



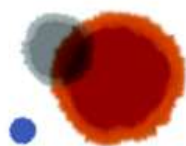
승인(협의)번호
제 11308 호

2007

문화산업통계

- 2006년도 기준 -

2008년 2월



문화관광부

Ministry of Culture and Tourism

<목 차>

이용자를 위하여	19
조사결과요약	20
I. 조사개요	28
1. 2006년 기준 조사방향	29
2. 2006년 기준조사 분류체계	30
2.1. 문화산업분류의 변화 필요성	30
2.2. 문화산업분류체계	30
3. 2006년 기준조사 특징	35
3.1. 소분류 통계 산출	35
3.2. 산업별 조사표 구분	35
3.3. 부가가치 통계 산출	35
3.4. 조사항목 변경보완	35
4. 조사대상	40
4.1. 실태조사 모집단 출처 및 표본선정	40
4.2. 조사방법	47
4.2.1. 출판산업	48
4.2.2. 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트	48
4.2.3. 게임, 영화, 방송, 광고산업	49
4.3. 조사내용	49
4.4. 문화 산업통계 산출방법	52
4.4.1. 표본조사 문화 산업통계 산출방법	52
4.4.2. 전수조사 문화 산업통계 산출방법	53
4.4.3. 무응답 처리 방법	54
4.4.4. 무응답사례	55
4.4.5. 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련	56
4.5. 문화산업통계 유의사항	57
4.6. 문화산업통계 수치 활용 유의사항	59
II. 조사대상 현황	60
1. 총괄	61
1.1 조사대상 현황	61
2. 사업체 일반현황	63
2.1 설립연도 분포	63
2.2 사업체 유형	65
2.2.1. 사업체형태별 분포	65
2.2.2. 경영형태별 분포	66
2.3 대표자 현황	67
2.3.1. 대표자 연령	67
2.3.2. 대표자 학력	68

3. 해외진출 현황	69
3.1 해외진출형태	69
3.2 해외진출경로	73

Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과 77

1. 총괄	78
1.1 2006년 기준조사 문화산업 전체요약	78
2. 매출액	81
2.1 문화산업 매출액	81
2.1.1. 사업형태별 매출액 현황	83
2.1.2. 지역별 매출액 현황	85
2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	87
2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	89
3. 부가가치	91
3.1. 부가가치 산출방법	91
3.2. 문화산업 부가가치	92
3.3. 부가가치 구성비	94
4. 콘텐츠제작 비용	96
5. 수출입액	98
5.1. 수출입액 산출방법	98
5.2. 문화산업 수출입 규모	99
5.2.1. 문화산업 지역별 수출 규모	101
5.2.2. 문화산업 지역별 수입 규모	102
6. 종사자수	103
6.1. 문화산업 종사자수	103
6.1.1. 성별 종사자 현황	105
6.1.2. 고용형태별 종사자 현황	107
6.1.3. 직무별 종사자 현황	108
6.1.4. 지역별 종사자 현황	109
6.1.5. 매출액 규모별 종사자 현황	111
6.1.6. 종사자 규모별 종사자 현황	113
7. 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출액	115

Ⅳ. 문화산업통계조사 부문별 결과 117

1. 출판산업	118
1.1. 출판산업 매출액	119
1.1.1. 사업형태별 매출액 현황	121
1.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	122
1.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	124
1.1.4. 지역별 매출액 현황	125
1.2. 출판산업 수출입액	127
1.3. 출판산업 종사자 현황	130
1.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	132

1.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	133
1.3.3. 지역별 종사자 현황	134
1.3.4. 고용형태별 종사자 현황	136
1.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	138
1.3.6. 성별 종사자 현황	139
1.3.7. 직무별 종사자 현황	141
1.3.8. 학력별 종사자 현황	142
1.3.9. 연령별 종사자 현황	143
1.4 출판산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	144
1.5 출판산업 부가가치 구성	146
2. 만화산업	147
2.1. 만화산업 매출액	148
2.1.1. 사업형태별 매출액 현황	151
2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	152
2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	154
2.1.4. 지역별 매출액 현황	156
2.2 만화산업 수출입액	158
2.3 만화산업 종사자현황	161
2.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	163
2.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	165
2.3.3. 지역별 종사자 현황	167
2.3.4. 고용형태별 종사자 현황	169
2.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	171
2.3.6. 성별 종사자 현황	172
2.3.7. 직무별 종사자 현황	174
2.3.8. 학력별 종사자 현황	176
2.3.9. 연령별 종사자 현황	177
2.4 만화산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	178
2.5 만화산업 부가가치 구성	180
3. 음악산업	181
3.1. 음악산업 매출액	182
3.1.1. 사업형태별 매출액 현황	184
3.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	185
3.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	187
3.1.4. 지역별 매출액 현황	189
3.2. 음악산업 수출입액	191
3.3. 음악산업 종사자수	192
3.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	194
3.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	196
3.3.3. 지역별 종사자 현황	198
3.3.4. 고용형태별 종사자 현황	200
3.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	202
3.3.6. 성별 종사자 현황	204
3.3.7. 직무별 종사자 현황	206
3.3.8. 학력별 종사자 현황	207

3.3.9. 연령별 종사자 현황	208
3.4 음악산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	209
3.5 음악산업 부가가치 구성	211
4. 게임산업	212
4.1. 게임산업 매출액	213
4.2. 게임산업 수출입액	215
4.3. 게임산업 성별 종사자수	218
4.3.1. 게임산업 업무형태별 종사자수	219
4.4. 게임 제작 / 배급 장르	220
5. 영화산업	222
5.1. 영화산업 매출액	224
5.1.1. 매출액 규모별 매출액 현황	226
5.1.2. 종사자 규모별 매출액 현황	227
5.1.3. 지역별 매출액 현황	228
5.2. 영화산업 수출입액	230
5.3. 영화산업 종사자수	232
5.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	233
5.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	235
5.3.3. 지역별 종사자 현황	236
5.3.4. 고용형태별 종사자 현황	238
5.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	239
5.3.6. 학력별 종사자 현황	240
5.3.7. 연령별 종사자 현황	241
6. 애니메이션산업	242
6.1. 애니메이션산업 매출액	243
6.1.1. 사업형태별 매출액 현황	245
6.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	246
6.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	247
6.1.4. 지역별 매출액 현황	248
6.2. 애니메이션산업 수출입액	250
6.3. 애니메이션산업 종사자수	253
6.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	255
6.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	256
6.3.3. 지역별 종사자 현황	257
6.3.4. 고용형태별 종사자 현황	259
6.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	261
6.3.6. 성별 종사자 현황	262
6.3.7. 직무별 종사자 현황	264
6.3.8. 학력별 종사자 현황	265
6.3.9. 연령별 종사자 현황	266
6.4. 애니메이션 매체별 매출현황	267
6.5. 애니메이션 제작방식별 매출현황	268
6.6. 애니메이션 부가사업 연계현황	269
6.7. 애니메이션 제작부문 종사자 현황	270
6.8. 애니메이션 종사자 전공 현황	271

6.9 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	272
6.10 애니메이션 산업 부가가치 구성	274
7. 방송산업	275
7.1. 방송산업분류 기준	275
7.2. 방송산업 매출액	276
7.3. 방송산업 서비스 매출액 구성내역	277
7.3.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	277
7.3.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	278
7.3.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역	279
7.3.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	280
7.4. 방송산업 수출입액	281
7.5. 방송산업 종사자수	286
7.5.1. 방송산업 성별 종사자수	288
7.5.2. 방송산업 고용형태별 종사자수	289
8. 광고산업	290
8.1. 광고산업 취급액	290
8.1.1. 광고산업 업종별 취급액	291
8.1.2. 광고산업 매체별 취급액	292
8.1.3. 광고사업체의 취급액 규모별 취급액 현황	293
8.1.4. 광고사업체의 종사자 규모별 취급액 현황	294
8.2. 광고산업 수출입액	295
8.3. 광고산업 종사자수	297
8.3.1. 취급액 규모별 종사자수	298
8.3.2. 종사자 규모별 종사자수	299
8.3.3. 고용형태별 종사자수	300
8.3.4. 성별 종사자수	301
8.3.5. 연령별 종사자수	302
9. 캐릭터산업	303
9.1. 캐릭터산업 매출액	304
9.1.1. 사업형태별 매출액 현황	306
9.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황	307
9.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황	308
9.1.4. 지역별 매출액 현황	309
9.2. 캐릭터산업 수출입액	311
9.3. 캐릭터산업 종사자수	314
9.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황	316
9.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황	318
9.3.3. 지역별 종사자 현황	319
9.3.4. 고용형태별 종사자 현황	321
9.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	322
9.3.6. 성별 종사자 현황	323
9.3.7. 직무별 종사자 현황	324
9.3.8. 학력별 종사자 현황	325
9.3.9. 연령별 종사자 현황	326
9.4. 캐릭터 창작 및 제작 매출액 주요 원천	327

9.5	캐릭터상품 유통경로	328
9.6	캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	329
9.7	캐릭터 산업 부가가치 구성	330
10.	에듀테인먼트 산업	331
10.1.	에듀테인먼트 산업 매출액	332
10.1.1.	사업형태별 매출액 현황	334
10.1.2.	매출액 규모별 매출액 현황	335
10.1.3.	종사자 규모별 매출액 현황	336
10.1.4.	지역별 매출액 현황	337
10.2	에듀테인먼트 산업 수출입액	339
10.3	에듀테인먼트 산업 종사자수	341
10.3.1.	매출액 규모별 종사자 현황	343
10.3.2.	종사자 규모별 종사자 현황	344
10.3.3.	지역별 종사자 현황	345
10.3.4.	고용형태별 종사자 현황	347
10.3.5.	고용형태별 성별 종사자 현황	349
10.3.6.	성별 종사자 현황	350
10.3.7.	직무별 종사자 현황	352
10.3.8.	학력별 종사자 현황	353
10.3.9.	연령별 종사자 현황	354
10.4	에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액	355
10.5	에듀테인먼트 산업 부가가치 구성	356
별첨 : 설문지		357

〈표 목차〉

<표 1-2-1> 문화산업분류체계	31
<표 1-4-1> 모집단 출처 및 표본선정	40
<표 1-4-2> 표본대상 규모 비교	41
<표 1-4-3> 표본대상 소분류별 모집단수	42
<표 1-4-4> 타기관 인용자료 소분류별 모집단수	43
<표 1-4-5> 종사자 규모별 모집단수	44
<표 1-4-6> 매출액 규모별 모집단수	45
<표 1-4-7> 지역별 모집단수	46
<표 1-4-8> 출판, 음악, 애니메이션 타 조사자료 인용	47
<표 1-4-9> 출판산업 모집단 현황 및 표본 배분표	48
<표 1-4-10> 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업 조사규모	49
<표 1-4-11> 게임, 영화, 방송, 광고 자료출처	49
<표 1-4-12> 세부조사내용	50
<표 1-4-13> 매출규모 추정방식	53
<표 1-4-14> 무응답사례	55
<표 1-4-15> 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준	56
<표 1-4-16> 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준	56
<표 1-4-17> 매출액 수치 활용 유의사항	59
<표 1-4-18> 종사자 수치 활용 유의사항	59
<표 2-1-1> 조사대상 회수율 분포	61
<표 2-2-1> 설립연도별 분포	63
<표 2-2-2> 사업형태별 분포	65
<표 2-2-3> 경영형태별 분포	66
<표 2-2-4> 대표자 출생연도별 분포	67
<표 2-2-5> 대표자 최종학력별 분포	68
<표 2-3-1> 해외진출형태	69
<표 2-3-2> 산업별 해외진출형태	70
<표 2-3-3> 해외진출경로	73
<표 2-3-4> 산업별 해외진출 경로	74
<표 3-1-1> 문화산업 전체 요약	78
<표 3-2-1> 문화산업 매출액	81
<표 3-2-2> 문화산업 사업형태별 매출액 현황	83
<표 3-2-3> 문화산업 지역별 매출액 현황	85
<표 3-2-4> 문화산업 매출규모별 매출액 현황	87
<표 3-2-5> 문화산업 종사자규모별 매출액 현황	89
<표 3-3-1> 문화산업 부가가치	92
<표 3-3-2> 문화산업 부가가치 구성비	94
<표 3-4-1> 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용	96
<표 3-5-1> 문화산업 산업별 수출입액 자료출처	98
<표 3-5-2> 문화산업 수출입 규모	99
<표 3-5-3> 문화산업 지역별 수출 규모	101
<표 3-5-4> 문화산업 지역별 수입 규모	102
<표 3-6-1> 문화산업 종사자수	103
<표 3-6-2> 문화산업 성별 종사자수 현황	105

<표 3-6-3> 문화산업 고용형태별 종사자수 현황	107
<표 3-6-4> 문화산업 직무별 종사자수 현황	108
<표 3-6-5> 문화산업 지역별 종사자수 현황	109
<표 3-6-6> 문화산업 매출규모별 종사자수 현황	111
<표 3-6-7> 문화산업 종사자규모별 종사자수 현황	113
<표 3-7-1> 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출액 현황	115
<표 4-1-1> 출판 산업 분류	118
<표 4-1-2> 출판 산업 매출액 현황	119
<표 4-1-3> 출판 산업 사업형태별 매출액 현황	121
<표 4-1-4> 출판 산업 매출규모별 매출액 현황	122
<표 4-1-5> 출판 산업 종사자규모별 매출액 현황	124
<표 4-1-6> 출판 산업 지역별 매출액 현황	125
<표 4-1-7> 출판 산업 수출입액 현황	127
<표 4-1-8> 출판 산업 품목별 수출 현황	128
<표 4-1-9> 출판 산업 지역별 수출 현황	128
<표 4-1-10> 출판 산업 품목별 수입 현황	129
<표 4-1-11> 출판 산업 지역별 수입 현황	129
<표 4-1-12> 출판 산업 종사자수 현황	130
<표 4-1-13> 출판 산업 매출액규모별 종사자 현황	132
<표 4-1-14> 출판 산업 종사자규모별 종사자 현황	133
<표 4-1-15> 출판 산업 지역별 종사자 현황	134
<표 4-1-16> 출판 산업 고용형태별 종사자 현황	136
<표 4-1-17> 출판 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	138
<표 4-1-18> 출판 산업 성별 종사자 현황	139
<표 4-1-19> 출판 산업 직무별 종사자 현황	141
<표 4-1-20> 출판 산업 학력별 종사자 현황	142
<표 4-1-21> 출판 산업 연령별 종사자 현황	143
<표 4-1-22> 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	144
<표 4-1-23> 출판 산업 부가가치 구성 현황	146
<표 4-2-1> 만화 산업 분류	147
<표 4-2-2> 만화 산업 매출액 현황	148
<표 4-2-3> 만화 산업 가치사슬에 따른 매출액	150
<표 4-2-4> 만화 산업 사업형태별 매출액 현황	151
<표 4-2-5> 만화 산업 매출규모별 매출액 현황	152
<표 4-2-6> 만화 산업 종사자규모별 매출액 현황	154
<표 4-2-7> 만화 산업 지역별 매출액 현황	156
<표 4-2-8> 만화 산업 수출입액 현황	158
<표 4-2-9> 만화 산업 지역별 수출 현황	159
<표 4-2-10> 만화 산업 지역별 수입 현황	160
<표 4-2-11> 만화 산업 종사자수 현황	161
<표 4-2-12> 만화 산업 매출액규모별 종사자 현황	163
<표 4-2-13> 만화 산업 종사자규모별 종사자 현황	165
<표 4-2-14> 만화 산업 지역별 종사자 현황	167
<표 4-2-15> 만화 산업 고용형태별 종사자 현황	169
<표 4-2-16> 만화 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	171

<표 4-2-17> 만화 산업 성별 종사자 현황	172
<표 4-2-18> 만화 산업 직무별 종사자 현황	174
<표 4-2-19> 만화 산업 학력별 종사자 현황	176
<표 4-2-20> 만화 산업 연령별 종사자 현황	177
<표 4-2-21> 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	178
<표 4-2-22> 만화 산업 부가가치 구성 현황	180
<표 4-3-1> 음악 산업 분류	181
<표 4-3-2> 음악 산업 매출액 현황	182
<표 4-3-3> 음악 산업 사업형태별 매출액 현황	184
<표 4-3-4> 음악 산업 매출규모별 매출액 현황	185
<표 4-3-5> 음악 산업 종사자규모별 매출액 현황	187
<표 4-3-6> 음악 산업 지역별 매출액 현황	189
<표 4-3-7> 음악 산업 수출입액 현황	191
<표 4-3-8> 음악 산업 지역별 수출 현황	191
<표 4-3-9> 음악 산업 종사자수 현황	192
<표 4-3-10> 음악 산업 매출액규모별 종사자 현황	194
<표 4-3-11> 음악 산업 종사자규모별 종사자 현황	196
<표 4-3-12> 음악 산업 지역별 종사자 현황	198
<표 4-3-13> 음악 산업 고용형태별 종사자 현황	200
<표 4-3-14> 음악 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	202
<표 4-3-15> 음악 산업 성별 종사자 현황	204
<표 4-3-16> 음악 산업 직무별 종사자 현황	206
<표 4-3-17> 음악 산업 학력별 종사자 현황	207
<표 4-3-18> 음악 산업 연령별 종사자 현황	208
<표 4-3-19> 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	209
<표 4-3-20> 음악 산업 부가가치 구성 현황	211
<표 4-4-1> 게임 산업 매출액 현황	213
<표 4-4-2> 게임 산업 수출 현황	215
<표 4-4-3> 게임 산업 수입 현황	216
<표 4-4-4> 게임 산업 성별 종사자 현황	218
<표 4-4-5> 게임 산업 업무형태별 종사자 현황	219
<표 4-4-6> 게임 산업 주요 제작/배급 장르 현황	220
<표 4-5-1> 영화 산업 분류	222
<표 4-5-2> 영화 산업 매출액 현황	224
<표 4-5-3> 영화 산업 소분류별 매출액 현황	225
<표 4-5-4> 영화 산업 매출액규모별 매출액 현황	226
<표 4-5-5> 영화 산업 종사자규모별 매출액 현황	227
<표 4-5-6> 영화 산업 지역별 매출액 현황	228
<표 4-5-7> 영화 산업 수출입액 현황	230
<표 4-5-8> 영화 산업 수출 현황	231
<표 4-5-9> 영화 산업 수입 현황	231
<표 4-5-10> 영화 산업 종사자 현황	232
<표 4-5-11> 영화 산업 매출규모별 종사자 현황	233
<표 4-5-12> 영화 산업 종사자규모별 종사자 현황	235
<표 4-5-13> 영화 산업 지역별 종사자 현황	236

<표 4-5-14> 영화 산업 고용형태별 종사자 현황	238
<표 4-5-15> 영화 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	239
<표 4-5-16> 영화 산업 학력별별 종사자 현황	240
<표 4-5-17> 영화 산업 연령별 종사자 현황	241
<표 4-6-1> 애니메이션 산업 분류	242
<표 4-6-2> 애니메이션 산업 매출액 현황	243
<표 4-6-3> 애니메이션 산업 사업형태별 매출액 현황	245
<표 4-6-4> 애니메이션 산업 매출액규모별 매출액 현황	246
<표 4-6-5> 애니메이션 산업 종사자규모별 매출액 현황	247
<표 4-6-6> 애니메이션 산업 지역별 매출액 현황	248
<표 4-6-7> 애니메이션 산업 수출입액 현황	250
<표 4-6-8> 애니메이션 산업 수출 현황	251
<표 4-6-9> 애니메이션 산업 수입 현황	252
<표 4-6-10> 애니메이션 산업 종사자수 현황	253
<표 4-6-11> 애니메이션 산업 매출액규모별 종사자 현황	255
<표 4-6-12> 애니메이션 산업 종사자규모별 종사자 현황	256
<표 4-6-13> 애니메이션 산업 지역별 종사자 현황	257
<표 4-6-14> 애니메이션 산업 고용형태별 종사자 현황	259
<표 4-6-15> 애니메이션 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	261
<표 4-6-16> 애니메이션 산업 성별 종사자 현황	262
<표 4-6-17> 애니메이션 산업 직무별 종사자 현황	264
<표 4-6-18> 애니메이션 산업 학력별 종사자 현황	265
<표 4-6-19> 애니메이션 산업 연령별 종사자 현황	266
<표 4-6-20> 애니메이션 산업 매체별 매출 현황	267
<표 4-6-21> 애니메이션 산업 제작방식별 매출 현황	268
<표 4-6-22> 애니메이션 산업 부가사업 연계 현황	269
<표 4-6-23> 애니메이션 산업 제작부문 종사자 현황	270
<표 4-6-24> 애니메이션 산업 종사자 전공현황	271
<표 4-6-25> 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	272
<표 4-6-26> 애니메이션 산업 부가가치 구성 현황	274
<표 4-7-1> 방송 산업 분류	275
<표 4-7-2> 방송 산업 매출액 현황	276
<표 4-7-3> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	277
<표 4-7-4> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	278
<표 4-7-5> 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역	279
<표 4-7-6> 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	280
<표 4-7-7> 방송 산업 수출 현황	281
<표 4-7-8> 방송 산업 수입 현황	282
<표 4-7-9> 방송 산업 국가별 수출입 현황	283
<표 4-7-10> 방송 산업 장르별 수출입 현황	285
<표 4-7-11> 방송 산업 종사자 현황	286
<표 4-7-12> 방송 산업 직종별 종사자 현황	287
<표 4-7-13> 방송 산업 성별 종사자 현황	288
<표 4-7-14> 방송 산업 고용형태별 종사자 현황	289
<표 4-8-1> 광고 산업 매출 취급액 현황	290

<표 4-8-2> 광고 산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황	291
<표 4-8-3> 광고 산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황	292
<표 4-8-4> 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황	293
<표 4-8-5> 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황	294
<표 4-8-6> 광고 산업 매체별 수출입액 현황	295
<표 4-8-7> 국적기준 광고업 수출액 및 수입액	296
<표 4-8-8> 광고 산업 종사자 현황	297
<표 4-8-9> 광고 사업체의 취급액 규모별 종사자 현황	298
<표 4-8-10> 광고 사업체의 종사자 규모별 종사자 현황	299
<표 4-8-11> 광고 산업 고용형태별 종사자 현황	300
<표 4-8-12> 광고 산업 성별 종사자 현황	301
<표 4-8-13> 광고 산업 연령별 종사자 현황	302
<표 4-9-1> 캐릭터 산업 분류	303
<표 4-9-2> 캐릭터 산업 매출액 현황	304
<표 4-9-3> 캐릭터 산업 사업형태별 매출액 현황	306
<표 4-9-4> 캐릭터 산업 매출규모별 매출액 현황	307
<표 4-9-5> 캐릭터 산업 종사자규모별 매출액 현황	308
<표 4-9-6> 캐릭터 산업 지역별 매출액 현황	309
<표 4-9-7> 캐릭터 산업 수출입액 현황	311
<표 4-9-8> 캐릭터 산업 수출 현황	312
<표 4-9-9> 캐릭터 산업 수입 현황	313
<표 4-9-10> 캐릭터 산업 종사자 현황	314
<표 4-9-11> 캐릭터 산업 매출액규모별 종사자 현황	316
<표 4-9-12> 캐릭터 산업 종사자규모별 종사자 현황	318
<표 4-9-13> 캐릭터 산업 지역별 종사자 현황	319
<표 4-9-14> 캐릭터 산업 고용형태별 종사자 현황	321
<표 4-9-15> 캐릭터 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	322
<표 4-9-16> 캐릭터 산업 성별 종사자 현황	323
<표 4-9-17> 캐릭터 산업 직무별 종사자 현황	324
<표 4-9-18> 캐릭터 산업 학력별 종사자 현황	325
<표 4-9-19> 캐릭터 산업 연령별 종사자 현황	326
<표 4-9-20> 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 창작 및 제작 주요 원천 현황	327
<표 4-9-21> 캐릭터 상품제조 업체의 창작 및 제작 주요 원천 현황	328
<표 4-9-22> 캐릭터 상품 유통경로	328
<표 4-9-23> 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	329
<표 4-9-24> 캐릭터 산업 부가가치 구성 현황	330
<표 4-10-1> 에듀테인먼트 산업 분류	331
<표 4-10-2> 에듀테인먼트 산업 매출액	332
<표 4-10-3> 에듀테인먼트 산업 사업형태별 매출액 현황	334
<표 4-10-4> 에듀테인먼트 산업 매출규모별 매출액 현황	335
<표 4-10-5> 에듀테인먼트 산업 종사자규모별 매출액 현황	336
<표 4-10-6> 에듀테인먼트 산업 지역별 매출액 현황	337
<표 4-10-7> 에듀테인먼트 산업 수출입액 현황	339
<표 4-10-8> 에듀테인먼트 산업 수출 현황	340
<표 4-10-9> 에듀테인먼트 산업 수입 현황	340

<표 4-10-10> 에듀테인먼트 산업 종사자 현황	341
<표 4-10-11> 에듀테인먼트 산업 매출액규모별 종사자 현황	343
<표 4-10-12> 에듀테인먼트 산업 종사자규모별 종사자 현황	344
<표 4-10-13> 에듀테인먼트 산업 지역별 종사자 현황	345
<표 4-10-14> 에듀테인먼트 산업 고용형태별 종사자 현황	347
<표 4-10-15> 에듀테인먼트 산업 고용형태별 성별 종사자 현황	349
<표 4-10-16> 에듀테인먼트 산업 성별 종사자 현황	350
<표 4-10-17> 에듀테인먼트 산업 직무별 종사자 현황	352
<표 4-10-18> 에듀테인먼트 산업 학력별 종사자 현황	353
<표 4-10-19> 에듀테인먼트 산업 연령별 종사자 현황	354
<표 4-10-20> 에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	355
<표 4-10-21> 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성 현황	356

〈그림 목차〉

<그림 1-4-1> 문화산업 지역별 업체수 구성비	46
<그림 2-1-1> 조사대상 회수율 분포	62
<그림 2-2-1> 설립연도별 분포	64
<그림 2-2-2> 경영형태별 분포	66
<그림 2-2-3> 대표자 출생연도별 분포	67
<그림 2-2-4> 대표자 최종학력별 분포	68
<그림 2-3-1> 문화산업 해외진출 형태	69
<그림 2-3-2> 출판산업 해외진출 형태	70
<그림 2-3-3> 만화산업 해외진출 형태	71
<그림 2-3-4> 음악산업 해외진출 형태	71
<그림 2-3-5> 애니메이션산업 해외진출 형태	72
<그림 2-3-6> 캐릭터산업 해외진출 형태	72
<그림 2-3-7> 에듀테인먼트산업 해외진출 형태	72
<그림 2-3-8> 문화산업 해외진출 경로	73
<그림 2-3-9> 출판산업 해외진출 경로	74
<그림 2-3-10> 만화산업 해외진출 경로	75
<그림 2-3-11> 음악산업 해외진출 경로	75
<그림 2-3-12> 애니메이션산업 해외진출 경로	75
<그림 2-3-13> 캐릭터산업 해외진출 경로	76
<그림 2-3-14> 에듀테인먼트산업 해외진출 경로	76
<그림 3-1-1> 문화산업 매출액 및 부가가치	79
<그림 3-1-2> 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치	80
<그림 3-1-3> 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치	80
<그림 3-2-1> 문화산업 매출액 증감률	82
<그림 3-2-2> 문화산업 사업형태별 매출액 구성비	84
<그림 3-2-3> 문화산업 지역별 매출액 구성비	86
<그림 3-2-4> 문화산업 매출규모별 매출액 구성비	88
<그림 3-2-5> 문화산업 종사자규모별 매출액 구성비	90
<그림 3-3-1> 문화산업 부가가치 현황	93
<그림 3-3-2> 문화산업 부가가치 구성비	95
<그림 3-4-1> 문화산업 콘텐츠제작 관련 구성비	97
<그림 3-5-1> 문화산업 산업별 수출입 지역	98
<그림 3-5-2> 문화산업 수출 규모	99
<그림 3-5-3> 문화산업 수입 규모	100
<그림 3-5-4> 문화산업 지역별 수출액 구성비	101
<그림 3-5-5> 문화산업 지역별 수입액 구성비	102
<그림 3-6-1> 문화산업 종사자수 구성비	104
<그림 3-6-2> 문화산업 성별 종사자수 현황	106
<그림 3-6-3> 문화산업 고용형태별 종사자 구성비	107
<그림 3-6-4> 문화산업 직무별 종사자 구성비	108
<그림 3-6-5> 문화산업 지역별 종사자 구성비	110
<그림 3-6-6> 문화산업 매출규모별 종사자 구성비	112
<그림 3-6-7> 문화산업 종사자규모별 종사자 구성비	114
<그림 4-1-1> 출판 산업 매출액	120

<그림 4-1-2> 출판 산업 매출액 비중	120
<그림 4-1-3> 출판 산업 사업형태별 매출액 구성비	121
<그림 4-1-4> 출판 산업 매출규모별 매출액 구성비	123
<그림 4-1-5> 출판 산업 종사자규모별 매출액 구성비	124
<그림 4-1-6> 출판 산업 지역별 매출액 구성비	126
<그림 4-1-7> 출판 산업 수출입 현황	127
<그림 4-1-8> 출판 산업 종사자수 현황	131
<그림 4-1-9> 출판 산업 종사자 구성비	131
<그림 4-1-10> 출판 산업 매출액규모별 종사자 구성비	132
<그림 4-1-11> 출판 산업 종사자규모별 종사자 구성비	133
<그림 4-1-12> 출판 산업 지역별 종사자 구성비	135
<그림 4-1-13> 출판 산업 고용형태별 종사자 현황	137
<그림 4-1-14> 출판 산업 성별 종사자 현황	140
<그림 4-1-15> 출판 산업 직무별 종사자 구성비	141
<그림 4-1-16> 출판 산업 학력별 종사자 구성비	142
<그림 4-1-17> 출판 산업 연령별 종사자 구성비	143
<그림 4-1-18> 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	145
<그림 4-1-19> 출판 산업 부가가치 구성비	146
<그림 4-2-1> 만화 산업 업종별 매출액	149
<그림 4-2-2> 만화 산업 업종별 매출액 비중	149
<그림 4-2-3> 만화 산업 사업형태별 매출액 구성비	151
<그림 4-2-4> 만화 산업 매출규모별 매출액 구성비	153
<그림 4-2-5> 만화 산업 종사자규모별 매출액 구성비	155
<그림 4-2-6> 만화 산업 지역별 매출액 구성비	157
<그림 4-2-7> 만화 산업 수출입 현황	158
<그림 4-2-8> 만화 산업 지역별 수출 현황	159
<그림 4-2-9> 만화 산업 지역별 수입 현황	160
<그림 4-2-10> 만화 산업 업종별 종사자수 현황	162
<그림 4-2-11> 만화 산업 업종별 종사자 비중	162
<그림 4-2-12> 만화 산업 매출액규모별 종사자 구성비	164
<그림 4-2-13> 만화 산업 종사자규모별 종사자 구성비	166
<그림 4-2-14> 만화 산업 지역별 종사자 구성비	168
<그림 4-2-15> 만화 산업 고용형태별 종사자 현황	170
<그림 4-2-16> 만화 산업 성별 종사자 현황	173
<그림 4-2-17> 만화 산업 직무별 종사자 구성비	175
<그림 4-2-18> 만화 산업 학력별 종사자 구성비	176
<그림 4-2-19> 만화 산업 연령별 종사자 구성비	177
<그림 4-2-20> 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	179
<그림 4-2-21> 만화 산업 부가가치 구성비	180
<그림 4-3-1> 음악 산업 매출액	183
<그림 4-3-2> 음악 산업 매출액 비중	183
<그림 4-3-3> 음악 산업 사업형태별 매출액 구성비	184
<그림 4-3-4> 음악 산업 매출규모별 매출액 구성비	186
<그림 4-3-5> 음악 산업 종사자규모별 매출액 구성비	188
<그림 4-3-6> 음악 산업 지역별 매출액 구성비	190

<그림 4-3-7> 음악 산업 수출입 현황	191
<그림 4-3-8> 음악 산업 종사자수 현황	193
<그림 4-3-9> 음악 산업 종사자 비중	193
<그림 4-3-10> 음악 산업 매출액규모별 종사자 구성비	196
<그림 4-3-11> 음악 산업 종사자규모별 종사자 구성비	197
<그림 4-3-12> 음악 산업 지역별 종사자 구성비	199
<그림 4-3-13> 음악 산업 고용형태별 종사자 현황	201
<그림 4-3-14> 음악 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비	203
<그림 4-3-15> 음악 산업 성별 종사자 현황	205
<그림 4-3-16> 음악 산업 직무별 종사자 구성비	206
<그림 4-3-17> 음악 산업 학력별 종사자 구성비	207
<그림 4-3-18> 음악 산업 연령별 종사자 구성비	208
<그림 4-3-19> 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	210
<그림 4-3-20> 음악 산업 부가가치 구성비	211
<그림 4-4-1> 게임 산업 매출액 구성비	214
<그림 4-4-2> 게임 산업 수출 현황	215
<그림 4-4-3> 게임 산업 국가별 수출 비중 비교	216
<그림 4-4-4> 게임 산업 국가별 수입 현황	217
<그림 4-4-5> 게임 산업 성별 종사자 현황	218
<그림 4-4-6> 게임 산업 업무형태별 종사자 현황	219
<그림 4-5-1> 영화 산업 소분류별 매출액	225
<그림 4-5-2> 영화 산업 매출액규모별 매출액 구성비	226
<그림 4-5-3> 영화 산업 종사자규모별 매출액 구성비	227
<그림 4-5-4> 영화 산업 지역별 매출액 구성비	229
<그림 4-5-5> 영화 산업 수출입 현황	230
<그림 4-5-6> 영화 산업 종사자 구성비	232
<그림 4-5-7> 영화 산업 매출규모별 종사자 구성비	234
<그림 4-5-8> 영화 산업 종사자규모별 종사자 구성비	235
<그림 4-5-9> 영화 산업 지역별 종사자 구성비	237
<그림 4-5-10> 영화 산업 고용형태별 종사자 현황	238
<그림 4-5-11> 영화 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비	239
<그림 4-5-12> 영화 산업 학력별 종사자 구성비	240
<그림 4-5-13> 영화 산업 연령별 종사자 구성비	241
<그림 4-6-1> 애니메이션 산업 매출액 현황	244
<그림 4-6-2> 애니메이션 산업 매출액 비중	244
<그림 4-6-3> 애니메이션 산업 사업형태별 매출액 구성비	245
<그림 4-6-4> 애니메이션 산업 매출액규모별 매출액 구성비	246
<그림 4-6-5> 애니메이션 산업 종사자규모별 매출액 구성비	247
<그림 4-6-6> 애니메이션 산업 지역별 매출액 구성비	249
<그림 4-6-7> 애니메이션 산업 수출입 현황	250
<그림 4-6-8> 애니메이션 산업 지역별 수출 현황	251
<그림 4-6-9> 애니메이션 산업 지역별 수입 현황	252
<그림 4-6-10> 애니메이션 산업 종사자수 현황	254
<그림 4-6-11> 애니메이션 산업 종사자 비중	254
<그림 4-6-12> 애니메이션 산업 매출액규모별 종사자 구성비	255

<그림 4-6-13> 애니메이션 산업 종사자규모별 종사자 구성비	256
<그림 4-6-14> 애니메이션 산업 지역별 종사자 구성비	258
<그림 4-6-15> 애니메이션 산업 고용형태별 종사자 현황	260
<그림 4-6-16> 애니메이션 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비	261
<그림 4-6-17> 애니메이션 산업 성별 종사자 현황	263
<그림 4-6-18> 애니메이션 산업 직무별 종사자 구성비	264
<그림 4-6-19> 애니메이션 산업 학력별 종사자 구성비	265
<그림 4-6-20> 애니메이션 산업 연령별 종사자 구성비	266
<그림 4-6-21> 애니메이션 산업 매체별 매출 구성비	267
<그림 4-6-22> 애니메이션 산업 제작방식별 매출 구성비	268
<그림 4-6-23> 애니메이션 산업 부가사업 연계 구성비	269
<그림 4-6-24> 애니메이션 산업 종사자 진공 현황	271
<그림 4-6-25> 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	273
<그림 4-6-26> 애니메이션 산업 부가가치 구성비	274
<그림 4-7-1> 방송 산업 매출액 현황	276
<그림 4-7-2> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	277
<그림 4-7-3> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	278
<그림 4-7-4> 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역	279
<그림 4-7-5> 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	280
<그림 4-7-6> 방송 산업 수출 현황	281
<그림 4-7-7> 방송 산업 수입 현황	282
<그림 4-7-8> 방송 산업 국가별 수출입 현황	284
<그림 4-7-9> 방송 산업 장르별 수출입 현황	285
<그림 4-7-10> 방송 산업 종사자 현황	286
<그림 4-7-11> 방송 산업 성별 종사자 현황	288
<그림 4-7-12> 방송 산업 고용형태별 종사자 현황	289
<그림 4-8-1> 광고 산업 매출 취급액 현황	290
<그림 4-8-2> 광고 산업내 사업체들의 매체별 취급액 구성내역	292
<그림 4-8-3> 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 구성내역	293
<그림 4-8-4> 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 구성내역	294
<그림 4-8-5> 광고 산업 종사자 구성비	297
<그림 4-8-6> 광고 사업체의 취급액 규모별 종사자 구성내역	298
<그림 4-8-7> 광고 사업체의 종사자 규모별 종사자 구성내역	299
<그림 4-8-8> 광고 산업 고용형태별 종사자 현황	300
<그림 4-8-9> 광고 산업 성별 종사자 현황	301
<그림 4-8-10> 광고 산업 연령별 종사자 현황	302
<그림 4-9-1> 캐릭터 산업 매출액 현황	305
<그림 4-9-2> 캐릭터 산업 매출액 비중	305
<그림 4-9-3> 캐릭터 산업 사업형태별 매출액 구성비	306
<그림 4-9-4> 캐릭터 산업 매출규모별 매출액 구성비	307
<그림 4-9-5> 캐릭터 산업 종사자규모별 매출액 구성비	308
<그림 4-9-6> 캐릭터 산업 지역별 매출액 구성비	310
<그림 4-9-7> 캐릭터 산업 수출입액 현황	311
<그림 4-9-8> 캐릭터 산업 수출 현황	312
<그림 4-9-9> 캐릭터 산업 수입 현황	313

<그림 4-9-10> 캐릭터 산업 종사자 현황	315
<그림 4-9-11> 캐릭터 산업 매출액규모별 종사자 구성비	317
<그림 4-9-12> 캐릭터 산업 종사자규모별 종사자 구성비	318
<그림 4-9-13> 캐릭터 산업 지역별 종사자 구성비	320
<그림 4-9-14> 캐릭터 산업 고용형태별 종사자 현황	321
<그림 4-9-15> 캐릭터 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비	322
<그림 4-9-16> 캐릭터 산업 성별 종사자 현황	323
<그림 4-9-17> 캐릭터 산업 직무별 종사자 구성비	324
<그림 4-9-18> 캐릭터 산업 학력별 종사자 구성비	325
<그림 4-9-19> 캐릭터 산업 연령별 종사자 구성비	326
<그림 4-9-20> 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 창작 및 제작 주요 원천 현황	327
<그림 4-9-21> 캐릭터 상품제조 업체의 창작 및 제작 주요 원천 현황	328
<그림 4-9-22> 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	329
<그림 4-9-23> 캐릭터 산업 부가가치 구성비	330
<그림 4-10-1> 에듀테인먼트 관련 설명	331
<그림 4-10-2> 에듀테인먼트 산업 매출액	333
<그림 4-10-3> 에듀테인먼트 산업 매출액 비중	333
<그림 4-10-4> 에듀테인먼트 산업 사업형태별 매출액 구성비	334
<그림 4-10-5> 에듀테인먼트 산업 매출규모별 매출액 구성비	335
<그림 4-10-6> 에듀테인먼트 산업 종사자규모별 매출액 구성비	336
<그림 4-10-7> 에듀테인먼트 산업 지역별 매출액 구성비	338
<그림 4-10-8> 에듀테인먼트 산업 수출입 현황	339
<그림 4-10-9> 에듀테인먼트 산업 수출 현황	340
<그림 4-10-10> 에듀테인먼트 산업 종사자 현황	342
<그림 4-10-11> 에듀테인먼트 산업 매출액규모별 종사자 구성비	343
<그림 4-10-12> 에듀테인먼트 산업 종사자규모별 종사자 구성비	344
<그림 4-10-13> 에듀테인먼트 산업 지역별 종사자 구성비	346
<그림 4-10-14> 에듀테인먼트 산업 고용형태별 종사자 현황	348
<그림 4-10-15> 에듀테인먼트 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비	349
<그림 4-10-16> 에듀테인먼트 산업 성별 종사자 현황	351
<그림 4-10-17> 에듀테인먼트 산업 직무별 종사자 구성비	352
<그림 4-10-18> 에듀테인먼트 산업 학력별 종사자 구성비	353
<그림 4-10-19> 에듀테인먼트 산업 연령별 종사자 구성비	354
<그림 4-10-20> 에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황	355
<그림 4-10-21> 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성비	356

이용자를 위하여

1. 본 조사자료는 2006년 1월 1일부터 2006년 12월 31일까지를 기준으로 문화산업통계조사(정부승인통계 11308호) 결과를 종합 집계, 분석한 결과임
2. 문화산업은 「문화상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 『2007 문화산업통계조사』는 그 범위가 비교적 명확한 10개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화 및 비디오, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 에듀테인먼트)에 속하는 사업체만을 조사대상으로 한정함
3. 조사결과는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료 인용으로 이루어짐. 실태조사 부문은 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 분야로 해당 사업체를 설문조사 방법으로 직접 조사하였으며, 타조사 인용부문은 게임, 영화 및 비디오, 광고, 방송 부문으로 타기관의 기존 작성자료를 인용하되 문화산업통계 체계에 맞게 재분류하여 집계함
4. 실태조사 결과 중 매출액, 영업비용, 부가가치, 종사자수는 조사결과를 바탕으로 추정된 수치이며 그 외는 추정되지 않고 조사자료 그대로를 집계한 수치임
5. 본 보고서는 사업체가 여러 개의 산업을 영위할 경우 중복하여 조사하지 않고, 전체 매출액을 기준으로 각 산업별로 구분하도록 하여 최대한 중복 집계가 되지 않도록 함
6. 통계항목 각각에 있어서 조사기관, 조사대상, 조사내용의 차이에 따라 수치가 상이할 수 있으며, 이에 대하여는 해당 통계항목의 각주에 표시하였으므로 이용에 참고하기 바람
7. 전년도 조사결과 수치와 일치하지 않는 부분은 자료출처나 작성방법의 변경 또는 착오내용을 정정한 것임
8. 해당자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
9. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2007 문화산업통계(문화관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』라고 기재하여야 함
10. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화관광부 문화산업정책팀(☎ 02-3704-9614), 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀(☎ 02-2016-4045)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국문화콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.co.kr)에서도 볼 수 있음

조사 결과 요약

<조사 개요>

「문화산업통계조사」는 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 우리나라 문화산업의 현황과 시장규모 등을 체계적으로 조사하기 위해 1998년 기준 이후 매년 실시해 온 것으로 통계청 승인 통계로서는 2003년 기준부터 4회째 진행된 조사이다.

출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 에듀테인먼트 등 6개 문화산업 분야는 표본 4,263개 업체를 대상으로 전화 및 면접조사를 통한 실태조사 결과이며, 게임, 방송, 광고, 영화 4개 분야는 한국게임산업진흥원, 방송위원회, 한국방송광고공사, 영화진흥위원회에서 실시한 조사결과를 인용하였다.

<조사 대상>

이번 조사 모집단은 문화산업분야 126,815개 업체를 실태조사 대상 30,581개 업체와 유관기관 및 통계청 자료를 인용하는 산업분야의 96,234개 업체로 구분하고, 실태조사 모집단 중 중복, 휴폐업 등의 업체를 제거하여 표본 4,263개 업체를 조사대상으로 확정하였으며, 응답률은 2005년도 기준조사 87.6% 보다 11.9% 감소한 75.7%로 나타났으나, 2005년 기준조사에서 영화분야를 제외하고 비교해 보면 212개를 업체를 더 조사하였다.

<표 1> 조사대상 업체 및 응답률 현황(단위 : 개)

기준 년도	구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니 메이션	방송	광고	캐릭터	에듀테 인먼트	합계
	문화산업 업체수	30,353	10,796	37,108	32,802	8,663	260	534	4,735	1,379	185	126,815
2 0 0	실태조사 모집단	15,314	10,796	2,647	-	-	260	-	-	1,379	185	30,581
6	표본조사 업체수	2,500	421	697	-	-	160	-	-	300	185	4,263
	응답률	80.0%	91.7%	85.2%	-	-	78.1%	-	-	58.3%	63.2%	75.7%

〈문화산업 통계조사 전체 결과〉

2006년도 전체 문화산업 업체수는 전년 대비 1만 1,014개 업체(8.0%) 감소한 12만 6,815개이며, 총 종사자수는 전년 대비 1만 9,072명(4.2%) 감소한 43만 6,685명으로 집계되었다. 총 매출액은 전년 대비 3조 9,904억원(7.4%) 증가한 57조 9,385억원이며, 사업체당 평균 매출액은 4억 5,687만원이었다.

특히 문화산업 매출에 따른 부가가치는 전년 대비 11.2% 증가한 21조 4,697억원이며, 부가가치율은 37.06%로 나타났다. 2006년 문화산업의 수출액은 전년 대비 13,719만 달러(11.1%) 증가한 13억 7,315만 달러이며, 수입액은 전년대비 29,239만 달러(9.8%) 증가한 32억 7,828만 달러로 나타났다.

〈표 2〉 문화산업통계 전체 결과

산업명	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천\$)	수입액 (천\$)
출판*	30,353	218,377	19,879,255	6,337,507	31.88	184,867	307,184
만화*	10,796	12,818	730,072	264,505	36.23	3,917	3,965
음악	37,108	65,431	2,401,309	765,297	31.87	16,666	8,347
게임	32,802	32,714	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
영화	8,663*	25,769	3,683,627	1,781,814	48.37	24,515	45,813
애니메이션	260	3,412	288,564	70,333	30.96	66,834	5,095
방송	534	29,308	9,719,862	3,972,844	40.87	133,917	72,563
광고	4,735	27,487	9,118,059	3,343,592	36.67	75,981	2,415,540
캐릭터*	1,379	19,889	4,550,932	1,238,309	27.21	189,451	211,909
에듀테인먼트*	185	1,480	117,989	40,411	34.25	5,016	316
합계	126,815	436,685	57,938,569	21,469,787	37.06	1,373,158	3,278,288

- * 출판산업의 경우, 2006년도 기준조사에는 인터넷/모바일 전자출판(전자책)서비스분야와 인터넷서점(만화제외)을 포함하고, 아동·학습만화를 만화산업으로 포함시켜 조사가 이루어져 2005년도 기준조사 매출액 규모와 직접 비교는 무리가 있음
- * 영화산업 중/소분류 중 제작, 배급, 수입, 상영업 업체수는 영화진흥위원회 등록업체를 기준으로 집계하였음
- * 캐릭터산업의 경우, 2005년 기준조사에서는 캐릭터상품 유통업을 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 이를 조사하여 매출액 규모의 직접 비교는 무리가 있음
- * 2005년 기준조사에서는 디지털교육 및 정보로 조사가 이루어 졌으나, 2006년 기준조사부터는 정보분야가 제외가 되고, 에듀테인먼트 분야만 조사가 이루어 졌으므로 직접 비교는 무리가 있음

〈문화산업 매출액〉

2006년 기준 문화산업 매출액 규모는 57조 9,385억원으로 2005년 기준 53조 9,481억원보다 약 7.4% 증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 보면, 출판산업이 19조 8,793억원으로 가장 높게 나타났고, 방송이 전년도보다 약 12.6% 증가한 9조 7,199억원, 광고가 9조 1,180억원, 게임이 7조 4,489억원, 캐릭터가 4조 5,509억원, 영화가 3조 6,836억원, 음악이 2조 4,013억원 순으로 나타났다.

매출규모가 가장 큰 산업은 전체 문화산업 매출액의 34.3%를 차지한 출판산업이며, 매출규모가 가장 작은 산업은 0.2%에 불과한 에듀테인먼트 산업이다. 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터산업은 전년 대비 매출액이 증가한 반면, 게임, 에듀테인먼트산업은 전년 대비 매출액이 다소 감소하였다.

특히, 게임산업의 경우 사행성 문제로 아케이드게임과 아케이드게임장이 구조조정을 거치면서 분야별 비중이 있어서 전반적으로 2005년 이전으로 다시 회귀하는 경향을 보여준다.

만화산업의 경우 출판산업의 아동·학습만화분야를 만화산업에 포함시켜 조사하였으며, 캐릭터산업의 경우 전년도에 미 조사된 캐릭터상품 유통업에 대하여 조사를 실시하여 매출액 규모의 전년도와의 비교는 무리가 있다.

에듀테인먼트산업은 9,925억원에서 1,180억원으로 88.1%가 하락한 것으로 나타났으나, 2005년 기준조사까지는 에듀테인먼트 및 온라인정보분야 등 디지털교육및정보로 조사되었고, 2006년 기준조사부터는 온라인정보분야를 제외하고 에듀테인먼트 분야만 조사가 이루어져 매출액 규모의 2005년 기준조사와 비교는 무리가 있다.

〈표 3〉 문화산업 매출액

산 업	2005년 기준		2006년 기준		전년대비 증감률 (%)
	매출액(백만원)	구성비(%)	매출액(백만원)	구성비(%)	
출판	19,392,156	35.9	19,879,255	34.3	2.5
만화	436,235	0.8	730,072	1.3	67.4
음악	1,789,875	3.3	2,401,309	4.1	34.2
게임	8,679,800	16.1	7,448,900	12.9	△14.2
영화	3,294,820	6.1	3,683,627	6.4	11.8
애니메이션	233,855	0.4	288,564	0.5	23.4
방송	8,635,200	16.0	9,719,862	16.8	12.6
광고	8,417,779	15.6	9,118,059	15.7	8.3
캐릭터	2,075,893	3.9	4,550,932	7.8	119.2
에듀테인먼트	992,488	1.9	117,989	0.2	△88.1
합계	53,948,101	100.0	57,938,569	100.0	7.4

문화산업 매출액을 사업형태별로 나누어 보면, 유통/배급이 전체 매출액의 48.3%를 차지하였으며, 다음으로 창작 및 제작이 전체 매출액의 44.5%를 차지하였다. 특히 출판, 만화, 캐릭터산업의 경우는 유통/배급 관련 매출액이, 음악, 애니메이션, 에듀테인먼트산업의 경우는 창작 및 제작 관련 매출액이 높게 나타났다.

사업형태별 매출액을 문화산업 분야별로 비교하면, 창작 및 제작은 애니메이션(88.2%), 에듀테인먼트(75.3%), 출판(44.8%) 순으로, 제작지원은 음악(9.5%), 에듀테인먼트(3.1%), 애니메이션(2.1%) 순으로, 단순 복제는 음악(5.2%), 캐릭터(5.0%), 출판(0.8%) 순으로 나타났다. 유통/배급은 만화(53.0%), 캐릭터(51.0%), 출판(48.7%), 음악(39.7%) 순이며, 기타는 만화(5.5%), 출판(5.4%), 에듀테인먼트(4.0%) 순으로, 문화산업에 따라 사업형태별로 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 사업형태별 매출액

(단위: 백만원)

산업	창작 및 제작	제작 지원	단순 복제	유통/배급	기타	합계
출판	7,123,292	41,784	128,303	7,747,529	853,821	15,894,729
만화	294,946	3,173	4,909	387,086	39,958	730,072
음악	488,180	111,392	60,808	463,975	44,859	1,169,214
애니메이션	200,430	4,876	-	21,313	554	227,173
캐릭터	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932
에듀테인먼트	88,795	3,594	24	20,911	4,665	117,989
합계	10,096,864	199,467	420,853	10,960,954	1,011,971	22,690,109
구성비	44.5%	0.9%	1.8%	48.3%	4.5%	100%

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

온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출액을 살펴보면, 출판산업과 만화산업, 음악산업은 2005년 기준조사 대비 약 394.5%, 136.9%, 37.8%로 각각 증가하였으나, 이는 인터넷서점(만화제외), 인터넷서점(만화부문), 인터넷음반소매업이 2005년 기준조사에서는 실태조사결과 또는 제외 시켰으나, 2006년 기준조사에서는 통계청 사이버쇼핑몰 통계조사 값을 인용하여, 2005년 기준조사와 2006년 기준조사 비교는 무의미하다.

2005년 기준조사와 2006년 기준조사 범위가 동일한 산업을 살펴보면, 광고산업은 2,748억원에서 7,809억원으로 약 184.1% 증가한 반면, 영화는 1,468억원에서 903억원으로 약 38.5%로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 5〉 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출액

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	에듀테인먼트	합계
2005	136,785	31,903	267,245	2,855,100	146,820	-	368,900	274,892	-	4,081,645
2006	676,405 ¹⁾	75,587 ²⁾	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	19,463	5,383,451
구성비	12.6	1.4	6.8	53.5	1.7	0.1	9.0	14.5	0.4	100.0
증 감	394.5	136.9	37.8	0.9	△38.5	-	31.5	184.1	-	31.9

〈문화산업 수출입액〉

2006년 기준 문화산업 수출액은 13억 7,315만 달러로 2005년 기준에 비해 11.1% 증가하여 수출성장세를 기록하였으며, 수출 증가를 주도한 산업은 광고(811.8%), 만화(19.9%), 게임(19.0%), 캐릭터(15.8%), 방송(10.0%) 산업인 것으로 나타났다.

2006년 기준 문화산업 수입액은 32억 7,828만 달러로 2005년 기준에 비해 9.8% 증가하였으며, 게임, 영화, 애니메이션, 에듀테인먼트 5개 분야의 문화산업 수입액은 감소하였다.

특히, 광고산업 수출액의 경우 국내 광고회사의 직접수출보다는 국내 광고기업의 해외지사 설립 등 해외진출에 따라 해외지사의 매출액 급상승으로 수출액이 증가하였다.

〈표 6〉 문화산업 수출입액

(단위: 천달러)

산업	수출액			수입액		
	2005년	2006년	증가율	2005년	2006년	증가율
출판	191,346	184,867	△3.4	231,741	307,184	32.6
만화	3,268	3,917	19.9	900	3,965	340.6
음악	22,278	16,666	△25.2	8,306	8,347	0.5
게임	564,660	671,994	19.0	232,923	207,556	△10.9
영화	75,995	24,515	△67.7	46,830	45,813	△2.2
애니메이션	78,429	66,834	△14.8	5,458	5,095	△6.7
방송	121,763	133,917	10.0	43,177	72,563	68.1
광고	9,359	75,981	811.8	2,292,762	2,415,540	5.4
캐릭터	163,666	189,451	15.8	123,434	211,909	71.7
에듀테인먼트	5,203	5,016	△3.6	360	316	△12.2
합계	1,235,967	1,373,158	11.1	2,985,891	3,278,288	9.8

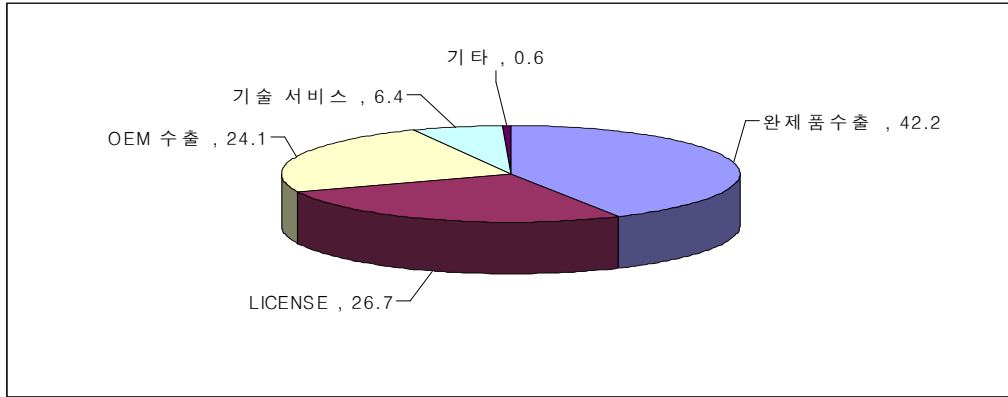
출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 등 6개 분야에 대한 해외진출 형태를 조사한 결과, 완제품 수출(42.2%), 라이선스(26.7%), OEM 수출(24.1%), 기술서비스(6.4%), 해외투자 공동제작 등 기타(0.6%) 순으로 나타났다.

산업별로 비중을 살펴보면, 완제품 수출은 출판과 음악이, 라이선스의 수출은 만화가, OEM 수출은 애니메이션과 캐릭터가, 기술서비스 방식은 에듀테인먼트가 높게 나타났다.

1) 인터넷서점(만화제외)매출액 포함
2) 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

〈그림 1〉 문화산업 해외진출 형태

(단위 : %)



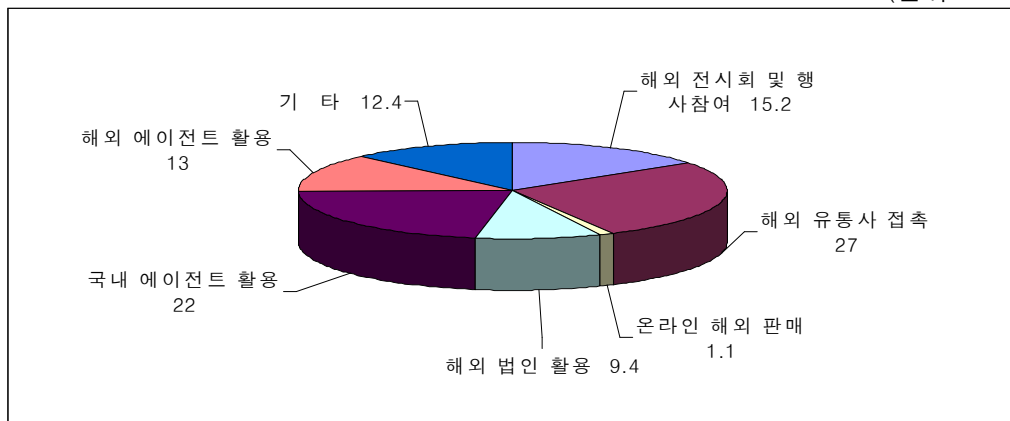
출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 등 6개 분야의 해외진출 경로를 조사한 결과, 해외 전시회 및 행사참여, 해외 유통사 접촉 등을 통한 직접수출은 전체 52.7%, 국내외 에이전트를 활용한 간접 수출은 전체 35.0%로 나타났다.

세부적인 경로를 살펴보면, 해외 유통사 접촉(27.0%), 국내 에이전트 활용(22.0%), 해외 전시회 및 행사참여(15.2%), 해외 에이전트 활용(13.0%) 순으로 높게 나타났으며, 전년과 비교하여 증가한 해외진출 경로는 해외전시회 및 행사참여(12.1%→15.2%), 해외 유통사 접촉(23.1%→27.0%), 해외 법인 활용(8.6%→9.4%)으로 나타났다.

산업별로 해외전시회 행사참여는 캐릭터(23.1%), 해외유통사 접촉은 음악(71.8%), 온라인 해외 판매는 출판(2.1%), 해외법인 활용은 애니메이션(16.8%), 국내 에이전트 활용은 만화(51.4%), 해외 에이전트 활용은 에듀테인먼트(37.2%)이 가장 높게 나타났다.

〈그림 2〉 문화산업 해외진출 경로

(단위 : %)



〈문화산업 부가가치〉

문화산업 부가가치는 총 **21조 4,697억원**으로 나타났다. 산업별로 보면, 출판산업이 가장 큰 6조 3,375억원으로 나타났으며, 다음으로 방송, 게임, 광고, 영화, 캐릭터 산업 순이었다.

출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 등 7개 산업의 부가가치는 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법(부가가치=경상이익+인건비+순금융비용+임차료+감가상각비+조세공과)을 적용하여 부가가치를 산출하였고, 게임, 방송, 광고 3개 산업은 매출액에 한국은행 기업경영분석 부가가치율을 적용하여 부가가치를 산출하였다.

〈표 7〉 문화산업 부가가치

(단위: 백만원)

산업	2005년			2006년		
	매출액	부가가치	부가가치율	매출액	부가가치	부가가치율
출판	19,392,156	6,945,633	35.8%	19,879,255	6,337,507	31.88%
만화	436,235	154,667	35.5%	730,072	264,505	36.23%
음악	1,789,875	572,760	32.0%	2,401,309	765,297	31.87%
게임	8,679,800	4,381,563	50.5%	7,448,900	3,655,175	49.07%
영화	3,294,820	844,579	25.6%	3,683,627	1,781,814	48.37%
애니메이션	233,855	42,214	18.1%	288,564	70,333	30.96%
방송	8,635,200	2,834,073	32.8%	9,719,862	3,972,844	40.87%
광고	8,417,779	2,693,689	32.0%	9,118,059	3,343,592	36.67%
캐릭터	2,075,893	501,386	24.2%	4,550,932	1,238,309	27.21%
에듀테인먼트	992,488	330,052	33.3%	117,989	40,411	34.25%
합계	53,948,101	19,300,616	35.8%	57,938,569	21,469,787	37.06%

〈문화산업 종사자수〉

2006년 기준 문화산업 종사자 수는 **43만 6,685명**으로 전년 대비 **4.2%** 감소하였다. 산업별로 살펴보면, 출판(1.6%), 만화(41.7%), 음악(0.1%), 캐릭터(125.4%)가 증가한 것으로 나타났으며, 게임(46.1%), 영화(11.4%), 애니메이션(4.7%), 방송(1.1%), **광고(7.2%)**, 에듀테인먼트(70.7%)는 감소한 것으로 나타났다.

전반적으로 전년 대비 종사자 수가 감소한 것은 사행성게임장의 여파로 인해 아케이드게임분야가 침체국면을 맞이하게 되었고, 게임기업의 M&A 및 사업 다각화를 통한 구조조정, 아웃소싱 등 **경영환경 변화로 인하여** 게임업체의 수가 대폭 줄었기 때문으로 분석되었다. 또한 영화산업 중 **DVD/VHS 대여업 및 상영업 중** 지역일부만을 조사하여 감소한 것 이다. 에듀테인먼트산업의 경우 5,048명에서 1,480명으로 70.7%

가 하락한 것으로 나타났으나, 2005년 기준조사까지는 에듀테인먼트 및 온라인정보분야 등 디지털교육및정보로 조사되었고, 2006년 기준조사부터는 온라인정보분야를 제외하고 에듀테인먼트 분야만 조사가 이루어졌기 때문이다.

〈표 8〉 문화산업 종사자 수

(단위: 명, %)

산업	2005년	2006년	증감률(%)	구성비(%)
출판	214,904	218,377	1.6	50.0
만화	9,048	12,818	41.7	2.9
음악	65,346	65,431	0.1	15.0
게임	60,669	32,714	△46.1	7.5
영화	29,078	25,769	△11.4	5.9
애니메이션	3,580	3,412	△4.7	0.8
방송	29,634	29,308	△1.1	6.7
광고	29,625	27,487	△7.2	6.3
캐릭터	8,825	19,889	125.4	4.6
에듀테인먼트	5,048	1,480	△70.7	0.3
합계	455,757	436,685	△4.2	100.0

직무별 종사자수 현황은 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 산업 6개 분야에 대해 실시하였으며, 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외), 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화), 노래연습장 운영업, 인터넷음반도소매업, 애니메이션(극장, 방송) 분야 종사자에 대해서는 직무별 현황 조사를 실시하지 않았다.

6개 분야 직무별 종사자수 현황 조사 결과, 기타(유통)(39.9%), 제작(22.9%), 관리(21.5%), 마케팅홍보(7.5%), 사업기획(4.7%), 연구개발(3.5%) 순으로 나타났다.

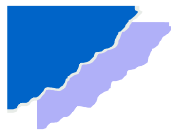
산업별로 살펴보면, 출판산업은 ‘기타’와 만화산업은 ‘관리’와 관련한 종사자 규모가 가장 컸으며, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업은 ‘제작’과 관련된 종사자 규모가 가장 크게 나타났다.

〈표 9〉 문화산업 직무별 종사자 수

(단위: 명)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비(%)
사업기획	2,879	283	1,374	205	1,649	198	6,588	4.7
관리	17,751	7,045	1,846	332	2,956	234	30,164	21.5
제작	19,250	977	2,489	2,170	6,623	618	32,127	22.9
마케팅/홍보	6,954	315	1,170	305	1,712	141	10,597	7.5
연구개발	1,951	464	329	211	1,775	225	4,955	3.5
기타(유통)	45,870	3,462	1,358	189	5,174	64	56,117	39.9
합계	94,655	12,546	8,566	3,412	19,889	1,480	140,548	100

* 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외), 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화), 노래연습장 운영업, 인터넷음반도소매업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외한 결과임



I . 조사 개요

1. 2006년 기준조사 조사방향
2. 2006년 기준조사 분류체계
3. 2006년 기준조사 특징
4. 조사대상

I . 조사개요

1. 2006년 기준조사 조사 방향

2006년 기준조사는 9회째 진행된 사업이며, 통계청 승인통계로서는 4회째 진행된 사업이다. 2003년도 기준조사에서는 통계DB구축사업과 함께 문화산업통계를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년도 기준조사에서는 2003년도 기준조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준조사 부터는 조사관리시스템 개발로 인해 2004년도 기준조사의 한계점을 극복하고자 하였다. 2006년 기준조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다 추정되는 부분을 최소화 하고자 노력 하였으며, 또한 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2005년 기준조사까지 중분류 중심의 자료를 소분류 중심의 자료로 확대하고자 하였다.

2006년 기준조사에서는 정확한 모집단 파악과 여러개의 사업을 영위하는 업체들을 파악하여 2007년 기준조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어 질 수 있도록 주력하였다. 문화산업에 관한 자료들은 발표하는 곳에 따라 내용이 상이하여 신뢰성이 떨어지는 경향이 있어, 향후 이와 유사한 조사가 이루어 질 때 기준 자료가 되도록 노력하였다.

2006년 기준조사의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

□ 문화산업통계 활용성 강화

2004년 기준조사는 통계작성방법, 문화산업분류체계, 결과분석 등을 표준화함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이토록 하는데 중점을 두었다면, 2005년 기준조사는 지난조사를 기반으로 휴폐업이 잦고 여러 개의 산업을 영위하고 있는 업체들의 특성을 반영해 문화산업통계 전체에 중복 계상되는 부분을 배제하는데 중점을 두었으며, 2006년 기준조사에서는 대분류 및 중분류 중심의 문화산업 통계를 소분류 중심의 통계로 전환하는데 중점을 두었다.

□ 조사관리시스템을 활용한 최적의 DB 구현

2006년 기준조사에서는 2005년 기준조사에서 만들어진 조사관리 시스템을 더욱 보완하여 일일 체크가 가능하도록 하였으며, 웹상으로 규모별 매출액과 1인 종사자당 평균 매출액을 실시간으로 파악할 수 있도록 하였다. 이로 인해 종사자 규모별 회수율과 입력오류, 항목 무응답을 정확하게 파악할 수 있어, 대체 보완 조사를 원활히 수행할 수

있도록 하였다. 이를 통해 소분류 중심의 통계가 안정적이고 체계적으로 이루어 질 수 있었다.

□ 다수의 업종을 영위하는 업체 파악

문화산업을 영위하는 업체 중 다수의 업종을 영위하는 업체들이 많아 항상 중복문제가 대두시 되었으며, 2005년 기준조사에서 어느정도 이를 극복하고자 노력하였으나, 근본적인 해결은 되지 않았다. 2006년 기준조사에서는 이러한 문제를 극복하고자 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 업체를 파악하는데 중점을 두어 소분류별 중복을 최소화 하였다.

2. 2006년 기준조사 분류체계

2.1 문화산업분류의 변화 필요성

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

2.2 문화산업분류체계

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

문화산업분류체계는 10개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 6개 업종은 우선적으로 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다. 분류체계는 2004년과 2005년 기준조사 체계를 유지하였으며, 산업환경 변화에 맞추어 소분류중 일부는 추가 및 삭제를 하였다.

- 출판 (중분류5, 소분류12)
- 만화 (중분류4, 소분류9)
- 음악 (중분류5, 소분류11)

- 애니메이션 (중분류3, 소분류5)
- 캐릭터 (중분류3, 소분류4)
- 에듀테인먼트 (중분류3, 소분류4)

<표1-2-1> 문화산업분류체계

대분류	중분류	소분류	정의	
1. 출판산업	11. 출판업	<input type="checkbox"/> 111. 서적 출판(종이매체출판)	신문 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 활동을 말한다.	
		<input type="checkbox"/> 112. 신문발행	사회에서 발생한 사건에 대한 사실이나 해설을 널리 신속하게 전달하기 위한 정기 간행물. 일반적으로는 일간으로 사회 전반의 것을 다루는 것을 말하지만, 주간·순간·월간으로 발행하는 것도 있으며, 기관지·전문지·일반 상업지 따위도 있다.	
		<input type="checkbox"/> 113. 잡지 및 정기간행물 발행	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 순간, 계간, 연간등의 정기간행물, 잡지, 만화신문 등을 발행하는 산업활동을 말한다.	
		<input type="checkbox"/> 114. 정기 광고간행물 발행	부동산, 중고품 등의 각종 상품의 거래, 산업활동안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 산업활동을 말한다.	
		<input type="checkbox"/> 115. 기타오디오기록매체출판	외부자료인용	
		<input type="checkbox"/> 116. 기타출판업	외부자료인용	
	13. 출판 도소매업		<input type="checkbox"/> 131. 서적, 잡지 도매	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 산업활동을 말한다.
			<input type="checkbox"/> 132. 서적 및 잡지류 소매	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 산업활동을 말한다.
			<input type="checkbox"/> 133. 계약배달 판매(신문배달판매부문)	외부자료인용
	14. 온라인출판유통업		<input type="checkbox"/> 141. 인터넷/모바일 전자출판 제작 및 서비스	전자출판물을 인터넷/모바일 이외에 제작 혹은 유통하는 업체
			<input type="checkbox"/> 142. 인터넷서점(만화제외)	도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점(만화제외)
	15. 출판 임대업		<input type="checkbox"/> 151. 서적 임대(대여)(만화 임대업 제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 산업활동을 말한다.
	2. 만화산업	21. 만화출판업		만화(이야기를 그림과 대화로 엮은 것) 관련 산업
				학습, 교양만화를 포함하여 만

대분류	중분류	소분류	정의
			화잡지, 만화도서 등을 발간하는 출판업체
		<input type="checkbox"/> 211. 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사
		<input type="checkbox"/> 212. 일반 출판사 (만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 2006년에 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간한 적이 있는 출판사
	22. 온라인 만화 제작·유통업		인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 유통하는 업체
		<input type="checkbox"/> 221. 인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	인터넷을 통해 제공되는 만화를 제작하거나 유통, 서비스하는 업체
		<input type="checkbox"/> 222. 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	모바일을 통해 제공되는 만화를 제작하거나 유통, 서비스하는 업체
	23. 만화책 임대업		소비자에게 만화도서를 대여하는 사업체
		<input type="checkbox"/> 231. 만화 임대(만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체
		<input type="checkbox"/> 232. 서적임대(대여)(만화부문)	만화도서를 포함하여 도서를 유료로 대여하는 사업체
	24. 만화 도소매업		만화도서를 판매하는 도소매업체
		<input type="checkbox"/> 241. 만화서적 및 잡지류 도매	만화도서를 서점 등에 공급하는 도매업체(총판 등)
		<input type="checkbox"/> 242. 만화서적 및 잡지류 소매	만화도서를 소비자에게 직접 판매하는 서점 등 (일반 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주시기 바람)
		<input type="checkbox"/> 243. 인터넷 서점 (만화부문)	만화도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점 (만화도서를 포함하여 일반 도서를 판매하는 인터넷 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주시기 바람)
3. 음악산업			
	31. 음악제작업		
		<input type="checkbox"/> 311. 음악 기획 및 제작업	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외)
		<input type="checkbox"/> 312. 음반녹음시설 운영업	음반을 녹음할수 있는 시설을 운영하는 업체
		<input type="checkbox"/> 313. 음반 복제업	단순하게 복제하는 사업을 하는 업체
	32. 음반 도소매업		
		<input type="checkbox"/> 321. 음반 도매 및 소매업	음반을 도매하거나 소매하는 업체
		<input type="checkbox"/> 322. 인터넷 음반	음반을 인터넷으로 도매하거나

대분류	중분류	소분류	정의	
	33. 온라인 음악 유통업	소매업	소매하는 업체	
		<input type="checkbox"/> 331. 모바일음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 업체	
		<input type="checkbox"/> 332. 인터넷음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 업체	
		<input type="checkbox"/> 333. 음원대리 중개업	음원저작권자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 업체	
		<input type="checkbox"/> 334. 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일음악서비스업체 및 인터넷음악서비스업체에 제공하는 업체	
	34. 음악공연업	<input type="checkbox"/> 341. 음악공연 기획 및 제작업	음악공연(유지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연등)을 기획 및 제작하는 업체 (단, 연극은 제외)	
		<input type="checkbox"/> 342. 기타음악공연 서비스업(티켓발매등)	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 업체(티켓발매등)	
		35. 노래연습장 운영업		
	4. 게임산업			
	5. 영화·비디오	51. 영화 및 비디오 제작업	<input type="checkbox"/> 511. 일반 영화 제작	
<input type="checkbox"/> 512. 비디오/DVD 제작				
<input type="checkbox"/> 513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작				
<input type="checkbox"/> 514. 인터넷영화 제작				
<input type="checkbox"/> 515. 모바일영화 제작				
52. 영화 및 비디오 제작 관련서비스업		<input type="checkbox"/> 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스		
53. 기록매체 복제		<input type="checkbox"/> 530. 비디오/DVD 복제		
54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업		<input type="checkbox"/> 541. 영화 배급 및 마케팅·홍보		
		<input type="checkbox"/> 542. 비디오/DVD물 유통		
		<input type="checkbox"/> 543. 비디오/DVD물 도매		
55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업	<input type="checkbox"/> 544. 비디오/DVD물 소매			
	<input type="checkbox"/> 545. 비디오/DVD물 임대			
56. 온라인 영화 유통업	<input type="checkbox"/> 551. 영화관 운영			
	<input type="checkbox"/> 552. 비디오/DVD물 감상실 운영			
		<input type="checkbox"/> 561. 인터넷영화 서비스업		
		<input type="checkbox"/> 562. 모바일영화 서비스업		
6. 애니메이션				
61. 애니메이션 제작업	<input type="checkbox"/> 611. 애니메이션 창작 제작		창작 애니메이션 기획 및 제작 (직접제작)	
		<input type="checkbox"/> 612. 애니메이션 하청 제작	애니메이션 외주제작, 재하청	
		<input type="checkbox"/> 613. 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작	
	62. 애니메이션 유통 및 배급업	<input type="checkbox"/> 621. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극작용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅	
		63. 온라인애니메이션	<input type="checkbox"/> 631. 온라인 애니메	애니메이션 인터넷 및 모바일

대분류	중분류	소분류	정의
	유통업	이선서비스업(인터넷, 모바일)	서비스
7. 방송	71. 지상파방송업	711. 라디오방송	
		712. 텔레비전방송	
		713. 지상파이동멀티미디어방송	
	72. 유선방송업	721. 종합유선방송	
		722. 중계유선방송	
		723. 음악유선방송	
	73. 위성방송업	731. 일반위성방송	
		732. 위성이동멀티미디어방송	
	74. 프로그램제작·공급업	741. 방송채널사용사업	
		742. 프로그램제작업	
75. 기타방송업	751. 인터넷방송업		
	752. 전광판방송업		
	753. 기타방송업		
8. 광고			
9. 캐릭터			
91. 캐릭터 제작업	□ 911. 캐릭터 제작업 (라이선스)		소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체
		□ 912. 캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 업체
	92. 캐릭터 상품 유통업	□ 921. 캐릭터상품 도소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 도소매하는 업체
		93. 캐릭터 상품 온라인 유통업	□ 931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업
10. 에듀테인먼트			
101. 에듀테인먼트제작업	□ 1011. 에듀테인먼트 기획 및 제작업		사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 업체
		□ 1021. 에듀테인먼트도소매업	에듀테인먼트콘텐츠를 도소매하는 업체
	103. 온라인 에듀테인먼트유통업	□ 1031. 온라인 에듀테인먼트도소매업	온라인을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 유통, 판매하는 업체
		□ 1032. 온라인 에듀테인먼트 서비스업	온라인 회원가입 등의 방식을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 서비스하는 업체

3. 2006년 기준조사 특징

3.1 소분류 통계 산출

2006년 기준조사 결과는 2004년 기준조사와 2005년 기준조사의 문화산업분류체계와 일관성을 유지하기 위해 중분류 통계는 비교가 가능하도록 하였으며, 또한 문화산업통계의 활용성을 강화하기 위해 소분류까지 제공하였다. 이러한 것이 가능한 것은 조사관리 시스템을 통하여 소분류 규모별 집계가 실시간으로 이루어 질수 있었기 때문이다. 향후에는 소분류 통계를 더욱 강화 시키고 나아가 다양한 문항을 추가하여 정책수립에 도움을 주고자 하였다.

3.2 산업별 조사표 구분

2006년 기준조사는 2005년 기준조사를 토대로 항목을 구성하였으며, 부문별로 업종특성에 맞게 일부 항목을 추가하여 조사하였다. 그리고 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였으며, 주요항목에서 불필요한 부분은 삭제하고 문화산업 분야의 특성을 반영한 항목을 추가하였다.

3.3 부가가치 통계 산출

2004년 기준조사에서는 조사항목에 부가가치 산출에 필요한 항목들을 포함하여 직접 부가가치를 산출하였다. 그러나 5개 분야는 부가가치를 직접 산출한 반면, 나머지 5개 분야 중 2개 분야는 한국은행 기업경영분석 산출방법을, 3개 분야는 2003년도 기준조사 부가가치율을 적용하는 등 통일된 기준을 제시하지 못하였다. 그래서 2005년 기준조사에서는 이를 개선하고 정확성을 제고하기 위하여 한국은행 기업경영분석 산출방식으로 통일 하고자 하였다. 2006년도 기준조사에서는 2005년도 기준조사와 동일한 방법으로 부가가치를 산출하였다.

3.4 조사항목 변경보완

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

□ 산업 분야별 조사표 변경

문화산업통계의 시계열 유지를 위하여 2005년 기준조사에서 사용하였던 조사표와 동일하게 사용하는 것을 원칙으로 하였으나, 각 산업 장르별의 특성을 감안하여 부분 변경이 되었다.

○ 만화산업

- 유형별, 장르별, 국적별 출판비중은 오프라인과 온라인이 상이하어, 특성에 맞게 변경
- 콘텐츠의 다양한 활용도를 파악하기 위하여 OSMU관련 보완
- 만화콘텐츠의 원천을 파악하기 위하여 작가계약현황 보완

변경 전 (2006 문화산업통계조사)		변경 후 (2007 문화산업통계조사)		변경사유	비고
번호	내용	번호	내용		
II-2-①	도서·만화 온/오프라인 제작비중을 유형별로 조사 : 만화단행본, 전문·학술도서, 아동도서, 학습·참고서, 백과·전집, 잡지	II-2-①	창작 및 제작분야 매출구분(만화유형별 출판 비중) ①오프라인 출판비중/온라인 제작비중 ②오프라인 출판비중 : 만화단행본, 아동/학습만화, 만화잡지, 일일만화, 기타 ③온라인 제작비중 : 스캔만화, 스크롤만화, 모바일, 기타	- 만화 제작비중이 오프라인과 온라인에 따라 차이가 있어 변경함.	문항 통합 및 변경
II-2-①	도서·만화 온/오프라인 제작비중을 장르별로 조사 : 무협/액션, 순정, 코믹, 판타지/SF, 성인, 잡지, 연재, 기타	II-2-①	만화 오프라인출판비중/온라인제작비중을 국가별로 조사 : 국내만화, 일본만화, 기타	- 국가별 출판비중이 국내만화와 일본만화 이외는 조사가 무의미하여 기타로 통합	변경
II-2-④	콘텐츠 관련 평균제작기간		-	- 제작기간이 상이하어 평균제작기간설정 무의미하여 삭제	삭제
II-2-⑤	콘텐츠 관련 OSMU 건수	II-2-④	콘텐츠 판권 판매건수(OSMU 활용) ①총 판매건수 ②주요 판매사례 : 콘텐츠명, 판매금액, 구매장르 (활용장르)	- 콘텐츠활용도의 다른산업과 연계상황을 파악 하기 위하여 변경	변경
II-2-⑥	만화 발행종수 및 평균면수, 평균 출고가격		-	- 조사 응답율이 저조하여 통계값으로서 한계가 있어 삭제	삭제
II-3-⑥	작가계약현황 : 평균원고료, 평균계약기간, 평균발행건수	II-2-⑤	작가계약현황 ①총 계약건수 ②평균원고료 및 인세 : 작품당, 연재회당, 장당 ③최대~최소 원고료 금액 : 작품당, 연재회당, 장당	- 만화콘텐츠의 원천을 파악하기 위하여 보완	변경

○ 음악산업

- 음악공연분야의 다양한 매출형태로 인하여 행사관련 및 오페라, 클래식 콘서트 항목 추가
- 음악분야는 진출형태가 다른 산업분야와 상이하어 해외수출항목 라이선스음원 및 음반 관련 추가
- 음악산업의 정책적 판단을 위하여 음악산업의 침체이유 및 음악산업의 지원 방향, 해외진출 지원방향에 관한 항목 추가

변경 전 (2006 문화산업통계조사)		변경 후 (2007 문화산업통계조사)		변경사유	비고
번호	내용	번호	내용		
	-	II-2-①	기타 매출 분야(기타분야 중 행사매출과 기타매출을 비율로 표시) 음악매니지먼트(행사 등), 기타(음악매니지먼트매출제외)	- 음악매니지먼트의 매출구성 증대로 인하여 파악요구가 있어 추가	신설
II-2-①	음반시장 장르별 국내/해외음악 매출 비중 : 팝, 클래식, 락, 댄스, 발라드, R&B, 재즈, OST, 편집, 기타	II-2-①	음반시장 장르별 국내/해외음악 매출 비중 : 댄스, 발라드, R&B, 락, 힙합, 트로트, 클래식, 재즈, OST, 기타	- 시대의 변화에 따라 장르별 구성 변경	변경
II-2-①	음악공연시장 유형별 매출 : ①음악공연분야 총 매출 ②뮤지컬, 대중음악, 기타(비율로표시)	II-2-①	음악공연시장 유형별 매출 : ①음악공연분야 총 매출 ②뮤지컬, 오페라, 대중음악콘서트, 클래식콘서트 기타(비율로표시)	- 음악공연시장의 특성을 반영하여 세분화로 변경	변경
II-2-④	콘텐츠 관련 제작기간		-	- 평균제작기간의 파악이 무의미하여 삭제	삭제
II-2-⑤	콘텐츠 관련 OSMU 건수		-	- 콘텐츠 관련 OSMU가 너무 다양하여 파악이 어려워 삭제	삭제
II-4-③	해외진출형태 및 경로 ①해외진출형태 : 완제품수출, License수출, OEM수출, 기술및서비스, 기타	II-4-③	해외진출형태 및 경로 ①해외진출형태 : 완제품수출(음악CD/음악DVD 등), License음원수출, License 음반수출, 공연수출, 기술및서비스, 기타	- 라이선스수출을 세분화 하여 파악하기 위하여 변경	변경
III-①	지적재산권 관련 ①지식재산권 보유등록현황 : 국내/해외별 특허권, 실용신안권, 의장권, 상표권, 저작권 ②불법복제로 인한 피해여부 : 국내/해외별 유무, 예상피해액 ③국내외업체화의저작권분쟁사례 : 국내/해외별 유무, 피해건수	III-①	지적재산권 관련 중 지식재산권 보유등록현황 조사항목 삭제	- 지적재산권 보유등록현황의 자료가 조사되고 있어 별도 조사가 무의미하여 삭제	일부 삭제
	-	III-②	음악산업의 침체이유 : ①불법음악파일의 사용, ②음악품질의 저하, ③게임, 영화 등 대체 엔터테인먼트 성장, ④댄스, 발라드 위주의 음악 시장, ⑤10대 위주의 음악시장	- 음악산업의 침체이유를 파악하여 향후 정책자료로 활용하기 위하여 신설	신설
	-	III-③	음악산업의 육성과 관련 정부의 바람직한 지원 방향 : ①음악다양성 및 창작기반 조성, ②음악제작활동 지원, ③오프라인 유통체계 정비, ④디지털음원 유통체계 정비, ⑤한국음악의 해외진출 활동지원, ⑥대중음악공연활성화 지원, ⑦케팅활동 지원, ⑧불법음악시장단속 등 저작권 관련 강화, ⑨기타	- 음악산업의 지원방향을 파악하기 위하여 신설	신설
	-	III-④	해외진출을 지원하는 바람직한 방법 : ①전시회, ②쇼케이스 개최 지원, ③컨퍼런스 등 비즈니스 기회 확대, ④국내 수출전문 에이전트 육성, ⑤기타	- 해외진출의 지원방향을 파악하기 위하여 신설	신설

○ 애니메이션

- 애니메이션의 활용도를 파악하기 위하여, 매체별 및 제작방식 매출실적 항목 추가
- 다른 산업과의 연계관련 현황을 파악하기 위하여 콘텐츠 OSMU 활용현황 보완
- 제작부문 인력현황, 종사자전공현황, 애니메이션 전공 신규인력채용현황, 애니메이션 전공자활용도, 애니메이션 전공자 만족도, 경력별 종사자 현황, 신규인력채용현황, 해외공동제작및 해외상영현황, 해외투자유치 및 해외투자현황 항목 추가

변경 전 (2006 문화산업통계조사)		변경 후 (2007 문화산업통계조사)		변경사유	비고
번호	내용	번호	내용		
II-2-①	창작 및 제작분야 매출구분 : 창작 및 판권(직접제작), 외주제작(하청제작)	II-2-①	창작 및 제작분야 매출구분 : 창작 및 판권(직접제작), 외주제작 (하청제작, 판권(라이선스))	- 판권만을 소유한 업체가 다수 있어 이에 대한 조사 필 요성 제기로 인하여 변경	변경
-	-	II-2-①	매체별 국내/해외 매출 실적(창작및 제작 중 판권포함 직접제작) : TV, 극장, 홈비디오, 인터넷, 신규미디어, 기 타	- 매체별 제작 비중 을 다양하게 파악하 기 정책자료로 활용 하기 위해 신설(직접 제작)	신설
-	-	II-2-①	매체별 국내/해외 매출 실적(창작및 제작 중 외주제작) : TV, 극장, 홈비디오, 인터넷, 신규미디어, 기 타	- 매체별 제작 비중 을 다양하게 파악하 기 정책자료로 활용 하기 위해 신설(외주 제작)	신설
-	-	II-2-①	매체별 국내/해외 매출 실적(창작및 제작 중 판권만 소유한 경우) : TV, 극장, 홈비디오, 인터넷, 신규미디어, 기 타	- 매체별 제작 비중 을 다양하게 파악하 기 정책자료로 활용 하기 위해 신설(판권 만소유)	신설
-	-	II-2-①	제작방식별 창작제작/외주제작/판권 만소유의 경우 매출 실적(창작및제 작) : 2D, 3D, 스톱모션, 플래시, 기 타	- 제작방식별 매출실 적을 파악하여 정책 자료로 활용하기 위 해 신설	신설
II-2-④	콘텐츠 관련 제작기간	-	-	- 평균제작기간이 상 이하여 삭제	삭제
II-2-⑤	콘텐츠 관련 OSMU 건수	II-2-④	부가사업연계현황 ①부가사업연계 총건수 ②연계업종별 비율 : 애니메이션(타매체), 캐릭터상품, 만 화, 음악, 게임, 영화, 방송·드라마, 출 판, 광고, 기타	- 콘텐츠활용도의 다 른산업과 연계상황 을 파악 하기 위하 여 변경	변경
-	-	II-3-④	제작부문별 정규직/비정규직 인력현황 기획/연출/감독, 시나리오, 컨셉디자 이너, 캐릭터디자인, 배경디자인, 스토 리보드/콘티, Lay-out/원화, 동화, 채색, 효과/합성, 촬영/편집, 모델링, 디지털 애니메이터, 프로그래머, 기타	- 애니메이션 특성상 제작부문이 중요하 므로 세부적으로 파 악하기 위하여 신설	신설
-	-	II-3-⑤	종사자 전공별 정규직/비정규직 현황 애니메이션, 미술, 인문/사회, 상경, 이 공, 예체능, 기타	- 애니메이션진출 전 공을 파악하여 향후 정책자료로 활용하 기 위해 신설	신설

변경 전 (2006 문화산업통계조사)		변경 후 (2007 문화산업통계조사)		변경사유	비고
번호	내용	번호	내용		
	-	II-3-⑥	애니메이션 전공 신규 인력 채용 현황	- 애니메이션 학과 채용현황을 파악하기 위하여 신설	신설
	-	II-3-⑦	애니메이션 전공자 활용도 : 매우활용, 비활용, 보통, 활용, 매우잘 활용	- 애니메이션 전공자 활용도를 파악하여 향후 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설
	-	II-3-⑧	애니메이션 전공자 만족도 : 매우불만족, 불만족, 보통, 만족, 매우 만족	- 애니메이션 전공자 만족도를 파악하여 향후 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설
	-	II-3-⑨	경력별 정규직/비정규직 종사자 현황 : 6개월미만, 6개월~1년, 1년~3년, 3년~5년, 5년~10년, 기타	- 애니메이션 경력사항을 파악하여 향후 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설
	-	II-3-⑩	정규직/비정규직별 신규인력채용현황 : 6개월미만, 6개월~1년, 1년~3년, 3년~5년, 5년~10년, 기타	- 애니메이션 신규인력채용현황을 파악하여 향후 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설
II-3-⑥	전년대비 정규직/비정규직 인력충원 계획 비율 : 경력사원, 신입사원		-	- 신규인력채용현황으로 대처하여 삭제	삭제
II-4-③	해외진출형태 및 경로 ①해외진출형태 : 창작수출, OEM수출, 기타	II-4-③	해외진출형태 및 경로 ①해외진출형태 : 창작수출, License, OEM수출, 기술및서비스, 기타	- 라이선스 및 기술서비스 증가로 인하여 신설	변경
	-	II-4-④	국가별 해외공동제작 및 해외상영현황 ①수출제2산업 : 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 ②국가별 구분 : 중국, 일본, 동남아, 북미, 유럽, 기타 ③해외공동제작 건수 및 제작비용 ④해외상영 건수 및 상영비용	- 기존 하청제작방식에서 공동제작방식의 변화정도를 파악하여 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설
	-	II-4-⑤	국가별 해외투자유치 및 해외투자현황 : ①수출제2산업 : 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 ②국가별 구분 : 중국, 일본, 동남아, 북미, 유럽, 기타 ③해외투자유치 건수 및 유치비용 ④해외투자 건수 및 투자비용	- 해외자본유치실적과 해외투자현황을 파악하여 정책자료로 활용하기 위해 신설	신설

4. 조사대상

4.1 실태조사 모집단 출처 및 표본선정

<표1-4-1> 모집단 출처 및 표본선정

	자료출처	모집단(문화산업 업체)리스트		실태조사 모집단리스트	표본 리스트
		실태조사 리스트 ³⁾	타기관 인용 자료리스트 ⁴⁾		
출판	(2005년 통계청 사업체기초통계조사)	15,314개	인쇄업 : 14,757개 기타출판업 : 260개 기타오디오기록매체 출판업 : 22개	15,314개	2,500개
만화	2005년 기준조사 + 2007년 진흥원 자료	10,796개	-	10,796개	421개
음악	2007년 진흥원 자료	2,647개	노래방 : 34,461개	2,647개	697개
게임	한국게임산업진흥원 자료	-	게임산업 : 32,802개	-	2,250개
영화	영화진흥위원회	-	영화산업 : 8,663개	-	570개
애니메이션	2005년 기준조사 + 2007년 애니메이션디렉토리	260개	-	260개	160개
방송	방송위원회자료	-	방송산업 : 534개	-	473개
광고	한국방송광고공사자료	-	광고산업 : 4,728개	-	4,735개
캐릭터	2005년 기준조사 + 2007년 진흥원 자료	1,379개	-	1,379개	300개
에듀테인먼트	2005년 기준조사 + 2007년 진흥원 자료	185개	-	185개	185개
합 계		30,581개	96,227개	30,581개	12,291개

2006년 기준조사 모집단은 직접조사를 실시하는 모집단리스트와 직접조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2006년 기준조사 모집단은 2005년 기준조사 리스트를 기본으로 하여, 통계청, 문화관광부, 진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정했다. 전체적으로 6개산업 분야 실태조사 모집단 리스트 30,581개의 사업체 중 제거작업을 거치고 표본조사를 할 당한 결과, 4,263개 사업체가 조사대상 리스트로 확정되었다.

3) 2006년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)

4) 2006년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

산업분야별로 보면 출판은 2005년 기준 통계청 ‘사업체기초통계조사’ 결과 파악된 15,314개를 모집단으로 하고 이중 표본 2,500개를 추출하였고, 음악은 2,647개중 표본 697개를 추출하여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 캐릭터 유통분야는 표본조사를 실시하였고, 나머지 분야 및 애니메이션, 에듀테인먼트는 전수조사를 실시하였다. 만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트 사업체 총 12,102개 중 중복을 제거하고 표본조사 업체를 추출한 1,066개 사업체를 최종리스트로 선정했다.

<표1-4-2> 표본대상 규모 비교

	2004년 기준조사		2005년 기준조사		2006년 기준조사	
	조사구분	조사규모	조사구분	조사규모	조사구분	조사규모
출판	실태조사+ 타 조사자료	1,541개	실태조사+ 타 조사자료	2,000개	실태조사+ 타 조사자료	2,500개
만화	실태조사	248개	실태조사	200개	실태조사	421개
음악	-	-	실태조사+ 타 조사자료	400개	실태조사+ 타 조사자료	697개
게임	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
영화 및 비디오	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
애니메이션	실태조사+ 타 조사자료	213개	실태조사	140개	실태조사	160개
방송	타 기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
광고	타기관자료 인용		타 기관자료 인용		타 기관자료 인용	
캐릭터	-	-	실태조사	280개	실태조사	300개
에듀테인먼트	실태조사	299개	실태조사	230개	실태조사	185개
합 계	5개 부문	3,524개	7개 부문	4,050개	6개 부문	4,263개

2005년 기준조사와 2006년 기준조사를 비교하면, 2005년 기준조사는 조사규모가 7개 부문 4,050개의 사업체였으나, 2006년 기준조사는 1개 분야가 줄어 들었으나, 사업체 수는 4,263개로 확대되었다. 분야별로 보면, 출판 분야는 모집단이 방대하여 표본조사 또한 많은 비중을 차지하고 있다. 그에 반해, 만화는 200개에서 421개로 늘어났으며, 애니메이션은 140개에서 160개로 증가하였고, 에듀테인먼트는 230개에서 185개로 감소하였다. 2005년 기준조사에는 디지털 교육 및 정보로 조사가 되었으나, 2006년 기준조사에서는 에듀테인먼트로 변경 조사되어 온라인정보 분야 제외로 인하여 업체수가 감소하였다.

<표1-4-3> 표본대상 소분류별 모집단수

중분류	소분류	2005년	2006년
출판업	서적출판업	2,085개	2,245개
	신문발행업	427개	403개
	잡지 및 정기 간행물 발행업	878개	965개
	정기광고 간행물 발행업	469개	445개
	기타오디오기록 매체 출판업	-	22개
	기타출판업	178개	260개
인쇄업		15,199개	14,757개
출판도소매업	서적 및 잡지 도매업	1,841개	1,928개
	서적 및 잡지류 소매업	6,253개	5,451개
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁵⁾	-	77개
출판임대업	인터넷서점(만화제외)	-	-
	서적임대(만화제외)	6,579개	3,800개
출판산업 합계		33,909개	30,353개
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	-	60개
	일반 출판사(만화부문)	-	130개
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	-	27개
	모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	-	3개
만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페등)	-	1,000개
	서적임대(대여)(만화부문)	-	3,800개
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	-	325개
	만화서적 및 잡지류 소매	-	5,451개
	인터넷 서점(만화부문)	-	-
만화산업합계		7,120개	10,796개
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,696개	1,223개
	음반녹음시설 운영업		266개
	음반 복제업		
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		350개
	인터넷 음반 소매업		-
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업		3개
	인터넷음악서비스업		227개
	음원대리 중개업		32개
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		120개
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		417개
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)		9개
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	36,565개	34,461개
음악산업합계		38,261개	37,108개
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	-	130개
	애니메이션 하청 제작	-	110개
	온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	-	5개
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	7개
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	8개
애니메이션산업합계		200개	260개
캐릭터 제작업	캐릭터 제작업(라이선스)	-	250개
	캐릭터상품 제조업	-	379개
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	750개
캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	-	-
캐릭터산업합계		629개	1,379개
에듀테인먼트제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	-	140개
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	-	11개
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	-	13개
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	-	21개
에듀테인먼트산업합계		385개 ⁶⁾	185개

5) 전자출판 업체수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

6) 2005년도 기준조사에서는 디지털교육 및 정보가 2006년도 기준조사에서는 에듀테인먼트로 변경 되어 직접비교는 무리가 있음.

<표1-4-4> 타기관 인용자료 소분류별 모집단수

중분류	소분류	2005년	2006년
게임 제작 및 배급	게임 제작업체	2,839개	2,786개
	게임 배급업체	958개	845개
소비유통업	PC방	22,171개	20,986개
	아케이드게임장	15,094개	8,185개
게임산업합계		41,062개	32,802개
영화 및 비디오 제작업	일반 영화 제작	-	1,754개
	비디오/DVD 제작	-	
	광고 영화 및 비디오/DVD 제작	-	
	인터넷영화 제작	-	
	모바일영화 제작	-	
영화 및 비디오 제작 관련서비스업	영화 및 비디오 제작 관련 서비스	-	186개
기록매체 복제	비디오/DVD 복제	-	-
영화 및 비디오물 배급 및 유통업	영화 배급 및 마케팅·홍보	-	53개
	비디오/DVD물 유통	-	952개
	비디오/DVD물 도매	-	
	비디오/DVD물 소매	-	
	비디오/DVD물 임대	-	4,000개
영화 및 비디오/DVD물 상영업	영화관 운영	-	678개
	비디오/DVD물 감상실 운영	-	1,000개
온라인 영화 유통업	인터넷영화 서비스업	-	40개
	모바일영화 서비스업	-	
영화산업합계		10,868개	8,663개
지상파방송	지상파방송사업자	43개	43개
	지상파이동멀티미디어방송사업자	6개	6개
유선방송	종합유선방송사업자	111개	107개
	중계유선방송사업자	160개	139개
	음악유선방송사업자	30개	10개
위성방송	일반위성방송사업자	1개	1개
	위성이동멀티미디어방송사업자	1개	1개
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	173개	187개
전광판방송	전광판방송사업자	42개	40개
방송산업합계		567개	534개
광고	광고(종합)대행	1,323개	1,064개
	광고제작	864개	640개
	서비스	409개	250개
	인쇄	2,057개	2,043개
	온라인	142개	278개
	기타	1,961개	2,701개
광고산업합계		4,828개	4,735개

7) 사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타남.

<표1-4-5> 종사자 규모별 모집단수

대분류	종사자 규모	사업체수(개)	비중(%)
출판산업	1~4인	11,960개	78.1
	5~9인	1,824개	11.9
	10~49인	1,291개	8.4
	50~99인	141개	0.9
	100인이상	98개	0.7
출판산업합계 ⁸⁾		15,314개	100.0
만화산업	1~4인	10,585개	98.1
	5~9인	131개	1.2
	10~49인	66개	0.6
	50~99인	14개	0.1
	100인이상	-	-
만화산업합계 ⁹⁾		10,796개	100.0
음악산업	1~4인	2,129개	80.4
	5~9인	307개	11.6
	10~49인	191개	7.2
	50~99인	13개	0.5
	100인이상	7개	0.3
음악산업합계 ¹⁰⁾		2,647개	100.0
애니메이션산업	1~4인	131개	50.4
	5~9인	45개	17.3
	10~49인	73개	28.1
	50~99인	7개	2.7
	100인이상	4개	1.5
애니메이션산업합계		260개	100.0
캐릭터산업	1~4인	748개	54.2
	5~9인	149개	10.8
	10~49인	383개	27.8
	50~99인	53개	3.9
	100인이상	46개	3.3
캐릭터산업합계		1,379개	100.0
에듀테인먼트산업	1~4인	81개	43.8
	5~9인	61개	33.0
	10~49인	42개	22.7
	50~99인	1개	0.5
	100인이상	-	-
에듀테인먼트산업합계		185개	100.0

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

9) 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

10) 외부자료(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업) 제외

<표1-4-6> 매출액 규모별 모집단수

대분류	종사자 규모	사업체수(개)	비중(%)
출판산업	1억원미만	6,781개	44.3
	1~ 10억원미만	6,252개	40.8
	10~ 100억원미만	2,123개	13.9
	100억원이상	158개	1.0
출판산업합계11)		15,314개	100.0
만화산업	1억원미만	10,104개	93.6
	1~ 10억원미만	590개	5.5
	10~ 100억원미만	87개	0.8
	100억원이상	15개	0.1
만화산업합계12)		10,796개	100.0
음악산업	1억원미만	1,815개	68.6
	1~ 10억원미만	579개	21.9
	10~ 100억원미만	237개	8.9
	100억원이상	16개	0.6
음악산업합계13)		2,647개	100.0
애니메이션산업	1억원미만	48개	18.5
	1~ 10억원미만	172개	66.2
	10~ 100억원미만	37개	14.2
	100억원이상	3개	1.1
애니메이션산업합계		260개	100.0
캐릭터산업	1억원미만	191개	13.9
	1~ 10억원미만	600개	43.5
	10~ 100억원미만	473개	34.3
	100억원이상	115개	8.3
캐릭터산업합계		1,379개	100.0
에듀테인먼트산업	1억원미만	30개	16.2
	1~ 10억원미만	123개	66.5
	10~ 100억원미만	32개	17.3
	100억원이상	-	-
에듀테인먼트산업합계		185개	100.0

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

12) 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

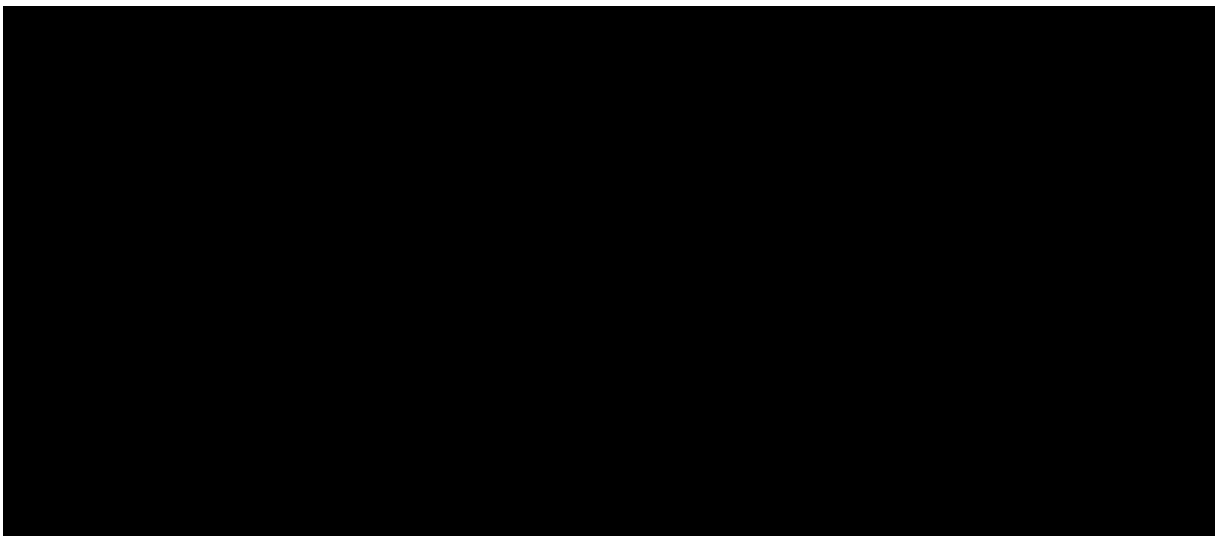
13) 외부자료(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업) 제외

<표1-4-7> 지역별 모집단수

	출판	만화	음악	애니메 이션	캐릭터	에듀테 인먼트	합계(개)	구성비 (%)
서울	5,523	3,487	2,035	137	508	80	11,770	38.5
부산	1,085	887	74	18	121	20	2,205	7.2
대구	732	532	46	12	71	12	1,405	4.6
인천	655	566	34	5	42	6	1,308	4.3
광주	493	372	21	15	33	5	939	3.1
대전	502	460	19	7	39	5	1,032	3.4
울산	301	251	8	-	24	2	586	1.9
경기도	2,499	2,090	302	45	278	21	5,235	17.1
강원도	451	309	6	7	22	2	797	2.6
충청북도	378	230	16	6	34	5	669	2.2
충청남도	408	246	15	-	23	4	696	2.3
전라북도	471	263	11	8	31	5	789	2.6
전라남도	367	228	12	-	19	4	630	2.0
경상북도	579	304	17	-	34	5	939	3.1
경상남도	733	501	22	-	58	6	1,320	4.3
제주도	137	70	9	-	42	3	261	0.8
합계	15,314	10,796	2,647	260	1,379	185	30,581¹⁴⁾	100.0

<그림 1-4-1. 문화 산업 지역별 업체수 구성비>

(단위:개, %)



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

4.2 조사방법

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

- 실태조사 6개 분야
 - 표본조사분야 : 출판(표본조사), 만화(유통), 음악 (표본조사), 캐릭터(유통)
 - 전수조사 분야 : 애니메이션, 만화(유통제외분야), 캐릭터(유통제외분야), 에듀테인먼트
- 타 조사 자료 인용 4개 분야 : 게임, 영화 및 비디오, 방송, 광고

<표1-4-8> 출판, 음악, 애니메이션 타 조사자료 인용

구분		자료출처
출판	11. 출판업	실태조사 - 자료인용부분 : 기타출판업 및 기타오디오기록매체복제업의 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ☞ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사
	12. 인쇄업	- 자료인용부분 : 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ☞ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사
	13. 출판도소매업	- 실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자수) ☞ 사업체 기초통계조사
	14. 온라인출판유통업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외) ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	15. 출판임대업	실태조사
만화	21. 만화출판업	실태조사
	22. 온라인 만화 유통업	실태조사
	23. 만화책 임대업	실태조사
	24. 만화전문 도소매업	- 실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문) ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
음악	31. 음악제작업	실태조사
	32. 음악 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷음반소매업 ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	33. 온라인 음악 유통업	실태조사
	34. 음악공연업	실태조사
	35. 노래연습장 운영업	- 자료인용부분 : 매출액 및 종사자수 ☞ 사업체기초통계조사 및 2007년 음악백서
게임	한국게임산업진흥원 대한민국 게임백서 활용	
영화	영화진흥위원회 영화산업 실태조사 보고서 활용	
애니메이션	61. 애니메이션 제작업	- 실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위 한국영화연감, 방송위원회 방송산업실태조사 보고서
	62. 애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	63. 온라인애니메이션유통업	실태조사
방송	방송위원회 방송 산업 실태조사 보고서 활용	

구분		자료출처
광고		한국방송광고공사 광고 산업 통계조사 활용
캐릭터	91. 캐릭터 제작업	실태조사
	92. 캐릭터 상품 유통업	실태조사
	93. 캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
에듀테인먼트	101. 에듀테인먼트 제작업	실태조사
	102. 에듀테인먼트도소매업	실태조사
	103. 온라인에듀테인먼트 유통업	실태조사

4.2.1. 출판 산업

출판 산업은 모집단이 방대하여 표본 조사를 실시하였다.

<표1-4-9> 출판 산업 모집단 현황 및 표본 배분표

코드번호	산업명	확보리스트	표본수	비율
111	서적출판업	2,245개	600개	24.0%
112	신문발행	403개	383개	15.3%
113	잡지 및 정기간행물 발행	969개	255개	10.2%
114	정기광고간행물발행	445개	171개	6.8%
116	기타출판업	187개	-	-
131	서적 및 잡지 도매업	1,928개	290개	11.6%
132	서적 및 잡지류 소매업	6,075개	496개	19.8%
151	서적임대업	5,314개	305개	12.2%
합 계		17,566개	2,500개	99.9%

출판 산업을 업종별로 모집단 현황을 살펴보면, 서적출판업이 600개(24.0%)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 서적 및 잡지류 소매업 496개(19.8%), 신문발행업 383개(15.3%), 서적 및 잡지 도매업 290개(11.6%), 잡지 및 정기간행물 발행 255개(10.2%), 정기광고 간행물 발행업 171개(6.8%)순으로 나타났다.

<표1-4-4>에서 알 수 있듯이 출판 산업은 17,566개 중 기타 출판업 187개를 제외한 17,379개 중 출판산업을 현재 영위하는 업체 15,314개를 추출하여 종사자 규모별로 구분을 하였고, 이 중에서 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 이를 토대로 표본수를 확정하였다.

4.2.2. 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업

만화와 음악, 캐릭터 유통분야는 모집단 규모가 부정확하여 무작위추출법을 사용하여 조사를 실시하였으며, 만화(유통분야제외), 캐릭터(유통분야제외), 애니메이션, 에듀테

인먼트는 전수조사를 실시하였다.

<표1-4-10> 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트산업 조사규모

	자료출처	표본조사규모
만화	2005년 기준조사 + 2007년 진흥원 자료	421개
음악	2007년 진흥원 자료	697개
애니메이션	2005년 기준조사 + 2007년 애니메이션 디렉토리	160개
캐릭터	2007년 진흥원 자료	300개
에듀테인먼트	2007년 진흥원 자료	185개
합 계		1,763개

4.2.3. 게임, 영화, 방송, 광고 산업

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

<표1-4-11> 게임, 영화, 방송, 광고 자료출처

	자료출처
게임	한국게임산업진흥원 대한민국 게임백서 활용
영화	영화진흥위원회 영화산업 실태조사 보고서 및 한국영화연감 활용
방송	방송위원회 방송 산업 실태조사 보고서 활용
광고	한국방송광고공사 광고 산업 통계조사 활용

4.3 조사내용

기본적인 사항은 2005년 기준조사와 동일하나 2005년도 기준조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 항목들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 이해도가 낮거나 응답하기 어려운 부분은 삭제하여 조금 더 올바른 결과가 산출 될 수 있도록 보완하였다.

조사표 주요 구성순서

I. 사업체 기초정보

- 사업체 정보
- 대표자 정보
- 응답자 정보

- II. 사업체 현황
 - 사업체 영위업종
 - 사업실적
 - 종사자 현황
 - 해외거래 현황
- III. 기타 산업 활동 관련
 - 지적재산권 관련

<표1-4-12> 세부조사내용

구분	내용	비고
업종별 구분 세분화 (6개 업종)	업종별구분(10종-대분류) - 출판(중분류5, 소분류12) - 만화(중분류4, 소분류9) - 음악(중분류5, 소분류11) - 애니메이션(중분류3, 소분류5) - 캐릭터(중분류3, 소분류4) - 에듀테인먼트(중분류3, 소분류4)	2006년 기준 조사부문에서는 영화 및 비디오분야 제외, 출판, 음악, 에듀테인먼트분야 세분화함.
I. 사업체 기초정보		
1.사업체 정보	사업체명 (국문)	
	연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소)	
	사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부	
	기업형태 - 개인사업체/회사법인/회사의외법인	
	본사유무	
2.응답자정보	부서명, 성명, 전화번호, 팩스번호, 이메일 주소	
3.대표자정보	성명, 출생연도, 최종학력, 경영형태	
II. 사업체 현황		
1.사업체 영위업종	출판, 만화, 음악, 게임, 영화·비디오, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트	
2.사업실적	① 해당사업 영위업종별 매출실적 -형태구분(창작 및 제작/제작서비스/단순복제/유통·배급/기타)	
	② 영업비용 -재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/감가상각비/임차료/기타) -재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액)	
	③ 콘텐츠관련 비용 -구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타) - 콘텐츠 제작기간 및 콘텐츠 OSMU건수	

구분	내용	비고
3. 종사자 현황	① 영위 산업별 종사자 비율 - 출판/만화/영화·비디오/애니메이션/에듀 테인먼트/음악·게임·방송·광고·캐릭터/관리 및 총무	
	② 형태별, 성별 종사자수(정규직/비정규직, 남/여)	
	③ 직무별 종사자수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타)	
	④ 학력별, 연령별 종사자수(고졸이하/전문대졸/대졸/대학원졸이상, 24세이하, 25-29세, 30-34세, 35-39세, 40세이상)	
	⑤ 프리랜서 현황	
4. 해외거래 현황	① 업종별 해외거래 현황 - 업종별 수출액, 업종별 수입액	
	② 지역별 해외거래 현황 - 국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/북미/유럽/기타)	
	③ 해외진출형태 및 경로 - 해외진출형태(완제품수출/License/OEM수출/기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중	
III. 기타 산업 활동 관련		
지적 재산권 관련	국내외 지적재산권 보유등록현황 - 국내/해외, 특허권/실용신안권/의장권/상표권/저작권	
	불법복제로 인한 피해여부 - 국내/해외, 있다(예상피해액)/없다 - 예상피해액	
	국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례 - 국내/해외, 있다(피해건수)/없다 - 피해건수	

4.4 문화산업통계 산출방법

4.4.1 표본조사 문화산업통계 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자수)

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

- 출판 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-29인, 50-99인, 100인이상, 전수
 업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행,
 정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적 및 잡지도매업,
 서적 및 잡지류소매업, 서적임대업산업분류

- 모집단규모 : 출판 4,062개, 유통13,317개

- 조사규모 : 출판 1,409개, 유통 1,091개 표본조사

- 음악 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 100인 이상, 전수
 업종 중분류 (4개층) : 음악제작업, 음악 기록매체 복제업, 음악 도소매업,
 온라인 음악 유통업

- 모집단규모 : 음악 2,647개

- 조사규모 : 697개 표본조사

- 매출총량 추정식

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

$i(\text{업종})=1, \dots, 8$, $j(\text{규모})=1, \dots, 5$

$$\widehat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \widehat{t}_{ijk} \quad T: \text{매출총량}$$

$t_{ijk}: i\text{업종}, j\text{규모}, k\text{업체의 매출}$

$$X_i = V_i + \sum_{j=1}^5 \sum_{k=1}^{n_{ij}} w_{ij} \widehat{t}_{ijk} \quad X_i: i\text{업종의 추정치}, V_i: i\text{업종의 전수추정치}$$

- 영업비용 총량 추정식

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

$i(\text{업종})=1, \dots, 8$, $j(\text{규모})=1, \dots, 5$

$$\widehat{T} = \sum_{i=1}^8 \sum_{j=1}^5 w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \widehat{t}_{ijk} \quad T: \text{영업비용총량}$$

$t_{ijk}: i\text{업종}, j\text{규모}, k\text{업체의 영업비용}$

$$X_i = V_i + \sum_{j=1}^5 \sum_{k=1}^{n_{ij}} w_{ij} \widehat{t}_{ijk} \quad X_i: i\text{업종의 추정치}, V_i: i\text{업종의 전수추정치}$$

- 종사자수 총량 추정식

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

w :가중치, N :모집단수, n :표본수

i (업종)=1,...,8, j (규모)=1,...,5

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

T :종사자수총량

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 종사자수

$$X_i = V_i + \sum_{j=1}^8 \sum_{k=1}^5 w_{ij} \sum_{l=1}^{n_{ij}} \widehat{t}_{ijk}$$

X_i : i 업종의 추정치, V_i : i 업종의 전수추정치

4.4.2 전수조사 문화산업통계 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자수)

① 매출액은 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

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

② 매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 소분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 층내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 매출액은 층내 조사한 사업체들의 1인당 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층 내에서 조사한 업체의 매출액에 대한 세부항목 구성 비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 매출액에 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

<표 1-4-13. 매출규모 추정방식>

구분	2006년 기준조사
매출액과 세부항목 모두 조사한 경우	종사자규모별 × 소분류별 × 세부항목별 매출액 집계
매출액만 조사한 경우	조사 완료된 사업체의 종사자규모별 × 소분류별 세부 항목간 구성 비율을 해당 사업체 매출액에 적용하여 보정
매출액과 세부항목 모두 조사 못한 경우	미조사된 사업체는 종사자규모별로 구분한 후, 소분류를 파악한 사업체는 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출

4.4.3 무응답 처리 방법

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

○ 단위무응답 처리방법

- 단위무응답처리는 리스트 정리지 종사자수와 소분류를 파악하여, 전수조사하는 소분류와 표본조사를 실시하는 소분류를 우선 구분한 후, 소분류별 선도사업체와 비선도사업체로 구분하여 처리하였다.
- 단위무응답을 처리하는 방법은 결정적인 대체방법과 확률적인 대체방법이 있으나, 문화산업을 영위하는 업체들은 대분류간 업종을 중복으로 영위하는 업체들이 많아 대분류간 모집단수 중복과 또한 업체별로 매출액비율, 종사자수비율이 상이하야 대분류 중심으로 일괄적인 단위무응답 대체방법으로 결측값을 대체하는 것은 무리가 있었다.
- 2003년기준조사부터 2005년 기준조사까지는 대분류 또는 중분류 중심으로 단위무응답을 일괄적인 방법으로 대체하였으나, 2006년 기준조사에서는 업체별 특성을 파악하는 것이 중요하다고 판단하여, 업체별 특성에 맞게 대체하였다.

○ 전수조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 단위무응답 처리는 모집단 전체를 조사하는 소분류(기획 및 제작등) 및 선도업체인 경우에 결측된 응답에 대하여는 2004년 기준조사 또는 2005년 기준조사에는 응답하였으나, 2006년 기준조사에는 응답하지 않은 업체들은 재조사를 실시하는 것을 원칙으로 하였으며, 끝까지 응답을 거부한 업체에 대해서는 소분류별 영위비율과 증감유무만을 파악하였다. 영위업종과 종사자수등 보조변수를 활용하여 단위무응답업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하였고, 이를 토대로 증감률을 분석하여 2004년 기준조사와 2005년기준 조사 값에 적용하여 대체한 후 업체에 재조사를 실시하여 실제값과의 차이정도를 유도하여 확정하였다.
- 2004년 기준조사와 2005년 기준조사, 2006년 기준조사 모두 응답을 거부한 업체들은 필히 중분류 또는 소분류 비율과 종사자수를 파악하여 종사자규모별 1인당 매출액 평균값을 적용대체 한 후 대체값을 토대로 업체에 재조사를 실시하여 실제값과의 차이정도를 유도하여 확정하였다.

○ 표본조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 표본조사를 실시하는 경우의 단위무응답은 대체표본을 사용하는 것을 원칙으로 하였으나, 조사기간 및 응답거부로 인하여 응답율이 100%로 되지 않은 경우에는 영위하는 업종이 동일하고 응답행태가 조사변수와 뚜렷한 관계가 없다고 판단하여, 표본추출율과 응답률을 고려한 가중치 조정방법을 사용하였다.

○ 항목무응답 처리방법

- 전수조사업체와 비전도업체를 분리하여 분석하였고, 업종 소분류와 종사자규모 별을 기준으로 완료된 자료만을 이용하여, 항목별 구성비율을 계산한 후 전체 매출액을 배분하는 방식으로 항목무응답을 대체하였다. 소분류별로 응답업체수가 적을 경우 불안정성을 보완하기 위하여 중분류별 항목별 구성비율을 가중 적용한 복합추정량으로 비율을 계산하였다.

4.4.4 무응답사례

<표 1-4-14. 무응답 사례>

대분류	업체수	바쁨	혜택없음	문광부와 상관없음 (해당업체아님)	회사정보 유출거부	유사설문 했음	기타 (세무소애몰어 보기바람등)	합계
출판	500개	26.8%	31.2%	19.8%	9.0%	7.0%	6.2%	100.0%
만화	35개	25.7%	22.9%	5.7%	8.6%	34.3%	2.8%	100.0%
음악	271개	27.7%	23.2%	3.7%	4.8%	29.2%	11.4%	100.0%
애니메이션	35개	20.0%	8.6%	2.9%	5.7%	54.3%	8.5%	100.0%
캐릭터	125개	17.6%	21.6%	3.2%	8.0%	48.8%	0.8%	100.0%
에듀테인먼트	68개	13.2%	10.3%	5.9%	11.8%	51.5%	7.3%	100.0%
합 계	1,034개	24.8%	25.5%	11.6%	7.8%	23.3%	7.0%	100.0%

무응답사례를 살펴보면, 1,034개 업체 중 응답을 해도 문화관광부로부터 특별한 혜택이 없다는 업체가 25.5%로 가장 많으며, 다음으로 바쁘다는 업체가 전체의 24.8%, 유사설문 했다는 의견이 23.3%, 문화관광부와 상관없다(해당업체아님)라는 의견이 11.6%, 회사정보 유출로 인한 거부가 7.8%, 기타가 7.0%로 순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 혜택없음이 31.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 바쁨이 26.8%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 19.8%, 회사정보 유출거부가 9.0%, 유사설문 했음이 7.0%, 기타가 6.2%순으로 나타났다.

만화산업은 유사설문 했음이 34.3%로 가장 높게 나타났으며, 바쁨이 25.7%, 혜택없음이 22.9%, 회사정보유출거부가 8.6%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 5.7%, 기타가 2.8%순으로 나타났다.

음악산업은 유사설문했음이 29.2%로 가장 높게 나타났으며, 바쁨이 27.7%, 혜택없음이 23.2%, 기타가 11.4%, 회사정보 유출거부가 4.8%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 3.7%로 순으로 나타났다.

애니메이션산업은 유사설문 했음이 54.3%로 가장 높게 나타났으며, 바쁨이 20.0%, 혜택없음이 8.6%, 기타가 8.5%, 회사정보 유출거부가 5.7%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 2.9%순으로 나타났다.

캐릭터산업은 유사설문 했음이 48.8%로 가장 높게 나타났으며, 혜택없음이 21.6%, 바쁨이 17.6%, 회사정보유출거부가 8.0%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 3.2%, 기타가 0.8%순으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 유사설문 했음이 51.5%로 가장 높게 나타났으며, 바쁨이 13.2%, 회사정보 유출거부가 11.8%, 혜택없음이 10.3%, 기타가 7.3%, 문화관광부와 상관없음(해당업체아님)이 5.9% 순으로 나타났다.

4.4.5 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련

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

<표 1-4-15. 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준>

대분류	소분류	평균(백만원)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	3,122.80	592.07	4.47	95%
	신문발행업	9,072.29	2312.26	4.31	95%
	잡지및정기간행물발행업	1,894.50	484.52	3.67	95%
	정기광고간행물발행업	1,590.13	605.02	3.42	95%
	서적 및 잡지류 도매업	2,064.20	469.73	4.10	95%
	서적 및 잡지류 소매업	1,399.69	307.84	4.72	95%
	서적임대(만화제외)	41.37	8.11	1.61	95%
만화	만화임대	29.15	2.18	0.88	95%
	서적임대(만화부문)	23.00	2.88	0.76	95%
	만화서적및잡지류도매업	540.58	270.37	1.41	95%
	만화서적및잡지류소매업	55.26	24.66	5.75	95%
음악	음악기획 및 제작업	1,226.38	298.20	2.69	95%
	음반도매 및 소매업	1,113.51	328.43	2.38	95%
	음악공연기획 및 제작업	1,760.17	381.17	2.07	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도소매업	2,941.16	1,129.69	1.84	95%

<표 1-4-16. 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준>

대분류	소분류	평균(백만원)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	18.77	2.42	3.04	95%
	신문발행업	44.17	6.20	2.37	95%
	잡지및정기간행물발행업	13.12	1.52	1.67	95%
	정기광고간행물발행업	18.34	4061	2.26	95%
	서적 및 잡지류 도매업	8.64	1.56	3.25	95%
	서적 및 잡지류 소매업	7.15	0.89	2.68	95%
	서적임대(만화제외)	0.96	0.09	0.80	95%
만화	만화임대	1.51	0.16	1.21	95%
	서적임대(만화부문)	1.32	0.10	0.44	95%
	만화서적및잡지류도매업	3.38	0.99	0.83	95%
	만화서적및잡지류소매업	0.52	0.06	1.57	95%
음악	음악기획 및 제작업	7.41	1.28	1.90	95%
	음반도매 및 소매업	6.14	1.22	1.60	95%
	음악공연기획 및 제작업	14.46	2.78	1.83	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도소매업	12.74	4.69	1.76	95%

4.5 문화산업통계 유의사항

① 출판

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

② 만화

2005년 기준조사에는 출판업과 분리과정에서 아동·학습만화가 일부 포함되어 있었으나, 2006년도 기준조사에는 아동·학습만화가 전부 만화산업으로 포함시켰기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. 1~4인규모 만화사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 출판산업의 서적 및 잡지류 소매업중 만화서적 및 잡지 소매업 종사자수 분리과정에서, 비율적용을 한 결과 1~4인규모에서 평균 0.47명이 종사하는 것으로 나타났다. 서적 및 잡지류 소매업 사업체수는 출판산업과 만화산업 모두 동일하게 적용하였다.

③ 음악

2005년 기준조사와 2006년 기준조사간 매출액 차이는 2005년도에는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시키지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다. 1~4인규모 음악사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 음악사업은 영위하고 있으나, 2006년도에는 음악관련 매출이 발생하지 않았다는 사업체와 소분류 구분이 어려운 사업체(1,428개)가 포함되어 있기 때문이다. 2006년 기준조사에서는 이를 제외하고 추정하였으며, 실제 사용된 모집단수는 1,219개 사업체이다. 향후 2007년 기준조사에서는 1,428개 사업체에 대해서는 충분한 검증을 실시하여, 지속적으로 음악관련 매출이 발생하지 않는지를 파악하여야 하며, 소분류 구분이 어려운 사업체는 소분류 신설 및 변경을 통해 조사대상에 포함 시켜야 함.

④ 애니메이션

2005년 기준조사에서는 애니메이션산업을 대분류만을 제공하였으나, 2006년 기준조사에서는 소분류까지 제공하였다. 그러나 애니메이션 창작제작과 애니메이션 하청제작을 제외한 소분류 온라인(인터넷·모바일)애니메이션제작, 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보, 온라인 애니메이션 서비스는 모집단수가 명확하지 않아 응답한 업체만을 위주로 산출하였으므로 해당 소분류 산업규모와는 차이가 있을 수 있다.

⑤ 캐릭터

2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 유통업은 조사가 이루어 지지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 이를 조사 하였으므로 매출액 규모를 직접비교는 무리가 있다. 또한 캐릭터 상품 유통업에서 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임 콘텐츠(아바타등)은 조사에서 제외가 되었으므로, 이 부문이 조사가 이루어 진다면 캐릭터 상품 유통 산업규모는 2조 2,006억 6,000만원보다 더욱 클 것으로 예상 되어 진다.

⑥ 에듀테인먼트

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

4.6 문화산업통계 수치 활용 유의사항

<표 1-4-17. 매출액 수치 활용 유의사항 >

대분류	2006 문화산업통계대비 매출액변화요인	사업형태별 매출액	매출액규모별 및 종사자규모별 매출액	지역매출액
출판	전자출판 산업규모 중 전자책서비스 매출액만 포함	외부인용자료제외 (인쇄업 및 기타오디오기록매체출 판업, 기타출판업)	외부인용자료제외 (인쇄업 및 기타오디오기록매체출 판업, 기타출판업)	외부인용자료제외 (인쇄업 및 기타오디오기록매체출 판업, 기타출판업, 인터넷서점)
만화	아동·학습만화 매출액포함	-	-	외부인용자료제외 (인터넷서점(만화부문))
음악	음악기획 및 제작업 중 음악행사관련, 음반도매업, 음악공연업, 인터넷/모바일음 악콘텐츠제작(CP), 인터넷 음반소매업매출액포함	외부인용자료제외 (노래연습장운영업)	외부인용자료제외 (노래연습장운영업)	외부인용자료제외 (노래연습장운영업, 인터넷음악소매업)
애니메이션	극장매출액은 전국관객수*7,500원 적용	외부인용자료제외 (극장및방송사수출액)	외부인용자료제외 (극장및방송사수출액)	외부인용자료제외 (극장및방송사수출액)
캐릭터	캐릭터상품유통업매출액포함	-	-	-
에듀테인먼트	디지털교육 및 정보가 에듀테인먼트로 변경되면서 온라인정보 매출액제외	-	-	-

<표 1-4-18. 종사자 수치 활용 유의사항 >

대분류	2006 문화산업통계대비 종사자변화요인	매출액규모별 및 종사자규모별 종사자	지역 및 고용형태별, 성별, 학력별, 연령별 종사자
출판	전자출판 산업규모 중 전자책서비스 종사자만 포함	외부인용자료제외 (인쇄업 및 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직)	외부인용자료제외 (인쇄업 및 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점)
만화	아동·학습만화 종사자포함	-	외부인용자료제외(인터넷서점(만화부문))
음악	음악기획 및 제작업 중 음악행사관련, 음반도매업, 음악공연업, 인터넷/모바일음 악콘텐츠제작(CP), 인터넷 음반소매업종사자포함	외부인용자료제외 (노래연습장운영업)	외부인용자료제외 (노래연습장운영업, 인터넷음악소매업)
애니메이션	-	-	-
캐릭터	캐릭터상품유통업종사자포함	-	-
에듀테인먼트	디지털교육 및 정보가 에듀테인먼트로 변경되면서 온라인정보 종사자제외	-	-



II. 조사대상현황

1. 총괄
2. 사업체 일반현황
3. 해외진출 현황

II . 조사대상 현황

1. 총괄

1.1 조사대상 현황

<표2-1-1> 조사대상 회수율 분포

	2005			2006		
	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률
출판	2,000개	2,000개	100.0%	2,500개	2,000개	80.0%
만화	200개	180개	90.0%	421개	386개	91.7%
음악	400개	400개	100.0%	697개	426개	85.2%
영화	800개	532개	66.5%	-	-	-
애니메이션	140개	118개	84.3%	160개	125개	78.1%
캐릭터	280개	177개	63.2%	300개	175개	58.3%
에듀테인먼트	230개	142개	61.2%	185개	117개	63.2%
합 계	4,050개	3,549개	87.6%	4,263개	3,229개	75.7%

2006년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 에듀테인먼트 6개 부문의 조사대상 사업체수는 4,263개이며 이중 전체 항목과 부문항목을 응답한 사업체수는 3,229개로, 응답을 거부한 사업체는 1,034개 업체였다.

응답한 사업체 비율은 2005년 기준조사 87.6%보다 약 11.9%로 하락 하였으나, 2006년 기준조사에서 제외가 된 영화를 제외하고 2005년 기준조사와 비교하여 보면, 212개를 더 조사 하였다.

이를 산업분야별로 살펴보면 캐릭터, 에듀테인먼트 분야가 응답률이 낮은 것으로 나타났다. 2006년 기준조사를 조사하기 전에 이와 유사한 조사가 다수 이루어져서 응답거부가 많았고, 아직도 문화산업을 영위하는 업체들 중 다수의 업종을 영위하는 업체들은 매출비중과 종사자비중을 구분하기가 어려워 응답거부가 많은 것으로 나타났다.

<그림2-1-1> 조사대상 회수율 분포

(단위:%)



산업분야별로 보면 표본조사를 실시한 출판과 음악부문의 응답률이 높게 나타났으며, 이는 대체표본을 사용한 다른 분야에 비해 높게 나타났다. 대체표본은 계통추출법과 무작위 추출법을 사용하였으며, 에듀테인먼트는 응답률이 가장 낮은 것으로 나타났다.

2. 사업체 일반현황

조사에 응답한 3,229개 사업체의 일반현황 항목인 설립연도, 기업형태, 경영형태, 벤처기업여부, 대표자정보 등을 살펴봄으로써 각 문화산업의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다.

2.1 설립연도 분포

<표 2-2-1. 설립연도별 분포>

(단위 : 개, %)

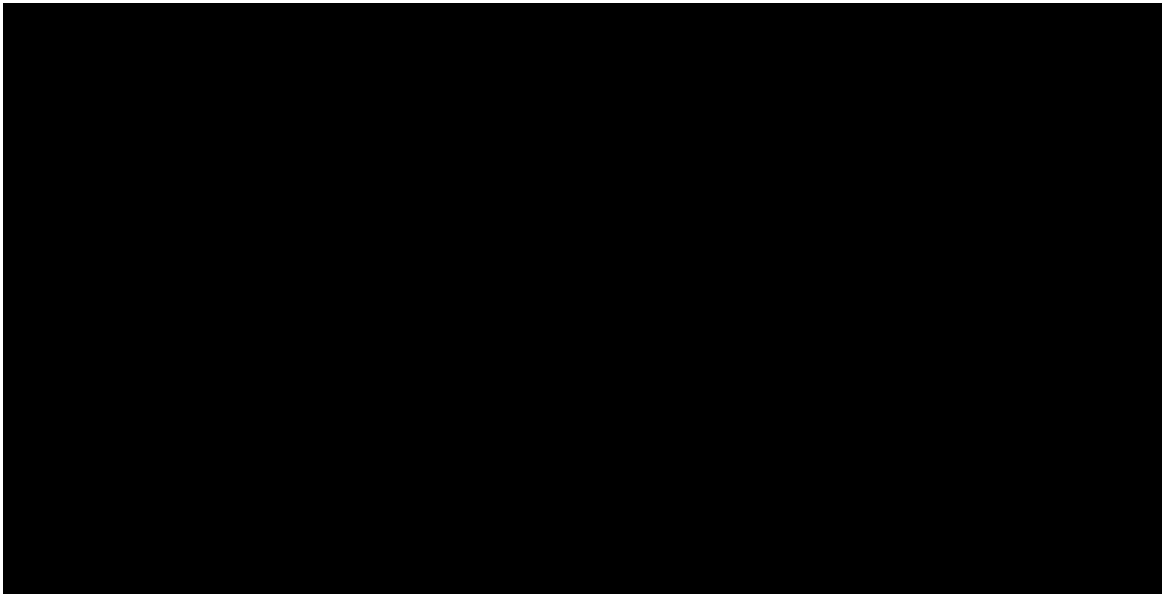
구분		1989년 이전	1990 ~ 1999년	2000년 이후	전체 ¹⁵⁾
출판	사업체수	241	442	542	1,225
	비율	19.7	36.1	44.2	100
만화	사업체수	25	44	93	162
	비율	15.4	26.9	57.7	100
음악	사업체수	18	87	126	231
	비율	7.9	37.7	54.4	100
애니메이션	사업체수	1	25	60	86
	비율	1.2	28.7	70.1	100
캐릭터	사업체수	10	40	80	130
	비율	7.7	30.8	61.5	100
에듀테인먼트	사업체수	-	25	58	83
	비율	-	30.2	69.8	100
2006년	사업체수	295	663	959	1,917
	비율	15.4	34.6	50.0	100
2005년	사업체수	354	701	1,028	2,083
	비율	17.0	33.7	49.4	100.0
2004년	사업체수	388	864	1,085	2,337
	비율	16.6	37.0	46.4	100.0

조사에 응답한 사업체의 설립연도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 업체가 959개(50.0%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 663개(34.6%), 1989년 이전에 설립된 업체가 295개 (15.4%)로 나타났다.

15) 사업체수는 조사대상 사업체중 항목에 응답한 업체수 임.

<그림 2-2-1. 설립연도별 분포>

(단위:%)



이를 2005년 기준 조사 결과와 비교하면 2000년 이후 설립업체는 49.4%에서 50.0%로 0.6%가 증가하였으며, 1990년~1999년 사이에 설립된 업체는 33.7%에서 34.6%로 0.9% 감소한 것으로 나타났으며, 1989년 이전은 17.0%에서 15.4로 1.6%가 감소한 것으로 조사되었다. 2004년 기준 조사와 2005년 기준조사에서 조사영역이 7개 산업분야에서 6개 산업분야로 축소되었고 디지털교육 및 정보에서 정보 분야가 제외가 되어 설립연도가 전체적으로 2000년 이후 영역으로 이동 한 것으로 나타났다.

2.2 사업체 유형

2.2.1. 사업체 형태별 분포

<표 2-2-2. 사업체 형태별 분포>

(단위 : 개, %)

구분		개인사업체	회사법인	회사외법인	전체
출판	사업체수	670	388	67	1,125
	비율	59.6	34.5	6.0	100.0
만화	사업체수	53	99	10	162
	비율	32.7	61.1	6.2	100.0
음악	사업체수	91	134	7	232
	비율	39.2	57.8	3.0	100.0
애니메이션	사업체수	26	58	-	84
	비율	30.9	69.1	-	100.0
캐릭터	사업체수	96	34	-	130
	비율	73.8	26.2	-	100.0
에듀테인먼트	사업체수	26	53	5	84
	비율	31.0	63.0	6.0	100.0
2006년	사업체수	962	766	89	1,817
	비율	52.9	42.2	4.9	100.0
2005년	사업체수	1,576	1,641	270	3,487
	비율	45.2	47.1	7.7	100.0
2004년	사업체수	1,254	1,017	46	2,317
	비율	54.1	43.9	2.0	100.0

응답한 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사 법인이 42.2%, 개인사업체가 52.9%, 회사외 법인이 4.9%로 나타났으며, 2005년 기준조사와 비교하여 보면 개인사업체가 45.2%에서 52.9%로 7.7% 증가하였고, 회사 법인이 47.1%에서 42.2%로 4.9% 감소했다. 사업체 형태를 상대적으로 비교하여 보면, 캐릭터산업 개인사업체가 73.8%로 다른 산업에 비해 가장 높게 나타났으며, 애니메이션은 회사 법인이 69.1%로 다른 산업에 비해 회사법인 비율이 높은 것으로 나타났다. 전반적으로 유통부분이 조사된 산업은 개인사업체 비율이 높고 유통부분이 포함 되지 않은 산업은 회사 법인이 높은 것으로 나타났다.

2.2.2. 경영형태별 분포

<표 2-2-3. 경영형태별 분포>

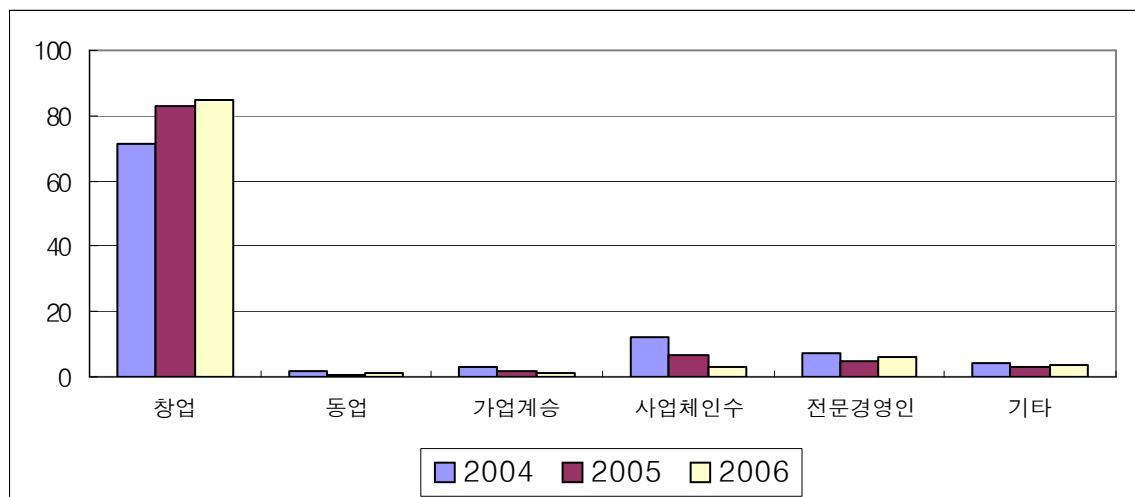
(단위 : 개, %)

구분		창업	동업	가업계승	사업체 인수	전문 경영인	기타	전체
출판	사업체수	1,201	4	20	41	42	60	1,368
	비율	87.8	0.3	1.5	3.0	3.1	4.3	100.0
만화	사업체수	129	4	3	14	8	4	162
	비율	79.7	2.5	1.9	8.6	4.7	2.6	100.0
음악	사업체수	169	8	1	3	38	11	230
	비율	73.5	3.5	0.4	1.3	16.5	4.8	100.0
애니메이션	사업체수	63	4	-	5	11	2	85
	비율	74.1	4.7	-	5.9	12.9	2.4	100.0
캐릭터	사업체수	95	1	1	-	15	1	113
	비율	84.1	0.9	0.9	-	13.3	0.8	100.0
에듀테인먼트	사업체수	75	-	-	2	7	-	84
	비율	89.3	-	-	2.4	8.3	-	100.0
2006년	사업체수	1,732	21	25	65	121	78	2,042
	비율	84.8	1.0	1.2	3.2	5.9	3.8	99.9
2005년	사업체수	2,529	20	56	203	156	93	3,057
	비율	82.7	0.7	1.8	6.6	5.1	3.1	100.0
2004년	사업체수	1,633	46	69	273	175	100	2,296
	비율	71.1	2.0	3.0	11.9	7.6	4.4	100.0

응답한 사업체의 경영형태별 분포를 살펴보면, 창업이 84.8%로 가장 높으며, 전문경영인이 5.9%, 기타가 3.8%, 사업체 인수가 3.2%, 가업계승이 1.2%, 동업이 1.0%순으로 나타났다. 2005년 기준조사와 비교해 보면, 창업이 82.7%에서 84.8%로 2.1% 증가하였으며, 사업체 인수가 6.6%에서 3.2%로 3.4%감소 한 것으로 나타났다.

<그림 2-2-2. 경영형태별 분포>

(단위:%)



2.3 대표자 현황

2.3.1. 대표자 연령

<표 2-2-4. 대표자 출생년도별 분포>

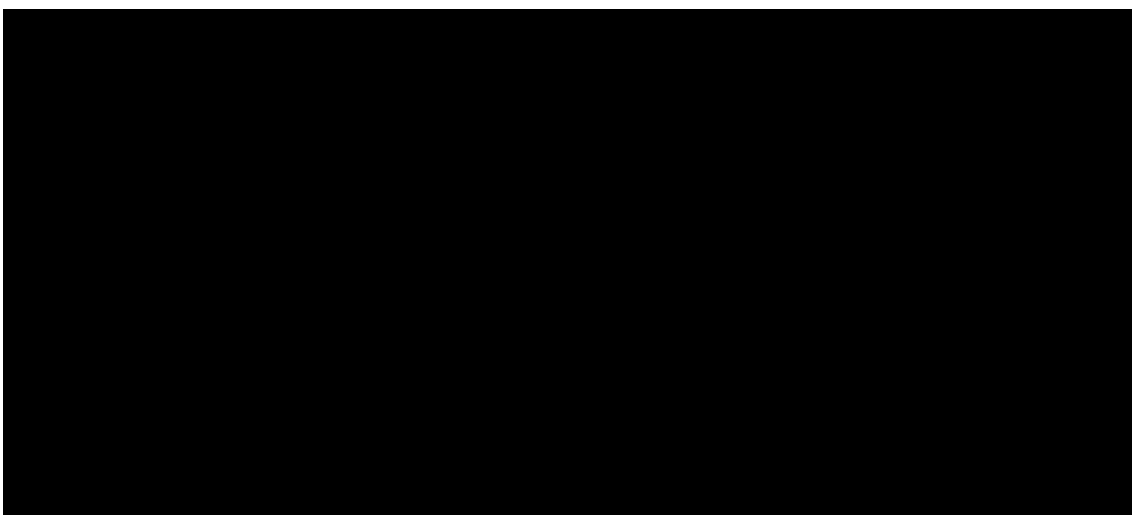
(단위 : 개, %)

구분		1949년 이전	1950 ~ 1959년	1960 ~ 1969년	1970 ~ 1979년	1980년 이후	전체
출판	사업체수	278	437	467	92	15	1,289
	비율	21.6	33.9	36.2	7.1	1.2	100.0
만화	사업체수	22	44	53	26	17	162
	비율	13.6	27.2	32.7	16.0	10.5	100.0
음악	사업체수	28	55	104	45	1	233
	비율	12.0	23.6	44.6	19.3	0.4	99.9
애니메이션	사업체수	4	17	43	34	-	98
	비율	4.1	17.3	43.9	34.7	-	100.0
캐릭터	사업체수	6	21	52	31	3	113
	비율	5.3	18.6	46.0	27.4	2.7	100.0
에듀테인먼트	사업체수	-	18	42	20	4	84
	비율	-	21.4	50.0	23.8	4.8	100.0
2006년	사업체수	338	592	761	248	40	1,979
	비율	17.1	29.9	38.5	12.5	2.0	100.0
2005년	사업체수	539	972	1,219	435	19	3,184
	비율	16.9	30.5	38.3	13.7	0.6	100.0
2004년	사업체수	475	697	867	269	1	2,309
	비율	20.6	30.2	37.5	11.7	0.0	100.0

응답 사업체의 대표자 연령을 살펴보면, 전체 1,979개 업체 중 1960년~1969년 기간의 사업체가 761개 (38.5%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 1950년~1959년이 592개(29.9%)로 높으며, 1949년 이전이 338개 (17.1%), 1970년~1979년 248개(12.5%), 1980년 이후 40개(2.0%)순으로 나타났다.

<그림 2-2-3. 대표자 출생년도별 분포>

(단위:%)



2.3.2. 대표자 학력

<표 2-2-5. 대표자 최종학력별 분포>

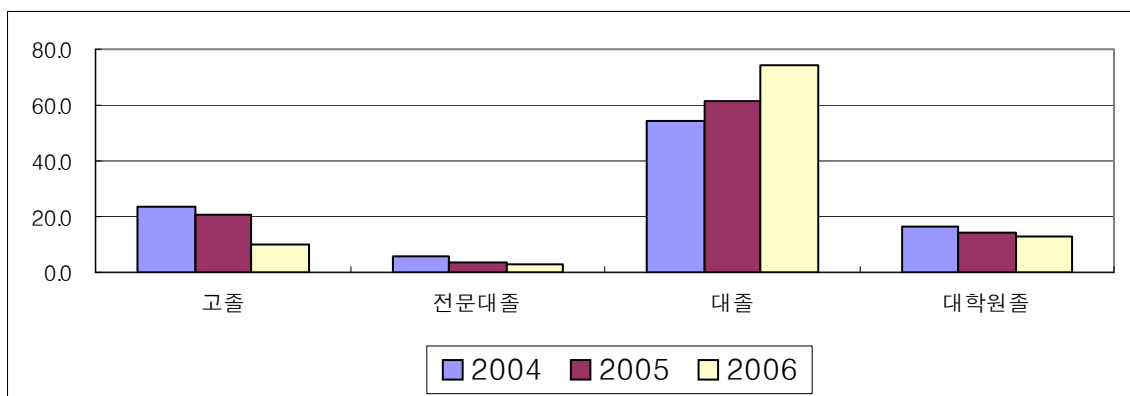
(단위 : 개, %)

구분		고졸	전문대졸	대졸	대학원졸	전체
출판	사업체수	151	31	1,027	130	1,339
	비율	11.3	2.3	76.7	9.7	100.0
만화	사업체수	12	18	90	42	162
	비율	7.4	11.1	55.6	25.9	100.0
음악	사업체수	15	9	172	36	232
	비율	6.5	3.9	74.1	15.5	100.0
애니메이션	사업체수	9	1	56	19	85
	비율	10.6	1.2	65.8	22.4	100.0
캐릭터	사업체수	5	1	88	19	113
	비율	4.4	0.9	77.9	16.8	100.0
에듀테인먼트	사업체수	4	2	59	20	85
	비율	4.7	2.4	69.4	23.5	100.0
2006년	사업체수	196	62	1,492	266	2,016
	비율	9.7	3.1	74.0	13.2	100.0
2005년	사업체수	677	119	1,979	454	3,229
	비율	21.0	3.7	61.3	14.0	100.0
2004년	사업체수	546	123	1,246	380	2,295
	비율	23.8	5.4	54.3	16.6	100.0

응답 사업체의 대표자 최종학력을 살펴보면, 전체 2,016개 업체 중 대졸이 1,492개 (74.0%)로 가장 높으며, 대학원졸이 266개 (13.2%), 고졸이 196개 (9.7%), 전문대졸이 62개(3.1%)순으로 나타났다. 2005년 기준조사와 비교하여 보면 대졸이 61.3%에서 74.0%로 12.7% 증가 하였으며, 대학원졸은 14.0%에서 13.2%로 0.8% 감소한 것으로 나타났다.

<그림 2-2-4. 대표자 최종학력별 분포>

(단위:%)



3. 해외진출 현황

2006년 기준조사 해외진출 현황은 6개 부문만을 대상으로 집계하였다.

3.1 해외진출형태

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

<표 2-3-1. 해외진출형태>

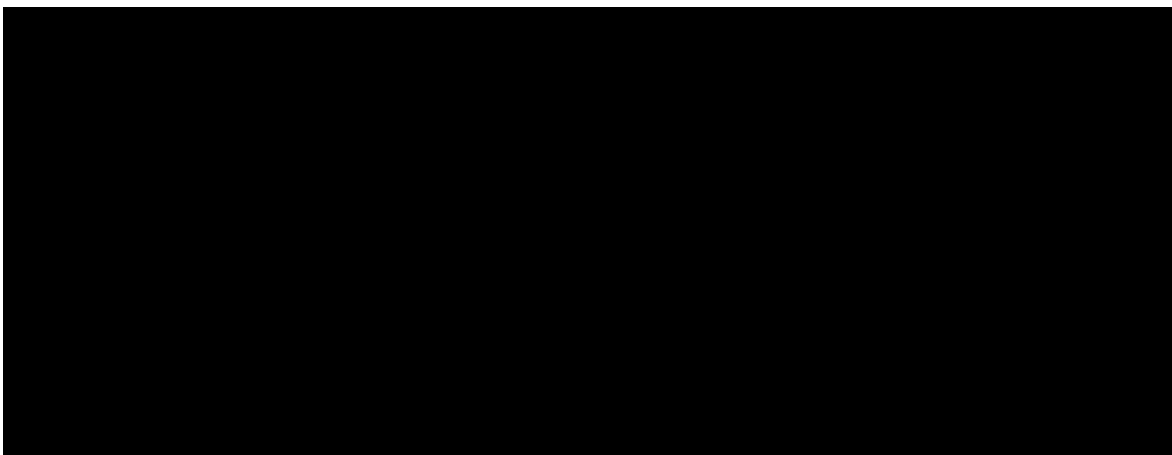
(단위:%)

해외진출형태	2004년 기준조사(%)	2005년 기준조사(%)	2006년 기준조사(%)
완제품수출	30.6	34.6	42.2
LICENSE	32.3	29.8	26.7
OEM 수출	26.9	25.7	24.1
기술 서비스	9.8	8.5	6.4
해외투자 공동제작	0.1	1.4	0.6
기타	0.2		

문화산업의 해외진출형태는 3,229개중 281개(8.7%)의 사업체가 응답을 한 가운데, 결과적으로 해외진출시 평균적으로 완제품 수출이 42.2%로 가장 높게 나타났으며, License(26.7%), OEM 수출(24.1%), 기술서비스(6.4%), 기타(0.6%) 순으로 해외진출을 하는 것으로 나타났다.

<그림 2-3-1. 문화산업 해외진출형태>

(단위:%)



<표 2-3-2. 산업별 해외진출형태>

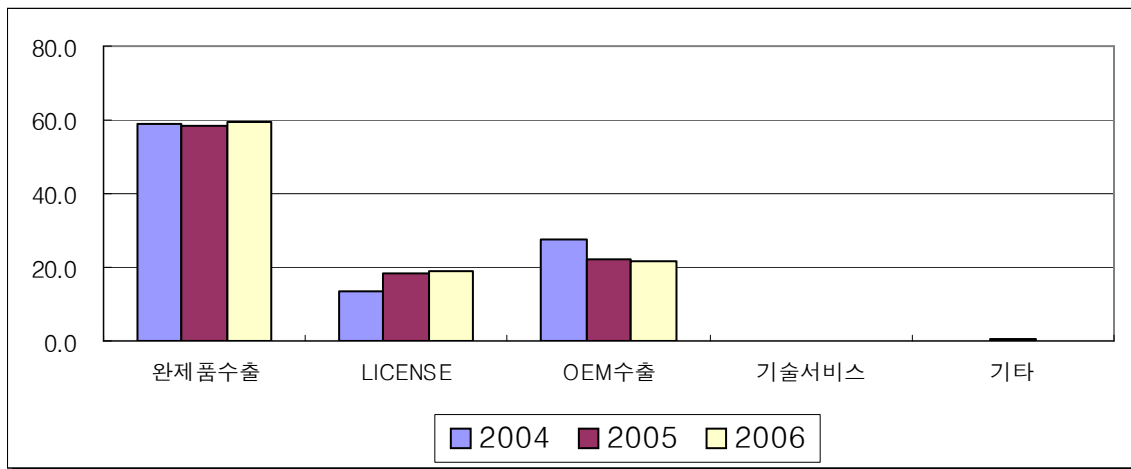
(개소, %)

	연도	사업체수	완제품수출	LICENSE	OEM 수출	기술 서비스	기타	합계
출판	2004	22	59.1	13.6	27.3	0.0	0.0	100
	2005	85	58.3	18.6	22.3	0.0	0.8	100
	2006	86	59.6	18.9	21.5	-	-	100
만화	2004	27	15.4	76.9	7.0	0.0	0.7	100
	2005	38	26.3	63.2	7.9	0.0	2.6	100
	2006	36	41.2	49.4	-	9.4	-	100
음악	2004	-	-	-	-	-	-	-
	2005	36	52.8	25.0	11.1	8.3	2.8	100
	2006	48	56.8	23.2	10.9	5.6	3.5	100
애니메이션	2004	33	21.4	14.8	63.0	0.0	0.8	100
	2005	36	25.8		71.7	0.0	2.5	100
	2006	37	11.1	24.0	59.9	5.0	-	100
캐릭터	2004	-	-	-	-	-	-	-
	2005	48	31.8	28.7	37.2	2.3	0.0	100
	2006	52	36.7	24.6	36.8	1.9	-	100
에듀테인먼트	2004	17	20.9	10.6	20.3	48.2	0.0	100
	2005	20	21.1	12.8	19.3	46.8	0.0	100
	2006	22	8.7	37.1	12.9	41.3	0.0	100

해외진출형태를 산업별로 비중을 살펴보면, 완제품 수출은 출판과 음악이, LICENSE의 수출은 만화, 에듀테인먼트, OEM 방식은 애니메이션이, 기술서비스 방식은 에듀테인먼트 분야가 높게 나타났다.

<그림 2-3-2. 출판산업 해외진출형태>

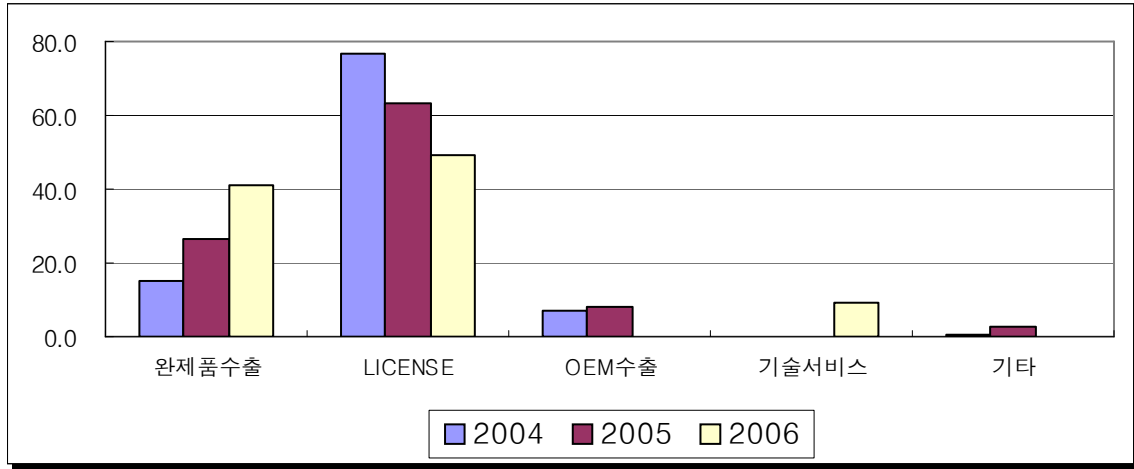
(단위:%)



출판 산업의 경우 총 86개소가 응답하였으며, 완제품 수출이 59.6%로 가장 높았고, OEM 수출은 21.5%, LICENSE 18.9%순으로 나타났다.

<그림 2-3-3. 만화산업 해외진출형태>

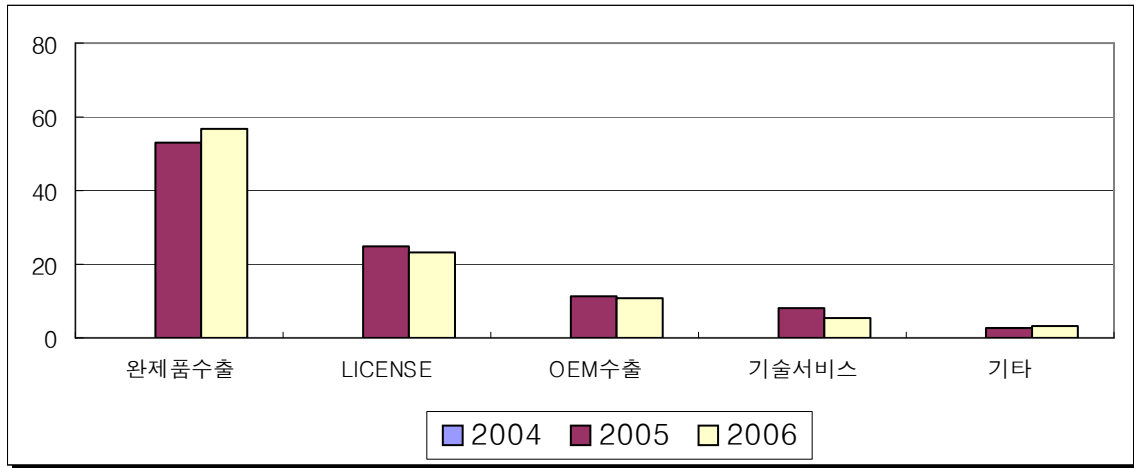
(단위:%)



만화산업의 경우 총 36개소가 응답하였으며, LICENSE(49.4%)가 가장 높았고, 완제품 수출(41.2%), 기술 및 서비스가(9.4%)의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-4. 음악 산업 해외진출형태>

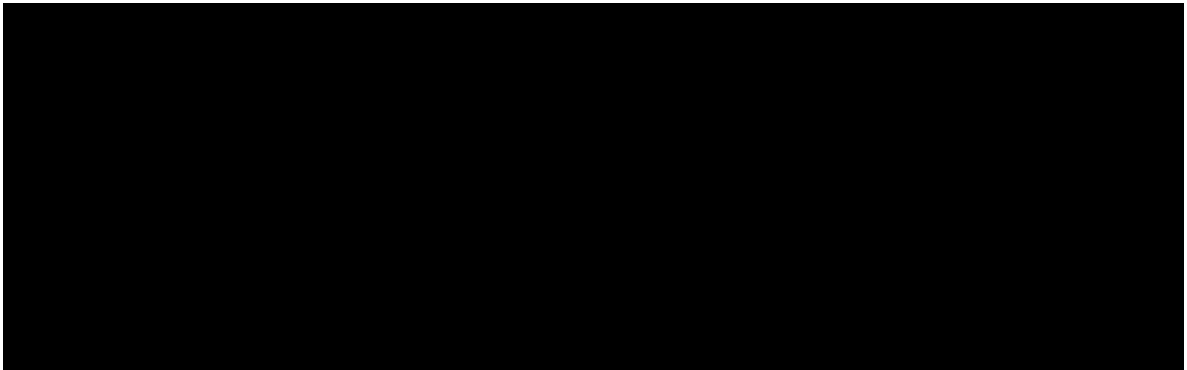
(단위:%)



음악 산업의 경우 총 48개소가 응답하였으며, 완제품 수출은 56.8%로 가장 높았고, LICENSE 23.2%, OEM수출은 10.9%, 기술서비스 5.6% , 기타 3.5%의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-5. 애니메이션산업 해외진출형태>

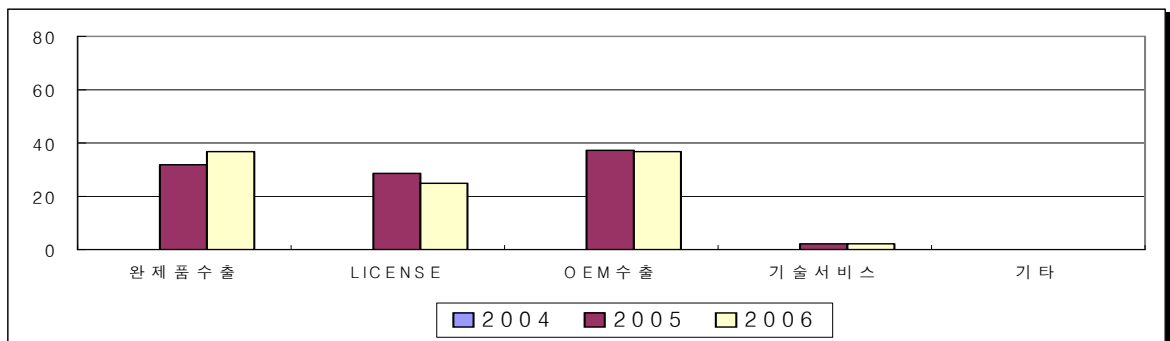
(단위:%)



애니메이션산업의 경우 총 37개소가 응답하였으며, OEM 수출이 59.9%로 가장 높았고, LICENSE 24.0%, 완제품 수출이 11.1%, 기술 및 서비스가 5.0% 순으로 나타났다.

<그림 2-3-6. 캐릭터산업 해외진출형태>

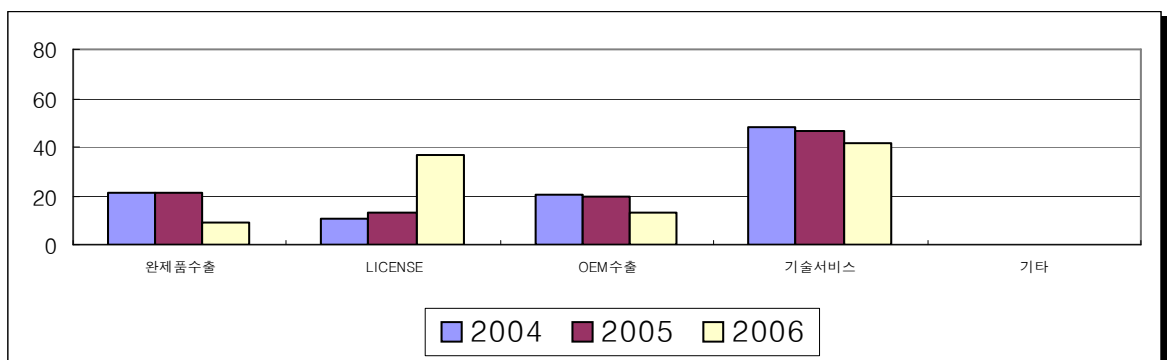
(단위:%)



캐릭터산업의 경우 총 52개소가 응답하였으며, OEM수출이 36.8%로 가장 높았고, 완제품 수출은 36.7%, LICENSE는 24.6%, 기술서비스는 1.9%순으로 나타났다.

<그림 2-3-7. 에듀테인먼트산업 해외진출형태>

(단위:%)



에듀테인먼트산업의 경우 총 22개소가 응답하였으며, 기술서비스가 41.3%로 가장 높았고, LICENSE(37.1%), OEM 수출(12.9%), 완제품수출(8.7%)순으로 나타났다.

3.2 해외진출경로

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

<표 2-3-3. 해외진출 경로>

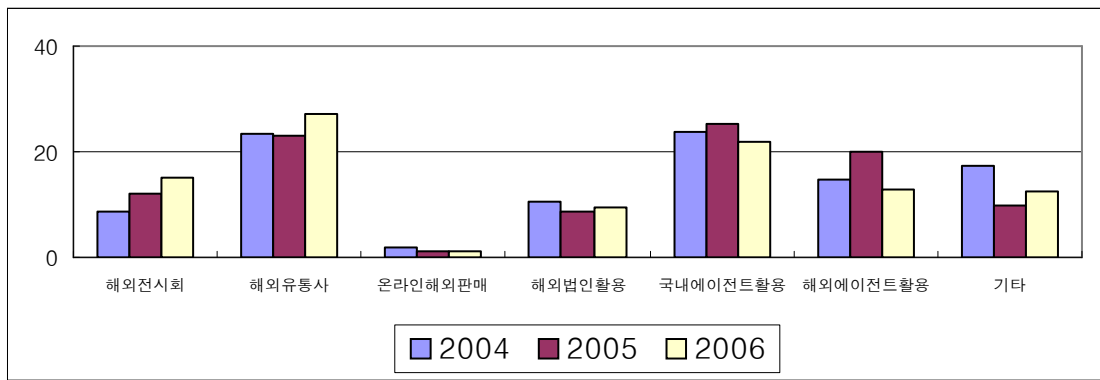
(단위:%)

수출방법	진출 경로 구분	2004년 기준조사	2005년 기준조사	2006년 기준조사
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	8.6	12.1	15.2
	해외 유통사 접촉	23.4	23.1	27.0
	온라인 해외 판매	1.8	1.1	1.1
	해외 법인 활용	10.5	8.6	9.4
간접 수출	국내 에이전트 활용	23.7	25.3	22.0
	해외 에이전트 활용	14.7	20.1	13.0
기 타		17.3	9.7	12.3
합계		100.0	100.0	100.0

조사대상인 7개 산업의 해외진출 경로를 살펴보면, 3,229개중 281개(8.7%)의 사업체가 응답을 하였다. 결과를 살펴보면, 사업체의 해외진출 경로 중 해외 유통사 접촉(27.0%)로 가장 높게 나타났으며, 국내 에이전트 활용이 22.0%, 해외 전시회 및 행사 참여(15.2%), 해외 에이전트 활용(13.0%), 기타(12.3%), 해외 법인 활용(9.4%), 온라인 해외 판매(1.1%)의 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면, 국내에이전트 활용이 25.3%에서 22.0%로 3.3% 감소하였고, 해외에이전트 활용이 20.1%에서 13.0%로 7.1% 감소한 것으로 나타났다. 해외 전시회 및 행사참여는 2004년 기준조사에서는 8.6%로 였으나, 2006년 기준조사에서는 15.2%로 6.6% 증가한 것으로 나타났다. 문화산업을 영위하는 사업체에 더 많은 해외 전시회 및 행사참여 기회를 확대해 나갈 필요가 있다.

<그림 2-3-8. 문화산업 해외진출 경로>

(단위:%)



<표 2-3-4. 산업별 해외진출 경로>

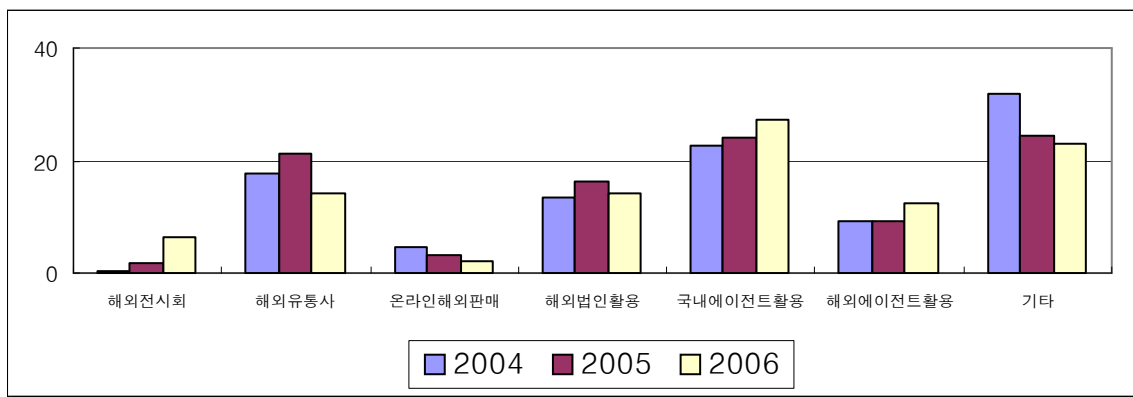
(단위 : 개소, %)

	년도	사업 체수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외 전시 회 행사 참여	해외 유 통사 접촉	온라인 해외 판매	해외 법 인 활용	국내 에이 전트 활용	해외 에이 전트 활용		
출판	2004	22	0.5	17.7	4.5	13.6	22.7	9.1	31.9	100.0
	2005	85	1.6	21.2	3.1	16.3	24.1	9.2	24.5	100.0
	2006	86	6.5	14.3	2.1	14.3	27.3	12.5	23.0	100.0
만화	2004	27	7.0	12.2	0.0	0.7	55.0	13.1	12.0	100.0
	2005	38	16.7	12.5	0.0	1.2	55.5	14.1	0.0	100.0
	2006	36	21.5	7.1	-	-	51.4	5.7	14.3	100.0
음악	2004	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2005	36	1.2	14.3	1.5	4.5	28.9	36.1	13.5	100.0
	2006	48	22.7	71.8	0.9	1.0	-	3.6	-	100.0
애니메이션	2004	36	8.9	21.1	0.0	19.4	12.5	13.1	25.0	100.0
	2005	36	16.5	28.5	0.0	10.9	22.7	17.1	4.3	100.0
	2006	37	11.5	23.1	-	16.8	17.1	16.2	15.3	100.0
캐릭터	2004	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2005	48	22.2	28.5	0.0	12.6	19.9	16.8	0.0	100.0
	2006	52	23.1	27.2	1.3	11.7	19.3	15.1	2.3	100.0
에듀테인먼트	2004	17	8.8	13.5	4.1	5.9	11.8	32.4	23.5	100.0
	2005	20	9.2	16.3	2.2	6.3	10.6	33.5	21.9	100.0
	2006	22	9.7	17.2	1.3	5.8	15.2	37.2	13.6	100.0

산업별로 해외진출경로를 살펴보면, 해외전시회 행사참여는 캐릭터(23.1%), 해외유통사접촉은 음악(71.8%), 온라인 해외 판매는 출판(2.1%), 해외법인 활용은 애니메이션(16.8%), 국내에이전트활용은 만화(51.4%), 해외에이전트활용은 에듀테인먼트(37.2%)가 가장 높게 나타났다.

<그림 2-3-9. 출판산업 해외진출 경로>

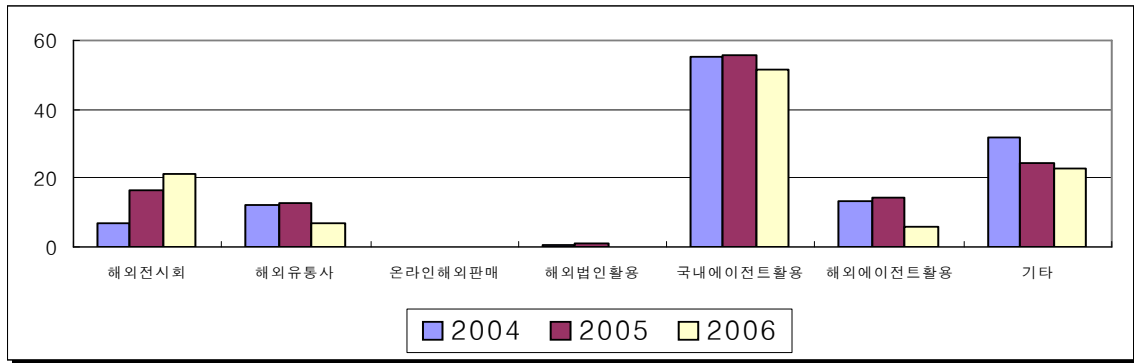
(단위:%)



출판 산업의 경우 총 86개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 국내에이전트활용(27.3%)로 가장 높게 나타났고, 기타가 23.0%, 해외 유통사 접촉(14.3%), 해외 법인 활용(14.3%), 해외 에이전트 활용(12.5%), 온라인 해외 판매(2.1%), 해외전시회 및 행사 참여(6.5%)의 순으로 나타났다.

<그림 2-3-10. 만화산업 해외진출 경로>

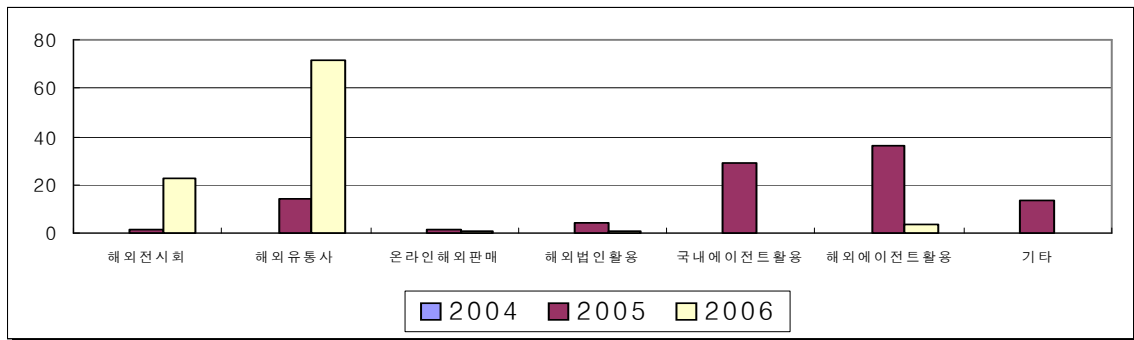
(단위:%)



만화산업의 경우 총 36개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 국내에이전트를 통해서 수출하는 방식이 전체의 51.4%를 차지하고 있으며, 다음으로 전시회 (21.5%), 기타 (14.3%), 해외유통사 (7.1%), 해외에이전트 (5.7%)순으로 나타났다.

<그림 2-3-11. 음악 산업 해외진출 경로>

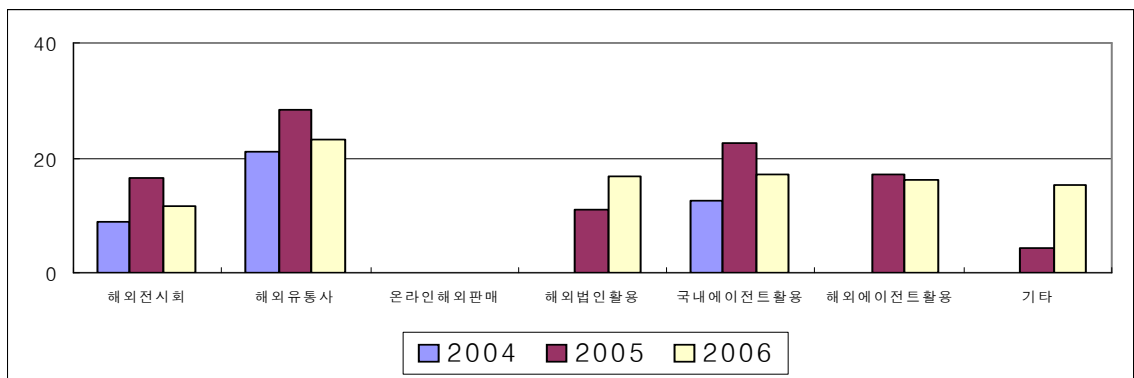
(단위:%)



음악 산업의 경우 총 48개소가 응답을 하였다. 해외진출 경로 방식으로 해외유통사 (71.8%), 다음으로 전시회 (22.7%), 해외에이전트를 통해서 수출하는 방식이 전체의 3.6%를 차지하고 있으며, 온라인해외판매 (0.9%), 해외법인활용 (0.9%)순으로 나타났다.

<그림 2-3-12. 애니메이션산업 해외진출 경로>

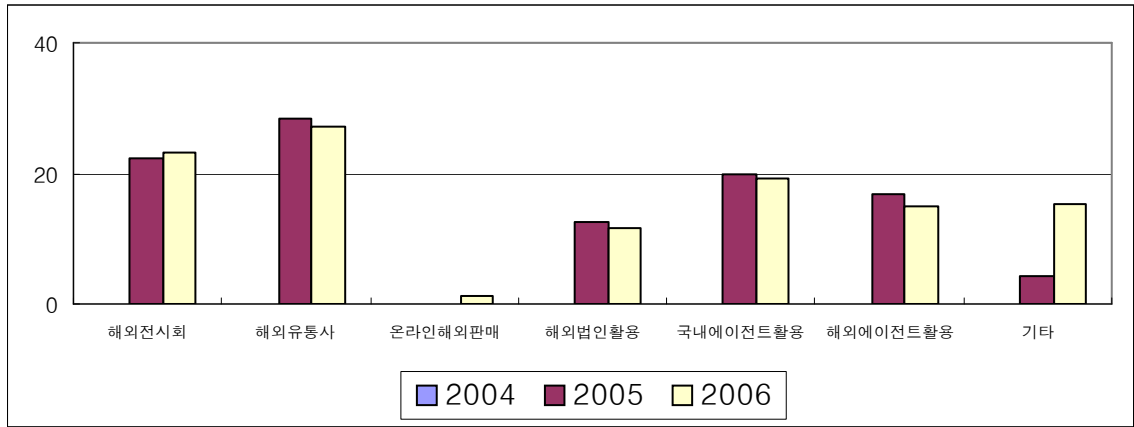
(단위:%)



애니메이션산업의 경우 총 37개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외유통사 (23.1%), 국내에이전트를 통해서 수출하는 방식이 17.1%를 차지하고 있으며, 다음으로 해외법인활용 (16.8%), 해외에이전트 (16.2%), 기타 (15.3%), 전시회 (11.5%)순으로 나타났다.

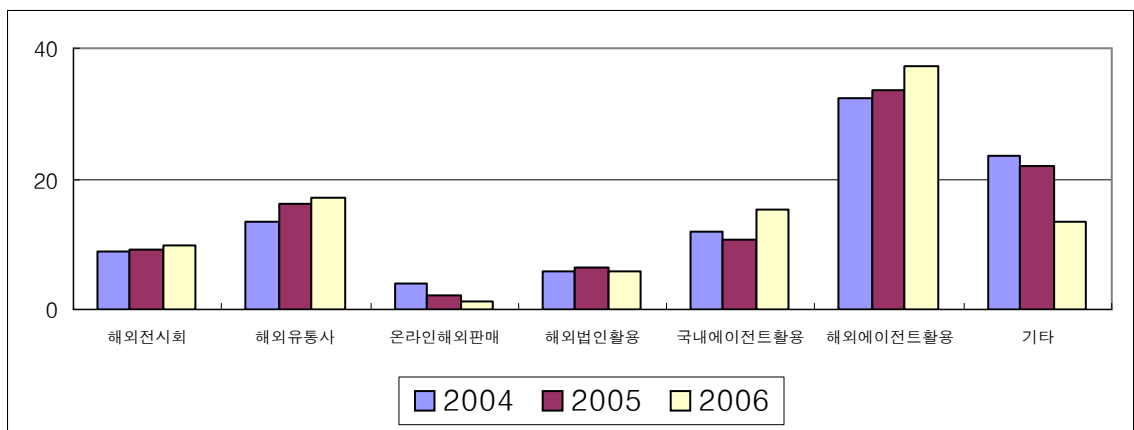
<그림 2-3-13. 캐릭터산업 해외진출 경로>

(단위:%)



캐릭터산업의 경우 총 52개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 유통사(바이어) (27.2%), 해외전시회 및 행사참여 (23.1%), 국내에이전트를 통해서 수출하는 방식이 19.3%를 차지하고 있으며, 다음으로 해외에이전트 (15.1%), 해외 법인 활용 (11.7%), 기타 (2.3%) 순으로 나타났다.

<그림 2-3-14. 에듀테인먼트 해외진출 경로>



에듀테인먼트산업의 경우 총 22개소가 응답을 하였다. 해외진출 경로 방식으로 해외에이전트 (37.2%), 해외유통사 (17.2%), 국내에이전트활용 (15.2%), 기타 (13.6%), 전시회 (9.7%), 해외법인활용 (5.8%), 온라인해외판매 (1.3%)순으로 나타났다.



Ⅲ. 문화산업통계조사

전체결과

1. 총괄
2. 매출액
3. 부가가치
4. 콘텐츠제작비용
5. 수출입액
6. 종사자수

Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과

1. 총괄

1.1 2006년 기준조사 문화산업 전체 요약

<표 3-1-1. 문화산업 전체 요약>

산업명	업체수 (개) ¹⁶⁾	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
출판	30,353	218,377	19,879,255	6,337,507	31.88	184,867	307,184
만화	10,796	12,818 ¹⁷⁾	730,072 ¹⁸⁾	264,505	36.23	3,917	3,965
음악	37,108	65,431	2,401,309	765,297	31.87	16,666	8,347
게임	32,802	32,714	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
영화	8,663 ¹⁹⁾	25,769	3,683,627	1,781,814	48.37	24,515	45,813
애니메이션	260	3,412	288,564	70,333 ²⁰⁾	30.96	66,834	5,095
방송	534	29,308	9,719,862	3,972,844	40.87	133,917	72,563
광고	4,735	27,487	9,118,059	3,343,592	36.67	75,981	2,415,540
캐릭터 ²¹⁾	1,379	19,889	4,550,932	1,238,309	27.21	189,451	211,909
에듀테인먼트 ²²⁾	185	1,480	117,989	40,411	34.25	5,016	316
합계	126,815	436,685	57,938,569	21,469,787	37.06	1,373,158	3,278,288

2006년 기준조사 문화산업 매출액 규모는 57조9,385억원으로 2005년 기준조사 53조 9,481억원보다 약 7.0% 증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 보면 출판 산업이 19조 8,792억원으로 가장 높게 나타났고, 방송이 9조7,198억원, 광고가 9조1,180억원, 게임이 7조4,489억원, 캐릭터가 4조5,509억원, 영화가 3조6,836억원, 음악이 2조4,013억원, 만화가 7,300억원, 애니메이션 2,885억원, 에듀테인먼트 1,179억원 순으로 나타났다.

2006년 기준조사 문화산업 종사자수는 43만6,85명으로 2005년 기준조사 문화산업 종사자수 45만5,757명보다 약 4.2%로 감소한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판은 21만8,377명으로 21만4,904명보다 1.6% 증가, 만화는 12,818명으로 9,048명보다 41.7% 증가, 음악 6만5,431명으로 6만5,346명보다 0.1%증가, 게임은 3만2,714명으로 6

16) 한 사업체가 여러개 산업을 영위할 경우 업체수는 중복산출 하였으나, 매출액과 종사자수등

추정수치는 중복계상되지 않았으며 한 사업체가 여러개 업종을 영위할 경우 비율로 적용

17) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 종사자

18) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 매출규모

19) 영화진흥위원회 등록업체를 기준으로 제작, 배급, 수입, 상영업을 적용

20) 극장매출액 및 방송사수출액 제외한 부가가치액

21) 캐릭터상품도소매업 포함

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

만669명보다 46.1% 감소, 영화는 2만5,769명으로 2만9,078명보다 11.4% 감소, 애니메이션은 3,412명으로 3,580명보다 4.7% 감소, 방송은 2만9,308명으로 2만9,634명보다 1.1% 감소, 광고는 2만7,487명으로 2만9,625명보다 7.2% 감소, 캐릭터는 19,889명으로 8,825명보다 125.4% 증가, 에듀테인먼트는 1,480명으로 5,048명보다 70.7% 감소한 것으로 나타났다.

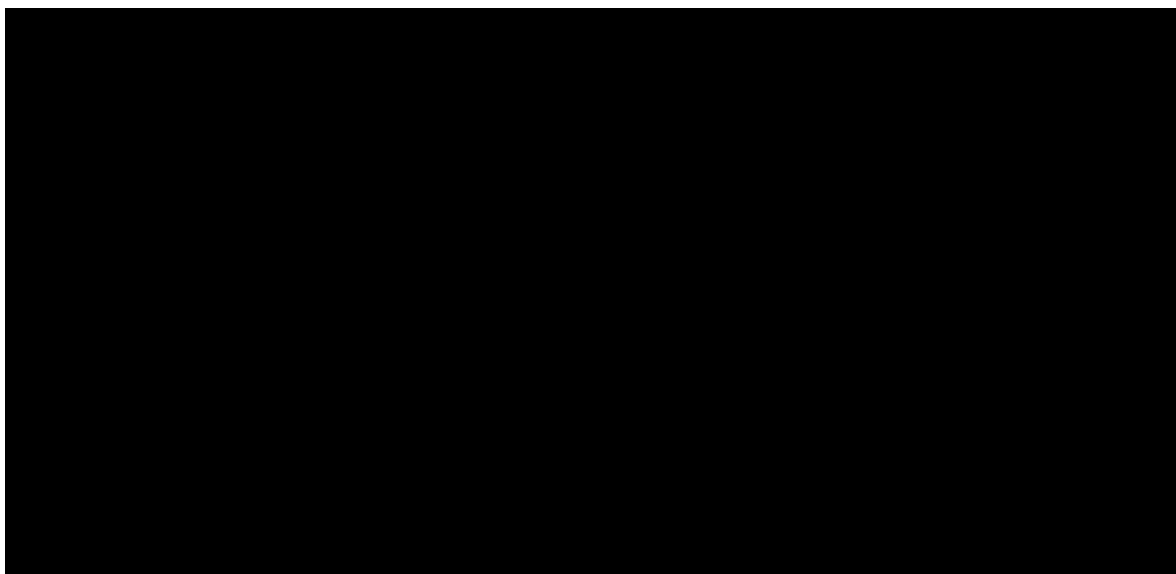
2006년 기준조사 문화산업 수출액은 총 13억7,315만 달러로 나타났으며, 2005년 기준조사 보다 11.1%로 증가 한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 1억 8,486만 달러(13.46%), 만화 391만 달러(0.28%), 음악 1,666만 달러(1.21%), 게임 6억 7,199만 달러(48.94%), 영화 2,451만 달러(1.79%), 애니메이션 6,683만 달러(4.87%), 방송 1억3,391만 달러(9.75%), 광고 979만 달러(5.53%), 캐릭터 1억8,945만 달러(13.80%), 에듀테인먼트 501만 달러(0.37%)로 나타났다.

2006년 기준조사 문화산업 수입액은 총 32억7,828만 달러로 나타났으며, 2005년 기준조사 보다 9.8%로 증가 한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 3억718만 달러(9.4%), 만화 396만 달러(0.1%), 음악 834만 달러(0.3%), 게임 2억755만 달러(6.3%), 영화 4,581만 달러(1.4%), 애니메이션 509만 달러(0.2%), 방송 7,256만 달러(2.4%), 광고 24억1,554만 달러(73.7%), 캐릭터 2억1,190만 달러(6.4%), 에듀테인먼트 31만 달러(0.0%)로 나타났다.

사업체당 평균 종사자수는 3.44명으로 나타났으며, 사업체당 평균 매출액은 4억5,687만원이며, 종사자당 평균 매출액은 1억3,267만원으로 나타났다. 각 산업별로 살펴보면 사업체당 평균 매출액은 방송이 182억100만원으로 가장 높고, 캐릭터 33억원, 광고 19억2,567만원, 애니메이션 11억986만원 순으로 나타났다. 종사자당 평균매출액은 광고가 3억3,172만원, 방송이 3억3,164만원, 캐릭터는 2억2,881만원, 게임은 2억2,769만원 순으로 높게 나타났다.

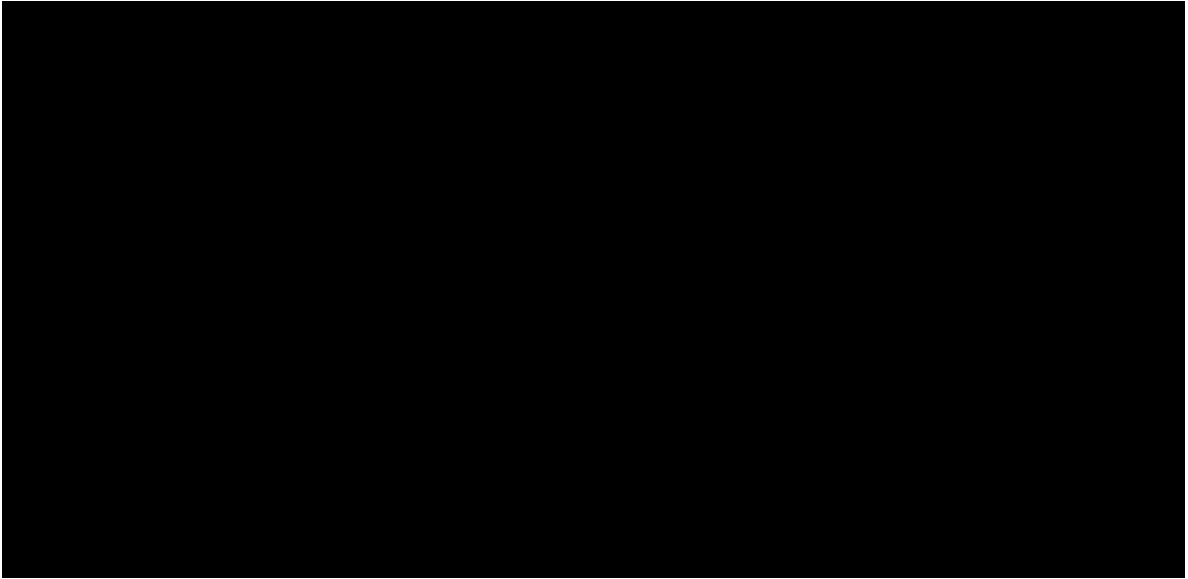
<그림 3-1-1. 문화산업매출액 및 부가가치>

(단위 : 백만원)



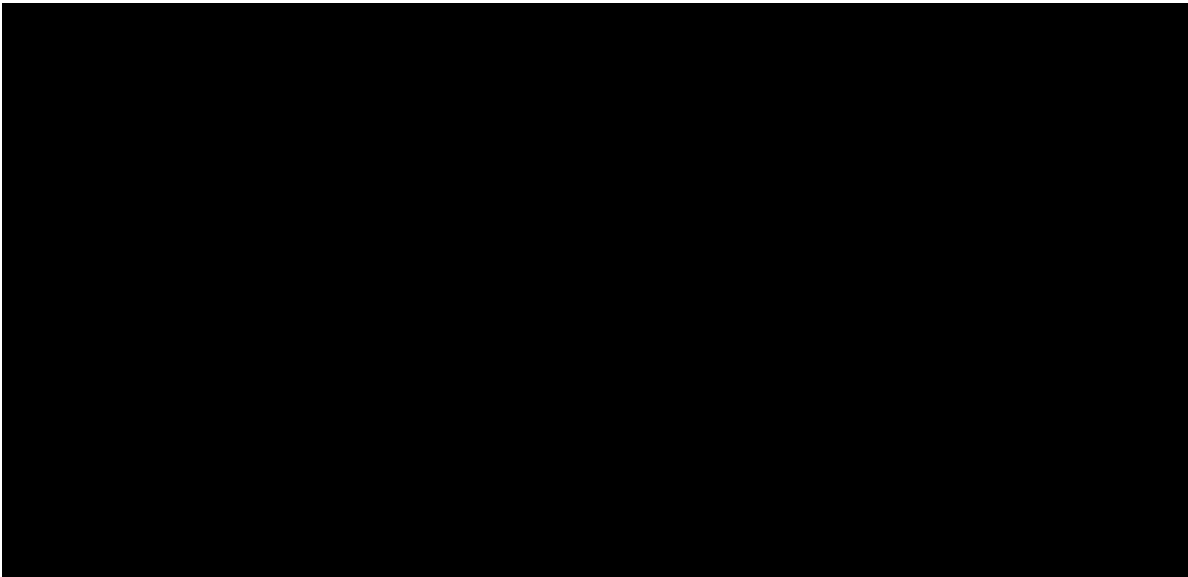
<그림 3-1-2. 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치>

(단위 : 백만원)



<그림 3-1-3. 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치>

(단위 : 백만원)



2. 매출액

2.1 문화산업 매출액

<표 3-2-1. 문화산업 매출액>

(단위 : 백만원, %)

	2004	2005	2006	구성비	증감률
출판 ²³⁾	18,921,018	19,392,156	19,879,255	34.31	2.5
만화	505,867	436,235	730,072 ²⁴⁾	1.26	67.4
음악 ²⁵⁾	2,133,155	1,789,875	2,401,309	4.14	34.2
게임	4,315,600	8,679,800	7,448,900	12.86	△14.2
영화	3,022,403	3,294,820	3,683,627	6.36	11.8
애니메이션 ²⁶⁾	265,015	233,855	288,564	0.50	23.4
방송	7,772,805	8,635,200	9,719,862	16.78	12.6
광고	8,026,040	8,417,779	9,118,059	15.74	8.3
캐릭터 ²⁷⁾	4,219,258	2,075,893	4,550,932	7.85	119.2
에듀테인먼트 ²⁸⁾	878,973	992,488	117,989	0.20	△88.1
합계	50,060,134	53,948,101	57,938,569	100.0	7.4%

2006년 기준조사 문화산업 매출규모는 57조7,464억원으로 2005년 기준조사 53조9,481억원 보다 약 7.4%로 증가한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면 출판 산업은 19조8,792억원으로 전체 매출규모의 34.31%를 차지하고 있으며, 방송 9조7,198억원 (16.78%), 광고 9조1,180억원 (15.74%), 게임 7조4,489억원 (12.86%), 캐릭터 4조5,509억원 (7.85%), 영화 3조6,836억원 (6.36%), 음악 2조4,013억원 (4.14%), 만화 7,300억원 (1.26%), 애니메이션 2,885억원 (0.50%), 에듀테인먼트 1,179억원 (0.20%) 순으로 나타났다.

각 산업별 증감률을 2005년 기준조사와 비교하여 살펴보면, 출판은 19조3,921억원에

23) 2006년 기준조사 출판은 인쇄업(3,684,698백만원)포함

24) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 매출규모 포함

25) 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)매출포함

26) 2005년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사수출액(292백만원)포함, 2005년기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음.

27) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

28) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외 시켰음

서 19조8,792억원으로 2.5% 증가하였으며, 만화는 4,362억원에서 7,300억원으로 67.4%가 증가하였다. 그리고 음악은 1조7,898억원에서 2조4,013억원으로 34.2%가 증가한 것으로 추정 되었다.

게임은 8조6,798억원에서 7조4,489억원으로 14.2%가 하락하였으며, 영화는 3조2,948억원에서 3조6,836억원으로 11.8%로 증가한 것으로 나타났다.

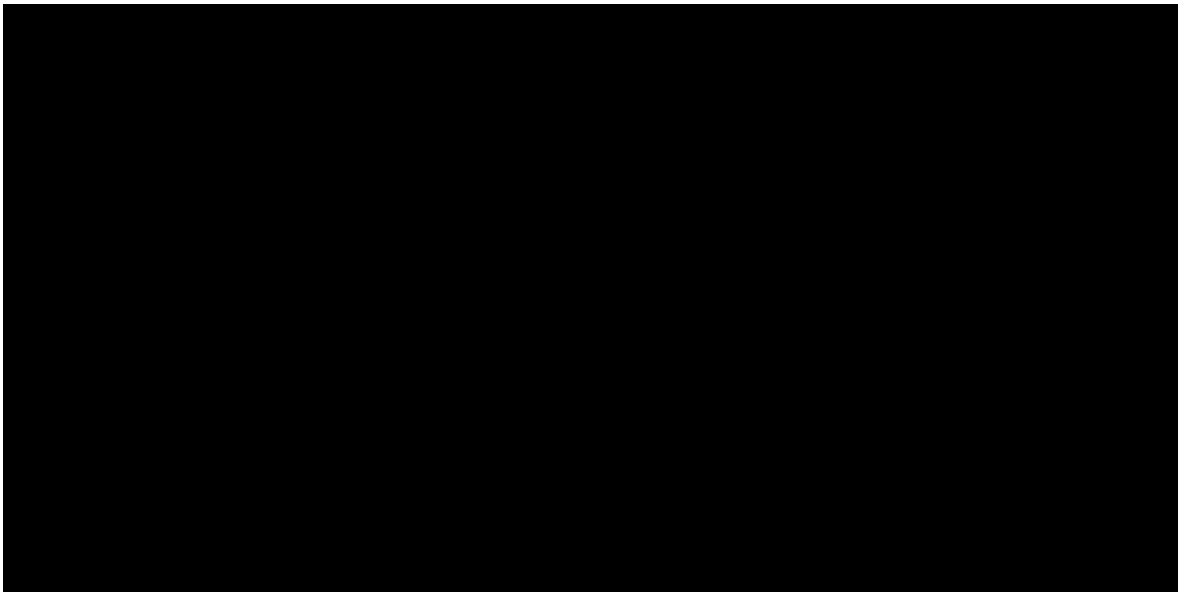
애니메이션은 2,338억원에서 2,885억원으로 23.4% 증가한 것으로 나타났으나, 2005년 기준조사에서는 극장매출액을 서울관객수만 계상하였으나, 2006년 기준조사에서는 전국관객수를 토대로 계상하였기 때문에 직접비교는 무의미하다.

방송은 8조6,352억원에서 9조7,198억원 12.6% 증가, 광고는 8조4,177억원에서 9조1,180억원으로 8.3% 증가, 캐릭터는 2조758억원에서 4조5,509억원으로 119.2%로 증가한 것으로 나타났으나, 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업이 포함되지 않았고, 2006년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 포함되었으므로 직접비교는 무의미하다.

에듀테인먼트는 9,924억원에서 1,179억원으로 88.1%가 하락한 것으로 나타났으나, 2005년 기준조사까지는 디지털 교육 및 정보로 조사가 되었고, 2006년 기준조사에서는 에듀테인먼트로 변경되어 2005년 기준조사와 비교는 무의미하다.

<그림 3-2-1. 매출액 증감률>

(단위 : 백만원, %)



2.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 3-2-2. 문화산업 사업형태별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

산업	창작 및 제작	제작 지원	단순 복제	유통/배급	기타	합계	구성비
출판	7,123,292	41,784	128,303	7,747,529	853,821	15,894,729	70.0
만화	294,946	3,173	4,909	387,086	39,958	730,072	3.2
음악	488,180	111,392	60,808	463,975	44,859	1,169,214	5.2
애니메이션	200,430	4,876	-	21,313	554	227,173	1.0
캐릭터	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932	20.1
에듀테인먼트	88,795	3,594	24	20,911	4,665	117,989	0.5
합계	10,096,864	199,467	420,853	10,960,954	1,011,971	22,690,109²⁹⁾	100
구성비	44.5	0.9	1.8	48.3	4.5	100	

2006년 기준조사의 사업형태별 매출액 현황을 살펴보면 총액이 22조6,901억원으로 나타났다으며, 사업형태별로 매출액을 구분할 수 없는 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 기타 오디오기록매체복제업, 기타출판업, 노래방 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송)은 제외된 매출액이다. 사업형태별 매출액을 산업별로 살펴보면, 출판 산업이 15조8,947억원으로 가장 많으며, 캐릭터가 4조5,509억원, 음악이 1조1,692억원, 만화가 7,300억원, 애니메이션이 2,271억원, 에듀테인먼트가 1,179억원순으로 추정 되었다.

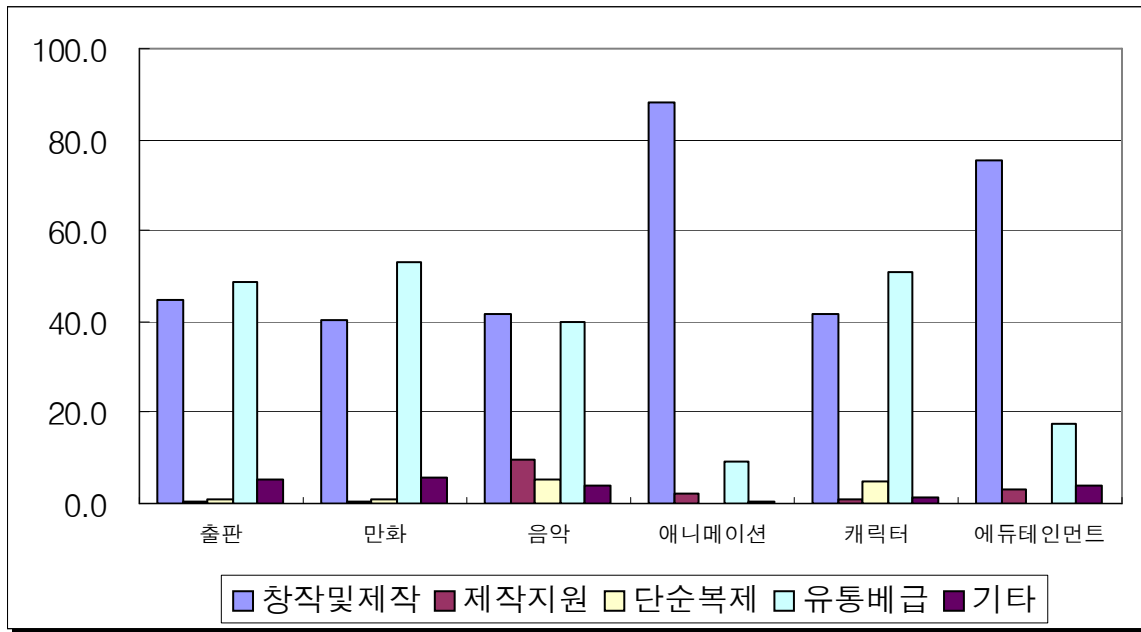
이를 매출액 형태별로 구분하여 살펴보면, 유통/배급이 10조9,609억원(48.3%), 창작 및 제작이 10조968억원 (44.5%), 기타가 1조119억원(4.5%), 단순 복제가 4,208억원 (1.8%), 제작지원이 1,994억원 (0.9%)순으로 나타났다.

사업형태별 매출액을 상대적으로 비교하면, 창작 및 제작은 애니메이션(88.2%), 에듀테인먼트(75.3%), 출판(44.8%) 순으로 나타났고, 제작지원은 음악(9.5%), 에듀테인먼트(3.1%), 애니메이션(2.1%)순으로 높게 나타났으며, 단순 복제는 음악(5.2%), 캐릭터(5.0%), 출판(0.8%)순으로 나타났다. 유통/배급은 만화(53.0%), 캐릭터(51.0%), 출판(48.7%), 음악(39.7%)순이며, 기타는 만화(5.5%), 출판(5.4%), 에듀테인먼트(4.0%)순으로 나타났다. 문화산업은 산업에 따라 사업형태별로 차이가 있는 것으로 나타났다.

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

<그림 3-2-2. 문화산업 사업형태별 구성비>

(단위 : %)



2.1.2. 지역별 매출액 현황

<표 3-2-3. 문화산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	영화	애니메 이션	캐릭터	에듀테 인먼트	합계	구성비
서울	10,442,456	374,934	940,682	2,549,209	159,091	2,483,410	61,247	17,011,029	66.1
부산	438,231	27,170	28,091	142,712	10,368	274,801	11,625	932,998	3.6
대구	320,978	11,325	16,839	76,753	4,891	146,310	7,321	584,417	2.3
인천	205,075	13,055	11,409	64,504	2,362	88,751	3,692	388,848	1.5
광주	162,583	8,869	5,597	66,876	6,336	81,565	2,352	334,178	1.3
대전	161,403	10,681	5,816	63,444	3,765	90,165	2,741	338,015	1.3
울산	71,837	6,342	1,556	39,784	-	43,552	1,568	164,639	0.7
경기도	2,795,818	197,958	116,270	342,245	31,720	793,830	11,821	4,289,662	16.7
강원도	58,679	5,792	1,307	46,797	2,763	39,304	961	155,603	0.6
충청북도	70,508	6,285	12,158	37,270	2,659	81,287	2,827	212,994	0.8
충청남도	87,513	6,670	2,794	9,642	-	43,205	1,427	151,251	0.6
전라북도	60,331	5,072	2,364	47,413	3,218	62,702	2,671	183,771	0.7
전라남도	30,641	5,408	2,997	39,618	-	30,063	1,862	110,589	0.4
경상북도	191,058	9,358	3,533	59,024	-	72,038	2,138	337,149	1.3
경상남도	155,556	11,162	3,436	94,109	-	115,515	2,600	382,378	1.5
제주도	42,632	1,746	2,263	4,227	-	104,434	1,136	156,438	0.6
합계	15,295,299	701,827	1,157,112	3,683,627	227,173	4,550,932	117,989	25,733,959³⁰⁾	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 17조110억원 66.1%으로 가장 높으며, 경기도 4조2,896억원 (16.7%), 부산 9,329억원 (3.6%), 대구 5,844억원 (2.3%), 인천 3,888억원 (1.5%), 경남 3,823억원 (1.5%), 대전 3,380억원 (1.3%), 경북 3,371억원 (1.3%), 광주 3,341억원 (1.3%), 충북 2,129억원 (0.8%), 전북 1,837억원 (0.7%), 울산 1,646억원 (0.7%), 제주도 1,564억원 (0.6%), 강원도 1,556억원 (0.6%), 충남 1,512억원 (0.6%), 전남 1,105억원 (0.4%) 순으로 나타났다.

지역 매출액을 산업별로 살펴보면, 서울은 출판산업에서 10조4,424억원 68.3%를 차지하고 있으며, 만화산업은 3,749억원 (53.4%), 음악산업은 9,406억원 (81.3%), 영화산업

30) 지역별 매출액은 타기관 인용자료 게임, 방송, 광고, 출판(기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문))음악(인터넷음반소매업, 노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임.

은 2조5,492억원 (69.2%), 애니메이션산업은 1,590억원 (70.0%), 캐릭터산업은 2조4,834억원 (54.6%), 에듀테인먼트산업은 612억원 (51.9%)로 서울은 타기관 인용자료를 제외한 7개산업분야 전체에서 50%이상의 매출액을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 음악산업은 전체에서 81.3%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

경기도는 출판산업에서 2조7,958억원 18.3%를 차지하고 있으며, 만화산업은 1,979억원 (28.2%), 음악산업은 1,162억원 (10.0%), 영화산업은 3,422억원(9.3%), 애니메이션산업은 317억원 (14.0%), 캐릭터산업은 7,938억원 (17.0%), 에듀테인먼트산업은 118억원 (10.0%)로 서울에 이어 두 번째로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

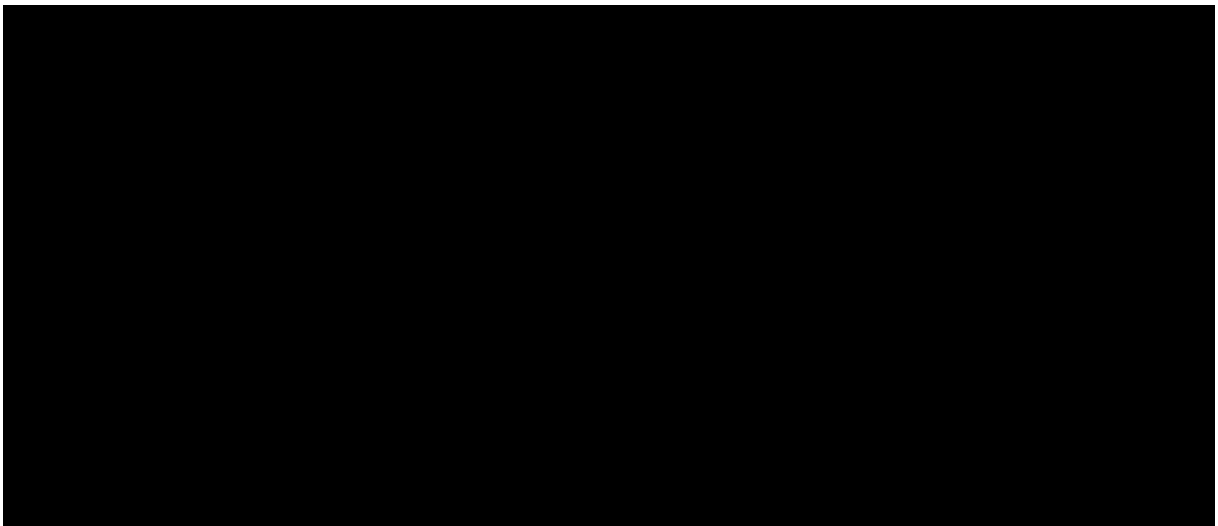
문화산업 7개 산업분야를 정리하여 보면, 서울과 경기도 지역에서 차지하는 매출액이 21조3,006억원으로 전체 비중의 약 82.8%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

실태조사를 실시한 산업 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 출판산업을 제외하고 살펴보면, 6개 산업분야 전체매출액은 11조7,239억원이다. 이중 지역구분이 가능한 매출액은 10조4,386억중 서울이 차지하는 비중은 6조5,685억원 (62.9%)로 나타났다.

실태조사 6개 산업분야를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 17조110억원 (66.1%), 6개 광역시 2조7,430억원 (10.7%), 9개도 5조9,798억원 (23.2%)으로 나타났다.

<그림 3-2-3. 문화 산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 3-2-4. 문화산업 매출규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1억원미만	256,638	185,356	15,795	5,261	12,529	1,416	476,995	2.1
1~10억원 미만	2,220,295	164,850	196,677	67,959	258,968	50,709	2,959,458	13.0
10~100억 원미만	6,106,372	212,598	639,646	93,687	1,673,975	65,864	8,792,142	38.8
100억원 이상	7,311,424	167,268	317,096	60,266	2,605,460	-	10,461,514	46.1
합계	15,894,729	730,072	1,169,214	227,173	4,550,932	117,989	22,690,109	100.0

매출액규모별 매출액 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 기타오디오기록매체복제업, 기타출판업, 노래방 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송)은 제외된 매출액이다.

매출액규모별로 매출액 현황을 살펴보면, 매출 100억원 이상 규모 사업체가 10조 4,615억원으로 전체 매출액의 46.1%를 차지하고 있으며, 10억원~100억원미만이 8조 7,921억원(38.8%), 1억원~10억원미만은 2조9,594억원(13.0%), 1억원미만은 4,769억원(2.1%)순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 매출 100억원 이상 7조3,114억원으로 전체의 46.0%를 차지하고 있으며, 10~100억 미만 6조1,063억원(38.4%), 1~10억원미만 2조 2,202억원(14.0%), 1억원미만 2,566억원(1.6%)순으로 나타났다.

만화산업은 매출 10~100억원미만이 2,125억원(29.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1억원 미만 1,853억원 (25.4%), 100억원이상 1,672억원(22.9%), 1~10억원미만이 1,648억원(22.6%)순으로 나타났다.

음악산업은 매출 10~100억원미만이 6,396억원(54.7%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100억원이상 3,170억원(27.1%), 1~10억원미만이 1,966억원(16.8%), 1억원 미만 157억원(1.4%)순으로 나타났다.

애니메이션산업은 매출 10~100억원미만이 936억원(41.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 679억원(29.9%), 100억원이상 602억원(26.6%), 1억원 미만 52억원 (2.3%) 순으로 나타났다.

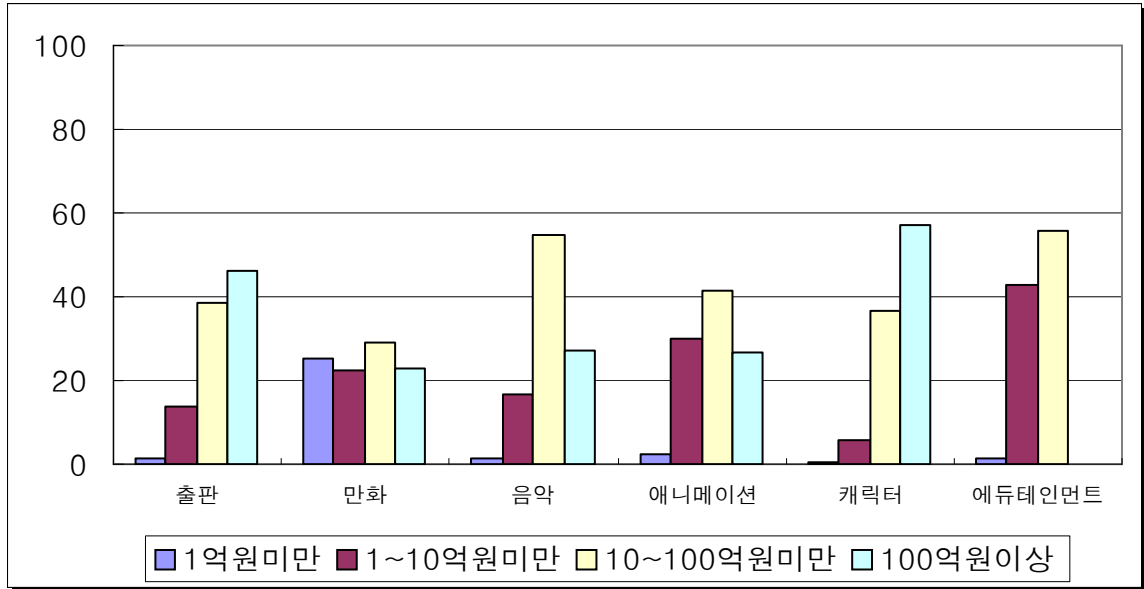
캐릭터산업은 매출 100억원이상 2조 6,054억 6,000만원(57.3%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 1조 6,739억 7,500만원(36.8%), 1~10억원미만이 2,589억 6,800만원(5.7%), 1억원 미만 125억 2,900만원(0.3%)순으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 매출 10~100억원미만이 936억원(41.2%)로 가장 높은 비중을 차

지하고 있으며, 1~10억원미만이 679억원(29.9%), 100억원이상 602억원(26.6%), 1억원 미만 52억원 (2.3%) 순으로 나타났다.

<그림 3-2-4. 문화산업 매출규모별 매출액 구성비>

(단위 : %)



2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 3-2-5. 문화산업 종사자규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1~4인	2,561,638	385,214	140,091	31,703	323,504	14,847	3,456,997	15.2
5~9인	1,661,501	50,242	253,210	27,409	118,717	32,880	2,143,959	9.5
10~49인	4,568,747	127,348	539,191	99,728	1,801,010	64,230	7,200,254	31.7
50~99인	2,436,700	167,268	74,003	50,225	1,076,287	6,032	3,810,515	16.8
100인이상	4,666,143	-	162,719	18,108	1,231,414	-	6,078,384	26.8
합계	15,894,729	730,072	1,169,214	227,173	4,550,932	117,989	22,690,109	100.0

종사자규모별 매출액 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 기타오디오기록매체복제업, 기타출판업, 노래연습장 운영업, 비디오/DVD 감상업, 비디오/DVD 임대업, 애니메이션(극장, 방송)은 제외된 매출액이다.

종사자규모별 매출액을 살펴보면, 10인~49인이 7조2,002억원으로 전체 매출액의 31.7%를 차지하고 있으며, 100인 이상이 6조783억원(26.8%), 50~99인 3조8,105억원(16.8%), 1인~4인 3조4,569억원(15.2%), 5인~9인 2조1,439억원(9.5%)순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 종사자 규모 100인 이상 규모 사업체의 매출액은 4조6,661억(29.4%)으로 가장 높고, 다음으로 10~49인 4조5,687억원(28.7%), 1~4인 2조5,616억원(16.1%), 50~99인 2조4,367억원(15.3%), 5~9인 1조6,615억원(10.5%)순으로 나타났다.

만화산업은 1~4인이 3,852억원(52.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 50~99인 1,672억원(11.2%), 10~49인이 1,273억원(17.4%), 5~9인 502억원(6.9%)순으로 나타났다.

음악산업은 10~49인이 5,391억원(46.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 2,532억원(21.7%), 100인이상 1,627억원(13.9%), 1~4인이 1,400억원(12.0%), 50~99인 740억원(6.3%)순으로 나타났다.

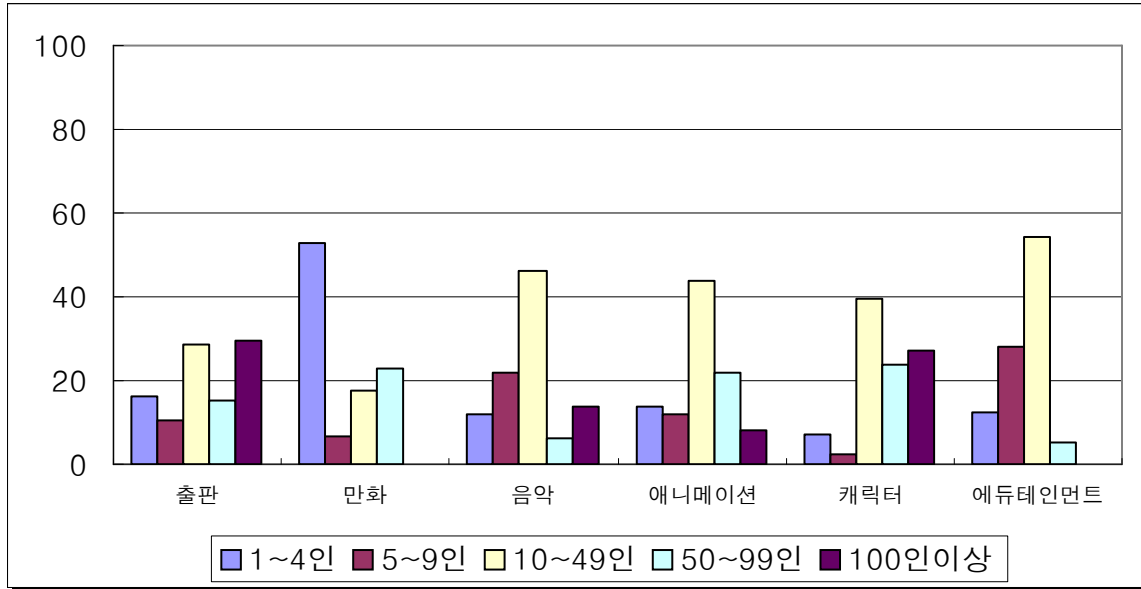
애니메이션산업은 10~49인이 997억원(43.9%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 50~99인 502억원(22.1%), 1~4인이 317억원(14.0%), 5~9인 274억원(12.1%), 100인이상 181억원(8.0%)순으로 나타났다.

캐릭터산업은 10~49인이 1조8,010억원(39.6%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인이상이 1조 2,3014억원(27.1%), 50~99인 1조762억원(23.6%), 1~4인이 3,235억원(7.1%), 5~9인 1,187억원(2.6%)순으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 10~49인이 642억원(54.4%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 328억원(27.9%), 1~4인이 148억원(12.6%), 50~99인 60억원(5.1%)순으로 나타났다.

<그림 3-2-5. 문화산업 종사자규모별 매출액 구성비>

(단위 : %)



3. 부가가치

부가가치(value added)는 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한하지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정한 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치는 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 문화산업통계에서는 한국은행 기업경영분석통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업은 실태조사를 통해 조사를 실시하였고, 직접조사 하지 않는 3개 산업은 타 기관(한국은행 기업경영분석) 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 6개 산업은 실태조사를 통해 [2006년 한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 4개 산업은 [2006년 한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

3.1 부가가치 산출방법

2004년 기준조사 부가가치

- 5개 산업(출판, 만화, 영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보)
: 영업이익(매출액-매출원가) + 인건비 + 이자비용 + 임차료 + 감가상각비
- 2개 산업 (방송, 광고)
: 매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)
- 3개 산업 (음악, 게임, 캐릭터)
: 2003년 부가가치율 적용

2005년 기준조사 부가가치

- 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용
- 7개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보)실태조사
: 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+ 조세공과(기타)
- 3개 산업(방송, 광고, 게임)
: 매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

2006년 기준조사 부가가치

- 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용
- 6개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트)실태조사
: 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+ 조세공과(기타)
- 4개 산업(영화, 방송, 광고, 게임)
: 매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

3.2 문화산업 부가가치

<표 3-3-1. 문화산업 부가가치>

(단위: 백만원, %)

	2005			2006			구성비
	매출액	부가가치	부가가치율	매출액	부가가치	부가가치율	
출판	19,392,156	6,945,633	35.8	19,879,255	6,337,507	31.88	29.5
만화	436,235	154,667	35.5	730,072 ³¹⁾	264,505	36.23	1.2
음악 ³²⁾	1,789,875	572,760	32.0	2,401,309	765,297	31.87	3.6
게임	8,679,800	4,381,563	50.5	7,448,900	3,655,175	49.07	17.0
영화	3,294,820	844,579	25.6	3,683,627	1,781,814	48.37	8.3
애니메이션	233,855	42,214	18.1	288,564	70,333 ³³⁾	30.96	0.3
방송	8,635,200	2,834,073	32.8	9,719,862	3,972,844	40.87	18.5
광고	8,417,779	2,693,689	32.0	9,118,059	3,343,592	36.67	15.6
캐릭터 ³⁴⁾	2,075,893	501,386	24.2	4,550,932	1,238,309	27.21	5.8
에듀테인먼트 ³⁵⁾	992,488	330,052	33.3	117,989	40,411	34.25	0.2
합계	53,948,101	19,300,616	35.8	57,938,569	21,469,787	37.10	100.0

2006년 기준조사 문화산업 부가가치규모는 21조4,697억원으로 2005년 기준조사 19조 3,006억원 보다 약 11.2%로 증가한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면 출판 산업은 6조3,375억원으로 전체 부가가치규모의 29.5%를 차지하고 있으며, 방송 3조9,728억원 (18.5%), 게임 3조6,551억원 (17.0%), 광고 3조3,435억원 (15.6%), 영화 1조7,818억원 (8.3%), 캐릭터 1조2,383억원 (5.8%), 음악 7,652억원 (3.6%), 만화 2,645억원 (1.2%), 애니메이션 703억원 (0.3%), 에듀테인먼트 404억원 (0.2%) 순으로 나타났다.

각 산업별로 2005년 기준조사대비 부가가치율을 살펴보면, 출판은 부가가치율이 35.5%에서 31.88%로 3.92%가 감소하였으며, 만화는 35.5%에서 36.23%로 0.73%로 증가하였으며, 음악은 32.0%에서 31.87%로 0.13%가 감소, 게임은 50.5%에서 49.07%로 1.43%가 감소, 영화는 25.6%에서 48.37%로 22.77%가 증가, 애니메이션은 18.1%에서 30.96%로 12.86%가 증가하였으며, 애니메이션 부가가치율이 증가한 원인은 2005년도

31) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 매출규모

32) 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)매출포함

33) 극장매출액(61,099백만원)과 방송사수출액(292백만원)제외 부가가치액

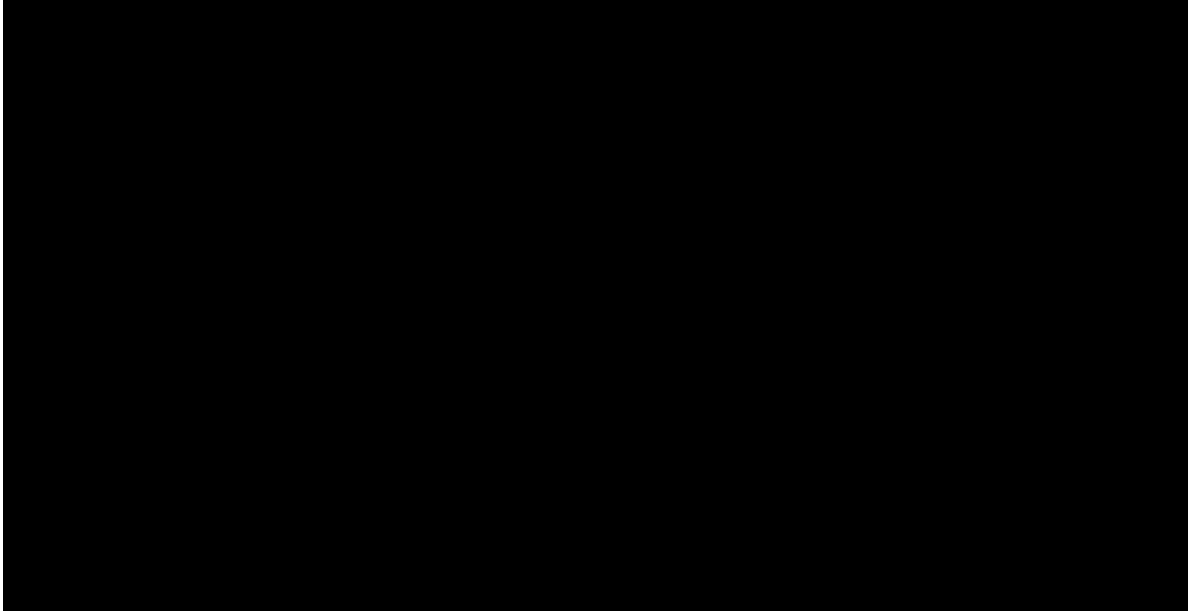
34) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

35) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외 시켰음

기준조사시 경상이익이 적자였으나, 2006년 기준조사시 경상이익이 흑자로 전환되었기 때문이다. 방송은 32.8%에서 40.87%로 8.07%가 증가, 광고는 32.0%에서 4.67%가 증가, 캐릭터는 24.2%에서 27.21%로 3.01%가 증가, 에듀테인먼트는 33.3%에서 34.25%로 0.95%가 증가한 것으로 나타났다.

<그림 3-3-1. 문화산업 부가가치 현황>

(단위: 백만원, %)



3.3 부가가치 구성비

<표 3-3-2. 문화산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	애니메이션 ³⁶⁾	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
경상이익	1,542,549	31,291	135,425	7,185	265,531	8,483	1,990,464	22.8
인건비	3,767,014	205,172	458,947	48,221	740,314	24,205	5,243,873	60.2
순금융비용	77,951	4,395	27,026	4,748	48,547	979	163,646	1.9
감가상각비	444,259	2,417	68,649	4,385	73,407	3,430	596,547	6.8
임차료	354,267	14,236	55,081	2,685	67,380	2,179	495,828	5.7
조세공과	151,467	6,994	20,169	3,109	43,130	1,135	226,004	2.6
합계	6,337,507	264,505	765,297	70,333	1,238,309	40,411	8,716,362	100.0

문화산업 부가가치 구성비는 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고는 제외된 부가가치 구성비이다.

6개산업 부가가치를 전체적으로 살펴보면 경상이익은 1조9,904억원 (22.8%), 인건비는 5조2,438억원 (60.2%), 순금융비용은 1,636억원 (1.9%), 감가상각비는 5,965억원 (6.8%), 임차료는 4,958억원 (5.7%), 조세공과는 2,260억원 (2.6%)로 나타났다.

부가가치 구성 중 경상이익을 제외한 영업비용만을 산출하여 살펴보면, 인건비는 78.0%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 감가상각비 8.9%, 임차료 7.4%, 조세공과 3.4%, 순금융비용은 2.4% 순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판업은 경상이익이 1조5,425억원 (24.3%)이며, 인건비가 3조7,670억원 (59.4%), 순금융비용 779억원 (1.2%), 감가상각비 4,442억원 (7.0%), 임차료 3,542억원 (5.6%), 조세공과 1,514억원 (2.4%)로 나타났다.

만화산업은 경상이익이 312억원 (11.8%)이며, 인건비가 2,051억원 (77.6%), 순금융비용 43억원 (1.7%), 감가상각비 24억원 (0.9%), 임차료 142억원 (5.4%), 조세공과 69억원 (2.6%)로 나타났다.

음악산업은 경상이익이 1,354억원 (17.7%)이며, 인건비가 4,589억원 (60.0%), 순금융비용 270억원 (3.5%), 감가상각비 686억원 (9.0%), 임차료 550억원 (7.2%), 조세공과 201억원 (2.6%)로 나타났다.

애니메이션산업은 경상이익이 71억원 (10.2%)이며, 인건비가 482억원 (68.6%), 순금융비용 47억원 (6.8%), 감가상각비 43억원 (6.2%), 임차료 26억원 (3.8%), 조세공과 31억원 (4.4%)로 나타났다.

캐릭터산업은 경상이익이 2,655억원 (21.4%)이며, 인건비가 7,403억원 (59.8%), 순금

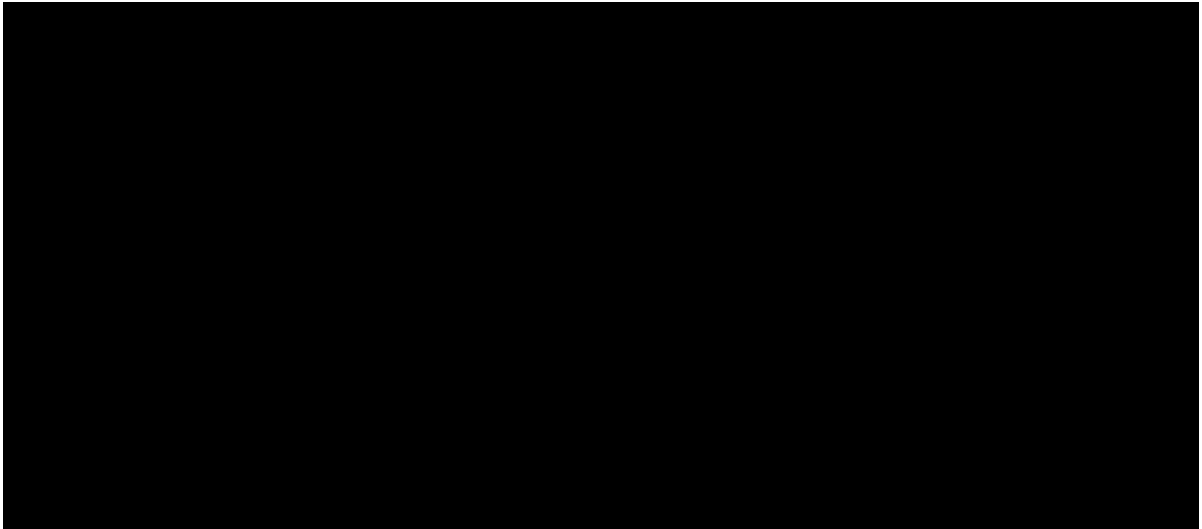
36) 극장매출액과 방송사수출액 부가가치액 제외

용비용 485억원 (3.9%), 감가상각비 734억원 (5.9%), 임차료 673억원 (5.4%), 조세공과 431억원 (3.5%)로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 경상이익이 84억원 (21.0%)이며 , 인건비가 242억원 (59.9%), 순 금융비용 9억원 (2.4%), 감가상각비 34억원 (8.5%), 임차료 21억원 (5.4%), 조세공과 11억원 (2.8%)로 나타났다.

<그림 3-3-2. 문화산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)



4. 콘텐츠제작 비용

<표 3-4-1. 문화산업 콘텐츠제작 관련 총 비용>

(단위 : 개소, 백만원, %)

	사업체수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성 비율					
				작품제작 비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구 개발	기타	합계
출판	512	351,744	687	87.3	4.5	5.6	1.9	0.7	100
만화	180	63,799	354	73.0	3.0	10.5	6.0	7.5	100
음악	123	26,445	215	68.7	10.3	10.2	3.1	7.7	100
애니메이션	109	43,238	397	76.8	1.0	3.3	12.0	6.9	100
캐릭터	175	25,615	146	63.1	7.9	12.9	11.1	5.0	100
에듀테인 먼트	107	12,126	113	65.3	4.7	3.9	22.6	3.5	100
전체	1,206	522,967	434						

6개 산업 중 콘텐츠제작과 관련된 사업체수는 1,206개로 나타났으며, 이들 응답한 사업체의 콘텐츠제작관련 총 비용은 5,229억원으로 나타났으며, 사업체당 콘텐츠 제작비용은 약 4억3,400만원으로 나타났다.

산업별로 콘텐츠 제작비용과 관련하여 살펴보면, 출판은 512개 사업체가 3,517억원으로, 제작비 구성 별로 살펴보면 작품제작비용이 87.3%, 로열티 지출이 4.5%, 마케팅홍보가 5.6%, 연구개발이 1.9%, 기타가 0.7% 순으로 나타났다.

만화산업은 180개 사업체가 637억원으로 제작비 구성 별로 살펴보면 작품제작비용이 73.0%, 로열티 지출이 3.0%, 마케팅홍보가 10.5%, 기타가 7.5%, 연구개발이 6.0%순으로 나타났다.

음악은 123개 사업체가 264억원으로, 이를 제작비 구성별로 살펴보면 작품제작비용이 68.7%, 로열티지출이 10.3%, 마케팅 홍보가 10.2%, 기타가 7.7%, 연구개발이 3.1%순으로 나타났다.

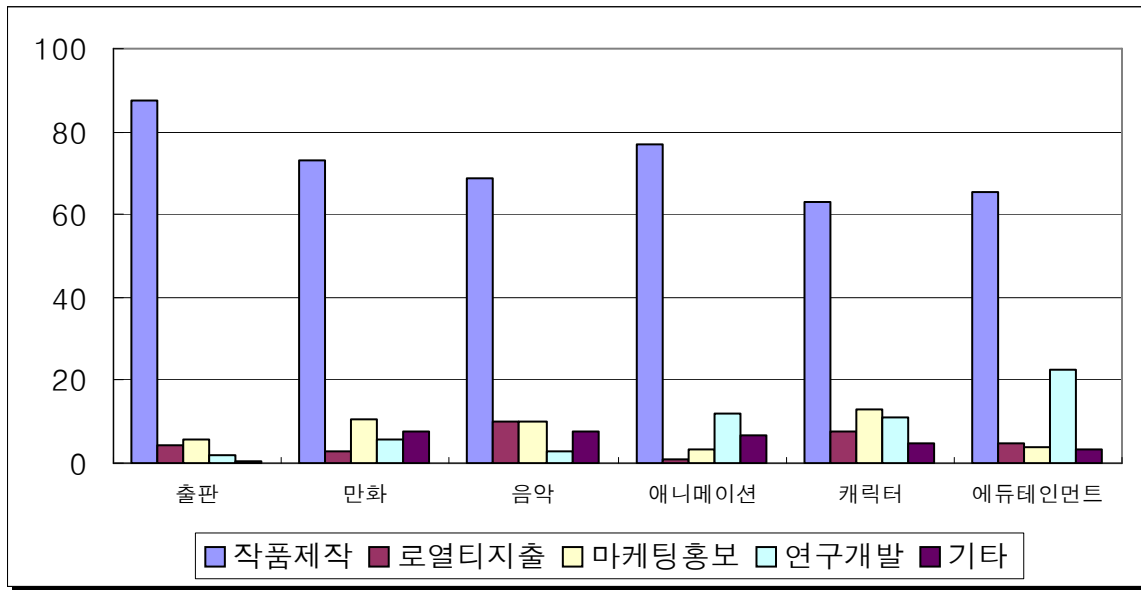
애니메이션은 109개 사업체가 432억원으로, 이를 제작비 구성 별로 살펴보면, 작품제작비용이 76.8%, 연구개발이 12.0%, 기타가 6.9%, 마케팅홍보가 3.3%, 로열티지출이 1.0%순으로 나타났다.

캐릭터는 175개 사업체가 256억원으로, 작품제작비용이 63.1%, 마케팅홍보가 12.9%, 연구개발이 11.1%, 로열티지출이 7.9%, 기타가 5.0%순으로 나타났다.

에듀테인먼트는 107개 사업체가 121억원으로, 작품제작비용이 65.3%, 연구개발이 22.6%, 로열티지출이 4.7%, 마케팅홍보가 3.9%, 기타가 3.5%순으로 나타났다.

<그림 3-4-1. 문화산업 콘텐츠제작 관련 구성비>

(단위 : %)



5. 수출입액

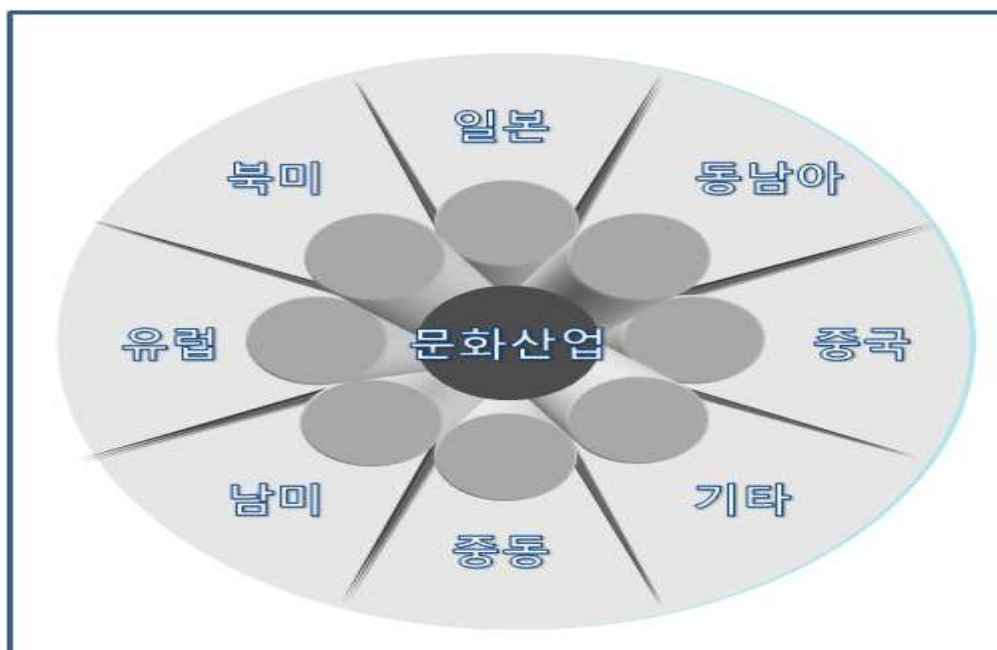
수출입액은 추정되지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과이며, 업종별로는 산업에 따라 실태조사를 실시하기도 하고 타기관의 자료를 인용하기도 하였다. 10개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료출처는 아래와 같다.

5.1 수출입액 산출방법

<표 3-5-1. 문화산업 산업별 수출입액 자료출처>

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

<그림 3-5-1. 문화산업 수출입 지역>



5.2 문화산업 수출입 규모

<표 3-5-2. 문화산업 수출입 규모>

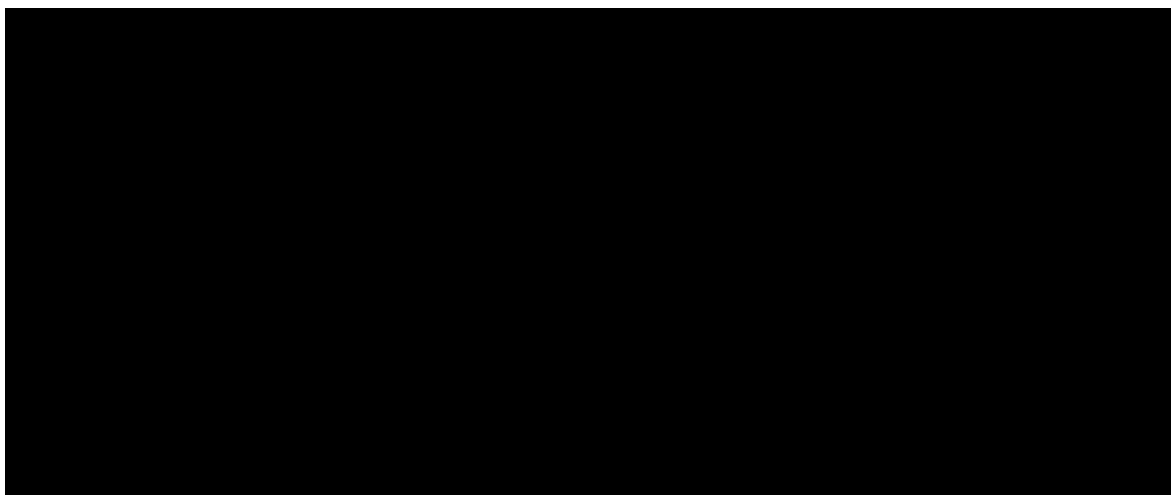
(단위 : 천\$, %)

산업구분	수출액				수입액			
	2004	2005	2006	구성비	2004	2005	2006	구성비
출판	182,181	191,346	184,867	13.46	227,084	231,741	307,184	9.4
만화	1,909	3,268	3,917	0.28	444	900	3,965	0.1
음악	34,218	22,278	16,666	1.21	20,580	8,306	8,347	0.3
게임	387,692	564,660	671,994	48.94	205,108	232,923	207,556	6.3
영화	58,285	75,995	24,515	1.79	66,183	46,830	45,813	1.4
애니메이션	61,765	78,429	66,834	4.87	8,003	5,458	5,095	0.2
방송	70,306	121,763	133,917	9.75	58,586	43,177	72,563	2.2
광고	20,761	9,359	75,981	5.53	918,678	2,292,762	2,415,540	73.7
캐릭터	117,336	163,666	189,451	13.80	129,402	123,434	211,909	6.4
에듀테인먼트	4,909	5,203	5,016	0.37	400	360	316	0.0
합계	939,362	1,235,967	1,373,158	100.0	1,634,468	2,985,891	3,278,288	100.0

2006년 기준조사 문화산업 수출액은 총 13억7,315만 달러로 나타났으며, 2005년 기준조사 보다 11.1% 증가 한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 1억8,486만 달러(13.46%), 만화 391만 달러(0.28%), 음악 1,666만 달러(1.21%), 게임 6억7,199만 달러(48.94%), 영화 2,451만 달러(1.79%), 애니메이션 6,683만 달러(4.87%), 방송 1억3,391만 달러(9.75%), 광고 979만 달러(5.53%), 캐릭터 1억8,945만 달러(13.80%), 에듀테인먼트 501만 달러(0.37%)로 나타났다.

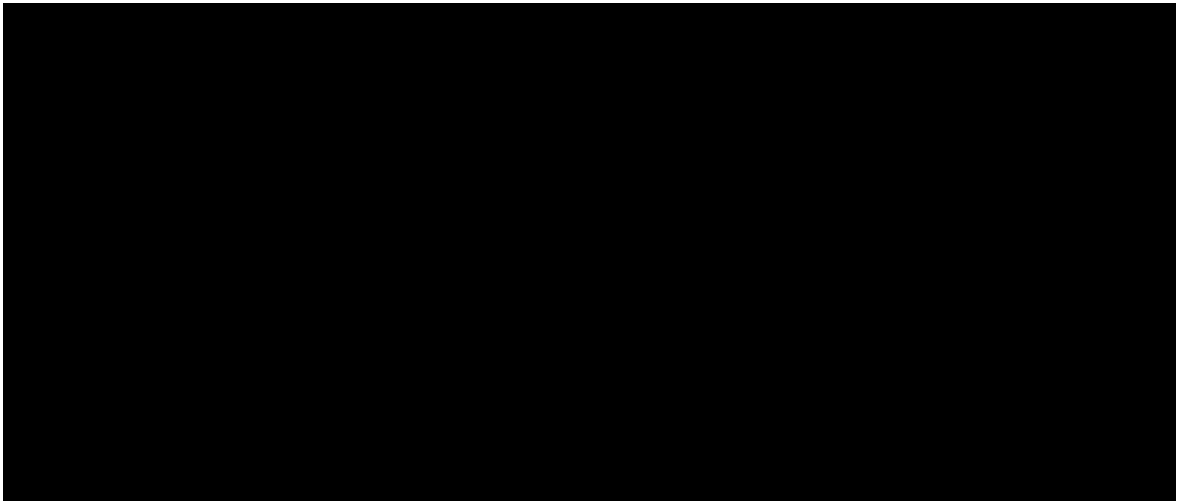
<그림 3-5-2. 문화산업 수출 규모>

(단위 : 천\$)



<그림 3-5-3. 문화산업 수입 규모>

(단위 : 천\$)



2006년 기준조사 문화산업 수입액은 총 32억7,828만 달러로 나타났으며, 2005년 기준조사 보다 9.8%로 증가 한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판이 3억718만 달러(9.4%), 만화 396만 달러(0.1%), 음악 834만 달러(0.3%), 게임 2억755만 달러(6.3%), 영화 4,581만 달러(1.4%), 애니메이션 509만 달러(0.2%), 방송 7,256만 달러(2.4%), 광고 24억1,554만 달러(73.7%), 캐릭터 2억1,190만 달러(6.4%), 에듀테인먼트 31만 달러(0.0%)로 나타났다.

5.2.1 문화산업 지역별 수출 규모

<표 3-5-3. 문화산업 지역별 수출 규모>

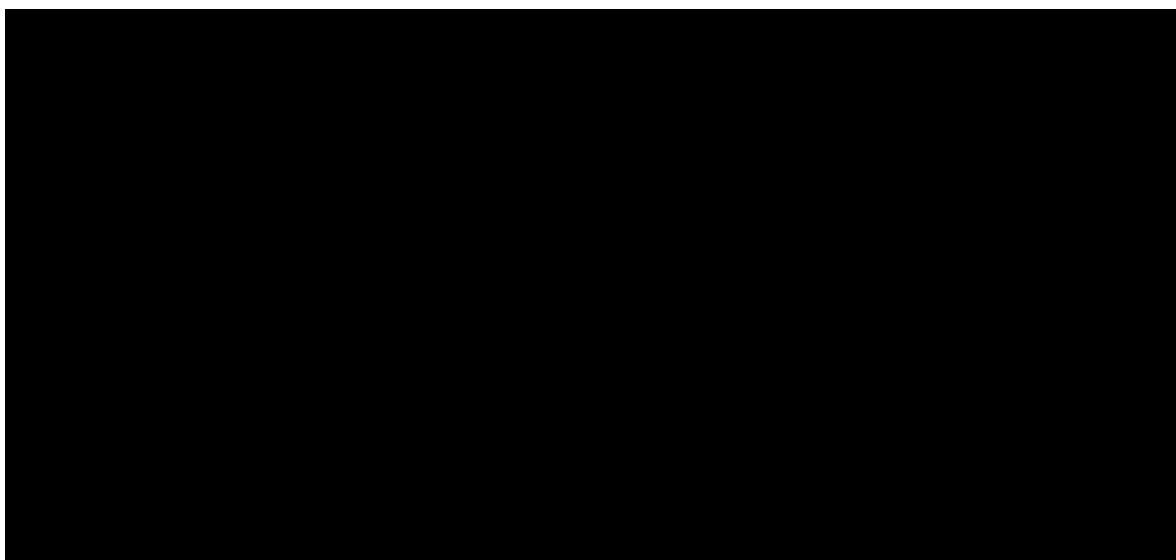
(단위 : 천\$, %)

산업구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	15,500	28,864	9,362	97,697	13,854	19,590	184,867
만화	388	770	439	847	1,414	59	3,917
음악	850	14,309	621	49	549	288	16,666
게임	158,591	217,726	49,055	133,727	42,336	70,559	671,994
영화	1,144	10,385	3,858	1,959	4,902	2,267	24,515
애니메이션	164	15,014	365	42,662	7,122	1,507	66,834
방송 ³⁷⁾	12,442	47,632	33,898	733	258	3,881	98,844
캐릭터	43,968	6,536	11,883	61,994	27,331	37,739	189,451
에듀테인먼트	192	2,706	156	763	231	968	5,016
합계	233,239	343,942	109,637	340,431	97,997	136,858	1,262,104
비중	18.5	27.2	8.7	27.0	7.8	10.8	100.0

지역별 분류가 되어 있지 않은 광고를 제외한 2006년 기준조사 문화산업 지역별 수출 규모를 살펴보면, 일본은 3억4,394만 달러(27.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 북미가 3억4,043만 달러(27.0%), 중국은 2억3,323만 달러(18.5%), 기타 지역이 1억3,685만 달러(10.8%), 동남아는 1억963만 달러(8.7%), 유럽이 9,799만 달러(7.8%)순으로 나타났다.

<그림 3-5-4. 문화 산업 지역별 수출액 구성비>

(단위:천\$, %)



37) 해외교포방송지원 및 비디오 판매 제외

5.2.2 문화산업 지역별 수입 규모

<표 3-5-4. 문화산업 지역별 수입 규모>

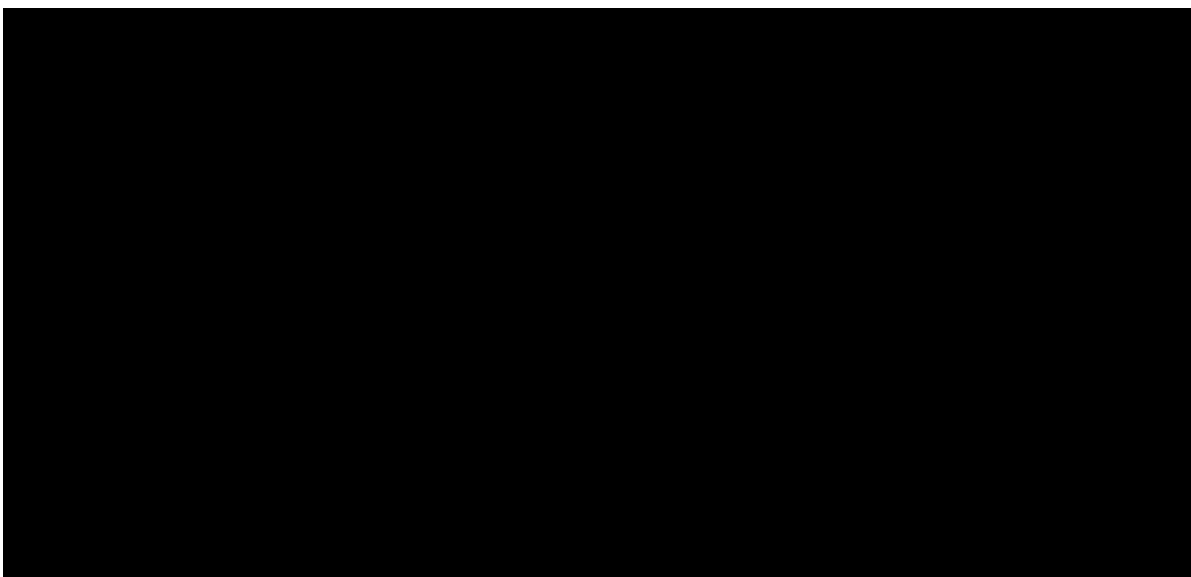
(단위 : 천\$, %)

산업구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	38,342	63,761	21,892	104,232	66,450	12,507	307,184
만화	159	3,426	-	218	162	-	3,965
음악	134	972	111	1,938	4,782	410	8,347
영화	3,672	4,506	361	34,031	2,914	329	45,813
애니메이션	40	5,000	-	50	5	-	5,095
방송 ³⁸⁾	5,724	9,521	646	46,709	9,439	524	72,563
캐릭터	84,177	19,700	37,152	31,193	3,456	36,231	211,909
에듀테인먼트	-	-	-	218	-	98	316
합계	132,248	106,886	60,162	218,589	87,208	50,099	655,192
비중	20.2	16.3	9.2	33.4	13.3	7.6	100.0

지역별 분류가 되어 있지 않은 광고와 게임을 제외한 2006년 기준조사 문화산업 지역별 수입 규모를 살펴보면, 북미 2억1,858만 달러(33.4%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 중국은 1억3,224만 달러(20.2%), 일본이 1억688만 달러(16.3%), 유럽이 8,720만달러(13.3%), 동남아 6,016만 달러(9.2%), 기타지역이 5,009만 달러(7.6%) 순으로 나타났다.

<그림 3-5-5. 문화 산업 지역별 수입액 구성비>

(단위:천\$, %)



38) 해외교포방송지원 및 비디오 판매 제외

6. 종사자수

6.1. 문화산업 종사자수

<표 3-6-1. 문화산업 종사자수>

(단위 : 명, %)

	2004	2005	2006	증감률	구성비
출판	225,086	214,904 ³⁹⁾	218,377	1.6	50.0
만화	9,185	9,048	12,818 ⁴⁰⁾	41.7	2.9
음악	66,870	65,346 ⁴¹⁾	65,431	0.1	15.0
게임	47,051	60,669	32,714	△46.1	7.5
영화	31,898	29,078 ⁴²⁾	25,769	△11.4	5.9
애니메이션	3,600	3,580	3,412	△4.7	0.8
방송	30,530	29,634	29,308	△1.1	6.7
광고	28,854	29,625	27,487	△7.2	6.3
캐릭터	8,286	8,825	19,889	125.4	4.6
에듀테인먼트	7,566	5,048	1,480 ⁴³⁾	△70.7	0.3
합계	458,926	455,757	436,685	△4.2	100.0

2006년 기준조사 문화산업 종사자수는 43만6,85명으로 2005년 기준조사 문화산업 종사자수 45만5,757명보다 약 4.2%로 감소한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판은 21만8,377명으로 21만4,904명보다 1.6% 증가, 만화는 12,818명으로 9,048명보다 41.7% 증가, 음악 6만5,431명으로 6만5,346명보다 0.1%증가, 게임은 3만2,714명으로 6만669명보다 46.1% 감소, 영화는 2만5,769명으로 2만9,078명보다 11.4% 감소, 애니메이션은 3,412명으로 3,580명보다 4.7% 감소, 방송은 2만9,308명으로 2만9,634명보다 1.1% 감소, 광고는 2만7,487명으로 2만9,625명보다 7.2% 감소, 캐릭터는 19,889명으로 8,825명보다 125.4% 증가, 에듀테인먼트는 1,480명으로 5,048명보다 70.7% 감소한 것으로 나타났다.

만화산업은 2005년 기준조사시에는 아동·학습만화종사자가 일부포함 되었으나, 2006년 기준조사에서는 아동·학습만화종사자를 전부 포함시켰다. 게임산업은 종사자수가 크게 줄어든 것은 지난해 사행성 문제로 아케이드게임장과 아케이드게임이 구조조정

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

40) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 종사자

41) 노래방 종사자수 60,002명 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

42) 비디오/DVD감상실 종사자수 3,048명, 비디오/DVD임대 종사자수 9,078명 포함

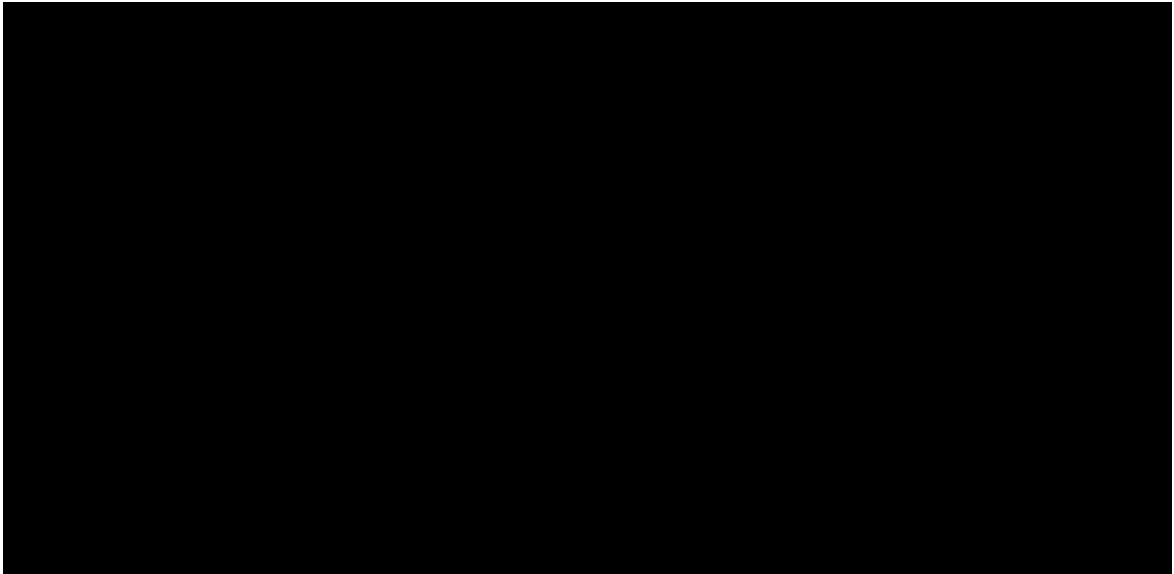
(통계청 사업체기초통계조사 인용)

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

을 겪었기 때문이다. 캐릭터산업은 2005년 기준조사에서는 캐릭터상품도소매업이 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 캐릭터상품도소매업을 포함시켰기 때문이며, 에듀테인먼트산업은 2005년 기준조사까지 디지털교육 및 정보산업으로 조사가 실시되었으나, 2006년도 기준조사시 부터는 에듀테인먼트산업으로 변경을 하였으며, 온라인정보 분류는 제외 하였으므로 큰 폭으로 하락한 것으로 보이나 이는 조사 기준이 상이하므로 2005년 기준조사와 2006년도 기준조사 비교는 무의미하다.

<그림 3-6-1. 문화산업 종사자 구성비>

(단위:명, %)



6.1.1 성별 종사자 현황

<표 3-6-2. 문화산업 성별 종사자수 현황>

(단위 : 명, %)

	2005			2006		
	남	여	합계	남	여	합계
출판	112,610	102,294	214,904	110,952	101,661	212,613 ⁴⁴⁾
만화	5,106	3,942	9,048	5,536	7,010	12,546 ⁴⁵⁾
음악	40,057	25,289	65,346	28,503	36,819	65,322 ⁴⁶⁾
게임	48,353	12,316	60,669	25,849	6,865	32,714
영화	17,098	11,980	29,078	14,195	11,574	25,769
애니메이션	1,887	1,693	3,580	1,998	1,414	3,412
방송	22,330	7,304	29,634	21,891	7,417	29,308
광고	19,059	10,566	29,625	17,091	10,396	27,487
캐릭터	5,245	3,580	8,825	11,482	8,407	19,889
에듀테인먼트	3,049	1,999	5,048	896	584	1,480 ⁴⁷⁾
합계	274,794	180,963	455,757	238,393	192,147	430,540

2006년 기준조사 문화산업 종사자수는 43만6,685명 중 외부자료인용(인터넷서점(만화 제외), 인터넷서점(만화부문), 인터넷음반소매)종사자 6,145명을 제외하고 43만540명을 살펴보면, 이 중 남자 종사자수는 23만8,393명으로 전체 종사자수에 55.4%, 여자 종사자수는 19만2,147명으로 44.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 2005년과 비교해 보면 남자는 36,401명이(13.3%) 감소한 반면, 여자는 11,184명 (6.2%) 증가한 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 남자가 52.2%, 여자는 47.8%, 만화산업은 남자가 44.1%, 여자는 55.9%, 음악산업은 남자가 43.6%, 여자는 56.4%, 게임산업은 남자가 79.0%, 여자는 21.0%, 영화산업은 남자가 55.1%, 여자는 44.9%, 애니메이션산업은 남자가 58.6%, 여자는 41.4%, 방송산업은 남자가 74.7%, 여자는 25.3%, 광고산업은 남자가 62.2%, 여자는 37.8%, 캐릭터산업은 남자가 57.7%, 여자는 42.3%, 에듀테인먼트산업은 남자가 60.5%, 여자는 39.5%로 나타났다. 게임과 방송산업은 남자 종사자 비율이 다른 산업에 비해 높게 나타났으며, 음악산업과 만화산업은 다른 산업에 비해 여자 종사자 비율이 높은 것으로 나타났다.

44) 인터넷서점(만화제외) 5,764명 제외

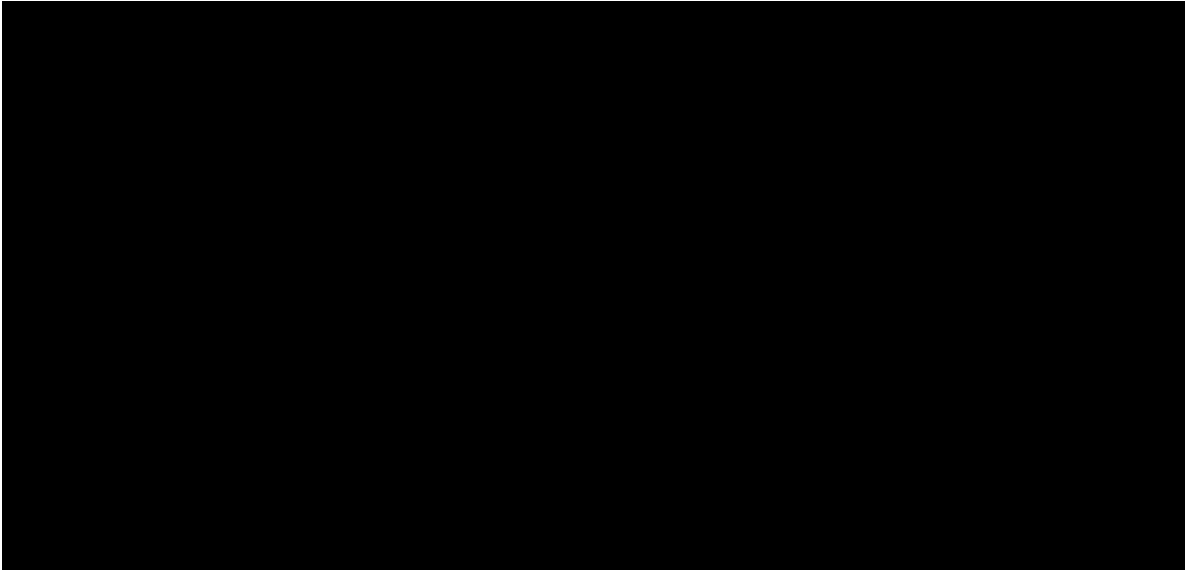
45) 인터넷서점(만화부문) 272명 제외

46) 2006년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함, 인터넷음반소매업 종사자 109명 제외

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

<그림 3-6-2. 문화산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)



6.1.2 고용형태별 종사자 현황

<표 3-6-3. 문화산업 고용형태별 종사자수 현황>

(단위 : 명, %)

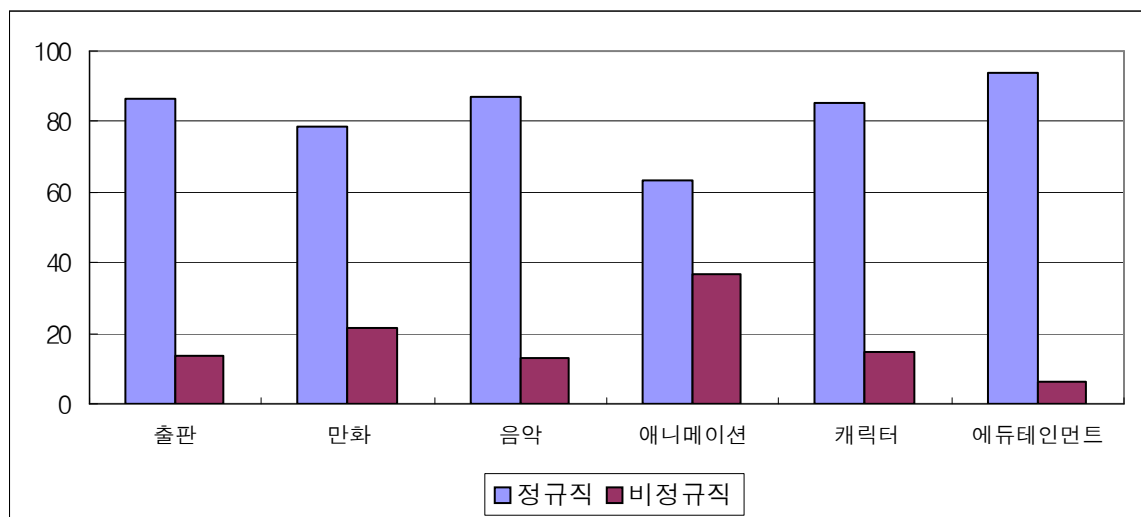
	정규직	구성비	비정규직	구성비	합계
출판	81,658	86.3	12,997	13.7	94,655
만화	9,827	78.3	2,719	21.7	12,546
음악	7,443	86.9	1,123	13.1	8,566
애니메이션	2,148	63.0	1,264	37.0	3,412
캐릭터	16,953	85.2	2,936	14.8	19,889
에듀테인먼트	1,391	94.0	89	6.0	1,480
합계	119,420	85.0%	21,128	15.0%	140,548

고용형태별 종사자 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외), 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화), 노래연습장 운영업, 인터넷음반도소매업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

6개 산업 실태조사 대상 사업체의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 총 종사자수 14만548명 중에서 정규직은 11만9,420명으로 전체 종사자수의 85.0%를 차지하고 있으며, 비정규직은 2만1,128명으로 전체 종사자수의 15.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 이 중에서 정규직 비율이 가장 높은 산업은 에듀테인먼트로 94.0%가 정규직인 것으로 나타났다. 반면 정규직 비율이 가장 낮은 산업은 애니메이션으로 63.0%만이 정규직인 것으로 나타났다.

<그림 3-6-3. 문화산업 고용형태별 종사자 구성비>

(단위 : %)



6.1.3 직무별 종사자 현황

<표 3-6-4. 문화산업 직무별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

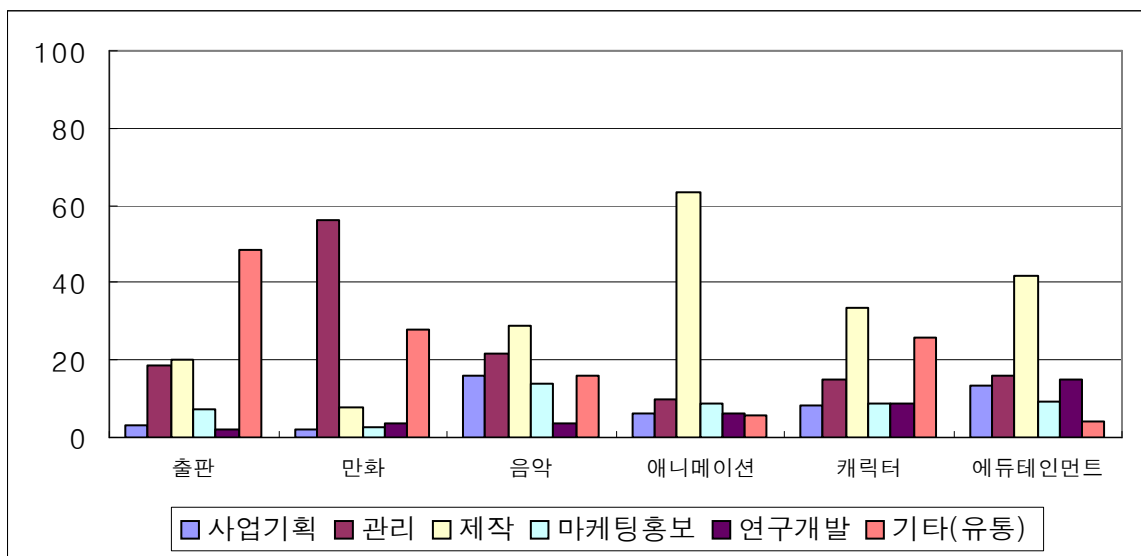
	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
사업기획	2,879	283	1,374	205	1,649	198	6,588	4.7
관리	17,751	7,045	1,846	332	2,956	234	30,164	21.5
제작	19,250	977	2,489	2,170	6,623	618	32,127	22.9
마케팅/홍보	6,954	315	1,170	305	1,712	141	10,597	7.5
연구개발	1,951	464	329	211	1,775	225	4,955	3.5
기타(유통)	45,870	3,462	1,358	189	5,174	64	56,117	39.9
합계	94,655	12,546	8,566	3,412	19,889	1,480	140,548	100.0

직무별 종사자 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외), 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화), 노래연습장 운영업, 인터넷음반도소매업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

6개 산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 기타(유통)가 5만6,117명으로 전체 종사자수의 39.9%를 차지하고 있으며, 제작이 3만2,127명(22.9%), 관리가 3만164명(21.5%), 마케팅홍보가 1만597명(7.5%), 사업기획이 6,588명(4.7%), 연구개발이 4,955명(3.5%), 으로 나타났다.

<그림 3-6-4. 문화산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : %)



6.1.4. 지역별 종사자 현황

<표 3-6-5. 문화산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	출판	만화	음악	애니메 이션	캐릭터	에듀테인 먼트	합계	구성비
서울	50,611	5,558	6,727	2,170	9,937	715	75,718	53.9
부산	4,199	673	244	226	1,448	154	6,944	4.9
대구	3,466	413	144	98	742	98	4,961	3.5
인천	2,578	450	94	68	495	51	3,736	2.7
광주	2,766	320	52	103	373	36	3,650	2.6
대전	2,541	315	48	77	410	32	3,423	2.4
울산	1,002	197	18	-	215	21	1,453	1.0
경기도	13,781	2,744	861	487	3,841	144	21,858	15.6
강원도	1,159	194	23	69	204	11	1,660	1.2
충청북도	1,411	196	116	53	365	66	2,207	1.6
충청남도	1,511	273	33	-	197	19	2,033	1.4
전라북도	1,705	189	31	61	290	27	2,303	1.6
전라남도	1,245	211	37	-	134	26	1,653	1.2
경상북도	2,948	312	51	-	315	31	3,657	2.6
경상남도	2,886	437	61	-	531	37	3,952	2.8
제주도	846	63	26	-	392	12	1,339	1.0
합계	94,655	12,545	8,566	3,412	19,889	1,480	140,547⁴⁸⁾	100.0

지역별로 종사자수를 살펴보면, 서울이 7만5,718명 53.9%으로 가장 높으며, 경기도 2만1,858명 (15.6%), 부산 6,944명 (4.9%), 대구 4,961명 (3.5%), 경남 3,952명 (2.8%), 인천 3,736명 (2.7%), 경북 3,657명 (2.6%), 광주 3,650명 (2.6%), 대전 3,423명 (2.4%), 전북 2,303명 (1.6%), 충북 2,207명 (1.6%), 충남 2,033명 (1.4%), 강원도 1,660명 (1.2%), 전남 1,653명 (1.2%), 울산 1,453명 (1.0%), 제주도 1,339명 (1.0%) 순으로 나타났다.

지역 종사자수를 산업별로 살펴보면, 서울은 출판산업에서 5만611명 53.5%를 차지하고 있으며, 만화산업은 5,558명 44.3%, 음악산업은 6,727명 (78.5%), 애니메이션산업은 2,170명 (63.2%), 캐릭터산업은 9,937명 (50.0%), 에듀테인먼트산업은 715명 (48.3%)로

48) 지역별 매출액은 타기관 인용자료 게임, 방송, 광고, 영화, 출판(기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문))음악(노래연습장 운영업), 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임.

서울은 타기관 인용자료를 제외한 6개산업분야 전체에서 50%이상의 종사자수 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 음악산업은 전체에서 78.5%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

경기도는 출판산업에서 1만3,781명 14.6%를 차지하고 있으며, 만화산업은 2,744명 (21.9%), 음악산업은 861명 (10.1%), 애니메이션산업은 497명 (14.3%), 캐릭터산업은 3,841명 (19.3%), 에듀테인먼트산업은 144명 (9.7%)로 에듀테인먼트산업을 제외한 5개 산업분야에서 서울에 이어 두 번째로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

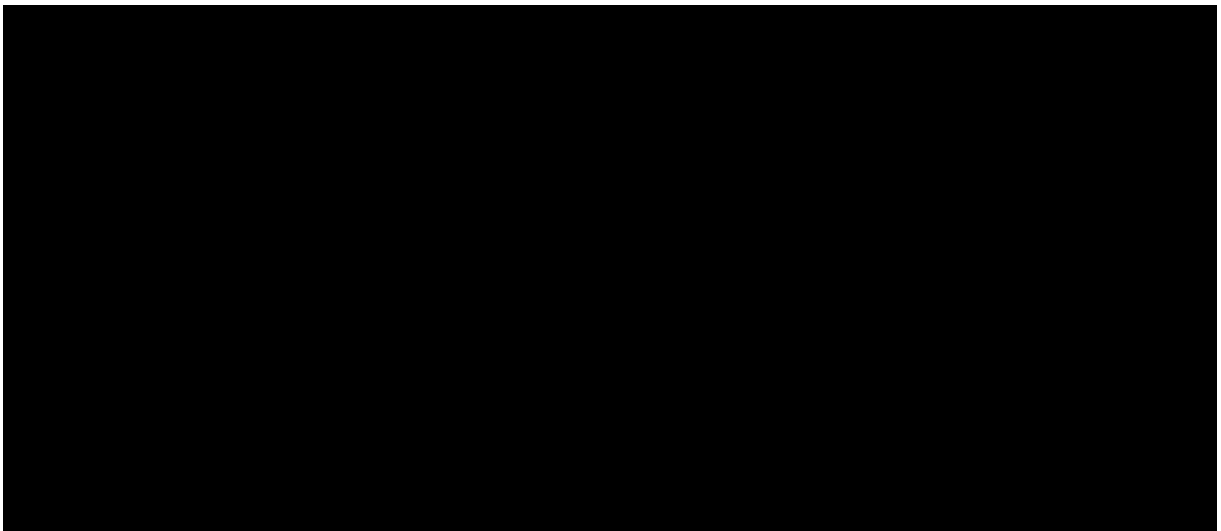
문화산업 6개 산업분야를 정리하여 보면, 서울과 경기도 지역에서 차지하는 종사자수는 9만7,576명으로 전체 비중의 약 69.4%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

실태조사를 실시한 산업 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 출판산업을 제외하고 살펴보면, 5개 산업분야 전체종사자수는 32만1,407명이다. 이중 지역구분이 가능한 종사자수 4만5,892명중 서울이 차지하는 비중은 2만5,107명 (54.7%)로 나타났다.

실태조사 6개 산업분야를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 7만5,718명 (53.9%), 6개 광역시 2만4,167명 (17.2%), 9개도 4만662명 (28.9%)으로 나타났다.

<그림 3-6-5. 문화 산업 지역별 종사자 구성비>

(단위:명, %)



6.1.5. 매출액 규모별 종사자 현황

<표 3-6-6. 문화산업 매출규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1억원미만	8,637	8,986	605	135	274	36	18,673	12.7
1~10억원 미만	27,515	1,583	2,990	1,516	2,222	754	36,580	24.9
10~100억 원미만	42,984	1,470	3,970	1,568	7,811	690	58,493	39.9
100억원 이상	21,283	779	1,110	193	9,582	-	32,947	22.5
합계	100,419	12,818	8,675	3,412	19,889	1,480	146,693	100.0

매출액규모별 종사자 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 노래연습장 운영업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

매출액 규모별로 종사자 현황을 살펴보면, 매출액 10~100억원미만 사업체의 종사자수는 5만8,493명으로 전체 종사자수 14만6,693명의 39.9%를 차지하고 있으며, 1억원~10억원 미만은 3만6,580명(24.9%), 100억원이상 사업체의 종사자수는 3만2,947명(22.5%), 1억원미만 사업체의 종사자수는 1만8,673명(12.7%)순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 매출 10~100억원미만이 4만2,984명 (42.5%)로 가장 높고, 1~10억원미만이 2만7,515명 (27.4%), 100억원이상이 2만1,283명 (21.2%), 1억원미만이 8,637명 (8.6%)순으로 나타났다.

만화산업은 1억원 미만 8,986명(70.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 1,583명(12.3%), 매출 10~100억원미만이 1,470명(11.5%), 100억원이상 779명(6.1%)순으로 나타났다.

음악산업은 매출 10~100억원미만이 3,970명(45.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 2,990명(34.4%), 100억원이상 1,110명(12.8%), 1억원 미만 605명(7.0%)순으로 나타났다.

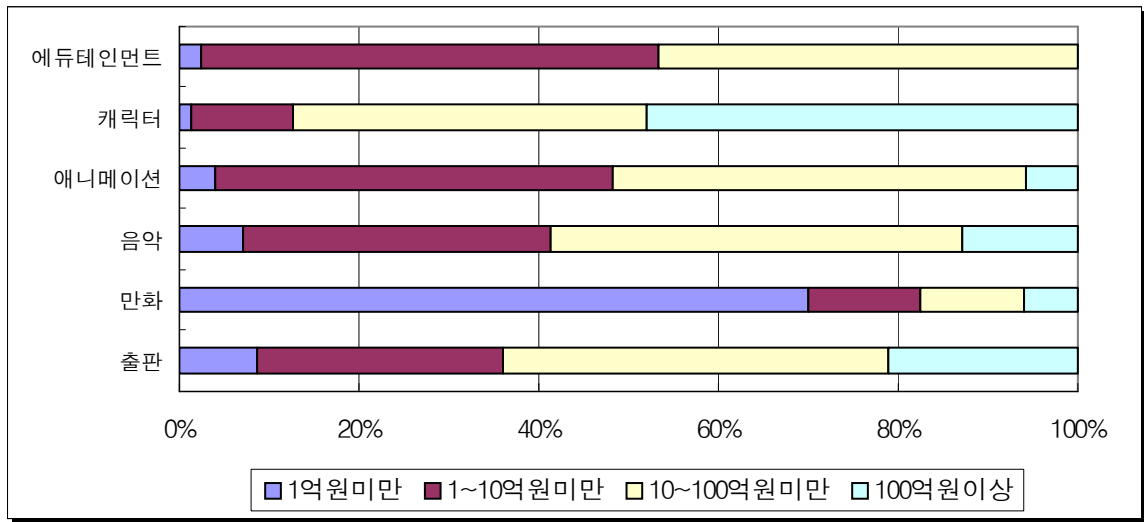
애니메이션산업은 매출 10~100억원미만이 1,568명(46.0%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 1,516명(44.3%), 100억원이상 193명(5.7%), 1억원 미만 135명(4.0%) 순으로 나타났다.

캐릭터산업은 매출 100억원이상 9,582명(48.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 7,811명(39.3%), 1~10억원미만이 2,222명(11.2%), 1억원 미만 274명(1.4%)순으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 1~10억원미만이 754명(51.0%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 매출 10~100억원미만이 690명(46.6%), 1억원 미만 36명(2.4%) 순으로 나타났다.

<그림 3-6-6. 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : %)



6.1.6. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 3-6-7. 문화산업 종사자규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1~4인	24,656	9,817	1,377	336	1,613	178	37,977	25.9
5~9인	13,981	775	1,949	335	956	458	18,454	12.6
10~49인	34,370	1,447	3,790	1,642	7,808	772	49,829	33.9
50~99인	10,277	779	727	508	3,142	72	15,505	10.6
100인이상	17,135	-	832	591	6,370	-	24,928	17.0
합계	100,419	12,818	8,675	3,412	19,889	1,480	146,693	100.0

종사자규모별 종사자 현황은 6개 산업 실태조사 결과만을 집계하였고, 타 기관 자료를 인용한 게임, 영화, 방송, 광고, 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 노래연습장 운영업, 애니메이션(극장, 방송) 종사자수는 제외하였다.

종사자규모별 종사자 현황을 살펴보면, 10~49인 이상인 사업체의 종사자는 4만9,829명으로 전체 종사자 14만6,693명의 33.9%를 차지하고 있으며, 1~4인 3만7,977명(25.9%), 100인이상 2만4,928명(17.0%), 5~9인 18,454명(12.6%), 50~99인 사업체는 1만5,505명(10.6%), 순으로 나타났다.

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 10~49인이 3만4,370명으로 전체의 34.2%를 차지하고 있으며, 1~4인이 2만4,656명(24.6%), 100인 이상이 1만7,135명(17.1%), 5~9인이 1만3,981명(13.9%), 50~99인이 1만277명(10.2%)순으로 나타났다.

만화산업은 1~4인이 9,817명(76.6%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~49인이 1,447명(11.3%), 50~99인 779명(6.1%), 5~9인 775명(6.0%)순으로 나타났다.

음악산업은 10~49인이 3,790명(43.7%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 1,949명(22.4%), 1~4인 1,377명(15.9%), 100인이상 832명(9.6%), 50~99인 727명(8.4%)순으로 나타났다.

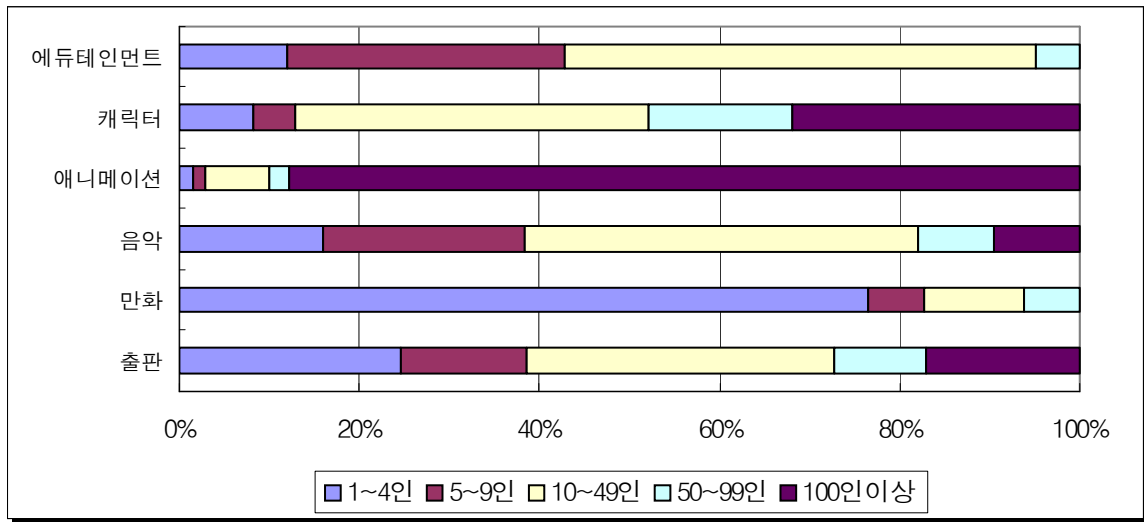
애니메이션산업은 10~49인이 1,642명(48.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인이상 591명(17.3%), 50~99인 508명(14.9%), 1~4인이 336명(9.8%), 5~9인 335명(9.8%)순으로 나타났다.

캐릭터산업은 10~49인이 7,808명(39.3%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인 이상 6,370명(32.0%), 50~99인 3,142명(15.81%), 1~4인이 1,613명(8.1%), 5~9인 956명(4.8%)순으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 10~49인이 772명(52.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 458명(30.9%), 1~4인이 178명(12.0%), 50~99인 72명(4.9%) 순으로 나타났다.

<그림 3-6-7. 문화산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : %)



7. 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모

<표 3-7-1. 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모 현황>

(단위 : 백만원, %)

	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	에듀테인먼트	합계
2005	136,785	31,903	267,245	2,855,100	146,820	-	368,900	274,892	-	4,081,645
2006	676,405 ⁴⁹⁾	75,587 ⁵⁰⁾	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	19,463	5,383,451
구성비	12.6	1.4	6.8	53.5	1.7	0.1	9.0	14.5	0.4	100.0
증감	394.5	136.9	37.8	0.9	△38.5	-	31.5	184.1	-	31.9

2006년 기준조사 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출규모를 살펴보면, 게임산업은 2조8,796억원으로 전체 매출액의 53.5%를 차지하고 있으며, 다음으로 광고산업은 7,809억원(14.5%), 출판산업은 6,764억원(12.6%), 방송산업은 4,849억원(9.0%), 음악산업은 3,682억원(6.8%), 영화산업은 903억원(1.7%), 만화산업은 755억원(1.4%), 에듀테인먼트산업은 194억원(0.4%), 애니메이션산업은 77억원(0.1%)순으로 나타났다.

출판산업과 만화산업, 음악산업은 2005년 기준조사 대비 약 394.5%, 136.9%, 37.8%로 각각 증가하였으나, 이는 인터넷서점(만화제외), 인터넷서점(만화부문), 인터넷음반소매업이 2005년 기준조사에서는 제외 시켰으나, 2006년 기준조사에서는 통계청 사이버쇼핑몰 통계조사 값을 인용하여, 2005년 기준조사와 2006년 기준조사 비교는 무의미하다.

게임산업은 2조8,551억원에서 2조8,796억원으로 약 0.9%로 증가하였으며, 광고산업은 3,689억원에서 4,849억원으로 약 31.5%로 증가, 광고산업은 2,748억원에서 7,809억원으로 약 184.1%로 증가한 것으로 나타난 반면, 영화는 1,468억원에서 903억원으로 약 38.5%로 감소한 것으로 나타났다.

산업별로 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출액을 소분류별로 살펴보면, 출판산업은 인터넷/모바일전자출판 서비스가 769억원, 인터넷서점(만화제외)이 5,994억원으로 나타났다.

만화산업은 인터넷 만화 콘텐츠 서비스가 219억원, 모바일 만화 콘텐츠 서비스가 107억원, 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공은 146억원, 인터넷서점(만화부문) 282억원으로 나타났다.

음악산업은 모바일음악서비스업가 1,128억원, 인터넷음악서비스업은 889억원, 음원대리 중개업이 153억원, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)은 1,389억원, 인터넷 음반 소매업은 121억원으로 나타났다.

49) 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

50) 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

게임산업은 온라인게임이 1조7,768억원, 아케이드게임이 7,009억원, 비디오게임은 1,365억원, 모바일게임은 2,390억원, PC게임은 264억원으로 나타났다. 영화산업은 온라인 상영업이 903억원으로 나타났다.

애니메이션산업은 온라인 애니메이션제작이 11억원, 온라인 애니메이션서비스업이 66억원으로 나타났다.

방송산업은 위성방송업이 4,826억원, 지상파이동멀티미디어방송이 23억원으로 나타났다.

광고산업은 온라인 광고대행이 4,576억원, 온라인 매체대행이 2,790억원, 온라인 광고기획 및 전략대행이 217억원, 온라인 광고제작이 226억원으로 나타났다.

에듀테인먼트산업은 온라인 에듀테인먼트 도소매업이 31억원, 온라인 에듀테인먼트 서비스업이 163억원으로 나타났다.

문화산업 전체 매출규모 대비 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출규모는 약 9.29%를 차지하는 것으로 나타났다.



IV. 문화산업통계조사

부문별결과

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

Ⅳ. 문화산업통계조사 부문별결과

1. 출판 산업

〈표 4-1-1. 출판 산업 분류〉

중분류	소분류	정의
11. 출판업	111. 서적 출판(종이매체출판)	신문 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 활동을 말한다.
	112. 신문발행	사회에서 발생한 사건에 대한 사실이나 해설을 널리 신속하게 전달하기 위한 정기 간행물. 일반적으로는 일간으로 사회 전반의 것을 다루는 것을 말하지만, 주간·순간·월간으로 발행하는 것도 있으며, 기관지·전문지·일반 상업지 따위도 있다.
	113. 잡지 및 정기 간행물 발행	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 계간, 연간등의 정기간행물, 잡지, 만화신문 등을 발행하는 산업활동을 말한다.
	114. 정기 광고간행물 발행	부동산, 중고품 등의 각종 상품의 거래, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 산업활동을 말한다.
	115. 기타오디오 기록매체출판	외부자료 인용
	116. 기타출판	외부자료 인용
12. 인쇄업		외부자료 인용
13. 출판 도소매업	141. 서적 및 잡지 도매	각종 서적및잡지류를 도매하는 산업활동을 말한다.
	142. 서적 및 잡지류 소매	각종 서적및잡지류를 소매하는 산업활동을 말한다.
	143. 계약배달 판매 (신문배달판매 부분)	외부자료 인용
14. 온라인출판유통업	141. 인터넷/모바일 전자출판 제작 및 서비스	출판물을 전산화하여 제작하고 전자출판물을 인터넷/모바일에 서비스하는 업체
	142. 인터넷 서점 (만화제외)	도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점(만화제외)
15. 출판 임대업	151. 서적 임대(대여) (만화부문 제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 산업활동을 말한다.

출판 산업은 기획, 제작, 유통 단계별 공정에 따라 중분류 5개 소분류 13개로 분류체계를 마련하였다. 출판 분류는 기존 표준산업분류 체계를 대부분 따랐다. [12. 인쇄업], [133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)]은 직접 조사하지 않고 통계청의 광업제조업 통계조사와 사업체 기초통계조사, 서비스업통계조사 자료를 인용하였다. 그리고 [12. 인쇄업]에서 종사자수는 전체 종사수를 인용하였고, 매출액에서는 종사자 5인 이상 업체 매출액을 포함 시켰다.

1.1 출판 산업 매출액

<표 4-1-2. 출판 산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

구분		2004 (백만원)	2005 (백만원)	2006 (백만원)	구성비 (%)	증감률 (%)
출판업	서적출판업	3,646,447	3,756,298	3,631,970	18.3	△3.3%
	신문발행업	2,552,125	2,610,705	2,679,208	13.5	2.6%
	잡지 및 정기 간행물 발행업	834,440	880,626	934,231	4.7	6.1%
	정기광고 간행물 발행업	377,424	296,140	344,193	1.7	16.2%
	기타오디오기록 매체 출판업	12,991	7,793	6,521	0.0	△16.3%
	기타출판업	208,340	241,588	366,056	1.8	51.5%
	출판업합계	7,631,767	7,793,150	7,962,179	40.0	2.2%
인쇄업		3,620,701	3,684,698	3,611,949	18.2	△2.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	3,156,997	3,250,341	3,240,626	16.3	△0.3%
	서적 및 잡지류 소매업	4,250,912	4,376,601	4,257,087	21.4	△2.7%
	출판도소매업합계	7,407,909	7,626,942	7,497,713	37.7	△1.7%
온라인 출판유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁵¹⁾	101,619	136,785	76,975	0.4	-
	인터넷서점(만화제외)			599,430	3.0	-
	온라인출판 유통업합계	101,619	136,785	676,405	3.4	-
출판임대업	서적임대(만화제외)	159,020	150,581	131,009	0.7	△13.0%
합계		18,921,016	19,392,156	19,879,255	100.0	2.5%

출판사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 19조8,792억 원 중 출판업 7조9,621억 원이며, 인쇄업은 3조6,119억 원이며, 출판도소매업은 7조4,977억 원, 온라인출판유통업은 6,764억 원, 출판임대업은 1,310억 원으로 나타났다. 출판산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 서적 및 잡지류 소매업이며 21.4%의 비중을 차지하고 있다.

2005년도 출판산업은 19조3,921억 원에서 2006년도 19조8,792억 원으로 약 2.5%로 증가한 것으로 나타났으나, 2005년도에는 온라인 출판유통업에 인터넷서점(만화제외)이 제외가 되었고 2006년도에는 이를 포함 시켜 조사가 이루어 졌기 때문에 이를 제외하고 비교하여야 할 것이다. 2006년도에서 인터넷서점(만화제외)을 제외하고 2005년도와 비교하여 보면 19조3,921억에서 19조2,798억 원으로 약 1,123억 원이 감소한 것으로 나타났다.

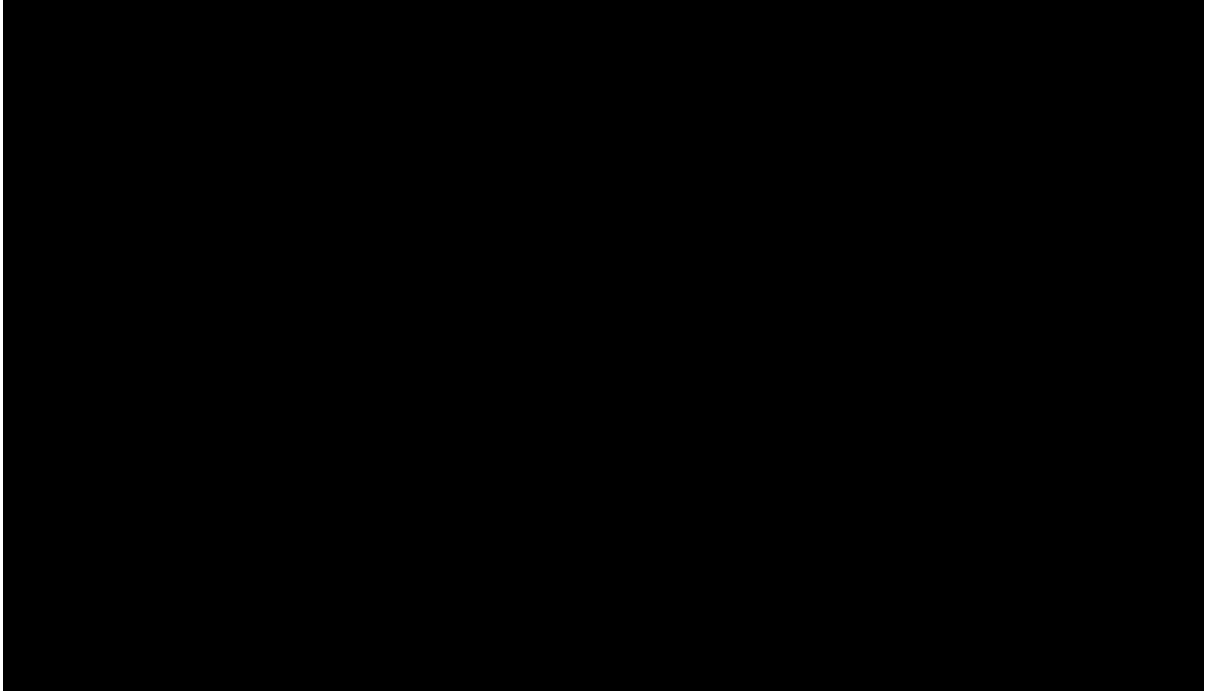
출판산업을 소분류별로 살펴보면, 서적출판업은 3조7,562억 원에서 3조6,319억 원으로 약 3.3%로 감소한 것으로 나타났다. 서적출판업은 2004년도에 비해 2005년도는 증가추세를 보였으나, 2006년도에는 다소 감소한 것으로 나타났다. 신문발행업은 2조6,107억 원에서 2조6,792억 원으로 약 2.6%로 증가한 것으로 나타났다.

51) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

잡지 및 정기 간행물 발행업은 8,806억원에서 9,342억원으로 약 6.1%로 증가한 것으로 나타났으며, 정기광고 간행물 발행업은 2,961억원에서 3,441억원으로 약 16.2%로 증가한 것으로 나타났다. 서적 및 잡지 도매업, 서적 및 잡지류 소매업 매출규모는 2005년도에 비해 소폭 하락한 것으로 나타났으며, 서적임대(만화제외)업은 2005년도에 비해 13.0% 하락한 것으로 나타났다. 서적임대(만화제외)업은 2004년도부터 지속적인 하락세를 보이고 있는 것으로 나타났다.

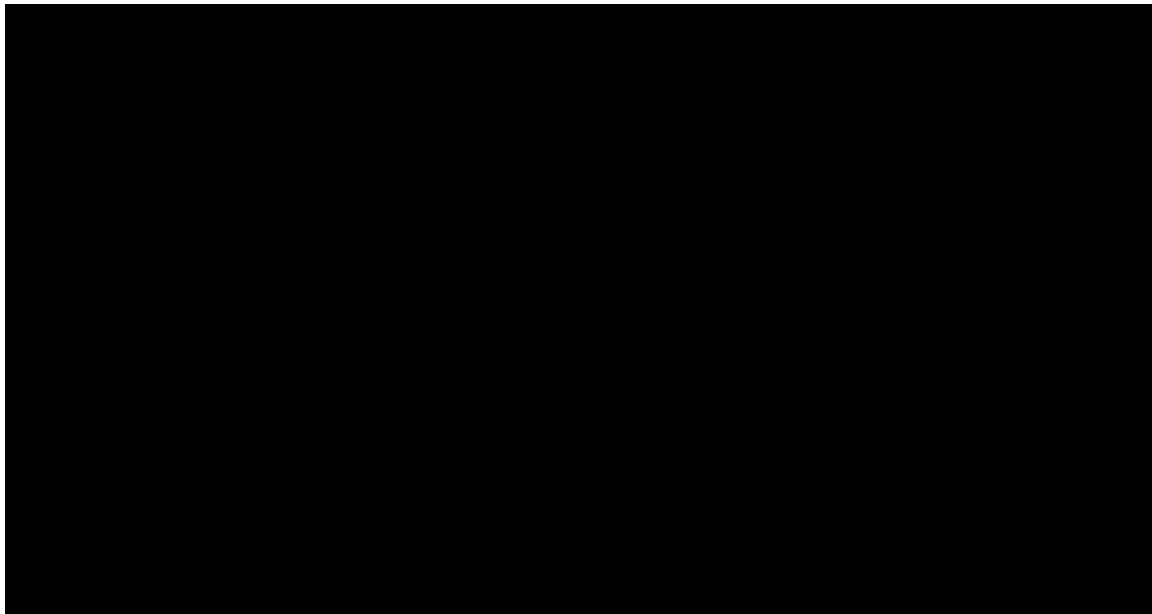
<그림 4-1-1. 출판산업 매출액>

(단위 : 백만원)



<그림 4-1-2. 출판산업 매출액 비중>

(단위 : %)



1.1.1. 사업형태별 매출액 현황

인쇄업과 기타출판업, 기타오디오기록 매체업은 통계청의 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사 자료를 인용하였기 때문에 사업형태별 매출액을 구할 수 없어 제외하였다.

<표 4-1-3. 출판산업 사업형태별 매출액 현황>

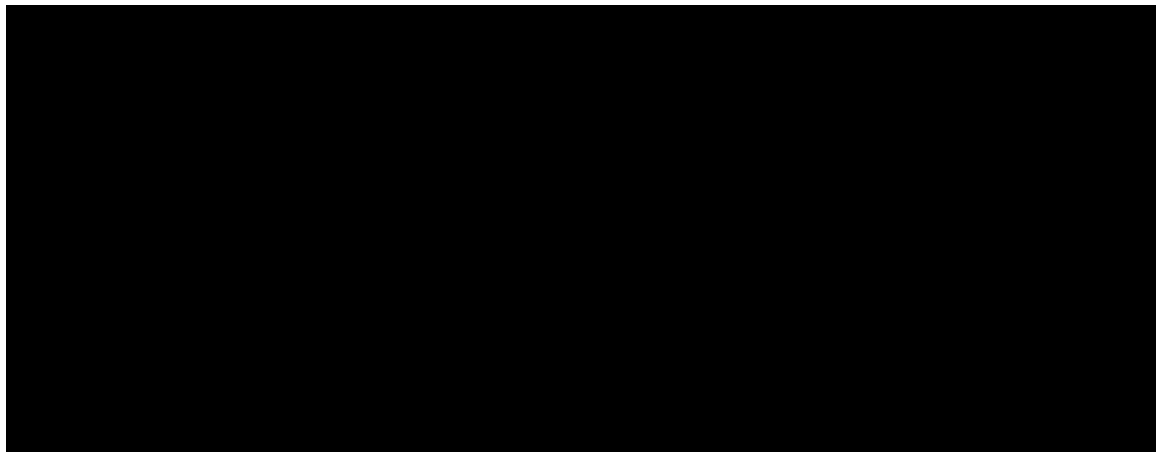
(단위 : 백만원, %)

	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
서적출판업	3,244,558	9,216	43,753	142,770	191,673	3,631,970
신문발행업	2,516,765	550	11,905	66,036	83,952	2,679,208
잡지 및 정기 간행물 발행업	777,844	3,281	58,684	63,242	31,180	934,231
정기광고 간행물 발행업	283,480	2,679	12,398	32,743	12,893	344,193
서적 및 잡지 도매업	97,704	25,219	-	2,955,694	162,009	3,240,626
서적 및 잡지류 소매업	180,876	-	496	3,771,540	304,175	4,257,087
인터넷서점(만화제외)				599,430		599,430
서적임대(만화제외)	4,537	-	-	103,683	22,789	131,009
인터넷/모바일전자출판서비스 ⁵²⁾	17,528	839	1,067	12,391	45,150	76,975
합계	7,123,292	41,784	128,303	7,747,529	853,821	15,894,729 ⁵³⁾
비중	44.8%	0.3%	0.8%	48.7%	5.4%	100.0%

출판산업의 사업형태별로 보면 유통/배급이 7조7,475억원 48.7%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 창작 및 제작이 7조1,232억원(44.8%), 기타가 8,538억원(5.4%), 단순복제 1,283억원(0.8%), 제작지원 417억원(0.3%)순으로 나타났다. 이를 소분류로 살펴보면, 서적출판업, 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업은 창작 및 제작의 비중이 높으며, 서적 및 잡지 도매업, 서적 및 잡지 소매업, 인터넷서점, 서적임대는 유통/배급 비중이 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-1-3. 출판산업 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



52) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

53) 외부인용자료(인쇄업 및 기타오디오기록매체 출판업, 기타출판업) 제외

1.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-1-4. 출판 산업 매출규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	1억원미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
서적출판업	25,166	431,790	1,153,505	2,021,509	3,631,970
신문발행업	5,404	77,639	219,547	2,376,618	2,679,208
잡지 및 정기 간행물 발행업	14,048	175,522	511,929	232,732	934,231
정기광고 간행물 발행업	5,959	79,814	183,732	74,688	344,193
서적 및 잡지 도매업	16,743	346,023	1,531,770	1,346,090	3,240,626
서적 및 잡지류 소매업	88,399	1,067,878	1,841,023	1,259,787	4,257,087
인터넷서점(만화제외)	-	-	599,430	-	599,430
서적임대(만화제외)	100,318	30,691	-	-	131,009
인터넷/모바일전자출판서비스 ⁵⁴⁾	601	10,938	65,436	-	76,975
합 계	256,638	2,220,295	6,106,372	7,311,424	15,894,729 ⁵⁵⁾
구성비	1.6%	14.0%	38.4%	46.0%	100%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 7조3,114억원으로 전체의 46.0%를 차지하고 있으며, 10~100억 미만 6조1,063억원(38.4%), 1~10억원미만 2조2,202억원(14.0%), 1억원미만 2,566억원(1.6%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 서적출판업은 매출 100억원이상이 2조215억원으로 전체의 55.7%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 1조1,535억원 (31.8%), 1~10억원미만이 4,317억원 (11.9%), 1억원미만이 251억원 (0.7%)순으로 나타났다.

신문발행업은 매출 100억원이상이 2조3,766억원으로 전체의 88.7%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 2,195억원 (8.2%), 1~10억원미만이 776억원 (2.9%), 1억원미만이 54억원 (0.2%)순으로 나타났다.

잡지 및 정기 간행물 발행업은 매출 10~100억원미만이 5,119억원으로 전체의 54.8%를 차지하고 있으며, 100억원이상이 2,327억원 (24.9%), 1~10억원미만이 1,755억원 (18.8%), 1억원미만이 140억원 (1.5%)순으로 나타났다.

정기광고 간행물 발행업은 매출 10~100억원미만이 1,837억원으로 53.4% 전체의 53.4%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 798억원 (23.2%), 100억원이상이 746억원 (21.7%), 1억원미만이 59억원 (1.7%)순으로 나타났다.

54) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

55) 외부인용자료(인쇄업 및 기타오디오기록매체 출판업, 기타출판업) 제외

서적 및 잡지 도매업은 매출 10~100억원미만이 1조5,317억원으로 전체의 47.3%를 차지하고 있으며, 100억원이상이 1조3,460억원 (41.5%), 1~10억원미만이 3,460억원 (10.7%), 1억원미만이 167억원 (0.5%)순으로 나타났다.

서적 및 잡지류 소매업은 매출 10~100억원미만이 1조8,410억원으로 전체의 43.2%를 차지하고 있으며, 100억원이상은 1조2,597억원 (29.6%), 1~10억원미만이 1조678억원 (25.1%), 1억원미만이 883억원 (2.1%)순으로 나타났다.

인터넷서점(만화제외)은 매출 10~100억원미만이 5,994억원으로 100%를 차지하는 것으로 나타났다.

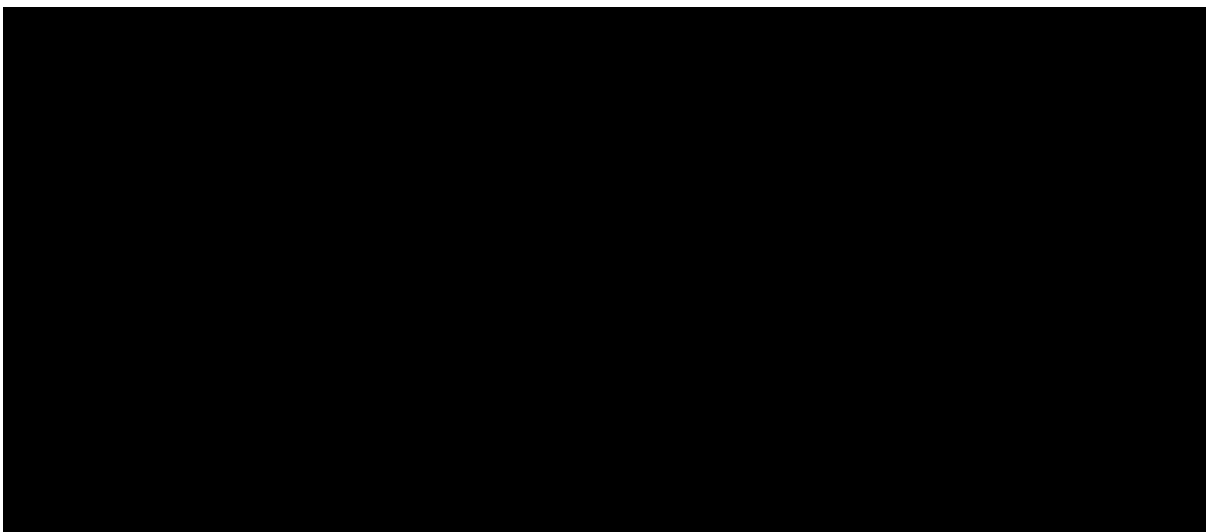
서적임대(만화제외)업은 매출 1억원미만이 1,003억원으로 전체의 76.6%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 306억원 (23.4%)순으로 나타났다.

인터넷/모바일 전자출판 서비스업은 매출 10~100억원미만이 654억원으로 전체의 85.0%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 109억원 (14.2%), 1억원미만이 6억원 (0.8%)순으로 나타났다.

서적출판업과 신문발행업은 매출액규모가 100억원이상인 업체들이 주도하는 산업구조를 가지고 있는 것으로 나타났으며, 서적임대(만화제외)업을 제외한 다른 소분류산업들은 대체적으로 10~100억원미만인 업체들이 사업을 주도 하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-1-4. 출판 산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



1.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-1-5. 출판 산업 종사자규모별 매출액 현황>

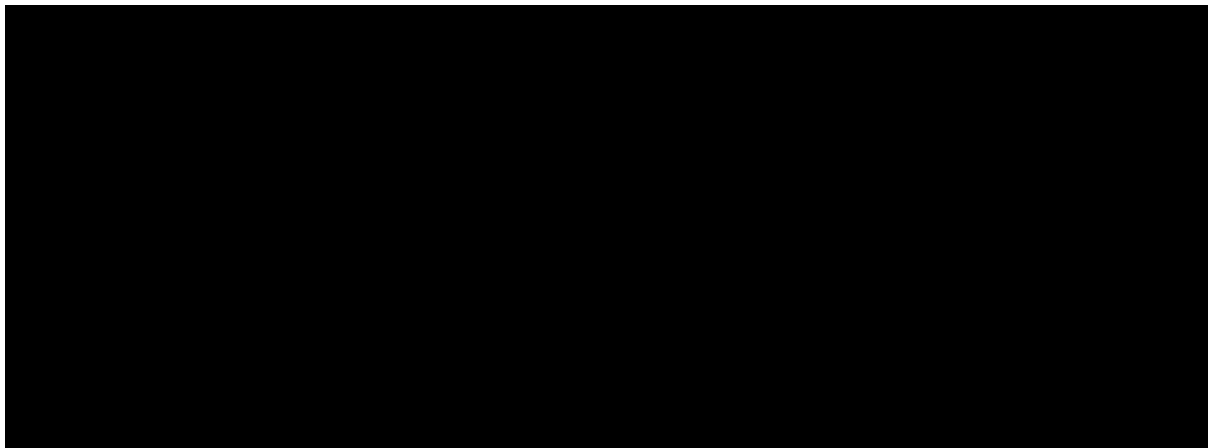
(단위 : 백만원, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이 상	합계
서적출판업	164,223	484,366	1,130,721	765,592	1,087,068	3,631,970
신문발행업	19,726	25,548	98,931	236,803	2,298,200	2,679,208
잡지 및 정기 간행물 발행업	49,343	91,631	451,065	225,372	116,820	934,231
정기광고 간행물 발행업	18,155	40,677	159,383	51,290	74,688	344,193
서적 및 잡지 도매업	564,911	475,904	1,088,333	240,749	870,729	3,240,626
서적 및 잡지류 소매업	1,011,697	535,129	1,609,734	892,193	208,334	4,257,087
인터넷서점(만화제외)	599,430	-	-	-	-	599,430
서적임대(만화제외)	131,009	-	-	-	-	131,009
인터넷/모바일전자출판서비스 ⁵⁶⁾	3,144	8,246	30,580	24,701	10,304	76,975
합 계	2,561,638	1,661,501	4,568,747	2,436,700	4,666,143	15,894,729 ⁵⁷⁾
구성비	16.1%	10.5%	28.7%	15.3%	29.4%	100.0%

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 100인 이상 규모 사업체의 매출액은 4조6,661억(29.4%)으로 가장 높고, 다음으로 10~49인 4조5,687억원(28.7%), 1~4인 2조5,616억원(16.1%), 50~99인 2조4,367억원(15.3%), 5~9인 1조6,615억원 (10.5%)순으로 나타났다. 이를 소분류로 구분하여 보면 서적출판업은 10~49인 규모에서 가장 높은 매출규모를 나타내고 있으며, 서적 및 잡지류 소매업의 1~4인 규모는 23.8%로 다른 종사자규모 보다 매출규모가 가장 큰 것으로 나타났다.

<그림 4-1-5. 출판 산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



56) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

57) 외부인용자료(인쇄업 및 기타오디오기록매체 출판업, 기타출판업) 제외

1.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-1-6. 출판 산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	출판업	출판 도소매업	온라인출판 유통업 ⁵⁸⁾	출판임대업	합계	구성비
서울	5,197,010	5,145,298	62,334	37,814	10,442,456	68.3
부산	162,517	263,170	360	12,184	438,231	2.9
대구	157,500	157,452	-	6,026	320,978	2.1
인천	72,432	125,962	-	6,681	205,075	1.3
광주	81,998	75,727	-	4,858	162,583	1.1
대전	69,789	86,973	318	4,323	161,403	1.0
울산	19,260	49,564	-	3,013	71,837	0.5
경기도	1,365,705	1,388,576	13,763	27,774	2,795,818	18.3
강원도	41,779	13,517	-	3,383	58,679	0.4
충청북도	44,849	22,529	-	3,130	70,508	0.4
충청남도	56,155	27,035	-	4,323	87,513	0.6
전라북도	41,740	15,745	-	2,846	60,331	0.4
전라남도	9,012	18,023	-	3,606	30,641	0.2
경상북도	146,496	40,553	-	4,009	191,058	1.2
경상남도	104,471	45,059	-	6,026	155,556	1.0
제주도	18,889	22,530	200	1,013	42,632	0.3
합계	7,589,602	7,497,713	76,975	131,009	15,295,299⁵⁹⁾	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 10조4,424억원 68.3%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 2조7,958억원 (18.3%), 부산 4,382억원 (2.9%), 대구 3,209억원 (2.1%), 인천 2,050억원 (1.3%), 경북 1,910억원 (1.2%), 광주 1,625억원 (1.1%), 대전 1,614억원 (1.0%), 경남 1,555억원 (1.0%), 충남 875억원 (0.6%), 울산 718억원 (0.5%), 충북 705억원 (0.4%), 전북 603억원 (0.4%), 강원도 586억원 (0.4%), 제주도 426억원 (0.3%), 전남 306억원 (0.2%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 10조4,424억원 (68.3%), 6개 광역시 1조3,601억원 (8.9%), 9개도 3조4,927억원 (22.8%)으로 나타났다.

58) 온라인출판유통업 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

59) 외부인용자료(인쇄업 및 기타오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 인터넷서점) 제외

출판산업을 중분류별로 살펴보면, 출판업은 서울이 5조1,970억원으로 전체의 68.5%를 차지하고 있으며, 6개광역시 5,634억원 (7.4%), 9개도 1조8,290억원 (24.1%)으로 나타났다.

출판도소매업은 서울이 5조1,452억원으로 전체의 68.6%를 차지하고 있으며, 6개광역시 7,588억원 (10.1%), 9개도 1조5,935억원 (21.3%)으로 나타났다.

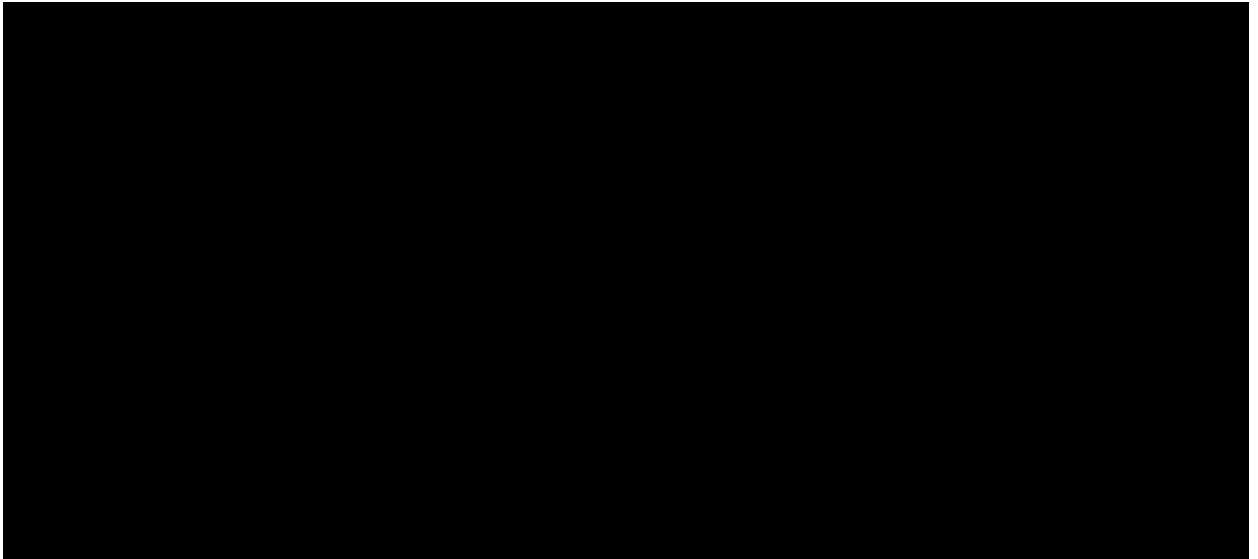
온라인출판유통업은 서울이 623억원으로 전체의 81.0%를 차지하고 있으며, 6개광역시 6억원 (0.9%), 9개도 139억원 (18.1%)으로 나타났다.

출판임대업은 서울이 378억원으로 전체의 28.9%를 차지하고 있으며, 6개광역시 370억원 (28.3%), 9개도 561억원 (42.8%)으로 나타났다.

서울은 출판임대업을 제외한 3개산업에서 60%이상의 매출액규모를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-1-6. 출판 산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



1.2. 출판 산업 수출입액

<표 4-1-7. 출판 산업 수출·입액 현황>

(단위 : 천\$)

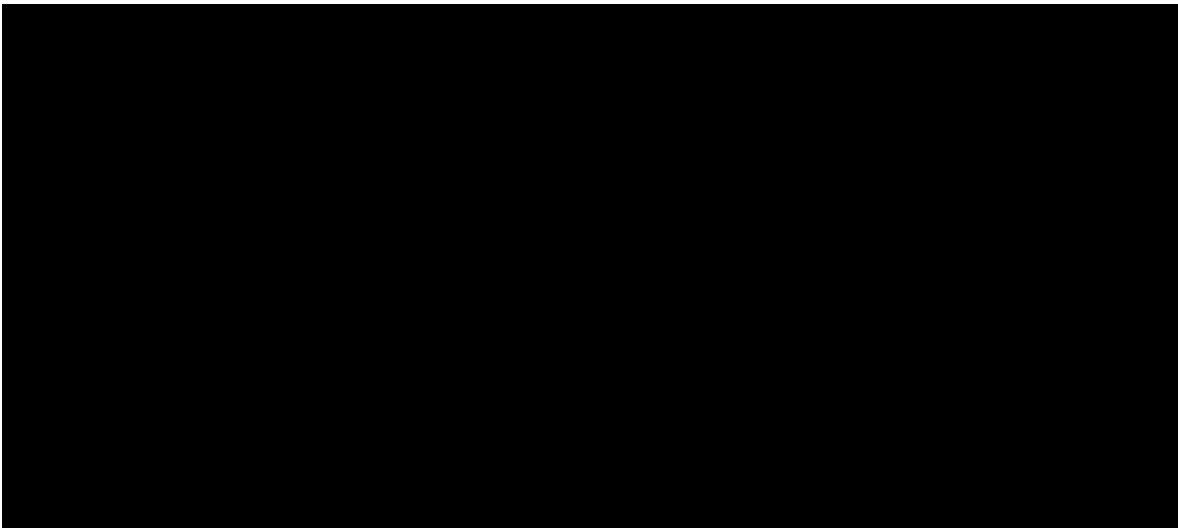
	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2005
출판산업	182,181	191,346	184,867	227,084	231,741	307,184
합계	182,181	191,346	184,867	227,084	231,741	307,184

2006년 총 수출액은 1억8,486만 달러이며, 이는 2005년 1억9,134만 달러보다 648만 달러 (3.4%) 감소한 것으로 나타났다. 이를 연도별로 비교하여 보면, 2005년 기준조사는 2004년 기준조사 보다 5.0% 증가하였으나, 2006년 기준조사는 2005년 기준조사 보다 소폭 하락 한 것으로 나타났다.

2006년 총 수입액은 3억718만 달러이며, 이는 2005년 2억3,174만 달러보다 7,544만 달러 (32.6%) 증가한 것으로 나타났다. 수입액이 2005년 기준조사 증가율 2.1%에 비해 상당히 높게 증가한 것으로 나타났다.

<그림 4-1-7. 출판 산업 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-1-8 출판 산업 품목별 수출 현황>

(단위 : 천\$, %)

구 분	2004년	2005년	2006년	증감률(%)
인쇄서적	86,896	93,176	91,799	△1.5
신문·잡지 및 정기간행물	5,846	7,427	6,906	△7.0
아동용의 그림책	431	1,159	1,497	29.2
악보	1	13	8	△38.5
지도·해도	322	816	711	△12.9
설계도	5,129	5,042	2,031	△59.7
우표	2,708	281	393	39.9
전사지	19,361	18,477	15,148	△18.0
인쇄된 엽서	5,409	5,446	5,994	10.1
캘린더	22,324	27,257	31,077	14.0
기타 인쇄물	33,754	32,252	29,303	△21.1
수출 합계	182,181	191,346	184,867	△3.4

<표 4-1-9. 출판 산업 지역별 수출 현황>

(단위 : 천\$, %)

	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	악보	지도·해도	설계도
중국	4,181	276	119	-	1	372
일본	14,674	4,068	58	-	243	732
동남아	3,728	325	136	-	-	534
북미	51,698	1,935	968	7	458	68
유럽	4,035	195	130	-	5	86
기타	13,483	107	86	1	4	239
분류못함	-	-	-	-	-	-
전체	91,799	6,906	1,497	8	711	2,031

	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비
중국	9	3,764	297	159	6,322	15,500	8.4
일본	66	369	747	2,678	5,229	28,864	15.6
동남아	-	3,421	63	36	1,119	9,362	5.1
북미	82	2,264	2,875	26,127	11,215	97,697	52.8
유럽	227	2,618	1,456	1,500	3,602	13,854	7.5
기타	9	2,712	556	577	1,816	19,590	10.6
분류못함	-	-	-	-	-	-	-
전체	393	15,148	5,994	31,077	29,303	184,867	100.0

<표 4-1-10 출판 산업 품목별 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

구 분	2004년	2005년	2006년	증감률(%)
인쇄서적	116,841	140,705	165,401	17.6
신문·잡지 및 정기간행물	23,859	18,974	20,260	6.8
아동용의 그림책	7,599	10,293	14,584	41.7
약보	1,024	1,191	1,199	0.7
지도·해도	2,837	2,672	3,303	23.6
설계도	2,100	1,286	922	△28.3
우표	4,718	3,382	4,098	21.2
전사지	24,219	32,595	39,733	21.9
인쇄된 엽서	3,673	4,315	4,249	△1.5
캘린더	1,101	1,313	2,506	90.9
기타 인쇄물	39,113	15,015	50,929	43.5
수출 합계	227,084	231,741	307,184	32.6

<표 4-1-11. 출판 산업 지역별 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	약보	지도·해도	설계도
중국	16,246	458	8,543	64	211	9
일본	9,602	6,836	71	50	349	101
동남아	18,048	2,447	188	-	7	2
북미	75,485	6,950	2,212	456	376	645
유럽	40,869	2,715	1,527	625	2281	63
기타	5,151	854	2,043	4	79	102
분류못함	-	-	-	-	-	-
전체	165,401	20,260	14,584	1,199	3,303	922

	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비
중국	314	253	3,635	1,171	7,438	38,342	12.5
일본	98	37,813	32	527	8,282	63,761	20.8
동남아	127	143	21	121	788	21,892	7.1
북미	649	772	282	186	16,219	104,232	33.9
유럽	1,846	747	263	447	15,067	66,450	21.6
기타	1,064	5	16	54	3,135	12,507	4.1
분류못함	-	-	-	-	-	-	-
전체	4,098	39,733	4,249	2,506	50,929	307,184	100.0

1.3 출판 산업 종사자수

<표 4-1-12. 출판 산업 종사자수 현황>

(단위 : 명, %)

구분		2004(명)	2005(명)	2006(명)	구성비 (%)	증감률 (%)
출판업	서적출판업	23,067	18,146	21,983	10.1	21.1
	신문발행업	20,048	11,602	14,681	6.7	26.5
	잡지 및 정기간행물 발행업	8,233	12,910	9,889	4.5	△23.4
	정기광고 간행물 발행업	5,547	5,180	5,015	2.3	△3.2
	기타오디오기록매체출판업	98	76	200	0.1	163.2
	기타출판업	1,935	2,268	3,577	1.6	57.7
	출판업합계	58,928	50,182	55,345	25.3	10.3
인쇄업		56,929	62,460	52,889	24.2	△15.3
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	14,176	14,600	11,518	5.3	△21.1
	서적 및 잡지류 소매업	24,234	24,977	26,874	12.3	7.6
	계약배달직	67,026	58,542	61,292	28.1	4.7
	출판도소매업합계	105,436	98,119	99,684	45.7	1.6
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁶⁰⁾	410	370	1,076	0.5	-
	인터넷서점(만화제외)			5,764	2.6	-
	온라인유통업합계			6,840	3.1	-
출판임대업	서적임대(만화제외)	3,383	3,773	3,619	1.7	△4.1
합계		225,086	214,904	218,377	100.0	1.6

출판산업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 21만8,377명 중 출판업 55,345명 (25.3%)이며, 인쇄업은 52,889명 (24.2%)이며, 출판도소매업은 99,684명 (45.7%)이며, 온라인 출판 유통업은 6,840명 (3.1%)이며, 출판임대업은 3,619명 (1.7%)으로 나타났다. 2005년도에는 온라인 출판유통업에 인터넷서점이 제외가 되었고 2006년도에는 이를 포함 시켜 조사가 이루어 졌기 때문에 이를 제외하고 비교해야 할 것이다.

출판산업을 소분류로 살펴보면 서적출판업 2만1,983명 (10.1%), 신문발행업 1만4,681명(6.7%), 잡지 및 정기간행물 발행업 9,889명(4.5%), 정기광고 간행물 발행업은 5,015명(2.3%), 기타오디오 기록매체 출판업은 200명(0.1%), 기타출판업은 3,577명(1.6%), 서적 및 잡지 도매업은 11,518명(5.3%), 서적 및 잡지류 소매 26,874명(12.3%), 계약배달직 61,292명(28.1%), 인터넷/모바일 전자출판 서비스 1,076명(0.5%), 인터넷서점(만화제외) 5,764명(2.6%), 서적임대(만화제외) 3,619명 (1.7%)로 나타났다.

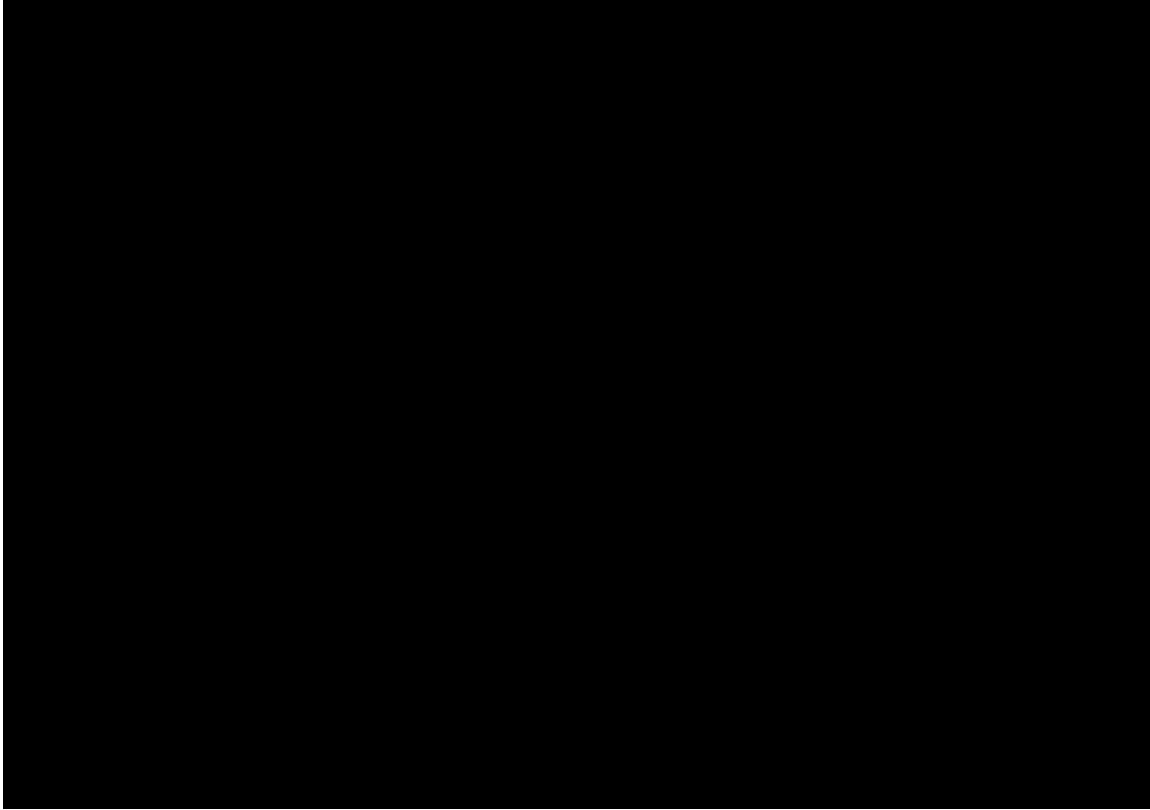
서적출판업과 신문발행업은 2005년 기준조사 대비 각각 21.1%, 26.5% 증가한 반면에 잡지 및 정기간행물 발행업과 서적 및 잡지 도매업은 2005년 기준조사 대비 각각

60) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

23.4%, 21.1% 감소한 것으로 나타났다.

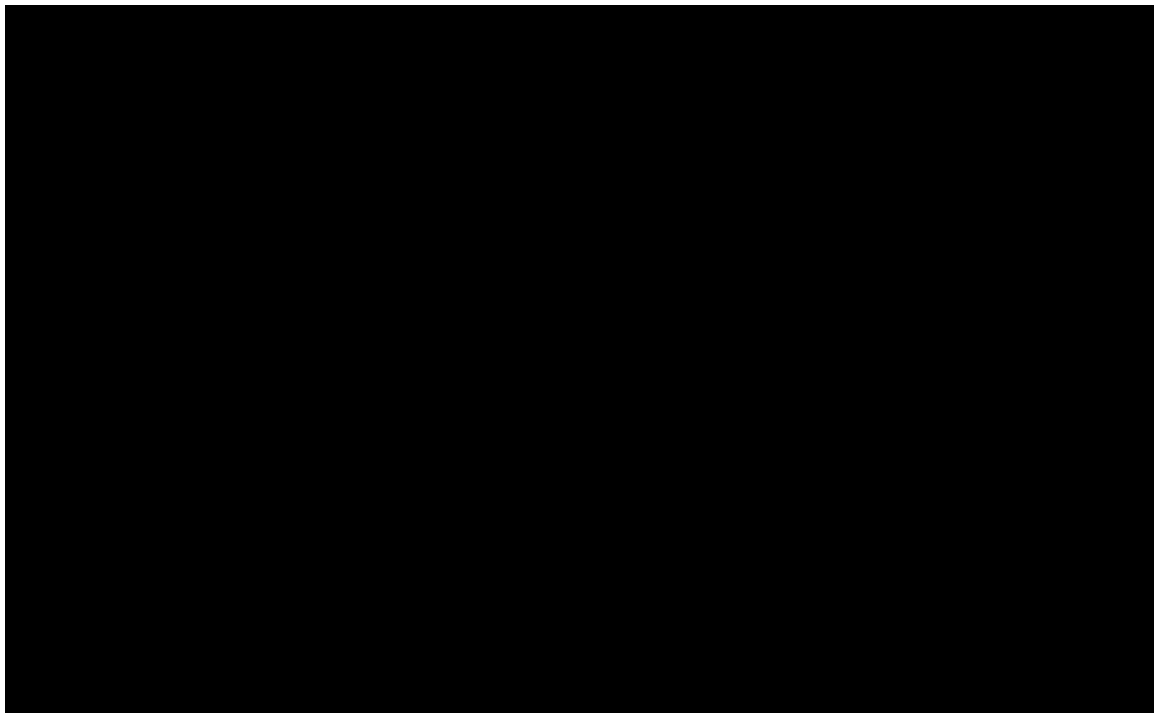
<그림 4-1-8. 출판 산업 종사자 현황>

(단위 : 명)



<그림 4-1-9. 출판 산업 종사자 구성비>

(단위 : %)



1.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-1-13. 출판 산업 매출액 규모별 종사자 현황>

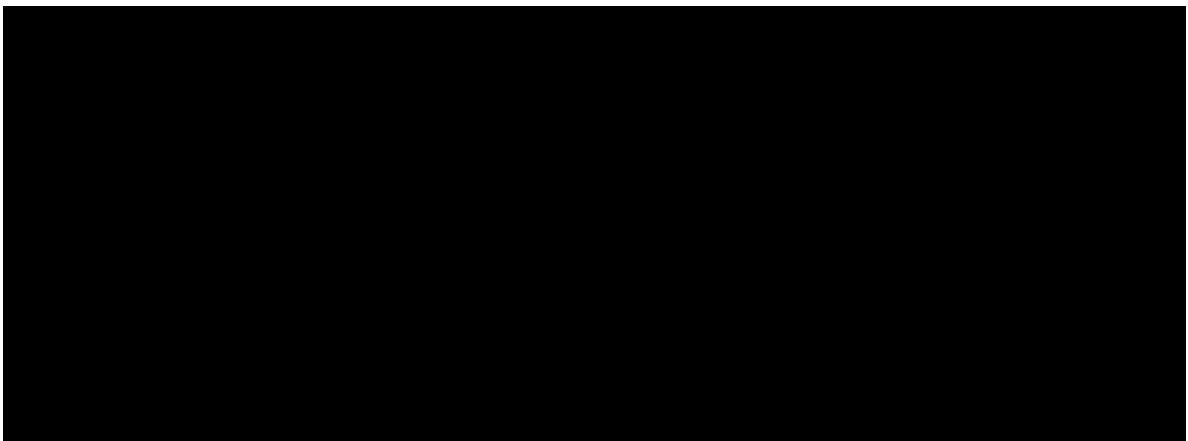
(단위 : 명, %)

	1억원미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
서적출판업	1,005	6,234	7,669	7,075	21,983
신문발행업	381	2,387	3,803	8,110	14,681
잡지 및 정기 간행물 발행업	658	3,485	5,048	698	9,889
정기광고 간행물 발행업	284	1,539	2,620	572	5,015
서적 및 잡지 도매업	400	2,693	6,252	2,173	11,518
서적 및 잡지류 소매업	2,668	10,511	11,040	2,655	26,874
인터넷서점(만화제외)	-	-	5,764	-	5,764
서적임대(만화제외)	3,221	398	-	-	3,619
인터넷/모바일전자출판서비스 ⁶¹⁾	20	268	788	-	1,076
합 계	8,637	27,515	42,984	21,283	100,419 ⁶²⁾
구성비	8.6%	27.4%	42.8%	21.2%	100.0%

종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 4만2,984명 (42.8%)로 가장 높고, 1~10억원미만이 2만7,515명 (27.4%), 100억원이상이 2만1,283명 (21.2%), 1억원미만이 8,637명 (8.6%)순으로 나타났다. 소분류로 구분하여 살펴보면, 서적출판업과 신문발행업은 100억원 이상 사업체의 매출규모가 전체 구성비보다 높게 나타났으며, 서적임대업은 1억원 미만인 사업체가 전체에 89.0%를 차지 하는 것으로 나타났다. 매출액규모별로 종사자 현황과 매출액 현황을 비교하여 보면 100억원 이상 사업체들의 경우 종사자 구성비가 21.2%로 나타났으나, 매출액 구성비는 46.0%로 종사자당 매출액 비중이 다른 매출액 규모별 보다 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-1-10. 출판 산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



61) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

62) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

1.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-1-14. 출판 산업 종사자규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

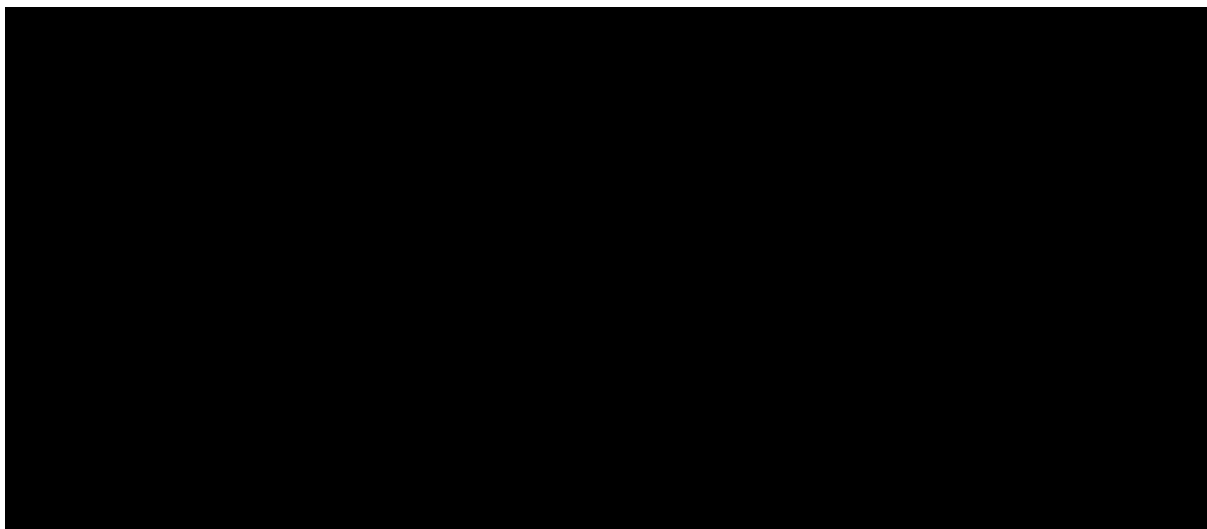
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
서적출판업	2,755	4,374	6,761	2,973	5,120	21,983
신문발행업	489	883	2,208	2,460	8,641	14,681
잡지 및 정기 간행물 발행업	1,050	1,529	5,470	1,506	334	9,889
정기광고 간행물 발행업	386	878	2,451	728	572	5,015
서적 및 잡지 도매업	2,572	2,162	4,777	460	1,547	11,518
서적 및 잡지류 소매업	7,981	4,062	12,253	1,871	707	26,874
인터넷서점(만화제외)	5,764	-	-	-	-	5,764
서적임대(만화제외)	3,619	-	-	-	-	3,619
인터넷/모바일전자출판서비스 ⁶³⁾	40	93	450	279	214	1,076
합 계	24,656	13,981	34,370	10,277	17,135	100,419 ⁶⁴⁾
구성비	24.6%	13.9%	34.2%	10.2%	17.1%	100.0%

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 10~49인이 3만4,370명으로 전체의 34.2%를 차지하고 있으며, 1~4인이 2만4,656명 (24.6%), 100인 이상이 1만7,135명 (17.1%), 5~9인이 1만3,981명 (13.9%), 50~99인이 1만277명 (10.2%)순으로 나타났다.

이를 세분하여 살펴보면, 다른 산업은 종사자 규모가 10~49인 비율이 가장 높은 반면에 신문발행업만은 종사자 규모가 100인 이상이 58.9%로 다른 산업과 차이가 있는 것으로 나타났다. 신문발행업은 대형업체가 산업전체를 이끌어 가는 것으로 나타났다.

<그림 4-1-11. 출판 산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



63) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

64) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

1.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-1-15. 출판 산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	출판업	출판도소매업	온라인출판 유통업	출판임대업	합계	구성비
서울	33,035	15,719	812	1,045	50,611	53.5
부산	1,148	2,707	6	338	4,199	4.4
대구	1,247	2,077	-	142	3,466	3.7
인천	700	1,646	-	232	2,578	2.7
광주	1,395	1,237	-	134	2,766	2.9
대전	1,121	1,288	5	127	2,541	2.7
울산	289	635	-	78	1,002	1.1
경기도	6,113	6,689	249	730	13,781	14.6
강원도	720	346	-	93	1,159	1.2
충청북도	589	736	-	86	1,411	1.5
충청남도	658	743	-	110	1,511	1.6
전라북도	986	640	-	79	1,705	1.8
전라남도	339	806	-	100	1,245	1.3
경상북도	1,590	1,247	-	111	2,948	3.1
경상남도	1,129	1,571	-	186	2,886	3.0
제주도	509	305	4	28	846	0.9
합계	51,568	38,392	1,076	3,619	94,655⁶⁵⁾	100.0

지역별로 종사자수를 살펴보면, 서울이 5만611명 53.5%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 1만3,781명 (14.6%), 부산 4,199명 (4.4%), 대구 3,466명 (3.7%), 경북 2,948명 (3.1%), 경남 2,886명 (3.0%), 광주 2,766명 (2.9%), 인천 2,578명 (2.7%), 대전 2,541명 (2.7%), 전북 1,705명 (1.8%), 충남 1,511명 (1.6%), 충북 1,411명 (1.5%), 전남 1,245명 (1.3%), 강원 1,159명 (1.2%), 울산 1,002명 (1.1%), 제주 846명 (0.9%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 5만611명 (53.5%), 6개 광역시 16,552명 (17.5%), 9개도 27,492명 (29.0%)으로 나타났다.

65) 외부인용자료 (인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화부문) 종사자수 제외)

출판산업 종사자를 중분류별로 살펴보면, 출판업은 서울이 3만3,035명으로 전체의 64.1%를 차지하고 있으며, 6개광역시 5,900명 (11.4%), 9개도 12,633명 (24.5%)으로 나타났다.

출판도소매업은 서울이 1만5,719명으로 전체의 40.9%를 차지하고 있으며, 6개광역시 9,590명 (25.0%), 9개도 1만3,083명 (34.1%)으로 나타났다.

온라인출판유통업은 서울이 812명으로 전체의 75.5%를 차지하고 있으며, 6개광역시 11명 (1.0%), 9개도 253명 (23.5%)으로 나타났다.

출판임대업은 서울이 1,045명으로 전체의 28.9%를 차지하고 있으며, 6개광역시 1,051명 (29.0%), 9개도 1,523명 (42.1%)으로 나타났다.

<그림 4-1-12. 출판 산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



1.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-1-16. 출판 산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
출판업	서적출판업	20,652	1,331	21,983
	소분류비중	93.9%	6.1%	100.0%
	신문발행업	13,875	806	14,681
	소분류비중	94.5%	5.5%	100.0%
	잡지 및 정기간행물 발행업	9,104	785	9,889
	소분류비중	92.1%	7.9%	100.0%
	정기광고 간행물 발행업	3,901	1,114	5,015
	소분류비중	77.8%	22.2%	100.0%
	소 계	47,532	4,036	51,568
중분류비중	92.2%	7.8%	100.0%	
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	10,230	1,288	11,518
	소분류비중	88.8%	11.2%	100.0%
	서적 및 잡지류 소매업	20,689	6,185	26,874
	소분류비중	77.0%	23.0%	100.0%
	소 계	30,919	7,473	38,392
중분류비중	80.5%	19.5%	100.0%	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁶⁶⁾	990	86	1,076
	소 계	990	86	1,076
	중분류비중	92.0%	8.0%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	2,217	1,402	3,619
	소 계	2,217	1,402	3,619
	중분류비중	61.3%	38.7%	100.0%
출판산업 총합계 ⁶⁷⁾		81,658	12,997	94,655
출판산업비중		86.3%	13.7%	100.0%

출판산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 8만1,658명(86.3%), 비정규직 1만 2,997명(13.7%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 출판업은 정규직 4만7,532명 (92.2%), 비정규직 4,036명 (7.8%)로 전체의 구성비와 비교할 때 정규직이 다소 높았다 출판도소매업의 정규직은 3만919명 (80.5%), 비정규직은 7,473명 (19.5%), 온라인출판유통업의 정규직은 990명 (92.0%), 비정규직은 86명 (8.0%), 출판임대업의 정규직은 2,217명 (61.3%), 비정규직은 1,402명 (38.7%)로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면, 정규직이 92.9%에서 86.3%로 약 6.6% 하락 한 것으로 나타났다.

66) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

67) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

<그림 4-1-13. 출판 산업 형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)

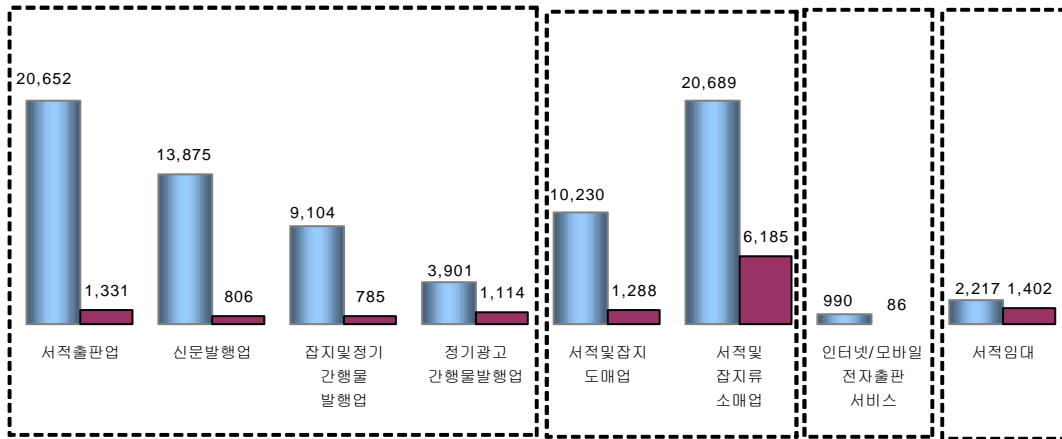
■ 정규직 ■ 비정규직

<출판업>

<온라인유통업>

<출판도소매업>

<출판임대업>



1.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-1-17. 출판 산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
출판업	서적출판업	10,792	9,860	592	739	21,983
	소분류비중	49.1%	44.8%	2.7%	3.4%	100.0%
	신문발행업	10,165	3,710	470	336	14,681
	소분류비중	69.2%	25.3%	3.2%	2.3%	100.0%
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,287	3,817	499	286	9,889
	소분류비중	53.5%	38.6%	5.0%	2.9%	100.0%
	정기광고 간행물 발행업	1,944	1,957	415	699	5,015
	소분류비중	38.8%	39.0%	8.3%	13.9%	100.0%
	소 계	28,188	19,344	1,976	2,060	51,568
	중분류비중	54.7%	37.5%	3.8%	4.0%	100.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	6,117	4,113	465	823	11,518
	소분류비중	53.1%	35.7%	4.0%	7.1%	99.9%
	서적 및 잡지류 소매업	9,134	11,555	967	5,218	26,874
	소분류비중	34.0%	43.0%	3.6%	19.4%	100.0%
	소 계	15,251	15,668	1,432	6,041	38,392
	중분류비중	39.7%	40.8%	3.7%	15.7%	99.9%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁶⁸⁾	716	274	47	39	1,076
	소 계	716	274	47	39	1,076
	중분류비중	66.5%	25.5%	4.4%	3.6%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	842	1,375	239	1,163	3,619
	소 계	842	1,375	239	1,163	3,619
	중분류비중	23.3%	38.0%	6.6%	32.1%	100.0%
출판산업 총합계 ⁶⁹⁾		44,997	36,661	3,694	9,303	94,655
출판산업비중		47.5%	38.7%	3.9%	9.8%	99.9%

출판산업 종사자를 고용형태별 성별로 살펴보면, 남자정규직 4만4,997명(47.5%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 여자정규직 3만6,661명(38.7%), 여자비정규직 9,303명(9.8%), 남자 비정규직 3,694명(3.9%)순으로 나타났다.

남자는 비정규직 비율이 7.5%인 반면, 여자는 비정규직이 20.2%인 것으로 나타났다. 이는 여자가 남자에 비해 고용형태가 더 안 좋은 것으로 나타났다.

중분류로 정규직과 비정규직 성별 종사자현황을 살펴보면, 출판업은 남성정규직이 2만8,188명(54.7%)로 가장 높게 나타났고, 다음으로 여성정규직이 1만9,344명(37.5%), 여자비정규직 2,060명(4.0%), 남자비정규직 1,976명(3.8%)순으로 전체의 구성비와 비교할 때 남성정규직이 다소 높았다. 출판도소매업은 여자정규직이 1만5,668명(40.8%), 남자정규직이 1만5,251명(39.7%), 여자비정규직이 6,041명(15.7%), 남자비정규직 1,432명(3.7%)순으로 나타났다. 출판임대업은 다른 산업에 비해 여자비정규직(32.1%)비율이 높은 것으로 나타났다.

68) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

69) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

1.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-1-18. 출판 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
출판업	서적출판업	11,384	10,599	21,983
	소분류비중	51.8%	48.2%	100.0%
	신문발행업	10,635	4,046	14,681
	소분류비중	72.4%	27.6%	100.0%
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,786	4,103	9,889
	소분류비중	58.5%	41.5%	100.0%
	정기광고 간행물 발행업	2,359	2,656	5,015
	소분류비중	47.0%	53.0%	100.0%
	소 계	30,164	21,404	51,568
중분류비중	58.5%	41.5%	100.0%	
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	6,582	4,936	11,518
	소분류비중	57.1%	42.9%	100.0%
	서적 및 잡지류 소매업	10,101	16,773	26,874
	소분류비중	37.6%	62.4%	100.0%
	소 계	16,683	21,709	38,392
중분류비중	43.5%	56.5%	100.0%	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁷⁰⁾	763	313	1,076
	소 계	763	313	1,076
	중분류비중	70.9%	29.1%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	1,081	2,538	3,619
	소 계	1,081	2,538	3,619
	중분류비중	29.9%	70.1%	100.0%
출판산업 총합계 ⁷¹⁾		48,691	45,964	94,655
출판산업비중		51.4%	48.6%	100.0%

출판산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 4만8,691명(51.4%), 여자 4만5,964명(48.6%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 출판업은 남성 3만164명(58.5%), 여성 2만404명(41.5%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높았다. 출판도소매업은 남성 1만6,683명(43.5%), 여성 2만1,709명(56.5%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높게 나타났다. 그리고 온라인출판유통업은 남성 763명(70.9%), 여성 313명(29.1%), 출판임대업은 남성 1,081명(29.9%), 여성 2,538명(70.1%)로 여성비율이 전체의 구성비 보다 높은 것으로 나타났다.

70) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

71) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

<그림 4-1-14. 출판 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)

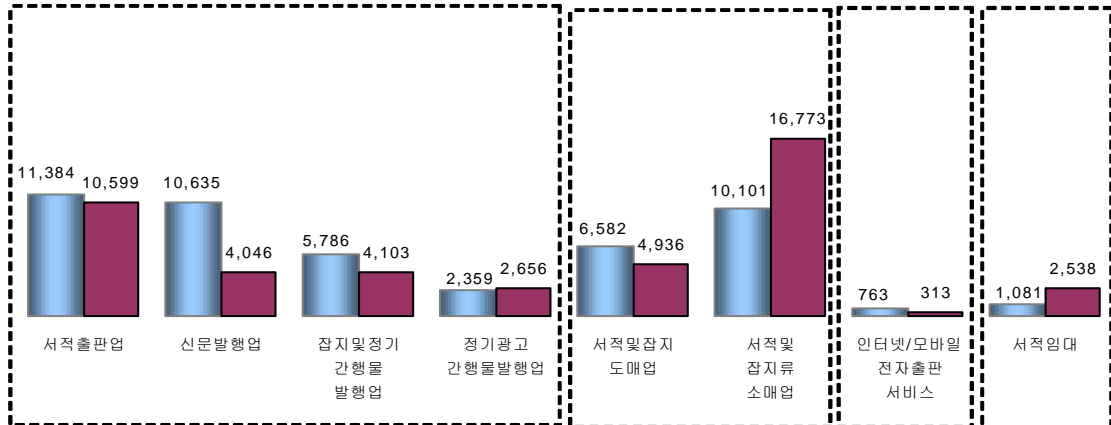
■ 남자 ■ 여자

<출판업>

<온라인유통업>

<출판도소매업>

<출판임대업>



1.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-1-19. 출판 산업 직무별 종사자 현황>

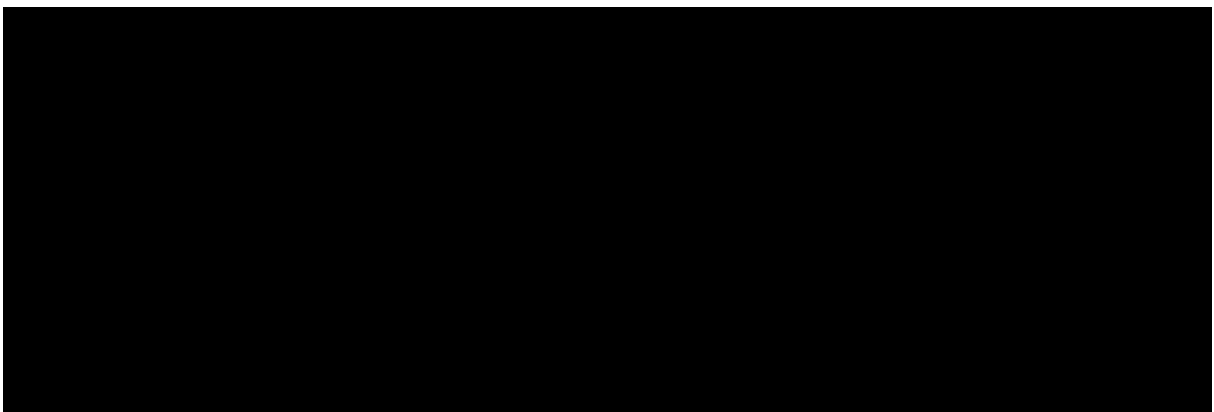
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
출판업	서적출판업	1,490	3,787	8,274	2,827	1,488	4,117	21,983
	신문발행업	424	2,427	4,293	1,216	120	6,201	14,681
	잡지 및 정기간행물 발행업	480	2,071	4,693	1,356	180	1,109	9,889
	정기광고 간행물 발행업	151	849	1,635	1,169	48	1,163	5,015
	소 계	2,545	9,134	18,895	6,568	1,836	12,590	51,568
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	225	2,405	76	305	23	8,484	11,518
	서적 및 잡지류 소매업	72	5,142	32	54	20	21,554	26,874
	소 계	297	7,547	108	359	43	30,038	38,392
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁷²⁾	37	127	156	27	72	657	1,076
	소 계	37	127	156	27	72	657	1,076
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	-	943	91	-	-	2,585	3,619
	소 계	-	943	91	-	-	2,585	3,619
출판산업 총합계 ⁷³⁾		2,879	17,751	19,250	6,954	1,951	45,870	94,655
출판산업비중		3.0%	18.8%	20.3%	7.3%	2.1%	48.5%	100.0%

출판 산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 기타(유통) 4만5,870명(48.5%)로 가장 높으며, 제작이 1만9,250명(20.3%), 관리가 1만7,751명(18.8%), 마케팅홍보 6,954명(7.3%), 사업 기획 2,879명(3.0%), 연구개발 1,951명(2.1%)순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업은 제작이 1만8,895명(36.6%)로 가장 높았고, 출판 도소매업은 기타(유통등)가 3만38명(78.2%)로 가장 높았다. 그리고 온라인 출판유통업은 기타(유통) 657명(61.1%)로 가장 높았고, 출판임대업은 기타(유통) 2,585명(71.4%)로 가장 높은 것으로 나타났다. 2005년도 기준조사에서는 기타부문에 유통부문이 없었으나, 2006년도 기준 조사에서는 기타부문에 유통부문을 포함시켜 조사가 이루어 졌다.

<그림 4-1-15. 출판 산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



72) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

73) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

1.3.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-1-20. 출판 산업 학력별 종사자 현황>

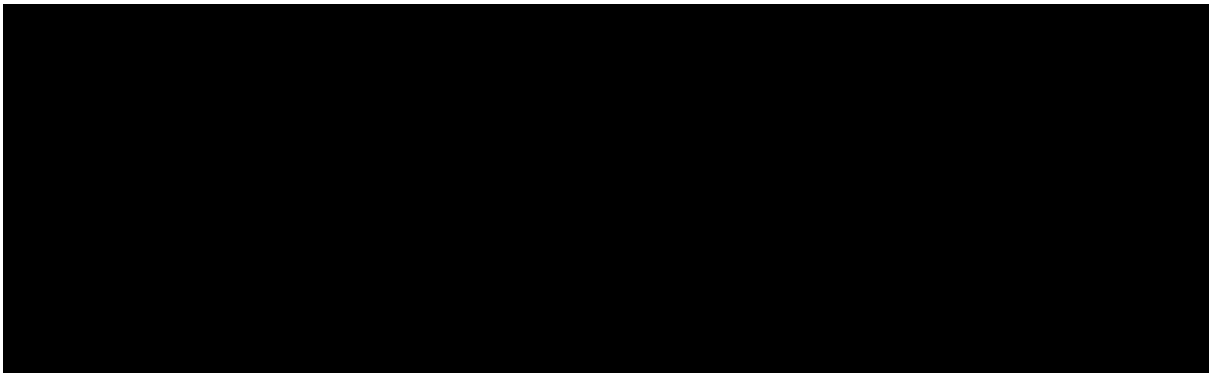
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
출판업	서적출판업	3,264	3,918	13,972	829	21,983
	신문발행업	1,597	1,605	10,793	686	14,681
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,615	1,122	6,744	408	9,889
	정기광고 간행물 발행업	1,050	870	2,943	152	5,015
	소 계	7,526	7,515	34,452	2,075	51,568
	중분류비중	14.6%	14.6%	66.8%	4.0%	100.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	2,571	2,735	5,889	323	11,518
	서적 및 잡지류 소매업	7,150	5,962	13,363	399	26,874
	소 계	9,721	8,697	19,252	722	38,392
	중분류비중	25.3%	22.7%	50.1%	1.9%	100.0%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁷⁴⁾	25	172	705	174	1,076
	소 계	25	172	705	174	1,076
	중분류비중	2.3%	16.0%	65.5%	16.2%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	1,486	1,251	882	-	3,619
	소 계	1,486	1,251	882	-	3,619
	중분류비중	41.1%	34.6%	24.4%	-	100.1%
출판산업 총합계 ⁷⁵⁾		18,758	17,635	55,291	2,971	94,655
출판산업비중		19.8%	18.6%	58.4%	3.1%	99.9%

출판산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 5만5,291명 58.4%로 가장 높으며, 고졸 이하가 1만8,758명(19.8%), 전문대졸 1만7,635명(18.6%), 대학원졸 이상 2,971명 (3.1%)의 순으로 타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업은 대졸이 3만4,452명(66.8%)로 가장 높고, 고졸이하가 7,526명(14.6%)로 전체비율에 비해 구성이 낮은 것으로 나타났다. 출판도소매업은 고졸이하가 9,721명(25.3%)로 전체비율에 비해 구성비가 높게 나타난 반면, 대졸은 1만9,252명(50.1%)로 전체비율에 비해 구성비가 낮은 것으로 나타났다. 온라인출판 유통업은 대학원졸이 174명 (16.2%)로 전체비율에 비해 높게 나타났다. 출판임대업은 고졸이하가 1,486명(41.1%)로 전체비율에 비해 높게 나타났다.

<그림 4-1-16. 출판 산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



74) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

75) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

1.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-1-21. 출판 산업 연령별 종사자 현황>

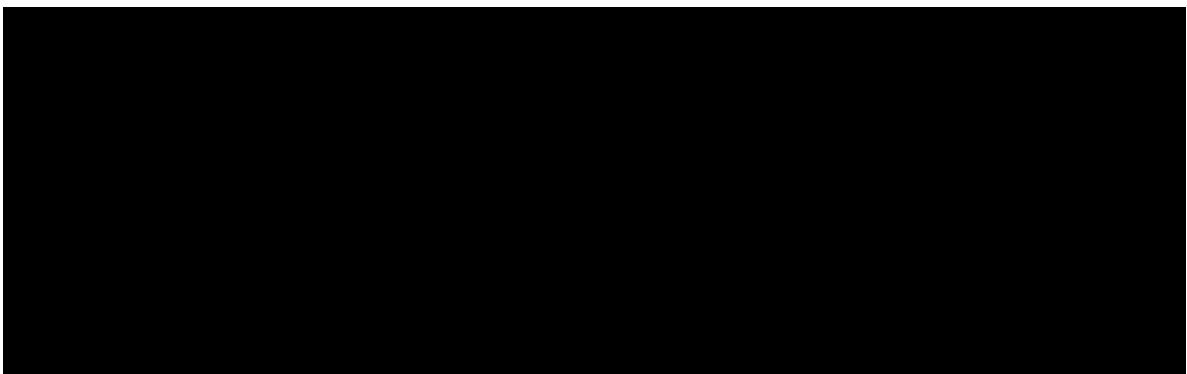
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
출판업	서적출판업	6,847	5,845	4,606	4,685	21,983
	신문발행업	2,971	3,587	3,300	4,823	14,681
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,594	2,293	2,481	2,521	9,889
	정기광고 간행물 발행업	1,268	1,273	1,271	1,203	5,015
	소 계	13,680	12,998	11,658	13,232	51,568
	중분류비중	26.5%	25.2%	22.6%	25.7%	100.0%
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	4,847	3,225	1,910	1,536	11,518
	서적 및 잡지류 소매업	11,616	6,847	4,079	4,332	26,874
	소 계	16,463	10,072	5,989	5,868	38,392
	중분류비중	42.9%	26.2%	15.6%	15.3%	100.0%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판서비스 ⁷⁶⁾	389	426	194	67	1,076
	소 계	389	426	194	67	1,076
	중분류비중	36.2%	39.6%	18.0%	6.2%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화부문)	1,410	921	469	819	3,619
	소 계	1,410	921	469	819	3,619
	중분류비중	39.0%	25.4%	13.0%	22.6%	100.0%
출판산업 총합계 ⁷⁷⁾		31,942	24,417	18,310	19,986	94,655
출판산업비중		33.8%	25.8%	19.3%	21.1%	100.0%

출판산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하 3만1,942명(33.8%)로 가장 높으며, 30~34세가 2만4,417명(25.8%), 40세 이상이 1만9,986명(21.1%), 35~39세 1만8,310명(19.3%)순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 출판업 종사자수는 29세이하가 1만3,680명 26.5%로 가장 높으나 전체비율에 비하면 낮게 나타났다. 출판 도소매업은 29세 이하가 1만6,463명(42.9%)로 전체비율에 비해 상당히 높게 나타났다. 온라인 출판 유통업은 30~34세 이하가 426명(39.6%)로 전체비율에 비해 상당히 높게 나타났으며, 출판임대업은 29세 이하가 1,410명 (39.0%)로 전체비율에 비해 높게 나타났다.

<그림 4-1-17. 출판 산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



76) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

77) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

1.4 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-1-22. 출판 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

구분		사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당매 평균매출액
출판업	서적출판업	2,245	3,631,970	21,983	1,618	165
	신문발행업	403	2,679,208	14,681	6,648	182
	잡지 및 정기간행물 발행업	965	934,231	9,889	968	94
	정기광고 간행물 발행업	445	344,193	5,015	773	69
	기타오디오기록매체출판업	22	6,521	200	296	33
	기타출판업	260	366,056	3,577	1,408	102
	출판업합계	4,340	7,692,179	55,345	1,835	144
인쇄업		14,757	3,611,949	52,889	245	68
출판 도소매업	서적 및 잡지 도매업	1,928	3,240,626	11,518	1,681	281
	서적 및 잡지류 소매업	5,451	4,257,087	26,874	781	158
	출판도소매업합계	7,379	7,497,713		1,016	195
온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판 서비스 ⁷⁸⁾	77	76,975	1,076	1,000	72
	인터넷서점(만화제외)	-	599,430	5,764	-	104
	온라인유통업합계	77	676,405		1,000	99
출판임대업	서적임대(만화제외)	3,800	131,009	3,619	34	36
전체평균		30,353	19,879,255	157,085⁷⁹⁾	655⁸⁰⁾	127

출판산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 6억5천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억2천7백만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 서적출판업의 사업체당 평균 매출액은 16억1천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억6천5백만원, 신문발행업의 사업체당 평균 매출액은 66억4천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억8천2백만원으로 나타났다.

잡지 및 정기간행물 발행업의 사업체당 평균 매출액은 9억6천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 9천4백만원이며, 정기광고 간행물 발행업의 사업체당 평균 매출액은 7억7천3백만원이며, 1인당 평균매출액은 6천9백만원으로 나타났다.

기타오디오 기록매체 출판업의 사업체당 평균 매출액은 2억9천6백만원이며, 1인당 평균매출액은 3천3백만원, 기타출판업의 사업체당 평균 매출액은 14억8백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억2백만원으로 나타났다. 인쇄업의 사업체당 평균 매출액은 2억4천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 6천8백만원으로 나타났다.

78) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

79) 계약배달직 종사자수 제외

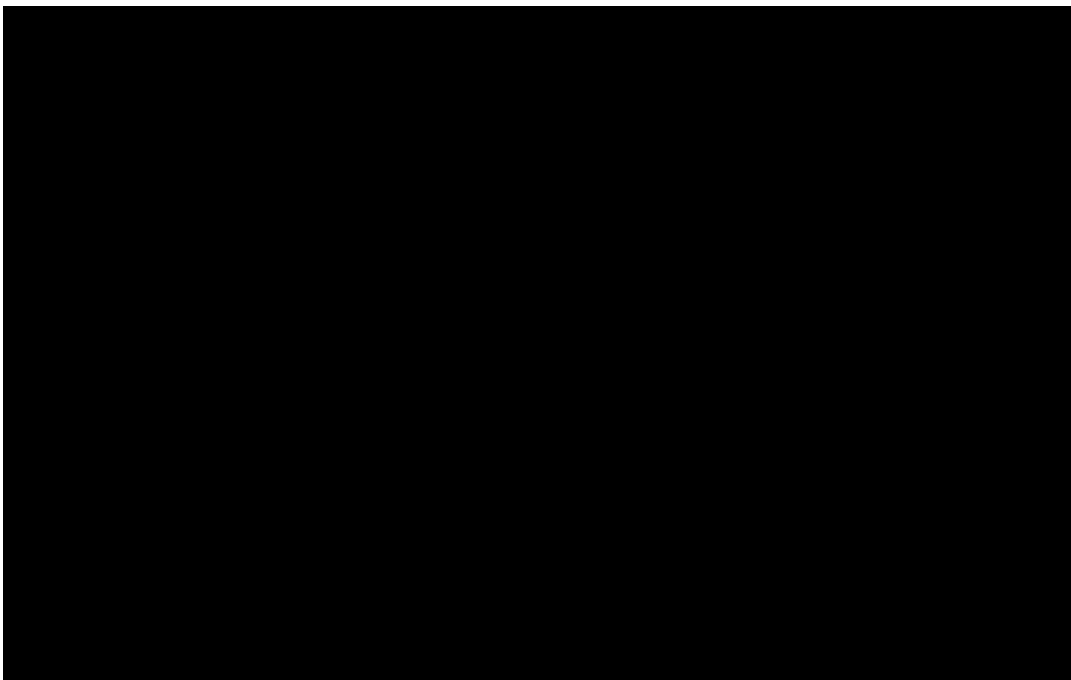
80) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값

서적 및 잡지 도매업의 사업체당 평균 매출액은 16억8천1백만원이며, 1인당 평균매출액은 2억8천1백만원, 서적 및 잡지류 소매업의 사업체당 평균 매출액은 7억8천1백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억5천8백만원으로 나타났다.

인터넷/모바일 전자출판 서비스산업의 사업체당 평균 매출액은 10억원이며, 1인당 평균매출액은 7천2백만원, 서적임대(만화제외)업의 사업체당 평균 매출액은 3천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 3천6백만원으로 나타났다. 인터넷서점(만화제외)는 1인당 평균매출액이 1억4백만원으로 나타났다.

<그림 4-1-18. 출판 산업 업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



1.5 출판산업 부가가치 구성

<표 4-1-23. 출판 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

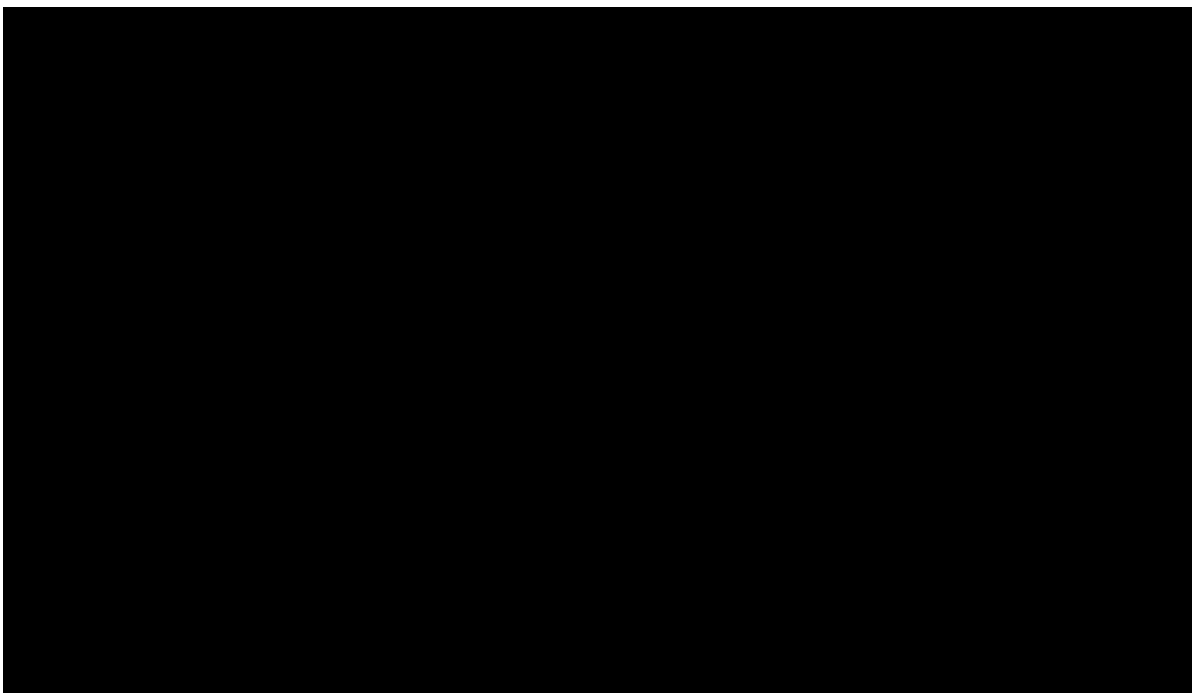
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
출판산업	19,879,255	6,337,507	31.88	1,542,549	3,767,014	77,951	444,259	354,267	151,467
부가가치액 대비 구성비				24.3%	59.4%	1.2%	7.0%	5.6%	2.4%
매출액 대비 구성비				7.8%	18.9%	0.4%	2.2%	1.8%	0.8%

출판산업의 매출액은 19조8,792억원이며, 부가가치액은 6조3,375억원, 부가가치율은 31.88%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 1조5,42,549억원 (24.3%), 인건비 3조7,670억원 (59.4%), 순금융비용 779억원 (1.2%), 감가상각비 4,442억원 (7.0%), 임차료 3,542억원 (5.6%), 조세공과 1,514억원 (2.4%)로 나타났다.

출판산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 7.8%, 인건비는 18.9%, 순금융비용은 0.4%, 감가상각비는 2.2%, 임차료는 1.8%, 조세공과는 0.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-1-19. 출판 산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)



2. 만화산업

<표 4-2-1. 만화산업 분류>

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

만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 10개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 만화출판업은 만화 잡지나 만화책을 정기적으로 출판하는 부문으로 만화전문출판사와 일반출판사의 만화부분으로 구분 하였고, 유통단계에는 만화서적 및 잡지류 도매와 소매, 인터넷 서점(만화부문), 온라인 유통단계는 인터넷 만화서비스와 , 모바일 만화서비스, 인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공업 등 온라인 매체를 활용한 만화상품의 증가를 반영하였고, 임대업도 만화임대와 서적임대(만화부문)로 구분하였다.

2.1 만화산업 매출액

만화사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 7,300억원 중 만화출판업 2,960억원이며, 온라인 만화 제작 및 유통업은 473억원, 만화책임대업은 1,034억원, 만화도소매업은 2,832억원으로 나타났다. 만화산업중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 만화출판업이며 40.5%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도 만화출판업 2,117억원에서 2006년도 2,960억원, 만화도소매업 2005년도 829억원에서 2006년도 2,832억원으로 수치상으로는 커졌으나, 실질적으로 2005년도에는 출판업과 분리과정에서 아동·학습만화가 일부 포함되어 있었으나, 2006년도에는 아동·학습만화가 전부 만화산업으로 포함시켰기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. 만화산업 매출액규모에서 만화단행본 및 만화잡지 매출액규모는 31.9%를 차지하고 있는 것으로 추정된다.

만화산업의 최종(소비자 직접) 유통산업규모를 살펴보면, 만화 인터넷 및 모바일서비스 327억원, 만화책임대업 1,034억원, 만화서적 및 잡지류 소매 1,749억원, 인터넷서점 282억원으로 총 3,392억원인 것으로 나타났다.

<표 4-2-2. 만화산업 매출액 현황>

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중
		2004년	2005년	2006년	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	242,681	211,736	98,067	13.4%
	일반 출판사(만화부문)			197,966	27.1%
	소 계	242,681	211,736	296,033	40.5%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스			21,955	3.0%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3,823	31,903	10,751	1.5%
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공			14,636	2.0%
	소 계	3,823	31,903	47,342	6.5%
만화책 임대업	만화임대			25,376	3.5%
	서적임대(대여)(만화부문)	155,897	109,606	78,031	10.7%
	소 계	155,897	109,606	103,407	14.2%
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매			80,135	11.0%
	만화서적 및 잡지류 소매	103,467	82,990	174,910	23.9%
	인터넷 서점(만화부문) ⁸¹⁾			28,245	3.9%
	소 계	103,467	82,990	283,290	38.9%
만화산업 총합계		505,868	436,235	730,072 ⁸²⁾	100.0%

만화산업을 소분류로 살펴보면 만화출판사 980억원(13.4%), 일반출판사(만화부문) 1,979백만원(27.1%)으로 나타났다.

인터넷 만화콘텐츠 서비스는 219억원(3.0%), 모바일 만화콘텐츠 서비스는 107억원(1.5%), 인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공은 146억원(2.0%)으로 나타났다.

만화임대는 253억원(3.5%), 서적임대(만화부문) 780억원(10.7%), 만화서적 및 잡지류 도매 801억원(11.0%), 만화서적 및 잡지류 소매 1,749억원(23.9%), 인터넷 서점(만화부문) 282억원(3.9%)으로 나타났다.

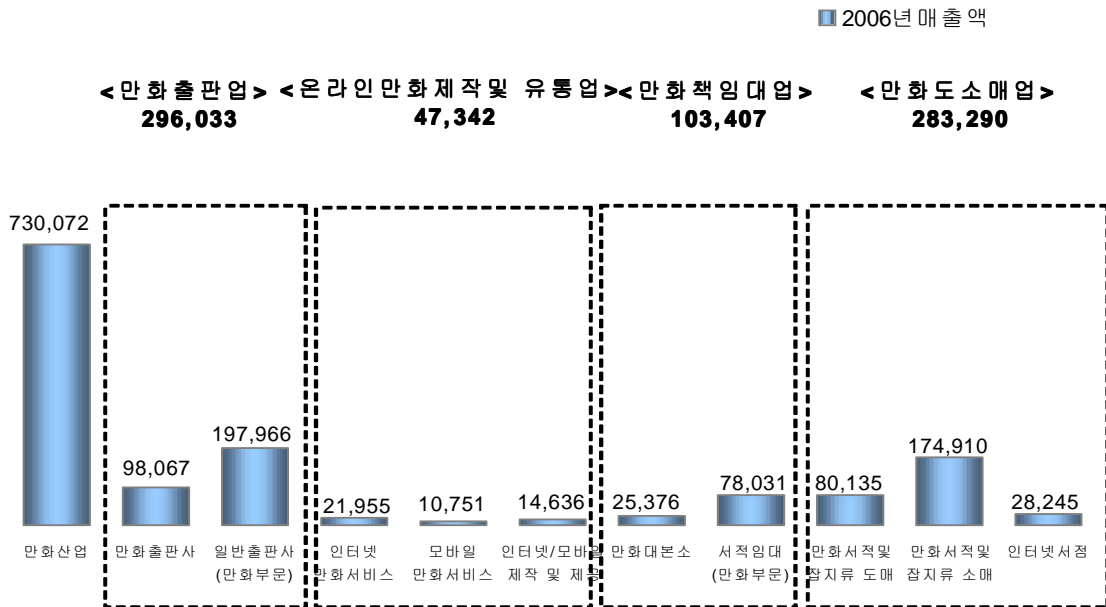
81) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

82) 2006년 매출액은 아동·학습만화 포함매출

만화임대 매출 규모액(253억원)보다 온라인만화 서비스(인터넷 및 모바일 만화서비스)매출 규모액(327억원)이 큰 것으로 나타났다. 만화산업의 큰 부분을 차지하였던 만화임대 산업규모가 쇠퇴하고 있는 것으로 나타났다.

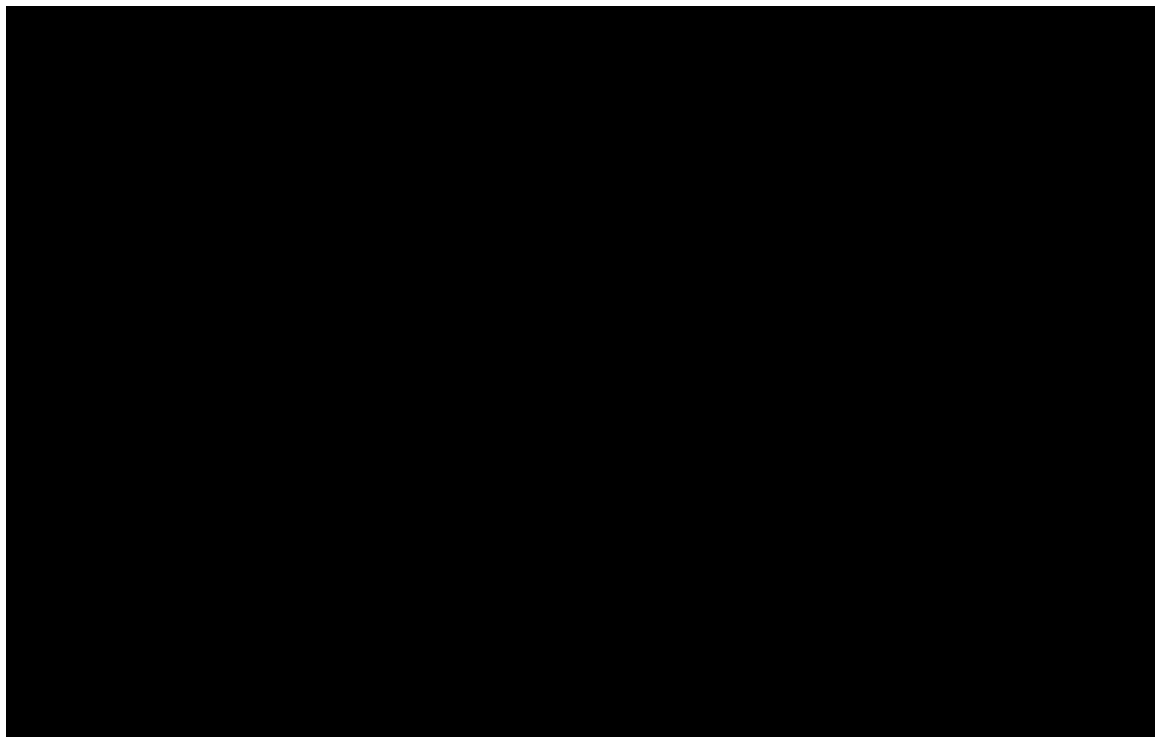
<그림 4-2-1. 만화산업 업종별 매출액 >

(단위 : 백만원)



<그림 4-2-2. 만화산업 업종별 매출액 비중 >

(단위 : %)



<표 4-2-3. 만화산업 가치사슬에 따른 매출액>

가치사슬		소분류	매출액(백만원)	
			2006년	
				비중 ⁸³⁾
기획/제작	오프라인 기획/제작	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	98,067	13.4%
		일반 출판사(만화부문)	197,966	27.1%
		소 계	296,033	40.5%
	온라인 기획/제작	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	14,636	2.0%
		소 계	14,636	2.0%
	기획/ 제작 합계		310,669	42.6%
유통	온라인 유통및 서비스	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	21,955	3.0%
		모바일 만화 콘텐츠 서비스	10,751	1.5%
		인터넷 서점(만화부문)	28,245	3.9%
		소 계	60,951	8.3%
	오프라인 유통및 서비스	만화임대	25,376	3.5%
		서적임대(대여)(만화부문)	78,031	10.7%
		만화서적 및 잡지류 도매	80,135	11.0%
		만화서적 및 잡지류 소매	174,910	24.0%
		소 계	358,452	49.1%
	유통 합계		419,403	57.4%
만화산업 총합계		730,072 ⁸⁴⁾	100.0%	

만화산업을 가치사슬에 따른 매출액으로 살펴보면 기획 및 제작은 3,106억원으로 만화전체산업규모에 42.6%를 차지하고 있으며, 유통은 4,194억원으로 57.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 기획 및 제작(42.6%)을 오프라인과 온라인으로 분리하여 살펴보면, 오프라인 기획/제작은 2,960억원(40.5%), 온라인 기획/제작은 146억원(2.0%)으로 나타났다. 유통분야(57.4%)를 오프라인유통과 온라인 유통으로 분리하여 살펴보면, 오프라인 유통 및 서비스는 3,584억원(49.1%), 온라인유통 및 서비스 609억원(8.3%)으로 나타났다. 만화산업은 전반적으로 온라인(8.3%)보다는 오프라인(92.7%)매출액 비중이 높은 것으로 나타났다.

83) 소수점2자리까지 반올림으로 인해 약간 차이가 날 수 있음.

84) 2006년 매출액은 아동·학습만화 포함매출

2.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 4-2-4. 만화산업 사업형태별 매출액 현황>

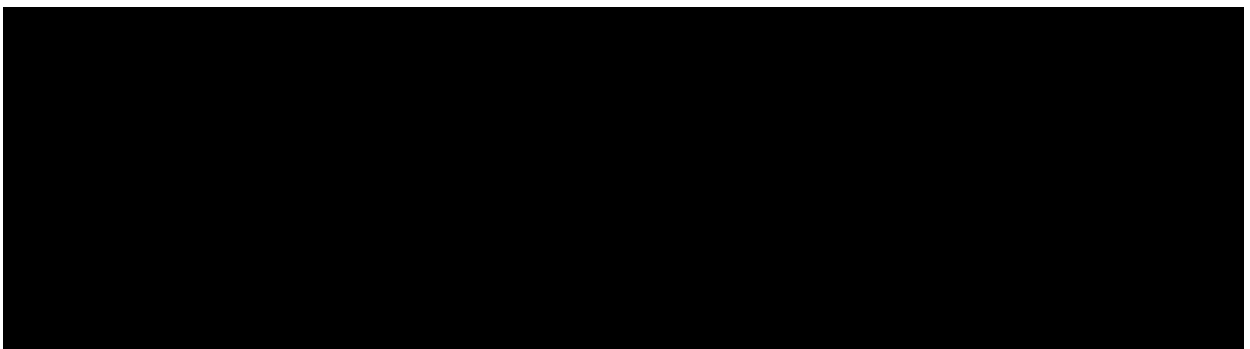
(단위 : 백만원, %)

	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	75,395	1,823	4,909	10,518	5,422	98,067
일반 출판사(만화부문)	197,789	-	-	-	177	197,966
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	13,057	773	-	8,125	-	21,955
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	-	-	10,751	-	10,751
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	8,705	516	-	5,415	-	14,636
만화임대	-	-	-	22,266	3110	25,376
서적임대(대여)(만화부문)	-	-	-	78,031	-	78,031
만화서적 및 잡지류 도매	-	61	-	80,074	-	80,135
만화서적 및 잡지류 소매	-	-	-	171,906	3,004	174,910
인터넷 서점(만화부문) ⁸⁵⁾	-	-	-	-	28,245	28,245
합계	294,946	3,173	4,909	387,086	39,958	730,072
비중	40.4%	0.4%	0.7%	53.0%	5.5%	100.0%

만화산업의 사업형태별로 보면 유통/배급이 3,870억원 53.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 창작 및 제작이 2,949억원 (40.4%), 기타가 399억원(5.5%), 단순복제 49억원 (0.7%), 제작지원 31억원 (0.4%)순으로 나타났다. 이를 소분류로 살펴보면, 만화출판사, 일반출판사(만화부문), 인터넷 만화 콘텐츠서비스, 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공업은 창작 및 제작의 비중이 높으며, 만화임대, 서적임대(만화부문), 만화서적 및 잡지류 도매, 만화서적 및 잡지류 소매, 인터넷 서점(만화부문)은 유통/배급 비중이 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-2-3. 만화 산업 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



85) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-2-5. 만화산업 매출규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	1억원미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	440	12,300	49,091	36,236	98,067
일반 출판사(만화부문)	1,812	18,336	46,786	131,032	197,966
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	-	1,583	20,372	-	21,955
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	-	10,751	-	10,751
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	1,056	13,580	-	14,636
만화임대	21,692	3,684	-	-	25,376
서적임대(대여)(만화부문)	78,031	-	-	-	78,031
만화서적 및 잡지류 도매	1,456	76,339	2,340	-	80,135
만화서적 및 잡지류 소매	81,925	51,552	41,433	-	174,910
인터넷 서점(만화부문) ⁸⁶⁾	-	-	28,245	-	28,245
합 계	185,356	164,850	212,598	167,268	730,072
구성비	25.4%	22.6%	29.1%	22.9%	100.0%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 2,125억원(29.1%)로 가장 높은 비중을 차지했으며, 1억원 미만 1,853억원(25.4%), 100억원이상 1,672억원(22.9%), 1~10억원미만이 1,648억원(22.6%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 만화출판사업은 10~100억원미만이 490억원으로 전체의 50.1%를 차지했으며, 100억원이상이 362억원(37.0%), 1~10억원미만이 123억원(12.5%), 1억원미만이 4억원(0.4%)순으로 나타났다.

일반출판사(만화부문)업은 100억원이상이 1,310억원으로 전체의 66.2%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 467억원(23.6%), 1~10억원미만이 183억원(9.3%), 1억원미만이 18억원(0.9%)순으로 나타났다.

인터넷 만화 콘텐츠 서비스업은 10~100억원미만이 203억원으로 전체의 92.8%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 15억원(7.2%)순으로 나타났다.

모바일 만화 콘텐츠 서비스업은 10~100억원미만이 107억원으로 전체의 100%를 차지하는 것으로 나타났다.

인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작·제공업은 10~100억원미만이 135억원으로 전체의 92.8%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 10억원(7.2%)순으로 나타났다.

만화임대는 1억원미만이 216억원으로 전체의 85.5%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 36억원(14.5%)순으로 나타났다.

86) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

서적임대(만화부문)업은 1억원미만이 780억원으로 전체의 100%를 차지하는 것으로 나타났다.

만화서적 및 잡지류 도매업은 1~10억원미만이 763억원으로 전체의 95.3%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 23억원 (2.9%), 1억원미만이 14억원 (1.8%)순으로 나타났다.

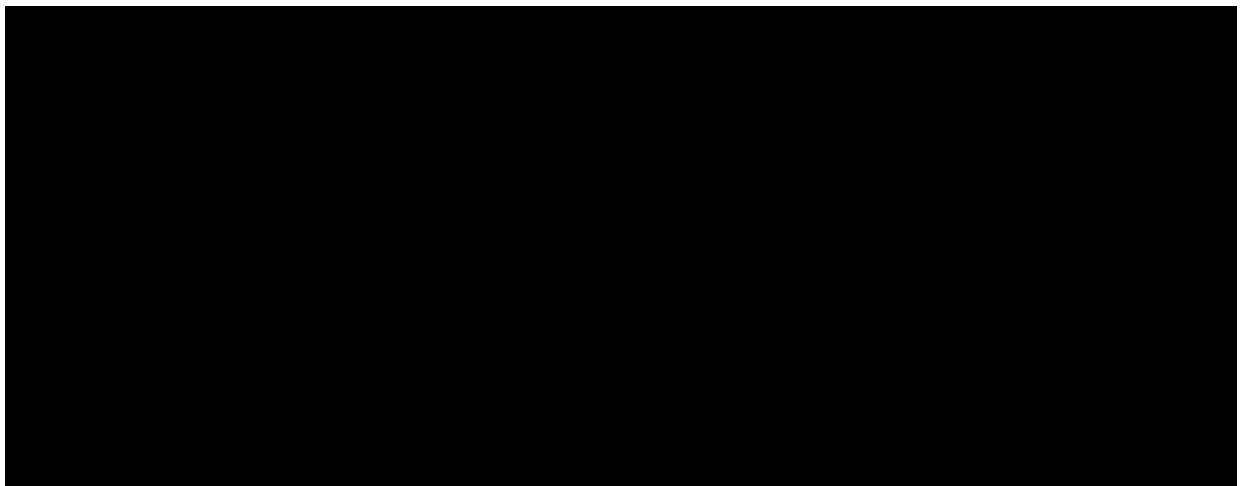
만화서적 및 잡지류 소매업은 1억원미만이 819억원으로 전체의 46.8%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 515억원 (29.5%), 10~100억원미만이 414억원 (23.7%)순으로 나타났다.

인터넷 서점(만화부문)은 10~100억원미만이 282억원으로 전체의 100%를 차지하는 것으로 나타났다.

일반출판사(만화부문)업은 100억원이상 비중이 66.2%으로 다른 산업에 비해 높게 나타났다으며, 만화임대업과 서적임대(만화부문)업, 만화서적 및 잡지류 소매업은 1억원미만의 비중이 다른 산업에 비해 높게 나타났다.

<그림 4-2-4. 만화산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위: 백만원, %)



2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-2-6. 만화산업 종사자규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	6,740	8,182	46,909	36,236	98,067
일반 출판사(만화부문)	19,970	-	46,964	131,032	197,966
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	1,511	773	19,671	-	21,955
모바일 만화 콘텐츠 서비스	10,751	-	-	-	10,751
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	1,007	516	13,113	-	14,636
만화임대	24,685	-	691	-	25,376
서적임대(대여)(만화부문)	78,031	-	-	-	78,031
만화서적 및 잡지류 도매	44,076	36,059	-	-	80,135
만화서적 및 잡지류 소매	170,198	4,712	-	-	174,910
인터넷 서점(만화부문)	28,245	-	-	-	28,245
합 계	385,214	50,242	127,348	167,268	730,072
구성비	52.8%	6.9%	17.4%	22.9%	100.0%

매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 1~4인이 3,852억원(52.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 50~99인 1,672억원(22.9%), 10~49인이 1,273억원(17.4%), 5~9인 502억원(6.9%)순으로 나타났다.

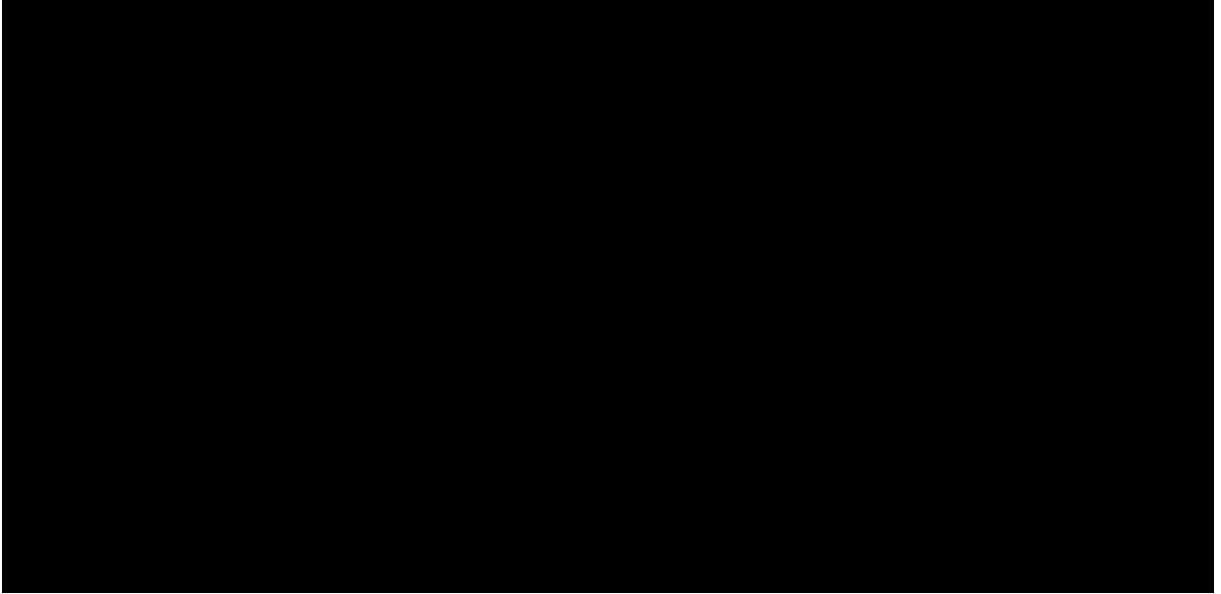
이를 소분류별로 가장 높은 비중을 차지하는 종사자규모를 살펴보면, 만화출판사업은 10~49인이 469억원 (47.8%), 일반출판사(만화부문)업은 50~99인이 1,310억원 (66.2%)으로 나타났다.

인터넷만화콘텐츠서비스업은 10~49인 196억원 (89.6%), 모바일만화콘텐츠서비스업은 1~4인규모가 107억원 (100.0%), 인터넷및모바일 만화콘텐츠 제작·제공업은 10~49인이 131억원 (89.6%)으로 나타났다.

만화임대업은 1~4인이 246억원 (97.3%), 서적임대(만화부문)업은 1~4인 780억원 (100.0%), 만화서적 및 잡지류 도매업은 1~4인이 440억원 (55.0%), 만화서적 및 잡지류 소매업은 1~4인이 1,701억원 (97.3%), 인터넷서점(만화부문) 1~4인이 282억원 (100.0%)으로 나타났다.

<그림 4-2-5. 만화산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



2.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-2-7. 만화산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	만화출판업	온라인만화 제작/유통업	만화책임대업	만화도소매업	합계	구성비
서울	162,792	47,342	29,845	134,955	374,934	53.4
부산	-	-	9,617	17,553	27,170	3.9
대구	-	-	4,757	6,568	11,325	1.6
인천	-	-	5,274	7,781	13,055	1.9
광주	-	-	3,835	5,034	8,869	1.3
대전	802	-	3,412	6,467	10,681	1.5
울산	-	-	2,378	3,964	6,342	0.9
경기도	132,439	-	21,922	43,597	197,958	28.2
강원도	-	-	2,670	3,122	5,792	0.8
충청북도	-	-	2,470	3,815	6,285	0.9
충청남도	-	-	3,412	3,258	6,670	1.0
전라북도	-	-	2,247	2,825	5,072	0.7
전라남도	-	-	2,847	2,561	5,408	0.8
경상북도	-	-	3,164	6,194	9,358	1.3
경상남도	-	-	4,757	6,405	11,162	1.6
제주도	-	-	800	946	1,746	0.2
합계	296,033	47,342	103,407	255,045	701,827⁸⁷⁾	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 3,749억원 53.4%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 1,979억원 (28.2%), 부산 271억원 (3.9%), 인천 130억원 (1.9%), 대구 113억원 (1.6%), 경남 111억원 (1.6%), 대전 106억원 (1.5%), 경북 93억원 (1.3%), 광주 88억원 (1.3%), 충남 66억원 (1.0%), 울산 63억원 (0.9%), 충북 62억원 (0.9%), 강원도 57억원 (0.8%), 전남 54억원 (0.8%), 전북 50억원 (0.7%), 제주도 17억원 (0.2%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 3,749억원 (53.4%), 6개 광역시 774억원 (11.0%), 9개도 2,494억원 (35.5%)으로 나타났다.

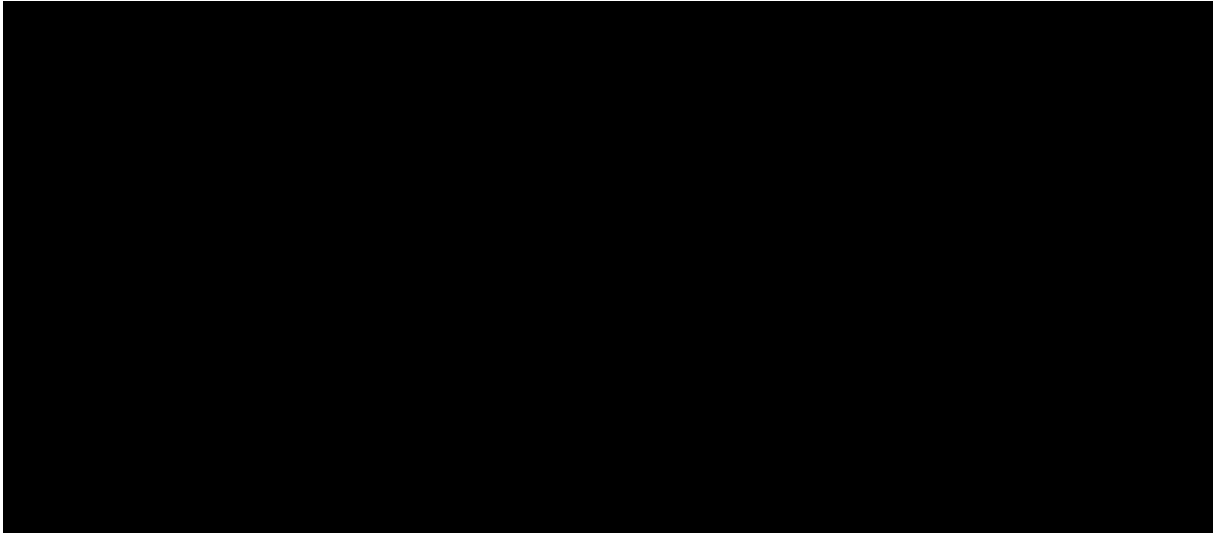
만화산업을 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 서울이 1,627억원으로 전체의 55.0%

87) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

을 차지하고 있으며, 6개광역시 8억원 (0.3%), 9개도 1,324억원 (44.7%)으로 나타났다.
온라인만화제작/유통업은 서울이 473억원으로 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.
만화책임대업은 서울이 298억원으로 전체의 28.9%를 차지하고 있으며, 6개광역시 292
억원 (28.3%), 9개도 442억원 (42.8%)으로 나타났다.
만화도소매업은 서울이 1,349억원으로 전체의 52.9%를 차지하고 있으며, 6개광역시
473억원 (18.6%), 9개도 727억원 (28.5%)으로 나타났다.

<그림 4-2-6. 만화 산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



2.2. 만화산업 수출입액

<표 4-2-8. 만화 산업 수출·입액 현황>

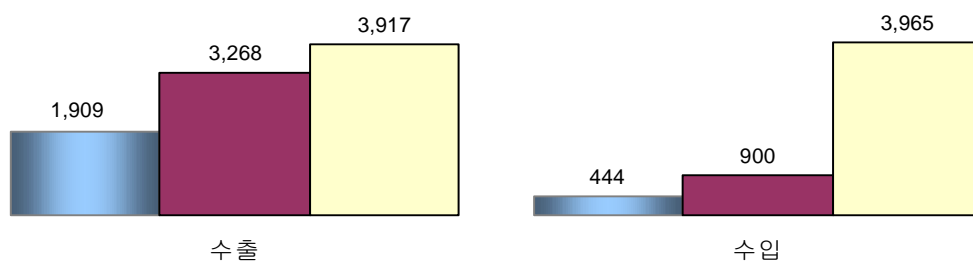
(단위 : 천\$)

	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
만화산업	1,909	3,268	3,917	444	900	3,965
합계	1,909	3,268	3,917	444	900	3,965

만화산업을 영위하는 사업체의 2006년도 수출액은 2005년도 326.8만달러에서, 약 19.9% 증가한 391.7만달러로 조사 되었다. 2006년도 수입액은 2005년도 90만달러에서 77.3% 증가한 396.5만달러로 조사 되었으나, 실질적인 수입액이 증가한 것이 아니라 2005년도에 응답하지 않은 업체가 응답을 하였기 때문이다.

<그림 4-2-7. 만화 산업 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-2-9. 만화산업 지역별 수출 현황>

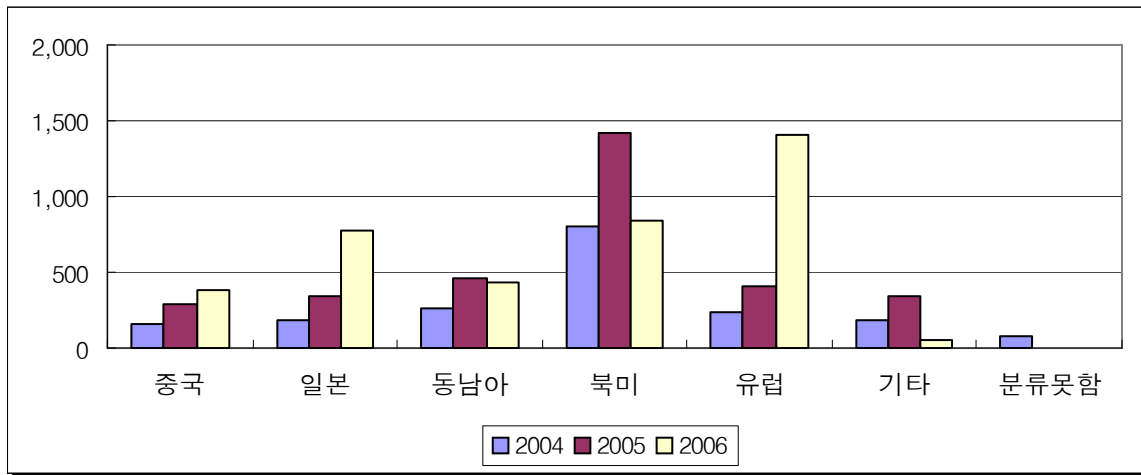
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비 (%)
중국	163	290	388	9.9%
일본	190	339	770	19.7%
동남아	259	462	439	11.2%
북미	801	1,427	847	21.6%
유럽	232	413	1,414	36.1%
기타	189	337	59	1.5%
분류못함	75	-	-	-
전체	1,909	3,268	3,917	100.0%

만화산업을 영위하는 사업체의 수출 지역은 유럽이 141.4만달러(36.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 북미 84.7만달러(21.6%), 일본 77만달러(19.7%), 동남아 43.9만달러(11.2%), 중국 38.8만달러(9.9%) 순으로 나타났다.

<그림 4-2-8. 만화산업 지역별 수출 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-2-10. 만화산업 지역별 수입 현황>

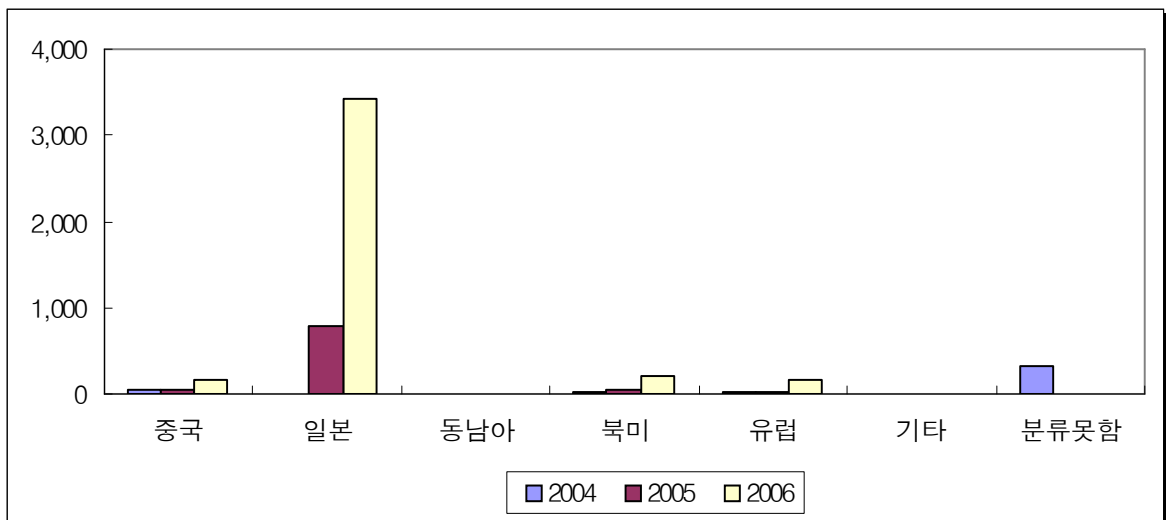
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비 (%)
중국	50	45	159	4.0%
일본	11	787	3,426	86.4%
동남아	0	0	-	-
북미	20	40	218	5.5%
유럽	34	28	162	4.1%
기타	0	0	-	-
분류못함	330	-	-	-
전체	444	900	3,965	100.0%

수입 지역은 일본이 342.6만달러(86.4%), 북미 21.8만달러(5.5%), 유럽 16.2만달러(4.1%), 중국 15.9만달러(4.0%) 순으로 나타났다. 수출은 2005년도에 북미가 43.7%로 수위를 차지하였으나, 2006년도에는 유럽이 36.1%로 수위가 변경 되었다. 수입은 2006년도(86.4%)에도 다른 지역에 비해 일본이 2005년도(87.4%)와 마찬가지로 가장 높은 수위를 차지한 것으로 나타났다.

<그림 4-2-9. 만화산업 지역별 수입 현황>

(단위 : 천\$)



2.3. 만화산업 종사자현황

<표 4-2-11. 만화산업 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중
		2004년	2005년	2006년	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	1,076	991	729	5.7%
	일반 출판사(만화부문)			1,356	10.6%
	소 계	1,076	991	2,085	16.3%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	39	350	237	1.8%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스			13	0.1%
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공			158	1.2%
	소 계	39	350	408	3.1%
만화책 임대업	만화임대	7,506	7,178	1,505	11.7%
	서적임대(대여)(만화부문)			5,013	39.1%
	소 계	7,506	7,178	6,518	50.9%
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	564	529	811	6.3%
	만화서적 및 잡지류 소매			2,724	21.3%
	인터넷 서점(만화부문) ⁸⁸⁾			272	2.1%
	소 계	564	529	3,807	29.7%
만화산업 총합계		9,185	9,048	12,818 ⁸⁹⁾	100.0%

만화사업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 12,818명 중 만화출판업 2,085명(16.3%)이며, 온라인 만화 제작 및 유통업은 408명(3.1%)이며, 만화책임대업은 6,518명(50.9%)이며, 만화도소매업은 3,807명(29.7%)으로 나타났다. 만화산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 만화책임대업이며 50.9%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도 2006년도 종사자 차이는 2005년도에는 아동·학습만화시장을 포함시키지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 아동·학습만화를 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

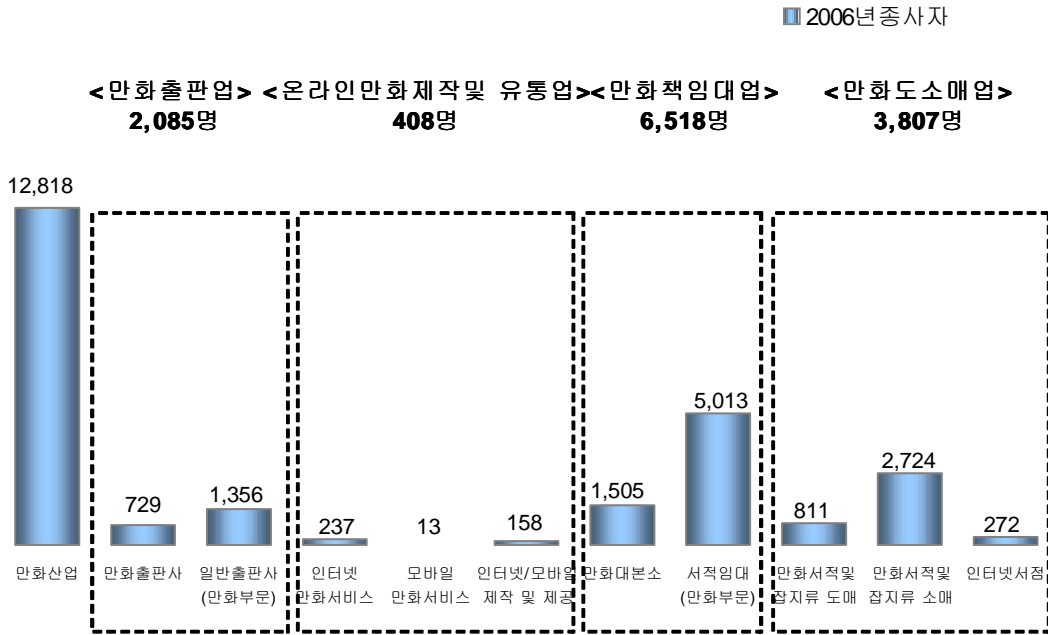
만화산업을 소분류로 살펴보면 만화출판사 729명(5.7%), 일반출판사(만화부문) 1,356명(10.6%), 인터넷 만화콘텐츠 서비스는 237명(1.8%), 모바일 만화콘텐츠 서비스는 13명(0.1%), 인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공은 158명(1.2%), 만화임대는 1,505명(11.7%), 서적임대(만화부문) 5,013명(39.1%), 만화서적 및 잡지류 도매 811명(6.3%), 만화서적 및 잡지류 소매 2,724명(21.3%), 인터넷 서점(만화부문) 272명(2.1%)로 나타났다. 전체적으로 만화산업은 만화책임대업 종사자 규모가 50.9%로 가장 큰 비중을 차지한 반면, 매출액은 종사자 대비 가장 낮은 것으로 나타났다.

88) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

89) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 종사자

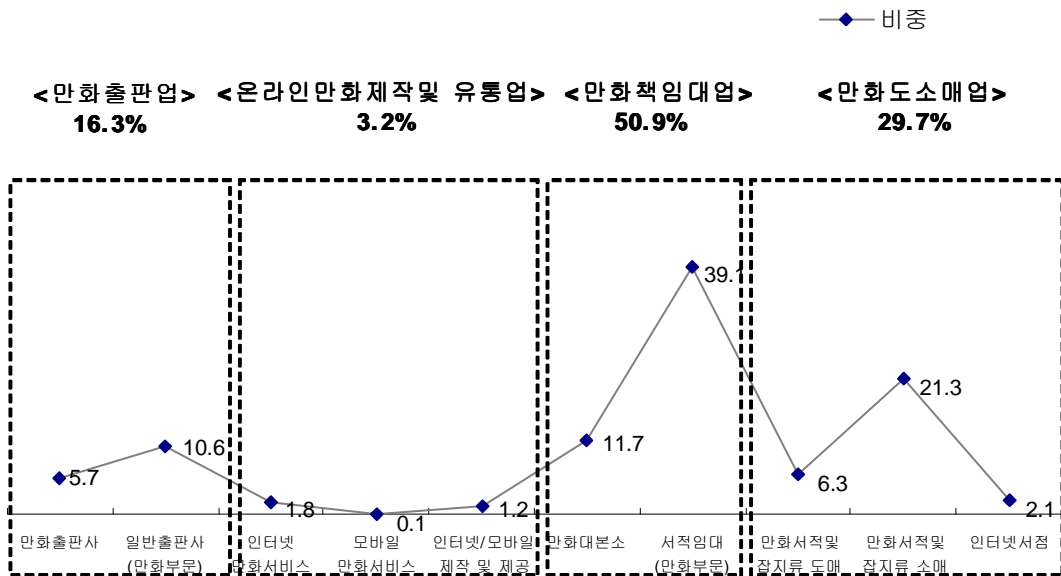
<그림 4-2-10. 만화산업 업종별 종사자 현황>

(단위 : 명)



<그림 4-2-11. 만화산업 업종별 종사자 비중>

(단위 : %)



2.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-2-12. 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	16	288	317	108	729
일반 출판사(만화부문)	153	140	392	671	1,356
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	-	32	205	-	237
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	-	13	-	13
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	22	136	-	158
만화임대	1,445	60	-	-	1,505
서적임대(대여)(만화부문)	5,013	-	-	-	5,013
만화서적 및 잡지류 도매	44	759	8	-	811
만화서적 및 잡지류 소매	2,315	282	127	-	2,724
인터넷 서점(만화부문) ⁹⁰⁾	-	-	272	-	272
합 계	8,986	1,583	1,470	779	12,818
구성비	70.1%	12.3%	11.5%	6.1%	100.0%

종사자를 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 1억원 미만 8,986명(70.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 1,583명(12.3%), 매출 10~100억원미만이 1,470명(11.5%), 100억원이상 779명(6.1%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 만화출판사업은 10~100억원미만이 317명으로 전체의 43.5%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 288명 (39.5%), 100억원이상이 108명 (14.8%), 1억원미만이 16명 (2.2%)순으로 나타났다.

일반출판사(만화부문)업은 100억원이상이 671명으로 전체의 49.5%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 392명 (28.9%), 1억원미만이 153명 (11.3%), 1~10억원미만이 140명 (10.3%)으로 나타났다.

인터넷 만화 콘텐츠 서비스업은 10~100억원미만이 205명으로 전체의 86.5%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 32명 (13.5%)순으로 나타났다.

모바일 만화 콘텐츠 서비스업은 10~100억원미만이 13명으로 전체의 100.0%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작·제공업은 10~100억원미만이 136명으로 전체의 86.1%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 22명 (13.9%)순으로 나타났다.

만화임대업은 1억원미만이 1,445명으로 전체의 96.0%를 차지하고 있으며, 1~10억원 미만이 60명 (4.0%)순으로 나타났다.

90) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

서적임대(만화부문)업은 1억원미만이 5,013명으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

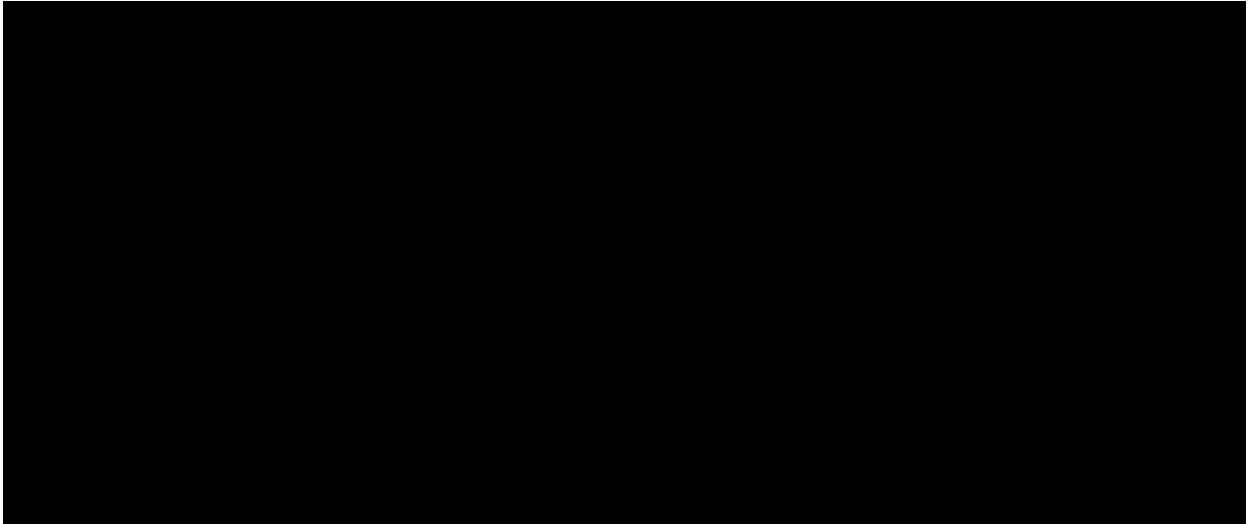
만화서적 및 잡지류 도매업은 1~10억원미만이 759명으로 전체의 93.6%를 차지하고 있으며, 1억원미만이 44명 (5.4%), 10~100억원미만이 8명 (1.0%)순으로 나타났다.

만화서적 및 잡지류 소매업은 1억원미만이 2,315명으로 전체의 85.0%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 282명 (10.4%), 10~100억원미만이 127명 (4.7%)순으로 나타났다.

인터넷서점(만화부문)은 10~100억원미만이 272명으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-2-12. 만화산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



2.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-2-13. 만화산업 종사자규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	87	449	108	729
일반 출판사(만화부문)	175	-	510	671	1,356
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	10	25	202	-	237
모바일 만화 콘텐츠 서비스	13	-	-	-	13
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	7	16	135	-	158
만화임대	1,354	-	151	-	1,505
서적임대(대여)(만화부문)	5,013	-	-	-	5,013
만화서적 및 잡지류 도매	332	479	-	-	811
만화서적 및 잡지류 소매	2,556	168	-	-	2,724
인터넷 서점(만화부문)	272	-	-	-	272
합 계	9,817	775	1,447	779	12,818
구성비	76.6%	6.0%	11.3%	6.1%	100.0%

종사자를 종사자규모별로 살펴보면, 1~4인이 9,817명(76.6%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~49인이 1,447명(11.3%), 50~99인 779명(6.1%), 5~9인 775명(6.0%)순으로 나타났다.

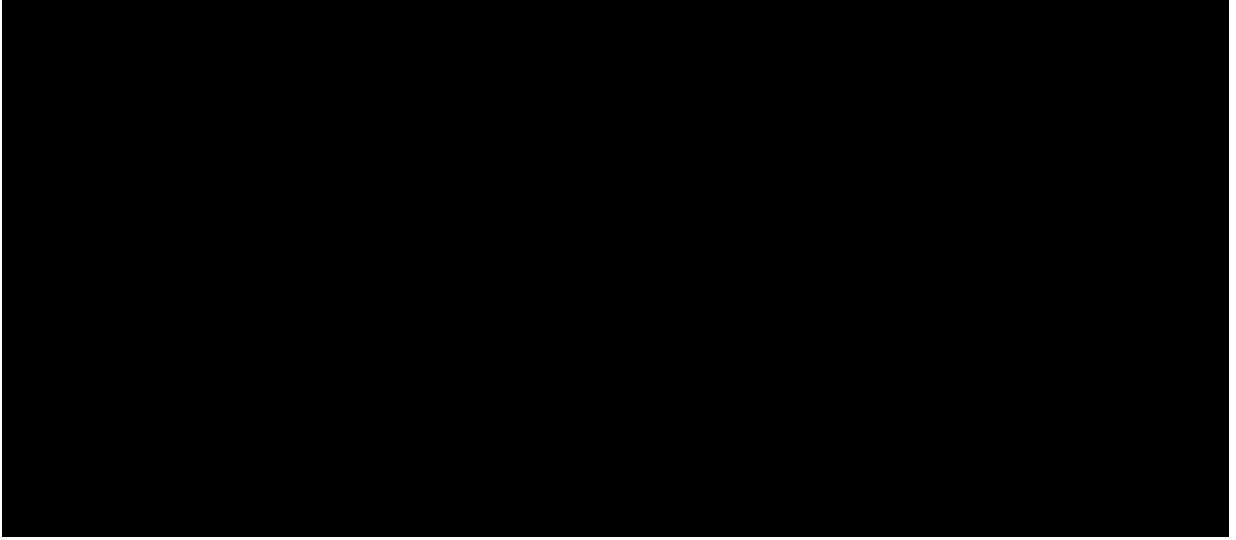
이를 소분류별로 가장 높은 비중을 차지하는 종사자규모를 살펴보면, 만화출판사업은 10~49인이 449명 (61.6%), 일반출판사(만화부문)업은 50~99인이 671명 (49.5%)으로 나타났다.

인터넷만화콘텐츠서비스업은 10~49인 202명 (85.2%), 모바일만화콘텐츠서비스업은 1~4인규모가 13명 (100.0%), 인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작·제공업은 10~49인이 135명 (85.4%)으로 나타났다.

만화임대업은 1~4인이 1,354명 (90.0%), 서적임대(만화부문)업은 1~4인 5,013명 (100.0%), 만화서적 및 잡지류 도매업은 5~9인이 479명 (59.1%), 만화서적 및 잡지류 소매업은 1~4인이 2,556명 (93.8%), 인터넷서점(만화부문) 1~4인이 272명 (100.0%)으로 나타났다.

<그림 4-2-13. 만화산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



2.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-2-14. 만화산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	만화출판업	온라인만화 제작유통업	만화책임대업	만화도소매업	합계	구성비
서울	1,389	408	2,301	1,460	5,558	44.3
부산	-	-	404	269	673	5.4
대구	-	-	300	113	413	3.3
인천	-	-	280	170	450	3.6
광주	-	-	228	92	320	2.5
대전	14	-	202	99	315	2.5
울산	-	-	137	60	197	1.6
경기도	682	-	1,291	771	2,744	21.9
강원도	-	-	162	32	194	1.5
충청북도	-	-	143	53	196	1.5
충청남도	-	-	228	45	273	2.2
전라북도	-	-	150	39	189	1.5
전라남도	-	-	169	42	211	1.7
경상북도	-	-	199	113	312	2.5
경상남도	-	-	274	163	437	3.5
제주도	-	-	50	13	63	0.5
합계	2,085	408	6,518	3,534	12,545⁹¹⁾	100.0

지역별로 종사자수를 살펴보면, 서울이 5,558명 44.3%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 2,744명 (21.9%), 부산 673명 (5.4%), 인천 450명 (3.6%), 경남 437명 (3.5%), 대구 413명 (3.3%), 광주 320명 (2.5%), 대전 315명 (2.5%), 경북 312명 (2.5%), 충남 273명 (2.2%), 전남 211명 (1.7%), 울산 197명 (1.6%), 충북 196명 (1.5%), 강원 194명 (1.5%), 전북 189명 (1.5%), 제주 63명 (0.5%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 5,558명 (44.3%), 6개 광역시 2,368명 (18.9%), 9개도 4,619명 (36.8%)으로 나타났다.

91) 외부자료(인터넷서점(만화부문))제외

만화산업을 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 서울이 1,389명으로 전체의 66.6%을 차지하고 있으며, 6개광역시 14명 (0.7%), 9개도 682명 (32.7%)으로 나타났다.

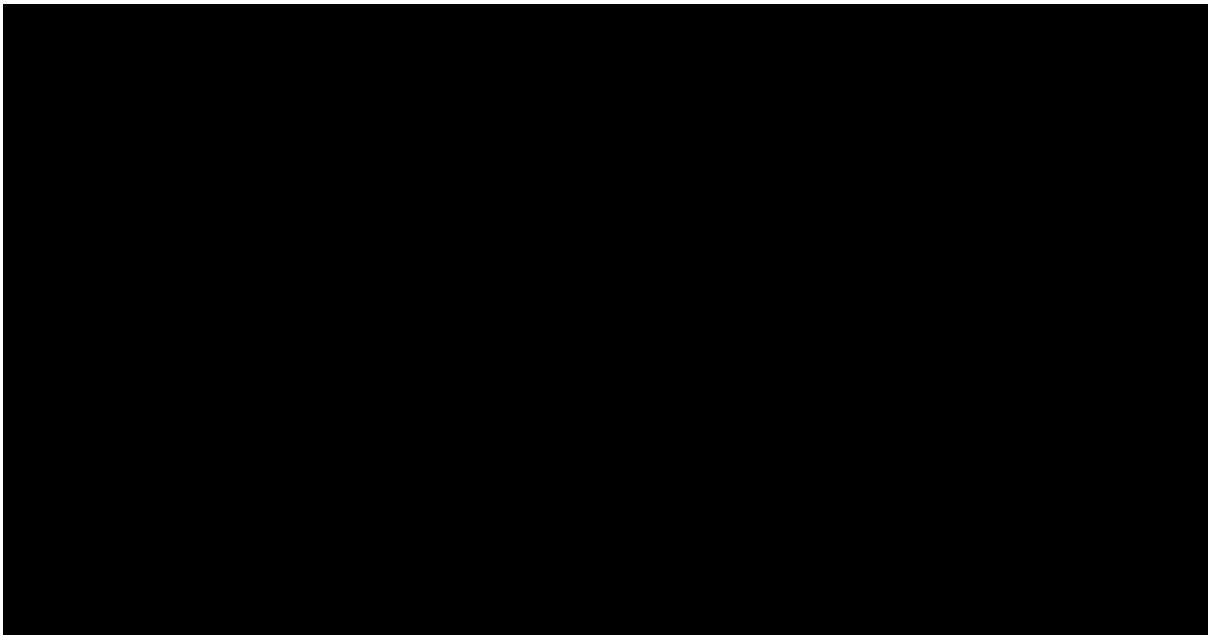
온라인만화제작/유통업은 서울이 408명으로 100.0%을 차지하는 것으로 나타났다.

만화책임대업은 서울이 2,301명으로 전체의 35.3%를 차지하고 있으며, 6개광역시 1,551명 (23.8%), 9개도 2,666명 (40.9%)으로 나타났다.

만화도소매업은 서울이 1,460명으로 전체의 41.3%를 차지하고 있으며, 6개광역시 803명 (22.7%), 9개도 3,534명 (36.0%)으로 나타났다.

<그림 4-2-14. 만화 산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



2.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-2-15. 만화산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	476	253	729
	소분류비중	65.3%	34.7%	100.0%
	일반 출판사(만화부문)	1,143	213	1,356
	소분류비중	84.3%	15.7%	100.0%
	소 계	1,619	466	2,085
	중분류비중	77.6%	22.4%	100.0%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	182	55	237
	소분류비중	76.8%	23.2%	100.0%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	11	2	13
	소분류비중	84.6%	15.4%	100.0%
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	123	35	158
	소분류비중	77.8%	22.2%	100.0%
	소 계	316	92	408
중분류비중	77.5%	22.5%	100.0%	
만화책 임대업	만화임대	972	533	1,505
	소분류비중	64.6%	35.4%	100.0%
	서적임대(대여)(만화부문)	4,149	864	5,013
	소분류비중	82.8%	17.2%	100.0%
	소 계	5,121	1,397	6,518
중분류비중	78.6%	21.4%	100.0%	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	679	132	811
	소분류비중	83.7%	16.3%	100.0%
	만화서적 및 잡지류 소매	2,092	632	2,724
	소분류비중	76.8%	23.2%	100.0%
	인터넷 서점(만화부문) ⁹²⁾	-	-	-
	소 계	2,771	764	3,535
	중분류비중	78.4%	21.6%	100.0%
만화산업 총합계 ⁹³⁾		9,827	2,719	12,546
만화산업비중		78.3%	21.7%	100.0%

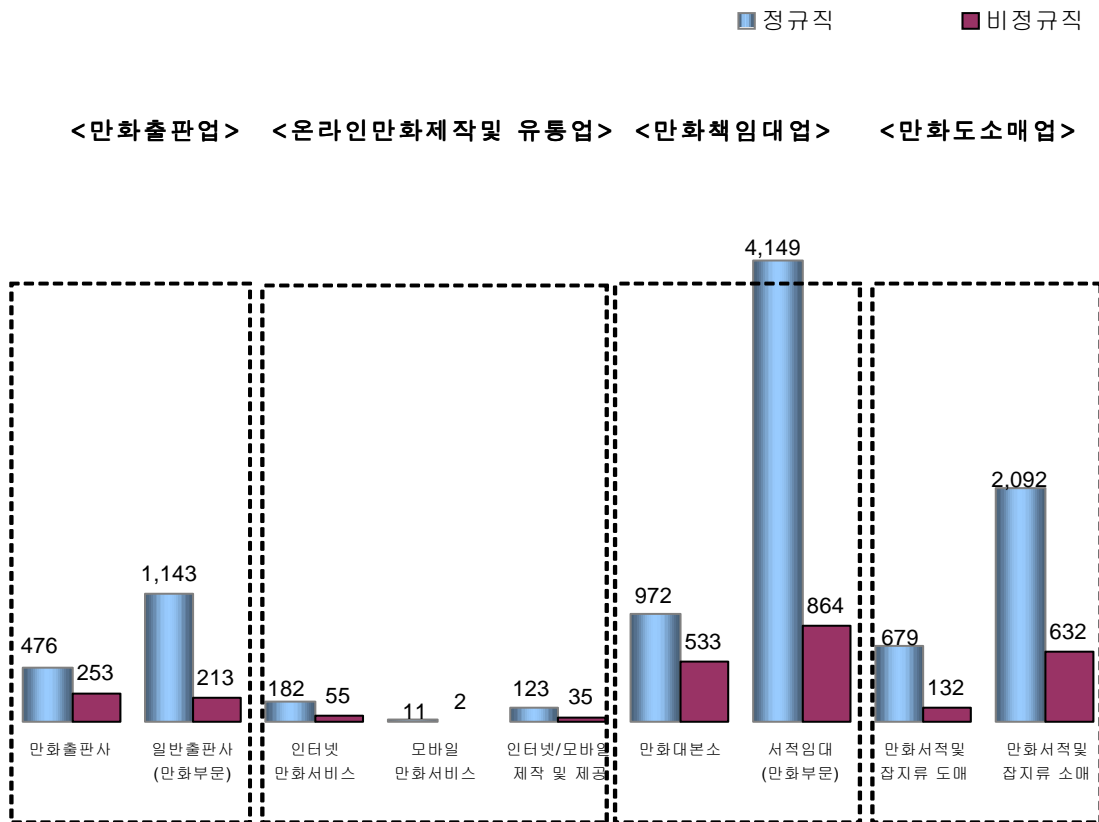
92) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

93) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

만화산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 인터넷서점(만화부문)을 제외한 종사자 12,546명중 정규직은 9,827명(78.3%), 비정규직은 2,719명(21.7%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 만화출판업은 정규직 1,619명(77.6%), 비정규직 466명(22.4%), 온라인만화제작 및 유통업은 정규직 316명(77.5%), 비정규직 92명(22.5%), 만화책임대업은 정규직 5,121명(78.6%), 비정규직 1,397명(21.4%), 만화도소매업은 2,771명 (78.4%), 비정규직 764명 (21.6%)로 나타났다.

<그림 4-2-15. 만화산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



2.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-2-16. 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	289	187	197	56	729
	일반 출판사(만화부문)	503	640	68	145	1,356
	소 계	792	827	265	201	2,085
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	123	59	25	30	237
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	7	4	1	1	13
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	82	41	17	18	158
	소 계	212	104	43	49	408
만화책 임대업	만화임대	477	495	241	292	1,505
	서적임대(대여)(만화부문)	1,872	2,277	0	864	5,013
	소 계	2,349	2,772	241	1,156	6,518
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	530	149	74	58	811
	만화서적 및 잡지류 소매	841	1,251	189	443	2,724
	인터넷 서점(만화부문) ⁹⁴⁾	-	-	-	-	-
	소 계	1,371	1,400	263	501	3,535
만화산업 총합계 ⁹⁵⁾		4,724	5,103	812	1,907	12,546
비 중		37.6%	40.7%	6.5%	15.2%	100.0%

만화산업 종사자를 인터넷서점(만화부문)을 제외한 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 12,546명중 정규직은 남자는 4,724명(37.6%), 여자는 5,103명(40.7%), 비정규직은 남자 812명(6.5%), 여자 1,907명(15.2%)으로 나타났다.

이를 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 종사자 2,085명중 정규직 남자는 792명(38.0%), 여자는 827명(39.7%), 비정규직 남자 265명(12.7%), 여자는 201명(9.6%)으로 나타났다. 만화출판업은 전체비율보다 남자비정규직 비율은 높은 반면에, 여자비정규직 비율은 다소 낮은 것으로 나타났다.

온라인 만화제작 및 유통업은 종사자 408명중 정규직 남자는 212명(52.0%), 여자는 104명(25.5%), 비정규직은 남자 43명(10.5%), 여자 49명(12.0%)으로 나타났다.

만화책임대업은 종사자 6,518명중 정규직 남자는 2,349명(36.0%), 여자는 2,772명(42.5%), 비정규직 남자는 241명(3.7%), 여자는 1,156명(17.7%)으로 나타났다.

만화도소매업은 종사자 3,535명중 정규직 남자는 1,371명(38.8%), 여자는 1,400명(39.6%), 비정규직 남자는 263명(7.4%), 여자는 501명(14.2%)으로 나타났다.

만화산업은 전체적으로 여자정규직 비율이 40.7%로 가장 높은 것으로 나타났다.

94) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

95) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

2.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-2-17. 만화산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
만화출판업	만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	486	243	729
	소분류비중	66.7%	33.3%	100
	일반 출판사(만화부문)	571	785	1,356
	소분류비중	42.1%	57.9%	100.0%
	소 계	1,057	1,028	2,085
	중분류비중	50.7%	49.3%	100.0%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	148	89	237
	소분류비중	62.4%	37.6%	100.0%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	8	5	13
	소분류비중	61.5%	38.5%	100.0%
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	99	59	158
	소분류비중	62.7%	37.3%	100.0%
	소 계	255	153	408
중분류비중	62.5%	37.5%	100.0%	
만화책 임대업	만화임대	718	787	1,505
	소분류비중	47.7%	52.3%	100.0%
	서적임대(대여)(만화부문)	1,872	3,141	5,013
	소분류비중	37.3%	62.7%	100.0%
	소 계	2,590	3,928	6,518
중분류비중	39.7%	60.3%	100.0%	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	604	207	811
	소분류비중	74.5%	25.5%	100.0%
	만화서적 및 잡지류 소매	1,030	1,694	2,724
	소분류비중	37.8%	62.2%	100.0%
	인터넷 서점(만화부문) ⁹⁶⁾	-	-	-
	소 계	1,634	1,901	3,535
중분류비중	46.2%	53.8%	100.0%	
만화산업 총합계 ⁹⁷⁾		5,536	7,010	12,546
만화산업비중		44.1%	55.9%	100.0%

만화산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 5,536명(44.1%), 여자는 7,010명(55.9%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 만화출판업은 남성 1,057명(50.7%), 여성 1,028명(49.3%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 낮고, 온라인 만화제작 및 유통업은 남성 255명(62.5%), 여성 153명(37.5%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높게 나타났다. 만화책임대업은 남성 2,590명(39.7%), 여성 3,928명(60.3%), 만화도소매업은 남성 1,634명(46.2%), 여성 1,901명(53.8%)로 나타났다.

96) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

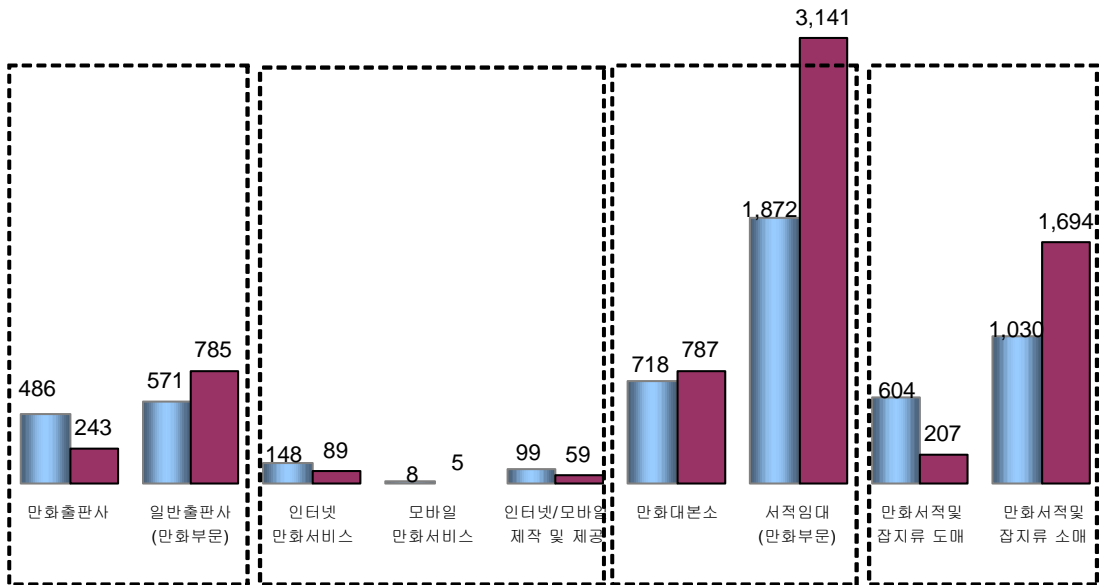
97) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

<그림 4-2-16. 만화산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)

■ 남자 ■ 여자

<만화출판업> <온라인만화제작및 유통업> <만화책임대업> <만화도소매업>



2.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-2-18. 만화산업 직무별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	112	128	366	55	40	28	729
	일반 출판사(만화부문)	130	148	390	224	396	68	1,356
	소 계	242	276	756	279	436	96	2,085
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	20	33	127	19	16	22	237
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	2	3	4	1	2	1	13
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	14	22	84	13	10	15	158
	소 계	36	58	215	33	28	38	408
만화책 임대업	만화임대	0	1,014	0	0	0	491	1,505
	서적임대(대여)(만화부문)	0	4,637	0	0	0	376	5,013
	소 계	0	5,651	0	0	0	867	6,518
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	0	515	5	2	0	289	811
	만화서적 및 잡지류 소매	5	545	1	1	0	2,172	2,724
	인터넷 서점(만화부문) ⁹⁸⁾	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	5	1,060	6	3	0	2,461	3,535
만화산업 총합계 ⁹⁹⁾		283	7,045	977	315	464	3,462	12,546
비 중		2.3%	56.1%	7.8%	2.5%	3.7%	27.6%	100.0%

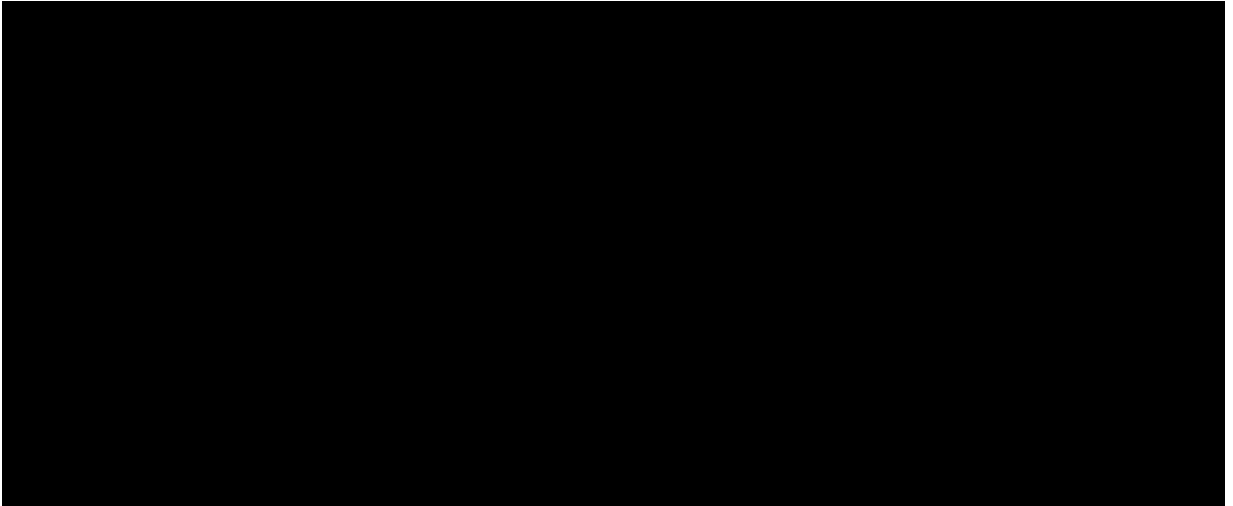
만화산업 종사자를 인터넷서점(만화부문)을 제외한 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 12,546명중 관리직은 7,045명(56.1%), 기타(유통포함)는 3,462명(27.6%), 제작은 977명(7.8%), 연구개발은 464명(3.7%), 마케팅·홍보 315명(2.5%), 사업기획 283명(2.3%)순으로 나타났다. 만화출판업만 살펴보면, 제작이 756명(36.3%), 연구개발이 436명(20.9%), 마케팅·홍보 279명(13.4%), 관리가 276명(13.2%), 사업기획이 242명(11.6%), 기타가 96명(4.6%)순으로 나타났다.

98) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

99) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

<그림 4-2-17. 만화산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



2.3.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-2-19. 만화산업 학력별 종사자 현황>

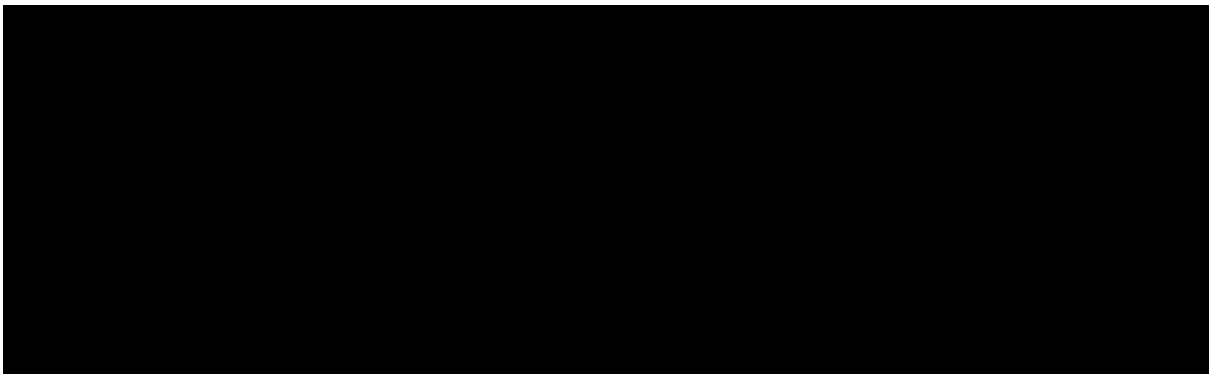
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원 졸이상	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	185	112	409	23	729
	일반 출판사(만화부문)	106	101	1115	34	1,356
	소 계	291	213	1,524	57	2,085
	중분류비중	14.0%	10.2%	73.1%	2.7%	100.0%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	11	62	138	26	237
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	1	2	8	2	13
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	7	42	92	17	158
	소 계	19	106	238	45	408
	중분류비중	4.7%	26.0%	58.3%	11.0%	100.0%
만화책 임대업	만화임대	826	223	456	-	1,505
	서적임대(대여)(만화부문)	1,940	1,320	1,753	-	5,013
	소 계	2,766	1,543	2,209	-	6,518
	중분류비중	42.4%	23.7%	33.9%	-	100.0%
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	457	1	353	-	811
	만화서적 및 잡지류 소매	1,142	515	1,056	11	2,724
	인터넷 서점(만화부문) ¹⁰⁰⁾	-	-	-	-	-
	소 계	1,599	516	1,409	11	3,535
	중분류비중	45.2%	14.6%	39.9%	0.3%	100.0%
만화산업 총합계 ¹⁰¹⁾		4,675	2,378	5,380	113	12,546
만화산업비중		37.2%	19.0%	42.9%	0.9%	100.0%

만화산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 5,380명(42.9%)로 가장 높으며, 고졸이 하가 4,675명(37.2%), 전문대졸 2,378명(19.0%), 대학원졸 이상 113명(0.9%)의 순으로 타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 대졸이 1,524명 (73.1%)로 가장 높고, 대학원졸 57명(2.7%)로 전체비율에 비해 구성이 높은 것으로 나타났다. 온라인만화제작 및 유통업은 대졸이 238명 (58.3%)로 전체비율에 비해 낮게 나타났으며, 만화책임대업은 고졸이 2,766명 (42.4%)로 전체비율에 비해 구성이 높은 것으로 나타났다. 만화도소매업은 고졸이 1,599명 (45.2%)로 전체비율에 비해 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-2-18. 만화산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



100) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

101) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

2.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-2-20. 만화산업 연령별 종사자 현황>

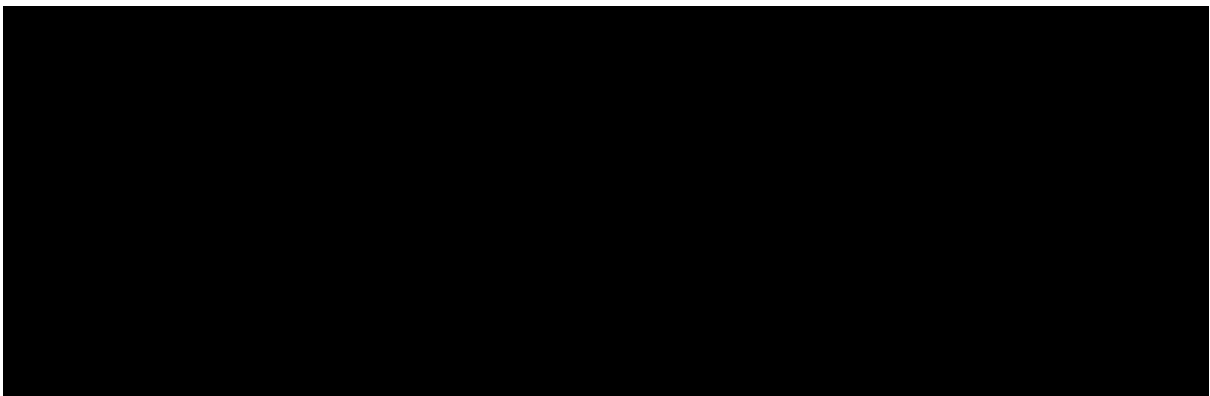
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	157	178	212	182	729
	일반 출판사(만화부문)	323	518	339	176	1,356
	소 계	480	696	551	358	2,085
	중분류비중	23.0%	33.4%	26.4%	17.2%	100.0%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	88	97	37	15	237
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	5	4	1	13
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	58	66	24	10	158
	소 계	149	168	65	26	408
	중분류비중	36.5%	41.2%	15.9%	6.4%	100.0%
만화책 임대업	만화임대	325	254	207	719	1,505
	서적임대(대여)(만화부문)	844	605	949	2,615	5,013
	소 계	1,169	859	1,156	3,334	6,518
	중분류비중	17.9%	13.2%	17.7%	51.2%	100.0%
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	109	281	312	109	811
	만화서적 및 잡지류 소매	1,168	651	389	516	2,724
	인터넷 서점(만화부문) ¹⁰²⁾	-	-	-	-	-
	소 계	1,277	932	701	625	3,535
	중분류비중	36.1%	26.4%	19.8%	17.7%	100.0%
만화산업 총합계 ¹⁰³⁾		3,075	2,655	2,473	4,343	12,546
만화산업비중		24.5%	21.2%	19.7%	34.6%	100.0%

만화산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 40세 이상이 4,343명으로 전체 비중의 34.6%를 차지하는 것으로 나타났으며, 29세 이하가 3,075명 (24.5%), 30~34세 2,655명 (21.2%), 35~39세 2,473명 (19.7%)순으로 나타났다. 중분류로 살펴보면, 만화출판업은 30~34세 종사자가 696명 (33.4%), 온라인 만화 제작 및 유통업은 30~34세 종사자가 168명 (41.2%), 만화책임대업은 40세 이상 3,334명 (51.2%), 만화도소매업은 29세 이하가 1,277명(36.1%)으로 분야별에서 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-2-19. 만화산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



102) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

103) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

2.4 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-2-21. 만화 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	60	98,067	729	1,634	135
	일반 출판사(만화부문)	130	197,966	1,356	1,523	146
	소 계	190	296,033	2,085	1,558	142
온라인 만화 제작·유통업	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	10,751	13	3,584	827
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스		21,955	237		93
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	27	14,636	158	1,355	93
	소 계	30	47,342	408	1,578	116
만화책 임대업	만화임대	1,000	25,376	1,505	25	17
	서적임대(대여)(만화부문)	3,800	78,031	5,013	21	16
	소 계	4,800	103,407	6,518	22	16
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	325	80,135	811	247	99
	만화서적 및 잡지류 소매	5,451	174,910	2,724	32	64
	인터넷 서점(만화부문) ¹⁰⁴⁾	-	28,245	272	-	104
	소 계	5,776	283,290	3,807	44	74
만화산업 평균		10,796	730,072	12,818	65 ¹⁰⁵⁾	57

만화산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 6천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 5천7백만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 만화출판사업의 사업체당 평균매출액은 16억3천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억3천5백만원, 일반출판사(만화부문)업의 사업체당 평균매출액은 15억2천3백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억4천6백만원으로 나타났다.

모바일 만화 콘텐츠 서비스업의 사업체당 평균매출액은 35억8천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 8천2천7백만원, 인터넷만화 콘텐츠제작 및 서비스업의 사업체당 평균매출액은 13억5천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 9천3백만원으로 나타났다.

만화임대업의 사업체당 평균매출액은 2천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 1천7백만원, 서적임대(만화부문)업의 사업체당 평균매출액은 2천1백만원이며, 1인당 평균매출액은 1천6백만원으로 나타났다.

만화서적 및 잡지류 도매업의 사업체당 평균매출액은 2억4천7백만원이며, 1인당 평균

104) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

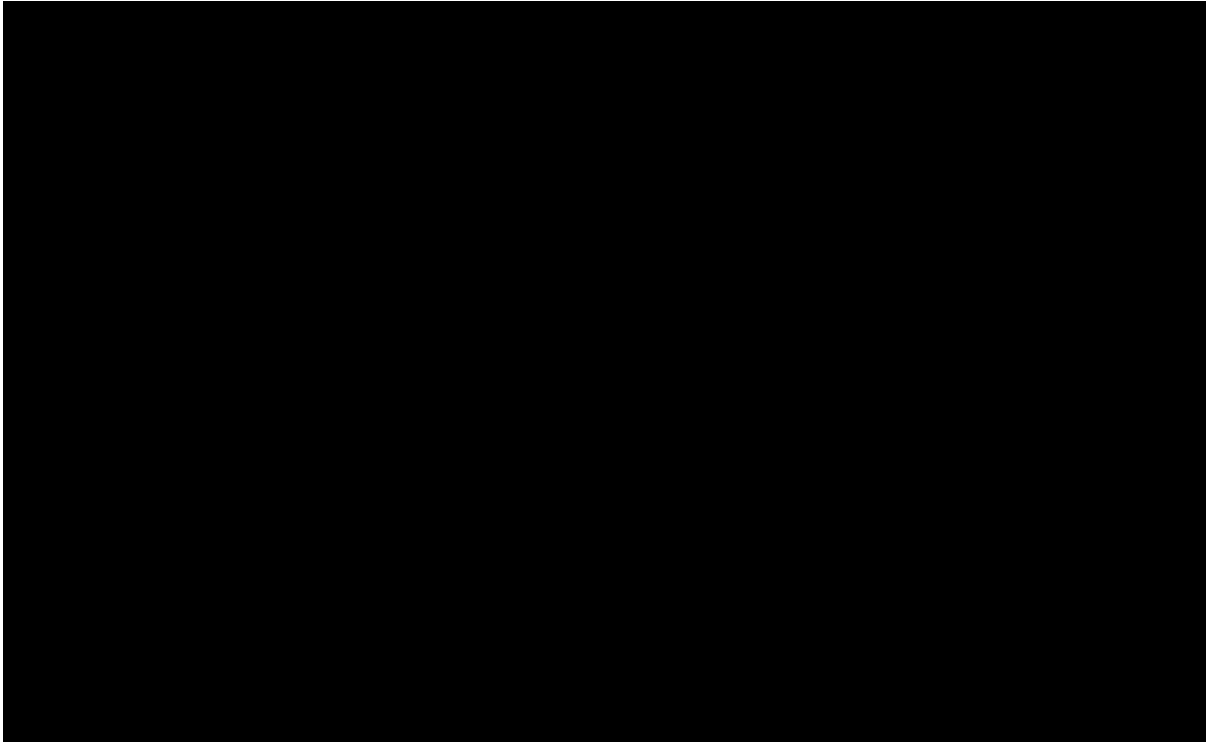
105) 인터넷서점(만화부문)매출액 제외 평균값

매출액은 9천9백만원, 만화서적 및 잡지류 소매업의 사업체당 평균매출액은 3천2백만원이며, 1인당 평균매출액은 6천4백만원으로 나타났다.

인터넷서점(만화부문)업의 1인당 평균매출액은 1억4백만원으로 나타났다.

<그림 4-2-20. 만화 산업 업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



2.5 만화산업 부가가치 구성

<표 4-2-22. 만화 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

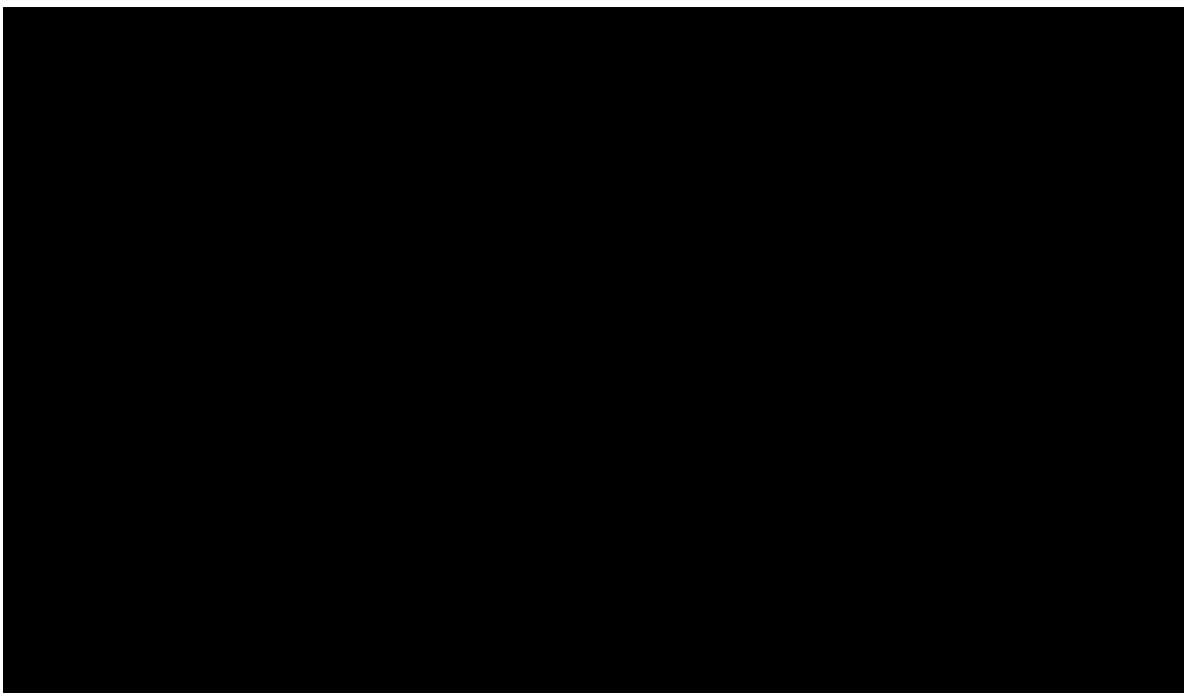
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
만화산업	730,072	264,505	36.23	31,291	205,172	4,395	2,417	14,236	6,994
부가가치액 대비 구성비				11.8%	77.6%	1.7%	0.9%	5.4%	2.6%
매출액 대비 구성비				4.3%	28.1%	0.6%	0.3%	1.9%	1.0%

만화산업의 매출액은 7,300억원이며, 부가가치액은 2,645억원, 부가가치율은 36.23%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 312억원 (11.8%), 인건비 2,051억원 (77.6%), 순금융비용 43억원 (1.7%), 감가상각비 24억원 (0.9%), 임차료 142억원 (5.4%), 조세공과 69억원 (2.6%)로 나타났다.

만화산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 4.3%, 인건비는 28.1%, 순금융비용은 0.6%, 감가상각비는 0.3%, 임차료는 1.9%, 조세공과는 1.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-2-21. 만화 산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)



3. 음악 산업

<표 4-3-1. 음악 산업 분류>

중분류	소분류	정의
31. 음악제작업	311. 음악 기획 및 제작	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)
	312. 음반녹음시설 운영업 및 복제업	음악을 녹음할수 있는 시설을 운영하거나, 단순히 게 복제하는 사업을 하는 업체
32. 음반 도소매업	321. 음반 도매 및 소매업	음반을 도매하거나 소매하는 업체
	322. 인터넷 음반 소매업	음반을 인터넷으로 도매하거나 소매하는 업체
33. 온라인 음악 유통업	331. 모바일음악서비스업	음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 업체
	332. 인터넷음악서비스업	음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 업체
	333. 음원대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라 인상으로 중개하는 업체
	334. 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일음악서비스업 체 및 인터넷음악서비스업체에 제공하는 업체
34. 음악공연업	341. 음악공연 기획 및 제작업	음악공연(유지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통 공연등)을 기획 및 제작하는 업체 (단, 연극은 제 외)
	342. 기타 음악공연서비스업 (티켓발매 등)	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 업체(티켓 발매등)
35. 노래연습장운영업		외부자료 인용

음악산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 5개와 소분류 11개로 체계를 마련하였다. 음악제작업은 음악기획및 제작업과 음반녹음시설 운영업 및 복제업, 유통업은 음반 도매 및 소매업, 인터넷 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업은 모바일음악서비스업, 인터넷음악서비스업, 음원대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP), 음악공연업은 음악공연 기획 및 제작업, 기타음악공연서비스업(티켓발매 등), 노래연습장운영업으로 구분하였다.

3.1 음악 산업 매출액

음악사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 2조,4,013억 원 중 음악제작업(행사매출포함)은 4,558억원이며, 음반도소매업은 1,684억원이며, 온라인음악유통업은 3,561억원이며, 음악공연업은 1,887억원으로 나타났다. 음악산업중 높은 비중을 차지하는 업종은 음악제작업(행사매출포함)과 온라인음악유통업인 것으로 나타났다. 2005년도와 2006년도 매출액 차이는 2005년도에는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 일부 포함 시켰으나, 2006년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 전부 포함 시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

<표 4-3-2. 음악 산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류		매출액(백만원)			비중
			2004년	2005년	2006년	
음악제작업	음악 기획및제작	음반기획및제작	690,083	109,316	84,197	3.5%
		음반외수익(음악관련)		-	206,137	8.6%
	음반녹음시설 운영업 및 복제업			178,841	165,488	6.9%
	소 계			109,316	455,822	19.0%
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		690,083	91,350 ¹⁰⁶⁾	156,384	6.5%
	인터넷 음반 소매업 ¹⁰⁷⁾				12,102	0.5%
	소 계			200,666	168,486	7.0%
온라인 음악유통업	모바일음악서비스업		690,083	267,245	112,893	4.7%
	인터넷음악서비스업				88,947	3.7%
	음원대리 중개업				15,390	0.6%
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작및제공업(CP)				138,961	5.8%
	소 계				267,245	356,191
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		690,083	-	165,098	6.9%
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)				23,617	1.0%
	소 계				-	188,715
중합계			690,083	646,752	1,169,214 ¹⁰⁸⁾	48.7%
노래연습장 운영업	노래연습장운영업		1,443,072	1,143,123	1,232,095	51.3%
	소 계		1,443,072	1,143,123	1,232,095 ¹⁰⁹⁾	51.3%
음악산업 합계			2,133,155	1,789,875	2,401,309	100.0%

음악산업을 소분류로 살펴보면 음악기획 및 제작 2,903억원(12.1%), 음반녹음시설 운

106) 음반도매업 매출 제외

107) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

108) 2006년 매출액은 음반매출외(음악관련)매출액 및 음악공연매출액 포함매출

109) 2007 음악산업백서 자료 인용

영업 및 복제업 1,654억원(6.9%), 음반 도매 및 소매업은 1,563억원(6.5%), 인터넷 음반 소매업은 121억원(0.5%), 모바일음악서비스 1,128억원(4.7%), 인터넷음악서비스업 889억원(3.7%), 음원대리 중개업 153억원(0.6%), 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공(CP) 1,389억원(5.8%), 음악공연기획 및 제작업 1,650억원(6.9%), 기타 음악공연서비스업(티켓발매 등) 236억원(1.0%), 노래연습장 운영업 1조2,320억원(51.3%)로 나타났다.

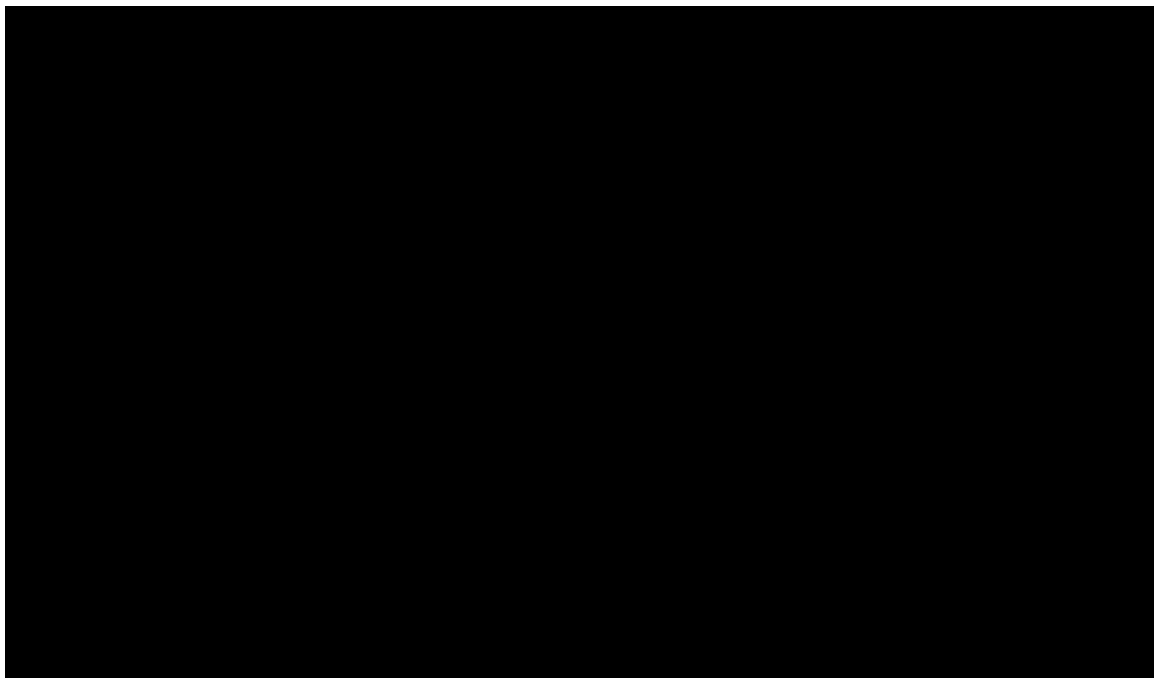
<그림 4-3-1. 음악 산업 매출액 >

(단위 : 백만원)



<그림 4-3-2. 음악 산업 매출액 비중>

(단위 : %)



3.1.1. 사업형태별 매출액 현황¹¹⁰⁾

<표 4-3-3. 음악 산업 사업형태별 매출액 현황>

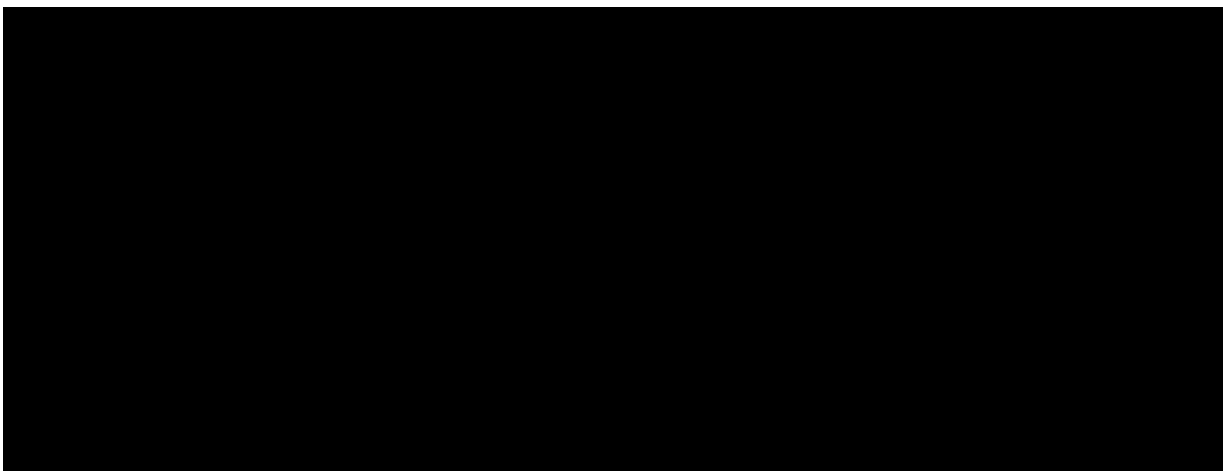
(단위 : 백만원, %)

	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
음악기획 및 제작업	264,352	6,828	3,014	9,534	6,606	290,334
음반녹음시설 운영업 및 복제업	3,712	103,782	57,794	200	-	165,488
음반 도매 및 소매업	-	-	-	156,384	-	156,384
인터넷 음반 소매업 ¹¹¹⁾	-	-	-	12,102	-	12,102
모바일음악서비스업	-	-	-	112,893	-	112,893
인터넷음악서비스업	-	-	-	88,947	-	88,947
음원대리 중개업	181	-	-	15,209	-	15,390
인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및제공업(CP)	89,272	-	-	48,589	1,100	138,961
음악공연 기획 및 제작업	130,663	782	-	316	33,337	165,098
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	-	-	-	19,801	3,816	23,617
합계	488,180	111,392	60,808	463,975	44,859	1,169,214
비중	41.8%	9.5%	5.2%	39.7%	3.8%	100.0%

음악산업의 사업형태별로 보면 창작 및 제작이 4,881억원(41.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 유통/배급이 4,639억원 (39.7%), 제작지원 1,113억원 (9.5%), 단순복제 608억원 (5.2%), 기타가 448억원(3.8%)순으로 나타났다. 이를 소분류로 살펴보면, 음악기획및제작, 음악공연기획및제작업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)은 창작 및 제작의 비중이 높게 나타났다. 중분류로 살펴보면 온라인음악산업은 창작및제작(894억원) 매출보다 유통/배급(2,656억원)매출액이 더 크게 나타났다.

<그림 4-3-3. 음악 산업 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



110) 노래연습장 매출액 (1,232,095백만원)은 타 자료를 인용하여 세부적으로 구분이 되어 있지 않아 분석에서 제외함.
111) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

3.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-3-4. 음악 산업 매출규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
음악기획 및 제작업	4,798	56,350	187,074	42,112	290,334
음반녹음시설 운영업 및 복제업	1,539	27,133	126,663	10,153	165,488
음반 도매 및 소매업	5,705	49,747	73,125	27,807	156,384
인터넷 음반 소매업 ¹¹²⁾	-	-	12,102	-	12,102
모바일음악서비스업	-	-	-	112,893	112,893
인터넷음악서비스업	395	22,650	43,822	22,080	88,947
음원대리 중개업	398	-	14,992	-	15,390
인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및제공업(CP)	648	16,060	79,253	43,000	138,961
음악공연 기획 및 제작업	2,212	19,554	100,948	42,384	165,098
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	100	5,183	1,667	16,667	23,617
합 계	15,795	196,677	639,646	317,096	1,169,214
구성비	1.4%	16.8%	54.7%	27.1%	100.0%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 6,396억원(54.7%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100억원이상 3,170억원(27.1%), 1~10억원미만이 1,966억원(16.8%), 1억원 미만 157억원(1.4%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 음악기획 및 제작업은 10~100억원미만이 1,870억원으로 전체의 64.4%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 563억원(19.4%), 100억원이상이 421억원(14.5%), 1억원미만이 47억원(1.7%)순으로 나타났다.

음반녹음시설 운영업 및 복제업은 10~100억원미만이 1,266억원으로 전체의 76.5%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 271억원(16.4%), 100억원이상이 101억원(6.1%), 1억원미만이 15억원(0.9%)순으로 나타났다.

음반 도매 및 소매업은 10~100억원미만이 731억원으로 전체의 46.8%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 497억원(31.8%), 100억원이상이 278억원(17.8%), 1억원미만이 57억원(3.6%)순으로 나타났다.

인터넷음반 소매업은 10~100억원미만이 121억원으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

모바일음악서비스업은 100억원이상이 1,128억원으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

인터넷음악서비스업은 10~100억원미만이 438억원으로 전체의 49.3%를 차지하고 있

112) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

으며, 1~10억원미만이 226억원(25.5%), 100억원이상이 220억원(24.8%), 1억원미만이 3억원(0.4%)순으로 나타났다.

음원대리 중개업은 10~100억원미만이 149억원으로 전체의 97.4%을 차지하는 것으로 나타났으며, 1억원미만이 3억원(2.6%)순으로 나타났다.

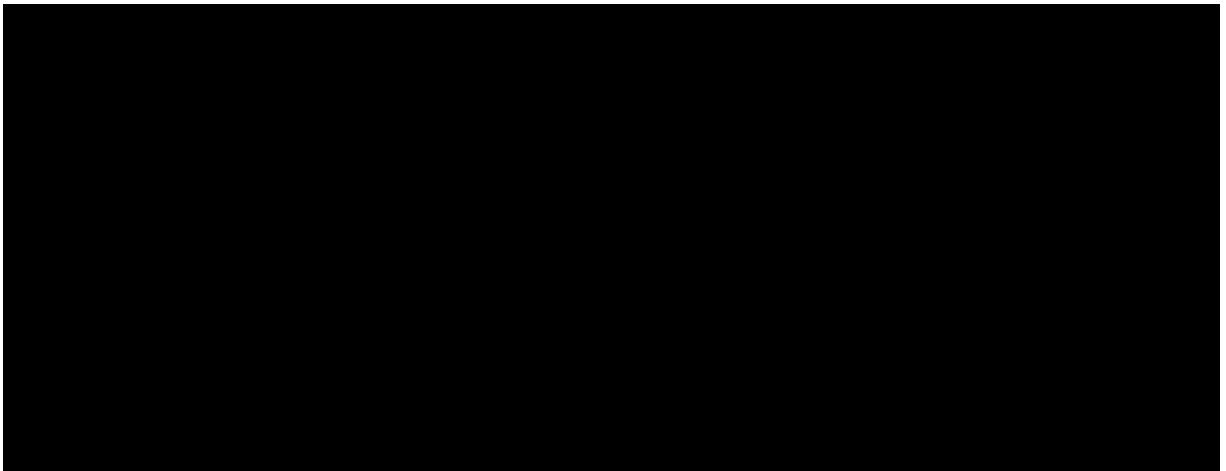
인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)은 10~100억원미만이 792억원으로 전체의 57.0%를 차지하고 있으며, 100억원이상이 430억원(30.9%), 1~10억원미만이 160억원(11.6%), 1억원미만이 6억원(0.5%)순으로 나타났다.

음악공연 기획 및 제작업은 10~100억원미만이 1,009억원으로 전체의 61.1%를 차지하고 있으며, 100억원이상이 423억원(25.7%), 1~10억원미만이 195억원(11.8%), 1억원미만이 22억원(1.3%)순으로 나타났다.

기타음악공연서비스업은 100억원이상이 166억원으로 전체의 70.6%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 51억원(21.9%), 10~100억원미만이 16억원(7.1%), 1억원미만이 1억원(0.4%)순으로 나타났다.

<그림 4-3-4. 음악 산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



3.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-3-5. 음악 산업 종사자규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
음악기획 및 제작업	23,021	94,506	130,695	11,975	30,137	290,334
음반녹음시설 운영업 및 복제업	17,189	20,478	117,668	10,153	-	165,488
음반 도매 및 소매업	52,146	53,631	44,607	6,000	-	156,384
인터넷 음반 소매업 ¹¹³⁾	12,102	-	-	-	-	12,102
모바일음악서비스업	-	-	34,802	-	78,091	112,893
인터넷음악서비스업	3,093	34,606	29,168	-	22,080	88,947
음원대리 중개업	398	14,992	-	-	-	15,390
인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및제공업(CP)	22,614	17,945	66,402	32,000	-	138,961
음악공연 기획 및 제작업	6,495	13,135	99,182	13,875	32,411	165,098
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	3,033	3,917	16,667	-	-	23,617
합 계	140,091	253,210	539,191	74,003	162,719	1,169,214
구성비	12.0%	21.7%	46.1%	6.3%	13.9%	100.0%

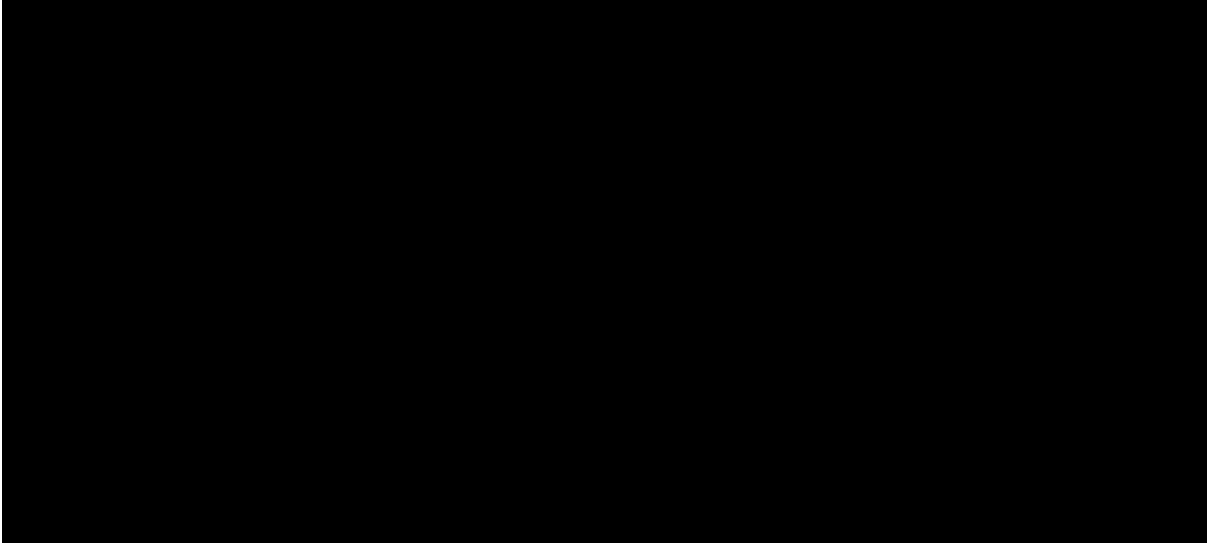
매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 5,391억원(46.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 2,532억원(21.7%), 100인이상 1,627억원(13.9%), 1~4인이 1,400억원(12.0%), 50~99인 740억원(6.3%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 가장 높은 비중을 차지하는 종사자규모를 살펴보면, 음악기획 및 제작업은 10~49인이 1,306억원(45.0%), 음반녹음시설 운영업 및 복제업 10~49인이 1,176억원(71.1%), 음반 도매 및 소매업 5~9인이 536억원(34.3%), 인터넷 음반 소매업 1~4인이 121억원(100.0%), 모바일 음악서비스업 100인 이상이 780억원(69.2%), 인터넷 음악서비스업 5~9인이 346억원(38.9%), 음원대리 중개업 5~9인 149억원(97.4%), 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP) 10~49인 664억원(47.8%), 음악공연 기획 및 제작업 10~49인 991억원(60.1%), 기타음악공연서비스업 10~49인이 166억원(70.6%)으로 나타났다.

113) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

<그림 4-3-5. 음악 산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



3.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-3-6. 음악산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	음악제작업	음반도소매업	온라인음악 유통업	음악공연업	합계	구성비
서울	401,582	77,282	321,996	139,822	940,682	81.3
부산	1,698	12,381	7,481	6,531	28,091	2.4
대구	1,321	6,412	4,274	4,832	16,839	1.5
인천	786	4,486	3,206	2,931	11,409	1.0
광주	325	2,968	1,069	1,235	5,597	0.5
대전	426	3,440	712	1,238	5,816	0.5
울산	140	1,095	-	321	1,556	0.1
경기도	37,573	39,886	17,453	21,358	116,270	10.0
강원도	131	796	-	380	1,307	0.1
충청북도	10,164	1,102	-	892	12,158	1.1
충청남도	169	1,312	-	1,313	2,794	0.2
전라북도	112	1,036	-	1,216	2,364	0.2
전라남도	221	1,123	-	1,653	2,997	0.3
경상북도	358	1,407	-	1,768	3,533	0.3
경상남도	218	1,251	-	1,967	3,436	0.3
제주도	598	407	-	1,258	2,263	0.2
합계	455,822	156,384	356,191	188,715	1,157,112¹¹⁴⁾	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 9,406억원 81.3%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 1,162억원 (10.0%), 부산 280억원 (2.4%), 대구 168억원 (1.5%), 충북 121억원 (1.1%), 인천 114억원 (1.0%), 대전 58억원 (0.5%), 광주 55억원 (0.5%), 경북 35억원 (0.3%), 경남 34억원 (0.3%), 전남 29억원 (0.3%), 충남 27억원 (0.2%), 전북 23억원 (0.2%), 제주 22억원 (0.2%), 울산 15억원 (0.1%), 강원도 13억원 (0.1%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 9,406억원 (81.3%), 6개 광역시 693억원 (6.0%), 9개도 1,471억원 (12.7%)으로 나타났다.

음악산업을 중분류별로 살펴보면, 음악제작업은 서울이 4,015억원으로 전체의 88.1%

114) 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

를 차지하고 있으며, 6개광역시 46억원 (1.0%), 9개도 495억원 (10.9%)으로 나타났다.

음반도소매업은 서울이 772억원으로 전체의 49.4%를 차지하고 있으며, 6개광역시 307억원 (19.7%), 9개도 483억원 (30.9%)으로 나타났다.

온라인음악유통업은 서울이 3,219억원으로 전체의 90.4%를 차지하고 있으며, 6개광역시 167억원 (4.7%), 9개도 174억원 (4.9%)으로 나타났다.

음악공연업은 서울이 1,398억원으로 전체의 74.1%를 차지하고 있으며, 6개광역시 170억원 (9.1%), 9개도 318억원 (16.9%)으로 나타났다.

음악산업은 음반도소매업을 제외한 3개 중분류산업은 서울지역이 70%이상 매출액을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-3-6. 음악 산업 지역별 매출액 구성비>

(단위: 백만원, %)



3.2. 음악 산업 수출입액

<표 4-3-7. 음악 산업 수출·입액 현황>

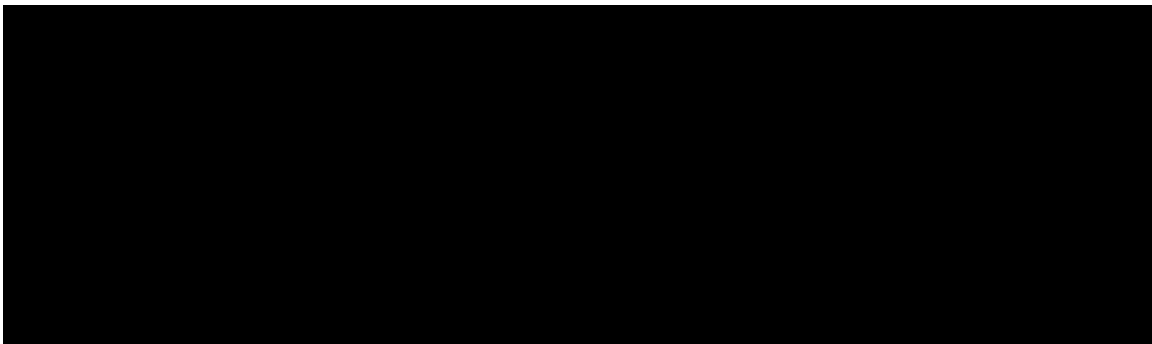
(단위 : 천\$)

	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
음악산업	34,218	22,278	16,666	20,580	8,306	8,347
합계	34,218	22,278	16,666	20,580	8,306	8,347

음악산업을 영위하는 사업체의 2006년도 수출액은 2005년도 2,227.8만달러에서, 약 25.2% 하락한 1,666.6만달러로 조사 되었다. 2006년도 수입액은 2005년도 83만달러에서 4만1천달러 증가한 834.7만달러로 조사 되었다. 수출액은 매년 감소하는 것으로 나타났으며, 수입액은 2005년도에 비해 큰 변화가 없는 것으로 조사되었다.

<그림 4-3-7. 음악 산업 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-3-8. 음악 산업 지역별 수출입 현황>

(단위 : 천\$)

구분	2003(수출)	2004(수출)	2005(수출)	2006(수출)	2006(수입)
중국	13,312	34,218	-	850	134
일본			801	14,309	972
동남아			-	621	111
북미			-	49	1,938
유럽			1,600	549	4,782
기타			30	288	410
분류못함			19,847	-	-
전체	13,312	34,218	22,278	16,666	8,347

3.3. 음악 산업 종사자현황

음악사업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 65,431명 중 음악제작업 3,162명(4.8%)이며, 음반도소매업은 1,177명(1.8%)이며, 온라인음악 유통업 2,416명(3.7%)이며, 음악공연업은 1,920명(2.9%)으로, 노래연습장 운영업은 5만6,756명(86.7%)으로 나타났다. 음악산업중 노래연습장을 제외한 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 음악제작업이며 4.8%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도 2006년도 종사자 차이는 2005년도에는 음악공연매출액과 음악기획및제작(음반외수익(음악관련))매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP), 음반도매업, 인터넷음반소매업을 포함시키지 않았으나, 2006년 기준조사에서는 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

<표 4-3-9. 음악 산업 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류		종사자(명)			비중
			2004년	2005년	2006년	
음악제작업	음악 기획 및 제작	음반기획및제작		762	628	1.0
		음반외수익(음악관련)		-	1,465	2.2
	음반녹음시설 운영업 및 복제업			1,522	1,069	1.6
	소 계			2,284	3,162	4.8
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업			679	1,068	1.6
	인터넷 음반 소매업 ¹¹⁵⁾				109	0.2
	소 계			679	1,177	1.8
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업		6,570	2,381	163	0.2
	인터넷음악서비스업				972	1.5
	음원대리 중개업				62	0.1
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)				1,219	1.9
	소 계				2,381	2,416
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업			-	1,848	2.8
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)			-	72	0.1
	소 계			-	1,920	2.9
종합계			6,570	5,344	8,675 ¹¹⁶⁾	13.3
노래연습장 운영업	노래연습장운영업		60,300	60,002	56,756	86.7
	소 계		60,300	60,002	56,756	86.7
음악산업 총합계			66,870	65,346	65,431	100.0

음악산업을 소분류로 살펴보면 음악기획및제작(음반) 628명(1.0%), 음악기획및제작(음반외수익(음악관련)) 1,465명(2.2%), 음반녹음시설 운영업 및 복제업은 1,069명(1.6%), 음반도매및소매업은 1,068명(1.6%), 인터넷음반소매업은 109명(0.2%), 모바일음악서비스업은 163명(0.2%), 인터넷음악서비스업 972명(1.5%), 음원대리중개업 62명(0.1%), 인

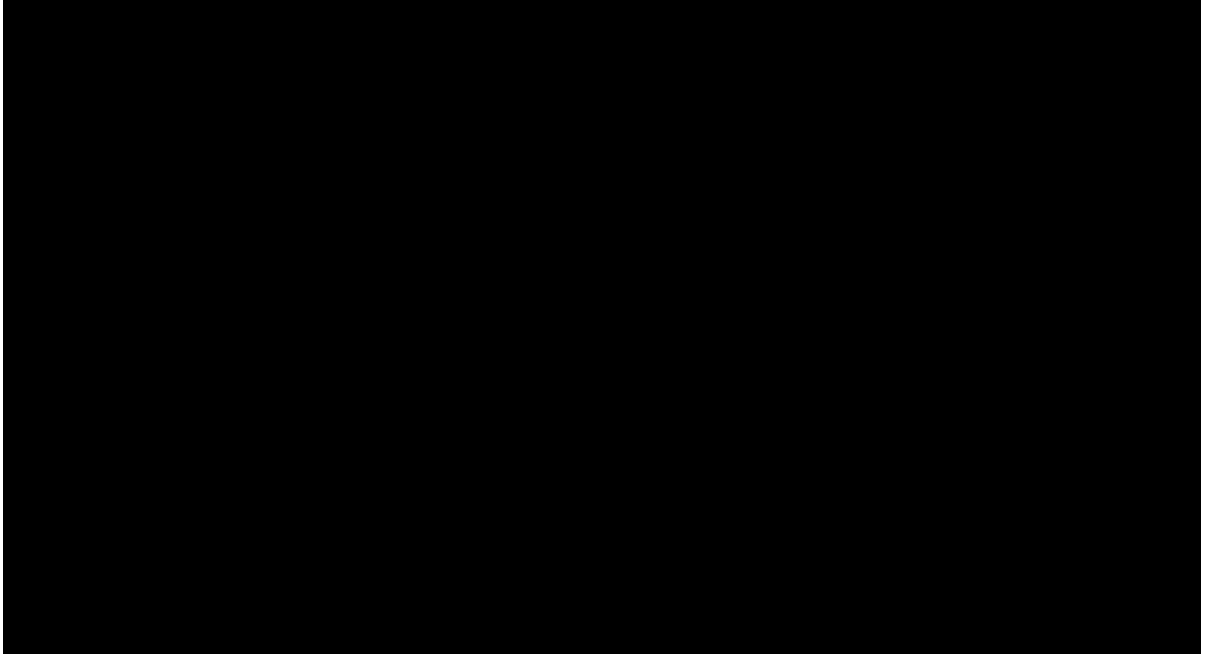
115) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

116) 2006년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함매출

터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP) 1,219명(1.9%), 음악공연기획및제작 1,848명(2.8%), 기타음악공연관련(티켓발매등) 72명(0.1%), 노래연습장 운영업 5만6,756명으로 나타났다.

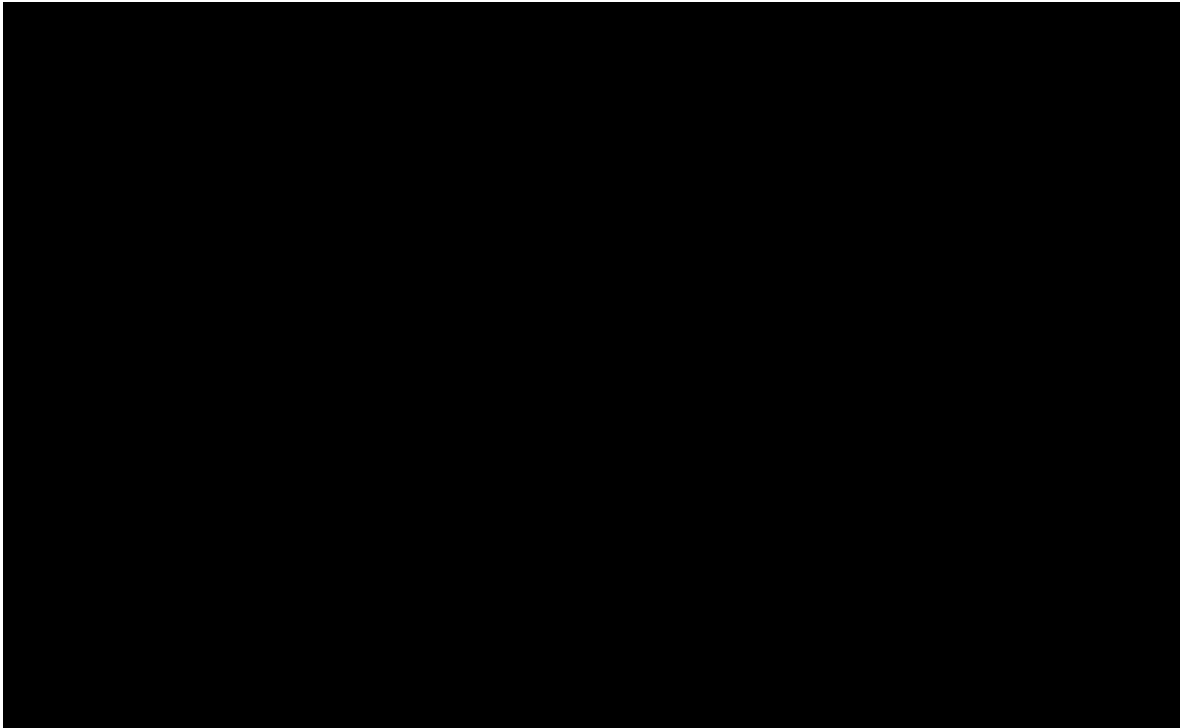
<그림 4-3-8. 음악 산업 종사자 현황>

(단위 : 명)



<그림 4-3-9. 음악 산업 종사자 비중>

(단위 : %)



3.3.1. 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-3-10. 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
음악기획 및 제작업	186	855	859	193	2,093
음반녹음시설 운영업 및 복제업	156	242	580	91	1,069
음반 도매 및 소매업	153	505	351	59	1,068
인터넷 음반 소매업 ¹¹⁷⁾	-	-	109	-	109
모바일음악서비스업	-	-	-	163	163
인터넷음악서비스업	3	340	439	190	972
음원대리 중개업	12	-	50	-	62
인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및제공업(CP)	17	267	783	152	1,219
음악공연 기획 및 제작업	76	739	796	237	1,848
기타음악공연서비스업 (티켓발매등)	2	42	3	25	72
합 계	605	2,990	3,970	1,110	8,675
구성비	7.0%	34.4%	45.8%	12.8%	100.0%

종사자를 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 3,970명(45.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 2,990명(34.4%), 100억원이상 1,110명(12.8%), 1억원 미만 605명(7.0%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 음악기획 및 제작업은 10~100억원미만이 859명으로 전체의 41.0%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 855명 (40.9%), 100억원이상이 193명 (9.2%), 1억원미만이 186명 (8.9%)순으로 나타났다.

음반녹음시설 운영업 및 복제업은 10~100억원미만이 580명으로 전체의 54.3%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 242명(22.6%), 1억원미만이 156명(14.6%), 100억원이상이 91명(8.5%)순으로 나타났다.

음반 도매 및 소매업은 1~10억원미만이 505명으로 전체의 47.3%를 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 351명(32.9%), 1억원미만이 153명(14.3%), 100억원이상이 59명 (5.5%)순으로 나타났다.

인터넷음반 소매업은 10~100억원미만이 109명으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

모바일음악서비스업은 100억원이상이 163명으로 전체의 100.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

117) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

인터넷음악서비스업은 10~100억원미만이 439명으로 전체의 45.2%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 340명(35.0%), 100억원이상이 190명(19.5%), 1억원미만이 3명(0.3%)순으로 나타났다.

음원대리 중개업은 10~100억원미만이 50명으로 전체의 80.6%를 차지하는 것으로 나타났다으며, 1억원미만이 12명(19.4%)순으로 나타났다.

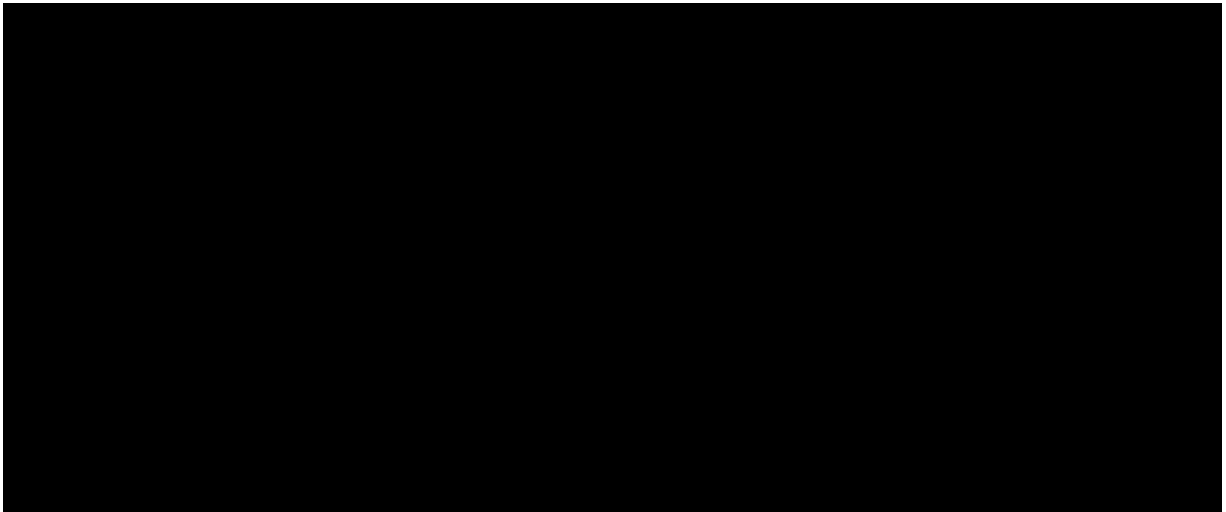
인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)은 10~100억원미만이 783명으로 전체의 64.2%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 267명(21.9%), 100억원이상이 152명(12.5%), 1억원미만이 17명(1.4%)순으로 나타났다.

음악공연 기획 및 제작업은 10~100억원미만이 796명으로 전체의 43.1%를 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 739명(21.9%), 100억원이상이 237명(12.8%), 1억원미만이 76명(4.1%)순으로 나타났다.

기타음악공연서비스업은 1~10억원미만이 42명으로 전체의 21.9%를 차지하고 있으며, 100억원이상이 25명(34.7%), 10~100억원미만이 3명(4.2%), 1억원미만이 2명(2.8%)순으로 나타났다.

<그림 4-3-10. 음악 산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



3.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-3-11. 음악 산업 종사자규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
음악 기획 및 제작	392	771	737	55	138	2,093
음반녹음시설 운영업 및 복제업	136	222	620	91	-	1,069
음반 도매 및 소매업	424	398	191	55	-	1,068
인터넷 음반 소매업 ¹¹⁸⁾	109	-	-	-	-	109
모바일음악서비스업	-	-	45	-	118	163
인터넷음악서비스업	42	182	558	-	190	972
음원대리 중개업	12	50	-	-	-	62
인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	116	71	915	117	-	1,219
음악공연 기획 및 제작업	131	223	699	409	386	1,848
기타음악공연서비스업(티켓발매등)	15	32	25	-	-	72
합 계	1,377	1,949	3,790	727	832	8,675
구성비	15.9%	22.4%	43.7%	8.4%	9.6%	100.0%

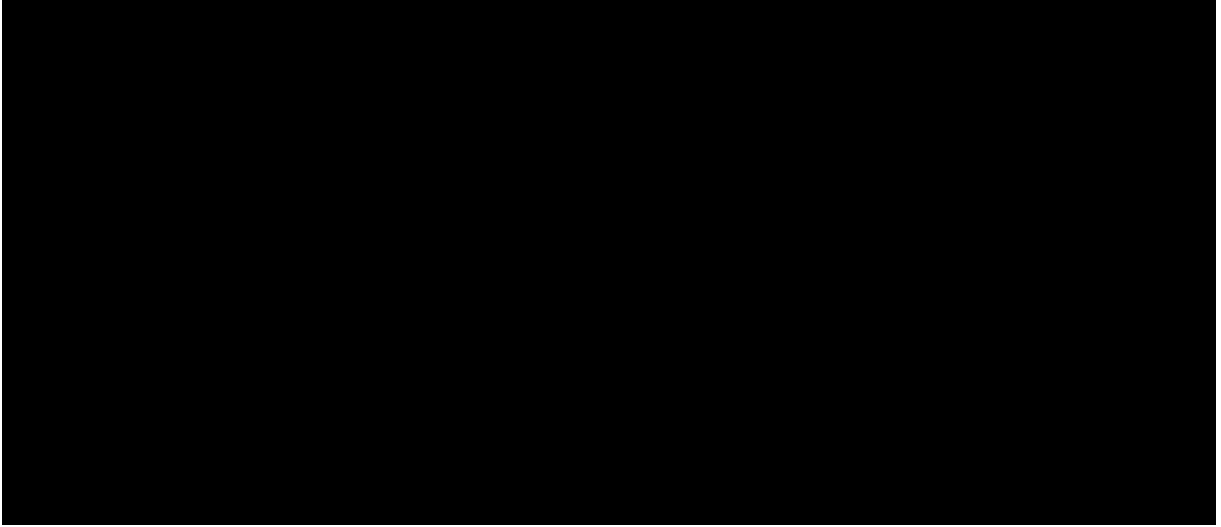
종사자를 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 3,790명(43.7%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 1,949명(22.4%), 1~4인 1,377명(15.9%), 100인이상 832명(9.6%), 50~99인 727명(8.4%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 가장 높은 비중을 차지하는 종사자규모를 살펴보면, 음악기획 및 제작업은 5~9인이 771명(36.8%), 음반녹음시설 운영업 및 복제업 10~49인이 620명(58.0%), 음반 도매 및 소매업 1~4인이 424명(39.7%), 인터넷 음반 소매업 1~4인이 109명(100.0%), 모바일 음악서비스업 100인 이상이 118명(72.4%), 인터넷 음악서비스업 10~49인이 558명(57.4%), 음원대리 중개업 5~9인 50명(80.6%), 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP) 10~49인 915명(75.1%), 음악공연 기획 및 제작업 10~49인 699명(37.8%), 기타음악공연서비스업 5~9인이 32명(44.4%)으로 나타났다.

118) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

<그림 4-3-11. 음악 산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위: 명, %)



3.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-3-12. 음악산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	음악제작업	음반도소매업	온라인음악 유통업	음악공연업	합계	구성비
서울	2,754	513	2,132	1,328	6,727	78.5
부산	12	87	79	66	244	2.8
대구	11	48	36	49	144	1.7
인천	8	29	27	30	94	1.1
광주	3	19	9	21	52	0.6
대전	5	22	8	13	48	0.6
울산	2	10	-	6	18	0.2
경기도	248	256	125	232	861	10.0
강원도	2	10	-	11	23	0.3
충청북도	89	12	-	15	116	1.4
충청남도	3	11	-	19	33	0.4
전라북도	2	9	-	20	31	0.4
전라남도	4	8	-	25	37	0.4
경상북도	6	13	-	32	51	0.6
경상남도	5	15	-	41	61	0.7
제주도	8	6	-	12	26	0.3
합계	3,162	1,068	2,416	1,920	8,566¹¹⁹⁾	100.0

지역별로 종사자수를 살펴보면, 서울이 6,727명 78.5%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 861명 (10.0%), 부산 244명 (2.8%), 대구 144명 (1.7%), 충북 116명 (1.4%), 인천 94명 (1.1%), 경남 61명 (0.7%), 광주 52명 (0.6%), 경북 51명 (0.6%), 대전 48명 (0.6%), 전남 37명 (0.4%), 충남 33명 (0.4%), 전북 31명 (0.4%), 강원도 23명 (0.3%), 울산 18명 (0.2%), 제주도 26명 (0.3%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 6,727명 (78.5%), 6개 광역시 600명 (7.0%), 9개 도 1,239명 (14.5%)으로 나타났다.

음악산업을 중분류별로 살펴보면, 음악제작업은 서울이 2,754명으로 전체의 87.1%를

119) 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장) 제외

차지하고 있으며, 6개광역시 41명 (1.3%), 9개도 367명 (11.6%)으로 나타났다.

음반도소매업은 서울이 513명으로 전체의 48.0%를 차지하고 있으며, 6개광역시 215명 (20.1%), 9개도 340명 (31.8%)으로 나타났다.

온라인음악유통업은 서울이 2,132명으로 전체의 88.2%를 차지하고 있으며, 6개광역시 159명 (6.6%), 9개도 125명 (5.2%)으로 나타났다.

음악공연업은 서울이 1,328명으로 전체의 69.2%를 차지하고 있으며, 6개광역시 185명 (9.6%), 9개도 407명 (21.2%)으로 나타났다.

<그림 4-3-12. 음악 산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



3.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-3-13. 음악 산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,912	181	2,093
	소분류비중	91.4%	8.6%	100.0%
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	929	140	1,069
	소분류비중	86.9%	13.1%	100.0%
	소 계	2,841	321	3,162
	중분류비중	89.8%	10.2%	100.0%
음반 도소매업	음반도소매업	998	70	1,068
	소분류비중	93.5%	6.5%	100.0%
	인터넷음반소매업 ¹²⁰⁾	-	-	-
	소분류비중	-	-	-
	소 계	998	70	1,068
	중분류비중	93.5%	6.5%	100.0%
온라인음악 유통업	모바일음악서비스업	129	34	163
	소분류비중	79.1%	20.9%	100.0%
	인터넷음악서비스업	803	169	972
	소분류비중	82.6%	17.4%	100.0%
	음원대리중개업	46	16	62
	소분류비중	74.2%	25.8%	100.0%
	인터넷/모바일음악콘텐츠제작및제공업(CP)	1,172	47	1,219
	소분류비중	96.1%	3.9%	100.0%
소 계	2,150	266	2,416	
	중분류비중	89.0%	11.0%	100.0%
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,416	432	1,848
	소분류비중	76.6%	23.4%	100.0%
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	38	34	72
	소분류비중	52.8%	47.2%	100.0%
	소 계	1,454	466	1,920
	중분류비중	75.7%	24.3%	100.0%
음악산업 총합계 ¹²¹⁾		7,443	1,123	8,566
음악산업비중		86.9%	13.1%	100.0%

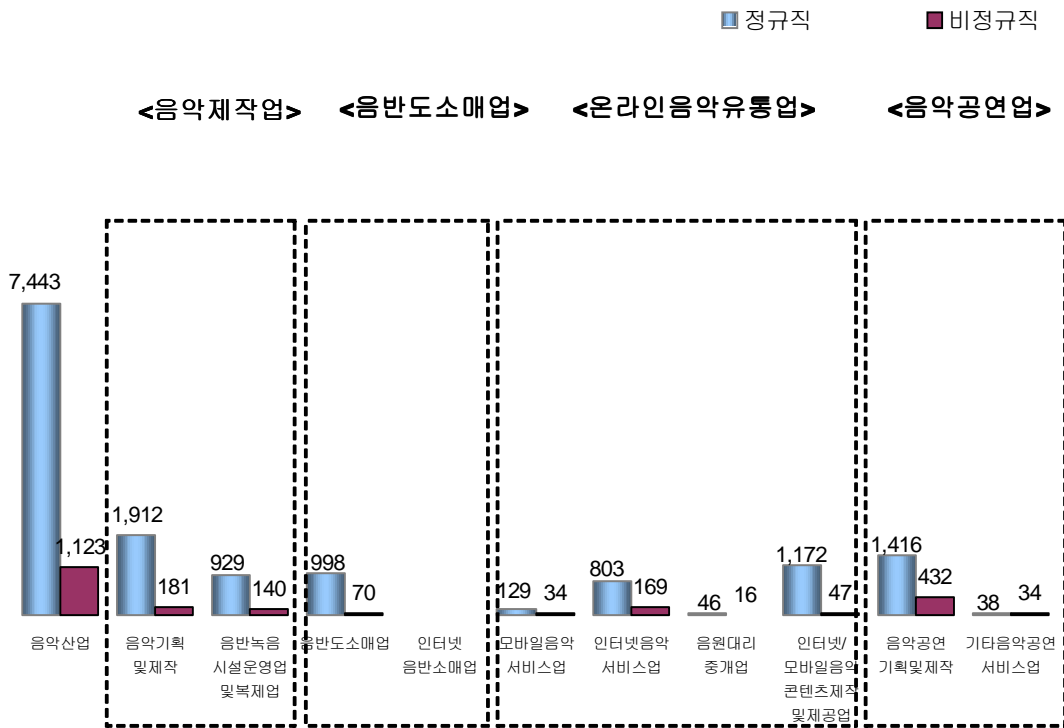
음악산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 인터넷음반도소매업을 제외한 종사자 8,566명중 정규직은 7,443명(86.9%), 비정규직은 1,123명(13.1%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 음악제작업은 정규직 2,841명(89.8%), 비정규직 321명(10.2%), 음반도소매업은 정규직 998명(93.5%), 비정규직 70명(6.5%), 온라인음악유통업은 정규직 2,150명(89.0%), 비정규직 266명(11.0%), 음악공연업은 1,454명(75.7%), 비정규직 466명(24.3%)로 나타났다.

120) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

121) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

<그림 4-3-13. 음악 산업 형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



3.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-3-14. 음악 산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,247	665	108	73	2,093
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	608	321	91	49	1,069
	소 계	1,855	986	199	122	3,162
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	691	307	45	25	1,068
	인터넷 음반 소매업 ¹²²⁾	-	-	-	-	-
	소 계	691	307	45	25	1,068
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	78	51	15	19	163
	인터넷음악서비스업	500	303	85	84	972
	음원대리 중개업	27	19	5	11	62
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	752	420	22	25	1,219
	소 계	1,357	793	127	139	2,416
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	727	689	225	207	1,848
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	28	10	18	16	72
	소 계	755	699	243	223	1,920
음악산업 총합계 ¹²³⁾		4,658	2,785	614	509	8,566
비 중		54.4%	32.5%	7.2%	5.9%	100.0%

음악산업 종사자를 인터넷음반소매업을 제외한 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 8,566명중 정규직은 남자는 4,658명(54.4%), 정규직 여자는 2,785명(32.5%), 비정규직은 남자 614명(7.2%), 여자 509명(5.9%)으로 나타났다.

이를 중분류별로 살펴보면, 음악제작업은 종사자 3,162명중, 정규직 남자는 1,855명(58.7%), 여자는 986명(31.2%), 비정규직 남자는 199명(6.3%), 여자는 122명(3.9%)으로 나타났다.

음반도소매업은 종사자 1,068명중, 정규직 남자는 691명(64.7%), 여자는 307명(28.7%), 비정규직 남자는 45명(4.2%), 여자는 25명(2.3%)으로 나타났다.

온라인음악유통업은 종사자 2,416명중, 정규직 남자는 1,357명(56.2%), 여자는 793명(32.8%), 비정규직 남자는 127명(5.3%), 여자는 139명(5.8%)으로 나타났다.

122) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

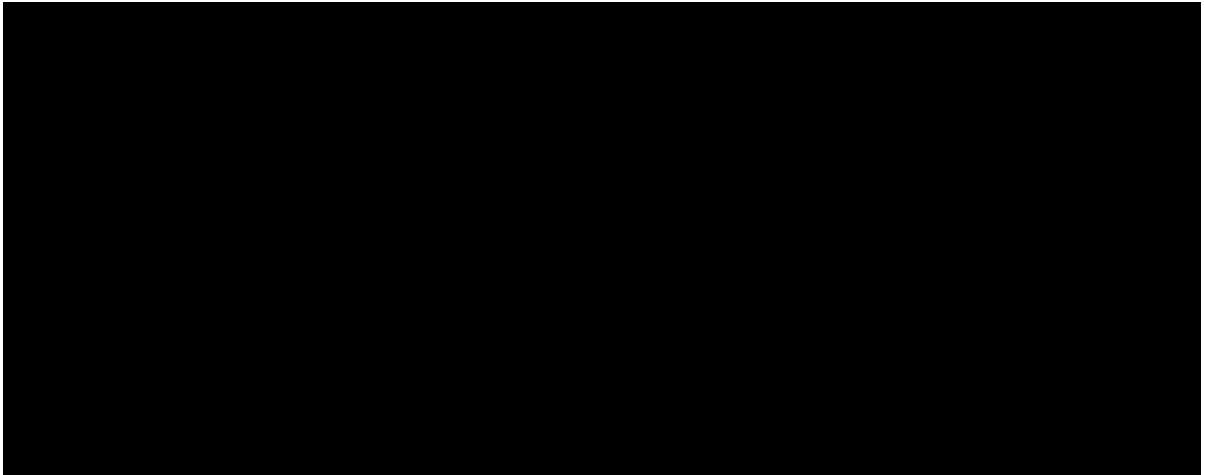
123) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

음악공연업은 종사자 1,920명중, 정규직 남자는 755명(39.3%), 여자는 699명(36.4%), 비정규직 남자는 243명(12.7%), 여자는 223명(11.6%)으로 나타났다.

음악산업은 정규직 남자가 전체종사자의 54.4%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-3-14. 음악 산업 고용형태별 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



3.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-3-15. 음악 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,355	738	2,093
	소분류비중	64.7%	35.3%	100.0%
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	699	370	1,069
	소분류비중	65.4%	34.6%	100.0%
	소 계	2,054	1,108	3,162
	중분류비중	65.0%	35.0%	100.0%
음반 도소매업	음반도소매업	736	332	1,068
	소분류비중	68.9%	31.1%	100.0%
	인터넷음반소매업 ¹²⁴⁾	-	-	-
	소분류비중	-	-	-
	소 계	736	332	1,068
	중분류비중	68.9%	31.1%	100.0%
온라인음악 유통업	모바일음악서비스업	93	70	163
	소분류비중	57.1%	42.9%	100.0%
	인터넷음악서비스업	585	387	972
	소분류비중	60.2%	39.8%	100.0%
	음원대리중개업	32	30	62
	소분류비중	51.6%	48.4%	100.0%
	인터넷/모바일음악콘텐츠제작및제공업(CP)	774	445	1,219
소분류비중	63.5%	36.5%	100.0%	
	소 계	1,484	932	2,416
	중분류비중	61.4%	38.6%	100.0%
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	952	896	1,848
	소분류비중	51.5%	48.5%	100.0%
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	46	26	72
	소분류비중	63.9%	36.1%	100.0%
	소 계	998	922	1,920
	중분류비중	52.0%	48.0%	100.0%
음악산업 총합계 ¹²⁵⁾		5,272	3,294	8,566
음악산업비중		61.5%	38.5%	100.0%

음악산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 5,272명(61.5%), 여자는 3,294명(38.5%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 음악제작업은 남성 2,054명(65.0%), 여성 1,108명(35.0%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 낮고, 음반도소매업은 남성 736명(68.9%), 여성 332명(31.1%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 다소 높게 나타났다. 온라인음악유통업은 남성 1,484명(61.4%), 여성 932명(38.6%), 음악공연업은 남성 998명(52.0%), 여성 922명(48.0%)로 전체의 구성비와 비교할 때

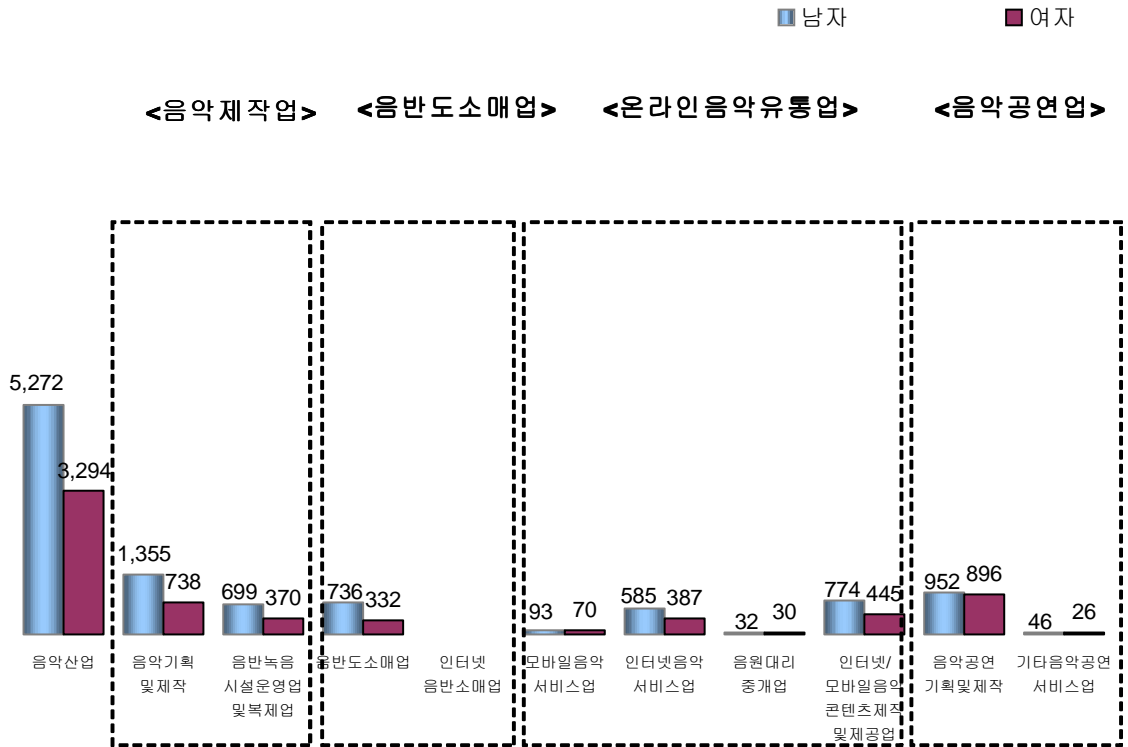
124) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

125) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

여성이 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-3-15. 음악 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)



3.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-3-16. 음악 산업 직무별 종사자 현황>

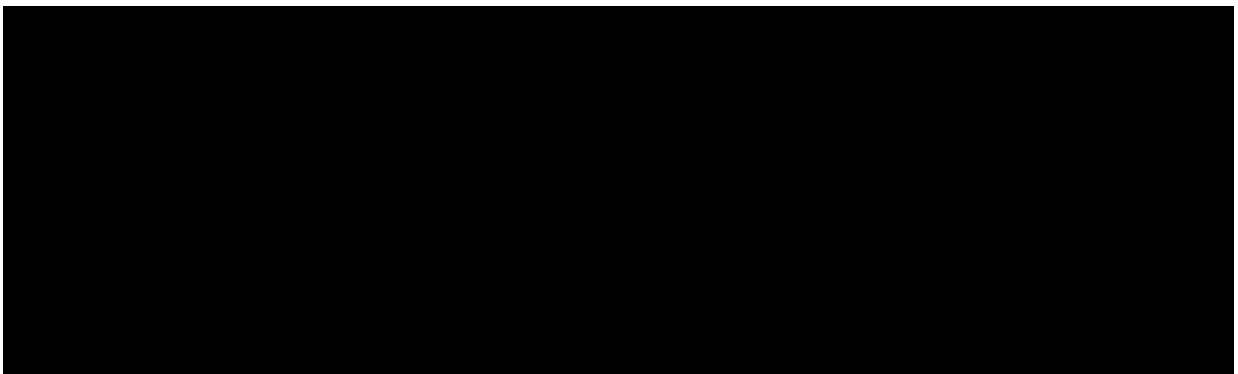
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
음악제작업	음악 기획 및 제작	403	449	585	425	42	189	2,093
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	174	253	537	45	6	54	1,069
	소 계	577	702	1,122	470	48	243	3,162
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	226	418	60	154	23	187	1,068
	인터넷 음반 소매업 ¹²⁶⁾	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	226	418	60	154	23	187	1,068
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	18	26	56	17	27	19	163
	인터넷음악서비스업	70	163	501	106	48	84	972
	음원대리 중개업	8	21	0	16	2	15	62
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제 공업(CP)	209	252	409	155	96	98	1,219
	소 계	305	462	966	294	173	216	2,416
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	256	242	329	241	84	696	1,848
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	10	22	12	11	1	16	72
	소 계	266	264	341	252	85	712	1,920
음악산업 총합계 ¹²⁷⁾		1,374	1,846	2,489	1,170	329	1,358	8,566
비 중		16.0%	21.5%	29.1%	13.7%	3.8%	15.9%	100.0%

음악산업 종사자를 인터넷음반소매업을 제외한 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 8,566명중 제작은 2,489명(29.1%), 관리직은 1,846명(21.5%), 사업기획 1,374명(16.0%), 기타(유통포함)는 1,358명(15.9%), 마케팅·홍보 1,170명(13.7%), 연구개발은 329명(3.8%)순으로 나타났다. 중분류로 살펴보면, 음악제작업과 온라인음악유통업은 제작이 각각 35.5%, 40.0%로 가장 높으며, 음반도소매업은 관리가 39.1%로 가장 높게 나타났다. 음악공연업은 기타(유통포함)가 37.1%로 가장 높은 직무를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-3-16. 음악 산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



126) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

127) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

3.3.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-3-17. 음악 산업 학력별 종사자 현황>

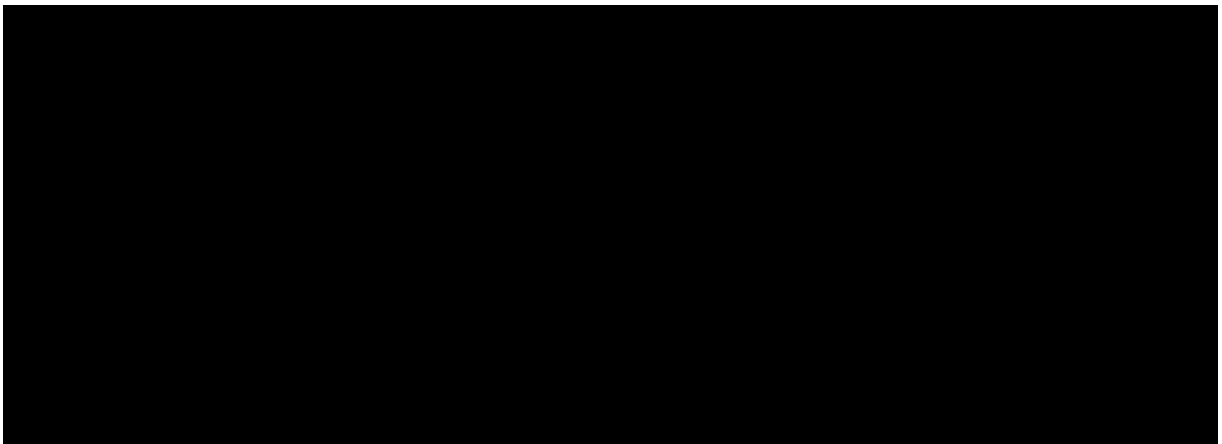
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	237	234	1596	26	2,093
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	220	35	802	12	1,069
	소 계	457	269	2,398	38	3,162
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	123	110	797	38	1,068
	인터넷 음반 소매업 ¹²⁸⁾	-	-	-	-	-
	소 계	123	110	797	38	1,068
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	8	22	116	17	163
	인터넷음악서비스업	24	14	929	5	972
	음원대리 중개업	2	-	60	-	62
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	152	134	908	25	1,219
	소 계	186	170	2,013	47	2,416
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	221	169	1330	128	1,848
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	5	8	57	2	72
	소 계	226	177	1,387	130	1,920
음악산업 총합계 ¹²⁹⁾		992	726	6,595	253	8,566
비 중		11.5%	8.5%	77.0%	3.0%	100.0%

음악산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 6,595명(77.0%)로 가장 높으며, 고졸이하가 992명(11.5%), 전문대졸 726명(8.5%), 대학원졸 이상 253명(3.0%)의 순으로 타났다. 음악제작업, 음반도소매업, 온라인음악유통업, 음악공연업 모두 대졸이 가장 높게 나타났다.

<그림 4-3-17. 음악 산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



128) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

129) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

3.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-3-18. 음악 산업 연령별 종사자 현황>

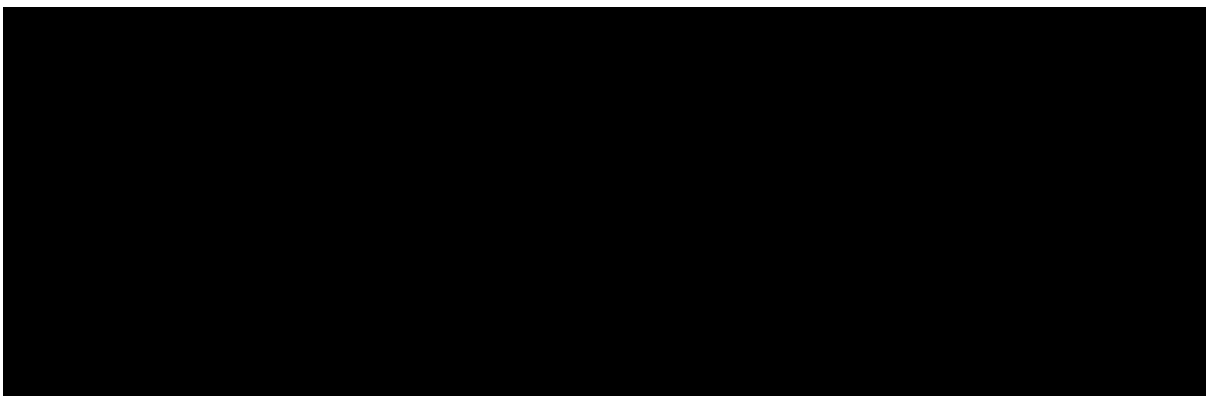
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	736	676	457	224	2,093
	음반녹음시설 운영업 및 복제업	361	356	167	185	1,069
	소 계	1,097	1,032	624	409	3,162
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업	229	295	257	287	1,068
	인터넷 음반 소매업 ¹³⁰⁾	-	-	-	-	-
	소 계	229	295	257	287	1,068
온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	39	61	47	16	163
	인터넷음악서비스업	415	182	324	51	972
	음원대리 중개업	18	33	0	11	62
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	506	241	354	118	1,219
	소 계	978	517	725	196	2,416
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	602	436	449	361	1,848
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	29	9	19	15	72
	소 계	631	445	468	376	1,920
음악산업 총합계 ¹³¹⁾		2,935	2,289	2,074	1,268	8,566
비 중		34.3%	26.7%	24.2%	14.8%	100.0%

음악산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하가 2,935명으로 전체 비중의 34.3%를 차지하는 것으로 나타났으며, 30~34세 2,289명(26.7%), 35~39세 2,074명(24.2%), 40세 이상이 1,268명(14.8%)순으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 음악제작업과 온라인음악유통업, 음악공연업은 29세이하가 가장 높게 나타났으며, 음반도소매업은 34세 이하가 가장 높게 나타났다.

<그림 4-3-18. 음악 산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



130) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

131) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

3.4 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-3-19. 음악 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류		사업 체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
음악제작업	음악기획및제작	음박기획및제작	1,223	84,197	628	237	134
		음반외수익 (음악관련)		206,137	1,465		141
	음반녹음시설 운영업 및 복제업		266	165,488	1,069	622	155
	소 계		1,489	455,822	3,162	306	144
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		350	156,384	1,068	447	146
	인터넷 음반 소매업 ¹³²⁾		-	12,102	109	-	111
	소 계		350	168,486	1,177	447	143
온라인 음악유통업	모바일음악서비스업		3	112,893	163	37,631	693
	인터넷음악서비스업		227	88,947	972	392	92
	음원대리 중개업		32	15,390	62	481	248
	인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및 제공업(CP)		120	138,961	1,219	1,158	114
	소 계		382	356,191	2,416	932	147
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		417	165,098	1,848	396	89
	기타음악공연서비스업 (티켓발매등)		9	23,617	72	2,624	328
	소 계		426	188,715	1,920	443	98
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업		34,461	1,232,095	56,756	36	22
	소계		34,461	1,232,095	56,756	36	22
음악산업 평균			37,108	2,401,309	65,431	64 ¹³³⁾	37

음악산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 6천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 3천7백만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 음악기획 및 제작업의 사업체당 평균매출액은 2억3천7백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억3천9백만원, 음반녹음시설 운영업 및 복제업의 사업체당 평균매출액은 6억2천2백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억5천5백만원으로 나타났다. 음반 도매 및 소매업의 사업체당 평균매출액은 4억4천7백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억4천6백만원, 인터넷 음반 소매업의 1인당 평균매출액은 1억4천6백만원으로 나타났다.

모바일음악서비스업의 사업체당 평균매출액은 376억3천1백만원이며, 1인당 평균매출

132) 2006년 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

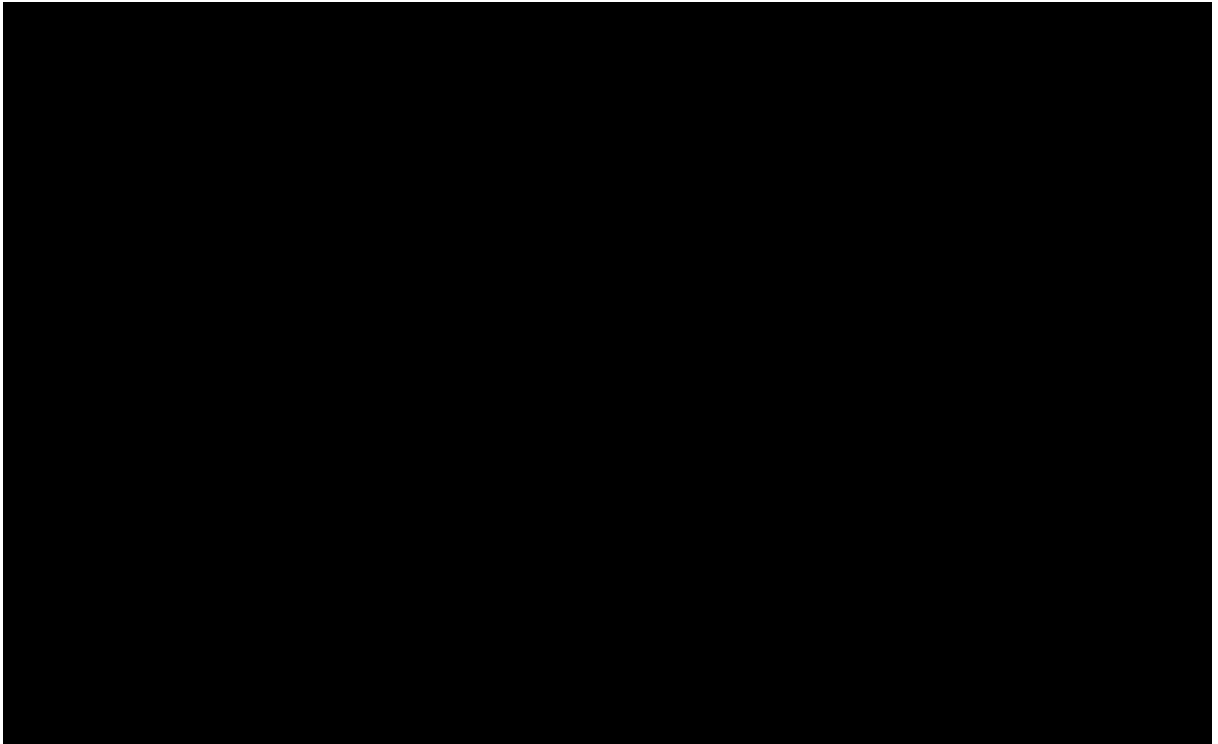
133) 인터넷 음반 소매업 매출액 제외 평균값

액은 6억9천3백만원, 인터넷음악서비스업의 사업체당 평균매출액은 3억9천2백만원이며, 1인당 평균매출액은 9천2백만원으로 나타났다. 음원대리 중개업의 사업체당 평균매출액은 4억8천1백만원이며, 1인당 평균매출액은 2억4천8백만원, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)의 사업체당 평균매출액은 11억5천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억1천4백만원으로 나타났다.

음악공연 기획 및 제작업의 사업체당 평균매출액은 3억9천6백만원이며, 1인당 평균매출액은 8천9백만원, 기타음악공연서비스업(티켓발매등)의 사업체당 평균매출액은 26억2천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 3억2천8백만원으로 나타났다. 노래연습장운영업의 사업체당 평균매출액은 3천6백만원이며, 1인당 평균매출액은 2천2백만원으로 나타났다.

<그림 4-3-19. 음악 산업 업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



3.5 음악산업 부가가치 구성

<표 4-3-20. 음악 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

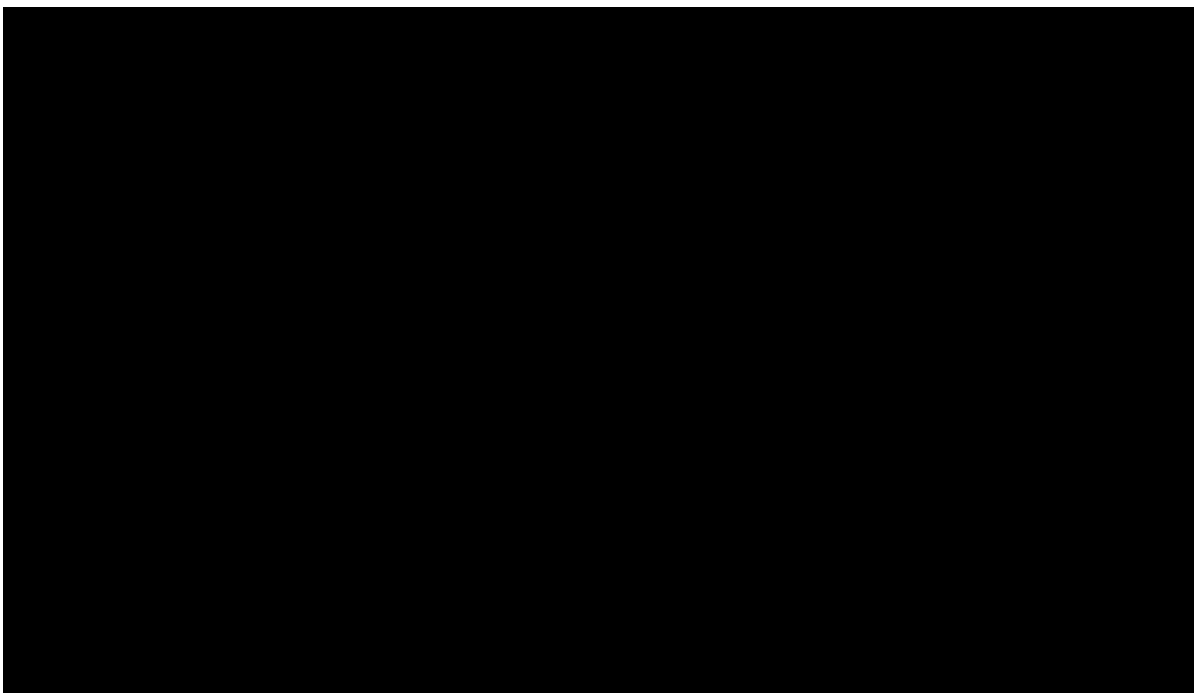
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
음악산업	2,401,309	765,297	31.87	135,425	458,947	27,026	68,649	55,081	20,169
부가가치액 대비 구성비				17.7%	60.0%	3.5%	9.0%	7.2%	2.6%
매출액 대비 구성비				5.6%	19.1%	1.1%	2.9%	2.3%	0.8%

음악산업의 매출액은 2조4,013억원이며, 부가가치액은 7,652억원, 부가가치율은 31.87%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 1,354억원 (17.7%), 인건비 4,589억원 (60.0%), 순금융비용 270억원 (3.5%), 감가상각비 686억원 (9.0%), 임차료 550억원 (7.2%), 조세공과 201억원 (2.6%)로 나타났다.

음악산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 5.6%, 인건비는 19.1%, 순금융비용은 1.1%, 감가상각비는 2.9%, 임차료는 2.3%, 조세공과는 0.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-3-20. 음악 산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)



4. 게임 산업

2006년 게임 산업 조사결과는 한국게임산업진흥원의 『2007 대한민국 게임백서』 자료를 인용하였다. 동 자료는 2007년 3월 21일부터 4월 30일까지 전국 게임업체 400개, PC방과 아케이드게임장 및 비디오게임장 1,850개에 대한 설문조사 결과를 토대로 추정한 게임시장 규모이다. 이 조사는 2006년 12월말 기준으로 게임업체로 등록된 총 3,600여개의 게임업체, 20,000여개 PC방, 15,000여개 아케이드게임장, 400여개 비디오게임장을 대상으로 하였는데, 이 가운데 접촉이 가능한 게임업체와 지역별로 할당된 PC방 및 아케이드게임장과 비디오게임장의 표본 1,850개를 대상으로 이메일, 팩스, 방문 조사를 실시하여 질문에 응답한 업체에 대해 분석한 자료이다. 여기에 게임 플랫폼별 상위 업체 100여개는 개별적으로 추가 조사하여 전체 데이터의 신뢰도를 높였다.

게임산업은 게임이 운용되는 하드웨어인 게임 플랫폼에 따라 온라인게임, 모바일게임, PC게임, 비디오게임, 아케이드게임 등으로 구분된다.

- 온라인게임 : 네트워크를 통해 서버에 접속하여 진행되는 게임으로, 통신망을 통해 접속하여 주로 서버에 함께 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형
- 모바일게임 : 휴대폰, PDA 등의 모바일기기를 이용하여 즐기는 게임으로, 휴대폰이나 PDA에 내장되어 있는 게임이나 모바일인터넷에 접속하여 이용하는 게임 모두를 포함
- 비디오게임 : 가정 내 TV나 모니터에 게임 전용기기를 연결하여 이용하는 게임으로, 조이스틱이나 조이패드 등을 게임전용기기(콘솔)에 연결하여 진행하는 유형
- PC게임 : PC를 기반으로 한다는 점에서 온라인게임과 유사한 형태이나, PC게임은 CD나 DVD 등 저장장치에 수록되어 유통되는 게임이라는 점에서 차이가 있음
- 아케이드게임 : 기존의 오락실과 같은 게임장에서 이용할 수 있는 게임으로, 동전을 넣고 조이스틱을 이용하거나 체감형으로 진행되는 게임

4.1. 게임 산업 매출액

< 표 4-4-1. 게임 산업 매출액 현황 >

(단위: 억원, %)

		2004	2005	2006	구성비
게임 제작 및 배급	온라인게임	10,186	14,397	17,768	23.9
	아케이드게임	2,247	9,655	7,009	9.4
	비디오게임	1,866	2,183	1,365	1.8
	모바일게임	1,617	1,939	2,390	3.2
	PC게임	534	377	264	0.4
게임 제작 및 배급 합계		16,450	28,551	28,796	38.7
게임 유통업	PC방	16,772	19,923	18,647	25.0
	아케이드게임장	9,351	37,966	26,770	35.9
	비디오게임장	583	358	276	0.4
게임 유통업 합계		26,706	58,247	45,693	61.3
합계		43,156	86,798	74,489	100.0

2006년 국내 게임시장 규모는 7조 4,489억원으로 나타났다. 제작·배급시장에 해당하는 5개 게임 플랫폼에 의한 매출 규모는 2조 8,796억원(38.7%), PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장 등 전체 소비·유통시장규모는 4조 5,693억원(61.3%)으로 조사되었다.

분야별 규모를 살펴보면, 아케이드게임장이 2조 6,770억원으로 전체의 35.9%를 점유하여 2005년에 이어 가장 큰 비중을 차지하고 있고, 게임 플랫폼 중에서는 온라인게임이 1조 7,768억원 규모로 나타났다. 온라인게임은 전체 시장의 23.9%를 차지하여 지난해 16.6%보다 7.3%정도 점유율이 증가하였다. 게임플랫폼 가운데 온라인게임 다음으로 많은 비중을 차지한 분야는 작년과 마찬가지로 아케이드게임으로 7,009억원으로 나타났다는데, 이는 2005년보다 1.7% 정도 감소한 수치이다.

2006년 게임시장 규모는 2005년에 비해 전체 규모는 14.2% 줄어들었고, 반면 게임플랫폼 출하규모로는 0.9% 정도 증가하였다. 전체 시장규모가 줄어든 것은 지난해 사행성 문제로 아케이드게임장과 아케이드게임이 구조조정을 겪었기 때문이다.

국내 게임시장의 분야별 비중을 연도별로 살펴보면, 계속 증가 추세에 있던 온라인게임과 모바일게임의 비중이 2005년에 줄어들었다가 2006년에는 다시 비중이 늘어났다. 비디오게임과 PC게임, 비디오게임장의 비중은 점차 감소하고 있고, 아케이드게임과 아케이드게임장은 2005년에 비중을 확대하였다가 2006년에는 다시 축소되었다.

국내 게임시장은 사행성 문제로 아케이드게임과 아케이드게임장이 구조조정을 거치면서 분야별 비중이 있어서 전반적으로 2005년 이전으로 다시 회귀하는 경향을 보인다.

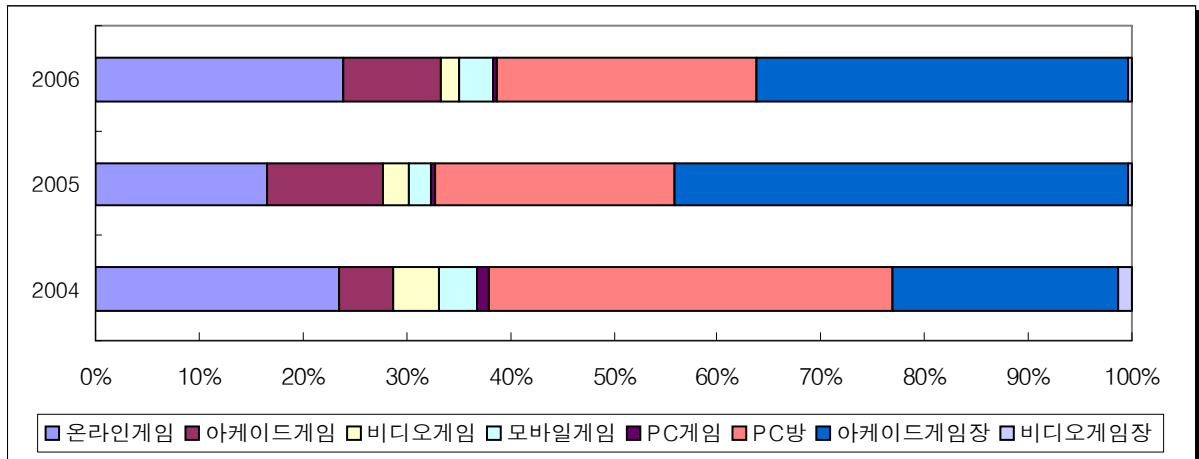
2005년 전체 시장의 43.7%를 차지하였던 아케이드게임장과 11.1% 규모였던 아케이드게임은 2006년 각각 35.9%와 9.4%로 감소하였다. 이 때문에 2004년까지 비중이 확대되었다가 2005년 규모가 축소되었던 온라인게임과 모바일게임은 2006년에는 다시 23.9%와 3.2%로 2004년 수준을 회복하였다.

하지만 비디오게임과 PC게임은 2006년 매출이 대폭 하락하면서 전체 시장에서의 비중이 1.8%와 0.4%로 지속적인 하락세를 기록하였다. PC방은 2002년 43.4%로 가장 큰

비중을 보이다 규모가 점차 줄어들어 2005년에는 23.0%까지 하락하였다가 2006년에는 아케이드게임장의 시장 축소로 인해 전체 시장에서의 비중이 25.0%로 소폭 증가하였다. 비디오 게임장은 2005년과 마찬가지로 0.4%의 비중을 보였고, 2003년 1.7%에서 매년 감소하는 추세에 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-4-1. 게임 산업 매출액 구성비>

(단위 : %)



4.2. 게임 산업 수출입액

<표 4-4-2. 게임 산업 수출현황>

(단위: 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비
온라인게임	290,505	462,721	599,993	89.3
아케이드게임	84,948	91,693	56,662	8.4
비디오게임	6,159	6,849	7,309	1.1
모바일게임	5,800	2,906	7,975	1.2
PC게임	280	491	55	0.0
합계	387,692	564,660	671,994	100

2006년 국내 게임 수출은 2005년도에 비해 19.0% 성장한 6억 7,199만달러에 달하는 것으로 나타났다. 수입의 경우에는 10.9% 감소한 2억 755만달러로 나타나 2003년 이후 수출 우위가 지속되었고, 2006년의 경우 수출이 무려 수입의 세 배를 넘은 것으로 나타났다.

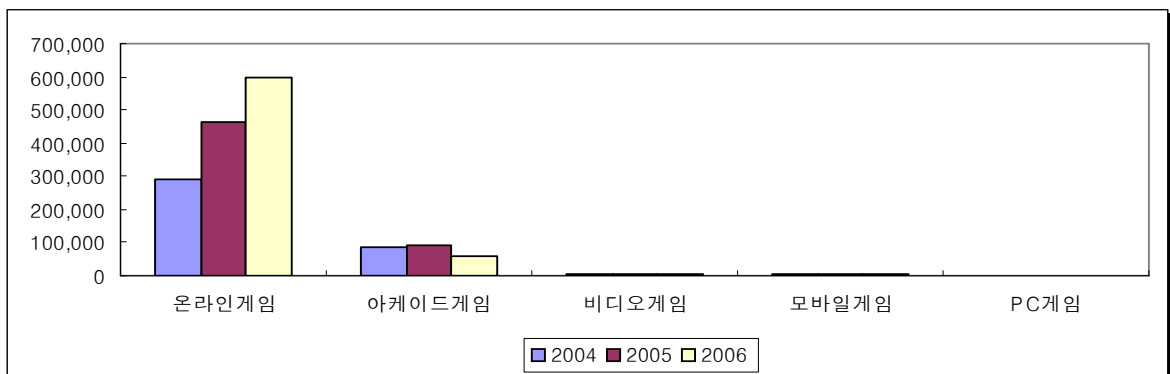
2005년에 이어 2006년의 주요한 특징은 온라인게임의 수출 주도세와 비디오게임의 수입 주도가 지속되었다는 점이다. 한편, 아케이드게임과 PC게임의 수출은 지난해에 비해 약간 줄어든 것으로 나타났고, 모바일게임은 큰 폭의 증가세를 나타냈지만 전체 수출액에서 차지하는 비중은 미미하다. 수입부문에서는 아케이드게임, 비디오게임, PC 게임은 감소한 반면, 월드오브워크래프트 등 외산게임의 국내 점유율 확대로 온라인게임은 큰 폭으로 증가하였고, 모바일게임은 소폭 증가하였다.

2006년에도 수출 증대가 이어진 이유는 역시 가장 큰 수출 비중을 차지하는 온라인 게임 수출액이 30%가량 증가한 때문이며, 수입 부문의 감소는 아케이드게임과 비디오 게임의 수입액 감소에 따른 것이다.

2007년에도 온라인게임 분야에서의 수출은 일본, 중국, 미국을 중심으로 수출 주도세가 이어 질 것으로 예상되며, 동남아시아와 유럽 등으로의 진출 확대도 기대된다. 모바일 게임의 경우 2006년에 170%가 넘는 경이적인 수출 증가율을 달성하였고, 올해에도 상위 모바일 게임업체들의 해외 진출이 늘어나면서 수출액이 큰 폭으로 늘어날 전망이다. 하지만 아직 규모면에서는 온라인게임과 큰 차이가 있다.

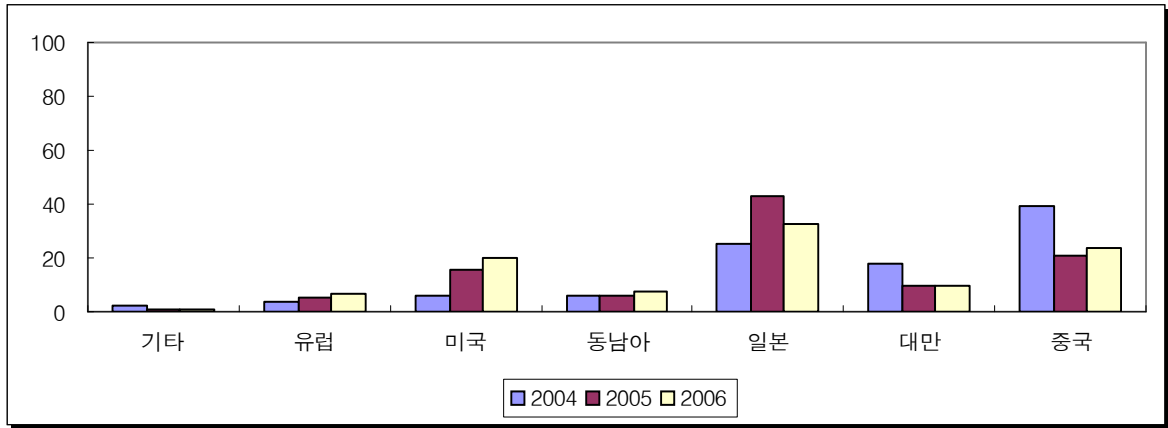
<그림 4-4-2. 게임 산업 수출 현황>

(단위 : 천\$)



<그림 4-4-3. 게임 산업 국가별 수출 비중 비교>

(단위 : %)



2006년 국내 게임의 수출 주요 국가로는 일본(32.4%)이 가장 큰 비중을 차지하였고, 다음으로 중국(23.6%), 미국(19.9%), 대만(9.4%), 동남아시아(7.3%), 유럽(6.3%), 기타지역(1.1%)의 순으로 나타났다.

2005년 수출과 비교해 보면, 일본 수출은 그 비중이 10.2% 줄어들었고, 타 지역으로의 수출이 조금씩 증가한 것으로 나타났다. 수출액 89.3%로 대부분의 비중을 차지하고 있는 온라인게임을 중심으로 살펴보면, 일본으로의 수출 비중이 2005년 43.4%에서 2006년 32.4%로 11.0% 감소한 반면, 미국 4.2%, 중국 3.0%, 유럽 1.7%, 동남아시아 1.4%, 기타 1.0% 등 대부분의 지역에서 골고루 증가한 것으로 나타났다.

이는 일본으로의 수출 집중 현상이 점차 완화 되고 있음을 보여주는데, 대기업 중심으로 미국, 중국, 유럽 등지에 해외 지사가 설립되고 본격적인 해외 진출에 나서면서 수출지역이 다변화되고 있다는 것을 알 수 있다.

한편, 모바일게임의 경우 미국(34.5%), 유럽(27.0%), 일본(20.9%), 중국(13.9%)을 중심으로 고른 수출 비중을 보이고 있는데, 2005년과 비교해서는 일본과 중국의 비중이 줄어들고, 미국과 유럽의 비중이 늘어난 것이 두드러진 특징이다.

<표 4-4-3. 게임 산업 수입현황>

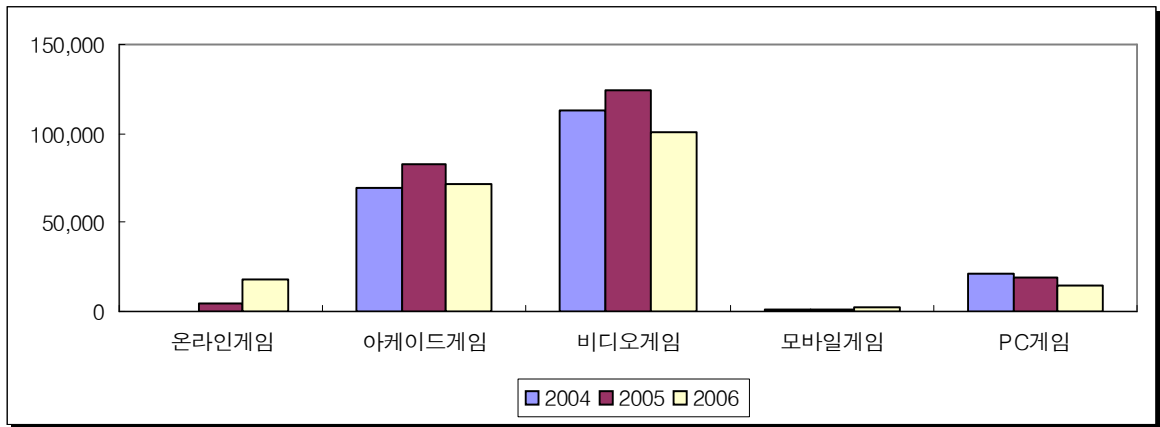
(단위: 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비
온라인게임	189	4,982	18,284	8.8
아케이드게임	68,863	83,092	72,010	34.7
비디오게임	113,126	124,073	100,770	48.6
모바일게임	1,569	1,256	1,884	0.9
PC게임	21,360	19,520	14,608	7.0
합계	205,108	232,923	207,556	100

수입액에서 게임 플랫폼별 비중을 살펴보면, 온라인게임은 2005년에 비해 6.7%정도 비중이 확대되었으며, 비디오게임은 4.7%가량 비중이 축소되었다. 나머지 플랫폼에서는 2% 미만으로 변동 폭이 그다지 크지 않았다.

<그림 4-4-4. 게임 산업 수입 현황>

(단위: 천\$, %)



4.3. 게임 산업 성별 종사자수

< 표 4-4-4. 게임 산업 성별 종사자 현황 >

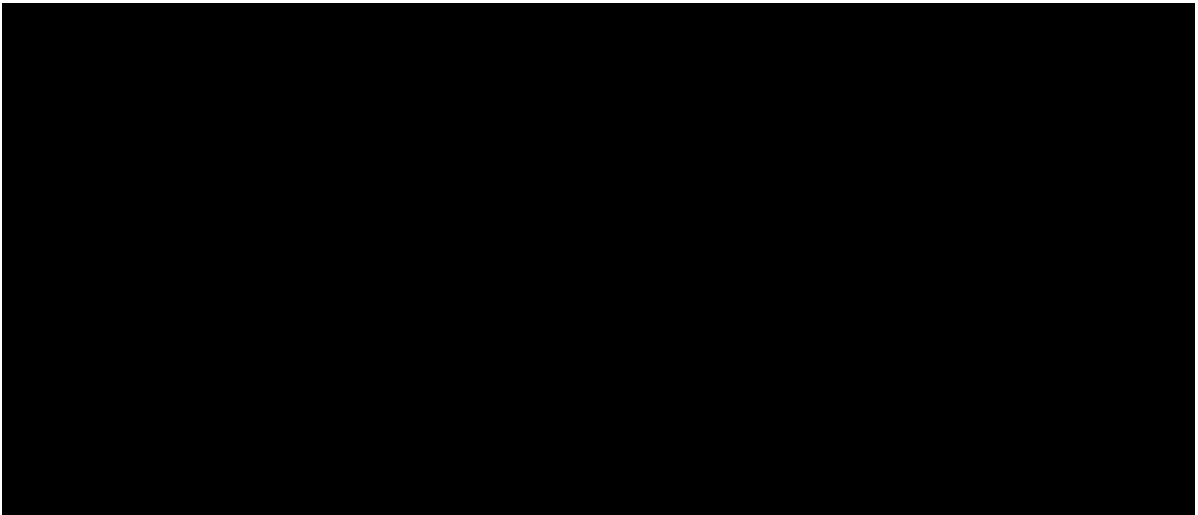
(단위: 명, %)

	2004	2005	2006	구성비
남자	37,547	48,353	25,849	79.0
여자	9,504	12,316	6,865	21.0
합계	47,051	60,669	32,714	100.0

2006년 게임산업 종사자수는 3만2,714명으로 2005년 6만669명에서 대폭 감소하였다. 이는 사행성 게임장의 여파로 인해 아케이드게임 산업이 침체 국면을 맞이하게 되었고, 게임 기업의 M&A 및 사업 다각화를 통한 구조조정, 아웃소싱 등 경영전략에 의해 게임업체의 수가 대폭 줄어들었기 때문이다. 이를 성별로 구분하여 보면, 남자 종사자수는 2만5,849명으로 전체의 79.0%, 여자는 6,865명 (21.0%)을 차지하는 것으로 나타나, 남자종사자가 여자보다 약 4배 가까이 많은 것으로 조사되었다.

<그림 4-4-5. 게임 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)



4.3.1 게임 산업 업무형태별 종사자수

< 표 4-4-5. 게임 산업 업무형태별 종사자 현황 >

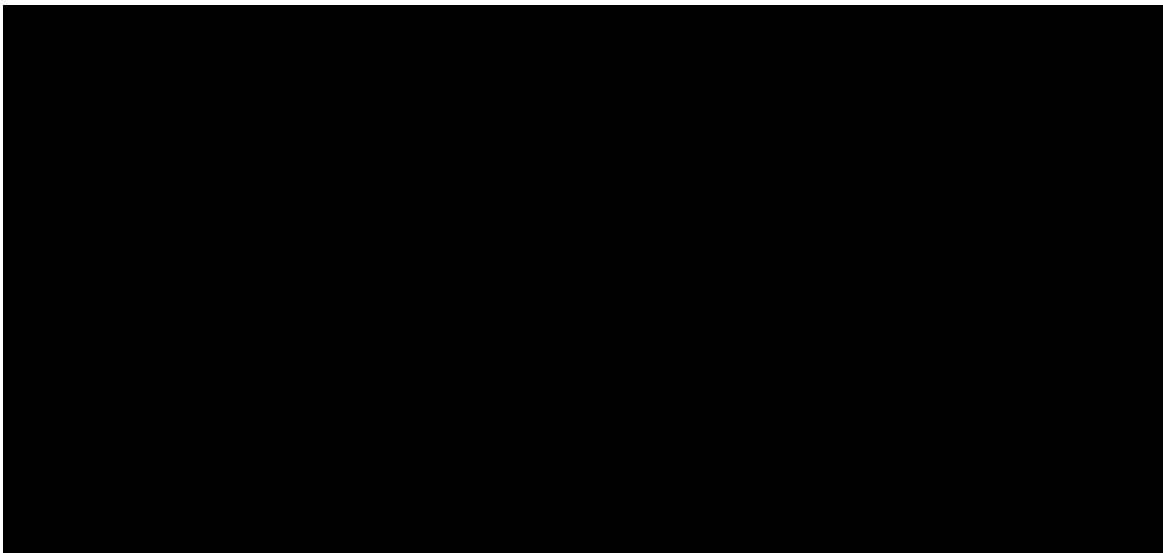
(단위: 명, %)

구분	2005	2006	구성비
게임PD	2,327	1,379	4.2
기획	7,008	3,521	10.8
그래픽디자이너	15,606	8,554	26.1
컴퓨터프로그래머	15,088	7,809	23.9
시나리오작가	288	204	0.6
사운드크리에이터	419	267	0.8
H/W 개발	1,374	689	2.1
시스템 엔지니어	1,935	1,331	4.1
게임운영자(GM)	3,459	2,100	6.4
홍보 / 마케팅	5,105	2,672	8.2
일반관리직	8,061	4,188	12.8
합계	60,669	32,714	100.0

전반적인 게임 종사자수 감소와는 별개로 전년도와 구성비를 비교해 보면, 업무형태별로 구성비율이 증가한 업무와 감소한 업무로 나누어 진다. 구성비가 증가한 업무 형태는 게임 PD, 그래픽 디자이너, 시스템엔지니어, 게임운영자가 있으며, 구성비가 감소한 업무 형태는 기획, 컴퓨터프로그래머, H/W개발, 홍보/마케팅 및 일반관리직으로 조사 되었다. 게임 PD와 게임운영자는 2005년 이후, 게임 업계 내의 종사자 수요가 증가하면서 증원되고 있으며, 게임 PD의 역량이 커짐에 따라 기획 업무 역할이 줄어들어 가는 경향을 보이고 있다고 할 수 있다. 또한 게임업체는 홍보마케팅과 일반관리직의 구성비를 줄여 지출을 줄이고자 하는 것으로 보인다.

<그림 4-4-6. 게임 산업 업무형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



4.4. 게임 제작 / 배급 장르

< 표 4-4-6. 게임 산업 주요 제작/배급 장르 현황 >

(단위: %)

구 분	2005	2006
전략시뮬레이션	11.5	6.9
롤플레이(RPG)	17.5	20.0
웹보드게임	6.7	9.4
액션/대전/어드벤처	14.6	22.6
교육용게임	9.2	5.4
기타 시뮬레이션	6.5	7.7
스포츠게임	16.8	12.2
슈팅게임	4.5	6.8
경품게임	6.4	4.6
기능성게임	5.7	0.4
기타	0.6	4.0
합계	100.0%	100.0%

주요 제작/배급 장르는 액션/대전/어드벤처가 22.6%로 가장 높은 비율을 보였으며, 그 다음으로 RPG 게임이 20.0%, 스포츠게임이 12.2%의 순이었다. 그 외의 장르 게임은 대체로 비슷한 분포를 나타냈다. 2006년과 비교해 볼 때 전략시뮬레이션, 교육용게임, 스포츠 게임의 제작 및 배급이 줄어들었고, 롤플레이, 웹보드, 액션/대전/슈팅게임의 제작과 배급이 증가한 것으로 나타났다.

핵심 플랫폼별 업체의 주요 제작 및 배급 장르를 살펴보면, 온라인게임의 경우 RPG 게임이 33.3%로 가장 많고, 액션/대전/어드벤처가 29.4%로 그 다음이었다. 웹보드게임은 13.7%, 교육용게임이 10.6%, 전략시뮬레이션게임이 8.2%, 기타 시뮬레이션게임이 4.7%였다.

아케이드게임의 경우 액션/대전/어드벤처가 36.4%로 가장 많은 비율을 나타내었으며, 웹보드 장르가 22.7%로 그 다음이었다. 기타 시뮬레이션이 18.2%, 교육용게임이 13.6%, 전략시뮬레이션과 RPG가 각각 4.5%로 나타났다. 2006년에 액션/대전/어드벤처가 47.1%였던 것에 비하면 한 장르에 편중되는 현상이 조금 해소되었다.

비디오게임의 경우, 주요 제작 장르는 액션/대전/어드벤처가 34.9%로 가장 많았으며, RPG가 25.6%로 그 다음이었다. 전략시뮬레이션이 14.0%, 기타 시뮬레이션이 11.6%, 웹보드게임이 9.3%, 교육용게임이 4.7%로 나타났다.

모바일게임의 경우는 액션/대전/어드벤처가 32.7%, RPG가 23.8%, 기타 시뮬레이션이 17.8%, 웹보드게임이 11.4%, 전략시뮬레이션이 10.9%, 교육용게임이 3.5%의 순으로 나타났다.

국내 개발사의 향후 투자하고자 하는 유망 분야에 대한 견해를 보면, 온라인게임이 56.8%로 여전히 1위를 차지하였고, 휴대용게임이 18.7%, 비디오게임이 10.3%의 순이

었다. 2순위로는 휴대용게임이 27.1%로 가장 높았고, 모바일게임(23.7%), 비디오게임(19.5%), 온라인게임(15.0%)순이었다.

향후 투자하고자 하는 유망 게임장르는 RPG가 16.4%로 가장 많았고, 교육용 게임이 14.7%로 그 다음이었다. 액션/대진/어드벤처가 14.0%, 스포츠게임이 11.2%로 나타났다. 교육용 게임이라고 응답한 비율이 웹보드게임이나 기타 시뮬레이션 게임보다 높아 교육용 게임에 대한 투자 전망이 밝아지고 있다고 할 수 있다.

5. 영화산업

<표 4-5-1. 영화산업 분류>

영화산업실태조사의 분류체계		문화산업통계의 분류체계(소분류)
대분류	중분류	
1. 1차 상영 관련 시장	11. 제작	511. 일반 영화 제작
	12. 배급	541. 영화 배급 및 마케팅·홍보
	13. 수입	해당 없음
	14. 극장 상영	551. 영화관 운영
	15. 홍보 및 마케팅	541. 영화 배급 및 마케팅·홍보
	16. 제작 지원(제작 서비스)	520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스
2. 2차 상영 관련 시장 (부가 시장)	21. DVD/VHS 제작	512. 비디오/DVD 제작
	22. DVD/VHS 도매	543. 비디오/DVD 도매
	23. DVD/VHS 대여	545. 비디오/DVD 임대
	24. DVD/VHS 상영	552. 비디오/DVD물 감상실 운영
	25. 인터넷 상영관	561. 인터넷영화 서비스업

우선, 11. ‘제작’ 부문은 최종 소비재인 영화를 제작하는 부문으로, 문화산업통계의 511. 일반 영화 제작으로만 한정했으며, 문화산업통계 분류체계의 512. 비디오/DVD 제작, 513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작, 514. 인터넷 영화 제작, 515. 모바일 영화 제작은 본 분류에는 포함시키지 않는 것으로 하였다.

12. ‘배급’ 부문은 영화 유통을 담당하며, ‘제작사’와 최종 소비자인 관객에게 영화를 상영하는 ‘극장’ 사이에서 중계 역할을 담당한다. 배급사는 주로 극장 체인과 라인업을 가지고 역학관계를 형성해 나가는데, 국내 시장은 주로 메이저 배급사 위주로 시장이 형성되어 있다. CJ엔터테인먼트, 쇼박스, 시네마서비스, 롯데엔터테인먼트가 대표적이며, 상위 10개 기업 점유율이 90% 정도를 차지하고 있다. 문화산업통계의 분류 체계에서는 541. 영화 배급 및 마케팅·홍보가 여기에 해당하나, 본 조사에서는 영화 배급과 마케팅·홍보 부문을 별도의 업종으로 분류하여 조사하였다.

13. ‘수입’ 부문은 외화를 수입하는 부문으로서, 문화산업통계의 분류상에는 해당하는 업종이 없었다.

14. ‘극장 상영’은 1차 상영 부문으로만 한정한다. 2006 문화산업통계에서는 중분류로 영화 및 비디오/DVD물 상영업을 통합하여 분석했으나, 본 조사에서는 551. 영화관 운영을 ‘극장 상영’에 포함시키고 552. 비디오/DVD 감상실 운영은 2차 시장의 업종으로 분류하여 조사, 분석하였다.

15. ‘홍보 및 마케팅’ 부문은 앞서 설명한 바와 같이 2006 문화산업통계 분류상 ‘배급’ 부문과 함께 조사되었으나 본 조사에서는 분리하여 조사, 분석하였다.

16. ‘제작 지원’ 부문은 영화 제작에 관련된 필름 가공, 필름 편집 및 복제(영화필름), 더빙, 필름검사 등의 서비스를 수행하는 업종으로 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서

비스에 해당한다.

2차 상영 관련 시장은 본 조사의 분류체계와 문화산업통계의 분류체계가 일대일로 대응하고 있었는데, 21. DVD/VHS 제작 부문은 512. 비디오/DVD 제작과, 22. DVD/VHS 도매는 543. 비디오/DVD 도매와, 23. DVD/VHS 대여는 545. 비디오/DVD 임대와, 24. DVD/VHS 상영은 552. 비디오/DVD물 감상실 운영업과 대응한다. 마지막으로 25. 인터넷 상영관은 561. 인터넷영화 서비스업과 대응한다.

단. 2006 문화산업통계의 영화산업분류체계에서 542. 비디오/DVD 유통, 543. 비디오/DVD 소매, 562. 모바일영화 서비스업은 본 조사 분류에는 포함되지 않아 추후 본 조사 결과 해석 시에 이 부분이 감안이 되어야 하겠다.

5.1. 영화산업 매출액

2006년 한국 영화 산업 규모는 총 3조6천억원 정도로 집계되었다. 제작 편수로만 따져도 110편으로 이는 1991년 이후 최대치이며, 영화 제작편수는 전년도 대비 26.4%가 증가했으며, 상영편수는 359편으로 집계되었다. 전국 스크린 수는 1,847개로 전년 대비 12.1%가 증가한 것으로 잠정 집계되었고¹³⁴⁾, 전국 극장 매출액은 1조원대를 넘어섰다. 하지만, 여전히 1차 상영 시장 비중이 80% 이상으로 부가 시장은 상대적으로 침체돼 있는 것으로 나타났다. 좀 더 구체적으로 살펴보면, 전체 영화 산업 매출 규모 중 1차 상영 관련 시장의 매출 규모가 총 3조499억원, 부가 시장 매출 규모가 총 6,336억원으로, 1차 상영 관련 시장이 전체 영화 시장 매출 규모의 82.8%를 부가 시장이 17.2%의 비중을 차지하였다.

<표 4-5-2. 영화산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

중분류 구분	2004 (백만원)	2005 (백만원)	2006 (백만원)	구성비
영화 및 비디오 제작업	791,259	765,298	743,881	20.2%
제작관련 서비스업 (제작 지원)	90,016	109,875	336,245	9.1%
기록매체 복제업	105,457	108,356	-	-
배급 및 유통업	990,804	1,117,197	733,345	19.9%
상영업	907,475	1,047,274	1,281,395	34.8%
온라인 영화 유통업	-	146,820	90,350	2.4%
수입	-	-	385,069	10.5%
홍보 및 마케팅	-	-	113,342	3.1%
기타영화업	137,393	-	-	-
합계	3,022,404	3,294,820	3,683,627	100.0%

* 영화 및 비디오 제작업 : 영화 제작, DVD/VHS 제작
 제작관련 서비스업 : 제작지원
 배급 및 유통업 : 배급, DVD/VHS 도매, DVD/VHS 대여
 상영업 : 극장 상영, DVD/VHS 상영

업종별로 전년도 대비 매출액을 비교해 보면, 영화 및 비디오 제작업의 경우 전년도 대비 214억원이 감소한 7,438억원으로 전체 산업에서 20.2%의 비중을 차지하고 있었으며, 제작 관련 서비스업(제작 지원)은 2,263억원이 증가한 3,362억원으로 나타났다.

기록매체 복제업의 경우 2006년도에는 조사 대상에서 제외되어 매출액을 산정하지 않았고, 배급 및 유통업은 2006년도 조사에서는 배급업, DVD/VHS 도매, DVD/VHS 대여업을 모두 포함하여 7,333억원으로 전체 규모의 19.9%를 차지했다.

상영업은 1차 상영업인 극장과 2차 상영업인 DVD/VHS 상영점을 합하여 1조2,813억원 정도로 나타났고, 전체 영화 산업 규모에서 가장 큰 비중(34.8%)이며, 전년도 대비 하면 2,341억원이 늘어난 규모다.

134) 김미현·도동준, '2006년 한국영화산업 결산', 영화진흥위원회

<표 4-5-3. 영화산업 소분류별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

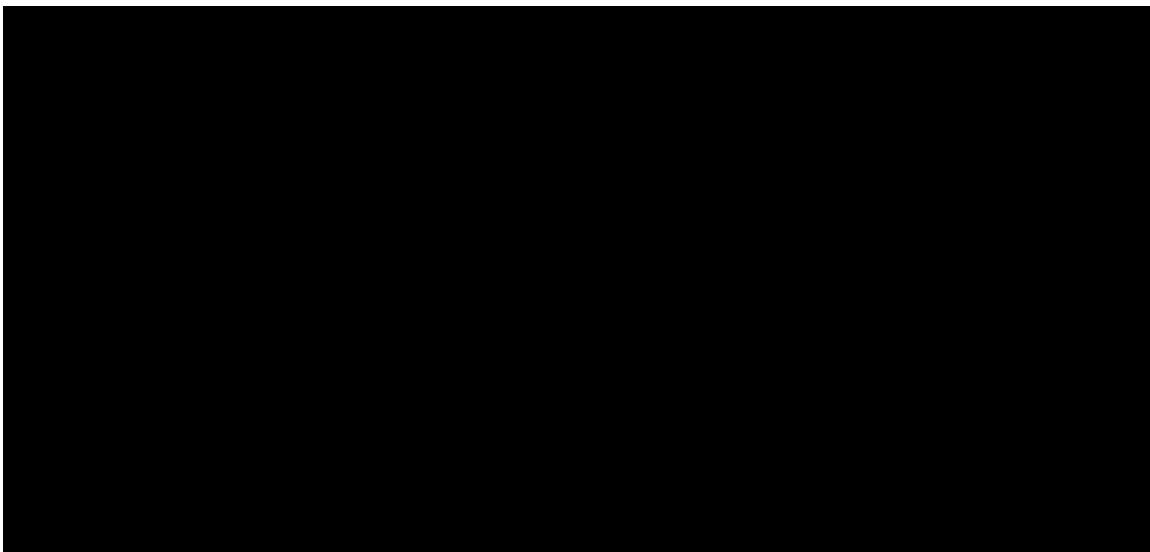
소분류 구분		매출액 (백만원)	구성비 (각 시장 규모 대비)	구성비(전체)
1차 시장	.제작	517,794	17.0%	14.1%
	.배급	488,876	16.0%	13.3%
	.수입	385,069	12.6%	10.5%
	.극장 상영	1,208,604	39.6%	32.8%
	.홍보 및 마케팅	113,342	3.7%	3.1%
	.제작 지원	336,245	11.0%	9.1%
	소계	3,049,930	100.0%	82.8%
2차 시장	.DVD/VHS 제작	226,087	35.7%	6.1%
	.DVD/VHS 도매	153,580	24.2%	4.2%
	.DVD/VHS 대여	90,889	14.3%	2.5%
	.DVD/VHS 상영	72,791	11.5%	2.0%
	.온라인 상영	90,350	14.3%	2.5%
소계	633,697	100.0%	17.2%	
합계		3,683,627		100.0%

2006년 한국 영화 산업의 매출 규모를 업종별로 좀 더 자세히 살펴보면 다음과 같다. 1차 상영 관련 시장에서 제작업 매출 비중은 17.0%, 배급업 매출 비중 16.0%로 비슷한 규모를 보이고 있으며, 극장 상영업이 39.6%로 비교적 많은 비중을 차지하고 있었다. 제작 지원은 11.0%로 영화 제작업과 비슷한 규모를 보였다.

부가 시장에서는 DVD/VHS 제작업이 2,260억원, 35.7%의 비중으로 2차 시장에서는 가장 큰 규모를 차지하고 있으며, 그 다음으로는 DVD/VHS 도매업이 1,535억원으로 24.2%, DVD/VHS 대여업이 908억원으로 14.3%의 비중을 차지했다.

<그림 4-5-1. 영화산업 소분류별 매출액>

(단위: 백만원)



5.1.1. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-5-4. 영화산업 매출액규모별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

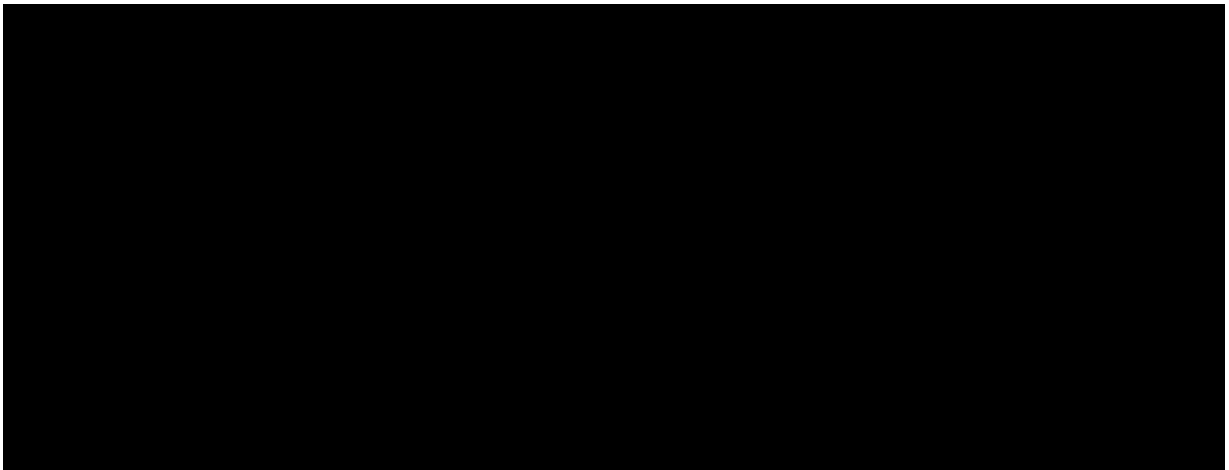
소분류 구분		1억원미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
1차 시장	.제작	63	1,601	146,681	369,449	517,794
	.배급	-	377	24,784	463,715	488,876
	.수입	90	1,056	16,379	367,544	385,069
	.극장 상영	405	13,285	257,039	937,875	1,208,604
	.홍보 및 마케팅	35	2,706	61,073	49,528	113,342
	.제작 지원	9	3,945	50,115	282,176	336,245
2차 시장	.DVD/VHS 제작	-	-	1,296	224,791	226,087
	.DVD/VHS 도매	-	-	9,444	144,136	153,580
	.DVD/VHS 대여	77,079	13,810	-	-	90,889
	.DVD/VHS 상영	39,730	33,061	-	-	72,791
	.온라인 상영	-	2,152	8,000	80,198	90,350
합계		117,411	71,993	574,811	2,919,412	3,683,627
구성비		3.2	2.0	15.6	79.2	100.0

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 기업의 매출액은 총 2조9,194억원으로 전체의 79.2%를 차지했으며, 그 다음으로는 10억원 이상 ~ 100억원 미만 규모의 기업들의 매출액은 5,748억원으로 전체의 15.6%, 1억원 미만 기업은 1,174억원(3.2%), 1억원 이상 10억원 미만 기업체는 719억원(2.0%) 순으로 나타났다.

이를 업종별로 보면, 1억원 미만 기업에는 DVD/VHS 대여업과 DVD/VHS 상영업과 같은 소규모 점포 형태의 기업이 많기 때문에 이러한 결과가 나타난 것으로 풀이된다.

<그림 4-5-2. 영화산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



5.1.2. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-5-5. 영화산업 종사자규모별 매출액 현황>

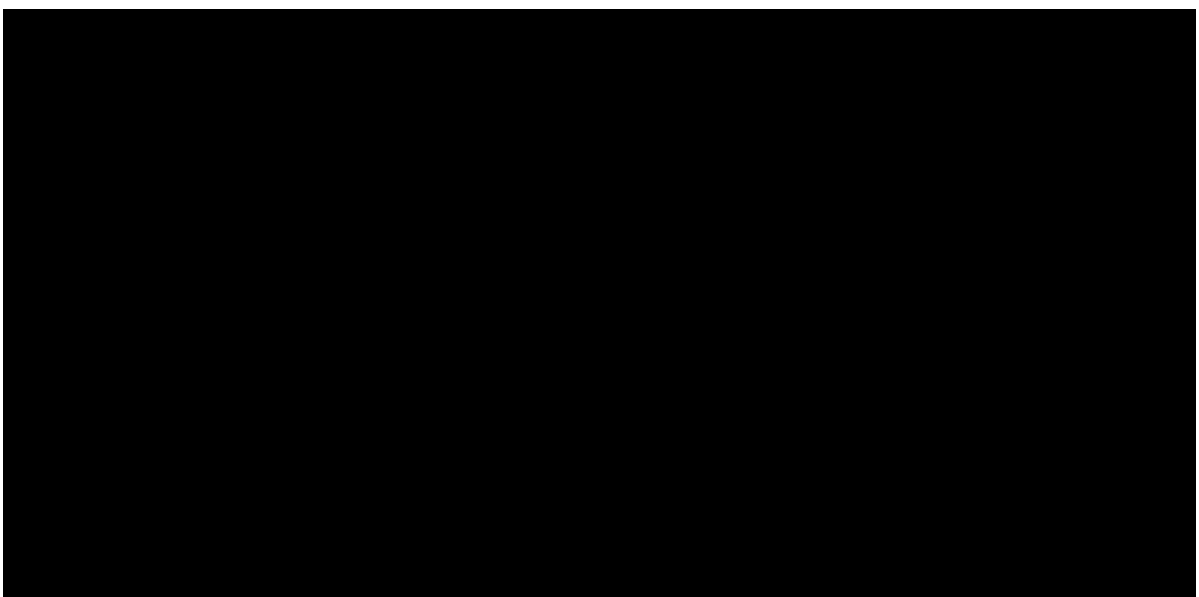
(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
1차 시장	.제작	52,200	169,645	232,414	62,553	982	517,794
	.배급	30,622	118,275	203,656	132,948	3,375	488,876
	.수입	12,309	100,174	248,097	70	24,419	385,069
	.극장 상영	55,361	129,207	638,736	129,356	255,944	1,208,604
	.홍보 및 마케팅	14,765	20,884	26,969	50,724	-	113,342
	.제작 지원	145,214	15,612	153,027	12,203	10,189	336,245
2차 시장	.DVD/VHS 제작	2,584	32,094	25,681	61,924	103,804	226,087
	.DVD/VHS 도매	62,468	32,817	37,721	20,574	-	153,580
	.DVD/VHS 대여	89,288	1,103	498	-	-	90,889
	.DVD/VHS 상영	65,487	7,304	-	-	-	72,791
	.온라인 상영	8,000	-	82,350	-	-	90,350
합계		538,298	627,115	1,649,149	470,352	398,713	3,683,627
구성비		14.6	17.0	44.8	12.8	10.8	100.0

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 10~49인 규모 사업체의 매출액은 총 1조6,491억원(44.8%)로 가장 높고, 다음으로는 5~9인 사업체의 매출 규모가 6,271억원(17.0%), 1~4인 5,382억원(14.6%), 50~99인 4,703억원(12.8%), 100인 이상 3,987억원(10.8%) 순으로 나타났다.

<그림 4-5-3. 영화산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



5.1.3. 지역별 매출액 현황

<표 4-5-6. 영화산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

구분	1차 시장						2차 시장					합계	구성비
	제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
서울	485,873	488,876	384,342	335,309	113,307	327,736	208,263	58,660	22,668	33,825	90,350	2,549,209	69.2
부산	-	-	-	79,472	34	2,805	-	17,137	24,629	18,635	-	142,712	3.9
대구	-	-	-	42,574	-	-	-	17,137	7,725	9,318	-	76,754	2.1
인천	63	-	-	64,441	-	-	-	-	-	-	-	64,504	1.7
광주	5,575	-	-	44,305	-	-	-	1,003	11,202	4,791	-	66,876	1.8
대전	05	-	-	46,189	-	-	-	-	14,261	2,989	-	63,444	1.7
울산	-	-	-	22,647	-	-	-	17,137	-	-	-	39,784	1.1
경기도	26,278	-	727	254,507	-	5,704	17,824	23,566	10,404	3,235	-	342,245	9.3
강원도	-	-	-	46,797	-	-	-	-	-	-	-	46,797	1.3
충청북도	-	-	-	37,270	-	-	-	-	-	-	-	37,270	1.0
충청남도	-	-	-	9,642	-	-	-	-	-	-	-	9,642	0.3
전라북도	-	-	-	47,413	-	-	-	-	-	-	-	47,413	1.3
전라남도	-	-	-	39,618	-	-	-	-	-	-	-	39,618	1.1
경상북도	-	-	-	59,024	-	-	-	-	-	-	-	59,024	1.6
경상남도	-	-	-	75,169	-	-	-	18,940	-	-	-	94,109	2.5
제주도	-	-	-	4,227	-	-	-	-	-	-	-	4,227	0.1
계	517,794	488,876	385,069	1,208,604	113,342	336,245	226,087	153,580	90,889	72,791	90,350	3,683,627	100.0

지역별 매출액을 보면, 서울이 2조5,492억원(69.2%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 경기도 3,422억원(9.3%), 부산 1,427억원(3.9%), 경상남도 941억원(2.5%), 대구 767억원(2.1%), 광주 668억원(1.8%), 인천 645억원(1.7%), 대전 634억원(1.7%), 경상북도 590억원(1.6%), 전라북도 474억원(1.3%), 강원도 467억원(1.3%), 울산 397억원(1.1%), 전라남도 396억원(1.1%), 충청북도 372억원(1.0%), 충청남도 96억원(0.3%), 제주도 42억원(0.1%)으로 나타났다.

이를 권역별로 정리해 보면, 서울이 2조5,492억원(69.2%)으로 가장 높게 나타났고, 6개 광역시가 4,540억원(12.3%), 9개도는 6,803억원(18.5%)로 나타났다.

대부분의 매출이 서울 및 경기도 지역에서 발생하고 있었으며, 특히 극장 상영업의 경우 주요 4개사(CGV, 메가박스, 롯데시네마, 프리머스)가 직영점을 운영하고 본사가 서울에 소재하고 있기 때문에 서울 지역의 매출액이 크게 잡힌 것으로 판단된다.

<그림 4-5-4. 영화산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



5.2. 영화 수출입액

<표 4-5-7. 영화 산업 수출·입액 현황>

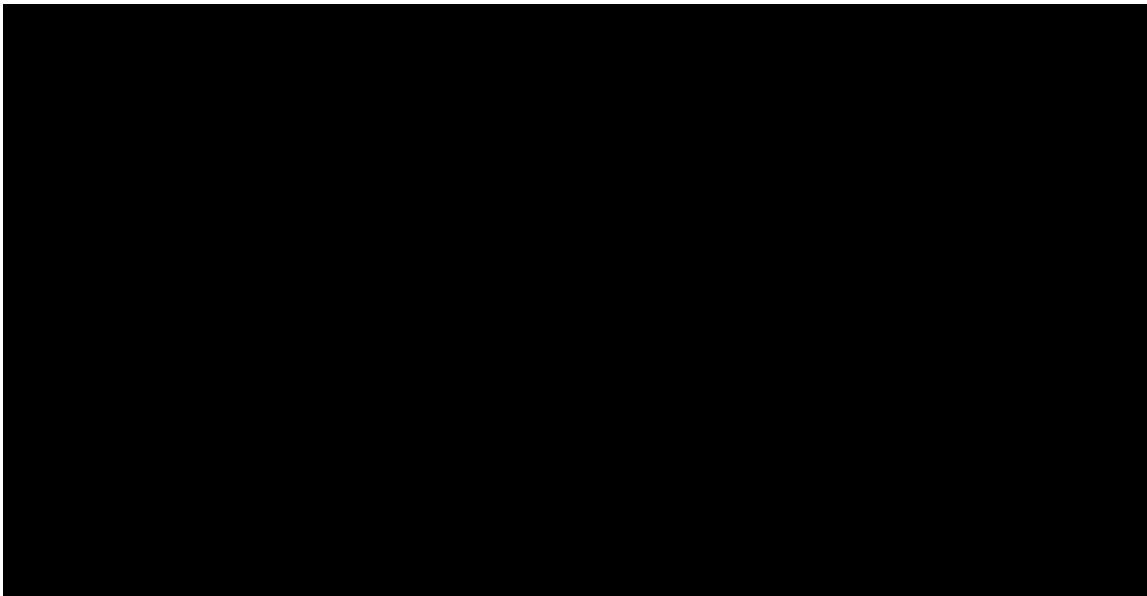
(단위 : 천\$)

산업	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
영화산업	58,285	75,995	24,515	66,183	46,830	45,813
합계	58,285	75,995	24,515	66,183	46,830	45,813

영화산업을 영위하는 사업체의 2006년도 수출액은 2005년도 7,599.5만달러에서, 약 67.7% 하락한 2,451.5만달러로 조사 되었다. 2006년도 수입액은 2005년도 4,683만달러에서 2.2% 하락한 4,581.3만달러로 조사 되었다. 수출입액 모두 전년 대비 하락한 것으로 나타났으며, 특히 수출액이 2005년도에 비해 하락 폭이 높은 것으로 조사 되었다.

<그림 4-5-5. 영화산업 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-5-8. 영화산업 수출 현황>

(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	45,328	66,144	1,144	4.7%
일본			10,385	42.4%
동남아			3,858	15.7%
북미	2,900	2,014	1,959	8.0%
유럽	8,245	7,316	4,902	20.0%
기타	1,812	521	2,267	9.2%
분류못함	-	-	-	-
전체	58,285	75,995	24,515	100.0%

영화산업을 영위하는 사업체의 수출 지역은 일본 1,038.5만달러로 전체 수출액의 42.4%를 차지했으며, 다음으로 유럽 490만달러(20.0%), 동남아 385.8만달러(15.7%), 기타 226.7만달러(9.2%), 북미 195만달러(8.0%), 중국 114.4만달러(4.7%) 순으로 나타났다.

<표 4-5-9. 영화산업 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	9,803	5,794	3,672	8.0%
일본			4,506	9.8%
동남아			361	0.8%
북미	53,901	35,538	34,031	74.3%
유럽	1,995	5,295	2,914	6.4%
기타	484	203	329	0.7%
분류못함	-	-	-	-
전체	66,183	46,830	45,813	100.0%

수입 지역은 북미가 3,403.1만달러로 전체 수입액에 74.3%를 차지하는 것으로 나타났으며, 다음으로 일본이 450.6만달러(9.8%), 중국이 367.2만달러(8.0%), 유럽이 291.4만달러(6.4%), 동남아 36.1만달러(0.8%), 기타 32.9만달러(0.7%)순으로 나타났다.

5.3. 영화산업 종사자수

<표 4-5-10. 영화산업 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

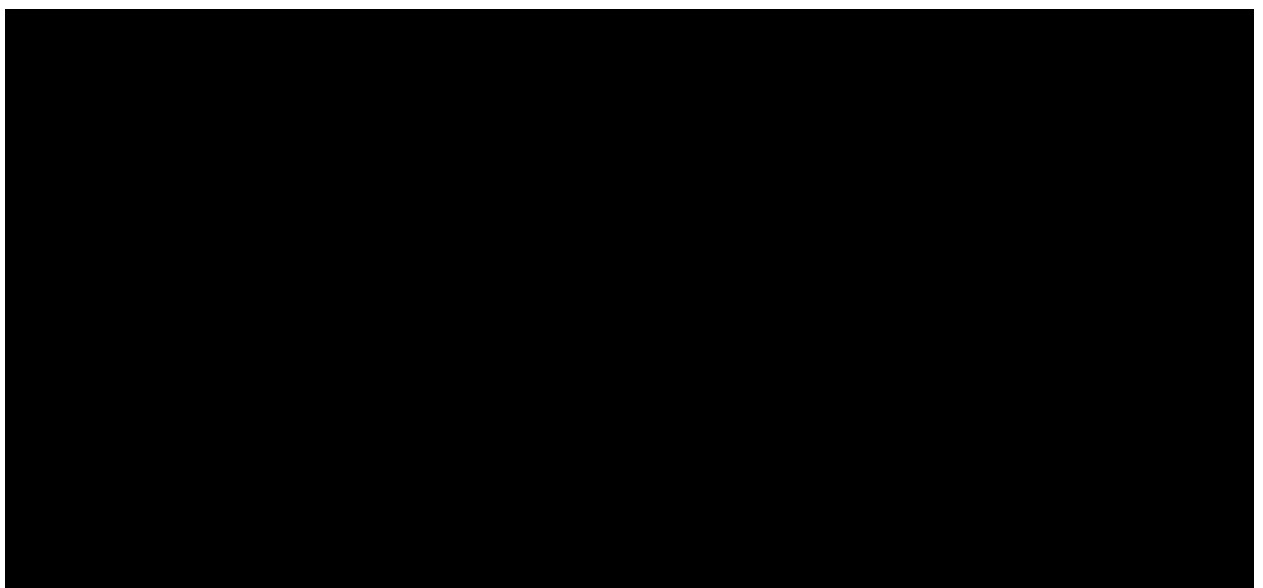
중분류 구분	2004(명)	2005(명)	2006(명)	구성비
영화 및 비디오 제작업	6,296	5,707	3,231	12.5%
제작관련 서비스업 (제작 지원)	728	664	798	3.1%
기록매체 복제업	680	402	-	-
배급 및 유통업	14,537	11,674	9,968	38.7%
상영업	8,611	8,681	8,685	33.7%
온라인 영화 유통업	1,046	1,950	432	1.7%
수입	-	-	1,799	7.0%
홍보 및 마케팅	-	-	856	3.3%
기타영화업	-	-	-	-
합계	31,898	29,078	25,769	100.0%

* 영화 및 비디오 제작업 : 영화 제작, DVD/VHS 제작
 제작관련 서비스업 : 제작지원
 배급 및 유통업 : 배급, DVD/VHS 도매, DVD/VHS 대여
 상영업 : 극장 상영, DVD/VHS 상영

영화 산업 총 종사자 수는 2006년도 기준으로 2만5,769명이며, 배급 및 유통업이 9,968명으로 전체 종사자 수의 38.7%를 차지하는 것으로 나타났으며, 상영업 8,685명(33.7%), 영화 및 비디오 제작업 3,231명(12.5%), 수입업 1,799명(7.0%), 홍보 및 마케팅 856명(3.3%), 제작관련 서비스업 798명(3.1%), 온라인 영화 유통업 432명(1.7%) 순으로 나타났다.

<그림 4-5-6. 영화산업 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.1 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-5-11. 영화산업 매출규모별 종사자 현황>

(단위 : 명)

소분류 구분		1억원미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
1차 시장	.제작	106	52	378	1,157	1,693
	.배급	-	33	84	1,031	1,148
	.수입	34	152	374	1,239	1,799
	.극장 상영	89	852	2,759	2,985	6,685
	.홍보 및 마케팅	16	91	284	465	856
	.제작 지원	3	114	420	261	798
2차 시장	.DVD/VHS 제작	-	-	64	1,474	1,538
	.DVD/VHS 도매	-	-	446	1,205	1,651
	.DVD/VHS 대여	6,469	700	-	-	7,169
	.DVD/VHS 상영	1,209	791	-	-	2,000
	.온라인 상영	-	33	19	380	432
합계		7,926	2,818	4,828	10,197	25,769
구성비		30.8	10.9	18.7	39.6	100.0

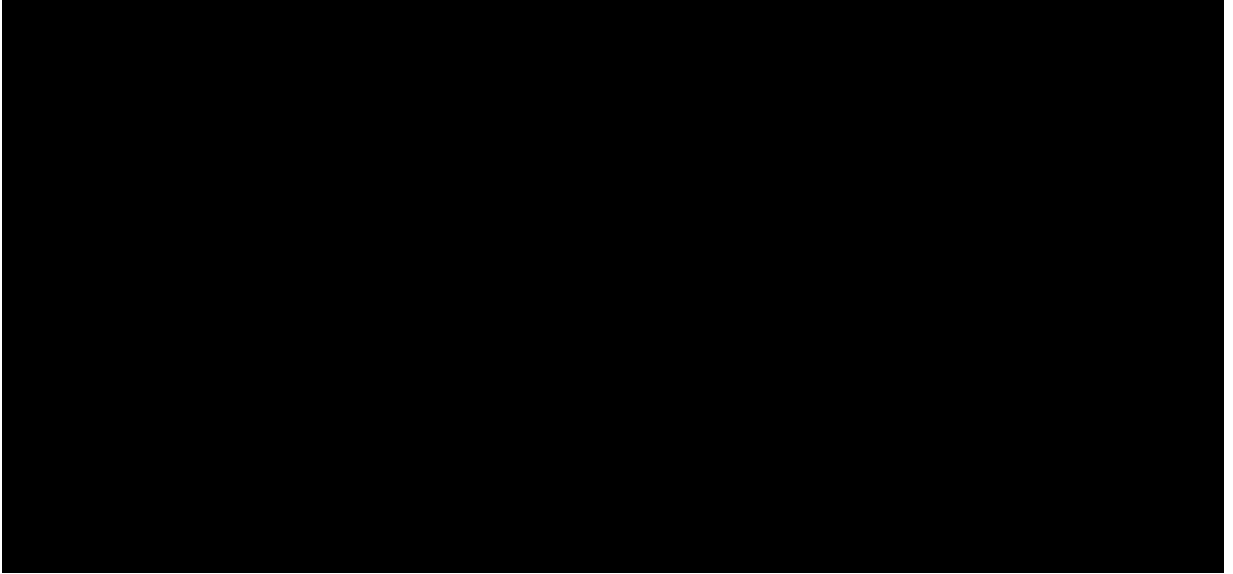
종사자 현황을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원 이상 사업체의 총 종사자 수가 1만197명으로 전체 종사자 25,769명 중 39.6%로 가장 높고, 다음으로는 1억원 미만인 7,926명(30.8%), 10~100억원 미만 4,828명(18.7%), 1~10억원 미만 2,818명(10.9%) 순으로 나타났다.

업종별로 살펴보면, 제작업은 100억원 이상 사업체 종사자 수가 1,157명으로 전체 제작업 종사자 수의 68.3%로 나타났고, 배급업은 100억원 이상 사업체 종사자 수가 1,031명으로 89.8%를 차지했다. 수입업은 100억원 이상 사업체 종사자 수 1,239명으로 이는 전체 수입업 종사자의 68.9%에 해당하며, 극장 상영업 또한 100억원 이상 사업체 종사자 수가 2,985명으로 44.6%를 차지했다. 홍보 및 마케팅 또한 100억원 이상 매출 규모 사업체 종사자 수가 465명으로 54.4%에 해당하는 인원이 근무하고 있었다. 대부분의 1차 상영 관련 사업체 종사자 수가 100억원 이상 기업에 쏠려있는데 반해 제작 지원업은 전체 제작지원업 종사자 수의 52.7%에 해당하는 인원이 10~100억원 미만 사업체에 종사하고 있었다.

부가 시장을 보면, DVD/VHS 제작업과 도매업은 100억원 이상 기업 종사자 수가 각각 1,474명, 1,205명으로 각각 95.8%, 73.0%의 비중을 차지하고 있으며, DVD/VHS 대여업과 상영업은 1억원 미만 사업체 종사자 수가 각각 6,469명, 1,209명으로 90.2%, 60.4%를 차지하고 있었다. 온라인 상영업은 100억원 이상 사업체 종사자 수가 380명으로 88.0%의 비중을 차지했다.

<그림 4-5-7. 영화산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-5-12. 영화산업 종사자규모별 종사자 현황>

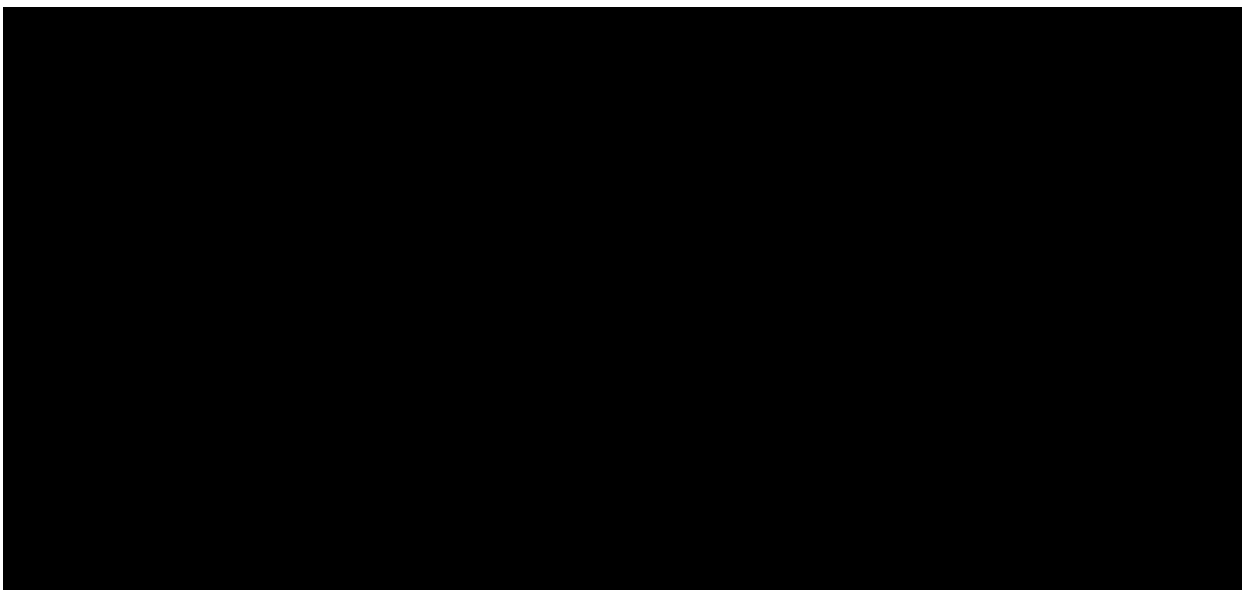
(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
1차 시장	.제작	50	217	614	812	-	1,693
	.배급	60	157	480	82	369	1,148
	.수입	76	439	1,156	128	-	1,799
	.극장 상영	293	642	3,500	1,456	794	6,685
	.홍보 및 마케팅	44	181	456	175	-	856
	.제작 지원	32	85	273	266	142	798
2차 시장	.DVD/VHS 제작	31	637	223	647	-	1,538
	.DVD/VHS 도매	253	315	415	668	-	1,651
	.DVD/VHS 대여	7,074	83	12	-	-	7,169
	.DVD/VHS 상영	1,827	173	-	-	-	2,000
	.온라인 상영	19	-	413	-	-	432
합계		9,759	2,929	7,542	4,234	1,305	25,769
구성비		37.9	11.4	29.3	16.4	5.0	100.0

종사자 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 1~4인이 전체 종사자 2만5,769명의 37.9%로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 이는 DVD/VHS 대여업과 상영업 종사자의 대부분이 1~4인 사업체에 몰려 있기 때문이다. 그 다음으로는 10~49인 사업체 종사자가 7,542명으로 전체 종사자 수의 29.3%를 차지하고 있으며, 50~99인 4,234명(16.4%), 5~9인 2,929명(11.4%), 100인 이상 1,305명(5.0%) 순으로 나타났다. 이를 대여업과 상영업 종사자 7,169명과 2,000명을 제외하면 대부분의 종사자가 10~49인 사업체에 종사하고 있었다.

<그림 4-5-8. 영화산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-5-13. 영화산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

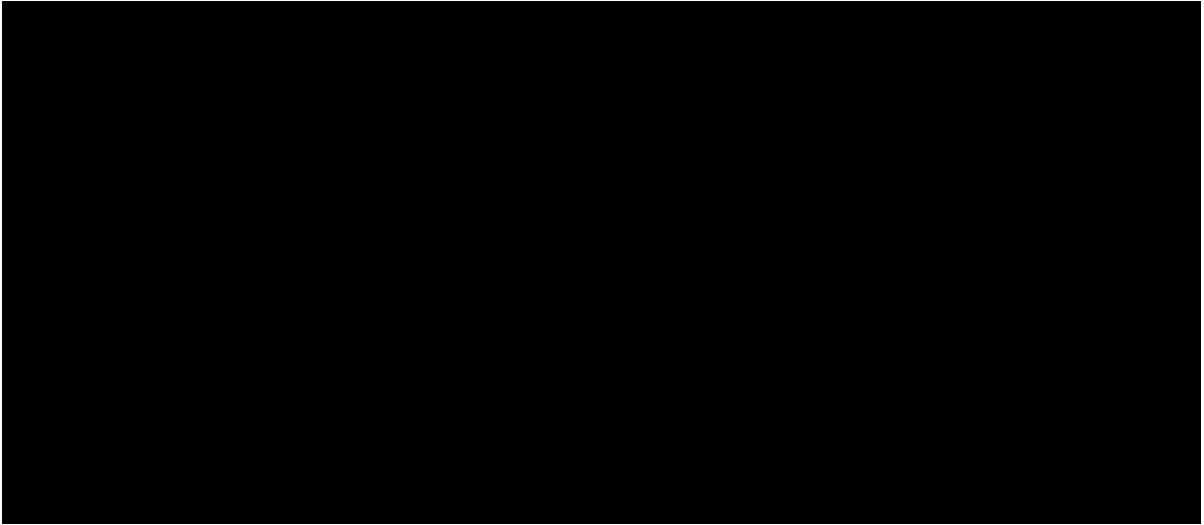
구분	1차 시장						2차 시장					합계	구성비
	제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
서울	1,651	1,148	1,716	2,668	843	625	1,056	676	1,830	812	432	13,457	52.2
부산	-	-	-	518	13	25	-	8	1,617	609	-	2,790	10.8
대구	-	-	-	139	-	-	-	15	1,320	246	-	1,720	6.7
인천	5	-	-	329	-	-	-	-	-	-	-	334	1.3
광주	22	-	-	113	-	-	-	46	975	174	-	1,330	5.2
대전	4	-	-	188	-	-	-	-	571	72	-	835	3.2
울산	-	-	-	83	-	-	-	38	-	-	-	121	0.5
경기도	11	-	83	899	-	148	482	760	856	87	-	3,326	12.9
강원도	-	-	-	140	-	-	-	-	-	-	-	140	0.5
충청북도	-	-	-	205	-	-	-	-	-	-	-	205	0.8
충청남도	-	-	-	95	-	-	-	-	-	-	-	95	0.4
전라북도	-	-	-	218	-	-	-	-	-	-	-	218	0.8
전라남도	-	-	-	328	-	-	-	-	-	-	-	328	1.3
경상북도	-	-	-	204	-	-	-	-	-	-	-	204	0.8
경상남도	-	-	-	448	-	-	-	108	-	-	-	556	2.2
제주도	-	-	-	110	-	-	-	-	-	-	-	110	0.4
계	1,693	1,148	1,799	6,685	856	798	1,538	1,651	7,169	2,000	432	25,769	100.0

영화 산업 종사자 수를 지역별로 살펴보면, 서울이 1만3,457명으로 전체 종사자 수 2만5,769명 중 52.2%를 차지하고 있으며, 경기도 3,326명(12.9%), 부산 2,790명(10.8%), 대구 1,720명(6.7%), 광주 1,330명(5.2%), 대전 835명(3.2%), 경상남도 556명(2.2%), 인천 334명(1.3%), 전라남도 328명(1.3%), 전라북도 218명(0.8%), 충청북도 205명(0.8%), 경상북도 204명(0.8%), 강원도 140명(0.5%), 울산 121명(0.5%), 제주도 110명(0.4%), 충청남도 95명(0.4%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리해 보면, 서울이 1만3,457명(52.2%)으로 가장 높게 나타났고, 6개 광역시가 7,130명(27.7%), 9개도는 5,182명(20.1%)로 나타났다.

<그림 4-5-9. 영화산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-5-14. 영화산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

구분	1차 시장						2차 시장					계	구성비
	제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/ VHS 제작	DVD/ VHS 도매	DVD/ VHS 대여	DVD/ VHS 상영	온라인 상영		
.정규직	1,510	1,075	1,615	3,106	681	729	1,538	1,303	4,997	1,252	432	18,238	70.8
.비정규직	183	73	184	3,579	175	69	-	348	2,172	748	-	7,531	29.2
계	1,693	1,148	1,799	6,685	856	798	1,538	1,651	7,169	2,000	432	25,769	100.0

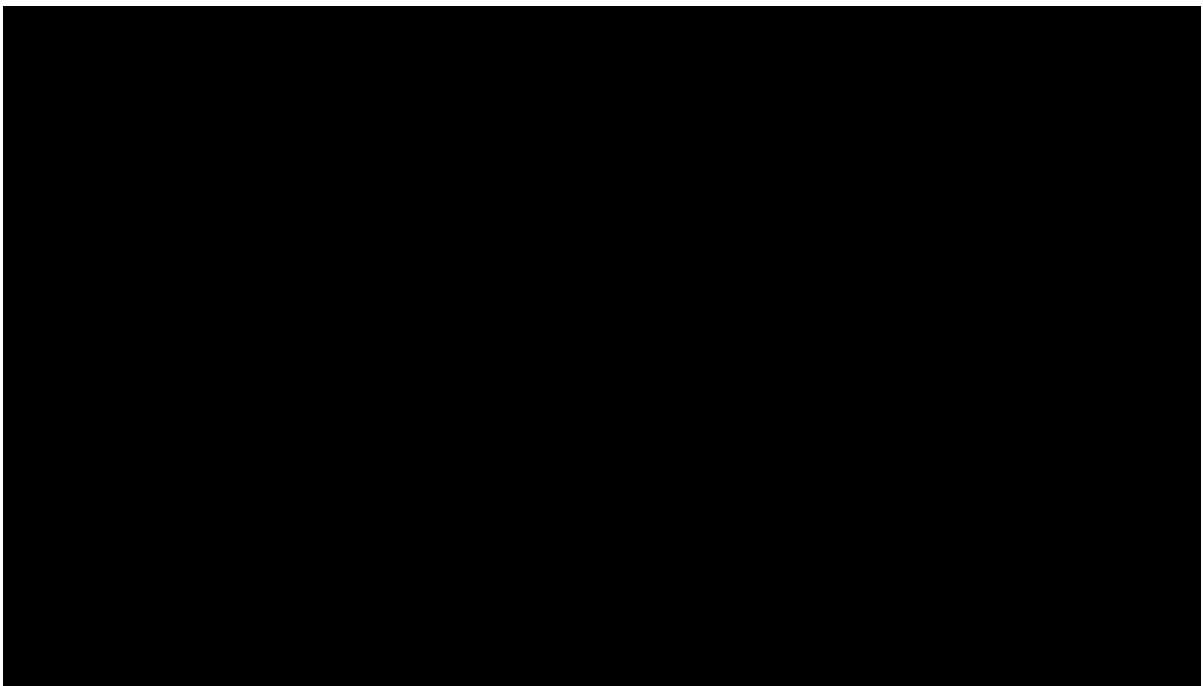
영화 산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 1만8,238명으로 전체 종사자 수의 70.8%를 차지하고 있으며, 비정규직은 7,531명으로 전체의 29.2%인 것으로 나타났다.

업종별로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 1차 상영 관련 시장에서는 대부분의 업종이 정규직 종사자 수가 더 많았으나 극장 상영업의 경우 비정규직 종사자가 3,579명으로 전체 극장 상영업 종사자의 53.5%를 차지했다. 이 외에도 홍보 및 마케팅업의 경우 비정규직 종사자 비중이 20.4%로 높은 편이었다. 배급업의 경우 정규직 종사자 비중이 93.6%로 1차 상영 관련 시장의 업종 중 가장 높게 나타났다.

부가 시장에서는 DVD/VHS 제작업과 온라인 상영업의 경우 정규직 비중 100%로 나타났다으며, DVD/VHS 대여점과 상영점은 비정규직 종사자 비중이 각각 30.3%, 37.4%로 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-5-10. 영화산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



5.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-5-15. 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

		1차 시장						2차 시장					계	구성비
		제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
남자	정규직	946	654	994	1,578	323	577	1,091	977	2,110	820	230	10,300	40.0
	비정규직	114	44	113	1,818	83	55	-	261	917	490	-	3,895	15.1
여자	정규직	564	421	621	1,528	358	152	447	326	2,887	432	202	7,938	30.8
	비정규직	69	29	71	1,761	92	14	-	87	1,255	258	-	3,636	14.1
계		1,693	1,148	1,799	6,685	856	798	1,538	1,651	7,169	2,000	432	25,769	100.0

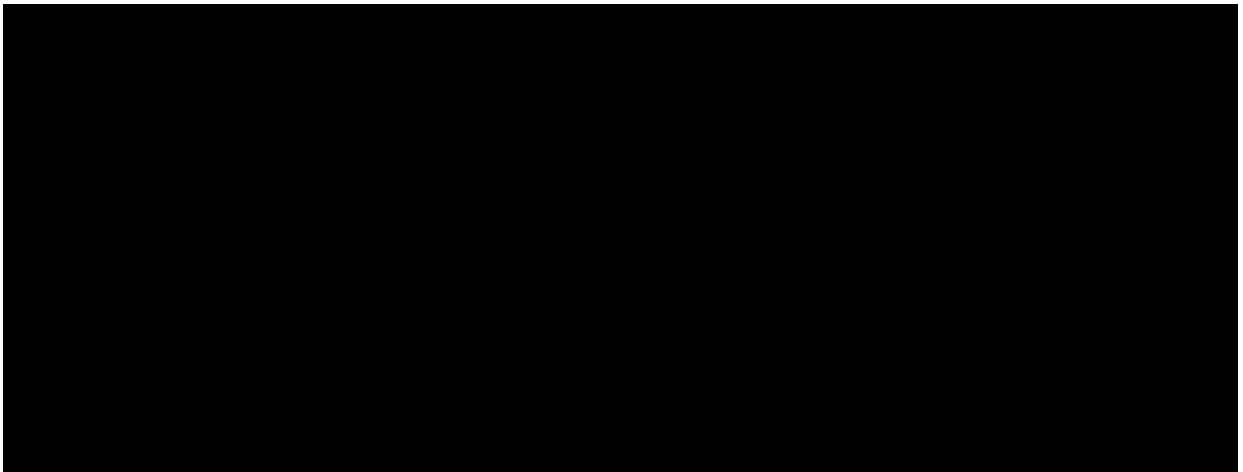
영화 산업 종사자를 성별, 고용형태별로 나누어 보면 다음과 같다. 우선, 남자 정규직이 1만300명으로 전체 종사자 수의 40.0%를 차지하고 있었으며, 여자 정규직 종사자 수는 7,938명으로 30.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로는 남자 비정규직 수가 3,895명(15.1%), 여자 비정규직 수가 3,636명(14.1%) 순으로 나타났다.

극장 상영업의 경우 남자 정규직, 비정규직, 여자 정규직, 비정규직 비중이 비슷하게 나타났으나, 남자 비정규직 비중이 27.2%로 상대적으로 높았다. 홍보 및 마케팅업의 경우, 여자 정규직 비중이 41.9%로 가장 높게 나타났다.

부가 시장 또한 업종별로 남자 정규직 비중이 대체적으로 높게 나타났으며, DVD/VHS 제작업의 남자 정규직 비중이 70.9%로 가장 높았다. DVD/VHS 대여업의 경우 여자 정규직 비중이 40.3%로 타 고용 형태 대비 가장 높게 나타났다.

<그림 4-5-11. 영화산업 고용형태별 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.6. 학력별 종사자 현황

<표 4-5-16. 영화산업 학력별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

구분	1차 시장						2차 시장					계	구성비
	제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
고졸이하	270	150	390	2,186	63	116	519	645	4,273	1,000	123	9,735	37.8
전문대졸	299	196	171	1,811	16	171	223	284	1,294	397	62	4,924	19.1
대졸	1,034	724	1,181	2,584	737	452	689	670	1,602	603	185	10,461	40.6
대학원 졸 이상	90	78	57	104	40	59	107	52	-	-	62	649	2.5
계	1,693	1,148	1,799	6,685	856	798	1,538	1,651	7,169	2,000	432	25,769	100.0

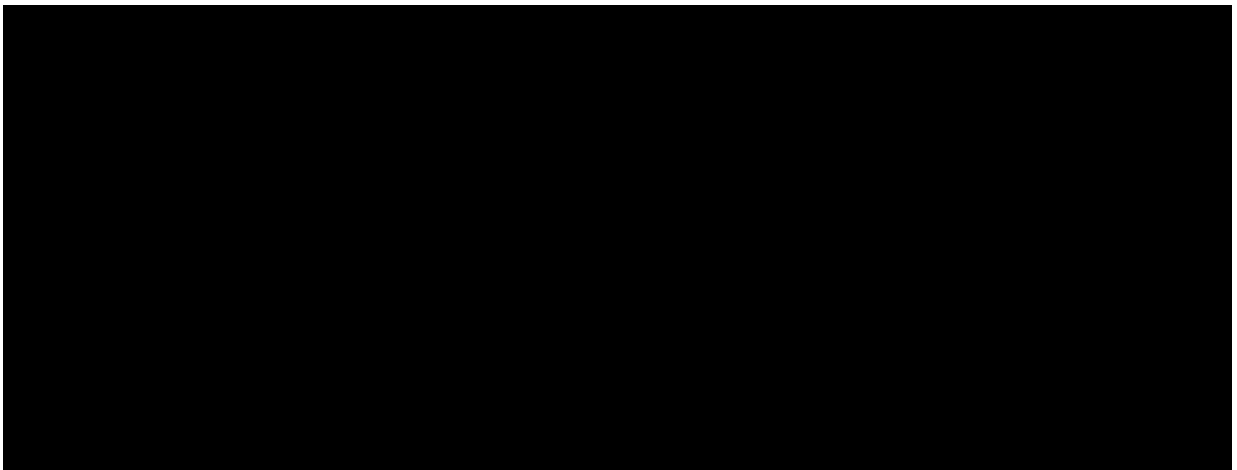
영화 산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 1만461명으로 전체 영화 산업 종사자 수의 40.6%를 차지하고 있었으며, 그 다음으로는 고졸 이하가 9,735명(37.8%), 전문대졸 4,924명(19.1%), 대학원 졸 이상 649명(2.5%) 순으로 나타났다.

업종별로 세분화해서 보면, 1차 상영 관련 시장 업종의 경우 대부분의 업종에서 대졸자가 가장 큰 비중으로 나타났다. 특히 홍보 및 마케팅업의 경우 대졸자 비중이 86.1%로 가장 컸으며, 다음으로는 수입업(65.6%), 배급업(63.1%), 제작업(61.1%), 제작지원업(56.6%), 극장 상영업(38.7%) 순으로 나타났다.

부가시장의 경우, DVD/VHS 제작, 도매업, 온라인 상영업은 대졸자 비중이 가장 높고, DVD/VHS 대여업, 상영업은 고졸 이하 종업원 수가 각각 4,273명, 1,000명으로 59.6%, 50%를 차지했다.

<그림 4-5-12. 영화산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



5.3.7. 연령별 종사자 현황

<표 4-5-17. 영화산업 연령별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

구분	1차 시장						2차 시장					계	구성비
	제작	배급	수입	극장 상영	홍보 및 마케팅	제작 지원	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
29세 이하	653	545	542	4,098	342	286	429	271	2,493	892	134	10,687	41.5
30~34세	455	269	404	943	257	227	393	439	522	144	72	4,125	16.0
35~39세	300	170	401	542	136	159	232	271	1,270	230	66	3,775	14.6
40세 이상	285	164	452	1,102	121	126	484	670	2,884	734	160	7,182	27.9
계	1,693	1,148	1,799	6,685	856	798	1,538	1,651	7,169	2,000	432	25,769	100.0

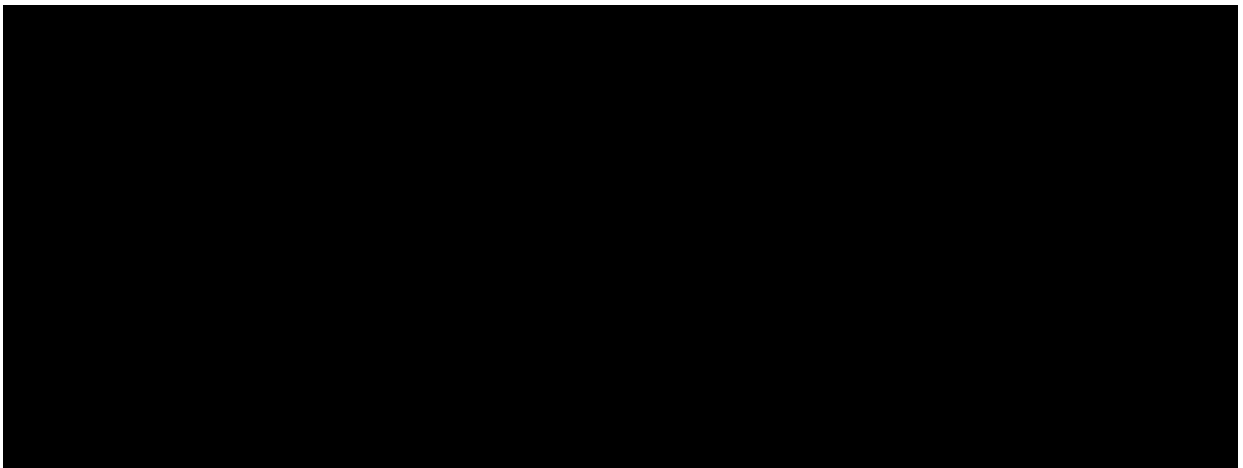
영화 산업 종사자를 연령별로 나누어 보면, 전체 종사자 중 29세 이하 연령층이 1만 687명으로 41.5%의 비중을 차지하고 있었고, 다음으로는 40세 이상 7,182명(27.9%), 30~34세 4,125명(16.0%), 35~39세 3,775명(14.6%) 순으로 나타났다.

이를 업종별로 살펴보면, 1차 시장의 경우 29세 이하 연령층 비중이 모든 업종에 걸쳐 가장 높게 나타났고, 특히 극장 상영업의 경우 29세 이하 연령층 비중이 61.3%로 타 업종 대비 상대적으로 높은 편이었다. 그 다음으로는 배급업(47.5%), 홍보 및 마케팅업(40.0%), 제작업(38.6%), 제작 지원업(35.9%), 수입업(30.2%) 순으로 높게 나타났다.

부가시장은 1차 상영 관련 시장과는 연령별 분포 형태가 다르게 나타났는데, DVD/VHS 제작업과 도매업, 대여업, 온라인 상영업의 경우 40세 이상 연령층 비중이 가장 높게 나타났고, DVD/VHS 대여업은 29세 이하 연령층 비중이 44.6%로 가장 높았다.

<그림 4-5-13. 영화산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6. 애니메이션산업

<표 4-6-1. 애니메이션산업 분류>

중분류	소분류	정의
61. 애니메이션 제작업	611.애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작 (직접제작)
	612.애니메이션 하청 제작	애니메이션 외주제작, 재하청
	613.온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작
62. 애니메이션 유통 및 배급업	621. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅
63. 온라인애니메이션 유통업	631. 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스

애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 극장용, 방송용, 홈비디오용, 온라인용을 제작하는 부문으로 애니메이션 창작 제작, 애니메이션 하청 제작, 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 구분 하였고, 유통단계에는 애니메이션 유통 및 배급, 온라인 애니메이션 유통단계는 온라인애니메이션서비스업으로 구분하였다.

6.1. 애니메이션산업 매출액

애니메이션사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 2,885억원 중 애니메이션 제작업은 2,161억원이며, 애니메이션유통 및 배급업은 44억원, 온라인애니메이션유통업 66억원, 극장매출액은 610억원, 방송사수출액은 2억원으로 나타났다. 애니메이션산업중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 애니메이션제작업이며 74.9%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도에는 애니메이션산업 매출규모만을 산출되어 있어서 중분류 및 소분류별 비교는 무리가 있다.

<표 4-6-2. 애니메이션산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중
		2004년	2005년	2006년	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작			107,292	37.2
	애니메이션 하청 제작	244,897	221,012	107,684	37.3
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작			1,152	0.4
	소 계	244,897	221,012	216,128	74.9
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보			4,402	1.5
	소 계			4,402	1.5
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)			6,643	2.3
	소 계			6,643	2.3
중합계		244,897	221,012	227,173	78.7
극장매출액	극장매출액	18,369	12,601 ¹³⁵⁾	61,099 ¹³⁶⁾	21.2
	소 계	18,369	12,601	61,099	21.2
방송사수출액	방송사수출액	1,749	242	292	0.1
	소 계	1,749	242	292	0.1
애니메이션산업 총합계		265,015	233,855	288,564	100.0

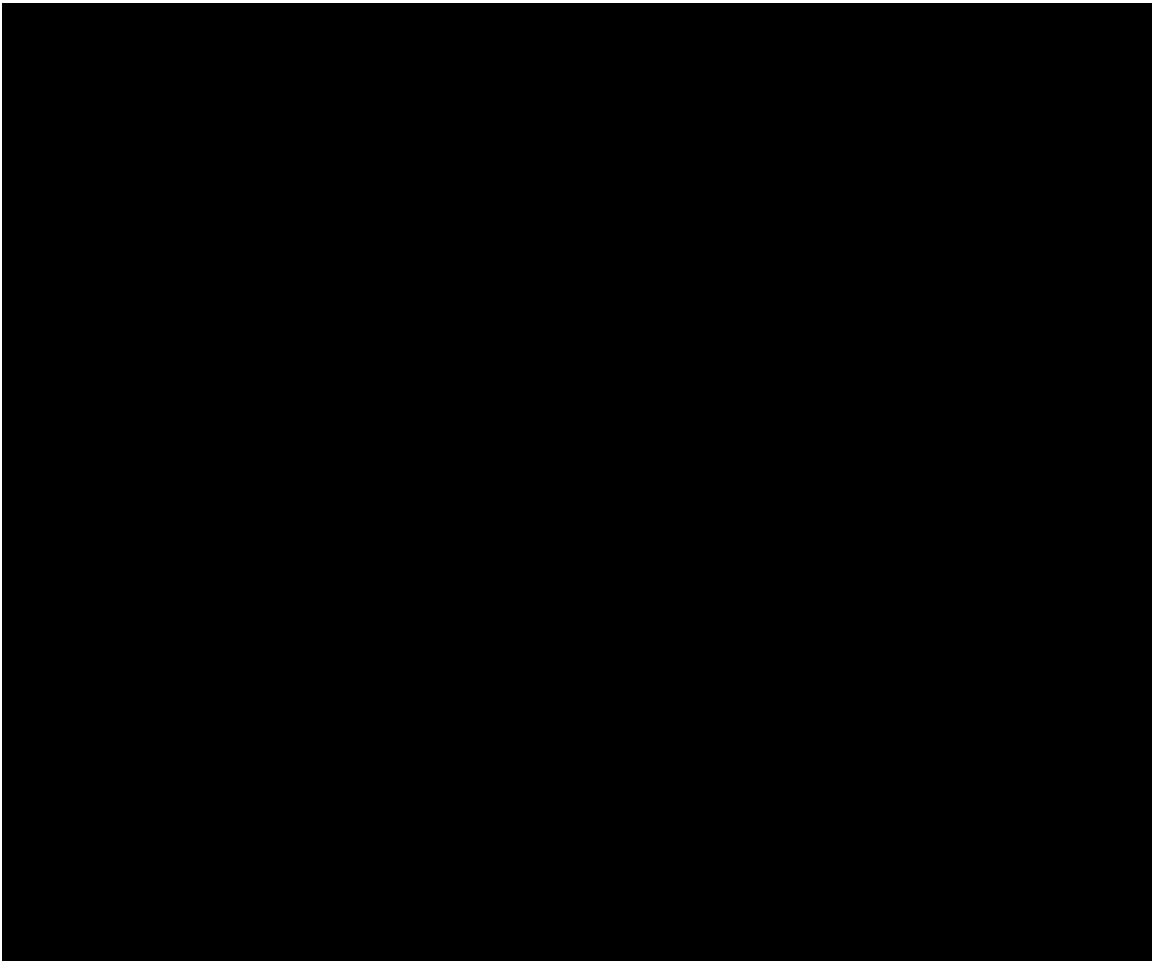
애니메이션산업을 소분류로 살펴보면 애니메이션 창작 제작 1,072억원(37.2%), 애니메이션 하청 제작 1,076억원(37.3%), 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작은 11억원(0.4%), 애니메이션 유통·배급 및 마케팅·홍보 44억원(1.5%), 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일) 66억원(2.3%), 극장매출액은 610억원(21.2%), 방송사수출액 2억원(0.1%)으로 나타났다. 애니메이션 창작 제작 매출액 규모가 전체 애니메이션산업에 37.2%를 차지하고 있으나, 애니메이션 하청제작(37.3%)와 별차이가 없는 것으로 나타났다. 애니메이션 창작제작을 활성화시키기 위한 좀 더 적극적인 유통구조 개선이 필요하다.

135) 2005년도 서울관객수*7000원 및 2006 산업체 실태조사결과 포함

136) 2006년도 전국관객수*7,500원

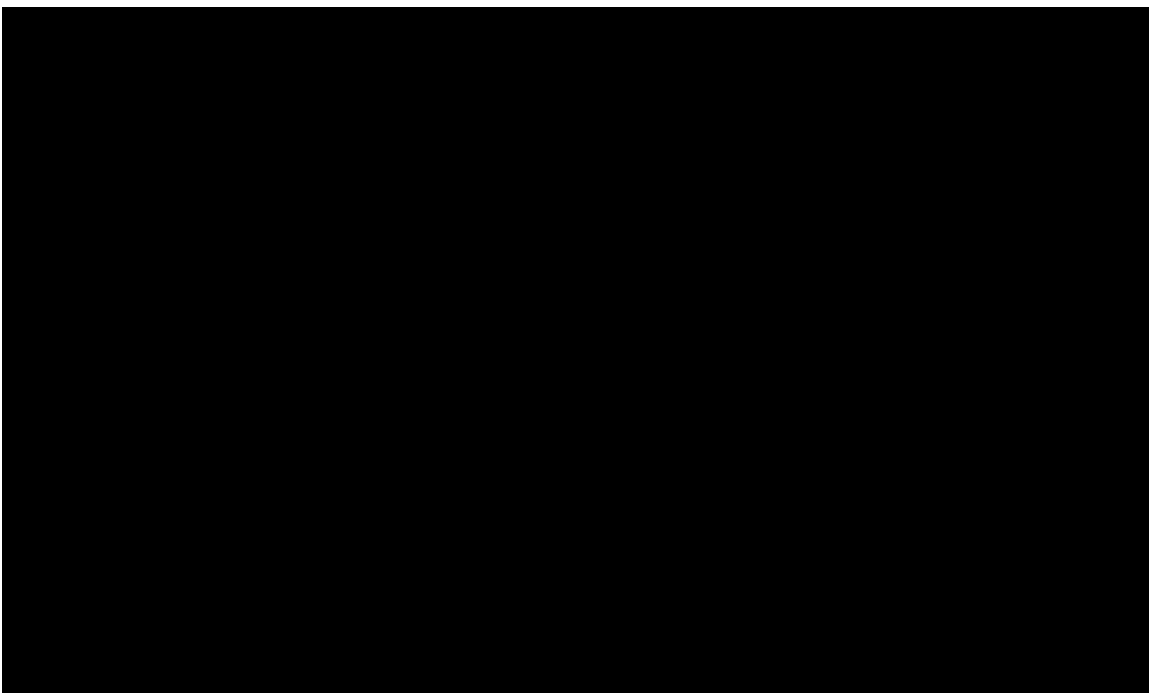
<그림 4-6-1. 애니메이션산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



<그림 4-6-2. 애니메이션산업 매출액 비중>

(단위 : %)



6.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 4-6-3. 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황>

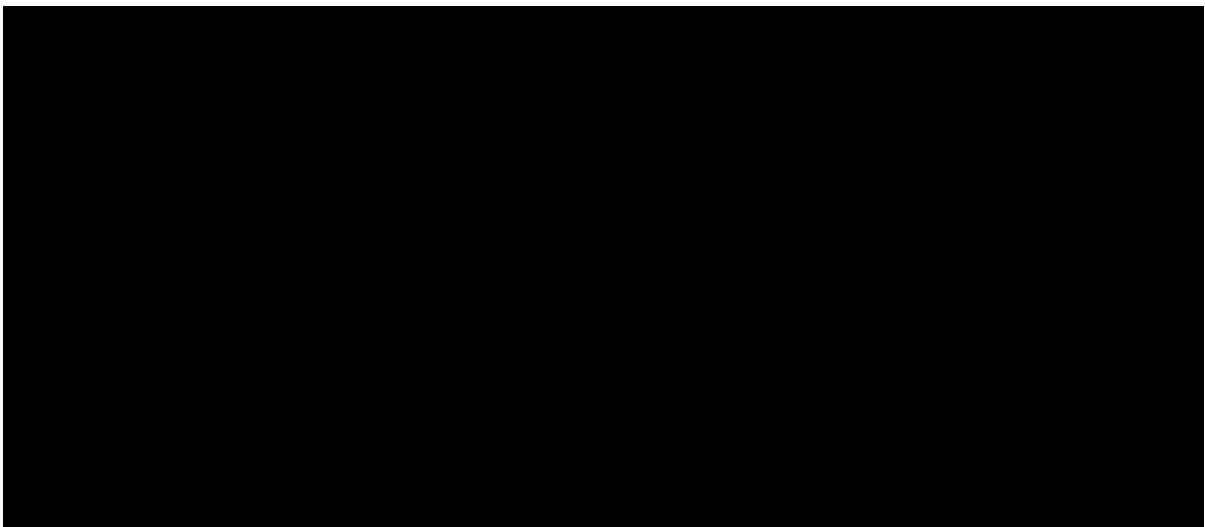
(단위 : 백만원, %)

	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
애니메이션 창작 제작	95,780	871	-	10,132	509	107,292
애니메이션 하청 제작	104,320	3,364	-	-	-	107,684
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	330	181	-	641	-	1,152
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	-	-	4,402	-	4,402
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	-	460	-	6,138	45	6,643
합계	200,430	4,876	-	21,313	554	227,173 ¹³⁷⁾
비중	88.2%	2.1%	-	9.4%	0.3%	100.0%

애니메이션산업의 사업형태별로 보면 창작 및 제작이 2,004억원 (88.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 유통/배급이 213억원(9.4%), 제작지원 48억원(2.1%) 기타가 5억원(0.3%)순으로 나타났다. 애니메이션 제작업 애니메이션 창작제작은 창작 및 제작이 957억원으로 89.3%이고 애니메이션 하청 제작은 1,043억원(96.9%)로 애니메이션 창작제작 보다 비중이 7.6% 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-6-3. 애니메이션산업 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



137) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

6.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-6-4. 애니메이션산업 매출액규모별 매출액 현황>

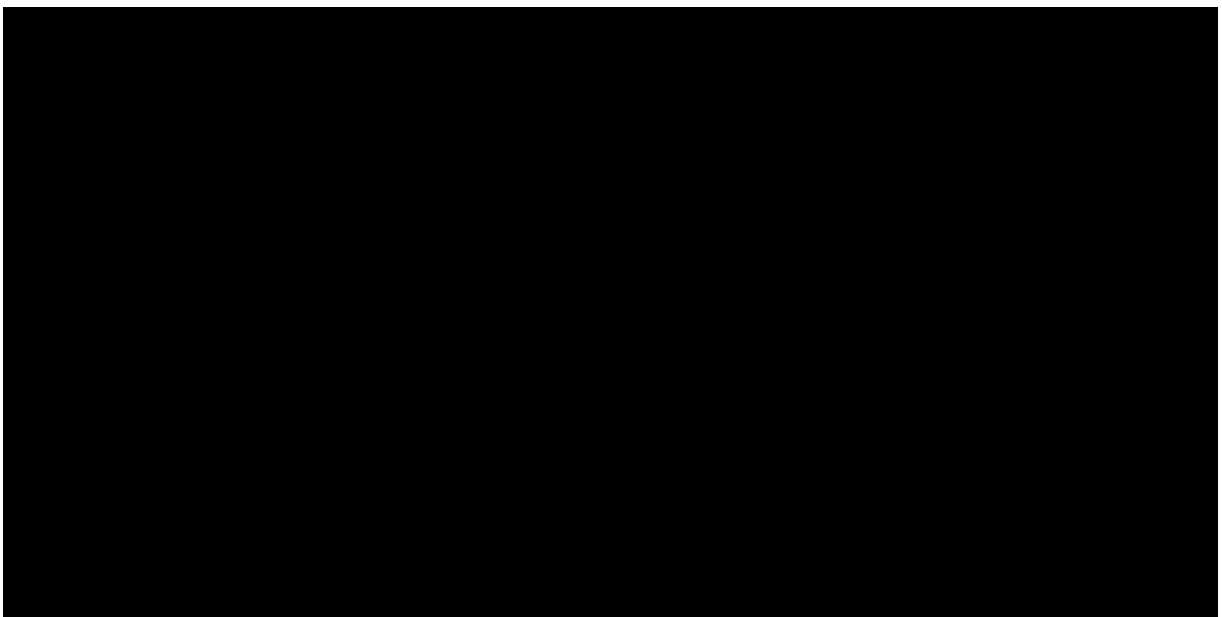
(단위 : 백만원,%)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	1,530	31,474	51,325	22,963	107,292
애니메이션 하청 제작	691	31,062	38,628	37,303	107,684
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	87	1,065	-	-	1,152
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	118	550	3,734	-	4,402
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	2,835	3,808	-	-	6,643
합 계	5,261	67,959	93,687	60,266	227,173 ¹³⁸⁾
구성비	2.3%	29.9%	41.2%	26.6%	100.0%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 936억원(41.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 679억원(29.9%), 100억원이상 602억원(26.6%), 1억원 미만 52억원 (2.3%) 순으로 나타났다. 애니메이션 하청제작은 100억원이상이 (34.6%)인 반면, 애니메이션 창작제작은 10~100억원 513억원(47.8%)으로 하청 제작이 선도업체 비중도가 더 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-6-4. 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



138) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

6.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-6-5. 애니메이션산업 종사자규모별 매출액 현황>

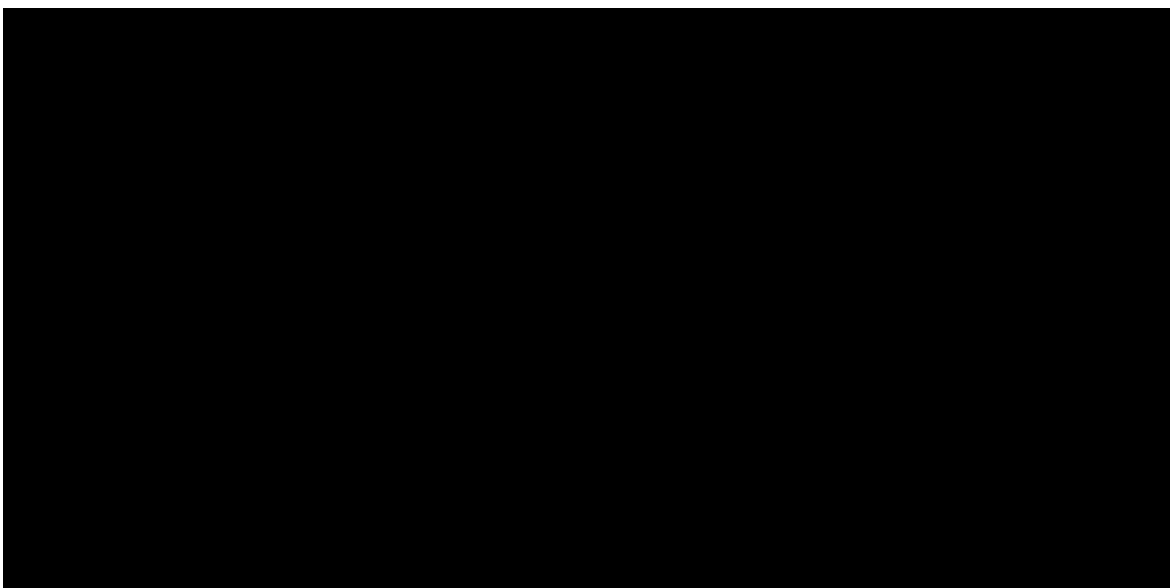
(단위 : 백만원, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
애니메이션 창작 제작	13,542	20,846	67,982	4,922	-	107,292
애니메이션 하청 제작	16,040	4,218	24,015	45,303	18,108	107,684
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	534	-	618	-	-	1,152
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	412	1,400	2,590	-	-	4,402
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	1,175	945	4,523	-	-	6,643
합 계	31,703	27,409	99,728	50,225	18,108	227,173 ¹³⁹⁾
구성비	13.9%	12.1%	43.9%	22.1%	8.0%	100.0

매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 997억원(43.9%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 50~99인 502억원(22.1%), 1~4인이 317억원(13.9%), 5~9인 274억원(12.1%), 100인이상 181억원(8.0%)순으로 나타났다. 애니메이션창작제작은 50인미만이 1,023억원으로 매출액에 95.4%를 차지하고 있으며, 애니메이션하청제작은 50인 이상이 634억원으로 매출액에 58.9%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-6-5. 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



139) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

6.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-6-6. 애니메이션산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비
서울	150,855	2,068	6,168	159,091	70.0
부산	10,368	-	-	10,368	4.6
대구	4,891	-	-	4,891	2.1
인천	2,362	-	-	2,362	1.0
광주	5,861	-	475	6,336	2.8
대전	3,765	-	-	3,765	1.7
울산	-	-	-	-	-
경기도	29,386	2,334	-	31,720	14.0
강원도	2,763	-	-	2,763	1.2
충청북도	2,659	-	-	2,659	1.2
충청남도	-	-	-	-	-
전라북도	3,218	-	-	3,218	1.4
전라남도	-	-	-	-	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	-	-	-
제주도	-	-	-	-	-
합계	216,128	4,402	6,643	227,173¹⁴⁰⁾	100.0

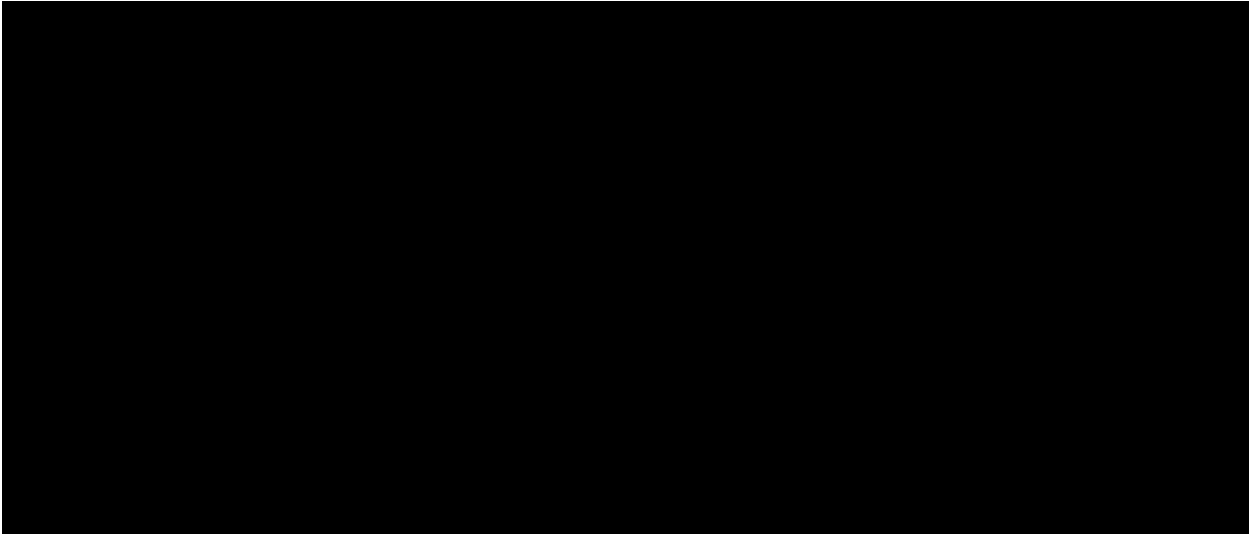
지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 1,590억원 70.0%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 317억원 (14.0%), 부산 103억원 (4.6%), 광주 63억원 (2.8%), 대구 48억원 (2.1%), 대전 37억원 (1.7%), 전북 32억원 (1.4%), 강원 27억원 (1.2%), 충북 26억원 (1.2%), 인천 23억원 (1.0%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 1,590억원 (70.0%), 6개 광역시 277억원 (12.2%), 9개도 403억원 (17.8%)으로 나타났다.

140) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

<그림 4-6-6. 애니메이션산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



6.2. 애니메이션 수출입액

<표 4-6-7. 애니메이션 산업 수출·입액 현황>

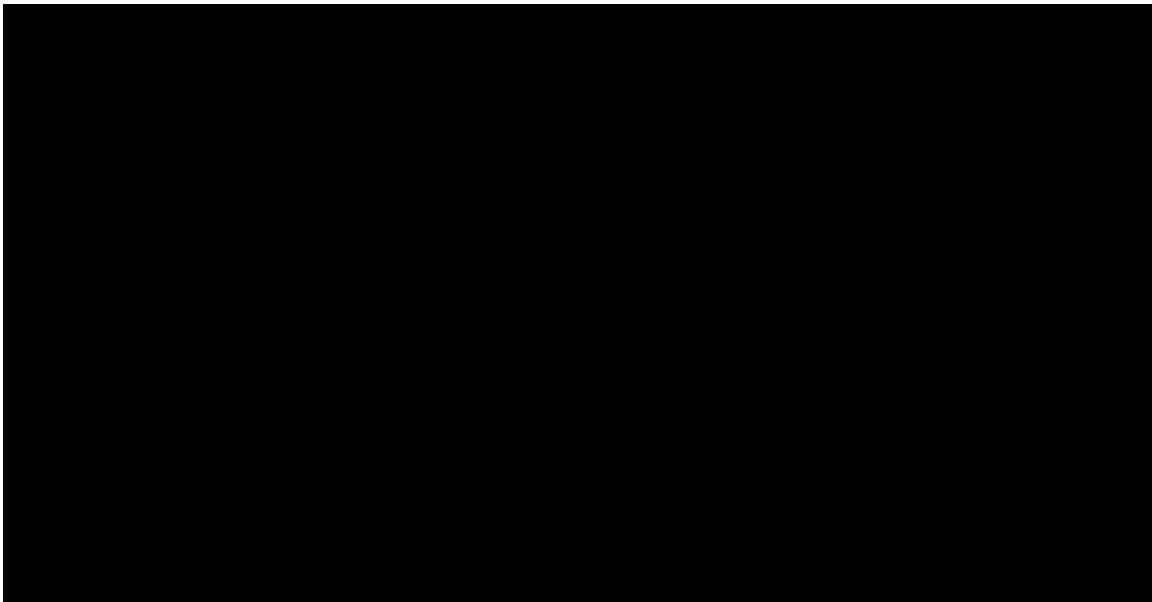
(단위 : 천\$)

산업	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
애니메이션산업	61,765	78,429	66,834	8,003	5,458	5,095
합계	61,765	78,429	66,834	8,003	5,458	5,095

애니메이션산업을 영위하는 사업체의 2006년도 수출액은 2005년도 7,842.9만달러에서, 약 14.8% 하락한 6,683.4만달러로 조사 되었다. 2006년도 수입액은 2005년도 545.8만달러에서 6.7% 하락한 509.5만달러로 조사 되었다. 수출입액 모두 전년 대비 하락한 것으로 나타났으며, 특히 수출액이 2005년도에 비해 하락 폭이 높은 것으로 조사되었다.

<그림 4-6-7. 애니메이션산업 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-6-8. 애니메이션산업 수출 현황>

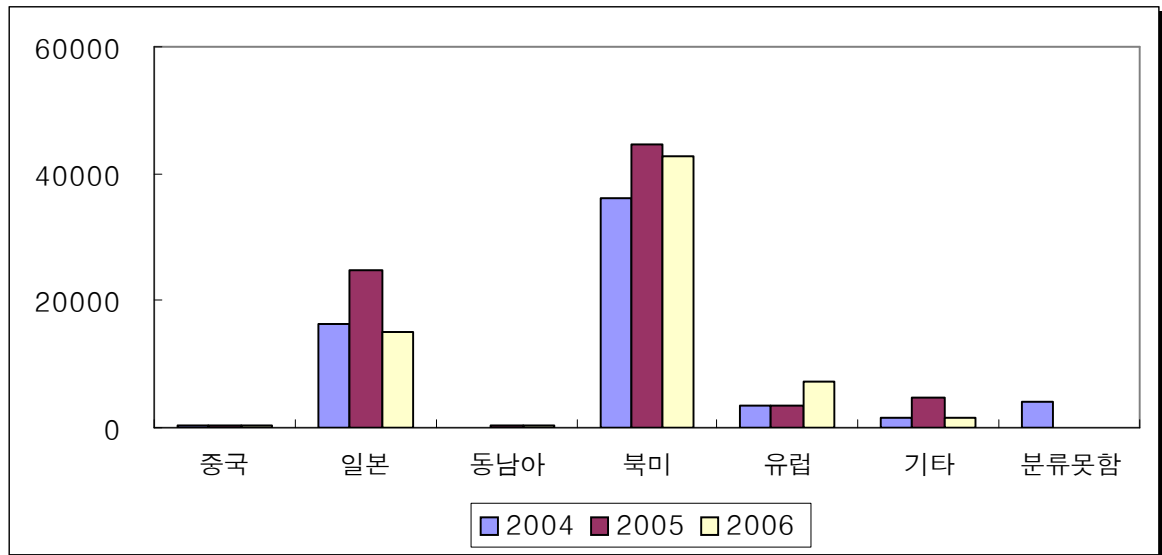
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	194	471	164	0.2%
일본	16,245	24,705	15,014	22.5%
동남아	114	392	365	0.5%
북미	36,101	44,626	42,662	63.8%
유럽	3,408	3,529	7,122	10.7%
기타	1,630	4,706	1,507	2.3%
분류못함	4,073	-	-	-
전체	61,765	78,429	66,834	100.0%

애니메이션산업을 영위하는 사업체의 수출 지역은 북미 4,266.2만달러(63.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 일본 1,501.4만달러(22.5%), 유럽이 712.2만달러(10.7%), 기타 150.7만달러(2.3%), 동남아 36.5만달러(0.5%), 중국 16.4만달러(0.2%) 순으로 나타났다.

<그림 4-6-8. 애니메이션산업 지역별 수출 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-6-9. 애니메이션산업 수입 현황>

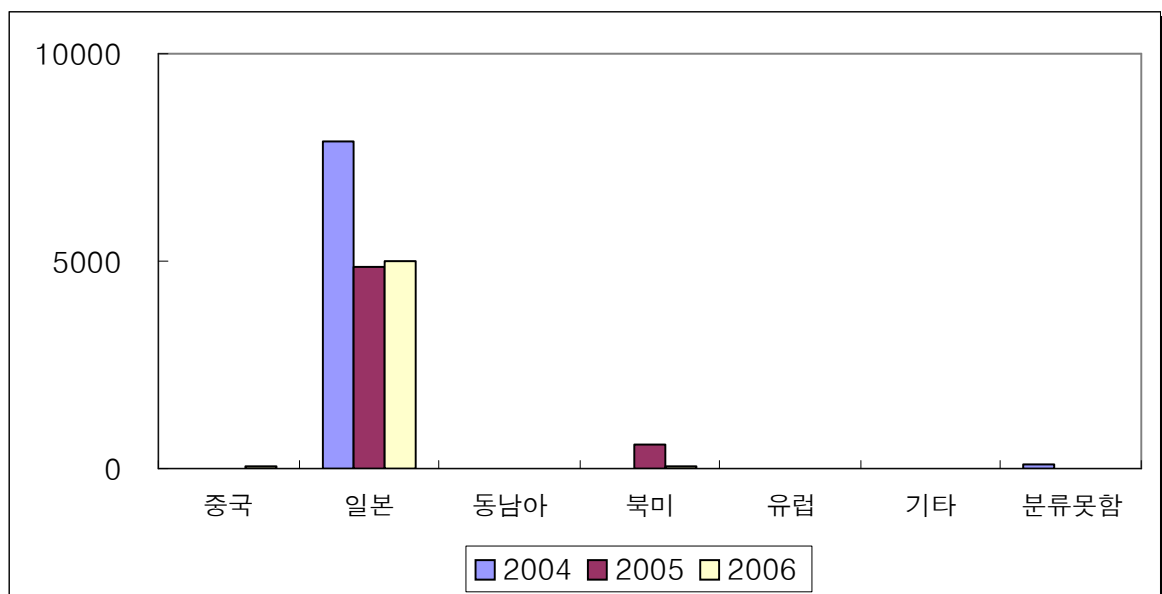
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	0	0	40	0.8%
일본	7,883	4,867	5,000	98.1%
동남아	0	0	-	-
북미	0	573	50	1.0%
유럽	0	18	5	0.1%
기타	0	0	-	-
분류못함	120	-	-	-
전체	8,003	5,458	5,095	100.0%

수입 지역은 일본이 500만달러(98.1%), 북미 5만달러(1.0%), 중국 4만달러(0.8%), 유럽 0.5만달러(0.1%) 순으로 나타났다. 수출은 2005년도에 북미가 4,462.6에서 196.4만달러 하락한 4,266.2만달러로 나타났으며, 수입은 2005년도에 일본이 486.7만달러에서 13.3만달러 증가한 500만달러로 나타났다.

<그림 4-6-9. 애니메이션산업 지역별 수입 현황>

(단위 : 천\$)



6.3. 애니메이션 종사자수

애니메이션사업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 3,412명 중 애니메이션제작업 3,263명(96.5%)이며, 애니메이션 유통 및 배급업은 52명(1.5%)이며, 온라인 애니메이션서비스업은 67명(2.0%)으로 나타났다. 애니메이션산업중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 애니메이션 하청 제작이며 54.2%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도와 2006년도 애니메이션 제작업 종사자를 비교하여 보면 2005년도 3,580명에서 2006년도로 8.0% 감소한 것으로 나타났다.

<표 4-6-10. 애니메이션산업 종사자 현황>

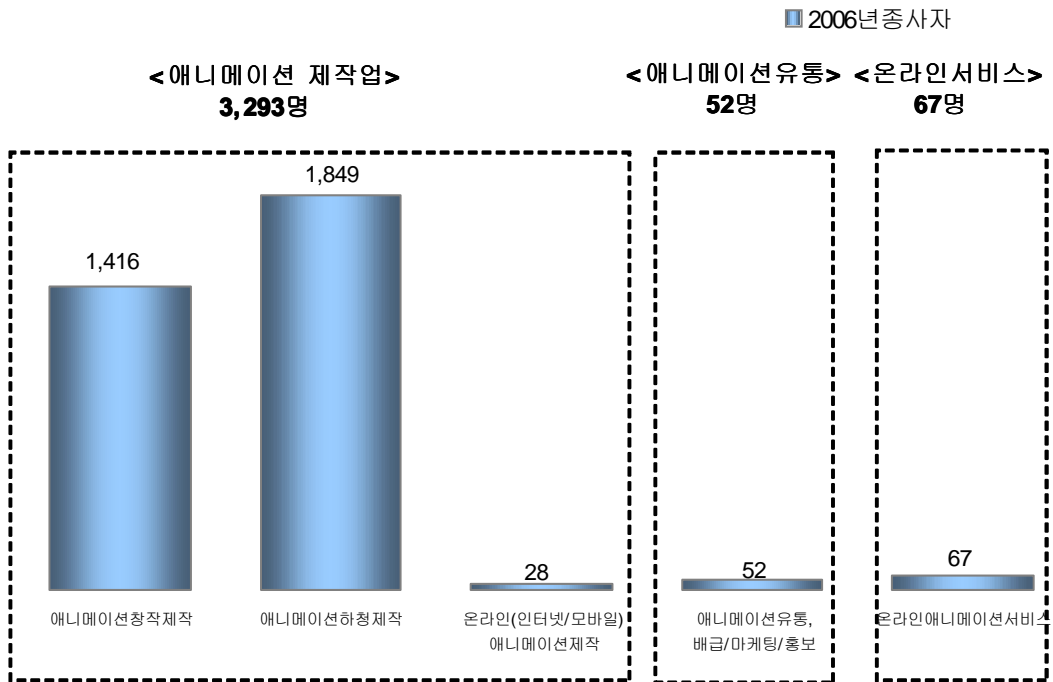
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중
		2004년	2005년	2006년	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	3,600	3,580	1,416	41.5%
	애니메이션 하청 제작			1,849	54.2%
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작			28	0.8%
	소 계	3,600	3,580	3,293	96.5%
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	-	52	1.5%
	소 계			52	1.5%
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	-	67	2.0%
	소 계			67	2.0%
애니메이션산업 총합계		3,600	3,580	3,412	100.0%

애니메이션산업을 소분류로 살펴보면 애니메이션 창작제작 1,416명(41.5%), 애니메이션 하청제작 1,849명(54.2%), 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작은 28명(0.8%), 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅/홍보는 52명(1.5%), 온라인애니메이션서비스업은 67명(2.0%)로 나타났다. 애니메이션 창작제작은 종사자당 평균 매출액이 약 76백만원이며, 하청제작은 약 58백만원으로 종사자당 평균 매출액은 창작제작이 높은 것으로 나타났다. 애니메이션 창작제작의 수출지원과 유통구조 개선, 불법복제를 근절하는데 노력하여야 할 것이다.

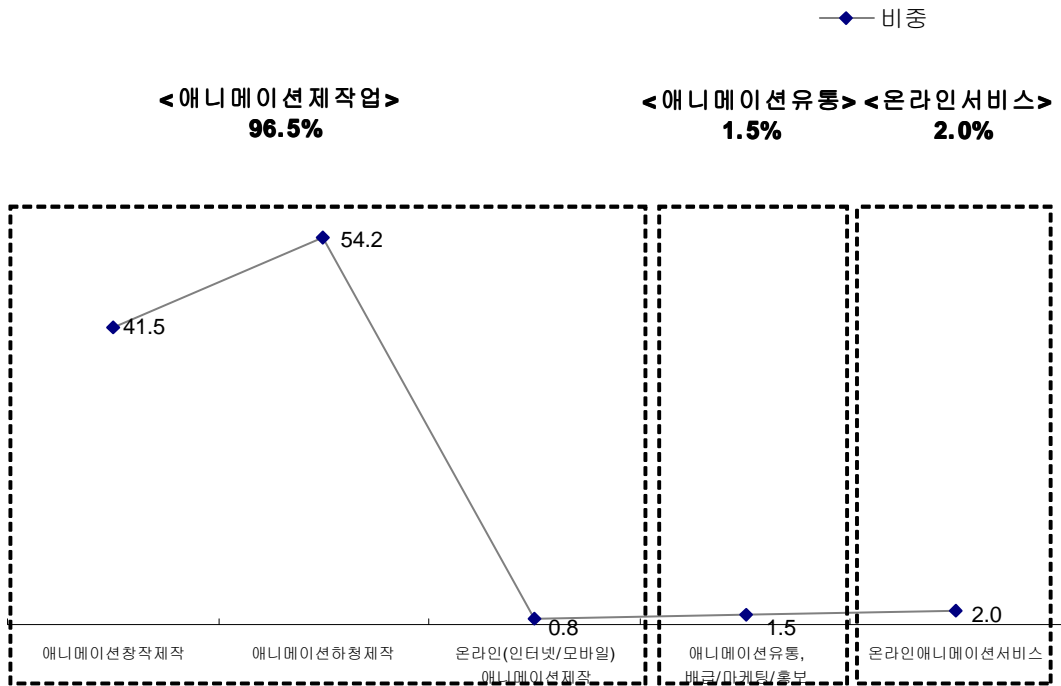
<그림 4-6-10. 애니메이션산업 종사자 현황>

(단위 : 명)



<그림 4-6-11. 애니메이션산업 종사자 비중>

(단위 : %)



6.3.1 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-6-11. 애니메이션산업 매출규모별 종사자 현황>

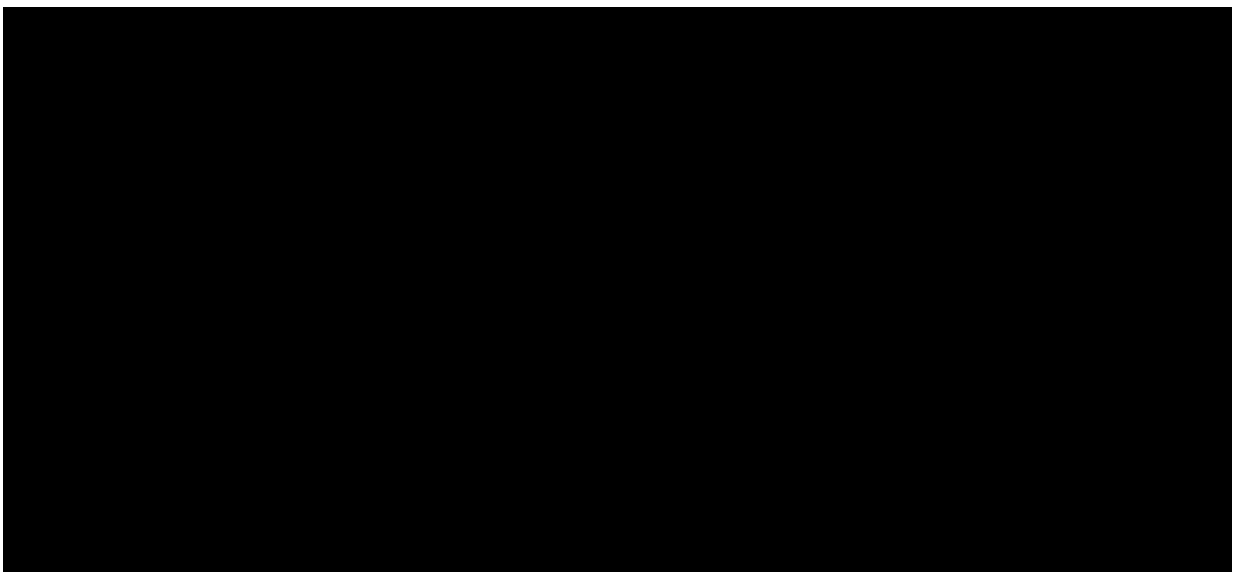
(단위 : 명)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	63	782	524	47	1,416
애니메이션 하청 제작	31	686	986	146	1,849
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	2	26	-	-	28
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2	22	28	-	52
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	37	-	30	-	67
합 계	135	1,516	1,568	193	3,412
구성비	4.0%	44.3%	46.0%	5.7%	100.0%

종사자를 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 1,568명(46.0%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 1,516명(44.3%), 100억원이상 193명(5.7%), 1억원 미만 135명(4.0%) 순으로 나타났다. 애니메이션 하청제작은 100억원이상이 146명(7.9%)인 반면, 애니메이션 창작제작은 100억원이상이 47명(3.3%)으로 하청 제작이 선도업체 비중도가 더 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-6-12. 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-6-12. 애니메이션산업 종사자규모별 종사자 현황>

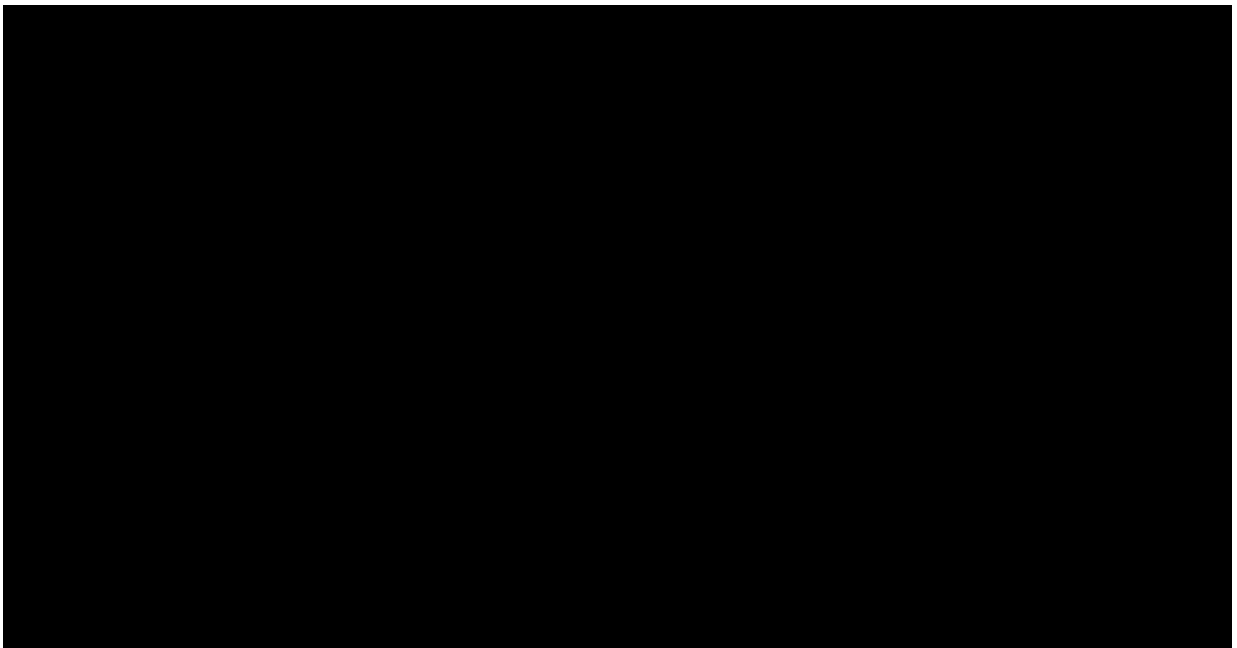
(단위 : 백만원,%)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
애니메이션 창작 제작	153	238	761	264	-	1,416
애니메이션 하청 제작	152	82	780	244	591	1,849
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	8	-	20	-	-	28
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	5	10	37	-	-	52
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	18	5	44	-	-	67
합 계	336	335	1,642	508	591	3,412
구성비	9.9%	9.8%	48.1%	14.9%	17.3%	100.0%

종사자를 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 1,642명(48.1%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인이상 591명(17.3%), 50~99인 508명(14.9%), 1~4인이 336명(9.9%), 5~9인 335명(9.8%)순으로 나타났다. 애니메이션창작제작은 50인미만이 1,152명으로 종사자수에 81.4%를 차지하고 있으며, 애니메이션하청제작은 50인 이상이 835명으로 종사자수에 45.2%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-6-13. 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-6-13. 애니메이션산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

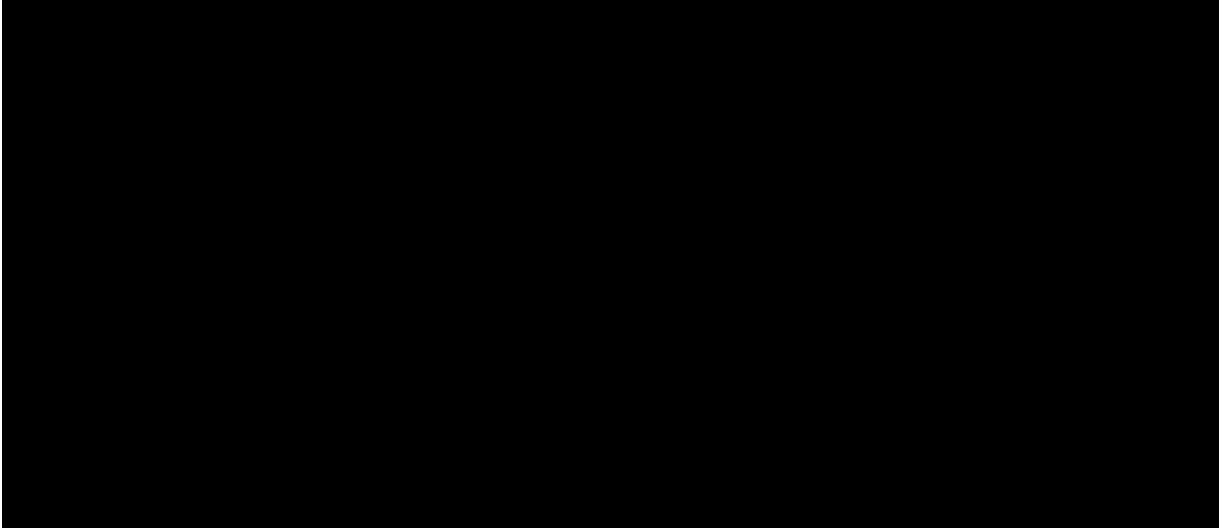
	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비
서울	2,079	34	57	2,170	63.6
부산	226	-	-	226	6.6
대구	98	-	-	98	2.9
인천	68	-	-	68	2.0
광주	93	-	10	103	3.0
대전	77	-	-	77	2.3
울산	-	-	-	-	-
경기도	469	18	-	487	14.3
강원도	69	-	-	69	2.0
충청북도	53	-	-	53	1.5
충청남도	-	-	-	-	-
전라북도	61	-	-	61	1.8
전라남도	-	-	-	-	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	-	-	-
제주도	-	-	-	-	-
합계	3,293	52	67	3,412	100

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 2,170명 63.6%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 487명 (14.3%), 부산 226명 (6.6%), 대구 98명 (2.9%), 광주 103명 (3.0%), 대전 77명 (2.3%), 강원도 69명 (2.0%), 인천 68명 (2.0%), 전북 61명 (1.8%), 충북 53명 (1.5%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 2,170명 (63.6%), 6개 광역시 572명 (16.8%), 9개도 670명 (19.6%)으로 나타났다.

<그림 4-6-14. 애니메이션산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-6-14. 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,151	265	1,416
	소분류비중	81.3%	18.7%	100
	애니메이션 하청 제작	891	958	1,849
	소분류비중	48.2%	51.8%	100.0%
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	19	9	28
	소분류비중	67.9%	32.1%	100.0%
	소 계	2,061	1,232	3,293
	중분류비중	62.6%	37.4%	100.0%
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	26	26	52
	소분류비중	50.0%	50.0%	100.0%
	소 계	26	26	52
	중분류비중	50.0%	50.0%	100.0%
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	61	6	67
	소분류비중	91.0%	9.0%	100.0%
	소 계	61	6	67
	중분류비중	91.0%	9.0%	100.0%
애니메이션산업 총합계		2,148	1,264	3,412
애니메이션산업 비중		63.0%	37.0%	100.0%

애니메이션산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 종사자 3,412명중 정규직은 2,148명(63.0%), 비정규직은 1,264명(37.0%)으로 나타났다. 중분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 애니메이션제작업은 정규직 2,061명(62.6%), 비정규직 1,232명(37.4%), 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅/홍보는 정규직 26명(50.0%), 비정규직 26명(50.0%), 온라인애니메이션서비스업은 정규직 61명(91.0%), 비정규직 6명(9.0%)로 나타났다. 애니메이션 창작제작은 정규직(81.3%)비율이 높은 반면에 애니메이션 하청제작은 비정규직(51.8%)비율이 정규직보다 높은 것으로 나타났다.

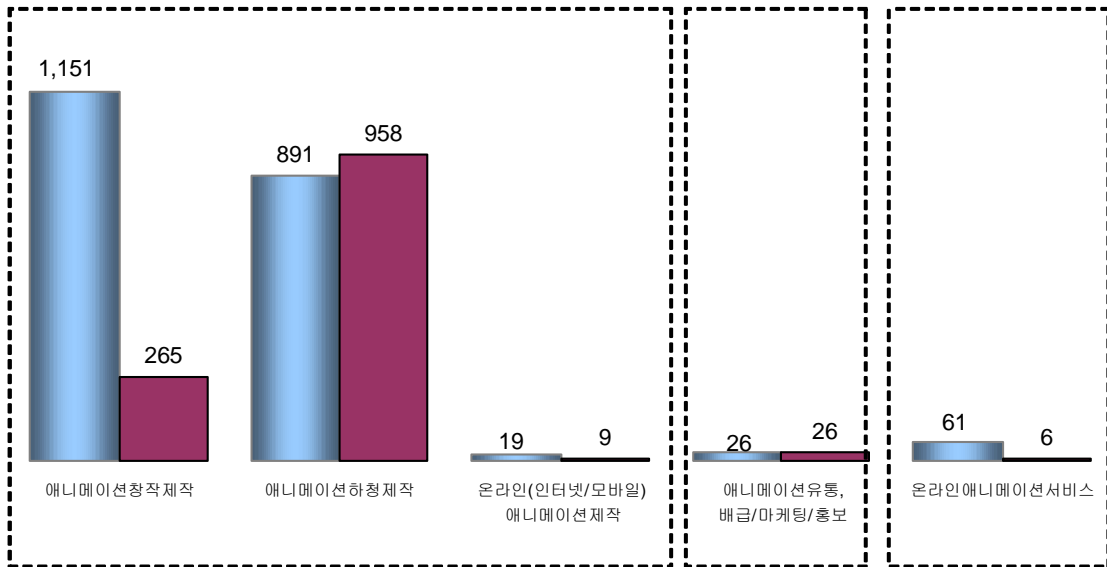
<그림 4-6-15. 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)

■ 정규직 ■ 비정규직

<애니메이션제작업>

<애니메이션유통> <온라인서비스>



6.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-6-15. 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	760	391	168	97	1,416
	애니메이션 하청 제작	626	265	359	599	1,849
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	14	5	5	4	28
	소 계	1,400	661	532	700	3,293
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	12	14	11	15	52
	소 계	12	14	11	15	52
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	39	22	4	2	67
	소 계	39	22	4	2	67
애니메이션산업 총합계		1,451	697	547	717	3,412
비 중		42.5%	20.5%	16.0%	21.0%	100.0%

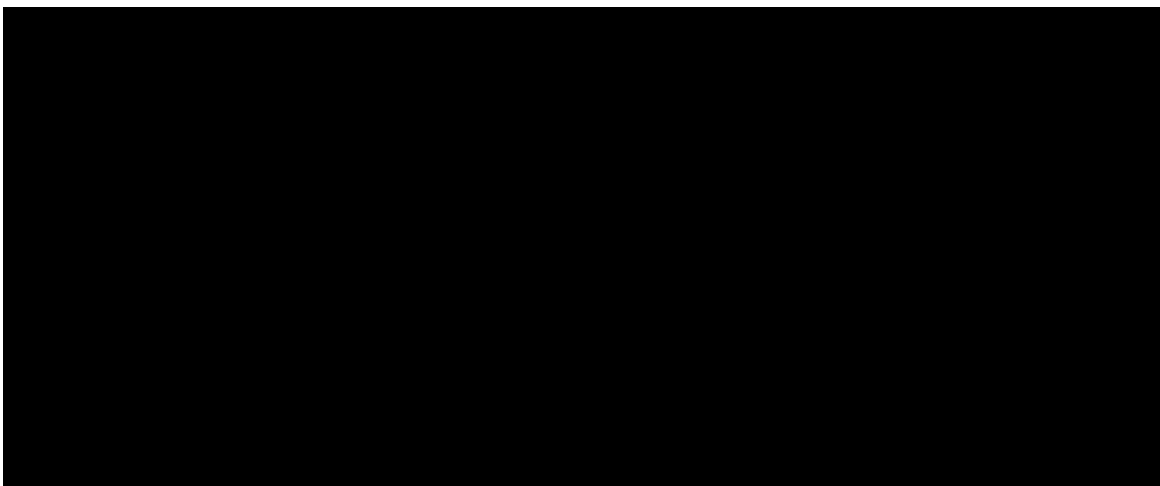
애니메이션산업 종사자를 고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 3,412명 중 정규직은 남자는 1,451명(42.5%), 정규직 여자는 697명(20.5%), 비정규직은 남자 547명(16.0%), 여자 717명(21.0%)으로 나타났다.

애니메이션창작제작업은 1,416명중 정규직 남자는 760명(53.7%), 여자 391명(27.6%), 비정규직 남자는 168명(11.9%), 여자는 97명(6.8%)로 정규직 남자가 전체 종사자의 50%이상을 차지하는 것으로 나타났다.

애니메이션 하청제작업은 1,849명중 정규직 남자는 626명(33.9%), 여자는 265명(14.3%), 비정규직 남자는 359명(19.4%), 여자는 599명(32.4%)로 비정규직 여자 비율이 애니메이션창작제작업보다 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-6-16. 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-6-16. 애니메이션산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	928	488	1,416
	소분류비중	65.5%	34.5%	100
	애니메이션 하청 제작	985	864	1,849
	소분류비중	53.3%	46.7%	100.0%
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	19	9	28
	소분류비중	67.9%	32.1%	100.0%
	소 계	1,932	1,361	3,293
	중분류비중	58.7%	41.3%	100.0%
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	23	29	52
	소분류비중	44.2%	55.8%	100.0%
	소 계	23	29	52
	중분류비중	44.2%	55.8%	100.0%
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	43	24	67
	소분류비중	64.2%	35.8%	100.0%
	소 계	43	24	67
	중분류비중	64.2%	35.8%	100.0%
애니메이션산업 총합계		1,998	1,414	3,412
애니메이션산업 비중		58.6%	41.4%	100.0%

애니메이션산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 1,998명(58.6%), 여자는 1,414명(41.4%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 애니메이션제작업은 남성 1,932명(58.7%), 여성 1,361명(41.3%)로 전체의 구성비와 비교할 때 남성이 0.1% 높고, 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅/홍보는 남성 23명(44.2%), 여성 29명(55.8%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높게 나타났다. 온라인애니메이션서비스업은 남성 43명(64.2%), 여성 24명(35.8%)로 남성이 다소 높게 나타났다.

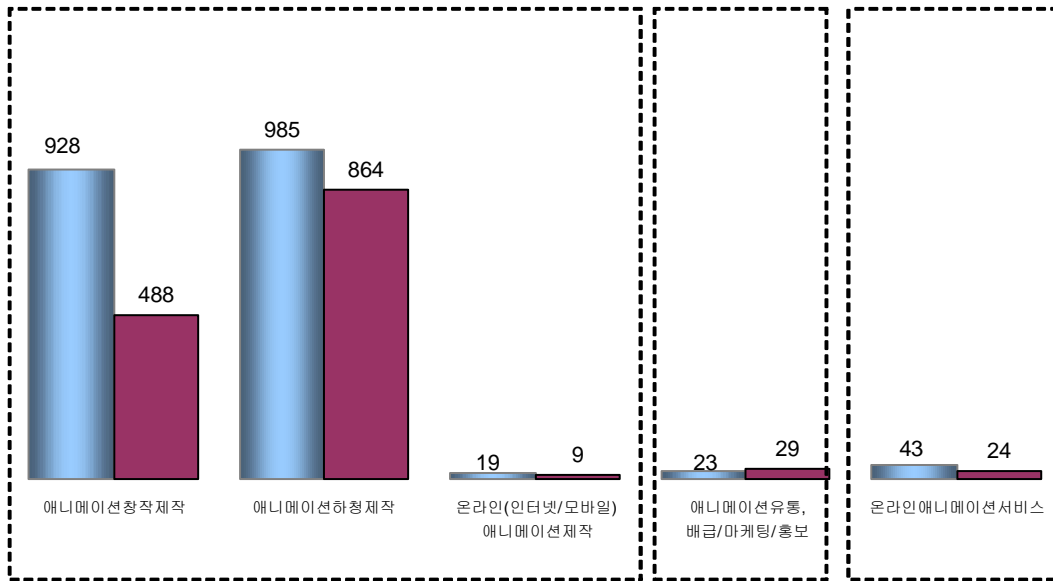
<그림 4-6-17. 애니메이션산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)

■ 남자 ■ 여자

<애니메이션제작업>

<애니메이션유통> <온라인서비스>



6.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-6-17. 애니메이션산업 직무별 종사자 현황>

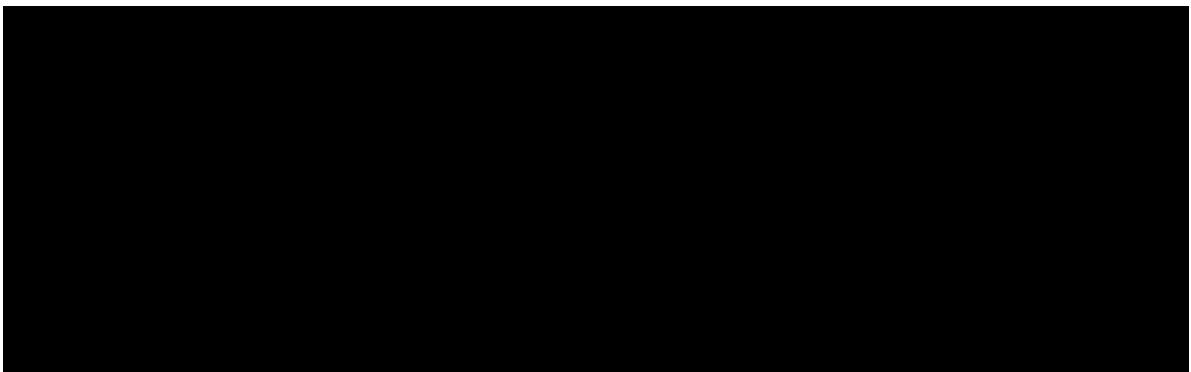
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	142	129	849	120	130	46	1,416
	애니메이션 하청 제작	50	189	1,247	163	69	131	1,849
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	3	2	17	1	3	2	28
	소 계	195	320	2,113	284	202	179	3,293
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	5	6	23	13	0	5	52
	소 계	5	6	23	13	0	5	52
온라인애니 메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	5	6	34	8	9	5	67
	소 계	5	6	34	8	9	5	67
애니메이션산업 총합계		205	332	2,170	305	211	189	3,412
비 중		6.0%	9.7%	63.6%	9.0%	6.2%	5.5%	100.0%

애니메이션산업 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 3,412명중 제작은 2,170명(63.6%), 관리직은 332명(9.7%), 마케팅·홍보 305명(8.9%), 연구개발은 211명(6.2%), 사업기획 205명(6.0%), 기타(유통포함)는 189명(5.5%)순으로 나타났다. 애니메이션제작업만 살펴보면, 제작이 2,113명(64.2%), 관리직은 320명(9.7%), 마케팅·홍보 284명(8.6%), 연구개발 202명(6.1%), 사업기획 195명(5.9%), 기타 179명(5.5%)순으로 나타났다.

<그림 4-6-18. 애니메이션산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-6-18. 애니메이션산업 학력별 종사자 현황>

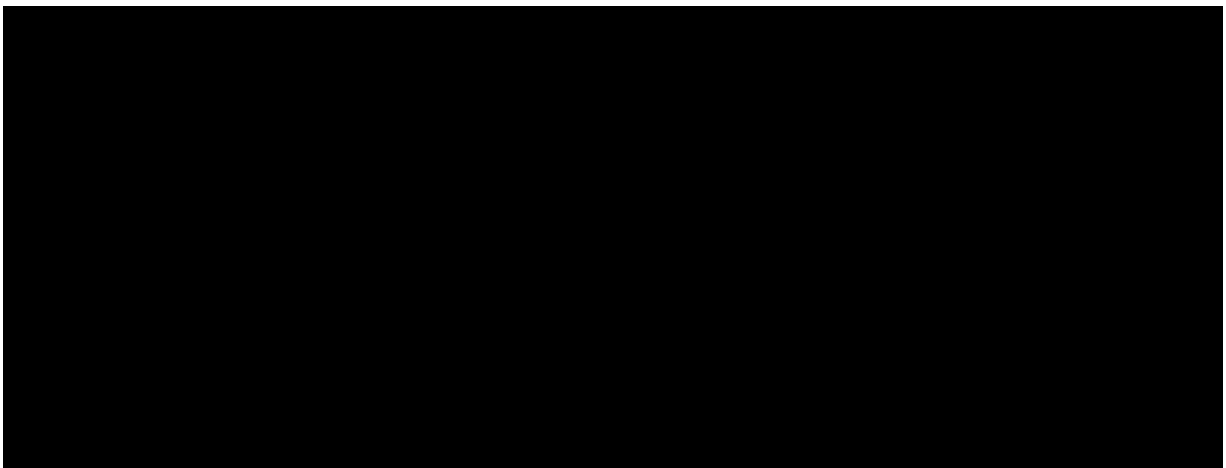
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원 졸이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	84	413	848	71	1,416
	애니메이션 하청 제작	372	483	937	57	1,849
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	2	10	15	1	28
	소 계	458	906	1,800	129	3,293
	중분류비중	13.9%	27.5%	54.7%	3.9%	100.0%
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통,배급 및 마케팅, 홍보	19	17	14	2	52
	소 계	19	17	14	2	52
	중분류비중	36.5%	32.7%	26.9%	3.9%	100.0%
온라인애니 메이션유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	-	9	49	9	67
	소 계	-	9	49	9	67
	중분류비중	-	13.4%	73.2%	13.4%	100.0%
애니메이션산업 총합계		477	932	1,863	140	3,412
애니메이션산업비중		14.0%	27.3%	54.6%	4.1%	100.0%

애니메이션산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 1,863명(54.6%)로 가장 높으며, 전문대졸 932명(27.3%), 고졸이하가 477명(14.0%), 대학원졸 이상 140명(4.1%)의 순으로 나타났다. 이를 중분류별로 살펴보면, 애니메이션제작은 대졸이 1,800명 (54.7%)로 가장 높고, 전문대졸이 906명(27.5%), 고졸이하 458명(13.9%), 대학원졸 129명(3.9%)로 나타났다.

<그림 4-6-19. 애니메이션산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-6-19. 애니메이션산업 연령별 종사자 현황>

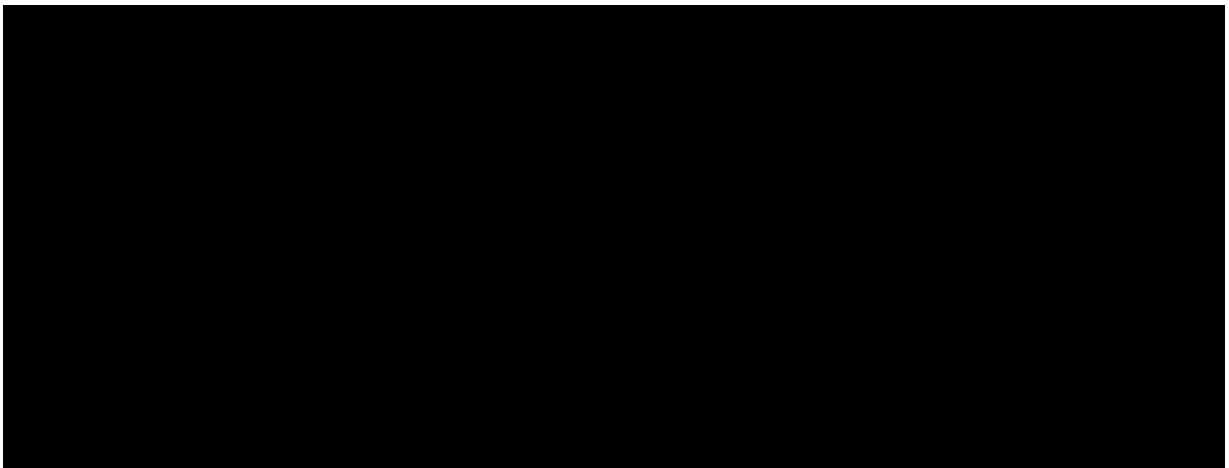
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~ 34세	35세~ 39세	40세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	477	503	343	93	1,416
	애니메이션 하청 제작	609	782	346	112	1,849
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	15	9	2	2	28
	소 계	1,101	1,294	691	207	3,293
	중분류비중	33.4%	39.3%	21.0%	6.3%	100.0%
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통,배급 및 마케팅, 홍보	15	19	12	6	52
	소 계	15	19	12	6	52
	중분류비중	28.9%	36.5%	23.1%	11.5%	100.0%
온라인애니 메이션유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	25	24	11	7	67
	소 계	25	24	11	7	67
	중분류비중	37.3%	35.8%	16.4%	10.5%	100.0%
애니메이션산업 총합계		1,141	1,337	714	220	3,412
애니메이션산업비중		33.4%	39.2%	20.9%	6.5%	100.0%

애니메이션산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 30~34세 1,337명(39.2%), 29세 이하가 1,141명(33.4%), 35~39세 714명(20.9%), 40세 이상이 220명(6.5%)순으로 나타났다. 중분류로 살펴보면, 애니메이션제작업은 30~34세 종사자가 1,294명 (39.3%), 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보는 30~34세 종사자가 19명 (36.5%), 온라인애니메이션유통업은 29세 이하 25명(37.3%)으로 분야별에서 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-6-20. 애니메이션산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



6.4. 애니메이션 매체별 매출현황 (창작 및 제작매출)

<표 4-6-20. 애니메이션산업 매체별 매출현황>

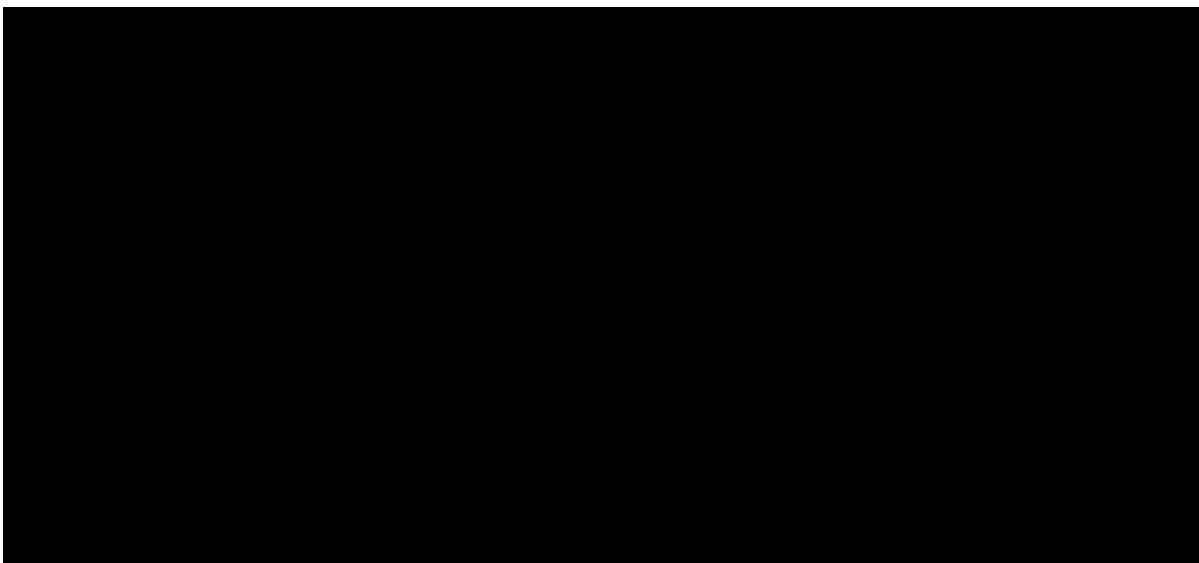
(단위 : 백만원, %)

	지역	TV	극장	홈비디오 (VHS,DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
애니메이션 창작제작	국내	56,510	5,723	18,956	8,129	126	1,731	91,175
	해외	2,590	-	568	-	-	1,347	4,505
	소계	59,100	5,723	19,524	8,129	126	3,078	95,680
애니메이션 하청제작	국내	15,473	9,952	464	-	-	877	26,766
	해외	77,397	157	-	-	-	-	77,554
	소계	92,870	10,109	464	-	-	877	104,320
판권	국내	90	-	-	-	-	-	90
	해외	10	-	-	-	-	-	10
	소계	100	-	-	-	-	-	100
전체	국내	72,073	15,675	19,420	8,129	126	2,608	118,031
	해외	79,997	157	568	-	-	1,347	82,069
	합계	152,070	15,832	19,988	8,129	126	3,955	200,100
	비중	76.0%	7.9%	10.0%	4.0%	0.1%	2.0%	100.0%

애니메이션제작업 중 매체별 매출실적을 살펴보면, TV가 152,070백만원(76.0%), 홈비디오 19,988백만원(10.0%), 극장 15,832백만원(7.9%), 인터넷 8,129백만원(4.0%), 기타 3,955백만원(2.0%), 신규미디어 126백만원(0.1%)순으로 나타났다. 애니메이션 창작제작은 전체매출액에 국내 TV가 56,510백만원으로 59.1%로 나타났으며, 애니메이션 하청제작은 해외 TV가 77,397백만원으로 74.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-6-21. 애니메이션산업 매체별 매출 구성비>

(단위 : 백만원, %)



6.5. 애니메이션 제작방식별 매출현황 (창작 및 제작매출)

<표 4-6-21. 애니메이션산업 제작방식별 매출현황>

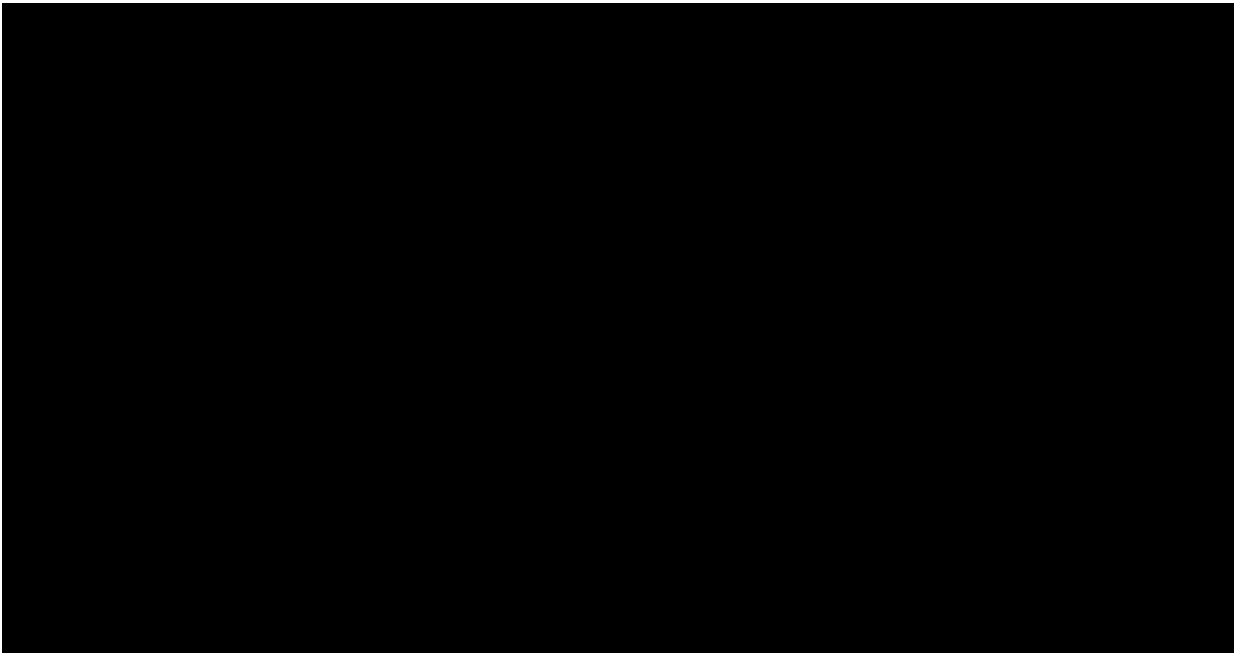
(단위 : 백만원, %)

형태	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	64,946	22,884	4,864	2,938	48	95,680
외주제작 (하청제작)	92,243	11,211	788	50	28	104,320
판권만 소유한 경우	100	-	-	-	-	100
합 계	157,289	34,095	5,652	2,988	76	200,100
비 중	78.61%	17.04%	2.82%	1.49%	0.04%	100.0%

애니메이션제작업 중 제작방식별 매출실적을 살펴보면, 2D가 157,289백만원(78.61%), 3D가 34,095백만원(17.04%), 스톱모션 5,652백만원(2.82%), 플래시 2,938백만원(1.49%), 기타 76백만원(0.04%)순으로 나타났다.

<그림 4-6-22. 애니메이션산업 제작방식별 매출 구성비>

(단위 : 백만원, %)



6.6. 애니메이션 부가사업 연계현황

<표 4-6-22. 애니메이션산업 부가사업 연계현황>

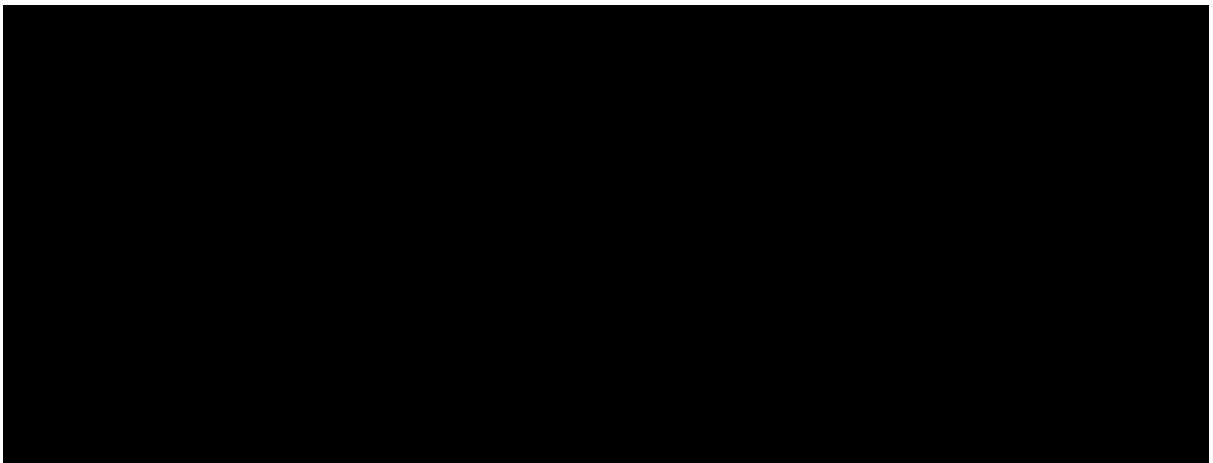
(단위 : 건, %)

연계업종	적용 예	건수	비율
애니메이션	타 매체 애니메이션	532	40.9%
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	290	22.3%
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	20	1.5%
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	5	0.4%
게임	게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	25	1.9%
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	5	0.4%
방송,드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	101	7.8%
출판	서적출판, 잡지 및 정기 간행물, 신문 발행, 전자출판 (온라인잡지, e-book)	49	3.8%
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	123	9.5%
기타	테마파크	20	1.5%
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	102	7.8%
	디자인, 공연(음악 제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	28	2.2%
총 계		1,300	100.0%

애니메이션산업의 부가사업 연계 건수는 1,300건이며, 이중 타 매체 애니메이션이 532건(40.9%), 캐릭터상품이 290건(22.3%), 만화 20건(1.5%), 음악 5건(0.4%), 게임 25건(1.9%), 영화 5건(0.4%), 방송,드라마 101건 (7.8%), 출판 49건(3.8%), 광고 123건(9.5%), 테마파크 20건(1.5%), 교육용콘텐츠 102건(7.8%), 디자인, 공연(음악제외), 공예 28건(2.2%)순으로 나타났다.

<그림 4-6-23. 애니메이션산업 부가사업 연계 구성비>

(단위 : 건, %)



6.7. 애니메이션 제작부문 종사자 현황

<표 4-6-23. 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

업종	구분	기획/연출/ 감독	시나 리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보 드/콘티	Lay-out/ 원화	동화
애니메이션 창작제작	정규직 종사자	174	37	57	50	17	10	9	27
	비정규직 종사자	-	1	-	55	-	55	-	-
애니메이션 하청제작	정규직 종사자	85	65	26	13	26	4	13	9
	비정규직 종사자	-	3	-	-	176	152	70	91
합계		259	106	83	118	219	221	92	127
비중		12.4%	5.0%	3.9%	5.6%	10.4%	10.6%	4.4%	6.0%

업종	구분	채색	효과/ 합성	촬영/ 편집	모델링	디지털애니 메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	정규직 종사자	13	27	40	84	57	37	6	645
	비정규직 종사자	-	36	15	37	-	-	5	204
애니메이션 하청제작	정규직 종사자	9	22	37	13	143	4	9	478
	비정규직 종사자	118	148	-	-	-	-	11	769
합계		140	233	92	134	200	41	31	2,096
비중		6.7%	11.1%	4.4%	6.4%	9.6%	2.0%	1.5%	100.0%

애니메이션산업 제작부문 종사자를 살펴보면, 제작부문 종사자 2,096명중 기획/연출/감독이 259명(12.4%)로 가장 높게 나타났으며, 스토리보드/콘티 221명(10.6%), 배경디자인과 효과/합성이 219명(10.4%), 디지털애니메이터 200명(9.6%), 채색 140명(6.7%), 모델링 134명(6.4%), 동화 127명(6.0%), 캐릭터디자인 118명(5.6%), 시나리오 106명(5.0%), Lay-out/원화 92명(4.4%), 촬영/편집 92명(4.4%), 컨셉디자이너 83명(3.9%), 프로그래머 41명(2.0%), 기타 31명(1.5%)순으로 나타났다.

6.8. 애니메이션 종사자 전공 현황

<표 4-6-24. 애니메이션산업 종사자 전공 현황>

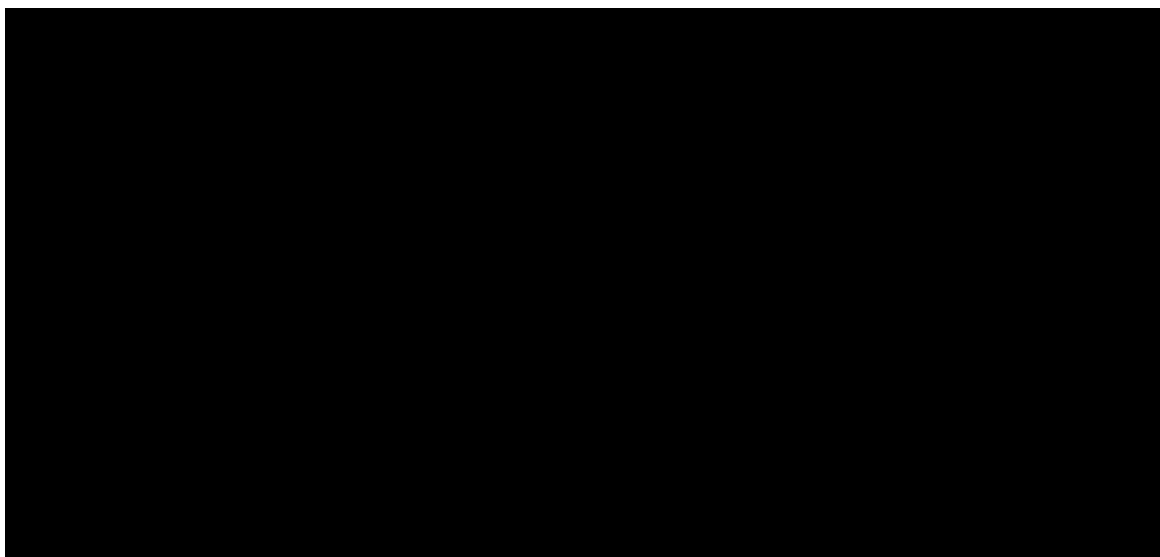
(단위 : 명, %)

구분	구분	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	계
애니메이션창작제작	정규직 종사자	288	405	186	35	127	73	37	1,151
	비정규직 종사자	99	90	5	-	53	11	7	265
애니메이션하청제작	정규직 종사자	117	228	148	94	180	101	23	891
	비정규직 종사자	798	89	20	-	19	17	15	958
정규직 합계		405	633	334	129	307	174	60	2,042
비정규직 합계		897	179	25	-	72	28	22	1,223
전체합계		1,302	812	359	129	379	202	82	3,265
비중		39.9%	24.9%	11.0%	3.9%	11.6%	6.2%	2.5%	100.0%

애니메이션산업 전공별 종사자를 살펴보면, 애니메이션이 1,302명(39.9%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 미술이 812명(24.9%), 이공 379명(11.6%), 인문/사회 359명(11.0%), 예체능 202명(6.2%), 상경 129명(3.9%), 기타 82명(2.5%)순으로 나타났다. 애니메이션전공자를 살펴보면 정규직비율은 1,302명중 31.1%만이 정규직인 것으로 나타났다.

<그림 4-6-24. 애니메이션산업 종사자 전공 현황>

(단위 : 명.)



6.9 애니메이션 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-6-25. 애니메이션산업업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업 체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	130	107,292	1,416	825	76
	애니메이션 하청 제작	110	107,684	1,849	979	58
	온라인(인터넷·모바일) 애니메 이션 제작	5	1,152	28	230	41
	소 계	245	216,128	3,293	882	66
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마 케팅, 홍보	7	4,402	52	629	85
	소 계	7	4,402	52	629	85
온라인애니 메이션유통 업	온라인 애니메이션서비스업(인 터넷, 모바일)	8	6,643	67	830	99
	소 계	8	6,643	67	830	99
애니메이션산업 평균		260	227,173 ¹⁴¹⁾	3,412	874	67

애니메이션산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 8억7천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 6천7백만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 애니메이션 창작제작업의 사업체당 평균매출액은 8억2천5백만원이며, 1인당 평균매출액은 7천6백만원, 애니메이션 하청제작업의 사업체당 평균매출액은 9억7천9백만원이며, 1인당 평균매출액은 5천8백만원으로 나타났다.

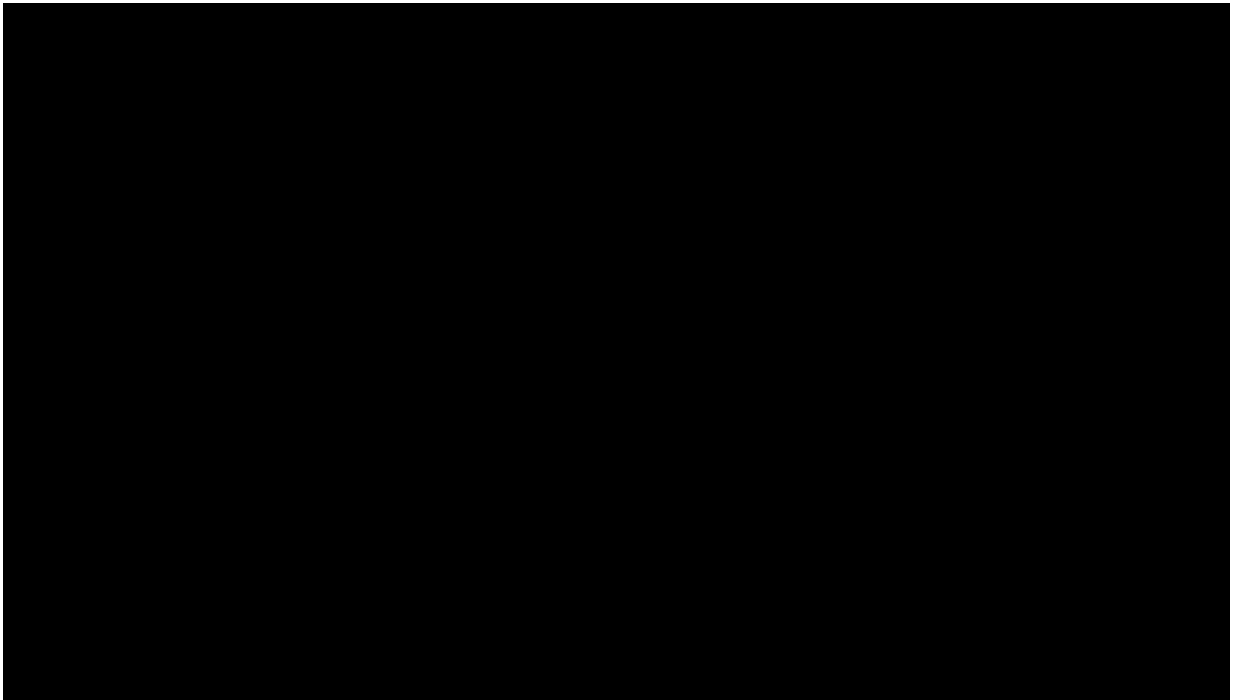
온라인(인터넷·모바일)애니메이션제작업의 사업체당 평균매출액은 2억3천만원이며, 1인당 평균매출액은 4천1백만원으로 나타났다. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보의 사업체당 평균매출액은 6억2천9백만원이며, 1인당 평균매출액은 8천5백만원으로 나타났다. 온라인 애니메이션서비스업(인터넷,모바일)의 사업체당 평균매출액은 8억3천만원이며, 1인당 평균매출액은 9천9백만원으로 나타났다.

애니메이션 창작제작업은 애니메이션 하청제작업에 비해 사업체당 평균매출액은 적으나, 1인당 평균매출액은 높은 것으로 나타났다.

141) 극장매출액(61,099백만원)과 방송사수출액(292백만원) 제외

<그림 4-6-25. 애니메이션 산업 업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



6.10 애니메이션 산업 부가가치 구성

<표 4-6-26. 애니메이션 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

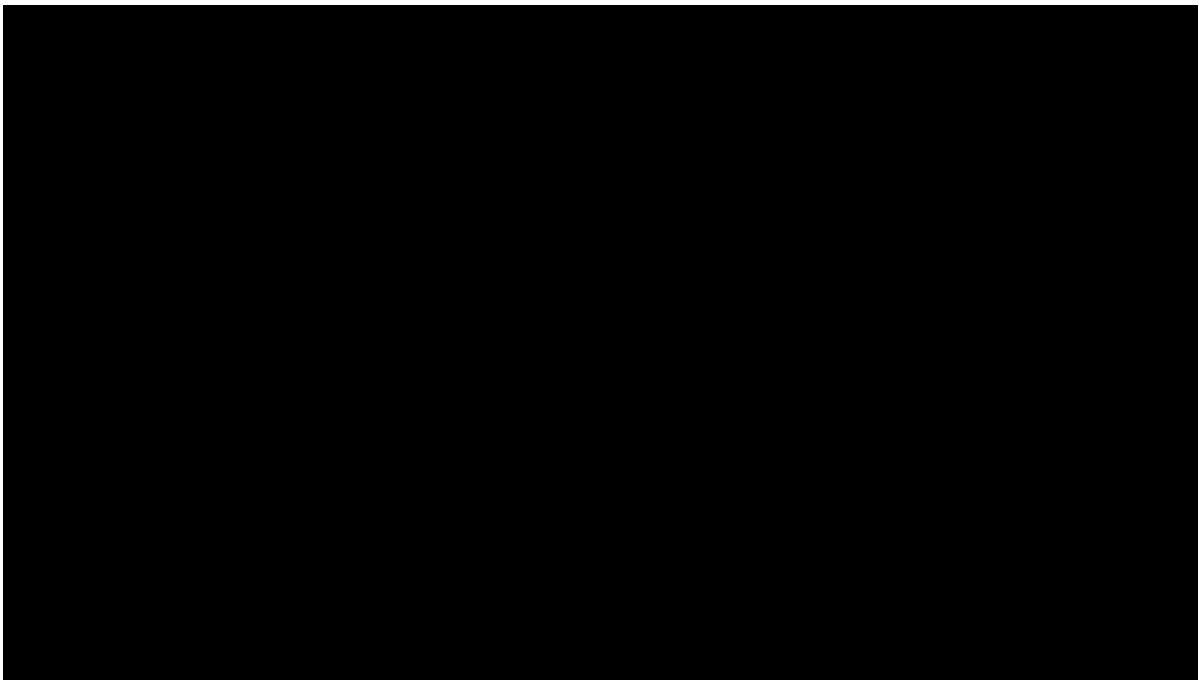
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
애니메이션 산업	227,173 ¹⁴²⁾	70,333	30.96	7,185	48,221	4,748	4,385	2,685	3,109
부가가치액 대비 구성비				10.2%	68.6%	6.8%	6.2%	3.8%	4.4%
매출액 대비 구성비				3.2%	21.2%	2.1%	1.9%	1.2%	1.4%

애니메이션산업의 매출액은 2,271억원이며, 부가가치액은 703억원, 부가가치율은 30.96%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 71억원 (10.2%), 인건비 482억원 (68.6%), 순금융비용 47억원 (6.8%), 감가상각비 43억원 (6.2%), 임차료 26억원 (3.8%), 조세공과 31억원 (4.4%)로 나타났다.

애니메이션산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 3.2%, 인건비는 21.2%, 순금융비용은 2.1%, 감가상각비는 1.9%, 임차료는 1.2%, 조세공과는 1.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-6-26. 애니메이션 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)



142) 극장매출액(61,099백만원)과 방송사수출액(292백만원) 제외

7. 방송 산업

2006년 기준조사 방송 산업에 대한 통계는 방송위원회의 『2007 방송산업 실태조사 보고서』에서 집계한 내용을 인용하였다. 방송 산업 실태조사 보고서는 지난 2007년 5월 21일~6월 12일 사이에 실시된 실태조사에 따라 지상파방송사업자, 종합유선방송사업자, 방송채널사용사업자, 중계(음악)유선방송사업자, 전광판방송사업자, 일반위성방송사업자(스카이라이프), 위성이동멀티미디어방송사업자 등이 제출한 자료를 정리·수록한 것이다.

조사대상 사업체는 총 534개, 조사된 사업체 수는 473개(88.6%)이다. 조사업구분별로 전수조사와 인터넷 설문조사를 실시하였고, 조사기준일은 2006년 12월 31일이다. 주요 조사항목은 일반현황(대표자명, 주소, 홈페이지, 사업형태, 개국/설립일, 자본금, 최대출자자, 종사자, 편성 및 광고책임자, 프로그램 송출현황), 방송사업현황(매출액, 특수관계, 사업결합), 방송운영현황(방송시간 및 편성비율, 제작원별 편성, 제작시설, 시설투자), 프로그램 제작 및 유통 현황(제작비, 프로그램 판매 및 구매, 수출입, 공동제작), 유료방송서비스 현황(가입자수, 수신료, 채널구성, 부가서비스) 이다. 본 보고서에서는 방송 산업 분류, 매출규모, 수출입 규모와 방송 산업 종사자 현황 등만을 참고하였다.

7.1. 방송 산업 분류 기준

<표 4-7-1. 방송 산업 분류>

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

7.2. 방송 산업 매출액

<표 4-7-2. 방송 산업 매출액 현황>

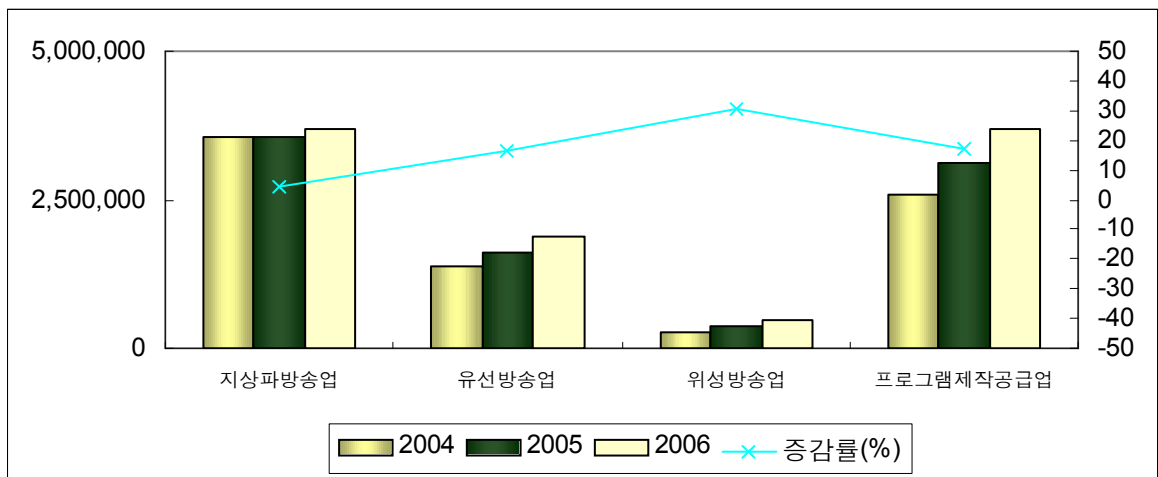
(단위: 백만원, %)

		2004	2005	2006	구성비 (%)	전년대비 증감율 (%)
지상파방송	라디오 방송 (공영, 민영, 특수)	360,668	365,600	375,238	3.9%	2.6%
	텔레비전방송 (공영, 민영)	3,184,148	3,176,900	3,328,443	34.2%	4.8%
	지상파이동멀티미디어방송	-	-	2,301	0.0%	-
지상파 방송업 합계		3,544,816	3,542,500	3,705,982	38.1%	4.6%
유선 방송업	종합유선방송 (1차, 2차, 3차, 4차)	1,347,948	1,581,800	1,846,748	19.0%	16.7%
	중계유선방송	36,615	15,600	15,763	0.2%	1.0%
유선 방송업 합계		1,384,563	1,597,400	1,862,511	19.2%	16.6%
위성방송업(일반위성, 위성이동포함)		255,035	368,900	482,661	5.0%	30.8%
프로그램 제작공급업	방송채널사용사업	2,588,390	3,126,400	3,668,708	37.7%	17.3%
전체 합계		7,772,824	8,635,200	9,719,862	100.0%	12.6%

2006년 방송사업자의 총 매출액은 9조7,199억원으로 2005년 대비 12.6% 증가한 것으로 나타나 총매출액 8조6,352억원으로 11.1% 증가했던 2005년의 성장세를 이어 갔다. 이와 같은 외적 성장은 종합유선방송과 방송채널사용사업, 위성방송사업의 매출액 증가에 힘입은 것으로 보인다. 이를 세부적으로 살펴보면, 지상파방송 매출액은 3조 7,060억원으로 전년보다 4.6% 증가하였으며, 유선방송 매출액은 1조8,625억원으로 전년보다 16.6% 증가하였다. 그리고 채널사용사업 매출액은 3조6,687억원으로 전년보다 17.3% 증가한 것으로 나타났으며, 위성방송사업의 매출액은 전년대비 5.0% 증가하였다.

<그림 4-7-1. 방송 산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)



7.3. 방송 산업 서비스 매출액 구성내역

7.3.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

<표 4-7-3. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역>

(단위 : 백만원, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
수신료	528,375	540,679	549,240	14.8%
광고	2,223,961	2,402,103	2,467,622	66.6%
협찬	147,825	222,259	257,912	7.0%
전파료	23,900	27,067	1,957	0.1%
프로그램판매	64,890	96,598	142,091	3.8%
비영리	1,590	55,237	59,075	1.6%
기타사업	193,607	198,609	225,784	6.1%
전체 합계	3,184,148	3,542,552	3,703,681	100.0%

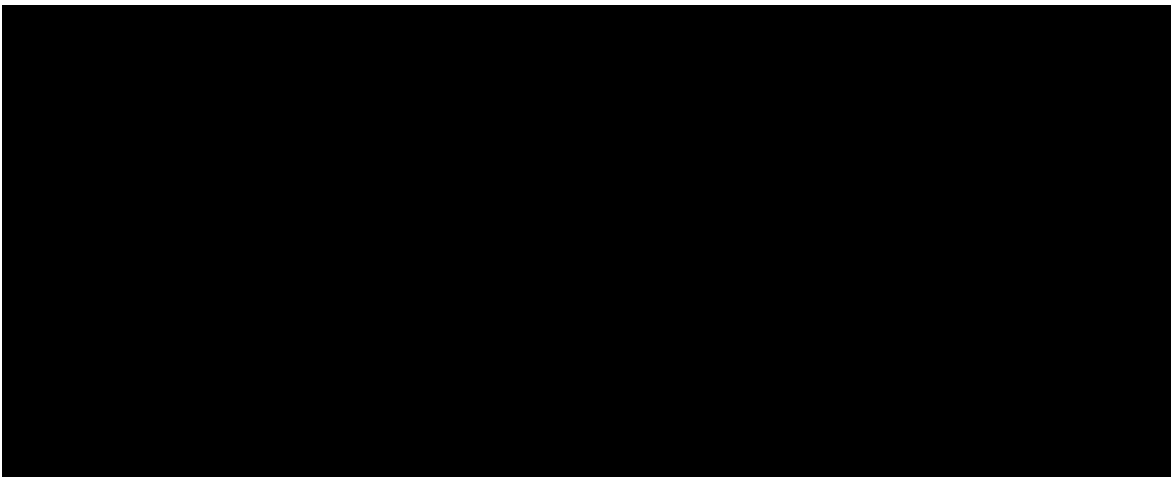
유료방송시장의 성장으로 전체 방송시장에서 지상파가 차지하는 매출액 점유율은 지속적으로 감소하고 있다. 지상파(DMB 포함)의 점유율은 2003년 49.7%에서 매년 감소하여 2006년 말 현재 38.1%를 차지하고 있다. 시청점유율에 있어서도 지상파의 경우 2000년 79.8%에서 매년 감소하여 2006년의 경우 63.7%를 나타내고 있다(서울·경기 지역, 24시간/가구 기준. 자료출처: AGB).

2006년도 지상파 방송사의 총 매출액은 3조7,037억원으로 전년도의 3조5,426억원보다 1,611억원이 증가하였다. 매출액 구성내역을 세부적으로 살펴보면, 총 매출액 구성에서 방송수신료 수익이 차지하는 비율은 14.8%, 광고수익은 66.6%, 협찬수익 7.0%, 전파료 수익 0.1%, 방송프로그램판매수익 3.8%, 비영리사업수익 1.6%, 기타사업수익 6.1%인 것으로 나타났다.

2006년도 지상파DMB방송사 3사(지상파방송사 3사 제외)의 총 매출액은 23억원으로 나타났다.

<그림 4-7-2. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역>

(단위 : 백만원)



7.3.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

<표 4-7-4. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역>

(단위: 백만원, %)

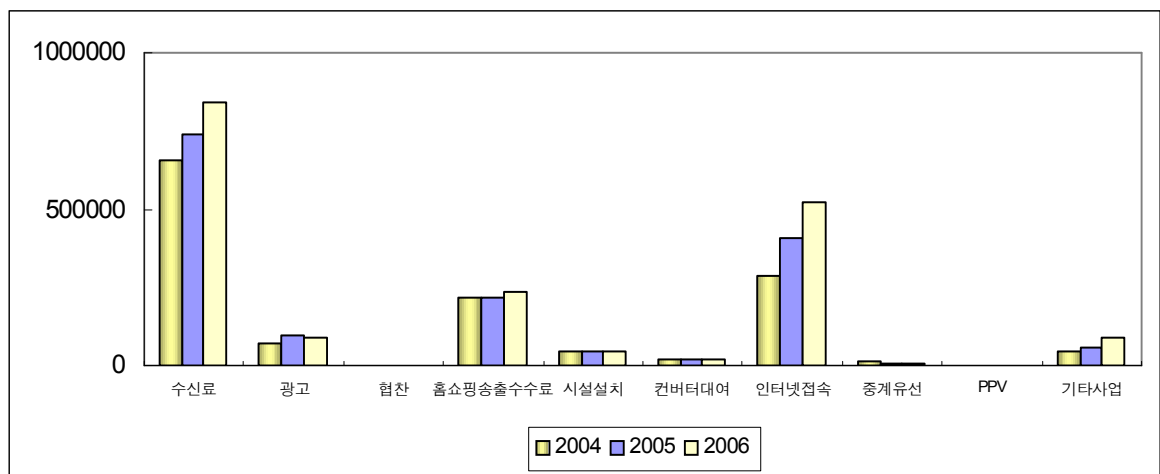
	2004	2005	2006	구성비(%)
수신료	655,050	741,585	843,801	45.7%
광고	72,934	94,166	86,634	4.7%
협찬	-	-	367	0.0%
홈쇼핑송출수수료	216,808	214,627	238,625	12.9%
시설설치	43,448	41,852	46,541	2.5%
컨버터대여	16,953	16,544	17,444	0.9%
인터넷접속	285,110	408,439	520,811	28.2%
중계유선	12,212	8,495	3,367	0.2%
PPV	185	154	721	0.1%
기타사업	45,248	55,946	88,437	4.8%
전체 합계	1,347,948	1,581,808	1,846,748	100.0%

종합유선방송의 총 매출액은 1조8,467억원으로 전년대비 16.7% 증가하였다. 매출액 구성 내역을 보면 8,438억원인 수신료수익이 매출의 45.7%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 인터넷 접속사업 수익 및 홈쇼핑송출수수료가 각각 28.2%, 12.9%를 차지하고 있다. 종합유선방송의 전체 매출액에서 수신료 수익이 차지하는 비중은 2002년 53.9%, 2004년에는 48.6%, 2005년 46.9%, 2006년 45.7%로 감소 추세를 보이고 있는데 반해 홈쇼핑 송출수수료와 초고속인터넷등 기타 부가서비스 부문 수익의 비중은 커지고 있다.

수신료 수익의 경우 전년도에 비해 13.8% 성장하여 2005년(13.2% 증가)의 성장추세를 이어 나갔다. 인터넷 접속사업 수익은 5,208억원으로 2005년의 4,084억원에 비해 27.5% 증가하였다. 반면 홈쇼핑송출수수료는 2,386억원으로 2005년의 2,146억원에 비해 소폭 증가하였다. 광고수익은 866억원으로 2005년의 942억원에 비해 다소 감소하였다. 한편 종합유선방송사의 영리매출액은 1조8,467억원으로 2005년도의 1조5,818억원에 비해 16.7% 증가하였다.

<그림 4-7-3. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역>

(단위 : 백만원)



7.3.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역

<표 4-7-5. 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역>

(단위: 백만원, %)

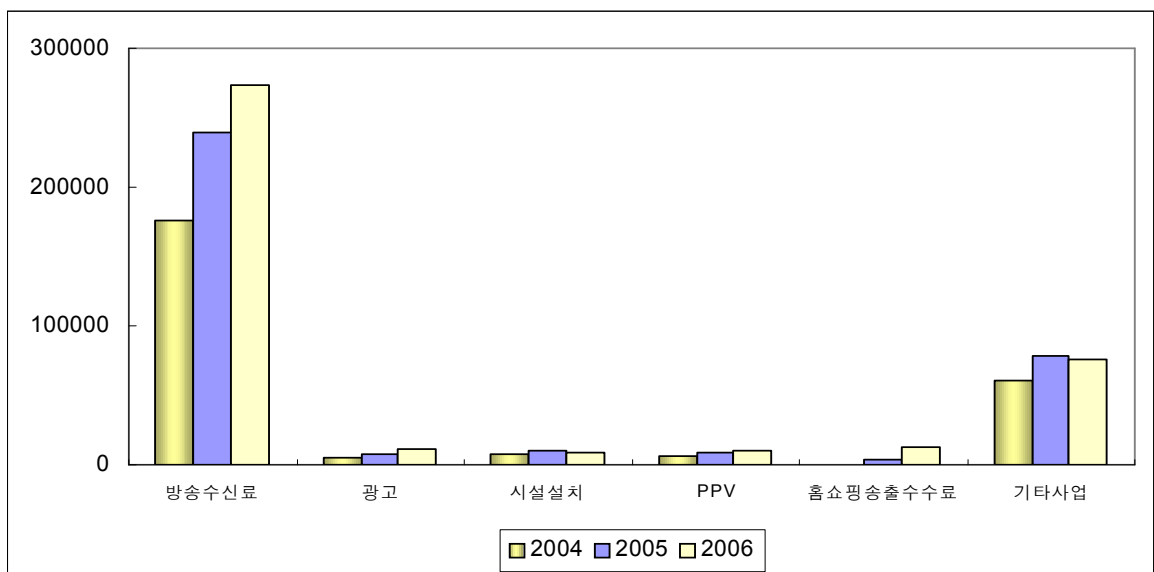
	2004	2005	2006	구성비(%)
방송수신료	175,970	238,780	273,817	69.5
광고	4,878	7,182	11,979	3.0
시설설치	7,152	10,280	9,224	2.3
PPV	6,502	8,644	9,624	2.5
홈쇼핑송출수수료	-	3,716	12,990	3.3
기타사업	60,534	78,672	76,271	19.4
전체 합계	255,036	347,274	393,905	100%

일반위성방송사업자(스카이라이프)의 서비스 매출액은 3,939억원으로 전년대비 13.4%의 증가율을 보였다. 이는 전년 대비 10.0%의 증가율을 보인 2005년에 비해서는 소폭 상승한 것이다. 매출액 세부 구성내역을 살펴보면, 방송수신료 수익이 2,738억원으로 69.5%를 차지하고 있으며, 기타사업수익이 763억원(19.4%), 시설설치수익 92억원(2.3%), PPV사업수익 96억원(2.5%), 광고수익이 120억원(3.0%), 홈쇼핑송출수수료가 130억원(3.3%)으로 기타사업수익의 비중이 다소 감소한 것으로 나타났다.

2005년 방송을 시작한 위성이동멀티미디어방송(TU미디어)의 경우 2006년 매출액은 888억원을 기록했다. 매출액 구성내역을 보면 방송수신료 수익이 872억원으로 매출의 대부분을 차지하고 있으며 광고수익이 5억원, 기타사업수익이 11억원인 것으로 나타났다.

<그림 4-7-4. 일반위성방송사업자 매출액 구성내역>

(단위 : 백만원)



7.3.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

<표 4-7-6. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역>

(단위: 백만원, %)

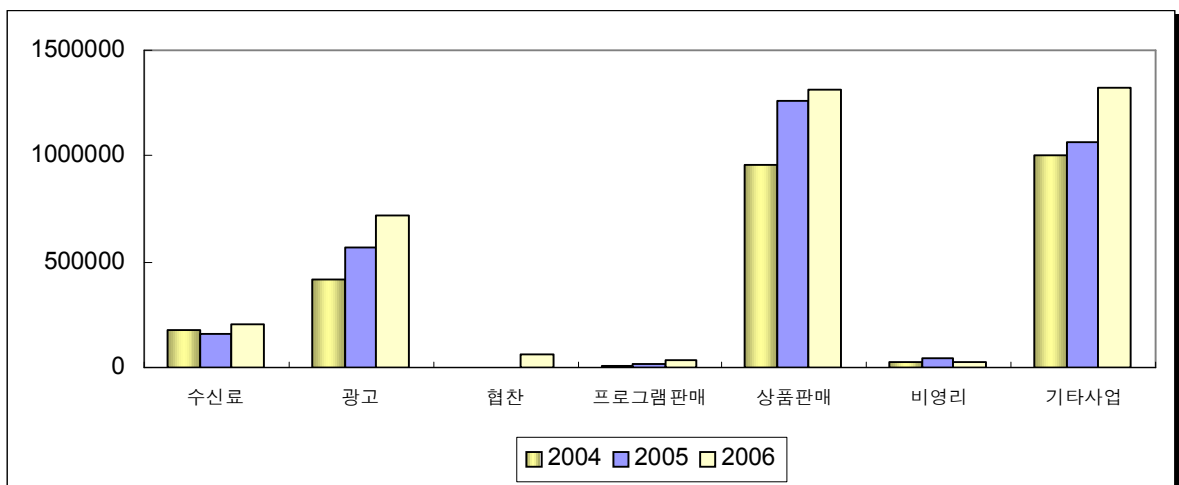
	2004	2005	2006	구성비(%)
수신료	177,030	157,255	200,614	5.4%
광고	412,882	571,030	718,135	19.6%
협찬	-	-	58,037	1.6%
프로그램판매	9,226	19,503	31,990	0.9%
상품판매	954,301	1,263,245	1,316,390	35.9%
비영리	27,882	46,847	25,163	0.7%
기타사업	1,007,070	1,068,616	1,318,379	35.9%
전체 합계	2,588,391	3,126,496	3,668,708	100.0%

방송채널사용사업의 2006년 총매출액은 3조6,687억원으로 상품판매수익과 광고수익의 증가(각각 4.2%, 25.8% 증가)에 힘입어 전년도에 비해 17.3% 증가한 것으로 나타났으나 2005년의 증가율(20.8%)에는 못미쳤다.¹⁴³⁾

방송채널사용사업자의 서비스 매출액 세부내역을 살펴보면 기타사업수익이 1조3,184억원(35.94%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있고 상품판매수익이 1조3,164억원(35.88%)으로 두 번째로 큰 부분을 차지하고 있다. 그 밖에 수신료 수익은 2,006억원(5.4%), 광고수익은 7,181억원(19.6%), 프로그램판매수익은 320억원(0.9%), 비영리수익이 252억원(0.7%) 이었다. 매출 구성내역을 2005년도와 비교해 보면 2006년은 비영리수익을 제외한 모든 부분에서 상승하였다.

<그림 4-7-5. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역>

(단위 : 백만원)



143) 총매출액과 당기순이익 등 손익현황은 방송채널사용사업자로 등록은 되었으나 2006년도에 방송관련 매출이 발생하지 않은 데이터방송채널사용사업자 11개사를 제외한 169개사를 대상으로 함.

7.4. 방송 산업 수출입액

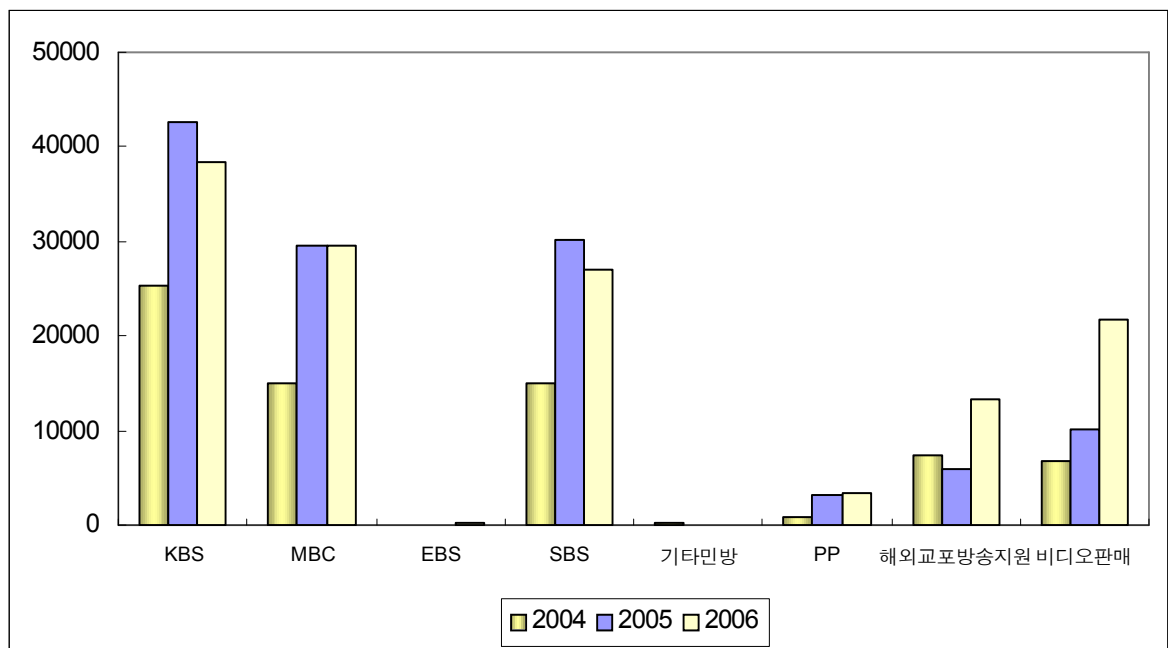
<표 4-7-7. 방송 산업 수출 현황>

(단위 : 천\$, %)

		2004	2005	2006	구성비(%)
KBS		25,216	42,652	38,421	28.7%
		14,985	29,640	29,542	22.1%
EBS		71	86	288	0.2%
민방	SBS	15,045	30,248	27,093	20.2%
	기타민방	199	-	35	0.0%
지상파전체		55,516	102,626	95,379	71.2%
방송채널사용사업자		787	3,259	3,465	2.6%
해외교포방송지원		7297	5,841	13,260	9.9%
비디오판매		6706	10,037	21,813	16.3%
전체		70,306	121,763	133,917	100.0%

<그림 4-7-6. 방송산업 수출 현황>

(단위 : 천\$)



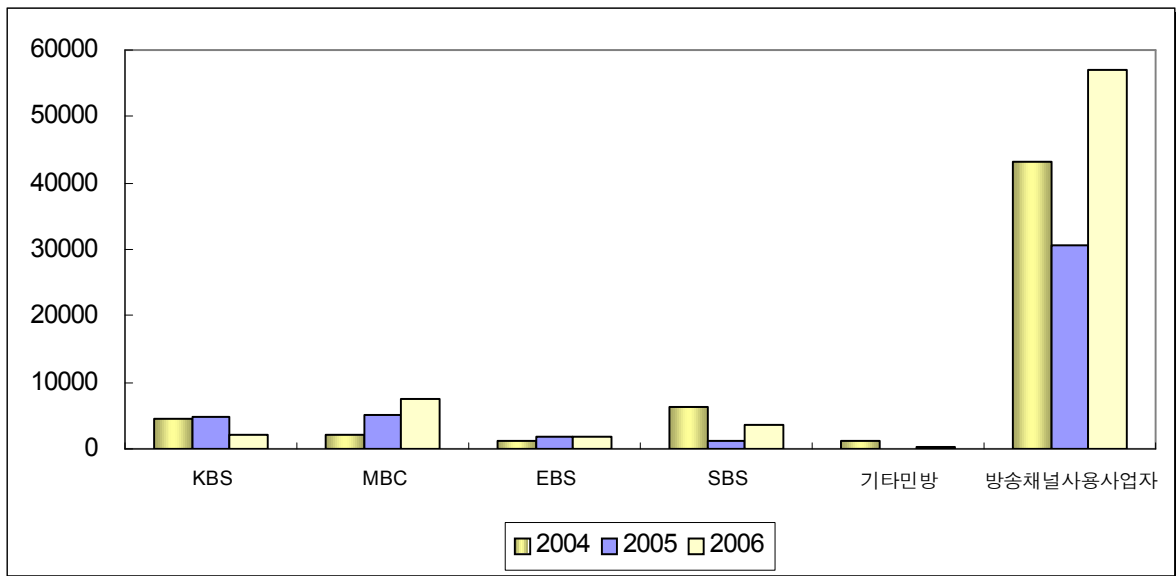
<표 4-7-8. 방송 산업 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

		2004	2005	2006	구성비(%)
	KBS	4,518	4,706	2,149	3.0%
	MBC	2,069	5,154	7,568	10.4%
	EBS	1,267	1,654	1,942	2.7%
민방	SBS	6,162	1,143	3,670	5.1%
	기타민방	1,261	-	257	0.4%
지상파전체		15,277	12,657	15,586	21.5%
방송채널사용사업자		43,309	30,520	56,977	78.5%
전체		58,586	43,177	72,563	100.0%

<그림 4-7-7. 방송산업 수입 현황>

(단위 : 천\$)



2006년 한해 방송프로그램 수출은 9,884만 달러로 나타났다. 반면 수입은 7,256만 달러로 전년도에 비해 늘었으나, 2년 연속 무역수지가 흑자로 나타났다. 이는 지상파방송의 프로그램 수출에 힘입은 것으로 보이는데 수출은 9,538만 달러로 전년대비 7.1% 감소한 반면 수입은 1,559만 달러로 23.1% 증가하였다. 반면 채널사용사업자의 경우 수출이 347만 달러로 전년에 비해 소폭 증가하였고 수입액은 5,698만 달러로 전년에 비해 대략 2배 가까이 증가하여 여전히 수출에 비해 수입이 현저히 높은 양상을 보이고 있다. 최근 3년간 수출입 현황을 살펴보면 수입액은 2005년에 감소하였다가 2006년 증가 추세로 돌아 선데 반해 수출액은 2005년에 큰 폭으로 증가하였으나 2006년에 다시 감소추세로 돌아섰다.

<표 4-7-9. 방송 산업 국가별 수출입 현황>

(단위 : 천\$, %)

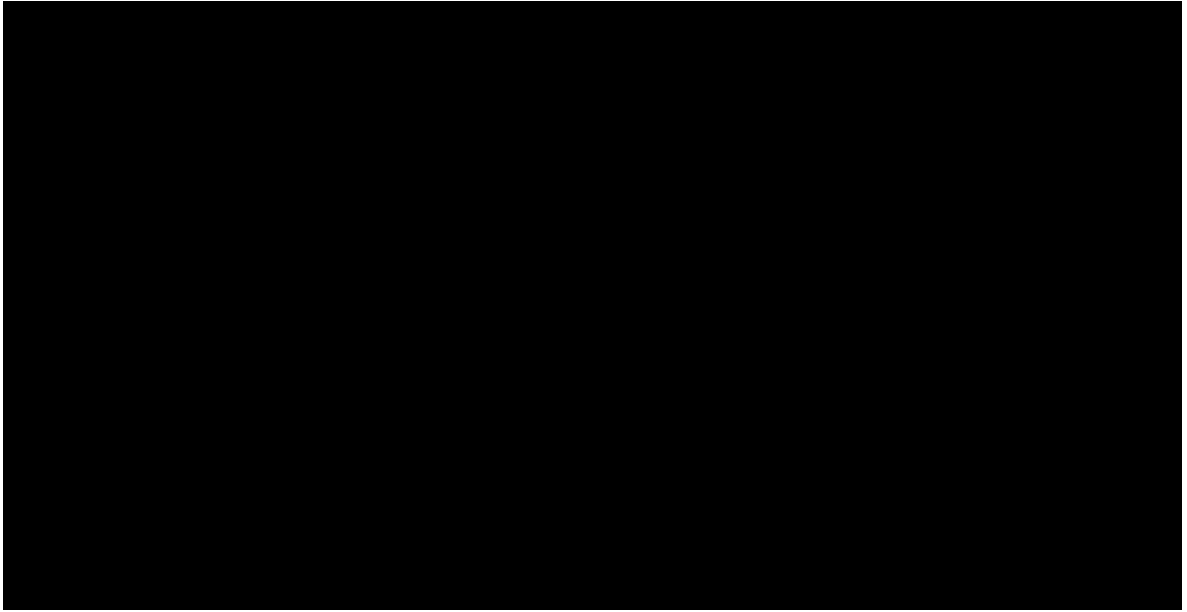
구 분		수출(2006) ¹⁴⁴⁾	수출 구성비(%)	수입(2006)	수입구성비(%)
아시아	일본	47,632.1	48.19%	9,521.3	13.12%
	중국	7,978.5	8.07%	2,537	3.50%
	홍콩	4,463.7	4.52%	3,187.2	4.39%
	싱가폴	2,066.4	2.09%	99.4	0.14%
	대만	20,473.2	20.71%	425.3	0.59%
	베트남	831.3	0.84%	-	-
	말레이시아	2,613.7	2.64%	16.6	0.02%
	인도네시아	234.2	0.24%	0	-
	태국	3,876.4	3.92%	105	0.14%
	필리핀	3,299.3	3.34%	-	-
	미얀마	387.4	0.39%	-	-
	캄보디아	116	0.12%	-	-
미주	미국	732.9	0.74%	46,022.5	63.42%
	캐나다	-	-	686.7	0.94%
	브라질	9.3	0.01%	54.8	0.08%
유럽	프랑스	20	0.02%	2,714.1	3.74%
	영국	116.6	0.12%	4,555.2	6.28%
	독일	10	0.01%	666.6	0.92%
	이탈리아	69	0.07%	125.7	0.17%
	스페인	-	-	70.9	0.10%
	네덜란드	-	-	-	-
	헝가리	1	0.00%	723.3	1.00%
오세아니아		80	0.08%	210	0.29%
기타	기타아시아	1,243.6	1.26%	258.4	0.36%
	기타유럽	42.5	0.04%	583.6	0.80%
	기타	2,547	2.58%	-	-
전체 합계		98,844.1	100.00%	72,563.6	100.0%

수출입 대상국별 현황을 살펴보면, 아시아 지역에 편중된 것으로 나타났다. 일본(48.19%), 대만(20.71%), 중국(8.07%) 등 3개국이 수출에서 차지하고 있는 비중은 76.97%로 나타났다. 비 아시아권에서 가장 수출액이 많은 나라는 미국으로 73.2만 달러를 수출하였으며, 수입의 경우 미국(63.42%), 일본(13.12%), 영국(6.28%)에서 수입하는 프로그램이 전체 수입액의 82.82%를 차지하여 수입국 역시 편중 현상을 보이고 있다.

144) 해외교포방송지원 및 비디오 판매 제외

<그림 4-7-8. 방송산업 지역별 주요국 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



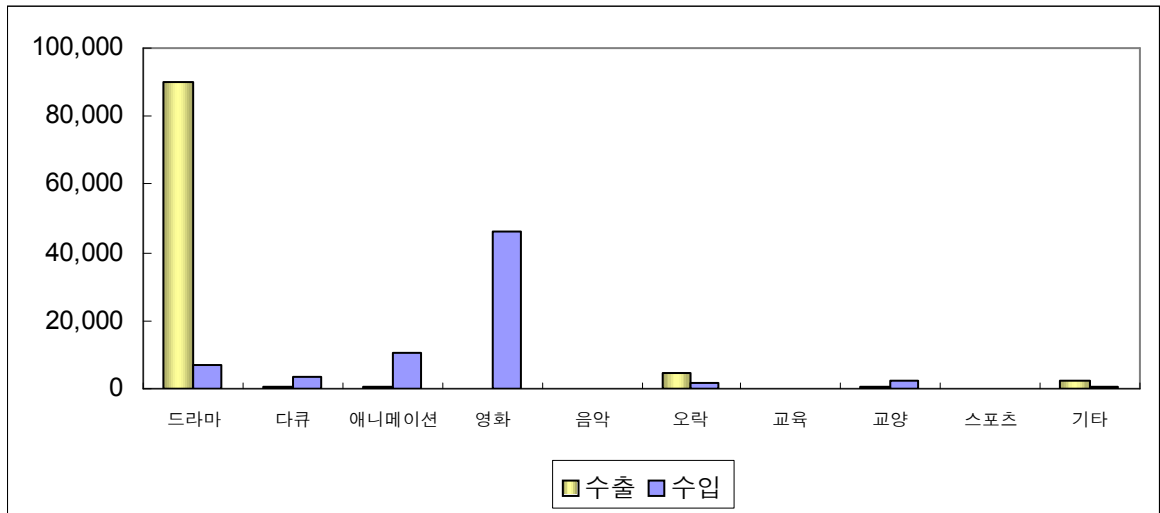
<표 4-7-10. 방송 산업 장르별 수출입 현황>

(단위 : 천\$, %)

	수출(2006)	수출구성비(%)	수입(2006)	수입구성비(%)
드라마	90,130.9	91.18%	7,094.5	9.78%
다큐	688.2	0.70%	3,596.3	4.95%
애니메이션	292.4	0.29%	10,250.3	14.13%
영화	0	0.00%	46,307.9	63.82%
음악	234.1	0.24%	-	-
오락	4,442.9	4.49%	1,902.1	2.62%
교육	8.5	0.01%	225.6	0.31%
교양	433.1	0.44%	2,612.4	3.60%
스포츠	16	0.02%	39	0.05%
기타	2,598	2.63%	535.4	0.74%
전체 합계	98,844.1	100.0%	72,563.5	100.0%

<그림 4-7-9. 방송산업 장르별 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



수출입 프로그램의 장르별 현황을 살펴보면 드라마의 비중이 전체 수출액의 91.18%를 차지하여 지나치게 편중된 것으로 나타났다. 그 다음으로 오락 4.49%, 기타 2.63%, 다큐 0.70%순이었다. 반면 수입의 경우 영화가 63.82%를 차지하여 수입의 장르 편중 현상도 여전한 것으로 나타났다. 그 다음으로 애니메이션 14.13%, 드라마 9.78%, 다큐 4.95%순으로 나타났다.

7.5. 방송 산업 종사자수

<표 4-7-11. 방송 산업 종사자 현황>

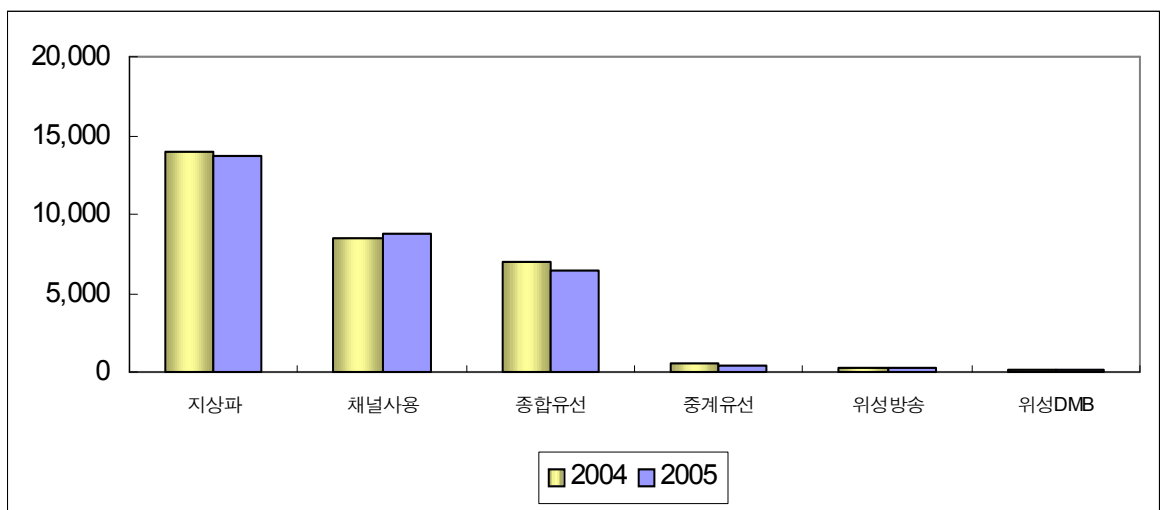
(단위 : 명, %)

구 분	2004	2005	2006	구성비(%)
지상파	14,024	13,681	13,785	47.0%
채널사용	8,533	8,734	9,179	31.3%
종합유선	6,947	6,438	5,581	19.0%
중계유선	590	355	304	1.0%
위성방송	293	281	281	1.0%
위성DMB	143	145	178	0.6%
합계	30,530	29,634	29,308	99.9%

방송 산업에 종사하고 있는 인력의 수는 2만9,308명으로 나타났다. 매체별 구성비를 보면 지상파방송사가 1만3,785명으로 전체의 47.0%를 차지하고 있다. 다음으로는 방송 채널사용사업자가 9,179명으로 31.3%를 차지하고 있으며 종합유선방송사가 19.0%를 차지하고 있다. 방송 산업 종사자수는 2003년 이후 매년 감소추세를 보이고 있다. 2006년의 경우에도 전년대비 1.1% 감소한 것으로 나타났는데 채널사용사업방송사 종사자수가 늘고 유선방송 종사자수가 큰 폭으로 감소한 점이 특징이다. 지상파 방송사는 전년대비 104명이 증가한 것으로 나타났다. 직종별로는 제작관련(카메라, 미술, 음향, 조명 등)직 인력이 감소하고 기술직(송출, 중계, 기타 기술) 인력이 늘어난 것으로 나타났다.

<그림 4-7-10. 방송 산업 종사자 현황>

(단위 : 명)



채널사용사업방송사 종사자는 9,179명으로 전년대비 5.1%(445명) 증가하였다. 홈쇼핑 5개사 인력의 증가율(3,305명에서 3,362명으로 1.7% 증가)에 비해 일반사업자의 증가율

(5,429명에서 5,817명으로 7.1% 증가)이 더 높았다. 직종별로는 관리행정, PD직의 인력은 증가하고 기자, 아나운서, 제작 관련직은 감소한 것으로 나타났다. 특히 관리행정, PD, 영업홍보 인력이 증가하였다. 특히 PD직의 경우 2년 연속 증가추세를 보이고 있으며 영업홍보직의 경우 1,300명에서 1,650명으로 큰 폭으로 증가하였다.

유선방송 종사자 수는 5,885명으로 전년보다 908명이 감소한 것으로 나타났다. 종합유선은 5,581명으로 전년대비 13.3% 감소했으며 중계유선은 304명으로 전년대비 14.4% 감소하였다. 종합유선방송의 인력변화를 직종별로 살펴보면 방송사의 임원, PD 등이 전년대비 증가한 반면 관리행정, 기술직 인력은 감소하였다. 특히 관리행정직의 경우 1,464명에서 1,287명으로, 기술직의 경우 1,386명에서 1,152명으로 대폭 감소한 것으로 나타났다.

위성방송의 종사자 수는 459명으로 전년에 비해 7.7% 증가한 것으로 나타났다. 직종별로는 관리행정이 206명에서 332명으로 늘어나 증가추세를 이어갔다.

<표 4-7-12. 방송 산업 직종별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

구 분	임원	관리 행정	방송직					기술직	연구직	영업 홍보	기타	전체
			기자	PD	아나 운서	제작 관련	기타					
지상파	148	1745	2046	2290	546	1281	822	3077	113	565	1152	13,785
채널사용	417	2008	517	1369	86	1509	604	427	21	1650	571	9,179
종합유선	293	1287	303	193	86	245	124	1152	6	1129	763	5,581
중계유선	62	59	-	-	-	11	7	123	-	12	30	304
위성방송	18	332	-	-	-	-	-	35	-	73	1	459
합계	938	5,431	2,866	3,852	718	3,046	1,557	4,814	140	3,429	2,517	29,308
구성비(%)	3.2	18.5	9.8	13.1	2.5	10.4	5.3	16.4	0.5	11.7	8.6	100.0

7.5.1 방송 산업 성별 종사자수

<표 4-7-13. 방송 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

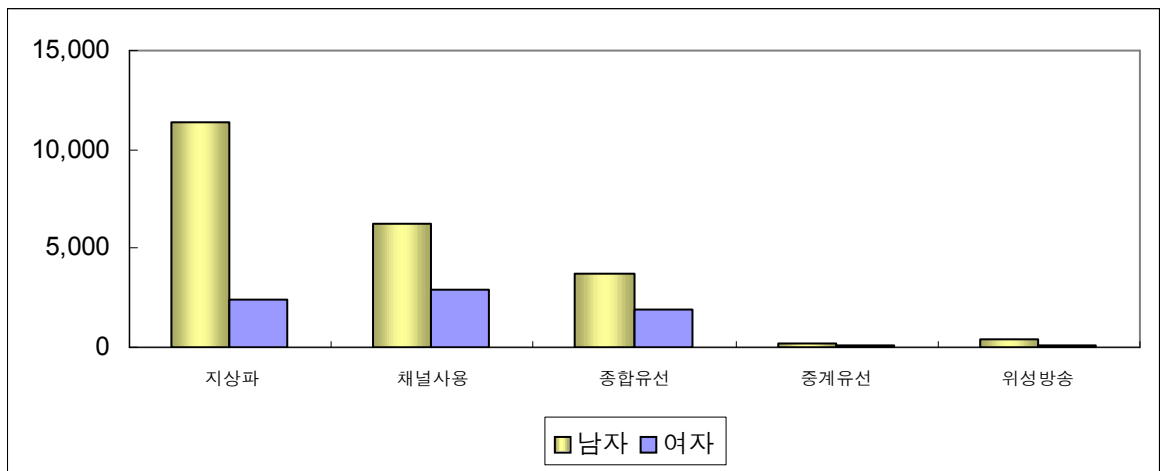
	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	합계	구성비(%)
남자	11,352	6,217	3,705	230	387	21,891	74.7%
여자	2,433	2,962	1,876	74	72	7,417	25.3%
합계	13,785	9,179	5,581	304	459	29,308	100.0%

방송산업 종사자를 성별로 살펴보면 남자 종사자의 비율은 74.7%, 여자의 경우 25.3%로 2005년의 경우(남자 75.4%, 여자 24.6%)와 큰 차이를 보이지 않았다.

이를 매체별로 살펴보면, 지상파 방송의 경우 남자는 11,352명(82.4%), 여자는 2,433명(17.6%)로 나타났다. 채널사용사업자의 경우는 남자가 67.7%, 여자가 32.3%로 나타났으며, 종합유선방송의 경우 남자는 66.4%, 여자는 33.6%였으며, 중계유선은 남자가 75.7%, 여자가 24.3%였다. 위성방송은 남자의 비율이 84.3%로 이며, 여자의 비율은 15.7%인 것으로 나타났다.

<그림 4-7-11. 방송 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)



7.5.2 방송 산업 고용형태별 종사자수

<표 4-7-14. 방송 산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

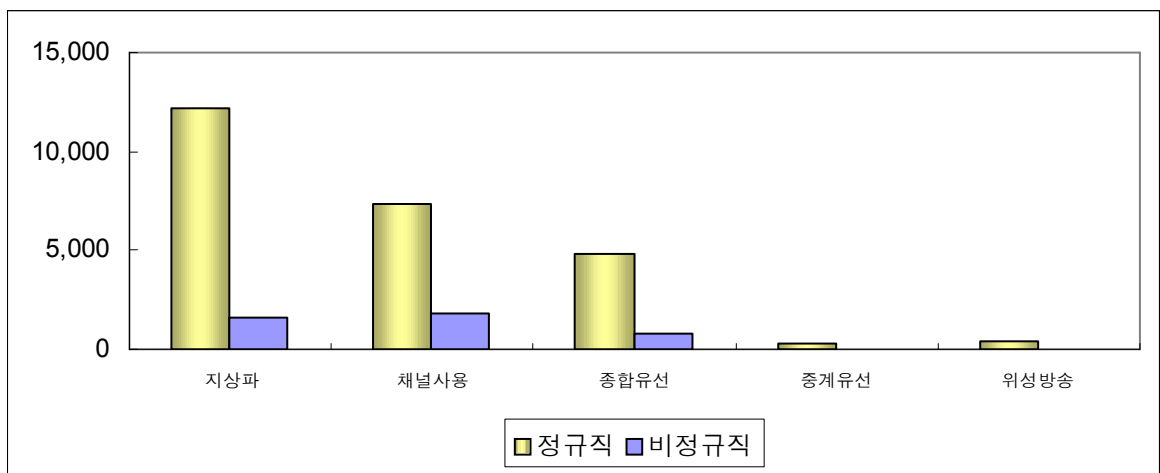
	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	합계	구성비(%)
정규직	12,219	7,320	4,818	278	430	25,065	85.5%
비정규직	1,566	1,859	763	26	29	4,243	14.5%
합계	13,785	9,179	5,581	304	459	29,308	100.0%

방송산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면 정규직 종사자의 비율은 85.5%, 비정규직의 경우 14.5%로 나타났다.

이를 매체별로 살펴보면, 지상파 방송의 경우 정규직은 12,219명(88.6%), 비정규직은 1,566명(11.4%)로 나타났다. 채널사용사업자의 경우 정규직은 79.7%, 비정규직은 20.3%로 나타났으며, 종합유선방송의 경우 정규직은 86.3%, 비정규직은 13.7%였으며, 중계유선은 정규직이 91.4%, 비정규직은 8.6%였다. 위성방송은 정규직의 비율이 93.7%로 이며, 비정규직의 비율은 6.3%인 것으로 나타났다.

<그림 4-7-12. 방송 산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



8. 광고 산업

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

8.1. 광고산업 매출 취급액

<표 4-8-1. 광고 산업 매출 취급액 현황>

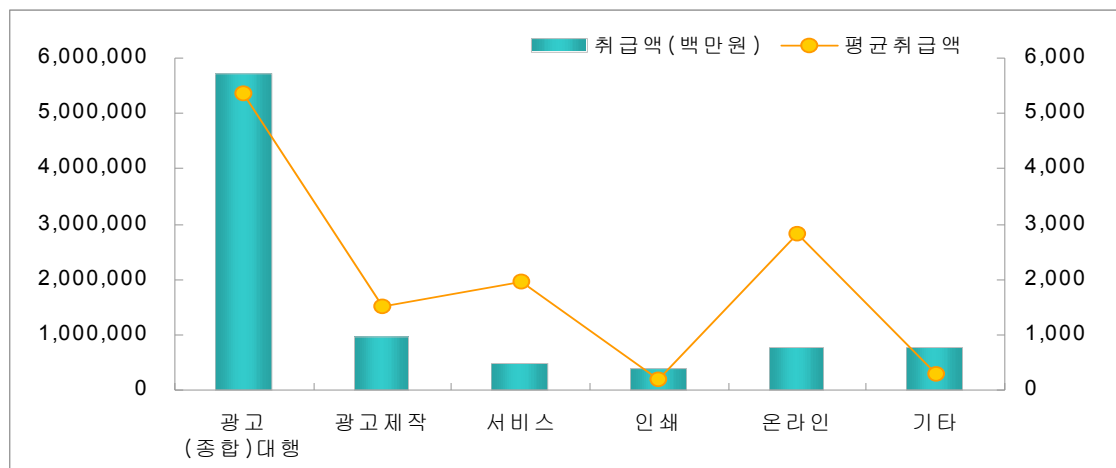
(단위 : 백만원, %)

	2004	2005년	2006년	구성비(%)
광고(종합)대행	5,974,389	5,466,249	5,705,729	62.58
광고제작	710,199	779,696	971,082	10.65
서비스	306,793	1,097,197	492,586	5.40
인쇄	337,068	366,717	387,941	4.25
온라인	-	274,892	780,996	8.57
기타	697,593	433,028	779,725	8.55
전 체	8,026,042	8,417,779	9,118,059	100.0

2006년 광고산업 전체 4,735개 사업체의 취급액 기준 산업규모는 9조1,180억원이다. 취급액을 업종별로 구분해 보면 광고(종합)대행이 5조7,057억원 62.58%로 절대적인 비중을 차지하고 있으며, 그 외 광고제작업, 서비스업, 인쇄, 온라인업, 기타업종이 3조4,123억원으로 37.42%를 차지하고 있다. 사업체수를 고려하여 비교하면 사업체당 평균 취급액은 광고(종합)대행업이 53.6억원으로 가장 높고 온라인이 28.0억원 서비스업이 19.7억원 순으로 높게 나타났다.

<그림 4-8-1. 광고 산업 매출 취급액 현황>

(단위 : 백만원, %)



8.1.1. 광고 사업체의 업종별 취급액

<표 4-8-2. 광고 산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황>

(단위 : 백만원, %)

		2004	2005	2005	구성비(%)
광고대행	광고대행·매체대행	5,860,984	5,388,531	5,614,598	61.6
	광고기획·전략대행	113,405	77,718	91,131	1.0
	광고(종합)대행 합계	5,974,389	5,466,249	5,705,729	62.6
광고제작	CM·영상·카피·그래픽 제작	633,032	682,242	886,665	9.7
	온라인 제작	23,975	30,260	35,808	0.4
	광고사진 스튜디오	17,237	14,018	12,507	0.1
	CI	35,955	53,179	36,102	0.4
	광고 제작합계	710,199	779,699	971,082	10.7
서비스	마케팅 리서치	15,056	82,084	55,860	0.6
	PR	63,808	116,091	93,062	1.0
	SP	56,243	393,065	150,104	1.6
	이벤트	153,288	440,535	141,597	1.6
	Space Design	18,399	65,426	51,963	0.6
	서비스합계	306,794	1,097,201	492,586	5.4
인쇄	인쇄	314,429	312,486	371,564	4.1
	제판	22,638	54,230	16,377	0.2
	인쇄 합계	337,067	366,716	387,941	4.3
온라인	광고대행	-	103,053	457,601	5.0
	매체대행	-	51,400	279,029	3.1
	광고기획·전략대행	-	21,503	21,737	0.2
	광고제작	-	34,973	22,629	0.2
	기타	-	63,962	-	-
	온라인 합계	-	274,891	780,996	8.6
기타	광고물 기획·편집	423,254	365,854	625,133	6.9
	기타(장비취급 등)	274,339	67,175	154,592	1.7
	기타합계	697,593	433,028	779,725	8.6
전체		8,026,042	8,417,779	9,118,059	100.0

광고업종을 세부업무별로 구분하면, 사업체수는 광고물 기획·편집업체가 2,564개로 가장 많고, 인쇄업체가 2,015개, 광고대행 업체가 958개 순으로 많이 나타났다.

취급액은 광고대행·매체대행 업무에서 발행되는 취급액이 5조6,145억원으로 가장 많으며, CM·영상·카피·그래픽 제작 업무 취급액이 8,866억원, 온라인 광고대행이 4,576억원 순으로 많이 나타났다.

8.1.2. 광고 사업체의 매체별 취급액

<표 4-8-3. 광고 산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황>

(단위 : 백만원, %)

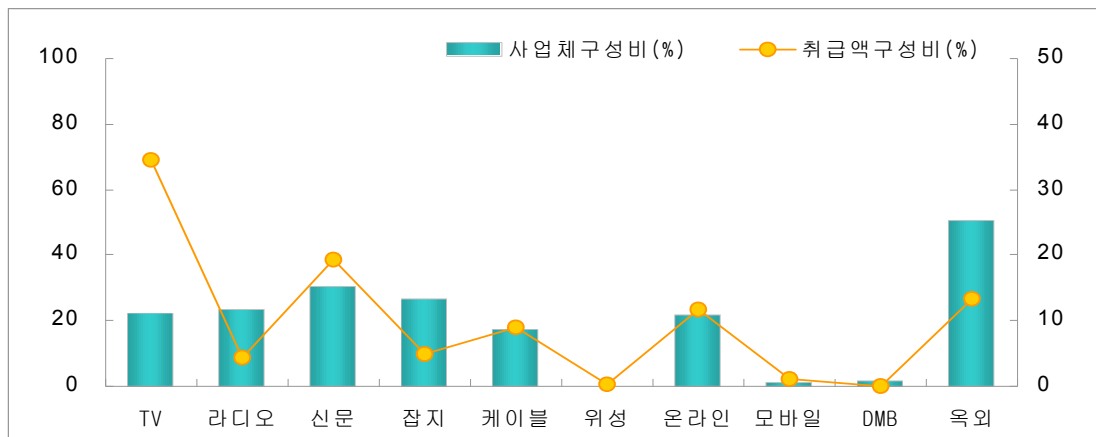
		2004(백만원)	2005(백만원)	2006(백만원)	구성비(%)
4대 매체	TV	2,231,088	2,108,864	2,183,535	34.38
	라디오	261,462	249,681	276,944	4.36
	신문	1,068,775	1,033,725	1,230,115	19.37
	잡지	290,132	423,302	308,159	4.85
뉴 미디어	케이블	243,845	489,742	566,809	8.93
	위성	-	-	10,000	0.16
	온라인	190,286	154,454	736,630	11.60
	모바일	13,740	113,500	61,773	0.97
	DMB	-	2,843	1,199	0.02
옥외		1,174,260	1,013,666	850,679	13.39
기타		387,397	346,271	125,385	1.97
전 체		5,473,588	5,936,048	6,351,228	100.0

※ 한 사업체가 여러 매체를 동시에 하는 취급한 경우가 존재함. 따라서 사업체수 및 사업체 구성비는 개별항목의 합이 전체보다 크게 나타남.

2006년 광고산업의 매체별 취급액 규모는 6조3,512억원으로 전체 광고시장의 70.0%를 차지한다. 이중 4대 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지)의 금액은 3조9,987억원으로 매체 전체의 62.9% 비중이며, 뉴미디어(케이블, 온라인, 위성, 모바일, DMB)는 1조3,764억원 21.6%, 옥외광고는 8,506억원 13.4%의 구성비를 나타냈다. 사업체당 평균 취급액은 TV가 90.2억원으로 매우 높았고, 온라인 50.0억원, 모바일 47.5억원 순으로 높게 나타났다.

<그림 4-8-2. 광고 산업 매체별 취급액 구성내역>

(단위 : 백만원, %)



8.1.3. 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황

<표 4-8-4. 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황>

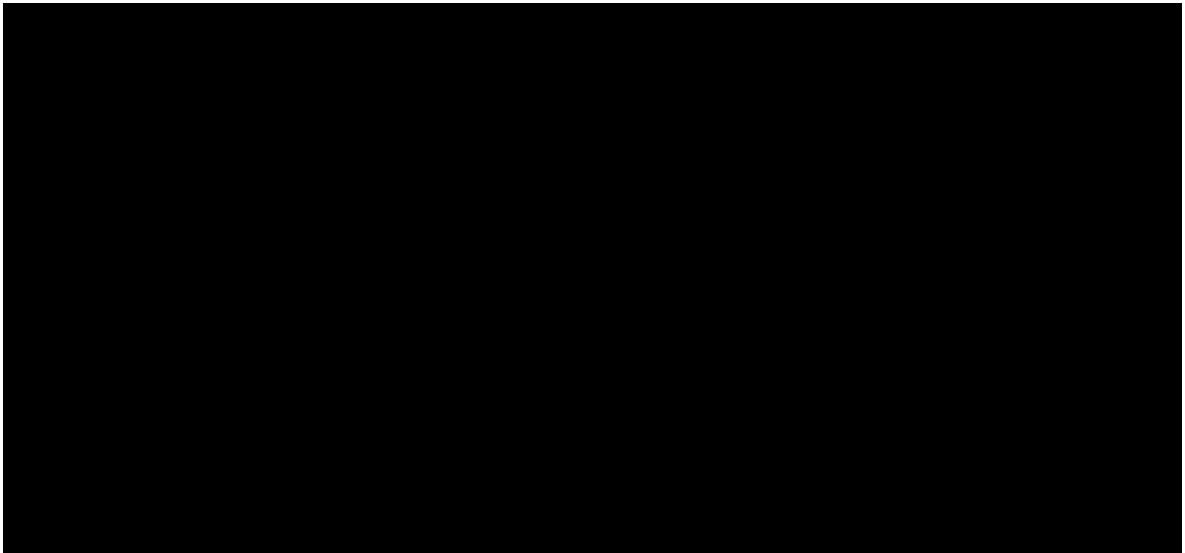
(단위 : 개소, 백만원, %)

		사업체수	취급액	취급액구성비
취급액규모	1억원미만	2,248	82,870	0.9
	1~10억원미만	1,828	619,222	6.8
	10~100억원미만	559	1,620,537	17.8
	100억원이상	100	6,795,430	74.5
전체		4,735	9,118,059	100.0

취급액규모별로 살펴보면, 사업체수 1억원 미만인 2,248개 47.5%로 가장 많은 비중을 차지하고, 1~10억원 미만 1,828개 38.6%, 10~100억 미만 559개 11.8%의 순서이며, 취급액은 100억원 이상이 6조7,954억원 74.5%로 가장 많고, 10~100억 미만 1조6,205억원 17.8%, 1~10억원 미만 6,192억원 6.8%의 순서로 높게 나타났다.

<그림 4-8-3. 광고 산업 취급액규모별 취급액 구성내역>

(단위 : 백만원)



8.1.4. 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황

<표 4-8-5. 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황>

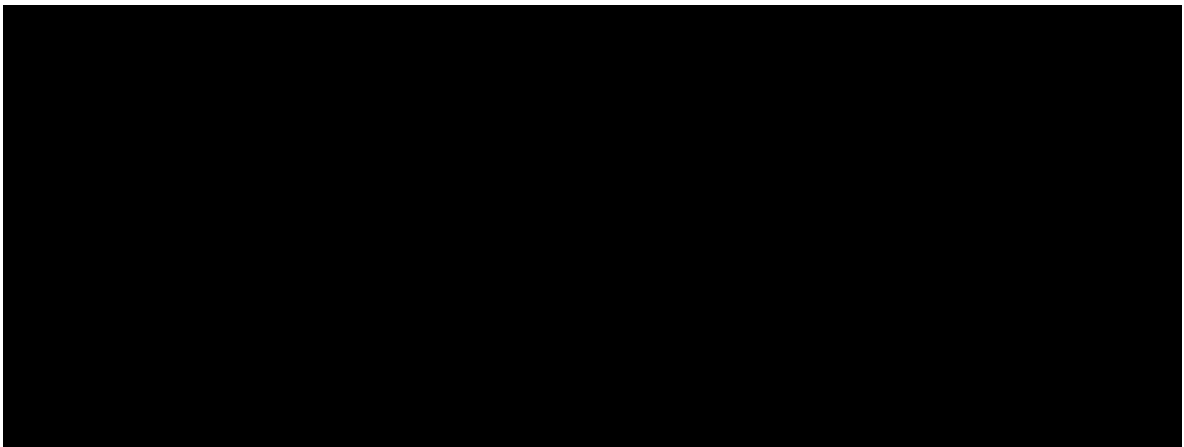
(단위 : 개소, 백만원, %)

		사업체수	취급액	취급액구성비
종사자규모	1~4인	3,299	812,079	8.9
	5~9인	889	890,123	9.8
	10~49인	495	2,202,266	24.2
	50~99인	36	1,407,535	15.4
	100인 이상	16	3,806,056	41.7
전체		4,735	9,118,059	100.0

종사자규모별로 살펴보면, 사업체수는 1~4인이 3,299개 69.7%로 가장 많은 비중을 차지하고, 5~9인이 889개 18.8%, 10~49인이 495개 10.5%의 순서로 구성비가 나타났다. 취급액은 100인 이상이 3조8,060억원 41.7%로 가장 많고, 10~49인 2조2,022억원 24.2%, 50~99인 1조 4,075억원 15.4%, 5~9인 8,901억원 9.8%의 순서이다. 사업체당 취급액은 50~99인 390억원, 100인 이상 2,378억원으로 전체 사업체당 취급액 19.2억원 보다 매우 높게 나타났다.

<그림 4-8-4. 광고 산업 종사자규모별 취급액 구성내역>

(단위 : 백만원)



8.2. 광고 산업 수출입액

<표 4-8-6. 광고 산업 매체별 수출입액 현황>

(단위 : 백만원)

구 분	수출			수입			
	2004	2005	2006	2004	2005	2006	
국경 기준	137,204	170,261	89,816	11,100	173,314	64,013	
국적 기준	직접	23,745	1,393	200	-	87,582	81,721
	자회사수입 (revenue)	-	8,191	72,401	1,050,710	2,260,206	2,227,073
	합계	23,745 (20,761천\$)	9,584 (9,359천\$)	72,601 (75,981천\$)	1,050,710 (918,678천\$)	2,347,788 (2,292,762천\$)	2,308,073 (2,415,540천\$)
	(기업내거래)	847,837	900,093	1,154,140	394,600	148,645	167,629

광고업에서의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분할 수 있는데, 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나뉜다.

- 국경기준 수출수입 : 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주로부터의 취급액은 수출로 집계하고, 외국에 소재하고 있는 광고회사가 한국인 광고주로부터의 취급액은 수입액으로 집계한다. 국경기준 광고업 수출액은 898 억원이며, 수입액은 640억 이상으로 집계된다.

- 국적기준 수출수입 : 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인으로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 구성할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매의 합계로 구성할 수 있다. 국적기준 광고업 수출액은 726억원으로 산출되었으며, 국적기준 광고업 수입액은 2조 3천 88억원으로 추정된다.

한편 국적기준 광고산업의 수출입 자료에서 해외거래를 통해 국내기업들이 획득한 많은 부분의 취급액들은 기업 내 거래로 분류되어 공식적인 국적기준 수출액으로 집계되기 어렵기 때문에 '기업 내 거래'라는 별도 지표로 운영하는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

<표 4-8-7. 국적기준 광고업 수출액 및 수입액>

(단위 : 백만원)

국내회사	해외광고 취급액			거래고객유형별 취급액		
해외지사분	한국광고주	1,154,140	수출-기업내거래	한국광고주	1,833,677	국내거래
	외국광고주	72,401	수출-자회사수입	외국광고주	138,019	국내거래
	무응답	0	기업내거래	무응답	0	국내거래
	합계	1,226,541		합계	1,971,696	
국내분	한국광고주	7,377	국경수출	한국광고주	2,723,090	국내거래
	외국광고주	200	국경&직접수출	외국광고주	204,964	국내거래
	무응답	518	국경수출	무응답	0	국내거래
	합계	8,095	국경수출	합계	2,928,054	

외국회사	해외광고 취급액			거래고객유형별 취급액		
한국지사분	한국광고주	74,663	국경수출	한국광고주	2,227,073	수입-자회사수입
	외국광고주	7,058	국경수출	외국광고주	167,629	기업내거래
	무응답	0	국경수출	무응답	0	기업내거래
	합계	81,721	국경수출	합계	2,394,702	

8.3. 광고 산업 종사자수

<표 4-8-8. 광고 산업 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

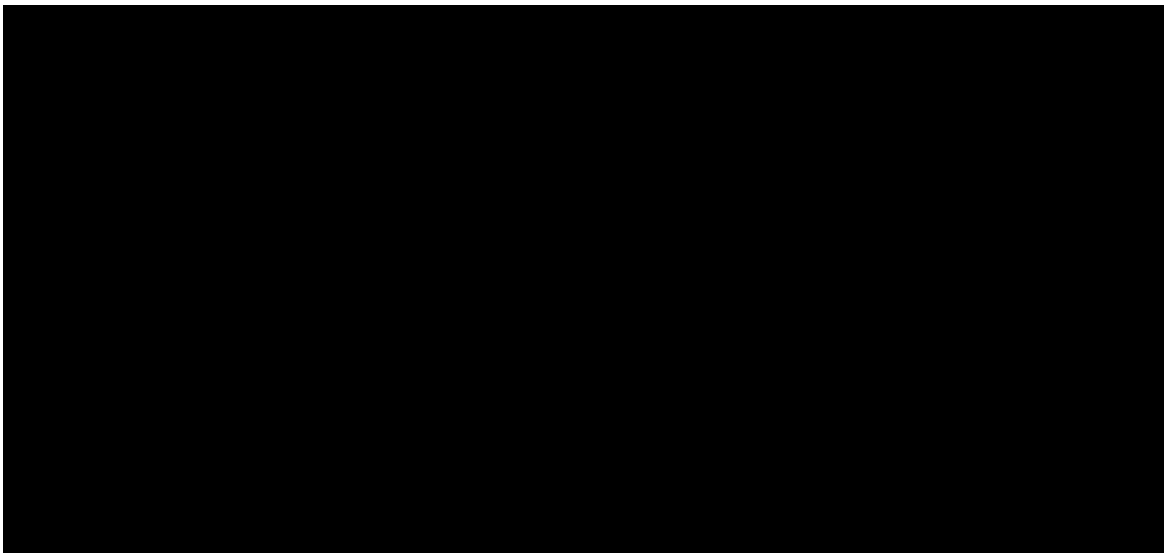
	2004	2005	2006	구성비(%)
광고(종합)대행+기타	9,758	8,444	5,989	21.8
광고제작+기타	2,822	2,566	1,842	6.7
광고대행업+광고제작업	5,985	5,873	5,038	18.3
서비스+인쇄+기타	10,289	12,742	14,618	53.2
전 체	28,854	29,625	27,487	100.0

업종별 분류를 크게 4개 형태(광고(종합)대행+기타, 광고제작+기타, 광고(종합)대행+광고제작, 서비스+인쇄+기타)로 다시 구분하여 살펴보면, 서비스 및 인쇄, 기타 업종 종사자가 14,618명 53.2%로 가장 많고, 광고(종합)대행+기타 업종 종사자가 5,989명 21.8%, 광고(종합)대행+광고제작 업종 종사자가 5,038명 18.3%, 광고제작+그외 업종 종사자가 1,842명 6.7%순으로 많이 나타났다.

이를 전년도와 비교하여 보면 광고(종합)대행 및 기타 업종 종사자는 2005년도 8,444명보다 2,455명 감소한 5,989명이며 감소율은 29.1%로 나타났으며, 광고제작 및 기타 업종은 2005년도 2,566명보다 724명 감소한 1,842명이며 감소율은 28.2%, 광고대행업 및 광고제작업은 2005년도 5,873명보다 835명 감소한 5,038명이며 감소율은 14.2%, 서비스 및 인쇄, 기타 업종 종사자는 2005년도 12,742명보다 1,876명 증가한 14,618명이며 증가율은 14.7%인 것으로 나타났다.

<그림 4-8-5. 광고산업 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



8.3.1. 취급액 규모별 종사자수

<표 4-8-9. 광고 사업체의 취급액 규모별 종사자 현황>

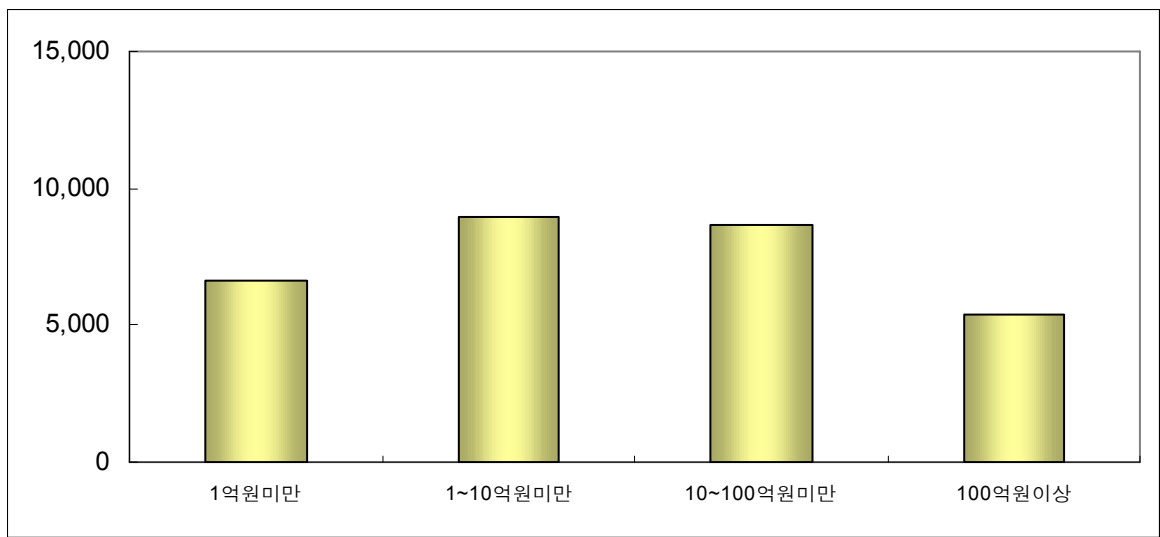
(단위 : 명, %)

		종사자수	구성비
취급액규모	1억원미만	5,481	19.9
	1~10억원미만	9,317	33.9
	10~100억원미만	6,365	23.2
	100억원이상	6,324	23.0
전체		27,487	100.0

취급액규모별로 종사자수를 살펴보면, 1~10억원미만 9,317명 33.9%로 가장 많고, 10~100억원미만 6,365명 (23.2%), 100억원이상 6,324명 (23.0%), 1억원미만 5,481명 19.9%의 순서로 나타났다.

<그림 4-8-6. 광고 산업 취급액규모별 종사자 구성내역>

(단위 : 명)



8.3.2. 종사자 규모별 종사자수

<표 4-8-10. 광고 사업체의 종사자 규모별 종사자 현황>

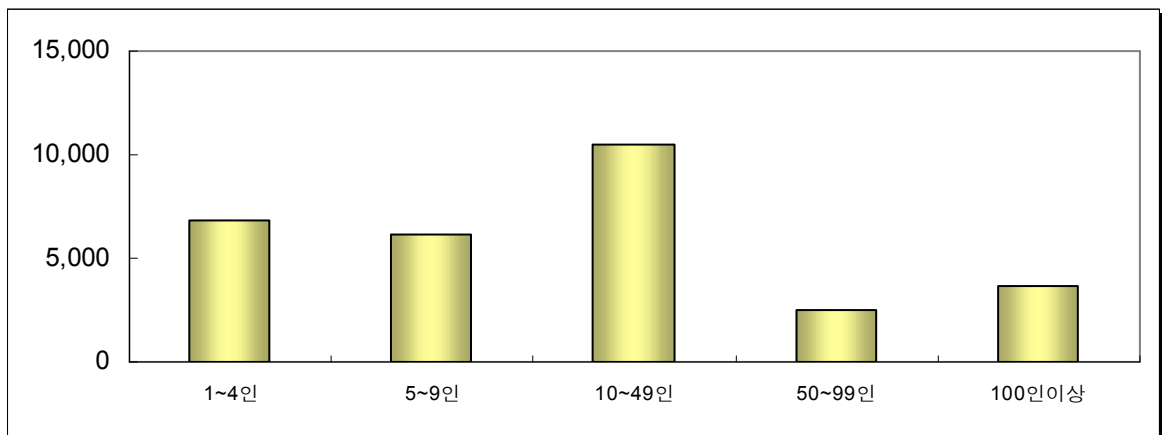
(단위 : 명, %)

		종사자수	구성비
종사자규모	1~4인	7,141	26.0
	5~9인	5,737	20.9
	10~49인	8,707	31.7
	50~99인	2,478	9.0
	100인 이상	3,424	12.4
전체		27,487	100.0

종사자규모별로 종사자수를 살펴보면, 10~49인이 8,707명 31.7%로 가장 많고, 1~4인 7,141명 (26.0%), 5~9인 5,737명 (20.9%), 100인이상 3,424명 (12.4%), 50~99인 2,478명 9.0%의 순서로 나타났다.

<그림 4-8-7. 광고 산업 종사자 규모별 종사자 구성내역>

(단위 : 명)



8.3.3. 고용형태별 종사자수

<표 4-8-11. 광고 산업 고용형태별 종사자 현황>

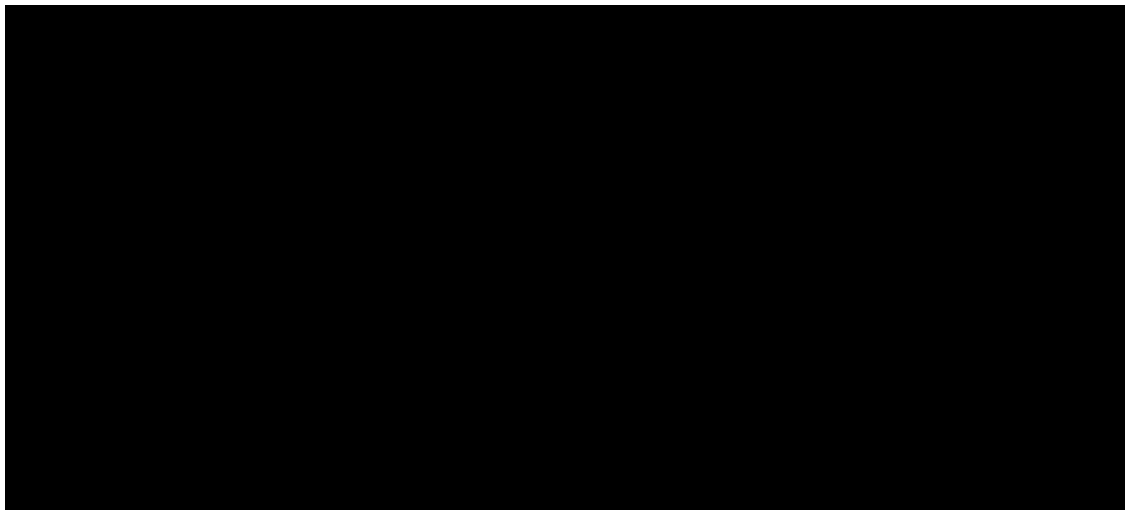
(단위 : 명, %)

	2004	2005	2006	구성비
정규직	24,418	26,502	24,770	90.1
비정규직	4,436	3,123	2,717	9.9
합계	28,854	29,625	27,487	100.0

2006년 기준 광고산업 종사자 27,487명을 고용형태별로 살펴보면, 정규직이 24,770명 90.1%이고, 비정규직이 2,717명 9.9%를 차지한다.

<그림 4-8-8. 광고 산업 고용형태별 종사자 구성비>

(단위 : %)



8.3.4. 성별 종사자수

<표 4-8-12. 광고 산업 성별 종사자 현황>

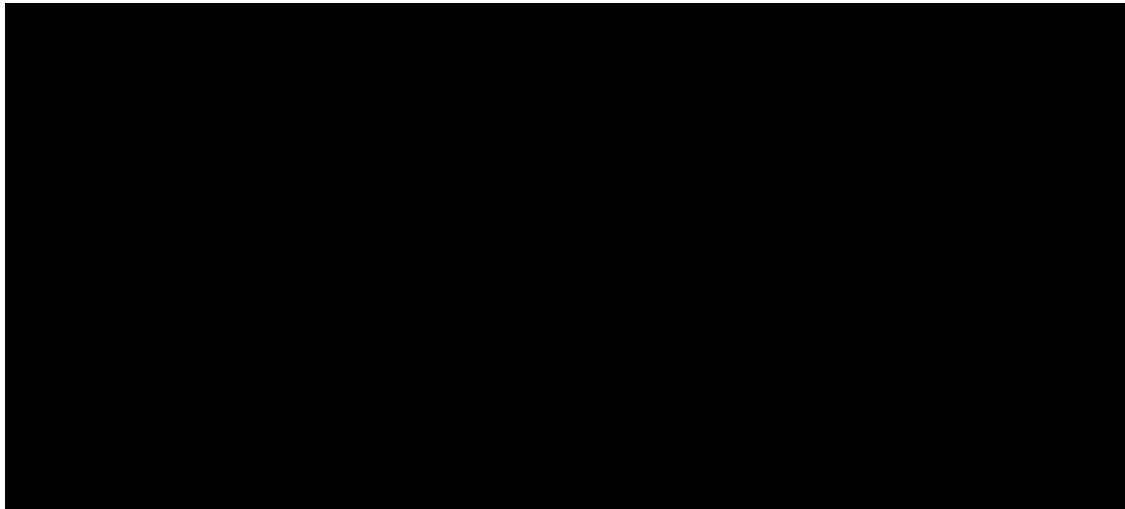
(단위 : 명, %)

	2004	2005	2006	구성비
남자	17,340	19,059	17,091	62.2
여자	11,514	10,566	10,396	37.8
합계	28,854	29,625	27,487	100.0

광고 산업의 성별 종사자 현황을 살펴보면 총 종업원수는 2만7,487명이며 이중 남자는 1만7,091명(62.2%), 여자는 1만396명(37.8%)으로 나타났다. 2005년 기준조사와 비교하여 보면 남자는 1만9,059명에서 1만7,091명으로 1,968명이 감소 하였으며, 여자는 1만566명에서 1만396명으로 170명이 감소한 것으로 나타났다.

<그림 4-8-9. 광고 산업 성별 종사자 구성비>

(단위 : %)



8.3.5. 연령별 종사자수

<표 4-8-13. 광고 산업 연령별 종사자 현황>

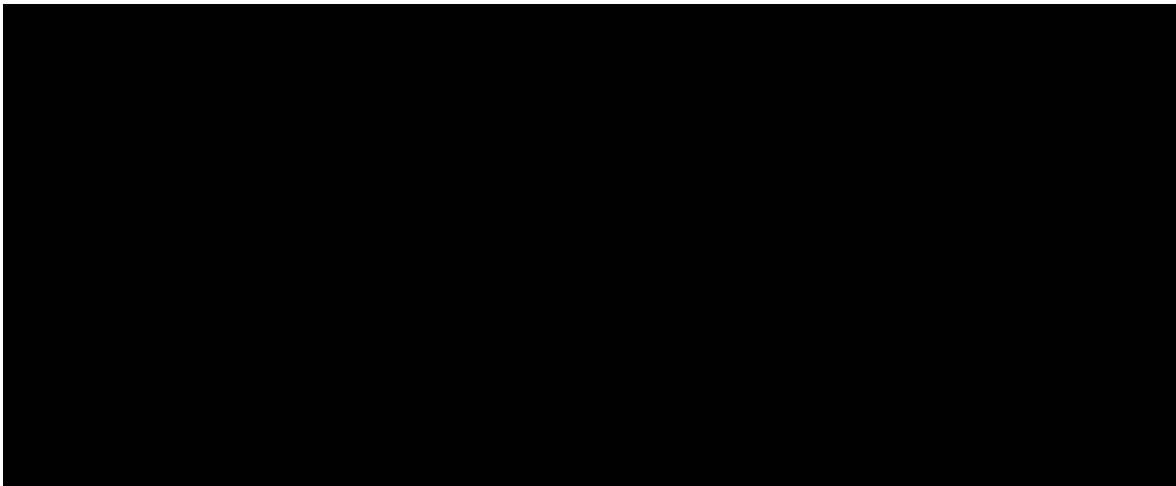
(단위 : 명, %)

	2004	2005	2006	구성비
29세 이하	8,703	8,194	7,370	26.8
30-34세	7,580	7,748	7,265	26.4
35-39세	5,899	6,095	5,869	21.4
40세 이상	6,672	7,588	6,983	25.4
합계	28,854	29,625	27,487	100.0

광고 산업 종사자를 연령별로 보면 29세 이하는 7,370명으로 전체 종사자 2만7,487명 중에서 26.8%를 차지하는 것으로 나타났으며, 30~34세는 7,265명 (26.4%), 40세 이상 6,983명 (25.4%), 35~39세 5,869명 (21.4%)순으로 나타났다.

<그림 4-8-10. 광고 산업 연령별 종사자 현황>

(단위 : %)



9. 캐릭터산업

<표 4-9-1. 캐릭터산업 분류>

중분류	소분류	정의
91. 캐릭터제작업	911. 캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체
	912. 캐릭터상품제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 업체
92. 캐릭터상품유통업	921. 캐릭터상품 도소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 도소매하는 업체
93. 캐릭터상품온라인 유통업	931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 업체

캐릭터산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 캐릭터개발 및 라이선스 부문과 캐릭터를 이용한 상품을 제조하는 캐릭터상품제조단계, 유통단계에는 캐릭터라이선스가 지불된 상품을 오프라인으로 도소매하는 부문과 온라인으로 도소매하는 부문으로 구분하였다.

9.1. 캐릭터산업 매출액

캐릭터사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 4조5,509억원 중 캐릭터 제작업은 2조3,502억원(51.6%)이며, 캐릭터상품 도소매업은 2조2,006억(48.4%)로 나타났다. 캐릭터산업중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 캐릭터제작업이며 51.6%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도에는 캐릭터상품 도소매업 매출규모가 없어 총량 비교는 불가 하고, 중분류 및 소분류별 비교는 가능하다.

<표 4-9-2. 캐릭터산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중
		2004년	2005년	2006년	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,151,800	277,074	306,884	6.7%
	캐릭터상품 제조업		1,798,819	2,043,388	44.9%
	소 계	2,151,800	2,075,893	2,350,272	51.6%
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	-	2,200,660	48.4%
	소 계	-	-	2,200,660	48.4%
캐릭터산업 총합계		2,151,800 ¹⁴⁵⁾	2,075,893 ¹⁴⁶⁾	4,550,932 ¹⁴⁷⁾	100.0%

캐릭터산업을 소분류로 살펴보면 캐릭터 제작(라이선스)업은 3,068억원(6.7%), 캐릭터상품 제조업은 2조433억원(44.9%), 캐릭터상품도소매업은 2조2,006억원(48.4%)로 나타났다. 캐릭터 개발 및 라이선스업은 2005년도 2,770억원보다 10.8% 증가한 것으로 나타났으며, 캐릭터상품제조업은 1조7,988억원보다 13.6% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 온라인 도소매업(인터넷쇼핑몰, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타)등)과 홈쇼핑, 편의점, 재래시장매출액이 조사되어진다면 캐릭터산업매출액 규모는 4조5,509억원보다 더욱 클 것으로 예상 되어 진다.

145) 캐릭터상품유통업 매출액 제외

146) 캐릭터상품유통업 매출액 제외

147) 캐릭터 상품유통업 매출액중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 불법복제제외

<그림 4-9-1. 캐릭터산업 매출액 현황>

(단위 : 백만원)

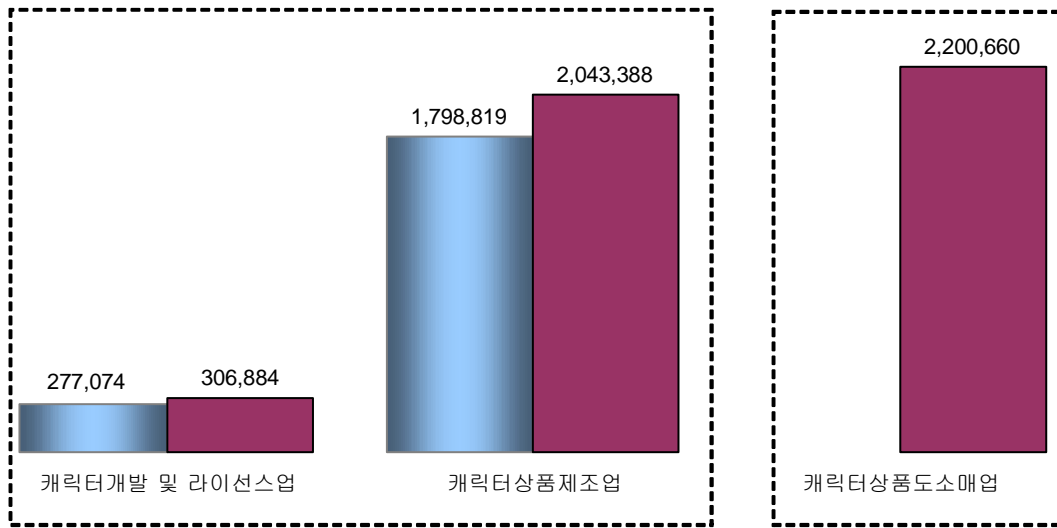
■ 2005년 매출액 ■ 2006년 매출액

<캐릭터 제작업>

2조 3,502억 7,200만원

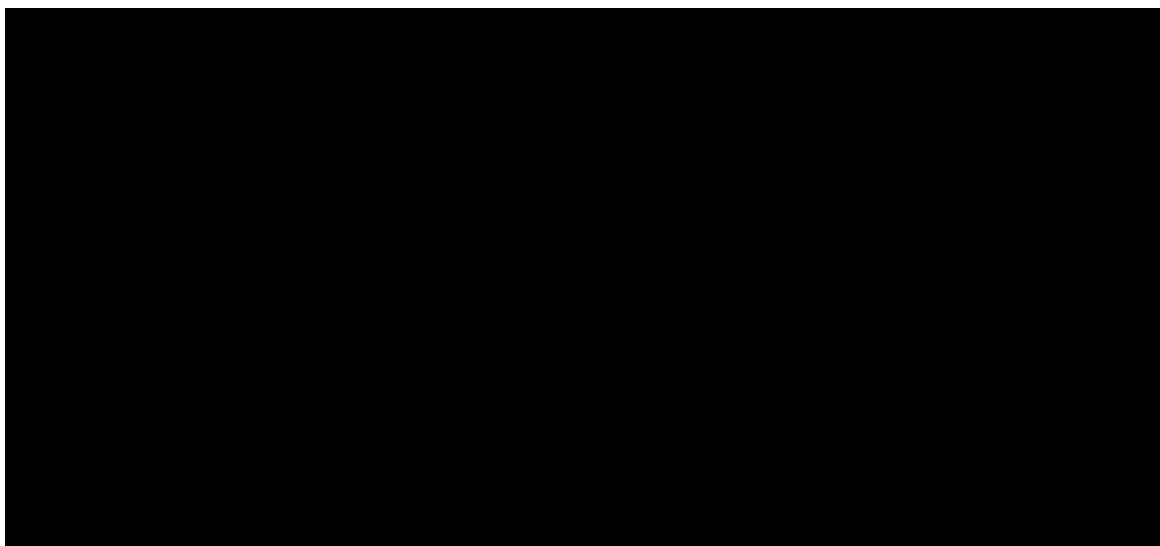
<캐릭터상품유통업>

2조 2,006억 6,000만원



<그림 4-9-2. 캐릭터산업 매출액 비중>

(단위 : %)



9.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 4-9-3. 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황>

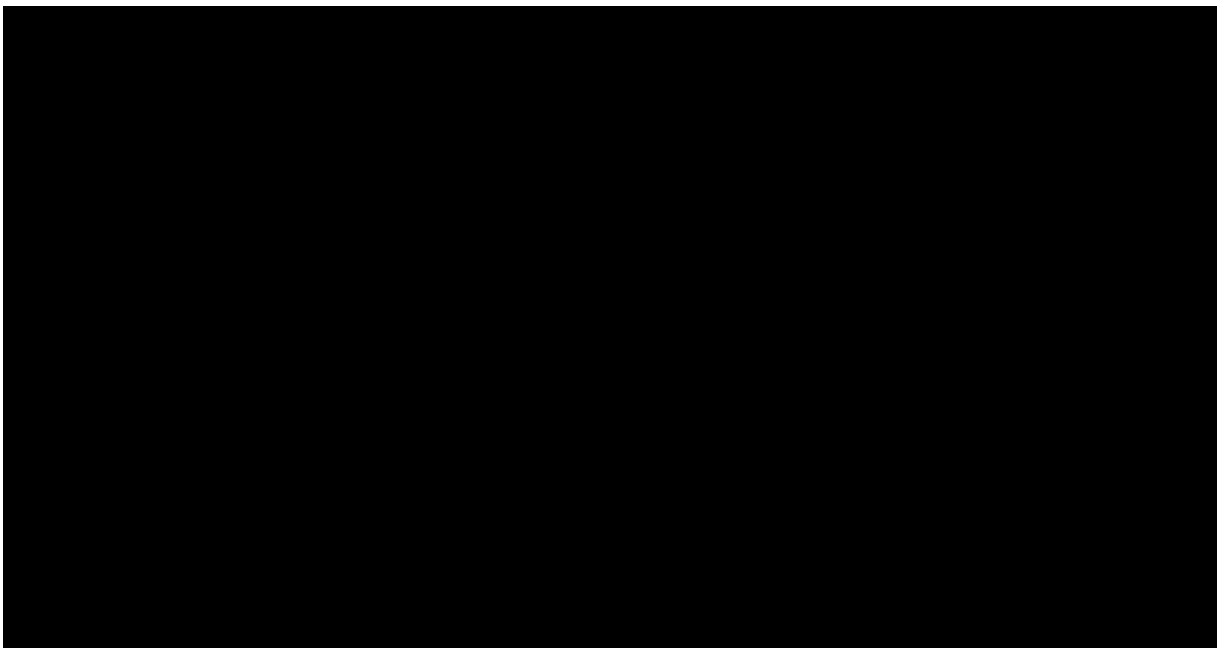
(단위 : 백만원, %)

	창작및제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	277,406	943	16	21,110	7,409	306,884
캐릭터상품 제조업	1,603,412	33,705	226,793	118,773	60,705	2,043,388
캐릭터상품도소매업	20,403	-	-	2,180,257	-	2,200,660
합계	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932
비중	41.78%	0.76%	4.98%	50.98%	1.50%	100.0%

캐릭터산업의 사업형태별로 보면 유통/배급이 2조3,201억원 50.98%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 창작 및 제작이 1조9,012억원(41.78%), 단순복제가 2,268억원(4.98%), 기타가 681억원(1.5%), 제작지원 346억 4,800만원(0.8%)순으로 나타났다. 캐릭터개발 및 라이선스업과 캐릭터상품 제조업을 영위하는 사업체중 일부 기업은 직접 소비자에게 판매하여 매출을 올리는 것으로 나타났다.

<그림 4-9-3. 캐릭터 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



9.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-9-4. 캐릭터산업 매출규모별 매출액 현황>

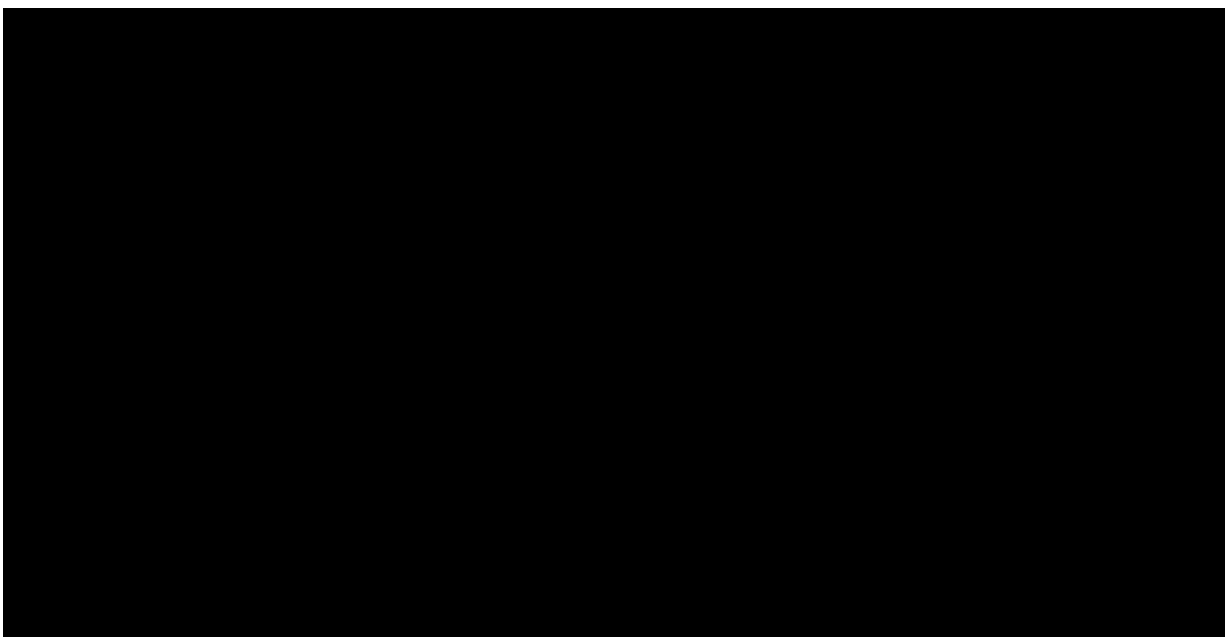
(단위 : 백만원,%)

	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	858	49,395	137,749	118,882	306,884
캐릭터상품 제조업	1,464	75,440	616,661	1,349,823	2,043,388
캐릭터상품도소매업	10,207	134,133	919,565	1,136,755	2,200,660
합 계	12,529	258,968	1,673,975	2,605,460	4,550,932
구성비	0.28%	5.69%	36.78%	57.25%	100.0%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원이상 2조6,054억원(57.25%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 1조6,739억원(36.78%), 1~10억원미만이 2,589억원(5.69%), 1억원 미만 125억원(0.28%)순으로 나타났다. 캐릭터산업중 캐릭터개발 및 라이선스업은 10~100억원미만 매출액이 44.9%를 차지하고 있는 반면, 캐릭터상품제조업과 캐릭터상품도소매업은 100억원이상이 66.1%, 51.7%로 선도업체 비중도가 캐릭터개발 및 라이선스업보다 더 높은 것으로 나타났다.

<그림 4-9-4. 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



9.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-9-5. 캐릭터산업 종사자규모별 매출액 현황>

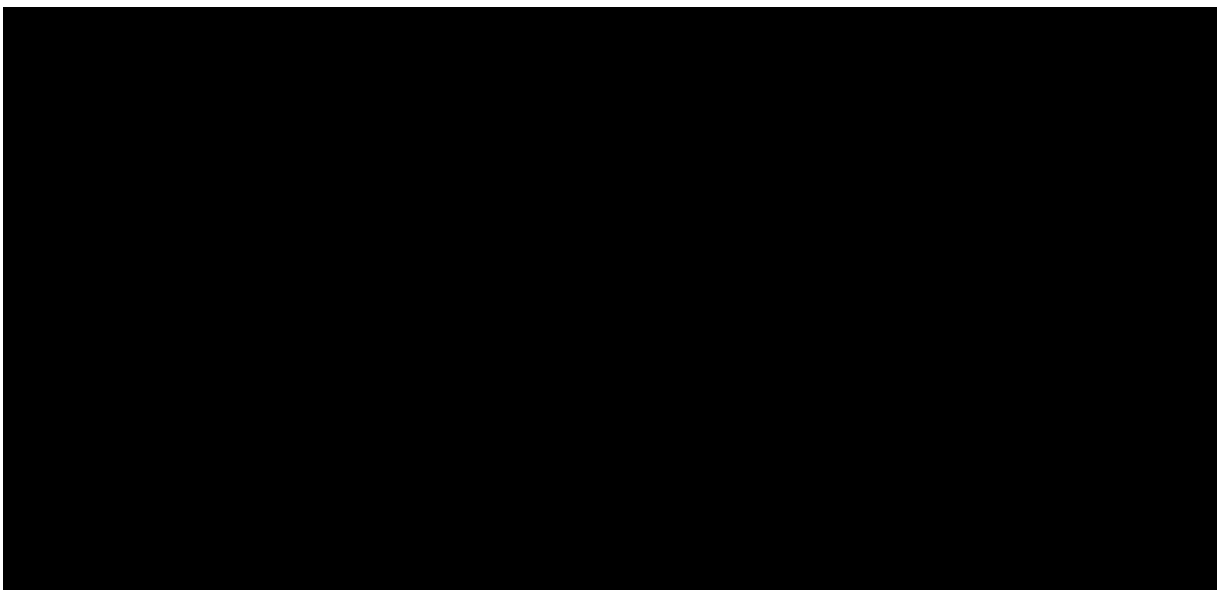
(단위 : 백만원,%)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	44,759	36,726	161,342	42,925	21,132	306,884
캐릭터상품 제조업	82,186	20,080	459,837	1,033,362	447,923	2,043,388
캐릭터상품도소매업	196,559	61,911	1,179,831	-	762,359	2,200,660
합 계	323,504	118,717	1,801,010	1,076,287	1,231,414	4,550,932
구성비	7.1%	2.6%	39.6%	23.6%	27.1%	100.0%

매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 1조8,010억원(39.6%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인이상이 1조2,3014억원(27.1%), 50~99인 1조762억원(23.6%), 1~4인이 3,235억원(7.1%), 5~9인 1,187억원(2.6%)순으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업은 50인이상이 1조4,812억원으로 매출액에 72.5%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-9-5. 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



9.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-9-6. 캐릭터산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	합계	구성비
서울	1,362,973	1,120,437	2,483,410	54.57
부산	189,361	85,440	274,801	6.04
대구	89,635	56,675	146,310	3.22
인천	43,621	45,130	88,751	1.95
광주	38,126	43,439	81,565	1.79
대전	12,358	77,807	90,165	1.98
울산	9,351	34,201	43,552	0.96
경기도	373,641	420,189	793,830	17.44
강원도	12,365	26,939	39,304	0.86
충청북도	48,368	32,919	81,287	1.78
충청남도	15,094	28,111	43,205	0.95
전라북도	16,321	46,381	62,702	1.38
전라남도	7,962	22,101	30,063	0.66
경상북도	18,593	53,445	72,038	1.58
경상남도	16,235	99,280	115,515	2.54
제주도	96,268	8,166	104,434	2.30
합계	2,350,272	2,200,660	4,550,932	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 2조4,834억원 54.57%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 7,938억원 (17.44%), 부산 2,748억원 (6.04%), 대구 1,463억원 (3.22%), 경남 1,155억원 (2.54%), 제주 1,044억원 (2.30%), 대전 901억원 (1.98%), 인천 887억원 (1.95%), 광주 815억원 (1.79%), 충북 812억원 (1.78%), 경북 720억원 (1.58%), 전북 627억원 (1.38%), 울산 435억원 (0.96%), 충남 432억원 (0.95%), 강원 393억원 (0.86%), 전남 300억원 (0.66%) 순으로 나타났다.

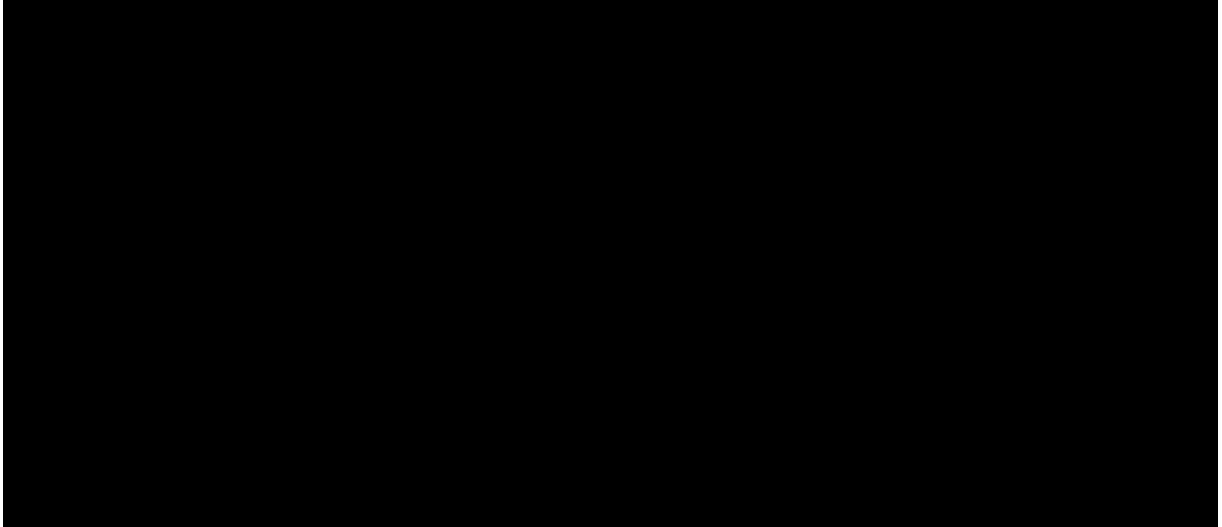
이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 2조4,834억원 (54.57%), 6개 광역시 7,251억원 (15.94%), 9개도 1조3,423억원 (29.49%)으로 나타났다.

중분류별로 살펴보면, 캐릭터제작업은 서울이 1조3,629억원으로 전체의 58.0%를 차지

하고 있으며, 6개광역시는 3,824억원(16.3%), 9개도는 6,048억원(25.7%)로 나타났다.
캐릭터상품유통업은 서울이 1조1,204억원으로 전체의 50.9%를 차지하는 것으로 나타났으며, 6개광역시는 3,426억원(15.6%), 9개도는 7,375억원(33.5%)로 나타났다.

<그림 4-9-6. 캐릭터산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



9.2. 캐릭터 수출입액

<표 4-9-7. 캐릭터 수출·입액 현황>

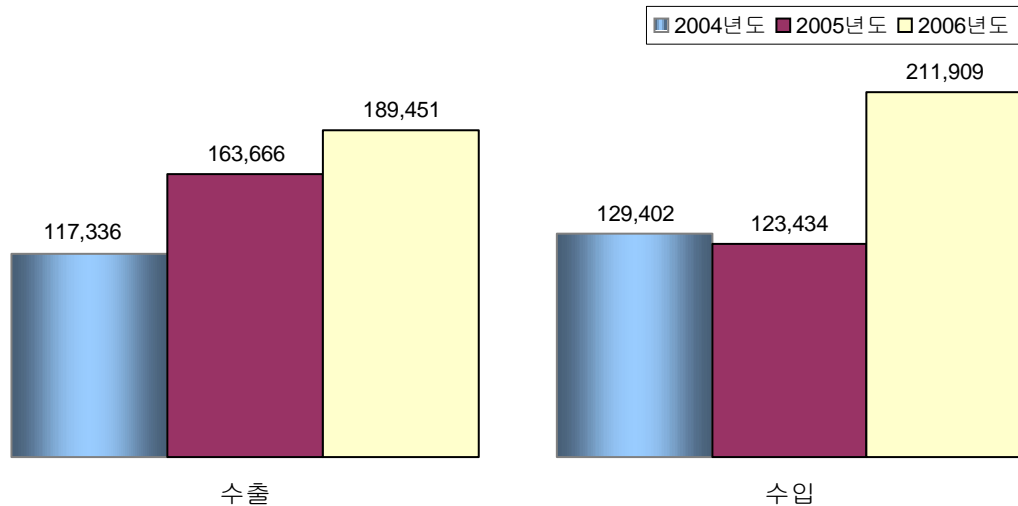
(단위 : 천\$)

산업	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
캐릭터산업	117,336	163,666	189,451	129,402	123,434	211,909
합계	117,336	163,666	189,451	129,402	123,434	211,909

2006년 캐릭터산업에 종사하는 사업체의 총 수출액은 1억8,945만달러이며, 총수입액 2억1,190만달러로 조사되었다. 수출액은 전년대비 약 15.8% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터산업 수출액은 꾸준한 증가세를 보이고 있는 반면, 수입액은 전년도에 비해 약 71.7% 증가한 것으로 나타났다. 이는 2005년도 기준조사에서는 응답하지 않은 수입업체들이 2006년도 기준조사에서는 응답을 하여 증가하였다.

<표 4-9-7. 캐릭터 수출·입액 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-9-8. 캐릭터산업 수출 현황>

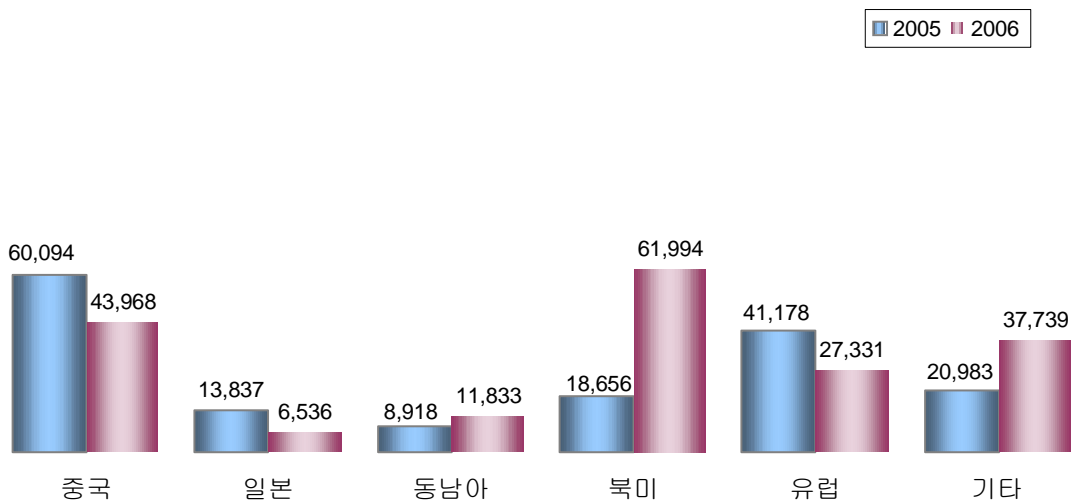
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	117,336	60,094	43,968	23.21%
일본		13,837	6,536	3.45%
동남아		8,918	11,883	6.27%
북미		18,656	61,994	32.72%
유럽		41,178	27,331	14.43%
기타		20,983	37,739	19.92%
분류못함		-	-	-
전체	117,336	163,666	189,451 ¹⁴⁸⁾	100.0%

캐릭터산업을 영위하는 사업체의 수출 지역은 북미 6,199.4만달러(32.72%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 중국 4,396.8만달러(23.21%), 기타지역이 3,773.9만달러(19.92%), 유럽이 2,733.1만달러(14.43%), 동남아 1,188.3만달러(6.27%), 일본 653.6만달러(3.45%)순으로 나타났다. 2006년도 중국 수출액이 2005년도에 비해 감소한 이유는 2005년도에는 지역별 수출입액을 처음으로 분류하는 과정에서 캐릭터 수출과정의 복잡함을 반영하지 못하여, 중국은 과다집계 되었고, 북미는 과소 집계된 경향이 있으며, 또한 중국으로 직접 수출하던 것을 중국지역 내에 공장을 건설하여 중국에서 직접 판매하고 있기 때문인 것으로 나타났다.

<그림 4-9-8. 캐릭터산업 수출 현황>

(단위 : 천\$)



148) 2006년도에는 중국수출액과 북미수출액을 정확히 분리하여 조사가 이루어 졌으므로, 캐릭터수출지역은 2005년이 아닌 2006년을 기준으로 향후 시계열을 유지하여야 함.

<표 4-9-9. 캐릭터산업 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

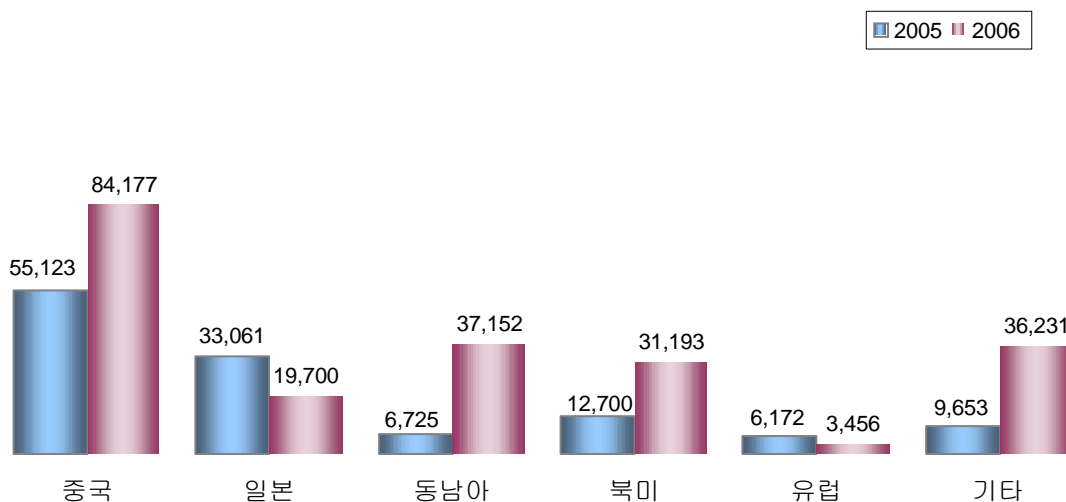
	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	129,402	55,123	84,177	39.72%
일본		33,061	19,700	9.30%
동남아		6,725	37,152	17.53%
북미		12,700	31,193	14.72%
유럽		6,172	3,456	1.63%
기타		9,653	36,231	17.10%
분류못함		-	-	-
전체	129,402	123,434	211,909	100.0%

수입 지역은 중국 8,417.7만달러(39.72%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 동남아 3,715.2만달러(17.53%), 기타가 3,623.1만달러(17.10%), 북미 3,119.3만달러(14.72%), 일본이 1,970만달러(9.30%), 유럽 345.6만달러(1.63%) 순으로 나타났다.

2005년도에 비해 2006년도 일본수입이 감소한 이유는 일본에서 직수입하는 대신에 국내 업체들이 일본에 로열티만 지불하고, 중국과 동남아에서 제작하여 수입하고 있기 때문이다. 2006년도 북미 수입액이 증가한 이유는 2005년도에는 응답하지 않은 북미 캐릭터 수입업체들이 응답을 하여 증가 하였기 때문이다.

<그림 4-9-9. 캐릭터산업 수입 현황>

(단위 : 천\$)



9.3. 캐릭터 종사자수

캐릭터사업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 19,889명 중 캐릭터제작업 10,335명(52.0%)이며, 캐릭터상품 유통업은 9,554명(48.0%)으로 나타났다. 2005년도와 2006년도 캐릭터 제작업 종사자를 비교하여 보면 2005년도 8,825명에서 10,335명으로 17.1% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-9-10. 캐릭터산업 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중
		2004년	2005년	2006년	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	8,286	2,430	2,595	13.0%
	캐릭터상품 제조업		6,395	7,740	38.9%
	소 계	8,286	8,825	10,335	52.0%
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	-	9,554	48.0%
	소 계	-	-	9,554	48.0%
캐릭터산업 총합계		8,286	8,825	19,889 ¹⁴⁹⁾	100.0%

캐릭터산업을 소분류로 살펴보면 캐릭터 개발 및 라이선스업 2,595명(13.0%), 캐릭터 상품 제조업 7,740명(38.9%), 캐릭터상품 도소매업은 9,554명(48.0%)로 나타났다. 캐릭터 개발 및 라이선스업은 2005년도에 비해 약 6.8% 증가한 것으로 나타났으며, 캐릭터 제조업은 2005년도에 비해 약 21.0%로 증가하였으며, 캐릭터상품 도소매업은 2005년도에 조사가 이루어지지 않아 비교가 불가능 하다.

149) 캐릭터 상품유통업 종사자중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 종사자수제외

<그림 4-9-10. 캐릭터산업 종사자 현황>

(단위 : 명)

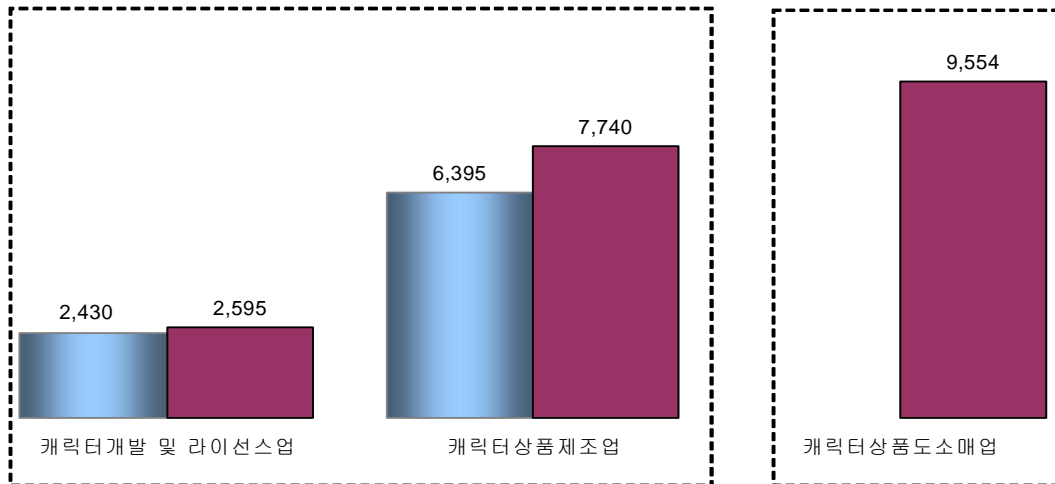
■ 2005년 종사자 ■ 2006년 종사자

<캐릭터 제작업>

10,335명

<캐릭터상품유통업>

9,554명



9.3.1 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-9-11. 캐릭터산업 매출규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1억원미만	1~10억원미만	10~100억원미만	100억원이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	46	620	778	1,151	2,595
캐릭터상품 제조업	33	954	2,924	3,829	7,740
캐릭터상품도소매업	195	648	4,109	4,602	9,554
합 계	274	2,222	7,811	9,582	19,889
구성비	1.38%	11.17%	39.27%	48.18%	100.0%

종사자를 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원이상 9,582명(48.18%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 7,811명(39.27%), 1~10억원미만이 2,222명(11.17%), 1억원 미만 274명(1.38%)순으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업은 100억원이상 1,151명(44.36%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 778명(29.98%), 1~10억원미만이 620명(23.89%), 1억원 미만 46명(1.77%)순으로 나타났다.

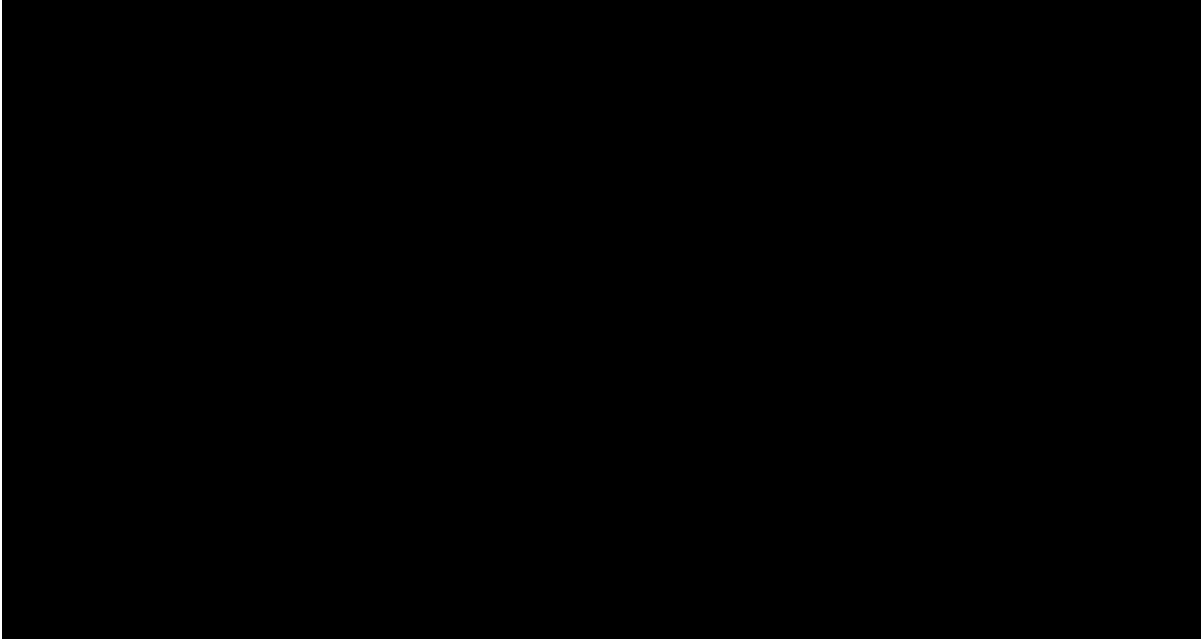
캐릭터상품제조업은 100억원이상 3,829명(49.47%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 2,924명(37.78%), 1~10억원미만이 954명(12.32%), 1억원 미만 33명(0.43%)순으로 나타났다.

캐릭터상품도소매업은 100억원이상 4,602명(48.17%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10~100억원미만이 4,109명(43.01%), 1~10억원미만이 648명(6.78%), 1억원 미만 195명(2.04%)순으로 나타났다.

캐릭터산업은 100억원이상 매출을 올리는 기업들에 근무하는 종사자가 가장 많은 것으로 나타났다.

<그림 4-9-11. 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-9-12. 캐릭터산업 종사자규모별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	299	268	928	108	992	2,595
캐릭터상품 제조업	434	235	2,099	3,034	1,938	7,740
캐릭터상품도소매업	880	453	4,781	-	3,440	9,554
합 계	1,613	956	7,808	3,142	6,370	19,889
구성비	8.1%	4.8%	39.3%	15.8%	32.0%	100.0%

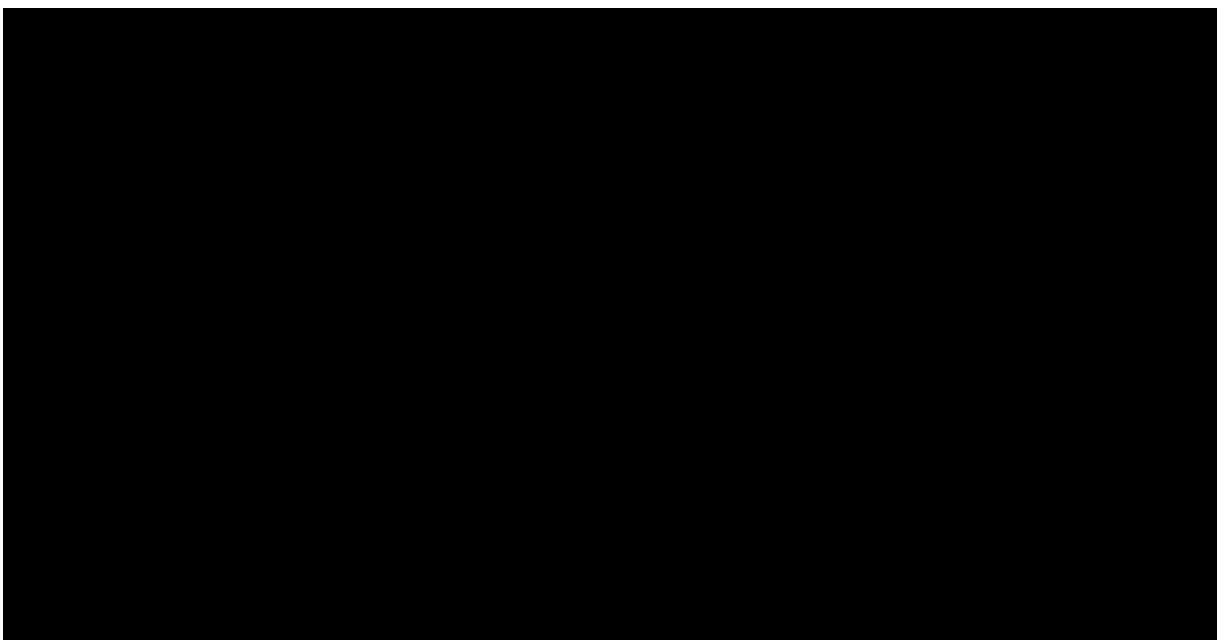
종사자를 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 7,808명(39.3%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 100인 이상 6,370명(32.0%), 50~99인 3,142명(15.8%), 1~4인이 1,613명(8.1%), 5~9인 956명(4.8%)순으로 나타났다.

캐릭터개발 및 라이선스업은 100인 이상 규모에 근무하는 종사자가 992명으로 전체의 38.23%를 차지하고 있으며, 캐릭터상품제조업은 50~99인 규모에 종사하는 종사자수가 3,034명으로 전체의 39.2%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

캐릭터상품도소매업은 10~49인에 종사하는 종사자수가 4,781명(50.0%)으로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-9-12. 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-9-13. 캐릭터산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	합계	구성비
서울	5,579	4,358	9,937	49.96
부산	938	510	1,448	7.28
대구	421	321	742	3.73
인천	283	212	495	2.49
광주	175	198	373	1.88
대전	62	348	410	2.06
울산	48	167	215	1.08
경기도	1,825	2,016	3,841	19.31
강원도	72	132	204	1.03
충청북도	219	146	365	1.84
충청남도	72	125	197	0.99
전라북도	89	201	290	1.46
전라남도	48	86	134	0.67
경상북도	83	232	315	1.58
경상남도	96	435	531	2.67
제주도	325	67	392	1.97
합계	10,335	9,554	19,889	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 9,937명 49.96%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 3,841명 (19.31%), 부산 1,448명 (7.28%), 대구 742명 (3.73%), 경남 531명 (2.67%), 인천 495명 (2.49%), 대전 410명 (2.06%), 제주도 392명 (1.97%), 광주 373명 (1.88%), 충북 365명 (1.84%), 경북 315명 (1.58%), 전북 290명 (1.46%), 울산 215명 (1.08%), 강원도 204명 (1.03%), 충남 197명 (0.99%), 전남 134명 (0.67%) 순으로 나타났다.

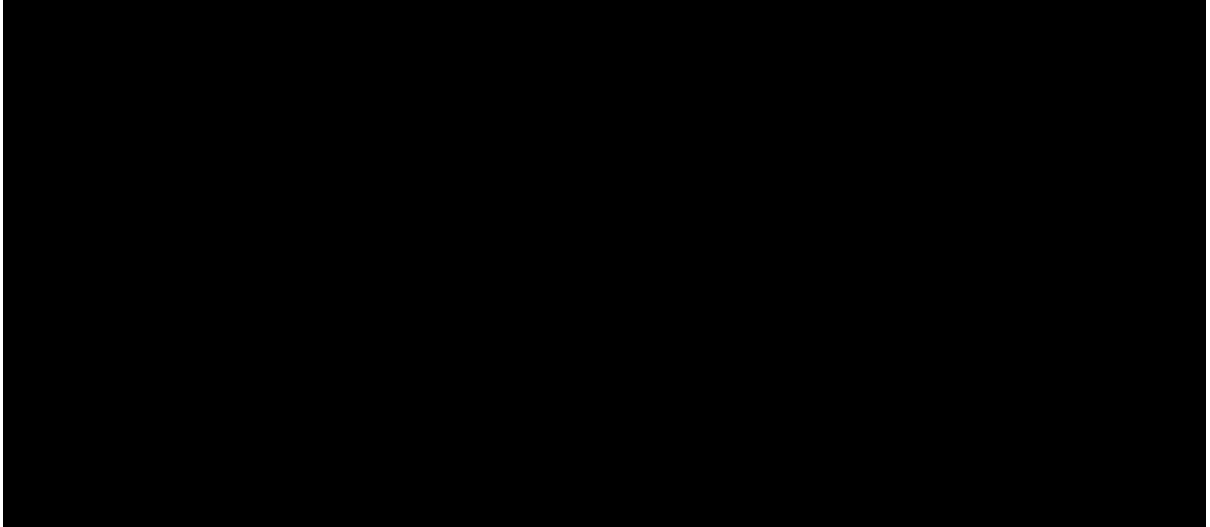
이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 9,937명 (49.96%), 6개 광역시 3,683명 (18.52%), 9개도 6,269명 (31.52%)으로 나타났다.

중분류별로 살펴보면, 캐릭터제작업은 서울이 5,579명으로 전체의 54.0%를 차지하고 있으며, 6개광역시는 1,927명(18.6%), 9개도는 2,829명(27.4%)으로 나타났다.

캐릭터상품유통업은 서울이 4,358명으로 전체의 45.6%를 차지하고 있으며, 6개광역시
는 1,756명(18.4%), 9개도는 3,440명(36.0%)으로 나타났다.

<그림 4-9-13. 캐릭터산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-9-14. 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황>

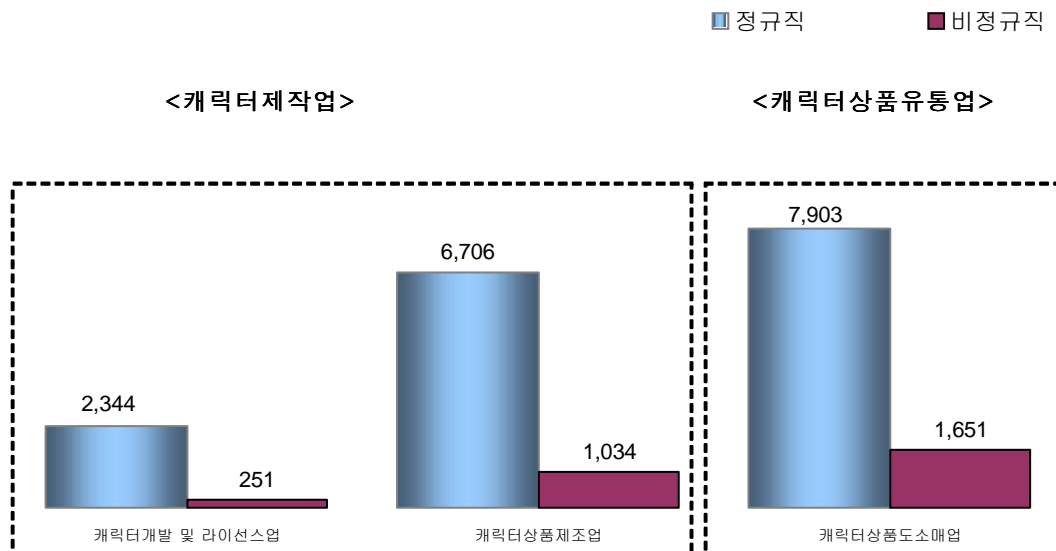
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	2,344	251	2,595
	소분류비중	90.3%	9.7%	100.0%
	캐릭터상품 제조업	6,706	1,034	7,740
	소분류비중	86.6%	13.4%	100.0%
	소 계	9,050	1,285	10,335
	중분류비중	62.6%	37.4%	100.0%
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	7,903	1,651	9,554
	소분류비중	82.7%	17.3%	100.0%
	소 계	7,903	1,651	9,554
	중분류비중	82.7%	17.3%	100.0%
캐릭터산업 총합계		16,953	2,936	19,889
캐릭터산업 비중		85.2%	14.8%	100.0%

캐릭터산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 종사자 19,889명중 정규직은 16,953명(85.2%), 비정규직은 2,936명(14.8%)으로 나타났다. 소분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업은 정규직 2,344명(90.3%), 비정규직 251명(9.7%), 캐릭터상품제조업은 정규직 6,706명(86.6%), 비정규직 1,034명(13.4%), 캐릭터상품도소매업은 정규직 7,903명(82.7%), 비정규직 1,651명(17.3%)로 나타났다.

<그림 4-9-14. 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)



9.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-9-15. 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	995	1,349	131	120	2,595
	캐릭터상품 제조업	3,618	3,088	508	526	7,740
	소 계	4,613	4,437	639	646	10,335
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	5,078	2,825	1,152	499	9,554
	소 계	5,078	2,825	1,152	499	9,554
캐릭터산업 총합계		9,691	7,262	1,791	1,145	19,889
비 중		48.7%	36.5%	9.0%	5.8%	100.0%

캐릭터산업 종사자를 고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 19,889명중 정규직 남자는 9,691명(48.7%), 정규직 여자는 7,262명(36.5%), 비정규직 남자는 1,791명(9.0%), 여자는 1,145명(5.8%)으로 나타났다.

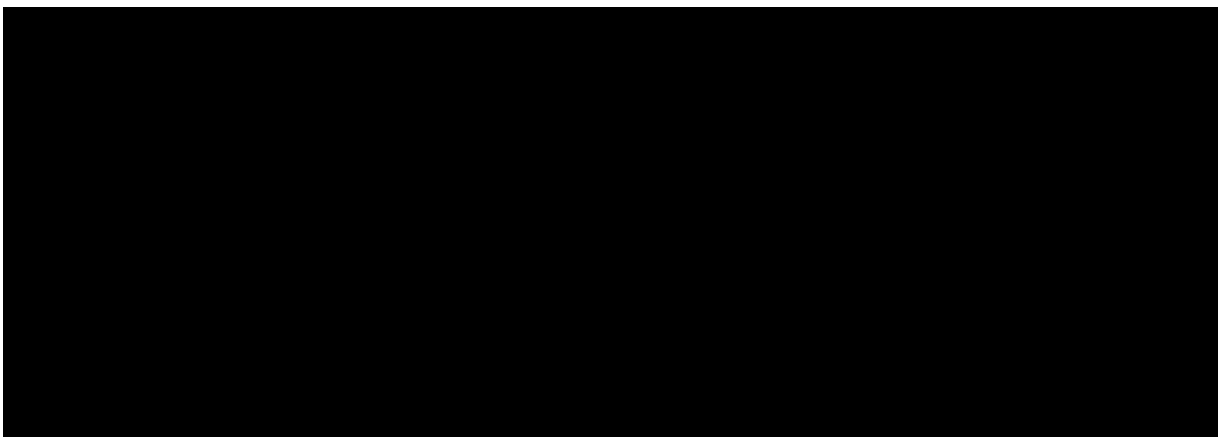
이를 소분류별로 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업은 종사자 2,595명중 정규직 남자는 995명(38.3%), 여자는 1,349명(52.0%), 비정규직 남자는 131명(5.1%), 여자는 120명(4.6%)로 정규직 여자 종사자수가 전체의 50%이상을 차지하는 것으로 나타났다.

캐릭터상품제조업은 종사자 7,740명중 정규직 남자는 3,618명(46.7%), 여자는 3,088명(39.9%), 비정규직 남자는 508명(6.6%), 여자는 526명(6.8%)로 정규직 남자가 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

캐릭터상품유통업은 종사자 9,554명중 정규직 남자는 5,078명(53.1%), 여자는 2,825명(29.6%), 비정규직 남자는 1,152명(12.1%), 여자는 499명(5.2%)로 나타났다.

<그림 4-9-15. 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-9-16. 캐릭터산업 성별 종사자 현황>

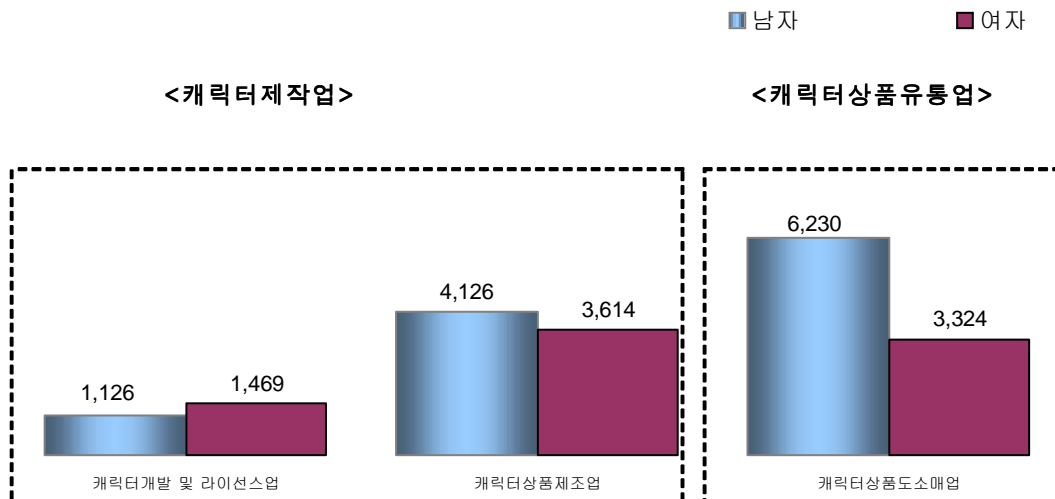
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,126	1,469	2,595
	소분류비중	43.4%	56.6%	100.0%
	캐릭터상품 제조업	4,126	3,614	7,740
	소분류비중	53.3%	46.7%	100.0%
	소 계	5,252	5,083	10,335
	중분류비중	50.1%	49.9%	100.0%
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	6,230	3,324	9,554
	소분류비중	65.2%	34.8%	100.0%
	소 계	6,230	3,324	9,554
	중분류비중	65.2%	34.8%	100.0%
캐릭터산업 총합계		11,482	8,407	19,889
캐릭터산업 비중		57.7%	42.3%	100.0%

캐릭터산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 11,482명(57.7%), 여자는 8,407명(42.3%)으로 나타났다. 소분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업은 남성 1,126명(43.4%), 여성 1,469명(56.6%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 14.3% 높고, 캐릭터상품제조업은 남성 4,126명(53.3%), 여성 3,614명(46.7%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 높게 나타났다. 캐릭터상품도소매업은 남성 6,230명(65.2%), 여성 3,324명(34.8%)로 남성이 다소 높게 나타났다.

<그림 4-9-16. 캐릭터산업 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명)



9.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-9-17. 캐릭터산업 직무별 종사자 현황>

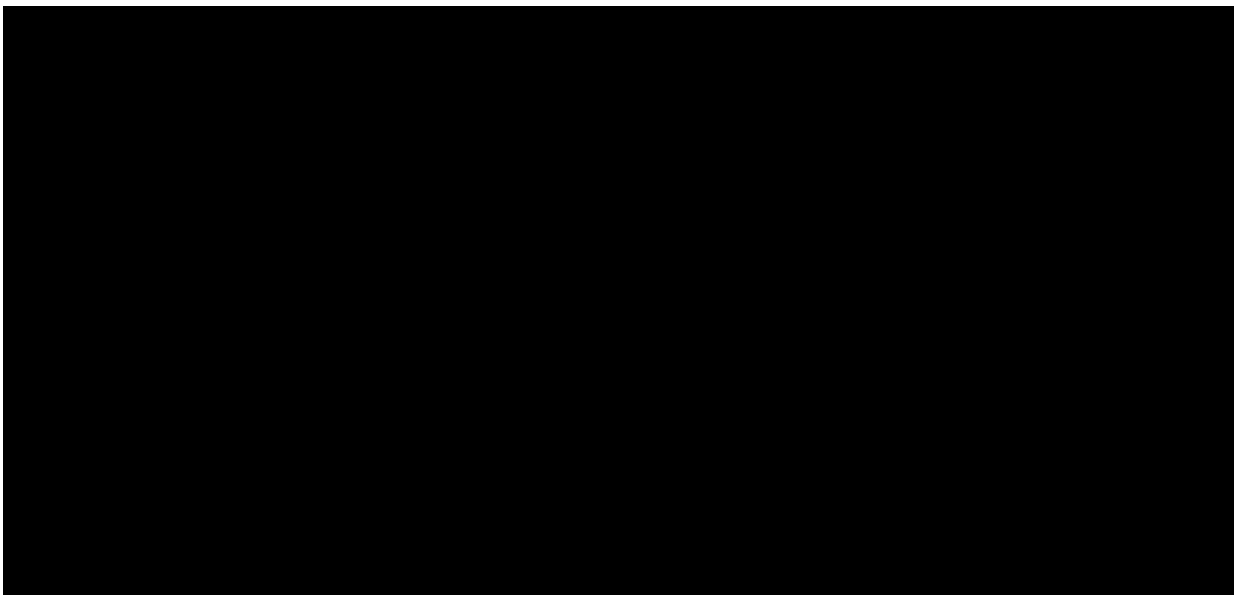
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스	222	200	732	194	772	475	2,595
	캐릭터상품제조	754	1,141	3,297	541	528	1,479	7,740
	소 계	976	1,341	4,029	735	1,300	1,954	10,335
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	673	1,615	2,594	977	475	3,220	9,554
	소 계	673	1,615	2,594	977	475	3,220	9,554
캐릭터산업 총합계		1,649	2,956	6,623	1,712	1,775	5,174	19,889
비 중		8.3%	14.9%	33.3%	8.6%	8.9%	26.0%	100.0%

캐릭터산업 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 19,889명중 제작은 6,623명(33.3%), 기타(유통포함)는 5,174명(26.0%), 관리직은 2,956명(14.9%), 연구개발은 1,775명(8.9%), 마케팅·홍보 1,712명(8.6%), 사업기획 1,649명(8.3%)순으로 나타났다. 캐릭터제작업만 살펴보면, 제작이 4,029명(39.0%), 기타(유통포함)는 1,954명(18.9%), 관리가 1,341명(13.0%), 연구개발이 1,300명(12.6%), 사업기획이 976명(9.4%), 마케팅·홍보 735명(7.1%)순으로 나타났다.

<그림 4-9-17. 캐릭터산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-9-18. 캐릭터산업 학력별 종사자 현황>

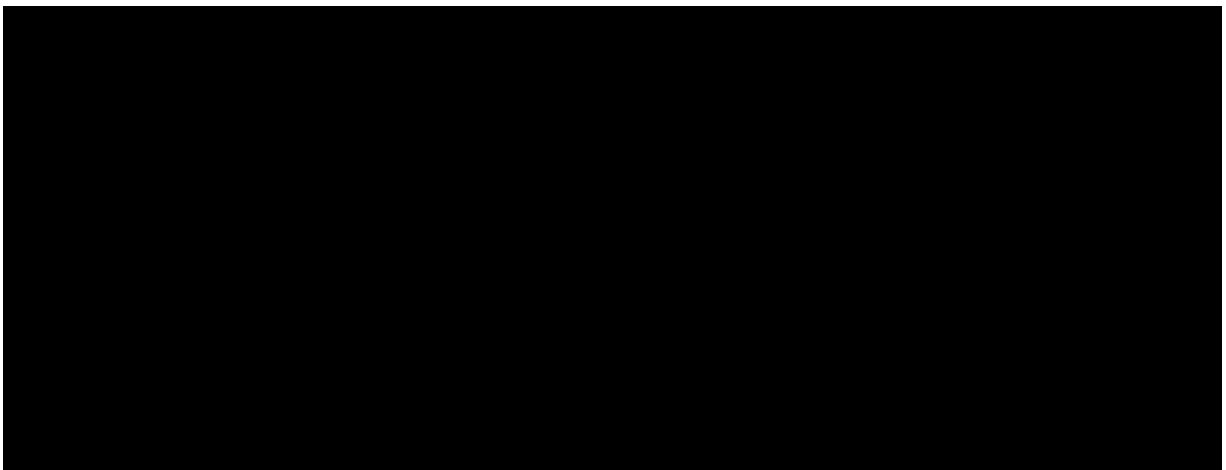
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	551	540	1,385	119	2,595
	캐릭터상품 제조업	1,163	1,981	4,187	409	7,740
	소 계	1,714	2,521	5,572	528	10,335
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	1,433	1,520	5,964	637	9,554
	소 계	1,433	1,520	5,964	637	9,554
캐릭터산업 총합계		3,147	4,041	11,536	1,165	19,889
비 중		15.8%	20.3%	58.0%	5.9%	100.0%

캐릭터산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 11,536명(58.0%)로 가장 높으며, 전문대졸 4,041명(20.3%), 고졸이하가 3,147명(15.8%), 대학원졸 이상 1,165명(5.9%)의 순으로 나타났다. 이를 소분류별로 살펴보면 캐릭터개발 및 라이선스업은 대졸이 1,385명(53.4%), 고졸이하가 551명(21.2%), 전문대졸 540명(20.8%), 대학원졸이상 119명(4.6%)순으로 대졸이 전체비율보다 낮은 것으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업은 대졸이 4,187명(54.1%), 전문대졸 1,981명(25.6%), 고졸이하 1,163명(15.0%), 대학원졸이상은 409명(5.3%)순으로 나타났다. 캐릭터상품도소매업은 대졸이 5,964명(62.4%), 전문대졸 1,520명(15.9%), 고졸이하 1,433명(15.0%), 대학원졸이하 637명(6.7%)순으로 나타났다.

<그림 4-9-18. 캐릭터산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-9-19. 캐릭터산업 연령별 종사자 현황>

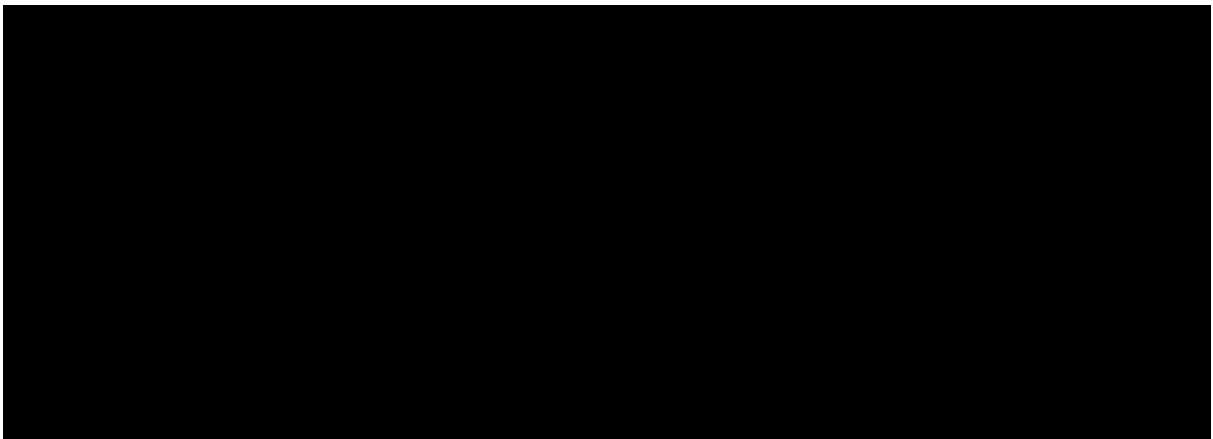
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~ 34세	35세~ 39세	40세 이상	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,176	766	436	217	2,595
	캐릭터상품 제조업	3,672	2,430	1,099	539	7,740
	소 계	4,848	3,196	1,535	756	10,335
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	4,007	3,285	1,622	640	9,554
	소 계	4,007	3,285	1,622	640	9,554
캐릭터산업 총합계		8,855	6,481	3,157	1,396	19,889
비 중		44.5%	32.6%	15.9%	7.0%	100.0%

캐릭터산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하가 8,855명(44.5%), 30~34세 6,481명(32.6%), 35~39세 3,157명(15.9%), 40세 이상이 1,396명(7.0%)순으로 나타났다. 소분류로 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업은 29세 이하가 1,176명(45.3%), 30~34세 766명 (29.5%), 35세~39세는 436명(16.8%), 40세이상 217명(8.4%)순으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업은 29세 이하가 3,672명(47.4%), 30~34세 2,430명 (31.4%), 35세~39세는 1,099명(14.2%), 40세이상 539명(7.0%)순으로 나타났다. 캐릭터상품도소매업은 29세 이하가 4,007명(41.9%), 30~34세 3,285명 (34.4%), 35세~39세는 1,622명(17.0%), 40세 이상 640명(6.7%)순으로 나타났다.

<그림 4-9-19. 캐릭터산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



9.4. 캐릭터 창작 및 제작 사업형태의 매출액 주요 원천

<표 4-9-20. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 창작및제작 주요 원천 현황>

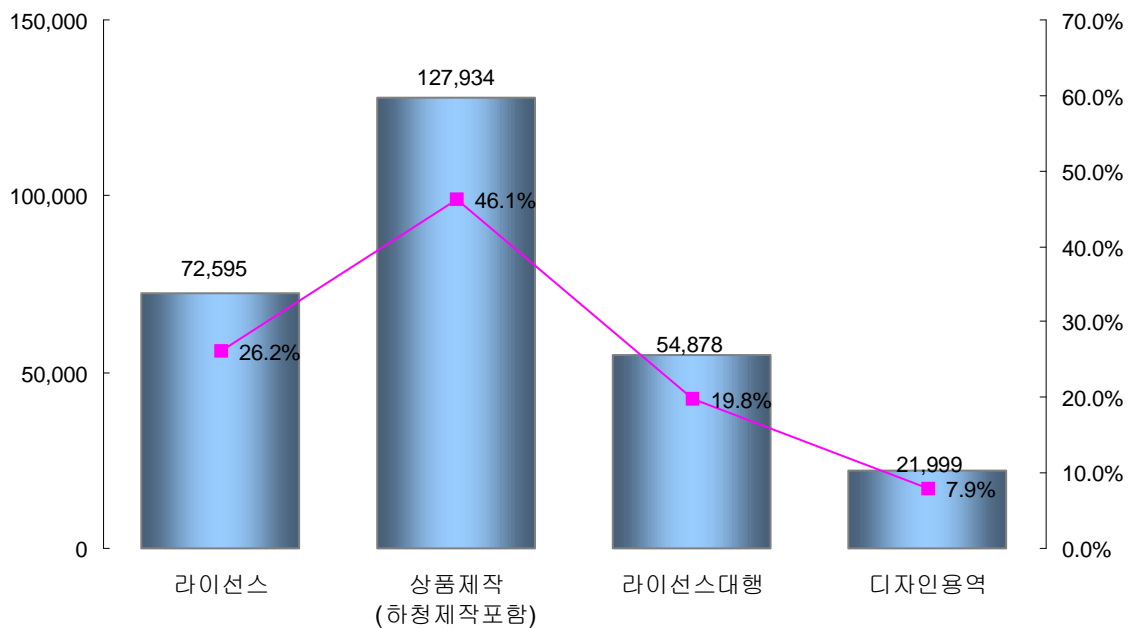
(단위 : 백만원, %)

라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
72,595	127,934	54,878	21,999	277,406
26.2%	46.1%	19.8%	7.9%	100.0%

캐릭터 개발 및 라이선스 사업을 영위하는 사업체의 주요 매출은 상품제작이 1,279억 3,400만원(46.1%)로 가장 높게 나타났고, 라이선스가 725억원(26.2%), 라이선스대행이 548억원(19.8%), 디자인용역 219억원(7.9%)순로 나타났다.

<그림 4-9-20. 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 창작및제작 주요 원천 현황>

(단위 : 백만원, %)



<표 4-9-21. 캐릭터상품제조 업체의 창작및제작 주요 원천 현황>

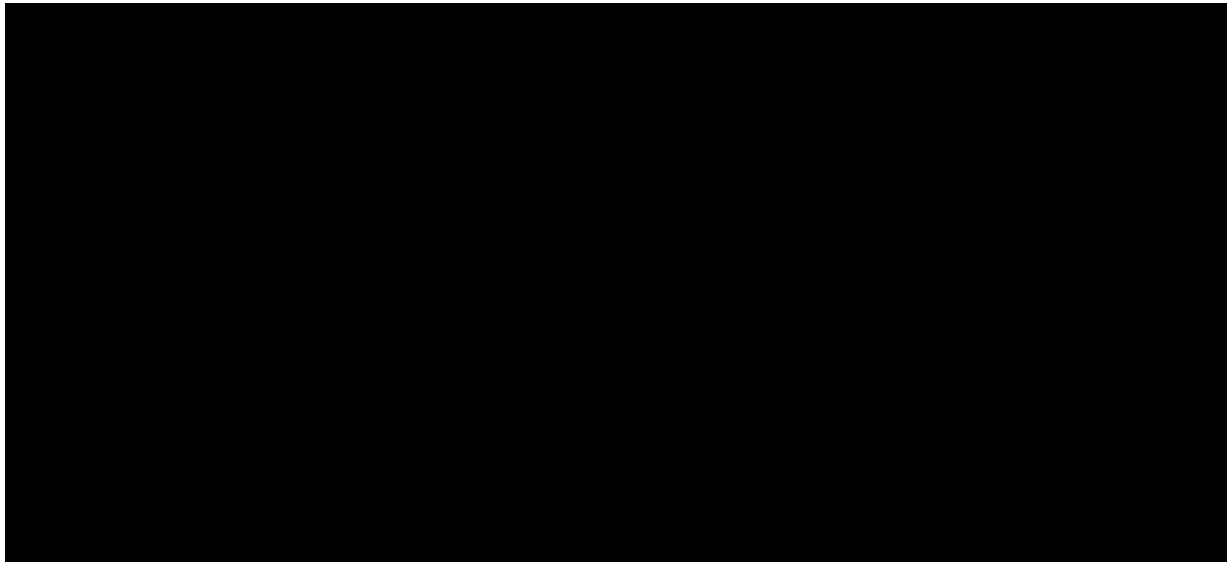
(단위 : 백만원, %)

라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
5.94%	93.53%	0.02%	0.51%	100.0%

캐릭터 개발 및 라이선스 사업을 영위하는 사업체의 주요 매출은 상품제작이 1조 4,997억원(93.53%)로 가장 높게 나타났고, 라이선스가 952억원(5.94%), 디자인용역 80억원(0.50%), 라이선스대행이 3억원(0.02%)순으로 나타났다.

<그림 4-9-21. 캐릭터상품제조 업체의 창작 및 제작 주요 원천 현황>

(단위 : 백만원, %)



9.5. 캐릭터상품 유통경로

국내 캐릭터상품 유통경로는 대형할인마트 39.2%, 전문매장및대리점(팬시전문점등) 18.6%, 기업체및관공서 납품이 11.5%, 인터넷쇼핑몰이 8.8%, 기타 5.3%, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등) 4.1%, 백화점 3.3%, 문방구 2.8%, 총판 2.7%, 재래시장 1.8%, 편의점 1.3%, 홈쇼핑 0.6%순으로 조사되었다.

<표 4-9-22. 캐릭터상품 유통경로>

(단위 : %)

전문매장 및 대리점	백화점	대형할 인마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래 시장	기업체및관 공서납품	인터넷/모바일/ 게임콘텐츠 (아바타등)	기타	합계
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%

9.6 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-9-23. 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업 체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	250	306,884	2,595	1,228	118
	캐릭터상품 제조업	379	2,043,388	7,740	5,392	264
	소 계	629	2,350,272	10,335	3,737	227
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도소매업	750	2,200,660	9,554	2,934	230
	소 계	750	2,200,660	9,554	2,934	230
캐릭터산업 평균		1,379	4,550,932	19,889	3,300	229

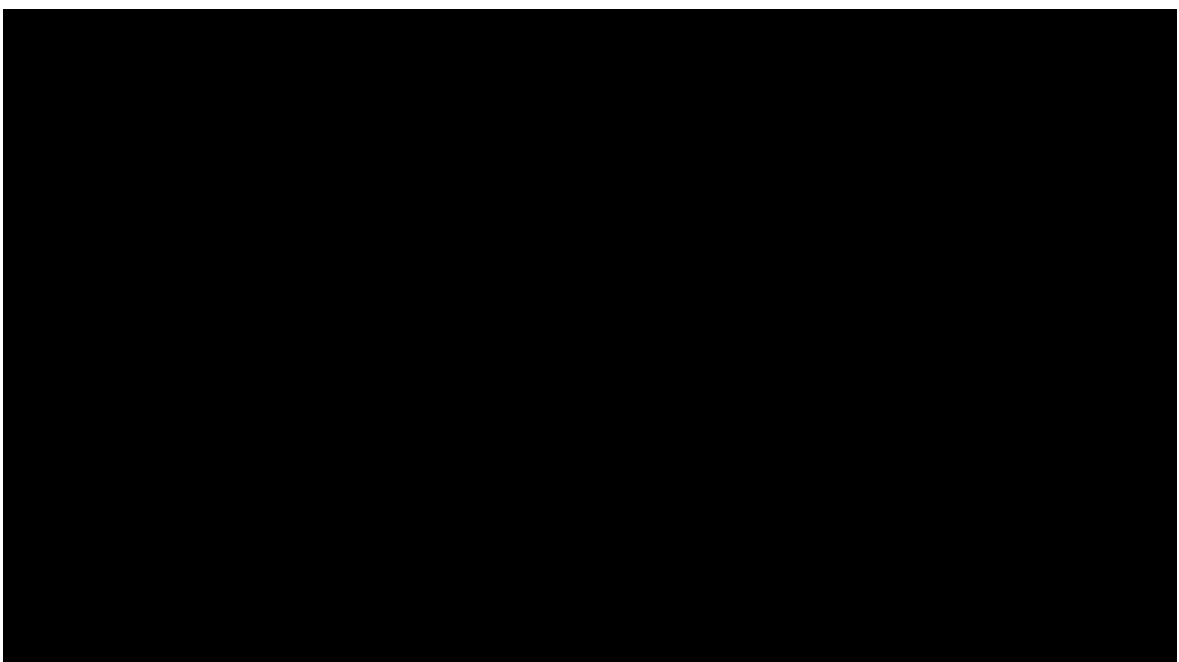
캐릭터산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 33억이며, 1인당 평균매출액은 2억2천9백만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 캐릭터개발 및 라이선스업의 사업체당 평균매출액은 12억2천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억1천8백만원, 캐릭터상품 제조업의 사업체당 평균매출액은 53억9천2백만원이며, 1인당 평균매출액은 2억6천4백만원으로 나타났다.

캐릭터상품 도소매업의 사업체당 평균매출액은 29억3천4백만원이며, 1인당 평균매출액은 2억3천만원으로 나타났다.

<그림 4-9-22. 캐릭터 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황>

(단위 : 백만원)



9.7 캐릭터 산업 부가가치 구성

<표 4-9-24. 캐릭터 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

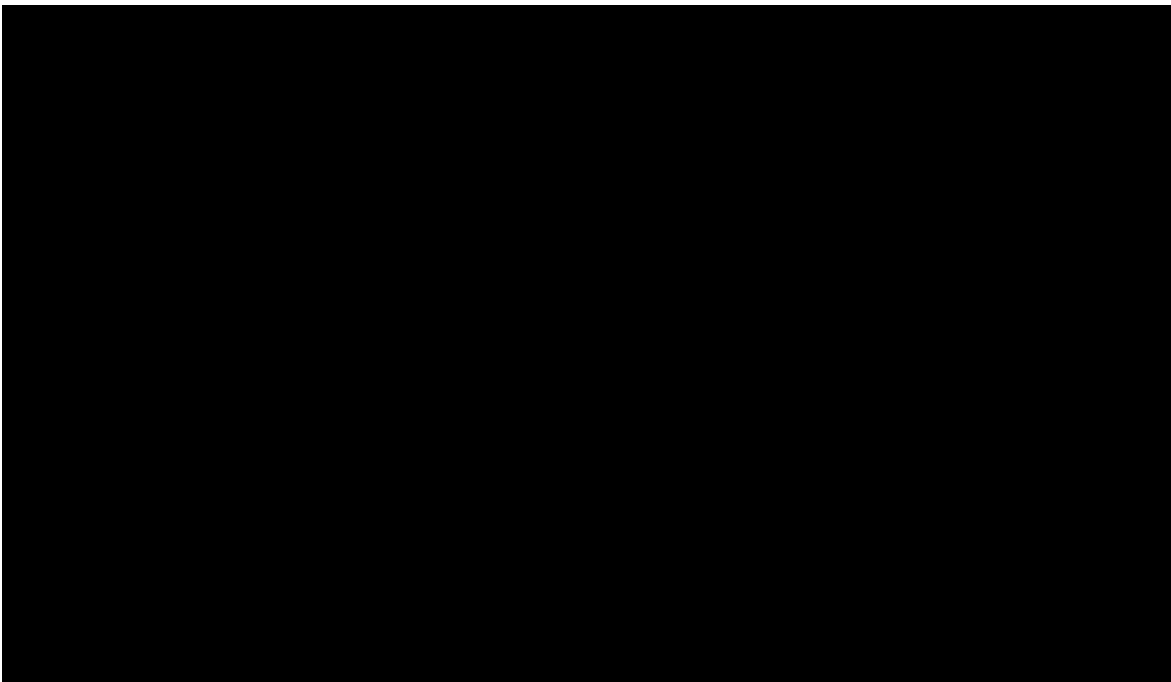
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
캐릭터 산업	4,550,932	1,238,309	27.21	265,531	740,314	48,547	73,407	67,380	43,130
부가가치액 대비 구성비				21.44%	59.79%	3.92%	5.93%	5.44%	3.48%
매출액 대비 구성비				5.83%	16.27%	1.07%	1.61%	1.48%	0.95%

캐릭터산업의 매출액은 4조5,509억원이며, 부가가치액은 1조2,383억원, 부가가치율은 27.21%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 2,655억원 (21.44%), 인건비 7,403억원 (59.79%), 순금융비용 485억원 (3.92%), 감가상각비 734억원 (5.93%), 임차료 673억원 (5.44%), 조세공과 431억원 (3.48%)로 나타났다.

캐릭터산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 5.83%, 인건비는 16.27%, 순금융비용은 1.07%, 감가상각비는 1.61%, 임차료는 1.48%, 조세공과는 0.95%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-9-23. 캐릭터 산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)



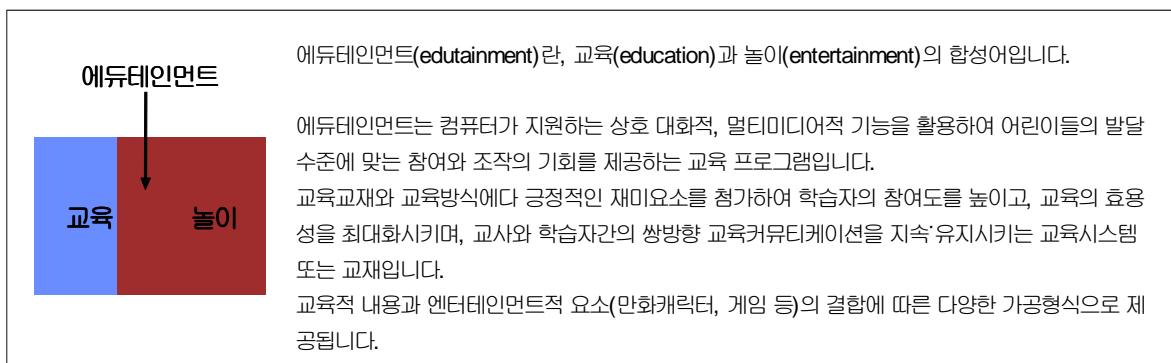
10. 에듀테인먼트

<표 4-10-1. 에듀테인먼트 분류>

중분류	소분류	정의
101.에듀테인먼트 제작업	1011.에듀테인먼트 기획 및 제작업	사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어 도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 업체
102.에듀테인먼트 도소매업	1021. 에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트콘텐츠를 도소매하는 업체
103.온라인 에듀테인먼트유통업	1031. 온라인 에듀테인먼트 도소매	온라인을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 유통,판매하는 업체
	1032. 온라인 에듀테인먼트 서비스업	온라인 회원가입 등의 방식을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 서비스하는 업체

에듀테인먼트산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 에듀테인먼트 기획 및 제작업 부문으로 구분 하였고, 유통단계에는 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 유통단계는 온라인에듀테인먼트 도소매업과 온라인 에듀테인먼트 서비스업으로 구분하였다.

<그림 4-10-1. 에듀테인먼트 관련 설명>



10.1. 에듀테인먼트 매출액

에듀테인먼트사업을 영위하는 사업체의 업종별 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 1,179억원 중 에듀테인먼트 제작업은 951억원(80.7%)이며, 에듀테인먼트 도소매업은 33억원(2.8%), 온라인에듀테인먼트유통업 194억원(16.5%)으로 나타났다. 에듀테인먼트산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 에듀테인먼트제작업이며 80.7%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도 에듀테인먼트산업 매출규모와 2006년도 에듀테인먼트 매출규모를 비교하여 보면, 2005년도 1,126억원에서 2006년도 1,179억원으로 약 4.7% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-10-2. 에듀테인먼트 산업 매출액 >

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중		
		2004년	2005년	2006년			
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	133,764	112,692	95,182	80.7%		
	소 계			95,182	80.7%		
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업			3,344	2.8%		
	소 계			3,344	2.8%		
온라인 에듀테 인먼트유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매			3,107	2.6%		
	온라인 에듀테인먼트 서비스업			16,356	13.9%		
	소 계			19,463	16.5%		
에듀테인먼트산업 총합계				133,764	112,692	117,989	100.0%

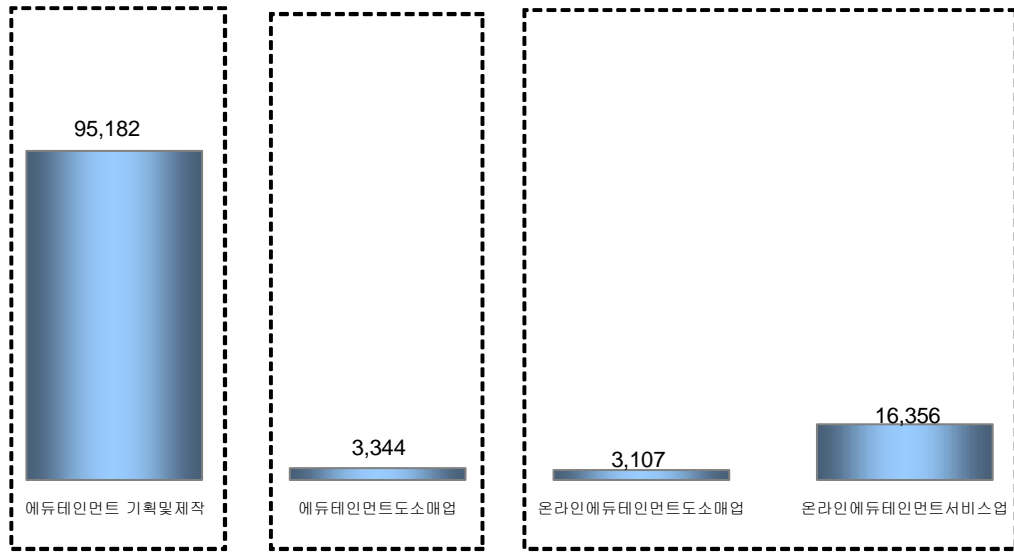
에듀테인먼트산업을 소분류로 살펴보면 에듀테인먼트 기획 및 제작업 951억원(80.7%), 에듀테인먼트 도소매업 33억원(2.8%), 온라인 에듀테인먼트 도소매업은 31억원(2.6%), 온라인 에듀테인먼트 서비스업 163억원(13.9%)로 나타났다. 에듀테인먼트 도소매업과 온라인 에듀테인먼트 유통업은 모집단수가 명확하지 않아 추정하지 않고 응답한 업체들의 매출액만 더한 값이다.

<그림 4-10-2. 에듀테인먼트 산업 매출액>

(단위 : 백만원, %)

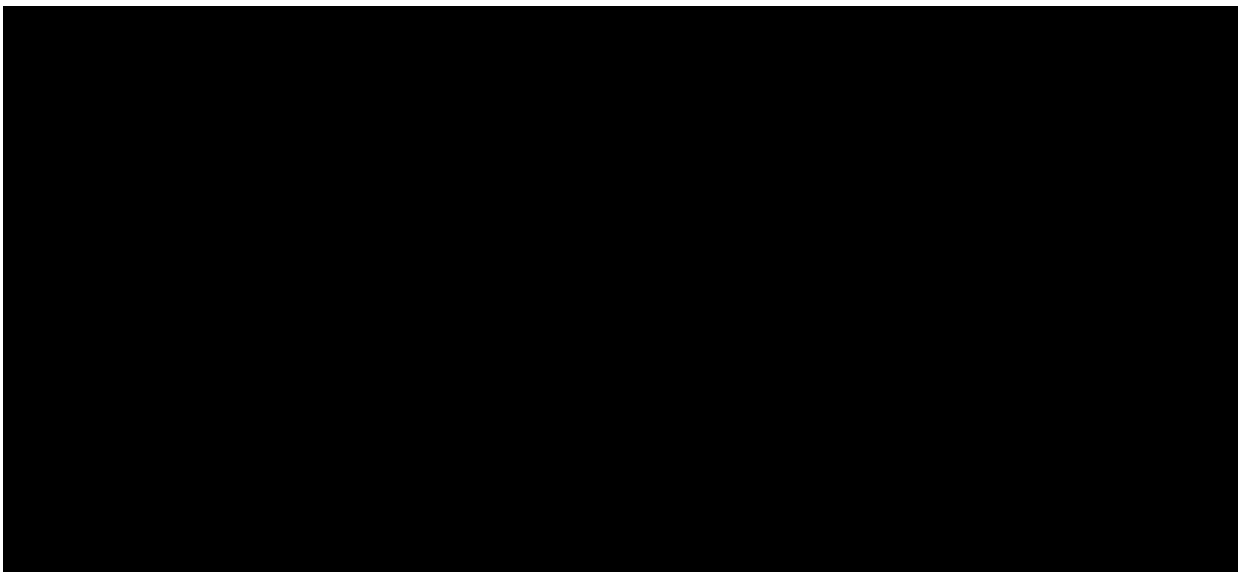
■ 2006년 매출액

<에듀테인먼트제작업> <에듀테인먼트도소매업> <온라인 에듀테인먼트 유통업>
95,182 **3,344** **19,463**



<그림 4-10-3. 에듀테인먼트 산업 매출액 비중>

(단위 : %)



10.1.1. 사업형태별 매출액 현황

<표 4-10-3. 에듀테인먼트 사업형태별 매출액 현황>

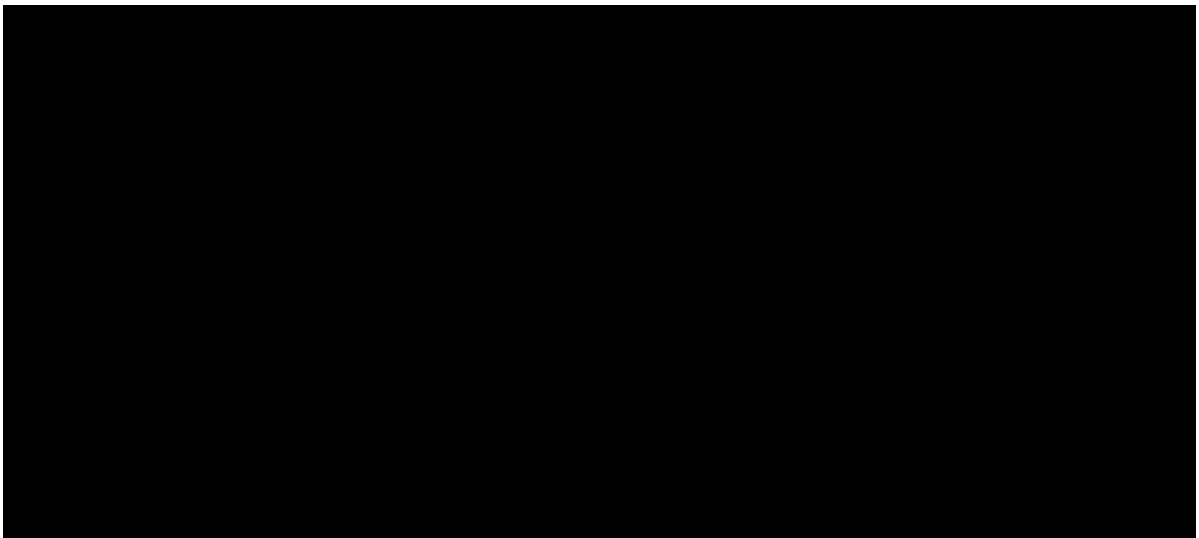
(단위 : 백만원, %)

	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	86,281	3,119	24	1,308	4,450	95,182
에듀테인먼트 도소매업	63	280	-	2,949	52	3,344
온라인 에듀테인먼트 도소매	50	40	-	3,017	-	3,107
온라인 에듀테인먼트 서비스업	2,401	155	-	13,637	163	16,356
합계	88,795	3,594	24	20,911	4,665	117,989
비중	75.26%	3.05%	0.02%	17.72%	3.95%	100.0%

에듀테인먼트산업의 사업형태별로 보면 창작 및 제작이 887억원 (75.26%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 유통/배급이 209억원(17.72%), 기타가 46억원(3.95%), 제작지원 35억원(3.05%)순으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업의 창작 및 제작이 862억원으로 90.65%이고 기타가 44억원(4.68%), 제작지원 31억원(3.28%), 유통/배급 13억원(1.37%)순으로 나타났다.

<그림 4-10-4. 에듀테인먼트 사업형태별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



10.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

<표 4-10-4. 에듀테인먼트 매출규모별 매출액 현황>

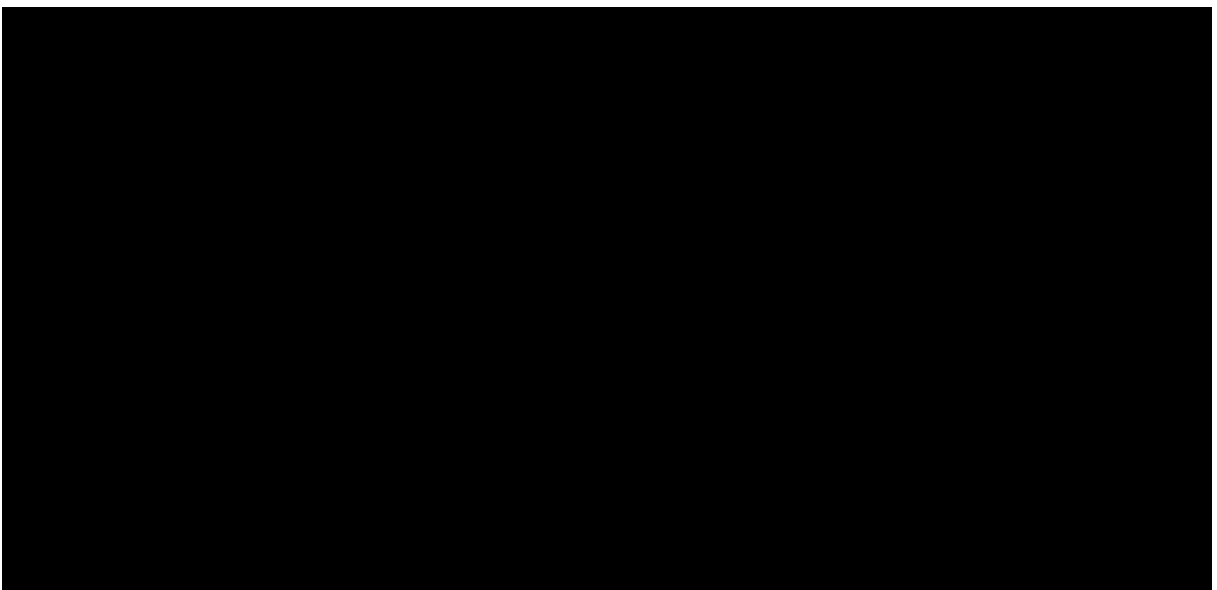
(단위 : 백만원,%)

	1억원 미만	1~10억원미 만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	934	40,601	53,647	-	95,182
에듀테인먼트 도소매업	188	2,156	1,000	-	3,344
온라인 에듀테인먼트 도소매	50	3,057	-	-	3,107
온라인 에듀테인먼트 서비스업	244	4,895	11,217	-	16,356
합 계	1,416	50,709	65,864	-	117,989
구성비	1.2%	43.0%	55.8%	-	100.0%

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 10~100억원미만이 658억원(55.8%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 1~10억원미만이 507억원(43.0%), 1억원 미만 14억원 (1.2%) 순으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작은 10~100억원 규모가 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-10-5. 에듀테인먼트 매출액 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



10.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

<표 4-10-5. 에듀테인먼트 종사자규모별 매출액 현황>

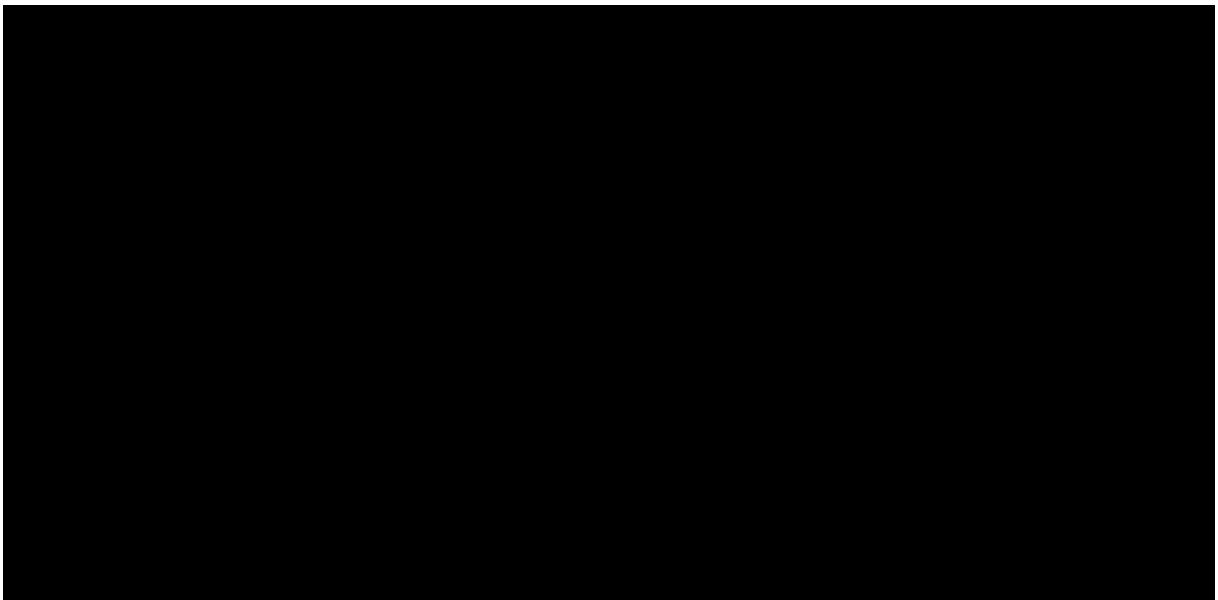
(단위 : 백만원,%)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	6,933	27,819	54,398	6,032	95,182
에듀테인먼트 도소매업	2,248	1,096	-	-	3,344
온라인 에듀테인먼트 도소매	2,255	852	-	-	3,107
온라인 에듀테인먼트 서비스업	3,411	3,113	9,832	-	16,356
합 계	14,847	32,880	64,230	6,032	117,989
구성비	12.6%	27.9%	54.4%	5.1%	100.0%

매출액을 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 642억원(54.4%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 328억원(27.9%), 1~4인이 148억원(12.6%), 50~99인 60억원(5.1%)순으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작은 50인미만이 891억원으로 매출액에 93.7%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-10-6. 에듀테인먼트 종사자 규모별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



10.1.4. 지역별 매출액 현황

<표 4-10-6. 에듀테인먼트산업 지역별 매출액 현황>

(단위 : 백만원, %)

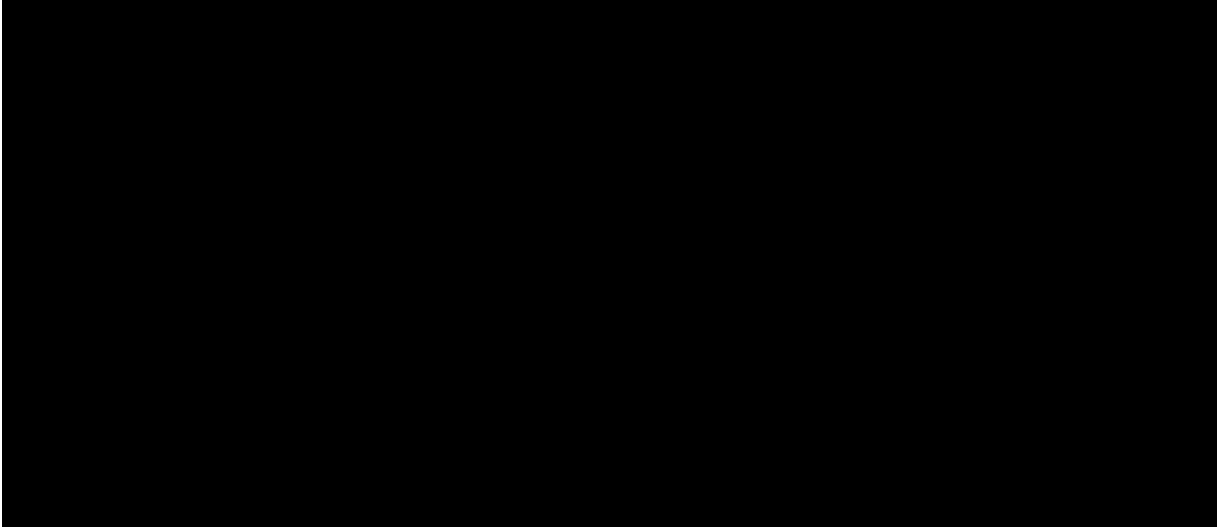
	에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 도소매업	온라인에듀테인먼트 유통업	합계	구성비
서울	41,502	2,479	17,266	61,247	51.9
부산	11,368	-	257	11,625	9.9
대구	7,321	-	-	7,321	6.2
인천	3,692	-	-	3,692	3.1
광주	2,352	-	-	2,352	2.0
대전	2,678	63	-	2,741	2.3
울산	1,568	-	-	1,568	1.3
경기도	9,770	560	1,491	11,821	10.0
강원도	961	-	-	961	0.8
충청북도	2,263	242	322	2,827	2.4
충청남도	1,300	-	127	1,427	1.2
전라북도	2,671	-	-	2,671	2.3
전라남도	1,862	-	-	1,862	1.6
경상북도	2,138	-	-	2,138	1.8
경상남도	2,600	-	-	2,600	2.2
제주도	1,136	-	-	1,136	1.0
합계	95,182	3,344	19,463	117,989	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 612억원 51.9%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 경기도 118억원 (10.0%), 부산 116억원 (9.9%), 대구 73억원 (6.2%), 인천 36억원 (3.1%), 충북 28억원 (2.4%), 대전 27억원 (2.3%), 전북 26억원 (2.3%), 경남 26억원 (2.2%), 광주 23억원 (2.0%), 경북 21억원 (1.8%), 전남 18억원 (1.6%), 울산 15억원 (1.3%), 충남 14억원 (1.2%), 제주 11억원 (1.0%), 강원 9억원 (0.8%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 612억원 (51.9%), 6개 광역시 292억원 (24.8%), 9개도 274억원 (23.3%)으로 나타났다.

<그림 4-10-7. 에듀테인먼트산업 지역별 매출액 구성비>

(단위 : 백만원, %)



10.2. 에듀테인먼트 수출입액

<표 4-10-7. 에듀테인먼트 수출·입액 현황>

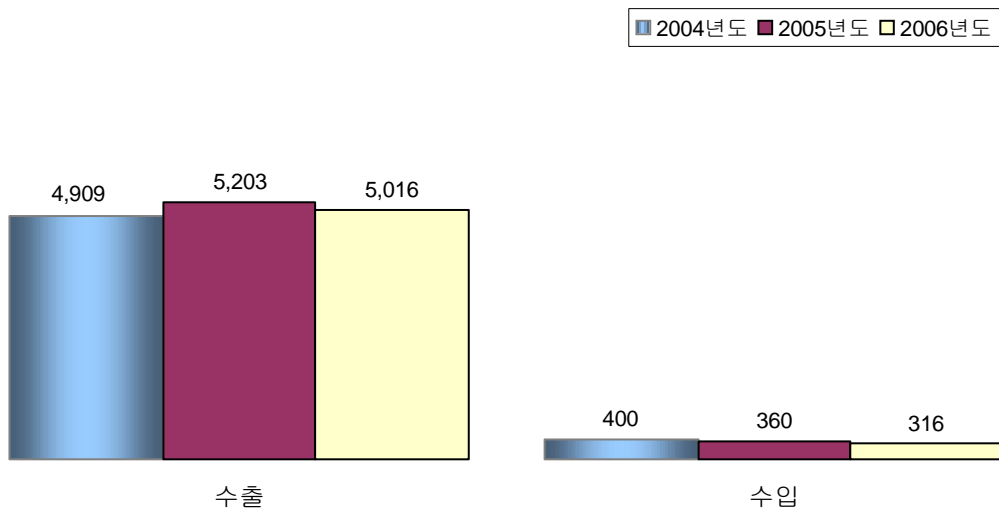
(단위 : 천\$)

산업	수출			수입		
	2004	2005	2006	2004	2005	2006
에듀테인먼트산업	4,909	5,203	5,016	400	360	316
합계	4,909	5,203	5,016	400	360	316

에듀테인먼트산업을 영위하는 사업체의 2006년도 수출액은 2005년도 520.3만달러에서, 약 3.6% 하락한 501.6만달러로 조사 되었다. 2006년도 수입액은 2005년도 36만달러에서 12.2% 하락한 31.6만달러로 조사 되었다. 수출입액 모두 전년 대비 하락한 것으로 나타났다.

<그림 4-10-8. 에듀테인먼트 수출입 현황>

(단위 : 천\$)



<표 4-10-8. 에듀테인먼트 수출 현황>

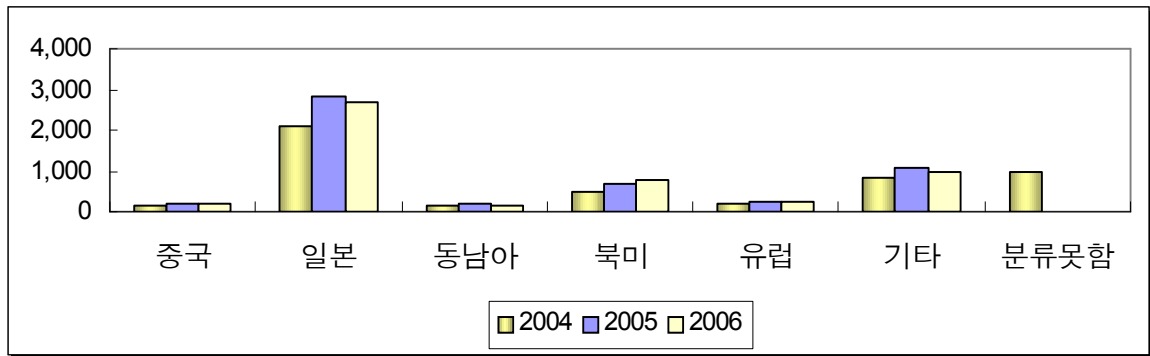
(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	143	191	192	3.83%
일본	2,111	2,807	2,706	53.95%
동남아	160	209	156	3.11%
북미	502	665	763	15.21%
유럽	180	244	231	4.60%
기타	813	1,087	968	19.30%
분류못함	1,000	-	-	-
전체	4,909	5,203	5,016	100.0%

에듀테인먼트산업을 영위하는 사업체의 수출 지역은 일본 270.6만달러(53.95%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 북미 76.3만달러(15.21%), 기타 96.8만달러(19.3%), 유럽이 23.1만달러(4.6%), 중국 19.2만달러(3.83%), 동남아 15.6만달러(3.11%)순으로 나타났다.

<그림 4-10-9. 에듀테인먼트 산업 수출 현황 >

(단위 : 천\$)



<표 4-10-9. 에듀테인먼트 수입 현황>

(단위 : 천\$, %)

	2004	2005	2006	구성비(%)
중국	400	-	-	-
일본		-	-	-
동남아		-	-	-
북미		248.4	218	69.0%
유럽		-	-	-
기타		111.6	98	31.0%
분류못함		-	-	-
전체	400	360	316	100.0

수입 지역은 북미가 21.8만달러(69.0%), 기타가 9.8만달러(31.0%)순으로 나타났다.

10.3. 에듀테인먼트 종사자수

에듀테인먼트사업을 영위하는 사업체의 업종별 종사자 현황을 살펴보면 총 종사자 1,480명 중 에듀테인먼트제작업 1,242명(83.9%)이며, 에듀테인먼트 도소매업은 40명(2.7%)이며, 온라인 에듀테인먼트 유통업은 198명(13.4%)으로 나타났다. 에듀테인먼트 산업중 가장 높은 비중을 차지하는 업종은 에듀테인먼트 기획 및 제작이며 83.9%의 비중을 차지하고 있다. 2005년도와 2006년도 에듀테인먼트 제작업 종사자를 비교하여 보면 2005년도 1,332명에서 1,480명으로 약 11.1% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-10-10. 에듀테인먼트 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중
		2004년	2005년	2006년	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,567	1,332	1,242	83.9%
	소 계	2,567	1,332	1,242	83.9%
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업			40	2.7%
	소 계			40	2.7%
온라인 에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매	-	-	43	2.9%
	온라인 에듀테인먼트 서비스업			155	10.5%
	소 계			198	13.4%
에듀테인먼트산업 총합계		2,567	1,332	1,480	100.0%

에듀테인먼트산업을 소분류로 살펴보면 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 1,242명(83.9%), 에듀테인먼트 도소매업 40명(2.7%), 온라인 에듀테인먼트 도소매업은 43명(2.9%), 온라인 에듀테인먼트 서비스업은 155명(10.5%)로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작은 종사자당 평균 매출액이 약 77백만원이며, 에듀테인먼트 도소매업은 약 84백만원, 온라인 에듀테인먼트 도소매업은 약 72백만원, 온라인 에듀테인먼트 서비스업은 약 106백만원으로 종사자당 평균 매출액은 온라인 에듀테인먼트 서비스업이 가장 높은 것으로 나타났다.

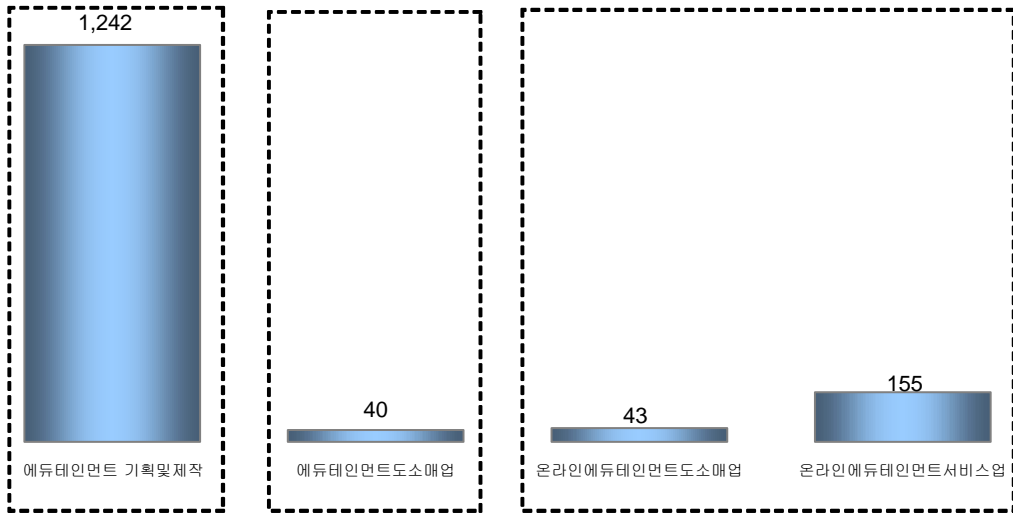
<그림 4-10-10. 에듀테인먼트 종사자 현황 >

(단위 : 명)

■ 2006년 종사자

<에듀테인먼트제작업>에듀테인먼트도소매업>
1,242명 **40명**

<온라인 에듀테인먼트 유통업>
198명



10.3.1 매출액 규모별 종사자 현황

<표 4-10-11. 에듀테인먼트 산업 매출규모별 종사자 현황>

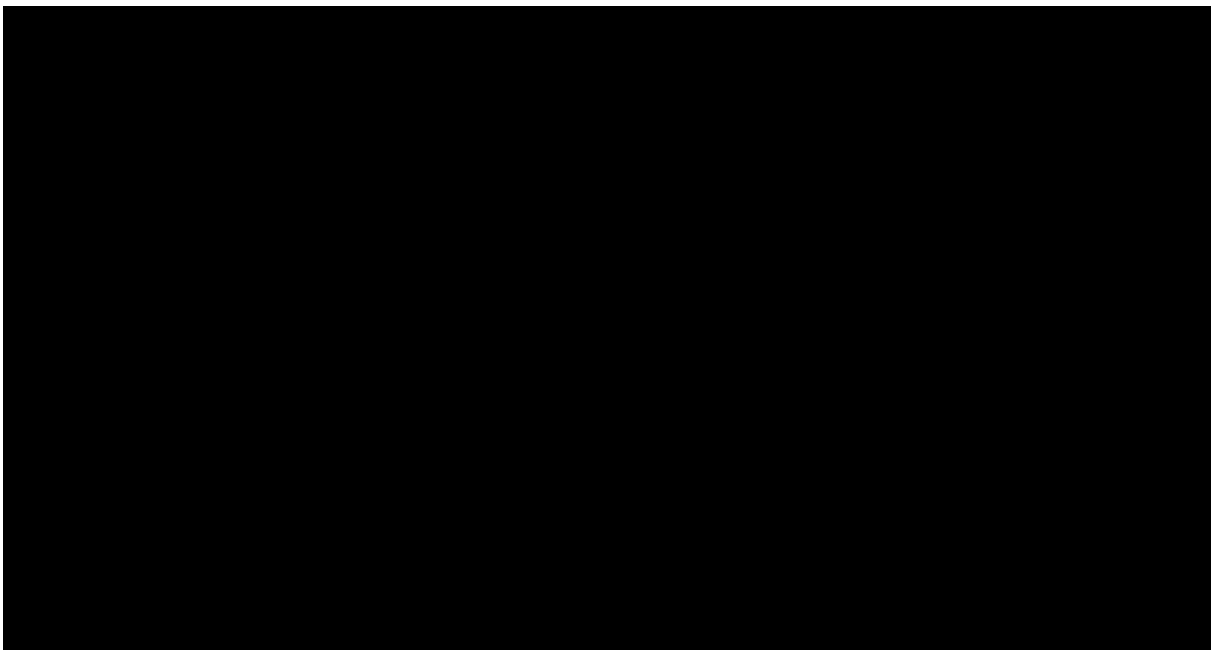
(단위 : 명, %)

	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	26	601	615	-	1,242
에듀테인먼트 도소매업	5	30	5	-	40
온라인 에듀테인먼트 도소매	1	42	-	-	43
온라인 에듀테인먼트 서비스업	4	81	70	-	155
합 계	36	754	690	-	1,480
구성비	2.4%	51.0%	46.6%	-	100.0%

종사자를 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 1~10억원미만이 754명(51.0%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 매출 10~100억원미만이 690명(46.6%), 1억원 미만 36명(2.4%) 순으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 10~100억원미만이 615명으로 전체의 49.5%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-10-11. 에듀테인먼트 매출액 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.3.2. 종사자 규모별 종사자 현황

<표 4-10-12. 에듀테인먼트 종사자규모별 종사자 현황>

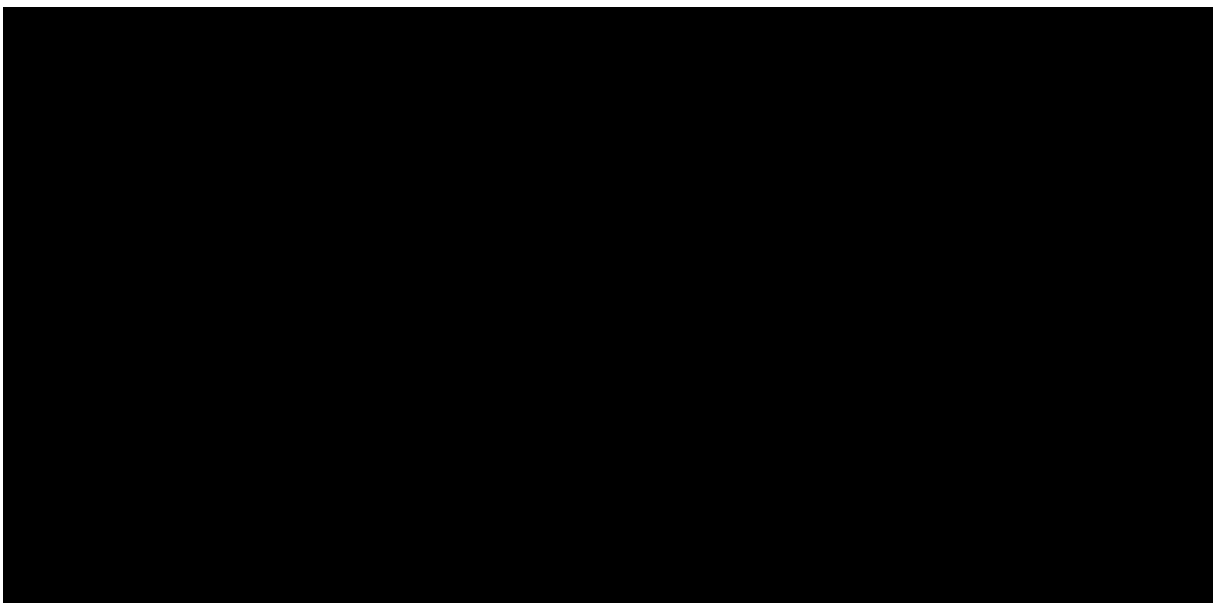
(단위 : 명,%)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
에듀테인먼트 기획 및 제작업	103	385	682	72	1,242
에듀테인먼트 도소매업	19	21	-	-	40
온라인 에듀테인먼트 도소매	22	21	-	-	43
온라인 에듀테인먼트 서비스업	34	31	90	-	155
합 계	178	458	772	72	1,480
구성비	12.0%	30.9%	52.2%	4.9%	100.0%

종사자를 종사자규모별로 살펴보면, 10~49인이 772명(52.2%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5~9인 458명(30.9%), 1~4인이 178명(12.0%), 50~99인 72명(4.9%) 순으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 10~49인 종사자 규모가 682명으로 전체의 54.9%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-10-12. 에듀테인먼트 산업 종사자 규모별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.3.3. 지역별 종사자 현황

<표 4-10-13. 에듀테인먼트산업 지역별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

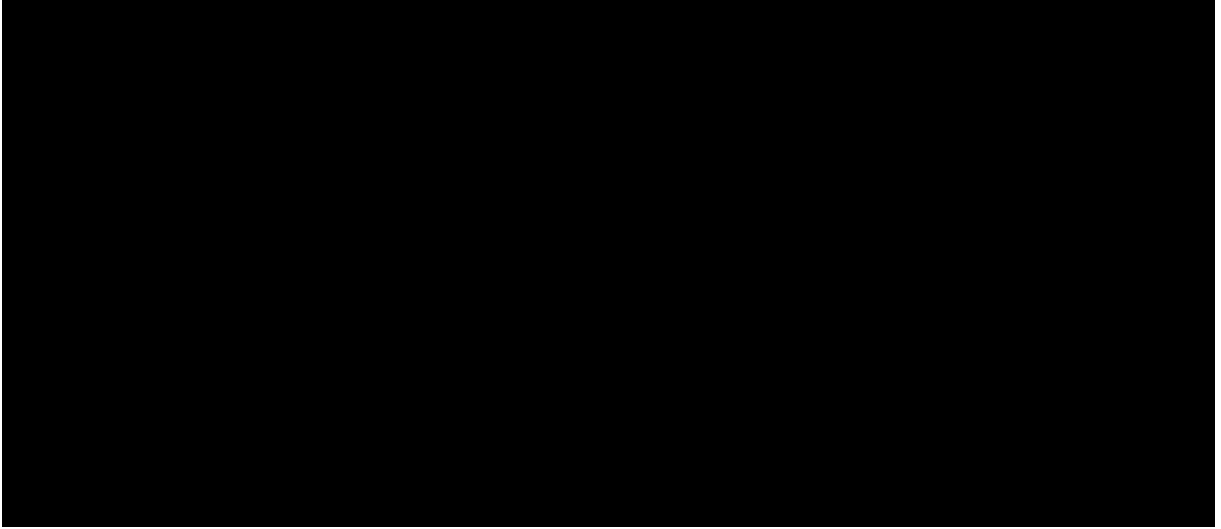
	에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 도소매업	온라인에듀테인먼트 유통업	합계	구성비
서울	521	22	172	715	48.31
부산	151	-	3	154	10.41
대구	98	-	-	98	6.62
인천	51	-	-	51	3.45
광주	36	-	-	36	2.43
대전	29	3	-	32	2.16
울산	21	-	-	21	1.42
경기도	121	9	14	144	9.73
강원도	11	-	-	11	0.74
충청북도	52	6	8	66	4.46
충청남도	18	-	1	19	1.28
전라북도	27	-	-	27	1.82
전라남도	26	-	-	26	1.76
경상북도	31	-	-	31	2.10
경상남도	37	-	-	37	2.50
제주도	12	-	-	12	0.81
합계	1,242	40	198	1,480	100.0

지역별로 종사자수를 살펴보면, 서울이 715명 48.31%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 부산 154명 (10.41%), 경기도 144명 (9.73%), 대구 98명 (6.62%), 충북 66명 (4.46%), 인천 51명 (3.45%), 경남 37명 (2.5%), 광주 36명 (2.43%), 대전 32명 (2.16%), 경북 31명 (2.1%), 전북 27명 (1.82%), 전남 26명 (1.76%), 울산 21명 (1.42%), 충남 19명 (1.28%), 제주도 12명 (0.81%), 강원도 11명 (0.74%) 순으로 나타났다.

이를 권역별로 정리하여 보면, 서울이 715명 (48.31%), 6개 광역시 392명 (26.49%), 9개도 373명 (25.20%)으로 나타났다.

<그림 4-10-13. 에듀테인먼트산업 지역별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.3.4. 고용형태별 종사자 현황

<표 4-10-14. 에듀테인먼트 산업 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획및제작	1,178	64	1,242
	소분류비중	94.8%	5.2%	100.0%
	소 계	1,178	64	1,242
	중분류비중	94.8%	5.2%	100.0%
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	38	2	40
	소분류비중	95.0%	5.0%	100.0%
	소 계	38	2	40
	중분류비중	95.0%	5.0%	100.0%
온라인에듀테 인먼트유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	41	2	43
	소분류비중	95.3%	4.7%	100.0%
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	134	21	155
	소분류비중	86.5%	13.5%	100.0%
	소 계	175	23	198
	중분류비중	88.4%	11.6%	100%
에듀테인먼트산업 총합계		1,391	89	1,480
에듀테인먼트산업 비중		94.0%	6.0%	100.0%

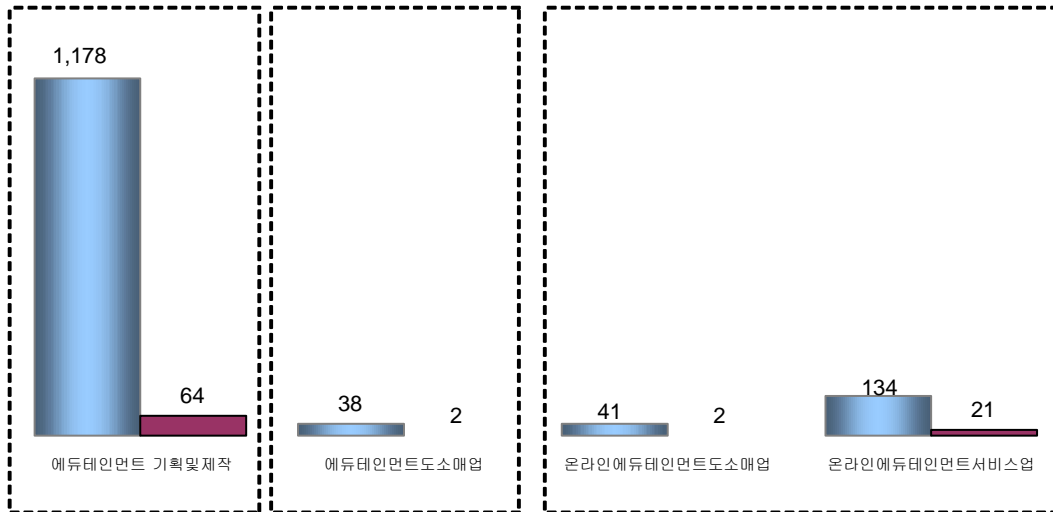
에듀테인먼트산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 종사자 1,480명중 정규직은 1,391명(94.0%), 비정규직은 89명(6.0%)으로 나타났다. 소분류로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 정규직 1,178명(94.8%), 비정규직 64명(5.2%), 에듀테인먼트 도소매업은 정규직 38명(95.0%), 비정규직 2명(5.0%), 온라인에듀테인먼트도소매업은 정규직 41명(95.3%), 비정규직 2명(4.7%), 온라인 에듀테인먼트 서비스업은 정규직 134명(86.5%), 비정규직 21명(13.5%)로 나타났다.

<그림 4-10-14. 에듀테인먼트 고용형태별 종사자 현황>

(단위 : 명)

■ 정규직 ■ 비정규직

<에듀테인먼트제작업> <에듀테인먼트도소매업> <온라인에듀테인먼트유통업>



10.3.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

<표 4-10-15. 에듀테인먼트산업 고용형태별 성별 종사자 현황>

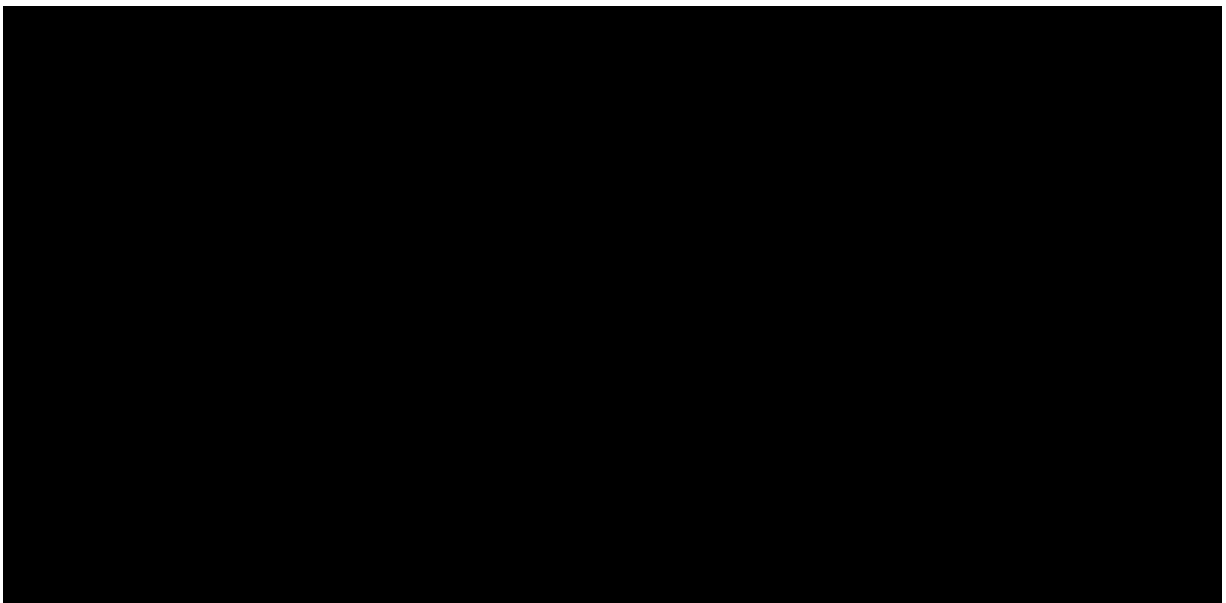
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	717	461	30	34	1,242
	소 계	717	461	30	34	1,242
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	24	14	1	1	40
	소 계	24	14	1	1	40
온라인에듀테 인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	29	12	1	1	43
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	87	47	7	14	155
	소 계	116	59	8	15	198
에듀테인먼트산업 총합계		857	534	39	50	1,480
비 중		57.9%	36.1%	2.6%	3.4%	100

에듀테인먼트산업 종사자를 고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 1,480명중 정규직은 남자는 857명(57.9%), 정규직 여자는 534명(36.1%), 비정규직은 남자 39명(2.6%), 여자 50명(3.4%)으로 나타났다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 종사자 1,242명중 정규직 남자는 717명(57.7%), 여자는 461명(37.1%), 비정규직 남자는 30명(2.4%), 여자는 34명(2.8%)으로 나타났다.

<그림 4-10-15. 에듀테인먼트 고용형태별 성별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.3.6. 성별 종사자 현황

<표 4-10-16. 에듀테인먼트 산업 성별 종사자 현황>

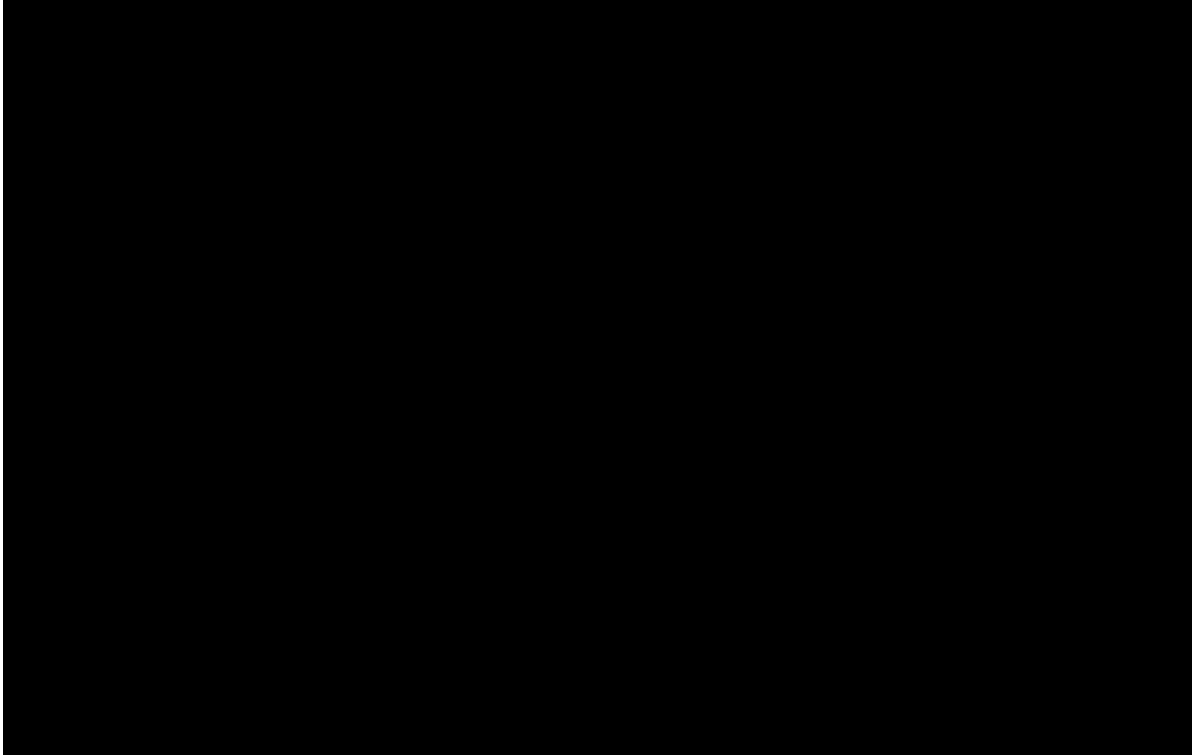
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획및제작	747	495	1,242
	소분류비중	60.1%	39.9%	100.0%
	소 계	747	495	1,242
	중분류비중	60.1%	39.9%	100.0%
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	25	15	40
	소분류비중	62.5%	37.5%	100.0%
	소 계	25	15	40
	중분류비중	62.5%	37.5%	100.0%
온라인에듀테 인먼트유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	30	13	43
	소분류비중	69.8%	30.2%	100.0%
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	94	61	155
	소분류비중	60.6%	39.4%	100.0%
	소 계	124	74	198
	중분류비중	62.6%	37.4%	100.0%
에듀테인먼트산업 총합계		896	584	1,480
에듀테인먼트산업 비중		60.5%	39.5%	100.0%

에듀테인먼트산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 896명(60.5%), 여자는 584명(39.5%)으로 나타났다. 중분류로 남성과 여성의 구성비를 살펴보면, 에듀테인먼트제작업은 남성 747명(60.1%), 여성 495명(39.9%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 0.4% 높고, 에듀테인먼트 도소매업은 남성 25명(62.5%), 여성 15명(37.5%)로 전체의 구성비와 비교할 때 여성이 다소 낮게 나타났다. 온라인에듀테인먼트유통업은 남성 124명(62.6%), 여성 74명(37.4%)로 남성이 다소 높게 나타났다.

<그림 4-10-16. 에듀테인먼트 산업 성별 종사자 현황>

(단위 : 명)



10.3.7. 직무별 종사자 현황

<표 4-10-17. 에듀테인먼트 산업 직무별 종사자 현황>

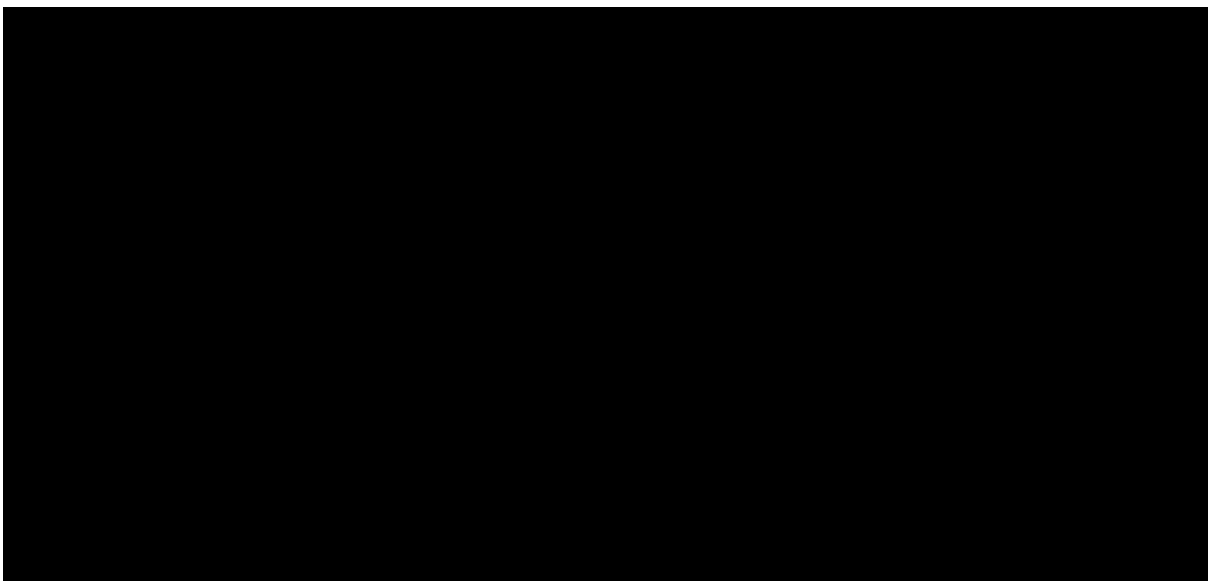
(단위 : 명, %)

종분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획및제작업	170	203	515	119	183	52	1,242
	소 계	170	203	515	119	183	52	1,242
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	5	8	12	8	4	3	40
	소 계	5	8	12	8	4	3	40
온라인에듀테 인먼트 유통업	온라인에듀테인먼트도소매업	6	5	21	4	6	1	43
	온라인에듀테인먼트서비스업	17	18	70	10	32	8	155
	소 계	23	23	91	14	38	9	198
에듀테인먼트산업 총합계		198	234	618	141	225	64	1,480
비 중		13.4%	15.8%	41.8%	9.5%	15.2%	4.3%	100.0%

에듀테인먼트산업 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 종사자 1,480명중 제작은 618명(41.8%), 관리직은 234명(15.8%), 연구개발은 225명(15.2%), 사업기획 198명(13.4%), 마케팅·홍보 141명(9.5%), 기타는 64명(4.3%)순으로 나타났다.

<그림 4-10-17. 에듀테인먼트 산업 직무별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.4.8. 학력별 종사자 현황

<표 4-10-18. 에듀테인먼트 산업 학력별 종사자 현황>

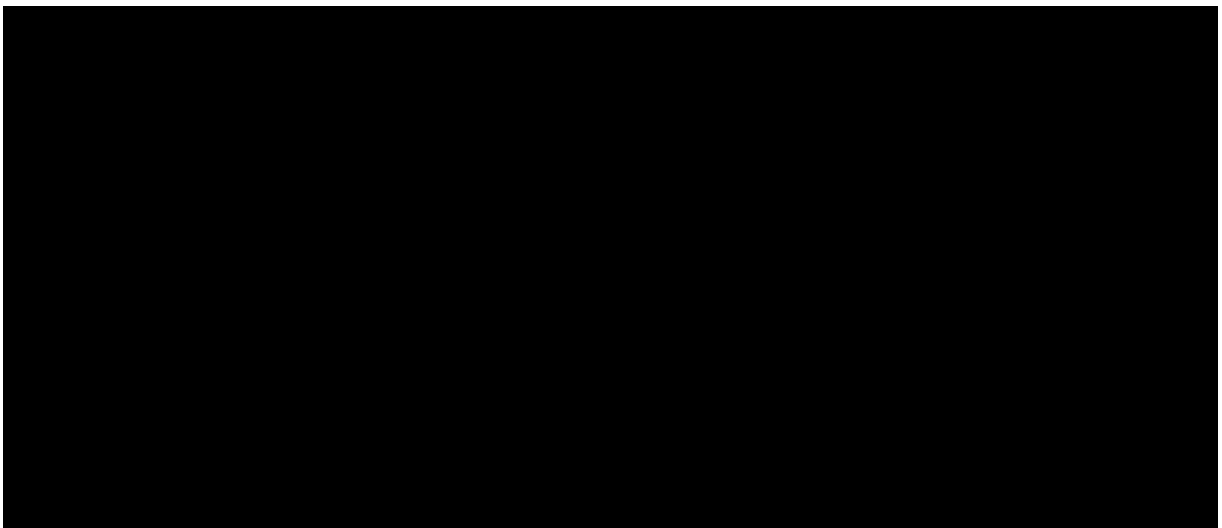
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	74	176	943	49	1,242
	소 계	74	176	943	49	1,242
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	2	2	34	2	40
	소 계	2	2	34	2	40
온라인에듀테 인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	4	5	32	2	43
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	5	33	109	8	155
	소 계	9	38	141	10	198
에듀테인먼트산업 총합계		85	216	1,118	61	1,480
비 중		5.74%	14.60%	75.54%	4.12%	100.0%

에듀테인먼트산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸이 1,118명(75.54%)로 가장 높으며, 전문대졸 216명(14.6%), 고졸이하가 85명(5.74%), 대학원졸 이상 61명(4.12%)의 순으로 나타났다.

<그림 4-10-18. 에듀테인먼트 산업 학력별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.3.9. 연령별 종사자 현황

<표 4-10-19. 에듀테인먼트 연령별 종사자 현황>

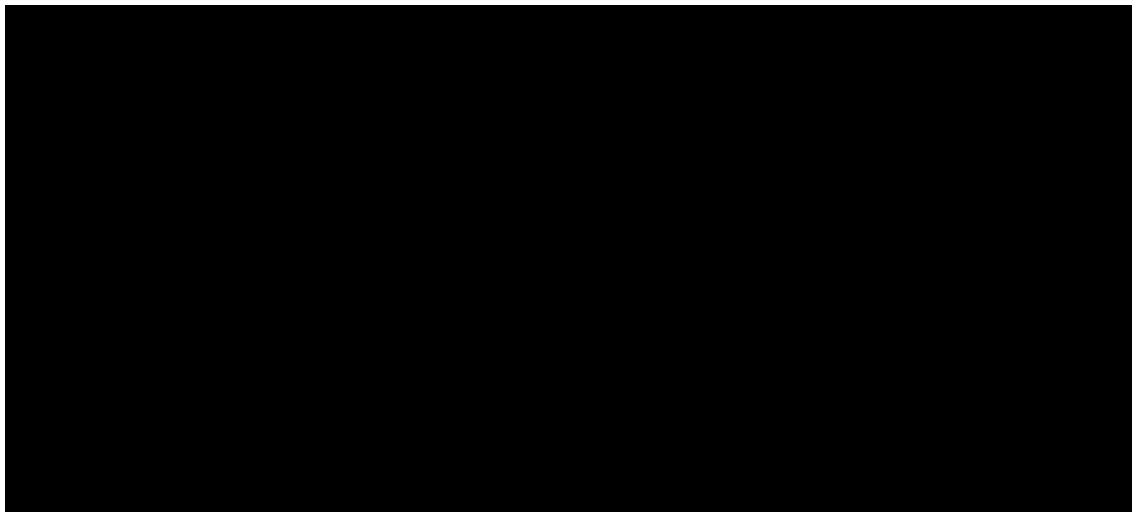
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	491	367	255	129	1,242
	소 계	491	367	255	129	1,242
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	17	8	9	6	40
	소 계	17	8	9	6	40
온라인에듀테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	21	14	5	3	43
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	51	56	34	14	155
	소 계	72	70	39	17	198
에듀테인먼트산업 총합계		580	445	303	152	1,480
비 중		39.19%	30.07%	20.47%	10.27%	100.0%

에듀테인먼트산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 29세 이하가 580명(39.19%), 30~34세 445명(30.07%), 35~39세 303명(20.47%), 40세 이상이 152명(10.27%)순으로 나타났다.

<그림 4-10-19. 에듀테인먼트 산업 연령별 종사자 구성비>

(단위 : 명, %)



10.4 에듀테인먼트 산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액

<표 4-10-20. 에듀테인먼트산업업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 개, 백만원, 명)

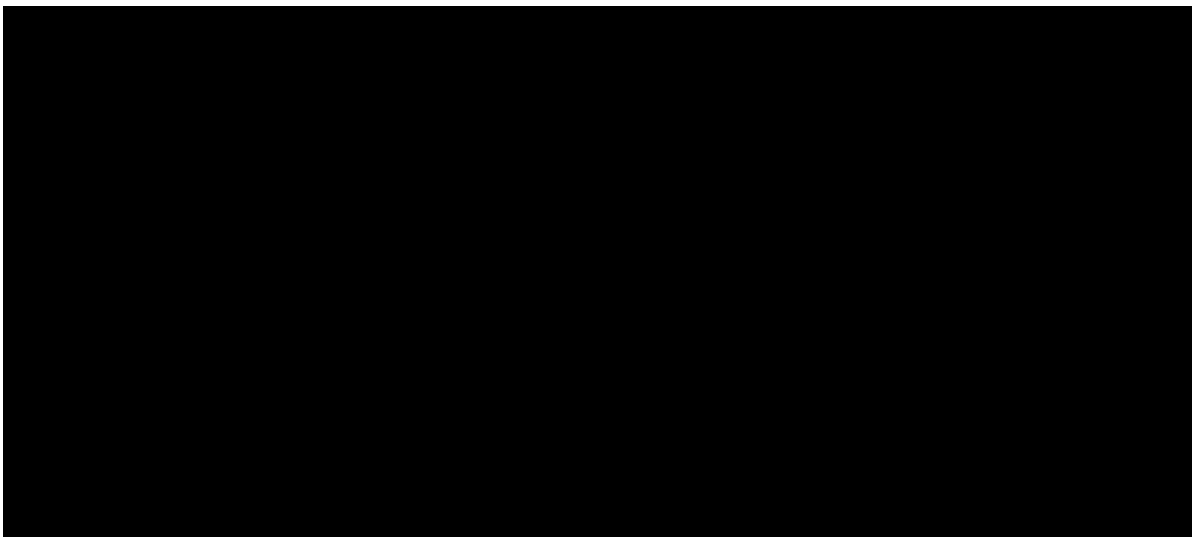
중분류	소분류	사업 체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
에듀테인먼트 제작업	에듀테인먼트 기획 및 제작업	140	95,182	1,242	680	77
	소 계	140	95,182	1,242	680	77
에듀테인먼트 도소매업	에듀테인먼트 도소매업	11	3,344	40	304	84
	소 계	11	3,344	40	304	84
온라인에듀 테인먼트 유통업	온라인 에듀테인먼트 도소매업	13	3,107	43	239	72
	온라인 에듀테인먼트 서비스업	21	16,356	155	779	106
	소 계	34	19,463	198	572	98
에듀테인먼트산업 평균		185	117,989	1,480	638	80

에듀테인먼트산업 매출액을 사업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액으로 살펴보면, 사업체당 평균매출액은 6억3천8백만원이며, 1인당 평균매출액은 8천만원으로 나타났다.

이를 소분류별로 살펴보면, 에듀테인먼트 기획 및 제작업의 사업체당 평균매출액은 6억8천만원이며, 1인당 평균매출액은 7천7백만원으로 나타났다. 에듀테인먼트 도소매업의 사업체당 평균매출액은 3억4백만원이며, 1인당 평균매출액은 8천4백만원으로 나타났다. 온라인 에듀테인먼트 도소매업의 사업체당 평균매출액은 2억3천9백만원이며, 1인당 평균매출액은 7천2백만원, 온라인 에듀테인먼트 서비스업의 사업체당 평균매출액은 7억7천9백만원이며, 1인당 평균매출액은 1억6백만원으로 나타났다.

<그림 4-10-20. 에듀테인먼트산업업체별 평균 매출액 및 종사자별 평균 매출액 현황>

(단위 : 백만원)



10.5 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성

<표 4-10-21. 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성 현황>

(단위 : 백만원, %)

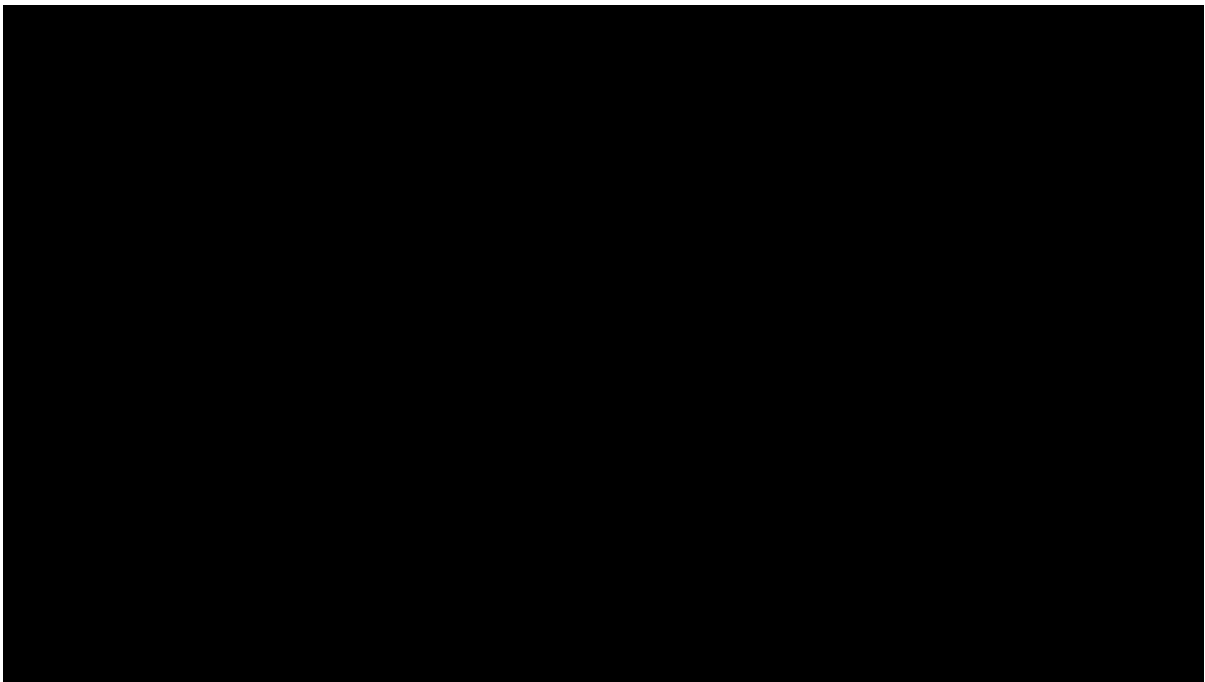
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	경상 이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세 공과
에듀테인먼트 산업	117,989	40,411	34.25	8,483	24,205	979	3,430	2,179	1,135
부가가치액 대비 구성비				21.99%	59.90%	2.42%	8.49%	5.39%	2.81%
매출액 대비 구성비				7.19%	20.51%	0.83%	2.91%	1.85%	0.96%

에듀테인먼트산업의 매출액은 1,179억원이며, 부가가치액은 404억원, 부가가치율은 34.25%인 것으로 나타났다. 부가가치액을 세분하여 살펴보면, 경상이익 84억원 (21.99%), 인건비 242억원 (59.90%), 순금융비용 97억원 (2.42%), 감가상각비 34억원 (8.49%), 임차료 21억원 (5.39%), 조세공과 11억원 (2.81%)로 나타났다.

에듀테인먼트산업의 매출액 대비 세분하여 살펴보면, 경상이익은 7.19%, 인건비는 20.51%, 순금융비용은 0.83%, 감가상각비는 2.91%, 임차료는 1.85%, 조세공과는 0.96%를 차지하는 것으로 나타났다.

<그림 4-10-21. 에듀테인먼트 산업 부가가치 구성비>

(단위 : 백만원, %)





별첨 : 설문지



승 인 번 호
제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조, 제14조)에 규정되어 있습니다.

* ID	*문화산업분류	*지역코드

2006년 기준 문화산업 통계조사

본 조사는 국내문화산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 문화산업 통계산출, 정부정책수립, 문화산업 기업대상 각종 자금지원, 홍보 및 마케팅활동 등 문화 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국문화콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 문화콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장기반을 조성하고 문화콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

귀사에서 응답하신 사항은 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, 통계작성의 목적으로만 이용될 것이므로, 바쁜신 중이라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 문화산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2007. 8
주 관 : 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원
조사기관 : 프레이즈플랜

조사원 성명 : (서명) 전화번호 :
 응답자 정보

부서명		성명	(서명)
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

1. 사업체 기초정보 (2007년 현재)

1. 사업체 정보

사업체명(국문)		홈페이지 URL	
전화번호	()	팩스번호	()
주소			
사업자등록번호	- -	설립일자	
법인등록번호	-	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 ②전문대졸(2·3년제) ③대졸 ④대학원졸	경영형태	①창업 ②동업 ③가업계승 ④기업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타

II. 사업체 현황

1. 사업체 영위업종

(해당사업 안에 표시)

대분류	중분류	소분류	정의
1. 출판산업			
	11. 출판업		
		<input type="checkbox"/> 111. 서적 출판(종이매체출판)	신문 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 활동을 말한다.
		<input type="checkbox"/> 112. 잡지 및 정기 간행물 발행	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 주간, 월간, 주간, 주간, 계간, 연간등의 정기간행물, 잡지, 만화신문 등을 발행하는 산업활동을 말한다.
		<input type="checkbox"/> 113. 정기 광고간행물 발행	부동산, 중고품 등의 각종 상품의 거래, 산업활동안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 산업활동을 말한다.
	12. 인쇄업		
	13. 신문발행업	<input type="checkbox"/> 131. 신문발행	외부자료 인용
		<input type="checkbox"/> 132. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)	
	14. 출판 도소매업		
		<input type="checkbox"/> 141. 서적, 잡지 도매	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 산업활동을 말한다.
		<input type="checkbox"/> 142. 서적 및 잡지류 소매	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 산업활동을 말한다.
		<input type="checkbox"/> 143. 인터넷 서점 (만화제외)	도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점(만화제외)
	15. 전자출판제작 및 유통업		
		<input type="checkbox"/> 151. 인터넷/모바일 전자출판 제작 및 서비스	출판물을 전산화하여 제작하고 전자출판물을 인터넷/모바일에 서비스하는 업체
		<input type="checkbox"/> 152. 기타 전자출판 제작 및 도소매 (전자사전CD타이틀등)	전자출판물을 인터넷/모바일 이외에 제작 혹은 유통하는 업체
	16. 출판 임대업		
		<input type="checkbox"/> 161. 서적 임대(대여)(만화임대업 제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 산업활동을 말한다.
2. 만화산업			
	21. 만화출판업		만화(이야기를 그림과 대화로 엮은 것) 관련 산업
		<input type="checkbox"/> 211. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화,코믹스 등)	학습, 교양만화를 포함하여 만화잡지, 만화도서 등을 발간하는 출판업체
		<input type="checkbox"/> 212. 일반 출판사(만화부문)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사 일반 도서를 발간하는 출판사 중 2006년에 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간한 적이 있는 출판사

대분류	중분류	소분류	정의
	22. 온라인 만화 제작·유통업		인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 유통하는 업체
		<input type="checkbox"/> 221. 인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	인터넷을 통해 제공되는 만화를 제작하거나 유통, 서비스하는 업체
		<input type="checkbox"/> 222. 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	모바일을 통해 제공되는 만화를 제작하거나 유통, 서비스하는 업체
	23. 만화책 임대업		소비자에게 만화도서를 대여하는 사업체
		<input type="checkbox"/> 231. 만화 임대(만화방, 만화카페등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체
		<input type="checkbox"/> 232. 서적임대(대여)(만화부문)	만화도서를 포함하여 도서를 유료로 대여하는 사업체
	24. 만화 도소매업		만화도서를 판매하는 도소매업체
		<input type="checkbox"/> 241. 만화서적 및 잡지류 도매	만화도서를 서점 등에 공급하는 도매업체(총판 등)
		<input type="checkbox"/> 242. 만화서적 및 잡지류 소매	만화도서를 소비자에게 직접 판매하는 서점 등 (일반 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해 주기 바람)
		<input type="checkbox"/> 243. 인터넷 서점(만화부문)	만화도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점 (만화도서를 포함하여 일반 도서를 판매하는 인터넷 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해 주기 바람)
3. 음악산업			
31. 음악제작업			
	<input type="checkbox"/> 311. 음악 기획 및 제작업	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외)	
	<input type="checkbox"/> 312. 음반녹음시설 운영업	음반을 녹음할수 있는 시설을 운영하는 업체	
32. 음반 도소매업			
	<input type="checkbox"/> 321. 음반 도매 및 소매업	음반을 도매하거나 소매하는 업체	
	<input type="checkbox"/> 322. 인터넷 음반 소매업	음반을 인터넷으로 도매하거나 소매하는 업체	
33. 온라인 음악 유통업			
	<input type="checkbox"/> 331. 모바일음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 업체	
	<input type="checkbox"/> 332. 인터넷음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비	

대분류	중분류	소분류	정의	
		<input type="checkbox"/> 333. 음원대리 중개업	스하는 업체 음원저작권으로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 업체	
		<input type="checkbox"/> 334. 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일음악서비스업체 및 인터넷음악서비스업체에 제공하는 업체	
	34. 음악공연업			
		<input type="checkbox"/> 341. 음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연등)을 기획 및 제작하는 업체 (단, 연극은 제외)	
		<input type="checkbox"/> 342. 기타음악공연서비스업(티켓발매등)	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 업체(티켓발매등)	
35. 노래연습장 운영업				
6. 애니메이션	61. 애니메이션 제작업	<input type="checkbox"/> 611. 애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작 (직접제작)	
		<input type="checkbox"/> 612. 애니메이션 하청 제작	애니메이션 외주제작, 재하청	
		<input type="checkbox"/> 613. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작	
		62. 애니메이션 유통 및 배급업	<input type="checkbox"/> 621. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극작용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅
	63. 온라인애니메이션 유통업	<input type="checkbox"/> 631. 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스	
9. 캐릭터	91. 캐릭터 제작업	<input type="checkbox"/> 911. 캐릭터 제작업(라이선스)	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 업체	
		<input type="checkbox"/> 912. 캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 업체	
		92. 캐릭터 상품 유통업	<input type="checkbox"/> 921. 캐릭터상품 도소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 도소매하는 업체
	93. 캐릭터 상품 온라인 유통업	<input type="checkbox"/> 931. 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 업체	
	10. 에듀테인먼트	101. 에듀테인먼트		

대분류	중분류	소분류	정의
트	트제작업	<input type="checkbox"/> 1011. 에듀테인먼트 기획 및 제작업	사용자가 놀이를 즐기는 과정에서 스스로 교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 업체
		102. 에듀테인먼트도소매업	
	103. 온라인 에듀테인먼트유통업	<input type="checkbox"/> 1021. 에듀테인먼트도소매업	에듀테인먼트콘텐츠를 도소매하는 업체
		<input type="checkbox"/> 1031. 온라인 에듀테인먼트도소매업	온라인을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 유통,판매하는 업체
		<input type="checkbox"/> 1032. 온라인 에듀테인먼트서비스업	온라인 회원가입 등의 방식을 통해 에듀테인먼트콘텐츠를 서비스하는 업체

2. 사업실적

① 해당사업 매출실적

(2006년 결산 기준, 단위: 백만원)

2006년 매출액 총 합계	(백만원)
----------------	-------

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

업종	①창작및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③ 단순복제	④유통·배급	⑤기타	매출액 총계
	%	%	%	%	%	(%)
	%	%	%	%	%	(%)
	%	%	%	%	%	(%)
계						100 (%)

- 1) 창작 및 제작 : 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작지원 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출
- 3) 단순복제 : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD등)처럼 단순히 복제하여 생긴 매출
- 4) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

② 부가가치액

(2006년 결산 기준, 단위: 백만원)

□ 재무제표 작성 기업의 경우

※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익 - 영업비용) 합계와 같아야 함

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

- 1) 경상이익 : 영업이익+영업외수익 - 영업비용
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용 - 이자수익)
- 4) 조세공과 : 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함.

□ 재무제표 미작성 기업의 경우

2006년 납부부가가치세액	(백만원)
----------------	-------

③ 콘텐츠관련 비용

2006년 콘텐츠제작관련 총 비용	(백만원)
--------------------	-------

※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	기타
%	%	%	%	%

- 1) 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선급지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액. 해외

판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함

- 2) 마케팅홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
- 3) 연구개발(R&D) : 작품의 제작연구나 개발연구를 위해 회사가 투자한 비용

④ 콘텐츠관련 제작기간

2006년 콘텐츠제작관련 평균 제작기간	(개월)
-----------------------	------

⑤ 콘텐츠관련 OSMU(다양한 응용서비스 개발)

2006년 콘텐츠제작관련 OSMU건수	(건)
----------------------	-----

3. 종사자 현황

① 영위산업별 종사자 비율

※ 사업체내 해당 영위사업에 종사하는 종사자수 비율을 구분하여 기입

※ 영위산업이 한가지인 경우는 해당없음

산업	출판 산업	만화 산업	음악 산업	영화·비 디오	애니메 이션	캐릭터 산업	에듀테인 먼트	관리 및총무	총 종사자 비율
종사자수 비율	%	%	%	%	%	%	%	%	100.0%

② 형태별/ 성별 종사자 수

(기준일자 2006 결산 기준, 단위 : 명)

구 분	남	여
정규직 종사자	(명)	(명)
비정규직 종사자	(명)	(명)
총 계	(명)	(명)

- 1) 종사자 : 업체에 고용된 자로 회사에 전속되지 않은 프리랜서는 이 응답에서 제외함
- 2) 정규직 : 1년 이상 고용되어 계속 정규직원으로 일하는 종사자
- 3) 비정규직 : 1년 미만의 계약직 근로자, 파견직, 일용직, 파트타임, 훈련생 등
- 4) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

③ 직무별 종사자 수

(기준일자 2006년 결산 기준, 단위 : %)

	사업기획	관리 (재무/ 인사/총무)	제작	마케팅·홍 보	연구·개발	기타	계
정규직 종사자							
비정규직 종사자							

④ 학력별, 연령별 종사자 수

(기준일자 2006년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분		계	구 분		계
학력별	고졸 이하		연령별 (만 나이)	29세 이하	
	전문대졸 (3년제 대학 포함)			30세 - 34세	
	대 졸			35세 - 39세	
	대학원졸 이상			40세 이상	
총 계			총 계		

⑤ 프리랜서 현황

(기준일자 2006년)

※ 2005년동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오.

프리랜서 고용 제 1장르		프리랜서 고용 제 2장르	
고용 장르		고용 장르	
2005년 1년 동안 사용한 프리랜서 수		2005년 1년 동안 사용한 프리랜서 수	
평균 고용기간		평균 고용기간	

⑥ 2007년도 전년대비 인력 총원 계획 비율

	경력사원	신입사원
정규직 종사자	%	%
비정규직 종사자	%	%

4. 해외거래 현황

① 업종별 해외거래 현황

※ 다음 산업에 관련한 수출입액만을 기입함

산업분류	업종별 수출액	업종별 수입액
<input type="checkbox"/> 출판산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 만화산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 음악산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 영화·비디오산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 애니메이션산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 캐릭터산업	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 에듀테인먼트	(천달러)	(천달러)
해외거래 전체	(천달러)	(천달러)

② 지역별 해외거래 현황

(2006년 결산 기준)

※ 두 가지 이상의 산업으로 수출이 발생하는 경우 표를 나누어서 기재

수출 제 1산업	지역 구분	국가별 수출액	국가별 수입액
<input type="checkbox"/> 출판산업	중국	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 만화산업	일본	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 음악산업	동남아	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 영화·비디오산업	북미	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 애니메이션산업	유럽	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 캐릭터산업	기타	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 에듀테인먼트			
해외거래 전체		(천달러)	(천달러)

수출 제 2산업	지역 구분	국가별 수출액	국가별 수입액
<input type="checkbox"/> 출판산업	중국	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 만화산업	일본	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 음악산업	동남아	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 영화·비디오산업	북미	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 애니메이션산업	유럽	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 캐릭터산업	기타	(천달러)	(천달러)
<input type="checkbox"/> 에듀테인먼트			
해외거래 전체		(천달러)	(천달러)

③ 해외진출형태 및 경로

(2006년 기준, 단위: %)

해외진출형태	비중	해외진출경로	비중	
① 완제품 수출		직접 수출	① 해외 전시회 및 행사 참여	
② License 수출			② License 수출	
③ OEM 수출			④ 기술 및 서비스	
④ 기술 및 서비스		간접 수출	④ 해외 법인 활용	
			⑤ 국내 에이전트 활용	
			⑥ 해외 에이전트 활용	
		⑦ 기타 ()		
합 계	100.0%	합 계		100.0%

III. 기타 산업활동 관련

① 지적재산권 관련

(2006년 기준)

지식재산권 보유등록 현황		특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
	국내					
해외						
불법 복제로 인한 피해 여부	국내	① 있다 ② 없다 (예상피해액 백만원)				
	해외	① 있다 ② 없다 (예상피해액 천달러)				
국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례	국내	① 있다 ② 없다 (2004년 피해 건)				
	해외	① 있다 ② 없다 (2004년 피해 건)				

※ 지적재산권 보유개수는 2006년 말 등록기준(2006년말 누계)으로 작성하며, 출원중인 것은 제외

※ 저작권의 경우 저작권심의위원회에 등록된 개수를 기준으로 함

② 기타 정부정책이나 해당산업과 관련하여 의견이 있으시면 기입해 주시기 바랍니다.

--

- 설문이 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.-