



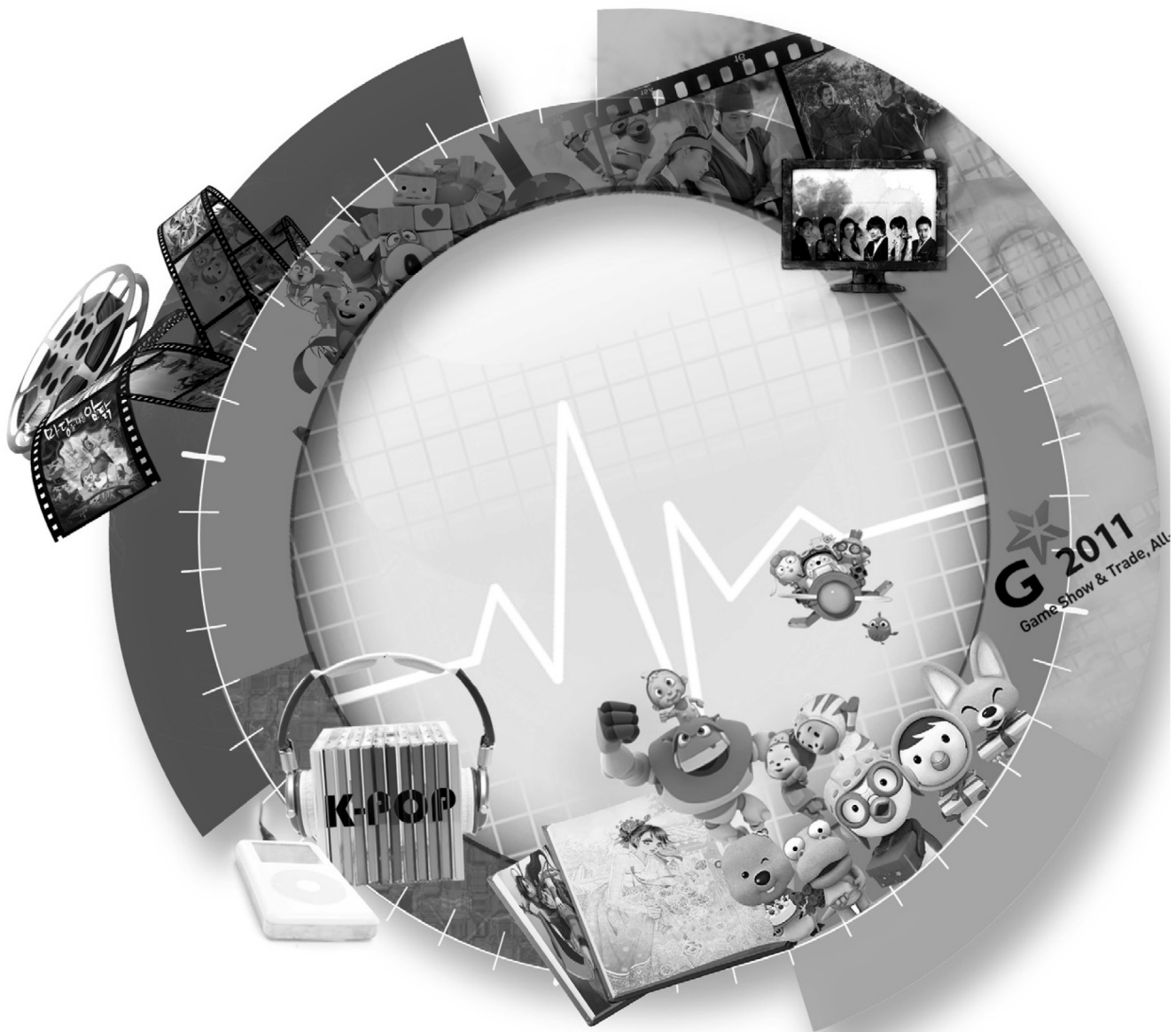
승인번호  
제11308호

CONTENTS  
INDUSTRY  
STATISTICS

2011

# 콘텐츠 산업통계

2010년 기준



## Section 1

### 제1부 조사 개요

- 01 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 방향 ..... 2
- 02 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 분류체계 ..... 4
  - 2.1 콘텐츠산업통계 분류체계 통합작업 완료 ..... 4
  - 2.2 콘텐츠산업통계 분류체계 ..... 4
- 03 2010년 기준 콘텐츠산업통계 특징 ..... 10
  - 3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련 ..... 10
  - 3.2 산업별 조사표 구분 확대 ..... 10
  - 3.3 분류체계 정의 모집단 확보 및 정리 ..... 10
- 04 조사대상 ..... 12
  - 4.1 콘텐츠사업체 실태조사 모집단리스트 확보 및 표본 선정 ..... 12
  - 4.2 콘텐츠산업통계 조사대상 회수율 현황 ..... 24
  - 4.3 콘텐츠산업통계 조사방법 ..... 24
  - 4.4 콘텐츠산업통계 조사내용 ..... 28
  - 4.5 콘텐츠산업통계 산출방법 ..... 29
  - 4.6 콘텐츠산업통계 유의사항 ..... 37

## Section 3

### 제3부 콘텐츠산업통계조사 전체결과

- 01 총괄 ..... 48
  - 1.1 2010년 기준조사 콘텐츠산업 전체 요약 ..... 48
- 02 매출액 ..... 50
  - 2.1 콘텐츠산업 매출액 현황 ..... 50
- 03 부가가치액 ..... 63
  - 3.1 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법 ..... 63
  - 3.2 콘텐츠산업 부가가치액 현황 ..... 64
  - 3.3 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황 ..... 65
- 04 콘텐츠산업 콘텐츠제작 비용 ..... 67
- 05 수출입액 ..... 69
  - 5.1 콘텐츠산업 수출입액 산출방법 ..... 69
  - 5.2 콘텐츠산업 수출입액 규모 ..... 70
- 06 종사자 수 ..... 79
  - 6.1 콘텐츠산업 종사자 수 현황 ..... 79

## Section 2

### 제2부 응답한 사업체 일반현황

- 01 응답한 콘텐츠사업체 일반현황 ..... 42
  - 1.1 응답한 콘텐츠사업체 설립년도 분포 ..... 42
  - 1.2 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포 ..... 44
  - 1.3 응답한 콘텐츠사업체 경영형태별 분포 ..... 45

## Section 4

### 제4부 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

- 01 출판산업 ..... 92
  - 1.1 출판산업 전체 요약 ..... 92
  - 1.2 출판산업 매출액 현황 ..... 95
  - 1.3 출판산업 수출입액 현황 ..... 105
  - 1.4 출판산업 종사자 현황 ..... 110
  - 1.5 출판산업 부가가치액 구성 현황 ..... 126
- 02 만화산업 ..... 128
  - 2.1 만화산업 전체 요약 ..... 128
  - 2.2 만화산업 매출액 현황 ..... 130
  - 2.3 만화산업 콘텐츠 제작비용 현황 ..... 144
  - 2.4 만화산업 제작 분야 현황 ..... 145
  - 2.5 만화산업 수출입액 현황 ..... 146
  - 2.6 만화산업 종사자 현황 ..... 149
  - 2.7 만화산업 부가가치액 구성 현황 ..... 164
- 03 음악산업 ..... 166
  - 3.1 음악산업 전체 요약 ..... 167
  - 3.2 음악산업 매출액 현황 ..... 169
  - 3.3 음악산업 수출입액 현황 ..... 186
  - 3.4 음악산업 종사자 현황 ..... 190
  - 3.5 음악산업 부가가치액 구성 현황 ..... 209
- 04 게임산업 ..... 211
  - 4.1 게임산업 전체 요약 ..... 211
  - 4.2 게임산업 매출액 현황 ..... 213
  - 4.3 게임산업 수출입액 현황 ..... 224
  - 4.4 게임산업 종사자 현황 ..... 226

4.5 게임산업 게임 업체 연도별 현황 ..... 236

4.6 게임산업 비용 지출 현황 ..... 237

4.7 게임산업 주력 플랫폼 ..... 238

4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르 ..... 239

4.9 게임산업 게임 판매 방식 ..... 240

**05 영화산업 ..... 242**

5.1 영화산업 전체 요약 ..... 242

5.2 영화산업 매출액 현황 ..... 244

5.3 영화산업 수출입액 현황 ..... 254

5.4 영화산업 종사자 현황 ..... 256

**06 애니메이션산업 ..... 268**

6.1 애니메이션산업 전체 요약 ..... 268

6.2 애니메이션산업 매출액 현황 ..... 270

6.3 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황 ..... 279

6.4 애니메이션산업 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 280

6.5 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액) ..... 284

6.6 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 ..... 286

6.7 애니메이션산업 수출입액 현황 ..... 286

6.8 애니메이션산업 종사자 현황 ..... 290

6.9 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 ..... 307

**07 방송산업 ..... 309**

7.1 방송산업 전체 요약 ..... 310

7.2 방송산업 매출액 현황 ..... 311

7.3 방송산업 매출액 구성내역 현황 ..... 313

7.4 방송산업 수출입액 현황 ..... 326

7.5 방송산업 종사자 현황 ..... 333

7.6 방송영상독립제작사 시설 현황 ..... 347

7.7 방송영상독립제작산업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 ..... 350

7.8 방송산업 부가가치액 구성 현황 ..... 351

**08 광고산업 ..... 353**

8.1 광고산업 전체요약 ..... 354

8.2 광고산업 매출액 현황 ..... 354

8.3 광고산업 수출입액 현황 ..... 360

8.4 광고산업 종사자 현황 ..... 361

8.5 광고산업 사업체 현황 ..... 372

**09 캐릭터산업 ..... 374**

9.1 캐릭터산업 전체 요약 ..... 374

9.2 캐릭터산업 매출액 현황 ..... 376

9.3 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액의 주요 원천 ..... 386

9.4 캐릭터산업 국산캐릭터 라이선스 현황 ..... 388

9.5 캐릭터산업 외산캐릭터 라이선스 현황 ..... 392

9.6 캐릭터산업 수출입액 현황 ..... 396

9.7 캐릭터상품 유통경로 ..... 400

9.8 캐릭터산업 종사자 현황 ..... 401

9.9 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 ..... 416

**10 지식정보산업 ..... 417**

10.1 지식정보산업 전체요약 ..... 417

10.2 지식정보산업 매출액 현황 ..... 419

10.3 지식정보산업 수출입액 현황 ..... 428

10.4 지식정보산업 종사자 현황 ..... 431

10.5 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 ..... 445

**11 콘텐츠솔루션산업 ..... 446**

11.1 콘텐츠솔루션산업 전체요약 ..... 446

11.2 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 ..... 448

11.3 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 ..... 454

11.4 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 ..... 456

11.5 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 ..... 469

# Section 5

## 제5부 부 록

01 출판산업 .....473

02 만화산업 .....485

03 음악산업 .....499

04 게임산업 .....511

05 영화산업 .....521

06 애니메이션산업 .....529

07 방송산업 .....547

08 광고산업 .....561

09 캐릭터산업 .....571

10 지식정보산업 .....587

11 콘텐츠솔루션산업 .....597

12 공연예술산업 .....605

# Section 6

## 제6부 별첨 설문지

2010년 기준 콘텐츠산업 통계조사 .....614

# 표 목 차

## 【제1부 조사 개요】

|            |                                   |    |
|------------|-----------------------------------|----|
| 〈표 1-2-1〉  | 콘텐츠산업통계 분류체계                      | 5  |
| 〈표 1-3-1〉  | 2010년 콘텐츠산업통계에서 추가된 콘텐츠솔루션산업 분류체계 | 11 |
| 〈표 1-4-1〉  | 콘텐츠사업체 실태조사 모집단 표본 선정             | 13 |
| 〈표 1-4-2〉  | 콘텐츠사업체 실태조사 연도별 표본대상 규모 비교        | 14 |
| 〈표 1-4-3〉  | 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황         | 14 |
| 〈표 1-4-4〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 모집단 수(사업체 수) 현황     | 17 |
| 〈표 1-4-5〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 모집단 수(사업체 수) 현황 | 18 |
| 〈표 1-4-6〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 모집단 수(사업체 수) 현황     | 19 |
| 〈표 1-4-7〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 모집단 수(사업체 수) 현황 | 20 |
| 〈표 1-4-8〉  | 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황         | 21 |
| 〈표 1-4-9〉  | 콘텐츠산업통계 조사대상 회수율 분포               | 24 |
| 〈표 1-4-10〉 | 콘텐츠산업 타 조사 자료 인용부문                | 25 |
| 〈표 1-4-11〉 | 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사               | 26 |
| 〈표 1-4-12〉 | 콘텐츠산업통계 세부조사내용                    | 28 |
| 〈표 1-4-13〉 | 2010년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례           | 35 |
| 〈표 1-4-14〉 | 콘텐츠산업 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준       | 36 |
| 〈표 1-4-15〉 | 콘텐츠산업 종사자 수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준     | 36 |

## 【제2부 응답한 사업체 일반현황】

|           |                     |    |
|-----------|---------------------|----|
| 〈표 2-1-1〉 | 응답한 콘텐츠사업체 설립연도별 분포 | 42 |
| 〈표 2-1-2〉 | 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포   | 44 |
| 〈표 2-1-3〉 | 응답한 콘텐츠사업체 경영형태별 분포 | 46 |

## 【제3부 콘텐츠산업통계조사 전체결과】

|            |   |    |
|------------|---|----|
| 〈표 3-1-1〉  | 콘텐츠산업 전체 요약(2010년)                          | 49 |
| 〈표 3-2-1〉  | 콘텐츠산업 매출액 현황                                | 50 |
| 〈표 3-2-2〉  | 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황(2010년)                   | 52 |
| 〈표 3-2-3〉  | 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황                      | 53 |
| 〈표 3-2-4〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2010년)                 | 54 |
| 〈표 3-2-5〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황                    | 54 |
| 〈표 3-2-6〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2010년)                 | 55 |
| 〈표 3-2-7〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황                    | 55 |
| 〈표 3-2-8〉  | 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 분석(2010년) | 56 |
| 〈표 3-2-9〉  | 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황    | 56 |
| 〈표 3-2-10〉 | 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2010년)                     | 58 |
| 〈표 3-2-11〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황                        | 59 |
| 〈표 3-2-12〉 | 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황                 | 60 |
| 〈표 3-2-13〉 | 콘텐츠산업 전체 매출액 규모 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 비교    | 60 |
| 〈표 3-2-14〉 | 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황                   | 61 |
| 〈표 3-2-15〉 | 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황                           | 62 |
| 〈표 3-2-16〉 | 콘텐츠산업 라이선스 매출액 비중                           | 62 |

|            |                              |    |
|------------|------------------------------|----|
| 〈표 3-3-1〉  | 콘텐츠산업 연도별 기준조사 부가가치액 산출방법    | 63 |
| 〈표 3-3-2〉  | 콘텐츠산업 부가가치액 현황               | 64 |
| 〈표 3-3-3〉  | 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중        | 65 |
| 〈표 3-3-4〉  | 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2010년)     | 65 |
| 〈표 3-3-5〉  | 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중(2010년) | 66 |
| 〈표 3-4-1〉  | 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 총비용(2010년)   | 67 |
| 〈표 3-4-2〉  | 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용       | 68 |
| 〈표 3-5-1〉  | 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처          | 69 |
| 〈표 3-5-2〉  | 콘텐츠산업 수출액 규모                 | 71 |
| 〈표 3-5-3〉  | 콘텐츠산업 수입액 규모                 | 71 |
| 〈표 3-5-4〉  | 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 증감           | 71 |
| 〈표 3-5-5〉  | 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 증감           | 72 |
| 〈표 3-5-6〉  | 콘텐츠산업 지역별 수출액 규모(2010년)      | 73 |
| 〈표 3-5-7〉  | 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황             | 73 |
| 〈표 3-5-8〉  | 콘텐츠산업 지역별 수입액 규모(2010년)      | 74 |
| 〈표 3-5-9〉  | 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황             | 75 |
| 〈표 3-5-10〉 | 콘텐츠산업 해외진출형태                 | 76 |
| 〈표 3-5-11〉 | 콘텐츠산업 산업별 해외진출형태             | 76 |
| 〈표 3-5-12〉 | 콘텐츠산업 해외진출경로                 | 77 |
| 〈표 3-5-13〉 | 콘텐츠산업 산업별 해외진출경로             | 78 |

|            |                              |    |
|------------|------------------------------|----|
| 〈표 3-6-1〉  | 콘텐츠산업 종사자 현황                 | 79 |
| 〈표 3-6-2〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2010년)  | 80 |
| 〈표 3-6-3〉  | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황     | 80 |
| 〈표 3-6-4〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2010년)  | 81 |
| 〈표 3-6-5〉  | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황     | 82 |
| 〈표 3-6-6〉  | 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2010년)      | 83 |
| 〈표 3-6-7〉  | 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황         | 83 |
| 〈표 3-6-8〉  | 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황(2010년)    | 84 |
| 〈표 3-6-9〉  | 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황       | 85 |
| 〈표 3-6-10〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2010년) | 86 |
| 〈표 3-6-11〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황  | 86 |
| 〈표 3-6-12〉 | 콘텐츠산업 성별 종사자 현황              | 87 |
| 〈표 3-6-13〉 | 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황          | 87 |
| 〈표 3-6-14〉 | 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2010년)      | 88 |
| 〈표 3-6-15〉 | 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황         | 89 |
| 〈표 3-6-16〉 | 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2010년)      | 90 |
| 〈표 3-6-17〉 | 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황         | 90 |

## 【제4부 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과】

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| 〈표 4-1-1〉 | 출판산업 분류                                | 92 |
| 〈표 4-1-2〉 | 출판산업 총괄                                | 93 |
| 〈표 4-1-3〉 | 출판산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년) | 94 |
| 〈표 4-1-4〉 | 출판산업 업종별 매출액 현황                        | 95 |
| 〈표 4-1-5〉 | 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황                    | 97 |
| 〈표 4-1-6〉 | 출판산업 출판 도소매업 업종별 매출액 현황                | 97 |
| 〈표 4-1-7〉 | 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판인대업 업종별 매출액 현황      | 98 |
| 〈표 4-1-8〉 | 출판산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)           | 99 |

|  |  |
|--|--|
| 〈표 4-1-9〉 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 .....100                     | 〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....141               |
| 〈표 4-1-10〉 출판산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....101           | 〈표 4-2-15〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....141                      |
| 〈표 4-1-11〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....101                  | 〈표 4-2-16〉 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....143                   |
| 〈표 4-1-12〉 출판산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....102           | 〈표 4-2-17〉 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....143                          |
| 〈표 4-1-13〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....103                  | 〈표 4-2-18〉 만화산업 콘텐츠 제작관련 지출 현황 .....144                          |
| 〈표 4-1-14〉 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....104               | 〈표 4-2-19〉 만화산업 만화출판 제작 비중 .....145                              |
| 〈표 4-1-15〉 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....104                      | 〈표 4-2-20〉 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중 .....145                         |
| 〈표 4-1-16〉 출판산업 수출 및 수입액 현황 .....105                         | 〈표 4-2-21〉 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중 .....146                          |
| 〈표 4-1-17〉 출판산업 지역별 수출액 현황 .....106                          | 〈표 4-2-22〉 만화산업 수출 및 수입액 현황 .....146                             |
| 〈표 4-1-18〉 출판산업 지역별 수입액 현황 .....107                          | 〈표 4-2-23〉 만화산업 지역별 수출액 현황 .....147                              |
| 〈표 4-1-19〉 출판산업 품목별 수출액 현황 .....108                          | 〈표 4-2-24〉 만화산업 지역별 수입액 현황 .....147                              |
| 〈표 4-1-20〉 출판산업 품목별 지역별 수출액 현황(2010년) .....108               | 〈표 4-2-25〉 만화산업 해외 수출방식 .....148                                 |
| 〈표 4-1-21〉 출판산업 품목별 수입액 현황 .....109                          | 〈표 4-2-26〉 만화산업 해외 진출형태 .....149                                 |
| 〈표 4-1-22〉 출판산업 품목별 지역별 수입액 현황(2010년) .....109               | 〈표 4-2-27〉 만화산업 업종별 종사자 현황 .....150                              |
| 〈표 4-1-23〉 출판산업 해외 수출방식 .....110                             | 〈표 4-2-28〉 만화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....151               |
| 〈표 4-1-24〉 출판산업 해외 진출형태 .....110                             | 〈표 4-2-29〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....151                      |
| 〈표 4-1-25〉 출판산업 업종별 종사자 현황 .....111                          | 〈표 4-2-30〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....152               |
| 〈표 4-1-26〉 출판산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....112           | 〈표 4-2-31〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....153                      |
| 〈표 4-1-27〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....112                  | 〈표 4-2-32〉 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....154                   |
| 〈표 4-1-28〉 출판산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....113           | 〈표 4-2-33〉 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....154                          |
| 〈표 4-1-29〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....114                  | 〈표 4-2-34〉 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....155                 |
| 〈표 4-1-30〉 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....115               | 〈표 4-2-35〉 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....156                        |
| 〈표 4-1-31〉 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....115                      | 〈표 4-2-36〉 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년) .....157            |
| 〈표 4-1-32〉 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....117             | 〈표 4-2-37〉 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....157                   |
| 〈표 4-1-33〉 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....117                    | 〈표 4-2-38〉 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....158                    |
| 〈표 4-1-34〉 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년) .....119        | 〈표 4-2-39〉 만화산업 성별 연도별 종사자 현황 .....159                           |
| 〈표 4-1-35〉 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....119               | 〈표 4-2-40〉 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) .....160                   |
| 〈표 4-1-36〉 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....120                | 〈표 4-2-41〉 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....160                          |
| 〈표 4-1-37〉 출판산업 성별 연도별 종사자 현황 .....120                       | 〈표 4-2-42〉 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) .....161                   |
| 〈표 4-1-38〉 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) .....121               | 〈표 4-2-43〉 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....162                          |
| 〈표 4-1-39〉 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....122                      | 〈표 4-2-44〉 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) .....163                   |
| 〈표 4-1-40〉 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) .....123               | 〈표 4-2-45〉 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....163                          |
| 〈표 4-1-41〉 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....124                      | 〈표 4-2-46〉 만화산업 부가가치액 구성 현황(2010년) .....164                      |
| 〈표 4-1-42〉 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) .....125               | 〈표 4-2-47〉 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....165                         |
| 〈표 4-1-43〉 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....125                      |  |
| 〈표 4-1-44〉 출판산업 부가가치액 구성 현황(2010년) .....126                  | 〈표 4-3-1〉 음악산업 분류 .....166                                       |
| 〈표 4-1-45〉 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....127                     | 〈표 4-3-2〉 음악산업 총괄 .....167                                       |
|  | 〈표 4-3-3〉 음악산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) .....168     |
| 〈표 4-2-1〉 만화산업 분류 .....128                                   | 〈표 4-3-4〉 음악산업 업종별 매출액 현황 .....169                               |
| 〈표 4-2-2〉 만화산업 총괄 .....129                                   | 〈표 4-3-5〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황 .....171                         |
| 〈표 4-2-3〉 만화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) .....130 | 〈표 4-3-6〉 음악산업 음악 및 오디오물 출판업, 음반 복제 및 배급업 업종별<br>매출액 현황 .....172 |
| 〈표 4-2-4〉 만화산업 업종별 매출액 현황 .....131                           | 〈표 4-3-7〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황 .....173                       |
| 〈표 4-2-5〉 만화산업 가치사슬별 매출액 현황 .....133                         | 〈표 4-3-8〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황 .....174                    |
| 〈표 4-2-6〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황 .....134                     | 〈표 4-3-9〉 음악산업 음악공연업 업종별 매출액 현황 .....175                         |
| 〈표 4-2-7〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 현황 .....135             | 〈표 4-3-10〉 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황 .....176                        |
| 〈표 4-2-8〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황 .....135                   | 〈표 4-3-11〉 음악산업 노래연습장 운영업 매출액 현황 .....177                        |
| 〈표 4-2-9〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황 .....136                   | 〈표 4-3-12〉 음악산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) .....178                 |
| 〈표 4-2-10〉 만화산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) .....137             | 〈표 4-3-13〉 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 .....179                        |
| 〈표 4-2-11〉 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 .....138                    | 〈표 4-3-14〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....180               |
| 〈표 4-2-12〉 만화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....139           | 〈표 4-3-15〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....181                      |
| 〈표 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....140                  |  |

# 표 목 차

|  |     |   |     |
|--|-----|---|-----|
| 〈표 4-3-16〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....        | 182 | 〈표 4-4-20〉 게임산업 해외 수출방식 .....                             | 225 |
| 〈표 4-3-17〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....               | 183 | 〈표 4-4-21〉 게임산업 업종별 종사자 현황 .....                          | 226 |
| 〈표 4-3-18〉 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....            | 184 | 〈표 4-4-22〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....           | 227 |
| 〈표 4-3-19〉 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....                   | 185 | 〈표 4-4-23〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....                  | 228 |
| 〈표 4-3-20〉 음악산업 수출 및 수입액 현황 .....                      | 186 | 〈표 4-4-24〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....           | 229 |
| 〈표 4-3-21〉 음악산업 지역별 수출액 현황 .....                       | 187 | 〈표 4-4-25〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....                  | 229 |
| 〈표 4-3-22〉 음악산업 지역별 수입액 현황 .....                       | 188 | 〈표 4-4-26〉 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황 .....                      | 231 |
| 〈표 4-3-23〉 음악산업 해외 수출방식 .....                          | 189 | 〈표 4-4-27〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....                      | 231 |
| 〈표 4-3-24〉 음악산업 해외 진출형태 .....                          | 189 | 〈표 4-4-28〉 게임산업 직무별 종사자 현황 .....                          | 233 |
| 〈표 4-3-25〉 음악산업 업종별 종사자 현황 .....                       | 191 | 〈표 4-4-29〉 게임산업 성별 종사자 현황 .....                           | 234 |
| 〈표 4-3-26〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....        | 192 | 〈표 4-4-30〉 게임산업 학력별 직무별 종사자 분포 .....                      | 235 |
| 〈표 4-3-27〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....               | 193 | 〈표 4-4-31〉 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포 .....                      | 235 |
| 〈표 4-3-28〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....        | 194 | 〈표 4-4-32〉 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포 .....                      | 236 |
| 〈표 4-3-29〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....               | 194 | 〈표 4-4-33〉 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포 .....                      | 236 |
| 〈표 4-3-30〉 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....            | 196 | 〈표 4-4-34〉 게임산업 업종별 연도별 개입업체 현황(개입제자협회 및 지자체 등록 기준) ..... | 237 |
| 〈표 4-3-31〉 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....                   | 196 | 〈표 4-4-35〉 게임산업 비용 지출 현황 .....                            | 238 |
| 〈표 4-3-32〉 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....          | 198 | 〈표 4-4-36〉 게임업체 주력 플랫폼 현황 .....                           | 239 |
| 〈표 4-3-33〉 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....                 | 198 | 〈표 4-4-37〉 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황 .....                 | 239 |
| 〈표 4-3-34〉 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년) .....     | 200 | 〈표 4-4-38〉 게임산업 연도별 주요 제작/배급 장르 현황 .....                  | 240 |
| 〈표 4-3-35〉 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....            | 200 | 〈표 4-4-39〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황 .....                      | 240 |
| 〈표 4-3-36〉 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....             | 202 | 〈표 4-4-40〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황 .....                  | 241 |
| 〈표 4-3-37〉 음악산업 성별 연도별 종사자 현황 .....                    | 202 | 〈표 4-5-1〉 영화산업 분류 .....                                   | 242 |
| 〈표 4-3-38〉 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) .....            | 204 | 〈표 4-5-2〉 영화산업 총괄 .....                                   | 243 |
| 〈표 4-3-39〉 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....                   | 205 | 〈표 4-5-3〉 영화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년) .....    | 244 |
| 〈표 4-3-40〉 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) .....            | 206 | 〈표 4-5-4〉 영화산업 업종별 매출액 현황 .....                           | 245 |
| 〈표 4-3-41〉 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....                   | 207 | 〈표 4-5-5〉 영화산업 1차 시장 업종별 매출액 현황 .....                     | 247 |
| 〈표 4-3-42〉 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) .....            | 208 | 〈표 4-5-6〉 영화산업 2차 시장 업종별 매출액 현황 .....                     | 248 |
| 〈표 4-3-43〉 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....                   | 208 | 〈표 4-5-7〉 영화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....            | 249 |
| 〈표 4-3-44〉 음악산업 부가가치액 구성 현황 .....                      | 210 | 〈표 4-5-8〉 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....                   | 250 |
| 〈표 4-3-45〉 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....                  | 210 | 〈표 4-5-9〉 영화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....            | 251 |
| 〈표 4-4-1〉 게임산업 분류 .....                                | 211 | 〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....                  | 251 |
| 〈표 4-4-2〉 게임산업 총괄 .....                                | 212 | 〈표 4-5-11〉 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....               | 252 |
| 〈표 4-4-3〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년) ..... | 212 | 〈표 4-5-12〉 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....                      | 253 |
| 〈표 4-4-4〉 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 .....    | 213 | 〈표 4-5-13〉 영화산업 수출 및 수입액 현황 .....                         | 255 |
| 〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 매출액 현황 .....                        | 214 | 〈표 4-5-14〉 영화산업 지역별 수출액 현황 .....                          | 255 |
| 〈표 4-4-6〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황 .....            | 215 | 〈표 4-5-15〉 영화산업 지역별 수입액 현황 .....                          | 256 |
| 〈표 4-4-7〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황 .....                 | 216 | 〈표 4-5-16〉 영화산업 업종별 종사자 현황 .....                          | 257 |
| 〈표 4-4-8〉 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이 .....             | 216 | 〈표 4-5-17〉 영화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....           | 258 |
| 〈표 4-4-9〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이 .....             | 217 | 〈표 4-5-18〉 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....                  | 258 |
| 〈표 4-4-10〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수 .....            | 218 | 〈표 4-5-19〉 영화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....           | 259 |
| 〈표 4-4-11〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이 .....            | 218 | 〈표 4-5-20〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....                  | 260 |
| 〈표 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....        | 219 | 〈표 4-5-21〉 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....               | 261 |
| 〈표 4-4-13〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....               | 220 | 〈표 4-5-22〉 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....                      | 262 |
| 〈표 4-4-14〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....        | 221 | 〈표 4-5-23〉 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....             | 263 |
| 〈표 4-4-15〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....               | 221 | 〈표 4-5-24〉 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....                    | 263 |
| 〈표 4-4-16〉 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....            | 222 | 〈표 4-5-25〉 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년) .....        | 264 |
| 〈표 4-4-17〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....                   | 223 | 〈표 4-5-26〉 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....               | 265 |
| 〈표 4-4-18〉 게임산업 수출 및 수입액 현황 .....                      | 224 | 〈표 4-5-27〉 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....                | 266 |
| 〈표 4-4-19〉 게임산업 지역별 수출액 현황 .....                       | 224 | 〈표 4-5-28〉 영화산업 성별 연도별 종사자 현황 .....                       | 266 |

|  |   |
|--|---|
| 〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류 .....268                                      | 〈표 4-6-48〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....304                    |
| 〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 총괄 .....269                                      | 〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) .....306             |
| 〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) .....269    | 〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....306                    |
| 〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황 .....271                              | 〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2010년) .....307                |
| 〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황 .....272                    | 〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....308                   |
| 〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황 .....273               | 〈표 4-7-1〉 방송산업 분류 .....309                                    |
| 〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황 .....273               | 〈표 4-7-2〉 방송산업 총괄 .....310                                    |
| 〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) .....274                 | 〈표 4-7-3〉 방송산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) .....311  |
| 〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 .....274                        | 〈표 4-7-4〉 방송산업 업종별 매출액 현황 .....312                            |
| 〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....275              | 〈표 4-7-5〉 방송산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....313             |
| 〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....275                     | 〈표 4-7-6〉 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2010년) .....314                |
| 〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....276              | 〈표 4-7-7〉 방송산업 지상파방송 및 지상파 DMB 업종별 매출액 현황 .....315            |
| 〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....277                     | 〈표 4-7-8〉 방송산업 종합유선방송 및 중계유선방송 업종별 매출액 현황 .....317            |
| 〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....278                  | 〈표 4-7-9〉 방송산업 일반위성방송 및 위성 DMB 업종별 매출액 현황 .....318            |
| 〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....278                         | 〈표 4-7-10〉 방송산업 방송채널사용사업 업종별 매출액 현황 .....319                  |
| 〈표 4-6-16〉 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황 .....279                          | 〈표 4-7-11〉 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황 .....320                    |
| 〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)<br>(2010년) .....281 | 〈표 4-7-12〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황 .....321                  |
| 〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황<br>(창작 및 제작 매출액) .....281     | 〈표 4-7-13〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황 .....322                  |
| 〈표 4-6-19〉 애니메이션 창작제작 매체별 연도별 매출액 현황<br>(창작 및 제작 매출액) .....282     | 〈표 4-7-14〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황 .....324                    |
| 〈표 4-6-20〉 애니메이션 하청제작 매체별 연도별 매출액 현황<br>(창작 및 제작 매출액) .....283     | 〈표 4-7-15〉 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황 .....325                      |
| 〈표 4-6-21〉 애니메이션 판권 매체별 연도별 매출액 현황<br>(창작 및 제작 매출액) .....284       | 〈표 4-7-16〉 방송산업 수출 및 수입액 현황 .....326                          |
| 〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황 .....285                       | 〈표 4-7-17〉 방송산업 매체별 수출액 현황 .....327                           |
| 〈표 4-6-23〉 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 .....286                             | 〈표 4-7-18〉 방송산업 매체별 수입액 현황 .....328                           |
| 〈표 4-6-24〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 .....287                            | 〈표 4-7-19〉 방송산업 지역별 수출액 현황 .....329                           |
| 〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교 .....287                       | 〈표 4-7-20〉 방송산업 지역별 수입액 현황 .....330                           |
| 〈표 4-6-26〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수출액 현황 .....287                         | 〈표 4-7-21〉 방송산업 장르별 수출액 현황 .....331                           |
| 〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수입액 현황 .....288                         | 〈표 4-7-22〉 방송산업 장르별 수입액 현황 .....332                           |
| 〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 해외 수출방식 .....289                                | 〈표 4-7-23〉 방송영상독립제작사 해외 수출방식 .....333                         |
| 〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 해외 진출형태 .....290                                | 〈표 4-7-24〉 방송영상독립제작사 해외 진출형태 .....333                         |
| 〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황 .....290                             | 〈표 4-7-25〉 방송산업 업종별 종사자 현황 .....334                           |
| 〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....292              | 〈표 4-7-26〉 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....335                |
| 〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....292                     | 〈표 4-7-27〉 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....336                       |
| 〈표 4-6-33〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....293              | 〈표 4-7-28〉 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....337              |
| 〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....293                     | 〈표 4-7-29〉 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....337                     |
| 〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....295                  | 〈표 4-7-30〉 방송산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....338           |
| 〈표 4-6-36〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....295                         | 〈표 4-7-31〉 방송산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 .....339                  |
| 〈표 4-6-37〉 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....296                | 〈표 4-7-32〉 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....340                 |
| 〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....297                       | 〈표 4-7-33〉 방송산업 성별 연도별 종사자 현황 .....340                        |
| 〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년) .....298           | 〈표 4-7-34〉 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) .....341                |
| 〈표 4-6-40〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....298                  | 〈표 4-7-35〉 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....341                       |
| 〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....299                   | 〈표 4-7-36〉 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황 .....342                      |
| 〈표 4-6-42〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황 .....300                          | 〈표 4-7-37〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황 .....343                  |
| 〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) .....301                  | 〈표 4-7-38〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황 .....344                  |
| 〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....301                         | 〈표 4-7-39〉 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황 .....345                      |
| 〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황 .....302                        | 〈표 4-7-40〉 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황 .....346                      |
| 〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황 .....303                        | 〈표 4-7-41〉 방송영상독립제작산업 시설 현황(2010년) .....347                   |
| 〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) .....304                  | 〈표 4-7-42〉 방송영상독립제작산업 장비 소유 및 임대 현황(2010년) .....348           |
|  | 〈표 4-7-43〉 방송영상독립제작산업 고품질화 전환 투자액 현황 .....349                 |
|  | 〈표 4-7-44〉 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별<br>비교(2010년) .....350 |

# 표목차

|  |  |
|--|--|
| 〈표 4-7-45〉 방송영상독립제작사 연도별 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 .....350    | 〈표 4-9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황 .....389            |
| 〈표 4-7-46〉 방송영상독립제작사 남품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 .....351       | 〈표 4-9-19〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황 .....389                 |
| 〈표 4-7-47〉 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황(2010년) .....351            | 〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....389 |
| 〈표 4-7-48〉 방송산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....352                   | 〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....390 |
| 〈표 4-8-1〉 광고산업 분류 .....353                                 | 〈표 4-9-22〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....390      |
| 〈표 4-8-2〉 광고산업 총괄 .....354                                 | 〈표 4-9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....391      |
| 〈표 4-8-3〉 광고산업 업종별 매출액 현황 .....355                         | 〈표 4-9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황 .....391     |
| 〈표 4-8-4〉 광고산업 매체별 매출액 현황 .....356                         | 〈표 4-9-25〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황 .....391     |
| 〈표 4-8-5〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....357                     | 〈표 4-9-26〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황 .....392          |
| 〈표 4-8-6〉 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....358                     | 〈표 4-9-27〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황 .....392          |
| 〈표 4-8-7〉 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....359              | 〈표 4-9-28〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황 .....392             |
| 〈표 4-8-8〉 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....359                     | 〈표 4-9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황 .....393                  |
| 〈표 4-8-9〉 광고산업 수출 및 수입액 현황 .....361                        | 〈표 4-9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황 .....393            |
| 〈표 4-8-10〉 광고산업 국적기준 수출 및 수입액 현황(2010년) .....361           | 〈표 4-9-31〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황 .....393                  |
| 〈표 4-8-11〉 광고산업 업종별 종사자 현황 .....362                        | 〈표 4-9-32〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....394 |
| 〈표 4-8-12〉 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....363                | 〈표 4-9-33〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....394 |
| 〈표 4-8-13〉 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....364                | 〈표 4-9-34〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....394      |
| 〈표 4-8-14〉 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....365                    | 〈표 4-9-35〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 .....395      |
| 〈표 4-8-15〉 광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....366           | 〈표 4-9-36〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황 .....395     |
| 〈표 4-8-16〉 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....366                  | 〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황 .....396     |
| 〈표 4-8-17〉 광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) .....367              | 〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황 .....396          |
| 〈표 4-8-18〉 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 .....367                     | 〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황 .....396         |
| 〈표 4-8-19〉 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....368                    | 〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 .....397                                  |
| 〈표 4-8-20〉 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) .....369             | 〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 .....398                                   |
| 〈표 4-8-21〉 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....369                    | 〈표 4-9-42〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 .....399                                   |
| 〈표 4-8-22〉 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) .....370             | 〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 해외 수출방식 .....400                                      |
| 〈표 4-8-23〉 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....371                    | 〈표 4-9-44〉 캐릭터산업 해외 진출형태 .....400                                      |
| 〈표 4-8-24〉 광고산업 직급별 연도별 종사자 현황 .....372                    | 〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로 .....401                                   |
| 〈표 4-8-25〉 광고산업 매출액 규모별 사업체 현황 .....373                    | 〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황 .....402                                   |
| 〈표 4-8-26〉 광고산업 종사자 규모별 사업체 현황 .....373                    | 〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....403                    |
| 〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류 .....374                                | 〈표 4-9-48〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2010년) .....403                    |
| 〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 총괄 .....375                                | 〈표 4-9-49〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) .....404                    |
| 〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년) .....376 | 〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....405                           |
| 〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황 .....377                        | 〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) .....406                        |
| 〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교 .....378              | 〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....407                               |
| 〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) .....379           | 〈표 4-9-53〉 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) .....408                      |
| 〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 .....379                  | 〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....408                             |
| 〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....381         |  |
| 〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....381                |  |
| 〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) .....382        |  |
| 〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....383               |  |
| 〈표 4-9-12〉 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) .....384            |  |
| 〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 연도별 지역별 매출액 현황 .....385                   |  |
| 〈표 4-9-14〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 .....386       |  |
| 〈표 4-9-15〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 .....387            |  |
| 〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황 .....388 |  |
| 〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황 .....388      |  |



|  |  |
|--|--|
| 〈표 4-9-55〉 캐릭더산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년) ……409            | 〈표 4-10-38〉 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) ……444                 |
| 〈표 4-9-56〉 캐릭더산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 ……410                   | 〈표 4-10-39〉 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 ……444                        |
| 〈표 4-9-57〉 캐릭더산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) ……411                  | 〈표 4-10-40〉 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2010년) ……445                    |
| 〈표 4-9-58〉 캐릭더산업 성별 연도별 종사자 현황 ……411                         | 〈표 4-10-41〉 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ……445                       |
| 〈표 4-9-59〉 캐릭더산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) ……412                 | 〈표 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 분류 ……446                                   |
| 〈표 4-9-60〉 캐릭더산업 직무별 연도별 종사자 현황 ……412                        | 〈표 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 총괄 ……447                                   |
| 〈표 4-9-61〉 캐릭더산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) ……413                 | 〈표 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) ……447 |
| 〈표 4-9-62〉 캐릭더산업 학력별 연도별 종사자 현황 ……414                        | 〈표 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황 ……448                           |
| 〈표 4-9-63〉 캐릭더산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) ……414                 | 〈표 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) ……449              |
| 〈표 4-9-64〉 캐릭더산업 연령별 연도별 종사자 현황 ……415                        | 〈표 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 ……449                     |
| 〈표 4-9-65〉 캐릭더산업 부가가치액 구성 현황(2010년) ……416                    | 〈표 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) ……450            |
| 〈표 4-9-66〉 캐릭더산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ……416                       | 〈표 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 ……451                   |
| 〈표 4-10-1〉 지식정보산업 분류 ……417                                   | 〈표 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) ……451            |
| 〈표 4-10-2〉 지식정보산업 총괄 ……418                                   | 〈표 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 ……452                  |
| 〈표 4-10-3〉 지식정보산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액<br>현황(2010년) ……418 | 〈표 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황 ……453                      |
| 〈표 4-10-4〉 지식정보산업 업종별 매출액 현황 ……419                           | 〈표 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 ……454                         |
| 〈표 4-10-5〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황 ……421               | 〈표 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 ……454                          |
| 〈표 4-10-6〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 업종별<br>매출액 현황 ……421  | 〈표 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황 ……455                          |
| 〈표 4-10-7〉 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황 ……422           | 〈표 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식 ……456                             |
| 〈표 4-10-8〉 지식정보산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년) ……422              | 〈표 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태 ……456                             |
| 〈표 4-10-9〉 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 ……423                     | 〈표 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황 ……457                          |
| 〈표 4-10-10〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) ……423           | 〈표 4-11-18〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) ……458           |
| 〈표 4-10-11〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 ……424                  | 〈표 4-11-19〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 ……458                  |
| 〈표 4-10-12〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년) ……425           | 〈표 4-11-20〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) ……459           |
| 〈표 4-10-13〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 ……425                  | 〈표 4-11-21〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 ……459                  |
| 〈표 4-10-14〉 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년) ……426               | 〈표 4-11-22〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ……460                      |
| 〈표 4-10-15〉 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 ……427                      | 〈표 4-11-23〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) ……461             |
| 〈표 4-10-16〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 ……428                         | 〈표 4-11-24〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 ……462                    |
| 〈표 4-10-17〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황 ……428                          | 〈표 4-11-25〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 업종별 종사자<br>현황(2010년) ……463       |
| 〈표 4-10-18〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황 ……429                          | 〈표 4-11-26〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 ……463                 |
| 〈표 4-10-19〉 지식정보산업 해외 수출방식 ……430                             | 〈표 4-11-27〉 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) ……464                |
| 〈표 4-10-20〉 지식정보산업 해외 진출형태 ……431                             | 〈표 4-11-28〉 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황 ……464                       |
| 〈표 4-10-21〉 지식정보산업 업종별 종사자 현황 ……431                          | 〈표 4-11-29〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) ……465               |
| 〈표 4-10-22〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) ……432           | 〈표 4-11-30〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ……466                      |
| 〈표 4-10-23〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 ……433                  | 〈표 4-11-31〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) ……466               |
| 〈표 4-10-24〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년) ……434           | 〈표 4-11-32〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ……467                      |
| 〈표 4-10-25〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 ……434                  | 〈표 4-11-33〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년) ……468               |
| 〈표 4-10-26〉 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년) ……435               | 〈표 4-11-34〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ……468                      |
| 〈표 4-10-27〉 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 ……436                      | 〈표 4-11-35〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2010년) ……469                  |
| 〈표 4-10-28〉 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년) ……437             | 〈표 4-11-36〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ……469                     |
| 〈표 4-10-29〉 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 ……437                    |  |
| 〈표 4-10-30〉 지식정보산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년) ……438          |  |
| 〈표 4-10-31〉 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 ……439                 |  |
| 〈표 4-10-32〉 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년) ……440                |  |
| 〈표 4-10-33〉 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황 ……440                       |  |
| 〈표 4-10-34〉 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년) ……441               |  |
| 〈표 4-10-35〉 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 ……441                      |  |
| 〈표 4-10-36〉 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년) ……442               |  |
| 〈표 4-10-37〉 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 ……443                      |  |

# 표 목 차

## 【제5부 부록】

### 01 출판산업 .....473

|          |                                   |     |
|----------|-----------------------------------|-----|
| <표 1-1>  | 출판산업 총괄                           | 474 |
| <표 1-2>  | 출판산업 매출액 현황                       | 474 |
| <표 1-3>  | 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황               | 475 |
| <표 1-4>  | 출판산업 도소매업 업종별 매출액 현황              | 475 |
| <표 1-5>  | 출판산업 온라인출판유통업 및 출판 임대업 업종별 매출액 현황 | 475 |
| <표 1-6>  | 출판산업 사업형태별 매출액 현황                 | 476 |
| <표 1-7>  | 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황               | 476 |
| <표 1-8>  | 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황               | 476 |
| <표 1-9>  | 출판산업 지역별 매출액 현황                   | 477 |
| <표 1-10> | 출판산업 수출액 및 수입액 현황                 | 477 |
| <표 1-11> | 출판산업 지역별 수출액 현황                   | 478 |
| <표 1-12> | 출판산업 지역별 수입액 현황                   | 478 |
| <표 1-13> | 출판산업 품목별 수출액 현황                   | 478 |
| <표 1-14> | 출판산업 품목별 수입액 현황                   | 479 |
| <표 1-15> | 출판산업 해외 수출방식                      | 479 |
| <표 1-16> | 출판산업 해외 진출형태                      | 479 |
| <표 1-17> | 출판산업 업종별 종사자 현황                   | 480 |
| <표 1-18> | 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황               | 480 |
| <표 1-19> | 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황               | 481 |
| <표 1-20> | 출판산업 지역별 종사자 현황                   | 481 |
| <표 1-21> | 출판산업 고용형태별 종사자 현황                 | 482 |
| <표 1-22> | 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황              | 482 |
| <표 1-23> | 출판산업 성별 종사자 현황                    | 482 |
| <표 1-24> | 출판산업 직무별 종사자 현황                   | 483 |
| <표 1-25> | 출판산업 학력별 종사자 현황                   | 483 |
| <표 1-26> | 출판산업 연령별 종사자 현황                   | 483 |
| <표 1-27> | 출판산업 부가가치 구성 현황                   | 484 |

### 02 만화산업 .....485

|          |                              |     |
|----------|------------------------------|-----|
| <표 2-1>  | 만화산업 총괄                      | 486 |
| <표 2-2>  | 만화산업 매출액 현황                  | 486 |
| <표 2-3>  | 만화산업 가치사슬에 따른 매출액            | 487 |
| <표 2-4>  | 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황        | 487 |
| <표 2-5>  | 만화산업 온라인 만화 제작유통업 업종별 매출액 현황 | 487 |
| <표 2-6>  | 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황      | 488 |
| <표 2-7>  | 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황      | 488 |
| <표 2-8>  | 만화산업 사업형태별 매출액 현황            | 488 |
| <표 2-9>  | 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황          | 489 |
| <표 2-10> | 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황          | 489 |
| <표 2-11> | 만화산업 지역별 매출액 현황              | 490 |
| <표 2-12> | 만화산업 콘텐츠 제작관련 지출 현황          | 490 |
| <표 2-13> | 만화산업 만화출판 제작 비중              | 490 |
| <표 2-14> | 만화산업 오프라인 만화출판 비중            | 491 |
| <표 2-15> | 온라인 만화제작 비중                  | 491 |
| <표 2-16> | 만화산업 수출액 및 수입액 현황            | 491 |
| <표 2-17> | 만화산업 지역별 수출액 현황              | 491 |
| <표 2-18> | 만화산업 지역별 수입액 현황              | 492 |
| <표 2-19> | 만화산업 해외 수출방식                 | 492 |
| <표 2-20> | 만화산업 해외 진출형태                 | 492 |

|          |                      |     |
|----------|----------------------|-----|
| <표 2-21> | 만화산업 업종별 종사자 현황      | 493 |
| <표 2-22> | 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황  | 493 |
| <표 2-23> | 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황  | 494 |
| <표 2-24> | 만화산업 지역별 종사자 현황      | 494 |
| <표 2-25> | 만화산업 고용형태별 종사자 현황    | 495 |
| <표 2-26> | 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 495 |
| <표 2-27> | 만화산업 성별 종사자 현황       | 495 |
| <표 2-28> | 만화산업 직무별 종사자 현황      | 496 |
| <표 2-29> | 만화산업 학력별 종사자 현황      | 496 |
| <표 2-30> | 만화산업 연령별 종사자 현황      | 496 |
| <표 2-31> | 만화산업 부가가치 구성 현황      | 497 |

### 03 음악산업 .....499

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| <표 3-1>  | 음악산업 총괄                                  | 500 |
| <표 3-2>  | 음악산업 업종별 매출액 현황                          | 500 |
| <표 3-3>  | 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황                    | 501 |
| <표 3-4>  | 음악산업 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업 업종별 매출액 현황 | 501 |
| <표 3-5>  | 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황                  | 501 |
| <표 3-6>  | 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황               | 502 |
| <표 3-7>  | 음악산업 음악 공연업 업종별 매출액 현황                   | 502 |
| <표 3-8>  | 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황                    | 502 |
| <표 3-9>  | 음악산업 노래연습장 운영업 업종별 매출액 현황                | 502 |
| <표 3-10> | 음악산업 사업형태별 매출액 현황                        | 503 |
| <표 3-11> | 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황                      | 503 |
| <표 3-12> | 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황                      | 503 |
| <표 3-13> | 음악산업 지역별 매출액 현황                          | 504 |
| <표 3-14> | 음악산업 수출 및 수입액 현황                         | 504 |
| <표 3-15> | 음악산업 지역별 수출액 현황                          | 505 |
| <표 3-16> | 음악산업 지역별 수입액 현황                          | 505 |
| <표 3-17> | 음악산업 해외 수출방식                             | 505 |
| <표 3-18> | 음악산업 해외 진출형태                             | 506 |
| <표 3-19> | 음악산업 업종별 종사자 현황                          | 506 |
| <표 3-20> | 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황                      | 507 |
| <표 3-21> | 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황                      | 507 |
| <표 3-22> | 음악산업 지역별 종사자 현황                          | 508 |
| <표 3-23> | 음악산업 고용형태별 종사자 현황                        | 508 |
| <표 3-24> | 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황                     | 509 |
| <표 3-25> | 음악산업 성별 종사자 현황                           | 509 |
| <표 3-26> | 음악산업 직무별 종사자 현황                          | 509 |
| <표 3-27> | 음악산업 학력별 종사자 현황                          | 510 |
| <표 3-28> | 음악산업 연령별 종사자 현황                          | 510 |
| <표 3-29> | 음악산업 부가가치 구성현황                           | 510 |

### 04 게임산업 .....511

|         |                                 |     |
|---------|---------------------------------|-----|
| <표 4-1> | 게임산업 총괄                         | 512 |
| <표 4-2> | 게임산업 사업체별 평균매출액 현황              | 512 |
| <표 4-3> | 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 | 512 |
| <표 4-4> | 게임산업 업종별 매출액 현황                 | 513 |
| <표 4-5> | 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황     | 513 |
| <표 4-6> | 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황          | 513 |
| <표 4-7> | 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이      | 513 |

〈표 4-8〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이 .....514

〈표 4-9〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수 .....514

〈표 4-10〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이 .....514

〈표 4-11〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....514

〈표 4-12〉 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....515

〈표 4-13〉 게임산업 지역별 매출액 현황 .....515

〈표 4-14〉 게임산업 수출 및 수입액 현황 .....515

〈표 4-15〉 게임산업 지역별 수출액 현황 .....516

〈표 4-16〉 게임산업 해외 수출방식 .....516

〈표 4-17〉 게임산업 종사자 현황 .....516

〈표 4-18〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황 .....516

〈표 4-19〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황 .....517

〈표 4-20〉 게임산업 지역별 종사자 현황 .....517

〈표 4-21〉 게임산업 직무별 종사자 현황 .....518

〈표 4-22〉 게임산업 성별 종사자 현황 .....518

〈표 4-23〉 게임산업 학력별 종사자 분포 .....518

〈표 4-24〉 게임산업 경력별 종사자 분포 .....519

〈표 4-25〉 게임산업 사업체 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):  
2000~2010년 .....519

〈표 4-26〉 게임산업 사업체 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....519

〈표 4-27〉 게임산업 비용 지출 부문 .....519

〈표 4-28〉 게임산업 게임업체 주력 플랫폼 .....520

〈표 4-29〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 .....520

〈표 4-30〉 게임산업 게임 판매 방식 .....520

〈표 4-31〉 게임산업 게임 플랫폼별 개발 기간/인원, 게임 수명 .....520

**05 영화산업 .....521**

〈표 5-1〉 영화산업 총괄 .....522

〈표 5-2〉 영화산업 매출액 .....522

〈표 5-3〉 영화산업 1차 시장 매출액 현황 .....522

〈표 5-4〉 영화산업 2차 시장 매출액 현황 .....523

〈표 5-5〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....523

〈표 5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....523

〈표 5-7〉 영화산업 지역별 매출액 현황 .....524

〈표 5-8〉 영화산업 수출 및 수입액 현황 .....524

〈표 5-9〉 영화산업 지역별 수출액 현황 .....525

〈표 5-10〉 영화산업 지역별 수입액 현황 .....525

〈표 5-11〉 영화산업 종사자 현황 .....525

〈표 5-12〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황 .....526

〈표 5-13〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황 .....526

〈표 5-14〉 영화산업 지역별 종사자 현황 .....527

〈표 5-15〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황 .....527

〈표 5-16〉 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황 .....528

〈표 5-17〉 영화산업 성별 종사자 현황 .....528

**06 애니메이션산업 .....529**

〈표 6-1〉 애니메이션산업 총괄 .....530

〈표 6-2〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황 .....530

〈표 6-3〉 애니메이션산업 애니메이션제작업 업종별 매출액 현황 .....531

〈표 6-4〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황 .....531

〈표 6-5〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황 .....531

〈표 6-6〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황 .....531

〈표 6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....532

〈표 6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....532

〈표 6-9〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황 .....532

〈표 6-10〉 애니메이션산업 콘텐츠 제작관련 지출 현황 .....533

〈표 6-11〉 애니메이션산업 창작제작업 매체별 매출액 현황  
(창작 및 제작 매출액) .....533

〈표 6-12〉 애니메이션산업 하청제작업 매체별 매출액 현황  
(창작 및 제작 매출액) .....534

〈표 6-13〉 애니메이션산업 판권 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) .....535

〈표 6-14〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 .....536

〈표 6-15〉 애니메이션 부가사업 연계 현황 .....537

〈표 6-16〉 애니메이션산업 수출액 및 수입액 현황 .....537

〈표 6-17〉 애니메이션산업 창작수출액 및 하청수출액 비교 .....538

〈표 6-18〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 .....538

〈표 6-19〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 .....538

〈표 6-20〉 애니메이션산업 해외 수출방식 .....539

〈표 6-21〉 애니메이션산업 해외 진출형태 .....539

〈표 6-22〉 애니메이션산업 종사자 현황 .....539

〈표 6-23〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황 .....540

〈표 6-24〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황 .....540

〈표 6-25〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황 .....541

〈표 6-26〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황 .....541

〈표 6-27〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황 .....542

〈표 6-28〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황 .....542

〈표 6-29〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황 .....542

〈표 6-30〉 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황 .....543

〈표 6-31〉 애니메이션산업 전공별 종사자 현황 .....544

〈표 6-32〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황 .....544

〈표 6-33〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황 .....545

〈표 6-34〉 애니메이션산업 부가가치 구성 현황 .....545

**07 방송산업 .....547**

〈표 7-1〉 방송산업 총괄 .....548

〈표 7-2〉 방송산업 매출액 현황 .....548

〈표 7-3〉 방송산업 지상파방송 및 지상파 DMB 업종별 매출액 현황 .....549

〈표 7-4〉 방송산업 종합유선방송 및 중계유선방송 업종별 매출액 현황 .....549

〈표 7-5〉 방송산업 일반위성방송 및 위성 DMB 업종별 매출액 현황 .....550

〈표 7-6〉 방송산업 방송채널사용사업 업종별 매출액 현황 .....550

〈표 7-7〉 방송영상독립제작산업 사업형태별 매출액 현황 .....551

〈표 7-8〉 방송영상독립제작산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....551

〈표 7-9〉 방송영상독립제작산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....551

〈표 7-10〉 방송영상독립제작산업 매출액 구성 내역 현황 .....551

〈표 7-11〉 방송영상독립제작산업 지역별 매출액 현황 .....552

〈표 7-12〉 방송산업 매체별 수출액 현황 .....552

〈표 7-13〉 방송산업 매체별 수입액 현황 .....553

〈표 7-14〉 방송산업 지역별 수출액 현황 .....553

〈표 7-15〉 방송산업 지역별 수입액 현황 .....554

〈표 7-16〉 방송산업 장르별 수출액 현황 .....555

〈표 7-17〉 방송산업 장르별 수입액 현황 .....555

〈표 7-18〉 방송영상독립제작산업 해외 수출방식 .....555

〈표 7-19〉 방송영상독립제작산업 해외 진출형태 .....556

〈표 7-20〉 방송산업 업종별 종사자 현황 .....556

# 표 목 차

|                 |   |            |          |  |     |
|-----------------|---|------------|----------|--|-----|
| 〈표 7-21〉        | 방송산업 지역별 종사자 현황                         | 556        | 〈표 9-14〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균미니멈 개런티 현황  | 576 |
| 〈표 7-22〉        | 방송산업 고용형태별 종사자 현황                       | 557        | 〈표 9-15〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균미니멈 개런티 현황  | 576 |
| 〈표 7-23〉        | 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황                    | 557        | 〈표 9-16〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황      | 577 |
| 〈표 7-24〉        | 방송산업 성별 종사자 현황                          | 557        | 〈표 9-17〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 미니멈 개런티 현황         | 577 |
| 〈표 7-25〉        | 방송산업 직무별 종사자 현황                         | 558        | 〈표 9-18〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황     | 577 |
| 〈표 7-26〉        | 방송영상독립제작산업 직무별 종사자 현황                   | 558        | 〈표 9-19〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황     | 577 |
| 〈표 7-27〉        | 방송영상독립제작산업 매출액 규모별 종사자 현황               | 558        | 〈표 9-20〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황           | 578 |
| 〈표 7-28〉        | 방송영상독립제작산업 종사자 규모별 종사자 현황               | 558        | 〈표 9-21〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황           | 578 |
| 〈표 7-29〉        | 방송영상독립제작산업 학력별 종사자 현황                   | 559        | 〈표 9-22〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황             | 578 |
| 〈표 7-30〉        | 방송영상독립제작산업 연령별 종사자 현황                   | 559        | 〈표 9-23〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황                   | 578 |
| 〈표 7-31〉        | 방송영상독립제작산업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교        | 559        | 〈표 9-24〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황            | 579 |
| 〈표 7-32〉        | 방송영상독립제작산업 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교       | 559        | 〈표 9-25〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황                  | 579 |
| 〈표 7-33〉        | 방송산업 부가가치 구성 현황                         | 560        | 〈표 9-26〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 579 |
| <b>08 광고산업</b>  |   | <b>561</b> | 〈표 9-27〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 579 |
| 〈표 8-1〉         | 광고산업 총괄                                 | 562        | 〈표 9-28〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 매출액 규모별 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티 현황  | 580 |
| 〈표 8-2〉         | 광고산업 업종별 매출액 현황                         | 562        | 〈표 9-29〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 종사자 규모별 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티 현황  | 580 |
| 〈표 8-3〉         | 광고산업 매체별 매출액 현황                         | 563        | 〈표 9-30〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황     | 580 |
| 〈표 8-4〉         | 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황                     | 563        | 〈표 9-31〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황     | 580 |
| 〈표 8-5〉         | 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황                     | 563        | 〈표 9-32〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황           | 581 |
| 〈표 8-6〉         | 광고산업 지역별 매출액 현황                         | 564        | 〈표 9-33〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황          | 581 |
| 〈표 8-7〉         | 광고산업 수출 및 수입액 현황                        | 564        | 〈표 9-34〉 | 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황                                  | 581 |
| 〈표 8-8〉         | 광고산업 업종별 종사자 현황                         | 565        | 〈표 9-35〉 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황                                   | 581 |
| 〈표 8-9〉         | 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황                     | 565        | 〈표 9-36〉 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황                                   | 582 |
| 〈표 8-10〉        | 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황                     | 565        | 〈표 9-37〉 | 캐릭터산업 해외 수출방식                                      | 582 |
| 〈표 8-11〉        | 광고산업 지역별 종사자 현황                         | 566        | 〈표 9-38〉 | 캐릭터산업 해외 진출형태                                      | 582 |
| 〈표 8-12〉        | 광고산업 고용형태별 종사자 현황                       | 566        | 〈표 9-39〉 | 캐릭터산업 캐릭터 상품 유통경로                                  | 582 |
| 〈표 8-13〉        | 광고산업 성별 종사자 현황                          | 567        | 〈표 9-40〉 | 캐릭터산업 업종별 종사자 현황                                   | 583 |
| 〈표 8-14〉        | 광고산업 직무별 종사자 현황                         | 567        | 〈표 9-41〉 | 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황                               | 583 |
| 〈표 8-15〉        | 광고산업 학력별 종사자 현황                         | 567        | 〈표 9-42〉 | 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황                               | 583 |
| 〈표 8-16〉        | 광고산업 연령별 종사자 현황                         | 568        | 〈표 9-43〉 | 캐릭터산업 지역별 종사자 현황                                   | 584 |
| 〈표 8-17〉        | 광고산업 직급별 종사자 현황                         | 568        | 〈표 9-44〉 | 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황                                 | 584 |
| 〈표 8-18〉        | 광고산업 매출액 규모별 사업체 현황                     | 568        | 〈표 9-45〉 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황                              | 585 |
| 〈표 8-19〉        | 광고산업 종사자 규모별 사업체 현황                     | 569        | 〈표 9-46〉 | 캐릭터산업 성별 종사자 현황                                    | 585 |
| <b>09 캐릭터산업</b> |   | <b>571</b> | 〈표 9-47〉 | 캐릭터산업 직무별 종사자 현황                                   | 585 |
| 〈표 9-1〉         | 캐릭터산업 총괄                                | 572        | 〈표 9-48〉 | 캐릭터산업 학력별 종사자 현황                                   | 586 |
| 〈표 9-2〉         | 캐릭터산업 업종별 매출액 현황                        | 572        | 〈표 9-49〉 | 캐릭터산업 연령별 종사자 현황                                   | 586 |
| 〈표 9-3〉         | 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교              | 572        | 〈표 9-50〉 | 캐릭터산업 부가가치 구성 현황                                   | 586 |
| 〈표 9-4〉         | 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황                      | 573        |          |  |     |
| 〈표 9-5〉         | 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황                    | 573        |          |  |     |
| 〈표 9-6〉         | 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황                    | 573        |          |  |     |
| 〈표 9-7〉         | 캐릭터산업 지역별 매출액 현황                        | 574        |          |  |     |
| 〈표 9-8〉         | 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액 주요 원천                | 574        |          |  |     |
| 〈표 9-9〉         | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업 매출액 주요 원천               | 575        |          |  |     |
| 〈표 9-10〉        | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황  | 575        |          |  |     |
| 〈표 9-11〉        | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황        | 575        |          |  |     |
| 〈표 9-12〉        | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황 | 575        |          |  |     |
| 〈표 9-13〉        | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황       | 576        |          |  |     |

**10 지식정보산업 .....587**

<표 10-1> 지식정보산업 총괄 .....588  
 <표 10-2> 지식정보산업 업종별 매출액 현황 .....588  
 <표 10-3> 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황 .....588  
 <표 10-4> 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 업종별 매출액 현황 .....589  
 <표 10-5> 지식정보산업 포털 및 기타인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황 .....589  
 <표 10-6> 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황 .....589  
 <표 10-7> 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....589  
 <표 10-8> 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....590  
 <표 10-9> 지식정보산업 지역별 매출액 현황 .....590  
 <표 10-10> 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 .....591  
 <표 10-11> 지식정보산업 지역별 수출액 현황 .....591  
 <표 10-12> 지식정보산업 지역별 수입액 현황 .....591  
 <표 10-13> 지식정보산업 업종별 종사자 현황 .....592  
 <표 10-14> 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 현황 .....592  
 <표 10-15> 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 현황 .....592  
 <표 10-16> 지식정보산업 지역별 종사자 현황 .....593  
 <표 10-17> 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황 .....593  
 <표 10-18> 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황 .....594  
 <표 10-19> 지식정보산업 성별 종사자 현황 .....594  
 <표 10-20> 지식정보산업 직무별 종사자 현황 .....594  
 <표 10-21> 지식정보산업 학력별 종사자 현황 .....595  
 <표 10-22> 지식정보산업 연령별 종사자 현황 .....595  
 <표 10-23> 지식정보산업 부가가치 구성 현황 .....595

<표 12-3> 공연예술산업 공연단체 현황 .....606  
 <표 12-4> 공연예술산업 지역별 사업체 현황(2010년) .....607  
 <표 12-5> 공연예술산업 공연시설 지역별 연도별 사업체 현황 .....607  
 <표 12-6> 공연예술산업 공연시설 총 수입액 및 총 지출액 현황(2010년) .....608  
 <표 12-7> 공연예술산업 공연시설 연도별 총 수입액 및 매출액(자체수입) 현황(2010년) .....608  
 <표 12-8> 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 수입액 현황(2010년) .....608  
 <표 12-9> 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 지출액 현황(2010년) .....608  
 <표 12-10> 공연예술산업 공연단체 총 수입액 및 총 지출액 현황(2010년) .....609  
 <표 12-11> 공연예술산업 공연단체 연도별 총 수입액 및 매출액(자체수입) 현황(2010년) .....609  
 <표 12-12> 공연예술산업 공연시설 특성별 공연실적 현황(2010년) .....609  
 <표 12-13> 공연예술산업 공연시설 공연장 공연실적 현황(2010년) .....609  
 <표 12-14> 공연예술산업 공연시설 연도별 공연실적 현황 .....609  
 <표 12-15> 공연예술산업 공연시설 연도별 공연 및 관객 현황 .....610  
 <표 12-16> 공연예술산업 공연시설 고용형태별 직무별 종사자 현황(2010년) .....610  
 <표 12-17> 공연예술산업 공연시설 연도별 고용형태별 종사자 현황 .....610  
 <표 12-18> 공연예술산업 공연시설 특성별 종사자 현황 .....610  
 <표 12-19> 공연예술산업 공연시설 연도별 평균 종사자 현황 .....611  
 <표 12-20> 공연예술산업 공연단체 주요활동 장르별 종사자 현황(2010년) .....611  
 <표 12-21> 공연예술산업 공연단체 평균 인원 현황(2010년) .....611  
 <표 12-22> 공연예술산업 공연단체 평균 종사자 현황(2010년) .....611  
 <표 12-23> 공연예술산업 공연단체 연도별 종사자 현황(2010년) .....612

**11 콘텐츠솔루션산업 .....597**

<표 11-1> 콘텐츠솔루션산업 총괄 .....598  
 <표 11-2> 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황 .....598  
 <표 11-3> 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황 .....598  
 <표 11-4> 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황 .....599  
 <표 11-5> 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황 .....599  
 <표 11-6> 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황 .....599  
 <표 11-7> 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 .....600  
 <표 11-8> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 .....600  
 <표 11-9> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황 .....600  
 <표 11-10> 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황 .....601  
 <표 11-11> 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황 .....601  
 <표 11-12> 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황 .....601  
 <표 11-13> 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황 .....602  
 <표 11-14> 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황 .....602  
 <표 11-15> 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황 .....603  
 <표 11-16> 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황 .....603  
 <표 11-17> 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황 .....603  
 <표 11-18> 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황 .....604  
 <표 11-19> 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황 .....604  
 <표 11-20> 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성 현황 .....604

**12 공연예술산업 .....605**

<표 12-1> 공연예술산업 총괄(2010년) .....606  
 <표 12-2> 공연예술산업 공연시설 현황 .....606

## 【제1부 조사 개요】

〈그림 1-2-1〉 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정 .....5

〈그림 1-3-1〉 2010년 콘텐츠산업통계에서 추가된 지식정보산업 분류체계 .....11

〈그림 1-4-1〉 콘텐츠사업체 실태조사 모집단리스트 확보 .....12

〈그림 1-4-2〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 모집단 수(사업체 수) 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....19

〈그림 1-4-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 모집단 수(사업체 수) 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....21

## 【제2부 응답한 사업체 일반현황】

〈그림 2-1-1〉 응답한 콘텐츠사업체 설립연도별 분포 .....43

〈그림 2-1-2〉 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포 .....45

〈그림 2-1-3〉 응답한 콘텐츠사업체 경영형태별 분포 .....46

## 【제3부 콘텐츠산업통계조사 전체결과】

〈그림 3-2-1〉 콘텐츠산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....51

〈그림 3-2-2〉 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....53

〈그림 3-2-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....54

〈그림 3-2-4〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....57

〈그림 3-2-5〉 콘텐츠산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....59

〈그림 3-2-6〉 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....60

〈그림 3-3-1〉 콘텐츠산업 부가가치액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....65

〈그림 3-3-2〉 콘텐츠산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....66

〈그림 3-4-1〉 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....68

〈그림 3-5-1〉 콘텐츠산업 수출액 지역 비중 변화 추이 .....70

〈그림 3-5-2〉 콘텐츠산업 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....72

〈그림 3-5-3〉 콘텐츠산업 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....72

〈그림 3-5-4〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....74

〈그림 3-5-5〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....75

〈그림 3-6-1〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....81

〈그림 3-6-2〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....82

〈그림 3-6-3〉 콘텐츠산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....84

〈그림 3-6-4〉 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....85

〈그림 3-6-5〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....86

〈그림 3-6-6〉 콘텐츠산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....88

〈그림 3-6-7〉 콘텐츠산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....89

〈그림 3-6-8〉 콘텐츠산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....90

## 【제4부 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과】

〈그림 4-1-1〉 출판산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....96

〈그림 4-1-2〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....97

〈그림 4-1-3〉 출판산업 출판 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....97

〈그림 4-1-4〉 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판임대업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....99

〈그림 4-1-5〉 출판산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....100

〈그림 4-1-6〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....102

〈그림 4-1-7〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....103

〈그림 4-1-8〉 출판산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....105

〈그림 4-1-9〉 출판산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....106

〈그림 4-1-10〉 출판산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....107

〈그림 4-1-11〉 출판산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....111

〈그림 4-1-12〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....113

〈그림 4-1-13〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....114

〈그림 4-1-14〉 출판산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....116

〈그림 4-1-15〉 출판산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....118

〈그림 4-1-16〉 출판산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....119

〈그림 4-1-17〉 출판산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....121

〈그림 4-1-18〉 출판산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....122

〈그림 4-1-19〉 출판산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....124

〈그림 4-1-20〉 출판산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....126

〈그림 4-1-21〉 출판산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....127

〈그림 4-2-1〉 만화산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....132

〈그림 4-2-2〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....134

〈그림 4-2-3〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....135

〈그림 4-2-4〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....136

〈그림 4-2-5〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....137

〈그림 4-2-6〉 만화산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....138

〈그림 4-2-7〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....140

〈그림 4-2-8〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....142

〈그림 4-2-9〉 만화산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....144

〈그림 4-2-10〉 만화산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....147

〈그림 4-2-11〉 만화산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....148

〈그림 4-2-12〉 만화산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....150

〈그림 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....152

|   |  |
|---|--|
| 〈그림 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....153          | 〈그림 4-4-4〉 게임산업 온라인게임 매출액 전년대비증감률 .....217                           |
| 〈그림 4-2-15〉 만화산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....155              | 〈그림 4-4-5〉 게임산업 모바일게임 매출액 전년대비증감률 .....218                           |
| 〈그림 4-2-16〉 만화산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....156            | 〈그림 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....220                |
| 〈그림 4-2-17〉 만화산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....158         | 〈그림 4-4-7〉 게임산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....222                |
| 〈그림 4-2-18〉 만화산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....159               | 〈그림 4-4-8〉 게임산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....223                    |
| 〈그림 4-2-19〉 만화산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....161              | 〈그림 4-4-9〉 게임산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....225                    |
| 〈그림 4-2-20〉 만화산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....162              | 〈그림 4-4-10〉 게임산업 해외 수출방식 전년대비 증감 .....226                            |
| 〈그림 4-2-21〉 만화산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....164              | 〈그림 4-4-11〉 게임산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....227                   |
| 〈그림 4-2-22〉 만화산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....165          | 〈그림 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....228               |
| 〈그림 4-3-1〉 음악산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....170               | 〈그림 4-4-13〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....230               |
| 〈그림 4-3-2〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....171         | 〈그림 4-4-14〉 게임산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....232                   |
| 〈그림 4-3-3〉 음악산업 음악 및 오디오음 출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....172 | 〈그림 4-4-15〉 게임산업 직무별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....233                 |
| 〈그림 4-3-4〉 음악산업 음반 복제 및 배급업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....172   | 〈그림 4-4-16〉 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....234                    |
| 〈그림 4-3-5〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....173       | 〈그림 4-4-17〉 게임산업 비용 지출 부문(2010년) .....238                            |
| 〈그림 4-3-6〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....174    | 〈그림 4-4-18〉 게임산업 주된 게임 판매 방식(2010년) .....241                         |
| 〈그림 4-3-7〉 음악산업 음악공연업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....176         | 〈그림 4-5-1〉 영화산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....246                    |
| 〈그림 4-3-8〉 음악산업 음악공연업 장르별 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....177             | 〈그림 4-5-2〉 영화산업 1차 시장 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....247              |
| 〈그림 4-3-9〉 음악산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....179             | 〈그림 4-5-3〉 영화산업 2차 시장 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....248              |
| 〈그림 4-3-10〉 음악산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....181          | 〈그림 4-5-4〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....250                |
| 〈그림 4-3-11〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....183          | 〈그림 4-5-5〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....252                |
| 〈그림 4-3-12〉 음악산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....185              | 〈그림 4-5-6〉 영화산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....254                    |
| 〈그림 4-3-13〉 음악산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....187              | 〈그림 4-5-7〉 영화산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....257                    |
| 〈그림 4-3-14〉 음악산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....188              | 〈그림 4-5-8〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....259                |
| 〈그림 4-3-15〉 음악산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....191              | 〈그림 4-5-9〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....260                |
| 〈그림 4-3-16〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....193          | 〈그림 4-5-10〉 영화산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....262                   |
| 〈그림 4-3-17〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....195          | 〈그림 4-5-11〉 영화산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....264                 |
| 〈그림 4-3-18〉 음악산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....197              | 〈그림 4-5-12〉 영화산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....265              |
| 〈그림 4-3-19〉 음악산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....199            | 〈그림 4-5-13〉 영화산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....267                    |
| 〈그림 4-3-20〉 음악산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....201         | 〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....271                 |
| 〈그림 4-3-21〉 음악산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....203               | 〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....272           |
| 〈그림 4-3-22〉 음악산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....205              | 〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....274               |
| 〈그림 4-3-23〉 음악산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....207              | 〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....276             |
| 〈그림 4-3-24〉 음악산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....209              | 〈그림 4-6-5〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....277             |
| 〈그림 4-3-25〉 음악산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....210          | 〈그림 4-6-6〉 애니메이션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....279                 |
| 〈그림 4-4-1〉 게임산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....214               | 〈그림 4-6-7〉 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....280              |
| 〈그림 4-4-2〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....215   | 〈그림 4-6-8〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률(창작 및 제작 매출액) .....281 |
| 〈그림 4-4-3〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....216        |  |

# 그림목차

|   |   |
|---|---|
| 〈그림 4-6-9〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률(창작 및 제작 매출액) .....285 | 〈그림 4-7-24〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....344           |
| 〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....288               | 〈그림 4-7-25〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....345           |
| 〈그림 4-6-11〉 애니메이션산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....289               | 〈그림 4-7-26〉 방송영상독립제작사 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....346               |
| 〈그림 4-6-12〉 애니메이션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....291               | 〈그림 4-7-27〉 방송영상독립제작사 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....347               |
| 〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....292           | 〈그림 4-7-28〉 방송영상독립제작산업 장비 소유 및 임대 현황 .....348                         |
| 〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....294           | 〈그림 4-7-29〉 방송영상독립제작산업 고품질화 전환 투자액 현황 .....349                        |
| 〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....296               | 〈그림 4-7-30〉 방송산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....352                |
| 〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....297             |   |
| 〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....299          | 〈그림 4-8-1〉 광고산업 매체별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....356                     |
| 〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....300                | 〈그림 4-8-2〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....357                 |
| 〈그림 4-6-19〉 애니메이션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....301               | 〈그림 4-8-3〉 광고산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....358                 |
| 〈그림 4-6-20〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....303          | 〈그림 4-8-4〉 광고산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....360                     |
| 〈그림 4-6-21〉 애니메이션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....305               | 〈그림 4-8-5〉 광고산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....362                     |
| 〈그림 4-6-22〉 애니메이션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....307               | 〈그림 4-8-6〉 광고산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....363                 |
| 〈그림 4-6-23〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....308           | 〈그림 4-8-7〉 광고산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....364                 |
|   | 〈그림 4-8-8〉 광고산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....365                     |
| 〈그림 4-7-1〉 방송산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....312                   | 〈그림 4-8-9〉 광고산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....366                   |
| 〈그림 4-7-2〉 방송산업 지상파방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....315                 | 〈그림 4-8-10〉 광고산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....367                     |
| 〈그림 4-7-3〉 방송산업 지상파 DMB 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....316               | 〈그림 4-8-11〉 광고산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....368                    |
| 〈그림 4-7-4〉 방송산업 종합유선방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....317                | 〈그림 4-8-12〉 광고산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....370                    |
| 〈그림 4-7-5〉 방송산업 일반위성방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....318                | 〈그림 4-8-13〉 광고산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....371                    |
| 〈그림 4-7-6〉 방송산업 위성 DMB 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....319                | 〈그림 4-8-14〉 광고산업 직급별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....372                    |
| 〈그림 4-7-7〉 방송산업 방송채널사용사업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....320              |   |
| 〈그림 4-7-8〉 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....321            | 〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....377                        |
| 〈그림 4-7-9〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....322          | 〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....380                  |
| 〈그림 4-7-10〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....323         | 〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....381                |
| 〈그림 4-7-11〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....324           | 〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....383                |
| 〈그림 4-7-12〉 방송영상독립제작사 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....325             | 〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....385                    |
| 〈그림 4-7-13〉 방송산업 매체별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....327                  | 〈그림 4-9-6〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....386 |
| 〈그림 4-7-14〉 방송산업매체별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....328                   | 〈그림 4-9-7〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....387      |
| 〈그림 4-7-15〉 방송산업 장르별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....331                  | 〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....398                    |
| 〈그림 4-7-16〉 방송산업 장르별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....332                  | 〈그림 4-9-9〉 캐릭터산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....399                    |
| 〈그림 4-7-17〉 방송산업 업종별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....334                | 〈그림 4-9-10〉 캐릭터산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....402                   |
| 〈그림 4-7-18〉 방송산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....336                  | 〈그림 4-9-11〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....404               |
| 〈그림 4-7-19〉 방송산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....338                | 〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....405               |
| 〈그림 4-7-20〉 방송산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....339             | 〈그림 4-9-13〉 캐릭터산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....407                   |
| 〈그림 4-7-21〉 방송산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....340                   | 〈그림 4-9-14〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....409                 |
| 〈그림 4-7-22〉 방송산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....342                  | 〈그림 4-9-15〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....410              |
| 〈그림 4-7-23〉 방송영상독립제작사 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....343             | 〈그림 4-9-16〉 캐릭터산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....411                    |



|  |  |
|--|--|
| 〈그림 4-9-17〉 캐릭터산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....413              | 〈그림 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....463 |
| 〈그림 4-9-18〉 캐릭터산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....414              | 〈그림 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....465       |
| 〈그림 4-9-19〉 캐릭터산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....415              | 〈그림 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....466      |
| 〈그림 4-9-20〉 캐릭터산업 부가가치액 구성비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....416           | 〈그림 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....467      |
| 〈그림 4-10-1〉 지식정보산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....420             | 〈그림 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....468      |
| 〈그림 4-10-2〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....421 | 〈그림 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 비율 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....470  |
| 〈그림 4-10-3〉 지식정보산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....423           |  |
| 〈그림 4-10-4〉 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....424         |  |
| 〈그림 4-10-5〉 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....425         |  |
| 〈그림 4-10-6〉 지식정보산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....427             |  |
| 〈그림 4-10-7〉 지식정보산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....429             |  |
| 〈그림 4-10-8〉 지식정보산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....430             |  |
| 〈그림 4-10-9〉 지식정보산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....432             |  |
| 〈그림 4-10-10〉 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....433        |  |
| 〈그림 4-10-11〉 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....434        |  |
| 〈그림 4-10-12〉 지식정보산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....436            |  |
| 〈그림 4-10-13〉 지식정보산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....438          |  |
| 〈그림 4-10-14〉 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....439       |  |
| 〈그림 4-10-15〉 지식정보산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....440             |  |
| 〈그림 4-10-16〉 지식정보산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....442            |  |
| 〈그림 4-10-17〉 지식정보산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....443            |  |
| 〈그림 4-10-18〉 지식정보산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....444            |  |
| 〈그림 4-10-19〉 지식정보산업 부가가치액 구성비중 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....445         |  |
| 〈그림 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....448           |  |
| 〈그림 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....450         |  |
| 〈그림 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....451       |  |
| 〈그림 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....452       |  |
| 〈그림 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....453           |  |
| 〈그림 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....455           |  |
| 〈그림 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....457           |  |
| 〈그림 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....458       |  |
| 〈그림 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....460       |  |
| 〈그림 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....461          |  |
| 〈그림 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 .....462        |  |

**C o n t e n t s**  
**I n d u s t r y**  
**S T A T I S T I C S**  
**2 0 1 1**

C o n t e n t s  
I n d u s t r y  
S T A T I S T I C S  
2 0 1 1

## 제1부

# 조사 개요

---

- 01 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 방향
- 02 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 분류체계
- 03 2010년 기준 콘텐츠산업통계 특징
- 04 조사대상

## 01

# 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 방향

기존 문화산업통계는 문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용하기 위해 2008년 기준 조사까지 10회 진행되었으며, 디지털콘텐츠 산업을 대변하는 통계로 디지털콘텐츠산업통계는 2005년 기준조사부터 2008년 기준 조사까지 4회 진행되었다. 그러나 2008년 정부 조직 개편에 따라 콘텐츠산업 진흥 정책이 일원화됨으로 인해 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계가 통합된 통계가 필요하게 되었으며, 이에 따라 2009년 기준 조사 부터는 콘텐츠산업통계로 통합하여 조사가 이루어지게 되었다. DB통합 작업(문화산업통계 및 디지털콘텐츠산업통계 통합 연구)을 통해 과거 2005년부터 2008년까지의 통계값(문화산업통계, 디지털콘텐츠산업통계)의 시계열을 유지하였다.

콘텐츠산업통계는 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인을 폐지하고 문화산업통계와 통합하였으며, 2010년 통계청으로부터 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭을 변경하는 것을 승인 받았다.

과거 문화산업통계 2003년 기준 조사에서는 통계 DB를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년 기준 조사에서는 2003년 기준 조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준 조사부터는 조사관리시스템 개발에 따라 2004년 기준 조사의 한계점을 극복하고자 하였으며, 2006년 기준 조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다하게 추정되는 부분을 최소화하고자 노력하였다. 2006년 기준 조사에서 정확한 모집단 파악과 여러 개의 사업을 영위하는 업체들을 파악했던 내용을 토대로 2007년 기준 조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어질 수 있었고, 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2006년 기준 조사에서 시행한 소분류 중심의 통계값들의 시계열을 유지하고자 노력하였다. 뿐만 아니라 2007년과 2008년 기준 조사에서는 응답률 향상에 초점을 맞추었으며, 이를 위해 대표 전화번호 음성안내 및 대표팩스번호, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등의 다양한 방법을 시행하였다. 2009년과 2010년 기준 콘텐츠산업통계조사에서는 이러한 내용들을 기반으로 조사하였다.

2010년 기준 콘텐츠산업통계의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

## ● 콘텐츠산업통계 통합내용

과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통계작성방법, 분류체계, 결과분석 등을 통합함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이하도록 하는데 중점을 두었으며, 지난 조사를 기반으로 휴폐업이 잦고 여러 개의 산업을 영위하고 있는 업체들의 특성을 반영해 콘텐츠산업통계 전체에서 중복 계상되는 부분을 배제하였다. 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 소분류 통계를 통합한 콘텐츠산업통계의 분류 체계에 따라 시계열을 유지할 수 있는 기반을 만드는데 2009년 기준조사에서 중점을 두었다면, 2010년 기준조사에서는 이러한 기반을 견고히 하는데 중점을 두었다. 따라서 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계를 모두 포함하는 콘텐츠산업을 대표하는 통계가 되었다.

## ● 콘텐츠산업통계 최적의 DB 구현

2009년 기준조사부터는 콘텐츠산업통계로 조사가 이루어졌기 때문에 과거 문화산업통계 DB와 디지털 콘텐츠산업통계 DB의 통합 작업을 통해 콘텐츠산업통계의 DB 구축 작업을 수행하였다. 이 과정에서 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 사업체리스트의 일대일 비교를 통해 중복된 부분은 정리하였으며, 정리된 리스트를 토대로 2009년 기준 콘텐츠산업통계 모집단을 확정하였고, 2010년에는 2009년에 확정된 모집단과 추가로 통계청사업체리스트 및 문화체육관광부에 등록된 신규리스트 등을 기반으로 조사를 수행하였다. 수행된 결과는 기존에 만들어진 조사관리 시스템에 입력하도록 하였으며, 입력된 결과를 기초로 편집 작업을 수행하였다. 편집 과정은 2005년부터 2009년까지 응답한 내용을 참고로 2010년에 응답 내용을 검토하였다.

조사관리시스템에서는 응답내용들을 종사자규모별로 그룹화 하여 볼 수 있으며, 또한 종사자규모별로 그룹화된 결과를 선도업체와 비선도업체로 구분할 수 있도록 하여 좀 더 정확한 통계값이 생성될 수 있도록 하였다.

기존에 있던 기능인 일일 체크 내역과 1인 종사자당 평균 매출액, 회수율과 입력오류, 항목무응답을 실시간으로 체크 할 수 있는 기능은 그대로 활용하였다.

## ● 다수의 업종을 영위하는 사업체 파악

콘텐츠산업을 영위하는 업체 중에는 다수의 업종을 영위하는 사업체들이 많아 이에 대한 처리가 매우 중요하다. 2009년과 2010년 콘텐츠산업통계 기준조사에서는 이를 위해 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 업체를 파악하는데 중점을 두어 소분류별 중복을 최소화하고자 노력하였다.

그리고 2008년 기준 까지는 도매와 소매를 분류하지 않은 산업이 있었으나, 2009년에는 도매와 소매를 분리하여 가치사슬별 산업규모를 생성할 수 있는 기초를 마련하였고, 2010년에는 이를 활용하여 가치사슬별 산업규모를 생성하였다.

## 02

# 2010년 기준 콘텐츠산업통계 조사 분류체계

## 2.1 콘텐츠산업통계 분류체계 통합작업 완료

2009년 기준 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계를 포함하고자 하였으며, 기본방향은 2009년에 개정된 통계청 한국표준산업분류체계와 2010년에 만들어진 콘텐츠산업 특수분류체계가 바탕이다. 이러한 분류체계는 2010년 기준에도 계속 적용 되었다.

2010년 기준 콘텐츠산업통계 분류체계는 한국표준산업분류체계와 콘텐츠산업 특수분류체계를 근간으로 콘텐츠산업 전문가, 학계 및 업계의 의견을 종합하여 통계의 특성에 맞게 재가공 하였다.

## 2.2 콘텐츠산업통계 분류체계

2010년 기준 콘텐츠산업통계 분류체계는 11개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.광고산업, 8.방송산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성하였다. 그러나 공연산업은 아직까지 산업에 대한 정의가 명확하지 않아, 콘텐츠산업전체 산업규모에는 포함시키지는 않았고 별도로 부록에만 포함시켰다. 2011년 기준 조사에서는 공연산업에 대한 정의를 명확하게 한 후 콘텐츠산업전체 산업규모에 포함시키는 것을 고려중이다.

콘텐츠산업분류체계는 12개 업종을 대분류로 하고, 12개 업종에 대한 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다.

〈그림 1-2-1〉 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정



〈표 1-2-1〉 콘텐츠산업통계 분류체계

| 대분류    | 중분류               | 소분류                                | 분류체계 정의   |
|--------|-------------------|------------------------------------|---|
| 출판 산업  | 출판업               | 서적출판업(종이매체출판업)                     | 신문, 잡지, 교과서(학습서적), 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체   |
|        |                   | 교과서 및 학습서적 출판업                     | 초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체  |
|        |                   | 신문발행업                              | 사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기관지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체  |
|        |                   | 잡지 및 정기간행물 발행업                     | 전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 주간, 월간, 계간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체  |
|        |                   | 정기광고 간행물 발행업                       | 부동산, 중고품 등 각종 상품 거래, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 사업체   |
|        |                   | 기타인쇄물출판업                           | 위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체   |
|        | 인쇄업               | 인쇄업                                | 수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 재판술에 의하여 인쇄하는 사업체 (단식옵셋 인쇄, 프린트 인쇄, 마사트제판 인쇄, 공판 인쇄 등) 단, 스크린인쇄 등 출판물과 직접적인 관련이없는 경우는 제외함 : 외부자료 인용(통계청, “공업제조업조사”, 2009; 통계청, “전국사업체조사”, 2009) |
|        |                   | 출판 도소매업                            | 서적 및 잡지류 도매업  |
|        | 서적 및 잡지류 소매업      |                                    | 각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체   |
|        | 계약배달 판매업 (신문배달판매) |                                    | 신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, “전국사업체조사”, 2009)  |
|        | 온라인출판 유통업         | 인터넷/모바일 전자출판제작업                    | 단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)  |
|        |                   | 인터넷/모바일 전자출판서비스업                   | 출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체   |
|        |                   | 인터넷서점(만화제외)                        | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등) : 외부자료 인용(통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010)   |
| 출판 임대업 | 서적임대(만화제외)        | 각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체 |   |

| 대분류   | 중분류             | 소분류                        | 분류체계 정의   |
|-------|-----------------|----------------------------|---|
| 만화 산업 | 만화 출판업          | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  | 만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(사업체)   |
|       |                 | 일반 출판사(만화부문)               | 일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(사업체)   |
|       | 온라인 만화 제작·유통업   | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체  |
|       |                 | 인터넷 만화콘텐츠 서비스              | 단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 사업체   |
|       |                 | 모바일 만화콘텐츠 서비스              | 단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 사업체(SK텔레콤, KT, LG유플러스만 해당)                         |
|       | 만화책 임대업         | 만화임대(만화방, 만화카페 등)          | 만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체                                   |
|       |                 | 서적임대(대여) (만화부문)            | 각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨)  |
|       | 만화 도소매업         | 만화 서적 및 잡지류 도매             | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체  |
|       |                 | 만화 서적 및 잡지류 소매             | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체  |
|       |                 | 인터넷서점(만화부문)                | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등) : 외부자료 인용(통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010)               |
| 음악 산업 | 음악제작업           | 음악 기획 및 제작업                | 음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)  |
|       |                 | 음반(음원) 녹음시설 운영업            | 음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체   |
|       | 음악 및 오디오 물출판업   | 음악 오디오물 출판업                | 음악관련 악보를 출판하는 업체  |
|       |                 | 기타 오디오물 제작업                | 기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련)  |
|       | 음반복제 및 배급업      | 음반 복제업                     | 음반을 복제하는 사업체  |
|       |                 | 음반 배급업                     | 음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체   |
|       | 음반 도소매업         | 음반 도매업                     | 음반을 도매하는 사업체  |
|       |                 | 음반 소매업                     | 음반을 소매하는 사업체  |
|       |                 | 인터넷 음반 소매업                 | 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010)                               |
|       | 온라인 음악 유통업      | 모바일음악 서비스업                 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체(SK텔레콤, KT, LG유플러스만 해당)                                       |
|       |                 | 인터넷음악 서비스업                 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체   |
|       |                 | 음원대리 중개업                   | 음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체   |
|       |                 | 인터넷/모바일음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 음원을 제작하여 모바일 음악서비스 업체 및 인터넷 음악서비스 업체에 제공하는 사업체  |
|       | 음악 공연업          | 음악공연 기획 및 제작업              | 음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체(단, 연극은 제외)                                       |
|       |                 | 기타 음악공연 서비스업               | 음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체(티켓발매 등)   |
|       | 노래연습장 운영업       | 노래연습장 운영업                  | 연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체 : 외부자료 인용(통계청, “전국사업체조사”, 2008) |
| 영화 산업 | 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 등 제작 후 서비스를 하는 사업체  |
|       |                 | 영화 배급                      | 일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체   |
|       |                 | 극장 상영                      | 실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체  |



| 대분류            | 중분류                       | 소분류                            | 분류체계 정의  |
|----------------|---------------------------|--------------------------------|--|
|                |                           | 영화 홍보 및 마케팅                    | 일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체  |
|                |                           | 영화투자 조합                        | 영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합   |
|                | DVD/VHS 제작 및 유통업          | DVD/VHS 제작                     | 비디오 영화를 기획 및 제작하는 사업체  |
|                |                           | DVD/VHS 도매                     | DVD/VHS를 도매하는 사업체  |
|                |                           | DVD/VHS 소매                     | DVD/VHS를 소매하는 사업체  |
|                |                           | DVD/VHS 대여                     | DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체   |
|                |                           | DVD/VHS 상영                     | DVD/VHS를 구입하여 모니터, TV, 프로젝터 등을 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체                               |
|                |                           | 온라인 상영                         | 인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체  |
| 게임 산업          | 게임 제작업                    | 게임 제작업체                        | 게임을 기획하거나 제작하는 사업체   |
|                | 게임 배급업                    | 게임 배급업체                        | 제작된 게임을 배급하는 사업체   |
|                | 게임 유통업                    | 컴퓨터 게임방 운영업                    | 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체   |
|                |                           | 전자 게임장 운영업                     | 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체   |
| 애니메이션 산업       | 애니메이션 제작업                 | 애니메이션 창작 제작                    | 창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)하는 사업체   |
|                |                           | 애니메이션 하청 제작                    | 애니메이션을 외주제작 및 주문제작, 재하청하는 사업체  |
|                |                           | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작          | 인터넷용/모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체  |
|                | 애니메이션 유통 및 배급업            | 애니메이션 유통, 배급, 마케팅, 및 홍보        | 극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 배급, 마케팅하는 사업체   |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체    |  |
| 방송 산업          | 지상파 방송                    | 지상파방송사업자                       | 방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체                                     |
|                |                           | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자             | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체                                |
|                | 유선방송                      | 종합유선방송 사업자                     | 다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체                            |
|                |                           | 중계유선방송 사업자                     | 지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체   |
|                |                           | 음악유선방송 사업자                     | 음반, 비디오물, 게임 등에 수록된 음악을 송신하는 사업체   |
|                | 위성방송                      | 일반위성방송 사업자                     | 인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체                              |
|                |                           | 위성이동멀티미디어방송 사업자                | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체                                 |
|                | 방송채널사용사업                  | 방송채널사용 사업자                     | 지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체 |
|                | 전광판 방송                    | 전광판방송 사업자                      | 상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체                               |
|                | 방송영상물제작업                  | 방송영상독립제작사                      | 재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체                          |
|                | 인터넷 영상물 제공업               | 인터넷방송영상물 서비스업                  | 방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체(공TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)                                  |
|                |                           | 인터넷TV 방송업                      | 방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체(SBSi, iMBC, KBSi 등)                                    |
|                |                           | 인터넷프로토콜TV(IPTV)                | 초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 olleh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV)          |
| 방송영상물 배급 및 중개업 | 방송영상물 배급업                 | 방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체 |  |

| 대분류            | 중분류                | 소분류   | 분류체계 정의  |
|----------------|--------------------|---|--|
| 방송 산업          |                    | 방송영상물 중개업                                   | 방송영상물 저작권자, 방송사 및 방송영상물을 방영하고자하는 사업체 간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체                  |
|                |                    | 기타 방송영상물 서비스업                               | 기타 방송영상물을 서비스하는 사업체  |
|                | 방송관련 단체            | 방송영상산업 직능단체                                 | 방송영상산업 관련 업무를 영위하는 협회 및 단체   |
|                |                    | 방송영상산업 전문인력 양성기관                            | 방송영상산업 관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관  |
| 광고 산업          | 광고(종합) 대행업         | 광고대행·매체대행                                   | 광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체                  |
|                |                    | 광고기획·전략대행                                   | 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체                                     |
|                | 광고 제작업             | CM·영상·카피·그래픽 제작                             | 광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 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, 로고타이프, 기업컬러 등을 제작하는 사업체  |
|                | 서비스업               | 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 행사의 기획·연출·제작·설계 등을 하는 사업체  |
|                |                    | Space Design                                | 전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작·관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체                                     |
|                | 인쇄업                | 인쇄  | 브로슈어, 카탈로그, 리플렛 전단, 원색 인쇄물, 책자, 포장물 및 사보 제작·편집하는 사업체                                 |
|                |                    | 제판  | 제판, 출력, 사진제판, 필름출력·제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체                                   |
|                | 온라인업               | 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, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체                                 |
|                |                    | 광고제작  | 배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체                                     |
|                | 기타업                | 광고물 기획·편집                                   | 영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체   |
|                |                    | 기타(장비취급 등)                                  | 전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체                                    |
|                | 캐릭터 산업             | 캐릭터 제작업                                     | 캐릭터 개발 및 라이선스업   |
| 캐릭터상품 제조업      |                    |   | 캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체   |
| 캐릭터 상품 유통업     |                    | 캐릭터상품 도매업                                   | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체  |
|                |                    | 캐릭터상품 소매업                                   | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체  |
| 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체 |  |
| 지식 정보 산업       | e-learning업        | e-learning 기획업                              | 유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체                        |
|                |                    | e-learning 인터넷/                             | 인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체   |

| 대분류              | 중분류                   | 소분류                             | 분류체계 정의   |
|------------------|-----------------------|---------------------------------|---|
|                  |                       | 모바일 서비스업                        |   |
|                  |                       | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)   |
|                  |                       | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체   |
|                  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체 (인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스 제외)     |
|                  | 포털 및 기타 인터넷 정보매개서비스업  | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체  |
| 콘텐츠 솔루션 산업       | 콘텐츠 솔루션업              | 저작물                             | 각종 디지털콘텐츠를 제작/편집하기 위해 사용되는 솔루션(CG/영상, 게임, LMS, e-learning 등)  |
|                  |                       | 콘텐츠보호                           | 유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등)   |
|                  |                       | 모바일솔루션                          | 모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼 등)   |
|                  |                       | 과금/결제                           | 웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)  |
|                  |                       | CMS                             | 온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션  |
|                  |                       | CDN                             | 네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션 |
|                  |                       | 기타                              | 콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웨에이션스 등 용역 및 서비스   |
| 공연 산업 (음악 공연 제외) | 공연업                   | 공연기획 및 제작업                      | 음악공연을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체  |
|                  |                       | 공연시설 운영업                        | 영화상영관을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체   |
|                  | 공연관련 서비스업             | 공연 및 제작관련 대리업                   | 음악공연을 제외한 공연관련 제작자의 주문에 따라 제작자를 대리하여 장소 및 예약 등을 대리하는 사업체  |
|                  |                       | 매니저업                            | 예술가, 연예인, 스포츠인 등 일반적으로 공인을 대리하고 관리하는 사업체로 고객을 위하여 계약협상, 금전문제 관리, 경력 홍보 등을 수행하는 사업체  |

## 03

# 2010년 기준 콘텐츠산업통계 특징

### 3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련

콘텐츠산업통계 분류체계에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 DB를 재분석하여 2005년부터 2010년까지 콘텐츠산업 소분류 및 통계의 시계열을 유지하였으며, 또한 각 산업의 유통부분에서 도매와 소매를 구분하였다. 이는 향후에도 유통관련 정책수립과 활용성을 강화하기 위한 노력이다. 이로 인해 각 산업별 가치사슬에 따른 산업규모를 구성할 수 있게 되었다.

### 3.2 산업별 조사표 구분 확대

2010년 기준조사는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 조사표를 토대로 재구성하였으며, 또한 학계와 업계 전문가의 자문결과를 토대로 산업별 특성에 맞게 항목을 수정하였다. 그리고 항목별로 설명을 추가하여, 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였다.

### 3.3 분류체계 정의, 모집단 확보 및 정리

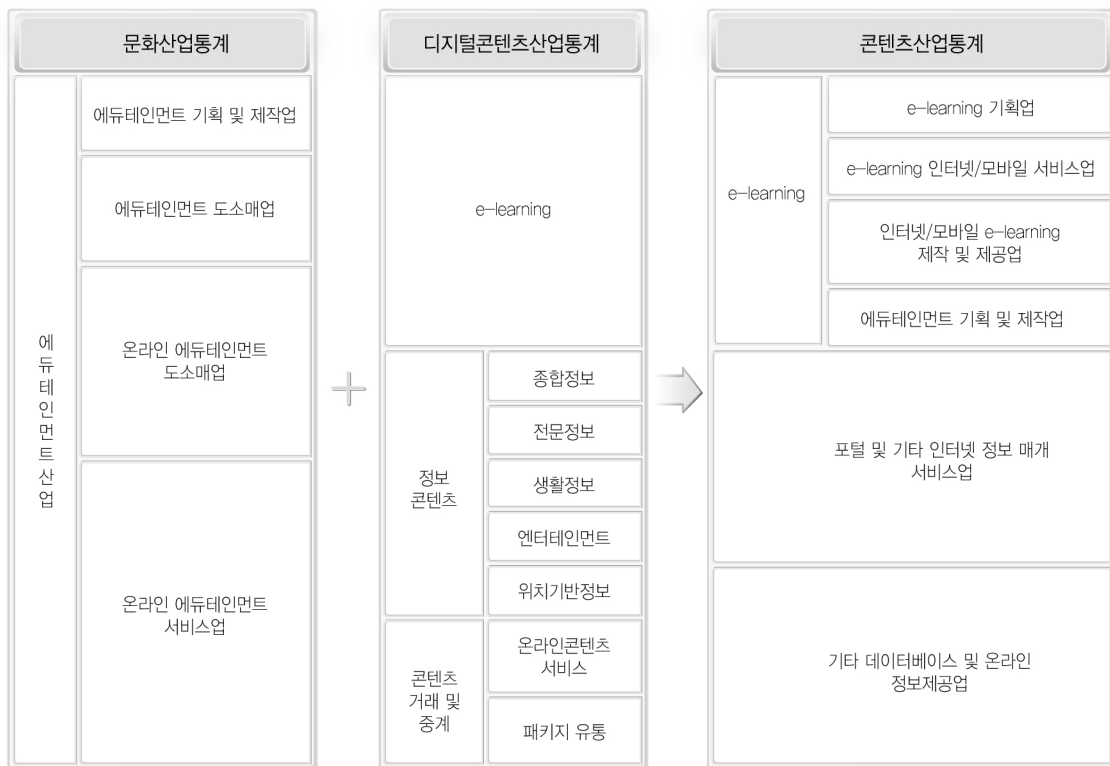
이전의 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 작성은 동일한 사업체를 대상으로 조사가 이루어진 경우가 많아서 모집단 리스트 정리 작업을 수행하였다. 모집단 리스트 정리 이후, 각 사업체에 분류체계 변경에 따른 혼란을 막기 위해 변경된 분류체계의 정의에 관해 공지하였다.

분류체계 정의는 혼란을 최소화하기 위하여 콘텐츠산업통계 분류체계 중 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터는 기존 문화산업통계 분류체계를 따랐으며, 콘텐츠솔루션은 디지털콘텐츠산업통계 분류체계와 동일하게 하였다. 지식정보는 기존 문화산업통계의 에듀테인먼트와 디지

털콘텐츠산업통계의 정보, e-learning, 콘텐츠거래 및 중개부분을 통합하여 새로 신설하였다.

문화산업통계의 에듀테인먼트산업 소분류 중에서는 ‘에듀테인먼트 기획 및 제작업’만을 소분류로 유지하였으며, 나머지 3개(에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 서비스업)는 ‘e-learning 인터넷/모바일 서비스’ 소분류에 포함시켰다. 콘텐츠산업통계에서는 디지털 콘텐츠산업통계에서의 ‘종합정보’, ‘전문정보’, ‘생활정보’, ‘엔터테인먼트’, ‘위치기반정보’, ‘온라인콘텐츠서비스’, ‘패키지유통’ 등 7개 소분류를 ‘포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업’과 ‘기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업’으로 변경하였다. 이는 콘텐츠산업특수분류체계를 따른 것이다.

〈그림 1-3-1〉 2010년 콘텐츠산업통계에서 추가된 지식정보산업 분류체계



〈표 1-3-1〉 2010년 콘텐츠산업통계에서 추가된 콘텐츠솔루션산업 분류체계

| 대분류      | 중분류     | 소분류    |
|----------|---------|--------|
| 콘텐츠솔루션산업 | 콘텐츠솔루션업 | 저작물    |
|          |         | 콘텐츠보호  |
|          |         | 모바일솔루션 |
|          |         | 과금/결제  |
|          |         | CMS    |
|          |         | CDN    |
|          |         | 기타     |

# 04 조사대상

## 4.1 콘텐츠사업체 실태조사 모집단리스트 확보 및 표본 선정

<그림 1-4-1> 콘텐츠사업체 실태조사 모집단리스트 확보



2010년 기준조사 모집단은 직접 조사를 실시하는 모집단리스트와 직접 조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2010년 기준조사 모집단은 2009년 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 확정했다. 8개 산업분야 실태조사 모집단 리스트 110,882개의 사업체 중 조사대상 리스트로 확정된 사업체 수는 11,678개로 확정되었다.

산업분야별로 보면, 출판은 2009년 기준 통계청 ‘전국사업체조사’ 결과에서 파악된 27,803개를 모집단으로 하고 이중 표본 1,735개를 추출하였고, 음악은 37,634개중 표본 738개를 추출하여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 음악, 애니메이션, 방송(독립제작), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션은 유통과 관련된 분야는 표본조사를 실시하였고, 기획 및 제작과 관련된 분야는 전수조사를 실시하였다. 영화는 영화진흥위원회가 보유하고 있는 업체 리스트와 「방송산업 실태조사 보고서」로부터 인용한 리스트를 토대로 1·2차 시장 모집단을 1,663개로 확정하였고 이중 방송통신 모집단 59개를 제외하고 전수조사를 실시하였다. 홈비디오(DVD/VHS) 대여업 및 상영업은 2,123개 모집단 중 206개의 표본을 추출하여 표본조사를 실시하였다. 광고는 2009년 기준 통계청 ‘전국사업체조사’, 2010년 광고산업통계조사, 상공회의소와 매경 광고등록업체 DB, 광고연감 DB를 토대로 5,011개의 모집단을 확정하였고 이중 2,762개를 조사집행 하였다. 방송(독립제작 제외)는 2010년 12월말 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 451개(전광판방송사업자 제외)를 모집단으로 하여 전수조사를 실시하였다.

〈표 1-4-1〉 콘텐츠사업체 실태조사 모집단 표본 선정

| 구분      | 모집단(콘텐츠산업 업체)리스트      |                           | 표본<br>리스트 |
|---------|-----------------------|---------------------------|-----------|
|         | 실태조사리스트 <sup>1)</sup> | 타기관 인용자료리스트 <sup>2)</sup> |           |
| 출판산업    | 27,803개               | -                         | 1,735개    |
| 만화산업    | 9,634개                | -                         | 448개      |
| 음악산업    | 37,634개               | -                         | 738개      |
| 게임산업    | 20,658개               | -                         | 2,000개    |
| 영화산업    | -                     | 영화산업 : 3,727개             | 1,810개    |
| 애니메이션산업 | 308개                  | -                         | 289개      |
| 방송산업    | -                     | 방송산업 : 451개               | 451개      |
| 독립제작    | 475개                  | -                         | 475개      |
| 광고      | -                     | 광고산업 : 5,011개             | 2,762개    |
| 캐릭터     | 1,593개                | -                         | 403개      |
| 지식정보    | 2,459개                | -                         | 380개      |
| 콘텐츠솔루션  | 1,129개                | -                         | 187개      |
| 소계      | 101,693개              | 9,189개                    | 11,678개   |
| 합계      |                       | 110,882개                  | 11,678개   |

1) 2010년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)

2) 2010년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

2006년 기준조사부터 2008년 기준조사까지는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 표본수를 단순 합친 결과이며, 2009년 기준조사는 콘텐츠산업통계로 처음 조사한 결과이다. 그러므로 2009년과 2010년의 표본 규모를 2006년부터 2008년까지의 조사와 직접적인 비교를 할 수 없다. 2010년 조사 규모는 11,678개로 2009년의 조사 규모보다 506개 증가하였다.

〈표 1-4-2〉 콘텐츠사업체 실태조사 연도별 표본대상 규모 비교

(단위: 개)

| 구분      | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
|         | 조사규모   | 조사규모   | 조사규모   | 조사규모   | 조사규모   |
| 출판산업    | 2,500  | 1,000  | 2,200  | 1,850  | 1,735  |
| 만화산업    | 421    | 300    | 450    | 430    | 448    |
| 음악산업    | 697    | 400    | 500    | 600    | 738    |
| 게임산업    | 2,250  | 2,315  | 2,201  | 2,000  | 2,000  |
| 영화산업    | 1,018  | 1,258  | 2,026  | 1,833  | 1,810  |
| 애니메이션산업 | 160    | 200    | 250    | 230    | 289    |
| 방송산업    | 473    | 473    | 878    | 838    | 926    |
| 독립제작    | -      | -      | 391    | 393    | 475    |
| 광고      | 2,957  | 3,005  | 3,375  | 2,441  | 2,762  |
| 캐릭터     | 300    | 400    | 400    | 400    | 403    |
| 지식정보    | 617    | 819    | 825    | 350    | 380    |
| 콘텐츠솔루션  | 380    | 404    | 635    | 200    | 187    |
| 합계      | 11,773 | 10,574 | 13,740 | 11,172 | 11,678 |

〈표 1-4-3〉 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위: 개)

| 중분류                     | 소분류                           | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |
|-------------------------|-------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 출판업                     | 서적출판업(종이매체출판업)                | 2,245개  | 2,329개  | 2,011개  | 2,032개  | 2,018개  |
|                         | 교과서 및 학습서적 출판업                |         |         | 652개    | 659개    | 663개    |
|                         | 신문발행업                         | 403개    | 391개    | 376개    | 387개    | 364개    |
|                         | 잡지 및 정기 간행물 발행업               | 965개    | 1,107개  | 1,080개  | 1,088개  | 1,092개  |
|                         | 정기광고 간행물 발행업                  | 445개    | 375개    | 367개    | 357개    | 343개    |
|                         | 기타 오디오 기록 매체 출판업              | 22개     | 21개     | -       | -       | -       |
|                         | 기타인쇄물출판업                      | 260개    | 262개    | 228개    | 221개    | 195개    |
| 인쇄업                     | 인쇄업                           | 14,757개 | 14,770개 | 13,816개 | 13,532개 | 13,419개 |
| 출판 도소매업                 | 서적 및 잡지류 도매업                  | 1,928개  | 1,965개  | 1,920개  | 1,899개  | 1,832개  |
|                         | 서적 및 잡지류 소매업                  | 5,451개  | 5,432개  | 5,323개  | 5,221개  | 5,013개  |
| 온라인 출판유통업 <sup>3)</sup> | 인터넷/모바일 전자출판제작업               | 77개     | 112개    | 125개    | 136개    | 148개    |
|                         | 인터넷/모바일 전자출판서비스               |         |         | 35개     | 38개     | 41개     |
|                         | 인터넷서점(만화제외)                   | -       | -       | -       | -       | -       |
| 출판임대업                   | 서적임대(만화제외)                    | 3,800개  | 3,473개  | 3,322개  | 2,904개  | 2,675개  |
| 출판산업 합계                 |                               | 30,353개 | 30,237개 | 29,255개 | 28,474개 | 27,803개 |
| 만화출판업                   | 만화 출판사<br>(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 60개     | 62개     | 81개     | 103개    | 96개     |
|                         | 일반 출판사(만화부문)                  | 130개    | 116개    | 120개    | 123개    | 118개    |

3) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함



| 중분류                | 소분류                        | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |
|--------------------|----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 온라인 만화 제작·유통업      | 인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP)  | -       | -       | 45개     | 45개     | 43개     |
|                    | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스             | 27개     | 28개     | 32개     | 32개     | 31개     |
|                    | 모바일 만화 콘텐츠 서비스             | 3개      | 3개      | 3개      | 3개      | 3개      |
| 만화책 임대업            | 만화임대(만화방, 만화카페 등)          | 1,000개  | 950개    | 943개    | 936개    | 902개    |
|                    | 서적임대(대여)(만화부문)             | 3,800개  | 3,473개  | 3,322개  | 3,302개  | 3,132개  |
| 만화 도소매업            | 만화 서적 및 잡지류 도매             | 325개    | 318개    | 311개    | 301개    | 187개    |
|                    | 만화 서적 및 잡지류 소매             | 5,451개  | 5,432개  | 5,323개  | 5,264개  | 5,122개  |
|                    | 인터넷서점(만화부문)                | -       | -       | -       | -       | -       |
| 만화산업 합계            |                            | 10,796개 | 10,382개 | 10,180개 | 10,109개 | 9,634개  |
| 음악제작업              | 음악 기획 및 제작업                | 1,223개  | 1,039개  | 906개    | 1,125개  | 1,146개  |
|                    | 음반(음원)녹음시설 운영업             | 266개    | 230개    | 158개    | 141개    | 133개    |
| 음악 및 오디오물 출판업      | 음악 오디오물 출판업                | -       | -       | 62개     | 59개     | 53개     |
|                    | 기타 오디오물 제작업                | -       | -       | 7개      | 6개      | 6개      |
| 음반 복제 및 배급업        | 음반 복제업                     | -       | -       | 59개     | 52개     | 48개     |
|                    | 음반 배급업                     | -       | -       | 15개     | 14개     | 14개     |
| 음반 도소매업            | 음반 도매 및 소매업                | 350개    | 310개    | 233개    | 221개    | 199개    |
|                    | 인터넷 음반 소매업                 | -       | -       | -       | -       | -       |
| 온라인 음악 유통업         | 모바일 음악서비스업                 | 3개      | 3개      | 3개      | 3개      | 3       |
|                    | 인터넷 음악서비스업                 | 227개    | 216개    | 165개    | 189개    | 192개    |
|                    | 음원대리 중개업                   | 32개     | 35개     | 38개     | 43개     | 45개     |
|                    | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 120개    | 132개    | 133개    | 101개    | 68개     |
| 음악공연업              | 음악공연 기획 및 제작업              | 417개    | 374개    | 377개    | 423개    | 456개    |
|                    | 기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)        | 9개      | 15개     | 18개     | 18개     | 18개     |
| 노래연습장 운영업          | 노래연습장 운영업                  | 34,461개 | 37,947개 | 35,463개 | 35,864개 | 35,253개 |
| 음악산업 합계            |                            | 37,108개 | 40,301개 | 37,637개 | 38,259개 | 37,634개 |
| 게임 제작업             | 게임 제작업체                    | 2,786개  | 2,792개  | 3,317개  | 3,666개  | 1,094개  |
| 게임 배급업             | 게임 배급업체                    | 845개    | 952개    | 1,256개  | 1,445개  |         |
| 게임 유통업             | 컴퓨터 게임방 운영업                | 20,986개 | 20,607개 | 21,496개 | 21,547개 | 19,014개 |
|                    | 전자 게임장 운영업                 | 8,185개  | 10,182개 | 3,224개  | 3,877개  | 550개    |
| 게임산업 합계            |                            | 32,802개 | 34,533개 | 29,293개 | 30,535개 | 20,658개 |
| 영화제작               | 일반 영화 제작                   | 1,754개  | 534개    | 725개    | 444개    | 505개    |
|                    | 비디오/DVD 제작                 |         |         |         |         |         |
|                    | 광고 영화 및 비디오/DVD제작          |         |         |         |         |         |
|                    | 인터넷영화 제작                   |         |         |         |         |         |
|                    | 모바일영화 제작                   |         |         |         |         |         |
| 영화 제작지원            | 영화 및 비디오 제작 관련 서비스         | 186개    | 162개    | 259개    | 95개     | 103개    |
| 영화 및 비디오물 배급 및 유통업 | 영화 배급 및 마케팅·홍보             | 53개     | 37개     | 196개    | 33개     | 67개     |
|                    | 비디오/DVD물 배급/수입             | 952개    | 280개    | 289개    | 466개    | 460개    |
|                    | 비디오/DVD물 도매                |         |         |         |         |         |
|                    | 비디오/DVD물 소매                |         |         |         |         |         |
|                    | 비디오/DVD물 임대                |         |         |         |         |         |
| 영화 및 비디오/DVD물 상영업  | 영화관 운영                     | 678개    | 362개    | 340개    | 461개    | 428개    |
|                    | 비디오/DVD물 감상실 운영            | 1,000개  | 700개    | 987개    | 485개    | 429개    |
| 온라인 영화 유통업         | 인터넷영화 서비스업                 | 40개     | 73개     | 26개     | 36개     | 41개     |
|                    | 모바일영화 서비스업                 |         |         |         |         |         |
| 영화산업 합계            |                            | 8,663개  | 5,134개  | 4,893개  | 4,109개  | 3,727개  |

| 종분류                    | 소분류                            | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |
|------------------------|--------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 애니메이션 제작업              | 애니메이션 창작제작                     | 130개   | 142개   | 151개   | 162개   | 182개   |
|                        | 애니메이션 하청제작                     | 110개   | 118개   | 102개   | 102개   | 101개   |
|                        | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작          | 5개     | 7개     | 7개     | 8개     | 8개     |
| 애니메이션 유통 및 배급업         | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보         | 7개     | 8개     | 8개     | 9개     | 9개     |
| 온라인 애니메이션유통업           | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)      | 8개     | 8개     | 8개     | 8개     | 8개     |
| 애니메이션산업 합계             |                                | 260개   | 283개   | 276개   | 289개   | 308개   |
| 지상파방송                  | 지상파방송 사업자                      | 43개    | 44개    | 47개    | 54개    | 54개    |
|                        | 지상파이동멀티미디어방송 사업자4)             | 6개     | 6개     | 6개     | 6개     | 19개    |
| 유선방송                   | 종합유선방송 사업자                     | 107개   | 103개   | 103개   | 100개   | 94개    |
|                        | 중계유선방송 사업자                     | 139개   | 115개   | 108개   | 99개    | 100개   |
|                        | 음악유선방송 사업자                     | 10개    | 6개     | -      | -      | -      |
| 위성방송                   | 일반위성방송 사업자                     | 1개     | 1개     | 1개     | 1개     | 1개     |
|                        | 위성이동멀티미디어방송 사업자                | 1개     | 1개     | 1개     | 1개     | 1개     |
| 방송채널사용사업               | 방송채널사용 사업자                     | 187개   | 188개   | 187개   | 184개   | 179개   |
| 인터넷영상물제공업              | 인터넷프로토콜TV (IPTV)               | -      | -      | -      | 3개     | 3개     |
| 방송영상물제작업               | 독립제작사                          | -      | -      | 391개   | 393개   | 475개   |
| 방송산업 합계4)              |                                | 494개   | 464개   | 844개   | 841개   | 926개   |
| 광고                     | 광고(종합)대행                       | 1,064개 | 1,069개 | 830개   | 1,501개 | 1,538개 |
|                        | 광고제작                           | 640개   | 795개   | 570개   | 376개   | 1,127개 |
|                        | 서비스                            | 250개   | 257개   | 291개   | 154개   | 471개   |
|                        | 인쇄                             | 2,043개 | 2,013개 | 2,302개 | 1,553개 | 2,340개 |
|                        | 온라인                            | 278개   | 284개   | 280개   | 145개   | 360개   |
|                        | 기타                             | 2,701개 | 2,311개 | 2,189개 | 805개   | 2,153개 |
| 광고산업 합계5)              |                                | 4,735개 | 4,830개 | 4,767개 | 4,532개 | 5,011개 |
| 캐릭터 제작업                | 캐릭터 제작업(라이선스)                  | 250개   | 278개   | 292개   | 295개   | 302개   |
|                        | 캐릭터상품 제조업                      | 379개   | 392개   | 398개   | 412개   | 415개   |
| 캐릭터 상품 유통업             | 캐릭터상품 도소매업                     | 750개   | 861개   | 831개   | 835개   | 876개   |
| 캐릭터산업 합계               |                                | 1,379개 | 1,531개 | 1,521개 | 1,542개 | 1,593개 |
| e-learning업            | e-learning 기획업                 |        |        |        | 368개   | 373개   |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업        | 621개   | 756개   | 1,145개 | 650개   | 655개   |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP) |        |        |        | 213개   | 224개   |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                | 140개   | 165개   | 171개   | 182개   | 186개   |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  |                                | 426개   | 483개   | 541개   | 586개   | 682개   |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 |                                | 258개   | 283개   | 322개   | 331개   | 339개   |
| 지식정보산업 합계              |                                | 1,445개 | 1,687개 | 2,179개 | 2,330개 | 2,459개 |
| 콘텐츠 솔루션업               | 저작물                            |        |        | 65개    | 66개    | 72개    |
|                        | 콘텐츠보호                          |        |        | 53개    | 61개    | 63개    |
|                        | 모바일솔루션                         |        |        | 155개   | 185개   | 192개   |
|                        | 과금/결제                          | 559개   | 572개   | 53개    | 59개    | 59개    |
|                        | CMS                            |        |        | 106개   | 116개   | 118개   |
|                        | CDN                            |        |        | 39개    | 42개    | 43개    |
|                        | 기타솔루션                          |        |        | 550개   | 575개   | 582개   |
| 콘텐츠솔루션업 합계             |                                | 559개   | 572개   | 1,021개 | 1,104개 | 1,129개 |

4) 지상파이동멀티미디어방송 사업자 수에 지상파3사가 포함되어, 전체 사업자 수에도 지상파3사가 중복 포함

5) 광고산업 사업체는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 사업체 수 및 사업체 비중에 있어서 세부업종의 합계가 전체합계보다 큼

〈표 1-4-4〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위: 개)

| 대분류                            | 종사자 규모  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|--------------------------------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|----------------|---------------|
| 출판산업                           | 1~4인    | 24,673 | 24,655 | 23,710 | 22,947 | 22,449 | 80.7  | ▽2.2           | ▽2.3          |
|                                | 5~9인    | 3,281  | 3,211  | 3,182  | 3,162  | 3,029  | 10.9  | ▽4.2           | ▽2.0          |
|                                | 10~49인  | 2,094  | 2,058  | 2,049  | 2,046  | 2,014  | 7.2   | ▽1.6           | ▽1.0          |
|                                | 50~99인  | 192    | 195    | 193    | 191    | 188    | 0.7   | ▽1.6           | ▽0.5          |
|                                | 100인 이상 | 113    | 118    | 121    | 128    | 123    | 0.4   | ▽3.9           | 2.1           |
| 출판산업 합계 <sup>6)</sup>          |         | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 100.0 | ▽2.4           | ▽2.2          |
| 만화산업                           | 1~4인    | 10,585 | 10,163 | 9,951  | 9,888  | 9,414  | 97.7  | ▽4.8           | ▽2.9          |
|                                | 5~9인    | 131    | 136    | 149    | 143    | 146    | 1.5   | 2.1            | 2.7           |
|                                | 10~49인  | 66     | 68     | 68     | 66     | 62     | 0.6   | ▽6.1           | ▽1.6          |
|                                | 50~99인  | 14     | 15     | 12     | 12     | 12     | 0.1   | 0.0            | ▽3.8          |
|                                | 100인 이상 | -      | -      | -      | -      | -      | -     | -              | -             |
| 만화산업 합계 <sup>7)</sup>          |         | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634  | 100.0 | ▽4.7           | ▽2.8          |
| 음악산업                           | 1~4인    | 35,380 | 38,593 | 35,920 | 36,517 | 35,886 | 95.4  | ▽1.7           | 0.4           |
|                                | 5~9인    | 1,507  | 1,469  | 1,513  | 1,523  | 1,526  | 4.1   | 0.2            | 0.3           |
|                                | 10~49인  | 201    | 202    | 163    | 177    | 179    | 0.5   | 1.1            | ▽2.9          |
|                                | 50~99인  | 13     | 29     | 32     | 33     | 34     | 0.1   | 3.0            | 27.2          |
|                                | 100인 이상 | 7      | 8      | 9      | 9      | 9      | 0.0   | 0.0            | 6.5           |
| 음악산업 합계 <sup>8)</sup>          |         | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 | 100.0 | ▽1.6           | 0.4           |
| 게임산업                           | 1~4인    | 28,267 | 29,884 | 24,714 | 25,845 | 18,573 | 89.9  | ▽28.1          | ▽10.0         |
|                                | 5~9인    | 4,108  | 4,203  | 4,108  | 4,202  | 1,585  | 7.7   | ▽62.3          | ▽21.2         |
|                                | 10~49인  | 329    | 345    | 357    | 368    | 372    | 1.8   | 1.1            | 3.1           |
|                                | 50~99인  | 65     | 66     | 69     | 71     | 76     | 0.4   | 7.0            | 4.0           |
|                                | 100인 이상 | 33     | 35     | 45     | 49     | 52     | 0.3   | 6.1            | 12.0          |
| 게임산업 합계                        |         | 32,802 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 100.0 | ▽32.3          | ▽10.9         |
| 애니메이션산업                        | 1~4인    | 131    | 138    | 125    | 143    | 150    | 48.7  | 4.9            | 3.4           |
|                                | 5~9인    | 45     | 46     | 48     | 45     | 57     | 18.5  | 26.7           | 6.1           |
|                                | 10~49인  | 73     | 87     | 88     | 86     | 85     | 27.6  | ▽1.2           | 3.9           |
|                                | 50~99인  | 7      | 9      | 12     | 12     | 11     | 3.6   | ▽8.3           | 12.0          |
|                                | 100인 이상 | 4      | 3      | 3      | 3      | 5      | 1.6   | 66.7           | 5.7           |
| 애니메이션산업 합계                     |         | 260    | 283    | 276    | 289    | 308    | 100.0 | 6.6            | 4.3           |
| 방송산업<br>(독립제작 제외)              | 1~4인    | 125    | 105    | 109    | 99     | 96     | 22.3  | ▽3.0           | ▽6.4          |
|                                | 5~9인    | 37     | 49     | 36     | 36     | 48     | 11.1  | 33.3           | 6.7           |
|                                | 10~49인  | 153    | 136    | 119    | 159    | 155    | 36.0  | ▽2.5           | 0.3           |
|                                | 50~99인  | 63     | 64     | 62     | 47     | 58     | 13.5  | 23.4           | ▽2.0          |
|                                | 100인 이상 | 57     | 58     | 87     | 72     | 74     | 17.2  | 2.8            | 6.7           |
| 방송산업(독립제작 제외) 합계 <sup>9)</sup> |         | 435    | 412    | 413    | 413    | 431    | 100.0 | 4.4            | ▽0.2          |
| 방송산업<br>(독립제작)                 | 1~4인    | -      | -      | 151    | 154    | 240    | 50.5  | 55.8           | -             |
|                                | 5~9인    | -      | -      | 117    | 115    | 113    | 23.8  | ▽1.7           | -             |
|                                | 10~49인  | -      | -      | 106    | 108    | 107    | 22.5  | ▽0.9           | -             |
|                                | 50~99인  | -      | -      | 15     | 14     | 13     | 2.7   | ▽7.1           | -             |
|                                | 100인 이상 | -      | -      | 2      | 2      | 2      | 0.4   | 0.0            | -             |
| 방송산업(독립제작) 합계                  |         | -      | -      | 391    | 393    | 475    | 100.0 | 20.9           | -             |

6) 인터넷서점(만화제외) 제외

7) 인터넷서점(만화부문) 제외

8) 인터넷 음반 소매업 제외

9) 방송산업 사업체 중 중계유선방송 사업체와 방송채널사용 사업체는 응답한 사업체 수만 포함, 방송산업 중 독립제작 제외

| 대분류         | 종사자 규모  | 2006년 | 2007년  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|---------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 광고산업        | 1~4인    | 3,299 | 3,239  | 3,338 | 2,864 | 3,286 | 65.6  | 14.7        | ▽0.1       |
|             | 5~9인    | 889   | 986    | 725   | 883   | 985   | 19.7  | 11.6        | 2.6        |
|             | 10~49인  | 495   | 558    | 629   | 700   | 661   | 13.2  | ▽5.6        | 7.5        |
|             | 50~99인  | 36    | 26     | 47    | 67    | 52    | 1.0   | ▽22.4       | 9.6        |
|             | 100인 이상 | 16    | 20     | 28    | 18    | 27    | 0.5   | 50.0        | 14.0       |
| 광고산업 합계     |         | 4,735 | 4,829* | 4,767 | 4,532 | 5,011 | 100.0 | 10.6        | 1.4        |
| 캐릭터산업       | 1~4인    | 748   | 755    | 741   | 753   | 797   | 50.0  | 5.8         | 1.6        |
|             | 5~9인    | 149   | 263    | 264   | 271   | 275   | 17.3  | 1.5         | 16.6       |
|             | 10~49인  | 383   | 391    | 392   | 393   | 394   | 24.7  | 0.3         | 0.7        |
|             | 50~99인  | 53    | 73     | 74    | 75    | 76    | 4.8   | 1.3         | 9.4        |
|             | 100인 이상 | 46    | 49     | 50    | 50    | 51    | 3.2   | 2.0         | 2.6        |
| 캐릭터산업 합계    |         | 1,379 | 1,531  | 1,521 | 1,542 | 1,593 | 100.0 | 3.3         | 3.7        |
| 지식정보 산업     | 1~4인    | 508   | 611    | 912   | 935   | 1,028 | 41.8  | 9.9         | 19.3       |
|             | 5~9인    | 415   | 486    | 607   | 696   | 723   | 29.4  | 3.9         | 14.9       |
|             | 10~49인  | 311   | 362    | 406   | 432   | 438   | 17.8  | 1.4         | 8.9        |
|             | 50~99인  | 122   | 132    | 151   | 158   | 161   | 6.5   | 1.9         | 7.2        |
|             | 100인 이상 | 89    | 96     | 103   | 109   | 109   | 4.4   | 0.0         | 5.2        |
| 지식정보산업 합계   |         | 1,445 | 1,687  | 2,179 | 2,330 | 2,459 | 100.0 | 5.5         | 14.2       |
| 콘텐츠솔루션 산업   | 1~4인    | 208   | 209    | 438   | 468   | 479   | 42.4  | 2.4         | 23.2       |
|             | 5~9인    | 228   | 231    | 293   | 313   | 319   | 28.3  | 1.9         | 8.8        |
|             | 10~49인  | 76    | 79     | 211   | 235   | 240   | 21.3  | 2.1         | 33.3       |
|             | 50~99인  | 33    | 37     | 48    | 56    | 58    | 5.1   | 3.6         | 15.1       |
|             | 100인 이상 | 14    | 16     | 31    | 32    | 33    | 2.9   | 3.1         | 23.9       |
| 콘텐츠솔루션산업 합계 |         | 559   | 572    | 1,021 | 1,104 | 1,129 | 100.0 | 2.3         | 19.2       |

\* 2007년 광고산업 사업체 중 무응답 1개 제외

※ 영화산업은 모집단 조사, 표본 조사 부분이 사업체 수에 혼용되어 통계자료로 제공되므로 기존 모집단 자료와 수치가 불일치하여 제외

〈표 1-4-5〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 모집단 수(사업체 수) 현황<sup>10)</sup>

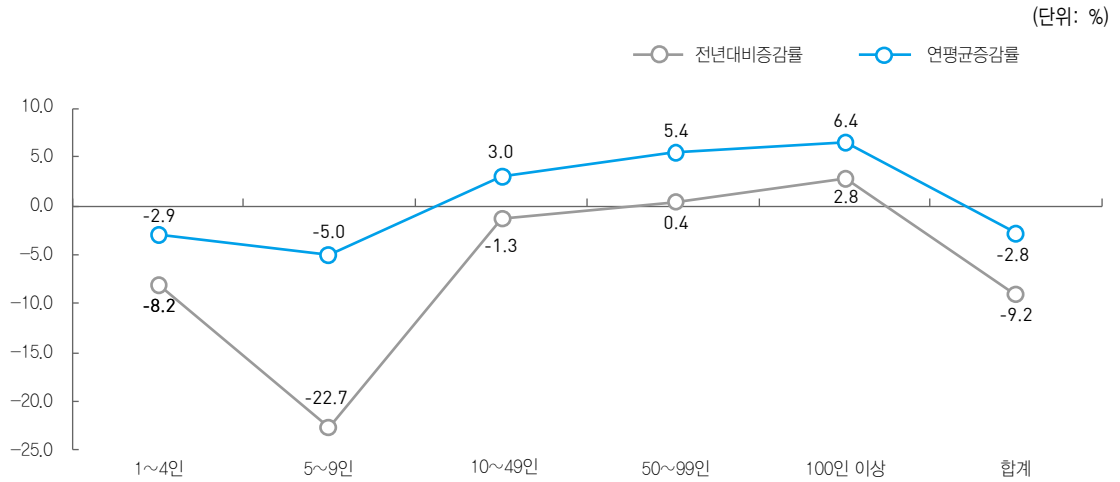
(단위: 개)

| 연도         | 종사자 규모 | 중소형기업   |        |        | 중형기업   | 대형기업    | 합계      |
|------------|--------|---------|--------|--------|--------|---------|---------|
|            |        | 1~4인    | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |         |
| 2006년      |        | 103,924 | 10,790 | 4,181  | 598    | 379     | 119,872 |
| 2007년      |        | 108,352 | 11,080 | 4,286  | 646    | 403     | 124,767 |
| 2008년      |        | 100,109 | 11,042 | 4,588  | 715    | 479     | 116,933 |
| 2009년      |        | 100,613 | 11,389 | 4,770  | 736    | 472     | 117,980 |
| 2010년      |        | 92,398  | 8,806  | 4,707  | 739    | 485     | 107,135 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽8.2    | ▽22.7  | ▽1.3   | 0.4    | 2.8     | ▽9.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽2.9    | ▽5.0   | 3.0    | 5.4    | 6.4     | ▽2.8    |

※ 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 300명 미만, 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로, 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류하여 콘텐츠산업 대형기업은 100인 이상, 중형기업은 50~99인, 중소기업 5~49인, 소기업 1~4인으로 정의하고자 한다.

10) 출판, 만화, 음악, 방송, 광고산업 사업체 중 일부와 영화산업 사업체 제외

〈그림 1-4-2〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 모집단 수(사업체 수) 전년대비증감률 및 연평균증감률



〈표 1-4-6〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 모집단 수(사업체 수) 현황

| 대분류                    | 매출액 규모       | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 출판산업                   | 1억 원 미만      | 15,346 | 15,240 | 14,075 | 13,576 | 13,032 | 46.9  | ▽4.0        | ▽4.0       |
|                        | 1~10억 원 미만   | 12,251 | 12,223 | 12,385 | 12,202 | 12,109 | 43.6  | ▽0.8        | ▽0.3       |
|                        | 10~100억 원 미만 | 2,538  | 2,551  | 2,562  | 2,467  | 2,437  | 8.8   | ▽1.2        | ▽1.0       |
|                        | 100억 원 이상    | 218    | 223    | 233    | 229    | 225    | 0.8   | ▽1.7        | 0.8        |
| 출판산업 합계 <sup>11)</sup> |              | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 100.0 | ▽2.4        | ▽2.2       |
| 만화산업                   | 1억 원 미만      | 10,104 | 9,750  | 9,556  | 9,497  | 9,042  | 93.9  | ▽4.8        | ▽2.7       |
|                        | 1~10억 원 미만   | 590    | 528    | 519    | 508    | 489    | 5.1   | ▽3.7        | ▽4.6       |
|                        | 10~100억 원 미만 | 87     | 89     | 92     | 91     | 90     | 0.9   | ▽1.1        | 0.9        |
|                        | 100억 원 이상    | 15     | 15     | 13     | 13     | 13     | 0.1   | 0.0         | ▽3.5       |
| 만화산업 합계 <sup>12)</sup> |              | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634  | 100.0 | ▽4.7        | ▽2.8       |
| 음악산업                   | 1억 원 미만      | 35,234 | 38,388 | 35,741 | 36,301 | 35,655 | 94.7  | ▽1.8        | 0.3        |
|                        | 1~10억 원 미만   | 1,621  | 1,645  | 1,612  | 1,638  | 1,655  | 4.4   | 1.0         | 0.5        |
|                        | 10~100억 원 미만 | 237    | 247    | 256    | 292    | 296    | 0.8   | 1.4         | 5.7        |
|                        | 100억 원 이상    | 16     | 21     | 28     | 28     | 28     | 0.1   | 0.0         | 15.0       |
| 음악산업 합계 <sup>13)</sup> |              | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 | 100.0 | ▽1.6        | 0.4        |
| 게임산업                   | 1억 원 미만      | 18,719 | 20,022 | 15,846 | 16,571 | 10,586 | 51.2  | ▽36.1       | ▽13.3      |
|                        | 1~10억 원 미만   | 13,902 | 14,325 | 13,235 | 13,742 | 9,832  | 47.6  | ▽28.5       | ▽8.3       |
|                        | 10~100억 원 미만 | 148    | 151    | 167    | 173    | 188    | 0.9   | 8.7         | 6.2        |
|                        | 100억 원 이상    | 33     | 35     | 45     | 49     | 52     | 0.3   | 6.1         | 12.0       |
| 게임산업 합계                |              | 32,802 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 100.0 | ▽32.3       | ▽10.9      |
| 애니메이션 산업               | 1억 원 미만      | 48     | 35     | 29     | 39     | 51     | 16.6  | 30.8        | 1.5        |
|                        | 1~10억 원 미만   | 172    | 178    | 173    | 175    | 182    | 59.1  | 4.0         | 1.4        |
|                        | 10~100억 원 미만 | 37     | 66     | 68     | 69     | 69     | 22.4  | 0.0         | 16.9       |
|                        | 100억 원 이상    | 3      | 4      | 6      | 6      | 6      | 1.9   | 0.0         | 18.9       |
| 애니메이션산업 합계             |              | 260    | 283    | 276    | 289    | 308    | 100.0 | 6.6         | 4.3        |

11) 인터넷서점(만화제외) 제외  
 12) 인터넷서점(만화부문) 제외  
 13) 인터넷 음반 소매업 제외

| 대분류                             | 매출액 규모       | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------------------------|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 방송산업<br>(독립제작 제외)               | 1억 원 미만      | 115   | 114   | 112   | 142   | 125   | 28.1  | ▽12.0       | 2.1        |
|                                 | 1~10억 원 미만   | 54    | 48    | 51    | 53    | 55    | 12.4  | 3.8         | 0.5        |
|                                 | 10~100억 원 미만 | 118   | 103   | 101   | 109   | 104   | 23.4  | ▽4.6        | ▽3.1       |
|                                 | 100억 원 이상    | 144   | 155   | 181   | 144   | 161   | 36.2  | 11.8        | 2.8        |
| 방송산업(독립제작 제외) 합계 <sup>14)</sup> |              | 431   | 420   | 445   | 448   | 445   | 100.0 | ▽0.7        | 0.8        |
| 방송산업<br>(독립제작)                  | 1억 원 미만      | -     | -     | 56    | 58    | 146   | 30.7  | 151.7       | -          |
|                                 | 1~10억 원 미만   | -     | -     | 248   | 250   | 242   | 50.9  | ▽3.2        | -          |
|                                 | 10~100억 원 미만 | -     | -     | 75    | 74    | 76    | 16.0  | 2.7         | -          |
|                                 | 100억 원 이상    | -     | -     | 12    | 11    | 11    | 2.3   | 0.0         | -          |
| 방송산업(독립제작) 합계                   |              | -     | -     | 391   | 393   | 475   | 100.0 | 20.9        | -          |
| 광고산업                            | 1억 원 미만      | 2,248 | 2,230 | 2,321 | 1,849 | 2,045 | 40.8  | 10.6        | ▽2.3       |
|                                 | 1~10억 원 미만   | 1,828 | 1,939 | 1,643 | 1,737 | 2,055 | 41.0  | 18.3        | 3.0        |
|                                 | 10~100억 원 미만 | 559   | 564   | 680   | 792   | 768   | 15.3  | ▽3.0        | 8.3        |
|                                 | 100억 원 이상    | 100   | 97    | 123   | 154   | 143   | 2.9   | ▽7.1        | 9.4        |
| 광고산업 합계                         |              | 4,735 | 4,830 | 4,767 | 4,532 | 5,011 | 100.0 | 10.6        | 1.4        |
| 캐릭터<br>산업                       | 1억 원 미만      | 191   | 251   | 245   | 256   | 301   | 18.9  | 17.6        | 12.0       |
|                                 | 1~10억 원 미만   | 600   | 658   | 651   | 658   | 661   | 41.5  | 0.5         | 2.5        |
|                                 | 10~100억 원 미만 | 473   | 506   | 508   | 510   | 512   | 32.1  | 0.4         | 2.0        |
|                                 | 100억 원 이상    | 115   | 116   | 117   | 118   | 119   | 7.5   | 0.8         | 0.9        |
| 캐릭터산업 합계                        |              | 1,379 | 1,531 | 1,521 | 1,542 | 1,593 | 100.0 | 3.3         | 3.7        |
| 지식정보<br>산업                      | 1억 원 미만      | 419   | 531   | 806   | 898   | 1,014 | 41.2  | 12.9        | 24.7       |
|                                 | 1~10억 원 미만   | 417   | 481   | 677   | 719   | 728   | 29.6  | 1.3         | 14.9       |
|                                 | 10~100억 원 미만 | 452   | 513   | 525   | 538   | 542   | 22.0  | 0.7         | 4.6        |
|                                 | 100억 원 이상    | 157   | 162   | 171   | 175   | 175   | 7.1   | 0.0         | 2.8        |
| 지식정보산업 합계                       |              | 1,445 | 1,687 | 2,179 | 2,330 | 2,459 | 100.0 | 5.5         | 14.2       |
| 콘텐츠<br>솔루션산업                    | 1억 원 미만      | 221   | 226   | 561   | 624   | 640   | 56.7  | 2.6         | 30.5       |
|                                 | 1~10억 원 미만   | 228   | 229   | 329   | 338   | 345   | 30.6  | 2.1         | 10.9       |
|                                 | 10~100억 원 미만 | 79    | 86    | 98    | 107   | 109   | 9.7   | 1.9         | 8.4        |
|                                 | 100억 원 이상    | 31    | 31    | 33    | 35    | 35    | 3.1   | 0.0         | 3.1        |
| 콘텐츠솔루션산업 합계                     |              | 559   | 572   | 1,021 | 1,104 | 1,129 | 100.0 | 2.3         | 19.2       |

※ 영화산업은 모집단 조사, 표본 조사 부분이 사업체 수에 혼용되어 통계자료로 제공되므로 기존 모집단 자료와 수치가 불일치하여 제외

〈표 1-4-7〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 모집단 수(사업체 수) 현황<sup>15)</sup>

(단위: 개)

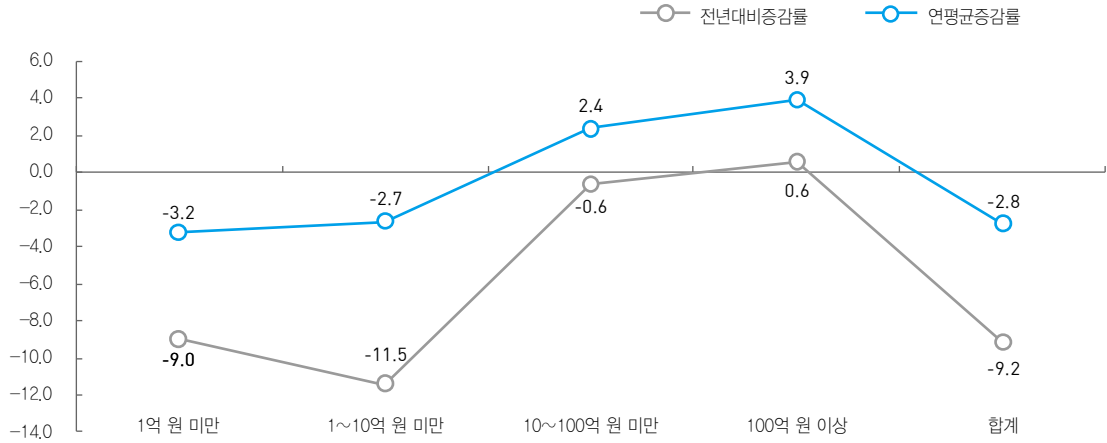
| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2006년      |        | 82,645  | 31,663     | 4,728        | 832       | 119,868 |
| 2007년      |        | 86,787  | 32,254     | 4,876        | 859       | 124,776 |
| 2008년      |        | 79,348  | 31,523     | 5,132        | 962       | 116,965 |
| 2009년      |        | 79,811  | 32,020     | 5,222        | 962       | 118,015 |
| 2010년      |        | 72,637  | 28,353     | 5,191        | 968       | 107,149 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽9.0    | ▽11.5      | ▽0.6         | 0.6       | ▽9.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽3.2    | ▽2.7       | 2.4          | 3.9       | ▽2.8    |

14) 방송산업 사업체 중 중계유선방송 사업체와 방송채널사용 사업체는 응답한 사업체 수만 포함, 방송산업 중 독립제작 제외

15) 출판, 만화, 음악, 방송산업 사업체 중 일부와 영화산업 사업체 제외

〈그림 1-4-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 모집단 수(사업체 수) 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



〈표 1-4-8〉 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황<sup>16)</sup>

(단위: 개)

| 지역   | 연도     | 콘텐츠산업 전체 |                        |         |         |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|----------|------------------------|---------|---------|--------|--------|-------------|------------|
|      |        | 2006년    | 2007년                  | 2008년   | 2009년   | 2010년  |        |             |            |
| 6개 시 | 서울     | 27,657   | 37,854                 | 36,477  | 37,617  | 33,033 | 30.8   | ▽12.2       | 4.5        |
|      | 부산     | 7,047    | 9,596                  | 8,502   | 8,246   | 7,627  | 7.1    | ▽7.5        | 2.0        |
|      | 대구     | 5,357    | 7,009                  | 6,459   | 6,508   | 6,080  | 5.7    | ▽6.6        | 3.2        |
|      | 인천     | 4,343    | 6,240                  | 5,390   | 6,235   | 5,477  | 5.1    | ▽12.2       | 6.0        |
|      | 광주     | 3,350    | 5,033                  | 4,222   | 4,166   | 4,294  | 4.0    | 3.1         | 6.4        |
|      | 대전     | 3,111    | 4,263                  | 4,077   | 3,755   | 3,802  | 3.5    | 1.3         | 5.1        |
|      | 울산     | 1,933    | 2,679                  | 2,349   | 2,460   | 2,359  | 2.2    | ▽4.1        | 5.1        |
|      | 소계     | 25,141   | 34,820                 | 30,999  | 31,370  | 29,639 | 27.7   | -5.5        | 4.2        |
| 9개 도 | 경기도    | 14,224   | 22,095                 | 22,115  | 21,478  | 19,499 | 18.2   | ▽9.2        | 8.2        |
|      | 강원도    | 2,185    | 3,791                  | 3,274   | 3,329   | 3,111  | 2.9    | ▽6.5        | 9.2        |
|      | 충청북도   | 1,929    | 2,509                  | 2,688   | 2,667   | 2,444  | 2.3    | ▽8.4        | 6.1        |
|      | 충청남도   | 2,222    | 3,680                  | 3,275   | 3,382   | 3,117  | 2.9    | ▽7.8        | 8.8        |
|      | 전라북도   | 2,311    | 3,433                  | 3,182   | 3,175   | 2,719  | 2.5    | ▽14.4       | 4.1        |
|      | 전라남도   | 2,519    | 3,701                  | 3,115   | 3,109   | 2,858  | 2.7    | ▽8.1        | 3.2        |
|      | 경상북도   | 3,555    | 5,328                  | 4,964   | 4,847   | 4,355  | 4.1    | ▽10.2       | 5.2        |
|      | 경상남도   | 4,612    | 6,459                  | 5,848   | 5,903   | 5,429  | 5.1    | ▽8.0        | 4.2        |
|      | 제주도    | 774      | 1,145                  | 1,038   | 1,138   | 951    | 0.9    | ▽16.4       | 5.3        |
|      | 소계     | 34,331   | 52,141                 | 49,499  | 49,028  | 44,483 | 41.5   | ▽9.3        | 6.7        |
| 합계   | 87,129 | 124,815  | 116,973 <sup>17)</sup> | 118,015 | 107,155 | 100.0  | ▽9.2   | 5.3         |            |

16) 2006년 게임산업 사업체 수 제외, 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화산업 사업체 수 제외

17) 2008년 광고산업 사업체 수는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 세부 사업체 수 합계가 전체합계 보다 큼

| 지역          | 산업     | 출판     |        |        |        |        | 만화     |        |        |       |        | 음악     |        |        |        |        |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
|             |        | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년 | 2010년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |
| 6<br>개<br>시 | 서울     | 11,773 | 11,297 | 10,784 | 10,304 | 10,019 | 3,487  | 3,437  | 3,268  | 3,243 | 3,110  | 8,408  | 9,148  | 8,334  | 8,593  | 8,212  |
|             | 부산     | 2,620  | 2,738  | 2,533  | 2,491  | 2,452  | 887    | 810    | 801    | 796   | 778    | 2,867  | 3,049  | 2,628  | 2,557  | 2,471  |
|             | 대구     | 1,986  | 2,035  | 1,943  | 1,912  | 1,879  | 532    | 517    | 503    | 498   | 475    | 2,310  | 2,548  | 2,380  | 2,337  | 2,308  |
|             | 인천     | 1,325  | 1,315  | 1,259  | 1,222  | 1,201  | 566    | 603    | 602    | 599   | 582    | 2,343  | 2,540  | 1,712  | 2,394  | 2,422  |
|             | 광주     | 1,174  | 1,225  | 1,169  | 1,141  | 1,122  | 372    | 325    | 335    | 333   | 319    | 1,310  | 1,443  | 1,231  | 1,281  | 1,343  |
|             | 대전     | 1,050  | 1,099  | 1,056  | 1,030  | 1,018  | 460    | 430    | 421    | 419   | 411    | 1,244  | 1,375  | 1,281  | 1,281  | 1,342  |
|             | 울산     | 538    | 543    | 524    | 516    | 508    | 251    | 225    | 208    | 201   | 192    | 1,058  | 1,113  | 1,056  | 1,104  | 1,067  |
|             | 소계     | 8,693  | 8,955  | 8,484  | 8,312  | 8,180  | 3,068  | 2,910  | 2,870  | 2,846 | 2,757  | 11,132 | 12,068 | 10,288 | 10,954 | 10,953 |
| 9<br>개<br>도 | 경기도    | 4,405  | 4,335  | 4,477  | 4,457  | 4,325  | 2,090  | 2,140  | 2,196  | 2,199 | 2,032  | 6,753  | 7,853  | 8,111  | 7,929  | 7,822  |
|             | 강원도    | 686    | 766    | 732    | 713    | 697    | 309    | 266    | 253    | 248   | 236    | 941    | 1,197  | 1,175  | 1,187  | 1,329  |
|             | 충청북도   | 440    | 451    | 433    | 424    | 402    | 230    | 216    | 212    | 209   | 195    | 1,100  | 803    | 1,084  | 1,120  | 1,148  |
|             | 충청남도   | 680    | 690    | 665    | 637    | 623    | 246    | 208    | 205    | 202   | 191    | 1,169  | 1,348  | 1,400  | 1,476  | 1,432  |
|             | 전라북도   | 641    | 670    | 651    | 642    | 625    | 263    | 229    | 221    | 216   | 202    | 1,290  | 1,054  | 1,155  | 1,044  | 892    |
|             | 전라남도   | 758    | 748    | 741    | 724    | 711    | 228    | 191    | 188    | 187   | 183    | 1,369  | 1,464  | 1,234  | 1,147  | 1,143  |
|             | 경상북도   | 970    | 968    | 949    | 935    | 916    | 304    | 287    | 283    | 279   | 263    | 2,067  | 2,336  | 2,177  | 2,142  | 2,056  |
|             | 경상남도   | 1,168  | 1,224  | 1,199  | 1,189  | 1,173  | 501    | 438    | 432    | 431   | 422    | 2,499  | 2,616  | 2,304  | 2,295  | 2,276  |
|             | 제주도    | 139    | 133    | 140    | 137    | 132    | 70     | 60     | 52     | 49    | 43     | 380    | 414    | 375    | 372    | 371    |
|             | 소계     | 9,887  | 9,985  | 9,987  | 9,858  | 9,604  | 4,241  | 4,035  | 4,042  | 4,020 | 3,767  | 17,568 | 19,085 | 19,015 | 18,712 | 18,469 |
| 합계          | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634 | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 |        |

| 지역          | 산업     | 게임     |        |        |        | 애니메이션 |       |       |       |       | 방송(독립제작 제외) |                      |       |       |       |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|----------------------|-------|-------|-------|
|             |        | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2006년       | 2007년 <sup>18)</sup> | 2008년 | 2009년 | 2010년 |
| 6<br>개<br>시 | 서울     | 9,781  | 8,950  | 9,772  | 5,178  | 137   | 153   | 142   | 149   | 169   | 185         | 168                  | 170   | 171   | 216   |
|             | 부산     | 2,247  | 1,823  | 1,859  | 1,462  | 18    | 15    | 12    | 12    | 11    | 26          | 25                   | 25    | 25    | 22    |
|             | 대구     | 1,267  | 1,020  | 1,133  | 925    | 12    | 13    | 11    | 11    | 10    | 16          | 17                   | 17    | 17    | 15    |
|             | 인천     | 1,634  | 1,471  | 1,480  | 1,026  | 5     | 4     | 6     | 6     | 6     | 13          | 13                   | 13    | 13    | 11    |
|             | 광주     | 1,488  | 968    | 909    | 892    | 15    | 18    | 19    | 20    | 20    | 7           | 7                    | 7     | 7     | 8     |
|             | 대전     | 926    | 764    | 858    | 612    | 7     | 3     | 2     | 2     | 3     | 9           | 8                    | 8     | 8     | 8     |
|             | 울산     | 708    | 488    | 576    | 469    | -     | -     | -     | -     | -     | 7           | 6                    | 6     | 6     | 5     |
|             | 소계     | 8,270  | 6,534  | 6,815  | 5,386  | 57    | 53    | 50    | 51    | 50    | 78          | 76                   | 76    | 76    | 69    |
| 9<br>개<br>도 | 경기도    | 6,798  | 5,961  | 5,711  | 3,975  | 45    | 56    | 57    | 61    | 63    | 37          | 37                   | 37    | 38    | 28    |
|             | 강원도    | 1,215  | 846    | 921    | 677    | 7     | 9     | 8     | 9     | 8     | 19          | 18                   | 13    | 13    | 15    |
|             | 충청북도   | 912    | 774    | 808    | 576    | 6     | 5     | 4     | 4     | 3     | 25          | 21                   | 21    | 21    | 14    |
|             | 충청남도   | 1,297  | 895    | 959    | 768    | -     | -     | 3     | 3     | 3     | 8           | 7                    | 7     | 7     | 4     |
|             | 전라북도   | 1,297  | 937    | 1,123  | 795    | 8     | 7     | 6     | 6     | 6     | 13          | 13                   | 13    | 13    | 10    |
|             | 전라남도   | 1,167  | 850    | 917    | 722    | -     | -     | 1     | 1     | 1     | 37          | 36                   | 36    | 35    | 36    |
|             | 경상북도   | 1,567  | 1,415  | 1,267  | 982    | -     | -     | -     | -     | -     | 25          | 19                   | 19    | 19    | 15    |
|             | 경상남도   | 1,795  | 1,740  | 1,775  | 1,294  | -     | -     | 3     | 3     | 3     | 63          | 59                   | 57    | 51    | 37    |
|             | 제주도    | 434    | 391    | 467    | 305    | -     | -     | 2     | 2     | 2     | 4           | 4                    | 4     | 4     | 7     |
|             | 소계     | 16,482 | 13,809 | 13,948 | 10,094 | 66    | 77    | 84    | 89    | 89    | 231         | 214                  | 207   | 201   | 166   |
| 합계          | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 260    | 283   | 276   | 289   | 308   | 494   | 458         | 453                  | 448   | 451   |       |

18) 2007년 방송산업(독립제작 제외) 사업체 중 주소가 불분명한 6개 사업체 제외



| 지역   | 산업   | 방송(독립제작) |       |       |       |       | 광고    |       |                      |       |       | 캐릭터   |       |       |       |       |
|------|------|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|      |      | 2006년    | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 <sup>19)</sup> | 2009년 | 2010년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |
| 6개 시 | 서울   | -        | -     | 341   | 339   | 418   | 1,788 | 1,852 | 1,616                | 2,025 | 2,541 | 508   | 521   | 516   | 528   | 562   |
|      | 부산   | -        | -     | 4     | 4     | 5     | 460   | 504   | 468                  | 286   | 205   | 121   | 145   | 134   | 135   | 137   |
|      | 대구   | -        | -     | 2     | 2     | 2     | 391   | 478   | 441                  | 451   | 317   | 71    | 79    | 78    | 78    | 79    |
|      | 인천   | -        | -     | 2     | 2     | 2     | 17    | 30    | 213                  | 398   | 104   | 42    | 54    | 58    | 59    | 59    |
|      | 광주   | -        | -     | 7     | 7     | 7     | 397   | 442   | 400                  | 379   | 491   | 33    | 38    | 37    | 38    | 38    |
|      | 대전   | -        | -     | 1     | 1     | 2     | 272   | 336   | 456                  | 65    | 311   | 39    | 46    | 45    | 45    | 46    |
|      | 울산   | -        | -     | 1     | 1     | 1     | 41    | 37    | 19                   | 7     | 68    | 24    | 28    | 26    | 27    | 27    |
|      | 소계   | -        | -     | 17    | 17    | 19    | 1,578 | 1,827 | 1,997                | 1,586 | 1,496 | 330   | 390   | 378   | 382   | 386   |
| 9개 도 | 경기도  | -        | -     | 19    | 21    | 22    | 348   | 259   | 603                  | 362   | 500   | 278   | 322   | 327   | 331   | 342   |
|      | 강원도  | -        | -     | 4     | 4     | 4     | 182   | 270   | 192                  | 178   | 87    | 22    | 25    | 25    | 25    | 25    |
|      | 충청북도 | -        | -     | -     | 1     | 1     | 72    | 38    | 94                   | 7     | 30    | 34    | 38    | 38    | 39    | 39    |
|      | 충청남도 | -        | -     | 2     | 2     | 2     | 75    | 76    | 42                   | 36    | 32    | 23    | 27    | 28    | 28    | 29    |
|      | 전라북도 | -        | -     | 3     | 3     | 3     | 44    | 104   | 137                  | 64    | 123   | 31    | 34    | 33    | 33    | 32    |
|      | 전라남도 | -        | -     | 1     | 1     | 1     | 89    | 51    | 16                   | 47    | 11    | 19    | 21    | 22    | 22    | 21    |
|      | 경상북도 | -        | -     | 3     | 3     | 3     | 132   | 83    | 47                   | 128   | 45    | 34    | 38    | 38    | 38    | 39    |
|      | 경상남도 | -        | -     | 1     | 1     | 1     | 293   | 224   | 8                    | 51    | 115   | 58    | 68    | 67    | 67    | 68    |
|      | 제주도  | -        | -     | -     | 1     | 1     | 134   | 47    | 17                   | 48    | 31    | 42    | 47    | 49    | 49    | 50    |
|      | 소계   | -        | -     | 33    | 37    | 38    | 1,369 | 1,152 | 1,156                | 921   | 974   | 541   | 620   | 627   | 632   | 645   |
|      | 합계   | -        | -     | 391   | 393   | 475   | 4,735 | 4,831 | 4,769                | 4,532 | 5,011 | 1,379 | 1,531 | 1,521 | 1,542 | 1,593 |

| 지역   | 산업    | 지식정보  |       |       |       |       | 콘텐츠솔루션 |       |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|
|      |       | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2006년  | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |
| 6개 시 | 서울    | 1,002 | 1,127 | 1,588 | 1,685 | 1,781 | 369    | 370   | 768   | 808   | 827   |
|      | 부산    | 31    | 45    | 53    | 56    | 58    | 17     | 18    | 21    | 25    | 26    |
|      | 대구    | 23    | 39    | 45    | 48    | 49    | 16     | 16    | 19    | 21    | 21    |
|      | 인천    | 22    | 36    | 38    | 42    | 44    | 10     | 11    | 16    | 20    | 20    |
|      | 광주    | 31    | 34    | 34    | 35    | 37    | 11     | 13    | 15    | 16    | 17    |
|      | 대전    | 20    | 29    | 30    | 31    | 33    | 10     | 11    | 13    | 15    | 16    |
|      | 울산    | 11    | 16    | 16    | 16    | 16    | 3      | 3     | 5     | 6     | 6     |
|      | 소계    | 138   | 199   | 216   | 228   | 237   | 67     | 72    | 89    | 103   | 106   |
| 9개 도 | 경기도   | 187   | 213   | 221   | 251   | 269   | 81     | 82    | 106   | 118   | 121   |
|      | 강원도   | 15    | 20    | 20    | 23    | 25    | 4      | 5     | 6     | 8     | 8     |
|      | 충청북도  | 16    | 19    | 19    | 22    | 24    | 6      | 6     | 9     | 12    | 12    |
|      | 충청남도  | 15    | 20    | 20    | 21    | 22    | 6      | 7     | 8     | 11    | 11    |
|      | 전라북도  | 16    | 19    | 19    | 22    | 22    | 5      | 6     | 7     | 9     | 9     |
|      | 전라남도  | 15    | 18    | 20    | 20    | 21    | 4      | 5     | 6     | 8     | 8     |
|      | 경상북도  | 17    | 23    | 25    | 26    | 26    | 6      | 7     | 8     | 10    | 10    |
|      | 경상남도  | 21    | 25    | 26    | 27    | 27    | 9      | 10    | 11    | 13    | 13    |
|      | 제주도   | 3     | 4     | 5     | 5     | 5     | 2      | 2     | 3     | 4     | 4     |
|      | 소계    | 305   | 361   | 375   | 417   | 441   | 123    | 130   | 164   | 193   | 196   |
| 합계   | 1,445 | 1,687 | 2,179 | 2,330 | 2,459 | 559   | 572    | 1,021 | 1,104 | 1,129 |       |

19) 2008년 광고사업체 수와 사업체 비중은 중복 응답된 결과로 세부의 합계가 전체합계 보다 큼

## 4.2 콘텐츠산업회수율 현황

〈표 1-4-9〉 콘텐츠산업통계 조사대상 회수율 분포

(단위: 개)

| 구분       | 2008년 기준      |               |            | 2009년 기준      |               |            | 2010년 기준      |               |            |       |
|----------|---------------|---------------|------------|---------------|---------------|------------|---------------|---------------|------------|-------|
|          | 조사대상<br>사업체 수 | 총 응답<br>사업체 수 | 응답률<br>(%) | 조사대상<br>사업체 수 | 총 응답<br>사업체 수 | 응답률<br>(%) | 조사대상<br>사업체 수 | 총 응답<br>사업체 수 | 응답률<br>(%) |       |
| 자체<br>조사 | 출판            | 2,200         | 1,822      | 82.8          | 1,850         | 1,685      | 91.1          | 1,735         | 1,605      | 92.5  |
|          | 만화            | 450           | 377        | 83.8          | 430           | 351        | 81.6          | 448           | 368        | 82.1  |
|          | 음악            | 500           | 434        | 86.8          | 600           | 539        | 89.8          | 738           | 648        | 87.8  |
|          | 게임            | 2,201         | 2,201      | 100.0         | 2,000         | 2,000      | 100.0         | 2,000         | 2,000      | 100.0 |
|          | 애니메이션         | 250           | 205        | 82.0          | 230           | 200        | 87.0          | 289           | 228        | 78.9  |
|          | 방송(독립제작)      | 391           | 317        | 81.1          | 393           | 331        | 84.2          | 475           | 339        | 71.4  |
|          | 캐릭터           | 400           | 340        | 85.0          | 400           | 308        | 77.0          | 403           | 326        | 80.9  |
|          | 지식정보          | 825           | 673        | 81.6          | 350           | 258        | 73.7          | 380           | 283        | 74.5  |
|          | 콘텐츠솔루션        | 635           | 456        | 71.8          | 200           | 171        | 85.5          | 187           | 163        | 87.2  |
|          | 소계            | 7,852         | 6,825      | 86.9          | 6,453         | 5,843      | 90.5          | 6,655         | 5,960      | 89.6  |
| 인용<br>자료 | 영화            | 2,026         | 844        | 41.7          | 1,833         | 720        | 39.3          | 1,810         | 797        | 44.0  |
|          | 방송(독립제작 제외)   | 487           | 442        | 90.8          | 445           | 418        | 93.9          | 451           | 433        | 96.0  |
|          | 광고            | 3,375         | 2,413      | 71.5          | 2,441         | 1,709      | 70.0          | 2,762         | 1,956      | 70.8  |
|          | 소계            | 5,888         | 3,699      | 62.8          | 4,719         | 2,847      | 60.3          | 5,123         | 3,186      | 62.2  |
| 합계       | 13,740        | 10,524        | 76.6       | 11,172        | 8,690         | 77.8       | 11,678        | 9,146         | 78.3       |       |

2010년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 영화, 게임, 광고 11개 부문의 조사대상 사업체 수는 11,678개이며, 이 중 응답한 사업체 수는 9,146개로 조사되었다. 이 중 1차 조사에서 응답한 자료가 부족한 경우에는 추가 조사를 실시하여 보완하였다. 응답률은 2008년 76.6%에서 2009년 77.8%, 2010년 78.3%로 비슷한 수준을 나타냈다.

이 중 애니메이션, 방송(독립제작), 지식정보, 영화, 광고를 제외한 산업은 80%이상의 응답률을 보였다. 이는 콘텐츠산업통계 조사에 대한 인식이 초기에 비해 많이 정착되어지고 있는 것으로 판단할 수 있다. 또한 대표 전화번호와 대표 이메일, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등 응답률 향상을 위해 다양한 방법을 실행하였고, 동일한 조사원의 반복 요청은 업무의 효율성과 응답률 향상에 기여한 것으로 생각된다.

## 4.3 콘텐츠산업통계 조사방법

전체 11개 콘텐츠산업 중 8개 산업 조사결과(방송(독립제작) 포함)는 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 3개 산업의 조사결과는 기존 타기관의 조사 자료를 인용하여 작성하였다.

- 콘텐츠사업체 실태조사 8개 분야
  - 표본조사분야 : 출판, 만화(유통), 음악, 캐릭터(유통), 지식정보, 콘텐츠솔루션
  - 전수조사 분야 : 애니메이션, 만화(유통제외 분야), 캐릭터(유통제외 분야), 방송(독립제작)
- 타 조사 자료 인용 4개 분야 : 게임, 영화, 방송(독립제작 제외), 광고

〈표 1-4-10〉 콘텐츠산업 타 조사 자료 인용부문

| 구분     | 자료출처                             |  |
|--------|----------------------------------|--|
| 출판     | 출판업                              | 실태조사   |
|        | 인쇄업                              | 실태조사   |
|        | 출판 도소매업                          | 실태조사<br>- 자료인용부분 : 계약배달직(종사자 수)<br>☞ 통계청, “전국사업체조사”, 2009  |
|        | 온라인 출판유통업                        | 실태조사<br>- 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외)<br>☞ 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010   |
|        | 출판임대업                            | 실태조사   |
| 만화     | 만화출판업                            | 실태조사   |
|        | 온라인 만화 유통업                       | 실태조사   |
|        | 만화책 임대업                          | 실태조사   |
|        | 만화전문 도소매업                        | 실태조사<br>- 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문)<br>☞ 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010   |
| 음악     | 음악제작업                            | 실태조사   |
|        | 음악 도소매업                          | 실태조사<br>- 자료인용부분 : 인터넷 음반 소매업<br>☞ 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010  |
|        | 온라인 음악 유통업                       | 실태조사   |
|        | 음악공연업                            | 실태조사   |
|        | 노래연습장 운영업                        | 실태조사   |
| 게임     | 실태조사                             |  |
| 영화     | ☞ 영화진흥위원회, “영화산업 실태조사 보고서”, 2011 |  |
| 애니메이션  | 애니메이션 제작업                        | 실태조사<br>- 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액<br>☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망”, 2010<br>방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2011 |
|        | 애니메이션 유통 및 배급업                   | 실태조사   |
|        | 온라인 애니메이션 유통업                    | 실태조사   |
| 방송     | 방송                               | ☞ 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2011   |
|        | 방송영상물제작업(방송영상독립제작)               | 실태조사   |
| 광고     | ☞ 한국방송광고공사, “광고산업통계”, 2011       |  |
| 캐릭터    | 캐릭터 제작업                          | 실태조사   |
|        | 캐릭터 상품 유통업                       | 실태조사   |
|        | 캐릭터 상품 온라인 유통업                   | 조사하지 않음  |
| 지식정보   | e-learning업                      | 실태조사   |
|        | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업            | 실태조사   |
|        | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업           | 실태조사   |
| 콘텐츠솔루션 | 콘텐츠솔루션업                          | 실태조사   |

## 4.3.1 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

〈표 1-4-11〉 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

| 대분류       | 중분류                          | 소분류                                 | 전수조사                                | 표본조사                                |
|-----------|------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 출판<br>산업  | 출판업                          | 서적출판업                               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 교과서 및 학습서적 출판업                      |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 신문발행업                               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 잡지 및 정기 간행물 발행업                     |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 정기광고 간행물 발행업                        |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 기타인쇄물출판업                            |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 인쇄업                                 |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           | 출판도소매업                       | 서적 및 잡지류 도매업                        |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 서적 및 잡지류 소매업                        |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 계약배달 판매업(신문배달판매)                    | 외부자료인용(조사제외)                        |                                     |
|           | 온라인출판<br>유통업                 | 인터넷/모바일 전자출판 제작업                    | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 인터넷/모바일 전자출판 서비스업                   | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 출판임대업                        | 인터넷서점(만화제외)                         | 외부자료인용(조사제외)                        |                                     |
|           |                              | 서적임대(만화제외)                          |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 만화<br>산업  | 만화출판업                        | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 일반 출판사(만화부문)                        | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 온라인 만화<br>제작·유통업             | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스                 | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스                 | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 만화책 임대업                      | 만화 임대(만화방, 만화가페 등)                  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 서적임대(대여)(만화부문)                      |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           | 만화 도소매업                      | 만화 서적 및 잡지류 도매                      |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 만화 서적 및 잡지류 소매                      |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 인터넷서점(만화부문)                         | 외부자료인용(조사제외)                        |                                     |
| 음악<br>산업  | 음악제작업                        | 음악 기획 및 제작업                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 음반(음원)녹음시설 운영업                      | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 음악 및 오디오물 출판업                | 음악 오디오물 출판업                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 기타 오디오물 제작업                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 음반 복제 및 배급업                  | 음반 복제업                              | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 음반 배급업                              | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 음반 도소매업                      | 음반 도매업                              |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           |                              | 음반 소매업                              |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           | 온라인 음악 유통업                   | 인터넷 음반 소매업                          | 외부자료인용(조사제외)                        |                                     |
|           |                              | 모바일 음악서비스업                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 인터넷 음악서비스업                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 음원대리 중개업  |                              | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| 음악공연업     | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)   | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
|           | 음악공연 기획 및 제작업                |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 노래연습장 운영업 | 기타 음악공연 서비스업(음악장비대여, 티켓발매 등) | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| 게임<br>산업  | 노래연습장 운영업                    |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 게임 제작업                       | 게임 제작업체                             | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 게임 배급업                              | 게임 배급업체                             | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 게임 유통업    | 컴퓨터 게임방 운영업                  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           | 전자 게임장 운영업                   |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 영화<br>산업  | 영화 제작 및 지원, 유통업              | 영화 기획 및 제작                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 영화 수입                               | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 영화 제작지원                             | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 영화 배급                               | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|           |                              | 극장 상영                               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|           | 영화 홍보 및 마케팅                  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |

| 대분류                    | 중분류                   | 소분류                                 | 전수조사                                | 표본조사                                |
|------------------------|-----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 영화 산업                  | DVD/VHS 제작 및 유통업      | DVD/VHS 제작                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | DVD/VHS 도매                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | DVD/VHS 소매                          |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | DVD/VHS 대여                          |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | DVD/VHS 상영                          |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 온라인 상영                              | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 애니메이션 산업               | 애니메이션 제작업             | 애니메이션 창작 제작                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 애니메이션 하청 제작                         | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작               | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 애니메이션 유통 및 배급업        | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보              | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 온라인 애니메이션 유통업         | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)            | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 방송 산업                  | 지상파방송                 | 지상파방송 사업자                           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 지상파이동멀티미디어방송 사업자                    | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 유선방송                  | 종합유선방송 사업자                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 중계유선방송 사업자                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 음악유선방송 사업자                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 위성방송                  | 일반위성방송 사업자                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 위성이동멀티미디어방송 사업자                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 방송채널사용사업              | 방송채널사용 사업자                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 전광판방송                 | 전광판방송 사업자                           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 방송영상물제작업              | 독립제작사                               | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 인터넷영상물 제공업            | 인터넷방송영상물 서비스업                       | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 인터넷TV방송업                            | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 방송영상물 배급 및 중계업        | 방송영상물 배급업                           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 방송영상물 중계업                           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 기타 방송영상물 서비스업                       | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 방송관련 단체                | 방송영상산업 직능단체           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
|                        | 방송영상산업 전문인력 양성기관      | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |
| 광고 산업                  | 광고                    | 광고(종합)대행                            | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 광고제작                                | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 서비스                                 | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 인쇄                                  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 온라인                                 | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 기타(장비취급 등)                          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 캐릭터 산업                 | 캐릭터 제작업               | 캐릭터 개발 및 라이선스업                      | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 캐릭터상품 제조업                           | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 캐릭터 상품 유통업            | 캐릭터상품 도매업                           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 캐릭터상품 소매업                           |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 캐릭터 상품 온라인 유통업         | 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업    |                                     | 조사하지 않음                             |                                     |
| 지식정보 산업                | e-learning업           | e-learning 기획업                      |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | e-learning 인터넷/모바일 서비스업             | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        |                       | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)     |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
|                        | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 |                                     |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 |                       |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |
| 콘텐츠 솔루션 산업             | 콘텐츠솔루션업               | 저작물                                 |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 콘텐츠보호                               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 모바일솔루션                              |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 과금/결제                               |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | CMS                                 |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | CDN                                 |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
|                        |                       | 기타                                  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |

## 4.4 콘텐츠산업통계 조사내용

기본적인 사항은 2009년 기준조사와 동일하게 구성되었다.

〈표 1-4-12〉 콘텐츠산업통계 세부조사내용

| I. 사업체 기초정보 |   |
|-------------|---|
| 1. 사업체정보    | 사업체명 (국문)   |
|             | 연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소)   |
|             | 사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부  |
|             | 기업형태<br>- 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(독립제작 포함), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연                         |
| 2.사업실적      | ① 해당사업 영위업종별 매출실적<br>- 형태구분(창작 및 제작/제작 서비스/단순 복제/유통·배급/기타)<br>- 온라인 및 오프라인 매출액 비중(디지털 매출액 구분) |
|             | ② 영업비용<br>- 재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/감가상각비/임차료/기타)<br>- 재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액)         |
|             | ③ 콘텐츠관련 비용<br>- 구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타)<br>- 콘텐츠 제작건수 및 콘텐츠 제작비용 투자대비 이익률             |
|             | ④ 매출원가 및 유통마진율  |
|             | ⑤ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분   |
| 3. 종사자 현황   | ① 영위 산업별 종사자 비율<br>- 출판/만화/음악/게임/영화/애니메이션/방송(독립제작사포함)/광고/캐릭터/지식정보/콘텐츠솔루션/관리 및 총무              |
|             | ② 형태별, 성별 종사자 수(정규직/비정규직, 남/여)  |
|             | ③ 직무별 종사자 수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타)   |
|             | ④ 학력별, 연령별 종사자 수(고졸이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 29세이하, 30-34세, 35-39세, 40세 이상)                         |
|             | ⑤ 프리랜서 현황   |
| 4. 해외거래 현황  | ① 업종별 해외거래 현황<br>- 업종별 수출액, 업종별 수입액   |
|             | ② 지역별 해외거래 현황<br>- 국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/북미/유럽/기타)                                       |
|             | ③ 해외진출형태 및 경로<br>- 해외진출형태(완제품수출/License/OEM수출/기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중           |

## 4.5 콘텐츠산업통계 산출방법

### 4.5.1 콘텐츠산업통계 표본조사 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자 수)

#### □ 기본방향

- 소분류별 매출액 규모와 소분류별 목표 모집단 수를 고려하여 추정이 가능하도록 최적의 표본규모로 표본설계
- 표본단위는 2010년 기준조사 종사자 수
- 소분류별로 표본단위가 10인 이상인 경우에는 전수조사를 목표로 실시
- 소분류별 사업체 수가 너무 작은 경우는 사업체 수와 조사 특성을 고려하여 전수조사 실시
- 부차모집단은 표본단위를 기준으로 계층을 5개로 구성

| 표본조사 |      | 전수조사+표본조사 | 전수조사   |         |
|------|------|-----------|--------|---------|
| 1~4인 | 5~9인 | 10~49인    | 50~99인 | 100인 이상 |

#### □ 표본추출방법

- 콘텐츠산업은 종사자 수를 기준으로 층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출한다.
- ☞ 콘텐츠산업은 소분류별로 1차 층화하고 종사자 규모에 의하여 2차 층화한다.

#### □ 표본수 결정 및 배분

- 소분류별 표본업체 수 결정  
: 전수조사층을 포함하여 총 L개의 계층으로 구분하여 변이계수를 만족하는 조사업체의 수(n)를 아래 식으로 결정

$$n_h = N_L + \frac{\sum_{h=1}^{L-1} N_h^2 S_h^2 / a_h}{(Ncv\bar{Y})^2 + \sum_{h=1}^{L-1} N_h S_h^2}$$

- 소분류 내 층별 표본업체수 배분  
: 소분류 내 총 조사업체 수(n)의 각 계층별 배분은 아래 식에 의해 결정

$$n_h = \begin{cases} (n - N_L)a_h & h = 1, 2, \dots, L-1 \\ N_L & h = L \end{cases}$$

L : 업종내 총 계층수(전수층(L) 포함)

n : 총 조사업체 수

$n_h$  : h층의 표본업체수(h=1,2,3,...,L-1)

N : 모집단 업체수

$N_L$  : 전수조사 대상(전수층L) 업체수

$N_h$  : h층의 모집단 업체수

$S_h$  : h층의 매출액 표준편차

$\bar{Y}$  : 모집단 매출액 평균

cv : 목표변이계수(변동계수)

$$a_h : h\text{층의 할당비율} = \frac{N_h S_h}{\sum_{h=1}^{L-1} N_h S_h}$$

□ 조사방법

- 면접조사에 의한 타계식 기입방법을 원칙으로 하되 e-mail, fax, 전화조사 등을 통해 자기 기입식도 병행

● 조사표 문항 검토

□ 항목 무응답 점검

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

☞ 종사자 수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

| 사업체명     | 매출액  | 종사자 | 비고               |
|----------|------|-----|------------------|
| 000애니메이션 | 응답안함 | 36명 | 회사기밀이므로 알려줄 수 없음 |
| 000만화    | 응답안함 | 12명 | 응답해도 혜택이 없음      |

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

| 사업체명   | 1회 조사    | 2회 조사    | 3회 조사    | 비고         | 내용               |
|--------|----------|----------|----------|------------|------------------|
| 000캐릭터 | 11.05.12 | 11.05.16 | 11.05.20 | 조사원 기입내용   | 회사기밀이므로 알려줄 수 없음 |
|        |          |          |          | 실사관리자 기입내용 | 동일 이유로 거부        |
| 000만화  | 11.05.15 | 11.05.17 | 11.05.19 | 조사원 기입내용   | 응답해도 혜택이 없음      |
|        |          |          |          | 실사관리자 기입내용 | 3회 조사에서 응함       |



### □ 항목 무응답률 기록

- 소분류별, 항목별로 무응답률을 반드시 기록해야 하며, 특히 주요항목(매출액, 종사자 수, 부가가치액, 수출입액)에 대해서는 철저하게 관리하여야 한다.

※ 수출, 수입 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<br>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 검토 시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 실사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토를 실시한다.

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

| 2010년 매출액 총 합계 |                       | 36,000 백만 원 |       |        |     |                |                 |                |
|----------------|-----------------------|-------------|-------|--------|-----|----------------|-----------------|----------------|
| 업종             | ①창작 및 제작<br>(라이선스 포함) | ②제작지원       | ③단순복제 | ④유통·배급 | ⑤기타 | 업종매출액<br>비중 합계 | 업종매출액<br>(백만 원) | 업종매출액비중<br>(%) |
| 111            | 60%                   | 10%         | 10%   | 15%    | 5%  | 100%           | 19,000백만 원      | 52.8%          |
| 112            | 70%                   | 3%          | 2%    | 15%    | 10% | 100%           | 17,000백만 원      | 47.2%          |
| 합계             |                       |             |       |        |     |                | 36,000백만 원      | 100%           |

- 매출액 관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종별 매출액 총합계가 일치하여야 한다.
- 업종별 매출액이 조사되지 않고 업종별 매출액 비중만을 파악하여 업종별 매출액이 산출된 경우에는 반드시 해당사업체에 다시 한 번 확인을 해야 한다.

### □ 이상치(outlier)파악

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자 수 등에 대해서는 이상치(outlier)를 파악하여야 한다.
  - 업종매출액이 종사자 수에 비해 지나치게 적다와 많다라는 기준은 이상치 처리기준에 의거하여 확인하여야 한다.
  - 이상치 처리기준은 소분류별 각 층의 1인당 종사자 수 대비 평균 매출액이 데이터세트가 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: 백만 원)

| 선도구분  |      | 증사자규모 | 1~4인   |        | ... | 50~99인  |         |
|-------|------|-------|--------|--------|-----|---------|---------|
|       |      |       | 선도     | 비선도    | ... | 선도      | 비선도     |
| 서적출판업 | 평균   |       | 45백만 원 | 29백만 원 |     | 159백만 원 | 103백만 원 |
|       | 표준편차 |       | 5백만 원  | 3백만 원  |     | 12백만 원  | 24백만 원  |

● **가중치 처리방법**

● 설계가중치

- 소분류별 표본 수를 각 계층별로 배분할 때, 각 계층 내의 사업체 수에 따라 비례배분을 할 경우 콘텐츠산업은 1~4인에 해당하는 사업체 수가 많아서 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로, 1~4인 층에는 유효한 통계산출이 가능한 적정 수의 표본을 배분하고, 다른 층에 더 많은 표본을 배분한다.

- 설계가중치 = 1/(표본수/모집단 수)

● 무응답보정 가중치

- 소분류별로 무응답 업체 수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법이다.

- 무응답보정 가중치 = 응답수/표본수

● 사후층화 가중치

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

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

● **전수조사 및 표본조사 추정방법**

□ 전수조사 추정방법

- 전수조사는 전체를 대상으로 조사가 이루어져야 하나, 실질적으로 조사가 이루어지지 않는다.
- 조사가 이루어지지 않은 사업체에 대해서는 단위 무응답 대체법과 항목 무응답 대체법을 적용한다.
- 대체가 완료된 이후 이를 모두 합산한다.

## □ 표본조사 추정방법

- 설계 가중치와 무응답보정 가중치, 사후층화 가중치를 산출한다.
- ☞ 설계가중치 = W1, 무응답보정가중치 = W2, 사후층화 가중치 = W3
- 표본조사 추정량은 산출된 세 가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출한다.

$$\text{☞ } W=W1 \times W2 \times W3, \text{ 표본조사 추정량} = W_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$$

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

## ● 최종 추정 값

## □ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

- 추정 값은 전수조사 추정량과 표본조사 추정량을 합산하여 산출한다.
- ☞ 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

## □ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 제외 항목별 추정 값 산출

- 층별 비중 계산
  - 매출액과 관련된 항목은 응답한 업체별 매출액에 비중을 적용한 후 나온 값들을 합산 한 후 소분류 내 각 계층별 비중을 계산한다.
- 소분류 비중 계산
  - 각 층별 비중을 토대로 소분류 비중을 계산한다.
- 항목별 추정 값 산출
  - 각 계층별 비중과 소분류별 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<br>지역 | TV  | 극장 | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(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.

## 4.5.2 무응답 처리 방법

콘텐츠산업통계조사 중 실사를 하는 8개 분야에 대해서 모집단 전체를 조사하는 경우와 표본조사를 실시하는 경우가 혼재되어 있어, 각각 다른 방법으로 보정 작업을 하였다. 보정작업은 업체별 매출액과 종사자 수, 부가가치액을 대상으로 이루어졌으며, 다른 항목은 응답한 결과를 편집한 후 그대로 집계하였다.

### ● 단위무응답 대체

#### □ 전수조사 사업체 단위 무응답 처리방법

- 2004년~2009년 기준조사 중 한번이라도 응답한 경우
  - 영위업종과 종사자 수 등 보조변수를 활용하여 단위 무응답 업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하여, 이를 토대로 증감률을 분석한다.
  - 대체된 값을 단위 무응답 업체를 대상으로 재조사하여 실제 값과의 차이정도를 파악한다.
- 2004년~2009년 기준조사 중 한 번도 응답하지 않은 경우
  - 소분류별로 영위하는 비중과 종사자 수를 파악하여, 이를 토대로 유사한 대체군(imputation class)과 비교하여 대체 값을 분석한다.
  - 대체된 값을 단위 무응답 업체에 재조사하여 실제 값과의 차이정도를 파악한다.
- 지속적인 응답거부 업체이면서 소분류별 영위 비중과 종사자 수도 거부하는 경우
  - 응답거부 업체가 영위하는 업종은 반드시 파악한다.
  - 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

#### □ 표본조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 대체표본을 조사하여 처리
  - 3회 이상 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 선도 업체와 비선도 업체를 반드시 분리하여 처리해야 한다.
- 매출액 조사가 이루어지지 않은 경우
  - 각 층내의 선도와 비선도의 1인당 종사자 평균값을 계산한 후 이를 적용한다.
- 종사자 수 조사가 이루어지지 않은 경우
  - 3회 이상 조사를 실시하였으나, 조사가 이루어지지 않은 경우에는 발주부서에 문의를 하여 응답거부업체와 동일한 업종을 영위하는 다른 업체의 담당자를 소개 받아 문의 후 처리한다.
  - 추정방법에서 사후층화가중치를 적용한다.

### 4.5.3 2010년 기준 콘텐츠산업통계 무응답사례

〈표 1-4-13〉 2010년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례

(단위: %)

| 구분       | 사업체 수<br>(개) | 바쁨   | 혜택없음 | 문광부와 상관없음<br>(해당업체 아님) | 회사정보<br>유출거부 | 유사설문<br>했음 | 기타(세무소에<br>물어보기 바람 등) | 합계    |
|----------|--------------|------|------|------------------------|--------------|------------|-----------------------|-------|
| 출판       | 130          | 52.3 | 14.6 | 11.5                   | 6.2          | 4.6        | 10.8                  | 100.0 |
| 만화       | 80           | 56.3 | 20.0 | 2.5                    | 7.5          | 11.3       | 2.4                   | 100.0 |
| 음악       | 90           | 62.2 | 16.7 | 1.1                    | 5.6          | 5.6        | 8.8                   | 100.0 |
| 애니메이션    | 61           | 63.9 | 14.8 | 3.3                    | 4.9          | 3.3        | 9.8                   | 100.0 |
| 방송영상독립제작 | 81           | 59.3 | 14.8 | 11.1                   | 8.6          | 2.5        | 3.7                   | 100.0 |
| 캐릭터      | 77           | 55.8 | 20.8 | 1.3                    | 7.8          | 7.8        | 6.5                   | 100.0 |
| 지식정보     | 97           | 39.2 | 33.0 | 5.2                    | 9.3          | 7.2        | 6.1                   | 100.0 |
| 콘텐츠솔루션   | 24           | 41.7 | 12.5 | 29.2                   | 4.2          | 4.2        | 8.2                   | 100.0 |
| 합 계      | 640          | 54.2 | 19.1 | 6.6                    | 7.0          | 5.9        | 7.2                   | 100.0 |

무응답사례를 살펴보면, 640개 업체 중 ‘바쁘다’는 업체가 전체의 54.2%로 가장 많으며, 다음으로 응답을 해도 문화체육관광부로부터 ‘특별한 혜택이 없다’는 업체가 19.1%, 기타(세무소에 물어보기 바람 등)가 7.2%, 회사정보 유출거부가 7.0%, 문화체육관광부와 상관없음이 6.6%, 유사설문 했음이 5.9%의 순으로 나타났다.

### 4.5.4 콘텐츠산업통계조사 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련

실태조사를 실시하는 산업 중 표본조사를 실시한 사업체의 소분류별 매출액과 종사자 수의 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준은 다음과 같이 나타났다.

〈표 1-4-14〉 콘텐츠산업 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

| 대분류 | 소분류             | 평균 매출액(백만 원) | 표준오차      | 변동계수 | 신뢰수준 |
|-----|-----------------|--------------|-----------|------|------|
| 출판  | 서적출판업           | 1,213.25     | 3,937.51  | 1.29 | 95%  |
|     | 교과서 및 학습서적 출판업  | 4,409.16     | 10,296.32 | 1.82 | 95%  |
|     | 신문발행업           | 16,068.51    | 49,413.55 | 2.71 | 95%  |
|     | 잡지 및 정기간행물 발행업  | 1,912.13     | 6,871.11  | 2.63 | 95%  |
|     | 정기광고 간행물 발행업    | 2,038.17     | 3,902.16  | 1.94 | 95%  |
|     | 서적 및 잡지류 도매업    | 2,858.42     | 1,425.18  | 2.72 | 95%  |
|     | 서적 및 잡지류 소매업    | 1,765.09     | 1,235.24  | 3.63 | 95%  |
|     | 서적임대(만화제외)      | 29.89        | 13.45     | 2.01 | 95%  |
| 만화  | 만화임대            | 35.43        | 186.87    | 3.72 | 95%  |
|     | 서적임대(만화부문)      | 35.11        | 49.58     | 3.03 | 95%  |
|     | 만화서적 및 잡지류 도매업  | 1,119.42     | 728.32    | 6.08 | 95%  |
|     | 만화서적 및 잡지류 소매업  | 243.22       | 203.42    | 6.19 | 95%  |
| 음악  | 음악 기획 및 제작업     | 1,283.19     | 4,073.84  | 2.83 | 95%  |
|     | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 566.25       | 952.37    | 2.98 | 95%  |
|     | 음반 도매 및 소매업     | 809.42       | 311.23    | 4.53 | 95%  |
|     | 음악공연 기획 및 제작업   | 1,328.29     | 763.52    | 1.95 | 95%  |
| 캐릭터 | 캐릭터 상품 도매업      | 4,128.41     | 1,497.32  | 4.72 | 95%  |

〈표 1-4-15〉 콘텐츠산업 종사자 수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

| 대분류 | 소분류             | 평균 종사자 수(명) | 표준오차   | 변동계수 | 신뢰수준 |
|-----|-----------------|-------------|--------|------|------|
| 출판  | 서적출판업           | 8.92        | 15.17  | 0.73 | 95%  |
|     | 교과서 및 학습서적출판업   | 27.67       | 73.81  | 1.82 | 95%  |
|     | 신문발행업           | 70.43       | 125.28 | 1.42 | 95%  |
|     | 잡지 및 정기간행물 발행업  | 12.42       | 18.66  | 1.12 | 95%  |
|     | 정기광고 간행물 발행업    | 22.87       | 35.29  | 1.62 | 95%  |
|     | 서적 및 잡지류 도매업    | 7.66        | 23.29  | 1.66 | 95%  |
|     | 서적 및 잡지류 소매업    | 7.58        | 37.29  | 2.61 | 95%  |
|     | 서적임대(만화제외)      | 1.96        | 1.21   | 1.02 | 95%  |
| 만화  | 만화임대            | 1.02        | 0.81   | 1.06 | 95%  |
|     | 서적임대(만화부문)      | 0.73        | 1.52   | 1.89 | 95%  |
|     | 만화서적 및 잡지류 도매업  | 3.02        | 1.88   | 1.83 | 95%  |
|     | 만화서적 및 잡지류 소매업  | 1.12        | 1.66   | 1.63 | 95%  |
| 음악  | 음악기획 및 제작업      | 6.49        | 1.01   | 1.48 | 95%  |
|     | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 4.53        | 1.47   | 1.42 | 95%  |
|     | 음반 도매 및 소매업     | 3.81        | 1.62   | 1.18 | 95%  |
|     | 음악공연 기획 및 제작업   | 12.29       | 1.11   | 1.61 | 95%  |
| 캐릭터 | 캐릭터 상품 도매업      | 12.68       | 2.99   | 2.38 | 95%  |

※ 표준오차 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자 수가 모집단평균과 어느 정도 편차가 있는 가를 보여줌

※ 변동계수 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자 수의 규모가 소분류별로 차이가 발생하므로 규모와 상관없이 표준편차의 차이를 보기 위한 것임. 향후 표본조사를 하여 시계열을 유지하고자 할 경우에 활용함.

## 4.6 콘텐츠산업통계 유의사항

### ① 출판

2005년도 기준조사에서는 인터넷/모바일 전자출판(전자책) 서비스 분야와 인터넷서점(만화제외)은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년, 2010년도 기준조사에서는 산업환경 변화에 따라 이를 반영하여 조사가 이루어졌으므로, 출판산업 총 매출액 규모를 직접 비교하기에는 무리가 있다. 단, 2005년도에 조사가 이루어지지 않은 분야를 제외하고 비교하는 것은 가능하다. 그리고 서적임대(만화제외)업의 사업체 수가 종사자 수보다 적은 이유는 서적임대업 사업체 수는 동일한 가운데 서적임대업을 만화제외 부분과 만화 부분으로 분리하는 과정에서 종사자 규모가 1인인 업체들이 만화 부분에 응답하였기 때문이다.

### ② 만화

2005년 기준조사에는 출판업과 분리과정에서 ‘어린이·학습만화’가 일부 포함되어 있었으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년, 2010년도 기준조사에는 ‘어린이·학습만화’를 전부 만화산업으로 포함시켰기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. ‘1~4인’ 규모 만화산업 사업체 수가 종사자 수보다 많은 이유는 출판산업의 서적 및 잡지류 소매업 중 만화 서적 및 잡지 소매업 종사자 수를 분리하는 과정에서 비율적용을 한 결과이며, 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수는 출판산업과 만화산업 모두 동일하게 적용하였다.

### ③ 음악

2005년 기준조사와 2006년 이후 기준조사 간의 매출액 차이는 2005년 기준조사에서는 음악 기획 및 제작업의 행사매출액과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시키지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년, 2010년 기준조사에서는 음악 기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시켰기 때문이다. 그러므로 직접 비교는 할 수 없다.

그리고 1~4인 규모 음악산업 사업체 수가 종사자 수보다 많은 이유는 음악산업은 영위하고 있으나 음악관련 매출이 발생하지 않은 사업체를 2006년~2010년에는 포함하였기 때문이다.

### ④ 게임

2009년 기준 조사까지의 게임산업 통계는 게임백서를 재가공한 것으로 산업별 세부통계 데이터의 비교가 어려웠으나, 2010년 기준 조사부터는 콘텐츠산업통계의 다른 산업 데이터와 항목들을 일치시켜 이러한 부분을 해결하고자 노력하였다. 그 결과 많은 항목들을 동일한 기준으로 비교 할 수 있게 되었다.

## ⑤ 영화

영화산업 통계는 영화진흥위원회의 영화산업실태조사를 인용하여 재가공하였다.

## ⑥ 애니메이션

2005년 기준조사에서는 애니메이션산업에서 대분류만을 제공하였으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년, 2010년 기준조사에서는 소분류까지 제공하였다. 그러나 ‘애니메이션 창작제작’과 ‘애니메이션 하청제작’을 제외한 소분류 ‘온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작’, ‘애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보’, ‘온라인 애니메이션 서비스업’은 모집단 수가 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~2010년 기준조사에서는 영화관입장권 통합전산망에 있는 매출금액을 적용하였다.

## ⑦ 방송(독립제작 포함)

방송산업은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사보고서와 자체조사한 방송산업 중 독립제작사를 포함한 결과이므로, 콘텐츠산업통계에서 제시한 방송산업 규모에서 방송(독립제작사) 규모를 제외하면 방송산업 실태조사보고서와 동일한 값이 나오므로 이용 시 유의할 필요가 있다.

## ⑧ 광고

광고산업통계는 한국방송광고공사의 광고산업통계를 인용하여 재가공하였다. 광고산업 사업체가 여러 업종을 동시에 하는 경우에 사업체 수와 사업체 비중을 중복 처리하므로 세부 업종의 합계가 전체보다 크게 나타날 수 있다. 이는 광고산업 사업체가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복 계상한 것을 의미하는 것은 아니다.

## ⑨ 캐릭터

2005년 기준조사에서는 ‘캐릭터 상품 유통업’은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년, 2010년 기준조사에서는 이를 조사하였으므로 매출액 규모를 직접비교하는 것은 무리가 있다. 또한 ‘캐릭터 상품 유통업’에서 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임 콘텐츠(아바타 등)은 조사에서 제외가 되었으므로, 이 부분의 조사가 이루어진다면 캐릭터 상품 유통 산업규모는 더욱 클 것으로 예상되어진다.



## ⑩ 지식정보

지식정보산업은 디지털콘텐츠산업통계와 문화산업통계의 통합으로 생겨난 산업으로서, e-learning 업과 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝 서비스를 제외한 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 그리고 포털 및 인터넷 정보 매개 서비스업을 포함한다. 콘텐츠산업의 변화에 따라 2011년 기준년도 조사부터는 가상현실 및 가상세계 부분이 추가될 예정이다(예: 스크린골프). 지식정보산업은 향후에도 산업의 변화에 따라 소분류가 변동될 가능성이 높다.

## ⑪ 콘텐츠솔루션

콘텐츠솔루션산업은 문화산업통계에는 없었으나 디지털콘텐츠산업통계에 존재했던 산업으로서, 콘텐츠산업통계에서는 과거 콘텐츠솔루션산업의 소분류체계 및 산업규모를 포함하였다. 2011년 기준년도 조사부터는 콘텐츠솔루션산업에 CG(Computer Graphics)분야가 신규로 추가될 예정인데, 추가하게 된 이유는 첫째, CG가 애니메이션, 게임, 영화, 방송, 광고 등 다양한 산업에서 콘텐츠 제작 시 중요한 영향을 미치는 요소이기 때문에 콘텐츠 제작 분야로 간주되는 것이 적합하다고 판단하였다. 둘째, 어떤 콘텐츠산업 분류에 속하지 않은 채 CG만을 전문적으로 하는 사업체가 존재하고 있으며 셋째, 그 산업규모 또한 상당할 것으로 판단되었기 때문이다. 추후에도 콘텐츠솔루션산업은 산업의 변화에 따라 소분류가 변동될 가능성이 높은 산업이다.

**C o n t e n t s**  
**I n d u s t r y**  
**S T A T I S T I C S**  
**2 0 1 1**

C o n t e n t s

I n d u s t r y

S T A T I S T I C S

2 0 1 1

제2부

# 응답한 사업체 일반현황

---

01 응답한 콘텐츠사업체 일반현황

## 01

응답한 콘텐츠사업체 일반현황<sup>20)</sup>

조사에 응답한 사업체의 설립연도별, 사업체 형태별, 경영 형태별 분포 등을 살펴봄으로써 각 콘텐츠산업의 사업체들의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다. 이는 응답한 사업체들만을 대상으로 분석한 것이므로 실제 콘텐츠산업의 사업체 현황과는 차이가 있다. 그러므로 참고자료로만 활용해야 할 것이다.

## 1.1 응답한 콘텐츠사업체 설립연도 분포

2010년 기준조사에 응답한 콘텐츠사업체의 설립연도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 사업체가 1,517개(52.3%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 1,043개(36.0%), 1989년 이전에 설립된 업체가 340개(11.7%)로 나타났다.

〈표 2-1-1〉 응답한 콘텐츠사업체 설립연도별 분포

(단위: 개)

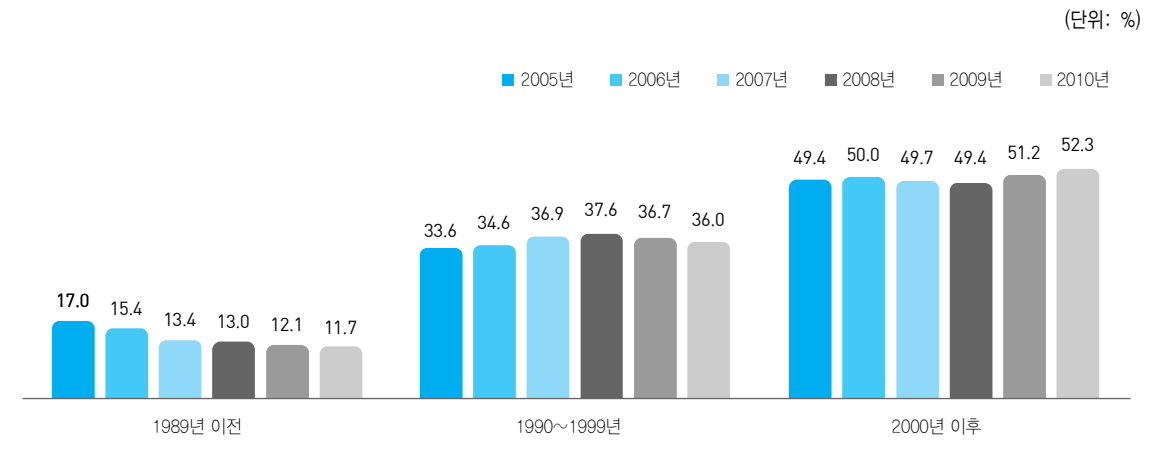
| 구분    |        | 1989년 이전 | 1990~1999년 | 2000년 이후 | 전체   |       |
|-------|--------|----------|------------|----------|------|-------|
| 2010년 | 출판     | 사업체 수    | 232        | 532      | 385  | 1,149 |
|       |        | 비중(%)    | 20.2       | 46.3     | 33.5 | 100.0 |
|       | 만화     | 사업체 수    | 28         | 125      | 215  | 368   |
|       |        | 비중(%)    | 7.6        | 34.0     | 58.4 | 100.0 |
|       | 음악     | 사업체 수    | 28         | 119      | 233  | 380   |
|       |        | 비중(%)    | 7.4        | 31.3     | 61.3 | 100.0 |
|       | 애니메이션  | 사업체 수    | 5          | 58       | 165  | 228   |
|       |        | 비중(%)    | 2.2        | 25.4     | 72.4 | 100.0 |
|       | 캐릭터    | 사업체 수    | 18         | 93       | 215  | 326   |
|       |        | 비중(%)    | 5.5        | 28.5     | 66.0 | 100.0 |
|       | 지식정보   | 사업체 수    | 20         | 89       | 172  | 281   |
|       |        | 비중(%)    | 7.1        | 31.7     | 61.2 | 100.0 |
|       | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수    | 9          | 27       | 132  | 168   |
|       |        | 비중(%)    | 5.3        | 16.1     | 78.6 | 100.0 |

20) 사업체 수는 조사대상 사업체중 조사에 응답한 사업체 수입

| 구분    |       | 1989년 이전 | 1990~1999년 | 2000년 이후 | 전체    |
|-------|-------|----------|------------|----------|-------|
| 2010년 | 사업체 수 | 340      | 1,043      | 1,517    | 2,900 |
|       | 비중(%) | 11.7     | 36.0       | 52.3     | 100   |
| 2009년 | 사업체 수 | 346      | 1,045      | 1,459    | 2,850 |
|       | 비중(%) | 12.1     | 36.7       | 51.2     | 100   |
| 2008년 | 사업체 수 | 330      | 958        | 1,259    | 2,547 |
|       | 비중(%) | 13.0     | 37.6       | 49.4     | 100   |
| 2007년 | 사업체 수 | 213      | 587        | 790      | 1,590 |
|       | 비중(%) | 13.4     | 36.9       | 49.7     | 100   |
| 2006년 | 사업체 수 | 295      | 663        | 959      | 1,917 |
|       | 비중(%) | 15.4     | 34.6       | 50.0     | 100   |
| 2005년 | 사업체 수 | 354      | 701        | 1,028    | 2,083 |
|       | 비중(%) | 17.0     | 33.6       | 49.4     | 100   |

콘텐츠산업 사업체의 설립연도별 분포를 2005년부터 분석해보면, 1989년 이전 사업체들의 감소는 지속('05년 17.0% → '06년 15.4% → '07년 13.4% → '08년 13.0% → '09년 12.1% → '10년 11.7%)되고 있는 반면에, 1990~1999년에 설립된 사업체들의 분포는 2008년까지 지속적으로 증가하다가 2009년부터 감소하고 있는 것으로 나타났다. 2000년 이후 설립된 사업체의 비중은 2006년 이후 소폭으로 감소하다가 2009년부터 증가하고 있는 것으로 나타났다.

〈그림 2-1-1〉 응답한 콘텐츠사업체 설립연도별 분포



## 1.2 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포

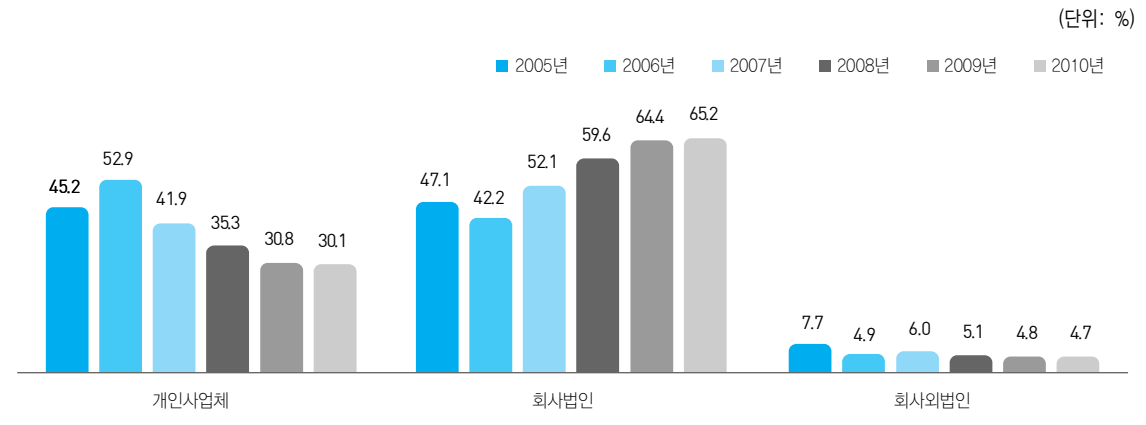
2010년 기준조사에 응답한 콘텐츠사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사법인이 65.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 개인사업체가 30.1%, 회사의 법인이 4.7%의 순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 회사법인 비중은 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 개인사업체 비중은 2006년부터 지속적으로 감소하고 있다. 개인사업체 비중의 감소는 오프라인 도소매업을 영위하는 사업체 수의 감소와 무관하지 않으며, 과거에는 콘텐츠산업에서 기획 및 제작하는 사업체들 대부분이 영세한 개인 사업체들이었으나, 2007년 이후부터 회사법인으로 전환이 점점 더 많이 이루어지고 있기 때문으로 판단된다.

〈표 2-1-2〉 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포

(단위: 개)

| 구분    |        | 개인사업체 | 회사법인  | 회사외법인 | 전체    |       |
|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 2010년 | 출판     | 사업체 수 | 451   | 622   | 76    | 1,149 |
|       |        | 비중(%) | 39.3  | 54.1  | 6.6   | 100.0 |
|       | 만화     | 사업체 수 | 123   | 234   | 11    | 368   |
|       |        | 비중(%) | 33.5  | 63.6  | 2.9   | 100.0 |
|       | 음악     | 사업체 수 | 134   | 222   | 24    | 380   |
|       |        | 비중(%) | 35.3  | 58.5  | 6.2   | 100.0 |
|       | 애니메이션  | 사업체 수 | 42    | 184   | 2     | 228   |
|       |        | 비중(%) | 18.4  | 80.7  | 0.9   | 100.0 |
|       | 캐릭터    | 사업체 수 | 88    | 230   | 8     | 326   |
|       |        | 비중(%) | 27.0  | 70.5  | 2.5   | 100.0 |
|       | 지식정보   | 사업체 수 | 24    | 246   | 11    | 281   |
|       |        | 비중(%) | 8.5   | 87.5  | 3.9   | 100.0 |
|       | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수 | 10    | 153   | 5     | 168   |
|       |        | 비중(%) | 6.0   | 91.0  | 3.0   | 100.0 |
|       | 2010년  | 사업체 수 | 872   | 1,891 | 137   | 2,900 |
|       |        | 비중(%) | 30.1  | 65.2  | 4.7   | 100.0 |
| 2009년 | 사업체 수  | 877   | 1,835 | 138   | 2,850 |       |
|       | 비중(%)  | 30.8  | 64.4  | 4.8   | 100.0 |       |
| 2008년 | 사업체 수  | 899   | 1,517 | 131   | 2,547 |       |
|       | 비중(%)  | 35.3  | 59.6  | 5.1   | 100.0 |       |
| 2007년 | 사업체 수  | 748   | 930   | 107   | 1,785 |       |
|       | 비중(%)  | 41.9  | 52.1  | 6.0   | 100.0 |       |
| 2006년 | 사업체 수  | 962   | 766   | 89    | 1,817 |       |
|       | 비중(%)  | 52.9  | 42.2  | 4.9   | 100.0 |       |
| 2005년 | 사업체 수  | 1,576 | 1,641 | 270   | 3,487 |       |
|       | 비중(%)  | 45.2  | 47.1  | 7.7   | 100.0 |       |

〈그림 2-1-2〉 응답한 콘텐츠사업체 형태별 분포



### 1.3 응답한 콘텐츠사업체 경영 형태별 분포

2010년 기준조사시 응답한 사업체의 경영 형태별 분포를 살펴보면, 창업이 84.1%로 가장 높으며, 전문경영인이 7.6%, 사업체 인수가 3.9%, 기타가 2.7%, 가업계승이 0.9%, 동업이 0.8% 순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 경영 형태별 분포는 대체적으로 창업이 많은 편이다. 콘텐츠산업에 대한 관심도가 커짐에 따라 창업하는 비중이 점점 증가할 것으로 예상된다.

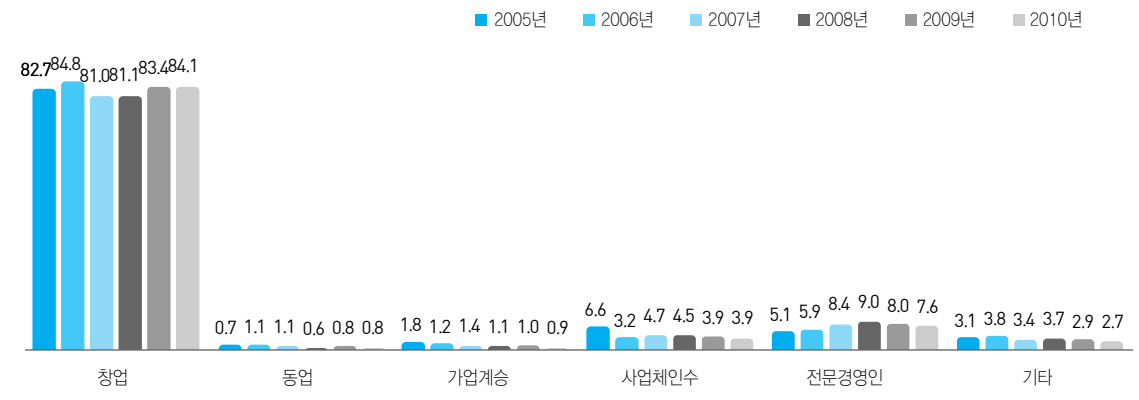
〈표 2-1-3〉 응답한 콘텐츠사업체 경영형태별 분포

(단위: 개)

| 구분    |        | 창업    | 동업    | 가업계승 | 사업체인수 | 전문경영인 | 기타   | 전체    |       |
|-------|--------|-------|-------|------|-------|-------|------|-------|-------|
| 2010년 | 출판     | 사업체 수 | 971   | 3    | 15    | 45    | 80   | 35    | 1,149 |
|       |        | 비중(%) | 84.5  | 0.3  | 1.3   | 3.9   | 7.0  | 3.0   | 100.0 |
|       | 만화     | 사업체 수 | 305   | -    | 2     | 41    | 11   | 9     | 368   |
|       |        | 비중(%) | 82.9  | -    | 0.5   | 11.1  | 3.0  | 2.5   | 100.0 |
|       | 음악     | 사업체 수 | 287   | 7    | 2     | 9     | 63   | 12    | 380   |
|       |        | 비중(%) | 75.5  | 1.8  | 0.5   | 2.4   | 16.6 | 3.2   | 100.0 |
|       | 애니메이션  | 사업체 수 | 191   | 1    | 1     | 7     | 24   | 4     | 228   |
|       |        | 비중(%) | 83.8  | 0.4  | 0.4   | 3.1   | 10.5 | 1.8   | 100.0 |
|       | 캐릭터    | 사업체 수 | 262   | 4    | 5     | 6     | 37   | 12    | 326   |
|       |        | 비중(%) | 80.4  | 1.2  | 1.5   | 1.8   | 11.4 | 3.7   | 100.0 |
|       | 지식정보   | 사업체 수 | 265   | 5    | 1     | 2     | 3    | 5     | 281   |
|       |        | 비중(%) | 94.3  | 1.8  | 0.3   | 0.7   | 1.1  | 1.8   | 100.0 |
|       | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수 | 159   | 4    | -     | 2     | 2    | 1     | 168   |
|       |        | 비중(%) | 94.6  | 2.4  | -     | 1.2   | 1.2  | 0.6   | 100.0 |
|       | 2010년  | 사업체 수 | 2,440 | 24   | 26    | 112   | 220  | 78    | 2,900 |
|       |        | 비중(%) | 84.1  | 0.8  | 0.9   | 3.9   | 7.6  | 2.7   | 100.0 |
| 2009년 | 사업체 수  | 2,378 | 24    | 27   | 112   | 228   | 81   | 2,850 |       |
|       | 비중(%)  | 83.4  | 0.8   | 1.0  | 3.9   | 8.0   | 2.9  | 100.0 |       |
| 2008년 | 사업체 수  | 2,066 | 16    | 28   | 114   | 230   | 93   | 2,547 |       |
|       | 비중(%)  | 81.1  | 0.6   | 1.1  | 4.5   | 9.0   | 3.7  | 100.0 |       |
| 2007년 | 사업체 수  | 1,433 | 20    | 24   | 83    | 149   | 61   | 1,770 |       |
|       | 비중(%)  | 81.0  | 1.1   | 1.4  | 4.7   | 8.4   | 3.4  | 100.0 |       |
| 2006년 | 사업체 수  | 1,732 | 21    | 25   | 65    | 121   | 78   | 2,042 |       |
|       | 비중(%)  | 84.8  | 1.1   | 1.2  | 3.2   | 5.9   | 3.8  | 100.0 |       |
| 2005년 | 사업체 수  | 2,529 | 20    | 56   | 203   | 156   | 93   | 3,057 |       |
|       | 비중(%)  | 82.7  | 0.7   | 1.8  | 6.6   | 5.1   | 3.1  | 100.0 |       |

〈그림 2-1-3〉 응답한 콘텐츠사업체 경영형태별 분포

(단위: %)





C o n t e n t s

I n d u s t r y

S T A T I S T I C S

2 0 1 1

## 제3부

# 콘텐츠산업통계조사 전체결과

---

01 총괄

02 매출액

03 부가가치액

04 콘텐츠산업 콘텐츠제작 비용

05 수출입액

06 종사자 수

# 01 총괄

## 1.1 2010년 기준조사 콘텐츠산업 전체 요약

2010년 콘텐츠산업 매출액은 72조 1,201억 원이며, 종사자는 58만 1,276명으로 나타났다. 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 882개이며, 부가가치액은 29조 7,971억 원, 부가가치율은 41.55%로 조사되었다. 수출액은 32억 2,609만 달러이며, 수입액은 16억 9,720만 달러로 조사되었으며, 수출입액 증감은 15억 2,888만 달러 증가한 것으로 나타났다.

2010년 콘텐츠산업 사업체 수는 2009년에 12만 2,124개에서 1만 1,242개 감소한 11만 882개로 나타났다. 종사자 수는 2009년에 57만 1,450명 보다 9,826명 증가한 58만 1,276명으로 조사되었다. 한편 콘텐츠산업 종사자 중에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 출판산업 종사자는 2005년부터 2010년까지 지속적인 감소세를 보이고 있는 반면에 캐릭터산업, 지식정보산업, 그리고 콘텐츠솔루션산업의 종사자는 꾸준히 증가하는 추세에 있다.

2010년 매출액은 2009년에 66조 1,164억 원에서 6조 36억 원 증가한 72조 1,201억 원으로 조사되었다. 산업별로는 캐릭터산업, 애니메이션산업, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업의 전년대비 매출액 성장률과 2005년부터 2010년까지 연평균증감률이 비교적 높아 콘텐츠산업 내에서 성장률 상위 산업인 것으로 나타났다. 게임산업은 2005년과 2006년 바다이야기 사건으로 인해 매출액이 큰 폭으로 감소했지만, 바다이야기 사건이 마무리된 2007년 부터는 다시 큰 폭으로 증가하였다.

2010년 부가가치액은 2009년에 27조 2,814억 원에서 2조 5,157억 원 증가한 29조 7,971억 원으로 조사되었다. 부가가치액이 가장 큰 산업은 출판산업이며, 방송산업이 그 뒤를 잇고 있다. 부가가치율은 게임산업, 지식정보산업, 출판산업 순으로 높은 수치를 보이고 있다.

2010년 수출액은 2009년과 비교했을 때 6억 2,186만 달러 증가하였으나, 수입액은 7,232만 달러 감소하였다. 게임산업의 수출액이 전체 수출액의 49.8%로 가장 큰 비중을 차지하여 게임산업이 콘텐츠산업의 수출에 큰 영향력을 미치는 것으로 조사되었다. 수입액은 광고산업에서 전체 수입액의 43.4%를 차지하여 가장 많은 비중을 나타냈다.

또한 수출액에서 수입액을 차감하여 나타난 콘텐츠산업의 전체 수출입 증감액은 15억 2,888만 달러로 콘텐츠산업의 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보이고 있음을 알 수 있다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 증감이 가장 높으며, 지식정보산업과 콘텐츠솔루션산업 또한 비교적

높은 수출입 증감을 보였다.

〈표 3-1-1〉 콘텐츠산업 전체 요약(2010년)

| 구분       | 사업체 수<br>(개) | 종사자<br>(명) | 매출액<br>(백만 원)            | 부가가치액<br>(백만 원)          | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) | 수출입 증감<br>(천 달러) |
|----------|--------------|------------|--------------------------|--------------------------|--------------|---------------|---------------|------------------|
| 출판       | 27,803       | 203,226    | 21,243,798               | 9,009,976                | 42.41        | 357,881       | 339,819       | 18,062           |
| 만화       | 9,634        | 10,779     | 741,947                  | 297,632                  | 40.11        | 8,153         | 5,281         | 2,872            |
| 음악       | 37,634       | 76,654     | 2,959,143                | 1,142,896                | 38.62        | 83,262        | 10,337        | 72,925           |
| 게임       | 20,658       | 94,973     | 7,431,118                | 3,768,320                | 50.71        | 1,606,102     | 242,532       | 1,363,570        |
| 영화       | 3,727        | 30,561     | 3,432,871 <sup>21)</sup> | 1,121,854 <sup>22)</sup> | 32.68        | 13,583        | 53,374        | ▽39,791          |
| 애니메이션    | 308          | 4,349      | 514,399                  | 217,101                  | 42.20        | 96,827        | 6,951         | 89,876           |
| 방송       | 926          | 34,584     | 11,176,433               | 4,284,985                | 39.81        | 228,633       | 110,495       | 118,138          |
| 독립제작     | 475          | 4,706      | 737,092                  | 329,760                  | 44.74        | 13,691        | 8,193         | 5,498            |
| 광고       | 5,011        | 34,438     | 10,323,172               | 3,932,096                | 38.09        | 75,554        | 737,167       | ▽661,613         |
| 캐릭터      | 1,593        | 25,102     | 5,896,897                | 2,475,517                | 41.98        | 276,328       | 190,456       | 85,872           |
| 지식정보     | 2,459        | 48,226     | 6,204,127                | 2,674,251                | 43.10        | 363,282       | 442           | 362,840          |
| 콘텐츠솔루션   | 1,129        | 18,384     | 2,196,232                | 872,553                  | 39.73        | 116,487       | 352           | 116,135          |
| 콘텐츠산업 합계 | 110,882      | 581,276    | 72,120,137               | 29,797,181               | 41.55        | 3,226,092     | 1,697,206     | 1,528,886        |

21) 애니메이션 극장매출액 제외

22) 애니메이션 극장매출액에 대한 부가가치액 제외

## 02

## 매출액

## 2.1 콘텐츠산업 매출액 현황

2010년 콘텐츠산업 매출액은 72조 1,201억 원이며 이는 전년대비 9.1%, 2008년부터 2010년까지 3년간 연평균 4.7% 증가한 수치이다. 콘텐츠산업별로 보면 출판산업이 21조 2,437억 원(29.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 11조 1,764억 원(15.5%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 높은 산업으로 분석 되었다. 그 밖에 광고산업은 10조 3,231억 원(14.3%), 게임산업은 7조 4,311억 원(10.3%), 캐릭터산업은 5조 8,968억 원(8.2%), 지식정보산업은 6조 2,041억 원(8.6%), 영화산업은 3조 4,328억 원(4.8%), 음악산업은 2조 9,591억 원(4.1%), 콘텐츠솔루션산업은 2조 1,962억 원(3.0%), 만화산업은 7,419억 원(1.0%), 애니메이션산업은 5,143억 원(0.7%)으로 조사되었다.

연평균 증감률을 보면 대부분의 콘텐츠산업 매출액이 2005년부터 꾸준히 증가하였음을 알 수 있다. 특히 캐릭터산업은 2005년부터 평균 23.2% 증가하여 두드러진 증가율을 보였는데, 2005년에 2조 758억 원에서 2010년에 5조 8,968억 원으로 약 2.8배 가량 시장이 성장하였다. 또한 애니메이션산업과 지식정보산업은 전년대비 각각 22.9%, 18.1% 증가한 것으로 나타나 전년대비 성장률이 콘텐츠산업중 가장 큰 것으로 조사되었다.

〈표 3-2-1〉 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백 만원)

| 구분                   | 2005년                  | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------------|------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------|-------------|------------|
| 출판                   | 19,392,156             | 19,879,255 | 21,595,539 | 21,052,936 | 20,609,123 | 21,243,798 | 29.5   | 3.1         | 1.8        |
| 만화                   | 436,235 <sup>23)</sup> | 730,072    | 761,686    | 723,286    | 739,094    | 741,947    | 1.0    | 0.4         | 11.2       |
| 음악 <sup>24)</sup>    | 1,789,875              | 2,401,309  | 2,357,705  | 2,602,076  | 2,740,753  | 2,959,143  | 4.1    | 8.0         | 10.6       |
| 게임                   | 8,679,800              | 7,448,900  | 5,143,600  | 5,604,700  | 6,580,600  | 7,431,118  | 10.3   | 12.9        | ▽3.1       |
| 영화 <sup>25)</sup>    | 3,282,219              | 3,622,528  | 3,183,301  | 2,885,572  | 3,306,672  | 3,432,871  | 4.8    | 3.8         | 0.9        |
| 애니메이션 <sup>26)</sup> | 233,855                | 288,564    | 311,166    | 404,760    | 418,570    | 514,399    | 0.7    | 22.9        | 17.1       |

23) 어린이·학습만화 매출액 미포함

24) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액 포함

25) 애니메이션 극장 매출액 제외

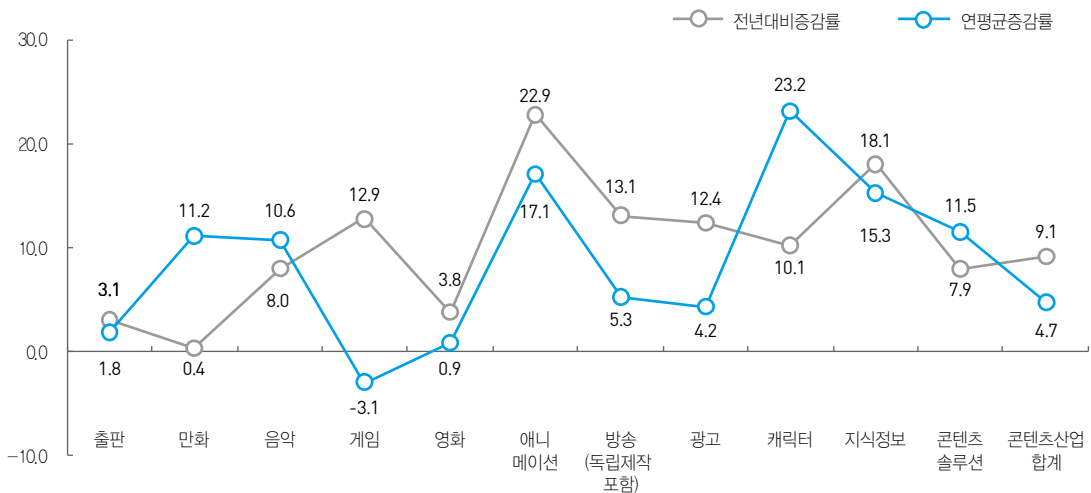
26) 2006년부터 애니메이션 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함 ; 2005년에는 서울지역 관객 수만을 계상하였으나, 2006년부터 전국 관객 수를 계상

| 구분                 | 2005년      | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------|-------------|------------|
| 방송*                | 8,635,200  | 9,719,862  | 10,534,374 | 9,354,605  | 9,884,954  | 11,176,433 | 15.5   | 13.1        | 5.3        |
| 독립제작               | -          | -          | -          | 727,411    | 796,175    | 737,092    | 1.0    | ▽7.4        | -          |
| 광고                 | 8,417,779  | 9,118,059  | 9,434,625  | 9,311,635  | 9,186,878  | 10,323,172 | 14.3   | 12.4        | 4.2        |
| 캐릭터 <sup>27)</sup> | 2,075,893  | 4,550,932  | 5,115,639  | 5,098,713  | 5,358,272  | 5,896,897  | 8.2    | 10.1        | 23.2       |
| 지식정보               | 3,040,869  | 3,467,795  | 4,297,341  | 4,777,330  | 5,255,185  | 6,204,127  | 8.6    | 18.1        | 15.3       |
| 콘텐츠솔루션             | 1,275,000  | 1,541,700  | 1,679,800  | 1,866,100  | 2,036,362  | 2,196,232  | 3.0    | 7.9         | 11.5       |
| 콘텐츠산업 합계           | 57,258,881 | 62,768,976 | 64,414,776 | 63,681,713 | 66,116,463 | 72,120,137 | 100.0  | 9.1         | 4.7        |

\* 2008년부터 방송산업 매출액은 방송사업 수익만을 포함하였으므로 이전년도와 직접비교 무리

〈그림 3-2-1〉 콘텐츠산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2005년부터 2010년까지 6개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.1.1 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황<sup>28)</sup>

2010년 콘텐츠산업의 사업형태별 매출을 보면 유통/배급 매출액이 18조 7,059억 원으로 전체 매출액 중 46.4%를 차지하여 가장 큰 매출규모를 이루고 있다. 그 뒤를 이어 창작 및 제작이 15조 8,982억 원으로 39.4%의 비중을 보였고, 단순복제는 4조 5,317억 원으로 11.2%를 차지하였다. 기타 매출은 9,641억 원으로 2.4%의 비중을 차지하였고 제작지원은 2,461억 원으로 가장 낮은 0.6%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 전체 콘텐츠산업 창작 및 제작 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 출판산업으로 7조 7,977억 원(49.0%)이며, 제작지원은 캐릭터산업이 1,312억 원(53.3%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 단순복제는 출판산업이 4조 3,137억 원(95.2%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 유통/배급과 기타 역시 출판산업이 각각 8조 6,460억 원(46.2%), 4,662억 원(48.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 산업으로 조사되었다.

국내 콘텐츠산업은 유통/배급과 창작 및 제작 활동 위주의 산업이다. 산업별로 사업형태별 매출 비중

27) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 매출액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 2008년부터 캐릭터상품 도소매업 중 온라인 도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액 포함

28) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 게임, 방송(독립제작 제외), 광고, 영화 분야 매출액 제외

을 보면, 국내 콘텐츠산업이 창작 및 제작과 유통시장이 매우 큰 산업임을 잘 알 수 있다. 유통/배급의 비중이 높은 산업은 음악(72.4%), 지식정보(71.5%) 만화(53.3%), 캐릭터(51.1%), 출판(40.7%)순이며, 창작 및 제작의 비중이 높은 산업은 콘텐츠솔루션(96.6%), 방송영상독립제작(94.1%), 애니메이션(87.8%)순으로 나타났다. 8개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이고 있다. 사업형태별 매출액에서 유통/배급 시장이 가장 많은 매출 비중을 차지하게된 대표적인 요인으로는 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 문제를 들 수 있을 것이며 이는 콘텐츠산업 전체의 경쟁력 문제로 이어질 여지가 크다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 기존에 대형 유통/배급 사업체에 수익의 많은 부분이 돌아가는 불합리한 수익구조의 개선이 요구된다. 수익구조의 개선은 창작자들의 창작 역량을 강화시킬 수 있는 요소가 될 수 있을 것이며, 창작자와 유통업체간 상생의 길을 열 수도 있을 것이다. 한편, 향후에는 유통/배급시장에 구조 변화가 일어나게 될 것으로 예상되는데, 스마트폰, 태블릿 PC 등 기기의 보급 확대에 따라 사용자 누구나 참여하고 공유하는 오픈 플랫폼 기반 유통시장이 확대될 것이다. 이러한 흐름을 고려하여 콘텐츠산업의 향후 유통/배급 방안에 대한 검토가 필요하다.

〈표 3-2-2〉 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 사업형태<br>산업 | 창작 및 제작    | 제작지원    | 단순복제      | 유통/배급      | 기타      | 합계         | 비중(%) |
|------------|------------|---------|-----------|------------|---------|------------|-------|
| 출판         | 7,797,743  | 19,976  | 4,313,760 | 8,646,057  | 466,262 | 21,243,798 | 52.7  |
| 만화         | 335,357    | 2,217   | 675       | 395,279    | 8,419   | 741,947    | 1.8   |
| 음악         | 451,963    | 41,888  | 44,087    | 2,141,800  | 279,405 | 2,959,143  | 7.3   |
| 애니메이션      | 322,394    | 3,093   | -         | 32,937     | 8,610   | 367,034    | 0.9   |
| 방송영상독립제작   | 693,537    | 13,568  | -         | 19,751     | 10,236  | 737,092    | 1.8   |
| 캐릭터        | 2,514,491  | 131,266 | 173,275   | 3,012,031  | 65,834  | 5,896,897  | 14.6  |
| 지식정보       | 1,660,189  | 13,041  | -         | 4,436,410  | 94,487  | 6,204,127  | 15.4  |
| 콘텐츠솔루션     | 2,122,567  | 21,106  | -         | 21,676     | 30,883  | 2,196,232  | 5.4   |
| 합계         | 15,898,241 | 246,155 | 4,531,797 | 18,705,941 | 964,136 | 40,346,270 | 100   |
| 비중(%)      | 39.4       | 0.6     | 11.2      | 46.4       | 2.4     | 100        |       |

사업형태별 연도별 매출액을 살펴보면 유통/배급은 전년대비 8.3% 증가하였으며, 연평균증감률은 6.1% 증가하였다. 유통/배급 매출액은 2008년에 16조 6,087억 원, 2009년에 17조 2,749억 원, 그리고 2010년에 18조 7,059억 원으로 꾸준히 증가하였다. 창작 및 제작은 2008년에 14조 8,687억 원에서 2009년에 14조 9,391억 원, 그리고 2010년에는 15조 8,982억 원으로 지속적으로 증가하였다. 이는 전년대비 6.4%, 2008년부터 3년간 연평균 3.4% 증가한 수치이다. 제작지원은 전년대비 1.3% 감소하였으며, 연평균 또한 0.5% 감소하였다. 단순복제는 전년대비 1.5% 증가하였으나 연평균증감률은 0.04% 감소하여 변화가 미미한 것으로 나타났다. 기타는 전년대비 0.1% 증가하였으며 연평균 또한 2.6% 증가하였다.

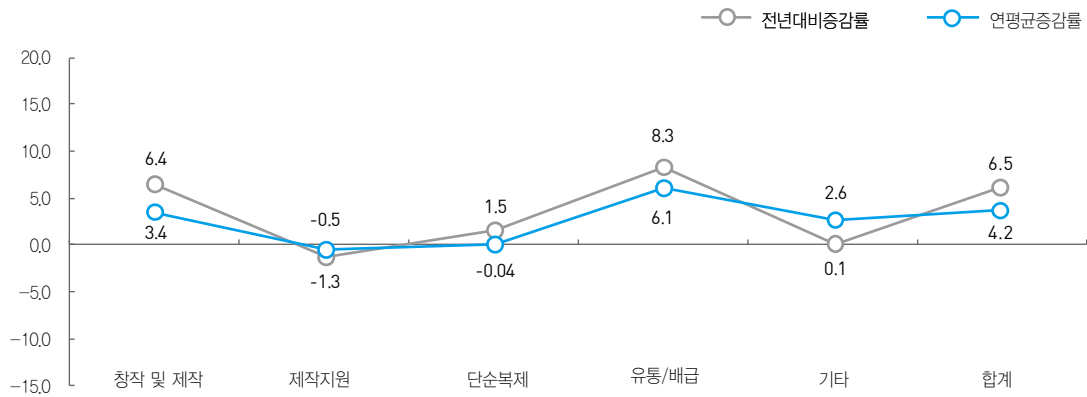
〈표 3-2-3〉 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작    | 제작지원    | 단순복제      | 유통/배급      | 기타      | 합계         |
|-------|------------|------------|---------|-----------|------------|---------|------------|
| 2008년 |            | 14,868,727 | 248,663 | 4,535,749 | 16,608,758 | 915,552 | 37,177,449 |
|       | 비중(%)      | 40.0       | 0.7     | 12.2      | 44.7       | 2.5     | 100.0      |
| 2009년 |            | 14,939,105 | 249,472 | 4,466,919 | 17,274,978 | 962,993 | 37,893,467 |
|       | 비중(%)      | 39.4       | 0.7     | 11.8      | 45.6       | 2.5     | 100.0      |
| 2010년 |            | 15,898,241 | 246,155 | 4,531,797 | 18,705,941 | 964,136 | 40,346,270 |
|       | 비중(%)      | 39.4       | 0.6     | 11.2      | 46.4       | 2.4     | 100.0      |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.4        | ▽1.3    | 1.5       | 8.3        | 0.1     | 6.5        |
|       | 연평균증감률(%)  | 3.4        | ▽0.5    | ▽0.04     | 6.1        | 2.6     | 4.2        |

〈그림 3-2-2〉 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.1.2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황<sup>29)</sup>

2010년 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상이 43조 7,678억 원(60.7%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있으며, 10~100억 원 미만은 19조 2,930억 원(26.8%), 1~10억 원 미만은 6조 3,256억 원(8.8%), 1억 원 미만은 2조 7,312억 원(3.8%)으로 나타났다.

29) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액) 매출액 제외, 독립제작을 제외한 2008년과 2009년 방송산업 분야 제외

〈표 3-2-4〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 산업<br>매출액<br>규모 | 출판         | 만화      | 음악        | 게임        | 영화        | 애니<br>메이션 | 광고         | 캐릭터       | 방송         | 지식정보      | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계         | 비중<br>(%) |
|-----------------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|------------|-----------|
| 1억 원 미만         | 485,483    | 119,471 | 1,284,160 | 577,680   | 38,845    | 3,758     | 94,609     | 15,770    | 11,181     | 46,373    | 53,904     | 2,731,234  | 3.8       |
| 1~10억 원<br>미만   | 2,650,263  | 172,190 | 221,501   | 1,366,430 | 169,541   | 69,838    | 671,220    | 413,893   | 121,743    | 207,472   | 261,591    | 6,325,682  | 8.8       |
| 10~100억 원<br>미만 | 7,331,556  | 277,802 | 604,516   | 684,913   | 1,852,770 | 220,911   | 1,944,335  | 2,488,594 | 716,295    | 2,085,111 | 1,086,246  | 19,293,049 | 26.8      |
| 100억 원 이상       | 10,776,496 | 172,484 | 848,966   | 4,802,095 | 1,516,792 | 72,527    | 7,613,008  | 2,978,640 | 10,327,214 | 3,865,171 | 794,491    | 43,767,884 | 60.7      |
| 합계              | 21,243,798 | 741,947 | 2,959,143 | 7,431,118 | 3,577,948 | 367,034   | 10,323,172 | 5,896,897 | 11,176,433 | 6,204,127 | 2,196,232  | 72,117,849 | 100.0     |

매출액 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상은 전년대비 44.4% 증가하였으며 연평균증감률은 22.0%였고, 10~100억 원 미만은 전년대비 8.2%, 연평균 6.8% 증가하였다. 1~10억 원 미만은 전년대비 3.7%, 연평균증감률은 3.0%였으며 1억 원 미만은 전년대비 2.1%, 연평균 0.7% 감소한 것으로 조사되었다. 그러나 2008년도와 2009년도 데이터에는 방송산업 매출액이 포함되지 않아 직접적인 비교는 무리가 있다.

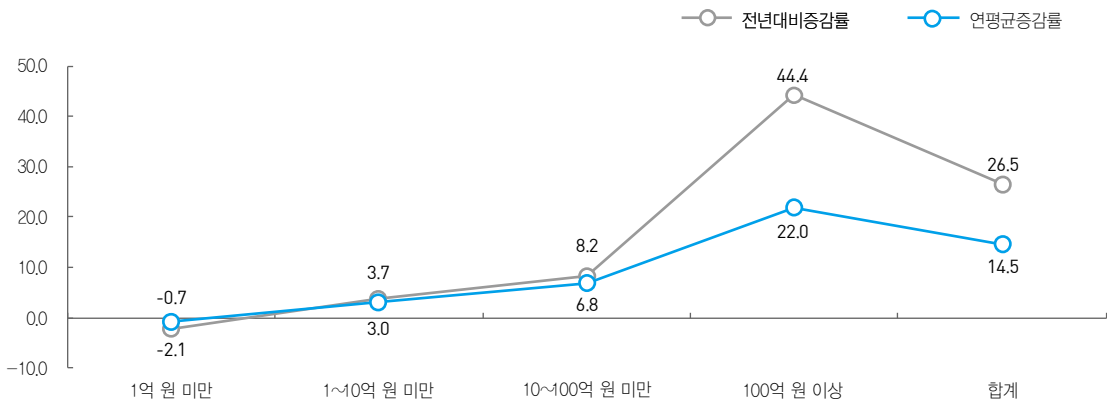
〈표 3-2-5〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만   | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상  | 합계         |
|-------|------------|-----------|------------|--------------|------------|------------|
| 2008년 |            | 2,771,446 | 5,967,949  | 16,902,863   | 29,406,150 | 55,048,408 |
|       | 비중(%)      | 5.0       | 10.8       | 30.7         | 53.4       | 100.0      |
| 2009년 |            | 2,790,052 | 6,100,295  | 17,825,064   | 30,308,349 | 57,023,760 |
|       | 비중(%)      | 4.9       | 10.7       | 31.3         | 53.2       | 100.0      |
| 2010년 |            | 2,731,234 | 6,325,682  | 19,293,049   | 43,767,884 | 72,117,849 |
|       | 비중(%)      | 3.8       | 8.8        | 26.8         | 60.7       | 100.0      |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽2.1      | 3.7        | 8.2          | 44.4       | 26.5       |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽0.7      | 3.0        | 6.8          | 22.0       | 14.5       |

〈그림 3-2-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출



### 2.1.3 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황<sup>30)</sup>

2010년 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 보면 100인 이상이 22조 4,727억 원(36.4%)으로 가장 큰 매출비율을 차지하였다. 그 다음은 10~49인이 15조 5,653억 원(25.2%), 50~99인이 9조 9,276억 원(16.1%), 1~4인은 7조 4,428억 원(12.1%), 5~9인은 6조 2,699억 원(10.2%)으로 조사되었다.

〈표 3-2-6〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 종사자 규모  | 출판         | 만화      | 음악        | 게임        | 영화        | 애니메이션   | 방송 독립제작 | 광고         | 캐릭터       | 지식정보      | 콘텐츠 솔루션   | 합계         | 비중 (%) |
|---------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|---------|------------|-----------|-----------|-----------|------------|--------|
| 1~4인    | 2,551,610  | 384,077 | 1,464,480 | 1,453,608 | 376,253   | 44,441  | 41,235  | 558,278    | 329,741   | 96,683    | 142,449   | 7,442,855  | 12.1   |
| 5~9인    | 2,977,759  | 172,128 | 351,850   | 527,473   | 512,170   | 62,493  | 61,336  | 780,858    | 260,703   | 346,784   | 216,409   | 6,269,963  | 10.2   |
| 10~49인  | 5,141,666  | 154,536 | 541,241   | 364,875   | 2,033,766 | 185,128 | 233,685 | 3,068,721  | 2,215,718 | 998,007   | 627,970   | 15,565,313 | 25.2   |
| 50~99인  | 3,213,890  | 31,206  | 277,788   | 508,885   | 382,711   | 74,972  | 326,583 | 1,632,717  | 1,860,280 | 1,140,814 | 477,819   | 9,927,665  | 16.1   |
| 100인 이상 | 7,358,873  | -       | 323,784   | 4,576,277 | 273,048   | -       | 74,253  | 4,282,598  | 1,230,455 | 3,621,839 | 731,585   | 22,472,712 | 36.4   |
| 합계      | 21,243,798 | 741,947 | 2,959,143 | 7,431,118 | 3,577,948 | 367,034 | 737,092 | 10,323,172 | 5,896,897 | 6,204,127 | 2,196,232 | 61,678,508 | 100.0  |

연도별로 보면 100인 이상은 전년대비 14.7% 증가하였으며, 2008년부터 3개년 연평균 또한 8.1% 증가하였다. 50~99인은 전년대비 3.1%, 연평균 1.7% 증가하였다. 10~49인은 전년대비 8.3% 증가하였으며 연평균증감률은 7.6%였고, 5~9인은 전년대비 2.0%, 연평균 6.4% 증가하였다. 1~4인은 전년대비 2.4% 증가하였으며 연평균증감률은 1.3%인 것으로 나타났다.

〈표 3-2-7〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인      | 5~9인      | 10~49인     | 50~99인    | 100인 이상    | 합계         |
|-------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|------------|
| 2008년 |            | 7,256,776 | 5,540,081 | 13,446,254 | 9,590,803 | 19,214,493 | 55,048,407 |
|       | 비중(%)      | 13.2      | 10.1      | 24.4       | 17.4      | 34.9       | 100.0      |
| 2009년 |            | 7,265,961 | 6,149,915 | 14,377,342 | 9,631,935 | 19,598,607 | 57,023,760 |
|       | 비중(%)      | 12.7      | 10.8      | 25.2       | 16.9      | 34.4       | 100.0      |
| 2010년 |            | 7,442,855 | 6,269,963 | 15,565,313 | 9,927,665 | 22,472,712 | 61,678,508 |
|       | 비중(%)      | 12.1      | 10.2      | 25.2       | 16.1      | 36.4       | 100.0      |
|       | 전년대비증감률(%) | 2.4       | 2.0       | 8.3        | 3.1       | 14.7       | 8.2        |
|       | 연평균증감률(%)  | 1.3       | 6.4       | 7.6        | 1.7       | 8.1        | 5.9        |

콘텐츠산업은 대형기업 비중이 전체에 36.4%를 차지하며 가장 높은 비중을 나타냈다. 이를 산업별로 살펴보면 대형기업 비중이 가장 높은 산업은 게임산업으로 61.6%였다. 다음은 지식정보산업이 58.4%, 광고산업이 41.5%, 출판산업이 34.6%순으로 나타났으며, 반대로 소형기업 비중이 가장 높은 산업은 만화산업(서적 및 잡지류 소매업 포함)으로 51.8%를 나타냈다. 음악산업(노래연습장포함) 또한 49.5%

30) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(독립제작 제외) 분야 제외

가 소형기업이었으며, 영화와 애니메이션산업은 중소형기업 비중이 각각 71.2%와 67.5%로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

콘텐츠산업의 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황을 살펴보면, 소형기업의 매출액은 전년대비 2.4% 증가하였으며, 연평균 또한 1.3%로 증가한 것으로 나타났다. 대형기업은 전년대비 14.7%로 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 분석되었으며, 연평균 또한 8.1%로 증가하여 가장 많이 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-2-8〉 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 분석(2010년)

(단위: 백만 원)

| 기업 유형       | 산업         |         |           |           |           |         |            |           |           |           |           |            |
|-------------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
|             | 출판         | 만화      | 음악        | 게임        | 영화        | 애니메이션   | 광고         | 캐릭터       | 방송영상 독립제작 | 지식정보      | 콘텐츠 솔루션   | 합계         |
| 1~4인        | 2,551,610  | 384,077 | 1,464,480 | 1,453,608 | 376,253   | 44,441  | 558,278    | 329,741   | 41,235    | 96,683    | 142,449   | 7,442,855  |
| 소형기업 비중(%)  | 34.3       | 5.2     | 19.7      | 19.5      | 0.6       | 7.5     | 4.4        | 0.6       | 1.3       | 1.9       | 19.5      | 100.0      |
| 5~9인        | 2,977,759  | 172,128 | 351,850   | 527,473   | 512,170   | 62,493  | 780,858    | 260,703   | 61,336    | 346,784   | 216,409   | 6,269,963  |
| 10~49인      | 5,141,666  | 154,536 | 541,241   | 364,875   | 2,033,766 | 185,128 | 3,068,721  | 2,215,718 | 233,685   | 998,007   | 627,970   | 15,565,313 |
| 중소형기업 비중(%) | 37.2       | 1.5     | 4.1       | 4.1       | 11.7      | 1.1     | 17.6       | 11.3      | 1.4       | 6.2       | 3.9       | 100.0      |
| 50~99인      | 3,213,890  | 31,206  | 277,788   | 508,885   | 382,711   | 74,972  | 1,632,717  | 1,860,280 | 326,583   | 1,140,814 | 477,819   | 9,927,665  |
| 중형기업 비중(%)  | 32.4       | 0.3     | 2.8       | 5.1       | 3.9       | 0.8     | 16.4       | 18.7      | 3.3       | 11.5      | 4.8       | 100.0      |
| 100인 이상     | 7,358,873  | -       | 323,784   | 4,576,277 | 273,048   | -       | 4,282,598  | 1,230,455 | 74,253    | 3,621,839 | 731,585   | 22,472,712 |
| 대형기업 비중(%)  | 32.7       | -       | 1.4       | 20.4      | 1.2       | -       | 19.1       | 5.5       | 0.3       | 16.1      | 3.3       | 100.0      |
| 합계          | 21,243,798 | 741,947 | 2,959,143 | 7,431,118 | 3,577,948 | 367,034 | 10,323,172 | 5,896,897 | 737,092   | 6,204,127 | 2,196,232 | 61,678,508 |

※ 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 300명 미만, 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로, 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류를 하여 콘텐츠산업의 대형기업을 100인 이상, 중형기업을 50~99인, 중소형기업을 5~49인, 소형기업을 1~4인으로 정의하고자 한다.

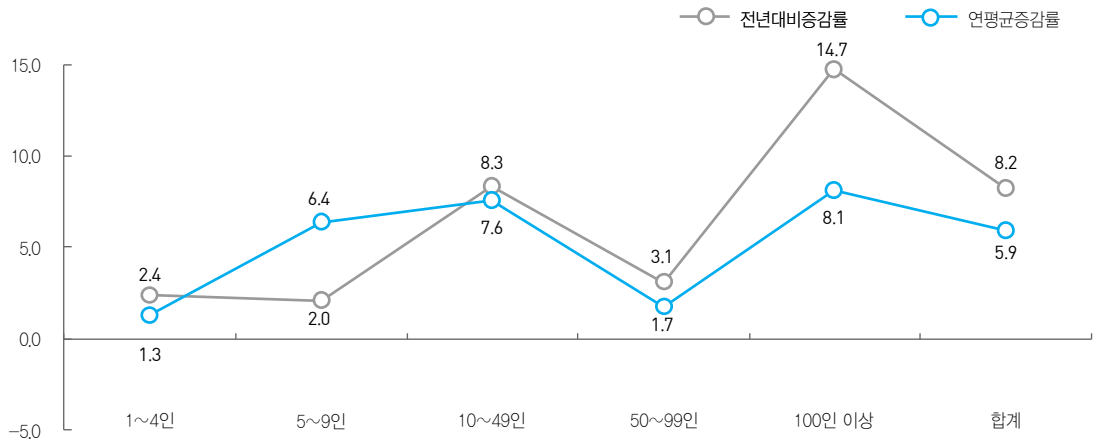
〈표 3-2-9〉 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 기업유형       | 1~4인(소형기업) | 5~49인(중소형기업) | 50~99인(중형기업) | 100인 이상(대형기업) | 합계         |
|-------|------------|------------|--------------|--------------|---------------|------------|
| 2008년 |            | 7,256,776  | 18,986,335   | 9,590,803    | 19,214,494    | 55,048,408 |
|       | 비중(%)      | 13.2       | 34.5         | 17.4         | 34.9          | 100.0      |
| 2009년 |            | 7,265,961  | 20,527,257   | 9,631,935    | 19,598,607    | 57,023,760 |
|       | 비중(%)      | 12.7       | 36.0         | 16.9         | 34.4          | 100.0      |
| 2010년 |            | 7,442,855  | 21,835,276   | 9,927,665    | 22,472,712    | 61,678,508 |
|       | 비중(%)      | 12.1       | 35.4         | 16.1         | 36.4          | 100.0      |
|       | 전년대비증감률(%) | 2.4        | 6.4          | 3.1          | 14.7          | 8.2        |
|       | 연평균증감률(%)  | 1.3        | 7.2          | 1.7          | 8.1           | 5.9        |

〈그림 3-2-4〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 2.1.4 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황<sup>31)</sup>

2010년 콘텐츠산업 지역별 매출을 보면 서울이 41조 2,397억 원(68.2%)으로 가장 큰 매출비중을 보였으며 경기도는 11조 758억 원(18.3%)으로 서울 다음으로 높은 매출액을 발생시키는 지역으로 조사되었다. 그리고 부산은 1조 3,420억 원(2.2%)이며 대구는 1조 797억 원(1.8%)으로 나타났다. 그 외에 지역에서는 매출액의 2%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중현상이 나타나고 있음을 보여주었다. 즉, 수도권에 콘텐츠사업체들이 집중되어 있으므로 매출액 또한 사업체들이 집결된 지역 중심으로 집중되어 있다. 사업체들이 수도권에 집중되어 있는 이러한 현상은 지방에서 사업을 영위하는 것에 한계가 있으며, 여러 자원조달에 어려움이 있다는 것을 반증한다. 단기간에 수도권에 있는 사업체들의 이전은 어려움이 따르므로 현재 지방에서 사업을 영위하는 사업체를 위한 지원정책이 필요할 것으로 생각된다.

31) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 음악(인터넷 음반소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(독립제작) 분야 제외

〈표 3-2-10〉 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종   | 매출액        |         |           |           |           |         |           |            |           |           |           | 비중 (%)     |       |
|------|------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|------------|-------|
|      |      | 출판         | 만화      | 음악        | 게임        | 영화        | 애니메이션   | 방송영상 독립제작 | 광고         | 캐릭터       | 지식정보      | 콘텐츠 솔루션   |            | 합계    |
| 6개 시 | 서울   | 12,368,460 | 344,793 | 1,543,936 | 4,080,378 | 2,821,320 | 247,546 | 641,494   | 9,749,301  | 3,019,449 | 4,800,907 | 1,622,117 | 41,239,701 | 68.2  |
|      | 부산   | 553,724    | 23,273  | 120,871   | 127,351   | 84,982    | 12,692  | 5,322     | 74,229     | 241,498   | 51,370    | 46,772    | 1,342,084  | 2.2   |
|      | 대구   | 478,936    | 11,380  | 107,020   | 112,283   | 35,216    | 6,328   | 3,340     | 64,611     | 180,879   | 41,518    | 38,251    | 1,079,762  | 1.8   |
|      | 인천   | 327,104    | 13,040  | 105,007   | 109,566   | 33,741    | 4,811   | 2,662     | 38,914     | 156,037   | 39,261    | 39,488    | 869,631    | 1.4   |
|      | 광주   | 249,244    | 8,385   | 57,031    | 67,693    | 39,088    | 12,501  | 4,194     | 49,943     | 105,466   | 30,858    | 31,007    | 655,410    | 1.1   |
|      | 대전   | 227,714    | 9,747   | 56,600    | 90,799    | 38,814    | 1,527   | 1,050     | 23,980     | 113,195   | 39,011    | 26,826    | 629,263    | 1.0   |
|      | 울산   | 94,006     | 4,851   | 44,192    | 43,788    | 8,600     | -       | 392       | 16,052     | 50,920    | 15,694    | 12,339    | 290,834    | 0.5   |
|      | 소계   | 1,930,728  | 70,676  | 490,721   | 551,480   | 240,441   | 37,859  | 16,960    | 267,729    | 847,995   | 217,712   | 194,683   | 4,866,984  | 8.0   |
| 9개 도 | 경기도  | 4,855,481  | 230,200 | 455,871   | 2,347,046 | 301,437   | 62,752  | 73,870    | 226,899    | 1,288,874 | 1,005,783 | 227,648   | 11,075,861 | 18.3  |
|      | 강원도  | 76,798     | 4,931   | 48,990    | 49,137    | 21,832    | 7,268   | 1,594     | 11,980     | 52,882    | 19,398    | 19,891    | 314,701    | 0.5   |
|      | 충청북도 | 106,511    | 5,779   | 50,459    | 44,667    | 62,619    | 3,713   | 925       | 1,317      | 104,090   | 30,422    | 23,426    | 433,928    | 0.7   |
|      | 충청남도 | 142,410    | 5,840   | 59,009    | 78,590    | 19,160    | 1,728   | 606       | 10,553     | 61,746    | 27,581    | 20,691    | 427,914    | 0.7   |
|      | 전라북도 | 91,544     | 4,421   | 42,033    | 55,702    | 13,715    | 3,312   | 172       | 31,629     | 73,615    | 19,936    | 19,477    | 358,556    | 0.6   |
|      | 전라남도 | 39,502     | 4,192   | 47,622    | 50,996    | 27,691    | 233     | 318       | 1,218      | 45,300    | 17,870    | 17,562    | 252,504    | 0.4   |
|      | 경상북도 | 250,845    | 8,458   | 85,952    | 67,752    | 22,318    | -       | 531       | 3,303      | 88,544    | 27,783    | 21,354    | 576,840    | 1.0   |
|      | 경상남도 | 224,494    | 8,889   | 89,624    | 79,382    | 28,920    | 1,961   | 405       | 14,873     | 129,772   | 30,700    | 23,661    | 632,681    | 1.0   |
|      | 제주도  | 40,209     | 1,440   | 16,601    | 25,988    | 18,495    | 662     | 217       | 4,370      | 184,630   | 6,035     | 5,722     | 304,369    | 0.5   |
|      | 소계   | 5,827,794  | 274,150 | 896,161   | 2,799,260 | 516,187   | 81,629  | 78,638    | 306,142    | 2,029,453 | 1,185,508 | 379,432   | 14,374,354 | 23.8  |
|      | 합계   | 20,126,982 | 689,619 | 2,930,818 | 7,431,118 | 3,577,948 | 367,034 | 737,092   | 10,323,172 | 5,896,897 | 6,204,127 | 2,196,232 | 60,481,039 | 100.0 |

연도별로 보면 서울은 2008년에 35조 6,673억 원, 2009년에 37조 8,645억 원, 2010년에 41조 2,397억 원으로 조사되어 매출액의 증가가 지속되고 있으며, 이는 전년대비 8.2%, 연평균 7.5% 증가한 수치이다. 6개 시의 매출액은 2008년에 4조 9,256억 원에서 2009년에 4조 9,041억 원, 2010년에 4조 8,669억 원으로 전년대비 0.8%, 연평균 0.6%의 감소율을 나타냈다. 9개 도의 매출액은 2008년에 13조 5,636억 원에서 2009년에 13조 2,049억 원으로 감소하였지만, 2010년에는 14조 3,743억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 8.9%, 연평균 2.9% 증가한 수치이다.

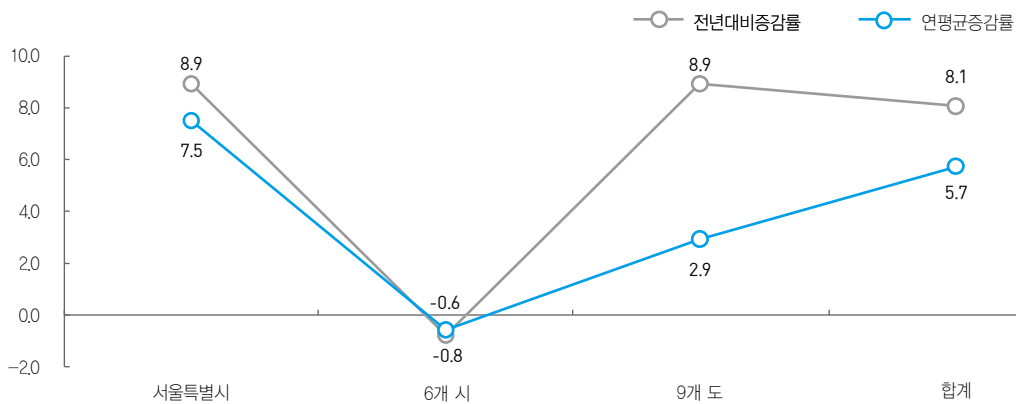
〈표 3-2-11〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도         | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울         | 35,667,361 | 37,864,597 | 41,239,701 | 8.9        | 7.5       |
|      | 부산         | 1,370,425  | 1,330,438  | 1,342,084  | 0.9        | ▽1.0      |
|      | 대구         | 1,107,586  | 1,206,157  | 1,079,762  | ▽10.5      | ▽1.3      |
|      | 인천         | 846,913    | 833,853    | 869,631    | 4.3        | 1.3       |
|      | 광주         | 642,271    | 631,459    | 655,410    | 3.8        | 1.0       |
|      | 대전         | 658,087    | 629,609    | 629,263    | ▽0.1       | ▽2.2      |
|      | 울산         | 300,362    | 272,667    | 290,834    | 6.7        | ▽1.6      |
|      | 소계         | 4,925,644  | 4,904,183  | 4,866,984  | ▽0.8       | ▽0.6      |
| 9개 도 | 경기도        | 9,966,650  | 9,824,289  | 11,075,861 | 12.7       | 5.4       |
|      | 강원도        | 330,804    | 325,521    | 314,701    | ▽3.3       | ▽2.5      |
|      | 충청북도       | 628,795    | 443,672    | 433,928    | ▽2.2       | ▽16.9     |
|      | 충청남도       | 486,329    | 407,436    | 427,914    | 5.0        | ▽6.2      |
|      | 전라북도       | 356,600    | 371,445    | 355,556    | ▽4.3       | ▽0.1      |
|      | 전라남도       | 242,620    | 251,190    | 252,504    | 0.5        | 2.0       |
|      | 경상북도       | 608,586    | 610,211    | 576,840    | ▽5.5       | ▽2.6      |
|      | 경상남도       | 681,477    | 693,388    | 632,681    | ▽8.8       | ▽3.6      |
|      | 제주도        | 261,748    | 277,780    | 304,369    | 9.6        | 7.8       |
|      | 소계         | 13,563,609 | 13,204,932 | 14,374,354 | 8.9        | 2.9       |
| 합계   | 54,156,614 | 55,973,712 | 60,481,039 | 8.1        | 5.7        |           |

〈그림 3-2-5〉 콘텐츠산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.1.5 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황<sup>32)</sup>

2010년 콘텐츠산업의 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모를 산출한 결과, 17조 4,864억 원인 것으로 나타났는데, 이는 2009년 대비 15.7% 증가, 연평균 15.8% 증가한 수치이다.

지식정보산업은 6조 2,041억 원(35.5%)으로 가장 높은 비중을 보였고, 게임산업이 5조 5,941억 원(32.0%)으로 그 뒤를 이었다. 가장 크게 전년대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액이 성장한 산업은

32) 2005년 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 제외

게임산업으로 전년대비 22.4% 증가(2008년 3조 5,884억 원, 2009년 4조 5,720억 원, 2010년 5조 5,941억 원)하였고, 2005년부터 6년간 연평균 14.4% 증가했다. 그러나 영화산업은 2005년에 1,468억 원에서 2009년에 223억 원으로 지속적인 감소세를 보였으며, 2010년에 다소 증가한 것으로 나타났다. 연평균증감률은 27.9% 감소하여 상당히 큰 폭으로 감소해 온 것으로 분석되었다.

〈표 3-2-12〉 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 현황

(단위: 백만 원)

| 구분             | 출판        | 만화      | 음악      | 게임        | 영화      | 애니메이션  | 방송<br>(독립제작 제외) | 광고        | 지식정보      | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계         |
|----------------|-----------|---------|---------|-----------|---------|--------|-----------------|-----------|-----------|------------|------------|
| 2005년          | 136,785   | 31,903  | 267,245 | 2,855,100 | 146,820 | -      | 368,900         | 274,892   | 3,040,869 | 1,275,000  | 8,397,514  |
| 2006년          | 676,405   | 75,587  | 368,293 | 2,879,600 | 90,350  | 7,795  | 484,962         | 780,996   | 3,467,795 | 1,541,700  | 10,373,483 |
| 2007년          | 812,184   | 86,423  | 441,566 | 2,982,400 | 38,225  | 9,504  | 515,721         | 841,094   | 4,297,341 | 1,679,800  | 11,704,258 |
| 2008년          | 954,654   | 86,800  | 543,079 | 3,588,400 | 18,560  | 10,287 | 491,960         | 1,248,097 | 4,777,330 | 1,866,100  | 13,585,267 |
| 2009년          | 1,149,481 | 100,892 | 589,868 | 4,572,000 | 22,324  | 7,810  | 502,495         | 878,088   | 5,255,185 | 2,036,362  | 15,114,505 |
| 2010년          | 1,309,334 | 105,235 | 650,487 | 5,594,165 | 28,575  | 7,430  | 501,350         | 889,493   | 6,204,127 | 2,196,232  | 17,486,428 |
| 비중(%)          | 7.5       | 0.6     | 3.7     | 32.0      | 0.2     | 0.04   | 2.9             | 5.1       | 35.5      | 12.6       | 100.0      |
| 전년대비<br>증감률(%) | 13.9      | 4.3     | 10.3    | 22.4      | 28.0    | ▽4.9   | ▽0.2            | 1.3       | 18.1      | 7.9        | 15.7       |
| 연평균<br>증감률(%)  | 57.1      | 27.0    | 19.5    | 14.4      | ▽27.9   | -      | 6.3             | 26.5      | 15.3      | 11.5       | 15.8       |

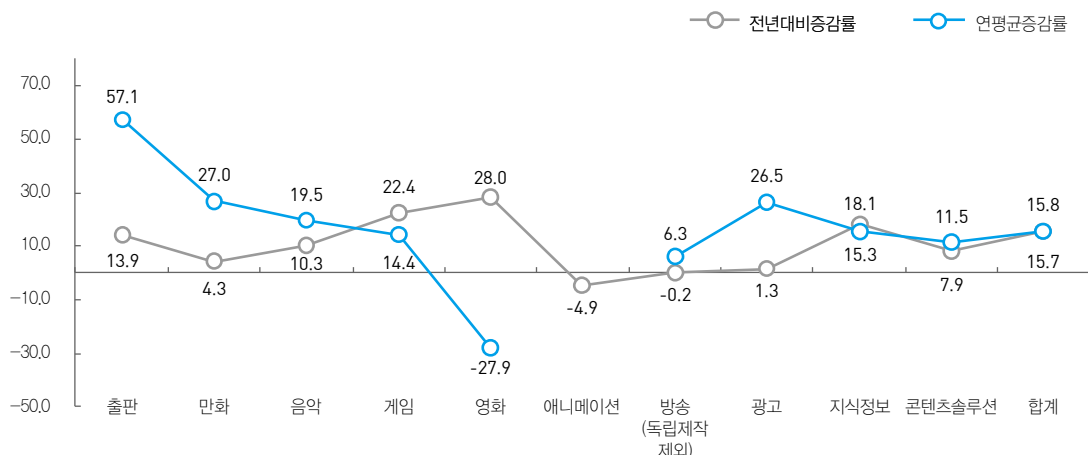
〈표 3-2-13〉 콘텐츠산업 전체 매출액 규모 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 비교

(단위: 백만 원)

| 구분                       | 2005년      | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|--------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|---------------|
| 전체 매출액                   | 57,258,881 | 62,768,976 | 64,414,776 | 63,681,713 | 66,116,463 | 72,120,137 | 9.1            | 4.7           |
| 온라인 및<br>디지털 콘텐츠<br>매출규모 | 8,397,514  | 10,373,483 | 11,704,258 | 13,585,267 | 15,114,505 | 17,486,428 | 15.7           | 15.8          |
| 비중(%)                    | 14.7       | 16.5       | 18.2       | 21.3       | 22.9       | 24.2       | -              | -             |

〈그림 3-2-6〉 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2005년부터 2010년까지 6개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.1.6 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

콘텐츠산업의 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황을 살펴보면 오프라인 서비스 매출액이 9조 1,207억 원으로 전체의 39.8%를 차지하고 있으며, 다음으로 오프라인 소매 매출액이 6조 4,817억 원으로 전체의 28.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 전반적으로 유통(소매 및 서비스) 매출액은 증가 추세에 있으며, 특히 온라인 서비스의 매출액 증가(2005년 2조 9,604억 원 → 2006년 3조 3,608억 원 → 2007년 4조 1,349억 원 → 2008년 4조 5,922억 원 → 2009년 5조 1,013억 원 → 2010년 6조 954억 원)가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 온라인 서비스 위주 산업인 지식정보산업의 성장에 기인한 것으로 볼 수 있다. 오프라인 서비스 매출규모는 2007년부터 증가(2007년 7조 3,658억 원 → 2008년 8조 1,003억 원 → 2009년 8조 9,218억 원 → 2010년 9조 1,207억 원)하였다. 오프라인 서비스 매출규모가 2005년(11조 903억 원), 2006년(9조 8,292억 원)에 비해서 적은 이유는 전국적으로 큰 이슈가 되었던 바다이야기 사건 때문으로 판단되며, 오프라인 서비스 매출액 중 가장 큰 폭으로 증가한 것은 극장 운영업(2005년 1조 742억 원 → 2010년 1조 6,996억 원)으로 분석되었다. 이에 반해 오프라인 소매업은 2007년부터 지속적으로 하락하였으나, 2010년 소폭 증가한 것으로 분석되었다.

〈표 3-2-14〉 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분  | 콘텐츠산업 전체   |            |            |            |            |            |           |             |            |      |
|-----|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|-------------|------------|------|
|     | 2005년      | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 비중 (%)    | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
| 소매  | 오프라인       | 4,531,613  | 6,074,958  | 6,374,719  | 6,226,162  | 6,119,798  | 6,481,726 | 28.3        | 5.9        | 7.4  |
|     | 온라인        | -          | 639,777    | 758,124    | 891,793    | 1,050,048  | 1,197,469 | 5.2         | 14.0       | -    |
| 소계  | 4,531,613  | 6,714,735  | 7,132,843  | 7,117,955  | 7,169,846  | 7,679,195  | 33.5      | 7.1         | 11.1       |      |
| 서비스 | 오프라인       | 11,090,385 | 9,829,252  | 7,365,869  | 8,100,303  | 8,921,806  | 9,120,718 | 39.8        | 2.2        | ▽3.8 |
|     | 온라인        | 2,960,460  | 3,360,837  | 4,134,962  | 4,592,242  | 5,101,348  | 6,095,423 | 26.6        | 19.5       | 15.5 |
| 소계  | 14,050,845 | 13,190,089 | 11,500,831 | 12,692,545 | 14,023,154 | 15,216,141 | 66.5      | 8.5         | 1.6        |      |
| 합계  | 18,582,458 | 19,904,824 | 18,633,674 | 19,810,500 | 21,193,000 | 22,895,336 | 100.0     | 8.0         | 4.3        |      |

## 2.1.7 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황<sup>33)</sup>

2010년 콘텐츠산업의 라이선스 매출액은 2조 5,696억 원으로 6.3%의 비중을 차지했으며, 라이선스 외 매출액은 37조 9,240억 원으로 93.7%의 비중을 차지하였다. 라이선스 매출액과 라이선스 외 매출액 모두 출판산업이 가장 높은 것으로 나타났는데, 출판산업의 라이선스 매출액은 1조 2,138억 원(5.7%), 라이선스 외 매출액은 20조 299억 원(94.3%)으로 나타났다.

33) 게임, 영화, 방송(독립제작 제외), 광고 분야 제외

〈표 3-2-15〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분    |       | 출판         | 만화      | 음악        | 애니메이션   | 방송영상<br>독립제작 | 캐릭터       | 지식정보      | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계         |
|-------|-------|------------|---------|-----------|---------|--------------|-----------|-----------|------------|------------|
| 2009년 | 라이선스  | 1,168,987  | 136,259 | 228,819   | 95,153  | 8,235        | 313,774   | 159,389   | 211,737    | 2,322,353  |
|       | 라이선스외 | 19,440,136 | 602,835 | 2,511,934 | 323,417 | 787,940      | 5,044,498 | 5,095,796 | 1,824,625  | 35,631,181 |
|       | 합계    | 20,609,123 | 739,094 | 2,740,753 | 418,570 | 796,175      | 5,358,272 | 5,255,185 | 2,036,362  | 37,953,534 |
| 2010년 | 라이선스  | 1,213,875  | 138,961 | 246,725   | 117,387 | 9,258        | 412,085   | 172,582   | 258,762    | 2,569,635  |
|       | 라이선스외 | 20,029,923 | 602,986 | 2,712,418 | 397,012 | 727,834      | 5,484,812 | 6,031,545 | 1,937,470  | 37,924,000 |
|       | 합계    | 21,243,798 | 741,947 | 2,959,143 | 514,399 | 737,092      | 5,896,897 | 6,204,127 | 2,196,232  | 40,493,635 |

산업별로 라이선스 매출액 비중을 살펴보면 애니메이션의 라이선스 매출액 비중이 22.8%로 가장 높았고, 만화산업의 라이선스 매출액 비중이 18.7%로 그 다음 높은 것으로 나타났다. 라이선스외 매출액 비중이 가장 높은 산업은 방송(독립제작)산업으로 라이선스외 매출액 비중이 98.7%로 나타났다. 그 다음은 지식정보산업으로 라이선스외 매출액 비중이 97.2%를 보였다.

〈표 3-2-16〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 비중

(단위: %)

| 구분    |       | 출판    | 만화    | 음악    | 애니메이션 | 방송영상<br>독립제작 | 캐릭터   | 지식정보  | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계    |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|-------|-------|------------|-------|
| 2009년 | 라이선스  | 5.7   | 18.4  | 8.3   | 22.7  | 1.0          | 5.9   | 3.0   | 10.4       | 6.1   |
|       | 라이선스외 | 94.3  | 81.6  | 91.7  | 77.3  | 99.0         | 94.1  | 97.0  | 89.6       | 93.9  |
|       | 합계    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0        | 100.0 | 100.0 | 100.0      | 100.0 |
| 2010년 | 라이선스  | 5.7   | 18.7  | 8.3   | 22.8  | 1.3          | 7.0   | 2.8   | 11.8       | 6.3   |
|       | 라이선스외 | 94.3  | 81.3  | 91.7  | 77.2  | 98.7         | 93.0  | 97.2  | 88.2       | 93.7  |
|       | 합계    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0        | 100.0 | 100.0 | 100.0      | 100.0 |



## 03 부가가치액

### 3.1 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

부가가치액(value added)은 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한시키지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정하는 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치액은 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 콘텐츠산업통계에서는 한국은행 기업경영분석의 부가가치액 통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 부가가치액을 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업은 실태조사를 통해 부가가치액에 대한 조사를 실시하였고, 직접조사 하지 않는 3개 산업은 한국은행 기업경영분석에서 제공하는 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 실태조사를 통해 [한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 2개 산업(게임, 광고)은 각 해당년도의 [한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

〈표 3-3-1〉 콘텐츠산업 연도별 기준조사 부가가치액 산출방법

| 구분          | 해당 산업   | 산출방법  |
|-------------|---|---|
| 2005년       | 8개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사 | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)                                       |
|             | 3개 산업(방송, 광고, 게임)                                   | 매출액 × 부가가치율<br>(부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2005)                                    |
| 2006년       | 7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사     | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)                                       |
|             | 1개 산업(영화)   | 외부자료 인용(영화진흥위원회, "한국영화산업실태조사", 2006)  |
|             | 2개 산업(방송, 광고, 게임)                                   | 매출액 × 부가가치율<br>(부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2006)                                    |
| 2007년~2010년 | 7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사     | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)                                       |
|             | 2개 산업(영화, 방송)                                       | 외부자료 인용<br>(영화진흥위원회, "한국영화산업실태조사", 2007~2010<br>방송통신위원회, "방송산업실태조사", 2007~2010) |
|             | 2개 산업(광고, 게임)                                       | 매출액 × 부가가치율<br>(부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2010)                                    |

※ 한국은행 기업경영분석 부가가치액 산출방법 적용

### 3.2 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2010년 콘텐츠산업 부가가치액은 29조 7,971억 원으로 나타났으며 부가가치율은 41.55%로 나타났다.

전체 부가가치액의 비중을 보면 출판이 9조 99억 원(30.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 4조 2,849억 원(14.4%), 광고는 3조 9,320억 원(13.2%), 게임이 3조 7,683억 원(12.6%), 지식정보는 2조 6,742억 원(9.0%), 캐릭터는 2조 4,755억 원(8.3%), 음악이 1조 1,428억 원(3.8%), 영화가 1조 1,218억 원(3.8%), 콘텐츠솔루션이 8,725억 원(2.9%), 방송영상독립제작이 3,297억 원(1.1%), 만화가 2,976억 원(1.0%), 애니메이션이 2,171억 원(0.7%)으로 나타났다.

한편, 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 50.71%의 부가가치율을 기록하였으며, 지식정보산업의 부가가치율은 43.10%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 기록하였다. 전체 부가가치율을 보면, 2007년 40.29%, 2008년 39.88%, 2009년 41.41%, 그리고 2010년에는 41.55%로 2008년에 소폭 하락하였으나 2009년부터 다시 증가하기 시작하였다. 2008년의 부가가치율 하락 이유로는 세계금융위기를 들 수 있으며, 콘텐츠산업은 고부가가치의 산업으로 성장할 수 있는 잠재력을 가진 산업으로 인정받아왔으므로 향후에는 다시 부가가치액과 부가가치율의 증가가 이루어질 수 있을 것으로 기대가 모아진다.

〈표 3-3-2〉 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분                 | 2005년      |            | 2006년      |            | 2007년      |            | 2008년      |            | 2009년      |            | 2010년      |            | 비중 (%) |
|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------|
|                    | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) | 부가 가치액     | 부가 가치율 (%) |        |
| 출판                 | 6,945,633  | 35.82      | 6,337,507  | 31.88      | 8,949,107  | 41.44      | 8,972,761  | 42.62      | 8,736,207  | 42.39      | 9,009,976  | 42.41      | 30.2   |
| 만화 <sup>34)</sup>  | 154,667    | 35.45      | 264,505    | 36.23      | 282,052    | 37.03      | 283,600    | 39.21      | 290,833    | 39.35      | 297,632    | 40.11      | 1.0    |
| 음악 <sup>35)</sup>  | 572,760    | 32.00      | 765,297    | 31.87      | 787,709    | 33.41      | 946,635    | 36.38      | 1,022,766  | 37.32      | 1,142,896  | 38.62      | 3.8    |
| 게임                 | 4,381,563  | 50.48      | 3,655,175  | 49.07      | 2,487,445  | 48.36      | 2,808,000  | 50.10      | 3,348,867  | 50.89      | 3,768,320  | 50.71      | 12.6   |
| 영화 <sup>36)</sup>  | 841,233    | 25.63      | 1,752,217  | 48.37      | 880,819    | 27.67      | 349,442    | 12.11      | 1,087,895  | 32.90      | 1,121,854  | 32.68      | 3.8    |
| 애니메이션              | 42,214     | 18.05      | 70,333     | 24.37      | 122,506    | 39.37      | 167,287    | 41.33      | 175,213    | 41.86      | 217,101    | 42.20      | 0.7    |
| 방송*                | 2,834,073  | 32.82      | 3,972,844  | 40.87      | 4,267,646  | 40.51      | 3,151,368  | 33.73      | 3,931,437  | 40.73      | 4,284,985  | 39.81      | 14.4   |
| 독립 제작              | -          | -          | -          | -          | -          | -          | 295,833    | 40.67      | 328,343    | 41.24      | 329,760    | 44.70      | 1.1    |
| 광고                 | 2,693,689  | 32.00      | 3,343,592  | 36.67      | 4,002,168  | 42.42      | 4,062,666  | 43.63      | 3,445,079  | 37.50      | 3,932,096  | 38.09      | 13.2   |
| 캐릭터 <sup>37)</sup> | 501,386    | 24.15      | 1,238,309  | 27.21      | 1,801,217  | 35.21      | 1,956,376  | 38.37      | 2,202,786  | 41.11      | 2,475,517  | 41.98      | 8.3    |
| 지식정보               | 1,206,897  | 39.69      | 1,393,658  | 40.19      | 1,729,680  | 40.25      | 1,964,438  | 41.12      | 2,237,658  | 42.58      | 2,674,251  | 43.10      | 9.0    |
| 콘텐츠 솔루션            | 476,538    | 37.38      | 583,269    | 37.83      | 642,524    | 38.25      | 731,698    | 39.21      | 802,734    | 39.42      | 872,553    | 39.73      | 2.9    |
| 합계                 | 20,650,653 | 36.07      | 23,376,706 | 37.24      | 25,952,873 | 40.29      | 25,394,271 | 39.88      | 27,281,475 | 41.41      | 29,797,181 | 41.55      | 100.0  |

\* 2008년부터 방송매출은 방송사업 수익만을 포함하였으므로 이를 반영하여 부가가치액 산출

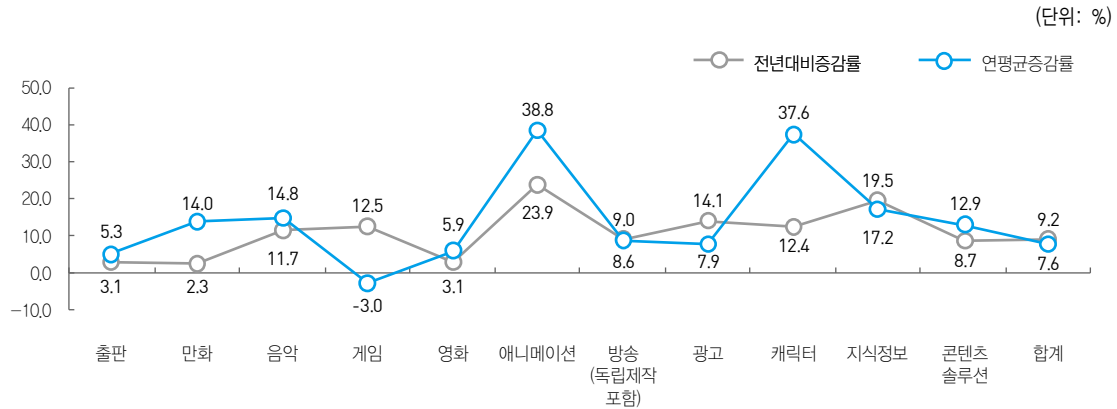
34) 2006년부터 어린이·학습만화 부가가치액이 포함

35) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 부가가치액 포함

36) 애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외

37) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 부가가치액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 2008년부터 캐릭터상품 도소매업 중 온라인 도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 부가가치액 포함

〈그림 3-3-1〉 콘텐츠산업 부가가치액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2005년부터 2010년까지 6개년도 데이터를 적용하여 산출

〈표 3-3-3〉 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

| 구분                 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년      | 2009년      | 2010년      |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|
| 콘텐츠산업 부가가치액(억 원)   | 206,507   | 233,767   | 259,529   | 253,943    | 272,815    | 297,972    |
| *GDP(억 원)          | 8,652,409 | 9,087,438 | 9,750,130 | 10,264,518 | 10,650,368 | 11,728,034 |
| GDP 대비 부가가치액 비중(%) | 2.39      | 2.57      | 2.66      | 2.47       | 2.56       | 2.54       |

\* GDP는 한국은행(국민계정)의 2005~2010 자료 인용

### 3.3 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

2010년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 구성 요소는 인건비로 12조 8,568억 원(61.3%)이며 전년대비 9.0% 증가, 연평균증감률 6.9% 증가하였다. 경상이익은 3조 5,673억 원(17.0%)으로 인건비 다음으로 높은 비중을 차지하였고, 감가상각비는 2조 2,211억 원(10.6%), 임차료는 9,989억 원(4.8%), 순금융비용은 6,944억 원(3.3%), 그리고 조세공과는 6,360억 원(3.0%)으로 조사되었다.

〈표 3-3-4〉 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 부가가치액 구성 | 산업        |         |           |         |           |           |           |         |            | 비중 (%) |
|----------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|------------|--------|
|          | 출판        | 만화      | 음악        | 애니메이션   | 캐릭터       | 방송        | 지식정보      | 콘텐츠 솔루션 | 합계         |        |
| 경상이익     | 1,329,651 | 16,667  | 156,278   | 28,552  | 418,221   | 875,044   | 653,322   | 89,635  | 3,567,370  | 17.0   |
| 인건비      | 6,046,834 | 232,375 | 689,963   | 150,351 | 1,513,289 | 1,930,464 | 1,665,239 | 628,311 | 12,856,826 | 61.3   |
| 순금융비용    | 308,639   | 9,532   | 51,028    | 6,931   | 153,669   | 92,766    | 26,855    | 45,071  | 694,491    | 3.3    |
| 감가상각비    | 626,937   | 10,865  | 149,652   | 21,338  | 218,371   | 999,065   | 132,568   | 62,337  | 2,221,133  | 10.6   |
| 임차료      | 474,698   | 19,632  | 71,322    | 5,357   | 100,665   | 154,133   | 143,629   | 29,561  | 998,997    | 4.8    |
| 조세공과     | 223,217   | 8,561   | 24,653    | 4,572   | 71,302    | 233,513   | 52,638    | 17,638  | 636,094    | 3.0    |
| 합계       | 9,009,976 | 297,632 | 1,142,896 | 217,101 | 2,475,517 | 4,284,985 | 2,674,251 | 872,553 | 20,974,911 | 100.0  |

2008년부터 2010년까지 부가가치액의 연평균 증감률은 7.4% 증가하였는데, 세부적인 연도별 부가가치액 구성 비중을 보면 거의 모든 항목이 증가하고 있으며, 전년대비 유일하게 순금융비용만 소폭 감소하고 있는 것으로 나타났다. 경상이익은 2008년 2조 9,119억 원에서 2010년 3조 5,673억 원으로 연평균 10.7%로 증가하였으며, 인건비는 전년대비 9.0%, 연평균 6.9% 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 전년대비 1.8% 감소, 연평균 4.4% 증가하였다. 감가상각비는 전년대비 7.2%, 연평균 10.4% 증가하였으며 임차료는 전년대비 0.4% 증가하였으며 연평균증감률은 1.3%였다. 조세공과는 전년대비 4.0% 증가하였으며 연평균 4.7% 증가한 것으로 나타났다. 경상이익은 전년대비증감률과 연평균증감률이 모두 10.7%로 가장 많이 증가한 것으로 분석되었다.

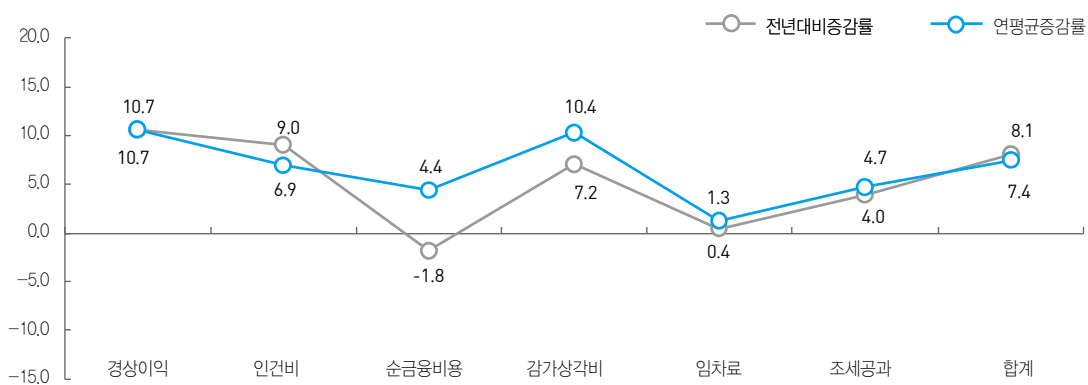
〈표 3-3-5〉 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중

(단위: 백만 원)

| 연도    | 부가가치액 구성   | 경상이익      | 인건비        | 순금융비용   | 감가상각비     | 임차료     | 조세공과    | 합계         |
|-------|------------|-----------|------------|---------|-----------|---------|---------|------------|
| 2008년 |            | 2,911,999 | 11,249,841 | 636,945 | 1,821,677 | 973,725 | 579,976 | 18,174,163 |
|       | 비중(%)      | 16.0      | 61.9       | 3.5     | 10.0      | 5.4     | 3.2     | 100.0      |
| 2009년 |            | 3,222,747 | 11,791,070 | 706,992 | 2,071,960 | 995,436 | 611,429 | 19,399,634 |
|       | 비중(%)      | 16.6      | 60.8       | 3.6     | 10.7      | 5.1     | 3.2     | 100.0      |
| 2010년 |            | 3,567,370 | 12,856,826 | 694,491 | 2,221,133 | 998,997 | 636,094 | 20,974,911 |
|       | 비중(%)      | 17.0      | 61.3       | 3.3     | 10.6      | 4.8     | 3.0     | 100.0      |
|       | 전년대비증감률(%) | 10.7      | 9.0        | ▽1.8    | 7.2       | 0.4     | 4.0     | 8.1        |
|       | 연평균증감률(%)  | 10.7      | 6.9        | 4.4     | 10.4      | 1.3     | 4.7     | 7.4        |

〈그림 3-3-2〉 콘텐츠산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 04

## 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 비용

2010년 콘텐츠 제작비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 6,876억 원(76.9%)으로 전년대비 13.4% 증가하였고, 연평균증감률은 18.9% 증가하였다. 로열티 지출비는 536억 원(6.0%), 마케팅 홍보비는 722억 원(8.1%)으로 나타났다. 연구개발비는 431억 원(4.8%), 기타 비용은 381억 원(4.3%)으로 조사되었다.

〈표 3-4-1〉 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 총비용(2010년)

(단위: 개, 백만 원)

| 구분     | 사업체 수 | 총비용     | 사업체당<br>비용 | 제작비 구성  |        |        |        |        |
|--------|-------|---------|------------|---------|--------|--------|--------|--------|
|        |       |         |            | 작품제작    | 로열티 지출 | 마케팅 홍보 | 연구개발   | 기타     |
| 출판     | 578   | 387,316 | 670        | 317,852 | 19,693 | 26,587 | 10,601 | 12,583 |
| 만화     | 171   | 71,767  | 420        | 53,361  | 6,358  | 6,908  | 2,112  | 3,028  |
| 음악     | 336   | 83,678  | 249        | 56,325  | 8,036  | 11,325 | 2,869  | 5,123  |
| 애니메이션  | 149   | 92,516  | 621        | 69,473  | 5,291  | 6,892  | 7,238  | 3,622  |
| 캐릭터    | 241   | 88,023  | 365        | 51,697  | 8,693  | 8,925  | 13,587 | 5,121  |
| 지식정보   | 227   | 99,036  | 436        | 76,398  | 4,125  | 9,137  | 4,208  | 5,168  |
| 콘텐츠솔루션 | 196   | 72,379  | 369        | 62,538  | 1,422  | 2,473  | 2,491  | 3,455  |
| 전체     | 1,898 | 894,715 | 471        | 687,644 | 53,618 | 72,247 | 43,106 | 38,100 |
| 비중 (%) |       |         |            | 76.9    | 6.0    | 8.1    | 4.8    | 4.3    |

연도별 콘텐츠 제작비용을 보면 작품 제작비용은 2008년에 4,863억 원, 2009년에 6,065억 원, 그리고 2010년에는 6,876억 원으로 나타나 전년대비 13.4% 증가 연평균 18.9% 증가한 것으로 나타났다. 작품 제작비용의 비중은 2009년에 소폭 감소 하였다가, 2010년에는 다시 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 13.9% 증가하였으며 연평균증감률은 24.5% 증가하였다. 마케팅 홍보는 전년대비 5.3%, 연평균증감률은 19.0% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 5.9%, 연평균증감률은 16.1% 증가하였다. 기타는 전년대비 1.4% 증가하였으며 연평균증감률은 22.0%로 증가한 것으로 나타났다.

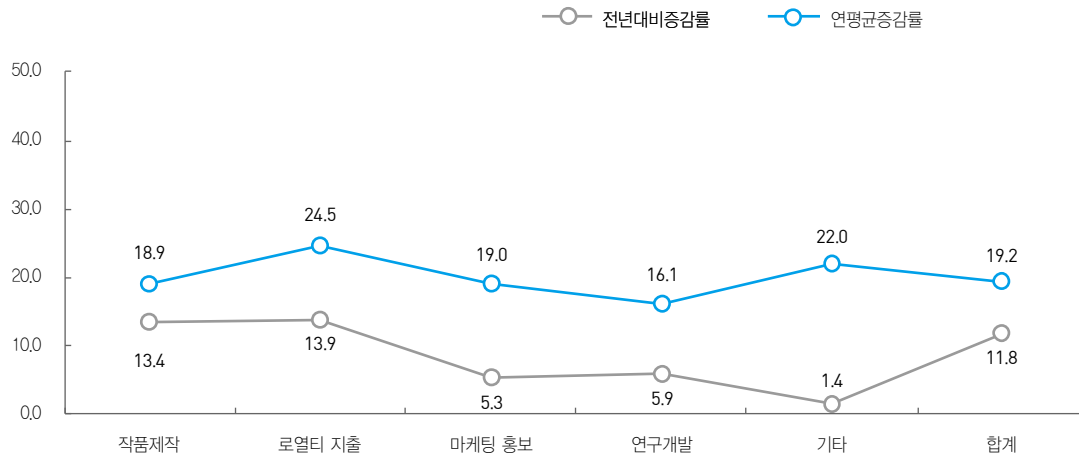
〈표 3-4-2〉 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)

| 구분         | 사업체 수 | 총비용     | 사업체당 비용 | 작품제작    | 로열티 지출 | 마케팅 홍보 | 연구개발   | 기타     |
|------------|-------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 2008년      | 1,537 | 629,538 | 410     | 486,364 | 34,603 | 51,005 | 31,961 | 25,602 |
| 비중(%)      |       |         |         | 77.3    | 5.5    | 8.1    | 5.1    | 4.1    |
| 2009년      | 1,808 | 800,571 | 443     | 606,581 | 47,058 | 68,633 | 40,718 | 37,581 |
| 비중(%)      |       |         |         | 75.8    | 5.9    | 8.6    | 5.1    | 4.7    |
| 2010년      | 1,898 | 894,715 | 471     | 687,644 | 53,618 | 72,247 | 43,106 | 38,100 |
| 비중(%)      |       |         |         | 76.9    | 6.0    | 8.1    | 4.8    | 4.3    |
| 전년대비증감률(%) | 5.0   | 11.8    | 6.3     | 13.4    | 13.9   | 5.3    | 5.9    | 1.4    |
| 연평균증감률(%)  | 11.1  | 19.2    | 7.2     | 18.9    | 24.5   | 19.0   | 16.1   | 22.0   |

〈그림 3-4-1〉 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 05 수출입액

수출입액은 추정하지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과인데, 산업에 따라 실태조사를 실시하기도 하고 타기관의 자료를 인용하기도 하였다. 11개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료 출처는 아래와 같다.

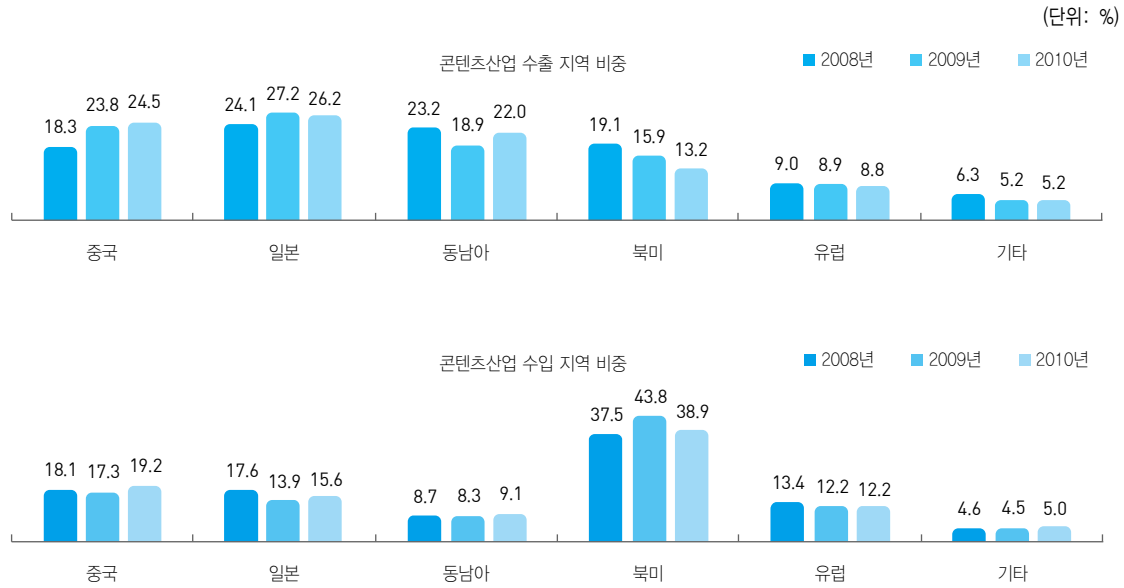
### 5.1 콘텐츠산업 수출입액 산출방법

〈표 3-5-1〉 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처

| 산업구분   | 자료출처                         |
|--------|------------------------------|
| 출판     | 관세청, “품목별 수출입실적”             |
| 만화     | 실태조사                         |
| 음악     | 관세청, “품목별 수출입실적” 및 실태조사      |
| 게임     | 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “대한민국게임백서” |
| 영화     | 영화진흥위원회, “한국영화연감”            |
| 애니메이션  | 실태조사                         |
| 방송     | 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”     |
| 광고     | 한국방송광고공사, “광고산업통계”           |
| 캐릭터    | 관세청, “품목별 수출입실적” 및 실태조사      |
| 지식정보   | 실태조사                         |
| 콘텐츠솔루션 | 실태조사                         |

2010년 콘텐츠산업의 수출입 지역을 살펴보면, 가장 수출이 많은 지역은 일본(26.2%), 중국(24.5%), 동남아(22.0%)순으로 나타났고, 가장 수입이 많은 지역은 북미(38.9%), 중국(19.2%), 일본(15.6%)순으로 나타났다.

〈그림 3-5-1〉 콘텐츠산업 수출입 지역 비중 변화 추이



## 5.2 콘텐츠산업 수출입액 규모

콘텐츠산업 수출입 규모를 살펴본 결과 수출은 32억 2,609만 달러로 전년대비 23.9% 증가하였으며 연평균 19.9% 증가하였다. 수입은 16억 9,720만 달러이며 전년대비 4.1% 감소하였으며 연평균 10.7% 감소하였다. 콘텐츠산업의 수출액은 2005년부터 2010년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 수입은 2005년부터 2007년까지 지속적인 증가세를 보였으나 2008년부터 감소하기 시작하였다.

한편, 콘텐츠산업의 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 16억 610만 달러로 전체의 49.8%를 차지하였으며 이는 전년대비 29.4% 증가, 연평균증감률 또한 23.3% 증가한 수치이다. 음악산업 또한 신하류열풍으로 아이돌그룹(걸그룹, 보이밴드 등), 뮤지컬 등의 해외진출이 활발해짐에 따라 전년대비 166.3% 증가하였고, 연평균증감률도 30.2%로 증가하였다.



〈표 3-5-2〉 콘텐츠산업 수출액 규모

(단위: 천 달러)

| 구분     | 수출액       |           |           |           |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|        | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 출판     | 191,346   | 184,867   | 213,100   | 260,010   | 250,764   | 357,881   | 11.1   | 42.7        | 13.3       |
| 만화     | 3,268     | 3,917     | 3,986     | 4,135     | 4,209     | 8,153     | 0.3    | 93.7        | 20.1       |
| 음악     | 22,278    | 16,666    | 13,885    | 16,468    | 31,269    | 83,262    | 2.6    | 166.3       | 30.2       |
| 게임     | 564,660   | 671,994   | 781,004   | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 49.8   | 29.4        | 23.3       |
| 영화     | 75,995    | 24,515    | 24,396    | 21,037    | 14,122    | 13,583    | 0.4    | ▽3.8        | ▽29.1      |
| 애니메이션  | 78,429    | 66,834    | 72,770    | 80,583    | 89,651    | 96,827    | 3.0    | 8.0         | 4.3        |
| 방송     | 121,763   | 133,917   | 150,953   | 171,348   | 184,577   | 228,633   | 7.1    | 23.9        | 13.4       |
| 독립제작   | -         | -         | -         | 11,228    | 14,349    | 13,691    | 0.4    | ▽4.6        | -          |
| 광고     | 9,359     | 75,981    | 93,859    | 14,212    | 93,152    | 75,554    | 2.3    | ▽18.9       | 51.8       |
| 캐릭터    | 163,666   | 189,451   | 202,889   | 228,250   | 236,521   | 276,328   | 8.6    | 16.8        | 11.0       |
| 지식정보   | 34,764    | 5,016     | 275,111   | 339,949   | 345,693   | 363,282   | 11.3   | 5.1         | 59.9       |
| 콘텐츠솔루션 | 35,608    | -         | 112,678   | 107,746   | 113,418   | 116,487   | 3.6    | 2.7         | 26.7       |
| 합계     | 1,301,136 | 1,373,158 | 1,944,631 | 2,337,603 | 2,604,232 | 3,226,092 | 100.0  | 23.9        | 19.9       |

〈표 3-5-3〉 콘텐츠산업 수입액 규모

(단위: 천 달러)

| 구분     | 수입액       |           |           |           |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|        | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 출판     | 231,741   | 307,184   | 354,404   | 368,536   | 348,336   | 339,819   | 20.0   | ▽2.4        | 8.0        |
| 만화     | 900       | 3,965     | 5,901     | 5,937     | 5,492     | 5,281     | 0.3    | ▽3.8        | 42.5       |
| 음악     | 8,306     | 8,347     | 9,831     | 11,484    | 11,936    | 10,337    | 0.6    | ▽13.4       | 4.5        |
| 게임     | 232,923   | 207,556   | 389,549   | 386,920   | 332,250   | 242,532   | 14.3   | ▽27.0       | 0.8        |
| 영화     | 46,830    | 45,813    | 67,527    | 78,775    | 73,646    | 53,374    | 3.1    | ▽27.5       | 2.7        |
| 애니메이션  | 5,458     | 5,095     | 8,148     | 6,132     | 7,397     | 6,951     | 0.4    | ▽6.0        | 5.0        |
| 방송     | 43,177    | 72,563    | 64,939    | 149,396   | 183,011   | 110,495   | 6.5    | ▽39.6       | 20.7       |
| 독립제작   | -         | -         | -         | 71,135    | 61,277    | 8,193     | 0.5    | ▽86.6       | -          |
| 광고     | 2,292,762 | 2,415,540 | 2,225,807 | 780,696   | 610,277   | 737,167   | 43.4   | 20.8        | ▽20.3      |
| 캐릭터    | 123,434   | 211,909   | 225,257   | 198,679   | 196,367   | 190,456   | 11.2   | ▽3.0        | 9.1        |
| 지식정보   | 360       | 316       | 398       | 415       | 432       | 442       | 0.03   | 2.3         | 4.2        |
| 콘텐츠솔루션 | -         | -         | -         | -         | 387       | 352       | 0.02   | ▽9.0        | -          |
| 합계     | 2,985,891 | 3,278,288 | 3,351,761 | 1,986,970 | 1,769,531 | 1,697,206 | 100.0  | ▽4.1        | ▽10.7      |

〈표 3-5-4〉 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 증감(2010년)

(단위: 천 달러)

| 구분        | 출판      | 만화    | 음악     | 게임        | 영화      | 애니메이션  | 방송<br>(독립제작 포함) | 캐릭터     | 지식<br>정보 | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계        |
|-----------|---------|-------|--------|-----------|---------|--------|-----------------|---------|----------|------------|-----------|
| 수출        | 357,881 | 8,153 | 83,262 | 1,606,102 | 13,583  | 96,827 | 228,633         | 276,328 | 363,282  | 116,487    | 3,150,538 |
| 수입        | 339,819 | 5,281 | 10,337 | 242,532   | 53,374  | 6,951  | 110,495         | 190,456 | 442      | 352        | 960,039   |
| 수출입<br>증감 | 18,062  | 2,872 | 72,925 | 1,363,570 | -39,791 | 89,876 | 118,138         | 85,872  | 362,840  | 116,135    | 2,190,499 |

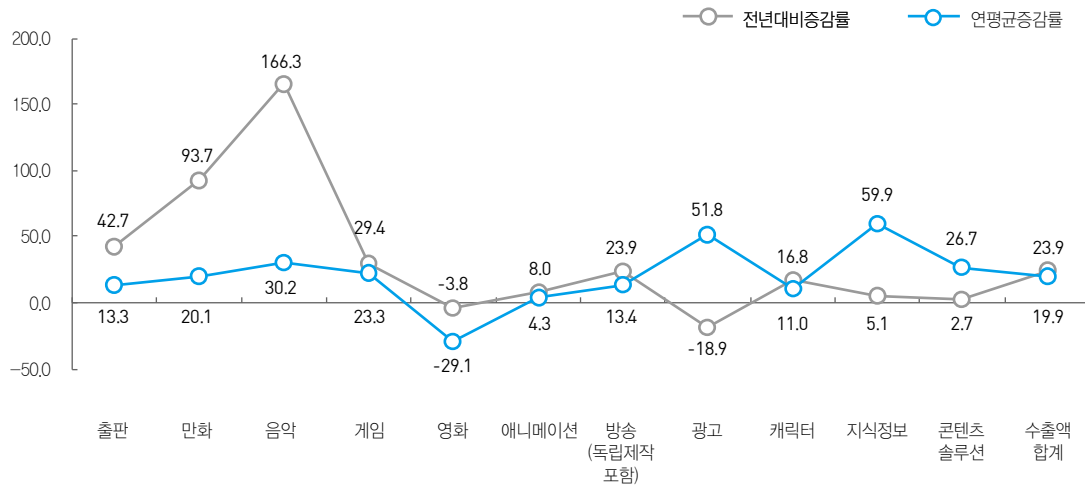
〈표 3-5-5〉 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 증감(2010년)

(단위: 천 달러)

| 구분        | 출판      | 만화    | 음악     | 게임        | 영화      | 애니메이션  | 방송<br>(독립제작 포함) | 광고       | 캐릭터     | 지식<br>정보 | 콘텐츠<br>솔루션 | 합계        |
|-----------|---------|-------|--------|-----------|---------|--------|-----------------|----------|---------|----------|------------|-----------|
| 수출        | 357,881 | 8,153 | 83,262 | 1,606,102 | 13,583  | 96,827 | 228,633         | 75,554   | 276,328 | 363,282  | 116,487    | 3,226,092 |
| 수입        | 339,819 | 5,281 | 10,337 | 242,532   | 53,374  | 6,951  | 110,495         | 737,167  | 190,456 | 442      | 352        | 1,697,206 |
| 수출입<br>증감 | 18,062  | 2,872 | 72,925 | 1,363,570 | -39,791 | 89,876 | 118,138         | -661,613 | 85,872  | 362,840  | 116,135    | 1,528,886 |

〈그림 3-5-2〉 콘텐츠산업 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

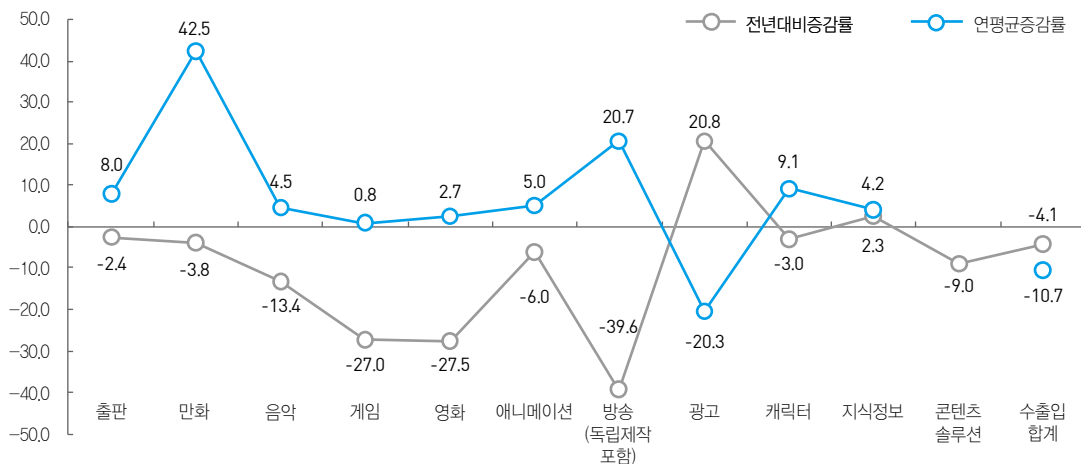
(단위: %)



※ 연평균증감률은 2005년부터 2010년까지 6개년도 데이터를 적용하여 산출

〈그림 3-5-3〉 콘텐츠산업 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2005년부터 2010년까지 6개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.1 콘텐츠산업 지역별 수출액 규모<sup>38)</sup>

2010년 콘텐츠산업 지역별 수출액 규모를 보면 일본이 8억 23만 달러(26.2%)로 가장 큰 비중을 차지하였고, 중국은 7억 4,766만 달러(24.5%), 동남아는 6억 7,190만 달러(22.0%), 북미는 4억 393만 달러(13.2%), 유럽은 2억 6,768만 달러(8.8%), 기타는 1억 5,755만 달러(5.2%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 29.0% 증가하였으며, 연평균증감률은 35.0% 증가하였고, 일본은 전년대비 21.0%, 연평균 21.5% 증가하였다. 동남아는 2008년 대비 2009년에는 소폭 하락하였으나, 2010년에는 다시 큰 폭으로 성장하여, 전년대비 46.6%, 연평균 13.5% 증가한 것으로 나타났다. 북미는 전년대비 4.2% 증가하였으나 연평균증감률은 3.0% 감소하였다. 유럽은 전년대비 23.1% 증가하였으며 연평균증감률은 15.0% 증가하였고, 기타는 전년대비 24.7% 증가하였으며 연평균증감률은 5.8% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-5-6〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 규모(2010년)

(단위: 천 달러)

| 구분     | 중국<br>(홍콩포함) | 일본        | 동남아       | 북미        | 유럽        | 기타        | 합계          |
|--------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| 출판     | 23,790.0     | 30,204.0  | 149,984.0 | 88,009.0  | 20,976.0  | 4,4918.0  | 357,881.0   |
| 만화     | 568.0        | 1,527.0   | 2,004.0   | 1,723.0   | 2,258.0   | 73.0      | 8,153.0     |
| 음악     | 3,627.0      | 67,267.0  | 1,1321.0  | 432.0     | 396.0     | 219.0     | 83,262.0    |
| 게임     | 595,864.0    | 435,254.0 | 242,521.0 | 147,761.0 | 138,125.0 | 46,577.0  | 1,606,102.0 |
| 영화     | 966.0        | 2,258.0   | 3,488.0   | 1,421.0   | 4,518.0   | 932.0     | 13,583.0    |
| 애니메이션  | 1,577.0      | 18,810.0  | 1,151.0   | 52,463.0  | 19,527.0  | 3,299.0   | 96,827.0    |
| 방송     | 20,954.8     | 49,712.8  | 49,554.8  | 2,814.8   | 2,317.6   | 1,702.1   | 127,074.9   |
| 캐릭터    | 49,368.0     | 16,457.0  | 27,226.0  | 85,327.0  | 59,668.0  | 38,282.0  | 276,328.0   |
| 지식정보   | 33,621.0     | 141,322.0 | 168,063.0 | 8,611.0   | 3,398.0   | 8,267.0   | 363,282.0   |
| 콘텐츠솔루션 | 17,331.0     | 37,426.0  | 16,593.0  | 15,376.0  | 16,497.0  | 13,264.0  | 116,487.0   |
| 합계     | 747,666.8    | 800,237.8 | 671,905.8 | 403,937.8 | 267,680.6 | 157,551.1 | 3,048,979.9 |
| 비중(%)  | 24.5%        | 26.2%     | 22.0%     | 13.2%     | 8.8%      | 5.2%      | 100.0%      |

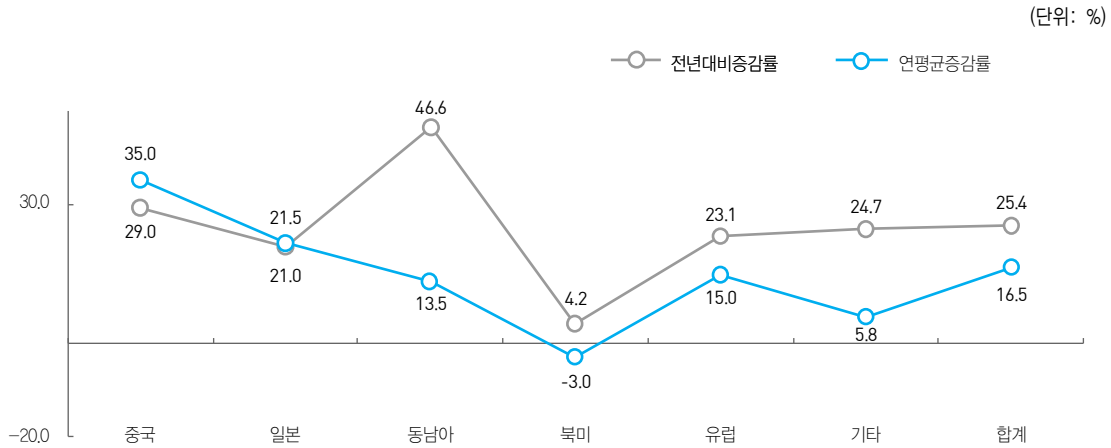
〈표 3-5-7〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액         |             |             |       |                |               |
|-----|-------------|-------------|-------------|-------|----------------|---------------|
|     | 2008년       | 2009년       | 2010년       | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
| 중국  | 410,426.0   | 579,685.0   | 747,666.8   | 24.5  | 29.0           | 35.0          |
| 일본  | 542,311.0   | 661,318.0   | 800,237.8   | 26.2  | 21.0           | 21.5          |
| 동남아 | 521,282.5   | 458,424.0   | 671,905.8   | 22.0  | 46.6           | 13.5          |
| 북미  | 428,980.5   | 387,505.0   | 403,937.8   | 13.2  | 4.2            | ▽3.0          |
| 유럽  | 202,327.0   | 217,449.1   | 267,680.6   | 8.8   | 23.1           | 15.0          |
| 기타  | 140,635.6   | 126,367.3   | 157,551.1   | 5.2   | 24.7           | 5.8           |
| 합계  | 2,245,962.6 | 2,430,748.4 | 3,048,979.9 | 100.0 | 25.4           | 16.5          |

38) 지역별 수출액 : 방송(해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매), 방송영상독립제작, 광고산업 수출액 제외

〈그림 3-5-4〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.2 콘텐츠산업 지역별 수입액 규모<sup>39)</sup>

콘텐츠산업 지역별 수입규모를 보면 북미가 2억 7,592만 달러(38.9%)로 가장 큰 비중을 차지하였고 그 다음은 중국이 1억 3,600만 달러(19.2%), 일본이 1억 1,038만 달러(15.6%), 유럽이 8,639만 달러(12.2%), 동남아는 6,476만 달러(9.1%), 기타는 3,557만 달러(5.0%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국이 전년대비 2.9% 증가, 연평균 0.1% 증가하였고, 일본은 전년대비 3.8% 증가하였으나, 연평균 8.5% 감소하였다. 동남아는 전년대비 2.3% 증가하였으나 연평균 0.5% 감소하였고, 북미는 전년대비 17.6% 감소, 연평균 0.9% 감소하였다. 유럽은 전년대비 7.8% 감소하였으며 연평균 7.1% 감소하였고, 기타는 전년대비 2.9% 증가하였고, 연평균 1.8% 증가하였다.

〈표 3-5-8〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 규모(2010년)

(단위: 천 달러)

| 구분     | 중국<br>(홍콩포함) | 일본        | 동남아      | 북미        | 유럽       | 기타       | 합계        |
|--------|--------------|-----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|
| 출판     | 51,452.0     | 69,137.0  | 24,171.0 | 120,197.0 | 66,653.0 | 8,209.0  | 339,819.0 |
| 만화     | 85.0         | 4,862.0   | -        | 263.0     | 71.0     | -        | 5,281.0   |
| 음악     | 93.0         | 2,135.0   | 52.0     | 2,166.0   | 5,455.0  | 436.0    | 10,337.0  |
| 영화     | 1,754.0      | 1,229.0   | 78.0     | 42,085.0  | 5,038.0  | 3,190.0  | 53,374.0  |
| 애니메이션  | 11.0         | 6,905.0   | -        | 35.0      | -        | -        | 6,951.0   |
| 방송     | 1,036.5      | 5,777.5   | 128.6    | 88,833.8  | 5,595.6  | 664.2    | 102,036.2 |
| 캐릭터    | 81,569.0     | 20,342.0  | 40,337.0 | 21,692.0  | 3,528.0  | 22,988.0 | 190,456.0 |
| 지식정보   | -            | -         | -        | 301.0     | 57.0     | 84.0     | 442.0     |
| 콘텐츠솔루션 | -            | -         | -        | 352.0     | -        | -        | 352.0     |
| 합계     | 136,000.5    | 110,387.5 | 64,766.6 | 275,924.8 | 86,397.6 | 35,571.2 | 709,048.2 |
| 비중(%)  | 19.2%        | 15.6%     | 9.1%     | 38.9%     | 12.2%    | 5.0%     | 100.0%    |

39) 지역별 수입액 : 방송(비디오 판매, 타임블럭 판매), 방송영상독립제작, 광고, 게임산업 수출액 제외

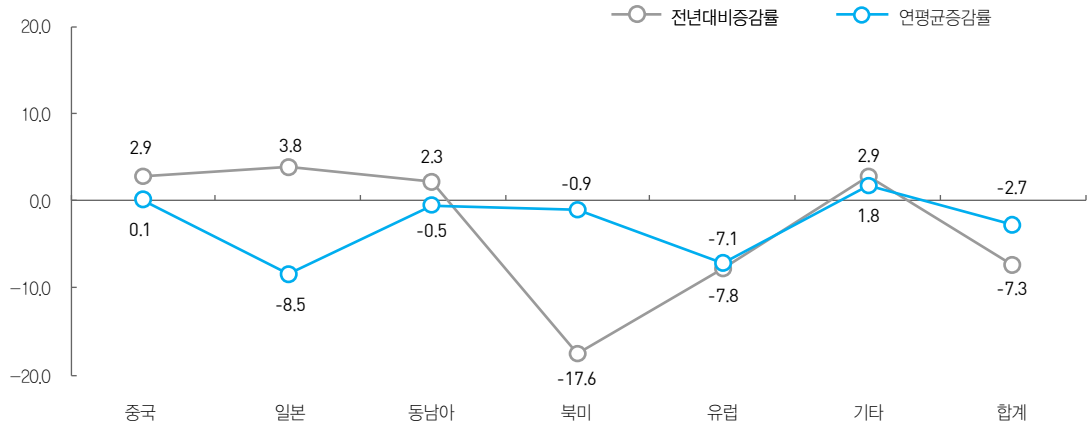
〈표 3-5-9〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입        |           |           |       |                |               |
|-----|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
|     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
| 중국  | 135,723.5 | 132,210.6 | 136,000.5 | 19.2  | 2.9            | 0.1           |
| 일본  | 131,987.4 | 106,352.0 | 110,387.5 | 15.6  | 3.8            | ▽8.5          |
| 동남아 | 65,368.5  | 63,311.0  | 64,766.6  | 9.1   | 2.3            | ▽0.5          |
| 북미  | 280,712.4 | 334,969.6 | 275,924.8 | 38.9  | ▽17.6          | ▽0.9          |
| 유럽  | 100,072.0 | 93,716.8  | 86,397.6  | 12.2  | ▽7.8           | ▽7.1          |
| 기타  | 34,355.0  | 35,554.0  | 35,571.2  | 5.0   | 2.9            | 1.8           |
| 합계  | 748,218.8 | 765,114.0 | 709,048.2 | 100.0 | ▽7.3           | ▽2.7          |

〈그림 3-5-5〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: 1%)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.3 콘텐츠산업 해외진출형태

콘텐츠산업 해외진출형태를 보면 라이선스가 45.2%로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 완제품수출이 39.9%로 그 뒤를 이었다. OEM 수출은 12.7%였으며, 기술 서비스는 1.9%, 기타는 0.3%로 조사되었다. 라이선스는 2006년부터 2010년까지 지속적인 증가를 보이고 있으며, 전년대비 0.8%p 증가하였다. 완제품 수출은 2005년부터 꾸준히 증가하다 2009년에 감소하였으나, 2010년에 다시 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-5-10〉 콘텐츠산업 해외진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비<br>증감(%p) |
|--------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|
| 완제품 수출 |    | 34.6  | 42.2  | 44.7  | 45.9  | 37.2  | 39.9  | 2.7            |
| 라이선스   |    | 29.8  | 26.7  | 27.7  | 31.5  | 44.4  | 45.2  | 0.8            |
| OEM 수출 |    | 25.7  | 24.1  | 21.9  | 19.7  | 15.3  | 12.7  | ▽2.6           |
| 기술 서비스 |    | 8.5   | 6.4   | 4.4   | 2.8   | 2.5   | 1.9   | ▽0.6           |
| 기타     |    | 1.4   | 0.6   | 1.3   | 0.1   | 0.6   | 0.3   | ▽0.3           |
| 합계     |    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -              |

〈표 3-5-11〉 콘텐츠산업 산업별 해외진출형태

(단위: 개소, %)

| 구분     | 연도    | 사업체 수 | 완제품 수출 | 라이선스 | OEM 수출 | 기술 서비스 | 기타  | 합계    |
|--------|-------|-------|--------|------|--------|--------|-----|-------|
| 출판     | 2005년 | 85    | 58.3   | 18.6 | 22.3   | -      | 0.8 | 100.0 |
|        | 2006년 | 86    | 59.6   | 18.9 | 21.5   | -      | -   | 100.0 |
|        | 2007년 | 86    | 58.7   | 20.3 | 20.1   | -      | 0.9 | 100.0 |
|        | 2008년 | 88    | 59.2   | 23.5 | 17.3   | -      | -   | 100.0 |
|        | 2009년 | 89    | 55.3   | 27.8 | 16.9   | -      | -   | 100.0 |
|        | 2010년 | 91    | 52.8   | 29.6 | 17.6   | -      | -   | 100.0 |
| 만화     | 2005년 | 38    | 26.3   | 63.2 | 7.9    | -      | 2.6 | 100.0 |
|        | 2006년 | 36    | 41.2   | 49.4 | -      | 9.4    | -   | 100.0 |
|        | 2007년 | 37    | 52.1   | 41.3 | -      | 3.6    | 3.0 | 100.0 |
|        | 2008년 | 39    | 49.3   | 50.1 | -      | -      | 0.6 | 100.0 |
|        | 2009년 | 37    | 31.7   | 66.9 | -      | -      | 1.4 | 100.0 |
|        | 2010년 | 38    | 26.3   | 73.7 | -      | -      | -   | 100.0 |
| 음악     | 2005년 | 36    | 52.8   | 25.0 | 11.1   | 8.3    | 2.8 | 100.0 |
|        | 2006년 | 48    | 56.8   | 23.2 | 10.9   | 5.6    | 3.5 | 100.0 |
|        | 2007년 | 39    | 53.2   | 36.7 | 4.2    | 2.3    | 3.6 | 100.0 |
|        | 2008년 | 42    | 61.8   | 37.5 | 0.2    | -      | 0.5 | 100.0 |
|        | 2009년 | 45    | 62.7   | 37.3 | -      | -      | -   | 100.0 |
|        | 2010년 | 67    | 68.6   | 31.4 | -      | -      | -   | 100.0 |
| 애니메이션  | 2005년 | 36    | 25.8   | -    | 71.7   | -      | 2.5 | 100.0 |
|        | 2006년 | 37    | 11.1   | 24.0 | 59.9   | 5.0    | -   | 100.0 |
|        | 2007년 | 43    | 26.7   | 20.3 | 49.3   | 3.6    | 0.1 | 100.0 |
|        | 2008년 | 45    | 27.2   | 25.9 | 45.6   | 1.2    | 0.1 | 100.0 |
|        | 2009년 | 43    | -      | 54.2 | 44.8   | 1.0    | -   | -     |
|        | 2010년 | 47    | -      | 63.8 | 36.2   | -      | -   | 100.0 |
| 캐릭터    | 2005년 | 48    | 31.8   | 28.7 | 37.2   | 2.3    | -   | 100.0 |
|        | 2006년 | 52    | 36.7   | 24.6 | 36.8   | 1.9    | -   | 100.0 |
|        | 2007년 | 59    | 39.2   | 25.9 | 33.1   | 1.8    | -   | 100.0 |
|        | 2008년 | 66    | 39.3   | 28.1 | 31.9   | 0.7    | -   | 100.0 |
|        | 2009년 | 72    | 39.9   | 32.1 | 27.8   | 0.2    | -   | 100.0 |
|        | 2010년 | 75    | 41.3   | 33.6 | 25.1   | -      | -   | 100.0 |
| 지식정보   | 2009년 | 69    | 8.9    | 72.2 | 5.2    | 11.9   | 1.8 | 100.0 |
|        | 2010년 | 69    | 7.6    | 76.8 | 3.6    | 10.2   | 1.8 | 100.0 |
| 콘텐츠솔루션 | 2009년 | 23    | 72.3   | 22.5 | -      | 3.6    | 1.6 | 100.0 |
|        | 2010년 | 42    | 73.8   | 23.7 | -      | 2.5    | -   | 100.0 |

## 5.2.4 콘텐츠산업 해외진출경로

콘텐츠산업의 해외진출경로를 보면 해외 유통사를 접촉 한다는 응답이 26.4%로 가장 많았다. 국내 에이전트를 활용한다는 응답은 21.7%였으며, 해외 전시회 및 행사참여는 19.6%, 해외 에이전트 활용은 20.1%, 해외 법인 활용은 6.6%, 기타는 2.5%, 온라인 해외 판매는 3.1%로 조사되었다.

연도별 추이를 살펴보면 해외 전시회 및 행사참여(2005년 12.1%→2006년 15.2% → 2007년 14.7% → 2008년 18.0% → 2009년 20.0% → 2010년 19.6%)는 2005년부터 꾸준히 증가하다가 2010년에 소폭 감소하였다. 해외 유통사 접촉은 2005년에서 2006년에 증가하였으나, 2007년부터 감소세에 들어섰다가 2010년 소폭 증가한 것으로 보인다(2005년 23.1%→2006년 27.0% → 2007년 26.7% → 2008년 25.5% → 2009년 24.3% → 2010년 26.4%). 또한 국내 에이전트 활용은 2005년에서 2006년에 감소하였으나 2007년에 다시 증가하여 2008년과 비슷한 수준을 유지하였으나 2009년부터 다시 감소한 것으로 나타났다(2005년 25.3% → 2006년 22.0% → 2007년 25.2% → 2008년 25.6% → 2009년 23.0% → 2010년 21.7%).

〈표 3-5-12〉 콘텐츠산업 해외진출경로

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분       | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사 참여 | 12.1  | 15.2  | 14.7  | 18.0  | 20.0  | 19.6  | ▽0.4        |
|       | 해외 유통사 접촉      | 23.1  | 27.0  | 26.7  | 25.5  | 24.3  | 26.4  | 2.1         |
|       | 온라인 해외 판매      | 1.1   | 1.1   | 2.6   | 2.8   | 2.7   | 3.1   | 0.4         |
|       | 해외 법인 활용       | 8.6   | 9.4   | 8.6   | 8.0   | 7.1   | 6.6   | ▽0.5        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용     | 25.3  | 22.0  | 25.2  | 25.6  | 23.0  | 21.7  | ▽1.3        |
|       | 해외 에이전트 활용     | 20.1  | 13.0  | 16.0  | 16.0  | 19.9  | 20.1  | 0.2         |
|       | 기타             | 9.7   | 12.3  | 6.2   | 4.1   | 3.0   | 2.5   | ▽0.5        |
|       | 합계             | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -           |

콘텐츠산업별 연도별로 해외진출경로를 살펴보면 2005년부터 2010년까지 해외 전시회 및 행사 참여 비중이 꾸준히 증가한 산업은 만화산업과 캐릭터산업이었다. 2005년부터 2010년 까지 해외 유통사 접촉 비중이 꾸준히 감소한 산업은 출판산업, 만화산업 그리고 애니메이션산업 이었다. 그리고 간접수출 중 국내 에이전트 활용부분을 살펴보면, 출판산업에서는 2005년부터 2010년 까지 지속적으로 비중이 증가하였고, 애니메이션산업에서는 2005년부터 2010년 까지 지속적으로 비중이 감소하였다.

〈표 3-5-13〉 콘텐츠산업 산업별 해외진출경로

(단위: 개소, %)

| 구분         | 연도    | 사업체 수 | 직접 수출          |             |             |            | 간접 수출            |                  | 기타   | 합계    |
|------------|-------|-------|----------------|-------------|-------------|------------|------------------|------------------|------|-------|
|            |       |       | 해외전시회<br>행사 참여 | 해외유통사<br>접촉 | 온라인해외<br>판매 | 해외법인<br>활용 | 국내<br>에이전트<br>활용 | 해외<br>에이전트<br>활용 |      |       |
| 출판         | 2005년 | 85    | 1.6            | 21.2        | 3.1         | 16.3       | 24.1             | 9.2              | 24.5 | 100.0 |
|            | 2006년 | 86    | 6.5            | 14.3        | 2.1         | 14.3       | 27.3             | 12.5             | 23.0 | 100.0 |
|            | 2007년 | 86    | 3.7            | 12.8        | 2.2         | 12.6       | 39.2             | 11.2             | 18.3 | 100.0 |
|            | 2008년 | 88    | 8.8            | 11.6        | 2.1         | 11.5       | 41.3             | 11.3             | 13.4 | 100.0 |
|            | 2009년 | 89    | 8.2            | 11.1        | 2.5         | 11.4       | 43.5             | 11.7             | 11.6 | 100.0 |
|            | 2010년 | 91    | 8.5            | 10.9        | 2.6         | 11.2       | 45.3             | 10.3             | 11.2 | 100.0 |
| 만화         | 2005년 | 38    | 16.7           | 12.5        | -           | 1.2        | 55.5             | 14.1             | -    | 100.0 |
|            | 2006년 | 36    | 21.5           | 7.1         | -           | -          | 51.4             | 5.7              | 14.3 | 100.0 |
|            | 2007년 | 37    | 31.1           | 5.5         | -           | -          | 53.2             | 8.8              | 1.4  | 100.0 |
|            | 2008년 | 39    | 36.3           | 3.2         | -           | -          | 55.6             | 4.1              | 0.8  | 100.0 |
|            | 2009년 | 37    | 39.6           | 2.3         | -           | -          | 55.9             | 2.2              | -    | 100.0 |
|            | 2010년 | 38    | 41.2           | 2.1         | -           | -          | 54.6             | 2.1              | -    | 100.0 |
| 음악         | 2005년 | 36    | 1.2            | 14.3        | 1.5         | 4.5        | 28.9             | 36.1             | 13.5 | 100.0 |
|            | 2006년 | 48    | 22.7           | 71.8        | 0.9         | 1.0        | -                | 3.6              | -    | 100.0 |
|            | 2007년 | 39    | 1.5            | 75.7        | 7.9         | 1.6        | 2.3              | 11.0             | -    | 100.0 |
|            | 2008년 | 42    | 3.2            | 66.5        | 8.1         | 2.8        | 3.6              | 15.8             | -    | 100.0 |
|            | 2009년 | 45    | 3.4            | 62.1        | 9.6         | 4.5        | 4.1              | 16.3             | -    | 100.0 |
|            | 2010년 | 67    | 3.7            | 60.8        | 10.2        | 4.1        | 4.3              | 16.9             | -    | 100.0 |
| 애니<br>메이션  | 2005년 | 36    | 16.5           | 28.5        | -           | 10.9       | 22.7             | 17.1             | 4.3  | 100.0 |
|            | 2006년 | 37    | 11.5           | 23.1        | -           | 16.8       | 17.1             | 16.2             | 15.3 | 100.0 |
|            | 2007년 | 43    | 22.3           | 21.9        | -           | 11.3       | 7.3              | 36.8             | 0.4  | 100.0 |
|            | 2008년 | 45    | 26.4           | 19.5        | -           | 9.8        | 6.7              | 37.6             | -    | 100.0 |
|            | 2009년 | 43    | 27.2           | 18.7        | -           | 8.2        | 6.3              | 39.6             | -    | 100.0 |
|            | 2010년 | 47    | 29.3           | 17.9        | -           | 8.1        | 6.2              | 38.5             | -    | 100.0 |
| 캐릭터        | 2005년 | 48    | 22.2           | 28.5        | -           | 12.6       | 19.9             | 16.8             | -    | 100.0 |
|            | 2006년 | 52    | 23.1           | 27.2        | 1.3         | 11.7       | 19.3             | 15.1             | 2.3  | 100.0 |
|            | 2007년 | 59    | 25.2           | 31.5        | 3.8         | 12.1       | 19.1             | 8.1              | 0.2  | 100.0 |
|            | 2008년 | 66    | 25.9           | 32.1        | 3.9         | 11.3       | 19.3             | 7.3              | 0.2  | 100.0 |
|            | 2009년 | 72    | 26.3           | 33.2        | 3.8         | 11.5       | 19.8             | 5.4              | -    | 100.0 |
|            | 2010년 | 75    | 26.6           | 34.1        | 3.6         | 11.1       | 19.3             | 5.3              | -    | 100.0 |
| 지식정보       | 2009년 | 69    | 26.7           | 19.8        | 1.1         | 3.8        | 8.5              | 39.2             | 0.9  | 100.0 |
|            | 2010년 | 69    | 26.8           | 20.3        | 1.5         | 3.9        | 8.0              | 39.4             | 0.1  | 100.0 |
| 콘텐츠<br>솔루션 | 2009년 | 23    | 13.6           | 32.8        | 0.6         | 1.1        | 12.5             | 37.4             | 2.0  | 100.0 |
|            | 2010년 | 42    | 13.8           | 33.1        | 0.8         | 1.6        | 13.1             | 36.3             | 1.3  | 100.0 |



## 06

## 종사자 수

## 6.1 콘텐츠산업 종사자 수 현황

2010년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 58만 1,276명으로 전년대비 1.7% 증가하였으며 연평균증감률은 0.2% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 20만 3,226명(35.0%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 게임산업은 9만 4,973명(16.3%)으로 나타나 출판산업의 뒤를 이었다. 음악산업 종사자는 7만 6,654명(13.2%), 지식정보는 4만 8,226명(8.3%), 방송은 3만 4,584명(5.9%), 광고는 3만 4,438명(5.9%), 영화는 3만 561명(5.3%), 캐릭터는 2만 5,102명(4.3%), 콘텐츠솔루션은 1만 8,384명(3.2%), 만화는 1만 779명(1.9%), 그리고 애니메이션은 4,349명(0.7%)으로 나타났다.

증감률을 보면 출판이 전년대비 1.8% 감소, 연평균 또한 1.1% 감소하였으며, 만화는 전년대비 0.3% 증가, 연평균 3.6% 증가하였다. 음악은 전년대비 0.2%, 연평균 3.2% 증가하였고 게임은 전년대비 2.6% 증가 연평균 7.6% 감소하였다. 영화는 전년대비 9.0% 증가하였으며 연평균 1.0% 증가하였고 애니메이션은 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 4.3%, 4.0% 증가하였다. 방송은 전년대비 0.4% 감소하였으나 연평균 3.1% 증가하였다. 광고는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 2.8%, 3.1% 증가하였으며, 캐릭터는 전년대비 7.2%, 연평균 23.3% 증가하였다. 지식정보는 전년대비 7.4%, 연평균 9.0% 증가하였고, 콘텐츠솔루션은 전년대비 15.1%, 연평균은 8.1% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-6-1〉 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| 출판     | 214,904 | 218,377 | 225,347 | 210,084 | 206,926 | 203,226 | 35.0   | ▽1.8        | ▽1.1       |
| 만화     | 9,048   | 12,818  | 11,772  | 11,093  | 10,748  | 10,779  | 1.9    | 0.3         | 3.6        |
| 음악     | 65,346  | 65,431  | 75,027  | 66,475  | 76,539  | 76,654  | 13.2   | 0.2         | 3.2        |
| 게임     | 141,263 | 105,773 | 92,572  | 95,292  | 92,533  | 94,973  | 16.3   | 2.6         | ▽7.6       |
| 영화     | 29,078  | 25,769  | 23,935  | 19,908  | 28,041  | 30,561  | 5.3    | 9.0         | 1.0        |
| 애니메이션  | 3,580   | 3,412   | 3,847   | 3,924   | 4,170   | 4,349   | 0.7    | 4.3         | 4.0        |
| 방송     | 29,634  | 29,308  | 28,913  | 34,393  | 34,714  | 34,584  | 5.9    | ▽0.4        | 3.1        |
| 독립제작   | -       | -       | -       | 4,724   | 4,748   | 4,706   | 0.8    | ▽0.9        | -          |
| 광고     | 29,625  | 27,487  | 29,416  | 30,700  | 33,509  | 34,438  | 5.9    | 2.8         | 3.1        |
| 캐릭터    | 8,825   | 19,889  | 21,846  | 21,092  | 23,406  | 25,102  | 4.3    | 7.2         | 23.3       |
| 지식정보   | 31,327  | 34,779  | 38,192  | 41,279  | 44,897  | 48,226  | 8.3    | 7.4         | 9.0        |
| 콘텐츠솔루션 | 12,430  | 13,450  | 13,414  | 14,679  | 15,967  | 18,384  | 3.2    | 15.1        | 8.1        |
| 합계     | 575,060 | 556,493 | 564,281 | 548,919 | 571,450 | 581,276 | 100.0  | 1.7         | 0.2        |

### 6.1.1 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황<sup>40)</sup>

2010 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자를 보면 10~100억 원 미만은 15만 6,597명(31.2%)이며 100억 원 이상은 13만 8,194명(27.5%), 1억 원 미만은 10만 9,182명(21.7%), 1~10억 원 미만은 9만 8,100명(19.5%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 1억 원 미만은 전년대비 0.4% 증가하였으며 연평균 3.2% 증가하였고, 1~10억 원 미만은 전년대비 1.6%, 연평균 2.3% 증가하였다. 10~100억 원 미만은 전년대비 5.6%, 연평균 6.2% 증가하였으며, 100억 원 이상은 전년대비 1.7%, 연평균은 3.0% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업은 10억 원 이상 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자가 58.7%로 10억 원 미만 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자 보다 많은 것으로 나타났다.

〈표 3-6-2〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 매출액<br>규모       | 산업      |        |        |        |        |           |        |        |                |          |            | 합계      | 비중<br>(%) |
|-----------------|---------|--------|--------|--------|--------|-----------|--------|--------|----------------|----------|------------|---------|-----------|
|                 | 출판      | 만화     | 음악     | 게임     | 영화     | 애니<br>메이션 | 광고     | 캐릭터    | 방송<br>독립<br>제작 | 지식<br>정보 | 콘텐츠<br>솔루션 |         |           |
| 1억 원 미만         | 9,630   | 6,429  | 64,392 | 15,776 | 6,282  | 142       | 4,276  | 818    | 163            | 621      | 653        | 109,182 | 21.7      |
| 1~10억 원<br>미만   | 32,253  | 1,711  | 5,524  | 32,336 | 5,482  | 1,575     | 9,351  | 2,802  | 1,325          | 2,746    | 2,995      | 98,100  | 19.5      |
| 10~100억 원<br>미만 | 59,878  | 1,861  | 4,046  | 10,223 | 15,532 | 2,450     | 11,744 | 12,241 | 2,183          | 27,031   | 9,408      | 156,597 | 31.2      |
| 100억 원<br>이상    | 52,140  | 778    | 2,692  | 36,638 | 3,265  | 182       | 9,067  | 9,241  | 1,035          | 17,828   | 5,328      | 138,194 | 27.5      |
| 합계              | 153,901 | 10,779 | 76,654 | 94,973 | 30,561 | 4,349     | 34,438 | 25,102 | 4,706          | 48,226   | 18,384     | 502,073 | 100.0     |

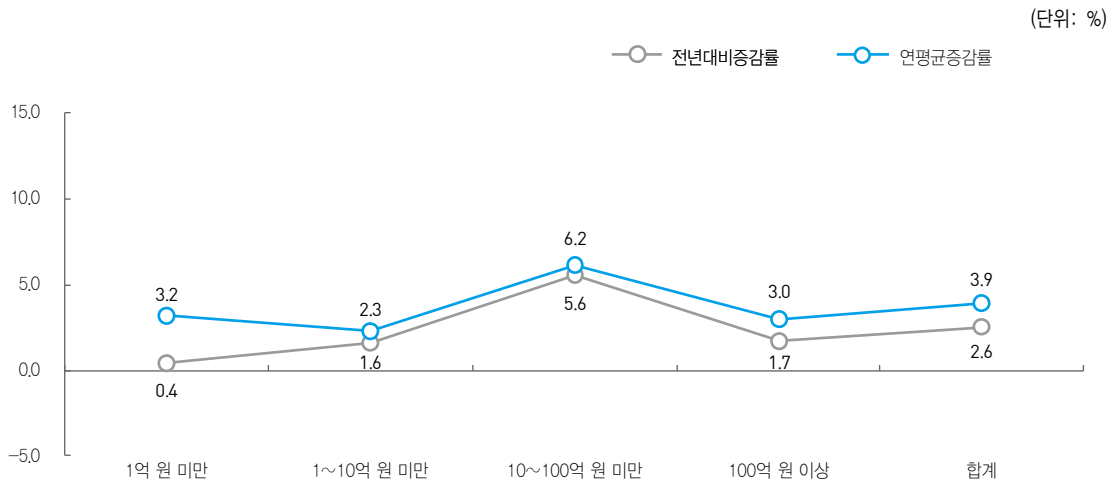
〈표 3-6-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모  |            |              |           |  | 합계      |
|------------|---------|------------|--------------|-----------|--|---------|
|            | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |  |         |
| 2008년      | 102,428 | 93,801     | 138,749      | 130,156   |  | 465,134 |
| 비중(%)      | 22.0    | 20.2       | 29.8         | 28.0      |  | 100.0   |
| 2009년      | 108,770 | 96,525     | 148,342      | 135,878   |  | 489,515 |
| 비중(%)      | 22.2    | 19.7       | 30.3         | 27.8      |  | 100.0   |
| 2010년      | 109,182 | 98,100     | 156,597      | 138,194   |  | 502,073 |
| 비중(%)      | 21.7    | 19.5       | 31.2         | 27.5      |  | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) | 0.4     | 1.6        | 5.6          | 1.7       |  | 2.6     |
| 연평균증감률(%)  | 3.2     | 2.3        | 6.2          | 3.0       |  | 3.9     |

40) 출판(계약배달직), 방송(독립제작 제외) 분야 종사자 제외

〈그림 3-6-1〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.1.2 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황<sup>41)</sup>

콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 중 1~4인 종사자는 15만 1,367명(30.1%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음으로 많은 비중을 차지한 규모는 10~49인 이었으며, 10~49인은 11만 2,891명(22.5%), 100인 이상은 11만 1,054명(22.1%), 5~9인은 6만 5,418명(13.0%), 50~99인은 6만 1,343명(12.2%)으로 분석되었다.

〈표 3-6-4〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2010년)

| 종사자 규모  | 산업      |        |        |        |        |       |        |        |          |        |         |         | 합계    | 비중 (%) |
|---------|---------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|----------|--------|---------|---------|-------|--------|
|         | 출판      | 만화     | 음악     | 게임     | 영화     | 애니메이션 | 광고     | 캐릭터    | 방송 독립 제작 | 지식 정보  | 콘텐츠 솔루션 |         |       |        |
| 1~4인    | 27,522  | 8,501  | 62,307 | 36,898 | 4,592  | 381   | 6,880  | 1,280  | 457      | 1,446  | 1,103   | 151,367 | 30.1  |        |
| 5~9인    | 27,380  | 897    | 8,120  | 10,259 | 1,615  | 733   | 6,441  | 1,516  | 802      | 4,999  | 2,656   | 65,418  | 13.0  |        |
| 10~49인  | 38,911  | 1,260  | 3,462  | 5,306  | 12,536 | 2,040 | 12,134 | 15,396 | 1,963    | 14,457 | 5,426   | 112,891 | 22.5  |        |
| 50~99인  | 19,190  | 121    | 1,362  | 6,938  | 5,599  | 1,195 | 3,616  | 4,754  | 1,019    | 13,399 | 4,150   | 61,343  | 12.2  |        |
| 100인 이상 | 40,898  | -      | 1,403  | 35,572 | 6,219  | -     | 5,367  | 2,156  | 465      | 13,925 | 5,049   | 111,054 | 22.1  |        |
| 합계      | 153,901 | 10,779 | 76,654 | 94,973 | 30,561 | 4,349 | 34,438 | 25,102 | 4,706    | 48,226 | 18,384  | 502,073 | 100.0 |        |

증감률을 보면 100인 이상은 전년대비 7.0% 증가하였으며 연평균 4.8% 증가하였고, 50~99인은 전년대비 10.5%, 연평균 7.7% 증가하였다. 10~49인은 전년대비 2.5%, 연평균증감률은 7.3% 증가하였다. 5~9인은 전년대비 2.3% 감소, 연평균증감률은 변동이 거의 없었으며, 1~4인은 전년대비증가를 1.1% 감소하였으나 연평균증감률은 1.2% 증가한 것으로 나타났다.

즉, 콘텐츠산업은 50인 미만 사업체에 근무하는 종사자 비중이 65.7%로 대부분의 종사자들이 중소기업에 근무하는 것으로 나타났다.

41) 출판(계약배달직), 방송(독립제작 제외) 분야 종사자 제외

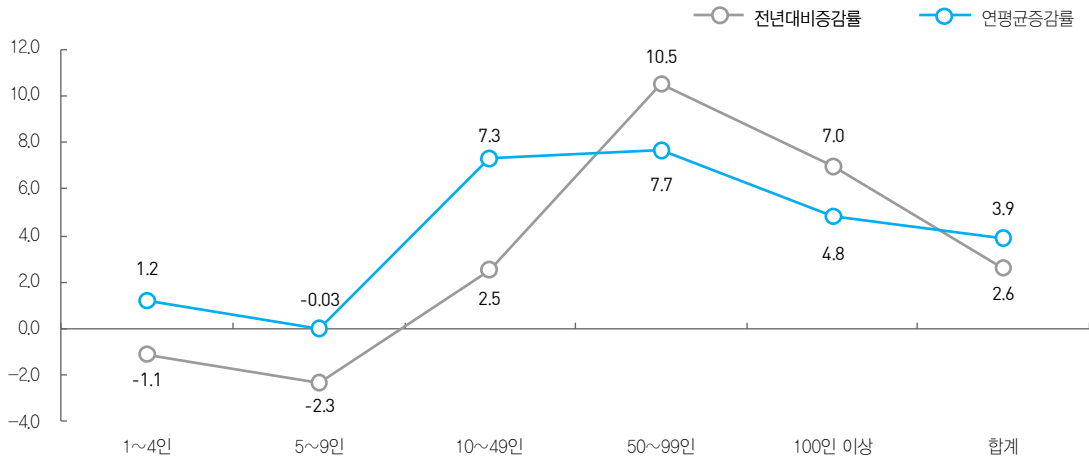
〈표 3-6-5〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인    | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인 | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|---------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 2008년 |            | 147,704 | 65,461 | 98,049  | 52,881 | 101,039 | 465,134 |
|       | 비중(%)      | 31.8    | 14.1   | 21.1    | 11.4   | 21.7    | 100.0   |
| 2009년 |            | 153,051 | 66,932 | 110,175 | 55,533 | 103,825 | 489,516 |
|       | 비중(%)      | 31.3    | 13.7   | 22.5    | 11.3   | 21.2    | 100.0   |
| 2010년 |            | 151,367 | 65,418 | 112,891 | 61,343 | 111,054 | 502,073 |
|       | 비중(%)      | 30.1    | 13.0   | 22.5    | 12.2   | 22.1    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽1.1    | ▽2.3   | 2.5     | 10.5   | 7.0     | 2.6     |
|       | 연평균증감률(%)  | 1.2     | ▽0.03  | 7.3     | 7.7    | 4.8     | 3.9     |

〈그림 3-6-2〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.1.3 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황<sup>42)</sup>

2010년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 수를 보면 서울이 26만 8,202명(51.4%)으로 가장 많은 종사자 수를 보유하고 있었으며, 경기도 10만 9,241명(20.9%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다. 부산은 1만 9,473명(3.7%)이며 대구는 1만 6,721명(3.2%)으로 나타났다. 6개 시는 7만 8,851명으로 전년대비 2.1%, 연평균 0.3% 감소하였으며, 9개 도는 17만 5,209명으로 전년대비 2.1%, 연평균 2.3% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 72.3%가 서울과 경기도에 집중되어있어 콘텐츠산업의 지역불균형이 여전히 심각한 것으로 분석되었다.

42) 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

〈표 3-6-6〉 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

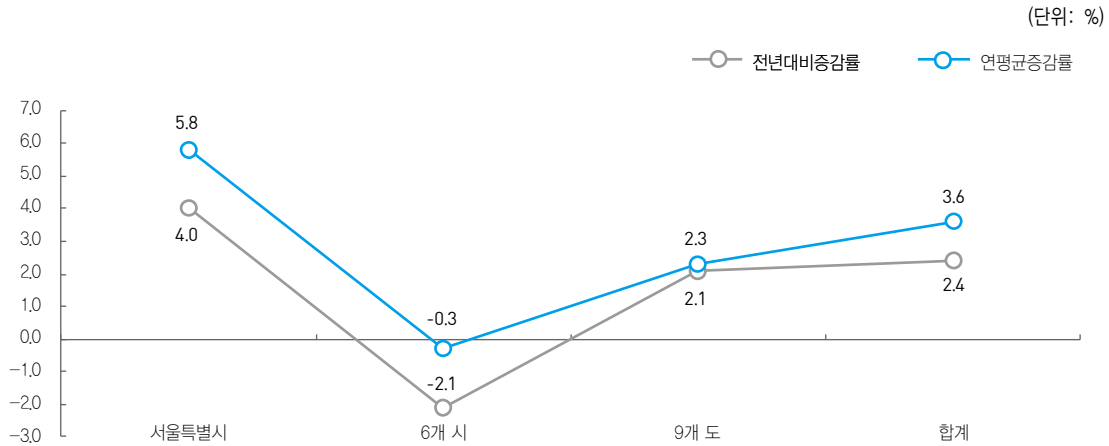
| 지역  | 산업      | 출판     | 만화     | 음악     | 게임     | 영화     | 애니메이션  | 방송     | 광고     | 캐릭터    | 지식정보   | 콘텐츠솔루션  | 합계      | 비중(%) |
|-----|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|-------|
| 6개시 | 서울      | 68,467 | 4,591  | 18,864 | 39,705 | 20,569 | 3,078  | 23,776 | 27,162 | 12,555 | 36,164 | 13,271  | 268,202 | 51.4  |
|     | 부산      | 5,382  | 517    | 4,978  | 3,133  | 915    | 149    | 1,115  | 949    | 1,183  | 756    | 396     | 19,473  | 3.7   |
|     | 대구      | 4,762  | 349    | 4,536  | 2,609  | 514    | 81     | 1,114  | 892    | 887    | 615    | 362     | 16,721  | 3.2   |
|     | 인천      | 4,101  | 334    | 4,659  | 2,759  | 326    | 49     | 300    | 279    | 770    | 613    | 338     | 14,528  | 2.8   |
|     | 광주      | 3,487  | 240    | 2,485  | 1,744  | 412    | 132    | 617    | 1,111  | 523    | 429    | 242     | 11,422  | 2.2   |
|     | 대전      | 2,821  | 235    | 2,479  | 2,287  | 396    | 19     | 636    | 770    | 504    | 471    | 208     | 10,826  | 2.1   |
|     | 울산      | 1,142  | 149    | 2,111  | 1,054  | 88     | -      | 495    | 216    | 262    | 222    | 142     | 5,881   | 1.1   |
|     | 소계      | 21,695 | 1,824  | 21,248 | 13,586 | 2,651  | 430    | 4,277  | 4,217  | 4,129  | 3,106  | 1,688   | 78,851  | 15.1  |
| 9개도 | 경기도     | 37,995 | 2,475  | 15,630 | 29,676 | 4,639  | 620    | 1,989  | 1,804  | 5,339  | 6,877  | 2,197   | 109,241 | 20.9  |
|     | 강원도     | 1,370  | 128    | 2,285  | 1,378  | 302    | 79     | 850    | 212    | 290    | 219    | 159     | 7,272   | 1.4   |
|     | 충청북도    | 2,001  | 145    | 2,188  | 1,249  | 510    | 47     | 585    | 84     | 457    | 320    | 172     | 7,758   | 1.5   |
|     | 충청남도    | 2,034  | 211    | 2,823  | 1,901  | 207    | 21     | 176    | 49     | 273    | 311    | 188     | 8,194   | 1.6   |
|     | 전라북도    | 2,059  | 141    | 1,970  | 1,563  | 469    | 42     | 707    | 225    | 363    | 232    | 183     | 7,954   | 1.5   |
|     | 전라남도    | 1,255  | 142    | 2,214  | 1,461  | 388    | 5      | 459    | 60     | 242    | 217    | 171     | 6,614   | 1.3   |
|     | 경상북도    | 3,514  | 236    | 4,131  | 1,732  | 327    | -      | 517    | 26     | 386    | 321    | 185     | 11,375  | 2.2   |
|     | 경상남도    | 3,791  | 351    | 4,414  | 2,004  | 334    | 20     | 744    | 517    | 585    | 358    | 117     | 13,235  | 2.5   |
|     | 제주도     | 699    | 39     | 715    | 718    | 165    | 7      | 504    | 82     | 483    | 101    | 53      | 3,566   | 0.7   |
|     | 소계      | 54,718 | 3,868  | 36,370 | 41,682 | 7,341  | 841    | 6,531  | 3,059  | 8,418  | 8,956  | 3,425   | 175,209 | 33.5  |
| 합계  | 144,880 | 10,283 | 76,482 | 94,973 | 30,561 | 4,349  | 34,584 | 34,438 | 25,102 | 48,226 | 18,384 | 522,262 | 100.0   |       |

〈표 3-6-7〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역  | 연도      | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개시 | 서울      | 239,727 | 257,827 | 268,202 | 4.0        | 5.8       |
|     | 부산      | 20,252  | 19,933  | 19,473  | ▽2.3       | ▽1.9      |
|     | 대구      | 16,926  | 17,493  | 16,721  | ▽4.4       | ▽0.6      |
|     | 인천      | 14,018  | 14,919  | 14,528  | ▽2.6       | 1.8       |
|     | 광주      | 11,253  | 11,463  | 11,422  | ▽0.4       | 0.7       |
|     | 대전      | 11,265  | 11,028  | 10,826  | ▽1.8       | ▽2.0      |
|     | 울산      | 5,647   | 5,670   | 5,881   | 3.7        | 2.1       |
|     | 소계      | 79,361  | 80,506  | 78,851  | ▽2.1       | ▽0.3      |
| 9개도 | 경기도     | 101,821 | 104,432 | 109,241 | 4.6        | 3.6       |
|     | 강원도     | 7,121   | 7,439   | 7,272   | ▽2.2       | 1.1       |
|     | 충청북도    | 7,605   | 7,614   | 7,758   | 1.9        | 1.0       |
|     | 충청남도    | 8,423   | 8,226   | 8,194   | ▽0.4       | ▽1.4      |
|     | 전라북도    | 8,200   | 7,881   | 7,954   | 0.9        | ▽1.5      |
|     | 전라남도    | 6,423   | 6,785   | 6,614   | ▽2.5       | 1.5       |
|     | 경상북도    | 11,607  | 12,134  | 11,375  | ▽6.3       | ▽1.0      |
|     | 경상남도    | 12,852  | 13,527  | 13,235  | ▽2.2       | 1.5       |
|     | 제주도     | 3,410   | 3,615   | 3,566   | ▽1.4       | 2.3       |
|     | 소계      | 167,462 | 171,653 | 175,209 | 2.1        | 2.3       |
| 합계  | 486,550 | 509,986 | 522,262 | 2.4     | 3.6        |           |

〈그림 3-6-3〉 콘텐츠산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 6.1.4 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황<sup>43)</sup>

2010년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직은 36만 2,068명(84.7%)이며, 비정규직은 6만 5,221명(15.3%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 정규직은 전년대비 3.2%, 연평균 3.9% 증가하였으며, 비정규직은 전년대비 2.1% 감소하였으나, 연평균 8.4% 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠별로 보면 출판산업의 정규직 종사자가 92.2%로 가장 높은 정규직 비율을 나타내고 있다. 반대로 가장 낮은 정규직 종사자 비율을 가진 산업은 영화산업으로 57.9%로 나타났다.

〈표 3-6-8〉 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 산업     | 고용형태 | 정규직     |       | 비정규직   |       | 합계      |
|--------|------|---------|-------|--------|-------|---------|
|        |      | 종사자 수   | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |         |
| 출판     |      | 133,565 | 92.2  | 11,315 | 7.8   | 144,880 |
| 만화     |      | 8,355   | 81.3  | 1,928  | 18.7  | 10,283  |
| 음악     |      | 57,299  | 74.9  | 19,183 | 25.1  | 76,482  |
| 영화     |      | 17,680  | 57.9  | 12,881 | 42.1  | 30,561  |
| 애니메이션  |      | 3,263   | 75.0  | 1,086  | 25.0  | 4,349   |
| 방송     |      | 29,911  | 86.5  | 4,673  | 13.5  | 34,584  |
| 독립제작   |      | 3,471   | 73.8  | 1,235  | 26.2  | 4,706   |
| 광고     |      | 31,490  | 91.4  | 2,948  | 8.6   | 34,438  |
| 캐릭터    |      | 22,228  | 88.6  | 2,874  | 11.4  | 25,102  |
| 지식정보   |      | 41,545  | 86.1  | 6,681  | 13.9  | 48,226  |
| 콘텐츠솔루션 |      | 16,732  | 91.0  | 1,652  | 9.0   | 18,384  |
| 합계     |      | 362,068 | 84.7  | 65,221 | 15.3  | 427,289 |

43) 출판(인터넷서점(만화제외), 계약배달직), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임산업 종사자 제외

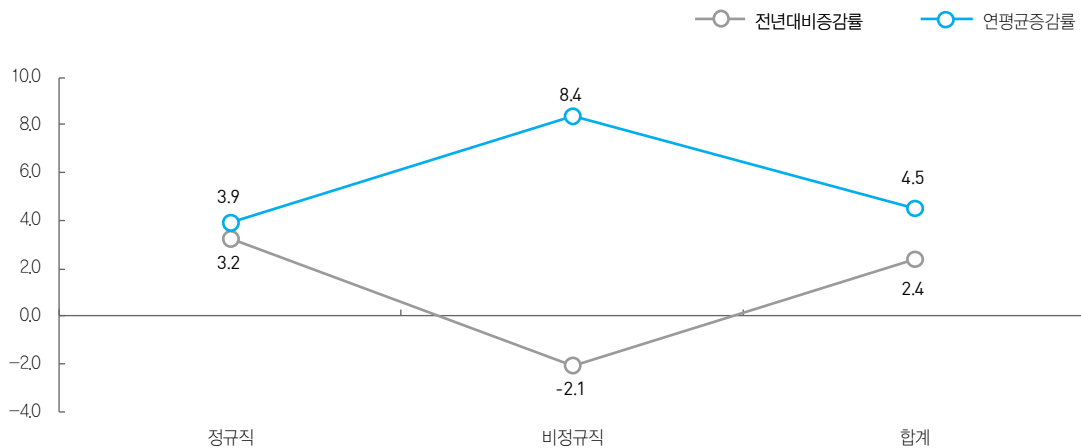
〈표 3-6-9〉 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수   |        | 합계      |
|------------|------|---------|--------|---------|
|            |      | 정규직     | 비정규직   |         |
| 2008년      |      | 335,711 | 55,547 | 391,258 |
| 비중(%)      |      | 85.8    | 14.2   | 100.0   |
| 2009년      |      | 350,865 | 66,588 | 417,453 |
| 비중(%)      |      | 84.0    | 16.0   | 100.0   |
| 2010년      |      | 362,068 | 65,221 | 427,289 |
| 비중(%)      |      | 84.7    | 15.3   | 100     |
| 전년대비증감률(%) |      | 3.2     | ▽2.1   | 2.4     |
| 연평균증감률(%)  |      | 3.9     | 8.4    | 4.5     |

〈그림 3-6-4〉 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.1.5 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황<sup>44)</sup>

2010년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 18만 9,543명(48.2%)이며 정규직 여자는 14만 1,035명(35.9%)으로 분석되었다. 비정규직 남자는 2만 9,280명(7.5%)이며 비정규직 여자는 3만 2,993명(8.4%)으로 나타났다. 증감률을 보면 정규직 여자가 전년대비 3.2% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보인 반면에 비정규직 여자는 전년대비 1.5% 감소한 것으로 나타났다. 연평균증감률을 살펴보면 정규직 남자는 3.4% 증가하였으며, 정규직 여자는 4.0%로 증가한 것으로 분석되었다.

44) 출판(인터넷서점(만화부문), 계약배달직), 만화(인터넷서점(만화제외)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임산업 종사자 제외

〈표 3-6-10〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 산업     | 고용형태/성 | 종사자 수   |         |        |        | 합계      |
|--------|--------|---------|---------|--------|--------|---------|
|        |        | 정규직     |         | 비정규직   |        |         |
|        |        | 남자      | 여자      | 남자     | 여자     |         |
| 출판     |        | 73,080  | 60,485  | 5,243  | 6,072  | 144,880 |
| 만화     |        | 3,602   | 4,753   | 800    | 1,128  | 10,283  |
| 음악     |        | 33,750  | 23,549  | 9,044  | 10,139 | 76,482  |
| 영화     |        | 10,894  | 6,786   | 5,722  | 7,159  | 30,561  |
| 애니메이션  |        | 1,994   | 1,269   | 538    | 548    | 4,349   |
| 방송     |        | 23,033  | 6,878   | 2,203  | 2,470  | 34,584  |
| 캐릭터    |        | 11,545  | 10,683  | 1,397  | 1,477  | 25,102  |
| 지식정보   |        | 21,608  | 19,937  | 3,416  | 3,265  | 48,226  |
| 콘텐츠솔루션 |        | 10,037  | 6,695   | 917    | 735    | 18,384  |
| 합계     |        | 189,543 | 141,035 | 29,280 | 32,993 | 392,851 |

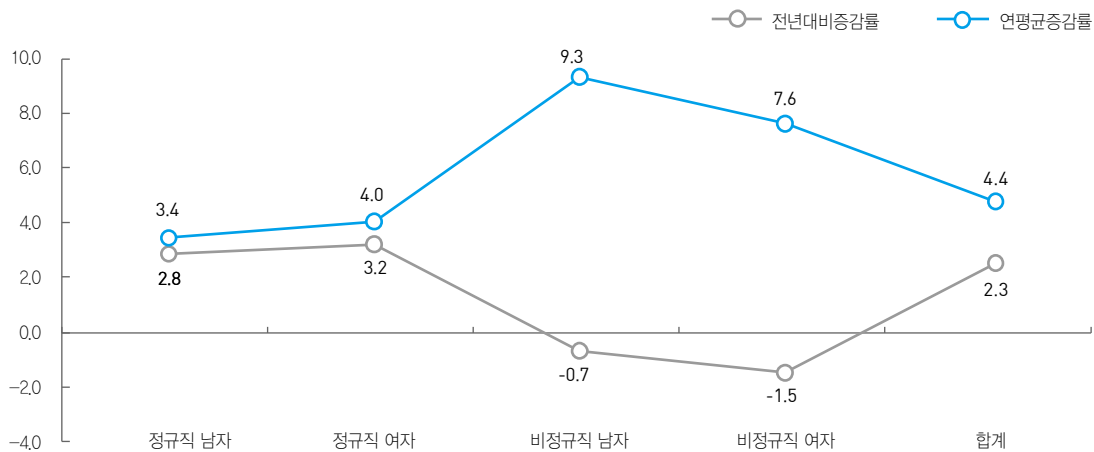
〈표 3-6-11〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수   |         |        |        | 합계      |
|------------|--------|---------|---------|--------|--------|---------|
|            |        | 정규직     |         | 비정규직   |        |         |
|            |        | 남자      | 여자      | 남자     | 여자     |         |
| 2008년      |        | 177,129 | 130,433 | 24,523 | 28,473 | 360,558 |
| 비중(%)      |        | 49.1    | 36.2    | 6.8    | 7.9    | 100.0   |
| 2009년      |        | 184,337 | 136,626 | 29,499 | 33,482 | 383,944 |
| 비중(%)      |        | 48.0    | 35.6    | 7.7    | 8.7    | 100     |
| 2010년      |        | 189,543 | 141,035 | 29,280 | 32,993 | 392,851 |
| 비중(%)      |        | 48.2    | 35.9    | 7.5    | 8.4    | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |        | 2.8     | 3.2     | ▽0.7   | ▽1.5   | 2.3     |
| 연평균증감률(%)  |        | 3.4     | 4.0     | 9.3    | 7.6    | 4.4     |

〈그림 3-6-5〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출



## 6.1.6 콘텐츠산업 성별 종사자 현황

2010년 콘텐츠산업 종사자 중 남자 종사자는 30만 4,261명(57.9%)이며 여자 종사자는 22만 938명(42.1%)으로 조사되었다. 연도별로 보면 남자는 2008년에 28만 4,621명에서 2009년에 29만 6,587명, 2010년에 30만 4,261명으로 지속적으로 증가하고 있다. 이는 전년대비 2.6% 증가한 수치이며 연평균 증감률은 3.4% 증가한 수치이다. 여자는 2008년에 20만 3,483명, 2009년에 21만 6,200명, 그리고 2010년에 22만 938명으로 나타났고, 전년대비 2.2% 증가하였으며 연평균 4.2% 증가하였다. 여자는 2008년에 2007년 대비 큰 폭으로 감소하였으나, 2009년부터는 증가하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 3-6-12〉 콘텐츠산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분                | 2005년   |         |         | 2006년   |         |         | 2007년   |         |         | 2008년   |         |         | 2009년   |         |         | 2010년   |         |         |
|-------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
|                   | 남       | 여       | 합계      | 남       | 여       | 합계      | 남       | 여       | 합계      | 남       | 여       | 합계      | 남       | 여       | 합계      | 남       | 여       | 합계      |
| 출판 <sup>45)</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 | 109,356 | 88,653  | 198,009 | 107,918 | 86,287  | 194,205 |
| 만화 <sup>46)</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  | 4,424   | 5,907   | 10,331  | 4,402   | 5,881   | 10,283  |
| 음악 <sup>47)</sup> | 40,057  | 25,289  | 65,346  | 28,503  | 36,819  | 65,322  | 30,718  | 44,188  | 74,906  | 37,262  | 29,057  | 66,319  | 42,934  | 33,444  | 76,378  | 42,794  | 33,688  | 76,482  |
| 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  | 32,307  | 11,058  | 43,365  | 35,448  | 13,137  | 48,585  |
| 영화                | 17,098  | 11,980  | 29,078  | 18,238  | 7,531   | 25,769  | 13,803  | 10,132  | 23,935  | 11,134  | 8,774   | 19,908  | 14,468  | 13,573  | 28,041  | 16,616  | 13,945  | 30,561  |
| 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   | 2,420   | 1,750   | 4,170   | 2,532   | 1,817   | 4,349   |
| 방송                | 22,330  | 7,304   | 29,634  | 21,891  | 7,417   | 29,308  | 21,845  | 7,068   | 28,913  | 25,045  | 9,348   | 34,393  | 25,291  | 9,423   | 34,714  | 25,236  | 9,348   | 34,584  |
| 독립제작              | -       | -       | -       | -       | -       | -       | -       | -       | -       | 2,969   | 1,755   | 4,724   | 2,986   | 1,762   | 4,748   | 2,981   | 1,725   | 4,706   |
| 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  | 20,413  | 13,096  | 33,509  | 20,395  | 14,043  | 34,438  |
| 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  | 11,995  | 11,411  | 23,406  | 12,942  | 12,160  | 25,102  |
| 지식정보              | -       | -       | -       | -       | -       | -       | 20,055  | 18,137  | 38,192  | 21,604  | 19,675  | 41,279  | 23,463  | 21,434  | 44,897  | 25,024  | 23,202  | 48,226  |
| 콘텐츠솔루션            | -       | -       | -       | -       | -       | -       | 8,006   | 5,408   | 13,414  | 8,667   | 6,012   | 14,679  | 9,516   | 6,451   | 15,967  | 10,954  | 7,430   | 18,384  |
| 합계                | 271,745 | 178,964 | 450,709 | 241,540 | 187,520 | 429,060 | 278,021 | 220,456 | 498,477 | 284,621 | 203,483 | 488,104 | 296,587 | 216,200 | 512,787 | 304,261 | 220,938 | 525,199 |

〈표 3-6-13〉 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황<sup>48)</sup>

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수   |         | 합계      |
|------------|---|---------|---------|---------|
|            |   | 남자      | 여자      |         |
| 2008년      |   | 284,621 | 203,483 | 488,104 |
| 비중(%)      |   | 58.3    | 41.7    | 100.0   |
| 2009년      |   | 296,587 | 216,200 | 512,787 |
| 비중(%)      |   | 57.8    | 42.2    | 100.0   |
| 2010년      |   | 304,261 | 220,938 | 525,199 |
| 비중(%)      |   | 57.9    | 42.1    | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |   | 2.6     | 2.2     | 2.4     |
| 연평균증감률(%)  |   | 3.4     | 4.2     | 3.7     |

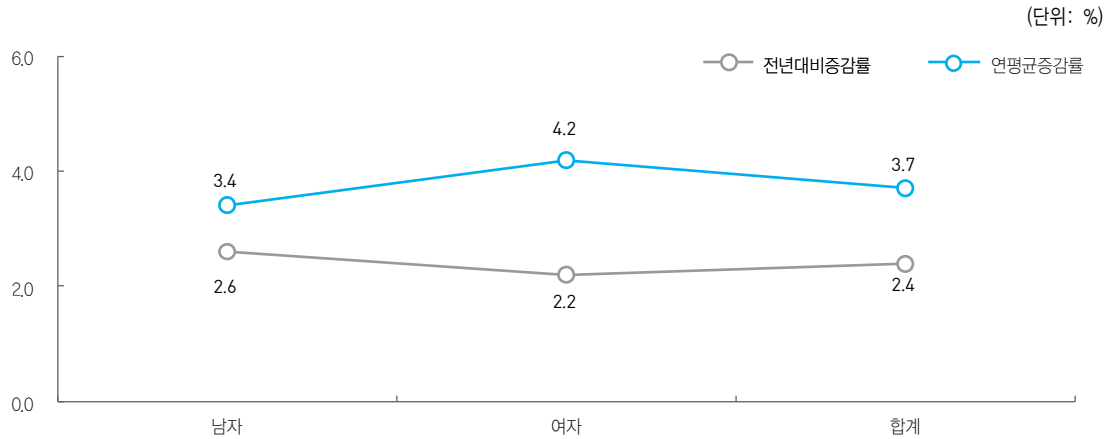
45) 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

46) 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

47) 인터넷 음반 소매업 종사자 제외. 2006년부터 음반매출 외(음악관련) 종사자 및 음악공연 종사자 포함

48) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외, 2006년부터 음악(음반매출 외(음악관련) 종사자 및 음악공연) 종사자 포함

〈그림 3-6-6〉 콘텐츠산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.1.7 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황<sup>49)</sup>

콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작 종사자가 11만 2,412명으로 43.3%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자는 6만 1,188명(23.6%)이며 관리 종사자는 4만 5,767명(17.6%), 사업기획 종사자는 2만 2,790명(8.8%), 마케팅/홍보 종사자는 1만 2,261명(4.7%), 연구개발 종사자는 5,350명(2.1%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 제작 종사자는 2008년에 10만 4,642명에서 2009년에 10만 7,151명으로 증가하였으며, 2010년에도 11만 2,412명으로 증가하여 전년대비 4.9%, 연평균 3.6% 증가하였다. 한편 마케팅/홍보 종사자는 전년대비 6.4%, 연평균 3.7% 감소하였으며, 연도별로 종사자 변화 추이를 보면, 2008년에 1만 3,211명, 2009년에 1만 3,097명, 그리고 2010년에 1만 2,261명으로 지속적인 감소가 이루어지고 있다. 콘텐츠산업에서 콘텐츠기획의 중요성이 대두 되면서 사업기획 종사자는 매년 큰 폭으로 증가하고 있으며, 전년대비 19.1% 증가, 연평균증감률 또한 11.1%로 증가하였다.

〈표 3-6-14〉 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 직무     | 산업 | 출판      | 만화     | 음악    | 애니메이션 | 캐릭터    | 지식정보   | 콘텐츠 솔루션 | 합계      | 비중(%) |
|--------|----|---------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|---------|-------|
| 사업기획   |    | 12,610  | 321    | 1,281 | 294   | 1,826  | 4,298  | 2,160   | 22,790  | 8.8   |
| 관리     |    | 28,852  | 2,351  | 1,236 | 402   | 2,721  | 8,207  | 1,998   | 45,767  | 17.6  |
| 제작     |    | 60,764  | 1,232  | 2,845 | 2,917 | 9,673  | 22,113 | 12,868  | 112,412 | 43.3  |
| 마케팅/홍보 |    | 7,486   | 343    | 853   | 289   | 1,144  | 1,673  | 473     | 12,261  | 4.7   |
| 연구개발   |    | 3,119   | 123    | 239   | 149   | 774    | 564    | 382     | 5,350   | 2.1   |
| 기타(유통) |    | 32,049  | 5,913  | 2,090 | 298   | 8,964  | 11,371 | 503     | 61,188  | 23.6  |
| 합계     |    | 144,880 | 10,283 | 8,544 | 4,349 | 25,102 | 48,226 | 18,384  | 259,768 | 100.0 |

49) 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 방송(독립제작 포함), 게임, 영화, 광고산업 종사자 제외

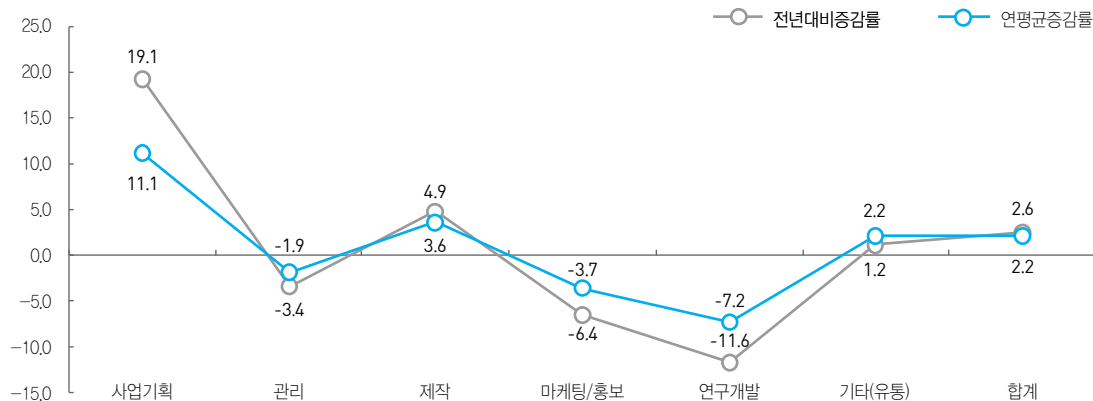
〈표 3-6-15〉 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 직무         | 종사자 수  |        |         |        |       | 합계     |         |
|-------|------------|--------|--------|---------|--------|-------|--------|---------|
|       |            | 사업기획   | 관리     | 제작      | 마케팅/홍보 | 연구개발  |        | 기타(유통)  |
| 2008년 |            | 18,455 | 47,521 | 104,642 | 13,211 | 6,217 | 58,600 | 248,646 |
|       | 비중(%)      | 7.4    | 19.1   | 42.1    | 5.3    | 2.5   | 23.6   | 100.0   |
| 2009년 |            | 19,132 | 47,390 | 107,151 | 13,097 | 6,055 | 60,473 | 253,298 |
|       | 비중(%)      | 7.6    | 18.7   | 42.3    | 5.2    | 2.4   | 23.9   | 100.0   |
| 2010년 |            | 22,790 | 45,767 | 112,412 | 12,261 | 5,350 | 61,188 | 259,768 |
|       | 비중(%)      | 8.8    | 17.6   | 43.3    | 4.7    | 2.1   | 23.6   | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 19.1   | ▽3.4   | 4.9     | ▽6.4   | ▽11.6 | 1.2    | 2.6     |
|       | 연평균증감률(%)  | 11.1   | ▽1.9   | 3.6     | ▽3.7   | ▽7.2  | 2.2    | 2.2     |

〈그림 3-6-7〉 콘텐츠산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.1.8 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황<sup>50)</sup>

콘텐츠산업의 연령별 종사자 현황을 살펴보면 30~34세 이하가 8만 604명(27.0%)으로 가장 많으며, 29세 이하는 7만 4,564명(24.9%), 40세 이상은 7만 3,703명(24.7%), 35~39세는 7만 41명(23.4%)으로 나타났다.

증감률을 보면 29세 이하는 전년대비 5.5% 증가하였으며, 연평균 또한 4.2% 증가하였고, 30~34세는 전년대비 2.0%, 연평균 2.8% 증가하였다. 35~39세는 전년대비 1.8%, 연평균 1.8% 증가하였고, 40세 이상은 전년대비 0.9%, 연평균 1.5% 증가하였다.

특히, 29세 이하의 증가가 다른 연령대에 비해 높게 나타났으며, 이는 콘텐츠산업의 발전에 따라 콘텐츠 산업 내 근무를 선호하는 청년층이 늘어나고 있기 때문으로 판단된다. 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 보이며 청년층의 종사자 수가 늘어나는 것은 콘텐츠산업이 발전하는데 긍정적인 요소라 생각된다.

50) 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 방송(독립제작 제외) 게임, 영화산업 종사자 제외

〈표 3-6-16〉 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 산업       | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계      |
|----------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
|          |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |         |
| 출판       |    | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 만화       |    | 2,764  | 1,897  | 1,703  | 3,919  | 10,283  |
| 음악       |    | 2,632  | 2,362  | 2,215  | 1,335  | 8,544   |
| 애니메이션    |    | 1,381  | 1,417  | 1,052  | 499    | 4,349   |
| 방송영상독립제작 |    | 1,183  | 1,212  | 1,457  | 854    | 4,706   |
| 광고       |    | 8,925  | 8,099  | 7,055  | 10,359 | 34,438  |
| 캐릭터      |    | 10,159 | 7,658  | 5,290  | 1,995  | 25,102  |
| 지식정보     |    | 14,712 | 15,130 | 12,577 | 5,807  | 48,226  |
| 콘텐츠솔루션   |    | 6,202  | 5,995  | 4,423  | 1,764  | 18,384  |
| 합계       |    | 74,564 | 80,604 | 70,041 | 73,703 | 298,912 |
| 비중(%)    |    | 24.9   | 27.0   | 23.4   | 24.7   | 100.0   |

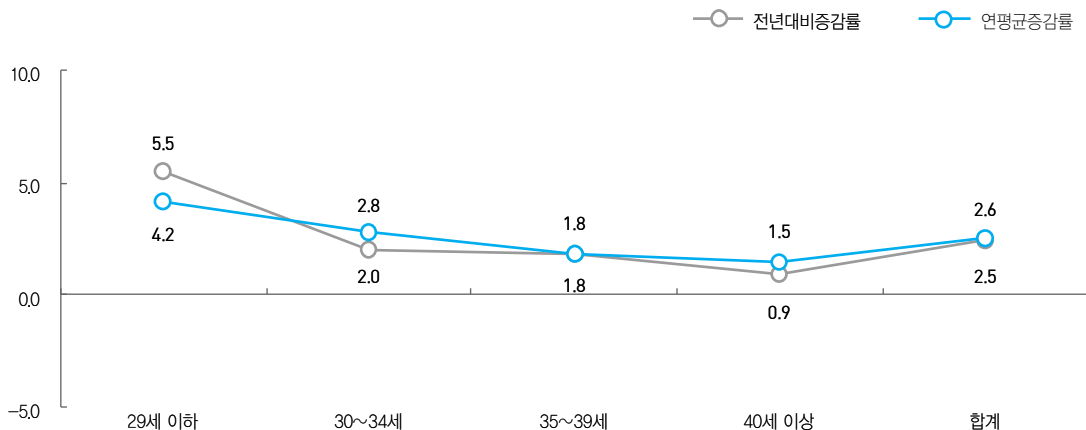
〈표 3-6-17〉 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계      |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |         |
| 2008년      |    | 68,714 | 76,321 | 67,559 | 71,476 | 284,070 |
| 비중(%)      |    | 24.2   | 26.9   | 23.8   | 25.2   | 100.0   |
| 2009년      |    | 70,683 | 79,036 | 68,804 | 73,032 | 291,555 |
| 비중(%)      |    | 24.2   | 27.1   | 23.6   | 25.0   | 100.0   |
| 2010년      |    | 74,564 | 80,604 | 70,041 | 73,703 | 298,912 |
| 비중(%)      |    | 24.9   | 27.0   | 23.4   | 24.7   | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |    | 5.5    | 2.0    | 1.8    | 0.9    | 2.5     |
| 연평균증감률(%)  |    | 4.2    | 2.8    | 1.8    | 1.5    | 2.6     |

〈그림 3-6-8〉 콘텐츠산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

C o n t e n t s  
I n d u s t r y  
S T A T I S T I C S  
2 0 1 1

## 제4부

# 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

---

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

# 01 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 학습서적 출판업    | 초, 중, 고, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체   |
|                  | 신문발행업             | 사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기관지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체  |
|                  | 잡지 및 정기 간행물 발행업   | 전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 계간, 연간 등의 정기간행물, 잡지 등을 발행하는 사업체   |
|                  | 정기광고 간행물 발행업      | 부동산, 중고품 등 각종 상품 거래, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 사업체   |
|                  | 기타인쇄물출판업          | 위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체   |
| 인쇄업              | 인쇄업               | 수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 재판술에 의하여 인쇄하는 사업체(단식옵셋 인쇄, 프린트 인쇄, 마스트제판 인쇄, 공판 인쇄 등) 단, 스크린인쇄 등 출판물과 직접적인 관련이 없는 경우는 제외함.<br>: 외부자료 인용(통계청, "광업제조업조사", 2009<br>통계청, "전국사업체조사", 2009) |
| 출판<br>도소매업       | 서적 및 잡지류 도매업      | 각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체   |
|                  | 서적 및 잡지류 소매업      | 각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체   |
|                  | 계약배달 판매업 (신문배달판매) | 신문 및 정기 간행물을 배달하는 사업체<br>: 외부자료 인용(통계청, "전국사업체조사", 2009)  |
| 온라인<br>출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업   | 단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 혹은 플레이어를 설치 또는 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체(e-book제작 등)  |
|                  | 인터넷/모바일 전자출판서비스업  | 출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체   |
|                  | 인터넷서점(만화제외)       | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체(yes24, 인터파크도서 등)<br>: 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2010)   |
| 출판임대업            | 서적임대(만화제외)        | 각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체  |

## 1.1 출판산업 전체 요약

2010년 출판산업의 사업체 수는 2만 7,803개이고, 종사자 수는 20만 3,226명이다. 매출액은 21조 2,437억 원이며, 부가가치액은 9조 99억 원, 부가가치율은 42.41%인 것으로 조사되었다. 수출액은 3억

5,788만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 3억 3,981만 달러인 것으로 조사되었다.

출판산업은 2005년 3만 3,909개 사업체에서 2010년 2만 7,803개 사업체로 연평균 3.9% 감소했으며, 종사자 수도 2005년 21만 4,904명에서 2010년 20만 3,226명으로 연평균 1.1% 감소한 것으로 조사되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 2005년부터 2010년까지 5년간 연평균 13.3% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2006년 이후 증가하다가 2009년에는 소폭 감소했으나, 2010년에 다시 큰 폭으로 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 4-1-2〉 출판산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가가치율<br>(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 33,909       | 214,904      | 19,392,156    | 6,945,633       | 35.82        | 191,346       | 231,741       |
| 2006년      | 30,353       | 218,377      | 19,879,255    | 6,337,507       | 31.88        | 184,867       | 307,184       |
| 2007년      | 30,237       | 225,347      | 21,595,539    | 8,949,107       | 41.44        | 213,100       | 354,404       |
| 2008년      | 29,255       | 210,084      | 21,052,936    | 8,972,761       | 42.62        | 260,010       | 368,536       |
| 2009년      | 28,474       | 206,926      | 20,609,123    | 8,736,207       | 42.39        | 250,764       | 348,336       |
| 2010년      | 27,803       | 203,226      | 21,243,798    | 9,009,976       | 42.41        | 357,881       | 339,819       |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.4         | ▽1.8         | 3.1           | 3.1             | -            | 42.7          | ▽2.4          |
| 연평균증감률(%)  | ▽3.9         | ▽1.1         | 1.8           | 5.3             | -            | 13.3          | 8.0           |

출판 도소매업 중 오프라인 도소매업의 매출액은 2005년 7조 6,269억 원이었으나 2010년 7조 3,325억 원으로 지속적으로 매출액이 감소하며 5년 째 침체를 벗어나지 못하고 있다. 반면 온라인 출판유통업 매출액은 2005년 1,367억 원이었으나, 2010년 1조 3093억 원을 기록하며, 5년간 약 10배 성장하였다. 이 같은 온라인 출판유통업의 성장은 출판산업의 유통 구조가 오프라인 도소매업에서 온라인 도소매업으로 전화되고 있다는 것을 보여주는데, 이 같이 온라인 도소매업의 활성화에 따라 중소형 오프라인 서점들은 삼중고에 시달리게 되었다. 오프라인 대형 서점의 지방 진출 및 e-book 시장의 확대에 따라 매출이 감소하던 중소형 오프라인 서점들은 온라인 서점의 성장으로 더욱 힘든 상황을 맞이하게 되었다. 이로 인해 오프라인 중소형 서점들의 종사자 수와 사업체 수는 지속적으로 감소하고 있으며, 특별한 조치가 없는 한 이러한 현상은 지속적으로 진행될 것으로 생각된다.

전자출판업은 기존의 모바일 기기 보다 디스플레이 크기와 해상도가 큰 아이패드와 같은 모바일 기기 출시, 전자책 리더의 성능 향상 및 무선 인터넷 품질 향상 등 IT 기술 발달에 따라 지속적으로 큰 폭으로 성장하고 있는데, 2008년 1,188억 원, 2009년 1,660억 원 이었던 전자출판업의 매출액은 2010년 1,925억 원으로 나타나 2008년부터 2010년 까지 연평균 약 27.3% 성장하였다.

향후에도 전자출판업이 지속적인 성장을 위해서는 인세 계약 조건의 개선, 사용자 분석을 통한 콘텐츠 기획 및 제작, 불법복제 방지를 위한 노력, 선진화된 유통 시스템 도입 등의 제약점들이 해결 되어야 한다. 그리고 전자출판업은 그동안 유통업체 중심의 출판산업이 출판사 중심으로 전환될 가능성이 매우 높다. 이미 미국에서는 아이패드의 출시로 도서시장의 헤게모니가 유통업체에서 콘텐츠업체로 전이되고 있는 상황(맥밀란 출판사의 콘텐츠 가격인상을 인터넷 서점 아마존이 수용함)이며, 국내에서도 중소출판사들의 디지털 콘텐츠 권익보호를 위한 한국출판콘텐츠(KPC)를 설립하는 등 유통질서 감시 역할을

수행하기 위해 노력하고 있다. 그러나 예스24, 알라딘, 영풍문고, 반디앤루니스, 리브로 등 유통업체들도 한국e퍼브를 출범시키며 적극적인 대응에 나서고 있어 당분간은 과도기적 상황이 전개 될 것이다. 그러나 출판산업의 활성화를 위해서는 콘텐츠제작업체와 유통업체간의 공정한 수익배분과 동반성장을 위한 협의가 지속적으로 이루어져야 하며, 지원영역 이에 따른 정책적 지원이 지속되어야 할 것이다.

출판산업의 1인당 평균 매출액은 1억 3,800만 원이며, 업체당 평균 매출액은 7억 2,400만 원으로 나타났다. 서적출판업 1인당 평균 매출액은 1억 4,200만 원이며, 교과서 및 학습서적 출판업은 1억 8,200만 원으로 나타났다. 출판산업의 업체당 평균 매출액 중 신문발행업은 76억 6,400만 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 교과서 및 학습서적 출판업이 37억 5,300만 원인 것으로 나타났다. 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 1인당 평균 매출액이 2억 3,400만원, 업체당 평균 매출액은 19억 3,300만원으로 나타났다.

〈표 4-1-3〉 출판산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 종분류          | 소분류                                | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원)            | 종사자 수<br>(명)          | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|--------------|------------------------------------|--------------|--------------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|
| 출판업          | 서적출판업                              | 2,018        | 1,406,328                | 9,926                 | 142                    | 697                    |
|              | 교과서 및 학습서적<br>출판업                  | 663          | 2,488,256                | 13,695                | 182                    | 3,753                  |
|              | 신문발행업                              | 364          | 2,789,823                | 16,563                | 168                    | 7,664                  |
|              | 잡지 및 정기 간행물<br>발행업                 | 1,092        | 1,103,525                | 9,478                 | 116                    | 1,011                  |
|              | 정기광고 간행물 발행업                       | 343          | 432,823                  | 5,487                 | 79                     | 1,262                  |
|              | 기타인쇄물출판업                           | 195          | 192,551                  | 1,022                 | 188                    | 987                    |
|              | 소계                                 | 4,675        | 8,413,306                | 56,171                | 150                    | 1,800                  |
| 인쇄업          | 인쇄업                                | 13,419       | 4,132,273                | 53,268                | 78                     | 308                    |
|              | 소계                                 | 13,419       | 4,132,273                | 53,268                | 78                     | 308                    |
| 출판<br>도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업                       | 1,832        | 2,963,227                | 11,081                | 267                    | 1,617                  |
|              | 서적 및 잡지류 소매업                       | 5,013        | 4,369,331                | 20,782                | 210                    | 872                    |
|              | 소계                                 | 6,845        | 7,332,558                | 31,863 <sup>51)</sup> | 230                    | 1,071                  |
| 온라인<br>출판유통업 | 인터넷/모바일<br>전자출판제작업                 | 148          | 113,267                  | 1,203                 | 94                     | 765                    |
|              | 인터넷/모바일<br>전자출판서비스업 <sup>52)</sup> | 41           | 79,251                   | 338                   | 234                    | 1,933                  |
|              | 인터넷서점(만화제외)                        | -            | 1,116,816 <sup>53)</sup> | 9,021                 | 124                    | -                      |
|              | 소계                                 | 189          | 1,309,334                | 10,562                | 124                    | 1,019                  |
| 출판임대업        | 서적임대(만화제외)                         | 2,675        | 56,327                   | 2,037                 | 28                     | 21                     |
|              | 소계                                 | 2,675        | 56,327                   | 2,037                 | 28                     | 21                     |
| 출판산업 전체      |                                    | 27,803       | 21,243,798               | 153,901               | 138                    | 724 <sup>54)</sup>     |

51) 계약배달직 종사자 수(49,325명) 제외

52) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

53) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2010

54) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값



## 1.2 출판산업 매출액 현황

2010년 출판산업 매출액은 21조 2,437억 원으로 전년대비 3.1% 증가했으며, 연평균 0.5% 증가했다. 업종별로 보면 출판업은 2010년 매출액이 8조 4,133억 원(39.6%)으로 전년대비 4.8% 증가했으며, 연평균 0.2% 증가했다. 인쇄업 2010년 매출액은 4조 1,322억 원(19.5%)으로 전년대비 1.4%, 연평균 0.3% 증가한 것으로 나타났으며, 출판 도소매업 매출액은 7조 3,325억 원(34.5%)으로 전년대비 0.4% 증가, 연평균 1.5% 감소한 것으로 조사되었다. 온라인 출판유통업 매출액은 1조 3,093억 원(6.2%)으로 전년대비 13.9%, 연평균 17.1% 증가했으며, 출판임대업은 563억 원(0.3%)으로 전년대비 15.3%, 연평균 8.0% 증가한 것으로 나타났다.

연도별 매출액 추이를 보면 2008년 21조 529억 원에서 2009년에 20조 6,091억 원으로 소폭 감소했다가, 2010년 21조 2,437억 원으로 다시 증가했다. 그러나 그 증가폭이 매우 미미했다. 이는 아직까지 출판산업이 불황에서 벗어나지 못했다는 것을 의미한다. 이러한 정세에서 벗어나기 위해서는 다양하고 참신한 콘텐츠의 개발, 유통체계의 개선, 그리고 도서출판과 관련된 투자와 연구가 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-1-4〉 출판산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류                             | 매출액                      |                          |            | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|------------|--------|-------------|------------|
|           |                                 | 2008년                    | 2009년                    | 2010년      |        |             |            |
| 출판업       | 서적출판업                           | 1,444,999                | 1,429,598                | 1,406,328  | 6.6    | ▽1.6        | ▽1.3       |
|           | 교과서 및 학습서적 출판업                  | 2,130,956                | 2,352,449                | 2,488,256  | 11.7   | 5.8         | 8.1        |
|           | 신문발행업                           | 3,075,201                | 2,589,128                | 2,789,823  | 13.1   | 7.8         | ▽4.8       |
|           | 잡지 및 정기 간행물 발행업                 | 1,080,190                | 1,006,885                | 1,103,525  | 5.2    | 9.6         | 1.1        |
|           | 정기광고 간행물 발행업                    | 417,555                  | 420,268                  | 432,823    | 2.0    | 3.0         | 1.8        |
|           | 기타인쇄물출판업                        | 234,080                  | 232,346                  | 192,551    | 0.9    | ▽17.1       | ▽9.3       |
|           | 소계                              | 8,382,981                | 8,030,674                | 8,413,306  | 39.6   | 4.8         | 0.2        |
| 인쇄업       | 인쇄업                             | 4,107,153 <sup>55)</sup> | 4,073,941 <sup>55)</sup> | 4,132,273  | 19.5   | 1.4         | 0.3        |
|           | 소계                              | 4,107,153                | 4,073,941                | 4,132,273  | 19.5   | 1.4         | 0.3        |
| 출판 도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업                    | 3,225,862                | 3,156,547                | 2,963,227  | 13.9   | ▽6.1        | ▽4.2       |
|           | 서적 및 잡지류 소매업                    | 4,333,975                | 4,149,611                | 4,369,331  | 20.6   | 5.3         | 0.4        |
|           | 소계                              | 7,559,837                | 7,306,158                | 7,332,558  | 34.5   | 0.4         | ▽1.5       |
| 온라인 출판유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업                 | 71,175                   | 97,829                   | 113,267    | 0.5    | 15.8        | 26.2       |
|           | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>57)</sup> | 47,702                   | 68,212                   | 79,251     | 0.4    | 16.2        | 28.9       |
|           | 인터넷서점(만화제외) <sup>58)</sup>      | 835,777                  | 983,440                  | 1,116,816  | 5.3    | 13.6        | 15.6       |
|           | 소계                              | 954,654                  | 1,149,481                | 1,309,334  | 6.2    | 13.9        | 17.1       |
| 출판임대업     | 서적임대(만화제외)                      | 48,311                   | 48,869                   | 56,327     | 0.3    | 15.3        | 8.0        |
|           | 소계                              | 48,311                   | 48,869                   | 56,327     | 0.3    | 15.3        | 8.0        |
| 출판산업 합계   |                                 | 21,052,936               | 20,609,123               | 21,243,798 | 100.0  | 3.1         | 0.5        |

55) 통계청, “광업제조업조사”, 2009

56) 통계청, “전국사업체조사”, 2009

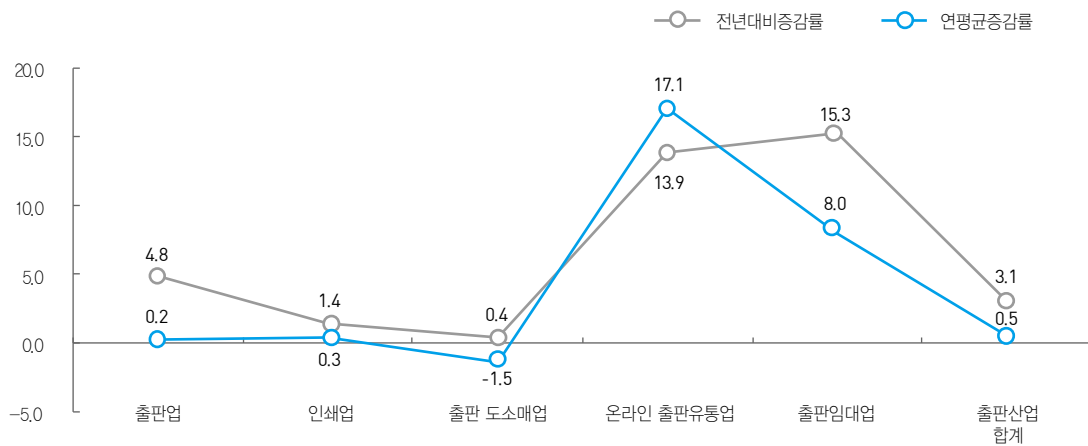
57) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

58) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

뿐만 아니라 기획 초기부터 국내시장만이 아닌 해외시장까지 겨냥하여 콘텐츠 제작이 이루어져야 할 것이다. 국내 전자책 시장은 아직 초기단계이나, 스마트패드 출시와 e-book리더기의 기술개발, 서적출판물을 이용한 멀티미디어 콘텐츠 제작 등이 이루어지고 있어, 전자책에 대한 수요가 점점 증가할 것으로 전망 된다.

〈그림 4-1-1〉 출판산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.2.1 출판산업 출판업 매출액 현황

2010년 출판산업의 출판업 매출액은 8조 4,133억 원으로 전년대비 4.8% 증가했고, 연평균 0.2% 증가한 것으로 나타났다. 이를 업종별로 보면 서적출판업 매출액은 1조 4,063억 원(16.7%)으로 전년대비 1.6% 감소했고, 연평균 또한 1.3% 감소했다. 교과서 및 학습서적 출판업 매출액은 2조 4,882억 원(29.6%)으로 전년대비 5.8% 증가했고 연평균 8.1% 증가했으며, 신문발행업 매출액은 2조 7,898억 원(33.2%)으로 전년대비 7.8% 증가했으나 연평균은 4.8% 감소한 것으로 나타났다. 잡지 및 정기 간행물 발행업 매출액은 1조 1,035억 원(13.1%)으로 전년대비 9.6% 증가했으며, 연평균 1.1% 증가했다. 정기광고 간행물 발행업 매출액은 4,328억 원(5.1%)으로 전년대비 3.0% 증가했고 연평균 1.8% 증가했으며, 기타인쇄물출판업 매출액은 1,925억 원(2.3%)으로 전년대비 17.1% 감소했고 연평균 또한 9.3% 감소했다.

출판업은 전반적으로 매출액 감소 또는 겨우 명맥을 유지하고 있다. 그러나, 출판업 중 교과서 및 학습서적 출판업은 매출액이 꾸준히 증가하고 있다.

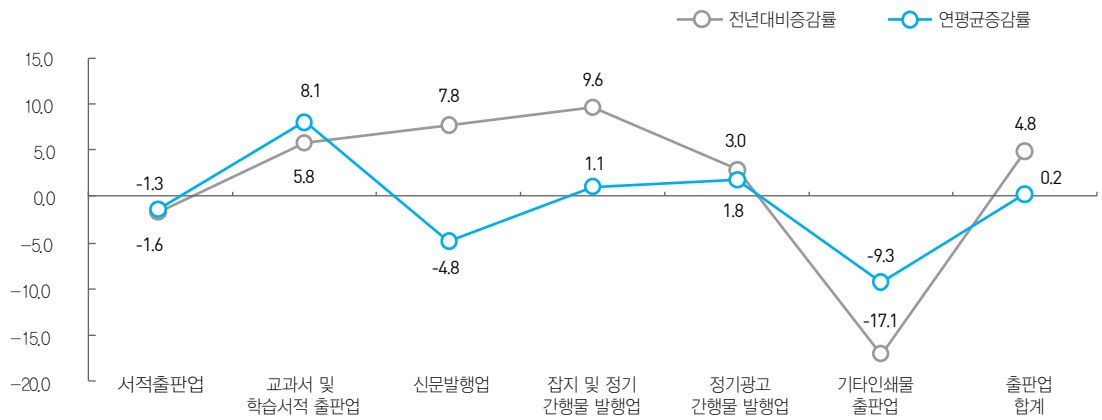
〈표 4-1-5〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류             | 매출액       |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-----------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|     |                 | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 출판업 | 서적출판업           | 1,444,999 | 1,429,598 | 1,406,328 | 16.7   | ▽1.6        | ▽1.3       |
|     | 교과서 및 학습서적 출판업  | 2,130,956 | 2,352,449 | 2,488,256 | 29.6   | 5.8         | 8.1        |
|     | 신문발행업           | 3,075,201 | 2,589,128 | 2,789,823 | 33.2   | 7.8         | ▽4.8       |
|     | 잡지 및 정기 간행물 발행업 | 1,080,190 | 1,006,885 | 1,103,525 | 13.1   | 9.6         | 1.1        |
|     | 정기광고 간행물 발행업    | 417,555   | 420,268   | 432,823   | 5.1    | 3.0         | 1.8        |
|     | 기타인쇄물출판업        | 234,080   | 232,346   | 192,551   | 2.3    | ▽17.1       | ▽9.3       |
|     | 출판업 합계          | 8,382,981 | 8,030,674 | 8,413,306 | 100.0  | 4.8         | 0.2        |

〈그림 4-1-2〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 1.2.2 출판산업 출판 도소매업 매출액 현황

2010년 출판산업 중 출판 도소매업 매출액은 7조 3,325억 원이며, 전년대비 0.4% 증가했고, 연평균 1.5% 감소한 것으로 나타났다.

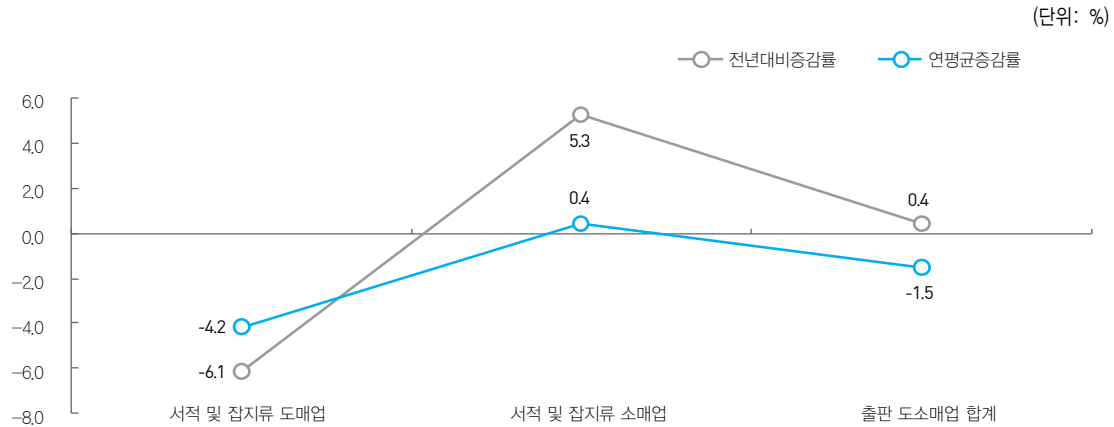
이 중 서적 및 잡지류 도매업 매출액은 2조 9,632억 원(40.4%)으로 전년대비 6.1% 감소했고, 연평균 4.2% 감소했으며, 서적 및 잡지류 소매업 매출액은 4조 3,693억 원(59.6%)으로 전년대비 5.3% 증가했고 연평균 0.4% 증가했다.

〈표 4-1-6〉 출판산업 출판 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류          | 매출액       |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|--------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|         |              | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,225,862 | 3,156,547 | 2,963,227 | 40.4   | ▽6.1        | ▽4.2       |
|         | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,333,975 | 4,149,611 | 4,369,331 | 59.6   | 5.3         | 0.4        |
|         | 출판 도소매업 합계   | 7,559,837 | 7,306,158 | 7,332,558 | 100.0  | 0.4         | ▽1.5       |

〈그림 4-1-3〉 출판산업 출판 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.2.3 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판임대업 매출액 현황

2010년 출판산업 중 온라인 출판유통업의 매출액은 1조 3,093억 원이며, 전년대비 13.9% 증가했고 연평균 17.1% 증가한 것으로 나타났다. 출판임대업의 매출액은 563억 원으로 전년대비 15.3% 증가했으며 연평균 8.0% 증가한 것으로 조사됐다.

온라인 출판유통업을 업종별로 보면 인터넷/모바일 전자출판제작업의 2010년 매출액은 1,132억 원(8.7%)으로 전년대비 15.8% 증가했고 연평균 26.2% 증가했으며, 인터넷/모바일 전자출판서비스업 매출액은 792억 원(6.1%)으로 전년대비 16.2% 증가했고 연평균 28.9% 증가했다. 또한 인터넷서점(만화제외) 매출액은 1조 1,168억 원(85.3%)으로 전년대비 13.6% 증가했고 연평균 15.6% 증가했다. 온라인 출판유통업은 출판산업 중 가장 높은 연평균 매출액 증가세를 보이며, 지속적으로 성장하고 있다.

〈표 4-1-7〉 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

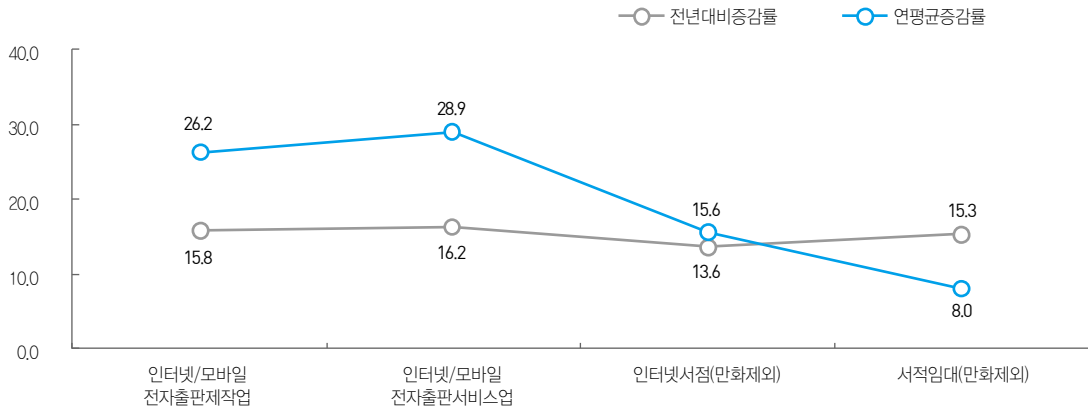
| 중분류       | 소분류                             | 매출액     |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----------|---------------------------------|---------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
|           |                                 | 2008년   | 2009년     | 2010년     |        |              |             |
| 온라인 출판유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업                 | 71,175  | 97,829    | 113,267   | 8.7    | 15.8         | 26.2        |
|           | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>59)</sup> | 47,702  | 68,212    | 79,251    | 6.1    | 16.2         | 28.9        |
|           | 인터넷서점(만화제외) <sup>60)</sup>      | 835,777 | 983,440   | 1,116,816 | 85.3   | 13.6         | 15.6        |
|           | 온라인 출판유통업 합계                    | 954,654 | 1,149,481 | 1,309,334 | 100.0  | 13.9         | 17.1        |
| 출판임대업     | 서적임대(만화제외)                      | 48,311  | 48,869    | 56,327    | 100.0  | 15.3         | 8.0         |
|           | 출판임대업 합계                        | 48,311  | 48,869    | 56,327    | 100.0  | 15.3         | 8.0         |

59) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

60) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

〈그림 4-1-4〉 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판임대업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.2.4 출판산업 사업형태별 매출액 현황

2010년 출판산업의 사업형태별 매출액 중 유통/배급 매출액은 8조 6,460억 원으로 전체 매출액의 40.7%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 7조 7,977억 원으로 36.7%의 비중을 차지했으며, 단순복제 매출액은 4조 3,137억 원으로 20.3%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 기타 매출액은 4,662억 원(2.2%)이며, 제작지원 매출액은 199억 원(0.1%)으로 조사되었다.

〈표 4-1-8〉 출판산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                              | 사업형태 | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제      | 유통/배급     | 기타      | 합계         |
|---------------------------------|------|-----------|--------|-----------|-----------|---------|------------|
| 서적출판업                           |      | 1,261,007 | 9,134  | 31,549    | 73,571    | 31,067  | 1,406,328  |
| 교과서 및 학습서적 출판업                  |      | 2,159,332 | 2,237  | 3,458     | 181,436   | 141,793 | 2,488,256  |
| 신문발행업                           |      | 2,711,264 | 1,032  | 2,211     | 31,627    | 43,689  | 2,789,823  |
| 잡지 및 정기 간행물 발행업                 |      | 1,036,268 | 4,452  | 20,337    | 17,932    | 24,536  | 1,103,525  |
| 정기광고 간행물 발행업                    |      | 364,890   | 3,121  | 4,537     | 47,684    | 12,591  | 432,823    |
| 기타인쇄물출판업                        |      | 30,226    | -      | 119,395   | 1,638     | 41,292  | 192,551    |
| 인쇄업                             |      | -         | -      | 4,132,273 | -         | -       | 4,132,273  |
| 서적 및 잡지류 도매업                    |      | 72,327    | -      | -         | 2,798,515 | 92,385  | 2,963,227  |
| 서적 및 잡지류 소매업                    |      | 43,296    | -      | -         | 4,258,477 | 67,558  | 4,369,331  |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업                 |      | 99,546    | -      | -         | 11,553    | 2,168   | 113,267    |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>61)</sup> |      | 19,587    | -      | -         | 50,481    | 9,183   | 79,251     |
| 인터넷서점(만화제외) <sup>62)</sup>      |      | -         | -      | -         | 1,116,816 | -       | 1,116,816  |
| 서적임대(만화제외)                      |      | -         | -      | -         | 56,327    | -       | 56,327     |
| 합계                              |      | 7,797,743 | 19,976 | 4,313,760 | 8,646,057 | 466,262 | 21,243,798 |
| 비중(%)                           |      | 36.7      | 0.1    | 20.3      | 40.7      | 2.2     | 100.0      |

61) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

62) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

증감률을 보면 창작 및 제작이 전년 대비 5.2% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 0.5% 증가하여 전년대비, 연평균 모두 가장 큰 증가율을 보였다. 유통/배급은 전년대비 3.0% 증가했고 연평균 1.2% 증가했으며, 단순복제는 전년대비 0.6% 증가했으나 연평균 0.5% 감소한 것으로 조사되었다. 제작지원 매출액은 전년대비와 연평균 각각 5.4%, 3.2% 감소했으며, 기타는 전년대비 5.0%, 연평균 3.5% 감소한 것으로 나타났다.

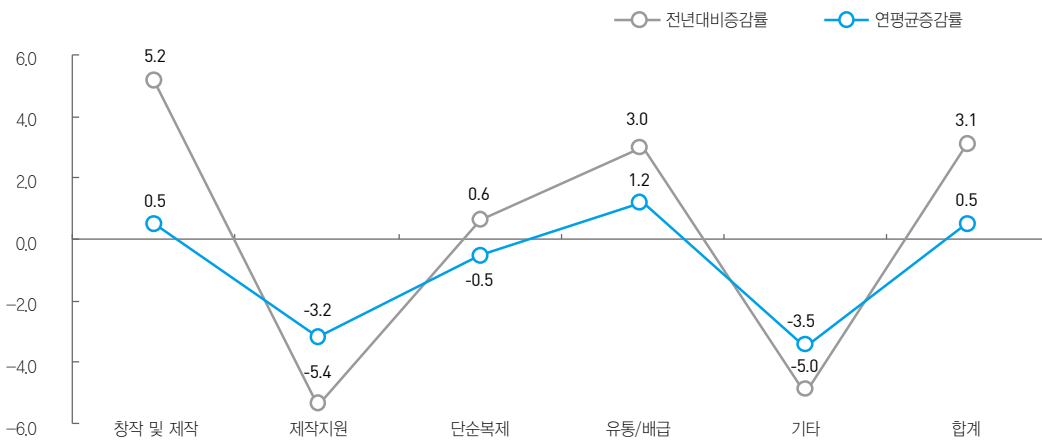
〈표 4-1-9〉 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황<sup>63)</sup>

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제      | 유통/배급     | 기타      | 합계         |
|-------|------------|-----------|--------|-----------|-----------|---------|------------|
| 2008년 |            | 7,719,218 | 21,313 | 4,361,434 | 8,449,889 | 501,082 | 21,052,936 |
| 2009년 |            | 7,415,749 | 21,116 | 4,287,630 | 8,393,974 | 490,654 | 20,609,123 |
| 2010년 |            | 7,797,743 | 19,976 | 4,313,760 | 8,646,057 | 466,262 | 21,243,798 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.2       | ▽5.4   | 0.6       | 3.0       | ▽5.0    | 3.1        |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.5       | ▽3.2   | ▽0.5      | 1.2       | ▽3.5    | 0.5        |

〈그림 4-1-5〉 출판산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

63) 2009년까지 인쇄업은 자료 인용(통계청, “광업제조업조사” ; “전국사업체조사”), 2010년부터 실태조사 실시

### 1.2.5 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 출판산업의 매출액 규모별 매출액을 살펴보면 매출액 규모가 100억 원 이상인 사업체의 매출액이 10조 7,764억 원으로 전체의 50.7%를 차지했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 7조 3,315억 원으로 34.5%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 2조 6,502억 원으로 12.5%, 1억 원 미만의 경우 4,854억 원으로 2.3%의 비중을 차지했다.

〈표 4-1-10〉 출판산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 매출액 규모                     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상  | 합계         |
|---------------------------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 서적출판업                           | 9,327   | 296,971    | 662,337      | 437,693    | 1,406,328  |
| 교과서 및 학습서적 출판업                  | 6,138   | 79,339     | 471,583      | 1,931,196  | 2,488,256  |
| 신문발행업                           | 296     | 30,878     | 218,726      | 2,539,923  | 2,789,823  |
| 잡지 및 정기 간행물 발행업                 | 11,329  | 154,008    | 511,638      | 426,550    | 1,103,525  |
| 정기광고 간행물 발행업                    | 2,312   | 74,563     | 256,325      | 99,623     | 432,823    |
| 기타인쇄물출판업                        | 7,109   | 60,826     | 61,932       | 62,684     | 192,551    |
| 인쇄업                             | 364,572 | 869,657    | 1,632,785    | 1,265,259  | 4,132,273  |
| 서적 및 잡지류 도매업                    | 21,385  | 312,665    | 1,362,751    | 1,266,426  | 2,963,227  |
| 서적 및 잡지류 소매업                    | 27,651  | 721,572    | 1,936,911    | 1,683,197  | 4,369,331  |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업                 | 729     | 16,226     | 96,312       | -          | 113,267    |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>64)</sup> | 313     | 11,553     | 67,385       | -          | 79,251     |
| 인터넷서점(만화제외) <sup>65)</sup>      | -       | -          | 52,871       | 1,063,945  | 1,116,816  |
| 서적임대(만화제외)                      | 34,322  | 22,005     | -            | -          | 56,327     |
| 합계                              | 485,483 | 2,650,263  | 7,331,556    | 10,776,496 | 21,243,798 |
| 비중(%)                           | 2.3     | 12.5       | 34.5         | 50.7       | 100.0      |

연도별로 보면 매출액 규모가 100억 원 이상인 사업체의 2010년 매출액은 2009년 대비 7.2% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 2.4% 증가한 것으로 조사됐다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 1.8% 감소했고 연평균 2.0% 감소한 것으로 나타났으며, 1억 원 이상 10억 원 미만의 경우 전년대비 1.6% 증가했으나 연평균 0.04% 감소하여 3년간 거의 차이가 없는 것으로 조사됐다. 또한, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 1.0% 증가했고 연평균 0.7% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-11〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

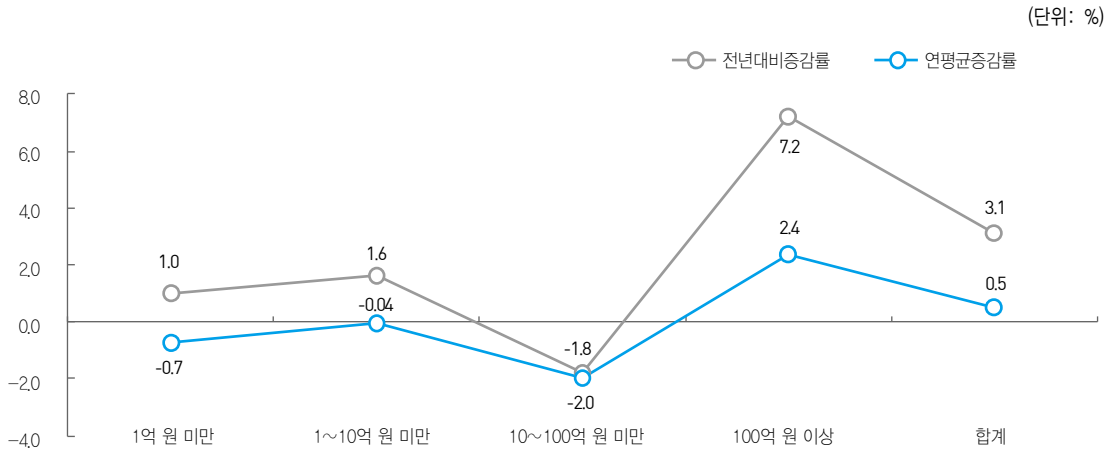
(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상  | 합계         |
|-------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 2008년       | 491,906 | 2,652,414  | 7,627,784    | 10,280,832 | 21,052,936 |
| 2009년       | 480,457 | 2,607,638  | 7,463,710    | 10,057,318 | 20,609,123 |
| 2010년       | 485,483 | 2,650,263  | 7,331,556    | 10,776,496 | 21,243,798 |
| 전년대비증감률(%)  | 1.0     | 1.6        | ▽1.8         | 7.2        | 3.1        |
| 연평균증감률(%)   | ▽0.7    | ▽0.04      | ▽2.0         | 2.4        | 0.5        |

64) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

65) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2010

〈그림 4-1-6〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.2.6 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 출판산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 살펴보면 종사자 규모가 100인 이상인 사업체의 매출액이 7조 3,588억 원으로 34.6%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 종사자가 50인 이상 99인 이하 사업체의 매출액은 3조 2,138억 원으로 15.1%의 비중을 보이고 있으며, 10인 이상 49인 이하의 경우 5조 1,416억 원으로 24.2%, 5인 이상 9인 이하는 2조 9,777억 원으로 14.0%, 1인 이상 4인 이하는 2조 5,516억 원으로 12.0% 비중을 차지했다.

〈표 4-1-12〉 출판산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                              | 종사자 규모 | 1~4인      | 5~9인      | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계         |
|---------------------------------|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 서적출판업                           |        | 136,989   | 213,852   | 642,361   | 183,587   | 229,539   | 1,406,328  |
| 교과서 및 학습서적 출판업                  |        | 44,987    | 158,925   | 309,676   | 677,963   | 1,296,705 | 2,488,256  |
| 신문발행업                           |        | 83        | 2,731     | 90,185    | 316,401   | 2,380,423 | 2,789,823  |
| 잡지 및 정기 간행물 발행업                 |        | 195,127   | 152,428   | 362,616   | 265,772   | 127,582   | 1,103,525  |
| 정기광고 간행물 발행업                    |        | 17,383    | 24,997    | 266,632   | 45,335    | 78,476    | 432,823    |
| 기타인쇄물출판업                        |        | 32,685    | 27,959    | 32,641    | 74,422    | 24,844    | 192,551    |
| 인쇄업                             |        | 829,873   | 1,286,526 | 978,332   | 397,925   | 639,617   | 4,132,273  |
| 서적 및 잡지류 도매업                    |        | 529,337   | 571,972   | 936,255   | 371,468   | 554,195   | 2,963,227  |
| 서적 및 잡지류 소매업                    |        | 698,624   | 526,883   | 1,406,991 | 762,936   | 973,897   | 4,369,331  |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업                 |        | 4,399     | 2,687     | 51,321    | 54,860    | -         | 113,267    |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>66)</sup> |        | 5,796     | 8,799     | 64,656    | -         | -         | 79,251     |
| 인터넷서점(만화제외) <sup>67)</sup>      |        | -         | -         | -         | 63,221    | 1,053,595 | 1,116,816  |
| 서적임대(만화제외)                      |        | 56,327    | -         | -         | -         | -         | 56,327     |
| 합계                              |        | 2,551,610 | 2,977,759 | 5,141,666 | 3,213,890 | 7,358,873 | 21,243,798 |
| 비중(%)                           |        | 12.0      | 14.0      | 24.2      | 15.1      | 34.6      | 100.0      |

66) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

67) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010



연도별로 보면 종사자가 1인 이상 4인 이하 사업체의 매출액은 2009년 대비 1.7% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 0.04% 감소한 것으로 조사됐다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.2%, 연평균 2.3% 감소했고, 10인 이상 49인 이하 인 규모 사업체의 매출액은 전년대비 2.8%, 연평균 0.6% 증가했다. 50인 이상 99인 이하 인 규모의 사업체 매출액은 전년대비 2.8% 감소했고 연평균 또한 2.7% 감소했으며, 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 9.1% 증가했고 연평균 3.2% 증가했다.

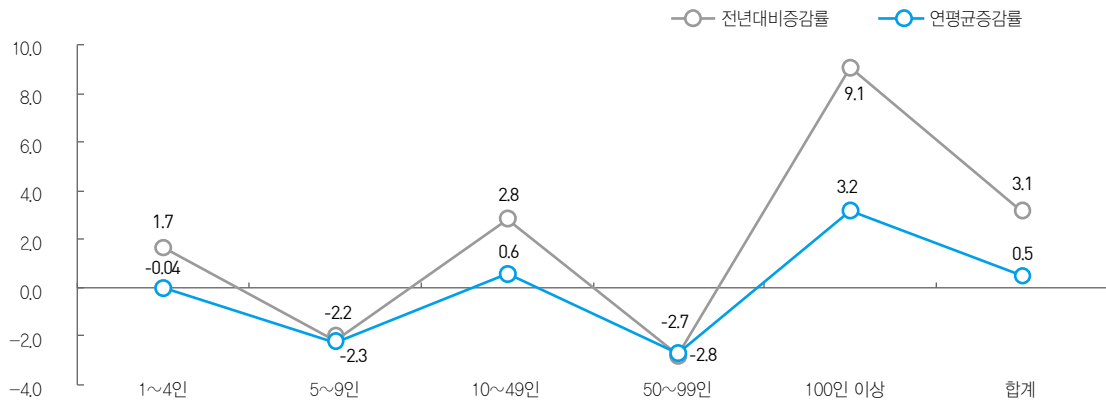
〈표 4-1-13〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인      | 5~9인      | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계         |
|-------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2008년 |            | 2,553,628 | 3,121,919 | 5,076,402 | 3,392,367 | 6,908,620 | 21,052,936 |
| 2009년 |            | 2,509,324 | 3,045,226 | 5,003,938 | 3,307,189 | 6,743,446 | 20,609,123 |
| 2010년 |            | 2,551,610 | 2,977,759 | 5,141,666 | 3,213,890 | 7,358,873 | 21,243,798 |
|       | 전년대비증감률(%) | 1.7       | ▽2.2      | 2.8       | ▽2.8      | 9.1       | 3.1        |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽0.04     | ▽2.3      | 0.6       | ▽2.7      | 3.2       | 0.5        |

〈그림 4-1-7〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.2.7 출판산업 지역별 매출액 현황<sup>68)</sup>

2010년 출판산업의 지역별 매출액을 보면 서울의 매출액은 12조 3,684억 원으로 전체 매출액의 61.5%를 차지하였으며, 전년대비 1.9% 증가, 연평균 0.1% 감소했다. 경기도 매출액은 4조 8,554억 원으로 전체 매출액의 24.1%를 차지하였고, 부산은 5,537억 원으로 전체 매출액의 2.8%를 차지했다. 6개 시 매출액은 1조 9,307억 원으로 전체의 9.6%를 차지했으며 전년대비 0.2% 증가했고 연평균 1.8% 감소했다. 9개 도 매출액은 5조 8,277억 원으로 29.0%의 비중을 차지하였으며 전년대비 4.9%, 연평균 0.1% 증가했다.

68) 인터넷서점(만화제외) 제외

〈표 4-1-14〉 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종   | 출판업       | 인쇄업       | 출판<br>도소매업 | 온라인<br>출판유통업 <sup>69)</sup> | 출판임대업  | 합계         | 비중(%) |
|------|------|-----------|-----------|------------|-----------------------------|--------|------------|-------|
| 6개 시 | 서울   | 5,858,522 | 1,618,056 | 4,714,084  | 158,108                     | 19,690 | 12,368,460 | 61.5  |
|      | 부산   | 196,327   | 89,733    | 263,228    | -                           | 4,436  | 553,724    | 2.8   |
|      | 대구   | 158,229   | 133,215   | 185,137    | -                           | 2,355  | 478,936    | 2.4   |
|      | 인천   | 79,313    | 112,766   | 132,668    | -                           | 2,357  | 327,104    | 1.6   |
|      | 광주   | 92,412    | 51,469    | 103,425    | -                           | 1,938  | 249,244    | 1.2   |
|      | 대전   | 72,168    | 44,292    | 109,633    | -                           | 1,621  | 227,714    | 1.1   |
|      | 울산   | 24,377    | 20,845    | 47,652     | -                           | 1,132  | 94,006     | 0.5   |
|      | 소계   | 622,826   | 452,320   | 841,743    | -                           | 13,839 | 1,930,728  | 9.6   |
| 9개 도 | 경기도  | 1,453,623 | 1,833,103 | 1,523,698  | 32,689                      | 12,368 | 4,855,481  | 24.1  |
|      | 강원도  | 39,112    | 15,597    | 19,966     | 796                         | 1,327  | 76,798     | 0.4   |
|      | 충청북도 | 39,253    | 36,944    | 29,121     | -                           | 1,193  | 106,511    | 0.5   |
|      | 충청남도 | 68,435    | 42,991    | 29,332     | -                           | 1,652  | 142,410    | 0.7   |
|      | 전라북도 | 41,136    | 24,318    | 24,965     | -                           | 1,125  | 91,544     | 0.5   |
|      | 전라남도 | 11,325    | 4,559     | 22,332     | -                           | 1,286  | 39,502     | 0.2   |
|      | 경상북도 | 162,163   | 40,914    | 46,311     | -                           | 1,457  | 250,845    | 1.2   |
|      | 경상남도 | 98,457    | 62,736    | 60,669     | 613                         | 2,019  | 224,494    | 1.1   |
|      | 제주도  | 18,454    | 735       | 20,337     | 312                         | 371    | 40,209     | 0.2   |
|      | 소계   | 1,931,958 | 2,061,897 | 1,776,731  | 34,410                      | 22,798 | 5,827,794  | 29.0  |
| 합계   |      | 8,413,306 | 4,132,273 | 7,332,558  | 192,518                     | 56,327 | 20,126,982 | 100.0 |

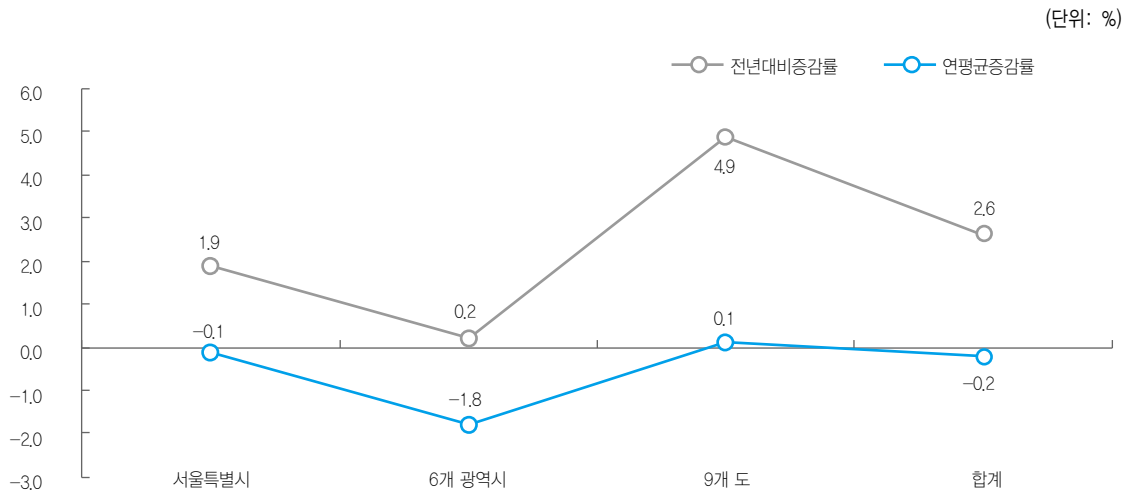
〈표 4-1-15〉 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울   | 12,396,239 | 12,142,293 | 12,368,460 | 1.9        | ▽0.1      |
|      | 부산   | 598,974    | 570,954    | 553,724    | ▽3.0       | ▽3.9      |
|      | 대구   | 495,137    | 475,387    | 478,936    | 0.7        | ▽1.6      |
|      | 인천   | 333,586    | 321,655    | 327,104    | 1.7        | ▽1.0      |
|      | 광주   | 246,095    | 240,665    | 249,244    | 3.6        | 0.6       |
|      | 대전   | 231,901    | 223,076    | 227,714    | 2.1        | ▽0.9      |
|      | 울산   | 98,399     | 95,774     | 94,006     | ▽1.8       | ▽2.3      |
|      | 소계   | 2,004,092  | 1,927,511  | 1,930,728  | 0.2        | ▽1.8      |
| 9개 도 | 경기도  | 4,810,364  | 4,598,223  | 4,855,481  | 5.6        | 0.5       |
|      | 강원도  | 78,848     | 75,274     | 76,798     | 2.0        | ▽1.3      |
|      | 충청북도 | 106,593    | 103,808    | 106,511    | 2.6        | ▽0.04     |
|      | 충청남도 | 139,592    | 137,606    | 142,410    | 3.5        | 1.0       |
|      | 전라북도 | 90,685     | 89,051     | 91,544     | 2.8        | 0.5       |
|      | 전라남도 | 40,338     | 37,900     | 39,502     | 4.2        | ▽1.0      |
|      | 경상북도 | 264,791    | 248,958    | 250,845    | 0.8        | ▽2.7      |
|      | 경상남도 | 241,619    | 225,340    | 224,494    | ▽0.4       | ▽3.6      |
|      | 제주도  | 43,998     | 39,719     | 40,209     | 1.2        | ▽4.4      |
|      | 소계   | 5,816,828  | 5,555,879  | 5,827,794  | 4.9        | 0.1       |
| 합계   |      | 20,217,159 | 19,625,683 | 20,126,982 | 2.6        | ▽0.2      |

69) 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

〈그림 4-1-8〉 출판산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.3 출판산업 수출입액 현황<sup>70)</sup>

2010년 출판산업의 수출액은 3억 5,788만 달러로 전년대비 42.7% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 17.3% 증가했으며, 수입액은 3억 3,981만 달러로 전년대비 2.4% 감소했고 연평균 4.0% 감소했다.

연도별로 보면 수출액은 2008년에 2억 6,001만 달러에서 2009년 2억 5,076만 달러로 감소했다가 2010년에 3억 5,788만 달러로 증가했다. 수입액은 2008년에 3억 6,853만 달러였으며, 2009년에는 3억 4,833만 달러, 2010년에는 3억 3,981만 달러로 나타났다.

〈표 4-1-16〉 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 42.7       | 17.3      |
| 수입액 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | ▽2.4       | ▽4.0      |

70) 관세청, “품목별 수출입 실적”, 2010

### 1.3.1 출판산업 지역별 수출입액 현황

2010년 출판산업의 수출액이 가장 많은 지역은 동남아시아이며 수출액은 1억 4,998만 달러로 전체 수출액의 41.9%를 차지했으며 북미 수출액은 8,800만 달러로 24.6%의 비중을 차지했고, 기타 지역의 수출액은 4,491만 달러로 총 수출액 중 12.6%의 비중을 나타냈다. 다른 지역을 보면 일본에 3,020만 달러(8.4%), 중국에 2,379만 달러(6.6%), 유럽 지역에 2,097만 달러(5.9%)를 수출한 것으로 나타났다.

연도별로 보면 동남아 지역으로의 수출액이 2008년에 6,917만 달러, 2009년에 4,763만 달러, 2010년에 1억 4,998만 달러로 나타나 2009년 대비 214.9% 증가, 연평균 47.2% 증가로 큰 폭의 증가세를 보였다. 중국으로의 수출액은 전년대비 36.3% 감소했으나 연평균 10.8% 증가했으며, 일본으로의 수출액은 전년대비 3.7% 감소했으나 연평균 9.6% 증가했다. 북미 지역으로의 수출액은 전년대비 7.2% 증가했으나 연평균 3.1% 감소했고, 유럽 지역은 전년대비와 연평균 모두 각각 7.3%, 0.4% 감소한 것으로 조사됐다. 그리고 기타 지역에는 전년대비 51.2%, 연평균 19.7% 수출액이 증가한 것으로 나타났다.

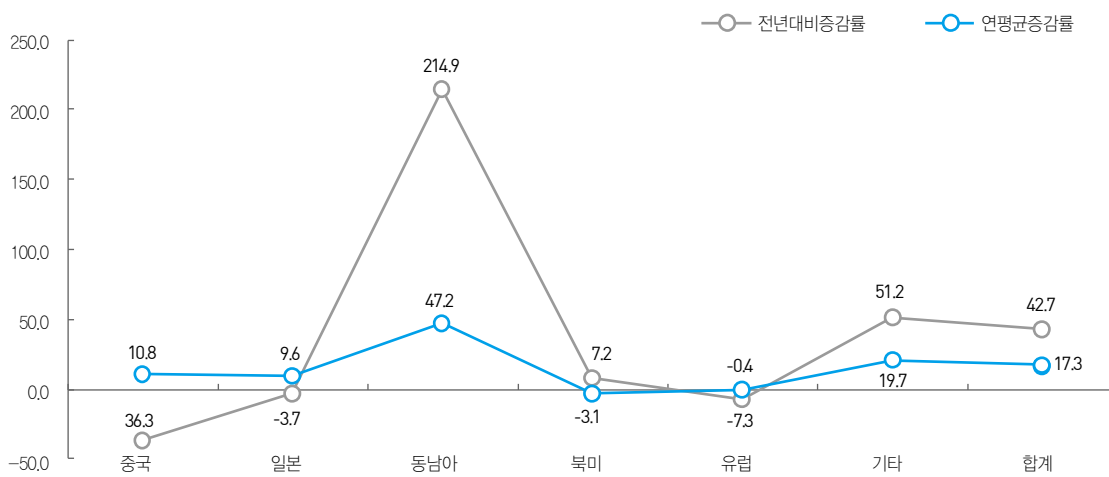
〈표 4-1-17〉 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역  | 연도 | 수출액     |         |         |       |            |           |
|-----|----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
|     |    | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  |    | 19,373  | 37,356  | 23,790  | 6.6   | ▽36.3      | 10.8      |
| 일본  |    | 25,147  | 31,362  | 30,204  | 8.4   | ▽3.7       | 9.6       |
| 동남아 |    | 69,173  | 47,634  | 149,984 | 41.9  | 214.9      | 47.2      |
| 북미  |    | 93,798  | 82,068  | 88,009  | 24.6  | 7.2        | ▽3.1      |
| 유럽  |    | 21,147  | 22,639  | 20,976  | 5.9   | ▽7.3       | ▽0.4      |
| 기타  |    | 31,372  | 29,705  | 44,918  | 12.6  | 51.2       | 19.7      |
| 합계  |    | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 100.0 | 42.7       | 17.3      |

〈그림 4-1-9〉 출판산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

출판산업의 수입액 비중이 가장 큰 지역은 북미지역으로 수입액은 1억 2,019만 달러이며 전체 수입액의 35.4%를 차지했다. 일본에서의 수입액은 6,913만 달러로 20.3%의 비중을 차지했고, 유럽 수입액은 6,665만 달러로 19.6%의 비중을 차지했다. 중국에서의 수입액은 5,145만 달러로 15.1%, 동남아는 2,417만 달러로 7.1%, 그리고 기타 지역은 820만 달러로 2.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

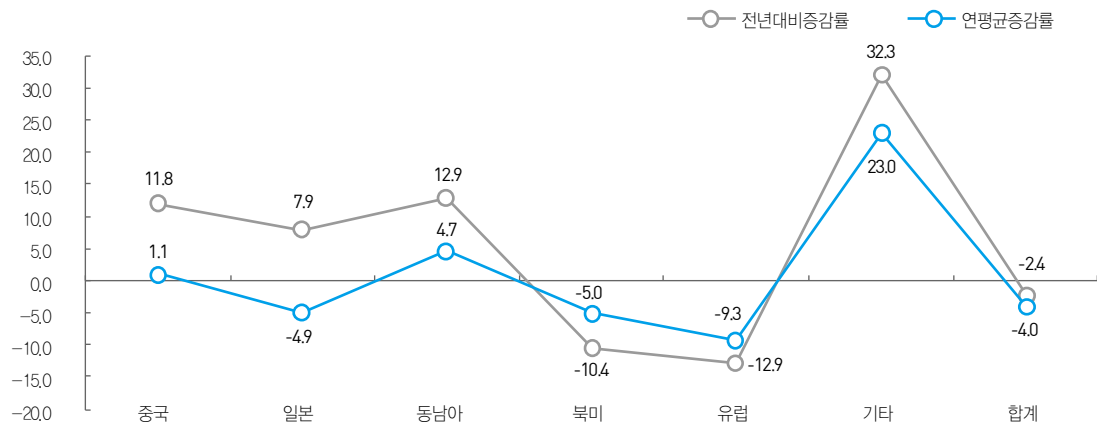
〈표 4-1-18〉 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역  | 수입액 |         |         |         |       |            |           |
|-----|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
|     | 연도  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  |     | 50,360  | 46,001  | 51,452  | 15.1  | 11.8       | 1.1       |
| 일본  |     | 76,445  | 64,103  | 69,137  | 20.3  | 7.9        | ▽4.9      |
| 동남아 |     | 22,029  | 21,410  | 24,171  | 7.1   | 12.9       | 4.7       |
| 북미  |     | 133,242 | 134,090 | 120,197 | 35.4  | ▽10.4      | ▽5.0      |
| 유럽  |     | 81,034  | 76,527  | 66,653  | 19.6  | ▽12.9      | ▽9.3      |
| 기타  |     | 5,426   | 6,205   | 8,209   | 2.4   | 32.3       | 23.0      |
| 합계  |     | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 100.0 | ▽2.4       | ▽4.0      |

〈그림 4-1-10〉 출판산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.3.2 출판산업 품목별 수출입액 현황

2010년 출판산업의 품목별 수출액을 보면 기타 인쇄물 수출액이 1억 8,185만 달러로 전체의 50.8%를 차지하여 절반이 넘는 큰 비중을 나타냈다. 인쇄서적은 9,959만 달러로 27.8%를 차지했으며, 캘린더는 3,366만 달러로 9.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 전사지는 2,042만 달러로 5.7%를 차지했고, 인쇄된 엽서는 920만 달러로 2.6%를 차지했다. 신문·잡지 및 정기간행물 수출액은 701만 달러로 2.0%의 비중을 차지했고, 그 외 품목들은 1.0% 비중을 넘지 않는 것으로 나타났다.

〈표 4-1-19〉 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 품목            | 연도 | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| 인쇄서적          |    | 134,906 | 99,124  | 99,595  | 27.8  | 0.5        | ▽14.1     |
| 신문·잡지 및 정기간행물 |    | 7,116   | 6,456   | 7,011   | 2.0   | 8.6        | ▽0.7      |
| 아동용의 그림책      |    | 3,033   | 2,846   | 2,085   | 0.6   | ▽26.7      | ▽17.1     |
| 약보            |    | 1       | 15      | 17      | 0.005 | 13.3       | 312.3     |
| 지도·해도         |    | 604     | 387     | 379     | 0.1   | ▽2.1       | ▽20.8     |
| 설계도           |    | 19,439  | 2,387   | 2,863   | 0.8   | 19.9       | ▽61.6     |
| 우표            |    | 15      | 1,834   | 793     | 0.2   | ▽56.8      | 627.1     |
| 전사지           |    | 14,909  | 14,791  | 20,423  | 5.7   | 38.1       | 17.0      |
| 인쇄된 엽서        |    | 5,417   | 8,037   | 9,202   | 2.6   | 14.5       | 30.3      |
| 캘린더           |    | 27,693  | 26,383  | 33,662  | 9.4   | 27.6       | 10.3      |
| 기타 인쇄물        |    | 46,877  | 88,504  | 181,851 | 50.8  | 105.5      | 97.0      |
| 합계            |    | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 100.0 | 42.7       | 17.3      |

〈표 4-1-20〉 출판산업 품목별 지역별 수출액 현황(2010년)

(단위: 천 달러)

| 지역     | 품목 | 인쇄서적   | 신문잡지  | 아동용그림책 | 약보 | 지도·해도 | 설계도   |
|--------|----|--------|-------|--------|----|-------|-------|
| 중국(홍콩) |    | 9,044  | 121   | 497    | -  | 3     | 181   |
| 일본     |    | 9,712  | 3,722 | 43     | -  | 299   | 61    |
| 대만     |    | 2,600  | 229   | 80     | -  | -     | -     |
| 동남아    |    | 2,629  | 5     | 205    | 7  | -     | 3     |
| 북미     |    | 45,023 | 2,225 | 1,153  | 8  | 25    | 457   |
| 유럽     |    | 6,363  | 350   | 48     | 2  | 4     | 13    |
| 기타     |    | 24,224 | 359   | 59     | 0  | 48    | 2,148 |
| 합계     |    | 99,595 | 7,011 | 2,085  | 17 | 379   | 2,863 |

| 지역     | 품목 | 우표  | 전사지    | 인쇄된엽서 | 캘린더    | 기타인쇄물   | 합계      | 비중(%) |
|--------|----|-----|--------|-------|--------|---------|---------|-------|
| 중국(홍콩) |    | 4   | 9,227  | 1,317 | 233    | 3,163   | 23,790  | 6.6   |
| 일본     |    | 49  | 931    | 3,562 | 3,841  | 7,984   | 30,204  | 8.4   |
| 대만     |    | -   | 28     | -     | 38     | 277     | 3,252   | 0.9   |
| 동남아    |    | 127 | 2,127  | 22    | 94     | 141,513 | 146,732 | 41.0  |
| 북미     |    | 610 | 1,182  | 2,175 | 25,820 | 9,331   | 88,009  | 24.6  |
| 유럽     |    | -   | 1,783  | 2,040 | 2,305  | 8,068   | 20,976  | 5.9   |
| 기타     |    | 3   | 5,145  | 86    | 1,331  | 11,515  | 44,918  | 12.6  |
| 합계     |    | 793 | 20,423 | 9,202 | 33,662 | 181,851 | 357,881 | 100.0 |

출판산업의 2010년 품목별 수입액을 보면 인쇄서적 수입액이 1억 8,467만 달러로 전체의 54.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타 인쇄물은 4,738만 달러로 13.9%를 차지했으며, 전사지는 4,153만 달러로 12.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 아동용의 그림책의 수입액은 2,038만 달러로 6.0%를 차지했으며, 신문·잡지 및 정기간행물은 1,863만 달러로 5.5%, 우표는 1,086만 달러로 3.2%를 차지했다.

〈표 4-1-21〉 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 품목            | 연도 | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| 인쇄서적          |    | 201,055 | 188,275 | 184,677 | 54.3  | ▽1.9       | ▽4.2      |
| 신문·잡지 및 정기간행물 |    | 21,413  | 17,962  | 18,639  | 5.5   | 3.8        | ▽6.7      |
| 아동용의 그림책      |    | 20,284  | 15,926  | 20,383  | 6.0   | 28.0       | 0.2       |
| 악보            |    | 1,819   | 1,539   | 1,395   | 0.4   | ▽9.4       | ▽12.4     |
| 지도·해도         |    | 5,051   | 3,844   | 4,978   | 1.5   | 29.5       | ▽0.7      |
| 설계도           |    | 1,051   | 940     | 2,786   | 0.8   | 196.4      | 62.8      |
| 우표            |    | 3,842   | 22,157  | 10,868  | 3.2   | ▽51.0      | 68.2      |
| 전사지           |    | 51,005  | 41,938  | 41,533  | 12.2  | ▽1.0       | ▽9.8      |
| 인쇄된 엽서        |    | 6,067   | 4,022   | 5,243   | 1.5   | 30.4       | ▽7.0      |
| 캘린더           |    | 1,834   | 1,872   | 1,935   | 0.6   | 3.4        | 2.7       |
| 기타 인쇄물        |    | 55,115  | 49,861  | 47,382  | 13.9  | ▽5.0       | ▽7.3      |
| 합계            |    | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 100.0 | ▽2.4       | ▽4.0      |

〈표 4-1-22〉 출판산업 품목별 지역별 수입액 현황(2010년)

(단위: 천 달러)

| 지역     | 품목 | 인쇄서적    | 신문잡지   | 아동용그림책 | 악보    | 지도·해도 | 설계도   |
|--------|----|---------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 중국(홍콩) |    | 23,551  | 925    | 15,909 | 15    | 271   | 8     |
| 일본     |    | 13,924  | 6,647  | 11     | 60    | 661   | 677   |
| 대만     |    | 542     | 53     | 3      | -     | 69    | 1     |
| 동남아    |    | 19,599  | 210    | 843    | -     | 1     | 167   |
| 북미     |    | 88,498  | 7,772  | 2,392  | 667   | 209   | 81    |
| 유럽     |    | 36,534  | 2,574  | 1,148  | 652   | 3,662 | 1,339 |
| 기타     |    | 2,029   | 458    | 77     | 1     | 105   | 513   |
| 합계     |    | 184,677 | 18,639 | 20,383 | 1,395 | 4,978 | 2,786 |

| 지역     | 품목 | 우표     | 전사지    | 인쇄된엽서 | 캘린더   | 기타인쇄물  | 합계      | 비중(%) |
|--------|----|--------|--------|-------|-------|--------|---------|-------|
| 중국(홍콩) |    | 27     | 972    | 4,589 | 14    | 5,171  | 51,452  | 15.1  |
| 일본     |    | 37     | 38,699 | 33    | 76    | 8,312  | 69,137  | 20.3  |
| 대만     |    | -      | 233    | -     | 30    | 448    | 1,379   | 0.4   |
| 동남아    |    | 457    | 243    | 20    | 58    | 1,194  | 22,792  | 6.7   |
| 북미     |    | 8,732  | 176    | 199   | 277   | 11,194 | 120,197 | 35.4  |
| 유럽     |    | 700    | 1,110  | 392   | 310   | 18,232 | 66,653  | 19.6  |
| 기타     |    | 915    | 100    | 10    | 1,170 | 2,831  | 8,209   | 2.4   |
| 합계     |    | 10,868 | 41,533 | 5,243 | 1,935 | 47,382 | 339,819 | 100.0 |

### 1.3.3 출판산업 해외 수출방식

2010년 출판산업의 해외 수출방식으로는 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 45.3%로 가장 많았다. 이는 2009년보다 1.8%p 증가한 수치이다. 해외 법인 활용 및 기타는 11.2%로 동일한 비중을 나타냈고 해외 유통사 접촉은 10.9%로 나타났다. 해외 에이전트를 활용한다는 응답은 10.3%, 해외 전시회 및 행사참여는 8.5%, 온라인 해외 판매는 2.6%로 조사되었다.

〈표 4-1-23〉 출판산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 8.8   | 8.2   | 8.5   | 0.3        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 11.6  | 11.1  | 10.9  | ▽0.2       |
|       | 온라인 해외 판매     | 2.1   | 2.5   | 2.6   | 0.1        |
|       | 해외 법인 활용      | 11.5  | 11.4  | 11.2  | ▽0.2       |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 41.3  | 43.5  | 45.3  | 1.8        |
|       | 해외 에이전트 활용    | 11.3  | 11.7  | 10.3  | ▽1.4       |
|       | 기타            | 13.4  | 11.6  | 11.2  | ▽0.4       |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

### 1.3.4 출판산업 해외 진출형태

출판산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 52.8%로 가장 높았으며, LICENSE는 29.6%로 두 번째로 높은 비중을 보였고, OEM 수출은 17.6%로 나타났다.

〈표 4-1-24〉 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 59.2  | 55.3  | 52.8  | ▽2.5       |
| LICENSE | 23.5  | 27.8  | 29.6  | 1.8        |
| OEM 수출  | 17.3  | 16.9  | 17.6  | 0.7        |
| 기술 서비스  | -     | -     | -     | -          |
| 기타      | -     | -     | -     | -          |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

## 1.4 출판산업 종사자 현황

2010년 출판산업 종사자 수는 총 20만 3,226명으로 전년대비 1.8% 감소했고 연평균 1.6% 감소했다. 업종별로 보면 2010년 출판업 종사자 수는 5만 6,171명으로 전체 종사자의 27.6%를 차지했다. 인쇄업 종사자 수는 5만 3,268명으로 26.2%를 차지했으며, 출판 도소매업 종사자 수는 8만 1,188명으로 39.9%를 차지했다. 온라인 출판유통업 종사자 수는 1만 562명으로 5.2%를 차지했으며, 출판임대업 종사자 수는 2,037명으로 1.0%를 차지하는 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 출판업 종사자 수는 2009년 대비 0.02% 증가했지만, 2008년부터 2010년까지 연평균 0.7% 감소했다. 인쇄업 종사자 수는 전년대비와 연평균이 동일하게 1.0% 감소했으며, 출판 도소매업 종사자 수도 전년대비와 연평균 동일하게 3.7% 감소했다. 온라인 출판유통업 종사자 수는 전년대비



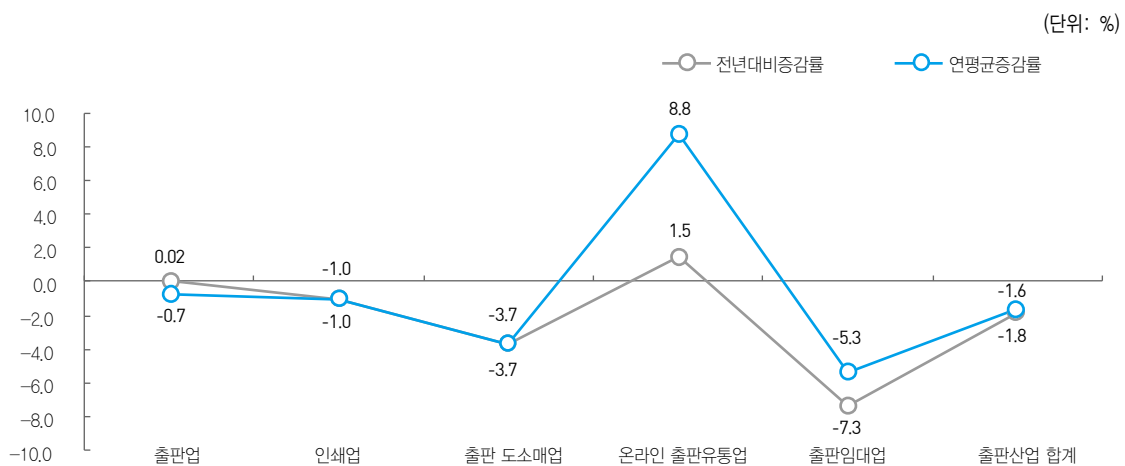
1.5% 증가했고 연평균 8.8% 증가했으며, 출판임대업 종사자 수는 전년대비 7.3% 감소했고 연평균 또한 5.3% 감소했다.

〈표 4-1-25〉 출판산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류        | 소분류                             | 종사자 수                    |                          |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|---------|--------|-------------|------------|
|            |                                 | 2008년                    | 2009년                    | 2010년   |        |             |            |
| 출판업        | 서적출판업                           | 11,477                   | 10,057                   | 9,926   | 4.9    | ▽1.3        | ▽7.0       |
|            | 교과서 및 학습서적 출판업                  | 13,178                   | 13,038                   | 13,695  | 6.7    | 5.0         | 1.9        |
|            | 신문발행업                           | 15,594                   | 16,937                   | 16,563  | 8.2    | ▽2.2        | 3.1        |
|            | 잡지 및 정기 간행물 발행업                 | 9,947                    | 9,425                    | 9,478   | 4.7    | 0.6         | ▽2.4       |
|            | 정기광고 간행물 발행업                    | 5,554                    | 5,526                    | 5,487   | 2.7    | ▽0.7        | ▽0.6       |
|            | 기타인쇄출판업                         | 1,186                    | 1,178                    | 1,022   | 0.5    | ▽13.2       | ▽7.2       |
|            | 소계                              | 56,936                   | 56,161                   | 56,171  | 27.6   | 0.02        | ▽0.7       |
| 인쇄업        | 인쇄업                             | 54,375 <sup>71)72)</sup> | 53,816 <sup>71)72)</sup> | 53,268  | 26.2   | ▽1.0        | ▽1.0       |
|            | 소계                              | 54,375                   | 53,816                   | 53,268  | 26.2   | ▽1.0        | ▽1.0       |
| 출판 도소매업    | 서적 및 잡지류 도매업                    | 11,436                   | 11,327                   | 11,081  | 5.5    | ▽2.2        | ▽1.6       |
|            | 서적 및 잡지류 소매업                    | 22,022                   | 21,054                   | 20,782  | 10.2   | ▽1.3        | ▽2.9       |
|            | 계약배달직 <sup>72)</sup>            | 54,116                   | 51,969                   | 49,325  | 24.3   | ▽5.1        | ▽4.5       |
|            | 소계                              | 87,574                   | 84,350                   | 81,188  | 39.9   | ▽3.7        | ▽3.7       |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업                 | 920                      | 1,165                    | 1,203   | 0.6    | 3.3         | 14.4       |
|            | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>73)</sup> | 297                      | 319                      | 338     | 0.2    | 6.0         | 6.7        |
|            | 인터넷서점(만화제외)                     | 7,713                    | 8,917                    | 9,021   | 4.4    | 1.2         | 8.1        |
|            | 소계                              | 8,930                    | 10,401                   | 10,562  | 5.2    | 1.5         | 8.8        |
| 출판 임대업     | 서적임대(만화제외)                      | 2,269                    | 2,198                    | 2,037   | 1.0    | ▽7.3        | ▽5.3       |
|            | 소계                              | 2,269                    | 2,198                    | 2,037   | 1.0    | ▽7.3        | ▽5.3       |
| 출판산업 합계    |                                 | 210,084                  | 206,926                  | 203,226 | 100.0  | ▽1.8        | ▽1.6       |

〈그림 4-1-11〉 출판산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

71) 통계청, “광업제조업조사”, 2009  
 72) 통계청, “전국사업체조사”, 2009  
 73) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 1.4.1 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황<sup>74)</sup>

2010년 출판산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 매출액 규모가 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 5만 9,878명으로 전체 종사자의 38.9%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 5만 2,140명으로 33.9%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3만 2,253명으로 21.0%, 1억 원 미만의 경우는 9,630명으로 6.3%의 비중을 차지했다.

〈표 4-1-26〉 출판산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종               | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 서적출판업            |        | 425     | 4,087      | 3,896        | 1,518     | 9,926   |
| 교과서 및 학습서적 출판업   |        | 201     | 1,158      | 4,415        | 7,921     | 13,695  |
| 신문발행업            |        | 82      | 2,196      | 3,911        | 10,374    | 16,563  |
| 잡지 및 정기 간행물 발행업  |        | 623     | 3,135      | 4,729        | 991       | 9,478   |
| 정기광고 간행물 발행업     |        | 162     | 1,756      | 2,586        | 983       | 5,487   |
| 기타인쇄물출판업         |        | 149     | 377        | 291          | 205       | 1,022   |
| 인쇄업              |        | 4,783   | 10,368     | 21,937       | 16,180    | 53,268  |
| 서적 및 잡지류 도매업     |        | 493     | 2,569      | 5,763        | 2,256     | 11,081  |
| 서적 및 잡지류 소매업     |        | 968     | 5,884      | 10,768       | 3,162     | 20,782  |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업  |        | 26      | 281        | 896          | -         | 1,203   |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |        | 6       | 117        | 215          | -         | 338     |
| 인터넷서점(만화제외)      |        | -       | -          | 471          | 8,550     | 9,021   |
| 서적임대(만화제외)       |        | 1,712   | 325        | -            | -         | 2,037   |
| 합계               |        | 9,630   | 32,253     | 59,878       | 52,140    | 153,901 |
| 비중(%)            |        | 6.3     | 21.0       | 38.9         | 33.9      | 100.0   |

연도별로 보면 매출액 1억 원 미만 규모인 사업체의 종사자 수는 2009년 대비 3.4% 감소했고, 2008년부터 2010년까지 연평균 3.1% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 사업체의 종사자 수는 전년 대비 0.5% 증가, 연평균 1.2% 감소했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 2.9%, 연평균 2.1% 감소했다. 또한 100억 원 이상 규모 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8%, 연평균 2.0% 증가한 것으로 나타났다.

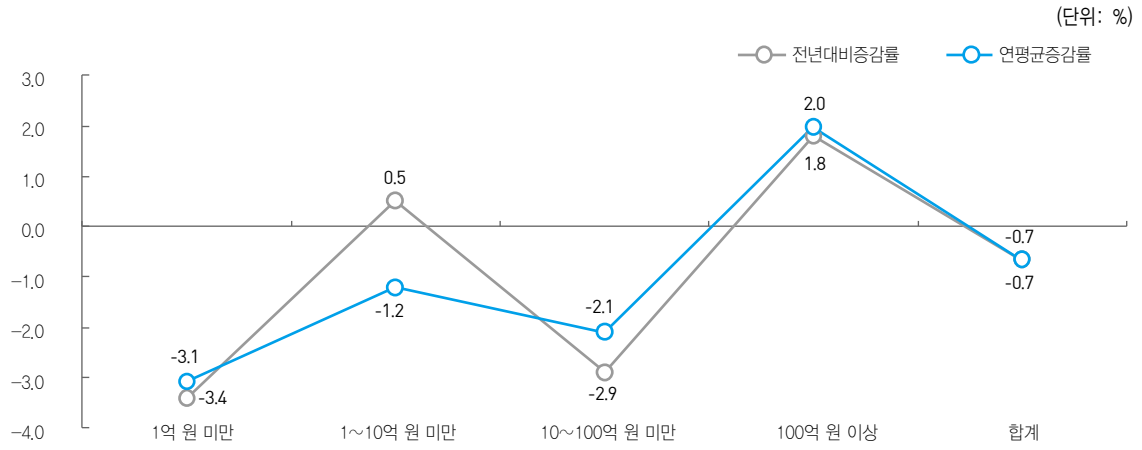
〈표 4-1-27〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년      |        | 10,257  | 33,049     | 62,505       | 50,157    | 155,968 |
| 2009년      |        | 9,965   | 32,087     | 61,681       | 51,224    | 154,957 |
| 2010년      |        | 9,630   | 32,253     | 59,878       | 52,140    | 153,901 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽3.4    | 0.5        | ▽2.9         | 1.8       | ▽0.7    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽3.1    | ▽1.2       | ▽2.1         | 2.0       | ▽0.7    |

74) 계약배달직 종사자 제외

〈그림 4-1-12〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.4.2 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황<sup>75)</sup>

2010년 출판산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 종사자 규모가 100인 이상인 사업체의 종사자 수가 4만 898명으로 전체 종사자의 26.6%로 가장 큰 비중을 차지했다. 10인 이상 49인 이하 인 규모 사업체의 종사자 수는 3만 8,911명으로 25.3%의 비중을 보였으며, 1인 이상 4인 이하 규모 사업체의 종사자 수는 2만 7,522명으로 17.9%, 5인 이상 9인 이하의 경우는 2만 7,380명으로 17.8%, 50인 이상 99인 이하는 1만 9,190명으로 12.5%의 비중을 차지했다.

〈표 4-1-28〉 출판산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 업종               | 종사자 규모 |        |        |        |         |         | 합계 |
|------------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|----|
|                  | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |         |    |
| 서적출판업            | 1,791  | 1,963  | 4,367  | 996    | 809     | 9,926   |    |
| 교과서 및 학습서적 출판업   | 616    | 1,145  | 2,326  | 3,125  | 6,483   | 13,695  |    |
| 신문발행업            | 3      | 47     | 1,899  | 3,262  | 11,352  | 16,563  |    |
| 잡지 및 정기 간행물 발행업  | 1,562  | 2,096  | 3,921  | 1,534  | 365     | 9,478   |    |
| 정기광고 간행물 발행업     | 349    | 517    | 3,298  | 671    | 652     | 5,487   |    |
| 기타인쇄물출판업         | 318    | 246    | 119    | 134    | 205     | 1,022   |    |
| 인쇄업              | 12,327 | 14,583 | 12,588 | 5,137  | 8,633   | 53,268  |    |
| 서적 및 잡지류 도매업     | 2,896  | 2,968  | 3,197  | 642    | 1,378   | 11,081  |    |
| 서적 및 잡지류 소매업     | 5,537  | 3,682  | 6,723  | 2,408  | 2,432   | 20,782  |    |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업  | 38     | 61     | 255    | 849    | -       | 1,203   |    |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 48     | 72     | 218    | -      | -       | 338     |    |
| 인터넷서점(만화제외)      | -      | -      | -      | 432    | 8,589   | 9,021   |    |
| 서적임대(만화제외)       | 2,037  | -      | -      | -      | -       | 2,037   |    |
| 합계               | 27,522 | 27,380 | 38,911 | 19,190 | 40,898  | 153,901 |    |
| 비중(%)            | 17.9   | 17.8   | 25.3   | 12.5   | 26.6    | 100.0   |    |

75) 계약배달직 종사자 제외

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 보면 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 2009년 대비 2.8% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 3.8% 감소했다. 5인 이상 9인 이하 규모 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.5% 감소했으며 연평균 3.1% 감소했고, 10인 이상 49인 이하 규모인 경우 또한 전년대비 1.5%, 연평균 1.5% 감소했다. 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소했으나 연평균 0.5% 증가했고, 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비, 연평균 각각 4.0%, 3.8% 증가한 것으로 나타났다.

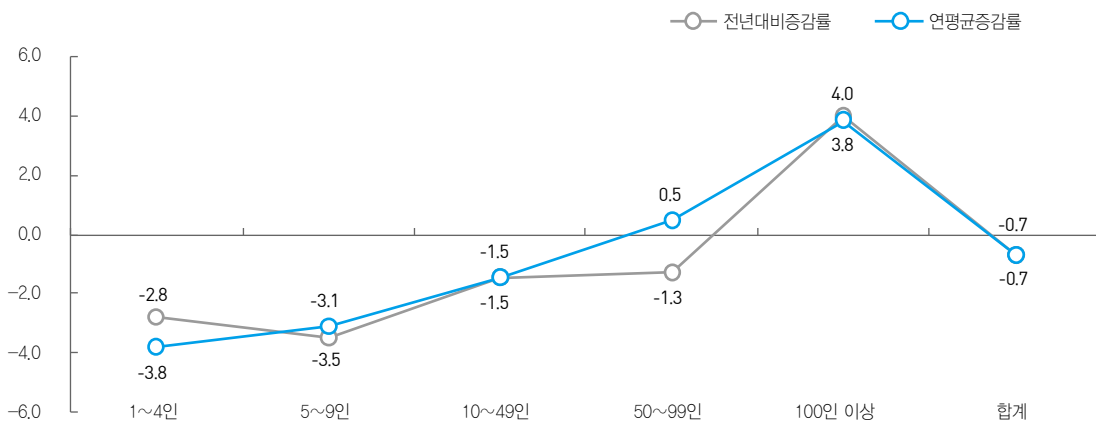
〈표 4-1-29〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 2008년 |            | 29,726 | 29,147 | 40,127 | 18,997 | 37,971  | 155,968 |
| 2009년 |            | 28,329 | 28,371 | 39,485 | 19,444 | 39,329  | 154,958 |
| 2010년 |            | 27,522 | 27,380 | 38,911 | 19,190 | 40,898  | 153,901 |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽2.8   | ▽3.5   | ▽1.5   | ▽1.3   | 4.0     | ▽0.7    |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽3.8   | ▽3.1   | ▽1.5   | 0.5    | 3.8     | ▽0.7    |

〈그림 4-1-13〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.4.3 출판산업 지역별 종사자 현황<sup>76)</sup>

2010년 출판산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 6만 8,467명으로 전체 종사자의 47.3%를 차지했으며 이는 2009년 대비 0.9%, 2008년부터 2010년까지 연평균 1.2% 감소한 규모이다. 경기도 종사자 수는 3만 7,995명으로 26.2%의 비중을 보였고, 부산은 5,382명으로 3.7%를 차지했다.

6개 시의 종사자 수는 2만 1,695명으로 전체의 15.0% 비중을 차지했으며 전년대비 1.4% 감소했고, 연평균 1.9% 감소했다. 9개 도의 종사자 수는 5만 4,718명으로 37.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 0.4%, 연평균 0.8% 감소한 것으로 나타났다.

76) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

〈표 4-1-30〉 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 지역   | 업종     | 출판업    | 인쇄업    | 출판도소매업 | 온라인 출판유통업 | 출판임대업   | 합계     | 비중(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|-----------|---------|--------|-------|
| 서울   |        | 34,947 | 20,190 | 11,570 | 1,142     | 618     | 68,467 | 47.3  |
| 6개 시 | 부산     | 1,492  | 1,485  | 2,238  | -         | 167     | 5,382  | 3.7   |
|      | 대구     | 1,396  | 1,727  | 1,563  | -         | 76      | 4,762  | 3.3   |
|      | 인천     | 791    | 1,973  | 1,225  | -         | 112     | 4,101  | 2.8   |
|      | 광주     | 1,508  | 815    | 1,103  | -         | 61      | 3,487  | 2.4   |
|      | 대전     | 1,155  | 623    | 975    | -         | 68      | 2,821  | 1.9   |
|      | 울산     | 359    | 221    | 522    | -         | 40      | 1,142  | 0.8   |
|      | 소계     | 6,701  | 6,844  | 7,626  | -         | 524     | 21,695 | 15.0  |
| 9개 도 | 경기도    | 7,659  | 22,775 | 6,693  | 379       | 489     | 37,995 | 26.2  |
|      | 강원도    | 752    | 187    | 372    | 8         | 51      | 1,370  | 0.9   |
|      | 충청북도   | 683    | 576    | 696    | -         | 46      | 2,001  | 1.4   |
|      | 충청남도   | 709    | 570    | 703    | -         | 52      | 2,034  | 1.4   |
|      | 전라북도   | 963    | 358    | 695    | -         | 43      | 2,059  | 1.4   |
|      | 전라남도   | 345    | 72     | 787    | -         | 51      | 1,255  | 0.9   |
|      | 경상북도   | 1,752  | 599    | 1,101  | -         | 62      | 3,514  | 2.4   |
|      | 경상남도   | 1,228  | 1,085  | 1,378  | 7         | 93      | 3,791  | 2.6   |
|      | 제주도    | 432    | 12     | 242    | 5         | 8       | 699    | 0.5   |
|      | 소계     | 14,523 | 26,234 | 12,667 | 399       | 895     | 54,718 | 37.8  |
| 합계   | 56,171 | 53,268 | 31,863 | 1,541  | 2,037     | 144,880 | 100.0  |       |

〈표 4-1-31〉 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

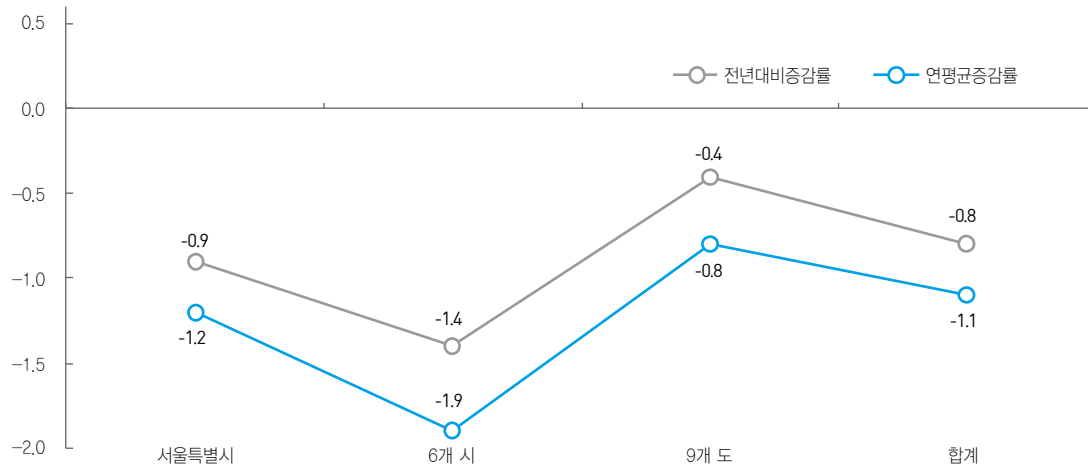
(단위: 명)

| 지역   | 연도      | 2008년   | 2009년   | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|--------|------------|-----------|
| 서울   |         | 70,108  | 69,083  | 68,467 | ▽0.9       | ▽1.2      |
| 6개 시 | 부산      | 5,725   | 5,568   | 5,382  | ▽3.3       | ▽3.0      |
|      | 대구      | 4,923   | 4,766   | 4,762  | ▽0.1       | ▽1.6      |
|      | 인천      | 4,184   | 4,142   | 4,101  | ▽1.0       | ▽1.0      |
|      | 광주      | 3,569   | 3,534   | 3,487  | ▽1.3       | ▽1.2      |
|      | 대전      | 2,973   | 2,844   | 2,821  | ▽0.8       | ▽2.6      |
|      | 울산      | 1,174   | 1,159   | 1,142  | ▽1.5       | ▽1.4      |
| 소계   | 22,548  | 22,013  | 21,695  | ▽1.4   | ▽1.9       |           |
| 9개 도 | 경기도     | 38,265  | 37,902  | 37,995 | 0.2        | ▽0.4      |
|      | 강원도     | 1,415   | 1,378   | 1,370  | ▽0.6       | ▽1.6      |
|      | 충청북도    | 2,064   | 2,037   | 2,001  | ▽1.8       | ▽1.5      |
|      | 충청남도    | 2,098   | 2,060   | 2,034  | ▽1.3       | ▽1.5      |
|      | 전라북도    | 2,131   | 2,102   | 2,059  | ▽2.0       | ▽1.7      |
|      | 전라남도    | 1,311   | 1,277   | 1,255  | ▽1.7       | ▽2.2      |
|      | 경상북도    | 3,604   | 3,567   | 3,514  | ▽1.5       | ▽1.3      |
|      | 경상남도    | 3,918   | 3,859   | 3,791  | ▽1.8       | ▽1.6      |
|      | 제주도     | 793     | 762     | 699    | ▽8.3       | ▽6.1      |
| 소계   | 55,599  | 54,944  | 54,718  | ▽0.4   | ▽0.8       |           |
| 합계   | 148,255 | 146,040 | 144,880 | ▽0.8   | ▽1.1       |           |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-1-14〉 출판산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 1.4.4 출판산업 고용형태별 종사자 현황<sup>77)</sup>

2010년 출판산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 13만 3,565명으로 전체 종사자의 92.2%를 차지했으며, 비정규직은 1만 1,315명으로 7.8%의 비중을 차지했다.

출판업은 정규직이 5만 573명(90.0%), 비정규직이 5,598명(10.0%)으로 나타났고, 인쇄업은 정규직이 5만 1,946명(97.5%), 비정규직이 1,322명(2.5%)인 것으로 조사되었다. 출판 도소매업을 보면 정규직이 2만 7,956명(87.7%)이며, 비정규직은 3,907명(12.3%)으로 나타났다. 온라인 출판유통업은 정규직이 1,423명(92.3%)이고 비정규직은 118명(7.7%)이며, 출판임대업은 정규직 1,667명(81.8%), 비정규직 370명(18.2%)으로 조사되었다.

77) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

〈표 4-1-32〉 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류          | 소분류              | 고용형태 | 정규직     |       | 비정규직   |       | 합계      |
|--------------|------------------|------|---------|-------|--------|-------|---------|
|              |                  |      | 종사자 수   | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |         |
| 출판업          | 서적출판업            |      | 9,392   | 94.6  | 534    | 5.4   | 9,926   |
|              | 교과서 및 학습서적 출판업   |      | 12,753  | 93.1  | 942    | 6.9   | 13,695  |
|              | 신문발행업            |      | 13,820  | 83.4  | 2,743  | 16.6  | 16,563  |
|              | 잡지 및 정기 간행물 발행업  |      | 8,981   | 94.8  | 497    | 5.2   | 9,478   |
|              | 정기광고 간행물 발행업     |      | 4,719   | 86.0  | 768    | 14.0  | 5,487   |
|              | 기타인쇄물출판업         |      | 908     | 88.8  | 114    | 11.2  | 1,022   |
|              | 소계               |      | 50,573  | 90.0  | 5,598  | 10.0  | 56,171  |
| 인쇄업          | 인쇄업              |      | 51,946  | 97.5  | 1,322  | 2.5   | 53,268  |
|              | 소계               |      | 51,946  | 97.5  | 1,322  | 2.5   | 53,268  |
| 출판<br>도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업     |      | 9,960   | 89.9  | 1,121  | 10.1  | 11,081  |
|              | 서적 및 잡지류 소매업     |      | 17,996  | 86.6  | 2,786  | 13.4  | 20,782  |
|              | 소계               |      | 27,956  | 87.7  | 3,907  | 12.3  | 31,863  |
| 온라인<br>출판유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  |      | 1,106   | 91.9  | 97     | 8.1   | 1,203   |
|              | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |      | 317     | 93.8  | 21     | 6.2   | 338     |
|              | 소계               |      | 1,423   | 92.3  | 118    | 7.7   | 1,541   |
| 출판임대업        | 서적임대(만화제외)       |      | 1,667   | 81.8  | 370    | 18.2  | 2,037   |
|              | 소계               |      | 1,667   | 81.8  | 370    | 18.2  | 2,037   |
| 출판산업 합계      |                  |      | 133,565 | 92.2  | 11,315 | 7.8   | 144,880 |

〈표 4-1-33〉 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

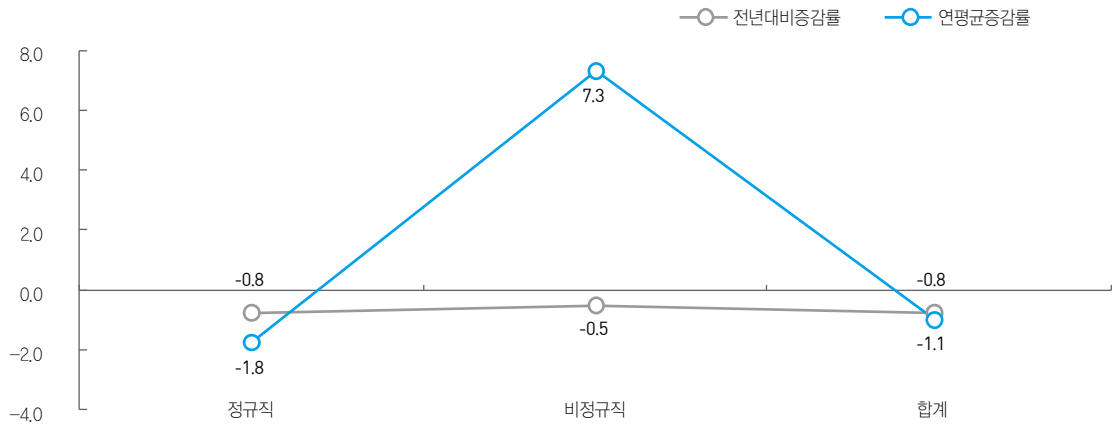
(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수   |        | 합계      |
|------------|------|---------|--------|---------|
|            |      | 정규직     | 비정규직   |         |
| 2008년      |      | 138,430 | 9,825  | 148,255 |
| 2009년      |      | 134,664 | 11,376 | 146,040 |
| 2010년      |      | 133,565 | 11,315 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |      | ▽0.8    | ▽0.5   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |      | ▽1.8    | 7.3    | ▽1.1    |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-1-15〉 출판산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 1.4.5 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황<sup>78)</sup>

2010년 출판산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 7만 3,080명으로 50.4%의 비중을 차지했고, 정규직 여자는 6만 485명으로 전체 종사자의 41.7%인 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 5,243명으로 3.6%를 차지했고, 비정규직 여자는 6,072명으로 4.2%의 비중을 차지했다.

업종별로 보면 출판업 정규직 남자는 2만 9,775명, 정규직 여자는 2만 798명이었고, 비정규직 남자는 3,284명, 비정규직 여자는 2,314명으로 나타났다. 인쇄업의 정규직 남자는 2만 7,887명, 정규직 여자는 2만 4,059명이었으며, 비정규직 남자는 699명, 비정규직 여자는 623명으로 조사되었다. 출판 도소매업의 경우 정규직 남자는 1만 3,850명, 정규직 여자는 1만 4,106명, 비정규직 남자는 1,127명, 비정규직 여자는 2,780명으로 정규직, 비정규직 모두 여성 종사자가 많은 것으로 조사되었다. 온라인 출판 유통업의 정규직 남자는 910명, 정규직 여자는 513명, 비정규직 남자는 64명, 비정규직 여자는 54명으로 나타났다. 출판임대업 또한 정규직 남자는 658명, 정규직 여자는 1,009명, 비정규직 남자는 69명, 비정규직 여자는 301명으로 정규직, 비정규직 모두 여성 종사자가 많은 것으로 조사되었다.

78) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외



〈표 4-1-34〉 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류              | 소분류              | 고용형태/성 |      | 정규직    |       |       |       | 비정규직  |       |         |       | 합계 |
|------------------|------------------|--------|------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|-------|----|
|                  |                  | 남자     | 여자   | 남자     |       | 여자    |       | 남자    |       | 여자      |       |    |
|                  |                  |        |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수   | 비중(%) |    |
| 출판업              | 서적출판업            | 4,923  | 49.6 | 4,469  | 45.0  | 289   | 2.9   | 245   | 2.5   | 9,926   |       |    |
|                  | 교과서 및 학습서적 출판업   | 5,872  | 42.9 | 6,881  | 50.2  | 375   | 2.7   | 567   | 4.1   | 13,695  |       |    |
|                  | 신문발행업            | 11,023 | 66.6 | 2,797  | 16.9  | 2,048 | 12.4  | 695   | 4.2   | 16,563  |       |    |
|                  | 잡지 및 정기 간행물 발행업  | 4,879  | 51.5 | 4,102  | 43.3  | 318   | 3.4   | 179   | 1.9   | 9,478   |       |    |
|                  | 정기광고 간행물 발행업     | 2,511  | 45.8 | 2,208  | 40.2  | 199   | 3.6   | 569   | 10.4  | 5,487   |       |    |
|                  | 기타인쇄물출판업         | 567    | 55.5 | 341    | 33.4  | 55    | 5.4   | 59    | 5.8   | 1,022   |       |    |
|                  | 소계               | 29,775 | 53.0 | 20,798 | 37.0  | 3,284 | 5.8   | 2,314 | 4.1   | 56,171  |       |    |
| 인쇄업              | 인쇄업              | 27,887 | 52.4 | 24,059 | 45.2  | 699   | 1.3   | 623   | 1.2   | 53,268  |       |    |
|                  | 소계               | 27,887 | 52.4 | 24,059 | 45.2  | 699   | 1.3   | 623   | 1.2   | 53,268  |       |    |
| 출판<br>도소매업       | 서적 및 잡지류 도매업     | 5,882  | 53.1 | 4,078  | 36.8  | 632   | 5.7   | 489   | 4.4   | 11,081  |       |    |
|                  | 서적 및 잡지류 소매업     | 7,968  | 38.3 | 10,028 | 48.3  | 495   | 2.4   | 2,291 | 11.0  | 20,782  |       |    |
|                  | 소계               | 13,850 | 43.5 | 14,106 | 44.3  | 1,127 | 3.5   | 2,780 | 8.7   | 31,863  |       |    |
| 온라인<br>출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  | 731    | 60.8 | 375    | 31.2  | 52    | 4.3   | 45    | 3.7   | 1,203   |       |    |
|                  | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 179    | 53.0 | 138    | 40.8  | 12    | 3.6   | 9     | 2.7   | 338     |       |    |
| 소계               | 910              | 59.1   | 513  | 33.3   | 64    | 4.2   | 54    | 3.5   | 1,541 |         |       |    |
| 출판<br>임대업        | 서적임대(만화제외)       | 658    | 32.3 | 1,009  | 49.5  | 69    | 3.4   | 301   | 14.8  | 2,037   |       |    |
|                  | 소계               | 658    | 32.3 | 1,009  | 49.5  | 69    | 3.4   | 301   | 14.8  | 2,037   |       |    |
| 출판산업 합계          |                  | 73,080 | 50.4 | 60,485 | 41.7  | 5,243 | 3.6   | 6,072 | 4.2   | 144,880 |       |    |

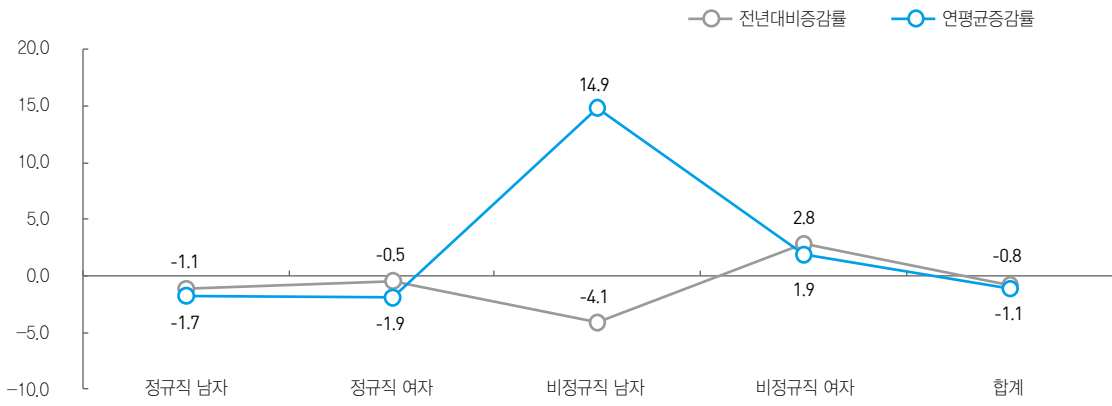
〈표 4-1-35〉 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |        |       |       | 합계      |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|---------|
|            |        | 정규직    |        | 비정규직  |       |         |
|            |        | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |         |
| 2008년      |        | 75,635 | 62,795 | 3,973 | 5,852 | 148,255 |
| 2009년      |        | 73,859 | 60,806 | 5,466 | 5,909 | 146,040 |
| 2010년      |        | 73,080 | 60,485 | 5,243 | 6,072 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽1.1   | ▽0.5   | ▽4.1  | 2.8   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽1.7   | ▽1.9   | 14.9  | 1.9   | ▽1.1    |

〈그림 4-1-16〉 출판산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

제4부 콘텐츠산업통계조사부문별 권역

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠추출산업

1.4.6 출판산업 성별 종사자 현황<sup>79)</sup>

2010년 출판산업 성별 종사자 현황을 보면 남자는 7만 8,323명으로 54.1%를 차지했고 여자는 6만 6,557명으로 45.9%를 차지했다.

업종별로 보면 출판업은 남자가 3만 3,059명(58.9%)이고 여자는 2만 3,112명(41.1%)이었으며, 인쇄업은 남자는 2만 8,586명(53.7%), 여자는 2만 4,682명(46.3%)으로 조사되었다. 출판 도소매업은 남자가 1만 4,977명(47.0%), 여자는 1만 6,886명(53.0%)로 나타났으며, 온라인 출판유통업은 남자가 974명(63.2%), 여자는 567명(36.8%)으로 조사되었다. 또한 출판임대업은 남자가 727명(35.7%)이고 여자는 1,310명(64.3%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-1-36〉 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류       | 소분류              | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계      |
|-----------|------------------|---|--------|-------|--------|-------|---------|
|           |                  |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |         |
| 출판업       | 서적출판업            |   | 5,212  | 52.5  | 4,714  | 47.5  | 9,926   |
|           | 교과서 및 학습서적 출판업   |   | 6,247  | 45.6  | 7,448  | 54.4  | 13,695  |
|           | 신문발행업            |   | 13,071 | 78.9  | 3,492  | 21.1  | 16,563  |
|           | 잡지 및 정기 간행물 발행업  |   | 5,197  | 54.8  | 4,281  | 45.2  | 9,478   |
|           | 정기광고 간행물 발행업     |   | 2,710  | 49.4  | 2,777  | 50.6  | 5,487   |
|           | 기타인쇄물출판업         |   | 622    | 60.9  | 400    | 39.1  | 1,022   |
|           | 소계               |   | 33,059 | 58.9  | 23,112 | 41.1  | 56,171  |
| 인쇄업       | 인쇄업              |   | 28,586 | 53.7  | 24,682 | 46.3  | 53,268  |
|           | 소계               |   | 28,586 | 53.7  | 24,682 | 46.3  | 53,268  |
| 출판 도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업     |   | 6,514  | 58.8  | 4,567  | 41.2  | 11,081  |
|           | 서적 및 잡지류 소매업     |   | 8,463  | 40.7  | 12,319 | 59.3  | 20,782  |
|           | 소계               |   | 14,977 | 47.0  | 16,886 | 53.0  | 31,863  |
| 온라인 출판유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  |   | 783    | 65.1  | 420    | 34.9  | 1,203   |
|           | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |   | 191    | 56.5  | 147    | 43.5  | 338     |
|           | 소계               |   | 974    | 63.2  | 567    | 36.8  | 1,541   |
| 출판임대업     | 서적임대(만화제외)       |   | 727    | 35.7  | 1,310  | 64.3  | 2,037   |
|           | 소계               |   | 727    | 35.7  | 1,310  | 64.3  | 2,037   |
| 출판산업 합계   |                  |   | 78,323 | 54.1  | 66,557 | 45.9  | 144,880 |

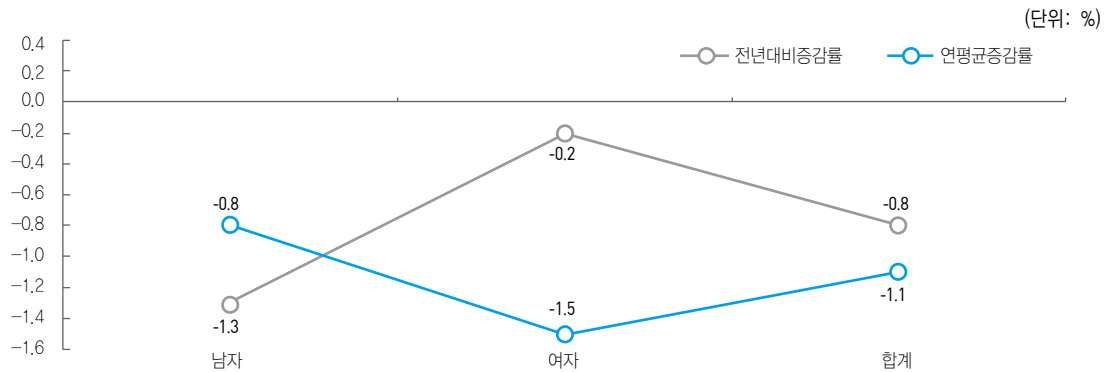
〈표 4-1-37〉 출판산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계      |
|------------|---|--------|--------|---------|
|            |   | 남자     | 여자     |         |
| 2008년      |   | 79,608 | 68,647 | 148,255 |
| 2009년      |   | 79,325 | 66,715 | 146,040 |
| 2010년      |   | 78,323 | 66,557 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽1.3   | ▽0.2   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |   | ▽0.8   | ▽1.5   | ▽1.1    |

79) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

〈그림 4-1-17〉 출판산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 1.4.7 출판산업 직무별 종사자 현황<sup>80)</sup>

2010년 출판산업 직무별 종사자 현황을 보면 제작 직무의 종사자가 6만 764명으로 전체 종사자의 41.9%로 가장 큰 비중을 차지했다. 기타(유통) 직무 종사자는 3만 2,049명(22.1%)이었으며, 관리직 종사자는 2만 8,852명(19.9%)으로 조사되었다. 또한 사업기획 직무 종사자는 1만 2,610명(8.7%)으로 나타났고, 마케팅/홍보직무 종사자는 7,486명(5.2%), 연구개발직무 종사자는 3,119명(2.2%)으로 조사되었다.

〈표 4-1-38〉 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 종분류          | 소분류              | 직무   | 종사자 수  |        |        |        |       | 합계     |         |
|--------------|------------------|------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
|              |                  |      | 사업기획   | 관리     | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발  |        | 기타(유통)  |
| 출판업          | 서적출판업            |      | 831    | 1,467  | 4,908  | 896    | 351   | 1,473  | 9,926   |
|              | 교과서 및 학습서적 출판업   |      | 1,163  | 2,035  | 5,389  | 1,372  | 1,622 | 2,114  | 13,695  |
|              | 신문발행업            |      | 4,206  | 1,061  | 8,085  | 1,383  | 170   | 1,658  | 16,563  |
|              | 잡지 및 정기 간행물 발행업  |      | 763    | 1,408  | 4,257  | 1,205  | 268   | 1,577  | 9,478   |
|              | 정기광고 간행물 발행업     |      | 275    | 1,052  | 2,382  | 828    | 103   | 847    | 5,487   |
|              | 기타인쇄물출판업         |      | 92     | 145    | 667    | 35     | 12    | 71     | 1,022   |
|              | 소계               |      | 7,330  | 7,168  | 25,688 | 5,719  | 2,526 | 7,740  | 56,171  |
|              | 중분류 비중(%)        | 13.0 | 12.8   | 45.7   | 10.2   | 4.5    | 13.8  | 100.0  |         |
| 인쇄업          | 인쇄업              |      | 4,652  | 14,597 | 32,682 | 198    | -     | 1,139  | 53,268  |
|              | 소계               |      | 4,652  | 14,597 | 32,682 | 198    | -     | 1,139  | 53,268  |
|              | 중분류 비중(%)        | 8.7  | 27.4   | 61.4   | 0.4    | -      | 2.1   | 100.0  |         |
| 출판<br>도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업     |      | 208    | 2,263  | 698    | 485    | 52    | 7,375  | 11,081  |
|              | 서적 및 잡지류 소매업     |      | 269    | 4,298  | 1,151  | 1,032  | 196   | 13,836 | 20,782  |
|              | 소계               |      | 477    | 6,561  | 1,849  | 1,517  | 248   | 21,211 | 31,863  |
|              | 중분류 비중(%)        | 1.5  | 20.6   | 5.8    | 4.8    | 0.8    | 66.6  | 100.0  |         |
| 온라인출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  |      | 116    | 168    | 496    | 31     | 302   | 90     | 1,203   |
|              | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |      | 35     | 56     | 49     | 21     | 43    | 134    | 338     |
|              | 소계               |      | 151    | 224    | 545    | 52     | 345   | 224    | 1,541   |
|              | 중분류 비중(%)        | 9.8  | 14.5   | 35.4   | 3.4    | 22.4   | 14.5  | 100.0  |         |
| 출판임대업        | 서적임대(만화제외)       |      | -      | 302    | -      | -      | -     | 1,735  | 2,037   |
|              | 소계               |      | -      | 302    | -      | -      | -     | 1,735  | 2,037   |
|              | 중분류 비중(%)        | -    | 14.8   | -      | -      | -      | 85.2  | 100.0  |         |
| 출판산업 합계      |                  |      | 12,610 | 28,852 | 60,764 | 7,486  | 3,119 | 32,049 | 144,880 |
| 출판산업 비중(%)   |                  |      | 8.7    | 19.9   | 41.9   | 5.2    | 2.2   | 22.1   | 100.0   |

80) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

직무별 종사자 증감률을 보면 사업기획 종사자는 2009년 대비 26.8% 증가했으며, 2008년에서 2010년까지 연평균 14.3% 증가했다. 관리 직무 종사자는 전년대비 5.9% 감소했고 연평균 4.1% 감소했으며, 제작 종사자는 전년대비와 연평균 각각 1.3%, 0.1% 증가한 것으로 나타났다. 마케팅/홍보 직무 종사자는 전년대비 9.9%, 연평균 6.6% 감소했으며 연구개발직무 종사자는 전년대비 18.2%, 연평균 11.7% 감소했고, 기타(유통) 직무 종사자도 전년대비 3.8%, 연평균 2.9% 감소했다.

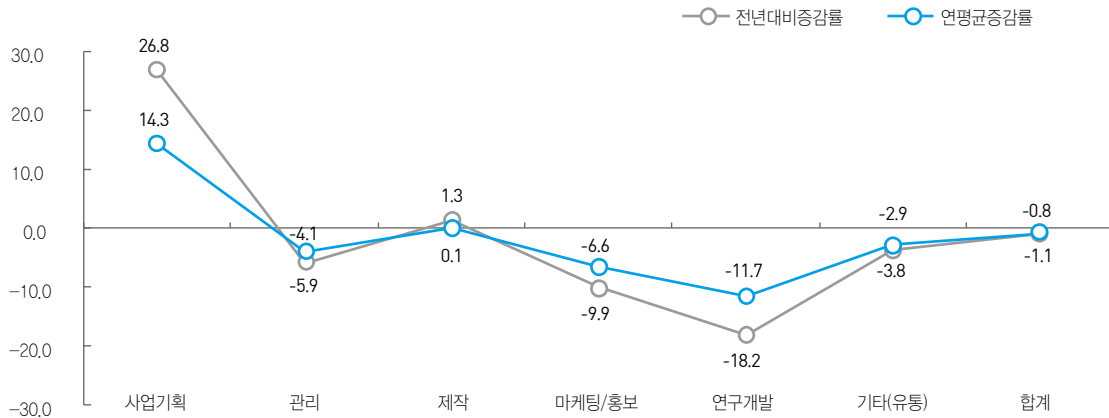
〈표 4-1-39〉 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 직무         | 종사자 수  |        |        |        |       | 합계     |         |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
|       |            | 사업기획   | 관리     | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발  |        | 기타(유통)  |
| 2008년 |            | 9,645  | 31,385 | 60,654 | 8,579  | 4,003 | 33,989 | 148,255 |
| 2009년 |            | 9,948  | 30,650 | 60,012 | 8,310  | 3,815 | 33,305 | 146,040 |
| 2010년 |            | 12,610 | 28,852 | 60,764 | 7,486  | 3,119 | 32,049 | 144,880 |
|       | 전년대비증감률(%) | 26.8   | ▽5.9   | 1.3    | ▽9.9   | ▽18.2 | ▽3.8   | ▽0.8    |
|       | 연평균증감률(%)  | 14.3   | ▽4.1   | 0.1    | ▽6.6   | ▽11.7 | ▽2.9   | ▽1.1    |

〈그림 4-1-18〉 출판산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

1.4.8 출판산업 학력별 종사자 현황<sup>81)</sup>

2010년 출판산업 학력별 종사자를 보면 대학교를 졸업한 종사자 수가 8만 1,650명으로 56.4%의 가장 큰 비중을 차지했다. 고등학교 졸업 이하 학력의 종사자 수는 3만 4,681명으로 23.9%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 3,575명으로 16.3%, 대학원을 졸업한 종사자 수는 4,974명으로 가장 낮은 비중인 3.4%를 차지했다.

〈표 4-1-40〉 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류          | 소분류              | 학력 | 종사자 수  |        |        |         | 합계      |
|--------------|------------------|----|--------|--------|--------|---------|---------|
|              |                  |    | 고졸 이하  | 전문대졸   | 대졸     | 대학원졸 이상 |         |
| 출판업          | 서적출판업            |    | 1,269  | 1,156  | 6,969  | 532     | 9,926   |
|              | 교과서 및 학습서적 출판업   |    | 973    | 1,295  | 10,169 | 1,258   | 13,695  |
|              | 신문발행업            |    | 441    | 1,271  | 13,199 | 1,652   | 16,563  |
|              | 잡지 및 정기 간행물 발행업  |    | 583    | 982    | 7,521  | 392     | 9,478   |
|              | 정기광고 간행물 발행업     |    | 916    | 923    | 3,530  | 118     | 5,487   |
|              | 기타인쇄물출판업         |    | 465    | 221    | 323    | 13      | 1,022   |
|              | 소계               |    | 4,647  | 5,848  | 41,711 | 3,965   | 56,171  |
|              | 중분류 비중(%)        |    | 8.3    | 10.4   | 74.3   | 7.1     | 100.0   |
| 인쇄업          | 인쇄업              |    | 22,298 | 10,247 | 20,641 | 82      | 53,268  |
|              | 소계               |    | 22,298 | 10,247 | 20,641 | 82      | 53,268  |
|              | 중분류 비중(%)        |    | 41.9   | 19.2   | 38.7   | 0.2     | 100.0   |
| 출판<br>도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업     |    | 2,038  | 2,621  | 6,070  | 352     | 11,081  |
|              | 서적 및 잡지류 소매업     |    | 4,306  | 4,258  | 11,741 | 477     | 20,782  |
|              | 소계               |    | 6,344  | 6,879  | 17,811 | 829     | 31,863  |
|              | 중분류 비중(%)        |    | 19.9   | 21.6   | 55.9   | 2.6     | 100.0   |
| 온라인출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  |    | 83     | 301    | 751    | 68      | 1,203   |
|              | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |    | 22     | 51     | 235    | 30      | 338     |
|              | 소계               |    | 105    | 352    | 986    | 98      | 1,541   |
|              | 중분류 비중(%)        |    | 6.8    | 22.8   | 64.0   | 6.4     | 100.0   |
| 출판임대업        | 서적임대(만화제외)       |    | 1,287  | 249    | 501    | -       | 2,037   |
|              | 소계               |    | 1,287  | 249    | 501    | -       | 2,037   |
|              | 중분류 비중(%)        |    | 63.2   | 12.2   | 24.6   | -       | 100.0   |
| 출판산업 합계      |                  |    | 34,681 | 23,575 | 81,650 | 4,974   | 144,880 |
| 출판산업 비중(%)   |                  |    | 23.9   | 16.3   | 56.4   | 3.4     | 100.0   |

연도별로 보면 고등학교 졸업 이하 학력의 종사자는 전년대비 0.8% 감소했고 연평균 3.1% 감소했으며, 전문대를 졸업한 종사자 또한 전년대비 1.2% 감소했고 연평균 3.3% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자는 전년대비 0.6% 감소했고 연평균 0.2% 감소했으며, 대학원을 졸업한 종사자는 전년대비 1.3% 감소했으나 연평균 9.3% 증가했다.

81) 계약배달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

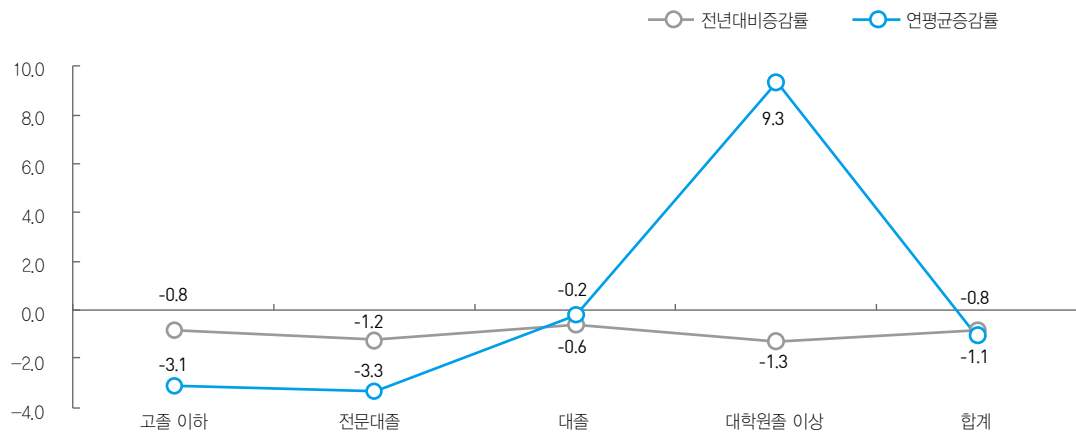
〈표 4-1-41〉 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수  |        |        |         | 합계      |
|------------|----|--------|--------|--------|---------|---------|
|            |    | 고졸 이하  | 전문대졸   | 대졸     | 대학원졸 이상 |         |
| 2008년      |    | 36,969 | 25,197 | 81,926 | 4,163   | 148,255 |
| 2009년      |    | 34,977 | 23,851 | 82,172 | 5,040   | 146,040 |
| 2010년      |    | 34,681 | 23,575 | 81,650 | 4,974   | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.8   | ▽1.2   | ▽0.6   | ▽1.3    | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽3.1   | ▽3.3   | ▽0.2   | 9.3     | ▽1.1    |

〈그림 4-1-19〉 출판산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 1.4.9 출판산업 연령별 종사자 현황<sup>82)</sup>

2010년 출판산업 연령별 종사자 현황을 보면 40세 이상 종사자가 4만 7,171명으로 가장 많은 비중인 전체 종사자의 32.6%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 3만 6,834명으로 25.4%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 3만 4,269명으로 23.6%를 차지했으며, 29세 이하 종사자 수는 2만 6,606명으로 18.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

82) 계약매달직 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

〈표 4-1-42〉 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류        | 소분류              | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계      |
|------------|------------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
|            |                  |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |         |
| 출판업        | 서적출판업            |    | 2,672  | 2,812  | 2,567  | 1,875  | 9,926   |
|            | 교과서 및 학습서적 출판업   |    | 3,551  | 4,343  | 3,628  | 2,173  | 13,695  |
|            | 신문발행업            |    | 2,216  | 2,845  | 3,473  | 8,029  | 16,563  |
|            | 잡지 및 정기 간행물 발행업  |    | 2,109  | 2,729  | 2,583  | 2,057  | 9,478   |
|            | 정기광고 간행물 발행업     |    | 1,532  | 1,783  | 1,249  | 923    | 5,487   |
|            | 기타인쇄물출판업         |    | 103    | 201    | 212    | 506    | 1,022   |
|            | 소계               |    | 12,183 | 14,713 | 13,712 | 15,563 | 56,171  |
|            | 종분류 비중(%)        |    | 21.7   | 26.2   | 24.4   | 27.7   | 100.0   |
| 인쇄업        | 인쇄업              |    | 3,293  | 12,595 | 13,267 | 24,113 | 53,268  |
|            | 소계               |    | 3,293  | 12,595 | 13,267 | 24,113 | 53,268  |
|            | 종분류 비중(%)        |    | 6.2    | 23.6   | 24.9   | 45.3   | 100.0   |
| 출판 도소매업    | 서적 및 잡지류 도매업     |    | 3,253  | 3,319  | 2,432  | 2,077  | 11,081  |
|            | 서적 및 잡지류 소매업     |    | 6,928  | 5,528  | 4,351  | 3,975  | 20,782  |
|            | 소계               |    | 10,181 | 8,847  | 6,783  | 6,052  | 31,863  |
|            | 종분류 비중(%)        |    | 32.0   | 27.8   | 21.3   | 19.0   | 100.0   |
| 온라인 출판유통업  | 인터넷/모바일 전자출판제작업  |    | 326    | 425    | 271    | 181    | 1,203   |
|            | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |    | 136    | 112    | 53     | 37     | 338     |
|            | 소계               |    | 462    | 537    | 324    | 218    | 1,541   |
|            | 종분류 비중(%)        |    | 30.0   | 34.8   | 21.0   | 14.1   | 100.0   |
| 출판임대업      | 서적임대(만화제외)       |    | 487    | 142    | 183    | 1,225  | 2,037   |
|            | 소계               |    | 487    | 142    | 183    | 1,225  | 2,037   |
|            | 종분류 비중(%)        |    | 23.9   | 7.0    | 9.0    | 60.1   | 100.0   |
| 출판산업 합계    |                  |    | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 출판산업 비중(%) |                  |    | 18.4   | 25.4   | 23.6   | 32.6   | 100.0   |

연도별로 보면 29세 이하 종사자는 2009년 대비 0.1% 감소했고 2008년에서 2010년까지 연평균 2.1% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자는 전년대비 0.4% 감소했고 연평균 2.5% 감소했으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 또한 전년대비 0.9% 감소했고 연평균 2.0% 감소했다. 40세 이상 종사자는 전년대비 1.4% 감소했으나 연평균 1.2% 증가한 것으로 나타났다.

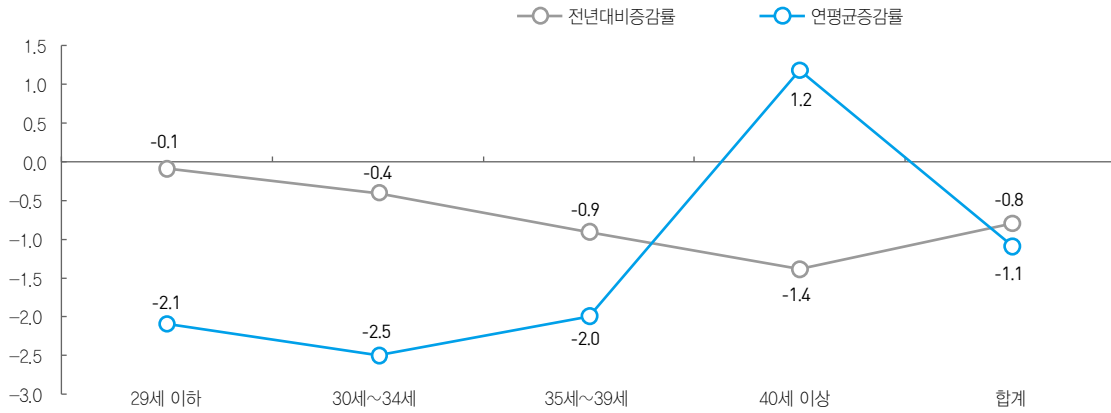
〈표 4-1-43〉 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계      |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |         |
| 2008년      |    | 27,773 | 38,718 | 35,679 | 46,085 | 148,255 |
| 2009년      |    | 26,640 | 36,979 | 34,595 | 47,826 | 146,040 |
| 2010년      |    | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.1   | ▽0.4   | ▽0.9   | ▽1.4   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽2.1   | ▽2.5   | ▽2.0   | 1.2    | ▽1.1    |

〈그림 4-1-20〉 출판산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 1.5 출판산업 부가가치액 구성 현황

2010년 출판산업의 부가가치액은 9조 99억 원으로 전년대비 3.1%, 연평균 0.2% 증가했으며, 부가가치율은 42.41%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 6조 468억 원(67.1%)으로 가장 높았다. 경상이익은 1조 3,296억 원(14.8%)으로 2009년 대비 8.9% 감소했으며 2008년에서 2010년까지 연평균 12.4% 감소했다. 감가상각비는 6,269억 원(7.0%)으로 전년대비 2.1% 증가했으나 연평균 0.9% 감소했고, 임차료는 4,746억 원(5.3%)으로 전년대비 0.6%, 연평균 0.1% 증가했다. 순금융비용은 3,086억 원(3.4%)으로 전년대비 0.9% 증가했고 연평균 2.3% 감소했으며, 그리고 조세공과는 2,232억 원(2.5%)으로 전년대비 0.6% 감소했으나 연평균은 6.1% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-44〉 출판산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액        | 부가 가치액    | 부가 가치율 | 부가가치액 구성  |           |         |         |         |         |
|----------------|------------|-----------|--------|-----------|-----------|---------|---------|---------|---------|
|                |            |           |        | 경상이익      | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     | 조세공과    |
| 출판산업           | 21,243,798 | 9,009,976 | 42.41  | 1,329,651 | 6,046,834 | 308,639 | 626,937 | 474,698 | 223,217 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |            |           |        | 14.8      | 67.1      | 3.4     | 7.0     | 5.3     | 2.5     |
| 매출액 대비 비중(%)   |            |           |        | 6.3       | 28.5      | 1.5     | 3.0     | 2.2     | 1.1     |



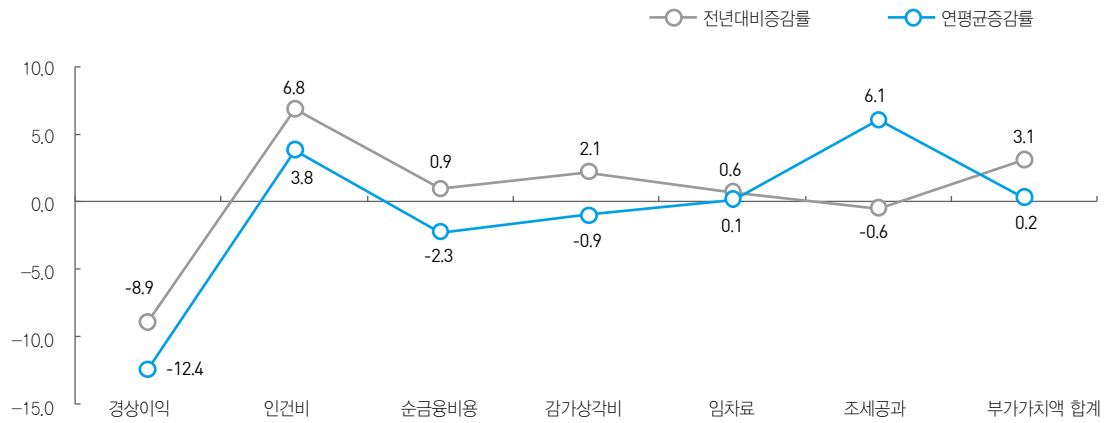
〈표 4-1-45〉 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성  |           |         |         |         | 부가가치액 합계 |           |
|------------|----------|-----------|-----------|---------|---------|---------|----------|-----------|
|            |          | 경상이익      | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     |          | 조세공과      |
| 2008년      |          | 1,731,743 | 5,607,976 | 323,019 | 637,963 | 473,762 | 198,298  | 8,972,761 |
| 2009년      |          | 1,458,953 | 5,661,048 | 305,767 | 614,062 | 471,763 | 224,614  | 8,736,207 |
| 2010년      |          | 1,329,651 | 6,046,834 | 308,639 | 626,937 | 474,698 | 223,217  | 9,009,976 |
| 전년대비증감률(%) |          | ▽8.9      | 6.8       | 0.9     | 2.1     | 0.6     | ▽0.6     | 3.1       |
| 연평균증감률(%)  |          | ▽12.4     | 3.8       | ▽2.3    | ▽0.9    | 0.1     | 6.1      | 0.2       |

〈그림 4-1-21〉 출판산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

## 02

## 만화산업

〈표 4-2-1〉 만화산업 분류

| 중분류           | 소분류                        | 분류체계 정의   |
|---------------|----------------------------|---|
| 만화출판업         | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  | 만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(사업체)   |
|               | 일반 출판사(만화부문)               | 일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(사업체)                                       |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체  |
|               | 인터넷 만화서비스                  | 단행본 만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 사업체                                    |
|               | 모바일 만화서비스                  | 단행본 만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 사업체(SKT, KTF, LGT만 해당)                  |
| 만화책 임대업       | 만화임대<br>(만화방, 만화카페 등)      | 만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체                                |
|               | 서적임대(대여)<br>(만화부문)         | 각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체(장소 제공 안 됨)  |
| 만화 도소매업       | 만화 서적 및 잡지류 도매             | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체  |
|               | 만화 서적 및 잡지류 소매             | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체  |
|               | 인터넷서점(만화부문)                | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체(yes 24, 인터파크 도서 등)<br>: 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2010) |

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

- 만화출판업 : 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등), 일반 출판사(만화부문)
- 온라인 만화 제작 및 유통업 : 인터넷 만화콘텐츠 서비스, 모바일 만화콘텐츠 서비스, 인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공
- 만화책 임대업 : 만화임대업, 서적임대(만화부문)업
- 만화 도소매업 : 만화 서적 및 잡지류 도매업과 만화 서적 및 잡지류 소매업, 그리고 인터넷서점(만화부문)

## 2.1 만화산업 전체 요약

2010년 국내 만화산업의 사업체 수는 9,634개이며, 매출액은 7,419억 원으로 조사되었다. 종사자 수는 1만 779명이고, 부가가치액은 2,976억 원이며 부가가치율은 40.11%로 나타났다. 만화산업의 수출액은 815만 달러이며, 수입액은 그보다 낮은 528만 달러로 조사되었다.

〈표 4-2-2〉 만화산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가가치율<br>(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 7,120        | 9,048        | 436,235       | 154,667         | 35.45        | 3,268         | 900           |
| 2006년      | 10,796       | 12,818       | 730,072       | 264,505         | 36.23        | 3,917         | 3,965         |
| 2007년      | 10,382       | 11,772       | 761,686       | 282,052         | 37.03        | 3,986         | 5,901         |
| 2008년      | 10,180       | 11,093       | 723,286       | 283,600         | 39.21        | 4,135         | 5,937         |
| 2009년      | 10,109       | 10,748       | 739,094       | 290,833         | 39.35        | 4,209         | 5,492         |
| 2010년      | 9,634        | 10,779       | 741,947       | 297,632         | 40.11        | 8,153         | 5,281         |
| 전년대비증감률(%) | ▽4.7         | 0.3          | 0.4           | 2.3             | -            | 93.7          | ▽3.8          |
| 연평균증감률(%)  | 6.2          | 3.6          | 11.2          | 14.0            | -            | 20.1          | 42.5          |

※ 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이·학습만화를 만화산업에 포함

국내 만화산업의 실태조사 결과는 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았다가 2006년부터 포함하였기 때문에 2005년부터 2010년까지 연평균증감률이 높게 나온다. 그러나 실질적으로는 등락을 거듭하며 정체현상을 나타내고 있다. 만화산업은 과거 만화 단행본이 주도했으나 현재는 2000년 초반부터 성장하기 시작한 어린이·학습만화가 만화산업을 주도하고 있다. 어린이·학습만화는 점점 더 세분화 되고 있으며, ‘교과 연계용 학습만화’와 오락만화에 학습요소를 가미한 ‘에듀테인먼트 만화’, ‘실용교양만화’ 등 다양한 형태로 기획, 제작되고 있다.

어린이·학습만화의 특징은 시리즈로 제작이 가능하기 때문에 한번 성공을 거둔 경우 다른 분야의 시리즈 제작이 가능하다는 점이 만화단행본(코믹스)과는 차이가 있다. 이로 인해 많은 출판사에서 다양한 형태의 어린이·학습만화를 제작하고 있다. 따라서 만화산업에서 어린이·학습만화의 주도가 지속될 것으로 전망된다.

〈먼나라 이웃나라〉를 시작으로 〈마법천자문〉, 〈Why?〉, 〈살아남기〉 시리즈는 어린이·학습만화의 대표적인 성공사례로 꼽힌다. 특히, 2009년 〈Why?〉시리즈의 성공은 2010년에도 지속되었다.

어린이·학습만화도 철저한 기획과 소비자들에 대한 분석, 세분화된 콘텐츠, 지속적인 업데이트 등 고려해야 할 요소들이 매우 많아지고 있다. 이러한 상황들로 인해 예산과 인력이 부족한 소형 사업체에서 어린이·학습만화 시장을 주도하기에는 어려움이 많다. 또한, 기존의 만화산업에 진출하지 않던 중대형 출판사들이 대거 어린이·학습만화 시장에 진출함으로 인해 소형 만화사업체들의 어려움은 당분간 지속될 전망이다.

어린이·학습만화는 국내의 높은 교육열로 인해 양질의 작품들이 다수 제작될 수 있었다. 국제경쟁력을 갖춘 작품들이 많아짐에 따라서 국내뿐만 아니라 해외에서의 성공 가능성 또한 매우 높아지고 있다. 과거에는 일부 동남아 지역에 아동그림 형태로 수출되었으나, 2000년대 중반부터 미국과 유럽, 일본 등 다양한 지역에서 관심을 표현해 왔다. 이로 인해 2010년에는 수출액은 전년보다 93.7% 증가하는 쾌거를 이루었다. 또한, 2011년 초 일본 대지진 이후 한때 〈지진에서 살아남기〉 시리즈가 어린이·학습 분야 1위를 기록한 적도 있다. 이러한 해외 만화시장에서 어린이·학습만화에 대한 기획력과 교육적 구성, 콘텐츠의 디테일한 점이 호평을 받으면서 수출 가능성은 더욱 커질 것으로 기대된다. 뿐만 아니라, 스마트기기 등 뉴 디바이스 등장으로 인해 국내의 우수 작품들이 해외 독자와의 접근성이 좋아진 것 또한 수출에 상당히 긍정적인 요소로 작용될 것으로 전망된다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠출판산업

만화산업의 2010년 1인당 평균매출액은 6,900만 원이며, 업체당 평균매출액은 7,700만 원으로 나타났다. 만화출판업은 1인당 평균매출액이 1억 5,100만 원이며 업체당 평균매출액은 15억 2,700만 원으로 조사되었다. 온라인 만화 제작·유통업은 1인당 평균매출액이 1억 1,300만 원, 업체당 평균매출액은 6억 8,700만 원으로 다른 업종에 비해 높은 편이나, 만화책 임대업은 1인당 평균매출액이 1,600만 원, 업체당 평균매출액이 1,700만 원으로 업종 중에 가장 낮은 것으로 나타났다. 만화책 임대업은 1인 사업체가 많아 업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액이 별 차이가 없다.

〈표 4-2-3〉 만화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류              | 소분류                       | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원)         | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|------------------|---------------------------|--------------|-----------------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 만화출판업            | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 96           | 92,739                | 614          | 151                    | 966                    |
|                  | 일반 출판사(만화부문)              | 118          | 234,103               | 1,553        | 151                    | 1,984                  |
|                  | 소계                        | 214          | 326,842               | 2,167        | 151                    | 1,527                  |
| 온라인 만화<br>제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            | 31           | 29,631                | 293          | 101                    | 956                    |
|                  | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            | 3            | 9,635                 | 16           | 602                    | 3,212                  |
|                  | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  | 43           | 13,641                | 161          | 85                     | 317                    |
|                  | 소계                        | 77           | 52,907                | 470          | 113                    | 687                    |
| 만화책<br>임대업       | 만화임대                      | 902          | 24,872                | 903          | 28                     | 28                     |
|                  | 서적임대(대여)(만화부문)            | 3,132        | 44,857                | 3,367        | 13                     | 14                     |
|                  | 소계                        | 4,034        | 69,729                | 4,270        | 16                     | 17                     |
| 만화<br>도소매업       | 만화 서적 및 잡지류 도매            | 187          | 76,218                | 773          | 99                     | 408                    |
|                  | 만화 서적 및 잡지류 소매            | 5,122        | 163,923               | 2,603        | 63                     | 32                     |
|                  | 인터넷서점(만화부문)               | -            | 52,328 <sup>83)</sup> | 496          | 106                    | -                      |
|                  | 소계                        | 5,309        | 292,469               | 3,872        | 76                     | 55                     |
| 만화산업 전체          |                           | 9,634        | 741,947               | 10,779       | 69                     | 77                     |

## 2.2 만화산업 매출액 현황

2010년 국내 만화산업의 총 매출액은 7,419억 원으로 조사되었다. 이는 2009년 대비 0.4% 증가, 2008년부터 2010년까지 연평균 1.3% 증가한 수치이다. 총 매출액 중에서 만화출판업은 3,268억 원으로 44.1%를 차지하였고, 만화 도소매업은 2,924억 원으로 39.4%를 차지했다. 만화책 임대업은 697억 원이며, 온라인 만화 제작·유통업은 529억 원으로 각각 총 매출액의 9.4%와 7.1%를 차지하고 있다.

83) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

스마트기기의 등장에 따라 매출 증대가 예상되는 온라인 만화 제작·유통업은 만화산업 내에서 차지하는 매출 비중이 가장 낮았으며, 2009년 대비 3.0% 감소한 것으로 나타났다. 이는 만화산업에서 스마트기기에 의한 매출이 아직 현실화되고 있지 않음을 의미한다. 그러나 스마트기기의 등장은 오픈마켓에서 콘텐츠 거래의 확대를 의미하며, 누구나 쉽게 매출을 발생할 수 있는 기회의 장임에는 분명함으로 만화산업 또한 이러한 패러다임 변화에 따라 매출액 확대에 큰 영향을 받게 될 것은 분명하다. 또한 웹툰의 매출액이 파악되고 있지 않지만, 웹툰 매출액이 온라인 만화 제작·유통업에 포함 된다면, 그 규모는 지금보다 더 클 것으로 예상된다. 만화출판업은 2009년 3,166억 원에서 2010년에 3,268억 원으로 3.2% 증가했다. 만화산업은 만화출판업을 제외하고는 온라인 만화 제작·유통업, 만화책 임대업과 만화 도소매업의 매출액이 모두 감소했다. 2010년 만화산업에서는 어린이·학습만화를 출판 및 판매하는 일반 출판사(만화출판)들이 성장했다. 또한, 과거 만화산업의 성장을 주도했던 만화책 임대업은 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 만화 도소매업 중 오프라인 도소매는 감소한 반면 인터넷서점(만화부문)은 점점 증가하고 있다. 이는 매출액 규모에서도 확인할 수 있는데 만화책 임대업은 2008년 732억 원, 2009년 729억 원, 2010년 697억 원으로 연평균 2.4% 감소한 것으로 나타났다. 만화 도소매업은 2008년에 3,013억 원에서 2009년 2,949억 원, 2010년 2,924억 원으로 전년대비 25억 원 감소했는데, 이는 0.8% 감소한 수치이다. 과거에는 만화만을 출판하는 사업체가 많았으나, 현재는 만화뿐만 아니라 일반 서적도 함께 취급하는 경우가 증가하고 있다.

국내 만화산업의 총 매출액은 2008년에 7,232억 원에서 2009년에 7,390억 원, 2010년에 7,419억 원으로 소폭 증가했으나, 물가상승률과 가격인상 등을 고려하면 정체 또는 하락한 것으로 봐야 할 것이다. 그러나 웹툰으로 발생한 매출액이 파악되고 스마트기기와 디지털 기기 대중화의 영향으로 타 산업처럼 만화산업의 경기도 향후에는 좋아질 것으로 예상된다.

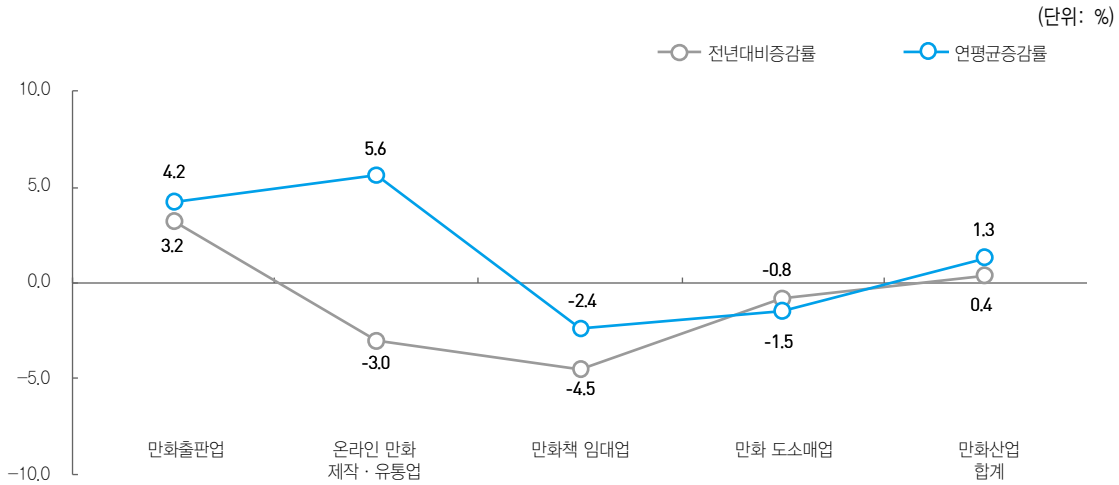
〈표 4-2-4〉 만화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                        | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|               |                            | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 만화출판업         | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 12.5   | 0.4         | ▽1.5       |
|               | 일반 출판사(만화부문)               | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 31.6   | 4.4         | 6.7        |
|               | 소계                         | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 44.1   | 3.2         | 4.2        |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스             | 24,120  | 28,521  | 29,631  | 4.0    | 3.9         | 10.8       |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스             | 10,748  | 11,348  | 9,635   | 1.3    | ▽15.1       | ▽5.3       |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공   | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8    | ▽7.1        | 4.3        |
|               | 소계                         | 47,418  | 54,551  | 52,907  | 7.1    | ▽3.0        | 5.6        |
| 만화책 임대업       | 만화임대                       | 25,647  | 25,291  | 24,872  | 3.4    | ▽1.7        | ▽1.5       |
|               | 서적임대(대여)(만화부문)             | 47,623  | 47,686  | 44,857  | 6.0    | ▽5.9        | ▽2.9       |
|               | 소계                         | 73,270  | 72,977  | 69,729  | 9.4    | ▽4.5        | ▽2.4       |
| 만화 도소매업       | 만화서적 및 잡지류 도매              | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 10.3   | ▽4.1        | ▽5.3       |
|               | 만화서적 및 잡지류 소매              | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 22.1   | ▽3.1        | ▽3.8       |
|               | 인터넷서점(만화부문) <sup>84)</sup> | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 7.1    | 12.9        | 15.3       |
|               | 소계                         | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 39.4   | ▽0.8        | ▽1.5       |
| 만화산업 합계       |                            | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 100.0  | 0.4         | 1.3        |

84) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

〈그림 4-2-1〉 만화산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

가치사슬을 기준으로 만화산업의 2010년 매출액을 살펴보면 기획 및 제작 규모는 3,404억 원이며, 이중 온라인 기획 및 제작 규모는 136억 원, 그리고 오프라인 기획 및 제작 규모는 3,268억 원으로 나타났다. 온라인 기획 및 제작은 2009년 대비 7.1% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 각각 4.3% 증가했으며, 오프라인 기획 및 제작의 규모는 전년대비 3.2% 증가, 연평균 4.2% 증가한 것으로 분석되었다. 기획 및 제작의 전체 규모는 일반 출판사(어린이·학습만화)부분의 매출 증가로 전년대비 2.8%, 연평균 4.2% 증가했다. 만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)는 2008년 대비 2009년에는 감소했으나 2010년에는 소폭 증가한 것으로 나타났다. 기획 및 제작에서는 어린이·학습만화를 제작 및 출판하는 일반 출판사(어린이·학습만화)만이 꾸준히 증가하는 추세이다.

국내 만화산업의 2010년 유통 규모는 4,014억 원으로 기획 및 제작 규모보다 만화산업에서 차지하는 비중이 상대적으로 크나, 오프라인 유통 및 서비스의 매출 규모는 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이는 만화산업의 유통구조가 오프라인에서 온라인으로 조금씩 전환하고 있는 것을 의미한다. 만화산업 매출액 규모를 최종 소비자 접점 기준으로 살펴보면 4,014억 원의 규모이며, 이 중 만화책으로 판매되는 매출액 규모는 2,924억 원, 만화임대 매출액 규모는 697억 원, 인터넷 및 모바일 만화 서비스의 매출액 규모는 392억으로 볼 수 있다.

〈표 4-2-5〉 만화산업 가치사슬별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 가치사슬    | 소분류           | 매출액                        |         |         | 비중 (%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
|---------|---------------|----------------------------|---------|---------|---------|-------------|------------|------|
|         |               | 2008년                      | 2009년   | 2010년   |         |             |            |      |
| 기획 / 제작 | 온라인 기획/제작     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공   | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8         | ▽7.1       | 4.3  |
|         |               | 소계                         | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8         | ▽7.1       | 4.3  |
|         | 오프라인 기획/제작    | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 12.5        | 0.4        | ▽1.5 |
|         |               | 일반 출판사(만화부문)               | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 31.6        | 4.4        | 6.7  |
|         |               | 소계                         | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 44.1        | 3.2        | 4.2  |
|         | 기획/ 제작 합계     | 313,815                    | 331,324 | 340,483 | 45.9    | 2.8         | 4.2        |      |
| 유통      | 온라인 유통 및 서비스  | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스             | 24,120  | 28,521  | 29,631  | 4.0         | 3.9        | 10.8 |
|         |               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스             | 10,748  | 11,348  | 9,635   | 1.3         | ▽15.1      | ▽5.3 |
|         |               | 인터넷서점(만화부문) <sup>85)</sup> | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 7.1         | 12.9       | 15.3 |
|         |               | 소계                         | 74,250  | 86,210  | 91,594  | 12.3        | 6.2        | 11.1 |
|         | 오프라인 유통 및 서비스 | 만화임대                       | 25,647  | 25,291  | 24,872  | 3.4         | ▽1.7       | ▽1.5 |
|         |               | 서적임대(대여)(만화부문)             | 47,623  | 47,686  | 44,857  | 6.0         | ▽5.9       | ▽2.9 |
|         |               | 만화서적 및 잡지류 도매              | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 10.3        | ▽4.1       | ▽5.3 |
|         |               | 만화서적 및 잡지류 소매              | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 22.1        | ▽3.1       | ▽3.8 |
|         |               | 소계                         | 335,221 | 321,560 | 309,870 | 41.8        | ▽3.6       | ▽3.9 |
|         |               | 유통 합계                      | 409,471 | 407,770 | 401,464 | 54.1        | ▽1.5       | ▽1.0 |
|         |               | 만화산업 합계                    | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 100.0       | 0.4        | 1.3  |

### 2.2.1 만화산업 만화출판업 매출액 현황

2010년 만화산업의 만화출판업 매출액은 3,268억 원으로 전년대비 3.2% 증가했으며 연평균 4.2% 증가한 것으로 나타났다. 만화출판업 매출액 구성을 보면 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)는 927억 원(28.4%)이며 일반 출판사(어린이·학습만화부문)는 2,341억 원(71.6%)으로 조사되었다. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)는 2009년 대비 0.4% 증가했으나 2008년에서 2010년까지 연평균 1.5% 감소한 반면에 일반 출판사(만화부문)는 전년대비 4.4%, 연평균 6.7% 증가했다. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)의 경우에는 2009년에는 2008년 대비 감소했다가 2010년에는 2009년 대비 소폭 증가한 것으로 나타났다. 그러나 2008년 매출액만큼 회복되지는 않았다. 만화단행본(코믹스 등) 출판사들이 마니아와 성인을 겨냥한 단행본을 내놓고는 있으나 아직은 뚜렷이 회복될 기미가 보이지 않고 있음을 의미한다. 이에 반해 출판시장의 어려움 속에서도 어린이·학습만화를 제작·출판하는 일반 출판사의 경우에는 꾸준히 성장하고 있는데, 이는 그만큼 독자층이 두텁다는 것을 의미하는 것이다. 그러나 만화산업이 성장하기 위해서는 균형이 필요하며, 어린이·학습만화의 성장뿐만 아니라 만화단행본(코믹스 등) 시장도 동반 성장할 수 있는 정책적 지원이 마련되어야 할 것이다.

85) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

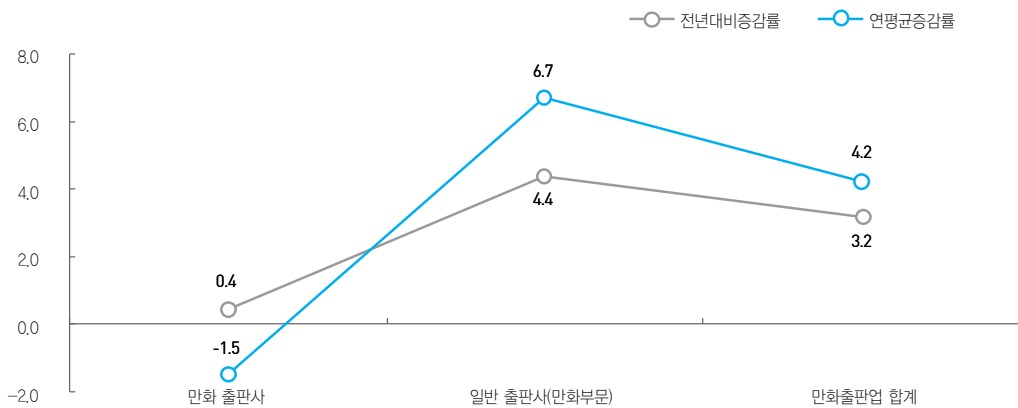
〈표 4-2-6〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류    | 소분류                           | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-------------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|        |                               | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 만화 출판업 | 만화 출판사<br>(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 28.4   | 0.4         | ▽1.5       |
|        | 일반 출판사(만화부문)                  | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 71.6   | 4.4         | 6.7        |
|        | 만화출판업 합계                      | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 100.0  | 3.2         | 4.2        |

〈그림 4-2-2〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.2.2 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 매출액 현황

2010년 만화산업의 온라인 만화 제작·유통업은 529억 원으로 전년대비 3.0% 감소했고 연평균 5.6% 증가했다. 업종별로 매출액을 살펴보면 인터넷 만화 콘텐츠 서비스는 296억 원(56.0%)으로 가장 큰 비중을 차지했으며, 그다음은 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공이 136억 원(25.8%)으로 나타났다. 마지막으로 모바일 만화 콘텐츠 서비스는 96억 원(18.2%)으로 가장 낮은 비중을 차지하고 있다. 인터넷 만화 콘텐츠 서비스는 2008년에 241억 원에서 2009년에 285억 원으로 소폭 증가했으며 2010년에 296억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있는데 이는 3년간 연평균 10.8% 증가, 2009년 대비 3.9% 증가한 수치이다. 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공은 전년대비 7.1% 감소했으나 연평균 4.3% 증가했고, 모바일 만화 콘텐츠 서비스는 전년대비 15.1% 감소했으며 연평균 또한 5.3% 감소한 것으로 나타났다.

온라인 만화에 웹툰 매출액이 포함되어야 하나, 정확한 매출액 산정이 어려워 현재는 포함되어 있지 않다. 기존의 만화단행본을 스캔하여 서비스하는 매출과 더불어 웹툰으로 인해 발생하는 매출액이 포함될 경우 온라인 만화 매출 규모는 지금보다 더 커질 것으로 예상된다. 또한, 만화산업의 플랫폼이 다양해지고 있으며 스마트 기기의 등장으로 인한 오픈마켓 활성화 등 온라인 만화 제작·유통업의 성장 가능성은 매우 크다.



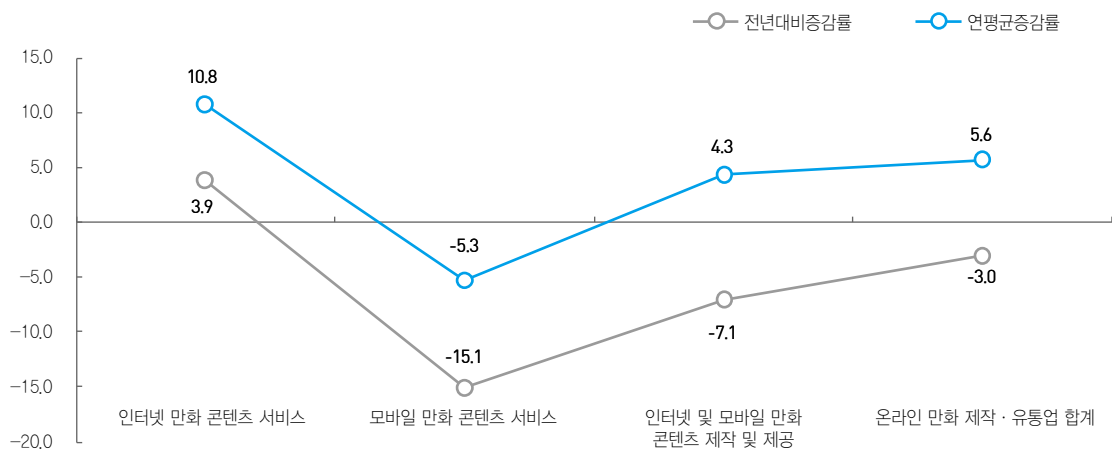
〈표 4-2-7〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                      | 매출액    |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|--------------------------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|               |                          | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스           | 24,120 | 28,521 | 29,631 | 56.0   | 3.9          | 10.8        |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스           | 10,748 | 11,348 | 9,635  | 18.2   | ▽15.1        | ▽5.3        |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 25.8   | ▽7.1         | 4.3         |
|               | 온라인 만화 제작·유통업 합계         | 47,418 | 54,551 | 52,907 | 100.0  | ▽3.0         | 5.6         |

〈그림 4-2-3〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.2.3 만화산업 만화책 임대업 매출액 현황

2010년 만화책 임대업 상황을 살펴보면 매출액이 697억 원으로 전년대비 4.5% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 2.4% 감소했다. 만화임대는 248억 원(35.7%)이며 2009년 매출액인 252억 원과 비슷한 수준을 유지하고 있다. 서적임대(대여)(만화부문)은 448억 원(64.3%)으로 2009년 매출액과 비교해보면 5.9% 감소한 것으로 나타났다.

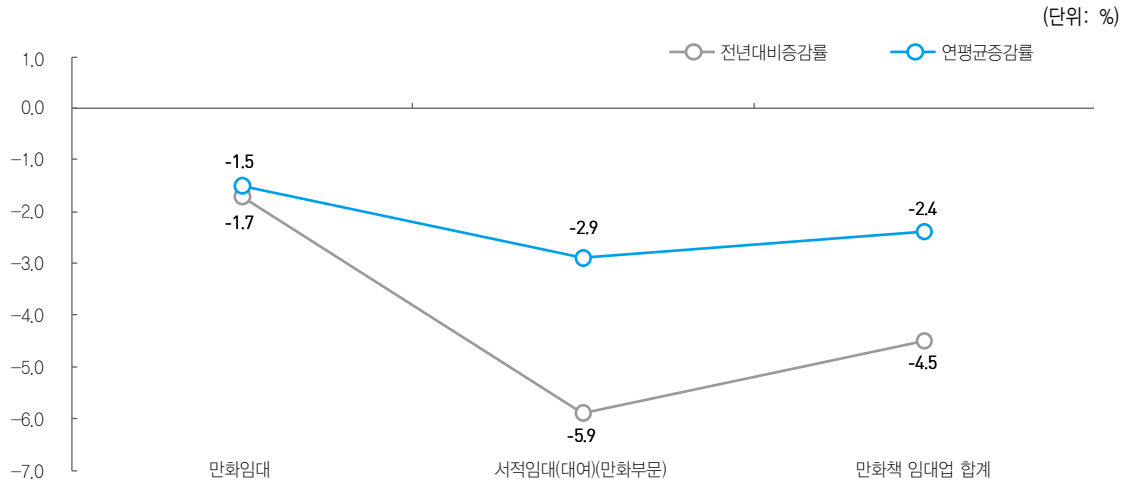
만화책 임대업은 과거 만화산업을 주도해 왔으나 현재는 소비자의 패러다임 변화에 따라 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 전망된다.

〈표 4-2-8〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류            | 매출액    |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------|----------------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|         |                | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 만화책 임대업 | 만화임대           | 25,647 | 25,291 | 24,872 | 35.7   | ▽1.7         | ▽1.5        |
|         | 서적임대(대여)(만화부문) | 47,623 | 47,686 | 44,857 | 64.3   | ▽5.9         | ▽2.9        |
|         | 만화책 임대업 합계     | 73,270 | 72,977 | 69,729 | 100.0  | ▽4.5         | ▽2.4        |

〈그림 4-2-4〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.2.4 만화산업 만화 도소매업 매출액 현황

2010년 만화 도소매업 매출 규모는 2,924억 원으로 전년대비 0.8% 감소했고 연평균 1.5% 감소했다. 만화 서적 및 잡지류 도매는 762억 원(26.1%)이며, 만화 서적 및 잡지류 소매는 1,639억 원(56.0%), 인터넷서점(만화부문)은 523억 원(17.9%)으로 조사되었다.

인터넷서점(만화부문)은 2009년 대비 12.9% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 15.3% 증가했다. 그러나 만화 서적 및 잡지류 도소매업은 3년간 지속적으로 하락한 것으로 나타났다. 이는 만화 도소매업 중 인터넷서점(만화부문)을 제외하고는 매출액이 지속적으로 감소하고 있으며, 어린이·학습만화 이외에 뚜렷한 판매가 이루어지고 있지 않기 때문이다.

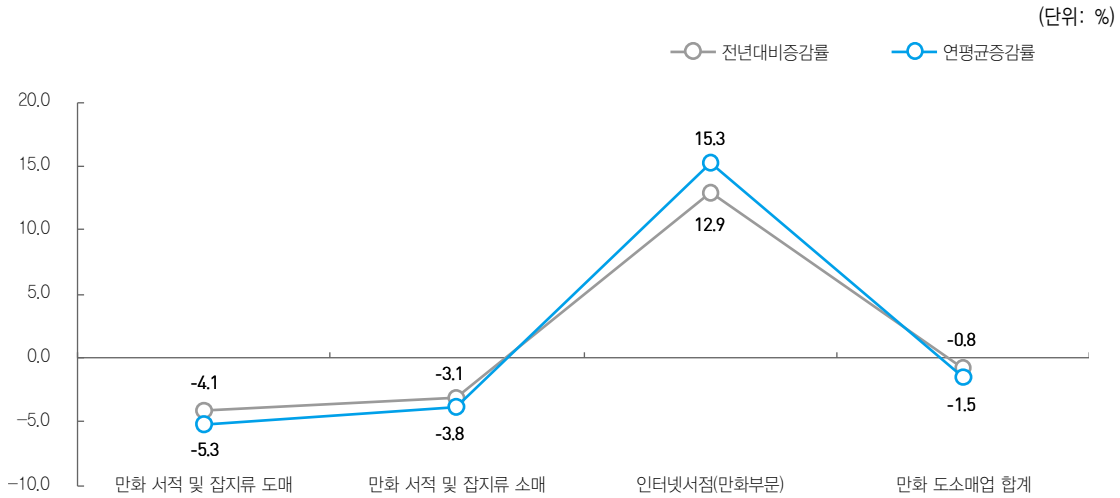
〈표 4-2-9〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류     | 소분류                        | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|         |                            | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매             | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 26.1   | ▽4.1        | ▽5.3       |
|         | 만화 서적 및 잡지류 소매             | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 56.0   | ▽3.1        | ▽3.8       |
|         | 인터넷서점(만화부문) <sup>86)</sup> | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 17.9   | 12.9        | 15.3       |
|         | 합계                         | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 100.0  | ▽0.8        | ▽1.5       |

86) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

〈그림 4-2-5〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.2.5 만화산업 사업형태별 매출액 현황

2010년 만화산업 사업형태별 매출액 현황을 살펴보면 유통/배급의 매출액이 3,952억 원으로 전체 매출액 7,419억 원의 53.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로, 창작 및 제작의 매출액이 3,353억 원으로 45.2%의 비중을 차지해 만화산업은 유통/배급과 창작 및 제작 매출액이 98% 이상을 차지하는 것으로 나타났다. 만화산업의 오프라인산업 구조는 대체로 만화작가에 의해 작품이 만들어지면 출판사에 만화작품을 공급하고, 출판사는 공급받은 만화작품을 편집 및 제작하여 총판(도매업)에 공급한다. 총판은 공급받은 만화책을 서점과 대여점에 제공한다. 또 다른 경우에는 출판사가 직접 운영하는 만화 전문 서점에 공급하는 경우와 출판사가 직접 홈쇼핑 또는 인터넷서점에 제공하는 경우가 있다. 따라서 만화산업은 창작 및 제작을 통한 유통/배급이 이루어지는 구조라고 할 수 있다.

〈표 4-2-10〉 만화산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

| 업종                         | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원  | 단순복제 | 유통/배급   | 기타    | 합계      |
|----------------------------|------|---------|-------|------|---------|-------|---------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  |      | 84,031  | 1,505 | 675  | 4,070   | 2,458 | 92,739  |
| 일반 출판사(만화부문)               |      | 228,105 | 194   | -    | 5,804   | -     | 234,103 |
| 인터넷 만화 콘텐츠 서비스             |      | 15,328  | -     | -    | 14,303  | -     | 29,631  |
| 모바일 만화 콘텐츠 서비스             |      | -       | -     | -    | 9,635   | -     | 9,635   |
| 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공   |      | 7,893   | 518   | -    | 4,775   | 455   | 13,641  |
| 만화임대                       |      | -       | -     | -    | 24,872  | -     | 24,872  |
| 서적임대(대여)(만화부문)             |      | -       | -     | -    | 41,589  | 3,268 | 44,857  |
| 만화 서적 및 잡지류 도매             |      | -       | -     | -    | 76,218  | -     | 76,218  |
| 만화 서적 및 잡지류 소매             |      | -       | -     | -    | 161,685 | 2,238 | 163,923 |
| 인터넷서점(만화부문) <sup>87)</sup> |      | -       | -     | -    | 52,328  | -     | 52,328  |
| 합계                         |      | 335,357 | 2,217 | 675  | 395,279 | 8,419 | 741,947 |
| 비중(%)                      |      | 45.2    | 0.3   | 0.1  | 53.3    | 1.1   | 100.0   |

만화산업 사업형태별 매출액을 연도별로 보면 유통/배급의 매출액은 2008년부터 감소하기 시작하여 2009년 대비 2.5% 감소했고 3년간 연평균 또한 1.5% 감소했다. 반면에 창작 및 제작의 매출액은 2008년부터 꾸준히 증가하여 2009년 대비 5.5%, 3년간 연평균 5.9% 증가했다. 제작지원의 매출액은 2008년부터 지속적으로 감소하여 2009년 대비 36.7% 감소, 연평균 29.0% 감소했으며, 단순복제와 기타 역시 감소세를 보였다.

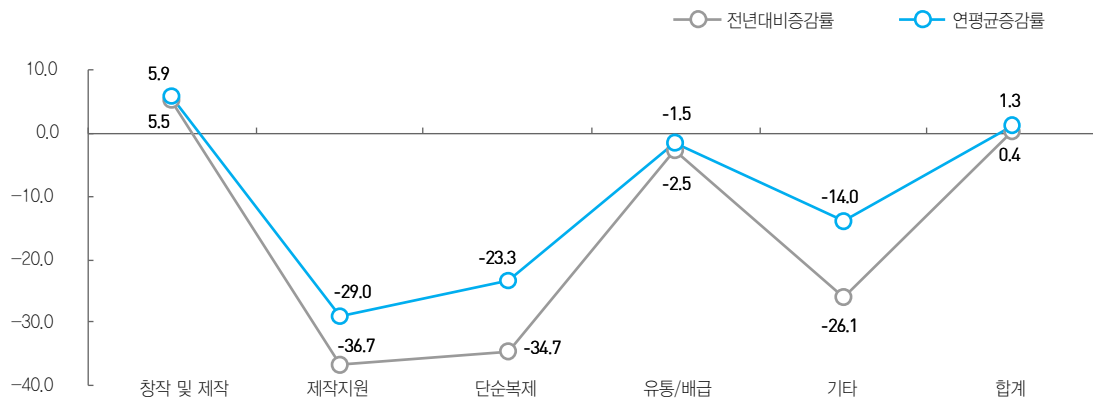
〈표 4-2-11〉 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원  | 단순복제  | 유통/배급   | 기타     | 합계      |
|-------|------------|---------|-------|-------|---------|--------|---------|
| 2008년 |            | 299,139 | 4,397 | 1,147 | 407,208 | 11,395 | 723,286 |
| 2009년 |            | 317,918 | 3,502 | 1,034 | 405,242 | 11,398 | 739,094 |
| 2010년 |            | 335,357 | 2,217 | 675   | 395,279 | 8,419  | 741,947 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.5     | ▽36.7 | ▽34.7 | ▽2.5    | ▽26.1  | 0.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 5.9     | ▽29.0 | ▽23.3 | ▽1.5    | ▽14.0  | 1.3     |

〈그림 4-2-6〉 만화산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

87) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

## 2.2.6 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 만화산업의 매출액 규모별 매출액을 살펴보면 매출액 규모가 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 2,778억 원으로 전체 매출액의 37.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 그다음으로 100억 원 이상인 사업체는 2010년 매출액이 1,724억 원으로 전체 매출액의 23.2%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체도 1,721억 원으로 비슷한 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 1억 원 미만인 사업체는 매출액이 1,194억 원으로 전체 매출액의 16.1%를 차지해 가장 작은 비중인 것으로 조사됐는데, 이처럼 만화산업은 매출액 규모가 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체를 중심으로 1억 원 이상 10억 원 미만과 100억 원 이상인 사업체가 비슷한 비중을 차지하고 있다. 이는 만화산업이 업종별로 다른 특징을 가지고는 있으나 대규모 사업체로 성장하기에는 산업규모의 한계가 있음을 의미한다고 볼 수 있다. 그러나 일반 출판사(어린이·학습만화)의 경우에는 매출액 규모가 100억 원 이상인 사업체들이 산업을 이끌어 나가고 있다. 어린이·학습만화는 한번 성공하기 시작하면 시리즈 위주로 제작되어 매출액이 증가할 여지가 많으며 대형 출판사들 같은 경우에는 고가의 어린이 전집만화류를 전문적으로 제작 출판하기 때문에 만화단행본보다는 매출이 증가할 가능성이 매우 크다. 하지만 이는 어린이·학습만화의 경우 자본력과 기획력이 없으면 점점 성공하기 어려운 구조로 변화하고 있음을 의미하기도 한다.

〈표 4-2-12〉 만화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|----------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)  |        | 346     | 12,082     | 49,382       | 30,929    | 92,739  |
| 일반 출판사(만화부문)               |        | 11,250  | 12,010     | 89,442       | 121,401   | 234,103 |
| 인터넷 만화 콘텐츠 서비스             |        | 998     | 5,987      | 22,646       | -         | 29,631  |
| 모바일 만화 콘텐츠 서비스             |        | -       | 1,495      | 8,140        | -         | 9,635   |
| 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공   |        | -       | 2,162      | 11,479       | -         | 13,641  |
| 만화임대                       |        | 17,659  | 7,213      | -            | -         | 24,872  |
| 서적임대(대여)(만화부문)             |        | 35,290  | 9,567      | -            | -         | 44,857  |
| 만화 서적 및 잡지류 도매             |        | 3,132   | 73,086     | -            | -         | 76,218  |
| 만화 서적 및 잡지류 소매             |        | 50,796  | 48,588     | 44,385       | 20,154    | 163,923 |
| 인터넷서점(만화부문 <sup>88</sup> ) |        | -       | -          | 52,328       | -         | 52,328  |
| 합계                         |        | 119,471 | 172,190    | 277,802      | 172,484   | 741,947 |
| 비중(%)                      |        | 16.1    | 23.2       | 37.4         | 23.2      | 100.0   |

연도별로 보면 매출액 규모가 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 2010년 매출액은 2009년 대비 5.2% 증가했으며 연평균 8.3% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 이상인 사업체의 매출액 규모는 전년 대비와 연평균이 모두 증가한 반면에 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년 대비와 연평균이 모두 감소한 것으로 나타났는데, 이는 만화산업에서 매출액 규모가 10억 원 미만인 유통관련 사업체들의 매출액이 감소했기 때문이다.

88) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

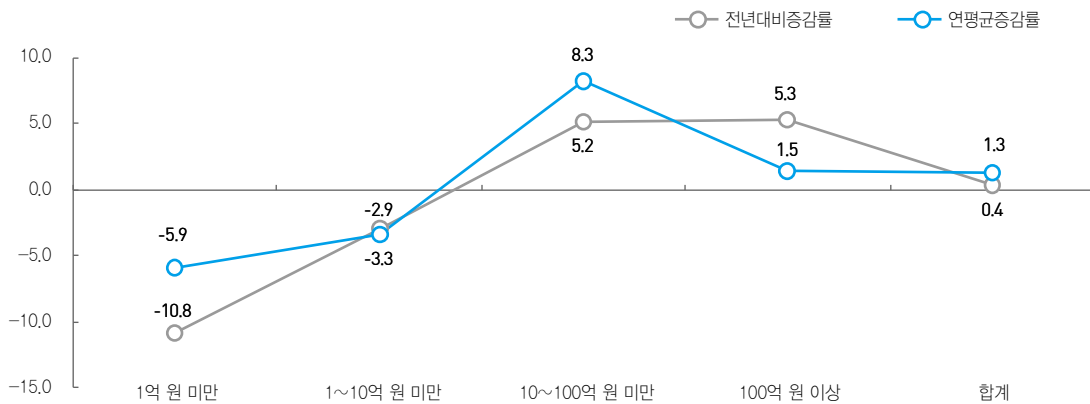
〈표 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년      |        | 134,917 | 184,079    | 236,927      | 167,363   | 723,286 |
| 2009년      |        | 133,969 | 177,259    | 264,109      | 163,757   | 739,094 |
| 2010년      |        | 119,471 | 172,190    | 277,802      | 172,484   | 741,947 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽10.8   | ▽2.9       | 5.2          | 5.3       | 0.4     |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽5.9    | ▽3.3       | 8.3          | 1.5       | 1.3     |

〈그림 4-2-7〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.2.7 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 국내 만화산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 살펴보면 종사자 규모가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액이 3,840억 원으로 51.8%의 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 1,721억 원으로 23.2%의 비중을 차지했고, 10인 이상 49인 이하의 경우 1,545억 원으로 20.8%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 312억 원으로 4.2%를 차지하여 가장 작은 비중인 것으로 나타났다. 종사자 규모별로 보면 만화산업은 1인 이상 4인 이하 규모의 사업체들이 주도하고 있는 것처럼 보이나, 업종별로 살펴보면 만화 유통관련 산업은 1인 이상 4인 이하의 사업체들이 주도하고 있고, 만화단행본 위주의 출판사는 10인 이상의 사업체들이 이끌고 있으며, 어린이·학습만화는 5인 이상의 출판사들이 선도하고 있음을 알 수 있다. 따라서 매출액 규모와 마찬가지로 종사자 규모로 살펴본 결과로도 만화산업은 대형사업체 위주의 산업이 아닌 중소형사업체 위주의 산업임을 알 수 있다. 또한, 전반적인 만화산업의 정체에 따라 어린이·학습만화의 경우에도 새로운 기획을 통한 출판보다는 한번 성공한 시리즈들을 이어나가거나, 재출판하는 경우가 많아 많은 추가적인 인력이 필요하지는 않다.

〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                            | 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인 | 합계      |
|-------------------------------|--------|---------|---------|---------|--------|---------|
| 만화 출판사<br>(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) |        | 13,399  | 6,252   | 41,882  | 31,206 | 92,739  |
| 일반 출판사(만화부문)                  |        | 35,770  | 99,206  | 99,127  | -      | 234,103 |
| 인터넷 만화 콘텐츠 서비스                |        | 5,783   | 10,321  | 13,527  | -      | 29,631  |
| 모바일 만화 콘텐츠 서비스                |        | 9,635   | -       | -       | -      | 9,635   |
| 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공      |        | 5,986   | 7,655   | -       | -      | 13,641  |
| 만화임대                          |        | 24,872  | -       | -       | -      | 24,872  |
| 서적임대(대여)(만화부문)                |        | 35,290  | 9,567   | -       | -      | 44,857  |
| 만화 서적 및 잡지류 도매                |        | 50,226  | 25,992  | -       | -      | 76,218  |
| 만화 서적 및 잡지류 소매                |        | 150,788 | 13,135  | -       | -      | 163,923 |
| 인터넷서점(만화부문) <sup>89)</sup>    |        | 52,328  | -       | -       | -      | 52,328  |
| 합계                            |        | 384,077 | 172,128 | 154,536 | 31,206 | 741,947 |
| 비중(%)                         |        | 51.8    | 23.2    | 20.8    | 4.2    | 100.0   |

2010년 종사자 규모별 매출액을 연도별로 살펴보면, 전년대비 매출액이 가장 크게 증가한 사업체의 종사자 규모는 5인 이상 9인 이하로 16.9% 증가했다. 반면에 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체를 제외하고는 증가한 경우가 없다. 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체 매출액은 2009년 대비 21.1% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 또한 13.4% 감소하여 가장 큰 감소율을 보인 것으로 나타났다. 또한 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 매출액이 전년대비 3.3% 감소한 것으로 나타났는데, 이는 과거 만화산업을 이끌어 오던 만화단행본 위주로 제작 및 공급하던 출판사들의 만화단행본 매출액 감소와 어린이·학습만화를 제작 및 공급하는 출판사들이 수익률 개선을 위하여 종사자를 감축함으로써 인해서 2009년도 종사자 규모가 10인 이상 49인 이하이었던 사업체들이 5인 이상 9인 이하 사업체로 바뀌었기 때문인 것으로 나타났다.

〈표 4-2-15〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

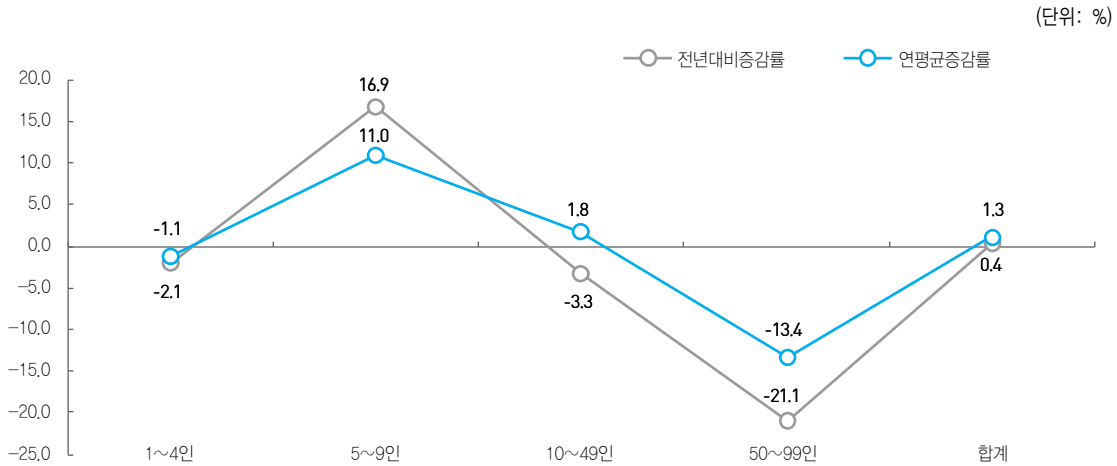
(단위: 백만 원)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인 | 합계      |
|------------|--------|---------|---------|---------|--------|---------|
| 2008년      |        | 392,759 | 139,680 | 149,211 | 41,636 | 723,286 |
| 2009년      |        | 392,404 | 147,255 | 159,880 | 39,555 | 739,094 |
| 2010년      |        | 384,077 | 172,128 | 154,536 | 31,206 | 741,947 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽2.1    | 16.9    | ▽3.3    | ▽21.1  | 0.4     |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽1.1    | 11.0    | 1.8     | ▽13.4  | 1.3     |

89) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-2-8〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.2.8 만화산업 지역별 매출액 현황<sup>90)</sup>

2010년 만화산업 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액을 창출한 지역은 서울로 3,447억 원(50.0%)이었다. 그 다음은 경기도로 2,302억 원(33.4%)이었고, 부산은 232억 원(3.4%)로 나타났다. 그 외 지역은 전체매출액의 2.0%를 넘지 않는 것으로 조사되어 지역 간 편차가 큼을 알 수 있다. 이는 만화산업에서 큰 비중을 차지하는 만화출판업의 매출이 서울과 경기도에만 존재하기 때문이다. 서울과 경기를 제외한 지역은 만화산업의 유통관련 사업체 이외에는 전무한 실정<sup>90)</sup>이므로 만화산업이 발전하기 위해서는 여러 지역 지방자치단체의 관심이 필요하다. 뿐만 아니라, 만화산업을 육성시키기 위한 지역별 정책이 마련되어야 한다.

연도별로 보면 2009년 대비 매출액이 증가한 지역은 경기도와 대구, 충청북도, 광주 이렇게 네 곳 뿐임을 알 수 있다. 경기도를 제외하고 다른 세 지역은 만화관련 유통업종만이 존재하기 때문에 만화출판과 관련하여 증가한 곳은 경기도 뿐이다. 이는 만화산업의 지역별 불균형이 매우 심각한 상황임을 다시 한 번 보여주는 것이다.

증감률을 보면 2010년 서울의 매출액은 2009년 대비 1.2% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 1.3% 감소했다. 6개 광역시 또한 전년대비와 연평균이 각각 3.4%, 2.8% 감소한 것으로 나타났다. 반면에, 9개 도는 경기도의 매출액 증가로 인해 전년대비 1.3% 증가했고 연평균 또한 3.6% 증가했다.

90) 인터넷서점(만화부문) 제외



〈표 4-2-16〉 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종      | 만화출판업   | 온라인 만화 제작/유통업 | 만화책 임대업 | 만화 도소매업 | 합계      | 비중(%) |
|------|---------|---------|---------------|---------|---------|---------|-------|
| 6개 시 | 서울      | 153,269 | 52,907        | 18,160  | 120,457 | 344,793 | 50.0  |
|      | 부산      | -       | -             | 6,452   | 16,821  | 23,273  | 3.4   |
|      | 대구      | -       | -             | 4,122   | 7,258   | 11,380  | 1.7   |
|      | 인천      | -       | -             | 3,387   | 9,653   | 13,040  | 1.9   |
|      | 광주      | -       | -             | 2,713   | 5,672   | 8,385   | 1.2   |
|      | 대전      | -       | -             | 2,722   | 7,025   | 9,747   | 1.4   |
|      | 울산      | -       | -             | 1,425   | 3,426   | 4,851   | 0.7   |
|      | 소계      | -       | -             | 20,821  | 49,855  | 70,676  | 10.2  |
| 9개 도 | 경기도     | 173,573 | -             | 15,266  | 41,361  | 230,200 | 33.4  |
|      | 강원도     | -       | -             | 1,908   | 3,023   | 4,931   | 0.7   |
|      | 충청북도    | -       | -             | 1,763   | 4,016   | 5,779   | 0.8   |
|      | 충청남도    | -       | -             | 2,588   | 3,252   | 5,840   | 0.8   |
|      | 전라북도    | -       | -             | 1,562   | 2,859   | 4,421   | 0.6   |
|      | 전라남도    | -       | -             | 1,941   | 2,251   | 4,192   | 0.6   |
|      | 경상북도    | -       | -             | 2,133   | 6,325   | 8,458   | 1.2   |
|      | 경상남도    | -       | -             | 3,062   | 5,827   | 8,889   | 1.3   |
|      | 제주도     | -       | -             | 525     | 915     | 1,440   | 0.2   |
|      | 소계      | 173,573 | -             | 30,748  | 69,829  | 274,150 | 39.8  |
| 합계   | 326,842 | 52,907  | 69,729        | 240,141 | 689,619 | 100.0   |       |

〈표 4-2-17〉 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도      | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울      | 353,641 | 348,861 | 344,793 | ▽1.2       | ▽1.3      |
|      | 부산      | 25,274  | 24,706  | 23,273  | ▽5.8       | ▽4.0      |
|      | 대구      | 11,547  | 11,272  | 11,380  | 1.0        | ▽0.7      |
|      | 인천      | 14,406  | 13,923  | 13,040  | ▽6.3       | ▽4.9      |
|      | 광주      | 8,374   | 8,278   | 8,385   | 1.3        | 0.1       |
|      | 대전      | 10,108  | 9,965   | 9,747   | ▽2.2       | ▽1.8      |
|      | 울산      | 5,131   | 5,053   | 4,851   | ▽4.0       | ▽2.8      |
|      | 소계      | 74,840  | 73,197  | 70,676  | ▽3.4       | ▽2.8      |
| 9개 도 | 경기도     | 209,596 | 225,725 | 230,200 | 2.0        | 4.8       |
|      | 강원도     | 5,165   | 5,022   | 4,931   | ▽1.8       | ▽2.3      |
|      | 충청북도    | 5,878   | 5,720   | 5,779   | 1.0        | ▽0.8      |
|      | 충청남도    | 5,934   | 5,957   | 5,840   | ▽2.0       | ▽0.8      |
|      | 전라북도    | 4,594   | 4,550   | 4,421   | ▽2.8       | ▽1.9      |
|      | 전라남도    | 4,392   | 4,294   | 4,192   | ▽2.4       | ▽2.3      |
|      | 경상북도    | 8,908   | 8,674   | 8,458   | ▽2.5       | ▽2.6      |
|      | 경상남도    | 9,432   | 9,277   | 8,889   | ▽4.2       | ▽2.9      |
|      | 제주도     | 1,524   | 1,476   | 1,440   | ▽2.4       | ▽2.8      |
|      | 소계      | 255,423 | 270,695 | 274,150 | 1.3        | 3.6       |
| 합계   | 683,904 | 692,753 | 689,619 | ▽0.5    | 0.4        |           |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

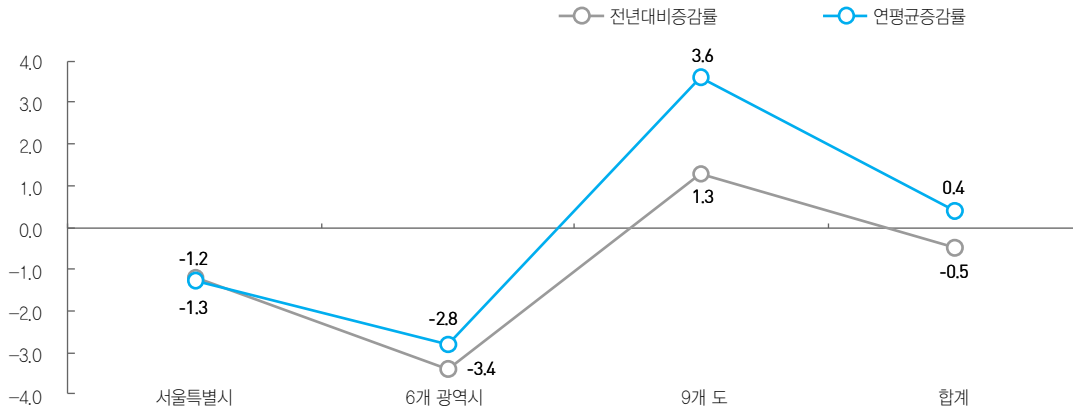
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-2-9〉 만화산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.3 만화산업 콘텐츠 제작비용 현황

2010년 국내 만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용은 717억 원으로 전년대비 1.6% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 3.5% 증가 한 것으로 나타났다. 만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용구조를 세부적으로 살펴보면 작품 제작비용은 533억 원으로 나타났고, 로열티 지출은 63억 원으로 조사되었다. 또한, 마케팅 및 홍보 비용은 69억 원, 연구개발비는 21억 원으로 조사되었다. 가장 크게 증가한 부문은 로열티 지출로 2009년 대비 23.8% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균은 34.5% 증가한 것으로 나타났는데, 이는 환율 증가로 인한 수입 만화책의 로열티 지출과 원고료가 높아진 것이 원인으로 분석된다.

〈표 4-2-18〉 만화산업 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 제작관련       | 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발  | 기타    | 합계     |
|-------|------------|---------|--------|--------|-------|-------|--------|
| 2008년 |            | 51,362  | 3,515  | 6,853  | 2,215 | 2,987 | 66,932 |
| 2009년 |            | 53,178  | 5,137  | 7,015  | 2,321 | 3,013 | 70,664 |
| 2010년 |            | 53,361  | 6,358  | 6,908  | 2,112 | 3,028 | 71,767 |
|       | 전년대비증감률(%) | 0.3     | 23.8   | ▽1.5   | ▽9.0  | 0.5   | 1.6    |
|       | 연평균증감률(%)  | 1.9     | 34.5   | 0.4    | ▽2.4  | 0.7   | 3.5    |

## 2.4 만화산업 제작 분야 현황

2010년 국내 만화산업 제작 분야 중 오프라인 출판 비중은 전년대비 3.5%p 감소한 72.8%인 것으로 나타났으며, 온라인 제작비중은 전년대비 3.5%p 증가한 27.2%인 것으로 조사되었다. 이는 만화출판이 오프라인 출판에서 온라인 제작으로 점점 변화되고 있음을 의미한다. 향후 스마트기기의 보급 확대에 의해 이러한 변화는 더욱 가속화될 것으로 예상된다.

〈표 4-2-19〉 만화산업 만화출판 제작 비중

| 비중    |               | (단위: %)      |       |  |
|-------|---------------|--------------|-------|--|
| 연도    | 오프라인 출판 제작 비중 | 온라인 출판 제작 비중 | 합계    |  |
| 2008년 | 81.6          | 18.4         | 100.0 |  |
| 2009년 | 76.3          | 23.7         | 100.0 |  |
| 2010년 | 72.8          | 27.2         | 100.0 |  |

2010년 오프라인 만화출판 제작 비중을 유형별로 살펴보면 어린이·학습만화의 비중이 70.2%로 가장 큰 것으로 조사됐으며, 만화 단행본이 28.3%의 비중으로 그 다음으로 높았고, 만화잡지는 1.1%, 일일만화는 0.3%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

어린이·학습만화의 비중은 전년대비 소폭 증가한 반면, 만화단행본은 전년대비 감소한 것으로 나타났다. 만화산업에서 어린이·학습만화의 비중은 증가 추세에 있는데, 이는 만화단행본의 감소에 의한 것도 있지만 어린이·학습만화의 이용도가 점점 증가하고 있기 때문이며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상된다.

〈표 4-2-20〉 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중

| 비중    |        |          |      |      |     |       | (단위: %) |
|-------|--------|----------|------|------|-----|-------|---------|
| 구분    | 만화 단행본 | 어린이·학습만화 | 만화잡지 | 일일만화 | 기타  | 총계    |         |
| 2008년 | 31.5   | 65.2     | 2.1  | 0.5  | 0.7 | 100.0 |         |
| 2009년 | 29.3   | 68.1     | 1.9  | 0.4  | 0.3 | 100.0 |         |
| 2010년 | 28.3   | 70.2     | 1.1  | 0.3  | 0.1 | 100.0 |         |

온라인 만화출판 제작 비중은 스캔만화의 비중이 2008년 78.2%에서 2009년 80.7%, 2010년 81.1%로 지속적으로 증가하고 있으며, 스크롤만화 비중은 2008년 8.5%에서 지속적으로 감소하여 2010년에는 3.8%로 나타났다. 모바일과 기타의 경우는 아직 미미한 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-21〉 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분    | 스캔만화 | 스크롤만화 | 모바일  | 기타  | 총계    |
|-------|------|-------|------|-----|-------|
| 2008년 | 78.2 | 8.5   | 12.6 | 0.7 | 100.0 |
| 2009년 | 80.7 | 5.3   | 13.8 | 0.2 | 100.0 |
| 2010년 | 81.1 | 3.8   | 14.6 | 0.5 | 100.0 |

## 2.5 만화산업 수출입액 현황

2010년 만화산업 수출액은 815만 달러로 전년대비 93.7% 증가했다. 2008년부터 2009년까지는 큰 변화가 없었으나, 2010년에 큰 폭으로 증가하여 연평균 40.4% 증가한 것으로 나타났다.

국내에서의 만화산업은 정체 분위기이나, 해외 만화시장에서 한국의 만화는 호평을 받고 있다. 어린이·학습만화의 경우에는 뛰어난 기획력과 콘텐츠의 세분화 등에서 인정을 받고 있으며, 특히 국내에서 성공한 과학시리즈와 인물시리즈 등은 해외에서도 인기를 얻고 있다. 이처럼 국내 어린이·학습만화의 기획력은 국제경쟁력을 갖추고 있으므로 국내와 해외 만화시장에서 동시에 출판할 수 있도록 기획 초기 단계부터 고려할 필요가 있으며, 이로 인해 어린이·학습만화의 해외 진출은 더욱 가속화될 것으로 기대된다.

2010년 만화산업 수입액은 528만 달러로 전년대비 3.8% 감소했다. 수입액은 2008년부터 감소하고 있는 것으로 나타났는데 이는 최대 수입국인 일본의 엔화 강세로 인해 업체들이 신규 판권계약을 미루고 있기 때문이다.

〈표 4-2-22〉 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 수출액 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 93.7       | 40.4      |
| 수입액 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | ▽3.8       | ▽5.7      |

### 2.5.1 만화산업 지역별 수출입액 현황

2010년 국내 만화산업의 지역별 수출액 현황을 보면 유럽에 225만 달러를 수출해 가장 많은 비중을 차지하였고, 그다음으로 동남아에 200만 달러, 북미에 172만 달러, 일본에 152만 달러, 그리고 중국에 56만 달러를 수출한 것으로 조사됐다. 2010년 국내 만화산업의 수출액은 지역에 상관없이 전년대비 큰 폭으로 증가했으며, 동남아 지역은 전년대비 무려 281.7% 증가했다. 이는 국내 어린이·학습만화의 시리즈물의 꾸준한 인기에 기인한 것이다.

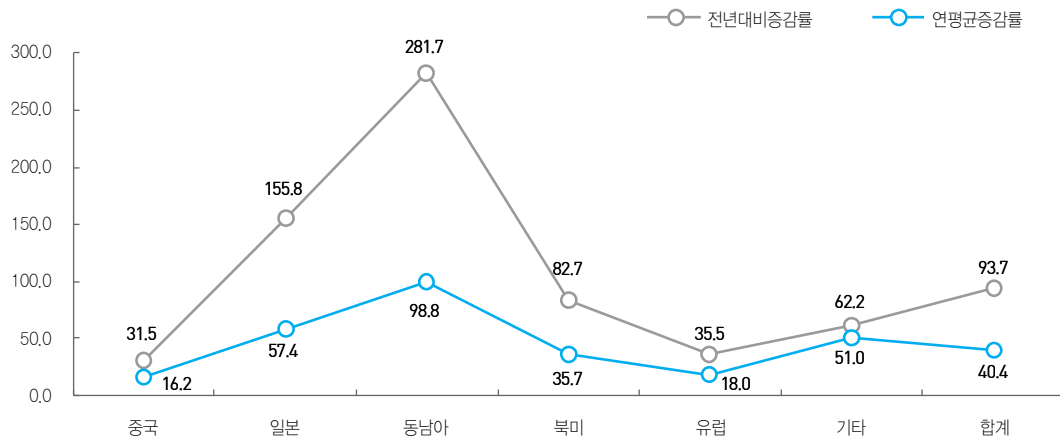
〈표 4-2-23〉 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액   |       |       |       |            |           |
|-----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|     | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  | 421   | 432   | 568   | 7.0   | 31.5       | 16.2      |
| 일본  | 616   | 597   | 1,527 | 18.7  | 155.8      | 57.4      |
| 동남아 | 507   | 525   | 2,004 | 24.6  | 281.7      | 98.8      |
| 북미  | 936   | 943   | 1,723 | 21.1  | 82.7       | 35.7      |
| 유럽  | 1,623 | 1,667 | 2,258 | 27.7  | 35.5       | 18.0      |
| 기타  | 32    | 45    | 73    | 0.9   | 62.2       | 51.0      |
| 합계  | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 100.0 | 93.7       | 40.4      |

〈그림 4-2-10〉 만화산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

2010년 만화산업 지역별 수입액을 보면 일본에서 486만 달러를 수입해 가장 수입액이 높은 것으로 나타났다. 그러나 이 수치는 2009년보다 17만 달러가 감소한 수치이다. 이는 일본 환율이 올라 로얄티 지출도 증가했으며, 이로 인해 신규 판권계약이 미루어지고 있기 때문이다.

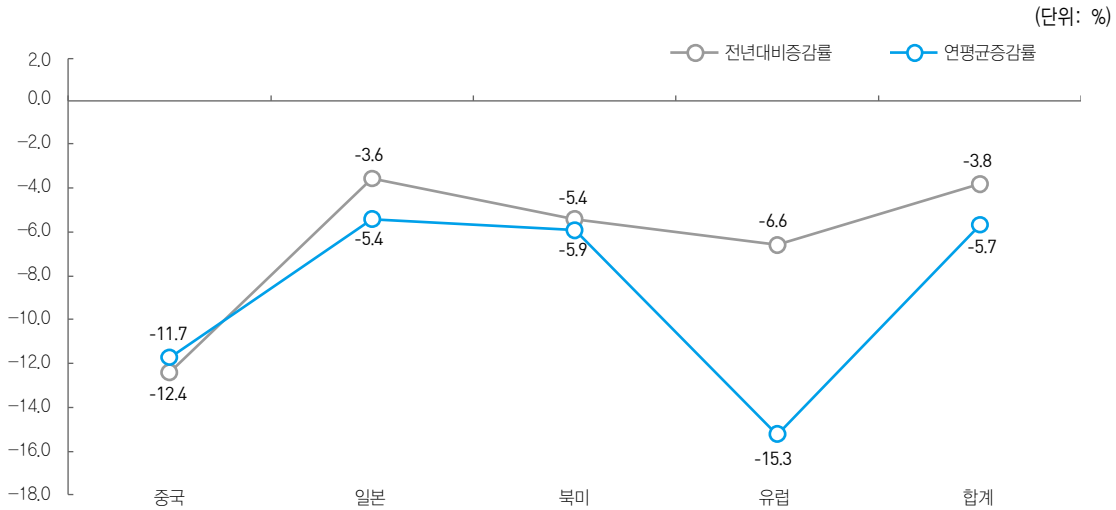
〈표 4-2-24〉 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |       |            |           |
|-----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|     | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  | 109   | 97    | 85    | 1.6   | ▽12.4      | ▽11.7     |
| 일본  | 5,432 | 5,041 | 4,862 | 92.1  | ▽3.6       | ▽5.4      |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 북미  | 297   | 278   | 263   | 5.0   | ▽5.4       | ▽5.9      |
| 유럽  | 99    | 76    | 71    | 1.3   | ▽6.6       | ▽15.3     |
| 기타  | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 합계  | 5,937 | 5,492 | 5,281 | 100.0 | ▽3.8       | ▽5.7      |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-2-11〉 만화산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.5.2 만화산업 해외 수출방식

만화산업 해외 수출방식을 보면 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 54.6%로 가장 많았다. 해외전시회를 통해 수출한다는 응답은 41.2%였으며, 해외 유통사 접촉과 해외 에이전트 활용은 2.1%로 동일하게 나타났다. 이처럼 만화산업의 해외 수출방식은 해외 전시회 및 행사참여와 국내 에이전트 활용이 대부분이다. 국내 만화 사업체들의 해외 전시회 및 행사참여는 2008년부터 꾸준히 증가하고 있으며, 향후에도 국내 만화관련 사업체들이 더 많이 해외 전시회 및 행사에 참여할 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-2-25〉 만화산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 해외 수출방식 | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출   | 해외 전시회 및 행사참여 | 36.3  | 39.6  | 41.2  | 1.6        |
|         | 해외 유통사 접촉     | 3.2   | 2.3   | 2.1   | ▽0.2       |
|         | 온라인 해외 판매     | -     | -     | -     | -          |
|         | 해외 법인 활용      | -     | -     | -     | -          |
| 간접 수출   | 국내 에이전트 활용    | 55.6  | 55.9  | 54.6  | ▽1.3       |
|         | 해외 에이전트 활용    | 4.1   | 2.2   | 2.1   | ▽0.1       |
|         | 기타            | 0.8   | -     | -     | -          |
|         | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

### 2.5.3 만화산업 해외 진출형태

국내 만화산업의 해외 진출형태를 보면 라이선스 수출이 73.7%였으며, 완제품 수출은 26.3% 인 것으로 나타났다. 국내 만화산업은 해외에서 주로 라이선스를 통해 수익을 얻고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-26〉 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%) |
|---------|-------|-------|-------|-----------|
| 완제품 수출  | 49.3  | 31.7  | 26.3  | ▽5.4      |
| LICENSE | 50.1  | 66.9  | 73.7  | 6.8       |
| OEM 수출  | -     | -     | -     | -         |
| 기술 서비스  | -     | -     | -     | -         |
| 기타      | 0.6   | 1.4   | -     | ▽1.4      |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -         |

### 2.6 만화산업 종사자 현황

2010년 만화산업 종사자 수는 총 1만 779명으로 전년대비 0.3% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 1.4% 감소했다.

업종별로 보면 만화출판업 종사자 수는 2,167명으로 전체 종사자 중 20.1%를 차지했고 전년대비 8.0% 증가했으며 연평균 1.5% 증가했다. 온라인 만화 제작·유통업 종사자 수는 470명으로 4.4%를 차지했고 전년대비 0.4% 증가했으며 연평균 11.5% 증가한 것으로 나타났다. 만화책 임대업 종사자 수는 4,270명으로 39.6%의 비중을 보이고 있으며 전년대비 2.3% 감소했고 연평균 3.9% 감소했다. 만화 도소매업은 3,872명으로 35.9%의 비중을 차지하고 있으며 전년대비 0.8% 감소했고 연평균 또한 1.4% 감소했다.

2010년에 만화산업 종사자 수는 2009년에 비해서 0.3% 증가했으나 만화출판사, 일반출판사, 인터넷 만화 콘텐츠 서비스 및 인터넷서점을 제외한 대부분의 업종에서 종사자가 감소했기 때문에 만화산업 종사자 수가 전반적으로 증가하지는 않았다. 특히 오프라인 만화 도소매업의 종사자는 지속적으로 감소하고 있는데, 이러한 현상은 오프라인 서점이 감소하고 있고 국내 만화 유통 관리 시스템이 자리 잡지 못하고 있기 때문인 것으로 보인다.

또한, 만화산업 종사자, 특히 창의인력을 증가시키는 것에 초점을 두고 만화 전문 인력 양성을 위한 체계적인 시스템 구축을 통하여, 그 인력들을 흡수할 수 있을 만한 산업의 활성화가 이뤄져야 할 것이다.

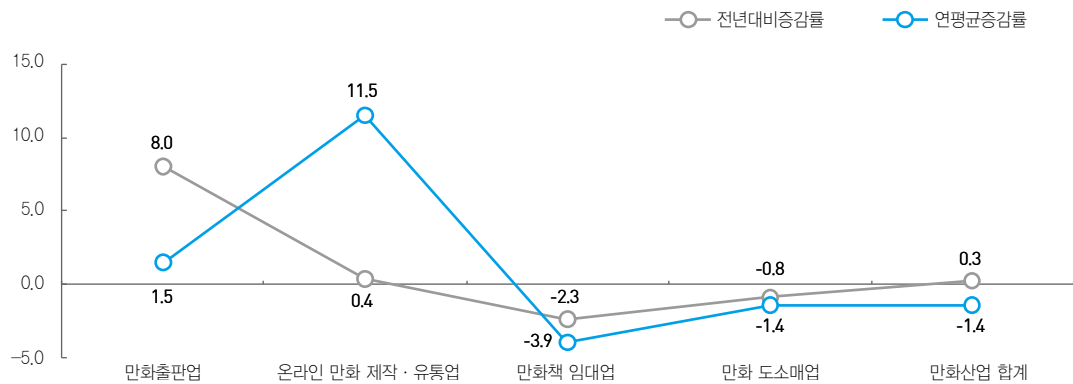
〈표 4-2-27〉 만화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                       | 종사자 수  |        |        | 비중 (%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|---------------------------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|               |                           | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |            |           |
| 만화출판업         | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 605    | 571    | 614    | 5.7    | 7.5        | 0.7       |
|               | 일반 출판사(만화부문)              | 1,499  | 1,436  | 1,553  | 14.4   | 8.1        | 1.8       |
|               | 소계                        | 2,104  | 2,007  | 2,167  | 20.1   | 8.0        | 1.5       |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            | 232    | 285    | 293    | 2.7    | 2.8        | 12.4      |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            | 15     | 18     | 16     | 0.1    | ▽11.1      | 3.3       |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  | 131    | 165    | 161    | 1.5    | ▽2.4       | 10.9      |
|               | 소계                        | 378    | 468    | 470    | 4.4    | 0.4        | 11.5      |
| 만화책 임대업       | 만화임대                      | 963    | 912    | 903    | 8.4    | ▽1.0       | ▽3.2      |
|               | 서적임대(대여)(만화부문)            | 3,665  | 3,457  | 3,367  | 31.2   | ▽2.6       | ▽4.2      |
|               | 소계                        | 4,628  | 4,369  | 4,270  | 39.6   | ▽2.3       | ▽3.9      |
| 만화 도소매업       | 만화 서적 및 잡지류 도매            | 825    | 792    | 773    | 7.2    | ▽2.4       | ▽3.2      |
|               | 만화 서적 및 잡지류 소매            | 2,774  | 2,695  | 2,603  | 24.1   | ▽3.4       | ▽3.1      |
|               | 인터넷서점(만화부문)               | 384    | 417    | 496    | 4.6    | 18.9       | 13.7      |
|               | 소계                        | 3,983  | 3,904  | 3,872  | 35.9   | ▽0.8       | ▽1.4      |
| 만화산업 합계       |                           | 11,093 | 10,748 | 10,779 | 100.0  | 0.3        | ▽1.4      |

〈그림 4-2-12〉 만화산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.1 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 만화산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 6,429명으로 전체의 59.6%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,711명으로 15.9%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만의 경우 1,861명으로 17.3%, 100억 원 이상은 778명으로 7.2%의 비중을 차지했다.



〈표 4-2-28〉 만화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                        | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|---------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) |        | 13      | 212        | 268          | 121       | 614    |
| 일반 출판사(만화부문)              |        | 132     | 199        | 588          | 634       | 1,553  |
| 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            |        | 15      | 86         | 192          | -         | 293    |
| 모바일 만화 콘텐츠 서비스            |        | -       | 2          | 14           | -         | 16     |
| 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  |        | -       | 39         | 122          | -         | 161    |
| 만화임대                      |        | 834     | 69         | -            | -         | 903    |
| 서적임대(대여)(만화부문)            |        | 3,295   | 72         | -            | -         | 3,367  |
| 만화서적 및 잡지류 도매             |        | 82      | 691        | -            | -         | 773    |
| 만화서적 및 잡지류 소매             |        | 2,058   | 341        | 181          | 23        | 2,603  |
| 인터넷서점(만화부문)               |        | -       | -          | 496          | -         | 496    |
| 만화산업 합계                   |        | 6,429   | 1,711      | 1,861        | 778       | 10,779 |
| 만화산업 비중(%)                |        | 59.6    | 15.9       | 17.3         | 7.2       | 100.0  |

연도별 증감률은 매출액 규모가 1억 원 미만인 사업체의 2010년 종사자 수는 전년대비 3.0% 감소했고, 2008년부터 2010년까지 연평균 역시 3.9% 감소하여 감소추세가 지속되고 있다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가했으나 연평균 1.4% 감소했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 경우의 종사자 수는 전년대비 9.3% 증가했고 연평균 6.0% 증가하여 다른 매출액 규모의 사업체의 종사자들보다 증가의 폭이 큰 것으로 나타났다. 그리고 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 8.8% 증가했고 연평균 4.0% 증가했다.

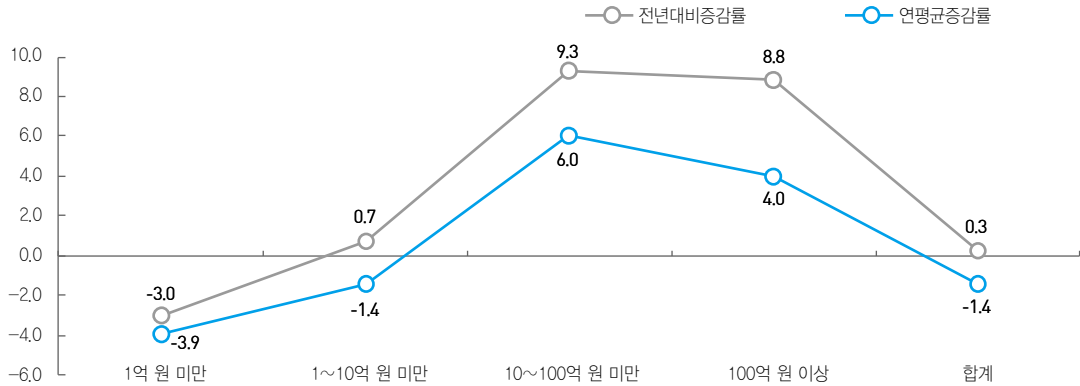
〈표 4-2-29〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년      |        | 6,958   | 1,761      | 1,655        | 719       | 11,093 |
| 2009년      |        | 6,631   | 1,699      | 1,703        | 715       | 10,748 |
| 2010년      |        | 6,429   | 1,711      | 1,861        | 778       | 10,779 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽3.0    | 0.7        | 9.3          | 8.8       | 0.3    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽3.9    | ▽1.4       | 6.0          | 4.0       | ▽1.4   |

〈그림 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.6.2 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 만화산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 종사자가 1인 이상 4인 이하 규모인 사업체의 종사자 수가 8,501명으로 78.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지했다. 5인 이상 9인 이하 규모인 사업체의 종사자 수는 897명으로 8.3%의 비중을 나타냈으며, 10인 이상 49인 이하 규모 사업체의 종사자 수는 1,260명으로 11.7%, 50인 이상 99인 이하 규모 사업체의 종사자 수는 121명으로 1.1%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-30〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                        | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계     |
|---------------------------|--------|-------|------|--------|--------|--------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) |        | 96    | 45   | 352    | 121    | 614    |
| 일반 출판사(만화부문)              |        | 398   | 359  | 796    | -      | 1,553  |
| 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            |        | 53    | 128  | 112    | -      | 293    |
| 모바일 만화 콘텐츠 서비스            |        | 16    | -    | -      | -      | 16     |
| 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  |        | 102   | 59   | -      | -      | 161    |
| 만화임대                      |        | 903   | -    | -      | -      | 903    |
| 서적임대(대여)(만화부문)            |        | 3,328 | 39   | -      | -      | 3,367  |
| 만화 서적 및 잡지류 도매            |        | 701   | 72   | -      | -      | 773    |
| 만화 서적 및 잡지류 소매            |        | 2,408 | 195  | -      | -      | 2,603  |
| 인터넷서점(만화부문)               |        | 496   | -    | -      | -      | 496    |
| 만화산업 합계                   |        | 8,501 | 897  | 1,260  | 121    | 10,779 |
| 만화산업 비중(%)                |        | 78.9  | 8.3  | 11.7   | 1.1    | 100.0  |

연도별 증감률을 보면 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 2009년 대비 10.4% 감소했고 2008년에서 2010년까지 연평균 6.3% 감소하여 가장 큰 감소폭을 나타냈다. 50인 이상 99인 이하 규모 사업체의 종사자 수는 전년 대비 6.2% 감소했으며 연평균 6.7% 감소했고, 1인 이상 4인 이하 규모인 사업체의 종사자 수 또한 감소했는데 전년 대비 1.2%, 연평균 2.3% 감소한 것으로 나타났다. 종

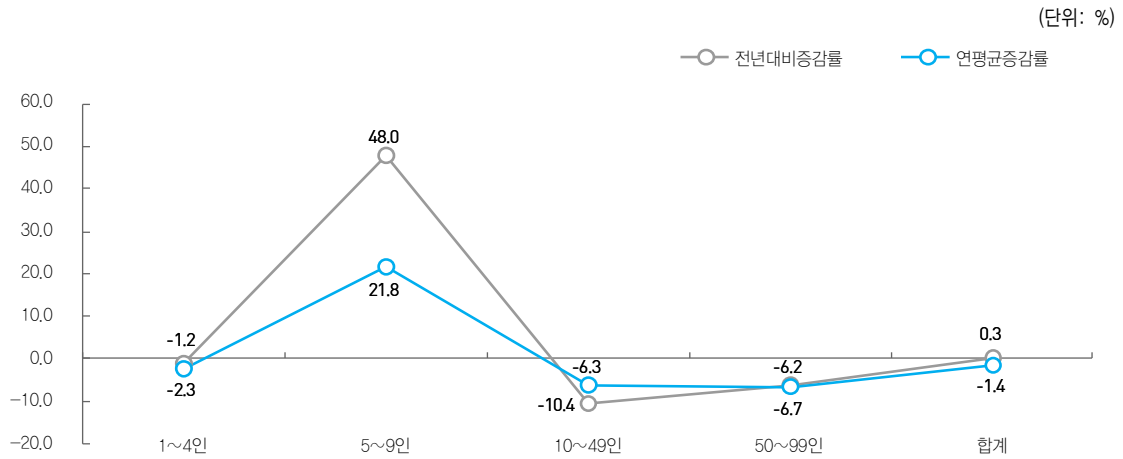
종사자 규모가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수만 다른 규모 사업체의 종사자들과 달리 증가했는데, 증가폭은 전년대비 48.0%, 연평균 21.8%인 것으로 나타났다.

〈표 4-2-31〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

| 연도         | 종사자 규모 |      |        |        |  | 합계     |
|------------|--------|------|--------|--------|--|--------|
|            | 1~4인   | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 |  |        |
| 2008년      | 8,915  | 605  | 1,434  | 139    |  | 11,093 |
| 2009년      | 8,606  | 606  | 1,407  | 129    |  | 10,748 |
| 2010년      | 8,501  | 897  | 1,260  | 121    |  | 10,779 |
| 전년대비증감률(%) | ▽1.2   | 48.0 | ▽10.4  | ▽6.2   |  | 0.3    |
| 연평균증감률(%)  | ▽2.3   | 21.8 | ▽6.3   | ▽6.7   |  | ▽1.4   |

(단위: 명)

〈그림 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.3 만화산업 지역별 종사자 현황<sup>91)</sup>

2010년 만화산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울 지역의 종사자 수가 4,591명으로 전체의 44.6%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 1.0% 증가했고 2008년부터 2010년간 연평균 0.7% 감소한 수치이다.

6개 시의 2010년 만화산업 종사자 수는 1,824명으로 전체 종사자 수의 17.7%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 3,868명으로 37.6%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 종사자 수가 2,475명으로 전체의 24.1%를 차지하여 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 나타냈다. 6개 시 중에서는 부산 지역의 종사자 수가 517명으로 전체의 5.0%를 차지하여 다른 도시보다 높은 비중을 보였다.

만화출판업 종사자는 서울에 65.8%가 집중되어 있고, 온라인 만화 제작·유통업 종사자는 100% 서울에 집중되어 있다. 그에 반해서 만화책 임대업 종사자는 서울에 33.4%, 만화 도소매업 종사자는 서울에 37.6% 집중되어 만화출판업과 온라인 만화 제작·유통업보다 지역별로 분산된 집중도를 보였다. 이와

91) 인터넷서점(만화부문) 제외

같이 만화산업 간에도 지역별 편차가 있으며, 만화책 임대업과 만화 도소매업은 서울보다 지방에서 더 활성화되고 있는 현상을 보이고 있다.

〈표 4-2-32〉 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

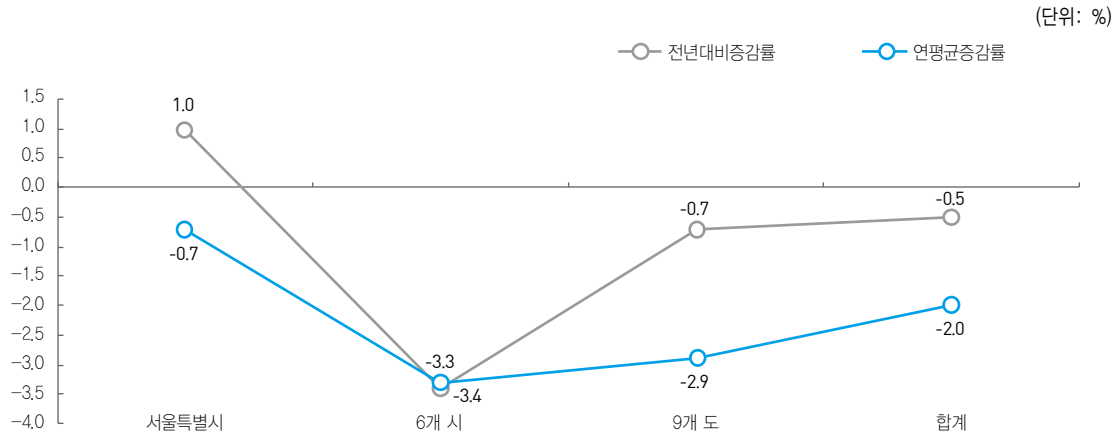
| 지역   | 업종    | 만화출판업 | 온라인 만화 제작 유통업 | 만화책 임대업 | 만화 도소매업 | 합계    | 비중(%) |
|------|-------|-------|---------------|---------|---------|-------|-------|
| 6개 시 | 서울    | 1,426 | 470           | 1,425   | 1,270   | 4,591 | 44.6  |
|      | 부산    | -     | -             | 275     | 242     | 517   | 5.0   |
|      | 대구    | -     | -             | 206     | 143     | 349   | 3.4   |
|      | 인천    | -     | -             | 173     | 161     | 334   | 3.2   |
|      | 광주    | -     | -             | 158     | 82      | 240   | 2.3   |
|      | 대전    | -     | -             | 142     | 93      | 235   | 2.3   |
|      | 울산    | -     | -             | 92      | 57      | 149   | 1.4   |
|      | 소계    | -     | -             | 1,046   | 778     | 1,824 | 17.7  |
| 9개 도 | 경기도   | 741   | -             | 892     | 842     | 2,475 | 24.1  |
|      | 강원도   | -     | -             | 99      | 29      | 128   | 1.2   |
|      | 충청북도  | -     | -             | 93      | 52      | 145   | 1.4   |
|      | 충청남도  | -     | -             | 162     | 49      | 211   | 2.1   |
|      | 전라북도  | -     | -             | 103     | 38      | 141   | 1.4   |
|      | 전라남도  | -     | -             | 101     | 41      | 142   | 1.4   |
|      | 경상북도  | -     | -             | 129     | 107     | 236   | 2.3   |
|      | 경상남도  | -     | -             | 193     | 158     | 351   | 3.4   |
|      | 제주도   | -     | -             | 27      | 12      | 39    | 0.4   |
|      | 소계    | 741   | -             | 1,799   | 1,328   | 3,868 | 37.6  |
| 합계   | 2,167 | 470   | 4,270         | 3,376   | 10,283  | 100.0 |       |

〈표 4-2-33〉 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 2008년  | 2009년  | 2010년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울     | 4,653  | 4,545  | 4,591 | 1.0        | ▽0.7      |
|      | 부산     | 551    | 534    | 517   | ▽3.2       | ▽3.1      |
|      | 대구     | 366    | 361    | 349   | ▽3.3       | ▽2.4      |
|      | 인천     | 354    | 342    | 334   | ▽2.3       | ▽2.9      |
|      | 광주     | 258    | 250    | 240   | ▽4.0       | ▽3.6      |
|      | 대전     | 256    | 247    | 235   | ▽4.9       | ▽4.2      |
|      | 울산     | 165    | 155    | 149   | ▽3.9       | ▽5.0      |
|      | 소계     | 1,950  | 1,889  | 1,824 | ▽3.4       | ▽3.3      |
| 9개 도 | 경기도    | 2,612  | 2,469  | 2,475 | 0.2        | ▽2.7      |
|      | 강원도    | 146    | 132    | 128   | ▽3.0       | ▽6.4      |
|      | 충청북도   | 158    | 148    | 145   | ▽2.0       | ▽4.2      |
|      | 충청남도   | 224    | 217    | 211   | ▽2.8       | ▽2.9      |
|      | 전라북도   | 151    | 146    | 141   | ▽3.4       | ▽3.4      |
|      | 전라남도   | 151    | 144    | 142   | ▽1.4       | ▽3.0      |
|      | 경상북도   | 253    | 244    | 236   | ▽3.3       | ▽3.4      |
|      | 경상남도   | 364    | 356    | 351   | ▽1.4       | ▽1.8      |
|      | 제주도    | 47     | 41     | 39    | ▽4.9       | ▽8.9      |
|      | 소계     | 4,106  | 3,897  | 3,868 | ▽0.7       | ▽2.9      |
| 합계   | 10,709 | 10,331 | 10,283 | ▽0.5  | ▽2.0       |           |

〈그림 4-2-15〉 만화산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.4 만화산업 고용형태별 종사자 현황<sup>92)</sup>

2010년 만화산업 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 8,355명으로 전체 종사자의 81.3%를 차지했으며, 비정규직은 1,928명으로 18.7%의 비중을 나타냈다.

업종별로 보면 만화출판업에서는 정규직이 1,699명(78.4%), 비정규직이 468명(21.6%)로 나타났고, 온라인 만화 제작·유통업은 정규직이 411명(87.4%), 비정규직이 59명(12.6%)인 것으로 조사됐다. 또한, 만화책 임대업의 정규직은 3,391명(79.4%), 비정규직은 879명(20.6%)로 나타났으며, 만화 도소매업의 경우 정규직은 2,854명(84.5%)이고 비정규직은 522명(15.5%)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-2-34〉 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 종분류           | 소분류 | 고용형태                      | 정규직   |       | 비정규직  |       | 합계     |
|---------------|-----|---------------------------|-------|-------|-------|-------|--------|
|               |     |                           | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 만화출판업         |     | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 529   | 86.2  | 85    | 13.8  | 614    |
|               |     | 일반 출판사(만화부문)              | 1,170 | 75.3  | 383   | 24.7  | 1,553  |
|               |     | 소계                        | 1,699 | 78.4  | 468   | 21.6  | 2,167  |
| 온라인 만화 제작·유통업 |     | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            | 249   | 85.0  | 44    | 15.0  | 293    |
|               |     | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            | 13    | 81.2  | 3     | 18.8  | 16     |
|               |     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  | 149   | 92.5  | 12    | 7.5   | 161    |
|               |     | 소계                        | 411   | 87.4  | 59    | 12.6  | 470    |
| 만화책 임대업       |     | 만화임대                      | 713   | 79.0  | 190   | 21.0  | 903    |
|               |     | 서적임대(대여)(만화부문)            | 2,678 | 79.5  | 689   | 20.5  | 3,367  |
|               |     | 소계                        | 3,391 | 79.4  | 879   | 20.6  | 4,270  |
| 만화 도소매업       |     | 만화 서적 및 잡지류 도매            | 656   | 84.9  | 117   | 15.1  | 773    |
|               |     | 만화 서적 및 잡지류 소매            | 2,198 | 84.4  | 405   | 15.6  | 2,603  |
|               |     | 인터넷서점(만화부문)               | -     | -     | -     | -     | -      |
|               |     | 소계                        | 2,854 | 84.5  | 522   | 15.5  | 3,376  |
| 합계            |     |                           | 8,355 | 81.3  | 1,928 | 18.7  | 10,283 |

92) 인터넷서점(만화부문) 제외

연도별로 고용형태별 종사자 수를 보면 정규직은 2009년 대비 1.6% 증가했고 연평균 0.02% 감소하여 2008년도부터 2010년도까지 큰 증감 폭은 보이지 않는 것으로 나타났다. 비정규직은 전년대비 8.4% 감소했으며 연평균 9.4% 감소했다.

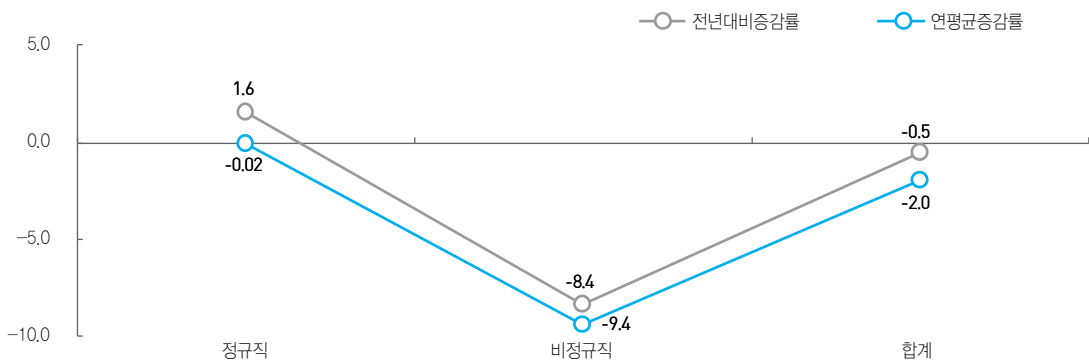
〈표 4-2-35〉 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수 |       | 합계     |
|------------|------|-------|-------|--------|
|            |      | 정규직   | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 8,358 | 2,351 | 10,709 |
| 2009년      |      | 8,227 | 2,104 | 10,331 |
| 2010년      |      | 8,355 | 1,928 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |      | 1.6   | ▽8.4  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |      | ▽0.02 | ▽9.4  | ▽2.0   |

〈그림 4-2-16〉 만화산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.5 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황<sup>93)</sup>

2010년 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 3,602명으로 전체 종사자의 35.0%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 4,753명으로 46.2%를 차지하는 것으로 조사됐다. 비정규직은 남자가 800명으로 7.8%를 차지했고 여자가 1,128명으로 11.0%의 비중인 것으로 나타났다. 만화산업은 정규직 남자의 비중이 가장 높은 다른 산업들과는 다르게, 정규직 여자가 차지하는 비중이 가장 높았다.

업종별로 보면 만화출판업의 정규직 남자는 792명이고 정규직 여자는 907명으로 나타났고, 비정규직 남자는 259명, 비정규직 여자는 209명인 것으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 정규직 남자가 237명으로 절반을 넘게 차지했고, 정규직 여자는 174명, 비정규직 남자는 21명, 비정규직 여자는 38명인 것으로 나타났다. 만화책 임대업의 정규직 남자는 1,277명이었고 정규직 여자는 2,114명이었으

93) 인터넷서점(만화부문) 제외

며, 비정규직 남자와 여자는 각각 302명, 577명인 것으로 조사됐다. 또한, 만화 도소매업은 정규직 남자가 1,296명, 정규직 여자는 1,558명, 비정규직 남자는 218명 그리고 비정규직 여자는 304명으로 조사됐다.

〈표 4-2-36〉 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류           | 소분류                       | 고용형태/성 | 정규직   |        |       |        | 비정규직  |        |       |        | 합계     |
|---------------|---------------------------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
|               |                           |        | 남자    |        | 여자    |        | 남자    |        | 여자    |        |        |
|               |                           |        | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |        |
| 만화 출판업        | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) |        | 274   | 44.6   | 255   | 41.5   | 41    | 6.7    | 44    | 7.2    | 614    |
|               | 일반 출판사(만화부문)              |        | 518   | 33.4   | 652   | 42.0   | 218   | 14.0   | 165   | 10.6   | 1,553  |
|               | 소계                        |        | 792   | 36.5   | 907   | 41.9   | 259   | 12.0   | 209   | 9.6    | 2,167  |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            |        | 151   | 51.5   | 98    | 33.4   | 13    | 4.4    | 31    | 10.6   | 293    |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            |        | 9     | 56.3   | 4     | 25.0   | 2     | 12.5   | 1     | 6.3    | 16     |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  |        | 77    | 47.8   | 72    | 44.7   | 6     | 3.7    | 6     | 3.7    | 161    |
|               | 소계                        |        | 237   | 50.4   | 174   | 37.0   | 21    | 4.5    | 38    | 8.1    | 470    |
| 만화책 임대업       | 만화임대                      |        | 340   | 37.7   | 373   | 41.3   | 119   | 13.2   | 71    | 7.9    | 903    |
|               | 서적임대(대여)(만화부문)            |        | 937   | 27.8   | 1,741 | 51.7   | 183   | 5.4    | 506   | 15.0   | 3,367  |
|               | 소계                        |        | 1,277 | 29.9   | 2,114 | 49.5   | 302   | 7.1    | 577   | 13.5   | 4,270  |
| 만화 도소매업       | 만화 서적 및 잡지류 도매            |        | 484   | 62.6   | 172   | 22.3   | 69    | 8.9    | 48    | 6.2    | 773    |
|               | 만화 서적 및 잡지류 소매            |        | 812   | 31.2   | 1,386 | 53.2   | 149   | 5.7    | 256   | 9.8    | 2,603  |
|               | 인터넷서점(만화부문)               |        | -     | -      | -     | -      | -     | -      | -     | -      | -      |
|               | 소계                        |        | 1,296 | 38.4   | 1,558 | 46.1   | 218   | 6.5    | 304   | 9.0    | 3,376  |
| 합계            |                           |        | 3,602 | 35.0   | 4,753 | 46.2   | 800   | 7.8    | 1,128 | 11.0   | 10,283 |

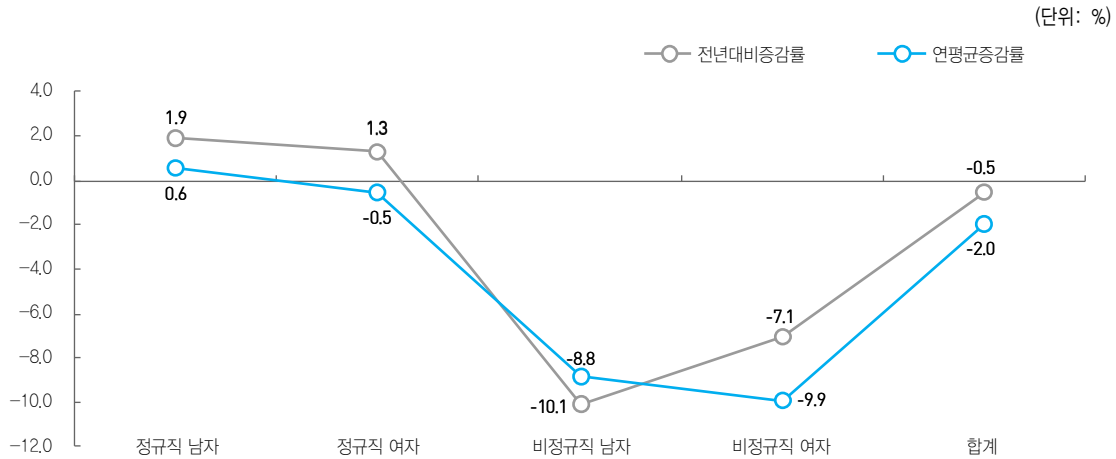
연도별로 보면 만화산업 종사자 중 비정규직 남자와 비정규직 여자의 감소폭이 매우 큰 것을 알 수 있다. 비정규직 남자는 2009년 대비 10.1% 감소했고 2008년부터 2010년까지 연평균 8.8% 감소하여 가장 큰 감소폭을 보였고, 비정규직 여자는 전년대비 7.1%, 연평균 9.9% 감소했다. 정규직 남자는 전년 대비 1.9% 증가했고 연평균 0.6% 증가하여 2008년부터 2010년 사이에 큰 변화가 없었다. 정규직 여자는 전년대비 1.3% 증가했으나 연평균 0.5% 감소했다.

〈표 4-2-37〉 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수 |       |       |       | 합계     |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직   |       | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자    | 여자    | 남자    | 여자    |        |
| 2008년      |        | 3,560 | 4,798 | 961   | 1,390 | 10,709 |
| 2009년      |        | 3,534 | 4,693 | 890   | 1,214 | 10,331 |
| 2010년      |        | 3,602 | 4,753 | 800   | 1,128 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |        | 1.9   | 1.3   | ▽10.1 | ▽7.1  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |        | 0.6   | ▽0.5  | ▽8.8  | ▽9.9  | ▽2.0   |

〈그림 4-2-17〉 만화산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.6 만화산업 성별 종사자 현황<sup>94)</sup>

2010년 만화산업 성별 종사자 현황을 보면 남자가 4,402명으로 전체 종사자의 42.8%를 차지했고 여자는 5,881명으로 57.2%를 차지했다. 이는 만화산업이 남자 종사자의 비중보다 여자 종사자의 비중이 더 큰 산업임을 보여준다.

만화출판업 종사자 중 남자는 1,051명(48.5%)이었으며 여자는 1,116명(51.5%)로 나타났고, 온라인 만화 제작·유통업은 남자가 258명(54.9%), 여자는 212명(45.1%)인 것으로 나타났다. 만화책 임대업의 종사자는 남자가 1,579명(37.0%)이고 여자는 2,691명(63.0%)으로 조사됐으며, 만화 도소매업은 남자 1,514명(44.8%), 여자 1,862명(55.2%)로 조사됐다.

〈표 4-2-38〉 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류           | 소분류 | 성                        | 남자    |       | 여자    |        | 합계    |
|---------------|-----|--------------------------|-------|-------|-------|--------|-------|
|               |     |                          | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%)  |       |
| 만화출판업         |     | 만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 315   | 51.3  | 299   | 48.7   | 614   |
|               |     | 일반 출판사(만화부문)             | 736   | 47.4  | 817   | 52.6   | 1,553 |
|               |     | 소계                       | 1,051 | 48.5  | 1,116 | 51.5   | 2,167 |
| 온라인 만화 제작·유통업 |     | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스           | 164   | 56.0  | 129   | 44.0   | 293   |
|               |     | 모바일 만화 콘텐츠 서비스           | 11    | 68.8  | 5     | 31.3   | 16    |
|               |     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공 | 83    | 51.6  | 78    | 48.4   | 161   |
|               |     | 소계                       | 258   | 54.9  | 212   | 45.1   | 470   |
| 만화책 임대업       |     | 만화임대                     | 459   | 50.8  | 444   | 49.2   | 903   |
|               |     | 서적임대(대여)(만화부문)           | 1,120 | 33.3  | 2,247 | 66.7   | 3,367 |
|               |     | 소계                       | 1,579 | 37.0  | 2,691 | 63.0   | 4,270 |
| 만화 도소매업       |     | 만화 서적 및 잡지류 도매           | 553   | 71.5  | 220   | 28.5   | 773   |
|               |     | 만화 서적 및 잡지류 소매           | 961   | 36.9  | 1,642 | 63.1   | 2,603 |
|               |     | 인터넷서점(만화부문)              | -     | -     | -     | -      | -     |
|               |     | 소계                       | 1,514 | 44.8  | 1,862 | 55.2   | 3,376 |
| 합계            |     | 4,402                    | 42.8  | 5,881 | 57.2  | 10,283 |       |

94) 인터넷서점(만화부문) 제외



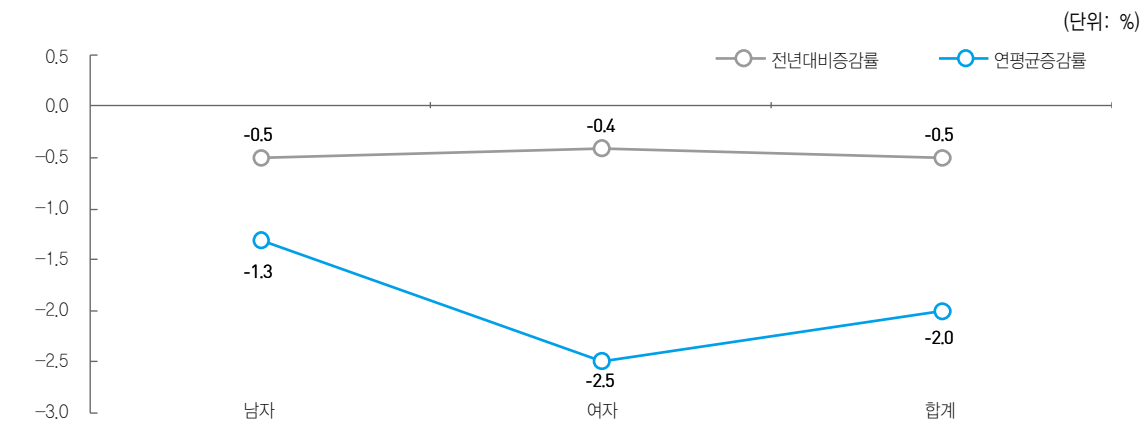
연도별 성별 종사자를 보면 남자는 2009년 대비 0.5% 감소했고 연평균 1.3% 감소했으며, 여자 종사자 역시 전년대비 0.4% 감소했고 연평균 2.5% 감소했다.

〈표 4-2-39〉 만화산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수 |       | 합계     |
|------------|---|-------|-------|--------|
|            |   | 남자    | 여자    |        |
| 2008년      |   | 4,521 | 6,188 | 10,709 |
| 2009년      |   | 4,424 | 5,907 | 10,331 |
| 2010년      |   | 4,402 | 5,881 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.5  | ▽0.4  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |   | ▽1.3  | ▽2.5  | ▽2.0   |

〈그림 4-2-18〉 만화산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.7 만화산업 직무별 종사자 현황<sup>95)</sup>

2010년 만화산업 직무별 종사자 현황을 보면 기타(유통) 직무 종사자 수가 5,913명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 57.5%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 관리 직무 종사자 수는 2,351명(22.9%)이었고, 제작 종사자 수는 1,232명(12.0%), 마케팅/홍보 종사자 수는 343명(3.3%), 사업기획 종사자 수는 321명(3.1%), 연구개발 종사자 수는 123명(1.2%)으로 나타났다.

만화산업 전체 인력을 직무별로 나누어 보면 기타(유통) 인력이 57.5%의 가장 큰 비중을 차지하는데, 이러한 경향은 만화책 임대업과 만화 도소매업에서 기타(유통)에 해당하는 인력이 각각 80.5%와 65.8%로 매우 높기 때문이다. 만화책 임대업과 만화 도소매업은 만화산업 안에서도 유통 종사자와 관리 종사자의 비중이 높을 수밖에 없는 업종이다. 그 외에 만화출판업과 온라인 만화 제작·유통업은 제작 직무 종사자 수가 각각 1,032명(47.6%), 200명(42.6%)으로 가장 높다. 여기에서 중요한 점은 만화출판업과

95) 인터넷서점(만화부문) 제외

온라인 만화 제작·유통업에서 창의인력이라 칭할 수 있는 제작 부분의 종사자 비중이 지금도 물론 가장 높지만 더 높아질 필요성이 있으며, 그러한 측면에서 만화 전문 인력 양성을 위한 체계적인 시스템 구축 방안이 필요하다.

〈표 4-2-40〉 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류              | 소분류 | 직무                          | 종사자 수    |       |       |            |          | 합계    |            |
|------------------|-----|-----------------------------|----------|-------|-------|------------|----------|-------|------------|
|                  |     |                             | 사업<br>기획 | 관리    | 제작    | 마케팅/<br>홍보 | 연구<br>개발 |       | 기타<br>(유통) |
| 만화출판업            |     | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)   | 61       | 85    | 348   | 45         | 27       | 48    | 614        |
|                  |     | 일반 출판사(만화부문)                | 189      | 207   | 684   | 263        | 75       | 135   | 1,553      |
|                  |     | 소계                          | 250      | 292   | 1,032 | 308        | 102      | 183   | 2,167      |
| 온라인 만화<br>제작·유통업 |     | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스              | 42       | 46    | 133   | 15         | 12       | 45    | 293        |
|                  |     | 모바일 만화 콘텐츠 서비스              | 3        | 3     | 3     | -          | 1        | 6     | 16         |
|                  |     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및<br>제공 | 26       | 25    | 64    | 20         | 8        | 18    | 161        |
|                  |     | 소계                          | 71       | 74    | 200   | 35         | 21       | 69    | 470        |
| 만화책<br>임대업       |     | 만화임대                        | -        | 321   | -     | -          | -        | 582   | 903        |
|                  |     | 서적임대(대여)(만화부문)              | -        | 511   | -     | -          | -        | 2,856 | 3,367      |
|                  |     | 소계                          | -        | 832   | -     | -          | -        | 3,438 | 4,270      |
| 만화<br>도소매업       |     | 만화 서적 및 잡지류 도매              | -        | 141   | -     | -          | -        | 632   | 773        |
|                  |     | 만화 서적 및 잡지류 소매              | -        | 1,012 | -     | -          | -        | 1,591 | 2,603      |
|                  |     | 인터넷서점(만화부문)                 | -        | -     | -     | -          | -        | -     | -          |
|                  |     | 소계                          | -        | 1,153 | -     | -          | -        | 2,223 | 3,376      |
| 합계               |     |                             | 321      | 2,351 | 1,232 | 343        | 123      | 5,913 | 10,283     |
| 비중(%)            |     |                             | 3.1      | 22.9  | 12.0  | 3.3        | 1.2      | 57.5  | 100.0      |

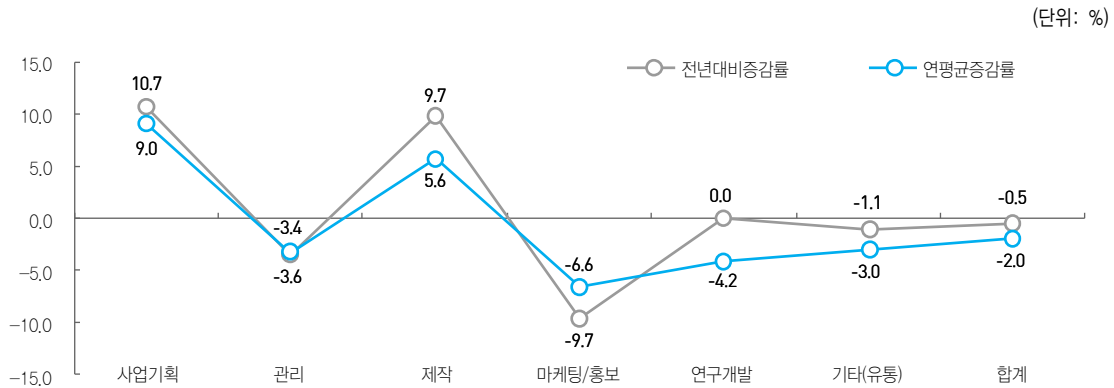
연도별로 보면 사업기획 인력과 제작 인력은 다른 직무 인력에 비해서 증가했다. 사업기획 인력은 2009년 대비 10.7% 증가했으며 2008년부터 2010년까지 연평균 9.0% 증가했다. 제작 인력은 전년대비 9.7% 증가했고 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났으며, 관리 직무 종사자 수는 전년대비 3.6% 감소했고 연평균 3.4% 감소했다. 또한 마케팅/홍보 종사자 수는 전년대비 9.7%, 연평균 6.6% 감소하여 다른 직무보다 감소폭이 크며, 연구개발 종사자 수는 전년과 동일하며 연평균 4.2% 감소했다. 기타(유통) 직무의 종사자 수는 전년대비 1.1% 감소했으며 연평균 3.0% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-41〉 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |      | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발 |       | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 270   | 2,520 | 1,104 | 393    | 134  | 6,288 | 10,709 |
| 2009년      |    | 290   | 2,438 | 1,123 | 380    | 123  | 5,977 | 10,331 |
| 2010년      |    | 321   | 2,351 | 1,232 | 343    | 123  | 5,913 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | 10.7  | ▽3.6  | 9.7   | ▽9.7   | 0.0  | ▽1.1  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | 9.0   | ▽3.4  | 5.6   | ▽6.6   | ▽4.2 | ▽3.0  | ▽2.0   |

〈그림 4-2-19〉 만화산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.8 만화산업 학력별 종사자 현황<sup>96)</sup>

2010년 만화산업의 학력별 종사자 수를 보면 대학교를 졸업한 종사자 수가 5,566명으로 전체 종사자의 54.1%로 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하 학력의 종사자 수는 2,748명으로 26.7%를 차지했으며, 전문대까지 졸업한 종사자 수는 1,782명으로 17.3%, 대학원 졸업 이상 학력의 종사자 수는 187명으로 1.8%를 차지했다.

〈표 4-2-42〉 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 중분류           | 소분류                       | 학력 | 종사자 수 |       |       |         | 합계     |
|---------------|---------------------------|----|-------|-------|-------|---------|--------|
|               |                           |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸    | 대학원졸 이상 |        |
| 만화출판업         | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) |    | 55    | 93    | 456   | 10      | 614    |
|               | 일반 출판사(만화부문)              |    | 105   | 247   | 1,102 | 99      | 1,553  |
|               | 소계                        |    | 160   | 340   | 1,558 | 109     | 2,167  |
|               | 중분류 비중(%)                 |    | 7.4   | 15.7  | 71.9  | 5.0     | 100.0  |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            |    | 10    | 26    | 226   | 31      | 293    |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            |    | -     | 2     | 12    | 2       | 16     |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  |    | 7     | 20    | 115   | 19      | 161    |
|               | 소계                        |    | 17    | 48    | 353   | 52      | 470    |
|               | 중분류 비중(%)                 |    | 3.6   | 10.2  | 75.1  | 11.1    | 100.0  |
| 만화책 임대업       | 만화임대                      |    | 501   | 119   | 283   | -       | 903    |
|               | 서적임대(대여)(만화부문)            |    | 1,577 | 822   | 963   | 5       | 3,367  |
|               | 소계                        |    | 2,078 | 941   | 1,246 | 5       | 4,270  |
|               | 중분류 비중(%)                 |    | 48.7  | 22.0  | 29.2  | 0.1     | 100.0  |
| 만화 도소매업       | 만화서적 및 잡지류 도매             |    | 22    | 31    | 715   | 5       | 773    |
|               | 만화서적 및 잡지류 소매             |    | 471   | 422   | 1,694 | 16      | 2,603  |
|               | 인터넷 서점(만화부문)              |    | -     | -     | -     | -       | -      |
|               | 소계                        |    | 493   | 453   | 2,409 | 21      | 3,376  |
|               | 중분류 비중(%)                 |    | 14.6  | 13.4  | 71.4  | 0.6     | 100.0  |
| 합계            |                           |    | 2,748 | 1,782 | 5,566 | 187     | 10,283 |
| 비중(%)         |                           |    | 26.7  | 17.3  | 54.1  | 1.8     | 100.0  |

96) 인터넷서점(만화부문) 제외

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

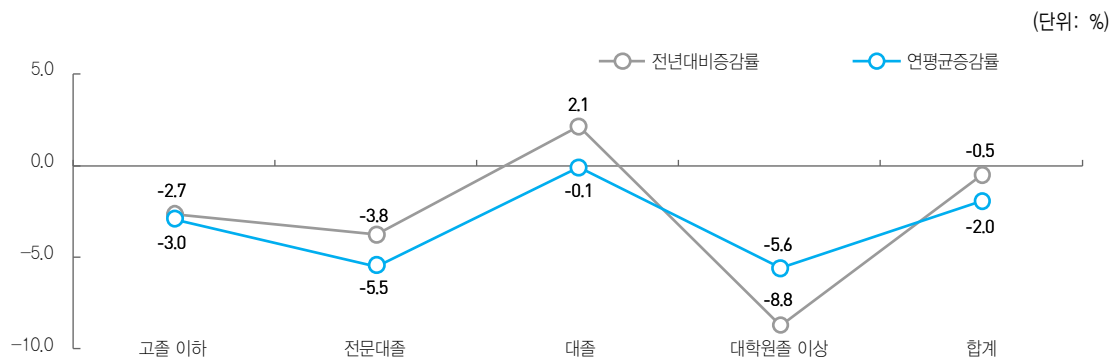
연도별로 보면 고등학교 졸업 이하 학력의 종사자 수는 2009년 대비 2.7% 감소했으며 2008년부터 2010년까지 연평균 3.0% 감소했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.8% 감소했고 연평균 5.5% 감소해 고등학교 졸업 이하 학력의 종사자 보다 감소폭이 컸다. 전반적으로 만화산업의 종사자가 감소한 가운데 대학교를 졸업한 종사자 수는 다른 학력의 종사자들과는 달리 전년대비 2.1% 증가했지만 연평균은 0.1% 감소해 변동이 거의 없는 것으로 조사됐다. 대학원 졸업 이상 학력의 종사자 수는 전년대비와 연평균이 각각 8.8%, 5.6% 감소해 가장 큰 감소폭을 보였다.

〈표 4-2-43〉 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |       |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|-------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸    | 대학원졸 이상 |        |
| 2008년      |    | 2,920 | 1,997 | 5,582 | 210     | 10,709 |
| 2009년      |    | 2,823 | 1,853 | 5,450 | 205     | 10,331 |
| 2010년      |    | 2,748 | 1,782 | 5,566 | 187     | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽2.7  | ▽3.8  | 2.1   | ▽8.8    | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽3.0  | ▽5.5  | ▽0.1  | ▽5.6    | ▽2.0   |

〈그림 4-2-20〉 만화산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 2.6.9 만화산업 연령별 종사자 현황<sup>97)</sup>

2010년 만화산업의 연령별 종사자 수를 보면 40세 이상 종사자 수가 3,919명으로 전체의 38.1%를 차지하며 가장 큰 비중으로 나타났다. 그다음으로 29세 이하 종사자 수가 2,764명으로 26.9%를 차지했으며, 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 1,897명으로 18.4%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 1,703명으로 16.6%를 차지한 것으로 나타났다.

97) 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 4-2-44〉 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류                  | 소분류 | 연령                        | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|----------------------|-----|---------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                      |     |                           | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 만화출판업                |     | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 166    | 172    | 157    | 119    | 614    |
|                      |     | 일반 출판사(만화부문)              | 471    | 376    | 346    | 360    | 1,553  |
|                      |     | 소계                        | 637    | 548    | 503    | 479    | 2,167  |
|                      |     | 중분류 비중(%)                 | 29.4   | 25.3   | 23.2   | 22.1   | 100.0  |
| 온라인<br>만화 제작·<br>유통업 |     | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스            | 113    | 85     | 73     | 22     | 293    |
|                      |     | 모바일 만화 콘텐츠 서비스            | 6      | 5      | 3      | 2      | 16     |
|                      |     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공  | 61     | 49     | 35     | 16     | 161    |
|                      |     | 소계                        | 180    | 139    | 111    | 40     | 470    |
|                      |     | 중분류 비중(%)                 | 38.3   | 29.6   | 23.6   | 8.5    | 100.0  |
| 만화책<br>임대업           |     | 만화임대                      | 156    | 85     | 199    | 463    | 903    |
|                      |     | 서적임대(대여)(만화부문)            | 889    | 361    | 536    | 1,581  | 3,367  |
|                      |     | 소계                        | 1,045  | 446    | 735    | 2,044  | 4,270  |
|                      |     | 중분류 비중(%)                 | 24.5   | 10.4   | 17.2   | 47.9   | 100.0  |
| 만화<br>도소매업           |     | 만화 서적 및 잡지류 도매            | 31     | 192    | 38     | 512    | 773    |
|                      |     | 만화 서적 및 잡지류 소매            | 871    | 572    | 316    | 844    | 2,603  |
|                      |     | 인터넷서점(만화부문)               | -      | -      | -      | -      | -      |
|                      |     | 소계                        | 902    | 764    | 354    | 1,356  | 3,376  |
|                      |     | 중분류 비중(%)                 | 26.7   | 22.6   | 10.5   | 40.2   | 100.0  |
| 합계                   |     |                           | 2,764  | 1,897  | 1,703  | 3,919  | 10,283 |
| 비중(%)                |     |                           | 26.9   | 18.4   | 16.6   | 38.1   | 100.0  |

연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 2009년 대비 1.7% 증가했고 연평균 0.6% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 1.5% 감소했으며 연평균 2.0% 감소했고, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 0.1% 감소했고 연평균 2.9% 감소했다. 또한 40세 이상 종사자 수도 전년대비 1.6%, 연평균 3.4% 감소해 30세 이상의 만화산업 종사자 수가 3년 동안 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

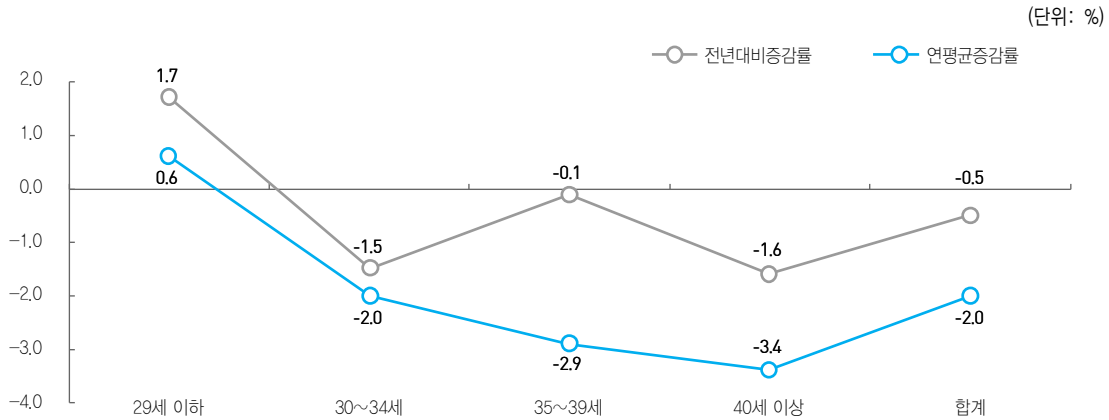
〈표 4-2-45〉 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2008년      |    | 2,730  | 1,977  | 1,805  | 4,197  | 10,709 |
| 2009년      |    | 2,719  | 1,925  | 1,704  | 3,983  | 10,331 |
| 2010년      |    | 2,764  | 1,897  | 1,703  | 3,919  | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | 1.7    | ▽1.5   | ▽0.1   | ▽1.6   | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | 0.6    | ▽2.0   | ▽2.9   | ▽3.4   | ▽2.0   |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-2-21〉 만화산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2.7 만화산업 부가가치액 구성 현황

2010년 만화산업 부가가치액은 2,976억 원으로 전년대비 2.3% 증가했고 2008년부터 2010년까지 연평균 2.4% 증가했으며 부가가치율은 40.11%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 2,323억 원(78.1%)으로 가장 높았다. 이는 전년도 인건비 2,280억 원 보다 1.9% 증가한 수치이다. 임차료는 196억 원(6.6%)으로 전년대비 8.7% 증가했으며 연평균 0.2% 증가했다. 경상이익은 166억 원(5.6%)으로 전년대비 4.4% 증가했고 연평균 2.6% 감소했으며, 감가상각비는 108억 원(3.7%)으로 전년대비 1.0% 증가했고 연평균 4.6% 증가했다. 그리고 순금융비용은 95억 원(3.2%)으로 전년대비 0.7% 감소했으나 연평균 2.5% 증가했고, 조세공과는 85억 원(2.9%)으로 전년대비 1.5% 증가했고 연평균 2.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-46〉 만화산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액     | 부가<br>가치액 | 부가<br>가치율 | 부가가치액 구성 |         |       |           |        |       |
|----------------|---------|-----------|-----------|----------|---------|-------|-----------|--------|-------|
|                |         |           |           | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용 | 감가상각<br>비 | 임차료    | 조세공과  |
| 만화산업           | 741,947 | 297,632   | 40.11     | 16,667   | 232,375 | 9,532 | 10,865    | 19,632 | 8,561 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |         |           |           | 5.6      | 78.1    | 3.2   | 3.7       | 6.6    | 2.9   |
| 매출액 대비 비중(%)   |         |           |           | 2.2      | 31.3    | 1.3   | 1.5       | 2.6    | 1.2   |

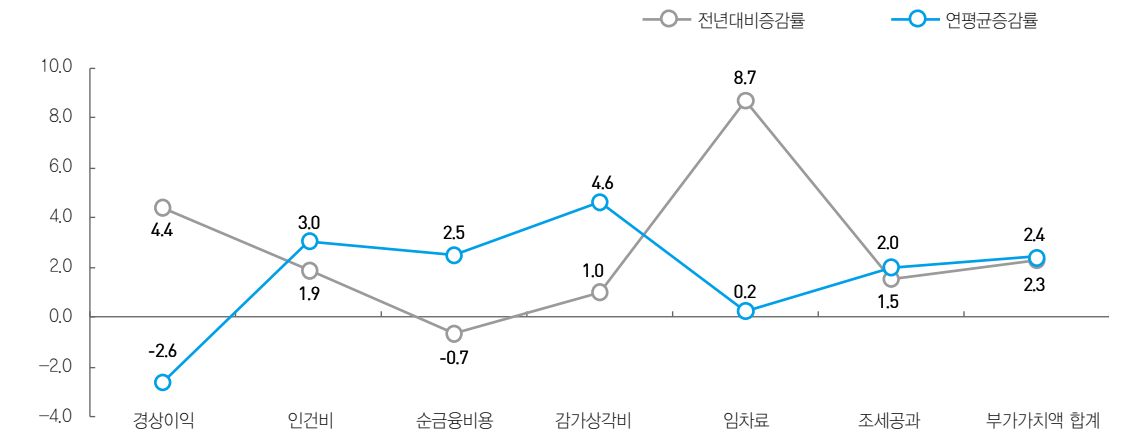
〈표 4-2-47〉 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |       |        |        | 부가가치액 합계 |         |
|------------|----------|----------|---------|-------|--------|--------|----------|---------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용 | 감가상각비  | 임차료    |          | 조세공과    |
| 2008년      |          | 17,583   | 219,223 | 9,075 | 9,926  | 19,568 | 8,225    | 283,600 |
| 2009년      |          | 15,958   | 228,016 | 9,597 | 10,761 | 18,067 | 8,434    | 290,833 |
| 2010년      |          | 16,667   | 232,375 | 9,532 | 10,865 | 19,632 | 8,561    | 297,632 |
| 전년대비증감률(%) |          | 4.4      | 1.9     | ▽0.7  | 1.0    | 8.7    | 1.5      | 2.3     |
| 연평균증감률(%)  |          | ▽2.6     | 3.0     | 2.5   | 4.6    | 0.2    | 2.0      | 2.4     |

〈그림 4-2-22〉 만화산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

## 03

## 음악산업

〈표 4-3-1〉 음악산업 분류

| 중분류           | 소분류                         | 분류체계 정의  |
|---------------|-----------------------------|--|
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작업                 | 음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외)  |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업             | 음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 업체   |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                 | 음악 관련 악보를 출판하는 업체  |
|               | 기타 오디오물 제작업                 | 기타 오디오물을 제작하는 업체   |
| 음반 배급 및 복제업   | 음반 복제업                      | 단순하게 음반을 복제하는 사업체  |
|               | 음반 배급업                      | 음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체  |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                      | 음반을 도매하는 사업체   |
|               | 음반 소매업                      | 음반을 소매하는 사업체   |
|               | 인터넷 음반 소매업                  | 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체<br>: 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2010)                               |
| 온라인 음악유통업     | 모바일 음악 서비스업                 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체(SKT, KTF, LGT만 해당)  |
|               | 인터넷 음악 서비스업                 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체  |
|               | 음원대리 중개업                    | 음원저작권자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체   |
|               | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 제공하는 사업체   |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업               | 음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체 (단, 연극은 제외)   |
|               | 기타 음악공연 서비스업                | 음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체 (음악공연 장비 및 티켓발매 등)   |
| 노래연습장운영업      | 노래연습장운영업                    | 연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체<br>: 외부자료 인용(통계청, "전국사업체조사", 2008) |

※ 음악산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 7개와 소분류 16개로 체계를 마련했다.

- 음악제작업 : 음악 기획 및 제작업과 음반녹음시설 운영업
- 음악 및 오디오물 출판업 : 음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
- 음반 배급 및 복제업 : 음반복제업, 음반배급업
- 음반도소매업 : 음반 도매업, 음반 소매업, 인터넷 음반 소매업
- 온라인 음악 유통업 : 모바일 음악서비스업, 인터넷 음악서비스업, 음원대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
- 음악공연업 : 음악공연 기획 및 제작업, 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)



### 3.1 음악산업 전체 요약

2010년 음악산업의 사업체 수는 37,634개이며, 종사자 수는 7만 6,654명으로 나타났다. 매출액은 2조 9,591억 원이며, 부가가치액은 1조 1,428억 원이었고, 부가가치율은 38.62%로 조사되었다. 수출액은 8,326만 달러이며, 수입액은 1,033만 달러인 것으로 조사되었다.

음악산업 사업체 수는 2005년 38,261개에서 2010년 37,634개로 소폭 감소했으나, 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 10.6%와 3.2% 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균 14.8% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 정체 및 하락을 하다가 2009년에는 큰 폭으로 증가했고, 2010년에는 신 한류 등의 영향으로 2009년보다 166.3% 증가하는 등 증가세가 점점 커지고 있는 상황이다. 이는 아이돌 그룹 및 뮤지컬 등 국내 창작 음악의 해외진출이 성공을 거둔 것이 주된 이유이다.

음악산업은 ‘인터넷 및 모바일 음악서비스’, ‘공연’, ‘노래연습장 수익’ 그리고 ‘배경음악’ 등 매출 구조가 다양해지고 있다. 그러나, 불법음반 유통이 근절되지 않고 있으며, 음원저작권자에 대한 이익이 증가되고 있지 않은데, 이러한 문제점의 개선을 위해서는, 더 좋은 음악(음원)이 제작될 수 있는 환경조성에 정부 또는 대형 유통 사업체에서 더욱 더 노력해야 할 것이며, 음원저작권자들의 이윤 창출을 위한 공정한 배분 또한 이루어져야 한다.

음악산업은 공정한 배분과 불법시장의 근절이 최우선과제이며, 이러한 과제들이 해결되면 음악산업 규모는 지금보다 더 커질 수 있을 것이다. 또한 국내 창작 음악들이 유튜브와 페이스북 등 소셜네트워크 서비스(SNS)를 통해 전 세계에 전파되고 있어 마케팅 및 홍보가 이전보다 용이하고 효과적으로 이루어지고 있다. 뿐만 아니라 스마트기기의 보급 확대는 국내 창작 음악을 알리는데 더욱 더 힘을 실어 줄 것이다.

신 한류 열풍 등 국내 창작 음악의 관심이 높아질수록 단기적인 정책과 방안이 아닌 중장기적인 정책과 방안이 필요할 것이며, 중장기적인 관점의 음악산업 정책과 음악산업 성공 요인의 도출은 향후 국내 음악 산업의 매출액 증가에 큰 영향을 미칠 수 있을 것이다.

〈표 4-3-2〉 음악산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 38,261       | 65,346       | 1,789,875     | 572,760         | 32.00        | 22,278        | 8,306         |
| 2006년      | 37,108       | 65,431       | 2,401,309     | 765,297         | 31.87        | 16,666        | 8,347         |
| 2007년      | 40,301       | 75,027       | 2,357,705     | 787,709         | 33.41        | 13,885        | 9,831         |
| 2008년      | 37,637       | 66,475       | 2,602,076     | 946,635         | 36.38        | 16,468        | 11,484        |
| 2009년      | 38,259       | 76,539       | 2,740,753     | 1,022,766       | 37.32        | 31,269        | 11,936        |
| 2010년      | 37,634       | 76,654       | 2,959,143     | 1,142,896       | 38.62        | 83,262        | 10,337        |
| 전년대비증감률(%) | ▽1.6         | 0.2          | 8.0           | 11.7            | -            | 166.3         | ▽13.4         |
| 연평균증감률(%)  | ▽0.3         | 3.2          | 10.6          | 14.8            | -            | 30.2          | 4.5           |

음악산업은 1인당 평균 매출액이 3,900만 원이며, 사업체당 평균 매출액은 7,900만 원으로 나타났다. 음악제작업 1인당 평균 매출액은 1억 7,200만 원이며, 음악 및 오디오물 출판업은 1억 6,500만 원이고, 음반 복제 및 배급업은 3억 2,100만 원이고, 음반 도소매업은 1억 7,700만 원이고, 온라인 음악 유통업은 2억 8,300만 원 이고 음악공연업은 1억 900만 원 이었으며 마지막으로 노래연습장 운영업은 2,000만 원으로 나타났다. 특히, 온라인 음악유통업 중 모바일 음악서비스업의 1인당 평균매출액은 22억 1,600만 원으로 음악산업에서 가장 큰 1인 평균매출액을 나타냈다. 음악산업 사업체당 매출액 중에서도 모바일 음악서비스업이 184억 6,300만원으로 가장 높은 매출을 올린 것으로 나타났으며, 다음으로 높은 매출액을 보인 음반 배급업은 업체당 평균 매출액이 34억 7,700만 원인 것으로 나타났다. 음악산업의 사업체 수를 살펴보면, 노래연습장이 차지하는 비중이 큰데, 사업체당 매출액과 종사자당 매출액은 상대적으로 매우 적은 것으로 나타났다. 노래연습장을 제외하고 살펴보면 사업체당 평균 매출액은 6억 7,300만 원이며, 1인당 평균 매출액은 1억 8,400만 원으로 다른 산업에 비해 적지 않음을 알 수 있다.

〈표 4-3-3〉 음악산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류                 | 소분류                        | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원)         | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|---------------------|----------------------------|--------------|-----------------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 음악제작업               | 음반 및 음원                    | 1,146        | 84,692                | 578          | 147                    | 339                    |
|                     | 음반 외 수익(음악관련)              |              | 303,278               | 1,388        | 219                    |                        |
|                     | 음반(음원) 녹음시설 운영업            | 133          | 35,662                | 502          | 71                     | 268                    |
|                     | 소계                         | 1,279        | 423,632               | 2,468        | 172                    | 331                    |
| 음악 및<br>오디오물<br>출판업 | 음악 오디오물 출판업                | 53           | 11,653                | 63           | 185                    | 220                    |
|                     | 기타 오디오물 제작업                | 6            | 721                   | 12           | 60                     | 120                    |
|                     | 소계                         | 59           | 12,374                | 75           | 165                    | 210                    |
| 음반 복제<br>및 배급업      | 음반 복제업                     | 48           | 43,487                | 151          | 288                    | 906                    |
|                     | 음반 배급업                     | 14           | 48,672                | 136          | 358                    | 3,477                  |
|                     | 소계                         | 62           | 92,159                | 287          | 321                    | 1,486                  |
| 음반<br>도소매업          | 음반 도매업                     | 36           | 37,262                | 152          | 245                    | 1,035                  |
|                     | 음반 소매업                     | 163          | 64,258                | 411          | 156                    | 394                    |
|                     | 인터넷 음반 소매업                 | -            | 28,325 <sup>98)</sup> | 172          | 165                    | -                      |
|                     | 소계                         | 199          | 129,845               | 735          | 177                    | 652                    |
| 온라인<br>음악유통업        | 모바일 음악서비스업                 | 3            | 55,388                | 25           | 2,216                  | 18,463                 |
|                     | 인터넷 음악서비스업                 | 192          | 453,919               | 1,592        | 285                    | 2,364                  |
|                     | 음원대리 중개업                   | 45           | 63,528                | 169          | 376                    | 1,412                  |
|                     | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 68           | 49,327                | 412          | 120                    | 725                    |
|                     | 소계                         | 308          | 622,162               | 2,198        | 283                    | 2,020                  |
| 음악공연업               | 음악공연 기획 및 제작업              | 456          | 286,962               | 2,732        | 105                    | 629                    |
|                     | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       | 18           | 36,287                | 221          | 164                    | 2,016                  |
|                     | 소계                         | 474          | 323,249               | 2,953        | 109                    | 682                    |
| 노래연습장<br>운영업        | 노래연습장 운영업                  | 35,253       | 1,355,722             | 67,938       | 20                     | 38                     |
|                     | 소계                         | 35,253       | 1,355,722             | 67,938       | 20                     | 38                     |
| 음악산업 전체             |                            | 37,634       | 2,959,143             | 76,654       | 39                     | 79                     |

98) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

## 3.2 음악산업 매출액 현황

2010년 음악산업 매출액은 2조 9,591억 원으로 전년대비 8.0% 증가했으며, 연평균 6.6% 증가했다. 업종별로 보면 음악제작업은 4,236억 원으로 전년대비 17.6% 증가했으며, 연평균 14.9% 증가했다. 음악 및 오디오물 출판업은 123억 원으로 조사되었고, 전년대비 22.5%, 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다. 음반 복제 및 배급업의 매출액은 921억 원으로 전년대비 11.0% 증가했으며, 연평균 1.6% 감소한 것으로 조사되었다. 음반 도소매업 매출액은 1,298억 원이며, 전년대비 8.2% 증가했고, 연평균 4.1% 증가했다. 온라인 음악유통업은 6,221억 원으로 전년대비와 연평균 각각 9.2%, 8.7% 증가했다. 음악공연업은 3,232억 원으로 조사되었으며, 전년대비 25.5% 증가했고, 연평균 15.7% 증가한 것으로 나타났다. 노래연습장 운영업 매출액은 1조 3,557억 원으로 전년대비 1.2% 증가했고, 연평균 2.7% 증가했다.

〈표 4-3-4〉 음악산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류           | 소분류                         | 매출액           |           |           | 비중(%)   | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
|---------------|-----------------------------|---------------|-----------|-----------|---------|-------------|------------|------|
|               |                             | 2008년         | 2009년     | 2010년     |         |             |            |      |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                  | 음반 및 음원       | 80,231    | 73,528    | 84,692  | 2.9         | 15.2       | 2.7  |
|               |                             | 음반 외 수익(음악관련) | 201,611   | 254,459   | 303,278 | 10.2        | 19.2       | 22.6 |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업             | 39,246        | 32,342    | 35,662    | 1.2     | 10.3        | ▽4.7       |      |
|               | 소계                          | 321,088       | 360,329   | 423,632   | 14.3    | 17.6        | 14.9       |      |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                 | 10,898        | 9,424     | 11,653    | 0.4     | 23.7        | 3.4        |      |
|               | 기타 오디오물 제작업                 | 608           | 676       | 721       | 0.0     | 6.7         | 8.9        |      |
|               | 소계                          | 11,506        | 10,100    | 12,374    | 0.4     | 22.5        | 3.7        |      |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                      | 42,348        | 38,321    | 43,487    | 1.5     | 13.5        | 1.3        |      |
|               | 음반 배급업 <sup>99)</sup>       | 52,742        | 44,705    | 48,672    | 1.6     | 8.9         | ▽3.9       |      |
|               | 소계                          | 95,090        | 83,026    | 92,159    | 3.1     | 11.0        | ▽1.6       |      |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                      | 103,195       | 36,655    | 37,262    | 1.3     | 1.7         | ▽0.8       |      |
|               | 음반 소매업                      |               | 63,117    | 64,258    | 2.2     | 1.8         |            |      |
|               | 인터넷 음반 소매업 <sup>100)</sup>  | 16,634        | 20,267    | 28,325    | 1.0     | 39.8        | 30.5       |      |
|               | 소계                          | 119,829       | 120,039   | 129,845   | 4.4     | 8.2         | 4.1        |      |
| 온라인 음악유통업     | 모바일 음악서비스업                  | 87,650        | 76,502    | 55,388    | 1.9     | ▽27.6       | ▽20.5      |      |
|               | 인터넷 음악서비스업                  | 253,082       | 359,969   | 453,919   | 15.3    | 26.1        | 33.9       |      |
|               | 음원대리 중개업                    | 39,671        | 60,331    | 63,528    | 2.1     | 5.3         | 26.5       |      |
|               | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 146,042       | 72,799    | 49,327    | 1.7     | ▽32.2       | ▽41.9      |      |
|               | 소계                          | 526,445       | 569,601   | 622,162   | 21.0    | 9.2         | 8.7        |      |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업               | 213,851       | 224,359   | 286,962   | 9.7     | 27.9        | 15.8       |      |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        | 27,801        | 33,303    | 36,287    | 1.2     | 9.0         | 14.2       |      |
|               | 소계                          | 241,652       | 257,662   | 323,249   | 10.9    | 25.5        | 15.7       |      |
| 중합계           |                             | 1,315,610     | 1,400,757 | 1,603,421 | 54.2    | 14.5        | 10.4       |      |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                   | 1,286,466     | 1,339,996 | 1,355,722 | 45.8    | 1.2         | 2.7        |      |
|               | 소계                          | 1,286,466     | 1,339,996 | 1,355,722 | 45.8    | 1.2         | 2.7        |      |
| 음악산업 합계       |                             | 2,602,076     | 2,740,753 | 2,959,143 | 100.0   | 8.0         | 6.6        |      |

※ 모바일 음악서비스업은 스마트 앱을 통한 매출이 아닌 이동통신 3사의 기존 피쳐폰 음악 매출액(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, 음원다운로드 매출액)이며, 스마트 앱을 통한 매출은 인터넷 음악서비스업에 포함.

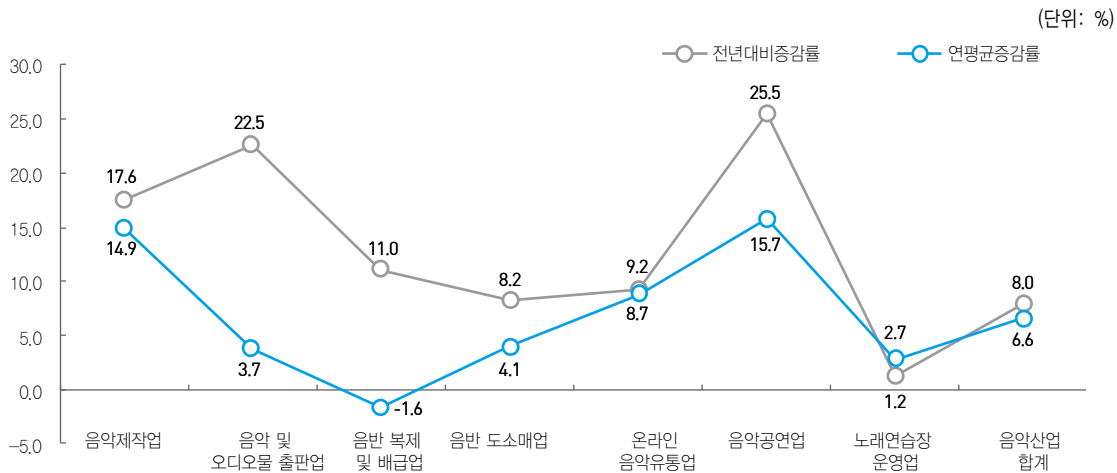
99) 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업 분리

100) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

음악산업의 매출액은 지속적으로 증가하고 있는 추세이며, 특히 인터넷 음악서비스업과 음악공연 기획 및 제작업의 매출액은 전년대비 각각 26.1%, 27.9% 증가하며 음악산업의 성장에 견인차 역할을 했다. 이에 반해 스마트폰이 아닌 이동통신사 주도의 피쳐폰 음원 서비스를 제공하던 모바일 음악 서비스업과 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)은 스마트폰의 보급확대와 피쳐폰 감소로 인하여 매출액이 하락하였고 다운로드 받은 MP3파일의 벨소리 변환 및 저장이 손쉬워지면서 이동통신사 위주의 모바일 음악 서비스업의 매출액은 지속적으로 감소추세에 있다.

음반 도매업과 음반 소매업은 전년대비 각각 1.7%, 1.8% 증가했으나, 인터넷 음반 소매업의 전년대비증감률 39.8%에 비하면 매우 미미한 증가이다. 인터넷 음반 소매업은 2009년 오프라인 음반 소매업 매출액 대비 약 32% 규모였으나, 2010년에는 약 44% 규모까지 성장했다. 인터넷 음반 소매업의 성장은 향후에도 지속될 것으로 전망된다.

〈그림 4-3-1〉 음악산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.1 음악산업 음악제작업 매출액 현황

2010년 음악제작업 매출액은 4,236억 원으로 전년대비 17.6% 증가했고, 연평균 14.9% 증가한 것으로 나타났다. 이를 소분류별로 보면 음반 및 음원 매출액은 846억 원(20.0%)으로 전년대비 15.2% 증가했고, 연평균 2.7% 증가했다. 음반 외 수익은 3,032억 원(71.6%)으로 전년대비 19.2% 증가했으며, 연평균 22.6% 증가했고, 음반(음원)녹음시설 운영업은 356억 원(8.4%)이며, 전년대비 10.3% 증가했으나, 연평균 4.7% 감소한 것으로 나타났다.

음악제작업 중 음반 및 음원 매출액은 2009년 대비 111억 원 증가했으며, 이는 10만장 이상 판매된 음반의 판매량이 2009년 89만장에서 2010년에는 107만장으로 20.2% 증가한 것에 기인한 것으로 볼 수 있다. 음반 외 수익은 음반 및 음원 매출 이외의 매출(음악기획사 소속 가수들의 광고출연 또는 행사 등을 통한 매출)을 의미하며, 전년대비 488억 원 증가한 3,032억 원으로 매년 큰 폭으로 증가하고 있는

추세이다. 이는 음악기획사 소속 가수들의 인지도 상승에 따른 광고 모델료 및 행사료 등이 증가했기 때문이다. 음반(음원) 녹음시설 운영업도 음반 매출액 증가와 함께 전년대비 10.3% 증가했으나, 2008년 대비해서는 매출액 규모가 적은 것으로 나타났다. 이는 일부 아이돌 가수들의 음반판매가 음반 판매 중 거의 대부분을 차지했기 때문이다.

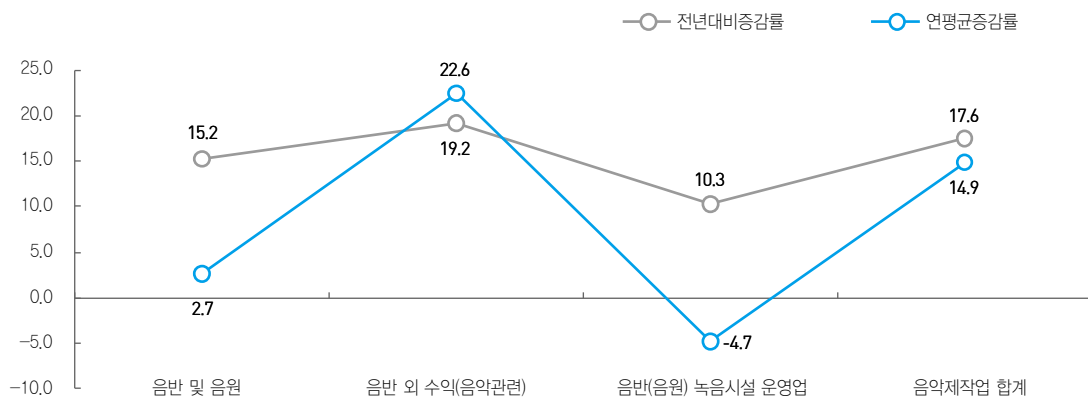
〈표 4-3-5〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류   | 소분류             | 매출액           |         |         | 비중(%)   | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |      |
|-------|-----------------|---------------|---------|---------|---------|----------------|---------------|------|
|       |                 | 2008년         | 2009년   | 2010년   |         |                |               |      |
| 음악제작업 | 음악 기획 및<br>제작   | 음반 및 음원       | 80,231  | 73,528  | 84,692  | 20.0           | 15.2          | 2.7  |
|       |                 | 음반 외 수익(음악관련) | 201,611 | 254,459 | 303,278 | 71.6           | 19.2          | 22.6 |
|       | 음반(음원) 녹음시설 운영업 |               | 39,246  | 32,342  | 35,662  | 8.4            | 10.3          | ▽4.7 |
|       | 합계              |               | 321,088 | 360,329 | 423,632 | 100.0          | 17.6          | 14.9 |

〈그림 4-3-2〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.2 음악산업 음악 및 오디오물 출판업과 음반 배급 및 복제업 매출액 현황

2010년 음악 및 오디오물 출판업 매출액은 123억 원으로 전년대비 22.5% 증가했고, 연평균 3.7% 증가했다. 음악 및 오디오물 출판업에서 음악 오디오물 출판업은 116억 원(94.2%)으로 나타났고, 전년대비 23.7% 증가했으며, 연평균 3.4% 증가했다.

음반 복제 및 배급업은 921억 원으로 나타나 전년대비는 11.0% 증가했으나, 연평균 1.6% 감소한 것으로 나타났다. 음반 복제업은 434억 원(47.2%)으로 전년대비와 연평균이 각각 13.5%, 1.3% 증가했고, 음반 배급업은 486억 원으로 전년대비 8.9% 증가했으나, 연평균 3.9% 감소한 것으로 나타났다.

음반 복제업과 음반 배급업의 매출액의 증가는 2009년 대비 음반 판매량 증가에 기인한 것으로 나타났다. 그러나 2008년과 비교해 보면 감소한 것으로 나타났다. 음반 복제업과 음반 배급업의 매출액은 음반판매량에 따라 소폭의 등락이 반복 될 것으로 전망된다. 그러나 향후에도 음반판매량이 큰 폭으로

증가할 가능성은 매우 적어 음반 복제업과 음반 배급업의 매출액은 소폭의 등락만이 있을 뿐 큰 변화는 없을 것으로 보인다.

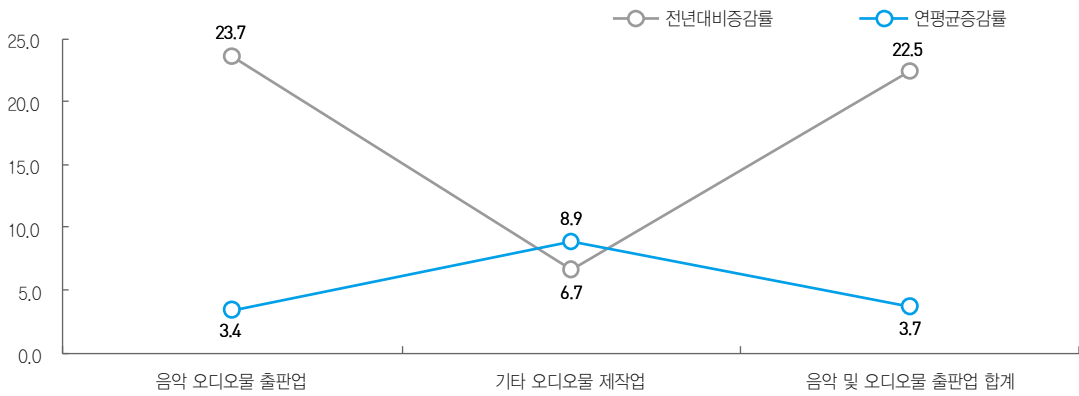
〈표 4-3-6〉 음악산업 음악 및 오디오물 출판업, 음반 복제 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                    | 매출액    |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|------------------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|               |                        | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업            | 10,898 | 9,424  | 11,653 | 94.2   | 23.7        | 3.4        |
|               | 기타 오디오물 제작업            | 608    | 676    | 721    | 5.8    | 6.7         | 8.9        |
|               | 합계                     | 11,506 | 10,100 | 12,374 | 100.0  | 22.5        | 3.7        |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                 | 42,348 | 38,321 | 43,487 | 47.2   | 13.5        | 1.3        |
|               | 음반 배급업 <sup>101)</sup> | 52,742 | 44,705 | 48,672 | 52.8   | 8.9         | ▽3.9       |
|               | 합계                     | 95,090 | 83,026 | 92,159 | 100.0  | 11.0        | ▽1.6       |

〈그림 4-3-3〉 음악산업 음악 및 오디오물 출판업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

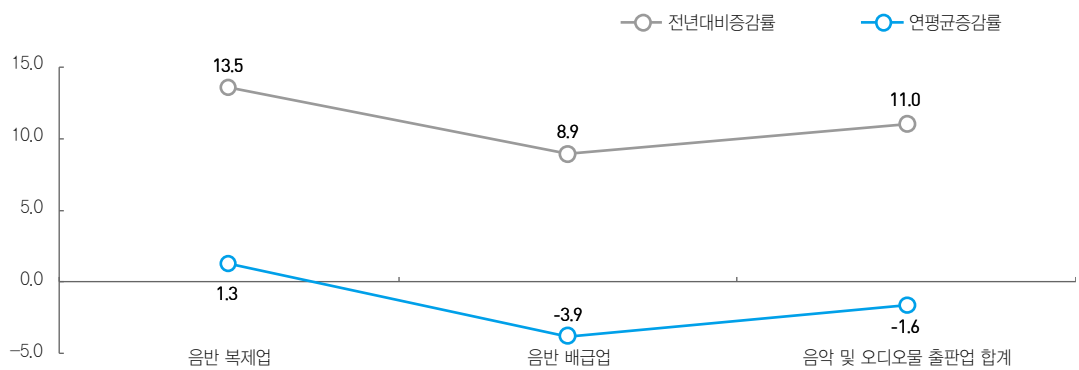
(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

〈그림 4-3-4〉 음악산업 음반 복제 및 배급업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

101) 2008년 기준조사부터 음반 도소매업에서 음반 배급업 분리

### 3.2.3 음악 도소매업 매출액 현황

2010년 음반 도소매업 매출액은 1,298억 원으로 전년대비 8.2% 증가했고, 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 음반 도매업은 372억 원(28.7%)으로 전년대비 1.7% 증가했고, 음반 소매업은 642억 원(49.5%)으로 전년대비 1.8% 증가했다. 또한 음반 도매업과 소매업을 합한 매출액은 연평균 0.8% 감소한 것으로 나타났다. 인터넷 음반 소매업은 283억 원(21.8%)으로 전년대비 39.8% 증가했고, 연평균 30.5% 증가하여 비교적 큰 폭의 매출 증가율을 보이고 있다.

오프라인 음반 도매업과 음반 소매업은 2009년 대비 소폭 증가했으나, 인터넷 음반 소매업의 증가폭은 오프라인에 비해 매우 높으며, 가파르게 상승세를 보이고 있다. 그 이유는 과거 오프라인 매장에서 음반을 구입하던 소비행태가 감소 추세에 있으며, 인터넷에서 구매하는 소비행태가 증가하고 있기 때문이다. 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상된다.

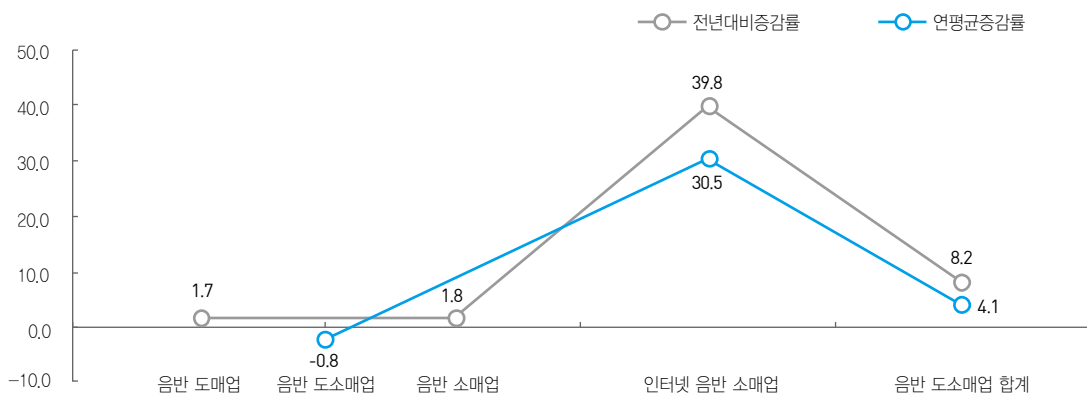
〈표 4-3-7〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류                        | 매출액     |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----------------------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|         |                            | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업                     | 103,195 | 36,655  | 37,262  | 28.7  | 1.7         | ▽0.8       |
|         | 음반 소매업                     |         | 63,117  | 64,258  | 49.5  | 1.8         |            |
|         | 인터넷 음반 소매업 <sup>102)</sup> | 16,634  | 20,267  | 28,325  | 21.8  | 39.8        | 30.5       |
|         | 합계                         | 119,829 | 120,039 | 129,845 | 100.0 | 8.2         | 4.1        |

〈그림 4-3-5〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 음반 도매업, 음반 소매업은 2009년도부터 분리되었기 때문에 연평균증감률은 음반 도소매업으로 표시

※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

102) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

### 3.2.4 음악산업 온라인 음악 유통업(온라인 디지털) 매출액 현황

2010년 온라인 음악 유통업 매출액은 6,221억 원으로 전년대비 9.2% 증가했으며, 연평균 8.7% 증가했다. 소분류별로 보면 인터넷 음악서비스업이 4,539억 원(73.0%)으로 가장 큰 비중을 보이고 있으며, 이는 전년대비 26.1%, 연평균 33.9% 증가한 수치이다. 음원대리 중개업은 635억 원(10.2%)으로 전년대비 5.3% 증가했으며, 연평균 26.5% 증가했다. 모바일 음악서비스업은 553억 원(8.9%)으로 전년대비 27.6% 감소했으며, 연평균증감률 또한 20.5% 감소했다. 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)은 493억 원(7.9%)으로 전년대비 32.2% 감소했고, 연평균 41.9% 감소하여 매출 감소가 지속되고 있음을 보여주고 있다.

온라인 음악 유통업은 전반적으로 증가 추세에 있으며, 스마트 디바이스 보급확대에 따라 매출 구조 또한 변화가 이루어지고 있다. 과거 피쳐폰 위주에서는 ‘모바일 음악 서비스’는 이동통신사와 음원을 가공하여 제공하는 CP들이 주도했으나, 2010년에는 스마트 디바이스 보급 확대에 따라 스마트 디바이스 기반으로 변화되기 시작했다. 2011년에는 과거 피쳐폰 형태의 ‘모바일 음악 서비스’ 매출액은 점점 더 감소 할 것으로 전망된다.

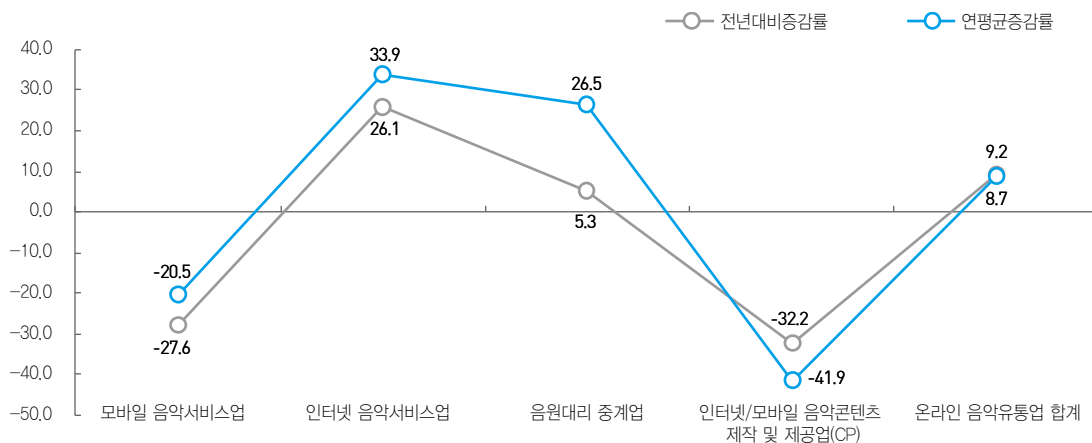
〈표 4-3-8〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류       | 소분류                         | 매출액     |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------------------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|           |                             | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 온라인 음악유통업 | 모바일 음악서비스업                  | 87,650  | 76,502  | 55,388  | 8.9   | ▽27.6       | ▽20.5      |
|           | 인터넷 음악서비스업                  | 253,082 | 359,969 | 453,919 | 73.0  | 26.1        | 33.9       |
|           | 음원대리 중개업                    | 39,671  | 60,331  | 63,528  | 10.2  | 5.3         | 26.5       |
|           | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 146,042 | 72,799  | 49,327  | 7.9   | ▽32.2       | ▽41.9      |
|           | 합계                          | 526,445 | 569,601 | 622,162 | 100.0 | 9.2         | 8.7        |

〈그림 4-3-6〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출



### 3.2.5 음악산업 음악공연업 매출액 현황

2010년의 음악 공연업 매출액은 3,232억 원으로 전년대비 25.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가했다. 음악 공연업 매출구성을 살펴보면 음악공연 기획 및 제작업은 2,869억 원으로 음악공연업 내 88.8%의 비중을 보이고 있다. 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)은 362억 원으로 11.2%의 비중을 차지하고 있다. 음악공연 기획 및 제작업은 2008년에 2,138억 원에서 2009년에 2,243억 원, 2010년에 2,869억 원으로 증가했으며, 이는 전년대비 27.9%, 연평균 15.8% 증가한 수치이다. 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)은 2008년 278억 원, 2009년 333억 원, 2010년에는 362억 원으로 지속적으로 증가하여 전년대비 9.0%, 연평균 14.2% 성장한 것으로 나타났다.

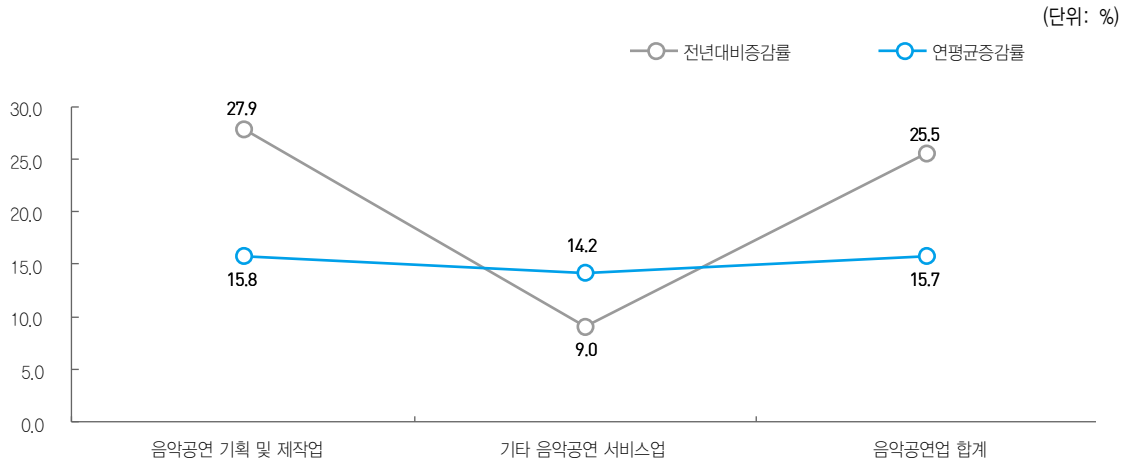
음악 공연의 매출은 2007년(2,235억 원)부터 증대되고 있다. 과거에는 음악공연을 접할 기회가 많지 않았으나, 각 지자체 및 단체에서 다양한 형태의 음악 페스티벌을 꾸준히 개최하는 등 음악공연이 많아지고 형태가 다양해짐에 따라, 이전보다는 음악 공연이 보다 대중화 되었다. 뿐만 아니라 과거에는 일부 유명 가수들만이 대규모 공연을 개최했으나, 아이돌 그룹 등의 인지도 상승과 음악 공연 기획력의 질적 성장에 따라 대규모 공연이 다수 개최되고 있어 음악 공연은 보다 대중화될 것으로 예상된다. 그러나 음악 공연은 과거에 비해 많이 증가 하였으나, 음악공연 기획사들의 유료티켓 매출액 보다는 협찬을 통한 매출액이 상당 부분 많은 비중을 차지하고 있어, 협찬사를 구하지 못한 경우에는 음악 공연을 개최하는데 큰 부담을 갖고 있다. ‘음악 공연업’이 지금 보다 더 성장하기 위해서는 매출액 중 유료티켓 비중을 지금 보다 더 높이기 위한 노력이 필요 하며, 이를 위해서는 음악 공연을 기획할 수 있는 고급인력이 많이 창출 되어야 한다. 또한 특정 장르 위주의 성장이 아닌 다양한 장르가 동시에 성장할 수 있는 실질적인 지원체계가 마련되어야 할 것이다.

〈표 4-3-9〉 음악산업 음악공연업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류    | 소분류                  | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|----------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|        |                      | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업        | 213,851 | 224,359 | 286,962 | 88.8   | 27.9        | 15.8       |
|        | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등) | 27,801  | 33,303  | 36,287  | 11.2   | 9.0         | 14.2       |
|        | 합계                   | 241,652 | 257,662 | 323,249 | 100.0  | 25.5        | 15.7       |

〈그림 4-3-7〉 음악산업 음악공연업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

음악 공연 매출 중 ‘뮤지컬’은 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘뮤지컬’은 2008년과 2009년은 정체였으나, 2010년에는 16.5% 증가한 1,657억 원으로 성장했다. 이는 대형 뮤지컬의 등장과 창작 뮤지컬의 성공에 기인한 것이며, 2011년은 2010년 보다 더 성장할 것으로 전망된다.

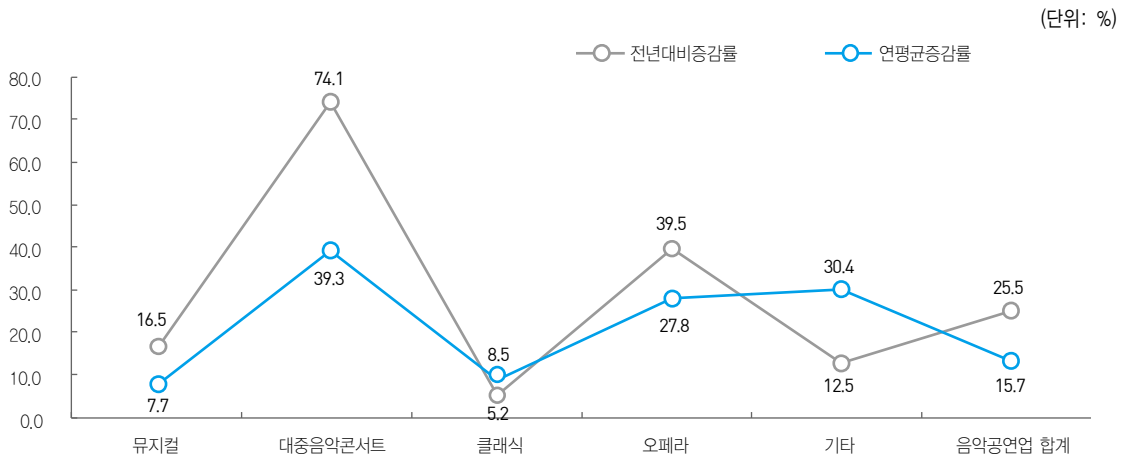
대중음악콘서트 역시 2009년 대비 74.1% 증가한 760억 원으로 2008년에는 뮤지컬 매출액의 약 27% 수준이었으나, 2010년에는 약 46% 수준으로 성장했다. 이는 아이돌 그룹의 인지도 상승 및 대중음악 콘서트의 기획력이 좋아진 것에 기인한 것으로 판단된다. 대중음악콘서트는 2011년에도 큰 폭으로 성장할 가능성이 매우 높은 장르이다. 뿐만 아니라 오페라도 꾸준히 성장하고 있으며, 전년대비 55억 원 증가했다.

〈표 4-3-10〉 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분         | 장르 | 뮤지컬     | 대중음악 콘서트 | 클래식    | 오페라    | 기타     | 합계      |
|------------|----|---------|----------|--------|--------|--------|---------|
|            |    |         |          |        |        |        |         |
| 2008년      |    | 142,807 | 39,215   | 36,735 | 12,056 | 10,839 | 241,652 |
| 2009년      |    | 142,331 | 43,695   | 41,132 | 14,115 | 16,389 | 257,662 |
| 2010년      |    | 165,778 | 76,093   | 43,255 | 19,692 | 18,431 | 323,249 |
| 비중(%)      |    | 51.3    | 23.5     | 13.4   | 6.1    | 5.7    | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |    | 16.5    | 74.1     | 5.2    | 39.5   | 12.5   | 25.5    |
| 연평균증감률(%)  |    | 7.7     | 39.3     | 8.5    | 27.8   | 30.4   | 15.7    |

〈그림 4-3-8〉 음악산업 음악공연업 장르별 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.6 음악산업 노래연습장 운영업 매출액 현황

2010년 노래연습장 운영업 매출액은 2009년 대비 1.2% 증가했으며, 연평균 또한 2.7% 증가했다. 2008년부터 꾸준히 증가하고 있으나, 물가 상승률을 감안할 때, 실질적인 성장으로 판단하기는 어렵다.

노래연습장 중 럭셔리 노래연습장의 성장이 2008년부터 시작되었는데, 이후 꾸준히 수가 증가하고 있으며, 2010년에도 그 증가세가 이어진 것으로 나타났다. ‘노래연습장 운영업’ 종사자 규모별 매출액에서 보면 5인 이상 매출액은 2009년 774억 원에서 36억 원 증가한 810억 원으로 나타났다. 이는 전년 대비 4.7% 성장한 규모이다.

〈표 4-3-11〉 음악산업 노래연습장 운영업 매출액 현황

| 중분류       | 소분류       | 매출액                       |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|---------------------------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|           |           | 2008년                     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,286,465 <sup>103)</sup> | 1,339,996 | 1,355,722 | 100.0  | 1.2         | 2.7        |
|           | 합계        | 1,286,465                 | 1,339,996 | 1,355,722 | 100.0  | 1.2         | 2.7        |

### 3.2.7 음악산업 사업형태별 매출액 현황

음악산업의 사업형태별 매출액 중 유통/배급 매출액은 2조 1,418억 원으로 전체 매출액의 72.4%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 4,519억 원으로 15.3%의 비중을 차지했으며, 기타 매출액은 2,794억 원으로 9.4%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 단순복제 매출액은 440억 원(1.5%)이며, 제작지원 매출액은 418억 원(1.4%)으로 조사되었다.

음원은 음악산업의 저작권자에 의해 만들어진 후, 음반 판매와 온라인 음원 유통, 노래연습장 등 음원

103) 통계청, “전국사업체조사”, 2008

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

을 활용하는 방식에 따라 다양한 형태로 유통이 되는 것이 특징이다. 이로 인해 창작 및 제작 보다는 유통 매출이 높은 산업이며, 산업구조도 다양한 편이다. 이러한 구조는 하나의 음원이 성공할 경우 다양한 형태로 수익을 올릴 수 있음을 의미한다. 또한 음원은 게임, 영화, 방송 등 다른 산업에서도 해당 산업의 특징에 따라 다양하게 활용되고 있다.

〈표 4-3-12〉 음악산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태                        | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제   | 유통/배급     | 기타      | 합계        |
|----|-----------------------------|---------|--------|--------|-----------|---------|-----------|
|    | 음악 기획 및 제작업                 | 115,697 | 6,989  | 1,935  | 8,352     | 254,997 | 387,970   |
|    | 음반(음원) 녹음시설 운영업             | 3,582   | 29,147 | 963    | 1,248     | 722     | 35,662    |
|    | 음악 오디오물 출판업                 | 10,966  | -      | -      | 687       | -       | 11,653    |
|    | 기타 오디오물 제작업                 | 462     | -      | -      | 259       | -       | 721       |
|    | 음반 복제업                      | 2,298   | -      | 41,189 | -         | -       | 43,487    |
|    | 음반 배급업                      | -       | -      | -      | 48,672    | -       | 48,672    |
|    | 음반 도매업                      | -       | -      | -      | 37,262    | -       | 37,262    |
|    | 음반 소매업                      | -       | -      | -      | 64,258    | -       | 64,258    |
|    | 인터넷 음반 소매업 <sup>104)</sup>  | -       | -      | -      | 28,325    | -       | 28,325    |
|    | 모바일 음악서비스업                  | -       | -      | -      | 55,388    | -       | 55,388    |
|    | 인터넷 음악서비스업                  | 39,658  | -      | -      | 407,003   | 7,258   | 453,919   |
|    | 음원대리 중개업                    | 1,237   | -      | -      | 62,291    | -       | 63,528    |
|    | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 11,412  | 2,127  | -      | 32,535    | 3,253   | 49,327    |
|    | 음악공연 기획 및 제작업               | 266,651 | 3,625  | -      | 4,166     | 12,520  | 286,962   |
|    | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        | -       | -      | -      | 35,632    | 655     | 36,287    |
|    | 노래연습장 운영업                   | -       | -      | -      | 1,355,722 | -       | 1,355,722 |
|    | 합계                          | 451,963 | 41,888 | 44,087 | 2,141,800 | 279,405 | 2,959,143 |
|    | 비중(%)                       | 15.3    | 1.4    | 1.5    | 72.4      | 9.4     | 100.0     |

연도별로 보면 유통/배급의 매출액이 2008년에 1조 8,652억 원이었으며, 2009년에 2조 500억 원이었고, 2010년에 2조 1,418억 원으로 전년대비 4.5% 증가했고, 연평균 7.2% 증가하여 다른 사업형태별 매출액에 비하여 비교적 성장 폭이 큰 편이다. 또한 기타 매출액도 전년대비 6.4% 증가했고, 연평균 14.1% 증가했다. 연도별로 매출액을 보면 2008년에 2,144억 원이었고, 2009년에 2,627억 원, 2010년에 2,794억 원으로 지속적인 증가가 이루어졌다. 한편 제작지원의 매출액은 전년대비 7.5% 증가했지만, 연평균은 6.7% 감소한 것으로 나타났다. 2010년 매출액이 418억 원으로 2008년 매출액 481억 원보다 63억 원 감소한 것으로 조사되었다. 단순복제 매출액의 증감률을 보면 전년대비 11.8% 증가했고, 연평균도 0.7% 증가했다. 창작 및 제작 매출액은 2008년에 4,307억 원에서 2009년에는 3,495억 원으로 감소했지만 2010년에 다시 4,519억 원으로 증가하여 전년대비증감률이 29.3%로 가장 큰 증가폭을 보였으며, 연평균 또한 2.4% 증가했다. 이는 ‘음악공연 기획 및 제작업’의 매출액 증가에 기인한 것이다.

104) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

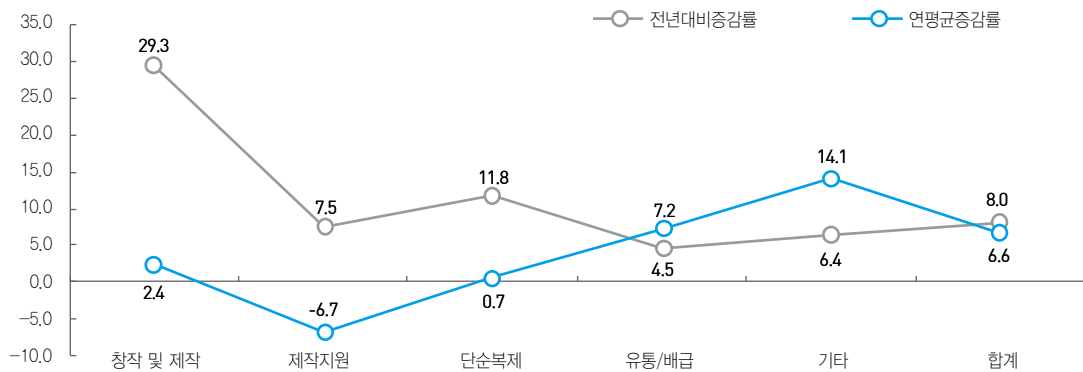
〈표 4-3-13〉 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제   | 유통/배급     | 기타      | 합계        |
|-------|------------|---------|--------|--------|-----------|---------|-----------|
| 2008년 |            | 430,726 | 48,124 | 43,511 | 1,865,246 | 214,469 | 2,602,076 |
| 2009년 |            | 349,579 | 38,979 | 39,451 | 2,050,042 | 262,702 | 2,740,753 |
| 2010년 |            | 451,963 | 41,888 | 44,087 | 2,141,800 | 279,405 | 2,959,143 |
|       | 전년대비증감률(%) | 29.3    | 7.5    | 11.8   | 4.5       | 6.4     | 8.0       |
|       | 연평균증감률(%)  | 2.4     | ▽6.7   | 0.7    | 7.2       | 14.1    | 6.6       |

〈그림 4-3-9〉 음악산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.8 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황

음악산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 1억 원 미만이 1조 2,841억 원으로 전체 매출액의 43.4%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 이는 노래연습장 운영업이 포함되었기 때문이다. 매출액 규모별 매출액에서 노래연습장 운영업(1조 3,557억 원)을 제외한 매출액 규모는 1조 6,034억 원이다. 이를 토대로 살펴보면, 100억 원 이상 사업체 매출액이 8,489억 원으로 전체 매출액의 52.9%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 이상 100억 원 미만 사업체가 높았으며, 매출액은 6,045억 원, 전체 매출액 내 비중은 37.7%로 조사되었다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 1,404억 원으로 8.8%의 비중을 차지했으며, 1억 원 미만 사업체 매출액은 94억 원이며, 매출액 비중은 0.6%로 가장 낮은 매출액을 기록했다. 음악산업에서 노래연습장 운영업이 차지하는 비중이 매우 높기 때문이다.

노래연습장 운영업을 제외하고 매출액을 규모별로 분석해 보면, 10억 원 이상 매출액을 발생하는 비중이 전체의 90.6%를 차지하고 있는 것을 알 수 있다. 이는 음악산업이 소형 사업체 위주의 산업이 아닌 것을 알 수 있다. 이는 산업의 안정성은 좋으나, 소형 사업체가 진입하기에는 점점 어려워지는 것을 의미한다. 장기적인 관점에서는 산업의 세분화가 더 이루어져 대형 사업체와 중소형 사업체가 같이 성장하고 소형사업체도 진입이 자유로울 수 있는 방법을 모색할 필요가 있다.

〈표 4-3-14〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                         | 1억 원 미만   | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|---------------|-----------------------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작업                 | 2,137     | 51,639     | 165,937      | 168,257   | 387,970   |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업             | 495       | 11,356     | 23,811       | -         | 35,662    |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                 | 282       | 2,693      | 8,678        | -         | 11,653    |
|               | 기타 오디오물 제작업                 | 721       | -          | -            | -         | 721       |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                      | 539       | 1,362      | 41,586       | -         | 43,487    |
|               | 음반 배급업                      | -         | 1,897      | 16,355       | 30,420    | 48,672    |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                      | 188       | 3,455      | 12,468       | 21,151    | 37,262    |
|               | 음반 소매업                      | 1,264     | 12,433     | 28,955       | 21,606    | 64,258    |
|               | 인터넷 음반 소매업 <sup>105)</sup>  | -         | -          | 28,325       | -         | 28,325    |
| 온라인 음악유통업     | 모바일 음악서비스업                  | -         | -          | 4,589        | 50,799    | 55,388    |
|               | 인터넷 음악서비스업                  | 58        | 726        | 10,385       | 442,750   | 453,919   |
|               | 음원대리 중개업                    | 69        | 1,857      | 28,792       | 32,810    | 63,528    |
|               | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 788       | 8,659      | 39,880       | -         | 49,327    |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업               | 2,757     | 36,445     | 166,587      | 81,173    | 286,962   |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        | 166       | 7,953      | 28,168       | -         | 36,287    |
| 중합계           |                             | 9,464     | 140,475    | 604,516      | 848,966   | 1,603,421 |
| 비중(%)         |                             | 0.6       | 8.8        | 37.7         | 52.9      | 100.0     |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                   | 1,274,696 | 81,026     | -            | -         | 1,355,722 |
| 음악산업 합계       |                             | 1,284,160 | 221,501    | 604,516      | 848,966   | 2,959,143 |
| 비중(%)         |                             | 43.4      | 7.5        | 20.4         | 28.7      | 100.0     |

연도별로 보면 더욱 극명하게 나타나는데 100억 원 이상 규모 사업체들의 매출액은 2009년 대비 10.8% 증가, 연평균 13.5% 증가하여 전년대비 827억 원 증가했으나, 1억 원 이상 10억 원 미만과 1억 원 미만의 사업체 매출액은 전년대비 200억 원 이내로 증가하는데 그쳤다.

100억 원 이상 규모 사업체들은 2008년에 6,595억 원이었으며, 2009년에 7,662억 원, 그리고 2010년에 8,489억 원으로 매년 800억 원 이상 증가하고 있다. 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체들의 매출액 또한 2008년에 5,340억 원에서 2009년에 5,041억 원으로 감소했다가 2010년에 6,045억 원으로 증가했는데 이는 음악공연 기획 및 제작업의 증가 때문이다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체들의 매출액은 2008년에 1,927억 원에서 2009년에 2,021억 원, 2010년에는 2,215억 원으로 꾸준히 증가하여 전년대비 9.6%, 연평균 7.2% 증가했다. 한편 1억 원 미만 규모 사업체들의 매출액 증가가 가장 적은 것으로 나타났다. 2008년에 1조 2,157억 원에서 2009년에 1조 2,682억 원, 2010년에 1조 2,841억 원으로 전년대비 1.3% 증가, 연평균 2.8% 증가했다.

즉, 음악산업의 성장에 소형사업체들은 큰 영향을 미치지 못하고 있으며, 중대형 사업체들이 음악산업의 성장에 큰 영향을 미친 것으로 나타났다.

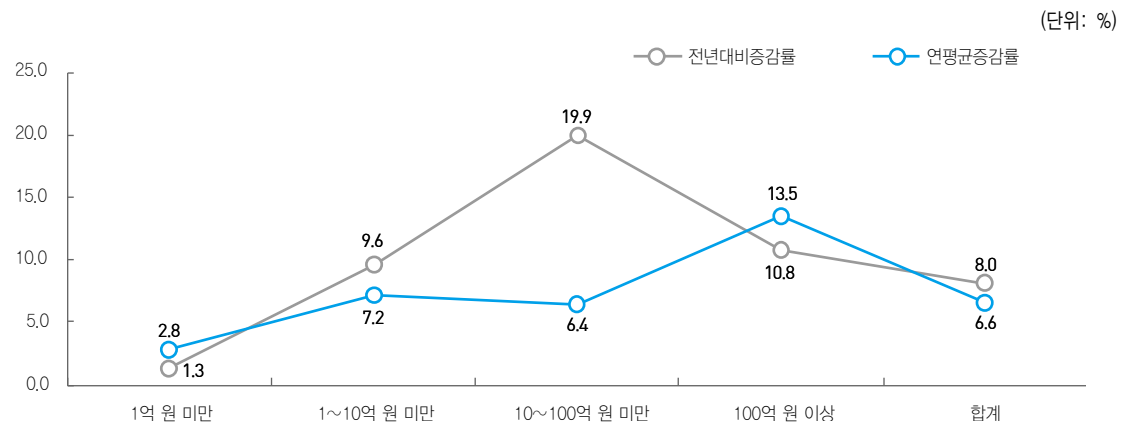
105) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010

〈표 4-3-15〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만   | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년       | 1,215,729 | 192,744    | 534,021      | 659,582   | 2,602,076 |
| 2009년       | 1,268,243 | 202,142    | 504,119      | 766,249   | 2,740,753 |
| 2010년       | 1,284,160 | 221,501    | 604,516      | 848,966   | 2,959,143 |
| 전년대비증감률(%)  | 1.3       | 9.6        | 19.9         | 10.8      | 8.0       |
| 연평균증감률(%)   | 2.8       | 7.2        | 6.4          | 13.5      | 6.6       |

〈그림 4-3-10〉 음악산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.9 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 음악산업 종사자 규모별 매출액을 보면 1인 이상 4인 이하 규모 매출액이 1조 4,644억 원으로 전체 매출액의 49.5%를 차지했다. 이는 매출액 규모별 매출액과 마찬가지로 ‘노래연습장 운영업’이 차지하는 비중이 매우 크기 때문이다.

노래연습장 운영업(1조 3,557억 원)을 제외한 1조 6,034억 원을 토대로 살펴보면, 100인 이상은 3,237억 원으로 20.2%의 비중을 차지했고, 50인 이상 99인 이하는 2,777억 원으로 17.3%의 비중을 차지하였다. 10인 이상 49인 이하는 5,335억 원으로 33.3%, 5인 이상 9인 이하는 2,784억 원으로 17.4%의 비중을 차지하고 있으며, 1인 이상 4인 이하는 1,897억 원으로 11.8%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 매출액 규모별과 달리 종사자 규모별로 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액이 33.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있어 ‘인터넷 음악서비스업’을 제외하고는 대부분은 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체들이 이끌어 가고 있는 것으로 나타났다. 인터넷 음악서비스업은 시설 및 저작권 협상 등 상대적으로 진입장벽이 높은 편이라 중소형 사업체가 진출하기에는 어려운 편이다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-3-16〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                         | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|---------------|-----------------------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작업                 | 35,322    | 71,357  | 175,952 | 69,323  | 36,016  | 387,970   |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업             | 12,631    | 17,563  | 5,468   | -       | -       | 35,662    |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                 | 6,269     | 5,384   | -       | -       | -       | 11,653    |
|               | 기타 오디오물 제작업                 | 721       | -       | -       | -       | -       | 721       |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                      | 25,452    | 18,035  | -       | -       | -       | 43,487    |
|               | 음반 배급업                      | 4,322     | 7,717   | 36,633  | -       | -       | 48,672    |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                      | 2,149     | 12,756  | 22,357  | -       | -       | 37,262    |
|               | 음반 소매업                      | 29,258    | 12,338  | 22,662  | -       | -       | 64,258    |
|               | 인터넷 음반 소매업 <sup>106)</sup>  | 28,325    | -       | -       | -       | -       | 28,325    |
| 온라인 음악유통업     | 모바일 음악서비스업                  | -         | 55,388  | -       | -       | -       | 55,388    |
|               | 인터넷 음악서비스업                  | 345       | 5,239   | 55,987  | 146,937 | 245,411 | 453,919   |
|               | 음원대리 중개업                    | 4,138     | 6,383   | 53,007  | -       | -       | 63,528    |
|               | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 15,442    | 10,698  | 18,321  | 4,866   | -       | 49,327    |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업               | 21,588    | 49,368  | 116,987 | 56,662  | 42,357  | 286,962   |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        | 3,822     | 6,256   | 26,209  | -       | -       | 36,287    |
| 종합계           |                             | 189,784   | 278,482 | 533,583 | 277,788 | 323,784 | 1,603,421 |
| 비중(%)         |                             | 11.8      | 17.4    | 33.3    | 17.3    | 20.2    | 100.0     |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                   | 1,274,696 | 73,368  | 7,658   | -       | -       | 1,355,722 |
| 음악산업 합계       |                             | 1,464,480 | 351,850 | 541,241 | 277,788 | 323,784 | 2,959,143 |
| 비중(%)         |                             | 49.5      | 11.9    | 18.3    | 9.4     | 10.9    | 100.0     |

증감률을 살펴보면 100인 이상 규모의 매출액이 전년대비 32.4% 증가했고, 연평균 38.6% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것을 알 수 있다. 연도별 매출액으로 보면 2008년에 1,685억 원, 2009년에 2,445억 원, 그리고 2010년에 3,237억 원으로 증가했다. 50인 이상 99인 이하 규모의 매출액은 2008년에 3,092억 원에서 2009년에 2,400억 원으로 감소한 후 2010년에 2,777억 원으로 다시 증가했고, 이는 전년대비 15.7% 증가했지만, 연평균 5.2% 감소한 수치이다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 3.6% 감소했고, 연평균 8.5% 증가했다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 30.5% 증가했으며, 연평균 또한 13.0% 증가했고, 1인 이상 4인 이하는 전년대비 2.8%, 연평균 2.7% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 중 과거 피쳐폰 위주의 음악서비스에서 스마트 디바이스 기반의 음악서비스가 이루어짐에 따라 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)의 매출액은 감소하게 되었으며, 이에 따라 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액은 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

106) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2010



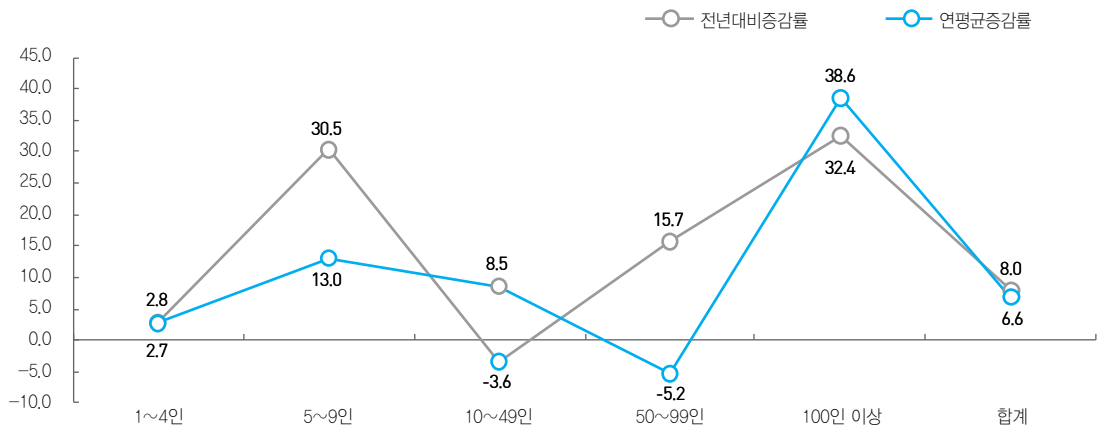
〈표 4-3-17〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2008년       | 1,389,080 | 275,708 | 459,451 | 309,274 | 168,563 | 2,602,076 |
| 2009년       | 1,425,225 | 269,632 | 561,285 | 240,042 | 244,569 | 2,740,753 |
| 2010년       | 1,464,480 | 351,850 | 541,241 | 277,788 | 323,784 | 2,959,143 |
| 전년대비증감률(%)  | 2.8       | 30.5    | ▽3.6    | 15.7    | 32.4    | 8.0       |
| 연평균증감률(%)   | 2.7       | 13.0    | 8.5     | ▽5.2    | 38.6    | 6.6       |

〈그림 4-3-11〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.2.10 음악산업 지역별 매출액 현황<sup>107)</sup>

2010년 음악산업은 매출액의 52.7%인 1조 5,439억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 4,558억 원(15.6%), 부산이 1,208억 원(4.1%)이며, 대구가 1,070억 원(3.7%)이었고, 인천이 1,050억 원(3.6%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액이 1천억 원을 넘지 못하는 것으로 나타났다.

서울의 매출액은 6개시와 경기도를 합친 매출액보다 높으며, 서울의 집중도는 매우 높은 편이다. 물론 9개 도와 6개 시의 매출액 또한 증가가 지속되고 있지만, 음악산업의 특성상 지역에서 중대형사업체로 가는 것은 높은 진입장벽으로 인하여 어려우므로, 따라서 지역적으로 음악산업을 육성하기 위한 장기 프로젝트가 마련되어야 하며, 단기적인 페스티벌 위주의 육성지원이 아닌 체계적인 정책이 수립되어야 할 것이다.

107) 인터넷 음반 소매업 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-3-18〉 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종      | 음악제작업   | 음악 오디오물<br>출판업/음반<br>복제 및 배급업/<br>도소매업 | 온라인 음악<br>유통업 | 음악공연업     | 노래연습장<br>운영업 | 합계        | 비중(%) |
|------|---------|---------|--|---------------|-----------|--------------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울      | 363,216 | 110,380                                | 570,674       | 247,144   | 252,522      | 1,543,936 | 52.7  |
|      | 부산      | 1,699   | 9,652                                  | 6,258         | 8,296     | 94,966       | 120,871   | 4.1   |
|      | 대구      | 1,428   | 7,128                                  | 5,022         | 6,257     | 87,185       | 107,020   | 3.7   |
|      | 인천      | 1,232   | 6,487                                  | 4,837         | 6,219     | 86,232       | 105,007   | 3.6   |
|      | 광주      | 753     | 5,288                                  | 2,023         | 2,055     | 46,912       | 57,031    | 1.9   |
|      | 대전      | 599     | 5,151                                  | 1,526         | 961       | 48,363       | 56,600    | 1.9   |
|      | 울산      | 85      | 1,899                                  | -             | 883       | 41,325       | 44,192    | 1.5   |
|      | 소계      | 5,796   | 35,605                                 | 19,666        | 24,671    | 404,983      | 490,721   | 16.7  |
| 9개 도 | 경기도     | 52,695  | 41,624                                 | 31,822        | 34,442    | 295,288      | 455,871   | 15.6  |
|      | 강원도     | 266     | 1,433                                  | -             | 1,298     | 45,993       | 48,990    | 1.7   |
|      | 충청북도    | 223     | 6,837                                  | -             | 2,077     | 41,322       | 50,459    | 1.7   |
|      | 충청남도    | 198     | 2,032                                  | -             | 2,088     | 54,691       | 59,009    | 2.0   |
|      | 전라북도    | 125     | 1,438                                  | -             | 1,671     | 38,799       | 42,033    | 1.4   |
|      | 전라남도    | 237     | 1,627                                  | -             | 2,233     | 43,525       | 47,622    | 1.6   |
|      | 경상북도    | 255     | 2,138                                  | -             | 2,788     | 80,771       | 85,952    | 2.9   |
|      | 경상남도    | 166     | 2,407                                  | -             | 2,725     | 84,326       | 89,624    | 3.1   |
|      | 제주도     | 455     | 532                                    | -             | 2,112     | 13,502       | 16,601    | 0.6   |
|      | 소계      | 54,620  | 60,068                                 | 31,822        | 51,434    | 698,217      | 896,161   | 30.6  |
| 합계   | 423,632 | 206,053 | 622,162                                | 323,249       | 1,355,722 | 2,930,818    | 100.0     |       |

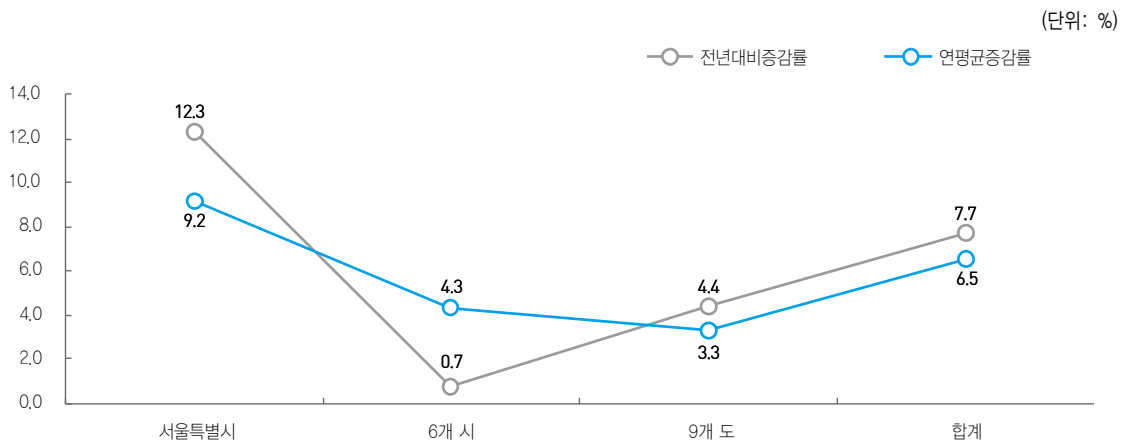
연도별로 보면 서울은 2008년에 1조 2,952억 원에서 2009년에 1조 3,753억 원, 그리고 2010년에 1조 5,439억 원으로 매출액이 꾸준히 증가했으며, 이는 전년대비 12.3% 증가, 연평균 9.2% 증가한 수치이다. 경기도 또한 2008년에 4,110억 원이었고, 2009년에 4,210억 원, 그리고 2010년에 4,558억 원으로 꾸준한 증가세를 보이며 전년대비 8.3%, 연평균 5.3% 증가했다. 한편 9개 도는 2008년 매출액이 8,394억 원에서 2009년에 8,580억 원으로 증가, 2010년에는 8,961억 원으로 증가하여 전년대비 4.4%, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다. 9개 도 중에서 경기도가 차지하는 비중은 꾸준히 증가하고 있다. 이는 경기도가 서울에 근접해 있는 지리적 특성이 있고, 지방자치단체의 정책적 지원이 이루어졌기 때문으로 판단된다.

〈표 4-3-19〉 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도        | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울        | 1,295,296 | 1,375,330 | 1,543,936 | 12.3       | 9.2       |
|      | 부산        | 117,990   | 118,493   | 120,871   | 2.0        | 1.2       |
|      | 대구        | 104,352   | 105,446   | 107,020   | 1.5        | 1.3       |
|      | 인천        | 79,266    | 106,519   | 105,007   | ▽1.4       | 15.1      |
|      | 광주        | 53,644    | 56,724    | 57,031    | 0.5        | 3.1       |
|      | 대전        | 54,716    | 56,093    | 56,600    | 0.9        | 1.7       |
|      | 울산        | 40,704    | 43,878    | 44,192    | 0.7        | 4.2       |
|      | 소계        | 450,672   | 487,153   | 490,721   | 0.7        | 4.3       |
| 9개 도 | 경기도       | 411,024   | 421,025   | 455,871   | 8.3        | 5.3       |
|      | 강원도       | 45,186    | 47,220    | 48,990    | 3.7        | 4.1       |
|      | 충청북도      | 47,497    | 50,068    | 50,459    | 0.8        | 3.1       |
|      | 충청남도      | 54,582    | 59,065    | 59,009    | ▽0.1       | 4.0       |
|      | 전라북도      | 44,801    | 42,030    | 42,033    | 0.01       | ▽3.1      |
|      | 전라남도      | 48,428    | 46,644    | 47,622    | 2.1        | ▽0.8      |
|      | 경상북도      | 83,432    | 84,752    | 85,952    | 1.4        | 1.5       |
|      | 경상남도      | 88,253    | 90,701    | 89,624    | ▽1.2       | 0.8       |
|      | 제주도       | 16,270    | 16,498    | 16,601    | 0.6        | 1.0       |
|      | 소계        | 839,473   | 858,003   | 896,161   | 4.4        | 3.3       |
| 합계   | 2,585,441 | 2,720,486 | 2,930,818 | 7.7       | 6.5        |           |

〈그림 4-3-12〉 음악산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 3.3 음악산업 수출입액 현황<sup>108)</sup>

2010년 음악산업의 수출액은 8,326만 달러로 전년대비 166.3% 증가했고, 연평균 124.9% 증가했다. 수입액은 1,033만 달러이며, 전년대비 13.4% 감소했고, 연평균 5.1% 감소했다. 연도별로 보면 수출액은 2008년에 1,646만 달러에서 2009년에 3,126만 달러로 증가한 후 2010년에는 8,326만 달러로 2008년 수출액의 약 5배까지 증가했다. 수입액은 2008년에 1,148만 달러였으며, 2009년에는 1,193만 달러, 2010년에는 1,033만 달러로 증가했다.

음악산업의 수출액은 매해 큰 폭으로 증가하고 있으며, 그 증가폭도 커지고 있다. 과거 음악산업 수출의 경우 일부 아이돌 가수를 일본 및 동남아에 진출시키기 위하여 많은 노력과 시간이 필요했으나, 현재는 과거의 방식뿐만 아니라 유튜브, 트위터 등 전 세계적으로 마케팅하기에 보다 용이한 수단이 생겨남에 따라 해외진출이 더욱더 활발해 질 수 있는 계기가 마련되었다. 해외수출은 국내의 아이돌 그룹뿐만 아니라 공연에서도 국제경쟁력을 갖춘 국내 창작 뮤지컬 등이 전 세계적으로 실력을 인정받아 수출이 활발하게 이루어지고 있다. 뮤지컬은 규모가 크고 공연기간 또한 길어 수출이 이루어질 경우 수출규모가 상당히 큰 장르 중에 하나이다. 이에 따라 아이돌그룹의 수출뿐만 아니라 뮤지컬 등 국제경쟁력을 갖춘 음악콘텐츠 들이 해외에 더 많이 수출 될 수 있도록 정책적 지원이 마련되어야 할 것이다.

〈표 4-3-20〉 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 수출액 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 166.3      | 124.9     |
| 수입액 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | ▽13.4      | ▽5.1      |

#### 3.3.1 음악산업 지역별 수출입액 현황

음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본이며, 6,726만 달러로 전체 수출액의 80.8%를 차지했다. 동남아 수출액은 113만 달러이며, 13.6%의 비중을 차지했으며, 중국은 362만 달러로 4.4%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 43만 달러(0.5%)이며, 유럽 지역이 39만 달러(0.5%), 기타 지역이 21만 달러(0.3%)로 전체 수출액 비중의 2%를 넘지 못하는 것으로 나타났다.

연도별로 보면 동남아 지역의 수출액이 2008년에 256만 달러, 2009년에 641만 달러, 2010년에 1,132만 달러로 나타나 전년대비 76.6% 라는 큰 증가 폭을 보였고, 연평균증감률 또한 109.9%로 크게 증가했다. 이는 동남아 지역이 국내 음악 수출의 주요 대상국가로 성장하고 있음을 암시하며 앞으로 동남아 지역으로의 수출은 더욱 늘어날 것으로 전망된다. 또한 주요 수출국 중 하나인 일본의 수출액을 보면 2008년에 1,121만 달러, 2009년에 2,163만 달러, 2010년에 6,726만 달러로 가파른 성장 폭을 보이고 있다. 증감률로 보면 전년대비 210.9%, 연평균 144.9% 증가한 것을 알 수 있다. 중국의 수출액

108) 음반 수출 및 수입액: 관세청, “품목별 수출입 실적”, 2010

또한 전년대비 53.1% 증가했고, 연평균 40.2% 증가한 것으로 나타났다.

2009년에 불기 시작한 새로운 한류는 2010년 들어 더욱 확대되는 분위기이며, 주요 수출국가 중 하나인 일본에서는 기존에는 드라마 위주였으나 점차 확대되어 가요나 뮤지컬 등을 통한 한류까지 그 범위가 점점 확대되고 있다. 국내 가수들이 공연을 통한 수출뿐만 아니라 음반과 음원이 지속적으로 상위권에 랭크되는 등 1회성 공연만이 아닌 지속적인 수출 또한 이루어지고 있어, 과거의 한류와는 분명히 다른 양상을 보이고 있다. 더욱 고무적인 것은 과거에는 일본 위주였으나, 현재는 동남아, 유럽 등 전 세계적으로 그 지역이 확대되고 한국의 이미지가 더욱 좋아짐에 따라 국내 콘텐츠들에 대한 호감 및 관심도에도 많은 영향을 미쳐 신한류는 지속될 것으로 예상된다. 따라서 신 한류의 분위기를 비단 음악에만 국한시키지 않고 다른 콘텐츠와도 연계할 수 있는 방안을 조속히 마련할 필요가 있을 것이다.

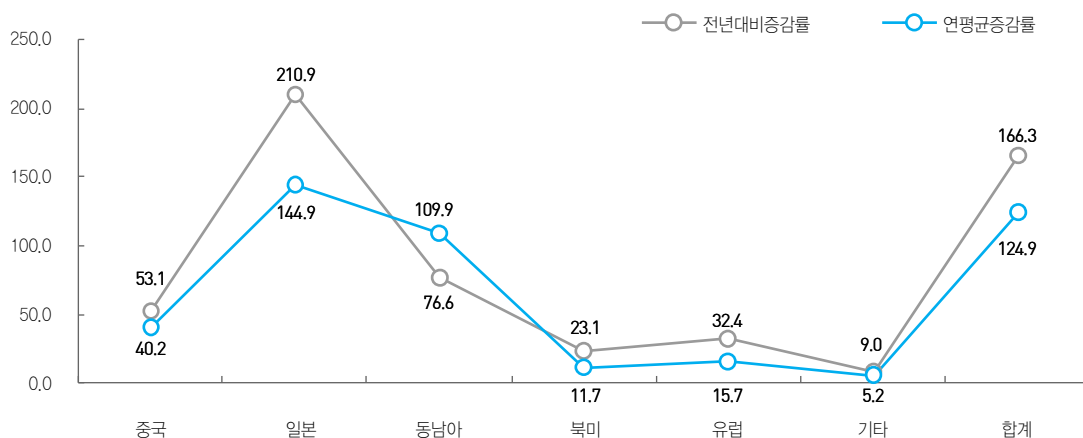
〈표 4-3-21〉 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |        |        |       |            |           |
|-----|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
|     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  | 1,844  | 2,369  | 3,627  | 4.4   | 53.1       | 40.2      |
| 일본  | 11,215 | 21,638 | 67,267 | 80.8  | 210.9      | 144.9     |
| 동남아 | 2,569  | 6,411  | 11,321 | 13.6  | 76.6       | 109.9     |
| 북미  | 346    | 351    | 432    | 0.5   | 23.1       | 11.7      |
| 유럽  | 296    | 299    | 396    | 0.5   | 32.4       | 15.7      |
| 기타  | 198    | 201    | 219    | 0.3   | 9.0        | 5.2       |
| 합계  | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 100.0 | 166.3      | 124.9     |

〈그림 4-3-13〉 음악산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

음악산업의 수입액이 가장 많은 나라는 유럽이며, 수입액은 545만 달러로 추정되어 전체 수입액의 52.8%를 차지했다. 일본에서의 수입액은 213만 달러로 20.7%의 비중을 차지했으며, 북미는 216만 달러로 21.0%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 기타 지역이 43만 달러(4.2%), 중국이 9만 달러(0.9%), 동남아 지역이 5만 달러(0.5%)로 나타났다. 연도별로 보면 일본음악의 수입이 2008년에 221만 달러, 2009년에 242만 달러, 2010년 213만 달러로 등락을 거듭하고 있으며, 전년대비 12.1% 감소했고, 연평균 1.8% 감소했다. 유럽음악의 수입은 2008년에 657만 달러에서 2009년에 비슷한 수준인 676만 달러, 2010년에 545만 달러로 나타났으며, 이는 전년대비 19.4% 감소했고, 연평균 8.9% 감소한 수치다. 음악산업의 수입액은 약간 감소하였으나 그 이유는 환율 상승에 따른 것으로 분석된다.

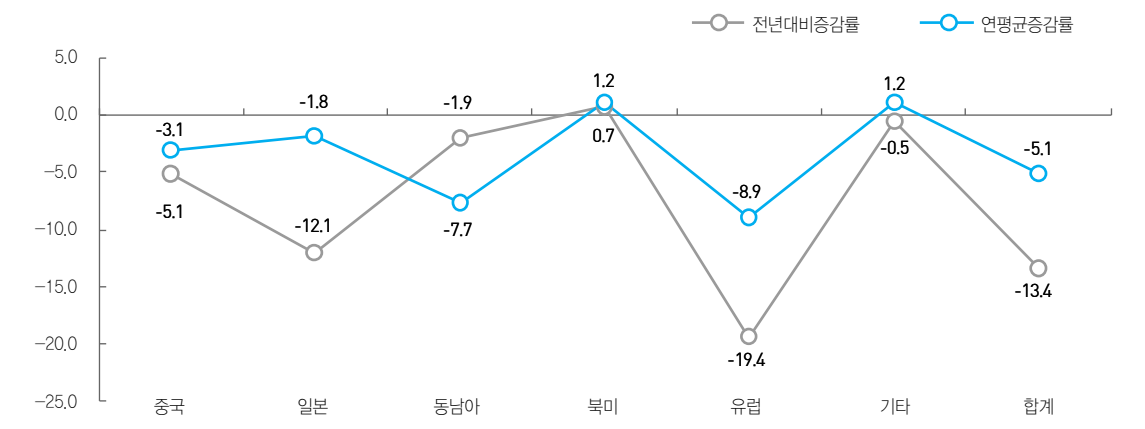
〈표 4-3-22〉 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액    |        |        |       |            |           |  |
|-----|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|--|
|     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |  |
| 중국  | 99     | 98     | 93     | 0.9   | ▽5.1       | ▽3.1      |  |
| 일본  | 2,212  | 2,428  | 2,135  | 20.7  | ▽12.1      | ▽1.8      |  |
| 동남아 | 61     | 53     | 52     | 0.5   | ▽1.9       | ▽7.7      |  |
| 북미  | 2,113  | 2,151  | 2,166  | 21.0  | 0.7        | 1.2       |  |
| 유럽  | 6,573  | 6,768  | 5,455  | 52.8  | ▽19.4      | ▽8.9      |  |
| 기타  | 426    | 438    | 436    | 4.2   | ▽0.5       | 1.2       |  |
| 합계  | 11,484 | 11,936 | 10,337 | 100.0 | ▽13.4      | ▽5.1      |  |

〈그림 4-3-14〉 음악산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.3.2 음악산업 해외 수출방식

음악산업의 해외 수출방식은 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 60.8%로 가장 많았다. 이는 2008년에 66.5%에서 점차 감소한 비중이지만 2010년에도 여전히 해외 유통사를 통한 해외 수출이 가장 많음을 보여준다. 해외 에이전트 활용은 16.9%이며, 2008년에 15.8%에서 지속적으로 증가해 왔다. 온라인

해외 판매는 10.2%, 국내 에이전트 활용은 4.3%, 해외 법인 활용은 4.1%, 그리고 해외 전시회 및 행사 참여는 3.7%로 나타났다. 한편 간접 수출의 비중은 2008년에 19.4%에서 2009년에 20.4%로 증가했고, 2010년에는 21.2%로 나타나 지속적으로 증가하고 있다.

〈표 4-3-23〉 음악산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 3.2   | 3.4   | 3.7   | 0.3        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 66.5  | 62.1  | 60.8  | ▽1.3       |
|       | 온라인 해외 판매     | 8.1   | 9.6   | 10.2  | 0.6        |
|       | 해외 법인 활용      | 2.8   | 4.5   | 4.1   | ▽0.4       |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 3.6   | 4.1   | 4.3   | 0.2        |
|       | 해외 에이전트 활용    | 15.8  | 16.3  | 16.9  | 0.6        |
| 합계    |               | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

### 3.3.3 음악산업 해외 진출형태

음악산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 68.6%였으며, LICENSE는 31.4%로 나타났다. 2008년에는 완제품 수출과 LICENSE, OEM 수출, 기술 서비스 및 기타 수출에 응답이 분포되어 있었으나, 2008년을 거치며 2009년에는 완제품 수출과 LICENSE 수출에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 완제품 수출에는 직접 현지에서 공연한 것도 포함한 것이다.

〈표 4-3-24〉 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 61.8  | 62.7  | 68.6  | 5.9        |
| LICENSE | 37.5  | 37.3  | 31.4  | ▽5.9       |
| OEM 수출  | 0.2   | -     | -     | -          |
| 기술 서비스  | -     | -     | -     | -          |
| 기타      | 0.5   | -     | -     | -          |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

### 3.4 음악산업 종사자 현황

2010년 음악산업 종사자 수는 총 7만 6,654명으로 조사되었는데, 전년대비 0.2% 증가했으며, 연평균 7.4% 증가한 수치이다.

업종별로 종사자 수를 살펴보면 음악제작업 종사자 수는 2,468명(3.2%)으로 2009년 대비 1.6% 증가했고, 연평균 0.1% 증가하여 큰 폭의 증감은 없었다. 음악 및 오디오물 출판업은 75명(0.1%)으로, 전년대비 7.4% 감소했으며, 연평균 12.5% 감소하여 종사자 수 감소가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 음반 복제 및 배급업은 287명(0.4%)으로 전년대비 3.2% 증가했으나, 연평균 4.5% 감소하여 2009년 대비 증가했으나, 2008년보다는 감소했음을 알 수 있다. 음반 도소매업은 735명(1.0%)으로 전년대비 2.4% 감소했고, 연평균 4.6% 감소하여 2008년부터 종사자 수의 감소가 지속되고 있다. 온라인 음악 유통업은 2,198명(2.9%)이며, 전년대비 11.3% 감소했고, 연평균 8.9% 감소한 것으로 나타났다. 음악공연업은 2,953명(3.9%)으로 전년대비 12.4% 증가했으며, 연평균 8.0% 증가한 것으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 6만 7,938명(88.6%)으로 전년대비 0.1% 증가했고, 연평균 8.6% 증가했다.

한편, 음악산업의 유통 단계에 해당하는 음반 도소매업과 온라인 음악 유통업 종사자 수는 2008년부터 감소 추세에 있다. 음반 도소매업과 온라인 음악 유통업의 종사자 수 감소는 음악 도매업, 음반 소매업, 모바일 음악서비스업, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 종사자 수의 감소 때문에 발생했음을 알 수 있다. 특히 주목할 점은 음반 도매업과 음반 소매업의 종사자 수 감소인데, 종사자 수는 감소했으나, 반대로 음반 도매업과 소매업의 매출액은 증가했다. (음반 도매업 종사자 수 전년대비 4.4% 감소, 음반 도매업 매출액 전년대비 1.7% 증가, 음반 소매업 종사자 수 전년대비 5.1% 감소, 음반 소매업 매출액 전년대비 1.8% 증가) 이러한 원인 중 하나로 유통단계에서의 변화를 꼽을 수 있다. 음악시장의 유통구조는 스마트 기기의 등장 등으로 인해 온라인상에서 수요가 많아지면서 오프라인을 통한 유통 물류비용 감소 등 유통 시장의 단순화가 이루어지고 있다. 이러한 현상이 종사자 수는 감소하며 매출액은 증가하는 현상을 가져오는 것으로 보인다. 또 다른 원인으로는 소형 사업체의 감소 현상을 들 수 있다. 소형 사업체가 감소하여 종사자 수는 감소하고, 대형 사업체는 계속 유지되고 있어서 매출액에는 영향을 미치지 않았을 수 있다.



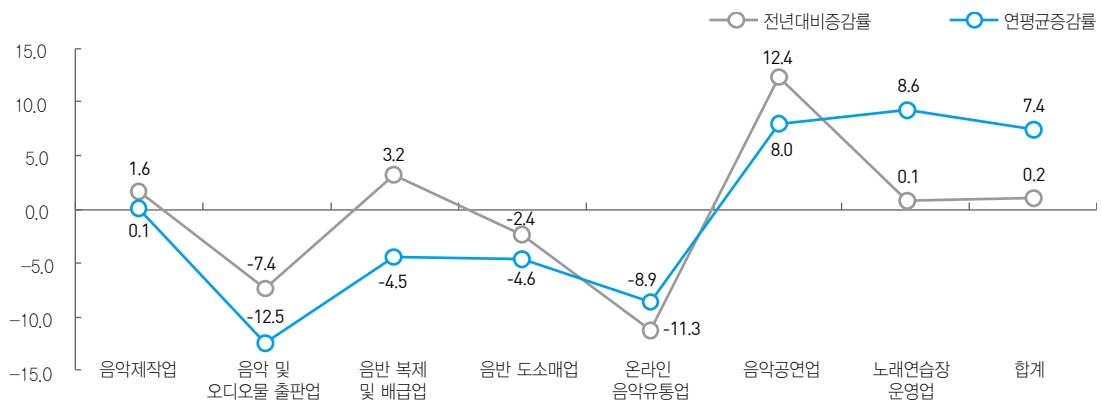
〈표 4-3-25〉 음악산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                             | 종사자 수         |        |        | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
|---------------|---------------------------------|---------------|--------|--------|-------|-------------|------------|------|
|               |                                 | 2008년         | 2009년  | 2010년  |       |             |            |      |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                      | 음반 및 음원       | 567    | 572    | 578   | 0.8         | 1.0        | 1.0  |
|               |                                 | 음반 외 수익(음악관련) | 1,287  | 1,362  | 1,388 | 1.8         | 1.9        | 3.8  |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업 <sup>109)</sup> |               | 609    | 495    | 502   | 0.7         | 1.4        | ▽9.2 |
|               | 소계                              |               | 2,463  | 2,429  | 2,468 | 3.2         | 1.6        | 0.1  |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                     | 82            | 68     | 63     | 0.1   | ▽7.4        | ▽12.3      |      |
|               | 기타 오디오물 제작업                     | 16            | 13     | 12     | 0.02  | ▽7.7        | ▽13.4      |      |
|               | 소계                              | 98            | 81     | 75     | 0.1   | ▽7.4        | ▽12.5      |      |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업 <sup>109)</sup>          | 166           | 147    | 151    | 0.2   | 2.7         | ▽4.6       |      |
|               | 음반 배급업 <sup>110)</sup>          | 149           | 131    | 136    | 0.2   | 3.8         | ▽4.5       |      |
|               | 소계                              | 315           | 278    | 287    | 0.4   | 3.2         | ▽4.5       |      |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                          | 651           | 159    | 152    | 0.2   | ▽4.4        | ▽7.0       |      |
|               | 음반 소매업                          |               | 433    | 411    | 0.5   | ▽5.1        |            |      |
|               | 인터넷 음반 소매업                      | 156           | 161    | 172    | 0.2   | 6.8         | 5.0        |      |
|               | 소계                              | 807           | 753    | 735    | 1.0   | ▽2.4        | ▽4.6       |      |
| 온라인 음악 유통업    | 모바일 음악서비스업                      | 132           | 115    | 25     | 0.03  | ▽78.3       | ▽56.5      |      |
|               | 인터넷 음악서비스업                      | 1,165         | 1,469  | 1,592  | 2.1   | 8.4         | 16.9       |      |
|               | 음원대리 중개업                        | 106           | 163    | 169    | 0.2   | 3.7         | 26.3       |      |
|               | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)     | 1,245         | 732    | 412    | 0.5   | ▽43.7       | ▽42.5      |      |
|               | 소계                              | 2,648         | 2,479  | 2,198  | 2.9   | ▽11.3       | ▽8.9       |      |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업                   | 2,325         | 2,412  | 2,732  | 3.6   | 13.3        | 8.4        |      |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)            | 208           | 216    | 221    | 0.3   | 2.3         | 3.1        |      |
|               | 소계                              | 2,533         | 2,628  | 2,953  | 3.9   | 12.4        | 8.0        |      |
| 종합계           |                                 | 8,864         | 8,648  | 8,716  | 11.4  | 0.8         | ▽0.8       |      |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                       | 57,611        | 67,891 | 67,938 | 88.6  | 0.1         | 8.6        |      |
|               | 소계                              | 57,611        | 67,891 | 67,938 | 88.6  | 0.1         | 8.6        |      |
| 음악산업 합계       |                                 | 66,475        | 76,539 | 76,654 | 100.0 | 0.2         | 7.4        |      |

〈그림 4-3-15〉 음악산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

109) 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업과 음반 복제업이 분리

110) 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업 분리

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 3.4.1 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 음악산업의 매출액 규모별 종사자 수를 보면 1억 원 미만 규모의 종사자 수가 6만 4,392명으로 전체의 84.0%를 차지했다. 1~10억 원 미만 규모의 종사자 수는 5,524명으로 7.2%를 차지했고, 10~100억 원 미만 종사자 수는 4,046명으로 5.3%, 100억 원 이상은 2,692명으로 3.5%의 비중을 차지했다.

전체적으로 모든 매출액 규모별 종사자 수가 2009년과 비교하여 유지 혹은 약간의 증가를 보이고 있다. 그러나 음악기획 및 제작업이나, 음반(음원)녹음시설 운영업 등 제작 단계에서의 성장이 주를 이루며, 배급이나 도소매업 등 과 같은 유통 관련 사업체들은 인력의 감소가 진행되고 있는 것으로 보인다. 2009년도와 비교하면 그러한 흐름이 더욱 잘 나타남을 알 수 있다. 먼저 음악 기획 및 제작업 중 100억 원 이상 규모 종사자 수는 2009년에 456명에서 2010년에 475명으로 4.2% 증가했다. 반대로 모바일 음악 서비스업은 100억 원 이상 규모의 종사자 수가 2009년에 115명에서 2010년에 17명으로 85.2% 감소하여 매우 큰 폭의 인력 감소가 전개되었음을 알 수 있다.

〈표 4-3-26〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                          | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-----------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 음악 기획 및 제작업                 |        | 77      | 495        | 919          | 475       | 1,966  |
| 음반(음원) 녹음시설 운영업             |        | 13      | 171        | 318          | -         | 502    |
| 음악 오디오물 출판업                 |        | 5       | 23         | 35           | -         | 63     |
| 기타 오디오물 제작업                 |        | 12      | -          | -            | -         | 12     |
| 음반 복제업                      |        | 7       | 17         | 127          | -         | 151    |
| 음반 배급업                      |        | -       | 20         | 55           | 61        | 136    |
| 음반 도매업                      |        | 2       | 28         | 63           | 59        | 152    |
| 음반 소매업                      |        | 109     | 113        | 95           | 94        | 411    |
| 인터넷 음반 소매업                  |        | -       | -          | 172          | -         | 172    |
| 모바일 음악서비스업                  |        | -       | -          | 8            | 17        | 25     |
| 인터넷 음악서비스업                  |        | 3       | 15         | 78           | 1,496     | 1,592  |
| 음원대리 중개업                    |        | 1       | 15         | 71           | 82        | 169    |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |        | 9       | 62         | 341          | -         | 412    |
| 음악공연 기획 및 제작업               |        | 63      | 642        | 1,619        | 408       | 2,732  |
| 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        |        | 5       | 71         | 145          | -         | 221    |
| 노래연습장 운영업                   |        | 64,086  | 3,852      | -            | -         | 67,938 |
| 합계                          |        | 64,392  | 5,524      | 4,046        | 2,692     | 76,654 |
| 비중(%)                       |        | 84.0    | 7.2        | 5.3          | 3.5       | 100.0  |

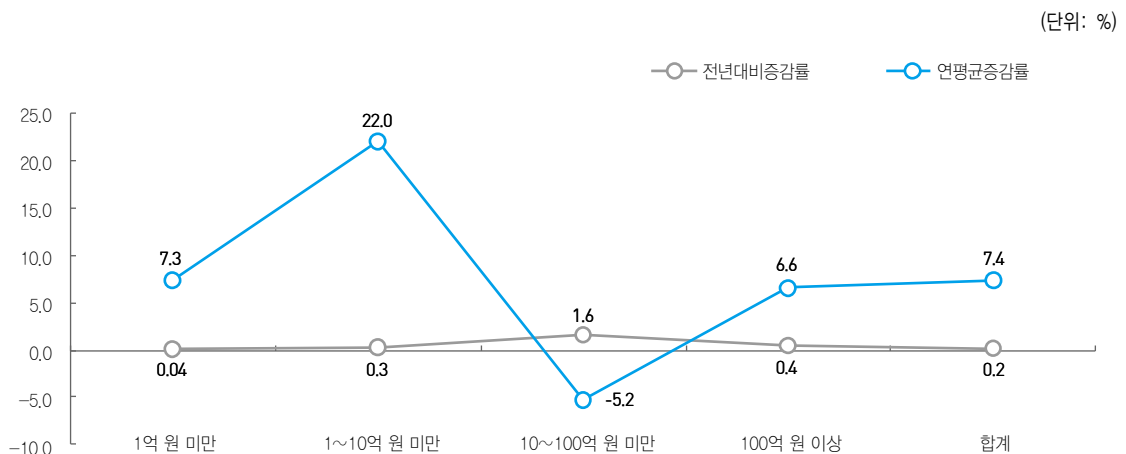
증감률을 보면 1억 원 미만은 전년대비증감률 0.04%로 변화 폭이 거의 없었고, 연평균 7.3% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비와 연평균이 각각 0.3%, 22.0% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 1.6% 증가했으나, 연평균 5.2% 감소했고, 100억 원 이상은 전년대비 0.4% 증가했으며, 연평균 6.6% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-27〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년       | 55,889  | 3,713      | 4,504        | 2,369     | 66,475 |
| 2009년       | 64,367  | 5,509      | 3,981        | 2,682     | 76,539 |
| 2010년       | 64,392  | 5,524      | 4,046        | 2,692     | 76,654 |
| 전년대비증감률(%)  | 0.04    | 0.3        | 1.6          | 0.4       | 0.2    |
| 연평균증감률(%)   | 7.3     | 22.0       | ▽5.2         | 6.6       | 7.4    |

〈그림 4-3-16〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.2 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 음악산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자 수가 6만 2,307명으로 81.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하였다. 5인 이상 9인 이하는 8,120명으로 10.6%의 비중을 보이고 있으며, 10인 이상 49인 이하는 3,462명으로 4.5%, 50인 이상 99인 이하는 1,362명, 100인 이상은 1,403명으로 1.8% 정도의 비슷한 비중을 차지했다.

한편, 모바일 음악 서비스업의 종사자 수는 2009년에 10인 이상 49인 이하 규모로 총 115명이 집계되었으나, 2010년에는 5인 이상 9인 이하 규모로 축소되었고, 그 수 또한 총 25명으로 집계되어 전년대비 78.3% 감소했다. 이는 모바일음악서비스업 사업체의 축소와 종사자 감소의 심각성을 드러내고 있는 수치이다. 또한 모바일 음악서비스업이 감소하면서 모바일 음악 서비스를 제공하기 위해 필요한 인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)의 인력 감소가 뒤따르고 있으며, 이는 수치상에서도 잘 드러나고 있다. 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 중 가장 큰 사업체 규모였던 50~99인 규모 종사자 수가 2009년에 68명으로 나타났으나, 2010년에는 50인 이상 99인 이하 규모 종사자는 집계되지 않았다. 이는 기존 50인 이상 99인 이하 규모 사업체가 인력이 감소하여 50인 이하 규모로 축소 이동하여 집계되지 않았기 때문이다. 뿐만 아니라, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 50인

이하 규모의 종사자 수가 2009년과 비교하여 인력의 감소의(1~4인: 2009년 121명 → 2010년 86명, 5~9인: 2009년 116명 → 2010년 95명, 10~49인: 2009년 427 → 2010년 231명) 정도가 매우 큼을 알 수 있다.

〈표 4-3-28〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                          | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-----------------------------|--------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 음악 기획 및 제작업                 |        | 346    | 499   | 702    | 218    | 201     | 1,966  |
| 음반(음원) 녹음시설 운영업             |        | 234    | 197   | 71     | -      | -       | 502    |
| 음악 오디오물 출판업                 |        | 45     | 18    | -      | -      | -       | 63     |
| 기타 오디오물 제작업                 |        | 12     | -     | -      | -      | -       | 12     |
| 음반 복제업                      |        | 112    | 39    | -      | -      | -       | 151    |
| 음반 배급업                      |        | 19     | 21    | 96     | -      | -       | 136    |
| 음반 도매업                      |        | 12     | 36    | 104    | -      | -       | 152    |
| 음반 소매업                      |        | 245    | 105   | 61     | -      | -       | 411    |
| 인터넷 음반 소매업                  |        | 172    | -     | -      | -      | -       | 172    |
| 모바일 음악서비스업                  |        | -      | 25    | -      | -      | -       | 25     |
| 인터넷 음악서비스업                  |        | 6      | 38    | 396    | 471    | 681     | 1,592  |
| 음원대리 중개업                    |        | 21     | 28    | 120    | -      | -       | 169    |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |        | 86     | 95    | 231    | -      | -       | 412    |
| 음악공연 기획 및 제작업               |        | 172    | 392   | 974    | 673    | 521     | 2,732  |
| 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)        |        | 35     | 55    | 131    | -      | -       | 221    |
| 노래연습장 운영업                   |        | 60,790 | 6,572 | 576    | -      | -       | 67,938 |
| 합계                          |        | 62,307 | 8,120 | 3,462  | 1,362  | 1,403   | 76,654 |
| 비중(%)                       |        | 81.3   | 10.6  | 4.5    | 1.8    | 1.8     | 100.0  |

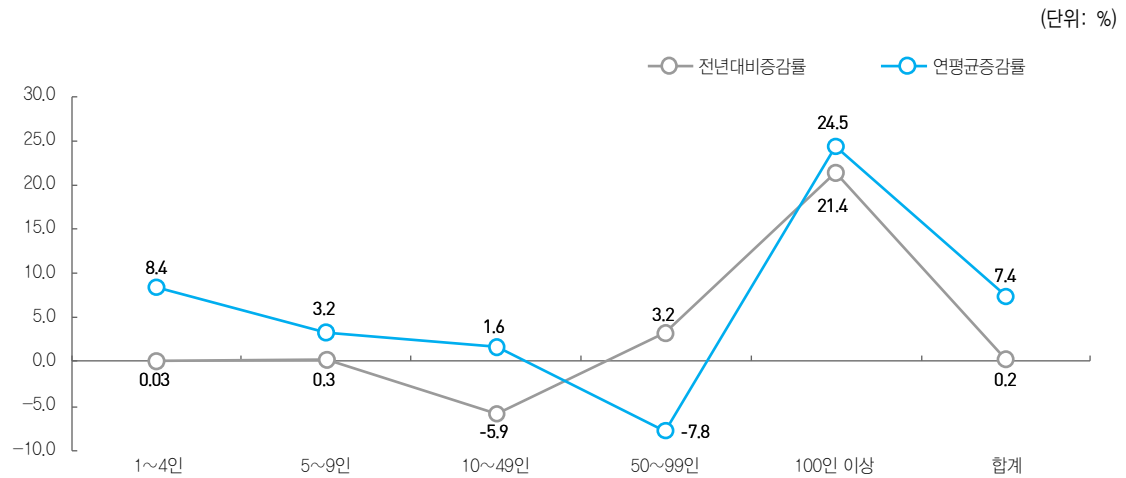
증감률을 보면 1인 이상 4인 이하는 전년대비증감률 0.03%로 종사자 수 변화가 매우 미미했으며, 연평균 8.4% 증가했다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 0.3% 증가했고, 연평균 3.2% 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 5.9% 감소했으나, 연평균 1.6% 증가했고, 50인 이상 99인 이하는 전년대비 3.2% 증가했으나, 연평균 7.8% 감소했다. 100인 이상은 전년대비 21.4% 증가했고, 연평균 24.5% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 보이고 있다.

〈표 4-3-29〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년      |        | 52,995 | 7,618 | 3,355  | 1,602  | 905     | 66,475 |
| 2009년      |        | 62,290 | 8,092 | 3,681  | 1,320  | 1,156   | 76,539 |
| 2010년      |        | 62,307 | 8,120 | 3,462  | 1,362  | 1,403   | 76,654 |
| 전년대비증감률(%) |        | 0.03   | 0.3   | ▽5.9   | 3.2    | 21.4    | 0.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 8.4    | 3.2   | 1.6    | ▽7.8   | 24.5    | 7.4    |

〈그림 4-3-17〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.3 음악산업 지역별 종사자 현황<sup>11)</sup>

2010년 음악산업의 지역별 종사자 수를 보면 서울의 종사자 수는 1만 8,864명으로 전체의 24.7%를 차지하였으며, 이는 전년대비 0.2% 감소, 연평균 4.1% 증가한 규모이다. 경기도는 1만 5,630명으로 20.4%의 비중을 보였으며, 부산은 4,978명으로 6.5%를 차지하였다.

6개 시의 종사자 수는 2만 1,248명으로 전체의 27.8%를 차지했으며, 전년대비 0.1% 증가했고, 연평균 11.2% 증가했다. 9개 도 종사자 수는 3만 6,370명으로 47.6%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 0.4%, 연평균 7.1% 증가한 것으로 나타났다.

서울의 종사자 수가 다른 콘텐츠산업과 비교할 때 적은 이유는 노래연습장의 종사자 수가 서울보다 6개 시와 9개 도에서 더 많기 때문이며, 노래연습장 운영업을 제외하고 보면 서울의 음악산업 종사자 수 비중은 74.0%로 다른 콘텐츠 산업의 종사자 분포와 비슷한 수준임을 알 수 있다.

11) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-30〉 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

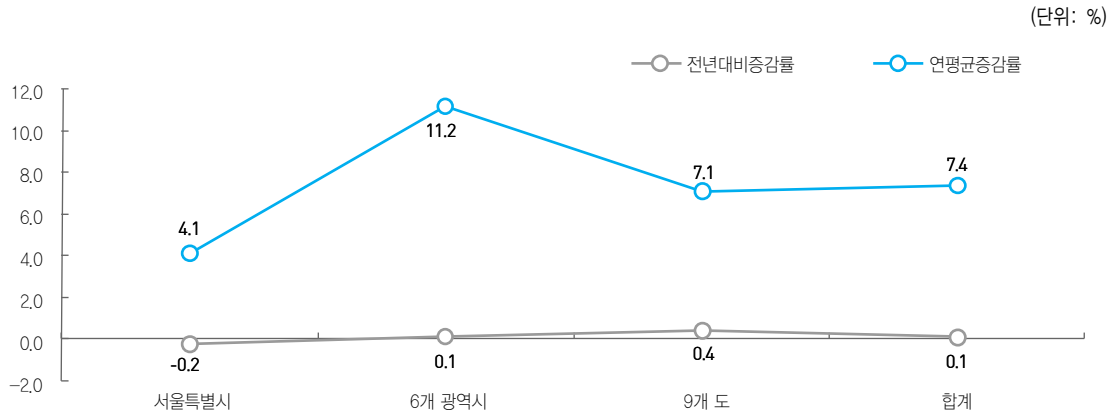
| 지역   | 업종    | 업종    |                                 |               |        |              | 합계     | 비중(%) |
|------|-------|-------|---------------------------------|---------------|--------|--------------|--------|-------|
|      |       | 음악제작업 | 음악 오디오물<br>출판업/음반 및<br>배급업/도소매업 | 온라인 음악<br>유통업 | 음악공연업  | 노래연습장<br>운영업 |        |       |
| 6개 시 | 서울    | 2,035 | 393                             | 1,880         | 2,012  | 12,544       | 18,864 | 24.7  |
|      | 부산    | 15    | 48                              | 38            | 112    | 4,765        | 4,978  | 6.5   |
|      | 대구    | 13    | 46                              | 30            | 79     | 4,368        | 4,536  | 5.9   |
|      | 인천    | 11    | 47                              | 32            | 82     | 4,487        | 4,659  | 6.1   |
|      | 광주    | 9     | 33                              | 27            | 25     | 2,391        | 2,485  | 3.2   |
|      | 대전    | 6     | 29                              | 19            | 22     | 2,403        | 2,479  | 3.2   |
|      | 울산    | 3     | 9                               | -             | 11     | 2,088        | 2,111  | 2.8   |
|      | 소계    | 57    | 212                             | 146           | 331    | 20,502       | 21,248 | 27.8  |
| 9개 도 | 경기도   | 339   | 175                             | 172           | 367    | 14,577       | 15,630 | 20.4  |
|      | 강원도   | 6     | 11                              | -             | 12     | 2,256        | 2,285  | 3.0   |
|      | 충청북도  | 3     | 49                              | -             | 18     | 2,118        | 2,188  | 2.9   |
|      | 충청남도  | 3     | 13                              | -             | 26     | 2,781        | 2,823  | 3.7   |
|      | 전라북도  | 3     | 14                              | -             | 20     | 1,933        | 1,970  | 2.6   |
|      | 전라남도  | 5     | 16                              | -             | 27     | 2,166        | 2,214  | 2.9   |
|      | 경상북도  | 6     | 17                              | -             | 56     | 4,052        | 4,131  | 5.4   |
|      | 경상남도  | 6     | 19                              | -             | 63     | 4,326        | 4,414  | 5.8   |
|      | 제주도   | 5     | 6                               | -             | 21     | 683          | 715    | 0.9   |
|      | 소계    | 376   | 320                             | 172           | 610    | 34,892       | 36,370 | 47.6  |
| 합계   | 2,468 | 925   | 2,198                           | 2,953         | 67,938 | 76,482       | 100.0  |       |

〈표 4-3-31〉 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 연도     |        |        |            |           |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|      |        | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 6개 시 | 서울     | 17,423 | 18,910 | 18,864 | ▽0.2       | 4.1       |
|      | 부산     | 4,404  | 4,971  | 4,978  | 0.1        | 6.3       |
|      | 대구     | 3,976  | 4,532  | 4,536  | 0.1        | 6.8       |
|      | 인천     | 2,898  | 4,650  | 4,659  | 0.2        | 26.8      |
|      | 광주     | 2,055  | 2,484  | 2,485  | 0.04       | 10.0      |
|      | 대전     | 2,130  | 2,480  | 2,479  | ▽0.04      | 7.9       |
|      | 울산     | 1,729  | 2,110  | 2,111  | 0.05       | 10.5      |
|      | 소계     | 17,192 | 21,227 | 21,248 | 0.1        | 11.2      |
| 9개 도 | 경기도    | 13,750 | 15,479 | 15,630 | 1.0        | 6.6       |
|      | 강원도    | 1,928  | 2,275  | 2,285  | 0.4        | 8.9       |
|      | 충청북도   | 1,817  | 2,181  | 2,188  | 0.3        | 9.7       |
|      | 충청남도   | 2,296  | 2,824  | 2,823  | ▽0.04      | 10.9      |
|      | 전라북도   | 1,895  | 2,001  | 1,970  | ▽1.5       | 2.0       |
|      | 전라남도   | 2,034  | 2,206  | 2,214  | 0.4        | 4.3       |
|      | 경상북도   | 3,572  | 4,126  | 4,131  | 0.1        | 7.5       |
|      | 경상남도   | 3,781  | 4,426  | 4,414  | ▽0.3       | 8.0       |
|      | 제주도    | 631    | 723    | 715    | ▽1.1       | 6.4       |
|      | 소계     | 31,704 | 36,241 | 36,370 | 0.4        | 7.1       |
| 합계   | 66,319 | 76,378 | 76,482 | 0.1    | 7.4        |           |

〈그림 4-3-18〉 음악산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 3.4.4 음악산업 고용형태별 종사자 현황<sup>112)</sup>

2010년 음악산업의 고용형태별 종사자 수를 보면 정규직은 5만 7,299명으로 전체 종사자 수의 74.9%를 차지했으며, 비정규직은 1만 9,183명으로 25.1%의 비중을 차지하고 있다.

음악제작업은 정규직이 2,165명(87.7%)이며, 비정규직이 303명(12.3%)으로 나타났고, 음악 및 오디오물 출판업은 정규직이 67명(89.3%), 비정규직이 8명(10.7%)인 것으로 조사되었다. 또한 음반 복제 및 배급업을 보면 정규직이 224명(78.0%)이며, 비정규직은 63명(22.0%)이었고, 음반 도소매업은 정규직이 503명(89.3%)이며, 비정규직은 60명(10.7%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업 정규직은 1,773명(80.7%)이며, 비정규직은 425명(19.3%)으로 조사되었고, 음악공연업은 정규직이 2,406명(81.5%)이며, 비정규직은 547명(18.5%)인 것으로 나타났다. 노래연습장 운영업의 정규직은 5만 161명(73.8%)이며, 비정규직은 1만 7,777명(26.2%)으로 조사되었다.

112) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-32〉 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                        | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직   |       | 합계     |
|---------------|----------------------------|------|--------|-------|--------|-------|--------|
|               |                            |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                 |      | 1,727  | 87.8  | 239    | 12.2  | 1,966  |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업            |      | 438    | 87.3  | 64     | 12.7  | 502    |
|               | 소계                         |      | 2,165  | 87.7  | 303    | 12.3  | 2,468  |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                |      | 57     | 90.5  | 6      | 9.5   | 63     |
|               | 기타 오디오물 제작업                |      | 10     | 83.3  | 2      | 16.7  | 12     |
|               | 소계                         |      | 67     | 89.3  | 8      | 10.7  | 75     |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                     |      | 133    | 88.1  | 18     | 11.9  | 151    |
|               | 음반 배급업                     |      | 91     | 66.9  | 45     | 33.1  | 136    |
|               | 소계                         |      | 224    | 78.0  | 63     | 22.0  | 287    |
| 음반 도매업        | 음반도매업                      |      | 120    | 78.9  | 32     | 21.1  | 152    |
|               | 음반소매업                      |      | 383    | 93.2  | 28     | 6.8   | 411    |
|               | 인터넷 음반 소매업                 |      | -      | -     | -      | -     | -      |
|               | 소계                         |      | 503    | 89.3  | 60     | 10.7  | 563    |
| 온라인음악 유통업     | 모바일 음악서비스업                 |      | 17     | 68.0  | 8      | 32.0  | 25     |
|               | 인터넷 음악서비스업                 |      | 1,255  | 78.8  | 337    | 21.2  | 1,592  |
|               | 음원대리 중개업                   |      | 124    | 73.4  | 45     | 26.6  | 169    |
|               | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |      | 377    | 91.5  | 35     | 8.5   | 412    |
|               | 소계                         |      | 1,773  | 80.7  | 425    | 19.3  | 2,198  |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업              |      | 2,223  | 81.4  | 509    | 18.6  | 2,732  |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       |      | 183    | 82.8  | 38     | 17.2  | 221    |
|               | 소계                         |      | 2,406  | 81.5  | 547    | 18.5  | 2,953  |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                  |      | 50,161 | 73.8  | 17,777 | 26.2  | 67,938 |
| 음악산업 합계       |                            |      | 57,299 | 74.9  | 19,183 | 25.1  | 76,482 |

연도별로 보면 정규직은 전년대비 0.1% 증가했으며, 연평균 7.2% 증가했고, 비정규직은 전년대비 0.3% 증가했으며, 연평균 7.8% 증가한 것으로 조사되었다.

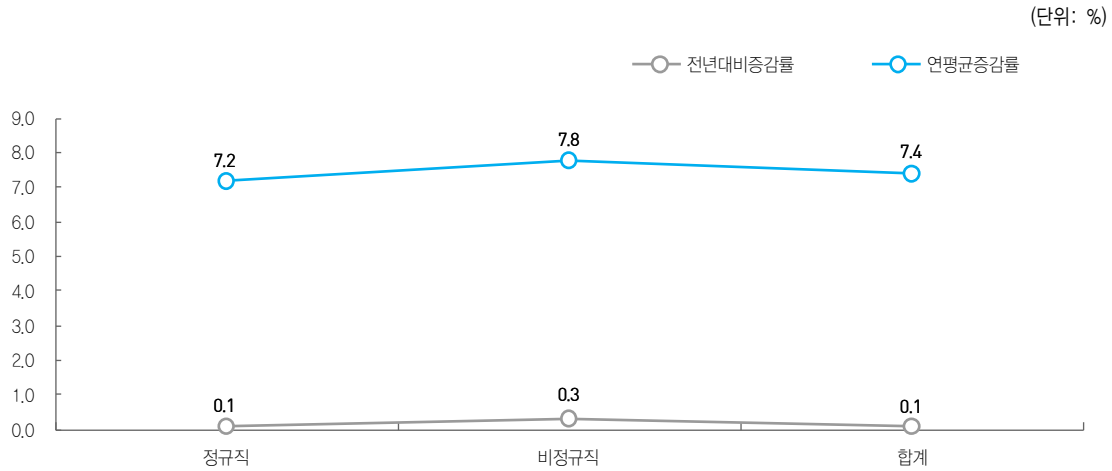
〈표 4-3-33〉 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|------|--------|--------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직   |        |
| 2008년      |      | 49,824 | 16,495 | 66,319 |
| 2009년      |      | 57,261 | 19,117 | 76,378 |
| 2010년      |      | 57,299 | 19,183 | 76,482 |
| 전년대비증감률(%) |      | 0.1    | 0.3    | 0.1    |
| 연평균증감률(%)  |      | 7.2    | 7.8    | 7.4    |



〈그림 4-3-19〉 음악산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.5 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황<sup>113)</sup>

2010년 음악산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 3만 3,750명으로 44.1%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 2만 3,549명으로 30.8%의 비중을 나타냈다. 비정규직은 남자는 9,044명으로 11.8%를 차지했고, 비정규직 여자는 1만 139명으로 13.3%의 비중을 차지하고 있다.

업종별로 보면 음악제작업 정규직 남자는 1,435명, 정규직 여자는 730명이었고, 비정규직 남자는 152명, 비정규직 여자는 151명으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업의 정규직 남자는 48명, 정규직 여자는 19명이었으며, 비정규직 남자는 6명, 비정규직 여자는 2명으로 조사되었다. 음반 복제 및 배급업의 정규직 남자는 173명, 정규직 여자는 51명, 비정규직 남자는 24명, 비정규직 여자는 39명으로 조사되었고, 음반 도소매업의 정규직 남자는 310명, 정규직 여자는 193명, 비정규직 남자는 33명, 비정규직 여자는 27명으로 나타났다. 온라인 음악 유통업 정규직 남자는 1,028명으로 온라인 음악 유통업 종사자 중 가장 많았으며, 정규직 여자는 745명, 비정규직 남자는 254명, 비정규직 여자는 171명으로 조사되었다. 음악공연업 정규직 남자와 정규직 여자는 각각 1,218명, 1,188명이며, 노래연습장 운영업의 정규직 남자와 정규직 여자는 각각 2만 9,538명, 2만 623명으로 나타났다.

113) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-34〉 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                        | 고용형태/성 | 정규직    |        |        |        | 비정규직  |        |        |        | 합계     |
|---------------|----------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|
|               |                            |        | 남자     |        | 여자     |        | 남자    |        | 여자     |        |        |
|               |                            |        | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수  | 비중 (%) |        |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                 |        | 1,123  | 57.1   | 604    | 30.7   | 113   | 5.7    | 126    | 6.4    | 1,966  |
|               | 음반녹음시설 운영업                 |        | 312    | 62.2   | 126    | 25.1   | 39    | 7.8    | 25     | 5.0    | 502    |
|               | 소계                         |        | 1,435  | 58.1   | 730    | 29.6   | 152   | 6.2    | 151    | 6.1    | 2,468  |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                |        | 41     | 65.1   | 16     | 25.4   | 5     | 7.9    | 1      | 1.6    | 63     |
|               | 기타 오디오물 제작업                |        | 7      | 58.3   | 3      | 25.0   | 1     | 8.3    | 1      | 8.3    | 12     |
|               | 소계                         |        | 48     | 64.0   | 19     | 25.3   | 6     | 8.0    | 2      | 2.7    | 75     |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                     |        | 98     | 64.9   | 35     | 23.2   | 11    | 7.3    | 7      | 4.6    | 151    |
|               | 음반 배급업                     |        | 75     | 55.1   | 16     | 11.8   | 13    | 9.6    | 32     | 23.5   | 136    |
|               | 소계                         |        | 173    | 60.3   | 51     | 17.8   | 24    | 8.4    | 39     | 13.6   | 287    |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                     |        | 79     | 52.0   | 41     | 27.0   | 20    | 13.2   | 12     | 7.9    | 152    |
|               | 음반 소매업                     |        | 231    | 56.2   | 152    | 37.0   | 13    | 3.2    | 15     | 3.6    | 411    |
|               | 인터넷 음반 소매업                 |        | -      | -      | -      | -      | -     | -      | -      | -      | -      |
|               | 소계                         |        | 310    | 55.1   | 193    | 34.3   | 33    | 5.9    | 27     | 4.8    | 563    |
| 온라인 음악 유통업    | 모바일 음악서비스업                 |        | 11     | 44.0   | 6      | 24.0   | 5     | 20.0   | 3      | 12.0   | 25     |
|               | 인터넷 음악서비스업                 |        | 717    | 45.0   | 538    | 33.8   | 192   | 12.1   | 145    | 9.1    | 1,592  |
|               | 음원대리 중개업                   |        | 75     | 44.4   | 49     | 29.0   | 25    | 14.8   | 20     | 11.8   | 169    |
|               | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |        | 225    | 54.6   | 152    | 36.9   | 32    | 7.8    | 3      | 0.7    | 468.5  |
|               | 소계                         |        | 1,028  | 46.8   | 745    | 33.9   | 254   | 11.6   | 171    | 7.8    | 2,198  |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업              |        | 1,128  | 41.3   | 1,095  | 40.1   | 288   | 10.5   | 221    | 8.1    | 2,732  |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       |        | 90     | 40.7   | 93     | 42.1   | 20    | 9.0    | 18     | 8.1    | 265.8  |
|               | 소계                         |        | 1,218  | 41.2   | 1,188  | 40.2   | 308   | 10.4   | 239    | 8.1    | 2,953  |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                  |        | 29,538 | 43.5   | 20,623 | 30.4   | 8,267 | 12.2   | 9,510  | 14.0   | 67,938 |
|               | 소계                         |        | 29,538 | 43.5   | 20,623 | 30.4   | 8,267 | 12.2   | 9,510  | 14.0   | 67,938 |
| 음악산업 합계       |                            |        | 33,750 | 44.1   | 23,549 | 30.8   | 9,044 | 11.8   | 10,139 | 13.3   | 76,482 |

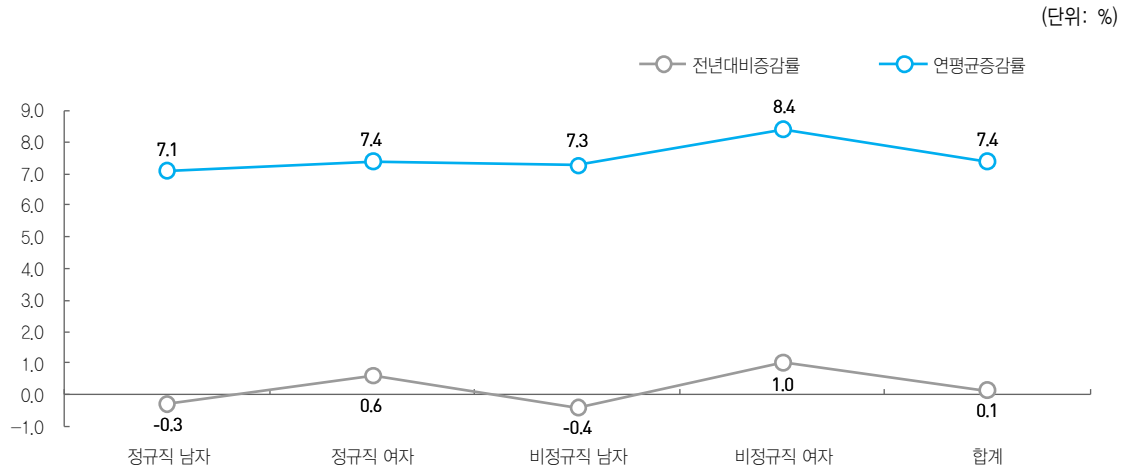
고용형태별 성별 종사자 증감률을 보면 정규직 남자와 비정규직 남자는 전년대비 각각 0.3%, 0.4% 감소했다. 그러나 정규직 남자는 연평균 7.1% 증가했고, 비정규직 남자 또한 연평균 7.3% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 0.6%, 연평균 7.4% 증가했으며, 비정규직 여자는 전년대비 1.0%, 연평균 8.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-35〉 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태/성     | 종사자 수  |        |       |        | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|-------|--------|--------|
|       |            | 정규직    |        | 비정규직  |        |        |
|       |            | 남자     | 여자     | 남자    | 여자     |        |
| 2008년 |            | 29,402 | 20,421 | 7,860 | 8,636  | 66,319 |
| 2009년 |            | 33,855 | 23,406 | 9,079 | 10,038 | 76,378 |
| 2010년 |            | 33,750 | 23,549 | 9,044 | 10,139 | 76,482 |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽0.3   | 0.6    | ▽0.4  | 1.0    | 0.1    |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.1    | 7.4    | 7.3   | 8.4    | 7.4    |

〈그림 4-3-20〉 음악산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.6 음악산업 성별 종사자 현황<sup>114)</sup>

2010년 음악산업 성별 종사자 수를 살펴보면 남자는 4만 2,794명으로 56.0%를 차지했고, 여자는 3만 3,688명으로 44.0%를 차지했다.

음악제작업에서 남자는 1,587명(64.3%)이며, 여자는 881명(35.7%)으로 나타났고, 음악 및 오디오물 출판업에서 남자는 54명(72.0%), 여자는 21명(28.0%)으로 조사되었다. 음반 복제 및 배급업에서 남자는 197명(68.6%), 여자는 90명(31.4%)로 나타났고, 음반 도소매업 남자는 343명(60.9%), 여자는 220명(39.1%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업에서 남자는 1,282명(58.3%), 여자는 916명(41.7%)으로 나타났으며, 그리고 음악 공연업에서의 남자는 1,526명(51.7%), 여자는 1,427명(48.3%)으로 조사되었다. 마지막으로 노래연습장 운영업에서 남자는 3만 7,805명(55.6%), 여자는 3만 133명(44.4%)으로 나타났다.

114) 인터넷 음반 소매업 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-3-36〉 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                        | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계     |
|---------------|----------------------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
|               |                            |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                 |   | 1,236  | 62.9  | 730    | 37.1  | 1,966  |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업            |   | 351    | 69.9  | 151    | 30.1  | 502    |
|               | 소계                         |   | 1,587  | 64.3  | 881    | 35.7  | 2,468  |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                |   | 46     | 73.0  | 17     | 27.0  | 63     |
|               | 기타 오디오물 제작업                |   | 8      | 66.7  | 4      | 33.3  | 12     |
|               | 소계                         |   | 54     | 72.0  | 21     | 28.0  | 75     |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                     |   | 109    | 72.2  | 42     | 27.8  | 151    |
|               | 음반 배급업                     |   | 88     | 64.7  | 48     | 35.3  | 136    |
|               | 소계                         |   | 197    | 68.6  | 90     | 31.4  | 287    |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                     |   | 99     | 65.1  | 53     | 34.9  | 152    |
|               | 음반 소매업                     |   | 244    | 59.4  | 167    | 40.6  | 411    |
|               | 인터넷 음반 소매업                 |   | -      | -     | -      | -     | -      |
|               | 소계                         |   | 343    | 60.9  | 220    | 39.1  | 563    |
| 온라인 음악 유통업    | 모바일 음악서비스업                 |   | 16     | 64.0  | 9      | 36.0  | 25     |
|               | 인터넷 음악서비스업                 |   | 909    | 57.1  | 683    | 42.9  | 1,592  |
|               | 음원대리 중개업                   |   | 100    | 59.2  | 69     | 40.8  | 169    |
|               | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |   | 257    | 62.4  | 155    | 37.6  | 412    |
|               | 소계                         |   | 1,282  | 58.3  | 916    | 41.7  | 2,198  |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업              |   | 1,416  | 51.8  | 1,316  | 48.2  | 2,732  |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       |   | 110    | 49.8  | 111    | 50.2  | 221    |
|               | 소계                         |   | 1,526  | 51.7  | 1,427  | 48.3  | 2,953  |
| 노래연습장 운영업     | 노래연습장 운영업                  |   | 37,805 | 55.6  | 30,133 | 44.4  | 67,938 |
|               | 소계                         |   | 37,805 | 55.6  | 30,133 | 44.4  | 67,938 |
| 음악산업 합계       |                            |   | 42,794 | 56.0  | 33,688 | 44.0  | 76,482 |

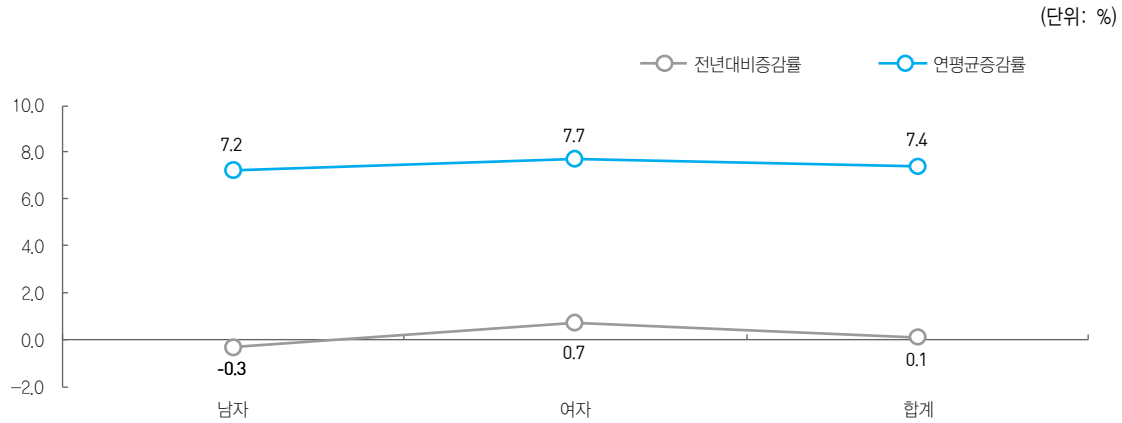
성별 종사자 증감률을 보면 남자 종사자 수는 전년대비 0.3% 감소했으나, 연평균 7.2% 증가했으며, 여자 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가했고, 연평균 또한 7.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-37〉 음악산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2008년      |   | 37,262 | 29,057 | 66,319 |
| 2009년      |   | 42,934 | 33,444 | 76,378 |
| 2010년      |   | 42,794 | 33,688 | 76,482 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.3   | 0.7    | 0.1    |
| 연평균증감률(%)  |   | 7.2    | 7.7    | 7.4    |

〈그림 4-3-21〉 음악산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.7 음악산업 직무별 종사자 현황<sup>115)</sup>

2010년 음악산업에 인터넷 음반 소매업과 노래연습장 운영업을 제외한 직무별 종사자 수를 보면 음악제작 종사자 수가 2,845명으로 전체 종사자 수의 33.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 종사자 수는 2,090명(24.4%)이며, 사업기획 종사자 수는 1,281명(15.0%)으로 조사되었다. 또한 관리 종사자 수는 1,236명(14.5%)으로 나타났고, 마케팅/홍보 종사자 수는 853명(10.0%), 연구개발 종사자 수는 239명(2.8%)으로 조사되었다.

사업기획 종사자 수 중에서 온라인 음악 유통업 인력을 보면, 인터넷 음악서비스업의 사업기획 종사자 수가 2009년에 169명에서 2010년에 193명으로 14.2% 증가했다. 이러한 증가 현상은 인터넷 음악서비스가 기존에는 보편화되지 않았던 스마트폰, 태블릿 PC 등 새로운 기기의 대중화와 그로 인해 일어난 소비자들의 이용 행태 변화가 인터넷 음악서비스업 사업체들이 신사업을 계획하게 하는 중요한 요인으로 작용한 것으로 생각되며, 그에 따른 결과로 사업기획 인력이 증가한 것으로 판단된다.

115) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

〈표 4-3-38〉 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류                 | 소분류                        | 직무 | 종사자 수    |       |       |            |          | 합계    |            |
|---------------------|----------------------------|----|----------|-------|-------|------------|----------|-------|------------|
|                     |                            |    | 사업<br>기획 | 관리    | 제작    | 마케팅/<br>홍보 | 연구<br>개발 |       | 기타<br>(유통) |
| 음악제작업               | 음악 기획 및 제작                 |    | 315      | 308   | 718   | 285        | 58       | 282   | 1,966      |
|                     | 음반(음원) 녹음시설 운영업            |    | 41       | 67    | 295   | 16         | 8        | 75    | 502        |
|                     | 소계                         |    | 356      | 375   | 1,013 | 301        | 66       | 357   | 2,468      |
| 음악 및<br>오디오물<br>출판업 | 음악 오디오물 출판업                |    | 9        | 12    | 22    | 5          | -        | 15    | 63         |
|                     | 기타 오디오물 제작업                |    | -        | 4     | 7     | 1          | -        | -     | 12         |
|                     | 소계                         |    | 9        | 16    | 29    | 6          | -        | 15    | 75         |
| 음반 복제<br>및 배급업      | 음반 복제업                     |    | 7        | 21    | 116   | -          | -        | 7     | 151        |
|                     | 음반 배급업                     |    | 6        | 28    | 23    | 19         | -        | 60    | 136        |
|                     | 소계                         |    | 13       | 49    | 139   | 19         | -        | 67    | 287        |
| 음반<br>도소매업          | 음반 도매업                     |    | 12       | 33    | 2     | 15         | -        | 90    | 152        |
|                     | 음반 소매업                     |    | 15       | 76    | 12    | 33         | -        | 275   | 411        |
|                     | 인터넷 음반 소매업                 |    | -        | -     | -     | -          | -        | -     | -          |
|                     | 소계                         |    | 27       | 109   | 14    | 48         | -        | 365   | 563        |
| 온라인 음악<br>유통업       | 모바일 음악서비스업                 |    | 6        | 3     | 2     | 1          | -        | 13    | 25         |
|                     | 인터넷 음악서비스업                 |    | 193      | 208   | 352   | 123        | 65       | 651   | 1,592      |
|                     | 음원대리 중개업                   |    | 9        | 33    | -     | 12         | 7        | 108   | 169        |
|                     | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |    | 58       | 32    | 211   | 19         | -        | 92    | 412        |
|                     | 소계                         |    | 266      | 276   | 565   | 155        | 72       | 864   | 2,198      |
| 음악공연업               | 음악공연 기획 및 제작업              |    | 587      | 362   | 1,022 | 299        | 101      | 361   | 2,732      |
|                     | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       |    | 23       | 49    | 63    | 25         | -        | 61    | 221        |
|                     | 소계                         |    | 610      | 411   | 1,085 | 324        | 101      | 422   | 2,953      |
| 음악산업 합계             |                            |    | 1,281    | 1,236 | 2,845 | 853        | 239      | 2,090 | 8,544      |
| 음악산업 비중(%)          |                            |    | 15.0     | 14.5  | 33.3  | 10.0       | 2.8      | 24.4  | 100.0      |

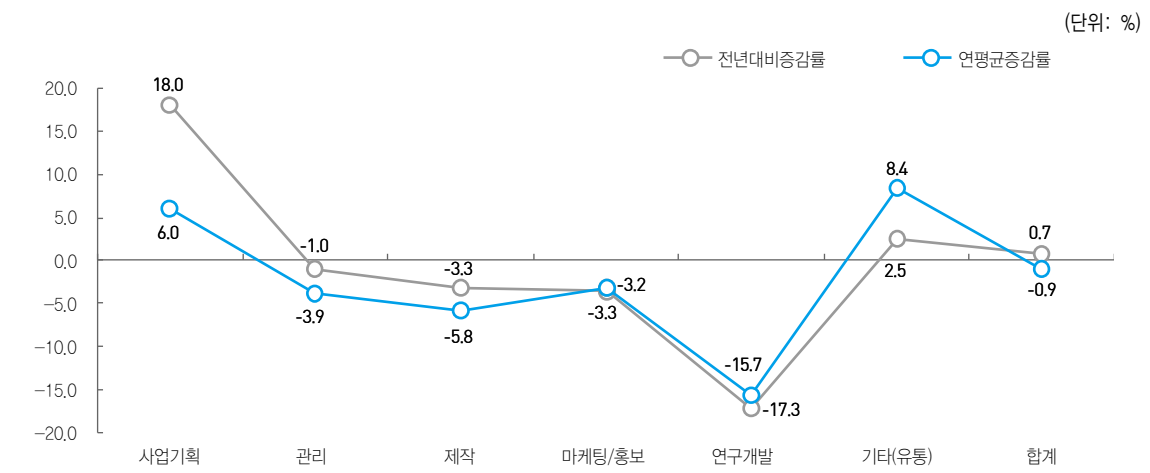
직무별 종사자 증감률을 보면 사업기획과 기타(유통) 인력을 제외한 나머지 인력들의 감소세가 지속되고 있다. 사업기획 종사자 수는 전년대비 18.0% 증가했으며, 연평균 또한 6.0% 증가되어 비교적 큰 폭의 증가율을 보이고 있다. 기타(유통)인력 또한 전년대비 2.5% 증가했으며, 연평균 8.4% 증가했다. 반면 연구개발 종사자 수는 전년대비 17.3% 감소하여 매우 큰 폭의 감소율을 보였으며, 연평균 또한 15.7% 감소한 것으로 조사되었다. 관리 인력은 전년대비 1.0% 감소했으며, 연평균 3.9% 감소했고, 제작 인력은 전년대비 3.3%, 연평균 5.8% 감소했다. 마케팅/홍보는 전년대비 3.3% 감소했고, 연평균 3.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-39〉 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |       | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발  |       | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 1,141 | 1,338 | 3,205 | 911    | 336   | 1,777 | 8,708  |
| 2009년      |    | 1,086 | 1,249 | 2,941 | 882    | 289   | 2,040 | 8,487  |
| 2010년      |    | 1,281 | 1,236 | 2,845 | 853    | 239   | 2,090 | 8,544  |
| 전년대비증감률(%) |    | 18.0  | ▽1.0  | ▽3.3  | ▽3.3   | ▽17.3 | 2.5   | 0.7    |
| 연평균증감률(%)  |    | 6.0   | ▽3.9  | ▽5.8  | ▽3.2   | ▽15.7 | 8.4   | ▽0.9   |

〈그림 4-3-22〉 음악산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.8 음악산업 학력별 종사자 현황<sup>116)</sup>

2010년 음악산업에 인터넷 음반 소매업과 노래연습장 운영업을 제외한 학력별 종사자 수를 보면 대졸 학력 종사자 수가 7,289명으로 85.3%의 가장 큰 비중을 보였다. 전문대졸 종사자 수는 529명으로 6.2%를 차지했으며, 고졸 이하 학력 종사자 수는 495명으로 5.8%, 대학원 졸업 학력 종사자 수는 231명으로 2.7%의 가장 낮은 비중을 나타냈다.

116) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-3-40〉 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류          | 소분류                        | 종사자 수 |      |       |         | 합계    |
|--------------|----------------------------|-------|------|-------|---------|-------|
|              |                            | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 음악제작업        | 음악 기획 및 제작                 | 60    | 101  | 1,767 | 38      | 1,966 |
|              | 음반(음원) 녹음시설 운영업            | 31    | 66   | 397   | 8       | 502   |
|              | 소계                         | 91    | 167  | 2,164 | 46      | 2,468 |
|              | 중분류 비중(%)                  | 3.7   | 6.8  | 87.7  | 1.8     | 100.0 |
| 음악 및 오디오물출판업 | 음악 오디오물 출판업                | 6     | 12   | 43    | 2       | 63    |
|              | 기타 오디오물 제작업                | -     | 4    | 8     | -       | 12    |
|              | 소계                         | 6     | 16   | 51    | 2       | 75    |
|              | 중분류 비중(%)                  | 8.0   | 21.3 | 68.0  | 2.7     | 100.0 |
| 음반 복제 및 배급업  | 음반 복제업                     | 19    | 22   | 110   | -       | 151   |
|              | 음반 배급업                     | 14    | 18   | 101   | 3       | 136   |
|              | 소계                         | 33    | 40   | 211   | 3       | 287   |
|              | 중분류 비중(%)                  | 11.5  | 13.9 | 73.5  | 1.1     | 100.0 |
| 음반 도소매업      | 음반 도매업                     | 32    | 28   | 92    | -       | 152   |
|              | 음반 소매업                     | 112   | 35   | 264   | -       | 411   |
|              | 인터넷 음반 소매업                 | -     | -    | -     | -       | -     |
|              | 소계                         | 144   | 63   | 356   | -       | 563   |
| 중분류 비중(%)    | 25.6                       | 11.2  | 63.2 | -     | 100.0   |       |
| 온라인 음악 유통업   | 모바일 음악서비스업                 | -     | -    | 25    | -       | 25    |
|              | 인터넷 음악서비스업                 | 39    | 58   | 1,466 | 29      | 1,592 |
|              | 음원대리 중개업                   | 2     | 5    | 159   | 3       | 169   |
|              | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 23    | 32   | 349   | 8       | 412   |
|              | 소계                         | 64    | 95   | 1,999 | 40      | 2,198 |
| 중분류 비중(%)    | 2.9                        | 4.3   | 90.9 | 1.8   | 100.0   |       |
| 음악공연업        | 음악공연 기획 및 제작업              | 154   | 142  | 2,299 | 137     | 2,732 |
|              | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       | 3     | 6    | 209   | 3       | 221   |
|              | 소계                         | 157   | 148  | 2,508 | 140     | 2,953 |
|              | 중분류 비중(%)                  | 5.3   | 5.0  | 84.9  | 4.7     | 100.0 |
| 음악산업 합계      |                            | 495   | 529  | 7,289 | 231     | 8,544 |
| 음악산업 비중(%)   |                            | 5.8   | 6.2  | 85.3  | 2.7     | 100.0 |

연도별로 보면 대졸 학력 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가했으며, 연평균증감률 0.03%로 큰 변화가 없었음을 알 수 있다. 대학원 졸업 이상 학력 종사자 수는 전년대비 3.3% 감소했고, 연평균 11.5% 감소하여 다른 학력의 종사자 수와 비교하여 감소폭이 큰 것으로 나타났다. 전문대졸 종사자 수 또한 감소했는데, 전년대비와 연평균이 각각 3.1%, 6.5% 감소했다. 고졸 이하 학력 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가했으나, 연평균 2.8% 감소했다.



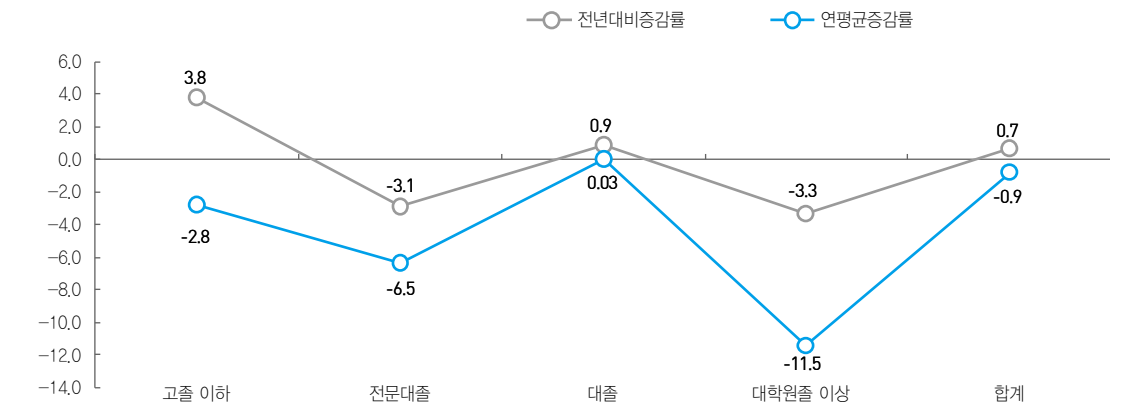
〈표 4-3-41〉 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |      |       |         | 합계    |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 2008년      |    | 524   | 605  | 7,284 | 295     | 8,708 |
| 2009년      |    | 477   | 546  | 7,225 | 239     | 8,487 |
| 2010년      |    | 495   | 529  | 7,289 | 231     | 8,544 |
| 전년대비증감률(%) |    | 3.8   | ▽3.1 | 0.9   | ▽3.3    | 0.7   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽2.8  | ▽6.5 | 0.03  | ▽11.5   | ▽0.9  |

〈그림 4-3-23〉 음악산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.4.9 음악산업 연령별 종사자 현황<sup>117)</sup>

2010년 음악산업에 인터넷 음반 소매업과 노래연습장 운영업을 제외한 연령별 종사자 수를 보면 29세 이하 종사자 수는 2,632명으로 전체의 30.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 2,362명으로 27.6%를 차지하고 있으며, 35세이상 39세 이하 종사자 수는 2,215명으로 25.9%를 차지했고, 40세 이상 종사자 수는 1,335명으로 15.6%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가했고, 연평균 1.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가했으며, 연평균은 0.02% 감소로 증감폭의 변화가 거의 없었다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가했으나, 연평균 1.5% 감소했으며, 40세 이상 종사자 수는 전년대비 3.3%, 연평균 6.1% 감소한 것으로 나타났다.

117) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-3-42〉 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

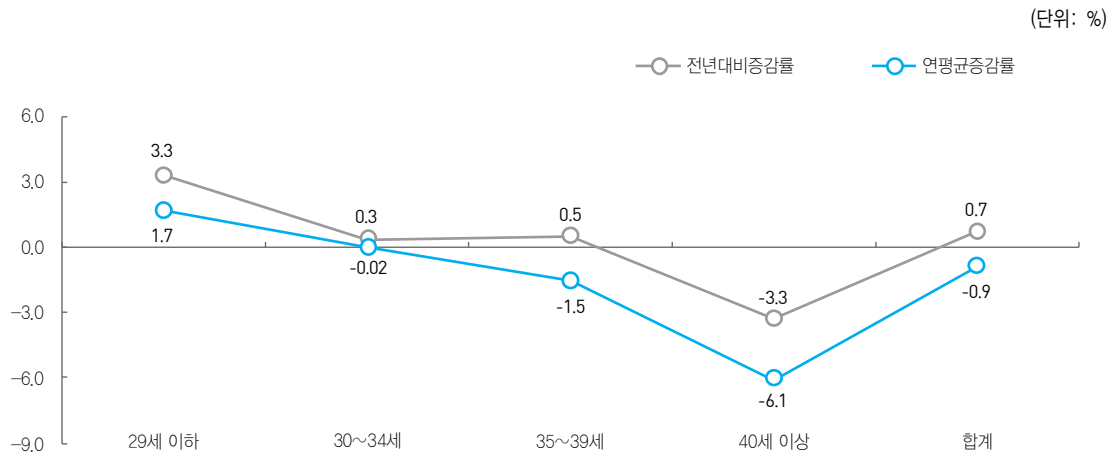
| 중분류           | 소분류                        | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|---------------|----------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
|               |                            | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 음악제작업         | 음악 기획 및 제작                 | 632    | 591    | 442    | 301    | 1,966 |
|               | 음반(음원) 녹음시설 운영업            | 125    | 165    | 140    | 72     | 502   |
|               | 소계                         | 757    | 756    | 582    | 373    | 2,468 |
|               | 중분류 비중(%)                  | 30.7   | 30.6   | 23.6   | 15.1   | 100.0 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업                | 10     | 8      | 9      | 36     | 63    |
|               | 기타 오디오물 제작업                | -      | -      | 2      | 10     | 12    |
|               | 소계                         | 10     | 8      | 11     | 46     | 75    |
|               | 중분류 비중(%)                  | 13.3   | 10.7   | 14.7   | 61.3   | 100.0 |
| 음반 복제 및 배급업   | 음반 복제업                     | 49     | 43     | 38     | 21     | 151   |
|               | 음반 배급업                     | 41     | 33     | 36     | 26     | 136   |
|               | 소계                         | 90     | 76     | 74     | 47     | 287   |
|               | 중분류 비중(%)                  | 31.4   | 26.5   | 25.8   | 16.4   | 100.0 |
| 음반 도소매업       | 음반 도매업                     | 25     | 34     | 56     | 37     | 152   |
|               | 음반 소매업                     | 89     | 95     | 106    | 121    | 411   |
|               | 인터넷 음반 소매업                 | -      | -      | -      | -      | -     |
|               | 소계                         | 114    | 129    | 162    | 158    | 563   |
| 중분류 비중(%)     | 20.2                       | 22.9   | 28.8   | 28.1   | 100.0  |       |
| 온라인 음악 유통업    | 모바일 음악서비스업                 | 6      | 8      | 9      | 2      | 25    |
|               | 인터넷 음악서비스업                 | 456    | 479    | 455    | 202    | 1,592 |
|               | 음원대리 중개업                   | 63     | 45     | 36     | 25     | 169   |
|               | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 147    | 132    | 101    | 32     | 412   |
|               | 소계                         | 672    | 664    | 601    | 261    | 2,198 |
| 중분류 비중(%)     | 30.6                       | 30.2   | 27.3   | 11.9   | 100.0  |       |
| 음악공연업         | 음악공연 기획 및 제작업              | 948    | 632    | 727    | 425    | 2,732 |
|               | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)       | 41     | 97     | 58     | 25     | 221   |
|               | 소계                         | 989    | 729    | 785    | 450    | 2,953 |
|               | 중분류 비중(%)                  | 33.5   | 24.7   | 26.6   | 15.2   | 100.0 |
| 음악산업 합계       |                            | 2,632  | 2,362  | 2,215  | 1,335  | 8,544 |
| 음악산업 비중(%)    |                            | 30.8   | 27.6   | 25.9   | 15.6   | 100.0 |

〈표 4-3-43〉 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 연령         | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|-------|
|       |            | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 2008년 |            | 2,547  | 2,363  | 2,285  | 1,513  | 8,708 |
| 2009년 |            | 2,549  | 2,354  | 2,204  | 1,380  | 8,487 |
| 2010년 |            | 2,632  | 2,362  | 2,215  | 1,335  | 8,544 |
|       | 전년대비증감률(%) | 3.3    | 0.3    | 0.5    | ▽3.3   | 0.7   |
|       | 연평균증감률(%)  | 1.7    | -0.02  | ▽1.5   | ▽6.1   | ▽0.9  |

〈그림 4-3-24〉 음악산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 3.5 음악산업 부가가치액 구성 현황

음악산업 부가가치액은 1조 1,428억 원으로 전년대비 11.7%, 연평균 9.9% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 38.62%로 나타났다.

음악산업 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 6,899억 원(60.4%)으로 가장 높았다. 경상이익은 1,562억 원(13.7%)으로 전년대비 28.2% 증가했으며, 연평균 16.3% 증가했고, 감가상각비는 1,496억 원(13.1%)으로 전년대비 10.0%, 연평균 8.2% 증가했다. 임차료는 713억 원(6.2%)으로 전년대비 2.5% 증가했으며, 연평균 3.8% 증가했다. 또한 순금융비용은 510억 원(4.5%)으로 전년대비와 연평균이 각각 4.1%, 6.0% 증가한 것으로 조사되었고, 조세공과는 246억 원으로 전년대비 4.9% 증가했고, 연평균 4.0% 증가한 것으로 나타났다.

음악산업의 부가가치액 구성 현황은 전반적으로 상승세에 있으며, 부가가치율 또한 2009년에 37.32%에서 2010년에 38.62%로 증가했다.

음악산업은 현재까지 부가가치율이 매우 높은 산업은 아니지만, 고부가가치 산업 범주에 속할 수 있는 가능성을 가지고 있는 산업이다. 음원 등 음악산업 중요 콘텐츠를 다양한 형태로 변화시키는 방법을 모색하고, 다른 콘텐츠산업과 융합하여 새로운 가치를 창출 한다면, 현재보다 더 많은 시너지 효과가 일어날 수 있을 것으로 생각된다.

〈표 4-3-44〉 음악산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액       | 부가<br>가치액 | 부가<br>가치율 | 부가가치액 구성 |         |        |         |        |        |
|----------------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|--------|---------|--------|--------|
|                |           |           |           | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료    | 조세공과   |
| 음악산업           | 2,959,143 | 1,142,896 | 38.62     | 156,278  | 689,963 | 51,028 | 149,652 | 71,322 | 24,653 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |           |           |           | 13.7     | 60.4    | 4.5    | 13.1    | 6.2    | 2.2    |
| 매출액 대비 비중(%)   |           |           |           | 5.3      | 23.3    | 1.7    | 5.1     | 2.4    | 0.8    |

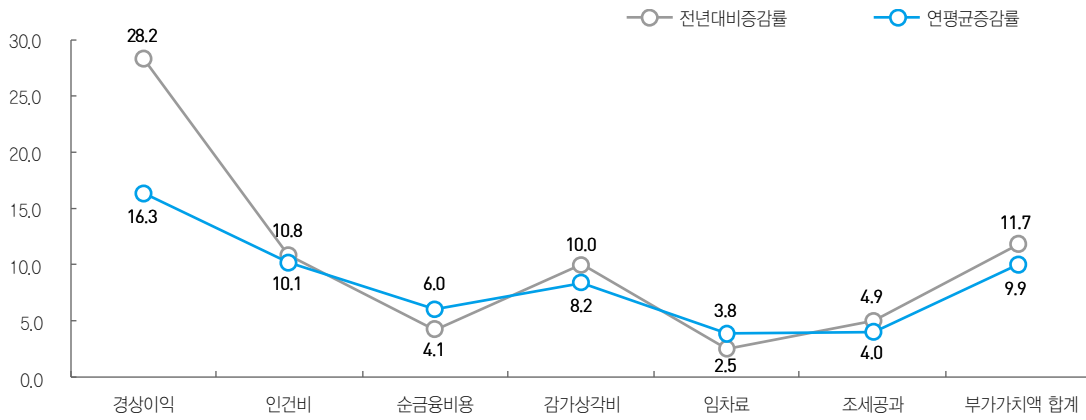
〈표 4-3-45〉 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액<br>구성 | 부가가치액 구성 |         |        |         |        |        | 부가가치액<br>합계 |
|------------|-------------|----------|---------|--------|---------|--------|--------|-------------|
|            |             | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료    | 조세공과   |             |
| 2008년      |             | 115,489  | 568,928 | 45,438 | 127,796 | 66,211 | 22,773 | 946,635     |
| 2009년      |             | 121,869  | 622,796 | 49,024 | 136,005 | 69,571 | 23,501 | 1,022,766   |
| 2010년      |             | 156,278  | 689,963 | 51,028 | 149,652 | 71,322 | 24,653 | 1,142,896   |
| 전년대비증감률(%) |             | 28.2     | 10.8    | 4.1    | 10.0    | 2.5    | 4.9    | 11.7        |
| 연평균증감률(%)  |             | 16.3     | 10.1    | 6.0    | 8.2     | 3.8    | 4.0    | 9.9         |

〈그림 4-3-25〉 음악산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 04 게임산업

〈표 4-4-1〉 게임산업 분류

| 대분류  | 중분류    | 소분류         | 분류체계 정의                                       |
|------|--------|-------------|---|
| 게임산업 | 게임 제작업 | 게임 제작업체     | 게임을 기획하거나 제작하는 사업체                            |
|      | 게임 배급업 | 게임 배급업체     | 제작된 게임을 배급하는 사업체                              |
|      | 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 주로 제공하는 시설을 운영하는 사업체 |
|      |        | 전자 게임장 운영업  | 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체                |

### 4.1 게임산업 전체 요약

2010년 게임산업의 사업체 수는 2만 658개이며, 종사자 수는 9만 4,973명으로 나타났다. 매출액은 7조 4,311억 원이며, 부가가치액은 3조 7,683억 원이었고 부가가치율은 50.71%로 조사되었다. 수출액은 16억 610만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 2억 4,253만 달러인 것으로 조사되었다.

게임산업은 2005년 4만 1,062개 사업체에서 2010년 2만 658개 사업체로 연평균 12.8% 감소했으며, 매출액과 종사자 수 연평균은 각각 3.1%, 7.6% 감소한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 23.3% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 연평균성장률이 전체적으로 감소한 이유는 2005년과 2006년 조사에 바다이야기가 포함 되어있었기 때문이다. 실질적으로 게임산업은 큰 폭으로 성장하고 있는 산업이며, 바다이야기가 포함되지 않은 2007년 이후에는 매출액 및 수출액이 큰 폭으로 성장하였음을 알 수 있다. 2009년 대비 사업체 수의 차이는 2009년 휴업과 폐업을 한 업체를 제외하고 정상 운영되는 업체가 1,546개였다는 점을 감안하면 크게 차이를 보이지 않는다. 이는 2009년까지 문화체육관광부 등록 사업체 수와 정상 운영사업체 수를 이원화하여 관리했으나, 2010년에는 실제로 사업을 영위하는 사업체로 정리되었기 때문이다.

2010년에도 2009년과 마찬가지로 국내의 게임산업의 성장을 온라인게임이 견인했으며, 여기엔 안정된 내수시장과 수출액이 16억 달러를 돌파하는 등 해외시장에서의 선전이 크게 작용했다. 또한, 스마트 기기의 확산이 모바일게임 시장 발전을 성공적으로 견인했으며 향후에도 게임 산업은 큰 폭으로 성장할 가능성이 높다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈표 4-4-2〉 게임산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 41,062       | 141,263      | 8,679,800     | 4,381,563       | 50.48        | 564,660       | 232,923       |
| 2006년      | 32,802       | 105,773      | 7,448,900     | 3,655,175       | 49.07        | 671,994       | 207,556       |
| 2007년      | 34,533       | 92,572       | 5,143,600     | 2,487,445       | 48.36        | 781,004       | 389,549       |
| 2008년      | 29,293       | 95,292       | 5,604,700     | 2,808,000       | 50.10        | 1,093,865     | 386,920       |
| 2009년      | 30,535       | 92,533       | 6,580,600     | 3,348,867       | 50.89        | 1,240,856     | 332,250       |
| 2010년      | 20,658       | 94,973       | 7,431,118     | 3,768,320       | 50.71        | 1,606,102     | 242,532       |
| 전년대비증감률(%) | ▽32.3        | 2.6          | 12.9          | 12.5            | -            | 29.4          | ▽27.0         |
| 연평균증감률(%)  | ▽12.8        | ▽7.6         | ▽3.1          | ▽3.0            | -            | 23.3          | 0.8           |

게임산업 2010년 업체당 평균 매출액은 3억 6,000만 원으로 전년대비 66.9%, 연평균 37.1% 증가했으며, 1인당 평균 매출액은 7,800만 원으로 전년대비 10.0%, 연평균 15.3% 증가한 것으로 나타났다. 게임 제작 및 배급업 1인당 평균 매출액은 1억 1,500만 원이며, 컴퓨터 게임방 운영업은 3,900만 원, 전자 게임장 운영업은 7,500만 원으로 나타났다. 업체당 평균 매출액은 게임 제작 및 배급업이 51억 1,300만 원, 컴퓨터 게임방 운영업이 9,300만 원, 전자 게임장 운영업은 1억 4,000만 원인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-3〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류         | 소분류         | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|-------------|-------------|--------------|---------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 제작 및 배급업 | 1,094        | 5,594,165     | 48,585       | 115                    | 5,113                  |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 19,014       | 1,760,128     | 45,362       | 39                     | 93                     |
|             | 전자 게임장 운영업  | 550          | 76,825        | 1,026        | 75                     | 140                    |
| 게임산업 전체     |             | 20,658       | 7,431,118     | 94,973       | 78                     | 360                    |

게임산업 1인당 평균매출액을 연도별로 살펴보면 2008년에 5,900만 원, 2009년에 7,100만 원, 2010년에 7,800만 원으로 꾸준히 증가했고, 업체당 평균매출액 역시 연도별로 살펴보면 2008년에 1억 9,100만 원, 2009년에 2억 1,600만 원, 2010년에 3억 6,000만 원으로 꾸준히 증가했다.

〈표 4-4-4〉 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

| 구분          | 연도    | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(억 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(억 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(억 원) |
|-------------|-------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|-----------------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 2008년 | 4,573        | 35,884       | 42,730       | 0.84                  | 7.85                  |
|             | 2009년 | 5,111        | 45,720       | 43,365       | 1.05                  | 8.95                  |
|             | 2010년 | 1,094        | 55,942       | 48,585       | 1.15                  | 51.13                 |
| 전년대비증감률(%)  |       | ▽78.6        | 22.4         | 12.0         | 9.2                   | 471.6                 |
| 연평균증감률(%)   |       | ▽51.1        | 24.9         | 6.6          | 17.1                  | 155.3                 |
| 게임 유통업      | 2008년 | 24,720       | 20,163       | 52,562       | 0.38                  | 0.82                  |
|             | 2009년 | 25,424       | 20,086       | 49,168       | 0.41                  | 0.79                  |
|             | 2010년 | 19,564       | 18,369       | 46,388       | 0.40                  | 0.94                  |
| 전년대비증감률(%)  |       | ▽23.0        | ▽8.5         | ▽5.7         | ▽3.1                  | 18.8                  |
| 연평균증감률(%)   |       | ▽11.0        | ▽4.6         | ▽6.1         | 2.6                   | 7.3                   |
| 게임산업 전체     | 2008년 | 29,293       | 56,047       | 95,292       | 0.59                  | 1.91                  |
|             | 2009년 | 30,535       | 65,806       | 92,533       | 0.71                  | 2.16                  |
|             | 2010년 | 20,658       | 74,311       | 94,973       | 0.78                  | 3.60                  |
| 전년대비증감률(%)  |       | ▽32.3        | 12.9         | 2.6          | 10.0                  | 66.9                  |
| 연평균증감률(%)   |       | ▽16.0        | 15.1         | ▽0.2         | 15.3                  | 37.1                  |

## 4.2 게임산업 매출액 현황

2010년 게임산업 전체 매출액은 7조 4,311억 원으로 전년대비 12.9% 증가했으며 연평균 15.1% 증가했다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2008년에 5조 6,047억 원에서 2009년에 6조 5,806억 원, 그리고 2010년에 7조 4,311억 원으로 꾸준히 증가하였다.

중분류별로 매출액을 보면 게임 제작 및 배급업이 5조 5,942억 원으로 전체 매출액의 75.3%의 비중을 보였으며 게임 유통업은 1조 8,369억 원으로 24.7%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 게임 제작 및 배급업은 2008년에 3조 5,884억 원에서 2009년에 4조 5,720억 원으로 증가했으며 2010년에도 5조 5,942억 원으로 증가하여 안정적인 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 22.4% 증가했으며 연평균 24.9% 증가한 수치이다. 게임 유통업은 2008년에 2조 163억 원에서 2009년에 2조 86억 원으로 감소했고 2010년에 1조 8,369억 원으로 더욱 감소하여 전년대비 8.5%, 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다.

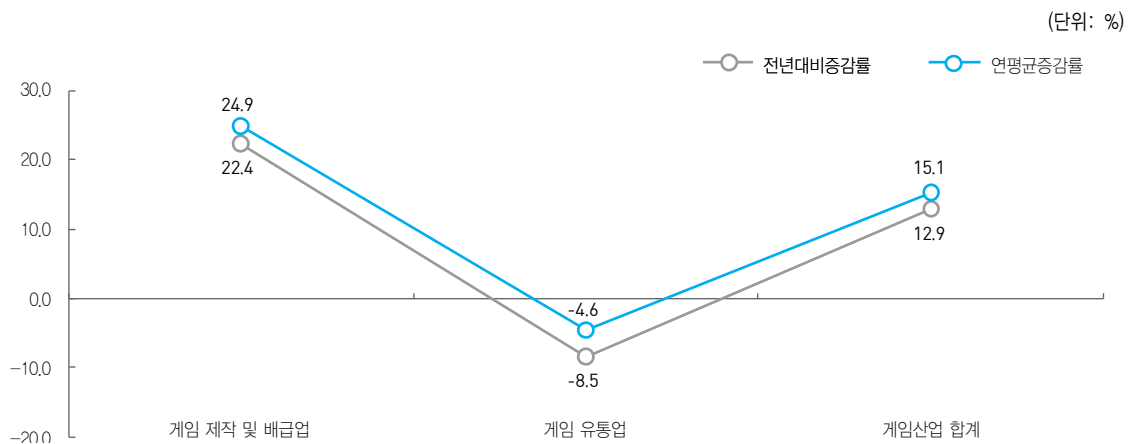
소분류별로는 온라인 게임의 매출액이 전체 매출액의 64.2%로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 2008년에 2조 6,922억 원에서 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가했고, 2010년에는 4조 7,672억 원으로 증가하여 매출액 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증가율은 전년대비 28.5%, 연평균 33.1% 증가하여 다른 업종보다 큰 폭으로 증가하며 해마다 그 규모가 커지고 있다.

〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류         | 소분류         | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임       | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 64.2   | 28.5         | 33.1        |
|             | 비디오게임       | 5,021  | 5,257  | 4,268  | 5.7    | ▽18.8        | ▽7.8        |
|             | 모바일게임       | 3,050  | 2,608  | 3,167  | 4.3    | 21.4         | 1.9         |
|             | PC게임        | 263    | 150    | 120    | 0.2    | ▽20.0        | ▽32.5       |
|             | 아케이드게임      | 628    | 618    | 715    | 1.0    | 15.7         | 6.7         |
|             | 소계          | 35,884 | 45,720 | 55,942 | 75.3   | 22.4         | 24.9        |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 19,280 | 19,342 | 17,601 | 23.7   | ▽9.0         | ▽4.5        |
|             | 전자 게임장 운영업  | 883    | 744    | 768    | 1.0    | 3.2          | ▽6.7        |
|             | 소계          | 20,163 | 20,086 | 18,369 | 24.7   | ▽8.5         | ▽4.6        |
| 게임산업 합계     |             | 56,047 | 65,806 | 74,311 | 100.0  | 12.9         | 15.1        |

〈그림 4-4-1〉 게임산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.2.1 게임산업 게임 제작 및 배급업 매출액 현황

2010년 게임산업에서 게임 제작 및 배급업 매출액은 5조 5,942억 원으로 전년대비 22.4% 증가했으며, 연평균은 24.9% 증가했다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2008년 3조 5,884억 원에서 2009년 4조 5,720억 원, 그리고 2010년에는 5조 5,942억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

게임 제작 및 배급업의 매출액 구성을 보면 온라인게임이 4조 7,672억 원(85.2%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 비디오게임은 4,268억 원(7.6%)으로 온라인 게임 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 모바일게임은 3,167억 원(5.7%), 아케이드게임은 715억 원(1.3%)으로 나타났으며 PC게임은 120억 원(0.2%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액 추이를 보면 온라인게임은 2008년에 2조 6,922억 원에서 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가한 후에 2010년에는 4조 7,672억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 28.5%, 연평균 33.1% 증가한 수치이다. 비디오게임은 2008년에 5,021억 원, 2009년에 5,257억 원, 2010년에 4,268억 원으로 줄어들어 전년대비 18.8%, 연평균 7.8% 감소했다. 모바일게임은 2008년에 3,050억 원에서 2009년



에 2,608억 원으로 감소했으나 2010년에 3,167억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 21.4% 연평균 1.9% 증가한 수치이다. 아케이드게임은 2008년에 628억 원, 2009년에 618억 원, 그리고 2010년에는 715억 원을 나타냈고 증감률은 전년대비 15.7%, 연평균 6.7% 증가했다. PC게임은 2008년에 263억 원, 2009년에 150억 원, 그리고 2010년에는 120억 원으로 전년대비 20.0% 감소했고, 연평균 32.5% 감소했다.

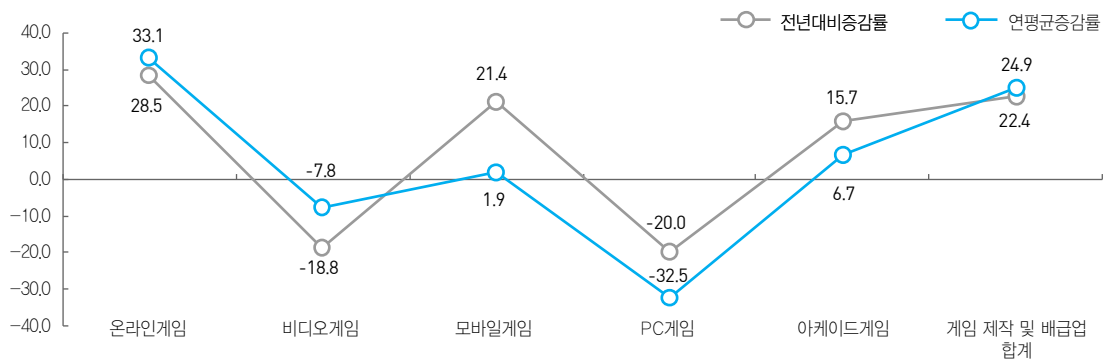
〈표 4-4-6〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류         | 소분류    | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임  | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 85.2   | 28.5        | 33.1       |
|             | 비디오게임  | 5,021  | 5,257  | 4,268  | 7.6    | ▽18.8       | ▽7.8       |
|             | 모바일게임  | 3,050  | 2,608  | 3,167  | 5.7    | 21.4        | 1.9        |
|             | PC게임   | 263    | 150    | 120    | 0.2    | ▽20.0       | ▽32.5      |
|             | 아케이드게임 | 628    | 618    | 715    | 1.3    | 15.7        | 6.7        |
| 합계          |        | 35,884 | 45,720 | 55,942 | 100.0  | 22.4        | 24.9       |

〈그림 4-4-2〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.2.2 게임산업 게임 유통업 매출액 현황

2010년 게임산업 중에서 게임 유통업 매출액 현황을 보면 1조 8,369억 원으로 전년대비 8.5% 감소했으며 연평균 4.6% 감소했다.

매출 구성을 살펴보면 컴퓨터 게임방 운영업 매출액은 1조 7,601억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 95.8%를 차지하고 있으며 전자 게임장 운영업은 768억 원으로 4.2%의 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 컴퓨터 게임방 운영업은 2008년에 1조 9,280억 원에서 2009년에 1조 9,342억 원으로 감소했으며 2010년에는 소폭 감소한 1조 7,601억 원으로 나타났다. 이는 전년대비 9.0%, 연평균 4.5% 감소한 수치이다. 전자 게임장 운영업은 2008년에 883억 원에서 2009년에 744억 원으로 소폭 감소했으나 2010년에 768억 원으로 다시 증가했다. 이는 전년대비 3.2% 증가한 수치이며, 연평균 6.7% 감소한 수치이다.

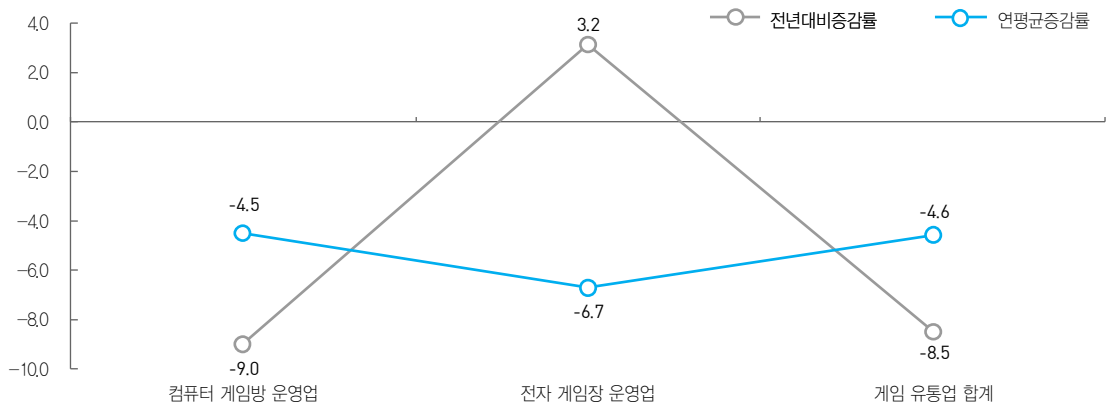
〈표 4-4-7〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류    | 소분류         | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 19,280 | 19,342 | 17,601 | 95.8   | ▽9.0        | ▽4.5       |
|        | 전자 게임장 운영업  | 883    | 744    | 768    | 4.2%   | 3.2         | ▽6.7       |
| 합계     |             | 20,163 | 20,086 | 18,369 | 100.0  | ▽8.5        | ▽4.6       |

〈그림 4-4-3〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 4.2.3 게임산업 온라인게임 매출액 현황

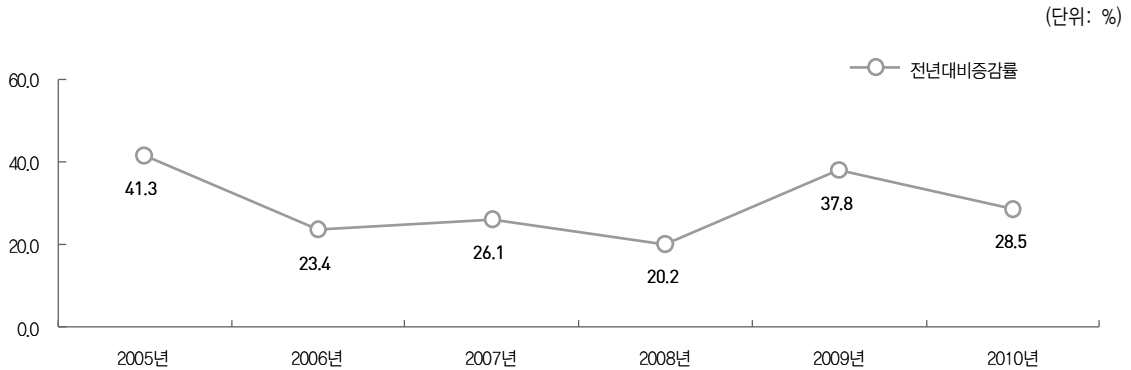
온라인게임의 매출 규모는 2010년에 4조 7,672억 원으로 나타났으며, 연평균 27.1% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모를 연도별로 보면 2005년에 1조 4,397억 원, 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원, 그리고 2010년에는 4조 7,672억 원으로 나타났다. 즉, 온라인게임은 안정적으로 성장세를 지속해 왔으며 향후에도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예상된다.

〈표 4-4-8〉 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 구분         | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 연평균증감률(%) |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----------|
| 매출액 규모     | 14,397 | 17,768 | 22,403 | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 27.1      |
| 전년대비증감률(%) | 41.3   | 23.4   | 26.1   | 20.2   | 37.8   | 28.5   | -         |

〈그림 4-4-4〉 게임산업 온라인게임 매출액 전년대비증감률



#### 4.2.4 게임산업 비디오게임 매출액 현황

2010년 게임산업의 비디오게임 매출액 규모는 4,268억 원으로 전년대비 18.8% 감소했고 연평균 33.0% 증가했다.

국내 비디오게임 매출액 규모는 2006년에 1,365억 원에서 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 207.8%의 매우 큰 성장폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 19.5%의 성장률을 보였으며 2009년에는 5,257억 원으로 4.7%의 성장률을 보였다. 그러나 2010년에는 매출이 감소했다.

비디오게임 매출은 외국업체가 개발한 소프트웨어를 수입 유통하는 사업분야에 집중되어 있기 때문에 국내 개발사의 비디오게임 분야에 대한 적극적인 관심과 참여가 필요하다.

〈표 4-4-9〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 구분         | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 연평균증감률(%) |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| 매출액 규모     | 1,365 | 4,201 | 5,021 | 5,257 | 4,268 | 33.0      |
| 전년대비증감률(%) | ▽37.5 | 207.8 | 19.5  | 4.7   | ▽18.8 | -         |

국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀은 크게 Xbox용, Play Station용, 닌텐도Wii용 그리고 닌텐도DS용으로 나누어 볼 수 있는데, 국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀 수는 2009년 267개에서 2010년 236개로 전년대비 11.6% 감소하였다. 구체적으로는 PS3용 비디오게임 타이틀을 제외하고는 그 수가 모두 감소하였다. PS3용 비디오게임 타이틀은 다른 비디오게임 타이틀의 수가 모두 감소하였음에도 불구하고, 2009년 80개에서 2010년 104개를 발매하면서, 전년대비 30.0% 증가하였다.

〈표 4-4-10〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 개)

| 구분      | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감률(%) |
|---------|-------|-------|------------|
| Xbox360 | 53    | 49    | ▽7.5       |
| PS3     | 80    | 104   | 30.0       |
| PSP     | 58    | 42    | ▽27.6      |
| PS2     | 16    | 7     | ▽56.3      |
| 닌텐도 Wii | 20    | 12    | ▽40.0      |
| 닌텐도DS   | 40    | 22    | ▽45.0      |
| 합계      | 267   | 236   | ▽11.6      |

#### 4.2.5 게임산업 모바일게임 매출액 현황

모바일게임 매출액 규모는 2010년 3,167억 원으로 전년대비 21.4% 증가했으며, 2005년부터 2010년 까지 연평균 10.3% 증가했다. 연도별로 보면 2005년 1,939억 원에서 시작하여 2008년 까지 지속적으로 성장했으며 2009년 2,608억 원으로 잠시 하락세로 접어들었으나 2010년에 3,167억 원으로 전년대비 21.4% 증가하였다.

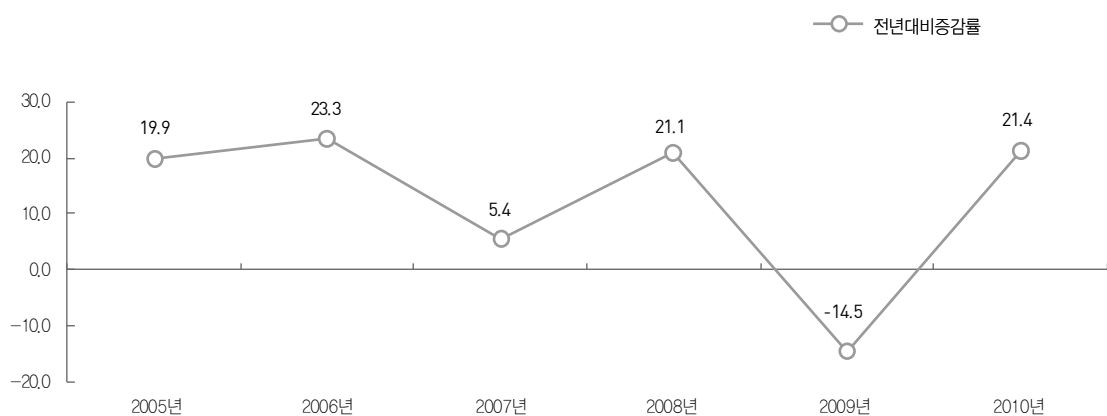
〈표 4-4-11〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 구분         | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 연평균 증감률(%) |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 매출액 규모     | 1,939 | 2,390 | 2,518 | 3,050 | 2,608 | 3,167 | 10.3       |
| 전년대비증감률(%) | 19.9  | 23.3  | 5.4   | 21.1  | ▽14.5 | 21.4  | -          |

〈그림 4-4-5〉 게임산업 모바일게임 매출액 전년대비증감률

(단위: %)



## 4.2.6 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상이 4조 8,020억 원으로 전체 매출액의 64.6%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 1억 원 이상 10억 원 미만이 1조 3,664억 원으로 전체 매출액의 18.4%를 차지하였다. 10억 원 이상 100억 원 미만의 사업체는 6,849억 원으로 9.2%의 비중을 나타냈고 1억 원 미만은 5,776억 원으로 전체 매출액의 7.8%의 비중을 차지하였다.

게임산업은 100억 원 이상의 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 게임제작 및 배급업에서는 85.8% 비중을 차지하여 게임제작 및 배급업이 대형 사업체 위주임을 알 수 있다. 제작 및 배급에서 매출을 주도하는 온라인 게임의 경우 다른 플랫폼들 보다 높은 평균 개발 비용과 개발 인원 및 기간을 필요로 하는 것이 소규모 사업체의 선전을 어렵게 하는 원인으로 꼽을 수 있다. 그러나 게임 유통업의 경우 10억 원 미만 규모의 사업체들이 이끌어 나가고 있다. 이는 PC방과 아케이드게임장이 대부분 개인 사업체 형태의 소규모로 운영되고 있기 때문이다.

〈표 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 매출액 규모      |             | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임       | 1,068   | 42,022     | 481,217      | 4,242,946 | 4,767,253 |
|             | 비디오게임       | 138     | 1,748      | 54,087       | 370,808   | 426,781   |
|             | 모바일게임       | 2,448   | 40,218     | 108,784      | 165,215   | 316,665   |
|             | PC게임        | 60      | 11,940     | -            | -         | 12,000    |
|             | 아케이드게임      | 727     | 6,788      | 40,825       | 23,126    | 71,466    |
|             | 소계          | 4,441   | 102,716    | 684,913      | 4,802,095 | 5,594,165 |
|             | 비중(%)       | 0.1     | 1.8        | 12.2         | 85.8      | 100.0     |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 527,096 | 1,233,032  | -            | -         | 1,760,128 |
|             | 전자 게임장 운영업  | 46,143  | 30,682     | -            | -         | 76,825    |
|             | 소계          | 573,239 | 1,263,714  | -            | -         | 1,836,953 |
|             | 비중(%)       | 31.2    | 68.8       | -            | -         | 100.0     |
| 합계          |             | 577,680 | 1,366,430  | 684,913      | 4,802,095 | 7,431,118 |
| 비중(%)       |             | 7.8     | 18.4       | 9.2          | 64.6      | 100.0     |

연도별로 살펴보면 10억 원 이상 100억 원 미만과 100억 원 이상은 2010년에 전년대비 각각 26.1%, 19.2% 증가했으며 연평균 27.8%, 23.1% 증가한 것으로 나타났다. 반면에 1억 원 미만 및 1억 원 이상 10억 원 미만의 2010년 중소규모 업체의 매출은 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

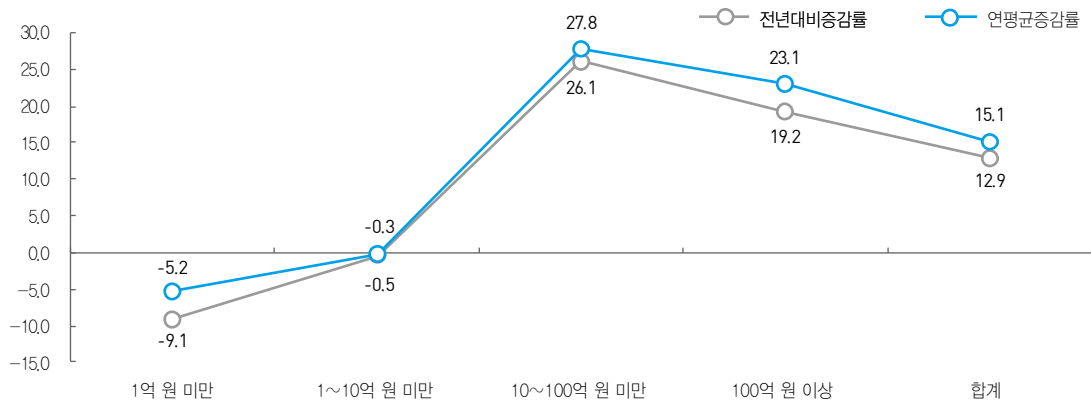
〈표 4-4-13〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년      |        | 642,887 | 1,373,413  | 419,645      | 3,168,755 | 5,604,700 |
| 2009년      |        | 635,329 | 1,373,271  | 543,279      | 4,028,721 | 6,580,600 |
| 2010년      |        | 577,680 | 1,366,430  | 684,913      | 4,802,095 | 7,431,118 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽9.1    | ▽0.5       | 26.1         | 19.2      | 12.9      |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽5.2    | ▽0.3       | 27.8         | 23.1      | 15.1      |

〈그림 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.2.7 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 게임산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 살펴보면 100인 이상 사업체의 매출액 비중이 61.6%(4조 5,762억 원)로 가장 큰 것으로 조사되었다. 1인 이상 4인 이하 규모의 비중은 19.6%(1조 4,536억 원), 5인 이상 9인 이하 규모의 비중은 7.1%(5,274억 원), 10인 이상 49인 이하 규모의 비중은 가장 작은 비중인 4.9%(3,648억 원)로 나타났다.

종사자 규모별로 살펴 보면 게임산업은 100인 이상 규모의 사업체들이 주도하고 있는 것처럼 보이나, 업종별로 살펴보면 게임제작 및 배급업은 100인 이상이 주도하고 있고, 게임유통업은 1인 이상 4인 이하 규모의 소형 사업체들이 이끌고 있음을 알 수 있다. 매출액 규모별 매출액에서와 마찬가지로 게임 제작 및 배급업은 대형사업체 위주이며, 게임 유통업은 중소형 규모의 사업체 위주이기 때문이다. 즉, 제작 및 배급업의 경우 게임 개발 및 배급에 투입되는 인력이 많이 필요하고 유통업의 경우 컴퓨터 게임 방 운영업과 전자 게임장 운영업은 4인 이하로 운영하는 소규모 업체가 대부분이기 때문에 이러한 매출액 현황이 나타난다고 볼 수 있다.

〈표 4-4-14〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종             | 종사자 규모      | 종사자 규모    |         |         |           |           | 합계        |
|----------------|-------------|-----------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|
|                |             | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인    | 100인 이상   |           |
| 게임 제작<br>및 배급업 | 온라인게임       | 8,501     | 17,823  | 110,776 | 387,207   | 4,242,946 | 4,767,253 |
|                | 비디오게임       | 10,430    | 75,932  | 119,584 | -         | 220,835   | 426,781   |
|                | 모바일게임       | 5,303     | 10,393  | 89,921  | 98,552    | 112,496   | 316,665   |
|                | PC게임        | -         | 12,000  | -       | -         | -         | 12,000    |
|                | 아케이드게임      | 2,754     | 23,260  | 22,326  | 23,126    | -         | 71,466    |
|                | 소계          | 26,988    | 139,408 | 342,607 | 508,885   | 4,576,277 | 5,594,165 |
|                | 비중(%)       | 0.5       | 2.5     | 6.1     | 9.1       | 81.8      | 100.0     |
| 게임<br>유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,349,795 | 388,065 | 22,268  | -         | -         | 1,760,128 |
|                | 전자 게임장 운영업  | 76,825    | -       | -       | -         | -         | 76,825    |
|                | 소계          | 1,426,620 | 388,065 | 22,268  | -         | -         | 1,836,953 |
|                | 비중(%)       | 77.7      | 21.1    | 1.2     | -         | -         | 100.0     |
| 합계             | 1,453,608   | 527,473   | 364,875 | 508,885 | 4,576,277 | 7,431,118 |           |
| 비중(%)          | 19.6        | 7.1       | 4.9     | 6.8     | 61.6      | 100.0     |           |

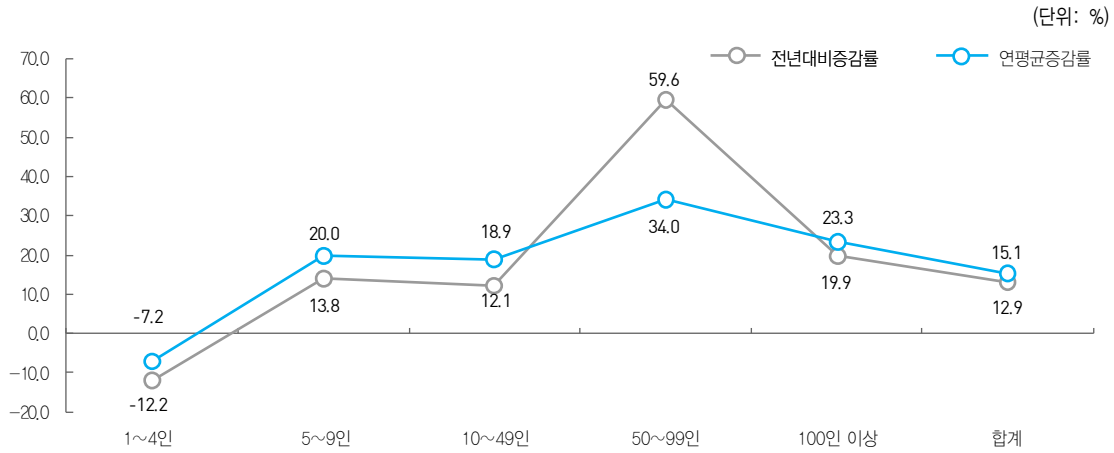
2010년 종사자 규모별 연도별 매출액을 살펴보면, 전년대비 가장 크게 증가한 종사자 규모는 50인 이상 99인 이하 사업체로 전년대비 59.6% 증가했다. 이어서 100인 이상 규모의 사업체는 전년대비 19.9%, 5인 이상 9인 이하 규모 사업체는 13.8% 증가 그리고 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 12.1% 증가했다. 반면, 1인 이상 4인 이하 규모의 영세한 사업체 매출액은 전년대비 12.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-15〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 종사자 규모 | 종사자 규모    |         |         |         |           | 합계        |
|------------|--------|-----------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
|            |        | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상   |           |
| 2008년      |        | 1,687,322 | 366,316 | 258,227 | 283,582 | 3,009,253 | 5,604,700 |
| 2009년      |        | 1,655,876 | 463,622 | 325,625 | 318,792 | 3,816,685 | 6,580,600 |
| 2010년      |        | 1,453,608 | 527,473 | 364,875 | 508,885 | 4,576,277 | 7,431,118 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽12.2     | 13.8    | 12.1    | 59.6    | 19.9      | 12.9      |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽7.2      | 20.0    | 18.9    | 34.0    | 23.3      | 15.1      |

〈그림 4-4-7〉 게임산업 증사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.2.8 게임산업 지역별 매출액 현황

2010년 게임산업 지역별 매출액 현황을 보면 가장 많은 매출액을 창출한 지역은 서울이며 4조 803억 원(54.9%)이었다. 그 다음은 경기도로 2조 3,470억 원(31.6%), 부산은 1,273억 원(1.7%)로 나타났다. 그 외 지역은 전체 매출액의 1.5% 이하로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 나타났다. 이는 게임 제작 및 배급업의 경우 사업체가 서울과 경기도에 집중적으로 존재하기 때문이다. 서울과 경기를 제외하고는 게임 유통업체 이외에는 사업체가 전무한 실정이며, 게임산업이 발전하기 위해서는 각 지역의 관심이 매우 필요하며, 각 지역에 맞는 정책이 마련되어야 할 것이다.

〈표 4-4-16〉 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종        | 게임 제작 및 배급업 | 게임 유통업    | 합계        | 비중(%) |
|------|-----------|-------------|-----------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울        | 3,607,918   | 472,460   | 4,080,378 | 54.9  |
|      | 부산        | 6,953       | 120,398   | 127,351   | 1.7   |
|      | 대구        | 24,169      | 88,114    | 112,283   | 1.5   |
|      | 인천        | 3,764       | 105,802   | 109,566   | 1.5   |
|      | 광주        | 1,807       | 65,886    | 67,693    | 0.9   |
|      | 대전        | 2,058       | 88,741    | 90,799    | 1.2   |
|      | 울산        | 122         | 43,666    | 43,788    | 0.6   |
|      | 소계        | 38,873      | 512,607   | 551,480   | 7.4   |
| 9개 도 | 경기도       | 1,934,555   | 412,491   | 2,347,046 | 31.6  |
|      | 강원도       | 491         | 48,646    | 49,137    | 0.7   |
|      | 충청북도      | 1,325       | 43,342    | 44,667    | 0.6   |
|      | 충청남도      | 7,174       | 71,416    | 78,590    | 1.1   |
|      | 전라북도      | 3,136       | 52,566    | 55,702    | 0.7   |
|      | 전라남도      | -           | 50,996    | 50,996    | 0.7   |
|      | 경상북도      | 442         | 67,310    | 67,752    | 0.9   |
|      | 경상남도      | 251         | 79,131    | 79,382    | 1.1   |
|      | 제주도       | -           | 25,988    | 25,988    | 0.3   |
|      | 소계        | 1,947,374   | 851,886   | 2,799,260 | 37.7  |
| 합계   | 5,594,165 | 1,836,953   | 7,431,118 | 100.0     |       |



연도별로 보면 2009년 대비 2010년 매출액이 증가한 지역은 서울과 경기도 두 곳 뿐임을 알 수 있다. 이는 서울과 경기도를 제외하고는 게임관련 유통업체만이 있기 때문이며 지역간 불균형이 심각한 상황임을 보여준다.

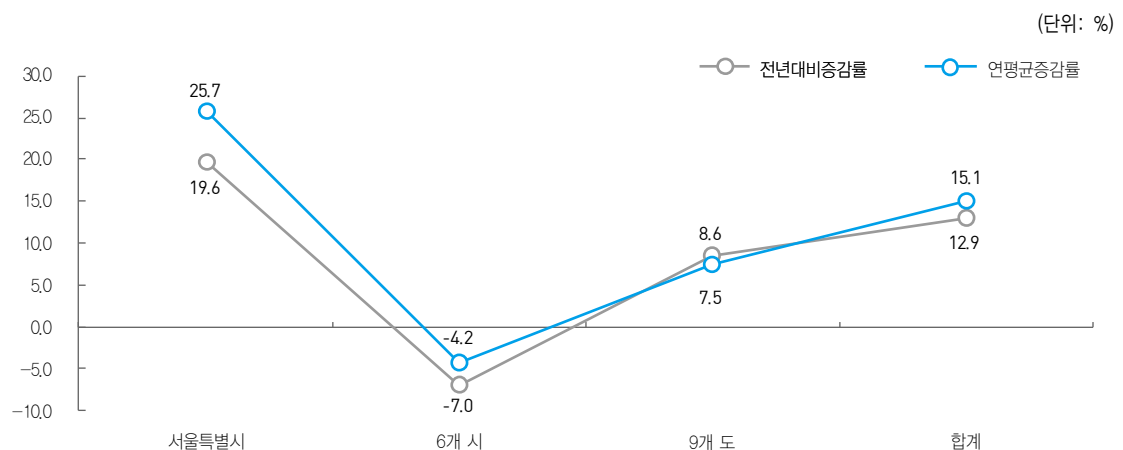
서울은 전년대비 19.6% 증가했고 연평균 25.7% 증가했다. 6개 시는 전년대비와 연평균이 각각 7.0%, 4.2% 감소한 것으로 나타난 반면에 9개 도는 경기도의 매출액 증가로 인해 전년대비 8.6% 증가했고 연평균 7.5% 증가했다.

〈표 4-4-17〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |      |
|------|------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|------|
| 서울   | 서울   | 2,582,078 | 3,410,415 | 4,080,378 | 19.6       | 25.7      |      |
|      | 6개 시 | 부산        | 137,557   | 136,952   | 127,351    | ▽7.0      | ▽3.8 |
|      |      | 대구        | 121,336   | 119,337   | 112,283    | ▽5.9      | ▽3.8 |
|      |      | 인천        | 123,658   | 122,456   | 109,566    | ▽10.5     | ▽5.9 |
|      |      | 광주        | 78,396    | 76,372    | 67,693     | ▽11.4     | ▽7.1 |
|      |      | 대전        | 94,284    | 93,322    | 90,799     | ▽2.7      | ▽1.9 |
|      |      | 울산        | 45,293    | 44,588    | 43,788     | ▽1.8      | ▽1.7 |
|      |      | 소계        | 600,524   | 593,027   | 551,480    | ▽7.0      | ▽4.2 |
| 9개 도 | 경기도  | 1,928,287 | 2,096,587 | 2,347,046 | 11.9       | 10.3      |      |
|      | 강원도  | 55,369    | 53,558    | 49,137    | ▽8.3       | ▽5.8      |      |
|      | 충청북도 | 50,372    | 49,331    | 44,667    | ▽9.5       | ▽5.8      |      |
|      | 충청남도 | 81,997    | 81,437    | 78,590    | ▽3.5       | ▽2.1      |      |
|      | 전라북도 | 57,425    | 56,289    | 55,702    | ▽1.0       | ▽1.5      |      |
|      | 전라남도 | 58,366    | 53,334    | 50,996    | ▽4.4       | ▽6.5      |      |
|      | 경상북도 | 72,693    | 71,358    | 67,752    | ▽5.1       | ▽3.5      |      |
|      | 경상남도 | 89,577    | 87,698    | 79,382    | ▽9.5       | ▽5.9      |      |
|      | 제주도  | 28,012    | 27,566    | 25,988    | ▽5.7       | ▽3.7      |      |
|      | 소계   | 2,422,098 | 2,577,158 | 2,799,260 | 8.6        | 7.5       |      |
|      | 합계   | 5,604,700 | 6,580,600 | 7,431,118 | 12.9       | 15.1      |      |

〈그림 4-4-8〉 게임산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업**
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 4.3 게임산업 수출입액 현황

2010년 게임산업의 수출액은 16억 610만 달러로 나타났으며 전년대비 29.4% 증가했고 연평균 21.2% 증가했다. 수입액은 2억 4,253만 달러로 전년대비 27.0% 감소했고 연평균 20.8% 감소했다.

연도별로 보면 수출액은 2008년에 10억 9,386만 달러에서 2009년에 12억 4,085만 달러 2010년에는 16억 610만 달러로 조사되어 2008년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2008년에 3억 8,692만 달러였으며 2009년에는 3억 3,225만 달러, 2010년에는 2억 4,253만 달러로 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-18〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 수출액 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 29.4       | 21.2      |
| 수입액 | 386,920   | 332,250   | 242,532   | ▽27.0      | ▽20.8     |

#### 4.3.1 게임산업 지역별 수출액 현황

게임산업에서 수출액이 가장 많은 나라는 중국이며 수출액은 5억 9,586만 달러로 추정되어 전체 수출액의 37.1%를 차지했다. 일본 수출액은 4억 3,525만 달러로 27.1%의 비중을 차지했으며 동남아는 2억 4,252만 달러로 15.1%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 1억 4,776만 달러(9.2%), 유럽 지역이 1억 3,812만 달러(8.6%), 그리고 기타 지역이 4,657만 달러(2.9%)로 조사되었다.

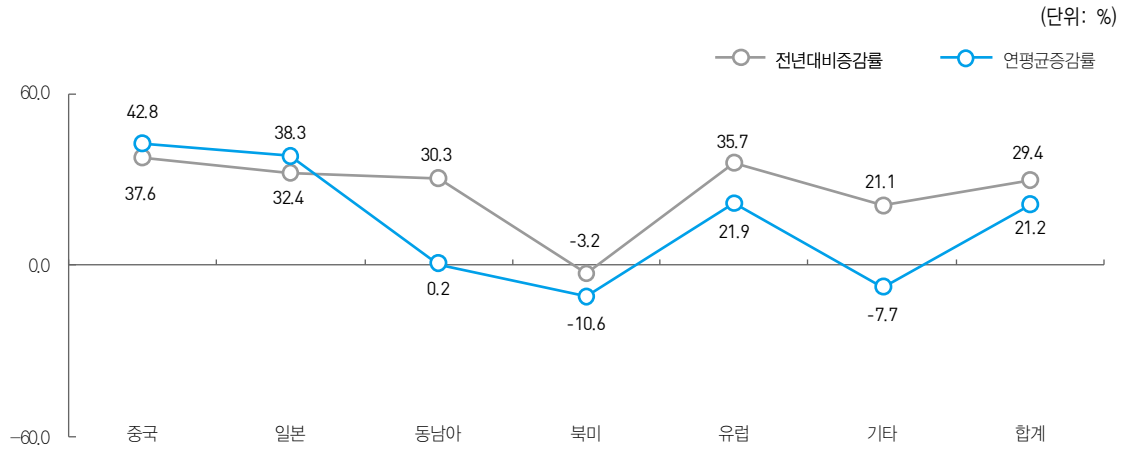
증감률을 보면 중국은 전년대비 37.6% 증가했으며 연평균은 42.8% 증가하여 다른 국가들에 비하여 큰 폭의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2008년에 2억 9,206만 달러에서 2009년에 4억 3,305만 달러로 증가했으며 2010년에는 5억 9,586만 달러로 나타나 큰 성장 폭을 나타냈다. 즉, 중국으로의 수출액이 지속적으로 증가하였고 향후에도 증가가 계속될 것으로 예상되므로 중국 시장에 적합한 게임 개발 및 현지화에 대한 투자가 적극적으로 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-4-19〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액       |           |           |       |            |           |
|-----|-----------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
|     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  | 292,062   | 433,059   | 595,864   | 37.1  | 37.6       | 42.8      |
| 일본  | 227,524   | 328,827   | 435,254   | 27.1  | 32.4       | 38.3      |
| 동남아 | 241,744   | 186,128   | 242,521   | 15.1  | 30.3       | 0.2       |
| 북미  | 184,863   | 152,625   | 147,761   | 9.2   | ▽3.2       | ▽10.6     |
| 유럽  | 92,979    | 101,750   | 138,125   | 8.6   | 35.7       | 21.9      |
| 기타  | 54,693    | 38,467    | 46,577    | 2.9   | 21.1       | ▽7.7      |
| 합계  | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 100.0 | 29.4       | 21.2      |

〈그림 4-4-9〉 게임산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 4.3.2 게임산업 해외 수출방식

게임산업 해외 수출방식은 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 41.1%로 가장 많았으며 이는 전년대비 6.4%p 증가한 수치이다. 그 다음은 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여가 17.0%, 국내 기업의 해외 유통망 활용이 14.7%, 전문 에이전시 활용이 8.3%, 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용이 7.4%, 온라인 등을 이용한 직접 판매가 5.7%, 기타가 4.2%, 없음이 1.6% 순으로 나타났다.

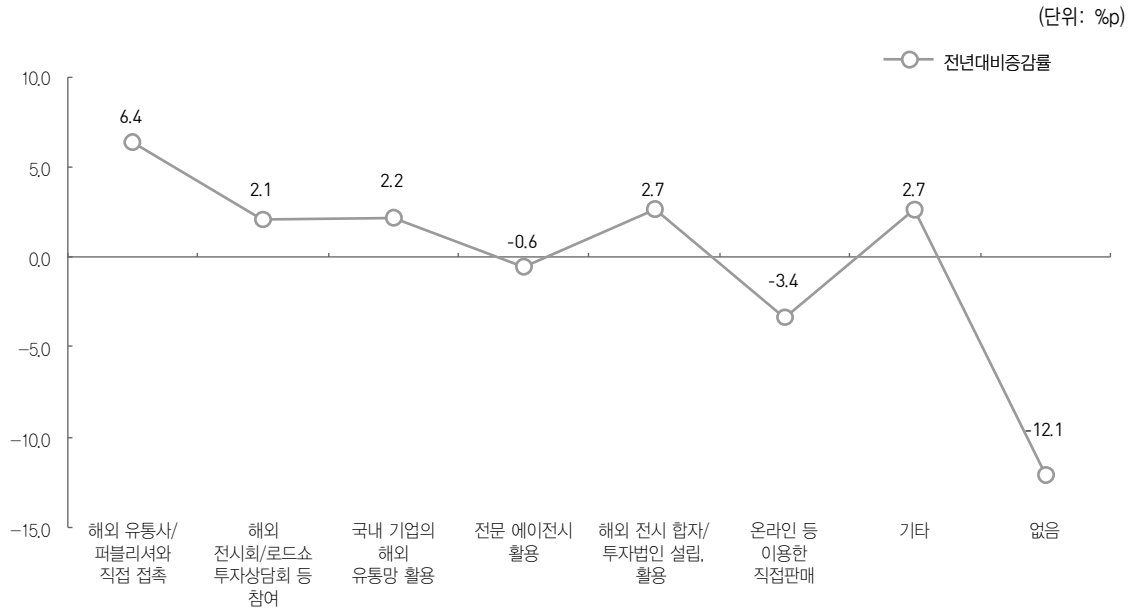
전년대비증감률 보면 기타가 2.7%p 증가했고, 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용이 2.7%p 증가했으며 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 6.4%p 증가했다. 없음은 12.1%p 감소했고, 온라인 등을 이용한 직접 판매는 3.4%p 감소했으며 전문 에이전시 활용은 0.6%p 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-20〉 게임산업 해외 수출방식

| 진출 경로 구분              | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-----------------------|-------|-------|-------|------------|
| 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉    | 44.1  | 34.7  | 41.1  | 6.4        |
| 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여 | 17.8  | 14.9  | 17.0  | 2.1        |
| 국내 기업의 해외 유통망 활용      | 11.7  | 12.5  | 14.7  | 2.2        |
| 전문 에이전시 활용            | 10.6  | 8.9   | 8.3   | ▽0.6       |
| 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용  | 8.8   | 4.7   | 7.4   | 2.7        |
| 온라인 등을 이용한 직접 판매      | 5.2   | 9.1   | 5.7   | ▽3.4       |
| 기타                    | 1.8   | 1.5   | 4.2   | 2.7        |
| 없음                    | -     | 13.7  | 1.6   | ▽12.1      |
| 합계                    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출력산업

〈그림 4-4-10〉 게임산업 해외 수출방식 전년대비 증감



#### 4.4 게임산업 종사자 현황

2010년 게임산업 종사자 수는 총 9만 4,973명으로 조사되었고, 전년대비 2.6% 증가했으나 2008년부터 2010년 까지 3년간 연평균 0.2% 감소했다.

중분류별로 보면 게임 제작 및 배급업 종사자는 4만 8,585명으로 전체 종사자 중 51.2%를 차지했고, 전년대비 12.0% 증가했으며 연평균 6.6% 증가했다. 게임 유통업 종사자는 4만 6,388명으로 48.8%를 차지했고, 전년대비 5.7% 감소했으며 연평균 6.1% 감소한 것으로 나타났다.

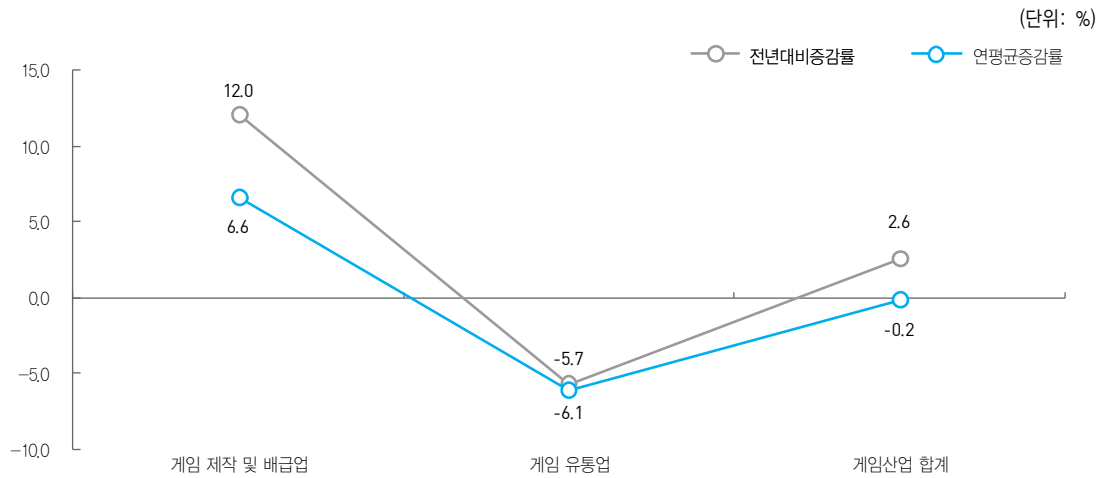
게임 제작 및 배급업의 종사자 수 증가는 매출액 증가에 비하면 다소 적은 편이나, 이는 국내 온라인 게임의 해외로열티 증가로 신규 인력수요가 그리 많지 않기 때문으로 분석되고 있다. 그러나 향후, 게임산업의 성장은 온라인게임과 모바일게임을 중심으로 지속될 것으로 전망되며, 이 분야의 종사자 수가 증가할 것으로 예상된다.

〈표 4-4-21〉 게임산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류         | 종사자 수  |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|             | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 게임 제작 및 배급업 | 42,730 | 43,365 | 48,585 | 51.2   | 12.0        | 6.6        |
| 게임 유통업      | 52,562 | 49,168 | 46,388 | 48.8   | ▽5.7        | ▽6.1       |
| 게임산업 합계     | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 100.0  | 2.6         | ▽0.2       |

<그림 4-4-11> 게임산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.1 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 게임산업의 매출액 규모별 종사자를 보면 100억 원 이상 규모의 종사자가 3만 6,638명으로 전체의 38.6%를 차지했고 1억 원 이상 10억 원 미만 규모의 종사자는 3만 2,336명으로 34.0%를 차지했다. 1억 원 미만 종사자는 1만 5,776명으로 16.6%, 10억 원 이상 100억 원 미만은 1만 223명으로 10.8%의 비중을 차지했다.

<표 4-4-22> 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 업종          |             | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|-------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임       |        | 48      | 596        | 7,635        | 33,133    | 41,412 |
|             | 비디오게임       |        | 3       | 21         | 687          | 1,598     | 2,309  |
|             | 모바일게임       |        | 51      | 768        | 1,479        | 1,745     | 4,043  |
|             | PC게임        |        | 2       | 121        | -            | -         | 123    |
|             | 아케이드게임      |        | 13      | 101        | 422          | 162       | 698    |
|             | 소계          |        | 117     | 1,607      | 10,223       | 36,638    | 48,585 |
|             | 비중(%)       |        | 0.2     | 3.3        | 21.0         | 75.4      | 100.0  |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 |        | 15,044  | 30,318     | -            | -         | 45,362 |
|             | 전자 게임장 운영업  |        | 615     | 411        | -            | -         | 1,026  |
|             | 소계          |        | 15,659  | 30,729     | -            | -         | 46,388 |
|             | 비중(%)       |        | 33.8    | 66.2       | -            | -         | 100.0  |
| 합계          |             |        | 15,776  | 32,336     | 10,223       | 36,638    | 94,973 |
| 비중(%)       |             |        | 16.6    | 34.0       | 10.8         | 38.6      | 100.0  |

증감률을 보면 1억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 4.2% 감소했으며 연평균 9.2% 감소하여 감소추세가 지속되고 있다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 4.8% 감소했고 연평균 4.2% 감소했다. 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 17.7% 증가했고 연평균 10.6% 증가하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 증감 폭이 큰 것으로 나타났다. 100억 원 이상 규모 사업체 종사자는 전년대비 9.6% 증가했고 연평균 6.1% 증가했다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업**
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 살펴보면 매출액 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체와 100억 원 이상 사업체의 종사자 수는 지속적으로 증가하고 있으며, 1억 원 미만 사업체와 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 지속적으로 감소하는 것으로 나타났다. 이는 중소규모 업체의 매출액 감소에 따라 종사자 수 또한 감소한 것으로 볼 수 있다.

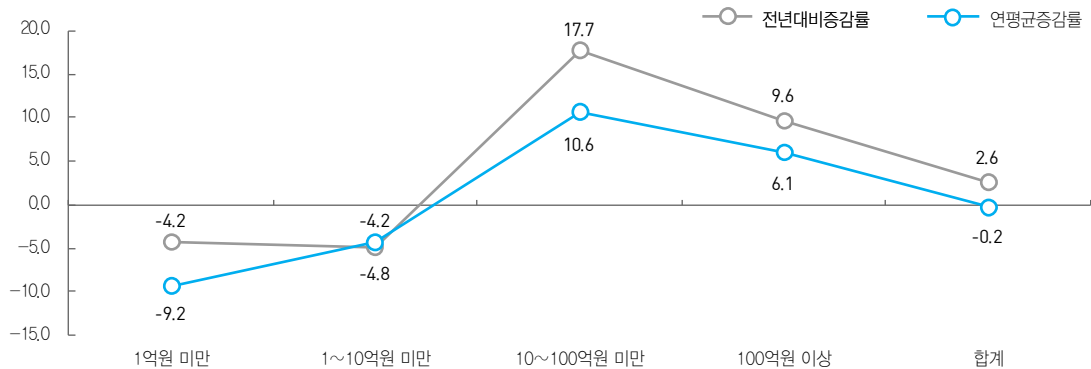
〈표 4-4-23〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년       | 19,127  | 35,252     | 8,355        | 32,558    | 95,292 |
| 2009년       | 16,470  | 33,951     | 8,687        | 33,425    | 92,533 |
| 2010년       | 15,776  | 32,336     | 10,223       | 36,638    | 94,973 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽4.2    | ▽4.8       | 17.7         | 9.6       | 2.6    |
| 연평균증감률(%)   | ▽9.2    | ▽4.2       | 10.6         | 6.1       | ▽0.2   |

〈그림 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.2 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 게임산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자 수는 3만 6,898명으로 38.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하였다. 5인 이상 9인 이하 규모 사업체 종사자 수는 1만 259명(10.8%), 10인 이상 49인 이하 규모 사업체 종사자 수는 5,306명(5.6%), 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체 종사자 수는 6,938명(7.3%), 그리고 100인 이상의 규모 사업체 종사자 수는 3만 5,572명(37.5%)으로 나타났다.

〈표 4-4-24〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종          |             | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임       |        | 232    | 424    | 2,211  | 5,412  | 33,133  | 41,412 |
|             | 비디오게임       |        | 3      | 21     | 1,038  | -      | 1,247   | 2,309  |
|             | 모바일게임       |        | 91     | 132    | 1,298  | 1,330  | 1,192   | 4,043  |
|             | PC게임        |        | -      | 123    | -      | -      | -       | 123    |
|             | 아케이드게임      |        | 33     | 228    | 241    | 196    | -       | 698    |
|             | 소계          |        | 359    | 928    | 4,788  | 6,938  | 35,572  | 48,585 |
|             | 비중(%)       |        | 0.7    | 1.9    | 9.9    | 14.3   | 73.2    | 100.0  |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 |        | 35,513 | 9,331  | 518    | -      | -       | 45,362 |
|             | 전자 게임장 운영업  |        | 1,026  | -      | -      | -      | -       | 1,026  |
|             | 소계          |        | 36,539 | 9,331  | 518    | -      | -       | 46,388 |
|             | 비중(%)       |        | 78.8   | 20.1   | 1.1    | -      | -       | 100.0  |
| 합계          |             |        | 36,898 | 10,259 | 5,306  | 6,938  | 35,572  | 94,973 |
| 비중(%)       |             |        | 38.9   | 10.8   | 5.6    | 7.3    | 37.5    | 100.0  |

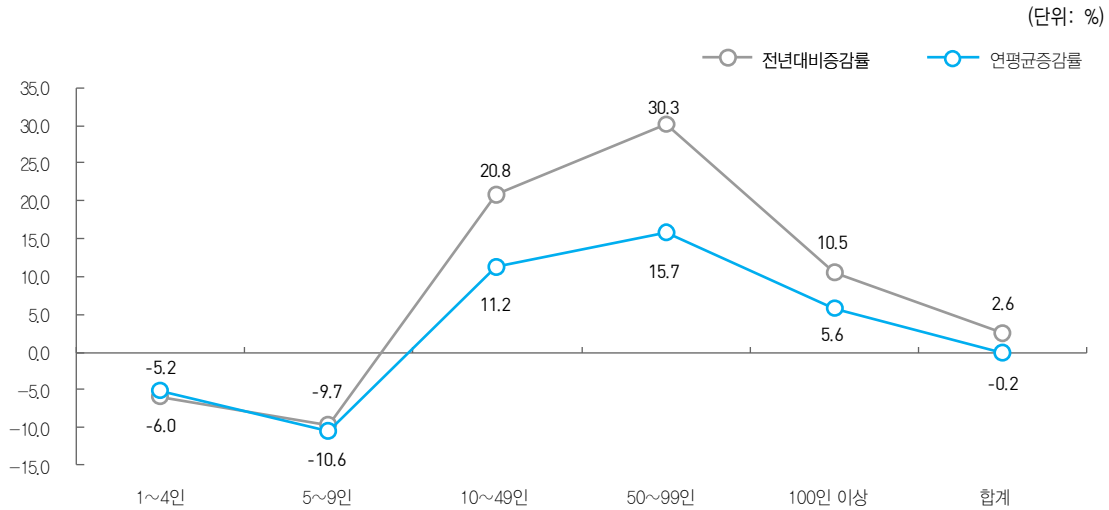
증감률을 보면 50인 이상 99인 이하 규모사업체의 종사자 수는 전년대비 30.3% 증가했고 연평균 15.7% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였다. 10인 이상 49인 이하 규모 종사자는 전년대비 20.8% 증가했으며 연평균 11.2% 증가했다. 100인 이상 규모의 종사자 또한 증가했는데 전년대비 10.5%, 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 반면, 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자는 전년대비 6.0%, 연평균 5.2% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하 규모 종사자는 전년대비 9.7%, 연평균 10.6% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-25〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년      |        | 41,095 | 12,826 | 4,292  | 5,182  | 31,897  | 95,292 |
| 2009년      |        | 39,263 | 11,358 | 4,391  | 5,323  | 32,198  | 92,533 |
| 2010년      |        | 36,898 | 10,259 | 5,306  | 6,938  | 35,572  | 94,973 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽6.0   | ▽9.7   | 20.8   | 30.3   | 10.5    | 2.6    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽5.2   | ▽10.6  | 11.2   | 15.7   | 5.6     | ▽0.2   |

〈그림 4-4-13〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.3 게임산업 지역별 종사자 현황

2010년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 3만 9,705명으로 전체의 41.8%를 차지했으며 이는 전년대비 5.4% 연평균 2.8% 증가한 수치이다.

6개 시의 종사자 수는 1만 3,586명으로 전체 종사자 수의 14.3%를 차지했고 9개 도의 종사자 수는 4만 1,682명으로 43.9%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 지역의 종사자 수가 2만 9,676명으로 전체의 31.2%를 차지하여 다른 도 지역보다 비교적 큰 비중을 보였다. 6개 시 중에서는 부산 지역의 종사자 수가 3,133명으로 전체의 3.3%를 차지하여 다른 도시보다 큰 비중을 나타냈다.

게임 제작 및 배급업 종사자의 비중을 살펴보면 서울에 59.2%, 경기도에 39.6%로 수도권에 많은 수가 집중되어 있고, 게임 유통업 종사자 또한 서울에 23.6% 경기도 22.5%로 나타나 수도권에 많은 수의 종사자가 있는 것으로 나타났다.



〈표 4-4-26〉 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 업종     | 업종          |        |        | 비중(%) |
|------|--------|-------------|--------|--------|-------|
|      |        | 게임 제작 및 배급업 | 게임 유통업 | 합계     |       |
| 6개 시 | 서울     | 28,772      | 10,933 | 39,705 | 41.8  |
|      | 부산     | 71          | 3,062  | 3,133  | 3.3   |
|      | 대구     | 252         | 2,357  | 2,609  | 2.7   |
|      | 인천     | 43          | 2,716  | 2,759  | 2.9   |
|      | 광주     | 15          | 1,729  | 1,744  | 1.8   |
|      | 대전     | 22          | 2,265  | 2,287  | 2.4   |
|      | 울산     | 2           | 1,052  | 1,054  | 1.1   |
|      | 소계     | 405         | 13,181 | 13,586 | 14.3  |
| 9개 도 | 경기도    | 19,252      | 10,424 | 29,676 | 31.2  |
|      | 강원도    | 6           | 1,372  | 1,378  | 1.5   |
|      | 충청북도   | 21          | 1,228  | 1,249  | 1.3   |
|      | 충청남도   | 79          | 1,822  | 1,901  | 2.0   |
|      | 전라북도   | 38          | 1,525  | 1,563  | 1.6   |
|      | 전라남도   | -           | 1,461  | 1,461  | 1.5   |
|      | 경상북도   | 7           | 1,725  | 1,732  | 1.8   |
|      | 경상남도   | 5           | 1,999  | 2,004  | 2.1   |
|      | 제주도    | -           | 718    | 718    | 0.8   |
|      | 소계     | 19,408      | 22,274 | 41,682 | 43.9  |
| 합계   | 48,585 | 46,388      | 94,973 | 100.0  |       |

〈표 4-4-27〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 연도     |        |        | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|      |        | 2008년  | 2009년  | 2010년  |            |           |
| 6개 시 | 서울     | 37,591 | 37,672 | 39,705 | 5.4        | 2.8       |
|      | 부산     | 3,529  | 3,248  | 3,133  | ▽3.5       | ▽5.8      |
|      | 대구     | 3,125  | 2,712  | 2,609  | ▽3.8       | ▽8.6      |
|      | 인천     | 3,283  | 2,876  | 2,759  | ▽4.1       | ▽8.3      |
|      | 광주     | 2,172  | 1,902  | 1,744  | ▽8.3       | ▽10.4     |
|      | 대전     | 2,792  | 2,455  | 2,287  | ▽6.8       | ▽9.5      |
|      | 울산     | 1,258  | 1,103  | 1,054  | ▽4.4       | ▽8.5      |
|      | 소계     | 16,159 | 14,296 | 13,586 | ▽5.0       | ▽8.3      |
| 9개 도 | 경기도    | 27,437 | 27,771 | 29,676 | 6.9        | 4.0       |
|      | 강원도    | 1,592  | 1,489  | 1,378  | ▽7.5       | ▽7.0      |
|      | 충청북도   | 1,473  | 1,352  | 1,249  | ▽7.6       | ▽7.9      |
|      | 충청남도   | 2,206  | 2,013  | 1,901  | ▽5.6       | ▽7.2      |
|      | 전라북도   | 1,835  | 1,628  | 1,563  | ▽4.0       | ▽7.7      |
|      | 전라남도   | 1,687  | 1,599  | 1,461  | ▽8.6       | ▽6.9      |
|      | 경상북도   | 2,118  | 1,865  | 1,732  | ▽7.1       | ▽9.6      |
|      | 경상남도   | 2,402  | 2,112  | 2,004  | ▽5.1       | ▽8.7      |
|      | 제주도    | 792    | 736    | 718    | ▽2.4       | ▽4.8      |
|      | 소계     | 41,542 | 40,565 | 41,682 | 2.8        | 0.2       |
| 합계   | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 2.6    | ▽0.2       |           |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

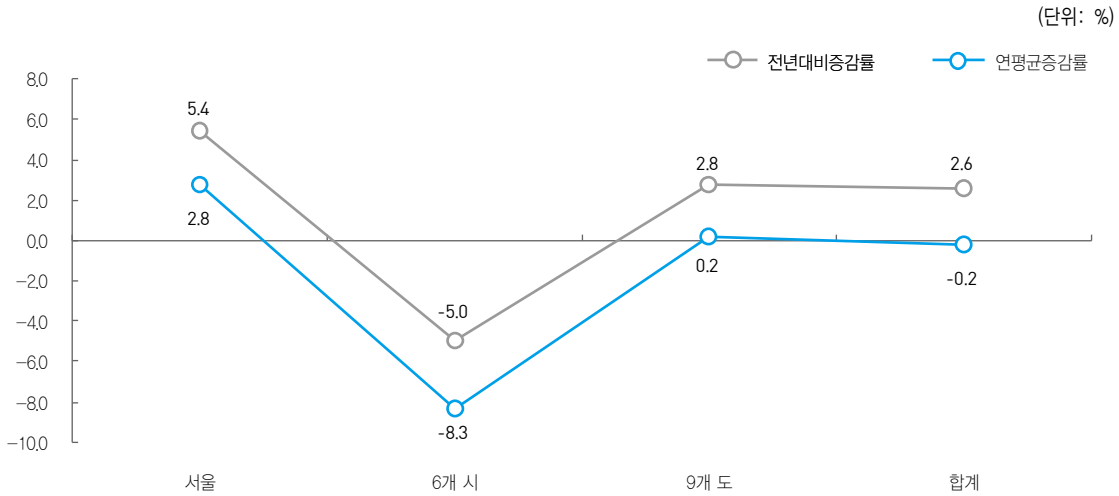
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-4-14〉 게임산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.4 게임산업 직무별 종사자 현황<sup>118)</sup>

2010년 게임산업에서 게임 유통업을 제외한 전체 종사자 수는 4만 8,585명으로 전년대비 12.0% 증가했으며 연평균 6.6% 증가했다.

직무별로 보면 그래픽디자이너 종사자 수가 1만 1,327명으로 전체 종사자의 23.3%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 컴퓨터프로그래머 종사자 수는 1만 345명으로 전체 종사자의 21.3%, 일반관리직 종사자 수는 5,458명으로 11.2%, 기획 종사자 수는 5,057명으로 10.4%를 차지했다. 이 밖에도 홍보/마케팅 종사자 수는 3,799명(7.8%)이며 고객지원 종사자 수는 2,618명(5.4%), 시스템엔지니어 종사자 수는 2,419명(5.0%), 게임운영자 종사자 수는 2,383명(4.9%), 품질관리는 2,119명(4.4%), 게임 PD는 1,550명(3.2%), H/W개발은 782명(1.6%), 시나리오작가는 388명(0.8%), 사운드크리에이터는 340명(0.7%)으로 조사되었다.

한편, 그래픽디자이너는 2008년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 3.7%, 연평균 5.1%의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2008년에 1만 255명, 2009년에 1만 928명, 2010년에 1만 1,327명으로 조사되었다. 일반관리직 인력은 2008년에 4,145명에서 2009년에 4,770명으로 증가했으며 2010년에는 5,458명으로 다시 증가하여 꾸준한 증가율을 보였으며 이는 전년대비 14.4%, 연평균 14.8% 증가했다. 또한 홍보/마케팅, 품질관리, 고객지원도 2008년부터 꾸준히 증가하여 왔으며 이러한 현상은 이용 고객수가 증가하면서 고객들을 대상으로 하는 서비스 필요성이 증가되고 있기 때문으로 보인다.

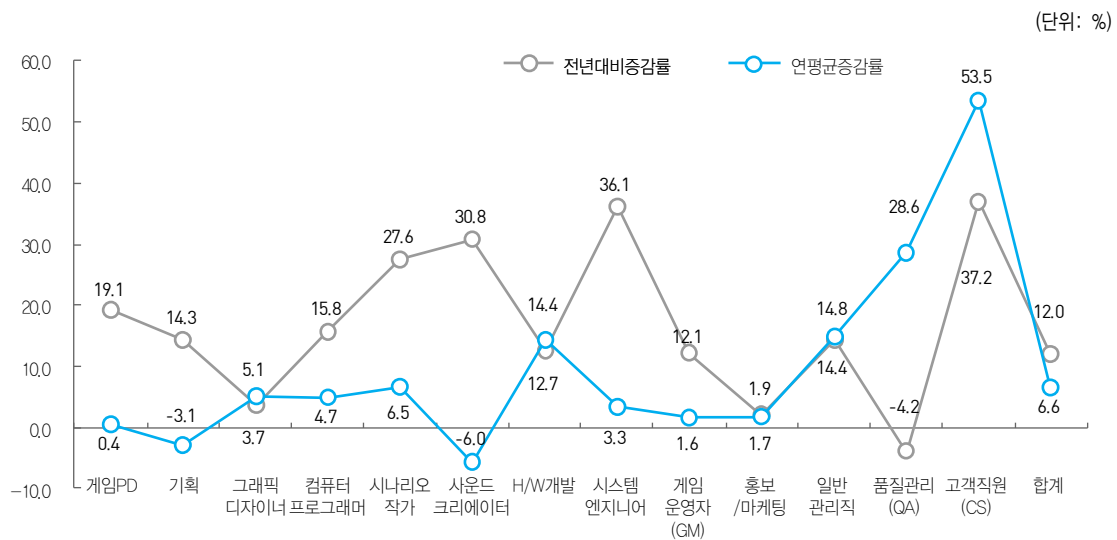
118) 게임 유통업 종사자 제외

〈표 4-4-28〉 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 직무        | 연도 | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----------|----|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| 게임PD      |    | 1,538  | 1,301  | 1,550  | 3.2    | 19.1         | 0.4         |
| 기획        |    | 5,384  | 4,423  | 5,057  | 10.4   | 14.3         | ▽3.1        |
| 그래픽디자이너   |    | 10,255 | 10,928 | 11,327 | 23.3   | 3.7          | 5.1         |
| 컴퓨터프로그래머  |    | 9,443  | 8,933  | 10,345 | 21.3   | 15.8         | 4.7         |
| 시나리오작가    |    | 342    | 304    | 388    | 0.8    | 27.6         | 6.5         |
| 사운드크리에이터  |    | 385    | 260    | 340    | 0.7    | 30.8         | ▽6.0        |
| H/W개발     |    | 598    | 694    | 782    | 1.6    | 12.7         | 14.4        |
| 시스템엔지니어   |    | 2,265  | 1,778  | 2,419  | 5.0    | 36.1         | 3.3         |
| 게임운영자(GM) |    | 2,307  | 2,125  | 2,383  | 4.9    | 12.1         | 1.6         |
| 홍보/마케팅    |    | 3,675  | 3,729  | 3,799  | 7.8    | 1.9          | 1.7         |
| 일반관리직     |    | 4,145  | 4,770  | 5,458  | 11.2   | 14.4         | 14.8        |
| 품질관리(QA)  |    | 1,282  | 2,212  | 2,119  | 4.4    | ▽4.2         | 28.6        |
| 고객지원(CS)  |    | 1,111  | 1,908  | 2,618  | 5.4    | 37.2         | 53.5        |
| 합계        |    | 42,730 | 43,365 | 48,585 | 100.0  | 12.0         | 6.6         |

〈그림 4-4-15〉 게임산업 직무별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.5 게임산업 성별 종사자 현황<sup>119)</sup>

2010년 게임 유통업을 제외한 게임산업에서 남자 종사자 수는 3만 5,448명으로 전체의 73.0%로 나타났고 여자 종사자 수는 1만 3,137명으로 27.0%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 성별 종사자 추이를 살펴보면, 남자는 2008년에 76.4%, 2009년에 74.5%, 2010년에 73.0%로 비중이 조금씩 감소하고 있는 반면에 여자 종사자는 2008년에 23.6%, 2009년에 25.5%, 2010년에 27.0%로 조금씩 비중이 증가하고 있다.

119) 게임 유통업 종사자 제외

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업**
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출판산업

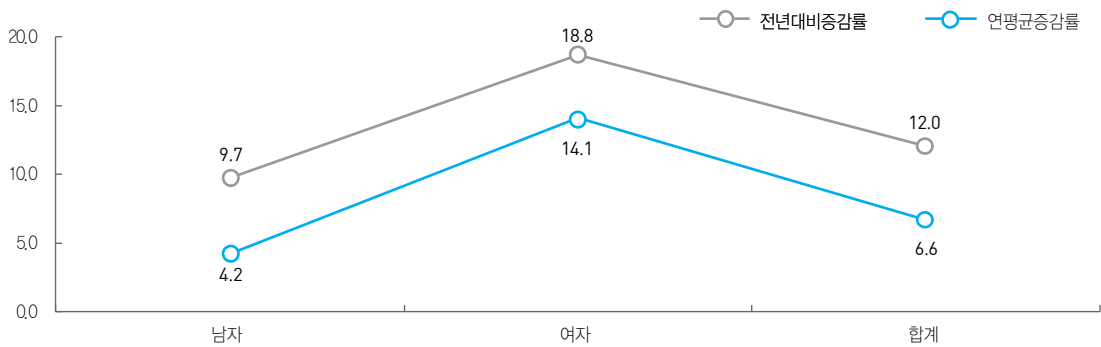
〈표 4-4-29〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계     |
|------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
|            |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 2008년      |   | 32,646 | 76.4  | 10,084 | 23.6  | 42,730 |
| 2009년      |   | 32,307 | 74.5  | 11,058 | 25.5  | 43,365 |
| 2010년      |   | 35,448 | 73.0  | 13,137 | 27.0  | 48,585 |
| 전년대비증감률(%) |   | 9.7    |       | 18.8   |       | 12.0   |
| 연평균증감률(%)  |   | 4.2    |       | 14.1   |       | 6.6    |

〈그림 4-4-16〉 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 4.4.6 게임산업 학력별 종사자 현황

2010년 게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 66.8%로 가장 높은 비중을 보였으며 전문대졸 종사자는 20.9%, 고졸 이하 종사자는 7.8%, 대학원 졸업 이상 종사자는 4.6%로 나타나, 대학원 졸업이상 종사자 비중이 가장 낮은 것으로 나타났다.

직무별로 보면 게임PD는 대졸이 79.5%, 대학원 졸업 이상이 11.6%, 전문대졸이 4.0%, 고졸 이하가 4.8%로 나타났다. 기획은 대졸이 66.0%, 전문대졸이 20.4%, 고졸 이하는 7.3%, 대학원졸 이상은 6.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 59.9%, 전문대졸이 27.7%, 고졸 이하가 10.8%, 대학원졸 이상이 1.6%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 69.5%이며 전문대졸이 18.4%, 고졸 이하는 6.8%, 대학원 졸업 이상은 5.3%로 나타났다.

〈표 4-4-30〉 게임산업 학력별 직무별 종사자 분포

(N=394, 단위: %)

| 직무 \ 학력   | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸   | 대학원졸 이상 | 합계    |
|-----------|-------|------|------|---------|-------|
| 게임PD      | 4.8   | 4.0  | 79.5 | 11.6    | 100.0 |
| 기획        | 7.3   | 20.4 | 66.0 | 6.3     | 100.0 |
| 그래픽디자이너   | 10.8  | 27.7 | 59.9 | 1.6     | 100.0 |
| 컴퓨터프로그래머  | 6.8   | 18.4 | 69.5 | 5.3     | 100.0 |
| 시나리오작가    | 9.1   | 24.2 | 63.6 | 3.0     | 100.0 |
| 사운드크리에이터  | 17.6  | 9.8  | 68.6 | 3.9     | 100.0 |
| H/W 개발    | 3.8   | 19.7 | 74.2 | 2.3     | 100.0 |
| 시스템엔지니어   | 8.6   | 24.4 | 62.6 | 4.4     | 100.0 |
| 게임운영자(GM) | 12.2  | 28.6 | 58.2 | 1.0     | 100.0 |
| 홍보/마케팅    | 2.2   | 14.6 | 77.3 | 6.0     | 100.0 |
| 일반관리직     | 6.3   | 15.0 | 72.4 | 6.2     | 100.0 |
| QA(품질관리)  | 13.3  | 32.4 | 51.1 | 3.2     | 100.0 |
| CS(고객지원)  | 7.0   | 37.5 | 54.7 | 0.8     | 100.0 |
| 전체        | 7.8   | 20.9 | 66.8 | 4.6     | 100.0 |

\* 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면 대졸 종사자는 2008년 66.3%에서 2009년 65.9%로 감소했으나 2010년 66.8%로 증가했다. 전문대졸 종사자는 2008년 20.4%에서 2009년 21.2%로 증가한 후에 2010년 20.9%로 소폭 감소했다. 고졸 이하는 2008년 8.4%에서 2009년 9.4%로 증가한 후에 2010년 7.8%로 감소했다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2008년 4.9%, 2009년 3.5%, 2010년 4.6%인 것으로 조사되었다.

〈표 4-4-31〉 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

| 연도 \ 학력      | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸   | 대학원졸 이상 | 합계    |
|--------------|-------|------|------|---------|-------|
| 2008년(N=403) | 8.4   | 20.4 | 66.3 | 4.9     | 100.0 |
| 2009년(N=214) | 9.4   | 21.2 | 65.9 | 3.5     | 100.0 |
| 2010년(n=394) | 7.8   | 20.9 | 66.8 | 4.6     | 100.0 |

#### 4.4.7 게임산업 경력별 종사자 현황

2010년 게임산업 경력별 종사자 현황을 보면 1년 이상 3년 미만이 37.8%이며 3년 이상 5년 미만은 24.8%로 나타났다. 1년 미만은 20.0%, 5년 이상 10년 미만은 14.3%, 10년 이상은 3.1%로 조사되었다.

게임PD는 3년 이상 5년 미만과 5년 이상 10년 미만이 각각 25.6%로 가장 많았으며 1년 미만이 21.3%, 1년 이상 3년 미만이 17.6%, 10년 이상이 9.9%로 나타났다. 기획은 1년 이상 3년 미만이 38.2%로 가장 많았고 3년 이상 5년 미만은 25.8%, 1년 미만은 21.6%, 5년 이상 10년 미만은 11.9%, 10년 이상은 2.5%로 조사되었다. 그래픽디자이너는 1년 이상 3년 미만이 40.5%로 가장 높았으며 3년 이상 5년 미만은 27.5%, 1년 미만은 18.1%, 5년 이상 10년 미만은 12.5%, 10년 이상은 1.4%로 조사되었다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-4-32〉 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포

(N=394, 단위: %)

| 직무        | 경력 | 경력    |         |         |          |        | 합계    |
|-----------|----|-------|---------|---------|----------|--------|-------|
|           |    | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 |       |
| 전체        |    | 20.0  | 37.8    | 24.8    | 14.3     | 3.1    | 100.0 |
| 게임PD      |    | 21.3  | 17.6    | 25.6    | 25.6     | 9.9    | 100.0 |
| 기획        |    | 21.6  | 38.2    | 25.8    | 11.9     | 2.5    | 100.0 |
| 그래픽디자이너   |    | 18.1  | 40.5    | 27.5    | 12.5     | 1.4    | 100.0 |
| 컴퓨터프로그래머  |    | 21.6  | 36.5    | 25.1    | 13.9     | 2.9    | 100.0 |
| 시나리오작가    |    | 39.4  | 48.5    | 12.1    | -        | -      | 100.0 |
| 사운드크리에이터  |    | 15.7  | 31.4    | 37.3    | 13.7     | 2      | 100.0 |
| H/W 개발    |    | 6.8   | 32.6    | 27.3    | 22.7     | 10.6   | 100.0 |
| 시스템엔지니어   |    | 20.9  | 31.8    | 22.2    | 20.9     | 4.2    | 100.0 |
| 게임운영자(GM) |    | 18.9  | 38.3    | 29.6    | 12.8     | 0.5    | 100.0 |
| 홍보/마케팅    |    | 17.5  | 44.5    | 18.7    | 16.6     | 2.6    | 100.0 |
| 일반관리직     |    | 17.2  | 42      | 21.9    | 13.8     | 5.1    | 100.0 |
| QA(품질관리)  |    | 20.7  | 43.1    | 29.3    | 5.9      | 1.1    | 100.0 |
| CS(고객지원)  |    | 50.0  | 33.6    | 12.5    | 3.1      | 0.8    | 100.0 |

※ 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

경력별 연도별 종사자 분포를 살펴보면, 2008년부터 2010년까지 동일하게 1년 이상 3년 미만의 종사자가 30.0% 이상의 비중을 차지하여 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음은 3년 이상 5년 미만의 종사자가 24.0% 이상을 차지하여 다음으로 높은 비중을 차지하였다. 특히, 1년 이상 5년 미만의 종사자 비중은 2008년 62.8%, 2009년 55.7%, 그리고 2010년 62.6%로 굉장히 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-33〉 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

| 연도           | 경력 | 경력    |         |         |          |        | 합계    |
|--------------|----|-------|---------|---------|----------|--------|-------|
|              |    | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 |       |
| 2008년(N=403) |    | 17.8  | 38.8    | 24.0    | 16.4     | 3.0    | 100.0 |
| 2009년(N=213) |    | 20.5  | 30.9    | 24.8    | 18.9     | 4.9    | 100.0 |
| 2010년(N=394) |    | 20.0  | 37.8    | 24.8    | 14.3     | 3.1    | 100.0 |
| 연평균          |    | 19.4  | 35.8    | 24.5    | 16.5     | 3.7    | -     |

## 4.5 게임산업 게임 업체 연도별 현황

2010년 국내 게임 업체 수는 총 2만 658개로 나타나 전년대비 32.3% 감소했다. 제작/배급은 1,094개로 전체 업체 중 5.3%를 차지했으며 소비유통(컴퓨터 게임방, 전자 게임장)은 1만 9,564개로 94.7%를 차지했다. 보다 자세히 살펴보면 게임 사업체 2만 658개 중 제작/배급업체는 1,094개, 컴퓨터 게임방은 1만 9,014개, 전자 게임장은 550개인 것으로 조사되었다.

제작/배급은 2001년 2,117개에서 2010년에 1,094개로 감소했고 이는 연평균 7.1% 감소한 수치이다. 그 이유는 2009년까지는 등록기준(누적기준) 사업체 수와 정상영업 사업체 수를 이원화하여 파악 했으나, 2010년 부터는 정상운영 되는 사업체만을 관리하기로 함에 따라 차이를 보이는 것이다. 소비유통 사업체 수의 경우 2001년도에 4만 3,303개에서 감소폭이 지속되어 2010년에 1만 9,564개로 나타나 연평균 8.4%의 감소율을 기록했다. 소비유통 업체의 감소는 바다이야기 사건 이후 전자 게임장이 감소한 것이 주된 요인으로 판단된다.

〈표 4-4-34〉 게임산업 업종별 연도별 게임업체 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준)

(단위: 개)

| 업종          | 연도          | 연도별 게임업체 현황(누적) |        |        |        |        |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------------|-------------|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|             |             | 2001년           | 2002년  | 2003년  | 2004년  | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 제작업      | 1,381           | 1,774  | 2,059  | 2,567  | 2,839  | 2,786  | 2,792  | 3,317  | 3,666  | 1,094  | 5.3    | ▽78.6        | ▽7.1        |
|             | 게임 배급업      | 736             | 859    | 921    | 1,001  | 958    | 845    | 952    | 1,256  | 1,445  |        |        |              |             |
|             | 소계          | 2,117           | 2,633  | 2,980  | 3,568  | 3,797  | 3,631  | 3,744  | 4,573  | 5,111  | 1,094  | 5.3    | ▽78.6        | ▽7.1        |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 22,548          | 21,123 | 20,846 | 20,893 | 22,171 | 20,986 | 20,607 | 21,496 | 21,547 | 19,014 | 92.0   | ▽11.8        | ▽1.9        |
|             | 전자 게임장 운영업  | 20,755          | 13,265 | 13,821 | 14,133 | 15,094 | 15,747 | 10,182 | 3,224  | 3,877  | 550    | 2.7    | ▽85.8        | ▽33.2       |
|             | 소계          | 43,303          | 34,388 | 34,667 | 35,026 | 37,265 | 36,733 | 30,789 | 24,720 | 25,424 | 19,564 | 94.7   | ▽23.0        | ▽8.4        |
| 합계          |             | 45,420          | 37,021 | 37,647 | 38,594 | 41,062 | 40,364 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 100.0  | ▽32.3        | ▽8.4        |

## 4.6 게임산업 비용 지출 현황

2010년 게임산업의 비용 지출 비중을 보면 제작부분에서 비용 지출이 52.3%로 가장 많았으며, R&D에 지출하는 비용이 18.1%로 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 그 외에 배급은 8.5%, 마케팅/홍보는 8.3%, 로열티는 6.3%, 기타는 4.8%, 교육훈련은 1.7% 순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 제작부분에 지출되는 비용은 2008년부터 2010년 까지 지속적으로 증가한 것으로 나타났고, 로열티로 지출되는 비용은 2008년부터 2010년 까지 지속적으로 감소한 것으로 나타났다. 배급, 마케팅, 홍보, R&D, 교육훈련 등 비용은 지속적인 증가세 또는 감소세를 나타내지 않았다.

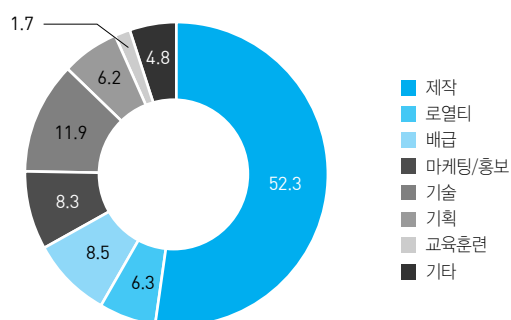
〈표 4-4-35〉 게임산업 비용 지출 현황

(단위: %)

| 구분               | 제작   | 로열티 | 배급  | 마케팅/홍보 | R&D  |     | 교육훈련 | 기타  | 총 사업비용 |
|------------------|------|-----|-----|--------|------|-----|------|-----|--------|
|                  |      |     |     |        | 기술   | 기획  |      |     |        |
| 2008년<br>(N=403) | 55.1 | 3.7 | 8.3 | 8.0    | 12.6 | 4.9 | 1.1  | 6.3 | 100.0  |
| 2009년<br>(N=202) | 54.8 | 4.6 | 7.9 | 7.6    | 12.4 | 4.4 | 1.9  | 6.4 | 100.0  |
| 2010년<br>(N=437) | 52.3 | 6.3 | 8.5 | 8.3    | 11.9 | 6.2 | 1.7  | 4.8 | 100.0  |
| 연평균              | 54.1 | 4.9 | 8.2 | 8.0    | 12.3 | 5.2 | 1.6  | 5.8 | -      |

〈그림 4-4-17〉 게임산업 비용 지출 부문(2010년)

(단위: %)



## 4.7 게임산업 주력 플랫폼

게임산업의 주력 플랫폼은 온라인게임이 43.5%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일게임이 30.7%로 조사되었다. 아케이드게임은 19.0%였으며 비디오게임이 3.0%, PC게임이 2.5%, 휴대용게임이 1.4%순으로 나타났다.

연도별로 보면 온라인게임은 2008년에 50.4%, 2009년에 47.2%, 그리고 2010년에 43.5%로 그 비중이 점차 줄어들고 있다. 모바일게임은 2008년에 22.1%였으며 2009년에 27.7%로 감소 후, 2010년에 30.7%로 다시 증가했다. 아케이드게임은 2008년에 18.9%, 2009년에 16.3%, 그리고 2010년에 19.0%로 조사되었다. 휴대용게임은 2008년에 2.0%에서 2009년에 3.0%로 증가했고, 2010년에 1.4%로 감소했다. 비디오게임은 2008년에 5.0%, 2009년에 4.0%, 2010년에 3.0%로 조사되었고 PC게임은 2008년에 1.7%, 2009년에 1.8%, 2010년에 2.5%인 것으로 조사되었다.



〈표 4-4-36〉 게임업체 주력 플랫폼 현황

(N=437, 단위: %)

| 연도               | 플랫폼 | 온라인게임 | 모바일게임 | 아케이드게임 | 휴대용게임 | 비디오게임 | PC게임 | 합계    |
|------------------|-----|-------|-------|--------|-------|-------|------|-------|
| 2008년<br>(N=403) |     | 50.4  | 22.1  | 18.9   | 2.0   | 5.0   | 1.7  | 100.0 |
| 2009년<br>(N=400) |     | 47.2  | 27.7  | 16.3   | 3.0   | 4.0   | 1.8  | 100.0 |
| 2010년<br>(N=437) |     | 43.5  | 30.7  | 19.0   | 1.4   | 3.0   | 2.5  | 100.0 |
| 연평균              |     | 47.0  | 26.8  | 18.1   | 2.1   | 4.0   | 2.0  | -     |

\* 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

## 4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르

2010년 게임산업의 주요 제작/배급 장르를 보면 롤플레이싱게임이 17.6%로 가장 많았으며 액션/대전/어드벤처게임은 15.7%로 조사되었다. 웹보드게임은 12.5%였으며 스포츠게임이 10.0%, 슈팅게임이 10.1%, 기타 시뮬레이션게임이 8.0%, 교육용게임과 전략시뮬레이션게임이 각각 6.6%, 8.6%, 기타 게임이 5.0%, 기능성게임이 4.2%, 프라이즈게임이 1.6% 순으로 나타났다.

〈표 4-4-37〉 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황

(N=435, 단위: %)

| 플랫폼    | 장르 | 롤<br>플레이싱 | 액션/<br>대전/<br>어드벤처 | 웹보드<br>게임 | 스포츠<br>게임 | 슈팅<br>게임 | 기타<br>시뮬레이션 | 교육용<br>게임 | 전략<br>시뮬레이션 | 기타   | 체감<br>게임 | 기능성<br>게임 | 프라이즈<br>게임 |
|--------|----|-----------|--------------------|-----------|-----------|----------|-------------|-----------|-------------|------|----------|-----------|------------|
| 온라인게임  |    | 29.3      | 12.8               | 10.4      | 8.8       | 7.6      | 5.8         | 5.8       | 11.9        | 4.3  | -        | 3.0       | 0.3        |
| PC게임   |    | 5.6       | 16.7               | 16.7      | 5.6       | 11.1     | 5.6         | 16.7      | 16.7        | 5.6  | -        | -         | -          |
| 아케이드게임 |    | 4.0       | 10.7               | 12.1      | 15.4      | 18.8     | 3.4         | 2.7       | 4.0         | 13.4 | -        | 6.7       | 8.7        |
| 비디오게임  |    | 16.7      | 30.6               | -         | 16.7      | 16.7     | -           | 5.6       | 11.1        | 2.8  | -        | -         | -          |
| 모바일게임  |    | 12.7      | 18.7               | 15.8      | 8.2       | 8.2      | 13.9        | 8.5       | 7.0         | 2.2  | -        | 4.7       | -          |
| 휴대용게임  |    | 16.7      | 33.3               | 16.7      | 8.3       | -        | -           | 16.7      | -           | -    | -        | 8.3       | -          |
| 전체     |    | 17.6      | 15.7               | 12.5      | 10.0      | 10.1     | 8.0         | 6.6       | 8.6         | 5.0  | -        | 4.2       | 1.6        |

\* 장르별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

게임을 주요 장르에 따라 분류하여 2008년부터 2010년 까지 추이를 살펴본 결과 웹보드게임, 슈팅게임, 교육용게임, 전략시뮬레이션게임, 기능성게임 총 5가지의 게임은 게임 산업에서의 비중이 지속적으로 높아져왔다. 그리고 롤플레이싱게임과 액션/대전/어드벤처게임은 지속적으로 비중이 낮아지고 있다. 3년간 평균 비중을 살펴본 결과 롤플레이싱게임이 18.8%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났고, 액션/대전/어드벤처게임이 17.1%로 두 번째로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음은 웹보드게임, 스포츠게임, 슈팅게임, 기타 시뮬레이션게임, 전략시뮬레이션게임, 교육용게임 순으로 나타났다.

이 때 현재까지의 분류기준에서는 교육용게임과 기능성게임이 분리되어 있으나, 기능성게임의 상당

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠출력산업

수가 교육용 기능성게임임을 감안해서 살펴볼 필요가 있을 것이다. 교육용게임과 기능성게임의 3년간 평균의 합은 10.0%가 넘는 수치를 타나냈으며, 교육용게임은 상당한 비중을 차지한다고 볼 수 있을 것이다.

〈표 4-4-38〉 게임산업 연도별 주요 제작/배급 장르 현황

(N=400, 단위: %)

| 장르<br>연도         | 롤플레이 | 액션/<br>대전/<br>어드벤처 | 웹보드<br>게임 | 스포츠<br>게임 | 슈팅<br>게임 | 기타<br>시뮬레이션 | 교육용<br>게임 | 전략<br>시뮬레이션 | 기타  | 체감<br>게임 | 기능성<br>게임 | 프라이즈<br>게임 |
|------------------|------|--------------------|-----------|-----------|----------|-------------|-----------|-------------|-----|----------|-----------|------------|
| 2008년<br>(N=403) | 19.7 | 18.1               | 11.3      | 11.0      | 9.3      | 7.0         | 6.1       | 4.8         | 4.4 | 3.4      | 3.2       | 1.8        |
| 2009년<br>(N=400) | 19.1 | 17.6               | 12.1      | 8.9       | 8.1      | 8.1         | 6.5       | 6.5         | 4.0 | 4.1      | 3.9       | 1.2        |
| 2010년<br>(N=435) | 17.6 | 15.7               | 12.5      | 10.0      | 10.1     | 8.0         | 6.6       | 8.6         | 5.0 | -        | 4.2       | 1.6        |
| 연평균              | 18.8 | 17.1               | 12.0      | 10.0      | 9.2      | 7.7         | 6.4       | 6.6         | 4.5 | 2.5      | 3.8       | 1.5        |

※ 장르별 분포 비율은 반올림한 값임

## 4.9 게임산업 게임 판매 방식

2010년 게임산업의 주된 게임 판매 방식으로 유통사를 통한 방법이 34.8%로 가장 많았고, 자체 판매망을 통한 방법이 29.5%로 그 다음 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 이동통신사를 통한 판매가 11.5%, 오픈마켓이 18.7%, 기타가 3.7%, 인터넷 쇼핑몰이 1.8% 순으로 나타났다.

〈표 4-4-39〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황

(N=432, 단위: %)

| 판매방식<br>플랫폼 | 유통사를 통한<br>방법 | 자체 판매망을<br>통한 방법 | 이동 통신사를<br>통한 판매 | 오픈마켓 | 기타   | 인터넷 쇼핑몰 |
|-------------|---------------|------------------|------------------|------|------|---------|
| 온라인게임       | 44.2          | 42.4             | 1.4              | 6.0  | 3.7  | 2.3     |
| PC게임        | 25.0          | 33.3             | -                | 8.3  | 16.7 | 16.7    |
| 아케이드게임      | 42.1          | 43.2             | -                | 7.4  | 6.3  | 1.1     |
| 비디오게임       | 45.0          | 20.0             | -                | 20.0 | 10.0 | 5.0     |
| 모바일게임       | 20.7          | 9.3              | 31.1             | 37.8 | 1.0  | -       |
| 휴대용게임       | 22.2          | 22.2             | -                | 44.4 | -    | 11.1    |
| 전체          | 34.8          | 29.5             | 11.5             | 18.7 | 3.7  | 1.8     |

※ 판매 방식별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면 오픈마켓을 통한 판매 방식은 지속적인 증가를 보이고 있으나, 나머지 다른 판매방식은 지속적인 감소를 보이고 있다. 향후 스마트기기의 보급 확대로 인해 오픈마켓을 통한 판매 방식은 더욱 더 확대 될 것으로 보인다.

〈표 4-4-40〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황

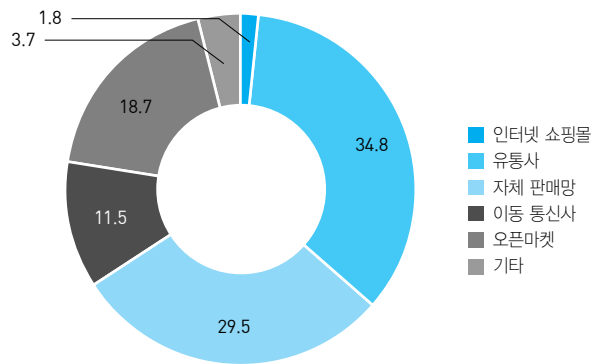
(단위: %)

| 연도           | 판매 방식 | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 이동 통신사를 통한 판매 | 오픈마켓 | 기타  | 인터넷 쇼핑몰 |
|--------------|-------|------------|---------------|---------------|------|-----|---------|
| 2008년(N=403) |       | 44.5       | 34.7          | 13.9          | -    | 3.7 | 3.3     |
| 2009년(N=393) |       | 38.9       | 31.3          | 13.7          | 10.4 | 3.5 | 2.2     |
| 2010년(N=432) |       | 34.8       | 29.5          | 11.5          | 18.7 | 3.7 | 1.8     |
| 연평균          |       | 39.4       | 31.8          | 13.0          | -    | 3.6 | 2.4     |

※ 판매 방식별 분포 비율은 반올림한 값임

〈그림 4-4-18〉 게임산업 주된 게임 판매 방식(2010년)

(단위: %)



## 05

## 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/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작  | 비디오 영화를 기획 및 제작하는 사업체                                   |
|                  | DVD/VHS 도매  | DVD/VHS를 도매하는 사업체                                       |
|                  | DVD/VHS 소매  | DVD/VHS를 소매하는 사업체                                       |
|                  | DVD/VHS 대여  | DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체                                  |
|                  | DVD/VHS 상영  | DVD/VHS를 구입하여 모니터, TV, 프로젝터를 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체    |
|                  | 온라인 상영      | 인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체                               |

## 5.1 영화산업 전체 요약

2010년 영화산업의 사업체 수는 3,727개이며 종사자 수는 3만 561명으로 조사되었다. 매출액은 3조 5,779억 원으로 나타났으며, 부가가치액을 1조 1,692억 원, 부가가치율은 32.68%로 조사되었다. 그리고 수출액은 1,358만 달러, 수입액은 5,337만 달러인 것으로 조사되었다.

2010년 한국 영화산업은 여러 가지 변화를 겪은 한 해였다. 관객 수의 현저한 감소와 3D 및 4D 영화로 인한 매출의 증가 등, 극장을 중심으로 한 영화산업이 이제 패러다임의 변화에 직면했음을 시사하는 한 해였다. 한국 영화산업의 사업체 수는 2005년(1만 868개)부터 2010년(3,727개)까지 지속적인 감소가 이루어졌으며, 최근 3년간 가장 어려운 한 해를 보냈다. 사업체 수 증감률을 보면 2010년에 전년대비 9.3% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균 19.3% 감소했다. 영화 수출액 또한 감소가 지속되고 있다. 2005년 수출액은 7,599만 달러였으나 감소의 감소를 거듭하여 2010년에는 1,358만 달러로 조사되었다. 이는 전년대비 3.8%, 연평균 29.1% 감소한 수치이다. 한편 종사자 수는 2005년부터 2008년까지는

감소세가 이어졌으나, 2009년부터 증가하기 시작하여 2010년에 3만 561명으로 전년대비 9.0% 증가한 것으로 나타났다. 매출액의 경우 전년대비 6.4%, 연평균 1.7% 증가한 것으로 나타났으며, 부가가치액은 전년대비 5.7% 증가했으며 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-5-2〉 영화산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 10,868       | 29,078       | 3,294,820     | 844,579         | 25.63        | 75,995        | 46,830        |
| 2006년      | 8,663        | 25,769       | 3,683,627     | 1,781,814       | 48.37        | 24,515        | 45,813        |
| 2007년      | 5,134        | 23,935       | 3,204,570     | 886,656         | 27.67        | 24,396        | 67,527        |
| 2008년      | 4,893        | 19,908       | 2,954,624     | 357,811         | 12.11        | 21,037        | 78,775        |
| 2009년      | 4,109        | 28,041       | 3,362,815     | 1,106,366       | 32.90        | 14,122        | 73,646        |
| 2010년      | 3,727        | 30,561       | 3,577,948     | 1,169,265       | 32.68        | 13,583        | 53,374        |
| 전년대비증감률(%) | ▽9.3         | 9.0          | 6.4           | 5.7             | -            | ▽3.8          | ▽27.5         |
| 연평균증감률(%)  | ▽19.3        | 1.0          | 1.7           | 6.7             | -            | ▽29.1         | 2.7           |

영화산업은 1인당 평균 매출액이 1억 1,700만 원이며, 업체당 평균 매출액은 9억 6,000만 원으로 나타났다. 1차 시장의 1인당 평균 매출액은 1억 3,100만 원으로 나타나 2차 시장의 1인당 평균 매출액 3,500만 원 보다 높은 수치를 보이면서 2차 시장과 1차 시장의 1인당 평균 매출액 차이가 매우 큰 것으로 조사되었다. 업체당 평균 매출액을 보면 1차 시장은 27억 4,000만 원이며, 2차 시장은 6,200만 원으로 1인당 평균 매출액과 마찬가지로 1차 시장과 2차 시장 간의 매출 차이가 큰 것으로 나타났다. 한편, 업종 중 가장 큰 1인당 평균 매출액을 보이는 시장은 DVD/VHS 도매로 그 매출액은 6억 2,400만 원으로 나타났고, 수입은 5억 2,200만 원으로 DVD/VHS 도매 다음으로 많은 1인당 평균 매출액을 발생시켰다. 업체당 평균 매출액은 DVD/VHS 제작이 101억 7,900만 원으로 가장 많은 매출 규모를 가지고 있으며, 그 다음은 배급으로 75억 8,200만 원 가량의 매출규모를 가지고 있다. 반대로 가장 작은 매출 규모를 가지고 있는 업종은 DVD/VHS 대여로 사업체당 평균 매출액은 800만 원이며, 1인당 평균 매출액은 600만 원으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-5-3〉 영화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류      | 소분류        | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균 매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균 매출액<br>(백만 원) |
|----------|------------|--------------|---------------|--------------|-------------------------|-------------------------|
| 1차<br>시장 | 투자 조합      | 19           | 49,486        | 195          | 254                     | 2,605                   |
|          | 제작         | 505          | 506,823       | 2,810        | 180                     | 1,004                   |
|          | 수입         | 72           | 416,852       | 799          | 522                     | 5,790                   |
|          | 제작 지원      | 103          | 168,506       | 1,822        | 92                      | 1,636                   |
|          | 배급         | 56           | 424,583       | 1,543        | 275                     | 7,582                   |
|          | 극장 상영      | 428          | 1,699,683     | 18,158       | 94                      | 3,971                   |
|          | 홍보 및 마케팅   | 67           | 158,537       | 852          | 186                     | 2,366                   |
|          | 소계         | 1,250        | 3,424,470     | 26,179       | 131                     | 2,740                   |
| 2차<br>시장 | DVD/VHS 제작 | 4            | 40,716        | 85           | 479                     | 10,179                  |
|          | DVD/VHS 도매 | 8            | 28,077        | 45           | 624                     | 3,510                   |
|          | DVD/VHS 소매 | 301          | 17,887        | 468          | 38                      | 59                      |
|          | DVD/VHS 대여 | 1,694        | 13,562        | 2,413        | 6                       | 8                       |
|          | DVD/VHS 상영 | 429          | 24,661        | 827          | 30                      | 57                      |
|          | 온라인 상영     | 41           | 28,575        | 544          | 53                      | 697                     |
|          | 소계         | 2,477        | 153,478       | 4,382        | 35                      | 62                      |
| 영화산업 전체  |            | 3,727        | 3,577,948     | 30,561       | 117                     | 960                     |

## 5.2 영화산업 매출액 현황

2010년 영화산업 전체 매출액은 3조 5,779억 원으로 전년대비 6.4% 증가했으며, 연평균 10.0% 증가했다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2008년에 2조 9,546억 원에서 2009년에 3조 3,628억 원, 2010년에 3조 5,779억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

1차 시장 매출액은 3조 4,244억 원(95.7%)이며 이는 전년대비 9.8%, 연평균 13.8% 증가한 수치이다. 2차 시장 매출액은 1,534억 원(4.3%)으로 전년대비 37.5%, 연평균 29.5% 감소한 것으로 조사되었다.

업종별로 매출액을 보면 극장 상영이 1조 6,996억 원(47.5%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있다. 제작은 5,068억 원(14.2%)으로 극장 상영 다음으로 높은 매출액 비중을 보였다. 배급은 4,245억 원(11.9%)이며 수입은 4,168억 원(11.7%)으로 조사되었다. 제작 지원은 1,685억 원(4.7%)이며 홍보 및 마케팅은 1,585억 원(4.4%)이며 DVD/VHS 상영은 246억 원(0.7%)으로 나타났다. DVD/VHS 도매는 280억 원(0.8%), DVD/VHS 제작은 407억 원(1.1%), DVD/VHS 대여는 135억 원(0.4%), 온라인 상영은 285억 원(0.8%), 투자 조합은 494억 원(1.4%)으로 조사되었다.

한편 극장 상영은 영화산업 내 가장 큰 매출액을 차지하며 그 규모는 1조 6,996억 원으로 조사되었다. 조사결과에서도 보여주듯 국내 영화산업 매출액의 대부분이 1차 시장, 특히 극장 상영에서 발생하고 있으며 2차 시장의 매출규모는 매우 미미한 수준이다. 이러한 매출 불균형의 요인으로는 DVD시장의 침체 및 VOD시장으로 대변되는 새로운 부가시장의 급성장을 꼽을 수 있다. VOD서비스는 2007년 처음

으로 서비스를 시작한 이후, 매년 2배 이상의 매출 성장을 달성하고 있으며, 2010년 IPTV 가입자 수는 3사 전체 합산 300만 명을 넘어섰다. 이러한 새로운 부가시장의 성장으로 인하여, 과거 극장 - 비디오 - 케이블 - VCD로 이어지던 홀드백이 무너지면서, DVD/VHS 시장의 경쟁력은 점차 약화되었다. 뿐만 아니라 IPTV의 VOD 콘텐츠는 2007년 약 1만 5,000편에서 2010년에는 약 9만 편으로 6배가량 증가하였고, 매출 증가에 따라 콘텐츠도 다양화되고 있으며, 이러한 새로운 서비스의 등장으로 DVD/VHS 시장은 더욱 위협을 받고 있는 실정이다. 제작과 제작지원 매출은 2009년에 이어 2010년에도 증가했다. 이러한 매출의 변화 원인은 영화 제작편수와 관계가 깊은데, 2008년에는 영화 제작편수가 2007년 보다 적었고, 2009년에 제작편수가 증가하기 시작하여 2010년에도 지속적으로 증가하였기 때문으로 추정된다(2007년 제작편수 : 124편, 2008년 제작편수 : 113편, 2009년 제작편수 : 138편, 2010년 제작편수 : 152편). 2009년도는 중간 규모의 한국영화가 사라지고 저예산영화와 블록버스터급의 영화가 다수 제작되는 제작비 양극화 현상이 두드러지는 반면, 2010년도는 전반적인 제작비 감소의 경향과 더불어 2009년에 비해 상대적으로 중간 규모의 영화가 많이 제작되는 특징을 보였다.

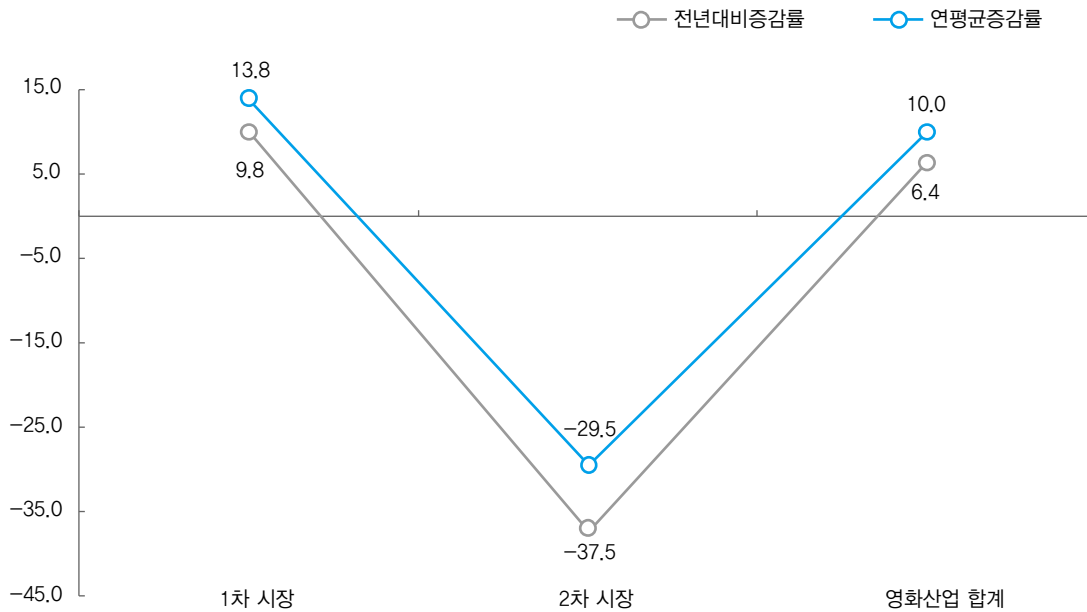
〈표 4-5-4〉 영화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류        | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 1차 시장   | 투자 조합      | 17,237    | 17,974    | 49,486    | 1.4   | 175.3       | 69.4       |
|         | 제작         | 419,408   | 463,840   | 506,823   | 14.2  | 9.3         | 9.9        |
|         | 수입         | 299,233   | 366,179   | 416,852   | 11.7  | 13.8        | 18.0       |
|         | 제작 지원      | 103,342   | 152,979   | 168,506   | 4.7   | 10.1        | 27.7       |
|         | 배급         | 331,499   | 382,122   | 424,583   | 11.9  | 11.1        | 13.2       |
|         | 극장 상영      | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 47.5  | 7.0         | 13.1       |
|         | 홍보 및 마케팅   | 145,977   | 145,683   | 158,537   | 4.4   | 8.8         | 4.2        |
|         | 소계         | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 95.7  | 9.8         | 13.8       |
| 2차 시장   | DVD/VHS 제작 | 65,486    | 41,379    | 40,716    | 1.1   | ▽1.6        | ▽21.1      |
|         | DVD/VHS 도매 | 80,062    | 50,391    | 28,077    | 0.8   | ▽44.3       | ▽40.8      |
|         | DVD/VHS 소매 | 48,612    | 34,912    | 17,887    | 0.5   | ▽48.8       | ▽39.3      |
|         | DVD/VHS 대여 | 26,599    | 28,743    | 13,562    | 0.4   | ▽52.8       | ▽28.6      |
|         | DVD/VHS 상영 | 69,553    | 67,652    | 24,661    | 0.7   | ▽63.5       | ▽40.5      |
|         | 온라인 상영     | 18,560    | 22,324    | 28,575    | 0.8   | 28.0        | 24.1       |
|         | 소계         | 308,872   | 245,401   | 153,478   | 4.3   | ▽37.5       | ▽29.5      |
| 영화산업 합계 |            | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 100.0 | 6.4         | 10.0       |

〈그림 4-5-1〉 영화산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.1 영화산업 1차 시장 매출액 현황

영화산업 1차 시장 매출액은 3조 4,244억 원으로 전년대비 9.8%, 연평균 13.8% 증가했다. 연도별로 보면 2008년에 2조 6,457억 원에서 2009년에 3조 1,174억 원으로 증가했고, 2010년에도 3조 4,244억 원으로 계속 증가했다.

업종별로 매출액을 살펴보면 극장 상영이 1조 6,996억 원(49.6%)으로 가장 많았으며, 제작은 5,068억 원(14.8%)으로 조사되어 극장 상영 다음으로 많은 매출액을 차지하였다. 이어서 배급 4,245억 원(12.4%), 수입 4,168억 원(12.2%), 제작 지원 1,685억 원(4.9%), 홍보 및 마케팅 1,585억 원(4.6%), 그리고 투자 조합 494억 원(1.4%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면 극장 상영은 전년대비 7.0%, 연평균 13.1% 증가하여 2007년부터 꾸준한 증가율을 보이고 있다. 수입 또한 전년대비 13.8%, 연평균 18.0%의 증가율을 보이고 있다. 이와 같이 극장 상영 매출액은 해마다 증가하고 있는 추세이며, 이러한 현상은 한동안 지속될 것으로 예측된다. 특히 2010년 3D영화는 전국 관객 수, 입장 매출 최고기록을 차례대로 갱신하면서 3D 신드롬을 만들기에 이르렀다. 3D 및 4D 상영관의 매출 증가는 2010년에 이어 앞으로도 이어질 것으로 보인다.



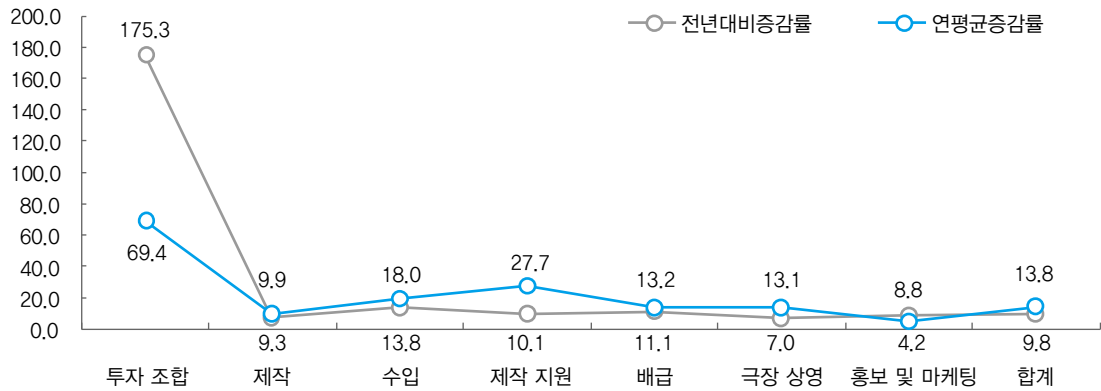
〈표 4-5-5〉 영화산업 1차 시장 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류   | 소분류      | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 1차 시장 | 투자 조합    | 17,237    | 17,974    | 49,486    | 1.4   | 175.3       | 69.4       |
|       | 제작       | 419,408   | 463,840   | 506,823   | 14.8  | 9.3         | 9.9        |
|       | 수입       | 299,233   | 366,179   | 416,852   | 12.2  | 13.8        | 18.0       |
|       | 제작 지원    | 103,342   | 152,979   | 168,506   | 4.9   | 10.1        | 27.7       |
|       | 배급       | 331,499   | 382,122   | 424,583   | 12.4  | 11.1        | 13.2       |
|       | 극장 상영    | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 49.6  | 7.0         | 13.1       |
|       | 홍보 및 마케팅 | 145,977   | 145,683   | 158,537   | 4.6   | 8.8         | 4.2        |
| 합계    |          | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 100.0 | 9.8         | 13.8       |

〈그림 4-5-2〉 영화산업 1차 시장 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 5.2.2 영화산업 2차 시장 매출액 현황

영화산업 2차 시장 매출액은 1,534억 원으로 전년대비 37.5%, 연평균 29.5% 감소한 것으로 나타났다. 연도별로 2차 시장 매출액을 보면 2008년에 3,088억 원에서 2009년에 2,454억 원으로 감소했고 2010년 1,534억 원으로 나타나 매출액 규모가 지속적으로 감소하고 있는 것으로 조사되었다.

2차 시장 매출액을 업종별로 살펴보면 DVD/VHS 제작은 407억 원(26.5%)으로 가장 많았으며, 온라인 상영은 285억 원(18.6%)으로 나타났다. DVD/VHS 도매는 280억 원(18.3%), DVD/VHS 상영은 246억 원(16.1%), DVD/VHS 소매는 178억 원(11.7%), DVD/VHS 대여는 135억 원(8.8%) 순으로 나타났다.

증감률을 보면 DVD/VHS 상영이 전년대비 63.5% 감소했고, 연평균은 40.5% 감소하여 비교적 큰 감소폭을 보였다. DVD/VHS 대여 또한 전년대비 52.8%, 연평균 28.6% 감소하여 매년 큰 폭의 감소가 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 온라인 상영의 경우 전년대비 28.0% 증가, 연평균은 24.1% 증가한 것으로 나타났다.

2차 시장은 불법유통으로 인한 피해가 가장 큰 영역으로 불법시장의 합법화를 지속적으로 진행해야 할 것으로 생각된다. 한편, 아래 표에서도 볼 수 있듯이 VHS/DVD 시장의 축소는 몇 년간 지속적으로

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠추출루션산업

이어져왔다. 이러한 축소는 2009년에 이어 VOD시장의 급성장과 합법다운로드의 성장세에서 기인한다. 이러한 새로운 플랫폼의 등장에 따라 2010년은 2차시장의 매출 구조에도 변화가 급격하게 나타난 한해였다. 한편 2010년의 핫이슈는 스마트폰이었다. 스마트폰을 통해 합법적인 다운로드 서비스가 시도되면서 2차시장의 구조는 더욱 크게 변할 것으로 예상되며, 이러한 환경적 변화를 이용하여 새로운 형태의 수익모델로써 성장 가능성을 모색해야 할 것이다.

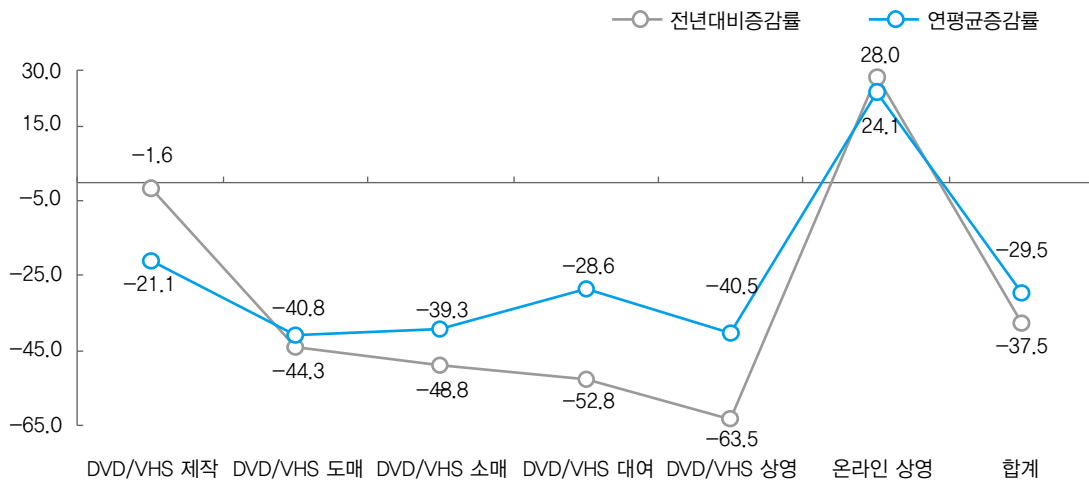
〈표 4-5-6〉 영화산업 2차 시장 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류   | 소분류        | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 2차 시장 | DVD/VHS 제작 | 65,486  | 41,379  | 40,716  | 26.5  | ▽1.6        | ▽21.1      |
|       | DVD/VHS 도매 | 80,062  | 50,391  | 28,077  | 18.3  | ▽44.3       | ▽40.8      |
|       | DVD/VHS 소매 | 48,612  | 34,912  | 17,887  | 11.7  | ▽48.8       | ▽39.3      |
|       | DVD/VHS 대여 | 26,599  | 28,743  | 13,562  | 8.8   | ▽52.8       | ▽28.6      |
|       | DVD/VHS 상영 | 69,553  | 67,652  | 24,661  | 16.1  | ▽63.5       | ▽40.5      |
|       | 온라인 상영     | 18,560  | 22,324  | 28,575  | 18.6  | 28.0        | 24.1       |
| 합계    |            | 308,872 | 245,401 | 153,478 | 100.0 | ▽37.5       | ▽29.5      |

〈그림 4-5-3〉 영화산업 2차 시장 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.3 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 영화산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체 매출액은 1조 8,527억 원으로 전체 매출액의 51.8%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 100억 원 이상 사업체 매출액은 1조 5,167억 원으로 전체 매출액의 42.4%를 차지하면서 10억 원 이상 100억 원 미만 다음으로 높은 비중을 보였다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 1,695억 원으로 전체

매출액 내 비중은 4.7%였으며, 1억 원 미만 사업체 매출액은 388억 원으로 1.1%의 비중을 차지하여 가장 낮은 매출액을 기록했다.

증감의 이유를 살펴보면 100억 원 이상 업체들의 감소를 전년과 비교하여 보면 매출액 100억 원 이상 사업체의 극장 상영이 2009년에 7,231억 원에서 2010년에 5,817억 원으로 무려 1,414억 원 감소했다. 감소 이유는 DVD/VHS 제작, 도매·소매 등 DVD/VHS 시장 매출액 감소에서 비롯된 것으로 보인다. 그리고 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체 매출액의 매출액 증가 이유는 주로 극장 상영 매출액 증가에 의한 것으로 보인다. 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체의 2009년 극장 상영 매출액은 8,254억 원이었으며, 2010년은 1조 880억 원으로 2,626억 원 증가하여 100억 원 이상의 극장 상영 매출액이 전년대비 감소한 것과 대비를 이루고 있다.

〈표 4-5-7〉 영화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 투자 조합       | -       | 1,224      | 32,428       | 15,834    | 49,486    |
| 제작          | 1,677   | 62,645     | 235,649      | 206,852   | 506,823   |
| 수입          | 137     | 1,785      | 186,475      | 228,455   | 416,852   |
| 제작 지원       | 250     | 25,100     | 81,565       | 61,591    | 168,506   |
| 배급          | 29      | 7,847      | 32,625       | 384,082   | 424,583   |
| 극장 상영       | 1,303   | 28,568     | 1,088,019    | 581,793   | 1,699,683 |
| 홍보 및 마케팅    | 215     | 9,354      | 148,968      | -         | 158,537   |
| DVD/VHS 제작  | -       | -          | 2,531        | 38,185    | 40,716    |
| DVD/VHS 도매  | -       | 1,333      | 26,744       | -         | 28,077    |
| DVD/VHS 소매  | 3,112   | 14,775     | -            | -         | 17,887    |
| DVD/VHS 대여  | 13,562  | -          | -            | -         | 13,562    |
| DVD/VHS 상영  | 18,320  | 6,341      | -            | -         | 24,661    |
| 온라인 상영      | 240     | 10,569     | 17,766       | -         | 28,575    |
| 합계          | 38,845  | 169,541    | 1,852,770    | 1,516,792 | 3,577,948 |
| 비중          | 1.1     | 4.7        | 51.8         | 42.4      | 100.0     |

매출액 규모별 매출액 현황을 연도별로 살펴보면 100억 원 이상 규모 사업체들의 매출액이 2008년부터 지속적인 감소세를 보이는 것으로 나타났다. 100억 원 이상 규모의 사업체는 2008년 1조 6,593억 원에서 2009년 1조 6,039억 원, 2010년은 1조 5,167억 원으로 조사되어 전년대비 5.4%, 연평균 4.4% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체들의 매출액은 2008년 1조 524억 원에서 2009년에 1조 5,007억 원, 그리고 2010년 1조 8,527억 원으로 지속적인 증가세를 보였으며, 이는 전년대비 23.5%, 연평균 32.7% 증가한 수치이다. 1억 원 미만 규모 사업체들의 매출액은 2008년에 819억 원, 2009년 743억 원, 그리고 2010년에는 388억 원으로 나타나 전년대비 47.8%, 연평균 31.2% 감소했다. 한편 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 사업체들의 매출액은 2008년 1,608억 원 2009년 1,837억 원, 2010년은 1,695억 원으로 전년대비 7.7% 감소했으나, 연평균 2.7% 증가했다.

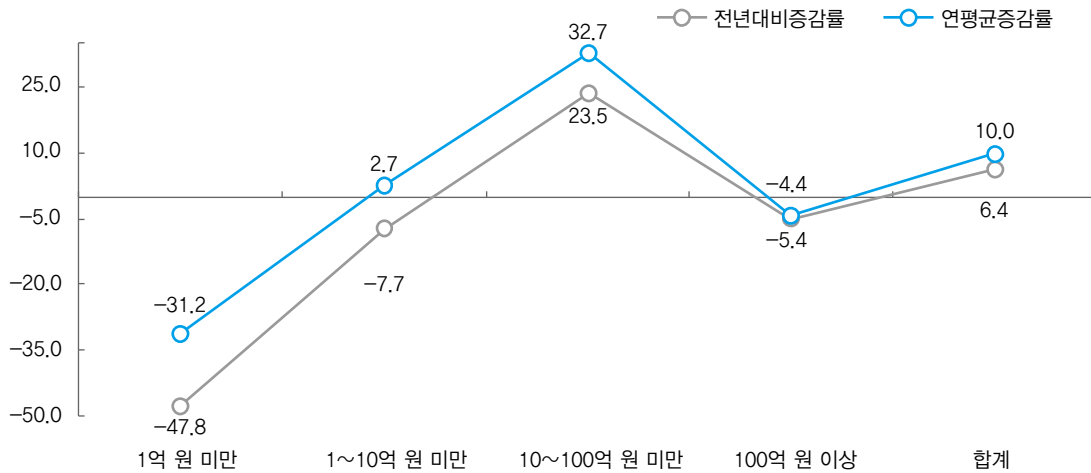
〈표 4-5-8〉 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년       | 81,989  | 160,883    | 1,052,436    | 1,659,316 | 2,954,624 |
| 2009년       | 74,395  | 183,773    | 1,500,730    | 1,603,917 | 3,362,815 |
| 2010년       | 38,845  | 169,541    | 1,852,770    | 1,516,792 | 3,577,948 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽47.8   | ▽7.7       | 23.5         | ▽5.4      | 6.4       |
| 연평균증감률(%)   | ▽31.2   | 2.7        | 32.7         | ▽4.4      | 10.0      |

〈그림 4-5-4〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 5.2.4 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 영화산업 종사자 규모별 매출액을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액이 2조 337억 원으로 전체 매출액의 56.8%를 차지하며 가장 높은 비중을 보였다. 다음으로 5인 이상 9인 이하 규모의 매출액이 5,121억 원(14.3%), 50 이상 99인 이하는 3,827억 원(10.7%), 1인 이상 4인 이하는 3,762억 원(10.5%), 100인 이상은 2,730억 원(7.6%)의 순으로 조사되었다.

〈표 4-5-9〉 영화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------------|---------|---------|-----------|---------|---------|-----------|
| 투자 조합       | -       | 20,946  | 28,540    | -       | -       | 49,486    |
| 제작          | 175,696 | 158,903 | 116,151   | 56,073  | -       | 506,823   |
| 수입          | 76,526  | 148,983 | 172,225   | 19,118  | -       | 416,852   |
| 제작 지원       | 4,768   | 16,033  | 109,515   | 38,190  | -       | 168,506   |
| 배급          | 2,604   | 9,297   | 122,342   | 105,128 | 185,212 | 424,583   |
| 극장 상영       | 28,487  | 94,336  | 1,328,970 | 160,054 | 87,836  | 1,699,683 |
| 홍보 및 마케팅    | 39,311  | 2,439   | 116,787   | -       | -       | 158,537   |
| DVD/VHS 제작  | -       | 10,179  | 30,537    | -       | -       | 40,716    |
| DVD/VHS 도매  | -       | 28,077  | -         | -       | -       | 28,077    |
| DVD/VHS 소매  | 8,324   | 9,563   | -         | -       | -       | 17,887    |
| DVD/VHS 대여  | 13,562  | -       | -         | -       | -       | 13,562    |
| DVD/VHS 상영  | 24,661  | -       | -         | -       | -       | 24,661    |
| 온라인 상영      | 2,314   | 13,414  | 8,699     | 4,148   | -       | 28,575    |
| 합계          | 376,253 | 512,170 | 2,033,766 | 382,711 | 273,048 | 3,577,948 |
| 비중(%)       | 10.5    | 14.3    | 56.8      | 10.7    | 7.6     | 100.0     |

증감률을 살펴보면 1인 이상 4인 이하 규모의 매출액이 전년대비 무려 65.0% 증가했으며 연평균 또한 16.3% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 기록했다. 10인 이상 49인 이하의 경우도 전년대비 33.8% 증가했으며, 연평균 46.7% 증가했다. 반면 100인 이상의 사업체의 경우 전년대비 61.5%, 연평균 49.1% 감소한 것으로 나타났으며, 50인 이상 99인 이하는 전년대비 6.3% 증가, 연평균 3.4% 감소한 것으로 조사되었다.

〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인  | 100인 이상   | 합계        |
|-------------|---------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|
| 2008년       | 278,200 | 270,100 | 944,634   | 409,787 | 1,051,903 | 2,954,624 |
| 2009년       | 228,000 | 545,581 | 1,520,187 | 360,187 | 708,860   | 3,362,815 |
| 2010년       | 376,253 | 512,170 | 2,033,766 | 382,711 | 273,048   | 3,577,948 |
| 전년대비증감률(%)  | 65.0    | ▽6.1    | 33.8      | 6.3     | ▽61.5     | 6.4       |
| 연평균증감률(%)   | 16.3    | 37.7    | 46.7      | ▽3.4    | ▽49.1     | 10.0      |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

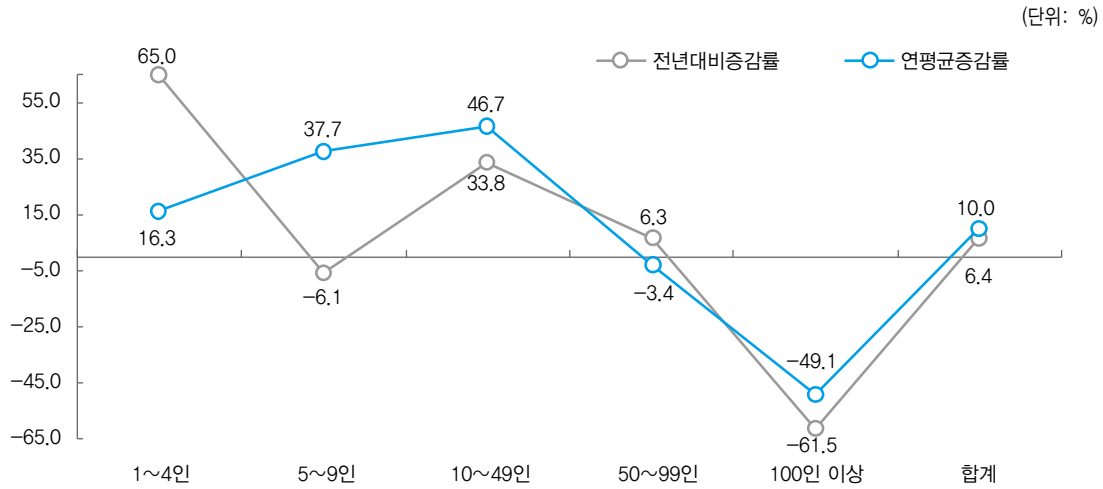
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-5-5〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.2.5 영화산업 지역별 매출액 현황

2010년 영화산업의 지역별 매출액 현황을 살펴보면, 2010년 영화산업의 매출액 중 78.9%인 2조 8,213억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 그리고 경기도가 3,014억 원(8.4%), 부산 849억 원(2.4%)으로 조사되었으며 나머지 기타 지역은 영화산업 매출액 중 비중이 2.0%를 넘지 못하는 것으로 나타나 지역편차가 매우 큼을 알 수 있었다.

〈표 4-5-11〉 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

| 지역   | 업종     | 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    |           |        |
| 6개 시 | 서울     | 49,486  | 446,608 | 416,772 | 68,905  | 422,167   | 1,152,209 | 158,433  | 38,185     | 28,077     | 10,318     | 4,115      | 3,144      | 22,901    | 2,821,320 | 78.9   |
|      | 부산     | -       | 497     | -       | 3,041   | 459       | 74,514    | 76       | -          | -          | 164        | 1,087      | 3,070      | 2,074     | 84,982    | 2.4    |
|      | 대구     | -       | -       | -       | -       | 1,000     | 33,617    | -        | -          | -          | 11         | 171        | 417        | -         | 35,216    | 1.0    |
|      | 인천     | -       | -       | -       | -       | -         | 32,294    | -        | -          | -          | 106        | 136        | 1,205      | -         | 33,741    | 0.9    |
|      | 광주     | -       | 173     | -       | -       | -         | 37,927    | -        | -          | -          | 37         | 198        | 753        | -         | 39,088    | 1.1    |
|      | 대전     | -       | 324     | -       | -       | 957       | 34,340    | -        | -          | -          | 206        | 124        | 2,863      | -         | 38,814    | 1.1    |
|      | 울산     | -       | -       | -       | -       | -         | 1,983     | -        | -          | -          | 5,339      | 148        | 1,130      | -         | 8,600     | 0.2    |
|      | 소계     | -       | 994     | -       | 3,041   | 2,416     | 214,675   | 76       | -          | -          | 5,863      | 1,864      | 9,438      | 2,074     | 240,441   | 6.7    |
| 9개 도 | 경기도    | -       | 49,157  | 80      | 94,986  | -         | 141,046   | 28       | 2,531      | -          | 879        | 5,227      | 3,903      | 3,600     | 301,437   | 8.4    |
|      | 강원도    | -       | -       | -       | -       | -         | 19,849    | -        | -          | -          | 232        | 370        | 1,381      | -         | 21,832    | 0.6    |
|      | 충청북도   | -       | 1,306   | -       | -       | -         | 60,252    | -        | -          | -          | 137        | 246        | 678        | -         | 62,619    | 1.8    |
|      | 충청남도   | -       | 8,650   | -       | -       | -         | 7,438     | -        | -          | -          | 185        | 302        | 2,585      | -         | 19,160    | 0.5    |
|      | 전라북도   | -       | 108     | -       | 400     | -         | 12,443    | -        | -          | -          | 26         | 68         | 670        | -         | 13,715    | 0.4    |
|      | 전라남도   | -       | -       | -       | 1,174   | -         | 25,467    | -        | -          | -          | 21         | 969        | 60         | -         | 27,691    | 0.8    |
|      | 경상북도   | -       | -       | -       | -       | -         | 20,264    | -        | -          | -          | 47         | 103        | 1,904      | -         | 22,318    | 0.6    |
|      | 경상남도   | -       | -       | -       | -       | -         | 27,813    | -        | -          | -          | 158        | 271        | 678        | -         | 28,920    | 0.8    |
|      | 제주도    | -       | -       | -       | -       | -         | 18,227    | -        | -          | -          | 21         | 27         | 220        | -         | 18,495    | 0.5    |
|      | 소계     | -       | 59,221  | 80      | 96,560  | -         | 332,799   | 28       | 2,531      | -          | 1,706      | 7,583      | 12,079     | 3,600     | 516,187   | 14.4   |
| 합계   | 49,486 | 506,823 | 416,852 | 168,506 | 424,583 | 1,699,683 | 158,537   | 40,716   | 28,077     | 17,887     | 13,562     | 24,661     | 28,575     | 3,577,948 | 100.0     |        |

연도별로 보면 서울의 매출액은 2008년에 2조 428억 원에서 2009년에 2조 4,611억 원으로 증가했고, 2010년에 2조 8,213억 원으로 증가하여 전년대비 14.6%, 연평균 17.5% 증가한 것으로 나타났다. 경기도는 2008년에 3,514억 원에서 2009년에 3,198억 원으로 감소했고, 2010년에 또다시 3,014억 원으로 감소하면서 전년대비 5.8% 감소, 연평균 7.4% 감소했다. 6개 광역시의 매출액 연평균 증감을 살펴본 결과, 2008년부터 2010년까지 6개 시 모두에서 증감율이 감소된 것으로 나타났다. 가장 많은 감소를 보인 광역시는 울산으로 연평균 46.0% 감소한 것으로 나타났다. 다음으로 광주는 20.2% 감소하였고, 인천은 16.6% 감소, 부산은 13.5% 감소하였다. 9개 도 중에서는 강원도(102.7%), 충청북도(82.6%), 제주도(34.8%), 전라남도(17.9%), 그리고 충청남도(2.2%) 총 5개 도에서 연평균 매출액의 증가가 나타났고, 4개 도 전라북도(36.7%), 경상남도(35.6%), 경상북도(29.0%) 그리고 경기도(7.4%)에서는 연평균증감률의 감소 추세가 나타났다.

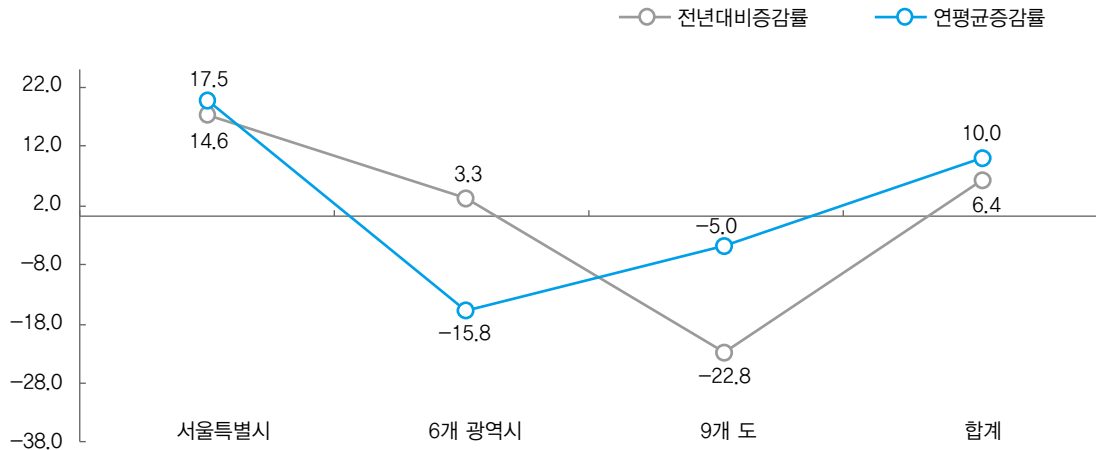
〈표 4-5-12〉 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |       |
|---------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-------|
| 서울      | 2,042,833 | 2,461,105 | 2,821,320 | 14.6       | 17.5      |       |
| 6개 시    | 부산        | 113,649   | 61,719    | 84,982     | 37.7      | ▽13.5 |
|         | 대구        | 40,847    | 72,456    | 35,216     | ▽51.4     | ▽7.1  |
|         | 인천        | 48,512    | 21,829    | 33,741     | 54.6      | ▽16.6 |
|         | 광주        | 61,437    | 55,297    | 39,088     | ▽29.3     | ▽20.2 |
|         | 대전        | 45,565    | 18,704    | 38,814     | 107.5     | ▽7.7  |
|         | 울산        | 29,532    | 2,698     | 8,600      | 218.8     | ▽46.0 |
|         | 소계        | 339,542   | 232,703   | 240,441    | 3.3       | ▽15.8 |
| 9개 도    | 경기도       | 351,492   | 319,847   | 301,437    | ▽5.8      | ▽7.4  |
|         | 강원도       | 5,312     | 28,431    | 21,832     | ▽23.2     | 102.7 |
|         | 충청북도      | 18,774    | 78,834    | 62,619     | ▽20.6     | 82.6  |
|         | 충청남도      | 18,341    | 9,254     | 19,160     | 107.0     | 2.2   |
|         | 전라북도      | 34,260    | 50,913    | 13,715     | ▽73.1     | ▽36.7 |
|         | 전라남도      | 19,908    | 28,754    | 27,691     | ▽3.7      | 17.9  |
|         | 경상북도      | 44,315    | 55,815    | 22,318     | ▽60.0     | ▽29.0 |
|         | 경상남도      | 69,675    | 84,412    | 28,920     | ▽65.7     | ▽35.6 |
|         | 제주도       | 10,172    | 12,747    | 18,495     | 45.1      | 34.8  |
| 소계      | 572,249   | 669,007   | 516,187   | ▽22.8      | ▽5.0      |       |
| 합계      | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 6.4        | 10.0      |       |

〈그림 4-5-6〉 영화산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.3 영화산업 수출입액 현황<sup>120)</sup>

2010년 영화산업의 수출액은 1,358만 달러로 전년대비 3.8%, 연평균 19.6% 감소했다. 수입액은 5,337만 달러이며 전년대비 27.5% 감소했고 연평균은 17.7% 감소했다. 연도별로 살펴보면 수출액은 2008년에 2,103만 달러에서 2009년에는 1,412만 달러로 감소하였고, 2010년에는 1,358만 달러로 감소한 것으로 조사되었다. 수입액의 경우 2008년에 7,877만 달러에서 2009년에 7,364만 달러로 소폭 감소했으나 2010년에 5,337만 달러로 대폭 감소하여 수출액과 함께 감소한 것으로 나타났다.

영화산업이 호황을 누렸던 2005년 수출액은 최고점을 기록하였고, 그 이후 2006년부터 지속적인 감소세가 이어지고 있는데, 감소 요인으로는 수출이 많이 이루어졌던 한국영화 수출 초기에 한국영화가 주었던 독창적이고 참신한 느낌을 지속적으로 주지 못한 점, 한류 특수에 발맞추어 영화의 수출을 가속화하지 못했던 점 등을 들 수 있을 것이다.

그러나 2010년 한국영화의 수출실적 감소하기는 했으나, 수출 분야가 완성된 영화 콘텐츠 이외에 영화 기술 그리고 인력 서비스 분야까지 확대되었다. 주목할 만한 점은 한국영화의 해외진출에 관한 논의를 할 때 더 이상 완성작 수출만을 해외진출의 전형으로 여기지 않고 있다는 점이다. 2010년에는 한정된 내수시장의 한계를 극복하고 국내 인프라의 확대 발전을 위해 기획, 제작 단계에서부터, CG/VFX/3D 등 기술 분야 그리고 인력분야까지 다양한 형태로 해외와 협업이 이루어진 한 해였다. 따라서 2010년 해외매출 총액은 감소했으나, 향후 추가 수익으로 인한 매출이 점차 늘어날 것으로 예상된다.

120) 최근 들어 한국영화의 수출 실적이 쌓이면서 한국영화에 대한 계약방식 역시 바뀌어가고 있다. MG 가격은 낮추되 추가수익(Overage)에 대한 지분을 높이는 방식이 늘어나고 있는 것이다. 더 나아가 계약금 없이 차후 수익만을 배분받는 수익배분(Revenue Share)방식 역시 증가하고 있다. 따라서 이러한 현실을 반영하기 위해 2007년부터는 수출액을 산출함에 있어 추가수익(Overage)을 반영했다.



〈표 4-5-13〉 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 수출액 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | ▽3.8       | ▽19.6     |
| 수입액 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | ▽27.5      | ▽17.7     |

### 5.3.1 영화산업 지역별 수출입액 현황

2010년 영화산업의 지역별 수출입 현황을 살펴보면 영화산업 수출액이 가장 많은 지역은 일본으로 수출액은 225만 달러(16.6%)였다. 전년대비 62.0% 대폭 감소했고 연평균도 49.9% 감소한 것으로 나타났다. 뒤를 이어 중국이 51만 달러(3.8%)로 전년대비 51.5%, 연평균 7.0% 감소했다. 대만의 경우 수출액이 129만 달러(9.6%)로 전년대비 26.5%, 연평균 24.7% 증가했고, 태국은 94만 달러(6.9%)로 전년대비 54.8%, 연평균 27.4% 증가했다. 유럽은 451만 달러(33.3%)로 전년대비 90.4%, 연평균 4.5% 증가했다. 북미의 경우 142만 달러(10.5%)로 전년대비 59.5% 증가, 연평균 32.7% 감소했고, 오세아니아는 20만 달러(1.5%)로 전년대비 9.2% 감소, 연평균 35.9% 증가했으며, 기타 지역은 56만 달러(4.2%)로 전년대비 123.8%, 연평균 5.1% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-5-14〉 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분    |     | 수출액    |       |        |       | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |       |       |
|-------|-----|--------|-------|--------|-------|----------------|---------------|-------|-------|
|       |     | 2008년  | 비중(%) | 2009년  | 비중(%) |                |               |       |       |
| 아시아   | 일본  | 8,990  | 42.7  | 5,945  | 42.1  | 2,258          | 16.6          | ▽62.0 | ▽49.9 |
|       | 중국  | 595    | 2.8   | 1,062  | 7.5   | 515            | 3.8           | ▽51.5 | ▽7.0  |
|       | 대만  | 835    | 4.0   | 1,026  | 7.3   | 1,298          | 9.6           | 26.5  | 24.7  |
|       | 태국  | 581    | 2.8   | 609    | 4.3   | 943            | 6.9           | 54.8  | 27.4  |
|       | 홍콩  | 710    | 3.4   | 516    | 3.7   | 451            | 3.3           | ▽12.6 | ▽20.3 |
|       | 기타  | 1,262  | 6.0   | 1,071  | 7.6   | 1,247          | 9.2           | 16.4  | ▽0.6  |
|       | 소계  | 12,973 | 61.7  | 10,229 | 72.4  | 6,712          | 49.4          | ▽34.4 | ▽28.1 |
| 북미    | 미국  | 3,120  | 14.8  | 811    | 5.7   | 1,421          | 10.5          | 75.2  | ▽32.5 |
|       | 기타  | 15     | 0.1   | 80     | 0.6   | -              | -             | -     | -     |
|       | 소계  | 3,135  | 14.9  | 891    | 6.3   | 1,421          | 10.5          | 59.5  | ▽32.7 |
| 남미    |     | 165    | 0.8   | 144    | 1.0   | 158            | 1.2           | 9.7   | ▽2.1  |
| 유럽    | 프랑스 | 1,505  | 7.2   | 835    | 5.9   | 1,782          | 13.1          | 113.4 | 8.8   |
|       | 독일  | 729    | 3.5   | 587    | 4.2   | 877            | 6.5           | 49.4  | 9.7   |
|       | 기타  | 1,906  | 9.1   | 951    | 6.7   | 1,859          | 13.7          | 95.5  | ▽1.2  |
|       | 소계  | 4,140  | 19.7  | 2,373  | 16.8  | 4,518          | 33.3          | 90.4  | 4.5   |
| 오세아니아 |     | 112    | 0.5   | 228    | 1.6   | 207            | 1.5           | ▽9.2  | 35.9  |
| 아프리카  |     | 0.6    | 0.003 | 4.6    | 0.03  | 3              | 0.02          | ▽34.8 | 123.6 |
| 기타    |     | 511    | 2.4   | 252    | 1.8   | 564            | 4.2           | 123.8 | 5.1   |
| 합계    |     | 21,037 | 100.0 | 14,122 | 100.0 | 13,583         | 100.0         | ▽3.8  | ▽19.6 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

영화산업 수입액이 가장 많은 지역은 북미로 4,208만 달러(78.8%)로 전년대비 33.9%, 연평균 13.9% 감소한 것으로 나타났다. 뒤를 이어 유럽이 503만 달러(9.4%)로 전년대비 72.0% 증가했으며, 연평균 1.4% 증가한 것으로 나타났다. 중국은 175만 달러(3.3%)로 전년대비 50.4%, 연평균 50.9% 감소했다.

〈표 4-5-15〉 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액    |        |        |       |             |            |
|-----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
|     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국  | 7,262  | 3,534  | 1,754  | 3.3   | ▽50.4       | ▽50.9      |
| 일본  | 9,277  | 1,738  | 1,229  | 2.3   | ▽29.3       | ▽63.6      |
| 동남아 | 358    | 399    | 78     | 0.1   | ▽80.5       | ▽53.3      |
| 북미  | 56,729 | 63,656 | 42,085 | 78.8  | ▽33.9       | ▽13.9      |
| 유럽  | 4,896  | 2,929  | 5,038  | 9.4   | 72.0        | 1.4        |
| 기타  | 253    | 1,390  | 3,190  | 6.0   | 129.5       | 255.1      |
| 전체  | 78,775 | 73,646 | 53,374 | 100.0 | ▽27.5       | ▽17.7      |

## 5.4 영화산업 종사자 현황

2010년 영화산업 전체 종사자 수는 3만 561명으로 전년대비 9.0%, 연평균 23.9% 증가한 것으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 2008년에 1만 9,908명에서 2009년에 2만 8,041명으로 증가했으며, 2010년에 3만 561명으로 계속 증가했다.

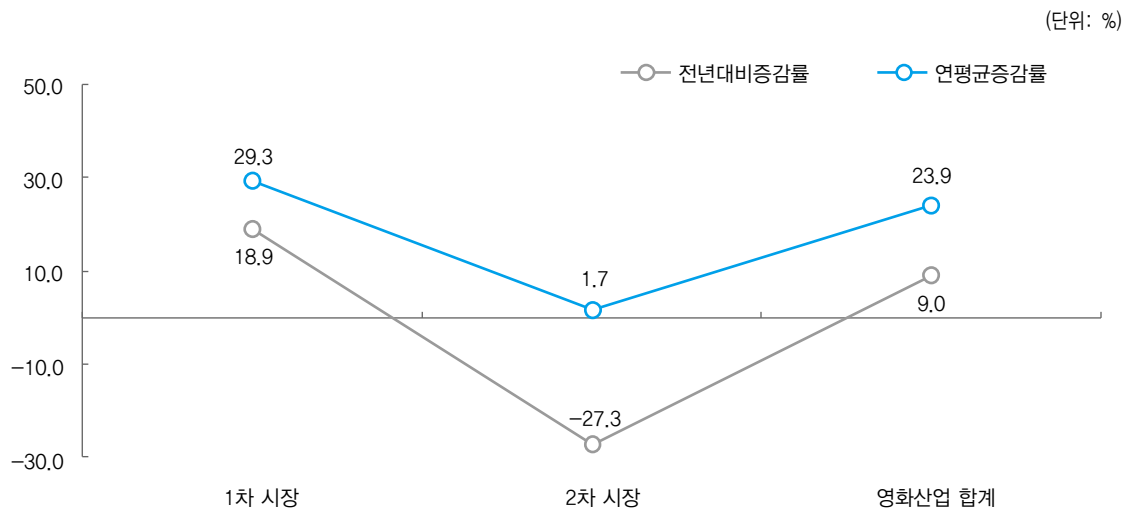
1차 시장 종사자 수는 2만 6,179명(85.7%)으로 전년대비 18.9%, 연평균 29.3% 증가했으며, 2차 시장 종사자 수는 4,382명(14.3%)으로 전년대비 27.3% 감소했으나 연평균 1.7% 증가한 것으로 나타났다. 업종 소분류별로 종사자 수를 살펴보면 극장 상영이 1만 8,158명(59.4%)으로 가장 많은 수가 종사하고 있고 전년대비 20.0%, 연평균 32.7% 증가했다. DVD/VHS 제작의 경우 85명(0.3%)으로 전년대비 60.4%의 높은 증가세를 보이고 있으나 연평균은 35.6% 감소한 것으로 나타났다. DVD/VHS 상영은 827명(2.7%)이며 전년대비 58.3%, 연평균 39.6% 감소한 것으로 나타났다. 또한 DVD/VHS 대여는 2,413명(7.9%)으로 전년대비 13.7% 감소했으며 연평균은 40.3% 증가했고, 제작 지원은 1,822명(6.0%)으로 전년대비 6.1%, 연평균 24.5% 증가했다. 즉, 영화산업 종사자들 중 극장 상영에 종사하고 있는 비중이 높은 것으로 나타났으며, 극장 상영을 제외한 영화산업 종사자의 비중은 매우 미미했다.

〈표 4-5-16〉 영화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류     | 소분류        | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1차 시장   | 투자 조합      | 80     | 126    | 195    | 0.6   | 54.8        | 56.1       |
|         | 제작         | 1,847  | 2,221  | 2,810  | 9.2   | 26.5        | 23.3       |
|         | 수입         | 644    | 696    | 799    | 2.6   | 14.8        | 11.4       |
|         | 제작 지원      | 1,176  | 1,717  | 1,822  | 6.0   | 6.1         | 24.5       |
|         | 배급         | 1,043  | 1,310  | 1,543  | 5.1   | 17.8        | 21.6       |
|         | 극장 상영      | 10,309 | 15,128 | 18,158 | 59.4  | 20.0        | 32.7       |
|         | 홍보 및 마케팅   | 569    | 817    | 852    | 2.8   | 4.3         | 22.4       |
|         | 소계         | 15,668 | 22,015 | 26,179 | 85.7  | 18.9        | 29.3       |
| 2차 시장   | DVD/VHS 제작 | 205    | 53     | 85     | 0.3   | 60.4        | ▽35.6      |
|         | DVD/VHS 도매 | 233    | 132    | 45     | 0.1   | ▽65.9       | ▽56.1      |
|         | DVD/VHS 소매 | 207    | 600    | 468    | 1.5   | ▽22.0       | 50.4       |
|         | DVD/VHS 대여 | 1,226  | 2,796  | 2,413  | 7.9   | ▽13.7       | 40.3       |
|         | DVD/VHS 상영 | 2,270  | 1,985  | 827    | 2.7   | ▽58.3       | ▽39.6      |
|         | 온라인 상영     | 99     | 460    | 544    | 1.8   | 18.3        | 134.4      |
|         | 소계         | 4,240  | 6,026  | 4,382  | 14.3  | ▽27.3       | 1.7        |
| 영화산업 합계 | 19,908     | 28,041 | 30,561 | 100.0  | 9.0   | 23.9        |            |

〈그림 4-5-7〉 영화산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

한편, 영화산업 종사자를 위한 정부차원의 제도는 여전히 미미하며, 이러한 제도의 필요성이 대두되고 있다. 영화산업 인력은 제작편수 단위로 고용이 이루어지며 상시 고용상태가 아닌, 고용과 실업을 반복하는 특수성을 가지고 있기 때문에 그들을 위한 실업급여제도 등과 같은 정부차원의 제도가 필요할 것으로 생각된다. 또한 영화산업 내의 성과배분 시스템의 개선을 통하여 상생할 수 있는 시스템이 필요하다. 이러한 제도들과 개선과 정책들은 영화산업 종사자가 자신의 역량을 발휘할 수 있도록 만들며, 궁극적으로는 영화산업의 경쟁력 강화에 이바지할 수 있을 것이다.

제4부 콘텐츠산업조사 부문별 분석  
1부 콘텐츠산업조사 부문별 분석

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 5.4.1 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 영화산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 종사자 수가 1만 5,532명으로 전체 영화산업 종사자의 50.8%를 차지하였으며, 다음으로 1억 원 미만 종사자 수가 6,282명으로 20.6%의 비중을 차지하였다. 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 5,482명으로 17.9%, 100억 원 이상 사업체의 종사자 수는 3,265명으로 10.7%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다.

〈표 4-5-17〉 영화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 투자 조합      |        | 32      | 13         | 106          | 44        | 195    |
| 제작         |        | 1,226   | 627        | 655          | 302       | 2,810  |
| 수입         |        | 85      | 25         | 585          | 104       | 799    |
| 제작 지원      |        | 41      | 789        | 926          | 66        | 1,822  |
| 배급         |        | 3       | 196        | 325          | 1,019     | 1,543  |
| 극장 상영      |        | 1,336   | 3,072      | 12,080       | 1,670     | 18,158 |
| 홍보 및 마케팅   |        | 24      | 233        | 595          | -         | 852    |
| DVD/VHS 제작 |        | -       | -          | 25           | 60        | 85     |
| DVD/VHS 도매 |        | -       | 13         | 32           | -         | 45     |
| DVD/VHS 소매 |        | 384     | 84         | -            | -         | 468    |
| DVD/VHS 대여 |        | 2,413   | -          | -            | -         | 2,413  |
| DVD/VHS 상영 |        | 722     | 105        | -            | -         | 827    |
| 온라인 상영     |        | 16      | 325        | 203          | -         | 544    |
| 합계         |        | 6,282   | 5,482      | 15,532       | 3,265     | 30,561 |
| 비중(%)      |        | 20.6    | 17.9       | 50.8         | 10.7      | 100.0  |

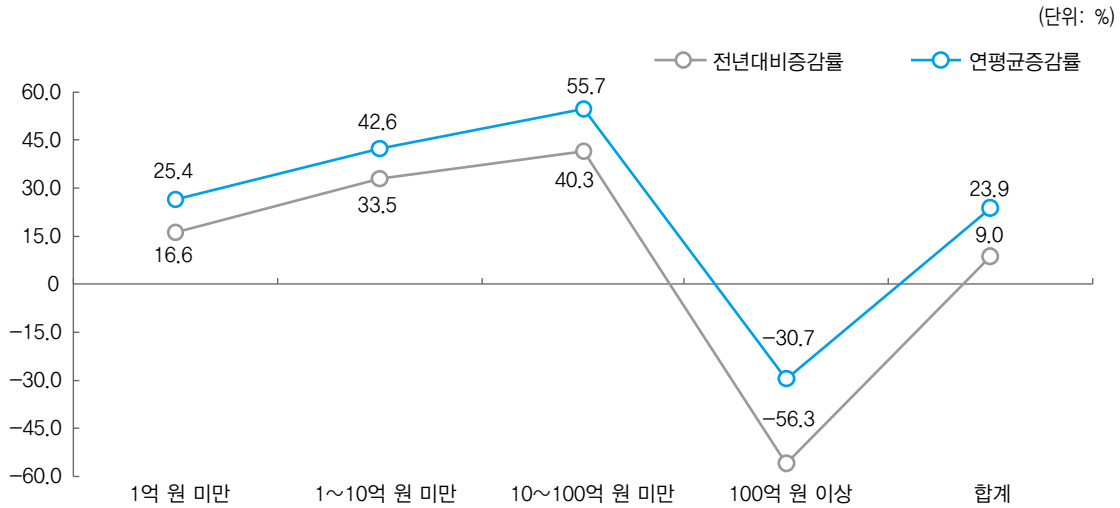
연도별로 보면 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 전년대비 33.5%, 연평균 42.6% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 종사자 수는 전년대비 40.3%, 연평균 55.7% 증가하면서 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 1억 원 미만은 전년대비 16.6%, 연평균 25.4% 증가했으며, 이외는 다르게 100억 원 이상의 종사자 수는 전년대비 56.3%, 연평균 30.7% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-5-18〉 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년      |        | 3,997   | 2,694      | 6,410        | 6,807     | 19,908 |
| 2009년      |        | 5,389   | 4,105      | 11,072       | 7,475     | 28,041 |
| 2010년      |        | 6,282   | 5,482      | 15,532       | 3,265     | 30,561 |
| 전년대비증감률(%) |        | 16.6    | 33.5       | 40.3         | ▽56.3     | 9.0    |
| 연평균증감률(%)  |        | 25.4    | 42.6       | 55.7         | ▽30.7     | 23.9   |

〈그림 4-5-8〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.4.2 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 영화산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 종사자 수가 1만 2,536명으로 전체 영화산업 종사자의 41.0%를 차지하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 많은 것으로 나타났다. 다음으로 100인 이상 규모 사업체 종사자 수가 6,219명으로 20.3%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하는 5,599명으로 18.3%의 비중을, 1인 이상 4인 이하는 4,592명으로 15.0%, 5인 이상 9인 이하는 1,615명으로 5.3%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-5-19〉 영화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 업종         | 종사자 규모 |       |        |        |         |        |
|------------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
|            | 1~4인   | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
| 투자 조합      | 3      | 70    | 122    | -      | -       | 195    |
| 제작         | 725    | 642   | 909    | 534    | -       | 2,810  |
| 수입         | 103    | 27    | 589    | 80     | -       | 799    |
| 제작 지원      | 44     | 234   | 851    | 693    | -       | 1,822  |
| 배급         | 28     | 86    | 544    | 329    | 556     | 1,543  |
| 극장 상영      | 59     | 226   | 8,385  | 3,825  | 5,663   | 18,158 |
| 홍보 및 마케팅   | 45     | 36    | 771    | -      | -       | 852    |
| DVD/VHS 제작 | -      | 6     | 79     | -      | -       | 85     |
| DVD/VHS 도매 | -      | 45    | -      | -      | -       | 45     |
| DVD/VHS 소매 | 326    | 142   | -      | -      | -       | 468    |
| DVD/VHS 대여 | 2,413  | -     | -      | -      | -       | 2,413  |
| DVD/VHS 상영 | 827    | -     | -      | -      | -       | 827    |
| 온라인 상영     | 19     | 101   | 286    | 138    | -       | 544    |
| 합계         | 4,592  | 1,615 | 12,536 | 5,599  | 6,219   | 30,561 |
| 비중(%)      | 15.0   | 5.3   | 41.0   | 18.3   | 20.3    | 100.0  |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 **영화산업**
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 보면 50인 이상 99인 이하는 2009년엔 감소하였으나 2010년 크게 증가하여 전년대비 184.8%, 연평균 41.6% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상은 전년대비 16.3% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균은 4.2% 증가했다. 또한 5인 이상 9인 이하는 전년대비 43.6% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균은 10.4% 증가한 것으로 조사되었다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 9.5%, 연평균 45.2% 증가했으며, 1인 이상 4인 이하는 전년대비 5.9%, 연평균 5.5% 증가한 것으로 조사되었다.

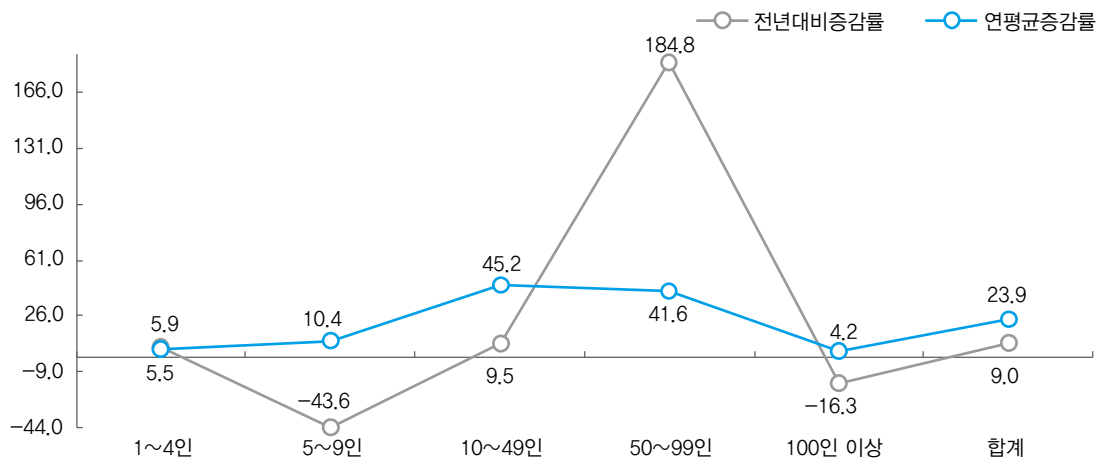
〈표 4-5-20〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년 |            | 4,123 | 1,324 | 5,946  | 2,791  | 5,724   | 19,908 |
| 2009년 |            | 4,336 | 2,864 | 11,449 | 1,966  | 7,426   | 28,041 |
| 2010년 |            | 4,592 | 1,615 | 12,536 | 5,599  | 6,219   | 30,561 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.9   | ▽43.6 | 9.5    | 184.8  | ▽16.3   | 9.0    |
|       | 연평균증감률(%)  | 5.5   | 10.4  | 45.2   | 41.6   | 4.2     | 23.9   |

〈그림 4-5-9〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 5.4.3 영화산업 지역별 종사자 현황

2010년 영화산업 지역별 종사자 현황을 보면 전체 종사자 중 서울에 전체의 67.3%인 2만 569명이 종사하고 있는 것으로 나타났으며, 경기도에는 4,639명(15.2%)이 종사하고 있는 것으로 조사되었다. 서울과 경기도를 제외한 다른 지역의 종사자 수의 합은 전체 지역 종사자 수의 10.0%를 넘지 못하여 지역 간 불균형이 있는 것을 확인할 수 있었다.

〈표 4-5-21〉 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 지역   | 업종   | 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   |      | 195   | 2,345 | 796 | 946   | 1,480 | 12,329 | 834      | 60           | 45           | 117          | 832          | 94           | 496    | 20,569 | 67.3   |
| 6개 시 | 부산   | -     | 30    | -   | 46    | 18    | 581    | 14       | -            | -            | 21           | 113          | 84           | 8      | 915    | 3.0    |
|      | 대구   | -     | -     | -   | -     | 21    | 381    | -        | -            | -            | 8            | 62           | 42           | -      | 514    | 1.7    |
|      | 인천   | -     | -     | -   | -     | -     | 181    | -        | -            | -            | 21           | 82           | 42           | -      | 326    | 1.1    |
|      | 광주   | -     | 9     | -   | -     | -     | 254    | -        | -            | -            | 5            | 123          | 21           | -      | 412    | 1.3    |
|      | 대전   | -     | 11    | -   | -     | 24    | 236    | -        | -            | -            | 42           | 31           | 52           | -      | 396    | 1.3    |
|      | 울산   | -     | -     | -   | -     | -     | 36     | -        | -            | -            | 11           | 20           | 21           | -      | 88     | 0.3    |
|      | 소계   | -     | 50    | -   | 46    | 63    | 1,669  | 14       | -            | -            | 108          | 431          | 262          | 8      | 2,651  | 8.7    |
| 9개 도 | 경기도  | -     | 368   | 3   | 796   | -     | 2,274  | 4        | 25           | -            | 58           | 893          | 178          | 40     | 4,639  | 15.2   |
|      | 강원도  | -     | -     | -   | -     | -     | 218    | -        | -            | -            | 32           | 10           | 42           | -      | 302    | 1.0    |
|      | 충청북도 | -     | 9     | -   | -     | -     | 417    | -        | -            | -            | 42           | 21           | 21           | -      | 510    | 1.7    |
|      | 충청남도 | -     | 5     | -   | -     | -     | 72     | -        | -            | -            | 16           | 41           | 73           | -      | 207    | 0.7    |
|      | 전라북도 | -     | 6     | -   | 28    | -     | 399    | -        | -            | -            | 5            | 10           | 21           | -      | 469    | 1.5    |
|      | 전라남도 | -     | 19    | -   | 6     | -     | 181    | -        | -            | -            | 48           | 113          | 21           | -      | 388    | 1.3    |
|      | 경상북도 | -     | 4     | -   | -     | -     | 218    | -        | -            | -            | 11           | 21           | 73           | -      | 327    | 1.1    |
|      | 경상남도 | -     | 2     | -   | -     | -     | 254    | -        | -            | -            | 26           | 31           | 21           | -      | 334    | 1.1    |
|      | 제주도  | -     | 2     | -   | -     | -     | 127    | -        | -            | -            | 5            | 10           | 21           | -      | 165    | 0.5    |
|      | 소계   | -     | 415   | 3   | 830   | -     | 4,160  | 4        | 25           | -            | 243          | 1,150        | 471          | 40     | 7,341  | 24.0   |
| 합계   |      | 195   | 2,810 | 799 | 1,822 | 1,543 | 18,158 | 852      | 85           | 45           | 468          | 2,413        | 827          | 544    | 30,561 | 100.0  |

지역별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면 서울 지역의 종사자는 2008년에 9,678명에서 2009년에는 1만 6,644명으로 증가했으며 2010년에는 2만 569명으로 증가했다. 이는 전년대비 23.6%, 연평균 45.8% 증가한 수치이다. 경기도는 2008년에 3,255명, 2009년에 3,786명, 그리고 2010년에 4,639명으로 전년대비 22.5%, 연평균 19.4% 증가했다. 그리고 나머지 시·도 지역의 종사자 수 비중은 0.3%에서 3.0% 이내인 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

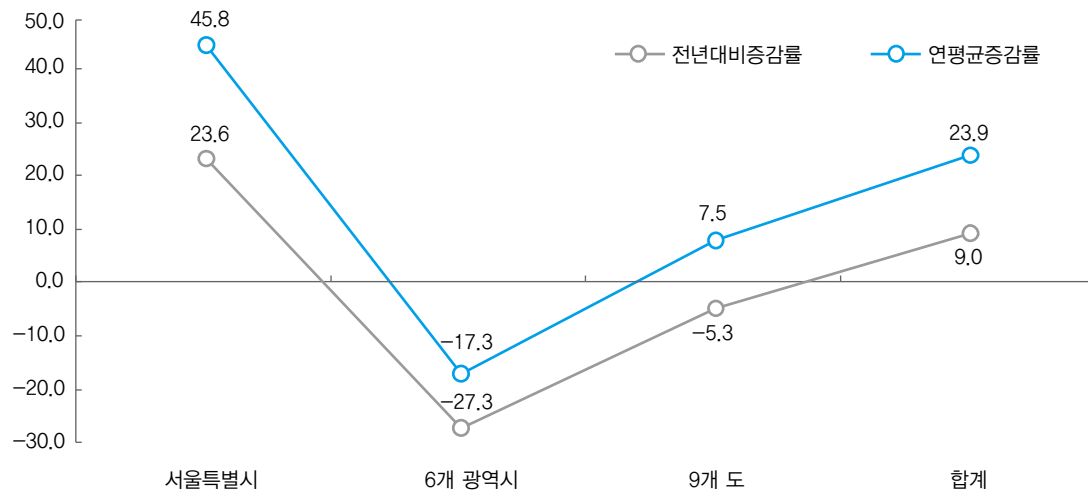
〈표 4-5-22〉 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울     | 9,678  | 16,644 | 20,569 | 23.6       | 45.8      |
|      | 부산     | 1,235  | 820    | 915    | 11.6       | ▽13.9     |
|      | 대구     | 531    | 949    | 514    | ▽45.8      | ▽1.6      |
|      | 인천     | 653    | 654    | 326    | ▽50.2      | ▽29.3     |
|      | 광주     | 711    | 707    | 412    | ▽41.7      | ▽23.9     |
|      | 대전     | 478    | 393    | 396    | 0.8        | ▽9.0      |
|      | 울산     | 264    | 121    | 88     | ▽27.3      | ▽42.3     |
|      | 소계     | 3,872  | 3,644  | 2,651  | ▽27.3      | ▽17.3     |
| 9개 도 | 경기도    | 3,255  | 3,786  | 4,639  | 22.5       | 19.4      |
|      | 강원도    | 244    | 540    | 302    | ▽44.1      | 11.3      |
|      | 충청북도   | 166    | 398    | 510    | 28.1       | 75.3      |
|      | 충청남도   | 300    | 166    | 207    | 24.7       | ▽16.9     |
|      | 전라북도   | 704    | 546    | 469    | ▽14.1      | ▽18.4     |
|      | 전라남도   | 226    | 281    | 388    | 38.1       | 31.0      |
|      | 경상북도   | 647    | 869    | 327    | ▽62.4      | ▽28.9     |
|      | 경상남도   | 691    | 994    | 334    | ▽66.4      | ▽30.5     |
|      | 제주도    | 125    | 173    | 165    | ▽4.6       | 14.9      |
|      | 소계     | 6,358  | 7,753  | 7,341  | ▽5.3       | 7.5       |
| 합계   | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 9.0    | 23.9       |           |

〈그림 4-5-10〉 영화산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출



#### 5.4.4 영화산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 영화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴본 결과 정규직이 1만 7,680명으로 전체 종사자 중 57.9%를 차지하는 것으로 나타났고, 비정규직은 1만 2,881명으로 42.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 정규직 비중이 가장 높은 업종은 DVD/VHS 도매(100%)로 나타났고, 비정규직 비중이 가장 높은 업종은 극장 상영(59.0%)로 나타났다.

〈표 4-5-23〉 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종         | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직   |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|-------|--------|
|            |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 투자 조합      |      | 187    | 95.9  | 8      | 4.1   | 195    |
| 제작         |      | 2,295  | 81.7  | 515    | 18.3  | 2,810  |
| 수입         |      | 780    | 97.6  | 19     | 2.4   | 799    |
| 제작 지원      |      | 1,396  | 76.6  | 426    | 23.4  | 1,822  |
| 배급         |      | 1,522  | 98.6  | 21     | 1.4   | 1,543  |
| 극장 상영      |      | 7,438  | 41.0  | 10,720 | 59.0  | 18,158 |
| 홍보 및 마케팅   |      | 777    | 91.2  | 75     | 8.8   | 852    |
| DVD/VHS 제작 |      | 82     | 96.5  | 3      | 3.5   | 85     |
| DVD/VHS 도매 |      | 45     | 100.0 | -      | -     | 45     |
| DVD/VHS 소매 |      | 418    | 89.3  | 50     | 10.7  | 468    |
| DVD/VHS 대여 |      | 1,756  | 72.8  | 657    | 27.2  | 2,413  |
| DVD/VHS 상영 |      | 492    | 59.5  | 335    | 40.5  | 827    |
| 온라인 상영     |      | 492    | 90.4  | 52     | 9.6   | 544    |
| 합계         |      | 17,680 | 57.9  | 12,881 | 42.1  | 30,561 |

연도별로 살펴보면 정규직은 2008년에 1만 1,195명에서 2009년에 1만 3,978명으로 증가한 후에 2010년에 1만 7,680명으로 계속 증가했다. 이는 전년대비 26.5%, 연평균 25.7% 증가한 수치이다. 비정규직은 2008년에 8,713명, 2009년에 1만 4,063명, 그리고 2010년에 1만 2,881명으로 조사되어 전년대비 8.4%로 감소, 연평균 21.6% 증가한 것으로 조사되었다.

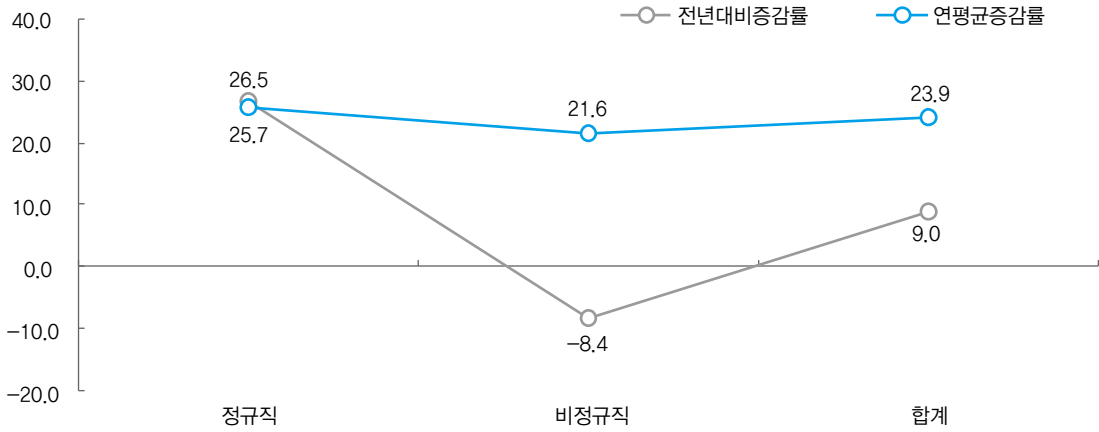
〈표 4-5-24〉 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|------|--------|--------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직   |        |
| 2008년      |      | 11,195 | 8,713  | 19,908 |
| 2009년      |      | 13,978 | 14,063 | 28,041 |
| 2010년      |      | 17,680 | 12,881 | 30,561 |
| 전년대비증감률(%) |      | 26.5   | ▽8.4   | 9.0    |
| 연평균증감률(%)  |      | 25.7   | 21.6   | 23.9   |

〈그림 4-5-11〉 영화산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 5.4.5 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 영화산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1만 894명으로 35.6%를 차지하는 것으로 나타났고, 정규직 여자는 6,786명으로 22.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 비정규직 남자는 5,722명(18.7%), 비정규직 여자는 7,159명(23.4%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-5-25〉 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종         | 남자     |        | 여자    |        | 합계    |        |       |        |        |
|------------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
|            | 정규직    |        | 비정규직  |        | 정규직   |        | 비정규직  |        |        |
|            | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |        |
| 투자 조합      | 143    | 73.3   | 8     | 4.1    | 44    | 22.6   | -     | -      | 195    |
| 제작         | 1,487  | 52.9   | 297   | 10.6   | 808   | 28.8   | 218   | 7.8    | 2,810  |
| 수입         | 488    | 61.1   | 16    | 2.0    | 292   | 36.5   | 3     | 0.4    | 799    |
| 제작 지원      | 1,116  | 61.3   | 235   | 12.9   | 280   | 15.4   | 191   | 10.5   | 1,822  |
| 배급         | 786    | 50.9   | -     | -      | 736   | 47.7   | 21    | 1.4    | 1,543  |
| 극장 상영      | 4,530  | 24.9   | 4,652 | 25.6   | 2,908 | 16.0   | 6,068 | 33.4   | 18,158 |
| 홍보 및 마케팅   | 197    | 23.1   | 18    | 2.1    | 580   | 68.1   | 57    | 6.7    | 852    |
| DVD/VHS 제작 | 52     | 61.2   | -     | -      | 30    | 35.3   | 3     | 3.5    | 85     |
| DVD/VHS 도매 | 37     | 82.2   | -     | -      | 8     | 17.8   | -     | -      | 45     |
| DVD/VHS 소매 | 346    | 73.9   | 22    | 4.7    | 72    | 15.4   | 28    | 6.0    | 468    |
| DVD/VHS 대여 | 1,082  | 44.8   | 292   | 12.1   | 674   | 27.9   | 365   | 15.1   | 2,413  |
| DVD/VHS 상영 | 303    | 36.6   | 149   | 18.0   | 189   | 22.9   | 186   | 22.5   | 827    |
| 온라인 상영     | 327    | 60.1   | 33    | 6.1    | 165   | 30.3   | 19    | 3.5    | 544    |
| 합계         | 10,894 | 35.6   | 5,722 | 18.7   | 6,786 | 22.2   | 7,159 | 23.4   | 30,561 |

연도에 따른 증감율을 살펴보면 정규직 남자는 전년대비 27.3%, 연평균 22.6% 증가했고, 정규직 여자는 전년대비 25.2%, 연평균 31.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 전년대비 3.2% 감소했고 연평균 21.4% 증가했으며, 비정규직 여자는 전년대비 12.2% 감소했고 연평균 21.7% 증가했다.

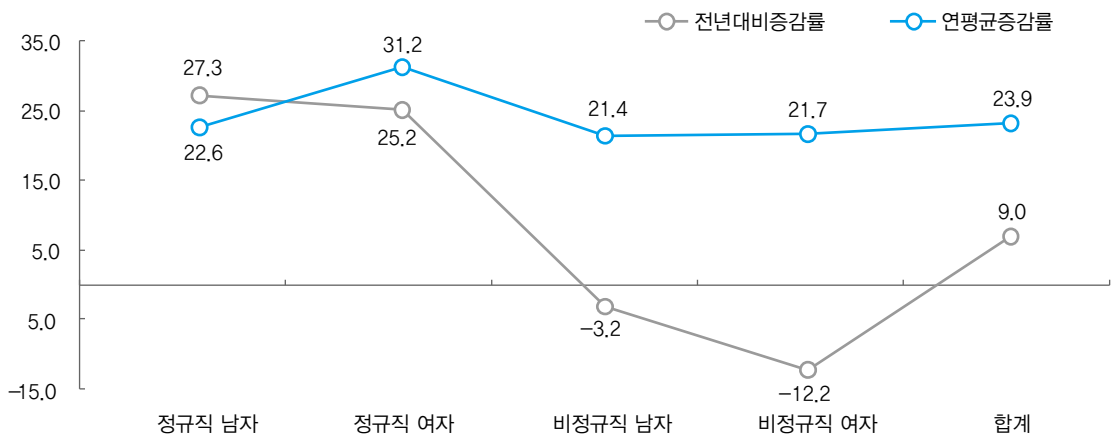
〈표 4-5-26〉 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 |       | 종사자 수 |       | 합계     |      |    |
|------------|--------|-------|-------|-------|--------|------|----|
|            |        |       | 정규직   |       |        | 비정규직 |    |
|            | 남자     | 여자    | 남자    | 여자    |        | 남자   | 여자 |
| 2008년      | 7,253  | 3,942 | 3,881 | 4,832 | 19,908 |      |    |
| 2009년      | 8,558  | 5,420 | 5,910 | 8,153 | 28,041 |      |    |
| 2010년      | 10,894 | 6,786 | 5,722 | 7,159 | 30,561 |      |    |
| 전년대비증감률(%) | 27.3   | 25.2  | ▽3.2  | ▽12.2 | 9.0    |      |    |
| 연평균증감률(%)  | 22.6   | 31.2  | 21.4  | 21.7  | 23.9   |      |    |

〈그림 4-5-12〉 영화산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 **영화산업**
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 5.4.6 영화산업 성별 종사자 현황

2010년 영화산업의 성별 종사자 현황을 보면 남자는 1만 6,616명으로 영화산업 종사자 중 54.4%를 차지하는 것으로 나타났고, 여자는 1만 3,945명으로 나타났다.

〈표 4-5-27〉 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종         | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계     |
|------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
|            |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 투자 조합      |   | 151    | 77.4  | 44     | 22.6  | 195    |
| 제작         |   | 1,784  | 63.5  | 1,026  | 36.5  | 2,810  |
| 수입         |   | 504    | 63.1  | 295    | 36.9  | 799    |
| 제작 지원      |   | 1,351  | 74.1  | 471    | 25.9  | 1,822  |
| 배급         |   | 786    | 50.9  | 757    | 49.1  | 1,543  |
| 극장 상영      |   | 9,182  | 50.6  | 8,976  | 49.4  | 18,158 |
| 홍보 및 마케팅   |   | 215    | 25.2  | 637    | 74.8  | 852    |
| DVD/VHS 제작 |   | 52     | 61.2  | 33     | 38.8  | 85     |
| DVD/VHS 도매 |   | 37     | 82.2  | 8      | 17.8  | 45     |
| DVD/VHS 소매 |   | 368    | 78.6  | 100    | 21.4  | 468    |
| DVD/VHS 대여 |   | 1,374  | 56.9  | 1,039  | 43.1  | 2,413  |
| DVD/VHS 상영 |   | 452    | 54.7  | 375    | 45.3  | 827    |
| 온라인 상영     |   | 360    | 66.2  | 184    | 33.8  | 544    |
| 합계         |   | 16,616 | 54.4  | 13,945 | 45.6  | 30,561 |

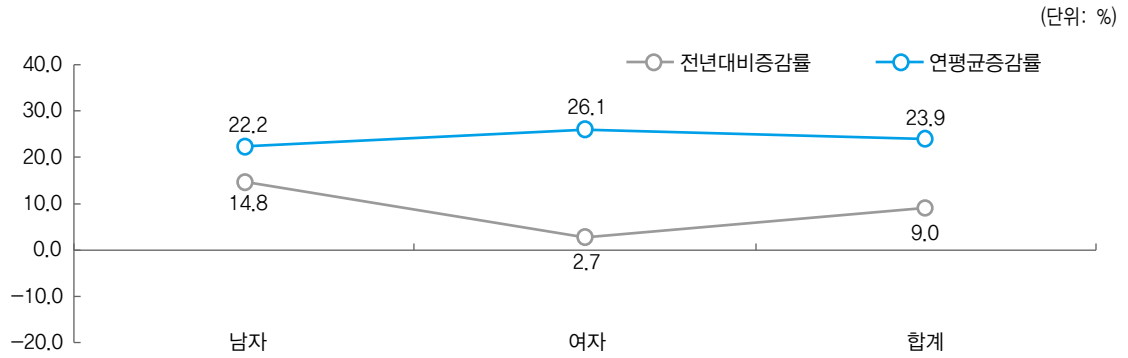
증감율을 보면 남자는 2008년에 1만 1,134명에서 2009년에 1만 4,468명으로 증가한 후 2010년에는 1만 6,616명으로 지속적으로 증가했다. 이는 전년대비 14.8%, 연평균 22.2% 증가한 수치이다. 여자는 2008년에 8,774명, 2009년에는 1만 3,573명, 그리고 2010년에는 1만 3,945명으로 조사되어 전년대비 2.7% 증가, 연평균 26.1% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 4-5-28〉 영화산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2008년      |   | 11,134 | 8,774  | 19,908 |
| 2009년      |   | 14,468 | 13,573 | 28,041 |
| 2010년      |   | 16,616 | 13,945 | 30,561 |
| 전년대비증감률(%) |   | 14.8   | 2.7    | 9.0    |
| 연평균증감률(%)  |   | 22.2   | 26.1   | 23.9   |

<그림 4-5-13> 영화산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 06

## 애니메이션산업

〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

| 중분류            | 소분류                      | 분류체계 정의                               |
|----------------|--------------------------|---------------------------------------|
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               | 창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)                |
|                | 애니메이션 하청제작               | 애니메이션 외주제작, 재하청                       |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    | 인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작                   |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   | 극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅 |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스                   |

\* 애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련했다.

- 애니메이션 제작업: 애니메이션 창작제작, 애니메이션 하청제작, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작
- 애니메이션 유통 및 배급업: 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
- 온라인 애니메이션 유통업은 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

## 6.1 애니메이션산업 전체 요약

2010년 애니메이션산업의 사업체 수는 308개이며, 종사자는 4,349명으로 나타났다. 매출액은 애니메이션 극장 매출액과 애니메이션 창작제작업 매출액 증가에 따라 5,143억 원으로 나타났으며, 부가가치액은 2,171억 원, 부가가치율은 42.20%로 조사되었다. 수출액은 9,682만 달러이며, 수입액은 695만 달러인 것으로 조사되었다.

애니메이션산업은 2005년 200개 사업체에서 2010년 308개 사업체로 증가해 연평균증감률은 9.0%로 나타났다. 매출액은 2005년 2,338억 원에서 2010년 5,143억 원으로 약 2.2배 증가했다. 부가가치액은 2005년 422억 원에서 2010년 2,171억 원으로 38.8% 증가했다. 이는 애니메이션산업이 고부가가치 산업으로 전환되고 있음을 나타내고 있으며, 성장가능성이 매우 높은 산업임을 보여주는 것이다.

과거의 애니메이션산업은 OEM 방식으로 해외 애니메이션 작품에 참여했으나, 기술력은 해외 어느 나라와 견주어도 손색이 없을 정도로 발전했다. 그간 기획력과 시나리오의 부족으로 OEM 방식을 벗어 나지 못하고 있었으나, 최근 몇 년간 국제경쟁력을 갖춘 기술력에 뛰어난 기획력, 탄탄한 시나리오, 정부 및 지방자치단체의 적극적인 지원이 더해지면서 국내 창작 애니메이션은 양적으로나 질적으로 큰

성장을 이루고 있다. 여기에 TV 애니메이션 위주의 제작에서 벗어나 극장용 애니메이션과 애니메이션을 기반으로 한 교육용 애플리케이션을 제작하는 등 다양한 형태로 분화하며 발전하고 있다.

〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 총괄<sup>121)</sup>

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 200          | 3,580        | 233,855       | 42,214          | 18.05        | 78,429        | 5,458         |
| 2006년      | 260          | 3,412        | 288,564       | 70,333          | 30.96        | 66,834        | 5,095         |
| 2007년      | 283          | 3,847        | 311,166       | 122,506         | 39.37        | 72,770        | 8,148         |
| 2008년      | 276          | 3,924        | 404,760       | 167,287         | 41.33        | 80,583        | 6,132         |
| 2009년      | 289          | 4,170        | 418,570       | 175,213         | 41.86        | 89,651        | 7,397         |
| 2010년      | 308          | 4,349        | 514,399       | 217,101         | 42.20        | 96,827        | 6,951         |
| 전년대비증감률(%) | 6.6          | 4.3          | 22.9          | 23.9            | -            | 8.0           | ▽6.0          |
| 연평균증감률(%)  | 9.0          | 4.0          | 17.1          | 38.8            | -            | 4.3           | 5.0           |

애니메이션산업은 1인당 평균 매출액이 8,400만 원이며, 사업체당 평균 매출액은 11억 9,200만 원으로 나타났다. 애니메이션 제작업의 1인당 평균 매출액은 8,300만 원이며, 이 중 애니메이션 창작제작업은 1억 원, 애니메이션 하청제작업은 6,300만 원으로 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 1인당 평균 매출액이 약 3,700만 원 더 높은 것으로 나타났다. 사업체당 평균 매출액 또한 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 약 1억 2,700만 원 더 높은 것으로 분석되었다. 하청제작보다 창작제작이 더 높은 매출구조를 가지고 있는 것으로 나타났는데, 이는 애니메이션 총량제의 실시에 따른 애니메이션 창작 제작 투자의 증가가 큰 영향을 미친 것으로 분석된다. 따라서 국내 창작 애니메이션이 발전하기 위해서는 정책적 지원이 매우 중요할 것으로 판단된다.

〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황<sup>122)</sup>(2010년)

| 중분류            | 소분류                      | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|----------------|--------------------------|--------------|---------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               | 182          | 227,961       | 2,282        | 100                    | 1,253                  |
|                | 애니메이션 하청제작               | 101          | 113,695       | 1,815        | 63                     | 1,126                  |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    | 8            | 2,108         | 38           | 55                     | 264                    |
|                | 소계                       | 291          | 343,764       | 4,135        | 83                     | 1,181                  |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   | 9            | 17,948        | 121          | 148                    | 1,994                  |
|                | 소계                       | 9            | 17,948        | 121          | 148                    | 1,994                  |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 8            | 5,322         | 93           | 57                     | 665                    |
|                | 소계                       | 8            | 5,322         | 93           | 57                     | 665                    |
| 애니메이션산업 전체     |                          | 308          | 367,034       | 4,349        | 84                     | 1,192                  |

121) 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산한 부가가치액임. 2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)\*100 = 30.96

2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

122) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

## 6.2 애니메이션산업 매출액 현황

2010년 애니메이션산업 매출액은 5,143억 원으로 전년대비 22.9% 증가했으며, 연평균증감률은 12.7%로 나타났다. 업종 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,437억 원으로 전년대비 2.1% 증가했으며, 연평균 6.1% 증가하였다. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보는 179억 원으로 전년대비 9.9% 증가했으며, 연평균 7.4% 증가했다. 그러나 온라인 애니메이션 서비스업은 53억 원으로 전년대비 3.4% 감소했으며, 연평균 또한 20.4% 감소했다. 극장 매출액은 1,450억 원으로 전년대비 158.4% 증가했으며, 연평균은 44.9% 증가했다. 방송사 수출액은 22억 원으로 전년대비 41.7% 감소했으며 연평균 또한 38.8% 감소했다. 애니메이션산업의 창작제작업은 2008년 1,683억 원에서 2010년 2,279억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 추세인 반면, 애니메이션 하청제작업은 2008년 1,353억 원에서 2010년 1,136억 원으로 지속적인 감소세를 보이고 있다. 국내 애니메이션 창작제작업은 2007년을 기점으로 하청제작업의 매출규모를 능가하고 있으며, 2010년에는 약 2배 정도의 차이가 나타났다. 이전의 국내 애니메이션 창작제작은 TV 애니메이션 위주로 진행되어 왔으나, 2010년부터는 TV 애니메이션 제작과 극장 애니메이션 제작, 애플리케이션 애니메이션 제작 등으로 제작 분야가 다양해지고 있다.

국내 TV 애니메이션은 내수시장이 작기 때문에 해외 공동제작을 통한 세계시장 진출을 지속적으로 모색하고 있다. 특이점은 해외의 출판사, 완구회사, 영화 배급회사 등 과거에는 애니메이션과 직접적인 관련이 없던 기업들이 국내 애니메이션 창작제작 사업체들과의 공동제작을 선호하고 있다는 점이다. 이는 국내 애니메이션 작품들의 완성도가 높아짐에 따라 애니메이션 영상뿐만 아니라 캐릭터를 이용한 부가적인 사업의 성공 가능성도 확대되고 있기 때문인 것으로 보인다. 또한 인기 원작을 소재로 한 TV 애니메이션 제작이 점점 더 많아지고 있다. 이는 원작에 대한 인지도가 높기 때문에 투자 유치와 출판, 게임, 에듀테인먼트 등 다양한 콘텐츠산업과 연결될 수 있는 기회가 확대될 수 있기 때문이다. 이러한 가능성을 보여준 작품이 2011년에 상영된 극장용 애니메이션 <마당을 나온 암탉>이다. <마당을 나온 암탉>은 이미 100만 부 이상이 판매된 인기 동화책이 원작인데, 경기디지털진흥원의 제작지원에 힘입어 탄생한 작품이며, 200만 이상의 관객을 동원하여 흥행성공을 이루었다.

2010년 국내 극장용 애니메이션의 매출액 규모는 1,450억 원으로 대부분이 미국과 일본 애니메이션이었으나, 2011년에는 상당 부분 국내에서 창작제작한 극장 애니메이션 매출액도 포함될 것으로 보인다. 국내 하청제작 애니메이션은 창작제작 애니메이션이 성장할 수 있도록 한 원동력이라 할 수 있으나, 2007년을 기점으로 하락세를 면치 못하고 있다. 이는 2005년부터 중국의 막대한 자본과 인력이 대거 투입되기 시작하면서 국내 하청제작 애니메이션의 물량이 지속적으로 감소하고 있기 때문이며, 2008년 금융위기로 인해 일본과 미국 내에서의 신규 작품에 대한 투자가 이루어지지 않은 점도 하청제작 애니메이션 매출액 감소에 영향을 미친 것으로 볼 수 있다.



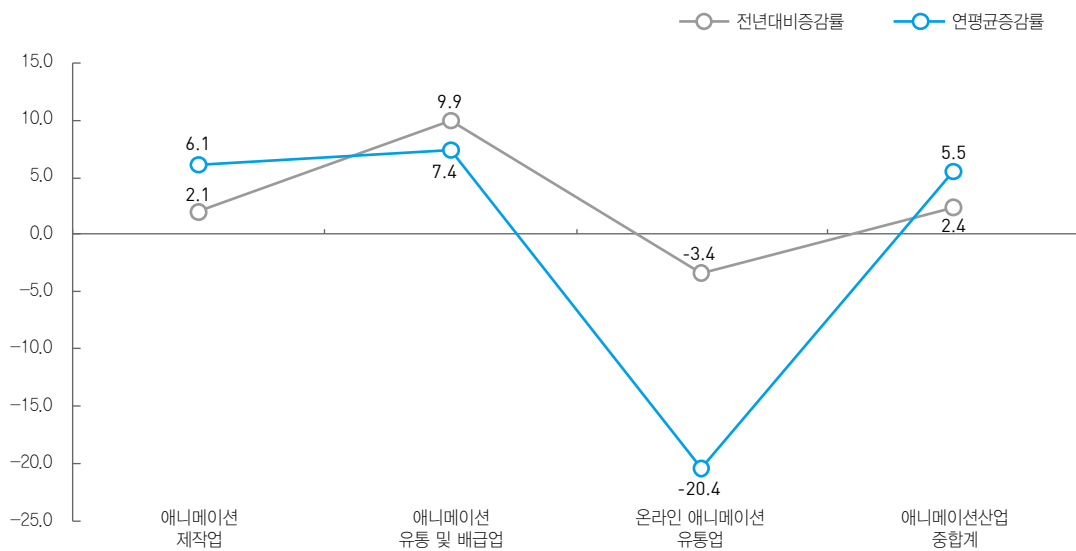
〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류            | 소분류                      | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|----------------|--------------------------|---------|---------|---------|--------|--------------|-------------|
|                |                          | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |              |             |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 44.3   | 7.6          | 16.3        |
|                | 애니메이션 하청제작               | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 22.1   | ▽7.1         | ▽8.4        |
|                | 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작     | 1,880   | 2,301   | 2,108   | 0.4    | ▽8.4         | 5.9         |
|                | 소계                       | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 66.8   | 2.1          | 6.1         |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   | 15,558  | 16,332  | 17,948  | 3.5    | 9.9          | 7.4         |
|                | 소계                       | 15,558  | 16,332  | 17,948  | 3.5    | 9.9          | 7.4         |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 8,407   | 5,509   | 5,322   | 1.0    | ▽3.4         | ▽20.4       |
|                | 소계                       | 8,407   | 5,509   | 5,322   | 1.0    | ▽3.4         | ▽20.4       |
| 종합계            |                          | 329,597 | 358,503 | 367,034 | 71.4   | 2.4          | 5.5         |
| 극장 매출액         | 극장 매출액                   | 69,052  | 56,143  | 145,077 | 28.2   | 158.4        | 44.9        |
|                | 소계                       | 69,052  | 56,143  | 145,077 | 28.2   | 158.4        | 44.9        |
| 방송사 수출액        | 방송사 수출액                  | 6,111   | 3,924   | 2,288   | 0.4    | ▽41.7        | ▽38.8       |
|                | 소계                       | 6,111   | 3,924   | 2,288   | 0.4    | ▽41.7        | ▽38.8       |
| 애니메이션산업 합계     |                          | 404,760 | 418,570 | 514,399 | 100.0  | 22.9         | 12.7        |

〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.2.1 애니메이션산업 제작업 매출액 현황

애니메이션 제작업 매출액은 3,437억 원으로 전년대비 2.1% 증가했고, 연평균증감률은 6.1%로 나타났다. 업종 소분류별로는 애니메이션 창작제작 매출액이 2,279억 원(66.3%), 애니메이션 하청제작 매출액이 1,136억 원(33.1%), 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작 매출액이 21억 원(0.6%)인 것으로 분석되었다. 애니메이션 창작제작은 2008년에 1,683억 원, 2009년에 2,119억 원, 2010년 2,279억 원으

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

로 꾸준히 증가하고 있는데, 이는 전년대비 7.6% 증가한 수치이고, 연평균증감률은 16.3%이다. 애니메이션 하청제작은 2008년 1,353억 원에서 2009년에는 1,224억 원으로 감소했고, 2010년에는 이보다 더 적은 1,136억 원으로 전년대비 7.1% 감소했다. 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작은 2008년에 18억 원에서 2009년에 23억 원으로 증가했다가 2010년에는 21억 원으로 감소했다. 애니메이션 창작제작업의 기획 및 기술력이 해외에서 인정받으면서 공동투자가 활발히 이루어지고 있으며, 이에 대한 성과도 꾸준히 나타나고 있다. 2010년 10월 4일 프랑스 칸에서 열린 'MIP Junior'에서 <캐니멀>이 국내 애니메이션 최초로 '영유아부문' 1등 작으로 선정되는 등, 국내 창작애니메이션 작품에 대한 기대감은 점점 커지고 있다. 이러한 성과가 안정적인 매출로 이어질 수 있도록 지속적인 지원이 이루어져야 할 것으로 생각된다.

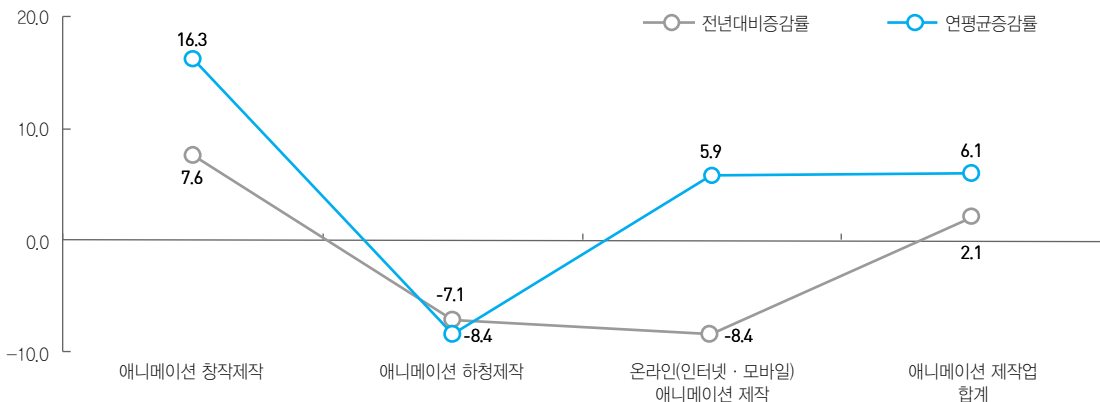
〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류                   | 매출액     |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|           |                       | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작제작            | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 66.3   | 7.6         | 16.3       |
|           | 애니메이션 하청제작            | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 33.1   | ▽7.1        | ▽8.4       |
|           | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작 | 1,880   | 2,301   | 2,108   | 0.6    | ▽8.4        | 5.9        |
|           | 합계                    | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 100.0  | 2.1         | 6.1        |

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.2.2 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 매출액 현황

애니메이션 유통 및 배급업의 매출액은 2008년 155억 원에서 2009년에는 163억 원으로, 2010년에는 179억 원으로 지속적으로 증가하고 있다. 과거에는 주로 방송국이 하청과 제작을 의뢰했기 때문에 마케팅과 홍보의 필요성이 낮았다. 그러나 애니메이션산업이 커지면서 마케팅과 홍보의 필요성이 커지고 있고, 이로 인해 유통과 배급관련 매출액이 증가하고 있다.

〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류            | 소분류                    | 매출액    |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|------------------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|                |                        | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보 | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 100.0  | 9.9         | 7.4        |
|                | 합계                     | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 100.0  | 9.9         | 7.4        |

### 6.2.3 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 매출액 현황

2010년 온라인 애니메이션 서비스업 매출액은 53억 원으로 전년대비 3.4% 감소했고, 연평균 20.4% 감소했다. 온라인 애니메이션 서비스업 매출액은 2008년 84억 원에서 2009년 55억 원으로, 2010년 다시 53억 원으로 지속적으로 감소하고 있다. 국내 영상 콘텐츠의 불법 다운로드에 대한 대책 수립과 이용자들의 인식 개선이 이루어지기 전에는 온라인 애니메이션 서비스업의 매출액 증대는 당분간 기대하기 어려울 것으로 생각된다.

〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                      | 매출액   |       |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|--------------------------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
|               |                          | 2008년 | 2009년 | 2010년 |        |             |            |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 100.0  | ▽3.4        | ▽20.4      |
|               | 합계                       | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 100.0  | ▽3.4        | ▽20.4      |

### 6.2.4 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황<sup>123)</sup>

애니메이션산업의 사업형태별 매출액을 보면 창작 및 제작이 3,223억 원으로 87.8%의 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 유통/배급으로 매출액이 329억 원, 매출 비중은 9.0%로 나타났다. 제작지원 매출액은 30억 원으로 0.8%의 비중을 보였으며, 기타는 86억 원으로 2.3%의 비중을 나타냈다. 단순복제는 매출이 발생하지 않는 것으로 나타났다. 애니메이션산업의 사업형태별 매출구조는 크게 창작 및 제작과 유통/배급으로 구분될 수 있지만, 거의 대부분의 매출은 창작 및 제작에서 발생되고 있음을 알 수 있다.

123) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종           | 사업형태                 | 창작 및 제작 | 제작지원  | 단순복제 | 유통/배급  | 기타    | 합계      |
|--------------|----------------------|---------|-------|------|--------|-------|---------|
| 애니메이션        | 창작제작                 | 213,333 | -     | -    | 10,365 | 4,263 | 227,961 |
| 애니메이션        | 하청제작                 | 107,214 | 3,093 | -    | -      | 3,388 | 113,695 |
| 온라인(인터넷·모바일) | 애니메이션 제작             | 1,847   | -     | -    | 235    | 26    | 2,108   |
| 애니메이션        | 유통, 배급 및 마케팅, 홍보     | -       | -     | -    | 17,015 | 933   | 17,948  |
| 온라인          | 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | -       | -     | -    | 5,322  | -     | 5,322   |
|              | 합계                   | 322,394 | 3,093 | -    | 32,937 | 8,610 | 367,034 |
|              | 비중(%)                | 87.8    | 0.8   | -    | 9.0    | 2.3   | 100.0   |

창작 및 제작의 2008년 매출액은 2,733억 원이었는데, 2009년 3,000억 원, 2010년에는 3,223억 원으로 증가했다. 이는 국내 창작 애니메이션의 매출액 증가에 따른 것으로 창작 및 제작 매출액도 이에 따라 증가했다. 유통/배급의 매출액은 전년대비 14.1% 감소했는데, 이는 애니메이션 작품의 국내·외 유통에 애니메이션 제작사가 직접 참여하는 경우가 적어지고 있는 추세를 반영한 것으로 판단된다.

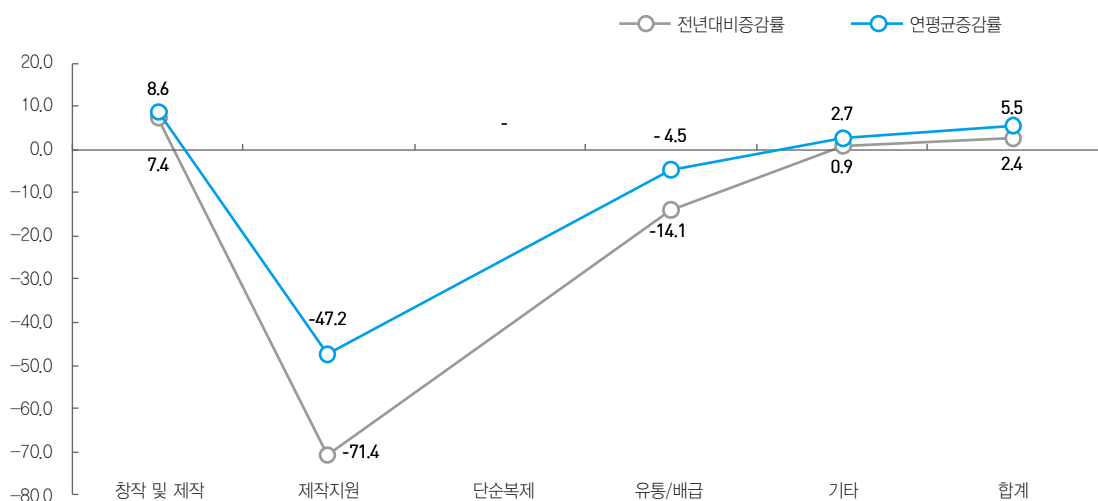
〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타    | 합계      |
|-------|------------|---------|--------|------|--------|-------|---------|
| 2008년 |            | 273,390 | 11,089 | 842  | 36,117 | 8,159 | 329,597 |
| 2009년 |            | 300,079 | 10,803 | 761  | 38,326 | 8,534 | 358,503 |
| 2010년 |            | 322,394 | 3,093  | -    | 32,937 | 8,610 | 367,034 |
|       | 전년대비증감률(%) | 7.4     | ▽71.4  | -    | ▽14.1  | 0.9   | 2.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 8.6     | ▽47.2  | -    | ▽4.5   | 2.7   | 5.5     |

〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.5 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황<sup>124)</sup>

2010년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면 10~100억 원 미만의 사업체 매출액이 2,209억 원으로 전체 매출액에서 가장 높은 60.2%의 비중을 차지했다. 100억 원 이상 사업체의 매출액은 725억 원이며, 전체 매출액의 19.8%로 나타났다. 1~10억 원 미만의 사업체 매출액은 698억 원으로 19.0%의 비중을 나타냈으며, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 37억 원으로 1.0%의 비중을 보였다. 애니메이션 창작제작 100억 원 이상의 사업체 매출액은 전년대비 약 47억 원 정도 증가하였다. 애니메이션 하청제작 100억 원 이상 사업체 매출액은 전년에 429억 원이었으나, 2010년에는 100억 원 이상 매출을 발생시킨 사업체는 없는 것으로 나타났다. 이처럼 하청제작의 매출이 감소하고 있고, 대형 하청제작 사업체들도 하청제작에서 창작제작으로 전환하고 있다.

〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                       | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|--------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 애니메이션 창작제작               |        | 2,078   | 28,995     | 124,361      | 72,527    | 227,961 |
| 애니메이션 하청제작               |        | 998     | 33,847     | 78,850       | -         | 113,695 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    |        | 35      | 2,073      | -            | -         | 2,108   |
| 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   |        | 339     | 2,487      | 15,122       | -         | 17,948  |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) |        | 308     | 2,436      | 2,578        | -         | 5,322   |
| 합계                       |        | 3,758   | 69,838     | 220,911      | 72,527    | 367,034 |
| 비중(%)                    |        | 1.0     | 19.0       | 60.2         | 19.8      | 100.0   |

연도별로 매출액 규모별 매출액 현황을 살펴보면, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 2009년 대비 31.6% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 1~10억 원 미만 사업체의 매출액은 전년대비 5.4% 감소하였으며, 10~100억 원 미만 사업체의 매출액은 29.1% 증가했다.

〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

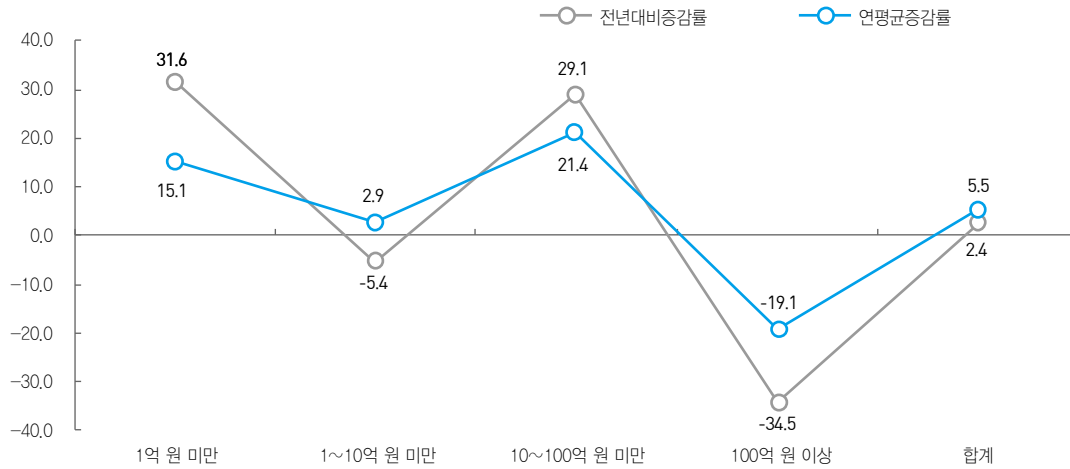
(단위: 백만 원)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년      |        | 2,835   | 65,995     | 149,821      | 110,946   | 329,597 |
| 2009년      |        | 2,855   | 73,857     | 171,100      | 110,691   | 358,503 |
| 2010년      |        | 3,758   | 69,838     | 220,911      | 72,527    | 367,034 |
| 전년대비증감률(%) |        | 31.6    | ▽5.4       | 29.1         | ▽34.5     | 2.4     |
| 연평균증감률(%)  |        | 15.1    | 2.9        | 21.4         | ▽19.1     | 5.5     |

124) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.2.6 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황<sup>125)</sup>

2010년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액은 10~49인 규모가 1,851억 원으로 전체 매출액의 50.4%로 가장 컸다. 50~99인은 749억 원이며, 이는 20.4%의 비중이다. 5~9인은 624억 원으로 17.0%를 차지하며, 1~4인은 444억 원으로 전체 중 12.1%의 비중을 나타내고 있다. 애니메이션산업이 과거 하청제작 위주의 산업에서 창작제작 산업으로 전환되면서, 하청제작만을 하던 대형 사업체들의 인력이 지속적으로 창작제작으로 이직하거나, 또는 대형 사업체들이 소형화되고 있는 상황이다. 이에 따라 대형 하청제작 사업체가 감소하고 있다. 또한 창작 애니메이션 사업자는 제작인력의 고용이 필요한 작품을 제작하기도 하지만, 프리랜서 또는 하청제작 사업체를 활용하기도 하기 때문에 많은 종사자를 고용하지 않는 편이다. 이에 따라 창작제작을 하는 중소형 및 소형 사업체는 꾸준히 증가하고 있으며, 하청제작 사업체들도 중소형 위주로 전환되고 있는 시점이다.

〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                      | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인 | 100인 이상 | 합계      |
|-------------------------|--------|--------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작             |        | 27,100 | 38,482 | 105,511 | 56,868 | -       | 227,961 |
| 애니메이션 하청 제작             |        | 12,176 | 14,975 | 68,440  | 18,104 | -       | 113,695 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작   |        | 452    | 1,656  | -       | -      | -       | 2,108   |
| 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보  |        | 2,826  | 3,945  | 11,177  | -      | -       | 17,948  |
| 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일) |        | 1,887  | 3,435  | -       | -      | -       | 5,322   |
| 합계                      |        | 44,441 | 62,493 | 185,128 | 74,972 | -       | 367,034 |
| 비중(%)                   |        | 12.1   | 17.0   | 50.4    | 20.4   | -       | 100.0   |

125) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

연도별로 매출액을 보면 1~4인 매출액은 전년대비 15.5% 증가, 5~9인 매출액은 전년대비 24.1% 증가, 10~49인 매출액은 전년대비 12.4% 증가하였으나, 50~99인 매출액은 전년대비 20% 감소한 것으로 나타났다. 50~99인 매출액이 감소한 주요 요인으로는 하청제작 사업체들의 매출액 감소로 판단된다.

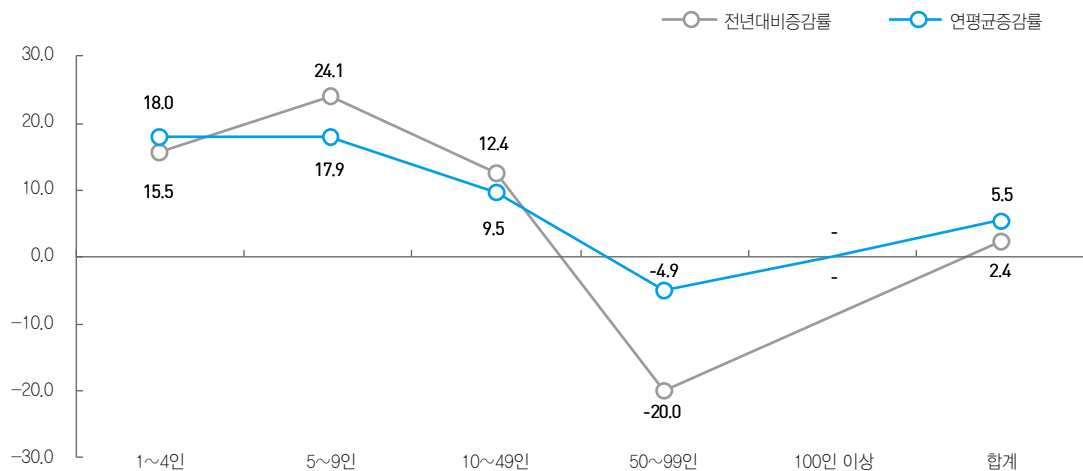
〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인 | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|--------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 2008년 |            | 31,938 | 44,966 | 154,276 | 82,851 | 15,566  | 329,597 |
| 2009년 |            | 38,461 | 50,345 | 164,656 | 93,699 | 11,342  | 358,503 |
| 2010년 |            | 44,441 | 62,493 | 185,128 | 74,972 | -       | 367,034 |
|       | 전년대비증감률(%) | 15.5   | 24.1   | 12.4    | ▽20.0  | -       | 2.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 18.0   | 17.9   | 9.5     | ▽4.9   | -       | 5.5     |

〈그림 4-6-5〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.2.7 애니메이션산업 지역별 매출액 현황<sup>126)</sup>

2010년 애니메이션산업에서 서울 지역 매출액이 2,475억 원으로 전체 매출액의 약 67.4%를 차지하였다. 경기도가 627억 원으로 약 17.1%, 부산은 126억 원으로 3.5%의 비중을 나타냈다. 6개 도시의 매출액은 378억 원으로 전체 매출액의 10.3%를 차지하였다. 이는 전년대비 4.5% 증가한 것이며, 연평균 5.6% 증가한 것이다. 9개 도의 매출액은 816억 원으로 22.2%를 차지하고 있는데, 이는 전년대비 5.8% 증가한 것이며, 연평균 12.4% 증가했다.

126) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역      | 업종      | 애니메이션<br>제작업 | 애니메이션<br>유통 및 배급 | 온라인<br>애니메이션 유통업 | 합계      | 비중(%) |
|---------|---------|--------------|------------------|------------------|---------|-------|
| 6개<br>시 | 서울      | 228,515      | 14,011           | 5,020            | 247,546 | 67.4  |
|         | 부산      | 12,662       | -                | 30               | 12,692  | 3.5   |
|         | 대구      | 6,328        | -                | -                | 6,328   | 1.7   |
|         | 인천      | 4,811        | -                | -                | 4,811   | 1.3   |
|         | 광주      | 12,467       | -                | 34               | 12,501  | 3.4   |
|         | 대전      | 1,527        | -                | -                | 1,527   | 0.4   |
|         | 울산      | -            | -                | -                | -       | -     |
|         | 소계      | 37,795       | -                | 64               | 37,859  | 10.3  |
| 9개<br>도 | 경기도     | 58,577       | 3,937            | 238              | 62,752  | 17.1  |
|         | 강원도     | 7,268        | -                | -                | 7,268   | 2.0   |
|         | 충청북도    | 3,713        | -                | -                | 3,713   | 1.0   |
|         | 충청남도    | 1,728        | -                | -                | 1,728   | 0.5   |
|         | 전라북도    | 3,312        | -                | -                | 3,312   | 0.9   |
|         | 전라남도    | 233          | -                | -                | 233     | 0.1   |
|         | 경상북도    | -            | -                | -                | -       | -     |
|         | 경상남도    | 1,961        | -                | -                | 1,961   | 0.5   |
|         | 제주도     | 662          | -                | -                | 662     | 0.2   |
|         | 소계      | 77,454       | 3,937            | 238              | 81,629  | 22.2  |
| 합계      | 343,764 | 17,948       | 5,322            | 367,034          | 100.0   |       |

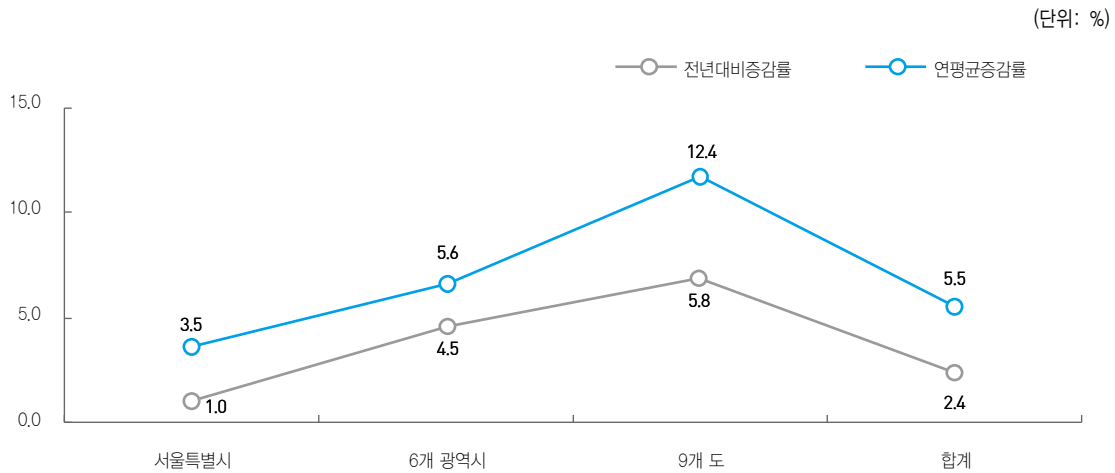
〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역      | 연도      | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개<br>시 | 서울      | 231,029 | 245,121 | 247,546 | 1.0        | 3.5       |
|         | 부산      | 11,002  | 12,318  | 12,692  | 3.0        | 7.4       |
|         | 대구      | 6,417   | 6,563   | 6,328   | ▽3.6       | ▽0.7      |
|         | 인천      | 4,889   | 4,982   | 4,811   | ▽3.4       | ▽0.8      |
|         | 광주      | 10,141  | 10,331  | 12,501  | 21.0       | 11.0      |
|         | 대전      | 1,527   | 2,040   | 1,527   | ▽25.1      | -         |
|         | 울산      | -       | -       | -       | -          | -         |
|         | 소계      | 33,976  | 36,234  | 37,859  | 4.5        | 5.6       |
| 9개<br>도 | 경기도     | 48,957  | 60,576  | 62,752  | 3.6        | 13.2      |
|         | 강원도     | 4,823   | 5,139   | 7,268   | 41.4       | 22.8      |
|         | 충청북도    | 3,454   | 3,668   | 3,713   | 1.2        | 3.7       |
|         | 충청남도    | 1,527   | 1,629   | 1,728   | 6.1        | 6.4       |
|         | 전라북도    | 3,327   | 3,328   | 3,312   | ▽0.5       | ▽0.2      |
|         | 전라남도    | 274     | 296     | 233     | ▽21.3      | ▽7.8      |
|         | 경상북도    | -       | -       | -       | -          | -         |
|         | 경상남도    | 1,711   | 1,885   | 1,961   | 4.0        | 7.1       |
|         | 제주도     | 519     | 627     | 662     | 5.6        | 12.9      |
|         | 소계      | 64,592  | 77,148  | 81,629  | 5.8        | 12.4      |
| 합계      | 329,597 | 358,503 | 367,034 | 2.4     | 5.5        |           |



<그림 4-6-6> 애니메이션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.3 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출은 2010년에 925억 원으로 나타나 전년대비 11.6% 증가했고, 연평균은 12.9% 증가했다. 작품제작 비용은 694억 원으로 전년대비 13.2% 증가했으며, 연평균은 11.6% 증가했다. 로열티 지출은 52억 원으로 전년대비와 연평균 각각 22.3%, 21.9% 증가한 것으로 나타났고, 마케팅 홍보는 68억 원으로 전년대비 4.7%, 연평균 18.1% 증가했다. 연구개발은 72억 원으로 전년대비 1.6% 증가했으며, 연평균은 18.5% 증가했고, 교육훈련은 1억 원으로 전년대비 12.1%, 연평균 16.0% 증가했다. 기타는 34억 원으로 전년대비 3.2%, 연평균 6.0% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 4-6-16> 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

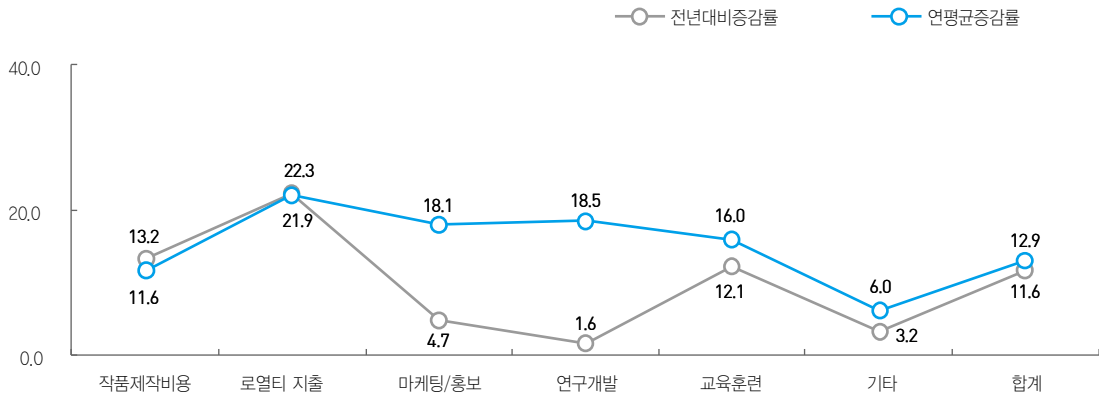
| 연도         | 제작관련   |        |        |       |      |       |        | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|-------|------|-------|--------|----|
|            | 작품제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발  | 교육훈련 | 기타    |        |    |
| 2008년      | 55,784 | 3,559  | 4,939  | 5,157 | 145  | 3,051 | 72,635 |    |
| 2009년      | 61,345 | 4,327  | 6,585  | 7,123 | 174  | 3,322 | 82,876 |    |
| 2010년      | 69,473 | 5,291  | 6,892  | 7,238 | 195  | 3,427 | 92,516 |    |
| 전년대비증감률(%) | 13.2   | 22.3   | 4.7    | 1.6   | 12.1 | 3.2   | 11.6   |    |
| 연평균증감률(%)  | 11.6   | 21.9   | 18.1   | 18.5  | 16.0 | 6.0   | 12.9   |    |

제4부 콘텐츠산업통계조사 부문별 권역  
표준 품목별 부문별 권역

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-6-7〉 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.4 애니메이션산업 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)<sup>127)</sup>

### (1) 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황을 보면 TV 애니메이션 매출액이 2,442억 원으로 가장 많았으며, 이는 76.2%의 비중을 차지하였다. 전체 2,442억 원 중에서 국내 매출액은 1,570억 원, 해외 매출액은 872억 원으로, 해외보다 국내 매출액이 컸다. TV 애니메이션 매출액은 전년대비 14.0% 증가했고, 연평균 13.2% 증가해, 극장 애니메이션과 홈비디오와 인터넷의 매출액이 감소하고 있는 것과 대조를 이루었다. 또한 모바일, IPTV, DMB를 포함하는 신규미디어는 209억 원으로 전년대비 4.7% 증가했고, 연평균은 무려 49.3% 증가했다.

127) 애니메이션산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)(2010년)

(단위: 백만 원)

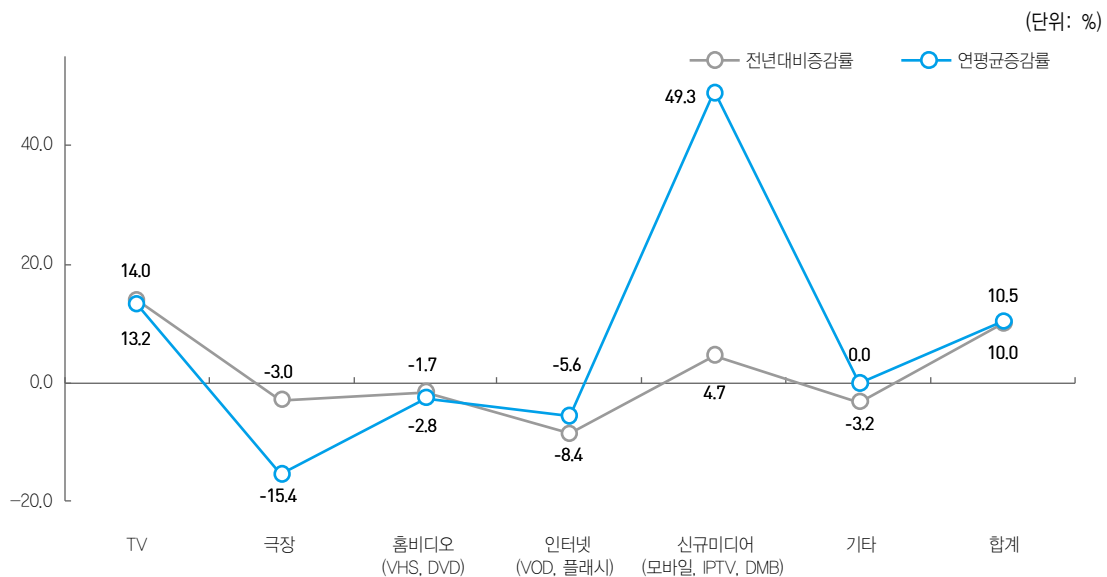
| 구분            | 지역    | TV      | 극장     | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, IPTV, DMB) | 기타     | 합계      |
|---------------|-------|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------------|--------|---------|
| 애니메이션<br>창작제작 | 국내    | 104,703 | 4,125  | 9,637              | 5,107             | 18,332                    | 2,625  | 144,529 |
|               | 해외    | 43,585  | 1,451  | 6,977              | -                 | -                         | 2,133  | 54,146  |
|               | 소계    | 148,288 | 5,576  | 16,614             | 5,107             | 18,332                    | 4,758  | 198,675 |
| 애니메이션<br>하청제작 | 국내    | 45,567  | 6,127  | 3,359              | 1,907             | 1,635                     | 2,155  | 60,750  |
|               | 해외    | 38,005  | 287    | 3,688              | 157               | -                         | 4,327  | 46,464  |
|               | 소계    | 83,572  | 6,414  | 7,047              | 2,064             | 1,635                     | 6,482  | 107,214 |
| 판권            | 국내    | 6,735   | -      | -                  | 397               | 992                       | -      | 8,124   |
|               | 해외    | 5,702   | -      | 832                | -                 | -                         | -      | 6,534   |
|               | 소계    | 12,437  | -      | 832                | 397               | 992                       | -      | 14,658  |
| 전체            | 국내    | 157,005 | 10,252 | 12,996             | 7,411             | 20,959                    | 4,780  | 213,403 |
|               | 해외    | 87,292  | 1,738  | 11,497             | 157               | -                         | 6,460  | 107,144 |
|               | 합계    | 244,297 | 11,990 | 24,493             | 7,568             | 20,959                    | 11,240 | 320,547 |
|               | 비중(%) | 76.2    | 3.7    | 7.6                | 2.4               | 6.5                       | 3.5    | 100.0   |

〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 연도         | 매체 | TV      | 극장     | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, IPTV, DMB) | 기타     | 합계      |
|------------|----|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------------|--------|---------|
| 2008년      |    | 190,680 | 16,762 | 25,940             | 8,491             | 9,400                     | 11,243 | 262,516 |
| 2009년      |    | 214,207 | 12,367 | 24,921             | 8,264             | 20,014                    | 11,616 | 291,389 |
| 2010년      |    | 244,297 | 11,990 | 24,493             | 7,568             | 20,959                    | 11,240 | 320,547 |
| 비중         |    | 76.2    | 3.7    | 7.6                | 2.4               | 6.5                       | 3.5    | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |    | 14.0    | ▽3.0   | ▽1.7               | ▽8.4              | 4.7                       | ▽3.2   | 10.0    |
| 연평균증감률(%)  |    | 13.2    | ▽15.4  | ▽2.8               | ▽5.6              | 49.3                      | ▽0.01  | 10.5    |

〈그림 4-6-8〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (창작 및 제작 매출액)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 문화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## (2) 애니메이션 창작제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 창작제작 매출액 중에서는 TV용 제작 매출액이 1,482억 원으로, 전체 1,986억 원 중 약 74.6%를 차지하였다. 이는 전년대비 25.5% 증가한 것이며, 연평균 31.3% 증가한 것이다. 극장 애니메이션 매출액은 55억 원으로 2009년의 56억 원에 비해 1.2% 감소했으며, 이러한 감소 현상은 2008년부터 지속된 것으로 나타났다. 홈비디오 매출액은 166억 원으로 전년대비 2.2% 증가했고, 연평균 1.5% 증가했다. 인터넷 애니메이션은 전년대비 3.8% 감소했으며, 연평균 1.0% 증가했다. 신규미디어 애니메이션은 183억 원으로 TV 애니메이션과 마찬가지로 꾸준한 증가 추세에 있다. 국내와 해외를 구분해 살펴보면, 극장, 홈비디오, 인터넷의 국내 매출액은 2008년부터 감소하고 있으나, 해외에서는 매출액이 오히려 증가하고 있다. 국내 매출액에 비하여 해외 매출액은 규모는 작으나 꾸준히 매출을 발생시키고 있으며, 그 규모도 점차 커지고 있으므로, 향후에도 해외 시장에서의 매출이 증가할 수 있도록 지원방안을 모색해야 할 것이다.

〈표 4-6-19〉 애니메이션 창작제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도         | TV      | 극장    | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD,<br>플래시) | 신규미디어<br>(모바일,<br>DMB) | 기타    | 합계      |
|----|------------|---------|-------|--------------------|----------------------|------------------------|-------|---------|
| 국내 | 2008년      | 61,256  | 5,961 | 11,148             | 5,206                | 7,151                  | 1,695 | 92,417  |
|    | 2009년      | 84,138  | 4,322 | 10,126             | 5,306                | 17,254                 | 2,133 | 123,279 |
|    | 2010년      | 104,703 | 4,125 | 9,637              | 5,107                | 18,332                 | 2,625 | 144,529 |
|    | 전년대비증감률(%) | 24.4    | ▽4.6  | ▽4.8               | ▽3.8                 | 6.2                    | 23.1  | 17.2    |
|    | 연평균증감률(%)  | 30.7    | ▽16.8 | ▽7.0               | ▽1.0                 | 60.1                   | 24.4  | 25.1    |
| 해외 | 2008년      | 24,746  | 1,168 | 4,968              | -                    | -                      | 1,833 | 32,715  |
|    | 2009년      | 34,022  | 1,322 | 6,125              | -                    | -                      | 1,958 | 43,427  |
|    | 2010년      | 43,585  | 1,451 | 6,977              | -                    | -                      | 2,133 | 54,146  |
|    | 전년대비증감률(%) | 28.1    | 9.8   | 13.9               | -                    | -                      | 8.9   | 24.7    |
|    | 연평균증감률(%)  | 32.7    | 11.5  | 18.5               | -                    | -                      | 7.9   | 28.6    |
| 합계 | 2008년      | 86,002  | 7,129 | 16,116             | 5,206                | 7,151                  | 3,528 | 125,132 |
|    | 2009년      | 118,160 | 5,644 | 16,251             | 5,306                | 17,254                 | 4,091 | 166,706 |
|    | 2010년      | 148,288 | 5,576 | 16,614             | 5,107                | 18,332                 | 4,758 | 198,675 |
|    | 전년대비증감률(%) | 25.5    | ▽1.2  | 2.2                | ▽3.8                 | 6.2                    | 16.3  | 19.2    |
|    | 연평균증감률(%)  | 31.3    | ▽11.6 | 1.5                | ▽1.0                 | 60.1                   | 16.1  | 26.0    |

## (3) 애니메이션 하청제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 하청제작 매출액 중에서 TV용 제작 매출액은 835억 원으로 나타났다. 이는 전체 1,072억 원 중 77.9%의 비중이며, 전년대비 2.5% 감소, 연평균 6.0% 감소했다. 애니메이션 하청제작의 매출액은 거의 모든 매체에서 감소하고 있는데, 특히 인터넷용 애니메이션 매출액이 가장 큰 폭으로 감소하였다. 국내 하청제작 매출액은 607억 원으로 전년대비 5.5% 증가했다. 이는 TV 애니메이션 매출액이 전년대비 12.6% 증가한 것에서 기인하는데, 이외 나머지 매체들의 매출액은 모두 감소하였다. 해외 매출액 또한 464억 원으로 2009년 547억 원 대비 15.1% 감소한 것으로 나타났으며, 특히 TV와 극장 그리고 홈비디오 매체의 해외 매출액은 전년과 비교할 때 감소폭이 10% 이상으로 나타났다.

〈표 4-6-20〉 애니메이션 하청제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도         | TV     | 극장    | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD,<br>플래시) | 신규미디어<br>(모바일,<br>DMB) | 기타    | 합계      |
|----|------------|--------|-------|--------------------|----------------------|------------------------|-------|---------|
| 국내 | 2008년      | 42,274 | 9,128 | 4,861              | 2,748                | 1,451                  | 2,655 | 63,117  |
|    | 2009년      | 40,451 | 6,325 | 3,753              | 2,432                | 1,862                  | 2,743 | 57,566  |
|    | 2010년      | 45,567 | 6,127 | 3,359              | 1,907                | 1,635                  | 2,155 | 60,750  |
|    | 전년대비증감률(%) | 12.6   | ▽3.1  | ▽10.5              | ▽21.6                | ▽12.2                  | ▽21.4 | 5.5     |
|    | 연평균증감률(%)  | 3.8    | ▽18.1 | ▽16.9              | ▽16.7                | 6.2                    | ▽9.9  | ▽1.9    |
| 해외 | 2008년      | 52,385 | 505   | 4,365              | 178                  | -                      | 5,060 | 62,493  |
|    | 2009년      | 45,284 | 398   | 4,122              | 163                  | -                      | 4,782 | 54,749  |
|    | 2010년      | 38,005 | 287   | 3,688              | 157                  | -                      | 4,327 | 46,464  |
|    | 전년대비증감률(%) | ▽16.1  | ▽27.9 | ▽10.5              | ▽3.7                 | -                      | ▽9.5  | ▽15.1   |
|    | 연평균증감률(%)  | ▽14.8  | ▽24.6 | ▽8.1               | ▽6.1                 | -                      | ▽7.5  | ▽13.8   |
| 합계 | 2008년      | 94,659 | 9,633 | 9,226              | 2,926                | 1,451                  | 7,715 | 125,610 |
|    | 2009년      | 85,735 | 6,723 | 7,875              | 2,595                | 1,862                  | 7,525 | 112,315 |
|    | 2010년      | 83,572 | 6,414 | 7,047              | 2,064                | 1,635                  | 6,482 | 107,214 |
|    | 전년대비증감률(%) | ▽2.5   | ▽4.6  | ▽10.5              | ▽20.5                | ▽12.2                  | ▽13.9 | ▽4.5    |
|    | 연평균증감률(%)  | ▽6.0   | ▽18.4 | ▽12.6              | ▽16.0                | 6.2                    | ▽8.3  | ▽7.6    |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

#### (4) 애니메이션 판권 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 판권 매출액 중에서는 TV 애니메이션 제작 매출이 124억 원으로 전체 146억 원 중에서 약 84.8%의 비중을 차지하였다. 이는 전년대비 20.6% 증가한 수치이며, 연평균 11.4% 증가한 수치이다. TV 애니메이션을 국내와 해외로 나누어서 보면 국내는 67억 원으로 전년대비 22.5% 증가했고, 해외는 57억 원으로 전년대비 18.4% 증가했다. 애니메이션 판권 매출액에서 TV 애니메이션 판권 매출액이 차지하는 비중은 다른 매체들에 비하여 매우 큰 것을 알 수 있다.

〈표 4-6-21〉 애니메이션 판권 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도         | TV     | 극장 | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, DMB) | 기타 | 합계     |
|----|------------|--------|----|--------------------|-------------------|---------------------|----|--------|
| 국내 | 2008년      | 5,252  | -  | -                  | 359               | 798                 | -  | 6,409  |
|    | 2009년      | 5,497  | -  | -                  | 363               | 898                 | -  | 6,758  |
|    | 2010년      | 6,735  | -  | -                  | 397               | 992                 | -  | 8,124  |
|    | 전년대비증감률(%) | 22.5   | -  | -                  | 9.4               | 10.5                | -  | 20.2   |
|    | 연평균증감률(%)  | 13.2   | -  | -                  | 5.2               | 11.5                | -  | 12.6   |
| 해외 | 2008년      | 4,767  | -  | 598                | -                 | -                   | -  | 5,365  |
|    | 2009년      | 4,815  | -  | 795                | -                 | -                   | -  | 5,610  |
|    | 2010년      | 5,702  | -  | 832                | -                 | -                   | -  | 6,534  |
|    | 전년대비증감률(%) | 18.4   | -  | 4.7                | -                 | -                   | -  | 16.5   |
|    | 연평균증감률(%)  | 9.4    | -  | 18.0               | -                 | -                   | -  | 10.4   |
| 합계 | 2008년      | 10,019 | -  | 598                | 359               | 798                 | -  | 11,774 |
|    | 2009년      | 10,312 | -  | 795                | 363               | 898                 | -  | 12,368 |
|    | 2010년      | 12,437 | -  | 832                | 397               | 992                 | -  | 14,658 |
|    | 전년대비증감률(%) | 20.6   | -  | 4.7                | 9.4               | 10.5                | -  | 18.5   |
|    | 연평균증감률(%)  | 11.4   | -  | 18.0               | 5.2               | 11.5                | -  | 11.6   |

### 6.5 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

애니메이션 제작방식별 매출액 현황을 보면 2D 매출액이 1,781억 원으로 전체 3,205억 원에서 55.6%를 차지하였는데 이는 전년대비 9.1% 증가한 것이며, 연평균 4.1% 증가했다. 3D는 1,243억 원으로 2009년 1,098억 원보다 13.2% 증가했으며, 스톱모션은 83억 원으로 전년대비 0.1% 증가했다. 플래시는 44억 원으로 전년대비 1.6% 감소했으며, 기타는 51억 원으로 전년대비 2.8% 감소한 것으로 조사되었다.

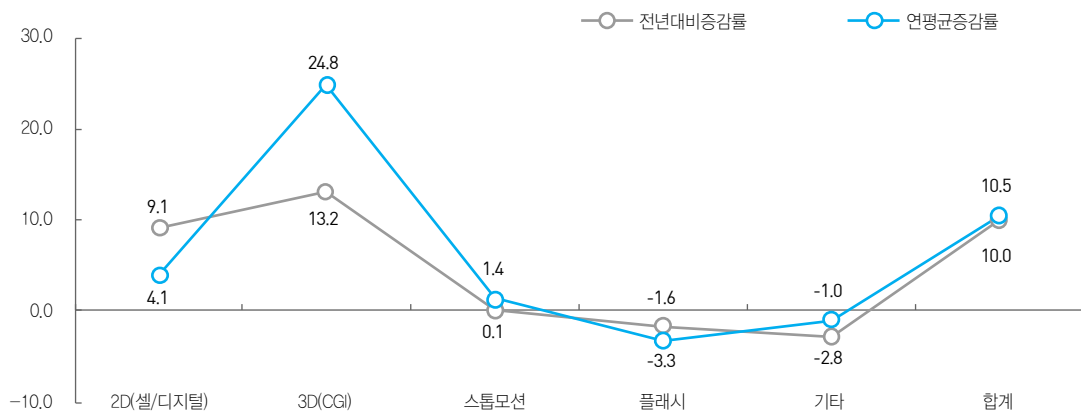
〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분              | 연도         | 2D<br>(셀/디지털) | 3D(CGI) | 스톱모션  | 플래시   | 기타    | 합계      |
|-----------------|------------|---------------|---------|-------|-------|-------|---------|
| 창작제작<br>(판권 포함) | 2008년      | 72,076        | 41,544  | 5,005 | 4,505 | 2,002 | 125,132 |
|                 | 2009년      | 85,369        | 69,317  | 5,367 | 4,327 | 2,326 | 166,706 |
|                 | 2010년      | 106,166       | 80,532  | 5,479 | 4,261 | 2,237 | 198,675 |
|                 | 전년대비증감률(%) | 24.4          | 16.2    | 2.1   | ▽1.5  | ▽3.8  | 19.2    |
|                 | 연평균증감률(%)  | 21.4          | 39.2    | 4.6   | ▽2.7  | 5.7   | 26.0    |
| 외주제작<br>(하청제작)  | 2008년      | 83,279        | 36,504  | 3,151 | 289   | 2,387 | 125,610 |
|                 | 2009년      | 68,547        | 38,502  | 3,008 | 227   | 2,031 | 112,315 |
|                 | 2010년      | 61,275        | 40,873  | 2,908 | 221   | 1,937 | 107,214 |
|                 | 전년대비증감률(%) | ▽10.6         | 6.2     | ▽3.3  | ▽2.6  | ▽4.6  | ▽4.5    |
|                 | 연평균증감률(%)  | ▽14.2         | 5.8     | ▽3.9  | ▽12.6 | ▽9.9  | ▽7.6    |
| 판권만<br>소유한 경우   | 2008년      | 9,123         | 1,798   | -     | -     | 853   | 11,774  |
|                 | 2009년      | 9,412         | 2,025   | -     | -     | 931   | 12,368  |
|                 | 2010년      | 10,754        | 2,937   | -     | -     | 967   | 14,658  |
|                 | 전년대비증감률(%) | 14.3          | 45.0    | -     | -     | 3.9   | 18.5    |
|                 | 연평균증감률(%)  | 8.6           | 27.8    | -     | -     | 6.5   | 11.6    |
| 합계              | 2008년      | 164,478       | 79,846  | 8,156 | 4,794 | 5,242 | 262,516 |
|                 | 2009년      | 163,328       | 109,844 | 8,375 | 4,554 | 5,288 | 291,389 |
|                 | 2010년      | 178,195       | 124,342 | 8,387 | 4,482 | 5,141 | 320,547 |
|                 | 전년대비증감률(%) | 9.1           | 13.2    | 0.1   | ▽1.6  | ▽2.8  | 10.0    |
|                 | 연평균증감률(%)  | 4.1           | 24.8    | 1.4   | ▽3.3  | ▽1.0  | 10.5    |

〈그림 4-6-9〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (창작 및 제작 매출액)

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

제4회 콘텐츠산업조사 부문별 표준 품목조사 결과

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 6.6 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

애니메이션 부가사업 연계 현황을 보면 2010년에 조사된 부가사업은 총 1,693개로 2009년에 비해 3.4% 증가했다. 산업별로 보면 음악과 영화를 제외한 다른 업종과의 연계 사업은 전년도보다 늘어났으며, 특히 테마파크, 캐릭터상품, 출판에서의 부가사업이 많이 증가한 것으로 분석되었다.

〈표 4-6-23〉 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

(단위: 건)

| 연계업종       | 적용 예   | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감률(%) |
|------------|--|-------|-------|-------|-------------|
| 애니메이션      | 타 매체 애니메이션   | 592   | 595   | 611   | 2.7         |
| 캐릭터상품      | 캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타               | 331   | 372   | 398   | 7.0         |
| 만화         | 만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양)<br>디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)               | 26    | 28    | 28    | 0.0         |
| 음악         | 음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬)<br>디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)            | 22    | 25    | 23    | ▽8.0        |
| 게임         | 게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)                               | 39    | 42    | 45    | 7.1         |
| 영화         | 영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통<br>디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)    | 17    | 21    | 19    | ▽9.5        |
| 방송/<br>드라마 | 지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송<br>디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송) | 139   | 141   | 145   | 2.8         |
| 출판         | 서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)                        | 52    | 55    | 58    | 5.5         |
| 광고         | 광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업                                    | 141   | 142   | 143   | 0.7         |
| 기타         | 테마파크   | 27    | 29    | 32    | 10.3        |
|            | 웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)  | 159   | 161   | 162   | 0.6         |
|            | 디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업                             | 25    | 27    | 29    | 7.4         |
| 합계         |  | 1,570 | 1,638 | 1,693 | 3.4         |

## 6.7 애니메이션산업 수출입액 현황

애니메이션산업의 2010년 수출액은 9,682만 달러로 전년대비 8.0% 증가했으며, 연평균 9.6% 증가했다. 수입액은 695만 달러로 전년대비 6.0% 감소했으나, 연평균 6.5% 증가했다. 2008년도부터 해외로의 국내 애니메이션 수출이 꾸준히 증가하고 있으며, 수출 대상 국가 또한 점차 다양해지고 있다. 국내 유명 애니메이션이 해외에서 인기를 얻으면서, 향후에 그 수출 경로가 더욱 다양해지고, 수출액 또한 점차 늘어날 가능성이 있는 것으로 생각된다.

또한 애니메이션 창작 수출 및 하청 수출을 보면, 애니메이션 창작제작은 6,057만 달러로 2009년 수출액 5,060만 달러와 비교할 때, 19.7% 증가했다. 반대로 하청제작 수출액은 3,625만 달러로 2009년 수출액 3,904만 달러에서 7.2% 감소했다. 창작제작의 수출액은 증가하고 하청제작의 수출액은 감소하



고 있는데, 국내 산업의 창작제작은 성장하고 있지만 하청제작은 그 규모가 점차 축소되면서 수출액에 영향을 준 것으로 분석된다.

〈표 4-6-24〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|----------------|---------------|
| 수출액 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 8.0            | 9.6           |
| 수입액 | 6,132  | 7,397  | 6,951  | ▽6.0           | 6.5           |

〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교

(단위: 천 달러)

| 구분         | 수출액    |        |        |            |           |
|------------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|            | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 애니메이션 창작제작 | 43,837 | 50,602 | 60,575 | 19.7       | 17.6      |
| 애니메이션 하청제작 | 36,746 | 39,049 | 36,252 | ▽7.2       | ▽0.7      |
| 합계         | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 8.0        | 9.6       |

### 6.7.1 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황

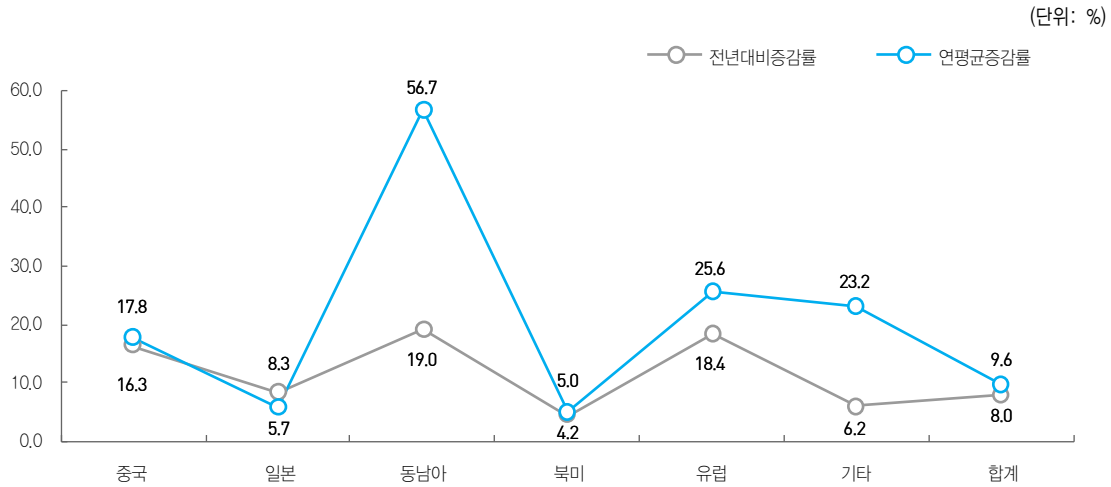
애니메이션산업의 지역별 수출액 중에서 북미는 5,246만 달러로 전체 수출액의 54.2%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로 유럽이 1,952만 달러(20.2%)로 전년대비 18.4% 증가했으며, 연평균 25.6% 증가했다. 일본은 1,881만 달러(19.4%)로 전년대비 8.3% 증가했고, 연평균 5.7% 증가하였다. 중국은 157만 달러(1.6%)로 전년대비 16.3% 증가했고, 연평균 17.8% 증가했으며, 동남아는 115만 달러(1.2%)로 전년대비 19.0% 증가했고, 연평균 56.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-26〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역  | 연도 | 수출액    |        |        |       |                |               |
|-----|----|--------|--------|--------|-------|----------------|---------------|
|     |    | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
| 중국  |    | 1,136  | 1,356  | 1,577  | 1.6   | 16.3           | 17.8          |
| 일본  |    | 16,851 | 17,369 | 18,810 | 19.4  | 8.3            | 5.7           |
| 동남아 |    | 469    | 967    | 1,151  | 1.2   | 19.0           | 56.7          |
| 북미  |    | 47,568 | 50,358 | 52,463 | 54.2  | 4.2            | 5.0           |
| 유럽  |    | 12,387 | 16,496 | 19,527 | 20.2  | 18.4           | 25.6          |
| 기타  |    | 2,172  | 3,105  | 3,299  | 3.4   | 6.2            | 23.2          |
| 합계  |    | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 100.0 | 8.0            | 9.6           |

〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

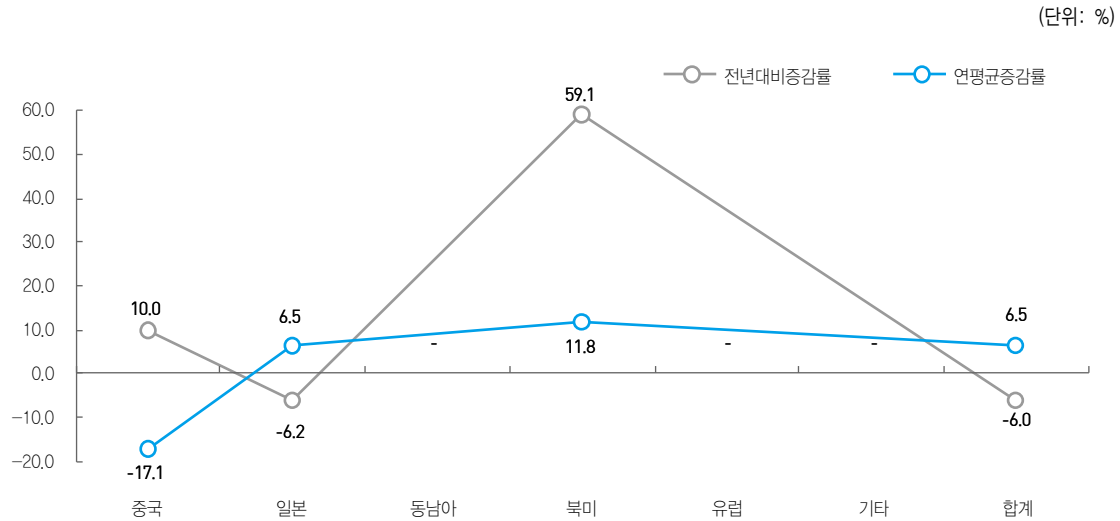
애니메이션산업의 지역별 수입액은 일본이 690만 달러로 전체 수입액의 99.3%를 차지하고 있어, 애니메이션 수입의 대부분이 일본으로부터 이루어지고 있음을 알 수 있다. 일본 외에는 북미가 3만 달러(0.5%), 중국이 1만 달러(0.2%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역  | 연도 | 수입액   |       |       |       |            |           |
|-----|----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|     |    | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  |    | 16    | 10    | 11    | 0.2   | 10.0       | ▽17.1     |
| 일본  |    | 6,088 | 7,365 | 6,905 | 99.3  | ▽6.2       | 6.5       |
| 동남아 |    | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 북미  |    | 28    | 22    | 35    | 0.5   | 59.1       | 11.8      |
| 유럽  |    | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 기타  |    | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 합계  |    | 6,132 | 7,397 | 6,951 | 100.0 | ▽6.0       | 6.5       |

〈그림 4-6-11〉 애니메이션산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.7.2 애니메이션산업 해외 수출방식

애니메이션산업의 해외 수출방식에서는 해외 에이전트의 활용이 38.5%로 가장 높았다. 그 외에 해외 전시회 및 행사참여는 29.3%, 해외 유통사 접촉은 17.9%, 해외 법인 활용은 8.1%, 국내 에이전트 활용은 6.2%로 조사되었다.

〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 26.4  | 27.2  | 29.3  | 2.1        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 19.5  | 18.7  | 17.9  | ▽0.8       |
|       | 온라인 해외 판매     | -     | -     | -     | -          |
|       | 해외 법인 활용      | 9.8   | 8.2   | 8.1   | ▽0.1       |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 6.7   | 6.3   | 6.2   | ▽0.1       |
|       | 해외 에이전트 활용    | 37.6  | 39.6  | 38.5  | ▽1.1       |
|       | 기타            | -     | -     | -     | -          |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

### 6.7.3 애니메이션산업 해외 진출형태

애니메이션산업의 해외 진출 형태는 LICENSE 형태의 해외 진출이 63.8%로 그리고 OEM 수출 방식이 36.2%로 조사되었다. 2008년, 2009년과 비교할 때, 해외 진출 형태가 LICENSE와 OEM 수출 방식에 집중되고 있는 것으로 나타났다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 27.2  | -     | -     | -          |
| LICENSE | 25.9  | 54.2  | 63.8  | 9.6        |
| OEM 수출  | 45.6  | 44.8  | 36.2  | ▽8.6       |
| 기술 서비스  | 1.2   | 1.0   | -     | ▽1.0       |
| 기타      | 0.1   | -     | -     | -          |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

## 6.8 애니메이션산업 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 총 종사자 수는 4,349명으로 전년대비 4.3% 증가했으며, 연평균증감률은 5.3%로 나타났다. 애니메이션 창작제작과 하청제작을 포함한 애니메이션 제작업에 4,135명이 종사하는데 이는 전체 애니메이션산업 종사자의 95.1%를 차지한다. 유통 및 배급업 종사자 수는 121명으로 2.8%를 차지했고, 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 93명으로 2.1%를 차지했다.

매출액과 함께 살펴보면 애니메이션 창작제작의 매출액이 증가하면서 종사자 또한 증가한 것으로 나타났다. 하청제작은 매출액이 감소하였기 때문에 인력 또한 감소 추세에 있는 것으로 나타났다. 전체 종사자 수는 꾸준히 증가하고 있는 추세인데, 이는 애니메이션 창작제작 인력과 애니메이션 유통 및 배급업 인력의 지속적인 증가가 기인한 것으로 보인다.

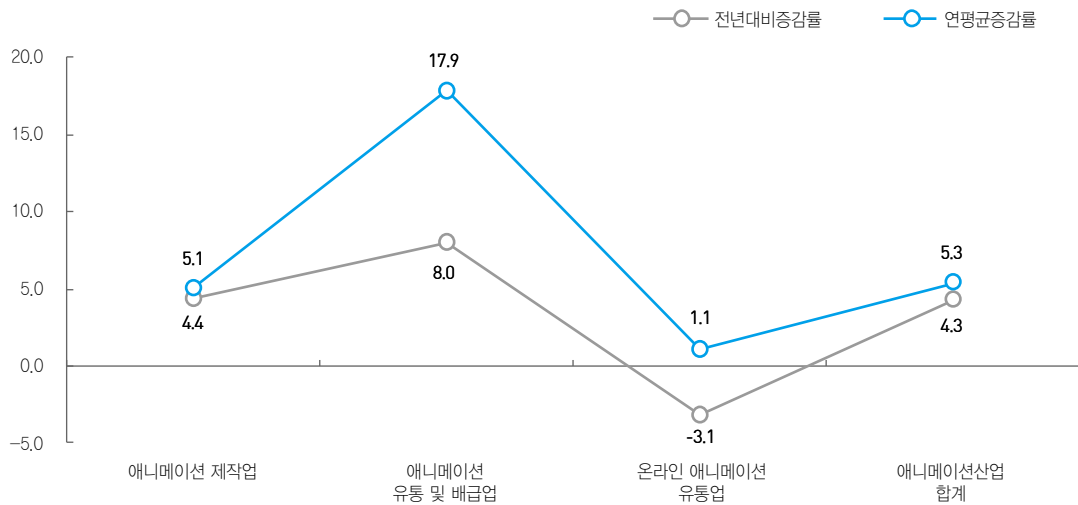
〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류                      | 종사자 수 |       |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|--------------------------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
|                |                          | 2008년 | 2009년 | 2010년 |        |             |            |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               | 1,801 | 2,025 | 2,282 | 52.5   | 12.7        | 12.6       |
|                | 애니메이션 하청제작               | 1,906 | 1,896 | 1,815 | 41.7   | ▽4.3        | ▽2.4       |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    | 39    | 41    | 38    | 0.9    | ▽7.3        | ▽1.3       |
|                | 소계                       | 3,746 | 3,962 | 4,135 | 95.1   | 4.4         | 5.1        |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   | 87    | 112   | 121   | 2.8    | 8.0         | 17.9       |
|                | 소계                       | 87    | 112   | 121   | 2.8    | 8.0         | 17.9       |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 91    | 96    | 93    | 2.1    | ▽3.1        | 1.1        |
|                | 소계                       | 91    | 96    | 93    | 2.1    | ▽3.1        | 1.1        |
| 애니메이션산업 합계     |                          | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 100.0  | 4.3         | 5.3        |

〈그림 4-6-12〉 애니메이션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.1 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 매출액 규모별 종사자 중에서, 10~100억 원 미만 규모의 종사자 수는 2,450명으로 전체의 56.3%를 차지했다. 1~10억 원 미만 규모의 종사자 수는 1,575명으로 36.2%를 차지했고, 100억 원 이상은 182명으로 4.2%, 1억 원 미만은 142명으로 3.3%로 조사되었다.

애니메이션 창작제작의 인력이 전반적으로 증가함에 따라, 1억 원 미만 규모부터 100억 원 이상 규모에 이르기까지 종사자가 두루 증가했다. 하청제작의 100억 원 이상 종사자가 2009년에 134명이었다가 2010년에는 집계되지 않았는데, 이는 하청제작의 100억 원 이상 규모였던 사업체들의 매출이 감소하면서, 이들이 10~100억 원 미만으로 이동했기 때문이다. 또한 창작제작 1억 원 미만 종사자는 2009년에 45명이었으나, 2010년에는 68명으로 증가했고, 하청제작 또한 1억 원 미만 종사자가 2009년에 41명이었으나, 2010년에는 49명으로 증가했다. 애니메이션 창작제작과 하청제작의 1억 원 미만, 1~10억 원 미만 종사자의 증가는 신규 사업체들의 진입과 관련이 있는 것으로, 신규 사업체들이 증가하면서 종사자 수도 따라서 증가한 것으로 보인다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                       | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계    |
|--------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 애니메이션 창작제작               |        | 68      | 726        | 1,306        | 182       | 2,282 |
| 애니메이션 하청제작               |        | 49      | 721        | 1,045        | -         | 1,815 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    |        | 3       | 35         | -            | -         | 38    |
| 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   |        | 13      | 52         | 56           | -         | 121   |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) |        | 9       | 41         | 43           | -         | 93    |
| 합계                       |        | 142     | 1,575      | 2,450        | 182       | 4,349 |
| 비중(%)                    |        | 3.3     | 36.2       | 56.3         | 4.2       | 100.0 |

매출액 규모별 종사자를 연도별로 보면 매출액 1억 원 미만 규모의 종사자 수가 전년대비 29.1%, 연평균 22.9% 증가하여 가장 큰 증가세를 보였고 매출액 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 전년대비 34.1%, 연평균 15.8% 감소하여 크게 감소한 것으로 나타났다.

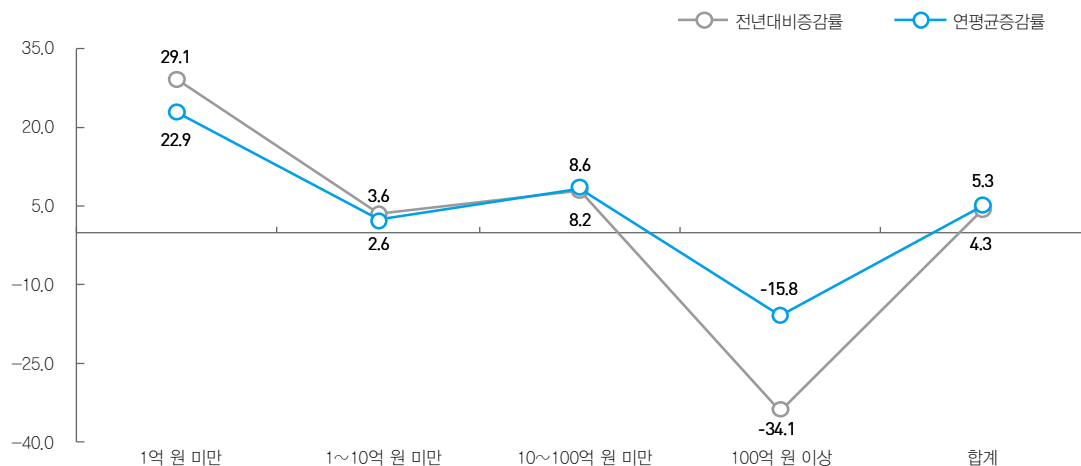
〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계    |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2008년      |        | 94      | 1,496      | 2,077        | 257       | 3,924 |
| 2009년      |        | 110     | 1,520      | 2,264        | 276       | 4,170 |
| 2010년      |        | 142     | 1,575      | 2,450        | 182       | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |        | 29.1    | 3.6        | 8.2          | ▽34.1     | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |        | 22.9    | 2.6        | 8.6          | ▽15.8     | 5.3   |

〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.8.2 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 종사자 규모별 종사자를 살펴보면, 10~49인 규모의 종사자가 2,040명으로 가장 많았고, 이는 전체의 약 46.9%이다. 50~99인은 1,195명으로 27.5%로 나타났으며, 5~9인은 733명으로 16.9%, 1~4인은 381명으로 8.8%를 차지하였다. 특히 애니메이션 하청제작에서 100인 이상 규모 기업에서 종사하는 사람은 작년에 204명이었으나, 올해는 집계되지 않았는데, 이는 100인 이상 사업체의 인원이 50~99인으로 감소했기 때문으로 판단된다. 하청제작 종사자 규모의 변동으로 인하여 50~99인 규모 종사자의 비율은 전년에 비교할 때 28.1% 증가했다.

한편, 애니메이션 창작제작의 1~4인 규모 기업 종사자는 2009년에 126명에서 2010년에는 201명으로 나타나, 비교적 많은 수가 증가했다. 애니메이션 창작제작 인력의 전반적인 증가를 고려할 때, 소규모 신규 사업체의 설립이 활발한 동시에 기존 사업체의 인력 보강이 진행되고 있는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 4-6-33〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                       | 종사자 규모 |      |        |        |         |       | 합계 |
|--------------------------|--------|------|--------|--------|---------|-------|----|
|                          | 1~4인   | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |       |    |
| 애니메이션 창작제작               | 201    | 338  | 1,162  | 581    | -       | 2,282 |    |
| 애니메이션 하청제작               | 103    | 267  | 831    | 614    | -       | 1,815 |    |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    | 17     | 21   | -      | -      | -       | 38    |    |
| 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   | 31     | 43   | 47     | -      | -       | 121   |    |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 29     | 64   | -      | -      | -       | 93    |    |
| 합계                       | 381    | 733  | 2,040  | 1,195  | -       | 4,349 |    |
| 비중(%)                    | 8.8    | 16.9 | 46.9   | 27.5   | -       | 100.0 |    |

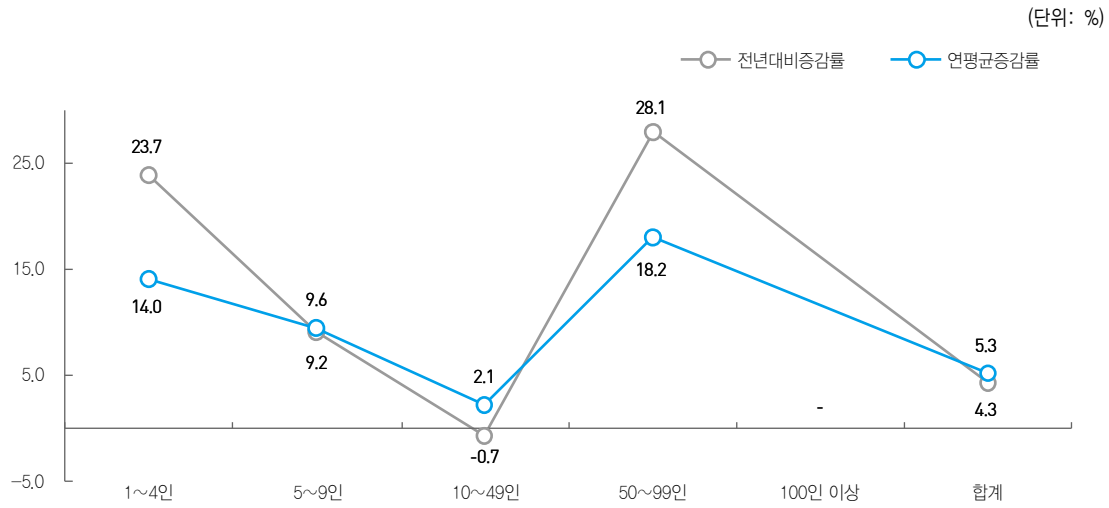
종사자 규모별 종사자를 연도별로 보면 50~99인 규모의 종사자가 전년대비 증감률 28.1%로 가장 큰 폭으로 증가했고, 그 다음으로는 1~4인 규모의 종사자가 전년대비 23.7% 증가한 것으로 나타났다. 또한 5~9인은 전년대비 9.2% 증가하였고, 10~49인은 전년대비 0.7% 감소하여 상대적으로 종사자 수의 변화가 많지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 |      |        |        |         |       | 합계 |
|------------|--------|------|--------|--------|---------|-------|----|
|            | 1~4인   | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |       |    |
| 2008년      | 293    | 610  | 1,958  | 855    | 208     | 3,924 |    |
| 2009년      | 308    | 671  | 2,054  | 933    | 204     | 4,170 |    |
| 2010년      | 381    | 733  | 2,040  | 1,195  | -       | 4,349 |    |
| 전년대비증감률(%) | 23.7   | 9.2  | ▽0.7   | 28.1   | -       | 4.3   |    |
| 연평균증감률(%)  | 14.0   | 9.6  | 2.1    | 18.2   | -       | 5.3   |    |

〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.3 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 지역별 종사자 수를 살펴보면 서울의 종사자 수가 3,078명으로 전체의 70.8%를 차지하였다. 이는 전년대비 4.3% 증가한 것이며, 연평균은 5.5% 증가한 수치이다. 다음으로 경기도는 620명으로 14.3%의 비중을 보이고 있으며, 부산은 149명으로 3.4%의 비중을 보이고 있다. 한편, 부산, 대구 등을 비롯한 6개 시의 종사자는 430명으로 전체의 9.9%를 차지하고 있으며, 9개 도의 종사자는 841명으로 19.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 매출액과 마찬가지로 수도권을 중심으로 한 지역적 편중 현상이 나타났다.



〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

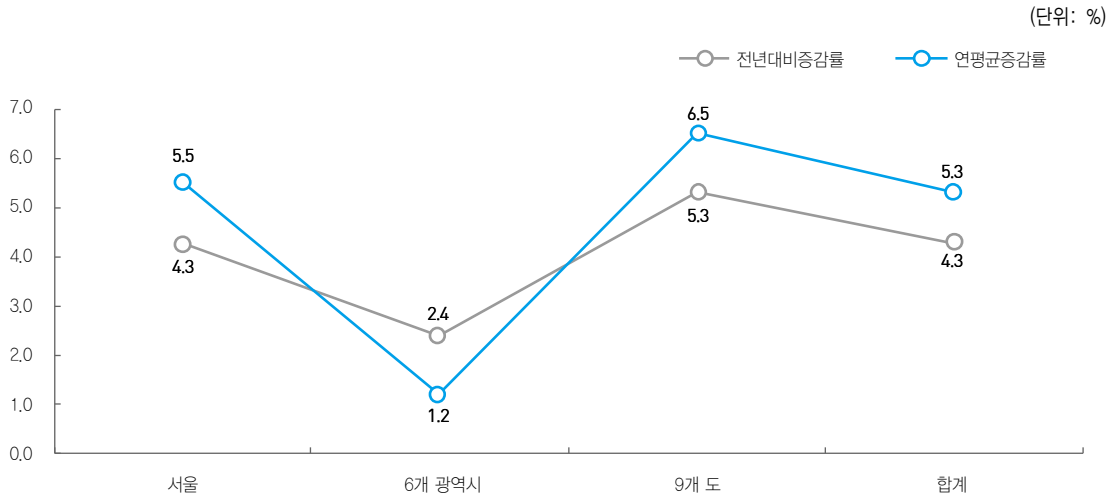
| 지역   | 업종   | 애니메이션 제작업 | 애니메이션 유통 및 배급 | 온라인 애니메이션 유통업 | 합계    | 비중(%) |
|------|------|-----------|---------------|---------------|-------|-------|
| 서울   |      | 2,905     | 86            | 87            | 3,078 | 70.8  |
| 6개 시 | 부산   | 148       | -             | 1             | 149   | 3.4   |
|      | 대구   | 81        | -             | -             | 81    | 1.9   |
|      | 인천   | 49        | -             | -             | 49    | 1.1   |
|      | 광주   | 131       | -             | 1             | 132   | 3.0   |
|      | 대전   | 19        | -             | -             | 19    | 0.4   |
|      | 울산   | -         | -             | -             | -     | -     |
|      | 소계   | 428       | -             | 2             | 430   | 9.9   |
| 9개 도 | 경기도  | 581       | 35            | 4             | 620   | 14.3  |
|      | 강원도  | 79        | -             | -             | 79    | 1.8   |
|      | 충청북도 | 47        | -             | -             | 47    | 1.1   |
|      | 충청남도 | 21        | -             | -             | 21    | 0.5   |
|      | 전라북도 | 42        | -             | -             | 42    | 1.0   |
|      | 전라남도 | 5         | -             | -             | 5     | 0.1   |
|      | 경상북도 | -         | -             | -             | -     | -     |
|      | 경상남도 | 20        | -             | -             | 20    | 0.5   |
|      | 제주도  | 7         | -             | -             | 7     | 0.2   |
| 소계   | 802  | 35        | 4             | 841           | 19.3  |       |
| 합계   |      | 4,135     | 121           | 93            | 4,349 | 100.0 |

〈표 4-6-36〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 서울   |      | 2,763 | 2,951 | 3,078 | 4.3        | 5.5       |
| 6개 시 | 부산   | 143   | 145   | 149   | 2.8        | 2.1       |
|      | 대구   | 82    | 82    | 81    | ▽1.2       | ▽0.6      |
|      | 인천   | 49    | 48    | 49    | 2.1        | 0.0       |
|      | 광주   | 125   | 123   | 132   | 7.3        | 2.8       |
|      | 대전   | 21    | 22    | 19    | ▽13.6      | ▽4.9      |
|      | 울산   | -     | -     | -     | -          | -         |
|      | 소계   | 420   | 420   | 430   | 2.4        | 1.2       |
| 9개 도 | 경기도  | 547   | 600   | 620   | 3.3        | 6.5       |
|      | 강원도  | 60    | 60    | 79    | 31.7       | 14.7      |
|      | 충청북도 | 45    | 46    | 47    | 2.2        | 2.2       |
|      | 충청남도 | 18    | 19    | 21    | 10.5       | 8.0       |
|      | 전라북도 | 41    | 41    | 42    | 2.4        | 1.2       |
|      | 전라남도 | 3     | 4     | 5     | 25.0       | 29.1      |
|      | 경상북도 | -     | -     | -     | -          | -         |
|      | 경상남도 | 21    | 22    | 20    | ▽9.1       | ▽2.4      |
|      | 제주도  | 6     | 7     | 7     | 0.0        | 8.0       |
| 소계   | 741  | 799   | 841   | 5.3   | 6.5        |           |
| 합계   |      | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 4.3        | 5.3       |

〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 6.8.4 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 고용형태별 종사자를 보면 정규직이 3,263명으로 전체 종사자의 75.0%를 차지했으며, 비정규직은 1,086명으로 25.0%의 비중을 나타냈다. 애니메이션 창작제작에서는 정규직이 1,797명(78.7%), 비정규직이 485명(21.3%)이었다. 하청제작에서는 정규직이 1,260명(69.4%), 비정규직이 555명(30.6%)인 것으로 조사되었다. 또한 온라인 애니메이션 제작의 정규직은 33명(86.8%)이었고, 비정규직은 5명(13.2%)이었다. 애니메이션 유통 및 배급업의 정규직은 91명(75.2%)이며, 비정규직은 30명(24.8%)인 것으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 정규직이 82명(88.2%)이며, 비정규직이 11명(11.8%)인 것으로 조사되었다. 비정규직 인력을 살펴보면, 애니메이션 창작제작 비정규직이 2009년에 504명에서 2010년에는 485명으로 감소했고, 하청제작 비정규직은 2009년에 765명에서 2010년에는 555명으로 감소했다. 이처럼 제작 시장에서 비정규직 인력이 감소하고 있는데, 이는 애니메이션산업 제작 시장에서 고용 안정이 미진하게나마 이루어지고 있음을 보여준다.

〈표 4-6-37〉 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류            | 소분류                      | 고용형태 | 정규직   |       | 비정규직  |       | 합계    |
|----------------|--------------------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|
|                |                          |      | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |       |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               |      | 1,797 | 78.7  | 485   | 21.3  | 2,282 |
|                | 애니메이션 하청제작               |      | 1,260 | 69.4  | 555   | 30.6  | 1,815 |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    |      | 33    | 86.8  | 5     | 13.2  | 38    |
|                | 소계                       |      | 3,090 | 74.7  | 1,045 | 25.3  | 4,135 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   |      | 91    | 75.2  | 30    | 24.8  | 121   |
|                | 소계                       |      | 91    | 75.2  | 30    | 24.8  | 121   |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) |      | 82    | 88.2  | 11    | 11.8  | 93    |
|                | 소계                       |      | 82    | 88.2  | 11    | 11.8  | 93    |
| 애니메이션산업 합계     |                          |      | 3,263 | 75.0  | 1,086 | 25.0  | 4,349 |

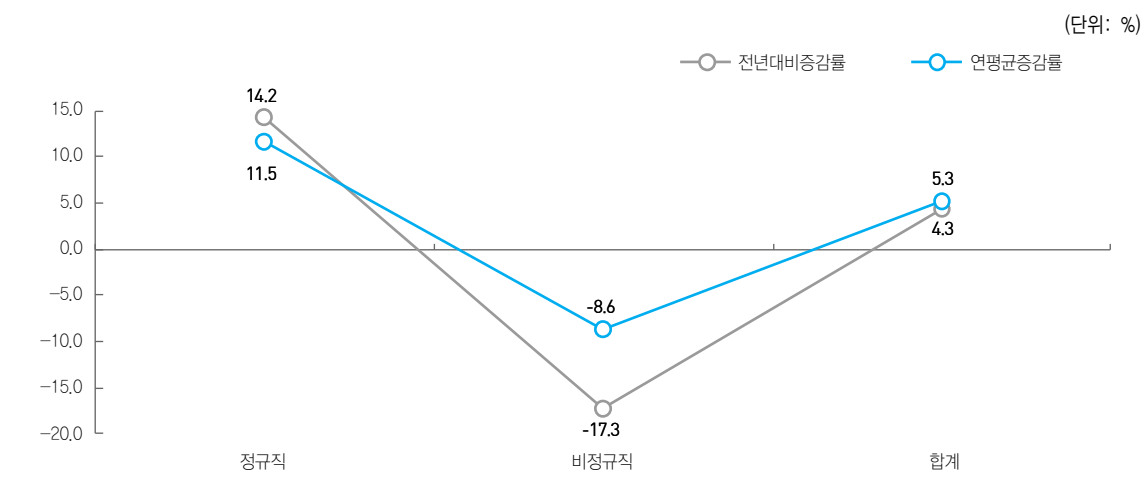
고용형태별 종사자 수를 연도별로 살펴보면, 정규직은 전년대비 14.2% 증가했고, 연평균 11.5% 증가했다. 비정규직은 전년대비 17.3% 감소했으며, 연평균 또한 8.6% 감소한 것으로 나타나 정규직과는 반대로 점차 비정규직 인력이 감소하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수 |       | 합계    |
|------------|------|-------|-------|-------|
|            |      | 정규직   | 비정규직  |       |
| 2008년      |      | 2,625 | 1,299 | 3,924 |
| 2009년      |      | 2,857 | 1,313 | 4,170 |
| 2010년      |      | 3,263 | 1,086 | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |      | 14.2  | ▽17.3 | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |      | 11.5  | ▽8.6  | 5.3   |

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.5 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1,994명으로 45.8%였고, 정규직 여자는 1,269명으로 29.2%였다. 비정규직 남자는 538명으로 12.4%를 차지했고, 비정규직 여자는 548명으로 12.6%의 비중을 차지했다.

애니메이션 제작업의 정규직 남자는 1,896명, 정규직 여자는 1,194명이었고, 비정규직 남자는 516명, 비정규직 여자는 529명으로 조사되었다. 또한 애니메이션 유통 및 배급업에서는 정규직 남자가 52명, 정규직 여자가 39명이었고, 비정규직 남자는 16명, 비정규직 여자는 14명인 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업의 정규직 남자와 정규직 여자는 각각 46명, 36명으로 조사되었으며, 비정규직 남자는 6명, 비정규직 여자는 5명인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류                       | 고용형태/성 |      | 정규직   |        |       |        | 비정규직  |        |       |        | 합계 |
|----------------|---------------------------|--------|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|----|
|                |                           | 남자     | 여자   | 남자    |        | 여자    |        | 남자    |        | 여자    |        |    |
|                |                           |        |      | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |    |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작                | 1,088  | 47.7 | 709   | 31.1   | 246   | 10.8   | 239   | 10.5   | 2,282 |        |    |
|                | 애니메이션 하청제작                | 788    | 43.4 | 472   | 26.0   | 267   | 14.7   | 288   | 15.9   | 1,815 |        |    |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작     | 20     | 52.6 | 13    | 34.2   | 3     | 7.9    | 2     | 5.3    | 38    |        |    |
|                | 소계                        | 1,896  | 45.9 | 1,194 | 28.9   | 516   | 12.5   | 529   | 12.8   | 4,135 |        |    |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보    | 52     | 43.0 | 39    | 32.2   | 16    | 13.2   | 14    | 11.6   | 121   |        |    |
|                | 소계                        | 52     | 43.0 | 39    | 32.2   | 16    | 13.2   | 14    | 11.6   | 121   |        |    |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 46     | 49.5 | 36    | 38.7   | 6     | 6.5    | 5     | 5.4    | 93    |        |    |
|                | 소계                        | 46     | 49.5 | 36    | 38.7   | 6     | 6.5    | 5     | 5.4    | 93    |        |    |
| 애니메이션산업 합계     |                           | 1,994  | 45.8 | 1,269 | 29.2   | 538   | 12.4   | 548   | 12.6   | 4,349 |        |    |

연도별로 보면 비정규직 여자와 비정규직 남자의 감소폭이 가장 컸다. 비정규직 여자는 전년대비 20.3% 감소했으며, 연평균 10.3% 감소했고, 비정규직 남자는 전년대비 13.9% 감소했으며, 연평균 6.7% 감소했다. 반대로 정규직 남자와 정규직 여자는 증가했는데, 특히 정규직 여자의 증가 폭이 가장 컸다. 정규직 여자는 전년대비 19.5% 증가했으며, 연평균 16.1% 증가했고, 정규직 남자는 전년대비 11.1% 증가했으며, 연평균 8.8% 증가한 것으로 나타났다.

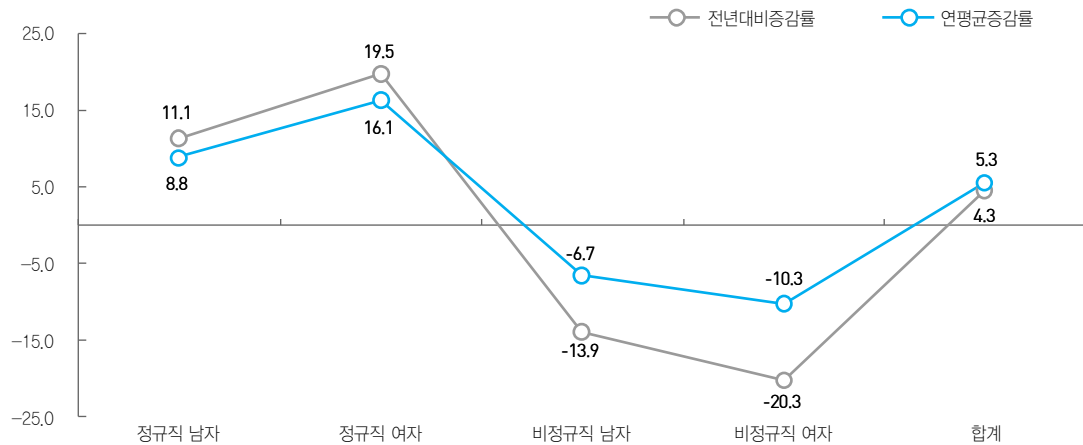
〈표 4-6-40〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 |       | 종사자 수 |       |       |    | 합계 |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|----|----|
|            | 남자     | 여자    | 정규직   |       | 비정규직  |    |    |
|            |        |       | 남자    | 여자    | 남자    | 여자 |    |
| 2008년      | 1,683  | 942   | 618   | 681   | 3,924 |    |    |
| 2009년      | 1,795  | 1,062 | 625   | 688   | 4,170 |    |    |
| 2010년      | 1,994  | 1,269 | 538   | 548   | 4,349 |    |    |
| 전년대비증감률(%) | 11.1   | 19.5  | ▽13.9 | ▽20.3 | 4.3   |    |    |
| 연평균증감률(%)  | 8.8    | 16.1  | ▽6.7  | ▽10.3 | 5.3   |    |    |

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.6 애니메이션산업 성별 종사자 현황

2010년 성별 종사자를 살펴보면 남자는 2,532명으로 58.2%를, 여자는 1,817명으로 41.8%를 차지했다. 애니메이션 창작제작에서 남자는 1,334명(58.5%)이었고, 여자는 948명(41.5%)이었다. 애니메이션 하청제작에서는 남자가 1,055명(58.1%)이며, 여자는 760명(41.9%)이었다. 온라인 애니메이션 제작에서 남자는 23명(60.5%)으로 나타났고, 여자는 15명(39.5%)으로 조사되었다. 애니메이션 유통 및 배급업에서는 남자가 68명(56.2%), 여자가 53명(43.8%)으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업에서는 남자는 52명(55.9%)으로, 여자는 41명(44.1%)으로 조사되었다.

〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류                       | 남자    |        | 여자    |        | 합계    |
|----------------|---------------------------|-------|--------|-------|--------|-------|
|                |                           | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |       |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작                | 1,334 | 58.5   | 948   | 41.5   | 2,282 |
|                | 애니메이션 하청제작                | 1,055 | 58.1   | 760   | 41.9   | 1,815 |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작     | 23    | 60.5   | 15    | 39.5   | 38    |
|                | 소계                        | 2,412 | 58.3   | 1,723 | 41.7   | 4,135 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보    | 68    | 56.2   | 53    | 43.8   | 121   |
|                | 소계                        | 68    | 56.2   | 53    | 43.8   | 121   |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 52    | 55.9   | 41    | 44.1   | 93    |
|                | 소계                        | 52    | 55.9   | 41    | 44.1   | 93    |
| 애니메이션산업 합계     |                           | 2,532 | 58.2   | 1,817 | 41.8   | 4,349 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

종사자를 연도별로 보면 남자는 전년대비 4.6% 증가했고, 연평균 4.9% 증가한 것으로 나타났다. 여자는 전년대비 3.8% 증가했으며, 연평균 5.8% 증가한 것으로 조사되었다.

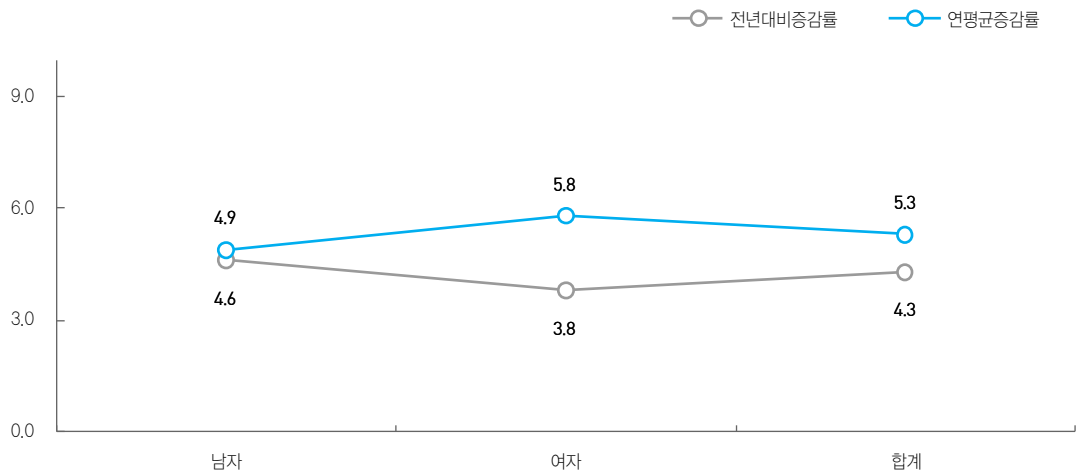
〈표 4-6-42〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 성          | 종사자 수 |       | 합계    |
|-------|------------|-------|-------|-------|
|       |            | 남자    | 여자    |       |
| 2008년 |            | 2,301 | 1,623 | 3,924 |
| 2009년 |            | 2,420 | 1,750 | 4,170 |
| 2010년 |            | 2,532 | 1,817 | 4,349 |
|       | 전년대비증감률(%) | 4.6   | 3.8   | 4.3   |
|       | 연평균증감률(%)  | 4.9   | 5.8   | 5.3   |

〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.7 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 수를 살펴보면, 제작 종사자 수가 2,917명으로 전체 종사자 수의 약 67.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 관리 종사자는 402명(9.2%)이었으며, 기타(유통) 종사자는 298명(6.9%)으로 나타났다. 또한 사업기획 종사자 수는 294명(6.8%)으로 나타났고, 마케팅/홍보 종사자 수는 289명(6.6%), 연구개발 종사자 수는 149명(3.4%)으로 조사되었다.

한편, 애니메이션 하청제작의 사업기획 인력은 2009년에 128명에서 2010년에 99명으로 감소하여 다른 직무의 종사자 수에 비해 많은 수가 감소했다. 사업 기획 직무가 한 사업체의 향후 사업 기획, 미래의 사업 가능성 등을 관리하는 업무임을 감안한다면, 하청제작에서의 사업 기획 인력 감소는 하청제작의 향후 전망이 긍정적이지는 않음을 보여주는 것이라고 추론해 볼 수 있다.

〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류                      | 직무 | 종사자 수 |     |       |        |       | 합계  |        |
|----------------|--------------------------|----|-------|-----|-------|--------|-------|-----|--------|
|                |                          |    | 사업 기획 | 관리  | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구 개발 |     | 기타(유통) |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작               |    | 176   | 175 | 1,567 | 135    | 96    | 133 | 2,282  |
|                | 애니메이션 하청제작               |    | 99    | 202 | 1,273 | 99     | 48    | 94  | 1,815  |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작    |    | 4     | 2   | 27    | 2      | 1     | 2   | 38     |
|                | 소계                       |    | 279   | 379 | 2,867 | 236    | 145   | 229 | 4,135  |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보   |    | 5     | 11  | 10    | 45     | 2     | 48  | 121    |
|                | 소계                       |    | 5     | 11  | 10    | 45     | 2     | 48  | 121    |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) |    | 10    | 12  | 40    | 8      | 2     | 21  | 93     |
|                | 소계                       |    | 10    | 12  | 40    | 8      | 2     | 21  | 93     |
| 애니메이션산업 합계     |                          |    | 294   | 402 | 2,917 | 289    | 149   | 298 | 4,349  |
| 애니메이션산업 비중(%)  |                          |    | 6.8   | 9.2 | 67.1  | 6.6    | 3.4   | 6.9 | 100.0  |

연도별로는 마케팅/홍보 인력이 전년대비 17.0% 감소했고, 연평균 6.1% 감소하여 큰 감소폭을 나타냈다. 연구개발 인력 또한 전년대비 14.4% 감소했고, 연평균 7.7% 감소하여 다른 직무에 비해 매우 큰 감소폭을 나타냈다. 이에 비해 제작 직무는 전년대비 10.1% 증가했고, 연평균 8.8% 증가한 것으로 나타나, 제작 인력의 수요가 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있다.

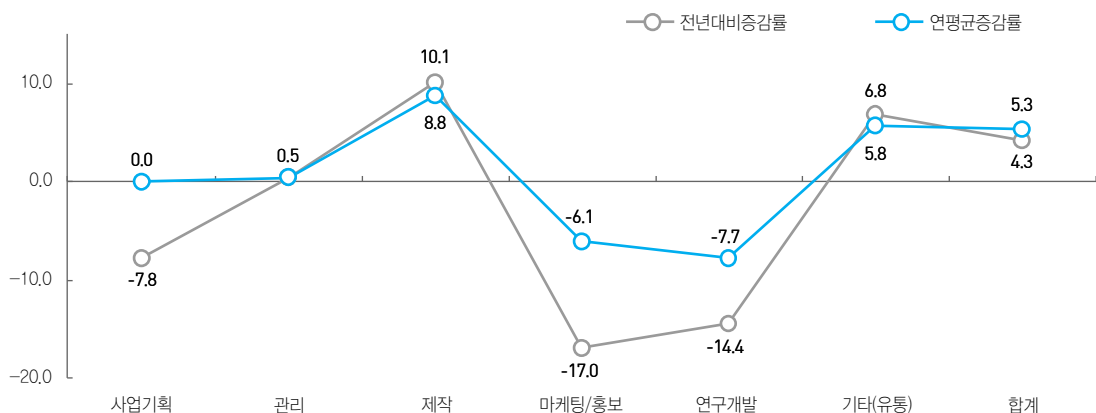
〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |     |       |        |       | 합계  |        |
|------------|----|-------|-----|-------|--------|-------|-----|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리  | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발  |     | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 294   | 398 | 2,463 | 328    | 175   | 266 | 3,924  |
| 2009년      |    | 319   | 400 | 2,650 | 348    | 174   | 279 | 4,170  |
| 2010년      |    | 294   | 402 | 2,917 | 289    | 149   | 298 | 4,349  |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽7.8  | 0.5 | 10.1  | ▽17.0  | ▽14.4 | 6.8 | 4.3    |
| 연평균증감률(%)  |    | 0.0   | 0.5 | 8.8   | ▽6.1   | ▽7.7  | 5.8 | 5.3    |

〈그림 4-6-19〉 애니메이션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.8.8 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

애니메이션산업의 제작부문에서 종사자 직무별 현황을 살펴보면, 기획/연출/감독 부문의 종사자 수가 293명으로 가장 많았다. 그러나 이는 전년대비 1.0% 감소한 것이며, 연평균 0.3% 감소한 수치이다. 다음은 캐릭터디자인 직무 종사자가 290명, 스토리보드/콘티 직무 종사자가 278명, 그리고 배경디자인 직무 종사자는 236명 순으로 나타났다. 캐릭터디자인, 스토리먼트/콘티, 그리고 배경디자인 직무 종사자 수의 전년대비 증감률과 연평균 증감률은 모두 증가했는데, 특히 캐릭터디자인 직무 종사자 수는 전년대비 20.8% 그리고 3년간 연평균 14.0% 증가한 수치를 보여, 향후 기획/연출/감독 종사자 비중보다 더 많은 종사자 비중을 차지하게 될 것으로 예상된다.

〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종            | 연도    | 직무         | 직무별 종사자 현황   |          |            |            |           |              |                | 동화   |
|---------------|-------|------------|--------------|----------|------------|------------|-----------|--------------|----------------|------|
|               |       |            | 기획/연출/<br>감독 | 시나<br>리오 | 컨셉<br>디자이너 | 캐릭터<br>디자인 | 배경<br>디자인 | 스토리보드<br>/콘티 | Lay-out/<br>원화 |      |
| 애니메이션<br>창작제작 | 2008년 |            | 180          | 48       | 72         | 175        | 38        | 101          | 18             | 43   |
|               | 2009년 |            | 187          | 63       | 81         | 191        | 51        | 110          | 23             | 47   |
|               | 2010년 |            | 197          | 76       | 95         | 235        | 66        | 125          | 39             | 65   |
|               |       | 전년대비증감률(%) | 5.3          | 20.6     | 17.3       | 23.0       | 29.4      | 13.6         | 69.6           | 38.3 |
|               |       | 연평균증감률(%)  | 4.6          | 25.8     | 14.9       | 15.9       | 31.8      | 11.2         | 47.2           | 22.9 |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2008년 |            | 115          | 62       | 45         | 48         | 168       | 152          | 75             | 85   |
|               | 2009년 |            | 109          | 62       | 43         | 49         | 165       | 150          | 73             | 86   |
|               | 2010년 |            | 96           | 63       | 42         | 55         | 170       | 153          | 72             | 89   |
|               |       | 전년대비증감률(%) | ▽11.9        | 1.6      | ▽2.3       | 12.2       | 3.0       | 2.0          | ▽1.4           | 3.5  |
|               |       | 연평균증감률(%)  | ▽8.6         | 0.8      | ▽3.4       | 7.0        | 0.6       | 0.3          | ▽2.0           | 2.3  |
| 합계            | 2008년 |            | 295          | 110      | 117        | 223        | 206       | 253          | 93             | 128  |
|               | 2009년 |            | 296          | 125      | 124        | 240        | 216       | 260          | 96             | 133  |
|               | 2010년 |            | 293          | 139      | 137        | 290        | 236       | 278          | 111            | 154  |
|               |       | 전년대비증감률(%) | ▽1.0         | 11.2     | 10.5       | 20.8       | 9.3       | 6.9          | 15.6           | 15.8 |
|               |       | 연평균증감률(%)  | ▽0.3         | 12.4     | 8.2        | 14.0       | 7.0       | 4.8          | 9.2            | 9.7  |

| 업종            | 연도    | 직무         | 다른 직무별 종사자 현황 |           |           |      |              |       |      | 합계    |
|---------------|-------|------------|---------------|-----------|-----------|------|--------------|-------|------|-------|
|               |       |            | 채색            | 효과/<br>합성 | 촬영/<br>편집 | 모델링  | 디지털<br>애니메이터 | 프로그래머 | 기타   |       |
| 애니메이션<br>창작제작 | 2008년 |            | 46            | 85        | 64        | 132  | 69           | 45    | 22   | 1,138 |
|               | 2009년 |            | 63            | 96        | 82        | 153  | 85           | 59    | 31   | 1,322 |
|               | 2010년 |            | 75            | 109       | 103       | 167  | 99           | 68    | 48   | 1,567 |
|               |       | 전년대비증감률(%) | 19.0          | 13.5      | 25.6      | 9.2  | 16.5         | 15.3  | 54.8 | 18.5  |
|               |       | 연평균증감률(%)  | 27.7          | 13.2      | 26.9      | 12.5 | 19.8         | 22.9  | 47.7 | 17.3  |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2008년 |            | 116           | 138       | 62        | 17   | 142          | 9     | 15   | 1,249 |
|               | 2009년 |            | 118           | 138       | 66        | 18   | 142          | 13    | 16   | 1,248 |
|               | 2010년 |            | 121           | 140       | 68        | 19   | 148          | 19    | 18   | 1,273 |
|               |       | 전년대비증감률(%) | 2.5           | 1.4       | 3.0       | 5.6  | 4.2          | 46.2  | 12.5 | 2.0   |
|               |       | 연평균증감률(%)  | 2.1           | 0.7       | 4.7       | 5.7  | 2.1          | 45.3  | 9.5  | 1.0   |
| 합계            | 2008년 |            | 162           | 223       | 126       | 149  | 211          | 54    | 37   | 2,387 |
|               | 2009년 |            | 181           | 234       | 148       | 171  | 227          | 72    | 47   | 2,570 |
|               | 2010년 |            | 196           | 249       | 171       | 186  | 247          | 87    | 66   | 2,840 |
|               |       | 전년대비증감률(%) | 8.3           | 6.4       | 15.5      | 8.8  | 8.8          | 20.8  | 40.4 | 10.5  |
|               |       | 연평균증감률(%)  | 10.0          | 5.7       | 16.5      | 11.7 | 8.2          | 26.9  | 33.6 | 9.1   |



## 6.8.9 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

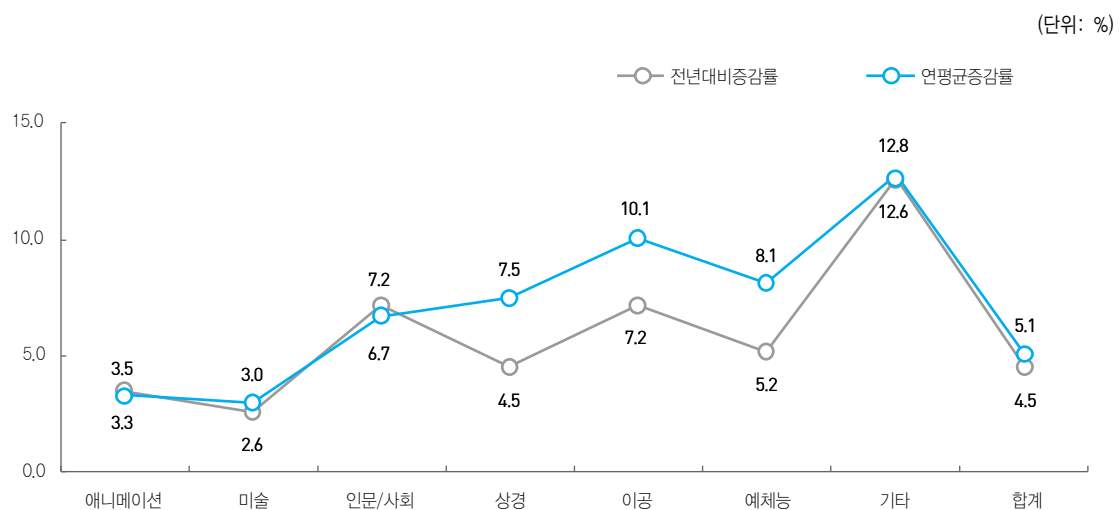
애니메이션산업 종사자의 전공 현황을 보면, 애니메이션 전공자가 1,463명으로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 이는 전년대비 3.5% 증가한 것이며, 연평균 3.3% 증가한 것이다. 그리고 미술 전공자가 1,035명으로 전년대비 2.6% 증가했으며, 인문/사회 전공자도 524명으로 전년대비 7.2% 증가했고, 상경계열 전공자도 231명으로 전년대비 4.5% 증가했다. 또한 이공계열 전공자는 462명으로 전년대비 7.2% 증가했으며, 예체능 전공자는 284명으로 전년대비 5.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분            | 연도         | 애니메이션 | 미술    | 인문/사회 | 상경   | 이공   | 예체능   | 기타   | 합계    |
|---------------|------------|-------|-------|-------|------|------|-------|------|-------|
| 애니메이션<br>창작제작 | 2008년      | 549   | 587   | 242   | 81   | 185  | 112   | 45   | 1,801 |
|               | 2009년      | 591   | 623   | 276   | 105  | 229  | 145   | 56   | 2,025 |
|               | 2010년      | 662   | 675   | 317   | 123  | 261  | 176   | 68   | 2,282 |
|               | 전년대비증감률(%) | 12.0  | 8.3   | 14.9  | 17.1 | 14.0 | 21.4  | 21.4 | 12.7  |
|               | 연평균증감률(%)  | 9.8   | 7.2   | 14.5  | 23.2 | 18.8 | 25.4  | 22.9 | 12.6  |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2008년      | 822   | 388   | 218   | 119  | 196  | 131   | 32   | 1,906 |
|               | 2009년      | 823   | 386   | 213   | 116  | 202  | 125   | 31   | 1,896 |
|               | 2010년      | 801   | 360   | 207   | 108  | 201  | 108   | 30   | 1,815 |
|               | 전년대비증감률(%) | ▽2.7  | ▽6.7  | ▽2.8  | ▽6.9 | ▽0.5 | ▽13.6 | ▽3.2 | ▽4.3  |
|               | 연평균증감률(%)  | ▽1.3  | ▽3.7  | ▽2.6  | ▽4.7 | 1.3  | ▽9.2  | ▽3.2 | ▽2.4  |
| 합계            | 2008년      | 1,371 | 975   | 460   | 200  | 381  | 243   | 77   | 3,707 |
|               | 2009년      | 1,414 | 1,009 | 489   | 221  | 431  | 270   | 87   | 3,921 |
|               | 2010년      | 1,463 | 1,035 | 524   | 231  | 462  | 284   | 98   | 4,097 |
|               | 전년대비증감률(%) | 3.5   | 2.6   | 7.2   | 4.5  | 7.2  | 5.2   | 12.6 | 4.5   |
|               | 연평균증감률(%)  | 3.3   | 3.0   | 6.7   | 4.5  | 7.5  | 10.1  | 8.1  | 12.8  |

〈그림 4-6-20〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 6.8.10 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

2010년 학력별 종사자를 보면 대졸 학력 종사자가 3,478명으로 80.0%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대졸 종사자는 520명으로 12.0%, 고졸 이하 학력 종사자는 193명으로 4.4%를 나타냈으며, 대학원 졸업 학력 종사자는 158명으로 3.6%의 가장 낮은 비중을 차지했다. 연도별로 보면 대졸 학력 종사자는 전년대비 6.4% 증가했고, 연평균 7.5% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 고졸 이하 학력 종사자는 전년대비 2.1% 증가했으나, 연평균 5.3% 감소했고, 전문대졸 학력 종사자는 전년대비 5.8% 감소했으며, 연평균 3.63% 감소한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 학력 종사자는 전년대비 1.9% 감소했으나, 연평균 5.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

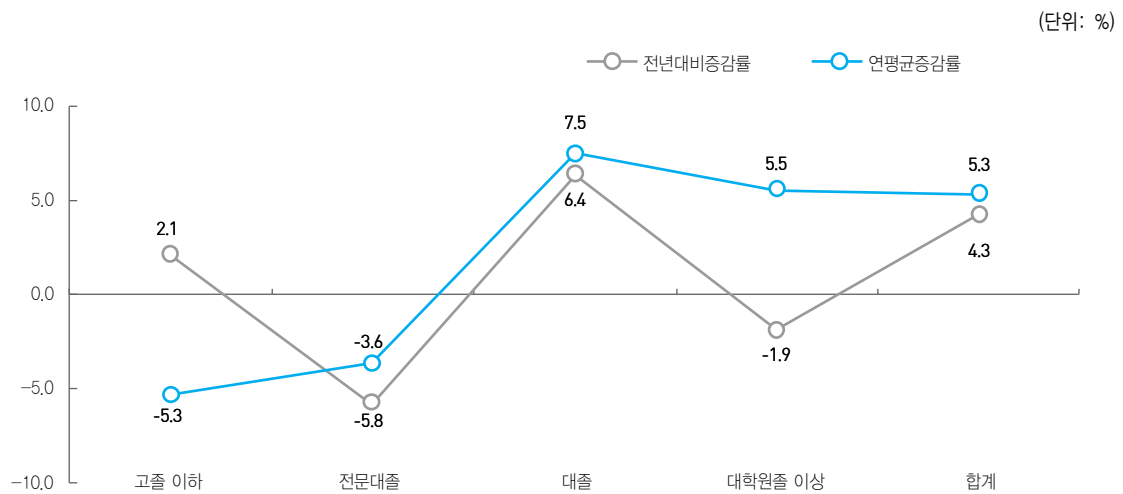
| 중분류            | 소분류                    | 학력 | 종사자 수 |      |       |         | 합계    |
|----------------|------------------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
|                |                        |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작             |    | 63    | 199  | 1,928 | 92      | 2,282 |
|                | 애니메이션 하청제작             |    | 125   | 301  | 1,327 | 62      | 1,815 |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작  |    | 2     | 3    | 32    | 1       | 38    |
|                | 소계                     |    | 190   | 503  | 3,287 | 155     | 4,135 |
|                | 중분류 비중(%)              |    | 4.6   | 12.2 | 79.5  | 3.7     | 100.0 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보 |    | 2     | 7    | 109   | 3       | 121   |
|                | 소계                     |    | 2     | 7    | 109   | 3       | 121   |
|                | 중분류 비중(%)              |    | 1.7   | 5.8  | 90.1  | 2.5     | 100.0 |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 비스업(인터넷/모바일) |    | 1     | 10   | 82    | -       | 93    |
|                | 소계                     |    | 1     | 10   | 82    | -       | 93    |
|                | 중분류 비중(%)              |    | 1.1   | 10.8 | 88.2  | -       | 100.0 |
| 애니메이션산업 합계     |                        |    | 193   | 520  | 3,478 | 158     | 4,349 |
| 애니메이션산업 비중(%)  |                        |    | 4.4   | 12.0 | 80.0  | 3.6     | 100.0 |

〈표 4-6-48〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |      |       |         | 합계    |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 2008년      |    | 215   | 559  | 3,008 | 142     | 3,924 |
| 2009년      |    | 189   | 552  | 3,268 | 161     | 4,170 |
| 2010년      |    | 193   | 520  | 3,478 | 158     | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |    | 2.1   | ▽5.8 | 6.4   | ▽1.9    | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽5.3  | ▽3.6 | 7.5   | 5.5     | 5.3   |

〈그림 4-6-21〉 애니메이션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 6.8.11 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

2010년 연령별 종사자를 보면 30세 이상 34세 이하 종사자가 1,417명으로 전체의 약 32.6%를 나타냈다. 29세 이하 종사자는 1,381명으로 31.8%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하 종사자는 1,052명으로 24.2%를 차지했으며, 40세 이상 종사자는 499명으로 11.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

애니메이션 창작제작에서 40세 이상 종사자는 2009년 191명에서 2010년 277명으로 86명 증가했고, 35세 이하 39세 이하는 2009년 412명에서 2010년 537명으로 125명 증가했다. 반대로 29세 이하 종사자는 2009년 729명에서 2010년 721명으로, 전반적으로 감소 혹은 정체 현상을 보였다. 35세 이상 연령대의 종사자가 애니메이션 창작제작에서 크게 증가하고 있으며, 이러한 현상으로 미루어 보아 애니메이션 창작제작의 종사자 연령이 높아지고 있음을 알 수 있다. 연령간의 균형을 위해서는 비교적 낮은 연령대의 종사자가 꾸준히 유입되는 것이 중요할 것으로 보인다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류                     | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|----------------|-------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
|                |                         | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 애니메이션 제작업      | 애니메이션 창작제작              | 721    | 747    | 537    | 277    | 2,282 |
|                | 애니메이션 하청제작              | 570    | 586    | 462    | 197    | 1,815 |
|                | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작   | 16     | 13     | 7      | 2      | 38    |
|                | 소계                      | 1,307  | 1,346  | 1,006  | 476    | 4,135 |
|                | 중분류 비중(%)               | 31.6   | 32.6   | 24.3   | 11.5   | 100.0 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보  | 45     | 33     | 26     | 17     | 121   |
|                | 소계                      | 45     | 33     | 26     | 17     | 121   |
|                | 중분류 비중(%)               | 37.2   | 27.3   | 21.5   | 14.0   | 100.0 |
| 온라인 애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일) | 29     | 38     | 20     | 6      | 93    |
|                | 소계                      | 29     | 38     | 20     | 6      | 93    |
|                | 중분류 비중(%)               | 31.2   | 40.9   | 21.5   | 6.5    | 100.0 |
| 애니메이션산업 합계     |                         | 1,381  | 1,417  | 1,052  | 499    | 4,349 |
| 애니메이션산업 비중(%)  |                         | 31.8   | 32.6   | 24.2   | 11.5   | 100.0 |

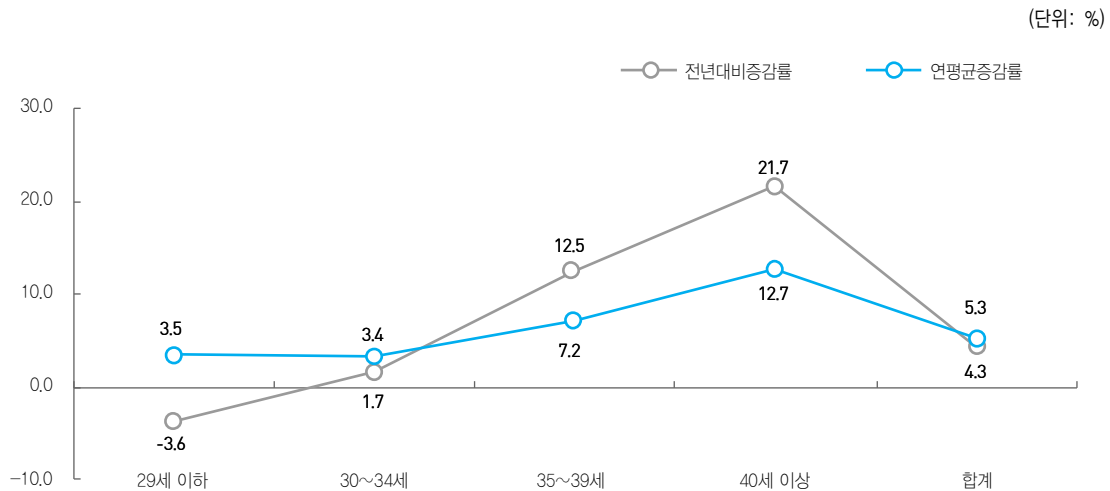
연도별로는 40세 이상 인력이 전년대비 21.7% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 35세 이상 39세 이하 종사자는 전년대비 12.5% 증가했고, 연평균 7.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자는 전년대비 1.7% 증가했으며 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났고, 29세 이하 종사자는 전년대비 3.6% 감소했으나, 연평균 3.5% 증가했다.

〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 2008년      |    | 1,290  | 1,325  | 916    | 393    | 3,924 |
| 2009년      |    | 1,432  | 1,393  | 935    | 410    | 4,170 |
| 2010년      |    | 1,381  | 1,417  | 1,052  | 499    | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽3.6   | 1.7    | 12.5   | 21.7   | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |    | 3.5    | 3.4    | 7.2    | 12.7   | 5.3   |

〈그림 4-6-22〉 애니메이션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



## 6.9 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

애니메이션 부가가치액은 2,171억 원으로 전년대비 23.9% 증가했고, 연평균 13.9% 증가했으며 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.20%인 것으로 조사되었다. 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 1,503억 원(69.3%)으로 가장 높은데, 이는 2009년도 인건비 1,201억 원에 비해 25.1% 증가한 수치이다. 경상이익은 285억 원으로 전년대비 21.4% 증가했으며, 연평균 12.0% 증가했다. 감가상각비는 213억 원으로 전년대비 35.8% 증가했고, 연평균 28.7% 증가했다. 순금융비용은 69억 원으로 전년대비 3.7% 증가했으며, 연평균 8.8% 증가했다. 또한 임차료는 53억 원으로 전년대비와 연평균이 각각 15.7%, 8.9% 증가한 것으로 조사되었다. 조세공과는 45억 원으로 전년대비 1.5% 증가했고, 연평균 2.5%로 나타났다. 한편, 경상이익의 증가는 애니메이션산업의 이익이 증가되고 있음을 보여주며, 증가 폭도 2008년보다 2009년에 더욱 커졌고, 2009년보다 2010년에는 더 증가한 것으로 나타났다. 이러한 증가 추세를 지속시켜, 애니메이션 산업을 부가가치율이 높은 산업으로써 성장시켜야 할 것이다.

〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액     | 부가 가치액  | 부가 가치율 | 부가가치액 구성 |         |       |        |       |       |
|----------------|---------|---------|--------|----------|---------|-------|--------|-------|-------|
|                |         |         |        | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용 | 감가 상각비 | 임차료   | 조세공과  |
| 애니메이션산업        | 514,399 | 217,101 | 42.20  | 28,552   | 150,351 | 6,931 | 21,338 | 5,357 | 4,572 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |         |         |        | 13.2     | 69.3    | 3.2   | 9.8    | 2.5   | 2.1   |
| 매출액 대비 비중(%)   |         |         |        | 5.6      | 29.2    | 1.3   | 4.1    | 1.0   | 0.9   |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

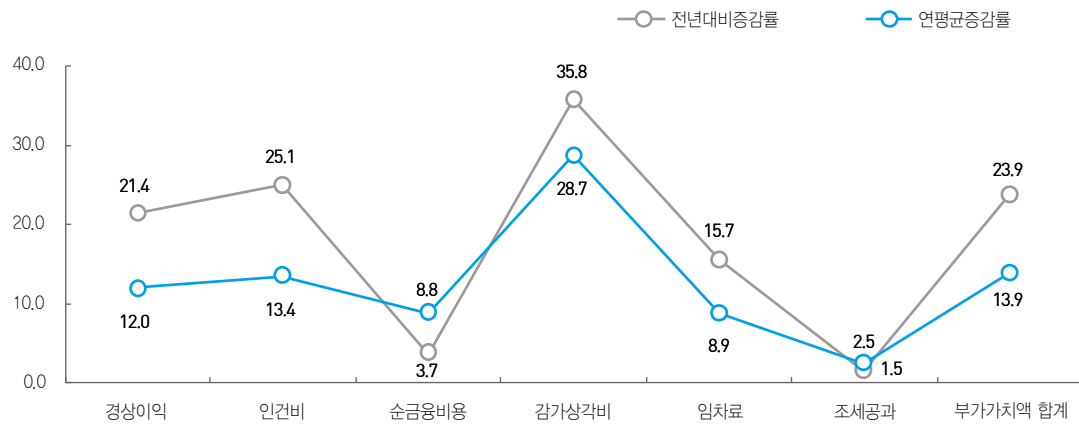
〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |       |        |       | 부가가치액 합계 |         |
|------------|----------|----------|---------|-------|--------|-------|----------|---------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용 | 감가상각비  | 임차료   |          | 조세공과    |
| 2008년      |          | 22,751   | 116,934 | 5,855 | 12,881 | 4,517 | 4,349    | 167,287 |
| 2009년      |          | 23,528   | 120,148 | 6,683 | 15,718 | 4,631 | 4,505    | 175,213 |
| 2010년      |          | 28,552   | 150,351 | 6,931 | 21,338 | 5,357 | 4,572    | 217,101 |
| 전년대비증감률(%) |          | 21.4     | 25.1    | 3.7   | 35.8   | 15.7  | 1.5      | 23.9    |
| 연평균증감률(%)  |          | 12.0     | 13.4    | 8.8   | 28.7   | 8.9   | 2.5      | 13.9    |

〈그림 4-6-23〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 07 방송산업

〈표 4-7-1〉 방송산업 분류

| 중분류            | 소분류               | 분류체계 정의   |
|----------------|-------------------|---|
| 지상파방송          | 지상파방송 사업자         | 방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체                              |
|                | 지상파이동멀티미디어방송 사업자  | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파 방송 사업체                        |
| 유선방송           | 종합유선방송 사업자        | 다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체                     |
|                | 중계유선방송 사업자        | 지상파방송을 중계송신하는 사업체   |
|                | 음악유선방송 사업자        | 음반 및 비디오물, 게임 등에 수록된 음악을 송신하는 사업체   |
| 위성방송           | 일방위성방송 사업자        | 인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체                       |
|                | 위성이동멀티미디어방송 사업자   | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체                          |
| 방송채널 사용사업      | 방송채널사용사업자         | 지상파방송사업·종합유선방송사업 또는 위성방송사업과 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체 |
| 전광판방송          | 전광판방송 사업자         | 상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체                        |
| 방송영상물 제작업      | 방송영상 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)                          |
|                | 인터넷TV 방송업         | 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 성사 되도록 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  |

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠출판산업

## 7.1 방송산업 전체 요약

2010년 방송산업의 사업체 수는 926개이며 종사자 수는 3만 4,584명으로 나타났다. 매출액은 11조 1,764억 원이며 부가가치액은 4조 2,849억 원이었고 부가가치율은 39.81%로 조사되었다. 수출액은 2억 2,863만 달러이며 수입액은 그보다 적은 1억 1,049만 달러인 것으로 조사되었다.

방송산업은 2005년 525개 사업체에서 2010년 926개 사업체로 연평균 12.0% 증가했으며, 매출액과 종사자 수 연평균은 각각 5.3%, 3.1%로 증가한 것으로 분석되었다. 수입액을 제외한 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 13.4% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 연평균 13.4% 증가한 것으로 나타났다. 2010년 수입액은 2009년에 비해 39.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-2〉방송산업 총괄<sup>128)</sup>

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액 <sup>129)</sup><br>(백만 원) | 부가가치율<br>(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|---------------------------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 525          | 29,634       | 8,635,200     | 2,834,073                       | 32.82        | 121,763       | 43,177        |
| 2006년      | 494          | 29,308       | 9,719,862     | 3,972,844                       | 40.87        | 133,917       | 72,563        |
| 2007년      | 464          | 28,913       | 10,534,374    | 4,267,646                       | 40.51        | 150,953       | 64,939        |
| 2008년      | 844          | 34,393       | 9,354,605     | 3,151,368                       | 33.73        | 171,348       | 149,396       |
| 2009년      | 841          | 34,714       | 9,884,954     | 3,931,437                       | 40.73        | 184,577       | 183,011       |
| 2010년      | 926          | 34,584       | 11,176,433    | 4,284,985                       | 39.81        | 228,633       | 110,495       |
| 전년대비증감률(%) | 10.1         | ▽0.4         | 13.1          | 9.0                             | -            | 23.9          | ▽39.6         |
| 연평균증감률(%)  | 12.0         | 3.1          | 5.3           | 8.6                             | -            | 13.4          | 20.7          |

방송산업은 1인당 평균 매출액이 3억 2,300만 원이며, 업체당 평균 매출액은 120억 7,000만 원으로 나타났다. 지상파방송 사업자 1인당 평균 매출액은 2억 7,200만 원이며, 종합유선방송 사업자는 3억 9,400만 원으로 나타났다. 방송산업 업체당 평균 매출액 중 홈쇼핑PP는 4,323억 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 일반위성방송 사업자가 3,515억 원인 것으로 나타났다. 중계유선방송 사업자는 9천 300만 원으로 가장 적게 나타났다. 방송산업은 전체적으로 다른 산업에 비해 업체당 매출액과 종사자당 매출액이 매우 높은 편이다.

128) 2008년~2010년 방송영상독립제작 포함.

129) 2008년부터 중계유선 매출액이 포함 되었으나, 중계유선 부가가치액은 제외. 2009년~2010년 중계유선방송 및 IPTV 매출액은 포함했으나, 2009년~2010년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사보고서에 자료가 없음), 부가가치율 계산시, 중계유선 및 IPTV 매출액 제외((2008년 부가가치율 (3,151,368백만 원/9,342,885백만 원)=33.73%, 2009년 부가가치율 (3,931,437백만 원/9,652,448백만 원)=40.73%, 2010년 부가가치율 (4,284,985백만 원/10,762,846백만 원)=39.81%)



〈표 4-7-3〉 방송산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황<sup>130)</sup>(2010년)

| 구분               |         | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|------------------|---------|--------------|---------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 지상파방송            | 지상파방송   | 54           | 3,649,683     | 13,403       | 272                    | 67,587                 |
|                  | 지상파 DMB | 19(3)        | 14,516        | 105          | 138                    | 4,839                  |
| 유선방송             | 종합유선    | 94           | 1,928,473     | 4,899        | 394                    | 20,516                 |
|                  | 중계유선    | 100          | 9,284         | 261          | 36                     | 93                     |
| 위성방송             | 일반위성    | 1            | 351,540       | 290          | 1,212                  | 351,540                |
|                  | 위성 DMB  | 1            | 121,372       | 116          | 1,046                  | 121,372                |
| 홈쇼핑PP            |         | 5            | 2,161,614     | 3,244        | 666                    | 432,323                |
| 일반PP(TV/라디오, DP) |         | 174          | 1,798,556     | 7,090        | 254                    | 10,337                 |
| IPTV             |         | 3            | 404,303       | 470          | 860                    | 134,768                |
| 방송영상독립제작         |         | 475          | 737,092       | 4,706        | 157                    | 1,552                  |
| 방송산업 전체          |         | 926          | 11,176,433    | 34,584       | 323                    | 12,070                 |

※ 지상파 DMB의 매출액과 종사자 수는 지상파계열 DMB(지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사)를 제외한 YTN, 유원, 한국DMB의 종사자와 매출액이므로 이를 기준으로 업체당 평균매출액을 계산하면 4,839백만 원이 됨(14,516/3=4,839)

## 7.2. 방송산업 매출액 현황

2010년 방송산업 매출액은 11조 1,764억 원으로 전년대비 13.1%, 연평균 9.3% 증가한 것으로 나타났다. 업종별로 보면 지상파방송은 3조 6,641억 원(32.8%)으로 전년대비 12.1% 증가했고 연평균 3.6% 증가했다. 유선방송은 1조 9,377억 원(17.3%)으로 전년대비 6.7%, 연평균 7.0% 증가했다. 위성방송(일반위성, 위성이동 포함)은 4,729억 원(4.2%)으로 전년대비 2.2% 감소, 연평균 0.4% 증가했으며, 방송채널사용사업은 3조 9,601억 원(35.4%)으로 전년대비 20.0%, 연평균 13.9% 증가했다. IPTV는 4,043억 원(3.6%)으로 전년대비 83.4% 증가했다. 방송영상독립제작은 7,370억 원(6.6%)으로 전년대비 7.4% 감소했으나 연평균은 0.7% 증가한 것으로 나타났다.

130) 데이터PP는 일반PP에 포함됨.

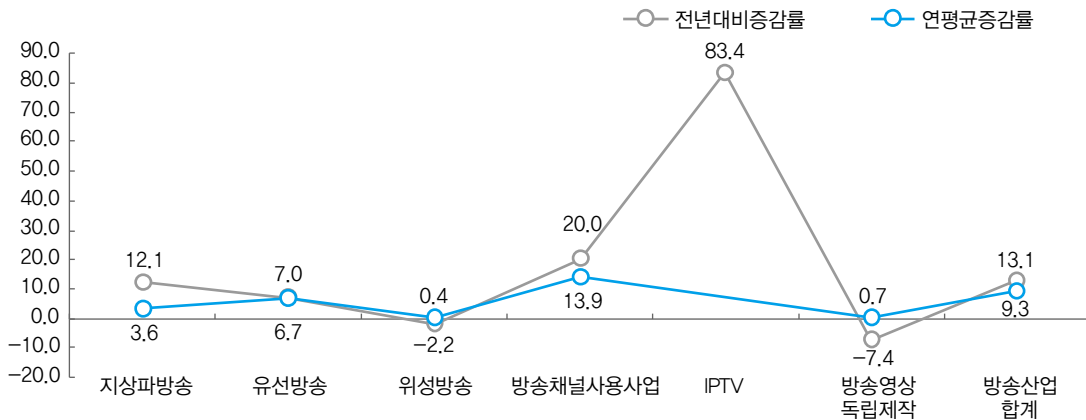
〈표 4-7-4〉 방송산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류        | 소분류                     | 2008년     | 2009년     | 2010년      | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|-------------------------|-----------|-----------|------------|--------|-------------|------------|
| 지상파방송      | 텔레비전방송 (공영, 민영)         | 3,051,677 | 2,959,557 | 3,308,143  | 29.6   | 11.8        | 4.1        |
|            | 라디오 방송 (공영, 민영, 특수)     | 338,586   | 289,133   | 327,618    | 2.9    | 13.3        | ▽1.6       |
|            | 지상파계열DMB                | 6,810     | 7,709     | 13,922     | 0.1    | 80.6        | 43.0       |
|            | 지상파 DMB                 | 15,991    | 11,020    | 14,516     | 0.1    | 31.7        | ▽4.7       |
|            | 소계                      | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199  | 32.8   | 12.1        | 3.6        |
| 유선방송       | 종합유선방송 (1차, 2차, 3차, 4차) | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473  | 17.3   | 6.9         | 7.2        |
|            | 중계유선방송                  | 11,720    | 12,106    | 9,284      | 0.1    | ▽23.3       | ▽11.0      |
|            | 소계                      | 1,691,239 | 1,816,825 | 1,937,757  | 17.3   | 6.7         | 7.0        |
| 위성방송       | 일반위성                    | 349,849   | 350,332   | 351,540    | 3.1    | 0.3         | 0.2        |
|            | 위성 DMB                  | 119,310   | 133,434   | 121,372    | 1.1    | ▽9.0        | 0.9        |
|            | 소계                      | 469,159   | 483,766   | 472,912    | 4.2    | ▽2.2        | 0.4        |
| 방송채널사용사업   |                         | 3,053,732 | 3,300,369 | 3,960,170  | 35.4   | 20.0        | 13.9       |
| 인터넷영상물 제공업 | IPTV                    | -         | 220,400   | 404,303    | 3.6    | 83.4        | -          |
| 방송영상독립제작   |                         | 727,411   | 796,175   | 737,092    | 6.6    | ▽7.4        | 0.7        |
| 합계         |                         | 9,354,605 | 9,884,954 | 11,176,433 | 100.0  | 13.1        | 9.3        |

〈그림 4-7-1〉 방송산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 7.2.1 방송산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 방송산업 사업체들의 매출액 규모별 매출액을 살펴보면, 100억 원 이상 사업체 매출액이 10조 3,272억 원으로 전체 매출액의 92.4%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체가 높았으며 매출액은 7,162억 원, 전체 매출액 내 비중은 6.4%로 조사되었다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 1,217억 원으로 1.1%의 비중을 차지했으며 1억 원 미만 사업

체 매출액은 111억 원이며 매출액 비중은 0.1%로 가장 낮은 매출액을 기록했다.

방송산업의 특성상 여전히 100억 원 이상 매출액을 발생하는 사업체가 전체 매출액 비중의 92.4%를 차지하여 대형사업체의 매출액 집중현상은 2010년에도 이어지고 있는 것으로 나타났다. 산업의 성장을 위해 소규모 사업체들의 동반 성장이 이루어 질 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료된다.

〈표 4-7-5〉 방송산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종               | 매출액 규모  | 매출액 규모  |            |              |            | 합계         |
|------------------|---------|---------|------------|--------------|------------|------------|
|                  |         | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상  |            |
| 지상파방송            | 지상파방송   | 304     | 442        | 41,569       | 3,607,368  | 3,649,683  |
|                  | 지상파 DMB | -       | -          | 14,516       | -          | 14,516     |
| 유선방송             | 종합유선    | -       | -          | 164,968      | 1,763,505  | 1,928,473  |
|                  | 중계유선    | 2,270   | 3,427      | 3,587        | -          | 9,284      |
| 위성방송             | 일반위성    | -       | -          | -            | 351,540    | 351,540    |
|                  | 위성 DMB  | -       | -          | -            | 121,372    | 121,372    |
| 홈쇼핑PP            |         | -       | -          | -            | 2,161,614  | 2,161,614  |
| 일반PP(TV/라디오, DP) |         | 494     | 17,959     | 259,126      | 1,520,977  | 1,798,556  |
| IPTV             |         | -       | -          | -            | 404,303    | 404,303    |
| 방송영상독립제작         |         | 8,113   | 99,915     | 232,529      | 396,535    | 737,092    |
| 합계               |         | 11,181  | 121,743    | 716,295      | 10,327,214 | 11,176,433 |
| 비중(%)            |         | 0.1     | 1.1        | 6.4          | 92.4       | 100.0      |

### 7.3. 방송산업 매출액 구성내역 현황

2010년 방송산업 매출액은 11조 1,764억 원이며, 이중 광고수익이 3조 3,418억 원으로 전체 비중에 29.9%를 차지하고 있으며, 다음으로 수신료수익이 2조 5,912억 원으로 23.2%, 홈쇼핑방송매출수익이 2조 1,482억 원으로 19.2%, 프로그램판매수익이 1조 1,167억 원으로 10%, 홈쇼핑송출수수료수익이 4,565억 원으로 4.1%, 협찬수익이 4,542억 원으로 4.1%, 기타방송사업수익이 8,437억 원으로 7.5%, 단말장치대여(판매)수익이 1,751억 원으로 1.6%순으로 나타났다.

수신료수익 2조 5,912억 원 중 종합유선이 1조 1,737억 원으로 약 45.3%의 비중을 차지하고 있으며, 광고수익 3조 3,418억 원 중 지상파방송이 2조 2,161억 원으로 약 66.3%의 비중을 차지하고 있으며, 협찬수익 4,542억 원 중 지상파방송이 3,365억 원으로 약 74.1%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-7-6〉 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구성내역         | 업종 | 지상파방송     |            | 유선방송      |          | 위성방송     |           | 방송채널<br>사용사업 | IPTV    | 방송<br>독립<br>제작 | 합계         | 비중<br>(%) |
|--------------|----|-----------|------------|-----------|----------|----------|-----------|--------------|---------|----------------|------------|-----------|
|              |    | 지상파<br>방송 | 지상파<br>DMB | 종합<br>유선  | 중계<br>유선 | 일반<br>위성 | 위성<br>DMB |              |         |                |            |           |
| 수신료수익        |    | 586,647   | -          | 1,173,735 | 9,284    | 297,740  | 112,504   | 411,314      | -       | -              | 2,591,225  | 23.2      |
| 광고수익         |    | 2,216,196 | 7,737      | 111,174   | -        | 15,605   | 4,510     | 986,218      | -       | 402            | 3,341,842  | 29.9      |
| 협찬수익         |    | 336,562   | 296        | 59        | -        | -        | -         | 78,525       | -       | 38,829         | 454,271    | 4.1       |
| 프로그램판매수익     |    | 336,192   | 497        | -         | -        | -        | -         | 145,044      | -       | 634,991        | 1,116,724  | 10.0      |
| 홈쇼핑송출수수료수익   |    | -         | -          | 437,466   | -        | 19,097   | -         | -            | -       | -              | 456,563    | 4.1       |
| 시설설치수익       |    | -         | -          | 22,602    | -        | 3,400    | -         | -            | -       | -              | 26,002     | 0.2       |
| 단말장치대여(판매)수익 |    | -         | -          | 160,221   | -        | 14,320   | 590       | -            | -       | -              | 175,131    | 1.6       |
| 중계유선방송수신료수익  |    | -         | -          | 8,405     | -        | -        | -         | -            | -       | -              | 8,405      | 0.1       |
| 방송시설임대수익     |    | -         | -          | -         | -        | -        | -         | 5,297        | -       | -              | 5,297      | 0.05      |
| 행사수익         |    | -         | -          | -         | -        | -        | -         | 8,999        | -       | -              | 8,999      | 0.1       |
| 홈쇼핑방송매출수익    |    | -         | -          | -         | -        | -        | -         | 2,148,265    | -       | -              | 2,148,265  | 19.2      |
| 기타방송사업수익     |    | 174,086   | 5,986      | 14,811    | -        | 1,378    | 3,768     | 176,508      | 404,303 | 62,870         | 843,709    | 7.5       |
| 합계           |    | 3,649,683 | 14,516     | 1,928,473 | 9,284    | 351,540  | 121,372   | 3,960,170    | 404,303 | 737,092        | 11,176,433 | 100.0     |

### 7.3.1 방송산업 지상파방송 매출액 현황

2010년 방송산업의 지상파방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이중 방송사업수익은 3조 6,496억 원으로 전년대비 12.1% 증가했으며 연평균 3.7% 증가했다. 연도별로 지상파방송 매출액 중 방송사업수익을 보면 2008년에 3조 3,970억 원에서 2009년에 3조 2,563억 원으로 소폭 감소했다가, 2010년에 3조 6,496억 원으로 전년대비 큰 폭으로 증가했다.

지상파 DMB 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 176억 원이며, 이중 방송사업수익은 145억 원으로 전년대비 31.7% 증가했으나 연평균은 4.7% 감소한 것으로 나타났다. 지상파방송 매출액 중 기타사업수익은 4,188억 원으로 전년대비 12.8% 증가했으나 연평균 0.2% 감소했다. 지상파방송 매출액 중 광고수익은 2조 2,161억 원으로 전년대비 15.5% 증가했으며 연평균 0.4% 증가했다. 프로그램판매수익은 3,361억 원으로 전년대비 22.3% 증가했으며 연평균 또한 67.2% 증가한 것으로 나타났다.

지상파방송 매출액의 전년대비증감률을 구성내역에 따라 살펴본 결과 매출액을 구성하는 모든 구성내역에서 매출액이 전년대비 증가한 것으로 나타났다. 특히 광고수익은 전년대비 2,979억 원 증가하여 지상파방송 서비스 매출액 증가를 주도한 것으로 분석되었다.

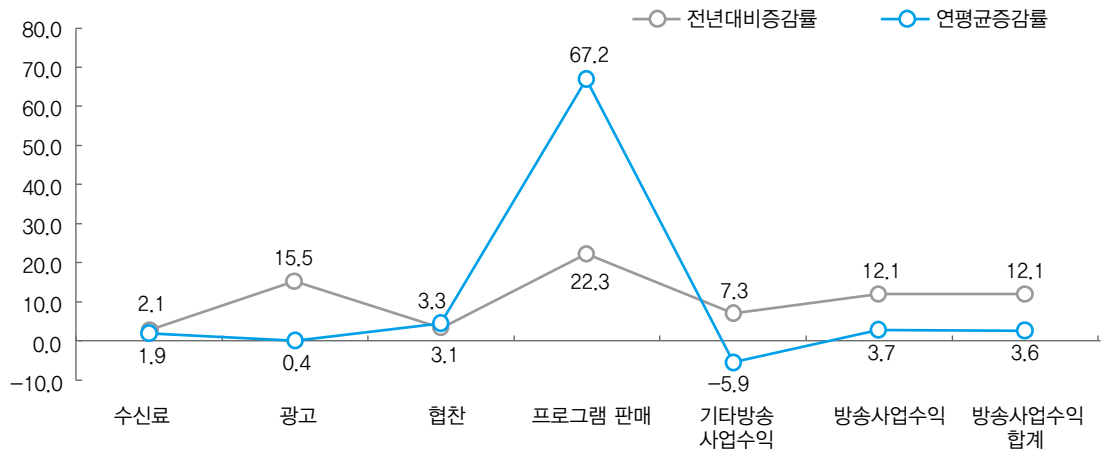
〈표 4-7-7〉 방송산업 지상파방송 및 지상파 DMB 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분        |           | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 지상파방송     | 수신료수익     | 564,636   | 574,540   | 586,647   | 14.4   | 2.1         | 1.9        |
|           | 광고수익      | 2,199,837 | 1,918,234 | 2,216,196 | 54.5   | 15.5        | 0.4        |
|           | 협찬수익      | 315,536   | 326,539   | 336,562   | 8.3    | 3.1         | 3.3        |
|           | 프로그램판매수익  | 120,317   | 274,889   | 336,192   | 8.3    | 22.3        | 67.2       |
|           | 기타방송사업수익  | 196,748   | 162,197   | 174,086   | 4.3    | 7.3         | ▽5.9       |
|           | 방송사업수익    | 3,397,073 | 3,256,399 | 3,649,683 | 89.7   | 12.1        | 3.7        |
|           | 기타사업수익    | 420,691   | 371,229   | 418,850   | 10.3   | 12.8        | ▽0.2       |
| 소계        | 3,817,765 | 3,627,628 | 4,068,533 | 100.0     | 12.2   | 3.2         |            |
| 지상파 DMB   | 광고수익      | 4,064     | 5,082     | 7,737     | 43.8   | 52.2        | 38.0       |
|           | 협찬수익      | 6,158     | 3,078     | 296       | 1.7    | ▽90.4       | ▽78.1      |
|           | 프로그램판매수익  | 700       | 116       | 497       | 2.8    | 328.4       | ▽15.7      |
|           | 기타방송사업수익  | 5,069     | 2,745     | 5,986     | 33.9   | 118.1       | 8.7        |
|           | 방송사업수익    | 15,991    | 11,020    | 14,516    | 82.1   | 31.7        | ▽4.7       |
|           | 기타사업수익    | 1,111     | 2,046     | 3,156     | 17.9   | 54.3        | 68.5       |
| 소계        | 17,102    | 13,066    | 17,673    | 100.0     | 35.3   | 1.7         |            |
| 방송사업수익 합계 |           | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199 | -      | 12.1        | 3.6        |

〈그림 4-7-2〉 방송산업 지상파방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

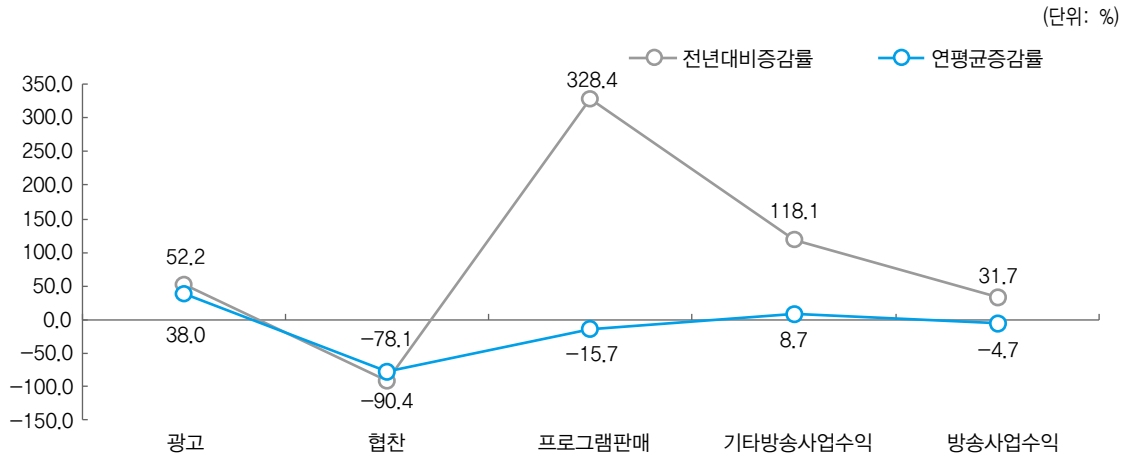
(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-7-3〉 방송산업 지상파 DMB 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.2 방송산업 유선방송 매출액 현황

2010년 방송산업의 유선방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이중 방송사업 수익은 1조 9,377억 원으로 전년대비 6.7% 증가했으며 연평균 7.0% 증가했다. 연도별로 유선방송 매출액 중 방송사업수익을 보면 2008년에 1조 6,912억 원에서 2009년에 1조 8,168억 원, 2010년에 1조 9,377억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있다.

종합유선방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 2조 6,374억 원이며, 이중 방송사업수익은 1조 9,284억 원으로 전년대비 6.9% 증가했으며 연평균 7.2% 증가한 것으로 나타났다. 종합유선방송 매출액 중 기타사업수익은 7,089억 원으로 전년대비 1.6%로 감소했으며 연평균 0.9% 감소했다. 종합유선방송 매출액 중 단말장치대여수익은 2008년에 696억 원에서 2009년 1,180억 원, 2010년 1,602억 원으로 매년 큰 폭으로 증가하고 있는 추세이며, 홈쇼핑송출수수료 수익 또한 2008년 3,396억 원에서 2010년 4,374억 원으로 약 978억 원 증가한 것으로 나타났다. 종합유선방송 매출액은 수신료수익의 비중이 가장 크나 그 비중은 2008년 45.6%에서 2009년 45.5%, 2010년 44.5%로 나타나 비중이 지속적으로 감소하고 있다.

중계유선방송 매출액은 방송사업수익이 92억 원이며, 기타사업수익이 45억 원으로 나타났다.

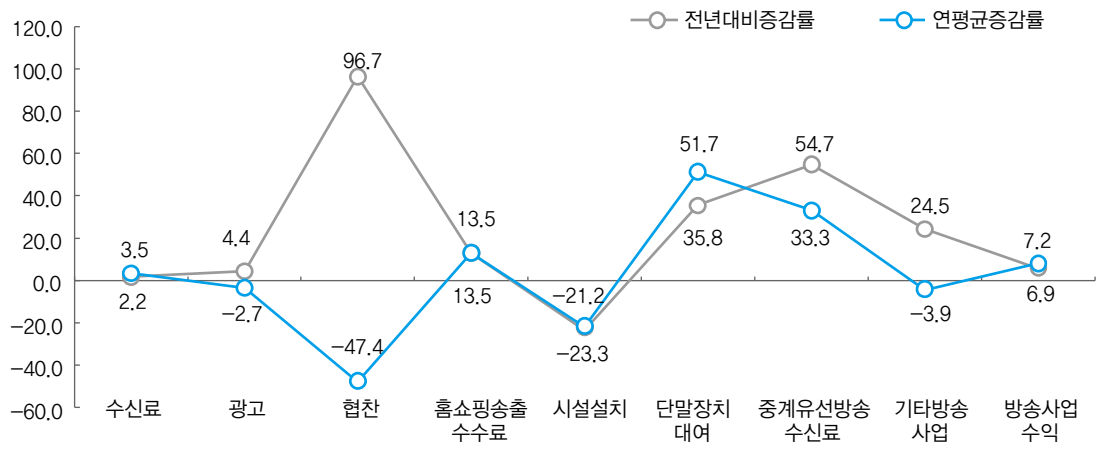
〈표 4-7-8〉 방송산업 종합유선방송 및 중계유선방송 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분        | 2008년       | 2009년     | 2010년     | 비중(%)     | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |       |
|-----------|-------------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|-------|
| 종합유선방송    | 수신료수익       | 1,095,310 | 1,148,038 | 44.5      | 2.2         | 3.5        |       |
|           | 광고수익        | 117,494   | 106,468   | 111,174   | 4.2         | 4.4        | ▽2.7  |
|           | 협찬수익        | 213       | 30        | 59        | 0.002       | 96.7       | ▽47.4 |
|           | 홈쇼핑송출수수료수익  | 339,688   | 385,382   | 437,466   | 16.6        | 13.5       | 13.5  |
|           | 시설설치수익      | 36,383    | 29,450    | 22,602    | 0.9         | ▽23.3      | ▽21.2 |
|           | 단말장치대여수익    | 69,668    | 118,019   | 160,221   | 6.1         | 35.8       | 51.7  |
|           | 중계유선방송수신료수익 | 4,732     | 5,432     | 8,405     | 0.3         | 54.7       | 33.3  |
|           | 기타방송사업수익    | 16,031    | 11,900    | 14,811    | 0.6         | 24.5       | ▽3.9  |
|           | 방송사업수익      | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473 | 73.1        | 6.9        | 7.2   |
|           | 기타사업수익      | 722,300   | 720,507   | 708,951   | 26.9        | ▽1.6       | ▽0.9  |
|           | 소계          | 2,401,819 | 2,525,226 | 2,637,424 | 100.0       | 4.4        | 4.8   |
| 중계유선방송    | 방송사업수익      | 11,720    | 12,106    | 9,284     | 67.3        | ▽23.3      | ▽11.0 |
|           | 기타사업수익      | 4,648     | 3,570     | 4,518     | 32.7        | 26.6       | ▽1.4  |
|           | 소계          | 16,368    | 15,676    | 13,802    | 100.0       | ▽12.0      | ▽8.2  |
| 방송사업수익 합계 | 1,691,239   | 1,816,825 | 1,937,757 | -         | 6.7         | 7.0        |       |

〈그림 4-7-4〉 방송산업 종합유선방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.3 방송산업 위성방송 매출액 현황

2010년 방송산업의 위성방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이중 방송사업 수익은 4,729억 원으로 전년대비 2.2% 감소했으나 연평균 0.4% 증가했다. 연도별로 위성방송 매출액 중 방송사업수익을 보면 2008년에 4,691억 원에서 2009년에 4,837억 원으로 소폭 증가했으나, 2010년에는 4,729억 원으로 다시 감소한 것으로 나타났다.

일반위성방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 4,309억 원이며, 이중 방송사업 수익은 3,515억 원으로 전년대비 0.3% 증가했으며 연평균 또한 0.2% 증가한 것으로 나타났다. 일반위성 방송 매출액 중 기타사업수익은 794억 원으로 전년대비 68.6% 증가했고 연평균 또한 46.3% 증가했다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

일반위성방송 매출액 중 흡소핑송출수수료수익은 2008년에 148억 원에서 2009년 161억 원, 2010년 190억 원으로 매년 증가하고 있는 추세이다. 그러나 일반위성방송 매출액은 방송사업수익보다는 기타사업수익의 매출액 증가가 더 큰 것으로 분석되었다.

위성 DMB 매출액은 방송사업수익이 1,213억 원이며, 기타사업수익이 3,233억 원으로 방송사업수익보다 기타사업수익이 더 높은 것으로 나타났다.

전반적으로 위성방송 매출액 중 방송사업수익은 정체이나 기타사업수익은 매년 큰 폭으로 증가하고 있다.

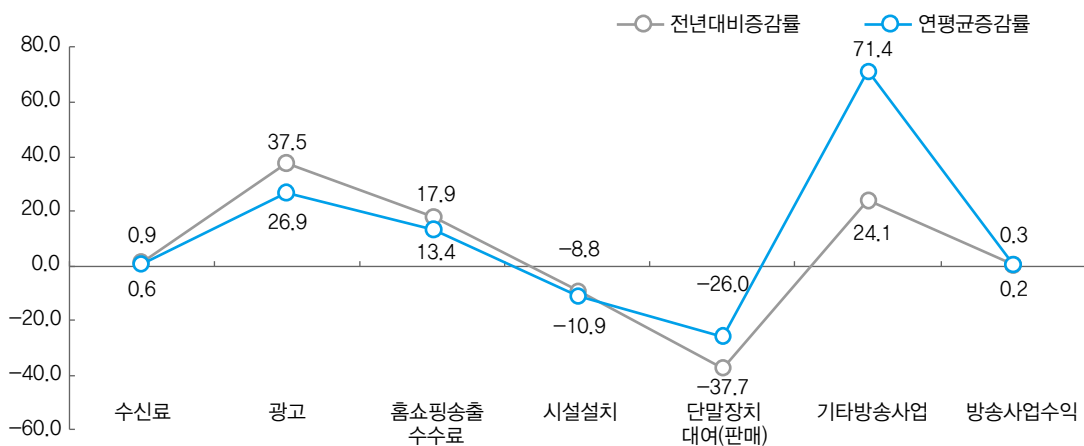
〈표 4-7-9〉 방송산업 일반위성방송 및 위성 DMB 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분        |              | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|--------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 일반위성방송    | 방송수신료수익      | 294,424 | 294,980 | 297,740 | 69.1  | 0.9         | 0.6        |
|           | 광고수익         | 9,695   | 11,348  | 15,605  | 3.6   | 37.5        | 26.9       |
|           | 흡소핑송출수수료수익   | 14,840  | 16,196  | 19,097  | 4.4   | 17.9        | 13.4       |
|           | 시설설치수익       | 4,278   | 3,730   | 3,400   | 0.8   | ▽8.8        | ▽10.9      |
|           | 단말장치대여(판매)수익 | 26,143  | 22,968  | 14,320  | 3.3   | ▽37.7       | ▽26.0      |
|           | 기타방송사업수익     | 469     | 1,110   | 1,378   | 0.3   | 24.1        | 71.4       |
|           | 방송사업수익       | 349,849 | 350,332 | 351,540 | 81.6  | 0.3         | 0.2        |
|           | 기타사업수익       | 37,109  | 47,125  | 79,443  | 18.4  | 68.6        | 46.3       |
| 소계        | 386,958      | 397,457 | 430,983 | 100.0   | 8.4   | 5.5         |            |
| 위성 DMB    | 방송수신료수익      | 110,125 | 124,281 | 112,504 | 25.3  | ▽9.5        | 1.1        |
|           | 광고수익         | 4,094   | 3,299   | 4,510   | 1.0   | 36.7        | 5.0        |
|           | 단말장치대여(판매)수익 | 3,521   | 2,286   | 590     | 0.1   | ▽74.2       | ▽59.1      |
|           | 기타방송사업수익     | 1,570   | 3,568   | 3,768   | 0.8   | 5.6         | 54.9       |
|           | 방송사업수익       | 119,310 | 133,434 | 121,372 | 27.3  | ▽9.0        | 0.9        |
|           | 기타사업수익       | -       | -       | 323,375 | 72.7  | -           | -          |
|           | 소계           | 119,310 | 133,434 | 444,747 | 100.0 | 233.3       | 93.1       |
| 방송사업수익 합계 | 469,159      | 483,766 | 472,912 | -       | ▽2.2  | 0.4         |            |

〈그림 4-7-5〉 방송산업 일반위성방송 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

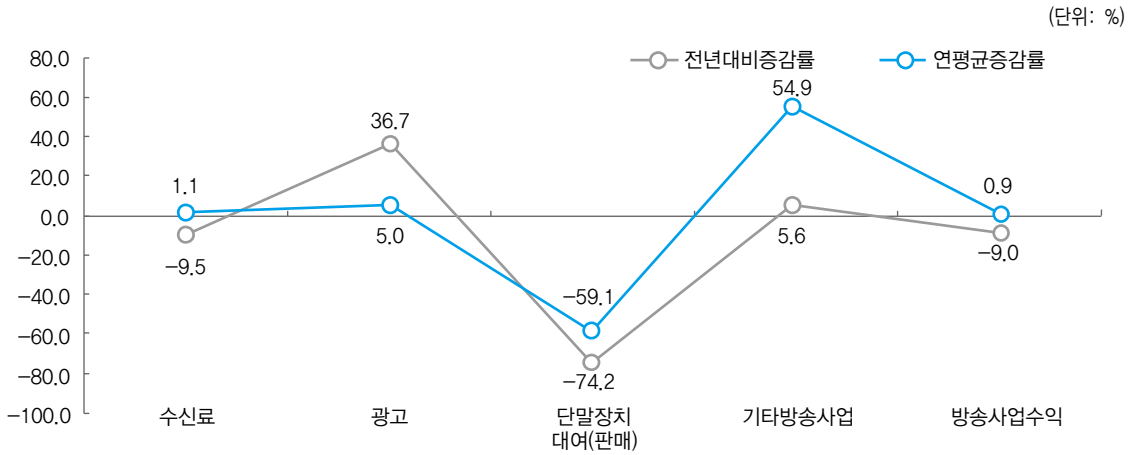
(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출



<그림 4-7-6> 방송산업 위성 DMB 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.4 방송산업 방송채널사용사업 매출액 현황

방송채널사용사업 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 9조 5,698억 원이며, 이중 방송사업수익은 3조 9,601억 원으로 전년대비 20.0% 증가했으며, 연평균 또한 13.9% 증가한 것으로 나타났다. 방송채널사용사업 매출액 중 기타사업수익은 5조 6,096억 원으로 전년대비 24.2% 감소했으며, 연평균 또한 4.7% 감소했다. 방송채널사용사업 매출액 중 흡소핑방송매출수익은 2008년에 1조 5,530억 원에서 2009년 1조 9,031억 원, 2010년 2조 1,482억 원으로 매년 증가하고 있는 추세이며, 프로그램 판매수익 또한 2008년에 638억 원에서 2009년 839억 원, 2010년 1,450억 원으로 증가하고 있다.

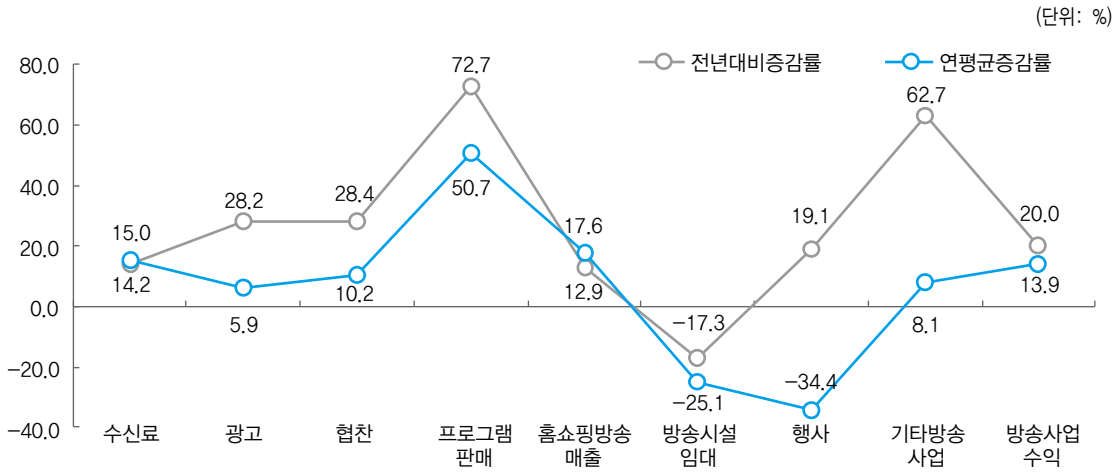
<표 4-7-10> 방송산업 방송채널사용사업 업종별 매출액 현황

| 구분        | 2008년     | 2009년      | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|------------|-----------|--------|-------------|------------|
| 수신료수익     | 311,070   | 360,276    | 411,314   | 4.3    | 14.2        | 15.0       |
| 광고수익      | 879,601   | 769,374    | 986,218   | 10.3   | 28.2        | 5.9        |
| 협찬수익      | 64,716    | 61,166     | 78,525    | 0.8    | 28.4        | 10.2       |
| 프로그램판매수익  | 63,841    | 83,966     | 145,044   | 1.5    | 72.7        | 50.7       |
| 흡소핑방송매출수익 | 1,553,084 | 1,903,149  | 2,148,265 | 22.4   | 12.9        | 17.6       |
| 방송시설임대수익  | 9,447     | 6,406      | 5,297     | 0.1    | ▽17.3       | ▽25.1      |
| 행사수익      | 20,923    | 7,559      | 8,999     | 0.1    | 19.1        | ▽34.4      |
| 기타방송사업수익  | 151,050   | 108,473    | 176,508   | 1.8    | 62.7        | 8.1        |
| 방송사업수익    | 3,053,732 | 3,300,369  | 3,960,170 | 41.4   | 20.0        | 13.9       |
| 기타사업수익    | 6,181,520 | 7,402,146  | 5,609,635 | 58.6   | ▽24.2       | ▽4.7       |
| 합계        | 9,235,252 | 10,702,515 | 9,569,806 | 100.0  | ▽10.6       | 1.8        |

제4부 콘텐츠산업통계조사부문별 권역

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠추출루선산업

〈그림 4-7-7〉 방송산업 방송채널사용사업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.5 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황

2010년 방송영상독립제작사의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 6,935억 원으로 전체 매출액의 94.1%를 차지했다. 유통/배급의 매출액은 197억 원으로 2.7%의 비중을 차지했으며 제작지원 매출액은 135억 원으로 1.8%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

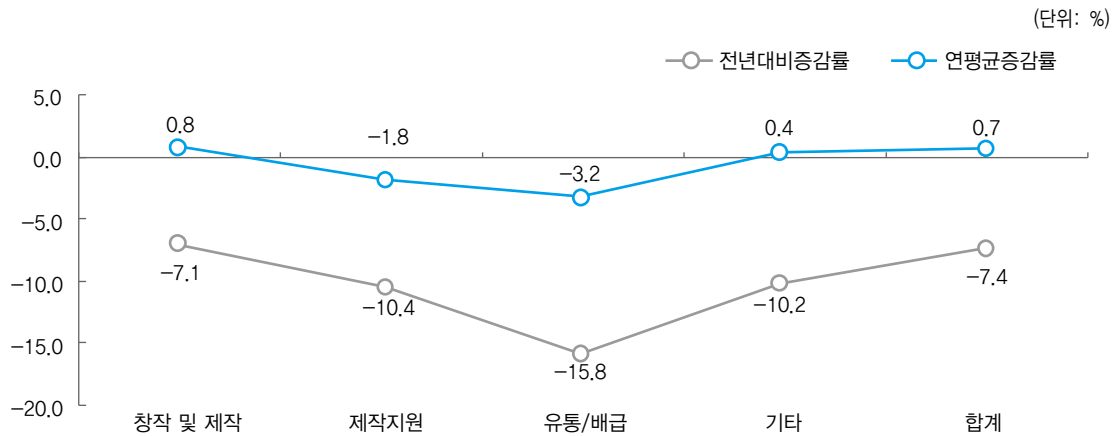
방송영상독립제작사의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작이 차지하는 비중은 약 94.1%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 이는 독립제작사들의 매출이 납품위주로 이루어지기 때문이다. 독립제작사들은 영상콘텐츠의 저작권을 소유하고 있어야 유통/배급에 대한 매출액이 발생할 수 있으므로 당분간은 창작 및 제작 매출액이 차지하는 비중이 거의 대부분을 차지하는 형태가 지속될 것으로 판단된다.

〈표 4-7-11〉 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타     | 합계      |
|-------|------------|---------|--------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 |            | 682,122 | 14,067 | -    | 21,066 | 10,156 | 727,411 |
| 2009년 |            | 746,184 | 15,135 | -    | 23,462 | 11,394 | 796,175 |
| 2010년 |            | 693,537 | 13,568 | -    | 19,751 | 10,236 | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 94.1    | 1.8    | -    | 2.7    | 1.4    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽7.1    | ▽10.4  | -    | ▽15.8  | ▽10.2  | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.8     | ▽1.8   | -    | ▽3.2   | 0.4    | 0.7     |

〈그림 4-7-8〉 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.6 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 방송영상독립제작사 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 100억 원 이상 사업체 매출액이 3,965억 원으로 전체 매출액의 53.8%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체가 높았으며 매출액은 2,325억 원, 전체 매출액 내 비중은 31.5%로 조사되었다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 999억 원으로 13.6%의 비중을 차지했으며 1억 원 미만 사업체 매출액은 81억 원이며 매출액 비중은 1.1%로 가장 낮은 비중을 차지했다.

방송영상독립제작사 중 100억 원 이상 매출액을 발생하는 사업체가 전체 매출액 비중의 53.8%를 차지하여 대형 사업체의 매출액 집중현상이 2009년에 이어 2010년에도 계속되고 있는 것으로 나타났다. 산업의 성장을 위해 소규모 사업체들의 동반 성장이 이루어 질 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료된다.

〈표 4-7-12〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년 |            | 4,874   | 95,727     | 219,751      | 407,059   | 727,411 |
| 2009년 |            | 4,836   | 99,852     | 265,378      | 426,109   | 796,175 |
| 2010년 |            | 8,113   | 99,915     | 232,529      | 396,535   | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 1.1     | 13.6       | 31.5         | 53.8      | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 67.8    | 0.1        | ▽12.4        | ▽6.9      | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 29.0    | 2.2        | 2.9          | ▽1.3      | 0.7     |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

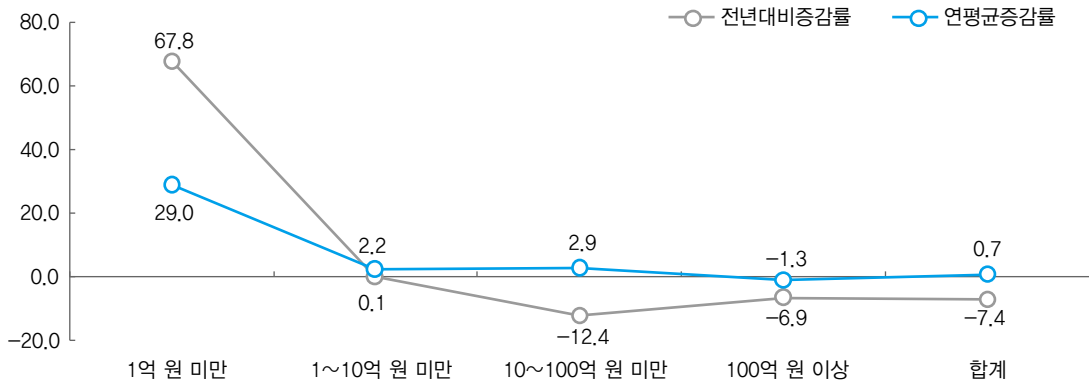
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-7-9〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.7 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황

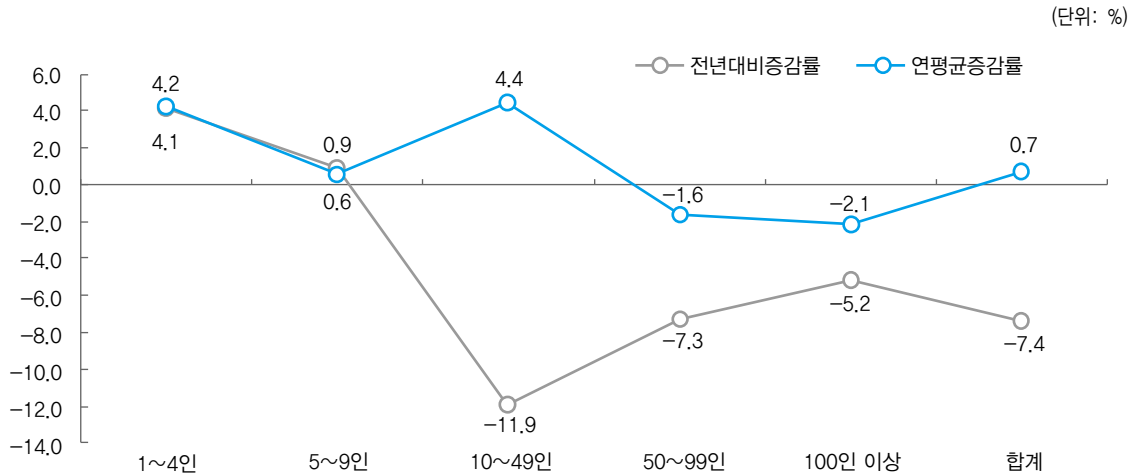
2010년 방송영상독립제작사의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면 50인 이상 99인 이하 규모 사업체의 매출액이 3,265억 원으로 전체 매출액의 44.3%를 차지했다. 10인 이상 49인 이하 규모 사업체가 2,336억 원으로 31.7%를 차지했으며, 100인 이상 규모의 사업체의 매출액은 742억 원으로 10.1%의 비중으로 나타났다. 사업체 규모 5인 이상 9인 이하의 경우는 613억 원으로 8.3%의 비중을 차지하고 있으며, 1인 이상 4인 이하 규모는 412억 원으로 5.6%를 나타냈다. 전년대비 10인 이상 49인 이하 사업체의 매출액이 11.9%로 가장 많이 감소했으며, 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체가 7.3% 매출액 감소를 보였다. 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 매출액과 50~99인 사업체 매출액 감소가 전체적인 매출액 규모 감소를 주도한 것으로 나타났다. 또한 1인 이상 4인 이하 사업체는 매출액이 전년대비 4.1% 증가했으나, 사업체 수 증가를 고려할 경우 전반적으로 매출액 증가세는 미미한 수준이다.

〈표 4-7-13〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 2008년 |            | 37,991 | 60,556 | 214,234 | 337,102 | 77,528  | 727,411 |
| 2009년 |            | 39,612 | 60,768 | 265,331 | 352,127 | 78,337  | 796,175 |
| 2010년 |            | 41,235 | 61,336 | 233,685 | 326,583 | 74,253  | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 5.6    | 8.3    | 31.7    | 44.3    | 10.1    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 4.1    | 0.9    | ▽11.9   | ▽7.3    | ▽5.2    | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 4.2    | 0.6    | 4.4     | ▽1.6    | ▽2.1    | 0.7     |

〈그림 4-7-10〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.8 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황

2010년 방송영상독립제작사의 매출액 구성 내역을 살펴보면 방송사 납품이 4,525억 원(61.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있었으며, 다음으로 영상물 배포수입이 1,113억 원(15.1%), 광고/홍보물 제작 납품 매출액 669억 원(9.1%)이었다. 즉, 방송영상독립제작사의 매출은 방송사 납품을 위한 영상물을 제작에서 발생하는 경우가 대부분이며 기업 및 관공서의 홍보물 제작 등을 통한 수익도 매출의 일정 부분을 차지하고 있음을 알 수 있다.

2010년 방송사 납품 매출은 2009년 대비 2.8% 감소했고 협찬금 수입은 2009년 대비 12.5% 감소했으며, 특히 영상물 배포수입은 2009년 대비 24.4% 감소한 것으로 나타났다. 간접광고 수입은 2010년 비중이 0.1%, 해외 판매수입은 0.6%로 모두 비중이 미미했다. 방송영상독립제작사 중 일부 중소형 독립제작사들은 영상물을 직접 제작하여 납품하는 것 보다 대형사업체에 인력파견을 통해 매출을 발생시키고 있다. 방송사 납품에는 소형 독립제작 재제작(해외 수출을 위해 재제작)도 포함되어 있다. 종합적으로 보면 방송영상독립제작사의 매출구조는 방송사 납품 위주로 구성되어 있는 다소 단순한 형태를 나타내고 있으며, 최근 들어 기업/홍보물 제작 납품이 새로운 수익창출을 이루고 있다. 향후에는 기존 방송사 납품 뿐 아니라, 영상물 배포수입, 해외 판매수입 등의 확대를 통한 수익모델 다각화를 모색할 필요가 있다. 2008년, 2009년에는 기타 매출수입에 광고/홍보물 제작납품 매출액이 포함되어 있었으나, 2010년에는 이를 분리하여 급격하게 감소한 것으로 보이나 2010년 광고/홍보물 제작납품 매출액(669억 원)을 기타매출액(628억 원)과 합산해보면 1,297억 원으로 2009년 기타매출액(1,392억 원)과 비교하여 보면 6.8% 감소한 것으로 나타났다. 기타매출액은 매니지먼트수입, 제작지원 매출, 콘텐츠 제작관련 투자이익금 등 방송영상을 통한 직접적인 매출액보다는 간접적인 매출액이다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠추출루션산업

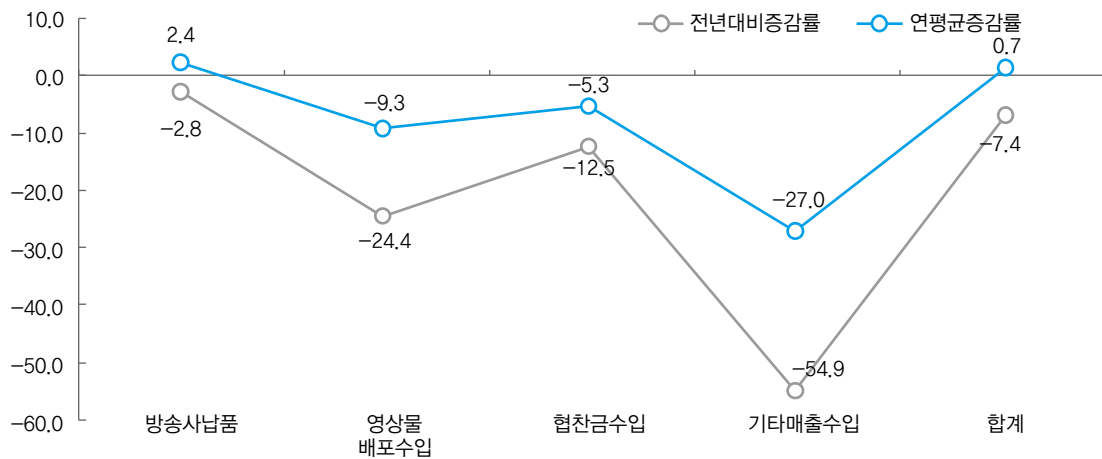
〈표 4-7-14〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 구성 내역 | 방송사납품   | 광고/홍보물 제작납품 | 영상물 배포  | 해외 판매 | 협찬금    | 간접광고 | 기타      | 합계      |
|------------|-------|---------|-------------|---------|-------|--------|------|---------|---------|
| 2008년      |       | 431,355 | -           | 135,298 | -     | 42,699 | -    | 118,059 | 727,411 |
| 2009년      |       | 465,731 | -           | 147,363 | -     | 43,785 | -    | 139,296 | 796,175 |
| 2010년      |       | 452,593 | 66,932      | 111,357 | 4,609 | 38,329 | 402  | 62,870  | 737,092 |
| 비중(%)      |       | 61.4    | 9.1         | 15.1    | 0.6   | 5.2    | 0.1  | 8.5     | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |       | ▽2.8    | -           | ▽24.4   | -     | ▽12.5  | -    | ▽54.9   | ▽7.4    |
| 연평균증감률(%)  |       | 2.4     | -           | ▽9.3    | -     | ▽5.3   | -    | ▽27.0   | 0.7     |

〈그림 4-7-11〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.3.9 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황

2008년에서 2010년 까지 최근 3년 동안 지역별 매출액은 감소추세를 보이는 가운데, 2010년 방송영상독립제작사의 지역별 매출액을 살펴보면 광주(2009년 대비 1.5% 증가)를 제외한 전 지역에서 감소를 보였다. 서울이 6,414억 원으로 전년대비 약 7.4% 감소했으며, 전체 매출액 규모의 87.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 경기도의 매출액이 738억 원으로 10.0%를 차지했는데, 방송영상독립제작산업의 매출액 중 서울과 경기도에서 차지하는 비중이 97.0%로 전체 매출액의 대부분을 차지하고 있다. 따라서 서울과 경기지역 독립제작산업의 매출액 증가폭에 따라 전체 매출액 규모의 증가폭이 결정되고 있음을 알 수 있다. 이는 제작사들의 제작을 위한 투자유치나 제작환경이 서울 등 수도권지역에 편중된 때문으로 판단된다.

〈표 4-7-15〉 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황

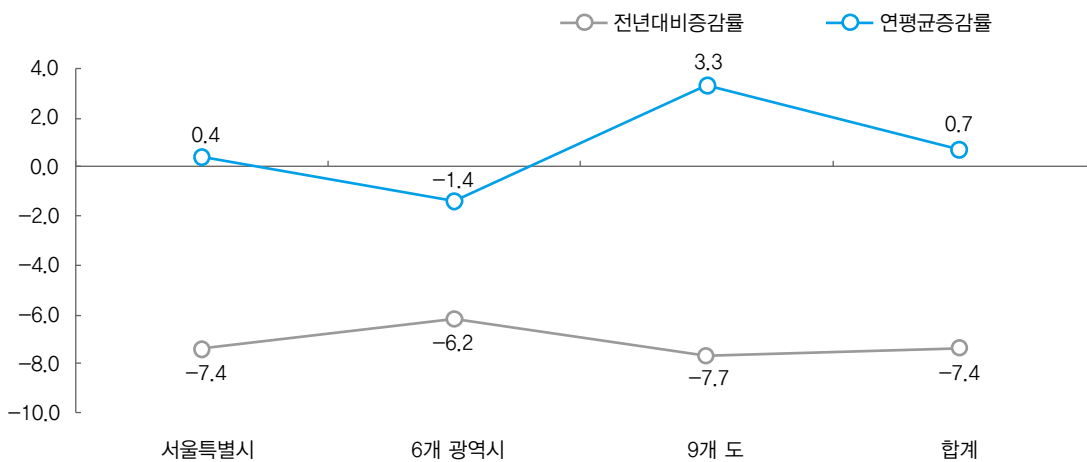
(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도      | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | 비중(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|-------------|------------|-------|
| 6개 시 | 서울      | 636,273 | 692,903 | 641,494 | ▽7.4        | 0.4        | 87.0  |
|      | 부산      | 5,554   | 5,796   | 5,322   | ▽8.2        | ▽2.1       | 0.7   |
|      | 대구      | 3,629   | 3,729   | 3,340   | ▽10.4       | ▽4.1       | 0.5   |
|      | 인천      | 2,757   | 2,887   | 2,662   | ▽7.8        | ▽1.7       | 0.4   |
|      | 광주      | 4,038   | 4,132   | 4,194   | 1.5         | 1.9        | 0.6   |
|      | 대전      | 1,058   | 1,096   | 1,050   | ▽4.2        | ▽0.4       | 0.1   |
|      | 울산      | 415     | 432     | 392     | ▽9.3        | ▽2.8       | 0.1   |
| 소계   | 17,451  | 18,072  | 16,960  | ▽6.2    | ▽1.4        | 2.3        |       |
| 9개 도 | 경기도     | 69,832  | 79,869  | 73,870  | ▽7.5        | 2.9        | 10.0  |
|      | 강원도     | 1,627   | 1,835   | 1,594   | ▽13.1       | ▽1.0       | 0.2   |
|      | 충청북도    | 670     | 998     | 925     | ▽7.3        | 17.5       | 0.1   |
|      | 충청남도    | 169     | 683     | 606     | ▽11.3       | 89.4       | 0.1   |
|      | 전라북도    | 360     | 172     | 172     | 0.0         | ▽30.9      | 0.02  |
|      | 전라남도    | 589     | 365     | 318     | ▽12.9       | ▽26.5      | 0.04  |
|      | 경상북도    | 440     | 597     | 531     | ▽11.1       | 9.9        | 0.1   |
|      | 경상남도    | -       | 446     | 405     | ▽9.2        | -          | 0.1   |
|      | 제주도     | -       | 235     | 217     | ▽7.7        | -          | 0.03  |
|      | 소계      | 73,687  | 85,200  | 78,638  | ▽7.7        | 3.3        | 10.7% |
| 합계   | 727,411 | 796,175 | 737,092 | ▽7.4    | 0.7         | 100.0%     |       |

매출액을 6개 시와 9개 도로 나누어 보면 6개 시의 2008년 총 매출액은 174억 원에서 2009년에 180억 원으로 3.6%로 증가했다가 2010년에는 다시 169억 원으로 6.2% 감소한 것으로 나타났다. 9개 도 총 매출액은 전년대비 약 7.7% 감소한 786억 원으로 나타났다. 그러나 9개 도 중에서 경기도를 제외한 다른 8개 도의 규모는 매우 영세한 것을 알 수 있다.

〈그림 4-7-12〉 방송영상독립제작사 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 7.4. 방송산업 수출입액 현황

2010년 방송산업 수출액은 2억 2,863만 달러로 전년대비 23.9% 증가했으며, 연평균 15.5% 증가했다. 2008년에서 2009년에는 소폭 증가했으나, 2010년에는 국내 드라마의 수출 호조에 힘입어 큰 폭으로 증가했다.

2010년 방송산업 수입액은 1억 1,049만 달러로 전년대비 39.6% 감소했으며, 연평균 14.0% 감소한 것으로 나타났다. 방송산업 수입액은 2008년 1억 4,939만 달러에서 2009년 1억 8,301만 달러로 증가했으나, 2010년에는 다시 1억 1,049만 달러로 2008년보다 더 감소했다.

〈표 4-7-16〉 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 171,348 | 184,577 | 228,633 | 23.9       | 15.5      |
| 수입액 | 149,396 | 183,011 | 110,495 | ▽39.6      | ▽14.0     |

### 7.4.1 방송산업 매체별 수출입액 현황

방송산업 수출액은 2억 2,863만 달러이며 전년대비 23.9% 증가했고 연평균 15.5% 증가했다. 연도별로 보면 수출액은 2008년에 1억 7,134만 달러에서 2009년에 1억 8,457만 달러로 증가한 후 2010년에는 2억 2,863만 달러로 추정되어 꾸준한 증가세를 이어가고 있다.

방송산업 수출액을 매체별로 살펴보면, SBS는 2008년 3,412만 달러에서 2009년에 3,531만 달러, 2010년에 4,578만 달러로 전년대비 29.7% 증가, 연평균 또한 15.8% 증가하여 지속적인 증가세를 보이고 있다. KBS 또한 2008년 3,431만 달러에서 2010년 4,184만 달러로 연평균 10.4% 증가한 것으로 조사되었다. 해외교포방송지원은 2008년에 1,530만 달러에서 2010년 4,497만 달러로 약 2,967만 달러 증가하여 수출금액 증가가 제일 큰 것으로 나타났다.



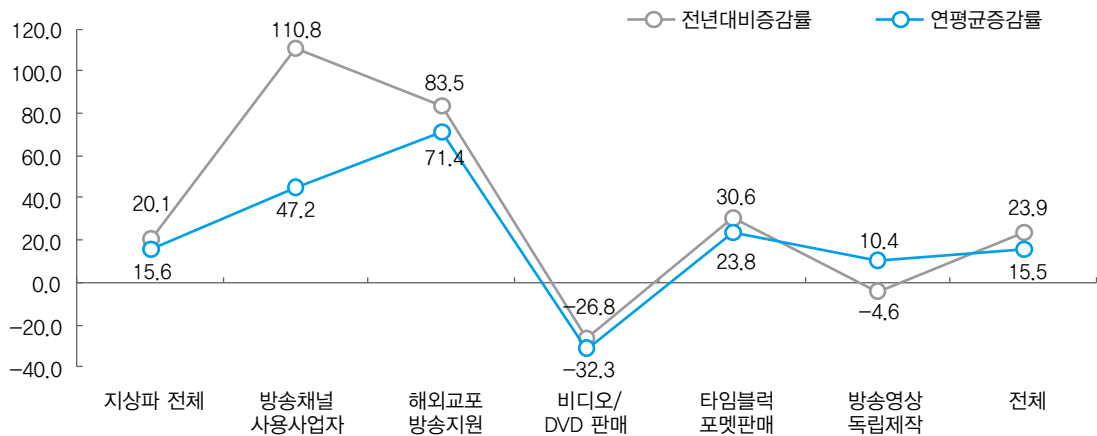
〈표 4-7-17〉 방송산업 매체별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 매체          | 연도   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| KBS         |      | 34,315  | 33,926  | 41,848  | 18.3  | 23.4        | 10.4       |
|             | MBC  | 22,268  | 31,298  | 33,522  | 14.7  | 7.1         | 22.7       |
|             | EBS  | 223     | 822     | 517     | 0.2   | ▽37.1       | 52.3       |
| 민방          | SBS  | 34,125  | 35,310  | 45,784  | 20.0  | 29.7        | 15.8       |
|             | 기타민방 | 200     | 23      | 98      | 0.04  | 326.1       | ▽30.0      |
| 지상파 소계      |      | 91,131  | 101,379 | 121,769 | 53.3  | 20.1        | 15.6       |
| 방송채널사용사업자   |      | 2,789   | 2,867   | 6,043   | 2.6   | 110.8       | 47.2       |
| 해외교포방송지원    |      | 15,306  | 24,513  | 44,970  | 19.7  | 83.5        | 71.4       |
| 비디오/DVD 판매  |      | 33,362  | 20,900  | 15,301  | 6.7   | ▽26.8       | ▽32.3      |
| 타임블럭, 포맷 판매 |      | 17,533  | 20,569  | 26,859  | 11.7  | 30.6        | 23.8       |
| 방송영상독립제작    |      | 11,228  | 14,349  | 13,691  | 6.0   | ▽4.6        | 10.4       |
| 전체          |      | 171,349 | 184,577 | 228,633 | 100.0 | 23.9        | 15.5       |

〈그림 4-7-13〉 방송산업 매체별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

방송산업 수입액은 1억 1,049만 달러이며 전년대비 39.6% 감소했고 연평균 14.0% 감소했다. 연도별로 보면 수입액은 2008년에 1억 4,939만 달러에서 2009년에 1억 8,301만 달러로 증가한 후 2010년에는 1억 1,049만 달러로 다시 감소했다.

방송산업 수입액을 매체별로 살펴보면, 가장 많은 수입을 하고 있는 방송채널사용사업자는 2008년 7,264만 달러에서 2009년에 1억 1,803만 달러, 2010년에 9,767만 달러로 전년대비 17.3% 감소, 연평균 16.0% 증가하여 2008년에 비해서는 증가했으나, 전년에 비해서는 감소한 것으로 나타났다. 방송영상독립제작 또한 2008년 7,113만 달러에서 2010년 819만 달러로 전년대비 86.6% 감소했으며 연평균 또한 66.1% 감소한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠추출루선산업

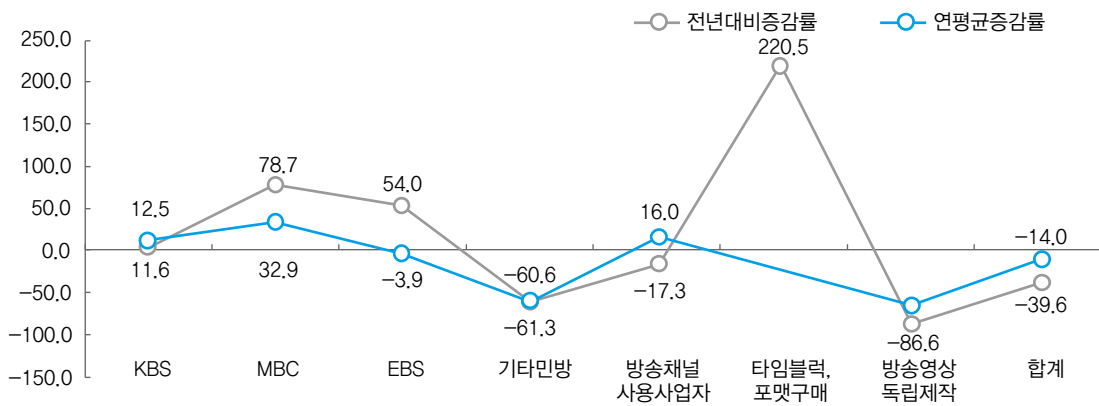
〈표 4-7-18〉 방송산업 매체별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 매체          |      | 연도  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|------|-----|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 방송          | KBS  |     | 1,414   | 1,605   | 1,791   | 1.6   | 11.6        | 12.5       |
|             | MBC  |     | 270     | 267     | 477     | 0.4   | 78.7        | 32.9       |
|             | EBS  |     | 2,145   | 1,287   | 1,982   | 1.8   | 54.0        | ▽3.9       |
|             | 민방   | SBS | 1,089   | 171     | -       | -     | -           | -          |
|             | 기타민방 | 702 | 282     | 109     | 0.1     | ▽61.3 | ▽60.6       |            |
| 지상파전체       |      |     | 5,620   | 3,612   | 4,359   | 3.9   | 20.7        | ▽11.9      |
| 방송채널사용사업자   |      |     | 72,641  | 118,039 | 97,677  | 88.4  | ▽17.3       | 16.0       |
| 타임블럭, 포맷 구매 |      |     | -       | 83      | 266     | 0.2   | 220.5       | -          |
| 방송영상독립제작    |      |     | 71,135  | 61,277  | 8,193   | 7.4   | ▽86.6       | ▽66.1      |
| 전체          |      |     | 149,396 | 183,011 | 110,495 | 100.0 | ▽39.6       | ▽14.0      |

〈그림 4-7-14〉 방송산업매체별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



### 7.4.2 방송산업 지역별 수출입액 현황<sup>131)</sup>

방송산업 지역별 수출액은 일본이 4,971만 달러(39.1%)로 가장 많으며 전년대비 23.8% 감소했고 연평균 13.0% 감소했다. 다음은 대만이 2,843만 달러(22.4%), 중국은 1,556만 달러(12.3%), 말레이시아는 568만 달러(4.5%), 홍콩은 538만 달러(4.2%), 베트남은 456만 달러(3.6%) 등의 순으로 나타났으며 이는 전체 수출액의 약 95.2%가 아시아에 집중되어 있음을 보여준다.

131) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 방송영상독립제작 제외

〈표 4-7-19〉 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역    | 연도      | 2008년    | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|---------|----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 아시아   | 일본      | 65,627.0 | 65,279.0  | 49,712.8  | 39.1  | ▽23.8          | ▽13.0         |
|       | 중국      | 4,512.0  | 6,339.0   | 15,568.3  | 12.3  | 145.6          | 85.8          |
|       | 홍콩      | 3,585.0  | 4,483.0   | 5,386.5   | 4.2   | 20.2           | 22.6          |
|       | 싱가포르    | 1,978.0  | 2,548.0   | 2,001.2   | 1.6   | ▽21.5          | 0.6           |
|       | 대만      | 7,003.0  | 11,565.0  | 28,438.4  | 22.4  | 145.9          | 101.5         |
|       | 베트남     | 838.0    | 1,957.0   | 4,564.7   | 3.6   | 133.2          | 133.4         |
|       | 말레이시아   | 1,150.0  | 842.0     | 5,688.4   | 4.5   | 575.6          | 122.4         |
|       | 인도네시아   | 304.0    | 330.0     | 505.3     | 0.4   | 53.1           | 28.9          |
|       | 태국      | 2,889.5  | 3,456.0   | 2,690.1   | 2.1   | ▽22.2          | ▽3.5          |
|       | 필리핀     | 1,695.0  | 1,757.0   | 2,633.4   | 2.1   | 49.9           | 24.6          |
|       | 미얀마     | 741.0    | 725.0     | 2,434.6   | 1.9   | 235.8          | 81.3          |
|       | 캄보디아    | 363.0    | 199.0     | 242.3     | 0.2   | 21.8           | ▽18.3         |
|       | 카자흐스탄   | -        | -         | 343.6     | 0.3   | -              | -             |
|       | 몽골      | -        | -         | 12.8      | 0.01  | -              | -             |
| 중동    | 264.0   | 484.0    | 786.1     | 0.6       | 62.4  | 72.6           |               |
| 미주    | 미국      | 739.0    | 1,909.0   | 2,814.8   | 2.2   | 47.4           | 95.2          |
|       | 캐나다     | 7.5      | -         | -         | -     | -              | -             |
|       | 미국/캐나다  | 448.0    | -         | -         | -     | -              | -             |
| 유럽    | 브라질     | 7.0      | -         | 32.7      | 0.03  | -              | 116.1         |
|       | 프랑스     | 3.0      | 34.0      | 38.0      | 0.03  | 11.8           | 255.9         |
|       | 영국      | 29.0     | 4.7       | -         | -     | -              | -             |
|       | 독일      | 2.0      | 132.0     | -         | -     | -              | -             |
|       | 이탈리아    | 45.0     | 51.0      | 56.5      | 0.04  | 10.8           | 12.1          |
|       | 스페인     | 23.0     | 19.0      | 66.8      | 0.1   | 251.6          | 70.4          |
|       | 헝가리     | 82.0     | 6.0       | 53.4      | 0.04  | 790.0          | ▽19.3         |
|       | 러시아     | 133.0    | 18.0      | 1,536.4   | 1.2   | 8,435.6        | 239.9         |
|       | 네덜란드    | -        | 1.7       | -         | -     | -              | -             |
|       | 루마니아    | -        | -         | 459.0     | 0.4   | -              | -             |
| 오세아니아 | 호주      | -        | -         | -         | -     | -              | -             |
|       | 뉴질랜드    | 2.0      | 4.0       | 7.6       | 0.01  | 90.0           | 94.9          |
| 기타    | 기타 아시아  | 1,124.0  | 579.0     | 743.7     | 0.6   | 28.4           | ▽18.7         |
|       | 기타 중남미  | 14.0     | 33.0      | 52.2      | 0.04  | 58.2           | 93.1          |
|       | 기타 유럽   | 196.0    | 938.7     | 107.5     | 0.1   | ▽88.5          | ▽25.9         |
|       | 기타 아프리카 | 60.0     | -         | -         | -     | -              | -             |
|       | 기타      | 19.0     | 551.7     | 97.8      | 0.1   | ▽82.3          | 11.3          |
| 합계    |         | 93,920.0 | 104,245.8 | 127,074.9 | 100.0 | 21.9           | 16.3          |

방송산업 지역별 수입액은 미국이 8,843만 달러(86.7%)로 가장 많으며 전년대비 18.4% 감소했으나 연평균 22.3% 증가했다. 다음은 일본이 577만 달러(5.7%), 영국은 355만 달러(3.5%)순으로 나타났다. 이는 전체 수입액의 약 87.4%가 미주 지역에 집중되어 있음을 보여준다.

〈표 4-7-20〉 방송산업 지역별 수입액 현황<sup>132)</sup>

(단위: 천 달러)

| 지역    | 연도      | 2008년    | 2009년     | 2010년     | 비중(%)  | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|---------|----------|-----------|-----------|--------|----------------|---------------|
|       |         |          |           |           |        |                |               |
| 아시아   | 일본      | 12,268.4 | 6,015.0   | 5,777.5   | 5.7    | ▽3.9           | ▽31.4         |
|       | 중국      | 595.5    | 1,050.6   | 387.0     | 0.4    | ▽63.2          | ▽19.4         |
|       | 홍콩      | 1,585.0  | 52.0      | 649.5     | 0.6    | 1,149.0        | ▽36.0         |
|       | 싱가포르    | 5.5      | -         | 111.0     | 0.1    | -              | 349.2         |
|       | 대만      | -        | 95.0      | -         | -      | -              | -             |
|       | 말레이시아   | -        | 16.0      | 17.6      | 0.02   | 10.0           | -             |
|       | 터키      | -        | -         | -         | -      | -              | -             |
| 미주    | 미국      | 59,093.0 | 108,373.6 | 88,434.7  | 86.7   | ▽18.4          | 22.3          |
|       | 캐나다     | 538.4    | 324.0     | 399.1     | 0.4    | 23.2           | ▽13.9         |
|       | 브라질     | -        | 449       | 380.0     | 0.4    | ▽15.4          | -             |
| 유럽    | 프랑스     | 312.0    | 292.8     | 237.9     | 0.2    | ▽18.8          | ▽12.7         |
|       | 영국      | 2,653.0  | 3,060.0   | 3,558.3   | 3.5    | 16.3           | 15.8          |
|       | 독일      | 122.0    | 293.0     | 348.8     | 0.3    | 19.0           | 69.1          |
|       | 이탈리아    | 124.0    | 36.0      | 97.7      | 0.1    | 171.4          | ▽11.2         |
|       | 스페인     | -        | 21.0      | 524.9     | 0.5    | 2,399.5        | -             |
|       | 헝가리     | 93.0     | 32.0      | 244.0     | 0.2    | 662.5          | 62.0          |
|       | 러시아     | -        | -         | -         | -      | -              | -             |
|       | 네덜란드    | 50.0     | 485.0     | 299.0     | 0.3    | ▽38.4          | 144.5         |
| 오세아니아 | 호주      | 134.0    | 31.0      | 194.9     | 0.2    | 528.7          | 20.6          |
|       | 뉴질랜드    |          |           |           |        |                |               |
| 기타    | 기타 아시아  | -        | 759.0     | -         | -      | -              | -             |
|       | 기타 중남미  | -        | 7.0       | 35.3      | 0.03   | 404.3          | -             |
|       | 기타 유럽   | 684.0    | 214.0     | 285.0     | 0.3    | 33.2           | ▽35.5         |
|       | 기타 아프리카 | -        | -         | 54.0      | 0.1    | -              | -             |
|       | 기타      | -        | -         | -         | -      | -              | -             |
| 합계    |         | 78,260.8 | 121,650.0 | 102,036.2 | 100.00 | ▽16.1          | 14.2          |

### 7.4.3 방송산업 장르별 수출입액<sup>133)</sup>

방송산업 장르별 수출액을 보면 드라마가 1억 1,734만 달러(92.3%)로 가장 많고, 그 다음은 오락이 499만 달러로 3.9%의 비중을 차지하나, 드라마의 수출액과 비교하면 미미한 비중이다. 다큐는 320만 달러(2.5%)의 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 다른 장르는 1% 미만인 것으로 조사되었다. 연도별로 보면 드라마는 전년 수출액에 비해 2,086만 달러 증가하여 방송산업 수출을 주도한 것으로 나타났다. 또한 다큐 역시 전년대비 211.9% 증가하여 새로운 장르의 수출 가능성을 보여 주었다.

132) 수입액 중 타임블럭 포맷 구입 제외, 방송독립제작 제외

133) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 방송독립제작 제외

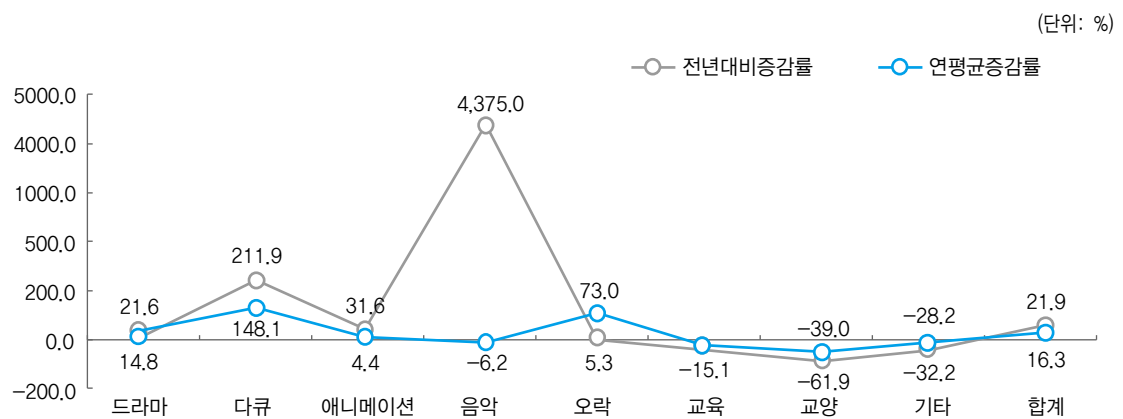
수입액 중 타임블럭 포맷 구입 제외, 방송독립제작 제외

〈표 4-7-21〉 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르    | 연도 | 2008년  | 2009년   | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|----|--------|---------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 드라마   |    | 89,015 | 96,484  | 117,344.7 | 92.3  | 21.6           | 14.8          |
| 다큐    |    | 520    | 1,026   | 3,200.4   | 2.5   | 211.9          | 148.1         |
| 애니메이션 |    | 210    | 174     | 229.0     | 0.2   | 31.6           | 4.4           |
| 영화    |    | -      | -       | -         | -     | -              | -             |
| 음악    |    | 305    | 6       | 268.5     | 0.2   | 4,375.0        | ▽6.2          |
| 오락    |    | 1,669  | 4,743   | 4,996.3   | 3.9   | 5.3            | 73.0          |
| 교육    |    | 25     | -       | 18.0      | 0.01  | -              | ▽15.1         |
| 교양    |    | 728    | 712     | 271.1     | 0.2   | ▽61.9          | ▽39.0         |
| 기타    |    | 1,448  | 1,101   | 746.7     | 0.6   | ▽32.2          | ▽28.2         |
| 합계    |    | 93,920 | 104,246 | 127,074.7 | 100.0 | 21.9           | 16.3          |

〈그림 4-7-15〉 방송산업 장르별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

장르별 수입액을 보면 영화 수입액이 4,247만 달러(41.6%)로 가장 큰 비중을 차지하고 있으나 전년대비 49.6% 감소했으며 연평균 8.6% 증가한 수치이다. 그 다음은 드라마가 2,829만 달러(27.7%)로 전년대비 223.8% 증가했으며, 연평균 8.8% 증가한 것으로 나타났다. 오락은 2008년에서 2009년에는 큰 폭으로 증가했으나, 2010년에는 다시 감소한 것으로 조사되었다. 애니메이션은 2008년에서 2009년에는 감소했으나, 2010년에는 다시 증가세로 돌아섰다.

음악은 전년대비 17,416.7% 증가하여 매우 큰 증가율을 보였다. 전체적으로 장르별로 수입액은 연도마다 차이를 보이고 있다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

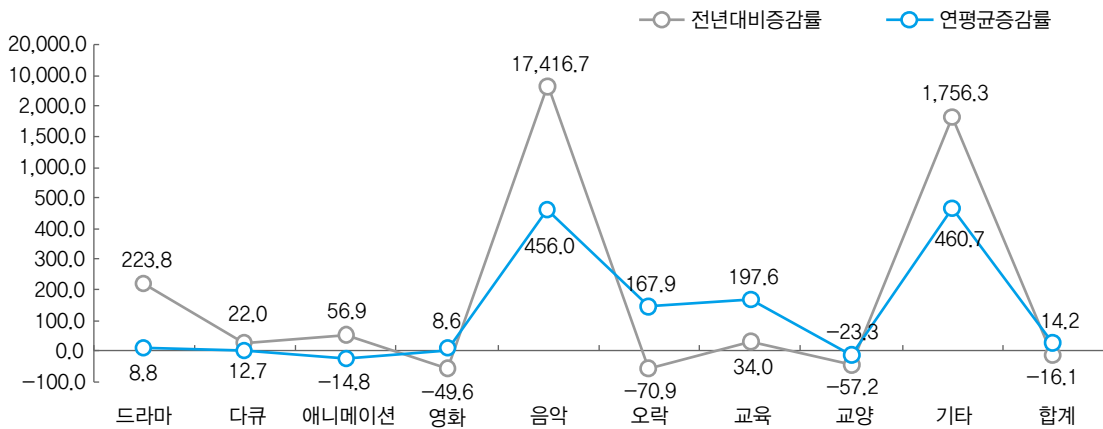
〈표 4-7-22〉 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르    | 연도 | 2008년  | 2009년   | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|----|--------|---------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 드라마   |    | 23,895 | 8,740   | 28,297.9  | 27.7  | 223.8          | 8.8           |
| 다큐    |    | 5,373  | 5,598   | 6,826.9   | 6.7   | 22.0           | 12.7          |
| 애니메이션 |    | 11,415 | 5,282   | 8,288.9   | 8.1   | 56.9           | ▽14.8         |
| 영화    |    | 35,994 | 84,240  | 42,478.7  | 41.6  | ▽49.6          | 8.6           |
| 음악    |    | 34     | 6       | 1,051.0   | 1.0   | 17,416.7       | 456.0         |
| 오락    |    | 662    | 16,301  | 4,750.5   | 4.7   | ▽70.9          | 167.9         |
| 교육    |    | 31     | 205     | 274.6     | 0.3   | 34.0           | 197.6         |
| 교양    |    | 547    | 753     | 322.1     | 0.3   | ▽57.2          | ▽23.3         |
| 기타    |    | 310    | 525     | 9,745.8   | 9.6   | 1,756.3        | 460.7         |
| 합계    |    | 78,261 | 121,650 | 102,036.4 | 100.0 | ▽16.1          | 14.2          |

〈그림 4-7-16〉 방송산업 장르별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 7.4.4 방송영상독립제작사 해외 수출방식

2010년 방송영상독립제작사의 해외 수출방식을 살펴보면, 해외 유통사를 접촉하는 경우가 38.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있었으며, 다음으로 해외 에이전트 활용이 36.8%, 해외 전시회 및 행사참여가 15.9%로 나타났다. 이러한 해외 유통사 접촉, 해외 에이전트 활용 등의 수출방식이 최근 3년간 증가세를 보이고 있는 가운데, 전체적으로 방송영상독립제작사의 직접수출은 전체의 58.6%이며, 간접수출은 41.4%로 직접수출을 하는 경우가 높게 나타났다. 국내 보다는 해외 유통사 또는 해외 에이전트를 활용하는 비중이 다소 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-23〉 방송영상독립제작사 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방식  | 진출경로 구분       | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비<br>증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|----------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.3  | 17.2  | 15.9  | ▽1.3           |
|       | 해외 유통사 접촉     | 36.1  | 38.3  | 38.8  | 0.5            |
|       | 온라인 해외 판매     | 0.7   | -     | -     | -              |
|       | 해외 법인 활용      | 3.6   | 4.2   | 3.9   | ▽0.3           |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 10.2  | 5.0   | 4.6   | ▽0.4           |
|       | 해외 에이전트 활용    | 33.1  | 35.3  | 36.8  | 1.5            |
| 합계    |               | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -              |

### 7.4.5 방송영상독립제작사 해외 진출형태

2010년 방송영상독립제작사의 해외 진출형태는 라이선스(License)가 71.7%로 가장 높게 나타났으며 최근 3년 동안의 비중 역시 증가추세를 보이고 있다. 다음으로 OEM 수출이 11.2%, 기술 서비스가 10.8%로 모두 최근 3년 간 비중은 하락추세를 나타내고 있다. 즉, 국내 영상물 콘텐츠의 수출형태는 라이선스(License) 위주의 수출이 대다수를 이루고 있으며, 기타 부문은 전반적으로 감소세를 나타냈다.

〈표 4-7-24〉 방송영상독립제작사 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비<br>증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|----------------|
| 완제품수출   | 4.5   | 4.3   | 3.1   | ▽1.2           |
| LICENSE | 67.8  | 68.2  | 71.7  | 3.5            |
| OEM 수출  | 13.2  | 12.6  | 11.2  | ▽1.4           |
| 기술 서비스  | 12.3  | 12.9  | 10.8  | ▽2.1           |
| 기타      | 2.2   | 2.0   | 3.2   | 1.2            |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -              |

## 7.5. 방송산업 종사자 현황

2010년 방송산업 종사자 수는 총 3만 4,584명으로 전년대비 0.4% 감소했으며 연평균 0.3% 증가했다. 연도별로 보면 2008년에 3만 4,393명, 그리고 2009년에 3만 4,714명, 2010년에는 3만 4,584명으로 조사되었다. 방송산업 매출액과 달리 종사자 수는 지속적으로 감소하고 있으며, 특히 종합유선방송 사업체 종사자 수는 2008년 5,376명에서 2010년 4,899명으로 477명 감소하여 종사자 수가 가장 많이 감소했다.

방송산업 종사자 중 지상파 종사자 수는 1만 3,403명(38.8%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 방송채

널사용사업 종사자 수는 1만 334명(29.9%), 종합유선 종사자 수는 4,899명(14.2%), 방송영상독립제작 종사자 수는 4,706명(13.6%), 일반위성방송 사업자는 290명(0.8%)으로 나타났다.

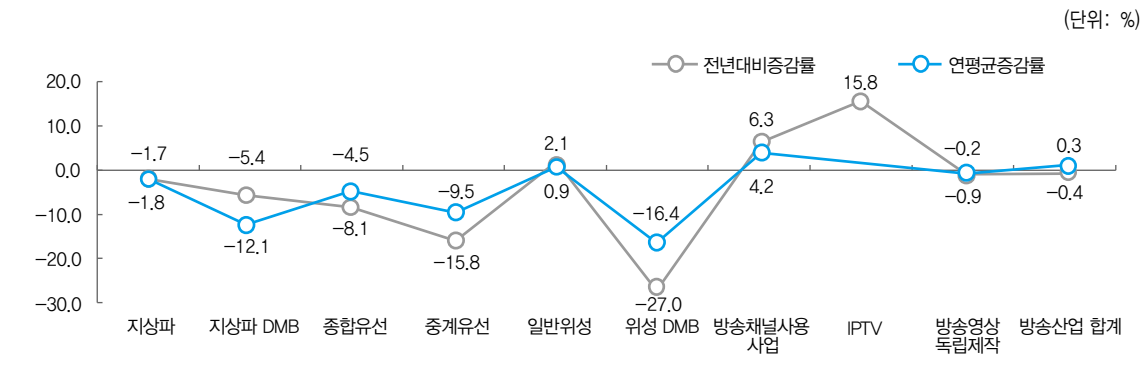
증감률을 살펴보면 지상파 종사자 수는 전년대비 1.8%, 연평균 1.7% 감소했다. 방송채널사용사업자 종사자 수는 전년대비 6.3% 증가했고 연평균 4.2% 증가했다. 방송채널사용사업자 종사자 수는 2008년 대비 824명 증가하여 다른 매체에 비해 종사자 수 증가가 매우 높게 나타났다.

〈표 4-7-25〉 방송산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종       | 연도      | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------|---------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
|          |         |        |        |        |       |             |            |
| 지상파방송    | 지상파방송   | 13,877 | 13,646 | 13,403 | 38.8  | ▽1.8        | ▽1.7       |
|          | 지상파 DMB | 136    | 111    | 105    | 0.3   | ▽5.4        | ▽12.1      |
| 유선방송     | 종합유선    | 5,376  | 5,332  | 4,899  | 14.2  | ▽8.1        | ▽4.5       |
|          | 중계유선    | 319    | 310    | 261    | 0.8   | ▽15.8       | ▽9.5       |
| 위성방송     | 일반위성    | 285    | 284    | 290    | 0.8   | 2.1         | 0.9        |
|          | 위성DMB   | 166    | 159    | 116    | 0.3   | ▽27.0       | ▽16.4      |
| 방송채널사용사업 |         | 9,510  | 9,718  | 10,334 | 29.9  | 6.3         | 4.2        |
| IPTV     |         | -      | 406    | 470    | 1.4   | 15.8        | -          |
| 방송영상독립제작 |         | 4,724  | 4,748  | 4,706  | 13.6  | ▽0.9        | ▽0.2       |
| 방송산업 합계  |         | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 100   | ▽0.4        | 0.3        |

〈그림 4-7-17〉 방송산업 업종별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.1 방송산업 지역별 종사자 현황

2010년 방송산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 2만 3,776명으로 전체의 68.7%를 차지하고 있으며 이는 전년대비 5.6% 감소했고 연평균 1.9% 감소한 수치이다.

6개 도시의 종사자는 4,277명으로 전체 종사자의 12.4%를 차지했고 9개 도 종사자 수는 6,531명으로 18.9%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 종사자 수가 1,989명으로 전체의 5.8%를 차지하여 다른 도 지역보다 비교적 큰 비중을 보이고 있다. 6개 시 중에서는 부산 지역의 종사자 수가 1,115명으로 전체의 3.2%를 차지하여 다른 도시보다 큰 비중을 보이고 있다.



〈표 4-7-26〉 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 지역   | 업종     | 지상파방송     |            | 유선방송     |          | 위성방송     |           | 방송채널<br>사용사업 | IPTV  | 방송<br>독립<br>제작 | 합계     | 비중<br>(%) |
|------|--------|-----------|------------|----------|----------|----------|-----------|--------------|-------|----------------|--------|-----------|
|      |        | 지상파<br>방송 | 지상파<br>DMB | 종합<br>유선 | 중계<br>유선 | 일반<br>위성 | 위성<br>DMB |              |       |                |        |           |
| 서울   |        | 7,433     | 105        | 1,508    | -        | 290      | 116       | 10,003       | 470   | 3,851          | 23,776 | 68.7      |
| 6개 시 | 부산     | 787       | -          | 217      | 51       | -        | -         | 14           | -     | 46             | 1,115  | 3.2       |
|      | 대구     | 609       | -          | 461      | -        | -        | -         | 14           | -     | 30             | 1,114  | 3.2       |
|      | 인천     | 77        | -          | 186      | 8        | -        | -         | 1            | -     | 28             | 300    | 0.9       |
|      | 광주     | 474       | -          | 100      | -        | -        | -         | -            | -     | 43             | 617    | 1.8       |
|      | 대전     | 492       | -          | 110      | -        | -        | -         | 22           | -     | 12             | 636    | 1.8       |
|      | 울산     | 316       | -          | 175      | -        | -        | -         | -            | -     | 4              | 495    | 1.4       |
|      | 소계     | 2,755     | -          | 1,249    | 59       | -        | -         | 51           | -     | 163            | 4,277  | 12.4      |
| 9개 도 | 경기도    | 302       | -          | 756      | 49       | -        | -         | 270          | -     | 612            | 1,989  | 5.8       |
|      | 강원도    | 645       | -          | 168      | 5        | -        | -         | -            | -     | 32             | 850    | 2.5       |
|      | 충청북도   | 466       | -          | 102      | 10       | -        | -         | -            | -     | 7              | 585    | 1.7       |
|      | 충청남도   | 11        | -          | 155      | 1        | -        | -         | -            | -     | 9              | 176    | 0.5       |
|      | 전라북도   | 455       | -          | 240      | 7        | -        | -         | -            | -     | 5              | 707    | 2.0       |
|      | 전라남도   | 320       | -          | 77       | 56       | -        | -         | -            | -     | 6              | 459    | 1.3       |
|      | 경상북도   | 283       | -          | 224      | 5        | -        | -         | -            | -     | 5              | 517    | 1.5       |
|      | 경상남도   | 407       | -          | 256      | 69       | -        | -         | -            | -     | 12             | 744    | 2.2       |
|      | 제주도    | 326       | -          | 164      | -        | -        | -         | 10           | -     | 4              | 504    | 1.5       |
| 소계   | 3,215  | -         | 2,142      | 202      | -        | -        | 280       | -            | 692   | 6,531          | 18.9   |           |
| 합계   | 13,403 | 105       | 4,899      | 261      | 290      | 116      | 10,334    | 470          | 4,706 | 34,584         | 100.0  |           |

방송산업 종사자는 서울에 68.7%가 집중되어 있어 지역간 편차가 매우 심한 것으로 나타났다. 그러나 서울 지역 종사자 수는 2008년에 비해 약 954명 감소한 것에 비해 6개시는 333명 증가했고, 9개도 또한 812명 증가한 것으로 나타났다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

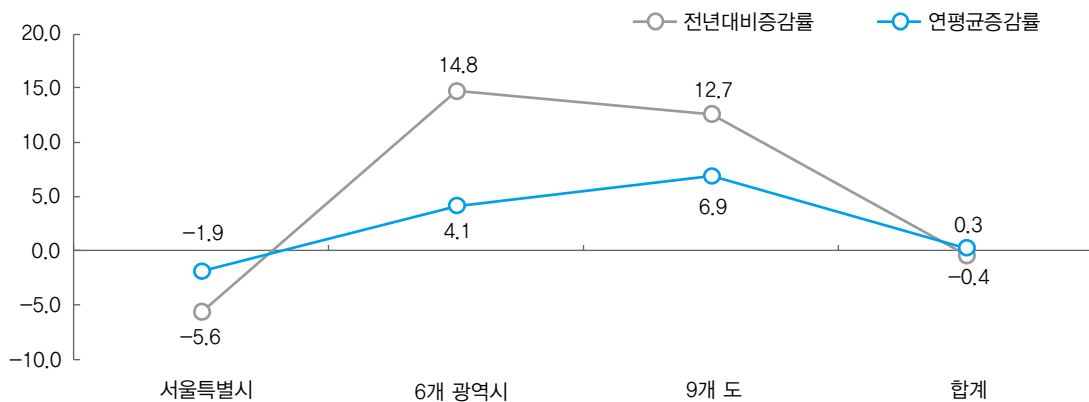
〈표 4-7-27〉 방송산업 지역별 연도별 증하자 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울     | 24,730 | 25,194 | 23,776 | 68.7  | ▽5.6        | ▽1.9       |
|      | 부산     | 1,157  | 1,180  | 1,115  | 3.2   | ▽5.5        | ▽1.8       |
|      | 대구     | 983    | 930    | 1,114  | 3.2   | 19.8        | 6.5        |
|      | 인천     | 553    | 324    | 300    | 0.9   | ▽7.4        | ▽26.3      |
|      | 광주     | 374    | 423    | 617    | 1.8   | 45.9        | 28.4       |
|      | 대전     | 455    | 456    | 636    | 1.8   | 39.5        | 18.2       |
|      | 울산     | 422    | 414    | 495    | 1.4   | 19.6        | 8.3        |
|      | 소계     | 3,944  | 3,727  | 4,277  | 12.4  | 14.8        | 4.1        |
| 9개 도 | 경기도    | 2,158  | 2,356  | 1,989  | 5.8   | ▽15.6       | ▽4.0       |
|      | 강원도    | 692    | 546    | 850    | 2.5   | 55.7        | 10.8       |
|      | 충청북도   | 432    | 445    | 585    | 1.7   | 31.5        | 16.4       |
|      | 충청남도   | 187    | 183    | 176    | 0.5   | ▽3.8        | ▽3.0       |
|      | 전라북도   | 433    | 506    | 707    | 2.0   | 39.7        | 27.8       |
|      | 전라남도   | 393    | 380    | 459    | 1.3   | 20.8        | 8.1        |
|      | 경상북도   | 445    | 464    | 517    | 1.5   | 11.4        | 7.8        |
|      | 경상남도   | 614    | 524    | 744    | 2.2   | 42.0        | 10.1       |
|      | 제주도    | 365    | 389    | 504    | 1.5   | 29.6        | 17.5       |
| 소계   | 5,719  | 5,793  | 6,531  | 18.9   | 12.7  | 6.9         |            |
| 합계   | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 100    | ▽0.4  | 0.3         |            |

〈그림 4-7-18〉 방송산업 지역별 증하자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 7.5.2 방송산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 방송산업 고용형태별 종사자 수는 정규직이 2만 9,911명(86.5%)이며 비정규직이 4,673명(13.5%)이다.

〈표 4-7-28〉 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종       | 고용형태    | 정규직    |       | 비정규직  |       | 합계     |
|----------|---------|--------|-------|-------|-------|--------|
|          |         | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 지상파방송    | 지상파방송   | 12,355 | 92.2  | 1,048 | 7.8   | 13,403 |
|          | 지상파 DMB | 84     | 80.0  | 21    | 20.0  | 105    |
| 유선방송     | 종합유선    | 4,383  | 89.5  | 516   | 10.5  | 4,899  |
|          | 중계유선    | 244    | 93.5  | 17    | 6.5   | 261    |
| 위성방송     | 일반위성    | 284    | 97.9  | 6     | 2.1   | 290    |
|          | 위성 DMB  | 69     | 59.5  | 47    | 40.5  | 116    |
| 방송채널사용사업 |         | 8,614  | 83.4  | 1,720 | 16.6  | 10,334 |
| IPTV     |         | 407    | 86.6  | 63    | 13.4  | 470    |
| 방송영상독립제작 |         | 3,471  | 73.8  | 1,235 | 26.2  | 4,706  |
| 합계       |         | 29,911 | 86.5  | 4,673 | 13.5  | 34,584 |

정규직은 전년대비 0.7% 증가했으며, 연평균 또한 1.0% 증가했다. 비정규직은 전년대비 6.8% 감소했고, 연평균 4.2% 감소한 것으로 나타났다.

방송산업의 종사자 수는 정규직 보다는 비정규직에서 감소하고 있으며, 비정규직 종사자 수는 2008년 대비 423명 감소한 것으로 나타났다. 이에 반해 정규직 종사자 수는 2008년 대비 614명 증가한 것으로 나타났다.

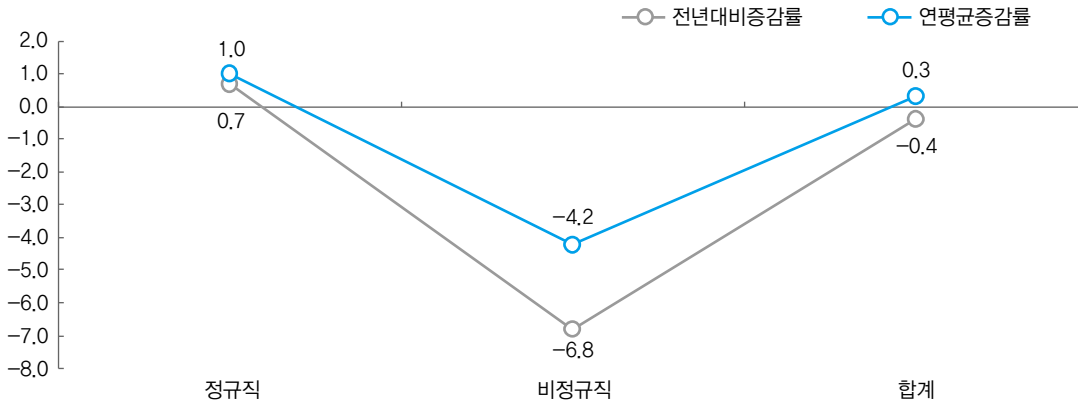
〈표 4-7-29〉 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 29,297 | 5,096 | 34,393 |
| 2009년      |      | 29,700 | 5,014 | 34,714 |
| 2010년      |      | 29,911 | 4,673 | 34,584 |
| 전년대비증감률(%) |      | 0.7    | ▽6.8  | ▽0.4   |
| 연평균증감률(%)  |      | 1.0    | ▽4.2  | 0.3    |

〈그림 4-7-19〉 방송산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.3 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 2만 3,033명으로 전체 중에서 66.6%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 6,878명으로 나타났고 비중은 19.9%로 조사되었다. 비정규직은 남자는 2,203명으로 6.4%를 차지했고, 비정규직 여자는 2,470명으로 7.1%의 비중을 차지하고 있다.

〈표 4-7-30〉 방송산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종       | 고용형태/성  | 정규직    |        |       |        | 비정규직  |        |       |        | 합계     |
|----------|---------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
|          |         | 남자     |        | 여자    |        | 남자    |        | 여자    |        |        |
|          |         | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |        |
| 지상파방송    | 지상파방송   | 10,350 | 77.2   | 2,005 | 15.0   | 494   | 3.7    | 554   | 4.1    | 13,403 |
|          | 지상파 DMB | 70     | 66.7   | 14    | 13.3   | 10    | 9.5    | 11    | 10.5   | 105    |
| 유선방송     | 종합유선    | 3,490  | 71.2   | 893   | 18.2   | 219   | 4.5    | 297   | 6.1    | 4,899  |
|          | 중계유선    | 176    | 67.4   | 68    | 26.1   | 9     | 3.4    | 8     | 3.1    | 261    |
| 위성방송     | 일반위성    | 243    | 83.8   | 41    | 14.1   | 3     | 1.0    | 3     | 1.0    | 290    |
|          | 위성 DMB  | 51     | 44.0   | 18    | 15.5   | 21    | 18.1   | 26    | 22.4   | 116    |
| 방송채널사용사업 |         | 6,030  | 58.4   | 2,584 | 25.0   | 745   | 7.2    | 975   | 9.4    | 10,334 |
| IPTV     |         | 314    | 66.8   | 93    | 19.8   | 30    | 6.4    | 33    | 7.0    | 470    |
| 독립제작     |         | 2,309  | 49.1   | 1,162 | 24.7   | 672   | 14.3   | 563   | 12.0   | 4,706  |
| 합계       |         | 23,033 | 66.6   | 6,878 | 19.9   | 2,203 | 6.4    | 2,470 | 7.1    | 34,584 |

방송산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면, 정규직 남자는 2만 3,033명으로 전년대비 0.3% 증가했으며, 연평균 또한 0.8% 증가했다. 정규직 여자는 6,878명으로 전년대비 2.0% 증가했으며, 연평균 또한 1.9% 증가했다. 비정규직 남자는 2,203명으로 전년대비 5.7% 감소했으며, 연평균 또한 3.7% 감소했다. 비정규직 여자는 2,470명으로 전년대비 7.8% 감소했으며, 연평균 또한 4.7%

감소했다.

고용형태별 성별 종사자 중 비정규직 여자의 종사자 수가 가장 많이 감소(2008년 대비 251명 감소)했으며, 정규직 남자가 가장 많이 증가(2008년 대비 363명 증가)했다.

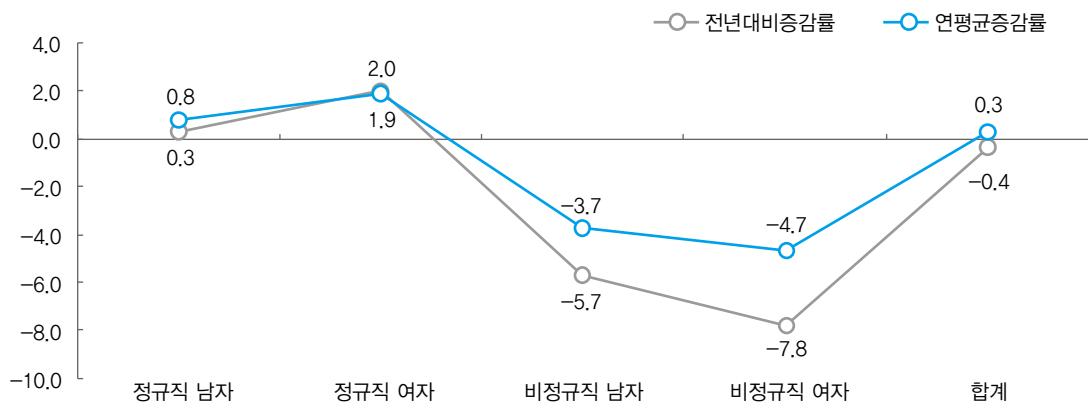
〈표 4-7-31〉 방송산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태/성     | 종사자 수  |       |       |       | 합계     |
|-------|------------|--------|-------|-------|-------|--------|
|       |            | 정규직    |       | 비정규직  |       |        |
|       |            | 남자     | 여자    | 남자    | 여자    |        |
| 2008년 |            | 22,670 | 6,627 | 2,375 | 2,721 | 34,393 |
| 2009년 |            | 22,955 | 6,745 | 2,336 | 2,678 | 34,714 |
| 2010년 |            | 23,033 | 6,878 | 2,203 | 2,470 | 34,584 |
|       | 전년대비증감률(%) | 0.3    | 2.0   | ▽5.7  | ▽7.8  | ▽0.4   |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.8    | 1.9   | ▽3.7  | ▽4.7  | 0.3    |

〈그림 4-7-20〉 방송산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 7.5.4 방송산업 성별 종사자 현황

2010년 방송산업 성별 종사자를 보면 남자는 2만 5,236명으로 전체 중에서 73.0%를 차지했고, 여자는 9,348명으로 27.0%를 차지했다. 방송산업은 남자의 비중이 여자보다 약 2.7배 높은 것으로 나타나 남자가 높은 비중을 차지하는 산업임을 알 수 있다.

지상파방송은 남자가 1만 844명으로 80.9%의 비중을 차지하고 있으며, 여자는 2,559명으로 19.1%의 비중을 차지하고 있어 방송산업 전체 남자 비중보다 높은 것으로 나타났다. 상대적으로 여자 비중이 높은 산업은 위성DMB로 약 37.9%의 비중을 차지하고 있다.

〈표 4-7-32〉 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종       | 성       | 남자     |       | 여자    |       | 합계     |
|----------|---------|--------|-------|-------|-------|--------|
|          |         | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 지상파방송    | 지상파방송   | 10,844 | 80.9  | 2,559 | 19.1  | 13,403 |
|          | 지상파 DMB | 80     | 76.2  | 25    | 23.8  | 105    |
| 유선방송     | 종합유선    | 3,709  | 75.7  | 1,190 | 24.3  | 4,899  |
|          | 중계유선    | 185    | 70.9  | 76    | 29.1  | 261    |
| 위성방송     | 일반위성    | 246    | 84.8  | 44    | 15.2  | 290    |
|          | 위성 DMB  | 72     | 62.1  | 44    | 37.9  | 116    |
| 방송채널사용사업 |         | 6,775  | 65.6  | 3,559 | 34.4  | 10,334 |
| IPTV     |         | 344    | 73.2  | 126   | 26.8  | 470    |
| 방송영상독립제작 |         | 2,981  | 63.3  | 1,725 | 36.7  | 4,706  |
| 합계       |         | 25,236 | 73.0  | 9,348 | 27.0  | 34,584 |

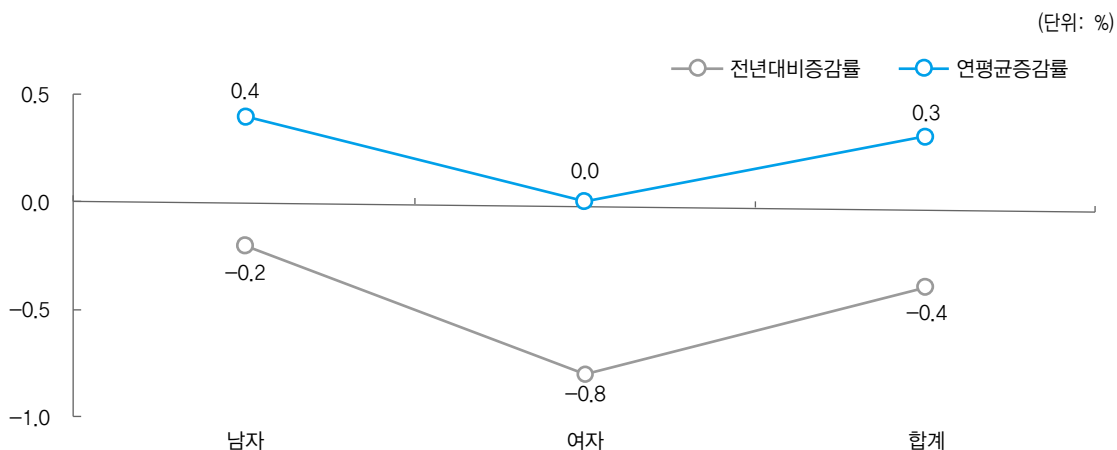
연도별로 살펴보면, 남자가 2008년에 2만 5,045명에서 2009년에 2만 5,291명, 2010년에 2만 5,236명으로 지속적인 감소세를 보이고 있으며, 여자 또한 2008년에 9,348명에서 2009년에 9,423명, 2010년에 9,348명으로 감소하고 있는 추세이다. 이는 고용형태별 성별 종사자 현황에서 보았듯이 정규직보다는 비정규직 종사자 감소에 의한 것이다.

〈표 4-7-33〉 방송산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|---|--------|-------|--------|
|            |   | 남자     | 여자    |        |
| 2008년      |   | 25,045 | 9,348 | 34,393 |
| 2009년      |   | 25,291 | 9,423 | 34,714 |
| 2010년      |   | 25,236 | 9,348 | 34,584 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.2   | ▽0.8  | ▽0.4   |
| 연평균증감률(%)  |   | 0.4    | 0.0   | 0.3    |

〈그림 4-7-21〉 방송산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.5 방송산업 직무별 종사자 현황<sup>134)</sup>

2010년 방송산업 직무별 종사자 현황을 보면 관리행정직이 4,772명(16.0%)으로 가장 많고, 그 다음은 기술직이 4,579명(15.3%), 영업홍보가 4,371명(14.6%), PD가 4,054명(13.6%), 제작관련이 3,387명(11.3%), 기자가 3,279명(11.0%), 기타가 2,196명(7.3%), 방송직 기타가 1,205명(4.0%), 임원이 936명(3.1%)의 순으로 나타났다.

〈표 4-7-34〉 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종       | 직무      | 임원  | 관리<br>행정 | 방송직   |       |          |          |       | 기술<br>직 | 연구<br>직 | 영업<br>홍보 | 기타    | 전체     |
|----------|---------|-----|----------|-------|-------|----------|----------|-------|---------|---------|----------|-------|--------|
|          |         |     |          | 기자    | PD    | 아나<br>운서 | 제작<br>관련 | 기타    |         |         |          |       |        |
| 지상파방송    | 지상파방송   | 131 | 1,729    | 2,286 | 2,427 | 529      | 1,595    | 539   | 2,466   | 122     | 647      | 932   | 13,403 |
|          | 지상파 DMB | 6   | 18       | 1     | 12    | 4        | 15       | 1     | 25      | 6       | 7        | 10    | 105    |
| 유선방송     | 종합유선    | 286 | 970      | 274   | 159   | 62       | 207      | 108   | 1,136   | 25      | 1,369    | 303   | 4,899  |
|          | 중계유선    | 69  | 43       | 2     | -     | 1        | 4        | 1     | 110     | 1       | 19       | 11    | 261    |
| 위성방송     | 일반위성    | 7   | 186      | -     | -     | -        | -        | -     | 44      | -       | 51       | 2     | 290    |
|          | 위성 DMB  | 2   | 9        | -     | -     | -        | -        | 19    | 48      | 12      | 26       | -     | 116    |
| 방송채널사용사업 |         | 423 | 1,785    | 716   | 1,456 | 131      | 1,566    | 537   | 645     | 206     | 2,172    | 697   | 10,334 |
| IPTV     |         | 12  | 32       | -     | -     | -        | -        | -     | 105     | -       | 80       | 241   | 470    |
| 합계       |         | 936 | 4,772    | 3,279 | 4,054 | 727      | 3,387    | 1,205 | 4,579   | 372     | 4,371    | 2,196 | 29,878 |
| 비중(%)    |         | 3.1 | 16.0     | 11.0  | 13.6  | 2.4      | 11.3     | 4.0   | 15.3    | 1.2     | 14.6     | 7.3   | 100.0  |

연도별로 살펴보면, 기술직은 2008년에 5,216명에서 2009년에 4,954명, 2010년에 4,579명으로 지속적인 감소세를 이어가고 있는 것에 반해, PD는 2008년에 3,800명에서 2009년에 3,894명, 2010년에 4,054명으로 지속적인 증가세를 보이고 있다. 기자직 역시 2008년 대비 118명 증가한 것으로 조사되었다.

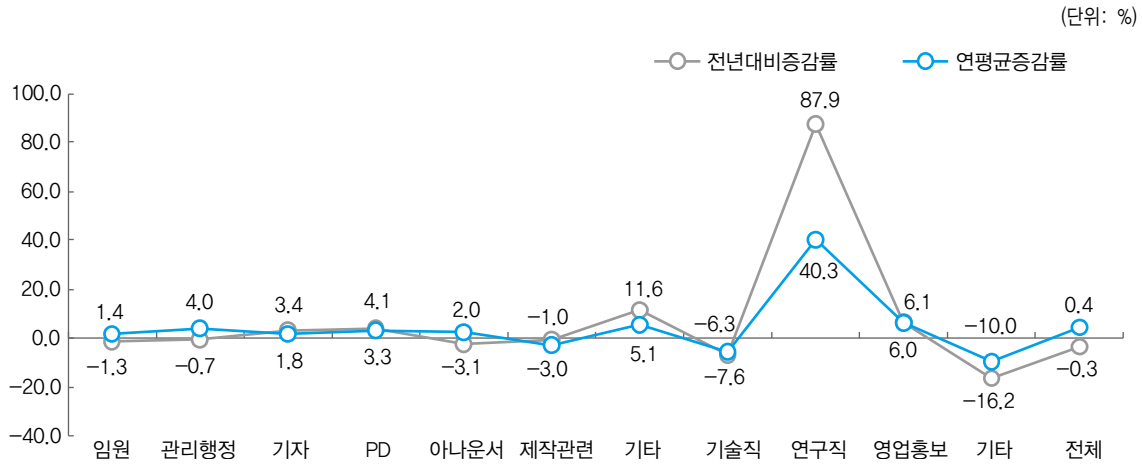
〈표 4-7-35〉 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 임원   | 관리<br>행정 | 방송직   |       |      |       |       | 기술<br>직 | 연구<br>직 | 영업<br>홍보 | 기타    | 전체     |
|------------|----|------|----------|-------|-------|------|-------|-------|---------|---------|----------|-------|--------|
|            |    |      |          | 기자    | PD    | 아나운서 | 제작관련  | 기타    |         |         |          |       |        |
| 2008년      |    | 910  | 4,414    | 3,161 | 3,800 | 699  | 3,597 | 1,091 | 5,216   | 189     | 3,881    | 2,711 | 29,669 |
| 2009년      |    | 948  | 4,805    | 3,172 | 3,894 | 750  | 3,421 | 1,080 | 4,954   | 198     | 4,123    | 2,621 | 29,966 |
| 2010년      |    | 936  | 4,772    | 3,279 | 4,054 | 727  | 3,387 | 1,205 | 4,579   | 372     | 4,371    | 2,196 | 29,878 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽1.3 | ▽0.7     | 3.4   | 4.1   | ▽3.1 | ▽1.0  | 11.6  | ▽7.6    | 87.9    | 6.0      | ▽16.2 | ▽0.3   |
| 연평균증감률(%)  |    | 1.4  | 4.0      | 1.8   | 3.3   | 2.0  | ▽3.0  | 5.1   | ▽6.3    | 40.3    | 6.1      | ▽10.0 | 0.4    |

134) 방송영상독립제작 제외

〈그림 4-7-22〉 방송산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.6 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황

2010년 방송영상독립제작사의 직무별 종사자 현황을 살펴보면 기술직이 1,366명(29.0%)으로 가장 큰 비중을 보였으며 PD는 1,326명으로 28.2%를 차지하여 기술직 다음으로 높은 비중을 보이고 있다. 임원을 포함한 관리/행정직은 1,022명으로 21.7%였고, 기타는 608명으로 12.9%, 영업/홍보직은 332명으로 7.1%, 아나운서는 52명으로 1.1%의 비중을 차지하고 있다.

증감률을 살펴보면 기술직은 전년대비 0.2%, 연평균 0.4% 증가했고 그 외에 다른 직무 종사자는 전년대비 감소한 것으로 나타났다. 이는 최근 방송 및 통신 융합의 추세에 따라 N-screen 등 다양한 서비스 수요가 증대됨에 따른 관련 인력수요가 상대적으로 높은 것으로 판단된다.

독립제작사의 업무 특성상 제작위주의 산업이므로 PD(28.2%)와 기술직(29.0%)의 비중이 높다. 특별한 직무를 가지고 있지 않은 기타(12.9%)의 비중도 높은 편이며, 사업체의 종사자 수 감소가 이루어질 경우 독립제작사의 특성상 제작을 위한 핵심인력을 제외하고 감소할 가능성이 매우 높다. 따라서 특별한 직무를 가지고 있지 않은 기타의 인력을 전문 인력으로 만들기 위한 다각적인 노력이 필요하며, 특히 교육과 훈련비 지원 등과 정책적 지원이 필요하다.

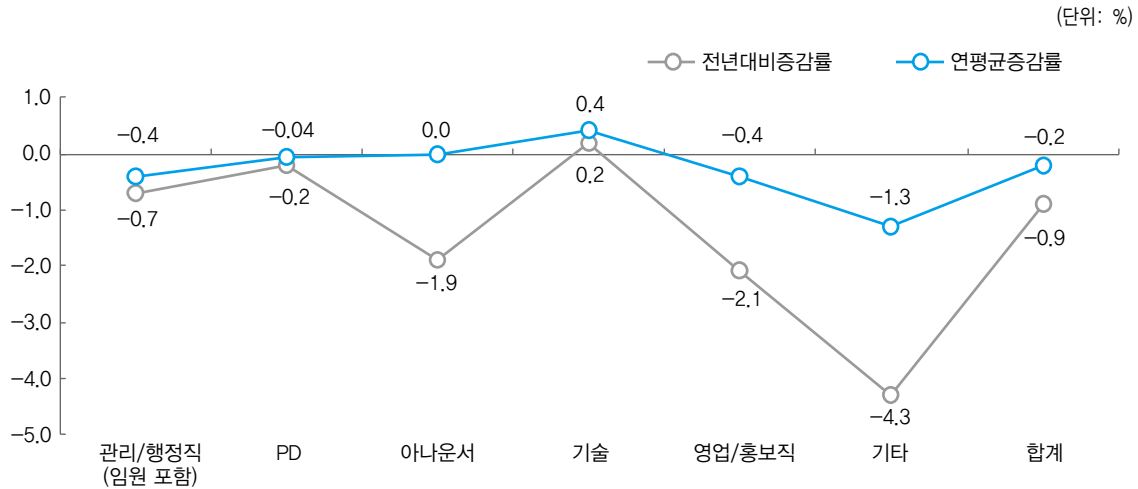
〈표 4-7-36〉 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 관리/행정직<br>(임원 포함) | PD    | 아나<br>운서 | 기술    | 영업/<br>홍보직 | 기타   | 합계    |
|------------|----|-------------------|-------|----------|-------|------------|------|-------|
| 2008년      |    | 1,030             | 1,327 | 52       | 1,356 | 335        | 624  | 4,724 |
| 2009년      |    | 1,029             | 1,329 | 53       | 1,363 | 339        | 635  | 4,748 |
| 2010년      |    | 1,022             | 1,326 | 52       | 1,366 | 332        | 608  | 4,706 |
| 비중(%)      |    | 21.7              | 28.2  | 1.1      | 29.0  | 7.1        | 12.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.7              | ▽0.2  | ▽1.9     | 0.2   | ▽2.1       | ▽4.3 | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽0.4              | ▽0.04 | 0.0      | 0.4   | ▽0.4       | ▽1.3 | ▽0.2  |



〈그림 4-7-23〉 방송영상독립제작사 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.7 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 방송영상독립제작사에 종사하는 종사자 수를 매출액 규모별로 살펴보면 10억 원 이상 100억 미만 규모 사업체의 종사자 수는 2,183명으로 46.4%를 차지하였다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 종사자 수는 1,325명으로 28.2%를 차지했고, 100억 원 이상 규모 종사자 수는 1,035명으로 22.0%를 차지했고, 1억 원 미만 규모 종사자 수는 163명으로 3.5%를 차지하였다.

증감률을 살펴보면 1억 원 미만은 전년대비 79.1%, 연평균 35.3% 증가하여 종사자 증가폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 반대로 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 종사자 수는 전년대비 4.5% 감소했으며 연평균 2.3% 감소했다. 1억 원 미만 규모의 종사자 수는 사업체 수가 전년대비 55개 증가하여 72명 증가한 것으로 나타났다. 종합적으로 보면 고용 하락세를 보이면서, 1억 원 미만 사업체 등 영세한 사업체들의 신규창업 증가에 따른 종사자 수 증가가 나타나고 있다.

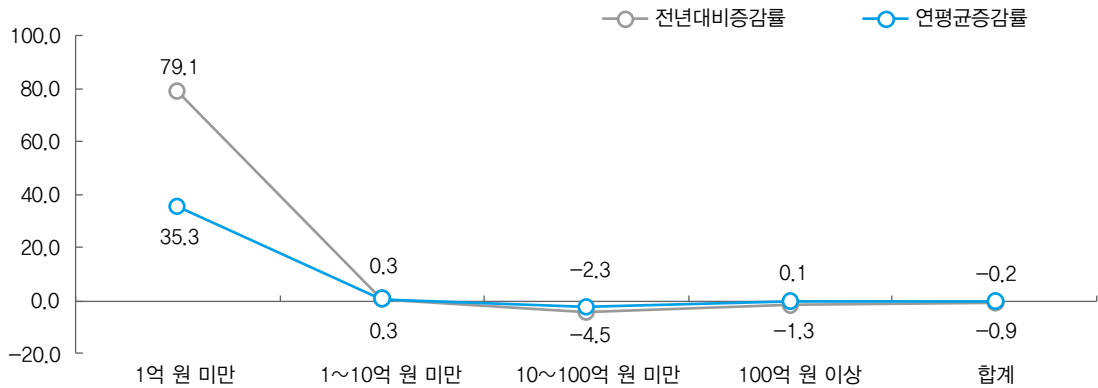
〈표 4-7-37〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계    |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2008년      |        | 89      | 1,318      | 2,285        | 1,032     | 4,724 |
| 2009년      |        | 91      | 1,321      | 2,287        | 1,049     | 4,748 |
| 2010년      |        | 163     | 1,325      | 2,183        | 1,035     | 4,706 |
| 비중(%)      |        | 3.5     | 28.2       | 46.4         | 22.0      | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) |        | 79.1    | 0.3        | ▽4.5         | ▽1.3      | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  |        | 35.3    | 0.3        | ▽2.3         | 0.1       | ▽0.2  |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출판산업

〈그림 4-7-24〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.8 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 방송영상독립제작산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 살펴보면 10인 이상 49인 이하 규모 종사자 수는 1,963명으로 41.7%를 차지했고, 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 수는 1,019명으로 21.7%를 차지했다. 5인 이상 9인 이하 규모 종사자 수는 802명으로 17.0%, 100인 이상규모의 종사자 수는 465명으로 9.9%, 1인 이상 4인 이하 규모 종사자 수는 457명으로 9.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

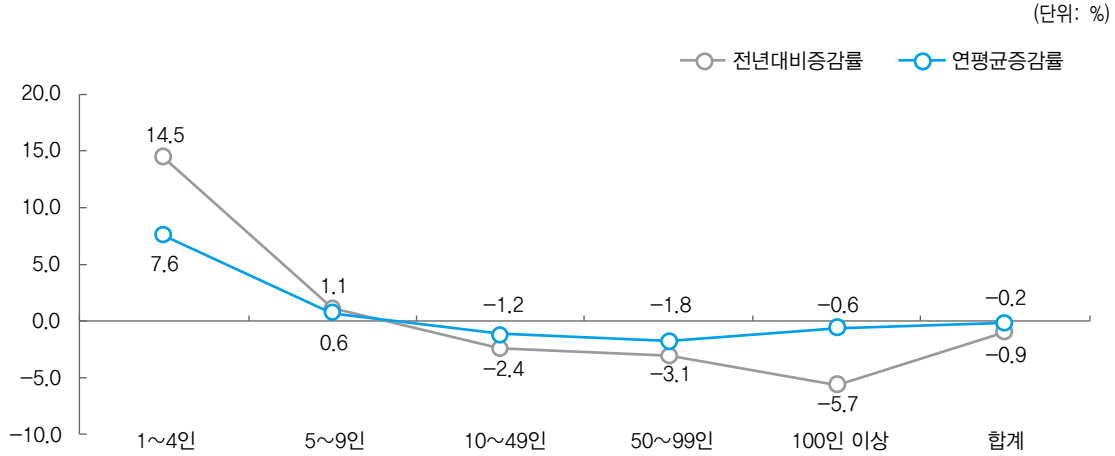
한편 증감률을 살펴보면 1인 이상 4인 이하는 전년대비 14.5% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였고, 5인 이상 9인 이하는 전년대비 1.1% 증가했다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 2.4% 감소했으며 50인 이상 99인 이하는 전년대비 3.1%, 100인 이상은 전년대비 5.7% 감소한 것으로 조사되었다. 1인 이상 4인 이하 소형 신규사업체의 증가(2009년 154개 → 2010년 240개)로 인하여, 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자 수는 증가했으나, 다른 규모의 종사자 수는 정체 또는 소폭 하락 한 것으로 나타났다. 종합적으로 종사자 규모별 증가세는 10인 미만 사업체가 두드러지게 나타나고 있으며, 10인 이상 100인 이하 사업체가 종사자 수의 다수를 이루는 가운데, 이들 업체수의 종사자 수가 감소세를 나타내고 있다.

〈표 4-7-38〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계    |
|-------|------------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2008년 |            | 395  | 792  | 2,010  | 1,056  | 471     | 4,724 |
| 2009년 |            | 399  | 793  | 2,011  | 1,052  | 493     | 4,748 |
| 2010년 |            | 457  | 802  | 1,963  | 1,019  | 465     | 4,706 |
|       | 비중(%)      | 9.7  | 17.0 | 41.7   | 21.7   | 9.9     | 100.0 |
|       | 전년대비증감률(%) | 14.5 | 1.1  | ▽2.4   | ▽3.1   | ▽5.7    | ▽0.9  |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.6  | 0.6  | ▽1.2   | ▽1.8   | ▽0.6    | ▽0.2  |

〈그림 4-7-25〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.9 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황

2010년 방송영상독립제작사의 학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대졸이 3,905명으로 전체의 83.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 전문대졸이 368명(7.8%), 고졸 이하가 267명(5.7%), 대학원졸 이상이 166명으로 3.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 즉, 종사자의 86.5%가 대졸 이상의 학력을 보유하고 있는 고학력 인력의 비중이 절대적으로 높은 수준을 보이고 있다.

최근 3년 동안의 증감률을 살펴보면 고졸 이하 종사자와 전문대졸 종사자는 전년대비 감소하고 있으나, 대졸 종사자 수와 대학원졸 이상 종사자 수는 전년과 비슷한 수준이거나 약간 증가한 것으로 조사되었다. 전반적으로 전문대졸이하 종사자 수가 감소하는 것은 방송영상독립제작사의 업무가 전문화되고 있으며, 전문지식이 없을 경우에는 자연스러운 감소가 이루어 질 수 밖에 없는 상황으로 해석될 수 있으며, 향후 방송 및 통신 융합이 가속화되어 산업 패러다임 변화가 급속히 이뤄질 경우 이러한 경향은 보다 심화될 것으로 예상된다.

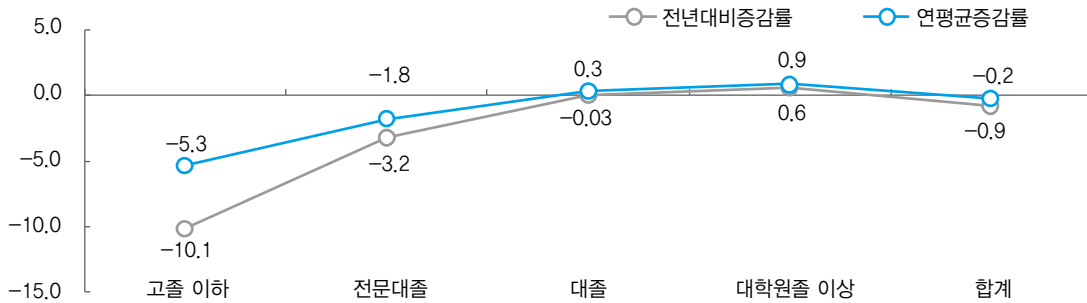
〈표 4-7-39〉 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황

| 연도         | 학력    |      |       |         |       | 합계 |
|------------|-------|------|-------|---------|-------|----|
|            | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |    |
| 2008년      | 298   | 382  | 3,881 | 163     | 4,724 |    |
| 2009년      | 297   | 380  | 3,906 | 165     | 4,748 |    |
| 2010년      | 267   | 368  | 3,905 | 166     | 4,706 |    |
| 비중(%)      | 5.7   | 7.8  | 83.0  | 3.5     | 100.0 |    |
| 전년대비증감률(%) | ▽10.1 | ▽3.2 | ▽0.03 | 0.6     | ▽0.9  |    |
| 연평균증감률(%)  | ▽5.3  | ▽1.8 | 0.3   | 0.9     | ▽0.2  |    |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-7-26〉 방송영상독립제작사 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 7.5.10. 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황

방송영상독립제작사의 연령별 종사자 현황을 살펴보면 35인 이상 39세 이하가 1,457명으로 전체의 31.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 30인 이상 34세 이하가 1,212명으로 25.8%, 29세 이하가 1,183명으로 25.1%, 40세 이상이 854명으로 18.1%로 나타났다. 청년층으로 간주할 수 있는 35세 미만의 종사자 비중은 약 50.9%로 절반 이상을 차지하고 있다.

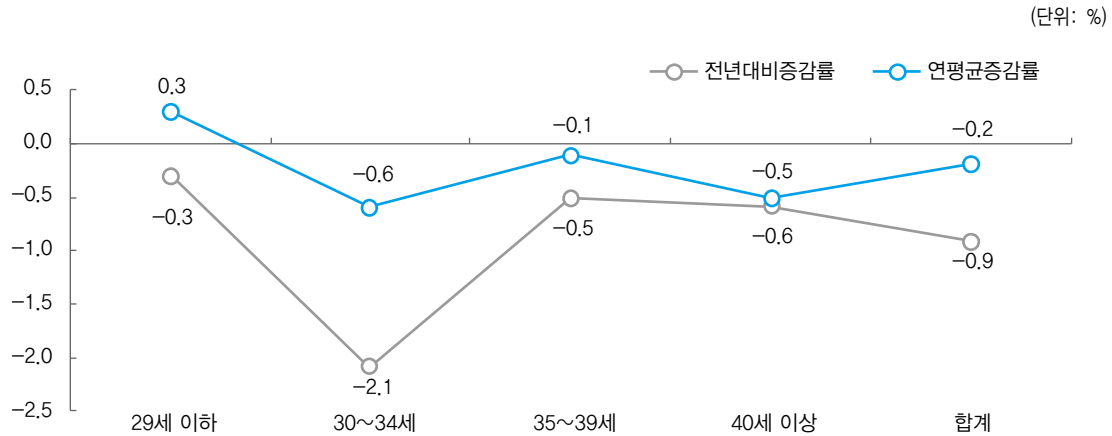
최근 3년간 전반적인 종사자 수 감소가 나타나는 가운데, 증감률을 살펴보면 30인 이상 34세 이하가 전년대비 2.1% 감소하여 가장 큰 감소폭을 보였다. 단, 연평균 증감률을 살펴보면 29세 이하 종사자 수는 0.3% 증가하여 다른 연령층의 감소세에 반해 증가세를 나타냈다.

〈표 4-7-40〉 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 연령    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | 합계    |
|------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 2008년      | 1,176  | 1,227  | 1,459  | 862    | 4,724 |
| 2009년      | 1,186  | 1,238  | 1,465  | 859    | 4,748 |
| 2010년      | 1,183  | 1,212  | 1,457  | 854    | 4,706 |
| 비중(%)      | 25.1   | 25.8   | 31.0   | 18.1   | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | ▽0.3   | ▽2.1   | ▽0.5   | ▽0.6   | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  | 0.3    | ▽0.6   | ▽0.1   | ▽0.5   | ▽0.2  |

〈그림 4-7-27〉 방송영상독립제작사 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 7.6. 방송영상독립제작사 시설 현황

2010년 방송영상독립제작사 시설 현황을 살펴보면, 총 보유면적은 885평(2,926㎡)이고 이 중 사무실이 321평(1,061㎡)으로 가장 큰 평수를 차지하고 있으며 이는 전체 면적에 약 36.3%를 차지하고 있다. 스튜디오의 면적은 258평으로 사무실 면적 다음으로 높은 면적을 보이고 있다. 한편, 총 보유 면적 중에서 아날로그 사용 면적은 286평으로 SD 사용 면적인 88평보다 더 높은 것으로 나타났다. 또한 종합편집실과 1대1 편집실의 SD 사용 면적 및 개수는 아날로그보다 많은 것으로 보인다.

시설보유의 또 하나의 특징은 최근 전 세계적으로 각광을 받고 있는 HD 및 3D 시설이 전무하다는 것이다. 게다가 향후 방통융합에 따른 고품질 콘텐츠 수요가 증대될 가능성이 높은 만큼 이들 시설의 확보가 중요하다고 볼 수 있다. 다만, 현재의 독립제작산업의 영세한 기업들이 대다수인 상황을 고려할 때 이들 시설의 확보는 용이하지 않을 것으로 예상된다. 따라서 향후 영세한 사업체들의 규모화를 이루고 또한 관련 기술 개발 등을 위해서라도 시설확보를 위한 다양한 지원책이 필요할 것으로 판단된다.

〈표 4-7-41〉 방송영상독립제작산업 시설 현황(2010년)

| 구분   | 종합편집실 |        | 1대1 편집실 |        | 녹음실 |        | 스튜디오 |        | 사무실 |        | 기타    |        | 총 보유 면적 (㎡) |       |
|------|-------|--------|---------|--------|-----|--------|------|--------|-----|--------|-------|--------|-------------|-------|
|      | 개수    | 면적 (㎡) | 개수      | 면적 (㎡) | 개수  | 면적 (㎡) | 개수   | 면적 (㎡) | 개수  | 면적 (㎡) | 개수    | 면적 (㎡) |             |       |
| 2010 | 아날로그  | 1      | 43      | 6      | 50  | 8      | 192  | 3      | 853 | 6      | 1,061 | 6      | 436         | 2,926 |
|      | SD    | 2      | 129     | 22     | 162 |        |      | -      | -   |        |       |        |             |       |
|      | HD    | -      | -       | -      | -   |        |      | -      | -   |        |       |        |             |       |
|      | 3D    | -      | -       | -      | -   |        |      | -      | -   |        |       |        |             |       |
|      | 합계    | 3      | 172     | 28     | 212 | 8      | 192  | 3      | 853 | 6      | 1,061 | 6      | 436         | 2,926 |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠추출루션산업

### 7.6.1 방송영상독립제작사 장비 소유 및 임대 현황

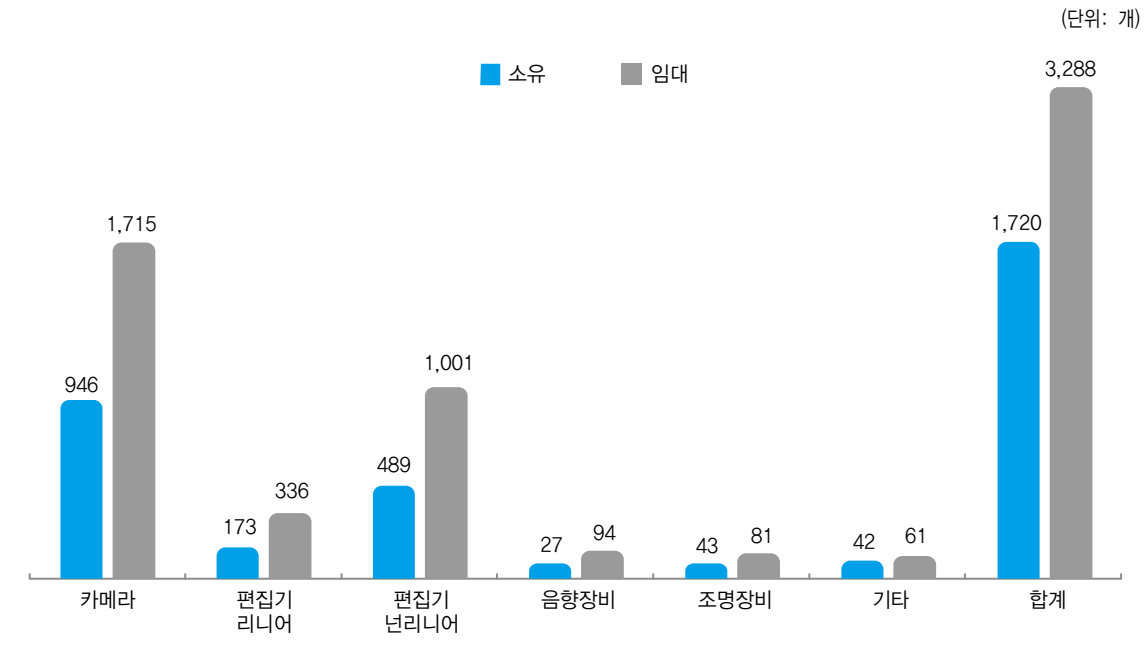
2010년 방송영상독립제작사 장비 소유 및 임대 현황을 살펴보면, 카메라는 2,661대이며 이 중 임대가 1,715대로 소유 카메라보다 더 많은 것으로 나타났다. 리니어는 소유 173대, 임대 336대로 총 509대, 년리니어는 소유가 489대, 임대가 1,001대로 총 1,490대 였으며 음향장비는 121대, 조명장비는 124대, 기타 장비는 103대인 것으로 나타났다. 전반적으로 소유의 비중보다는 임대 비중이 상대적으로 높은 것으로 나타났는데, 이는 독립제작사들의 영세성을 반영한 것으로 볼 수 있다.

〈표 4-7-42〉 방송영상독립제작산업 장비 소유 및 임대 현황(2010년)

(단위: 개)

| 구분   | 카메라  |     | 편집기   |     |      |     | 음향장비  |    | 조명장비 |    | 기타 |    | 합계 |       |       |
|------|------|-----|-------|-----|------|-----|-------|----|------|----|----|----|----|-------|-------|
|      | 소유   | 임대  | 리니어   |     | 년리니어 |     | 소유    | 임대 | 소유   | 임대 | 소유 | 임대 | 소유 | 임대    |       |
|      |      |     | 소유    | 임대  | 소유   | 임대  |       |    |      |    |    |    |    |       |       |
| 2010 | 아날로그 | 195 | 339   | 49  | 116  | 11  | 172   | 6  | 23   | 43 | 81 | 42 | 61 | 1,720 | 3,288 |
|      | SD   | 432 | 631   | 31  | 122  | 249 | 368   | 11 | 45   |    |    |    |    |       |       |
|      | HD   | 268 | 692   | 93  | 98   | 229 | 461   | 10 | 26   |    |    |    |    |       |       |
|      | 3D   | 51  | 53    | -   | -    | -   | -     | -  | -    |    |    |    |    |       |       |
|      | 합계   | 946 | 1,715 | 173 | 336  | 489 | 1,001 | 27 | 94   |    |    |    |    |       |       |

〈그림 4-7-28〉 방송영상독립제작산업 장비 소유 및 임대 현황



### 7.6.2 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황

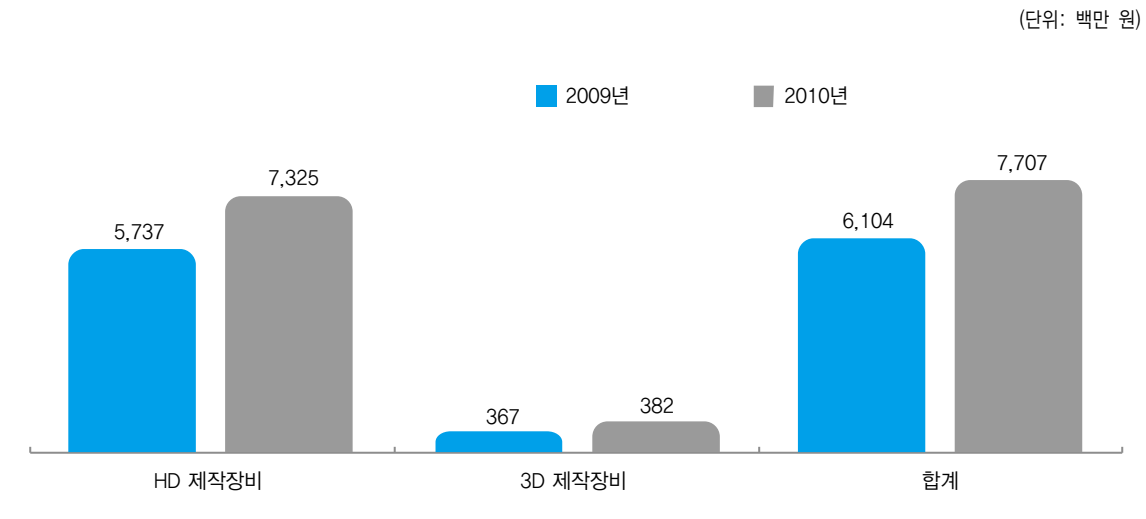
방송영상독립제작사 고품질화 전환 2010년 투자액 현황을 살펴보면 HD 제작장비 투자액은 73억 원이었고, 이에 대한 전환율은 31.2%인 것으로 나타났다. 또한 3D 제작장비 투자액은 3억 원이었으며, 이에 대한 전환율은 0.8%인 것으로 조사되었다. HD 투자액은 2009년 이후 증가세를 나타내고 있으며, 전환율 역시 증가세를 보이고 있다. 2011년도 이러한 추세를 이어갈 것으로 예상된다. 이에 반해 3D 투자액은 HD 투자액에 비해 규모와 증가세는 미치지 못할 것으로 예상되며, 전환율 역시 1% 미만으로 저조할 것으로 전망된다.

〈표 4-7-43〉 방송영상독립제작산업 고품질화 전환 투자액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분       | 고품질화(HD) 투자액 및 전환율 |        | 3D 투자액 및 전환율 |        |
|----------|--------------------|--------|--------------|--------|
|          | HD 제작 장비           |        | 3D 제작 장비     |        |
|          | 투자액(백만 원)          | 전환율(%) | 투자액(백만 원)    | 전환율(%) |
| 2009년 실적 | 5,737              | 30.8   | 367          | 0.8    |
| 2010년 실적 | 7,325              | 31.2   | 382          | 0.8    |
| 2011년 계획 | 8,369              | 33.6   | 395          | 0.9    |

〈그림 4-7-29〉 방송영상독립제작산업 고품질화 전환 투자액 현황



- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 7.7. 방송영상독립제작산업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교<sup>135)</sup>

2010년 방송영상독립제작산업 장르별 프로그램 제작 현황을 유형별로 비교하면 교양이 1,432,158분(34.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다큐는 15.0%였으며 오락은 14.0%, 기타는 11.2%, 만화는 9.8%의 비중을 차지하고 있다.

〈표 4-7-44〉 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교(2010년)

(단위: 분)

| 구분    | 드라마     | 다큐      | 만화<br>영화 | 뉴스<br>(보도) | 음악    | 스포츠    | 교양        | 오락      | 학습/<br>교육 | 기타      | 합계        |
|-------|---------|---------|----------|------------|-------|--------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|
| 시간    | 152,567 | 622,458 | 405,321  | 193,225    | 4,357 | 24,332 | 1,432,158 | 583,254 | 271,369   | 464,375 | 4,153,416 |
| 비중(%) | 3.7     | 15.0    | 9.8      | 4.7        | 0.1   | 0.6    | 34.5      | 14.0    | 6.5       | 11.2    | 100.0     |

〈표 4-7-45〉 방송영상독립제작사 연도별 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 분)

| 구분             | 드라마     | 다큐      | 만화      | 뉴스      | 음악    | 스포츠    | 교양        | 오락      | 학습/<br>교육 | 기타      | 총<br>제작시간 |
|----------------|---------|---------|---------|---------|-------|--------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|
| 2008년          | 128,242 | 562,153 | 401,358 | 195,627 | 4,271 | 23,169 | 1,362,651 | 523,826 | 225,398   | 484,807 | 3,911,502 |
| 2009년          | 153,459 | 618,268 | 416,338 | 196,562 | 4,368 | 24,115 | 1,408,459 | 562,887 | 262,587   | 494,724 | 4,141,767 |
| 2010년          | 152,567 | 622,458 | 405,321 | 193,225 | 4,357 | 24,332 | 1,432,158 | 583,254 | 271,369   | 464,375 | 4,153,416 |
| 비중(%)          | 3.7     | 15.0    | 9.8     | 4.7     | 0.1   | 0.6    | 34.5      | 14.0    | 6.5       | 11.2    | 100.0     |
| 전년대비<br>증감율(%) | ▽0.6    | 0.7     | ▽2.6    | ▽1.7    | ▽0.3  | 0.9    | 1.7       | 3.6     | 3.3       | ▽6.1    | 0.3       |
| 연평균<br>증감율(%)  | 9.1     | 5.2     | 0.5     | ▽0.6    | 1.0   | 2.5    | 2.5       | 5.5     | 9.7       | ▽2.1    | 3.0       |

### 7.7.1 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황을 유형별로 살펴보면, 지상파는 1,461,483분으로 35.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 방송채널은 815,276분으로 19.6%의 비중을 차지하여 지상파 다음으로 높은 비중을 보이고 있다. 위성방송은 581,457분으로 14.0%, 유선방송은 511,424분으로 12.3%, 방송영상독립제작은 462,215분으로 11.1%, 기타는 321,561분으로 7.7%를 차지하고 있다.

135) 독립제작사만 해당



〈표 4-7-46〉 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 분)

| 구분         | 지상파       | 위성방송    | 유선방송    | 방송채널    | 방송영상독립제작 | 기타      | 총 제작시간    |
|------------|-----------|---------|---------|---------|----------|---------|-----------|
| 2008년      | 1,437,343 | 563,782 | 475,895 | 743,308 | 378,633  | 312,541 | 3,911,502 |
| 2009년      | 1,465,331 | 592,339 | 511,935 | 803,451 | 429,635  | 339,076 | 4,141,767 |
| 2010년      | 1,461,483 | 581,457 | 511,424 | 815,276 | 462,215  | 321,561 | 4,153,416 |
| 비중(%)      | 35.2      | 14.0    | 12.3    | 19.6    | 11.1     | 7.7     | 100.0     |
| 전년대비증감률(%) | ▽0.3      | ▽1.8    | ▽0.1    | 1.5     | 7.6      | ▽5.2    | 0.3       |
| 연평균증감률(%)  | 0.8       | 1.6     | 3.7     | 4.7     | 10.5     | 1.4     | 3.0       |

## 7.8 방송산업 부가가치액 구성 현황

방송산업 부가가치액(중계유선방송 제외)은 4조 2,849억 원으로 전년대비 9.7%, 연평균 17.7% 증가했으며 부가가치액에 따른 부가가치율은 39.78%로 나타났다.

부가가치 구성 현황을 보면 인건비가 1조 9,304억 원(45.1%)으로 가장 높다. 이는 전년도 인건비 1조 7,715억 원 보다 9.0% 증가한 수치이다. 임차료는 1,541억 원(3.6%)으로 전년대비 4.3% 증가했으며 연평균 1.6% 증가했다. 경상이익은 8,750억 원(20.4%)으로 전년대비 0.7% 감소했으나, 연평균 96.2% 증가했다. 감가상각비는 9,990억 원(23.3%)으로 전년대비 22.3% 증가했으며, 연평균 또한 17.8% 증가했다. 또한 순금융비용은 927억 원(2.2%)으로 전년대비 28.6% 증가했고, 연평균 또한 20.1% 증가했다. 조세공과는 2,335억 원(5.4%)으로 전년대비 8.6% 증가했고, 연평균 4.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-47〉 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황<sup>136)</sup>(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종             | 부가가치액 구성 | 매출액        | 부가 가치액    | 부가 가치율 (%) | 부가가치액 구성 |           |         |         |         |         |
|----------------|----------|------------|-----------|------------|----------|-----------|---------|---------|---------|---------|
|                |          |            |           |            | 경상 이익    | 인건비       | 순금융 비용  | 감가 상각비  | 임차료     | 조세 공과   |
| 지상파사업자         |          | 3,649,683  | 1,683,137 | 46.12      | 229,896  | 1,109,448 | ▽40,631 | 178,089 | 55,684  | 150,652 |
| 지상파 DMB        |          | 14,516     | 4,872     | 33.57      | ▽7,004   | 4,449     | ▽29     | 6,244   | 1,068   | 144     |
| 종합유선방송 사업자     |          | 1,928,473  | 945,494   | 49.03      | 309,954  | 147,030   | 55,870  | 383,976 | 14,390  | 34,274  |
| 일반위성방송 사업자     |          | 351,540    | 85,000    | 24.18      | 25,962   | 20,628    | 5,468   | 21,776  | 8,075   | 3,091   |
| 위성 DMB         |          | 121,372    | 44,827    | 36.93      | 13,534   | 7,027     | 2,844   | 12,725  | 8,508   | 189     |
| 방송채널사용사업자      |          | 3,960,170  | 1,191,895 | 30.10      | 309,491  | 437,655   | 25,718  | 334,923 | 45,081  | 39,026  |
| 방송영상독립제작       |          | 737,092    | 329,760   | 44.74      | ▽6,789   | 204,227   | 43,526  | 61,332  | 21,327  | 6,137   |
| 합계             |          | 10,762,846 | 4,284,985 | 39.81      | 889,052  | 1,930,464 | 174,086 | 999,065 | 154,133 | 233,513 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |          |            |           |            | 20.4     | 45.1      | 2.2     | 23.3    | 3.6     | 5.4     |
| 매출액 대비 비중(%)   |          |            |           |            | 8.1      | 17.9      | 0.9     | 9.3     | 1.4     | 2.2     |

136) 중계유선방송, IPTV 부가가치액 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

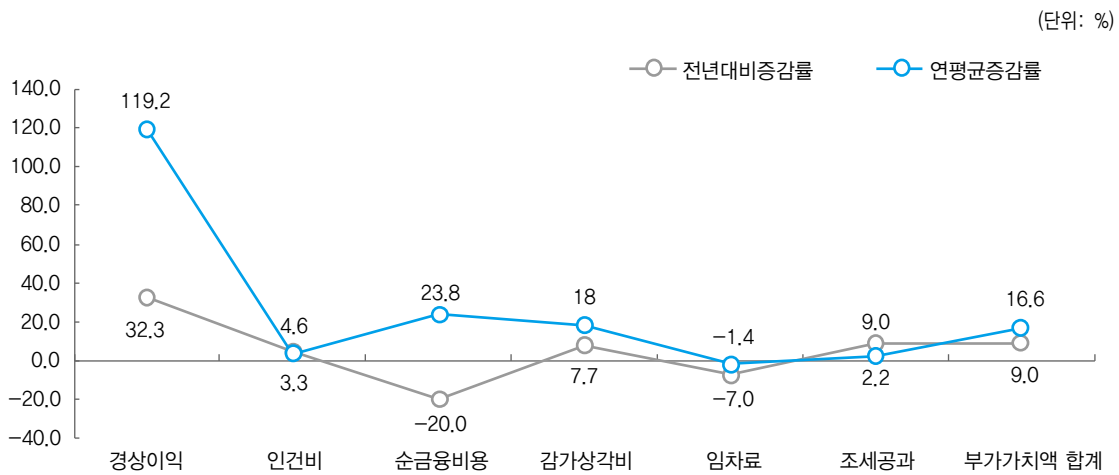
11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-7-48〉 방송산업 연도별 부가가치액 구성 현황<sup>137)</sup>

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |           |         |         |         | 부가가치액 합계 |           |
|------------|----------|----------|-----------|---------|---------|---------|----------|-----------|
|            |          | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     |          | 조세공과      |
| 2008년      |          | 182,175  | 1,809,600 | 60,507  | 717,051 | 158,596 | 223,439  | 3,151,368 |
| 2009년      |          | 661,279  | 1,846,365 | 115,973 | 927,905 | 165,763 | 214,152  | 3,931,437 |
| 2010년      |          | 875,044  | 1,930,464 | 92,766  | 999,065 | 154,133 | 233,513  | 4,284,985 |
| 전년대비증감률(%) |          | 32.3     | 4.6       | ▽20.0   | 7.7     | ▽7.0    | 9.0      | 9.0       |
| 연평균증감률(%)  |          | 119.2    | 3.3       | 23.8    | 18.0    | ▽1.4    | 2.2      | 16.6      |

〈그림 4-7-30〉 방송산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

137) 중계유선방송, IPTV 부가가치액 제외

## 08 광고산업

〈표 4-8-1〉 광고산업 분류

| 중분류          | 소분류             | 분류체계 정의  |
|--------------|-----------------|--|
| 광고(종합)<br>대행 | 광고대행·매체대행       | 광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체                  |
|              | 광고기획·전략대행       | 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체                                     |
| 광고제작         | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 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, 로고타이프, 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 대신하여 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, 매체 등 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 구성되는데, 광고회사는 광고주의 의뢰를 받고 광고주의 목적에 맞게 광고물을 작성하여 매체를 통해 소비자에게 전달한다. 이런 일련의 과정은 기획, 제작, 유통이라는 가치사슬 단계를 거치게 되는데, 콘텐츠 문화산업통계는 광고 산업 규모를 파악하기 위하여 한국방송광고공사의 [광고 산업 통계] 조사결과를 인용했다. 광고 산업 통계는 기획, 제작단계의 광고 회사와 광고물제작업체를 조사대상으로 하여 광고 산업 규모를 파악한 자료이다.

01  
출판산업02  
민화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

## 8.1 광고산업 전체요약

2010년 광고산업 사업체 수는 5,011개이며, 종사자 수는 3만 4,438명으로 나타났다. 매출액은 10조 3,231억 원이며, 부가가치액은 3조 9,320억 원, 부가가치율은 38.09%로 조사되었다. 수출액은 7,555만 달러이며, 수입액은 그보다 높은 7억 3,716만 달러인 것으로 조사되었다.

광고산업은 2005년에 4,828개의 사업체에서 2010년 5,011개의 사업체로 183개의 사업체가 증가하여 연평균 0.7% 증가한 것으로 나타났으며, 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 4.2%와 3.1% 증가한 것으로 분석되었다. 수입액을 제외하고 전년대비 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액이며, 전년대비 14.1% 증가한 것으로 나타났다. 이는 매출액이 전년대비 12.4% 증가 한 것에 기인한 것이다. 광고산업의 매출액이 큰 폭으로 증가한 것은 국내 대기업의 경기 호조에 힘입어 광고 집행이 많이 했기 때문이다.

〈표 4-8-2〉 광고산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | *부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 4,828        | 29,625       | 8,417,779     | 2,693,689       | 32.00         | 9,359         | 2,292,762     |
| 2006년      | 4,735        | 27,487       | 9,118,059     | 3,343,592       | 36.67         | 75,981        | 2,415,540     |
| 2007년      | 4,830        | 29,416       | 9,434,625     | 4,002,168       | 42.42         | 93,859        | 2,225,807     |
| 2008년      | 4,767        | 30,700       | 9,311,635     | 4,062,666       | 43.63         | 14,212        | 780,696       |
| 2009년      | 4,532        | 33,509       | 9,186,878     | 3,445,079       | 37.50         | 93,152        | 610,277       |
| 2010년      | 5,011        | 34,438       | 10,323,173    | 3,932,096       | 38.09         | 75,554        | 737,167       |
| 전년대비증감률(%) | 10.6         | 2.8          | 12.4          | 14.1            | -             | ▽18.9         | 20.8          |
| 연평균증감률(%)  | 0.7          | 3.1          | 4.2           | 7.9             | -             | 51.8          | ▽20.3         |

※ 한국은행, “기업경영분석”, 2005~2010

## 8.2 광고산업 매출액 현황

광고산업 매출액은 광고대행·매체대행 업무에서 발행되는 매출액이 6조 1,327억 원으로 가장 많았으며, CM·영상·카피·그래픽 제작 업무 매출액이 9,017억 원, SP 업무 매출액이 8,839억 원 순으로 많은 것으로 나타났다.

업종별로 보면 광고대행이 6조 1,408억 원(59.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 다음으로 서비스가 1조 3,370억 원(13.0%), 광고제작이 9,453억 원(9.2%), 온라인이 8,894억 원(8.6%), 인쇄 5,495억 원(5.3%), 그리고 기타가 4,608억 원(4.5%)순으로 나타났다.

〈표 4-8-3〉 광고산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류             | 2008년     | 2009년     | 2010년      | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------------|-----------|-----------|------------|--------|-------------|------------|
| 광고(종합) 대행 | 광고대행·매체대행       | 4,934,715 | 5,409,389 | 6,132,713  | 59.4   | 13.4        | 11.5       |
|           | 광고기획·전략대행       | 7,113     | 5,463     | 8,162      | 0.1    | 49.4        | 7.1        |
|           | 소계              | 4,941,828 | 5,414,852 | 6,140,875  | 59.5   | 13.4        | 11.5       |
| 광고제작      | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 1,180,655 | 560,316   | 901,744    | 8.7    | 60.9        | ▽12.6      |
|           | 온라인 제작          | 27,163    | 75,093    | 15,964     | 0.2    | ▽78.7       | ▽23.3      |
|           | 광고사진 스튜디오       | 7,501     | 7,122     | 5,168      | 0.1    | ▽27.4       | ▽17.0      |
|           | CI              | 26,173    | 107,364   | 22,486     | 0.2    | ▽79.1       | ▽7.3       |
|           | 소계              | 1,241,492 | 749,895   | 945,362    | 9.2    | 26.1        | ▽12.7      |
| 서비스       | 마케팅·리서치         | 22,536    | 80,854    | 51,738     | 0.5    | ▽36.0       | 51.5       |
|           | PR              | 72,943    | 79,614    | 114,568    | 1.1    | 43.9        | 25.3       |
|           | SP              | 538,787   | 666,356   | 883,871    | 8.6    | 32.6        | 28.1       |
|           | 이벤트             | 105,014   | 336,504   | 274,923    | 2.7    | ▽18.3       | 61.8       |
|           | Space Design    | 48,151    | 44,746    | 11,963     | 0.1    | ▽73.3       | ▽50.2      |
|           | 소계              | 787,431   | 1,208,074 | 1,337,063  | 13.0   | 10.7        | 30.3       |
| 인쇄        | 인쇄              | 312,452   | 451,410   | 522,833    | 5.1    | 15.8        | 29.4       |
|           | 제판              | 11,768    | 31,386    | 26,682     | 0.3    | ▽15.0       | 50.6       |
|           | 소계              | 324,220   | 482,796   | 549,515    | 5.3    | 13.8        | 30.2       |
| 온라인       | 광고대행            | 459,814   | 673,778   | 721,825    | 7.0    | 7.1         | 25.3       |
|           | 매체대행            | 756,068   | 201,880   | 161,764    | 1.6    | ▽19.9       | ▽53.7      |
|           | 광고기획·전략대행       | 10,684    | 168       | 1,924      | 0.0    | 1,045.2     | ▽57.6      |
|           | 광고제작            | 21,531    | 2,262     | 3,980      | 0.0    | 76.0        | ▽57.0      |
|           | 소계              | 1,248,097 | 878,088   | 889,493    | 8.6    | 1.3         | ▽15.6      |
| 기타        | 광고물 기획·편집       | 544,079   | 419,709   | 424,251    | 4.1    | 1.1         | ▽11.7      |
|           | 기타(장비취급 등)      | 224,488   | 33,464    | 36,613     | 0.4    | 9.4         | ▽59.6      |
|           | 소계              | 768,567   | 453,173   | 460,864    | 4.5    | 1.7         | ▽22.6      |
| 광고산업 합계   |                 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 100.0  | 12.4        | 5.3        |

### 8.2.1 광고산업 매체별 매출액 현황

2010년 광고산업의 매체별 매출액 규모는 7조 163억 원으로 전체 광고시장의 67.9%를 차지하였다. 이중 4대 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지)의 매출액은 3조 2,778억 원으로 매출액 전체의 46.7% 비중을 차지하였으며, 뉴미디어(케이블, 위성, 온라인, 모바일, IPTV, DMB)는 1조 9,936억 원(28.4%), 옥외광고는 1조 3,500억 원(19.2%)의 비중을 나타냈다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

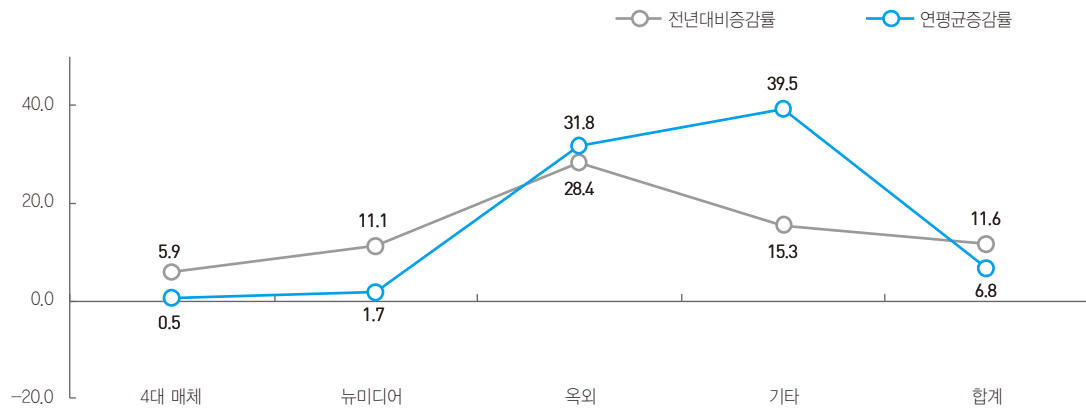
〈표 4-8-4〉 광고산업 매체별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 매체    |      | 연도        | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------|------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 4대 매체 | TV   |           | 1,898,853 | 1,650,342 | 2,004,138 | 28.6   | 21.4         | 2.7         |
|       | 라디오  |           | 273,877   | 218,727   | 269,037   | 3.8    | 23.0         | ▽0.9        |
|       | 신문   |           | 799,572   | 932,843   | 755,458   | 10.8   | ▽19.0        | ▽2.8        |
|       | 잡지   |           | 271,186   | 294,182   | 249,200   | 3.6    | ▽15.3        | ▽4.1        |
|       | 소계   |           | 3,243,488 | 3,096,094 | 3,277,833 | 46.7   | 5.9          | 0.5         |
| 뉴미디어  | 케이블  |           | 679,198   | 803,614   | 956,061   | 13.6   | 19.0         | 18.6        |
|       | 위성   |           | 14,690    | 15,326    | 3,740     | 0.1    | ▽75.6        | ▽49.5       |
|       | 온라인  |           | 1,215,882 | 875,658   | 883,589   | 12.6   | 0.9          | ▽14.8       |
|       | 모바일  |           | 3,109     | 70,689    | 81,799    | 1.2    | 15.7         | 412.9       |
|       | IPTV |           | -         | 861       | 24,050    | 0.3    | 2,693.3      | -           |
|       | DMB  |           | 13,548    | 28,849    | 44,389    | 0.6    | 53.9         | 81.0        |
|       | 소계   |           | 1,926,427 | 1,794,997 | 1,993,628 | 28.4   | 11.1         | 1.7         |
| 옥외    |      | 777,707   | 1,051,666 | 1,350,052 | 19.2      | 28.4   | 31.8         |             |
| 기타    |      | 202,975   | 342,289   | 394,790   | 5.6       | 15.3   | 39.5         |             |
| 전체    |      | 6,150,597 | 6,285,046 | 7,016,303 | 100.0     | 11.6   | 6.8          |             |

〈그림 4-8-1〉 광고산업 매체별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.1.2 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황

광고산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상이 7조 6,130억 원(73.7%)으로 가장 많았고, 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만이 1조 9,443억 원(18.8%), 1억 원 이상 10억 원 미만이 6,712억 원(6.5%), 1억 원 미만이 946억 원(0.9%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면 100억 원 이상 매출액은 전년대비 16.0%, 연평균 5.2% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 1.3% 감소, 연평균 2.9% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 18.1%, 연평균 15.5% 증가했다. 1억 원 미만은 전년대비 15.0% 증가했고 연평균 1.0% 감소한 것으로 나타났다.

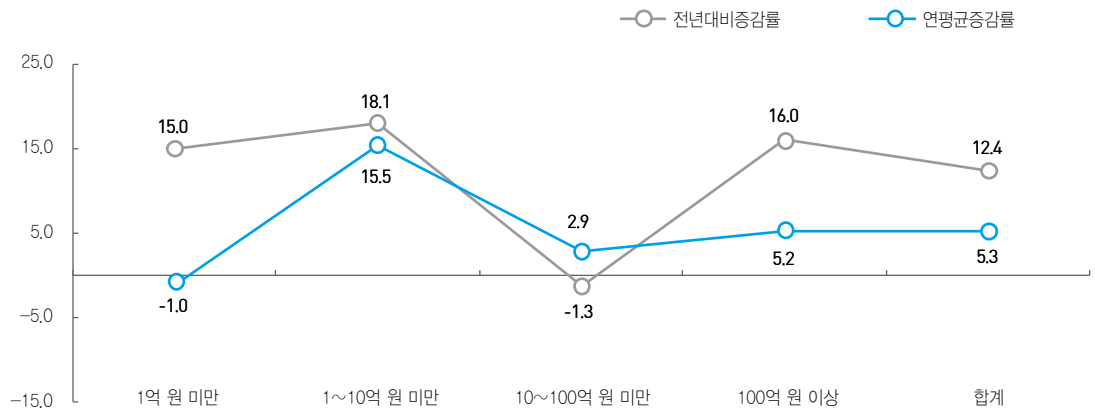
〈표 4-8-5〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계         |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|------------|
| 2008년      |        | 96,508  | 503,385    | 1,837,374    | 6,874,368 | 9,311,635  |
| 2009년      |        | 82,234  | 568,343    | 1,970,603    | 6,565,698 | 9,186,878  |
| 2010년      |        | 94,609  | 671,220    | 1,944,335    | 7,613,008 | 10,323,172 |
| 비중(%)      |        | 0.9     | 6.5        | 18.8         | 73.7      | 100.0      |
| 전년대비증감률(%) |        | 15.0    | 18.1       | ▽1.3         | 16.0      | 12.4       |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽1.0    | 15.5       | 2.9          | 5.2       | 5.3        |

〈그림 4-8-2〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.2.3 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황

광고산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면 100인 이상이 4조 2,825억 원(41.5%)으로 가장 많았으며, 그 다음은 10인 이상 49인 이하가 3조 687억 원(29.7%), 50인 이상 99인 이하가 1조 6,327억 원(15.8%), 5인 이상 9인 이하는 7,808억 원(7.6%), 그리고 1인 이상 4인 이하는 5,582억 원(5.4%)으로 나타났다.

연도별로 보면 100인 이상은 전년대비 30.2%, 연평균 8.3% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하는 전년대비 5.6% 감소, 연평균 또한 6.4% 감소했다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 4.0% 감소했으며 연평균 19.7% 증가했고, 1인 이상 4인 이하는 전년대비 18.7% 증가했고 연평균 15.5% 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 6.4% 증가했고 연평균 4.1% 증가했다. 100인 이상은 2008년 대비 2009년에 소폭 감소했다가, 2010년에는 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

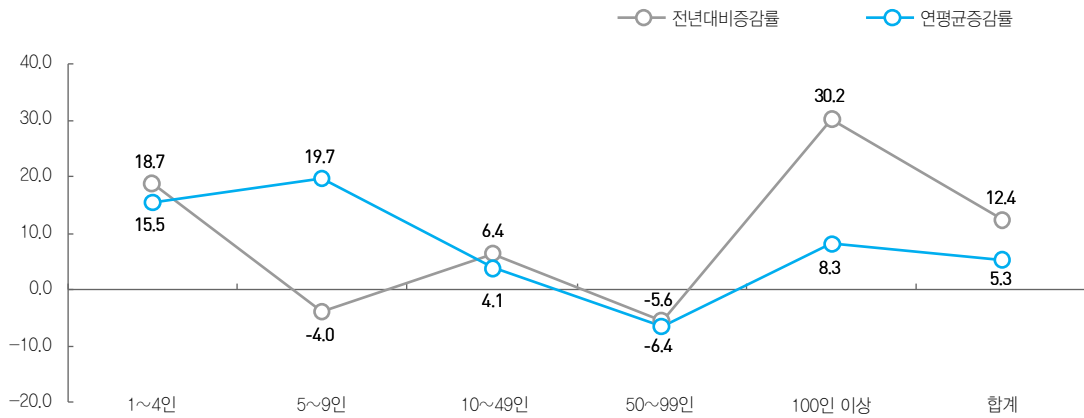
〈표 4-8-6〉 광고산업 증사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 증사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계         |
|-------------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2008년       | 418,580 | 544,801 | 2,833,496 | 1,864,707 | 3,650,051 | 9,311,635  |
| 2009년       | 470,307 | 813,769 | 2,884,262 | 1,729,465 | 3,289,075 | 9,186,878  |
| 2010년       | 558,278 | 780,858 | 3,068,721 | 1,632,717 | 4,282,598 | 10,323,172 |
| 비중(%)       | 5.4     | 7.6     | 29.7      | 15.8      | 41.5      | 100.0      |
| 전년대비증감률(%)  | 18.7    | ▽4.0    | 6.4       | ▽5.6      | 30.2      | 12.4       |
| 연평균증감률(%)   | 15.5    | 19.7    | 4.1       | ▽6.4      | 8.3       | 5.3        |

〈그림 4-8-3〉 광고산업 증사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 8.2.4 광고산업 지역별 매출액 현황

광고 사업체의 지역별 매출액을 보면 서울이 9조 7,493억 원으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 전년 대비 13.2%, 연평균 9.2% 증가했다. 연도별로 보면 서울의 매출액은 2008년에 8조 1,718억 원에서 2009년에 8조 6,138억 원, 2010년에 9조 7,493억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있다. 6개 시는 2008년에 2,726억 원에서 2009년에 3,426억 원으로 증가했으나, 2010년에 2,677억 원으로 다시 감소했으며, 이는 전년대비 21.9% 감소, 연평균 0.9% 감소한 수치이다. 9개 도는 2008년에 8,671억 원에서 2009년에 2,303억 원으로 큰 폭의 감소를 보였으나, 2010년에는 3,061억 원으로 전년대비 32.9% 증가했다. 지역별로 보면 전체 매출액 중 서울의 비중이 94.4%로 6개 광역시(2.6%)와 9개 도(3.0%)를 합친 매출액 보다 매우 크며, 서울 집중 현상이 매우 심함을 알 수 있다.



〈표 4-8-7〉 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

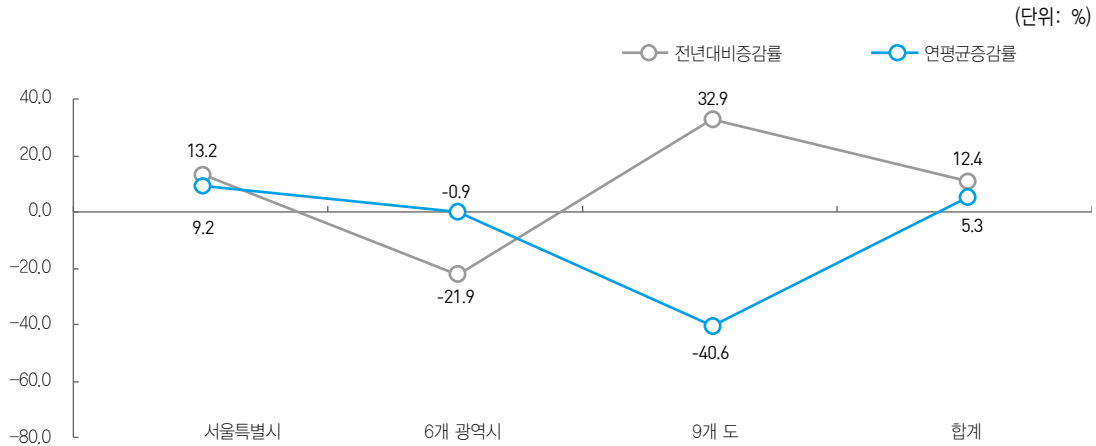
| 지역   | 업종        | 광고(종합)대행  | 광고제작      | 서비스       | 인쇄      | 온라인     | 기타         | 합계        | 비중(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|---------|------------|-----------|-------|
| 서울   |           | 5,893,837 | 904,341   | 1,318,575 | 392,571 | 881,716 | 358,261    | 9,749,301 | 94.4  |
| 6개 시 | 부산        | 37,651    | 7,914     | 1,248     | 17,510  | 1,617   | 8,289      | 74,229    | 0.7   |
|      | 대구        | 13,777    | 2,792     | 1,724     | 39,863  | 1,101   | 5,354      | 64,611    | 0.6   |
|      | 인천        | 4,277     | 3,043     | 379       | 21,673  | 34      | 9,508      | 38,914    | 0.4   |
|      | 광주        | 8,840     | 1,936     | 337       | 27,889  | 1,670   | 9,271      | 49,943    | 0.5   |
|      | 대전        | 15,489    | 1,212     | -         | 1,073   | 495     | 5,711      | 23,980    | 0.2   |
|      | 울산        | 7,859     | 2,079     | 160       | 3,780   | 14      | 2,160      | 16,052    | 0.2   |
|      | 소계        | 87,893    | 18,976    | 3,848     | 111,788 | 4,931   | 40,293     | 267,729   | 2.6   |
| 9개 도 | 경기도       | 132,627   | 19,204    | 10,169    | 28,564  | 2,008   | 34,327     | 226,899   | 2.2   |
|      | 강원도       | 1,142     | 333       | 238       | 1,257   | 1       | 9,009      | 11,980    | 0.1   |
|      | 충청북도      | -         | -         | -         | 353     | -       | 964        | 1,317     | 0.0   |
|      | 충청남도      | 3,996     | 488       | 141       | 3,118   | 1       | 2,809      | 10,553    | 0.1   |
|      | 전라북도      | 7,036     | 1,130     | 4,029     | 8,377   | 331     | 10,726     | 31,629    | 0.3   |
|      | 전라남도      | 1,044     | 32        | 6         | 57      | 14      | 65         | 1,218     | 0.0   |
|      | 경상북도      | 1,199     | 155       | 47        | 414     | 486     | 1,002      | 3,303     | 0.0   |
|      | 경상남도      | 10,350    | 576       | 4         | 1,495   | 5       | 2,443      | 14,873    | 0.1   |
|      | 제주도       | 1,752     | 127       | 6         | 1,521   | -       | 964        | 4,370     | 0.0   |
| 소계   | 159,146   | 22,045    | 14,640    | 45,156    | 2,846   | 62,309  | 306,142    | 3.0       |       |
| 합계   | 6,140,876 | 945,362   | 1,337,063 | 549,515   | 889,493 | 460,864 | 10,323,172 | 100.0     |       |

〈표 4-8-8〉 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도        | 2008년     | 2009년      | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|
| 서울   |           | 8,171,838 | 8,613,806  | 9,749,301 | 13.2       | 9.2       |
| 6개 시 | 부산        | 64,303    | 89,277     | 74,229    | ▽16.9      | 7.4       |
|      | 대구        | 86,212    | 161,322    | 64,611    | ▽59.9      | ▽13.4     |
|      | 인천        | 26,775    | 15,038     | 38,914    | 158.8      | 20.6      |
|      | 광주        | 31,255    | 21,346     | 49,943    | 134.0      | 26.4      |
|      | 대전        | 56,380    | 52,895     | 23,980    | ▽54.7      | ▽34.8     |
|      | 울산        | 7,689     | 2,812      | 16,052    | 470.8      | 44.5      |
|      | 소계        | 272,614   | 342,690    | 267,729   | ▽21.9      | ▽0.9      |
| 9개 도 | 경기도       | 430,308   | 144,667    | 226,899   | 56.8       | ▽27.4     |
|      | 강원도       | 53,808    | 23,159     | 11,980    | ▽48.3      | ▽52.8     |
|      | 충청북도      | 256,650   | 4,964      | 1,317     | ▽73.5      | ▽92.8     |
|      | 충청남도      | 89,195    | 8,607      | 10,553    | 22.6       | ▽65.6     |
|      | 전라북도      | 16,709    | 16,231     | 31,629    | 94.9       | 37.6      |
|      | 전라남도      | 2,742     | 6,361      | 1,218     | ▽80.9      | ▽33.4     |
|      | 경상북도      | 7,776     | 7,305      | 3,303     | ▽54.8      | ▽34.8     |
|      | 경상남도      | 6,520     | 11,681     | 14,873    | 27.3       | 51.0      |
|      | 제주도       | 3,475     | 7,407      | 4,370     | ▽41.0      | 12.2      |
| 소계   | 867,183   | 230,382   | 306,142    | 32.9      | ▽40.6      |           |
| 합계   | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12.4      | 5.3        |           |

〈그림 4-8-4〉 광고산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.3 광고산업 수출입액 현황

광고산업의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분하여 생각할 수 있는데 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나누어 볼 수 있다.

- 국경기준 수출 및 수입 : 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주에게 광고를 수출한 경우 수출액으로 집계하고, 한국인 광고주가 외국에 소재하고 있는 광고회사로부터 광고를 수입한 경우 수입액으로 집계한다. 2010년 국경기준 광고업 수출액은 776억 원이며, 전년대비 4.8% 감소, 연평균 13.8% 증가했다. 수입액은 12억 원으로 집계되었으며, 전년 대비 15.9% 감소, 연평균 50.8% 감소한 것으로 나타났다.
- 국적기준 수출 및 수입 : 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 구성할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매 합계로 구성할 수 있다. 국적기준 광고업 수출액은 873억 원으로 산출되었으며, 전년대비 26.5% 감소했고, 연평균 136.1% 증가했다. 국적기준 광고업 수입액은 8,523억 원으로 전년대비 9.5% 증가, 연평균 0.5% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-9〉 광고산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분  |          | 2008년                   | 2009년                   | 2010년 <sup>138)</sup>   | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|----------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------|---------------|
| 수출액 | 국적기준수출   | 15,670<br>(14,212천\$)   | 118,862<br>(93,152천\$)  | 87,360<br>(75,554천\$)   | ▽26.5          | 136.1         |
|     | 국경기준수출   | 59,986                  | 81,587                  | 77,669                  | ▽4.8           | 13.8          |
|     | 기업내 거래수출 | 2,528,998               | 2,723,616               | 3,715,817               | 36.4           | 21.2          |
| 수입액 | 국적기준수입   | 860,788<br>(780,696천\$) | 778,713<br>(610,277천\$) | 852,357<br>(737,167천\$) | 9.5            | ▽0.5          |
|     | 국경기준수입   | 5,216                   | 1,500                   | 1,262                   | ▽15.9          | ▽50.8         |
|     | 기업내 거래수입 | 707,188                 | 883,769                 | 1,010,826               | 14.4           | 19.6          |

〈표 4-8-10〉 광고산업 국적기준 수출 및 수입액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 국내회사  | 해외광고 수출입액 |           |          | 거래고객유형별 수출입액 |           |          |
|-------|-----------|-----------|----------|--------------|-----------|----------|
| 해외지사분 | 한국광고주     | 3,715,817 | 수출-기업내거래 | 한국광고주        | 2,911,297 | 국내거래     |
|       | 외국광고주     | 62,734    | 수출-자회사수입 | 외국광고주        | 85,265    | 국내거래     |
|       | 무응답       | -         | 기업내거래    | 무응답          | 49,317    | 국내거래     |
|       | 합계        | 3,778,551 |          | 합계           | 3,045,879 |          |
| 국내분   | 한국광고주     | 35,800    | 국경수출     | 한국광고주        | 2,787,607 | 국내거래     |
|       | 외국광고주     | 99        | 국경&직접수출  | 외국광고주        | 4,538     | 국내거래     |
|       | 무응답       | -         | 국경수출     | 무응답          | 874       | 국내거래     |
|       | 합계        | 35,899    | 국경수출     | 합계           | 2,793,019 |          |
| 외국회사  | 해외광고 수출입액 |           |          | 거래고객유형별 수출입액 |           |          |
| 한국지사분 | 한국광고주     | 8,876     | 국경수출     | 한국광고주        | 843,481   | 수입-자회사수입 |
|       | 외국광고주     | 7,232     | 국경수출     | 외국광고주        | 1,010,826 | 기업내거래    |
|       | 무응답       | 25,662    | 국경수출     | 무응답          | -         | 기업내거래    |
|       | 합계        | 41,770    | 국경수출     | 합계           | 1,854,307 |          |

## 8.4 광고산업 종사자 현황

광고산업은 업종이 48가지로 다양화, 세분화되기 때문에 종사자 현황을 위하여 업종을 크게 4가지로 재분류 하여 사용하였다.

‘광고(종합)대행+그 외’는 광고(종합)대행만 하거나 광고(종합)대행과 다른 업종을 하는 경우를 의미하고, ‘광고제작+그 외’는 광고제작만 하거나 광고제작과 다른 업종을 하는 경우를 의미하며, ‘광고(종합)대행+광고제작’은 광고(종합)대행과 광고제작만 하는 경우를 의미한다. 그리고 ‘그 외’는 광고(종합)대행과 광고제작을 하지 않는 경우를 의미한다.

2010년 광고산업 종사자 수는 3만 4,438명으로 전년대비 2.8% 증가했으며 연평균 5.9% 증가했다.

138) 수출액, 수입액 2010년 연평균 환율 적용(1달러=1,156.26원)

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 살펴보면 2008년에 3만 700명에서 2009년에 3만 3,509명으로 증가했으며, 2010년에 3만 4,438명으로 꾸준한 인력의 증가가 이루어지고 있다.

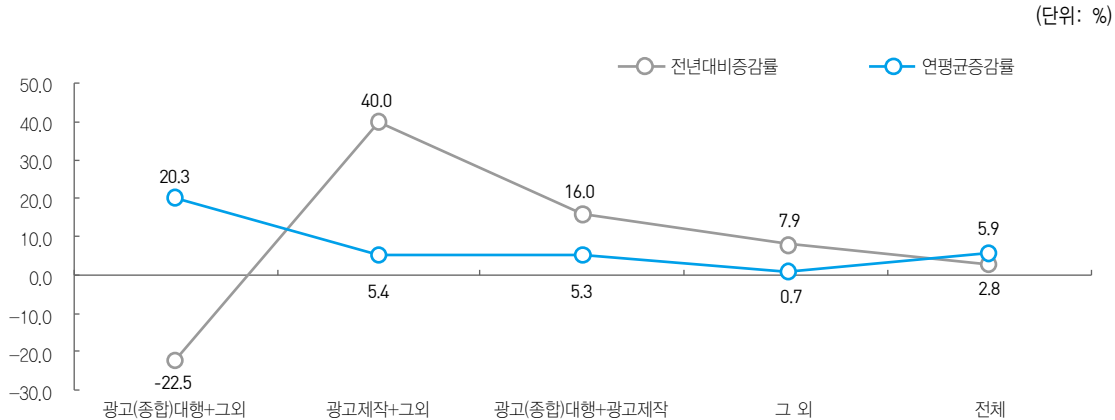
‘광고(종합)대행+그 외’는 7,721명(22.4%)으로 전년대비 22.5% 감소, 연평균 20.3% 증가했으며, ‘광고제작+그 외’는 3,114명(9.0%)으로 전년대비 40.0%, 연평균 5.4% 증가했다. ‘광고(종합)대행+광고제작’은 8,496명(24.7%)으로 전년대비 16.0% 증가했으며 연평균 또한 5.3% 증가한 것으로 나타났다. 그 외 종사자 수는 1만 5,107명(43.9%)으로 전년대비 7.9% 증가했으며 연평균 또한 0.7% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 4-8-11〉 광고산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종            | 연도 | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|----|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 광고(종합)대행+그 외  |    | 5,333  | 9,963  | 7,721  | 22.4  | ▽22.5      | 20.3      |
| 광고제작+그 외      |    | 2,805  | 2,225  | 3,114  | 9.0   | 40.0       | 5.4       |
| 광고(종합)대행+광고제작 |    | 7,667  | 7,323  | 8,496  | 24.7  | 16.0       | 5.3       |
| 그 외           |    | 14,895 | 13,998 | 15,107 | 43.9  | 7.9        | 0.7       |
| 전체            |    | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 100.0 | 2.8        | 5.9       |

〈그림 4-8-5〉 광고산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 8.4.1 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황

광고산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만의 종사자 수가 1만 1,744명(34.1%)으로 가장 많았으며, 1억 원 이상 10억 원 미만은 9,351명(27.2%), 100억 원 이상은 9,067명(26.3%), 1억 원 미만은 4,276명(12.4%)으로 조사되었다.

증감률을 살펴보면 100억 원 이상의 종사자 수를 제외하고는 모든 매출액 규모의 사업체에서 종사자 수가 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 5.3%, 연평균 또한 10.3% 증가했으며, 100억 원 이상은 전년대비 7.1% 감소했으며, 연평균 또한 1.8% 감소한 것으로 나타

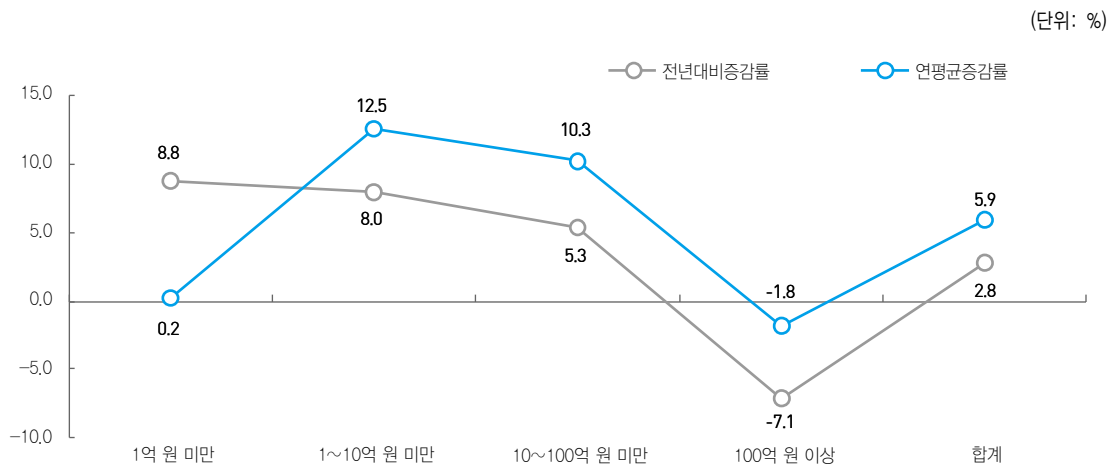
났다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 8.0% 증가했으며, 연평균 또한 12.5% 증가했다. 1억 원 미만은 전년대비 8.8% 증가했으며, 연평균 또한 0.2% 증가했다.

〈표 4-8-12〉 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년       | 4,262   | 7,392      | 9,647        | 9,399     | 30,700 |
| 2009년       | 3,930   | 8,658      | 11,156       | 9,765     | 33,509 |
| 2010년       | 4,276   | 9,351      | 11,744       | 9,067     | 34,438 |
| 비중(%)       | 12.4    | 27.2       | 34.1         | 26.3      | 100.0  |
| 전년대비증감률(%)  | 8.8     | 8.0        | 5.3          | ▽7.1      | 2.8    |
| 연평균증감률(%)   | 0.2     | 12.5       | 10.3         | ▽1.8      | 5.9    |

〈그림 4-8-6〉 광고산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 8.4.2 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황

광고산업 종사자 규모별 종사자 현황을 살펴보면 10인 이상 49인 이하가 1만 2,134명(35.2%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 1인 이상 4인 이하는 6,880명(20.0%), 5인 이상 9인 이하는 6,441명(18.7%), 50인 이상 99인 이하는 3,616명(10.5%), 100인 이상은 5,367명(15.6%)으로 나타났다.

증감률을 살펴보면 1인 이상 4인 이하는 전년대비 15.7% 증가했으며 연평균 1.0% 증가했고, 100인 이상은 전년대비 39.7%증가, 연평균 1.2% 감소한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하는 전년대비 7.8%감소, 연평균 7.5% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하는 전년대비 27.7%감소, 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 15.8% 증가했고 연평균은 18.4% 증가했다.

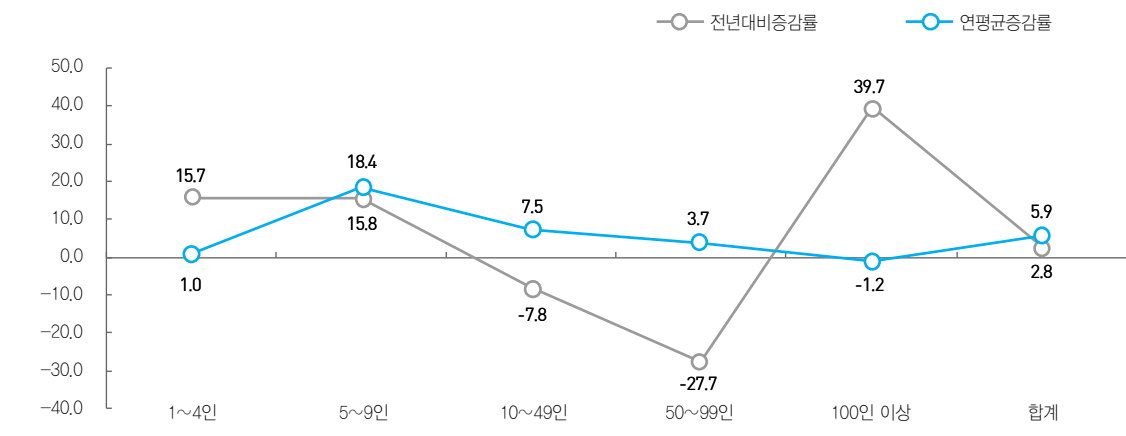
〈표 4-8-13〉 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년       | 6,739 | 4,592 | 10,505 | 3,361  | 5,503   | 30,700 |
| 2009년       | 5,947 | 5,563 | 13,155 | 5,001  | 3,843   | 33,509 |
| 2010년       | 6,880 | 6,441 | 12,134 | 3,616  | 5,367   | 34,438 |
| 비중(%)       | 20.0  | 18.7  | 35.2   | 10.5   | 15.6    | 100.0  |
| 전년대비증감률(%)  | 15.7  | 15.8  | ▽7.8   | ▽27.7  | 39.7    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)   | 1.0   | 18.4  | 7.5    | 3.7    | ▽1.2    | 5.9    |

〈그림 4-8-7〉 광고산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.4.3 광고산업 지역별 종사자 현황

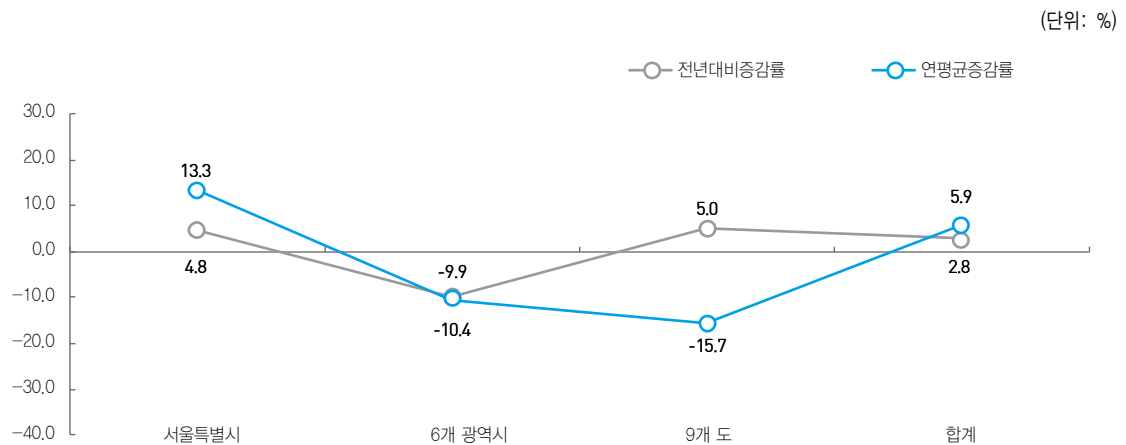
광고산업 지역별 종사자 현황을 살펴보면 서울이 2만 7,162명으로 가장 많으며, 전년대비 4.8%, 연평균 13.3% 증가한 것으로 나타났다. 경기도는 1,804명으로 서울 다음으로 많은 종사자 수를 보였으며, 전년대비 21.0% 증가했고 연평균 10.3% 감소했다. 광주는 1,111명으로 전년대비 22.9% 증가했으며 연평균 또한 8.8% 증가한 것으로 나타났다. 부산은 949명으로 전년대비 21.4% 감소, 연평균 17.6% 감소했다.

〈표 4-8-14〉 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울   | 21,147 | 25,916 | 27,162 | 4.8        | 13.3      |
|      | 부산   | 1,397  | 1,207  | 949    | ▽21.4      | ▽17.6     |
|      | 대구   | 1,222  | 1,337  | 892    | ▽33.3      | ▽14.6     |
|      | 인천   | 511    | 236    | 279    | 18.2       | ▽26.1     |
|      | 광주   | 939    | 904    | 1,111  | 22.9       | 8.8       |
|      | 대전   | 1,086  | 977    | 770    | ▽21.2      | ▽15.8     |
|      | 울산   | 93     | 20     | 216    | 980.0      | 52.4      |
|      | 소계   | 5,248  | 4,681  | 4,217  | ▽9.9       | ▽10.4     |
| 9개 도 | 경기도  | 2,243  | 1,491  | 1,804  | 21.0       | ▽10.3     |
|      | 강원도  | 480    | 404    | 212    | ▽47.5      | ▽33.5     |
|      | 충청북도 | 592    | 100    | 84     | ▽16.0      | ▽62.3     |
|      | 충청남도 | 409    | 15     | 49     | 226.7      | ▽65.4     |
|      | 전라북도 | 296    | 158    | 225    | 42.4       | ▽12.8     |
|      | 전라남도 | 47     | 281    | 60     | ▽78.6      | 13.0      |
|      | 경상북도 | 136    | 120    | 26     | ▽78.3      | ▽56.3     |
|      | 경상남도 | 52     | 184    | 517    | 181.0      | 215.3     |
|      | 제주도  | 50     | 159    | 82     | ▽48.4      | 28.1      |
|      | 소계   | 4,305  | 2,912  | 3,059  | 5.0        | ▽15.7     |
|      | 합계   | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 2.8        | 5.9       |

〈그림 4-8-8〉 광고산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 8.4.4 광고산업 고용형태별 종사자 현황

광고산업 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면 정규직은 3만 1,490명(91.4%), 비정규직은 2,948명(8.6%)인 것으로 나타났다. 연도별로 살펴보면 정규직은 2008년에 2만 8,148명에서 2009년에 2만 9,903명으로 증가했으며, 2010년에 3만 1,490명으로 또 다시 증가하여 전년대비 5.3%, 연평균 5.8%의 증가율을 기록했다. 비정규직은 2008년에 2,552명에서 2009년에 3,606명으로 증가했으나, 2010년에

2,948명으로 감소했다. 이는 전년대비 18.2% 감소, 연평균 7.5% 증가한 수치이다. ‘광고(종합)대행+광고제작’은 정규직 비중이 87.3%로 광고산업 중 정규직의 비중이 가장 낮은 업종으로 나타났다.

〈표 4-8-15〉 광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종            | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직  |       | 합계     |
|---------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
|               |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 광고(종합)대행+그 외  |      | 7,082  | 91.7  | 639   | 8.3   | 7,721  |
| 광고제작+그 외      |      | 2,864  | 92.0  | 250   | 8.0   | 3,114  |
| 광고(종합)대행+광고제작 |      | 7,421  | 87.3  | 1,075 | 12.7  | 8,496  |
| 그 외           |      | 14,123 | 93.5  | 984   | 6.5   | 15,107 |
| 합계            |      | 31,490 | 91.4  | 2,948 | 8.6   | 34,438 |

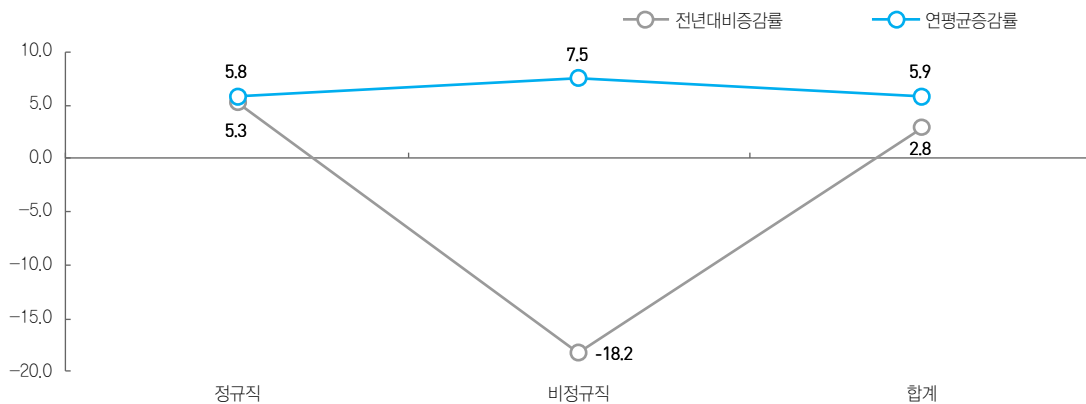
〈표 4-8-16〉 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 28,148 | 2,552 | 30,700 |
| 2009년      |      | 29,903 | 3,606 | 33,509 |
| 2010년      |      | 31,490 | 2,948 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |      | 5.3    | ▽18.2 | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |      | 5.8    | 7.5   | 5.9    |

〈그림 4-8-9〉 광고산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.4.5 광고산업 성별 종사자 현황

광고산업 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2만 395명(59.2%)이고, 여자는 1만 4,043명(40.8%)인 것으로 나타났다. ‘광고(종합)대행+그 외’는 남자 비중이 62.1%이고, 여자 비중이 37.9%로 남자 비



중이 전체 광고산업 남자 비중 보다 높은 것으로 나타났다. 상대적으로 '광고제작+그 외'는 남자 비중이 56.6%이고, 여자 비중이 43.4%로 전체 광고산업 여자 비중 보다 높은 것으로 분석되었다.

〈표 4-8-17〉 광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종            | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계     |
|---------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
|               |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 광고(종합)대행+그 외  |   | 4,797  | 62.1  | 2,924  | 37.9  | 7,721  |
| 광고제작+그 외      |   | 1,763  | 56.6  | 1,351  | 43.4  | 3,114  |
| 광고(종합)대행+광고제작 |   | 5,257  | 61.9  | 3,239  | 38.1  | 8,496  |
| 그 외           |   | 8,578  | 56.8  | 6,529  | 43.2  | 15,107 |
| 합계            |   | 20,395 | 59.2  | 14,043 | 40.8  | 34,438 |

연도별로 보면 남자는 2008년에 1만 9,782명에서 2009년에 2만 413명으로 소폭 증가했으나, 2010년에는 2만 395명으로 다시 감소했다. 이는 전년대비 0.1% 감소, 연평균 1.5% 증가한 수치다. 여자는 2008년 1만 918명에서 2009년 1만 3,096명으로 증가했고, 2010년에도 1만 4,043명으로 증가하여 전년대비 7.2%, 연평균 13.4% 증가했다.

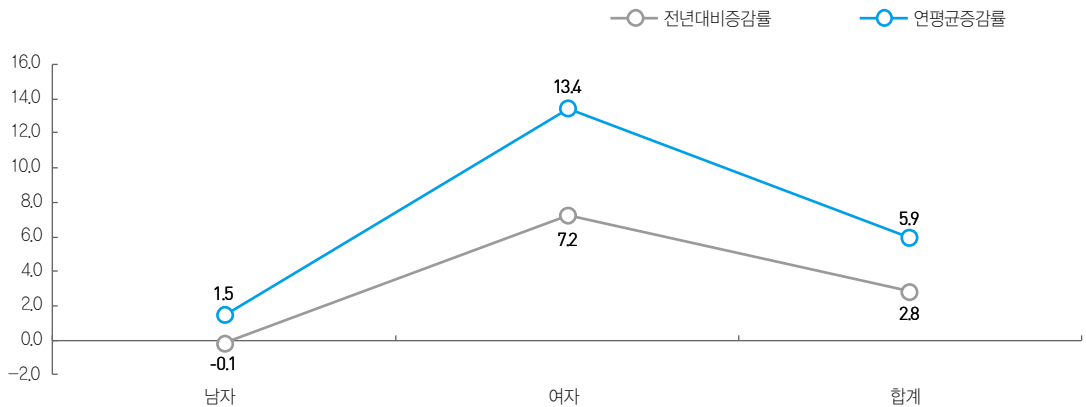
〈표 4-8-18〉 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2008년      |   | 19,782 | 10,918 | 30,700 |
| 2009년      |   | 20,413 | 13,096 | 33,509 |
| 2010년      |   | 20,395 | 14,043 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.1   | 7.2    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |   | 1.5    | 13.4   | 5.9    |

〈그림 4-8-10〉 광고산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 8.4.6 광고산업 직무별 종사자 현황

광고산업 직무별 종사자 현황을 보면 관리직이 1만 2,362명(35.9%)으로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 1.2% 증가했고 연평균 11.6% 감소한 수치이다. 디자이너는 7,684명(22.3%)으로 전년대비 14.8%, 연평균 17.6% 증가했으며, AE는 6,364명(18.5%)으로 전년대비 32.8% 증가했고 연평균 15.4% 증가했다. PR은 1,685명(4.9%)으로 전년대비 27.4% 감소했지만 연평균 108.9% 증가했으며, 매체는 1,436명(4.2%)으로 전년대비 9.6% 감소했고, 연평균 14.3% 증가했다. 마케팅조사는 1,427명(4.1%)으로 전년대비 11.9%, 연평균 53.1% 증가한 것으로 나타났다.

전년대비 종사자 수가 가장 많이 증가한 직무는 AE이며, 전년대비 1,571명 증가했고, 가장 많은 감소를 보인 직무는 PR로 636명 감소한 것으로 나타났다. 전년대비 가장 높은 증가율을 보인 직무는 AE로 32.8% 증가했고, 감소율이 높은 직무는 전산으로 50.9% 감소했다.

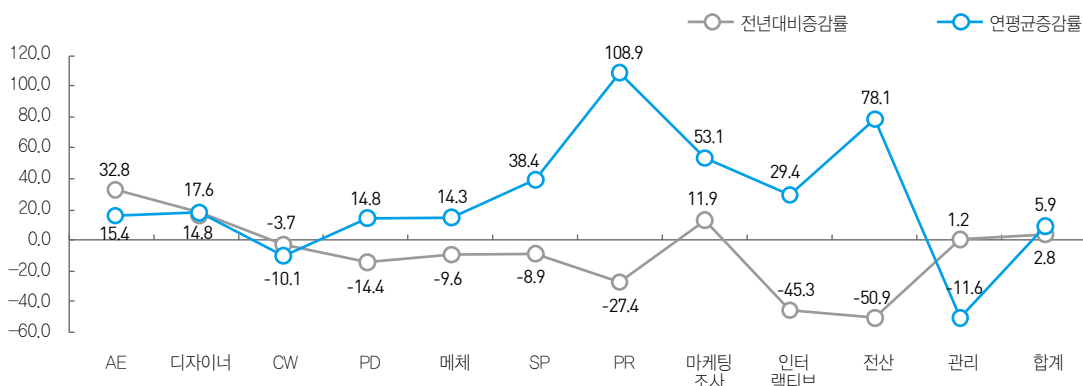
〈표 4-8-19〉 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |       |       |       |       |        |       |       | 합계     |        |
|------------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|
|            |    | AE    | 디자이너  | CW    | PD    | 매체    | SP    | PR    | 마케팅 조사 | 인터랙티브 | 전산    |        | 관리     |
| 2008년      |    | 4,780 | 5,556 | 928   | 679   | 1,099 | 485   | 386   | 609    | 187   | 187   | 15,804 | 30,700 |
| 2009년      |    | 4,793 | 6,695 | 779   | 1,046 | 1,589 | 1,020 | 2,321 | 1,275  | 572   | 1,207 | 12,212 | 33,509 |
| 2010년      |    | 6,364 | 7,684 | 750   | 895   | 1,436 | 929   | 1,685 | 1,427  | 313   | 593   | 12,362 | 34,438 |
| 비중(%)      |    | 18.5  | 22.3  | 2.2   | 2.6   | 4.2   | 2.7   | 4.9   | 4.1    | 0.9   | 1.7   | 35.9   | 100.0  |
| 전년대비증감률(%) |    | 32.8  | 14.8  | ▽3.7  | ▽14.4 | ▽9.6  | ▽8.9  | ▽27.4 | 11.9   | ▽45.3 | ▽50.9 | 1.2    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 15.4  | 17.6  | ▽10.1 | 14.8  | 14.3  | 38.4  | 108.9 | 53.1   | 29.4  | 78.1  | ▽11.6  | 5.9    |

〈그림 4-8-11〉 광고산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 8.4.7 광고산업 학력별 종사자 현황

광고산업의 학력별 종사자 현황을 보면 대졸은 2만 1,987명(63.8%)이며, 전문대졸은 5,460명(15.9%), 고졸 이하는 5,167명(15.0%), 대학원졸 이상은 1,824명(5.3%)인 것으로 나타났다.

업종별로 보면 전체적으로 대졸이 높은 비중을 차지하고 있으며, 특히 광고(종합)대행+광고제작의 대졸 비중은 70.6%로 다른 업종에 비해 높은 비중을 차지한다. 전문대졸 및 고졸 이하의 비중이 높은 업종은 그 외이며, 비중은 각각 19.8%와 19.2%로 다른 업종에 비해 높은 것으로 나타났다.

〈표 4-8-20〉 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                | 학력 | 고졸 이하 |        | 전문대졸  |        | 대졸     |        | 대학원졸 이상 |        | 합계     |
|-------------------|----|-------|--------|-------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|
|                   |    | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수   | 비중 (%) |        |
| 광고(종합)대행+그 외      |    | 972   | 12.6   | 1,096 | 14.2   | 5,295  | 68.6   | 358     | 4.6    | 7,721  |
| 광고제작+그 외          |    | 432   | 13.9   | 557   | 17.9   | 2,012  | 64.6   | 113     | 3.6    | 3,114  |
| 광고(종합)대행<br>+광고제작 |    | 867   | 10.2   | 815   | 9.6    | 6,002  | 70.6   | 812     | 9.6    | 8,496  |
| 그 외               |    | 2,896 | 19.2   | 2,992 | 19.8   | 8,678  | 57.4   | 541     | 3.6    | 15,107 |
| 합계                |    | 5,167 | 15.0   | 5,460 | 15.9   | 21,987 | 63.8   | 1,824   | 5.3    | 34,438 |

증감률을 보면 고졸 이하는 전년대비 8.7% 증가했으나 연평균 11.4% 감소했다. 전문대졸은 전년대비 2.0% 감소했으나 연평균 2.1% 증가했다. 대졸은 전년대비 1.3%, 연평균 12.9% 증가하여 대졸 학력의 종사자가 지속적으로 증가되고 있는 것으로 나타났다. 대학원졸 이상은 전년대비 23.7% 증가했으며 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-21〉 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2008년      |    | 6,579 | 5,242 | 17,264 | 1,615   | 30,700 |
| 2009년      |    | 4,753 | 5,573 | 21,708 | 1,475   | 33,509 |
| 2010년      |    | 5,167 | 5,460 | 21,987 | 1,824   | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |    | 8.7   | ▽2.0  | 1.3    | 23.7    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽11.4 | 2.1   | 12.9   | 6.3     | 5.9    |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

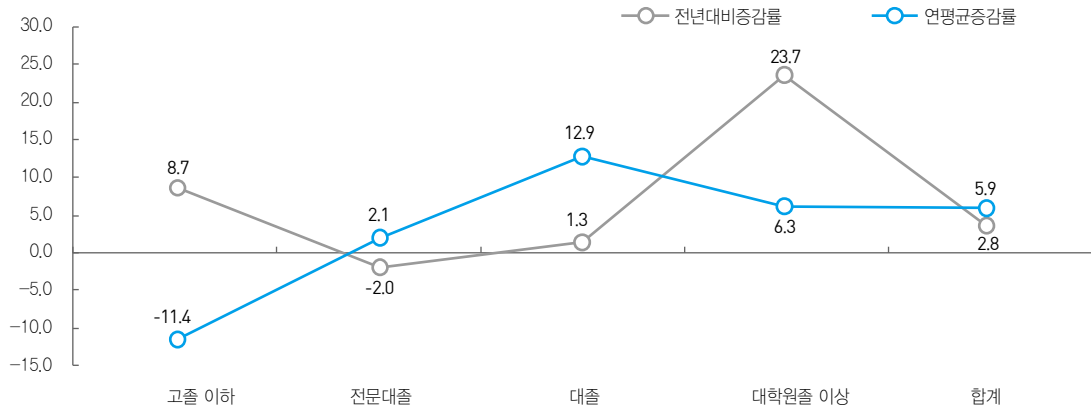
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-8-12〉 광고산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 8.4.8 광고산업 연령별 종사자 현황

광고산업 연령별 종사자 현황을 살펴보면 40세 이상이 1만 359명(30.1%)으로 가장 많았고, 29세 이하는 8,925명(25.9%), 30세 이상 34세 이하는 8,099명(23.5%), 35세 이상 39세 이하는 7,055명(20.5%)의 순으로 나타났다.

업종별로 보면 ‘광고(종합)대행+그 외’의 40세 이상 비중이 33.6%로 다른 업종에 비해 높은 비중을 나타내고 있으며, 35세 이상 39세 이하는 ‘광고제작+그 외’가 22.9%로 다른 업종에 비해 높게 나타났다. ‘광고(종합)대행+광고제작’은 29세 이하가 30.1%로 다른 업종에 비해 높게 나타났다.

〈표 4-8-22〉 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종            | 연령 | 29세 이하 |       | 30~34세 |       | 35~39세 |       | 40세 이상 |       | 합계     |
|---------------|----|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
|               |    | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 광고(종합)대행+그 외  |    | 1,630  | 21.1  | 1,953  | 25.3  | 1,545  | 20.0  | 2,593  | 33.6  | 7,721  |
| 광고제작+그 외      |    | 735    | 23.6  | 799    | 25.7  | 712    | 22.9  | 868    | 27.9  | 3,114  |
| 광고(종합)대행+광고제작 |    | 2,554  | 30.1  | 2,151  | 25.3  | 1,727  | 20.3  | 2,064  | 24.3  | 8,496  |
| 그 외           |    | 4,006  | 26.5  | 3,196  | 21.2  | 3,071  | 20.3  | 4,834  | 32.0  | 15,107 |
| 합계            |    | 8,925  | 25.9  | 8,099  | 23.5  | 7,055  | 20.5  | 10,359 | 30.1  | 34,438 |

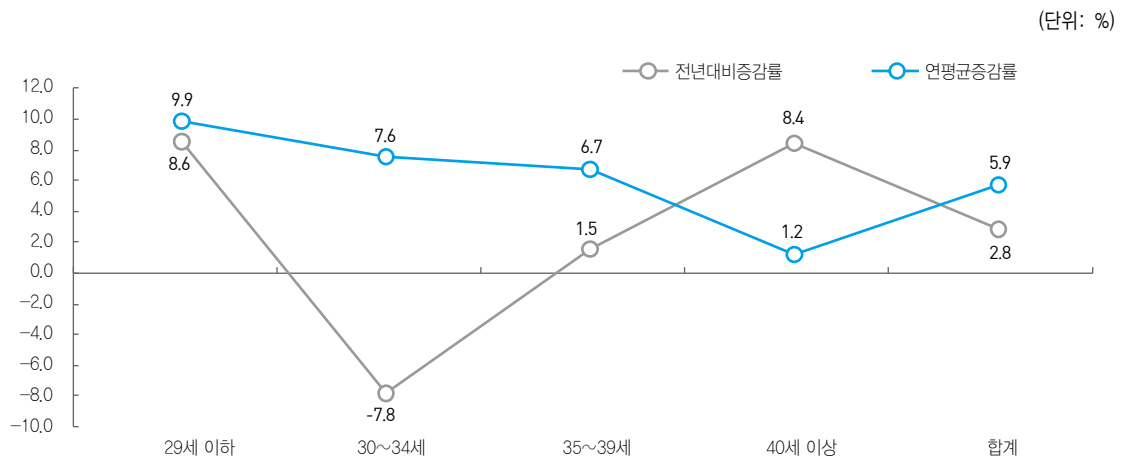
증감률을 살펴보면 29세 이하는 전년대비 8.6%, 연평균 9.9% 증가했으며, 30세 이상 34세 이하는 전년대비 7.8% 감소, 연평균 7.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 1.5%, 연평균 6.7% 증가했으며, 40세 이상은 전년대비 8.4%, 연평균 1.2% 증가했다.

〈표 4-8-23〉 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2008년      |    | 7,383  | 6,998  | 6,198  | 10,121 | 30,700 |
| 2009년      |    | 8,215  | 8,787  | 6,951  | 9,556  | 33,509 |
| 2010년      |    | 8,925  | 8,099  | 7,055  | 10,359 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |    | 8.6    | ▽7.8   | 1.5    | 8.4    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 9.9    | 7.6    | 6.7    | 1.2    | 5.9    |

〈그림 4-8-13〉 광고산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 8.4.9 광고산업 직급별 종사자 현황

직급별 종사자 현황을 살펴보면 사원이 1만 2,219명(35.5%)으로 가장 많았고, 차장/과장/대리 1만 558명(30.7%), 임원 6,851명(19.9%), 국장/부장/실장 4,810명(14.0%)의 순으로 나타났다.

증감률을 살펴보면 임원은 전년대비 16.6% 감소, 연평균 또한 3.7% 감소했으며, 국장/부장/실장은 전년대비 45.3% 감소, 연평균 17.1% 감소했다. 차장/과장/대리는 전년대비 51.9% 증가, 연평균 또한 30.5% 증가했으며, 사원은 전년대비 27.9% 증가, 연평균 또한 9.9% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

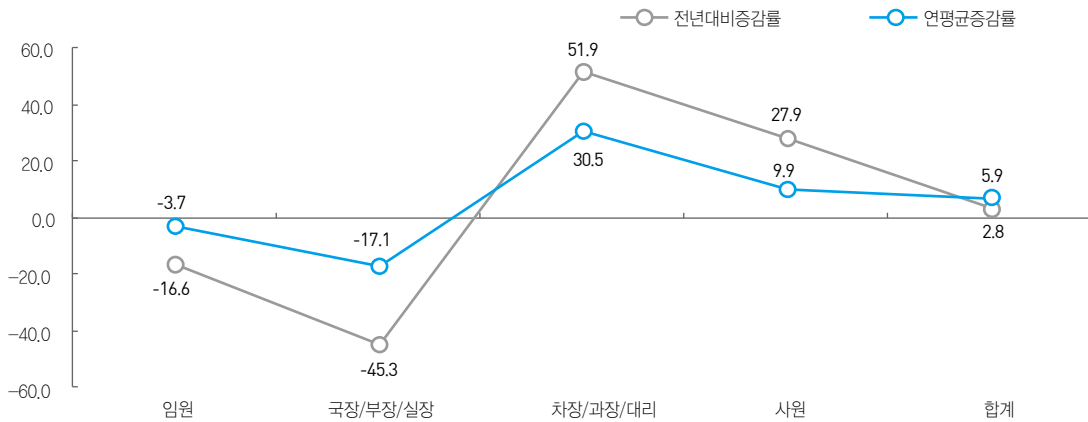
〈표 4-8-24〉 광고산업 직급별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직급 | 종사자 수 |          |          |        | 합계     |
|------------|----|-------|----------|----------|--------|--------|
|            |    | 임원    | 국장/부장/실장 | 차장/과장/대리 | 사원     |        |
| 2008년      |    | 7,383 | 6,998    | 6,198    | 10,121 | 30,700 |
| 2009년      |    | 8,215 | 8,787    | 6,951    | 9,556  | 33,509 |
| 2010년      |    | 6,851 | 4,810    | 10,558   | 12,219 | 34,438 |
| 비중(%)      |    | 19.9  | 14.0     | 30.7     | 35.5   | 100.0  |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽16.6 | ▽45.3    | 51.9     | 27.9   | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽3.7  | ▽17.1    | 30.5     | 9.9    | 5.9    |

〈그림 4-8-14〉 광고산업 직급별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 8.5 광고산업 사업체 현황

2010년 광고산업 사업체 현황을 매출액 규모별로 살펴보면, 매출액 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체 수가 2,055개로 전체의 41.0%를 차지하고 있으며, 다음으로 1억 원 미만이 2,045개로 40.8%, 10억 원 이상 100억 원 미만이 768개로 15.3%, 100억 원 이상이 143개로 2.9%순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 1억 원 미만은 전년대비 10.6% 증가했으나 연평균 2.3% 감소한 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 18.3%, 연평균 3.0% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 3.0% 감소했으나 연평균은 8.3% 증가한 것으로 나타났다. 100억 원 이상은 전년대비 7.1% 감소했으나 연평균은 9.4% 증가한 것으로 나타났다.

전체적으로 전년대비 매출액 규모가 10억 원 미만인 사업체 수는 증가했으나, 10억 원 이상인 사업체 수는 감소한 것으로 조사되었다.

〈표 4-8-25〉 광고산업 매출액 규모별 사업체 현황

(단위: 개)

| 연도    | 매출액 규모     | 사업체 수   |            |              |           | 합계    |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
|       |            | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |       |
| 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 |
| 2009년 |            | 1,849   | 1,737      | 792          | 154       | 4,532 |
| 2010년 |            | 2,045   | 2,055      | 768          | 143       | 5,011 |
|       | 비중(%)      | 40.8    | 41.0       | 15.3         | 2.9       | 100.0 |
|       | 전년대비증감률(%) | 10.6    | 18.3       | ▽3.0         | ▽7.1      | 10.6  |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽2.3    | 3.0        | 8.3          | 9.4       | 1.4   |

2010년 광고산업 사업체 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 1인 이상 4인 이상인 사업체는 3,286개로 전체의 65.6%를 차지하고 있으며, 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체는 985개로 19.7%, 10인 이상 49인 이하인 사업체는 661개로 13.2%, 50인 이상 99인 이하인 사업체는 52개로 1.0%, 그리고 100인 이상인 사업체는 27개로 0.5%으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 전년대비 1인 이상 4인 이하와 5인 이상 9인 이하, 100인 이상은 매출액이 증가한 것으로 나타났으나, 10인 이상 49인 이하와 50인 이상 99인 이하는 감소한 것으로 조사되었다. 연평균은 1인 이상 4인 이하인 사업체를 제외하고는 모두 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-26〉 광고산업 종사자 규모별 사업체 현황

(단위: 개)

| 연도    | 종사자 규모     | 사업체 수 |      |        |        |         | 합계    |
|-------|------------|-------|------|--------|--------|---------|-------|
|       |            | 1~4인  | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |       |
| 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 |
| 2009년 |            | 2,864 | 883  | 700    | 67     | 18      | 4,532 |
| 2010년 |            | 3,286 | 985  | 661    | 52     | 27      | 5,011 |
|       | 비중(%)      | 65.6  | 19.7 | 13.2   | 1.0    | 0.5     | 100.0 |
|       | 전년대비증감률(%) | 14.7  | 11.6 | ▽5.6   | ▽22.4  | 50.0    | 10.6  |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽0.1  | 2.6  | 7.5    | 9.6    | 14.0    | 1.4   |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

## 09

## 캐릭터산업

〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류

| 중분류           | 소분류                | 정의   |
|---------------|--------------------|--|
| 캐릭터 제작업       | 캐릭터 개발 및 라이선스업     | 소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체 |
|               | 캐릭터상품 제조업          | 캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 업체                         |
| 캐릭터상품 유통업     | 캐릭터상품 도매업          | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 도매하는 업체                               |
|               | 캐릭터상품 소매업          | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 소매하는 업체                               |
| 캐릭터상품 온라인 유통업 | 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 업체                 |

※ 캐릭터산업의 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련했다.

- 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
- 캐릭터상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업
- 캐릭터상품 온라인 유통업 : 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업

## 9.1 캐릭터산업 전체 요약

2010년 캐릭터산업의 사업체 수는 1,593개이며, 종사자 수는 2만 5,102명으로 나타났다. 매출액은 5조 8,968억 원이며, 부가가치액은 2조 4,755억 원, 부가가치율은 41.98%로 조사되었다. 수출액은 2억 7,632만 달러이며, 수입액은 그보다 낮은 1억 9,045만 달러인 것으로 조사되었다.

캐릭터산업은 2005년 629개 사업체에서 2010년 1,593개 사업체로 연평균 20.4% 증가했다. 그러나 2005년 기준 조사에서는 캐릭터유통업이 제외되었었고, 2006년 기준조사부터 포함되었으므로 직접 비교하기에는 무리가 있다. 매출액과 종사자 수의 연평균은 각각 23.2%와 23.3% 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균 37.6% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2010년에는 전년대비 16.8% 성장했다. 과거에는 국내 캐릭터 중 일부 캐릭터만이 선전했으나, 서울캐릭터·라이선싱 페어 등 국제경쟁력을 갖춘 국내의 창작 캐릭터들을 알릴 수 있는 기회가 많아진 후 국내의 다양한 캐릭터들이 해외에서 호평을 받을 수 있게 되었다. 또한 캐릭터산업의 중요성이 인식되면서, 다양한 분야(게임, 음악, 출판 등)의 사업체들이 캐릭터산업



에 진출하고 있어 그 규모는 점점 더 커질 것으로 전망된다. 뿐만 아니라 국내 창작 애니메이션이 방영되는 지역이 점점 늘어나고 있으며, 국내 온라인 게임의 수출 지역이 확대될 가능성이 높아 국내 캐릭터의 수출 지역은 지금 보다 더 늘어날 전망이다.

캐릭터는 꾸준한 관리가 필요한 콘텐츠이며, 다양한 부가상품들로 진출할 수 있는 콘텐츠이므로 국제 경쟁력을 갖춘 캐릭터가 개발 및 성장할 수 있도록 마케팅, 홍보 및 유통 등의 통합관리 시스템이 필요하다. 우선 그것을 만들어낸 사업체의 관리가 필요하며, 국가적인 차원에서 저작권보호 및 진흥방안 또한 필요하다. 이를 시행하기 위해서는 국내 캐릭터의 데이터베이스화와 상표등록 대행, 국내 캐릭터 라이선스 업체와 우수한 캐릭터상품 제조업체의 협약 등 국내 창작 캐릭터의 보호 및 발전이 이루어질 수 있는 기반이 마련되어야 한다. 국내 캐릭터산업의 규모는 성장하고 있으나, 국내 캐릭터상품들의 유통시장은 매우 열악한 실정이다. 국내 캐릭터상품들의 대부분이 대형 유통업체를 통한 진출 이외에는 뚜렷한 방법이 없는 실정으므로 이에 대한 대비책 마련도 서둘러야 한다. 이외에도 캐릭터는 다양한 상품들과 결합되는 콘텐츠이므로 공정한 계약과 거래가 이루어질 수 있는 제도 개선도 뒷받침되어야 한다.

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 총괄<sup>139)</sup>

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 629          | 8,825        | 2,075,893     | 501,386         | 24.15        | 163,666       | 123,434       |
| 2006년      | 1,379        | 19,889       | 4,550,932     | 1,238,309       | 27.21        | 189,451       | 211,909       |
| 2007년      | 1,531        | 21,846       | 5,115,639     | 1,801,217       | 35.21        | 202,889       | 225,257       |
| 2008년      | 1,521        | 21,092       | 5,098,713     | 1,956,376       | 38.37        | 228,250       | 198,679       |
| 2009년      | 1,542        | 23,406       | 5,358,272     | 2,202,786       | 41.11        | 236,521       | 196,367       |
| 2010년      | 1,593        | 25,102       | 5,896,897     | 2,475,517       | 41.98        | 276,328       | 190,456       |
| 전년대비증감률(%) | 3.3          | 7.2          | 10.1          | 12.4            | -            | 16.8          | ▽3.0          |
| 연평균증감률(%)  | 20.4         | 23.3         | 23.2          | 37.6            | -            | 11.0          | 9.1           |

캐릭터산업은 1인당 평균 매출액이 2억 3,500만 원이며, 업체당 평균 매출액은 37억 200만 원으로 나타났다. 캐릭터 제작업 1인당 평균 매출액은 2억 3,300만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업은 1억 4,200만 원이다. 캐릭터상품 제조업의 1인당 평균 매출액은 2억 6,400만 원으로 나타났다. 캐릭터상품 유통업 1인당 평균 매출액은 2억 3,600만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업은 4억 3,000만 원, 캐릭터상품 소매업은 1억 9,100만 원으로 나타났다. 1인당 평균 매출액이 가장 높은 산업은 캐릭터상품 도매업으로 나타났다.

캐릭터 제작업 업체당 평균 매출액은 42억 2,800만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업 업체당 평균 매출액은 15억 3,400만 원, 캐릭터상품 제조업 업체당 평균 매출액은 61억 8,900만 원으로 캐릭터 산업 중에서 캐릭터상품 제조업의 업체당 평균 매출액이 가장 높은 것으로 나타났다. 캐릭터산업 유통업 업체당 평균 매출액은 32억 7,100만 원이며, 캐릭터상품 도매업은 44억 5,900만 원, 캐릭터상품 소매업은 28억 6,200만 원으로 나타났다.

139) 2006년부터 캐릭터유통업 포함.

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류       | 소분류            | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균 매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균 매출액<br>(백만 원) |
|-----------|----------------|--------------|---------------|--------------|-------------------------|-------------------------|
| 캐릭터 제작업   | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 302          | 463,221       | 3,267        | 142                     | 1,534                   |
|           | 캐릭터상품 제조업      | 415          | 2,568,587     | 9,719        | 264                     | 6,189                   |
|           | 소계             | 717          | 3,031,808     | 12,986       | 233                     | 4,228                   |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업      | 224          | 998,762       | 2,321        | 430                     | 4,459                   |
|           | 캐릭터상품 소매업      | 652          | 1,866,327     | 9,795        | 191                     | 2,862                   |
|           | 소계             | 876          | 2,865,089     | 12,116       | 236                     | 3,271                   |
| 캐릭터산업 전체  |                | 1,593        | 5,896,897     | 25,102       | 235                     | 3,702                   |

## 9.2 캐릭터산업 매출액 현황

2010년 캐릭터산업 전체 매출액은 5조 8,968억 원으로 전년대비 10.1% 증가했으며 연평균 7.5% 증가했다. 연도별로 매출액을 보면 2008년에 5조 987억 원에서 2009년 5조 3,582억 원으로 증가했으며, 2010년에도 5조 8,968억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 전년대비 29.1%, 연평균 16.0% 증가해 다른 업종에 비해 크게 증가한 것으로 나타났다. 이는 국내의 창작 캐릭터들의 가치 및 인지도가 국내외에서 상승한 결과이다. 업종별로 매출액을 보면 캐릭터 제작업이 3조 318억 원으로 전체 매출액의 51.4%를 차지하였으며, 캐릭터상품 유통업은 2조 8,650억 원으로 전체 매출액의 48.6%를 차지하였다. 캐릭터상품 유통업 중 캐릭터 상품을 판매하는 인터넷 쇼핑몰은 제외된 결과이므로 인터넷 쇼핑몰에서 판매되는 캐릭터 상품까지 포함할 경우 이보다 훨씬 더 클 것이다.

소분류별 매출액을 보면 캐릭터상품 제조업이 2조 5,685억 원으로 전체 매출액의 43.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있다. 다음은 캐릭터상품 소매업으로 매출 규모는 1조 8,663억 원이며, 전체 매출액 내 31.6%를 차지하였다. 캐릭터상품 도매업의 매출액은 9,987억 원이며, 16.9%의 비중을 차지하였다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액은 4,632억 원으로 7.9%의 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면 캐릭터 제작업은 2008년에 2조 6,119억 원에서 2009년에 2조 7,134억 원, 2010년 3조 318억 원으로 꾸준히 증가하여 왔는데, 이는 전년대비 11.7%, 연평균 7.7% 증가한 수치이다. 캐릭터 상품 유통업은 2008년에 2조 4,867억 원에서 2009년에는 2조 6,448억 원으로 증가했으며, 2010년에는 2조 8,650억 원으로 전년대비 8.3%, 연평균 7.3% 증가했다.

캐릭터산업의 매출 규모는 점차 확대되고 있는데, 이는 캐릭터산업의 성격이 타 업종과의 결합이 매우 용이하기 때문이다. 과거에는 애니메이션 및 게임과 결합된 경우가 많았으나, 2010년에는 인터넷 기술의 발달 및 스마트 미디어 확산에 따라 콘텐츠 활용성이 매우 좋아져 결합이 더욱 활발하게 전개되기 시작했다. 캐릭터산업은 스마트 기기 보급 확대에 따라 다양한 수익모델이 개발되고 있으며, 향후에는 이러한 효과가 더욱 커질 것이다. 특히, 교육 분야에서는 이러한 시대의 흐름에 발맞추어 교육용

앱시장에 캐릭터를 등장시키는 등 다양한 멀티미디어 효과를 추가하여 유아 및 어린이에게 재미와 흥미를 주고 있다. 이러한 서비스는 유아들의 이해도를 높이는데 좋은 효과가 있다.

국내 캐릭터가 세계적인 캐릭터로 성장하고, 오랜 시간 동안 사랑 받을 수 있는 장수 캐릭터가 되기 위해서는 지속적인 제도적 지원이 필요할 것이다.

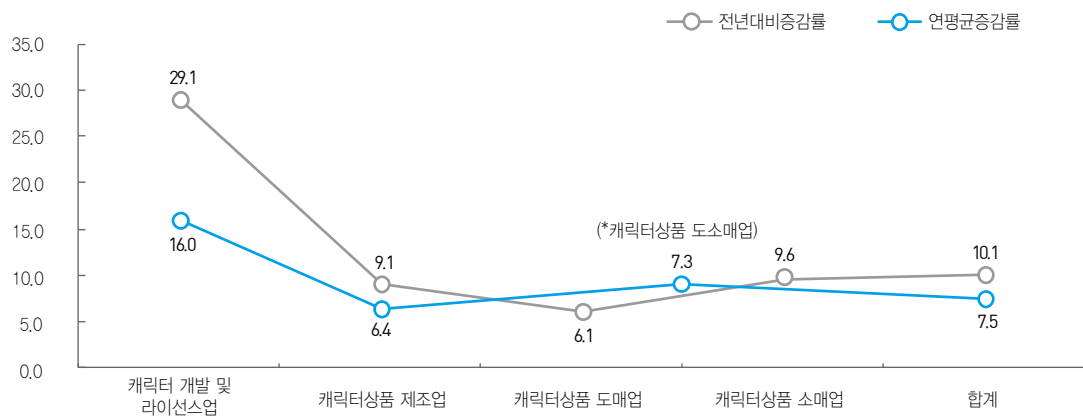
〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                      | 소분류            | 매출액       |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------------------|----------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|                          |                | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| 캐릭터 제작업                  | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 344,485   | 358,862   | 463,221   | 7.9    | 29.1        | 16.0       |
|                          | 캐릭터상품 제조업      | 2,267,506 | 2,354,597 | 2,568,587 | 43.6   | 9.1         | 6.4        |
|                          | 소계             | 2,611,991 | 2,713,459 | 3,031,808 | 51.4   | 11.7        | 7.7        |
| 캐릭터상품 유통업                | 캐릭터상품 도매업      | 2,486,722 | 941,749   | 998,762   | 16.9   | 6.1         | 7.3        |
|                          | 캐릭터상품 소매업      |           | 1,703,064 | 1,865,327 | 31.6   | 9.6         |            |
|                          | 소계             | 2,486,722 | 2,644,813 | 2,865,089 | 48.6   | 8.3         | 7.3        |
| 캐릭터산업 합계 <sup>140)</sup> |                | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 100.0  | 10.1        | 7.5        |

〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

\* 캐릭터상품 도매업과 캐릭터상품 소매업은 2009년도부터 분리되었기 때문에 연평균증감률은 '캐릭터상품 도소매업'으로 표시

국내 창작 캐릭터와 해외 캐릭터 매출액을 비교해 보면, 국내 창작 캐릭터는 2조 7,553억 원으로 전년대비 16.4%, 연평균 12.1% 증가한 것으로 나타났고, 해외 캐릭터 매출액은 3조 1,415억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균 4.0% 증가한 것으로 나타났다. 2010년 국내 창작 캐릭터와 해외 캐릭터 매출액의 차이는 3,862억 원으로 2008년 7,141억 원에 비하여 매출액 차이가 많이 감소한 것으로 분석되었다. 이는 국내 창작 캐릭터의 인지도 상승과 상품의 다양화 등에 힘입은 결과이다. 그러나 캐릭터상품 제조업을 보면 아직도 국내 창작 캐릭터(1조 1,632억 원) 보다 해외 캐릭터(1조 4,053억 원)를 더 많이 생산하고 있는 상황이다.

140) 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위: 백만 원)

| 구분          |       | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터상품 도소매업 | 합계        | 비중(%) |
|-------------|-------|----------------|-----------|------------|-----------|-------|
| 2008년       | 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 |
| 2009년       | 국내캐릭터 | 144,622        | 1,000,716 | 1,221,908  | 2,367,246 | 44.2  |
|             | 해외캐릭터 | 214,240        | 1,353,881 | 1,422,905  | 2,991,026 | 55.8  |
|             | 합계    | 358,862        | 2,354,597 | 2,644,813  | 5,358,272 | 100.0 |
| 2010년       | 국내캐릭터 | 206,329        | 1,163,275 | 1,385,698  | 2,755,302 | 46.7  |
|             | 해외캐릭터 | 256,892        | 1,405,312 | 1,479,391  | 3,141,595 | 53.3  |
|             | 합계    | 463,221        | 2,568,587 | 2,865,089  | 5,896,897 | 100.0 |
| 전년대비 증감률(%) | 국내캐릭터 | 42.7           | 16.2      | 13.4       | 16.4      | -     |
|             | 해외캐릭터 | 19.9           | 3.8       | 4.0        | 5.0       |       |
|             | 합계    | 29.1           | 9.1       | 8.3        | 10.1      |       |
| 연평균 증감률(%)  | 국내캐릭터 | 23.9           | 11.5      | 11.2       | 12.1      |       |
|             | 해외캐릭터 | 10.6           | 2.8       | 4.1        | 4.0       |       |
|             | 합계    | 16.0           | 6.4       | 7.3        | 7.5       |       |

### 9.2.1 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황<sup>141)</sup>

2010년 캐릭터산업 사업형태별 매출액 구성을 살펴보면 유통/배급 매출액이 3조 120억 원으로 캐릭터산업 내 매출액의 51.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 보이고 있으며 창작 및 제작은 2조 5,144억 원으로 42.6%의 높은 비중을 차지하고 있다. 단순 복제는 1,732억 원으로 2.9%의 비중을 차지하고 있고 제작지원 매출액은 1,312억 원으로 2.2%의 비중을 차지하며, 기타는 658억 원으로 가장 낮은 1.1%의 비중을 차지했다.

141) 창작 및 제작: 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업형태(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티수입 등 포함)

제작지원: 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출

단순복제: 캐릭터상품을 단순히 복제하여 생긴 매출

유통/배급: 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 유통/배급만 하여 발생한 매출(스스로 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종             | 사업형태 | 창작 및 제작   | 제작지원    | 단순복제    | 유통/배급     | 기타     | 합계        |
|----------------|------|-----------|---------|---------|-----------|--------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 |      | 416,498   | 1,899   | -       | 32,557    | 12,267 | 463,221   |
| 캐릭터상품 제조업      |      | 2,054,997 | 129,367 | 173,275 | 189,693   | 21,255 | 2,568,587 |
| 캐릭터상품 도매업      |      | 17,668    | -       | -       | 974,436   | 6,658  | 998,762   |
| 캐릭터상품 소매업      |      | 25,328    | -       | -       | 1,815,345 | 25,654 | 1,866,327 |
| 합계             |      | 2,514,491 | 131,266 | 173,275 | 3,012,031 | 65,834 | 5,896,897 |
| 비중(%)          |      | 42.6      | 2.2     | 2.9     | 51.1      | 1.1    | 100.0     |

연도별로 보면 창작 및 제작업은 2008년에 2조 1,892억 원, 2009년에 2조 2,719억 원, 2010년에 2조 5,144억 원으로 지속적인 성장을 했으며 전년대비 10.7% 증가했고, 연평균 7.2% 증가했다. 제작지원 또한 2008년에 1,199억 원에서 2010년 1,312억 원으로 연평균 4.6% 증가했다. 단순복제는 연평균증감률 16.5%로 가장 큰 폭의 증가율을 보였으며 2008년 1,277억 원에서 2010년에는 1,732억 원으로 성장한 것으로 분석되었다. 유통/배급은 2008년이 2조 6,039억 원, 2009년이 2조 7,624억 원으로 비슷한 규모를 유지했으나, 2010년에는 그보다 증가한 3조 120억 원으로 나타나 전년대비 9.0%, 연평균 7.6%의 증가율을 기록했다. 기타 매출액을 보면 2009년에 603억 원에서 2010년 658억 원으로 전년대비 9.1% 증가한 것으로 나타났으며 연평균 또한 6.8% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터는 개발이 이루어지고 나면, 상품과 접목시켜 유통을 통한 매출이 발생하는 산업이다. 캐릭터와 접목할 수 있는 상품은 매우 많으며, 업종 또한 매우 다양하다. 창작 및 제작 매출액이 매년 큰 폭으로 증가하는 것은 캐릭터산업이 창작 산업임을 다시 한 번 입증한 것이다. 따라서 캐릭터 상품이 많아지면 많아질수록 캐릭터 상품의 품질에 대한 관리도 보다 철저하게 이루어져야 할 것이다.

그리고 국내 캐릭터는 대형 할인마트나 온라인 이외에는 자체 유통/배급이 거의 없는 실정이므로 이에 대한 개선도 시급하다. 다양한 유통 판로를 위해 국내 캐릭터 전문 유통 매장 등 캐릭터의 장점과 특수성을 반영한 매장이 필요할 것이다.

〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 사업형태 | 창작 및 제작   | 제작지원    | 단순복제    | 유통/배급     | 기타     | 합계        |
|------------|------|-----------|---------|---------|-----------|--------|-----------|
| 2008년      |      | 2,189,255 | 119,940 | 127,778 | 2,603,971 | 57,769 | 5,098,713 |
| 2009년      |      | 2,271,990 | 126,738 | 136,775 | 2,762,444 | 60,325 | 5,358,272 |
| 2010년      |      | 2,514,491 | 131,266 | 173,275 | 3,012,031 | 65,834 | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%) |      | 10.7      | 3.6     | 26.7    | 9.0       | 9.1    | 10.1      |
| 연평균증감률(%)  |      | 7.2       | 4.6     | 16.5    | 7.6       | 6.8    | 7.5       |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

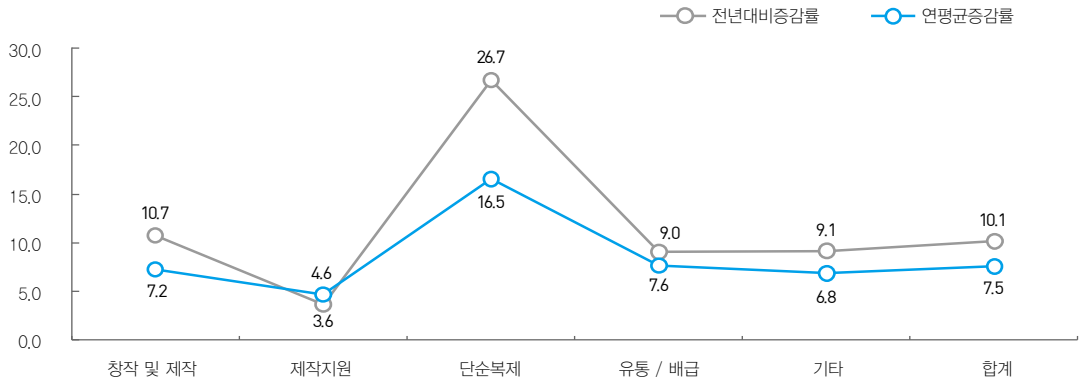
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.2.2 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

캐릭터산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 매출액 100억 원 이상 사업체 매출액이 2조 9,786억 원으로 전체 매출액의 50.5%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체가 높았으며, 매출액은 2조 4,885억 원, 전체 매출액 내 비중은 42.2%로 조사되었다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 4,138억 원으로 7.0%의 비중을 차지했으며, 1억 원 미만 사업체 매출액은 157억 원으로 매출액 비중은 0.3%의 가장 낮은 비중을 차지했다. 연도별로 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체 매출액이 전년대비 13.2%, 연평균 8.5% 증가하여 다른 규모의 사업체에 비하여 비교적 큰 폭으로 증가했다. 매출액 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체의 매출액은 2008년에 2조 1,120억 원이었으며, 2009년에 2조 1,978억 원, 2010년에는 2조 4,885억 원으로 꾸준한 증가세가 지속되고 있다. 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체 매출액은 2008년에 3,100억 원에서 2009년에는 3,693억 원, 2010년에는 4,138억 원으로 전년대비 12.1% 증가, 연평균 15.5% 증가했다. 100억 원 이상 사업체 매출액은 2008년에 2조 6,626억 원이었으나, 2010년에는 2조 9,786억 원으로 연평균 5.8% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터산업은 비교적 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 유통 부분에서 그렇다. 이는 캐릭터상품의 특성상 소형매장에서 보다는 다양한 상품이 진열될 수 있는 대형매장에서의 매출이 높기 때문이다. 대형매장 위주의 유통 구조에서는 대형매장에 진출하기 위하여 국내 제조업체간 출혈경쟁이 심화되면서 수익성이 악화될 수 있다는 부분이 간과해서는 안 된다. 이는 영세한 사업체들이 진입하기가 수월하지 않음을 의미한다. 따라서 영세한 사업체들도 원활하게 유통할 수 있는 캐릭터 전문 유통 매장이 만들어져야 할 것이다.

〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 매출액 규모    | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|----------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 4,837   | 63,258     | 215,934      | 179,192   | 463,221   |
| 캐릭터상품 제조업      | 2,945   | 118,692    | 1,025,875    | 1,421,075 | 2,568,587 |
| 캐릭터상품도매업       | 1,299   | 69,587     | 453,257      | 474,619   | 998,762   |
| 캐릭터상품소매업       | 6,689   | 162,356    | 793,528      | 903,754   | 1,866,327 |
| 합계             | 15,770  | 413,893    | 2,488,594    | 2,978,640 | 5,896,897 |
| 비중(%)          | 0.3     | 7.0        | 42.2         | 50.5      | 100.0     |

매출액 규모별 매출액을 연도별로 살펴보면, 전년대비증감률은 10억 원 이상 100억 원 미만이 13.2%로 가장 높은 증가율을 보였으며 연평균증감률은 1억 원 이상 10억 원 미만이 15.5%로 가장 높은 증가율을 보였다.

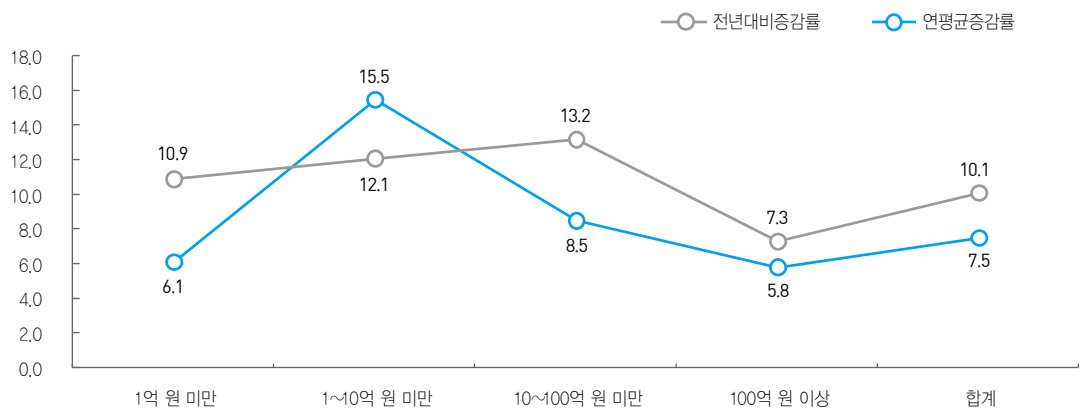
〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년       | 14,002  | 310,004    | 2,112,078    | 2,662,629 | 5,098,713 |
| 2009년       | 14,217  | 369,378    | 2,197,838    | 2,776,839 | 5,358,272 |
| 2010년       | 15,770  | 413,893    | 2,488,594    | 2,978,640 | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%)  | 10.9    | 12.1       | 13.2         | 7.3       | 10.1      |
| 연평균증감률(%)   | 6.1     | 15.5       | 8.5          | 5.8       | 7.5       |

〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

### 9.2.3 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액이 2조 2,157억 원으로 전체 매출액의 37.6%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하는 1조 8,602억 원으로 31.5%의 비중을 차지했고, 100인 이상은 1조 2,304억 원으로 20.9%의 비중을 차지하고 있다. 1인 이상 4인 이하는 3,297억 원으로 5.6%의 비중을 차지하고 있으며, 5인 이상 9인 이하는 2,607억 원으로 4.4%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종             | 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|----------------|--------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 |        | 26,532  | 62,745  | 255,887   | 118,057   | -         | 463,221   |
| 캐릭터상품 제조업      |        | 52,399  | 45,698  | 653,299   | 1,219,887 | 597,304   | 2,568,587 |
| 캐릭터상품 도매업      |        | 41,257  | 66,598  | 373,257   | 292,668   | 224,982   | 998,762   |
| 캐릭터상품 소매업      |        | 209,553 | 85,662  | 933,275   | 229,668   | 408,169   | 1,866,327 |
| 합계             |        | 329,741 | 260,703 | 2,215,718 | 1,860,280 | 1,230,455 | 5,896,897 |
| 비중(%)          |        | 5.6     | 4.4     | 37.6      | 31.5      | 20.9      | 100.0     |

연도별로 보면 50인 이상 99인 이하 규모의 매출액이 전년대비 9.6%, 연평균 11.0% 증가하여 연평균 증감률이 가장 높은 것으로 나타났으며, 2008년 1조 5,094억 원에서 2009년 1조 6,969억 원, 2010년에는 1조 8,602억 원으로 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하 규모 매출액은 2008년 2,717억 원에서 2009년 2,920억 원, 2010년에는 3,297억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 12.9% 증가했으며, 연평균 10.2% 증가한 수치다. 1인 이상 4인 이하 매출액은 다른 규모에 비해서 전년대비증감률이 가장 높은 것으로 나타났다. 5인 이상 9인 이하 규모 매출액은 2008년 2,285억 원에서 2009년 2,364억 원, 2010년에는 2,607억 원으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 10.2% 증가했으며, 연평균 6.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하는 2008년 1조 9,821억 원, 2009년 1조 9,911억 원, 2010년에는 2조 2,157억 원으로 전년대비 11.3%, 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상 규모 매출액은 2008년과 2009년 각각 1조 1,068억 원, 1조 1,416억 원으로 나타났으며, 2010년에는 1조 2,304억 원으로 전년대비 7.8%, 연평균 5.4% 증가했다.

매출액 규모별 매출액과 비슷하게 종사자 규모별 매출액 역시 비교적 대형 업체들과 소형 업체들 모두 성장하고 있으나, 캐릭터산업은 10인 이하 소형 사업체 보다는 10인 이상 사업체가 주도하고 있는 것을 볼 수 있다. 캐릭터산업에서 창작을 담당하는 캐릭터 개발 및 라이선스업도 10인 이상 사업체가 주도하고 있으며, 이는 캐릭터 창작 및 개발하는 것이 조직화되고 있음을 의미하는 것이다. 따라서 10인 이상 사업체가 더 큰 규모로 성장할 수 있도록 유통체계를 개선하고, 10인 미만 소형 사업체가 더 성장할 수 있는 다양한 전시회, 박람회 등의 기회가 제공될 수 있는 정책이 필요할 것이다.

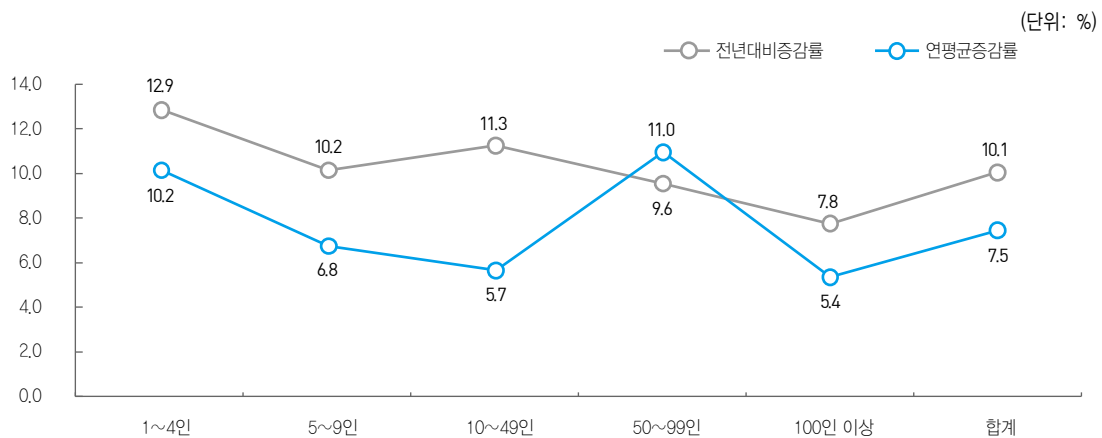


〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|------------|--------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2008년      |        | 271,758 | 228,540 | 1,982,125 | 1,509,415 | 1,106,875 | 5,098,713 |
| 2009년      |        | 292,064 | 236,468 | 1,991,184 | 1,696,905 | 1,141,651 | 5,358,272 |
| 2010년      |        | 329,741 | 260,703 | 2,215,718 | 1,860,280 | 1,230,455 | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%) |        | 12.9    | 10.2    | 11.3      | 9.6       | 7.8       | 10.1      |
| 연평균증감률(%)  |        | 10.2    | 6.8     | 5.7       | 11.0      | 5.4       | 7.5       |

〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.2.4 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

캐릭터산업 매출액은 지역별로 살펴보면 2010년 캐릭터산업 매출액의 51.2%인 3조 194억 원이 서울에 집중되어 있다. 그 다음은 경기도가 1조 2,888억 원(21.9%), 부산이 2,414억 원(4.1%)이며, 제주도가 1,846억 원(3.1%) 그리고 대구가 1,808억 원(3.1%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타나 아직까지는 서울과 경기도에서 발생하는 매출액이 매우 크며, 지역 편중 현상은 지속되고 있다. 9개 도와 6개 시의 매출액이 점점 증가하고 있으나, 아직까지는 서울과 경기도의 성장 속도보다 느린 것이 사실이다. 따라서 지역에서는 캐릭터산업의 독자적인 성장보다는 타 산업과 연계된 성장이 이루어질 수 있도록 연계된 정책이 마련되어야 할 것이다.

지방이 가지고 있는 환경적 어려움이 있으나, 이를 극복하기 위해서는 지역축제와 연계한 캐릭터 전시회, 공원 내의 캐릭터 테마파크등 다각도로 고려해 볼 필요가 있다.

〈표 4-9-12〉 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종        | 캐릭터 제작업   | 캐릭터상품 유통업 | 합계        | 비중(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울        | 1,679,924 | 1,339,525 | 3,019,449 | 51.2  |
|      | 부산        | 118,963   | 122,535   | 241,498   | 4.1   |
|      | 대구        | 109,226   | 71,653    | 180,879   | 3.1   |
|      | 인천        | 86,669    | 69,368    | 156,037   | 2.6   |
|      | 광주        | 49,332    | 56,134    | 105,466   | 1.8   |
|      | 대전        | 15,533    | 97,662    | 113,195   | 1.9   |
|      | 울산        | 11,699    | 39,221    | 50,920    | 0.9   |
|      | 소계        | 391,422   | 456,573   | 847,995   | 14.4  |
| 9개 도 | 경기도       | 623,278   | 665,596   | 1,288,874 | 21.9  |
|      | 강원도       | 16,331    | 36,551    | 52,882    | 0.9   |
|      | 충청북도      | 62,537    | 41,553    | 104,090   | 1.8   |
|      | 충청남도      | 23,425    | 38,321    | 61,746    | 1.0   |
|      | 전라북도      | 16,983    | 56,632    | 73,615    | 1.2   |
|      | 전라남도      | 11,332    | 33,968    | 45,300    | 0.8   |
|      | 경상북도      | 23,327    | 65,217    | 88,544    | 1.5   |
|      | 경상남도      | 20,551    | 109,221   | 129,772   | 2.2   |
|      | 제주도       | 162,698   | 21,932    | 184,630   | 3.1   |
|      | 소계        | 960,462   | 1,068,991 | 2,029,453 | 34.4  |
| 합계   | 3,031,808 | 2,865,089 | 5,896,897 | 100.0     |       |

연도별로 보면 서울은 2008년에 2조 6,264억 원에서 2009년에 2조 7,285억 원, 2010년에 3조 194억 원으로 증가하여 전년대비 10.7%, 연평균 7.2% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 2008년에 7,817억 원에서 2009년에 8,077억 원, 2010년 8,479억 원으로 전년대비 5.0% 증가했고 연평균 또한 4.1% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2008년에 1조 6,904억 원, 2009년에 1조 8,218억 원, 2010년에 2조 294억 원으로 증가하여 매출액의 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 이는 전년대비 11.4%, 연평균 9.6% 증가한 것으로 서울과 6개 시 보다 큰 폭의 성장이 이루어지고 있다. 이는 9개 도에서 시도별로 각 지역을 대표할 수 있는 캐릭터를 개발하여 홍보의 방법 중 하나로 활용하고 있기 때문인 것으로 분석된다. 따라서 지역별로 개발된 캐릭터들이 다양한 상품과 접목할 수 있는 방안을 강구할 필요가 있다.

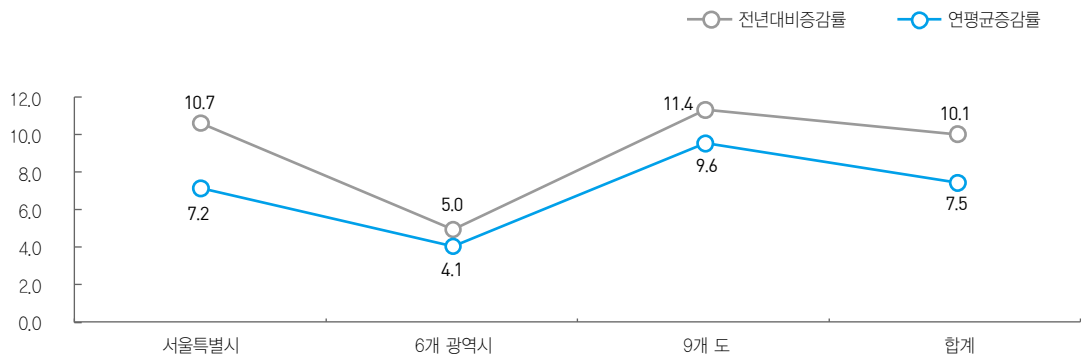
〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 연도별 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도        | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울        | 2,626,458 | 2,728,588 | 3,019,449 | 10.7       | 7.2       |
|      | 부산        | 214,397   | 220,092   | 241,498   | 9.7        | 6.1       |
|      | 대구        | 169,620   | 175,544   | 180,879   | 3.0        | 3.3       |
|      | 인천        | 146,002   | 151,094   | 156,037   | 3.3        | 3.4       |
|      | 광주        | 96,958    | 100,707   | 105,466   | 4.7        | 4.3       |
|      | 대전        | 106,563   | 110,295   | 113,195   | 2.6        | 3.1       |
|      | 울산        | 48,247    | 50,053    | 50,920    | 1.7        | 2.7       |
|      | 소계        | 781,787   | 807,785   | 847,995   | 5.0        | 4.1       |
| 9개 도 | 경기도       | 1,027,459 | 1,130,149 | 1,288,874 | 14.0       | 12.0      |
|      | 강원도       | 47,364    | 48,688    | 52,882    | 8.6        | 5.7       |
|      | 충청북도      | 95,695    | 98,796    | 104,090   | 5.4        | 4.3       |
|      | 충청남도      | 54,443    | 58,513    | 61,746    | 5.5        | 6.5       |
|      | 전라북도      | 70,579    | 71,629    | 73,615    | 2.8        | 2.1       |
|      | 전라남도      | 37,485    | 39,948    | 45,300    | 13.4       | 9.9       |
|      | 경상북도      | 83,603    | 85,508    | 88,544    | 3.6        | 2.9       |
|      | 경상남도      | 126,504   | 128,553   | 129,772   | 0.9        | 1.3       |
|      | 제주도       | 147,336   | 160,115   | 184,630   | 15.3       | 11.9      |
|      | 소계        | 1,690,468 | 1,821,899 | 2,029,453 | 11.4       | 9.6       |
| 합계   | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 10.1      | 7.5        |           |

〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

### 9.3 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액의 주요 원천

#### 1) 캐릭터 개발 및 라이선스업(창작 및 제작 매출액)

캐릭터 개발 및 라이선스업의 창작 및 제작 매출액 4,164억 원 중 가장 높은 매출액을 나타낸 것은 라이선스로 2,224억 원(53.4%)으로 조사되었고, 전년대비 68.4%, 연평균 33.3% 증가한 것으로 나타났다. 상품제작(하청제작 포함)은 1,321억 원(31.7%)으로 전년대비 5.5%, 연평균 4.5% 증가했다. 라이선스 대행은 482억 원(11.6%)으로 조사되었고, 전년대비 1.9% 증가, 연평균 또한 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 디자인 용역은 136억 원(3.3%)이며, 전년대비 7.6%, 연평균 1.0% 증가한 것으로 나타났다.

라이선스를 통한 매출액 증가는 국내 창작 캐릭터 수의 증가와 일부 성공한 게임, 애니메이션 등의 캐릭터부착 상품에 대한 선호도 증가, 그리고 타 업종과 연계된 OSMU 확대 등에 기반한 것이다.

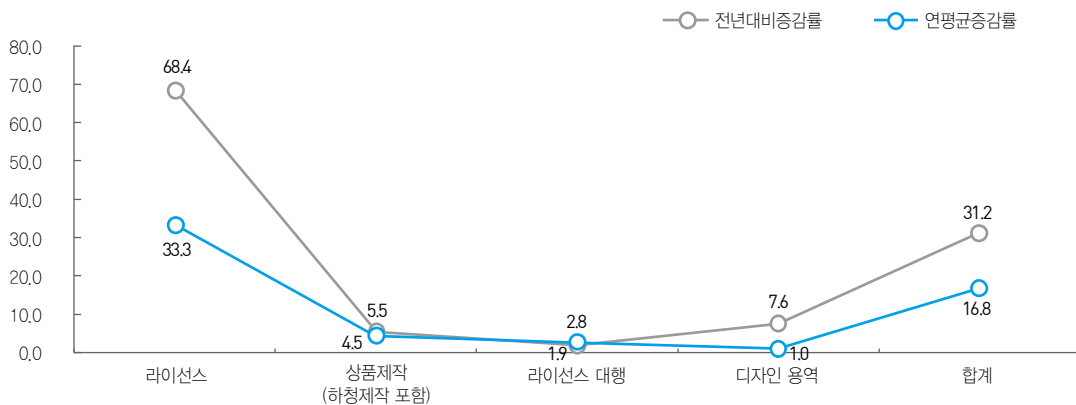
〈표 4-9-14〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분         |       | 라이선스    | 상품제작<br>(하청제작 포함) | 라이선스 대행 | 디자인 용역 | 합계      |
|------------|-------|---------|-------------------|---------|--------|---------|
| 2008년      | 매출액   | 125,186 | 120,964           | 45,659  | 13,387 | 305,196 |
|            | 비중(%) | 41.0    | 39.6              | 15.0    | 4.4    | 100.0   |
| 2009년      | 매출액   | 132,107 | 125,308           | 47,321  | 12,688 | 317,424 |
|            | 비중(%) | 41.6    | 39.5              | 14.9    | 4.0    | 100.0   |
| 2010년      | 매출액   | 222,480 | 132,144           | 48,221  | 13,653 | 416,498 |
|            | 비중(%) | 53.4    | 31.7              | 11.6    | 3.3    | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |       | 68.4    | 5.5               | 1.9     | 7.6    | 31.2    |
| 연평균증감률(%)  |       | 33.3    | 4.5               | 2.8     | 1.0    | 16.8    |

〈그림 4-9-6〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 2) 캐릭터상품 제조업(창작 및 제작 매출액)

캐릭터상품 제조업의 창작 및 제작 매출액 2조 549억 원 중 가장 높은 원천은 상품제작으로 1조 9,035억 원(92.6%)로 나타났다. 이는 전년대비 8.7%, 연평균 6.1% 증가한 수치이다. 그 다음으로 라이선스 매출액이 1,382억 원(6.7%), 디자인 용역 매출액이 100억 원(0.5%), 라이선스 대행 매출액이 31억 원(0.2%)으로 나타났다. 증감률을 살펴본 결과, 라이선스는 전년대비 5.3%, 연평균 5.7% 증가했으며 라이선스 대행은 전년대비 1.3% 증가했고 연평균 9.0% 증가했으며 디자인 용역은 전년대비 1.9% 감소했고 연평균 또한 2.6% 감소한 것으로 나타났다.

캐릭터상품 제조업의 경우 캐릭터상품을 제조하는 사업체이므로 상품제작을 통한 매출액이 가장 큰 비중을 차지하나, 라이선스를 통한 매출액도 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다. 이는 일부 대형 캐릭터 상품 제조업체들도 캐릭터를 직접 개발하여 상품화하기 때문이다.

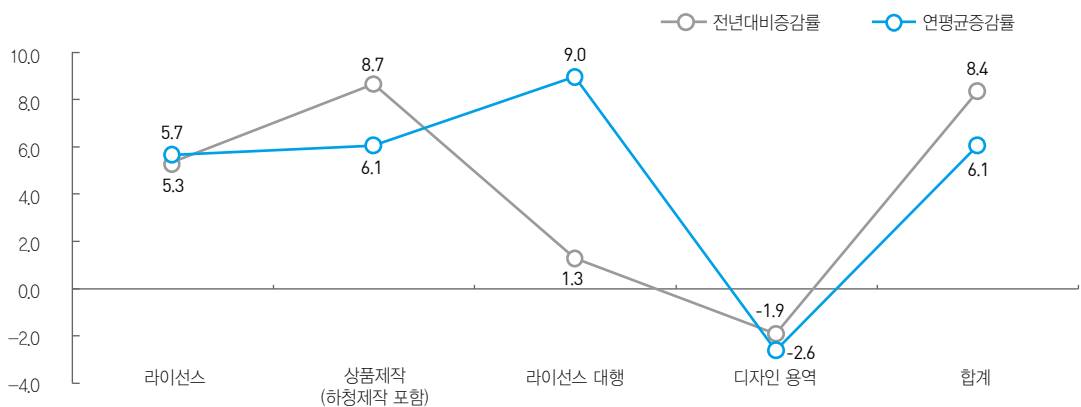
〈표 4-9-15〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분         |       | 라이선스    | 상품제작<br>(하청제작 포함) | 라이선스 대행 | 디자인 용역 | 합계        |
|------------|-------|---------|-------------------|---------|--------|-----------|
| 2008년      | 매출액   | 123,716 | 1,689,918         | 2,659   | 10,571 | 1,826,864 |
|            | 비중(%) | 6.8     | 92.5              | 0.1     | 0.6    | 100.0     |
| 2009년      | 매출액   | 131,229 | 1,751,766         | 3,117   | 10,224 | 1,896,336 |
|            | 비중(%) | 6.9     | 92.4              | 0.2     | 0.5    | 100.0     |
| 2010년      | 매출액   | 138,226 | 1,903,581         | 3,158   | 10,032 | 2,054,997 |
|            | 비중(%) | 6.7     | 92.6              | 0.2     | 0.5    | 100.0     |
| 전년대비증감률(%) |       | 5.3     | 8.7               | 1.3     | ▽1.9   | 8.4       |
| 연평균증감률(%)  |       | 5.7     | 6.1               | 9.0     | ▽2.6   | 6.1       |

〈그림 4-9-7〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 9.4 캐릭터산업 국산캐릭터 라이선스 현황

### 1) 국산캐릭터 라이선스 수 현황

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 업체가 46.4%로 가장 많은 비중을 차지했다. 뒤를 이어 국산 캐릭터 라이선스를 보유하고 있지 않은 업체가 27.5%였으며, 6개 이상 10개이하 보유한 사업체는 8.6%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 7.6%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 7.6%, 51개 이상은 2.3%로 나타났다.

라이선스를 보유하고 있지 않은 사업체 수는 지속적으로 감소하고 있으며, 최소 1개 이상 라이선스를 가지고 있는 경우는 지속적으로 증가하고 있는 것으로 조사되었다.

〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2008년(N=312개) | 31.2 | 45.1 | 8.2   | 6.3    | 5.5    | 3.7    |
| 2009년(N=295개) | 29.5 | 46.8 | 8.5   | 7.1    | 6.1    | 2.0    |
| 2010년(N=302개) | 27.5 | 46.4 | 8.6   | 7.6    | 7.6    | 2.3    |

캐릭터상품 제조 업체 중 국산캐릭터 라이선스 수를 보유한 사업체 또한 1개 이상 5개 이하인 사업체가 46.0%로 가장 높은 비중을 보였으며, 보유하지 못한 사업체는 35.7%로 그 뒤를 이었다. 6개 이상 10개 이하는 7.0%이며, 11개 이상 20개 이하는 4.3%로 나타났다. 또한 21개 이상 50개 이하는 3.6%이며, 51개 이상은 3.4%로 조사되었다.

〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2008년(N=403개) | 41.1 | 44.5 | 7.1   | 2.8    | 2.6    | 1.9    |
| 2009년(N=412개) | 38.8 | 44.7 | 6.8   | 3.6    | 3.2    | 2.9    |
| 2010년(N=415개) | 35.7 | 46.0 | 7.0   | 4.3    | 3.6    | 3.4    |

### 2) 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터 상품 종류의 수를 살펴보면 1종 이상 5종 이하인 사업체가 34.4%로 가장 많은 비중을 차지했다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 24.2%로 그 뒤를 이었으며, 6종 이상 10종 이하는 12.6%로 조사되었다. 11종 이상 20종 이하는 10.6%이며, 21종 이상 50종 이하는 6.3%, 51종 이상 100종 이하는 6.9%, 101종 이상은 5.0%로 가장 낮은 비중을 나타냈다.

〈표 4-9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2008년(N=312개) | 30.1 | 38.1 | 10.2  | 9.8    | 4.1    | 3.2     | 4.5     |
| 2009년(N=295개) | 25.8 | 39.3 | 10.5  | 9.8    | 5.4    | 4.4     | 4.7     |
| 2010년(N=302개) | 24.2 | 34.4 | 12.6  | 10.6   | 6.3    | 6.9     | 5.0     |

캐릭터상품 제조업체 중 국산 캐릭터 상품종류 수를 살펴보면 1종에서 5종을 보유한 사업체가 31.8%로 가장 많은 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 24.8%이며, 101종 이상은 11.1%, 11종 이상 20종 이하는 11.1%로 조사되었다. 또한 6종 이상 10종 이하는 9.4%의 비중을 차지했고, 51종 이상 100종 이하는 6.3%, 21종 이상 50종 이하는 5.5%로 가장 낮은 비중을 보였다.

〈표 4-9-19〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2008년(N=403개) | 31.5 | 28.3 | 8.7   | 10.1   | 5.3    | 5.9     | 10.2    |
| 2009년(N=412개) | 25.7 | 31.1 | 9.2   | 10.9   | 5.6    | 6.3     | 11.2    |
| 2010년(N=415개) | 24.8 | 31.8 | 9.4   | 11.1   | 5.5    | 6.3     | 11.1    |

### 3) 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

#### (1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,189만 원으로서 이는 전년대비 2.6%, 연평균 7.2% 증가한 수치이다. 1억 원 미만 규모의 사업체인 경우에는 1,588만 원으로 가장 적은 미니멈 개런티를 받고 있으며, 100억 원 이상 규모의 사업체인 경우에는 2,761만 원으로 가장 많은 미니멈 개런티를 받는 것으로 나타났다. 평균 미니멈 개런티는 점점 증가하고 있으나, 매출액 규모에 따라 미니멈 개런티에 차이가 있는 것을 알 수 있다.

〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년      | 1,905      | 1,487   | 2,012      | 2,321        | 2,579     |
| 2009년      | 2,133      | 1,512   | 2,101      | 2,399        | 2,683     |
| 2010년      | 2,189      | 1,588   | 2,217      | 2,471        | 2,761     |
| 전년대비증감률(%) | 2.6        | 5.0     | 5.5        | 3.0          | 2.9       |
| 연평균증감률(%)  | 7.2        | 3.3     | 5.0        | 3.2          | 3.5       |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 종사자 규모별로 보면 1인에서 4인 규모는 1,677만 원으로 전년대비 3.6%, 연평균 2.7% 증가한 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이하 규모는 2,527만 원으로 전년대비 2.3%, 연평균 3.3% 증가했다. 매출액 규모별과 마찬가지로 종사자 규모별도 미니멈 개런티가 차이가 있는 것으로 분석되었다.

〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2008년      | 1,905      | 1,589 | 1,933 | 2,065  | 2,368  | 2,687   |
| 2009년      | 2,133      | 1,618 | 1,998 | 2,136  | 2,471  | 2,762   |
| 2010년      | 2,189      | 1,677 | 2,108 | 2,218  | 2,527  | -       |
| 전년대비증감률(%) | 2.6        | 3.6   | 5.5   | 3.8    | 2.3    | -       |
| 연평균증감률(%)  | 7.2        | 2.7   | 4.4   | 3.6    | 3.3    | -       |

## (2) 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,287만 원으로 전년대비 4.0%, 연평균 4.7% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업체의 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 살펴보면 2008년에 2,088만 원, 2009년에 2,199만 원, 2010년에 2,287만 원으로 조사되었다. 매출액 규모별로는 1억 원 미만이 1,579만 원으로 가장 적으며, 100억 원 이상이 2,699만 원으로 가장 큰 것으로 조사되었다.

〈표 4-9-22〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년      | 2,088      | 1,461   | 2,176      | 2,402        | 2,518     |
| 2009년      | 2,199      | 1,502   | 2,218      | 2,536        | 2,609     |
| 2010년      | 2,287      | 1,579   | 2,322      | 2,641        | 2,699     |
| 전년대비증감률(%) | 4.0        | 5.1     | 4.7        | 4.1          | 3.4       |
| 연평균증감률(%)  | 4.7        | 4.0     | 3.3        | 4.9          | 3.5       |

종사자 규모별로 보면 종사자 수가 1인 이상 4인 이하인 영세한 사업체의 평균 미니멈 개런티는 1,587만 원으로 가장 적으며, 100인 이상인 사업체의 평균 미니멈 개런티는 2,933만 원으로 가장 큰 것으로 조사되었다. 즉, 종사자 규모에 따라서 미니멈 개런티는 상당히 차이가 나는 것으로 나타났다.



〈표 4-9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2008년      | 2,088      | 1,462 | 1,971 | 2,166  | 2,335  | 2,638   |
| 2009년      | 2,199      | 1,508 | 2,077 | 2,208  | 2,398  | 2,837   |
| 2010년      | 2,287      | 1,587 | 2,139 | 2,296  | 2,503  | 2,933   |
| 전년대비증감률(%) | 4.0        | 5.2   | 3.0   | 4.0    | 4.4    | 3.4     |
| 연평균증감률(%)  | 3.1        | 4.2   | 4.2   | 3.0    | 3.5    | 5.4     |

#### 4) 국산캐릭터 평균 로열티 현황

##### (1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 8.5%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2008년 8.1%, 2009년 8.3%, 2010년 8.5%로 나타났다. 로열티는 캐릭터의 인지도 및 상품구매 가능성에 따라 편차가 발생할 수 있다.

〈표 4-9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년 | 8.1    | 8.3     | 7.5        | 7.6          | 8.5       |
| 2009년 | 8.3    | 8.4     | 7.7        | 7.8          | 8.6       |
| 2010년 | 8.5    | 8.5     | 7.9        | 8.0          | 8.7       |

〈표 4-9-25〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 | 8.1    | 8.6  | 7.5  | 7.6    | 8.3    | 8.5     |
| 2009년 | 8.3    | 8.7  | 7.7  | 7.8    | 8.4    | 8.8     |
| 2010년 | 8.5    | 8.8  | 7.9  | 8.1    | 8.5    | -       |

##### (2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.8%로 전년대비 0.3%p 증가 하였다. 캐릭터상품 제조업체 평균 로열티는 2008년부터 2010년 까지 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2008년 9.2%, 2009년 9.5%, 2010년 9.8%로 조사되었다. 캐릭터상품 제조업체인 경우 매출액 규모와 종사자 규모에 따라 로열티 차이가 발생함을 알 수 있다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-26〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년 | 9.2    | 9.1     | 8.2        | 8.6          | 10.1      |
| 2009년 | 9.5    | 9.2     | 8.3        | 8.8          | 10.3      |
| 2010년 | 9.8    | 9.5     | 8.4        | 8.9          | 10.5      |

〈표 4-9-27〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 | 9.2    | 9.3  | 8.1  | 8.6    | 9.8    | 10.2    |
| 2009년 | 9.5    | 9.4  | 8.3  | 8.7    | 9.8    | 10.3    |
| 2010년 | 9.8    | 9.5  | 8.4  | 8.8    | 9.9    | 10.4    |

## 9.5 캐릭터산업 외산캐릭터 라이선스 현황

### 1) 외산캐릭터 라이선스 수 현황

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 13.9%의 비중을 차지했다. 외산캐릭터를 보유하지 못한 사업체는 79.8%를 차지했고, 6개 이상 10개 이하는 2.6%, 11개 이상 20개 이하는 2.0%, 21개 이상 50개 이하는 1.7%로 나타났다.

〈표 4-9-28〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|
| 2008년(N=312개) | 81.2 | 13.6 | 2.2   | 1.8    | 1.2    |
| 2009년(N=295개) | 81.0 | 13.6 | 2.4   | 2.0    | 1.0    |
| 2010년(N=302개) | 79.8 | 13.9 | 2.6   | 2.0    | 1.7    |

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터 라이선스 수를 보면 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 14.9%이며, 보유하지 못한 사업체는 78.6%로 나타났다. 6개 이상 10개 이하는 3.1%이며, 11개 이상 20개 이하는 1.7%, 그리고 21개 이상 50개 이하는 1.7%로 조사되었다.

〈표 4-9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|
| 2008년(N=403개) | 80.4 | 14.1 | 3.2   | 1.2    | 1.1    |
| 2009년(N=412개) | 79.6 | 14.8 | 2.9   | 1.5    | 1.2    |
| 2010년(N=415개) | 78.6 | 14.9 | 3.1   | 1.7    | 1.7    |

## 2) 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터 상품 종류를 수는 보유하지 못한 사업체는 83.8%이며, 1종 이상 5종 이하를 보유한 사업체 6.0%, 6종 이상 10종 이하는 3.3%, 21종 이상 50종 이하는 2.3%, 51종 이상은 2.6%, 11종 이상 20종 이하는 2.0%로 나타났다.

〈표 4-9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2008년(N=312개) | 88.2 | 5.6  | 2.2   | 1.1    | 1.4    | 1.5    |
| 2009년(N=295개) | 87.1 | 5.4  | 2.7   | 1.4    | 1.7    | 1.7    |
| 2010년(N=302개) | 83.8 | 6.0  | 3.3   | 2.0    | 2.3    | 2.6    |

캐릭터상품 제조 업체 중 외산캐릭터 상품 종류를 보유하지 못한 사업체는 69.4%이며, 51종 이상 보유한 사업체가 10.1%로 나타났다. 1종 이상 5종 이하는 6.3%이며, 11종 이상 20종 이하는 5.5%, 6종 이상 10종 이하는 5.3%, 21종 이상 50종 이하는 3.4%로 조사되었다.

〈표 4-9-31〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(단위: %)

| 구분            | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|---------------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2008년(N=403개) | 76.3 | 4.6  | 3.8   | 4      | 1.9    | 9.4    |
| 2009년(N=412개) | 70.9 | 5.6  | 5.1   | 5.3    | 3.2    | 10.0   |
| 2010년(N=415개) | 69.4 | 6.3  | 5.3   | 5.5    | 3.4    | 10.1   |

## 3) 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

### (1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,269만 원으로서 전년대비 4.6%, 연평균 4.9% 증가했다. 연도별로 보면 2008년에 2,968만 원, 2009년에 3,125만 원, 2010년에 3,269만 원으로 나타났다. 100억 원 이상 규모는 4,566만 원이며, 1억 원 미만은 2,938만 원으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-32〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년      | 2,968      | 2,752   | 2,912      | 4,065        | 4,339     |
| 2009년      | 3,125      | 2,851   | 2,969      | 4,121        | 4,408     |
| 2010년      | 3,269      | 2,938   | 3,112      | 4,238        | 4,566     |
| 전년대비증감률(%) | 4.6        | 3.1     | 4.8        | 2.8          | 3.6       |
| 연평균증감률(%)  | 4.9        | 3.3     | 3.4        | 2.1          | 2.6       |

50인 이상 99인 이하 규모의 캐릭터개발 및 라이선스 사업체의 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,402만 원으로 나타났고 10인 이상 49인 이하는 3,925만 원, 5인 이상 9인 이하는 3,218만 원, 1인 이상 4인 이하는 2,725만 원으로 규모가 클수록 미니멈 개런티도 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-33〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2008년      | 2,968      | 2,556 | 3,067 | 3,671  | 4,185  | 4,525   |
| 2009년      | 3,125      | 2,618 | 3,112 | 3,782  | 4,239  | 4,628   |
| 2010년      | 3,269      | 2,725 | 3,218 | 3,925  | 4,402  | -       |
| 전년대비증감률(%) | 4.6        | 4.1   | 3.4   | 3.8    | 3.8    | -       |
| 연평균증감률(%)  | 4.9        | 3.3   | 2.4   | 3.4    | 2.6    | -       |

## (2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,522만 원이었으며, 이는 전년대비 4.0%, 연평균 4.5% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 100억 원 이상이 4,839만 원으로 전년대비 3.0%, 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-34〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년      | 3,225      | 2,993   | 3,068      | 4,398        | 4,496     |
| 2009년      | 3,387      | 3,072   | 3,167      | 4,537        | 4,698     |
| 2010년      | 3,522      | 3,238   | 3,287      | 4,689        | 4,839     |
| 전년대비증감률(%) | 4.0        | 5.4     | 3.8        | 3.4          | 3.0       |
| 연평균증감률(%)  | 4.5        | 4.0     | 3.5        | 3.3          | 3.7       |

종사자 규모별 평균 미니멈 개런티를 보면 100인 이상이 5,027만 원으로 전년대비 6.7% 증가하며 가장 큰 전년대비 증가율을 나타냈다. 그리고 2008년부터 2010년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

연평균 증감율이 가장 큰 경우는 1인 이상 4인 이하 사업체였으며 연평균 4.5% 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하 사업체의 전년대비증감율은 4.2% 였다.

〈표 4-9-35〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분         | 평균미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2008년      | 3,225     | 2,665 | 3,251 | 4,391  | 4,487  | 4,687   |
| 2009년      | 3,387     | 2,792 | 3,313 | 4,492  | 4,537  | 4,713   |
| 2010년      | 3,522     | 2,908 | 3,451 | 4,628  | 4,728  | 5,027   |
| 전년대비증감률(%) | 4.0       | 4.2   | 4.2   | 3.0    | 4.2    | 6.7     |
| 연평균증감률(%)  | 4.5       | 4.5   | 3.0   | 2.7    | 2.7    | 3.6     |

#### 4) 외산캐릭터 평균 로열티 현황

##### (1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체들의 외산캐릭터에 대한 평균 로열티는 10.0%였으며 이는 전년대비 0.1%p 증가한 수치이다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 평균 로열티를 연도별로 보면 2008년과 2009년에 동일하게 9.9%였으며, 2010년에는 10.0%로 조사되었다. 사업체의 매출액 규모별로 살펴본 결과는 1억 원 이상 10억 원 미만과 10억 원 이상 100억 원 미만은 2008년부터 2010년까지 3년 내내 0.2%p 이내의 차이만 존재하여, 외산캐릭터 평균 로열티가 유사하거나 큰 차이가 없다고 볼 수 있다.

〈표 4-9-36〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년 | 9.9    | 9.8     | 9.7        | 9.6          | 10.2      |
| 2009년 | 9.9    | 9.9     | 9.7        | 9.7          | 10.4      |
| 2010년 | 10.0   | 10.1    | 9.8        | 9.8          | 10.6      |

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황을 살펴본 결과, 2008년부터 2010년까지 1인 이상 4인 이하인 사업체의 평균 로열티는 9.8%~10.1%이었고, 5인 이상 9인 이하인 경우에는 매년 9.8%이었으며, 10인 이상 49인 이하는 9.6%~9.9%였으며, 50인 이상 99인 이하는 9.9%~10.2%로 나타나 종사자 규모에 따라 평균 로열티의 차이는 크지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 | 9.9    | 9.8  | 9.8  | 9.6    | 9.9    | 10.4    |
| 2009년 | 9.9    | 9.9  | 9.8  | 9.7    | 9.9    | 10.4    |
| 2010년 | 10.0   | 10.1 | 9.8  | 9.9    | 10.2   | -       |

## (2) 캐릭터상품 제조 업체

캐릭터상품 제조 업체의 외산캐릭터의 평균 로열티는 11.4%로 전년대비 0.1%p 증가했다. 실제 캐릭터상품 제조업체의 외산캐릭터에 대한 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 보면 2008년에 11.2%, 2009년에 11.3%, 2010년 11.4%로 나타났다.

〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2008년 | 11.2   | 10.3    | 10.6       | 11.0         | 12.0      |
| 2009년 | 11.3   | 10.4    | 10.6       | 11.6         | 12.1      |
| 2010년 | 11.4   | 10.6    | 10.8       | 11.7         | 12.2      |

〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 | 11.2   | 10.4 | 10.6 | 11.0   | 11.6   | 12.4    |
| 2009년 | 11.3   | 10.5 | 10.6 | 11.2   | 11.7   | 12.4    |
| 2010년 | 11.4   | 10.6 | 10.7 | 11.4   | 11.8   | 12.5    |

## 9.6 캐릭터산업 수출입액 현황

캐릭터산업의 2010년 수출액은 2억 7,632만 달러로 전년대비 16.8% 증가했고 연평균 10.0% 증가했다. 수입액은 1억 9,045만 달러로 전년대비 3.0% 감소했고 연평균 2.1% 감소했다. 연도별로 보면 수출액은 2008년에 2억 2,825만 달러에서 2009년에는 2억 3,652만 달러, 2010년에는 2억 7,632만 달러로 꾸준히 증가하고 있다. 수출액은 지속적인 증가가 이루어지고 있는 한편 수입액은 2008년에는 1억 9,867만 달러, 2009년에는 1억 9,636만 달러, 2010년에는 1억 9,045만 달러로 감소세가 지속되고 있다.

캐릭터산업의 해외 수출은 호조를 보이며 지속적인 성장이 이루어지고 있다. 특히 '서울 캐릭터 라이선싱 페어'가 2002년부터 꾸준히 진행되어 왔는데, 2010년에는 국내외 190개 업체와 약 4,000여 명의

바이어가 참여했으며, 총 관람객이 20만 여 명에 달하는 등 성황리에 행사가 진행되었다. ‘서울 캐릭터 라이선싱 페어’는 국내 창작 캐릭터를 해외에 알릴 수 있는 좋은 기회의 장으로 성장하고 있다. 또한 해외 유명 박람회에서 국내 창작 캐릭터 업체들의 전시가 많아지면서 해외에서도 국내 창작 캐릭터가 주목받고 있다.

캐릭터산업은 다양한 산업과 연계되어 있는 콘텐츠산업이며, 해외에 진출한 국내 게임, 애니메이션 등이 호평을 받으면서 국내 캐릭터에 대한 호감도 또한 증가하고 있다. 이러한 현상은 국산 캐릭터 라이선싱 사업체들이 해외로 진출하는데 많은 도움이 되고 있다.

향후에도 해외 바이어 대상 초청회 및 수출상담회 등을 체계적으로 기획 및 개최하여, 국내 중소 캐릭터 업체들이 보다 용이하게 해외 진출을 할 수 있도록 환경을 조성해야 할 것이다.

〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 16.8       | 10.0      |
| 수입액 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | ▽3.0       | ▽2.1      |

### 9.6.1 캐릭터산업 지역별 수출입액 현황

캐릭터산업의 수출액이 가장 많은 나라는 북미이며 수출액은 8,532만 달러로 추정되어 전체 수출액의 30.9%를 차지했다. 유럽 지역 수출액은 5,966만 달러로 21.6%의 비중을 차지했으며 중국은 4,936만 달러로 17.9%의 비중을 나타냈다. 또한 기타 지역이 3,828만 달러로 13.9%를 차지했고, 동남아 지역은 2,722만 달러로 9.9%의 비중을 차지했다. 일본은 1,645만 달러로 전체 수출액 내 차지하는 비중이 6.0%로 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 일본의 수출액이 2008년에 1,278만 달러, 2009년에 1,463만 달러, 2010년에 1,645만 달러로 나타나 전년대비 12.5% 증가했고 연평균 또한 13.5% 증가했다. 중국은 2008년에 3,834만 달러에서 2009년에 4,359만 달러, 2010년에 4,936만 달러로 전년대비 13.2%, 연평균 13.5% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 기록했다. 동남아는 2008년에 2,077만 달러, 2009년에 2,133만 달러, 2010년에 2,722만 달러로 전년대비 27.6%, 연평균 14.5% 증가했다. 북미는 전년대비 14.5%, 연평균 7.1% 증가했으며, 연도별로 보면 2008년에 7,441만 달러, 2009년에 7,451만 달러, 2010년에 8,532만 달러로 증가했다. 유럽은 2008년에 5,044만 달러, 2009년에 5,133만 달러, 2010년에 5,966만 달러로 증가하여 지속적인 증가세를 보였다. 기타지역 수출액은 전년대비 23.0%, 연평균 10.2% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로는 2008년에 3,149만 달러에서 2009년에는 3,111만 달러로 소폭 감소했으나, 2010년에는 3,828만 달러로 증가했다.

캐릭터산업 수출액은 북미와 유럽뿐만 아니라 중국, 일본, 동남아 등 다양한 국가에서 증가하고 있으며 이는 국내 캐릭터가 이질적인 문화에서도 공감을 얻을 수 있는 경쟁력이 있는 것으로 해석될 수 있다. 여기에 국내 캐릭터산업의 수출이 증가할 수 있는 요소로 스마트 기기의 보급 확대를 들 수 있다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출발루선산업

이는 국내 캐릭터 업체들이 스마트 기기에서 활용할 수 있는 앱스토어 아이টে을 개발 및 보급함에 따라 신규 캐릭터의 해외시장 진출에 새로운 마케팅의 일환으로 활용할 수 있기 때문이다. 이러한 긍정적인 요소들로 인하여 캐릭터산업의 수출은 향후에도 밝을 것으로 전망된다.

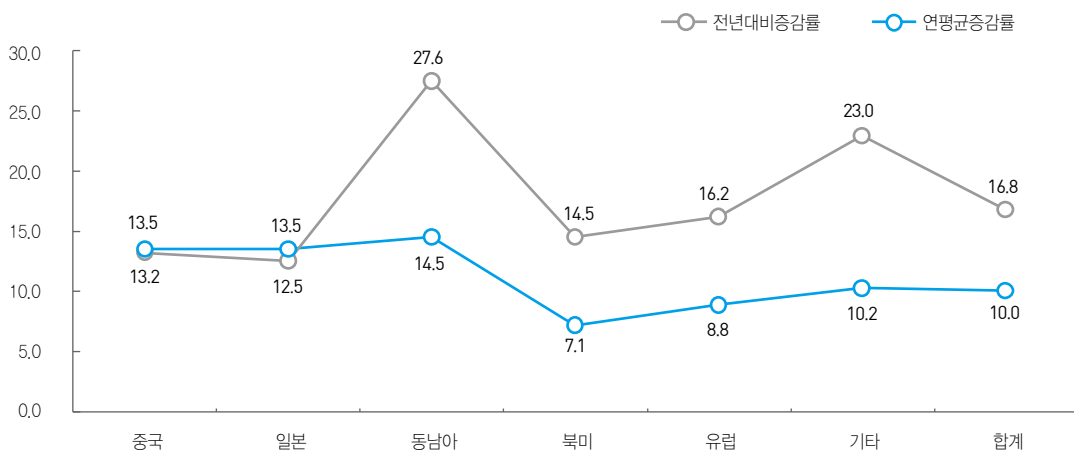
〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |       |             |            |
|-----|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국  | 38,346  | 43,593  | 49,368  | 17.9  | 13.2        | 13.5       |
| 일본  | 12,782  | 14,631  | 16,457  | 6.0   | 12.5        | 13.5       |
| 동남아 | 20,771  | 21,332  | 27,226  | 9.9   | 27.6        | 14.5       |
| 북미  | 74,410  | 74,513  | 85,327  | 30.9  | 14.5        | 7.1        |
| 유럽  | 50,443  | 51,338  | 59,668  | 21.6  | 16.2        | 8.8        |
| 기타  | 31,498  | 31,114  | 38,282  | 13.9  | 23.0        | 10.2       |
| 합계  | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 100.0 | 16.8        | 10.0       |

〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국이며 수입액은 8,156만 달러로 전체 수입액의 42.8%를 차지했다. 동남아 수입액은 4,033만 달러로 21.2%의 비중을 차지했으며, 북미는 2,169만 달러로 11.4%의 비중을 보였다. 기타 지역은 2,298만 달러(12.1%)이며, 일본은 2,034만 달러(10.7%), 유럽 지역은 352만 달러(1.9%)로 나타났다.

한편 북미지역은 전년대비 14.6%, 연평균 12.6% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소했으며, 이를 연도별로 보면 2008년에 2,841만 달러, 2009년에 2,539만 달러, 2010년에 2,169만 달러로 나타났다. 중국의 수입액은 2008년에 7,569만 달러, 2009년은 8,136만 달러, 2010년에는 8,156만 달러로, 전년대비 0.2% 증가했고 연평균 3.8% 증가하여, 지속적으로 수입액이 늘고 있는 것으로 나타났다.



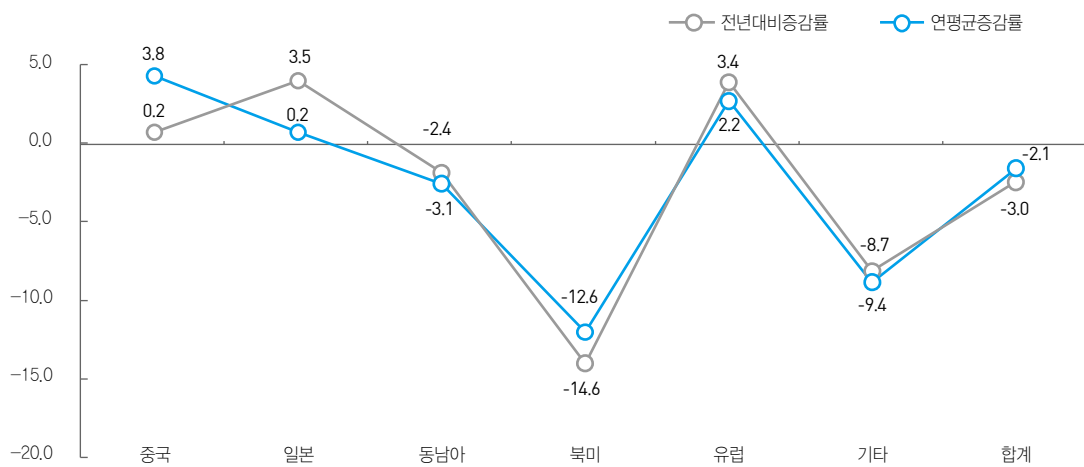
〈표 4-9-42〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액     |         |         |       |                |               |
|-----|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
|     | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
| 중국  | 75,697  | 81,368  | 81,569  | 42.8  | 0.2            | 3.8           |
| 일본  | 20,265  | 19,662  | 20,342  | 10.7  | 3.5            | 0.2           |
| 동남아 | 42,915  | 41,338  | 40,337  | 21.2  | ▽2.4           | ▽3.1          |
| 북미  | 28,411  | 25,396  | 21,692  | 11.4  | ▽14.6          | ▽12.6         |
| 유럽  | 3,378   | 3,412   | 3,528   | 1.9   | 3.4            | 2.2           |
| 기타  | 28,013  | 25,191  | 22,988  | 12.1  | ▽8.7           | ▽9.4          |
| 합계  | 198,679 | 196,367 | 190,456 | 100.0 | ▽3.0           | ▽2.1          |

〈그림 4-9-9〉 캐릭터산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.6.2 캐릭터산업 해외 수출방식

캐릭터산업에서 해외 수출을 위하여 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 34.1%로 가장 많았다. 이는 2008년도 비중 32.1%에서 점차 증가한 수치이다. 해외 전시회 및 행사참여는 26.6%로 2008년(25.9%)과 2009년(26.3%)의 비중 보다 높은 것으로 나타났다. 국내 에이전트 활용은 19.3%이며, 해외 법인 활용은 11.1%로 조사되었다. 또한 해외 에이전트 활용은 5.3%로 나타났고, 온라인 해외 판매는 3.6%로 조사되었다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비<br>증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|----------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 25.9  | 26.3  | 26.6  | 0.3            |
|       | 해외 유통사 접촉     | 32.1  | 33.2  | 34.1  | 0.9            |
|       | 온라인 해외 판매     | 3.9   | 3.8   | 3.6   | ▽0.2           |
|       | 해외 법인 활용      | 11.3  | 11.5  | 11.1  | ▽0.4           |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 19.3  | 19.8  | 19.3  | ▽0.5           |
|       | 해외 에이전트 활용    | 7.3   | 5.4   | 5.3   | ▽0.1           |
|       | 기타            | 0.2   | -     | -     | -              |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -              |

### 9.6.3 캐릭터산업 해외 진출형태

캐릭터산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 41.3%였으며, 라이선스 수출은 33.6%로 나타났다. OEM 수출은 25.1%로 나타나 상당히 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났으나 지속적으로 감소하고 있다. 완제품 수출은 2008년 39.3%, 2009년 39.9%, 2010년 41.3%로 꾸준히 증가하고 있으며, 라이선스 수출 또한 2008년 28.1%, 2009년 32.1%, 2010년 33.6%로 지속적으로 증가하는 추세인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-44〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 39.3  | 39.9  | 41.3  | 1.4        |
| 라이선스 수출 | 28.1  | 32.1  | 33.6  | 1.5        |
| OEM 수출  | 31.9  | 27.8  | 25.1  | ▽2.7       |
| 기술 서비스  | 0.7   | 0.2   | -     | ▽0.2       |
| 기타      | -     | -     | -     | -          |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

## 9.7 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로 조사 결과 대형 할인마트가 45.3%로 가장 큰 비중을 차지했다. 이는 2008년에 42.5%에서 꾸준히 증가한 수치이다. 다음은 전문매장 및 대리점이 15.9%의 비중을 차지하며 대형 할인마트의 뒤를 이었다. 인터넷 쇼핑몰은 12.1%로 2008년의 비중 11.3%에서 꾸준히 증가했다. 캐릭터상품 유통경로 중 대형 할인마트가 가장 큰 비중을 차지하는 이유는 다양한 상품을 진열할 수 있는 공간이 있으며 소비자들의 접근성이 매우 높기 때문이다. 그러나 대형 할인마트 위주의 캐릭터상품 유통은 캐릭터상품의 장점을 부각시키기에는 한계가 있고, 매출이 보장되는 특정 캐릭터만을 진열하게 되기

때문에 캐릭터의 다양성을 위해서도 좋지 않다. 따라서 중장기적인 관점에서 품질 좋은 캐릭터상품을 구입할 수 있는 캐릭터 전문 유통 매장의 증가가 국내 캐릭터 성장에 꼭 필요하다.

〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로

(단위: %)

| 유통<br>경로 | 전문매장<br>및 대리점 | 백화점 | 대형<br>할인<br>마트 | 문방구 | 총판  | 인터넷<br>쇼핑몰 | 홈쇼핑 | 편의점 | 재래<br>시장 | 기업체 및<br>관공서<br>납품 | 인터넷/<br>모바일/<br>게임콘텐츠<br>(아바타 등) | 기타  | 합계    |
|----------|---------------|-----|----------------|-----|-----|------------|-----|-----|----------|--------------------|----------------------------------|-----|-------|
| 2008년    | 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 |
| 2009년    | 15.8          | 4.5 | 44.2           | 2.8 | 3.5 | 11.8       | 0.6 | 1.2 | 0.5      | 10.1               | 3.8                              | 1.2 | 100.0 |
| 2010년    | 15.9          | 4.3 | 45.3           | 2.5 | 3.2 | 12.1       | 0.4 | 1.1 | 0.3      | 10.2               | 3.6                              | 1.1 | 100.0 |

## 9.8 캐릭터산업 종사자 현황

2010년 캐릭터산업 종사자 수는 총 2만 5,102명으로 전년대비 7.2%, 연평균 9.1% 증가했다. 업종별로 보면 캐릭터 제작업 종사자 수는 1만 2,986명으로 전체 종사자 수 중에서 51.7%를 차지했고, 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 1만 2,116명으로 48.3%를 차지했다. 캐릭터 제작업 중에서 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 3,267명(13.0%)이며, 캐릭터상품 제조업은 9,719명(38.7%)으로 나타났다. 캐릭터상품 유통업의 캐릭터상품 도매업 종사자 수 2,321명(9.3%)이었고, 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 9,795명(39.0%)으로 조사되었다. 연도별로 보면 캐릭터상품 도매업이 전년대비증감률 13.3%로 가장 큰 증가율을 보이고 있으며 도소매업을 합한 연평균증감률은 11.7%였다. 캐릭터 개발 및 라이선스업은 전년대비 11.2% 증가하여 캐릭터산업 내에서 비교적 큰 증가율을 보이고 있으며, 연평균 9.4% 증가했다. 캐릭터상품 제조업은 전년대비 8.4% 증가했고 연평균 6.0% 증가했다. 캐릭터상품 소매업은 전년대비 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

캐릭터산업은 캐릭터 제작과 유통의 모든 영역에서 인력 증가 추세를 보이고 있다. 특히 캐릭터 개발 및 라이선스업의 종사자 수는 2008년도에 2,728에서 2010년에 3,267명으로 지난 3년간 인력 증가 폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 이는 국내 캐릭터산업이 일반 하청 제작 방식에서 캐릭터를 직접 개발하는 형태로 변화하고 있음을 보여준다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

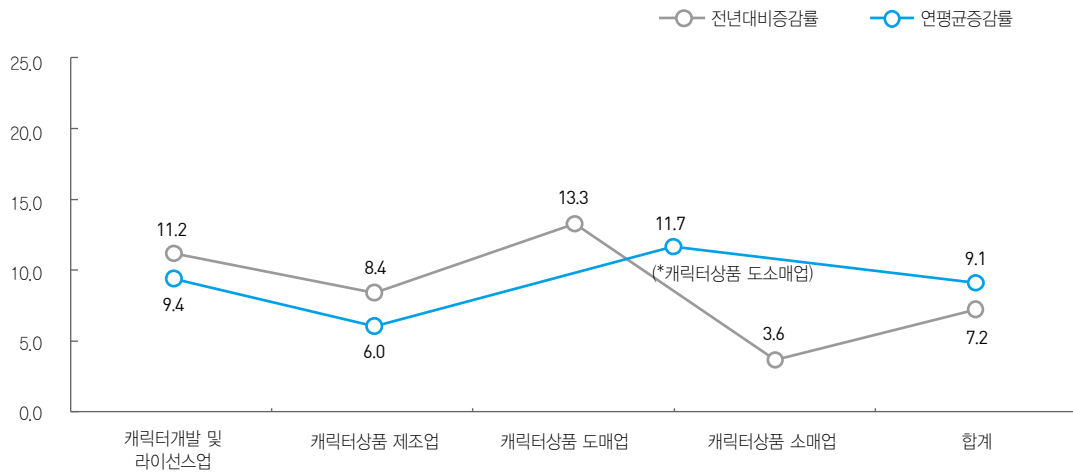
〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류                      | 소분류            | 종사자 수  |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------------------|----------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|                          |                | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 캐릭터 제작업                  | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 2,728  | 2,938  | 3,267  | 13.0   | 11.2        | 9.4        |
|                          | 캐릭터상품 제조업      | 8,650  | 8,963  | 9,719  | 38.7   | 8.4         | 6.0        |
|                          | 소계             | 11,378 | 11,901 | 12,986 | 51.7   | 9.1         | 6.8        |
| 캐릭터상품 유통업                | 캐릭터상품 도매업      | 9,714  | 2,049  | 2,321  | 9.3    | 13.3        | 11.7       |
|                          | 캐릭터상품 소매업      |        | 9,456  | 9,795  | 39.0   | 3.6         |            |
|                          | 소계             | 9,714  | 11,505 | 12,116 | 48.3   | 5.3         | 11.7       |
| 캐릭터산업 합계 <sup>142)</sup> |                | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 100.0  | 7.2         | 9.1        |

〈그림 4-9-10〉 캐릭터산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

\* 캐릭터상품 도매업, 캐릭터상품 소매업은 2009년도부터 분리되었기 때문에 연평균증감률은 '캐릭터상품 도소매업'으로 표시

### 9.8.1 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체의 종사자 수가 1만 2,241명으로 전체의 48.8%를 차지했다. 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 9,241명으로 36.8%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 2,802명으로 11.2%, 1억 원 미만 종사자 수는 818명으로 3.3%의 비중을 차지했다.

142) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 수 제외

〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종 \ 매출액 규모    | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|----------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 259     | 738        | 1,315        | 955       | 3,267  |
| 캐릭터상품 제조업      | 272     | 1,352      | 4,671        | 3,424     | 9,719  |
| 캐릭터상품 도매업      | 41      | 185        | 1,452        | 643       | 2,321  |
| 캐릭터상품 소매업      | 246     | 527        | 4,803        | 4,219     | 9,795  |
| 합계             | 818     | 2,802      | 12,241       | 9,241     | 25,102 |
| 비중(%)          | 3.3     | 11.2       | 48.8         | 36.8      | 100.0  |

매출액 규모별 종사자 수를 연도별로 보면 1억 원 미만인 규모의 종사자 수는 전년대비증감률 10.5%로 가장 큰 증가폭을 보였으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 종사자 수는 전년대비 8.2% 증가하여 1억 원 미만 규모의 종사자 수 다음으로 높은 증가폭을 보이는 것으로 나타났다. 또한 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 8.0% 증가했고, 100억 원 이상은 전년대비 5.5% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보이고 있다.

1억 원 미만 사업체의 종사자 수는 2008년 대비 2009년에는 1.4% 증가했고, 2009년 대비 2010년에 10.5% 증가하여 2010년에 가장 증가폭이 컸다. 이러한 소규모 사업체들의 인력증가는 현재 캐릭터산업의 시장 상황이 나쁘지 않으며 향후에도 성장할 가능성이 있는 좋은 신호인 것으로 보인다. 연평균증감률은 10억 원 이상 100억 원 미만 매출액 규모의 사업체에서 11.3%를 가장 크게 나타냈다. 다음으로는 100억 원 이상 매출액 규모의 사업체에서 7.2%의 종사자 수가 증가하여 두 번째로 연평균증감률이 크게 나타났다.

〈표 4-9-48〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년       | 730     | 2,444      | 9,879        | 8,039     | 21,092 |
| 2009년       | 740     | 2,595      | 11,309       | 8,762     | 23,406 |
| 2010년       | 818     | 2,802      | 12,241       | 9,241     | 25,102 |
| 전년대비증감률(%)  | 10.5    | 8.0        | 8.2          | 5.5       | 7.2    |
| 연평균증감률(%)   | 5.9     | 7.1        | 11.3         | 7.2       | 9.1    |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

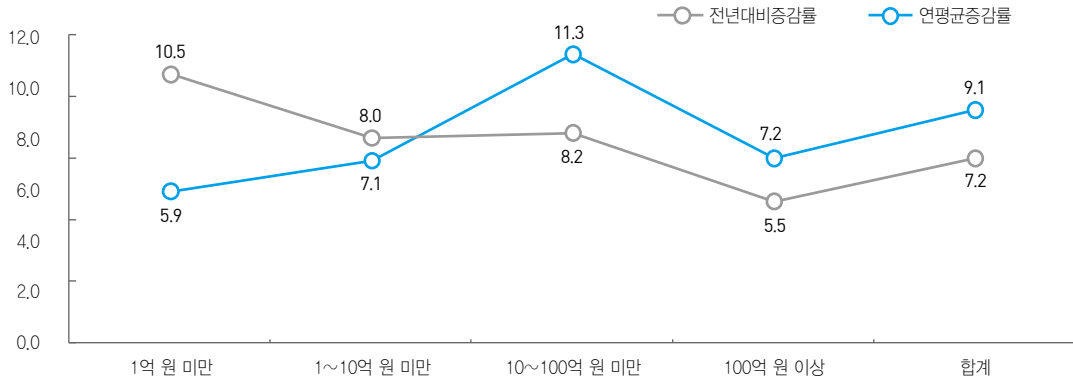
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-9-11〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.2 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 10인 이상 49인 이하 규모 사업체의 종사자 수가 1만 5,396명으로 61.3%를 차지하여 가장 많은 종사자 수를 나타냈다. 50인 이상 99인 이하는 4,754명으로 18.9%의 비중을 보였으며, 100인 이상은 2,156명으로 8.6%, 5인 이상 9인 이하는 1,516명으로 6.0%, 1인 이상 4인 이하는 1,280명으로 5.1%를 차지했다.

〈표 4-9-49〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종             | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|----------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 |        | 321   | 328   | 2,185  | 433    | -       | 3,267  |
| 캐릭터상품 제조업      |        | 298   | 267   | 4,314  | 3,208  | 1,632   | 9,719  |
| 캐릭터상품 도매업      |        | 116   | 139   | 1,382  | 571    | 113     | 2,321  |
| 캐릭터상품 소매업      |        | 545   | 782   | 7,515  | 542    | 411     | 9,795  |
| 합계             |        | 1,280 | 1,516 | 15,396 | 4,754  | 2,156   | 25,102 |
| 비중(%)          |        | 5.1   | 6.0   | 61.3   | 18.9   | 8.6     | 100.0  |

연도별로 보면 5인 이상 9인 이하는 규모 종사자 수는 전년대비 13.1% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 10.8% 증가했으며, 100인 이상은 전년대비 6.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가했고, 1인 이상 4인 이하 규모 종사자 수는 전년대비 4.4% 증가했다. 또한 연평균증감률은 10인 이상 49인 이하 규모 종사자 수가 12.6%로 가장 큰 증감률을 보이고 있으며, 5인 이상 9인 이하 규모 종사자 수는 연평균 11.5% 증가했다. 50인 이상 99인 이하 규모 종사자 수는 연평균 7.1% 증가했고, 1인 이상 4인 이하 규모 종사자 수는 3.8% 증가했다. 100인 이상 규모 종사자 수는 연평균 5.2% 감소한 것으로 나타났다.

캐릭터산업의 경우에는 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체들이 산업을 주도하고 있으나, 캐릭터상

품 제조업의 경우에는 50인 이상이 49.8%로 높은 비중을 차지하고 있다. 이는 기존의 대형 문구 및 완구, 인형 등을 제조하는 사업체들이 캐릭터상품 제조업에 진출해 있기 때문이다.

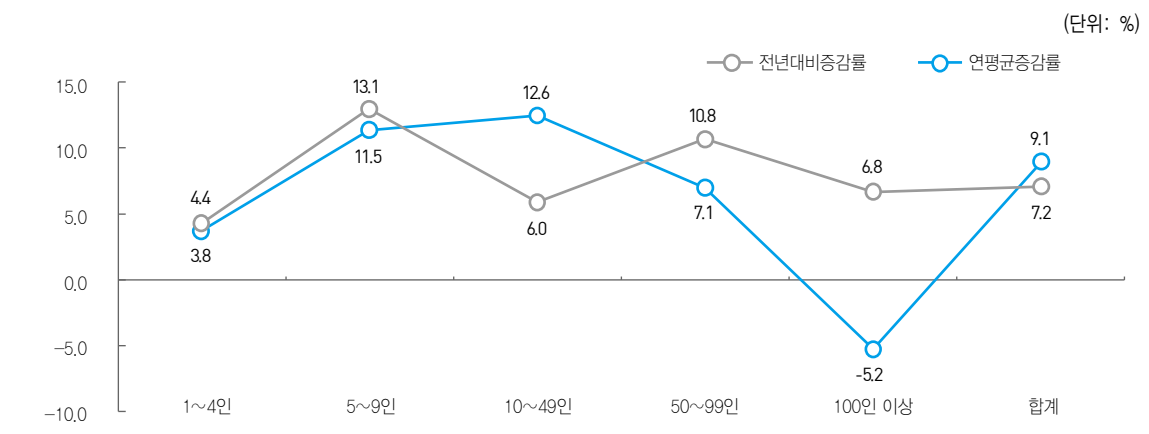
캐릭터 개발 및 라이선스업은 지속적으로 성장하고 있으나, 아직까지는 대형사업체(100인 이상)규모로 성장하지는 못한 것으로 나타났다. 이는 해외 유명 캐릭터인 경우, 다양한 연령대에서 캐릭터상품을 구입하여 매출액이 큰 반면에, 국내 캐릭터는 아직까지 특정 연령대에서만 인기를 얻고 있어 매출증가에 한계가 있기 때문이다. 국내 캐릭터개발 및 라이선스업의 사업체들이 대형사업체로 성장하기 위해서는 특정 연령대 위주의 캐릭터 개발뿐 아니라 다양한 연령대에서도 구입할 수 있는 캐릭터를 개발하는 등 매출 증대를 위한 다양한 노력이 요구된다.

〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년      |        | 1,189 | 1,220 | 12,136 | 4,147  | 2,400   | 21,092 |
| 2009년      |        | 1,226 | 1,340 | 14,530 | 4,291  | 2,019   | 23,406 |
| 2010년      |        | 1,280 | 1,516 | 15,396 | 4,754  | 2,156   | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |        | 4.4   | 13.1  | 6.0    | 10.8   | 6.8     | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 3.8   | 11.5  | 12.6   | 7.1    | ▽5.2    | 9.1    |

〈그림 4-9-12〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.3 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울 지역의 종사자 수는 1만 2,555명으로 전체의 50.0%를 차지하고 있으며 이는 전년대비 10.8%, 연평균 13.6% 증가한 수치다. 6개 시의 종사자 수는 4,129명으로 전체 종사자의 16.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 8,418명으로 33.5%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 종사자 수가 5,339명으로 전체의 21.3%를 차지하여 다른 도 지역보다 비교적 많은 인력이 캐릭터산업에 종사했다. 6개 시 중에서는 부산 지역 종사자 수가 1,183명으로 전체의 4.7%를 차지하여 다른 시보다 캐릭터산업 종사자 수가 많다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 지역   | 업종   | 캐릭터 제작업 | 캐릭터상품 유통업 | 합계     | 비중(%) |
|------|------|---------|-----------|--------|-------|
| 서울   |      | 7,064   | 5,491     | 12,555 | 50.0  |
| 6개 시 | 부산   | 671     | 512       | 1,183  | 4.7   |
|      | 대구   | 479     | 408       | 887    | 3.5   |
|      | 인천   | 411     | 359       | 770    | 3.1   |
|      | 광주   | 252     | 271       | 523    | 2.1   |
|      | 대전   | 96      | 408       | 504    | 2.0   |
|      | 울산   | 63      | 199       | 262    | 1.0   |
|      | 소계   | 1,972   | 2,157     | 4,129  | 16.4  |
| 9개 도 | 경기도  | 2,647   | 2,692     | 5,339  | 21.3  |
|      | 강원도  | 132     | 158       | 290    | 1.2   |
|      | 충청북도 | 291     | 166       | 457    | 1.8   |
|      | 충청남도 | 96      | 177       | 273    | 1.1   |
|      | 전라북도 | 118     | 245       | 363    | 1.4   |
|      | 전라남도 | 76      | 166       | 242    | 1.0   |
|      | 경상북도 | 115     | 271       | 386    | 1.5   |
|      | 경상남도 | 113     | 472       | 585    | 2.3   |
|      | 제주도  | 362     | 121       | 483    | 1.9   |
|      | 소계   | 3,950   | 4,468     | 8,418  | 33.5  |
| 합계   |      | 12,986  | 12,116    | 25,102 | 100.0 |

서울 지역 종사자 비중은 2008년에 46.2%, 2009년에 48.4%, 2010년에 50.0%로 연평균 13.6%로 점점 증가하고 있다. 캐릭터 제작업 중 중대형 사업체가 서울에 집중되어 있기 때문이며, 캐릭터산업의 성장에 따른 종사자 수 또한 서울 지역 위주로 증가하기 때문이다. 이러한 수도권 인력 집중 현상은 당분간 지속될 것으로 보이나, 캐릭터산업은 독자적인 성장보다는 게임, 애니메이션, 만화 등 다양한 산업과 연계하여 성장하는 산업이므로 각 지자체별로 콘텐츠산업 육성을 위한 정책을 가시화 하여 성장의 기틀을 마련해야 할 것이다.

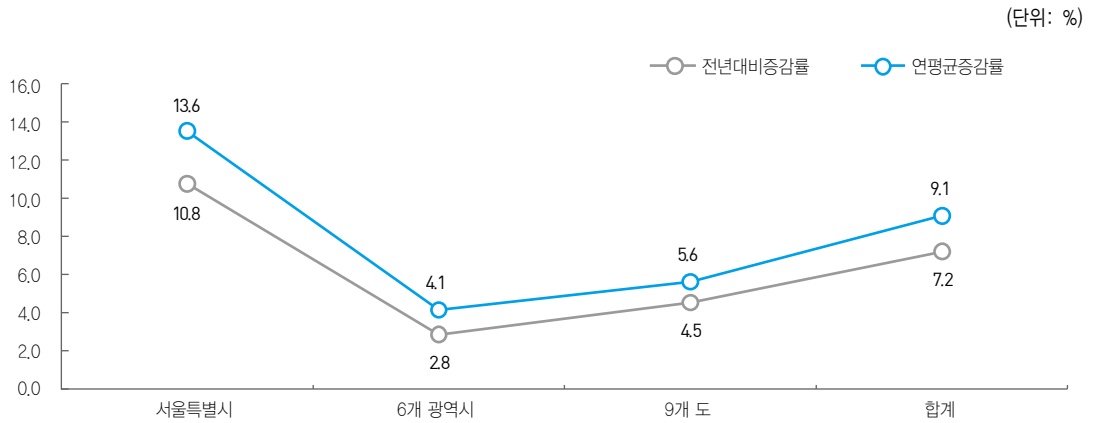


〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 지역별 연도별 증사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 서울   |        | 9,734  | 11,335 | 12,555 | 10.8       | 13.6      |
| 6개 시 | 부산     | 1,112  | 1,168  | 1,183  | 1.3        | 3.1       |
|      | 대구     | 845    | 873    | 887    | 1.6        | 2.5       |
|      | 인천     | 709    | 754    | 770    | 2.1        | 4.2       |
|      | 광주     | 450    | 488    | 523    | 7.2        | 7.8       |
|      | 대전     | 468    | 493    | 504    | 2.2        | 3.8       |
|      | 울산     | 226    | 240    | 262    | 9.2        | 7.7       |
|      | 소계     | 3,810  | 4,016  | 4,129  | 2.8        | 4.1       |
| 9개 도 | 경기도    | 4,654  | 5,077  | 5,339  | 5.2        | 7.1       |
|      | 강원도    | 239    | 257    | 290    | 12.8       | 10.2      |
|      | 충청북도   | 437    | 448    | 457    | 2.0        | 2.3       |
|      | 충청남도   | 241    | 251    | 273    | 8.8        | 6.4       |
|      | 전라북도   | 349    | 352    | 363    | 3.1        | 2.0       |
|      | 전라남도   | 221    | 237    | 242    | 2.1        | 4.6       |
|      | 경상북도   | 372    | 377    | 386    | 2.4        | 1.9       |
|      | 경상남도   | 569    | 579    | 585    | 1.0        | 1.4       |
|      | 제주도    | 466    | 477    | 483    | 1.3        | 1.8       |
|      | 소계     | 7,548  | 8,055  | 8,418  | 4.5        | 5.6       |
| 합계   | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 7.2    | 9.1        |           |

〈그림 4-9-13〉 캐릭터산업 지역별 증사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

### 9.8.4 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 2만 2,228명으로 전체 종사자의 88.6%를 차지했고, 비정규직은 2,874명으로 11.4%의 비중을 나타냈다.

캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직이 2,926명(89.6%)이며, 비정규직이 341명(10.4%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 정규직이 8,735명(89.9%), 비정규직이 984명(10.1%)인 것으로 조사되었다. 또한 캐릭터 도매업 정규직은 1,869명(80.5%)이었고, 비정규직은 452명(19.5%)으로 나타났다. 캐릭터 소매업 정규직은 8,698명(88.8%)이며, 비정규직은 1,097명(11.2%)인 것으로 조사되었다. 캐릭터산업 중 캐릭터상품 도매업은 정규직이 80.5%, 비정규직이 19.5%로 고용안정성이 다른 업종에 비해 약한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-53〉 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류       | 소분류            | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직  |       | 합계     |
|-----------|----------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
|           |                |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 캐릭터 제작업   | 캐릭터 개발 및 라이선스업 |      | 2,926  | 89.6  | 341   | 10.4  | 3,267  |
|           | 캐릭터상품 제조업      |      | 8,735  | 89.9  | 984   | 10.1  | 9,719  |
|           | 소계             |      | 11,661 | 89.8  | 1,325 | 10.2  | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업      |      | 1,869  | 80.5  | 452   | 19.5  | 2,321  |
|           | 캐릭터상품 소매업      |      | 8,698  | 88.8  | 1,097 | 11.2  | 9,795  |
|           | 소계             |      | 10,567 | 87.2  | 1,549 | 12.8  | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계  |                |      | 22,228 | 88.6  | 2,874 | 11.4  | 25,102 |

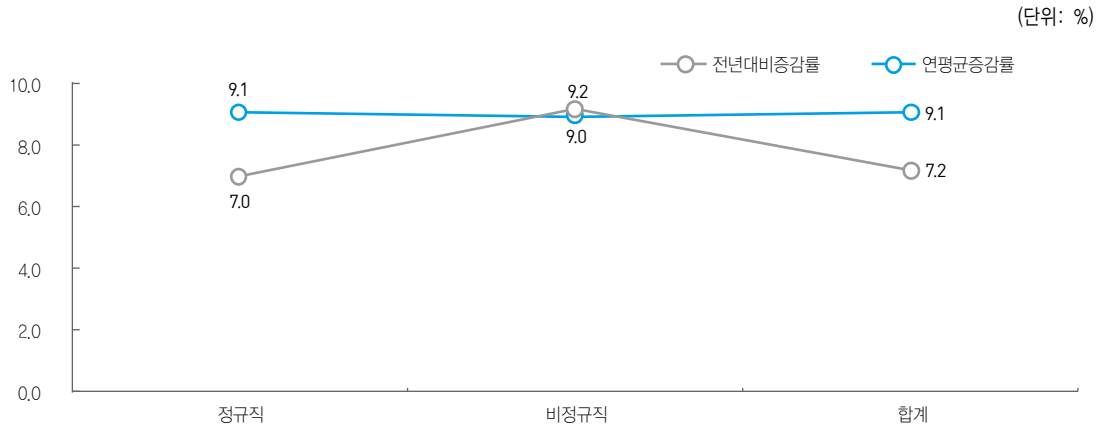
연도별로 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 전년대비 7.0% 증가했으며 연평균 9.1% 증가했다. 비정규직은 전년대비 9.2% 증가했으며 연평균 9.0% 증가했다.

〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 18,671 | 2,421 | 21,092 |
| 2009년      |      | 20,775 | 2,631 | 23,406 |
| 2010년      |      | 22,228 | 2,874 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |      | 7.0    | 9.2   | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |      | 9.1    | 9.0   | 9.1    |

<그림 4-9-14> 캐릭터산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.5 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1만 1,545명으로 46.0%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 1만 683명으로 42.6%의 비중을 보였다. 비정규직 남자는 1,397명으로 5.6%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,477명으로 5.9%의 비중을 차지하고 있다.

세부적으로 보면 캐릭터 개발 및 라이선스업의 정규직 남자는 1,680명, 정규직 여자는 1,246명, 비정규직 남자는 186명, 비정규직 여자는 155명인 것으로 조사되었다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 4,588명 이었으며, 정규직 여자는 4,147명, 비정규직 남자는 485명, 비정규직 여자는 499명인 것으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업의 정규직 남자는 1,024명, 정규직 여자는 845명으로 나타났고, 비정규직 남자는 241명, 비정규직 여자는 211명으로 조사되었다. 캐릭터상품 소매업 정규직 남자는 4,253명, 정규직 여자는 4,445명이었으며, 비정규직 남자는 485명, 비정규직 여자는 612명으로 조사되었다.

<표 4-9-55> 캐릭터산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 종분류       | 고용형태/성<br>소분류  | 정규직    |        |        |        | 비정규직  |        |       |        | 합계     |
|-----------|----------------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
|           |                | 남자     |        | 여자     |        | 남자    |        | 여자    |        |        |
|           |                | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |        |
| 캐릭터 제작업   | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 1,680  | 51.4   | 1,246  | 38.1   | 186   | 5.7    | 155   | 4.7    | 3,267  |
|           | 캐릭터상품 제조업      | 4,588  | 47.2   | 4,147  | 42.7   | 485   | 5.0    | 499   | 5.1    | 9,719  |
|           | 소계             | 6,268  | 48.3   | 5,393  | 41.5   | 671   | 5.2    | 654   | 5.0    | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업      | 1,024  | 44.1   | 845    | 36.4   | 241   | 10.4   | 211   | 9.1    | 2,321  |
|           | 캐릭터상품 소매업      | 4,253  | 43.4   | 4,445  | 45.4   | 485   | 5.0    | 612   | 6.2    | 9,795  |
|           | 소계             | 5,277  | 43.6   | 5,290  | 43.7   | 726   | 6.0    | 823   | 6.8    | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계  |                | 11,545 | 46.0   | 10,683 | 42.6   | 1,397 | 5.6    | 1,477 | 5.9    | 25,102 |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 살펴본 결과, 비정규직 여자의 증가폭이 가장 크며, 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 10.6%, 12.2%인 것으로 나타났다. 정규직 남자는 전년대비 7.9% 증가했고 연평균 6.1% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 6.0% 증가한 것으로 나타났고 연평균 12.7% 증가했다. 비정규직 남자는 전년대비 7.9% 증가했으며 연평균 5.8% 증가했다.

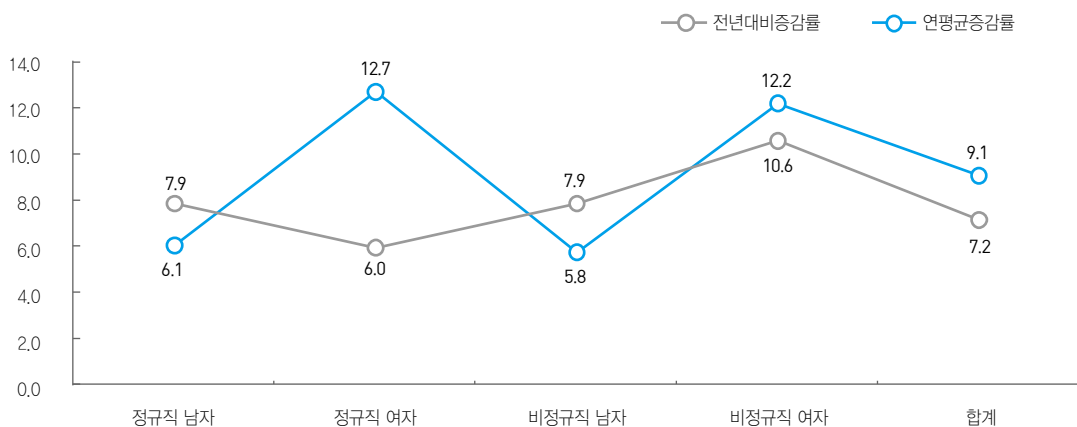
〈표 4-9-56〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |        |       |       | 합계     |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직    |        | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |        |
| 2008년      |        | 10,263 | 8,408  | 1,247 | 1,174 | 21,092 |
| 2009년      |        | 10,700 | 10,075 | 1,295 | 1,336 | 23,406 |
| 2010년      |        | 11,545 | 10,683 | 1,397 | 1,477 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |        | 7.9    | 6.0    | 7.9   | 10.6  | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 6.1    | 12.7   | 5.8   | 12.2  | 9.1    |

〈그림 4-9-15〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.6 캐릭터산업 성별 종사자 현황

2010년 성별 종사자 현황을 보면 남자는 1만 2,942명으로 51.6%를 차지했고, 여자는 1만 2,160명으로 48.4%를 차지했다. 캐릭터 개발 및 라이선스업의 남자는 1,866명(57.1%), 여자는 1,401명(42.9%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업의 남자는 5,073명(52.2%), 여자는 4,646명(47.8%)으로 나타났고, 캐릭터상품 도매업의 남자는 1,265명(54.5%)으로 나타났고, 여자는 1,056명(45.5%)으로 조사되었다. 캐릭터상품 소매업의 남자는 4,738명(48.4%), 여자는 5,057명(51.6%)으로 조사되었다.

〈표 4-9-57〉 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류       | 소분류            | 성 | 남자     |       | 여자     |       | 합계     |
|-----------|----------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
|           |                |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수  | 비중(%) |        |
| 캐릭터 제작업   | 캐릭터 개발 및 라이선스업 |   | 1,866  | 57.1  | 1,401  | 42.9  | 3,267  |
|           | 캐릭터상품 제조업      |   | 5,073  | 52.2  | 4,646  | 47.8  | 9,719  |
|           | 소계             |   | 6,939  | 53.4  | 6,047  | 46.6  | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업      |   | 1,265  | 54.5  | 1,056  | 45.5  | 2,321  |
|           | 캐릭터상품 소매업      |   | 4,738  | 48.4  | 5,057  | 51.6  | 9,795  |
|           | 소계             |   | 6,003  | 49.5  | 6,113  | 50.5  | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계  |                |   | 12,942 | 51.6  | 12,160 | 48.4  | 25,102 |

연도별 성별 종사자 현황을 보면 남자는 전년대비 7.9% 증가했고 연평균 6.0% 증가했다. 여자는 전년대비 6.6% 증가했으며 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다.

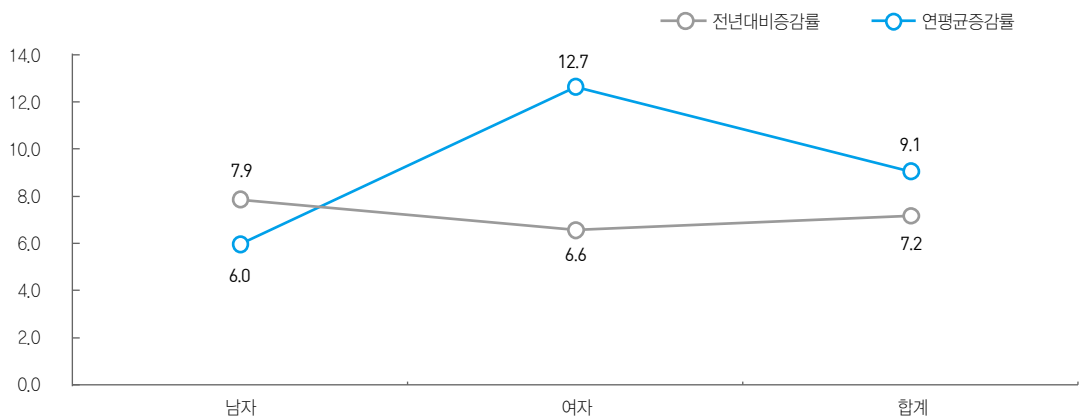
〈표 4-9-58〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2008년      |   | 11,510 | 9,582  | 21,092 |
| 2009년      |   | 11,995 | 11,411 | 23,406 |
| 2010년      |   | 12,942 | 12,160 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |   | 7.9    | 6.6    | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |   | 6.0    | 12.7   | 9.1    |

〈그림 4-9-16〉 캐릭터산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 9.8.7 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 현황을 보면 제작 종사자 수가 9,673명으로 전체 종사자의 38.5%를 차지하여 가장 큰 비중으로 나타났다. 기타(유통) 종사자 수는 8,964명(35.7%)이었고, 관리 종사자 수는 2,721명(10.8%), 사업기획 종사자 수는 1,826명(7.3%), 마케팅/홍보 종사자 수는 1,144명(4.6%), 연구개발 종사자 수는 774명(3.1%)으로 나타났다.

〈표 4-9-59〉 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류         | 소분류           | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |       | 합계    |        |
|-------------|---------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
|             |               |    | 사업 기획 | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구 개발 |       | 기타(유통) |
| 캐릭터 제작업     | 캐릭터 개발 및 라이선스 |    | 382   | 361   | 1,867 | 188    | 211   | 258   | 3,267  |
|             | 캐릭터상품제조업      |    | 759   | 1,155 | 5,370 | 452    | 355   | 1,628 | 9,719  |
|             | 소계            |    | 1,141 | 1,516 | 7,237 | 640    | 566   | 1,886 | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업   | 캐릭터상품 도매업     |    | 132   | 283   | 141   | 82     | 29    | 1,654 | 2,321  |
|             | 캐릭터상품 소매업     |    | 553   | 922   | 2,295 | 422    | 179   | 5,424 | 9,795  |
|             | 소계            |    | 685   | 1,205 | 2,436 | 504    | 208   | 7,078 | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계    |               |    | 1,826 | 2,721 | 9,673 | 1,144  | 774   | 8,964 | 25,102 |
| 캐릭터산업 비중(%) |               |    | 7.3   | 10.8  | 38.5  | 4.6    | 3.1   | 35.7  | 100.0  |

연도별로 보면 사업기획 인력이 전년대비 15.4% 증가했고 연평균 5.6% 증가하여 증가폭이 비교적 큰 것으로 나타났다. 관리 종사자 수는 전년대비 3.0%, 연평균 2.5% 증가했으며, 제작 종사자 수는 전년대비 8.8%, 연평균 6.3% 증가했다. 마케팅/홍보 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가했고 연평균 2.2% 증가했다. 연구개발 종사자 수는 전년대비 4.0%, 연평균 2.1% 증가했다. 기타(유통) 종사자 수는 전년대비와 연평균이 각각 6.3%, 17.8% 증가했다.

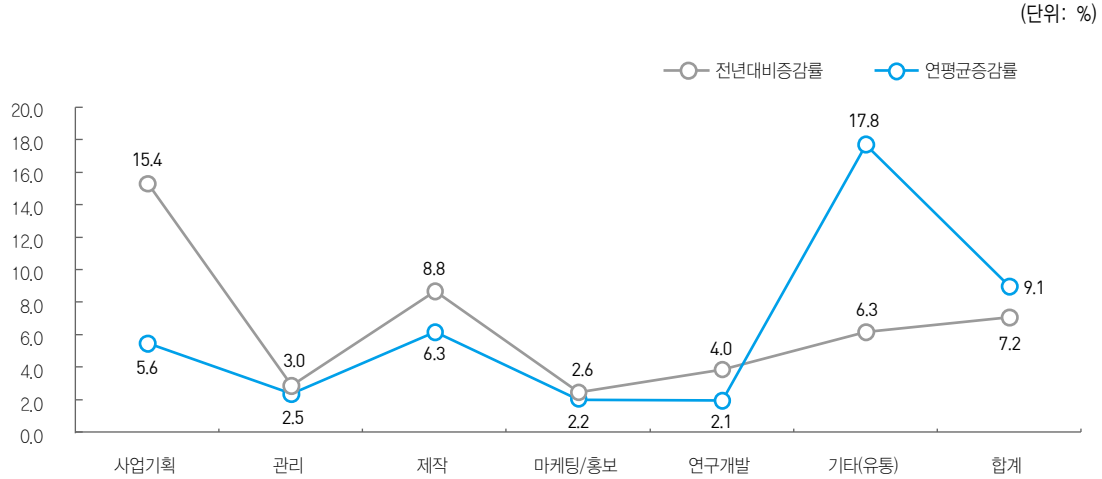
캐릭터산업 직무별 종사자 중 사업기획 종사자 수의 지속적인 증가는 캐릭터산업이 신규 및 기존 캐릭터 개발뿐 아니라, 개발된 캐릭터를 상품화하는 것이 점점 중요한 과제로 대두되고 있다는 것을 보여 준다. 따라서 개발된 캐릭터가 매출로 이어질 수 있도록 사업기획 종사자들의 체계적인 교육이 필요한 시점이다.

〈표 4-9-60〉 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |      | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발 |       | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 1,639 | 2,589 | 8,565 | 1,095  | 743  | 6,461 | 21,092 |
| 2009년      |    | 1,583 | 2,643 | 8,888 | 1,115  | 744  | 8,433 | 23,406 |
| 2010년      |    | 1,826 | 2,721 | 9,673 | 1,144  | 774  | 8,964 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |    | 15.4  | 3.0   | 8.8   | 2.6    | 4.0  | 6.3   | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |    | 5.6   | 2.5   | 6.3   | 2.2    | 2.1  | 17.8  | 9.1    |

〈그림 4-9-17〉 캐릭터산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.8 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

2010년 학력별 종사자 현황을 보면 대졸 학력 종사자 수가 1만 7,470명으로 69.6%의 가장 큰 비중을 보였다. 전문대졸 종사자 수는 3,970명으로 15.8%를 차지했으며, 고졸 이하 학력 종사자 수는 2,995명으로 11.9%, 대학원 졸업 학력 종사자 수는 667명으로 2.7%를 나타냈다.

〈표 4-9-61〉 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 종분류         | 소분류            | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|-------------|----------------|-------|-------|--------|---------|--------|
|             |                | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 캐릭터 제작업     | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 149   | 428   | 2,569  | 121     | 3,267  |
|             | 캐릭터상품 제조업      | 1,088 | 1,429 | 6,820  | 382     | 9,719  |
|             | 소계             | 1,237 | 1,857 | 9,389  | 503     | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업   | 캐릭터상품 도매업      | 232   | 311   | 1,747  | 31      | 2,321  |
|             | 캐릭터상품 소매업      | 1,526 | 1,802 | 6,334  | 133     | 9,795  |
|             | 소계             | 1,758 | 2,113 | 8,081  | 164     | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계    |                | 2,995 | 3,970 | 17,470 | 667     | 25,102 |
| 캐릭터산업 비중(%) |                | 11.9  | 15.8  | 69.6   | 2.7     | 100.0  |

연도별로 보면 고졸 이하 학력 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가했으며 연평균 1.2% 증가했다. 전문대졸 종사자 수는 전년대비 2.7% 증가했고 연평균 1.5% 증가했다. 대졸 학력 종사자 수는 전년대비 9.2% 증가했으며 연평균 13.1% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 2.3%, 1.0%로 나타났다.

캐릭터산업의 학력별 종사자는 대졸 학력 이상의 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있어 고학력 산업으로 전환되고 있다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 **캐릭터산업**
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출력산업

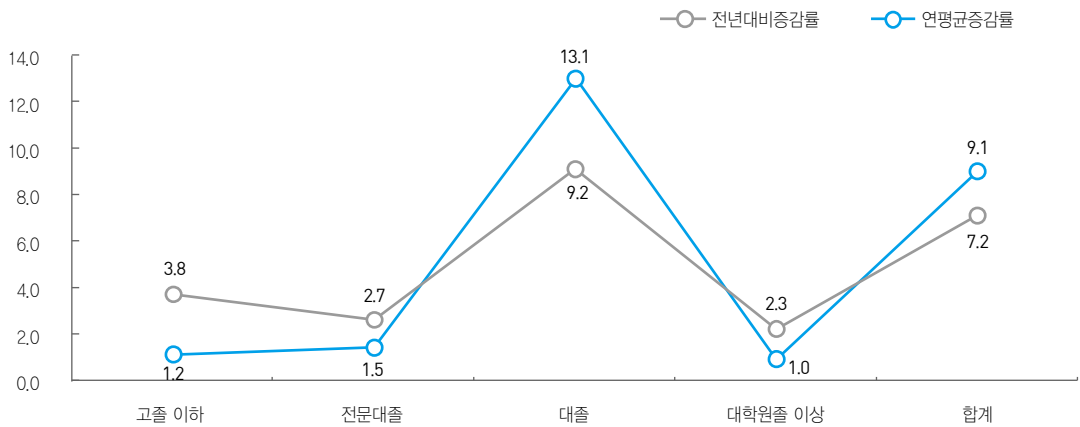
〈표 4-9-62〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2008년      |    | 2,927 | 3,852 | 13,659 | 654     | 21,092 |
| 2009년      |    | 2,885 | 3,865 | 16,004 | 652     | 23,406 |
| 2010년      |    | 2,995 | 3,970 | 17,470 | 667     | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |    | 3.8   | 2.7   | 9.2    | 2.3     | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |    | 1.2   | 1.5   | 13.1   | 1.0     | 9.1    |

〈그림 4-9-18〉 캐릭터산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 9.8.9 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

2010년 캐릭터산업 연령별 종사자 현황을 보면 29세 이하 종사자 수는 1만 159명으로 전체의 40.5%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 7,658명으로 30.5%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 5,290명으로 21.1%를 차지했고, 40세 이상 종사자 수는 1,995명으로 7.9%를 차지하고 있다.

〈표 4-9-63〉 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류         | 소분류            | 종사자 수  |         |         |        | 합계     |
|-------------|----------------|--------|---------|---------|--------|--------|
|             |                | 29세 이하 | 30세~34세 | 35세~39세 | 40세 이상 |        |
| 캐릭터 제작업     | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 1,154  | 852     | 869     | 392    | 3,267  |
|             | 캐릭터상품 제조업      | 4,012  | 2,963   | 2,077   | 667    | 9,719  |
|             | 소계             | 5,166  | 3,815   | 2,946   | 1,059  | 12,986 |
| 캐릭터상품 유통업   | 캐릭터상품 도매업      | 791    | 771     | 592     | 167    | 2,321  |
|             | 캐릭터상품 소매업      | 4,202  | 3,072   | 1,752   | 769    | 9,795  |
|             | 소계             | 4,993  | 3,843   | 2,344   | 936    | 12,116 |
| 캐릭터산업 합계    |                | 10,159 | 7,658   | 5,290   | 1,995  | 25,102 |
| 캐릭터산업 비중(%) |                | 40.5   | 30.5    | 21.1    | 7.9    | 100.0  |



연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 전년대비 9.5% 증가했고 연평균 8.3% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 5.7% 증가했으며 연평균 11.2% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가했고 연평균 8.0% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 5.6%, 8.4%로 나타났다.

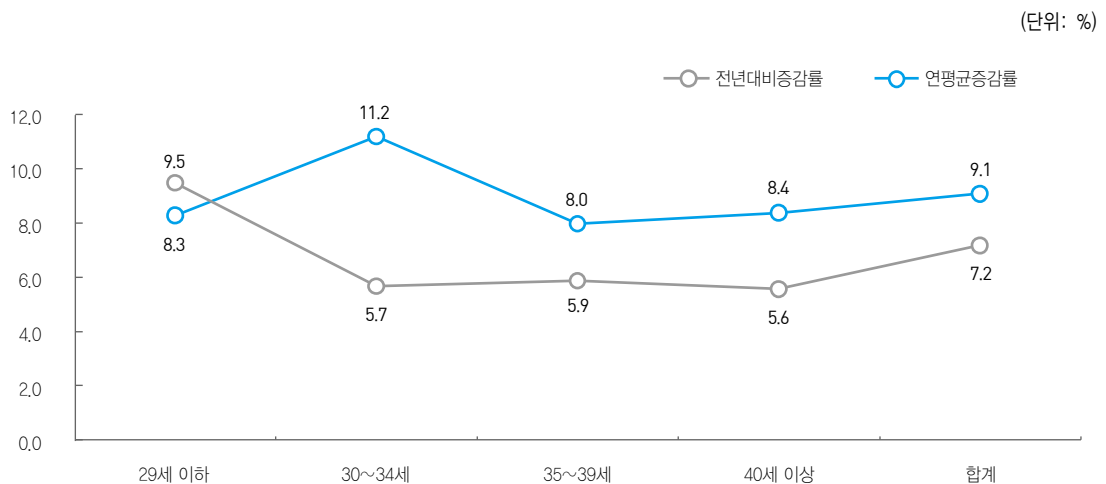
캐릭터산업의 연령별 종사자 중 34세 이하의 종사자 수는 꾸준히 증가하고 있으며, 그 비중 또한 전체 종사자 수는 71%로 매우 큰 비중을 차지하고 있다. 이는 국내 창작 캐릭터산업이 성장하고 있는 산업이므로 청년층의 유입이 많아지고 있으며, 이러한 청년층이 장기적인 관점에서 산업을 이끌어 나갈 수 있도록 지속적인 관심과 교육이 필요하다.

〈표 4-9-64〉 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 연령         | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
|       |            | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2008년 |            | 8,667  | 6,189  | 4,537  | 1,699  | 21,092 |
| 2009년 |            | 9,281  | 7,242  | 4,994  | 1,889  | 23,406 |
| 2010년 |            | 10,159 | 7,658  | 5,290  | 1,995  | 25,102 |
|       | 전년대비증감률(%) | 9.5    | 5.7    | 5.9    | 5.6    | 7.2    |
|       | 연평균증감률(%)  | 8.3    | 11.2   | 8.0    | 8.4    | 9.1    |

〈그림 4-9-19〉 캐릭터산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 9.9 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황

캐릭터산업 부가가치액은 2조 4,755억 원으로 전년대비 12.4%, 연평균 12.5% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 41.98%로 조사되었다.

부가가치 구성 현황을 보면 인건비가 1조 5,132억 원(61.1%)으로 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 전년도 인건비 1조 3,819억 원 대비 9.5% 증가한 수치이다. 경상이익은 4,182억 원(16.9%)으로 전년대비 36.4% 증가했으며 연평균 17.5% 증가했다. 감가상각비는 2,183억 원(8.8%)으로 전년대비 10.6%, 연평균 17.2% 증가했다. 순금융비용은 1,536억 원(6.2%)으로 전년대비 1.5% 증가했으며 연평균 11.7% 증가했다. 또한 임차료는 1,006억 원(4.1%)으로 전년대비와 연평균 각각 4.2%, 0.4% 증가한 것으로 조사되었고 조세공과는 713억 원(2.9%)으로 전년대비 3.4% 증가했고 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-65〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액       | 부가 가치액    | 부가 가치율 | 부가가치액 구성 |           |         |         |         |        |
|----------------|-----------|-----------|--------|----------|-----------|---------|---------|---------|--------|
|                |           |           |        | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     | 조세공과   |
| 캐릭터산업          | 5,896,897 | 2,475,517 | 41.98  | 418,221  | 1,513,289 | 153,669 | 218,371 | 100,665 | 71,302 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |           |           |        | 16.9     | 61.1      | 6.2     | 8.8     | 4.1     | 2.9    |
| 매출액 대비 비중(%)   |           |           |        | 7.1      | 25.7      | 2.6     | 3.7     | 1.7     | 1.2    |

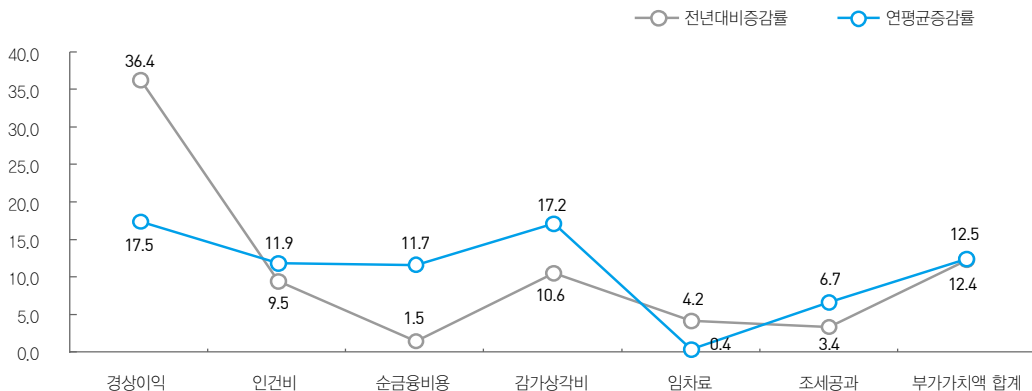
〈표 4-9-66〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |           |         |         |         |        | 부가가치액 합계  |
|------------|----------|----------|-----------|---------|---------|---------|--------|-----------|
|            |          | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     | 조세공과   |           |
| 2008년      |          | 302,847  | 1,209,040 | 123,252 | 158,858 | 99,775  | 62,604 | 1,956,376 |
| 2009년      |          | 306,540  | 1,381,930 | 151,384 | 197,370 | 96,615  | 68,947 | 2,202,786 |
| 2010년      |          | 418,221  | 1,513,289 | 153,669 | 218,371 | 100,665 | 71,302 | 2,475,517 |
| 전년대비증감률(%) |          | 36.4     | 9.5       | 1.5     | 10.6    | 4.2     | 3.4    | 12.4      |
| 연평균증감률(%)  |          | 17.5     | 11.9      | 11.7    | 17.2    | 0.4     | 6.7    | 12.5      |

〈그림 4-9-20〉 캐릭터산업 부가가치액 구성비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 10 지식정보산업

〈표 4-10-1〉 지식정보산업 분류

| 중분류                    | 소분류                             | 분류체계 정의   |
|------------------------|---------------------------------|---|
| e-learning업            | e-learning 기획업                  | 유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체   |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체  |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)   |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체   |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업          | 1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체(인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스제외) |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체                                      |

### 10.1 지식정보산업 전체요약

2010년 지식정보산업의 사업체 수는 2,459개이며, 종사자 수는 4만 8,226명으로 나타났다. 매출액은 6조 2,041억 원이고, 부가가치액은 2조 6,742억 원, 부가가치율은 43.10%로 조사되었다. 수출액은 3억 6,328만 달러이며, 수입액은 44만 달러인 것으로 조사되었다.

지식정보산업은 2005년 1,125개 사업체에서 2010년 2,459개 사업체로 연평균 16.9% 증가했으며, 매출액과 종사자 수의 연평균은 각각 15.3%와 9.0% 증가한 것으로 분석되었다. 지식정보산업은 지속적으로 성장을 하고 있는 산업이며, 특히 사업체 수가 2005년 대비 약 2배 이상 많아진 것으로 나타났으며, 2009년 대비 5.5% 증가했다. 사업체 수의 증가는 양질의 콘텐츠 생산이 많아지는 것을 의미하며, 향후에도 발전가능성이 높음을 시사한 것이다. 그러나 국내 지식정보산업 시장은 한계가 있으므로 국제경쟁력을 갖춘 양질의 콘텐츠가 해외로 진출하여 국내뿐만 아니라 해외에서도 활발한 경쟁을 할 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 생각된다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션산업

부가가치액은 전년대비 19.5% 증가하여 가장 큰 성장을 한 부분으로 나타났다. 지식정보산업 수출액(2005년과 2006년 수출액은 지식정보산업 중 일부(e-learning 및 에듀테인먼트) 사업체만이 응답한 결과이며, 2007년부터 지식정보산업 사업체 전체가 응답한 결과이므로 2007년 이후부터 비교하여야 함.)은 2007년 이후 꾸준히 증가하고 있는 추세인 것으로 나타났다. 종사자 수 또한 2005년 3만 1,327명에서 1만 6,899명 증가한 4만 8,226명으로 연평균 9.0% 증가한 것으로 나타났다. 이러한 증가세는 스마트러닝 시대를 맞이하여 더욱더 커질 것으로 생각된다.

〈표 4-10-2〉 지식정보산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 1,125        | 31,327       | 3,040,869     | 1,206,897       | 39.69        | 34,764        | 360           |
| 2006년      | 1,445        | 34,779       | 3,467,795     | 1,393,658       | 40.19        | 5,016         | 316           |
| 2007년      | 1,687        | 38,192       | 4,297,341     | 1,729,680       | 40.25        | 275,111       | 398           |
| 2008년      | 2,179        | 41,279       | 4,777,330     | 1,964,438       | 41.12        | 339,949       | 415           |
| 2009년      | 2,330        | 44,897       | 5,255,185     | 2,237,658       | 42.58        | 345,693       | 432           |
| 2010년      | 2,459        | 48,226       | 6,204,127     | 2,674,251       | 43.10        | 363,282       | 442           |
| 전년대비증감률(%) | 5.5          | 7.4          | 18.1          | 19.5            | -            | 5.1           | 2.3           |
| 연평균증감률(%)  | 16.9         | 9.0          | 15.3          | 17.2            | -            | 59.9          | 4.2           |

지식정보산업은 1인당 평균 매출액이 1억 2,900만 원이며, 업체당 평균 매출액은 25억 2,300만 원으로 나타났다. e-learning 기획업 1인당 평균 매출액은 1억 800만 원이며, e-learning 인터넷/모바일 서비스업은 1억 700만 원으로 나타났다. e-learning업 업체당 평균 매출액 중 e-learning 인터넷/모바일 서비스업이 22억 9,400만 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 e-learning 기획업이 11억 900만 원인 것으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업의 업체당 평균 매출액은 11억 1,900만 원으로 분석되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업의 업체당 평균 매출액은 92억 4,100만 원이며, 1인당 평균 매출액은 2억 4,800만 원으로 나타났다.

지식정보산업 중에서 업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액이 가장 높은 부분은 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업인 것으로 나타났다.

〈표 4-10-3〉 지식정보산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

|                           | 소분류                             | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|---------------------------|---------------------------------|--------------|---------------|--------------|------------------------|------------------------|
| e-learning업               | e-learning 기획업                  | 373          | 413,522       | 3,812        | 108                    | 1,109                  |
|                           | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 655          | 1,502,331     | 13,982       | 107                    | 2,294                  |
|                           | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 224          | 238,932       | 4,209        | 57                     | 1,067                  |
|                           | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 186          | 153,258       | 1,699        | 90                     | 824                    |
|                           | 소계                              | 1,438        | 2,308,043     | 23,702       | 97                     | 1,605                  |
| 기타 데이터베이스 및<br>온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 682          | 763,255       | 11,887       | 64                     | 1,119                  |
|                           | 소계                              | 682          | 763,255       | 11,887       | 64                     | 1,119                  |
| 포털 및 기타 인터넷<br>정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 339          | 3,132,829     | 12,637       | 248                    | 9,241                  |
|                           | 소계                              | 339          | 3,132,829     | 12,637       | 248                    | 9,241                  |
| 지식정보산업 전체                 |                                 | 2,459        | 6,204,127     | 48,226       | 129                    | 2,523                  |

## 10.2 지식정보산업 매출액 현황

2010년 지식정보산업 매출액은 6조 2,041억 원으로 조사되었고, 전년대비 18.1%, 연평균 14.0% 증가했다.

업종별로 보면 e-learning업 매출액은 2조 3,080억 원으로 전체 매출액 중에서 37.2%를 차지했고, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 매출액은 7,632억 원으로 12.3%를 차지했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 3조 1,328억 원으로 전체 중에서 50.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

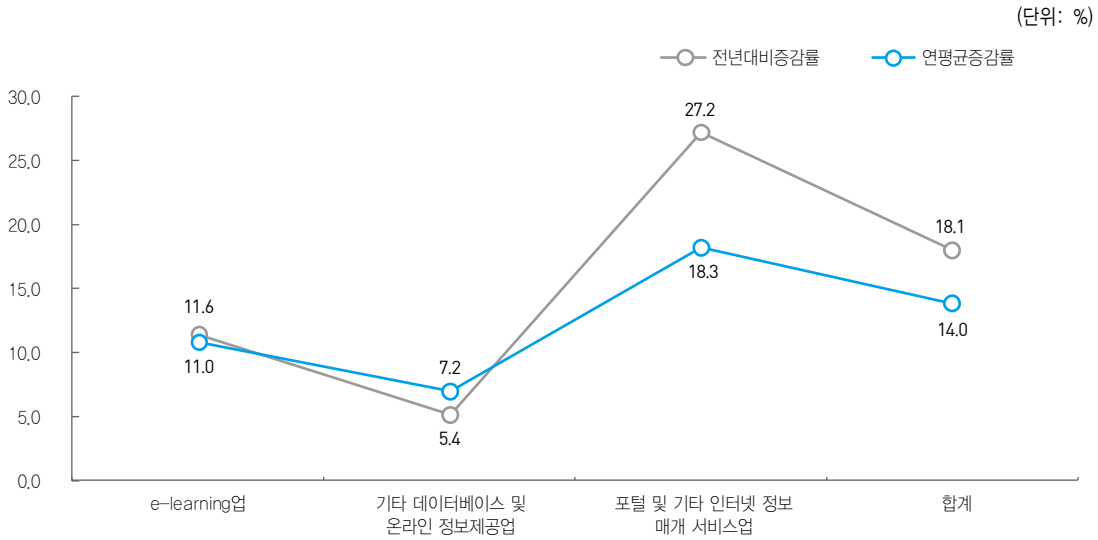
증감률을 보면 e-learning업 매출액은 전년대비 11.6% 증가했고, 연평균 11.0% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 매출액은 전년대비 5.4%, 연평균 7.2% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 전년대비와 연평균이 각각 27.2%, 18.3% 올라 가장 큰 증가폭을 나타내고 있다.

〈표 4-10-4〉 지식정보산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                    | 소분류                             | 매출액       |           |           | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|                        |                                 | 2008년     | 2009년     | 2010년     |        |             |            |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  | 336,589   | 392,571   | 413,522   | 6.7    | 5.3         | 10.8       |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 24.2   | 14.7        | 11.4       |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 190,796   | 224,092   | 238,932   | 3.9    | 6.6         | 11.9       |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 135,773   | 142,862   | 153,258   | 2.5    | 7.3         | 6.2        |
|                        | 소계                              | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 37.2   | 11.6        | 11.0       |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 663,589   | 723,826   | 763,255   | 12.3   | 5.4         | 7.2        |
|                        | 소계                              | 663,589   | 723,826   | 763,255   | 12.3   | 5.4         | 7.2        |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 50.5   | 27.2        | 18.3       |
|                        | 소계                              | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 50.5   | 27.2        | 18.3       |
| 지식정보산업 합계              |                                 | 4,777,330 | 5,255,185 | 6,204,127 | 100.0  | 18.1        | 14.0       |

〈그림 4-10-1〉 지식정보산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.2.1 지식정보산업 e-learning업 매출액 현황

2010년 e-learning업 매출액은 2조 3,080억 원으로 전년대비 11.6% 증가했고 연평균 11.0% 증가했다. 업종별로 매출액을 보면 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 매출액이 1조 5,023억 원으로 나타났으며, e-learning업 매출액 중에서 65.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지했다. e-learning기획업 매출액은 4,135억 원으로, 비중은 17.9%를 차지하여 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 매출액 다음으로 높은 것으로 나타났다. 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) 매출액은 2,389억 원으로 10.4%를 차지했고, 에듀테인먼트 기획 및 제작업 매출액은 1,532억 원으로 6.6%를 차지했다.

증감률을 보면 e-learning기획업은 전년대비 5.3% 증가했고 연평균 10.8% 증가했다. e-learning 인터넷/모바일 서비스업은 전년대비 14.7% 증가했으며 연평균 11.4% 증가하여 비교적 큰 증가폭을 나타냈다. 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)은 전년대비 6.6% 증가했고, 연평균 11.9% 증가했다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 전년대비 7.3%, 연평균 6.2% 증가한 것으로 나타났다.

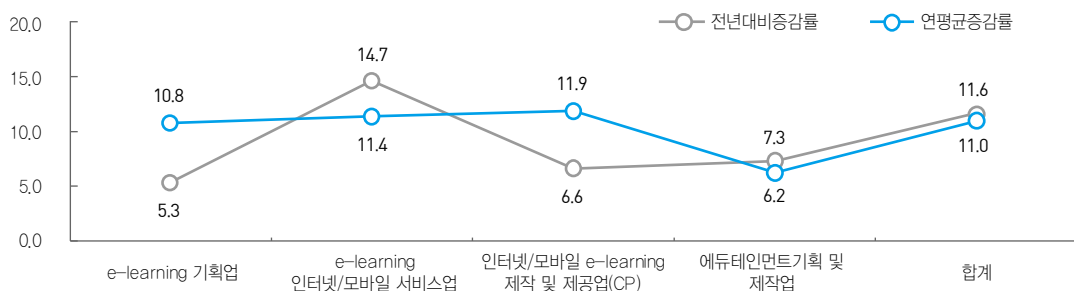
〈표 4-10-5〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류         | 소분류                             | 매출액       |           |           | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
|             |                                 | 2008년     | 2009년     | 2010년     |       |             |            |
| e-learning업 | e-learning 기획업                  | 336,589   | 392,571   | 413,522   | 17.9  | 5.3         | 10.8       |
|             | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 65.1  | 14.7        | 11.4       |
|             | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 190,796   | 224,092   | 238,932   | 10.4  | 6.6         | 11.9       |
|             | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 135,773   | 142,862   | 153,258   | 6.6   | 7.3         | 6.2        |
| 합계          |                                 | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 100.0 | 11.6        | 11.0       |

〈그림 4-10-2〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.2.2 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 매출액 현황

2010년 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 매출액은 7,632억 원으로 전년대비 5.4% 증가했고 연평균 7.2% 증가했다.

연도별 매출액 추이를 살펴보면 2008년 매출액은 6,635억 원에서 2009년에 7,238억 원으로 증가했으며, 2010년에도 7,632억 원으로 소폭 증가했다.

〈표 4-10-6〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                   | 소분류                   | 매출액     |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|-----------------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|                       |                       | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 100.0 | 5.4         | 7.2        |
| 합계                    |                       | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 100.0 | 5.4         | 7.2        |

### 10.2.3 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액 현황

2010년 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 3조 1,328억 원으로 전년대비 27.2% 증가했으며 연평균 18.3% 증가했다.

연도별로 보면 2008년 매출액이 2조 2,395억 원, 2009년에 2조 4,623억 원, 2010년에 3조 1,328억 원으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보이고 있다.

〈표 4-10-7〉 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                             | 소분류                             | 매출액       |           |           | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|---------------------------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
|                                 |                                 | 2008년     | 2009년     | 2010년     |       |                |               |
| 포털 및 기타<br>인터넷 정보<br>매개<br>서비스업 | 포털 및 기타<br>인터넷 정보<br>매개<br>서비스업 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 100.0 | 27.2           | 18.3          |
| 합계                              |                                 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 100.0 | 27.2           | 18.3          |

### 10.2.4 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황

지식정보산업의 사업형태별 매출액 중에서 유통/배급 매출액은 4조 4,364억 원으로 전체 매출액의 71.5%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 1조 6,601억 원으로 26.8%의 비중을 차지했으며, 기타 매출액은 944억 원으로 1.5%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 제작지원 매출액은 130억 원으로 나타났고 비중은 0.2%로 가장 낮은 비중을 차지했다.

〈표 4-10-8〉 지식정보산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                              | 사업형태 | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급     | 기타     | 합계        |
|---------------------------------|------|-----------|--------|------|-----------|--------|-----------|
| e-learning 기획업                  |      | 389,732   | 4,142  | -    | 7,621     | 12,027 | 413,522   |
| e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |      | 116,528   | -      | -    | 1,372,246 | 13,557 | 1,502,331 |
| 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |      | 214,817   | 3,963  | -    | 13,297    | 6,855  | 238,932   |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |      | 134,423   | 3,869  | -    | 6,337     | 8,629  | 153,258   |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |      | 571,138   | 1,067  | -    | 176,623   | 14,427 | 763,255   |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |      | 233,551   | -      | -    | 2860,286  | 38,992 | 3,132,829 |
| 합계                              |      | 1,660,189 | 13,041 | -    | 4,436,410 | 94,487 | 6,204,127 |
| 비중(%)                           |      | 26.8      | 0.2    | -    | 71.5      | 1.5    | 100.0     |

증감률을 보면 유통/배급이 전년대비 23.9% 증가했으며 연평균 17.6% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 창작 및 제작은 전년대비 5.7% 증가했고 연평균 6.1% 증가했다. 제작지원 매출액은 전년대비 증감률과 연평균증감률이 각각 4.3%, 10.6%였으며, 기타는 전년대비 6.4%, 연평균 9.5% 증가한 것으로 나타났다.

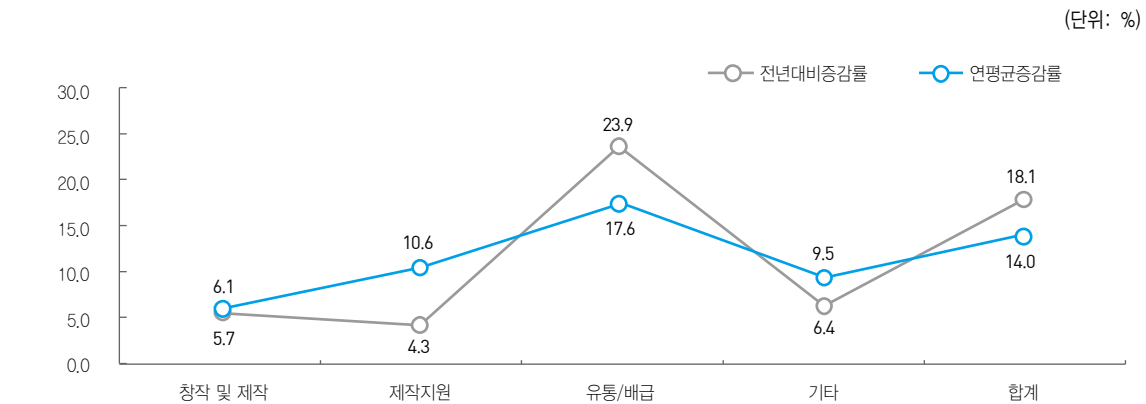


〈표 4-10-9〉 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 사업형태  | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제  | 유통/배급     | 기타     | 합계        |
|------------|-----------|--------|-------|-----------|--------|-----------|
| 2008년      | 1,474,406 | 10,659 | 1,037 | 3,207,475 | 83,753 | 4,777,330 |
| 2009년      | 1,570,852 | 12,498 | 1,268 | 3,581,762 | 88,805 | 5,255,185 |
| 2010년      | 1,660,189 | 13,041 | -     | 4,436,410 | 94,487 | 6,204,127 |
| 전년대비증감률(%) | 5.7       | 4.3    | -     | 23.9      | 6.4    | 18.1      |
| 연평균증감률(%)  | 6.1       | 10.6   | -     | 17.6      | 9.5    | 14.0      |

〈그림 4-10-3〉 지식정보산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.2.5 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 지식정보산업의 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상 매출액이 3조 8,651억 원으로 전체의 62.3%를 차지했다. 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 매출액은 2조 851억 원으로 33.6%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 매출액은 2,074억 원으로 3.3%, 1억 원 미만은 463억 원으로 0.7%의 비중을 차지했다.

〈표 4-10-10〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 매출액 규모                     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|---------------------------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| e-learning 기획업                  | 9,166   | 12,938     | 218,692      | 172,726   | 413,522   |
| e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 14,997  | 89,623     | 713,268      | 684,443   | 1,502,331 |
| 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 8,029   | 22,455     | 208,448      | -         | 238,932   |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 1,822   | 45,838     | 88,046       | 17,552    | 153,258   |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 9,637   | 15,226     | 499,723      | 238,669   | 763,255   |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 2,722   | 21,392     | 356,934      | 2,751,781 | 3,132,829 |
| 합계                              | 46,373  | 207,472    | 2,085,111    | 3,865,171 | 6,204,127 |
| 비중(%)                           | 0.7     | 3.3        | 33.6         | 62.3      | 100.0     |

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠출력산업

증감률을 보면 100억 원 이상은 전년대비 25.2% 증가했으며 연평균 18.0% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비증감률과 연평균증감률이 8.2%로 동일하게 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 5.6%, 연평균 6.5% 증가했다. 1억 원 미만은 전년대비 6.3% 증가했고 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다.

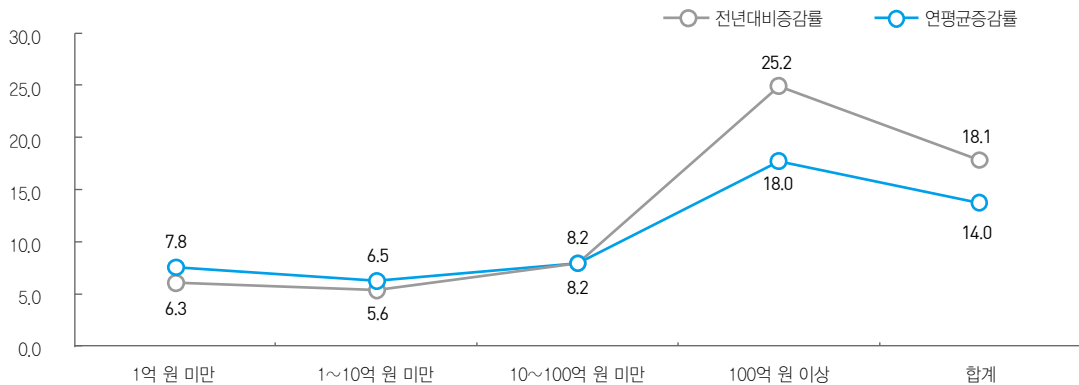
〈표 4-10-11〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년 |            | 39,870  | 182,750    | 1,780,309    | 2,774,401 | 4,777,330 |
| 2009년 |            | 43,607  | 196,487    | 1,927,487    | 3,087,604 | 5,255,185 |
| 2010년 |            | 46,373  | 207,472    | 2,085,111    | 3,865,171 | 6,204,127 |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.3     | 5.6        | 8.2          | 25.2      | 18.1      |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.8     | 6.5        | 8.2          | 18.0      | 14.0      |

〈그림 4-10-4〉 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.2.6 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 지식정보산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면 100인 이상 규모의 매출액이 3조 6,218억 원으로 58.4%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 50인 이상 99인 이하는 1조 1,408억 원으로 18.4%의 비중을 보이고 있으며, 10인 이상 49인 이하는 9,980억 원으로 16.1%, 5인 이상 9인 이하는 3,467억 원으로 5.6%, 1인 이상 4인 이하는 966억 원으로 1.5% 비중을 차지했다.

〈표 4-10-12〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종                              | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|---------------------------------|--------|--------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|
| e-learning 기획업                  |        | 16,885 | 17,657  | 101,222 | 116,328   | 161,430   | 413,522   |
| e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |        | 28,421 | 181,834 | 252,651 | 372,552   | 666,873   | 1,502,331 |
| 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |        | 15,587 | 46,683  | 121,564 | 55,098    | -         | 238,932   |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |        | 12,845 | 43,329  | 68,779  | 28,305    | -         | 153,258   |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |        | 14,452 | 28,329  | 232,438 | 282,565   | 205,471   | 763,255   |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |        | 8,493  | 28,952  | 221,353 | 285,966   | 2,588,065 | 3,132,829 |
| 합계                              |        | 96,683 | 346,784 | 998,007 | 1,140,814 | 3,621,839 | 6,204,127 |
| 비중(%)                           |        | 1.5    | 5.6     | 16.1    | 18.4      | 58.4      | 100.0     |

증감률을 보면 1인 이상 4인 이하는 매출액은 전년대비 13.1% 증가했고 연평균 10.9% 증가했다. 5인 이상 9인 이하는 매출액은 전년대비 9.8%, 연평균 7.0% 증가했고, 10인 이상 49인 이하는 매출액은 전년대비 9.0%, 연평균 9.1% 증가했다. 50인 이상 99인 이하는 전년대비 9.1% 증가했으며 연평균 9.6% 증가했다. 100인 이상은 전년대비 25.2% 증가했으며 연평균 17.8% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보이고 있다.

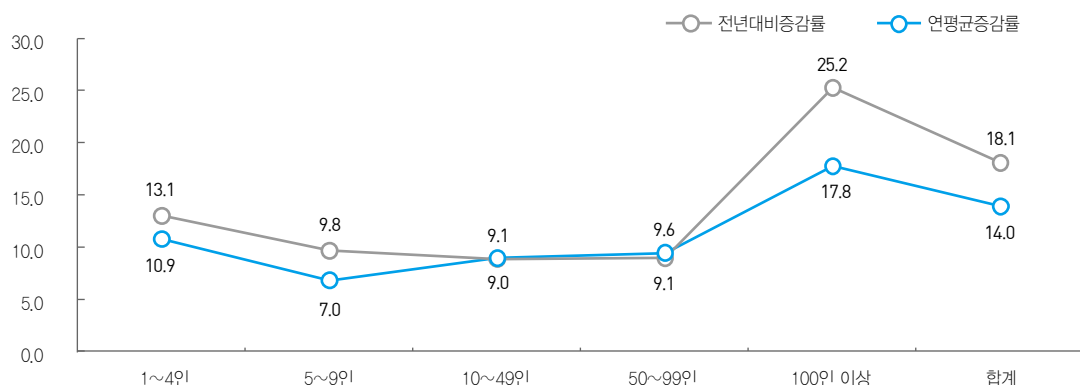
〈표 4-10-13〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|------------|--------|--------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|
| 2008년      |        | 78,604 | 303,101 | 837,763 | 948,933   | 2,608,929 | 4,777,330 |
| 2009년      |        | 85,506 | 315,795 | 915,407 | 1,045,589 | 2,892,888 | 5,255,185 |
| 2010년      |        | 96,683 | 346,784 | 998,007 | 1,140,814 | 3,621,839 | 6,204,127 |
| 전년대비증감률(%) |        | 13.1   | 9.8     | 9.0     | 9.1       | 25.2      | 18.1      |
| 연평균증감률(%)  |        | 10.9   | 7.0     | 9.1     | 9.6       | 17.8      | 14.0      |

〈그림 4-10-5〉 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

## 10.2.7 지식정보산업 지역별 매출액 현황

2010년 지식정보산업의 지역별 매출액을 보면 서울의 매출액은 4조 8,009억 원으로 전체 매출액 중에서 77.4%를 차지하고 있으며, 이는 전년대비 10.4% 증가, 연평균 10.1% 증가한 규모이다. 또한 경기도 매출액은 1조 57억 원으로 16.2%의 비중을 보이고 있고, 부산은 513억 원으로 0.8%의 매우 낮은 비중을 보이고 있다.

6개 도시 매출액은 2,177억 원으로 전체의 3.5%를 차지했으며, 전년대비 6.5%, 연평균 8.7% 증가했다. 9개 도 매출액은 1조 1,855억 원으로 19.1%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 69.1%, 연평균 36.9% 증가했다.

지식정보산업도 다른 콘텐츠산업과 마찬가지로 서울에 매출액이 집중되어있는 현상을 보이고 있다.

〈표 4-10-14〉 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 지역   | 업종   | e-learning업 | 기타 데이터베이스 및<br>온라인정보 제공업 | 포털 및 기타 인터넷 정보<br>매개 서비스업 | 합계        | 비중(%) |
|------|------|-------------|--------------------------|---------------------------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울   | 1,843,323   | 591,892                  | 2,365,692                 | 4,800,907 | 77.4  |
|      | 부산   | 22,526      | 9,052                    | 19,792                    | 51,370    | 0.8   |
|      | 대구   | 17,338      | 7,657                    | 16,523                    | 41,518    | 0.7   |
|      | 인천   | 15,682      | 7,028                    | 16,551                    | 39,261    | 0.6   |
|      | 광주   | 12,432      | 6,188                    | 12,238                    | 30,858    | 0.5   |
|      | 대전   | 18,661      | 5,963                    | 14,387                    | 39,011    | 0.6   |
|      | 울산   | 8,725       | 2,658                    | 4,311                     | 15,694    | 0.3   |
|      | 소계   | 95,364      | 38,546                   | 83,802                    | 217,712   | 3.5   |
| 9개 도 | 경기도  | 276,321     | 96,875                   | 632,587                   | 1,005,783 | 16.2  |
|      | 강원도  | 9,322       | 4,138                    | 5,938                     | 19,398    | 0.3   |
|      | 충청북도 | 16,433      | 4,966                    | 9,023                     | 30,422    | 0.5   |
|      | 충청남도 | 13,527      | 4,873                    | 9,181                     | 27,581    | 0.4   |
|      | 전라북도 | 10,283      | 3,961                    | 5,692                     | 19,936    | 0.3   |
|      | 전라남도 | 8,792       | 4,155                    | 4,923                     | 17,870    | 0.3   |
|      | 경상북도 | 15,328      | 5,833                    | 6,622                     | 27,783    | 0.4   |
|      | 경상남도 | 15,991      | 6,792                    | 7,917                     | 30,700    | 0.5   |
|      | 제주도  | 3,359       | 1,224                    | 1,452                     | 6,035     | 0.1   |
|      | 소계   | 369,356     | 132,817                  | 683,335                   | 1,185,508 | 19.1  |
|      | 합계   | 2,308,043   | 763,255                  | 3,132,829                 | 6,204,127 | 100.0 |

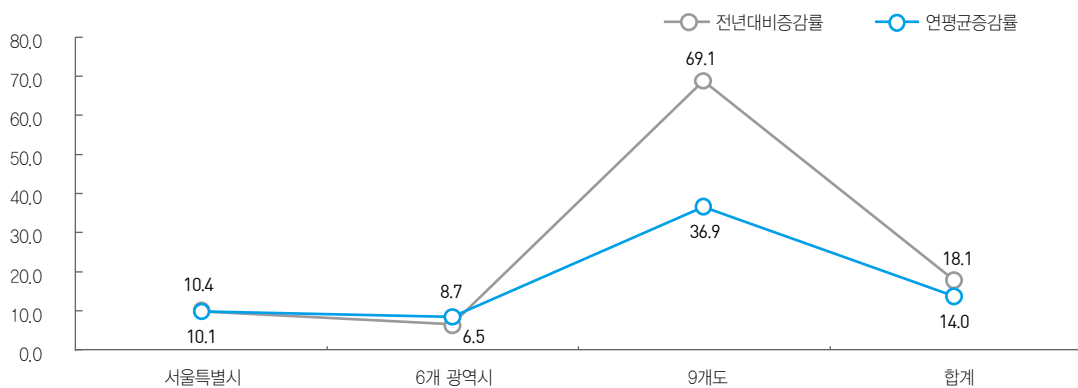
〈표 4-10-15〉 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도        | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울        | 3,960,963 | 4,349,655 | 4,800,907 | 10.4       | 10.1      |
|      | 부산        | 44,005    | 48,900    | 51,370    | 5.1        | 8.0       |
|      | 대구        | 35,343    | 38,816    | 41,518    | 7.0        | 8.4       |
|      | 인천        | 33,929    | 37,333    | 39,261    | 5.2        | 7.6       |
|      | 광주        | 25,411    | 28,486    | 30,858    | 8.3        | 10.2      |
|      | 대전        | 31,956    | 35,730    | 39,011    | 9.2        | 10.5      |
|      | 울산        | 13,525    | 15,244    | 15,694    | 3.0        | 7.7       |
|      | 소계        | 184,169   | 204,509   | 217,712   | 6.5        | 8.7       |
| 9개 도 | 경기도       | 483,160   | 533,966   | 1,005,783 | 88.4       | 44.3      |
|      | 강원도       | 15,364    | 17,869    | 19,398    | 8.6        | 12.4      |
|      | 충청북도      | 23,662    | 26,150    | 30,422    | 16.3       | 13.4      |
|      | 충청남도      | 22,525    | 25,023    | 27,581    | 10.2       | 10.7      |
|      | 전라북도      | 17,022    | 18,917    | 19,936    | 5.4        | 8.2       |
|      | 전라남도      | 15,120    | 17,079    | 17,870    | 4.6        | 8.7       |
|      | 경상북도      | 23,103    | 25,959    | 27,783    | 7.0        | 9.7       |
|      | 경상남도      | 27,006    | 30,283    | 30,700    | 1.4        | 6.6       |
|      | 제주도       | 5,236     | 5,775     | 6,035     | 4.5        | 7.4       |
| 소계   | 632,198   | 701,021   | 1,185,508 | 69.1      | 36.9       |           |
| 합계   | 4,777,330 | 5,255,185 | 6,204,127 | 18.1      | 14.0       |           |

〈그림 4-10-6〉 지식정보산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

## 10.3 지식정보산업 수출입액 현황

2010년 지식정보산업의 수출액은 3억 6,328만 달러이며 전년대비 5.1%, 연평균 3.4% 증가했다. 수입액은 44만 달러로 전년대비 2.3% 증가했고 연평균 3.2% 증가했다.

연도별로 보면 수출액은 2008년에 3억 3,994만 달러에서 2009년에 3억 4,569만 달러로 증가한 후 2010년에는 3억 6,328만 달러로 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 수입액은 2008년에 41만 달러였으며, 2009년에는 43만 달러, 2010년에는 44만 달러로 수출액과 마찬가지로 증가 현상을 보이고 있다.

〈표 4-10-16〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 339,949 | 345,693 | 363,282 | 5.1        | 3.4       |
| 수입액 | 415     | 432     | 442     | 2.3        | 3.2       |

### 10.3.1 지식정보산업 지역별 수출입액 현황

지식정보산업의 수출액이 가장 많은 지역은 동남아시아이며, 수출액은 1억 6,806만 달러로 전체 수출액의 46.3%를 차지했다. 일본 수출액은 1억 4,132만 달러로 38.9%의 비중을 차지했고, 중국은 3,362만 달러로 9.3%의 비중을 보이고 있다. 다른 지역을 보면 북미 지역이 861만 달러(2.4%)이며, 유럽지역이 339만 달러(0.9%), 기타지역이 826만 달러(2.3%)로 나타났다.

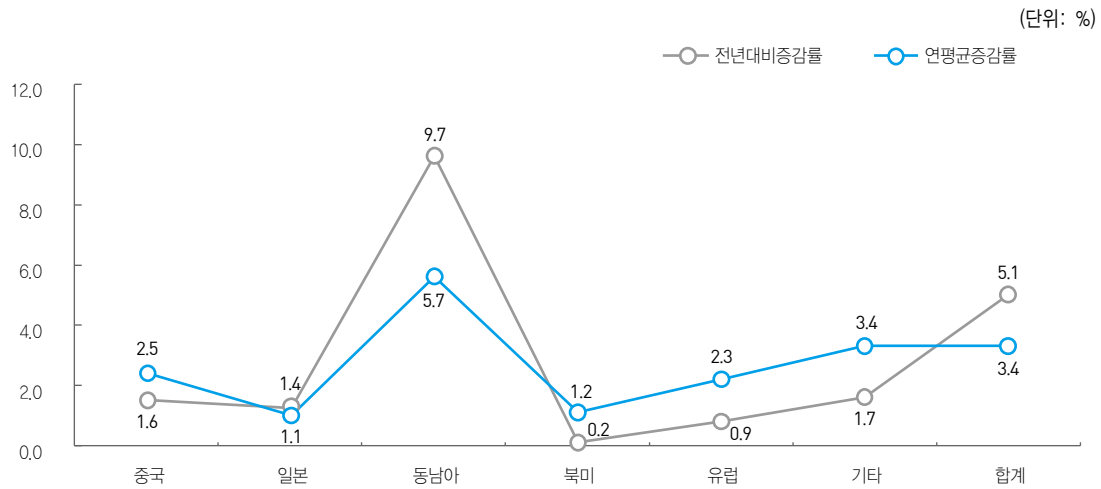
연도별로 보면 동남아 지역의 수출액이 2008년에 1억 5,035만 달러, 2009년에 1억 5,316만 달러, 2010년에 1억 6,806만 달러로 나타나 전년대비 9.7% 증가했고 연평균 5.7% 증가했다. 중국은 전년대비 1.6%, 연평균 2.5% 증가했고, 일본은 전년대비 1.4%, 연평균 1.1% 증가했다. 북미 지역은 전년대비 0.2% 증가했으며 연평균 1.2% 증가했고, 유럽 지역은 전년대비 0.9%, 연평균 2.3% 증가했다. 기타 지역은 전년대비 1.7%, 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-17〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |       |             |            |
|-----|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국  | 32,003  | 33,102  | 33,621  | 9.3   | 1.6         | 2.5        |
| 일본  | 138,218 | 139,338 | 141,322 | 38.9  | 1.4         | 1.1        |
| 동남아 | 150,356 | 153,163 | 168,063 | 46.3  | 9.7         | 5.7        |
| 북미  | 8,400   | 8,596   | 8,611   | 2.4   | 0.2         | 1.2        |
| 유럽  | 3,247   | 3,369   | 3,398   | 0.9   | 0.9         | 2.3        |
| 기타  | 7,725   | 8,125   | 8,267   | 2.3   | 1.7         | 3.4        |
| 합계  | 339,949 | 345,693 | 363,282 | 100.0 | 5.1         | 3.4        |

〈그림 4-10-7〉 지식정보산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



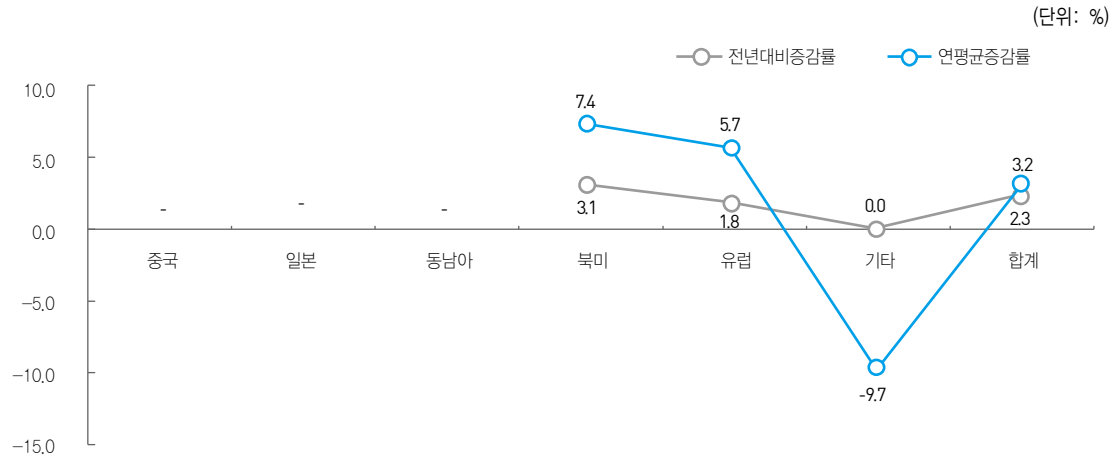
※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

지식정보산업의 수입액 비중이 가장 큰 나라는 북미지역이며, 수입액은 30만 달러로 추정되어 전체 수입액의 약 68.1%를 차지했다. 유럽 지역의 수입액은 5만 달러로 12.9%의 비중을 차지했고, 기타 지역 수입액은 8만 달러로 19.0%의 비중을 차지했다. 그 외 중국, 일본, 동남아 지역에서는 지식정보관련 콘텐츠 수입이 이루어지지 않고 있다.

〈표 4-10-18〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황

| 구분  | 수입액   |       |       |       |            |           |
|-----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|     | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국  | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 일본  | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
| 북미  | 261   | 292   | 301   | 68.1  | 3.1        | 7.4       |
| 유럽  | 51    | 56    | 57    | 12.9  | 1.8        | 5.7       |
| 기타  | 103   | 84    | 84    | 19.0  | 0.0        | ▽9.7      |
| 합계  | 415   | 432   | 442   | 100.0 | 2.3        | 3.2       |

〈그림 4-10-8〉 지식정보산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.3.2 지식정보산업 해외 수출방식

지식정보산업의 해외 수출방식은 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 39.4%로 가장 많았다. 이는 2009년보다 0.2%p 증가한 수치다. 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답은 26.8%로 해외 에이전트 다음으로 높았고, 그 다음으로 해외 유통사 접촉이 20.3%인 것으로 나타났다. 국내 에이전트를 활용한다는 응답은 8.0%, 해외 법인 활용은 3.9%, 온라인 해외 판매는 1.5%, 기타는 0.1%로 조사되었다.

〈표 4-10-19〉 지식정보산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 26.7  | 26.8  | 0.1        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 19.8  | 20.3  | 0.5        |
|       | 온라인 해외 판매     | 1.1   | 1.5   | 0.4        |
|       | 해외 법인 활용      | 3.8   | 3.9   | 0.1        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 8.5   | 8.0   | ▽0.5       |
|       | 해외 에이전트 활용    | 39.2  | 39.4  | 0.2        |
|       | 기타            | 0.9   | 0.1   | ▽0.8       |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | -          |

### 10.3.3 지식정보산업 해외 진출형태

지식정보산업의 해외 진출형태는 LICENSE가 76.8%로 가장 높았다. 기술 서비스는 10.2%로 나타나 두 번째로 높은 비중을 보였으며, 완제품 수출은 7.6%, OEM 수출은 3.6%, 기타는 1.8%로 나타났다.



〈표 4-10-20〉 지식정보산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 8.9   | 7.6   | ▽1.3       |
| LICENSE | 72.2  | 76.8  | 4.6        |
| OEM 수출  | 5.2   | 3.6   | ▽1.6       |
| 기술 서비스  | 11.9  | 10.2  | ▽1.7       |
| 기타      | 1.8   | 1.8   | 0.0        |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | -          |

## 10.4 지식정보산업 종사자 현황

2010년 지식정보산업 종사자 수는 총 4만 8,226명으로 조사되었고, 전년대비 7.4%, 연평균 8.1% 증가했다.

업종별로 보면 e-learning업 종사자 수는 2만 3,702명으로 전체 종사자 중에서 49.1%를 차지했다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 종사자 수는 1만 1,887명으로 전체 중에서 24.6%를 차지했으며, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 종사자 수는 1만 2,637명으로 26.2%를 차지했다.

증감률을 보면 e-learning업 종사자 수는 전년대비 3.0%, 연평균 5.9% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 종사자 수는 전년대비 13.0%, 연평균 13.8% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 종사자 수는 전년대비 11.1% 증가했으며 연평균 7.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-21〉 지식정보산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류                    | 소분류                             | 종사자 수  |        |        | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|---------------------------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
|                        |                                 | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |             |            |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  | 3,129  | 3,625  | 3,812  | 7.9   | 5.2         | 10.4       |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 12,567 | 13,627 | 13,982 | 29.0  | 2.6         | 5.5        |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 3,908  | 4,123  | 4,209  | 8.7   | 2.1         | 3.8        |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 1,534  | 1,631  | 1,699  | 3.5   | 4.2         | 5.2        |
|                        | 소계                              | 21,138 | 23,006 | 23,702 | 49.1  | 3.0         | 5.9        |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 9,173  | 10,516 | 11,887 | 24.6  | 13.0        | 13.8       |
|                        | 소계                              | 9,173  | 10,516 | 11,887 | 24.6  | 13.0        | 13.8       |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 26.2  | 11.1        | 7.3        |
|                        | 소계                              | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 26.2  | 11.1        | 7.3        |
| 지식정보산업 합계              |                                 | 41,279 | 44,897 | 48,226 | 100.0 | 7.4         | 8.1        |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

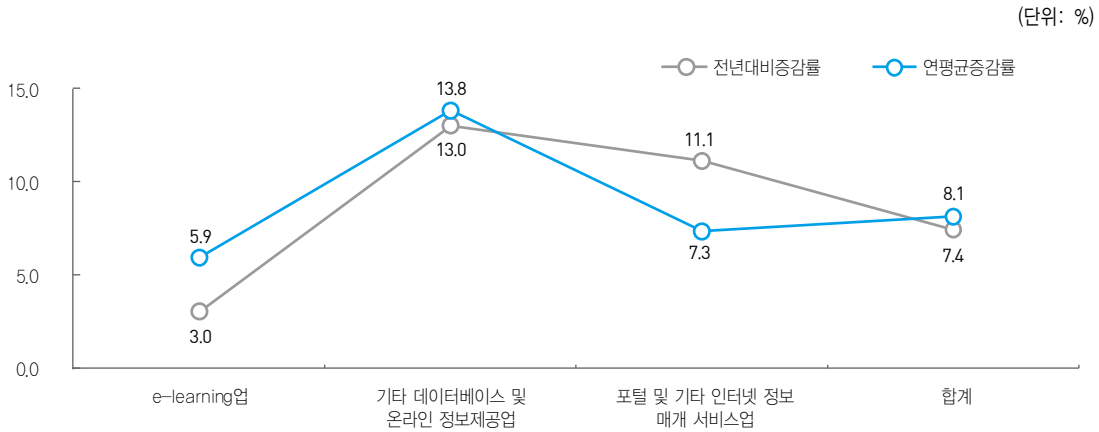
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-10-9〉 지식정보산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 10.4.1 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 지식정보산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 종사자 수가 2만 7,031명으로 전체 종사자 중에서 56.1%를 차지했다. 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 1만 7,828명으로 37.0%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 2,746명으로 5.7%, 1억 원 미만 종사자 수는 621명으로 1.3%의 비중을 차지했다.

〈표 4-10-22〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                              | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|---------------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| e-learning 기획업                  |        | 108     | 155        | 2,637        | 912       | 3,812  |
| e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |        | 153     | 1,011      | 7,193        | 5,625     | 13,982 |
| 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |        | 121     | 366        | 3,722        | -         | 4,209  |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |        | 68      | 713        | 792          | 126       | 1,699  |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |        | 129     | 268        | 7,699        | 3,791     | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |        | 42      | 233        | 4,988        | 7,374     | 12,637 |
| 합계                              |        | 621     | 2,746      | 27,031       | 17,828    | 48,226 |
| 비중(%)                           |        | 1.3     | 5.7        | 56.1         | 37.0      | 100.0  |

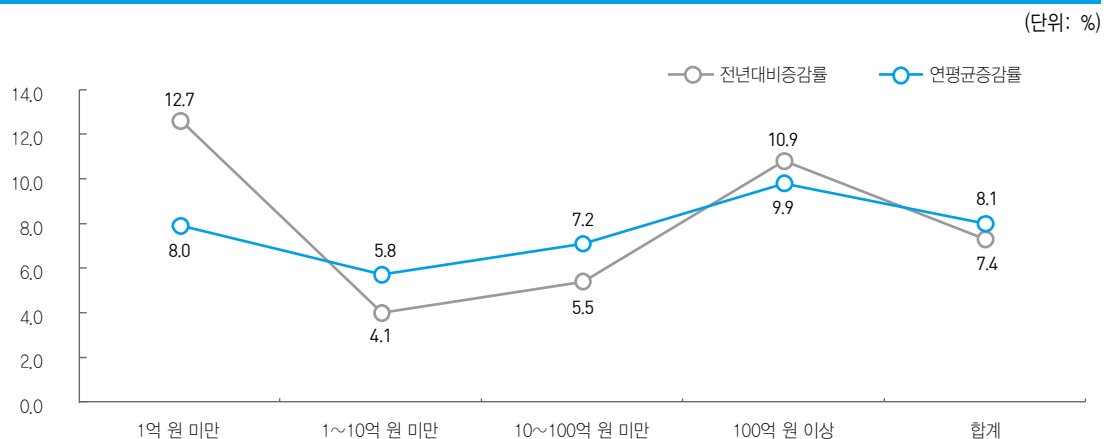
증감률을 보면 1억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 12.7% 증가했고 연평균 8.0% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 4.1%, 연평균 5.8% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 5.5%, 연평균 7.2% 증가했다. 100억 원 이상 규모 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 10.9%, 9.9% 인 것으로 나타났다.

〈표 4-10-23〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년 |            | 532     | 2,451      | 23,542       | 14,754    | 41,279 |
| 2009년 |            | 551     | 2,639      | 25,630       | 16,077    | 44,897 |
| 2010년 |            | 621     | 2,746      | 27,031       | 17,828    | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 12.7    | 4.1        | 5.5          | 10.9      | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 8.0     | 5.8        | 7.2          | 9.9       | 8.1    |

〈그림 4-10-10〉 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 10.4.2 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 지식정보산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 종사자 수가 1만 4,457명으로 전체 종사자 중에서 30.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 100인 이상은 1만 3,925명으로 28.9%의 비중을 보이고 있으며, 50인 이상 99인 이하는 1만 3,399명으로 27.8%, 5인 이상 9인 이하는 4,999명, 1인 이상 4인 이하는 1,446명으로 3.0%로 나타났다.

〈표 4-10-24〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종                             | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|--------------------------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| e-learning 기획업                 |        | 213   | 241   | 968    | 1,169  | 1,221   | 3,812  |
| e-learning 인터넷/모바일 서비스업        |        | 349   | 2,172 | 2,969  | 4,176  | 4,316   | 13,982 |
| 인터넷/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP) |        | 272   | 1,093 | 2,267  | 577    | -       | 4,209  |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업                |        | 191   | 572   | 708    | 228    | -       | 1,699  |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업          |        | 309   | 496   | 4,918  | 4,717  | 1,447   | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업         |        | 112   | 425   | 2,627  | 2,532  | 6,941   | 12,637 |
| 합계                             |        | 1,446 | 4,999 | 14,457 | 13,399 | 13,925  | 48,226 |
| 비중(%)                          |        | 3.0   | 10.4  | 30.0   | 27.8   | 28.9    | 100.0  |

증감률을 보면 1인 이상 4인 이하는 전년대비 5.2%, 연평균 5.3% 증가했다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 2.4%, 연평균 5.1% 증가했고, 10인 이상 49인 이하는 전년대비 6.2%, 연평균 9.2% 증가했다. 50인 이상 99인 이하는 전년대비 8.8% 증가했으며 연평균 9.4% 증가했다. 100인 이상은 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 9.4%, 7.1% 인 것으로 나타났다.

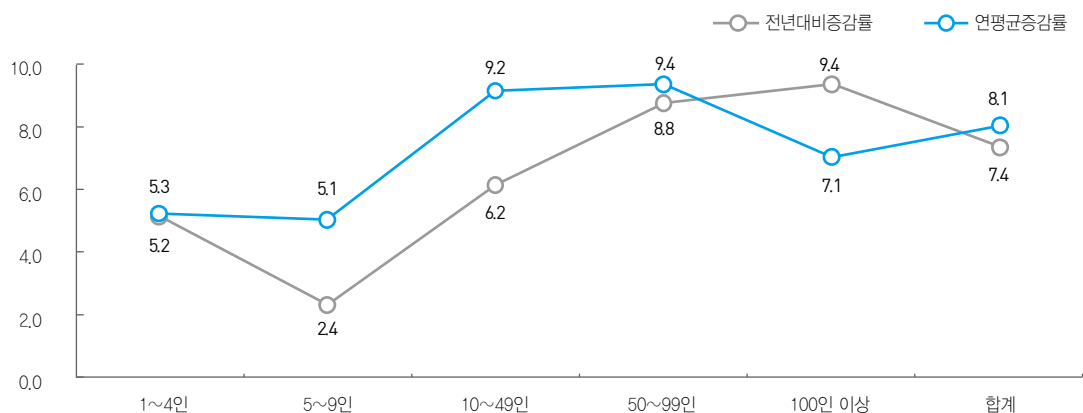
〈표 4-10-25〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년      |        | 1,305 | 4,526 | 12,123 | 11,196 | 12,129  | 41,279 |
| 2009년      |        | 1,375 | 4,881 | 13,608 | 12,310 | 12,723  | 44,897 |
| 2010년      |        | 1,446 | 4,999 | 14,457 | 13,399 | 13,925  | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |        | 5.2   | 2.4   | 6.2    | 8.8    | 9.4     | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |        | 5.3   | 5.1   | 9.2    | 9.4    | 7.1     | 8.1    |

〈그림 4-10-11〉 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.4.3 지식정보산업 지역별 종사자 현황

2010년 지식정보산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 3만 6,164명으로 전체 종사자 중에서 75.0%를 차지하고 있으며, 이는 전년대비 5.6%, 연평균 7.2% 증가한 규모이다.

경기도 종사자 수는 6,877명으로 14.3%의 비중을 보이고 있으며, 부산은 756명으로 1.6%를 차지하고 있다.

6개 시의 종사자 수는 3,106명으로 전체의 6.4%의 비중을 차지했으며, 전년대비 3.7% 증가했고 연평균 5.9% 증가했다. 9개 도 종사자 수는 8,956명으로 18.6%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 17.0%, 연평균 13.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-26〉 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 지역   | 업종     | e-learning업 | 기타 데이터베이스 및<br>온라인 정보제공업 | 포털 및 기타 인터넷<br>정보 매개 서비스업 | 합계     | 비중(%) |
|------|--------|-------------|--------------------------|---------------------------|--------|-------|
| 6개 시 | 서울     | 18,819      | 9,837                    | 7,508                     | 36,164 | 75.0  |
|      | 부산     | 293         | 131                      | 332                       | 756    | 1.6   |
|      | 대구     | 207         | 112                      | 296                       | 615    | 1.3   |
|      | 인천     | 199         | 123                      | 291                       | 613    | 1.3   |
|      | 광주     | 151         | 106                      | 172                       | 429    | 0.9   |
|      | 대전     | 171         | 101                      | 199                       | 471    | 1.0   |
|      | 울산     | 115         | 39                       | 68                        | 222    | 0.5   |
|      | 소계     | 1,136       | 612                      | 1,358                     | 3,106  | 6.4   |
| 9개 도 | 경기도    | 2,698       | 1,021                    | 3,158                     | 6,877  | 14.3  |
|      | 강원도    | 105         | 51                       | 63                        | 219    | 0.5   |
|      | 충청북도   | 163         | 55                       | 102                       | 320    | 0.7   |
|      | 충청남도   | 149         | 50                       | 112                       | 311    | 0.6   |
|      | 전라북도   | 119         | 42                       | 71                        | 232    | 0.5   |
|      | 전라남도   | 108         | 46                       | 63                        | 217    | 0.4   |
|      | 경상북도   | 170         | 69                       | 82                        | 321    | 0.7   |
|      | 경상남도   | 183         | 82                       | 93                        | 358    | 0.7   |
|      | 제주도    | 52          | 22                       | 27                        | 101    | 0.2   |
|      | 소계     | 3,747       | 1,438                    | 3,771                     | 8,956  | 18.6  |
| 합계   | 23,702 | 11,887      | 12,637                   | 48,226                    | 100.0  |       |

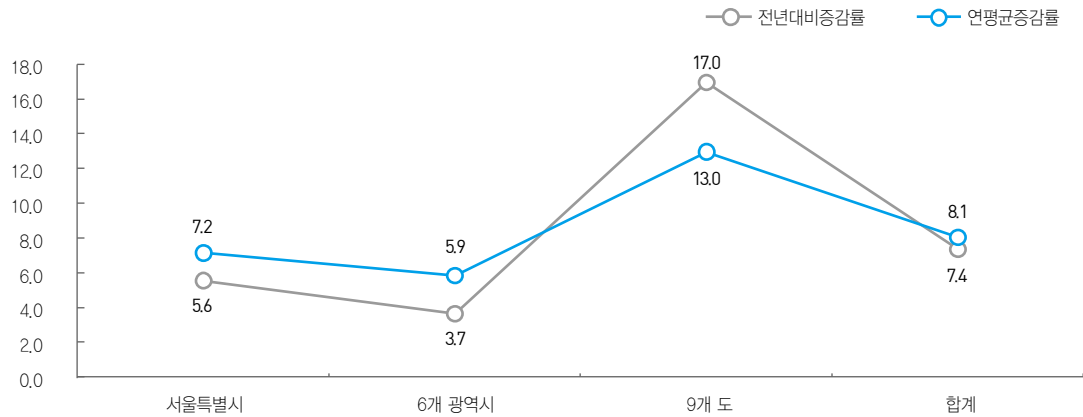
〈표 4-10-27〉 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 서울   |      | 31,493 | 34,249 | 36,164 | 5.6        | 7.2       |
| 6개 시 | 부산   | 681    | 730    | 756    | 3.6        | 5.4       |
|      | 대구   | 548    | 596    | 615    | 3.2        | 5.9       |
|      | 인천   | 532    | 577    | 613    | 6.2        | 7.3       |
|      | 광주   | 385    | 411    | 429    | 4.4        | 5.6       |
|      | 대전   | 425    | 463    | 471    | 1.7        | 5.3       |
|      | 울산   | 197    | 217    | 222    | 2.3        | 6.2       |
|      | 소계   | 2,768  | 2,994  | 3,106  | 3.7        | 5.9       |
| 9개 도 | 경기도  | 5,173  | 5,638  | 6,877  | 22.0       | 15.3      |
|      | 강원도  | 191    | 213    | 219    | 2.8        | 7.1       |
|      | 충청북도 | 273    | 298    | 320    | 7.4        | 8.3       |
|      | 충청남도 | 265    | 296    | 311    | 5.1        | 8.3       |
|      | 전라북도 | 204    | 226    | 232    | 2.7        | 6.6       |
|      | 전라남도 | 197    | 210    | 217    | 3.3        | 5.0       |
|      | 경상북도 | 292    | 319    | 321    | 0.6        | 4.8       |
|      | 경상남도 | 335    | 357    | 358    | 0.3        | 3.4       |
|      | 제주도  | 88     | 97     | 101    | 4.1        | 7.1       |
|      | 소계   | 7,018  | 7,654  | 8,956  | 17.0       | 13.0      |
| 합계   |      | 41,279 | 44,897 | 48,226 | 7.4        | 8.1       |

〈그림 4-10-12〉 지식정보산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 10.4.4 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 지식정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 4만 1,545명으로 전체 종사자의 약 86.1%를 차지하고 있으며, 비정규직은 6,681명으로 13.9%의 비중을 차지하고 있다.

e-learning업은 정규직이 2만 659명(87.2%), 비정규직이 3,043명(12.8%)으로 나타났고, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업은 정규직이 1만 249명(86.2%), 비정규직이 1,638명(13.8%)인 것으로 조사되었다. 또한 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업을 보면 정규직이 1만 637명(84.2%)이며, 비정규직은 2,000명(15.8%)로 나타났다.

〈표 4-10-28〉 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류                    | 소분류                             | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직  |       | 합계     |
|------------------------|---------------------------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
|                        |                                 |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  |      | 3,284  | 86.1  | 528   | 13.9  | 3,812  |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |      | 12,271 | 87.8  | 1,711 | 12.2  | 13,982 |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |      | 3,632  | 86.3  | 577   | 13.7  | 4,209  |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |      | 1,472  | 86.6  | 227   | 13.4  | 1,699  |
|                        | 소계                              |      | 20,659 | 87.2  | 3,043 | 12.8  | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |      | 10,249 | 86.2  | 1,638 | 13.8  | 11,887 |
|                        | 소계                              |      | 10,249 | 86.2  | 1,638 | 13.8  | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |      | 10,637 | 84.2  | 2,000 | 15.8  | 12,637 |
|                        | 소계                              |      | 10,637 | 84.2  | 2,000 | 15.8  | 12,637 |
| 지식정보산업 합계              |                                 |      | 41,545 | 86.1  | 6,681 | 13.9  | 48,226 |

증감률을 보면 정규직은 전년대비 6.9% 증가, 연평균 7.9% 증가했다. 비정규직은 전년대비 10.9%, 연평균 9.0% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 4-10-29〉 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 35,652 | 5,627 | 41,279 |
| 2009년      |      | 38,872 | 6,025 | 44,897 |
| 2010년      |      | 41,545 | 6,681 | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |      | 6.9    | 10.9  | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |      | 7.9    | 9.0   | 8.1    |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

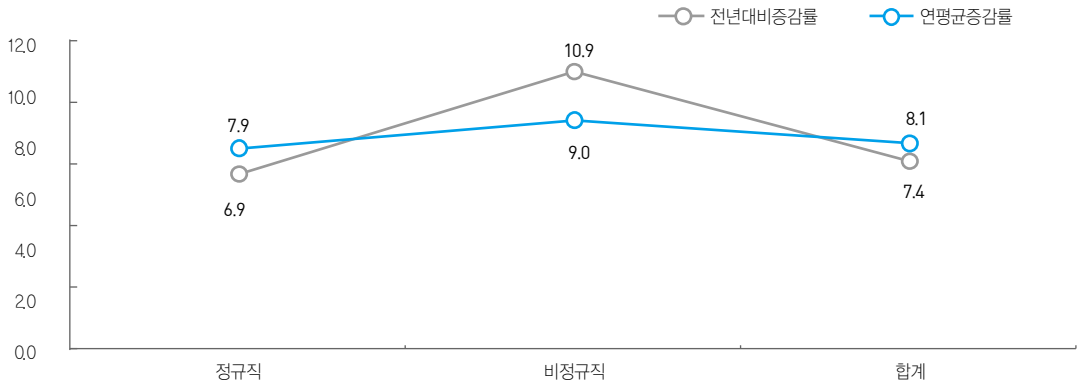
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-10-13〉 지식정보산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.4.5 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 지식산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 2만 1,608명으로 44.8%의 비중을 차지했고, 정규직 여자는 1만 9,937명으로 41.3%로 나타났다. 비정규직은 남자는 3,416명으로 7.1%를 차지했고, 비정규직 여자는 3,265명으로 6.8%의 비중을 차지하고 있다.

업종별로 보면 e-learning업 정규직 남자는 1만 788명, 정규직 여자는 9,871명이었고, 비정규직 남자는 1,577명, 비정규직 여자는 1,466명으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업의 정규직 남자는 5,348명, 정규직 여자는 4,901명이었으며, 비정규직 남자는 826명, 비정규직 여자는 812명으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업의 정규직 남자는 5,472명, 정규직 여자는 5,165명, 비정규직 남자는 1,013명, 비정규직 여자는 987명으로 조사되었다.

〈표 4-10-30〉 지식정보산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류                    | 소분류                             | 고용형태/성 | 정규직    |        | 비정규직   |        | 합계    |        |       |      |        |
|------------------------|---------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------|------|--------|
|                        |                                 |        | 남자     | 여자     | 남자     | 여자     | 남자    | 여자     |       |      |        |
|                        |                                 |        | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |       |      |        |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  |        | 1,738  | 45.6   | 1,546  | 40.6   | 292   | 7.7    | 236   | 6.2  | 3,812  |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |        | 6,219  | 44.5   | 6,052  | 43.3   | 892   | 6.4    | 819   | 5.9  | 13,982 |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |        | 2,003  | 47.6   | 1,629  | 38.7   | 351   | 8.3    | 226   | 5.4  | 4,209  |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |        | 828    | 48.7   | 644    | 37.9   | 42    | 2.5    | 185   | 10.9 | 1,699  |
|                        | 소계                              |        | 10,788 | 45.5   | 9,871  | 41.6   | 1,577 | 6.7    | 1,466 | 6.2  | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업           |        | 5,348  | 45.0   | 4,901  | 41.2   | 826   | 6.9    | 812   | 6.8  | 11,887 |
|                        | 소계                              |        | 5,348  | 45.0   | 4,901  | 41.2   | 826   | 6.9    | 812   | 6.8  | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |        | 5,472  | 43.3   | 5,165  | 40.9   | 1,013 | 8.0    | 987   | 7.8  | 12,637 |
|                        | 소계                              |        | 5,472  | 43.3   | 5,165  | 40.9   | 1,013 | 8.0    | 987   | 7.8  | 12,637 |
| 지식정보산업 합계              |                                 |        | 21,608 | 44.8   | 19,937 | 41.3   | 3,416 | 7.1    | 3,265 | 6.8  | 48,226 |



고용형태별 성별 종사자 증감률을 보면 정규직 남자는 전년대비 6.4% 증가했고 연평균 7.7% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 7.4%, 연평균 8.2% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 8.3%, 연평균 6.9% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 13.8%, 11.2%로 나타났다.

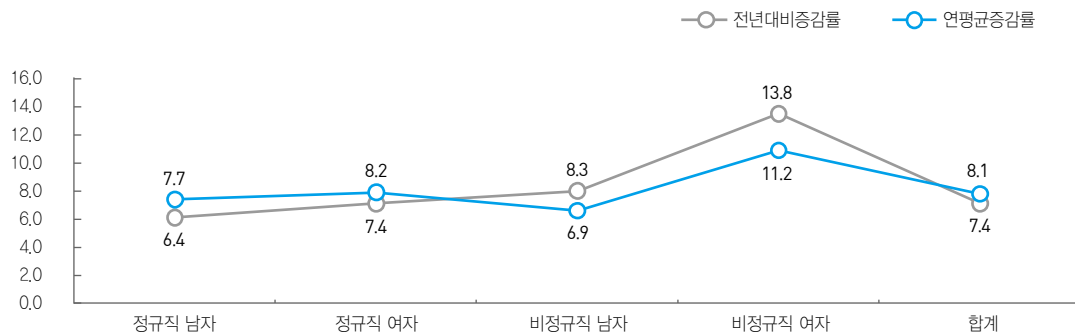
〈표 4-10-31〉 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도별        | 고용형태/성 |        | 종사자 수 |       | 합계     |      |    |
|------------|--------|--------|-------|-------|--------|------|----|
|            |        |        | 정규직   |       |        | 비정규직 |    |
|            | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |        | 남자   | 여자 |
| 2008년      | 18,616 | 17,036 | 2,988 | 2,639 | 41,279 |      |    |
| 2009년      | 20,308 | 18,564 | 3,155 | 2,870 | 44,897 |      |    |
| 2010년      | 21,608 | 19,937 | 3,416 | 3,265 | 48,226 |      |    |
| 전년대비증감률(%) | 6.4    | 7.4    | 8.3   | 13.8  | 7.4    |      |    |
| 연평균증감률(%)  | 7.7    | 8.2    | 6.9   | 11.2  | 8.1    |      |    |

〈그림 4-10-14〉 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.4.6 지식정보산업 성별 종사자 현황

2010년 지식정보산업 성별 종사자 현황을 보면 남자는 2만 5,024명으로 51.9%를 차지했고, 여자는 2만 3,202명으로 48.1%를 차지했다.

e-learning업 남자는 1만 2,365명(52.2%)이며, 여자는 1만 1,337명(47.8%)으로 나타났고, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 남자는 6,174명(51.9%), 여자는 5,713명(48.1%)으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 남자는 6,485명(51.3%), 여자는 6,152명(48.7%)로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-10-32〉 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류                    | 소분류 | 성 | 남자                              |        | 여자     |        | 합계     |        |
|------------------------|-----|---|---------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
|                        |     |   | 종사자 수                           | 비중(%)  | 종사자 수  | 비중(%)  |        |        |
| e-learning업            |     |   | e-learning 기획업                  | 2,030  | 53.3   | 1,782  | 46.7   | 3,812  |
|                        |     |   | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 7,111  | 50.9   | 6,871  | 49.1   | 13,982 |
|                        |     |   | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 2,354  | 55.9   | 1,855  | 44.1   | 4,209  |
|                        |     |   | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 870    | 51.2   | 829    | 48.8   | 1,699  |
|                        |     |   | 소계                              | 12,365 | 52.2   | 11,337 | 47.8   | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  |     |   | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 6,174  | 51.9   | 5,713  | 48.1   | 11,887 |
|                        |     |   | 소계                              | 6,174  | 51.9   | 5,713  | 48.1   | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 |     |   | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 6,485  | 51.3   | 6,152  | 48.7   | 12,637 |
|                        |     |   | 소계                              | 6,485  | 51.3   | 6,152  | 48.7   | 12,637 |
| 지식정보산업 합계              |     |   | 25,024                          | 51.9   | 23,202 | 48.1   | 48,226 |        |

성별 종사자 증감률을 보면 남자는 전년대비 6.7% 증가했으며 연평균 7.6% 증가했다. 여자는 전년대비 8.2% 증가했고 연평균 또한 8.6% 증가한 것으로 나타났다.

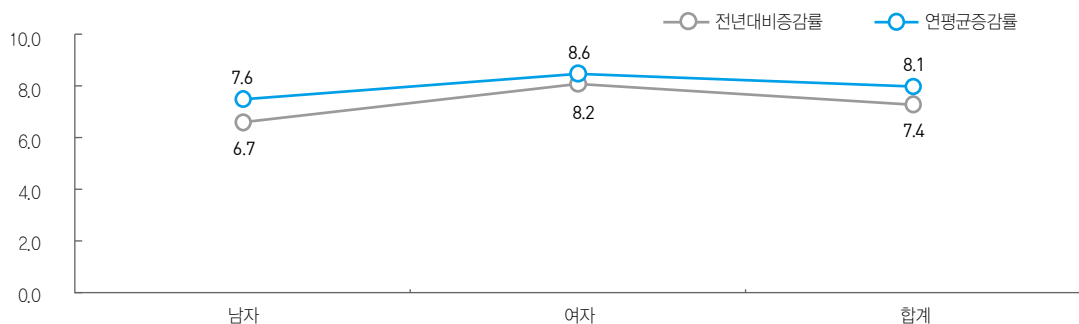
〈표 4-10-33〉 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2008년      |   | 21,604 | 19,675 | 41,279 |
| 2009년      |   | 23,463 | 21,434 | 44,897 |
| 2010년      |   | 25,024 | 23,202 | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |   | 6.7    | 8.2    | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |   | 7.6    | 8.6    | 8.1    |

〈그림 4-10-15〉 지식정보산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 10.4.7 지식정보산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 현황을 보면 제작 종사자 수가 2만 2,113명으로 전체 종사자의 45.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 종사자 수는 1만 1,371명(23.6%)이었으며, 관리 종사자 수는 8,207명(17.0%)으로 조사되었다. 또한 사업기획 종사자 수는 4,298명(8.9%)으로 나타났고, 마케팅/홍보 종사자 수는 1,673명(3.5%), 연구개발 종사자 수는 564명(1.2%)으로 조사되었다.

〈표 4-10-34〉 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류                    | 소분류                             | 직무 | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계     |        |
|------------------------|---------------------------------|----|-------|-------|--------|--------|------|--------|--------|
|                        |                                 |    | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |        | 기타(유통) |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  |    | 748   | 1,153 | 1,446  | 192    | 52   | 221    | 3,812  |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |    | 229   | 2,162 | 4,933  | 415    | 65   | 6,178  | 13,982 |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |    | 105   | 391   | 3,420  | 86     | 15   | 192    | 4,209  |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |    | 192   | 215   | 744    | 129    | 131  | 288    | 1,699  |
|                        | 소계                              |    | 1,274 | 3,921 | 10,543 | 822    | 263  | 6,879  | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업           |    | 1,492 | 1,693 | 7,809  | 395    | 102  | 396    | 11,887 |
|                        | 소계                              |    | 1,492 | 1,693 | 7,809  | 395    | 102  | 396    | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |    | 1,532 | 2,593 | 3,761  | 456    | 199  | 4,096  | 12,637 |
|                        | 소계                              |    | 1,532 | 2,593 | 3,761  | 456    | 199  | 4,096  | 12,637 |
| 지식정보산업 합계              |                                 |    | 4,298 | 8,207 | 22,113 | 1,673  | 564  | 11,371 | 48,226 |
| 지식정보산업 비중(%)           |                                 |    | 8.9   | 17.0  | 45.9   | 3.5    | 1.2  | 23.6   | 100.0  |

직무별 종사자 증감률을 보면 사업기획 종사자 수는 전년대비 7.2% 증가했으며 연평균 6.8% 증가했다. 관리 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가했고 연평균 4.8% 증가했다. 제작 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 7.1%, 8.8%였다. 마케팅/홍보 종사자 수는 전년대비 3.7% 증가했으며 연평균 5.6% 증가했다. 연구개발 종사자 수는 전년대비 2.2%, 연평균 6.1% 증가했고, 기타(유통) 종사자 수는 전년대비 14.0%, 연평균 10.2% 증가했다.

〈표 4-10-35〉 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계     |        |
|------------|----|-------|-------|--------|--------|------|--------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |        | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 3,771 | 7,476 | 18,672 | 1,499  | 501  | 9,360  | 41,279 |
| 2009년      |    | 4,010 | 8,104 | 20,647 | 1,613  | 552  | 9,971  | 44,897 |
| 2010년      |    | 4,298 | 8,207 | 22,113 | 1,673  | 564  | 11,371 | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |    | 7.2   | 1.3   | 7.1    | 3.7    | 2.2  | 14.0   | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |    | 6.8   | 4.8   | 8.8    | 5.6    | 6.1  | 10.2   | 8.1    |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

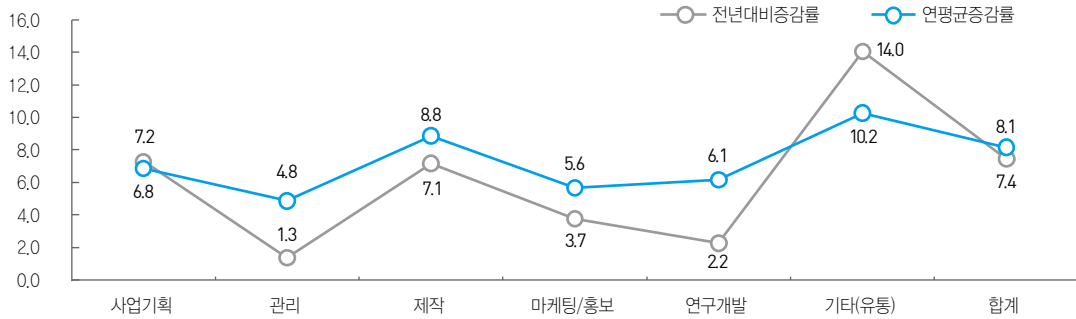
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-10-16〉 지식정보산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 10.4.8 지식정보산업 학력별 종사자 현황

2010년 지식정보산업 학력별 종사자 현황을 보면 대졸 학력 종사자 수가 4만 5,571명으로 94.5%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대졸 종사자 수는 1,340명으로 2.8%를 차지했으며, 대학원 졸업 학력 종사자 수는 820명으로 1.7%, 고졸 이하 학력 종사자 수는 495명으로 1.0%의 가장 낮은 비중을 나타냈다.

〈표 4-10-36〉 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류                    | 소분류                             | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------------------|---------------------------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|                        |                                 |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  |    | 92    | 225   | 3,319  | 176     | 3,812  |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |    | 171   | 445   | 13,281 | 85      | 13,982 |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |    | 72    | 122   | 3,968  | 47      | 4,209  |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |    | 53    | 125   | 1,373  | 148     | 1,699  |
|                        | 소계                              |    | 388   | 917   | 21,941 | 456     | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |    | 45    | 162   | 11,509 | 171     | 11,887 |
|                        | 소계                              |    | 45    | 162   | 11,509 | 171     | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |    | 62    | 261   | 12,121 | 193     | 12,637 |
|                        | 소계                              |    | 62    | 261   | 12,121 | 193     | 12,637 |
| 지식정보산업 합계              |                                 |    | 495   | 1,340 | 45,571 | 820     | 48,226 |
| 지식정보산업 비중(%)           |                                 |    | 1.0   | 2.8   | 94.5   | 1.7     | 100.0  |

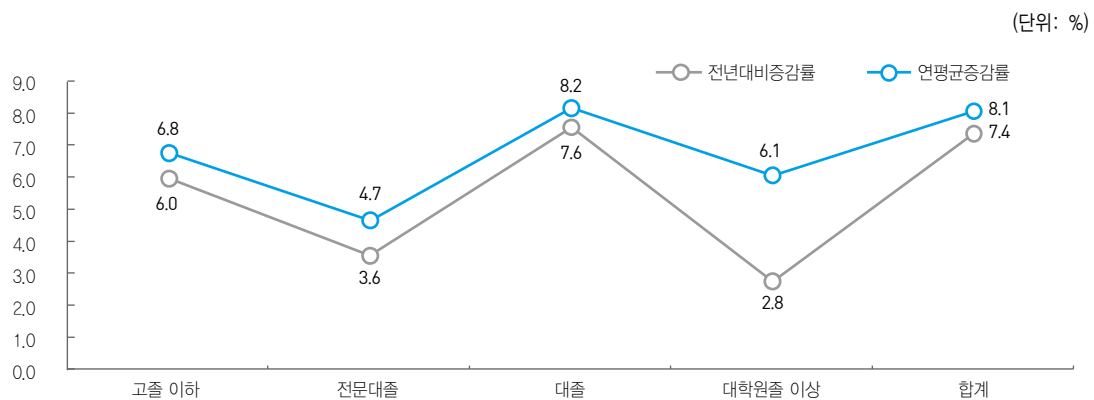
연도별로 보면 고졸 이하 학력 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가했으며 연평균 6.8% 증가했다. 전문대졸 학력 종사자 수는 전년대비 3.6% 증가했고 연평균 4.7% 증가했다. 대졸 학력 종사자 수는 전년대비 7.6% 증가했으며 연평균 8.2% 증가했다. 대학원 졸업 학력 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 2.8%, 6.1%를 나타냈다.

〈표 4-10-37〉 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2008년      |    | 434   | 1,223 | 38,894 | 728     | 41,279 |
| 2009년      |    | 467   | 1,293 | 42,339 | 798     | 44,897 |
| 2010년      |    | 495   | 1,340 | 45,571 | 820     | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |    | 6.0   | 3.6   | 7.6    | 2.8     | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |    | 6.8   | 4.7   | 8.2    | 6.1     | 8.1    |

〈그림 4-10-17〉 지식정보산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 10.4.9 지식정보산업 연령별 종사자 현황

2010년 지식정보산업 연령별 종사자 현황을 보면 30세 이상 34세 이하 종사자 수가 1만 5,130명으로 전체 종사자 중에서 31.4%를 차지했다. 29세 이하 종사자 수는 1만 4,712명으로 30.5%를 차지하고 있으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 1만 2,577명으로 26.1%를 차지했고, 40세 이상 종사자 수는 5,807명으로 12.0%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-10-38〉 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류                    | 소분류                             | 연령 | 종사자 수  |         |         |        | 합계     |
|------------------------|---------------------------------|----|--------|---------|---------|--------|--------|
|                        |                                 |    | 29세 이하 | 30세~34세 | 35세~39세 | 40세 이상 |        |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  |    | 1,042  | 1,092   | 952     | 726    | 3,812  |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         |    | 4,223  | 3,995   | 3,515   | 2,249  | 13,982 |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |    | 1,335  | 1,513   | 996     | 365    | 4,209  |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 |    | 411    | 536     | 490     | 262    | 1,699  |
|                        | 소계                              |    | 7,011  | 7,136   | 5,953   | 3,602  | 23,702 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           |    | 3,608  | 3,869   | 3,222   | 1,188  | 11,887 |
|                        | 소계                              |    | 3,608  | 3,869   | 3,222   | 1,188  | 11,887 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          |    | 4,093  | 4,125   | 3,402   | 1,017  | 12,637 |
|                        | 소계                              |    | 4,093  | 4,125   | 3,402   | 1,017  | 12,637 |
| 지식정보산업 총합계             |                                 |    | 14,712 | 15,130  | 12,577  | 5,807  | 48,226 |
| 지식정보산업 비중(%)           |                                 |    | 30.5   | 31.4    | 26.1    | 12.0   | 100.0  |

연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 전년대비 9.7% 증가했고 연평균 9.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 7.9% 증가했으며 연평균 8.5% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 5.5% 증가했고 연평균 7.0% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 4.9% 증가했으며 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

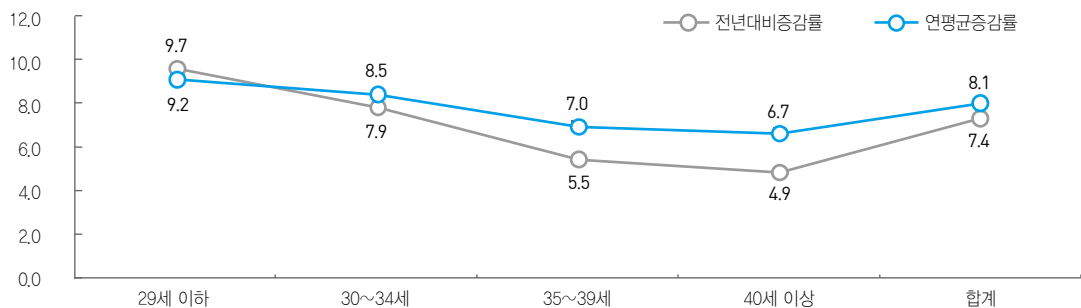
〈표 4-10-39〉 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2008년      |    | 12,335 | 12,847 | 10,994 | 5,103  | 41,279 |
| 2009년      |    | 13,411 | 14,023 | 11,925 | 5,538  | 44,897 |
| 2010년      |    | 14,712 | 15,130 | 12,577 | 5,807  | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |    | 9.7    | 7.9    | 5.5    | 4.9    | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |    | 9.2    | 8.5    | 7.0    | 6.7    | 8.1    |

〈그림 4-10-18〉 지식정보산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 10.5 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

지식정보산업 부가가치액은 2조 6,742억 원으로 전년대비 19.5%, 연평균 16.7% 증가했다. 또한 부가가치액에 따른 부가가치율은 43.1%로 나타났다.

지식정보산업 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 1조 6,652억 원(62.3%)으로 가장 높았으며, 전년대비 23.4% 연평균 18.0% 증가하였다. 경상이익은 6,533억 원(24.4%)으로 전년대비 18.8% 증가했으며 연평균 18.8% 증가했다. 임차료는 1,436억 원(5.4%)으로 전년대비 1.5%, 연평균 6.5% 증가했다. 감가상각비는 1,325억 원(5.0%)으로 전년대비 11.1% 증가했으며 연평균 10.4% 증가했다. 또한 조세공과는 526억 원(2.0%)으로 전년대비 1.7% 증가했고 연평균 9.4% 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 268억 원(1.0%)으로 전년대비 5.5% 증가했고 연평균 1.6% 증가했다.

〈표 4-10-40〉 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액       | 부가가치액     | 부가가치율 | 부가가치액 구성 |           |        |         |         |        |
|----------------|-----------|-----------|-------|----------|-----------|--------|---------|---------|--------|
|                |           |           |       | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료     | 조세공과   |
| 지식정보산업         | 6,204,127 | 2,674,251 | 43.1  | 653,322  | 1,665,239 | 26,855 | 132,568 | 143,629 | 52,638 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |           |           |       | 24.4     | 62.3      | 1.0    | 5.0     | 5.4     | 2.0    |
| 매출액 대비 비중(%)   |           |           |       | 10.5     | 26.8      | 0.4    | 2.1     | 2.3     | 0.8    |

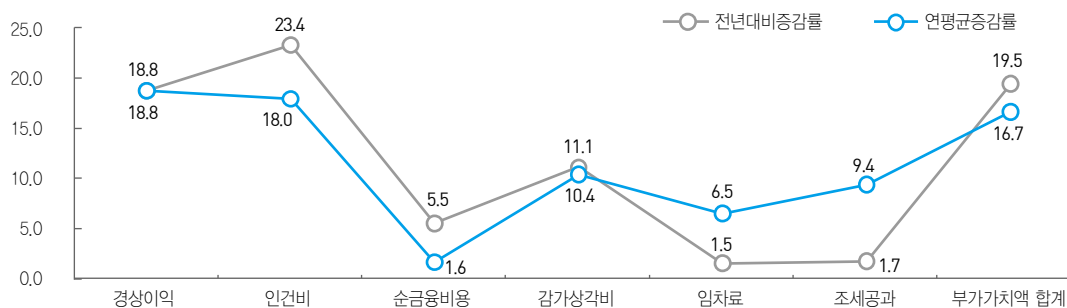
〈표 4-10-41〉 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 |           |        |         |         |        |           | 부가가치액<br>합계 |
|------------|----------|-----------|--------|---------|---------|--------|-----------|-------------|
|            | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료     | 조세공과   |           |             |
| 2008년      | 462,759  | 1,196,286 | 26,029 | 108,675 | 126,726 | 43,963 | 1,964,438 |             |
| 2009년      | 549,725  | 1,349,885 | 25,465 | 119,316 | 141,532 | 51,735 | 2,237,658 |             |
| 2010년      | 653,322  | 1,665,239 | 26,855 | 132,568 | 143,629 | 52,638 | 2,674,251 |             |
| 전년대비증감률(%) | 18.8     | 23.4      | 5.5    | 11.1    | 1.5     | 1.7    | 19.5      |             |
| 연평균증감률(%)  | 18.8     | 18.0      | 1.6    | 10.4    | 6.5     | 9.4    | 16.7      |             |

〈그림 4-10-19〉 지식정보산업 부가가치액 구성비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

## 11

## 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 분류

| 중분류          | 소분류    | 분류체계 정의   |
|--------------|--------|---|
| 콘텐츠솔루션<br>산업 | 저작물    | 각종 디지털콘텐츠를 제작/편집하기 위해 사용되는 솔루션(CG/영상, 게임, LMS, e-learning 등)  |
|              | 콘텐츠보호  | 유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등)   |
|              | 모바일솔루션 | 모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼 등)   |
|              | 과금/결제  | 웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제, PG 등)  |
|              | CMS    | 온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션  |
|              | CDN    | 네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션 |
|              | 기타     | 콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웹에이전트 등 영역 및 서비스   |

## 11.1 콘텐츠솔루션산업 전체요약

2010년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 1,129개이며, 종사자 수는 1만 8,384명으로 나타났다. 매출액은 2조 1,962억 원이며, 부가가치액은 8,725억 원, 부가가치율은 39.73%로 조사되었다. 수출액은 1억 1,648만 달러이며, 수입액은 35만 달러인 것으로 조사되었다.

콘텐츠솔루션산업은 2005년 679개 사업체에서 2010년 1,129개 사업체로 연평균 10.7% 증가했으며, 매출액과 종사자 수는 각각 연평균 11.5%와 8.1% 증가한 것으로 분석되었다. 콘텐츠솔루션산업은 전반적으로 성장을 하고 있는 산업으로 사업체 수가 2005년 대비 약 2배 정도 많아졌다. 이러한 성장은 스마트폰과 태블릿 PC의 등장에 따라 당분간 지속될 것으로 판단된다.

콘텐츠솔루션산업 수출액(2005년에는 일부 사업체만이 응답했으며, 2006년은 응답내용이 없었으며, 2007년부터 콘텐츠솔루션산업 사업체 전체가 응답한 결과이므로 2007년 이후부터 비교하여야 함.)은 2009년 대비 소폭 증가한 것으로 나타났다. 2010년 종사자 수는 2005년 1만 2,430명에서 5,954명 증



가한 1만 8,384명으로 연평균 8.1% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 679          | 12,430       | 1,275,000     | 476,538         | 37.38        | 35,608        | -             |
| 2006년      | 559          | 13,450       | 1,541,700     | 583,269         | 37.83        | -             | -             |
| 2007년      | 572          | 13,414       | 1,679,800     | 642,524         | 38.25        | 112,678       | -             |
| 2008년      | 1,021        | 14,679       | 1,866,100     | 731,698         | 39.21        | 107,746       | -             |
| 2009년      | 1,104        | 15,967       | 2,036,362     | 802,734         | 39.42        | 113,418       | 387           |
| 2010년      | 1,129        | 18,384       | 2,196,232     | 872,553         | 39.73        | 116,487       | 352           |
| 전년대비증감률(%) | 2.3          | 15.1         | 7.9           | 8.7             | -            | 2.7           | ▽9.0          |
| 연평균증감률(%)  | 10.7         | 8.1          | 11.5          | 12.9            | -            | 26.7          | -             |

콘텐츠솔루션산업의 1인당 평균 매출액은 1억 1,900만 원으로 나타났으며 업체당 평균 매출액은 19억 4,500만 원으로 나타났다. 모바일솔루션업의 1인당 평균 매출액은 1억 700만 원, 업체당 평균 매출액은 27억 5,500만 원이었으며, 과금/결제업의 1인당 평균 매출액은 2억 2,600만 원, 업체당 평균 매출액은 51억 2,900만 원으로 나타났고 CMS의 1인당 평균 매출액은 8,500만 원, 업체당 평균 매출액은 10억 2,900만 원, CDN의 1인당 평균 매출액은 2억 1,800만 원, 업체당 평균 매출액은 39억 3,500만 원, 기타의 1인당 평균 매출액은 1억 3,300만 원, 업체당 평균 매출액은 10억 8,500만 원으로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 중에서 업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액이 가장 높은 부분은 과금/결제업인 것으로 나타났으며, 그 다음은 CDN인 것으로 나타났다.

〈표 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

| 중분류         | 소분류    | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(백만 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(백만 원) | 업체당<br>평균매출액<br>(백만 원) |
|-------------|--------|--------------|---------------|--------------|------------------------|------------------------|
| 콘텐츠솔루션산업    | 저작물    | 72           | 296,553       | 3,348        | 89                     | 4,119                  |
|             | 콘텐츠보호  | 63           | 146,218       | 1,825        | 80                     | 2,321                  |
|             | 모바일솔루션 | 192          | 528,911       | 4,937        | 107                    | 2,755                  |
|             | 과금/결제  | 59           | 302,629       | 1,338        | 226                    | 5,129                  |
|             | CMS    | 118          | 121,374       | 1,421        | 85                     | 1,029                  |
|             | CDN    | 43           | 169,225       | 778          | 218                    | 3,935                  |
|             | 기타     | 582          | 631,322       | 4,737        | 133                    | 1,085                  |
| 콘텐츠솔루션산업 전체 |        | 1,129        | 2,196,232     | 18,384       | 119                    | 1,945                  |

## 11.2 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업 매출액은 2조 1,962억 원으로 이는 전년대비 7.9%, 연평균 8.5% 증가한 수치이다.

업종별로 매출액을 살펴보면 저작물 매출액이 2,965억 원으로 전체 매출액에서 13.5%를 차지했다. 콘텐츠보호 매출액은 1,462억 원으로 6.7%의 비중을 차지했으며, 모바일솔루션 매출액은 5,289억 원으로 24.1%의 비중을 차지했다. 과금/결제 매출액은 3,026억 원으로 13.8%의 비중을 보였으며, CMS 매출액은 1,213억 원으로 5.5%를 차지했다. CDN 매출액은 1,692억 원으로 7.7%를 차지했으며, 기타 매출액은 6,313억 원으로 28.7%의 비중을 나타냈다.

증감률을 보면 CDN 매출액이 전년대비 14.7% 증가했고 연평균 25.6% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 저작물 매출액은 전년대비 12.6% 증가했으며 연평균 8.4% 증가했다. 콘텐츠보호 매출액은 전년대비증감률과 연평균증감률이 동일하게 9.6%였고, 모바일 솔루션 매출액은 전년대비 8.4%, 연평균 9.2% 증가했다. 과금/결제 매출액은 전년대비 1.1%, 연평균 3.3% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보이고 있다. 기타 매출액은 전년대비 7.3% 증가했으며 연평균 6.7% 증가했다.

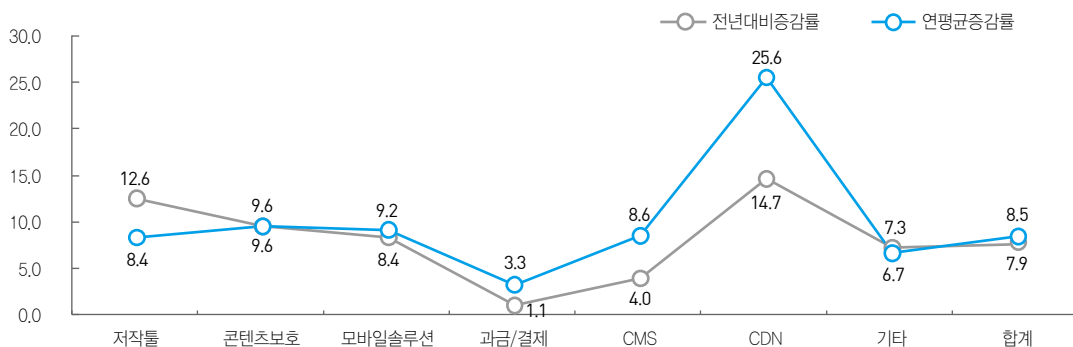
〈표 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류              | 소분류    | 매출액       |           |           | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|--------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
|                  |        | 2008년     | 2009년     | 2010년     |       |             |            |
| 콘텐츠<br>솔루션<br>산업 | 저작물    | 252,300   | 263,253   | 296,553   | 13.5  | 12.6        | 8.4        |
|                  | 콘텐츠보호  | 121,800   | 133,417   | 146,218   | 6.7   | 9.6         | 9.6        |
|                  | 모바일솔루션 | 443,400   | 487,779   | 528,911   | 24.1  | 8.4         | 9.2        |
|                  | 과금/결제  | 283,500   | 299,333   | 302,629   | 13.8  | 1.1         | 3.3        |
|                  | CMS    | 103,000   | 116,739   | 121,374   | 5.5   | 4.0         | 8.6        |
|                  | CDN    | 107,300   | 147,495   | 169,225   | 7.7   | 14.7        | 25.6       |
|                  | 기타     | 554,800   | 588,346   | 631,322   | 28.7  | 7.3         | 6.7        |
| 콘텐츠솔루션산업 합계      |        | 1,866,100 | 2,036,362 | 2,196,232 | 100.0 | 7.9         | 8.5        |

〈그림 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 11.2.1 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 사업형태별 매출액 중에서 창작 및 제작 매출액은 2조 1,225억 원으로 콘텐츠솔루션산업 매출액내에서 96.6%의 비중을 차지하였다. 기타 매출액은 308억 원으로 1.4%의 비중을 차지했으며, 제작지원 매출액과 유통/배급 매출액은 각각 211억 원, 216억 원으로 1.0%의 동일한 비중을 차지하고 있다.

〈표 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종     | 사업형태 | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타     | 합계        |
|--------|------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 저작물    |      | 290,208   | 1,358  | -    | 1,263  | 3,724  | 296,553   |
| 콘텐츠보호  |      | 139,961   | 1,023  | -    | 1,066  | 4,168  | 146,218   |
| 모바일솔루션 |      | 510,472   | 3,387  | -    | 9,367  | 5,685  | 528,911   |
| 과금/결제  |      | 289,925   | 9,452  | -    | -      | 3,252  | 302,629   |
| CMS    |      | 119,255   | 992    | -    | -      | 1,127  | 121,374   |
| CDN    |      | 159,710   | 266    | -    | 8,258  | 991    | 169,225   |
| 기타     |      | 613,036   | 4,628  | -    | 1,722  | 11,936 | 631,322   |
| 합계     |      | 2,122,567 | 21,106 | -    | 21,676 | 30,883 | 2,196,232 |
| 비중(%)  |      | 96.6      | 1.0    | -    | 1.0    | 1.4    | 100.0     |

증감률을 보면 창작 및 제작이 전년대비 7.9% 증가했으며 연평균 8.6% 증가했다. 제작지원은 전년대비 2.0% 증가했고 연평균 5.2% 증가했다. 유통/배급은 전년대비 9.9% 증가했으며 연평균 10.4% 증가했고, 기타는 전년대비 5.8% 증가했으며 연평균 3.6% 증가했다.

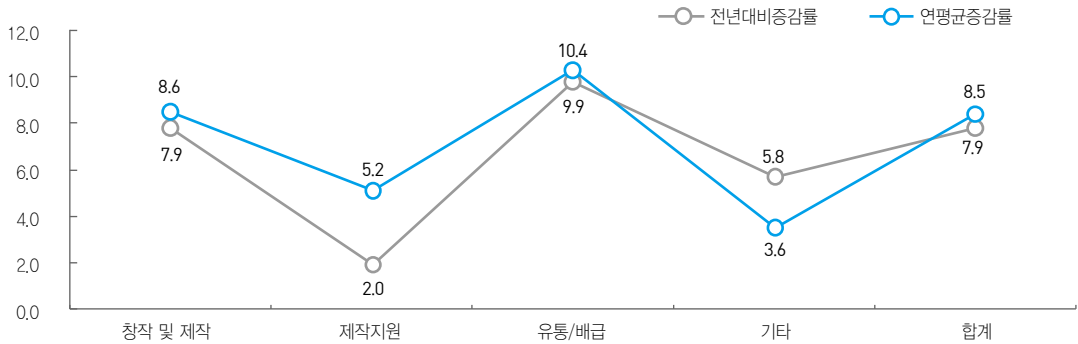
〈표 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분         | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타     | 합계        |
|------------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 2008년      | 1,800,471 | 19,074 | -    | 17,786 | 28,769 | 1,866,100 |
| 2009년      | 1,966,754 | 20,701 | -    | 19,726 | 29,181 | 2,036,362 |
| 2010년      | 2,122,567 | 21,106 | -    | 21,676 | 30,883 | 2,196,232 |
| 전년대비증감률(%) | 7.9       | 2.0    | -    | 9.9    | 5.8    | 7.9       |
| 연평균증감률(%)  | 8.6       | 5.2    | -    | 10.4   | 3.6    | 8.5       |

〈그림 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



### 11.2.2 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 매출액을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 매출액이 1조 862억 원으로 전체 중에서 49.5%를 차지했다. 100억 원 이상 규모의 매출액은 7,944억 원으로 36.2%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 규모의 매출액은 2,615억 원으로 11.9%, 1억 원 미만 규모는 539억 원으로 2.5%의 비중을 차지했다.

〈표 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종     | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|--------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 저작물    |        | 8,426   | 66,292     | 221,835      | -         | 296,553   |
| 콘텐츠보호  |        | 6,591   | 19,583     | 82,338       | 37,706    | 146,218   |
| 모바일솔루션 |        | 7,493   | 33,981     | 239,952      | 247,485   | 528,911   |
| 과금/결제  |        | -       | 3,016      | 113,611      | 186,002   | 302,629   |
| CMS    |        | 7,235   | 22,549     | 49,847       | 41,743    | 121,374   |
| CDN    |        | 4,732   | 32,554     | 36,881       | 95,058    | 169,225   |
| 기타     |        | 19,427  | 83,616     | 341,782      | 186,497   | 631,322   |
| 합계     |        | 53,904  | 261,591    | 1,086,246    | 794,491   | 2,196,232 |
| 비중(%)  |        | 2.5     | 11.9       | 49.5         | 36.2      | 100.0     |

증감률을 보면 1억 원 미만은 전년대비 8.0% 증가했고 연평균 8.3% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 5.4% 증가했으며 연평균 3.0% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 6.8% 증가했으며 연평균 7.9% 증가했다. 100억 원 이상은 전년대비 10.1% 증가했고 연평균 11.3% 증가한 것으로 나타났다.

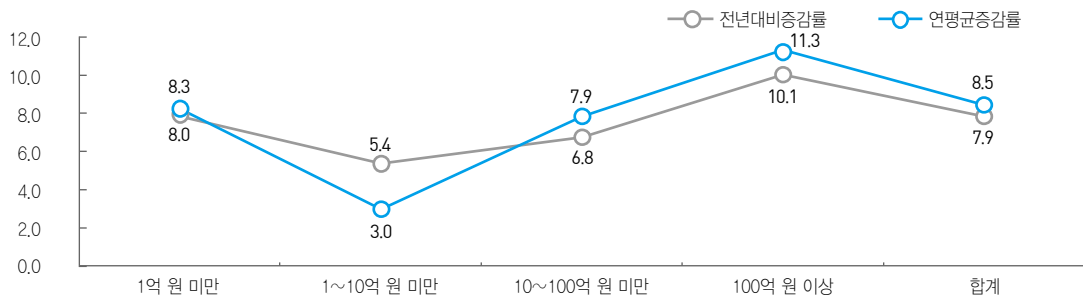
〈표 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년       | 45,929  | 246,555    | 932,717      | 640,899   | 1,866,100 |
| 2009년       | 49,910  | 248,295    | 1,016,711    | 721,446   | 2,036,362 |
| 2010년       | 53,904  | 261,591    | 1,086,246    | 794,491   | 2,196,232 |
| 전년대비증감률(%)  | 8.0     | 5.4        | 6.8          | 10.1      | 7.9       |
| 연평균증감률(%)   | 8.3     | 3.0        | 7.9          | 11.3      | 8.5       |

〈그림 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 11.2.3 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 살펴보면 100인 이상 규모의 매출액이 7,315억 원으로 전체에서 33.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 10인 이상 49인 이하는 6,279억 원으로 28.6%의 비중을 보이고 있으며, 50인 이상 99인 이하는 4,778억 원으로 21.8%, 5인 이상 9인 이하는 2,164억 원으로 9.9%, 1인 이상 4인 이하는 1,424억 원으로 6.5%의 비중을 차지했다.

〈표 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 저작물         | 31,422  | 64,961  | 113,992 | 86,178  | -       | 296,553   |
| 콘텐츠보호       | 20,331  | 17,582  | 53,221  | 29,112  | 25,972  | 146,218   |
| 모바일솔루션      | 19,325  | 32,168  | 143,576 | 108,992 | 224,850 | 528,911   |
| 과금/결제       | -       | 5,323   | 93,097  | -       | 204,209 | 302,629   |
| CMS         | 14,806  | 22,793  | 26,885  | 23,527  | 33,363  | 121,374   |
| CDN         | 11,694  | -       | 40,427  | 46,882  | 70,222  | 169,225   |
| 기타          | 44,871  | 73,582  | 156,772 | 183,128 | 172,969 | 631,322   |
| 합계          | 142,449 | 216,409 | 627,970 | 477,819 | 731,585 | 2,196,232 |
| 비중(%)       | 6.5     | 9.9     | 28.6    | 21.8    | 33.3    | 100.0     |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

증감률을 보면 1인 이상 4인 이하의 매출액은 전년대비 10.3% 증가했고 연평균 10.4% 증가했다. 5인 이상 9인 이하의 매출액은 전년대비 7.4% 증가했으며 연평균 8.3% 증가했다. 10인 이상 49인 이하의 매출액은 전년대비 7.2%, 연평균 8.2% 증가했다. 50인 이상 99인 이하의 매출액은 전년대비 6.6% 증가했으며 연평균 7.8% 증가했다. 100인 이상 매출액은 전년대비증감률과 연평균증감률이 8.9%로 동일하게 증가했다.

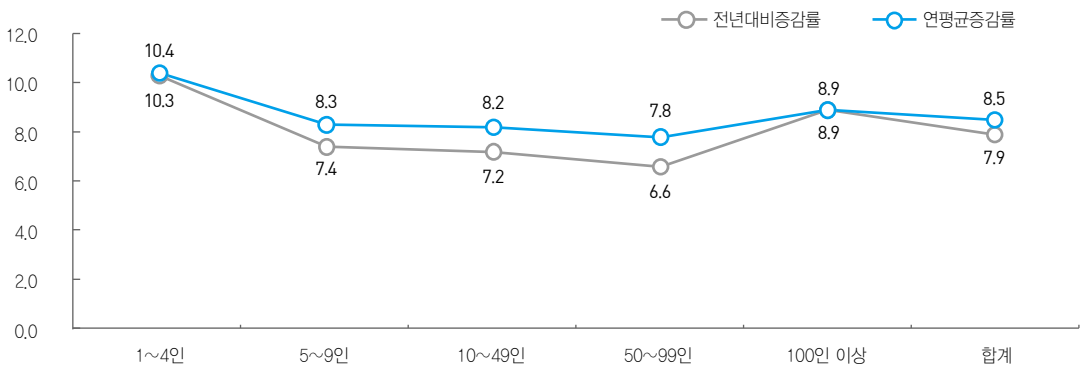
〈표 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------|------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2008년 |            | 116,916 | 184,394 | 536,435 | 411,149 | 617,206 | 1,866,100 |
| 2009년 |            | 129,182 | 201,454 | 585,587 | 448,385 | 671,754 | 2,036,362 |
| 2010년 |            | 142,449 | 216,409 | 627,970 | 477,819 | 731,585 | 2,196,232 |
|       | 전년대비증감률(%) | 10.3    | 7.4     | 7.2     | 6.6     | 8.9     | 7.9       |
|       | 연평균증감률(%)  | 10.4    | 8.3     | 8.2     | 7.8     | 8.9     | 8.5       |

〈그림 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 11.2.4 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액을 보면 서울의 매출액은 1조 6,221억 원으로 전체 중에서 73.9%를 차지하였으며, 이는 전년대비 8.4% 증가, 연평균 8.8% 증가한 수치이다. 또한 경기도 매출액은 2,276억 원으로 10.4%의 비중을 보였으며, 부산 매출액은 467억 원으로 2.1%의 비중을 보였다.

6개 도시 매출액은 1,946억 원으로 전체 지역 중에서 8.9%를 차지했으며, 전년대비 7.4% 증가했고 연평균 8.3% 증가했다. 9개 도 매출액은 3,794억 원으로 17.3%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 5.8% 증가했고 연평균 7.3% 증가했다.

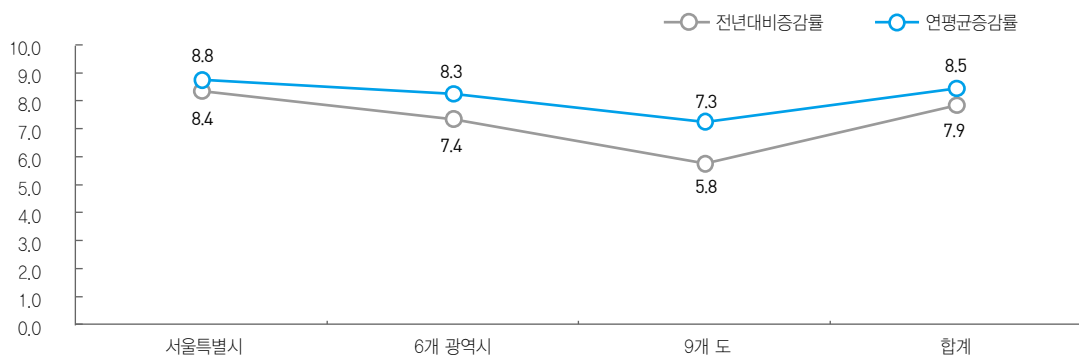
〈표 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중(%)   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |      |
|---------|-----------|-----------|-----------|---------|------------|-----------|------|
| 서울      | 1,370,713 | 1,496,520 | 1,622,117 | 73.9    | 8.4        | 8.8       |      |
| 6개 시    | 부산        | 37,720    | 41,231    | 46,772  | 2.1        | 13.4      | 11.4 |
|         | 대구        | 33,146    | 36,285    | 38,251  | 1.7        | 5.4       | 7.4  |
|         | 인천        | 33,133    | 36,137    | 39,488  | 1.8        | 9.3       | 9.2  |
|         | 광주        | 26,522    | 29,121    | 31,007  | 1.4        | 6.5       | 8.1  |
|         | 대전        | 24,029    | 26,393    | 26,826  | 1.2        | 1.6       | 5.7  |
|         | 울산        | 11,427    | 12,135    | 12,339  | 0.6        | 1.7       | 3.9  |
|         | 소계        | 165,977   | 181,302   | 194,683 | 8.9        | 7.4       | 8.3  |
| 9개 도    | 경기도       | 196,171   | 213,655   | 227,648 | 10.4       | 6.5       | 7.7  |
|         | 강원도       | 17,938    | 19,326    | 19,891  | 0.9        | 2.9       | 5.3  |
|         | 충청북도      | 19,550    | 21,335    | 23,426  | 1.1        | 9.8       | 9.5  |
|         | 충청남도      | 18,024    | 19,662    | 20,691  | 0.9        | 5.2       | 7.1  |
|         | 전라북도      | 16,838    | 18,335    | 19,477  | 0.9        | 6.2       | 7.6  |
|         | 전라남도      | 14,978    | 16,215    | 17,562  | 0.8        | 8.3       | 8.3  |
|         | 경상북도      | 19,525    | 21,285    | 21,354  | 1.0        | 0.3       | 4.6  |
|         | 경상남도      | 21,180    | 23,112    | 23,661  | 1.1        | 2.4       | 5.7  |
|         | 제주도       | 5,206     | 5,615     | 5,722   | 0.3        | 1.9       | 4.8  |
|         | 소계        | 329,410   | 358,540   | 379,432 | 17.3       | 5.8       | 7.3  |
| 합계      | 1,866,100 | 2,036,362 | 2,196,232 | 100.0   | 7.9        | 8.5       |      |

〈그림 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업

- 06 애니메이션산업

- 07 방송산업

- 08 광고산업

- 09 캐릭터산업

- 10 지식정보산업

- 11 콘텐츠솔루션산업

### 11.3 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 1억 1,648만 달러로 전년대비 2.7% 증가했고 연평균 4.0% 증가했다. 수입액은 35만 달러이며, 전년대비 9.0% 감소했다.

연도별로 보면 수출액은 2008년에 1억 774만 달러에서 2009년 1억 1,341만 달러로 증가했으며, 2010년에는 1억 1,648만 달러로 증가했다. 수입액은 2009년에 38만 달러에서 2010년에 35만 달러로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 107,746 | 113,418 | 116,487 | 2.7        | 4.0       |
| 수입액 | -       | 387     | 352     | ▽9.0       | -         |

#### 11.3.1 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출입액 현황

콘텐츠솔루션산업의 수출액이 가장 많은 지역은 일본이며, 수출액은 3,742만 달러로 콘텐츠솔루션산업 수출액의 32.1%를 차지했다. 중국 수출액은 1,733만 달러로 14.9%의 비중을 차지했고, 동남아는 1,659만 달러, 유럽은 1,649만 달러로 14.2%의 동일한 비중을 나타냈다. 북미 지역은 1,537만 달러로 13.2%를 차지했으며, 기타 지역은 1,326만 달러로 11.4%의 비중을 차지했다.

연도별로 보면 일본의 수출액이 2008년에 3,534만 달러, 2009년에 3,633만 달러, 2010년에 3,742만 달러로 나타났으며, 이는 전년대비 3.0% 증가했고 연평균 2.9% 증가한 수치이다. 중국은 전년대비 8.2%, 연평균 4.6% 증가했고, 동남아는 전년대비 2.6%, 연평균 1.7% 증가했다. 북미 지역은 전년대비 0.8%, 연평균 3.6% 증가했고, 유럽 지역은 전년대비 1.1%, 연평균 3.1% 증가했다. 기타 지역은 전년대비 0.5% 감소했으나 연평균 11.5% 증가한 것으로 나타났다.

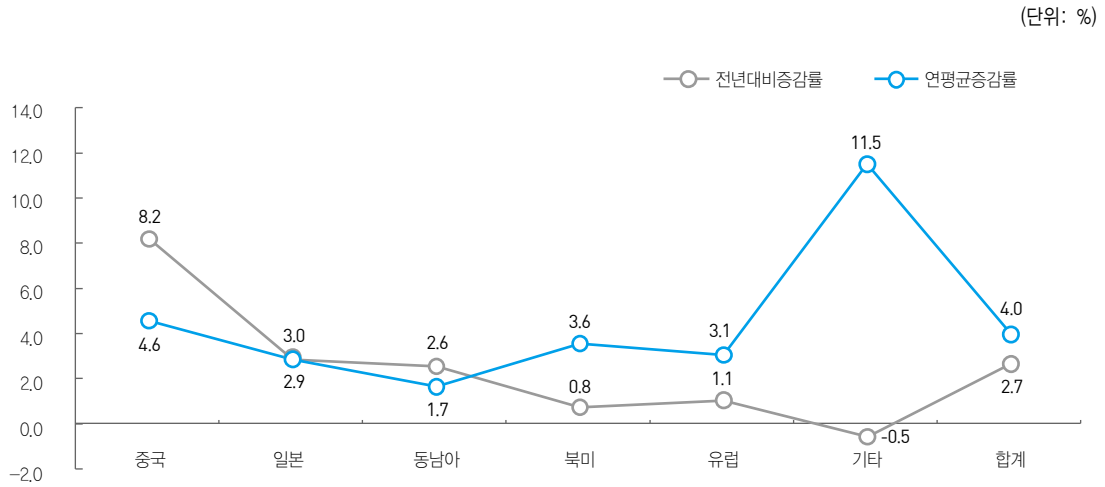
〈표 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |       |             |            |
|-----|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국  | 15,839  | 16,018  | 17,331  | 14.9  | 8.2         | 4.6        |
| 일본  | 35,341  | 36,332  | 37,426  | 32.1  | 3.0         | 2.9        |
| 동남아 | 16,054  | 16,179  | 16,593  | 14.2  | 2.6         | 1.7        |
| 북미  | 14,330  | 15,251  | 15,376  | 13.2  | 0.8         | 3.6        |
| 유럽  | 15,515  | 16,313  | 16,497  | 14.2  | 1.1         | 3.1        |
| 기타  | 10,667  | 13,325  | 13,264  | 11.4  | ▽0.5        | 11.5       |
| 합계  | 107,746 | 113,418 | 116,487 | 100.0 | 2.7         | 4.0        |



〈그림 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면 북미 지역이 35만 달러로 콘텐츠솔루션을 수입하는 유일한 지역인 것으로 나타났다. 2010년 수입액은 2009년 보다 35,000달러(9.0%) 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

| 구분  | 수입액   |       |       |       |             |            |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
|     | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국  | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 일본  | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 북미  | -     | 387   | 352   | 100.0 | ▽9.0        | -          |
| 유럽  | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 기타  | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 합계  | -     | 387   | 352   | 100.0 | ▽9.0        | -          |

### 11.3.2 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식

콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방식으로는 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 36.3%로 가장 많았다. 해외 유통사 접촉은 33.1%로 나타나 해외 에이전트를 활용한다는 응답 다음으로 높았다. 해외 전시회 및 행사참여는 13.8%, 국내 에이전트 활용은 13.1%, 해외 법인 활용은 1.6%, 기타는 1.3%, 온라인 해외 판매는 0.8%로 나타났다. 2009년과 2010년의 해외 수출방식은 거의 유사한 것으로 나타났다.

제4부 콘텐츠산업동태조사 부문별 권역  
표준 품목별 조사 부문별 권역

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출 방법 | 진출 경로 구분      | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 13.6  | 13.8  | 0.2        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 32.8  | 33.1  | 0.3        |
|       | 온라인 해외 판매     | 0.6   | 0.8   | 0.2        |
|       | 해외 법인 활용      | 1.1   | 1.6   | 0.5        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 12.5  | 13.1  | 0.6        |
|       | 해외 에이전트 활용    | 37.4  | 36.3  | ▽1.1       |
|       | 기타            | 2.0   | 1.3   | ▽0.7       |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | -          |

### 11.3.3 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태는 완제품수출이 73.8%로 가장 높았다. LICENSE는 23.7%로 나타나 두 번째로 높은 비중을 보였으며, 기술 서비스는 2.5%로 나타났다. 2010년도 해외 진출형태 중 완제품수출과 LICENSE는 2009년 보다 약간 증가하였으며, 기술 서비스와 기타는 약간 감소하였다.

〈표 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2009년 기준조사 | 2010년 기준조사 | 전년대비증감(%p) |
|---------|------------|------------|------------|
| 완제품수출   | 72.3       | 73.8       | 1.5        |
| LICENSE | 22.5       | 23.7       | 1.2        |
| OEM 수출  | -          | -          | -          |
| 기술 서비스  | 3.6        | 2.5        | ▽1.1       |
| 기타      | 1.6        | -          | ▽1.6       |
| 합계      | 100.0      | 100.0      | 100.0      |

## 11.4 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업 종사자 수는 총 1만 8,384명으로 나타났으며, 이는 전년대비 15.1%, 연평균 11.9% 증가한 수치이다.

업종별로 보면 모바일솔루션 종사자 수가 4,937명으로 콘텐츠솔루션 산업의 26.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 기타 종사자 수는 4,737명으로 전체 중에서 25.8%를 차지했으며, 저작물 종사자 수는 3,348명으로 18.2%를 차지했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 1,825명으로 9.9%를 차지했고, CMS 종사자 수는 1,421명으로 7.7%, 과금/결제 종사자 수는 1,338명으로 7.3%, CDN 종사자 수는 778명으로 4.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

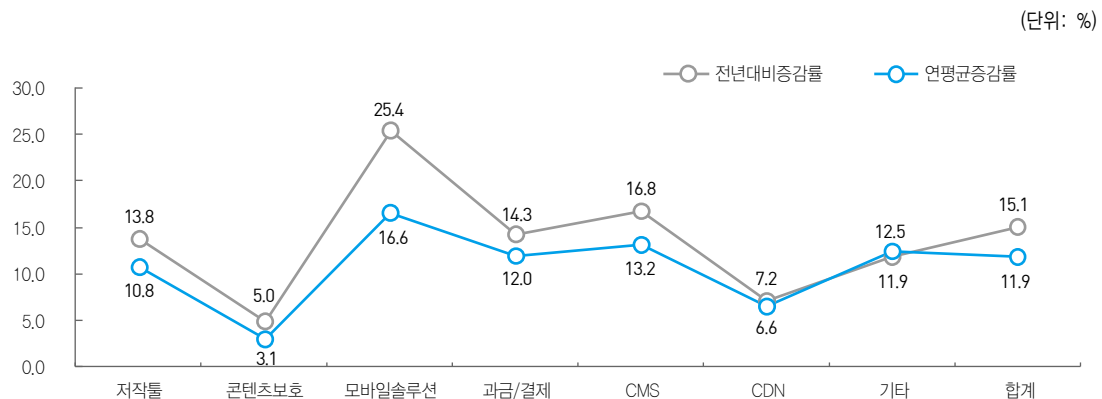
증감률을 보면 저작물 종사자 수는 전년대비 13.8% 증가했으며 연평균 10.8% 증가했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 전년대비 5.0% 증가했고 연평균 3.1% 증가한 것으로 나타났다. 모바일솔루션 종사자 수는 전년대비 25.4%, 연평균 16.6% 증가했으며, 과금/결제 종사자 수는 전년대비 14.3%, 12.0% 증가했다. CMS 종사자 수는 전년대비 16.8% 증가했고 연평균 13.2% 증가했다. CDN종사자 수는 전년대비 7.2% 증가했으며, 연평균 6.6% 증가했다. 또한 기타 종사자 수는 전년대비 11.9%, 연평균 12.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류      | 소분류         | 종사자 수  |        |        | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------|-------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
|          |             | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |             |            |
| 콘텐츠솔루션산업 | 저작물         | 2,725  | 2,943  | 3,348  | 18.2  | 13.8        | 10.8       |
|          | 콘텐츠보호       | 1,716  | 1,738  | 1,825  | 9.9   | 5.0         | 3.1        |
|          | 모바일솔루션      | 3,633  | 3,937  | 4,937  | 26.9  | 25.4        | 16.6       |
|          | 과금/결제       | 1,066  | 1,171  | 1,338  | 7.3   | 14.3        | 12.0       |
|          | CMS         | 1,108  | 1,217  | 1,421  | 7.7   | 16.8        | 13.2       |
|          | CDN         | 685    | 726    | 778    | 4.2   | 7.2         | 6.6        |
|          | 기타          | 3,746  | 4,235  | 4,737  | 25.8  | 11.9        | 12.5       |
|          | 콘텐츠솔루션산업 합계 | 14,679 | 15,967 | 18,384 | 100.0 | 15.1        | 11.9       |

〈그림 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 11.4.1 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 10억 원 이상 100억 원 미만 규모의 종사자 수가 9,408명으로 전체의 51.2%를 차지했다. 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 5,328명으로 29.0%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 종사자 수는 2,995명으로 16.3%, 1억 원 미만 종사자 수는 653명으로 3.6%의 비중을 차지했다.

〈표 4-11-18〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종     | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|--------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 저작물    |        | 112     | 785        | 2,451        | -         | 3,348  |
| 콘텐츠보호  |        | 93      | 182        | 1,279        | 271       | 1,825  |
| 모바일솔루션 |        | 81      | 526        | 2,467        | 1,863     | 4,937  |
| 과금/결제  |        | 67      | 280        | 286          | 705       | 1,338  |
| CMS    |        | 79      | 238        | 421          | 683       | 1,421  |
| CDN    |        | 66      | 252        | 237          | 223       | 778    |
| 기타     |        | 155     | 732        | 2,267        | 1,583     | 4,737  |
| 합계     |        | 653     | 2,995      | 9,408        | 5,328     | 18,384 |
| 비중(%)  |        | 3.6     | 16.3       | 51.2         | 29.0      | 100.0  |

증감률을 보면 1억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 24.1% 증가했고 연평균 15.1% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 22.7% 증가했으며, 연평균 15.9% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 종사자 수는 전년대비 9.8%, 연평균 9.2% 증가했다. 100억 원 이상 규모 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 20.3%, 14.5% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 1억 원 미만인 사업체 종사자 수의 전년대비증감률이 가장 많이 증가한 것으로 나타났으며, 1억 원 이상 10억 원 미만 경우의 연평균증감률이 가장 많이 증가한 것으로 나타났다.

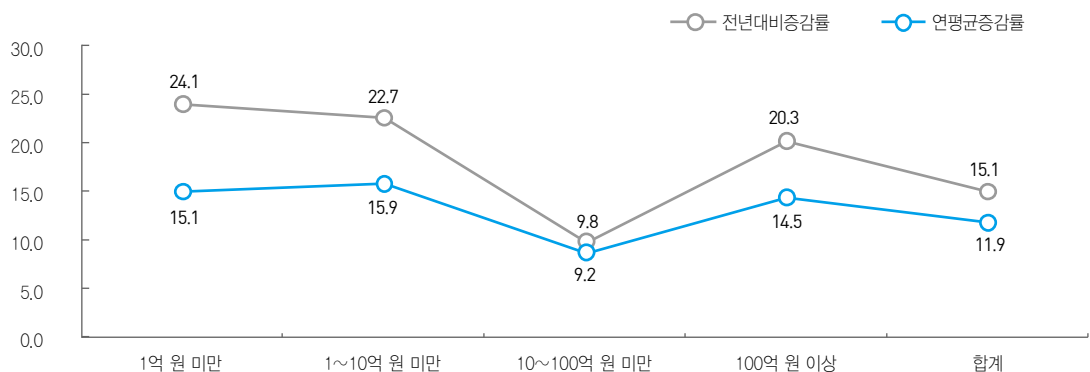
〈표 4-11-19〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년      |        | 493     | 2,231      | 7,890        | 4,065     | 14,679 |
| 2009년      |        | 526     | 2,441      | 8,572        | 4,428     | 15,967 |
| 2010년      |        | 653     | 2,995      | 9,408        | 5,328     | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |        | 24.1    | 22.7       | 9.8          | 20.3      | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |        | 15.1    | 15.9       | 9.2          | 14.5      | 11.9   |

〈그림 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 11.4.2 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 10인 이상 49인 이하 규모의 종사자 수가 5,426명으로 전체의 29.5%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 100인 이상은 5,049명으로 27.5%의 비중을 보이고 있으며, 50인 이상 99인 이하는 4,150명으로 22.6%, 5인 이상 9인 이하는 2,656명으로 14.4% 1인 이상 4인 이하는 1,103명으로 6.0%의 비중을 차지했다.

〈표 4-11-20〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 업종     | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|--------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 저작물    |        | 283   | 1,165 | 1,267  | 633    | -       | 3,348  |
| 콘텐츠보호  |        | 122   | 327   | 299    | 816    | 261     | 1,825  |
| 모바일솔루션 |        | 281   | 297   | 1,311  | 862    | 2,186   | 4,937  |
| 과금/결제  |        | -     | 43    | 712    | -      | 583     | 1,338  |
| CMS    |        | 131   | 266   | 202    | 195    | 627     | 1,421  |
| CDN    |        | 119   | -     | 242    | 166    | 251     | 778    |
| 기타     |        | 167   | 558   | 1,393  | 1,478  | 1,141   | 4,737  |
| 합계     |        | 1,103 | 2,656 | 5,426  | 4,150  | 5,049   | 18,384 |
| 비중(%)  |        | 6.0   | 14.4  | 29.5   | 22.6   | 27.5    | 100.0  |

증감률을 보면 1인 이상 4인 이하는 전년대비 13.5% 증가했고 연평균 9.0% 증가했다. 5인 이상 9인 이하는 전년대비 11.0% 증가했으며 연평균 9.9% 증가했고, 10인 이상 49인 이하는 전년대비 23.2%, 연평균 14.2% 증가했다. 50인 이상 99인 이하는 전년대비 10.3% 증가했으며 연평균 8.0% 증가했다. 100인 이상은 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 13.9%, 14.8% 인 것으로 나타났다.

〈표 4-11-21〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2007년      |        | 929   | 2,201 | 4,163  | 3,555  | 3,831   | 14,679 |
| 2008년      |        | 972   | 2,393 | 4,404  | 3,764  | 4,434   | 15,967 |
| 2009년      |        | 1,103 | 2,656 | 5,426  | 4,150  | 5,049   | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |        | 13.5  | 11.0  | 23.2   | 10.3   | 13.9    | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |        | 9.0   | 9.9   | 14.2   | 8.0    | 14.8    | 11.9   |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

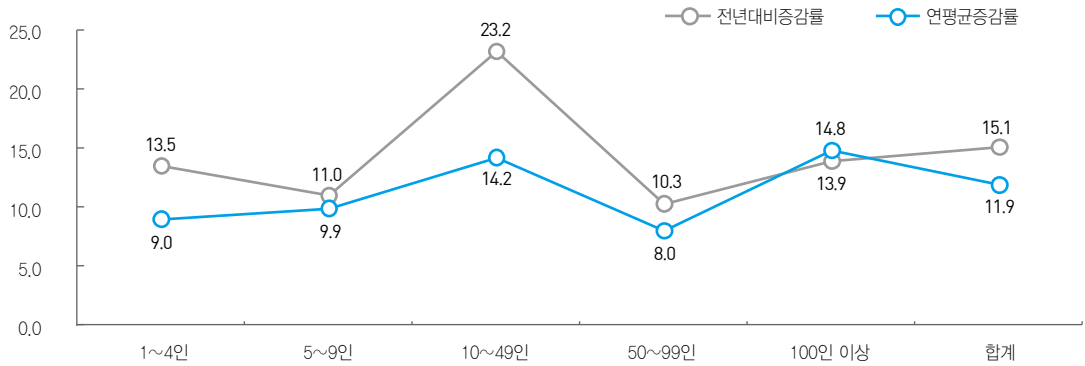
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 11.4.3 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황

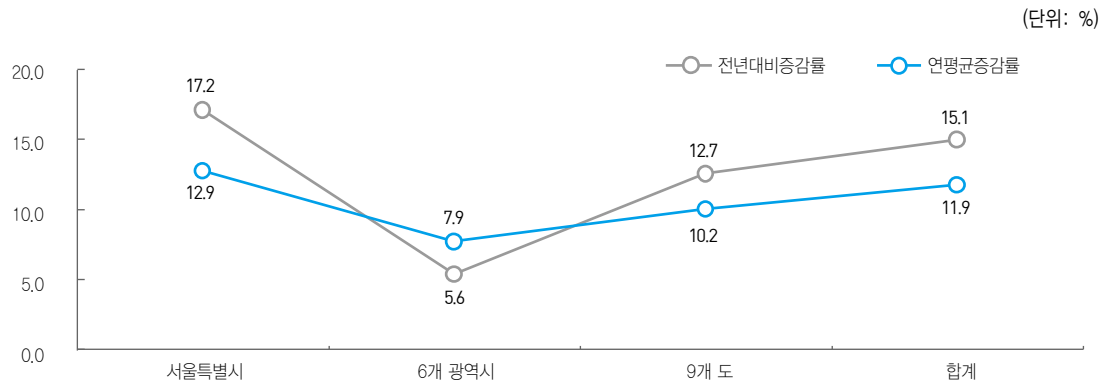
2010년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 1만 3,271명으로 전체 콘텐츠솔루션산업 종사자의 72.2%의 비중을 차지하고 있으며, 이는 전년대비 17.2%, 연평균 12.9% 증가한 규모이다. 경기도의 종사자 수는 2,197명으로 12.0%의 비중을 보이고 있으며, 부산은 396명으로 2.2%를 차지하고 있다. 6개 도시의 종사자 수는 1,688명으로 전체의 9.2%의 비중을 차지했으며, 전년대비 5.6% 증가했고 연평균 7.9% 증가했다. 9개 도의 종사자 수는 3,425명으로 18.6%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 12.7%, 연평균 10.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-22〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울   | 10,407 | 11,328 | 13,271 | 72.2  | 17.2       | 12.9      |
|      | 부산   | 318    | 362    | 396    | 2.2   | 9.4        | 11.6      |
|      | 대구   | 325    | 355    | 362    | 2.0   | 2.0        | 5.5       |
|      | 인천   | 292    | 316    | 338    | 1.8   | 7.0        | 7.6       |
|      | 광주   | 215    | 237    | 242    | 1.3   | 2.1        | 6.1       |
|      | 대전   | 181    | 198    | 208    | 1.1   | 5.1        | 7.2       |
|      | 울산   | 119    | 131    | 142    | 0.8   | 8.4        | 9.2       |
|      | 소계   | 1,450  | 1,599  | 1,688  | 9.2   | 5.6        | 7.9       |
| 9개 도 | 경기도  | 1,727  | 1,863  | 2,197  | 12.0  | 17.9       | 12.8      |
|      | 강원도  | 134    | 145    | 159    | 0.9   | 9.7        | 8.9       |
|      | 충청북도 | 148    | 161    | 172    | 0.9   | 6.8        | 7.8       |
|      | 충청남도 | 179    | 182    | 188    | 1.0   | 3.3        | 2.5       |
|      | 전라북도 | 161    | 175    | 183    | 1.0   | 4.6        | 6.6       |
|      | 전라남도 | 153    | 166    | 171    | 0.9   | 3.0        | 5.7       |
|      | 경상북도 | 168    | 183    | 185    | 1.0   | 1.1        | 4.9       |
|      | 경상남도 | 105    | 114    | 117    | 0.6   | 2.6        | 5.6       |
|      | 제주도  | 47     | 51     | 53     | 0.3   | 3.9        | 6.2       |
|      | 소계   | 2,822  | 3,040  | 3,425  | 18.6  | 12.7       | 10.2      |
|      | 합계   | 14,679 | 15,967 | 18,384 | 100.0 | 15.1       | 11.9      |

<그림 4-11-10> 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

### 11.4.4 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면 정규직은 1만 6,732명이며, 전체 종사자의 91.0%를 차지하고 있으며, 비정규직은 1,652명으로 9.0%의 비중을 차지하고 있다.

저작물의 정규직은 3,145명(93.9%)이며, 비정규직은 203명(6.1%)으로 나타났고, 콘텐츠보호 정규직은 1,555명(85.2%), 비정규직은 270명(14.8%)인 것으로 조사되었다. 또한 모바일솔루션 정규직은 4,442명(90.0%)이며, 비정규직은 495명(10.0%)로 나타났다. 과금/결제 정규직은 1,201명(89.8%)이며, 비정규직은 137명(10.2%)으로 조사되었으며, CMS 정규직은 1,296명(91.2%), 비정규직은 125명(8.8%)으로 나타났다. CDN 정규직은 711명(91.4%), 비정규직은 67명(8.6%)이었으며, 기타 정규직은 4,382명(92.5%), 비정규직은 355명(7.5%)으로 조사되었다.

<표 4-11-23> 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

| 중분류          | 소분류    | 고용형태 | 정규직    |       | 비정규직  |       | 합계     |
|--------------|--------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
|              |        |      | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 콘텐츠<br>솔루션산업 | 저작물    |      | 3,145  | 93.9  | 203   | 6.1   | 3,348  |
|              | 콘텐츠보호  |      | 1,555  | 85.2  | 270   | 14.8  | 1,825  |
|              | 모바일솔루션 |      | 4,442  | 90.0  | 495   | 10.0  | 4,937  |
|              | 과금/결제  |      | 1,201  | 89.8  | 137   | 10.2  | 1,338  |
|              | CMS    |      | 1,296  | 91.2  | 125   | 8.8   | 1,421  |
|              | CDN    |      | 711    | 91.4  | 67    | 8.6   | 778    |
|              | 기타     |      | 4,382  | 92.5  | 355   | 7.5   | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계  |        |      | 16,732 | 91.0  | 1,652 | 9.0   | 18,384 |

연도별로 종사자 수의 증감을 살펴보면 비정규직이 연평균 18.9% 증가하였고, 2010년에는 전년대비 23.4% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업은 정규직이 91%, 비정규직이 9.0%으로 고용이 불안정한 것으로 보이는 가운데 점차 비정규직이 더 증가하는 것은 문제가 있다고 볼 수 있다. 고용의 안정

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

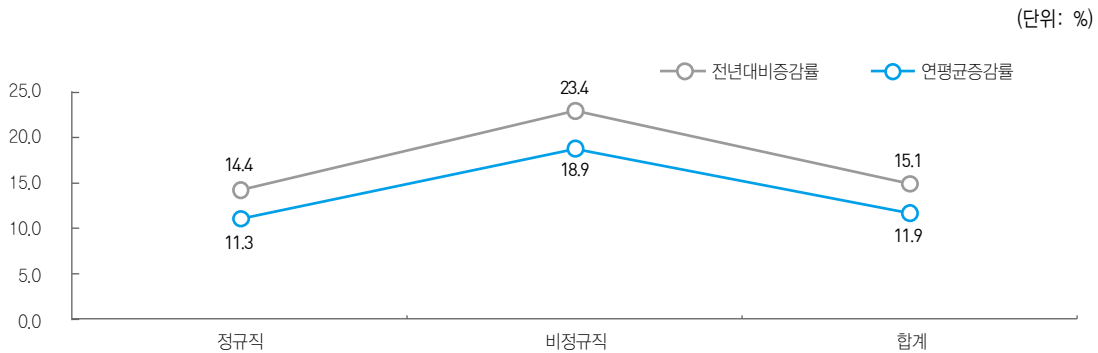
성 확보를 위하여 비정규직 증가 이유를 분석하고, 정규직 전환 가능성을 모색해보는 것이 필요할 것으로 판단된다.

〈표 4-11-24〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2008년      |      | 13,511 | 1,168 | 14,679 |
| 2009년      |      | 14,628 | 1,339 | 15,967 |
| 2010년      |      | 16,732 | 1,652 | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |      | 14.4   | 23.4  | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |      | 11.3   | 18.9  | 11.9   |

〈그림 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

#### 11.4.5 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1만 37명으로 54.6%의 비중을 차지했고, 정규직 여자는 6,695명으로 36.4%로 나타났다. 비정규직은 남자는 917명으로 5.0%를 차지했고, 비정규직 여자는 735명으로 4.0%의 비중을 차지하고 있다.

업종별로 보면 저작물의 정규직 남자는 1,918명, 정규직 여자는 1,227명이었고, 비정규직 남자는 121명, 비정규직 여자는 82명으로 나타났다. 콘텐츠보호의 정규직 남자는 1,152명, 정규직 여자는 403명이었으며, 비정규직 남자는 132명, 비정규직 여자는 138명으로 조사되었다. 모바일솔루션의 정규직 남자는 2,417명, 정규직 여자는 2,025명, 비정규직 남자는 293명, 비정규직 여자는 202명으로 조사되었다. 과금/결제의 정규직 남자는 693명, 정규직 여자는 508명이었고, 비정규직 남자는 71명, 비정규직 여자는 66명으로 나타났다. CMS의 정규직 남자는 773명, 정규직 여자는 523명으로 나타났으며, 비정규직 남자는 72명, 비정규직 여자는 53명으로 조사되었다. CDN의 정규직 남자는 483명이며, 정규직 여자는 228명, 비정규직 남자는 36명, 비정규직 여자는 31명으로 조사되었다. 기타 정규직 남자는 2,601명, 정규직 여자는 1,781명, 비정규직 남자는 192명, 비정규직 여자는 163명으로 나타났다.



〈표 4-11-25〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류         | 고용형태/성<br>소분류 | 정규직    |        |       |        | 비정규직  |        |       |        | 합계     |
|-------------|---------------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
|             |               | 남자     |        | 여자    |        | 남자    |        | 여자    |        |        |
|             |               | 종사자 수  | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) |        |
| 콘텐츠솔루션산업    | 저작물           | 1,918  | 57.3   | 1,227 | 36.6   | 121   | 3.6    | 82    | 2.4    | 3,348  |
|             | 콘텐츠보호         | 1,152  | 63.1   | 403   | 22.1   | 132   | 7.2    | 138   | 7.6    | 1,825  |
|             | 모바일솔루션        | 2,417  | 49.0   | 2,025 | 41.0   | 293   | 5.9    | 202   | 4.1    | 4,937  |
|             | 과금/결제         | 693    | 51.8   | 508   | 38.0   | 71    | 5.3    | 66    | 4.9    | 1,338  |
|             | CMS           | 773    | 54.4   | 523   | 36.8   | 72    | 5.1    | 53    | 3.7    | 1,421  |
|             | CDN           | 483    | 62.1   | 228   | 29.3   | 36    | 4.6    | 31    | 4.0    | 778    |
|             | 기타            | 2,601  | 54.9   | 1,781 | 37.6   | 192   | 4.1    | 163   | 3.4    | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계 |               | 10,037 | 54.6   | 6,695 | 36.4   | 917   | 5.0    | 735   | 4.0    | 18,384 |

고용형태별 성별 종사자 증감률을 보면 정규직 남자는 전년대비 14.4% 증가했고 연평균 11.7% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 14.3%, 연평균 10.7% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 23.4%, 연평균 21.6% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비와 연평균이 각각 23.3%, 15.8% 증가했다.

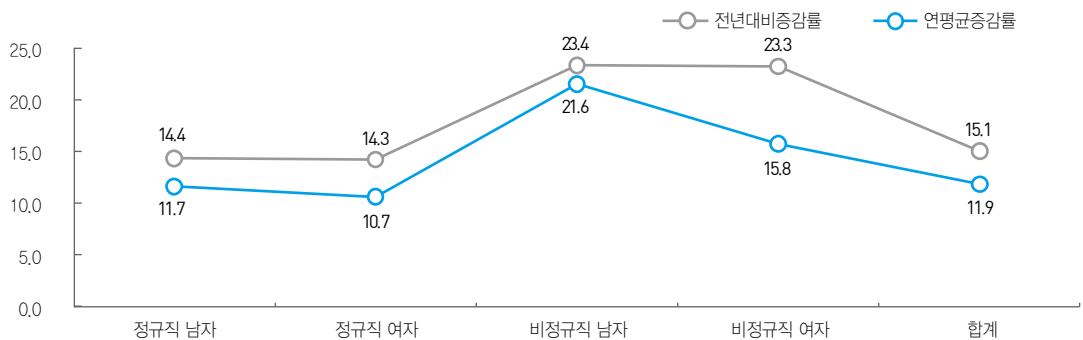
〈표 4-11-26〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 고용형태/성<br>연도 | 종사자 수  |       |      |      | 합계     |
|--------------|--------|-------|------|------|--------|
|              | 정규직    |       | 비정규직 |      |        |
|              | 남자     | 여자    | 남자   | 여자   |        |
| 2008년        | 8,047  | 5,464 | 620  | 548  | 14,679 |
| 2009년        | 8,773  | 5,855 | 743  | 596  | 15,967 |
| 2010년        | 10,037 | 6,695 | 917  | 735  | 18,384 |
| 전년대비증감률(%)   | 14.4   | 14.3  | 23.4 | 23.3 | 15.1   |
| 연평균증감률(%)    | 11.7   | 10.7  | 21.6 | 15.8 | 11.9   |

〈그림 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



\* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출

제4부 콘텐츠산업통계조사 부문별 현황

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

### 11.4.6 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업의 성별 종사자 현황을 보면 남자는 1만 954명으로 59.6%를 차지했고, 여자는 7,430명으로 40.4%를 차지했다.

저작물의 남자는 2,039명(60.9%)이며, 여자는 1,309명(39.1%)으로 나타났고, 콘텐츠보호 남자는 1,284명(70.4%)이며, 여자는 541명(29.6%)으로 조사되었다. 모바일솔루션 남자는 2,710명(54.9%), 여자는 2,227명(45.1%)로 나타났다. 과금/결제 남자는 764명(57.1%)이며, 여자는 574명(42.9%)로 나타났고, CMS 남자는 845명(59.5%), 여자는 576명(40.5%)로 조사되었다. CDN 남자는 519명(66.7%)이며, 여자는 259명(33.3%) 이었고, 기타 남자는 2,793명(59.0%), 여자는 1,944명(41.0%)으로 나타났다.

〈표 4-11-27〉 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류          | 소분류    | 성 | 남자     |       | 여자    |       | 합계     |
|--------------|--------|---|--------|-------|-------|-------|--------|
|              |        |   | 종사자 수  | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |        |
| 콘텐츠<br>솔루션산업 | 저작물    |   | 2,039  | 60.9  | 1,309 | 39.1  | 3,348  |
|              | 콘텐츠보호  |   | 1,284  | 70.4  | 541   | 29.6  | 1,825  |
|              | 모바일솔루션 |   | 2,710  | 54.9  | 2,227 | 45.1  | 4,937  |
|              | 과금/결제  |   | 764    | 57.1  | 574   | 42.9  | 1,338  |
|              | CMS    |   | 845    | 59.5  | 576   | 40.5  | 1,421  |
|              | CDN    |   | 519    | 66.7  | 259   | 33.3  | 778    |
|              | 기타     |   | 2,793  | 59.0  | 1,944 | 41.0  | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계  |        |   | 10,954 | 59.6  | 7,430 | 40.4  | 18,384 |

성별 종사자 증감률을 보면 남자는 전년대비 15.1% 증가했으며 연평균 12.4% 증가했다. 여자는 전년대비 15.2% 증가했고 연평균 또한 11.2% 증가한 것으로 나타났다. 즉, 남자와 여자의 전년대비증감률과 연평균증감률이 비슷한 수준으로 나타났다.

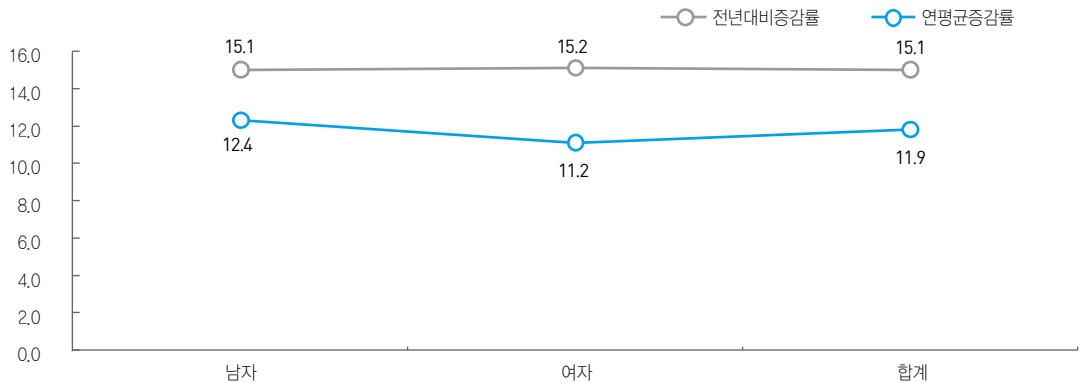
〈표 4-11-28〉 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|---|--------|-------|--------|
|            |   | 남자     | 여자    |        |
| 2008년      |   | 8,667  | 6,012 | 14,679 |
| 2009년      |   | 9,516  | 6,451 | 15,967 |
| 2010년      |   | 10,954 | 7,430 | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |   | 15.1   | 15.2  | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |   | 12.4   | 11.2  | 11.9   |

〈그림 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출

### 11.4.7 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 현황을 보면 제작 종사자 수가 1만 2,868명으로 전체 종사자의 70.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보이고 있다. 사업기획 종사자 수는 2,160명(11.7%)이었으며, 관리 종사자 수는 1,998명(10.9%)으로 나타났다. 기타(유통) 종사자 수는 503명(2.7%)으로 나타났고, 마케팅/홍보 종사자 수는 473명(2.6%), 연구개발 종사자 수는 382명(2.1%)으로 조사되었다.

〈표 4-11-29〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 종분류            | 소분류    | 직무 | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계  |        |
|----------------|--------|----|-------|-------|--------|--------|------|-----|--------|
|                |        |    | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |     | 기타(유통) |
| 콘텐츠솔루션산업       | 저작물    |    | 578   | 255   | 2,237  | 89     | 66   | 123 | 3,348  |
|                | 콘텐츠보호  |    | 217   | 128   | 1,370  | 36     | 19   | 55  | 1,825  |
|                | 모바일솔루션 |    | 593   | 412   | 3,723  | 124    | 39   | 46  | 4,937  |
|                | 과금/결제  |    | 128   | 157   | 892    | 72     | 26   | 63  | 1,338  |
|                | CMS    |    | 156   | 161   | 955    | 21     | 66   | 62  | 1,421  |
|                | CDN    |    | 56    | 92    | 514    | 32     | 61   | 23  | 778    |
|                | 기타     |    | 432   | 793   | 3,177  | 99     | 105  | 131 | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계    |        |    | 2,160 | 1,998 | 12,868 | 473    | 382  | 503 | 18,384 |
| 콘텐츠솔루션산업 비중(%) |        |    | 11.7  | 10.9  | 70.0   | 2.6    | 2.1  | 2.7 | 100.0  |

직무별 종사자 증감률을 보면 사업기획 종사자 수는 전년대비 13.9% 증가했으며 연평균 12.9% 증가했다. 관리 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가했고 연평균 4.9% 증가했다. 제작 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 18.2%, 13.6% 증가했다. 마케팅/홍보 종사자 수는 전년대비 5.3% 증가했으며 연평균 7.9% 증가했다. 연구개발 종사자 수는 전년대비 6.7%, 연평균 8.4% 증가했고, 기타(유통) 종사자 수는 전년대비 7.5%, 연평균 4.7% 증가했다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

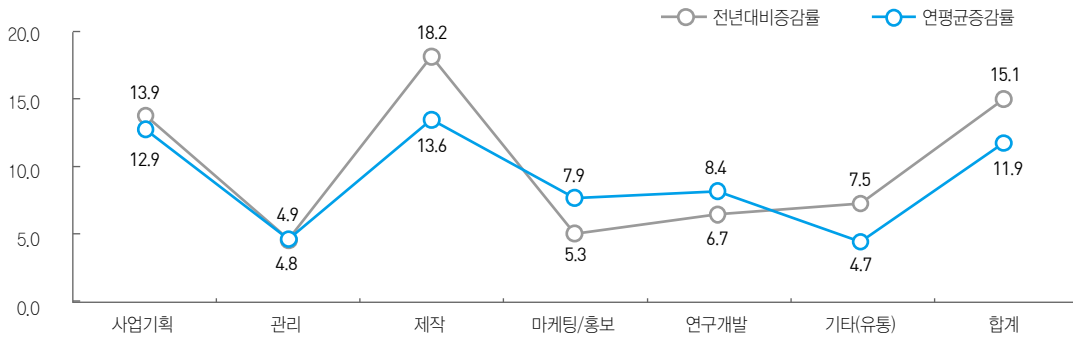
〈표 4-11-30〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계  |        |
|------------|----|-------|-------|--------|--------|------|-----|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |     | 기타(유통) |
| 2008년      |    | 1,695 | 1,815 | 9,979  | 406    | 325  | 459 | 14,679 |
| 2009년      |    | 1,896 | 1,906 | 10,890 | 449    | 358  | 468 | 15,967 |
| 2010년      |    | 2,160 | 1,998 | 12,868 | 473    | 382  | 503 | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |    | 13.9  | 4.8   | 18.2   | 5.3    | 6.7  | 7.5 | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |    | 12.9  | 4.9   | 13.6   | 7.9    | 8.4  | 4.7 | 11.9   |

〈그림 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출

#### 11.4.8 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황

2010년 학력별 종사자 현황을 보면 대졸 학력 종사자 수가 1만 7,158명으로 가장 큰 93.3%의 비중을 차지했다. 전문대졸 종사자 수는 859명으로 4.7%를 차지했으며, 대학원졸업 학력 종사자 수는 205명으로 1.1%, 고졸 이하 학력 종사자 수는 162명으로 0.9%의 가장 낮은 비중을 나타내고 있다.

〈표 4-11-31〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류    | 학력 | 종사자 수 |      |        |         | 합계     |
|----------------|--------|----|-------|------|--------|---------|--------|
|                |        |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 콘텐츠<br>솔루션산업   | 저작물    |    | 19    | 226  | 3,045  | 58      | 3,348  |
|                | 콘텐츠보호  |    | 18    | 117  | 1,659  | 31      | 1,825  |
|                | 모바일솔루션 |    | 37    | 241  | 4,623  | 36      | 4,937  |
|                | 과금/결제  |    | 11    | 28   | 1,293  | 6       | 1,338  |
|                | CMS    |    | 7     | 43   | 1,357  | 14      | 1,421  |
|                | CDN    |    | 9     | 42   | 689    | 38      | 778    |
|                | 기타     |    | 61    | 162  | 4,492  | 22      | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계    |        |    | 162   | 859  | 17,158 | 205     | 18,384 |
| 콘텐츠솔루션산업 비중(%) |        |    | 0.9   | 4.7  | 93.3   | 1.1     | 100.0  |

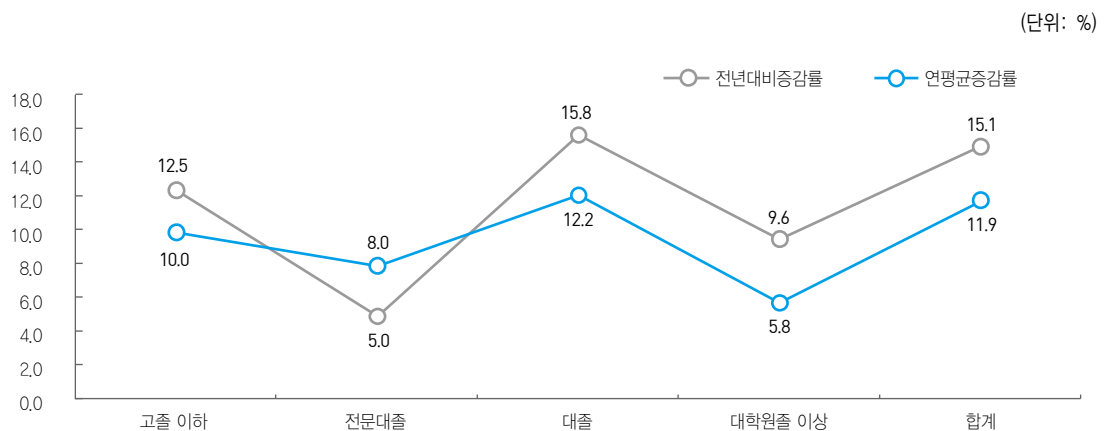
연도별로 보면 고졸 이하 학력 종사자 수는 전년대비 12.5% 증가했으며 연평균 10.0% 증가했다. 전문대졸 학력 종사자 수는 전년대비 5.0% 증가했고, 연평균 8.0% 증가했다. 대졸 학력 종사자 수는 전년대비 15.8% 증가했으며 연평균 12.2% 증가했다. 대학원졸업 학력 종사자 수는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 9.6%, 5.8% 였다.

〈표 4-11-32〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |      |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2008년      |    | 134   | 737  | 13,625 | 183     | 14,679 |
| 2009년      |    | 144   | 818  | 14,818 | 187     | 15,967 |
| 2010년      |    | 162   | 859  | 17,158 | 205     | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |    | 12.5  | 5.0  | 15.8   | 9.6     | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |    | 10.0  | 8.0  | 12.2   | 5.8     | 11.9   |

〈그림 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출

#### 11.4.9 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황

2010년 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황을 보면 29세 이하 종사자 수가 6,202명으로 전체 종사자 중에서 33.7%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 5,995명으로 32.6%를 차지하고 있으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 4,423명으로 24.1%를 차지했고, 40세 이상 종사자 수는 1,764명으로 9.6%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-11-33〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 중분류            | 소분류    | 연령 | 종사자 수  |         |         |        | 합계     |
|----------------|--------|----|--------|---------|---------|--------|--------|
|                |        |    | 29세 이하 | 30세~34세 | 35세~39세 | 40세 이상 |        |
| 콘텐츠<br>솔루션산업   | 저작물    |    | 1,122  | 1,221   | 583     | 422    | 3,348  |
|                | 콘텐츠보호  |    | 628    | 519     | 516     | 162    | 1,825  |
|                | 모바일솔루션 |    | 1,712  | 1,466   | 1,237   | 522    | 4,937  |
|                | 과금/결제  |    | 431    | 448     | 374     | 85     | 1,338  |
|                | CMS    |    | 537    | 432     | 336     | 116    | 1,421  |
|                | CDN    |    | 245    | 256     | 232     | 45     | 778    |
|                | 기타     |    | 1,527  | 1,653   | 1,145   | 412    | 4,737  |
| 콘텐츠솔루션산업 합계    |        |    | 6,202  | 5,995   | 4,423   | 1,764  | 18,384 |
| 콘텐츠솔루션산업 비중(%) |        |    | 33.7   | 32.6    | 24.1    | 9.6    | 100.0  |

연도별로 보면 29세 이하 종사자 수는 전년대비 18.1% 증가했고 연평균 13.5% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 17.7% 증가했으며, 연평균 13.2% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 9.7% 증가했고 연평균 9.5% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 10.9% 증가했으며 연평균 8.3% 증가한 것으로 나타났다.

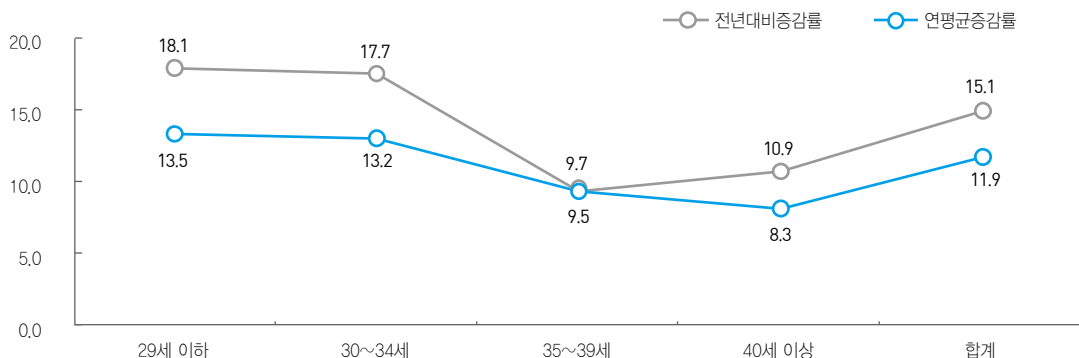
〈표 4-11-34〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2008년      |    | 4,813  | 4,677  | 3,686  | 1,503  | 14,679 |
| 2009년      |    | 5,250  | 5,095  | 4,031  | 1,591  | 15,967 |
| 2010년      |    | 6,202  | 5,995  | 4,423  | 1,764  | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |    | 18.1   | 17.7   | 9.7    | 10.9   | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |    | 13.5   | 13.2   | 9.5    | 8.3    | 11.9   |

〈그림 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출

## 11.5 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

콘텐츠솔루션산업 부가가치액은 8,725억 원으로 전년대비 8.7%, 연평균 9.2% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 39.73%로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성 현황을 보면 인건비가 6,283억 원(72.0%)으로 가장 높게 나타났다. 경상이익은 896억 원(10.3%)으로 전년대비 5.6% 증가했으며 연평균 8.1% 증가했다. 감가상각비는 623억 원(7.1%)으로 전년대비 22.7%, 연평균 13.3% 증가했다. 순금융비용은 450억 원(5.2%)으로 전년대비 4.6% 증가했으며 연평균 1.5% 증가했다. 또한 임차료는 295억 원(3.4%)으로 전년대비 7.5% 증가했고 연평균 9.7% 증가한 것으로 나타났다. 조세공과는 176억 원(2.0%)으로 전년대비 13.5% 증가했고 연평균 3.9% 증가했다.

〈표 4-11-35〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 매출액       | 부가<br>가치액 | 부가<br>가치율 | 부가가치액 구성 |         |        |           |        |        |
|----------------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|--------|-----------|--------|--------|
|                |           |           |           | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가<br>상각비 | 임차료    | 조세공과   |
| 콘텐츠<br>솔루션산업   | 2,196,232 | 872,553   | 39.73     | 89,635   | 628,311 | 45,071 | 62,337    | 29,561 | 17,638 |
| 부가가치액 대비 비중(%) |           |           |           | 10.3     | 72.0    | 5.2    | 7.1       | 3.4    | 2.0    |
| 매출액 대비 비중(%)   |           |           |           | 4.1      | 28.6    | 2.1    | 2.8       | 1.3    | 0.8    |

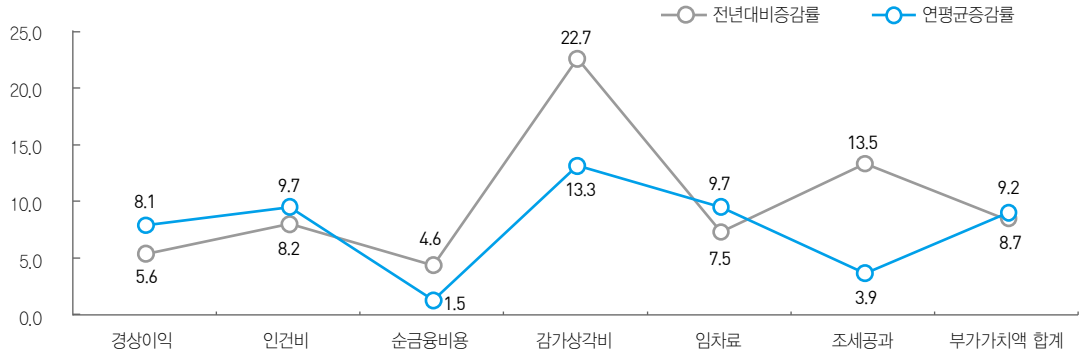
〈표 4-11-36〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |        |        |        |        | 부가가치액<br>합계 |
|------------|----------|----------|---------|--------|--------|--------|--------|-------------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비  | 임차료    | 조세공과   |             |
| 2008년      |          | 76,652   | 521,854 | 43,770 | 48,527 | 24,570 | 16,325 | 731,698     |
| 2009년      |          | 84,895   | 580,882 | 43,099 | 50,823 | 27,494 | 15,541 | 802,734     |
| 2010년      |          | 89,635   | 628,311 | 45,071 | 62,337 | 29,561 | 17,638 | 872,553     |
| 전년대비증감률(%) |          | 5.6      | 8.2     | 4.6    | 22.7   | 7.5    | 13.5   | 8.7         |
| 연평균증감률(%)  |          | 8.1      | 9.7     | 1.5    | 13.3   | 9.7    | 3.9    | 9.2         |

〈그림 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 비율 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 데이터를 적용하여 산출



C o n t e n t s  
I n d u s t r y  
S T A T I S T I C S  
2 0 1 1

부 록

# Appendix

---

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업



부록  
01

# 출판산업



〈표 1-1〉 출판산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가가치율<br>(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 33,909       | 214,904      | 19,392,156    | 6,945,633       | 35.82        | 191,346       | 231,741       |
| 2006년      | 30,353       | 218,377      | 19,879,255    | 6,337,507       | 31.88        | 184,867       | 307,184       |
| 2007년      | 30,237       | 225,347      | 21,595,539    | 8,949,107       | 41.44        | 213,100       | 354,404       |
| 2008년      | 29,255       | 210,084      | 21,052,936    | 8,972,761       | 42.62        | 260,010       | 368,536       |
| 2009년      | 28,474       | 206,926      | 20,609,123    | 8,736,207       | 42.39        | 250,764       | 348,336       |
| 2010년      | 27,803       | 203,232      | 21,243,798    | 9,009,976       | 42.41        | 357,881       | 339,819       |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.4         | ▽1.8         | 3.1           | 3.1             | -            | 42.7          | ▽2.4          |
| 연평균증감률(%)  | ▽3.9         | ▽1.1         | 1.8           | 5.3             | -            | 13.3          | 8.0           |

〈표 1-2〉 출판산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류              | 소분류              | 2005년      | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------------------|------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|----------------|---------------|
| 출판업              | 서적출판업            | 3,756,298  | 3,631,970  | 3,969,761  | 1,444,999  | 1,429,598  | 1,406,328  | 6.6       | ▽1.6           | 0.7           |
|                  |                  |            |            |            | 2,130,956  | 2,352,449  | 2,488,256  | 11.7      | 5.8            |               |
|                  | 신문발행업            | 2,610,705  | 2,679,208  | 3,279,487  | 3,075,201  | 2,589,128  | 2,789,823  | 13.1      | 7.8            | 1.3           |
|                  | 잡지 및 정기 간행물 발행업  | 880,626    | 934,231    | 1,161,977  | 1,080,190  | 1,006,885  | 1,103,525  | 5.2       | 9.6            | 4.6           |
|                  | 정기광고 간행물 발행업     | 296,140    | 344,193    | 405,551    | 417,555    | 420,268    | 432,823    | 2.0       | 3.0            | 7.9           |
|                  | 기타오디오기록 매체 출판업   | 7,793      | 6,521      | 6,357      | -          | -          | -          | -         | -              | -             |
|                  | 기타인쇄물출판업         | 241,588    | 366,056    | 372,128    | 234,080    | 232,346    | 192,551    | 0.9       | ▽17.1          | ▽4.4          |
| 소계               | 7,793,150        | 7,962,179  | 9,195,261  | 8,382,981  | 8,030,674  | 8,413,306  | 39.6       | 4.8       | 1.5            |               |
| 인쇄업              | 인쇄업              | 3,684,698  | 3,611,949  | 3,630,037  | 4,107,153  | 4,073,941  | 4,132,273  | 19.5      | 1.4            | 2.3           |
|                  | 소계               | 3,684,698  | 3,611,949  | 3,630,037  | 4,107,153  | 4,073,941  | 4,132,273  | 19.5      | 1.4            | 2.3           |
| 출판<br>도소매업       | 서적 및 잡지류 도매업     | 3,250,341  | 3,240,626  | 3,474,553  | 3,225,862  | 3,156,547  | 2,963,227  | 13.9      | ▽6.1           | ▽1.8          |
|                  | 서적 및 잡지류 소매업     | 4,376,601  | 4,257,087  | 4,435,285  | 4,333,975  | 4,149,611  | 4,369,331  | 20.6      | 5.3            | 0.0           |
|                  | 소계               | 7,626,942  | 7,497,713  | 7,909,838  | 7,559,837  | 7,306,158  | 7,332,558  | 34.5      | 0.4            | ▽0.8          |
| 온라인<br>출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  | 136,785    | 76,975     | 101,466    | 71,175     | 97,829     | 113,267    | 0.5       | 15.8           | 57.1          |
|                  | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |            |            |            | 47,702     | 68,212     | 79,251     | 0.4       | 16.2           |               |
|                  | 인터넷서점(만화제외)      | 599,430    | 710,718    | 835,777    | 983,440    | 1,116,816  | 5.3        | 13.6      |                |               |
|                  | 소계               | 136,785    | 676,405    | 812,184    | 954,654    | 1,149,481  | 1,309,334  | 6.2       | 13.9           | 57.1          |
| 출판<br>임대업        | 서적임대(만화제외)       | 150,581    | 131,009    | 48,219     | 48,311     | 48,869     | 56,327     | 0.3       | 15.3           | ▽17.9         |
|                  | 소계               | 150,581    | 131,009    | 48,219     | 48,311     | 48,869     | 56,327     | 0.3       | 15.3           | ▽17.9         |
| 출판산업 합계          |                  | 19,392,156 | 19,879,255 | 21,595,539 | 21,052,936 | 20,609,123 | 21,243,798 | 100.0     | 3.1            | 1.8           |

※ 인쇄업(2005~2009)은 통계청 “광업제조업조사”, “전국사업체조사” 인용  
 ※ 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출  
 ※ 인터넷서점(만화제외)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 1-3〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류                     | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 출판업 | 서적출판업<br>교과서 및 학습서적 출판업 | 3,756,298 | 3,631,970 | 3,969,761 | 1,444,999 | 1,429,598 | 1,406,328 | 16.7   | ▽1.6        | 0.7        |
|     |                         |           |           |           | 2,130,956 | 2,352,449 | 2,488,256 | 29.6   | 5.8         |            |
|     | 신문발행업                   | 2,610,705 | 2,679,208 | 3,279,487 | 3,075,201 | 2,589,128 | 2,789,823 | 33.2   | 7.8         | 1.3        |
|     | 잡지 및 정기 간행물 발행업         | 880,626   | 934,231   | 1,161,977 | 1,080,190 | 1,006,885 | 1,103,525 | 13.1   | 9.6         | 4.6        |
|     | 정기광고 간행물 발행업            | 296,140   | 344,193   | 405,551   | 417,555   | 420,268   | 432,823   | 5.1    | 3.0         | 7.9        |
|     | 기타오디오기록<br>매체 출판업       | 7,793     | 6,521     | 6,357     | -         | -         | -         | -      | -           | -          |
|     | 기타인쇄물출판업                | 241,588   | 366,056   | 372,128   | 234,080   | 232,346   | 192,551   | 2.3    | ▽17.1       | ▽4.4       |
| 합계  |                         | 7,793,150 | 7,962,179 | 9,195,261 | 8,382,981 | 8,030,674 | 8,413,306 | 100.0  | 4.8         | 1.5        |

〈표 1-4〉 출판산업 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류        | 소분류          | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 출판<br>도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,250,341 | 3,240,626 | 3,474,553 | 3,225,862 | 3,156,547 | 2,963,227 | 40.4   | ▽6.1        | ▽1.8       |
|            | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,376,601 | 4,257,087 | 4,435,285 | 4,333,975 | 4,149,611 | 4,369,331 | 59.6   | 5.3         | ▽0.03      |
| 합계         |              | 7,626,942 | 7,497,713 | 7,909,838 | 7,559,837 | 7,306,158 | 7,332,558 | 100.0  | 0.4         | ▽0.8       |

〈표 1-5〉 출판산업 온라인 출판유통업 및 출판 임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류              | 소분류              | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 온라인<br>출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업  | 136,785 |         |         | 71,175  | 97,829    | 113,267   | 8.7    | 15.8        | 57.1       |
|                  | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |         | 76,975  | 101,466 | 47,702  | 68,212    | 79,251    | 6.1    | 16.2        |            |
|                  | 인터넷서점<br>(만화제외)  |         | 599,430 | 710,718 | 835,777 | 983,440   | 1,116,816 | 85.3   | 13.6        |            |
| 합계               |                  | 136,785 | 676,405 | 812,184 | 954,654 | 1,149,481 | 1,309,334 | 100.0  | 13.9        | 57.1       |
| 출판<br>임대업        | 서적임대<br>(만화제외)   | 150,581 | 131,009 | 48,219  | 48,311  | 48,869    | 56,327    | 100.0  | 15.3        | ▽17.9      |
| 합계               |                  | 150,581 | 131,009 | 48,219  | 48,311  | 48,869    | 56,327    | 100.0  | 15.3        | ▽17.9      |

※ 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

※ 인터넷서점(만화제외)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 1-6〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 사업형태  | 창작 및 제작    | 제작지원    | 단순복제      | 유통/배급     | 기타      | 합계         |
|------------|------------|---------|-----------|-----------|---------|------------|
| 2005년      | 10,783,720 | 114,953 | 3,557,288 | 3,931,591 | 749,784 | 19,137,336 |
| 2006년      | 7,123,292  | 41,784  | 3,856,223 | 7,747,529 | 853,821 | 19,622,649 |
| 2007년      | 8,018,611  | 23,807  | 3,927,522 | 8,675,357 | 788,242 | 21,433,539 |
| 2008년      | 7,719,218  | 21,313  | 4,361,434 | 8,449,889 | 501,082 | 21,052,936 |
| 2009년      | 7,415,749  | 21,116  | 4,287,630 | 8,393,974 | 490,654 | 20,609,123 |
| 2010년      | 7,797,743  | 19,976  | 4,313,760 | 8,646,057 | 466,262 | 21,243,798 |
| 전년대비증감률(%) | 5.2        | ▽5.4    | 0.6       | 3.0       | ▽5.0    | 3.1        |
| 연평균증감률(%)  | ▽6.3       | ▽29.5   | 3.9       | 17.1      | ▽9.1    | 2.1        |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-7〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상  | 합계         |
|-------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 2005년       | 208,613 | 635,017    | 2,969,378    | 11,894,450 | 15,707,458 |
| 2006년       | 256,638 | 2,220,295  | 6,106,372    | 7,311,424  | 15,894,729 |
| 2007년       | 125,715 | 1,807,229  | 7,255,955    | 8,398,118  | 17,587,017 |
| 2008년       | 491,906 | 2,652,414  | 7,627,784    | 10,280,832 | 21,052,936 |
| 2009년       | 480,457 | 2,607,638  | 7,463,710    | 10,057,318 | 20,609,123 |
| 2010년       | 485,483 | 2,650,263  | 7,331,556    | 10,776,496 | 21,243,798 |
| 전년대비증감률(%)  | 1.0     | 1.6        | ▽1.8         | 7.2        | 3.1        |
| 연평균증감률(%)   | 18.4    | 33.1       | 19.8         | ▽2.0       | 6.2        |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-8〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인      | 5~9인      | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계         |
|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2005년       | 2,717,350 | 2,137,385 | 5,799,017 | 1,694,340 | 3,359,366 | 15,707,458 |
| 2006년       | 2,561,638 | 1,661,501 | 4,568,747 | 2,436,700 | 4,666,143 | 15,894,729 |
| 2007년       | 2,104,051 | 1,503,252 | 5,459,075 | 2,968,197 | 5,552,442 | 17,587,017 |
| 2008년       | 2,553,628 | 3,121,919 | 5,076,402 | 3,392,367 | 6,908,620 | 21,052,936 |
| 2009년       | 2,509,324 | 3,045,226 | 5,003,938 | 3,307,189 | 6,743,446 | 20,609,123 |
| 2010년       | 2,551,610 | 2,977,759 | 5,141,666 | 3,213,890 | 7,358,873 | 21,243,798 |
| 전년대비증감률(%)  | 1.7       | ▽2.2      | 2.8       | ▽2.8      | 9.1       | 3.1        |
| 연평균증감률(%)   | ▽1.3      | 6.9       | ▽2.4      | 13.7      | 17.0      | 6.2        |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-9〉 출판산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2005년      | 2006년      | 2007년      | 2008년      | 2009년      | 2010년      | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
|      | 서울   |            | 11,686,199 | 10,442,456 | 11,148,767 | 12,396,239 | 12,142,293 | 12,368,460 | 1.9       |
| 6개 시 | 부산   | 802,364    | 438,231    | 567,496    | 598,974    | 570,954    | 553,724    | ▽3.0       | ▽7.1      |
|      | 대구   | 235,989    | 320,978    | 399,657    | 495,137    | 475,387    | 478,936    | 0.7        | 15.2      |
|      | 인천   | 141,593    | 205,075    | 236,215    | 333,586    | 321,655    | 327,104    | 1.7        | 18.2      |
|      | 광주   | 75,517     | 162,583    | 209,480    | 246,095    | 240,665    | 249,244    | 3.6        | 27.0      |
|      | 대전   | 66,076     | 161,403    | 207,038    | 231,901    | 223,076    | 227,714    | 2.1        | 28.1      |
|      | 울산   | 103,834    | 71,837     | 85,379     | 98,399     | 95,774     | 94,006     | ▽1.8       | ▽2.0      |
| 소계   |      | 1,425,373  | 1,360,107  | 1,705,265  | 2,004,092  | 1,927,511  | 1,930,728  | 0.2        | 6.3       |
| 9개 도 | 경기도  | 2,180,543  | 2,795,818  | 3,176,170  | 4,810,364  | 4,598,223  | 4,855,481  | 5.6        | 17.4      |
|      | 강원도  | 28,318     | 58,679     | 80,766     | 78,848     | 75,274     | 76,798     | 2.0        | 22.1      |
|      | 충청북도 | 47,197     | 70,508     | 84,930     | 106,593    | 103,808    | 106,511    | 2.6        | 17.7      |
|      | 충청남도 | 56,637     | 87,513     | 104,955    | 139,592    | 137,606    | 142,410    | 3.5        | 20.3      |
|      | 전라북도 | 18,880     | 60,331     | 74,847     | 90,685     | 89,051     | 91,544     | 2.8        | 37.1      |
|      | 전라남도 | 37,758     | 30,641     | 34,765     | 40,338     | 37,900     | 39,502     | 4.2        | 0.9       |
|      | 경상북도 | 84,957     | 191,058    | 222,351    | 264,791    | 248,958    | 250,845    | 0.8        | 24.2      |
|      | 경상남도 | 94,398     | 155,556    | 195,754    | 241,619    | 225,340    | 224,494    | ▽0.4       | 18.9      |
|      | 제주도  | 47,198     | 42,632     | 47,729     | 43,998     | 39,719     | 40,209     | 1.2        | ▽3.2      |
|      | 소계   |            | 2,595,886  | 3,492,736  | 4,022,267  | 5,816,828  | 5,555,879  | 5,827,794  | 4.9       |
| 합계   |      | 15,707,458 | 15,295,299 | 16,876,299 | 20,217,159 | 19,625,683 | 20,126,982 | 2.6        | 5.1       |

※ 인터넷서점(만화제외) 매출액은 제외

〈표 1-10〉 출판산업 수출액 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분   | 수출액     |         |         |         |         |         |      | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|----------------|---------------|
|      | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |      |                |               |
| 출판산업 | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 42.7 | 13.3           |               |
| 합계   | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 42.7 | 13.3           |               |

| 구분   | 수입액     |         |         |         |         |         |      | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|----------------|---------------|
|      | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |      |                |               |
| 출판산업 | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | ▽2.4 | 8.0            |               |
| 합계   | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | ▽2.4 | 8.0            |               |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-11〉 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |         |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 중국  | 13,457  | 15,500  | 22,489  | 19,373  | 37,356  | 23,790  | 6.6   | ▽36.3       | 12.1       |
| 일본  | 43,124  | 28,864  | 24,888  | 25,147  | 31,362  | 30,204  | 8.4   | ▽3.7        | ▽6.9       |
| 동남아 | 9,288   | 9,362   | 24,533  | 69,173  | 47,634  | 149,984 | 41.9  | 214.9       | 74.4       |
| 북미  | 91,823  | 97,697  | 90,870  | 93,798  | 82,068  | 88,009  | 24.6  | 7.2         | ▽0.8       |
| 유럽  | 13,605  | 13,854  | 19,753  | 21,147  | 22,639  | 20,976  | 5.9   | ▽7.3        | 9.0        |
| 기타  | 20,049  | 19,590  | 30,567  | 31,372  | 29,705  | 44,918  | 12.6  | 51.2        | 17.5       |
| 합계  | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 100.0 | 42.7        | 13.3       |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-12〉 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액     |         |         |         |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 중국  | 26,738  | 38,342  | 45,308  | 50,360  | 46,001  | 51,452  | 15.1  | 11.8        | 14.0       |
| 일본  | 46,809  | 63,761  | 61,300  | 76,445  | 64,103  | 69,137  | 20.3  | 7.9         | 8.1        |
| 동남아 | 19,889  | 21,892  | 24,268  | 22,029  | 21,410  | 24,171  | 7.1   | 12.9        | 4.0        |
| 북미  | 79,732  | 104,232 | 130,189 | 133,242 | 134,090 | 120,197 | 35.4  | ▽10.4       | 8.6        |
| 유럽  | 55,564  | 66,450  | 90,088  | 81,034  | 76,527  | 66,653  | 19.6  | ▽12.9       | 3.7        |
| 기타  | 3,009   | 12,507  | 3,251   | 5,426   | 6,205   | 8,209   | 2.4   | 32.3        | 22.2       |
| 합계  | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 100.0 | ▽2.4        | 8.0        |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-13〉 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 연도           | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 인쇄서적         | 93,176  | 91,799  | 115,776 | 134,906 | 99,124  | 99,595  | 27.8  | 0.5         | 1.3        |
| 신문·잡지 및정기간행물 | 7,427   | 6,906   | 6,020   | 7,116   | 6,456   | 7,011   | 2.0   | 8.6         | ▽1.1       |
| 아동용의 그림책     | 1,159   | 1,497   | 2,754   | 3,033   | 2,846   | 2,085   | 0.6   | ▽26.7       | 12.5       |
| 약보           | 13      | 8       | 25      | 1       | 15      | 17      | 0.0   | 13.3        | 5.5        |
| 지도·해도        | 816     | 711     | 529     | 604     | 387     | 379     | 0.1   | ▽2.1        | ▽14.2      |
| 설계도          | 5,042   | 2,031   | 4,512   | 19,439  | 2,387   | 2,863   | 0.8   | 19.9        | ▽10.7      |
| 우표           | 281     | 393     | 34      | 15      | 1,834   | 793     | 0.2   | ▽56.8       | 23.1       |
| 전사지          | 18,477  | 15,148  | 16,546  | 14,909  | 14,791  | 20,423  | 5.7   | 38.1        | 2.0        |
| 인쇄된 엽서       | 5,446   | 5,994   | 5,729   | 5,417   | 8,037   | 9,202   | 2.6   | 14.5        | 11.1       |
| 캘린더          | 27,257  | 31,077  | 27,069  | 27,693  | 26,383  | 33,662  | 9.4   | 27.6        | 4.3        |
| 기타 인쇄물       | 32,252  | 29,303  | 34,106  | 46,877  | 88,504  | 181,851 | 50.8  | 105.5       | 41.3       |
| 합계           | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 100.0 | 42.7        | 13.3       |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용



〈표 1-14〉 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 품목            | 연도 | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 인쇄서적          |    | 140,705 | 165,401 | 208,861 | 201,055 | 188,275 | 184,677 | 54.3  | ▽1.9        | 5.6        |
| 신문·잡지 및 정기간행물 |    | 18,974  | 20,260  | 22,029  | 21,413  | 17,962  | 18,639  | 5.5   | 3.8         | ▽0.4       |
| 아동용의 그림책      |    | 10,293  | 14,584  | 22,731  | 20,284  | 15,926  | 20,383  | 6.0   | 28.0        | 14.6       |
| 악보            |    | 1,191   | 1,199   | 1,890   | 1,819   | 1,539   | 1,395   | 0.4   | ▽9.4        | 3.2        |
| 지도·해도         |    | 2,672   | 3,303   | 3,537   | 5,051   | 3,844   | 4,978   | 1.5   | 29.5        | 13.3       |
| 설계도           |    | 1,286   | 922     | 416     | 1,051   | 940     | 2,786   | 0.8   | 196.4       | 16.7       |
| 우표            |    | 3,382   | 4,098   | 3,133   | 3,842   | 22,157  | 10,868  | 3.2   | ▽51.0       | 26.3       |
| 전사지           |    | 32,595  | 39,733  | 40,616  | 51,005  | 41,938  | 41,533  | 12.2  | ▽1.0        | 5.0        |
| 인쇄된 엽서        |    | 4,315   | 4,249   | 5,118   | 6,067   | 4,022   | 5,243   | 1.5   | 30.4        | 4.0        |
| 캘린더           |    | 1,313   | 2,506   | 2,800   | 1,834   | 1,872   | 1,935   | 0.6   | 3.4         | 8.1        |
| 기타 인쇄물        |    | 15,015  | 50,929  | 43,273  | 55,115  | 49,861  | 47,382  | 13.9  | ▽5.0        | 25.8       |
| 합계            |    | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 100.0 | ▽2.4        | 8.0        |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-15〉 출판산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 1.6   | 6.5   | 3.7   | 8.8   | 8.2   | 8.5   | 0.3         |
|       | 해외 유통사 접촉     | 21.2  | 14.3  | 12.8  | 11.6  | 11.1  | 10.9  | ▽0.2        |
|       | 온라인 해외 판매     | 3.1   | 2.1   | 2.2   | 2.1   | 2.5   | 2.6   | 0.1         |
|       | 해외 법인 활용      | 16.3  | 14.3  | 12.6  | 11.5  | 11.4  | 11.2  | ▽0.2        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 24.1  | 27.3  | 39.2  | 41.3  | 43.5  | 45.3  | 1.8         |
|       | 해외 에이전트 활용    | 9.2   | 12.5  | 11.2  | 11.3  | 11.7  | 10.3  | ▽1.4        |
|       | 기타            | 24.5  | 23.0  | 18.3  | 13.4  | 11.6  | 11.2  | ▽0.4        |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -           |

〈표 1-16〉 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 완제품 수출  | 58.3  | 59.6  | 58.7  | 59.2  | 55.3  | 52.8  | ▽2.5        |
| LICENSE | 18.6  | 18.9  | 20.3  | 23.5  | 27.8  | 29.6  | 1.8         |
| OEM 수출  | 22.3  | 21.5  | 20.1  | 17.3  | 16.9  | 17.6  | 0.7         |
| 기술 서비스  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -           |
| 기타      | 0.8   | -     | 0.9   | -     | -     | -     | -           |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -           |

〈표 1-17〉 출판산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류          | 소분류                 | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| 출판업          | 서적출판업               | 18,146  | 21,983  | 23,154  | 11,477  | 10,057  | 9,926   | 4.9    | ▽1.3        | 5.4        |
|              | 교과서 및 학습서적출판업       |         |         |         | 13,178  | 13,038  | 13,695  | 6.7    | 5.0         |            |
|              | 신문발행업               | 11,602  | 14,681  | 17,165  | 15,594  | 16,937  | 16,563  | 8.2    | ▽2.2        | 7.4        |
|              | 잡지 및 정기간행물 발행업      | 12,910  | 9,889   | 10,876  | 9,947   | 9,425   | 9,478   | 4.7    | 0.6         | ▽6.0       |
|              | 정기광고 간행물 발행업        | 5,180   | 5,015   | 5,772   | 5,554   | 5,526   | 5,487   | 2.7    | ▽0.7        | 1.2        |
|              | 기타오디오기록 매체 출판업      | 76      | 200     | 216     | -       | -       | -       | -      | -           | -          |
|              | 기타인쇄출판업             | 2,268   | 3,577   | 2,486   | 1,186   | 1,178   | 1,022   | 0.5    | ▽13.2       | ▽14.7      |
|              | 소계                  | 50,182  | 55,345  | 59,669  | 56,936  | 56,161  | 56,171  | 27.6   | 0.02        | 2.3        |
| 인쇄업          | 인쇄업                 | 62,460  | 52,889  | 57,921  | 54,375  | 53,816  | 53,268  | 26.2   | ▽1.0        | ▽3.1       |
|              | 소계                  | 62,460  | 52,889  | 57,921  | 54,375  | 53,816  | 53,268  | 26.2   | ▽1.0        | ▽3.1       |
| 출판<br>도소매업   | 서적 및 잡지류 도매업        | 14,600  | 11,518  | 11,814  | 11,436  | 11,327  | 11,081  | 5.5    | ▽2.2        | ▽5.4       |
|              | 서적 및 잡지류 소매업        | 24,977  | 26,874  | 26,894  | 22,022  | 21,054  | 20,782  | 10.2   | ▽1.3        | ▽3.6       |
|              | 계약배달직               | 58,542  | 61,292  | 58,529  | 54,116  | 51,969  | 49,325  | 24.3   | ▽5.1        | ▽3.4       |
|              | 소계                  | 98,119  | 99,684  | 97,237  | 87,574  | 84,350  | 81,188  | 39.9   | ▽3.7        | ▽3.7       |
| 온라인출판<br>유통업 | 인터넷/모바일 전자출판<br>제작업 | 370     | 1,076   | 1,305   | 920     | 1,165   | 1,203   | 0.6    | 3.3         | 33.0       |
|              | 인터넷/모바일전자출판<br>서비스업 |         |         |         | 297     | 319     | 338     | 0.2    | 6.0         |            |
|              | 인터넷서점<br>(만화제외)     | -       | 5,764   | 6,912   | 7,713   | 8,917   | 9,021   | 4.4    | 1.2         | -          |
|              | 소계                  | 370     | 6,840   | 8,217   | 8,930   | 10,401  | 10,562  | 5.2    | 1.5         | 95.5       |
| 출판<br>임대업    | 서적임대<br>(만화제외)      | 3,773   | 3,619   | 2,303   | 2,269   | 2,198   | 2,037   | 1.0    | ▽7.3        | ▽11.6      |
|              | 소계                  | 3,773   | 3,619   | 2,303   | 2,269   | 2,198   | 2,037   | 1.0    | ▽7.3        | ▽11.6      |
| 출판산업 합계      |                     | 214,904 | 218,377 | 225,347 | 210,084 | 206,926 | 203,226 | 100.0  | ▽1.8        | ▽1.1       |

※ 인쇄업(2005~2009)은 통계청 “공업제조업조사”, “전국사업체조사” 인용  
 ※ 인터넷/모바일 전자출판 서비스업은 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

〈표 1-18〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년 |            | 4,231   | 5,910      | 21,153       | 62,608    | 93,902  |
| 2006년 |            | 8,637   | 27,515     | 42,984       | 21,283    | 100,419 |
| 2007년 |            | 5,030   | 23,476     | 53,342       | 24,347    | 106,195 |
| 2008년 |            | 10,257  | 33,049     | 62,505       | 50,157    | 155,968 |
| 2009년 |            | 9,965   | 32,087     | 61,681       | 51,224    | 154,957 |
| 2010년 |            | 9,630   | 32,253     | 59,878       | 52,140    | 153,901 |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽3.4    | 0.5        | ▽2.9         | 1.8       | ▽0.7    |
|       | 연평균증감률(%)  | 17.9    | 40.4       | 23.1         | ▽3.6      | 10.4    |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함  
 ※ 계약배달직 종사자 제외

〈표 1-19〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계      |
|-------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 2005년       | 9,400  | 5,374  | 19,714 | 9,540  | 49,874  | 93,902  |
| 2006년       | 24,656 | 13,981 | 34,370 | 10,277 | 17,135  | 100,419 |
| 2007년       | 19,622 | 12,236 | 40,888 | 13,729 | 19,720  | 106,195 |
| 2008년       | 29,726 | 29,147 | 40,127 | 18,997 | 37,971  | 155,968 |
| 2009년       | 28,329 | 28,371 | 39,485 | 19,444 | 39,329  | 154,958 |
| 2010년       | 27,522 | 27,380 | 38,911 | 19,190 | 40,898  | 153,901 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽2.8   | ▽3.5   | ▽1.5   | ▽1.3   | 4.0     | ▽0.7    |
| 연평균증감률(%)   | 24.0   | 38.5   | 14.6   | 15.0   | ▽3.9    | 10.4    |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함

※ 계약배달직 종사자 제외

〈표 1-20〉 출판산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
|---------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|-------------|------------|------|
| 서울      | 65,928 | 50,611 | 52,448 | 70,108  | 69,083  | 68,467  | ▽0.9        | 0.8        |      |
| 6개 시    | 부산     | 5,815  | 4,199  | 4,634   | 5,725   | 5,568   | 5,382       | ▽3.3       | ▽1.5 |
|         | 대구     | 2,270  | 3,466  | 3,599   | 4,923   | 4,766   | 4,762       | ▽0.1       | 16.0 |
|         | 인천     | 979    | 2,578  | 2,674   | 4,184   | 4,142   | 4,101       | ▽1.0       | 33.2 |
|         | 광주     | 525    | 2,766  | 3,024   | 3,569   | 3,534   | 3,487       | ▽1.3       | 46.0 |
|         | 대전     | 489    | 2,541  | 2,718   | 2,973   | 2,844   | 2,821       | ▽0.8       | 42.0 |
|         | 울산     | 656    | 1,002  | 1,105   | 1,174   | 1,159   | 1,142       | ▽1.5       | 11.7 |
|         | 소계     | 10,734 | 16,552 | 17,754  | 22,548  | 22,013  | 21,695      | ▽1.4       | 15.1 |
| 9개 도    | 경기도    | 14,589 | 13,781 | 14,361  | 38,265  | 37,902  | 37,995      | 0.2        | 21.1 |
|         | 강원도    | 261    | 1,159  | 1,297   | 1,415   | 1,378   | 1,370       | ▽0.6       | 39.3 |
|         | 충청북도   | 374    | 1,411  | 1,502   | 2,064   | 2,037   | 2,001       | ▽1.8       | 39.9 |
|         | 충청남도   | 338    | 1,511  | 1,641   | 2,098   | 2,060   | 2,034       | ▽1.3       | 43.2 |
|         | 전라북도   | 112    | 1,705  | 1,821   | 2,131   | 2,102   | 2,059       | ▽2.0       | 79.0 |
|         | 전라남도   | 226    | 1,245  | 1,286   | 1,311   | 1,277   | 1,255       | ▽1.7       | 40.9 |
|         | 경상북도   | 594    | 2,948  | 3,177   | 3,604   | 3,567   | 3,514       | ▽1.5       | 42.7 |
|         | 경상남도   | 659    | 2,886  | 3,100   | 3,918   | 3,859   | 3,791       | ▽1.8       | 41.9 |
|         | 제주도    | 87     | 846    | 896     | 793     | 762     | 699         | ▽8.3       | 51.7 |
|         | 소계     | 17,240 | 27,492 | 29,081  | 55,599  | 54,944  | 54,718      | ▽0.4       | 26.0 |
| 합계      | 93,902 | 94,655 | 99,283 | 148,255 | 146,040 | 144,880 | ▽0.8        | 9.1        |      |

※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함

〈표 1-21〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수   |        | 합계      |
|------------|------|---------|--------|---------|
|            |      | 정규직     | 비정규직   |         |
| 2005년      |      | 87,272  | 6,630  | 93,902  |
| 2006년      |      | 81,658  | 12,997 | 94,655  |
| 2007년      |      | 88,229  | 11,054 | 99,283  |
| 2008년      |      | 138,430 | 9,825  | 148,255 |
| 2009년      |      | 134,664 | 11,376 | 146,040 |
| 2010년      |      | 133,565 | 11,315 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |      | ▽0.8    | ▽0.5   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |      | 8.9     | 11.3   | 9.1     |

※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외  
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-22〉 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |        |       |       | 합계      |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|---------|
|            |        | 정규직    |        | 비정규직  |       |         |
|            |        | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |         |
| 2005년      |        | 47,671 | 39,601 | 1,658 | 4,972 | 93,902  |
| 2006년      |        | 44,997 | 36,661 | 3,694 | 9,303 | 94,655  |
| 2007년      |        | 49,046 | 39,184 | 4,070 | 6,983 | 99,283  |
| 2008년      |        | 75,635 | 62,795 | 3,973 | 5,852 | 148,255 |
| 2009년      |        | 73,859 | 60,806 | 5,466 | 5,909 | 146,040 |
| 2010년      |        | 73,080 | 60,485 | 5,243 | 6,072 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽1.1   | ▽0.5   | ▽4.1  | 2.8   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |        | 8.9    | 8.8    | 25.9  | 4.1   | 9.1     |

※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 수 제외  
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-23〉 출판산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계      |
|------------|---|--------|--------|---------|
|            |   | 남자     | 여자     |         |
| 2005년      |   | 49,232 | 44,670 | 93,902  |
| 2006년      |   | 48,691 | 45,964 | 94,655  |
| 2007년      |   | 53,116 | 46,167 | 99,283  |
| 2008년      |   | 79,608 | 68,647 | 148,255 |
| 2009년      |   | 79,325 | 66,715 | 146,040 |
| 2010년      |   | 78,323 | 66,557 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽1.3   | ▽0.2   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |   | 9.7    | 8.3    | 9.1     |

※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외  
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-24〉 출판산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수  |        |        |        |       | 합계     |         |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
|            |    | 사업기획   | 관리     | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발  |        | 기타(유통)  |
| 2005년      |    | 7,712  | 22,736 | 20,979 | 10,277 | 9,664 | 22,534 | 93,902  |
| 2006년      |    | 2,879  | 17,751 | 19,250 | 6,954  | 1,951 | 45,870 | 94,655  |
| 2007년      |    | 3,787  | 19,292 | 24,962 | 8,798  | 2,575 | 39,869 | 99,283  |
| 2008년      |    | 9,645  | 31,385 | 60,654 | 8,579  | 4,003 | 33,989 | 148,255 |
| 2009년      |    | 9,948  | 30,650 | 60,012 | 8,310  | 3,815 | 33,305 | 146,040 |
| 2010년      |    | 12,610 | 28,852 | 60,764 | 7,486  | 3,119 | 32,049 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |    | 26.8   | ▽5.9   | 1.3    | ▽9.9   | ▽18.2 | ▽3.8   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 10.3   | 4.9    | 23.7   | ▽6.1   | ▽20.2 | 7.3    | 9.1     |

- ※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
- ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-25〉 출판산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수  |        |        |         | 합계      |
|------------|----|--------|--------|--------|---------|---------|
|            |    | 고졸 이하  | 전문대졸   | 대졸     | 대학원졸 이상 |         |
| 2005년      |    | 20,688 | 9,784  | 58,225 | 5,205   | 93,902  |
| 2006년      |    | 18,758 | 17,635 | 55,291 | 2,971   | 94,655  |
| 2007년      |    | 15,785 | 16,133 | 64,072 | 3,293   | 99,283  |
| 2008년      |    | 36,969 | 25,197 | 81,926 | 4,163   | 148,255 |
| 2009년      |    | 34,977 | 23,851 | 82,172 | 5,040   | 146,040 |
| 2010년      |    | 34,681 | 23,575 | 81,650 | 4,974   | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.8   | ▽1.2   | ▽0.6   | ▽1.3    | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 10.9   | 19.2   | 7.0    | ▽0.9    | 9.1     |

- ※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
- ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-26〉 출판산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계      |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |         |
| 2005년      |    | 25,200 | 31,634 | 17,389 | 19,679 | 93,902  |
| 2006년      |    | 31,942 | 24,417 | 18,310 | 19,986 | 94,655  |
| 2007년      |    | 28,456 | 28,194 | 22,489 | 20,144 | 99,283  |
| 2008년      |    | 27,773 | 38,718 | 35,679 | 46,085 | 148,255 |
| 2009년      |    | 26,640 | 36,979 | 34,595 | 47,826 | 146,040 |
| 2010년      |    | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.1   | ▽0.4   | ▽0.9   | ▽1.4   | ▽0.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 1.1    | 3.1    | 14.5   | 19.1   | 9.1     |

- ※ 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
- ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-27〉 출판산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액<br>구성 | 부가가치액 구성  |           |         |         |         | 부가가치액<br>합계 |           |
|------------|-------------|-----------|-----------|---------|---------|---------|-------------|-----------|
|            |             | 경상이익      | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     |             | 조세공과      |
| 2005년      |             | 1,272,912 | 2,797,506 | 140,983 | 385,513 | 323,658 | 172,358     | 5,092,930 |
| 2006년      |             | 1,542,549 | 3,767,014 | 77,951  | 444,259 | 354,267 | 151,467     | 6,337,507 |
| 2007년      |             | 2,013,549 | 5,351,566 | 277,422 | 608,539 | 474,303 | 223,728     | 8,949,107 |
| 2008년      |             | 1,731,743 | 5,607,976 | 323,019 | 637,963 | 473,762 | 198,298     | 8,972,761 |
| 2009년      |             | 1,458,953 | 5,661,048 | 305,767 | 614,062 | 471,763 | 224,614     | 8,736,207 |
| 2010년      |             | 1,329,651 | 6,046,834 | 308,639 | 626,937 | 474,698 | 223,217     | 9,009,976 |
| 전년대비증감률(%) |             | ▽8.9      | 6.8       | 0.9     | 2.1     | 0.6     | ▽0.6        | 3.1       |
| 연평균증감률(%)  |             | 0.9       | 16.7      | 17.0    | 10.2    | 8.0     | 5.3         | 12.1      |



〈표 2-1〉 만화산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 7,120        | 9,048        | 436,235       | 154,667         | 35.45        | 3,268         | 900           |
| 2006년      | 10,796       | 12,818       | 730,072       | 264,505         | 36.23        | 3,917         | 3,965         |
| 2007년      | 10,382       | 11,772       | 761,686       | 282,052         | 37.03        | 3,986         | 5,901         |
| 2008년      | 10,180       | 11,093       | 723,286       | 283,600         | 39.21        | 4,135         | 5,937         |
| 2009년      | 10,109       | 10,748       | 739,094       | 290,833         | 39.35        | 4,209         | 5,492         |
| 2010년      | 9,634        | 10,779       | 741,947       | 297,632         | 40.11        | 8,153         | 5,281         |
| 전년대비증감률(%) | ▽4.7         | 0.3          | 0.4           | 2.3             | -            | 93.7          | ▽3.8          |
| 연평균증감률(%)  | 6.2          | 3.6          | 11.2          | 14.0            | -            | 20.1          | 42.5          |

※ 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이 학습만화를 만화산업에 포함

〈표 2-2〉 만화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류              | 소분류                           | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중<br>(%) | 전년대비증<br>감률<br>(%) | 연평균<br>증감률<br>(%) |
|------------------|-------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|--------------------|-------------------|
|                  |                               | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |           |                    |                   |
| 만화출판업            | 만화 출판사<br>(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 211,736 | 98,067  | 106,599 | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 12.5      | 0.4                | 9.1               |
|                  | 일반 출판사<br>(만화부문)              |         | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 31.6      | 4.4                |                   |
|                  | 소계                            | 211,736 | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 44.1      | 3.2                | 9.1               |
| 온라인 만화<br>제작·유통업 | 인터넷 만화<br>콘텐츠 서비스             | 31,903  | 21,955  | 24,588  | 24,120  | 28,521  | 29,631  | 4.0       | 3.9                | 10.6              |
|                  | 모바일 만화<br>콘텐츠 서비스             |         | 10,751  | 12,004  | 10,748  | 11,348  | 9,635   | 1.3       | ▽15.1              |                   |
|                  | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠<br>제작 및 제공   |         | 14,636  | 16,342  | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8       | ▽7.1               |                   |
|                  | 소계                            | 31,903  | 47,342  | 52,934  | 47,418  | 54,551  | 52,907  | 7.1       | ▽3.0               | 10.6              |
| 만화책<br>임대업       | 만화임대                          | 109,606 | 25,376  | 22,918  | 25,647  | 25,291  | 24,872  | 3.4       | ▽1.7               | ▽8.6              |
|                  | 서적임대(대여)<br>(만화부문)            |         | 78,031  | 48,419  | 47,623  | 47,686  | 44,857  | 6.0       | ▽5.9               |                   |
|                  | 소계                            | 109,606 | 103,407 | 71,337  | 73,270  | 72,977  | 69,729  | 9.4       | ▽4.5               | ▽8.6              |
| 만화<br>도소매업       | 만화서적 및 잡지류 도매                 | 82,990  | 80,135  | 85,440  | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 10.3      | ▽4.1               | 28.7              |
|                  | 만화서적 및 잡지류 소매                 |         | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 22.1      | ▽3.1               |                   |
|                  | 인터넷 서점(만화부문)                  |         | 28,245  | 33,489  | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 7.1       | 12.9               |                   |
|                  | 소계                            | 82,990  | 283,290 | 312,700 | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 39.4      | ▽0.8               | 28.7              |
| 만화산업 합계          |                               | 436,235 | 730,072 | 761,686 | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 100.0     | 0.4                | 11.2              |

※ 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이 학습만화를 만화산업에 포함

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용



〈표 2-3〉 만화산업 가치사슬에 따른 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 가치사슬      | 소분류                             | 매출액     |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|---------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|           |                                 | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 기획/제작     | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공        | 14,636  | 16,342  | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8    | ▽7.1        | ▽1.7       |
|           | 소계                              | 14,636  | 16,342  | 12,550  | 14,682  | 13,641  | 1.8    | ▽7.1        | ▽1.7       |
|           | 오프라인 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 98,067  | 106,599 | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 12.5   | 0.4         | ▽1.4       |
|           | 일반 출판사(만화부문)                    | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 31.6   | 4.4         | 4.3        |
|           | 소계                              | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 44.1   | 3.2         | 2.5        |
| 기획/ 제작 합계 |                                 | 310,669 | 341,057 | 313,815 | 331,324 | 340,483 | 45.9   | 2.8         | 2.3        |
| 유통        | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스                  | 21,955  | 24,588  | 24,120  | 28,521  | 29,631  | 4.0    | 3.9         | 7.8        |
|           | 모바일 만화 콘텐츠 서비스                  | 10,751  | 12,004  | 10,748  | 11,348  | 9,635   | 1.3    | ▽15.1       | ▽2.7       |
|           | 인터넷 서점(만화부문)                    | 28,245  | 33,489  | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 7.1    | 12.9        | 16.7       |
|           | 소계                              | 60,951  | 70,081  | 74,250  | 86,210  | 91,594  | 12.3   | 6.2         | 10.7       |
|           | 만화임대                            | 25,376  | 22,918  | 25,647  | 25,291  | 24,872  | 3.4    | ▽1.7        | ▽0.5       |
|           | 서적임대(대여) (만화부문)                 | 78,031  | 48,419  | 47,623  | 47,686  | 44,857  | 6.0    | ▽5.9        | ▽12.9      |
|           | 만화서적 및 잡지류 도매                   | 80,135  | 85,440  | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 10.3   | ▽4.1        | ▽1.2       |
|           | 만화서적 및 잡지류 소매                   | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 22.1   | ▽3.1        | ▽1.6       |
|           | 소계                              | 358,452 | 350,548 | 335,221 | 321,560 | 309,870 | 41.8   | ▽3.6        | ▽3.6       |
|           | 유통 합계                           | 419,403 | 420,629 | 409,471 | 407,770 | 401,464 | 54.1   | ▽1.5        | ▽1.1       |
| 만화산업 합계   |                                 | 730,072 | 761,686 | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 100.0  | 0.4         | 0.4        |

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 2-4〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류   | 소분류                        | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|       |                            | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 만화출판업 | 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 211,736 | 98,067  | 106,599 | 95,559  | 92,361  | 92,739  | 28.4   | 0.4         | 9.1        |
|       | 일반 출판사(만화부문)               |         | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 71.6   | 4.4         |            |
| 합계    |                            | 211,736 | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 100.0  | 3.2         | 9.1        |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-5〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                      | 매출액    |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|--------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|               |                          | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스           | 31,903 | 21,955 | 24,588 | 24,120 | 28,521 | 29,631 | 56.0   | 3.9         | 10.6       |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스           |        | 10,751 | 12,004 | 10,748 | 11,348 | 9,635  | 18.2   | ▽15.1       |            |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공 |        | 14,636 | 16,342 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 25.8   | ▽7.1        |            |
| 합계            |                          | 31,903 | 47,342 | 52,934 | 47,418 | 54,551 | 52,907 | 100.0  | ▽3.0        | 10.6       |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-6〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류                | 매출액     |         |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------|--------------------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|         |                    | 2005년   | 2006년   | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 만화책 임대업 | 만화임대               | 109,606 | 25,376  | 22,918 | 25,647 | 25,291 | 24,872 | 35.7   | ▽1.7         | ▽8.6        |
|         | 서적임대(대여)<br>(만화부문) |         | 78,031  | 48,419 | 47,623 | 47,686 | 44,857 | 64.3   | ▽5.9         |             |
| 합계      |                    | 109,606 | 103,407 | 71,337 | 73,270 | 72,977 | 69,729 | 100.0  | ▽4.5         | ▽8.6        |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-7〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류           | 매출액    |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------|---------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------------|-------------|
|         |               | 2005년  | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |              |             |
| 만화 도소매업 | 만화서적 및 잡지류 도매 | 82,990 | 80,135  | 85,440  | 84,924  | 79,489  | 76,218  | 26.1   | ▽4.1         | 28.7        |
|         | 만화서적 및 잡지류 소매 |        | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 56.0   | ▽3.1         |             |
|         | 인터넷 서점(만화부문)  |        | 28,245  | 33,489  | 39,382  | 46,341  | 52,328  | 17.9   | 12.9         |             |
| 합계      |               | 82,990 | 283,290 | 312,700 | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 100.0  | ▽0.8         | 28.7        |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 2-8〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작 지원 | 단순복제  | 유통/배급   | 기타     | 합계      |
|-------|------------|---------|-------|-------|---------|--------|---------|
| 2005년 |            | 201,817 | 3,500 | 300   | 227,538 | 3,080  | 436,235 |
| 2006년 |            | 294,946 | 3,173 | 4,909 | 387,086 | 39,958 | 730,072 |
| 2007년 |            | 324,289 | 2,236 | 2,450 | 420,581 | 12,130 | 761,686 |
| 2008년 |            | 299,139 | 4,397 | 1,147 | 407,208 | 11,395 | 723,286 |
| 2009년 |            | 317,918 | 3,502 | 1,034 | 405,242 | 11,398 | 739,094 |
| 2010년 |            | 335,357 | 2,217 | 675   | 395,279 | 8,419  | 741,947 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.5     | ▽36.7 | ▽34.7 | ▽2.5    | ▽26.1  | 0.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 10.7    | ▽8.7  | 17.6  | 11.7    | 22.3   | 11.2    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-9〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년      |        | 102,844 | 129,454    | 109,115      | 94,822    | 436,235 |
| 2006년      |        | 185,356 | 164,850    | 212,598      | 167,268   | 730,072 |
| 2007년      |        | 143,816 | 187,060    | 258,945      | 171,865   | 761,686 |
| 2008년      |        | 134,917 | 184,079    | 236,927      | 167,363   | 723,286 |
| 2009년      |        | 133,969 | 177,259    | 264,109      | 163,757   | 739,094 |
| 2010년      |        | 119,471 | 172,190    | 277,802      | 172,484   | 741,947 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽10.8   | ▽2.9       | 5.2          | 5.3       | 0.4     |
| 연평균증감률(%)  |        | 3.0     | 5.9        | 20.6         | 12.7      | 11.2    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-10〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 합계      |
|------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2005년      |        | 165,628 | 65,154  | 156,545 | 48,908  | 436,235 |
| 2006년      |        | 385,214 | 50,242  | 127,348 | 167,268 | 730,072 |
| 2007년      |        | 378,119 | 74,797  | 132,540 | 176,230 | 761,686 |
| 2008년      |        | 392,759 | 139,680 | 149,211 | 41,636  | 723,286 |
| 2009년      |        | 392,404 | 147,255 | 159,880 | 39,555  | 739,094 |
| 2010년      |        | 384,077 | 172,128 | 154,536 | 31,206  | 741,947 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽2.1    | 16.9    | ▽3.3    | ▽21.1   | 0.4     |
| 연평균증감률(%)  |        | 18.3    | 21.4    | ▽0.3    | ▽8.6    | 11.2    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-11〉 만화산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------------|------------|
|      | 서울   |         | 263,922 | 374,934 | 389,398 | 353,641 | 348,861 | 344,793     | ▽1.2       |
| 6개 시 | 부산   | 33,154  | 27,170  | 26,158  | 25,274  | 24,706  | 23,273  | ▽5.8        | ▽6.8       |
|      | 대구   | 9,597   | 11,325  | 11,608  | 11,547  | 11,272  | 11,380  | 1.0         | 3.5        |
|      | 인천   | 6,980   | 13,055  | 14,669  | 14,406  | 13,923  | 13,040  | ▽6.3        | 13.3       |
|      | 광주   | 13,523  | 8,869   | 8,157   | 8,374   | 8,278   | 8,385   | 1.3         | ▽9.1       |
|      | 대전   | 14,832  | 10,681  | 10,523  | 10,108  | 9,965   | 9,747   | ▽2.2        | ▽8.1       |
|      | 울산   | 2,836   | 6,342   | 5,981   | 5,131   | 5,053   | 4,851   | ▽4.0        | 11.3       |
|      | 소계   | 80,922  | 77,442  | 77,096  | 74,840  | 73,197  | 70,676  | ▽3.4        | ▽2.7       |
| 9개 도 | 경기도  | 64,998  | 197,958 | 213,664 | 209,596 | 225,725 | 230,200 | 2.0         | 28.8       |
|      | 강원도  | 2,399   | 5,792   | 5,260   | 5,165   | 5,022   | 4,931   | ▽1.8        | 15.5       |
|      | 충청북도 | 4,799   | 6,285   | 6,234   | 5,878   | 5,720   | 5,779   | 1.0         | 3.8        |
|      | 충청남도 | 4,362   | 6,670   | 5,935   | 5,934   | 5,957   | 5,840   | ▽2.0        | 6.0        |
|      | 전라북도 | 3,490   | 5,072   | 4,649   | 4,594   | 4,550   | 4,421   | ▽2.8        | 4.8        |
|      | 전라남도 | 3,054   | 5,408   | 4,768   | 4,392   | 4,294   | 4,192   | ▽2.4        | 6.5        |
|      | 경상북도 | 4,799   | 9,358   | 9,314   | 8,908   | 8,674   | 8,458   | ▽2.5        | 12.0       |
|      | 경상남도 | 3,054   | 11,162  | 10,294  | 9,432   | 9,277   | 8,889   | ▽4.2        | 23.8       |
|      | 제주도  | 436     | 1,746   | 1,585   | 1,524   | 1,476   | 1,440   | ▽2.4        | 27.0       |
|      |      | 소계      | 91,391  | 249,451 | 261,703 | 255,423 | 270,695 | 274,150     | 1.3        |
| 합계   |      | 436,235 | 701,827 | 728,197 | 683,904 | 692,753 | 689,619 | ▽0.5        | 9.6        |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 2-12〉 만화산업 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 제작관련       | 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발  | 기타    | 합계     |
|-------|------------|---------|--------|--------|-------|-------|--------|
| 2005년 |            | 18,738  | 5,621  | 4,372  | 937   | 1,562 | 31,230 |
| 2006년 |            | 46,573  | 1,914  | 6,699  | 3,828 | 4,785 | 63,799 |
| 2007년 |            | 46,945  | 2,639  | 6,628  | 2,148 | 3,006 | 61,366 |
| 2008년 |            | 51,362  | 3,515  | 6,853  | 2,215 | 2,987 | 66,932 |
| 2009년 |            | 53,178  | 5,137  | 7,015  | 2,321 | 3,013 | 70,664 |
| 2010년 |            | 53,361  | 6,358  | 6,908  | 2,112 | 3,028 | 71,767 |
|       | 전년대비증감률(%) | 0.3     | 23.8   | ▽1.5   | ▽9.0  | 0.5   | 1.6    |
|       | 연평균증감률(%)  | 23.3    | 2.5    | 9.6    | 17.6  | 14.2  | 18.1   |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-13〉 만화산업 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분    | 오프라인 출판 비중 | 온라인 제작 비중 | 합계    |
|-------|------------|-----------|-------|
| 2007년 | 84.2       | 15.8      | 100.0 |
| 2008년 | 81.6       | 18.4      | 100.0 |
| 2009년 | 76.3       | 23.7      | 100.0 |
| 2010년 | 72.8       | 27.2      | 100.0 |

〈표 2-14〉 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분    | 만화 단행본 | 어린이·학습 만화 | 만화잡지 | 일일만화 | 기타  | 총계    |
|-------|--------|-----------|------|------|-----|-------|
| 2006년 | 30.7   | 67.1      | 1.2  | 0.7  | 0.3 | 100.0 |
| 2007년 | 31.4   | 65.3      | 2.3  | 0.6  | 0.4 | 100.0 |
| 2008년 | 31.5   | 65.2      | 2.1  | 0.5  | 0.7 | 100.0 |
| 2009년 | 29.3   | 68.1      | 1.9  | 0.4  | 0.3 | 100.0 |
| 2010년 | 28.3   | 70.2      | 1.1  | 0.3  | 0.1 | 100.0 |

〈표 2-15〉 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분    | 스캔만화 | 스크롤만화 | 모바일  | 기타  | 총계    |
|-------|------|-------|------|-----|-------|
| 2006년 | 55.7 | 21.6  | 22.1 | 0.6 | 100.0 |
| 2007년 | 72.3 | 13.6  | 13.2 | 0.9 | 100.0 |
| 2008년 | 78.2 | 8.5   | 12.6 | 0.7 | 100.0 |
| 2009년 | 80.7 | 5.3   | 13.8 | 0.2 | 100.0 |
| 2010년 | 81.1 | 3.8   | 14.6 | 0.5 | 100.0 |

〈표 2-16〉 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분   | 수출액   |       |       |       |       |       | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |            |           |
| 만화산업 | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 93.7       | 20.1      |
| 합계   | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 93.7       | 20.1      |

| 구분   | 수입액   |       |       |       |       |       | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |            |           |
| 만화산업 | 900   | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | ▽3.8       | 42.5      |
| 합계   | 900   | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | ▽3.8       | 42.5      |

〈표 2-17〉 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액   |       |       |       |       |       | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
|     | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |       |            |           |
| 중국  | 290   | 388   | 392   | 421   | 432   | 568   | 7.0   | 31.5       | 14.4      |
| 일본  | 339   | 770   | 638   | 616   | 597   | 1,527 | 18.7  | 155.8      | 35.1      |
| 동남아 | 462   | 439   | 498   | 507   | 525   | 2,004 | 24.6  | 281.7      | 34.1      |
| 북미  | 1,427 | 847   | 856   | 936   | 943   | 1,723 | 21.1  | 82.7       | 3.8       |
| 유럽  | 413   | 1,414 | 1,526 | 1,623 | 1,667 | 2,258 | 27.7  | 35.5       | 40.5      |
| 기타  | 337   | 59    | 76    | 32    | 45    | 73    | 0.9   | 62.2       | ▽26.4     |
| 합계  | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 100.0 | 93.7       | 20.1      |

〈표 2-18〉 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |       |       |       | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
|     | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |       |             |            |
| 중국  | 45    | 159   | 121   | 109   | 97    | 85    | 1.6   | ▽12.4       | 13.6       |
| 일본  | 787   | 3,426 | 5,429 | 5,432 | 5,041 | 4,862 | 92.1  | ▽3.6        | 43.9       |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 북미  | 40    | 218   | 250   | 297   | 278   | 263   | 5.0   | ▽5.4        | 45.7       |
| 유럽  | 28    | 162   | 101   | 99    | 76    | 71    | 1.3   | ▽6.6        | 20.5       |
| 기타  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -           | -          |
| 합계  | 900   | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | 100.0 | ▽3.8        | 42.5       |

〈표 2-19〉 만화산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방식  | 진출 경로 구분      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.7  | 21.5  | 31.1  | 36.3  | 39.6  | 41.2  | 1.6         |
|       | 해외 유통사 접촉     | 12.5  | 7.1   | 5.5   | 3.2   | 2.3   | 2.1   | ▽0.2        |
|       | 온라인 해외 판매     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -           |
|       | 해외 법인 활용      | 1.2   | -     | -     | -     | -     | -     | -           |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 55.5  | 51.4  | 53.2  | 55.6  | 55.9  | 54.6  | ▽1.3        |
|       | 해외 에이전트 활용    | 14.1  | 5.7   | 8.8   | 4.1   | 2.2   | 2.1   | ▽0.1        |
|       | 기타            | -     | 14.3  | 1.4   | 0.8   | -     | -     | -           |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -           |

〈표 2-20〉 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 26.3  | 41.2  | 52.1  | 49.3  | 31.7  | 26.3  | ▽5.4       |
| LICENSE | 63.2  | 49.4  | 41.3  | 50.1  | 66.9  | 73.7  | 6.8        |
| OEM 수출  | 7.9   | -     | -     | -     | -     | -     | -          |
| 기술 서비스  | -     | 9.4   | 3.6   | -     | -     | -     | -          |
| 기타      | 2.6   | -     | 3     | 0.6   | 1.4   | -     | ▽1.4       |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

〈표 2-21〉 만화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류           | 소분류                           | 종사자 수 |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|-------------------------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|               |                               | 2005년 | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 만화출판업         | 만화 출판사<br>(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 991   | 729    | 758    | 605    | 571    | 614    | 5.7    | 7.5          | 16.9        |
|               | 일반 출판사(만화부문)                  |       | 1,356  | 1,598  | 1,499  | 1,436  | 1,553  | 14.4   | 8.1          |             |
|               | 소계                            | 991   | 2,085  | 2,356  | 2,104  | 2,007  | 2,167  | 20.1   | 8.0          |             |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스                | 350   | 237    | 240    | 232    | 285    | 293    | 2.7    | 2.8          | 6.1         |
|               | 모바일 만화 콘텐츠 서비스                |       | 13     | 15     | 15     | 18     | 16     | 0.1    | ▽11.1        |             |
|               | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공      |       | 158    | 159    | 131    | 165    | 161    | 1.5    | ▽2.4         |             |
|               | 소계                            |       | 350    | 408    | 414    | 378    | 468    | 470    | 4.4          |             |
| 만화책 임대업       | 만화임대                          | 7,178 | 1,505  | 989    | 963    | 912    | 903    | 8.4    | ▽1.0         | ▽9.9        |
|               | 서적임대(대여)(만화부문)                |       | 5,013  | 3,847  | 3,665  | 3,457  | 3,367  | 31.2   | ▽2.6         |             |
|               | 소계                            | 7,178 | 6,518  | 4,836  | 4,628  | 4,369  | 4,270  | 39.6   | ▽2.3         |             |
| 만화 도소매업       | 만화서적 및 잡지류 도매                 | 529   | 811    | 880    | 825    | 792    | 773    | 7.2    | ▽2.4         | 48.9        |
|               | 만화서적 및 잡지류 소매                 |       | 2,724  | 2,961  | 2,774  | 2,695  | 2,603  | 24.1   | ▽3.4         |             |
|               | 인터넷 서점(만화부문)                  |       | 272    | 325    | 384    | 417    | 496    | 4.6    | 18.9         |             |
|               | 소계                            |       | 529    | 3,807  | 4,166  | 3,983  | 3,904  | 3,872  | 35.9         |             |
| 만화산업 합계       |                               | 9,048 | 12,818 | 11,772 | 11,093 | 10,748 | 10,779 | 100.0  | 0.3          | 3.6         |

\* 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-22〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 |            | 5,486   | 2,525      | 593          | 444       | 9,048  |
| 2006년 |            | 8,986   | 1,583      | 1,470        | 779       | 12,818 |
| 2007년 |            | 7,433   | 1,814      | 1,724        | 801       | 11,772 |
| 2008년 |            | 6,958   | 1,761      | 1,655        | 719       | 11,093 |
| 2009년 |            | 6,631   | 1,699      | 1,703        | 715       | 10,748 |
| 2010년 |            | 6,429   | 1,711      | 1,861        | 778       | 10,779 |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽3.0    | 0.7        | 9.3          | 8.8       | 0.3    |
|       | 연평균증감률(%)  | 3.2     | ▽7.5       | 25.7         | 11.9      | 3.6    |

\* 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-23〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 합계     |
|-------------|-------|-------|--------|--------|--------|
| 2005년       | 7,647 | 322   | 827    | 252    | 9,048  |
| 2006년       | 9,817 | 775   | 1,447  | 779    | 12,818 |
| 2007년       | 8,394 | 1,247 | 1,301  | 830    | 11,772 |
| 2008년       | 8,915 | 605   | 1,434  | 139    | 11,093 |
| 2009년       | 8,606 | 606   | 1,407  | 129    | 10,748 |
| 2010년       | 8,501 | 897   | 1,260  | 121    | 10,779 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽1.2  | 48.0  | ▽10.4  | ▽6.2   | 0.3    |
| 연평균증감률(%)   | 2.1   | 22.7  | 8.8    | ▽13.6  | 3.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-24〉 만화산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2005년 | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |      |
|---------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|------|
| 서울      | 5,745 | 5,558  | 4,956  | 4,653  | 4,545  | 4,591  | 1.0        | ▽4.4      |      |
| 6개 시    | 부산    | 597    | 673    | 601    | 551    | 534    | 517        | ▽3.2      | ▽2.8 |
|         | 대구    | 219    | 413    | 392    | 366    | 361    | 349        | ▽3.3      | 9.8  |
|         | 인천    | 145    | 450    | 394    | 354    | 342    | 334        | ▽2.3      | 18.2 |
|         | 광주    | 271    | 320    | 274    | 258    | 250    | 240        | ▽4.0      | ▽2.4 |
|         | 대전    | 326    | 315    | 269    | 256    | 247    | 235        | ▽4.9      | ▽6.3 |
|         | 울산    | 73     | 197    | 175    | 165    | 155    | 149        | ▽3.9      | 15.3 |
| 소계      | 1,631 | 2,368  | 2,105  | 1,950  | 1,889  | 1,824  | ▽3.4       | 2.3       |      |
| 9개 도    | 경기도   | 1,167  | 2,744  | 2,771  | 2,612  | 2,469  | 2,475      | 0.2       | 16.2 |
|         | 강원도   | 51     | 194    | 159    | 146    | 132    | 128        | ▽3.0      | 20.2 |
|         | 충청북도  | 109    | 196    | 175    | 158    | 148    | 145        | ▽2.0      | 5.9  |
|         | 충청남도  | 90     | 273    | 227    | 224    | 217    | 211        | ▽2.8      | 18.6 |
|         | 전라북도  | 46     | 189    | 157    | 151    | 146    | 141        | ▽3.4      | 25.1 |
|         | 전라남도  | 36     | 211    | 174    | 151    | 144    | 142        | ▽1.4      | 31.6 |
|         | 경상북도  | 100    | 312    | 279    | 253    | 244    | 236        | ▽3.3      | 18.7 |
|         | 경상남도  | 63     | 437    | 389    | 364    | 356    | 351        | ▽1.4      | 41.0 |
|         | 제주도   | 10     | 63     | 55     | 47     | 41     | 39         | ▽4.9      | 31.3 |
|         | 소계    | 1,672  | 4,619  | 4,386  | 4,106  | 3,897  | 3,868      | ▽0.7      | 18.3 |
| 합계      | 9,048 | 12,545 | 11,447 | 10,709 | 10,331 | 10,283 | ▽0.5       | 2.6       |      |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외



〈표 2-25〉 만화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수 |       | 합계     |
|------------|------|-------|-------|--------|
|            |      | 정규직   | 비정규직  |        |
| 2005년      |      | 7,775 | 1,273 | 9,048  |
| 2006년      |      | 9,827 | 2,719 | 12,546 |
| 2007년      |      | 8,577 | 2,870 | 11,447 |
| 2008년      |      | 8,358 | 2,351 | 10,709 |
| 2009년      |      | 8,227 | 2,104 | 10,331 |
| 2010년      |      | 8,355 | 1,928 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |      | 1.6   | ▽8.4  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |      | 1.4   | 8.7   | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-26〉 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수 |       |       |       | 합계     |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직   |       | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자    | 여자    | 남자    | 여자    |        |
| 2005년      |        | 4,263 | 3,512 | 843   | 430   | 9,048  |
| 2006년      |        | 4,724 | 5,103 | 812   | 1,907 | 12,546 |
| 2007년      |        | 3,744 | 4,833 | 1,451 | 1,419 | 11,447 |
| 2008년      |        | 3,560 | 4,798 | 961   | 1,390 | 10,709 |
| 2009년      |        | 3,534 | 4,693 | 890   | 1,214 | 10,331 |
| 2010년      |        | 3,602 | 4,753 | 800   | 1,128 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |        | 1.9   | 1.3   | ▽10.1 | ▽7.1  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽3.3  | 6.2   | ▽1.0  | 21.3  | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-27〉 만화산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수 |       | 합계     |
|------------|---|-------|-------|--------|
|            |   | 남자    | 여자    |        |
| 2005년      |   | 5,106 | 3,942 | 9,048  |
| 2006년      |   | 5,536 | 7,010 | 12,546 |
| 2007년      |   | 5,195 | 6,252 | 11,447 |
| 2008년      |   | 4,521 | 6,188 | 10,709 |
| 2009년      |   | 4,424 | 5,907 | 10,331 |
| 2010년      |   | 4,402 | 5,881 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.5  | ▽0.4  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |   | ▽2.9  | 8.3   | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-28〉 만화산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |      | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발 |       | 기타(유통) |
| 2005년      |    | 247   | 6,065 | 554   | 206    | 68   | 1,908 | 9,048  |
| 2006년      |    | 283   | 7,045 | 977   | 315    | 464  | 3,462 | 12,546 |
| 2007년      |    | 240   | 4,780 | 1,439 | 244    | 100  | 4,644 | 11,447 |
| 2008년      |    | 270   | 2,520 | 1,104 | 393    | 134  | 6,288 | 10,709 |
| 2009년      |    | 290   | 2,438 | 1,123 | 380    | 123  | 5,977 | 10,331 |
| 2010년      |    | 321   | 2,351 | 1,232 | 343    | 123  | 5,913 | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | 10.7  | ▽3.6  | 9.7   | ▽9.7   | 0.0  | ▽1.1  | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | 5.4   | ▽17.3 | 17.3  | 10.7   | 12.6 | 25.4  | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-29〉 만화산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |       |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|-------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸    | 대학원졸 이상 |        |
| 2005년      |    | 3,723 | 860   | 4,423 | 42      | 9,048  |
| 2006년      |    | 4,675 | 2,378 | 5,380 | 113     | 12,546 |
| 2007년      |    | 4,398 | 2,020 | 4,890 | 139     | 11,447 |
| 2008년      |    | 2,920 | 1,997 | 5,582 | 210     | 10,709 |
| 2009년      |    | 2,823 | 1,853 | 5,450 | 205     | 10,331 |
| 2010년      |    | 2,748 | 1,782 | 5,566 | 187     | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽2.7  | ▽3.8  | 2.1   | ▽8.8    | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽5.9  | 15.7  | 4.7   | 34.8    | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-30〉 만화산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2005년      |    | 3,211  | 1,036  | 1,062  | 3,739  | 9,048  |
| 2006년      |    | 3,075  | 2,655  | 2,473  | 4,343  | 12,546 |
| 2007년      |    | 3,290  | 2,406  | 2,100  | 3,651  | 11,447 |
| 2008년      |    | 2,730  | 1,977  | 1,805  | 4,197  | 10,709 |
| 2009년      |    | 2,719  | 1,925  | 1,704  | 3,983  | 10,331 |
| 2010년      |    | 2,764  | 1,897  | 1,703  | 3,919  | 10,283 |
| 전년대비증감률(%) |    | 1.7    | ▽1.5   | ▽0.1   | ▽1.6   | ▽0.5   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽3.0   | 12.9   | 9.9    | 0.9    | 2.6    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함  
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-31〉 만화산업 부가가치액 구성 현황

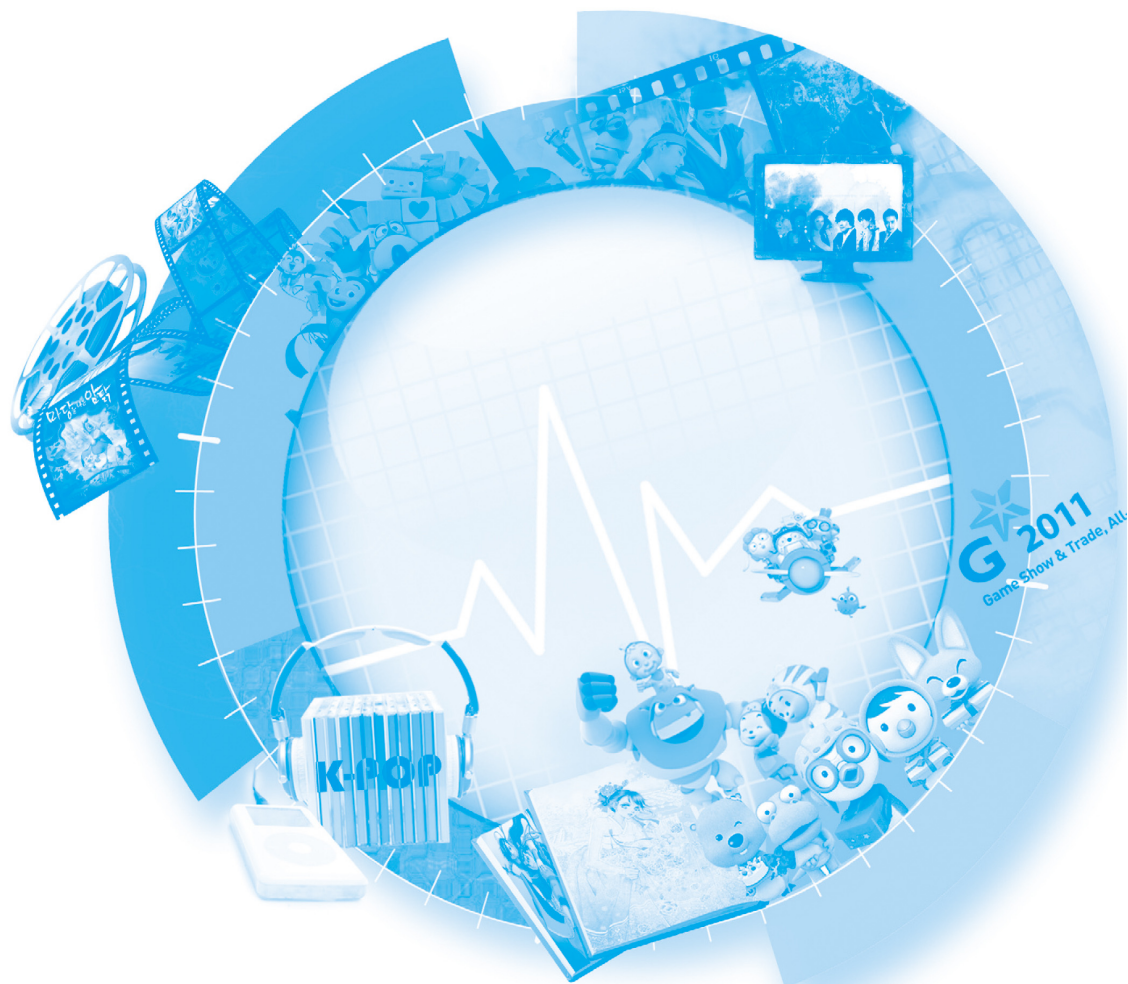
(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액<br>구성 | 부가가치액 구성 |         |        |        |        | 부가가치액<br>합계 |         |
|------------|-------------|----------|---------|--------|--------|--------|-------------|---------|
|            |             | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비  | 임차료    |             | 조세공과    |
| 2005년      |             | 57,052   | 79,297  | 2,884  | 3,178  | 6,433  | 5,823       | 154,667 |
| 2006년      |             | 31,291   | 205,172 | 4,395  | 2,417  | 14,236 | 6,994       | 264,505 |
| 2007년      |             | 29,051   | 210,693 | 10,436 | 8,180  | 15,795 | 7,897       | 282,052 |
| 2008년      |             | 17,583   | 219,223 | 9,075  | 9,926  | 19,568 | 8,225       | 283,600 |
| 2009년      |             | 15,958   | 228,016 | 9,597  | 10,761 | 18,067 | 8,434       | 290,833 |
| 2010년      |             | 16,667   | 232,375 | 9,532  | 10,865 | 19,632 | 8,561       | 297,632 |
| 전년대비증감률(%) |             | 4.4      | 1.9     | ▽0.7   | 1.0    | 8.7    | 1.5         | 2.3     |
| 연평균증감률(%)  |             | ▽21.8    | 24.0    | 27.0   | 27.9   | 25.0   | 8.0         | 14.0    |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함.



# 음악산업



〈표 3-1〉 음악산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 38,261       | 65,346       | 1,789,875     | 572,760         | 32.00        | 22,278        | 8,306         |
| 2006년      | 37,108       | 65,431       | 2,401,309     | 765,297         | 31.87        | 16,666        | 8,347         |
| 2007년      | 40,301       | 75,027       | 2,357,705     | 787,709         | 33.41        | 13,885        | 9,831         |
| 2008년      | 37,637       | 66,475       | 2,602,076     | 946,635         | 36.38        | 16,468        | 11,484        |
| 2009년      | 38,259       | 76,539       | 2,740,753     | 1,022,766       | 37.32        | 31,269        | 11,936        |
| 2010년      | 37,634       | 76,654       | 2,959,143     | 1,142,896       | 38.62        | 83,262        | 10,337        |
| 전년대비증감률(%) | ▽1.6         | 0.2          | 8.0           | 11.7            | -            | 166.3         | ▽13.4         |
| 연평균증감률(%)  | ▽0.3         | 3.2          | 10.6          | 14.8            | -            | 30.2          | 4.5           |

〈표 3-2〉 음악산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                | 소분류                         |                 | 매출액       |           |           |           |           |           | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |        |        |        |        |        |     |      |
|--------------------|-----------------------------|-----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|------|
|                    |                             |                 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |           |                |               |        |        |        |        |        |     |      |
| 음악<br>제작업          | 음악 기획<br>및 제작               | 음반 및 음원         | 109,316   | 84,197    | 76,270    | 80,231    | 73,528    | 84,692    | 2.9       | 15.2           | ▽5.0          |        |        |        |        |        |     |      |
|                    |                             | 음반외수익<br>(음악관련) | -         | 206,137   | 186,729   | 201,611   | 254,459   | 303,278   | 10.2      | 19.2           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 음반(음원)녹음시설 운영업              |                 | 178,841   | 165,488   | 130,195   | 39,246    | 32,342    | 35,662    | 1.2       | 10.3           | ▽27.6         |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | 288,157   | 455,822   | 393,194   | 321,088   | 360,329   | 423,632   | 14.3      | 17.6           | 8.0           |        |        |        |        |        |     |      |
| 음악및<br>오디오물<br>출판업 | 음악 오디오물 출판업                 |                 | -         | -         | -         | 10,898    | 9,424     | 11,653    | 0.4       | 23.7           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 기타 오디오물 제작업                 |                 | -         | -         | -         | 608       | 676       | 721       | 0.02      | 6.7            | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | -         | -         | -         | 11,506    | 10,100    | 12,374    | 0.4       | 22.5           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
| 음반복제및배<br>급업       | 음반 복제업                      |                 | -         | -         | -         | 42,348    | 38,321    | 43,487    | 1.5       | 13.5           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 음반 배급업                      |                 | -         | -         | -         | 52,742    | 44,705    | 48,672    | 1.6       | 8.9            | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | -         | -         | -         | 95,090    | 83,026    | 92,159    | 3.1       | 11.0           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
| 음반<br>도소매업         | 음반 도매업                      |                 | 91,350    | 156,384   | 138,177   | 103,195   | 36,655    | 37,262    | 1.3       | 1.7            | 7.3           |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 음반 소매업                      |                 |           |           |           |           |           |           |           |                |               | 12,102 | 13,917 | 16,634 | 20,267 | 28,325 | 1.0 | 39.8 |
|                    | 인터넷 음반 소매업                  |                 |           |           |           |           |           |           |           |                |               |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | 91,350    | 168,486   | 152,094   | 119,829   | 120,039   | 129,845   | 4.4       | 8.2            |               | 7.3    |        |        |        |        |     |      |
| 온라인 음악<br>유통업      | 모바일 음악서비스업                  |                 | 267,245   | 112,893   | 103,170   | 87,650    | 76,502    | 55,388    | 1.9       | ▽27.6          | 18.4          |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 인터넷 음악서비스업                  |                 |           | 88,947    | 166,756   | 253,082   | 359,969   | 453,919   | 15.3      | 26.1           |               |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 음원대리 중개업                    |                 |           | 15,390    | 18,519    | 39,671    | 60,331    | 63,528    | 2.1       | 5.3            |               |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 인터넷/모바일 음악<br>콘텐츠제작및제공업(CP) |                 |           | 138,961   | 139,204   | 146,042   | 72,799    | 49,327    | 1.7       | ▽32.2          |               |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 |           | 267,245   | 356,191   | 427,649   | 526,445   | 569,601   | 622,162   | 21.0           |               | 9.2    | 18.4   |        |        |        |     |      |
| 음악<br>공연업          | 음악공연 기획 및 제작업               |                 | -         | 165,098   | 198,853   | 213,851   | 224,359   | 286,962   | 9.7       | 27.9           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 기타 음악공연 서비스업<br>(티켓발매등)     |                 | -         | 23,617    | 24,744    | 27,801    | 33,303    | 36,287    | 1.2       | 9.0            | -             |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | -         | 188,715   | 223,597   | 241,652   | 257,662   | 323,249   | 10.9      | 25.5           | -             |        |        |        |        |        |     |      |
| 중합계                |                             |                 | 646,752   | 1,169,214 | 1,196,534 | 1,315,610 | 1,400,757 | 1,603,421 | 54.2      | 14.5           | 19.9          |        |        |        |        |        |     |      |
| 노래연습장<br>운영업       | 노래연습장 운영업                   |                 | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,171 | 1,286,466 | 1,339,996 | 1,355,722 | 45.8      | 1.2            | 3.5           |        |        |        |        |        |     |      |
|                    | 소계                          |                 | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,171 | 1,286,466 | 1,339,996 | 1,355,722 | 45.8      | 1.2            | 3.5           |        |        |        |        |        |     |      |
| 음악산업 합계            |                             |                 | 1,789,875 | 2,401,309 | 2,357,705 | 2,602,076 | 2,740,753 | 2,959,143 | 100.0     | 8.0            | 10.6          |        |        |        |        |        |     |      |

※ 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리

※ 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨

※ 인터넷 음반 소매업은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

※ 2006년부터 음반매출외(음반관련) 매출액 및 음악공연 매출액 포함

※ 모바일 음악서비스업은 스마트 앱을 통한 매출이 아닌 이동통신 3사의 기존 피쳐폰 음악 매출액(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, 음원다운로드 매출액)이며, 스마트 앱을 통한 매출은 인터넷 음악서비스업에 포함

〈표 3-3〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류   | 소분류            |               | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----------------|---------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|       |                |               | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작     | 음반 및 음원       | 109,316 | 84,197  | 76,270  | 80,231  | 73,528  | 84,692  | 20.0   | 15.2        | ▽5.0       |
|       |                | 음반 외수익 (음악관련) | -       | 206,137 | 186,729 | 201,611 | 254,459 | 303,278 | 71.6   | 19.2        | -          |
|       | 음반(음원)녹음시설 운영업 | 178,841       | 165,488 | 130,195 | 39,246  | 32,342  | 35,662  | 8.4     | 10.3   | ▽27.6       |            |
| 합계    |                |               | 288,157 | 455,822 | 393,194 | 321,088 | 360,329 | 423,632 | 100.0  | 17.6        | 8.0        |

\* 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리

〈표 3-4〉 음악산업 음악 및 오디오물출판업, 음반 배급 및 복제업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류          | 소분류         |             | 매출액   |       |        |         |        |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|-------------|-------------|-------|-------|--------|---------|--------|---------|--------|-------------|------------|
|              |             |             | 2005년 | 2006년 | 2007년  | 2008년   | 2009년  | 2010년   |        |             |            |
| 음악 및 오디오물출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 음반 및 음원     | -     | -     | -      | 10,898  | 9,424  | 11,653  | 11.1   | 23.7        | -          |
|              |             | 기타 오디오물 제작업 | -     | -     | -      | 608     | 676    | 721     | 0.7    | 6.7         | -          |
|              | 소계          | -           | -     | -     | 11,506 | 10,100  | 12,374 | 11.8    | 22.5   | -           |            |
| 음반 복제 및 배급업  | 음반 복제업      | 음반 복제업      | -     | -     | -      | 42,348  | 38,321 | 43,487  | 41.6   | 13.5        | -          |
|              |             | 음반 배급업      | -     | -     | -      | 52,742  | 44,705 | 48,672  | 46.6   | 8.9         | -          |
|              | 소계          | -           | -     | -     | 95,090 | 83,026  | 92,159 | 88.2    | 11.0   | -           |            |
| 합계           |             |             | -     | -     | -      | 106,596 | 93,126 | 104,533 | 100.0  | 12.2        | -          |

\* 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨

〈표 3-5〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류     | 소분류        |        | 매출액    |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|         |            |        | 2005년  | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업     | 음반 도매업 | 91,350 | 156,384 | 138,177 | 103,195 | 36,655  | 37,262  | 28.7   | 1.7         | 7.3        |
|         |            | 음반 소매업 |        | 63,117  | 64,258  | 49.5    | 1.8     |         |        |             |            |
|         | 인터넷 음반 소매업 | 12,102 |        | 13,917  | 16,634  | 20,267  | 28,325  | 21.8    | 39.8   |             |            |
| 합계      |            |        | 91,350 | 168,486 | 152,094 | 119,829 | 120,039 | 129,845 | 100.0  | 8.2         | 7.3        |

\* 인터넷 음반 소매업은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 3-6〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류        | 소분류                         | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|-----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|            |                             | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업                  | 267,245 | 112,893 | 103,170 | 87,650  | 76,502  | 55,388  | 8.9    | ▽27.6       | 18.4       |
|            | 인터넷 음악서비스업                  |         | 88,947  | 166,756 | 253,082 | 359,969 | 453,919 | 73.0   | 26.1        |            |
|            | 음원대리 중개업                    |         | 15,390  | 18,519  | 39,671  | 60,331  | 63,528  | 10.2   | 5.3         |            |
|            | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |         | 138,961 | 139,204 | 146,042 | 72,799  | 49,327  | 7.9    | ▽32.2       |            |
| 합계         |                             | 267,245 | 356,191 | 427,649 | 526,445 | 569,601 | 622,162 | 100.0  | 9.2         | 18.4       |

〈표 3-7〉 음악산업 음악 공연업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류    | 소분류                  | 매출액   |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|----------------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|        |                      | 2005년 | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업        | -     | 165,098 | 198,853 | 213,851 | 224,359 | 286,962 | 88.8   | 27.9        | -          |
|        | 기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등) | -     | 23,617  | 24,744  | 27,801  | 33,303  | 36,287  | 11.2   | 9.0         | -          |
| 합계     |                      | -     | 188,715 | 223,597 | 241,652 | 257,662 | 323,249 | 100.0  | 25.5        | -          |

〈표 3-8〉 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 장르         | 뮤지컬     | 대중음악 콘서트 | 클래식    | 오페라    | 기타     | 합계      |
|-------|------------|---------|----------|--------|--------|--------|---------|
| 2006년 |            | 107,190 | 23,967   | 30,006 | 10,191 | 17,361 | 188,715 |
| 2007년 |            | 128,121 | 30,856   | 33,383 | 11,404 | 19,833 | 223,597 |
| 2008년 |            | 142,807 | 39,215   | 36,735 | 12,056 | 10,839 | 241,652 |
| 2009년 |            | 142,331 | 43,695   | 41,132 | 14,115 | 16,389 | 257,662 |
| 2010년 |            | 165,778 | 76,093   | 43,255 | 19,692 | 18,431 | 323,249 |
|       | 비중(%)      | 51.3    | 23.5     | 13.4   | 6.1    | 5.7    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 16.5    | 74.1     | 5.2    | 39.5   | 12.5   | 25.5    |
|       | 연평균증감률(%)  | 11.5    | 33.5     | 9.6    | 17.9   | 1.5    | 14.4    |

〈표 3-9〉 음악산업 노래연습장 운영업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류       | 매출액       |           |           |           |           |           | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
|           |           | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |       |             |            |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,170 | 1,286,465 | 1,339,996 | 1,355,722 | 100.0 | 1.2         | 3.5        |
| 합계        |           | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,170 | 1,286,465 | 1,339,996 | 1,355,722 | 100.0 | 1.2         | 3.5        |

※ 노래연습장 운영업(2005~2008)은 통계청 “전국사업체조사” 인용



〈표 3-10〉 음악산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 사업형태  | 창작 및 제작 | 제작지원    | 단순복제    | 유통/배급     | 기타      | 합계        |
|------------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 2005년      | 124,196 | 49,806  | 124,940 | 310,521   | 37,289  | 646,752   |
| 2006년      | 488,180 | 111,392 | 60,808  | 463,975   | 44,859  | 1,169,214 |
| 2007년      | 321,634 | 79,697  | 46,900  | 1,697,808 | 211,665 | 2,357,704 |
| 2008년      | 430,726 | 48,124  | 43,511  | 1,865,246 | 214,468 | 2,602,075 |
| 2009년      | 349,579 | 38,979  | 39,451  | 2,050,042 | 262,702 | 2,740,753 |
| 2010년      | 451,963 | 41,888  | 44,087  | 2,141,800 | 279,405 | 2,959,143 |
| 전년대비증감률(%) | 29.3    | 7.5     | 11.8    | 4.5       | 6.4     | 8.0       |
| 연평균증감률(%)  | 29.5    | ▽3.4    | ▽18.8   | 47.1      | 49.6    | 35.5      |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-11〉 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만   | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년       | 1,551     | 26,961     | 203,180      | 415,060   | 646,752   |
| 2006년       | 15,795    | 196,677    | 639,646      | 317,096   | 1,169,214 |
| 2007년       | 1,095,224 | 222,937    | 528,005      | 511,538   | 2,357,704 |
| 2008년       | 1,215,729 | 192,744    | 534,021      | 659,581   | 2,602,075 |
| 2009년       | 1,268,243 | 202,142    | 504,119      | 766,249   | 2,740,753 |
| 2010년       | 1,284,160 | 221,501    | 604,516      | 848,966   | 2,959,143 |
| 전년대비증감률(%)  | 1.3       | 9.6        | 19.9         | 10.8      | 8.0       |
| 연평균증감률(%)   | 283.4     | 52.4       | 24.4         | 15.4      | 35.5      |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-12〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2005년       | 35,207    | 54,896  | 313,571 | 243,078 | -       | 646,752   |
| 2006년       | 140,091   | 253,210 | 539,191 | 74,003  | 162,719 | 1,169,214 |
| 2007년       | 1,234,782 | 231,509 | 530,242 | 218,578 | 142,593 | 2,357,704 |
| 2008년       | 1,389,080 | 275,708 | 459,451 | 309,274 | 168,562 | 2,602,075 |
| 2009년       | 1,425,225 | 269,632 | 561,285 | 240,042 | 244,569 | 2,740,753 |
| 2010년       | 1,464,480 | 351,850 | 541,241 | 277,788 | 323,784 | 2,959,143 |
| 전년대비증감률(%)  | 2.8       | 30.5    | ▽3.6    | 15.7    | 32.4    | 8.0       |
| 연평균증감률(%)   | 110.8     | 45.0    | 11.5    | 2.7     | -       | 35.5      |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-13〉 음악산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2005년   | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
|      | 서울   |         | 441,085   | 940,682   | 1,192,294 | 1,295,296 | 1,375,330 | 1,543,936  | 12.3      |
| 6개 시 | 부산   | 39,064  | 28,091    | 115,254   | 117,990   | 118,493   | 120,871   | 2.0        | 25.3      |
|      | 대구   | 26,517  | 16,839    | 92,706    | 104,352   | 105,446   | 107,020   | 1.5        | 32.2      |
|      | 인천   | 5,066   | 11,409    | 88,478    | 79,266    | 106,519   | 105,007   | ▽1.4       | 83.4      |
|      | 광주   | 10,132  | 5,597     | 49,486    | 53,644    | 56,724    | 57,031    | 0.5        | 41.3      |
|      | 대전   | 20,049  | 5,816     | 47,539    | 54,716    | 56,093    | 56,600    | 0.9        | 23.1      |
|      | 울산   | 2,910   | 1,556     | 35,321    | 40,704    | 43,878    | 44,192    | 0.7        | 72.3      |
|      | 소계   | 103,738 | 68,308    | 428,784   | 450,672   | 487,153   | 490,721   | 0.7        | 36.5      |
| 9개 도 | 경기도  | 79,550  | 116,270   | 351,924   | 411,024   | 421,025   | 455,871   | 8.3        | 41.8      |
|      | 강원도  | 3,377   | 1,307     | 37,753    | 45,186    | 47,220    | 48,990    | 3.7        | 70.7      |
|      | 충청북도 | 5,066   | 12,158    | 34,989    | 47,497    | 50,068    | 50,459    | 0.8        | 58.4      |
|      | 충청남도 | 1,940   | 2,794     | 43,706    | 54,582    | 59,065    | 59,009    | ▽0.1       | 98.0      |
|      | 전라북도 | 1,294   | 2,364     | 34,413    | 44,801    | 42,030    | 42,033    | 0.01       | 100.6     |
|      | 전라남도 | 2,264   | 2,997     | 47,602    | 48,428    | 46,644    | 47,622    | 2.1        | 83.9      |
|      | 경상북도 | 3,313   | 3,533     | 74,662    | 83,432    | 84,752    | 85,952    | 1.4        | 91.8      |
|      | 경상남도 | 3,442   | 3,436     | 82,860    | 88,253    | 90,701    | 89,624    | ▽1.2       | 91.9      |
|      | 제주도  | 1,683   | 2,263     | 14,800    | 16,270    | 16,498    | 16,601    | 0.6        | 58.1      |
|      | 소계   | 101,929 | 147,122   | 722,709   | 839,473   | 858,003   | 896,161   | 4.4        | 54.5      |
| 합계   |      | 646,752 | 1,157,112 | 2,343,787 | 2,585,441 | 2,720,486 | 2,930,818 | 7.7        | 35.3      |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2010년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-14〉 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분   | 수출액    |        |        |        |        |        |       | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
|      | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |            |           |
| 음악산업 | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 166.3 | 30.2       |           |
| 합계   | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 166.3 | 30.2       |           |

| 구분   | 수입액   |       |       |        |        |        |       | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
|      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |            |           |
| 음악산업 | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | ▽13.4 | 4.5        |           |
| 합계   | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | ▽13.4 | 4.5        |           |

※ 음반 수출입액은 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 3-15〉 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 중국  | -      | 850    | 1,665  | 1,844  | 2,369  | 3,627  | 4.4    | 53.1         | -           |
| 일본  | 801    | 14,309 | 9,431  | 11,215 | 21,638 | 67,267 | 80.8   | 210.9        | 142.6       |
| 동남아 | -      | 621    | 2,061  | 2,569  | 6,411  | 11,321 | 13.6   | 76.6         | -           |
| 북미  | -      | 49     | 306    | 346    | 351    | 432    | 0.5    | 23.1         | -           |
| 유럽  | 1,600  | 549    | 217    | 296    | 299    | 396    | 0.5    | 32.4         | ▽24.4       |
| 기타  | 19,877 | 288    | 205    | 198    | 201    | 219    | 0.3    | 9.0          | ▽59.4       |
| 합계  | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 100.0  | 166.3        | 30.2        |

\* 음반 수출입액은 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 3-16〉 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|     | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 중국  | 8,306 | 134   | 63    | 99     | 98     | 93     | 0.9    | ▽5.1         | ▽35.8       |
| 일본  |       | 972   | 1,108 | 2,212  | 2,428  | 2,135  | 20.7   | ▽12.1        | ▽31.6       |
| 동남아 |       | 111   | 79    | 61     | 53     | 52     | 0.5    | ▽1.9         | ▽39.1       |
| 북미  |       | 1,938 | 1,956 | 2,113  | 2,151  | 2,166  | 21.0   | 0.7          | 113.3       |
| 유럽  |       | 4,782 | 6,594 | 6,573  | 6,768  | 5,455  | 52.8   | ▽19.4        | 58.3        |
| 기타  |       | 410   | 31    | 426    | 438    | 436    | 4.2    | ▽0.5         | 8.6         |
| 합계  | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | 100.0  | ▽13.4        | ▽9.1        |

\* 음반 수출입액은 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 3-17〉 음악산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 1.2   | 22.7  | 1.5   | 3.2   | 3.4   | 3.7   | 0.3         |
|       | 해외 유통사 접촉     | 14.3  | 71.8  | 75.7  | 66.5  | 62.1  | 60.8  | ▽1.3        |
|       | 온라인 해외 판매     | 1.5   | 0.9   | 7.9   | 8.1   | 9.6   | 10.2  | 0.6         |
|       | 해외 법인 활용      | 4.5   | 0.9   | 1.6   | 2.8   | 4.5   | 4.1   | ▽0.4        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 28.9  | -     | 2.3   | 3.6   | 4.1   | 4.3   | 0.2         |
|       | 해외 에이전트 활용    | 36.1  | 3.6   | 11.0  | 15.8  | 16.3  | 16.9  | 0.6         |
|       | 기타            | 13.5  | -     | -     | -     | -     | -     | -           |
|       | 합계            | 100.0 | 99.9  | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -           |

〈표 3-18〉 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출  | 52.8  | 56.8  | 53.2  | 61.8  | 62.7  | 68.6  | 5.9        |
| LICENSE | 25.0  | 23.2  | 36.7  | 37.5  | 37.3  | 31.4  | ▽5.9       |
| OEM 수출  | 11.1  | 10.9  | 4.2   | 0.2   | -     | -     | -          |
| 기술 서비스  | 8.3   | 5.6   | 2.3   | -     | -     | -     | -          |
| 기타      | 2.8   | 3.5   | 3.6   | 0.5   | -     | -     | -          |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

〈표 3-19〉 음악산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류         | 소분류                        |              | 종사자 수  |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------------|----------------------------|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|             |                            |              | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 음악 제작업      | 음악 기획 및 제작                 | 음반 및 음원      | 762    | 628    | 539    | 567    | 572    | 578    | 0.8    | 1.0          | ▽5.4        |
|             |                            | 음반외수익 (음악관련) | -      | 1,465  | 1,256  | 1,287  | 1,362  | 1,388  | 1.8    | 1.9          | -           |
|             | 음반(음원)녹음시설 운영업             |              | 1,522  | 1,069  | 1,002  | 609    | 495    | 502    | 0.7    | 1.4          | ▽19.9       |
|             | 소계                         |              | 2,284  | 3,162  | 2,797  | 2,463  | 2,429  | 2,468  | 3.2    | 1.6          | 1.6         |
| 음악및 오디오물출판업 | 음악 오디오물 출판업                |              | -      | -      | -      | 82     | 68     | 63     | 0.1    | ▽7.4         | -           |
|             | 기타 오디오물 제작업                |              | -      | -      | -      | 16     | 13     | 12     | 0.02   | ▽7.7         | -           |
|             | 소계                         |              | -      | -      | -      | 98     | 81     | 75     | 0.1    | ▽7.4         | -           |
| 음반복제 및배급업   | 음반 복제업                     |              | -      | -      | -      | 166    | 147    | 151    | 0.2    | 2.7          | -           |
|             | 음반 배급업                     |              | -      | -      | -      | 149    | 131    | 136    | 0.2    | 3.8          | -           |
|             | 소계                         |              | -      | -      | -      | 315    | 278    | 287    | 0.4    | 3.2          | -           |
| 음반 도소매업     | 음반 도매업                     |              | 679    | 1,086  | 762    | 651    | 159    | 152    | 0.2    | ▽4.4         | 1.6         |
|             | 음반 소매업                     |              |        |        |        |        | 433    | 411    | 0.5    | ▽5.1         |             |
|             | 인터넷 음반 소매업                 |              |        |        |        |        | 109    | 121    | 156    | 161          |             |
|             | 소계                         |              | 679    | 1,195  | 883    | 807    | 753    | 735    | 1.0    | ▽2.4         | 1.6         |
| 온라인 음악 유통업  | 모바일 음악서비스업                 |              | 2,381  | 163    | 149    | 132    | 115    | 25     | 0.03   | ▽78.3        | ▽1.6        |
|             | 인터넷 음악서비스업                 |              |        | 972    | 1,021  | 1,165  | 1,469  | 1,592  | 2.1    | 8.4          |             |
|             | 음원대리 중개업                   |              |        | 62     | 73     | 106    | 163    | 169    | 0.2    | 3.7          |             |
|             | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP) |              |        | 1,219  | 1,225  | 1,245  | 732    | 412    | 0.5    | ▽43.7        |             |
|             | 소계                         |              |        | 2,381  | 2,416  | 2,468  | 2,648  | 2,479  | 2,198  | 2.9          |             |
| 음악 공연업      | 음악공연 기획 및 제작업              |              | -      | 1,848  | 2,017  | 2,325  | 2,412  | 2,732  | 3.6    | 13.3         | -           |
|             | 기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)       |              | -      | 72     | 78     | 208    | 216    | 221    | 0.3    | 2.3          | -           |
|             | 소계                         |              | -      | 1,920  | 2,095  | 2,533  | 2,628  | 2,953  | 3.9    | 12.4         | -           |
| 중합계         |                            |              | 5,344  | 8,693  | 8,243  | 8,864  | 8,648  | 8,716  | 11.4   | 0.8          | 10.3        |
| 노래연습장 운영업   | 노래연습장 운영업                  |              | 60,002 | 56,756 | 66,784 | 57,611 | 67,891 | 67,938 | 88.6   | 0.1          | 2.5         |
|             | 소계                         |              | 60,002 | 56,756 | 66,784 | 57,611 | 67,891 | 67,938 | 88.6   | 0.1          | 2.5         |
| 음악산업 합계     |                            |              | 65,346 | 65,449 | 75,027 | 66,475 | 76,539 | 76,654 | 100.0  | 0.2          | 3.2         |

※ 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업과 음반 복제업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리

※ 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨

※ 2006년부터 음반매출외(음반관련) 종사자 및 음악공연 종사자 포함

〈표 3-20〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년      |        | 13      | 221        | 1,587        | 3,523     | 5,344  |
| 2006년      |        | 605     | 2,990      | 3,970        | 1,110     | 8,675  |
| 2007년      |        | 64,732  | 4,968      | 3,259        | 2,068     | 75,027 |
| 2008년      |        | 55,889  | 3,713      | 4,504        | 2,369     | 66,475 |
| 2009년      |        | 64,367  | 5,509      | 3,981        | 2,682     | 76,539 |
| 2010년      |        | 64,392  | 5,524      | 4,046        | 2,692     | 76,654 |
| 전년대비증감률(%) |        | 0.04    | 0.3        | 1.6          | 0.4       | 0.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 448.2   | 90.4       | 20.6         | ▽5.2      | 70.3   |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-21〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|------------|--------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년      |        | 416    | 514   | 2,279  | 2,135  | -       | 5,344  |
| 2006년      |        | 1,377  | 1,949 | 3,790  | 727    | 832     | 8,675  |
| 2007년      |        | 60,572 | 8,317 | 3,705  | 1,576  | 857     | 75,027 |
| 2008년      |        | 52,995 | 7,618 | 3,355  | 1,602  | 905     | 66,475 |
| 2009년      |        | 62,290 | 8,092 | 3,681  | 1,320  | 1,156   | 76,539 |
| 2010년      |        | 62,307 | 8,120 | 3,462  | 1,362  | 1,403   | 76,654 |
| 전년대비증감률(%) |        | 0.03   | 0.3   | ▽5.9   | 3.2    | 21.4    | 0.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 172.3  | 73.7  | 8.7    | ▽8.6   | -       | 70.3   |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-22〉 음악산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2005년 | 2006년 | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|      | 서울   |       | 3,542 | 6,727  | 19,469 | 17,423 | 18,910 | 18,864     | ▽0.2      |
| 6개 시 | 부산   | 376   | 244   | 5,463  | 4,404  | 4,971  | 4,978  | 0.1        | 67.6      |
|      | 대구   | 230   | 144   | 4,535  | 3,976  | 4,532  | 4,536  | 0.1        | 81.6      |
|      | 인천   | 42    | 94    | 4,496  | 2,898  | 4,650  | 4,659  | 0.2        | 156.5     |
|      | 광주   | 98    | 52    | 2,556  | 2,055  | 2,484  | 2,485  | 0.04       | 90.9      |
|      | 대전   | 171   | 48    | 2,431  | 2,130  | 2,480  | 2,479  | ▽0.04      | 70.7      |
|      | 울산   | 24    | 18    | 1,963  | 1,729  | 2,110  | 2,111  | 0.1        | 144.8     |
|      | 소계   | 941   | 600   | 21,444 | 17,192 | 21,227 | 21,248 | 0.1        | 86.5      |
| 9개 도 | 경기도  | 663   | 861   | 14,063 | 13,750 | 15,479 | 15,630 | 1.0        | 88.1      |
|      | 강원도  | 28    | 23    | 2,120  | 1,928  | 2,275  | 2,285  | 0.4        | 141.2     |
|      | 충청북도 | 44    | 116   | 1,478  | 1,817  | 2,181  | 2,188  | 0.3        | 118.4     |
|      | 충청남도 | 17    | 33    | 2,381  | 2,296  | 2,824  | 2,823  | ▽0.04      | 178.0     |
|      | 전라북도 | 12    | 31    | 1,868  | 1,895  | 2,001  | 1,970  | ▽1.6       | 177.4     |
|      | 전라남도 | 22    | 37    | 2,594  | 2,034  | 2,206  | 2,214  | 0.4        | 151.5     |
|      | 경상북도 | 33    | 51    | 4,127  | 3,572  | 4,126  | 4,131  | 0.1        | 162.7     |
|      | 경상남도 | 29    | 61    | 4,623  | 3,781  | 4,426  | 4,414  | ▽0.3       | 173.2     |
|      | 제주도  | 13    | 26    | 739    | 631    | 723    | 715    | ▽1.1       | 122.9     |
|      | 소계   | 861   | 1,239 | 33,993 | 31,704 | 36,241 | 36,370 | 0.4        | 111.4     |
| 합계   |      | 5,344 | 8,566 | 74,906 | 66,319 | 76,378 | 76,482 | 0.1        | 70.3      |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2010년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-23〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |        | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직   |        |
| 2005년 |            | 4,485  | 859    | 5,344  |
| 2006년 |            | 7,443  | 1,123  | 8,566  |
| 2007년 |            | 56,052 | 18,854 | 74,906 |
| 2008년 |            | 49,824 | 16,495 | 66,319 |
| 2009년 |            | 57,261 | 19,117 | 76,378 |
| 2010년 |            | 57,299 | 19,183 | 76,482 |
|       | 전년대비증감률(%) | 0.1    | 0.3    | 0.1    |
|       | 연평균증감률(%)  | 66.4   | 86.1   | 70.3   |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2010년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-24〉 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |        |       |        | 합계     |
|------------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
|            |        | 정규직    |        | 비정규직  |        |        |
|            |        | 남자     | 여자     | 남자    | 여자     |        |
| 2005년      |        | 2,968  | 1,517  | 307   | 552    | 5,344  |
| 2006년      |        | 4,658  | 2,785  | 614   | 509    | 8,566  |
| 2007년      |        | 33,201 | 22,850 | 9,071 | 9,784  | 74,906 |
| 2008년      |        | 29,402 | 20,421 | 7,860 | 8,636  | 66,319 |
| 2009년      |        | 33,855 | 23,406 | 9,079 | 10,038 | 76,378 |
| 2010년      |        | 33,750 | 23,549 | 9,044 | 10,139 | 76,482 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽0.3   | 0.6    | ▽0.4  | 1.0    | 0.1    |
| 연평균증감률(%)  |        | 62.6   | 73.1   | 96.7  | 79.0   | 70.3   |

\* 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2010년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-25〉 음악산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2005년      |   | 3,275  | 2,069  | 5,344  |
| 2006년      |   | 5,272  | 3,294  | 8,566  |
| 2007년      |   | 42,271 | 32,635 | 74,906 |
| 2008년      |   | 37,262 | 29,057 | 66,319 |
| 2009년      |   | 42,934 | 33,444 | 76,378 |
| 2010년      |   | 42,794 | 33,688 | 76,482 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.3   | 0.7    | 0.1    |
| 연평균증감률(%)  |   | 67.2   | 74.7   | 70.3   |

\* 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2010년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-26〉 음악산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |       | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발  |       | 기타(유통) |
| 2005년      |    | 830   | 898   | 2,031 | 809    | 370   | 406   | 5,344  |
| 2006년      |    | 1,374 | 1,846 | 2,489 | 1,170  | 329   | 1,358 | 8,566  |
| 2007년      |    | 935   | 1,380 | 2,895 | 916    | 346   | 1,650 | 8,122  |
| 2008년      |    | 1,141 | 1,338 | 3,205 | 911    | 336   | 1,777 | 8,708  |
| 2009년      |    | 1,086 | 1,249 | 2,941 | 882    | 289   | 2,040 | 8,487  |
| 2010년      |    | 1,281 | 1,236 | 2,845 | 853    | 239   | 2,090 | 8,544  |
| 전년대비증감률(%) |    | 18.0  | ▽1.0  | ▽3.3  | ▽3.3   | ▽17.3 | 2.5   | 0.7    |
| 연평균증감률(%)  |    | 9.1   | 6.6   | 7.0   | 1.1    | ▽8.4  | 38.8  | 9.8    |

\* 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-27〉 음악산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |      |       |         | 합계    |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 2005년      |    | 1,231 | 642  | 3,265 | 206     | 5,344 |
| 2006년      |    | 992   | 726  | 6,595 | 253     | 8,566 |
| 2007년      |    | 685   | 653  | 6,524 | 260     | 8,122 |
| 2008년      |    | 524   | 605  | 7,284 | 295     | 8,708 |
| 2009년      |    | 477   | 546  | 7,225 | 239     | 8,487 |
| 2010년      |    | 495   | 529  | 7,289 | 231     | 8,544 |
| 전년대비증감률(%) |    | 3.8   | ▽3.2 | 0.9   | ▽3.3    | 0.7   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽16.7 | ▽3.8 | 17.4  | 2.3     | 9.8   |

※ 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-28〉 음악산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 2005년      |    | 1,965  | 1,569  | 1,014  | 796    | 5,344 |
| 2006년      |    | 2,935  | 2,289  | 2,074  | 1,268  | 8,566 |
| 2007년      |    | 2,758  | 2,166  | 1,992  | 1,206  | 8,122 |
| 2008년      |    | 2,547  | 2,363  | 2,285  | 1,513  | 8,708 |
| 2009년      |    | 2,549  | 2,354  | 2,204  | 1,380  | 8,487 |
| 2010년      |    | 2,632  | 2,362  | 2,215  | 1,335  | 8,544 |
| 전년대비증감률(%) |    | 3.3    | 0.3    | 0.5    | ▽3.3   | 0.7   |
| 연평균증감률(%)  |    | 6.0    | 8.5    | 16.9   | 10.9   | 9.8   |

※ 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-29〉 음악산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |        |         |        | 부가가치액 합계 |           |
|------------|----------|----------|---------|--------|---------|--------|----------|-----------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료    |          | 조세공과      |
| 2005년      |          | 99,681   | 327,720 | 22,668 | 53,721  | 50,338 | 18,632   | 572,760   |
| 2006년      |          | 135,425  | 458,947 | 27,026 | 68,649  | 55,081 | 20,169   | 765,297   |
| 2007년      |          | 95,313   | 497,832 | 36,235 | 76,408  | 59,866 | 22,055   | 787,709   |
| 2008년      |          | 115,489  | 568,928 | 45,438 | 127,796 | 66,211 | 22,773   | 946,635   |
| 2009년      |          | 121,869  | 622,796 | 49,024 | 136,005 | 69,571 | 23,501   | 1,022,766 |
| 2010년      |          | 156,278  | 689,963 | 51,028 | 149,652 | 71,322 | 24,653   | 1,142,896 |
| 전년대비증감률(%) |          | 28.2     | 10.8    | 4.1    | 10.0    | 2.5    | 4.9      | 11.7      |
| 연평균증감률(%)  |          | 9.4      | 16.1    | 17.6   | 22.7    | 7.2    | 5.8      | 14.8      |



# 게임산업



〈표 4-1〉 게임산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 41,062       | 141,263      | 8,679,800     | 4,381,563       | 50.48        | 564,660       | 232,923       |
| 2006년      | 32,802       | 105,773      | 7,448,900     | 3,655,175       | 49.07        | 671,994       | 207,556       |
| 2007년      | 34,533       | 92,572       | 5,143,600     | 2,487,445       | 48.36        | 781,004       | 389,549       |
| 2008년      | 29,293       | 95,292       | 5,604,700     | 2,808,000       | 50.10        | 1,093,865     | 386,920       |
| 2009년      | 30,535       | 92,533       | 6,580,600     | 3,348,867       | 50.89        | 1,240,856     | 332,250       |
| 2010년      | 20,658       | 94,973       | 7,431,118     | 3,768,320       | 50.71        | 1,606,102     | 242,532       |
| 전년대비증감률(%) | ▽32.3        | 2.6          | 12.9          | 12.5            | -            | 29.4          | ▽27.0         |
| 연평균증감률(%)  | ▽12.8        | ▽7.6         | ▽3.1          | ▽3.0            | -            | 23.3          | 0.8           |

〈표 4-2〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

| 구분          | 연도    | 사업체 수<br>(개) | 매출액<br>(억 원) | 종사자 수<br>(명) | 1인당<br>평균매출액<br>(억 원) | 사업체당<br>평균매출액<br>(억 원) |       |
|-------------|-------|--------------|--------------|--------------|-----------------------|------------------------|-------|
| 게임 제작 및 배급업 | 2005년 | 3,797        | 28,551       | 60,669       | 0.47                  | 7.52                   |       |
|             | 2006년 | 3,631        | 28,796       | 32,714       | 0.88                  | 7.93                   |       |
|             | 2007년 | 3,744        | 29,824       | 36,828       | 0.81                  | 7.97                   |       |
|             | 2008년 | 4,573        | 35,884       | 42,730       | 0.84                  | 7.85                   |       |
|             | 2009년 | 5,111        | 45,720       | 43,365       | 1.05                  | 8.95                   |       |
|             | 2010년 | 1,094        | 55,941       | 48,585       | 1.15                  | 51.13                  |       |
| 전년대비증감률(%)  |       |              | ▽78.6        | 22.4         | 12.0                  | 9.2                    | 471.6 |
| 연평균증감률(%)   |       |              | ▽22.0        | 14.4         | ▽4.3                  | 19.6                   | 46.7  |
| 게임 유통업      | 2005년 | 37,265       | 58,247       | 80,594       | 0.72                  | 1.56                   |       |
|             | 2006년 | 29,171       | 45,693       | 73,059       | 0.63                  | 1.57                   |       |
|             | 2007년 | 30,789       | 21,612       | 55,744       | 0.39                  | 0.70                   |       |
|             | 2008년 | 24,720       | 20,163       | 52,562       | 0.38                  | 0.82                   |       |
|             | 2009년 | 25,424       | 20,086       | 49,168       | 0.41                  | 0.79                   |       |
|             | 2010년 | 19,564       | 18,369       | 46,388       | 0.40                  | 0.94                   |       |
| 전년대비증감률(%)  |       |              | ▽23.0        | ▽8.5         | ▽5.7                  | ▽3.1                   | 18.8  |
| 연평균증감률(%)   |       |              | ▽12.1        | ▽20.6        | ▽10.5                 | ▽11.3                  | ▽9.7  |
| 게임산업 전체     | 2005년 | 41,062       | 86,798       | 141,263      | 0.61                  | 2.11                   |       |
|             | 2006년 | 32,802       | 74,489       | 105,773      | 0.70                  | 2.27                   |       |
|             | 2007년 | 34,533       | 51,436       | 92,572       | 0.56                  | 1.49                   |       |
|             | 2008년 | 29,293       | 56,047       | 95,292       | 0.59                  | 1.91                   |       |
|             | 2009년 | 30,535       | 65,806       | 92,533       | 0.71                  | 2.16                   |       |
|             | 2010년 | 20,658       | 74,311       | 94,973       | 0.78                  | 3.60                   |       |
| 전년대비증감률(%)  |       |              | ▽32.3        | 12.9         | 2.6                   | 10.0                   | 66.9  |
| 연평균증감률(%)   |       |              | ▽12.8        | ▽3.1         | ▽7.6                  | 5.0                    | 11.2  |

〈표 4-4〉 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류         | 소분류         | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임       | 14,397 | 17,768 | 22,403 | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 64.2   | 28.5        | 27.1       |
|             | 비디오게임       | 2,183  | 1,365  | 4,201  | 5,021  | 5,257  | 4,268  | 5.7    | ▽18.8       | 14.3       |
|             | 모바일게임       | 1,939  | 2,390  | 2,518  | 3,050  | 2,608  | 3,167  | 4.3    | 21.4        | 10.3       |
|             | PC게임        | 377    | 264    | 350    | 263    | 150    | 120    | 0.2    | ▽20.0       | ▽20.5      |
|             | 아케이드게임      | 9,655  | 7,009  | 352    | 628    | 618    | 715    | 1.0    | 15.7        | ▽40.6      |
|             | 소계          | 28,551 | 28,796 | 29,824 | 35,884 | 45,720 | 55,942 | 75.3   | 22.4        | 14.4       |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 19,923 | 18,647 | 20,801 | 19,280 | 19,342 | 17,601 | 23.7   | ▽9.0        | ▽2.4       |
|             | 전자 게임장 운영업  | 38,324 | 27,046 | 811    | 883    | 744    | 768    | 1.0    | 3.2         | ▽54.3      |
|             | 소계          | 58,247 | 45,693 | 21,612 | 20,163 | 20,086 | 18,369 | 24.7   | ▽8.5        | ▽20.6      |
| 합계          | 86,798      | 74,489 | 51,436 | 56,047 | 65,806 | 74,311 | 100.0  | 12.9   | ▽3.1        |            |

〈표 4-5〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류         | 소분류    | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임  | 14,397 | 17,768 | 22,403 | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 85.2   | 28.5        | 27.1       |
|             | 비디오게임  | 2,183  | 1,365  | 4,201  | 5,021  | 5,257  | 4,268  | 7.6    | ▽18.8       | 14.3       |
|             | 모바일게임  | 1,939  | 2,390  | 2,518  | 3,050  | 2,608  | 3,167  | 5.7    | 21.4        | 10.3       |
|             | PC게임   | 377    | 264    | 350    | 263    | 150    | 120    | 0.2    | ▽20.0       | ▽20.5      |
|             | 아케이드게임 | 9,655  | 7,009  | 352    | 628    | 618    | 715    | 1.3    | 15.7        | ▽40.6      |
| 합계          | 28,551 | 28,796 | 29,824 | 35,884 | 45,720 | 55,942 | 100.0  | 22.4   | 14.4        |            |

〈표 4-6〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

| 중분류    | 소분류         | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 19,923 | 18,647 | 20,801 | 19,280 | 19,342 | 17,601 | 95.8   | ▽9.0        | ▽2.4       |
|        | 전자 게임장 운영업  | 38,324 | 27,046 | 811    | 883    | 744    | 768    | 4.2    | 3.2         | ▽54.3      |
| 합계     |             | 58,247 | 45,693 | 21,612 | 20,163 | 20,086 | 18,369 | 100.0  | ▽8.5        | ▽20.6      |

〈표 4-7〉 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 연도         | 2004년  | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 연평균증감률(%) |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----------|
| 매출액 규모     | 10,186 | 14,397 | 17,768 | 22,403 | 26,922 | 37,087 | 47,672 | 29.3      |
| 전년대비증감률(%) | 35.1   | 41.3   | 23.4   | 26.1   | 20.2   | 37.8   | 28.5   | -         |

\* 연평균증감률은 2004년부터 2009년까지 6개년도 적용하여 산출

〈표 4-8〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 연도         | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 연평균증감률(%) |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| 매출액 규모     | 2,183 | 1,365 | 4,201 | 5,021 | 5,257 | 4,268 | 14.3      |
| 전년대비증감률(%) | 17.0  | ▽37.5 | 207.8 | 19.5  | 4.7   | ▽18.8 | -         |

〈표 4-9〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 종)

| 구분      | 2004년 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감률(%) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| Xbox360 | 20    | 36    | 59    | 65    | 110   | 53    | 49    | ▽7.5        |
| PS3     | -     | -     | -     | 70    | 108   | 80    | 104   | 30.0        |
| PSP     | -     | -     | -     | -     | -     | 58    | 42    | ▽27.6       |
| PS2     | 138   | 105   | 95    | 52    | 51    | 16    | 7     | ▽56.3       |
| Wii     | -     | -     | -     | -     | 33    | 20    | 12    | ▽40.0       |
| 닌텐도DS   | -     | -     | -     | -     | -     | 40    | 22    | ▽45.0       |
| 합계      | 158   | 141   | 154   | 187   | 302   | 267   | 236   | ▽11.6       |

〈표 4-10〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

| 연도         | 2002년 | 2003년 | 2004년 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 연평균 증감률(%) |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 매출액 규모     | 1,004 | 1,458 | 1,617 | 1,939 | 2,390 | 2,518 | 3,050 | 2,608 | 3,167 | 15.4       |
| 전년대비증감률(%) | 180.4 | 45.2  | 10.9  | 19.9  | 23.3  | 5.4   | 21.1  | ▽4.5  | 21.4  | -          |

※ 연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

〈표 4-11〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년       | 642,887 | 1,373,413  | 419,645      | 3,168,755 | 5,604,700 |
| 2009년       | 635,329 | 1,373,271  | 543,279      | 4,028,721 | 6,580,600 |
| 2010년       | 577,680 | 1,366,430  | 684,913      | 4,802,095 | 7,431,118 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽9.1    | ▽0.5       | 26.1         | 19.2      | 12.9      |
| 연평균증감률(%)   | ▽5.2    | ▽0.3       | 27.8         | 23.1      | 15.1      |

〈표 4-12〉 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인      | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상   | 합계        |
|-------------|-----------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| 2008년       | 1,687,322 | 366,316 | 258,227 | 283,582 | 3,009,253 | 5,604,700 |
| 2009년       | 1,655,876 | 463,622 | 325,625 | 318,792 | 3,816,685 | 6,580,600 |
| 2010년       | 1,453,608 | 527,473 | 364,875 | 508,885 | 4,576,277 | 7,431,118 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽12.2     | 13.8    | 12.1    | 59.6    | 19.9      | 12.9      |
| 연평균증감률(%)   | ▽7.2      | 20.0    | 18.9    | 34.0    | 23.3      | 15.1      |

〈표 4-13〉 게임산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |      |
|---------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|------|
| 서울      | 2,582,078 | 3,410,415 | 4,080,378 | 19.6       | 25.7      |      |
| 6개 시    | 부산        | 137,557   | 136,952   | 127,351    | ▽7.0      | ▽3.8 |
|         | 대구        | 121,336   | 119,337   | 112,283    | ▽5.9      | ▽3.8 |
|         | 인천        | 123,658   | 122,456   | 109,566    | ▽10.5     | ▽5.9 |
|         | 광주        | 78,396    | 76,372    | 67,693     | ▽11.4     | ▽7.1 |
|         | 대전        | 94,284    | 93,322    | 90,799     | ▽2.7      | ▽1.9 |
|         | 울산        | 45,293    | 44,588    | 43,788     | ▽1.8      | ▽1.7 |
|         | 소계        | 600,524   | 593,027   | 551,480    | ▽7.0      | ▽4.2 |
| 9개 도    | 경기도       | 1,928,287 | 2,096,587 | 2,347,046  | 11.9      | 10.3 |
|         | 강원도       | 55,369    | 53,558    | 49,137     | ▽8.3      | ▽5.8 |
|         | 충청북도      | 50,372    | 49,331    | 44,667     | ▽9.5      | ▽5.8 |
|         | 충청남도      | 81,997    | 81,437    | 78,590     | ▽3.5      | ▽2.1 |
|         | 전라북도      | 57,425    | 56,289    | 55,702     | ▽1.0      | ▽1.5 |
|         | 전라남도      | 58,366    | 53,334    | 50,996     | ▽4.4      | ▽6.5 |
|         | 경상북도      | 72,693    | 71,358    | 67,752     | ▽5.1      | ▽3.5 |
|         | 경상남도      | 89,577    | 87,698    | 79,382     | ▽9.5      | ▽5.9 |
|         | 제주도       | 28,012    | 27,566    | 25,988     | ▽5.7      | ▽3.7 |
|         | 소계        | 2,422,098 | 2,577,158 | 2,799,260  | 8.6       | 7.5  |
| 합계      | 5,604,700 | 6,580,600 | 7,431,118 | 12.9       | 15.1      |      |

〈표 4-14〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분   | 수출액     |         |         |           |           |           | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
|      | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년     | 2009년     | 2010년     |            |           |
| 게임산업 | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 29.4       | 23.3      |
| 합계   | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 29.4       | 23.3      |

| 구분   | 수입액     |         |         |         |         |         | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
|      | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |            |           |
| 게임산업 | 232,923 | 207,556 | 389,549 | 386,920 | 332,250 | 242,532 | ▽27.0      | 0.8       |
| 합계   | 232,923 | 207,556 | 389,549 | 386,920 | 332,250 | 242,532 | ▽27.0      | 0.8       |

〈표 4-15〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |           |           |           | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
|     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년     | 2009년     | 2010년     |       |             |            |
| 중국  | 117,449 | 158,591 | 241,330 | 292,062   | 433,059   | 595,864   | 37.1  | 37.6        | 38.4       |
| 일본  | 240,545 | 217,726 | 242,892 | 227,524   | 328,827   | 435,254   | 27.1  | 32.4        | 12.6       |
| 동남아 | 86,393  | 49,055  | 103,093 | 241,744   | 186,128   | 242,521   | 15.1  | 30.3        | 22.9       |
| 북미  | 88,652  | 133,727 | 138,238 | 184,863   | 152,625   | 147,761   | 9.2   | ▽3.2        | 10.8       |
| 유럽  | 28,233  | 42,336  | 41,393  | 92,979    | 101,750   | 138,125   | 8.6   | 35.7        | 37.4       |
| 기타  | 3,388   | 70,559  | 14,058  | 54,693    | 38,467    | 46,577    | 2.9   | 21.1        | 68.9       |
| 합계  | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 100.0 | 29.4        | 23.3       |

〈표 4-16〉 게임산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 진출 경로 구분              | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|-----------------------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉    | 42.4  | 42.6  | 44.1  | 34.7  | 41.1  | 6.4        |
| 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여 | 15.5  | 18.1  | 17.8  | 14.9  | 17    | 2.1        |
| 국내 기업의 해외 유통망 활용      | 13.7  | 15.2  | 11.7  | 12.5  | 14.7  | 2.2        |
| 전문 에이전시 활용            | 9.9   | 12.7  | 10.6  | 8.9   | 8.3   | ▽0.6       |
| 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용  | 4.8   | 6.8   | 8.8   | 4.7   | 7.4   | 2.7        |
| 온라인 등을 이용한 직접 판매      | 2.4   | 2.1   | 5.2   | 9.1   | 5.7   | ▽3.4       |
| 기타                    | 1.5   | 2.5   | 1.8   | 1.5   | 4.2   | 2.7        |
| 없음                    | 9.8   | -     | -     | 13.7  | 1.7   | ▽12.0      |
| 합계                    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

〈표 4-17〉 게임산업 종사자 현황

(단위: 명)

| 증분류         | 종사자 수   |         |        |        |        |        | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
|             | 2005년   | 2006년   | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |             |            |
| 게임 제작 및 배급업 | 60,669  | 32,714  | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 48,585 | 51.2  | 12.0        | 6.6        |
| 게임유통업       | 80,594  | 73,059  | 55,744 | 52,562 | 49,168 | 46,388 | 48.8  | ▽5.7        | ▽6.1       |
| 합계          | 141,263 | 105,773 | 92,572 | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 100.0 | 2.6         | ▽0.2       |

〈표 4-18〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 매출액 규모  |            |              |           | 합계     |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
|            |        | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |        |
| 2008년      |        | 19,127  | 35,252     | 8,355        | 32,558    | 95,292 |
| 2009년      |        | 16,470  | 33,951     | 8,687        | 33,425    | 92,533 |
| 2010년      |        | 15,776  | 32,336     | 10,223       | 36,638    | 94,973 |
| 전년대비증감률(%) |        | ▽4.2    | ▽4.8       | 17.7         | 9.6       | 2.6    |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽9.2    | ▽4.2       | 10.6         | 6.1       | ▽0.2   |

〈표 4-19〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년       | 41,095 | 12,826 | 4,292  | 5,182  | 31,897  | 95,292 |
| 2009년       | 39,263 | 11,358 | 4,391  | 5,323  | 32,198  | 92,533 |
| 2010년       | 36,898 | 10,259 | 5,306  | 6,938  | 35,572  | 94,973 |
| 전년대비증감률(%)  | ▽6.0   | ▽9.7   | 20.8   | 30.3   | 10.5    | 2.6    |
| 연평균증감률(%)   | ▽5.2   | ▽10.6  | 11.2   | 15.7   | 5.6     | ▽0.2   |

〈표 4-20〉 게임산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |       |
|---------|--------|--------|--------|------------|-----------|-------|
| 서울      | 37,591 | 37,672 | 39,705 | 5.4        | 2.8       |       |
| 6개 시    | 부산     | 3,529  | 3,248  | 3,133      | ▽3.5      | ▽5.8  |
|         | 대구     | 3,125  | 2,712  | 2,609      | ▽3.8      | ▽8.6  |
|         | 인천     | 3,283  | 2,876  | 2,759      | ▽4.1      | ▽8.3  |
|         | 광주     | 2,172  | 1,902  | 1,744      | ▽8.3      | ▽10.4 |
|         | 대전     | 2,792  | 2,455  | 2,287      | ▽6.8      | ▽9.5  |
|         | 울산     | 1,258  | 1,103  | 1,054      | ▽4.4      | ▽8.5  |
|         | 소계     | 16,159 | 14,296 | 13,586     | ▽5.0      | ▽8.3  |
| 9개 도    | 경기도    | 27,437 | 27,771 | 29,676     | 6.9       | 4.0   |
|         | 강원도    | 1,592  | 1,489  | 1,378      | ▽7.5      | ▽7.0  |
|         | 충청북도   | 1,473  | 1,352  | 1,249      | ▽7.6      | ▽7.9  |
|         | 충청남도   | 2,206  | 2,013  | 1,901      | ▽5.6      | ▽7.2  |
|         | 전라북도   | 1,835  | 1,628  | 1,563      | ▽4.0      | ▽7.7  |
|         | 전라남도   | 1,687  | 1,599  | 1,461      | ▽8.6      | ▽6.9  |
|         | 경상북도   | 2,118  | 1,865  | 1,732      | ▽7.1      | ▽9.6  |
|         | 경상남도   | 2,402  | 2,112  | 2,004      | ▽5.1      | ▽8.7  |
|         | 제주도    | 792    | 736    | 718        | ▽2.4      | ▽4.8  |
|         | 소계     | 41,542 | 40,565 | 41,682     | 2.8       | 0.2   |
| 합계      | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 2.6        | ▽0.2      |       |

〈표 4-21〉 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 직무        | 연도    | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|           |       |        |        |        |        |        |        |        |             |            |
| 게임PD      |       | 2,327  | 1,379  | 2,421  | 1,538  | 1,301  | 1,550  | 3.2    | 19.1        | ▽7.8       |
| 기획        |       | 7,008  | 3,521  | 4,610  | 5,384  | 4,423  | 5,057  | 10.4   | 14.3        | ▽6.3       |
| 그래픽디자이너   |       | 15,606 | 8,554  | 8,960  | 10,255 | 10,928 | 11,327 | 23.3   | 3.7         | ▽6.2       |
| 컴퓨터프로그래머  |       | 15,088 | 7,809  | 7,511  | 9,443  | 8,933  | 10,345 | 21.3   | 15.8        | ▽7.3       |
| 시나리오작가    |       | 288    | 204    | 165    | 342    | 304    | 388    | 0.8    | 27.6        | 6.1        |
| 사운드크리에이터  |       | 419    | 267    | 305    | 385    | 260    | 340    | 0.7    | 30.8        | ▽4.1       |
| H/W개발     |       | 1,374  | 689    | 1,364  | 598    | 694    | 782    | 1.6    | 12.7        | ▽10.7      |
| 시스템엔지니어   |       | 1,935  | 1,331  | 1,218  | 2,265  | 1,778  | 2,419  | 5.0    | 36.1        | 4.6        |
| 게임운영자(GM) |       | 3,459  | 2,100  | 2,769  | 2,307  | 2,125  | 2,383  | 4.9    | 12.1        | ▽7.2       |
| 홍보/마케팅    |       | 5,105  | 2,672  | 2,639  | 3,675  | 3,729  | 3,799  | 7.8    | 1.9         | ▽5.7       |
| 일반관리직     |       |        |        |        | 4,145  | 4,770  | 5,458  | 11.2   | 14.4        |            |
| 품질관리(QA)  |       | 8,060  | 4,188  | 4,866  | 1,282  | 2,212  | 2,119  | 4.4    | ▽4.2        | 4.8        |
| 고객지원(CS)  | 1,111 |        |        |        | 1,908  | 2,618  | 5.4    | 37.2   |             |            |
| 합계        |       | 60,669 | 32,714 | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 48,585 | 100.0  | 12.0        | ▽4.3       |

※ 전체 종사자 중 게임유통업 종사자 제외

〈표 4-22〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2005년      |   | 48,353 | 12,316 | 60,669 |
| 2006년      |   | 25,849 | 6,865  | 32,714 |
| 2007년      |   | 28,984 | 7,844  | 36,828 |
| 2008년      |   | 32,646 | 10,084 | 42,730 |
| 2009년      |   | 32,307 | 11,058 | 43,365 |
| 2010년      |   | 35,448 | 13,137 | 48,585 |
| 전년대비증감률(%) |   | 9.7    | 18.8   | 12.0   |
| 연평균증감률(%)  |   | ▽6.0   | 1.3    | ▽4.3   |

※ 전체 종사자 중 게임유통업 종사자 제외

〈표 4-23〉 게임산업 학력별 종사자 분포

(단위: %)

| 구분           | 종사자 분포 |      |      |         | 합계    |
|--------------|--------|------|------|---------|-------|
|              | 고졸 이하  | 전문대졸 | 대졸   | 대학원졸 이상 |       |
| 2005년        | 4.2    | 64.4 | 18.8 | 12.6    | 100.0 |
| 2006년        | 10.7   | 21.3 | 64.5 | 3.5     | 100.0 |
| 2007년        | 9.6    | 22.3 | 64.2 | 3.9     | 100.0 |
| 2008년(N=403) | 8.4    | 20.4 | 66.3 | 4.9     | 100.0 |
| 2009년(N=214) | 9.4    | 21.2 | 65.9 | 3.5     | 100.0 |
| 2010년(N=394) | 7.8    | 20.9 | 66.8 | 4.6     | 100.0 |



〈표 4-24〉 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위: %)

| 구분           | 종사자 분포 |         |         |          |        | 합계    |
|--------------|--------|---------|---------|----------|--------|-------|
|              | 1년 미만  | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 |       |
| 2005년        | 10.6   | 31.7    | 29.9    | 21.8     | 6.0    | 100.0 |
| 2006년        | 10.9   | 30.7    | 31.6    | 21.1     | 5.7    | 100.0 |
| 2007년        | 6.3    | 28.1    | 34.5    | 24.9     | 6.2    | 100.0 |
| 2008년(N=403) | 17.8   | 38.8    | 24.0    | 16.4     | 3.0    | 100.0 |
| 2009년(N=214) | 20.5   | 30.9    | 24.8    | 18.9     | 4.9    | 100.0 |
| 2010년(N=394) | 20     | 37.8    | 24.8    | 14.3     | 3.1    | 100.0 |

〈표 4-25〉 게임산업 업종별 게임 업체 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준): 2000~2010년

(단위: 개)

| 중분류         | 소분류         | 게임업체 현황(누적) |        |        |        |        |        |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|             |             | 2000년       | 2001년  | 2002년  | 2003년  | 2004년  | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 제작업      | 952         | 1,381  | 1,774  | 2,059  | 2,567  | 2,839  | 2,786  | 2,792  | 3,317  | 3,666  | 1,094  | 5.3    | ▽78.6       | ▽3.1       |
|             | 게임 배급업      | 547         | 736    | 859    | 921    | 1,001  | 958    | 845    | 952    | 1,256  | 1,445  |        |        |             |            |
|             | 소계          | 1,499       | 2,117  | 2,633  | 2,980  | 3,568  | 3,797  | 3,631  | 3,744  | 4,573  | 5,111  |        |        |             |            |
| 게임 유통업      | 컴퓨터 게임방 운영업 | 21,460      | 22,548 | 21,123 | 20,846 | 20,893 | 22,171 | 20,986 | 20,607 | 21,496 | 21,547 | 19,014 | 92.0   | ▽11.8       | ▽1.2       |
|             | 전자 게임장 운영업  | 25,415      | 20,755 | 13,265 | 13,821 | 14,133 | 15,094 | 15,747 | 10,182 | 3,224  | 3,877  | 550    | 2.7    | ▽85.8       | ▽31.8      |
|             | 소계          | 46,875      | 43,303 | 34,388 | 34,667 | 35,026 | 37,265 | 36,733 | 30,789 | 24,720 | 25,424 | 19,564 | 94.7   | ▽23.0       | ▽8.4       |
| 합계          |             | 48,374      | 45,420 | 37,021 | 37,647 | 38,594 | 41,062 | 40,364 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 100.0  | ▽32.3       | ▽8.2       |

〈표 4-27〉 게임산업 비용 지출 현황

(단위: %)

| 구분            | 제작   | 로열티 | 배급  | 마케팅/홍보 | R&D  |     | 교육훈련 | 기타  | 총 사업비용 |
|---------------|------|-----|-----|--------|------|-----|------|-----|--------|
|               |      |     |     |        | 기술   | 기획  |      |     |        |
| 2008년 (N=403) | 55.1 | 3.7 | 8.3 | 8.0    | 12.6 | 4.9 | 1.1  | 6.3 | 100.0  |
| 2009년 (N=202) | 54.8 | 4.6 | 7.9 | 7.6    | 12.4 | 4.4 | 1.9  | 6.4 | 100.0  |
| 2010년 (N=437) | 52.3 | 6.3 | 8.5 | 8.3    | 11.9 | 6.2 | 1.7  | 4.8 | 100.0  |

〈표 4-28〉 게임산업 게임업체 주력 플랫폼 현황

(단위: %)

| 구분           | 온라인게임 | 모바일게임 | 아케이드 게임 | 휴대용게임 | 비디오게임 | PC게임 | 합계    |
|--------------|-------|-------|---------|-------|-------|------|-------|
| 2006년        | 52.5  | 27.3  | 13.8    | 0.8   | 4.8   | 1.0  | 100.0 |
| 2007년        | 53.1  | 26.2  | 11.8    | 1.8   | 4.7   | 2.4  | 100.0 |
| 2008년(N=403) | 50.4  | 22.1  | 18.9    | 2.0   | 5.0   | 1.7  | 100.0 |
| 2009년(N=400) | 47.2  | 27.7  | 16.3    | 3.0   | 4.0   | 1.8  | 100.0 |
| 2010년(N=437) | 43.5  | 30.7  | 19      | 1.4   | 3     | 2.5  | 100.0 |

〈표 4-29〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

(단위: %)

| 구분            | 롤플레이 | 액션/대전/어드벤처 | 웹보드게임 | 스포츠게임 | 슈팅 게임 | 기타 시뮬레이션 | 교육용 게임 | 전략 시뮬레이션 | 기타   | 체감 게임 | 기능성 게임 | 프라이즈 게임 |
|---------------|------|------------|-------|-------|-------|----------|--------|----------|------|-------|--------|---------|
| 2005년         | 17.5 | 14.6       | 6.7   | 16.8  | 4.5   | 6.5      | 9.2    | 11.5     | 0.6  | -     | 5.7    | -       |
| 2006년         | 20.0 | 22.6       | 9.4   | 12.2  | 6.8   | 7.7      | 5.4    | 6.9      | 4.0  | -     | 0.4    | -       |
| 2007년         | 22.7 | 16.9       | 10.7  | 10.1  | 7.1   | 7.0      | 5.7    | 5.8      | 10.0 | -     | 1.1    | 3.0     |
| 2008년 (N=403) | 19.7 | 18.1       | 11.3  | 11.0  | 9.3   | 7.0      | 6.1    | 4.8      | 4.4  | 3.4   | 3.2    | 1.8     |
| 2009년 (N=400) | 19.1 | 17.6       | 12.1  | 8.9   | 8.1   | 8.1      | 6.5    | 6.5      | 4.0  | 4.1   | 3.9    | 1.2     |
| 2010년 (N=435) | 17.6 | 15.7       | 12.5  | 10    | 10.1  | 8        | 6.6    | 8.6      | 5    | -     | 4.2    | 1.6     |

〈표 4-30〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황

(단위: %)

| 연도           | 판매 방식 | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 이동 통신사를 통한 판매 | 오픈마켓 | 기타  | 인터넷 쇼핑몰 |
|--------------|-------|------------|---------------|---------------|------|-----|---------|
| 2008년(N=403) |       | 44.5       | 34.7          | 13.9          | -    | 3.7 | 3.3     |
| 2009년(N=393) |       | 38.9       | 31.3          | 13.7          | 10.4 | 3.5 | 2.2     |
| 2010년(N=432) |       | 34.8       | 29.5          | 11.5          | 18.7 | 3.7 | 1.8     |

# 영화산업



〈표 5-1〉 영화산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 10,868       | 29,078       | 3,294,820     | 844,579         | 25.63        | 75,995        | 46,830        |
| 2006년      | 8,663        | 25,769       | 3,683,627     | 1,781,814       | 48.37        | 24,515        | 45,813        |
| 2007년      | 5,134        | 23,935       | 3,204,570     | 886,656         | 27.67        | 24,396        | 67,527        |
| 2008년      | 4,893        | 19,908       | 2,954,624     | 357,811         | 12.11        | 21,037        | 78,775        |
| 2009년      | 4,109        | 28,041       | 3,362,815     | 1,106,366       | 32.9         | 14,122        | 73,646        |
| 2010년      | 3,727        | 30,561       | 3,577,948     | 1,169,265       | 32.68        | 13,583        | 53,374        |
| 전년대비증감률(%) | ▽9.3         | 9.0          | 6.4           | 5.7             | -            | ▽3.8          | ▽27.5         |
| 연평균증감률(%)  | ▽19.3        | 1.0          | 1.7           | 6.7             | -            | ▽29.1         | 2.7           |

〈표 5-2〉 영화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류      | 소분류        | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| 1차<br>시장 | 투자 조합      | -         | -         | 17,237    | 17,974    | 49,486    | 1.4       | 175.3          | -             |
|          | 제작         | 517,794   | 650,453   | 419,408   | 463,840   | 506,823   | 14.2      | 9.3            | ▽0.5          |
|          | 수입         | 385,069   | 323,118   | 299,233   | 366,179   | 416,852   | 11.7      | 13.8           | 2.0           |
|          | 제작 지원      | 336,245   | 188,139   | 103,342   | 152,979   | 168,506   | 4.7       | 10.1           | ▽15.9         |
|          | 배급         | 488,876   | 419,208   | 331,499   | 382,122   | 424,583   | 11.9      | 11.1           | ▽3.5          |
|          | 극장 상영      | 1,208,604 | 1,117,233 | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 47.5      | 7.0            | 8.9           |
|          | 홍보 및 마케팅   | 113,342   | 100,991   | 145,977   | 145,683   | 158,537   | 4.4       | 8.8            | 8.8           |
|          | 소계         | 3,049,930 | 2,799,142 | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 95.7      | 9.8            | 2.9           |
| 2차<br>시장 | DVD/VHS 제작 | 226,087   | 107,755   | 65,486    | 41,379    | 40,716    | 1.1       | ▽1.6           | ▽34.9         |
|          | DVD/VHS 도매 | 153,580   | 124,879   | 80,062    | 50,391    | 28,077    | 0.8       | ▽44.3          | ▽34.6         |
|          | DVD/VHS 소매 | -         | 32,047    | 48,612    | 34,912    | 17,887    | 0.5       | ▽48.8          | -             |
|          | DVD/VHS 대여 | 90,889    | 55,206    | 26,599    | 28,743    | 13,562    | 0.4       | ▽52.8          | ▽37.8         |
|          | DVD/VHS 상영 | 72,791    | 47,316    | 69,553    | 67,652    | 24,661    | 0.7       | ▽63.5          | ▽23.7         |
|          | 온라인 상영     | 90,350    | 38,225    | 18,560    | 22,324    | 28,575    | 0.8       | 28.0           | ▽25.0         |
|          | 소계         | 633,697   | 405,428   | 308,872   | 245,401   | 153,478   | 4.3       | ▽37.5          | ▽29.8         |
|          | 합계         | 3,683,627 | 3,204,570 | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 100.0     | 6.4            | ▽0.7          |

※ 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

〈표 5-3〉 영화산업 1차 시장 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류      | 소분류      | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| 1차<br>시장 | 투자 조합    | -         | -         | 17,237    | 17,974    | 49,486    | 1.4       | 175.3          | -             |
|          | 제작       | 517,794   | 650,453   | 419,408   | 463,840   | 506,823   | 14.8      | 9.3            | ▽0.5          |
|          | 수입       | 385,069   | 323,118   | 299,233   | 366,179   | 416,852   | 12.2      | 13.8           | 2.0           |
|          | 제작 지원    | 336,245   | 188,139   | 103,342   | 152,979   | 168,506   | 4.9       | 10.1           | ▽15.9         |
|          | 배급       | 488,876   | 419,208   | 331,499   | 382,122   | 424,583   | 12.4      | 11.1           | ▽3.5          |
|          | 극장 상영    | 1,208,604 | 1,117,233 | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 49.6      | 7.0            | 8.9           |
|          | 홍보 및 마케팅 | 113,342   | 100,991   | 145,977   | 145,683   | 158,537   | 4.6       | 8.8            | 8.8           |
|          | 합계       | 3,049,930 | 2,799,142 | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 100.0     | 9.8            | 2.9           |

〈표 5-4〉 영화산업 2차 시장 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류      | 소분류        | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|------------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 2차<br>시장 | DVD/VHS 제작 | 226,087 | 107,755 | 65,486  | 41,379  | 40,716  | 26.5  | ▽1.6           | ▽35           |
|          | DVD/VHS 도매 | 153,580 | 124,879 | 80,062  | 50,391  | 28,077  | 18.3  | ▽44.3          | ▽34.6         |
|          | DVD/VHS 소매 | -       | 32,047  | 48,612  | 34,912  | 17,887  | 11.7  | ▽48.8          | -             |
|          | DVD/VHS 대여 | 90,889  | 55,206  | 26,599  | 28,743  | 13,562  | 8.8   | ▽52.8          | ▽37.8         |
|          | DVD/VHS 상영 | 72,791  | 47,316  | 69,553  | 67,652  | 24,661  | 16.1  | ▽63.5          | ▽23.7         |
|          | 온라인 상영     | 90,350  | 38,225  | 18,560  | 22,324  | 28,575  | 18.6  | 28.0           | ▽25.0         |
| 합계       |            | 633,697 | 405,428 | 308,872 | 245,401 | 153,478 | 100.0 | ▽37.5          | ▽29.8         |

〈표 5-5〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 |            | 5,558   | 185,469    | 859,711      | 1,910,782 | 2,961,520 |
| 2006년 |            | 117,411 | 71,993     | 574,811      | 2,919,412 | 3,683,627 |
| 2007년 |            | 80,371  | 98,965     | 1,008,588    | 2,016,646 | 3,204,570 |
| 2008년 |            | 81,989  | 160,883    | 1,052,436    | 1,659,316 | 2,954,624 |
| 2009년 |            | 74,395  | 183,773    | 1,500,730    | 1,603,917 | 3,362,815 |
| 2010년 |            | 38,845  | 169,541    | 1,852,770    | 1,516,792 | 3,577,948 |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽47.8   | ▽7.7       | 23.5         | ▽5.4      | 6.4       |
|       | 연평균증감률(%)  | 47.5    | ▽1.8       | 16.6         | ▽4.5      | 3.9       |

〈표 5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인  | 100인 이상   | 합계        |
|-------|------------|---------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|
| 2005년 |            | 174,063 | 394,999 | 1,277,833 | 274,969 | 839,656   | 2,961,520 |
| 2006년 |            | 538,298 | 627,115 | 1,649,149 | 470,352 | 398,713   | 3,683,627 |
| 2007년 |            | 221,473 | 268,661 | 1,358,090 | 494,772 | 861,574   | 3,204,570 |
| 2008년 |            | 278,200 | 270,100 | 944,634   | 409,787 | 1,051,903 | 2,954,624 |
| 2009년 |            | 228,000 | 545,581 | 1,520,187 | 360,187 | 708,860   | 3,362,815 |
| 2010년 |            | 376,253 | 512,170 | 2,033,766 | 382,711 | 273,048   | 3,577,948 |
|       | 전년대비증감률(%) | 65.0    | ▽6.1    | 33.8      | 6.3     | ▽61.5     | 6.4       |
|       | 연평균증감률(%)  | 16.7    | 5.3     | 9.7       | 6.8     | ▽20.1     | 3.9       |

〈표 5-7〉 영화산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도        | 연도        |           |           |           |           |           | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
|      |           | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |            |           |
| 서울   |           | 1,895,086 | 2,549,209 | 2,288,567 | 2,042,833 | 2,461,105 | 2,821,320 | 14.6       | 8.3       |
| 6개 시 | 부산        | 212,567   | 142,712   | 112,940   | 113,649   | 61,719    | 84,982    | 37.7       | ▽16.8     |
|      | 대구        | 118,443   | 76,754    | 60,901    | 40,847    | 72,456    | 35,216    | ▽51.4      | ▽21.5     |
|      | 인천        | 83,545    | 64,504    | 47,358    | 48,512    | 21,829    | 33,741    | 54.6       | ▽16.6     |
|      | 광주        | 82,424    | 66,876    | 65,470    | 61,437    | 55,297    | 39,088    | ▽29.3      | ▽13.9     |
|      | 대전        | 89,595    | 63,444    | 45,472    | 45,565    | 18,704    | 38,814    | 107.5      | ▽15.4     |
|      | 울산        | 21,794    | 39,784    | 32,235    | 29,532    | 2,698     | 8,600     | 218.8      | ▽17.0     |
|      | 소계        | 608,368   | 454,074   | 364,376   | 339,542   | 232,703   | 240,441   | 3.3        | ▽16.9     |
| 9개 도 | 경기도       | 248,486   | 342,245   | 306,563   | 351,492   | 319,847   | 301,437   | ▽5.8       | 3.9       |
|      | 강원도       | 21,935    | 46,797    | 10,204    | 5,312     | 28,431    | 21,832    | ▽23.2      | ▽0.1      |
|      | 충청북도      | 30,803    | 37,270    | 26,538    | 18,774    | 78,834    | 62,619    | ▽20.6      | 15.2      |
|      | 충청남도      | 26,061    | 9,642     | 40,207    | 18,341    | 9,254     | 19,160    | 107.0      | ▽6.0      |
|      | 전라북도      | 30,445    | 47,413    | 51,985    | 34,260    | 50,913    | 13,715    | ▽73.1      | ▽14.7     |
|      | 전라남도      | 21,116    | 39,618    | 24,517    | 19,908    | 28,754    | 27,691    | ▽3.7       | 5.6       |
|      | 경상북도      | 33,734    | 59,024    | 25,087    | 44,315    | 55,815    | 22,318    | ▽60.0      | ▽7.9      |
|      | 경상남도      | 32,623    | 94,109    | 60,419    | 69,675    | 84,412    | 28,920    | ▽65.7      | ▽2.4      |
|      | 제주도       | 12,863    | 4,227     | 6,107     | 10,172    | 12,747    | 18,495    | 45.1       | 7.5       |
|      | 소계        | 458,066   | 680,345   | 551,627   | 572,249   | 669,007   | 516,187   | ▽22.8      | 2.4       |
| 합계   | 2,961,520 | 3,683,628 | 3,204,570 | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 6.4       | 3.9        |           |

〈표 5-8〉 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분   | 수출액    |        |        |        |        |        |      | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|------------|-----------|
|      | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |      |            |           |
| 영화산업 | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | ▽3.8 | ▽29.1      |           |
| 합계   | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | ▽3.8 | ▽29.1      |           |

| 구분   | 수입액    |        |        |        |        |        |       | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
|      | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |            |           |
| 영화산업 | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | ▽27.5 | 2.7        |           |
| 합계   | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | ▽27.5 | 2.7        |           |

〈표 5-9〉 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 중국  | 66,144 | 1,144  | 824    | 1,305  | 1,578  | 966    | 7.1    | ▽38.8        | ▽36.7       |
| 일본  |        | 10,385 | 5,189  | 8,990  | 5,945  | 2,258  | 16.6   | ▽62.0        |             |
| 동남아 |        | 3,858  | 2,759  | 2,678  | 2,706  | 3,488  | 25.7   | 28.9         |             |
| 북미  | 2,014  | 1,959  | 8,767  | 3,135  | 891    | 1,421  | 10.5   | 59.5         | ▽6.7        |
| 유럽  | 7,316  | 4,902  | 4,696  | 4,140  | 2,373  | 4,518  | 33.3   | 90.4         | ▽9.2        |
| 기타  | 521    | 2,267  | 2,161  | 789    | 629    | 932    | 6.9    | 48.2         | 12.3        |
| 합계  | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | 100.0  | ▽3.8         | ▽29.1       |

〈표 5-10〉 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액    |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
|     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |              |             |
| 중국  | 5,794  | 3,672  | 2,816  | 7,262  | 3,534  | 1,754  | 3.3    | ▽50.4        | ▽12.0       |
| 일본  |        | 4,506  | 4,819  | 9,277  | 1,738  | 1,229  | 2.3    | ▽29.3        |             |
| 동남아 |        | 361    | 456    | 358    | 399    | 78     | 0.1    | ▽80.5        |             |
| 북미  | 35,538 | 34,031 | 54,958 | 56,729 | 63,656 | 42,085 | 78.8   | ▽33.9        | 3.4         |
| 유럽  | 5,295  | 2,914  | 4,239  | 4,896  | 2,929  | 5,038  | 9.4    | 72.0         | ▽1.0        |
| 기타  | 203    | 329    | 239    | 253    | 1,390  | 3,190  | 6.0    | 129.5        | 73.5        |
| 합계  | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | 100.0  | ▽27.5        | 2.7         |

〈표 5-11〉 영화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류   | 소분류        | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| 1차 시장 | 투자 조합      | -      | -      | 80     | 126    | 195    | 0.6    | 54.8         | -           |
|       | 제작         | 1,693  | 2,219  | 1,847  | 2,221  | 2,810  | 9.2    | 26.5         | 13.5        |
|       | 수입         | 1,799  | 1,138  | 644    | 696    | 799    | 2.6    | 14.8         | ▽18.4       |
|       | 제작 지원      | 798    | 1,062  | 1,176  | 1,717  | 1,822  | 6.0    | 6.1          | 22.9        |
|       | 배급         | 1,148  | 716    | 1,043  | 1,310  | 1,543  | 5.0    | 17.8         | 7.7         |
|       | 극장 상영      | 6,685  | 9,198  | 10,309 | 15,128 | 18,158 | 59.4   | 20.0         | 28.4        |
|       | 홍보 및 마케팅   | 856    | 543    | 569    | 817    | 852    | 2.8    | 4.3          | ▽0.1        |
|       | 소계         | 12,979 | 14,876 | 15,668 | 22,015 | 26,179 | 85.7   | 18.9         | 19.2        |
| 2차 시장 | DVD/VHS 제작 | 1,538  | 565    | 205    | 53     | 85     | 0.3    | 60.4         | ▽51.5       |
|       | DVD/VHS 도매 | 1,651  | 1,407  | 233    | 132    | 45     | 0.1    | ▽65.9        | ▽59.4       |
|       | DVD/VHS 소매 | -      | -      | 207    | 600    | 468    | 1.5    | ▽22.0        | -           |
|       | DVD/VHS 대여 | 7,169  | 5,293  | 1,226  | 2,796  | 2,413  | 7.9    | ▽13.7        | ▽23.8       |
|       | DVD/VHS 상영 | 2,000  | 1,562  | 2,270  | 1,985  | 827    | 2.7    | ▽58.3        | ▽19.8       |
|       | 온라인 상영     | 432    | 232    | 99     | 460    | 544    | 1.8    | 18.3         | 5.9         |
|       | 소계         | 12,790 | 9,059  | 4,240  | 6,026  | 4,382  | 14.3   | ▽27.3        | ▽23.5       |
| 합계    |            | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 100.0  | 9.0          | 4.4         |

\* 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

〈표 5-12〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년       | 31      | 1,736      | 5,642        | 9,543     | 16,952 |
| 2006년       | 7,926   | 2,818      | 4,828        | 10,197    | 25,769 |
| 2007년       | 6,939   | 2,438      | 6,091        | 8,467     | 23,935 |
| 2008년       | 3,997   | 2,694      | 6,410        | 6,807     | 19,908 |
| 2009년       | 5,389   | 4,105      | 11,072       | 7,475     | 28,041 |
| 2010년       | 6,282   | 5,482      | 15,532       | 3,265     | 30,561 |
| 전년대비증감률(%)  | 16.6    | 33.5       | 40.3         | ▽56.3     | 9.0    |
| 연평균증감률(%)   | 189.3   | 25.9       | 22.5         | ▽19.3     | 12.5   |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-13〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년       | 1,083 | 2,636 | 7,143  | 2,226  | 3,864   | 16,952 |
| 2006년       | 9,759 | 2,929 | 7,542  | 4,234  | 1,305   | 25,769 |
| 2007년       | 6,834 | 1,488 | 6,292  | 3,404  | 5,917   | 23,935 |
| 2008년       | 4,123 | 1,324 | 5,946  | 2,791  | 5,724   | 19,908 |
| 2009년       | 4,336 | 2,864 | 11,449 | 1,966  | 7,426   | 28,041 |
| 2010년       | 4,592 | 1,615 | 12,536 | 5,599  | 6,219   | 30,561 |
| 전년대비증감률(%)  | 5.9   | ▽43.6 | 9.5    | 184.8  | ▽16.3   | 9.0    |
| 연평균증감률(%)   | 33.5  | ▽9.3  | 11.9   | 20.3   | 10.0    | 12.5   |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외



〈표 5-14〉 영화산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|      | 서울   |        | 10,936 | 13,457 | 11,505 | 9,678  | 16,644 | 20,569     | 23.6      |
| 6개 시 | 부산   | 977    | 2,790  | 1,247  | 1,235  | 820    | 915    | 11.6       | ▽1.3      |
|      | 대구   | 625    | 1,720  | 893    | 531    | 949    | 514    | ▽45.8      | ▽3.8      |
|      | 인천   | 345    | 334    | 854    | 653    | 654    | 326    | ▽50.2      | ▽1.1      |
|      | 광주   | 475    | 1,330  | 1,005  | 711    | 707    | 412    | ▽41.7      | ▽2.8      |
|      | 대전   | 440    | 835    | 468    | 478    | 393    | 396    | 0.8        | ▽2.1      |
|      | 울산   | 134    | 121    | 355    | 264    | 121    | 88     | ▽27.3      | ▽8.1      |
|      | 소계   | 2,996  | 7,130  | 4,822  | 3,872  | 3,644  | 2,651  | ▽27.3      | ▽2.4      |
| 9개 도 | 경기도  | 1,640  | 3,326  | 3,670  | 3,255  | 3,786  | 4,639  | 22.5       | 23.1      |
|      | 강원도  | 123    | 140    | 373    | 244    | 540    | 302    | ▽44.1      | 19.7      |
|      | 충청북도 | 157    | 205    | 266    | 166    | 398    | 510    | 28.1       | 26.6      |
|      | 충청남도 | 145    | 95     | 690    | 300    | 166    | 207    | 24.7       | 7.4       |
|      | 전라북도 | 191    | 218    | 685    | 704    | 546    | 469    | ▽14.1      | 19.7      |
|      | 전라남도 | 122    | 328    | 299    | 226    | 281    | 388    | 38.1       | 26.0      |
|      | 경상북도 | 241    | 204    | 575    | 647    | 869    | 327    | ▽62.4      | 6.3       |
|      | 경상남도 | 321    | 556    | 869    | 691    | 994    | 334    | ▽66.4      | 0.8       |
|      | 제주도  | 80     | 110    | 181    | 125    | 173    | 165    | ▽4.6       | 15.6      |
|      | 소계   | 3,020  | 5,182  | 7,608  | 6,358  | 7,753  | 7,341  | ▽5.3       | 19.4      |
| 합계   |      | 16,952 | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 9.0        | 12.5      |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상업업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-15〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |        | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직   |        |
| 2005년 |            | 14,107 | 2,845  | 16,952 |
| 2006년 |            | 18,238 | 7,531  | 25,769 |
| 2007년 |            | 13,803 | 10,132 | 23,935 |
| 2008년 |            | 11,195 | 8,713  | 19,908 |
| 2009년 |            | 13,978 | 14,063 | 28,041 |
| 2010년 |            | 17,680 | 12,881 | 30,561 |
|       | 전년대비증감률(%) | 26.5   | ▽8.4   | 9.0    |
|       | 연평균증감률(%)  | 4.6    | 35.3   | 12.5   |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상업업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-16〉 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |       |       |       | 합계     |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직    |       | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자     | 여자    | 남자    | 여자    |        |
| 2005년      |        | 8,392  | 5,715 | 1,578 | 1,267 | 16,952 |
| 2006년      |        | 10,300 | 3,895 | 7,938 | 3,636 | 25,769 |
| 2007년      |        | 8,561  | 4,145 | 5,242 | 5,987 | 23,935 |
| 2008년      |        | 7,253  | 3,942 | 3,881 | 4,832 | 19,908 |
| 2009년      |        | 8,558  | 5,420 | 5,910 | 8,153 | 28,041 |
| 2010년      |        | 10,894 | 6,786 | 5,722 | 7,159 | 30,561 |
| 전년대비증감률(%) |        | 27.3   | 25.2  | ▽3.2  | ▽12.2 | 9.0    |
| 연평균증감률(%)  |        | 5.4    | 3.5   | 29.4  | 41.4  | 12.5   |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-17〉 영화산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2005년      |   | 9,970  | 6,982  | 16,952 |
| 2006년      |   | 18,238 | 7,531  | 25,769 |
| 2007년      |   | 13,803 | 10,132 | 23,935 |
| 2008년      |   | 11,134 | 8,774  | 19,908 |
| 2009년      |   | 14,468 | 13,573 | 28,041 |
| 2010년      |   | 16,616 | 13,945 | 30,561 |
| 전년대비증감률(%) |   | 14.8   | 2.7    | 9.0    |
| 연평균증감률(%)  |   | 10.8   | 14.8   | 12.5   |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

# 애니메이션산업



〈표 6-1〉 애니메이션산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 200          | 3,580        | 233,855       | 42,214          | 18.05        | 78,429        | 5,458         |
| 2006년      | 260          | 3,412        | 288,564       | 70,333          | 30.96        | 66,834        | 5,095         |
| 2007년      | 283          | 3,847        | 311,166       | 122,506         | 39.37        | 72,770        | 8,148         |
| 2008년      | 276          | 3,924        | 404,760       | 167,287         | 41.33        | 80,583        | 6,132         |
| 2009년      | 289          | 4,170        | 418,570       | 175,213         | 41.86        | 89,651        | 7,397         |
| 2010년      | 308          | 4,349        | 514,399       | 217,101         | 42.20        | 96,827        | 6,951         |
| 전년대비증감률(%) | 6.6          | 4.3          | 22.9          | 23.9            | -            | 8.0           | ▽6.0          |
| 연평균증감률(%)  | 9.0          | 4.0          | 17.1          | 38.8            | -            | 4.3           | 5.0           |

※ 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산함. 2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)\*100 = 30.96

※ 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

〈표 6-2〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                  | 소분류                             | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------------------|---------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|----------------|---------------|
|                      |                                 | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |           |                |               |
| 애니메이션<br>제작업         | 애니메이션<br>창작 제작                  |         | 107,292 | 137,322 | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 44.3      | 7.6            | 9.2           |
|                      | 애니메이션<br>하청 제작                  | 221,012 | 107,684 | 135,025 | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 22.1      | ▽7.1           |               |
|                      | 온라인 (인터넷·모바일)<br>애니메이션 제작       |         | 1,152   | 1,813   | 1,880   | 2,301   | 2,108   | 0.4       | ▽8.4           |               |
|                      | 소계                              | 221,012 | 216,128 | 274,160 | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 66.8      | 2.1            |               |
| 애니메이션<br>유통 및<br>배급업 | 애니메이션<br>유통, 배급 및 마케팅,<br>홍보    | -       | 4,402   | 7,517   | 15,558  | 16,332  | 17,948  | 3.5       | 9.9            | -             |
|                      | 소계                              | -       | 4,402   | 7,517   | 15,558  | 16,332  | 17,948  | 3.5       | 9.9            | -             |
| 온라인<br>애니메이션<br>유통업  | 온라인 애니메이션<br>서비스업<br>(인터넷, 모바일) | -       | 6,643   | 7,691   | 8,407   | 5,509   | 5,322   | 1.0       | ▽3.4           | -             |
|                      | 소계                              | -       | 6,643   | 7,691   | 8,407   | 5,509   | 5,322   | 1.0       | ▽3.4           | -             |
| 중합계                  |                                 | 221,012 | 227,173 | 289,368 | 329,597 | 358,503 | 367,034 | 71.4      | 2.4            | 10.7          |
| 극장<br>매출액            | 극장매출액                           | 12,601  | 61,099  | 21,269  | 69,052  | 56,143  | 145,077 | 28.2      | 158.4          | 63.0          |
|                      | 소계                              | 12,601  | 61,099  | 21,269  | 69,052  | 56,143  | 145,077 | 28.2      | 158.4          | 63.0          |
| 방송사<br>수출액           | 방송사수출액                          | 242     | 292     | 529     | 6,111   | 3,924   | 2,288   | 0.4       | ▽41.7          | 56.7          |
|                      | 소계                              | 242     | 292     | 529     | 6,111   | 3,924   | 2,288   | 0.4       | ▽41.7          | 56.7          |
| 애니메이션산업 합계           |                                 | 233,855 | 288,564 | 311,166 | 404,760 | 418,570 | 514,399 | 100.0     | 22.9           | 17.1          |

※ 2007년 극장 매출액은 2007년도 전국관객수×6,247원(한국영화연감 극장매출 평균금액)

※ 방송사 수출액에서 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년부터 포함

〈표 6-3〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류                    | 매출액     |         |         |         |         |         | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
|           |                        | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |        |             |            |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작            | 221,012 | 107,292 | 137,322 | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 66.3   | 7.6         | 9.2        |
|           | 애니메이션 하청 제작            |         | 107,684 | 135,025 | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 33.1   | ▽7.1        |            |
|           | 온라인 (인터넷·모바일) 애니메이션 제작 |         | 1,152   | 1,813   | 1,880   | 2,301   | 2,108   | 0.6    | ▽8.4        |            |
| 합계        |                        | 221,012 | 216,128 | 274,160 | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 100.0  | 2.1         | 9.2        |

〈표 6-4〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류            | 소분류                    | 매출액   |       |       |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|------------------------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|                |                        | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보 | -     | 4,402 | 7,517 | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 100    | 9.9         | -          |
| 합계             |                        | -     | 4,402 | 7,517 | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 100    | 9.9         | -          |

〈표 6-5〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류           | 소분류                       | 매출액   |       |       |       |       |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
|               |                           | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |        |             |            |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | -     | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 100    | ▽3.4        | -          |
| 합계            |                           | -     | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 100    | ▽3.4        | -          |

〈표 6-6〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제  | 유통/배급  | 기타    | 합계      |
|-------|------------|---------|--------|-------|--------|-------|---------|
| 2005년 |            | 162,074 | 31,784 | 5,804 | 16,859 | 4,491 | 221,012 |
| 2006년 |            | 200,430 | 4,876  | -     | 21,313 | 554   | 227,173 |
| 2007년 |            | 244,229 | 8,300  | -     | 35,370 | 1,469 | 289,368 |
| 2008년 |            | 273,390 | 11,089 | 842   | 36,117 | 8,159 | 329,597 |
| 2009년 |            | 300,079 | 10,803 | 761   | 38,326 | 8,534 | 358,503 |
| 2010년 |            | 322,394 | 3,093  | -     | 32,937 | 8,610 | 367,034 |
|       | 전년대비증감률(%) | 7.4     | ▽71.4  | -     | ▽14.1  | 0.9   | 2.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 14.7    | ▽37.2  | -     | 14.3   | 13.9  | 10.7    |

\* 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년 |            | 844     | 14,349     | 96,221       | 109,598   | 221,012 |
| 2006년 |            | 5,261   | 67,959     | 93,687       | 60,266    | 227,173 |
| 2007년 |            | 3,495   | 72,648     | 143,213      | 70,012    | 289,368 |
| 2008년 |            | 2,835   | 65,995     | 149,821      | 110,946   | 329,597 |
| 2009년 |            | 2,855   | 73,857     | 171,100      | 110,691   | 358,503 |
| 2010년 |            | 3,758   | 69,838     | 220,911      | 72,527    | 367,034 |
|       | 전년대비증감률(%) | 31.6    | ▽5.4       | 29.1         | ▽34.5     | 2.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 34.8    | 37.2       | 18.1         | ▽7.9      | 10.7    |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 2005년 |            | 4,931  | 20,268 | 25,785  | 114,558 | 55,470  | 221,012 |
| 2006년 |            | 31,703 | 27,409 | 99,728  | 50,225  | 18,108  | 227,173 |
| 2007년 |            | 37,200 | 33,856 | 132,095 | 68,817  | 17,400  | 289,368 |
| 2008년 |            | 31,938 | 44,966 | 154,276 | 82,851  | 15,566  | 329,597 |
| 2009년 |            | 38,461 | 50,345 | 164,656 | 93,699  | 11,342  | 358,503 |
| 2010년 |            | 44,441 | 62,493 | 185,128 | 74,972  | -       | 367,034 |
|       | 전년대비증감률(%) | 15.5   | 24.1   | 12.4    | ▽20.0   | -       | 2.4     |
|       | 연평균증감률(%)  | 55.2   | 25.3   | 48.3    | ▽8.1    | -       | 10.7    |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-9〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도      | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |       |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|-------|
| 서울   | 서울      | 148,718 | 159,091 | 206,355 | 231,029 | 245,121 | 247,546 | 1.0        | 10.7      |       |
|      | 6개 시    | 부산      | 13,426  | 10,368  | 10,165  | 11,002  | 12,318  | 12,692     | 3.0       | ▽1.1  |
|      |         | 대구      | 5,164   | 4,891   | 6,205   | 6,417   | 6,563   | 6,328      | ▽3.6      | 4.1   |
|      |         | 인천      | 4,131   | 2,362   | 2,146   | 4,889   | 4,982   | 4,811      | ▽3.4      | 3.1   |
|      |         | 광주      | 4,943   | 6,336   | 9,004   | 10,141  | 10,331  | 12,501     | 21.0      | 20.4  |
|      |         | 대전      | 5,385   | 3,765   | 2,034   | 1,527   | 2,040   | 1,527      | ▽25.1     | ▽22.3 |
|      |         | 울산      | -       | -       | -       | -       | -       | -          | -         | -     |
| 소계   | 33,049  | 27,722  | 29,554  | 33,976  | 36,234  | 37,859  | 4.5     | 2.8        |           |       |
| 9개 도 | 경기도     | 27,885  | 31,720  | 43,048  | 48,957  | 60,576  | 62,752  | 3.6        | 17.6      |       |
|      | 강원도     | 4,175   | 2,763   | 4,327   | 4,823   | 5,139   | 7,268   | 41.4       | 11.7      |       |
|      | 충청북도    | 3,098   | 2,659   | 3,099   | 3,454   | 3,668   | 3,713   | 1.2        | 3.7       |       |
|      | 충청남도    | -       | -       | -       | 1,527   | 1,629   | 1,728   | 6.1        | -         |       |
|      | 전라북도    | 4,087   | 3,218   | 2,985   | 3,327   | 3,328   | 3,312   | ▽0.5       | ▽4.1      |       |
|      | 전라남도    | -       | -       | -       | 274     | 296     | 233     | ▽21.3      | -         |       |
|      | 경상북도    | -       | -       | -       | -       | -       | -       | -          | -         |       |
|      | 경상남도    | -       | -       | -       | 1,711   | 1,885   | 1,961   | 4.0        | -         |       |
|      | 제주도     | -       | -       | -       | 519     | 627     | 662     | 5.6        | -         |       |
|      | 소계      | 39,245  | 40,360  | 53,459  | 64,592  | 77,148  | 81,629  | 5.8        | 15.8      |       |
| 합계   | 221,012 | 227,173 | 289,368 | 329,597 | 358,503 | 367,034 | 2.4     | 10.7       |           |       |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-10〉 애니메이션산업 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 제작관련 | 작품제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발  | 교육훈련 | 기타    | 합계     |
|------------|------|--------|--------|--------|-------|------|-------|--------|
| 2005년      |      | 3,4234 | 2,594  | 2,075  | 9,337 | 172  | 3,458 | 51,870 |
| 2006년      |      | 33,207 | 432    | 1,427  | 5,189 | 118  | 2,865 | 43,238 |
| 2007년      |      | 43,993 | 2,982  | 2,869  | 5,007 | 113  | 1,293 | 56,257 |
| 2008년      |      | 55,784 | 3,559  | 4,939  | 5,157 | 145  | 3,051 | 72,635 |
| 2009년      |      | 61,345 | 4,327  | 6,585  | 7,123 | 174  | 3,322 | 82,876 |
| 2010년      |      | 69,473 | 5,291  | 6,892  | 7,238 | 195  | 3,427 | 92,516 |
| 전년대비증감률(%) |      | 13.2   | 22.3   | 4.7    | 1.6   | 12.1 | 3.2   | 11.6   |
| 연평균증감률(%)  |      | 15.2   | 15.3   | 27.1   | ▽5.0  | 2.5  | ▽0.2  | 12.3   |

〈표 6-11〉 애니메이션산업 창작제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도             | TV      | 극장    | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, DMB) | 기타    | 합계      |
|----|----------------|---------|-------|--------------------|-------------------|---------------------|-------|---------|
| 국내 | 2006년          | 56,510  | 5,723 | 18,956             | 8,129             | 126                 | 1,731 | 91,175  |
|    | 2007년          | 59,520  | 5,911 | 20,238             | 6,011             | 1,803               | 1,703 | 95,186  |
|    | 2008년          | 61,256  | 5,961 | 11,148             | 5,206             | 7,151               | 1,695 | 92,417  |
|    | 2009년          | 84,138  | 4,322 | 10,126             | 5,306             | 17,254              | 2,133 | 123,279 |
|    | 2010년          | 104,703 | 4,125 | 9,637              | 5,107             | 18,332              | 2,625 | 144,529 |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 24.4    | ▽4.6  | ▽4.8               | ▽3.8              | 6.2                 | 23.1  | 17.2    |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 16.7    | ▽7.9  | ▽15.6              | ▽11.0             | 247.3               | 11.0  | 12.2    |
| 해외 | 2006년          | 2,590   | -     | 568                | -                 | -                   | 1,347 | 4,505   |
|    | 2007년          | 5,063   | -     | 3,219              | -                 | -                   | 655   | 8,937   |
|    | 2008년          | 24,746  | 1,168 | 4,968              | -                 | -                   | 1,833 | 32,715  |
|    | 2009년          | 34,022  | 1,322 | 6,125              | -                 | -                   | 1,958 | 43,427  |
|    | 2010년          | 43,585  | 1,451 | 6,977              | -                 | -                   | 2,133 | 54,146  |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 28.1    | 9.8   | 13.9               | -                 | -                   | 8.9   | 24.7    |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 102.5   | -     | 87.2               | -                 | -                   | 12.2  | 86.2    |
| 합계 | 2006년          | 59,100  | 5,723 | 19,524             | 8,129             | 126                 | 3,078 | 95,680  |
|    | 2007년          | 64,583  | 5,911 | 23,457             | 6,011             | 1,803               | 2,358 | 104,123 |
|    | 2008년          | 86,002  | 7,129 | 16,116             | 5,206             | 7,151               | 3,528 | 125,132 |
|    | 2009년          | 118,160 | 5,644 | 16,251             | 5,306             | 17,254              | 4,091 | 166,706 |
|    | 2010년          | 148,288 | 5,576 | 16,614             | 5,107             | 18,332              | 4,758 | 198,675 |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 25.5    | ▽1.2  | 2.2                | ▽3.8              | 6.2                 | 16.3  | 19.2    |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 25.9    | ▽0.6  | ▽4.0               | ▽11.0             | 247.3               | 11.5  | 20.0    |

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-12〉 애니메이션산업 하청제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도             | TV      | 극장     | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, DMB) | 기타    | 합계      |
|----|----------------|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------|-------|---------|
| 국내 | 2006년          | 15,473  | 9,952  | 464                | -                 | -                   | 877   | 26,766  |
|    | 2007년          | 28,831  | 8,820  | 3,110              | 3,880             | 172                 | 6,900 | 51,713  |
|    | 2008년          | 42,274  | 9,128  | 4,861              | 2,748             | 1,451               | 2,655 | 63,117  |
|    | 2009년          | 40,451  | 6,325  | 3,753              | 2,432             | 1,862               | 2,743 | 57,566  |
|    | 2010년          | 45,567  | 6,127  | 3,359              | 1,907             | 1,635               | 2,155 | 60,750  |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 12.6    | ▽3.1   | ▽10.5              | ▽21.6             | ▽12.2               | ▽21.4 | 5.5     |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 31.0    | ▽11.4  | 64.0               | -                 | -                   | 25.2  | 22.7    |
| 해외 | 2006년          | 77,397  | 157    | -                  | -                 | -                   | -     | 77,554  |
|    | 2007년          | 72,369  | 121    | 5,003              | -                 | -                   | -     | 77,493  |
|    | 2008년          | 52,385  | 505    | 4,365              | 178               | -                   | 5,060 | 62,493  |
|    | 2009년          | 45,284  | 398    | 4,122              | 163               | -                   | 4,782 | 54,749  |
|    | 2010년          | 38,005  | 287    | 3,688              | 157               | -                   | 4,327 | 46,464  |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | ▽16.1   | ▽27.9  | ▽10.5              | ▽3.7              | -                   | ▽9.5  | ▽15.1   |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | ▽16.3   | 16.3   | -                  | -                 | -                   | -     | ▽12.0   |
| 합계 | 2006년          | 92,870  | 10,109 | 464                | -                 | -                   | 877   | 104,320 |
|    | 2007년          | 101,200 | 8,941  | 8,113              | 3,880             | 172                 | 6,900 | 129,206 |
|    | 2008년          | 94,659  | 9,633  | 9,226              | 2,926             | 1,451               | 7,715 | 125,610 |
|    | 2009년          | 85,735  | 6,723  | 7,875              | 2,595             | 1,862               | 7,525 | 112,315 |
|    | 2010년          | 83,572  | 6,414  | 7,047              | 2,064             | 1,635               | 6,482 | 107,214 |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | ▽2.5    | ▽4.6   | ▽10.5              | ▽20.5             | ▽12.2               | ▽13.9 | ▽4.5    |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | ▽2.6    | ▽10.8  | 97.4               | -                 | -                   | 64.9  | 0.7     |

※ 2006년부터 통계값 산출  
 ※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석



〈표 6-13〉 애니메이션산업 판권 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도             | TV     | 극장  | 홈비디오<br>(VHS, DVD) | 인터넷<br>(VOD, 플래시) | 신규미디어<br>(모바일, DMB) | 기타 | 합계     |
|----|----------------|--------|-----|--------------------|-------------------|---------------------|----|--------|
| 국내 | 2006년          | 90     | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 90     |
|    | 2007년          | 5,125  | 500 | -                  | 217               | -                   | -  | 5,842  |
|    | 2008년          | 5,252  | -   | -                  | 359               | 798                 | -  | 6,409  |
|    | 2009년          | 5,497  | -   | -                  | 363               | 898                 | -  | 6,758  |
|    | 2010년          | 6,735  | -   | -                  | 397               | 992                 | -  | 8,124  |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 22.5   | -   | -                  | 9.4               | 10.5                | -  | 20.2   |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 194.1  | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 208.2  |
| 해외 | 2006년          | 10     | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 10     |
|    | 2007년          | 4,342  | -   | 396                | 320               | -                   | -  | 5,058  |
|    | 2008년          | 4,767  | -   | 598                | -                 | -                   | -  | 5,365  |
|    | 2009년          | 4,815  | -   | 795                | -                 | -                   | -  | 5,610  |
|    | 2010년          | 5,702  | -   | 832                | -                 | -                   | -  | 6,534  |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 18.4   | -   | 4.7                | -                 | -                   | -  | 16.5   |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 388.7  | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 405.6  |
| 합계 | 2006년          | 100    | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 100    |
|    | 2007년          | 9,467  | 500 | 396                | 537               | -                   | -  | 10,900 |
|    | 2008년          | 10,019 | -   | 598                | 359               | 798                 | -  | 11,774 |
|    | 2009년          | 10,312 | -   | 795                | 363               | 898                 | -  | 12,368 |
|    | 2010년          | 12,437 | 0   | 832                | 397               | 992                 | 0  | 14,658 |
|    | 전년대비<br>증감률(%) | 20.6   | -   | 4.7                | 9.4               | 10.5                | -  | 18.5   |
|    | 연평균<br>증감률(%)  | 233.9  | -   | -                  | -                 | -                   | -  | 248.0  |

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-14〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분             | 연도             | 2D<br>(셀/디지털) | 3D(CGI) | 스톱모션  | 플래시   | 기타    | 합계      |
|----------------|----------------|---------------|---------|-------|-------|-------|---------|
| 창작제작<br>(판권포함) | 2006년          | 64,946        | 22,884  | 4,864 | 2,938 | 48    | 95,680  |
|                | 2007년          | 63,903        | 31,983  | 3,302 | 4,667 | 268   | 104,123 |
|                | 2008년          | 72,076        | 41,544  | 5,005 | 4,505 | 2,002 | 125,132 |
|                | 2009년          | 85,369        | 69,317  | 5,367 | 4,327 | 2,326 | 166,706 |
|                | 2010년          | 106,166       | 80,532  | 5,479 | 4,261 | 2,237 | 198,675 |
|                | 전년대비<br>증감률(%) | 24.4          | 16.2    | 2.1   | ▽1.5  | ▽3.8  | 19.2    |
|                | 연평균<br>증감률(%)  | 13.1          | 37.0    | 3.0   | 9.7   | 161.3 | 20.0    |
| 외주제작<br>(하청제작) | 2006년          | 92,243        | 11,211  | 788   | 50    | 28    | 104,320 |
|                | 2007년          | 102,814       | 25,469  | 653   | 18    | 252   | 129,206 |
|                | 2008년          | 83,279        | 36,504  | 3,151 | 289   | 2,387 | 125,610 |
|                | 2009년          | 68,547        | 38,502  | 3,008 | 227   | 2,031 | 112,315 |
|                | 2010년          | 61,275        | 40,873  | 2,908 | 221   | 1,937 | 107,214 |
|                | 전년대비<br>증감률(%) | ▽10.6         | 6.2     | ▽3.3  | ▽2.6  | ▽4.6  | ▽4.5    |
|                | 연평균<br>증감률(%)  | ▽9.7          | 38.2    | 38.6  | 45.0  | 188.4 | 0.7     |
| 판권만 소유한 경우     | 2006년          | 100           | -       | -     | -     | -     | 100     |
|                | 2007년          | 10,321        | -       | -     | -     | 579   | 10,900  |
|                | 2008년          | 9,123         | 1,798   | -     | -     | 853   | 11,774  |
|                | 2009년          | 9,412         | 2,025   | -     | -     | 931   | 12,368  |
|                | 2010년          | 10,754        | 2,937   | -     | -     | 967   | 14,658  |
|                | 전년대비<br>증감률(%) | 14.3          | 45.0    | -     | -     | 3.9   | 18.5    |
|                | 연평균<br>증감률(%)  | 222.0         | -       | -     | -     | -     | 248.0   |
| 전체             | 2006년          | 157,289       | 34,095  | 5,652 | 2,988 | 76    | 200,100 |
|                | 2007년          | 177,038       | 57,452  | 3,955 | 4,685 | 1,099 | 244,229 |
|                | 2008년          | 164,478       | 79,846  | 8,156 | 4,794 | 5,242 | 262,516 |
|                | 2009년          | 163,328       | 109,844 | 8,375 | 4,554 | 5,288 | 291,389 |
|                | 2010년          | 178,195       | 124,342 | 8,387 | 4,482 | 5,141 | 320,547 |
|                | 전년대비<br>증감률(%) | 9.10          | 13.20   | 0.14  | ▽1.58 | ▽2.78 | 10.01   |
|                | 연평균<br>증감률(%)  | 3.2           | 38.2    | 10.4  | 10.7  | 186.8 | 12.5    |

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-15〉 애니메이션 부가사업 연계 현황

(단위: 건)

| 연계업종   | 적용 예  | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감률(%) |
|--------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 애니메이션  | 타 매체 애니메이션  | 532   | 579   | 592   | 595   | 611   | 2.7         |
| 캐릭터상품  | 캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타                | 290   | 316   | 331   | 372   | 398   | 7.0         |
| 만화     | 만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양)<br>디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)                | 20    | 22    | 26    | 28    | 28    | 0.0         |
| 음악     | 음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬)<br>디지털음악<br>(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)         | 5     | 21    | 22    | 25    | 23    | ▽8.0        |
| 게임     | 게임 개발 및 배급<br>(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)                            | 25    | 32    | 39    | 42    | 45    | 7.1         |
| 영화     | 영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통<br>디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)     | 5     | 15    | 17    | 21    | 19    | ▽9.5        |
| 방송/드라마 | 지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송<br>(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송) | 101   | 132   | 139   | 141   | 145   | 2.8         |
| 출판     | 서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)                         | 49    | 51    | 52    | 55    | 58    | 5.5         |
| 광고     | 광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업                                     | 123   | 138   | 141   | 142   | 143   | 0.7         |
| 기타     | 테마파크  | 20    | 26    | 27    | 29    | 32    | 10.3        |
|        | 웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)   | 102   | 157   | 159   | 161   | 162   | 0.6         |
|        | 디자인, 공연(음악제외),<br>공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업                           | 28    | 23    | 25    | 27    | 29    | 7.4         |
| 합계     |   | 1,300 | 1,512 | 1,570 | 1,638 | 1,693 | 3.4         |

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-16〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분      | 수출액    |        |        |        |        |        | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|         | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |             |            |
| 애니메이션산업 | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 8.0         | 4.3        |
| 합계      | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 8.0         | 4.3        |

| 구분      | 수입액   |       |       |       |       |       | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
|         | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |             |            |
| 애니메이션산업 | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | ▽6.0        | 5.0        |
| 합계      | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | ▽6.0        | 5.0        |

〈표 6-17〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액

(단위: 천 달러)

| 구분         | 애니메이션 제작 수출액 비교 |        |        |        |            |           |
|------------|-----------------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|            | 2007년           | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 애니메이션 창작제작 | 36,894          | 43,837 | 50,602 | 60,575 | 19.7       | 18.0      |
| 애니메이션 하청제작 | 35,876          | 36,746 | 39,049 | 36,252 | ▽7.2       | 0.3       |
| 합계         | 72,770          | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 8.0        | 10.0      |

※ 2007년부터 통계값 산출

〈표 6-18〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |        |        |        |        |        |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------------|------------|
|     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |       |        |             |            |
| 중국  | 471    | 164    | 127    | 1,136  | 1,356  | 1,577  | 1.6   | 16.3   | 27.3        |            |
| 일본  | 24,705 | 15,014 | 12,692 | 16,851 | 17,369 | 18,810 | 19.4  | 8.3    | ▽5.3        |            |
| 동남아 | 392    | 365    | 224    | 469    | 967    | 1,151  | 1.2   | 19.0   | 24.0        |            |
| 북미  | 44,626 | 42,662 | 46,273 | 47,568 | 50,358 | 52,463 | 54.2  | 4.2    | 3.3         |            |
| 유럽  | 3,529  | 7,122  | 10,429 | 12,387 | 16,496 | 19,527 | 20.2  | 18.4   | 40.8        |            |
| 기타  | 4,706  | 1,507  | 3,025  | 2,172  | 3,105  | 3,299  | 3.4   | 6.2    | ▽6.9        |            |
| 합계  | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 100.0 | 8.0    | 4.3         |            |

〈표 6-19〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |       |       |       |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
|     | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |       |        |             |            |
| 중국  | -     | 40    | 31    | 16    | 10    | 11    | 0.2   | 10.0   | -           |            |
| 일본  | 4,867 | 5,000 | 8,077 | 6,088 | 7,365 | 6,905 | 99.3  | ▽6.2   | 7.2         |            |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -      | -           |            |
| 북미  | 573   | 50    | 40    | 28    | 22    | 35    | 0.5   | 59.1   | ▽42.8       |            |
| 유럽  | 18    | 5     | -     | -     | -     | -     | -     | -      | -           |            |
| 기타  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -      | -           |            |
| 합계  | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | 100.0 | ▽6.0   | 5.0         |            |

〈표 6-20〉 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방식  | 진출 경로 구분      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.5  | 11.5  | 22.3  | 26.4  | 27.2  | 29.3  | 2.1        |
|       | 해외 유통사 접촉     | 28.5  | 23.1  | 21.9  | 19.5  | 18.7  | 17.9  | ▽0.8       |
|       | 온라인 해외 판매     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -          |
|       | 해외 법인 활용      | 10.9  | 16.8  | 11.3  | 9.8   | 8.2   | 8.1   | ▽0.1       |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 22.7  | 17.1  | 7.3   | 6.7   | 6.3   | 6.2   | ▽0.1       |
|       | 해외 에이전트 활용    | 17.1  | 16.2  | 36.8  | 37.6  | 39.6  | 38.5  | ▽1.1       |
|       | 기타            | 4.3   | 15.3  | 0.4   | -     | -     | -     | -          |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

〈표 6-21〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| 완제품 수출  | 25.8  | 11.1  | 26.7  | 27.2  | -     | -     | -         |
| LICENSE |       | 24.0  | 20.3  | 25.9  | 54.2  | 63.8  | 9.6       |
| OEM 수출  | -     | 59.9  | 49.3  | 45.6  | 44.8  | 36.2  | ▽8.6      |
| 기술 서비스  | 71.7  | 5.0   | 3.6   | 1.2   | 1.0   | -     | ▽1.0      |
| 기타      | 2.5   | -     | 0.1   | 0.1   | -     | -     | -         |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -         |

〈표 6-22〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류           | 소분류                     | 종사자 수 |       |       |       |       |       | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|-------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
|               |                         | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |        |             |            |
| 애니메이션제작업      | 애니메이션 창작 제작             | 3,580 | 1,416 | 1,694 | 1,801 | 2,025 | 2,282 | 52.5   | 12.7        | 2.9        |
|               | 애니메이션 하청 제작             |       | 1,849 | 1,941 | 1,906 | 1,896 | 1,815 | 41.7   | ▽4.3        |            |
|               | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작   |       | 28    | 39    | 39    | 41    | 38    | 0.9    | ▽7.3        |            |
|               | 소계                      | 3,580 | 3,293 | 3,674 | 3,746 | 3,962 | 4,135 | 95.1   | 4.4         | 2.9        |
| 애니메이션 유통및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보  | -     | 52    | 86    | 87    | 112   | 121   | 2.8    | 8.0         | -          |
|               | 소계                      | -     | 52    | 86    | 87    | 112   | 121   | 2.8    | 8.0         | -          |
| 온라인애니메이션 유통업  | 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일) | -     | 67    | 87    | 91    | 96    | 93    | 2.1    | ▽3.1        | -          |
|               | 소계                      | -     | 67    | 87    | 91    | 96    | 93    | 2.1    | ▽3.1        | -          |
| 애니메이션산업 합계    |                         | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 100.0  | 4.3         | 4.0        |

〈표 6-23〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계    |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2005년       | 8       | 200        | 1,668        | 1,704     | 3,580 |
| 2006년       | 135     | 1,516      | 1,568        | 193       | 3,412 |
| 2007년       | 120     | 1,481      | 2,058        | 188       | 3,847 |
| 2008년       | 94      | 1,496      | 2,077        | 257       | 3,924 |
| 2009년       | 110     | 1,520      | 2,264        | 276       | 4,170 |
| 2010년       | 142     | 1,575      | 2,450        | 182       | 4,349 |
| 전년대비증감률(%)  | 29.1    | 3.6        | 8.2          | ▽34.1     | 4.3   |
| 연평균증감률(%)   | 77.8    | 51.1       | 8.0          | ▽36.1     | 4.0   |

〈표 6-24〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계    |
|-------------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2005년       | 102  | 243  | 470    | 1,287  | 1,478   | 3,580 |
| 2006년       | 336  | 335  | 1,642  | 508    | 591     | 3,412 |
| 2007년       | 296  | 295  | 1,841  | 1,013  | 402     | 3,847 |
| 2008년       | 293  | 610  | 1,958  | 855    | 208     | 3,924 |
| 2009년       | 308  | 671  | 2,054  | 933    | 204     | 4,170 |
| 2010년       | 381  | 733  | 2,040  | 1,195  | -       | 4,349 |
| 전년대비증감률(%)  | 23.7 | 9.2  | ▽0.7   | 28.1   | -       | 4.3   |
| 연평균증감률(%)   | 30.2 | 24.7 | 34.1   | ▽1.5   | -       | 4.0   |

〈표 6-25〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도    | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울    | 2,374 | 2,170 | 2,758 | 2,763 | 2,951 | 3,078 | 4.3        | 5.3       |
|      | 부산    | 235   | 226   | 143   | 143   | 145   | 149   | 2.8        | ▽8.7      |
|      | 대구    | 91    | 98    | 83    | 82    | 82    | 81    | ▽1.2       | ▽2.3      |
|      | 인천    | 67    | 68    | 29    | 49    | 48    | 49    | 2.1        | ▽6.1      |
|      | 광주    | 80    | 103   | 121   | 125   | 123   | 132   | 7.3        | 10.5      |
|      | 대전    | 87    | 77    | 27    | 21    | 22    | 19    | ▽13.6      | ▽26.2     |
|      | 울산    | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
|      | 소계    | 560   | 572   | 403   | 420   | 420   | 430   | 2.4        | ▽5.1      |
| 9개 도 | 경기도   | 459   | 487   | 546   | 547   | 600   | 620   | 3.3        | 6.2       |
|      | 강원도   | 71    | 69    | 58    | 60    | 60    | 79    | 31.7       | 2.2       |
|      | 충청북도  | 50    | 53    | 42    | 45    | 46    | 47    | 2.2        | ▽1.2      |
|      | 충청남도  | -     | -     | -     | 18    | 19    | 21    | 10.5       | -         |
|      | 전라북도  | 66    | 61    | 40    | 41    | 41    | 42    | 2.4        | ▽8.6      |
|      | 전라남도  | -     | -     | -     | 3     | 4     | 5     | 25.0       | -         |
|      | 경상북도  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -          | -         |
|      | 경상남도  | -     | -     | -     | 21    | 22    | 20    | ▽9.1       | -         |
|      | 제주도   | -     | -     | -     | 6     | 7     | 7     | 0.0        | -         |
|      | 소계    | 646   | 670   | 686   | 741   | 799   | 841   | 5.3        | 5.4       |
| 합계   | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 4.3   | 4.0        |           |

제5부  
본

〈표 6-26〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수 |       | 합계    |
|-------|------------|-------|-------|-------|
|       |            | 정규직   | 비정규직  |       |
| 2005년 |            | 1,674 | 1,906 | 3,580 |
| 2006년 |            | 2,148 | 1,264 | 3,412 |
| 2007년 |            | 2,586 | 1,261 | 3,847 |
| 2008년 |            | 2,625 | 1,299 | 3,924 |
| 2009년 |            | 2,857 | 1,313 | 4,170 |
| 2010년 |            | 3,263 | 1,086 | 4,349 |
|       | 전년대비증감률(%) | 14.2  | ▽17.3 | 4.3   |
|       | 연평균증감률(%)  | 14.3  | ▽10.6 | 4.0   |

〈표 6-27〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수 |       |       |       | 합계    |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|
|            |        | 정규직   |       | 비정규직  |       |       |
|            |        | 남자    | 여자    | 남자    | 여자    |       |
| 2005년      |        | 1,262 | 412   | 625   | 1,281 | 3,580 |
| 2006년      |        | 1,451 | 697   | 547   | 717   | 3,412 |
| 2007년      |        | 1,690 | 896   | 644   | 617   | 3,847 |
| 2008년      |        | 1,683 | 942   | 618   | 681   | 3,924 |
| 2009년      |        | 1,795 | 1,062 | 625   | 688   | 4,170 |
| 2010년      |        | 1,994 | 1,269 | 538   | 548   | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |        | 11.1  | 19.5  | ▽13.9 | ▽20.3 | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |        | 9.6   | 25.2  | ▽3.0  | ▽15.6 | 4.0   |

〈표 6-28〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수 |       | 합계    |
|------------|---|-------|-------|-------|
|            |   | 남자    | 여자    |       |
| 2005년      |   | 1,887 | 1,693 | 3,580 |
| 2006년      |   | 1,998 | 1,414 | 3,412 |
| 2007년      |   | 2,334 | 1,513 | 3,847 |
| 2008년      |   | 2,301 | 1,623 | 3,924 |
| 2009년      |   | 2,420 | 1,750 | 4,170 |
| 2010년      |   | 2,532 | 1,817 | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |   | 4.6   | 3.8   | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |   | 6.1   | 1.4   | 4.0   |

〈표 6-29〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |     |       |        |       | 합계  |        |
|------------|----|-------|-----|-------|--------|-------|-----|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리  | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발  |     | 기타(유통) |
| 2005년      |    | 276   | 340 | 2,282 | 193    | 205   | 284 | 3,580  |
| 2006년      |    | 205   | 332 | 2,170 | 305    | 211   | 189 | 3,412  |
| 2007년      |    | 203   | 377 | 2,425 | 384    | 175   | 283 | 3,847  |
| 2008년      |    | 294   | 398 | 2,463 | 328    | 175   | 266 | 3,924  |
| 2009년      |    | 319   | 400 | 2,650 | 348    | 174   | 279 | 4,170  |
| 2010년      |    | 294   | 402 | 2,917 | 289    | 149   | 298 | 4,349  |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽7.8  | 0.5 | 10.1  | ▽17.0  | ▽14.4 | 6.8 | 4.3    |
| 연평균증감률(%)  |    | 1.3   | 3.4 | 5.0   | 8.4    | ▽6.2  | 1.0 | 4.0    |



〈표 6-30〉 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분            | 연도         | 기획/연출/<br>감독 | 시나리오 | 컨셉<br>디자이너 | 캐릭터<br>디자인 | 배경<br>디자인 | 스토리보드<br>/콘티 | Lay-out/<br>원화 | 동화   |
|---------------|------------|--------------|------|------------|------------|-----------|--------------|----------------|------|
| 애니메이션<br>창작제작 | 2006년      | 174          | 38   | 57         | 105        | 17        | 65           | 9              | 27   |
|               | 2007년      | 175          | 45   | 66         | 153        | 23        | 95           | 10             | 31   |
|               | 2008년      | 180          | 48   | 72         | 175        | 38        | 101          | 18             | 43   |
|               | 2009년      | 187          | 63   | 81         | 191        | 51        | 110          | 23             | 47   |
|               | 2010년      | 197          | 76   | 95         | 235        | 66        | 125          | 39             | 65   |
|               | 전년대비증감률(%) | 5.3          | 20.6 | 17.3       | 23.0       | 29.4      | 13.6         | 69.6           | 38.3 |
|               | 연평균증감률(%)  | 3.2          | 18.9 | 13.6       | 22.3       | 40.4      | 17.8         | 44.3           | 24.6 |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2006년      | 85           | 68   | 26         | 13         | 202       | 156          | 83             | 109  |
|               | 2007년      | 112          | 75   | 41         | 34         | 189       | 158          | 80             | 99   |
|               | 2008년      | 115          | 62   | 45         | 48         | 168       | 152          | 75             | 85   |
|               | 2009년      | 109          | 62   | 43         | 49         | 165       | 150          | 73             | 86   |
|               | 2010년      | 96           | 63   | 42         | 55         | 170       | 153          | 72             | 89   |
|               | 전년대비증감률(%) | ▽11.9        | 1.6  | ▽2.3       | 12.2       | 3.0       | 2.0          | ▽1.4           | 3.5  |
|               | 연평균증감률(%)  | 3.1          | ▽1.9 | 12.7       | 43.4       | ▽4.2      | ▽0.5         | ▽3.5           | ▽4.9 |
| 합계            | 2006년      | 259          | 106  | 83         | 118        | 219       | 221          | 92             | 127  |
|               | 2007년      | 287          | 120  | 107        | 187        | 212       | 253          | 90             | 130  |
|               | 2008년      | 295          | 110  | 117        | 223        | 206       | 253          | 93             | 128  |
|               | 2009년      | 296          | 125  | 124        | 240        | 216       | 260          | 96             | 133  |
|               | 2010년      | 293          | 139  | 137        | 290        | 236       | 278          | 111            | 154  |
|               | 전년대비증감률(%) | ▽1.0         | 11.2 | 10.5       | 20.8       | 9.3       | 6.9          | 15.6           | 15.8 |
|               | 연평균증감률(%)  | 3.1          | 7.0  | 13.3       | 25.2       | 1.9       | 5.9          | 4.8            | 3.2  |

| 구분            | 연도         | 채색   | 효과/합성 | 촬영/편집 | 모델링  | 디지털<br>애니메이터 | 프로그래머 | 기타   | 합계    |
|---------------|------------|------|-------|-------|------|--------------|-------|------|-------|
| 애니메이션<br>창작제작 | 2006년      | 13   | 63    | 55    | 121  | 57           | 37    | 11   | 849   |
|               | 2007년      | 34   | 83    | 63    | 130  | 61           | 39    | 21   | 1,029 |
|               | 2008년      | 46   | 85    | 64    | 132  | 69           | 45    | 22   | 1,138 |
|               | 2009년      | 63   | 96    | 82    | 153  | 85           | 59    | 31   | 1,322 |
|               | 2010년      | 75   | 109   | 103   | 167  | 99           | 68    | 48   | 1,567 |
|               | 전년대비증감률(%) | 19.0 | 13.5  | 25.6  | 9.2  | 16.5         | 15.3  | 54.8 | 18.5  |
|               | 연평균증감률(%)  | 55.0 | 14.7  | 17.0  | 8.4  | 14.8         | 16.4  | 44.5 | 16.6  |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2006년      | 127  | 170   | 37    | 13   | 143          | 4     | 20   | 1,256 |
|               | 2007년      | 137  | 160   | 51    | 16   | 149          | 6     | 17   | 1,324 |
|               | 2008년      | 116  | 138   | 62    | 17   | 142          | 9     | 15   | 1,249 |
|               | 2009년      | 118  | 138   | 66    | 18   | 142          | 13    | 16   | 1,248 |
|               | 2010년      | 121  | 140   | 68    | 19   | 148          | 19    | 18   | 1,273 |
|               | 전년대비증감률(%) | 2.5  | 1.4   | 3.0   | 5.6  | 4.2          | 46.2  | 12.5 | 2.0   |
|               | 연평균증감률(%)  | ▽1.2 | ▽4.7  | 16.4  | 10.0 | 0.9          | 47.6  | ▽2.6 | 0.3   |
| 합계            | 2006년      | 140  | 233   | 92    | 134  | 200          | 41    | 31   | 2,105 |
|               | 2007년      | 171  | 243   | 114   | 146  | 210          | 45    | 38   | 2,353 |
|               | 2008년      | 162  | 223   | 126   | 149  | 211          | 54    | 37   | 2,387 |
|               | 2009년      | 181  | 234   | 148   | 171  | 227          | 72    | 47   | 2,570 |
|               | 2010년      | 196  | 249   | 171   | 186  | 247          | 87    | 66   | 2,840 |
|               | 전년대비증감률(%) | 8.3  | 6.4   | 15.5  | 8.8  | 8.8          | 20.8  | 40.4 | 10.5  |
|               | 연평균증감률(%)  | 8.8  | 1.7   | 16.8  | 8.5  | 5.4          | 20.7  | 20.8 | 7.8   |

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-31〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분            | 연도             | 애니메이션 | 미술    | 인문/사회 | 상경   | 이공   | 예체능   | 기타   | 합계    |
|---------------|----------------|-------|-------|-------|------|------|-------|------|-------|
| 애니메이션<br>창작제작 | 2006년          | 387   | 495   | 191   | 35   | 180  | 84    | 44   | 1,416 |
|               | 2007년          | 468   | 575   | 248   | 72   | 184  | 100   | 47   | 1,694 |
|               | 2008년          | 549   | 587   | 242   | 81   | 185  | 112   | 45   | 1,801 |
|               | 2009년          | 591   | 623   | 276   | 105  | 229  | 145   | 56   | 2,025 |
|               | 2010년          | 662   | 675   | 317   | 123  | 261  | 176   | 68   | 2,282 |
|               | 전년대비<br>증감률(%) | 12.0  | 8.3   | 14.9  | 17.1 | 14.0 | 21.4  | 21.4 | 12.7  |
|               | 연평균<br>증감률(%)  | 14.4  | 8.1   | 13.5  | 36.9 | 9.7  | 20.3  | 11.5 | 12.7  |
| 애니메이션<br>하청제작 | 2006년          | 915   | 317   | 168   | 94   | 199  | 118   | 38   | 1,849 |
|               | 2007년          | 821   | 406   | 223   | 123  | 205  | 130   | 33   | 1,941 |
|               | 2008년          | 822   | 388   | 218   | 119  | 196  | 131   | 32   | 1,906 |
|               | 2009년          | 823   | 386   | 213   | 116  | 202  | 125   | 31   | 1,896 |
|               | 2010년          | 801   | 360   | 207   | 108  | 201  | 108   | 30   | 1,815 |
|               | 전년대비<br>증감률(%) | ▽2.7  | ▽6.7  | ▽2.8  | ▽6.9 | ▽0.5 | ▽13.6 | ▽3.2 | ▽4.3  |
|               | 연평균<br>증감률(%)  | ▽3.3  | 3.2   | 5.4   | 3.5  | 0.3  | ▽2.2  | ▽5.7 | ▽0.5  |
| 전체합계          | 2006년          | 1,302 | 812   | 359   | 129  | 379  | 202   | 82   | 3,265 |
|               | 2007년          | 1,289 | 981   | 471   | 195  | 389  | 230   | 80   | 3,635 |
|               | 2008년          | 1,371 | 975   | 460   | 200  | 381  | 243   | 77   | 3,707 |
|               | 2009년          | 1,414 | 1,009 | 489   | 221  | 431  | 270   | 87   | 3,921 |
|               | 2010년          | 1,463 | 1,035 | 524   | 231  | 462  | 284   | 98   | 4,097 |
|               | 전년대비<br>증감률(%) | 3.5   | 2.6   | 7.2   | 4.5  | 7.2  | 5.2   | 12.6 | 4.5   |
|               | 연평균<br>증감률(%)  | 3.0   | 6.3   | 9.9   | 15.7 | 5.1  | 8.9   | 4.6  | 5.8   |

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-32〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 학력         | 종사자 수 |       |       |         | 합계    |
|-------|------------|-------|-------|-------|---------|-------|
|       |            | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸    | 대학원졸 이상 |       |
| 2005년 |            | 1,093 | 975   | 1,444 | 68      | 3,580 |
| 2006년 |            | 477   | 932   | 1,863 | 140     | 3,412 |
| 2007년 |            | 467   | 814   | 2,427 | 139     | 3,847 |
| 2008년 |            | 215   | 559   | 3,008 | 142     | 3,924 |
| 2009년 |            | 189   | 552   | 3,268 | 161     | 4,170 |
| 2010년 |            | 193   | 520   | 3,478 | 158     | 4,349 |
|       | 전년대비증감률(%) | 2.1   | ▽5.8  | 6.4   | ▽1.9    | 4.3   |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽29.3 | ▽11.8 | 19.2  | 18.4    | 4.0   |

〈표 6-33〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계    |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |       |
| 2005년      |    | 1,073  | 1,119  | 1,032  | 356    | 3,580 |
| 2006년      |    | 1,141  | 1,337  | 714    | 220    | 3,412 |
| 2007년      |    | 1,312  | 1,488  | 781    | 266    | 3,847 |
| 2008년      |    | 1,290  | 1,325  | 916    | 393    | 3,924 |
| 2009년      |    | 1,432  | 1,393  | 935    | 410    | 4,170 |
| 2010년      |    | 1,381  | 1,417  | 1,052  | 499    | 4,349 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽3.6   | 1.7    | 12.5   | 21.7   | 4.3   |
| 연평균증감률(%)  |    | 5.2    | 4.8    | 0.4    | 7.0    | 4.0   |

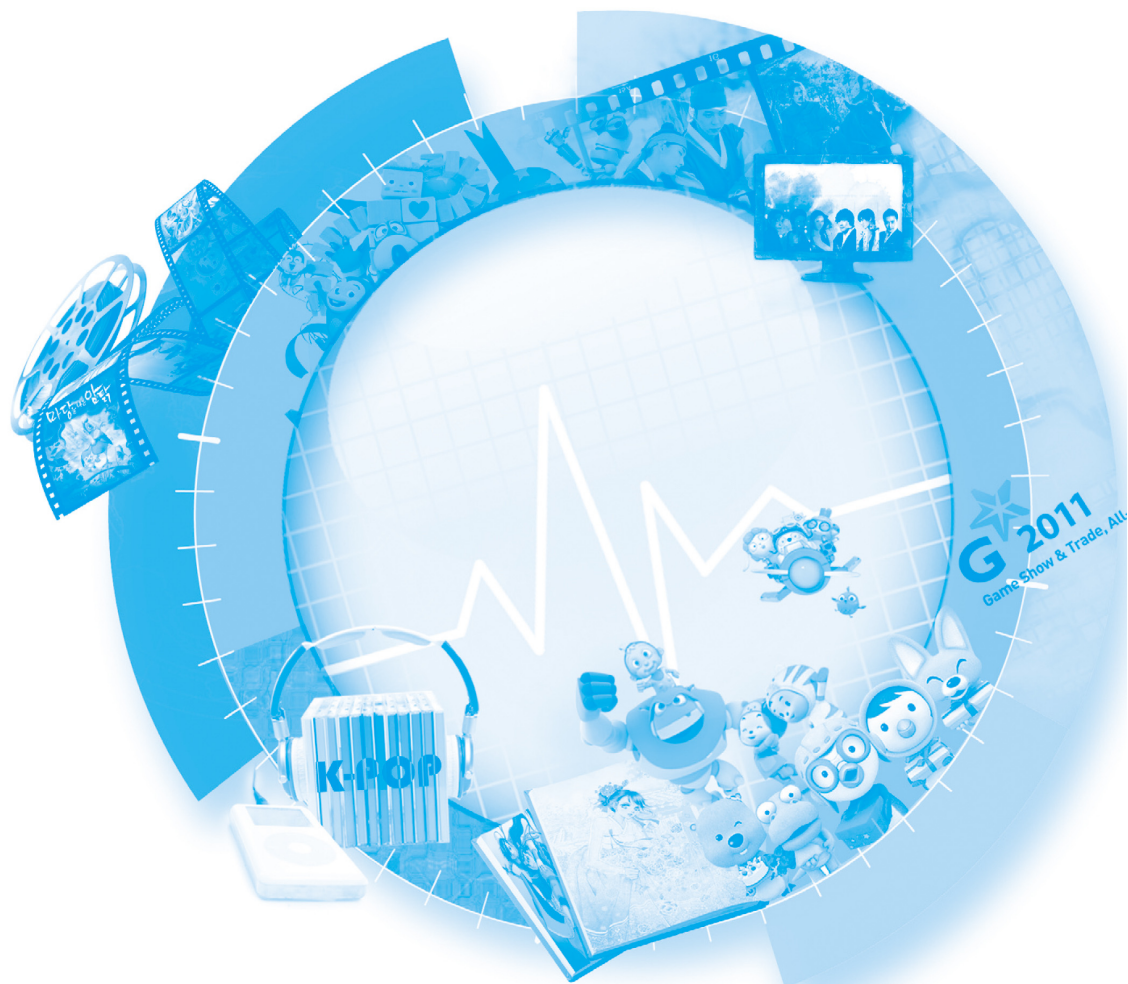
〈표 6-34〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |       |        |       | 부가가치액 합계 |         |
|------------|----------|----------|---------|-------|--------|-------|----------|---------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용 | 감가상각비  | 임차료   |          | 조세공과    |
| 2005년      |          | 2,940    | 37,988  | 4,746 | 3,073  | 2,242 | 2,225    | 42,214  |
| 2006년      |          | 7,185    | 48,221  | 4,748 | 4,385  | 2,685 | 3,109    | 70,333  |
| 2007년      |          | 15,558   | 85,142  | 5,145 | 8,943  | 3,920 | 3,798    | 122,506 |
| 2008년      |          | 22,751   | 116,934 | 5,855 | 12,881 | 4,517 | 4,349    | 167,287 |
| 2009년      |          | 23,528   | 120,148 | 6,683 | 15,718 | 4,631 | 4,505    | 175,213 |
| 2010년      |          | 28,552   | 150,351 | 6,931 | 21,338 | 5,357 | 4,572    | 217,101 |
| 전년대비증감률(%) |          | 21.4     | 25.1    | 3.7   | 35.8   | 15.7  | 1.5      | 23.9    |
| 연평균증감률(%)  |          | 57.6     | 31.7    | 7.9   | 47.3   | 19.0  | 15.5     | 32.5    |



# 방송산업



〈표 7-1〉 방송산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 525          | 29,634       | 8,635,200     | 2,834,073       | 32.82        | 121,763       | 43,177        |
| 2006년      | 494          | 29,308       | 9,719,862     | 3,972,844       | 40.87        | 133,917       | 72,563        |
| 2007년      | 464          | 28,913       | 10,534,374    | 4,267,646       | 40.51        | 150,953       | 64,939        |
| 2008년      | 844          | 34,393       | 9,354,605     | 3,151,368       | 33.73        | 171,348       | 149,396       |
| 2009년      | 841          | 34,714       | 9,884,954     | 3,931,437       | 40.73        | 184,577       | 183,011       |
| 2010년      | 926          | 34,584       | 11,176,433    | 4,284,985       | 39.81        | 228,633       | 110,495       |
| 전년대비증감률(%) | 10.1         | ▽0.4         | 13.1          | 9.0             | -            | 23.9          | ▽39.6         |
| 연평균증감률(%)  | 12.0         | 3.1          | 5.3           | 8.6             | -            | 13.4          | 20.7          |

- ※ 2008년~2010년 방송영상 독립제작 포함
- ※ 2008년부터 중계유선방송의 매출액은 포함했으나 부가가치액은 제외
- ※ 2009년~2010년은 중계유선방송 및 IPTV의 매출액은 포함했으나 부가가치액은 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음)
- ※ 부가가치율 계산시 중계유선 및 IPTV 매출액 제외(2008년 부가가치율 : 3,151,368백만 원/9,342,885백만 원=33.73%, 2009년 부가가치율 : 3,931,437백만 원/9,652,448백만 원=40.73%, 2010년 부가가치율 : 4,284,985백만 원/10,762,846백만 원=39.81%)

〈표 7-2〉 방송산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류      | 소분류                     | 2005년     | 2006년     | 2007년      | 2008년     | 2009년     | 2010년      | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|-------------------------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|----------------|---------------|
| 지상파방송    | 텔레비전방송<br>(공영, 민영)      | 3,176,900 | 3,328,443 | 3,347,448  | 3,051,677 | 2,959,557 | 3,308,143  | 29.6      | 11.8           | 0.8           |
|          | 라디오 방송<br>(공영, 민영, 특수)  | 365,600   | 375,238   | 534,091    | 338,586   | 289,133   | 327,618    | 2.9       | 13.3           | ▽2.2          |
|          | 지상파계열DMB                | -         | -         | -          | 6,810     | 7,709     | 13,922     | 0.1       | 80.6           | -             |
|          | 지상파 DMB                 | -         | 2,301     | 8,610      | 15,991    | 11,020    | 14,516     | 0.1       | 31.7           | -             |
|          | 소계                      | 3,542,500 | 3,705,982 | 3,890,149  | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199  | 32.8      | 12.1           | 0.7           |
| 유선방송     | 종합유선방송<br>(1차,2차,3차,4차) | 1,581,800 | 1,846,748 | 2,135,834  | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473  | 17.3      | 6.9            | 4.0           |
|          | 중계유선방송                  | 15,600    | 15,763    | 16,930     | 11,720    | 12,106    | 9,284      | 0.1       | ▽23.3          | ▽9.9          |
|          | 소계                      | 1,597,400 | 1,862,511 | 2,152,764  | 1,691,239 | 1,816,825 | 1,937,757  | 17.3      | 6.7            | 3.9           |
| 위성방송     | 일반위성                    | 368,900   | 482,661   | 507,111    | 349,849   | 350,332   | 351,540    | 3.1       | 0.3            | 5.1           |
|          | 위성 DMB                  |           |           |            | 119,310   | 133,434   | 121,372    | 1.1       | ▽0.9           |               |
|          | 소계                      | 368,900   | 482,661   | 507,111    | 469,159   | 483,766   | 472,912    | 4.2       | ▽2.2           | 5.1           |
| 방송채널사용사업 |                         | 3,126,400 | 3,668,708 | 3,984,350  | 3,053,732 | 3,300,369 | 3,960,170  | 35.4      | 20.0           | 4.8           |
| IPTV     |                         | -         | -         | -          | -         | 220,400   | 404,303    | -         | -              | -             |
| 방송영상독립제작 |                         | -         | -         | -          | 727,411   | 796,175   | 737,092    | 6.6       | ▽7.4           | -             |
| 방송산업 합계  |                         | 8,635,200 | 9,719,862 | 10,534,374 | 9,354,605 | 9,884,954 | 11,176,433 | 100.0     | 13.1           | 5.3           |

- ※ 2006년에는 TBN, TBS 매출액을 제외했으나 2007년에는 포함됨
- ※ 2008년부터 방송산업 매출액은 방송사업수익만 포함하였으므로 이전년도와 직접 비교 무리, 2008년부터 방송영상독립제작 포함

〈표 7-3〉 방송산업 지상파방송 및 지상파 DMB 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류       | 소분류       | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 지상파방송     | 수신료수익     | 540,679   | 549,240   | 553,141   | 564,636   | 574,540   | 586,647   | 14.4   | 2.1          | 1.6         |
|           | 광고수익      | 2,402,103 | 2,467,622 | 2,392,471 | 2,199,837 | 1,918,234 | 2,216,196 | 54.5   | 15.5         | ▽1.6        |
|           | 협찬수익      | 222,259   | 257,912   | 277,033   | 315,536   | 326,539   | 336,562   | 8.3    | 3.1          | 8.7         |
|           | 전파료수익     | 27,067    | 1,957     | 10,574    | -         | -         | -         | -      | -            | -           |
|           | 프로그램판매수익  | 96,598    | 142,091   | 192,300   | 120,317   | 274,889   | 336,192   | 8.3    | 22.3         | 28.3        |
|           | 비영리수익     | 55,237    | 59,075    | 80,668    | -         | -         | -         | -      | -            | -           |
|           | 기타방송사업수익  | -         | -         | -         | 196,748   | 162,197   | 174,086   | 4.3    | 7.3          | -           |
|           | 방송사업수익    | 3,343,943 | 3,477,897 | 3,506,187 | 3,397,073 | 3,256,399 | 3,649,683 | 89.7   | 12.1         | 1.8         |
|           | 기타사업수익    | 198,609   | 225,784   | 375,352   | 420,691   | 371,229   | 418,850   | 10.3   | 12.8         | 16.1        |
|           | 소계        | 3,542,552 | 3,703,681 | 3,881,539 | 3,817,765 | 3,627,628 | 4,068,533 | 100.0  | 12.2         | 2.8         |
| 지상파 DMB   | 광고수익      | -         | 2,302     | 8,609     | 4,064     | 5,082     | 7,737     | 43.8   | 52.2         | -           |
|           | 협찬수익      | -         | -         | -         | 6,158     | 3,078     | 296       | 1.7    | ▽90.4        | -           |
|           | 프로그램판매수익  | -         | -         | -         | 700       | 116       | 497       | 2.8    | 328.4        | -           |
|           | 기타방송사업수익  | -         | -         | -         | 5,069     | 2,745     | 5,986     | 33.9   | 118.1        | -           |
|           | 방송사업수익    | -         | -         | -         | 15,991    | 11,020    | 14,516    | 82.1   | 31.7         | -           |
|           | 기타사업수익    | -         | -         | -         | 1,111     | 2,046     | 3,156     | 17.9   | 54.3         | -           |
|           | 소계        | -         | 2,302     | 8,609     | 17,102    | 13,066    | 17,673    | 100.0  | 35.3         | -           |
| 방송사업수익 합계 | 3,343,943 | 3,477,897 | 3,506,187 | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199 | -         | 12.1   | 1.8          |             |

〈표 7-4〉 방송산업 종합유선방송 및 중계유선방송 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류       | 소분류         | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 종합유선방송    | 수신료수익       | 741,585   | 843,801   | 998,036   | 1,095,310 | 1,148,038 | 1,173,735 | 44.5   | 2.2          | 9.6         |
|           | 광고수익        | 94,166    | 86,634    | 98,284    | 117,494   | 106,468   | 111,174   | 4.2    | 4.4          | 3.4         |
|           | 협찬수익        | -         | 367       | 225       | 213       | 30        | 59        | 0.002  | 96.7         | -           |
|           | 홈쇼핑송출수수료수익  | 214,627   | 238,625   | 298,023   | 339,688   | 385,382   | 437,466   | 16.6   | 13.5         | 15.3        |
|           | 시설설치수익      | 41,852    | 46,541    | 40,297    | 36,383    | 29,450    | 22,602    | 0.9    | ▽23.3        | ▽11.6       |
|           | 단말장치대여수익    | 16,544    | 17,444    | 28,639    | 69,668    | 118,019   | 160,221   | 6.1    | 35.8         | 57.5        |
|           | 중계유선방송수신료수익 | 9,495     | 3,367     | 5,895     | 4,732     | 5,432     | 8,405     | 0.3    | 54.7         | ▽2.4        |
|           | 기타방송사업수익    | 154       | 721       | 761       | 16,031    | 11,900    | 14,811    | 0.6    | 24.5         | 149.2       |
|           | 방송사업수익      | 1,118,423 | 1,237,500 | 1,470,160 | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473 | 73.1   | 6.9          | 11.5        |
|           | 기타사업수익      | 464,385   | 609,247   | 665,674   | 722,300   | 720,507   | 708,951   | 26.9   | ▽1.6         | 8.8         |
| 소계        | 1,582,808   | 1,846,747 | 2,135,834 | 2,401,819 | 2,525,226 | 2,637,424 | 100.0     | 4.4    | 10.8         |             |
| 중계유선방송    | 방송사업수익      | -         | 15,559    | 16,930    | 11,720    | 12,106    | 9,284     | 67.3   | ▽23.3        | -           |
|           | 기타사업수익      | -         | -         | -         | 4,648     | 3,570     | 4,518     | 32.7   | 26.6         | -           |
|           | 소계          | 15,559    | 15,559    | 16,930    | 16,368    | 15,676    | 13,802    | 100.0  | ▽12.0        | ▽2.4        |
| 방송사업수익 합계 | 1,118,423   | 1,237,500 | 1,470,160 | 1,691,239 | 1,816,825 | 1,937,757 | -         | 6.7    | 11.6         |             |

〈표 7-5〉 방송산업 일반위성방송 및 위성 DMB 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류       | 소분류           | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|---------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 일반위성방송    | 방송수신료수익       | 238,780 | 273,817 | 284,054 | 294,424 | 294,980 | 297,740 | 69.1  | 0.9         | 4.5        |
|           | 광고수익          | 7,182   | 11,979  | 11,810  | 9,695   | 11,348  | 15,605  | 3.6   | 37.5        | 16.8       |
|           | 홈쇼핑송출수수료수익    | 3,716   | 12,990  | 14,387  | 14,840  | 16,196  | 19,097  | 4.4   | 17.9        | 38.7       |
|           | 시설설치수익        | 10,280  | 9,224   | 5,323   | 4,278   | 3,730   | 3,400   | 0.8   | ▽8.8        | ▽19.9      |
|           | 단말장치대여 (판매)수익 | -       | -       | 8,352   | 26,143  | 22,968  | 14,320  | 3.3   | ▽37.7       |            |
|           | 기타방송사업수익      | -       | -       | -       | 469     | 1,110   | 1,378   | 0.3   | 24.1        |            |
|           | 방송사업수익        | 259,958 | 308,010 | 323,926 | 349,849 | 350,332 | 351,540 | 81.6  | 0.3         | 6.2        |
|           | 기타사업수익        | 87,316  | 85,895  | 63,467  | 37,109  | 47,125  | 79,443  | 18.4  | 68.6        | ▽1.9       |
| 소계        | 347,274       | 393,905 | 387,393 | 386,958 | 397,457 | 430,983 | 100.0   | 8.4   | 4.4         |            |
| 위성 DMB    | 방송수신료수익       | 21,550  | 88,756  | 119,718 | 110,125 | 124,281 | 112,504 | 25.3  | ▽9.5        | -          |
|           | 광고수익          |         |         |         | 4,094   | 3,299   | 4,510   | 1.0   | 36.7        |            |
|           | 협찬수익          |         |         |         | -       | -       | -       | -     | -           |            |
|           | 단말장치대여 (판매)수익 |         |         |         | 3,521   | 2,286   | 590     | 0.1   | ▽74.2       |            |
|           | 기타방송사업수익      |         |         |         | 1,570   | 3,568   | 3,768   | 0.8   | 5.6         |            |
|           | 방송사업수익        |         |         |         | 119,310 | 133,434 | 121,372 | 27.3  | ▽9.0        |            |
|           | 기타사업수익        |         |         |         | -       | -       | 323,375 | 72.7  | -           |            |
| 소계        | 21,550        | 88,756  | 119,718 | 119,310 | 133,434 | 444,747 | 100.0   | 233.3 | 83.2        |            |
| 방송사업수익 합계 | 259,958       | 308,010 | 323,926 | 469,159 | 483,766 | 472,912 | -       | ▽2.2  | 12.7        |            |

〈표 7-6〉 방송산업 방송채널사용사업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분        | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년      | 2010년     | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|--------|-------------|------------|
| 수신료수익     | 157,255   | 200,614   | 260,907   | 311,070   | 360,276    | 411,314   | 4.3    | 14.2        | 21.2       |
| 광고수익      | 571,030   | 718,135   | 857,847   | 879,601   | 769,374    | 986,218   | 10.3   | 28.2        | 11.5       |
| 협찬수익      | -         | 58,037    | 75,801    | 64,716    | 61,166     | 78,525    | 0.8    | 28.4        | -          |
| 프로그램판매수익  | 19,503    | 31,990    | 40,529    | 63,841    | 83,966     | 145,044   | 1.5    | 72.7        | 49.4       |
| 홈쇼핑방송매출수익 | 1,263,245 | 1,316,390 | 1,526,163 | 1,553,084 | 1,903,148  | 2,148,265 | 22.4   | 12.9        | 11.2       |
| 방송시설임대수익  | -         | -         | -         | 9,447     | 6,406      | 5,297     | 0.1    | ▽17.3       | -          |
| 행사수익      | -         | -         | -         | 20,923    | 7,559      | 8,999     | 0.1    | 19.1        | -          |
| 기타방송사업수익  | 1,115,463 | 1,343,542 | 1,223,103 | 151,050   | 108,473    | 176,508   | 1.8    | 62.7        | ▽30.8      |
| 방송사업수익    | 3,126,496 | 3,668,708 | 3,984,350 | 3,053,732 | 3,300,369  | 3,960,170 | 41.4   | 20.0        | 4.8        |
| 기타사업수익    | -         | -         | -         | 6,181,520 | 7,402,146  | 5,609,635 | 58.6   | ▽24.2       | -          |
| 합계        | 3,126,496 | 3,668,708 | 3,984,350 | 9,235,252 | 10,702,515 | 9,569,806 | 100.0  | ▽10.6       | 25.1       |



〈표 7-7〉 방송영상독립제작산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작 | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타     | 합계      |
|-------|------------|---------|--------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 |            | 682,122 | 14,067 | -    | 21,066 | 10,156 | 727,411 |
| 2009년 |            | 746,184 | 15,135 | -    | 23,462 | 11,394 | 796,175 |
| 2010년 |            | 693,537 | 13,568 | -    | 19,751 | 10,236 | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 94.1    | 1.8    | -    | 2.7    | 1.4    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽7.1    | ▽10.4  | -    | ▽15.8  | ▽10.2  | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.8     | ▽1.8   | -    | ▽3.2   | 0.4    | 0.7     |

〈표 7-8〉 방송영상독립제작산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계      |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년 |            | 4,874   | 95,727     | 219,751      | 407,059   | 727,411 |
| 2009년 |            | 4,836   | 99,852     | 265,378      | 426,109   | 796,175 |
| 2010년 |            | 8,113   | 99,915     | 232,529      | 396,535   | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 1.1     | 13.6       | 31.5         | 53.8      | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 67.8    | 0.1        | ▽12.4        | ▽6.9      | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 29.0    | 2.2        | 2.9          | ▽1.3      | 0.7     |

〈표 7-9〉 방송영상독립제작산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인   | 5~9인   | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계      |
|-------|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 2008년 |            | 37,991 | 60,556 | 214,234 | 337,102 | 77,528  | 727,411 |
| 2009년 |            | 39,612 | 60,768 | 265,331 | 352,127 | 78,337  | 796,175 |
| 2010년 |            | 41,235 | 61,336 | 233,685 | 326,583 | 74,253  | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 5.6    | 8.3    | 31.7    | 44.3    | 10.1    | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | 4.1    | 0.9    | ▽11.9   | ▽7.3    | ▽5.2    | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 4.2    | 0.6    | 4.4     | ▽1.6    | ▽2.1    | 0.7     |

〈표 7-10〉 방송영상독립제작산업 매출액 구성 내역 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 구성 내역      | 방송사납품   | 광고/홍보물제작<br>납품 | 영상물<br>배포수입 | 해외<br>판매수입 | 협찬금<br>수입 | 간접광고수입 | 기타<br>매출액 | 합계      |
|-------|------------|---------|----------------|-------------|------------|-----------|--------|-----------|---------|
| 2008년 |            | 431,355 | -              | 135,298     | -          | 42,699    | -      | 118,059   | 727,411 |
| 2009년 |            | 465,731 | -              | 147,363     | -          | 43,785    | -      | 139,296   | 796,175 |
| 2010년 |            | 452,593 | 66,932         | 111,357     | 4,609      | 38,329    | 402    | 62,870    | 737,092 |
|       | 비중(%)      | 61.4    | 9.1            | 15.1        | 0.6        | 5.2       | 0.1    | 8.5       | 100.0   |
|       | 전년대비증감률(%) | ▽2.8    | -              | ▽24.4       | -          | ▽12.5     | -      | ▽54.9     | ▽7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 2.4     | -              | ▽9.3        | -          | ▽5.3      | -      | ▽27.0     | 0.7     |

〈표 7-11〉 방송영상독립제작산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| 서울   |      | 636,273 | 692,903 | 641,494 | 87.0   | ▽7.4        | 0.4        |
| 6개 시 | 부산   | 5,554   | 5,796   | 5,322   | 0.7    | ▽8.2        | ▽2.1       |
|      | 대구   | 3,629   | 3,729   | 3,340   | 0.5    | ▽10.4       | ▽4.1       |
|      | 인천   | 2,757   | 2,887   | 2,662   | 0.4    | ▽7.8        | ▽1.7       |
|      | 광주   | 4,038   | 4,132   | 4,194   | 0.6    | 1.5         | 1.9        |
|      | 대전   | 1,058   | 1,096   | 1,050   | 0.1    | ▽4.2        | ▽0.4       |
|      | 울산   | 415     | 432     | 392     | 0.1    | ▽9.3        | ▽2.8       |
|      | 소계   | 17,451  | 18,072  | 16,960  | 2.3    | ▽6.2        | ▽1.4       |
| 9개 도 | 경기도  | 69,832  | 79,869  | 73,870  | 10.0   | ▽7.5        | 2.9        |
|      | 강원도  | 1,627   | 1,835   | 1,594   | 0.2    | ▽13.1       | ▽1.0       |
|      | 충청북도 | 670     | 998     | 925     | 0.1    | ▽7.3        | 17.5       |
|      | 충청남도 | 169     | 683     | 606     | 0.1    | ▽11.3       | 89.4       |
|      | 전라북도 | 360     | 172     | 172     | 0.02   | 0.0         | ▽30.9      |
|      | 전라남도 | 589     | 365     | 318     | 0.04   | ▽12.9       | ▽26.5      |
|      | 경상북도 | 440     | 597     | 531     | 0.1    | ▽11.1       | 9.9        |
|      | 경상남도 | -       | 446     | 405     | 0.1    | ▽9.2        | -          |
|      | 제주도  | -       | 235     | 217     | 0.03   | ▽7.7        | -          |
|      |      | 소계      | 73,687  | 85,200  | 78,638 | 10.7        | ▽7.7       |
| 합계   |      | 727,411 | 796,175 | 737,092 | 100.0  | ▽7.4        | 0.7        |

〈표 7-12〉 방송산업 매체별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분         | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |     |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|-----|
| KBS        | 42,652  | 38,421  | 30,253  | 34,315  | 33,926  | 41,848  | 18.3   | 23.4        | ▽0.4       |     |
| MBC        | 29,640  | 29,542  | 28,526  | 22,268  | 31,298  | 33,522  | 14.7   | 7.1         | 2.5        |     |
| EBS        | 86      | 288     | 134     | 223     | 822     | 517     | 0.2    | ▽37.1       | 43.2       |     |
| 민방         | SBS     | 30,248  | 27,093  | 30,401  | 34,125  | 35,310  | 45,784 | 20.0        | 29.7       | 8.6 |
|            | 기타민방    | -       | 35      | 22      | 200     | 23      | 98     | 0.04        | 326.1      | -   |
| 지상파 합계     | 102,626 | 95,379  | 89,336  | 91,131  | 101,379 | 121,769 | 53.3   | 20.1        | 3.5        |     |
| 방송채널사용사업자  | 3,259   | 3,465   | 3,929   | 2,789   | 2,867   | 6,043   | 2.6    | 110.8       | 13.1       |     |
| 해외교포방송지원   | 5,841   | 13,260  | 13,309  | 15,306  | 24,513  | 44,970  | 19.7   | 83.5        | 50.4       |     |
| 비디오/DVD 판매 | 10,037  | 21,813  | 31,438  | 33,362  | 20,900  | 15,301  | 6.7    | ▽26.8       | 8.8        |     |
| 타임블럭 판매    | -       | -       | 12,942  | 17,533  | 20,569  | 26,859  | 11.7   | 30.6        | -          |     |
| 방송영상독립제작   | -       | -       | -       | 11,228  | 14,349  | 13,691  | 6.0    | ▽4.6        | -          |     |
| 전체         | 121,763 | 133,917 | 150,954 | 171,349 | 184,577 | 228,633 | 100.0  | 23.9        | 13.4       |     |

〈표 7-13〉 방송산업 매체별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분          | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| KBS         | 4,706  | 2,149  | 1,350  | 1,414   | 1,605   | 1,791   | 1.6   | 11.6           | ▽17.6         |
| MBC         | 5,154  | 7,568  | 2,232  | 270     | 267     | 477     | 0.4   | 78.7           | ▽37.9         |
| EBS         | 1,654  | 1,942  | 2,141  | 2,145   | 1,287   | 1,982   | 1.8   | 54.0           | 3.7           |
| 민방          | SBS    | 1,143  | 3,670  | 3,435   | 1,089   | 171     | -     | -              | -             |
|             | 기타민방   |        | 257    | 153     | 702     | 282     | 109   | 0.1            | ▽61.3         |
| 지상파합계       | 12,657 | 15,586 | 9,311  | 5,620   | 3,612   | 4,359   | 3.9   | 20.7           | ▽19.2         |
| 방송채널사용사업자   | 30,520 | 56,977 | 55,628 | 72,641  | 118,039 | 97,677  | 88.4  | ▽17.3          | 26.2          |
| 타임블럭, 포맷 구매 | -      | -      | -      | -       | 83      | 266     | 0.2   | 220.5          | -             |
| 방송영상독립제작    | -      | -      | -      | 71,135  | 61,277  | 8,193   | 7.4   | ▽86.6          | -             |
| 전체          | 43,177 | 72,563 | 64,939 | 149,396 | 183,011 | 110,495 | 100.0 | ▽39.6          | 20.7          |

〈표 7-14〉 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역  | 연도     | 2005년    | 2006년    | 2007년    | 2008년    | 2009년    | 2010년    | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|--------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------|----------------|---------------|
| 아시아 | 일본     | 65,511.0 | 47,632.1 | 53,494.0 | 65,627.0 | 65,279.0 | 49,712.8 | 39.1  | ▽23.8          | ▽5.4          |
|     | 중국     | 9,313.0  | 7,978.5  | 5,294.6  | 4,512.0  | 6,339.0  | 15,568.3 | 12.3  | 145.6          | 10.8          |
|     | 홍콩     | 3,509.0  | 4,463.7  | 3,033.5  | 3,585.0  | 4,483.0  | 5,386.5  | 4.2   | 20.2           | 8.9           |
|     | 싱가포르   | 1,150.0  | 2,066.4  | 2,227.5  | 1,978.0  | 2,548.0  | 2,001.2  | 1.6   | ▽21.5          | 11.7          |
|     | 대만     | 11,942.0 | 20,473.2 | 17,130.9 | 7,003.0  | 11,565.0 | 28,438.4 | 22.4  | 145.9          | 19.0          |
|     | 베트남    | 962.0    | 831.3    | 1,052.4  | 838.0    | 1,957.0  | 4,564.7  | 3.6   | 133.2          | 36.5          |
|     | 말레이시아  | 1,341.0  | 2,613.7  | 1,495.7  | 1,150.0  | 842.0    | 5,688.4  | 4.5   | 575.6          | 33.5          |
|     | 인도네시아  | 1,153.0  | 234.2    | 467.5    | 304.0    | 330.0    | 505.3    | 0.4   | 53.1           | ▽15.2         |
|     | 태국     | 2,327.0  | 3,876.4  | 2,543.8  | 2,889.5  | 3,456.0  | 2,690.1  | 2.1   | ▽22.2          | 2.9           |
|     | 필리핀    | 4,011.0  | 3,299.3  | 1,682.6  | 1,695.0  | 1,757.0  | 2,633.4  | 2.1   | 49.9           | ▽8.1          |
|     | 미얀마    | -        | 387.4    | 348.7    | 741.0    | 725.0    | 2,434.6  | 1.9   | 235.8          | -             |
|     | 캄보디아   | -        | 116.0    | 64.0     | 363.0    | 199.0    | 242.3    | 0.2   | 21.8           | -             |
|     | 카자흐스탄  |          |          |          | -        | -        | 343.6    | 0.3   | -              | -             |
|     | 몽골     |          |          |          | -        | -        | 12.8     | 0.01  | -              | -             |
|     | 중동     |          |          | 114.0    | 264.0    | 484.0    | 786.1    | 0.6   | 62.4           | -             |
| 미주  | 미국     | 2,281.0  | 732.9    | 791.5    | 739.0    | 1,909.0  | 2,814.8  | 2.2   | 47.4           | 4.3           |
|     | 캐나다    | 18.0     | -        | 6.0      | 7.5      | -        | -        | -     | -              | -             |
|     | 미국/캐나다 | -        | -        | 526.6    | 448.0    | -        | -        | -     | -              | -             |
|     | 브라질    | 3.0      | 9.3      | 40.0     | 7.0      | -        | 32.7     | 0.03  | -              | 61.2          |
| 유럽  | 프랑스    | -        | 20.0     | 17.9     | 3.0      | 34.0     | 38.0     | 0.03  | 11.8           | -             |
|     | 영국     | 16.0     | 116.6    | 1.5      | 29.0     | 4.7      | -        | -     | -              | -             |
|     | 독일     | 9.0      | 10.0     | 16.0     | 2.0      | 132.0    | -        | -     | -              | -             |
|     | 이탈리아   | -        | 69.0     | 40.0     | 45.0     | 51.0     | 56.5     | 0.04  | 10.8           | -             |
|     | 스페인    | -        | -        | 74.5     | 23.0     | 19.0     | 66.8     | 0.1   | 251.6          | -             |
|     | 헝가리    | -        | 1.0      | 54.6     | 82.0     | 6.0      | 53.4     | 0.04  | 790.0          | -             |
|     | 러시아    | -        | -        | 61.0     | 133.0    | 18.0     | 1,536.4  | 1.2   | 8435.6         | -             |
|     | 네덜란드   | -        | -        | -        | -        | 1.7      | -        | -     | -              | -             |
|     | 루마니아   | -        | -        | -        | -        | -        | 459.0    | 0.4   | -              | -             |
|     | 이스라엘   | -        | -        | 48.5     | 37.0     | -        | -        | -     | -              | -             |

| 지역        | 연도      | 2005년     | 2006년    | 2007년    | 2008년    | 2009년     | 2010년     | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|---------|-----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
|           |         |           |          |          |          |           |           |       |             |            |
| 오세아<br>니아 | 호주      | 112.0     | 80.0     | -        | 2.0      | 4.0       | 7.6       | 0.01  | 90.0        | ▽41.6      |
|           | 뉴질랜드    |           |          |          |          |           |           |       |             |            |
| 기<br>타    | 기타 아시아  | 606.0     | 1,243.6  | 779.0    | 1,124.0  | 579.0     | 743.7     | 0.6   | 28.4        | 4.2        |
|           | 기타 중남미  | -         | -        | -        | 14.0     | 33.0      | 52.2      | 0.04  | 58.2        | -          |
|           | 기타 유럽   | 176.0     | 42.5     | 65.9     | 196.0    | 938.7     | 107.5     | 0.1   | ▽88.5       | ▽9.4       |
|           | 기타 아프리카 | 1,445.0   | 2,547.0  | 1,166.4  | 60.0     | 551.7     | 97.8      | 0.1   | ▽82.3       | ▽41.6      |
|           | 기타      |           |          | 625.9    | 19.0     |           |           |       |             |            |
| 합계        |         | 105,885.0 | 98,844.1 | 93,264.5 | 93,920.0 | 104,245.8 | 127,074.9 | 100.0 | 21.9        | 3.7        |

※ 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 방송영상독립제작 제외

〈표 7-15〉 방송산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역          | 연도     | 2005년    | 2006년    | 2007년    | 2008년    | 2009년     | 2010년     | 비중(%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
|             |        |          |          |          |          |           |           |        |             |            |
| 아<br>시<br>아 | 일본     | 4,678.0  | 9,521.3  | 9,469.3  | 12,268.4 | 6,015.0   | 5,777.5   | 5.7    | ▽3.9        | 4.3        |
|             | 중국     | 1,477.0  | 2,537.0  | 2,036.8  | 595.5    | 1,050.6   | 387.0     | 0.4    | ▽63.2       | ▽23.5      |
|             | 홍콩     | 516.0    | 3,187.2  | 2,715.9  | 1,585.0  | 52.0      | 649.5     | 0.6    | 1149.0      | 4.7        |
|             | 싱가포르   | 97.0     | 99.4     | 59.0     | 5.5      | -         | 111.0     | 0.1    | -           | 2.7        |
|             | 대만     | 180.0    | 425.3    | 91.9     | -        | 95.0      | -         | -      | -           | -          |
|             | 베트남    | 1.0      | -        | -        | -        | -         | -         | -      | -           | -          |
|             | 말레이시아  | -        | 16.6     | 3.4      | -        | 16.0      | 17.6      | 0.02   | 10.0        | -          |
|             | 인도네시아  | -        | -        | -        | -        | -         | -         | -      | -           | -          |
|             | 태국     | 99.0     | 105.0    | -        | -        | -         | -         | -      | -           | -          |
| 미<br>주      | 미국     | 29,468.0 | 46,022.5 | 42,730.9 | 59,093.0 | 108,373.6 | 88,434.7  | 86.7   | ▽18.4       | 24.6       |
|             | 캐나다    | 602.0    | 686.7    | 587.9    | 538.4    | 324.0     | 399.1     | 0.4    | 23.2        | ▽7.9       |
|             | 미국/캐나다 | 31.0     | -        | -        | -        | -         | -         | -      | -           | -          |
|             | 브라질    | -        | 54.8     | -        | -        | 449       | 380.0     | 0.4    | ▽15.4       | -          |
| 유<br>럽      | 프랑스    | 662.0    | 2,714.1  | 1,551.9  | 312.0    | 292.8     | 237.9     | 0.2    | ▽18.8       | ▽18.5      |
|             | 영국     | 2,991.0  | 4,555.2  | 4,155.1  | 2,653.0  | 3,060.0   | 3,558.3   | 3.5    | 16.3        | 3.5        |
|             | 독일     | 652.0    | 666.6    | 468.4    | 122.0    | 293.0     | 348.8     | 0.3    | 19.0        | ▽11.8      |
|             | 이탈리아   | 123.0    | 125.7    | 424.4    | 124.0    | 36.0      | 97.7      | 0.1    | 171.4       | ▽4.5       |
|             | 스페인    | 6.0      | 70.9     | 33.7     | -        | 21.0      | 524.9     | 0.5    | 2399.5      | 144.6      |
|             | 헝가리    | 242.0    | 723.3    | -        | 93.0     | 32.0      | 244.0     | 0.2    | 662.5       | 0.2        |
|             | 러시아    | -        | -        | 27.0     | -        | -         | -         | -      | -           | -          |
|             | 네덜란드   | -        | -        | -        | 50.0     | 485.0     | 299.0     | 0.3    | ▽38.4       | -          |
|             | 아일랜드   | -        | -        | -        | 3.0      | 44.0      | -         | -      | -           | -          |
| 오세아<br>니아   | 호주     | 204.0    | 210.0    | 228.6    | 134.0    | 31.0      | 194.9     | 0.2    | 528.7       | ▽0.9       |
|             | 뉴질랜드   |          |          | 26.5     |          |           |           |        |             |            |
| 기<br>타      | 기타 아시아 | 185.0    | 258.4    | -        | -        | 759.0     | -         | -      | -           | -          |
|             | 기타 중남미 | -        | -        | -        | -        | 7.0       | 35.3      | 0.03   | 404.3       | -          |
|             | 기타 유럽  | 910.0    | 583.6    | 307.9    | 684.0    | 214.0     | 285.0     | 0.3    | 33.2        | ▽20.7      |
|             | 기타     | 53.0     | -        | 20.0     | -        | -         | 54.0      | 0.1    | -           | 0.4        |
| 합계          |        | 43,177.0 | 72,563.6 | 64,938.6 | 78,260.8 | 121,650.4 | 102,036.2 | 100.00 | ▽16.1       | 18.8       |

※ 수입액 중 타임블럭 포맷 구입 제외, 방송영상독립제작 제외

〈표 7-16〉 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르    | 연도 | 2005년   | 2006년    | 2007년    | 2008년  | 2009년   | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|----|---------|----------|----------|--------|---------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 드라마   |    | 98,913  | 90,130.9 | 81,901.5 | 89,015 | 96,484  | 117,344.7 | 92.3  | 21.6           | 3.5           |
| 다큐    |    | 222     | 688.2    | 694.5    | 520    | 1,026   | 3,200.4   | 2.5   | 211.9          | 70.5          |
| 애니메이션 |    | 121     | 292.4    | 528.7    | 210    | 174     | 229.0     | 0.2   | 31.6           | 13.6          |
| 영화    |    | 150     |          | -        | -      | -       | -         | -     | -              | -             |
| 음악    |    | 37      | 234.1    | -        | 305    | 6       | 268.5     | 0.2   | 4,375.0        | 48.6          |
| 오락    |    | 2,658   | 4,442.9  | 7,840.0  | 1,669  | 4,743   | 4,996.3   | 3.9   | 5.3            | 13.5          |
| 교육    |    | 120     | 8.5      | 100.6    | 25     | -       | 18.0      | 0.01  | -              | ▽31.6         |
| 교양    |    | 240     | 433.1    | 506.3    | 728    | 712     | 271.1     | 0.2   | ▽61.9          | 2.5           |
| 기타    |    | 3,424   | 2,614.0  | 1,693.1  | 1,448  | 1,101   | 746.7     | 0.6   | ▽32.2          | ▽26.3         |
| 합계    |    | 105,885 | 98,844.1 | 93,264.7 | 93,920 | 104,246 | 127,074.7 | 100.0 | 21.9           | 3.7           |

\* 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블록 판매 제외, 방송영상독립제작 제외

〈표 7-17〉 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르    | 연도 | 2005년  | 2006년    | 2007년    | 2008년  | 2009년   | 2010년     | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|----|--------|----------|----------|--------|---------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 드라마   |    | 5,840  | 7,095    | 14,979.6 | 23,895 | 8,740   | 28,297.9  | 27.7  | 223.8          | 37.1          |
| 다큐    |    | 4,079  | 3,596    | 4,173.6  | 5,373  | 5,598   | 6,826.9   | 6.7   | 22.0           | 10.8          |
| 애니메이션 |    | 2,054  | 10,250   | 10,485.9 | 11,415 | 5,282   | 8,288.9   | 8.1   | 56.9           | 32.2          |
| 영화    |    | 20,870 | 46,308   | 27,260.8 | 35,994 | 84,240  | 42,478.7  | 41.6  | ▽49.6          | 15.3          |
| 음악    |    | 86     | -        | 21.5     | 34     | 6       | 1,051.0   | 1.0   | 17416.7        | 65.0          |
| 오락    |    | 1,931  | 1,902    | 6,086.1  | 662    | 16,301  | 4,750.5   | 4.7   | ▽70.9          | 19.7          |
| 교육    |    | 198    | 226      | 488.1    | 31     | 205     | 274.6     | 0.3   | 34.0           | 6.8           |
| 교양    |    | 821    | 2,612    | 1,015.3  | 547    | 753     | 322.1     | 0.3   | ▽57.2          | ▽17.1         |
| 기타    |    | 7,298  | 574      | 427.7    | 310    | 525     | 9,745.8   | 9.6   | 1756.3         | 6.0           |
| 합계    |    | 43,177 | 72,524.5 | 64,938.6 | 78,261 | 121,650 | 102,036.4 | 100.0 | ▽16.1          | 18.8          |

\* 수입액 중 타임블록 포맷 구입 제외, 방송영상독립제작 제외

〈표 7-18〉 방송영상독립제작산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방법  | 진출 경로 구분      | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비<br>증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|----------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.3  | 17.2  | 15.9  | ▽1.3           |
|       | 해외 유통사 접촉     | 36.1  | 38.3  | 38.8  | 0.5            |
|       | 온라인 해외 판매     | 0.7   | -     | -     | -              |
|       | 해외 법인 활용      | 3.6   | 4.2   | 3.9   | ▽0.3           |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 10.2  | 5.0   | 4.6   | ▽0.4           |
|       | 해외 에이전트 활용    | 33.1  | 35.3  | 36.8  | 1.5            |
| 합계    |               | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -              |

〈표 7-19〉 방송영상독립제작산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품수출   | 4.5   | 4.3   | 3.1   | ▽1.2       |
| LICENSE | 67.8  | 68.2  | 71.7  | 3.5        |
| OEM 수출  | 13.2  | 12.6  | 11.2  | ▽1.4       |
| 기술 서비스  | 12.3  | 12.9  | 10.8  | ▽2.1       |
| 기타      | 2.2   | 2.0   | 3.2   | 1.2        |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

〈표 7-20〉 방송산업 업종별 증사자 현황

(단위: 명)

| 업종       | 연도    | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|          |       | 지상파방송  | 지상파방송  | 13,681 | 13,785 | 13,897 | 13,877 | 13,646 | 13,403      | 38.8       |
| 지상파 DMB  | 136   | 111    | 105    |        |        |        | 0.3    | ▽5.4   |             |            |
| 유선방송     | 종합유선  | 6,438  | 5,581  | 5,050  | 5,376  | 5,332  | 4,899  | 14.2   | ▽8.1        | ▽5.3       |
|          | 중계유선  | 355    | 304    | 351    | 319    | 310    | 261    | 0.8    | ▽15.8       | ▽6.0       |
| 위성방송     | 일반위성  | 281    | 281    | 287    | 285    | 284    | 290    | 0.8    | 2.1         | 0.6        |
|          | 위성DMB | 145    | 178    | 226    | 166    | 159    | 116    | 0.3    | ▽27.0       | ▽4.4       |
| 방송채널사용사업 |       | 8,734  | 9,179  | 9,102  | 9,510  | 9,718  | 10,334 | 29.9   | 6.3         | 3.4        |
| IPTV     |       | -      | -      | -      | -      | 406    | 470    | 1.4    | 15.8        | -          |
| 방송영상독립제작 |       | -      | -      | -      | 4,724  | 4,748  | 4,706  | 13.6   | ▽0.9        | -          |
| 방송산업 합계  |       | 29,634 | 29,308 | 28,913 | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 100    | ▽0.4        | 3.1        |

〈표 7-21〉 방송산업 지역별 증사자 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도     | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|      |        | 서울     | 24,730 | 25,194 | 23,776 | 68.7        | ▽5.6       |
| 6개 시 | 부산     | 1,157  | 1,180  | 1,115  | 3.2    | ▽5.5        | ▽1.8       |
|      | 대구     | 983    | 930    | 1,114  | 3.2    | 19.8        | 6.5        |
|      | 인천     | 553    | 324    | 300    | 0.9    | ▽7.4        | ▽26.3      |
|      | 광주     | 374    | 423    | 617    | 1.8    | 45.9        | 28.4       |
|      | 대전     | 455    | 456    | 636    | 1.8    | 39.5        | 18.2       |
|      | 울산     | 422    | 414    | 495    | 1.4    | 19.6        | 8.3        |
|      | 소계     | 3,944  | 3,727  | 4,277  | 12.4   | 14.8        | 4.1        |
| 9개 도 | 경기도    | 2,158  | 2,356  | 1,989  | 5.8    | ▽15.6       | ▽4.0       |
|      | 강원도    | 692    | 546    | 850    | 2.5    | 55.7        | 10.8       |
|      | 충청북도   | 432    | 445    | 585    | 1.7    | 31.5        | 16.4       |
|      | 충청남도   | 187    | 183    | 176    | 0.5    | ▽3.8        | ▽3.0       |
|      | 전라북도   | 433    | 506    | 707    | 2.0    | 39.7        | 27.8       |
|      | 전라남도   | 393    | 380    | 459    | 1.3    | 20.8        | 8.1        |
|      | 경상북도   | 445    | 464    | 517    | 1.5    | 11.4        | 7.8        |
|      | 경상남도   | 614    | 524    | 744    | 2.2    | 42.0        | 10.1       |
|      | 제주도    | 365    | 389    | 504    | 1.5    | 29.6        | 17.5       |
|      | 소계     | 5,719  | 5,793  | 6,531  | 18.9   | 12.7        | 6.9        |
| 합계   | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 100    | ▽0.4   | 0.3         |            |

〈표 7-22〉 방송산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|------|--------|-------|--------|
|            |      | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2005년      |      | 25,538 | 4,096 | 29,634 |
| 2006년      |      | 25,065 | 4,243 | 29,308 |
| 2007년      |      | 25,554 | 3,359 | 28,913 |
| 2008년      |      | 29,297 | 5,096 | 34,393 |
| 2009년      |      | 29,700 | 5,014 | 34,714 |
| 2010년      |      | 29,911 | 4,673 | 34,584 |
| 전년대비증감률(%) |      | 0.7    | ▽6.8  | ▽0.4   |
| 연평균증감률(%)  |      | 3.2    | 2.7   | 3.1    |

〈표 7-23〉 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |       |       |       | 합계     |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직    |       | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자     | 여자    | 남자    | 여자    |        |
| 2008년      |        | 22,670 | 6,627 | 2,375 | 2,721 | 34,393 |
| 2009년      |        | 22,955 | 6,745 | 2,336 | 2,678 | 34,714 |
| 2010년      |        | 23,033 | 6,878 | 2,203 | 2,470 | 34,584 |
| 전년대비증감률(%) |        | 0.3    | 2.0   | ▽5.7  | ▽7.8  | ▽0.4   |
| 연평균증감률(%)  |        | 0.8    | 1.9   | ▽3.7  | ▽4.7  | 0.3    |

〈표 7-24〉 방송산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |       | 합계     |
|------------|---|--------|-------|--------|
|            |   | 남자     | 여자    |        |
| 2005년      |   | 22,330 | 7,304 | 29,634 |
| 2006년      |   | 21,891 | 7,417 | 29,308 |
| 2007년      |   | 21,845 | 7,068 | 28,913 |
| 2008년      |   | 25,045 | 9,348 | 34,393 |
| 2009년      |   | 25,291 | 9,423 | 34,714 |
| 2010년      |   | 25,236 | 9,348 | 34,584 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.2   | ▽0.8  | ▽0.4   |
| 연평균증감률(%)  |   | 2.5    | 5.1   | 3.1    |

〈표 7-25〉 방송산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 임원   | 관리행정  | 방송직   |       |      |       | 기술직   | 연구직   | 영업<br>홍보 | 기타    | 전체    |        |
|------------|----|------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|----------|-------|-------|--------|
|            |    |      |       | 기자    | PD    | 아나운서 | 제작관련  |       |       |          |       |       | 기타     |
| 2005년      |    | 939  | 5,287 | 2,838 | 3,758 | 724  | 3,696 | 1,510 | 4,526 | 165      | 3,553 | 2,638 | 29,634 |
| 2006년      |    | 938  | 5,431 | 2,866 | 2,866 | 718  | 3,046 | 1,557 | 4,814 | 140      | 3,429 | 2,517 | 28,322 |
| 2007년      |    | 828  | 4,808 | 3,045 | 3,840 | 667  | 3,540 | 1,330 | 4,950 | 159      | 3,384 | 2,362 | 28,913 |
| 2008년      |    | 910  | 4,414 | 3,161 | 3,800 | 699  | 3,597 | 1,091 | 5,216 | 189      | 3,881 | 2,711 | 29,669 |
| 2009년      |    | 948  | 4,805 | 3,172 | 3,894 | 750  | 3,421 | 1,080 | 4,954 | 198      | 4,123 | 2,621 | 29,966 |
| 2010년      |    | 936  | 4,772 | 3,279 | 4,054 | 727  | 3,387 | 1,205 | 4,579 | 372      | 4,371 | 2,196 | 29,878 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽1.3 | ▽0.7  | 3.4   | 4.1   | ▽3.1 | ▽1.0  | 11.6  | ▽7.6  | 87.9     | 6.0   | ▽16.2 | ▽0.3   |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽0.1 | ▽2.0  | 2.9   | 1.5   | 0.1  | ▽1.7  | ▽4.4  | 0.2   | 17.7     | 4.2   | ▽3.6  | 0.2    |

※ 방송영상독립제작 제외

〈표 7-26〉 방송영상독립제작산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 관리/행정직<br>(임원포함) | PD    | 아나운서 | 기술    | 영업/홍보직 | 기타   | 합계    |
|------------|----|------------------|-------|------|-------|--------|------|-------|
| 2008년      |    | 1,030            | 1,327 | 52   | 1,356 | 335    | 624  | 4,724 |
| 2009년      |    | 1,029            | 1,329 | 53   | 1,363 | 339    | 635  | 4,748 |
| 2010년      |    | 1,022            | 1,326 | 52   | 1,366 | 332    | 608  | 4,706 |
| 비중(%)      |    | 21.7             | 28.2  | 1.1  | 29.0  | 7.1    | 12.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽0.7             | ▽0.2  | ▽1.9 | 0.2   | ▽2.1   | ▽4.3 | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽0.4             | ▽0.04 | 0.0  | 0.4   | ▽0.4   | ▽1.3 | ▽0.2  |

〈표 7-27〉 방송영상독립제작산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계    |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2008년      |        | 89      | 1,318      | 2,285        | 1,032     | 4,724 |
| 2009년      |        | 91      | 1,321      | 2,287        | 1,049     | 4,748 |
| 2010년      |        | 163     | 1,325      | 2,183        | 1,035     | 4,706 |
| 비중(%)      |        | 3.5     | 28.2       | 46.4         | 22.0      | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) |        | 79.1    | 0.3        | ▽4.5         | ▽1.3      | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  |        | 35.3    | 0.3        | ▽2.3         | 0.1       | ▽0.2  |

〈표 7-28〉 방송영상독립제작산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계    |
|------------|--------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2008년      |        | 395  | 792  | 2,010  | 1,056  | 471     | 4,724 |
| 2009년      |        | 399  | 793  | 2,011  | 1,052  | 493     | 4,748 |
| 2010년      |        | 457  | 802  | 1,963  | 1,019  | 465     | 4,706 |
| 비중(%)      |        | 9.7  | 17.0 | 41.7   | 21.7   | 9.9     | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) |        | 14.5 | 1.1  | ▽2.4   | ▽3.1   | ▽5.7    | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  |        | 7.6  | 0.6  | ▽1.2   | ▽1.8   | ▽0.6    | ▽0.2  |



〈표 7-29〉 방송영상독립제작산업 학력별 증사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 학력    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸    | 대학원졸 이상 | 합계    |
|------------|-------|------|-------|---------|-------|
| 2008년      | 298   | 382  | 3,881 | 163     | 4,724 |
| 2009년      | 297   | 380  | 3,906 | 165     | 4,748 |
| 2010년      | 267   | 368  | 3,905 | 166     | 4,706 |
| 비중(%)      | 5.7   | 7.8  | 83.0  | 3.5     | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | ▽10.1 | ▽3.2 | ▽0.03 | 0.6     | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  | ▽5.3  | ▽1.8 | 0.3   | 0.9     | ▽0.2  |

〈표 7-30〉 방송영상독립제작산업 연령별 증사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 연령    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | 합계    |
|------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 2008년      | 1,176  | 1,227  | 1,459  | 862    | 4,724 |
| 2009년      | 1,186  | 1,238  | 1,465  | 859    | 4,748 |
| 2010년      | 1,183  | 1,212  | 1,457  | 854    | 4,706 |
| 비중(%)      | 25.1   | 25.8   | 31.0   | 18.1   | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | ▽0.3   | ▽2.1   | ▽0.5   | ▽0.6   | ▽0.9  |
| 연평균증감률(%)  | 0.3    | ▽0.6   | ▽0.1   | ▽0.5   | ▽0.2  |

〈표 7-31〉 방송영상독립제작산업 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 분)

| 구분         | 드라마     | 다큐      | 만화      | 뉴스      | 음악    | 스포츠    | 교양        | 오락      | 학습/교육   | 기타      | 총 제작시간    |
|------------|---------|---------|---------|---------|-------|--------|-----------|---------|---------|---------|-----------|
| 2008년      | 128,242 | 562,153 | 401,358 | 195,627 | 4,271 | 23,169 | 1,362,651 | 523,826 | 225,398 | 484,807 | 3,911,502 |
| 2009년      | 153,459 | 618,268 | 416,338 | 196,562 | 4,368 | 24,115 | 1,408,459 | 562,887 | 262,587 | 494,724 | 4,141,767 |
| 2010년      | 152,567 | 622,458 | 405,321 | 193,225 | 4,357 | 24,332 | 1,432,158 | 583,254 | 271,369 | 464,375 | 4,153,416 |
| 비중(%)      | 3.7     | 15.0    | 9.8     | 4.7     | 0.1   | 0.6    | 34.5      | 14.0    | 6.5     | 11.2    | 100.0     |
| 전년대비증감률(%) | ▽0.6    | 0.7     | ▽2.6    | ▽1.7    | ▽0.3  | 0.9    | 1.7       | 3.6     | 3.3     | ▽6.1    | 0.3       |
| 연평균증감률(%)  | 9.1     | 5.2     | 0.5     | ▽0.6    | 1.0   | 2.5    | 2.5       | 5.5     | 9.7     | ▽2.1    | 3.0       |

〈표 7-32〉 방송영상독립제작산업 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 분)

| 구분         | 지상파       | 위성방송    | 유선방송    | 방송채널    | 방송영상<br>독립제작 | 기타      | 총 제작시간    |
|------------|-----------|---------|---------|---------|--------------|---------|-----------|
| 2008년      | 1,437,343 | 563,782 | 475,895 | 743,308 | 378,633      | 312,541 | 3,911,502 |
| 2009년      | 1,465,331 | 592,339 | 511,935 | 803,451 | 429,635      | 339,076 | 4,141,767 |
| 2010년      | 1,461,483 | 581,457 | 511,424 | 815,276 | 462,215      | 321,561 | 4,153,416 |
| 비중(%)      | 35.2      | 14.0    | 12.3    | 19.6    | 11.1         | 7.7     | 100.0     |
| 전년대비증감률(%) | ▽0.3      | ▽1.8    | ▽0.1    | 1.5     | 7.6          | ▽5.2    | 0.3       |
| 연평균증감률(%)  | 0.8       | 1.6     | 3.7     | 4.7     | 10.5         | 1.4     | 3.0       |

〈표 7-33〉 방송산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액<br>구성 | 부가가치액 구성 |           |         |         |         | 부가가치액<br>합계 |           |
|------------|-------------|----------|-----------|---------|---------|---------|-------------|-----------|
|            |             | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     |             | 조세공과      |
| 2008년      |             | 182,175  | 1,809,600 | 60,507  | 717,051 | 158,596 | 223,439     | 3,151,368 |
| 2009년      |             | 661,279  | 1,846,365 | 115,973 | 927,905 | 165,763 | 214,152     | 3,931,437 |
| 2010년      |             | 875,044  | 1,930,464 | 92,766  | 999,065 | 154,133 | 233,513     | 4,284,985 |
| 전년대비증감률(%) |             | 32.3     | 4.6       | ▽20.0   | 7.7     | ▽7.0    | 9.0         | 9.0       |
| 연평균증감률(%)  |             | 119.2    | 3.3       | 23.8    | 18.0    | ▽1.4    | 2.2         | 16.6      |

※ 중계유선방송, IPTV 부가가치액 제외

# 광고산업



〈표 8-1〉 광고산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | *부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 4,828        | 29,625       | 8,417,779     | 2,693,689       | 32.00         | 9,359         | 2,292,762     |
| 2006년      | 4,735        | 27,487       | 9,118,059     | 3,343,592       | 36.67         | 75,981        | 2,415,540     |
| 2007년      | 4,830        | 29,416       | 9,434,625     | 4,002,168       | 42.42         | 93,859        | 2,225,807     |
| 2008년      | 4,767        | 30,700       | 9,311,635     | 4,062,666       | 43.63         | 14,212        | 780,696       |
| 2009년      | 4,532        | 33,509       | 9,186,878     | 3,445,079       | 37.50         | 93,152        | 610,277       |
| 2010년      | 5,011        | 34,438       | 10,323,173    | 3,932,096       | 38.09         | 75,554        | 737,167       |
| 전년대비증감률(%) | 10.6         | 2.8          | 12.4          | 14.1            | -             | ▽18.9         | 20.8          |
| 연평균증감률(%)  | 0.7          | 3.1          | 4.2           | 7.9             | -             | 51.8          | ▽20.3         |

\* 한국은행, “기업경영분석”, 2005~2010

〈표 8-2〉 광고산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류      | 소분류                | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년      | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|----------------|---------------|
| 광고<br>대행 | 광고대행·매체대행          | 5,388,531 | 5,614,598 | 5,707,868 | 4,934,715 | 5,409,389 | 6,132,713  | 59.4      | 13.4           | 2.6           |
|          | 광고기획·전략대행          | 77,718    | 91,131    | 229,190   | 7,113     | 5,463     | 8,162      | 0.1       | 49.4           | ▽36.3         |
|          | 소계                 | 5,466,249 | 5,705,729 | 5,937,058 | 4,941,828 | 5,414,852 | 6,140,875  | 59.5      | 13.4           | 2.4           |
| 광고<br>제작 | CM·영상·카피·그래픽<br>제작 | 682,240   | 886,665   | 1,073,250 | 1,180,655 | 560,316   | 901,744    | 8.7       | 60.9           | 5.7           |
|          | 온라인 제작             | 30,261    | 35,808    | 35,837    | 27,163    | 75,093    | 15,964     | 0.2       | ▽78.7          | ▽12.0         |
|          | 광고사진 스튜디오          | 14,016    | 12,507    | 3,794     | 7,501     | 7,122     | 5,168      | 0.1       | ▽27.4          | ▽18.1         |
|          | CI                 | 53,179    | 36,102    | 23,640    | 26,173    | 107,364   | 22,486     | 0.2       | ▽79.1          | ▽15.8         |
|          | 소계                 | 779,696   | 971,082   | 1,136,521 | 1,241,492 | 749,895   | 945,362    | 9.2       | 26.1           | 3.9           |
| 서비스      | 마케팅·리서치            | 82,084    | 55,860    | 10,886    | 22,536    | 80,854    | 51,738     | 0.5       | ▽36.0          | ▽8.8          |
|          | PR                 | 116,091   | 93,062    | 62,443    | 72,943    | 79,614    | 114,568    | 1.1       | 43.9           | ▽0.3          |
|          | SP                 | 393,062   | 150,104   | 283,044   | 538,787   | 666,356   | 883,871    | 8.6       | 32.6           | 17.6          |
|          | 이벤트                | 440,533   | 141,597   | 110,703   | 105,014   | 336,504   | 274,923    | 2.7       | ▽18.3          | ▽9.0          |
|          | Space Design       | 65,427    | 51,963    | 90,404    | 48,151    | 44,746    | 11,963     | 0.1       | ▽73.3          | ▽28.8         |
|          | 소계                 | 1,097,197 | 492,586   | 557,480   | 787,431   | 1,208,074 | 1,337,063  | 13.0      | 10.7           | 4.0           |
| 인쇄       | 인쇄                 | 312,486   | 371,564   | 318,716   | 312,452   | 451,410   | 522,833    | 5.1       | 15.8           | 10.8          |
|          | 제판                 | 54,231    | 16,377    | 19,980    | 11,768    | 31,386    | 26,682     | 0.3       | ▽15.0          | ▽13.2         |
|          | 소계                 | 366,717   | 387,941   | 338,696   | 324,220   | 482,796   | 549,515    | 5.3       | 13.8           | 8.4           |
| 온라인      | 광고대행               | 103,054   | 457,601   | 340,755   | 459,814   | 673,778   | 721,825    | 7.0       | 7.1            | 47.6          |
|          | 매체대행               | 51,400    | 279,029   | 486,819   | 756,068   | 201,880   | 161,764    | 1.6       | ▽19.9          | 25.8          |
|          | 광고기획·전략대행          | 21,503    | 21,737    | 4,262     | 10,684    | 168       | 1,924      | 0.02      | 1,045.2        | ▽38.3         |
|          | 광고제작               | 34,973    | 22,629    | 9,258     | 21,531    | 2,262     | 3,980      | 0.04      | 76.0           | ▽35.3         |
|          | 기타                 | 63,962    | -         | -         | -         | -         | -          | -         | -              | -             |
|          | 소계                 | 274,892   | 780,996   | 841,094   | 1,248,097 | 878,088   | 889,493    | 8.6       | 1.3            | 26.5          |
| 기타       | 광고물 기획·편집          | 365,854   | 625,133   | 432,002   | 544,079   | 419,709   | 424,251    | 4.1       | 1.1            | 3.0           |
|          | 기타(장비취급 등)         | 67,175    | 154,592   | 191,774   | 224,488   | 33,464    | 36,613     | 0.4       | 9.4            | ▽11.4         |
|          | 소계                 | 433,029   | 779,725   | 623,776   | 768,567   | 453,173   | 460,864    | 4.5       | 1.7            | 1.3           |
| 광고산업 합계  |                    | 8,417,780 | 9,118,059 | 9,434,625 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 100.0     | 12.4           | 4.2           |

〈표 8-3〉 광고산업 매체별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분    | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%)    | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |       |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|-------|
| 4대 매체 | TV        | 2,108,864 | 2,183,535 | 2,111,743 | 1,898,853 | 1,650,342 | 2,004,138 | 28.6        | 21.4       | ▽1.0  |
|       | 라디오       | 249,681   | 276,944   | 277,530   | 273,877   | 218,727   | 269,037   | 3.8         | 23.0       | 1.5   |
|       | 신문        | 1,033,725 | 1,230,115 | 1,191,222 | 799,572   | 932,843   | 755,458   | 10.8        | ▽19.0      | ▽6.1  |
|       | 잡지        | 423,302   | 308,159   | 249,360   | 271,186   | 294,182   | 249,200   | 3.6         | ▽15.3      | ▽10.1 |
|       | 소계        | 3,815,572 | 3,998,753 | 3,829,855 | 3,243,488 | 3,096,094 | 3,277,833 | 46.7        | 5.9        | ▽3.0  |
| 뉴 미디어 | 케이블       | 489,742   | 566,809   | 662,337   | 679,198   | 803,614   | 956,061   | 13.6        | 19.0       | 14.3  |
|       | 위성        | -         | 10,000    | 1,179     | 14,690    | 15,326    | 3,740     | 0.1         | ▽75.6      | -     |
|       | 온라인       | 154,454   | 736,630   | 827,574   | 1,215,882 | 875,658   | 883,589   | 12.6        | 0.9        | 41.7  |
|       | 모바일       | 113,500   | 61,773    | 3,888     | 3,109     | 70,689    | 81,799    | 1.2         | 15.7       | ▽6.3  |
|       | IPTV      | -         | -         | -         | -         | 861       | 24,050    | 0.3         | 2693.3     | -     |
|       | DMB       | 2,843     | 1,199     | 2,238     | 13,548    | 28,849    | 44,389    | 0.6         | 53.9       | 73.3  |
|       | 소계        | 760,539   | 1,376,411 | 1,497,216 | 1,926,427 | 1,794,997 | 1,993,628 | 28.4        | 11.1       | 21.3  |
| 옥외    | 1,013,666 | 850,679   | 733,916   | 777,707   | 1,051,666 | 1,350,052 | 19.2      | 28.4        | 5.9        |       |
| 기타    | 346,271   | 125,385   | 474,455   | 202,975   | 342,289   | 394,790   | 5.6       | 15.3        | 2.7        |       |
| 합계    | 5,936,048 | 6,351,228 | 6,535,442 | 6,150,597 | 6,285,046 | 7,016,303 | 100.0     | 11.6        | 3.4        |       |

※ 한 사업체가 여러 매체를 동시에 취급하는 경우가 존재함. 사업체 수 및 사업체 비중은 개별 항목의 합이 전체보다 크게 나타남.

〈표 8-4〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계         |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|------------|
| 2005년 |            | 93,100  | 589,068    | 1,482,228    | 6,253,383 | 8,417,779  |
| 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  |
| 2009년 |            | 82,234  | 568,343    | 1,970,603    | 6,565,698 | 9,186,878  |
| 2010년 |            | 94,609  | 671,220    | 1,944,335    | 7,613,008 | 10,323,172 |
|       | 전년대비증감률(%) | 15.0    | 18.1       | ▽1.3         | 16.0      | 12.4       |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.3     | 2.6        | 5.6          | 4.0       | 4.2        |

〈표 8-5〉 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인    | 5~9인      | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계         |
|-------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2005년 |            | 403,570 | 648,246   | 2,150,688 | 1,254,530 | 3,960,745 | 8,417,779  |
| 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  |
| 2009년 |            | 470,307 | 813,769   | 2,884,262 | 1,729,465 | 3,289,075 | 9,186,878  |
| 2010년 |            | 558,278 | 780,858   | 3,068,721 | 1,632,717 | 4,282,598 | 10,323,172 |
|       | 전년대비증감률(%) | 18.7    | ▽4.0      | 6.4       | ▽5.6      | 30.2      | 12.4       |
|       | 연평균증감률(%)  | 6.7     | 3.8       | 7.4       | 5.4       | 1.6       | 4.2        |

〈표 8-6〉 광고산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년      | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|
|      | 서울   |           | 7,786,506 | 7,885,290 | 8,747,337 | 8,171,838 | 8,613,806  | 9,749,301  | 13.2      |
| 6개 시 | 부산   | 158,414   | 204,386   | 115,108   | 64,303    | 89,277    | 74,229     | ▽16.9      | ▽14.1     |
|      | 대구   | 140,090   | 108,495   | 127,622   | 86,212    | 161,322   | 64,611     | ▽59.9      | ▽14.3     |
|      | 인천   | 5,280     | 2,778     | 9,898     | 26,775    | 15,038    | 38,914     | 158.8      | 49.1      |
|      | 광주   | 62,696    | 160,651   | 110,898   | 31,255    | 21,346    | 49,943     | 134.0      | ▽4.4      |
|      | 대전   | 41,598    | 115,665   | 57,330    | 56,380    | 52,895    | 23,980     | ▽54.7      | ▽10.4     |
|      | 울산   | 5,851     | 12,083    | 11,520    | 7,689     | 2,812     | 16,052     | 470.8      | 22.4      |
|      | 소계   | 413,929   | 604,058   | 432,376   | 272,614   | 342,690   | 267,729    | ▽21.9      | ▽8.3      |
| 9개 도 | 경기도  | 98,214    | 162,100   | 88,103    | 430,308   | 144,667   | 226,899    | 56.8       | 18.2      |
|      | 강원도  | 21,517    | 93,153    | 25,925    | 53,808    | 23,159    | 11,980     | ▽48.3      | ▽11.1     |
|      | 충청북도 | 6,851     | 86,005    | 4,699     | 256,650   | 4,964     | 1,317      | ▽73.5      | ▽28.1     |
|      | 충청남도 | 4,731     | 21,890    | 3,832     | 89,195    | 8,607     | 10,553     | 22.6       | 17.4      |
|      | 전라북도 | 20,001    | 56,027    | 19,763    | 16,709    | 16,231    | 31,629     | 94.9       | 9.6       |
|      | 전라남도 | 4,736     | 40,874    | 4,856     | 2,742     | 6,361     | 1,218      | ▽80.9      | ▽23.8     |
|      | 경상북도 | 14,608    | 33,536    | 6,401     | 7,776     | 7,305     | 3,303      | ▽54.8      | ▽25.7     |
|      | 경상남도 | 34,697    | 103,425   | 94,301    | 6,520     | 11,681    | 14,873     | 27.3       | ▽15.6     |
|      | 제주도  | 11,989    | 31,701    | 7,032     | 3,475     | 7,407     | 4,370      | ▽41.0      | ▽18.3     |
|      |      | 소계        | 217,344   | 628,711   | 254,912   | 867,183   | 230,382    | 306,142    | 32.9      |
| 합계   |      | 8,417,779 | 9,118,059 | 9,434,625 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12.4       | 4.2       |

〈표 8-7〉 광고산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 백만 원)

| 수출액     | 2005년                       | 2006년                       | 2007년                       | 2008년                   | 2009년                   | 2010년                   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|------------|-----------|
| 국적기준수출  | 9,584<br>(9,359천\$)         | 72,601<br>(75,981천\$)       | 87,214<br>(93,859천\$)       | 15,670<br>(14,212천\$)   | 118,862<br>(93,152천\$)  | 87,360<br>(75,554천\$)   | ▽26.5      | 55.6      |
| 국경기준수출  | 170,261                     | 89,816                      | 79,493                      | 59,986                  | 81,587                  | 77,669                  | ▽4.8       | ▽14.5     |
| 기업내거래수출 | 900,093                     | 1,154,140                   | 1,259,841                   | 2,528,998               | 2,723,616               | 3,715,817               | 36.4       | 32.8      |
| 수입액     | 2005년                       | 2006년                       | 2007년                       | 2008년                   | 2009년                   | 2010년                   | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 국적기준수입  | 2,347,788<br>(2,292,762천\$) | 2,308,073<br>(2,415,540천\$) | 2,068,220<br>(2,225,807천\$) | 860,788<br>(780,696천\$) | 778,713<br>(610,277천\$) | 852,357<br>(737,167천\$) | 9.5        | ▽18.3     |
| 국경기준수입  | 173,314                     | 64,013                      | 16,992                      | 5,216                   | 1,500                   | 1,262                   | ▽15.9      | ▽62.6     |
| 기업내거래수입 | 148,645                     | 167,629                     | 413,394                     | 707,188                 | 883,769                 | 1,010,826               | 14.4       | 46.7      |

※ 수출액, 수입액 2009년 연평균 환율 적용(1달러=1,276원), 2010년 연평균 환율 적용(1달러=1,156.26원)

〈표 8-8〉 광고산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종            | 연도 | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 광고(종합)대행+그 외  |    | 8,444  | 5,989  | 6,570  | 5,333  | 9,963  | 7,721  | 22.4   | ▽22.5       | ▽1.8       |
| 광고제작+그 외      |    | 2,566  | 1,842  | 2,310  | 2,805  | 2,225  | 3,114  | 9.0    | 40.0        | 4.0        |
| 광고(종합)대행+광고제작 |    | 5,873  | 5,038  | 6,175  | 7,667  | 7,323  | 8,496  | 24.7   | 16.0        | 7.7        |
| 그 외           |    | 12,742 | 14,618 | 14,361 | 14,895 | 13,998 | 15,107 | 43.9   | 7.9         | 3.5        |
| 합계            |    | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 100.0  | 2.8         | 3.1        |

〈표 8-9〉 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 |            | 6,626   | 8,943      | 8,654        | 5,402     | 29,625 |
| 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 |
| 2009년 |            | 3,930   | 8,658      | 11,156       | 9,765     | 33,509 |
| 2010년 |            | 4,276   | 9,351      | 11,744       | 9,067     | 34,438 |
|       | 전년대비증감률(%) | 8.8     | 8.0        | 5.3          | ▽7.1      | 2.8    |
|       | 연평균증감률(%)  | ▽8.4    | 0.9        | 6.3          | 10.9      | 3.1    |

〈표 8-10〉 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 |            | 6,830 | 6,182 | 10,518 | 2,456  | 3,639   | 29,625 |
| 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 |
| 2009년 |            | 5,947 | 5,563 | 13,155 | 5,001  | 3,843   | 33,509 |
| 2010년 |            | 6,880 | 6,441 | 12,134 | 3,616  | 5,367   | 34,438 |
|       | 전년대비증감률(%) | 15.7  | 15.8  | ▽7.8   | ▽27.7  | 39.7    | 2.8    |
|       | 연평균증감률(%)  | 0.1   | 0.8   | 2.9    | 8.0    | 8.1     | 3.1    |

〈표 8-11〉 광고산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------------|---------------|
|      |        | 서울     | 20,402 | 16,694 | 19,548 | 21,147 | 25,916 | 27,162         | 4.8           |
| 6개 시 | 부산     | 1,746  | 1,457  | 1,789  | 1,397  | 1,207  | 949    | ▽21.4          | ▽11.5         |
|      | 대구     | 1,699  | 1,105  | 1,620  | 1,222  | 1,337  | 892    | ▽33.3          | ▽12.1         |
|      | 인천     | 98     | 55     | 94     | 511    | 236    | 279    | 18.2           | 23.3          |
|      | 광주     | 1,160  | 1,572  | 1,295  | 939    | 904    | 1,111  | 22.9           | ▽0.9          |
|      | 대전     | 582    | 1,072  | 936    | 1,086  | 977    | 770    | ▽21.2          | 5.8           |
|      | 울산     | 147    | 199    | 116    | 93     | 20     | 216    | 980.0          | 8.0           |
|      | 소계     | 5,432  | 5,460  | 5,850  | 5,248  | 4,681  | 4,217  | ▽9.9           | ▽4.9          |
| 9개 도 | 경기도    | 1,614  | 1,517  | 1,328  | 2,243  | 1,491  | 1,804  | 21.0           | 2.3           |
|      | 강원도    | 405    | 547    | 906    | 480    | 404    | 212    | ▽47.5          | ▽12.1         |
|      | 충청북도   | 156    | 294    | 125    | 592    | 100    | 84     | ▽16.0          | ▽11.6         |
|      | 충청남도   | 132    | 264    | 168    | 409    | 15     | 49     | 226.7          | ▽18.0         |
|      | 전라북도   | 259    | 349    | 383    | 296    | 158    | 225    | 42.4           | ▽2.8          |
|      | 전라남도   | 143    | 419    | 122    | 47     | 281    | 60     | ▽78.6          | ▽15.9         |
|      | 경상북도   | 341    | 369    | 211    | 136    | 120    | 26     | ▽78.3          | ▽40.2         |
|      | 경상남도   | 601    | 1,073  | 605    | 52     | 184    | 517    | 181.0          | ▽3.0          |
|      | 제주도    | 140    | 501    | 170    | 50     | 159    | 82     | ▽48.4          | ▽10.1         |
| 소계   | 3,791  | 5,333  | 4,018  | 4,305  | 2,912  | 3,059  | 5.0    | ▽4.2           |               |
| 합계   | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 2.8    | 3.1            |               |

〈표 8-12〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |       | 합계     |
|-------|------------|--------|-------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2005년 |            | 26,502 | 3,123 | 29,625 |
| 2006년 |            | 24,770 | 2,717 | 27,487 |
| 2007년 |            | 25,770 | 3,646 | 29,416 |
| 2008년 |            | 28,148 | 2,552 | 30,700 |
| 2009년 |            | 29,903 | 3,606 | 33,509 |
| 2010년 |            | 31,490 | 2,948 | 34,438 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.3    | ▽18.2 | 2.8    |
|       | 연평균증감률(%)  | 3.5    | ▽1.1  | 3.1    |



〈표 8-13〉 광고산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2005년      |   | 19,059 | 10,566 | 29,625 |
| 2006년      |   | 17,091 | 10,396 | 27,487 |
| 2007년      |   | 18,910 | 10,506 | 29,416 |
| 2008년      |   | 19,782 | 10,918 | 30,700 |
| 2009년      |   | 20,413 | 13,096 | 33,509 |
| 2010년      |   | 20,395 | 14,043 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |   | ▽0.1   | 7.2    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |   | 1.4    | 5.9    | 3.1    |

〈표 8-14〉 광고산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |           |      |       |       |       |       |       |           |       | 합계     |        |
|------------|----|-------|-----------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|-------|--------|--------|
|            |    | AE    | 디자인<br>이너 | CW   | PD    | 매체    | SP    | PR    | 마케팅조사 | 인터<br>랙티브 | 전산    |        | 관리     |
| 2005년      |    | 5,296 | 8,527     | 715  | 605   | 1,319 | 1,062 | 1,052 | 1,193 | 162       | 636   | 9,058  | 29,625 |
| 2006년      |    | 4,427 | 6,283     | 530  | 435   | 813   | 660   | 862   | 767   | 147       | 323   | 12,240 | 27,487 |
| 2007년      |    | 5,000 | 6,350     | 670  | 388   | 987   | 526   | 585   | 517   | 40        | 193   | 14,160 | 29,416 |
| 2008년      |    | 4,780 | 5,556     | 928  | 679   | 1,099 | 485   | 386   | 609   | 187       | 187   | 15,804 | 30,700 |
| 2009년      |    | 4,793 | 6,695     | 779  | 1,046 | 1,589 | 1,020 | 2,321 | 1,275 | 572       | 1,207 | 12,212 | 33,509 |
| 2010년      |    | 6,364 | 7,684     | 750  | 895   | 1,436 | 929   | 1,685 | 1,427 | 313       | 593   | 12,362 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |    | 32.8  | 14.8      | ▽3.7 | ▽14.4 | ▽9.6  | ▽8.9  | ▽27.4 | 11.9  | ▽45.3     | ▽50.9 | 1.2    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 3.7   | ▽2.1      | 1.0  | 8.1   | 1.7   | ▽2.6  | 9.9   | 3.6   | 14.1      | ▽1.4  | 6.4    | 3.1    |

〈표 8-15〉 광고산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2005년      |    | 5,105 | 6,151 | 16,991 | 1,378   | 29,625 |
| 2006년      |    | 4,972 | 6,087 | 15,344 | 1,084   | 27,487 |
| 2007년      |    | 5,971 | 5,661 | 16,332 | 1,452   | 29,416 |
| 2008년      |    | 6,579 | 5,242 | 17,264 | 1,615   | 30,700 |
| 2009년      |    | 4,753 | 5,573 | 21,708 | 1,475   | 33,509 |
| 2010년      |    | 5,167 | 5,460 | 21,987 | 1,824   | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |    | 8.7   | ▽2.0  | 1.3    | 23.7    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 0.2   | ▽2.4  | 5.3    | 5.8     | 3.1    |

〈표 8-16〉 광고산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2005년      |    | 8,195  | 7,749  | 6,095  | 7,586  | 29,625 |
| 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 |
| 2009년      |    | 8,215  | 8,787  | 6,951  | 9,556  | 33,509 |
| 2010년      |    | 8,925  | 8,099  | 7,055  | 10,359 | 34,438 |
| 전년대비증감률(%) |    | 8.6    | ▽7.8   | 1.5    | 8.4    | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | 1.7    | 0.9    | 3.0    | 6.4    | 3.1    |

〈표 8-17〉 광고산업 직급별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직급 | 종사자 수 |          |          |        | 합계     |
|------------|----|-------|----------|----------|--------|--------|
|            |    | 임원    | 국장/부장/실장 | 차장/과장/대리 | 사원     |        |
| 2008년      |    | 7,383 | 6,998    | 6,198    | 10,121 | 30,700 |
| 2009년      |    | 8,215 | 8,787    | 6,951    | 9,556  | 33,509 |
| 2010년      |    | 6,851 | 4,810    | 10,558   | 12,219 | 34,438 |
| 비중(%)      |    | 19.9  | 14.0     | 30.7     | 35.5   | 100.0  |
| 전년대비증감률(%) |    | ▽16.6 | ▽45.3    | 51.9     | 27.9   | 2.8    |
| 연평균증감률(%)  |    | ▽3.7  | ▽17.1    | 30.5     | 9.9    | 5.9    |

〈표 8-18〉 광고산업 매출액 규모별 사업체 현황

(단위: 개)

| 연도         | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계   |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|------|
|            |        | 2005년   | 2,456      | 1,730        | 562       |      |
| 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     |      |
| 2009년      | 1,849  | 1,737   | 792        | 154          | 4,532     |      |
| 2010년      | 2,045  | 2,055   | 768        | 143          | 5,011     |      |
| 전년대비증감률(%) |        | 10.6    | 18.3       | ▽3.0         | ▽7.1      | 10.6 |
| 연평균증감률(%)  |        | ▽3.6    | 3.5        | 6.4          | 12.3      | 0.7  |

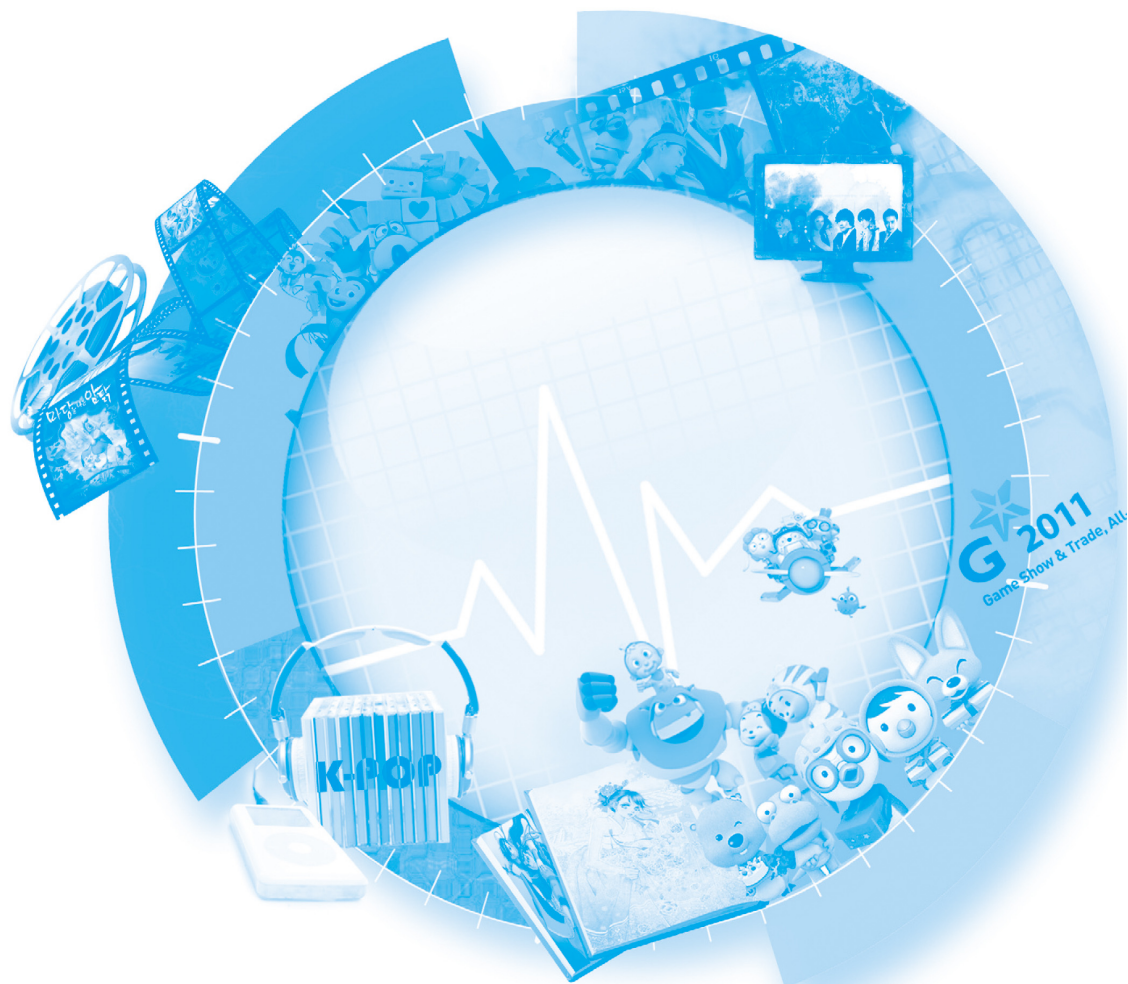
〈표 8-19〉 광고산업 종사자 규모별 사업체 현황

(단위: 개)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인  | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계    |
|-------------|-------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2005년       | 3,192 | 967  | 612    | 38     | 19      | 4,828 |
| 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 |
| 2009년       | 2,864 | 883  | 700    | 67     | 18      | 4,532 |
| 2010년       | 3,286 | 985  | 661    | 52     | 27      | 5,011 |
| 전년대비증감률(%)  | 14.7  | 11.6 | ▽5.6   | ▽22.4  | 50.0    | 10.6  |
| 연평균증감률(%)   | 0.6   | 0.4  | 1.6    | 6.5    | 7.3     | 0.7   |



# 캐릭터산업



〈표 9-1〉 캐릭터산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 629          | 8,825        | 2,075,893     | 501,386         | 24.15        | 163,666       | 123,434       |
| 2006년      | 1,379        | 19,889       | 4,550,932     | 1,238,309       | 27.21        | 189,451       | 211,909       |
| 2007년      | 1,531        | 21,846       | 5,115,639     | 1,801,217       | 35.21        | 202,889       | 225,257       |
| 2008년      | 1,521        | 21,092       | 5,098,713     | 1,956,376       | 38.37        | 228,250       | 198,679       |
| 2009년      | 1,542        | 23,406       | 5,358,272     | 2,202,786       | 41.11        | 236,521       | 196,367       |
| 2010년      | 1,593        | 25,102       | 5,896,897     | 2,475,517       | 41.98        | 276,328       | 190,456       |
| 전년대비증감률(%) | 3.3          | 7.2          | 10.1          | 12.4            | -            | 16.8          | ▽3.0          |
| 연평균증감률(%)  | 20.4         | 23.3         | 23.2          | 37.6            | -            | 11.0          | 9.1           |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-2〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류              | 소분류               | 매출액       |           |           |           |           |           | 비중<br>(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
|                  |                   | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |           |                |               |
| 캐릭터<br>제작업       | 캐릭터 개발 및<br>라이선스업 | 277,074   | 306,884   | 345,316   | 344,485   | 358,862   | 463,221   | 7.9       | 29.1           | 10.8          |
|                  | 캐릭터상품 제조업         | 1,798,819 | 2,043,388 | 2,244,803 | 2,267,506 | 2,354,597 | 2,568,587 | 43.6      | 9.1            | 7.4           |
|                  | 소계                | 2,075,893 | 2,350,272 | 2,590,119 | 2,611,991 | 2,713,459 | 3,031,808 | 51.4      | 11.7           | 7.9           |
| 캐릭터<br>상품<br>유통업 | 캐릭터상품 도매업         | -         | 2,200,660 | 2,525,520 | 2,486,722 | 941,749   | 998,762   | 16.9      | 6.1            | -             |
|                  | 캐릭터상품 소매업         | -         | -         | -         | -         | 1,703,064 | 1,866,327 | 31.6      | 9.6            | -             |
|                  | 소계                | -         | 2,200,600 | 2,525,520 | 2,486,722 | 2,644,813 | 2,865,089 | 48.6      | 8.3            | -             |
| 캐릭터산업 합계         |                   | -         | 4,550,932 | 5,115,639 | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 100.0     | 10.1           | 23.2          |

※ 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

〈표 9-3〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위: 백만 원)

| 구분             | 캐릭터 개발 및<br>라이선스업 | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터상품<br>도소매업 | 합계        | 비중(%) |
|----------------|-------------------|-----------|---------------|-----------|-------|
| 2008년          | 국내캐릭터             | 134,359   | 936,481       | 1,121,425 | 43.0  |
|                | 해외캐릭터             | 210,126   | 1,331,025     | 1,365,297 | 57.0  |
|                | 합계                | 344,485   | 2,267,506     | 2,486,722 | 100.0 |
| 2009년          | 국내캐릭터             | 144,622   | 1,000,716     | 1,221,908 | 44.2  |
|                | 해외캐릭터             | 214,240   | 1,353,881     | 1,422,905 | 55.8  |
|                | 합계                | 358,862   | 2,354,597     | 2,644,813 | 100.0 |
| 2010년          | 국내캐릭터             | 206,329   | 1,163,275     | 1,385,698 | 46.7  |
|                | 해외캐릭터             | 256,892   | 1,405,312     | 1,479,391 | 53.3  |
|                | 합계                | 463,221   | 2,568,587     | 2,865,089 | 100.0 |
| 전년대비<br>증감률(%) | 국내캐릭터             | 42.7      | 16.2          | 13.4      | 16.4  |
|                | 해외캐릭터             | 19.9      | 3.8           | 4.0       | 5.0   |
|                | 합계                | 29.1      | 9.1           | 8.3       | 10.1  |
| 연평균<br>증감률(%)  | 국내캐릭터             | 23.9      | 11.5          | 11.2      | 12.1  |
|                | 해외캐릭터             | 10.6      | 2.8           | 4.1       | 4.0   |
|                | 합계                | 16.0      | 6.4           | 7.3       | 7.5   |

〈표 9-4〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 사업형태  | 창작 및 제작   | 제작 지원   | 단순복제    | 유통/배급     | 기타      | 합계        |
|------------|-----------|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 2005년      | 1,891,579 | 42,513  | 12,814  | 77,199    | 51,788  | 2,075,893 |
| 2006년      | 1,901,221 | 34,648  | 226,809 | 2,320,140 | 68,114  | 4,550,932 |
| 2007년      | 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 |
| 2009년      | 2,271,990 | 126,738 | 136,775 | 2,762,444 | 60,325  | 5,358,272 |
| 2010년      | 2,514,491 | 131,266 | 173,275 | 3,012,031 | 65,834  | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%) | 10.7      | 3.6     | 26.7    | 9.0       | 9.1     | 10.1      |
| 연평균증감률(%)  | 5.9       | 25.3    | 68.3    | 108.1     | 4.9     | 23.2      |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-5〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년       | 1,800   | 59,113     | 539,127      | 1,475,853 | 2,075,893 |
| 2006년       | 12,529  | 258,968    | 1,673,975    | 2,605,460 | 4,550,932 |
| 2007년       | 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 |
| 2009년       | 14,217  | 369,378    | 2,197,838    | 2,776,839 | 5,358,272 |
| 2010년       | 15,770  | 413,893    | 2,488,594    | 2,978,640 | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%)  | 10.9    | 12.1       | 13.2         | 7.3       | 10.1      |
| 연평균증감률(%)   | 54.4    | 47.6       | 35.8         | 15.1      | 23.2      |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인    | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|-------------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2005년       | 32,647  | 29,902  | 202,034   | 593,552   | 1,217,758 | 2,075,893 |
| 2006년       | 323,504 | 118,717 | 1,801,010 | 1,076,287 | 1,231,414 | 4,550,932 |
| 2007년       | 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 |
| 2009년       | 292,064 | 236,468 | 1,991,184 | 1,696,905 | 1,141,651 | 5,358,272 |
| 2010년       | 329,741 | 260,703 | 2,215,718 | 1,860,280 | 1,230,455 | 5,896,897 |
| 전년대비증감률(%)  | 12.9    | 10.2    | 11.3      | 9.6       | 7.8       | 10.1      |
| 연평균증감률(%)   | 58.8    | 54.2    | 61.4      | 25.7      | 0.2       | 23.2      |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-7〉 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역   | 연도   | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
|      | 서울   |           | 1,133,268 | 2,483,410 | 2,634,884 | 2,626,458 | 2,728,588 | 3,019,449  | 10.7      |
| 6개 시 | 부산   | 222,417   | 274,801   | 339,699   | 214,397   | 220,092   | 241,498   | 9.7        | 1.7       |
|      | 대구   | 73,715    | 146,310   | 168,939   | 169,620   | 175,544   | 180,879   | 3.0        | 19.7      |
|      | 인천   | 52,956    | 88,751    | 117,737   | 146,002   | 151,094   | 156,037   | 3.3        | 24.1      |
|      | 광주   | 32,198    | 81,565    | 96,984    | 96,958    | 100,707   | 105,466   | 4.7        | 26.8      |
|      | 대전   | 8,515     | 90,165    | 110,553   | 106,563   | 110,295   | 113,195   | 2.6        | 67.8      |
|      | 울산   | 12,667    | 43,552    | 52,663    | 48,247    | 50,053    | 50,920    | 1.7        | 32.1      |
|      | 소계   | 402,468   | 725,144   | 886,575   | 781,787   | 807,785   | 847,995   | 5.0        | 16.1      |
| 9개 도 | 경기도  | 370,695   | 793,830   | 952,722   | 1,027,459 | 1,130,149 | 1,288,874 | 14.0       | 28.3      |
|      | 강원도  | 10,379    | 39,304    | 45,579    | 47,364    | 48,688    | 52,882    | 8.6        | 38.5      |
|      | 충청북도 | 42,365    | 81,287    | 94,449    | 95,695    | 98,796    | 104,090   | 5.4        | 19.7      |
|      | 충청남도 | 10,591    | 43,205    | 51,679    | 54,443    | 58,513    | 61,746    | 5.5        | 42.3      |
|      | 전라북도 | 10,804    | 62,702    | 70,956    | 70,579    | 71,629    | 73,615    | 2.8        | 46.8      |
|      | 전라남도 | -         | 30,063    | 34,916    | 37,485    | 39,948    | 45,300    | 13.4       | -         |
|      | 경상북도 | -         | 72,038    | 82,343    | 83,603    | 85,508    | 88,544    | 3.6        | -         |
|      | 경상남도 | -         | 115,515   | 140,181   | 126,504   | 128,553   | 129,772   | 0.9        | -         |
|      | 제주도  | 95,823    | 104,434   | 121,355   | 147,336   | 160,115   | 184,630   | 15.3       | 14.0      |
|      | 소계   | 540,657   | 1,342,378 | 1,594,180 | 1,690,468 | 1,821,899 | 2,029,453 | 11.4       | 30.3      |
| 합계   |      | 2,076,393 | 4,550,932 | 5,115,639 | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 10.1       | 23.2      |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-8〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분         |       | 라이선스    | 상품제작<br>(하청제작 포함) | 라이선스 대행 | 디자인 용역  | 합계      |
|------------|-------|---------|-------------------|---------|---------|---------|
|            |       | 2006년   | 매출액               | 72,595  | 127,934 | 54,878  |
|            | 비중(%) | 26.2    | 46.1              | 19.8    | 7.9     | 100.0   |
| 2007년      | 매출액   | 103,350 | 115,108           | 65,909  | 25,064  | 309,431 |
|            | 비중(%) | 33.4    | 37.2              | 21.3    | 8.1     | 100.0   |
| 2008년      | 매출액   | 125,186 | 120,964           | 45,659  | 13,387  | 305,196 |
|            | 비중(%) | 41.0    | 39.6              | 15.0    | 4.4     | 100.0   |
| 2009년      | 매출액   | 132,107 | 125,308           | 47,321  | 12,688  | 317,424 |
|            | 비중(%) | 41.6    | 39.5              | 14.9    | 4.0     | 100.0   |
| 2010년      | 매출액   | 222,480 | 132,144           | 48,221  | 13,653  | 416,498 |
|            | 비중(%) | 53.4    | 31.7              | 11.6    | 3.3     | 100.0   |
| 전년대비증감률(%) |       | 68.4    | 5.5               | 1.9     | 7.6     | 31.2    |
| 연평균증감률(%)  |       | 32.3    | 0.8               | ▽3.2    | ▽11.2   | 10.7    |



〈표 9-9〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분         | 라이선스  | 상품제작<br>(하청제작포함) | 라이선스 대행   | 디자인 용역 | 합계     |           |
|------------|-------|------------------|-----------|--------|--------|-----------|
| 2006년      | 매출액   | 95,265           | 1,499,721 | 337    | 8,089  | 1,603,412 |
|            | 비중(%) | 5.9              | 93.5      | 0.02   | 0.5    | 99.92.0   |
| 2007년      | 매출액   | 114,863          | 1,661,673 | 1,429  | 8,396  | 1,786,361 |
|            | 비중(%) | 6.4              | 93.0      | 0.1    | 0.5    | 100.0     |
| 2008년      | 매출액   | 123,716          | 1,689,918 | 2,659  | 10,571 | 1,826,864 |
|            | 비중(%) | 6.8              | 92.5      | 0.2    | 0.6    | 100.1.0   |
| 2009년      | 매출액   | 131,229          | 1,751,766 | 3,117  | 10,224 | 1,896,336 |
|            | 비중(%) | 6.9              | 92.4      | 0.2    | 0.5    | 100.0     |
| 2010년      | 매출액   | 138,226          | 1,903,581 | 3,158  | 10,032 | 2,054,997 |
|            | 비중(%) | 6.7              | 92.6      | 0.2    | 0.5    | 100.0     |
| 전년대비증감률(%) |       | 5.3              | 8.7       | 1.3    | ▽1.9   | 8.4       |
| 연평균증감률(%)  |       | 9.8              | 6.1       | 75.0   | 5.5    | 6.4       |

〈표 9-10〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 42.2 | 38.4 | 6.5   | 5.3    | 4.2    | 3.4    |
| 2007년 | 36.8 | 41.3 | 7.1   | 6.2    | 5.3    | 3.3    |
| 2008년 | 31.2 | 45.1 | 8.2   | 6.3    | 5.5    | 3.7    |
| 2009년 | 29.5 | 46.8 | 8.5   | 7.1    | 6.1    | 2.0    |
| 2010년 | 27.5 | 46.4 | 8.6   | 7.6    | 7.6    | 2.3    |

〈표 9-11〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 48.9 | 39.6 | 5.5   | 2.3    | 2.1    | 1.6    |
| 2007년 | 42.8 | 43.9 | 6.8   | 2.5    | 2.3    | 1.7    |
| 2008년 | 41.1 | 44.5 | 7.1   | 2.8    | 2.6    | 1.9    |
| 2009년 | 38.8 | 44.7 | 6.8   | 3.6    | 3.2    | 2.9    |
| 2010년 | 35.7 | 46.0 | 7.0   | 4.3    | 3.6    | 3.4    |

〈표 9-12〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2006년 | 39.2 | 32.7 | 8.5   | 9.3    | 3.1    | 2.6     | 4.6     |
| 2007년 | 36.3 | 34.2 | 9.6   | 9.2    | 3.7    | 2.8     | 4.2     |
| 2008년 | 30.1 | 38.1 | 10.2  | 9.8    | 4.1    | 3.2     | 4.5     |
| 2009년 | 25.8 | 39.3 | 10.5  | 9.8    | 5.4    | 4.4     | 4.7     |
| 2010년 | 24.2 | 34.4 | 12.6  | 10.6   | 6.3    | 6.9     | 5.0     |

〈표 9-13〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 2010년 N=415개 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2006년 | 36.2 | 27.6 | 8.9   | 10.3   | 3.8    | 4.6     | 8.6     |
| 2007년 | 35.1 | 27.8 | 8.3   | 9.6    | 4.2    | 5.5     | 9.5     |
| 2008년 | 31.5 | 28.3 | 8.7   | 10.1   | 5.3    | 5.9     | 10.2    |
| 2009년 | 25.7 | 31.1 | 9.2   | 10.9   | 5.6    | 6.3     | 11.2    |
| 2010년 | 24.8 | 31.8 | 9.4   | 11.1   | 5.5    | 6.3     | 11.1    |

〈표 9-14〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년       | 1,687     | 1,300   | 1,816      | 1,956        | 2,312     |
| 2007년       | 1,812     | 1,423   | 1,931      | 2,138        | 2,461     |
| 2008년       | 1,905     | 1,487   | 2,012      | 2,321        | 2,579     |
| 2009년       | 2,133     | 1,512   | 2,101      | 2,399        | 2,683     |
| 2010년       | 2,189     | 1,588   | 2,217      | 2,471        | 2,761     |
| 전년대비 증감률(%) | 2.6       | 5.0     | 5.5        | 3.0          | 2.9       |
| 연평균 증감률(%)  | 6.7       | 5.1     | 5.1        | 6.0          | 4.5       |

〈표 9-15〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년       | 1,687     | 1,356 | 1,786 | 1,897  | 1,968  | 2,435   |
| 2007년       | 1,812     | 1,518 | 1,821 | 1,933  | 2,269  | 2,531   |
| 2008년       | 1,905     | 1,589 | 1,933 | 2,065  | 2,368  | 2,687   |
| 2009년       | 2,133     | 1,618 | 1,998 | 2,136  | 2,471  | 2,762   |
| 2010년       | 2,189     | 1,677 | 2,108 | 2,218  | 2,527  |         |
| 전년대비 증감률(%) | 2.6       | 3.6   | 5.5   | 3.8    | 2.3    | -       |
| 연평균 증감률(%)  | 6.7       | 5.5   | 4.2   | 4.0    | 6.4    | -       |

〈표 9-16〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년       | 1,756     | 1,231   | 1,925      | 2,016        | 2,254     |
| 2007년       | 1,991     | 1,398   | 2,087      | 2,239        | 2,368     |
| 2008년       | 2,088     | 1,461   | 2,176      | 2,402        | 2,518     |
| 2009년       | 2,199     | 1,502   | 2,218      | 2,536        | 2,609     |
| 2010년       | 2,287     | 1,579   | 2,322      | 2,641        | 2,699     |
| 전년대비 증감률(%) | 4.0       | 5.1     | 4.7        | 4.1          | 3.4       |
| 연평균 증감률(%)  | 6.8       | 6.4     | 4.8        | 7.0          | 4.6       |

〈표 9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년       | 1,756     | 1,331 | 1,725 | 1,985  | 2,136  | 2,357   |
| 2007년       | 1,991     | 1,396 | 1,887 | 2,039  | 2,217  | 2,513   |
| 2008년       | 2,088     | 1,462 | 1,971 | 2,166  | 2,335  | 2,638   |
| 2009년       | 2,199     | 1,508 | 2,077 | 2,208  | 2,398  | 2,837   |
| 2010년       | 2,287     | 1,587 | 2,139 | 2,296  | 2,503  | 2,933   |
| 전년대비 증감률(%) | 4.0       | 5.2   | 3.0   | 4.0    | 4.4    | 3.4     |
| 연평균 증감률(%)  | 6.8       | 4.5   | 5.5   | 3.7    | 4.0    | 5.6     |

〈표 9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 7.5    | 8.2     | 6.9        | 7.3          | 7.8       |
| 2007년 | 7.9    | 8.3     | 7.3        | 7.4          | 8.2       |
| 2008년 | 8.1    | 8.3     | 7.5        | 7.6          | 8.5       |
| 2009년 | 8.3    | 8.4     | 7.7        | 7.8          | 8.6       |
| 2010년 | 8.5    | 8.5     | 7.9        | 8.0          | 8.7       |

〈표 9-19〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 7.5    | 8.5  | 7.1  | 7.5    | 7.8    | 7.9     |
| 2007년 | 7.9    | 8.6  | 7.3  | 7.5    | 8.1    | 8.2     |
| 2008년 | 8.1    | 8.6  | 7.5  | 7.6    | 8.3    | 8.5     |
| 2009년 | 8.3    | 8.7  | 7.7  | 7.8    | 8.4    | 8.8     |
| 2010년 | 8.5    | 8.8  | 7.9  | 8.1    | 8.5    | -       |

〈표 9-20〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 8.3    | 9.1     | 7.6        | 8.1          | 9.6       |
| 2007년 | 8.6    | 9.1     | 7.9        | 8.3          | 9.7       |
| 2008년 | 9.2    | 9.1     | 8.2        | 8.6          | 10.1      |
| 2009년 | 9.5    | 9.2     | 8.3        | 8.8          | 10.3      |
| 2010년 | 9.8    | 9.5     | 8.4        | 8.9          | 10.5      |

〈표 9-21〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 8.3    | 9.2  | 7.2  | 8.5    | 9.6    | 9.9     |
| 2007년 | 8.6    | 9.3  | 7.8  | 8.6    | 9.7    | 10.1    |
| 2008년 | 9.2    | 9.3  | 8.1  | 8.6    | 9.8    | 10.2    |
| 2009년 | 9.5    | 9.4  | 8.3  | 8.7    | 9.8    | 10.3    |
| 2010년 | 9.8    | 9.5  | 8.4  | 8.8    | 9.9    | 10.4    |

〈표 9-22〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295개, 2010년 N=302개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2006년 | 81.3 | 13.8 | 1.9   | 1.3    | 1.7    |
| 2007년 | 81.9 | 13.3 | 2.1   | 1.6    | 1.1    |
| 2008년 | 81.2 | 13.6 | 2.2   | 1.8    | 1.2    |
| 2009년 | 81.0 | 13.6 | 2.4   | 2.0    | 1.0    |
| 2010년 | 79.8 | 13.9 | 2.6   | 2.0    | 1.7    |

〈표 9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 라이선스 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2006년 | 79.3 | 15.1 | 2.9   | 1.9    | 0.8    |
| 2007년 | 81.1 | 13.6 | 3.1   | 1.2    | 1.0    |
| 2008년 | 80.4 | 14.1 | 3.2   | 1.2    | 1.1    |
| 2009년 | 79.6 | 14.8 | 2.9   | 1.5    | 1.2    |
| 2010년 | 78.6 | 14.9 | 3.1   | 1.7    | 1.7    |

〈표 9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=250개, 2007년 N=278개, 2008년 N=312개, 2009년 N=295, 2010년 N=302개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 88.6 | 5.6  | 1.7   | 1.2    | 1.5    | 1.4    |
| 2007년 | 88.7 | 5.5  | 1.9   | 1.1    | 1.3    | 1.5    |
| 2008년 | 88.2 | 5.6  | 2.2   | 1.1    | 1.4    | 1.5    |
| 2009년 | 87.1 | 5.4  | 2.7   | 1.4    | 1.7    | 1.7    |
| 2010년 | 83.8 | 6.0  | 3.3   | 2.0    | 2.3    | 2.6    |

〈표 9-25〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산캐릭터 상품 종류 수 현황

(2006년 N=379개, 2007년 N=392개, 2008년 N=403개, 2009년 N=412개, 2010년 N=415개, 단위: %)

| 구분    | 0개   | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 78.3 | 4.3  | 2.8   | 3.8    | 1.5    | 9.3    |
| 2007년 | 77.6 | 4.5  | 3.1   | 3.9    | 1.8    | 9.1    |
| 2008년 | 76.3 | 4.6  | 3.8   | 4.0    | 1.9    | 9.4    |
| 2009년 | 70.9 | 5.6  | 5.1   | 5.3    | 3.2    | 10.0   |
| 2010년 | 69.4 | 6.3  | 5.3   | 5.5    | 3.4    | 10.1   |

〈표 9-26〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년       | 2,650     | 2,500   | 2,685      | 3,685        | 3,872     |
| 2007년       | 2,720     | 2,550   | 2,693      | 3,712        | 3,951     |
| 2008년       | 2,968     | 2,752   | 2,912      | 4,065        | 4,339     |
| 2009년       | 3,125     | 2,851   | 2,969      | 4,121        | 4,408     |
| 2010년       | 3,269     | 2,938   | 3,112      | 4,238        | 4,566     |
| 전년대비 증감률(%) | 4.6       | 3.1     | 4.8        | 2.8          | 3.6       |
| 연평균 증감률(%)  | 5.4       | 4.1     | 3.8        | 3.6          | 4.2       |

〈표 9-27〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년       | 2,650     | 2,300 | 2,756 | 3,268  | 3,725  | 4,012   |
| 2007년       | 2,720     | 2,380 | 2,831 | 3,352  | 3,819  | 4,121   |
| 2008년       | 2,968     | 2,556 | 3,067 | 3,671  | 4,185  | 4,525   |
| 2009년       | 3,125     | 2,618 | 3,112 | 3,782  | 4,239  | 4,628   |
| 2010년       | 3,269     | 2,725 | 3,218 | 3,925  | 4,402  | -       |
| 전년대비 증감률(%) | 4.6       | 4.1   | 3.4   | 3.8    | 3.8    | -       |
| 연평균 증감률(%)  | 5.4       | 4.3   | 4.0   | 4.7    | 4.3    | -       |

〈표 9-28〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년       | 2,856     | 2,651   | 2,768      | 3,924        | 3,968     |
| 2007년       | 2,948     | 2,753   | 2,819      | 4,016        | 4,101     |
| 2008년       | 3,225     | 2,993   | 3,068      | 4,398        | 4,496     |
| 2009년       | 3,387     | 3,072   | 3,167      | 4,537        | 4,698     |
| 2010년       | 3,522     | 3,238   | 3,287      | 4,689        | 4,839     |
| 전년대비 증감률(%) | 4.0       | 5.4     | 3.8        | 3.4          | 3.0       |
| 연평균 증감률(%)  | 5.4       | 5.1     | 4.4        | 4.6          | 5.1       |

〈표 9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분          | 평균미니멈 개런티 | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년       | 2,856     | 2,385 | 2,863 | 3,968  | 4,031  | 4,125   |
| 2007년       | 2,948     | 2,451 | 2,986 | 4,013  | 4,089  | 4,186   |
| 2008년       | 3,225     | 2,665 | 3,251 | 4,391  | 4,487  | 4,687   |
| 2009년       | 3,387     | 2,792 | 3,313 | 4,492  | 4,537  | 4,713   |
| 2010년       | 3,522     | 2,908 | 3,451 | 4,628  | 4,728  | 5,027   |
| 전년대비 증감률(%) | 4.0       | 4.2   | 4.2   | 3.0    | 4.2    | 6.7     |
| 연평균 증감률(%)  | 5.4       | 5.1   | 4.8   | 3.9    | 4.1    | 5.1     |

〈표 9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 9.1    | 9.6     | 9.3        | 9.2          | 9.7       |
| 2007년 | 9.6    | 9.7     | 9.5        | 9.3          | 10.1      |
| 2008년 | 9.9    | 9.8     | 9.7        | 9.6          | 10.2      |
| 2009년 | 9.9    | 9.9     | 9.7        | 9.7          | 10.4      |
| 2010년 | 10.0   | 10.1    | 9.8        | 9.8          | 10.6      |

〈표 9-31〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 9.1    | 9.5  | 9.2  | 9.3    | 9.4    | 10.1    |
| 2007년 | 9.6    | 9.7  | 9.3  | 9.5    | 9.5    | 10.3    |
| 2008년 | 9.9    | 9.8  | 9.8  | 9.6    | 9.9    | 10.4    |
| 2009년 | 9.9    | 9.9  | 9.8  | 9.7    | 9.9    | 10.4    |
| 2010년 | 10.0   | 10.1 | 9.8  | 9.9    | 10.2   | -       |

〈표 9-32〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 10.6   | 10.1    | 10.3       | 10.9         | 11.9      |
| 2007년 | 11.1   | 10.2    | 10.5       | 11.3         | 12.0      |
| 2008년 | 11.2   | 10.3    | 10.6       | 11.4         | 12.0      |
| 2009년 | 11.3   | 10.4    | 10.6       | 11.6         | 12.1      |
| 2010년 | 11.4   | 10.6    | 10.8       | 11.7         | 12.2      |

〈표 9-33〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분    | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 10.6   | 10.2 | 10.3 | 10.6   | 11.1   | 12.3    |
| 2007년 | 11.1   | 10.3 | 10.5 | 10.9   | 11.6   | 12.4    |
| 2008년 | 11.2   | 10.4 | 10.6 | 11.0   | 11.6   | 12.4    |
| 2009년 | 11.3   | 10.5 | 10.6 | 11.2   | 11.7   | 12.4    |
| 2010년 | 11.4   | 10.6 | 10.7 | 11.4   | 11.8   | 12.5    |

〈표 9-34〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분    | 수출액     |         |         |         |         |         | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
|       | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |                |               |
| 캐릭터산업 | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 16.8           | 11.0          |
| 합계    | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 16.8           | 11.0          |

| 구분    | 수입액     |         |         |         |         |         | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
|       | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |                |               |
| 캐릭터산업 | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | ▽3.0           | 9.1           |
| 합계    | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | ▽3.0           | 9.1           |

〈표 9-35〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액     |         |         |         |         |         | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
|     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |                |               |
| 중국  | 60,094  | 43,968  | 31,396  | 38,346  | 43,593  | 49,368  | 17.9  | 13.2           | ▽3.9          |
| 일본  | 13,837  | 6,536   | 4,638   | 12,782  | 14,631  | 16,457  | 6.0   | 12.5           | 3.5           |
| 동남아 | 8,918   | 11,883  | 13,632  | 20,771  | 21,332  | 27,226  | 9.9   | 27.6           | 25.0          |
| 북미  | 18,656  | 61,994  | 68,703  | 74,410  | 74,513  | 85,327  | 30.9  | 14.5           | 35.5          |
| 유럽  | 41,178  | 27,331  | 43,221  | 50,443  | 51,338  | 59,668  | 21.6  | 16.2           | 7.7           |
| 기타  | 20,983  | 37,739  | 41,299  | 31,498  | 31,114  | 38,282  | 13.9  | 23.0           | 12.8          |
| 합계  | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 100.0 | 16.8           | 11.0          |

〈표 9-36〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액     |         |         |         |         |         | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
|     | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |             |            |
| 중국  | 55,123  | 84,177  | 85,369  | 75,697  | 81,368  | 81,569  | 42.8  | 0.2         | 8.2        |
| 일본  | 33,061  | 19,700  | 20,932  | 20,265  | 19,662  | 20,342  | 10.7  | 3.5         | ▽9.3       |
| 동남아 | 6,725   | 37,152  | 43,211  | 42,915  | 41,338  | 40,337  | 21.2  | ▽2.4        | 43.1       |
| 북미  | 12,700  | 31,193  | 38,293  | 28,411  | 25,396  | 21,692  | 11.4  | ▽14.6       | 11.3       |
| 유럽  | 6,172   | 3,456   | 3,321   | 3,378   | 3,412   | 3,528   | 1.9   | 3.4         | ▽10.6      |
| 기타  | 9,653   | 36,231  | 34,131  | 28,013  | 25,191  | 22,988  | 12.1  | ▽8.7        | 19.0       |
| 합계  | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | 100.0 | ▽3.0        | 9.1        |

〈표 9-37〉 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위: %)

| 수출방식  | 진출 경로 구분      | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 22.2  | 23.1  | 25.2  | 25.9  | 26.3  | 26.6  | 0.3         |
|       | 해외 유통사 접촉     | 28.5  | 27.2  | 31.5  | 32.1  | 33.2  | 34.1  | 0.9         |
|       | 온라인 해외 판매     | -     | 1.3   | 3.8   | 3.9   | 3.8   | 3.6   | ▽0.2        |
|       | 해외 법인 활용      | 12.6  | 11.7  | 12.1  | 11.3  | 11.5  | 11.1  | ▽0.4        |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용    | 19.9  | 19.3  | 19.1  | 19.3  | 19.8  | 19.3  | ▽0.5        |
|       | 해외 에이전트 활용    | 16.8  | 15.1  | 8.1   | 7.3   | 5.4   | 5.3   | ▽0.1        |
|       | 기타            | -     | 2.3   | 0.2   | 0.2   | -     | -     | -           |
|       | 합계            | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100   |             |

〈표 9-38〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외진출형태  | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 완제품수출   | 31.8  | 36.7  | 39.2  | 39.3  | 39.9  | 41.3  | 1.4         |
| LICENSE | 28.7  | 24.6  | 25.9  | 28.1  | 32.1  | 33.6  | 1.5         |
| OEM 수출  | 37.2  | 36.8  | 33.1  | 31.9  | 27.8  | 25.1  | ▽2.7        |
| 기술 서비스  | 2.3   | 1.9   | 1.8   | 0.7   | 0.2   | -     | ▽0.2        |
| 기타      | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -           |
| 합계      | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100   |             |

〈표 9-39〉 캐릭터산업 캐릭터 상품 유통경로

(단위: %)

| 연도    | 유통 경로 | 전문매장 및 대리점 | 백화점 | 대형할인 마트 | 문방구 | 총판  | 인터넷 쇼핑몰 | 홈쇼핑 | 편의점 | 재래 시장 | 기업체및 관공서 납품 | 인터넷/모바일/ 게임콘텐츠 (아바타등) | 기타  | 합계    |
|-------|-------|------------|-----|---------|-----|-----|---------|-----|-----|-------|-------------|-----------------------|-----|-------|
| 2006년 |       | 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 |
| 2007년 |       | 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 |
| 2008년 |       | 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 |
| 2009년 |       | 15.8       | 4.5 | 44.2    | 2.8 | 3.5 | 11.8    | 0.6 | 1.2 | 0.5   | 10.1        | 3.8                   | 1.2 | 100.0 |
| 2010년 |       | 15.9       | 4.3 | 45.3    | 2.5 | 3.2 | 12.1    | 0.4 | 1.1 | 0.3   | 10.2        | 3.6                   | 1.1 | 100.0 |



〈표 9-40〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류        | 소분류            | 종사자 수 |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|            |                | 2005년 | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 캐릭터 제작업    | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 2,430 | 2,595  | 2,759  | 2,728  | 2,938  | 3,267  | 13.0   | 11.2        | 6.1        |
|            | 캐릭터상품 제조업      | 6,395 | 7,740  | 8,705  | 8,650  | 8,963  | 9,719  | 38.7   | 8.4         | 8.7        |
|            | 소계             | 8,825 | 10,335 | 11,464 | 11,378 | 11,901 | 12,986 | 51.7   | 9.1         | 8.0        |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업      | -     | 9,554  | 10,382 | 9,714  | 2,049  | 2,321  | 9.3    | 13.3        | -          |
|            | 캐릭터상품 소매업      | -     | -      | -      | -      | 9,456  | 9,795  | 39.0   | 3.6         | -          |
|            | 소계             | -     | 9,554  | 10,382 | 9,714  | 11,505 | 12,116 | 48.3   | 5.3         | -          |
| 캐릭터산업 합계   |                | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 100.0  | 7.2         | 23.3       |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

※ 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

〈표 9-41〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 |            | 8       | 593        | 2,361        | 5,863     | 8,825  |
| 2006년 |            | 274     | 2,222      | 7,811        | 9,582     | 19,889 |
| 2007년 |            | 519     | 2,707      | 9,105        | 9,515     | 21,846 |
| 2008년 |            | 730     | 2,444      | 9,879        | 8,039     | 21,092 |
| 2009년 |            | 740     | 2,595      | 11,309       | 8,762     | 23,406 |
| 2010년 |            | 818     | 2,802      | 12,241       | 9,241     | 25,102 |
|       | 전년대비증감률(%) | 10.5    | 8.0        | 8.2          | 5.5       | 7.2    |
|       | 연평균증감률(%)  | 152.3   | 36.4       | 39.0         | 9.5       | 23.3   |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-42〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 |            | 298   | 411   | 1,925  | 2,686  | 3,505   | 8,825  |
| 2006년 |            | 1,613 | 956   | 7,808  | 3,142  | 6,370   | 19,889 |
| 2007년 |            | 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 |
| 2009년 |            | 1,226 | 1,340 | 14,530 | 4,291  | 2,019   | 23,406 |
| 2010년 |            | 1,280 | 1,516 | 15,396 | 4,754  | 2,156   | 25,102 |
|       | 전년대비증감률(%) | 4.4   | 13.1  | 6.0    | 10.8   | 6.8     | 7.2    |
|       | 연평균증감률(%)  | 33.8  | 29.8  | 51.6   | 12.1   | ▽9.3    | 23.3   |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-43〉 캐리커산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도    | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
|      |       | 서울     | 4,907  | 9,937  | 10,326 | 9,734  | 11,335 |            |           |
| 6개 시 | 부산    | 865    | 1,448  | 1,627  | 1,112  | 1,168  | 1,183  | 1.3        | 6.5       |
|      | 대구    | 282    | 742    | 871    | 845    | 873    | 887    | 1.6        | 25.8      |
|      | 인천    | 256    | 495    | 599    | 709    | 754    | 770    | 2.1        | 24.6      |
|      | 광주    | 132    | 373    | 453    | 450    | 488    | 523    | 7.2        | 31.7      |
|      | 대전    | 36     | 410    | 479    | 468    | 493    | 504    | 2.2        | 69.5      |
|      | 울산    | 54     | 215    | 269    | 226    | 240    | 262    | 9.2        | 37.1      |
|      | 소계    | 1625   | 3683   | 4298   | 3,810  | 4,016  | 4,129  | 2.8        | 20.5      |
| 9개 도 | 경기도   | 1,562  | 3,841  | 4,342  | 4,654  | 5,077  | 5,339  | 5.2        | 27.9      |
|      | 강원도   | 44     | 204    | 258    | 239    | 257    | 290    | 12.8       | 45.8      |
|      | 충청북도  | 189    | 365    | 436    | 437    | 448    | 457    | 2.0        | 19.3      |
|      | 충청남도  | 45     | 197    | 248    | 241    | 251    | 273    | 8.8        | 43.4      |
|      | 전라북도  | 46     | 290    | 349    | 349    | 352    | 363    | 3.1        | 51.2      |
|      | 전라남도  | -      | 134    | 179    | 221    | 237    | 242    | 2.1        | -         |
|      | 경상북도  | -      | 315    | 377    | 372    | 377    | 386    | 2.4        | -         |
|      | 경상남도  | -      | 531    | 590    | 569    | 579    | 585    | 1.0        | -         |
|      | 제주도   | 407    | 392    | 443    | 466    | 477    | 483    | 1.3        | 3.5       |
|      | 소계    | 2,293  | 6,269  | 7,222  | 7,548  | 8,055  | 8,418  | 4.5        | 29.7      |
| 합계   | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 7.2    | 23.3       |           |

※ 2006년부터 캐리커유통업 포함

〈표 9-44〉 캐리커산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |       | 합계     |
|-------|------------|--------|-------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2005년 |            | 8,170  | 655   | 8,825  |
| 2006년 |            | 16,953 | 2,936 | 19,889 |
| 2007년 |            | 18,606 | 3,240 | 21,846 |
| 2008년 |            | 18,671 | 2,421 | 21,092 |
| 2009년 |            | 20,775 | 2,631 | 23,406 |
| 2010년 |            | 22,228 | 2,874 | 25,102 |
|       | 전년대비증감률(%) | 7.0    | 9.2   | 7.2    |
|       | 연평균증감률(%)  | 22.2   | 34.4  | 23.3   |

※ 2006년부터 캐리커유통업 포함

〈표 9-45〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 고용형태/성 | 종사자 수  |        |       |       | 합계     |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|--------|
|            |        | 정규직    |        | 비정규직  |       |        |
|            |        | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |        |
| 2005년      |        | 4,903  | 3,267  | 342   | 313   | 8,825  |
| 2006년      |        | 9,691  | 7,262  | 1,791 | 1,145 | 19,889 |
| 2007년      |        | 10,421 | 8,185  | 1,894 | 1,346 | 21,846 |
| 2008년      |        | 10,263 | 8,408  | 1,247 | 1,174 | 21,092 |
| 2009년      |        | 10,700 | 10,075 | 1,295 | 1,336 | 23,406 |
| 2010년      |        | 11,545 | 10,683 | 1,397 | 1,477 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |        | 7.9    | 6.0    | 7.9   | 10.6  | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |        | 18.7   | 26.7   | 32.5  | 36.4  | 23.3   |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-46〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 성 | 종사자 수  |        | 합계     |
|------------|---|--------|--------|--------|
|            |   | 남자     | 여자     |        |
| 2005년      |   | 5,245  | 3,580  | 8,825  |
| 2006년      |   | 11,482 | 8,407  | 19,889 |
| 2007년      |   | 12,315 | 9,531  | 21,846 |
| 2008년      |   | 11,510 | 9,582  | 21,092 |
| 2009년      |   | 11,995 | 11,411 | 23,406 |
| 2010년      |   | 12,942 | 12,160 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |   | 7.9    | 6.6    | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |   | 19.8   | 27.7   | 23.3   |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-47〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 직무 | 종사자 수 |       |       |        |       | 합계    |        |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
|            |    | 사업기획  | 관리    | 제작    | 마케팅/홍보 | 연구개발  |       | 기타(유통) |
| 2005년      |    | 1,065 | 1,326 | 3,510 | 1,383  | 941   | 600   | 8,825  |
| 2006년      |    | 1,649 | 2,956 | 6,623 | 1,712  | 1,775 | 5,174 | 19,889 |
| 2007년      |    | 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 |
| 2009년      |    | 1,583 | 2,643 | 8,888 | 1,115  | 744   | 8,433 | 23,406 |
| 2010년      |    | 1,826 | 2,721 | 9,673 | 1,144  | 774   | 8,964 | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |    | 15.4  | 3.0   | 8.8   | 2.6    | 4.0   | 6.3   | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |    | 11.4  | 15.5  | 22.5  | ▽3.7   | ▽3.8  | 71.7  | 23.3   |

※ 2006년부터 캐릭터유통업 포함

〈표 9-48〉 캐리터산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2005년      |    | 1,421 | 1,612 | 5,254  | 538     | 8,825  |
| 2006년      |    | 3,147 | 4,041 | 11,536 | 1,165   | 19,889 |
| 2007년      |    | 3,769 | 4,722 | 12,202 | 1,153   | 21,846 |
| 2008년      |    | 2,927 | 3,852 | 13,659 | 654     | 21,092 |
| 2009년      |    | 2,885 | 3,865 | 16,004 | 652     | 23,406 |
| 2010년      |    | 2,995 | 3,970 | 17,470 | 667     | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |    | 3.8   | 2.7   | 9.2    | 2.3     | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |    | 16.1  | 19.8  | 27.2   | 4.4     | 23.3   |

※ 2006년부터 캐리터유통업 포함

〈표 9-49〉 캐리터산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2005년      |    | 3,980  | 2,743  | 1,290  | 812    | 8,825  |
| 2006년      |    | 8,855  | 6,481  | 3,157  | 1,396  | 19,889 |
| 2007년      |    | 8,991  | 6,583  | 4,660  | 1,612  | 21,846 |
| 2008년      |    | 8,667  | 6,189  | 4,537  | 1,699  | 21,092 |
| 2009년      |    | 9,281  | 7,242  | 4,994  | 1,889  | 23,406 |
| 2010년      |    | 10,159 | 7,658  | 5,290  | 1,995  | 25,102 |
| 전년대비증감률(%) |    | 9.5    | 5.7    | 5.9    | 5.6    | 7.2    |
| 연평균증감률(%)  |    | 20.6   | 22.8   | 32.6   | 19.7   | 23.3   |

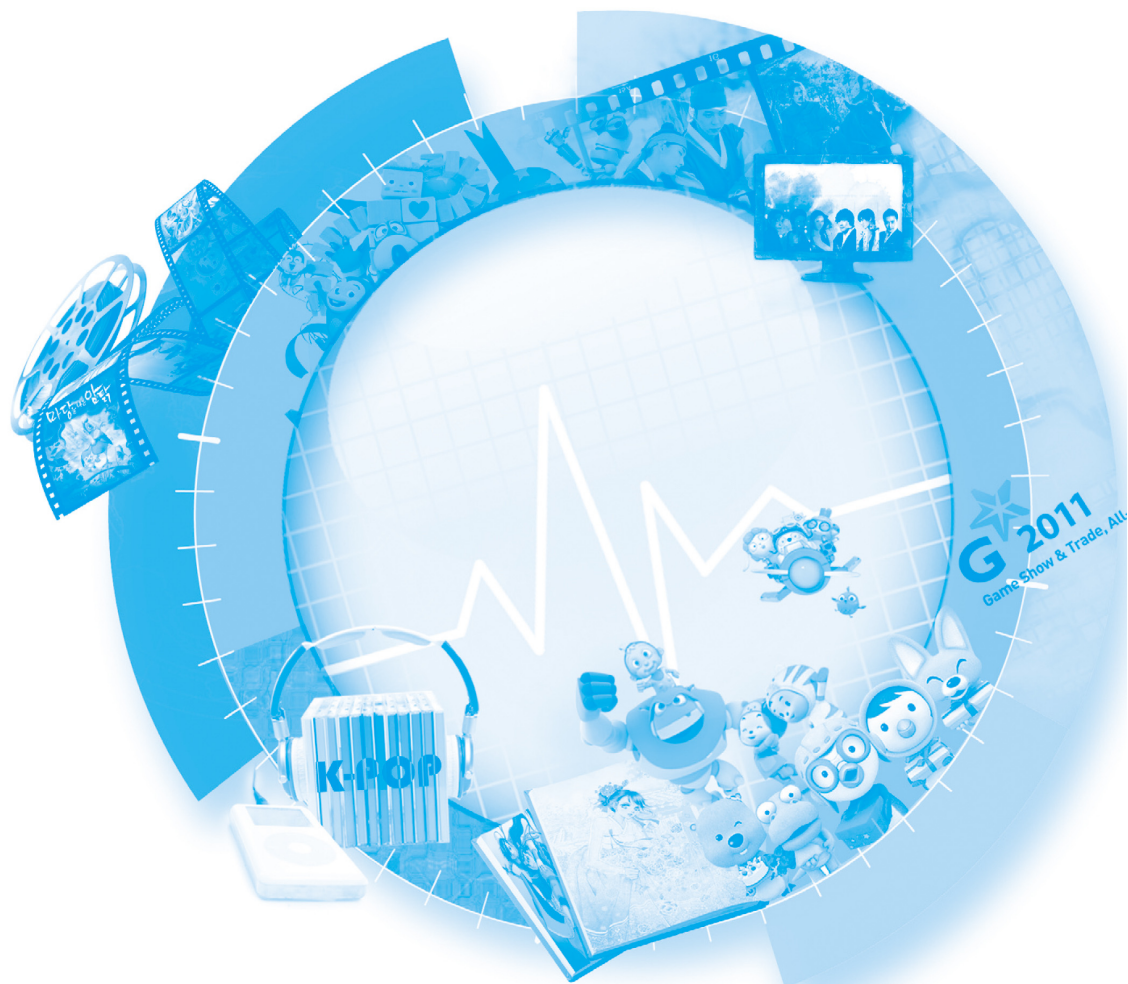
※ 2005년 기준조사에서는 캐리터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐리터유통업이 포함되었음.

〈표 9-50〉 캐리터산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |           |         |         |         | 부가가치액 합계 |           |
|------------|----------|----------|-----------|---------|---------|---------|----------|-----------|
|            |          | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용   | 감가상각비   | 임차료     |          | 조세공과      |
| 2005년      |          | 114,356  | 312,467   | 23,433  | 22,052  | 5,557   | 23,521   | 501,386   |
| 2006년      |          | 265,531  | 740,314   | 48,547  | 73,407  | 67,380  | 43,130   | 1,238,309 |
| 2007년      |          | 334,306  | 1,093,519 | 92,202  | 134,551 | 92,242  | 54,397   | 1,801,217 |
| 2008년      |          | 302,847  | 1,209,040 | 123,252 | 158,858 | 99,775  | 62,604   | 1,956,376 |
| 2009년      |          | 306,540  | 1,381,930 | 151,384 | 197,370 | 96,615  | 68,947   | 2,202,786 |
| 2010년      |          | 418,221  | 1,513,289 | 153,669 | 218,371 | 100,665 | 71,302   | 2,475,517 |
| 전년대비증감률(%) |          | 36.4     | 9.5       | 1.5     | 10.6    | 4.2     | 3.4      | 12.4      |
| 연평균증감률(%)  |          | 29.6     | 37.1      | 45.7    | 58.2    | 78.5    | 24.8     | 37.6      |

# 지식정보산업



〈표 10-1〉 지식정보산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 1,125        | 31,327       | 3,040,869     | 1,206,897       | 39.69        | 34,764        | 360           |
| 2006년      | 1,445        | 34,779       | 3,467,795     | 1,393,658       | 40.19        | 5,016         | 316           |
| 2007년      | 1,687        | 38,192       | 4,297,341     | 1,729,680       | 40.25        | 275,111       | 398           |
| 2008년      | 2,179        | 41,279       | 4,777,330     | 1,964,438       | 41.12        | 339,949       | 415           |
| 2009년      | 2,330        | 44,897       | 5,255,185     | 2,237,658       | 42.58        | 345,693       | 432           |
| 2010년      | 2,459        | 48,226       | 6,204,127     | 2,674,251       | 43.10        | 363,282       | 442           |
| 전년대비증감률(%) | 5.5          | 7.4          | 18.1          | 19.5            | -            | 5.1           | 2.3           |
| 연평균증감률(%)  | 16.9         | 9.0          | 15.3          | 17.2            | -            | 59.9          | 4.2           |

〈표 10-2〉 지식정보산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                    | 소분류                             | 매출액       |           |           |           |           |           | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------------------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
|                        |                                 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |                |               |
| e-learning업            | e-learning 기획업                  | 173,385   | 236,925   | 290,567   | 336,589   | 392,571   | 413,522   | 5.3            | 19.0          |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 903,825   | 983,866   | 1,156,780 | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 14.7           | 10.7          |
|                        | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 128,361   | 162,583   | 179,065   | 190,796   | 224,092   | 238,932   | 6.6            | 13.2          |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 112,692   | 95,182    | 110,640   | 135,773   | 142,862   | 153,258   | 7.3            | 6.3           |
|                        | 소계                              | 1,318,263 | 1,478,556 | 1,737,052 | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 11.6           | 11.9          |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업           | 483,681   | 532,268   | 596,691   | 663,589   | 723,826   | 763,255   | 5.4            | 9.6           |
|                        | 소계                              | 483,681   | 532,268   | 596,691   | 663,589   | 723,826   | 763,255   | 5.4            | 9.6           |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업          | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 27.2           | 20.4          |
|                        | 소계                              | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 27.2           | 20.4          |
| 지식정보산업 합계              |                                 | 3,040,869 | 3,467,795 | 4,297,341 | 4,777,330 | 5,255,185 | 6,204,127 | 18.1           | 15.3          |

〈표 10-3〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류         | 소분류                             | 매출액       |           |           |           |           |           | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
|             |                                 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |                |               |
| e-learning업 | e-learning 기획업                  | 173,385   | 236,925   | 290,567   | 336,589   | 392,571   | 413,522   | 5.3            | 19.0          |
|             | e-learning 인터넷/모바일 서비스업         | 903,825   | 983,866   | 1,156,780 | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 14.7           | 10.7          |
|             | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 128,361   | 162,583   | 179,065   | 190,796   | 224,092   | 238,932   | 6.6            | 13.2          |
|             | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                 | 112,692   | 95,182    | 110,640   | 135,773   | 142,862   | 153,258   | 7.3            | 6.3           |
|             | 합계                              | 1,318,263 | 1,478,556 | 1,737,052 | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 11.6           | 11.9          |

〈표 10-4〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                         | 소분류                      | 매출액     |         |         |         |         |         | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----------------------------|--------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
|                             |                          | 2005년   | 2006년   | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |                |               |
| 기타 데이터베이스<br>및 온라인<br>정보제공업 | 기타 데이터베이스 및<br>온라인 정보제공업 | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 5.4            | 9.6           |
| 합계                          |                          | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 5.4            | 9.6           |

〈표 10-5〉 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류                          | 소분류                       | 매출액       |           |           |           |           |           | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------------------------------|---------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
|                              |                           | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |                |               |
| 포털 및 기타<br>인터넷 정보<br>매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷<br>정보 매개 서비스업 | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 27.2           | 20.4          |
| 합계                           |                           | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 27.2           | 20.4          |

〈표 10-6〉 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제  | 유통/배급     | 기타     | 합계        |
|-------|------------|-----------|--------|-------|-----------|--------|-----------|
| 2005년 |            | 1,132,521 | 6,387  | 528   | 1,834,182 | 67,251 | 3,040,869 |
| 2006년 |            | 1,196,875 | 7,258  | 667   | 2,193,467 | 69,528 | 3,467,795 |
| 2007년 |            | 1,294,591 | 9,180  | 919   | 2,919,550 | 73,101 | 4,297,341 |
| 2008년 |            | 1,474,406 | 10,659 | 1,037 | 3,207,475 | 83,753 | 4,777,330 |
| 2009년 |            | 1,570,852 | 12,498 | 1,268 | 3,581,762 | 88,805 | 5,255,185 |
| 2010년 |            | 1,660,189 | 13,041 | -     | 4,436,410 | 94,487 | 6,204,127 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.7       | 4.3    | -     | 23.9      | 6.4    | 18.1      |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.9       | 15.3   | -     | 19.3      | 7.0    | 15.3      |

〈표 10-7〉 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 |            | 22,557  | 121,367    | 1,123,525    | 1,773,420 | 3,040,869 |
| 2006년 |            | 26,987  | 125,698    | 1,353,568    | 1,961,542 | 3,467,795 |
| 2007년 |            | 36,668  | 167,020    | 1,665,757    | 2,427,896 | 4,297,341 |
| 2008년 |            | 39,870  | 182,750    | 1,780,309    | 2,774,401 | 4,777,330 |
| 2009년 |            | 43,607  | 196,487    | 1,927,487    | 3,087,604 | 5,255,185 |
| 2010년 |            | 46,373  | 207,472    | 2,085,111    | 3,865,171 | 6,204,127 |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.3     | 5.6        | 8.2          | 25.2      | 18.1      |
|       | 연평균증감률(%)  | 15.5    | 11.3       | 13.2         | 16.9      | 15.3      |

〈표 10-8〉 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인   | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인    | 100인 이상   | 합계        |
|-------------|--------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|
| 2005년       | 43,212 | 196,925 | 532,576 | 612,581   | 1,655,575 | 3,040,869 |
| 2006년       | 56,535 | 232,512 | 612,359 | 692,536   | 1,873,853 | 3,467,795 |
| 2007년       | 72,037 | 280,064 | 767,732 | 863,177   | 2,314,331 | 4,297,341 |
| 2008년       | 78,604 | 303,101 | 837,763 | 948,933   | 2,608,929 | 4,777,330 |
| 2009년       | 85,506 | 315,795 | 915,407 | 1,045,589 | 2,892,888 | 5,255,185 |
| 2010년       | 96,683 | 346,784 | 998,007 | 1,140,814 | 3,621,839 | 6,204,127 |
| 전년대비증감률(%)  | 13.1   | 9.8     | 9.0     | 9.1       | 25.2      | 18.1      |
| 연평균증감률(%)   | 17.5   | 12.0    | 13.4    | 13.2      | 16.9      | 15.3      |

〈표 10-9〉 지식정보산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |      |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|------|
| 서울      | 2,394,576 | 2,776,852 | 3,563,880 | 3,960,963 | 4,349,655 | 4,800,907 | 10.4        | 14.9       |      |
| 6개 시    | 부산        | 31,335    | 35,632    | 39,196    | 44,005    | 48,900    | 51,370      | 5.1        | 10.4 |
|         | 대구        | 28,765    | 29,251    | 31,353    | 35,343    | 38,816    | 41,518      | 7.0        | 7.6  |
|         | 인천        | 28,226    | 30,121    | 30,495    | 33,929    | 37,333    | 39,261      | 5.2        | 6.8  |
|         | 광주        | 20,231    | 21,223    | 23,298    | 25,411    | 28,486    | 30,858      | 8.3        | 8.8  |
|         | 대전        | 19,632    | 27,653    | 29,063    | 31,956    | 35,730    | 39,011      | 9.2        | 14.7 |
|         | 울산        | 10,269    | 11,225    | 12,252    | 13,525    | 15,244    | 15,694      | 3.0        | 8.9  |
|         | 소계        | 138,458   | 155,105   | 165,657   | 184,169   | 204,509   | 217,712     | 6.5        | 9.5  |
| 9개 도    | 경기도       | 395,251   | 415,897   | 434,599   | 483,160   | 533,966   | 1,005,783   | 88.4       | 20.5 |
|         | 강원도       | 12,067    | 12,697    | 13,786    | 15,364    | 17,869    | 19,398      | 8.6        | 10.0 |
|         | 충청북도      | 15,326    | 16,895    | 20,894    | 23,662    | 26,150    | 30,422      | 16.3       | 14.7 |
|         | 충청남도      | 16,655    | 17,526    | 20,236    | 22,525    | 25,023    | 27,581      | 10.2       | 10.6 |
|         | 전라북도      | 13,525    | 14,352    | 15,303    | 17,022    | 18,917    | 19,936      | 5.4        | 8.1  |
|         | 전라남도      | 11,669    | 12,667    | 13,618    | 15,120    | 17,079    | 17,870      | 4.6        | 8.9  |
|         | 경상북도      | 17,652    | 18,962    | 20,760    | 23,103    | 25,959    | 27,783      | 7.0        | 9.5  |
|         | 경상남도      | 21,338    | 22,591    | 23,932    | 27,006    | 30,283    | 30,700      | 1.4        | 7.5  |
|         | 제주도       | 4,352     | 4,251     | 4,676     | 5,236     | 5,775     | 6,035       | 4.5        | 6.8  |
|         | 소계        | 507,835   | 535,838   | 567,804   | 632,198   | 701,021   | 1,185,508   | 69.1       | 18.5 |
| 합계      | 3,040,869 | 3,467,795 | 4,297,341 | 4,777,330 | 5,255,185 | 6,204,127 | 18.1        | 15.3       |      |



〈표 10-10〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분     | 수출액    |       |         |         |         |         | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|--------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
|        | 2005년  | 2006년 | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |                |               |
| 지식정보산업 | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 345,693 | 363,282 | 5.1            | 59.9          |
| 합계     | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 345,693 | 363,282 | 5.1            | 59.9          |

| 구분     | 수입액   |       |       |       |       |       | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
|        | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |                |               |
| 지식정보산업 | 360   | 316   | 398   | 415   | 432   | 442   | 2.3            | 4.2           |
| 합계     | 360   | 316   | 398   | 415   | 432   | 442   | 2.3            | 4.2           |

〈표 10-11〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |       |         |         |         |         | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|--------|-------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
|     | 2005년  | 2006년 | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |       |                |               |
| 중국  | 1,087  | 192   | 29,017  | 32,003  | 33,102  | 33,621  | 9.3   | 1.6            | 98.6          |
| 일본  | 11,273 | 2,706 | 102,687 | 138,218 | 139,338 | 141,322 | 38.9  | 1.4            | 65.8          |
| 동남아 | 21,361 | 156   | 127,644 | 150,356 | 153,163 | 168,063 | 46.3  | 9.7            | 51.1          |
| 북미  | 369    | 763   | 6,825   | 8,400   | 8,596   | 8,611   | 2.4   | 0.2            | 87.8          |
| 유럽  | 453    | 231   | 2,611   | 3,247   | 3,369   | 3,398   | 0.9   | 0.9            | 49.6          |
| 기타  | 221    | 968   | 6,327   | 7,725   | 8,125   | 8,267   | 2.3   | 1.7            | 106.3         |
| 합계  | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 345,693 | 363,282 | 100.0 | 5.1            | 59.9          |

〈표 10-12〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |       |       |       | 비중(%) | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
|     | 2007년 | 2008년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |       |                |               |
| 중국  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 일본  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 북미  | 248   | 218   | 288   | 261   | 292   | 301   | 68.1  | 3.1            | 3.9           |
| 유럽  | -     | -     | -     | 51    | 56    | 57    | 12.9  | 1.8            | -             |
| 기타  | 112   | 98    | 110   | 103   | 84    | 84    | 19.0  | 0.0            | ▽5.6          |
| 합계  | 360   | 316   | 398   | 415   | 432   | 442   | 100.0 | 2.3            | 4.2           |

〈표 10-13〉 지식정보산업 업종별 증사자 현황

(단위: 명)

| 중분류                    | 소분류                            | 증사자 수  |        |        |        |        |        | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|--------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|                        |                                | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |             |            |
| e-learning업            | e-learning 기획업                 | 1,939  | 2,362  | 2,998  | 3,129  | 3,625  | 3,812  | 5.2         | 14.5       |
|                        | e-learning 인터넷/모바일 서비스업        | 8,925  | 9,638  | 11,236 | 12,567 | 13,627 | 13,982 | 2.6         | 9.4        |
|                        | 인터넷/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP) | 3,215  | 3,531  | 3,673  | 3,908  | 4,123  | 4,209  | 2.1         | 5.5        |
|                        | 에듀테인먼트 기획 및 제작업                | 1,332  | 1,242  | 1,526  | 1,534  | 1,631  | 1,699  | 4.2         | 5.0        |
|                        | 소계                             | 15,411 | 16,773 | 19,433 | 21,138 | 23,006 | 23,702 | 3.0         | 9.0        |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업  | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업          | 7,561  | 8,368  | 8,796  | 9,173  | 10,516 | 11,887 | 13.0        | 9.5        |
|                        | 소계                             | 7,561  | 8,368  | 8,796  | 9,173  | 10,516 | 11,887 | 13.0        | 9.5        |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업         | 8,355  | 9,638  | 9,963  | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 11.1        | 8.6        |
|                        | 소계                             | 8,355  | 9,638  | 9,963  | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 11.1        | 8.6        |
| 지식정보산업 합계              |                                | 31,327 | 34,779 | 38,192 | 41,279 | 44,897 | 48,226 | 7.4         | 9.0        |

〈표 10-14〉 지식정보산업 매출액 규모별 증사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 |            | 432     | 1,956      | 18,765       | 10,174    | 31,327 |
| 2006년 |            | 469     | 2,133      | 19,875       | 12,302    | 34,779 |
| 2007년 |            | 520     | 2,381      | 21,779       | 13,512    | 38,192 |
| 2008년 |            | 532     | 2,451      | 23,542       | 14,754    | 41,279 |
| 2009년 |            | 551     | 2,639      | 25,630       | 16,077    | 44,897 |
| 2010년 |            | 621     | 2,746      | 27,031       | 17,828    | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 12.7    | 4.1        | 5.5          | 10.9      | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.5     | 7.0        | 7.6          | 11.9      | 9.0    |

〈표 10-15〉 지식정보산업 증사자 규모별 증사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 증사자 규모     | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 |            | 1,069 | 3,987 | 9,961  | 8,987  | 7,323   | 31,327 |
| 2006년 |            | 1,153 | 4,025 | 10,692 | 9,852  | 9,057   | 34,779 |
| 2007년 |            | 1,221 | 4,201 | 11,195 | 10,344 | 11,231  | 38,192 |
| 2008년 |            | 1,305 | 4,526 | 12,123 | 11,196 | 12,129  | 41,279 |
| 2009년 |            | 1,375 | 4,881 | 13,608 | 12,310 | 12,723  | 44,897 |
| 2010년 |            | 1,446 | 4,999 | 14,457 | 13,399 | 13,925  | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 5.2   | 2.4   | 6.2    | 8.8    | 9.4     | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 6.2   | 4.6   | 7.7    | 8.3    | 13.7    | 9.0    |

〈표 10-16〉 지식정보산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도   | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------------|---------------|
|      | 서울   |        | 22,896 | 26,195 | 29,154 | 31,493 | 34,249 | 36,164         | 5.6           |
| 6개 시 | 부산   | 583    | 597    | 623    | 681    | 730    | 756    | 3.6            | 5.3           |
|      | 대구   | 453    | 469    | 501    | 548    | 596    | 615    | 3.2            | 6.3           |
|      | 인천   | 451    | 455    | 488    | 532    | 577    | 613    | 6.2            | 6.3           |
|      | 광주   | 329    | 341    | 353    | 385    | 411    | 429    | 4.4            | 5.5           |
|      | 대전   | 408    | 411    | 433    | 425    | 463    | 471    | 1.7            | 2.9           |
|      | 울산   | 162    | 169    | 181    | 197    | 217    | 222    | 2.3            | 6.5           |
|      | 소계   | 2,386  | 2,442  | 2,579  | 2,768  | 2,994  | 3,106  | 3.7            | 5.4           |
| 9개 도 | 경기도  | 4,467  | 4,532  | 4,749  | 5,173  | 5,638  | 6,877  | 22.0           | 9.0           |
|      | 강원도  | 168    | 171    | 177    | 191    | 213    | 219    | 2.8            | 5.4           |
|      | 충청북도 | 221    | 223    | 250    | 273    | 298    | 320    | 7.4            | 7.7           |
|      | 충청남도 | 199    | 208    | 242    | 265    | 296    | 311    | 5.1            | 9.3           |
|      | 전라북도 | 173    | 179    | 192    | 204    | 226    | 232    | 2.7            | 6.0           |
|      | 전라남도 | 172    | 177    | 186    | 197    | 210    | 217    | 3.3            | 4.8           |
|      | 경상북도 | 259    | 262    | 269    | 292    | 319    | 321    | 0.6            | 4.4           |
|      | 경상남도 | 306    | 308    | 310    | 335    | 357    | 358    | 0.3            | 3.2           |
|      | 제주도  | 80     | 82     | 84     | 88     | 97     | 101    | 4.1            | 4.8           |
|      | 소계   | 6,045  | 6,142  | 6,459  | 7,018  | 7,654  | 8,956  | 17.0           | 8.2           |
| 합계   |      | 31,327 | 34,779 | 38,192 | 41,279 | 44,897 | 48,226 | 7.4            | 9.0           |

제5부  
본

〈표 10-17〉 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |       | 합계     |
|-------|------------|--------|-------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2005년 |            | 26,470 | 4,857 | 31,327 |
| 2006년 |            | 29,793 | 4,986 | 34,779 |
| 2007년 |            | 32,970 | 5,222 | 38,192 |
| 2008년 |            | 35,652 | 5,627 | 41,279 |
| 2009년 |            | 38,872 | 6,025 | 44,897 |
| 2010년 |            | 41,545 | 6,681 | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.9    | 10.9  | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 9.4    | 6.6   | 9.0    |

〈표 10-18〉 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태/성     | 종사자 수  |        |       |       | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|-------|-------|--------|
|       |            | 정규직    |        | 비정규직  |       |        |
|       |            | 남자     | 여자     | 남자    | 여자    |        |
| 2005년 |            | 14,325 | 12,145 | 2,621 | 2,236 | 31,327 |
| 2006년 |            | 16,358 | 13,435 | 2,687 | 2,299 | 34,779 |
| 2007년 |            | 17,259 | 15,711 | 2,796 | 2,426 | 38,192 |
| 2008년 |            | 18,616 | 17,036 | 2,988 | 2,639 | 41,279 |
| 2009년 |            | 20,308 | 18,564 | 3,155 | 2,870 | 44,897 |
| 2010년 |            | 21,608 | 19,937 | 3,416 | 3,265 | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.4    | 7.4    | 8.3   | 13.8  | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 8.6    | 10.4   | 5.4   | 7.9   | 9.0    |

〈표 10-19〉 지식정보산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 성          | 종사자 수  |        | 합계     |
|-------|------------|--------|--------|--------|
|       |            | 남자     | 여자     |        |
| 2005년 |            | 16,946 | 14,381 | 31,327 |
| 2006년 |            | 19,045 | 15,734 | 34,779 |
| 2007년 |            | 20,055 | 18,137 | 38,192 |
| 2008년 |            | 21,604 | 19,675 | 41,279 |
| 2009년 |            | 23,463 | 21,434 | 44,897 |
| 2010년 |            | 25,024 | 23,202 | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 6.7    | 8.2    | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 8.1    | 10.0   | 9.0    |

〈표 10-20〉 지식정보산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 직무         | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계     |        |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|------|--------|--------|
|       |            | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |        | 기타(유통) |
| 2005년 |            | 3,028 | 6,431 | 11,786 | 1,312  | 449  | 8,321  | 31,327 |
| 2006년 |            | 3,126 | 6,537 | 14,766 | 1,358  | 455  | 8,537  | 34,779 |
| 2007년 |            | 3,461 | 6,879 | 17,313 | 1,437  | 463  | 8,639  | 38,192 |
| 2008년 |            | 3,771 | 7,476 | 18,672 | 1,499  | 501  | 9,360  | 41,279 |
| 2009년 |            | 4,010 | 8,104 | 20,647 | 1,613  | 552  | 9,971  | 44,897 |
| 2010년 |            | 4,298 | 8,207 | 22,113 | 1,673  | 564  | 11,371 | 48,226 |
|       | 전년대비증감률(%) | 7.2   | 1.3   | 7.1    | 3.7    | 2.2  | 14.0   | 7.4    |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.3   | 5.0   | 13.4   | 5.0    | 4.7  | 6.4    | 9.0    |

〈표 10-21〉 지식정보산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |       |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸  | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2005년      |    | 385   | 1,062 | 29,284 | 596     | 31,327 |
| 2006년      |    | 392   | 1,098 | 32,638 | 651     | 34,779 |
| 2007년      |    | 401   | 1,131 | 35,985 | 675     | 38,192 |
| 2008년      |    | 434   | 1,223 | 38,894 | 728     | 41,279 |
| 2009년      |    | 467   | 1,293 | 42,339 | 798     | 44,897 |
| 2010년      |    | 495   | 1,340 | 45,571 | 820     | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |    | 6.0   | 3.6   | 7.6    | 2.8     | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |    | 5.2   | 4.8   | 9.2    | 6.6     | 9.0    |

〈표 10-22〉 지식정보산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2005년      |    | 8,488  | 9,265  | 9,136  | 4,438  | 31,327 |
| 2006년      |    | 9,565  | 10,697 | 9,985  | 4,532  | 34,779 |
| 2007년      |    | 11,405 | 11,899 | 10,217 | 4,671  | 38,192 |
| 2008년      |    | 12,335 | 12,847 | 10,994 | 5,103  | 41,279 |
| 2009년      |    | 13,411 | 14,023 | 11,925 | 5,538  | 44,897 |
| 2010년      |    | 14,712 | 15,130 | 12,577 | 5,807  | 48,226 |
| 전년대비증감률(%) |    | 9.7    | 7.9    | 5.5    | 4.9    | 7.4    |
| 연평균증감률(%)  |    | 11.6   | 10.3   | 6.6    | 5.5    | 9.0    |

〈표 10-23〉 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |           |        |         |         | 부가가치액 합계 |           |
|------------|----------|----------|-----------|--------|---------|---------|----------|-----------|
|            |          | 경상이익     | 인건비       | 순금융비용  | 감가상각비   | 임차료     |          | 조세공과      |
| 2005년      |          | 225,732  | 706,193   | 31,252 | 95,621  | 109,331 | 38,768   | 1,206,897 |
| 2006년      |          | 276,352  | 839,001   | 30,251 | 96,322  | 112,035 | 39,697   | 1,393,658 |
| 2007년      |          | 400,594  | 1,048,309 | 29,180 | 97,414  | 114,124 | 40,059   | 1,729,680 |
| 2008년      |          | 462,759  | 1,196,286 | 26,029 | 108,675 | 126,726 | 43,963   | 1,964,438 |
| 2009년      |          | 549,725  | 1,349,885 | 25,465 | 119,316 | 141,532 | 51,735   | 2,237,658 |
| 2010년      |          | 653,322  | 1,665,239 | 26,855 | 132,568 | 143,629 | 52,638   | 2,674,251 |
| 전년대비증감률(%) |          | 18.8     | 23.4      | 5.5    | 11.1    | 1.5     | 1.7      | 19.5      |
| 연평균증감률(%)  |          | 23.7     | 18.7      | ▽3.0   | 6.8     | 5.6     | 6.3      | 17.2      |



# 콘텐츠솔루션산업



〈표 11-1〉 콘텐츠솔루션산업 총괄

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 부가가치액<br>(백만 원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천 달러) | 수입액<br>(천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년      | 679          | 12,430       | 1,275,000     | 476,538         | 37.38        | 35,608        | -             |
| 2006년      | 559          | 13,450       | 1,541,700     | 583,269         | 37.83        | -             | -             |
| 2007년      | 572          | 13,414       | 1,679,800     | 642,524         | 38.25        | 112,678       | -             |
| 2008년      | 1,021        | 14,679       | 1,866,100     | 731,698         | 39.21        | 107,746       | -             |
| 2009년      | 1,104        | 15,967       | 2,036,362     | 802,734         | 39.42        | 113,418       | 387           |
| 2010년      | 1,129        | 18,384       | 2,196,232     | 872,553         | 39.73        | 116,487       | 352           |
| 전년대비증감률(%) | 2.3          | 15.1         | 7.9           | 8.7             | -            | 2.7           | ▽9.0          |
| 연평균증감률(%)  | 10.7         | 8.1          | 11.5          | 12.9            | -            | 26.7          | -             |

〈표 11-2〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류          | 소분류    | 매출액       |           |           |           |           |           | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|--------------|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
|              |        | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     |                |               |
| 콘텐츠<br>솔루션산업 | 저작물    | 271,200   | 244,400   | 224,400   | 252,300   | 263,253   | 296,553   | 12.6           | 1.8           |
|              | 콘텐츠보호  | 119,700   | 126,600   | 119,500   | 121,800   | 133,417   | 146,218   | 9.6            | 4.1           |
|              | 모바일솔루션 | 164,600   | 204,000   | 367,200   | 443,400   | 487,779   | 528,911   | 8.4            | 26.3          |
|              | 과금/결제  | 248,700   | 391,300   | 277,600   | 283,500   | 299,333   | 302,629   | 1.1            | 4.0           |
|              | CMS    | 43,300    | 76,800    | 101,700   | 103,000   | 116,739   | 121,374   | 4.0            | 22.9          |
|              | CDN    | 34,200    | 51,200    | 90,500    | 107,300   | 147,495   | 169,225   | 14.7           | 37.7          |
|              | 기타     | 393,300   | 447,400   | 498,900   | 554,800   | 588,346   | 631,322   | 7.3            | 9.9           |
| 콘텐츠솔루션산업 합계  |        | 1,275,000 | 1,541,700 | 1,679,800 | 1,866,100 | 2,036,362 | 2,196,232 | 7.9            | 11.5          |

〈표 11-3〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도    | 사업형태       | 창작 및 제작   | 제작지원   | 단순복제 | 유통/배급  | 기타     | 합계        |
|-------|------------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 2005년 |            | 1,225,645 | 14,366 | -    | 12,658 | 22,331 | 1,275,000 |
| 2006년 |            | 1,489,656 | 15,327 | -    | 13,565 | 23,152 | 1,541,700 |
| 2007년 |            | 1,619,699 | 16,986 | -    | 15,849 | 27,266 | 1,679,800 |
| 2008년 |            | 1,800,471 | 19,074 | -    | 17,786 | 28,769 | 1,866,100 |
| 2009년 |            | 1,966,754 | 20,701 | -    | 19,726 | 29,181 | 2,036,362 |
| 2010년 |            | 2,122,567 | 21,106 | -    | 21,676 | 30,883 | 2,196,232 |
|       | 전년대비증감률(%) | 7.9       | 2.0    | -    | 9.9    | 5.8    | 7.9       |
|       | 연평균증감률(%)  | 11.6      | 8.0    | -    | 11.4   | 6.7    | 11.5      |



〈표 11-4〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계        |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년       | 15,327  | 183,251    | 665,872      | 410,550   | 1,275,000 |
| 2006년       | 16,973  | 196,385    | 765,231      | 563,111   | 1,541,700 |
| 2007년       | 21,535  | 227,562    | 837,821      | 592,882   | 1,679,800 |
| 2008년       | 45,929  | 246,555    | 932,717      | 640,899   | 1,866,100 |
| 2009년       | 49,910  | 248,295    | 1,016,711    | 721,446   | 2,036,362 |
| 2010년       | 53,904  | 261,591    | 1,086,246    | 794,491   | 2,196,232 |
| 전년대비증감률(%)  | 8.0     | 5.4        | 6.8          | 10.1      | 7.9       |
| 연평균증감률(%)   | 28.6    | 7.4        | 10.3         | 14.1      | 11.5      |

〈표 11-5〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인    | 5~9인    | 10~49인  | 50~99인  | 100인 이상 | 합계        |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2005년       | 92,356  | 135,677 | 383,561 | 282,158 | 381,248 | 1,275,000 |
| 2006년       | 96,538  | 145,637 | 476,352 | 354,287 | 468,886 | 1,541,700 |
| 2007년       | 104,712 | 164,450 | 484,896 | 371,673 | 554,069 | 1,679,800 |
| 2008년       | 116,916 | 184,394 | 536,435 | 411,149 | 617,206 | 1,866,100 |
| 2009년       | 129,182 | 201,454 | 585,587 | 448,385 | 671,754 | 2,036,362 |
| 2010년       | 142,449 | 216,409 | 627,970 | 477,819 | 731,585 | 2,196,232 |
| 전년대비증감률(%)  | 10.3    | 7.4     | 7.2     | 6.6     | 8.9     | 7.9       |
| 연평균증감률(%)   | 9.1     | 9.8     | 10.4    | 11.1    | 13.9    | 11.5      |

〈표 11-6〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2005년     | 2006년     | 2007년     | 2008년     | 2009년     | 2010년     | 비중 (%)  | 전년대비증감률 (%) | 연평균증감률 (%) |     |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|-------------|------------|-----|
| 서울      | 877,863   | 1,117,960 | 1,234,150 | 1,370,713 | 1,496,520 | 1,622,117 | 73.9    | 8.4         | 13.1       |     |
| 6개 시    | 부산        | 31,251    | 32,667    | 34,692    | 37,720    | 41,231    | 46,772  | 2.1         | 13.4       | 8.4 |
|         | 대구        | 26,985    | 27,658    | 29,755    | 33,146    | 36,285    | 38,251  | 1.7         | 5.4        | 7.2 |
|         | 인천        | 27,521    | 28,321    | 29,619    | 33,133    | 36,137    | 39,488  | 1.8         | 9.3        | 7.5 |
|         | 광주        | 21,021    | 21,228    | 23,842    | 26,522    | 29,121    | 31,007  | 1.4         | 6.5        | 8.1 |
|         | 대전        | 19,528    | 20,135    | 21,619    | 24,029    | 26,393    | 26,826  | 1.2         | 1.6        | 6.6 |
|         | 울산        | 9,123     | 9,368     | 10,122    | 11,427    | 12,135    | 12,339  | 0.6         | 1.7        | 6.2 |
|         | 소계        | 135,429   | 139,377   | 149,649   | 165,977   | 181,302   | 194,683 | 8.9         | 7.4        | 7.5 |
| 9개 도    | 경기도       | 155,621   | 169,781   | 176,418   | 196,171   | 213,655   | 227,648 | 10.4        | 6.5        | 7.9 |
|         | 강원도       | 13,558    | 14,587    | 15,849    | 17,938    | 19,326    | 19,891  | 0.9         | 2.9        | 8.0 |
|         | 충청북도      | 16,527    | 17,332    | 17,447    | 19,550    | 21,335    | 23,426  | 1.1         | 9.8        | 7.2 |
|         | 충청남도      | 14,235    | 16,105    | 16,439    | 18,024    | 19,662    | 20,691  | 0.9         | 5.2        | 7.8 |
|         | 전라북도      | 13,338    | 14,338    | 15,140    | 16,838    | 18,335    | 19,477  | 0.9         | 6.2        | 7.9 |
|         | 전라남도      | 11,255    | 12,967    | 13,661    | 14,978    | 16,215    | 17,562  | 0.8         | 8.3        | 9.3 |
|         | 경상북도      | 15,553    | 16,366    | 17,509    | 19,525    | 21,285    | 21,354  | 1.0         | 0.3        | 6.5 |
|         | 경상남도      | 17,633    | 18,762    | 19,036    | 21,180    | 23,112    | 23,661  | 1.1         | 2.4        | 6.1 |
|         | 제주도       | 3,988     | 4,125     | 4,502     | 5,206     | 5,615     | 5,722   | 0.3         | 1.9        | 7.5 |
|         | 소계        | 261,708   | 284,363   | 296,001   | 329,410   | 358,540   | 379,432 | 17.3        | 5.8        | 7.7 |
| 합계      | 1,275,000 | 1,541,700 | 1,679,800 | 1,866,100 | 2,036,362 | 2,196,232 | 100.0   | 7.9         | 11.5       |     |

〈표 11-7〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분       | 수출액    |       |         |         |         |         |     | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|-----|----------------|---------------|
|          | 2005년  | 2006년 | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   |     |                |               |
| 콘텐츠솔루션산업 | 35,608 | -     | 112,678 | 107,746 | 113,418 | 116,487 | 2.7 | 26.7           |               |
| 합계       | 35,608 | -     | 112,678 | 107,746 | 113,418 | 116,487 | 2.7 | 26.7           |               |

| 구분       | 수입액   |       |       |       |       |       |      | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|----------------|---------------|
|          | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 |      |                |               |
| 콘텐츠솔루션산업 | -     | -     | -     | -     | 387   | 352   | ▽9.0 | -              |               |
| 합계       | -     | -     | -     | -     | 387   | 352   | ▽9.0 | -              |               |

〈표 11-8〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수출액    |       |         |         |         |         |       | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|--------|-------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
|     | 2005년  | 2006년 | 2007년   | 2008년   | 2009년   | 2010년   | 비중(%) |                |               |
| 중국  | 5,321  | -     | 16,425  | 15,839  | 16,018  | 17,331  | 14.9  | 8.2            | 26.6          |
| 일본  | 12,357 | -     | 35,632  | 35,341  | 36,332  | 37,426  | 32.1  | 3.0            | 24.8          |
| 동남아 | 4,355  | -     | 14,372  | 16,054  | 16,179  | 16,593  | 14.2  | 2.6            | 30.7          |
| 북미  | 3,789  | -     | 16,885  | 14,330  | 15,251  | 15,376  | 13.2  | 0.8            | 32.3          |
| 유럽  | 2,237  | -     | 17,113  | 15,515  | 16,313  | 16,497  | 14.2  | 1.1            | 49.1          |
| 기타  | 7,549  | -     | 12,251  | 10,667  | 13,325  | 13,264  | 11.4  | ▽0.5           | 11.9          |
| 합계  | 35,608 | -     | 112,678 | 107,746 | 113,418 | 116,487 | 100.0 | 2.7            | 26.7          |

〈표 11-9〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분  | 수입액   |       |       |       |       |       |       | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
|     | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 비중(%) |                |               |
| 중국  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 일본  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 동남아 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 북미  | -     | -     | -     | -     | 387   | 352   | 100.0 | ▽9.0           | -             |
| 유럽  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 기타  | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -              | -             |
| 합계  | -     | -     | -     | -     | 387   | 352   | 100.0 | ▽9.0           | -             |

〈표 11-10〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류          | 소분류    | 종사자 수  |        |        |        |        |        | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
|              |        | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  |        |             |            |
| 콘텐츠<br>솔루션산업 | 저작물    | 2,435  | 2,518  | 2,521  | 2,725  | 2,943  | 3,348  | 18.2   | 13.8        | 6.6        |
|              | 콘텐츠보호  | 1,569  | 1,611  | 1,663  | 1,716  | 1,738  | 1,825  | 9.9    | 5.0         | 3.1        |
|              | 모바일솔루션 | 3,318  | 3,515  | 3,526  | 3,633  | 3,937  | 4,937  | 26.9   | 25.4        | 8.3        |
|              | 과금/결제  | 1,084  | 1,187  | 1,011  | 1,066  | 1,171  | 1,338  | 7.3    | 14.3        | 4.3        |
|              | CMS    | 1,005  | 1,069  | 1,098  | 1,108  | 1,217  | 1,421  | 7.7    | 16.8        | 7.2        |
|              | CDN    | 582    | 612    | 633    | 685    | 726    | 778    | 4.2    | 7.2         | 6.0        |
|              | 기타     | 2,437  | 2,938  | 2,962  | 3,746  | 4,235  | 4,737  | 25.8   | 11.9        | 14.2       |
| 합계           |        | 12,430 | 13,450 | 13,414 | 14,679 | 15,967 | 18,384 | 100.0  | 15.1        | 8.1        |

〈표 11-11〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 매출액 규모     | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계     |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 |            | 367     | 1,887      | 6,653        | 3,523     | 12,430 |
| 2006년 |            | 413     | 1,933      | 6,988        | 4,116     | 13,450 |
| 2007년 |            | 456     | 2,088      | 7,232        | 3,638     | 13,414 |
| 2008년 |            | 493     | 2,231      | 7,890        | 4,065     | 14,679 |
| 2009년 |            | 526     | 2,441      | 8,572        | 4,428     | 15,967 |
| 2010년 |            | 653     | 2,995      | 9,408        | 5,328     | 18,384 |
|       | 전년대비증감률(%) | 24.1    | 22.7       | 9.8          | 20.3      | 15.1   |
|       | 연평균증감률(%)  | 12.2    | 9.7        | 7.2          | 8.6       | 8.1    |

〈표 11-12〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 종사자 규모     | 1~4인  | 5~9인  | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계     |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 |            | 667   | 1,756 | 3,651  | 2,998  | 3,358   | 12,430 |
| 2006년 |            | 753   | 1,875 | 3,752  | 3,113  | 3,957   | 13,450 |
| 2007년 |            | 821   | 1,996 | 3,841  | 3,249  | 3,507   | 13,414 |
| 2008년 |            | 929   | 2,201 | 4,163  | 3,555  | 3,831   | 14,679 |
| 2009년 |            | 972   | 2,393 | 4,404  | 3,764  | 4,434   | 15,967 |
| 2010년 |            | 1,103 | 2,656 | 5,426  | 4,150  | 5,049   | 18,384 |
|       | 전년대비증감률(%) | 13.5  | 11.0  | 23.2   | 10.3   | 13.9    | 15.1   |
|       | 연평균증감률(%)  | 10.6  | 8.6   | 8.2    | 6.7    | 8.5     | 8.1    |

〈표 11-13〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역   | 연도     | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 2010년  | 비중(%)  | 전년대비<br>증감률(%) | 연평균<br>증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------------|---------------|
|      |        | 서울     | 8,753  | 9,659  | 9,499  | 10,407 | 11,328 | 13,271 | 72.2           | 17.2          |
| 6개 시 | 부산     | 271    | 273    | 286    | 318    | 362    | 396    | 2.2    | 9.4            | 7.9           |
|      | 대구     | 283    | 287    | 299    | 325    | 355    | 362    | 2.0    | 2.0            | 5.0           |
|      | 인천     | 269    | 277    | 284    | 292    | 316    | 338    | 1.8    | 7.0            | 4.7           |
|      | 광주     | 188    | 193    | 197    | 215    | 237    | 242    | 1.3    | 2.1            | 5.2           |
|      | 대전     | 140    | 142    | 151    | 181    | 198    | 208    | 1.1    | 5.1            | 8.2           |
|      | 울산     | 99     | 102    | 106    | 119    | 131    | 142    | 0.8    | 8.4            | 7.5           |
|      | 소계     | 1,250  | 1,274  | 1,323  | 1,450  | 1,599  | 1,688  | 9.2    | 5.6            | 6.2           |
| 9개 도 | 경기도    | 1,517  | 1,561  | 1,580  | 1,727  | 1,863  | 2,197  | 12.0   | 17.9           | 7.7           |
|      | 강원도    | 101    | 112    | 124    | 134    | 145    | 159    | 0.9    | 9.7            | 9.5           |
|      | 충청북도   | 119    | 123    | 135    | 148    | 161    | 172    | 0.9    | 6.8            | 7.6           |
|      | 충청남도   | 167    | 169    | 177    | 179    | 182    | 188    | 1.0    | 3.3            | 2.4           |
|      | 전라북도   | 135    | 139    | 146    | 161    | 175    | 183    | 1.0    | 4.6            | 6.3           |
|      | 전라남도   | 131    | 137    | 140    | 153    | 166    | 171    | 0.9    | 3.0            | 5.5           |
|      | 경상북도   | 133    | 146    | 154    | 168    | 183    | 185    | 1.0    | 1.1            | 6.8           |
|      | 경상남도   | 86     | 89     | 94     | 105    | 114    | 117    | 0.6    | 2.6            | 6.3           |
|      | 제주도    | 38     | 41     | 42     | 47     | 51     | 53     | 0.3    | 3.9            | 6.9           |
|      | 소계     | 2,427  | 2,517  | 2,592  | 2,822  | 3,040  | 3,425  | 18.6   | 12.7           | 7.1           |
| 합계   | 12,430 | 13,450 | 13,414 | 14,679 | 15,967 | 18,384 | 100.0  | 15.1   | 8.1            |               |

〈표 11-14〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도    | 고용형태       | 종사자 수  |       | 합계     |
|-------|------------|--------|-------|--------|
|       |            | 정규직    | 비정규직  |        |
| 2005년 |            | 11,553 | 877   | 12,430 |
| 2006년 |            | 12,525 | 925   | 13,450 |
| 2007년 |            | 12,433 | 981   | 13,414 |
| 2008년 |            | 13,511 | 1,168 | 14,679 |
| 2009년 |            | 14,628 | 1,339 | 15,967 |
| 2010년 |            | 16,732 | 1,652 | 18,384 |
|       | 전년대비증감률(%) | 14.4   | 23.4  | 15.1   |
|       | 연평균증감률(%)  | 7.7    | 13.5  | 8.1    |

〈표 11-15〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 성 | 고용형태/성     | 종사자 수  |       |      |      | 합계     |
|---|------------|--------|-------|------|------|--------|
|   |            | 정규직    |       | 비정규직 |      |        |
|   |            | 남자     | 여자    | 남자   | 여자   |        |
|   | 2005년      | 7,091  | 4,462 | 512  | 365  | 12,430 |
|   | 2006년      | 7,888  | 4,637 | 538  | 387  | 13,450 |
|   | 2007년      | 7,426  | 5,007 | 580  | 401  | 13,414 |
|   | 2008년      | 8,047  | 5,464 | 620  | 548  | 14,679 |
|   | 2009년      | 8,773  | 5,855 | 743  | 596  | 15,967 |
|   | 2010년      | 10,037 | 6,695 | 917  | 735  | 18,384 |
|   | 전년대비증감률(%) | 14.4   | 14.3  | 23.4 | 23.3 | 15.1   |
|   | 연평균증감률(%)  | 7.2    | 8.5   | 12.4 | 15.0 | 8.1    |

〈표 11-16〉 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성          | 종사자 수  |       | 합계     |
|----|------------|--------|-------|--------|
|    |            | 남자     | 여자    |        |
|    | 2005년      | 7,603  | 4,827 | 12,430 |
|    | 2006년      | 8,426  | 5,024 | 13,450 |
|    | 2007년      | 8,006  | 5,408 | 13,414 |
|    | 2008년      | 8,667  | 6,012 | 14,679 |
|    | 2009년      | 9,516  | 6,451 | 15,967 |
|    | 2010년      | 10,954 | 7,430 | 18,384 |
|    | 전년대비증감률(%) | 15.1   | 15.2  | 15.1   |
|    | 연평균증감률(%)  | 7.6    | 9.0   | 8.1    |

〈표 11-17〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무         | 종사자 수 |       |        |        |      | 합계  |        |
|----|------------|-------|-------|--------|--------|------|-----|--------|
|    |            | 사업기획  | 관리    | 제작     | 마케팅/홍보 | 연구개발 |     | 기타(유통) |
|    | 2005년      | 1,412 | 1,587 | 8,412  | 319    | 298  | 402 | 12,430 |
|    | 2006년      | 1,437 | 1,533 | 9,438  | 322    | 301  | 419 | 13,450 |
|    | 2007년      | 1,545 | 1,678 | 9,105  | 353    | 312  | 421 | 13,414 |
|    | 2008년      | 1,695 | 1,815 | 9,979  | 406    | 325  | 459 | 14,679 |
|    | 2009년      | 1,896 | 1,906 | 10,890 | 449    | 358  | 468 | 15,967 |
|    | 2010년      | 2,160 | 1,998 | 12,868 | 473    | 382  | 503 | 18,384 |
|    | 전년대비증감률(%) | 13.9  | 4.8   | 18.2   | 5.3    | 6.7  | 7.5 | 15.1   |
|    | 연평균증감률(%)  | 8.9   | 4.7   | 8.9    | 8.2    | 5.1  | 4.6 | 8.1    |

〈표 11-18〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 학력 | 종사자 수 |      |        |         | 합계     |
|------------|----|-------|------|--------|---------|--------|
|            |    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸     | 대학원졸 이상 |        |
| 2005년      |    | 108   | 669  | 11,512 | 141     | 12,430 |
| 2006년      |    | 112   | 673  | 12,522 | 143     | 13,450 |
| 2007년      |    | 124   | 688  | 12,451 | 151     | 13,414 |
| 2008년      |    | 134   | 737  | 13,625 | 183     | 14,679 |
| 2009년      |    | 144   | 818  | 14,818 | 187     | 15,967 |
| 2010년      |    | 162   | 859  | 17,158 | 205     | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |    | 12.5  | 5.0  | 15.8   | 9.6     | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |    | 8.4   | 5.1  | 8.3    | 7.8     | 8.1    |

〈표 11-19〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도         | 연령 | 종사자 수  |        |        |        | 합계     |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|            |    | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 |        |
| 2005년      |    | 3,936  | 3,827  | 3,301  | 1,366  | 12,430 |
| 2006년      |    | 4,221  | 4,133  | 3,701  | 1,395  | 13,450 |
| 2007년      |    | 4,368  | 4,253  | 3,377  | 1,416  | 13,414 |
| 2008년      |    | 4,813  | 4,677  | 3,686  | 1,503  | 14,679 |
| 2009년      |    | 5,250  | 5,095  | 4,031  | 1,591  | 15,967 |
| 2010년      |    | 6,202  | 5,995  | 4,423  | 1,764  | 18,384 |
| 전년대비증감률(%) |    | 18.1   | 17.7   | 9.7    | 10.9   | 15.1   |
| 연평균증감률(%)  |    | 9.5    | 9.4    | 6.0    | 5.2    | 8.1    |

〈표 11-20〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도         | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 |         |        |        |        | 부가가치액 합계 |         |
|------------|----------|----------|---------|--------|--------|--------|----------|---------|
|            |          | 경상이익     | 인건비     | 순금융비용  | 감가상각비  | 임차료    |          | 조세공과    |
| 2005년      |          | 53,212   | 330,151 | 29,667 | 31,259 | 18,552 | 13,697   | 476,538 |
| 2006년      |          | 68,971   | 416,812 | 30,221 | 33,587 | 19,637 | 14,041   | 583,269 |
| 2007년      |          | 93,101   | 445,667 | 32,004 | 35,783 | 20,991 | 14,978   | 642,524 |
| 2008년      |          | 76,652   | 521,854 | 43,770 | 48,527 | 24,570 | 16,325   | 731,698 |
| 2009년      |          | 84,895   | 580,882 | 43,099 | 50,823 | 27,494 | 15,541   | 802,734 |
| 2010년      |          | 89,635   | 628,311 | 45,071 | 62,337 | 29,561 | 17,638   | 872,553 |
| 전년대비증감률(%) |          | 5.6      | 8.2     | 4.6    | 22.7   | 7.5    | 13.5     | 8.7     |
| 연평균증감률(%)  |          | 11.0     | 13.7    | 8.7    | 14.8   | 9.8    | 5.2      | 12.9    |

# 공연예술산업



※ 공연예술산업 데이터는 반올림 처리에 따라 개별의 합과 합계가 다를 수 있음

〈표 12-1〉 공연예술산업 총괄(2010년)

| 종분류  | 소분류    | 사업체 수<br>(개) | 비중<br>(%) | 종사자 수<br>(명) | 비중<br>(%) | 매출액<br>(백만 원) | 비중<br>(%) |
|------|--------|--------------|-----------|--------------|-----------|---------------|-----------|
| 공연시설 | 중앙정부   | 6            | 0.2       | 510          | 0.9       | 38,150        | 6.9       |
|      | 문예회관   | 192          | 6.3       | 3,795        | 6.7       | 104,841       | 19.1      |
|      | 대학로    | 112          | 3.7       | 506          | 0.9       | 16,566        | 3.0       |
|      | 기타(공공) | 185          | 6.1       | 2,167        | 3.8       | 18,950        | 3.4       |
|      | 기타(민간) | 325          | 10.7      | 2,645        | 4.7       | 148,934       | 27.1      |
|      | 소계     | 820          | 27.0      | 9,623        | 16.9      | 327,441       | 59.6      |
| 공연단체 | 양악     | 686          | 22.6      | 19,238       | 33.9      | 9,262         | 1.7       |
|      | 연극     | 626          | 20.6      | 9,905        | 17.4      | 41,979        | 7.6       |
|      | 무용     | 395          | 13.0      | 6,759        | 11.9      | 11,105        | 2.0       |
|      | 국악     | 361          | 11.9      | 7,359        | 13.0      | 111,741       | 20.3      |
|      | 복합     | 146          | 4.8       | 3,912        | 6.9       | 47,786        | 8.7       |
|      | 소계     | 2,214        | 73.0      | 47,175       | 83.1      | 221,873       | 40.4      |
| 합계   |        | 3,034        | 100.0     | 56,798       | 100.0     | 549,314       | 100.0     |

〈표 12-2〉 공연예술산업 공연시설 현황

| 구분         | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 공연 횟수<br>(회) | 관객 수<br>(명) |
|------------|--------------|--------------|---------------|--------------|-------------|
| 2007년      | 662          | 9,037        | 287,922       | 116,525      | 28,362,774  |
| 2008년      | 732          | 6,513        | 230,366       | 154,991      | 23,808,434  |
| 2009년      | 772          | 9,392        | 267,556       | 158,494      | 31,682,112  |
| 2010년      | 820          | 9,623        | 327,441       | 106,093      | 23,766,517  |
| 전년대비증감률(%) | 6.2          | 2.5          | 22.4          | ▽33.1        | ▽25.0       |
| 연평균증감률(%)  | 7.4          | 2.1          | 4.4           | ▽3.1         | ▽5.7        |

〈표 12-3〉 공연예술산업 공연단체 현황

| 구분        | 사업체 수<br>(개) | 종사자 수<br>(명) | 매출액<br>(백만 원) | 평균 공연 횟수<br>(회) | 평균 관객 수<br>(명) |
|-----------|--------------|--------------|---------------|-----------------|----------------|
| 2008년     | 2,440        | 80,517       | 232,208       | 38.5            | 11,098         |
| 2010년     | 2,214        | 47,175       | 221,872       | 46.8            | 11,151         |
| 연평균증감률(%) | ▽4.7         | ▽23.5        | ▽2.3          | 10.3            | 0.2            |



〈표 12-4〉 공연예술산업 지역별 사업체 현황(2010년)

(단위: 개)

| 구분   | 공연시설  |       | 공연단체   |       | 합계    |       |      |
|------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|------|
|      | 사업체 수 | 비중(%) | 사업체 수  | 비중(%) | 사업체 수 | 비중(%) |      |
| 서울   | 286   | 34.9  | 985    | 44.5  | 1,271 | 41.9  |      |
| 6개 시 | 부산    | 40    | 4.9    | 156   | 7.0   | 196   | 6.5  |
|      | 대구    | 43    | 5.2    | 80    | 3.6   | 123   | 4.1  |
|      | 인천    | 34    | 4.1    | 66    | 3.0   | 100   | 3.3  |
|      | 광주    | 27    | 3.3    | 67    | 3.0   | 94    | 3.1  |
|      | 대전    | 21    | 2.6    | 65    | 2.9   | 86    | 2.8  |
|      | 울산    | 12    | 1.5    | 33    | 1.5   | 45    | 1.5  |
|      | 소계    | 177   | 21.6   | 467   | 21.2  | 644   | 21.2 |
| 9개 도 | 경기도   | 111   | 13.5   | 307   | 13.9  | 418   | 13.8 |
|      | 강원도   | 41    | 5.0    | 82    | 3.7   | 123   | 4.1  |
|      | 충청북도  | 24    | 2.9    | 45    | 2.0   | 69    | 2.3  |
|      | 충청남도  | 32    | 3.9    | 39    | 1.8   | 71    | 2.3  |
|      | 전라북도  | 29    | 3.5    | 81    | 3.7   | 110   | 3.6  |
|      | 전라남도  | 27    | 3.3    | 39    | 1.8   | 66    | 2.2  |
|      | 경상북도  | 36    | 4.4    | 58    | 2.6   | 94    | 3.1  |
|      | 경상남도  | 41    | 5.0    | 81    | 3.7   | 122   | 4.0  |
|      | 제주도   | 16    | 2.0    | 24    | 1.1   | 40    | 1.3  |
| 소계   | 357   | 43.5  | 756    | 34.1  | 1,113 | 36.7  |      |
| 합계   | 820   | 100.0 | *2,214 | 100.0 | 3,034 | 100.0 |      |

\* 공연단체의 사업체 수의 합계는 모름/무응답 업체 6곳을 포함한 수치

〈표 12-5〉 공연예술산업 공연시설 지역별 연도별 사업체 현황

(단위: 개)

| 구분   | 공연시설 사업체 수 |       |            |      |
|------|------------|-------|------------|------|
|      | 2009년      | 2010년 | 전년대비증감률(%) |      |
| 서울   | 282        | 286   | 1.4        |      |
| 6개 시 | 부산         | 37    | 40         | 8.1  |
|      | 대구         | 32    | 43         | 34.4 |
|      | 인천         | 30    | 34         | 13.3 |
|      | 광주         | 26    | 27         | 3.8  |
|      | 대전         | 18    | 21         | 16.7 |
|      | 울산         | 12    | 12         | -    |
|      | 소계         | 155   | 177        | 14.2 |
| 9개 도 | 경기도        | 110   | 111        | 0.9  |
|      | 강원도        | 37    | 41         | 10.8 |
|      | 충청북도       | 25    | 24         | ▽4.0 |
|      | 충청남도       | 28    | 32         | 14.3 |
|      | 전라북도       | 29    | 29         | -    |
|      | 전라남도       | 23    | 27         | 17.4 |
|      | 경상북도       | 29    | 36         | 24.1 |
|      | 경상남도       | 39    | 41         | 5.1  |
|      | 제주도        | 15    | 16         | 6.7  |
| 소계   | 335        | 357   | 6.6        |      |
| 합계   | 772        | 820   | 6.2        |      |

〈표 12-6〉 공연예술산업 공연시설 총 수입액 및 총 지출액 현황(2010년)

| 구분    | 총 수입액(천 원)  |             |            | 총 지출액(천 원)  |             |
|-------|-------------|-------------|------------|-------------|-------------|
|       | 자체수입        | 공공지원금       | 기부/후원금     | 사업비         | 경상운영비       |
| 공연시설  | 327,440,883 | 460,827,385 | 43,313,893 | 305,087,184 | 630,597,794 |
| 비중(%) | 39.4        | 55.4        | 5.2        | 32.6        | 67.4        |
| 합계    | 831,582,161 |             |            | 935,684,979 |             |

〈표 12-7〉 공연예술산업 공연시설 연도별 총 수입액 및 매출액(자체수입) 현황(2010년)

| 구분         | 사업체 수 (개) | 총 수입액 (천 원) | 평균 총 수입액 (천 원) | 매출액(자체수입) (천 원) | 평균 매출액(자체수입) (천 원) |
|------------|-----------|-------------|----------------|-----------------|--------------------|
| 2007년      | 662       | 845,736,851 | 1,277,548      | 287,922,477     | 434,928            |
| 2008년      | 732       | 668,092,579 | 912,695        | 230,365,796     | 314,707            |
| 2009년      | 772       | 693,231,844 | 897,969        | 267,556,145     | 346,575            |
| 2010년      | 820       | 831,582,161 | 1,014,125      | 327,440,883     | 399,318            |
| 전년대비증감률(%) | 6.2       | 20.0        | 12.9           | 22.4            | 15.2               |
| 연평균증감률(%)  | 7.4       | ▽0.6        | ▽7.4           | 4.4             | ▽2.8               |

〈표 12-8〉 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 수입액 현황(2010년)

(단위: 천 원)

| 구분   |        | 자체수입        |       | 공공지원금       |       | 기부/후원금      |       |
|------|--------|-------------|-------|-------------|-------|-------------|-------|
|      |        | 평균 수입액      | 비중(%) | 평균 수입액      | 비중(%) | 평균 수입액      | 비중(%) |
| 시설특성 | 중앙정부   | 6,358,371.3 | 54.7  | 3,136,473.2 | 27.0  | 2,127,720.1 | 18.3  |
|      | 문예회관   | 546,046.9   | 20.0  | 2,175,779.1 | 79.8  | 4,734.6     | 0.2   |
|      | 대학로    | 147,913.5   | 98.9  | 1,582.1     | 1.1   | -           | -     |
|      | 기타(공공) | 102,429.8   | 46.6  | 114,910.3   | 52.3  | 2,525.8     | 1.1   |
|      | 기타(민간) | 458,257.9   | 82.3  | 8,687.3     | 1.6   | 89,757.7    | 16.1  |
| 운영주체 | 공공     | 164,127.7   | 15.5  | 893,438.6   | 84.4  | 1,009.0     | 0.1   |
|      | 민간     | 518,448.6   | 52.3  | 394,094.0   | 39.7  | 79,066.5    | 8     |
| 전체   |        | 399,318.2   | 39.4  | 561,984.6   | 55.4  | 52,821.8    | 5.2   |

〈표 12-9〉 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 지출액 현황 (2010년)

(단위: 천 원)

| 구분   |        | 사업비         |       | 경상운영비       |       |
|------|--------|-------------|-------|-------------|-------|
|      |        | 평균 지출액      | 비중(%) | 평균 지출액      | 비중(%) |
| 시설특성 | 중앙정부   | 7,023,235.8 | 42.7  | 9,432,356.4 | 57.3  |
|      | 문예회관   | 670,666.7   | 24.8  | 2,029,170.3 | 75.2  |
|      | 대학로    | 96,565.9    | 66.5  | 48,610.8    | 33.5  |
|      | 기타(공공) | 192,634.4   | 38.1  | 312,371.0   | 61.9  |
|      | 기타(민간) | 269,929.3   | 42.0  | 372,830.5   | 58.0  |
| 운영주체 | 공공     | 294,004.6   | 23.5  | 956,670.8   | 76.5  |
|      | 민간     | 411,593.5   | 37.9  | 673,972.3   | 62.1  |
| 전체   |        | 372,057.5   | 32.6  | 769,021.7   | 67.4  |

〈표 12-10〉 공연예술산업 공연단체 총 수입액 및 총 지출액 현황(2010년)

(단위: 천 원)

| 구분    | 총 수입액       |             |            | 총 지출액       |             |
|-------|-------------|-------------|------------|-------------|-------------|
|       | 자체수입        | 공공지원금       | 기부/후원금     | 사업비         | 경상운영비       |
| 공연단체  | 22,187,229  | 267,037,918 | 89,947,478 | 382,427,301 | 322,080,721 |
| 비중(%) | 38.3        | 46.1        | 15.5       | 54.3        | 45.7        |
| 합계    | 578,857,692 |             |            | 704,508,022 |             |

〈표 12-11〉 공연예술산업 공연단체 연도별 총 수입액 및 매출액(자체수입) 현황(2010년)

| 구분        | 사업체 수<br>(개) | 총 수입액<br>(천 원) | 평균 총 수입액<br>(천 원) | 매출액(자체수입)<br>(천 원) | 평균<br>매출액(자체수입) (천 원) |
|-----------|--------------|----------------|-------------------|--------------------|-----------------------|
| 2008년     | 2,440        | 516,759,662    | 211,787           | 232,208,001        | 95,167                |
| 2010년     | 2,214        | 578,857,692    | 261,453           | 221,872,295        | 100,213               |
| 연평균증감률(%) | ▽4.7         | 5.8            | 11.1              | -2.3               | 2.6                   |

〈표 12-12〉 공연예술산업 공연시설 특성별 공연실적 현황(2010년)

| 구분   |        | 공연건수(건) |      | 공연일수(일) |       | 공연 횟수(회) |       | 관객 수(명)    |          |
|------|--------|---------|------|---------|-------|----------|-------|------------|----------|
|      |        | 합계      | 평균   | 합계      | 평균    | 합계       | 평균    | 합계         | 평균       |
| 시설특성 | 중앙정부   | 907     | 45.4 | 3,039   | 152   | 4,479    | 223.9 | 1,007,526  | 50,376.3 |
|      | 문예회관   | 11,719  | 39.5 | 16,827  | 56.5  | 21,180   | 72    | 8,382,888  | 28,513.2 |
|      | 대학로    | 422     | 4.6  | 16,635  | 182   | 18,709   | 224.9 | 1,574,210  | 18,920.8 |
|      | 기타(공공) | 5,268   | 37.1 | 7,549   | 54.1  | 9,454    | 66.5  | 2,808,850  | 20,126.0 |
|      | 기타(민간) | 11,178  | 44.2 | 39,855  | 157.6 | 52,272   | 206.7 | 9,993,043  | 40,528.1 |
| 운영주체 | 공공     | 11,428  | 36.4 | 15,370  | 49.5  | 19,285   | 62    | 7,373,226  | 23,815.1 |
|      | 민간     | 18,065  | 36.9 | 68,535  | 139.5 | 86,808   | 180.4 | 16,393,290 | 34,604.6 |
| 전체   |        | 29,493  | 28.9 | 83,905  | 82.2  | 106,093  | 103.9 | 23,766,517 | 23,277.7 |

〈표 12-13〉 공연예술산업 공연시설 공연장 공연실적 현황(2010년)

| 구분   | 공연건수      |           |           | 공연일수      |           |           | 공연 횟수     |           |           | 관객 수       |           |           |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|
|      | 합계<br>(건) | 평균<br>(건) | 비율<br>(%) | 합계<br>(일) | 평균<br>(일) | 비율<br>(%) | 합계<br>(회) | 평균<br>(회) | 비율<br>(%) | 합계<br>(명)  | 평균<br>(명) | 비율<br>(%) |
| 기획공연 | 7,508     | 7.4       | 25.5      | 43,913    | 43.0      | 52.3      | 55,758    | 54.6      | 52.6      | 9,478,681  | 9,283.7   | 39.9      |
| 대관공연 | 21,985    | 21.5      | 74.5      | 39,991    | 39.2      | 47.7      | 50,335    | 49.3      | 47.4      | 14,287,835 | 13,994.0  | 60.1      |
| 전체   | 29,493    | 28.9      | 100       | 83,905    | 82.2      | 100       | 106,093   | 103.9     | 100       | 23,766,517 | 23,277.7  | 100       |

〈표 12-14〉 공연예술산업 공연시설 연도별 공연실적 현황

| 구분         | 공연건수(건) |      | 공연일수(일) |       | 공연 횟수(회) |       | 관객 수(명)    |          |
|------------|---------|------|---------|-------|----------|-------|------------|----------|
|            | 합계      | 평균   | 합계      | 평균    | 합계       | 평균    | 합계         | 평균       |
| 2009년      | 26,908  | 27.8 | 118,361 | 112.1 | 158,494  | 163.6 | 31,682,113 | 32,695.7 |
| 2010년      | 29,493  | 36.7 | 83,905  | 104.6 | 106,093  | 133.9 | 23,766,517 | 30,340.2 |
| 전년대비증감률(%) | 9.6     | 32.0 | ▽29.1   | ▽6.7  | ▽33.1    | ▽18.2 | ▽25.0      | ▽7.2     |

〈표 12-15〉 공연예술산업 공연시설 연도별 공연 및 관객 현황

| 구분         | 공연장 수<br>(개) | 총 공연 횟수<br>(회) | 평균 공연 횟수<br>(1개 공연장당)<br>(회) | 총 관객 수<br>(명) | 평균 관객 수<br>(1개 공연장당)<br>(명) |
|------------|--------------|----------------|------------------------------|---------------|-----------------------------|
| 2007년      | 891          | 116,525        | 131                          | 28,362,774    | 31,833                      |
| 2008년      | 927          | 154,991        | 167                          | 23,808,434    | 25,683                      |
| 2009년      | 967          | 158,494        | 164                          | 31,682,112    | 32,763                      |
| 2010년      | 1,021        | 106,093        | 104                          | 23,766,517    | 23,278                      |
| 전년대비증감률(%) | 5.6          | ▽33.1          | ▽36.6                        | ▽25.0         | ▽29.0                       |
| 연평균증감률(%)  | 4.6          | ▽3.1           | ▽7.4                         | ▽5.7          | ▽9.9                        |

〈표 12-16〉 공연예술산업 공연시설 고용형태별 직무별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 구분          | 정규직   |       | 비정규직  |       | 합계    |       |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|             | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |
| 행정(경영)지원    | 3,611 | 82.0  | 793   | 18.0  | 4,405 | 100.0 |
| 공연사업        | 1,295 | 64.8  | 702   | 35.2  | 1,997 | 100.0 |
| 공연장 운영 및 진행 | 215   | 24.6  | 660   | 75.4  | 875   | 100.0 |
| 공연이외 사업     | 482   | 61.0  | 308   | 39.0  | 790   | 100.0 |
| 무대기술        | 1,232 | 79.1  | 325   | 20.9  | 1,557 | 100.0 |
| 합계          | 6,835 | 71.0  | 2,788 | 29.0  | 9,623 | 100.0 |

〈표 12-17〉 공연예술산업 공연시설 연도별 고용형태별 종사자 현황

| 구분         | 정규직   |       | 비정규직  |       | 합계    |       |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|            | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |
| 2009년      | 6,169 | 65.7  | 3,223 | 34.3  | 9,392 | 100.0 |
| 2010년      | 6,835 | 71.0  | 2,788 | 29.0  | 9,623 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 10.8  | -     | -13.5 | -     | 2.5   | -     |

〈표 12-18〉 공연예술산업 공연시설 특성별 종사자 현황

| 구분   |        | 종사자 수 (명) |      |
|------|--------|-----------|------|
|      |        | 합계        | 평균   |
| 지역1  | 특별/광역시 | 5,340     | 12.7 |
|      | 광역시    | 4,284     | 10.7 |
| 지역2  | 수도권    | 5,223     | 13.6 |
|      | 비수도권   | 4,400     | 10.1 |
| 시설특성 | 중앙정부   | 510       | 84.9 |
|      | 문예회관   | 3,795     | 19.8 |
|      | 대학로    | 506       | 4.5  |
|      | 기타(공공) | 2,167     | 11.7 |
|      | 기타(민간) | 2,645     | 8.1  |
| 운영주체 | 공공     | 4,003     | 14.5 |
|      | 민간     | 5,621     | 10.3 |
| 전체   |        | 9,623     | 11.7 |

〈표 12-19〉 공연예술산업 공연시설 연도별 평균 종사자 현황

| 구분         | 종사자 수(명) | 사업체 수(개) | 평균 종사자 수(명) |
|------------|----------|----------|-------------|
| 2007년      | 9,037    | 662      | 13.7        |
| 2008년      | 6,513    | 732      | 8.9         |
| 2009년      | 9,392    | 772      | 12.2        |
| 2010년      | 9,623    | 820      | 11.7        |
| 전년대비증감률(%) | 2.5      | 6.2      | ▽3.5        |
| 연평균증감률(%)  | 2.1      | 7.4      | ▽4.9        |

〈표 12-20〉 공연예술산업 공연단체 주요활동 장르별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 구분 | 단원     |       |        |       |        | 지원 인력 |       |       |       |        | 합계     |
|----|--------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
|    | 상근     | 비중(%) | 비상근    | 비중(%) | 소계     | 정규직   | 비중(%) | 비정규직  | 비중(%) | 소계     |        |
| 양악 | 6,434  | 33.4  | 9,670  | 50.3  | 16,104 | 1,862 | 9.7   | 1,272 | 6.6   | 3,135  | 19,238 |
| 연극 | 1,524  | 15.4  | 5,024  | 50.7  | 6,548  | 1,850 | 18.7  | 1,507 | 15.2  | 3,357  | 9,905  |
| 무용 | 1,883  | 27.9  | 1,732  | 25.6  | 3,615  | 2,313 | 34.2  | 831   | 12.3  | 3,144  | 6,759  |
| 국악 | 2,468  | 33.5  | 3,415  | 46.4  | 5,883  | 987   | 13.4  | 489   | 6.6   | 1,476  | 7,359  |
| 복합 | 823    | 21.0  | 2,148  | 54.9  | 2,971  | 638   | 16.3  | 303   | 7.7   | 941    | 3,912  |
| 합계 | 13,132 | 27.8  | 21,989 | 46.6  | 35,122 | 7,650 | 16.2  | 4,402 | 9.3   | 12,053 | 47,175 |

제5부  
본론

〈표 12-21〉 공연예술산업 공연단체 평균 단원 현황(2010년)

(단위: 명)

| 구분  | 남<br>〈평균 단원 수〉 | 여<br>〈평균 단원 수〉 | 합계<br>〈평균 단원 수〉 |
|-----|----------------|----------------|-----------------|
| 상근  | 3.0 (18.2%)    | 3.2 (19.4%)    | 6.2 (37.4%)     |
| 비상근 | 4.2 (25.5%)    | 6.2 (37.6%)    | 10.3 (62.4%)    |
| 합계  | 7.2 (43.6%)    | 9.4 (57.0%)    | 16.5 (100.0%)   |

〈표 12-22〉 공연예술산업 공연단체 평균 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

| 구분   | 정규직(평균 종사자 수)  |                | 비정규직(평균 종사자 수) |                | 합계<br>〈평균 종사자 수〉 |
|------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
|      | 남              | 여              | 남              | 여              |                  |
| 사무인력 | 0.5<br>(11.9%) | 0.6<br>(14.3%) | 0.3<br>(7.1%)  | 0.4<br>(9.5%)  | 1.9<br>(45.2%)   |
| 기획인력 | 0.3<br>(7.1%)  | 0.6<br>(14.3%) | 0.2<br>(4.8%)  | 0.2<br>(4.8%)  | 1.3<br>(31.0%)   |
| 기술인력 | 0.2<br>(4.8%)  | 0.2<br>(4.8%)  | 0.4<br>(9.5%)  | 0.2<br>(4.8%)  | 1.0<br>(23.8%)   |
| 합계   | 1.0<br>(23.8%) | 1.4<br>(33.3%) | 0.9<br>(21.4%) | 0.8<br>(19.0%) | 4.2<br>(100.0%)  |

〈표 12-23〉 공연예술산업 공연단체 연도별 종사자 현황(2010년)

| 구분        | 총 종사자 수(명) | 평균 종사자 수(명) |
|-----------|------------|-------------|
| 2008년     | 80,517     | 33.0        |
| 2010년     | 47,175     | 20.7        |
| 연평균증감률(%) | ▽23.5      | ▽20.8       |

C o n t e n t s

I n d u s t r y

S T A T I S T I C S

2 0 1 1

별첨

설문지

---



승 인 번 호  
제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제 33조, 제34조)에 규정되어 있습니다.

| ※ ID | ※ 콘텐츠산업분류 | ※ 지역코드 |
|------|-----------|--------|
|      |           |        |

## 2010년 기준 콘텐츠산업 통계조사

본 조사는 국내콘텐츠산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 콘텐츠산업 통계산출, 정부정책수립, 콘텐츠산업 기업대상 각종 자금 지원, 홍보 및 마케팅활동 등 콘텐츠 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장기반을 조성하고 콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

**귀사에서 응답하신 사항은** 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, **통계작성의 목적으로만 이용**될 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.

2011. 5.  
주 관 : 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원  
조사기관 : 메이븐스퀘어, 케이티씨에스(구 한국인포데이타)

□ 조사원 성명 : (서명) 전화번호 :

□ 응답자 정보

|           |   |        |      |
|-----------|---|--------|------|
| 부서명       |   | 성명     | (서명) |
| 전화번호/팩스번호 | / | 이메일 주소 |      |

### I. 사업체 기초정보

(2011년 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)<br>③대졸 ④대학원졸 | 경영형태 | ①창업 ②동업 ③가업계승<br>④기업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타 |



## II. 사업체 현황

### 1. 사업실적

① 해당사업 매출실적 (2010년 결산 기준, 단위: 백만 원)

|                |        |
|----------------|--------|
| 2010년 매출액 총 합계 | (백만 원) |
|----------------|--------|

- ※ 업종은 첨부자료인 콘텐츠산업분류체계표를 참조하시어 업종코드번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

| 업종 | ①창작및제작<br>(라이선스포함) | ②제작지원 | ③단순복제 | ④유통·배급 | ⑤기타 | 업종매출액<br>비중합계 | 업종매출액<br>(백만 원) | 업종매출액<br>비중(%) |
|----|--------------------|-------|-------|--------|-----|---------------|-----------------|----------------|
|    | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | %              |
|    | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | %              |
|    | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | %              |
|    | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | %              |
|    | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | %              |
| 합계 | %                  | %     | %     | %      | %   | 100%          | 백만 원            | 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) 단순 복제 : 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, 단순 복제, 유통·배급 등을 통해 발생하지 않은 매출 (음악관련 행사매출, 콘텐츠 투자 이익금 등)

### □ 온라인과 오프라인 매출액 중 디지털 매출액 비중

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재 (2010년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 | ① 온라인 매출(유/무선) |         | ② 오프라인 매출 |         | 합계   |
|----|----------------|---------|-----------|---------|------|
|    | 디지털매출액         | 아날로그매출액 | 디지털매출액    | 아날로그매출액 |      |
|    | %              | %       | %         | %       | 100% |
|    | %              | %       | %         | %       | 100% |
|    | %              | %       | %         | %       | 100% |
|    | %              | %       | %         | %       | 100% |
|    | %              | %       | %         | %       | 100% |

※ 해당사업체의 업종별로 온라인과 오프라인에 대한 매출액 비중에서 디지털 매출액을 기입한다.

□ 라이선스 매출 구분 (창작 및 제작 매출구분)

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 해당사업체의 업종별 창작및 제작 매출액 중 라이선스(로열티)를 통해 발생하는 비중 기재

(2010년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 | ① 라이선스매출 | ② 라이선스외 매출 | 합계   |
|----|----------|------------|------|
|    | %        | %          | 100% |
|    | %        | %          | 100% |
|    | %        | %          | 100% |
|    | %        | %          | 100% |
|    | %        | %          | 100% |

② 부가가치액

□ 재무제표 작성 기업의 경우

- ※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익-영업비용) 합계와 같아야 함

(2010년 결산 기준, 단위: 백만 원)

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

- 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 미 작성 기업의 경우

|                 |        |
|-----------------|--------|
| 2010년 납부 부가가치세액 | (백만 원) |
|-----------------|--------|

- ※ 조사기준년도 1년동안 세무서에 신고 납부한 부가가치세 총액을 기입 (납부세액 = 매출세액-매입세액)

□ 매출원가 및 유통마진율

(2010년 결산 기준, 단위: 백만 원, %)

|       |        |
|-------|--------|
| 매출원가  | (백만 원) |
| 유통마진율 | %      |

- ※ 유통마진율 = ((매출액-매출원가)/매출원가)\*100

③ 콘텐츠관련 비용

| 연도별         | 제작건수 | 콘텐츠제작관련 총 비용 | 제작비용 투자대비 이익률 |
|-------------|------|--------------|---------------|
| 2009년       | 건    | (백만 원)       | %             |
| 2010년       | 건    | (백만 원)       | %             |
| 2011년(예상비용) | 건    | (백만 원)       | %             |

- ※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

| 업종 | 2010년 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, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액, 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- 3) 마케팅·홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 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. (스트리밍개발, 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

□ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분

(2010년 결산 기준, 단위: 백만 원, %)

| 자체 및 외부유입 투자액 총 합계 |         |            |      | (백만 원) |
|--------------------|---------|------------|------|--------|
| 업종                 | ① 자체투자분 | ② 외부유입 투자분 | 합계   |        |
|                    | %       | %          | 100% |        |
|                    | %       | %          | 100% |        |
|                    | %       | %          | 100% |        |

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

(2010년 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

(2010년 결산 기준, 단위: 명)

| 구분       | 남   | 여   |
|----------|-----|-----|
| 정규직 종사자  | (명) | (명) |
| 비정규직 종사자 | (명) | (명) |
| 합계       | (명) | (명) |

산업별 현황

- 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, 인턴십 등
- 4) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

③ 직무별 종사자 수

(2010년 결산 기준, 단위: %)

| 구분       | 사업기획 | 관리 (재무/인사/총무) | 제작 | 마케팅·홍보 | 연구·개발 | 기타(유통) | 합계   |
|----------|------|---------------|----|--------|-------|--------|------|
| 정규직 종사자  | %    | %             | %  | %      | %     | %      | 100% |
| 비정규직 종사자 | %    | %             | %  | %      | %     | %      | 100% |

④ 학력별, 연령별 종사자 수

※ 정규직과 비정규직 포함해서 기입하여 주십시오.

(2010년 결산 기준, 단위: 명)

| 구분  |                 | 합계 | 구분            |           | 합계 |
|-----|-----------------|----|---------------|-----------|----|
| 학력별 | 고졸 이하           |    | 연령별<br>(만 나이) | 29세 이하    |    |
|     | 초대졸 (3년제 대학 포함) |    |               | 30세 - 34세 |    |
|     | 대졸              |    |               | 35세 - 39세 |    |
|     | 대학원졸 이상         |    |               | 40세 이상    |    |
| 합계  |                 |    | 합계            |           |    |

⑤ 프리랜서 현황

(2010년 결산 기준)

※ 2010년 동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오.

| 프리랜서 고용 제 1 업종        |    | 프리랜서 고용 제 2 업종        |    |
|-----------------------|----|-----------------------|----|
| 업종 코드                 |    | 업종 코드                 |    |
| 2010년 월 평균 고용한 프리랜서 수 | 명  | 2010년 월 평균 고용한 프리랜서 수 | 명  |
| 평균 고용기간               | 개월 | 평균 고용기간               | 개월 |

3. 해외거래 현황

① 2010년 업종별 수출거래 현황

(2010년 결산 기준, 단위: 천 달러)

※ 업종별 산업에 관련한 수출을 지역별로 기입함

| 업종코드번호      |       |   |   |   |   |
|-------------|-------|---|---|---|---|
| 수출액(천달러)    |       |   |   |   |   |
| 중국(홍콩)      | %     | % | % | % | % |
| 대만          | %     | % | % | % | % |
| 일본          | %     | % | % | % | % |
| 동남아         | 베트남   | % | % | % | % |
|             | 말레이시아 | % | % | % | % |
|             | 태국    | % | % | % | % |
|             | 필리핀   | % | % | % | % |
|             | 동남아기타 | % | % | % | % |
| 북미(미국, 캐나다) | %     | % | % | % | % |
| 유럽          | 영국    | % | % | % | % |
|             | 프랑스   | % | % | % | % |
|             | 독일    | % | % | % | % |
|             | 이탈리아  | % | % | % | % |
|             | 스페인   | % | % | % | % |
|             | 유럽기타  | % | % | % | % |
| 중동          | %     | % | % | % | % |
| 남미          | %     | % | % | % | % |
| 기타          | %     | % | % | % | % |
| 합계          | %     | % | % | % | % |

□ 수출액 중 대표 콘텐츠

(2010년 결산 기준, 단위: 천 달러)

※ 사업체에서 수출하는 콘텐츠 중 대표하는 콘텐츠를 기입함.

| 업종코드번호 | 대표 콘텐츠 명 | 수출 금액(단위: 천 달러) | 수출국가 수(단위: 개국) |
|--------|----------|-----------------|----------------|
|        |          |                 |                |
|        |          |                 |                |
|        |          |                 |                |

▶ 대표콘텐츠 예시 : 식객, 뽀로로, 뿌까, 소녀시대, 원더걸스, 천년여우 여우비 등

② 업종별 수입거래 현황

(2010년 결산 기준, 단위: 천 달러, %)

※ 업종별 산업에 관련한 수입을 지역별로 기입함

| 업종 코드 번호 | 수입액 (천 달러) | 수입액             |    |    |     |       |    |     |    |    |    |    | 합계   |
|----------|------------|-----------------|----|----|-----|-------|----|-----|----|----|----|----|------|
|          |            | 지역별 수입액 (단위: %) |    |    |     |       |    |     |    |    |    |    |      |
|          |            | 중국 (홍콩)         | 대만 | 일본 | 동남아 |       |    |     |    | 미국 | 유럽 | 기타 |      |
|          |            | %               | %  | %  | 베트남 | 말레이시아 | 태국 | 필리핀 | 기타 | %  | %  | %  | 100% |
|          |            | %               | %  | %  | %   | %     | %  | %   | %  | %  | %  | %  | 100% |
|          |            | %               | %  | %  | %   | %     | %  | %   | %  | %  | %  | %  | 100% |
|          |            | %               | %  | %  | %   | %     | %  | %   | %  | %  | %  | %  | 100% |
| 합계       |            |                 |    |    |     |       |    |     |    |    |    |    |      |

표준  
산업  
분류  
기

③ 해외진출형태

(2010년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 코드번호 | 수출액 (천 달러) | 해외진출형태 (단위: %) |      |     |          |    |      |
|---------|------------|----------------|------|-----|----------|----|------|
|         |            | 완제품            | 라이선스 | OEM | 기술 및 서비스 | 기타 | 합계   |
|         |            | %              | %    | %   | %        | %  | 100% |
|         |            | %              | %    | %   | %        | %  | 100% |
|         |            | %              | %    | %   | %        | %  | 100% |
|         |            | %              | %    | %   | %        | %  | 100% |
|         |            | %              | %    | %   | %        | %  | 100% |
| 합계      |            |                |      |     |          |    |      |

- 1) 완제품 : 콘텐츠를 직접 제작하여 콘텐츠상품을 수출하는 방법
  - 애니메이션 CD/DVD로 제작하여 대량으로 수출하는 방법만 해당
  - 만화책을 국내에서 직접 제작하여 수출하는 방법만 해당
- 2) 라이선스 : 콘텐츠는 직접 제작하지 않고 콘텐츠상품 라이선스(로열티)만을 받는 수출방법
- 3) 기술 및 서비스 : 콘텐츠에 기획 및 제작에 관한 기술과 서비스를 제공하여

⑤ 해외진출경로

(2010년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 코드번호 | 수출액 (천 달러) | 해외진출경로 (단위: %) |         |          |        |          |          |      |
|---------|------------|----------------|---------|----------|--------|----------|----------|------|
|         |            | 직접 수출          |         |          |        | 간접 수출    |          | 합계   |
|         |            | 전시회 (행사)참여     | 해외유통사접촉 | 온라인 해외판매 | 해외법인활용 | 국내에이전트활용 | 해외에이전트활용 |      |
|         |            | %              | %       | %        | %      | %        | %        | 100% |
|         |            | %              | %       | %        | %      | %        | %        | 100% |
|         |            | %              | %       | %        | %      | %        | %        | 100% |
|         |            | %              | %       | %        | %      | %        | %        | 100% |
|         |            | %              | %       | %        | %      | %        | %        | 100% |
| 합계      |            |                |         |          |        |          |          |      |

- 설문지 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문지 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. -

## ㅣ 편집위원진 ㅣ

|       |                         |
|-------|-------------------------|
| 발행인   | 최광식 문화체육관광부 장관          |
| 편집위원장 | 박순태 문화체육관광부 문화콘텐츠산업실장   |
| 편집위원  | 김갑수 문화체육관광부 콘텐츠정책관      |
|       | 황준석 문화체육관광부 문화산업정책과장    |
|       | 정윤재 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관 |
|       | 조현봉 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관 |

## ㅣ 연구진 ㅣ

|      |                          |
|------|--------------------------|
| 연구위원 | 홍상표 한국콘텐츠진흥원장            |
|      | 이동욱 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부장     |
|      | 노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장      |
|      | 박성원 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 연구원   |
|      | 김은정 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 대리    |
|      | 유은영 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 주임    |
| 조사기관 | 박성만 (주)메이븐스퀘어 조사분석팀장     |
|      | 김애경 (주)메이븐스퀘어 선임연구원      |
|      | 정우식 21세기경제학연구소 수석연구원     |
|      | 이강년 21세기경제학연구소 선임연구원     |
| 지문위원 | 조한석 문화체육관광부 정보통계담당관실 사무관 |
|      | 윤 하 영화진흥위원회 팀장           |
|      | 박호상 한국출판연구소 연구원          |
|      | 오세성 한국방송광고공사 연구위원        |
|      | 임진욱 예술경영지원센터 연구원         |
|      | 정용찬 정보통신정책연구원 연구위원       |

# 2011 콘텐츠 산업통계

## Contents Industry Statistics 2011

**발행인** 최광식 문화체육관광부 장관  
**발행일** 2012년 3월 12일  
**발행처** 문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)  
한국콘텐츠진흥원 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
**편집·인쇄** 경성문화사 (TEL:02-786-2999)

© 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2011  
ISSN 1599-4686

본 책의 내용에 대한 저작권은 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원에 있습니다.  
이울러 책의 내용에 대한 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시  
문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 『2011 콘텐츠 산업통계』라고 밝혀주시기 바랍니다.