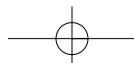


2005 문화산업통계



Contents

이용자를 위하여	17
문화산업 주요통계	19
I. 조사개요	23
1. 2005 문화산업통계 조사방향	24
2. 2005 문화산업통계 분류체계	26
2.1. 문화산업분류의 필요성	26
2.2. 문화산업분류체계	26
2.3. 표준산업분류와 문화산업분류 비교	29
3. 2005 문화산업통계 특징	33
3.1. 세분류 통계 산출	33
3.2. 부문별 조사표 구분	33
3.3. 부가가치 통계 산출	34
3.4. 조사항목 변경보완	34
4. 조사대상	38
4.1. 실태조사 모집단	38
4.2. 조사방법	40
4.2.1. 출판, 만화 산업	41
4.2.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업	43
4.2.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업	43
4.3. 조사내용	44
II. 조사대상 현황	47
1. 총괄	48
1.1. 조사대상 현황	48
2. 사업체 일반현황	50
2.1. 설립연도 분포	50
2.2. 사업체 유형	52
2.2.1. 사업체 형태별 분포	52
2.2.2. 경영형태별 분포	53
2.2.3. 벤처기업 지정유무별 분포	54
2.3. 대표자 현황	56
2.3.1. 대표자 연령	56
2.3.2. 대표자 학력	58
3. 해외진출 현황	60

3.1. 해외진출형태	60
3.2. 해외진출경로	64
4. 지적 재산권 현황	69
4.1. 국내 지적재산권 보유등록 현황	69
4.2. 국외 지적재산권 현황	73
4.3. 국내 불법 복제로 인한 피해여부	76
4.4. 국외 불법 복제로 인한 피해여부	78
4.5. 국내 업체와의 저작권 분쟁사례	80
4.6. 국외 업체와의 저작권 분쟁사례	82
Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과	83
1. 총괄	84
1.1. 문화산업 전체 요약	84
2. 매출액	88
2.1. 매출액 산출방법	88
2.1.1. 출판, 만화 산업	88
2.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업	89
2.1.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업	91
2.2. 문화산업 매출액	93
2.2.1. 사업형태별 매출액 현황	95
2.2.2. 지역별 매출액 현황	96
2.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황	97
2.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황	98
3. 영업비용	99
3.1. 영업비용 산출방법	99
3.1.1. 출판, 만화 산업	99
3.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업	100
3.2. 문화산업 영업비용	101
3.2.1. 콘텐츠제작 비용	103
3.2.2. 지역별 영업비용 현황	105
3.2.3. 매출액 규모별 영업비용 현황	106
3.2.4. 종사자 규모별 영업비용 현황	107
4. 부가가치	108
4.1. 부가가치 산출방법	108
4.2. 문화산업 부가가치	109
5. 수출입액	110
5.1. 수출입액 산출방법	110
5.2. 문화산업 수출입 규모	111
6. 종사자수	112
6.1. 종사자수 산출방법	112
6.1.1. 출판, 만화 산업	112

- 6.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업 ····· 113
- 6.1.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업 ····· 115
- 6.2. 문화산업 종사자수 ····· 117
 - 6.2.1. 성별 종사자 현황 ····· 119
 - 6.2.2. 고용형태별 종사자 현황 ····· 120
 - 6.2.3. 프리랜서 현황 ····· 121
 - 6.2.4. 지역별 종사자 현황 ····· 122
 - 6.2.5. 매출액 규모별 종사자 현황 ····· 123
 - 6.2.6. 종사자 규모별 종사자 현황 ····· 124

IV. 문화산업통계조사 부문별 결과 ····· 125

- 1. 출판산업 ····· 126
 - 1.1. 출판산업 매출액 ····· 127
 - 1.1.1. 사업형태별 매출액 현황 ····· 129
 - 1.1.2. 지역별 매출액 현황 ····· 130
 - 1.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황 ····· 131
 - 1.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황 ····· 132
 - 1.2. 출판산업 영업비용 ····· 133
 - 1.2.1. 지역별 영업비용 현황 ····· 134
 - 1.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 ····· 135
 - 1.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 ····· 136
 - 1.3. 출판산업 수출입액 ····· 137
 - 1.4. 출판산업 종사자수 ····· 139
 - 1.4.1. 지역별 종사자 현황 ····· 140
 - 1.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황 ····· 141
 - 1.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황 ····· 142
 - 1.4.4. 고용형태별 종사자 현황 ····· 143
 - 1.4.5. 성별 종사자 현황 ····· 144
 - 1.4.6. 직무별 종사자 현황 ····· 145
 - 1.4.7. 학력별 종사자 현황 ····· 146
 - 1.4.8. 연령별 종사자 현황 ····· 147
- 2. 만화산업 ····· 148
 - 2.1. 만화산업 매출액 ····· 150
 - 2.1.1. 사업형태별 매출액 현황 ····· 151
 - 2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황 ····· 152
 - 2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황 ····· 153
 - 2.2. 만화산업 영업비용 ····· 154
 - 2.2.1. 사업형태별 영업비용 현황 ····· 155
 - 2.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황 ····· 156
 - 2.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황 ····· 157
 - 2.3. 만화산업 수출입액 ····· 158

2.4. 만화산업 종사자수	160
2.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	161
2.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	162
2.4.3. 고용형태별 종사자 현황	163
2.4.4. 성별 종사자 현황	164
2.4.5. 직무별 종사자 현황	165
2.4.6. 학력별 종사자 현황	166
2.4.7. 연령별 종사자 현황	167
2.5. 만화산업 시장활성화 저해 요인	168
2.6. 만화산업 시장활성화를 위한 대책	170
2.7. 만화시장 국적별 점유 현황	172
2.8. 도서·만화 보유 현황	173
3. 음악산업	175
3.1. 음악산업 매출액	176
3.2. 음악산업 수출입액	177
3.3. 음악산업 종사자수	178
3.3.1. 고용형태별 종사자 현황	179
3.3.2. 직무별 종사자 현황	180
3.3.3. 성별 종사자 현황	181
3.3.4. 학력별 종사자 현황	182
3.3.5. 연령별 종사자 현황	183
4. 게임산업	184
4.1. 게임산업 매출액	186
4.2. 게임산업 수출입액	187
4.3. 게임산업 종사자수	189
5. 영화산업	190
5.1. 영화산업 매출액	192
5.1.1. 사업형태별 매출액 현황	193
5.1.2. 지역별 매출액 현황	194
5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	195
5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	196
5.2. 영화산업 영업비용	197
5.2.1. 지역별 영업비용 현황	198
5.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황	199
5.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황	200
5.3. 영화산업 수출입액	201
5.4. 영화산업 종사자수	203
5.4.1. 지역별 종사자 현황	204
5.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황	205
5.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황	206
5.4.4. 고용형태별 종사자 현황	207

5.4.5. 성별 종사자 현황	208
5.4.6. 직무별 종사자 현황	209
5.4.7. 학력별 종사자 현황	210
5.4.8. 연령별 종사자 현황	211
5.5. 영화산업 시장활성화 저해요인	212
5.6. 영화산업 시장활성화를 위한 대책	214
6. 애니메이션산업	216
6.1. 애니메이션산업 매출액	217
6.1.1. 사업형태별 매출액 현황	218
6.1.2. 지역별 매출액 현황	219
6.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	220
6.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	221
6.2. 애니메이션산업 영업비용	222
6.2.1. 지역별 영업비용 현황	223
6.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황	224
6.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황	225
6.3. 애니메이션산업 수출입액	226
6.4. 애니메이션산업 종사자수	228
6.4.1. 지역별 종사자 현황	229
6.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황	230
6.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황	231
6.4.4. 고용형태별 종사자 현황	232
6.4.5. 성별 종사자 현황	233
6.4.6. 직무별 종사자 현황	234
6.4.7. 학력별 종사자 현황	235
6.4.8. 연령별 종사자 현황	236
7. 방송산업	237
7.1. 방송산업분류 기준	238
7.2. 방송산업 매출액	239
7.3. 방송산업 수출입액	240
7.4. 방송산업 종사자수	242
8. 광고산업	244
8.1. 광고산업 매출액	245
8.2. 광고산업 수출입액	247
8.3. 광고산업 종사자수	248
8.3.1. 고용형태별 종사자 현황	249
8.3.2. 성별 종사자 현황	250
8.3.3. 연령별 종사자 현황	251
8.3.4. 학력별 종사자 현황	252
9. 캐릭터산업	254
9.1. 캐릭터산업 매출액	254

9.1.1. 상품군별 소비시장 규모	256
9.1.2. 유통채널별 소비시장 규모	257
9.2. 캐릭터산업 수출입액	258
9.3. 캐릭터산업 종사자수	260
9.3.1. 성별 종사자 현황	260
9.3.2. 고용형태별 종사자 현황	261
9.3.3. 직무별 종사자 현황	262
9.3.4. 학력별 종사자 현황	263
9.3.5. 연령별 종사자 현황	264
10. 디지털 교육 및 정보산업	265
10.1. 디지털 교육 및 정보산업 매출액	266
10.1.1. 사업형태별 매출액 현황	267
10.1.2. 지역별 매출액 현황	268
10.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	269
10.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	270
10.2. 디지털 교육 및 정보산업 영업비용	271
10.2.1. 지역별 영업비용 현황	272
10.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황	273
10.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황	274
10.3. 디지털 교육 및 정보산업 수출입액	275
10.4. 디지털 교육 및 정보산업 종사자수	276
10.4.1. 지역별 종사자 현황	277
10.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황	278
10.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황	279
10.4.4. 고용 형태별 종사자 현황	280
10.4.5. 성별 종사자 현황	281
10.4.6. 직무별 종사자 현황	282
10.4.7. 학력별 종사자 현황	283
10.4.8. 연령별 종사자 현황	284
별첨 : 설문지	285

표 목차

〈표 1-2-1〉 문화산업분류체계	27
〈표 1-2-2〉 출판산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교	29
〈표 1-2-3〉 만화산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교	30
〈표 1-2-4〉 영화산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교	31
〈표 1-2-5〉 애니메이션산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교	32
〈표 1-2-6〉 디지털 교육 및 정보산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교	32
〈표 1-3〉 업종별 조사표 구분	33
〈표 1-4-1〉 모집단 확정	38
〈표 1-4-2〉 모집단 규모 비교	39
〈표 1-4-3〉 2003년 출판, 만화 산업 통계작성 방법	40
〈표 1-4-4〉 출판, 만화 산업 : 업종, 규모별 모집단 현황	41
〈표 1-4-5〉 출판, 만화 산업 : 업종, 규모별 표본 배분표	42
〈표 1-4-6〉 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업 조사규모	43
〈표 1-4-7〉 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업 자료인용 출처	43
〈표 1-4-8〉 세부조사내용	45
〈표 2-1〉 조사대상 회수율 분포	48
〈표 2-2-1〉 설립연도별 분포	50
〈표 2-2-2〉 사업체 형태별 분포	52
〈표 2-2-3〉 경영형태별 분포	53
〈표 2-2-4〉 벤처기업 지정유무별 분포	54
〈표 2-2-5〉 대표자 출생년도별 분포	56
〈표 2-2-6〉 대표자 최종학력별 분포	58
〈표 2-3-1〉 해외진출형태	60
〈표 2-3-2〉 산업별 해외진출형태	61
〈표 2-3-3〉 해외진출 경로	64
〈표 2-3-4〉 산업별 해외진출 경로	65
〈표 2-4-1〉 국내 지적재산권 현황	70
〈표 2-4-2〉 국외 지적재산권 현황	73
〈표 2-4-3〉 국내 불법 복제로 인한 피해여부	76
〈표 2-4-4〉 국내 불법 복제로 인한 예상 피해액	77
〈표 2-4-5〉 국외 불법 복제로 인한 피해여부	78
〈표 2-4-6〉 국외 불법 복제로 인한 예상 피해액	79
〈표 2-4-7〉 국내 업체와의 저작권 분쟁사례	80
〈표 2-4-8〉 국내 업체와의 저작권 분쟁 건수	81
〈표 2-4-9〉 국외 업체와의 저작권 분쟁사례	82
〈표 2-4-10〉 국외 업체와의 저작권 분쟁 건수	82
〈표 3-1〉 문화산업 전체 요약	84
〈표 3-2-1〉 문화산업 매출규모 산출방법	90
〈표 3-2-2〉 문화산업 매출규모 자료출처 및 통계산출방법	92

<표 3-2-3> 문화산업 매출액 93

<표 3-2-4> 문화산업 사업형태별 매출액 현황 95

<표 3-2-5> 문화산업 지역별 매출액 현황 96

<표 3-2-6> 문화산업 매출액 규모별 매출액 현황 97

<표 3-2-7> 문화산업 종사자 규모별 매출액 현황 98

<표 3-3-1> 문화산업 영업비용 101

<표 3-3-2> 문화산업 콘텐츠제작 비용 현황 103

<표 3-3-3> 문화산업 지역별 영업비용 현황 105

<표 3-3-4> 문화산업 매출액 규모별 영업비용 현황 106

<표 3-3-5> 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황 107

<표 3-4-1> 문화산업 부가가치 109

<표 3-5-1> 문화산업 산업별 수출입액 자료출처 110

<표 3-5-2> 문화산업 수출입 규모 111

<표 3-6-1> 문화산업 종사자규모 산출방법 114

<표 3-6-2> 문화산업 종사자규모 자료출처 및 통계산출방법 116

<표 3-6-3> 문화산업 종사자수 117

<표 3-6-4> 문화산업 성별 종사자 현황 119

<표 3-6-5> 문화산업 고용형태별 종사자 현황 120

<표 3-6-6> 문화산업 프리랜서 현황 121

<표 3-6-7> 문화산업 지역별 종사자 현황 122

<표 3-6-8> 문화산업 매출액 규모별 종사자 현황 123

<표 3-6-9> 문화산업 종사자 규모별 종사자 현황 124

<표 4-1-1> 출판산업 분류 126

<표 4-1-2> 출판산업 매출액 현황 127

<표 4-1-3> 출판산업 사업형태별 매출액 현황 129

<표 4-1-4> 출판산업 지역별 매출액 현황 130

<표 4-1-5> 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황 131

<표 4-1-6> 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황 132

<표 4-1-7> 출판산업 사업형태별 영업비용 현황 133

<표 4-1-8> 출판산업 지역별 영업비용 현황 134

<표 4-1-9> 출판산업 매출액 규모별 영업비용 현황 135

<표 4-1-10> 출판산업 종사자 규모별 영업비용 현황 136

<표 4-1-11> 출판산업 수출 현황 137

<표 4-1-12> 출판산업 수입 현황 138

<표 4-1-13> 출판산업 종사자 현황 139

<표 4-1-14> 출판산업 지역별 종사자 현황 140

<표 4-1-15> 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황 141

<표 4-1-16> 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황 142

<표 4-1-17> 출판산업 고용형태별 종사자 현황 143

<표 4-1-18> 출판산업 성별 종사자 현황 144

<표 4-1-19> 출판산업 직무별 종사자 현황 145

<표 4-1-20> 출판산업 학력별 종사자 현황 146

<표 4-1-21> 출판산업 연령별 종사자 현황 147

〈표 4-2-1〉 만화산업 분류	148
〈표 4-2-2〉 만화산업 매출액 현황	150
〈표 4-2-3〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황	151
〈표 4-2-4〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황	152
〈표 4-2-5〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황	153
〈표 4-2-6〉 만화산업 영업비용 현황	154
〈표 4-2-7〉 만화산업 사업형태별 영업비용 현황	155
〈표 4-2-8〉 만화산업 매출액 규모별 영업비용 현황	156
〈표 4-2-9〉 만화산업 종사자 규모별 영업비용 현황	157
〈표 4-2-10〉 만화산업 수출 현황	158
〈표 4-2-11〉 만화산업 수입 현황	158
〈표 4-2-12〉 만화산업 종사자 현황	160
〈표 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황	161
〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황	162
〈표 4-2-15〉 만화산업 고용형태별 종사자 현황	163
〈표 4-2-16〉 만화산업 성별 종사자 현황	164
〈표 4-2-17〉 만화산업 직무별 종사자 현황	165
〈표 4-2-18〉 만화산업 학력별 종사자 현황	166
〈표 4-2-19〉 만화산업 연령별 종사자 현황	167
〈표 4-2-20〉 만화산업 시장활성화 저해 요인	168
〈표 4-2-21〉 만화산업 시장활성화를 위한 대책	170
〈표 4-2-22〉 만화시장 국적별 점유 현황	172
〈표 4-2-23〉 도서 보유 현황	173
〈표 4-2-24〉 만화 보유 현황	174
〈표 4-3-1〉 음악산업 매출액 현황	176
〈표 4-3-2〉 음악산업 수출 현황	177
〈표 4-3-3〉 음악산업 수입 현황	177
〈표 4-3-4〉 음악산업 종사자 현황	178
〈표 4-3-5〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황	179
〈표 4-3-6〉 음악산업 직무별 종사자 현황	180
〈표 4-3-7〉 음악산업 성별 종사자 현황	181
〈표 4-3-8〉 음악산업 학력별 종사자 현황	182
〈표 4-3-9〉 음악산업 연령별 종사자 현황	183
〈표 4-4-1〉 게임산업 매출액 현황	186
〈표 4-4-2〉 게임산업 수출 현황	187
〈표 4-4-3〉 게임산업 수입 현황	188
〈표 4-4-4〉 게임산업 종사자 현황	189
〈표 4-5-1〉 영화산업 분류	190
〈표 4-5-2〉 영화산업 매출액 현황	192
〈표 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 현황	193
〈표 4-5-4〉 영화산업 지역별 매출액 현황	194
〈표 4-5-5〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황	195
〈표 4-5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황	196
〈표 4-5-7〉 영화산업 영업비용 현황	197

〈표 4-5-8〉 영화산업 지역별 영업비용 현황	198
〈표 4-5-9〉 영화산업 매출액 규모별 영업비용 현황	199
〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황	200
〈표 4-5-11〉 영화산업 수출 현황	201
〈표 4-5-12〉 영화산업 수입 현황	202
〈표 4-5-13〉 영화산업 종사자 현황	203
〈표 4-5-14〉 영화산업 지역별 종사자 현황	204
〈표 4-5-15〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황	205
〈표 4-5-16〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황	206
〈표 4-5-17〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황	207
〈표 4-5-18〉 영화산업 성별 종사자 현황	208
〈표 4-5-19〉 영화산업 직무별 종사자 현황	209
〈표 4-5-20〉 영화산업 학력별 종사자 현황	210
〈표 4-5-21〉 영화산업 연령별 종사자 현황	211
〈표 4-5-22〉 영화산업 시장활성화 저해 요인	212
〈표 4-5-23〉 영화산업 시장활성화를 위한 대책	214
〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류	216
〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 현황	217
〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황	218
〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황	219
〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황	220
〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황	221
〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 영업비용 현황	222
〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 지역별 영업비용 현황	223
〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 현황	224
〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 현황	225
〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 수출 현황	226
〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 수입 현황	227
〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 현황	228
〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황	229
〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황	230
〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황	231
〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황	232
〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황	233
〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황	234
〈표 4-6-20〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황	235
〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황	236
〈표 4-7-1〉 방송산업 분류	238
〈표 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황	239
〈표 4-7-3〉 방송산업 수출 현황	240
〈표 4-7-4〉 방송산업 수입 현황	241
〈표 4-7-5〉 방송산업 종사자 현황	242
〈표 4-8-1〉 광고산업 매출액 현황	245
〈표 4-8-2〉 광고산업 세부업종 매출액 현황	246

〈표 4-8-3〉 광고산업 수출입 현황	· 247
〈표 4-8-4〉 광고산업 종사자 현황	· 248
〈표 4-8-5〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황	· 249
〈표 4-8-6〉 광고산업 성별 종사자 현황	· 250
〈표 4-8-7〉 광고산업 연령별 종사자 현황	· 251
〈표 4-8-8〉 광고산업 학력별 종사자 현황	· 252
〈표 4-8-9〉 광고산업 직급/직종별 종사자 현황	· 253
〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 현황	· 254
〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 상품군별 소비시장 규모	· 256
〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 유통채널별 시장규모	· 257
〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 수출입 현황	· 258
〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 수출국 구성비	· 259
〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황	· 260
〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황	· 261
〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황	· 262
〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 학력별 종사자 현황	· 263
〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황	· 264
〈표 4-10-1〉 디지털 교육 및 정보산업 분류	· 265
〈표 4-10-2〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 현황	· 266
〈표 4-10-3〉 디지털 교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황	· 267
〈표 4-10-4〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 매출액 현황	· 268
〈표 4-10-5〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 현황	· 269
〈표 4-10-6〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 현황	· 270
〈표 4-10-7〉 디지털 교육 및 정보산업 영업비용 현황	· 271
〈표 4-10-8〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 영업비용 현황	· 272
〈표 4-10-9〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 현황	· 273
〈표 4-10-10〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 영업비용 현황	· 274
〈표 4-10-11〉 디지털 교육 및 정보산업 수출 현황	· 275
〈표 4-10-12〉 디지털 교육 및 정보산업 수입 현황	· 275
〈표 4-10-13〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 현황	· 276
〈표 4-10-14〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 종사자 현황	· 277
〈표 4-10-15〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 종사자 현황	· 278
〈표 4-10-16〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 현황	· 279
〈표 4-10-17〉 디지털 교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 현황	· 280
〈표 4-10-18〉 디지털 교육 및 정보산업 성별 종사자 현황	· 281
〈표 4-10-19〉 디지털 교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황	· 282
〈표 4-10-20〉 디지털 교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황	· 283
〈표 4-10-21〉 디지털 교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황	· 284

그림 목차

〈그림 2-1〉 조사대상 회수율 분포	49
〈그림 2-2-1〉 설립연도별 분포	51
〈그림 2-2-2〉 경영형태별 분포	54
〈그림 2-2-3〉 벤처기업 지정유무별 분포	55
〈그림 2-2-4〉 대표자 출생년도별 분포	57
〈그림 2-2-5〉 대표자 최종학력별 분포	59
〈그림 2-3-1〉 문화산업 해외진출형태	60
〈그림 2-3-2〉 출판산업 해외진출형태	61
〈그림 2-3-3〉 만화산업 해외진출형태	62
〈그림 2-3-4〉 영화산업 해외진출형태	62
〈그림 2-3-5〉 애니메이션산업 해외진출형태	63
〈그림 2-3-6〉 디지털 교육 및 정보산업 해외진출형태	63
〈그림 2-3-7〉 문화산업 해외진출 경로	65
〈그림 2-3-8〉 출판산업 해외진출 경로	66
〈그림 2-3-9〉 만화산업 해외진출 경로	66
〈그림 2-3-10〉 영화산업 해외진출 경로	67
〈그림 2-3-11〉 애니메이션산업 해외진출 경로	67
〈그림 2-3-12〉 디지털 교육 및 정보산업 해외진출 경로	68
〈그림 2-3-13〉 국내 불법복제로 인한 피해 여부	77
〈그림 2-3-14〉 국외 불법복제로 인한 피해 여부	79
〈그림 2-3-15〉 국내 업체와의 저작권 분쟁 건수	81
〈그림 3-1-1〉 문화산업 매출액 및 부가가치	85
〈그림 3-1-2〉 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치	86
〈그림 3-1-3〉 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치	86
〈그림 3-1-4〉 문화산업 매출액 및 종사자 구성비	87
〈그림 3-2-1〉 문화산업 매출액 및 증감률	94
〈그림 3-2-2〉 문화산업 매출액 규모별 구성비	97
〈그림 3-2-3〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 구성비	98
〈그림 3-3-1〉 문화산업 영업비용 현황	102
〈그림 3-3-2〉 문화산업 콘텐츠제작 사업체당 비용 현황	104
〈그림 3-3-3〉 문화산업 매출액 규모별 영업비용 현황	106
〈그림 3-3-4〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황	107
〈그림 3-4〉 문화산업 부가가치 현황	109
〈그림 3-6-1〉 문화산업 종사자 현황	118
〈그림 3-6-2〉 문화산업 성별 종사자 현황	119
〈그림 3-6-3〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황	120
〈그림 3-6-4〉 문화산업 지역별 종사자 구성비	122
〈그림 3-6-5〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비	123
〈그림 3-6-6〉 문화산업 종사자 규모별 종사자 구성비	124

〈그림 4-1-1〉 출판산업 가치사슬에 따른 분류체계	127
〈그림 4-1-2〉 출판산업 매출액 현황	128
〈그림 4-1-3〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 구성비	131
〈그림 4-1-4〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황	132
〈그림 4-1-5〉 출판산업 영업비용 구성비	133
〈그림 4-1-6〉 출판산업 매출액 규모별 영업비용 구성비	135
〈그림 4-1-7〉 출판산업 종사자 규모별 영업비용 현황	136
〈그림 4-1-8〉 출판산업 수출입 현황	138
〈그림 4-1-9〉 출판산업 종사자 현황	139
〈그림 4-1-10〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황	141
〈그림 4-1-11〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황	142
〈그림 4-1-12〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황	143
〈그림 4-1-13〉 출판산업 성별 종사자 현황	144
〈그림 4-1-14〉 출판산업 직무별 종사자 현황	145
〈그림 4-1-15〉 출판산업 학력별 종사자 현황	146
〈그림 4-1-16〉 출판산업 연령별 종사자 현황	147
〈그림 4-2-1〉 만화산업 가치사슬에 따른 분류체계	149
〈그림 4-2-2〉 만화산업 매출액 구성비	150
〈그림 4-2-3〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 구성비	152
〈그림 4-2-4〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 구성비	153
〈그림 4-2-5〉 만화산업 영업비용 현황	154
〈그림 4-2-6〉 만화산업 영업비용 구성비	155
〈그림 4-2-7〉 만화산업 매출액 규모별 영업비용 현황	156
〈그림 4-2-8〉 만화산업 종사자 규모별 영업비용 현황	157
〈그림 4-2-9〉 만화산업 수출입액 현황	159
〈그림 4-2-10〉 만화산업 종사자 현황	160
〈그림 4-2-11〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황	161
〈그림 4-2-12〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황	162
〈그림 4-2-13〉 만화산업 고용형태별 종사자 현황	163
〈그림 4-2-14〉 만화산업 성별 종사자 현황	164
〈그림 4-2-15〉 만화산업 직무별 종사자 현황	165
〈그림 4-2-16〉 만화산업 학력별 종사자 구성비	166
〈그림 4-2-17〉 만화산업 연령별 종사자 구성비	167
〈그림 4-2-18〉 만화산업 시장활성화 저해 요인	169
〈그림 4-2-19〉 만화산업 시장활성화를 위한 대책	171
〈그림 4-2-20〉 만화시장 국적별 점유 현황	172
〈그림 4-3-1〉 음악산업 가치사슬에 따른 분류체계	175
〈그림 4-3-2〉 음악산업 매출액 현황	176
〈그림 4-3-3〉 음악산업 수출입 현황	177
〈그림 4-3-4〉 음악산업 종사자 현황	178
〈그림 4-3-5〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황	179
〈그림 4-3-6〉 음악산업 직무별 종사자 현황	180
〈그림 4-3-7〉 음악산업 성별 종사자 현황	181
〈그림 4-3-8〉 음악산업 학력별 종사자 현황	182

〈그림 4-3-9〉 음악산업 연령별 종사자 현황	183
〈그림 4-4-1〉 게임산업 가치사슬에 따른 분류체계	185
〈그림 4-4-2〉 게임산업 매출액 현황	186
〈그림 4-4-3〉 게임산업 수출입 현황	187
〈그림 4-4-4〉 게임산업 수출입 사업형태별 현황	188
〈그림 4-4-5〉 게임산업 종사자 현황	189
〈그림 4-5-1〉 영화산업 가치사슬에 따른 분류체계	191
〈그림 4-5-2〉 영화산업 매출액 구성비	192
〈그림 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 구성비	193
〈그림 4-5-4〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 구성비	195
〈그림 4-5-5〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황	196
〈그림 4-5-6〉 영화산업 영업비용 구성비	197
〈그림 4-5-7〉 영화산업 매출액 규모별 영업비용 현황	199
〈그림 4-5-8〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황	200
〈그림 4-5-9〉 영화산업 지역별 수출 현황	201
〈그림 4-5-10〉 영화산업 수출입 현황	202
〈그림 4-5-11〉 영화산업 종사자 구성비	203
〈그림 4-5-12〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황	205
〈그림 4-5-13〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황	206
〈그림 4-5-14〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황	207
〈그림 4-5-15〉 영화산업 성별 종사자 현황	208
〈그림 4-5-16〉 영화산업 직무별 종사자 구성비	209
〈그림 4-5-17〉 영화산업 학력별 종사자 현황	210
〈그림 4-5-18〉 영화산업 연령별 종사자 현황	211
〈그림 4-5-19〉 영화산업 시장활성화 저해 요인	213
〈그림 4-5-20〉 영화산업 시장활성화를 위한 대책	215
〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 가치사슬에 따른 분류체계	216
〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 현황	217
〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황	218
〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 구성비	220
〈그림 4-6-5〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비	221
〈그림 4-6-6〉 애니메이션산업 영업비용 구성비	222
〈그림 4-6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 구성비	224
〈그림 4-6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 구성비	225
〈그림 4-6-9〉 애니메이션산업 지역별 수출 현황	226
〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 수출입 현황	227
〈그림 4-6-11〉 애니메이션산업 종사자 현황	228
〈그림 4-6-12〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 및 매출액 구성비	230
〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 및 매출액 구성비	231
〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황	232
〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황	233
〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 직무별 종사자 구성비	234
〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 학력별 종사자 구성비	235
〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 연령별 종사자 구성비	236

〈그림 4-7-1〉 방송산업 가치사슬에 따른 분류체계	237
〈그림 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황	239
〈그림 4-7-3〉 방송산업 사업형태별 수출입 현황	240
〈그림 4-7-4〉 방송산업 수출입 현황	241
〈그림 4-7-5〉 방송산업 종사자 현황	243
〈그림 4-8-1〉 광고산업 가치사슬에 따른 분류체계	244
〈그림 4-8-2〉 광고산업 매출액 구성비	245
〈그림 4-8-3〉 광고산업 종사자 현황	248
〈그림 4-8-4〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황	249
〈그림 4-8-5〉 광고산업 성별 종사자 현황	250
〈그림 4-8-6〉 광고산업 연령별 종사자 현황	251
〈그림 4-8-7〉 광고산업 학력별 종사자 현황	252
〈그림 4-8-8〉 광고산업 직급/직종별 종사자 구성비	253
〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 가치사슬에 따른 분류체계	254
〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 매출액 현황	255
〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 수출입 현황	258
〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황	260
〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황	261
〈그림 4-9-6〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황	262
〈그림 4-9-7〉 캐릭터산업 학력별 종사자 현황	263
〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황	264
〈그림 4-10-1〉 디지털 교육 및 정보산업 가치사슬에 따른 분류체계	265
〈그림 4-10-2〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 현황	266
〈그림 4-10-3〉 디지털 교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황	267
〈그림 4-10-4〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 구성비	269
〈그림 4-10-5〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비	270
〈그림 4-10-6〉 디지털 교육 및 정보산업 영업비용 현황	271
〈그림 4-10-7〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 구성비	273
〈그림 4-10-8〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 영업비용 구성비	274
〈그림 4-10-9〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 및 종사자 구성비	276
〈그림 4-10-10〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 종사자 및 매출액 구성비	278
〈그림 4-10-11〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 및 매출액 구성비	279
〈그림 4-10-12〉 디지털 교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 현황	280
〈그림 4-10-13〉 디지털 교육 및 정보산업 성별 종사자 현황	281
〈그림 4-10-14〉 디지털 교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황	282
〈그림 4-10-15〉 디지털 교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황	283
〈그림 4-10-16〉 디지털 교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황	284

이용자를 위하여

1. 본 조사 자료는 2004년 12월 31일 기준 문화산업통계조사(승인통계 11308호) 결과를 종합 집계, 분석한 결과임
2. 문화산업은 「문화상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의되나 그 범위가 매우 다양하며 명확하지 않으므로 『2005 문화산업통계조사』는 그 범위가 비교적 명확한 10개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화비디오, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보)에 속하는 사업체만을 조사대상으로 한정함
3. 조사결과는 실태조사 자료와 타조사 인용 자료로 나뉘며, 실태조사 부문은 출판, 만화, 영화비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 분야로 해당 사업체를 설문조사 방법으로 직접 조사하며, 타조사 인용부문은 음악, 게임, 광고, 방송, 캐릭터 부문으로 타기관의 기존 작성자료를 인용하되 문화산업통계 체계에 맞게 재분류하여 집계함
4. 실태조사 부문 작성결과 중 매출액, 영업비용, 부가가치, 종사자수는 조사결과를 바탕으로 추정된 수치이며 그 외는 추정되지 않고 조사자료 그대로를 집계한 수치임
5. 본 보고서는 사업체를 조사단위로 하였으나 부분적으로 기업체를 조사단위로 하였을 경우에는 그에 속하는 사업체는 제외하여 중복조사가 되지 않도록 하였음

-
6. 통계항목 각각에 있어서 조사기관, 조사대상, 조사내용의 차이에 따라 수치가 상이할 수 있으며, 이에 대하여는 해당 통계항목의 각주에 표시하였으므로 이용에 참고하기 바람
 7. 모든 수치는 합계와 세부항목이 각각 반올림 되었으므로 이러한 과정으로 인해 세부항목의 수치와 합계에 차이가 있을 수 있음. 또한, 전년도 판의 수치와 일치되지 않은 것은 자료출처나 작성방법의 변경 또는 착오내용을 정정한 것임
 8. 통계 결과표 아래 설명부분에 기입된 금액은 해당 단위 미만으로 절사되었으므로 상세내용은 통계표를 참고해야 하며 설명부분의 금액을 그대로 합산할 경우 통계표 합계와 일치하지 않을 수 있음
 9. 해당 자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
 10. 이 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2005 문화산업통계(문화관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』라고 기재하여야 함
 11. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화관광부 문화산업정책과(☎ : (02) 3704-9612), 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀(☎ : (02) 2016-4043)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국문화콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.or.kr) 에서도 보실 수 있음

문화산업통계 주요 결과표

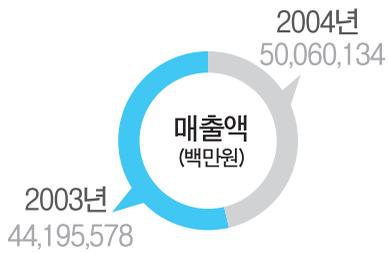
① 문화산업 매출액

2003 2004

문화산업 매출액

50조 601억원

전년대비13.3%증가



출판



만화



음악



게임



영화



애니메이션



방송



광고



캐릭터



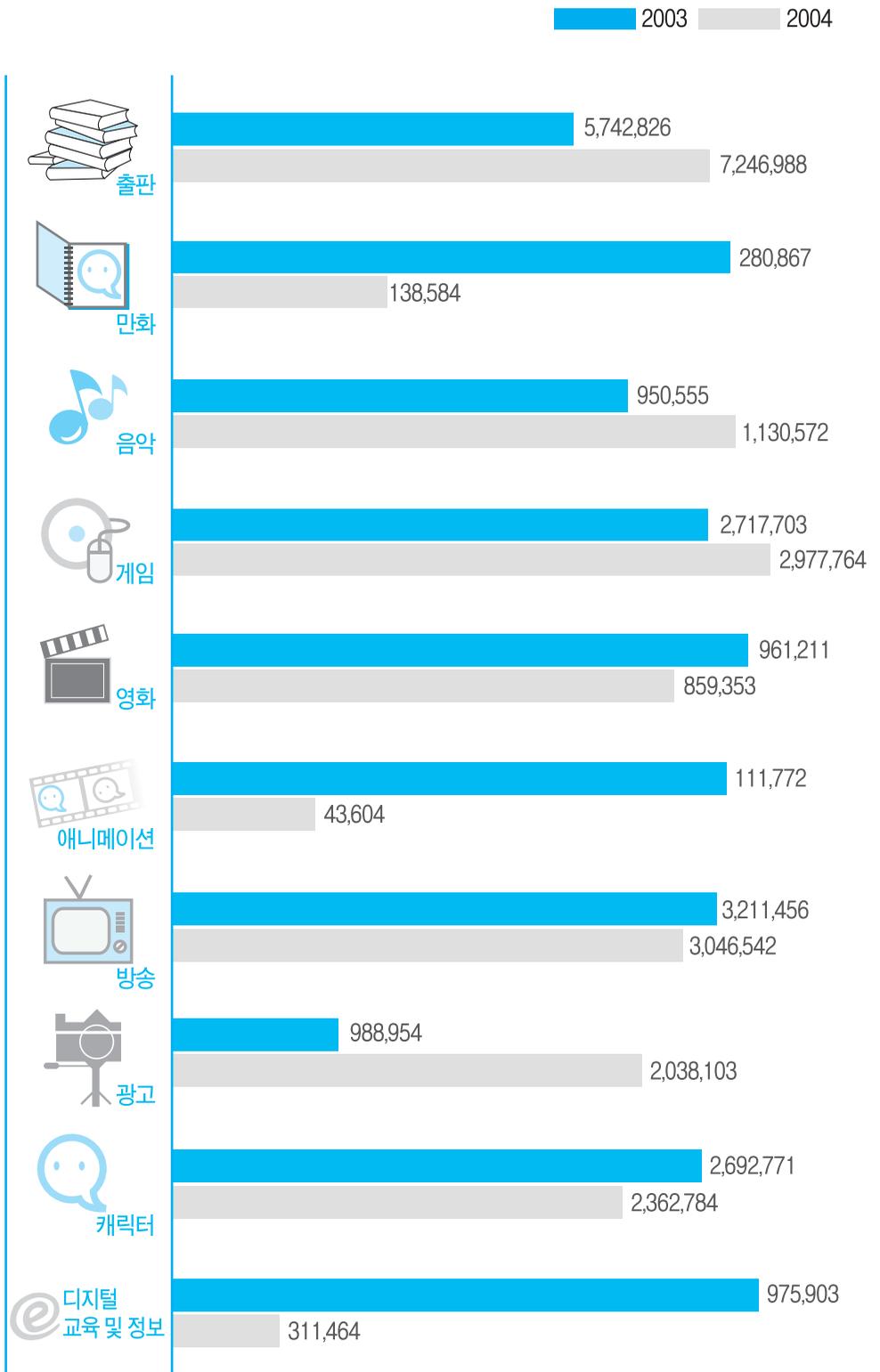
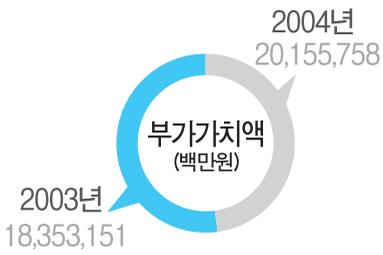
디지털 교육 및 정보



문화산업통계 주요 결과표

② 문화산업 부가가치액

문화산업 부가가치액





문화산업통계 주요 결과표

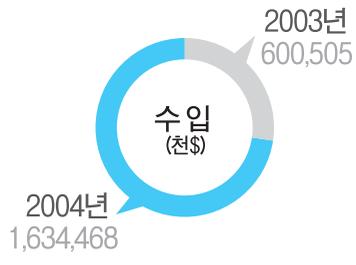
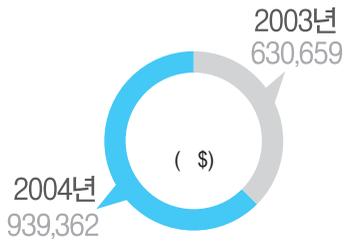
③ 문화산업 수출입액

■ 수출 ■ 수입

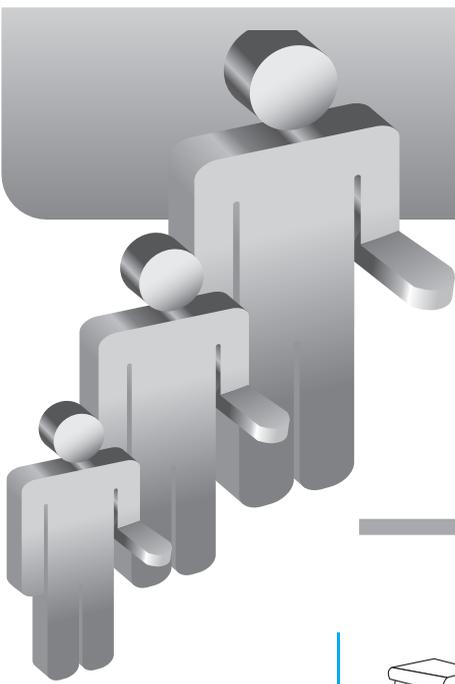
2004년 문화산업

수출액 규모
9억3천 9백만불

수입액 규모
16억3천 4백만불



Category	2003 Export	2003 Import	2004 Export	2004 Import
출판 (Publishing)	149,644	214,697	182,181	227,084
만화 (Comics)	4,113	5,167	1,909	444
음악 (Music)	13,312	16,035	34,218	20,580
게임 (Games)	181,543	166,454	387,692	205,108
영화 (Movies)	30,979	60,452	58,285	66,183
애니메이션 (Animation)	75,721	1,987	61,765	8,003
방송 (Broadcasting)	42,135	28,062	70,306	58,586
광고 (Advertising)	20,761	918,678	-	-
캐릭터 (Characters)	116,313	99,381	117,336	129,402
디지털 교육 및 정보 (Digital Education & Information)	16,899	8,270	4,909	400

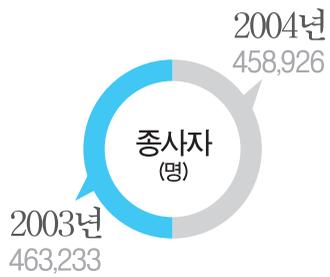


문화산업통계 주요 결과표

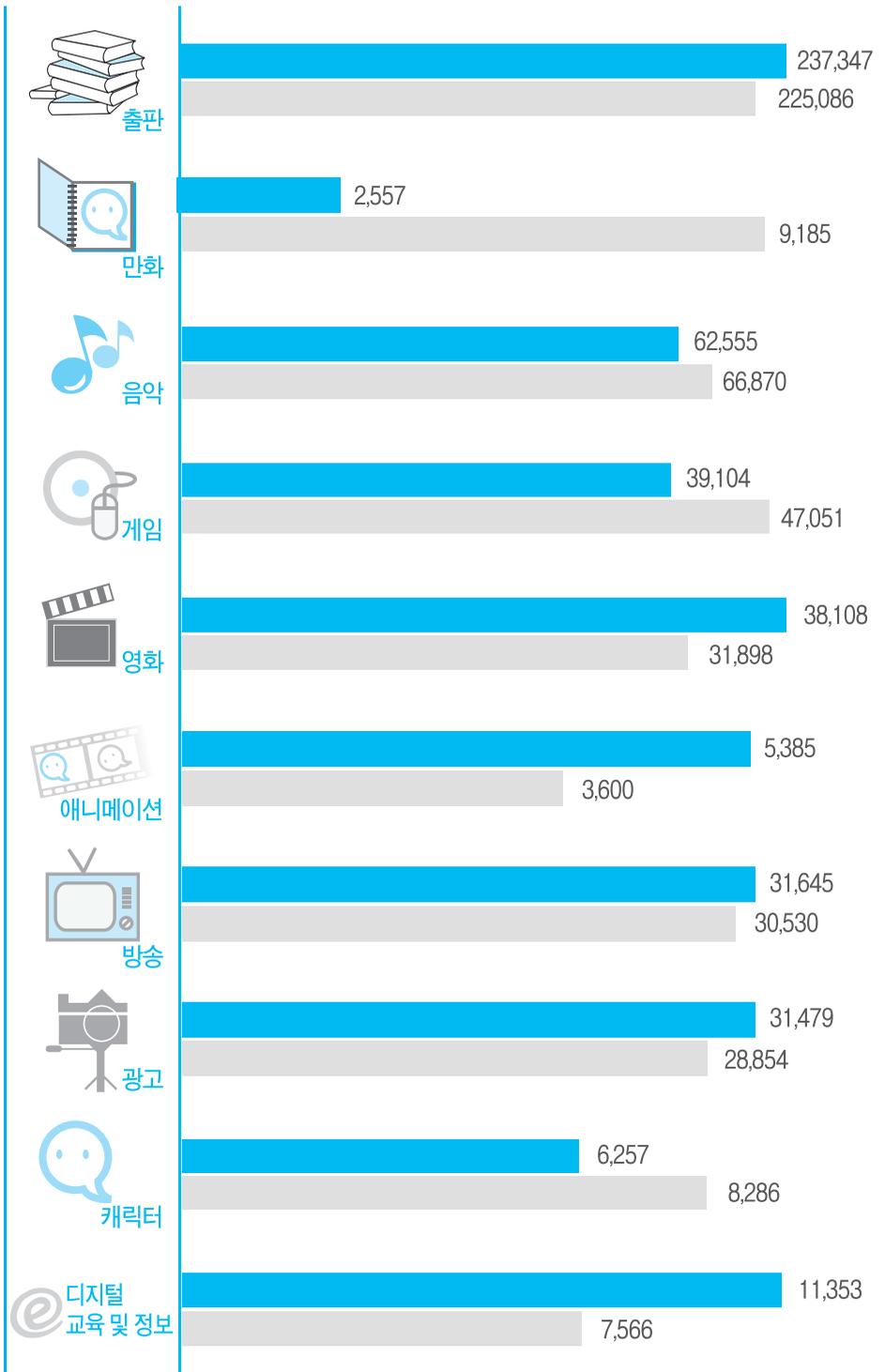
④ 문화산업 종사자수

문화산업 종사자 규모

45만 8926명
전년대비 0.9%감소



■ 2003 ■ 2004



I . 조사개요

1. 2005 문화산업통계 조사방향
2. 2005 문화산업통계 분류체계
3. 2005 문화산업통계 특징
4. 조사대상

I. 조사개요

1. 2005 문화산업통계 조사방향

2005 문화산업통계조사는 7회째 진행된 사업이며, 통계청 승인통계로서는 2회째 진행된 사업이다. 과거 상대적으로 문화산업의 중요성이 낮았던 시기에는 통계작성주체가 뚜렷하지 못했을 뿐만 아니라, 변동 폭이 큰 문화사업체의 특성 때문에 통계조사가 어려울 수밖에 없었다. 그러나 고부가가치 산업으로서 문화산업의 중요성이 부각되면서 문화산업을 대표할 수 있는 통계수치에 대한 요구는 많아졌으나 그 동안의 통계작성 기반이 취약한 탓에 공신력 있는 문화산업통계는 뒷받침되지 못했다. 필요성 인식에 따라 2004년에는 통계DB구축사업과 함께 문화산업통계를 재정비하고, 이전의 작성방법에서 벗어나 통계청의 작성승인을 받고 품질관리를 엄격히 하는데 중점을 두면서 통계의 신뢰도 향상과 함께 관련 산업통계의 기준이 되는 대표적 통계가 될 수 있었다. 또한, 승인통계를 기점으로 조사표를 고정화하여 안정된 시계열 자료를 구축할 수 있는 기본 틀을 마련하였고 이를 바탕으로 2005 문화산업통계는 체계의 일관성을 유지하면서도 새로운 통계수요를 조사항목에 반영하는 융통성을 보여줄 수 있었다. 2004 조사가 문화관련 사업체를 모두 모아서 모집단을 구축하는 작업에 중점을 두었다면 2005 조사는 모집단의 생멸을 추적하면서 문화산업의 분류체계를 마련해가는 초년사업이 되는 해라는데 의의가 있다. 2005 문화산업통계의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

□ 문화산업통계 정착을 위한 안정된 통계생산

2004 통계조사는 통계인식확산과 문화산업통계의 신뢰도 확보 및 수요자 중심의 통계체계 구축 등 문화산업통계가 정착되기 위한 기초 작업에 중점을 두었다면 2005 통계조사는 지난 조사를 기

반으로 통계작성방법, 문화산업분류체계, 결과분석 등을 표준화함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이토록 하고 향후 시계열 자료의 일부로서 안정된 통계자료를 생산하는데 중점을 두었다.

□ 체계적인 실사관리로 신뢰성 높은 통계생산

과학적이고 체계적인 조사설계와 실사관리를 통하여 조사오차를 최소화하였다. 조사설계 단계에서는 모집단 리스트의 중복이나 누락이 발생되지 않도록 하여 결과가 과대·과소 추정되지 않도록 하였고, 실사단계에서는 철저한 조사원 교육을 통하여 조사자나 응답자의 이해부족에서 발생할 수 있는 오류를 방지하였다. 자료처리 단계에서는 논리성 여부, 범위이외의 값, 이상치 등을 점검하여 수정보완하고 결과분석 단계에서는 통계적 이론에 따라 적절한 분석방법을 적용함으로써 신뢰성 높은 통계를 생산하였다.

□ 세분류 통계생산으로 활용도 증대

문화산업은 정보통신산업의 발달과 함께 그 개념과 범위가 계속해서 확장되고 혼합되고 있어 기존 표준산업분류 방식으로는 문화산업 통계량을 실제적으로 파악할 수가 없다. 2005 조사에서는 표준산업분류를 재분류하여 개선한 문화산업분류체계를 마련하여 제조업, 서비스업, 도소매업 등으로 흩어져 있던 세분류들을 정리하고 구체화하였으며 온라인 서비스와 같은 새롭게 등장한 산업을 포함토록 하였다. 이와 같이 새롭게 마련된 분류체계에 맞춰 결과분석 범위도 세분류별 수준까지 제공함으로써 이용자의 다양한 통계수요에 부응하고 정책수립시 세부설계까지도 가능토록 하는 등 활용도를 증대시켰다.

□ 문화산업 질적 수준 측정지표 산출

문화산업의 양적인 측면은 물론 질적인 측면에도 관심을 두어 총량통계뿐만 아니라 문화산업 수준을 측정할 수 있는 의미 있는 지표들을 산출하여 제공함으로써 문화산업의 종합적 측정과 함께 균형적이고 효율적인 정책수립을 위한 방향을 제시하고 향후 문화산업의 경향 및 변화도 예측 가능토록 하였다.

2. 2005 문화산업통계 분류체계

2.1. 문화산업분류의 필요성

기존 표준산업분류는 투입물과 산출물의 특성을 기준으로 체계가 마련되어 콘텐츠 중심의 문화 산업이 여기저기에 혼재되어 있거나 새롭게 부각되는 인터넷·모바일 분야 등의 신산업은 아직 분류에 명확히 포함되지 못하고 있다. 문화산업의 개념과 범위가 정보통신산업의 발달과 함께 급격히 융화되어 산업간 경계를 명확히 하기에는 어려움이 있으나 문화산업의 중요성을 고려하면 분류 체계 마련이 시급한 실정이다. 우선 통계작성 관점에서 만이라도 분류체계를 마련하여 기존 통계들이 갖는 한계를 보완하고자 한다.

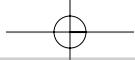
2.2. 문화산업분류체계

문화산업은 매우 다양하여 그 범위가 명확하지 않으나 통계작성 관점에서 범위를 한정하여, 1. 출판, 2. 만화, 3. 음악, 4. 게임, 5. 영화비디오, 6. 애니메이션, 7. 광고, 8. 방송, 9. 캐릭터, 10. 디지털 교육 및 정보 등 10개 영역만을 작성부문으로 하였다

2003년 기준 2004문화산업통계에서는 10개 조사부문 각각에 대하여 대분류 기준의 통계만을 산출하였으나 2004년 기준 2005문화산업통계는 보다 다양한 정보 제공을 위하여 세분류 체계를 마련하고, 새로운 분류체계에 맞춰 조사표도 재구성하여 통계조사를 실시하였다.

문화산업분류체계는 앞의 10개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 5개 업종은 우선적으로 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다. 분류체계는 문화산업의 제작공정에 따른 가치사슬 단계와 같이 기획, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비의 흐름으로 작성하여 지난 조사와의 연계성을 갖도록 하였다.

- 출판 (중분류5, 소분류13)
- 만화 (중분류4, 소분류8)



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

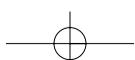
III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

- 영화·비디오 (중분류6, 소분류16)
- 애니메이션 (중분류1, 소분류3)
- 디지털 교육 및 정보 (중분류2, 소분류5)

〈 표 1-2-1 〉 문화산업분류체계

대분류	중분류	소분류
1. 출판	11. 출판업	111. 서적 출판(종이매체출판)
		112. 전자 출판(종이매체출판 제외)
		113. 신문 발행
		114. 잡지 및 정기 간행물 발행
		115. 정기 광고간행물 발행
		116. 기타 오디오 기록매체 출판
		117. 기타 출판
	12. 인쇄업	
	13. 출판 도소매업	131. 서적, 잡지 및 신문 도매(전자출판 도매업 제외)
		132. 서적 및 잡지류 소매(전자출판 소매업 제외)
		133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)
	14. 온라인 출판 유통업	141. 인터넷 서점
		142. 인터넷 전자출판 서비스
	15. 출판 임대업	150. 서적 임대(만화 임대업 제외)
	2. 만화	21. 만화출판업
212. 일반 출판사(만화 부분)		
22. 온라인 만화 유통업		221. 인터넷 만화 서점
		222. 온라인(인터넷·모바일) 만화 서비스
23. 만화책 임대업		231. 만화가게
		232. 도서 대여점(만화 부분)
24. 만화전문도소매업		241. 만화전문 도매
		242. 만화전문 소매
3. 음악		
4. 게임		



대분류	중분류	소분류
5. 영화·비디오	51. 영화 및 비디오 제작업	511. 일반 영화 제작
		512. 비디오/DVD 제작
		513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작
		514. 인터넷영화 제작
		515. 모바일영화 제작
	52. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스업	520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스
	53. 기록매체 복제	530. 비디오/DVD물 복제
	54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업	541. 영화 배급 및 마케팅·홍보
		542. 비디오/DVD 유통
		543. 비디오/DVD물 도매
		544. 비디오/DVD물 소매
		545. 비디오/DVD물 임대
	55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업	551. 영화관 운영
552. 비디오/DVD물 감상실 운영		
56. 온라인 유통업	561. 인터넷영화 서비스업	
	562. 모바일영화 서비스업	
6. 애니메이션	60. 애니메이션 제작업	600. 애니메이션 창작 제작
		601. 애니메이션 하청 제작
		602. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작
7. 방송		
8. 광고		
9. 캐릭터		
10. 디지털 교육 및 정보	101. 에듀테인먼트	1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작
		1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스
		1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스
	102. 온라인 정보	1021. 인터넷 포털 서비스
		1022. 모바일 포털 서비스

2.3. 표준산업분류와 문화산업분류 비교

□ 출판

〈표 1-2-2〉 출판산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교

표준산업 분류		문화산업 분류	
제조업	22110. 서적 출판업	11.출판업	111. 서적출판
	22121. 신문 발행업		112. 전자출판
	22122. 잡지 및 정기 간행물 발행업		113. 신문발행
	22123. 정기 광고간행물 발행업		114. 잡지 및 정기 간행물 발행
	22139. 기타 오디오 기록매체 출판업		115. 정기 광고간행물 발행
	22190. 기타 출판업		116. 기타 오디오 기록매체 출판
	22211. 경 인쇄업	12.인쇄업	120.인쇄업
	22212. 스크린 인쇄업		
	22219. 기타 인쇄업		
도매 및 소매업	51463. 서적, 잡지 및 신문 도매업	13.출판도소매업	131. 서적, 잡지 및 신문 도매
	52621. 서적 및 잡지류 소매업		132. 서적 및 잡지류 소매
	52892. 계약배달 판매업		133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)
	52810. 통신판매업	14.온라인출판유통업	141. 인터넷 서점
			142. 인터넷 전자출판 서비스
부동산 및 임대업	71302. 서적 임대업	15.출판임대업	150. 서적임대(만화임대업제외)

문화산업의 출판은 표준산업분류를 기준으로 보면 제조업, 도매 및 소매업, 부동산 및 임대업 등에 흩어져 있다. 문화산업 출판분류는 기존의 산업분류를 대부분 그대로 가져왔으나 기술수준의 발달에 따라 전자출판과 온라인 유통부분의 변화를 반영하였다. 서적출판업에서는 음악출판업은 제외하고 전자출판업은 분리하여 세분화하였고, 유통부분에서는 인터넷·온라인 분야를 반영하여 인터넷 서점과 온라인 전자출판 서비스 부분을 분리 신설하였다

□ 만화

〈 표 1-2-3 〉 만화산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교

표준산업 분류		문화산업 분류	
제조업	22110. 서적 출판업	21.만화출판업	211.만화전문출판사 212.일반출판사(만화부분만)
도매 및 소매업	52810. 통신판매업	22.온라인만화유통업	221.인터넷 만화서점 222. 온라인(인터넷·모바일) 만화서비스
부동산 및 임대업	71302. 서적 임대업	23.만화책임대업	231.만화가게 232.도서대여점(만화부분)
도매 및 소매업	51463. 서적, 잡지 및 신문 도매업	24.만화전문 도소매업	241.만화전문도매
	52621. 서적 및 잡지류 소매업		242.만화전문소매

출판은 기존 표준산업분류체계가 있었으나 만화는 기존 분류체계가 따로 없고 출판산업에 포함되어 있었다. 그러나 만화가 영화, 방송, 캐릭터 등 다른 부문의 소재 및 원작산업으로서의 역할이 증대되고 있는 만큼 출판으로부터 영역을 구분할 필요성이 있다. 만화부문은 표준산업분류의 서적출판업으로부터 만화전문출판사와 일반출판사의 만화부분만을 분리하여 범위를 한정하고, 디지털 매체를 활용한 인터넷·모바일만화 부분을 별도로 신설하였다. 2003년 기준 조사에서는 만화산업의 출판부분만을 실태조사하고 유통부분이 포함된 만화산업 전체는 타 조사 자료를 이용하여 매출을 추산함으로써 일부분이 출판산업에 포함되어 분리 구분되지 못했으나, 2004년 기준 조사에서는 만화산업의 분류체계를 출판산업과 구분하여 마련하고 실태조사에 유통부분도 포함하여 조사함으로써 만화산업의 통계수치를 출판과 완전히 분리하였다.

□ 영화

〈 표 1-2-4 〉 영화산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교

표준산업 분류		문화산업 분류		
오락문화및 운동관련 서비스업	87111	영화 및 비디오 제작업	51.영화 및 비디오 제작업	511. 일반영화 제작
	87113	광고영화및 비디오 제작업		512. 비디오/DVD 제작
	87120	영화 및 비디오제작 관련 서비스업	52.영화 및 비디오 제작 관련 서비스업	513. 광고영화 및 비디오 제작
				514. 인터넷 영화 제작
				515. 모바일 영화 제작
	87130	영화배급업	54.영화 및 비디오물 배급 및 유통업	520. 영화 및 비디오제작 관련 서비스
87141	영화관 운영업	541. 영화 배급 및 마케팅 · 홍보		
87142	비디오물 감상실 운영업	55.영화 및 비디오/ DVD물 상영업	551. 영화관 운영	
제조업	22300	기록매체복제업	53.기록매체복제업	552. 비디오/DVD물 감상실 운영
도매 및 소매업	51100	상품중개업	54.영화 및 비디오물 배급 및 유통업	530. 비디오/DVD물 복제
	51471	음반 및 비디오물 도매업		542. 비디오/DVD 유통
	52513	음반 및 비디오물 소매업		543. 비디오/DVD물 도매업
	71301	음반 및 비디오물 임대업		544. 비디오/DVD물 소매업
	52810	통신판매업	56.온라인 유통업	545. 비디오/DVD물 임대업
				561. 인터넷영화 서비스업
				562. 모바일영화 서비스업

문화산업의 영화는 표준산업분류를 기준으로 보면 오락문화 및 운동관련 서비스업, 제조업, 도매 및 소매업 등으로 나뉘어져 있다. 비디오가 하향세인 반면 DVD는 상승세이므로 DVD도 비디오와 마찬가지로 분류를 명확히 할 필요가 있다. 디지털 기술과의 접목으로 인터넷 · 모바일 영화 부분이 부각되고 있으며 이들의 유통을 반영하여 온라인유통업을 신설하였다.

□ 애니메이션

〈 표 1-2-5 〉 애니메이션산업 표준산업분류와 문화산업분류 비

표준산업 분류			문화산업 분류	
오락문화및 운동관련 서비스업	87112	만화영화 및 비디오 제작업	60.애니메이션 제작업	600.애니메이션 창작 제작 601.애니메이션 하청 제작 602.온라인(인터넷,모바일) 애니메이션 제작

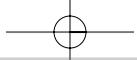
애니메이션은 산업분류가 영화업에 포함되어 있었으나 영화산업과 구분된 산업시장을 형성하고 있어 분류체계를 구분하여 마련하고 세분화하였다. 그러나 유통부분은 조사의 어려움으로 아직 구분하지 못하고 제작부분만을 분리하여 체계를 마련하였다.

□ 디지털 교육 및 정보

〈 표 1-2-6 〉 디지털 교육 및 정보산업 표준산업분류와 문화산업분류 비교

표준산업 분류			문화산업 분류	
교육 서비스업	80933	방문 및 통신 교육 학원	101.에듀테인먼트	1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스
통신업	72400	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	102.온라인정보	1021. 인터넷 포털 서비스 1022. 모바일 포털 서비스

디지털 교육 및 정보 산업은 표준산업분류 기준으로 교육서비스업과 통신업에 나뉘어져 있다. 2004 조사의 '인터넷 및 모바일 콘텐츠 외 기타산업'을 2005 조사에서 '디지털 교육 및 정보 산업'으로 보다 명확히 하면서 지난해 포함했던 디지털 온라인 유통(신디케이트, 포탈, ISP), 솔루션(CMS, P2P, DRM, SMS/MMS), 공연, 공예 등의 산업은 제외되었다. 디지털 교육 및 정보는 장르에 의한 구분이 아니라 매체구분에 의한 영역이지만 정보통신산업과 문화산업의 융합에 따라 분류의 필요성이 있는 부문이다.



3. 2005 문화산업통계 특징

2005 문화산업통계의 주요 특징은 다음과 같다.

3.1. 세분류 통계 산출

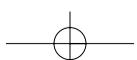
2004 조사결과는 10개 대분류 기준의 통계만 산출하였으나 2005 조사결과는 문화산업분류체계에 맞추어 중분류 통계까지 작성하여 보다 상세한 정보를 제공하였다. 문화산업 관련 정책수립이나 연구사업의 기초자료로서 부분별로 구분된 세부정책수립도 가능토록 하여 그 활용도를 제고하였다.

3.2. 부문별 조사표 구분

2004 문화산업통계는 전 업종에 한 조사표를 이용하여 조사를 실시하였으나 2005 문화산업통계는 전 부문에 주요항목은 기본으로 하고, 부문별로 업종특성에 맞게 일부항목을 추가하여 조사를 실시하였다. 만화, 영화 부문은 각 산업의 시장활성화대책과 관련한 조사항목이 추가되어 조사되었으며, 출판, 만화에서 유통부분은 도서보유량, 일일이용자수 등 사업특성에 맞는 조사항목을 추가한 조사표를 따로 마련하여 조사하였다

〈표 1-3〉 업종별 조사표 구분

업종		조사표 구분
애니메이션 디지털 교육 및 정보		일반 조사표
영화·비디오		일반 조사표 + 영화·비디오 시장활성화 관련 문항
출판	출판	일반 조사표 + 만화 시장활성화 관련 문항
	유통	유통 조사표
만화	출판	일반 조사표 + 만화 시장활성화 관련 문항



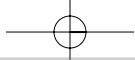
3.3. 부가가치 통계 산출

기존의 매출액 기준의 총량 통계이외에 그 사업체가 산출하는 순수한 가치를 파악하기 위하여 부가가치 산출을 위한 조사항목을 신설하였다. 2003년 기준 조사에서는 한국은행의 산업연관표를 이용하여 산출한 부가가치율을 매출액에 곱하여 부가가치를 추산하였으나 정확성을 제고하기 위하여 2004년 기준 조사에서는 조사항목에 부가가치 산출에 필요한 항목들을 포함하여 직접 부가가치를 산출하였다

그러나 실태조사에 포함된 5개 부문(출판, 만화, 영화비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보)은 조사를 통하여 부가가치를 산출할 수 있었으나, 직접 조사하지 못한 기타5개 부문(음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터)중 방송과 광고 부문만 한국은행 기업경영분석 자료의 부가가치율을 적용하여 부가가치를 산출하였다. 부문별 산출방법의 차이로 영역간 부가가치의 직접비교는 무리가 있으며 향후 조사영역의 확대로 산출기준을 통일할 필요성이 있다

3.4. 조사항목 변경보완

세부통계 산출 목적에 필요한 조사항목은 추가보완하고 결과 활용도가 낮은 문항은 단순화하는 방향으로 조사표를 수정하여 조사의 효율성을 높였다



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

□ 해당사업 영위업종별 매출실적 세분화

투자수입이라는 문화산업의 새로운 수익원을 추가하고, 제작서비스와 단순복제가 문화분류체계에서 세분화됨에 따라 이에 맞춰 조사항목도 구분할 필요가 있어 조사표를 분리 변경 하였다.

〈 2003년 기준 조사 〉

업종	①창작·판권	③제작서비스·단순복제	⑤유통·배급	⑥마케팅홍보	⑦기타	매출액 합계

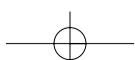
〈 2004년 기준 조사 〉

업종	①창작·판권	②투자 수입	③제작 서비스	④단순 복제	⑤유통·배급	⑥마케팅홍보	⑦기타	매출액 합계

□ 영업비용 추가

부가가치 및 영업수익 산출을 목적으로 조사항목을 추가하였다

매출원가	판매비 및 관리비				
	인건비	이자비용	감가상각비	임차료	기타



□ 콘텐츠관련비용 변경

2003년 기준 조사에서 해당사업비용 조사항목을 2004년 기준 조사에서는 콘텐츠관련 비용으로 변경하여 개념을 명확히 하였다

〈2003년 기준 조사〉

작품 제작비용		로열티 지출	배급	마케팅 · 홍보	연구개발	기타
자체제작비용	외부유입비용					

〈2004년 기준 조사〉

2004년 콘텐츠제작관련 총 비용	(백만원)
--------------------	-------

※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

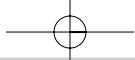
작품 제작비용	로열티 지출	마케팅 · 홍보	연구개발	기타
(%)	(%)	(%)	(%)	(%)

□ 영위산업별 종사자 비율 추가

문화산업의 특성을 반영하여 여러 산업을 영위하는 사업체의 경우 전체 종사자의 산업별 구성비를 이용하여 각 산업의 종사자를 구분 집계하고자 조사항목을 추가하였다

〈2004년 기준 조사〉

산업	출판	만화	영화 · 비디오	애니메이션	디지털 교육 및 정보	음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업	관리 및 총무	총 종사자 비율
종사자수 비율								100.0%



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

□ 프리랜서 현황 변경

조사의 난이도 대비 활용도가 낮은 제작과정별 참여인력수는 삭제하고 설문을 단순화하여 응답자의 부담을 줄이도록 하였다. 프리랜서의 활동이 많은 문화산업의 특성을 고려하여 프리랜서 인원을 별도로 정확히 파악하고자 문항을 분리 변경하였다

〈2003년 기준 조사〉

구분	사업기획	개발제작	홍보마케팅	기타
정규직종사자				
비정규직종사자				
전문프리랜서				

〈2004년 기준 조사〉

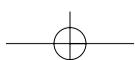
프리랜서 고용 제 1산업		프리랜서 고용 제 2산업	
프리랜서 고용산업	산업	프리랜서 고용산업	산업
2004년 1년 동안 사용한 프리랜서 수	(명)	2004년 1년 동안 사용한 프리랜서 수	(명)
평균 고용기간	(개월)	평균 고용기간	(개월)

□ 해외거래현황 업종별 구분 추가

여러 산업을 영위하는 문화산업의 특성을 반영하여 산업별로 각각 수출입액을 구분 파악하였다. 또한, 국가별 수출입액도 산업별로 구분되도록 하여 2003년 조사의 단점을 보완하였다.

〈2004년 기준 조사〉

산업분류	업종별 수출액	업종별 수입액
□ 출판산업	(천달러)	(천달러)
□ 만화산업	(천달러)	(천달러)
□ 영화·비디산업	(천달러)	(천달러)
□ 애니메이션산업	(천달러)	(천달러)
□ 디지털 교육 및 정보산업	(천달러)	(천달러)
해외거래 전체	(천달러)	(천달러)



4. 조사대상

4.1. 실태조사 모집단

〈표 1-4-1〉 모집단 확정

		자료 출처	확보리스트	최종리스트
출판	출판	2003년 통계청	4,167	표본 729
	유통	사업체기초통계조사	16,334	표본 812
만화	출판	2004 문화산업통계 + 2004년 한신평자료 + 2003년 진흥원자료	593	248
	영화	2004 문화산업통계 + 문화관광부 영화업 현황	5,159	1,223
애니메이션		2004 문화산업통계 + 2005 애니메이션백서	686	213
디지털 교육 및 정보		2004 문화산업통계 + 2004년 진흥원자료	939	299
합계			27,878	3,524

2005 문화산업통계 모집단은 2004 문화산업통계 조사리스트를 기본으로 하여 통계청, 문화관광부, 한신평, 진흥원 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정하였다. 전체적으로는 27,878개의 사업체 리스트를 확보한 후 제거작업을 거쳐 최종 3,524개 사업체를 조사대상 리스트로 확정하였다.

부문별로 보면 출판은 신규 조사부문으로 2003년 기준 통계청 ‘사업체기초통계조사’ 결과 파악된 20,501개를 모집단으로 하고 이중 표본 1,541개를 추출하여 최종리스트로 사용하였고, 만화, 영화, 애니메이션, 디지털교육 및 정보는 전년 조사리스트에 유관기관 리스트를 추가하여 7,377개 리스트를 확보한 후 중복, 휴폐업, 비대상을 제거하고 1,983개 사업체를 모집단으로 확정하였다.

부문별 조사방법의 차이로 모집단의 개념에 일관성이 없어 보일 수 있는데 출판산업과 만화산업의 유통부분은 표본조사를 하였으므로 확보리스트가 모집단이며 만화산업 출판부분과 영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보산업은 전수조사이므로 확보리스트에서 중복 등을 제외한 최종리스트가 모집단이라 할 수 있다.

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈 표 1-4-2 〉 모집단 규모 비교

구분		2003		2004	
		조사구분	조사규모	조사구분	조사규모
출판	출판	타 조사 자료	-	실태조사+타 조사 자료	표본 1,541개
	유통				
만화	출판	실태조사	154개	실태조사	248개
	영화·비디오	실태조사+타 조사 자료	1,229개	실태조사+타 조사 자료	1,223개
애니메이션	실태조사+타 조사 자료	258개	실태조사+타 조사 자료	213개	
디지털 교육 및 정보	실태조사	288개	실태조사	299개	
음악	실태조사+타 조사 자료	416개	-	-	
캐릭터	실태조사	398개	-	-	
전체	6개부문	2,743개	5개부문	3,524개	

2004 실태조사와 2005 실태조사를 비교하면, 2004 조사규모는 6개 부문 2,743개 사업체였으나 2005 조사규모는 5개 부문 3,524개로 조사영역은 1개 부문이 줄었으나 규모는 781개 증가하여 문화산업통계 작성을 위한 조사규모는 확대되었다. 추가된 출판산업의 모집단이 방대한 영향으로 표본조사를 실시하더라도 전체적으로는 조사대상수가 증가되었다.

부문별로 보면 만화는 조사대상 사업체수가 2004년 154개에서 2005년 248개로 규모 증가율이 큰 반면, 영화·비디오는 1,229개에서 1,223개로 비슷한 수준이며, 애니메이션은 258개에서 213개로 감소하고, 디지털 교육 및 정보는 288개에서 299개로 다소 증가되었다. 그 외 출판부문은 조사가 추가되었고 음악과 캐릭터는 삭제되어 이 3개 부문에 대한 조사규모는 비교를 할 수 없는데, 조사 추가와 삭제에 대한 이유는 다음과 같다.

〈 표 1-4-3 〉 2003년 출판, 만화 산업 통계작성 방법

구분		매출액	수출입액	증사지수
출판		통계청 산업총조사	관세청 자료	통계청 사업체기초통계조사
만화	출판	조사실시	조사실시	조사실시
	유통	진흥원 성장기발전보고서	-	출판산업에 포함

2004 문화산업통계에서는 출판, 만화 부문의 경우 위와 같이 조사내용, 시기, 조사방법이 일치하지 않고 중복 추정 가능성이 있어 2005 조사에서는 앞의 문제점들을 해결하고 세부자료 산출을 목표로 출판산업과 만화산업 유통분야를 신규 조사에 포함하였다. 또한, 2004 조사에서는 음악과 캐릭터 부문을 실태조사 하였으나 2005 조사에서는 기존 조사 자료인 음악산업백서, 캐릭터산업백서의 결과를 이용함으로써 중복조사에 따르는 예산낭비를 막고, 응답자 부담 경감, 작성기준 표준화로 외부공표 통계로서의 신뢰성을 높이고자 하였다.

부문별로 통계작성 방법을 구분하면 출판, 영화·비디오, 애니메이션 산업의 경우 소분류에 따라 실태조사 결과나 타조사 자료를 활용하여 규모를 산출하였으며 만화, 디지털 교육 및 정보 산업은 실태조사 결과만을 이용하여 규모를 산출하였다. 타조사 자료를 인용하는 경우 작성방법의 차이로 세부통계 산출이 되지 않아 대분류에 포함되었던 수치가 소분류로 구분할때는 포함되지 못하는 한계점이 있다.

4.2. 조사방법

전체 10개 작성대상 중 5개 부문은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 5개 부문은 기존의 타조사 자료를 인용하여 작성하였다

실태조사 5개 부문 : 출판, 만화 (2개 부문, 표본조사)

영화비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보(3개 부문, 전수조사)

타조사 자료 인용 5개 부문 : 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터

4.2.1. 출판, 만화 산업

출판, 만화 산업은 모집단이 방대하여 시간과 비용을 절약하고 조사오류를 줄이기 위해서 표본조사를 실시하였다

- 표집틀 : 통계청 사업체기초통계조사 해당산업 20,501개
- 표본설계 : 업종, 규모 기준 층화비례할당 후 계통추출
- 표본수 : 1,541개(만화 유통 포함)

〈표 1-4-4〉 출판, 만화 산업 : 업종, 규모별 모집단 현황

단위 : 개

산업분류	산업명	1-4인	5-9인	10-29인	30-99인	전수	합계
22110	서적출판업	1,074	518	314	96	42	2,044
22121	신문발행	103	130	83	63	37	416
22122	잡지 및 정기간행물발행	331	337	226	34	10	938
22123	정기광고간행물발행	185	131	118	59	12	505
22190	기타출판업	138	77	33	0	16	264
51463	서적잡지 및 신문도매업	1,211	438	191	32	7	1,879
52621	서적 및 잡지류 소매업	5,829	430	213	40	6	6,518
71302	서적임대업	7,862	54	0	0	21	7,937
합계		16,733	2,115	1,178	324	151	20,501

출판, 만화산업을 업종별로 모집단 현황을 살펴보면, 서적임대업이 7,937개 (38.7%)로 가장 큰 비중을 차지하고, 서적 및 잡지류 소매업 6,518개 (31.8%), 서적출판업 2,044개 (10.0%), 서적잡지 및 신문 도매업 1,879개 (9.2%), 잡지 및 정기간행물 발행 938개 (4.6%), 정기 광고간행물 발행 505개 (2.5%), 신문발행 416개 (2.0%) 기타출판업 264개 (1.3%)의 순으로 나타났다.

출판, 만화산업을 규모별로 모집단 현황을 살펴보면, 1~4인이 16,733개 (81.6%)로 가장 큰 비중을 차지하고, 5~9인 2,115개 (10.3%), 10~29인 1,178개 (5.7%), 30~99인 324개 (1.6%), 100인 이상 151개 (0.7%)의 순으로 나타났다.

〈표 1-4-5〉 출판, 만화 산업 : 업종, 규모별 표본 배분표

단위 : 개

산업분류	산업명	1-4인	5-9인	10-29인	30-99인	전수	합계
22110	서적출판업	66	49	40	27	42	224
22121	신문발행	26	28	25	23	37	139
22122	잡지 및 정기간행물발행	41	41	35	20	10	147
22123	정기광고간행물발행	32	29	28	22	12	123
22190	기타출판업	32	27	21	0	16	96
51463	서적잡지 및 신문도매업	74	48	35	20	7	184
52621	서적 및 잡지류 소매업	176	55	42	24	6	303
71302	서적임대업	272	32	0	0	21	325
합계		719	309	226	136	151	1,541

출판, 만화산업을 업종별로 표본 배분표를 살펴보면, 서적임대업이 325개 (21.1%)로 가장 큰 비중을 차지하고, 서적 및 잡지류 소매업 303개 (19.7%), 서적출판업 224개 (14.5%), 서적잡지 및 신문도매업 184개 (11.9%), 잡지 및 정기간행물 발행 147개 (9.5%), 신문발행 139개 (9.0%), 정기 광고간행물 발행 123개 (8.0%), 기타출판업 96개 (6.2%)의 순으로 나타났다.

출판, 만화산업의 규모별 배분은 전수층과 표본층으로 나누어 규모가 100인 이상인 사업체는 전수층으로 구분하여 해당 사업체는 모두 조사하고, 그 이외의 100인 미만 사업체는 1~4인, 5~9인, 10~29인, 30~99인으로 구분하여 해당층의 모집단 비율을 고려하여 배분하였다. 배분결과, 1~4인이 719개 (46.7%)로 가장 큰 비중을 차지하고, 5~9인 309개 (20.1%), 10~29인 226개 (14.7%), 100인 이상 151개 (9.8%), 30~99인 136개 (8.8%)의 순으로 나타났다.

층내에 일정 규모 이상의 표본을 배분하여 층별 모집단에 대한 대표성을 확보하고, 표본배분 비율과 모집단 구성비와의 차이를 보정하기 위해 집계시 가중치를 적용하여 모집단의 분포를 고려해주는 방법으로 통계를 작성하였다.

4.2.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업

〈표 1-4-6〉 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보산업 조사규모

단위: 개

산업	조사규모
영화·비디오	1,223
애니메이션	213
디지털 교육 및 정보	299

영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업은 전수조사를 실시하였으며 조사규모는 영화·비디오 1,223개, 애니메이션 213개, 디지털 교육 및 정보 299개이다.

4.2.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업

〈표 1-4-7〉 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업 자료인용 출처

산업	자료출처
음악	한국문화콘텐츠진흥원 음악산업백서 활용
게임	한국게임산업개발원 게임산업백서 활용
방송	방송위원회 방송산업실태조사 보고서 활용
광고	한국방송광고공사 광고산업통계조사 활용
캐릭터	한국문화콘텐츠진흥원 캐릭터산업백서 활용

음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 부문은 실태조사를 실시하지 않고 타 조사 자료를 인용하였는데, 음악과 캐릭터는 전년과 달리 조사를 하지 않고 진흥원내에서 작성하는 백서자료를 활용하였고, 그 이외 게임, 방송, 광고는 전년과 마찬가지로 각 유관기관의 조사자료를 활용하였다. 이중 광고 부문은 정부승인통계인 광고산업통계조사가 작성됨에 따라 공신력 확보를 위해 기존의 민간기관 자료를 대체하여 사용하였다.

4.3. 조사내용

조사내용 중 기본적인 사항은 2004 조사와 동일하나 지난 조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 통계들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 복잡한 내용은 단순화하거나 삭제하는 등 보다 나은 결과가 산출될 수 있도록 조사표를 변경 보완하였다.

조사표 주요 구성순서는 다음과 같다.

I. 사업체 기초정보

- 사업체정보
- 대표자정보
- 응답자정보

II. 사업체 현황

- 사업체 영위업종
- 사업실적
- 종사자 현황
- 해외거래 현황

III. 기타 산업활동 관련

- 지적재산권 관련
- 시장활성화 관련

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈 표 1-4-8 〉 세부조사내용

구분	내용	비고
업종별 구분 세분화(5개 업종)	업종별구분(10종-대분류) - 출판(중분류5, 세분류17), 만화(중분류3, 세분류6), 음악, 게임, 영화·비디오(중분류6, 세분류16), 애니메이션(중분류1, 세분류3), 방송, 광고, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보(중분류2, 세분류5)	자체 산업 분류가 필요한 만화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보 부분 신설 및 인터넷·온라인 분야 반영, 영화는 영화·비디오로 기타는 디지털 교육 및 정보로 보다 명확화
I. 사업체 기초정보		
1.사업체 정보	사업체명(국문)	〈삭제〉 사업체명(영문)
	연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소)	
	사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부	
	기업형태 - 개인사업체/회사법인/회사외법인	〈변경〉 2004 상장/코스닥등록/ 금강위등록/외감/일반/개인/공기관
	본사유무	〈추가〉
		〈삭제〉 상장세부내용
2.응답자정보	부서명, 성명, 전화번호, 팩스번호, 이메일주소	
3.대표자정보	성명, 출생연도, 최종학력, 경영형태	〈삭제〉 전화번호, 국적, 최종전공, 주요경력
II. 사업체 현황		
1.사업체 영위업종	출판, 만화, 음악, 게임, 영화·비디오, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보	〈변경〉 대분류명 인터넷 및 모바일 콘텐츠의 기타산업→디지털 교육 및 정보
2.사업실적	① 해당사업 영위업종별 매출실적 - 형태구분(창작·판권/투자수입/제작서비스/단순복제/ 유통·배급/마케팅·홍보/기타)	〈추가〉 투자수입이라는 문화산업의 새로운 수익원 삽입 및 제작서비스와 단순복제의 구분 필요
	② 영업비용 - 재무제표 작성기업의 경우(매출원가/인건비/이자비용/ 감가상각비/임차료/기타) - 재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액)	〈추가〉부가가치 및 영업수익 산출 목적
	③ 콘텐츠관련 비용 - 구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/ 연구개발/기타)	〈변경〉 해당사업비용 명확화 (작품제작/로열티/배급/마케팅·홍보/ 연구개발/교육훈련)

구분	내용	비고
3. 종사자 현황	① 영위산업별 종사자 비율 - 출판/만화/영화·비디오/애니메이션/디지털교육및정보/ 음악·게임·방송·광고·캐릭터/관리및총무	〈추가〉여러 산업을 영위하는 문화산업의 특성 반영
	② 형태별, 성별 종사자수(정규직/비정규직, 남/여)	
	③ 직무별 종사자수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구기술/기타)	
	④ 학력별, 연령별 종사자수(고졸이하/전문대졸/대졸/ 대학원졸이상, 24세이하, 25-29세, 30-34세, 35-39세, 40세이상)	
	⑤ 프리랜서 현황	〈변경〉설문의 단순화, 제작과정별 참여인력 수 삭제
4. 해외거래 현황	① 업종별 해외거래 현황 -업종별 수출액, 업종별 수입액	〈추가〉여러 산업을 영위하는 문화산업의 특성 반영
	② 지역별 해외거래 현황 -국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/ 북미/유럽/기타)	〈변경〉 두가지이상 산업일 경우 구분
	③ 해외진출형태 및 경로 - 해외진출형태(완제품수출/License/ OEM수출/기술및서비스/ 기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중	
		〈삭제〉응답률저조 -거래형태별 해외수출액/ 해외수입액 -해외투자현황(기업체 투자/프로젝트 투자) -해외투자 유치현황 -해외 프로젝트 공동제작 최우선 사유
Ⅲ. 기타 산업활동 관련		
지적 재산권 관련	① 국내의 지적재산권 보유등록현황 - 국내/해외, 특허권/실용신안권/의장권/상표권/저작권	
	불법복제로 인한 피해여부 - 국내/해외, 있다(예상피해액)/없다	〈변경〉 예상피해액 추가
	국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례 - 국내/해외, 있다(피해건수)/없다	〈변경〉 피해건수 추가
시장 활성화 관련	② 시장활성화 저해 요인	〈삭제〉정부지원현황, 정부지원 희망분야
	③ 시장활성화를 위한 대책	〈추가〉
	④ 정부정책이나 해당사업관련 의견	〈추가〉

Ⅱ. 조사대상 현황

1. 총괄
2. 사업체 일반현황
3. 해외진출 현황
4. 지적 재산권 현황

Ⅱ. 조사대상 현황

1. 총괄

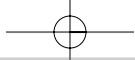
1.1. 조사대상 현황

〈표 2-1〉 조사대상 회수율 분포

단위: 개소, %

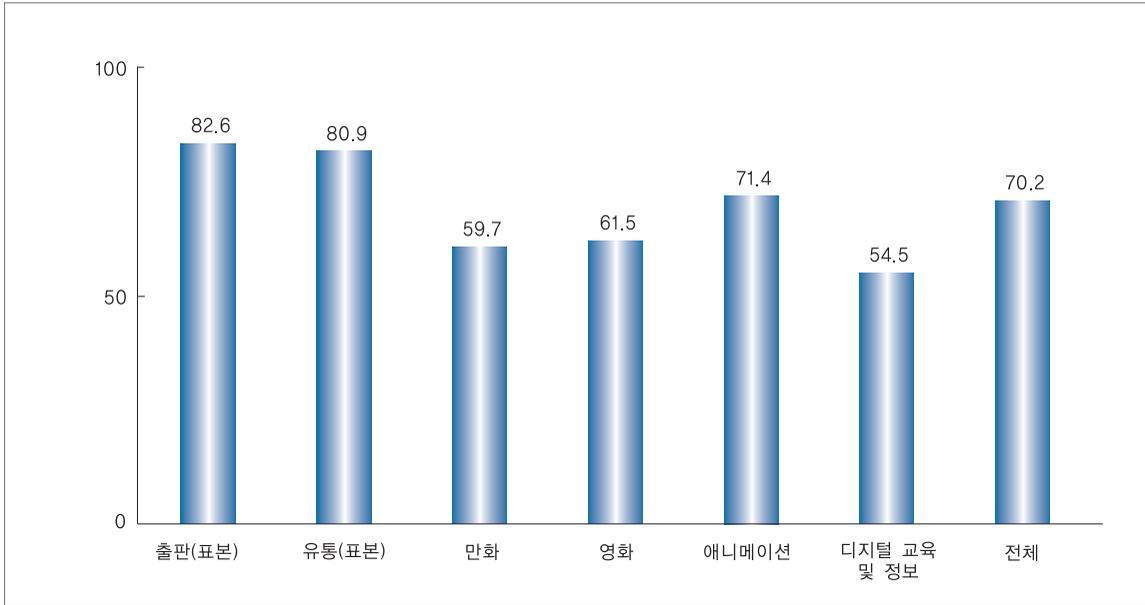
		조사대상 사업체수	전체항목응답 사업체수	간이조사응답 사업체수	총 응답 사업체수	응답률
출판	출판(표본)	729	584	18	602	82.6
	유통(표본)	812	656	1	657	80.9
만화	출판	248	136	12	148	59.7
영화		1,223	684	68	752	61.5
애니메이션		213	128	24	152	71.4
디지털 교육 및 정보		299	137	26	163	54.5
합계		3,524	2,325	149	2,474	70.2

실태조사를 실시한 출판, 만화, 영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 5개 부문 조사대상 사업체수는 3,524개이며 이중 전체항목을 모두 응답한 사업체수는 2,325개 업체, 주요 항목만을 응답해준 사업체는 149개, 조사거부를 한 사업체는 1,050개 업체이다. 즉, 조사에 응해준 사업체는 2,474개로 조사응답률은 70.2%, 2004 조사응답률 70.9%보다 0.7%포인트 낮게 나타났다. 반면, 조사대상의 응답부담 증가와 정보노출에 대한 우려감으로 조사원의 계속된 협조 요청 노력에도 불구하고 조사거부율은 전년 20.1% 보다 다소 증가한 20.8%로 조사환경이 악화된 것으로 나타났다.

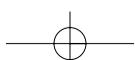


〈그림 2-1〉 조사대상 회수율 분포

단위 : %



부문별로 보면 표본조사를 실시한 출판부문의 응답률이 82.6%로 가장 높았는데, 이는 휴폐업이나 조사거부 등으로 조사를 하지 못하는 사업체에 대해서는 대체표본을 사용함으로써 응답률이 다른 전수조사 부문 보다 높게 나타날 수 있었다. 여기서 대체표본 선정기준은 모집단 리스트에서 동일업종, 동일규모의 사업체중 계통추출 순서에서 조사대상 사업체 바로 다음에 위치한 사업체이다. 반면, 응답률이 가장 낮은 부문은 디지털 교육 및 정보 54.5%로 다른 산업보다 조사에 대한 응답을 미루는 경우가 많았는데, 결국 정해진 조사기간내에 응답을 많이 얻지 못하였고 이런 경우는 응답거부로 처리하여 상대적으로 응답율이 낮게 지게 되었다.



2. 사업체 일반현황

조사에 응답한 2,474개 사업체의 일반현황으로 설립연도, 기업형태, 경영형태, 벤처기업여부, 대표자정보 등을 살펴보면서 각 부문별 문화산업의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하고 매출규모, 종사자규모, 부가가치 통계작성 시 분석 범주로 이용하고자 한다.

2.1. 설립연도 분포

〈표 2-2-1〉 설립연도별 분포

단위 : 개소, %

		구분	1959년 이전	1960 ~ 1969년	1970 ~ 1979년	1980 ~ 1989년	1990 ~ 1999년	2000년 이후	전체
출판	출판	사업체수	35	18	24	92	276	152	597
		비율	5.9	3.0	4.0	15.4	46.2	25.5	100.0
	유통	사업체수	17	6	28	68	254	284	657
		비율	2.6	0.9	4.3	10.4	38.7	43.2	100.0
만화	출판	사업체수	3	2	11	19	46	48	129
		비율	2.3	1.6	8.5	14.7	35.7	37.2	100.0
영화		사업체수	4	6	10	38	214	421	693
		비율	0.6	0.9	1.4	5.5	30.9	60.8	100.0
애니메이션		사업체수	0	0	2	4	37	82	125
		비율	0.0	0.0	1.6	3.2	29.6	65.6	100.0
디지털 교육 및 정보		사업체수	0	0	0	1	37	98	136
		비율	0.0	0.0	0.0	0.7	27.2	72.1	100.0
2004		사업체수	59	32	75	222	864	1,085	2,337
		비율	2.5	1.4	3.2	9.5	37.0	46.4	100.0
2003		사업체수	72	9	31	73	570	811	1,566
		비율	4.6	0.6	2.0	4.7	36.4	51.8	100.0

응답 업체의 설립연도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 업체가 1,085개 (46.4%)로 가장 많으며, 그 다음으로 1990~1999년에 설립된 업체가 864개 (37.0%), 1980~1989년에 설립된 업체 222개 (9.5%), 1970~1979년에 설립된 업체 75개 (3.2%), 1959년 이전 59개 (2.5%), 1960~1969년에 설립된 업체 32개 (1.4%)순으로 나타났다.



I. 조사개요

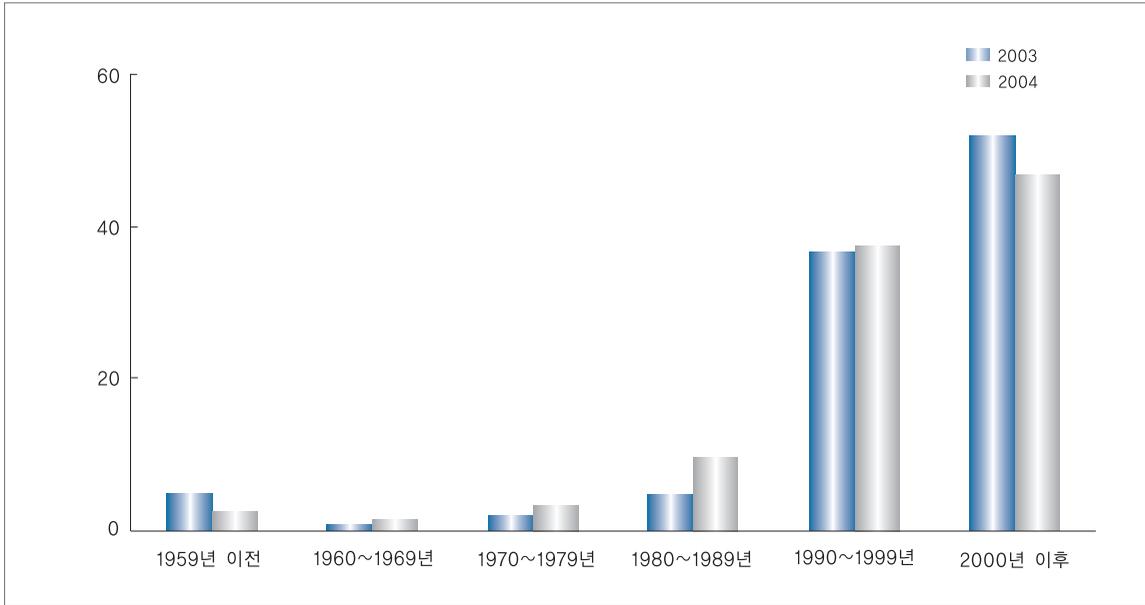
II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

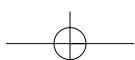
〈그림 2-2-1〉 설립연도별 분포

단위 : %



이를 2003년 기준 조사결과와 비교하면 2000년 이후 설립업체는 51.8%에서 46.4%로 5.4%포인트 감소한 반면 1990~1999년 설립업체는 36.4%에서 37.0%로 0.6%포인트 증가, 1980~1989년 설립업체는 4.7%에서 9.5%로 4.8%포인트 증가, 1970~1979년 설립업체는 2.0%에서 3.2%로 1.2%포인트 증가하였다. 이는 2004년 기준 조사와 조사영역이 일치하지 않은 이유로 역사가 오래된 출판산업이 조사에 추가되고 신산업인 음악과 캐릭터 영역이 빠짐으로써 전체적으로 설립연도 분포가 오래된 방향으로 이동하여 나타났다.

각 산업의 부문별 설립연도별 분포를 상대적으로 비교하면, 2000년 이후 설립업체의 비율이 높은 산업은 디지털교육 및 정보가 72.1%, 애니메이션 65.6%, 영화 60.8% 순이며, 반대로 출판 25.5%, 만화 37.2%, 출판유통 43.2% 순으로 낮게 나타났다. 1990~1999년 설립된 업체의 비율은 출판 46.2%, 출판유통 38.7%, 만화 35.7% 순으로 높으며, 디지털 교육 및 정보 27.2%, 애니메이션 29.6%, 영화 30.9% 순으로 낮게 나타났다. 업종의 역사가 출판, 만화 부문이 오래되었고, 디지털 교육 및 정보, 애니메이션, 영화 부문이 짧다는 것을 수치적으로도 보여주고 있다.



2.2. 사업체 유형

2.2.1. 사업체 형태별 분포

조사대상의 사업체 형태를 2003년 기준 조사에서는 일반 사업체, 개인 사업체, 외부감사 기업, 코스닥 등록 기업, 금감위 등록 기업, 상장 기업, 공공기관으로 구분하였으나 2004년 기준 조사에서는 개인사업체, 회사법인(주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사), 회사의 법인으로 구분하였다.

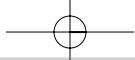
〈 표 2-2-2 〉 사업체 형태별 분포

단위 : 개소, %

구분	개인 사업체	회사법인					회사의 법인	전체	
		형태 미상	주식 회사	유한 회사	합자 회사	합명 회사			
출판	사업체수	300	14	248	1	1	4	16	584
	비율	51.4	2.4	42.5	0.2	0.2	0.7	2.7	100.0
유통	사업체수	574	4	69	6	1	0	3	657
	비율	87.4	0.6	10.5	0.9	0.2	0.0	0.5	100.0
만화	사업체수	73	5	48	0	0	0	2	128
	비율	57.0	3.9	37.5	0.0	0.0	0.0	1.6	100.0
영화	사업체수	247	0	412	6	0	2	20	687
	비율	36.0	0.0	60.0	0.9	0.0	0.3	2.9	100.0
애니메이션	사업체수	40	6	72	2	0	1	4	125
	비율	32.0	4.8	57.6	1.6	0.0	0.8	3.2	100.0
디지털 교육 및 정보	사업체수	20	9	105	1	0	0	1	136
	비율	14.7	6.6	77.2	0.7	0.0	0.0	0.7	100.0
2004	사업체수	1,254	38	954	16	2	7	46	2,317
	비율	54.1	1.6	41.2	0.7	0.1	0.3	2.0	100.0

응답 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 개인사업체 54.1%, 주식회사 41.2%로 대부분을 차지하고 있으며, 이 외 회사의 법인 2.0%, 유한회사 0.7%, 합명회사 0.3%, 합자회사 0.1%, 미상 1.6%로 조사되었다. 2003년 기준 조사와 비교하면 개인사업체의 비율이 32.9%에서 54.1%로 상당히 높아졌는데 이는 개인사업체의 비중이 높은 출판부문을 조사대상에 추가하면서 나타난 결과이다.

사업체 형태 분포를 상대적으로 비교하면 개인사업체의 비율은 출판만화 유통 부문이 87.4%로 가장 높고 디지털 교육 및 정보 부문이 14.7%로 가장 낮게 나타났으며 반대로 주식회사의 비율은 디지털 교육 및 정보가 77.2%로 가장 높고, 출판만화 유통이 10.5%로 가장 낮게 나타났다. 출판,



만화는 개인사업체의 비율이 주식회사의 비율보다 높은 반면, 영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보는 주식회사의 비율이 개인사업체의 비율보다 높게 나타났다.

2.2.2. 경영형태별 분포

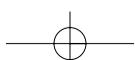
〈표 2-2-3〉 경영형태별 분포

단위 : 개소, %

구분		창업	동업	가업 계승	사업체 인수	전문 경영인	기타	전체	
출판	출판	사업체수	391	2	22	59	58	42	574
		비율	68.1	0.3	3.8	10.3	10.1	7.3	100.0
만화	유통	사업체수	435	6	23	158	16	13	651
		비율	66.8	0.9	3.5	24.3	2.5	2.0	100.0
만화	출판	사업체수	94	2	3	8	17	3	127
		비율	74.0	1.6	2.4	6.3	13.4	2.4	100.0
영화		사업체수	493	34	20	39	66	35	687
		비율	71.8	4.9	2.9	5.7	9.6	5.1	100.0
애니메이션		사업체수	108	1	0	4	7	5	125
		비율	86.4	0.8	0.0	3.2	5.6	4.0	100.0
디지털 교육 및 정보		사업체수	112	1	1	5	11	2	132
		비율	84.8	0.8	0.8	3.8	8.3	1.5	100.0
2004		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
2003		사업체수	1,253	40	13	62	121	75	1,564
		비율	80.1	2.6	0.8	4.0	7.7	4.8	100.0

응답한 사업체의 경영형태를 살펴보면, 창업이 71.1%로 가장 높으며, 사업체 인수 11.9%, 전문 경영인 7.6%, 가업계승 3.0%, 동업 2.0% 순으로 나타났다. 2003년 기준 조사와 비교하면 창업이 80.1%에서 71.1%로 9.0%포인트 감소, 사업체 인수에 의한 경영이 4.0%에서 11.9%로 7.9%포인트 증가했다. 이는 출판만화유통에 포함되는 서점, 만화방 등에서 사업체간의 인수가 많이 일어나기 때문인 것으로 보여진다.

응답한 사업체의 부문별 경영형태 분포를 상대적으로 비교하면, 창업 비율은 애니메이션 산업이 86.4%로 가장 높고, 디지털 교육 및 정보 84.8%, 만화 74.0% 순으로 높다. 동업에 의한 경영 비율은 영화 4.9%, 만화 1.6%, 출판만화 유통 0.9% 순으로 높고, 가업계승에 의한 경영 비율은 출판 3.8%, 출판만화 유통 3.5%, 영화 2.9% 순으로 높고, 사업체인수에 의한 경영 비율은 출판만화 유



통 24.3%, 출판 10.3%, 만화 6.3% 순으로 높고, 전문경영인에 의한 경영 비율은 만화 13.4%, 출판 10.1%, 영화 9.6%의 순으로 높게 나타났다.

2.2.3. 벤처기업 지정유무별 분포

〈그림 2-2-2〉 경영형태별 분포

단위 : %

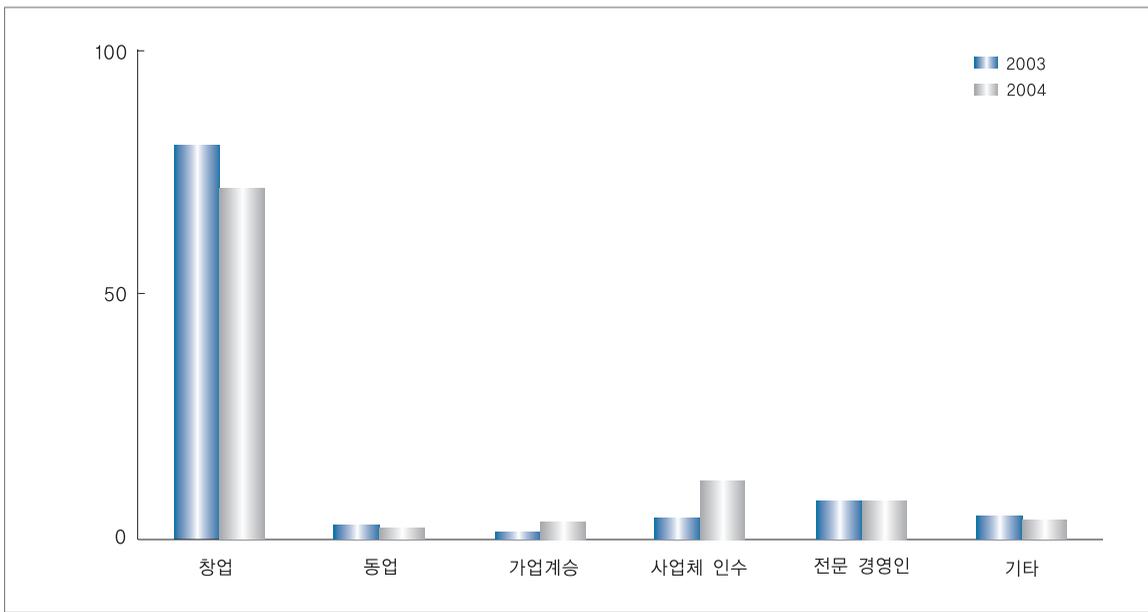
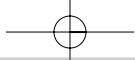


표 2-2-4 >> 벤처기업 지정유무별 분포

단위 : 개소, %

구분		대상	비 대상	전체	
출판	출판	사업체수	15	566	581
		비율	2.6	97.4	100.0
만화	유통	사업체수	5	646	651
		비율	0.8	99.2	100.0
영화	출판	사업체수	5	121	126
		비율	4.0	96.0	100.0
애니메이션	영화	사업체수	50	637	687
		비율	7.3	92.7	100.0
디지털 교육 및 정보	애니메이션	사업체수	25	98	123
		비율	20.3	79.7	100.0
2004	디지털 교육 및 정보	사업체수	56	80	136
		비율	41.2	58.8	100.0
2003	2004	사업체수	156	2,148	2,304
		비율	6.8	93.2	100.0
2003	2003	사업체수	145	1,381	1,526
		비율	9.5	90.5	100.0



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

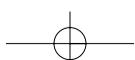
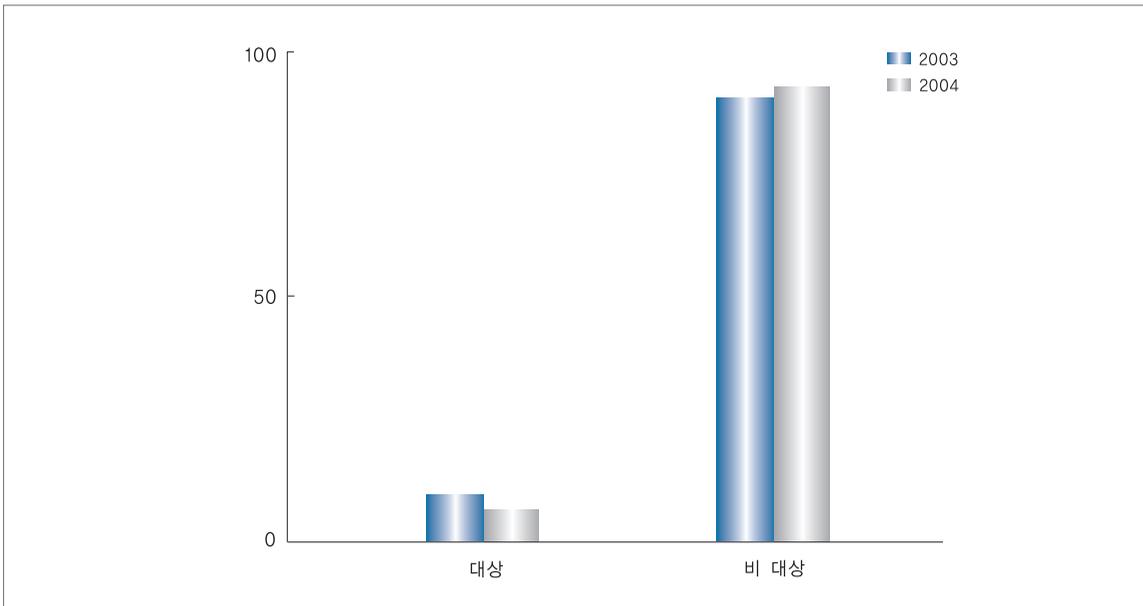
IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

응답 사업체의 벤처기업 지정 비율 분포를 살펴보면, 전체 2,304개 사업체중 156개 사업체 6.8%가 벤처기업으로 지정되어 있으며 2,148개 사업체 93.2%가 비대상으로 나타났다. 2003년 기준 조사와 비교하면 벤처기업 지정비율은 9.5%에서 6.8%로 2.7%포인트 감소한 결과로 벤처기업 비율이 낮은 출판부문이 포함되고 상대적으로 벤처기업 비중이 높았던 음악과 캐릭터 산업이 제외되어 나타난 결과이다.

벤처기업 지정비율을 상대적으로 비교하면 디지털 교육 및 정보 부문이 41.2%로 가장 높고, 애니메이션 20.3%, 영화 7.3% 순으로 나타났다. 2003년 기준 조사 결과 애니메이션 15.2%, 영화 6.2%와 비교하면 각각 5.1%포인트, 1.1%포인트 높아진 결과이다.

〈그림 2-2-3〉 벤처기업 지정유무별 분포

단위: %



2.3. 대표자 현황

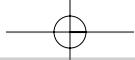
2.3.1. 대표자 연령

〈 표 2-2-5 〉 대표자 출생년도별 분포

단위 : 개소, %

구분		1949년 이전	1950 ~ 1959년	1960 ~ 1969년	1970 ~ 1979년	1980년 이후	전체	
출판	출판	사업체수	188	194	180	22	0	584
		비율	32.2	33.2	30.8	3.8	0.0	100.0
	유통	사업체수	128	219	232	78	0	657
		비율	19.5	33.3	35.3	11.9	0.0	100.0
만화	출판	사업체수	29	53	39	7	0	128
		비율	22.7	41.4	30.5	5.5	0.0	100.0
영화		사업체수	102	186	296	95	0	679
		비율	15.0	27.4	43.6	14.0	0.0	100.0
애니메이션		사업체수	15	24	60	26	0	125
		비율	12.0	19.2	48.0	20.8	0.0	100.0
디지털 교육 및 정보		사업체수	13	21	60	41	1	136
		비율	9.6	15.4	44.1	30.1	0.7	100.0
2004		사업체수	475	697	867	269	1	2,309
		비율	20.6	30.2	37.5	11.7	0.0	100.0
2003		사업체수	235	354	695	272	10	1,566
		비율	15.0	22.6	44.4	17.4	0.6	100.0

응답 사업체의 대표자 출생년도 분포를 살펴보면, 전체 2,309개 업체 중 대표자 출생년도가 1960년~1969년인 사업체가 867개 (37.5%)로 가장 높으며, 1950년~1959년 사업체 697개 (30.2%), 1949년이전 사업체 475개 (20.6%), 1970년~1979년 사업체 269개 (11.7%), 1980년 이후 사업체 1개 (0.0%) 순으로 나타났다. 2004년 기준 조사 결과와 비교하면 1960년~1969년 사업체가 44.4%에서 37.5%로 6.9%포인트 감소, 1970년 ~ 1979년 사업체가 17.4%에서 11.7%로 5.7%포인트 감소하였으며, 1950년~1959년 사업체는 22.6%에서 30.2%로 7.6%포인트 증가, 1949년 이전 사업체는 15.0%에서 20.6%로 5.6%포인트 증가하였다. 이는 사업체의 설립연도가 오래된 출판부문이 포함됨으로써 대표자의 연령도 같이 높게 나타난 결과이다.



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

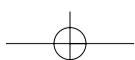
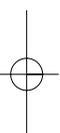
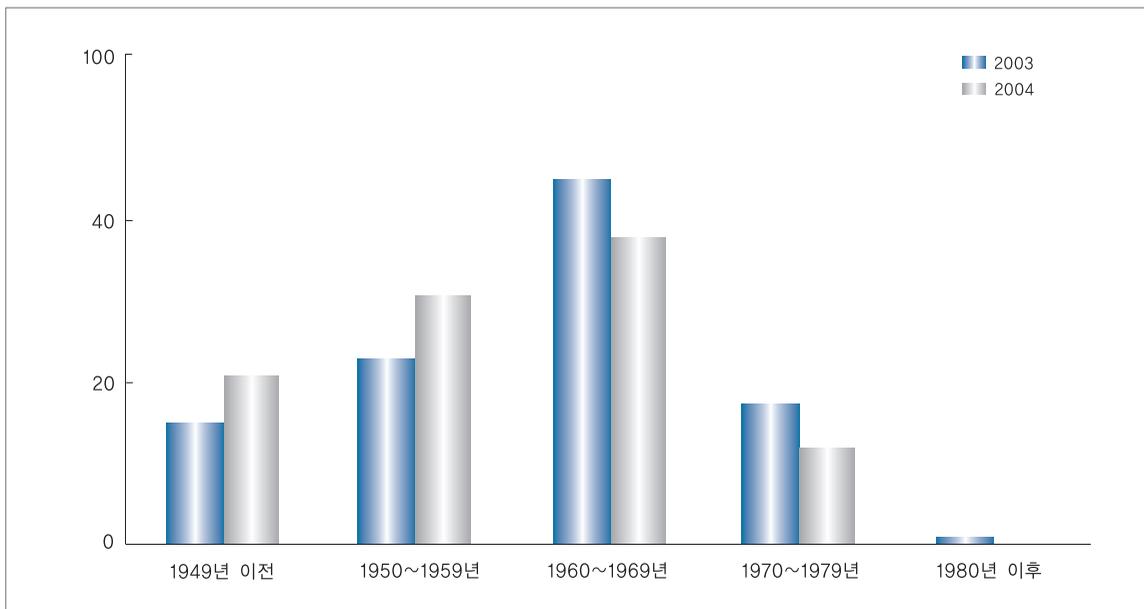
III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

대표자 출생년도별 분포를 상대적으로 비교하면, 출생년도가 1949년 이전인 대표자의 비율은 출판이 32.2%로 가장 높았으며, 만화 22.7%, 출판만화 유통 19.5% 순으로 나타났다. 전체적으로 가장 비율이 높았던 1960년~1969년 출생비율을 비교하면, 애니메이션 48.0%, 디지털 교육 및 정보 44.1%, 영화 43.6% 순으로 높게 나타났고, 젊은층인 1970년~1979년 출생을 비교하면 디지털 교육 및 정보 30.1%, 애니메이션 20.8%, 영화 14.0% 순으로 나타났다.

〈그림 2-2-4〉 대표자 출생년도별 분포

단위 : %



2.3.2. 대표자 학력

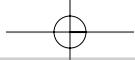
〈표 2-2-6〉 대표자 최종학력별 분포

단위: 개소, %

구분		고졸	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	전체	
출판	출판	사업체수	97	27	329	127	580
		비율	16.7	4.7	56.7	21.9	100.0
	유통	사업체수	304	33	270	40	647
		비율	47.0	5.1	41.7	6.2	100.0
만화	출판	사업체수	19	3	77	27	126
		비율	15.1	2.4	61.1	21.4	100.0
영화		사업체수	104	49	399	131	683
		비율	15.2	7.2	58.4	19.2	100.0
애니메이션		사업체수	15	5	81	23	124
		비율	12.1	4.0	65.3	18.5	100.0
디지털 교육 및 정보		사업체수	7	6	90	32	135
		비율	5.2	4.4	66.7	23.7	100.0
2004		사업체수	546	123	1,246	380	2,295
		비율	23.8	5.4	54.3	16.6	100.0
2003		사업체수	164	67	1,009	263	1,503
		비율	10.9	4.5	67.1	17.5	100.0

응답 사업체의 대표자 학력 분포를 살펴보면, 전체 2,295개 사업체중 대표자 학력이 대졸인 경우가 1,246개 사업체 54.3%로 가장 높으며, 고졸 23.8%, 대학원졸 이상 16.6%, 전문대졸 5.4% 순으로 나타났다. 2003년 기준 조사 결과와 비교하면 대졸이 67.1%에서 54.3%로 12.8%포인트 감소, 대학원졸 이상 17.5%에서 16.6%로 0.9%포인트 감소하였으며, 고졸은 10.9%에서 23.8%로 12.9%포인트 증가, 전문대졸은 4.5%에서 5.4%로 0.9%포인트 증가하였는데, 이는 고졸 학력비율이 높은 출판만화 유통 부문이 포함된 결과이다.

대표자 학력 분포를 상대적으로 비교하면, 대학원졸 이상은 디지털 교육 및 정보 23.7%, 출판 21.9%, 만화 21.4% 순으로 높고, 대졸은 디지털 교육 및 정보 66.7%, 애니메이션 65.3%, 만화 61.1% 순으로 높고, 고졸은 출판만화 유통 47.0%, 출판 16.7%, 영화 15.2% 순으로 나타났다.



I. 조사개요

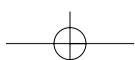
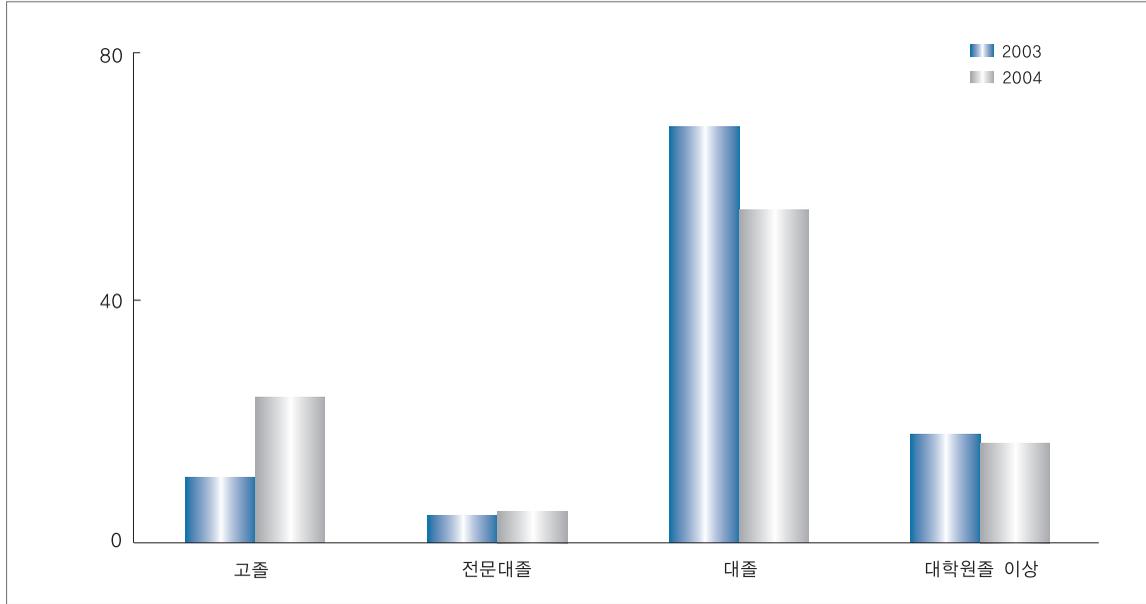
II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈그림 2-2-5〉 대표자 최종학력별 분포

단위 : %



3. 해외진출 현황

문화산업 해외진출 현황은 직접 조사한 5개 부문만을 대상으로 집계한 결과이다.

3.1. 해외진출형태

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

〈표 2-3-1〉 해외진출형태

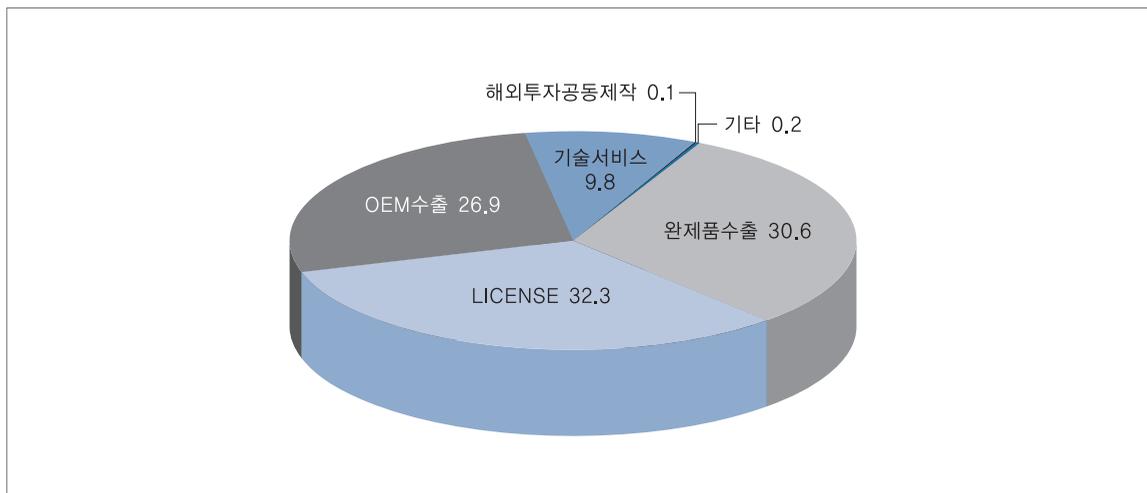
단위 : %

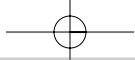
해외진출형태	2003	2004
완제품수출	35.6	30.6
LICENSE	33.0	32.3
OEM 수출	17.2	26.9
기술 서비스	8.7	9.8
해외투자 공동제작	-	0.1
기타	5.5	0.2

문화산업의 해외진출형태는 전체문항 응답업체 2,325개중 134개 (5.8%)의 사업체가 응답한 결과이다. 해외진출 형태를 구분하면 LICENSE 수출 형태가 32.3%로 가장 많고, 완제품 수출 30.6%, OEM 수출 형태 26.9%, 기술서비스 수출 형태 9.8%, 해외투자 공동제작 0.1% 순으로 해외진출을 많이 하는 것으로 나타났다.

〈그림 2-3-1〉 문화산업 해외진출형태

단위 : %





〈 표 2-3-2 〉 산업별 해외진출형태

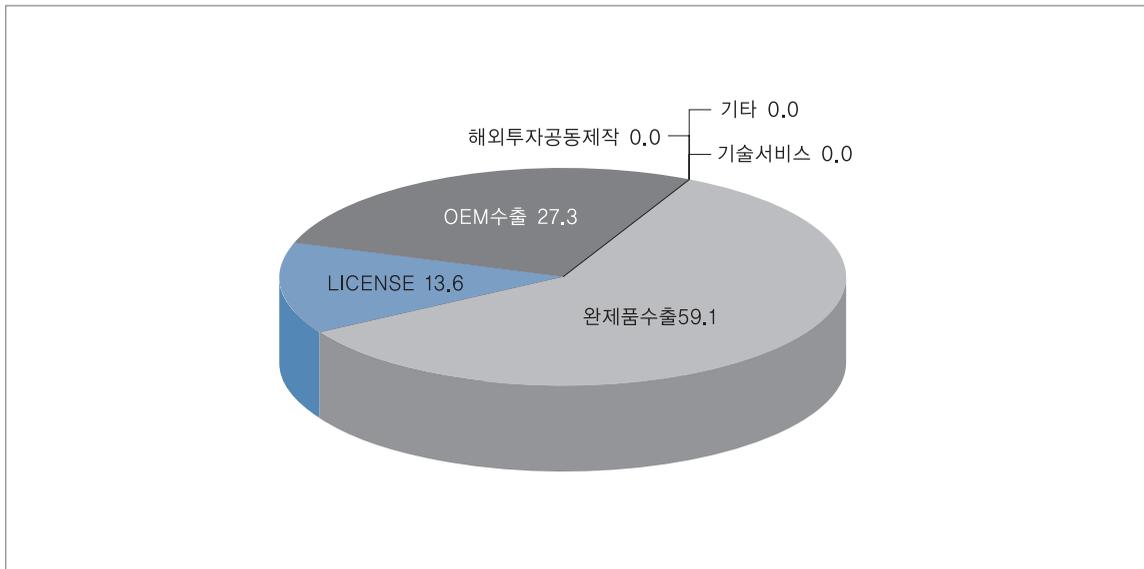
단위 : 개소, %

산업	연도	사업체수	완제품 수출	LICENSE	OEM수출	기술 서비스	해외투자 공동제작	기타
출판	2004	22	59.1	13.6	27.3	0.0	0.0	0.0
만화	2003	19	10.5	65.8	18.4	5.3	-	0.0
	2004	27	15.4	76.9	7.0	0.0	0.7	0.0
영화	2003	31	45.6	36.0	0.0	12.3	-	6.1
	2004	35	36.4	45.7	17.0	0.9	0.0	0.0
애니메이션	2003	46	21.3	18.3	50.6	5.0	-	4.8
	2004	33	21.4	14.8	63.0	0.0	0.0	0.8
디지털 교육 및 정보	2004	17	20.9	10.6	20.3	48.2	0.0	0.0

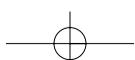
해외진출형태를 산업별로 나누어 살펴보면, 완제품 수출비중이 높은 산업은 출판산업이며, 라이선스의 수출비중이 높은 산업은 만화이고 OEM 수출 비중이 높은 산업은 애니메이션이다. 기술서비스가 높은 산업은 디지털 교육 및 정보 분야이며 해외투자공동제작이 있는 산업은 만화분야이다.

〈 그림 2-3-2 〉 출판산업 해외진출형태

단위 : %

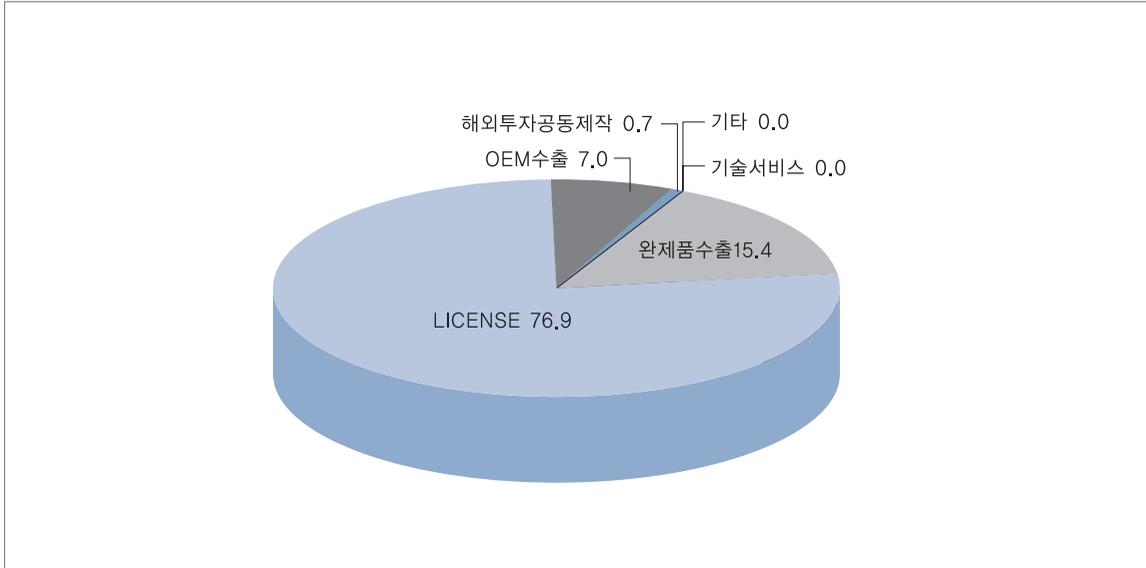


출판산업의 경우 총 22개소가 응답하였으며 해외진출 방식은 완제품수출이 59.1%로 가장 높고, OEM 수출 27.3%, LICENSE 13.6%의 순으로 나타났다. 그 밖에 기술 서비스, 해외투자 공동제작 방식은 나타나지 않았다.



〈그림 2-3-3〉 만화산업 해외진출형태

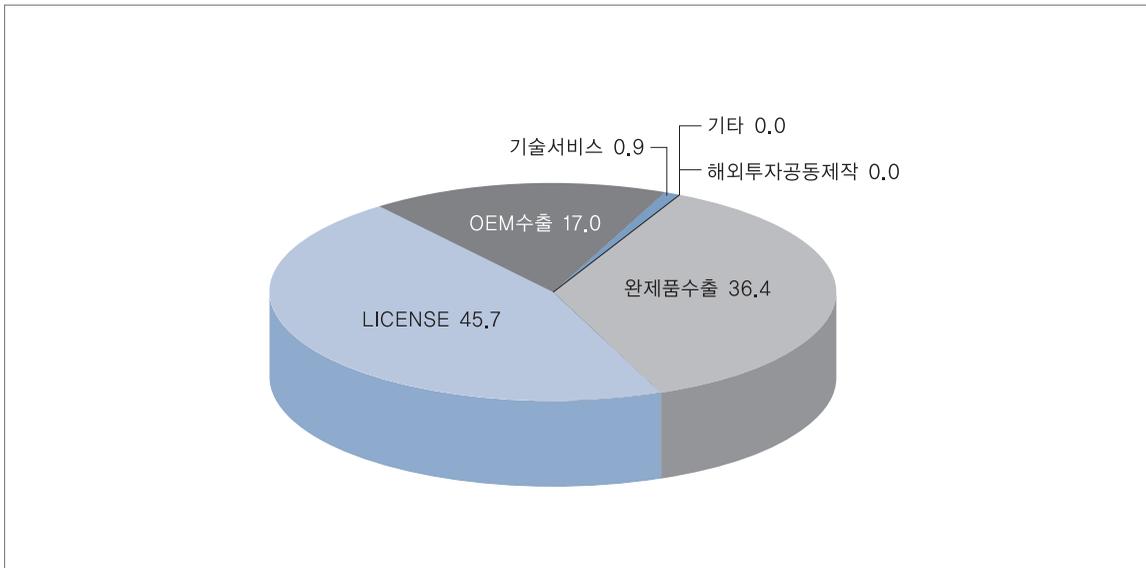
단위 : %



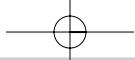
만화산업의 경우 총 27개소가 응답하였으며 해외진출 방식은 LICENSE 형태가 76.9%의 비율로 가장 높고, 완제품수출 15.4%, OEM 수출 7.0%, 해외투자 공동제작 0.7%의 순으로 높게 나타났다. 그 밖에 기술 서비스 및 기타는 나타나지 않았다.

〈그림 2-3-4〉 영화산업 해외진출형태

단위 : %

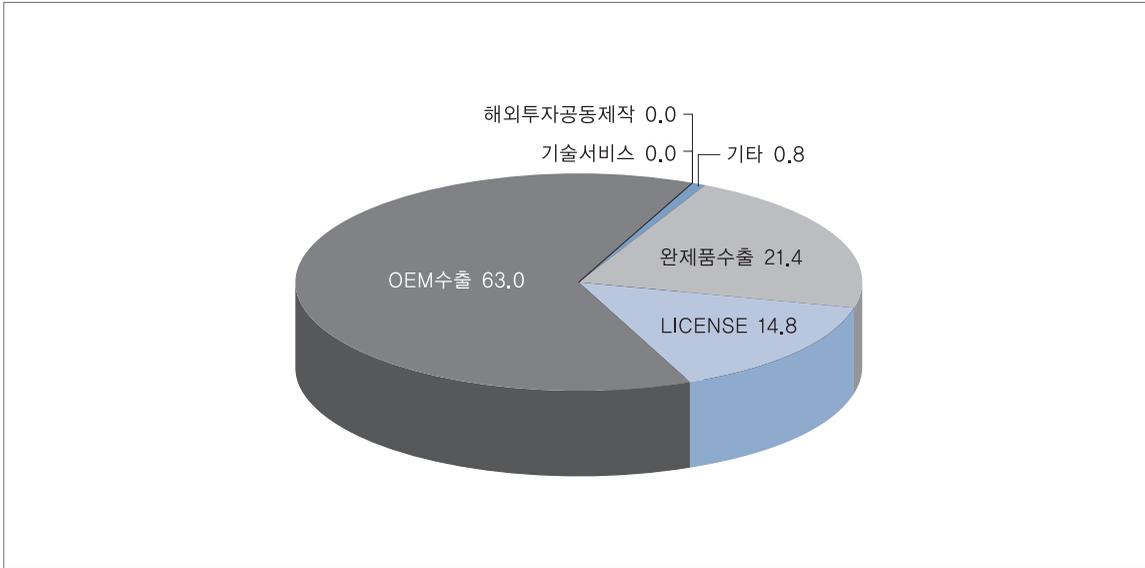


영화산업의 경우 총 35개소가 응답하였으며 해외진출 방식은 LICENSE 형태가 45.7%의 비율로 가장 높고, 완제품수출 36.4%, OEM 수출 17.0%, 기술 서비스 0.9%의 순으로 높게 나타났다. 그 밖에 해외투자 공동제작 및 기타는 나타나지 않았다.



<그림 2-3-5> 애니메이션산업 해외진출형태

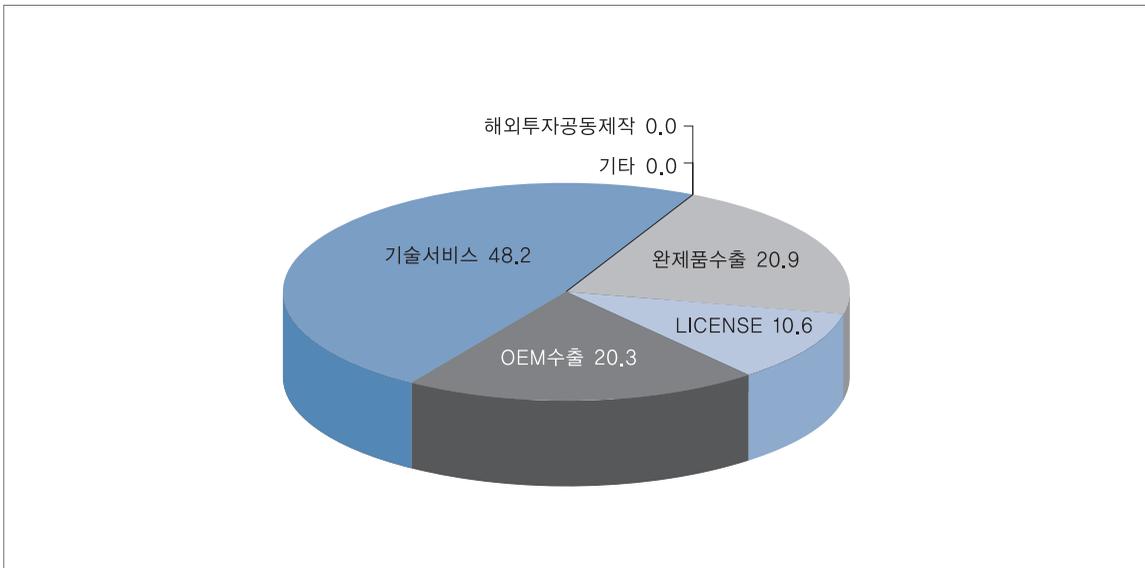
단위 : %



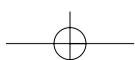
애니메이션산업의 경우 총 33개소가 응답하였으며 해외진출 방식은 OEM 수출 형태가 63.0%의 비율로 가장 높고, 완제품수출 21.4%, LICENSE 14.8%, 기타 0.8%의 순으로 높게 나타났다. 그 밖에 기술서비스, 해외투자 공동제작 방식은 나타나지 않았다.

<그림 2-3-6> 디지털 교육 및 정보산업 해외진출형태

단위 : %



디지털 교육 및 정보산업의 경우 총 17개소가 응답하였으며 해외진출 방식은 기술서비스 형태가 48.2%의 비율로 가장 높고, 완제품수출 20.9%, OEM 수출 20.3%, LICENSE 10.6%의 순으로 높게 나타났다. 그 밖에 해외투자 공동제작 및 기타 형태는 나타나지 않았다.



3.2. 해외진출경로

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

〈표 2-3-3〉 해외진출 경로

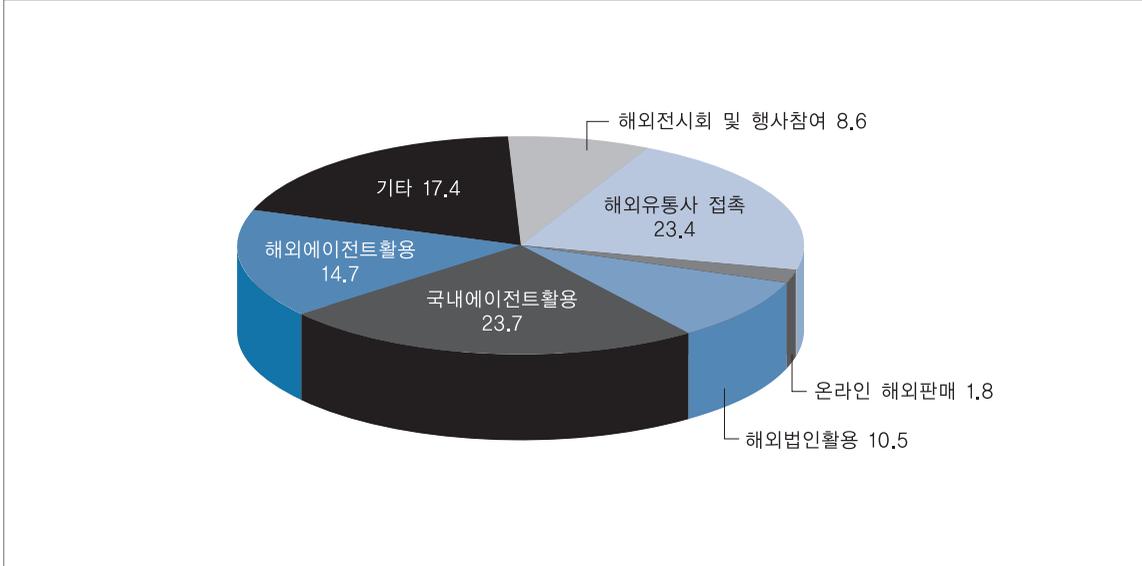
단위: %

수출방법	진출 경로 구분	2003	2004
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	21.2	8.6
	해외 유통사 접촉	31.8	23.4
	온라인 해외 판매	2.7	1.8
	해외 법인 활용	10.2	10.5
간접 수출	국내 에이전트 활용	20.5	23.7
	해외 에이전트 활용	10.3	14.7
기 타		3.4	17.4

문화산업 해외진출 경로는 전체문항 응답업체 2,325개중 139개 (6.0%) 사업체가 응답한 결과이다. 사업체의 해외진출 경로는 간접수출 방법인 국내 에이전트 활용이 23.7%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 직접 수출 방법인 해외 유통사 접촉이 23.4%로 높게 나타났다. 직접수출과 간접수출로만 구분하면, 직접수출이 44.3%로 간접수출 38.4%보다 약간 높게 나타났다. 기타방법도 17.4%로 많은 비중을 차지하였는데 구체적으로는 수출처를 직접 접촉하거나 지인을 통해서 수출하는 경우로 직접수출에 포함할 수 있는 것으로 나타났다.

〈그림 2-3-7〉 문화산업 해외진출 경로

단위 : %



〈표 2-3-4〉 산업별 해외진출 경로

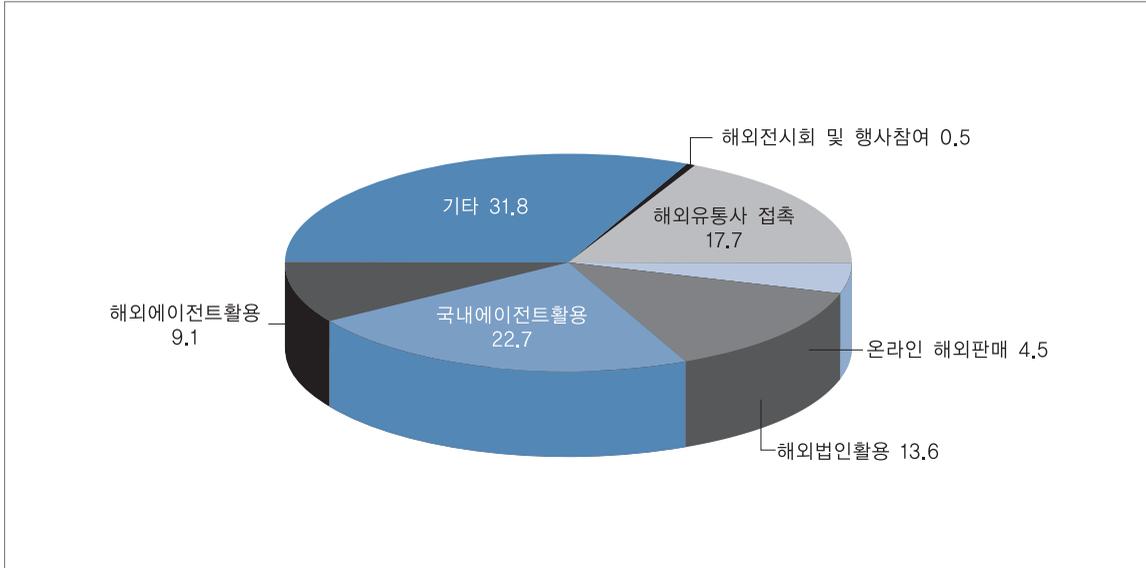
단위 : 개수, %

산업	연도	사업체수	직접 수출				간접 수출		기타
			해외 전시회 행사참여	해외 유통사 접촉	온라인 해외 판매	해외 법인 활용	국내 에이전트 활용	해외 에이전트 활용	
출판	2004	22	0.5	17.7	4.5	13.6	22.7	9.1	31.8
만화	2003	16	19.6	19.9	3.1	0.9	48.3	8.1	0.0
	2004	27	7.0	12.2	0.0	0.7	55.0	13.1	11.9
영화	2003	33	34.2	15.2	7.6	8.2	21.7	6.5	6.7
	2004	37	14.1	41.5	2.2	9.2	17.7	12.6	2.7
애니메이션	2003	32	16.1	41.2	1.3	17.5	19.1	5.0	0.0
	2004	36	8.9	21.1	0.0	19.4	12.5	13.1	25.0
디지털 교육 및 정보	2004	17	8.8	13.5	4.1	5.9	11.8	32.4	23.5

산업별 해외진출경로를 상대적으로 비교해보면, 해외전시회 행사참여와 해외유통사 접촉이 많은 산업은 영화, 온라인 해외 판매는 출판, 해외법인 활용은 애니메이션, 국내 에이전트 활용은 만화, 해외 에이전트 활용은 디지털 교육 및 정보 부문이 많은 것으로 나타났다.

〈그림 2-3-8〉 출판산업 해외진출 경로

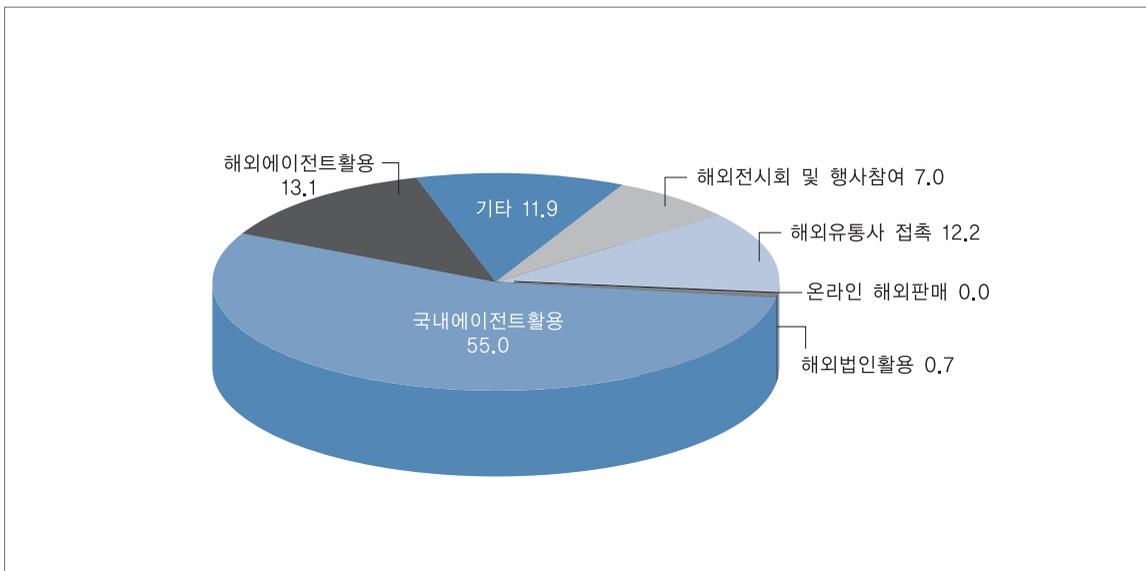
단위: %



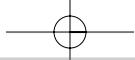
출판산업의 경우 총 22개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 기타(직접 또는 지인을 통해서 접촉)가 31.8%의 비율로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로 국내 에이전트 활용 22.7%, 해외 유통사 접촉 17.7%, 해외 법인 활용 13.6%, 해외 에이전트 활용 9.1%, 온라인 해외 판매 4.5%, 해외 전시회 및 행사 참여 0.5%의 순으로 나타났다.

〈그림 2-3-9〉 만화산업 해외진출 경로

단위: %



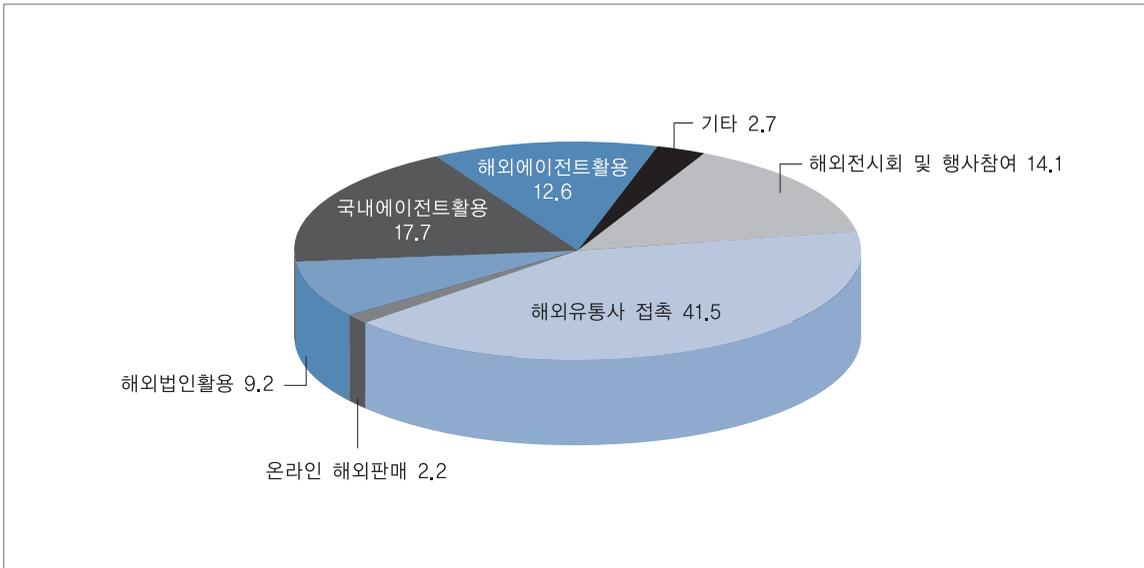
만화산업의 경우 총 27개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 국내 에이전트 활용이



55.0%의 비율로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로는 해외 에이전트 활용 13.1%, 해외 유통사 접촉 12.2%, 기타 11.9%, 해외 전시회 및 행사참여 7.0%, 해외 법인 활용 0.7%의 순으로 나타났다.

〈그림 2-3-10〉 영화산업 해외진출 경로

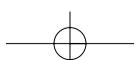
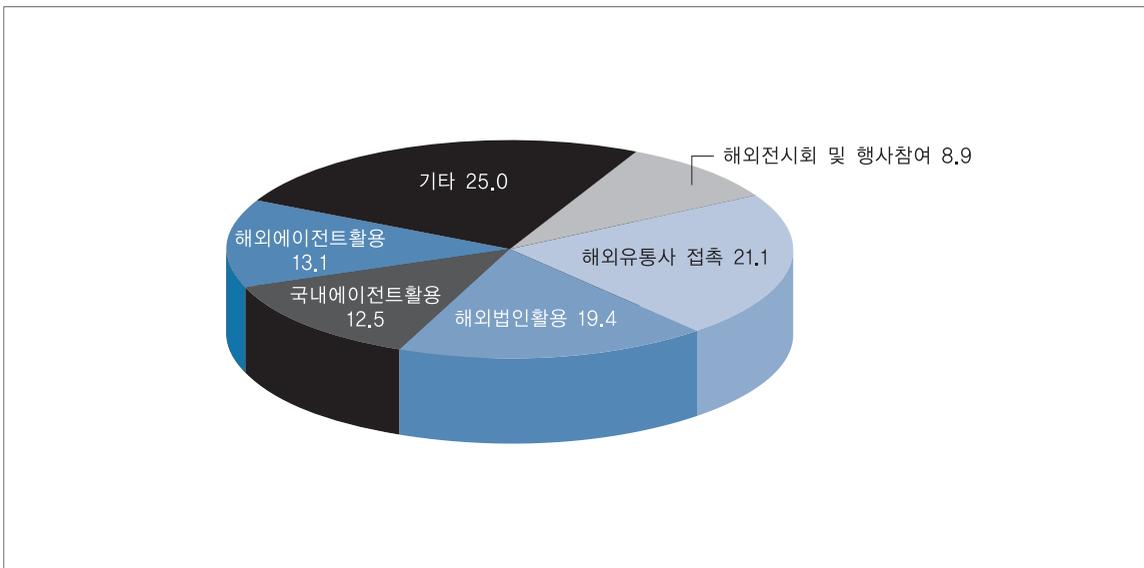
단위 : %



영화산업의 경우 총 37개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 유통사 접촉이 41.5%의 비율로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로는 국내 에이전트 활용 17.7%, 해외 전시회 및 행사참여 14.1%, 해외 에이전트 활용 12.6%, 해외 법인 활용 9.2%, 기타 2.7%, 온라인 해외판매 2.2%의 순으로 나타났다.

〈그림 2-3-11〉 애니메이션산업 해외진출 경로

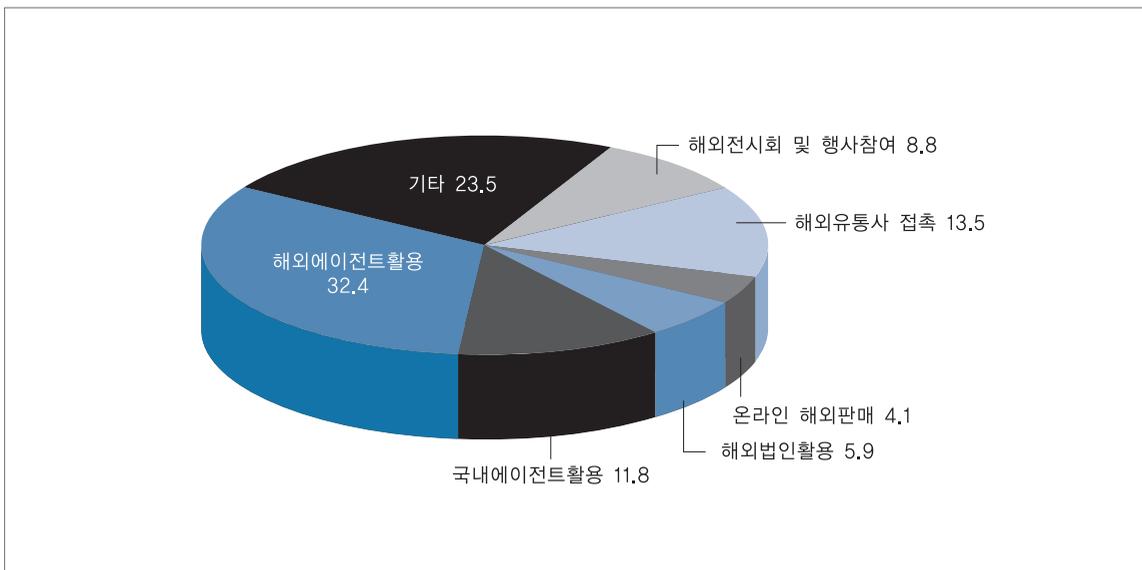
단위 : %



애니메이션산업의 경우 총 36개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 기타(직접 또는 지인을 통한 접촉)가 25.0%의 비율로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로는 해외 유통사 접촉 21.1%, 해외 법인 활용 19.4%, 해외 에이전트 활용 13.1%, 국내 에이전트 활용 12.5%, 해외 전시회 및 행사참여 8.9%의 순으로 나타났다.

〈그림 2-3-12〉 디지털 교육 및 정보산업 해외진출 경로

단위: %



디지털 교육 및 정보산업의 경우 총 17개소가 응답을 하였으며 해외진출 경로 방식으로 해외 에이전트 활용이 32.4%의 비율로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로는 기타(직접 또는 지인을 통한 접촉) 23.5%, 해외 유통사 접촉 13.5%, 국내 에이전트 활용 11.8%, 해외 전시회 및 행사참여 8.8%, 해외 법인 활용 5.9%, 온라인 해외 판매 4.1%의 순으로 나타났다.

4. 지적 재산권 현황

4.1. 국내 지적재산권 보유등록 현황

문화산업의 국내 지적재산권¹⁾ 현황을 알아보기 위해 특허권, 실용신안권, 의장권, 상표권, 저작권에 대해 현황 조사를 실시하였다.

지적 재산권이란 산업재산권과 저작권 등과 같이 인간의 정신 활동의 산물에 대한 무체 재산권을 의미하며, 대표적으로 특허권, 실용신안권, 의장권, 상표권, 저작권을 들 수 있다.

- 특허권 : 지적재산권의 대표적인 것으로 산업상 이용할 수 있는 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 고도의 창작 및 발명에 대하여 권리를 부여하는 것을 말한다.
- 실용신안권 : 산업상 이용할 수 있는 것으로 물품의 형상, 구조 또는 조합에 관한 고안에 대하여 부여하는 것으로서 특허보다는 낮은 단계의 발명에 대하여 부여하는 것을 말한다.
- 의장권 : 공업 소유권의 일종으로서 물품의 형상, 모양이나 색채 또는 이들이 결합한 것으로 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것으로 물품 그 자체의 외관상의 미적 고안에 대하여 부여하는 권리를 말한다.
- 상표 : 상품을 업으로서 생산, 가공, 발명 또는 판매하는 자가 자기의 상품을 타업자의 상품과 식별시키기 위하여 사용하는 기호, 문자, 도형 또는 이들의 결합으로서 특별히 현저한 것을 말한다.
- 저작권 : 문학·학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물인 저작물에 대한 배타적·독점적 권리를 말한다.

1) 출원 중인 것을 제외하고 현재 등록된 것만을 조사대상에 포함하였고, 저작권의 경우에는 저작권심의위원회에 등록된 개수만을 조사표에 기재하도록 하였다.

〈 표 2-4-1 〉 국내 지적재산권 현황

단위 : 개소, 개

		특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
출판	사업체수	7	12	4	139	81
	평균	1.1	4.6	12.8	3.8	72.1
만화	사업체수	1	6	4	24	26
	평균	100.0	58.3	81.0	9.4	33.1
영화	사업체수	13	15	6	29	45
	평균	1.9	1.3	3.0	8.1	51.1
애니메이션	사업체수	5	5	3	15	20
	평균	5.0	5.2	2.3	14.3	12.1
디지털 교육 및 정보	사업체수	19	5	5	30	21
	평균	2.7	2.2	2.0	5.4	8.6
2004	사업체수	45	43	22	237	193
	평균	4.7	10.7	18.6	5.7	48.8
2003	사업체수	110	87	68	190	238
	평균	3.2	4.2	8.6	12.8	23.9

만화	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	3	4	2	11	16
	평균	1.0	1.8	1.5	19.1	50.6
2004	사업체수	1	6	4	24	26
	평균	100.0	58.3	81.0	9.4	33.1

영화	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	16	14	13	26	61
	평균	1.8	1.1	1.7	12.8	25.3
2004	사업체수	13	15	6	29	45
	평균	1.9	1.3	3.0	8.1	51.1

애니메이션	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	14	10	12	33	39
	평균	4.5	6.6	26.3	13.0	9.0
2004	사업체수	5	5	3	15	20
	평균	5.0	5.2	2.3	14.3	12.1

특허권의 경우 45개 사업체가 보유하고 있으며 특허권 보유 개수는 최소 1개, 최대 100개 이며, 평균적으로 4.7개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 7개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 2개, 평균적으로 1.1개를 보유하고 있는 것으로 나타

났다. 만화산업은 1개의 사업체가 100개의 특허권을 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 13개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 7개, 평균적으로 1.9개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 5개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 15개, 평균적으로 5.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 총 19개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 14개, 평균적으로 2.7개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

실용신안권의 경우 43개 사업체가 보유하고 있으며 실용신안권 보유 개수는 최소 1개, 최대 300개이며, 평균적으로 10.7개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 12개의 사업체가 실용신안권을 보유하고 있으며 최대 20개, 평균적으로 4.6개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 총 6개의 사업체가 실용신안권을 보유하고 있으며 최대 300개, 평균적으로 58.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 15개의 사업체가 실용신안권을 보유하고 있으며 최대 4개, 평균적으로 1.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 5개의 사업체가 실용신안권을 보유하고 있으며 최대 20개, 평균적으로 5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 5개의 사업체가 실용신안권을 보유하고 있으며 최대 5개, 평균적으로 2.2개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

의장권의 경우 22개 사업체가 보유하고 있으며 의장권 보유 개수는 최소 1개, 최대 300개이며, 평균적으로 18.6개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 4개의 사업체가 의장권을 보유하고 있으며 최대 42개, 평균적으로 12.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 총 4개의 사업체가 의장권을 보유하고 있으며 최대 300개, 평균적으로 81.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 6개의 사업체가 의장권을 보유하고 있으며 최대 8개, 평균적으로 3.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 3개의 사업체가 의장권을 보유하고 있으며 최대 5개, 평균적으로 2.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 5개의 사업체가 의장권을 보유하고 있으며 최대 5개, 평균적으로 2.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

상표권의 경우 237개 사업체가 보유하고 있으며 상표권 보유 개수는 최소 1개, 최대 133개이며, 평균적으로 5.7개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 139

개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 133개, 평균적으로 3.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 총 24개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 50개, 평균적으로 9.4개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 29개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 110개, 평균적으로 8.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 15개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 113개, 평균적으로 14.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 30개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 30개, 평균적으로 5.4개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

저작권의 경우 193개 사업체가 보유하고 있으며 저작권 보유 개수는 최소 1개, 최대 600개이며, 평균적으로 48.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 81개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 600개, 평균적으로 72.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 총 26개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 300개, 평균적으로 33.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 45개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 500개, 평균적으로 51.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 20개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 57개, 평균적으로 12.1개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 21개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 50개, 평균적으로 8.6개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

4.2. 국외 지적재산권 현황

국외 지적재산권 현황을 특허권, 실용신안권, 의장권, 상표권, 저작권 종류별로 살펴본 결과 다음과 같다.

〈표 2-4-2〉 국외 지적재산권 현황

단위 : 개소, 개

		특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
출판	사업체수	0	0	0	1	8
	평균	0.0	0.0	0.0	1.0	28.8
만화	사업체수	0	0	0	0	3
	평균	0.0	0.0	0.0	0.0	114.7
영화	사업체수	2	1	1	1	5
	평균	2.5	3.0	3.0	3.0	107.0
애니메이션	사업체수	2	0	0	2	4
	평균	1.0	0.0	0.0	20.5	4.3
디지털 교육 및 정보	사업체수	3	0	0	2	4
	평균	2.0	0.0	0.0	2.5	6.8
2004	사업체수	7	1	1	6	24
	평균	1.9	3.0	3.0	8.3	48.0
2003	사업체수	13	6	4	18	22
	평균	1.9	2.5	0.5	2.2	1.7

만화	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	0	0	0	0	5
	평균	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0
2004	사업체수	0	0	0	0	3
	평균	0.0	0.0	0.0	0.0	114.7

영화	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	1	1	1	2	6
	평균	0.0	0.0	0.0	4.0	1.5
2004	사업체수	2	1	1	1	5
	평균	2.5	3.0	3.0	3.0	107.0

애니메이션	구분	특허권	실용신안권	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	4	0	0	3	5
	평균	3.3	0.0	0.0	1.3	1.2
2004	사업체수	2	0	0	2	4
	평균	1.0	0.0	0.0	20.5	4.3

특허권의 경우 7개 사업체가 보유하고 있으며 특허권을 보유하고 있는 사업체의 경우 최소 1개, 최대 4개를 보유하고 있으며, 평균적으로 1.9개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업과 만화산업은 특허권을 보유하고 있지 않은 것으로 나타났다. 영화산업은 총 2개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 3개, 평균적으로 2.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 2개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 1개, 평균적으로 1.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 3개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 4개, 평균적으로 2.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

실용신안권의 경우 1개의 사업체가 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 출판산업, 만화산업, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보산업은 특허권을 보유하고 있지 않고 영화산업이 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

의장권의 경우 1개 사업체가 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 출판산업, 만화산업, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보산업은 의장권을 보유하고 있지 않고, 영화산업이 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

상표권의 경우 6개 사업체가 보유하고 있으며 상표권을 보유하고 있는 사업체의 경우 최소 1개, 최대 40개를 보유하고 있으며, 평균적으로 8.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 1개의 사업체가 1개를 보유하고 있고, 만화산업은 상표권을 보유하고 있지 않은 것으로 나타났다. 영화산업은 1개의 사업체가 3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 2개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 40개, 평균적으로 20.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 2개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 3개, 평균적으로 2.5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

저작권의 경우 24개 사업체가 보유하고 있으며 저작권을 보유하고 있는 사업체의 경우 최소 1개, 최대 500개를 보유하고 있으며, 평균적으로 48.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 총 8개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 200개, 평균적으로 28.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 총 3개의 사업체가 저작권을 보유하고

I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

있으며 최대 300개, 평균적으로 114.7개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업은 총 5개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 500개, 평균적으로 107.0개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 총 4개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 10개, 평균적으로 4.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 총 4개의 사업체가 저작권을 보유하고 있으며 최대 10개, 평균적으로 6.8개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

4.3. 국내 불법 복제로 인한 피해여부

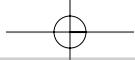
응답한 기업 1,661개소를 대상으로 국내 문화 산업체의 불법 복제로 인한 피해여부를 살펴보면, 90개 (5.4%)의 사업체가 국내 불법 복제로 인한 피해경험이 있다고 응답했고, 1,571개 (94.6%)의 사업체가 피해경험이 없다고 응답하였다.

〈표 2-4-3〉 국내 불법 복제로 인한 피해여부

단위 : 개소, %

		있다	없다	전체
출판	사업체수	19	565	584
	비율	3.3	96.7	100.0
만화	사업체수	10	118	128
	비율	7.8	92.2	100.0
영화	사업체수	43	645	688
	비율	6.3	93.8	100.0
애니메이션	사업체수	11	114	125
	비율	8.8	91.2	100.0
디지털 교육 및 정보	사업체수	7	129	136
	비율	5.1	94.9	100.0
2004	사업체수	90	1,571	1,661
	비율	5.4	94.6	100.0
2003	사업체수	205	1,042	1,247
	비율	16.4	83.6	100.0

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 전체 584개중에서 19개 (3.3%) 사업체가 피해경험이 있고 565개 (96.7%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 만화산업은 전체 128개중에서 10개 (7.8%) 사업체가 피해경험이 있고 118개 (92.2%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 688개중에서 43개 (6.3%) 사업체가 피해경험이 있고 645개 (93.8%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 전체 125개중에서 11개 (8.8%) 사업체가 피해경험이 있고 114개 (91.2%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 디지털교육 및 정보산업은 전체 136개중에서 7개 (5.1%) 사업체가 피해경험이 있고 129개 (94.9%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다.



〈 표 2-4-4 〉 국내 불법 복제로 인한 예상 피해액

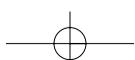
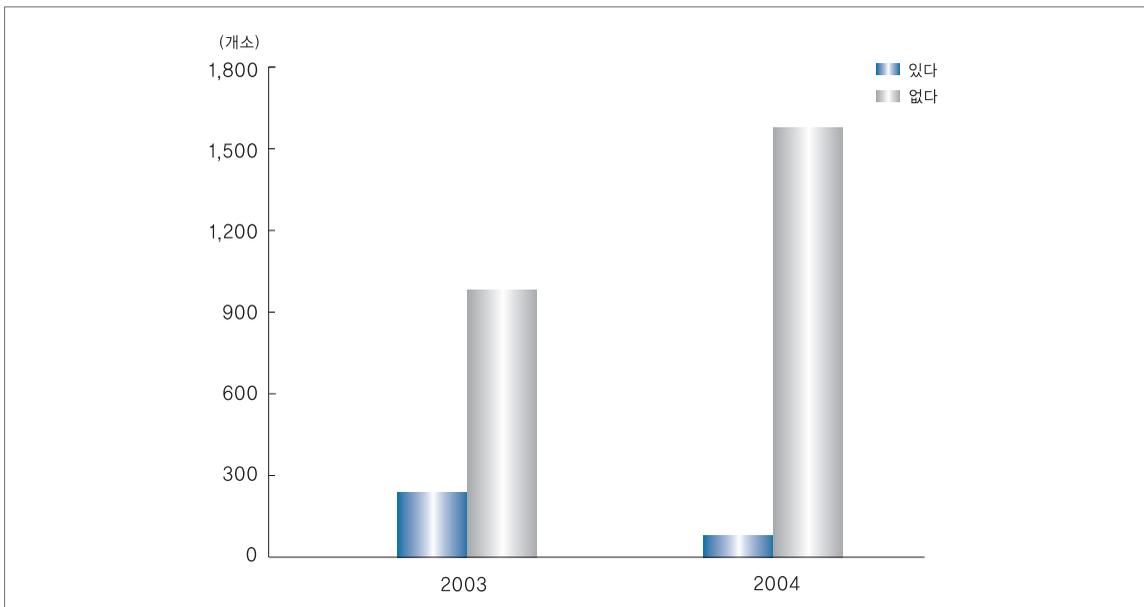
단위 : 개소, 백만원

	피해사업체수	최소값	최대값	평균
출판	19	5	5,000	456
만화	10	15	300	88
영화	43	5	20,000	1,617
애니메이션	11	5	3,000	410
디지털 교육 및 정보	7	1	100	34
합계	90	1	20,000	905

국내 불법 복제로 인한 예상 피해액을 살펴보면, 최소 1백만원, 최대 200억원으로 평균 예상 피해액은 9억원으로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 최소 5백만원, 최대 50억원으로 평균 예상 피해액은 4억원으로 나타났다. 만화산업은 최소 1.5천만원, 최대 3억원으로 평균 예상 피해액은 8.8천만원으로 나타났다. 영화 산업은 최소 5백만원, 최대 200억원으로 평균 예상 피해액은 16억원으로 나타났다. 애니메이션 산업은 최소 5백만원, 최대 30억원으로 평균 예상 피해액은 4억원으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 최소 1백만원, 최대 1억원으로 평균 예상 피해액은 3천만원으로 나타났다.

〈 그림 2-3-13 〉 국내 불법복제로 인한 피해 여부



4.4. 국외 불법 복제로 인한 피해여부

응답한 기업 1,661개소를 대상으로 국외 불법 복제로 인한 피해여부를 살펴보면, 23개 (1.4%)의 사업체가 국외 불법 복제로 인한 피해경험이 있다고 응답했고, 1,638개 (98.6%)의 사업체가 없다고 응답하였다.

〈표 2-4-5〉 국외 불법 복제로 인한 피해여부

단위 : 개소, %

		있다	없다	전체
출판	사업체수	1	583	584
	비율	0.2	99.8	100.0
만화	사업체수	5	123	128
	비율	3.9	96.1	100.0
영화	사업체수	14	674	688
	비율	2.0	98.0	100.0
애니메이션	사업체수	1	124	125
	비율	0.8	99.2	100.0
디지털 교육 및 정보	사업체수	2	134	136
	비율	1.5	98.5	100.0
2004	사업체수	23	1,638	1,661
	비율	1.4	98.6	100.0
2003	사업체수	62	1,117	1,179
	비율	5.3	94.7	100.0

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 전체 584개중에서 1개 (0.2%) 사업체가 피해경험이 있고 583개 (99.8%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 만화산업은 전체 128개중에서 5개 (3.9%) 사업체가 피해경험이 있고 123개 (96.1%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 688개중에서 14개 (2.0%) 사업체가 피해경험이 있고 674개 (98.0%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 전체 125개중에서 1개 (0.8%) 사업체가 피해경험이 있고 124개 (99.2%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 전체 136개중에서 2개 (1.5%) 사업체가 피해경험이 있고 134개 (98.5%)가 피해경험이 없는 것으로 나타났다.

〈표 2-4-6〉 국외 불법 복제로 인한 예상 피해액

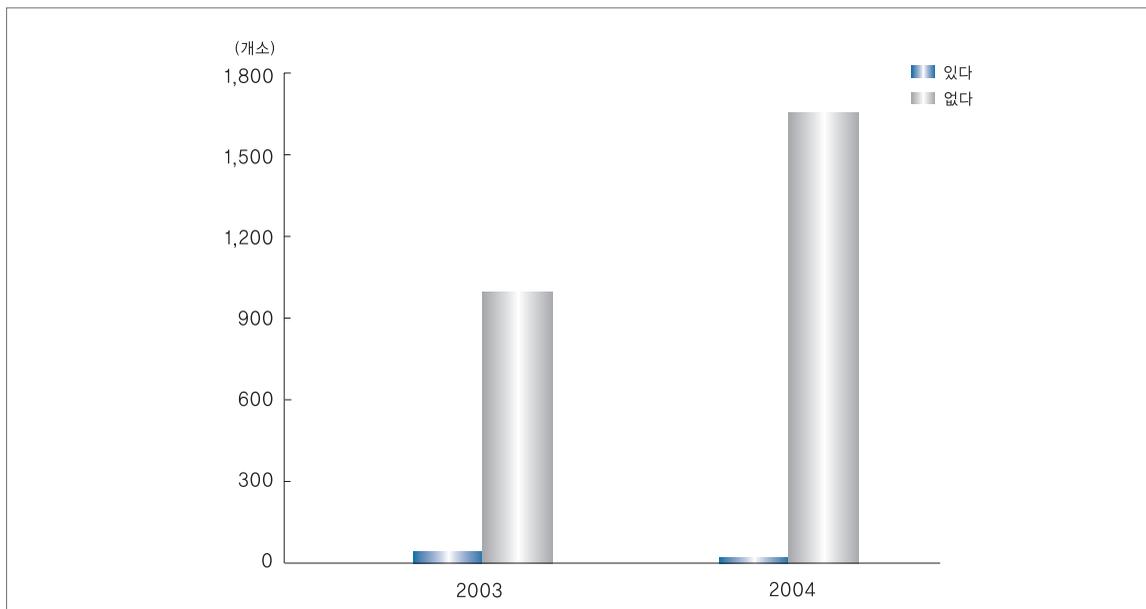
단위: 개소, 천\$

	피해사업체수	최소값	최대값	평균
출판	1	5	5	5
만화	5	1	30	11
영화	14	20	1,000	389
애니메이션	1	15	15	15
디지털 교육 및 정보	2	50	50	50
합계	23	1	1,000	217

국외 불법 복제로 인한 예상 피해액을 살펴보면, 최소 1천불, 최대 100만불로 평균 예상 피해액은 21만불로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 피해 사업체수가 1개로 예상 피해액은 5천불로 나타났다. 만화산업은 최소 1천불, 최대 3만불로 평균 예상 피해액은 1만불로 나타났다. 영화 산업은 최소 2만불, 최대 100만불로 평균 예상 피해액은 38만불로 나타났다. 애니메이션 산업은 피해 사업체수가 1개로 예상 피해액은 1만불로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 최소 5만불, 최대 5만불로 평균 예상 피해액은 5만불로 나타났다.

〈그림 2-3-14〉 국외 불법복제로 인한 피해 여부



4.5. 국내 업체와의 저작권 분쟁사례

국내 업체와의 저작권 분쟁사례는 전체 1,661개소 중 29개 (1.7%)가 분쟁사례가 있다고 응답했고, 1,632개 (98.3%)가 없다고 응답하였다.

〈표 2-4-7〉 국내 업체와의 저작권 분쟁사례

단위 : 개소, %

		있다	없다	전체
출판	사업체수	6	578	584
	비율	1.0	99.0	100.0
만화	사업체수	6	122	128
	비율	4.7	95.3	100.0
영화	사업체수	11	677	688
	비율	1.6	98.4	100.0
애니메이션	사업체수	5	120	125
	비율	4.0	96.0	100.0
디지털 교육 및 정보	사업체수	1	135	136
	비율	0.7	99.3	100.0
합계	사업체수	29	1,632	1,661
	비율	1.7	98.3	100.0

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업은 전체 584개중에서 6개 (1.0%) 사업체가 분쟁사례가 있고 578개 (99.0%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 만화산업은 전체 128개중에서 6개 (4.7%) 사업체가 분쟁사례가 있고 122개 (95.3%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 688개중에서 11개 (1.6%) 사업체가 분쟁사례가 있고 677개 (98.4%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 전체 125개중에서 5개 (4.0%) 사업체가 분쟁사례가 있고 120개 (96.0%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 전체 136개중에서 1개 (0.7%) 사업체가 분쟁사례가 있고 135개 (99.3%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다.

〈표 2-4-8〉 국내 업체와의 저작권 분쟁 건수

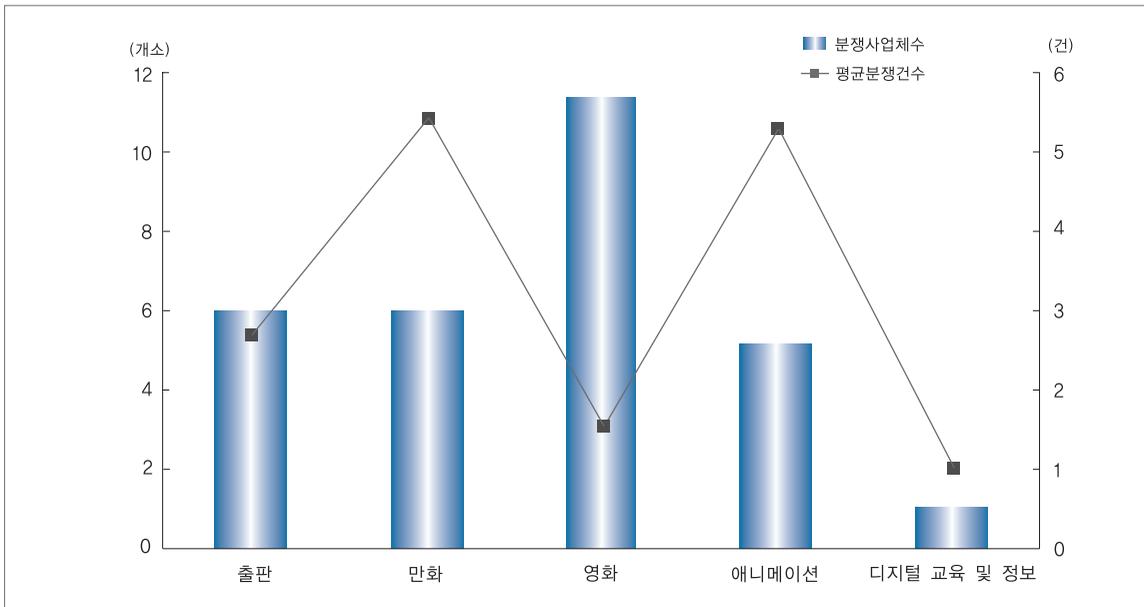
단위 : 개소, 건

	사업체수	최소값	최대값	평균
출판	6	1	5	2.6
만화	6	1	20	5.3
영화	11	1	3	1.6
애니메이션	5	1	17	5.2
디지털 교육 및 정보	1	1	1	1.0
합계	29	1	20	3.4

국내 업체와의 저작권 분쟁이 있었던 경우 분쟁 건수를 살펴보면, 최소 1개 최대 20개로 평균 저작권 분쟁 건수는 3.4개로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 최대 5건으로 평균 2.6건, 만화산업은 최대 20건으로 평균 5.3건, 영화산업은 최대 3건으로 평균 1.6건, 애니메이션산업은 최대 17건으로 평균 5.2건, 디지털 교육 및 정보산업은 분쟁사례가 1개로 평균 분쟁건수도 1.0건으로 나타났다.

〈그림 2-3-15〉 국내 업체와의 저작권 분쟁 건수



4.6. 국외 업체와의 저작권 분쟁사례

국외 업체와의 저작권 분쟁사례는 전체 1,661개소 중 3개 (0.2%)가 분쟁사례가 있다고 응답했고, 1,658개 (99.8%)가 없다고 응답하였다.

〈 표 2-4-9 〉 국외 업체와의 저작권 분쟁사례

단위 : 개소, %

		있다	없다	전체
출판	사업체수	0	584	584
	비율	0.0	100.0	100.0
만화	사업체수	1	127	128
	비율	0.8	99.2	100.0
영화	사업체수	1	687	688
	비율	0.1	99.9	100.0
애니메이션	사업체수	0	125	125
	비율	0.0	100.0	100.0
디지털 교육 및 정보	사업체수	1	135	136
	비율	0.7	99.3	100.0
2004	사업체수	3	1,658	1,661
	비율	0.2	99.8	100.0
2003	사업체수	14	1,137	1,151
	비율	1.2	98.8	100.0

이를 산업별로 살펴보면, 출판산업과 애니메이션산업은 국외업체와 저작권 분쟁사례는 없는 것으로 나타났고, 만화산업은 전체 128개중에서 1개 (0.8%) 사업체가 분쟁사례가 있고 127개 (99.2%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 영화산업은 전체 688개중에서 1개 (0.1%) 사업체가 분쟁사례가 있고 687개 (99.9%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업은 전체 136개중에서 1개 (0.7%) 사업체가 분쟁사례가 있고 135개 (99.3%)가 분쟁사례가 없는 것으로 나타났다.

표 2-4-10 》 국외 업체와의 저작권 분쟁 건수

단위 : 개소, 건

	사업체수	최소값	최대값	평균
2004	3	1	1	1
2003	10	1	6	1.7

국외 업체와의 저작권 분쟁 건수를 살펴보면, 최소 1개 최대 1개로 평균 저작권 분쟁 건수도 1개로 나타났다. 산업별로 살펴보면, 만화산업, 영화산업, 디지털 교육 및 정보산업 모두 1건씩의 분쟁사례가 있었던 것으로 나타났다.

Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과

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

Ⅲ. 문화산업통계조사 전체결과

1. 총괄

1.1. 문화산업 전체 요약

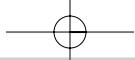
〈표 3-1〉 문화산업 전체 요약

단위 : 개소, 명, 백만원

산업	업체수*	종사자	매출액	부가가치	사업체당 평균 종사자수	사업체당 평균 매출액	종사자당 평균 매출액	사업체당 부가가치	종사자당 부가가치
출판	18,666	225,086	18,921,018	7,246,988	12	1,014	84	388	32
만화	8,912	9,185	505,867	138,584	1	57	55	16	15
음악	35,930	66,870	2,133,155	1,130,572	2	59	32	31	17
게임	39,594	47,051	4,315,600	2,977,764	1	109	92	75	63
영화	11,564	31,898	3,022,403	859,353	3	261	95	74	27
애니메이션	319	3,600	265,015	43,604	11	831	74	137	12
방송	614	30,530	7,772,805	3,046,542	50	12,659	255	4,962	100
광고	5,091	28,854	8,026,040	2,038,103	6	1,577	278	400	71
캐릭터	860	8,286	4,219,258	2,362,784	10	4,906	509	2,747	285
디지털교육 및정보	380	7,566	878,973	311,464	20	2,313	116	820	41
합계**	121,930	458,926	50,060,134	20,155,758	4	411	109	165	44

* 한 사업체가 여러 개의 산업을 할 경우 해당 산업 모두에 각각 집계되어 전체합계는 중복산출된 수치임.

2004년 문화산업 매출액 규모는 50조 601억원으로 2003년 44조 1,955억원 보다 13.3% 증가되었다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업이 18조 9,210억원, 광고산업 8조 260억원, 방송산업 7조 7,728억원 순으로 높게 나타났다.



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

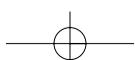
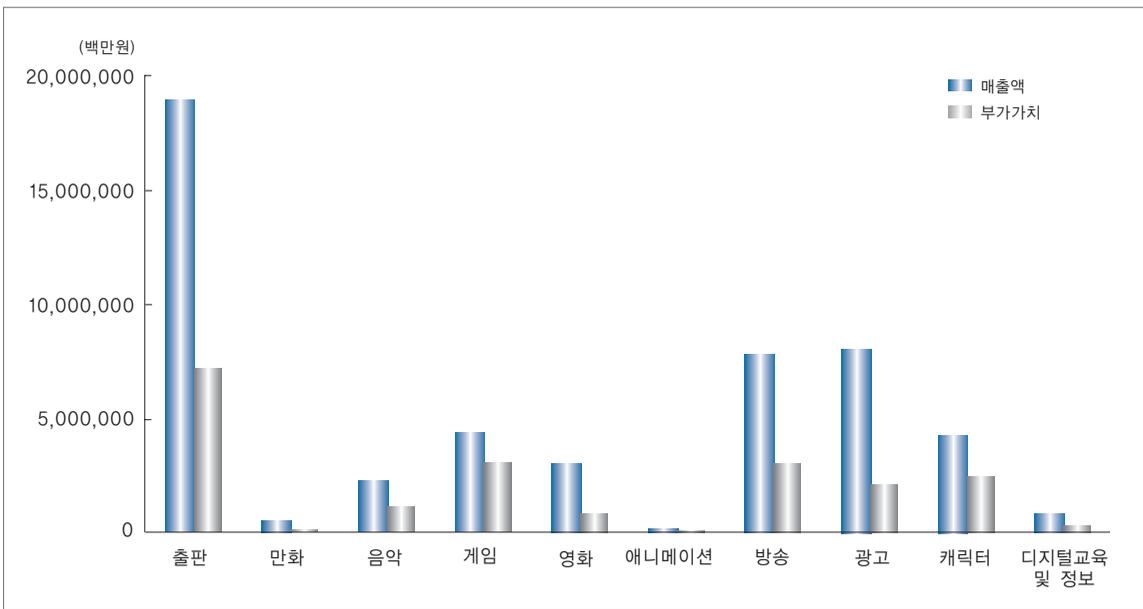
III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

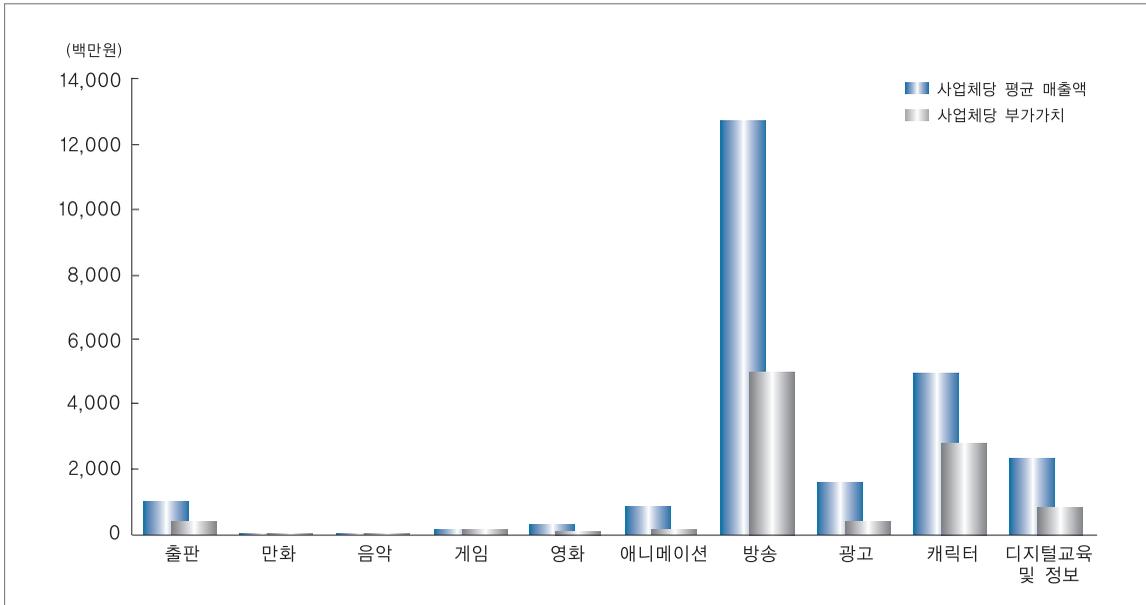
2004년 문화산업 종사자수는 45만 8,926명으로 2003년 46만 3,233명 보다 0.9% 감소되었다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업 225,086명, 음악산업 66,870명, 게임산업 47,051명 순으로 높게 나타났다.

사업체당 평균 종사자수는 4명, 사업체당 평균 매출액은 4.1억원, 종사자당 평균 매출액은 1.0억원으로 나타났다. 각 산업별로 살펴보면 사업체당 평균 종사자수는 방송 50명, 디지털 교육 및 정보 20명, 출판 12명 순으로 높고, 사업체당 평균 매출액은 방송 126.5억원, 캐릭터 49억원, 디지털 교육 및 정보 23.1억원 순으로 높고, 종사자당 평균 매출액은 캐릭터 5.0억원, 광고 2.7억원, 방송 2.5억원 순으로 높게 나타났다.

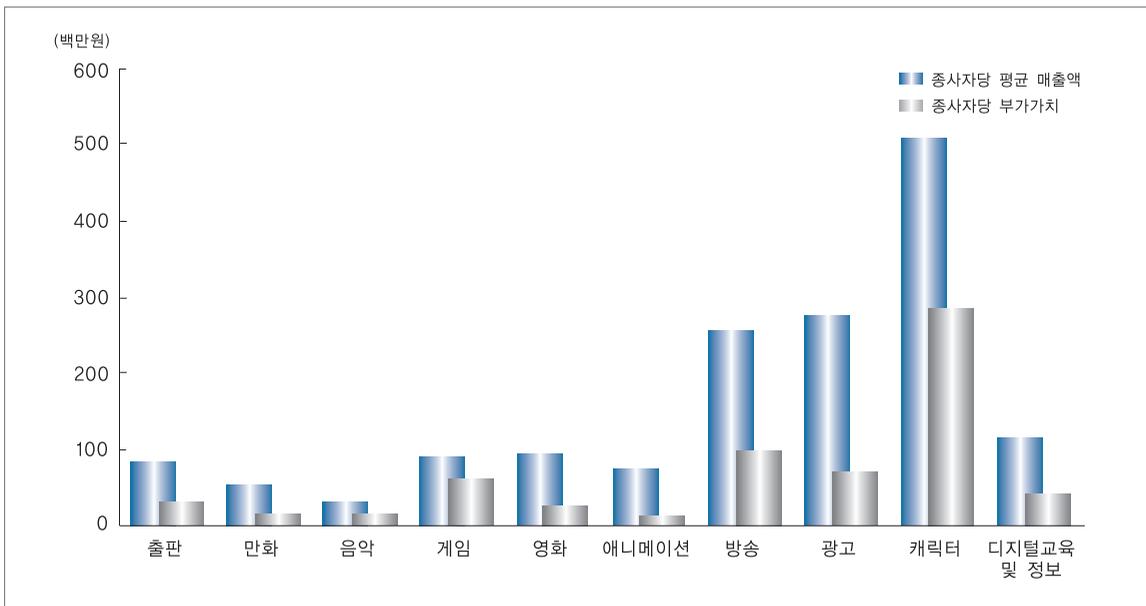
<그림 3-1-1> 문화산업 매출액 및 부가가치

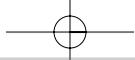


〈그림 3-1-2〉 문화산업 사업체당 매출액 및 부가가치



〈그림 3-1-3〉 문화산업 종사자당 매출액 및 부가가치





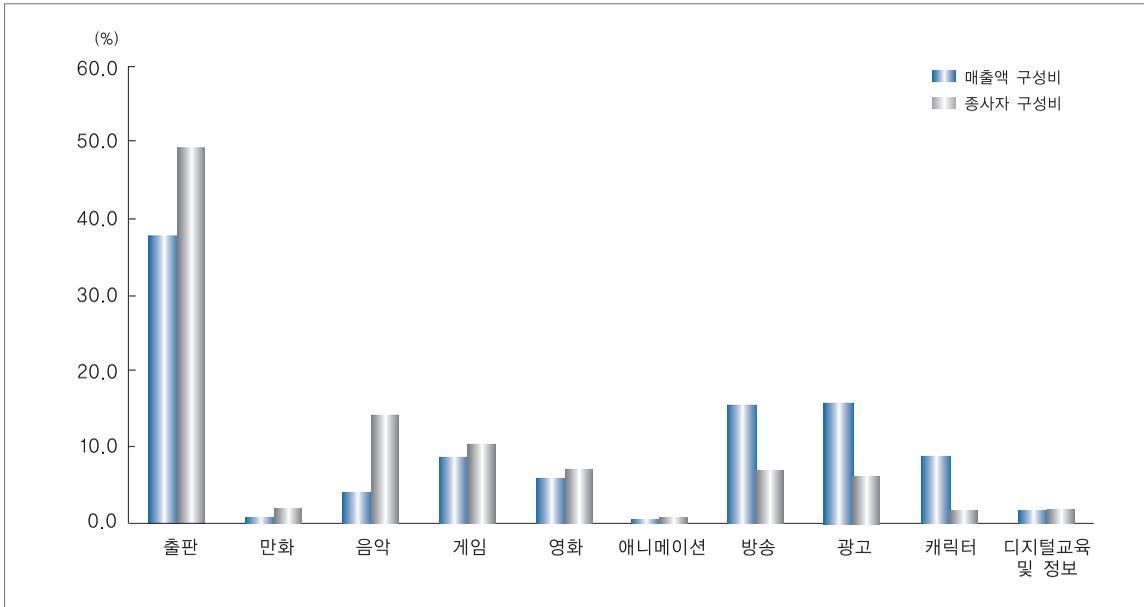
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

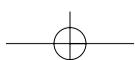
III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈그림 3-1-4〉 문화산업 매출액 및 종사자 구성비



문화산업 전체에서 산업별 매출액 구성비와 종사자 구성비를 상대적으로 비교하면, 종사자 구성비보다 매출액 구성비가 높은 산업은 방송, 광고, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보 등 4개 산업이며, 매출액 구성비보다 종사자 구성비가 높은 산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션 등 6개 산업으로 나타났다.



2. 매출액

2.1. 매출액 산출방법

조사부문별로 조사방법이 상이하므로 그 방법에 따라 적절한 방법을 적용하여 매출액 산출을 달리 하였다. 또한, 2003년 기준 조사에서는 중분류 개념이 없고 대분류 개념만 있어서 조사대상 분류가 포괄적이고 분류내 변동폭이 컸으나 2004년 기준 조사에서는 업종 중분류와 사업체 규모를 모두 분류층으로 사용하여 층 내 동질성을 확보하고 층 내 변동을 최소화함으로써 추정결과의 정도를 높였다.

2.1.1. 출판, 만화 산업

출판과 만화 부문은 모집단 규모가 방대하여 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였다. 따라서, 전체 매출규모는 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하는 방법을 사용하였다.

- 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-29인, 30-99인, 100인 이상

업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행,
정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업,
서적 및 잡지류 소매업, 서적임대업

- 모집단규모 : 출판 4,167개, 유통 16,334개

- 조사규모 : 출판 729개, 유통 812개 표본조사

- 매출총량 추정식

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

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

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

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 매출

2.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업

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

- 조사규모 및 방법

영화·비디오 1,223개, 애니메이션 213개, 디지털 교육 및 정보 299개 전수조사

- 사후추정 기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후

업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 추화

① 매출액은 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

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

② 매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

매출액과 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 중분류와 그 조합을 기준으로 추화한 뒤 층 내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 매출액은 층 내 조사한 사업체들의 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층내에서 조사한 업체의 매출액에 대한 세부항목 구성비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 매출액에 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

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

〈표 3-2-1〉 문화산업 매출규모 산출방법

구분	2003	2004
매출액과 세부항목 모두 조사한 경우	대분류별×세부항목별 매출액 집계	규모별×중분류별×세부항목별 매출액 집계
매출액만 조사하고 세부항목은 조사하지 못한 경우	조사완료된 사업체의 대분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 매출액에 적용하여 보정	조사완료된 사업체의 규모별×중분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 매출액에 적용하여 보정
매출액과 세부항목 모두 조사 못한 경우	미조사된 사업체의 매출액을 추산하기 위하여 간이조사자료 중 매출액 상위 20%에 해당되는 사업체를 제외하고, 매출액 하위 80%의 사업체 결과만을 이용하여 항목별로 미조사된 사업체수에 가중치를 부여하여 추산	미조사된 사업체는 규모별로 구분한후, 중분류를 파악한 사업체는 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출하고, 중분류를 파악하지 못한 사업체는 해당 규모층의 사업체수를 가중치로 주어 산출

2.1.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업

음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터의 매출액은 실태조사를 하지 않고 타조사 자료를 인용하여 본 조사의 체계에 맞게 재분류 한 후 집계하였다.

○ 음악

음악 부문은 2003년 기준 통계작성시 실태조사 결과를 사용했으나 2004년 기준 조사는 한국문화콘텐츠진흥원의 「음악산업백서」조사결과를 인용하였다. 그러나 음악산업백서 자료는 전체를 추정하지 않고 응답한 업체만의 조사결과만을 단순집계한 자료이기 때문에, 그대로 인용하지 않고 추가조사를 통하여 보정한 결과를 사용함으로써 대표성을 확보하였다.

○ 게임

게임 부문은 2003년 조사와 동일하게 한국게임산업개발원 「게임백서」자료를 인용하였다. 조사 규모는 2003 조사에서는 게임업체 260개, PC방 및 게임장 1,400개를 조사하였고, 2004 조사에서는 게임업체 350개, PC방 및 게임장 1,550개를 조사하여 조사규모가 확대되었다. 또한, 상위업체 80개를 별도로 조사하여 시장규모추정치의 대표성을 확보하는 방법을 사용한다.

○ 방송

방송 부문은 2003년 조사와 동일하게 방송위원회 「방송산업실태조사보고서」 자료를 인용하였다. 조사대상 사업자를 전수조사하며 미조사 자료는 내부자료를 이용하여 보정한다. 2003년 조사는 737개 조사대상중 556개 75.4%를 조사한 결과이고, 2004조사는 중계유선방송사업자의 감소로 전체 조사규모가 감소하여 614개 조사대상중 493개 80.3%를 조사한 결과이다.

○ 광고

광고 부문은 2003년 통계작성시에는 제일기획의 「제일연감」 자료를 인용하였으나 2004 조사에서는 한국방송광고공사 「광고산업통계조사」 결과를 인용하였다. 제일연감은 광고업계에서 오랫동안 작성해온 자료이나 민간기관의 자료이고 작성체계가 문화산업통계와의 연계성에 한계가 있어 신규통계이지만 정부승인통계인 광고산업통계조사 결과를 인용하여 통계의 공신력과 신뢰성을 확보하였다.

○ 캐릭터

캐릭터 부문은 2003년 기준 조사에서는 실태조사를 실시한 결과를 수록하였으나 2004년 기준 조사에서는 한국문화콘텐츠진흥원 「캐릭터산업백서」 자료를 인용하였다. 그러나 매출액 규모는 모두 캐릭터산업백서의 소비자시장규모를 사용하여 동일하다. 소비자시장규모는 소비자들이 응답한 캐릭터상품의 구입경험률과 구입 빈도를 조사한 후 실제 과거경험률로 보정하여 실제 시장치에 가깝도록 조정하고 인구구성비례에 맞춰 전체 소비시장을 추정하는 방법을 사용한다.

〈표 3-2-2〉 문화산업 매출규모 자료출처 및 통계산출방법

구분	자료출처	매출액 산출방법
음악	음악산업백서	조사규모 : 130여개의 사업체 매출액산출 : 응답결과 활용 추정
게임	게임백서	조사규모 : 전국 게임업체 3,500개중 350개 표본, PC방 20,900개 · 게임장 15,150개중 1,550개 표본, 각 플랫폼별 상위 80개 업체 추가조사 매출액산출 : 응답결과를 바탕으로 전체시장 규모추정
방송	방송산업실태 조사보고서	조사규모 : 방송사업 유관사업 614개 전수조사 매출액산출 : 응답결과 집계
광고	광고산업통계조사	조사규모 : 광고업체 5,091개 전수조사 매출액산출 : 응답결과를 바탕으로 전체규모추정
캐릭터	캐릭터산업백서	매출액산출 : ① 보정된 캐릭터 상품구입 경험률 (전국민 인지조사를 통한 캐릭터상품 구입 경험률 × 구매경험자의 캐릭터 상품 구입 경험률) × ② 캐릭터 상품 구입연도 × ③ 캐릭터 상품 구입개수(소비자 응답치를 상품군별 경험치로 조정) × ④ 캐릭터 상품 평균 구매액

2.2. 문화산업 매출액

〈표 3-2-3〉 문화산업 매출액

단위: 백만원, %

구분	2003	2004	구성비	증감률
출판*	15,521,150	18,921,018	37.8	28.2**
만화	(759,100)	505,867	1.0	-33.4
음악	1,793,500	2,133,155	4.3	18.9
게임	3,938,700	4,315,600	8.6	9.6
영화	2,344,418	3,022,403	6.0	28.9
애니메이션	269,980	265,015	0.5	-1.8
방송	7,136,569	7,772,805	15.5	8.9
광고	7,063,954	8,026,040	16.0	13.6
캐릭터***	4,808,519	4,219,258	8.4	-12.3
디지털 교육 및 정보****	1,318,788	878,973	1.8	-33.3
합계	44,195,578	50,060,134	100.0	13.3

* 2003년 출판은 만화(759,100)포함

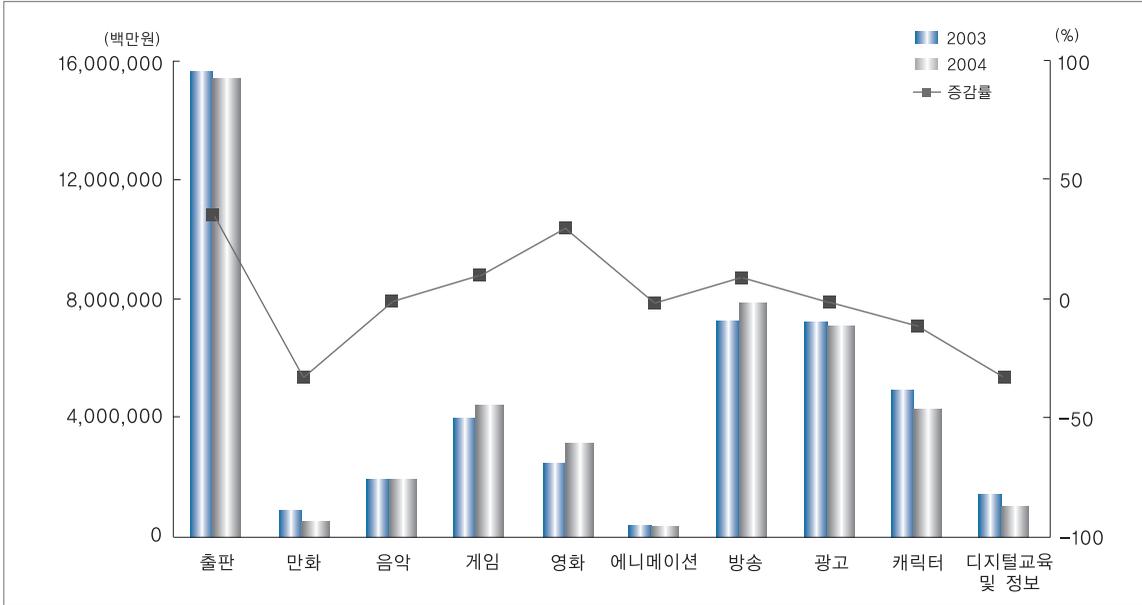
** 2003년 조사 결과에는 만화산업을 포함하고 있으나 2004년 결과는 분리되어 있어 증감률 계산시에는 2003년 결과에서 만화산업을 제외함

*** 캐릭터는 최종소비시장 규모로 산출

**** 2003년 조사는 인터넷 및 모바일콘텐츠 외 기타산업 포함

조사결과 2004년 문화산업으로 인한 매출액은 총 50조 601억원으로 조사되었다. 이를 산업별로 살펴보면 출판산업 18조 9,210억원 (37.8%), 만화산업 5,058억원 (1.0%), 음악산업 2조 1,331억원 (4.3%), 게임산업 4조 3,156억원 (8.6%), 영화산업 3조 224억원 (6.0%), 애니메이션산업 2,650억원 (0.5%), 방송산업 7조 7,728억원 (15.5%), 광고산업 8조 260억원 (16.0%), 캐릭터산업 4조 2,192억원 (8.4%), 디지털교육 및 정보산업 8,789억원 (1.8%)로 추정 및 집계되었다.

〈그림 3-2-1〉 문화산업 매출액 및 증감률



2003년 기준 문화산업통계와 비교하면 전체 매출액은 44조 1,955억원에서 50조 601억원으로 13.3%증가한 것으로 나타났다. 각 산업별로 증감률을 살펴보면 출판산업 15조 5,211억원에서 18조 9,210억원으로 28.2%증가, 만화산업 7,591억원에서 5,058억원으로 33.4%감소, 음악산업 1조 7,935억원에서 2조 1,331억원으로 18.9%증가, 게임산업 3조 9387억원에서 4조 3,156억원으로 9.6%증가, 영화산업 2조 3,444억원에서 3조 224억원으로 28.9%증가, 애니메이션산업 2,699억원에서 2,650억원으로 1.8%감소, 방송산업 7조 1,365억원에서 7조 7,728억원으로 8.9%증가, 광고산업 7조 639억원에서 8조 260억원으로 13.6%증가, 캐릭터산업 4조 8,085억원에서 4조 2,192억원으로 12.3%감소, 디지털 교육 및 정보산업 1조 3,187억원에서 8,789억원으로 175.7%증가로 추정 및 집계되었다.



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

2.2.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 3-2-4〉 문화산업 사업형태별 매출액 현황*

단위 : 백만원, %

산업	창작 및 판권	투자수입	제작 서비스	단순복제	유통·배급	마케팅 홍보 및 기타	합계
출판	6,653,616	945,878	793,603	2,101,014	2,740,659	2,065,547	15,300,316
만화	277,904	40,954	88,837	25,075	43,710	29,389	505,867
영화	785,715	15,928	99,543	122,090	1,545,021	70,106	2,638,403
애니메이션	75,141	578	6,112	135,467	8,816	18,783	244,897
디지털 교육 및 정보	55,040	0	864	0	805,967	17,103	878,973
합계	7,847,416	1,003,337	988,960	2,383,646	5,144,172	2,200,928	19,568,457
구성비	(40.1)	(5.1)	(5.1)	(12.2)	(26.3)	(11.2)	(100.0)

* 5개 실태조사 산업만을 결과분석함(인용부분 제외)

조사대상 5개 산업의 매출액은 19조 5,684억원으로 집계되었다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판 산업이 15조 3,003억원으로 가장 많으며, 영화산업이 2조 6,384억원, 디지털교육 및 정보산업이 8,789억원, 만화 5,058억원, 애니메이션 2,448억원 순으로 추정되었다.

이를 매출액 형태별로 구분하여 살펴보면, 창작·판권이 7조 8,474억원 (40.1%), 유통·배급 5조 1,441억원 (26.3%), 단순복제 2조 3,836억원 (12.2%), 마케팅·홍보 및 기타 2조 2,009억원 (11.2%), 투자수입 1조 33억원 (5.1%), 제작서비스 9,889억원 (5.1%) 순으로 추정되었다.

5개 산업의 사업형태별 매출액을 상대적으로 비교하면, 창작 및 판권은 만화 54.9%, 출판 43.5%, 애니메이션 30.7% 순으로 높게 나타났고, 제작서비스 비율은 만화 17.6%, 출판 5.2%, 영화 3.8% 순으로 높으며, 단순복제 서비스는 애니메이션 55.3%, 출판 13.7%, 만화 5.0% 순으로 높다. 유통·배급 매출액 비율은 영화가 58.6%로 가장 높고 출판 17.9%, 만화 8.6%의 순이며, 마케팅 홍보 및 기타 부분은 출판이 13.5%로 가장 높고 애니메이션 7.7%, 만화 5.8% 순으로 나타나 각 산업마다 매출구성비의 특징을 나타내었다.



2.2.2. 지역별 매출액 현황

〈표 3-2-5〉 문화산업 지역별 매출액 현황

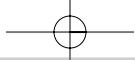
단위 : 백만원

지역	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
서울	10,690,839	315,609	1,432,106	231,822	848,280	13,518,656
부산	346,809	13,191	19,197	1,815	1,924	382,936
대구	341,482	8,346	24,429	-	726	374,983
인천	290,179	8,274	15,187	-	5,152	318,791
광주	304,109	15,697	8,578	2,068	2,412	332,865
대전	244,305	41,834	18,339	3,286	1,789	309,553
울산	120,085	3,064	3,750	-	-	126,899
경기도	1,842,701	68,492	166,577	3,413	8,432	2,089,614
강원도	153,350	3,103	3,712	1,200	1,558	162,923
충청북도	87,633	6,433	15,535	-	-	109,602
충청남도	79,490	4,664	7,795	718	1,476	94,144
전라북도	146,069	4,674	6,215	533	1,136	158,626
전라남도	146,748	3,515	2,932	43	5,630	158,868
경상북도	276,485	4,707	14,575	-	-	295,767
경상남도	169,274	3,647	4,261	-	138	177,319
제주도	60,758	616	3,506	-	321	65,202
합계*	15,300,316	505,867	2,638,403	244,897	878,973	19,568,457

* 지역 미구분 포함

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 13조 5,186억원 (69.1%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 2조 896억원 (10.7%), 부산 3,829억원 (2.0%), 대구 3,749억원 (1.9%), 광주 3,328억원 (1.7%), 인천 3,187억원 (1.6%), 대전 3,095억원 (1.6%), 경상북도 2,957억원 (1.5%), 경상남도 1,773억원 (0.9%), 강원도 1,629억원 (0.8%), 전라남도 1,588억원 (0.8%), 전라북도 1,586억원 (0.8%), 울산 1,268억원 (0.6%), 충청북도 1,096억원 (0.6%), 충청남도 941억원 (0.5%), 제주도 652억원 (0.3%)의 순으로 나타났다. 즉 서울과 경기도의 매출이 전체의 79.8%로 매출의 대부분을 차지하는 것을 알 수 있다.

산업별로 살펴보면, 출판산업은 서울이 10조 6,908억원 (69.9%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1조 8,427억원 (12.0%), 부산 3,468억원 (2.3%), 대구 3,414억원 (2.2%)의 순으로 나타났다. 만화산업은 서울이 3,156억원 (62.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 684억원 (13.5%), 대전 418억원 (8.3%), 광주 156억원 (3.1%), 부산 131억원 (2.6%)의 순으로 나타났다. 애니메이션산업은 서울 2,318억원 (94.7%), 경기도 34억원 (1.4%), 대전 32억원 (1.3%)의 순으로 서울에서의 매출이 월등히 앞섰다. 디지털 교육 및 정보산업도 서울이 8,482억원 (96.5%)으로 월등하게 높은 것으로 나타났다.



2.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈표 3-2-6〉 문화산업 매출액 규모별 매출액 현황

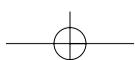
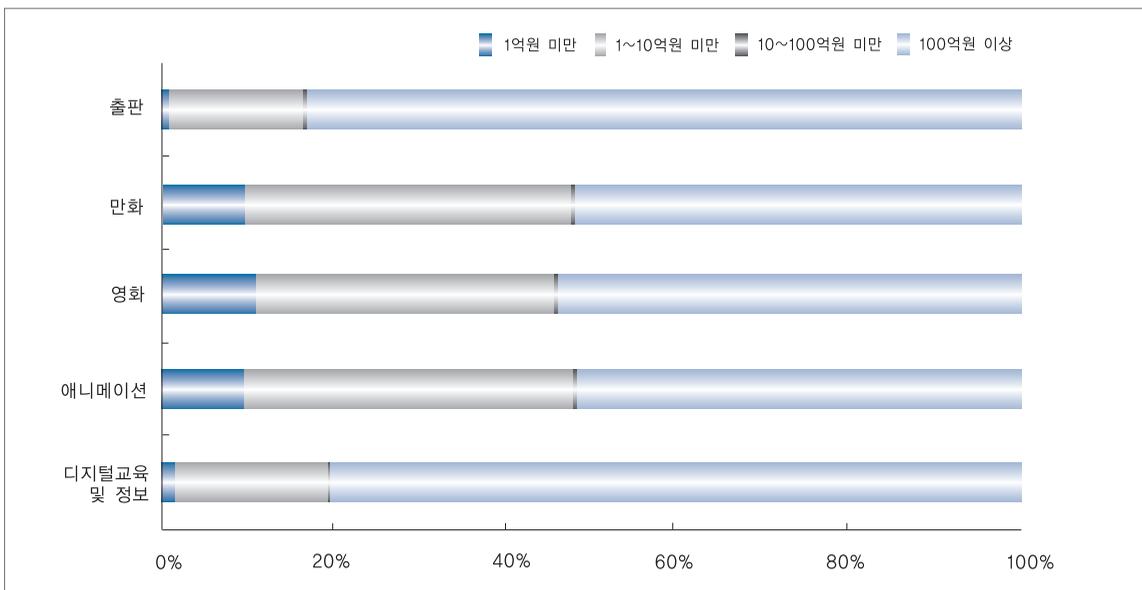
단위 : 백만원

규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
1억원미만	1,079	181	4,945	865	404	7,473
1~10억원미만	128,194	54,814	335,397	24,568	23,673	566,645
10~100억원미만	2,125,165	188,881	863,204	92,259	145,459	3,414,967
100억원이상	13,045,879	261,990	1,434,858	127,205	709,438	15,579,371
합계	15,300,316	505,867	2,638,403	244,897	878,973	19,568,457

매출액 규모별로 매출액을 집계해보면, 매출 100억원 이상 규모 사업체가 차지하는 매출비중은 15조 5,793억원으로 전체의 79.6%(약 80%)로 매우 높은 비중을 차지하고, 10~100억원 미만 규모 사업체가 차지하는 비중은 3조 4,149억원 (17.5%), 1~10억원 미만 사업체의 비중은 5,666억원 (2.9%), 1억원 미만 사업체는 74억원 (0.04%)의 순으로 나타났다.

산업별로 100억원 이상 규모 사업체가 각 산업내에서 차지하는 비중을 살펴보면, 출판산업은 13조 458억원으로 출판산업의 85.3%를 차지하고, 만화산업은 2,619억원으로 만화산업의 51.8%, 영화산업은 1조 4,348억원으로 영화산업의 54.4%, 애니메이션산업은 1,272억원 51.9%, 디지털 교육 및 정보산업은 7,094억원 80.7%로 나타났다. 상대적으로 비교하면, 출판산업과 디지털 교육 및 정보산업이 산업내에서 대규모 사업체가 차지하는 비중이 높은 것으로 나타났다.

〈그림 3-2-2〉 문화산업 매출액 규모별 구성비



2.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황

〈표 3-2-7〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 현황

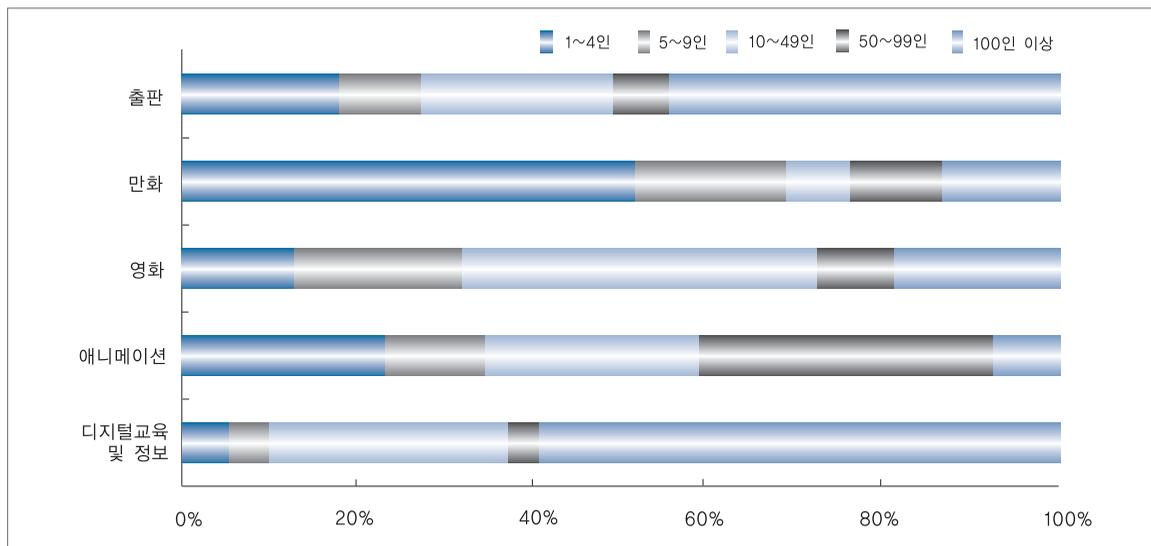
단위 : 백만원

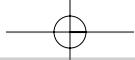
규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
1~4인	2,743,228	262,405	339,718	56,440	48,859	3,450,650
5~9인	1,443,212	86,196	503,869	27,848	37,256	2,098,381
10~49인	3,374,011	37,611	1,070,392	60,296	240,458	4,782,767
50~99인	971,309	52,327	227,954	81,511	33,627	1,366,727
100인이상	6,768,557	67,329	496,470	18,801	518,774	7,869,931
합계	15,300,316	505,867	2,638,403	244,897	878,973	19,568,457

종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 규모 100인 이상 사업체의 매출액은 7조 8,699억원으로 전체의 40.2% 비중을 차지하며, 10~49인 사업체의 매출은 4조 7,827억원 (24.4%), 1~4인 사업체 3조 4,506억원 (17.6%), 5~9인 사업체 2조 983억원 (10.7%), 50~99인 사업체 1조 3,667억원 (7.0%)의 순으로 비중이 나타났다.

산업별로 종사자 규모에 따른 매출비중을 2순위 까지만 살펴보면, 출판산업은 100인 이상 6조 7,685억원 (44.2%), 10~49인 3조 3,740억원 (22.1%), 만화산업은 1~4인 2,624억원 (51.9%), 5~9인 861억원 (17.0%), 영화산업은 10~49인 1조 703억원 (40.6%), 5~9인 5,038억원 (19.1%), 애니메이션산업은 50~99인 815억원 (33.3%), 10~49인 602억원 (24.6%), 디지털 교육 및 정보산업은 5,187억원 (59.0%), 10~49인 2,404억원 (27.4%)의 순으로, 산업별로 매출비중이 높은 종사자 규모층은 각기 다르게 나타나고 있다.

〈그림 3-2-3〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 구성비





3. 영업비용

3.1. 영업비용 산출방법

영업비용은 출판, 만화, 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보, 5개 부문만을 실태조사를 통하여 파악하였다.

3.1.1. 출판, 만화 산업

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

- 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-29인, 30-99인, 100인 이상

업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행, 정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업, 서적 및 잡지류 소매업, 서적임대업

- 모집단규모 : 출판 4,167개, 유통 16,334개

- 조사규모 : 출판 729개, 유통 812개 표본조사

- 영업비용 총량 추정식

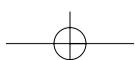
$$w_{ij} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}} \quad w: \text{가중치}, N: \text{모집단수}, n: \text{표본수}$$

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

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

t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 영업비용

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



3.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업

영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 부문의 영업비용도 출판, 만화와 같은 방법으로 보정한 후 전체 영업비용을 추정하였다. 출판, 만화 부문의 영업비용 추정 방법과의 차이점은 층을 구분하는 기준이 다르고 전수조사이나 100% 조사가 완료되지 못하였으므로 사후층화를 하여 전체를 추정하였다는 점이다.

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

- 조사규모 및 방법

영화·비디오 1,223개, 애니메이션 213개, 디지털 교육 및 정보 299개 전수조사

- 층화기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후

업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 층화

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

3.2. 문화산업 영업비용

〈표 3-3-1〉 문화산업 영업비용

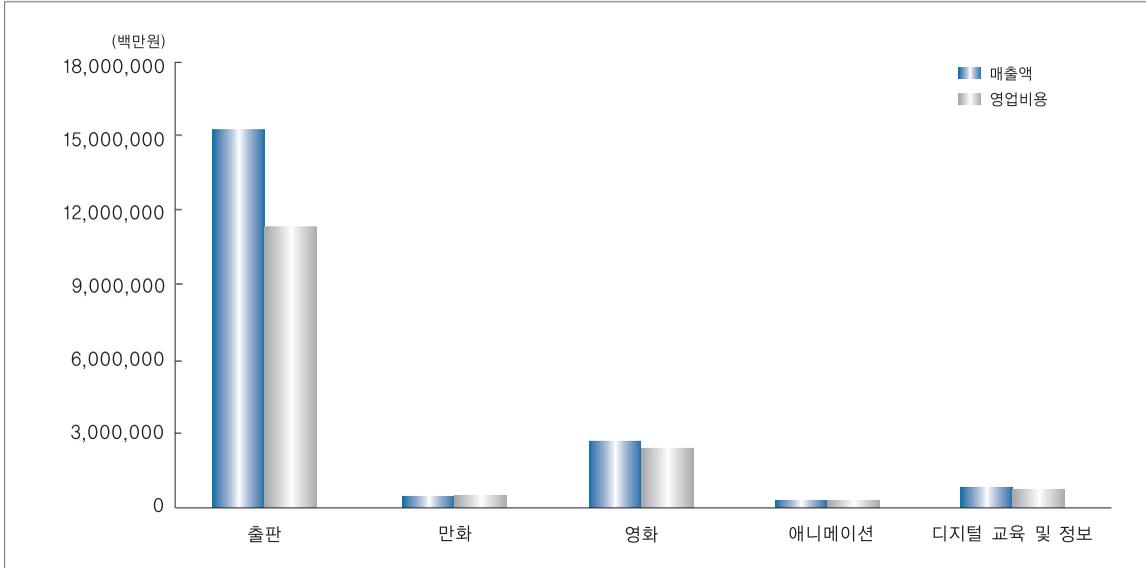
단위 : 백만원, %

산업	매출원가	인건비	이자비용	감가 상각비	임차료	기타	영업비용합계
출판	7,546,409	1,404,459	100,758	147,877	275,565	1,846,579	11,321,646
만화	317,649	28,220	2,184	3,873	34,931	49,633	436,491
영화	1,654,913	219,344	48,393	86,074	76,666	281,578	2,366,967
애니메이션	183,684	41,377	3,675	4,094	3,328	25,768	261,925
디지털 교육 및 정보	498,292	135,193	3,523	13,311	8,010	69,218	727,548
합계	10,200,946	1,828,592	158,534	255,228	398,501	2,272,776	15,114,577
구성비	(67.5)	(12.1)	(1.0)	(1.7)	(2.6)	(15.0)	(100.0)

조사대상 5개 산업의 영업비용은 15조 1,145억원으로 해당산업 매출액 19조 5,684억원의 77.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면, 출판산업의 영업비용은 11조 3,216억원으로 출판 매출액의 74.0%를 차지하고, 만화산업은 4,364억원으로 만화 매출액의 86.3%, 영화산업은 2조 3,669억원으로 영화 매출액의 89.7%를 차지하였다. 애니메이션산업은 2,619억원으로 애니메이션 매출의 107.0%로 매출보다 비용이 많게 조사되었고, 디지털 교육 및 정보산업의 영업비용은 7,275억원으로 매출의 82.8% 수준으로 나타났다. 즉, 매출대비 비용의 비중을 상대적으로 비교하면 애니메이션산업이 107.0%로 가장 크고 영화 89.7%, 만화 86.3%, 디지털 교육 및 정보 82.8%, 출판 74.0% 순으로 많게 나타났다.

영업비용을 내역별로 구분하여 살펴보면, 매출원가가 10조 2,009억원으로 비용의 67.5%를 차지하며, 기타 2조 2,727억원 (15.0%), 인건비 1조 8,285억원 (12.1%), 임차료 3,985억원 (2.6%) 순으로 비용이 많이 지출되는 것으로 나타났다. 산업별 영업비용 내역을 상대적으로 비교하면, 영업비용내 매출원가 비중은 만화산업이 72.8%로 가장 높고 애니메이션 70.1%, 디지털 교육 및 정보 68.5%이며, 인건비 비중은 디지털 교육 및 정보 18.6%, 애니메이션 15.8%, 출판 12.4% 순이며, 감가상각비 비중은 영화 3.6%, 디지털 교육 및 정보 1.8%, 애니메이션 1.6%, 임차료는 만화 8.0%, 영화 3.2%, 출판 2.4% 순으로 나타났다. 즉, 매출원가 비중이 높은 산업은 만화, 인건비 비중이 높은 산업은 디지털 교육 및 정보, 감가상각비 비중이 높은 산업은 영화, 임차료 비중이 높은 산업은 만화 등으로 산업별 비용지출의 특성을 보였다.

〈그림 3-3-1〉 문화산업 영업비용 현황



3.2.1. 콘텐츠제작 비용

〈표 3-3-2〉 문화산업 콘텐츠제작 비용 현황

단위 : 개소, 백만원, %

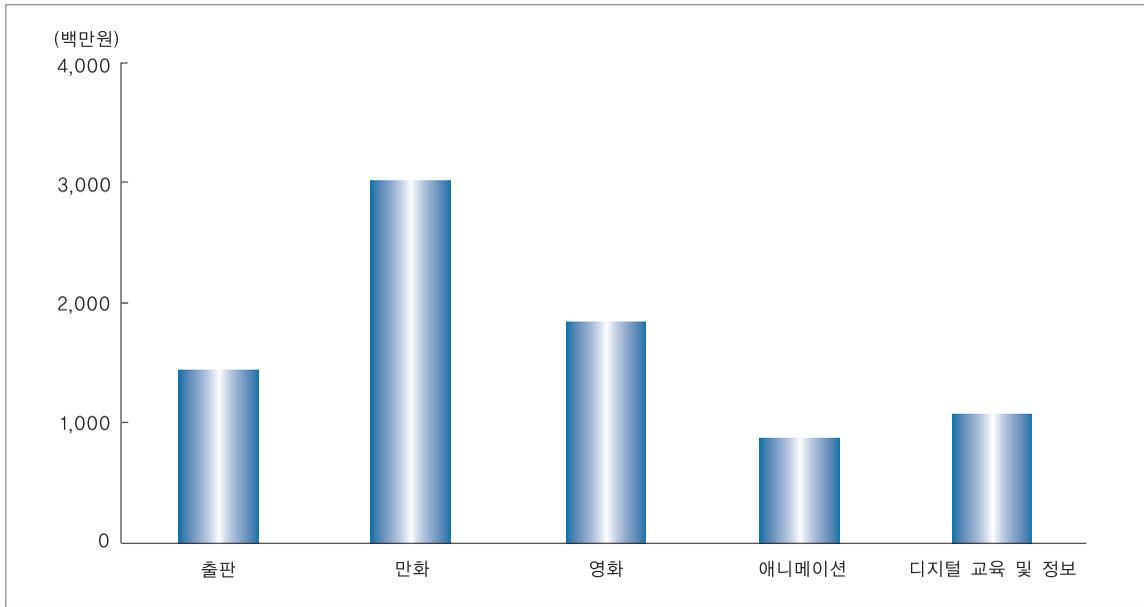
산업	사업체수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성 비율				
				작품제작비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
출판	485	698,216	1,440	91.6	2.4	2.0	1.3	2.7
만화	113	340,167	3,010	70.9	13.6	6.6	4.1	4.7
영화	302	549,507	1,820	78.1	5.3	5.0	7.0	4.5
애니메이션	126	109,292	867	69.6	3.9	4.9	18.3	3.3
디지털 교육 및 정보	138	147,572	1,069	61.5	3.1	5.1	28.7	1.7
전체	1,164	1,844,754	1,585					

5개의 산업 중 콘텐츠제작과 관련된 사업체수는 1,164개이고, 총 콘텐츠제작 비용은 1조 8,447 억원으로 사업체당 콘텐츠제작 비용은 약 15억원으로 나타났다.

산업별로 살펴보면, 출판산업 콘텐츠제작 비용은 485개 사업체 6,982억원이고 이를 내역별로 구분하면 작품제작 비용 91.6%, 기타 2.7%, 로열티 지출 2.4%, 마케팅 홍보 2.0%, 연구개발 1.3% 비율로 나타났다. 만화산업 콘텐츠제작 비용은 113개 사업체 3,401억원이고 이를 내역별로 구분하면 작품제작 비용 70.9%, 로열티 지출 13.6%, 마케팅 홍보 6.6% 순이고, 영화산업 콘텐츠 제작비용은 302개 사업체 5,495억원이고 내역별로 구분하면 작품제작 비용 78.1%, 연구개발 7.0%, 로열티 지출 5.3%, 마케팅 홍보 5.0% 순이다. 애니메이션산업 콘텐츠제작 비용은 126개 사업체 1,092 억원이고 내역별로 구분하면 작품제작 비용 69.6%, 연구개발 18.3%, 마케팅 홍보 4.9%, 로열티 지출 3.9%순이고, 디지털 교육 및 정보산업 콘텐츠제작 비용은 138개 사업체 1,475억원이고 내역별로 구분하면 작품제작 비용 61.5%, 연구개발 28.7%, 마케팅 홍보 5.1%, 로열티 지출 3.1% 비율의 순으로 나타났다.

사업체당 콘텐츠제작 비용은 만화산업이 30억원으로 가장 높았고, 영화 18억원, 출판 14억원, 디지털 교육 및 정보 10억원, 애니메이션 8억원 순으로 나타났다.

〈 그림 3-3-2 〉 문화산업 콘텐츠제작 사업제당 비용 현황



3.2.2. 지역별 영업비용 현황

〈표 3-3-3〉 문화산업 지역별 영업비용 현황

단위 : 백만원

지역	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
서울	7,205,865	286,268	1,308,011	247,970	699,105	9,747,220
부산	317,326	8,700	14,319	1,815	2,220	344,380
대구	286,614	6,965	20,405	0	673	314,657
인천	263,124	5,020	15,175	0	4,592	287,911
광주	294,028	13,403	9,296	2,187	2,054	320,968
대전	227,776	35,642	17,447	3,273	1,612	285,750
울산	104,877	2,338	15,486	0	0	122,700
경기도	1,597,402	51,656	154,364	3,916	8,805	1,816,142
강원도	137,452	2,266	3,502	1,461	1,623	146,304
충청북도	81,650	5,537	15,224	0	0	102,411
충청남도	78,038	4,307	7,280	685	1,101	91,412
전라북도	131,941	3,600	5,728	532	424	142,224
전라남도	135,422	2,805	8,756	87	4,853	151,923
경상북도	254,572	4,003	15,402	0	0	273,977
경상남도	141,080	3,210	5,323	0	138	149,751
제주도	64,479	772	3,262	0	349	68,862
합계*	11,321,646	436,491	2,366,967	261,925	727,548	15,114,577

* 지역 미구분 포함

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 9조 7,472억원 (64.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1조 8,161억원 (12.0%), 부산 3,443억원 (2.3%), 광주 3,209억원 (2.1%) 대구 3,146억원 (2.1%), 인천 2,879억원 (1.9%), 대전 2,857억원 (1.9%), 경상북도 2,739억원 (1.8%), 전라남도 1,519억원 (1.0%), 경상남도 1,497억원 (1.0%), 강원도 1,463억원 (1.0%), 전라북도 1,422억원 (0.9%), 울산 1,227억원 (0.8%), 충청북도 1,024억원 (0.7%), 충청남도 914억원 (0.6%), 제주도 688억원 (0.5%)의 순으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용의 비율을 살펴보면, 서울은 72.1%로 가장 비율이 낮고 대구 83.9%, 경상남도 84.5% 순으로 비율이 낮게 나타났으며, 반대로 제주도는 105.6%로 매출보다 비용이 5.6% 더 높게 조사되었고, 충청남도 97.1%, 울산 96.7% 순으로 높게 나타났다.

3.2.3. 매출액 규모별 영업비용 현황

〈표 3-3-4〉 문화산업 매출액 규모별 영업비용 현황

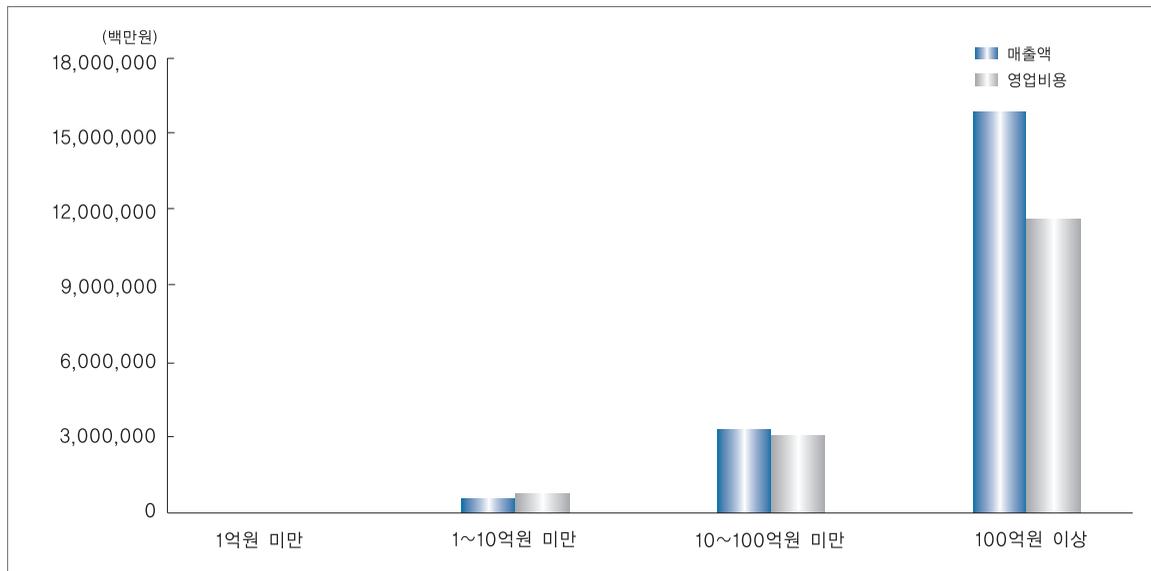
단위 : 백만원

규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
1억원미만	2,304	204	8,612	1,452	1,093	18,870
1~10억원미만	146,426	44,454	360,323	24,057	29,700	604,960
10~100억원미만	1,986,485	149,421	796,577	100,404	131,978	3,159,660
100억원이상	9,186,431	242,412	1,201,455	136,012	564,776	11,331,086
합계	11,321,646	436,491	2,366,967	261,925	727,548	15,114,577

매출액 규모별로 영업비용을 살펴보면, 규모 100억원 이상 사업체의 영업비용 합계는 11조 3,310억원으로 전체 영업비용의 75.0%를 차지하며, 10~100억원 미만 사업체의 영업비용은 3조 1,596억원 (20.9%), 1~10억원 미만 사업체 영업비용은 6,049억원 (4.0%), 1억원 미만 사업체 영업비용은 188억원 (0.1%)를 차지하는 것으로 나타났다.

매출액 대비 영업비용 규모를 살펴보면, 매출기준 100억원 이상 사업체의 영업비용 비율은 72.7%, 10~100억원 미만 사업체의 영업비용 비율은 92.5%, 1~10억원 미만 사업체의 영업비용 비율은 106.8%, 1억원 미만 사업체의 영업비용 비율은 252.5%로 나타났다. 사업체의 투자계획에 의해서 매출은 없이 비용만 들어간 경우나 실적이 악화되어 비용은 많이 발생되었으나 매출이 거의 없는 경우 모두 1억원 미만 사업체로 분류되어 규모가 작은 사업체일수록 매출대비 비용이 많이 발생된 것으로 나타났다.

〈그림 3-3-3〉 문화산업 매출액 규모별 영업비용 현황



3.2.4. 종사자 규모별 영업비용 현황

〈 표 3-3-5 〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황

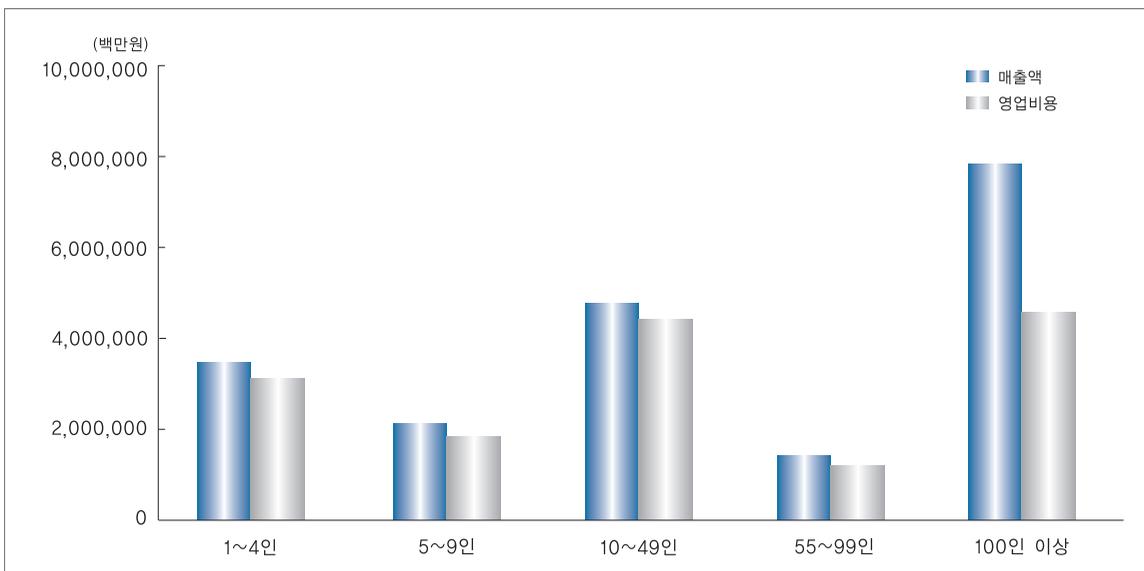
단위 : 백만원

규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계
1~4인	2,471,854	210,208	315,078	57,414	43,670	3,098,225
5~9인	1,162,215	82,953	493,966	23,831	37,829	1,800,794
10~49인	3,201,522	35,338	939,955	66,376	207,947	4,451,138
50~99인	828,998	51,220	211,281	95,635	22,618	1,209,751
100인이상	3,657,058	56,772	406,687	18,669	415,484	4,554,670
합계	11,321,646	436,491	2,366,967	261,925	727,548	15,114,577

종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 규모 100인 이상 사업체의 영업비용 합계는 4조 5,546억 원으로 전체 영업비용의 30.1%를 차지하고, 10~49인 사업체의 영업비용은 4조 4,511억 원 (29.4%), 1~4인 사업체의 영업비용은 3조 982억 원 (20.5%), 5~9인 사업체 영업비용은 1조 8,007억 원 (11.9%), 50~99인 사업체 영업비용은 1조 2,097억 원 (8.0%)으로 나타났다.

종사자 규모별로 매출액 대비 영업비용 비율을 살펴보면, 100인 이상 사업체의 매출 대비 비용 비율은 57.9%로 낮게 나타났으며, 50~99인 사업체의 비율은 88.5%, 10~49인 사업체는 93.1%, 5~9인 사업체는 85.8%, 1~4인 사업체는 89.8%로 나타나 종사자 규모와 매출대비 비용비율과는 일정한 규칙을 보이지 않았다.

〈 그림 3-3-4 〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황



4. 부가가치

부가가치는 개개의 기업 또는 산업이 생산과정에서 새로이 부가한 가치이다. 어떤 기업의 연간생 산액은 그 전부를 기업이 만들어낸 것이 아니라 생산에 소요된 원재료·연료, 하청기업이 납품한 부품 등 다른 기업의 생산물이 포함되어 있으므로 단순히 각 산업의 매출액을 집계한 것으로서는 산업 간에 거래된 원재료 등이 중복계산되므로, 중복을 제거한 생산규모를 산출하기 위해서는 부가가치를 집계해야 한다. 2003년 조사에서는 한국은행의 산업연관표를 이용하여 만들어 놓은 부가가치율을 적용한 부가가치를 산출하였는데 산업연관표는 2000년 기준 자료로 정확한 산업분류와 조사를 기초로 산출된 수치가 아니었기 때문에 2004년 조사에서는 실태조사시 조사표에 부가가치를 산출할 수 있는 항목을 새로이 추가하여 직접 조사를 통한 부가가치액을 산출하였다. 그러나 실태조사 영역이 5개 산업으로 한정되어 있어 나머지 영역중 2개는 타 기관의 자료를 이용하여 산출하였으며 3개는 2003년 부가가치율을 그대로 적용하여 부가가치를 산출하였다.

4.1. 부가가치 산출방법

2003년 문화산업 부가가치

- 10개 산업

매출액 × 부가가치율(한국은행 산업연관표 이용 산출)

2004년 문화산업 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

4.2. 문화산업 부가가치

〈표 3-4-1〉 문화산업 부가가치

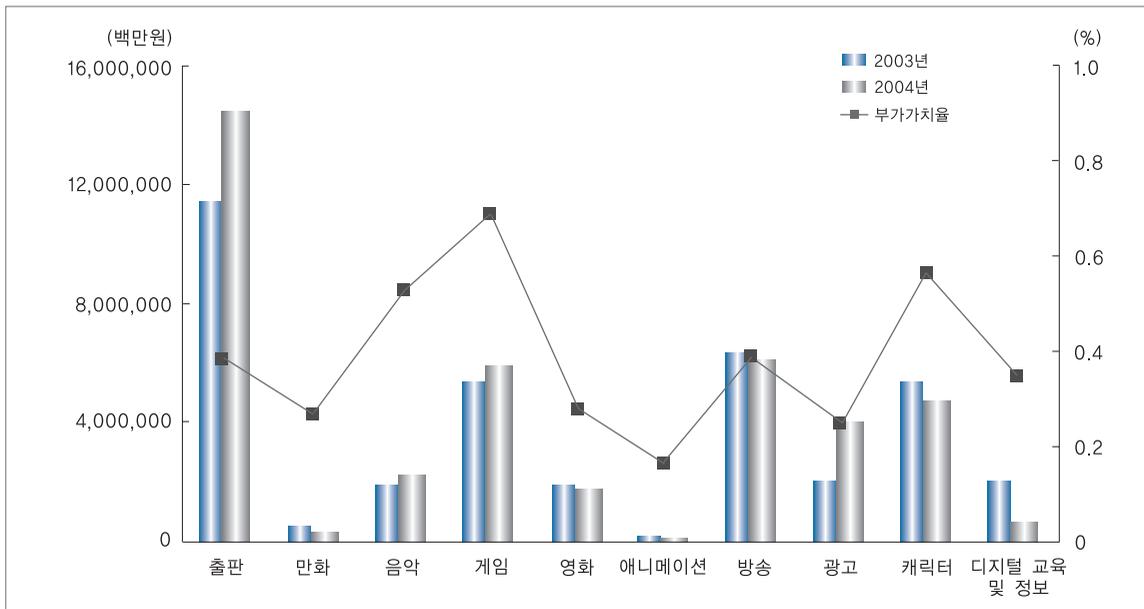
단위: 백만원, %

산업	2003			2004		
	매출액	부가가치	부가가치율	매출액	부가가치	부가가치율*
출판	15,521,150	5,742,826	0.37	18,921,018	7,246,988	0.3830
만화	(759,100)	(280,867)	0.37	505,867	138,584	0.2739
음악	1,793,500	950,555	0.53	2,133,155	1,130,572	0.53
게임	3,938,700	2,717,703	0.69	4,315,600	2,977,764	0.69
영화	2,344,418	961,211	0.41	3,022,403	859,353	0.2843
애니메이션	269,980	111,772	0.41	265,015	43,604	0.1645
방송**	7,136,569	3,211,456	0.45	7,772,805	3,046,542	0.3919
광고**	7,063,954	988,954	0.14	8,026,040	2,038,103	0.2539
캐릭터	4,808,519	2,692,771	0.56	4,219,258	2,362,784	0.56
디지털 교육 및 정보	1,318,788	975,903	0.74	878,973	311,464	0.3543
합계	44,195,578	18,353,151	0.42	50,060,134	20,155,758	0.40

* 소수점 이하 4자리에서 절사

** 기업경영분석의 부가가치율을 적용

〈그림 3-4〉 문화산업 부가가치 현황



5. 수출입액

5.1. 수출입액 산출방법

수출입액은 추정되지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과이다. 업종별로 일정규모 이상의 선도업체는 모두 조사하여 수출입액이 과소 집계되지 않도록 하였다. 10개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료출처는 아래와 같다.

〈 표 3-5-1 〉 문화산업 산업별 수출입액 자료출처

산업	자료출처
출판	관세청자료
만화	실태조사
음악	음악산업백서
게임	게임산업백서
영화	한국영화연감
애니메이션	실태조사
방송	방송산업실태조사보고서
광고	광고산업통계조사
캐릭터	캐릭터산업백서
디지털 교육 및 정보	실태조사

5.2. 문화산업 수출입 규모²⁾

〈 표 3-5-2 〉 문화산업 수출입 규모

단위 : 천\$

산업	수출액		수입액	
	2003	2004	2003	2004
출판	149,644	182,181	214,697	227,084
만화	4,113	1,909	5,167	444
음악	13,312	34,218	16,035	20,580
게임	181,543	387,692	166,454	205,108
영화	30,979	58,285	60,452	66,183
애니메이션	75,721	61,765	1,987	8,003
방송	42,135	70,306	28,062	58,586
광고	-	20,761	-	918,678
캐릭터	116,313	117,336	99,381	129,402
디지털 교육 및 정보	16,899	4,909	8,270	400
합계	630,659	939,362	600,505	1,634,468

조사결과 2004년 문화산업 수출액은 총 9억 3,936만불로 조사되었다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업 1억 8,218만불, 만화산업 190만불, 음악산업 3,421만불, 게임산업 3억 8,769만불, 영화산업 5,828만불, 애니메이션산업 6,176만불, 방송산업 7,030만불, 광고산업 2,076만불, 캐릭터산업 1억 1,733만불, 디지털 교육 및 정보산업 490만불로 나타났다.

조사결과 2004년 문화산업 수입액은 총 16억 3,446만불로 조사되었다. 각 산업별로 살펴보면 출판산업 2억 2,708만불, 만화산업 44만불, 음악산업 2,058만불, 게임사업 2억 510만불, 영화산업 6,618만불, 애니메이션산업 800만불, 방송산업 5,858만불, 광고산업 9억 1,867만불, 캐릭터산업 1억 2,940만불, 디지털 교육 및 정보산업 40만불로 나타났다.

2) 2004년 수출입액에는 2003년에 작성되지 않았던 광고산업의 수출입액이 포함되어 있으므로 전체 문화산업의 수출입규모를 직접 비교하는 것은 의미가 없음

6. 종사자수

6.1. 종사자수 산출방법

조사부문별로 조사방법이 상이하므로 그 방법에 따라 적절한 방법을 적용하여 종사자수 산출을 달리 하였다. 또한, 2003년 조사에서는 중분류 개념이 없고 대분류 개념만 있어서 조사대상 분류가 포괄적이고 분류내 변동 폭이 컸으나 2004년 조사에서는 업종 중분류와 사업체 규모를 모두 분류층으로 사용하여 층 내 동질성을 확보하고 층내 변동을 최소화함으로써 추정결과의 정도를 높였다.

6.1.1. 출판, 만화 산업

출판과 만화 부문은 모집단이 방대하여 표본설계를 통하여 아래와 같이 층화추출조사를 실시하였다. 따라서, 전체 종사자 규모는 각 층 추출율의 역수를 가중치로 적용하여 추정하였다

- 층화기준 :

사업체 규모 (5개층) : 1-4인, 5-9인, 10-29인, 30-99인, 100인 이상

업종 중분류 (8개층) : 서적출판업, 신문발행, 잡지 및 정기간행물발행,
정기광고간행물발행, 기타출판업, 서적잡지 및 신문도매업,
서적 및 잡지류 소매업, 서적임대업

- 모집단규모 : 출판 4,167개, 유통 16,334개

- 조사규모 : 출판 729개, 유통 812개 표본조사

- 종사자총량 추정식

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

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

T : 종사자총량
 t_{ijk} : i 업종, j 규모, k 업체의 종사자

6.1.2. 영화·비디오, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보 산업

영화, 애니메이션, 디지털 교육 및 정보는 전수조사를 시도하였으나 일부업체의 조사거부로 100% 조사가 완료되지 못하여 아래와 같은 방법으로 전체 종사자규모를 사후추정하였다. 조사하지 못한 경우는 종사자는 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우와 종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우로 나누워 각각의 종사자와 세부항목을 추정한 후 전체매출액은 각각에서 산출된 종사자를 합산하여 산출하였다

- 조사규모 및 방법

영화·비디오 1,223개, 애니메이션 213개, 디지털 교육 및 정보 299개 전수조사

- 사후층화기준

선도업체와 비선도업체로 1차 구분한 후

업종 중분류와 그 가능한 조합을 기준으로 층화

① 종사자는 조사하였으나 세부항목은 조사하지 못한 경우

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

② 종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우

종사자와 세부항목 모두를 조사하지 못한 경우의 무응답 보정도 위와 마찬가지로 전체 사업체를 선도와 비선도, 중분류와 그 조합을 기준으로 층화한 뒤 층 내에서 사업체의 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 사업체의 종사자는 층 내 조사한 사업체들의 평균을 이용하여 대체하였다. 그 다음으로 세부항목의 보정은 해당층내에서 조사한 업체의 종사자에 대한 세부항목 구성비율을 계산하여 조사하지 못한 사업체의 종사자에 대해 비율 적용하여 세부항목을 대체하였다.

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

〈표 3-6-1〉 문화산업 종사자규모 산출방법

구분	2003	2004
종사자수와 세부항목 모두 조사한 경우	대분류별 × 세부항목별 종사자수 집계	규모별 × 중분류별 × 세부항목별 종사자수 집계
종사자수만 조사하고 세부항목을 조사하지 못한 경우	조사완료된 사업체의 대분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 종사자수에 적용하여 보정	종사자수 조사가 완료된 사업체의 규모별 × 중분류별 세부항목간 구성비율을 해당 사업체 종사자수에 적용하여 보정
종사자수와 세부항목 모두 조사하지 못한 경우	미조사된 사업체의 종사자수를 추산하기 위하여 간조사자료 중 종사자 상위 20%에 해당되는 사업체를 제외하고, 종사자 하위 80%의 사업체 결과만을 이용하여 항목별로 미조사된 사업체수에 가중치를 부여하여 추산	미조사된 사업체는 규모별로 구분한 후, 중분류를 파악한 사업체는 규모내 해당 분류층의 사업체수를 가중치로 주어 산출하고, 중분류를 파악하지 못한 사업체는 해당 규모층의 사업체수를 가중치로 주어 산출

6.1.3. 음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터 산업

음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터의 종사자수는 실태조사를 하지 않고 타조사 자료를 인용하여 본 조사의 체계에 맞게 재분류 한 후 집계하였다.

○ 음악

음악 부문은 2003년 통계작성시 실태조사 결과와 통계청 「사업체기초통계조사」 결과를 이용하였으나 2004년 조사는 실태조사를 하지 않았으므로 기획제작배급부분은 진흥원의 「음악산업백서」조사결과를 인용하고 유통부분은 2003년 조사와 마찬가지로 통계청 「사업체기초통계조사」결과자료를 인용하였다. 그러나 「음악산업백서」 자료는 전체를 추정하지 않고 응답한 업체만의 조사 결과만을 단순집계한 자료이기 때문에, 그대로 인용하지 않고 추가조사를 통하여 보정한 결과를 사용함으로써 대표성을 확보하였다.

○ 게임

게임 부문은 2003년 조사와 동일하게 한국게임산업개발원 「게임백서」 자료를 인용하였다. 조사 규모는 2003년 조사에서는 게임업체 260개, PC방 및 게임장 1,400개를 조사하였고, 2004년 조사에서는 게임업체 350개, PC방 및 게임장 1,550개를 조사하여 조사규모가 확대되었다. 또한, 상위업체 80개를 별도로 조사하여 추정치의 대표성을 확보하는 방법을 사용한다.

○ 방송

방송 부문은 2003년 조사와 동일하게 방송위원회 「방송산업실태조사보고서」 자료를 인용하였다. 조사대상 사업자를 전수조사하며 미조사 자료는 내부자료를 이용하여 보정한다. 2003년 조사는 737개 조사대상중 556개 75.4%를 조사한 결과이고, 2004년 조사는 중계유선방송사업자의 감소로 전체 조사규모가 감소하여 614개 조사대상중 493개 80.3%를 조사한 결과이다.

○ 광고

광고 부문은 2003년 통계작성시에는 제일기획의 「제일연감」 자료를 인용하였으나 2004년 조사에서는 한국방송광고공사 「광고산업통계조사」 결과를 인용하였다. 제일연감은 광고업계에서 오랫동안

동안 작성해온 자료이나 민간기관의 자료이고 작성체계가 문화산업통계와의 연계성에는 한계가 있어 신규통계이지만 정부승인통계인 광고산업통계조사 결과를 인용하여 통계의 공신력과 신뢰성을 확보하였다.

○ 캐릭터

캐릭터 부문은 2003년 조사에서는 실태조사를 실시한 결과를 수록하였으나 2004년 조사에서는 한국문화콘텐츠진흥원 「캐릭터산업백서」 자료를 인용하였다.

〈표 3-6-2〉 문화산업 종사자규모 자료출처 및 통계산출방법

산업	자료출처	종사자수 산출방법
음악	음악산업백서	조사규모 : 130여개의 사업체 종사자수 : 응답결과와 추가조사 집계
게임	게임백서	조사규모 : 전국 게임업체 3,500개중 350개 표본, PC방 20,900개 게임장 15,150개중 1,550개 표본, 각 플랫폼별 상위 80개 업체 추가조사 종사자수 산출 : 응답결과를 바탕으로 전체 종사자 규모 추정
방송	방송산업실태 조사보고서	조사규모 : 방송사업 유관사업 614개 전수조사 종사자수 산출 : 응답결과 집계
광고	광고산업통계조사	조사규모 : 광고업체 5,091개 전수조사 종사자수 산출 : 응답결과를 바탕으로 전체 종사자 규모 추정
캐릭터	캐릭터산업백서	조사규모 : 캐릭터업체 261개 조사 종사자수 산출 : 응답결과를 바탕으로 전체 종사자 규모 추정

6.2. 문화산업 종사자수

〈표 3-6-3〉 문화산업 종사자수

단위: 명, %

산업	2003	구성비	2004	구성비
출판*	237,347	51.2	225,086	49.0
만화**	(2,557)	(0.6)	9,185	2.0
음악	62,555	13.5	66,870	14.6
게임	39,104	8.4	47,051	10.3
영화	38,108	8.2	31,898	7.0
애니메이션	5,385	1.2	3,600	0.8
방송	31,645	6.8	30,530	6.7
광고	31,479	6.8	28,854	6.3
캐릭터	6,257	1.4	8,286	1.8
디지털 교육 및 정보***	11,353	2.5	7,566	1.6
합계	463,233	100.0	458,926	100.0

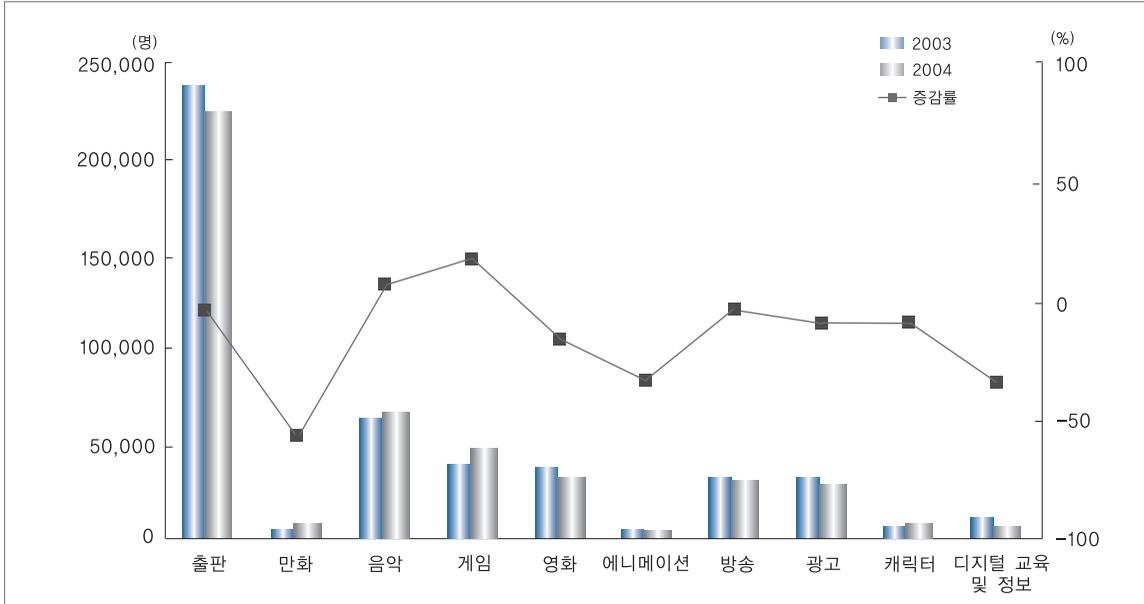
* 2003년 출판산업에는 만화산업종사자 포함

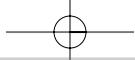
** 2003년 만화산업 종사자는 제작기획배급부분만의 종사자로 유통부분 종사자는 미포함 됨

*** 2003년 종사자는 인터넷 및 모바일 콘텐츠의 기타산업 종사자로 조사대상 기준이 다름

조사결과 2004년 문화산업 총 종사자수는 458,926명으로 2003년 종사자수 463,233다 4,307명 0.9% 감소되었다. 각 산업별로 살펴보면, 종사자수가 증가된 산업은 음악산업과 게임산업이며 증가율은 게임 20.3%, 음악 6.9% 이다. 그 이외 종사자수 감소율이 큰 산업은 애니메이션 -33.1%, 영화 -16.3%, 광고 -8.3%로 나타났다. 종사자수 구성비는 출판산업이 225,086명 (49.0%)으로 가장 큰 비중을 차지하며, 음악산업 66,870명 (14.6%), 게임산업 47,051명 (10.3%) 순서로 종사자수가 많은 것으로 나타났다. 2003년 구성비와 비교하면 출판산업의 증감폭이 -2.2%포인트로 가장 크고, 게임 1.9%포인트 증가, 만화 1.4%포인트 증가 순서로 증감폭이 큰 것으로 나타났다.

〈그림 3-6-1〉 문화산업 종사자 현황





6.2.1 성별 종사자 현황

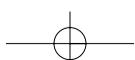
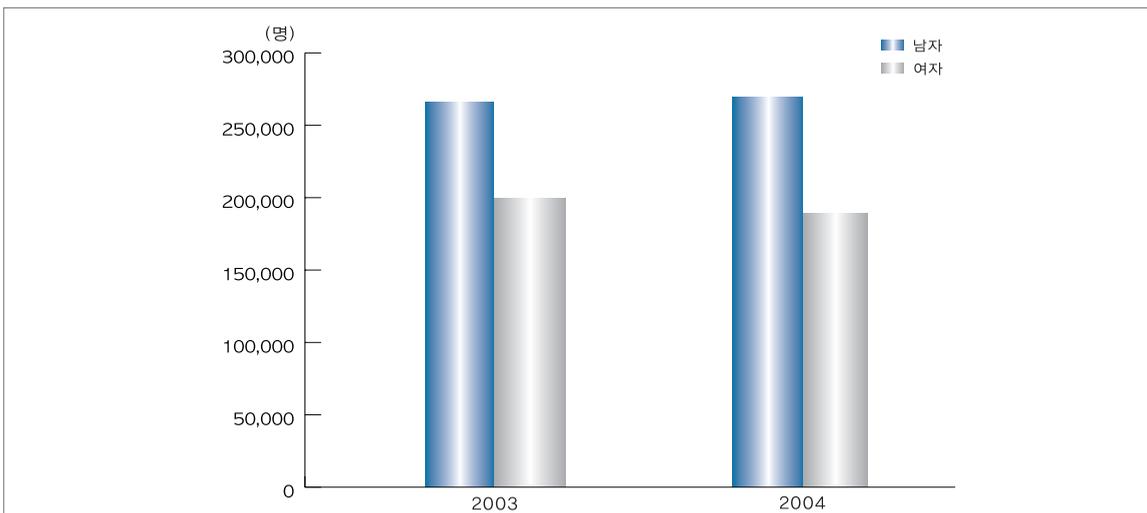
〈표 3-6-4〉 문화산업 성별 종사자 현황

단위: 명

산업	2003			2004		
	남	여	합계	남	여	합계
출판	128,671	08,676	237,347	124,745	100,341	225,086
만화	(1,415)	(1,142)	(2,557)	4,020	5,165	9,185
음악	28,619	33,936	62,555	30,131	36,739	66,870
게임	30,149	8,955	39,104	37,547	9,504	47,051
영화	20,329	17,779	38,108	21,053	10,845	31,898
애니메이션	2,761	2,624	5,385	2,177	1,423	3,600
방송	23,583	8,062	31,645	22,845	7,685	30,530
광고	19,693	11,786	31,479	17,340	11,514	28,854
캐릭터	3,321	2,936	6,257	5,278	3,008	8,286
디지털 교육 및 정보	7,551	3,802	11,353	4,412	3,154	7,566
합계	266,092	199,698	463,233	269,548	189,378	458,926

2004년 문화산업 종사자 458,926명 중 남자는 269,548명(58.7%), 여자는 189,378명(41.3%)으로 남자 종사자가 여자 종사자보다 약 1.4배 많은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자 종사자는 3,456명(1.3%) 증가한 반면, 여자 종사자는 10,320명(5.2%) 감소한 것으로 나타났다. 구성비로 볼 때, 남자 종사자는 57.1%에서 58.7%로 1.6%포인트 증가한 반면, 여자 종사자는 42.9%에서 41.3%로 1.6%포인트 감소하였다. 남녀 종사자 격차는 2003년 14.3%에서 2004년 17.5%로 더 확대되었으며 게임산업이 2003년 54.2%에 이어 2004년 59.6%로 여전히 가장 큰 격차를 보였다. 특히 영화산업의 경우 남녀 종사자 비중의 변화가 가장 두드러지게 나타났고, 만화산업의 경우는 남녀 종사자의 비중이 역전되어 여자 종사자가 더 많아진 것으로 나타났다.

〈그림 3-6-2〉 문화산업 성별 종사자 현황



6.2.2. 고용형태별 종사자 현황

〈표 3-6-5〉 문화산업 고용형태별 종사자수 현황*

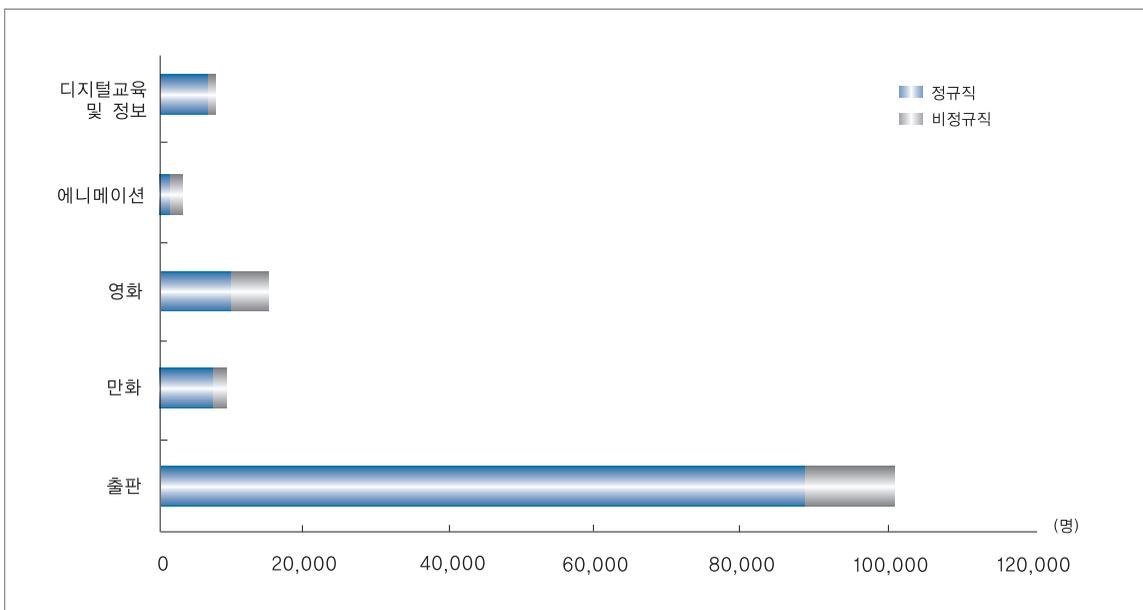
단위: 명, %

산업	정규직	구성비	비정규직	구성비	합계
출판	89,227	88.1	11,983	11.9	101,210
만화	7,717	84.0	1,467	16.0	9,185
영화	10,274	66.8	5,089	33.2	15,364
애니메이션	1,938	53.8	1,662	46.2	3,600
디지털 교육 및 정보	6,560	86.7	1,007	13.3	7,566
합계	115,716	84.5	21,208	15.5	136,924

* 고용형태별 종사자 현황은 5개 산업 실태조사 결과만을 집계함

5개 산업 실태조사 대상 사업체의 종사자수는 136,924명으로 이중 정규직 종사자는 115,716명 (84.5%)이고 비정규직 종사자는 21,208명 (15.5%)이다. 전체 정규직 구성비 84.5%를 기준으로 할 때, 정규직의 비율이 높은 산업은 출판 88.1%, 디지털 교육 및 정보 86.7%이며, 전체 비정규직 구성비 15.5%를 기준으로 할 때, 비정규직의 비율이 높은 산업은 애니메이션 46.2%, 영화 33.2%, 만화 16.0% 순으로 나타났다.

〈그림 3-6-3〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황



6.2.3. 프리랜서 현황

〈표 3-6-6〉 문화산업 프리랜서 현황

단위: 개소, 명

산업	전체응답 사업체수	프리랜서고용 사업체수	프리랜서	평균 프리랜서수
출판	584	117	255	2.2
만화	136	10	106	10.6
영화	684	123	467	3.8
애니메이션	128	67	1,481	22.1
디지털 교육 및 정보	137	34	115	3.4

프리랜서의 경우, 애니메이션산업은 67개사업체에서 평균 22.1명, 만화산업은 10개사업체에서 평균 10.6명, 영화산업은 123개사업체에서 평균 3.8명, 디지털 교육 및 정보산업은 34개사업체에서 평균 3.4명, 출판산업은 117개사업체에서 평균 2.2명의 순으로 나타났다.

조사에 응한 사업체중에 프리랜서를 고용하고 있는 사업체 비율을 살펴보면, 출판산업은 584개 사업체중 117개 사업체가 해당하여 20.0%, 만화산업은 136개 사업체중 10개 사업체가 해당하여 7.4%, 영화산업은 684개 사업체중 123개 사업체가 해당하여 18.0%, 애니메이션산업은 128개 사업체중 67개 사업체가 해당하여 52.3%, 디지털 교육 및 정보산업은 137개 사업체중 34개가 해당하여 24.8%이다. 애니메이션산업이 프리랜서 고용비율도 높고 고용사업체당 평균 프리랜서수도 가장 많은 것으로 나타났다.

6.2.4. 지역별 종사자 현황

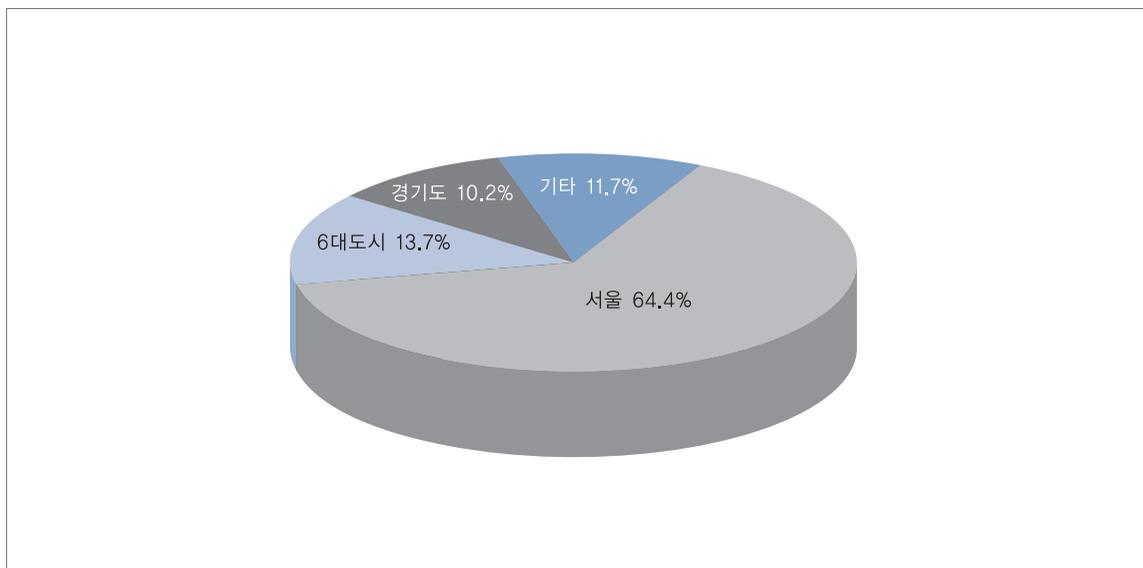
〈표 3-6-7〉 문화산업 지역별 종사자 현황

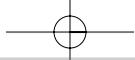
단위: 명, %

지역	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계	구성비
서울	64,812	3,397	6,154	3,077	6,887	84,327	64.4
부산	3,370	670	176	110	116	4,442	3.4
대구	3,134	347	265	0	35	3,782	2.9
인천	2,137	346	215	0	78	2,777	2.1
광주	2,320	305	156	92	97	2,970	2.3
대전	1,806	693	198	31	45	2,773	2.1
울산	990	162	20	0	0	1,173	0.9
경기도	10,086	1,730	1,298	219	75	13,408	10.2
강원도	1,773	233	33	30	29	2,098	1.6
충청북도	1,280	277	261	0	0	1,818	1.4
충청남도	1,164	159	79	20	35	1,457	1.1
전라북도	1,507	244	149	15	26	1,941	1.5
전라남도	1,864	146	66	6	110	2,192	1.7
경상북도	2,415	219	177	0	0	2,811	2.1
경상남도	1,753	216	46	0	6	2,020	1.5
제주도	798	39	54	0	26	917	0.7
합계*	101,210	9,185	15,364	3,600	7,566	136,924	100.0

* 지역 미구분 포함

〈그림 3-6-4〉 문화산업 지역별 종사자 구성비





I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

6.2.5. 매출액 규모별 종사자 현황

〈표 3-6-8〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 현황

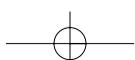
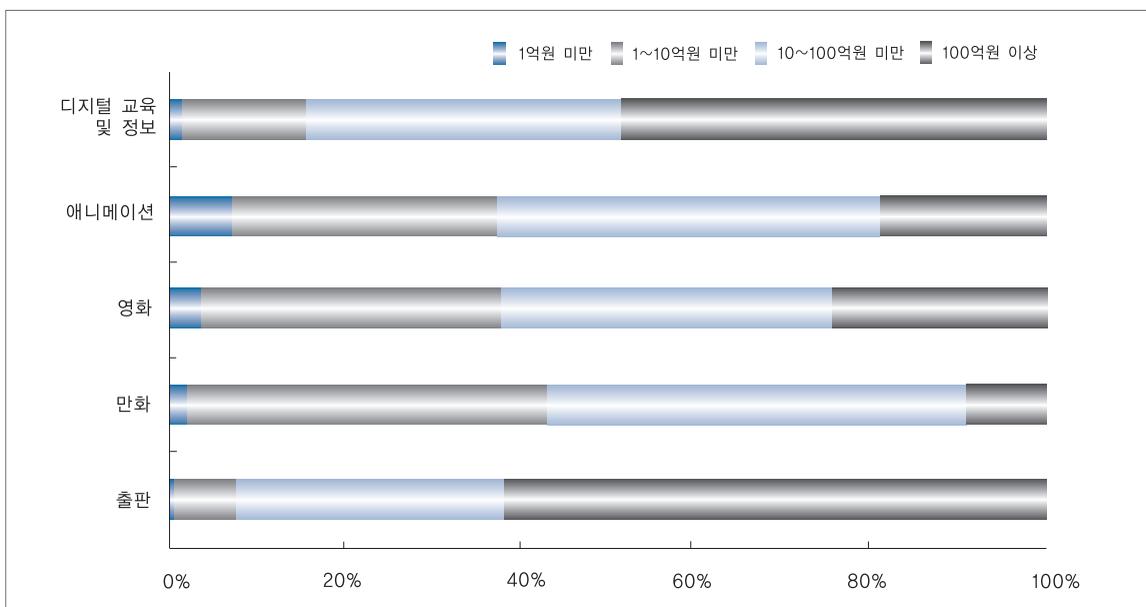
단위: 명, %

규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계	구성비
1억원미만	606	159	575	258	114	1,713	1.3
1~10억원미만	7,223	3,847	5,235	1,084	1,071	18,459	13.5
10~100억원미만	30,771	4,357	5,830	1,577	2,722	45,258	33.1
100억원이상	62,609	821	3,724	681	3,659	71,494	52.2
합계	101,210	9,185	15,364	3,600	7,566	136,924	100.0

매출액 규모별로 종사자를 살펴보면, 매출액 100억원이상 사업체의 종사자가 71,494명 (52.2%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원미만 사업체 종사자는 45,258명 (33.1%), 1~10억원미만 사업체 종사자 18,459명 (13.5%), 1억원미만 사업체 종사자 1,713명 (1.3%)의 순으로 나타났다.

산업별로 구성비를 상대적으로 비교하면, 매출 100억원이상 사업체의 종사자 비율이 높은 산업은 출판이며, 1~100억원미만 사업체 종사자 비율이 높은 산업은 만화이고, 1억원미만 사업체 비중이 높은 산업은 애니메이션으로 나타났다.

〈그림 3-6-5〉 문화산업 매출액 규모별 종사자 구성비



6.2.6. 종사자 규모별 종사자 현황

〈 표 3-6-9 〉 종사자 규모별 종사자 현황

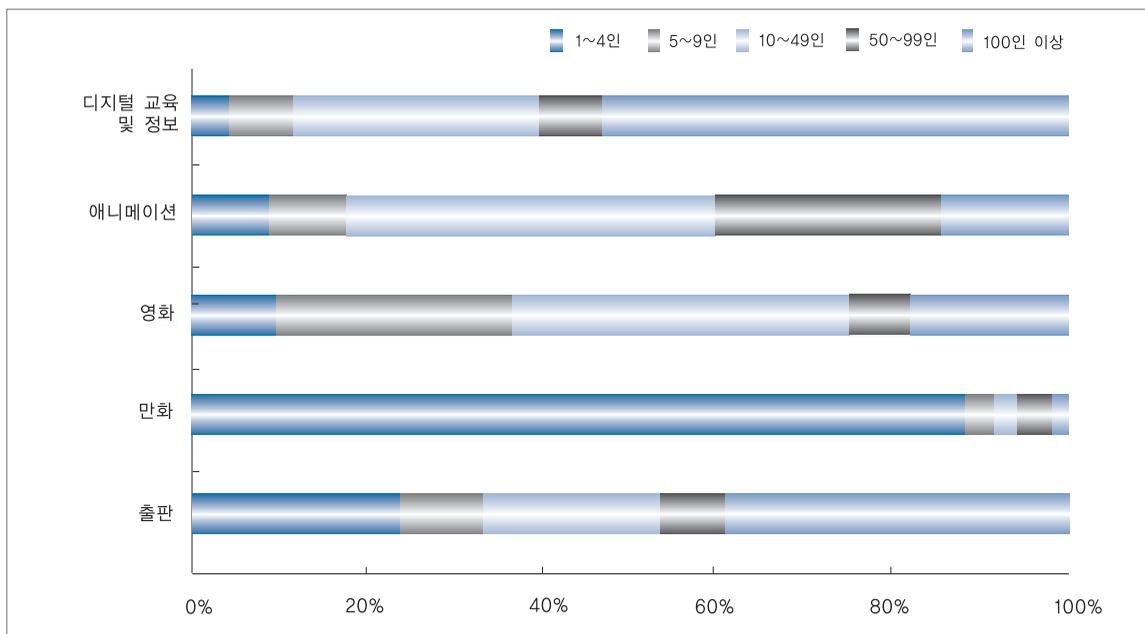
단위: 명, %

규모	출판	만화	영화	애니메이션	디지털교육및정보	합계	구성비
1~4인	23,787	8,125	1,451	318	323	34,003	24.8
5~9인	9,672	292	4,169	310	534	14,978	10.9
10~49인	20,734	235	5,917	1,525	2,135	30,546	22.3
50~99인	7,518	363	1,075	920	541	10,417	7.6
100인 이상	39,498	170	2,751	527	4,033	46,979	34.3
합계	101,210	9,185	15,364	3,600	7,566	136,924	100.0

사업체의 종사자 규모별로 해당 종사자를 집계해 보면, 종사자 100인 이상 사업체들의 종사자는 46,979명으로 합계의 34.3%를 차지하며, 1~4인 규모 사업체의 종사자는 34,003명 (24.8%), 10~49인 사업체 종사자는 30,546명 (22.3%), 5~9인 사업체 종사자는 14,978명 (10.9%), 50~99인 사업체는 10,417명 (7.6%)의 순으로 나타났다.

100인 이상 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 디지털 교육 및 정보산업이며, 10~99인 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 애니메이션, 5~9인 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 영화, 1~4인 사업체의 종사자 구성비가 높은 산업은 만화로 나타났다.

〈 그림 3-6-6 〉 문화산업 종사자 규모별 종사자 구성비



IV. 문화산업통계조사 부문별 결과

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

IV. 문화산업통계조사 부문별 결과

1. 출판산업

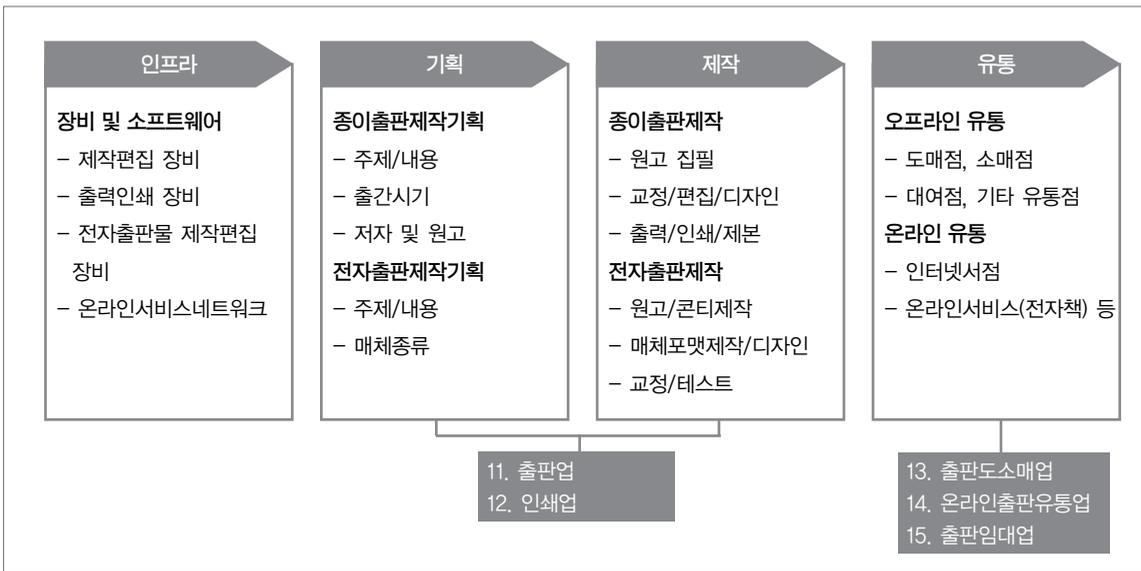
〈표 4-1-1〉 출판산업 분류

중분류	소분류	구분
11. 출판업	111. 서적 출판(종이매체출판)	표본 729개
	112. 전자 출판(종이매체출판 제외)	
	113. 신문 발행	
	114. 잡지 및 정기 간행물 발행	
	115. 정기 광고간행물 발행	
	116. 기타 오디오 기록매체 출판	
	117. 기타 출판	
12. 인쇄업		인용
13. 출판 도소매업	131. 서적, 잡지 및 신문 도매	표본 812개
	132. 서적 및 잡지류 소매	
	133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)	
14. 온라인 출판 유통업	141. 인터넷 서점	
	142. 인터넷 전자출판 서비스	
15. 출판 임대업	150. 서적 임대(만화 임대업 제외)	

출판산업은 기획, 제작, 유통 단계별 공정에 따라 중분류 5개 소분류 13개로 분류체계를 마련하였다. 출판분류는 기존 표준산업분류 체계를 대부분 따랐으나 디지털 기술의 도입에 따라 종이매체 출판여부를 기준으로 「111. 서적출판」과 「112. 전자출판」을 구분하였다. 「12. 인쇄업」은 직접 조사하지 않고 통계청의 광업제조업통계조사와 사업체기초통계조사 자료를 인용하였으며 「133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)」은 표준산업분류에서 리스트 구분이 되지 않아 조사를 하지 못하였다. 새로운 매체를 통한 유통 형태를 반영하여 「14. 온라인 출판 유통업」을 구분하였으나 표준산업분류에서

는 리스트 구분이 되지 않아 별도로 조사하지는 못하고 조사대상업체에서 온라인 출판 유통업을 하는 경우에는 구분하여 파악하였다. 2003년 출판산업은 통계청의 표준산업분류를 기준으로 한 산업총조사 결과를 인용하였고, 2004년 조사는 문화산업분류를 기준으로 한 실태조사 결과이다. 따라서 두 조사간의 분류차이로 두 개 연도 조사결과를 직접비교하는 것은 무리가 있다.

〈그림 4-1-1〉 출판산업 가치사슬에 따른 분류체계



1.1. 출판산업 매출액

〈표 4-1-2〉 출판산업 매출액 현황

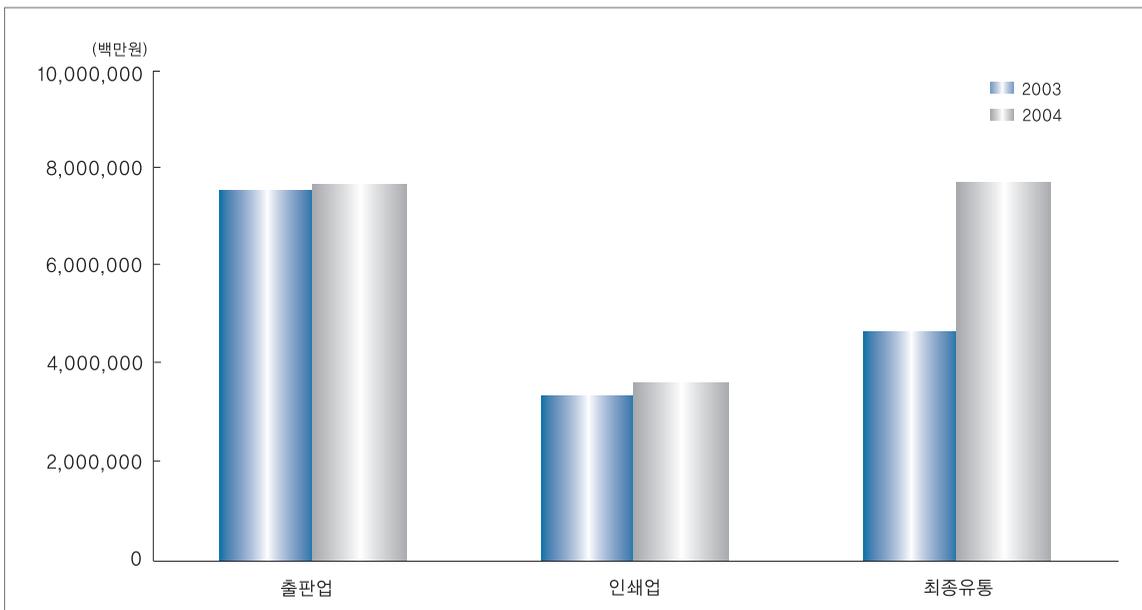
단위 : 백만원

구분	2003	2004	
11. 출판업	서적 출판업	3,254,157	3,646,447
	신문 발행업	2,489,009	2,552,125
	잡지 및 정기 간행물 발행업	665,087	834,440
	정기 광고간행물 발행업	448,844	377,424
	기타 오디오 기록매체 출판업	16,433	12,991
	기타 출판업	629,179	208,340
	출판업 합계	7,502,709	7,631,767
12. 인쇄업	인쇄업 합계	3,365,300	3,620,701
13. 출판 도소매업	서적, 잡지 및 신문 도매업	1,397,213	3,156,997
	서적 및 잡지류 소매업	1,314,293	4,250,912
	계약배달 판매업	1,598,937	-
14. 온라인 출판 유통업	인터넷서점 및 서적임대업	342,698	260,639
15. 출판 임대업			
최종유통(13,14,15) 합계		4,653,141	7,668,548
합계		15,521,150	18,921,018

2004년 출판산업 총 매출규모는 18조 9,210억원으로 나타났으며, 2003년 15조 5,211억원보다 28.2%³⁾ 증가하였다. 출판산업 매출을 세분류로 구분하면, 출판업이 7조 6,317억원으로 전체의 약 40.3%를 차지하며, 인쇄업이 3조 6,207억원으로 19.1%, 출판도소매업 등 유통업이 7조 6,685억원으로 40.5%를 차지한다. 2003년 대비 증가율은 출판업, 인쇄업, 유통업 각각 1.7%, 7.6%, 64.8%로 유통업이 출판산업 매출증가의 주요 부분으로 나타났다.

출판산업의 부가가치(인쇄업 제외)는 5조 9,073억원, 부가가치율은 0.39로 나타났다(표 4-1-3 참고). 세분류로 구분하면, 출판업의 부가가치는 2조 8,803억원, 부가가치율은 0.38이고, 도소매업의 부가가치는 2조 9,038억원, 부가가치율은 0.39, 온라인 출판유통업의 부가가치는 743억원, 부가가치율은 0.73, 출판임대업의 부가가치는 487억원, 부가가치율은 0.31로 나타났다. 매출액 대비 부가가치액인 부가가치율은 온라인 출판 유통업이 0.73 으로 가장 높고, 그 다음으로는 도소매업 0.39, 출판업 0.38 순서로 높게 나타났다.

〈그림 4-1-2〉 출판산업 매출액 현황



3) 2003년 조사 결과에는 만화산업을 포함하고 있으나 2004년 결과는 분리되어 있어 증감률 계산시에는 2003년 결과에서 만화산업을 제외함

1.1.1. 사업형태별 매출액 현황⁴⁾

〈표 4-1-3〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황

단위: 백만원, %

구분	출판업	합계	구성비
창작·판권	5,753,177	5,753,177	75.4
투자수입	0	0	0.0
제작 서비스	102,326	102,326	1.3
단순복제	1,856	1,856	0.0
유통·배급	12,930	12,930	0.2
마케팅·홍보	7,960	7,960	0.1
기타	1,753,519	1,753,519	23.0
합계	7,631,767	7,631,767	100.0
부가가치	2,880,390	2,880,390	
부가가치율	0.38	0.38	

구분	출판도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
일반단행본	803,024	10,484	53,231	866,740	11.3
전문학술도서	944,468	1,410	0	945,878	12.3
아동도서	580,774	5,678	104,825	691,277	9.0
학습참고서	2,098,672	122	364	2,099,158	27.4
백과전집	354,403	0	0	354,403	4.6
잡지	598,434	0	601	599,034	7.8
기타	2,028,134	83,924	0	2,112,059	27.5
합계	7,407,909	101,619	159,020	7,668,548	100.0
부가가치	2,903,863	74,362	48,713	3,026,938	
부가가치율	0.39	0.73	0.31	0.39	

출판산업의 사업형태별 매출은 가치사슬에 따라 조사 내용을 달리하였다. 기획제작부분에 해당하는 출판업은 창작·판권, 투자수입, 제작서비스 등으로 구분하여 조사를 하였고, 유통부분에 해당하는 출판도소매업, 온라인출판유통업, 출판임대업은 매출을 서적종류별로 구분하여 조사하였다. 조사결과 출판업은 매출액 7조 6,317억원중 창작·판권 부분이 5조 7,531억원 (75.4%)으로 대부분을 차지하였으며 그 밖에 기타 1조 7,535억원 (23.0%), 제작서비스 1,023억원 (1.3%) 순서로 매출이 많은 것으로 나타났다. 출판도소매업, 온라인출판유통업, 출판임대업등 유통부분은 매출액 7조 6,685억원중 기타를 제외하면, 학습참고서 매출이 2조 991억원 (27.4%)으로 가장 높고 전문 학술도서 9,458억원 (12.3%), 일반단행본 8,667억원 (11.3%) 순으로 나타났다.

4) 인쇄업 제외

1.1.2. 지역별 매출액 현황

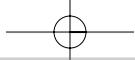
〈표 4-1-4〉 출판산업 지역별 매출액 현황

단위 : 백만원

지역	출판업	출판도소매업	출판임대업	합계*
서울	6,620,880	3,948,988	26,858	10,690,839
부산	127,118	214,099	4,888	346,809
대구	83,876	252,840	4,765	341,482
인천	42,533	194,418	52,908	290,179
광주	62,045	239,356	2,708	304,109
대전	19,227	222,490	2,588	244,305
울산	24,509	94,596	979	120,085
경기도	430,421	1,387,533	18,413	1,842,701
강원도	41,357	100,090	11,902	153,350
충청북도	18,221	61,686	7,578	87,633
충청남도	23,108	56,113	269	79,490
전라북도	11,196	133,412	1,460	146,069
전라남도	36,764	109,417	568	146,748
경상북도	48,576	227,724	186	276,485
경상남도	20,223	147,078	1,973	169,274
제주도	21,713	18,069	20,976	60,758
합계	7,631,767	7,407,909	159,020	15,300,316

* 온라인 출판 유통업 포함.

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 10조 6,908억원 (69.9%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1조 8,427억원 (12.0%), 부산 3,468억원 (2.3%), 대구 3,414억원 (2.2%), 광주 3,041억원 (2.0%), 인천 2,901억원 (1.9%), 경상북도 2,764억원 (1.8%), 대전 2,443억원 (1.6%), 경상남도 1,692억원 (1.1%), 전라남도 1,467억원 (1.0%), 전라북도 1,460억원 (1.0%), 강원도 1,533억원 (1.0%), 울산 1,200억원 (0.8%), 충청북도 876억원 (0.6%), 충청남도 794억원 (0.5%), 제주도 607억원 (0.4%)의 순으로 나타났다. 다시 크게 묶어보면 서울이 10조 6,908억원 (69.9%), 6개 대도시 1조 6,469억원 (10.8%), 9개도 2조 9,625억원 (19.4%)이며, 종사자당 매출액은 서울 1억 65백만원, 6개 대도시 1억 20백만원, 9개도 1억 31백만원으로 나타났다.



1.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

〈 표 4-1-5 〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황

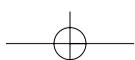
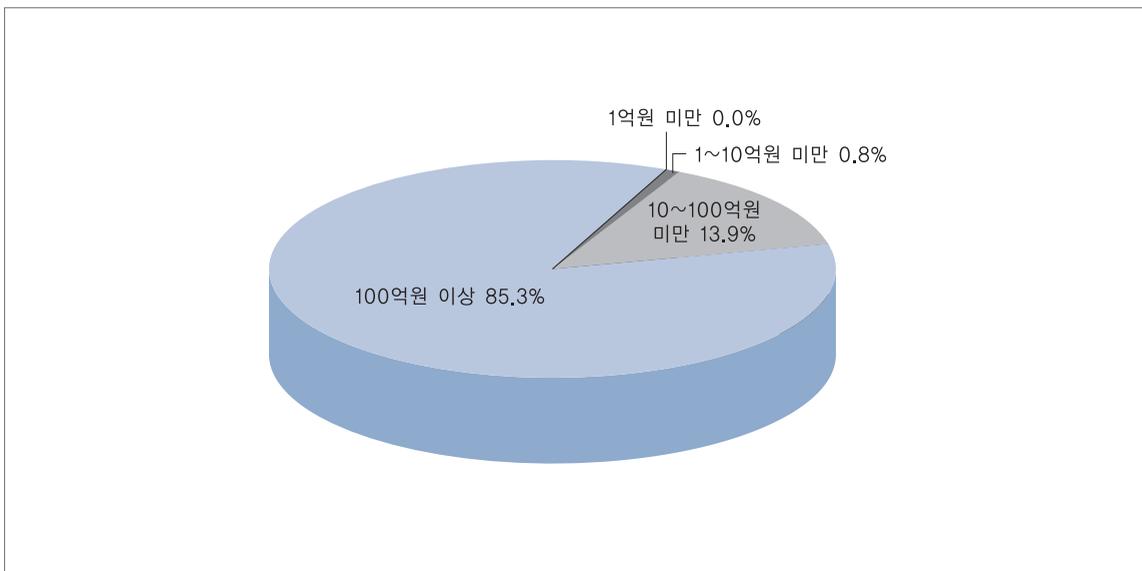
단위 : 백만원, %

규모	출판업	도소매업	온라인 출판 유통업	출판임대업	합계	구성비
1억원미만	809	195	4	70	1,079	0.0
1~10억원미만	84,141	25,391	0	18,661	128,194	0.8
10~100억원미만	1,095,146	973,216	9,584	47,219	2,125,165	13.9
100억원이상	6,451,672	6,409,108	92,030	93,070	13,045,879	85.3
합계	7,631,768	7,407,909	101,619	159,020	15,300,316	100.0

매출액을 사업체의 매출 규모별로 살펴보면, 매출 100억원이상 규모 사업체의 매출액은 13조 458억원으로 전체의 85.3%를 차지하며, 10~100억원미만 규모 사업체의 매출액은 2조 1,251억원으로 전체의 13.9%, 1~10억원미만 규모 사업체의 매출액은 1,281억원으로 0.8%, 1억원미만 규모 사업체의 매출액은 10억원으로 0.01%의 순으로 나타났다.

종사자당 매출액은 1억 51백만원이며 매출 규모별로 살펴보면, 100억원이상 사업체의 종사자당 매출액이 2억 8백만원으로 가장 높고, 10~100억원미만 사업체는 69백만원, 1~10억원미만 사업체는 17백만원, 1억원미만 사업체는 2백만원 순으로 나타났다.

〈 그림 4-1-3 〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 구성비



1.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

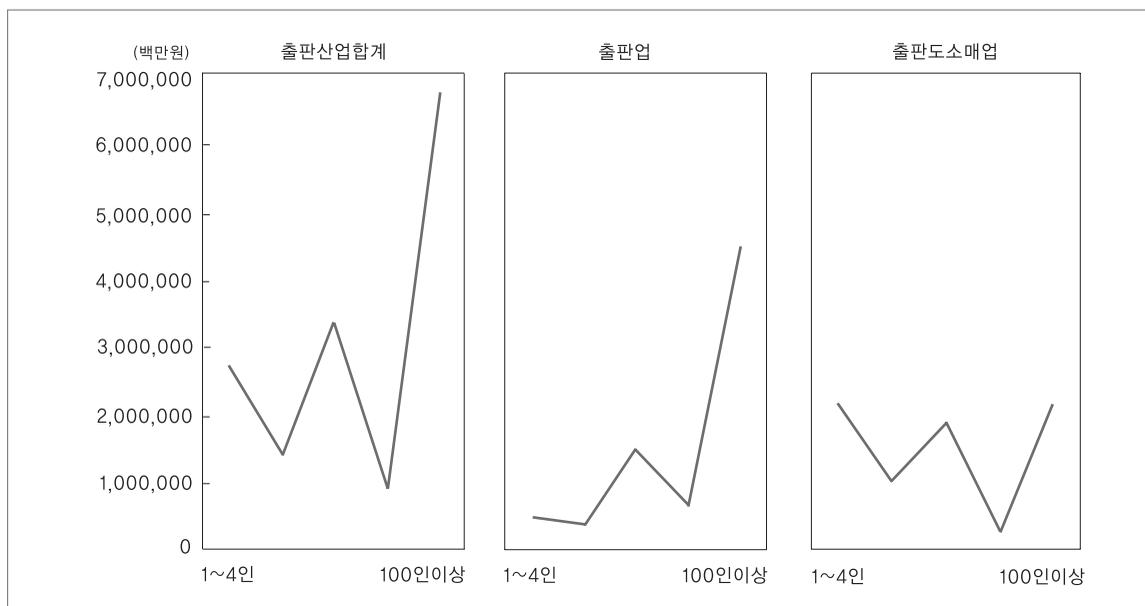
〈표 4-1-6〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황

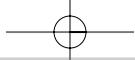
단위 : 백만원, %

규모	출판업	출판도소매업	온라인 출판 유통업	출판임대업	합계	구성비
1~4인	502,071	2,124,580	11,550	105,027	2,743,228	17.9
5~9인	383,399	998,274	10,330	51,209	1,443,212	9.4
10~49인	1,491,831	1,878,281	1,114	2,784	3,374,011	22.1
50~99인	716,739	254,569	0	0	971,309	6.3
100인이상	4,537,728	2,152,205	78,624	0	6,768,557	44.2
합계	7,631,768	7,407,909	101,619	159,020	15,300,316	100.0

매출액을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자 규모 100인 이상 사업체의 매출액은 6조 7,685억원으로 전체의 44.2%를 차지하며, 10~49인 규모 사업체의 매출액은 3조 3,740억원으로 22.1%, 1~4인 규모 사업체는 2조 7,432억원으로 17.9% 순으로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 중분류별로 구분하면, 출판업은 100인 이상 규모 사업체의 매출비중이 59.5%로 가장 높고, 10~49인 규모 사업체의 매출 비중은 19.5% 순서이며, 출판도소매업은 100인 이상 사업체의 매출 비중이 29.1%, 1~4인 규모 사업체의 매출 비중이 28.7% 순서로 높게 나타났다.

〈그림 4-1-4〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황





1.2. 출판산업 영업비용

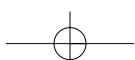
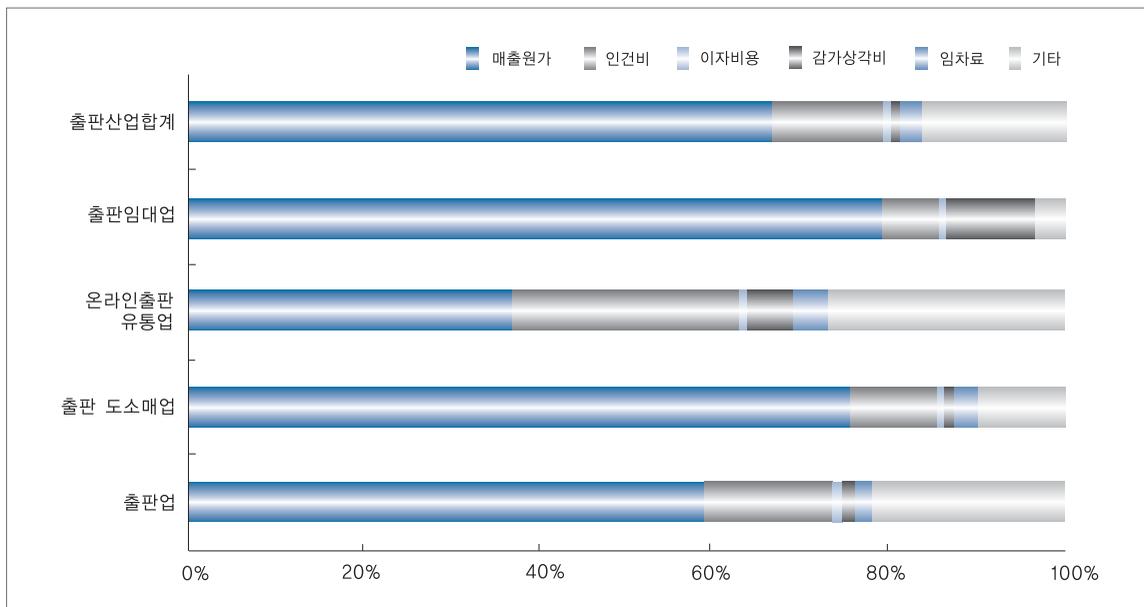
〈표 4-1-7〉 출판산업 사업형태별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

구분	출판업	출판 도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
매출원가	3,450,981	3,974,102	15,643	105,682	7,546,409	66.7
인건비	860,411	524,403	11,085	8,559	1,404,459	12.4
이자비용	67,206	32,346	509	697	100,758	0.9
감가상각비	91,797	53,575	2,272	233	147,877	1.3
임차료	106,546	153,669	1,585	13,765	275,565	2.4
기타	1,300,397	529,944	11,613	4,625	1,846,579	16.3
합계	5,877,339	5,268,039	42,708	133,561	11,321,646	100.0

출판산업 영업비용은 11조 3,216억원으로 매출액 15조 3,003억원의 74.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면, 매출원가가 7조 5,464억원 66.7%로 가장 높고, 기타비용 1조 8,465억원 (16.3%), 인건비 1조 4,044억원 (12.4%) 순으로 많은 비중을 차지하고 있다. 중분류별 영업비용 구성비를 전체 구성비와 비교하면, 매출원가 비중이 높은 산업은 출판도소매업과 출판임대업이며, 인건비 비중이 높은 산업은 출판업과 온라인출판유통업으로 나타났다.

〈그림 4-1-5〉 출판산업 영업비용 구성비



1.2.1. 지역별 영업비용 현황

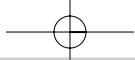
〈표 4-1-8〉 출판산업 지역별 영업비용 현황

단위 : 백만원

지역	출판업	출판도소매업	출판임대업	합계*
서울	4,997,075	2,152,207	21,165	7,205,865
부산	108,018	205,238	3,409	317,326
대구	39,590	243,365	3,658	286,614
인천	36,229	179,368	47,217	263,124
광주	65,228	226,957	1,843	294,028
대전	18,783	207,177	1,816	227,776
울산	21,158	82,930	789	104,877
경기도	379,271	1,198,460	13,525	1,597,402
강원도	33,030	94,484	9,938	137,452
충청북도	15,030	59,723	6,725	81,650
충청남도	23,361	54,450	227	78,038
전라북도	11,171	119,675	1,094	131,941
전라남도	35,564	99,436	421	135,422
경상북도	45,130	209,233	208	254,572
경상남도	21,747	117,847	1,487	141,080
제주도	26,953	17,489	20,037	64,479
합계	5,877,339	5,268,039	133,561	11,321,646

* 온라인 출판 유통업 포함.

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 7조 2,058억원 (63.6%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1조 5,974억원 (14.1%), 부산 3,173억원 (2.8%), 광주 2,940억원 (2.6%), 대구 2,866억원 (2.5%), 인천 2,631억원 (2.3%), 경상북도 2,545억원 (2.2%), 대전 2,277억원 (2.0%), 경상남도 1,410억원 (1.2%), 강원도 1,374억원 (1.2%), 전라남도 1,354억원 (1.2%), 전라북도 1,319억원 (1.2%), 울산 1,048억원 (0.9%), 충청북도 816억원 (0.7%), 충청남도 780억원 (0.7%), 제주도 644억원 (0.6%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중은 서울이 67.4%로 가장 낮고 그 다음으로는 경남 83.3%, 대구 83.9% 순으로 낮게 나타났으며, 반대로 제주도 106.1%, 충청남도 98.2%, 광주 96.7% 순으로 높게 나타났다. 크게 구분하면, 매출액 대비 영업비용 비중은 서울 67.4%, 6개 대도시 90.7%, 9개도 88.5%이다.



1.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

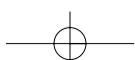
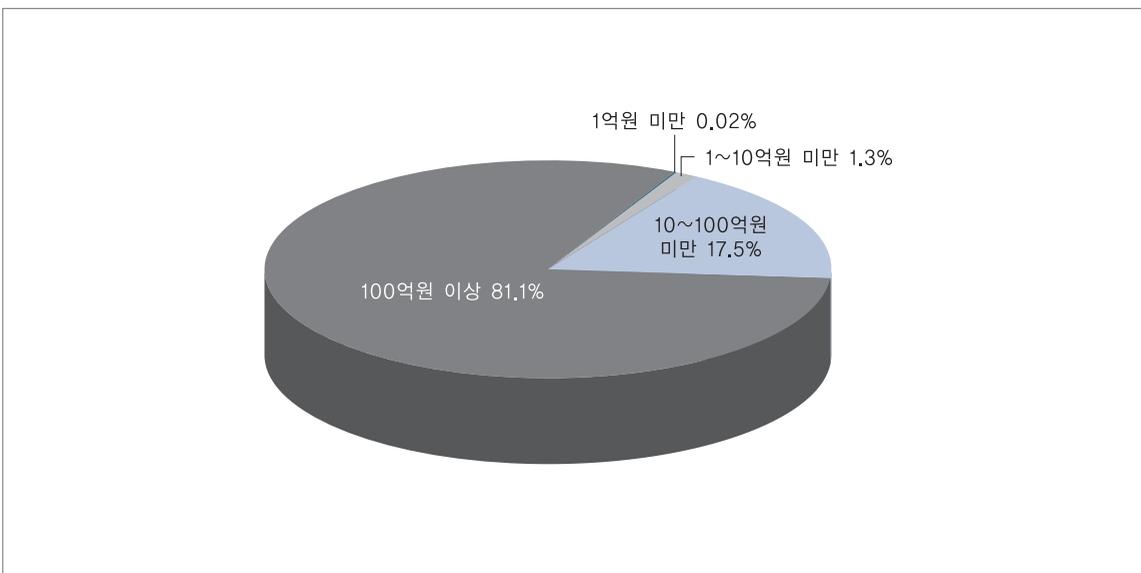
〈표 4-1-9〉 출판산업 매출액 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	출판업	출판 도소매업	온라인 출판유통업	출판임대업	합계	구성비
1억원미만	1,453	768	10	73	2,304	0.02
1~10억원미만	97,895	34,181	0	14,351	146,426	1.3
10~100억원미만	1,043,549	899,301	9,217	34,418	1,986,485	17.5
100억원이상	4,734,442	4,333,789	33,480	84,720	9,186,431	81.1
합계	5,877,339	5,268,039	42,708	133,561	11,321,646	100.0

매출 규모별로 영업비용을 살펴보면, 매출 100억원이상 규모 사업체의 영업비용은 9조 1,864억 원 (81.1%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원미만 1조 9,864억원 (17.5%), 1~10억원미만 1,464억원 (1.3%), 1억원미만 23억원 (0.02%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중도 매출액 규모별로 살펴보면, 100억원이상 사업체는 70.4%, 10~100억원미만 93.5%, 1~10억원미만 114.2%, 1억원미만 213.5%로 규모가 작을수록 비용이 많이 발생하는 것으로 나타났다. 이는 규모가 작은 사업체의 경우 실적이 악화되었거나 아직 투자단계로 매출은 없고 비용만 발생된 경우도 포함된 결과이므로 이용시 이를 감안하여 해석하여야 한다.

〈그림 4-1-6〉 출판산업 매출액 규모별 영업비용 구성비



1.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

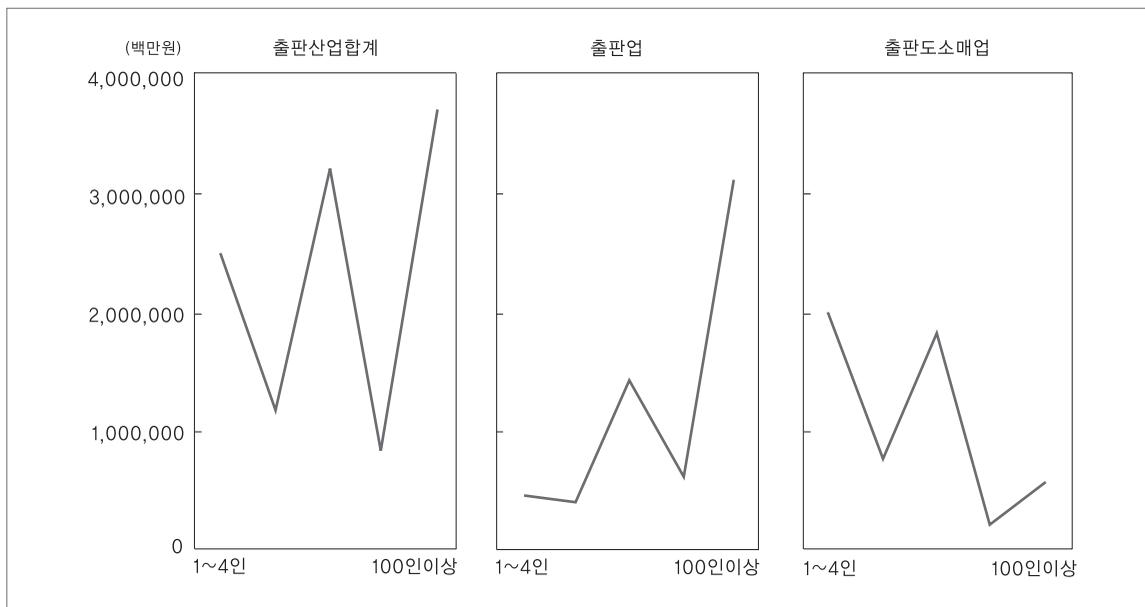
〈표 4-1-10〉 출판산업 종사자 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	출판업	출판 도소매업	온라인 출판 유통업	출판임대업	합계	구성비
1~4인	447,090	1,929,942	10,054	84,768	2,471,854	21.8
5~9인	357,802	748,181	9,925	46,306	1,162,215	10.3
10~49인	1,371,554	1,826,452	1,029	2,488	3,201,522	28.3
50~99인	617,030	211,968	0	0	828,998	7.3
100인이상	3,083,863	551,496	21,700	0	3,657,058	32.3
합계	5,877,339	5,268,039	42,708	133,561	11,321,646	100.0

종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 종사자 규모 100인 이상 사업체의 영업비용은 3조 6,570억원 (32.3%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 사업체 3조 2,015억원 (28.3%), 1~4인 사업체 2조 4,718억원 (21.8%) 순으로 나타났다. 중분류별 내 종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 출판업은 100인 이상 사업체, 10~49인, 50~99인 순서로 영업비용이 많이 나타났으며, 각각의 영업비용과 비중은 3조 838억원 (52.5%), 1조 3,715억원 (23.3%), 6,170억원 (10.5%)이다. 반면, 출판도소매업은 1~4인, 10~49인, 5~9인 사업체 순서로 영업비용이 많았으며, 각각 1조 9,299억원 (36.6%), 1조 8,264억원 (34.7%), 7,481억원 (14.2%)를 차지하는 것으로 나타났다.

〈그림 4-1-7〉 출판산업 종사자 규모별 영업비용 현황



1.3. 출판산업 수출입액

〈 표 4-1-11 〉 출판산업 수출 현황

단위: 천\$, %

구분	2003	2004	구성비
인쇄서적·소책자·리플렛 및 이와 유사한 인쇄물	70,998	86,896	47.7
신문·잡지 및 정기간행물	3,438	5,846	3.2
아동용의 그림책과 습화책	851	431	0.2
약보	3	1	0.0
지도·해도 또는 이와 유사한 차트	371	322	0.2
설계도와 도안	5,587	5,129	2.8
사용하지 아니한 우표·수입인지 또는 이와 유사한 물품, 스탬프를 압인한 지, 수표·지폐·채권·주식 또는 주권 및 이와 유사한 유가증권	429	2,708	1.5
전사지	17,438	19,361	10.6
인쇄된 엽서와 그림엽서, 인쇄카드	4,743	5,409	3.0
캘린더	21,858	22,324	12.3
기타 인쇄물	23,928	33,754	18.5
수출 합계	149,644	182,181	100.0

출판산업의 총 수출액은 1억 8,218만불, 총 수입액은 2억 2,708만불로 수입이 수출보다 1.2배 많은 것으로 나타났다. 전년과 비교하면, 수출은 2003년 1억 4,964만불 보다 3,254만불 21.7% 증가하였으며, 수입은 2003년 2억 1,469만불 보다 1,238만불 5.8% 증가하여 수출 증가율이 더 높게 나타났다.

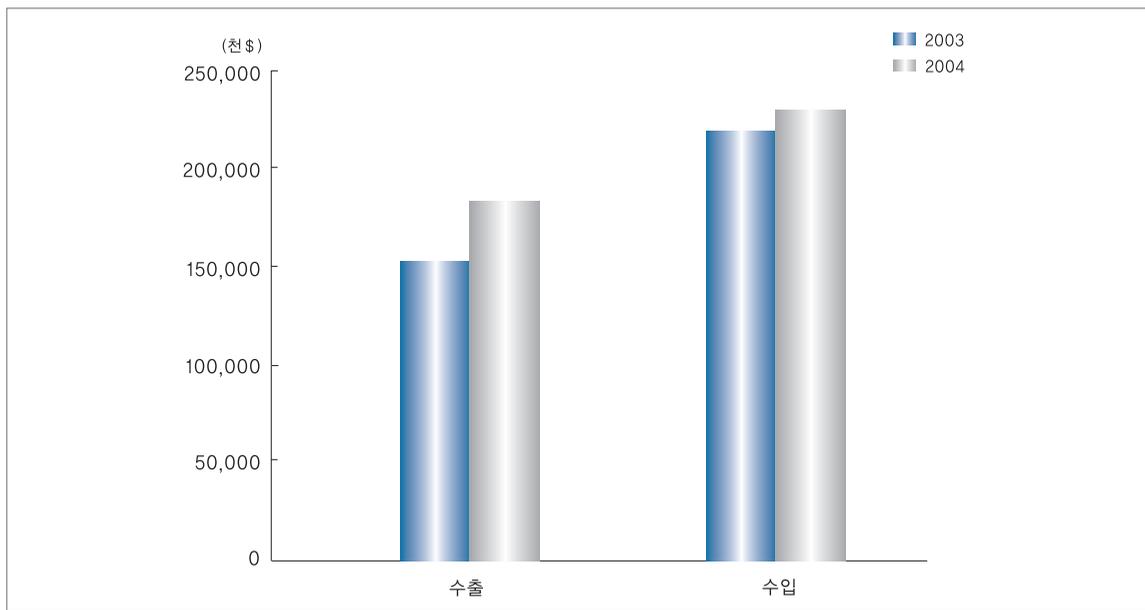
품목별로 구분하면, 수출은 '인쇄서적·소책자·리플렛 및 이와 유사한 인쇄물'이 전체 수출의 47.7%를 차지하며 가장 높게 나타났으며, 그 밖에 기타 인쇄물 18.5%, 캘린더 12.3%, 전사지 10.6%의 순으로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 수입은 '인쇄서적·소책자·리플렛 및 이와 유사한 인쇄물'이 전체 수입의 51.5%로 가장 높은 비중을 차지하며, 그 밖에 기타인쇄물 17.2%, 전사지 10.7%, 신문·잡지 및 정기간행물 10.5%의 순으로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 수출증가율이 가장 높은 품목은 '사용하지 아니한 우표·수입인지 또는 이와 유사한 물품, 스탬프를 압인한 지, 수표·지폐·채권·주식 또는 주권 및 이와 유사한 유가증권'으로 531.2% 증가하였으며, 수입증가율이 가장 높은 품목은 전사지로 64.4%의 증가율을 보였다.

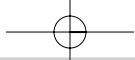
〈 표 4-1-12 〉 출판산업 수입 현황

단위: 천\$, %

구분	2003	2004	구성비
인쇄서적·소책자·리플렛 및 이와 유사한 인쇄물	118,473	116,841	51.5
신문·잡지 및 정기간행물	21,978	23,859	10.5
아동용의 그림책과 습화책	5,701	7,599	3.3
약보	743	1,024	0.5
지도·해도 또는 이와 유사한 차트	2,020	2,837	1.2
설계도와 도안	1,338	2,100	0.9
사용하지 아니한 우표·수입인지 또는 이와 유사한 물품, 스탬프를 압인한 지, 수표·지폐·채권·주식 또는 주권 및 이와 유사한 유가증권	2,976	4,718	2.1
전사지	14,731	24,219	10.7
인쇄된 엽서와 그림엽서, 인쇄카드	2,814	3,673	1.6
캘린더	1,191	1,101	0.5
기타 인쇄물	42,732	39,113	17.2
수입 합계	214,697	227,084	100.0

〈 그림 4-1-8 〉 출판산업 수출입 현황





1.4. 출판산업 종사자수

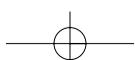
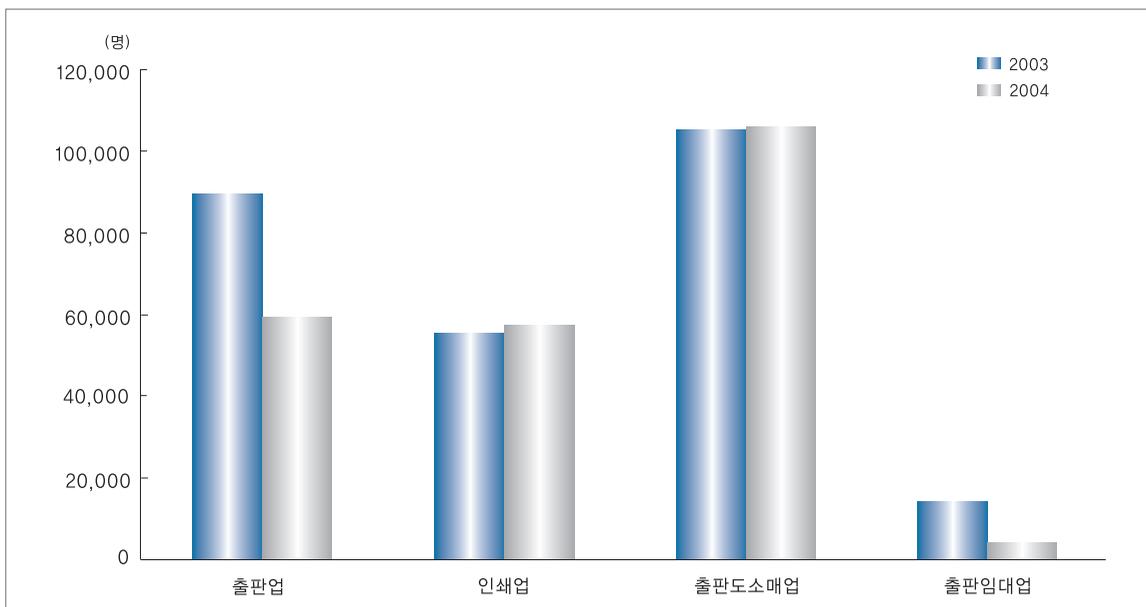
〈표 4-1-13〉 출판산업 종사자 현황

단위 : 명, %

구분	2003	2004	
11.출판업	서적 출판업	29,813	23,067
	신문 발행업	16,775	20,048
	잡지 및 정기 간행물 발행업	11,549	8,233
	정기 광고간행물 발행업	8,724	5,547
	기타 오디오 기록매체 출판업	251	98
	기타 출판업	22,190	1,935
	출판업 합계	89,302	58,928
12.인쇄업	인쇄업 합계	54,889	56,929
13.출판도소매업	서적, 잡지 및 신문 도매업	13,385	14,176
	서적 및 잡지류 소매업	21,820	24,234
	계약배달 판매업	69,954	67,026
14.온라인출판유통업	인터넷서점 및 서적임대업	14,278	3,793
15.출판임대업			
최종유통(13,14,15) 합계		119,437	109,229
합계		237,347	225,086

2004년 출판산업 종사자수는 225,086명으로 나타났으며, 2003년 237,347명보다 12,261명 5.1% 감소하였다. 중분류별로 나눠보면, 출판업 58,928명 (26.2%), 인쇄업 56,929명 (25.3%), 출판도소매업 105,436명 (46.8%), 온라인 출판 유통업 및 출판임대업 3,793명 (1.7%)로 나타났다.

〈그림 4-1-9〉 출판산업 종사자 현황



1.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-1-14〉 출판산업 지역별 종사자 현황*

단위: 명

지역	출판업	출판도소매업	출판임대업	합계**
서울	44,812	18,808	855	64,812
부산	1,075	2,025	263	3,369
대구	1,152	1,778	125	3,055
인천	796	1,146	194	2,138
광주	1,081	1,121	118	2,320
대전	273	1,351	182	1,806
울산	403	528	59	990
경기도	4,376	4,800	845	10,086
강원도	652	920	201	1,773
충청북도	540	548	191	1,280
충청남도	683	469	12	1,164
전라북도	464	940	103	1,507
전라남도	827	1,004	33	1,864
경상북도	951	1,449	15	2,415
경상남도	501	1,179	73	1,753
제주도	343	343	113	799
합계	58,928	38,410	3,383	101,131

* 출판산업에서 인쇄업과 계약배달판매업을 제외하고 실태조사 결과만을 분석함

** 온라인 출판 유통업 포함

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 64,812명 (64.1%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 10,086명 (10.0%), 부산 3,369명 (3.3%), 대구 3,055명 (3.0%), 경상북도 2,415명 (2.4%), 광주 2,320명 (2.3%), 인천 2,138명 (2.3%), 전라남도 1,864명 (1.8%), 대전 1,806명 (1.8%), 강원도 1,773명 (1.8%), 경상남도 1,753명 (1.7%), 전라북도 1,507명 (1.5%), 충청북도 1,280명 (1.3%), 충청남도 1,164명 (1.2%), 울산 990명 (1.0%), 제주도 799명 (0.8%)의 순으로 나타났다. 매출액 구성비와 종사자수 구성비를 비교하면, 서울 지역은 매출액 구성비가 69.9%로 종사자수 구성비 64.1%보다 5.8%포인트 높고, 경기도 지역도 매출액 구성비가 12.0%로 종사자수 구성비 10.0%보다 2.0%포인트 높아 종사자당 생산력이 높은 것으로 나타났다. 두 지역을 제외한 나머지 지역은 모두 종사자 구성비가 매출액 구성비 보다 높게 나타나 종사자당 생산하는 매출액이 서울, 경기도에 비하여 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

1.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

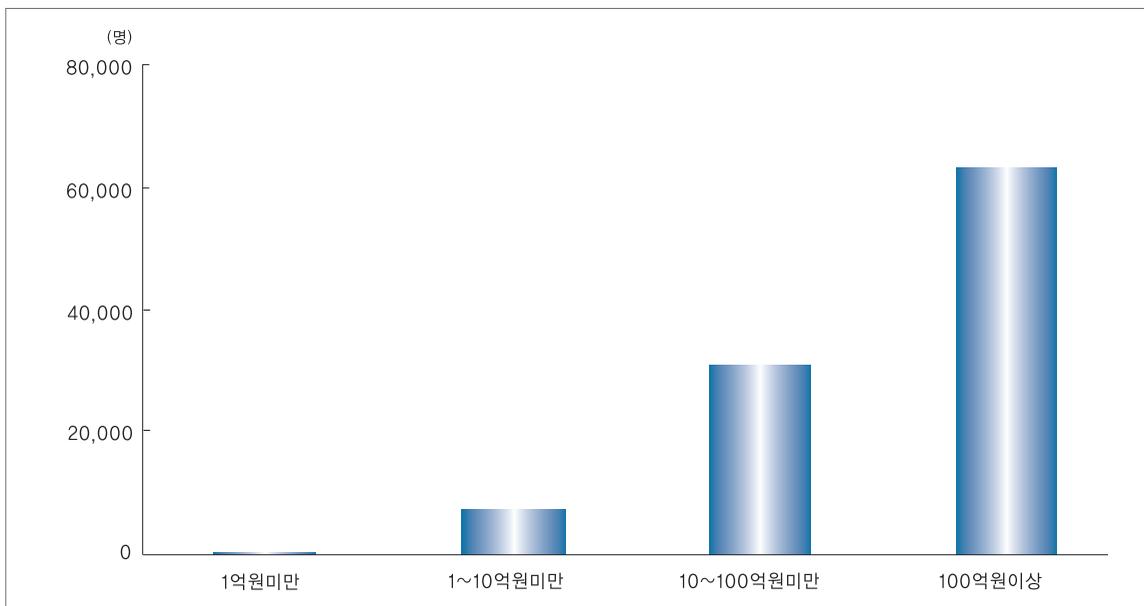
〈 표 4-1-15 〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황

단위: 명, %

규모	출판업	출판 도소매업	온라인 출판유통업	출판임대업	합계	구성비
1억원미만	163	354	0	10	527	0.5
1~10억원미만	4,016	1,746	0	1,461	7,223	7.1
10~100억원미만	17,172	11,914	99	1,586	30,771	30.4
100억원이상	37,576	24,397	310	326	62,609	61.9
합계	58,928	38,410	410	3,383	101,131	100.0

사업체의 매출 규모별로 종사자를 살펴보면, 매출 100억원 이상 규모 사업체의 종사자가 62,609명 (61.9%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원 미만 30,771명 (30.4%), 1~10억원 미만 7,223명 (7.1%), 1억원 미만 527명 (0.5%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 나눠보면, 출판업과 출판도소매업의 매출 규모별 종사자수 구성비는 전체 구성비와 비슷하여 매출규모 100억원이상 사업체의 종사자가 가장 많이 나타났으나, 출판임대업의 경우 매출규모별 종사자수 구성비는 10~100억원미만 1,586명 (46.9%), 1~10억원미만 1,461명 (43.2%), 100억원이상 326명 (9.6%) 순으로 높게 나타났다. 한편, 종사자 구성비를 매출액 구성비와 비교하면 100억원이상 규모 사업체는 매출액 구성비가 85.3%로 종사자 구성비 61.9% 보다 높으나 그 외는 매출액 비중이 종사자 비중보다 낮게 나타났다.

〈 그림 4-1-10 〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황



1.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

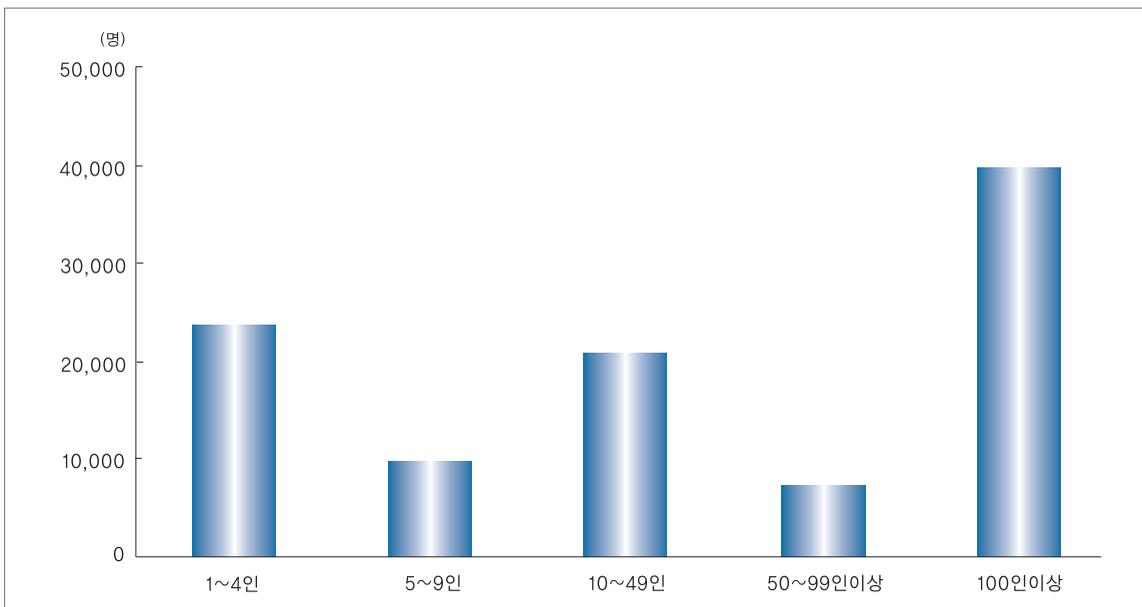
〈표 4-1-16〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황

단위 : 명, %

규모	출판업	출판 도소매업	온라인 출판유통업	출판임대업	합계	구성비
1~4인	5,549	13,587	85	3,268	22,489	22.2
5~9인	5,277	4,859	71	81	10,288	10.2
10~49인	12,630	8,220	0	34	20,884	20.7
50~99인	6,106	1,865	0	0	7,971	7.9
100인 이상	29,366	9,879	253	0	39,498	39.1
합계	58,928	38,410	410	3,383	101,131	100.0

사업체의 종사자 규모별로 종사자 구성비를 살펴보면, 100인 이상 규모 사업체의 종사자가 39,498명 (39.1%)으로 가장 높게 나타났고, 1~4인 22,489명 (22.2%), 10~49인 20,884명 (20.7%), 5~9인 10,288명 (10.2%), 50~99인 7,971명 (7.9%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 구분하면, 출판업은 100인 이상 규모 사업체의 종사자가 29,366명 (49.8%)으로 가장 많고, 출판도소매업은 1~4인 규모 사업체 종사자가 13,587명 (35.4%)으로 가장 많으며, 출판임대업도 1~4인 규모 사업체 종사자가 3,268명 (96.6%)으로 가장 많이 나타났다. 유통업이 대체로 사업체수는 많지만 그 규모는 작은 결과이다.

〈그림 4-1-11〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황



1.4.4. 고용형태별 종사자 현황

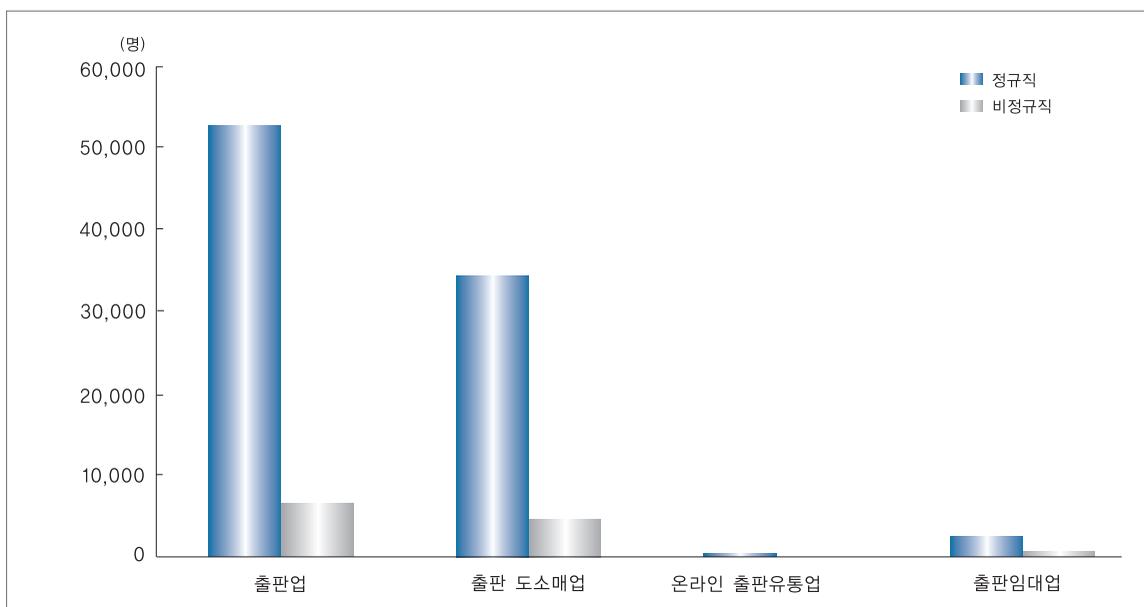
〈표 4-1-17〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	출판업	출판 도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
정규직	52,442	33,823	330	2,601	89,196	88.2
비정규직	6,486	4,587	80	782	11,935	11.8
합계	58,928	38,410	410	3,383	101,131	100.0

출판산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 89,196명 (88.2%), 비정규직 11,935명 (11.8%)로 나타났다. 중분류별로 정규직과 비정규직의 구성비를 살펴보면, 출판업은 정규직 52,442명 (89.0%), 비정규직 6,486명 (11.0%)로 전체의 구성비와 비교할 때 정규직의 비율이 높고, 출판도소매업의 정규직과 비정규직의 구성비는 33,823명 (88.1%), 4,587명 (11.9%), 출판임대업의 정규직과 비정규직의 구성비는 2,601명 (76.9%), 782명 (23.1%)로 전체의 구성비와 비교할 때 비정규직의 비율이 높게 나타났다. 또한, 정규직의 세분류별 분포는 출판업 58.8%, 출판도소매업 37.9%, 온라인출판유통업 0.4%, 출판임대업 2.9%이며, 비정규직의 세분류별 분포는 출판업 54.3%, 출판도소매업 38.4%, 온라인출판유통업 0.7%, 출판임대업 6.6%로 차이를 보였다.

〈그림 4-1-12〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황



1.4.5. 성별 종사자 현황

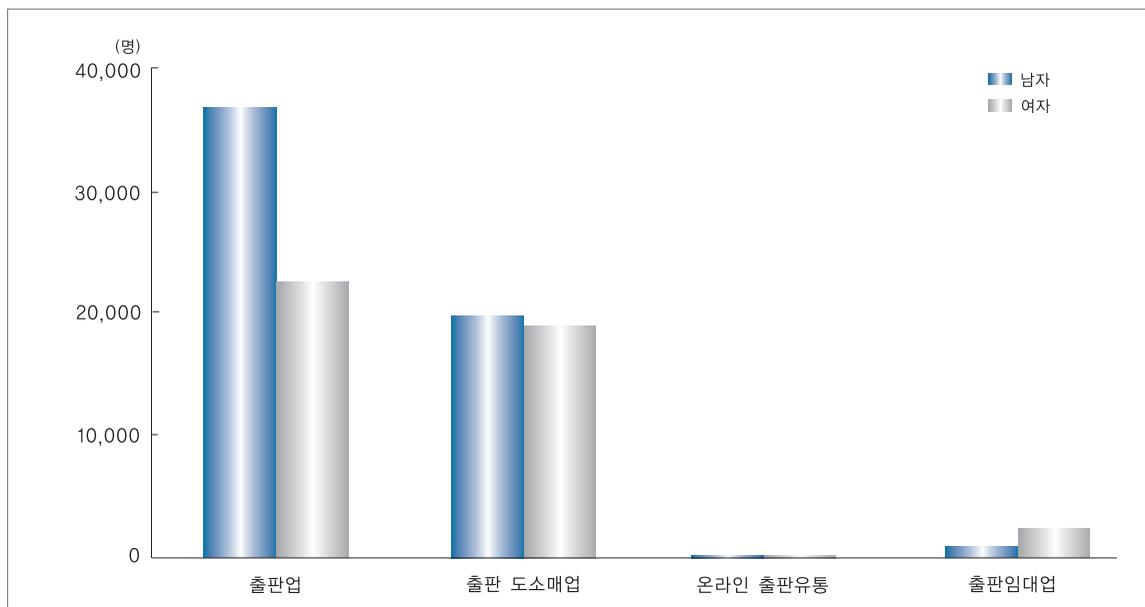
〈표 4-1-18〉 출판산업 성별 종사자 현황

단위: 명, %

성별	출판업	출판 도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
남자	36,612	19,683	154	996	57,445	56.8
여자	22,316	18,727	255	2,387	43,685	43.2
합계	58,928	38,410	410	3,383	101,131	100.0

출판산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 57,445명 (56.8%), 여자 43,685명 (43.2%)로 남자가 여자보다 1.3배 많이 나타났다. 중분류별로 성별 구성비를 살펴보면, 출판업은 남자 36,612명 (62.1%), 여자 22,316명 (37.9%), 출판도소매업은 남자 19,683명 (51.2%), 여자 18,727명 (48.8%)로 남자 종사자의 비율이 높으며, 온라인출판유통업은 남자 154명 (37.8%), 여자 255명 (62.2%), 출판임대업은 남자 996명 (29.4%), 여자 2,387명 (70.6%)로 여자 종사자의 구성 비율이 높은 것으로 나타났다. 기준을 바꿔보면, 남자의 세분류별 구성비는 출판업 63.7%, 출판도소매업 34.3%, 온라인출판유통업 0.3%, 출판임대업 1.7%이며, 여자의 세분류별 구성비는 출판업 51.1%, 출판도소매업 42.9%, 온라인출판유통업 0.6%, 출판임대업 5.5%로 차이를 나타냈다.

〈그림 4-1-13〉 출판산업 성별 종사자 현황



1.4.6. 직무별 종사자 현황⁵⁾

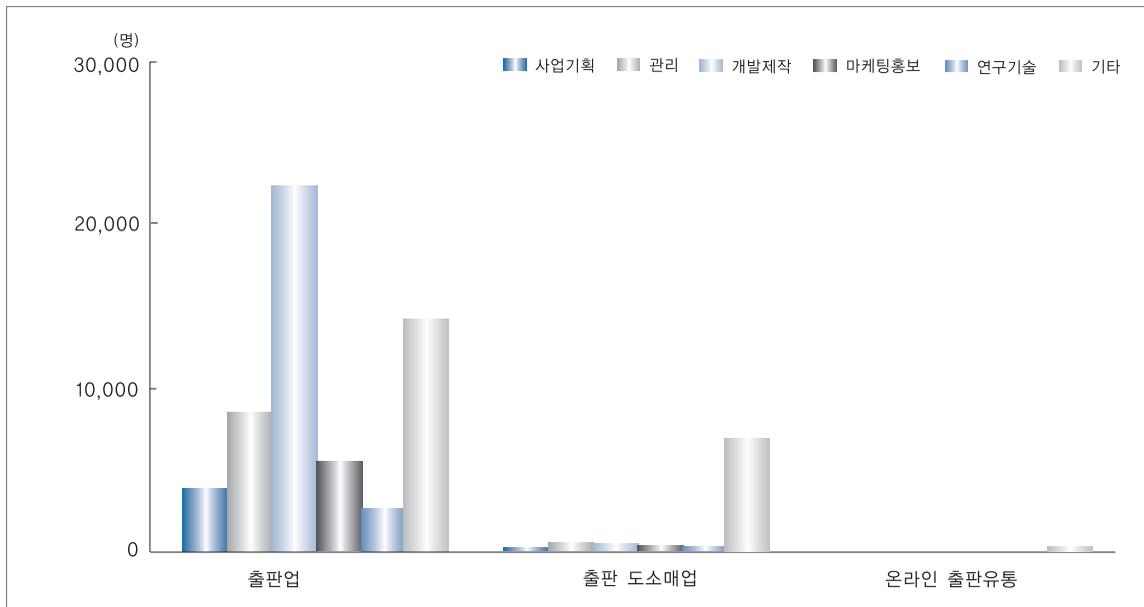
〈표 4-1-19〉 출판산업 직무별 종사자 현황

단위 : 명, %

직무	출판업	출판 도소매업	온라인출판유통업	합계	구성비
사업기획	3,721	145	1	3,867	6.0
관리	8,451	391	16	8,858	13.7
개발제작	22,329	386	15	22,730	35.0
마케팅홍보	5,509	200	12	5,721	8.8
연구기술	2,454	140	2	2,596	4.0
기타	14,025	6,832	240	21,097	32.5
전체	56,490	8,095	287	64,872	100.0

출판산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 개발제작 22,730명 (35.0%), 기타 21,097명 (32.5%), 관리 8,858명 (13.7%), 마케팅홍보 5,721명 (8.8%), 사업기획 3,867명 (6.0%), 연구기술 2,596명 (4.0%)의 순으로 높게 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 출판업은 개발제작 부분이 22,329명 (39.5%)으로 가장 높고, 기타 14,025명 (24.8%), 관리 8,451명 (15.0%) 순으로 높고, 출판 도소매업은 대부분의 판매업무가 기타로 분류되어 기타 6,832명 (84.4%), 관리 391명 (4.8%), 개발제작 386명 (4.8%) 순으로 높게 나타났다.

〈그림 4-1-14〉 출판산업 직무별 종사자 현황



5) 직무별 현황은 유통부분 조사 시 해당항목이 조사되지 않았기에 다른 종사자 현황과 비교하여 종사자 수에 차이가 있음

1.4.7. 학력별 종사자 현황

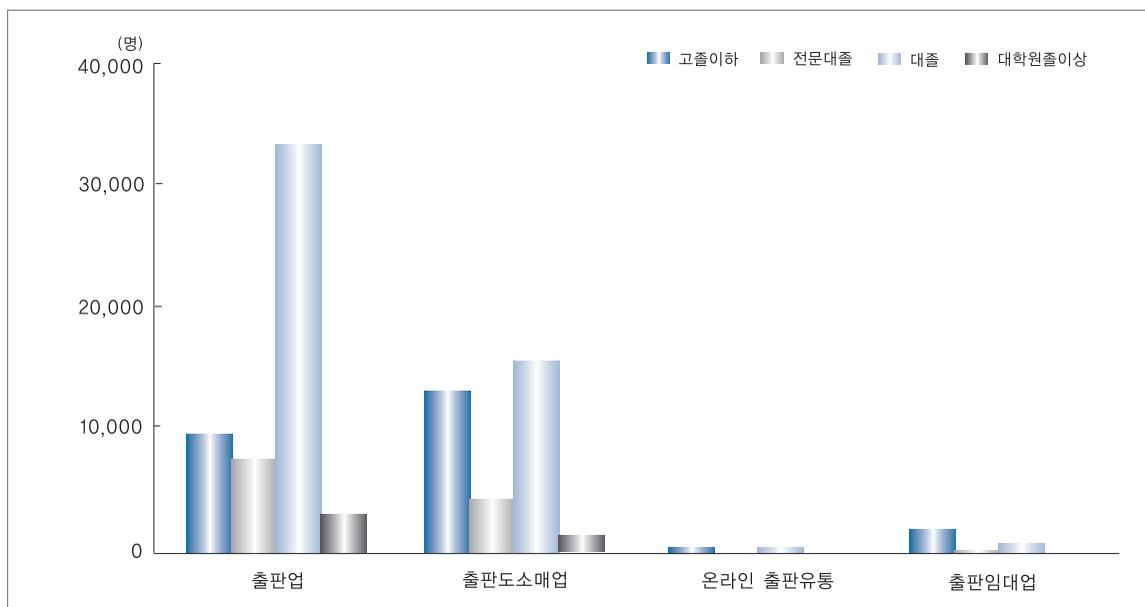
〈표 4-1-20〉 출판산업 학력별 종사자 현황

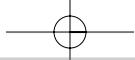
단위 : 명, %

학력	출판업	출판도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
고졸이하	9,354	12,944	157	1,700	24,155	27.1
전문대졸	7,191	4,095	39	141	11,466	12.9
대졸	32,931	15,402	119	758	49,210	55.2
대학원졸이상	2,967	1,382	15	2	4,366	4.9
정규직합계	52,442	33,823	330	2,601	89,196	100.0

출판산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸 49,210명 (55.2%), 고졸이하 24,155명 (27.1%), 전문대졸 11,466명 (12.9%), 대학원졸이상 4,366명 (4.9%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 출판업은 대졸 32,931명 (62.8%), 고졸이하 9,354명 (17.8%), 전문대졸 7,191명 (13.7%) 순으로 나타나 전체 구성비와 비교하면 대졸의 비중이 높게 나타났고, 도소매업은 대졸 15,402명 (45.5%), 고졸이하 12,944명 (38.3%), 전문대졸 4,095명 (12.1%) 순으로 전체 구성비와 비교하면 고졸이하의 비율이 높고, 출판임대업은 고졸이하 1,700명 (47.6%), 대졸 758명 (36.1%), 전문대졸 141명 (11.8%) 순으로 전체 구성비와 비교하면 고졸이하의 비중이 높게 나타났다.

〈그림 4-1-15〉 출판산업 학력별 종사자 현황





1.4.8. 연령별 종사자 현황

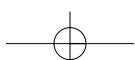
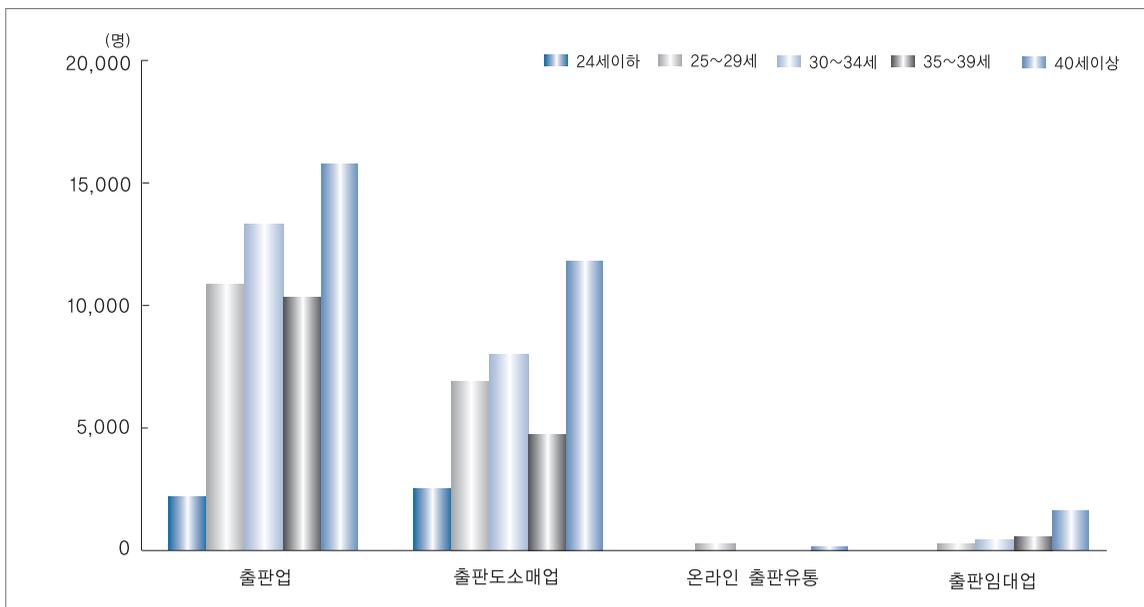
〈표 4-1-21〉 출판산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	출판업	출판도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비
24세이하	2,120	2,524	26	6	4,676	5.2
25~29세	10,803	6,857	163	174	17,997	20.2
30~34세	13,356	7,965	44	372	21,737	24.4
35~39세	10,389	4,739	32	496	15,656	17.6
40세이상	15,774	11,738	65	1,553	29,130	32.7
정규직합계	52,442	33,823	330	2,601	89,196	100.0

출판산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 40세이상 29,130명 (32.7%), 30~34세 21,737명 (24.4%), 25~29세 17,997명 (20.2%), 35~39세 15,656명 (17.6%), 24세이하 4,676명 (5.2%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 출판업 종사자는 40세이상 15,774명 (30.1%), 30~34세 13,356명 (25.5%), 25~29세 10,803명 (20.6%) 순으로 전체 구성비와 비교하면 40세이상과 30~34세 종사자의 비중이 높게 나타났고, 출판도소매업은 40세이상 11,738명 (34.7%), 30~34세 7,965명 (23.5%), 25~29세 6,857명 (20.3%) 순으로 전체 구성비와 비교하면 40세이상과 25~29세 종사자 비율이 높게 나타났다. 출판임대업은 40세이상 1,553명 (59.7%), 35~39세 496명 (19.1%), 30~34세 372명 (14.1%)순으로 전체 구성비와 비교하면 40세이상의 비율은 27.0%포인트나 높게 나타났고 35~39세 비율은 1.5%포인트 높게 나타났다.

〈그림 4-1-16〉 출판산업 연령별 종사자 현황



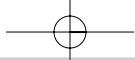
2. 만화산업

〈표 4-2-1〉 만화산업 분류

중분류	소분류	구분
21. 만화출판업	211. 만화 전문 출판사	248개
	212. 일반 출판사(만화 부분)	
22. 온라인 만화 유통업	221. 인터넷 만화 서점	표본 812개
	222. 온라인(인터넷·모바일) 만화 서비스	
23. 만화책 임대업	231. 만화가게	
	232. 도서 대여점(만화 부분)	
24. 만화전문 도소매업	241. 만화 전문 도매	
	242. 만화 전문 소매	

만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 8개로 체계를 마련하였다. 기획제작단계에 해당하는 만화출판업은 만화잡지나 만화책을 정기적으로 출판하는 부문으로 만화 전문출판사와 일반출판사의 만화부분으로 구분 하였고, 유통단계에는 인터넷 만화, e-book 만화, 모바일 만화 등 디지털 매체를 활용한 만화상품의 증가를 반영하여 온라인 만화 유통업을 따로 분류하였고, 임대업도 대여점 유통과 만화가게 유통을 구분하였다.

2003년 만화부문에서는 「21.만화출판업」만을 조사했으나 2004년 조사에서는 출판업 뿐만 아니라 도소매업, 임대업 등의 최종유통 부분도 조사함으로써 만화산업 전체에 대한 통계체계를 갖출 수 있었다. 또한, 2003년 조사에서는 자료출처의 상이로 「21.만화출판업」통계가 「1.출판」에도 포함되었으나 2004년 조사에서는 「1.출판」과 「2.만화」 영역 모두 실태조사를 직접 실시함으로써 두 부문의 통계가 중복 없이 완전 분리 될 수 있었다. 그 밖에, 만화유통 사업체는 유통 조사표를 이용하여 만화 시장활성화 관련 특성항목을 추가로 조사하였다.



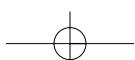
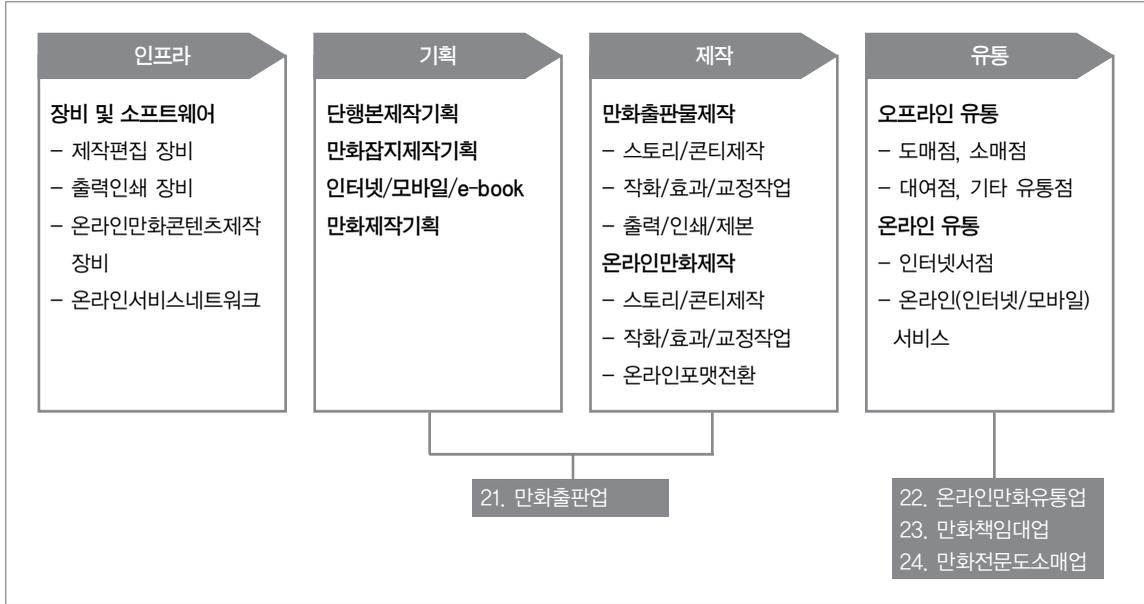
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈그림 4-2-1〉 만화산업 가치사슬에 따른 분류체계



2.1. 만화산업 매출액

〈표 4-2-2〉 만화산업 매출액 현황

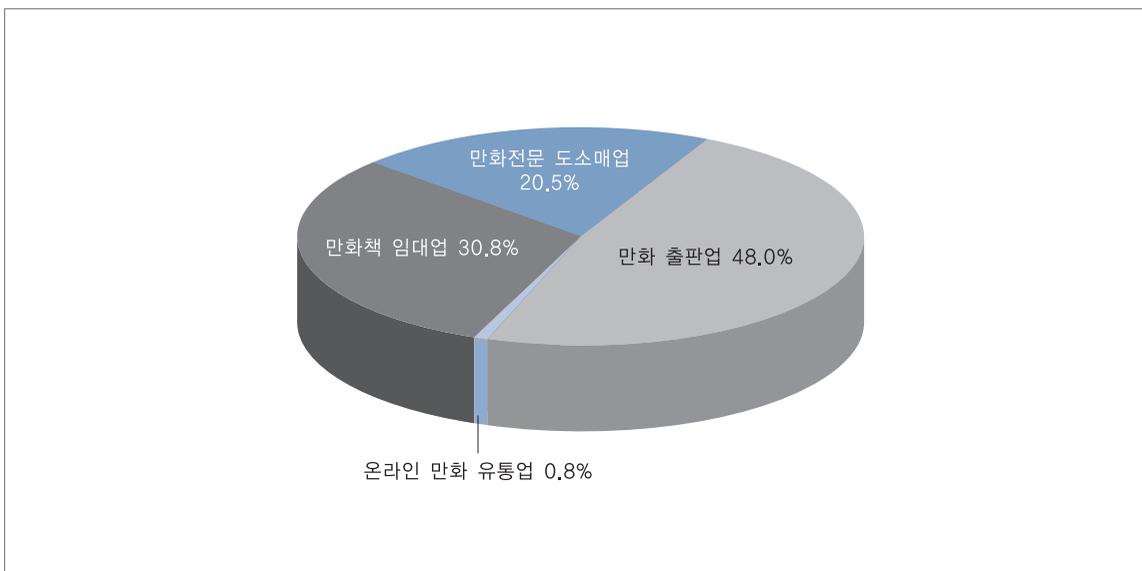
단위 : 백만원, %

구분	2003	2004	구성비
만화 출판업	354,637	242,681	48.0
온라인 만화 유통업	-	3,823	0.8
만화책 임대업		155,897	30.8
만화전문 도소매업		103,467	20.5
합계*	759,100	505,867	100.0

* 2003년은 만화산업성장기발전전략연구를 인용한 결과로 소비시장을 포함한 규모이고 2004년은 만화산업을 실태조사한 결과로 매출기준의 규모임

2004년 만화산업 총 매출액은 5,058억원으로 나타났으며, 2003년 7,591억원과 비교하면 감소 폭이 큰 것으로 보이나 이는 작성기준의 차이로 직접 비교하는것은 무리가 있다. 매출액을 중분류로 구분하면, 만화출판업이 2,426억원 (48.0%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 만화책 임대업 1,558억원 (30.8%), 만화전문 도소매업 1,034억원 (20.5%) 순으로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 가치사슬에 따라 기획제작과 유통단계로만 구분하면 유통매출 2,631억원이 기획제작매출 2,426억원보다 8.4% 높은 결과이다. 만화산업 종사자당 매출액은 55백만원이며 이를 중분류로 구분하면 만화출판업이 2억 26백만원으로 가장 높고 그 다음으로는 만화전문도소매업 1억 83백만원, 온라인만화유통업 98백만원, 만화책임대업 21백만원 순으로 나타났다.

〈그림 4-2-2〉 만화산업 매출액 구성비



2.1.1. 사업형태별 매출액 현황

〈표 4-2-3〉 문화산업 사업형태별 매출액 현황

단위: 백만원, %

구분	만화출판업	합계	구성비
창작·판권	234,557	234,557	96.7
투자수입	0	0	0.0
제작 서비스	163	163	0.1
단순복제	0	0	0.0
유통·배급	24	24	0.0
마케팅·홍보	0	0	0.0
기타	7,936	7,936	3.3
합계	242,681	242,681	100.0
부가가치	40,076	40,076	
부가가치율	0.17	0.17	

구분	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
무협액션	0	34,649	7,283	41,933	15.9
순정	646	23,467	16,840	40,954	15.6
코믹	807	50,124	37,742	88,673	33.7
판타지/SF	0	16,680	8,394	25,075	9.5
성인	161	15,698	7,845	23,704	9.0
잡지	0	794	3,421	4,215	1.6
연재	0	13,450	5,766	19,216	7.3
기타	2,208	1,035	16,175	19,417	7.4
합계	3,823	155,897	103,467	263,186	100.0
부가가치	1,057	82,465	14,987	98,509	
부가가치율	0.28	0.53	0.14	0.37	

만화산업의 사업형태별 매출액은 중분류에 따라 두가지로 나누어 조사하였다. 제작부분인 만화출판업은 다른 분야와 마찬가지로 사업형태에 따른 매출액을 집계하였는데 업종의 성격대로 창작·판권 부분이 매출의 대부분을 차지하였으며, 유통부분인 온라인만화유통업, 만화책임대업, 만화전문도소매업은 장르별 매출액을 집계하였는데 구체적으로 살펴보면 코믹이 886억원 33.7%로 가장 많은 부분을 차지하였으며 무협액션이 419억원 15.9%, 순정 409억원 15.6% 순으로 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

2.1.2. 매출액 규모별 매출액 현황

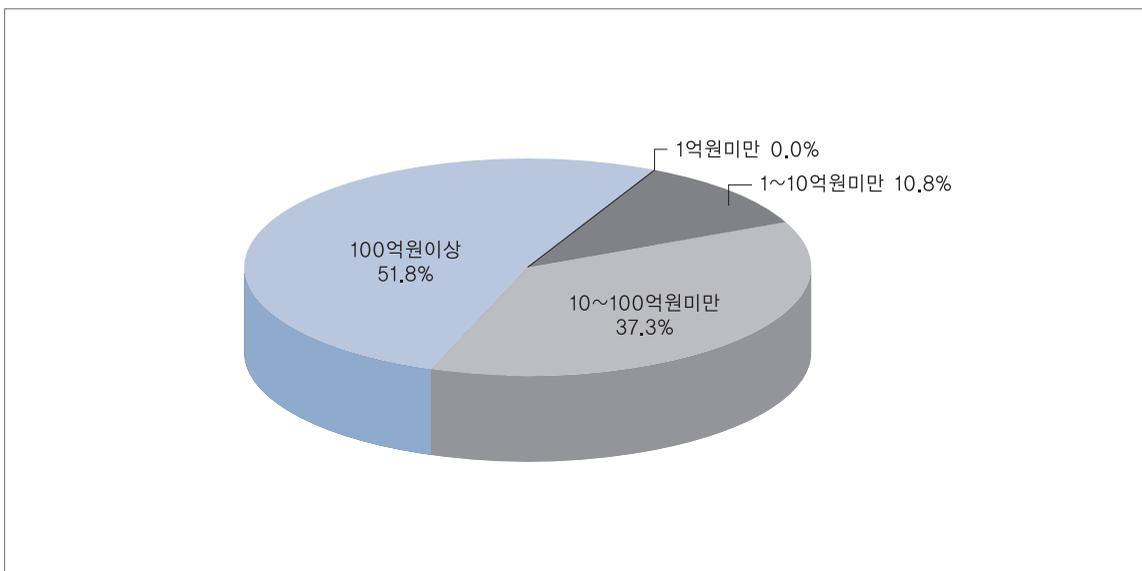
〈 표 4-2-4 〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황

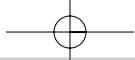
단위 : 백만원, %

규모	만화 출판업	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
1억원미만	59	0	87	35	181	0.0
1~10억원미만	4,432	527	47,955	1,901	54,814	10.8
10~100억원미만	41,453	3,296	107,855	36,278	188,881	37.3
100억원이상	196,737	0	0	65,253	261,990	51.8
합계	242,681	3,823	155,897	103,467	505,867	100.0

사업체의 매출 규모별로 만화산업 매출액을 살펴보면, 매출 100억원이상 규모 사업체의 매출액은 2,619억원 (51.8%)로 가장 높게 나타났으며, 10~100억원미만 규모 사업체의 매출액은 1,888억원 (37.3%), 1~10억원미만 사업체 548억원 (10.8%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 만화 출판업과 만화전문도소매업은 100억원이상 규모사업체의 매출비중이 각각 81.1%, 63.1%로 가장 높고, 온라인만화유통업과 만화책임대업은 10~100억원미만 사업체의 비중이 각각 86.2%, 69.2%로 가장 높게 나타났다. 매출액 구성비를 종사자수 구성비와 비교하면, 100억원이상 규모 사업체는 매출액 구성비 51.8%가 종사자수 구성비 8.9%보다 월등히 높고, 100억원미만 사업체는 종사자수 구성비가 매출액 구성비 보다 높아 종사자당 매출액이 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

〈 그림 4-2-3 〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 구성비





2.1.3. 종사자 규모별 매출액 현황

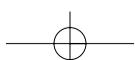
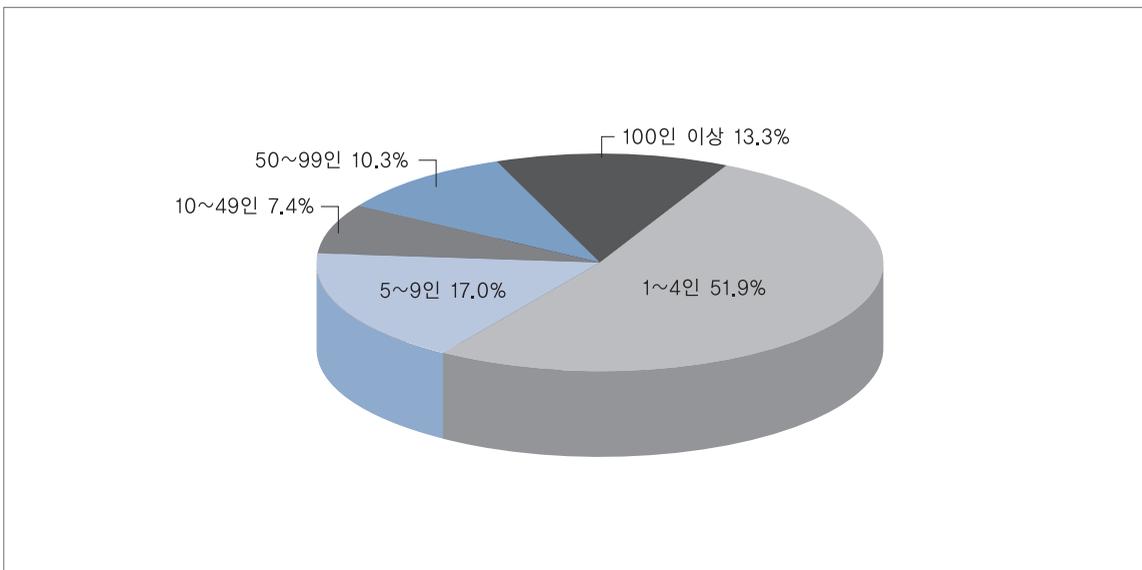
〈 표 4-2-5 〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

규모	만화 출판업	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
1~4인	19,048	2,421	155,897	85,038	262,405	51.9
5~9인	67,768	0	0	18,428	86,196	17.0
10~49인	36,209	1,401	0	0	37,611	7.4
50~99인	52,327	0	0	0	52,327	10.3
100인이상	67,329	0	0	0	67,329	13.3
합계	242,681	3,823	155,897	103,467	505,867	100.0

사업체의 종사자 규모별로 만화산업 매출액을 살펴보면, 1~4인 규모 사업체의 매출액은 2,624 억원으로 만화산업 전체의 51.9%를 차지하며, 5~9인 규모 사업체의 매출액은 861억원 (17.0%), 100인이상 사업체 673억원 (13.3%)의 순으로 나타났다. 만화책임대업과 만화전문도소매업은 규모가 작은 사업체가 많아 만화산업 전체적으로도 1~4인 규모 사업체가 차지하는 매출비중이 높게 나타났다. 매출액 구성비를 종사자수 구성비와 비교하면, 1~4인 규모 사업체의 경우 매출액 구성비는 51.9%이나 종사자수 구성비는 88.5%로 차이를 나타내며, 반대로 100인이상 사업체 경우는 매출액 구성비는 13.3%이나 종사자수 구성비는 1.9%로 차이를 많이 나타낸다.

〈 그림 4-2-4 〉 문화산업 종사자 규모별 매출액 구성비



2.2. 만화산업 영업비용

〈표 4-2-6〉 만화산업 영업비용 현황

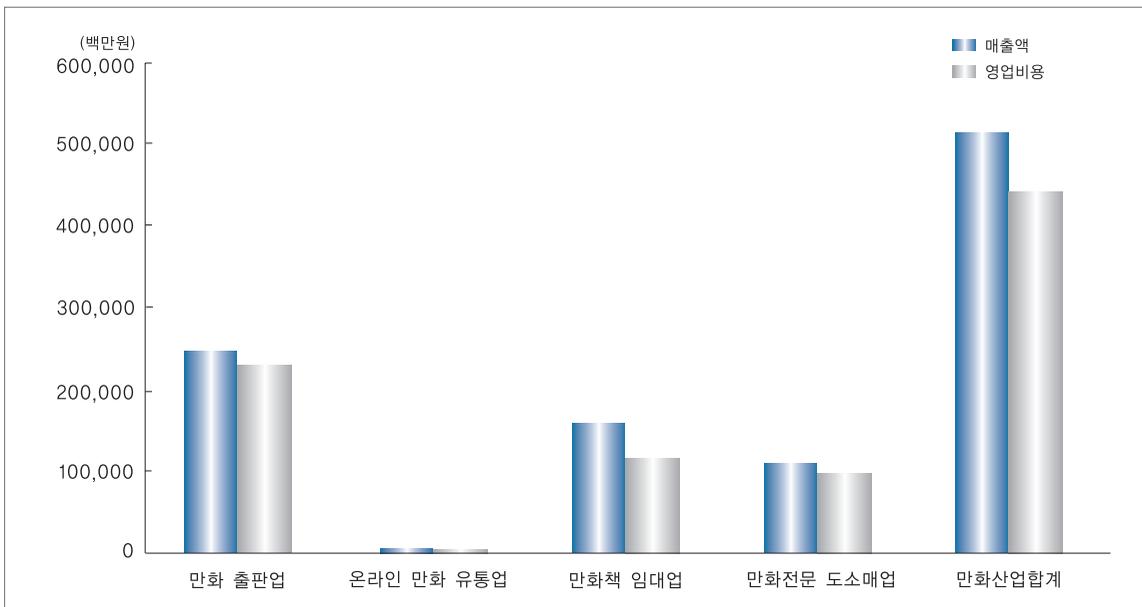
단위 : 백만원, %

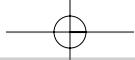
구분	2003	2004	구성비
만화 출판업	167,192	225,696	51.7
온라인 만화 유통업	-	3,505	0.8
만화책 임대업	-	110,788	25.4
만화전문 도소매업	-	96,503	22.1
합계	167,192*	436,491	100.0

* 유통업, 임대업, 도소매업 미포함

만화산업 총 영업비용은 4,364억원으로 전체 매출액 5,058억원의 86.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 중분류별로 구분하여 영업비용과 매출액 대비 비중을 살펴보면, 만화출판업 영업비용은 2,256억원으로 매출액의 93.0%를 차지하며, 만화책임대업은 1,107억원으로 매출액의 71.1%를 차지하고, 만화전문도소매업은 965억원으로 매출액의 93.3%를 차지하는 것으로 나타나 만화책임대업이 매출액 대비 영업비용 비중이 가장 낮은 것으로 나타났다. 영업비용내 산업별 구성비는 만화출판업 51.7%, 온라인 만화 유통업 0.8%, 만화책임대업 25.4%, 만화전문 도소매업 22.1%이다.

〈그림 4-2-5〉 만화산업 영업비용 현황





2.2.1. 사업형태별 영업비용 현황

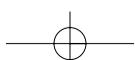
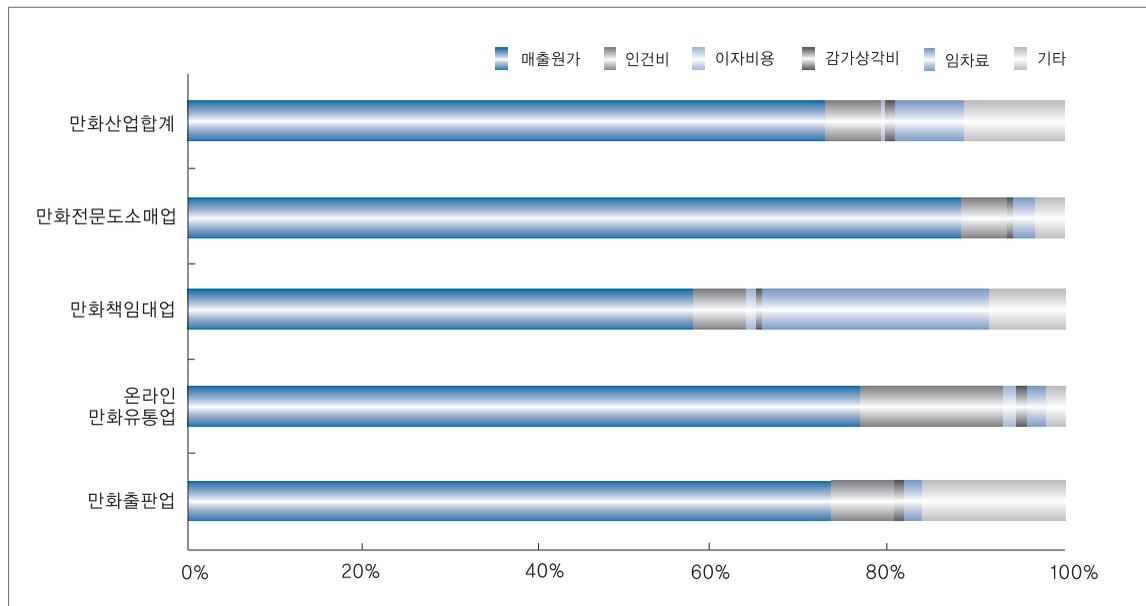
〈표 4-2-7〉 문화산업 사업형태별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

구분	만화출판업	온라인 만화유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
매출원가	165,623	2,687	64,069	85,270	317,649	72.8
인건비	16,121	577	6,688	4,834	28,220	6.5
이자비용	534	48	1,188	414	2,184	0.5
감가상각비	2,835	44	551	442	3,873	0.9
임차료	3,600	70	28,928	2,333	34,931	8.0
기타	36,982	79	9,363	3,210	49,633	11.4
합계	225,696	3,505	110,788	96,503	436,491	100.0

만화산업 영업비용 4,364억원의 내역을 구분하면, 매출원가가 3,176억원 (72.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하며, 기타 496억원 (11.4%), 임차료 349억원 (8.0%), 인건비 282억원 (6.5%) 순으로 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 중분류별 영업비용 구성비를 전체 영업비용 구성비와 비교하면, 매출원가 비중이 높은 산업은 만화전문도소매업 88.4%, 만화출판업 73.4%이며, 임차료 비중이 높은 산업은 만화책임대업 26.1%, 인건비 비중이 높은 산업은 온라인 만화 유통업 16.5% 등으로 나타났다.

〈그림 4-2-6〉 문화산업 영업비용 구성비



2.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

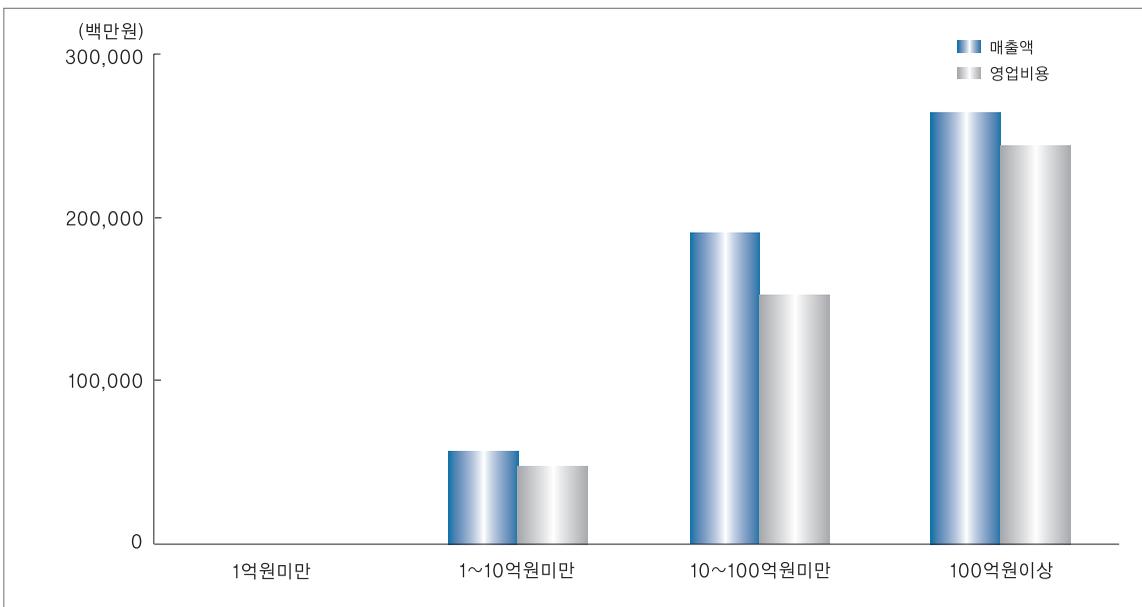
〈표 4-2-8〉 만화산업 매출액 규모별 영업비용 현황

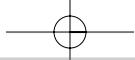
단위 : 백만원, %

규모	만화 출판업	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
1억원미만	42	0	131	32	204	0.0
1~10억원미만	3,841	489	37,948	2,176	44,454	10.2
10~100억원미만	39,753	3,016	72,709	33,943	149,421	34.2
100억원이상	182,060	0	0	60,352	242,412	55.5
합계	225,696	3,505	110,788	96,503	436,491	100.0

사업체의 매출 규모별로 영업비용을 살펴보면, 매출 100억원이상 사업체의 영업비용은 2,424억 원으로 전체의 55.5%를 차지하며, 10~100억원미만 사업체의 영업비용은 1,494억원 (34.2%), 1~10억원미만 사업체는 444억원 (10.2%), 1억원미만 사업체는 2억원 (0.05%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중은 100억원이상 사업체의 경우 92.5%, 10~100억원미만 사업체 79.1%, 1~10억원미만 사업체 81.1%, 1억원미만 사업체 112.7%로 나타났다. 즉, 10~100억원미만 사업체가 매출액 대비 영업비용 비중이 가장 낮게 나타났으며, 1억원미만 사업체는 투자를 이유로 매출은 없이 비용만 발생한 경우도 포함하였으므로 상대적으로 다른 층에 비하여 비용이 많이 조사되었다.

〈그림 4-2-7〉 만화산업 매출액 규모별 영업비용 현황





2.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

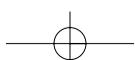
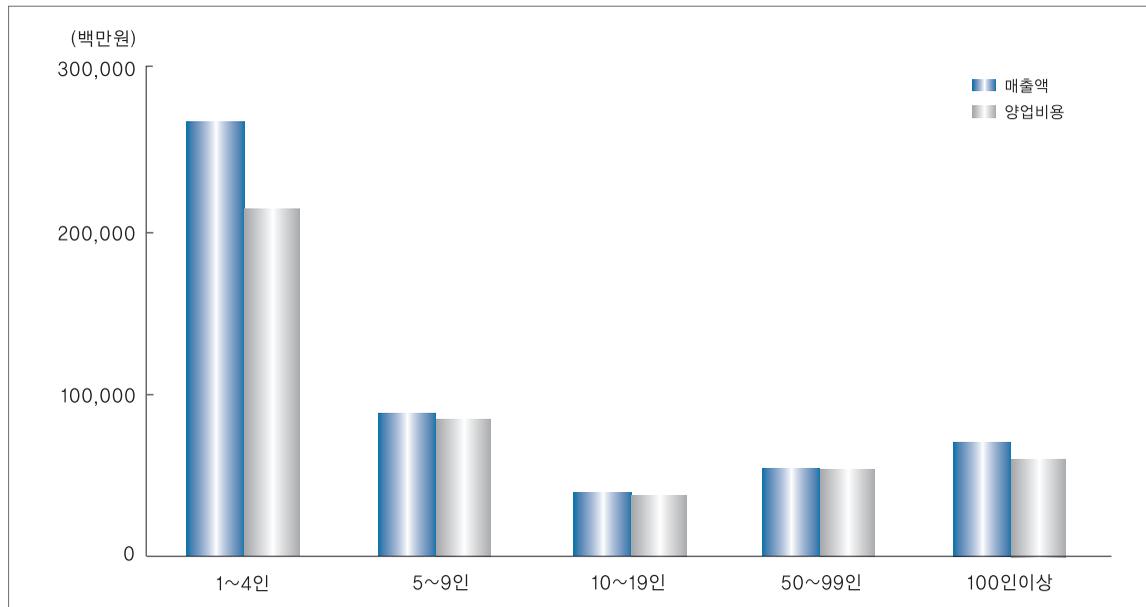
〈 표 4-2-9 〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	만화 출판업	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
1~4인	18,269	2,270	110,788	78,881	210,208	48.2
5~9인	65,331	0	0	17,621	82,953	19.0
10~49인	34,103	1,235	0	0	35,338	8.1
50~99인	51,220	0	0	0	51,220	11.7
100인이상	56,772	0	0	0	56,772	13.0
합계	225,696	3,505	110,788	96,503	436,491	100.0

사업체의 종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 종사자 규모 1~4인 사업체의 영업비용이 2,102억원으로 전체의 (48.2%)를 차지하며, 5~9인 사업체의 영업비용은 829억원 (19.0%), 100인 이상 사업체 567억원 (13.0%), 50~99인 사업체 512억원 (11.7%), 10~49인 사업체 353억원 (8.1%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중을 살펴보면, 50~99인 사업체 97.9%, 10~49인 94.0%, 5~9인 96.2%, 100인이상 84.3%, 1~4인 80.1% 순으로 영업비용 비중이 많은 것으로 나타났다.

〈 그림 4-2-8 〉 문화산업 종사자 규모별 영업비용 현황



2.3. 만화산업 수출입액

〈표 4-2-10〉 만화산업 수출 현황

단위: 천\$

지역	2003	2004
중국	1,088	163
일본	589	190
동남아	385	259
북미	1,293	801
유럽	873	232
기타	71	189
분류못함	-	75
전체	4,299	1,909

* 2003년 수출액은 라이선스 외 수출(186천\$) 포함

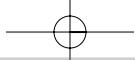
〈표 4-2-11〉 만화산업 수입 현황

단위: 천\$

지역	2003	2004
중국	15	50
일본	4,566	11
동남아	255	-
북미	50	20
유럽	272	34
기타	-	-
분류못함	-	330
전체	5,167	444

만화산업의 총 수출액은 190만불로 나타났으며, 총 수입액은 44만불로 나타났다. 2003년과 비교하면 수출 수입 모두 크게 감소하였는데, 이는 전년 조사에는 출판산업을 조사하지 않아서 출판과 만화를 동시에 하는 사업체의 경우 영역구분이 어려운 일부 출판산업 금액이 만화산업에 포함되었던 것으로 짐작된다. 2004년 조사는 출판산업과 만화산업을 동시에 조사함으로써 두 산업간의 영역구분을 명확히 하여 중복과 누락이 발생되지 않도록 하였으므로 향후 조사에서는 자료의 시계열이 안정적으로 유지될 것으로 판단된다.

수출액을 국가별로 살펴보면, 북미 80만불, 동남아 25만불, 유럽 23만불, 일본 19만불의 순서로 나타났다. 수입액의 경우는 국가별로 정확히 분류를 하지 못하는 금액이 33만불로 가장 많이 나타났고, 분류 가능 금액 중에는 중국 5만불, 유럽 3만불 등의 순서로 수입액이 많은 것으로 나타났다.



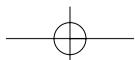
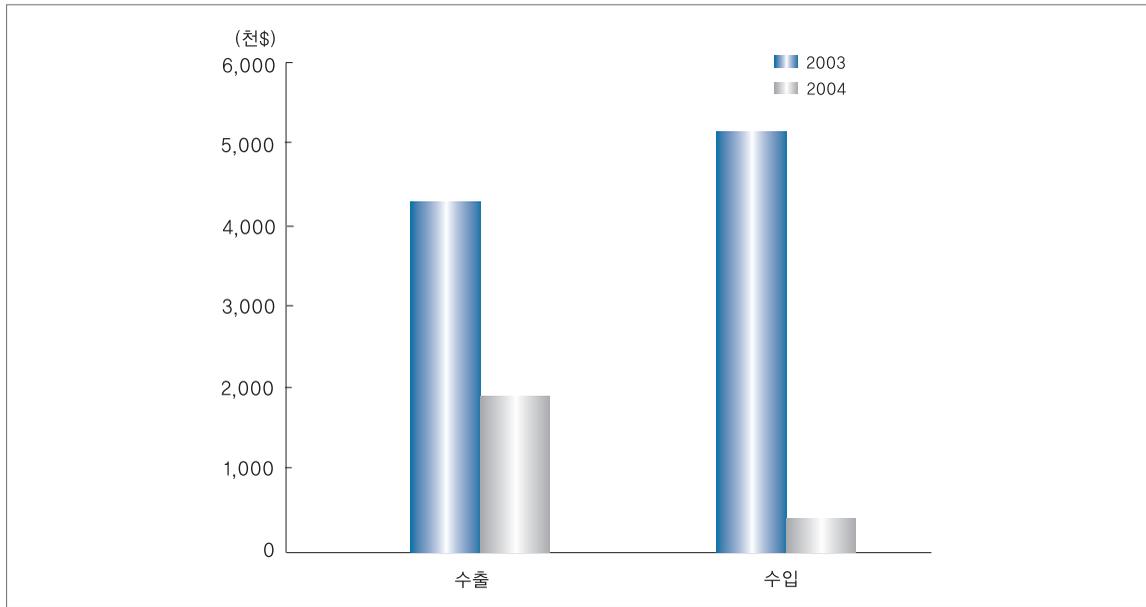
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈 그림 4-2-9 〉 만화산업 수출입액 현황



2.4. 만화산업 종사자수

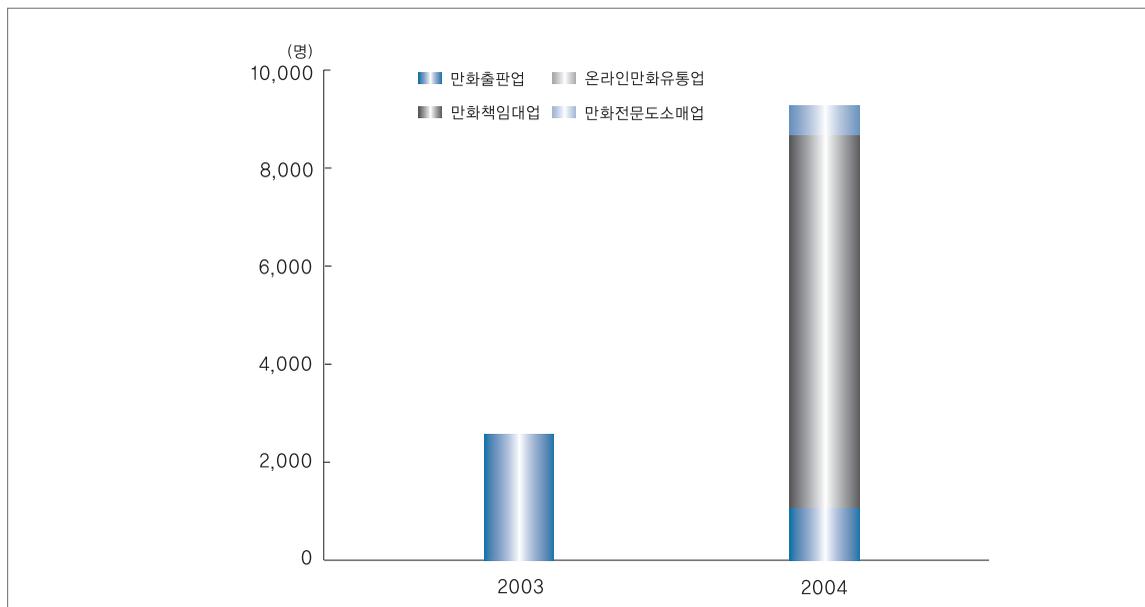
〈표 4-2-12〉 만화산업 종사자 현황

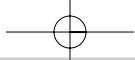
단위 : 명, %

구분	2003	2004	구성비
만화출판업	2,557	1,076	11.7
온라인만화유통업	-	39	0.4
만화책임대업		7,506	81.7
만화전문도소매업		564	6.1
합계	2,557	9,185	100.0

2004년 만화산업 총 종사자수는 9,185명으로 2003년 조사와 달리 최종유통 부분 종사자를 포함한 결과이다. 중분류별로 구분하면 만화책임대업 종사자가 7,506명 (81.7%)로 대부분을 차지하고 있으며, 그 다음으로는 만화출판업 1,076명 (11.7%), 만화 전문도소매업 564명 (6.1%)의 순으로 나타났다. 만화산업 중 전년도에 조사를 실시한 만화출판업만을 비교하면 종사자수가 크게 감소하였는데, 이는 실제적인 감소이외에 2003년 조사에서는 출판산업과 만화산업의 구분이 제대로 이루어지지 않아 일부 출판업 현황이 만화산업에 포함되어 다소 과대집계되었던 것으로 판단된다. 또한, 2004년 조사에서는 종사자 현황과 구분하여 프리랜서 현황을 별도로 집계하였으므로 만화산업 종사자수 통계는 프리랜서 인력을 감안하여 판단하여야 할 것이다.

〈그림 4-2-10〉 만화산업 종사자 현황





2.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

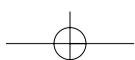
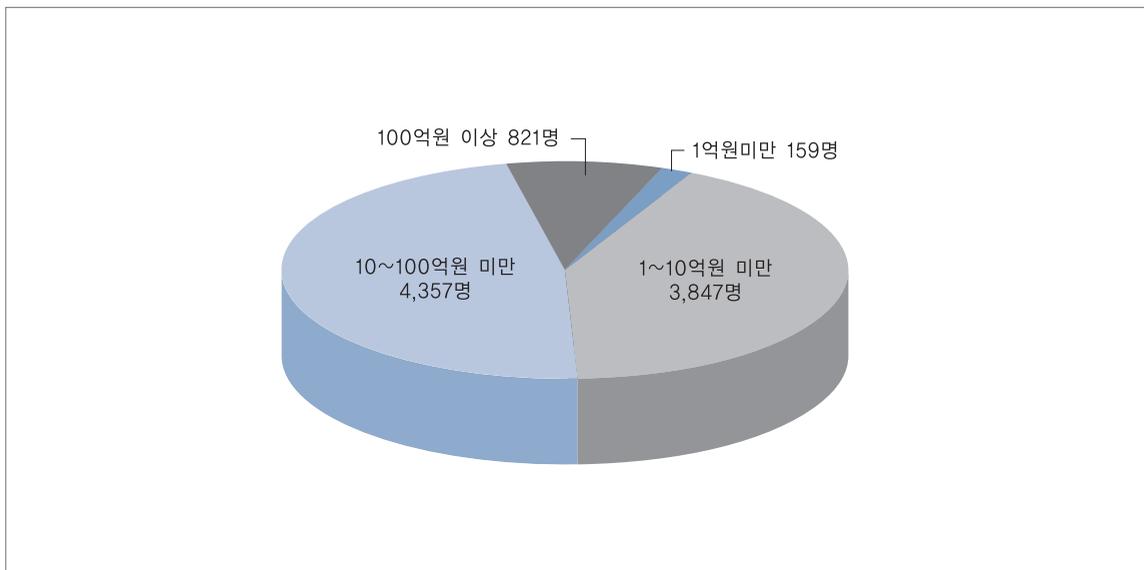
〈표 4-2-13〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황

단위: 명, %

규모	만화출판업	온라인 만화유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
1억원미만	10	0	146	4	159	1.7
1~10억원미만	129	11	3,589	117	3,847	41.9
10~100억원미만	339	28	3,771	220	4,357	47.4
100억원이상	598	0	0	223	821	8.9
합계	1,076	39	7,506	564	9,185	100.0

사업체의 매출액 규모별로 만화산업 종사자를 살펴보면, 10~100억원미만 규모의 사업체 종사자는 4,357명 (47.4%)으로 가장 높게 나타났고, 1~10억원미만 규모 사업체의 종사자는 3,847명 (41.9%), 100억원이상 규모 사업체의 종사자는 821명 (8.9%) 순으로 나타났다. 만화산업 종사자당 매출액은 5천5백만원이며, 매출 규모별로 구분하면, 100억원이상 사업체의 종사자당 매출액은 3억 1천9백만원, 10~100억원미만 사업체의 종사자당 매출액은 4천3백만원, 1~10억원미만 사업체의 종사자당 매출액은 1천4백만원으로 규모별도 차이가 많이 나는 것으로 파악되었다. 만화출판업과 만화전문도소매업은 100억원이상 규모 사업체에 종사하는 인력이 가장 많으며 온라인만화유통업과 만화책임대업은 10~100억원미만 사업체에 종사하는 인력이 가장 많은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-11〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황



2.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

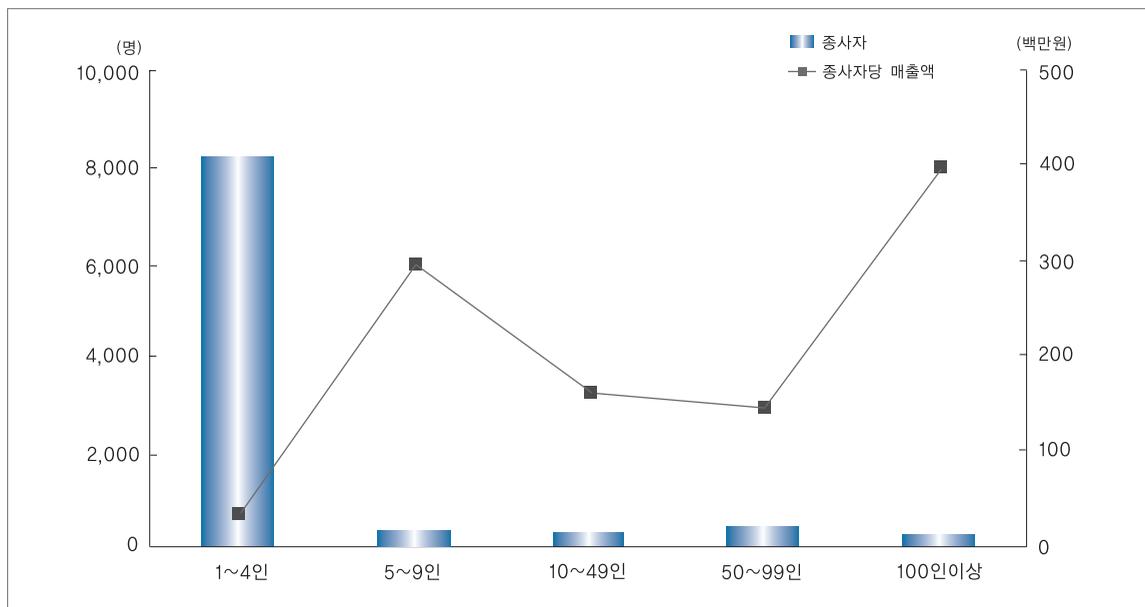
〈표 4-2-14〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황

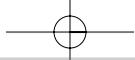
단위: 명, %

규모	만화 출판업	온라인 만화 유통업	만화책 임대업	만화전문 도소매업	합계	구성비
1~4인	173	19	7,506	427	8,125	88.5
5~9인	155	0	0	137	292	3.2
10~49인	216	20	0	0	235	2.6
50~99인	363	0	0	0	363	4.0
100인이상	170	0	0	0	170	1.9
합계	1,076	39	7,506	564	9,185	100.0

사업체 종사자 규모별로 만화산업 종사자를 살펴보면, 1~4인 규모 사업체의 종사자는 8,125명으로 전체의 88.5%를 차지하며, 그 다음으로 50~99인 사업체 종사자 363명 (4.0%), 5~9인 사업체 종사자 292명 (3.2%)의 순으로 나타났다. 종사자 규모별로 종사당 매출액을 살펴보면, 만화산업 전체 종사자당 매출액은 5천5백만원이며, 100인이상 사업체의 종사자당 매출액은 3억9천6백만원, 5~9인 사업체의 종사자당 매출액은 2억9천5백만원, 10~49인 사업체의 종사자당 매출액은 1억6천만원, 50~99인 사업체의 종사자당 매출액은 1억4천4백만원, 1~4인 규모 사업체의 종사자당 매출액은 3천2백만원으로 규모별로 차이를 많이 나타냈다.

〈그림 4-2-12〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황





2.4.3. 고용형태별 종사자 현황

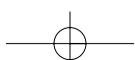
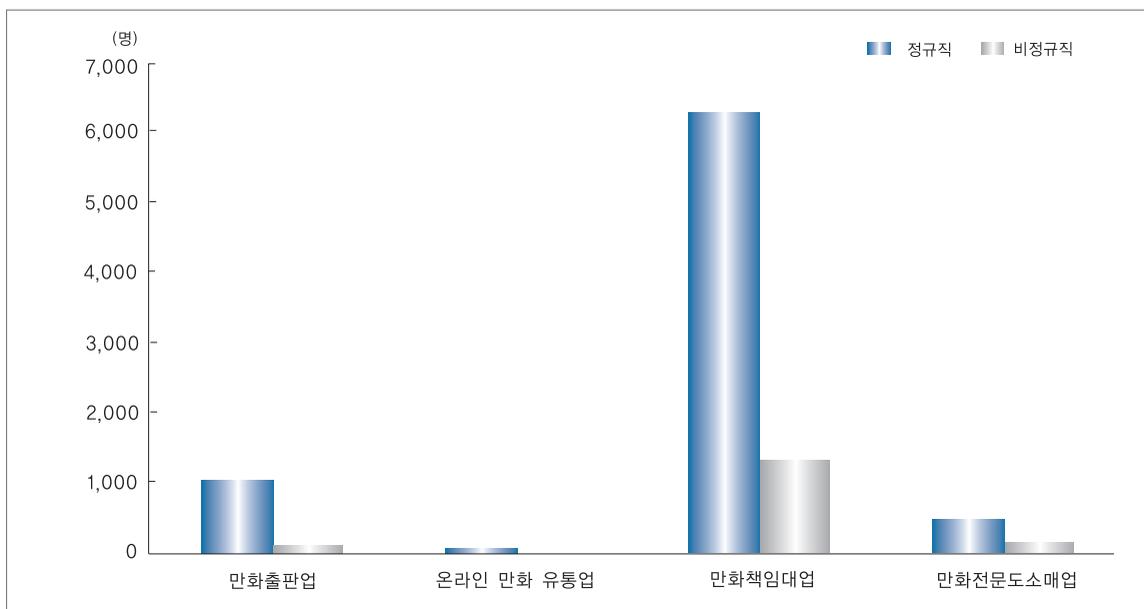
〈 표 4-2-15 〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	만화출판업	온라인 만화 유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
정규직	1,003	39	6,241	435	7,717	84.0
비정규직	74	0	1,265	129	1,467	16.0
합계	1,076	39	7,506	564	9,185	100.0

만화산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 7,717명 (84.0%), 비정규직 1,468명 (16.0%)로 나타났다. 산업 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 정규직 1,003명 (93.2%), 비정규직 74명 (6.9%)로 정규직의 비율이 전체 정규직의 비율보다 높으며, 만화책임대업은 정규직 6,241명 (83.1%), 비정규직 1,265명 (16.9%), 만화전문도소매업은 정규직 435명 (77.1%), 비정규직 129명 (22.9%)로 비정규직의 비율이 전체 비정규직의 비율보다 높게 나타났다. 정규직의 산업별 구성비는 만화출판업 13.0%, 온라인만화유통업 0.5%, 만화책임대업 80.9%, 만화전문도소매업 5.6%이며, 비정규직의 산업별 구성비는 만화출판업 5.0%, 만화책임대업 86.2%, 만화전문도소매업 8.8%로 다소의 차이를 나타내었다.

〈 그림 4-2-13 〉 문화산업 고용형태별 종사자 현황



2.4.4. 성별 종사자 현황

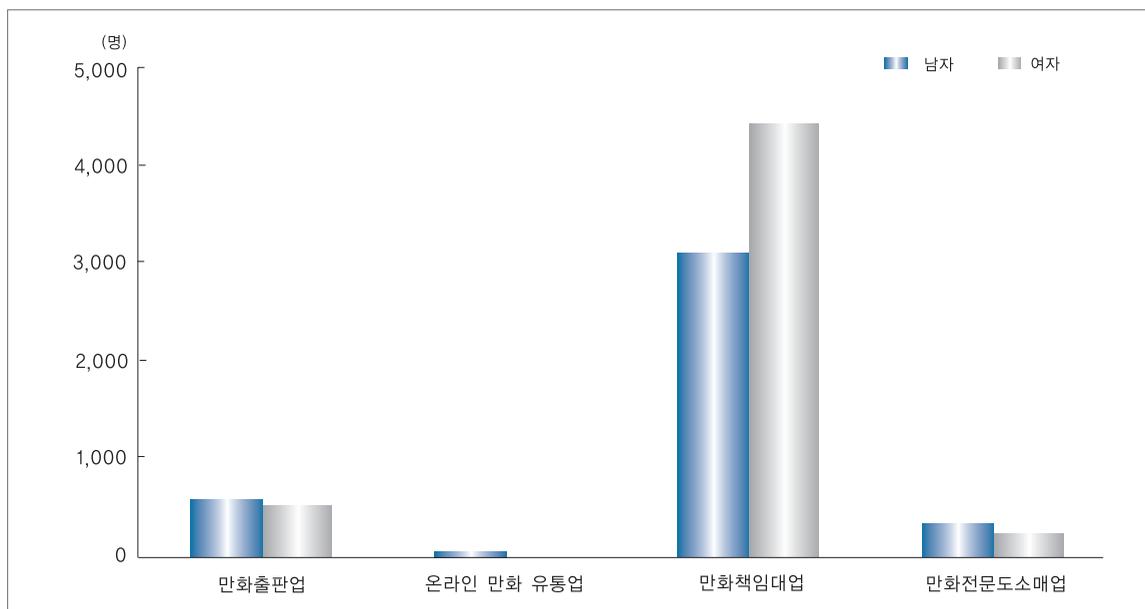
〈표 4-2-16〉 만화산업 성별 종사자 현황

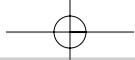
단위: 명, %

성별	만화출판업	온라인 만화 유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
남자	568	28	3,088	336	4,020	43.8
여자	509	11	4,417	228	5,165	56.2
합계	1,076	39	7,506	564	9,185	100.0

만화산업 전체 종사자를 성별로 보면, 남자 4,020명 (43.8%), 여자 5,165명 (56.2%)로 여자가 남자보다 12.4%포인트 높게 나타났다. 산업 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 남자 568명 (52.8%), 여자 509명 (47.3%)로 남자가 여자보다 5.5%포인트 높게 나타났고, 만화전문도소매업도 남자 336명 (59.6%), 여자 228명 (40.4%)로 남자가 여자보다 19.2%포인트 높게 나타났다. 반면, 만화책임대업은 남자 3,088명 (41.1%), 여자 4,417명 (58.8%)로 여자가 남자보다 17.7%포인트 더 높게 나타났다. 즉, 만화출판업과 만화전문도소매업은 남자 종사자의 구성비가 높고 만화책임대업은 여자 종사자의 구성비가 높은 것으로 나타났다. 남자의 산업별 구성비는 만화출판업 14.1%, 온라인만화유통업 0.7%, 만화책임대업 76.8%, 만화전문도소매업 8.4%이며, 여자의 산업별 구성비는 만화출판업 9.9%, 온라인만화유통업 0.2%, 만화책임대업 85.5%, 만화전문도소매업 4.4%로 차이를 나타내었다.

〈그림 4-2-14〉 만화산업 성별 종사자 현황





2.4.5. 직무별 종사자 현황⁶⁾

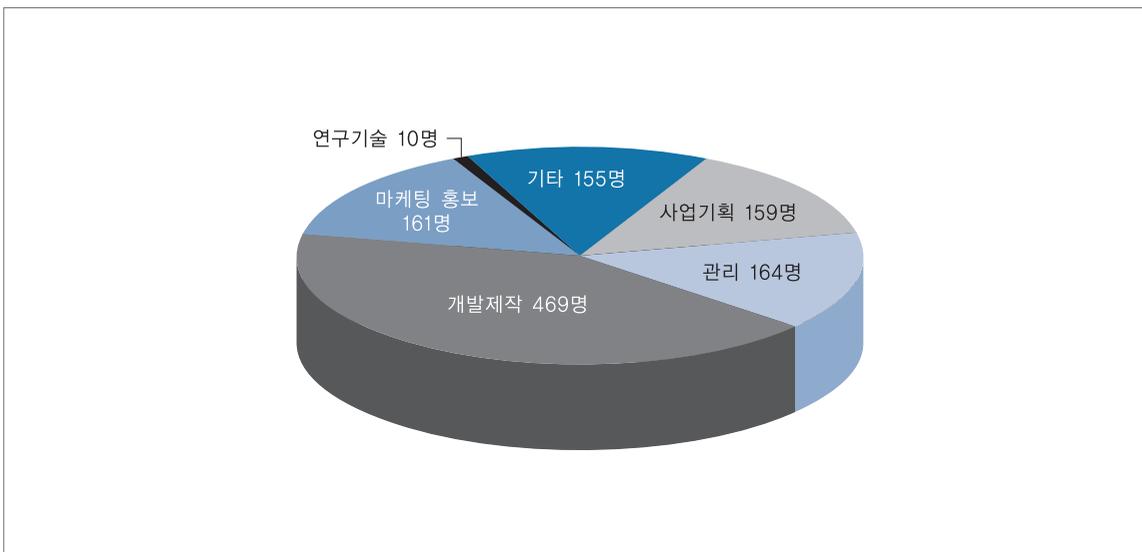
〈표 4-2-17〉 만화산업 직무별 종사자 현황

단위: 명, %

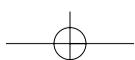
직무	만화출판업	온라인 만화유통업	만화전문도소매업	합계	구성비
사업기획	145	8	6	159	14.2
관리	147	3	13	164	14.7
개발제작	452	16	0	469	42.0
마케팅홍보	147	2	11	161	14.4
연구기술	8	3	0	10	0.9
기타	131	0	23	155	13.9
전체	1,030	33	54	1,117	100.0

만화산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 개발제작업무 종사자가 469명 (42.0%)으로 가장 많고, 관리 164명 (14.7%), 마케팅홍보 161명 (14.4%), 사업기획 159명 (14.2%), 기타 155명 (13.9%), 연구기술 10명 (0.9%) 순으로 나타났다. 산업별로 살펴보면, 만화출판업은 개발제작 452명 (43.9%), 관리와 마케팅홍보가 각각 147명 (14.3%) 순으로 나타났고, 만화전문도소매업은 판매를 포함한 기타업무가 23명 (42.6%), 관리 13명 (24.1%), 마케팅홍보 11명 (20.4%) 순으로 나타났다. 직무별 종사자는 모집단 설정과정에서 만화출판 리스트에 포함되었던 사업체만을 조사대상으로 하고 유통 리스트에 포함된 사업체는 조사되지 못했다. 그러나 만화출판 리스트에 있었던 사업체중에 온라인만화유통업을 하거나 만화전문도소매업을 영위 할 경우에는 구분되어 조사된 결과이다.

〈그림 4-2-15〉 만화산업 직무별 종사자 현황



6) 직무별 현황은 유통부분 조사 시 해당항목이 조사되지 않았기에 다른 종사자 현황과 비교하여 종사자 수에 차이가 있음



2.4.6. 학력별 종사자 현황

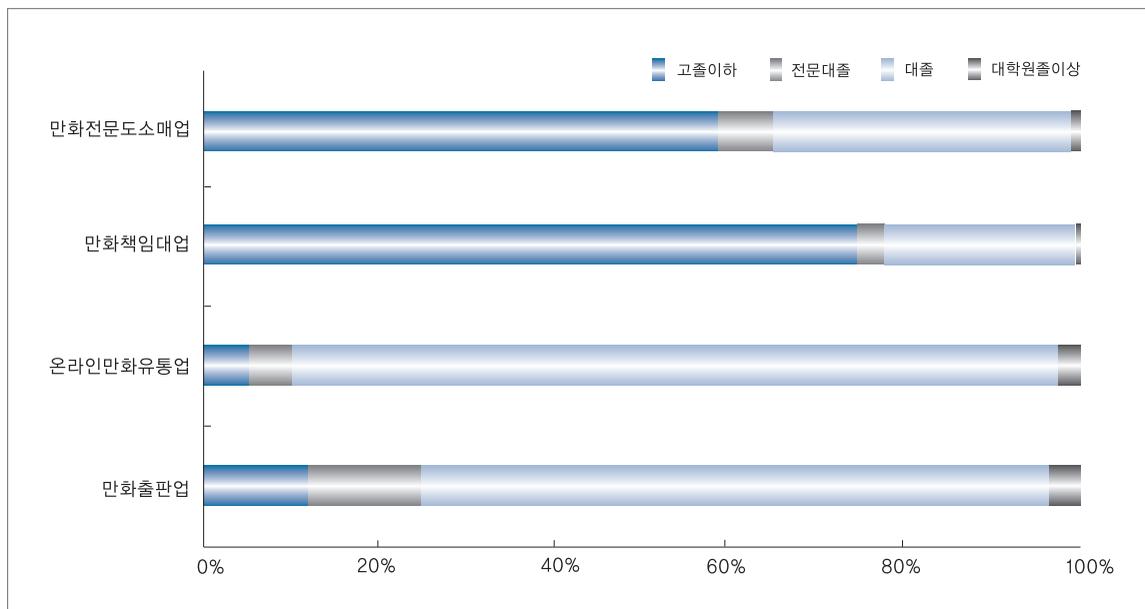
〈표 4-2-18〉 만화산업 학력별 종사자 현황

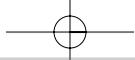
단위: 명, %

학력	만화출판업	온라인 만화유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
고졸이하	121	2	4,673	257	5,053	65.5
전문대졸	129	2	200	27	359	4.7
대졸	718	33	1,348	148	2,248	29.1
대학원졸이상	34	1	20	3	58	0.8
정규직합계	1,003	39	6,241	435	7,717	100.0

만화산업 전체 종사자를 학력별로 살펴보면, 고졸이하 5,053명 (65.5%), 대졸 2,248명 (29.1%), 전문대졸 359명 (4.7%), 대학원졸이상 58명 (0.8%) 순서로 나타났다. 산업 중분류별로 살펴보면, 만화출판업은 대졸 종사자 비중이 71.6%으로 가장 높고, 전문대졸 12.9%, 고졸이하 12.1% 순서이며, 만화책임대업은 고졸이하의 비중이 74.9%으로 가장 높고, 대졸 21.6%, 전문대졸 3.2% 순서로 나타났다. 만화전문도소매업도 고졸이하의 비중이 59.1%으로 가장 높고, 대졸 34.0%, 전문대졸 6.2% 순서로 나타났다. 즉, 만화출판업은 대졸 종사자의 비중이 높고, 만화책임대업과 만화전문도소매업은 고졸이하 종사자의 비중이 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-16〉 만화산업 학력별 종사자 구성비





2.4.7. 연령별 종사자 현황

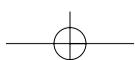
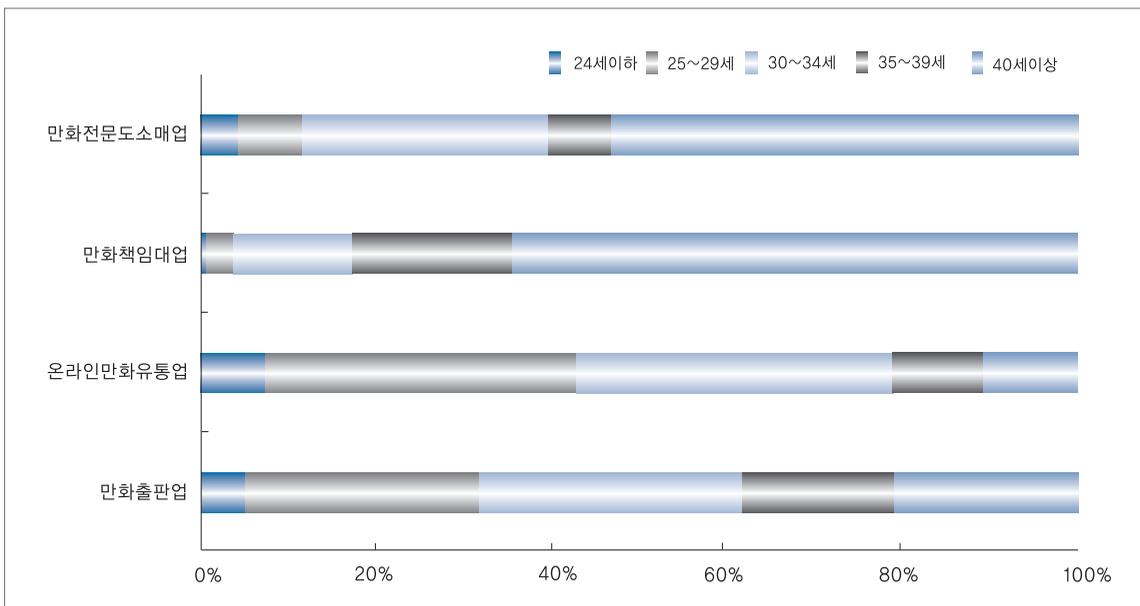
〈표 4-2-19〉 만화산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	만화출판업	온라인 만화유통업	만화책임대업	만화전문도소매업	합계	구성비
24세이하	54	3	55	12	123	1.6
25~29세	268	14	191	90	563	7.3
30~34세	301	14	838	107	1,262	16.4
35~39세	173	4	1,144	56	1,376	17.8
40세이상	207	4	4,013	169	4,394	56.9
정규직합계	1,003	39	6,241	435	7,717	100.0

만화산업 전체의 종사자를 연령별로 살펴보면, 40세이상 4,394명 (56.9%), 35~39세 1,376명 (17.8%), 30~34세 1,262명 (16.4%), 25~29세 563명 (7.3%), 24세이하 123명 (1.6%)의 순서로 나타났다. 산업 중분류내 연령별 종사자 구성비를 전체 구성비와 비교하면, 만화출판업은 30~34세 종사자가 301명 (30.0%)으로 가장 높고, 25~29세 종사자는 268명 (26.7%), 40세이상 207명 (20.6%) 순으로 비교적 젊은 연령층의 종사자가 많은 것으로 나타났다. 만화책임대업은 40세이상 종사자가 4,013명 (64.3%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 35~39세 종사자는 1,144명 (18.3%), 30~34세 종사자는 838명 (13.4%) 순서이며, 만화전문도소매업은 40세이상 종사자가 169명 (56.9%)으로 가장 많고, 30~34세 종사자가 107명 (16.4%), 25~29세 종사자 90명 (7.3%) 순으로 많은 것으로 나타났다.

〈그림 4-2-17〉 만화산업 연령별 종사자 구성비



2.5. 만화산업 시장활성화 저해 요인

〈표 4-2-20〉 만화산업 시장활성화 저해 요인

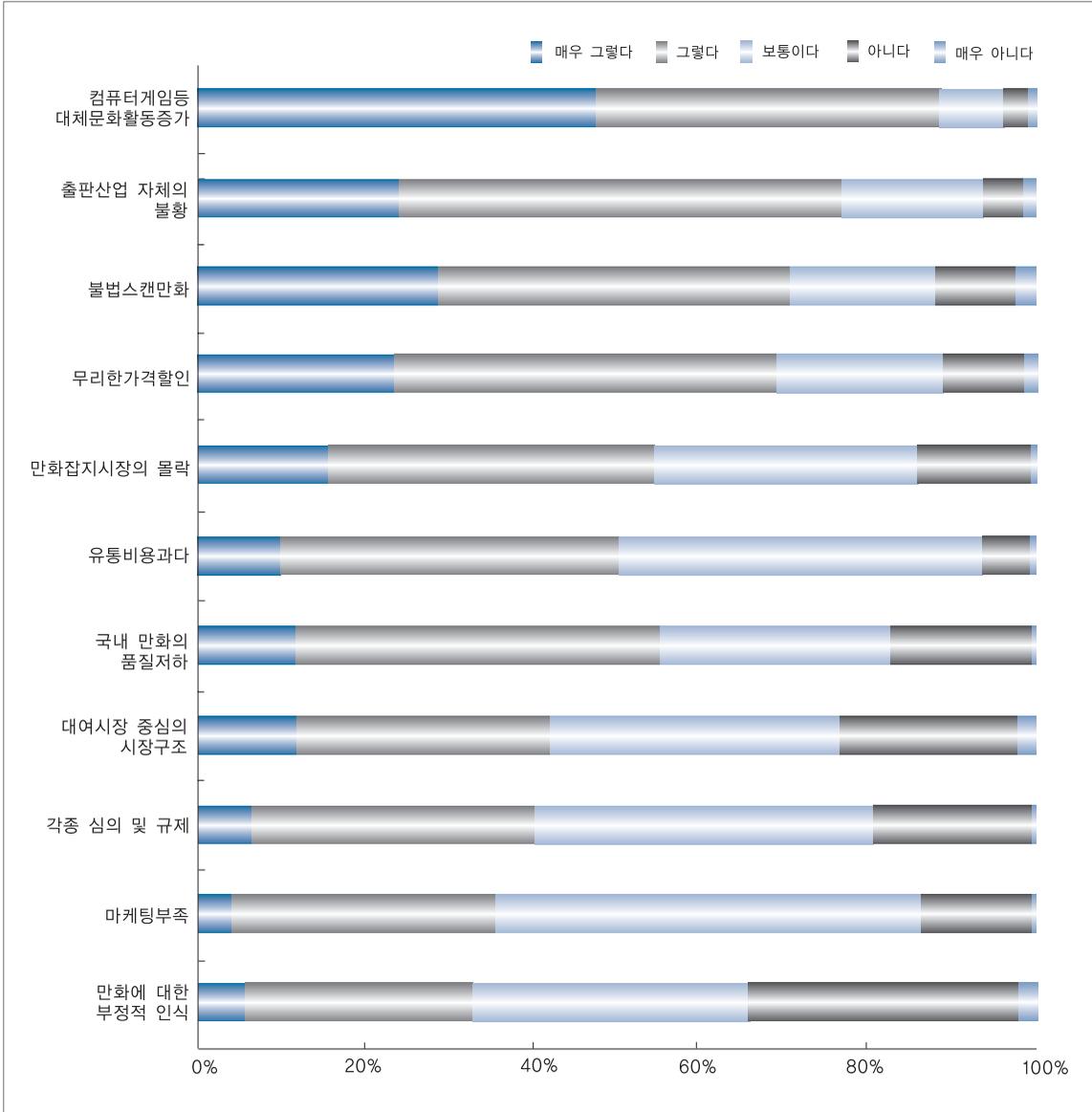
단위: 개수, %

구분		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	아니다	매우 아니다	합계	평균*
불법스캔만화	사업체수	76	112	47	25	6	266	3.85
	비율	28.6	42.1	17.7	9.4	2.3	100.0	
무리한가격할인	사업체수	67	131	56	28	4	286	3.80
	비율	23.4	45.8	19.6	9.8	1.4	100.0	
유통비용과다	사업체수	26	106	113	15	2	262	3.53
	비율	9.9	40.5	43.1	5.7	0.8	100.0	
대여시장 중심의 시장구조	사업체수	28	72	83	50	6	239	3.28
	비율	11.7	30.1	34.7	20.9	2.5	100.0	
만화잡지 시장의 몰락	사업체수	38	95	77	33	2	245	3.55
	비율	15.5	38.8	31.4	13.5	0.8	100.0	
국내 만화의 품질저하	사업체수	31	114	73	44	1	263	3.49
	비율	11.8	43.3	27.8	16.7	0.4	100.0	
마케팅 부족	사업체수	11	83	134	35	1	264	3.26
	비율	4.2	31.4	50.8	13.3	0.4	100.0	
각종 심의 및 규제	사업체수	18	91	110	52	1	272	3.27
	비율	6.6	33.5	40.4	19.1	0.4	100.0	
컴퓨터게임등 대체문화활동증가	사업체수	132	113	21	7	3	276	4.32
비율	47.8	40.9	7.6	2.5	1.1	100.0		
출판산업 자체의 불황	사업체수	65	143	46	12	4	270	3.94
	비율	24.1	53.0	17.0	4.4	1.5	100.0	
만화에 대한 부정적 인식	사업체수	15	71	86	84	6	262	3.02
	비율	5.7	27.1	32.8	32.1	2.3	100.0	
기타	사업체수	4	0	0	0	0	4	5.00
	비율	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	

* '매우 그렇다' 5점, '그렇다' 4점, '보통이다' 3점, '아니다' 2점, '매우 아니다' 를 1점으로 부여하고 계산된 평균임. 즉, 평균이 높을수록 만화시장 활성화 저해도가 심각한 요인으로 해석할 수 있음.

만화산업 시장활성화 저해 요인들에 대하여, 그 심각도를 5개 등간 척도로 조사하였다. 심각한 정도에 따라 1점에서 5점까지 점수를 부여한 뒤 평균한 결과, 만화산업 시장활성화 저해 요인으로 '컴퓨터게임 등 대체문화활동증가' 요인이 평균 4.32로 가장 높았으며, '출판산업 자체의 불황' 이 3.94점으로 높았고, '불법 스캔만화' 가 3.85점 순서로 높게 나타났다.

〈 그림 4-2-18 〉 만화산업 시장활성화 저해 요인



만화산업 시장활성화 저해 요인을 상대적으로 비교하면, '매우 그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '컴퓨터게임 등 대체 문화활동 증가' 47.8%이며, '그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '출판산업 자체의 불황' 53.0%이며, '보통이다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '마케팅 부족' 50.8%이며, '아니다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '만화에 대한 부정적 인식' 32.1%이며, '매우 아니다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '대여시장 중심의 시장 구조' 2.5%이다.

2.6. 만화산업 시장활성화를 위한 대책

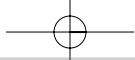
〈표 4-2-21〉 만화산업 시장활성화를 위한 대책

단위: 개소, %

구분		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	아니다	매우 아니다	합계	평균*
불법복제	사업체수	48	97	73	22	4	244	3.67
	비율	19.7	39.8	29.9	9.0	1.6	100.0	
불법복제방지	사업체수	44	94	75	22	6	241	3.61
	비율	18.3	39.0	31.1	9.1	2.5	100.0	
새로운매체	사업체수	16	85	99	21	10	231	3.33
	비율	6.9	36.8	42.9	9.1	4.3	100.0	
유통과정	사업체수	28	90	103	11	0.0	232	3.58
	비율	12.1	38.8	44.4	4.7	0.0	100.0	
만화유통관련 전산화시스템구축	사업체수	10	85	104	13	5	217	3.38
	비율	4.6	39.2	47.9	6.0	2.3	100.0	
대여료조정	사업체수	6	83	91	33	4	217	3.25
	비율	2.8	38.2	41.9	15.2	1.8	100.0	
대여권도입	사업체수	7	44	114	35	6	206	3.05
	비율	3.4	21.4	55.3	17.0	2.9	100.0	
공공기관의 의무구입	사업체수	26	64	66	57	12	225	3.16
	비율	11.6	28.4	29.3	25.3	5.3	100.0	
마케팅강화	사업체수	14	86	101	21	3	225	3.39
	비율	6.2	38.2	44.9	9.3	1.3	100.0	
새로운콘텐츠 확보	사업체수	22	104	67	21	2	216	3.57
	비율	10.2	48.1	31.0	9.7	0.9	100.0	
타콘텐츠와의 연계강화	사업체수	17	103	68	25	2	215	3.50
	비율	7.9	47.9	31.6	11.6	0.9	100.0	
만화의서점진열 공간확대	사업체수	16	89	84	29	2	220	3.40
	비율	7.3	40.5	38.2	13.2	0.9	100.0	
만화작가양성을 통한 작품질향상	사업체수	49	122	42	10	1	224	3.93
	비율	21.9	54.5	18.8	4.5	0.4	100.0	
각종심의 및 규제개선/철폐	사업체수	28	84	94	21	0	227	3.52
	비율	12.3	37.0	41.4	9.3	0.0	100.0	
기타	사업체수	1	0	0	0	0	1	5.00
	비율	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	

* '매우 그렇다' 5점, '그렇다' 4점, '보통이다' 3점, '아니다' 2점, '매우 아니다' 를 1점으로 부여하고 계산된 평균임.

만화산업 시장활성화를 위한 대책들에 대하여, 각 대책들이 만화 판매 및 대여 매출을 증가시키고 수익성을 올리는데 어느 정도 도움을 주며 시장을 활성화 시킬 수 있다고 여기는지를 5개 등간 척도로 조사하였다. 대책에 따른 성과 기대정도에 따라 1점에서 5점까지 점수를 부여한 뒤 평균한 결과,



I. 조사개요

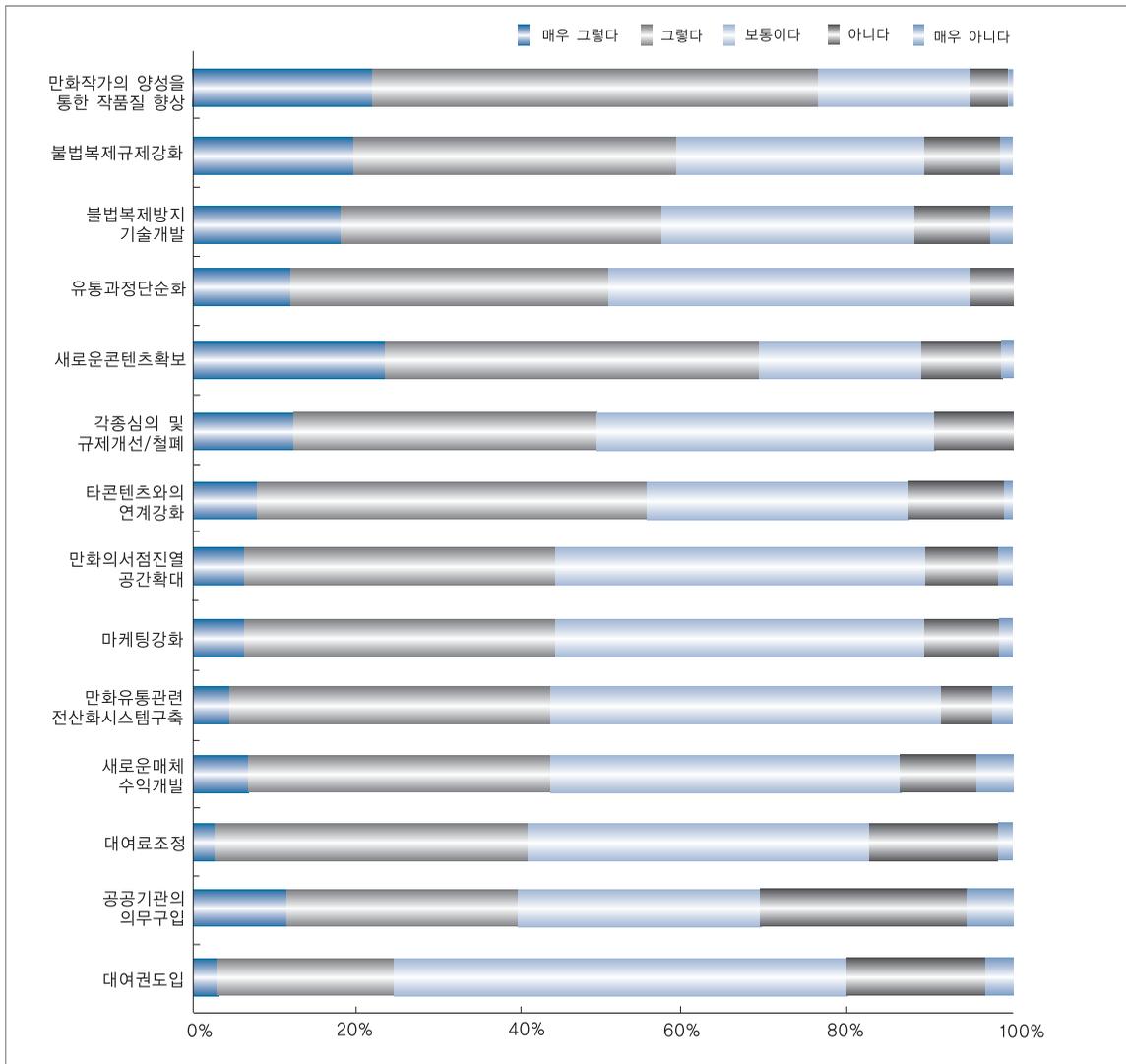
II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

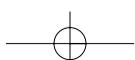
IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

만화산업 시장활성화를 위한 대책으로 가장 효과가 있을 것으로 생각하는 것은 '만화작가 양성을 통한 작품 질 향상' 대책이 평균 3.93으로 가장 높았으며, 그 다음으로 '불법복제 규제강화'가 3.67점으로 높았고, '불법복제 방지 기술개발'이 3.61점 순서로 높게 나타났다. 평균 점수가 가장 낮았던 대책은 '대여권 도입' 3.05점, '공공기관의 의무구입' 3.16점, '대여료 조정' 3.25점 등으로 나타났다.

〈그림 4-2-19〉 만화산업 시장활성화를 위한 대책



만화산업 시장활성화 대책들의 기대성과를 상대적으로 비교하면, '매우 그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '만화작가양성을 통한 작품질 향상' 21.9%이며, '그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 대책도 '만화작가양성을 통한 작품질 향상' 54.5%이며, '보통이다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '대여권 도입' 55.3%이며, '아니다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '공공기관의 의무구입' 25.3%이며, '매우 아니다'의 응답 비율이 가장 높은 대책도 '공공기관의 의무구입' 5.3%이다.



2.7. 만화시장 국적별 점유 현황

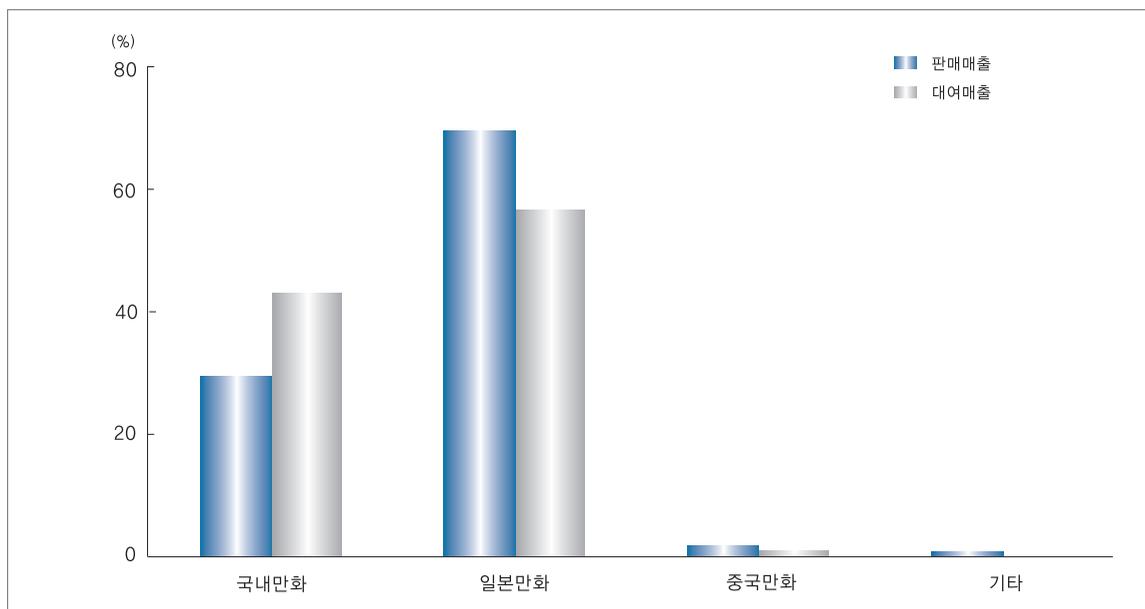
〈표 4-2-22〉 만화시장 국적별 점유 현황

단위: %

구분		국내만화	일본만화	중국만화	기타	합계
판매매출	인터넷 만화 서점	40.0	60.0	0.0	0.0	100.0
	만화 전문 도매	24.5	73.1	1.9	0.5	100.0
	만화 전문 소매	41.4	58.6	0.0	0.0	100.0
	합계	29.1	69.2	1.4	0.3	100.0
대여매출	만화가게	48.2	50.8	1.0	0.0	100.0
	도서대여점(만화 부문)	38.3	61.6	0.1	0.0	100.0
	합계	43.0	56.5	0.5	0.0	100.0
전체		36.5	62.4	0.9	0.2	100.0

국내에서 유통되는 만화의 매출액을 국적별로 구분하면, 일본만화가 차지하는 비중이 62.4%로 가장 높고, 국내만화 36.5%, 중국만화 0.9%, 기타지역 0.2%로 일본만화의 비중이 절반 이상을 차지하는 것으로 나타났다. 매출을 판매매출과 대여매출로 구분하면, 판매매출은 일본만화 69.2%, 국내만화 29.1%, 중국만화 1.4%, 기타 0.3% 순이며, 대여매출은 일본만화 56.5%, 국내만화 43.0%, 중국만화 0.5% 순으로 나타났다. 판매매출과 대여매출을 상대적으로 비교하면, 국내만화의 비중은 대여매출 43.0%이 판매매출 29.1% 보다 더 높고, 일본만화의 비중은 판매매출 69.2% 이 대여매출 56.5% 보다 더 높게 나타났다.

〈그림 4-2-20〉 만화시장 국적별 점유 현황



2.8. 도서·만화 보유 현황

〈표 4-2-23〉 도서 보유 현황

구분	도서 보유 권수 (개소)						평균 보유권수(권)
	1천권 미만	1~5천권 미만	5~10천권 미만	10~100천권 미만	100천권 이상	합계	
도매·총판, 서점	1,040	2,093	1,709	3,297	322	8,461	21,176
비율(%)	12.3	24.7	20.2	39.0	3.8	100.0	

구분	월평균 도서 구입 비용 (개소)						평균 구입비용 (천원)
	50 만원 미만	50~500 만원 미만	500~1,000 만원 미만	1,000~5,000 만원 미만	5,000 만원 이상	합계	
도매·총판, 서점	2,405	2,211	1,152	1,760	798	8,325	21,225
비율(%)	28.9	26.6	13.8	21.1	9.6	100.0	

구분	일평균 이용자수 (개소)						평균 이용자수(명)
	10명 미만	10~20명 미만	20~40명 미만	40~100명 미만	100명 이상	합계	
도매·총판, 서점	1,490	1,777	2,134	1,598	944	7,944	72
비율(%)	18.8	22.4	26.9	20.1	11.9	100.0	

도매·총판 및 서점의 도서 보유 현황을 살펴보면, 도서 보유 권수는 100천권(1십만권)이상 보유한 곳이 322개소 (3.8%)이며, 10~100천권(1만권~1십만권)을 보유한 곳은 3,297개소 (39.0%), 5~10천권은 1,709개소 (20.2%), 1~5천권은 2,093개소 (24.7%), 1천권미만 1,040개소 (12.3%)이며, 도매·총판 및 서점의 평균 보유권수는 21,176권으로 대형서점의 영향이 크게 나타났다.

월평균 도서 구입 비용은 5천만원 이상인 곳이 798개소 (9.6%)이며, 1~5천만원인 곳은 1,760개소 (21.1%), 5백만원~1천만원인 곳은 1,152개소 (13.8%), 5십만원~5백만원은 2,211개소 (26.6%), 5십만원 미만은 2,405개소 (28.9%)로 나타났다. 월평균 도서 구입 비용의 평균은 21,225천원으로 몇몇 대형서점의 영향이 많이 반영되었다.

일평균 이용자수는 100명 이상인 곳이 944개소 (11.9%)이며, 40~100명 미만인 곳은 1,598개소 (20.1%)이고, 20~40명 2,134개소 (26.9%), 10~20명 1,777개소 (22.4%), 10명 미만은 1,490개소 (18.8%)로 나타났다. 일평균 이용자수의 평균은 72명으로 도서 보유 권수나 구입비용과 마찬가지로 대형서점의 영향이 나타났다.

〈 표 4-2-24 〉 만화 보유 현황

구분	만화 보유 권수 (개소)					평균 보유권수 (권)
	5천권 미만	5~15천권 미만	15~30천권 미만	30천권 이상	합계	
도서·만화대여점, 만화가게	769	1,479	1,567	891	4,706	16,941
비율(%)	16.3	31.4	33.3	18.9	100.0	

구분	월평균 만화 구입 비용 (개소)				평균 구입비용(천원)
	30만원 미만	30~100만원미만	100만원이상	합계	
도서·만화대여점, 만화가게	886	2,420	1,276	4,583	1,981
비율(%)	19.3	52.8	27.9	100.0	

구분	일평균 이용자수 (개소)				평균 이용자수(명)
	20명 미만	20~40명 미만	40명 이상	합계	
도서·만화대여점, 만화가게	1,003	1,946	1,729	4,678	35
비율(%)	21.4	41.6	37.0	100.0	

도서·만화대여점 및 만화가게의 만화 보유 현황을 살펴보면, 만화 보유 권수는 30천권(3만권) 이상 보유한 곳이 891개소 (18.9%)이며, 15~30천권을 보유한 곳은 1,567개소 (33.3%), 5~15천권은 1,479개소 (31.4%), 5천권 미만은 769개소 (16.3%)이며, 도서·만화대여점 및 만화가게의 평균 보유권수는 16,941권으로 나타났다.

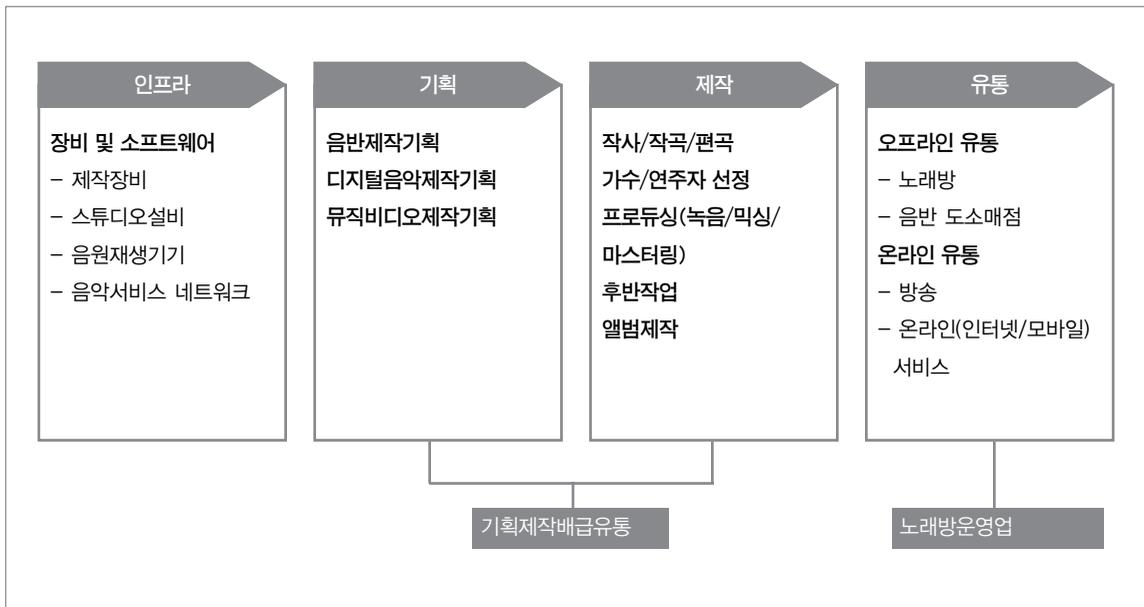
월평균 만화 구입 비용은 100만원 이상인 곳이 1,276개소 (27.9%)이며, 30만원~100만원인 곳은 2,420개소 (52.8%), 30만원 미만인 곳은 886개소 (19.3%)로 30만원~100만원 미만 규모 사업체의 비중이 절반 이상을 차지하는 것으로 나타났다. 월평균 만화 구입 비용의 평균은 1,981천원이다.

일평균 이용자수는 40명 이상인 곳이 1,729개소 (37.0%)이며, 20~40명 미만인 곳은 1,946명 (41.6%)이고, 20명 미만 인곳은 1,003개소 (21.4%)으로 이용자가 20~40명인 사업체수가 가장 많이 나타났으며, 일평균 이용자수의 평균 역시 35명으로 분포가 가장 많은 구간의 값으로 나타났다.

3. 음악산업

음악산업은 분류체계를 따로 마련하지 않고 일반적 가치사슬단계에 따라 타조사 자료로 진흥원의 「음악산업백서」 조사결과와 통계청의 「사업체기초통계조사」, 「서비스업통계조사」 결과를 인용하여 작성하였다. 음악산업은 전통적 음악산업인 음반 제작기획, 배급, 유통 뿐만 아니라 디지털 음악파일 제작, 유통까지 포함하는 산업이다. 이와 관련하여 「음악산업백서」는 음악산업 관련 사업체의 현황 파악 조사 결과를 수록하고 있는 자료이며 구체적으로는 기획 및 제작, 음반 유통, 디지털 음악, 공연 부분의 사업체를 대상으로 일반현황, 고용현황, 업종별 세부현황 등을 파악하여 수록하고 있다. 따라서 2004년 음악산업 통계는 조사의 중복을 방지하고 시간과 비용을 절약하고자 직접조사를 실시하지 않고 진흥원의 조사결과를 이용하여 기획제작배급 부분의 매출액, 사업비용, 수출입액, 종사자수 등을 작성하였다. 또한, 음악산업의 최종유통 부분으로 분류되는 노래방 운영업은 통계청 사업체기초통계조사와 서비스업통계조사의 결과 자료 중 매출액과 종사자수를 인용하여 작성하였다. 즉, 문화산업통계의 음악산업 부문은 별도의 조사결과들을 인용하여 가치사슬 체계에 맞춰 취합하는 방법으로 작성하였다.

〈그림 4-3-1〉 음악산업 가치사슬에 따른 분류체계



3.1. 음악산업 매출액

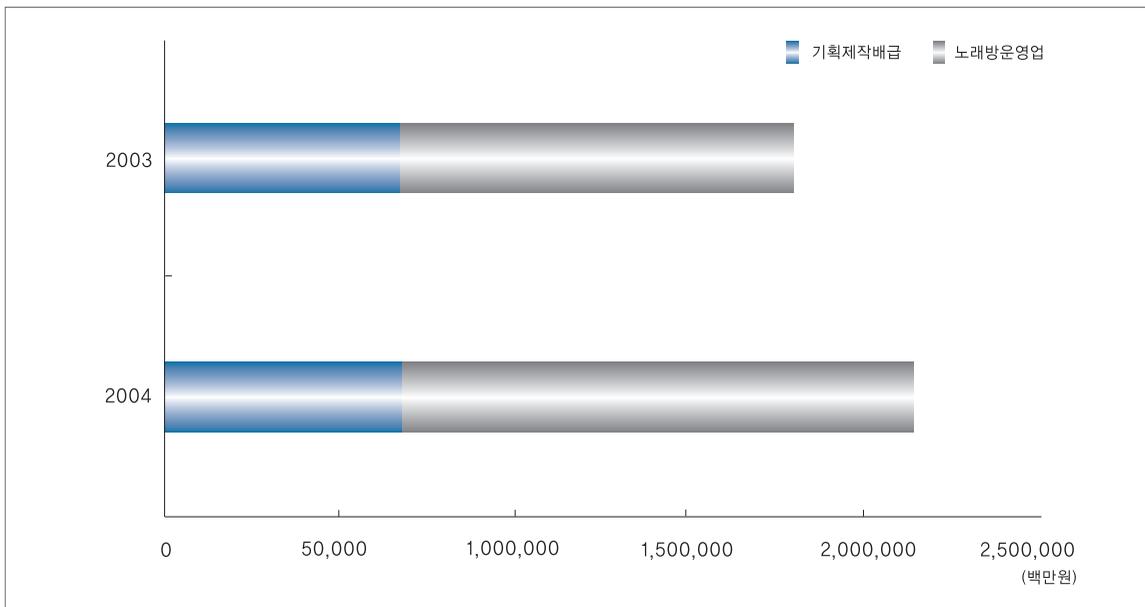
〈표 4-3-1〉 음악산업 매출액 현황

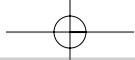
단위: 백만원, %

구분	2003	2004	구성비
기획제작배급	668,057	690,083	32.4
노래방운영업	1,125,443	1,443,072	67.6
합계	1,793,500	2,133,155	100.0

2004년 음악산업 매출액 규모는 2조 1,331억원으로 2003년 1조 7,935억원 대비 3,396억원 (18.9%) 증가하였다. 증가분을 구분하여 보면, 기획제작배급 부분은 전년대비 220억원 (3.3%) 증가하였으나, 유통부분인 노래방 운영업은 전년대비 3,176억원 (28.2%) 증가하여 노래방 운영업의 매출 증가율이 큰 것으로 나타났다. 구성비의 변화로 살펴보면, 2003년 음악산업은 기획제작배급 부분이 6,680억원 (37.2%), 노래방 운영업이 1조 1,254억원 (62.8%)를 차지하였으나, 2004년 음악산업은 기획제작배급 부분이 6,900억원 (32.4%), 노래방 운영업 1조 4,430억원 (67.6%)를 차지하여 노래방 운영업의 구성비가 4.8%포인트 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-2〉 음악산업 매출액 현황





3.2. 음악산업 수출입액

〈표 4-3-2〉 음악산업 수출 현황

단위: 천\$

구분	2003	2004
수출액	13,312	34,218

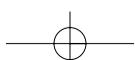
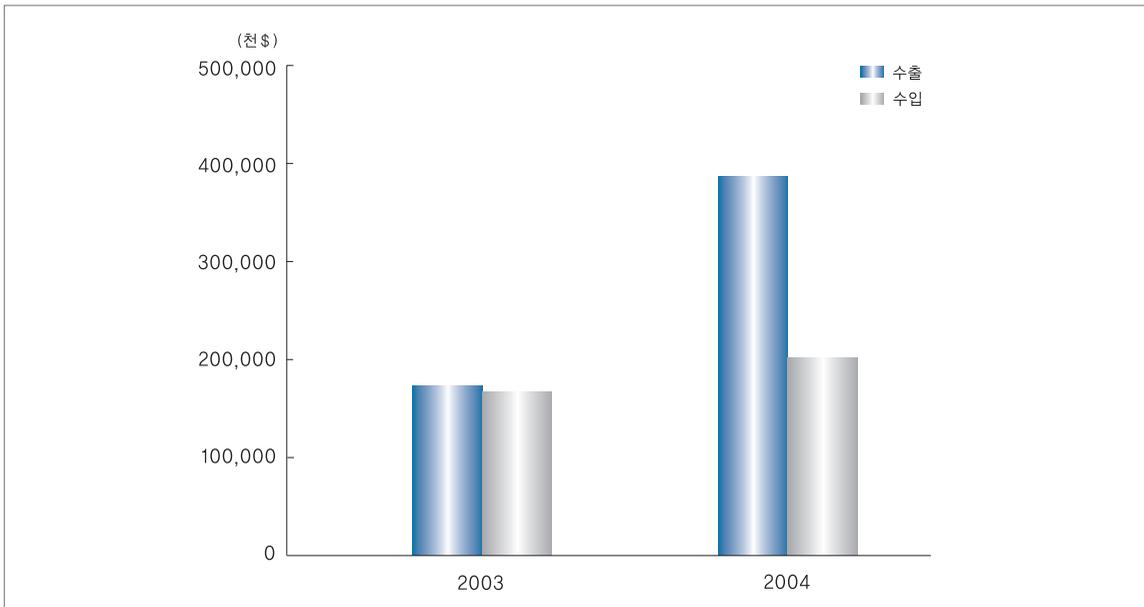
〈표 4-3-3〉 음악산업 수입 현황

단위: 천\$

구분	2003	2004
수입액	16,035	20,580

2004년 음악산업 수출은 3,421만불로 2003년 1,331만불 보다 2,090만불 (257.0%) 증가하였고, 2004년 음악산업 수입은 2,058만불로 2003년 1,603만불보다 454만불 (28.3%) 증가하여 수출 증가율이 수입 증가율보다 높게 나타났다. 수출과 수입을 비교하면, 2003년은 수입이 수출보다 1.2배 높았으나 반대로 2004년은 수출이 수입보다 1.7배 높게 나타났다.

〈그림 4-3-3〉 음악산업 수출입 현황



3.3. 음악산업 종사자수

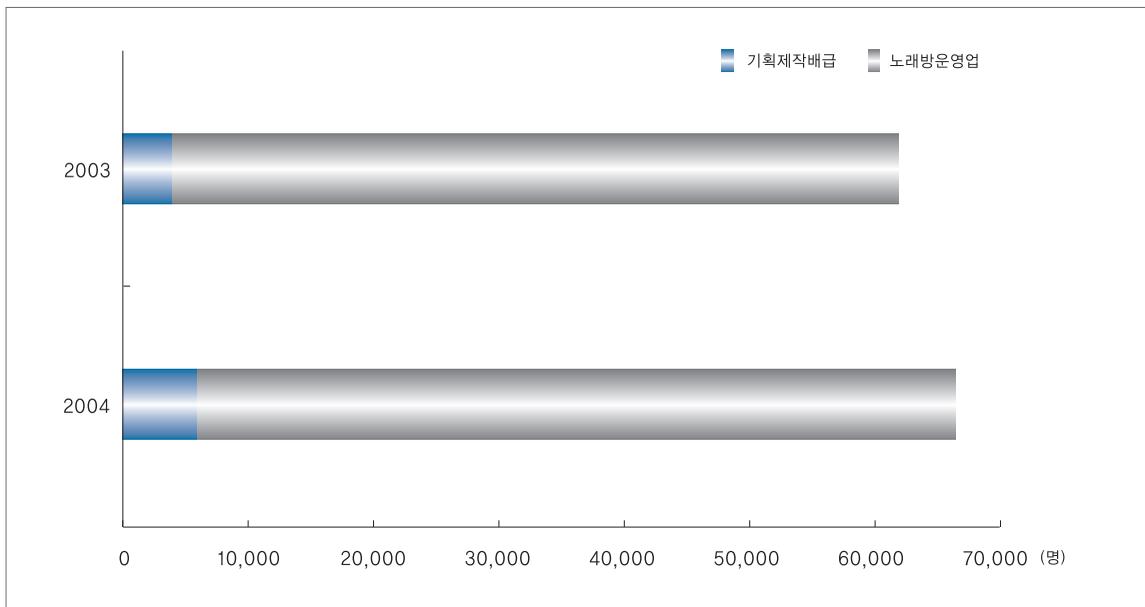
〈표 4-3-4〉 음악산업 종사자 현황

단위: 명, %

구분		2003	2004	구성비
사업형태별	기획제작배급	4,483	6,570	9.8
	노래방운영업	58,072	60,300	90.2
성별	남자	28,619	30,131	45.1
	여자	33,936	36,739	54.9
합계		62,555	66,870	100.0

2004년 음악산업 종사자는 66,870명으로 2003년 62,555명보다 4,315명 (6.9%) 증가하였다. 종사자를 사업형태별로 나눠보면, 기획제작배급 종사자는 6,570명으로 9.8%를 차지하며, 노래방 운영업 종사자는 60,300명으로 90.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 기획제작배급 부분 종사자수는 전년보다 46.6% 증가하여 노래방 운영업 종사자 증가율 3.8% 보다 상승률이 크게 나타났다. 종사자를 성별로 나눠보면, 남자는 30,131명으로 45.1%를 차지하고, 여자는 36,739명으로 54.9%를 차지하여 여자 종사자의 비율이 9.8%포인트 높았다. 2003년과 비교하면, 남자는 전년보다 5.3% 증가하였고, 여자는 전년보다 8.3% 증가하여 여자 종사자의 증가율이 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-4〉 음악산업 종사자 현황



3.3.1. 고용형태별 종사자 현황⁷⁾

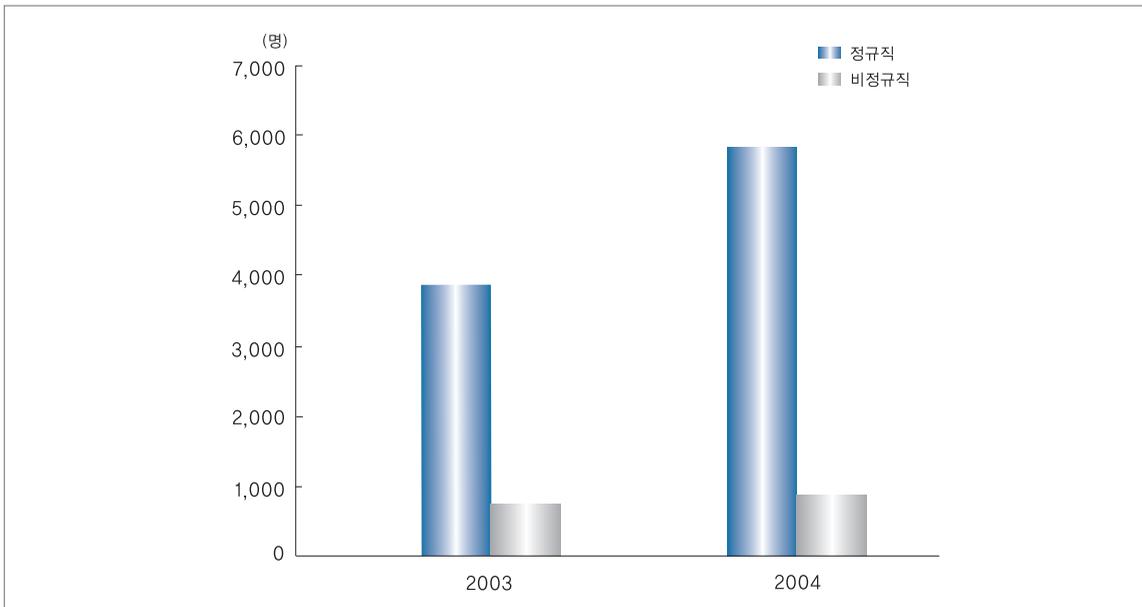
〈표 4-3-5〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	2003	2004	구성비
정규직	3,808	5,742	87.4
비정규직	676	828	12.6
합계	4,484	6,570	100.0

음악산업 종사자를 고용형태별로 구분하면, 정규직 종사자는 5,742명 (87.4%)이며, 비정규직 종사자는 828명 (12.6%)이다. 2003년과 비교하면, 정규직 종사자는 3,808명에서 5,742명으로 1,934명 (50.8%) 증가하였으며 비정규직 종사자는 676명에서 828명으로 152명 (22.5%) 증가하여 정규직 종사자 증가율이 비정규직 종사자 증가율보다 더 높게 나타났다. 구성비로 비교하면, 2004년 정규직 종사자와 비정규직 종사자의 구성비는 87.4%와 12.6%로 2003년 구성비 84.9%와 15.1% 보다 정규직 종사자 비율이 2.5%포인트 상승한 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-5〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황



7) 기획제작배급 부분의 종사자만이며 노래방 운영업 종사자는 미포함됨

3.3.2. 직무별 종사자 현황

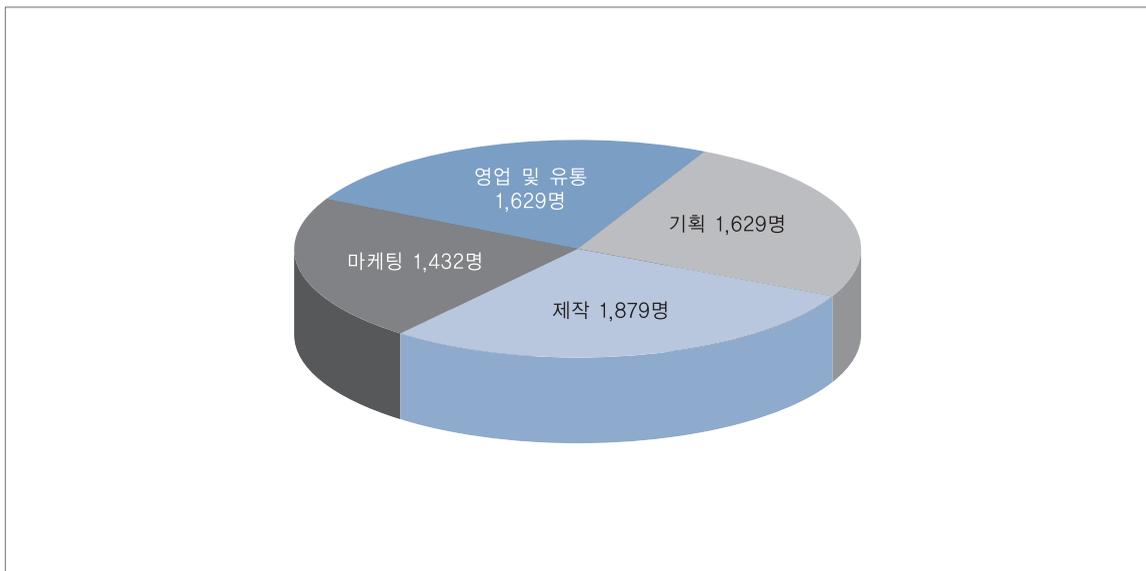
〈표 4-3-6〉 음악산업 직무별 종사자 현황

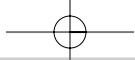
단위: 명, %

직무	2004	구성비
기획	1,629	24.8
제작	1,879	28.6
마케팅	1,432	21.8
영업 및 유통	1,629	24.8
합계	6,570	100.0

음악산업 기획제작배급 부분 종사자를 직무형태별로 구분하면, 제작부분 종사자가 1,879명 (28.6%)으로 가장 많고, 기획부분과 영업 및 유통 부분 종사자는 1,629명 (24.8%)으로 같은 수준으로 나타났고, 마케팅 종사자는 1,432명 (21.8%) 순서로 나타났다.

〈그림 4-3-6〉 음악산업 직무별 종사자 현황





3.3.3. 성별 종사자 현황

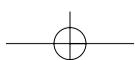
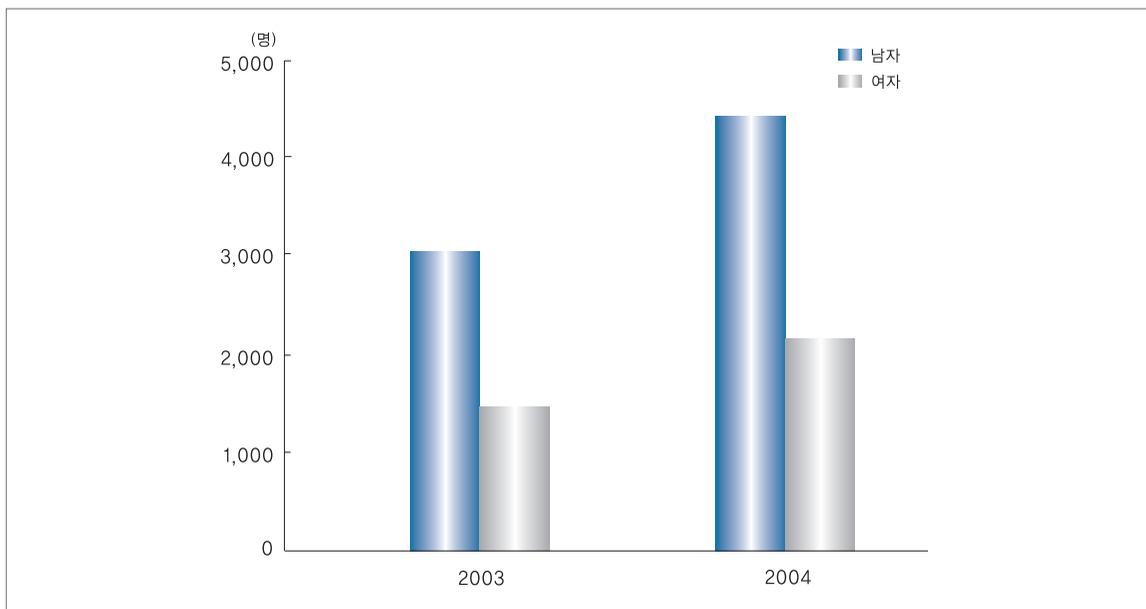
〈표 4-3-7〉 음악산업 성별 종사자 현황

단위: 명, %

성별	2003	2004	구성비
남자	3,013	4,362	66.4
여자	1,470	2,208	33.6
합계	4,484	6,570	100.0

음악산업 기획제작배급 부문 종사자를 성별로 구분하면, 남자는 4,362명으로 66.4%를 차지하며, 여자는 2,208명으로 33.6%를 차지하여 남자 종사자가 여자보다 2.0배 많은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자는 3,013명에서 4,362명으로 1,349명 (44.8%) 증가하였으며, 여자는 1,470명에서 2,208명으로 738명 (50.2%) 증가하여 여자의 증가율이 더 높게 나타났다. 구성비로 비교하면, 2004년 남자, 여자 구성비는 66.4%, 33.6%로 2003년 구성비 67.2%, 32.8%보다 여자의 구성비가 0.8%포인트 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-7〉 음악산업 성별 종사자 현황



3.3.4. 학력별 종사자 현황

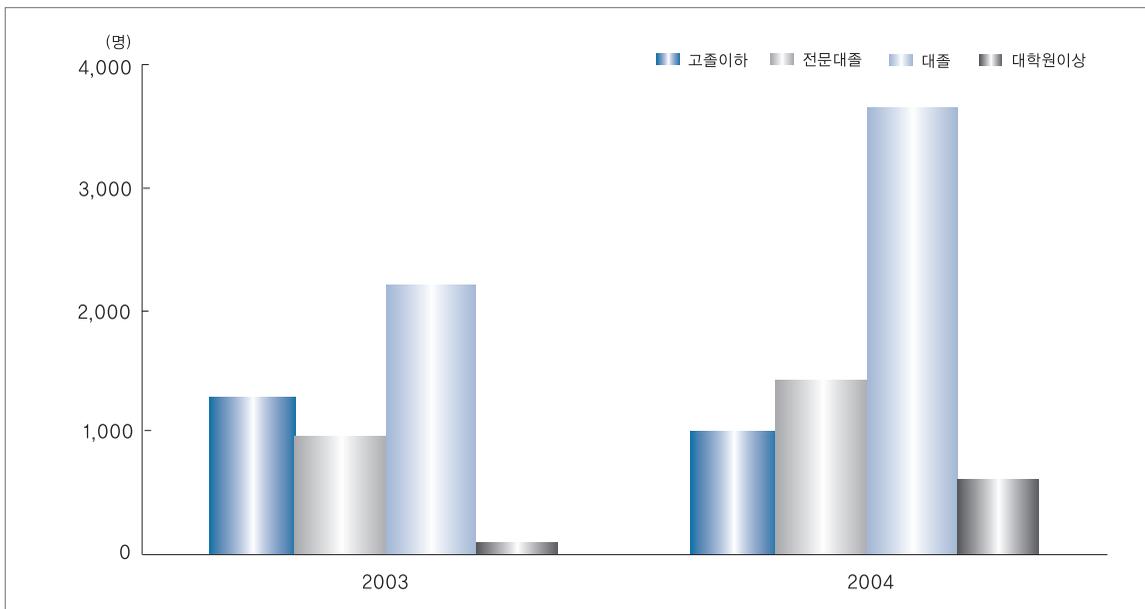
〈표 4-3-8〉 음악산업 학력별 종사자 현황

단위: 명, %

학력	2003	2004	구성비
고졸이하	1,262	966	14.7
전문대졸	938	1,393	21.2
대졸	2,188	3,627	55.2
대학원졸 이상	96	585	8.9
합계	4,484	6,570	100.0

음악산업 기획제작배급 부분 종사자를 학력별로 구분하면, 대졸 종사자가 3,627명 (55.2%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 전문대졸 1,393명 (21.2%), 고졸이하 966명 (14.7%), 대학원졸이상 585명 (8.9%) 순서로 비중이 높게 나타났다. 2003년과 비교하면, 고졸이하 종사자는 전년보다 296명 (23.5%) 감소하였으며, 전문대졸 종사자는 455명 (48.5%), 대졸 종사자는 1,439명 (65.8%), 대학원졸이상 종사자는 489명 (609.4%) 증가한 것으로 나타났다. 구성비로 비교하면, 대학원졸이상 종사자 구성비는 8.9%로 전년보다 6.8%포인트 증가하였으며, 대졸은 55.2%로 전년보다 6.4%포인트 증가, 전문대졸은 21.2%로 전년보다 0.3%포인트 증가하였다. 반면, 고졸이하 종사자는 14.7%로 전년보다 13.4%포인트 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-3-8〉 음악산업 학력별 종사자 현황



3.3.5. 연령별 종사자 현황

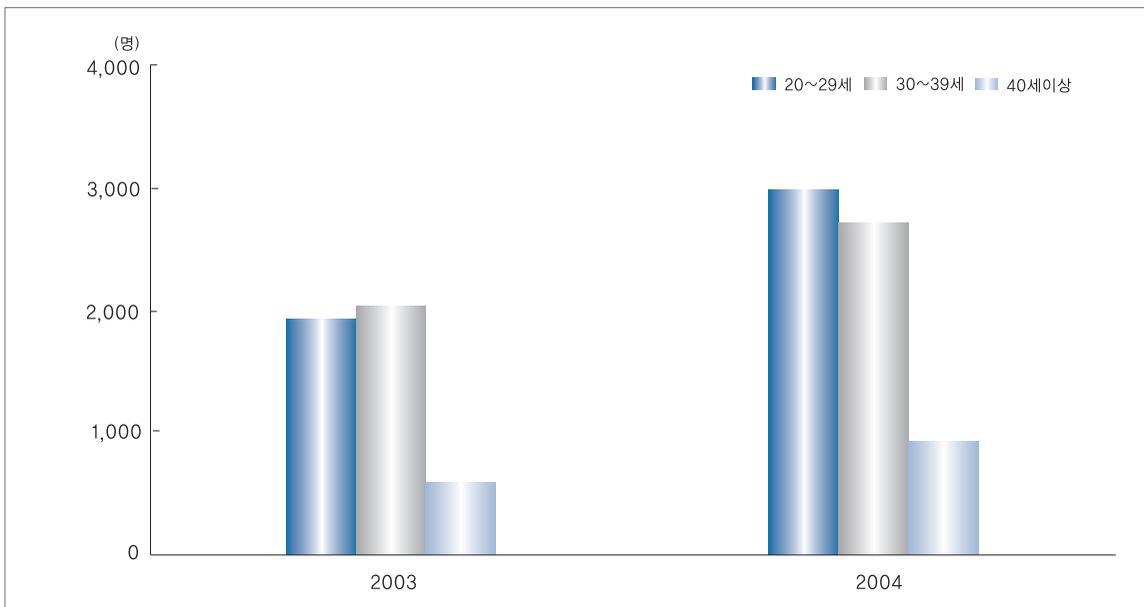
〈표 4-3-9〉 음악산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	2003		2004	
	종사자수	구성비	종사자수	구성비
20~29세	1,923	43.2	2,963	45.1
30~39세	1,996	44.6	2,707	41.2
40~49세	554	12.4	624	9.5
50세이상			276	4.2
합계	4,484	100.0	6,570	100.0

음악산업 기획제작배급 부문 종사자를 연령별로 구분하면, 20대 종사자가 2,963명 (45.1%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 그 다음으로 30대 종사자가 2,707명 (41.2%), 40대 종사자 624명 (9.5%), 50대 이상 종사자 276명 (4.2%) 순서로 종사자 비율이 높은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 20대 종사자는 전년보다 1,040명 (54.1%) 증가하였으며, 30대 종사자는 711명 (35.6%) 증가, 40대이상 종사자는 346명 (62.5%) 증가한 것으로 나타났다. 구성비로 비교하면, 20대 종사자의 구성비는 0.8%포인트 증가하였고, 30대 종사자 구성비는 3.4%포인트 감소하였으며, 40대 이상 종사자 구성비는 1.3%포인트 증가하였다.

〈그림 4-3-9〉 음악산업 연령별 종사자 현황



4. 게임산업

2004년 게임산업 결과는 한국게임산업개발원의 「게임백서」 자료를 인용하였다. 백서자료는 2005년 3월 21일부터 4월 30일까지 전국 게임업체 350개, PC방과 아케이드게임장 및 비디오게임장 1,550개를 대상으로 한 설문조사를 토대로 추정한 게임시장 규모이다. 이 조사는 2005년 1월 현재 게임업체로 등록된 총 3,500여개의 게임업체, PC방 20,900여개, 아케이드게임장 14,150여개, 비디오게임장 1,000여개를 대상으로 하였는데, 접촉이 가능한 게임업체 1,000여개와 지역별로 할당된 PC방 및 아케이드게임장과 비디오게임장의 표본 1,550개를 대상으로 이메일, 팩스, 방문조사를 실시하여 질문에 응한 업체에 대해 분석한 자료이다. 여기에 게임 플랫폼별 상위업체 80여개는 개별적으로 추가 조사하여 전체 데이터의 신뢰도를 높였다.

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

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

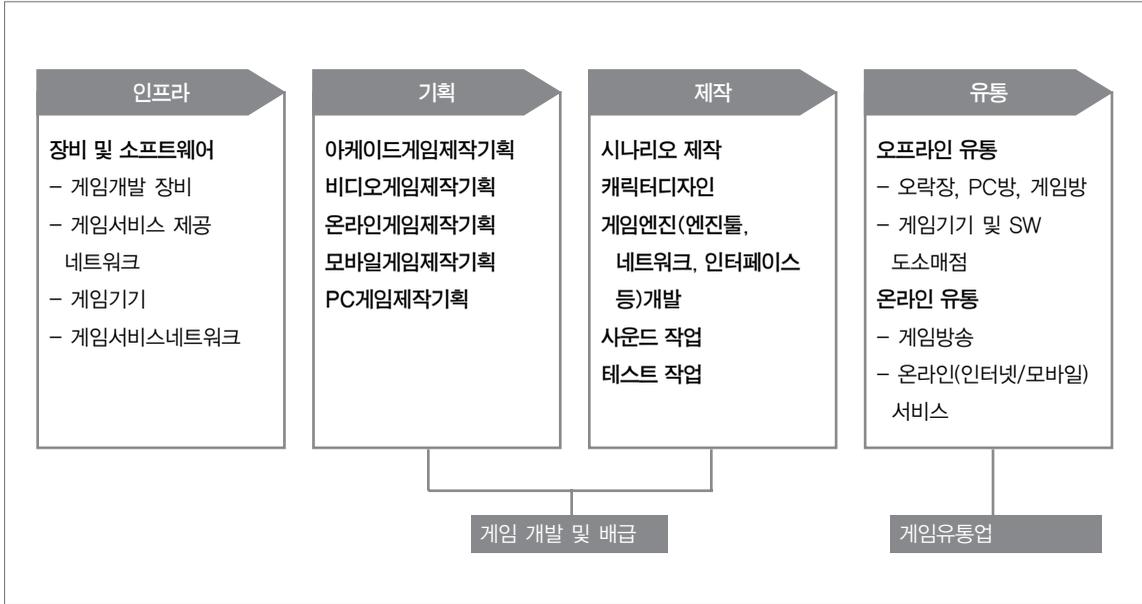
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

< 그림 4-4-1 > 게임산업 가치사슬에 따른 분류체계



4.1. 게임산업 매출액

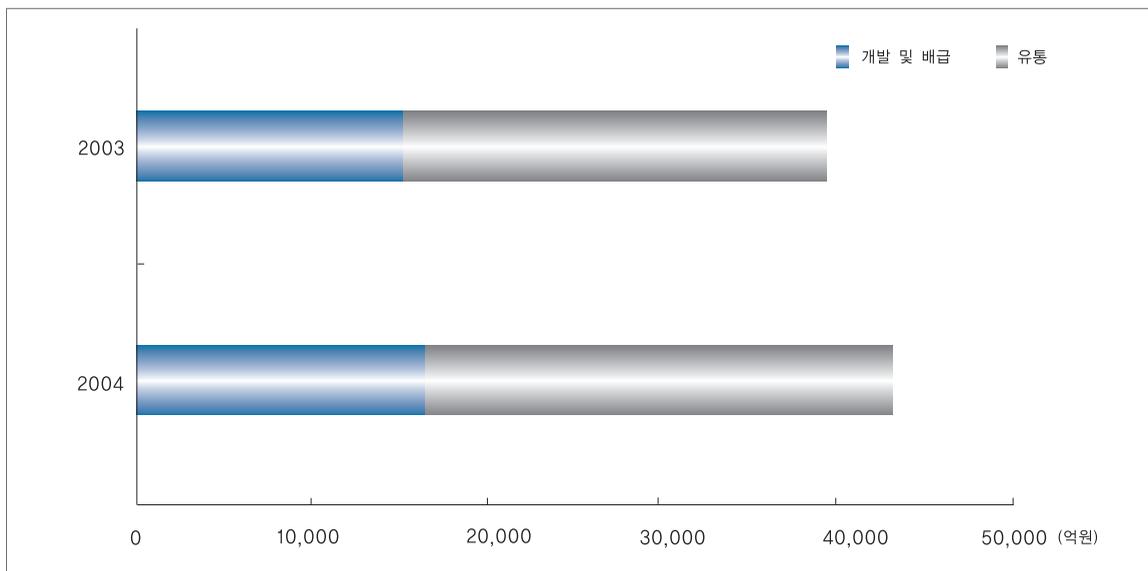
〈표 4-4-1〉 게임산업 매출액 현황

단위: 억원, %

구분		2003	2004	구성비
개발 및 배급	온라인게임	7,541	10,186	23.6
	아케이드게임	3,118	2,247	5.2
	비디오게임	2,229	1,866	4.3
	모바일게임	1,458	1,617	3.7
	PC게임	937	534	1.2
	합계	15,283	16,450	38.1
유통	PC방	16,912	16,772	38.9
	아케이드게임장	6,542	9,351	21.7
	비디오게임장		583	1.4
	복합 유통업소	650	-	-
	합계	24,104	26,706	61.9
합계		39,387	43,156	100.0

2004년 게임산업 매출액 규모는 4조 3,156억원으로 2003년 3조 9,387억원 보다 3,769억원 (9.6%) 증가하였다. 영역별로 구분하여 살펴보면, 개발 및 배급 부분 매출액은 1조 6,450억원으로 전체의 38.1%를 차지하며, 유통 부분은 2조 6,706억원으로 전체의 61.9%를 차지하였다. 개발 및 배급 부분에서는 온라인 게임이 1조 186억원으로 전체의 23.6%를 차지하며 가장 크게 나타났으며, 유통부분에서는 PC방 매출이 1조 6,772억원으로 전체의 38.9%를 차지하며 가장 크게 나타났다.

〈그림 4-4-2〉 게임산업 매출액 현황



4.2. 게임산업 수출입액

〈표 4-4-2〉 게임산업 수출현황

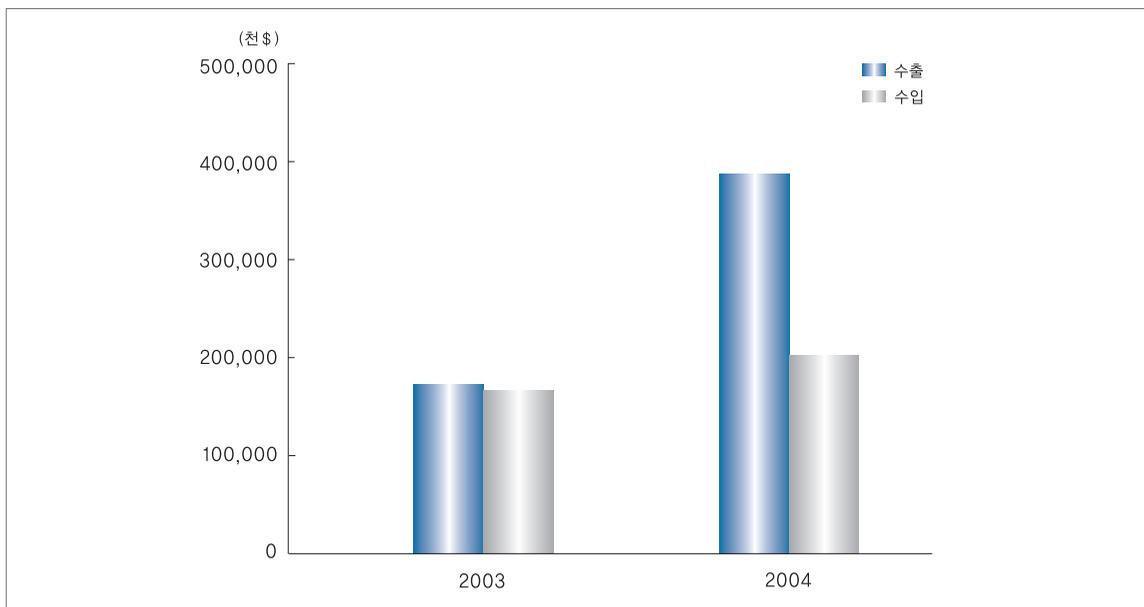
단위: 천\$, %

구분	2003	2004	구성비
온라인게임	151,722	290,505	74.9
아케이드게임	15,334	84,948	21.9
비디오게임	318	6,159	1.6
모바일게임	4,363	5,800	1.5
PC게임	1,006	280	0.1
합계	172,743*	387,692	100.0

* 2005「게임백서」자료에서 정정되어진 수치임

2004년 게임산업 수출규모는 3억 8,769만불로 2003년 1억 7,274만불보다 2조 1,494만불(124.4%) 증가하였다. 부분별로 구분하면, 온라인 게임 수출이 2억 9,050만불(74.9%)로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 아케이드 게임이 8,494만불(21.9%)을 차지하고 있다. 즉, 온라인 게임과 아케이드 게임이 전체 수출의 96.8%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 비디오 게임, 모바일 게임, PC게임 등의 수출 비율은 극히 낮은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 수출 규모로는 온라인 게임 증가 규모가 1억 3,878만불로 가장 높으며, 수출 증가율로는 비디오 게임이 19.4배로 가장 높은 증가율을 보였다. 구성비 변화로 보면, 온라인 게임은 2003년 87.8%에서 2004년 74.9%로 12.9%포인트 감소하였으며, 아케이드 게임은 2003년 8.9%에서 2004년 21.9%로 13.0%포인트 증가하였다.

〈그림 4-4-3〉 게임산업 수출입 현황



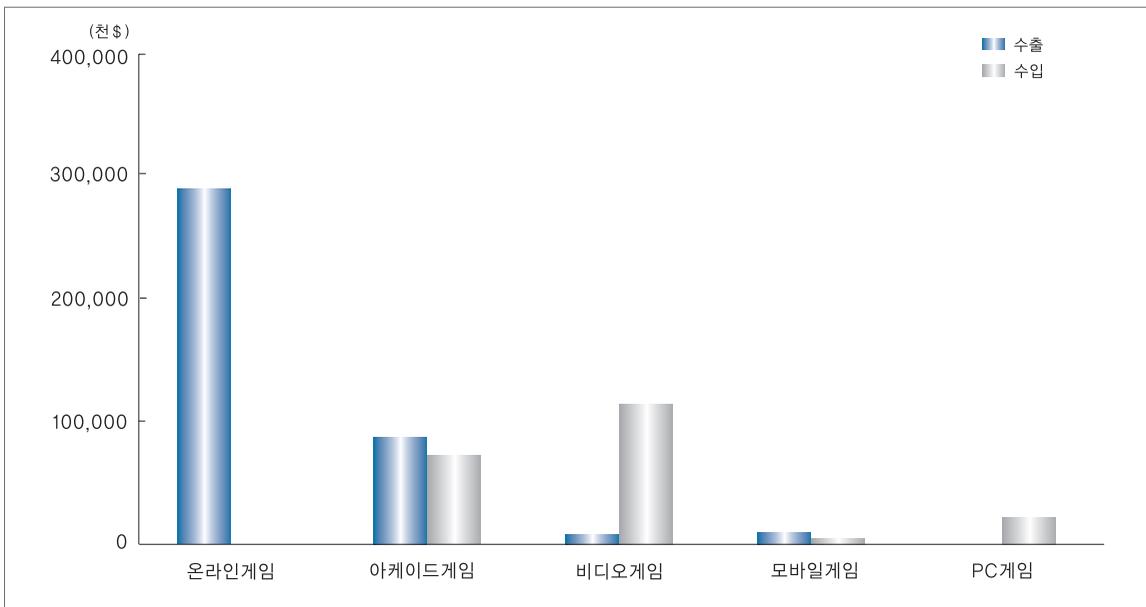
〈 표 4-4-3 〉 게임산업 수입 현황

단위: 천\$, %

구분	2003	2004	구성비
온라인게임	229	189	0.1
아케이드게임	26,247	68,863	33.6
비디오게임	110,336	113,126	55.2
모바일게임	1,533	1,569	0.8
PC게임	28,110	21,360	10.4
합계	166,454	205,108	100.0

2004년 게임산업 수입규모는 2억 510만불로 2003년 1억 6,645만불보다 3,865만불 (23.2%) 증가하였다. 부분별로 구분하면, 비디오 게임 수입이 1억 1,312만불 (55.2%)로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 아케이드 게임이 6,886만불 (33.6%)을 차지하고 있다. 2003년과 비교하면, 아케이드 게임 수입 규모가 가장 크게 증가하여 4,261만불 (162.4%) 증가하였으며, 비디오 게임과 모바일 게임은 각각 2.5%, 2.3% 증가하였다. 반면, 온라인 게임과 PC게임은 각각 17.5%, 25.0% 감소하였다. 구성비 변화로 보면, 아케이드 게임은 2003년 15.8%에서 2004년 33.6%로 17.8%포인트 증가하였고, 비디오 게임은 2003년 66.3%에서 2004년 55.2%로 11.1%포인트 감소하고, 모바일 게임도 2003년 16.9%에서 2004년 10.4%로 6.5%포인트 감소하였다.

〈 그림 4-4-4 〉 게임산업 수출입 사업형태별 현황



4.3. 게임산업 종사자수

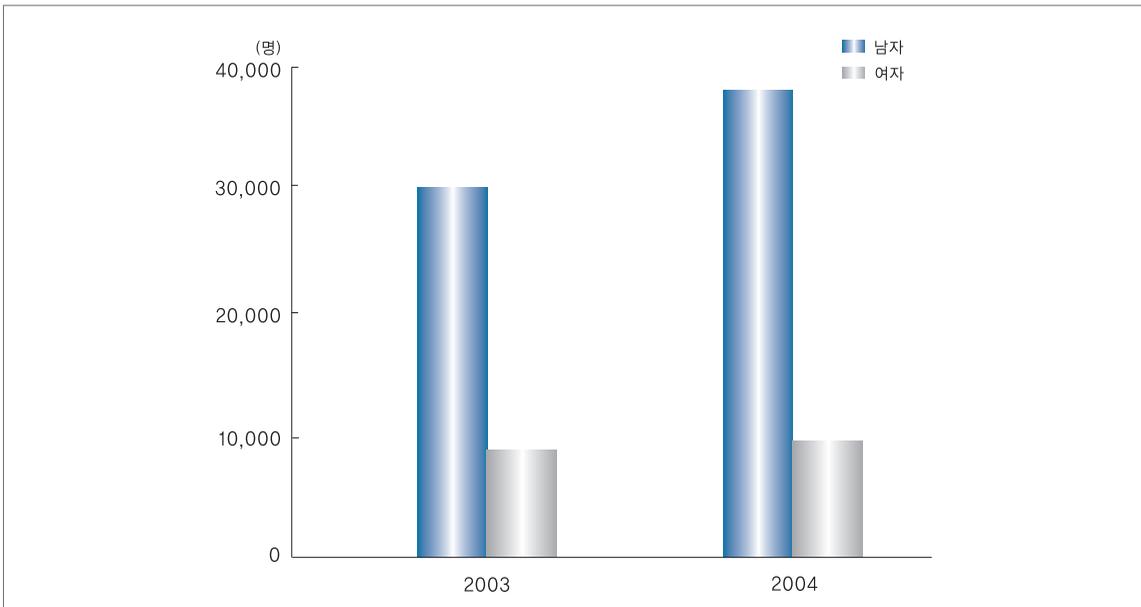
〈표 4-4-4〉 게임산업 종사자 현황

단위: 명, %

성별	2003	2004	구성비
남자	30,149	37,547	79.8
여자	8,955	9,504	20.2
합계	39,104	47,051	100.0

2004년 게임산업 종사자수는 47,051명으로 2003년 39,104명보다 7,947명 (20.3%) 증가하였다. 성별로 구분하면, 남자 종사자는 37,547명으로 전체의 79.8%, 여자는 9,504명으로 전체의 20.2%를 차지하며, 남자 종사자가 여자보다 약 4배 많은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자는 전년보다 7,398명 (24.5%) 증가하였으며, 여자는 전년보다 549명 (6.1%) 증가하여 남자의 증가율이 여자보다 높게 나타났다. 구성비로 비교하면, 남자는 2003년 77.1%에서 79.8%로 2.7%포인트 증가하였고, 따라서 여자의 구성비는 22.9%에서 20.2%로 2.7%포인트 감소하였다.

〈그림 4-4-5〉 게임산업 종사자 현황

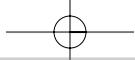


5. 영화산업

〈표 4-5-1〉 영화산업 분류

중분류	소분류	구분
51. 영화 및 비디오 제작업	511. 일반 영화 제작	1,223개
	512. 비디오/DVD 제작	
	513. 광고 영화 및 비디오/DVD 제작	
	514. 인터넷영화 제작	
	515. 모바일영화 제작	
52. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스업	520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스	
53. 기록매체 복제	530. 비디오/DVD물 복제	
54. 영화 및 비디오물 배급 및 유통업	541. 영화 배급 및 마케팅·홍보	
	542. 비디오/DVD 유통	
	543. 비디오/DVD물 도매	
	544. 비디오/DVD물 소매	
	545. 비디오/DVD물 임대	타조사
55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업	551. 영화관 운영	
	552. 비디오/DVD물 감상실 운영	타조사
56. 온라인 유통업	561. 인터넷영화 서비스업	
	562. 모바일영화 서비스업	

영화산업 분류체계는 기획, 제작, 유통 가치사슬 단계에 따라 중분류 6개, 소분류 16개로 마련되었다. 영화산업은 실태조사 대상 영역이나 분류체계에 맞춰 전 부분을 조사하지는 못하고, 사업체 수가 많은 「545. 비디오/DVD물 임대」, 「552. 비디오/DVD물 감상실 운영」은 기존의 타 조사 결과를 인용하였다. 비디오/DVD물 임대업과 감상실 운영업의 경우 매출액은 영화진흥위원회 조사 결과를 이용하였고, 종사자수는 통계청 「사업체기초통계조사」 결과를 이용하였다. 영화진흥위원회의 비디오 대여점 매출액은 전국 비디오 대여점의 평균 매출 규모인 연 3600만원을 반영하여 추산된 결과이며 이 가운데는 출판 만화와 단행본 대여 매출이 포함될 수 있다. 한편, 「551. 영화관 운영」은 2003년 조사에서는 통계청 서비스업통계조사 결과를 이용하였으나 2004년 조사에서는 실태조사에 포함하여 직접 조사한 결과를 수록하였다.



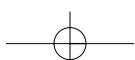
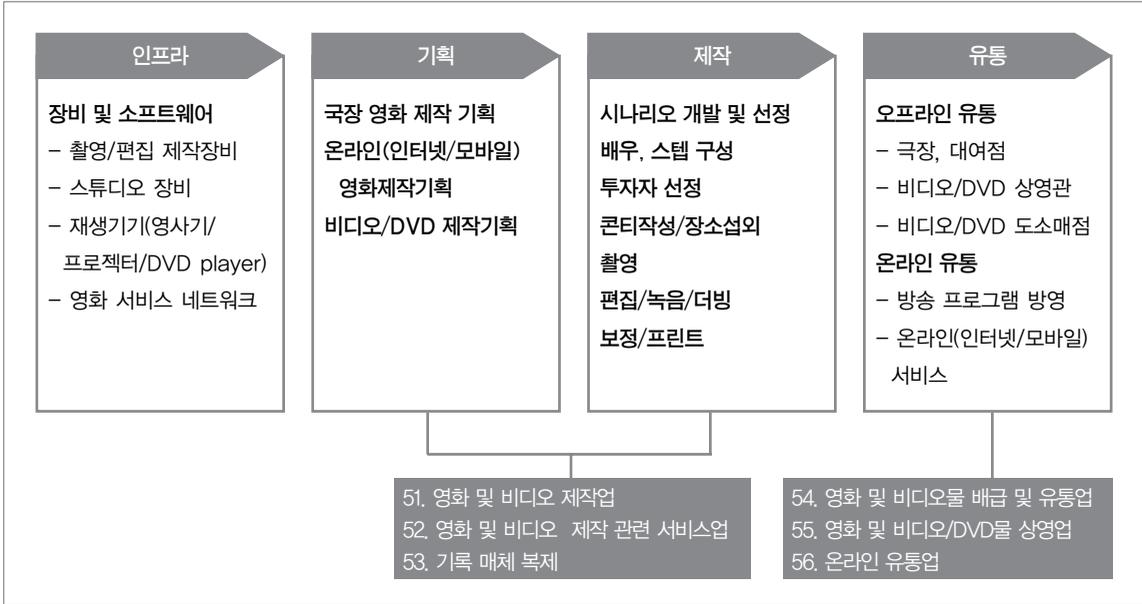
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈그림 4-5-1〉 영화산업 가치사슬에 따른 분류체계



5.1. 영화산업 매출액⁸⁾

〈표 4-5-2〉 영화산업 매출액 현황

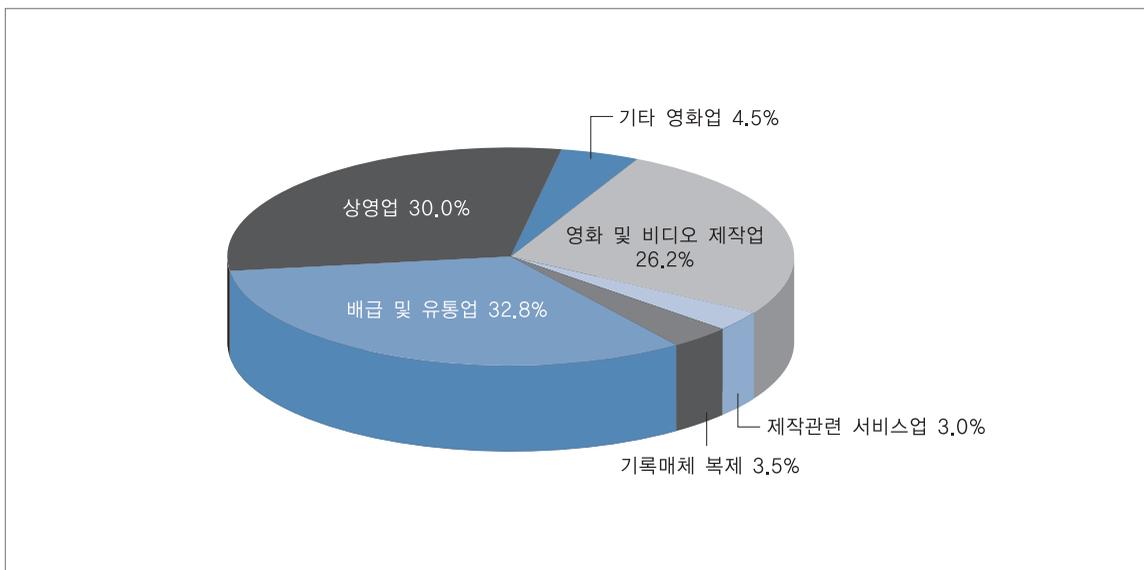
단위: 백만원, %

구분	2003	2004	구성비
영화 및 비디오 제작업	541,680	791,259	26.2
제작관련 서비스업		90,016	3.0
기록매체 복제		105,457	3.5
배급 및 유통업	1,021,731	990,804	32.8
상영업	680,987	907,475	30.0
기타 영화업*	100,020	137,393	4.5
합계	2,344,418	3,022,403	100.0

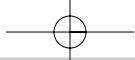
* 온라인 유통업과 구분을 못한 분류 포함

2004년 영화산업 총 매출액의 합계는 3조 224억원으로 2003년 2조 3,444억원보다 6,779억원 (28.9%) 증가하였다. 영역별로 구분하면, 제작업과 상영업 부분의 매출 증가율이 높았으며 배급 및 유통업 부분은 전년과 비슷한 수준으로 나타났다. 그러나 영화산업의 매출기준 구성비를 보면, 배급 및 유통업이 9,908억원 (32.8%)으로 가장 높게 나타났으며, 그 밖에 상영업 9,074억원 (30.0%), 영화 및 비디오 제작업 7,912억원 (26.2%) 순으로 높게 나타났다.

〈그림 4-5-2〉 영화산업 매출액 구성비



8) 문화관광부 영상산업진흥과와 영화진흥위원회에서 제공하는 통계는 극장매출액 기준으로 약 8,400억원 규모임. 문화산업통계와는 조사대상 및 작성기준의 차이가 있음



5.1.1. 사업형태별 매출액 현황⁹⁾

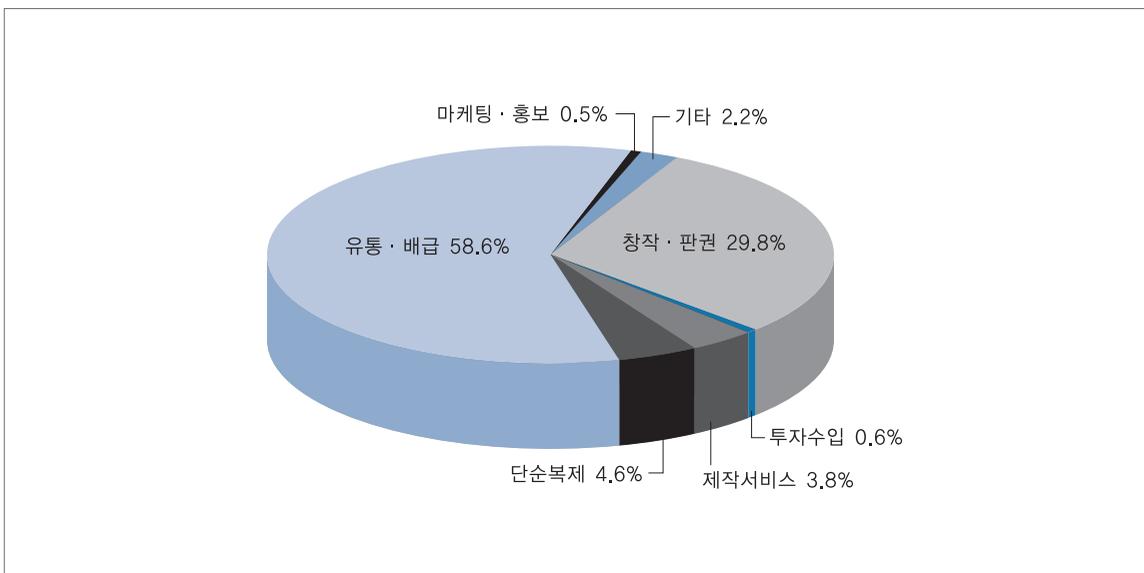
〈표 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 현황

단위: 백만원, %

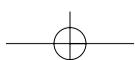
구분	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
창작·판권	735,266	96	45	24,256	0	26,052	785,715	29.8
투자수입	1,324	0	0	13,990	109	505	15,928	0.6
제작 서비스	4,082	86,130	1,194	1,634	0	6,505	99,543	3.8
단순복제	5,220	0	103,778	5,402	0	7,690	122,090	4.6
유통·배급	20,215	3	440	663,631	767,019	93,712	1,545,021	58.6
마케팅·홍보	5,916	0	0	5,734	0	499	12,149	0.5
기타	19,237	3,787	0	24,156	8,347	2,429	57,957	2.2
합계	791,259	90,016	105,457	738,804	775,475	137,393	2,638,403	100.0
부가가치	169,686	30,868	18,315	124,962	314,266	43,817	701,913	
부가가치율	0.21	0.34	0.17	0.17	0.39	0.32	0.27	

영화산업 매출규모를 사업형태별로 살펴보면, 유통·배급 부분이 1조 5,450억원 (58.6%)으로 절반이상의 비중을 차지하며, 그 다음으로 창작·판권 부분이 7,857억원 (29.8%)을 차지하고 그 밖의 부분이 3,076억원 (11.6%)을 차지한다. 중분류로 구분하면 영화 및 비디오 제작업은 창작·판권 부분이 7,352억원 (92.9%)으로 대부분을 차지하고, 제작관련 서비스업은 제작서비스 부분이 861억원 (95.7%)으로 가장 높게 나타나는 등 분류와 사업의 형태가 일치된 결과를 보여주었다.

〈그림 4-5-3〉 영화산업 사업형태별 매출액 구성비



9) 배급 및 유통업내 비디오 임대업 매출 252,000백만원과 상영업내 비디오 감상실업 매출 132,000백만원 미포함



5.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-5-4〉 영화산업 지역별 매출액 현황

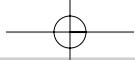
단위 : 백만원

지역	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	합계*
서울	343,671	54,430	52,327	416,028	554,299	1,432,106
부산	4,076	769	0	7,709	6,644	19,197
대구	8,064	25	0	4,432	11,908	24,429
인천	6,716	112	126	4,366	3,867	15,187
광주	2,306	137	18	0	6,117	8,578
대전	3,140	220	0	2,450	12,435	18,339
울산	233	0	0	1,200	2,317	3,750
경기도	27,562	1,321	29,361	37,722	70,610	166,577
강원도	0	0	0	1,200	2,512	3,712
충청북도	385	150	22	518	14,460	15,535
충청남도	247	4	3,202	2,432	1,910	7,795
전라북도	1,574	0	345	1,966	2,330	6,215
전라남도	883	215	55	0	1,779	2,932
경상북도	2,631	73	10	2,000	9,861	14,575
경상남도	90	176	0	0	3,995	4,261
제주도	506	0	0	0	3,000	3,506
합계**	791,259	90,016	105,457	738,804	775,475	2,638,403

* 기타 영화업 포함

** 지역 미구분 포함

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 1조 4,321억원 (54.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1,665억원 (6.3%), 대구 244억원 (0.9%), 부산 191억원 (0.7%), 대전 183억원 (0.7%), 충청북도 155억원 (0.6%), 인천 151억원 (0.6%), 경상북도 145억원 (0.6%), 광주 85억원 (0.3%), 충청남도 77억원 (0.3%), 전라남도 62억원 (0.2%), 경상남도 42억원 (0.2%), 울산 37억원 (0.1%), 강원도 37억원 (0.1%), 제주도 35억원 (0.1%), 전라남도 29억원 (0.1%) 의 순으로 나타났다.



5.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

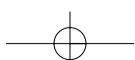
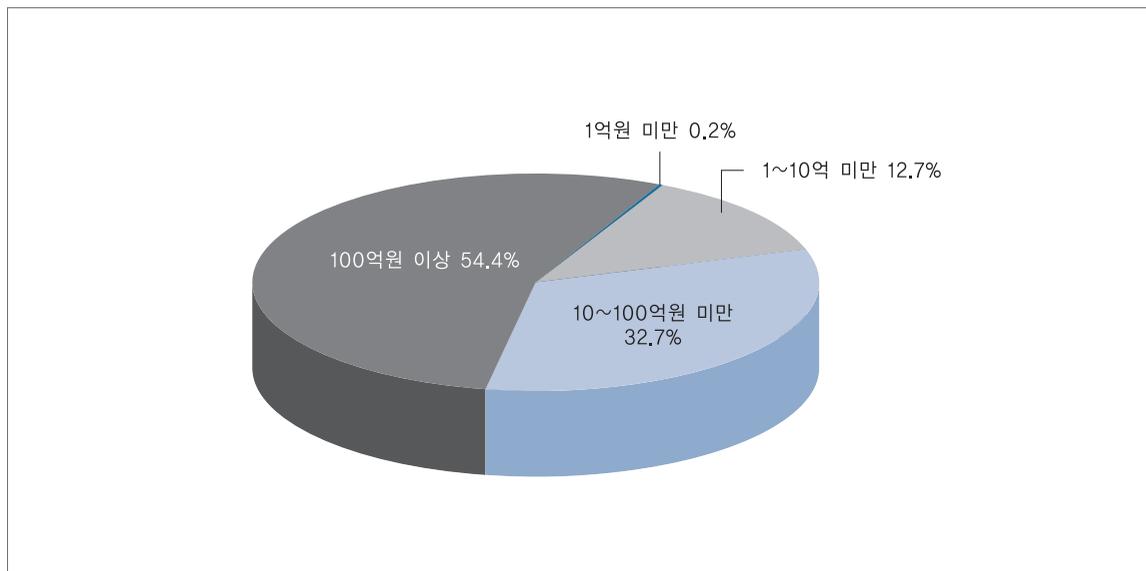
〈표 4-5-5〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1억원미만	2,838	777	148	118	1,065	0	4,945	0.2
1~10억원미만	287,512	13,419	2,775	18,094	10,777	2,819	335,397	12.7
10~100억원미만	211,589	38,609	67,136	184,889	226,801	134,179	863,204	32.7
100억원이상	289,320	37,210	35,398	535,703	536,832	394	1,434,858	54.4
합계	791,259	90,016	105,457	738,804	775,475	137,393	2,638,403	100.0

사업체 매출 규모별로 매출액을 집계해 보면, 매출액 규모 100억원이상 사업체들의 매출액 합계는 1조 4,348억원으로 전체의 54.4%의 비중을 차지하며 가장 높게 나타났다. 10~100억원미만 규모 사업체의 매출액 비중은 8,632억원 (32.7%), 1~10억원미만 사업체 매출액 비중은 3,353억원 (12.7%) 순으로 나타났다. 중분류별 구성비를 전체 구성비와 비교하면, 영화 및 비디오 제작업은 1~10억미만 사업체의 매출 비중이 36.3%로 전체 12.7%보다 더 높아 소규모 사업체의 비중이 높았고, 제작관련 서비스업과 기록매체 복제업은 10~100억원미만 사업체의 매출 비중이 각각 42.9%, 63.7%로 전체 32.7% 보다 더 높게 나타났다. 대형업체가 많은 배급 및 유통업과 상영업은 100억원 이상 규모 사업체의 매출 비중이 각각 72.5%, 69.2%로 전체 구성비 54.4% 보다 더 높게 나타났다.

〈그림 4-5-4〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 구성비



5.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

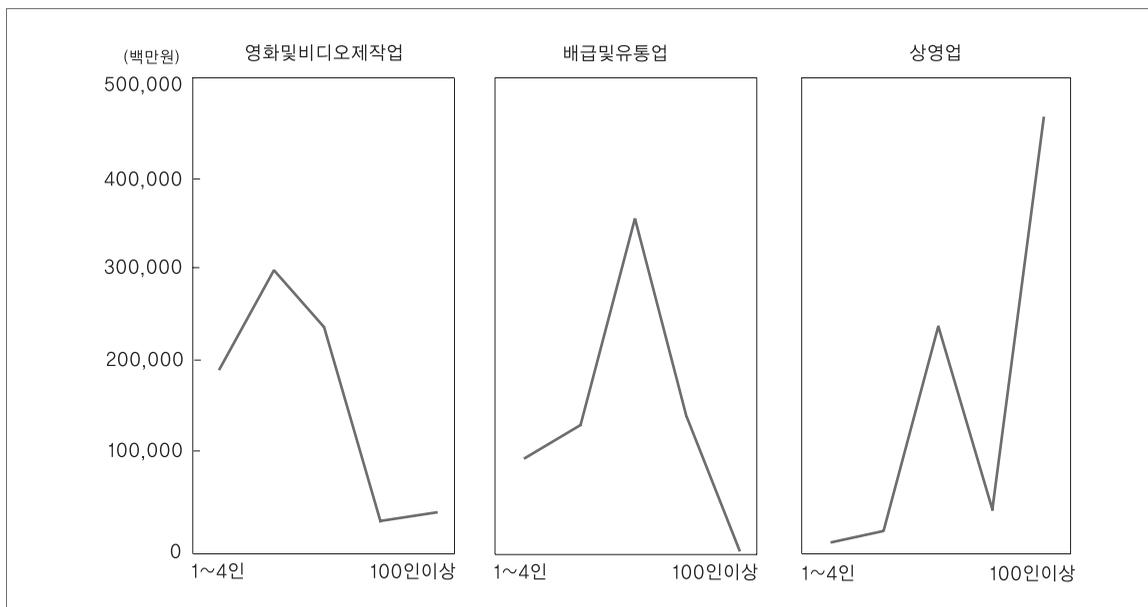
〈표 4-5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

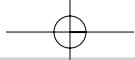
단위: 백만원, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1~4인	191,073	18,270	8,449	102,095	9,033	10,799	339,718	12.9
5~9인	298,585	24,995	23,323	134,110	22,834	22	503,869	19.1
10~49인	239,105	35,313	73,685	356,852	238,864	126,572	1,070,392	40.6
50~99인	25,867	11,438	0	145,747	44,902	0	227,954	8.6
100인이상	36,628	0	0	0	459,842	0	496,470	18.8
합계	791,259	90,016	105,457	738,804	775,475	137,393	2,638,403	100.0

사업체의 종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 10~49인 사업체들의 매출액 합계는 1조 703억원 (40.6%)으로 가장 높게 나타났고, 5~9인 사업체는 5,038억원 (19.1%), 100인이상 사업체는 4,964억원 (18.8%) 순으로 나타났다. 중분류별 구성비와 전체 구성비를 비교하면, 상영업은 100인이상 사업체의 매출 비중이 4,598억원 (59.3%)으로 전체 비중 (18.8%)보다 높고, 배급 및 유통업은 50~99인 사업체의 매출 비중이 1,457억원 (19.7%)으로 전체 비중 (8.8%)보다 상대적으로 높게 나타났다. 또한, 기록매체복제업은 10~49인 사업체의 매출 비중이 736억원 (69.9%)로 전체 (40.6%)보다 높고, 영화 및 비디오 제작업은 5~9인 사업체의 매출 비중이 2,985억원 (37.7%)로 전체 (19.1%)보다 높게 나타났다.

〈그림 4-5-5〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황





5.2. 영화산업 영업비용¹⁰⁾

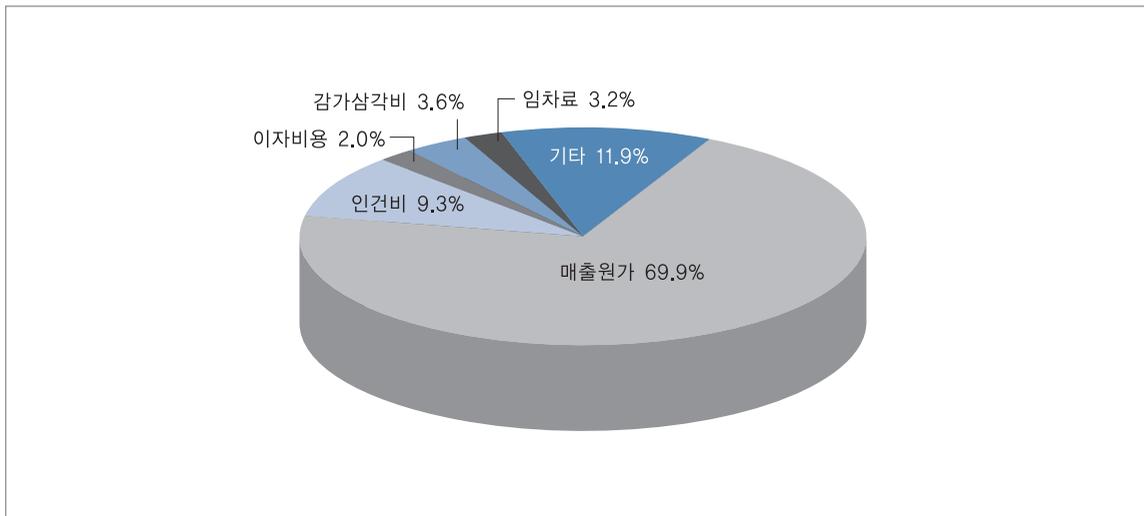
〈표 4-5-7〉 영화산업 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

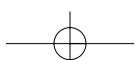
구분	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
매출원가	534,608	49,117	79,161	561,157	352,305	78,564	1,654,913	69.9
인건비	58,751	9,168	8,691	36,205	93,356	13,173	219,344	9.3
이자비용	10,208	1,370	1,493	15,416	17,672	2,235	48,393	2.0
감가상각비	12,033	3,107	3,059	5,061	56,262	6,551	86,074	3.6
임차료	10,602	1,848	1,104	6,281	52,316	4,515	76,666	3.2
기타	86,965	10,031	7,981	52,685	108,904	15,012	281,578	11.9
합계	713,166	74,641	101,490	676,805	680,815	120,050	2,366,967	100.0

2004년 영화산업 영업비용은 2조 3,669억원으로 매출액 2조 6,384억원의 (89.7%)를 차지하는 것으로 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면, 매출원가가 1조 6,549억원 (69.9%)으로 가장 많은 비중을 차지하고, 인건비 2,193억원 (9.3%), 감가상각비 860억원 (3.6%) 순으로 비용이 많이 지출되고 있는 것으로 나타났다. 중분류별로 영업비용 비중을 비교하면, 매출원가 비중이 높은 산업은 배급 및 유통업으로 영업비용 중 5,611억원 (82.9%)을 차지하며, 낮은 산업은 상영업으로 3,523억원 (51.7%)으로 나타났다. 인건비가 각 산업내에서 차지하는 비중은 상영업이 933억원 (13.7%)으로 가장 높고, 배급 및 유통업이 362억원 (5.3%)으로 가장 낮게 나타났다.

〈그림 4-5-6〉 영화산업 영업비용 구성비



10) 비디오 임대업과 비디오 감상실업 제외



5.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-5-8〉 영화산업 지역별 영업비용 현황

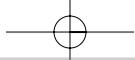
단위 : 백만원

지역	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	합계*
서울	341,971	47,074	49,759	402,996	454,337	1,308,011
부산	4,032	701	0	3,765	5,821	14,319
대구	6,458	25	0	4,251	9,672	20,405
인천	6,419	101	122	4,346	4,187	15,175
광주	2,073	148	18	0	7,057	9,296
대전	2,963	209	0	2,325	11,856	17,447
울산	247	0	0	1,127	14,111	15,486
경기도	25,066	1,001	29,240	35,055	64,001	154,364
강원도	0	0	0	1,127	2,375	3,502
충청북도	368	75	15	378	14,388	15,224
충청남도	238	2	2,961	2,385	1,694	7,280
전라북도	1,519	0	312	1,697	2,200	5,728
전라남도	882	163	43	0	7,669	8,756
경상북도	2,618	60	8	1,941	10,776	15,402
경상남도	91	201	0	0	5,031	5,323
제주도	447	0	0	0	2,815	3,262
합계**	713,166	74,641	101,490	676,805	680,815	2,366,967

* 기타 영화업 포함

** 지역 미구분 포함

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 1조 3,080억원 (55.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1,543억원 (6.5%), 대구 204억원 (0.9%), 대전 174억원 (0.7%), 울산 154억원 (0.7%), 경상북도 154억원 (0.7%), 충청북도 152억원 (0.6%), 인천 151억원 (0.6%), 부산 143억원 (0.6%), 광주 92억원 (0.4%), 전라남도 87억원 (0.4%), 충청남도 72억원 (0.3%), 전라북도 57억원 (0.2%), 경상남도 53억원 (0.2%), 강원도 35억원 (0.1%), 제주도 32억원 (0.1%) 순으로 나타났다.



5.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

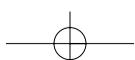
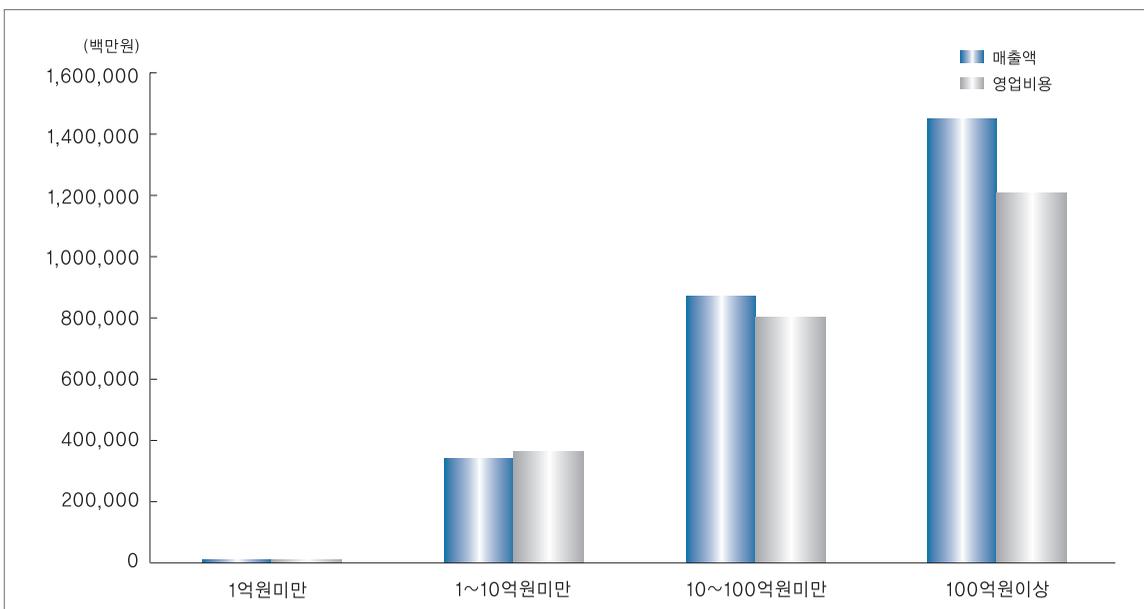
〈표 4-5-9〉 영화산업 매출액 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1억원미만	4,459	860	132	136	3,024	0	8,612	0.4
1~10억원미만	298,006	11,613	2,635	28,486	16,702	2,881	360,323	15.2
10~100억원미만	182,347	30,472	64,382	174,946	227,623	116,808	796,577	33.7
100억원이상	228,355	31,696	34,340	473,236	433,466	362	1,201,455	50.8
합계	713,166	74,641	101,490	676,805	680,815	120,050	2,366,967	100.0

사업체의 매출액 규모별로 영업비용을 살펴보면, 매출 100억원이상 규모인 사업체들의 영업비용은 1조 2,014억원으로 매출액의 83.7%를 차지하였으며, 10~100억원미만 사업체의 영업비용은 7,965억원으로 매출액의 92.3%를 차지하였다. 1~10억원미만 사업체는 3,603억원으로 매출보다 7.4% 더 많고, 1억원미만 사업체는 86억원으로 매출보다 74.2% 더 많이 나타났다. 사업체 규모가 작을수록 영업비용이 차지하는 비율이 높게 나타났는데 이는 집계 기준에서도 원인이 있다. 투자한 금액만 있는 사업체이거나 사업실적이 악화되어 매출이 없는 사업체의 경우 매출은 소규모로 분류하고 발생된 영업비용은 그대로 집계하여 결과적으로 매출대비 영업비용이 많이 발생된 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-7〉 영화산업 매출액 규모별 영업비용 현황



5.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

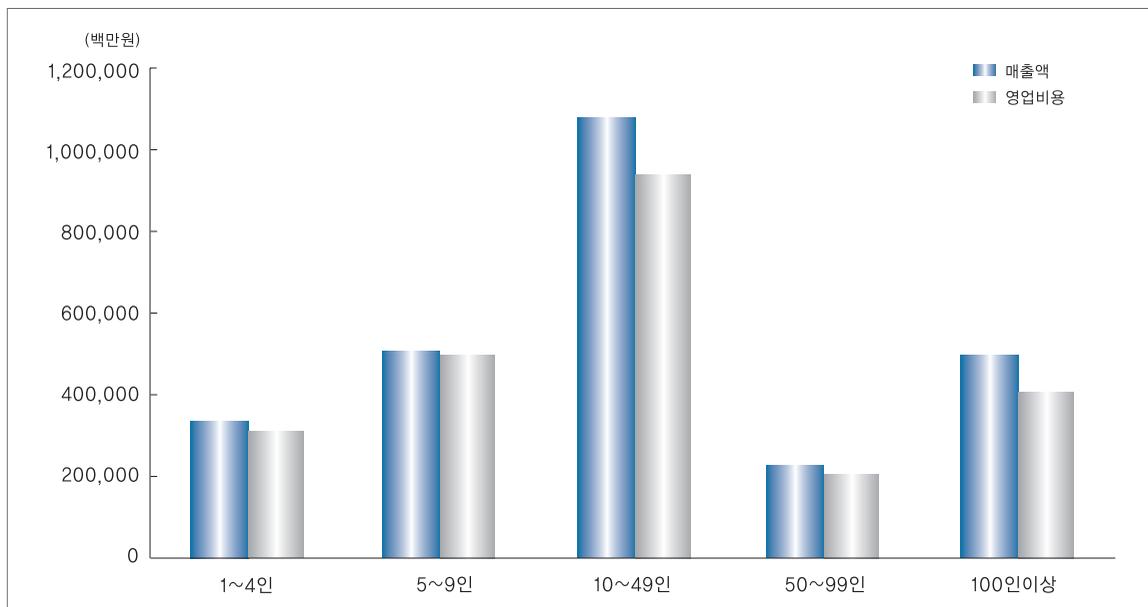
〈표 4-5-10〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황

단위: 백만원, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1~4인	168,334	17,043	7,971	89,473	20,871	11,387	315,078	13.3
5~9인	302,167	19,258	21,874	127,714	22,932	22	493,966	20.9
10~49인	195,139	30,300	71,644	319,328	214,902	108,642	939,955	39.7
50~99인	22,281	8,040	0	140,291	40,669	0	211,281	8.9
100인이상	25,245	0	0	0	381,441	0	406,687	17.2
합계	713,166	74,641	101,490	676,805	680,815	120,050	2,366,967	100.0

종사자 규모별로 영업비용 규모를 살펴보면, 10~49인 사업체 9,399억원 (39.7%), 5~9인 사업체 4,939억원 (20.9%), 100인이상 사업체 4,066억원 (17.2%) 순서도 나타났다. 또한, 종사자 규모별로 매출대비 영업비용 비율을 살펴보면 5~9인 사업체 98.0%, 1~4인 사업체와 50~99인 사업체 92.7%, 10~49인 사업체 87.8%, 100인이상 사업체 81.9% 순서로 나타났다. 전체 영업비용 비율 89.7%와 비교하면, 10~49인 사업체와 100인이상 사업체가 매출 대비 영업비율이 더 낮은 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-8〉 영화산업 종사자 규모별 영업비용 현황



5.3. 영화산업 수출입액

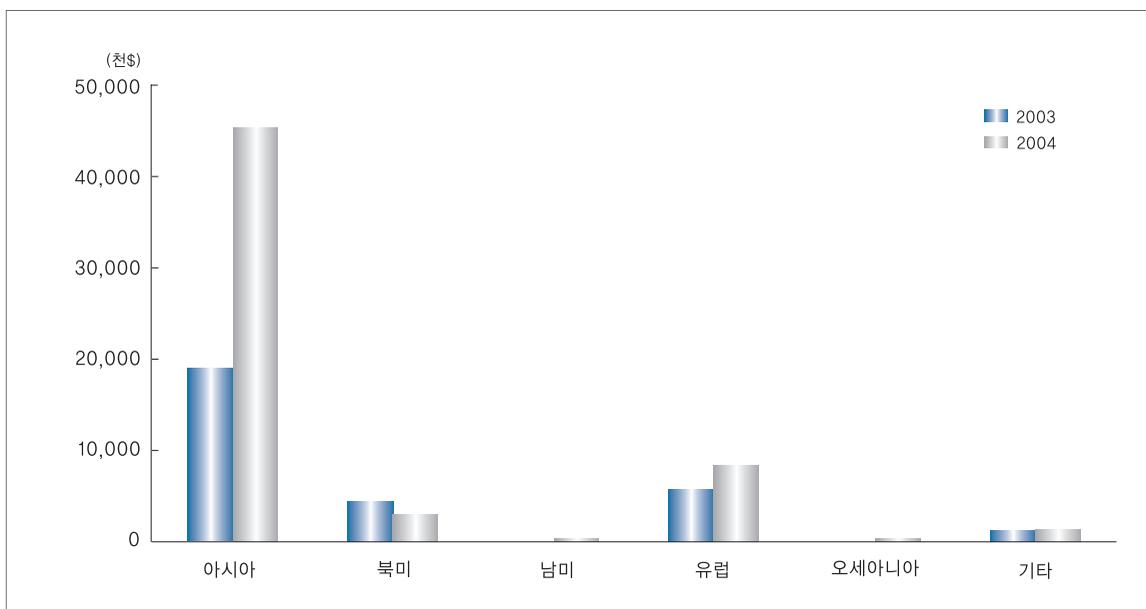
〈표 4-5-11〉 영화산업 수출 현황

단위: 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
아시아	19,024.0	45,327.8	77.8
북미	4,486.0	2,900	5.0
남미	82.5	141	0.2
유럽	5,724.0	8,245	14.1
오세아니아	30.0	153	0.3
아프리카	-	-	-
기타	1,632.5	1,518	2.6
합계	30,979	58,285	100.0

2004년 영화산업의 총 수출액은 5,828만불로 2003년 3,097만불 보다 2,730만불 (88.1%) 증가하였다. 국가별로 살펴보면 아시아 국가로의 수출이 4,532만불 (77.8%)로 가장 많으며, 유럽 824만불 (14.1%), 북미 290만불 (5.0%)의 순서로 나타났다. 2003년과 비교하면, 수출 증가율은 오세아니아로의 수출이 5.1배, 아시아로의 수출이 2.4배, 남미로의 수출이 1.7배 순서로 증가하였다. 수출 구성비는 아시아로의 수출이 2003년 61.4%에서 2004년 77.8%로 16.4%포인트 증가하였으며, 오세아니아로의 수출이 2003년 0.1%에서 2004년 0.3%로 0.2%포인트 증가하였다.

〈그림 4-5-9〉 영화산업 지역별 수출 현황



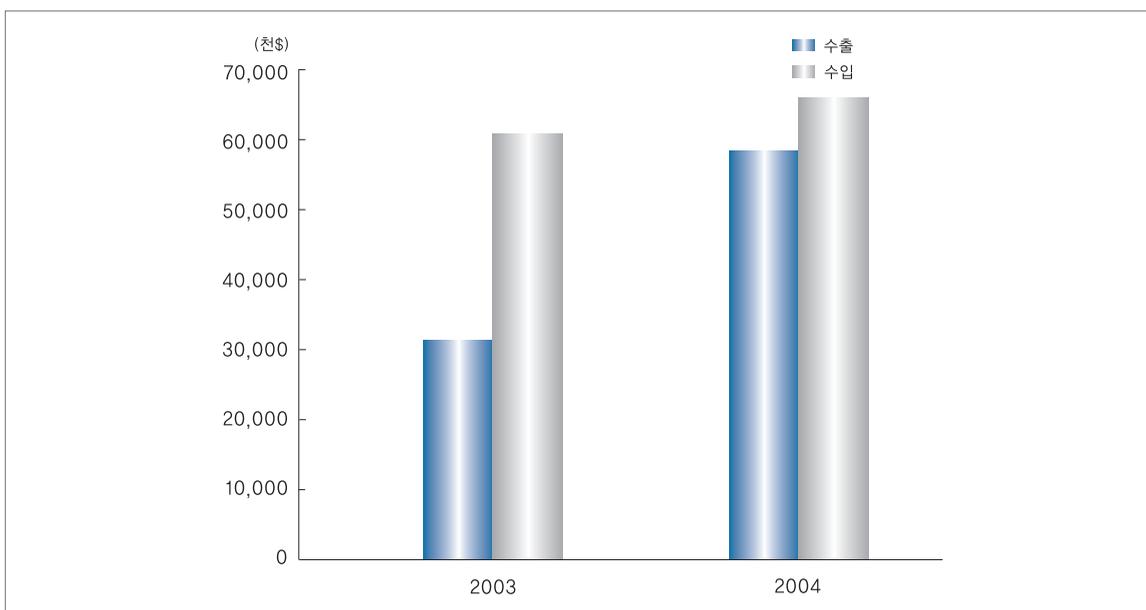
〈 표 4-5-12 〉 영화산업 수입 현황

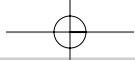
단위: 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
아시아	6,370	9,803	14.8
북미	15,244	53,901	81.4
남미	7,200	-	-
유럽	31,476	1,995	3.0
오세아니아	-	-	-
아프리카	-	-	-
기타	162	484	0.7
합계	60,452	66,183	100.0

2004년 영화산업의 총 수입액은 6,618만불로 2003년 6,045만불보다 573만불 (9.5%) 증가하였다. 국가별로 살펴보면 북미로부터의 수입이 5,390만불 (81.4%)로 가장 많으며, 아시아 980만불 (14.8%), 유럽 199만불 (3.0%)의 순서로 나타났다. 2003년과 비교하면, 수입 증가율은 북미로부터의 수입이 3.5배, 아시아로부터의 수입이 1.5배 순서로 증가하였으며, 유럽으로부터의 수입은 크게 감소하였다. 수입 구성비는 북미로부터의 수입이 2003년 25.2%에서 2004년 81.4%로 56.2%포인트 크게 증가하였으며, 아시아로의 수입이 2003년 10.5%에서 2004년 14.8%로 4.3%포인트 증가하였다. 수출과 수입을 비교하면, 수입이 수출보다 1.1배 더 많으나 2003년 2.0배와 비교하면 수출 증가로 인하여 그 차이가 좁혀진 것으로 나타났다.

〈 그림 4-5-10 〉 영화산업 수출입 현황





5.4. 영화산업 종사자수⁷⁾

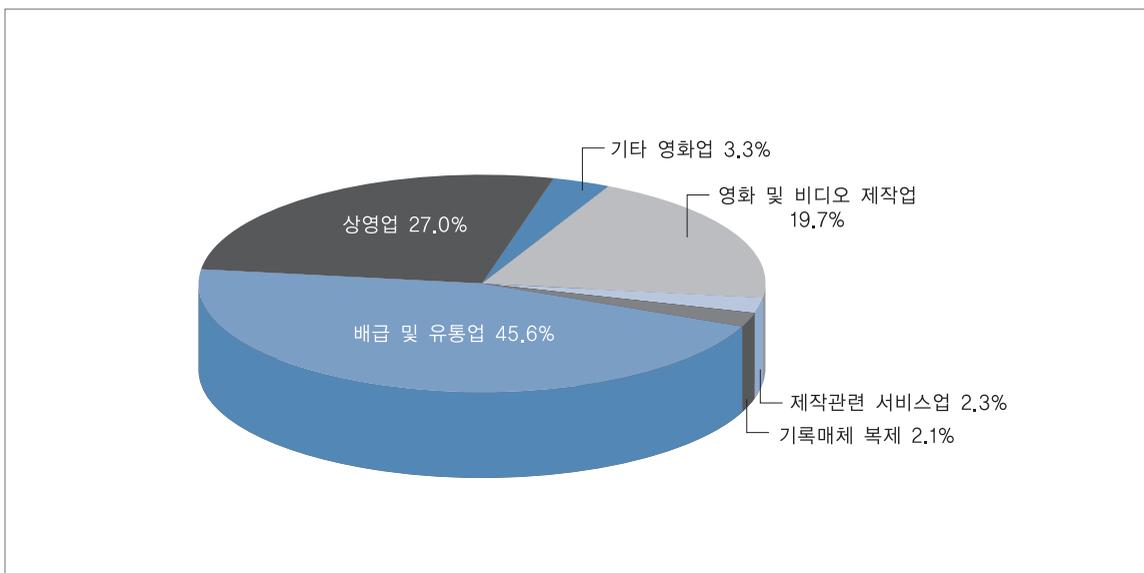
〈표 4-5-13〉 영화산업 종사자 현황

단위: 명, %

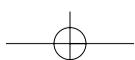
구분	2003	2004	구성비
영화 및 비디오 제작업	27,381	6,296	19.7
제작관련 서비스업		728	2.3
기록매체 복제		680	2.1
배급 및 유통업		14,537	45.6
상영업	10,727	8,611	27.0
기타영화업	-	1,046	3.3
합계	38,108	31,898	100.0

2004년 영화산업 총 종사자수는 31,898명으로 2003년 38,108명보다 6,210명 (16.3%) 감소한 것으로 나타났다. 종사자수를 중분류별로 구분하면, 배급 및 유통업 종사자가 14,537명 (45.6%)으로 가장 많으며, 그 다음으로 상영업 종사가 8,611명 (27.0%), 영화 및 비디오 제작업 종사자 6,296명 (19.7%) 순으로 나타났다. 종사자 구성비를 매출액 구성비와 비교하면 영화 및 비디오 제작업은 종사자 구성비 19.7% 보다 매출액 구성비 26.2%가 더 높아 종사자당 매출액이 126백만원으로 높고 배급 및 유통업은 매출액 구성비 32.8% 보다 종사자 구성비 45.6%가 더 높아 종사자당 매출액이 68백만원으로 상대적으로 더 낮게 나타났다.

〈그림 4-5-11〉 영화산업 종사자 구성비



7) 이하 영화산업 종사자 현황 세부분석에서는 배급 및 유통업 내 비디오 임대업 종사자 12,861명과 상영업 내 비디오감상실 종사자 3,673명 미포함



5.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-5-14〉 영화산업 지역별 종사자 현황

단위: 명

지역	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	합계*
서울	2,083	451	260	666	2,329	6,154
부산	39	11	0	52	74	176
대구	83	3	0	11	168	265
인천	85	3	5	19	103	215
광주	38	10	2	0	105	156
대전	16	4	0	15	160	198
울산	11	0	0	1	8	20
경기도	208	39	174	158	719	1,298
강원도	0	0	0	2	31	33
충청북도	15	3	6	16	221	261
충청남도	2	0	39	20	17	79
전라북도	13	0	17	67	52	149
전라남도	16	9	2	0	39	66
경상북도	36	5	0	11	125	177
경상남도	3	10	0	0	33	46
제주도	39	0	0	0	15	54
합계**	6,296	728	680	1,676	4,938	15,364

* 기타 영화업 포함

** 지역 미구분 포함

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 6,154명 (40.1%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 1,298명 (8.4%), 대구 265명 (1.7%), 충청북도 261명 (1.7%), 인천 215명 (1.4%), 대전 198명 (1.3%), 경상북도 177명 (1.2%), 부산 176명 (1.1%), 광주 156명 (1.0%), 전라북도 149명 (1.0%), 충청남도 79명 (0.5%), 전라남도 66명 (0.4%), 제주도 54명 (0.4%), 경상남도 46명 (0.3%), 강원도 33명 (0.2%), 울산 20명 (0.1%) 순으로 나타났다.

5.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

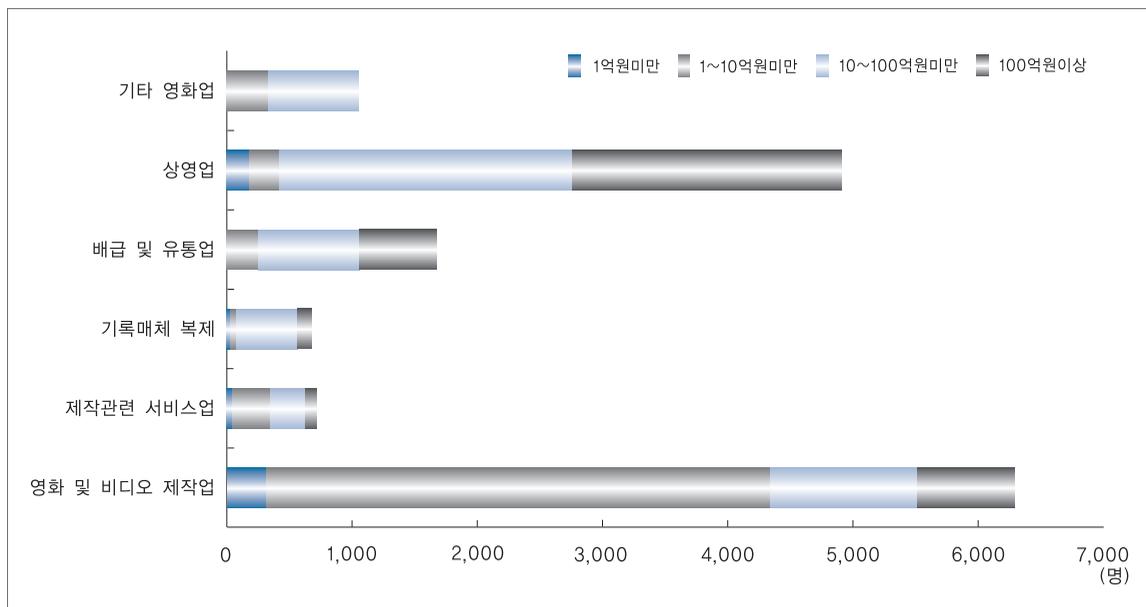
〈 표 4-5-15 〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

단위: 명, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1억원미만	312	56	19	7	180	0	575	3.7
1~10억원미만	4,062	277	59	259	235	343	5,235	34.1
10~100억원미만	1,155	298	480	805	2,390	702	5,830	37.9
100억원이상	767	97	122	604	2,133	1	3,724	24.2
합계	6,296	728	680	1,676	4,938	1,046	15,364	100.0

사업체 매출액 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 10~100억원미만 사업체의 종사자가 5,830명 (37.9%)으로 가장 높게 나타났고, 1~10억원미만 사업체 종사자 5,235명 (34.1%), 100억원이상 사업체 종사자 3,724명 (24.2%), 1억원미만 사업체 종사자 575명 (3.7%) 순으로 나타났다. 중분류별로 나눠 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 1~10억원미만 사업체 종사자가 4,062명 (64.5%)으로 가장 많고, 그 밖에 업종은 10~100억원미만 사업체 종사자가 가장 많은데 그 각각의 규모와 구성비는 제작관련 서비스업 298명 (40.9%), 기록매체 복제업 480명 (70.6%), 배급 및 유통업 805명 (48.0%), 상영업 2,390명 (48.4%) 이다. 전체 구성비와 상대적으로 비교하면, 배급 및 유통업과 상영업은 100억원이상 사업체 종사자의 비율이 각각 36.0%와 43.2%로 높고, 기록매체 복제업은 10~100억원이상 사업체 종사자의 비율이 70.6%로 높게 나타났다.

〈 그림 4-5-12 〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황



5.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

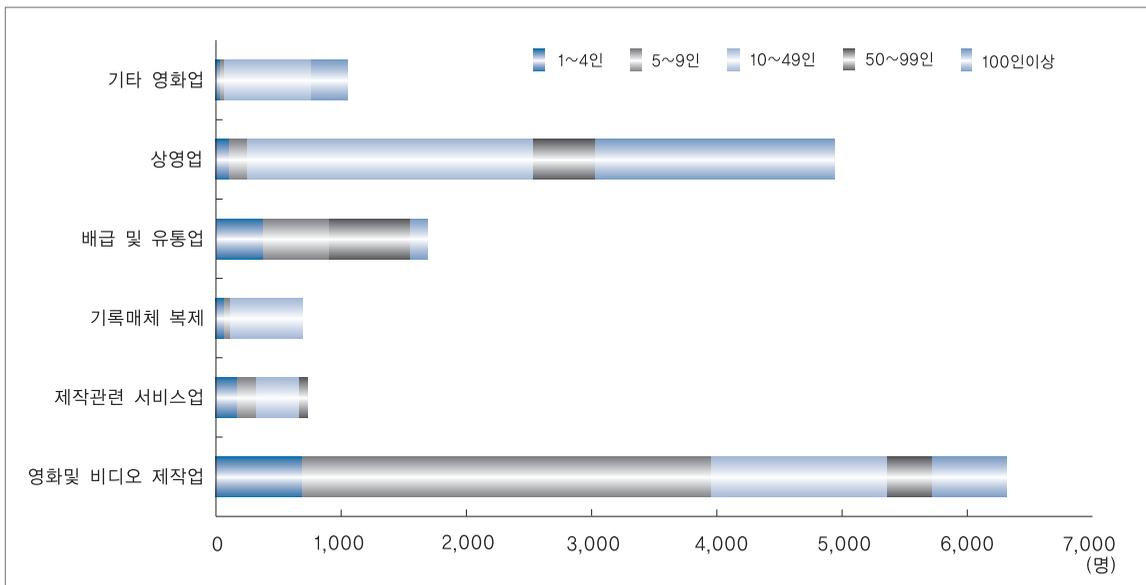
〈표 4-5-16〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

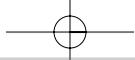
단위: 명, %

규모	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
1~4인	700	176	51	375	117	33	1,451	9.4
5~9인	3,246	154	45	552	149	22	4,169	27.1
10~49인	1,405	340	584	627	2,255	706	5,917	38.5
50~99인	361	58	0	121	535	0	1,075	7.0
100인이상	584	0	0	0	1,881	286	2,751	17.9
합계	6,296	728	680	1,676	4,938	1,046	15,364	100.0

사업체 종사자 규모별로 종사자를 살펴보면, 10~49인 사업체 종사자가 5,917명 (38.5%)으로 가장 높게 나타났고, 5~9인 사업체 종사자 4,169명 (27.1%), 100인이상 사업체 종사자 2,751명 (17.9%), 1~4인 사업체 종사자 1,451명 (9.4%), 50~99인 사업체 종사자 1,075명 (7.0%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하여 규모별 구성비를 전체 종사자 구성비와 비교할 때, 100인이상 규모 사업체 비중이 전체 구성비 17.9%보다 높은 업종은 상영업으로 종사자 비율이 38.1%로 나타났으며, 10~49인 사업체 종사자 비율이 전체 38.5% 보다 높은 업종은 기록매체 복제업, 제작관련 서비스업, 상영업으로 각각 85.9%, 46.7%, 45.7%로 나타났다. 1~4인 사업체 종사자 비율이 전체 9.4%보다 높은 업종은 제작관련 서비스업, 배급 및 유통업, 영화 및 비디오 제작업으로 각각 24.2%, 22.4%, 11.1%로 나타났다.

〈그림 4-5-13〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황





5.4.4. 고용형태별 종사자 현황

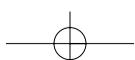
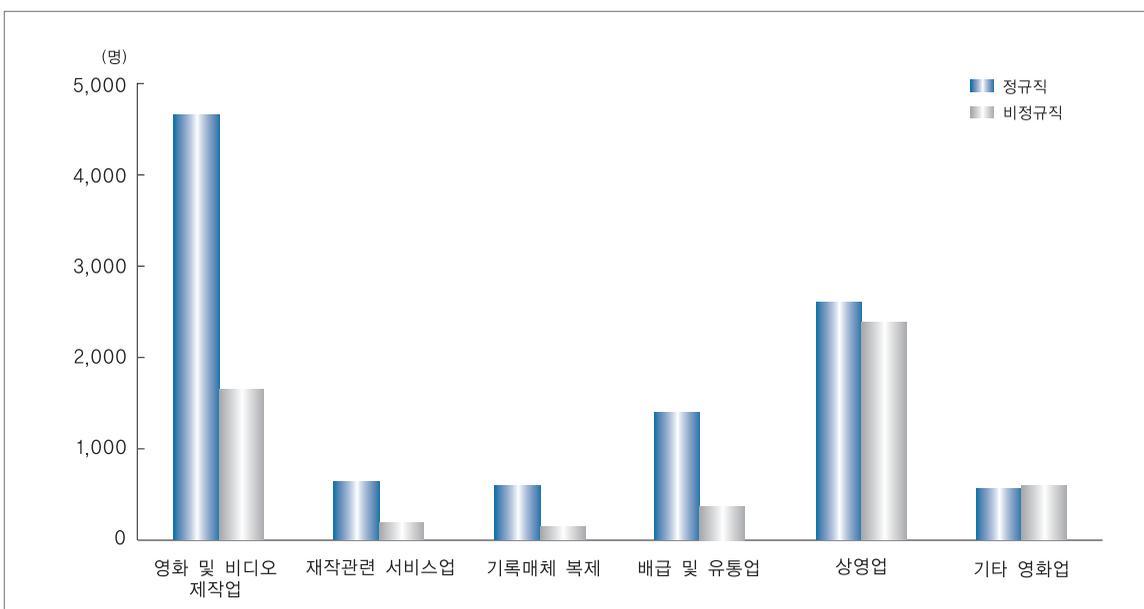
〈표 4-5-17〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
정규직	4,659	591	567	1,371	2,580	507	10,274	66.9
비정규직	1,636	137	113	305	2,358	540	5,089	33.1
합계	6,296	728	680	1,676	4,938	1,046	15,364	100.0

영화산업 종사자를 고용형태별로 살펴보면, 정규직 종사자는 10,274명 (66.9%), 비정규직 종사자는 5,089명 (33.1%)으로 나타났다. 산업별로 정규직의 종사자 규모와 구성비를 살펴보면, 기록매체 복제업이 567명 (83.4%)으로 가장 높게 나타났고, 배급 및 유통업 1,371명 (81.8%), 제작관련 서비스업 591명 (81.2%), 영화 및 비디오 제작업 4,659명 (74.0%) 순으로 비중이 높게 나타났다. 산업별로 비정규직의 종사자 구성비를 살펴보면, 기타를 제외하고는 상영업의 비정규직 종사자 비율이 2,358명 (47.8%)으로 가장 높게 나타났으며, 영화 및 비디오 제작업 1,636명 (26.0%), 제작관련 서비스업 137명 (18.8%) 순으로 나타났다. 2003년 고용형태별 종사자 비율 정규직 67.2%, 비정규직 32.8%와 비교하면, 정규직 종사자의 비율은 0.3%포인트 감소하였고, 따라서 비정규직 종사자 비율은 0.3%포인트 증가하였다.

〈그림 4-5-14〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황



5.4.5. 성별 종사자 현황

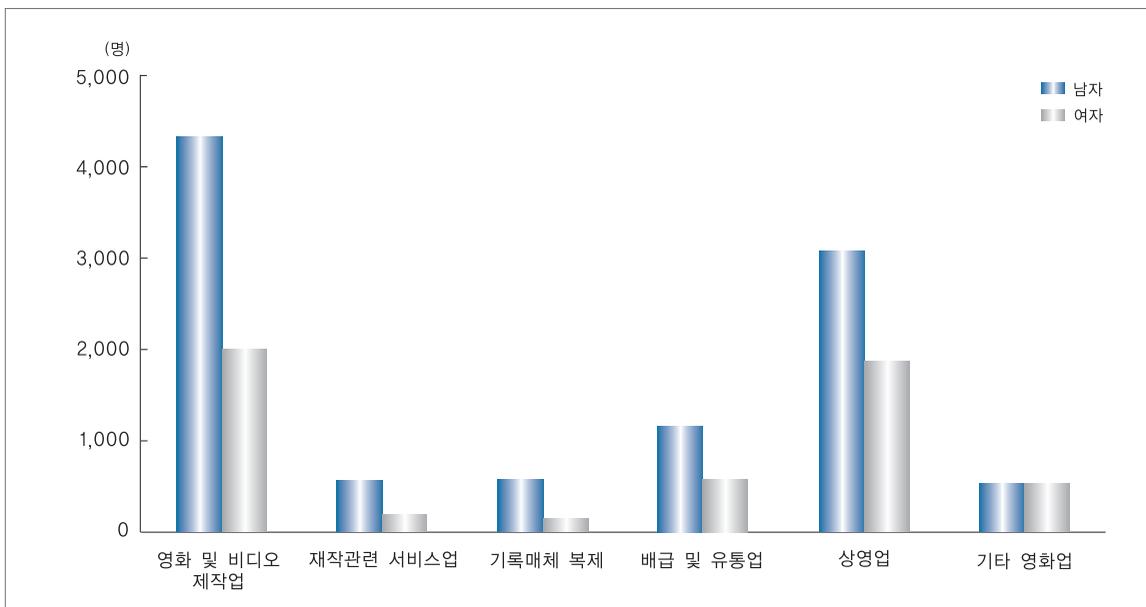
〈표 4-5-18〉 영화산업 성별 종사자 현황

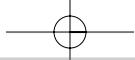
단위: 명, %

성별	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
남자	4,329	538	532	1,140	3,080	522	10,142	66.0
여자	1,966	190	148	535	1,858	524	5,222	34.0
합계	6,296	728	680	1,676	4,938	1,046	15,364	100.0

영화산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자는 10,142명 (66.0%), 여자는 5,222명 (34.0%)으로 나타났다. 산업별로 성별 규모와 구성비를 살펴보면, 남자 종사자의 비율은 기록매체 복제업이 532명 (78.2%)로 가장 높고, 제작관련 서비스업 538명 (73.9%), 영화 및 비디오 제작업 4,329명 (68.8%) 순으로 남자 종사자의 비율이 높게 나타났으며, 여자 종사자의 규모와 비율은 기타 부분을 제외하고는 상영업이 1,858명 (37.6%)로 가장 높고, 배급 및 유통업 535명 (31.9%), 영화 및 비디오 제작업 1,966명 (31.2%) 순으로 여자 종사자의 비율이 높게 나타났다. 2003년 남녀 종사자 비율 67.6%, 32.4%와 비교하면, 남자는 1.6%포인트 감소하였고, 반대로 여자는 1.6%포인트 증가하였다.

〈그림 4-5-15〉 영화산업 성별 종사자 현황





5.4.6. 직무별 종사자 현황

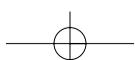
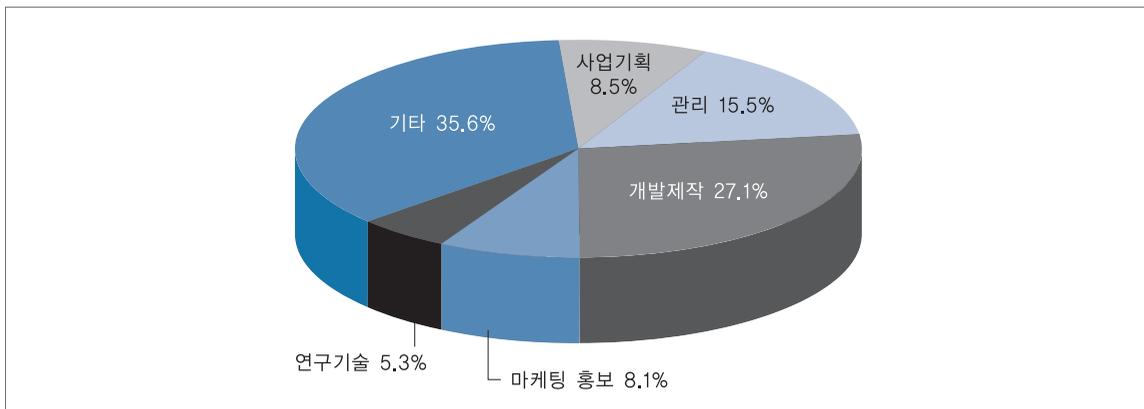
〈표 4-5-19〉 영화산업 직무별 종사자 현황

단위: 명, %

직무	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
사업기획	835	85	44	160	101	63	1,288	8.5
관리	957	108	104	351	695	129	2,344	15.5
개발제작	2,693	393	272	250	30	474	4,112	27.1
마케팅홍보	591	71	34	286	182	62	1,225	8.1
연구기술	417	33	57	29	222	38	796	5.3
기타	802	39	169	396	3,709	281	5,394	35.6
전체	6,296	728	680	1,472	4,938	1,046	15,160	100.0

영화산업 전체의 종사자를 직무별로 살펴보면, 기타 5,394명 (35.6%), 개발제작 4,112명 (27.1%), 관리 2,344명 (15.5%), 사업기획 1,288명 (8.5%), 마케팅홍보 1,225명 (8.1%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 영화 및 비디오 제작업은 개발제작 업무 2,693명 (42.8%), 관리업무 957명 (15.2%), 사업기획업무 835명 (13.3%) 순으로 높고, 상영업은 구분에 포함되지 않는 운영 부분 종사자가 많아 기타 직무가 3,709명 (75.1%)으로 가장 높고, 관리 업무 695명 (14.1%), 연구기술 222명 (4.5%) 순으로 직무별 종사자수가 많은 것으로 나타났다. 2003년 직무별 종사자 구성비와 비교하면, 사업기획은 7.7%에서 8.5%로 0.8%포인트 증가하였고, 관리업무는 13.5%에서 15.5%로 2.0%포인트 증가, 연구기술 4.6%에서 5.3%로 0.7%포인트 증가, 기타업무 24.1%에서 35.6%로 11.5% 증가하였고, 반면 개발제작은 39.2%에서 27.1%로 12.1%포인트 감소하고 마케팅·홍보는 10.9%에서 8.1%로 2.8%포인트 감소하였다. 이는 2004년 조사에는 상영업이 조사대상에 포함되어 기타부분이 상대적으로 커진 영향이다.

〈그림 4-5-16〉 영화산업 직무별 종사자 구성비



5.4.7. 학력별 종사자 현황

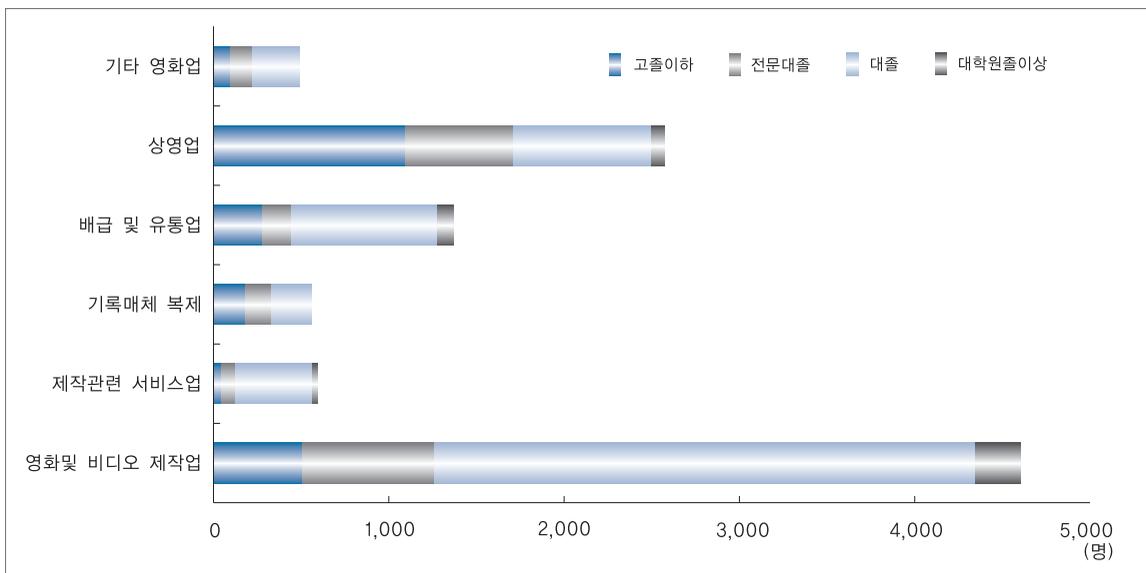
〈표 4-5-20〉 영화산업 학력별 종사자 현황

단위: 명, %

학력	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
고졸이하	514	51	197	290	1,106	112	2,270	22.1
전문대졸	745	91	127	159	604	121	1,846	18.0
대졸	3,088	427	233	827	802	253	5,629	54.8
대학원졸이상	313	23	11	96	68	20	530	5.2
정규직합계	4,659	591	567	1,371	2,580	507	10,274	100.0

영화산업 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸 5,629명 (54.8%), 고졸이하 2,270명 (22.1%), 전문대졸 1,846명 (18.0%), 대학원졸이상 530명 (5.2%) 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 영화 및 비디오 제작업은 대졸 3,088명 (66.0%), 전문대졸 745명 (16.0%)으로 비중이 높고, 기록매체 복제업은 대졸 233명 (41.1%), 고졸이하 197명 (34.7%)으로 비중이 높고, 배급 및 유통업은 대졸 827명 (60.3%), 고졸이하 290명 (21.2%), 상영업은 고졸 1,106명 (42.9%), 대졸 802명 (31.1%)으로 비중이 높게 나타났다. 2003년 결과인 고졸이하 10.7%, 전문대졸 13.3%, 대졸 72.8%, 대학원졸 3.2%와 비교하면, 대졸 종사자 구성비는 18.0%포인트 감소하고, 고졸이하, 전문대졸, 대학원졸 이상 종사자는 각각 11.4%포인트, 4.7%포인트, 2.0%포인트 증가하였다.

〈그림 4-5-17〉 영화산업 학력별 종사자 현황



5.4.8. 연령별 종사자 현황

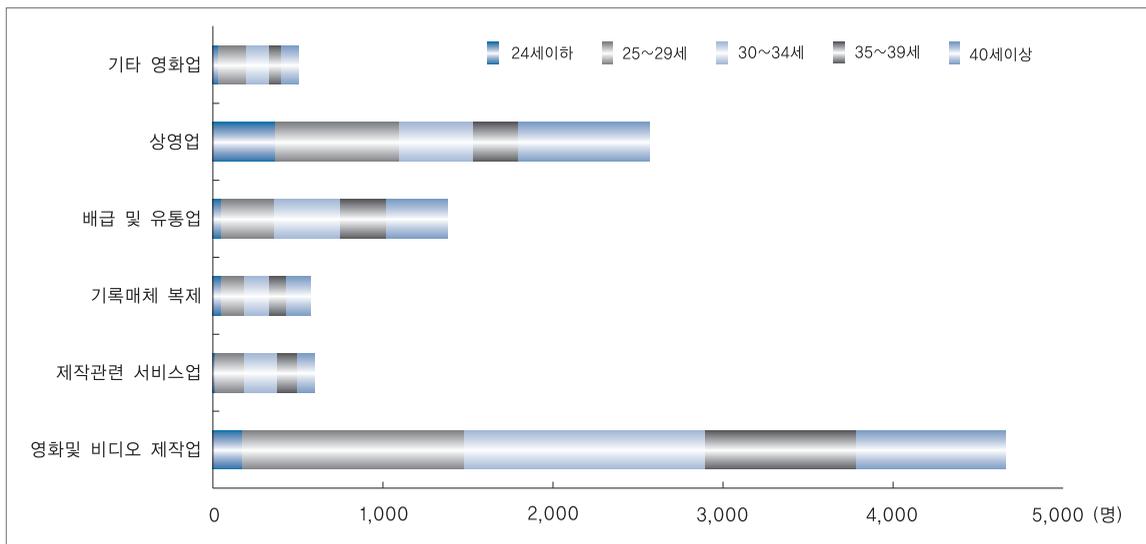
〈표 4-5-21〉 영화산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	영화 및 비디오 제작업	제작관련 서비스업	기록매체 복제	배급 및 유통업	상영업	기타영화업	합계	구성비
24세이하	178	11	54	56	360	40	698	6.8
25~29세	1,298	176	140	307	740	157	2,818	27.4
30~34세	1,427	192	143	380	427	136	2,705	26.3
35~39세	886	126	91	270	268	74	1,716	16.7
40세이상	870	87	138	358	784	100	2,338	22.8
정규직합계	4,659	591	567	1,371	2,580	507	10,274	100.0

영화산업 종사자를 연령별로 살펴보면, 25~29세 2,818명 (27.4%), 30~34세 2,705명 (26.3%), 40세이상 2,338명 (22.8%), 35~39세 1,716명 (16.7%), 24세이하 698명 (6.8%) 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 영화 및 비디오 제작업, 제작관련 서비스업, 기록매체 복제업은 34세 이하 연령층의 구성비가 높고, 배급 및 유통업과 상영업은 35세 이상 연령층의 구성비가 높게 나타났는데, 구체적으로 살펴보면, 영화 및 비디오 제작업은 30~34세 1,427명 (30.6%), 25~29세 1,298명 (27.9%) 비중이 높고, 배급 및 유통업은 30~34세 380명 (27.7%), 40세이상 358명 (26.1%) 비중이 높으며, 상영업은 40세이상 784명 (30.4%), 25~29세 740명 (28.7%)으로 비중이 높게 나타났다. 2003년 조사결과 24세이하 3.4%, 25~29세 29.1%, 30~34세 31.4%, 35~39세 20.3%, 40세이상 15.7%와 비교하면, 40세이상 종사자와 24세이하 종사자는 각각 7.1%포인트, 3.4%포인트 증가하였고, 그 밖에 연령층의 종사자 구성비는 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-5-18〉 영화산업 연령별 종사자 현황



5.5. 영화산업 시장활성화 저해요인

영화산업 시장활성화 저해 요인들에 대하여, 그 심각도를 5개 등간 척도로 조사하였다. 심각한 정도에 따라 1점에서 5점까지 점수를 부여한 뒤 평균한 결과, 영화산업 시장활성화 저해 요인으로 ‘불법 복제품’ 요인이 평균 4.2로 가장 높았으며, ‘온라인 불법 다운로드’ 요인이 4.1점 순서로 높게 나타났다.

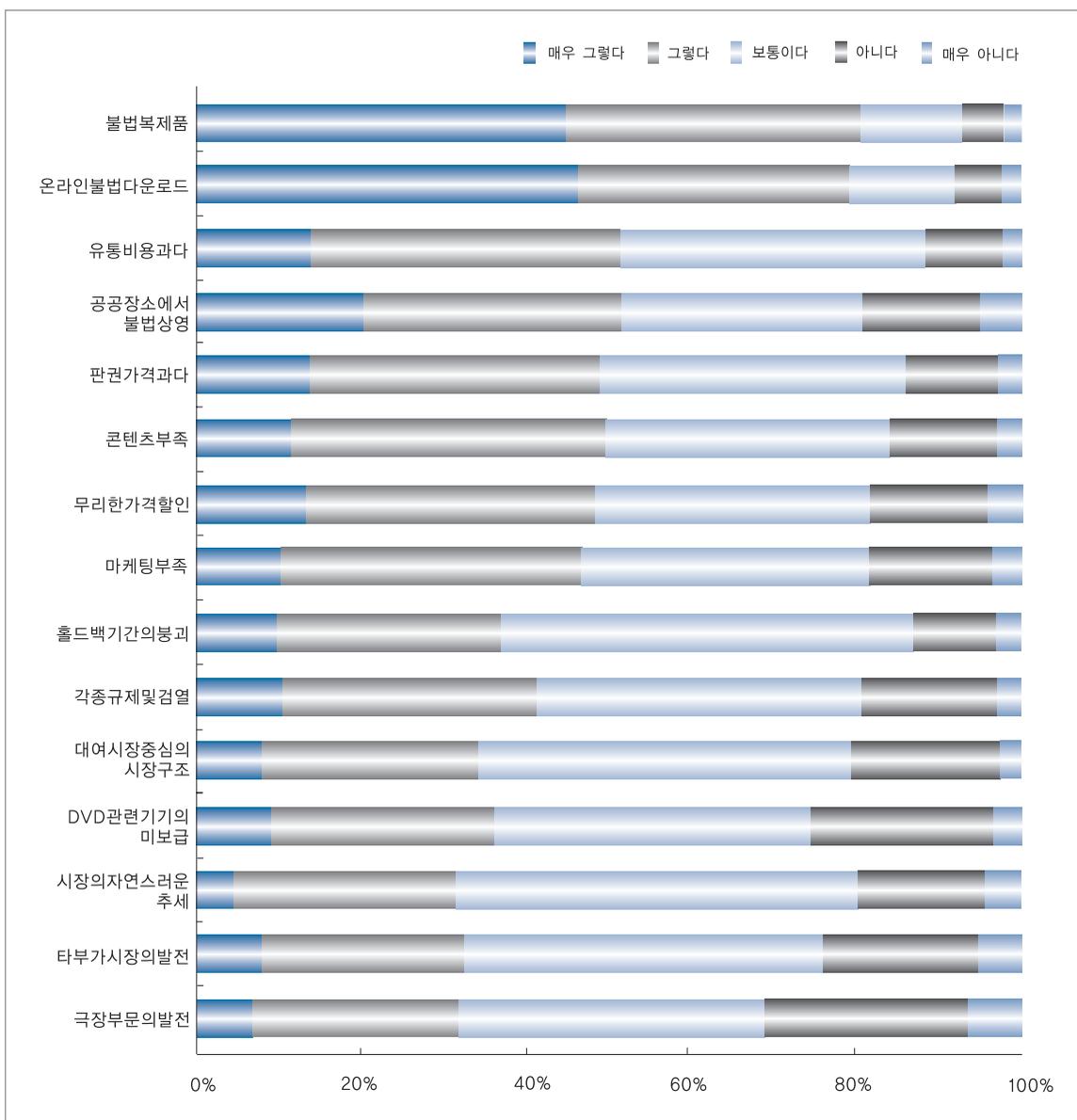
〈표 4-5-22〉 영화산업 시장활성화 저해 요인

단위: 개소, %

구분		매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다	전체	평균
불법 복제품	사업체수	255	205	71	28	14	573	4.2
	구성비	44.5	35.8	12.4	4.9	2.4	100.0	
온라인 불법다운로드	사업체수	264	188	74	30	16	572	4.1
	구성비	46.2	32.9	12.9	5.2	2.8	100.0	
공공장소에서 불법상영	사업체수	113	178	165	81	29	566	3.5
	구성비	20.0	31.4	29.2	14.3	5.1	100.0	
홀드백기간의 붕괴	사업체수	52	145	264	55	16	532	3.3
	구성비	9.8	27.3	49.6	10.3	3.0	100.0	
무리한 가격할인	사업체수	76	198	188	81	25	568	3.4
	구성비	13.4	34.9	33.1	14.3	4.4	100.0	
유통비용 과다	사업체수	78	211	208	53	14	564	3.5
	구성비	13.8	37.4	36.9	9.4	2.5	100.0	
판권가격 과다	사업체수	77	196	207	62	17	559	3.5
	구성비	13.8	35.1	37.0	11.1	3.0	100.0	
대여시장중심의 시장구조	사업체수	43	146	252	99	16	556	3.2
	구성비	7.7	26.3	45.3	17.8	2.9	100.0	
콘텐츠 부족	사업체수	63	213	192	74	17	559	3.4
	구성비	11.3	38.1	34.3	13.2	3.0	100.0	
마케팅 부족	사업체수	57	204	196	82	22	561	3.3
	구성비	10.2	36.4	34.9	14.6	3.9	100.0	
DVD관련기기의 미보급	사업체수	51	152	216	125	20	564	3.2
	구성비	9.0	27.0	38.3	22.2	3.5	100.0	
각종규제 및 검열	사업체수	58	172	220	91	17	558	3.3
	구성비	10.4	30.8	39.4	16.3	3.0	100.0	
극장부문의 발전	사업체수	38	140	207	138	38	561	3.0
	구성비	6.8	25.0	36.9	24.6	6.8	100.0	
타부가시장의 발전	사업체수	43	138	244	105	31	561	3.1
	구성비	7.7	24.6	43.5	18.7	5.5	100.0	
시장의 자연스러운 추세	사업체수	25	151	274	87	26	563	3.1
	구성비	4.4	26.8	48.7	15.5	4.6	100.0	

영화산업 시장활성화 저해 요인을 상대적으로 비교하면 '매우 그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '온라인 불법 다운로드' 46.2%이며, '그렇다'의 응답비율이 가장 높은 요인은 '콘텐츠 부족' 38.1%이며, '보통이다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '홀드백기간의 붕괴' 49.6%이며, '아니다'의 응답 비율이 가장 높은 요인은 '극장부문의 발전' 24.6%이며, '매우 아니다'의 응답 비율이 가장 높은 요인도 '극장부문의 발전' 6.8%이다.

〈그림 4-5-19〉 영화산업 시장활성화 저해 요인



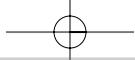
5.6. 영화산업 시장활성화를 위한 대책

〈표 4-5-23〉 영화산업 시장활성화를 위한 대책

단위 : 개소, %

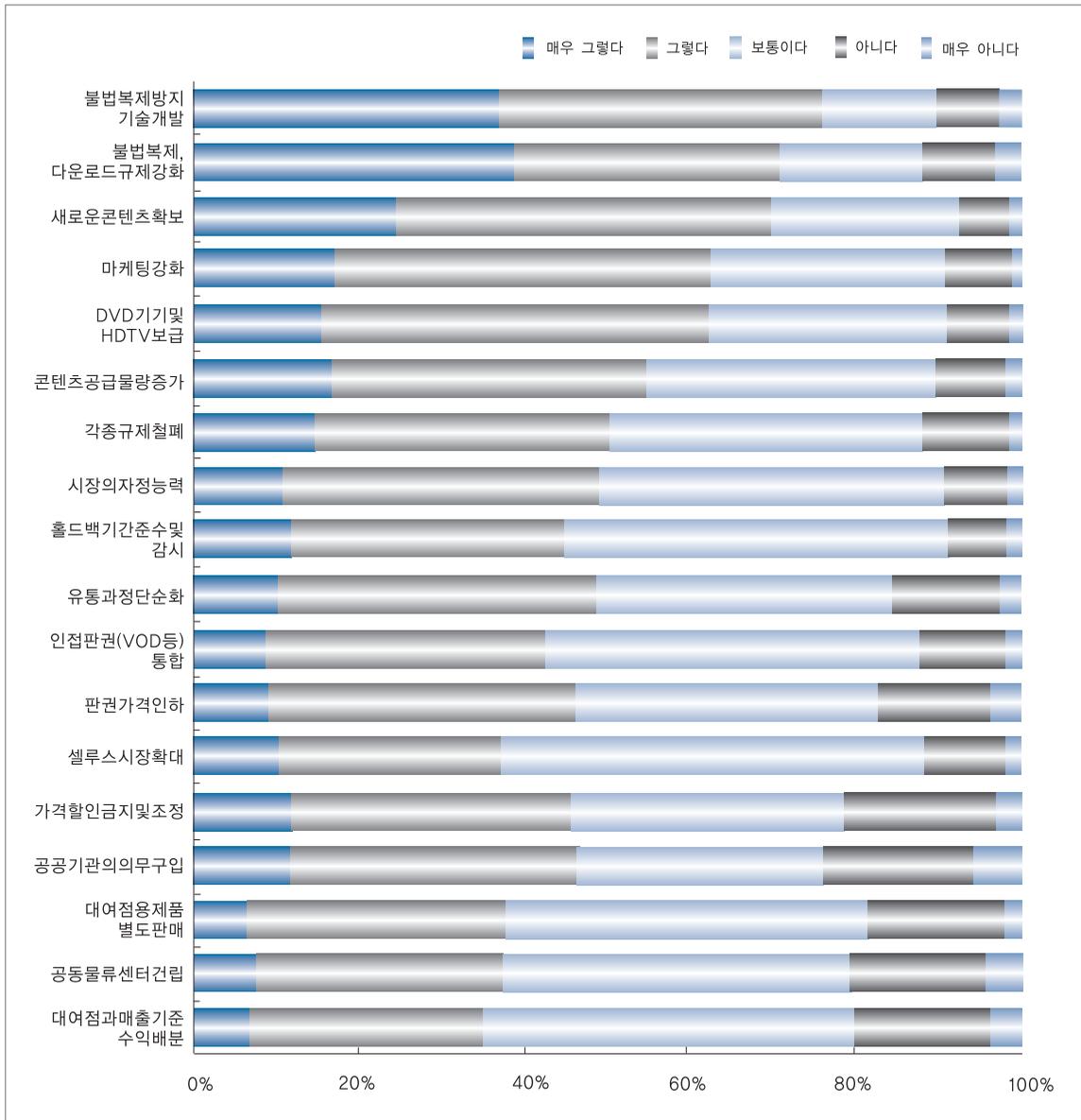
구분		매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다	전체	평균
불법복제, 다운로드	사업체수	219	182	99	50	18	568	3.9
	구성비	38.6	32.0	17.4	8.8	3.2	100.0	
규제강화	사업체수	208	222	79	43	16	568	4.0
	구성비	36.6	39.1	13.9	7.6	2.8	100.0	
불법복제방지	사업체수	63	179	250	39	9	540	3.5
	구성비	11.7	33.1	46.3	7.2	1.7	100.0	
기술개발	사업체수	68	188	185	103	18	562	3.3
	구성비	12.1	33.5	32.9	18.3	3.2	100.0	
홀드백기간준수 및 감시	사업체수	42	164	231	90	25	552	3.2
	구성비	7.6	29.7	41.8	16.3	4.5	100.0	
가격할인금지 및 조정	사업체수	57	215	198	72	16	558	3.4
	구성비	10.2	38.5	35.5	12.9	2.9	100.0	
공동물류센터 건립	사업체수	50	206	202	76	21	555	3.3
	구성비	9.0	37.1	36.4	13.7	3.8	100.0	
유통과정 단순화	사업체수	56	143	276	52	12	539	3.3
	구성비	10.4	26.5	51.2	9.6	2.2	100.0	
판권가격 인하	사업체수	36	172	240	91	12	551	3.2
	구성비	6.5	31.2	43.6	16.5	2.2	100.0	
셀스루시장 확대	사업체수	36	156	245	92	20	549	3.2
	구성비	6.6	28.4	44.6	16.8	3.6	100.0	
대여점용제품 별도판매	사업체수	64	194	165	103	31	557	3.3
	구성비	11.5	34.8	29.6	18.5	5.6	100.0	
대여점과 매출 기준수익배분	사업체수	95	255	158	45	7	560	3.7
	구성비	17.0	45.5	28.2	8.0	1.3	100.0	
공공기관의 의무구입	사업체수	136	256	129	32	9	562	3.9
	구성비	24.2	45.6	23.0	5.7	1.6	100.0	
마케팅 강화	사업체수	92	214	194	47	12	559	3.6
	구성비	16.5	38.3	34.7	8.4	2.1	100.0	
새로운 콘텐츠 확보	사업체수	86	262	163	42	8	561	3.7
	구성비	15.3	46.7	29.1	7.5	1.4	100.0	
콘텐츠공급물량 증가	사업체수	49	184	251	55	12	551	3.4
	구성비	8.9	33.4	45.6	10.0	2.2	100.0	
DVD기기 및 HDTV보급	사업체수	81	198	210	59	8	556	3.5
	구성비	14.6	35.6	37.8	10.6	1.4	100.0	
인접판권(VOD등) 통합	사업체수	60	212	232	44	9	557	3.5
	구성비	10.8	38.1	41.7	7.9	1.6	100.0	

영화산업 시장활성화를 위한 대책들에 대하여, 각 대책들이 시장을 활성화 시킬 수 있다고 어느 정도 여기는지를 5개 등간 척도로 조사하였다. 대책에 따른 성과 기대정도에 따라 1점에서 5점까지 점수를 부여한 뒤 평균한 결과, 영화산업 시장활성화를 위한 대책으로 가장 효과가 있을 것으로 생

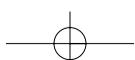


각하는 것은 '불법 복제방지 기술개발' 대책이 평균 4.0으로 가장 높았으며, 그 다음으로 '불법복제, 다운로드 규제강화' 와 '새로운 콘텐츠 확보' 가 3.9점으로 높게 나타났다.

〈그림 4-5-20〉 영화산업 시장활성화를 위한 대책



영화산업 시장활성화 대책들의 기대성과를 상대적으로 비교하면, '매우 그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '불법복제, 다운로드 규제강화' 38.6%이며, '그렇다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 'DVD 기기 및 HDTV 보급' 46.7%이며, '보통이다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '셀루스 시장 확대' 51.2%이며, '아니다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '가격할인금지 및 조정' 18.3%이며, '매우 아니다'의 응답 비율이 가장 높은 대책은 '공공기관의 의무구입' 5.6%이다.



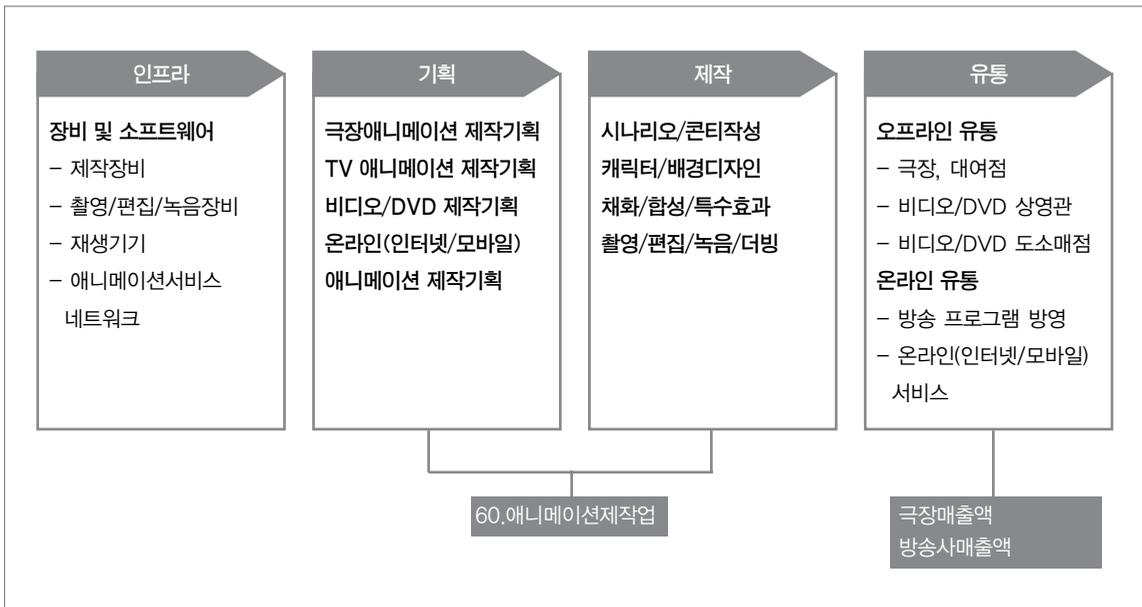
6. 애니메이션산업

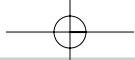
〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	구분
60. 애니메이션제작업	600. 애니메이션 창작 제작(극장용 및 TV용)	213개
	601. 애니메이션 하청 제작	
	602. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	

애니메이션 산업분류는 최종유통 부분을 제외하고 제작부분에 한하여 1개의 중분류와 3개의 소분류로 체계를 마련하였다. 기획, 제작 부분은 실태조사를 통하여 산업규모를 직접 파악하였고, 최종유통 부분은 분류체계는 없으나 한국영화연감의 극장 매출액과 방송산업실태조사 보고서의 방송사 매출액 자료를 인용하여 산출하였다.

〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 가치사슬에 따른 분류체계





6.1. 애니메이션산업 매출액

〈표 4-6-2〉 애니메이션 산업 매출액 현황

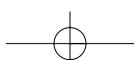
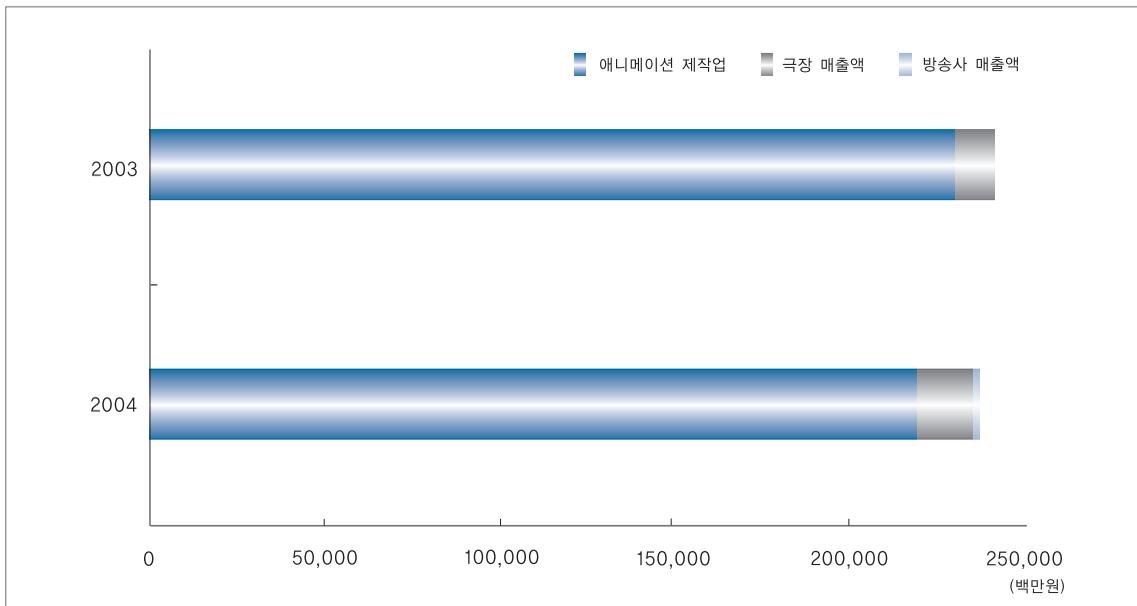
단위: 백만원, %

구분		2003	2004	구성비
애니메이션 제작업		257,878	244,897	92.4
최종	극장 매출액	11,564	18,369	6.9
유통	방송사 매출액	538	1,749*	0.7
합계		269,980	265,015	100.0

* 2004년 방송사 매출액은 방송위원회 방송산업실태조사보고서의 방송사수출액 1,529천\$에 2004년 평균환율 1,143.72원 적용

2004년 애니메이션 산업 총 매출액은 2,650억원으로 나타났으며, 2003년 2,699억원과 비교하면 49억원 (1.8%) 감소하였다. 총 매출을 가치사슬로 구분하면 제작부분은 2,448억원 (92.4%), 최종유통 부분은 201억원 (7.6%)으로 나타났다. 각각을 전년과 비교하면 제작부분은 2,578억원에서 2,448억원으로 129억원 (5.0%) 감소하였으며, 극장 매출액은 115억원에서 183억원으로 58.8% 증가, 방송사 매출액은 538억원에서 1,749억원으로 66.2% 증가하였다. 구성비로 비교하면, 제작업은 95.5%에서 90.7%로 4.8%포인트 감소하였으며, 극장 매출액은 4.3%에서 6.9%로 2.6%포인트 증가, 방송사 매출액은 0.2%에서 0.7%로 0.5%포인트 증가하였다.

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 현황



6.1.1. 사업형태별 매출액 현황

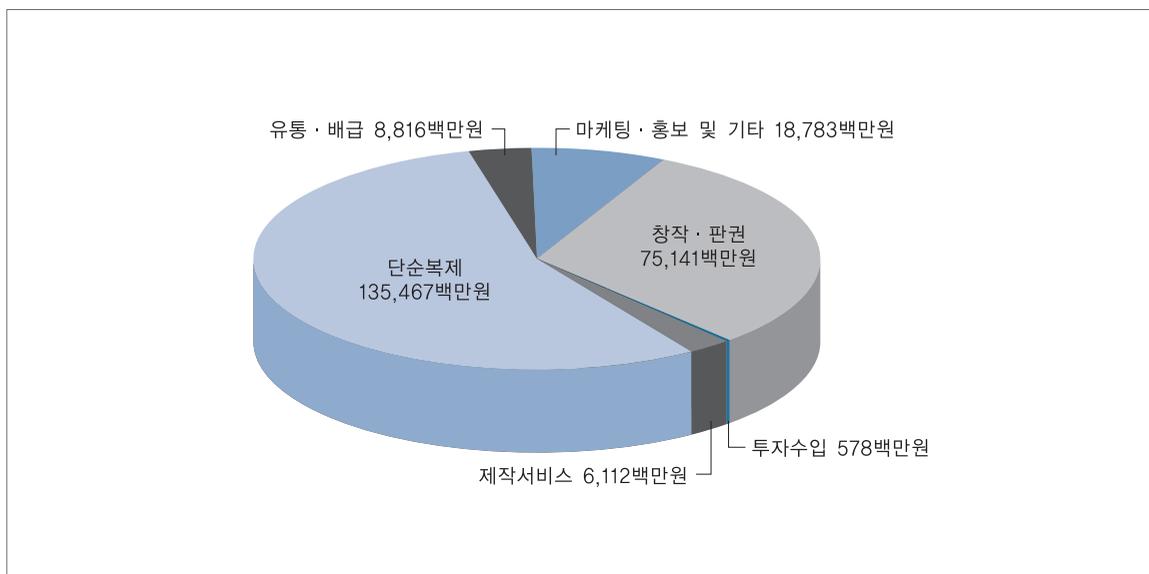
〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

구분	2003	2004	구성비
창작·판권	80,583	75,141	28.4
투자수입	-	578	0.2
제작 서비스	154,248	6,112	2.3
단순복제		135,467	51.1
유통·배급	18,166	8,816	3.3
마케팅·홍보 및 기타	4,881	18,783	7.1
합계	257,878	244,897	92.4
극장매출액	11,564	18,369	6.9
방송사수출액	538	1,749	0.7
전체	269,980	265,015	100.0
부가가치	111,772	43,604	
부가가치율	0.41	0.16	

애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 살펴보면, 단순복제가 1,354억원으로 전체의 51.1%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈다. 그 다음으로는 창작·판권이 751억원(28.4%), 마케팅·홍보 및 기타 부분이 187억원(7.1%), 극장매출액 183억원(6.9%)순으로 나타났다. 매출액은 전년과 큰 차이가 없었으나 2004년 부가가치 조사에서는 비용이 많이 조사되어 부가가치율은 낮게 나타났다.

〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황



6.1.2. 지역별 매출액 현황

〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

지역	2004	구성비
서울	231,822	94.7
부산	1,815	0.7
대구	0	0.0
인천	0	0.0
광주	2,068	0.8
대전	3,286	1.3
울산	0	0.0
경기도	3,413	1.4
강원도	1,200	0.5
충청북도	0	0.0
충청남도	718	0.3
전라북도	533	0.2
전라남도	43	0.0
경상북도	0	0.0
경상남도	0	0.0
제주도	0	0.0
합계	244,897	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 2,318억원 (94.7%)으로 대부분의 매출이 집중되어 있으며, 경기도 34억원 (1.4%), 대전 32억원 (1.3%), 광주 20억원 (0.8%), 부산 18억원 (0.7%), 강원도 12억원 (0.5%), 충청남도 7억원 (0.3%), 전라북도 5억원 (0.2%)의 순으로 나타났다.

6.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

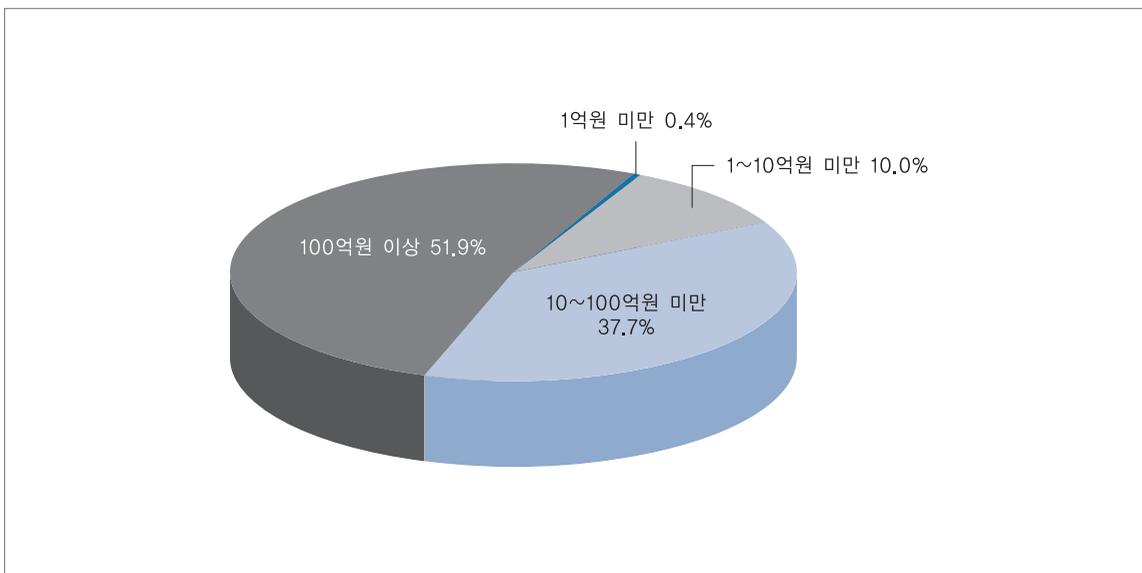
〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황

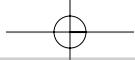
단위 : 백만원, %

규모	2004	구성비
1억원미만	865	0.4
1~10억원미만	24,568	10.0
10~100억원미만	92,259	37.7
100억원이상	127,205	51.9
합계	244,897	100.0

사업체의 매출액 규모별로 매출액을 집계해 보면, 매출 규모 100억원이상 사업체의 매출액은 1,272억원 (51.9%)으로 전체의 절반 이상을 차지하고, 규모 10~100억원미만 사업체의 매출액은 922억원 (37.7%), 1~10억원미만 사업체의 매출은 245억원 (10.0%), 1억원미만 사업체의 매출은 865억원 (0.4%)의 순으로 나타났다. 한편, 종사자 규모를 고려하여 살펴보면 종사자당 매출액은 68.0백만원이다. 매출액 규모별로 구분하면, 100억원이상 사업체의 종사자당 매출액은 186.8백만원이며, 10~100억원미만 사업체의 종사자당 매출액은 58.5백만원, 1~10억원미만 사업체 22.7백만원, 1억원미만 사업체 3.4백만원으로 사업체 규모가 클수록 종사자당 매출액 규모도 큰 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 구성비





6.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

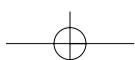
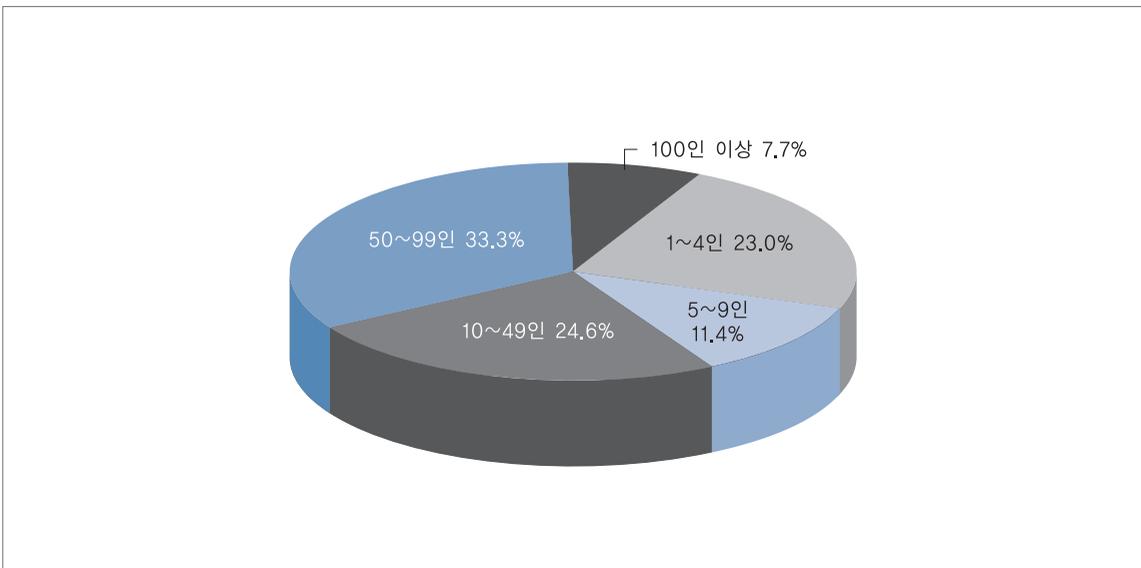
〈 표 4-6-6 〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

규모	2004	구성비
1~4인	56,440	23.0
5~9인	27,848	11.4
10~49인	60,296	24.6
50~99인	81,511	33.3
100인 이상	18,801	7.7
합계	244,897	100.0

사업체 종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 종사자 50~99인 사업체의 매출액은 815억원 (33.3%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 사업체 602억원 (24.6%), 1~4인 사업체 564억원 (23.0%), 5~9인 사업체 278억원 (11.4%), 100인 이상 사업체 188억원 (7.7%)의 순으로 나타났다. 한편, 종사자 규모를 고려하여 살펴보면 종사자당 매출액은 68.0백만원이다. 종사자 규모별로 구분하면, 1~4인 규모 사업체의 종사자당 매출액은 177.5백만원이며, 5~9인 규모 사업체의 종사자당 매출액은 89.8백만원, 50~99인 사업체 88.6백만원, 10~49인 사업체 39.5백만원, 100인 이상 사업체 35.7백만원으로 나타났다.

〈 그림 4-6-5 〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 구성비



6.2. 애니메이션산업 영업비용

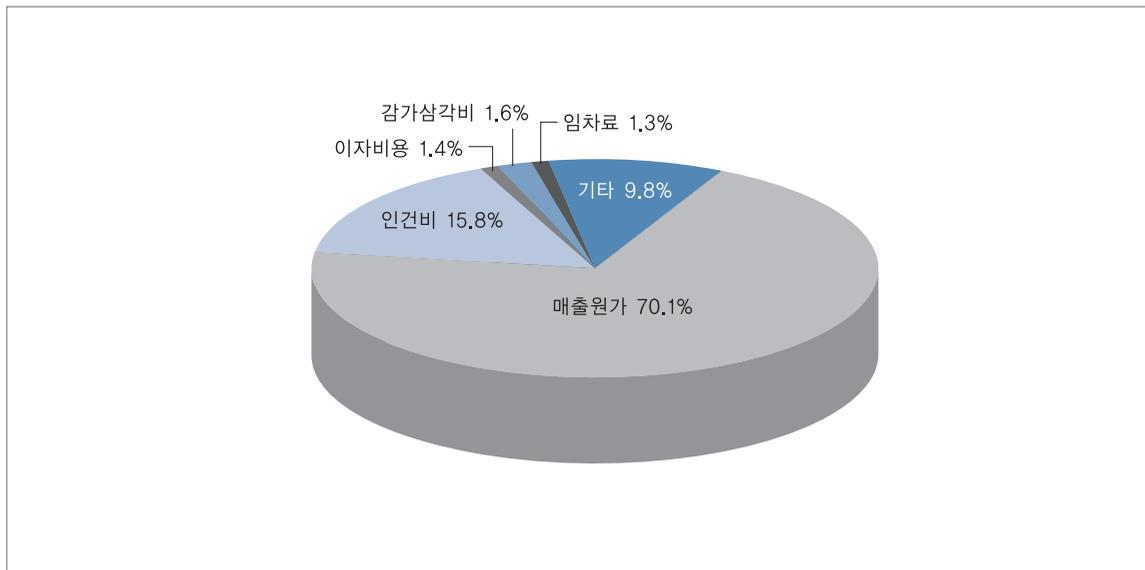
〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 영업비용 현황

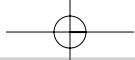
단위 : 백만원, %

구분	2004	구성비
매출원가	183,684	70.1
인건비	41,377	15.8
이자비용	3,675	1.4
감가상각비	4,094	1.6
임차료	3,328	1.3
기타	25,768	9.8
영업비용합계	261,925	100.0

애니메이션산업 영업비용은 2,619억원으로 애니메이션 제작업 매출액 2,448억원 대비 7.0% 높게 나타나 비용이 많이 조사되었다. 영업비용을 내역별로 구분하면 매출원가가 1,836억원 (70.1%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 그 다음으로 인건비 413억원 (15.8%), 기타 257억원 (9.8%), 감가상각비 40억원 (1.6%)의 순으로 나타났다.

〈그림 4-6-6〉 애니메이션산업 영업비용 구성비





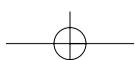
6.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 지역별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

지역	2004	구성비
서울	247,970	94.7
부산	1,815	0.7
대구	0	0.0
인천	0	0.0
광주	2,187	0.8
대전	3,273	1.2
울산	0	0.0
경기도	3,916	1.5
강원도	1,461	0.6
충청북도	0	0.0
충청남도	685	0.3
전라북도	532	0.2
전라남도	87	0.0
경상북도	0	0.0
경상남도	0	0.0
제주도	0	0.0
합계	261,925	100.0

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 2,479억원 (94.7%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 39억원 (1.5%), 대전 32억원 (1.2%), 광주 21억원 (0.8%), 부산 18억원 (0.7%), 강원도 14억원 (0.6%), 충청남도 6억원 (0.3%), 전라북도 5억원 (0.2%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용을 지역별로 구분하여 살펴보면, 전라남도의 경우 영업비용이 87백만원으로 매출액 43백만원보다 102.3% 더 높게 나타났으며, 강원도는 21.8%, 경기도는 14.7%, 서울 7.0%, 광주 5.8% 높게 나타나 매출보다 비용이 더 많이 조사되었다. 반면, 충청남도의 영업비용은 매출액 대비 95.4% 수준이며, 대전 99.6%, 전라북도 99.8% 수준으로 매출액보다는 영업비용이 적게 나타났으나 전반적으로 비용 지출이 많은 것으로 나타났다.



6.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

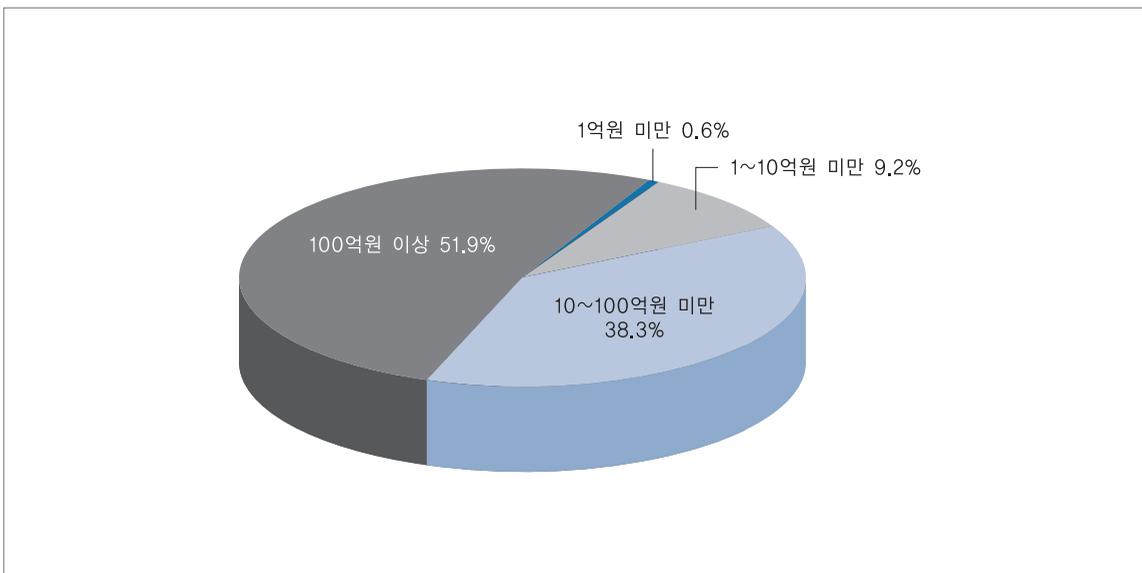
〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 현황

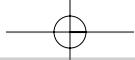
단위 : 백만원, %

규모	2004	구성비
1억원미만	1,452	0.6
1~10억원미만	24,057	9.2
10~100억원미만	100,404	38.3
100억원이상	136,012	51.9
합계	261,925	100.0

사업체의 매출액 규모별로 영업비용을 살펴보면, 매출 규모 100억원이상 사업체의 영업비용은 1,360억원 (51.9%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원미만 사업체 1,004억원 (38.3%), 1~10억원미만 사업체 240억원 (9.2%), 1억원 미만 사업체 14억원 (0.6%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중은 매출 1억원미만 사업체의 경우 영업비용이 매출보다 67.9% 높게 나타났으며, 1~10억원미만 사업체는 영업비용이 매출액의 97.9% 수준으로 매출보다는 낮게 나타났고, 10~100억원미만 사업체는 영업비용이 매출보다 8.8% 높게 나타났고, 100억원이상 사업체는 영업비용이 매출보다 6.9% 높게 나타나 매출이 작은 사업체가 비용지출 비율이 가장 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 영업비용 구성비





6.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

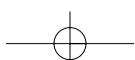
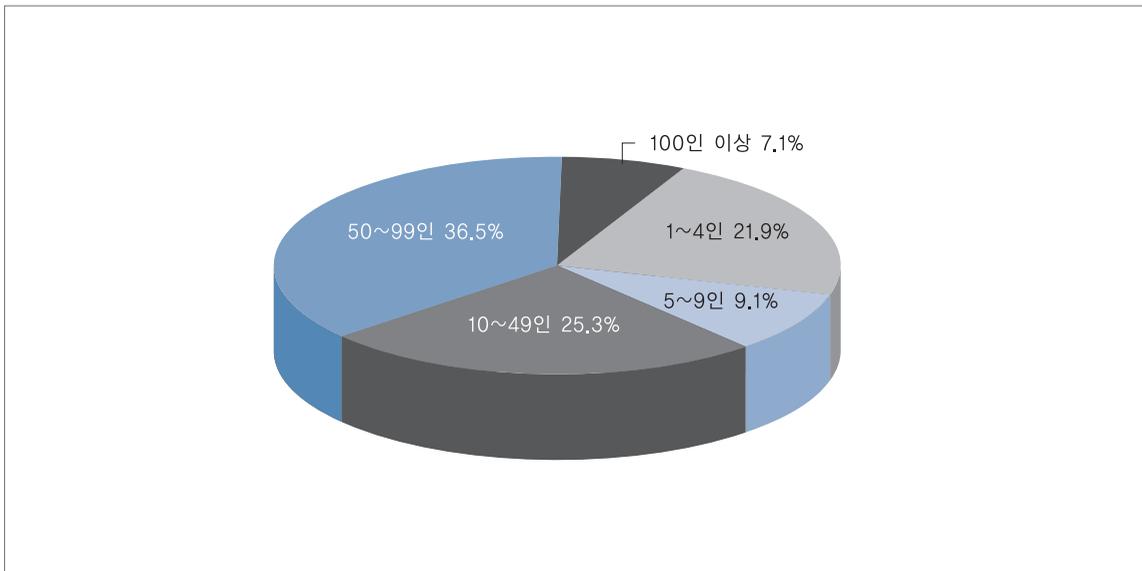
〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	2004	구성비
1~4인	57,414	21.9
5~9인	23,831	9.1
10~49인	66,376	25.3
50~99인	95,635	36.5
100인이상	18,669	7.1
합계	261,925	100.0

사업체 종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 50~99인 사업체가 956억원 (36.5%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 사업체 663억원 (25.3%), 1~4인 사업체 574억원 (21.9%), 5~9인 사업체 238억원 (9.1%), 100인이상 사업체 186억원 (7.1%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중은 1~4인 사업체의 경우 영업비용이 매출액보다 1.7% 높고, 10~49인 사업체는 10.1% 높으며, 50~99인 사업체는 17.3% 높게 나타났다. 반면, 5~9인 사업체는 매출보다는 비용이 적어서 매출액의 85.6% 수준이었으며, 100인이상 사업체도 매출액의 99.3% 수준으로 영업비용이 나타났다.

〈그림 4-6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 영업비용 구성비



6.3. 애니메이션산업 수출입액

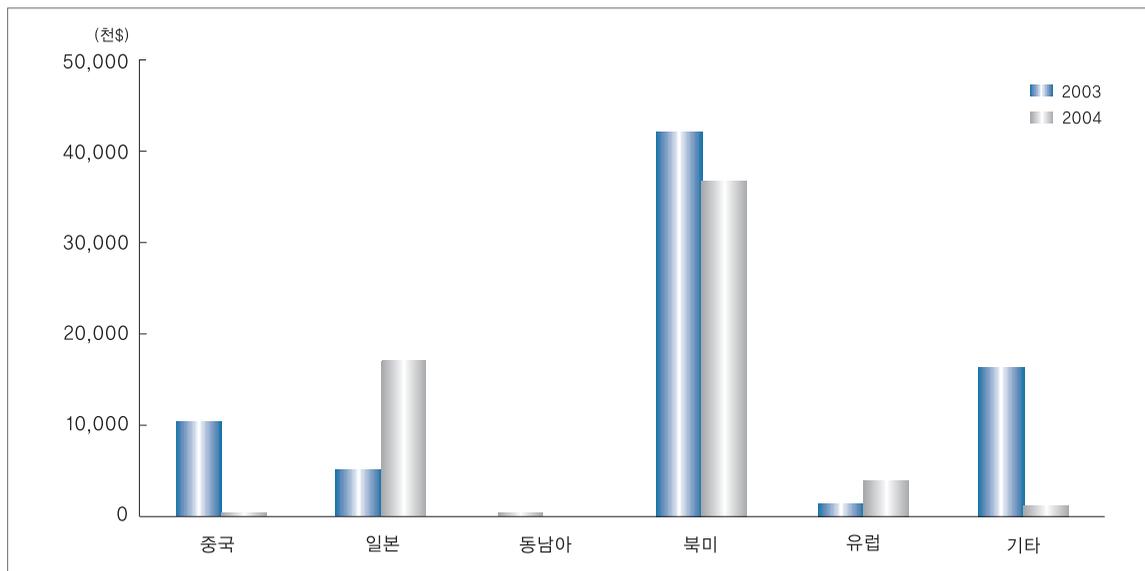
〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 수출 현황

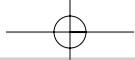
단위: 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
중국	10,433	194	0.3
일본	5,076	16,245	26.3
동남아	398	114	0.2
북미	42,625	36,101	58.4
유럽	2,102	3,408	5.5
기타	15,087	1,630	2.6
분류못함	-	4,073	6.6
전체	75,721	61,765	100.0

2004년 애니메이션 산업의 총 수출액은 6,176만불로 2003년 7,572만불보다 1,395만불 (18.4%) 감소한 것으로 나타났다. 총 수출액을 국가별로 살펴보면, 북미 수출이 3,610만불 (58.4%)로 전체의 절반 이상을 차지하고 있으며, 일본 1,624만불 (26.3%), 유럽 340만불 (5.5%)의 순서로 나타났다. 국가별 수출을 전년과 비교하면, 수출 증가 지역은 일본과 유럽으로 각각 220.0%, 62.1% 증가하였으며, 수출 감소 지역은 중국, 동남아, 북미 지역으로 각각 98.1%, 71.4%, 15.3% 감소한 것으로 나타났다. 구성비로 비교하면, 구성비 증가 지역은 일본, 북미, 유럽 지역으로 각각 19.6%포인트, 2.1%포인트, 2.7%포인트 증가하였으며, 구성비 감소 지역은 중국, 동남아 지역으로 각각 13.5%포인트, 0.3%포인트 감소하였다. 즉, 북미 지역의 수출 비중은 전체의 절반 이상으로 가장 크지만 규모는 전년보다 감소하였고, 지역별 상대적 비중은 다소 증가한 수준으로 나타났다.

〈그림 4-6-9〉 애니메이션산업 지역별 수출 현황





I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

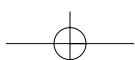
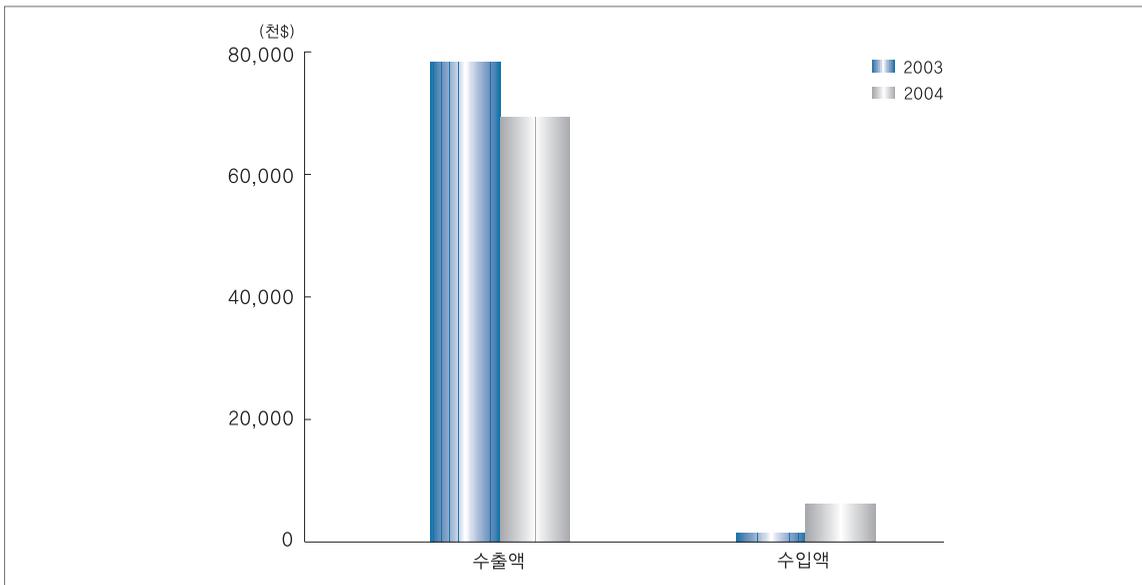
〈 표 4-6-12 〉 애니메이션산업 수입 현황

단위 : 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
중국	0	0	0.0
일본	1,228	7,883	98.5
동남아	28	0	0.0
북미	346	0	0.0
유럽	285	0	0.0
기타	100	0	0.0
분류못함	-	120	1.5
전체	1,987	8,003	100.0

2004년 애니메이션 산업의 총 수입액은 800만불로 2003년 198만불보다 602만불 302.8% 증가한 것으로 나타났다. 국가별로 살펴보면, 일본 수출이 788만불 (98.5%)로 대부분을 차지하고 있으며 기타 지역은 조사되지 않았다. 일본 지역 수출을 전년과 비교하면 541.9% 크게 증가한 것으로 나타났다.

〈 그림 4-6-10 〉 애니메이션산업 수출입 현황



6.4. 애니메이션산업 종사자수

〈 표 4-6-13 〉 애니메이션산업 종사자 현황*

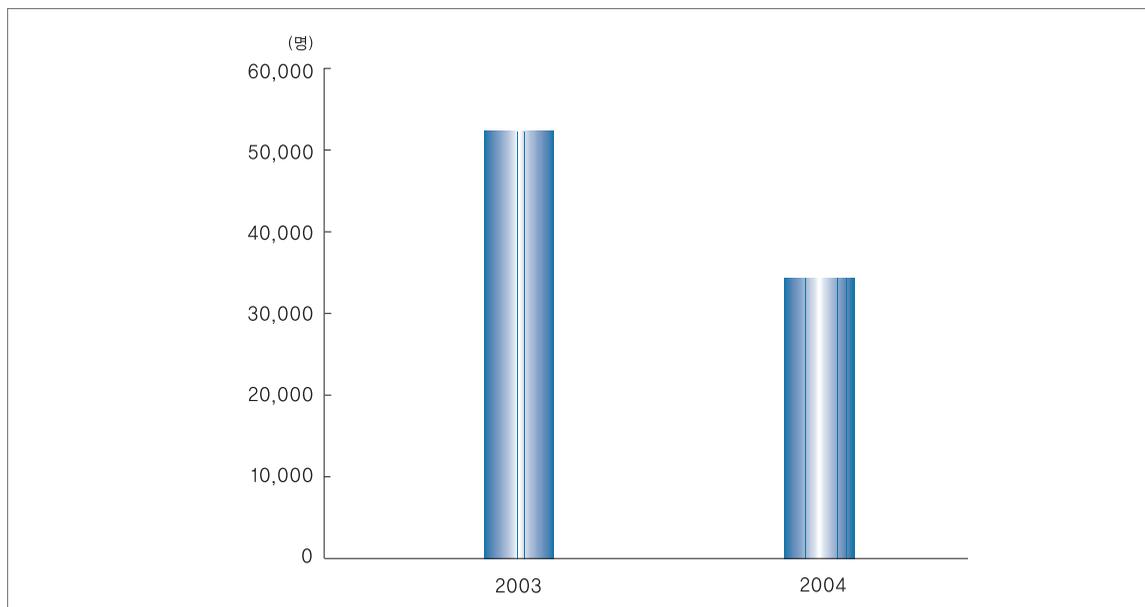
단위 : 명, %

구분		2003	2004	구성비
고용 형태별	정규직	2,426	1,938	53.8
	비정규직	2,959	1,662	46.2
성별	남자	2,761	2,177	60.5
	여자	2,624	1,423	39.5
직무별	사업기획	256	183	5.1
	관리	396	345	9.6
	개발·제작	3330	2,713	75.4
	마케팅·홍보	183	71	2.0
	연구·기술	332	72	2.0
	기타	888	214	5.9
합계		5,385	3,600	100.0

* 실태조사를 통해 파악된 기획제작배급부분만의 인력 현황이며 유통부분은 미포함됨

2004년 애니메이션산업 총 종사자수는 3,600명으로 나타났다. 2003년과 비교하면 1,785명 (33.1%) 감소하였는데, 이는 대부분 프리랜서로 대체되어 조사된 것으로 파악된다. 프리랜서 현황을 고려하면, 애니메이션 사업체 128개의 고용 프리랜서수가 1,481명이므로 이를 애니메이션을 하는 사업체 319개로 확대할 경우, 3,691명의 종사자를 추가로 집계 할 수 있다. 즉, 회사에 속한 인력보다 소속되지 않고 프로젝트 단위로 활동하는 인력의 수가 더 많은 것으로 추정된다.

〈 그림 4-6-11 〉 애니메이션산업 종사자 현황



6.4.1. 지역별 종사자 현황

〈 표 4-6-14 〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

단위: 명, %

지역	2004	구성비
서울	3,077	85.5
부산	110	3.1
대구	0	0.0
인천	0	0.0
광주	92	2.6
대전	31	0.9
울산	0	0.0
경기도	219	6.1
강원도	30	0.8
충청북도	0	0.0
충청남도	20	0.6
전라북도	15	0.4
전라남도	6	0.2
경상북도	0	0.0
경상남도	0	0.0
제주도	0	0.0
합계	3,600	100.0

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 3,077명 (85.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 219명 (6.1%), 부산 110명 (3.1%), 광주 92명 (2.6%), 대전 31명 (0.9%), 강원도 30명 (0.8%), 충청남도 20명 (0.6%), 전라북도 15명 (0.4%), 전라남도 6명 (0.2%)의 순으로 나타났다.

6.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

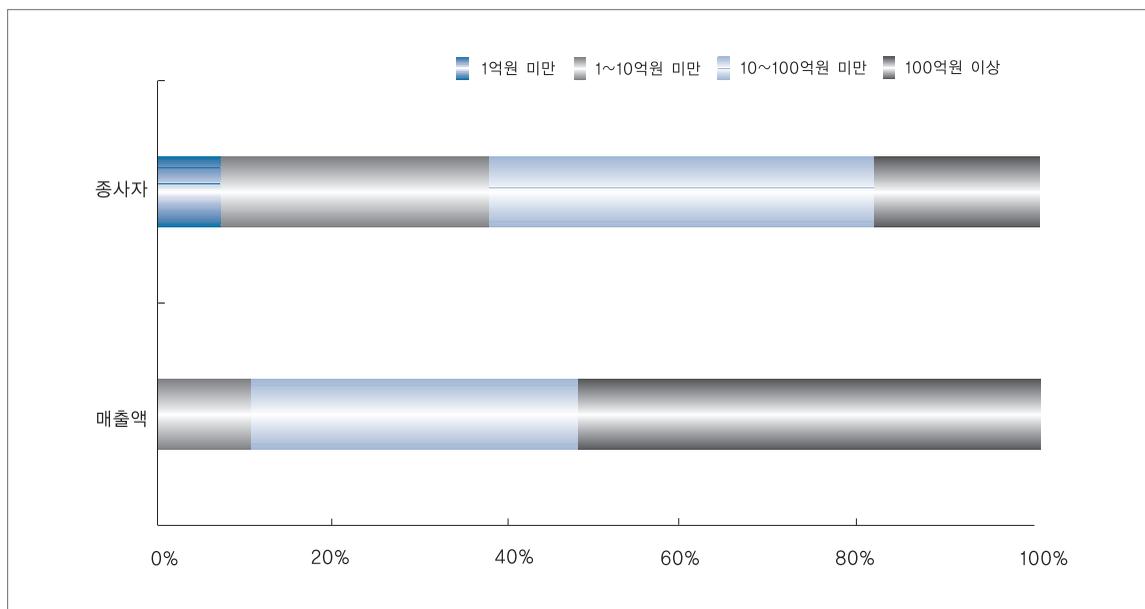
〈 표 4-6-15 〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

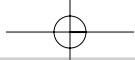
단위 : 명, %

규모	2004	구성비
1억원미만	258	7.2
1~10억원미만	1,084	30.1
10~100억원미만	1,577	43.8
100억원이상	681	18.9
합계	3,600	100.00

사업체 매출액 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 10~100억원미만 사업체의 종사자가 1,577명 (43.8%)으로 가장 높게 나타났고, 1~10억원미만 사업체 종사자 1,084명 (30.1%), 100억원이상 사업체 종사자 681명 (18.9%), 1억원미만 사업체 258명 (7.2%)의 순으로 나타났다. 규모별로 매출액 구성비와 비교하면, 1억원미만 사업체의 종사자 구성비는 7.2%이지만 매출액 구성비는 0.4%로 6.8%포인트 높고, 1~10억원미만 사업체의 종사자 구성비는 30.1%이지만 매출액 구성비는 10.0%로 20.1%포인트 높으며, 10~100억원미만 사업체의 종사자 구성비는 43.8%이지만 매출액 구성비는 37.7%로 6.1%포인트 높게 나타났다. 반면, 100억원이상 규모 사업체의 종사자 구성비는 18.9%이지만 매출액 구성비는 51.9%로 33.0%포인트 낮게 나타났다.

〈 그림 4-6-12 〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 및 매출액 구성비





6.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

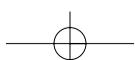
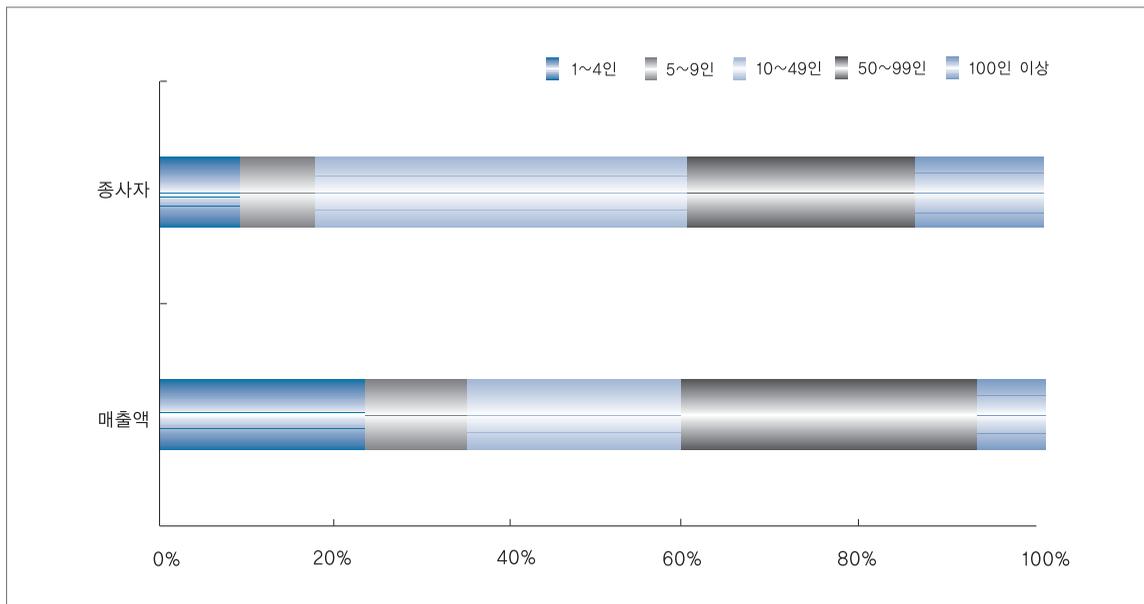
〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

단위: 명, %

규모	2004	구성비
1~4인	318	8.8
5~9인	310	8.6
10~49인	1,525	42.4
50~99인	920	25.6
100인 이상	527	14.6
합계	3,600	100.0

사업체 종사자 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 10~49인 사업체의 종사자가 1,525명 (42.4%)으로 가장 높게 나타났고, 규모 50~99인 사업체의 종사자가 920명 (25.6%), 100인 이상 사업체 종사자 527명 (14.6%), 1~4인 사업체 종사자 318명 (8.8%), 5~9인 사업체 종사자 310명 (8.6%)의 순으로 나타났다. 규모별로 매출액 구성비와 비교하면, 1~4인 사업체 매출액 구성비는 23.0%이지만 종사자 구성비는 8.8%로 14.2%포인트 낮고, 5~9인 사업체 매출액 구성비는 11.4%이지만 종사자 구성비는 8.6%로 2.8%포인트 낮고, 50~99인 사업체 매출액 구성비는 33.3%이지만 매출액은 25.6%로 7.7%포인트 낮다. 반면, 10~49인 사업체 매출액 구성비는 24.6%이지만 종사자 구성비는 42.4%로 17.8%포인트 높고, 100인 이상 사업체의 매출액 구성비는 7.7%이지만 종사자 구성비는 14.6%로 6.9%포인트 높게 나타났다.

〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 및 매출액 구성비



6.4.4. 고용형태별 종사자 현황

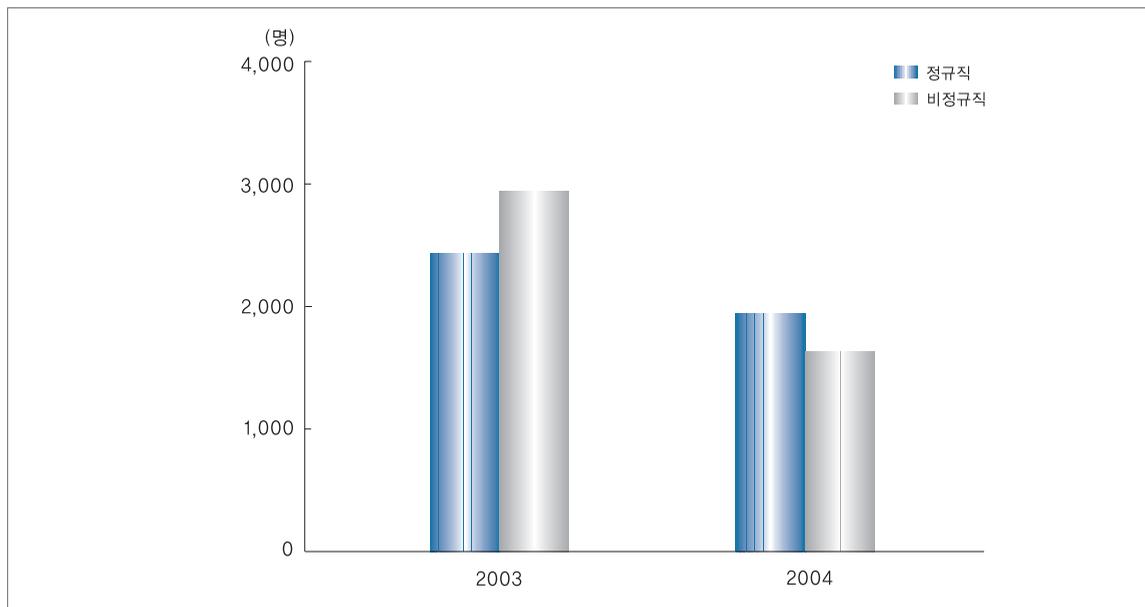
〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

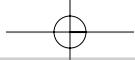
단위: 명, %

고용형태	2003	2004	구성비
정규직	2,426	1,938	53.8
비정규직	2,959	1,662	46.2
합계	5,385	3,600	100.0

애니메이션산업 종사자 3,600명을 고용형태별로 살펴보면, 정규직 1,938명 (53.8%), 비정규직 1,662명 (46.2%)로 정규직 종사자가 다소 많이 나타났다. 2003년과 비교하면, 정규직은 488명 (20.1%) 감소하였고, 비정규직은 1,297명 (43.8%) 감소하였다. 구성비로 비교하면, 정규직은 45.1%에서 53.8%로 8.7%포인트 증가하였고, 반대로 비정규직은 54.9%에서 46.2%로 8.7%포인트 감소하였다.

〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황





6.4.5. 성별 종사자 현황

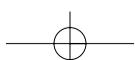
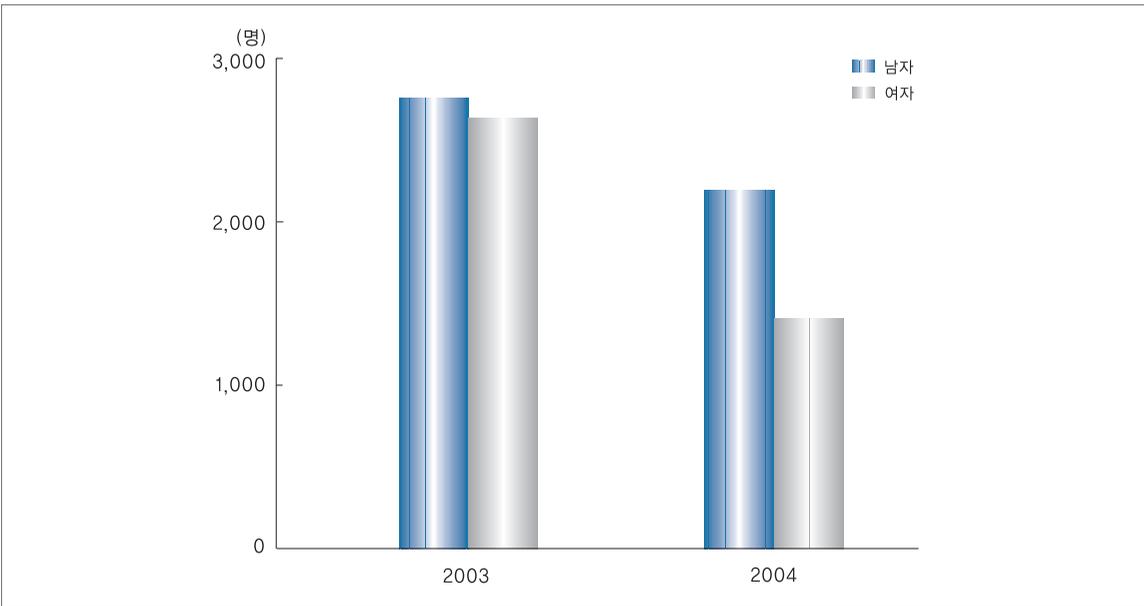
〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황

단위: 명, %

성별	2003	2004	구성비
남자	2,761	2,177	60.5
여자	2,624	1,423	39.5
합계	5,385	3,600	100.0

애니메이션산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 2,177명 (60.5%), 여자 1,423명 (39.5%)로 남자 종사자가 여자 종사자 보다 1.5배 많이 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자 종사자는 584명 (21.2%) 감소하였으며, 여자 종사자는 1,201명 (45.8%) 감소하였다. 구성비로 비교하면, 남자 종사자는 51.3%에서 60.5%로 9.2%포인트 증가하였으며, 반대로 여자 종사자는 48.7%에서 39.5%로 9.2%포인트 감소하였다.

〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황



6.4.6. 직무별 종사자 현황

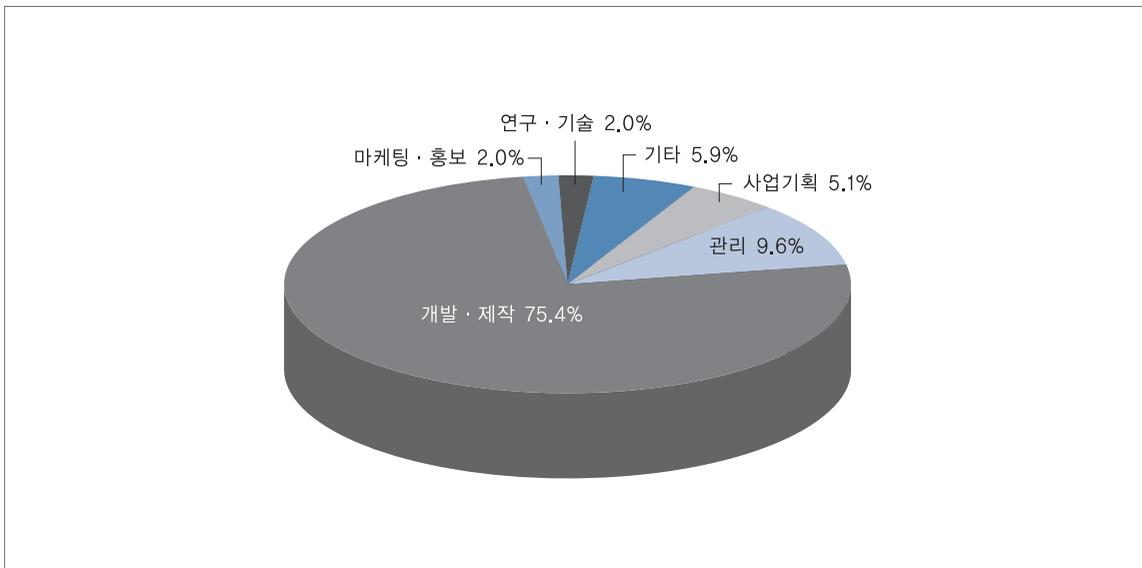
〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

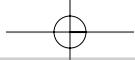
단위: 명, %

직무	2003	2004	구성비
사업기획	256	183	5.1
관리	396	345	9.6
개발·제작	3,330	2,713	75.4
마케팅·홍보	183	71	2.0
연구·기술	332	72	2.0
기타	888	214	5.9
합계	5,385	3,600	100.0

애니메이션 산업 종사자를 직무별로 살펴보면, 개발제작 2,713명 (75.4%), 관리 345명 (9.6%), 기타 214명 (5.9%), 사업기획 183명 (5.1%), 연구기술 72명 (2.0%), 마케팅홍보 71명 (2.0%)의 순으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 사업기획은 73명 (28.5%) 감소하였고, 관리직은 51명 (12.9%) 감소, 개발·제작은 617명 (18.5%) 감소, 마케팅·홍보는 112명 (61.2%) 감소, 연구·기술은 260명 (78.3%) 감소하여 연구·기술직의 감소율이 가장 크게 나타났다. 구성비로 비교하면, 사업기획, 관리, 개발·제작은 구성비가 증가하여 각각 0.3%포인트, 2.2%포인트, 13.6%포인트 증가하였고, 마케팅·홍보, 연구·기술은 각각 1.4%포인트, 4.2%포인트 감소하였다.

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 직무별 종사자 구성비





6.4.7. 학력별 종사자 현황

〈표 4-6-20〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

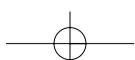
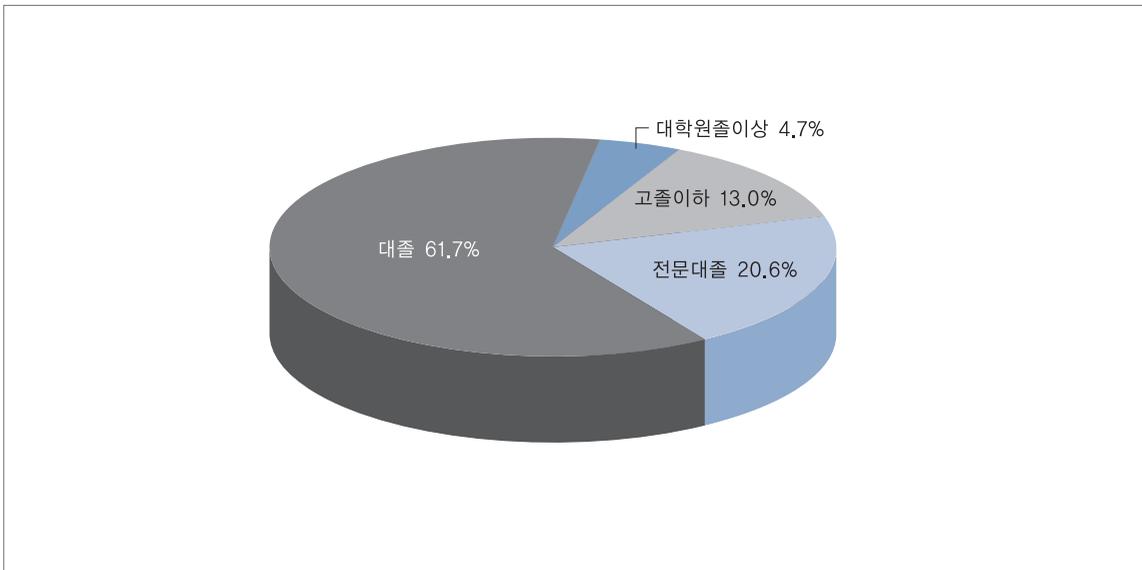
단위: 명, %

학력	2003	2004	구성비
고졸이하	716	251	13.0
전문대졸	1,056	399	20.6
대졸	3,303	1,196	61.7
대학원졸이상	311	91	4.7
합계*	5,385	1,938	100.0

* 2003년은 전체 종사자이고 2004년은 정규직 종사자임

정규직 종사자만을 학력별로 살펴보면, 대졸 종사자는 1,196명 (61.7%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 그 다음으로 전문대졸 399명 (20.6%), 고졸이하 251명 (13.0%), 대학원졸이상 91명 (4.7%) 순으로 나타났다. 2003년과 구성비를 비교하면, 고졸이하 종사자는 13.3%에서 13.0%로 0.3%포인트 감소하였으며, 전문대졸 종사자는 19.6%에서 20.6%로 1.0%포인트 증가하였고, 대졸 종사자도 61.3%에서 61.7%로 0.4%포인트 증가하였다. 대학원졸 이상 종사자는 5.8%에서 4.7%로 1.1%포인트 감소하였다.

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 학력별 종사자 구성비



6.4.8. 연령별 종사자 현황

〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

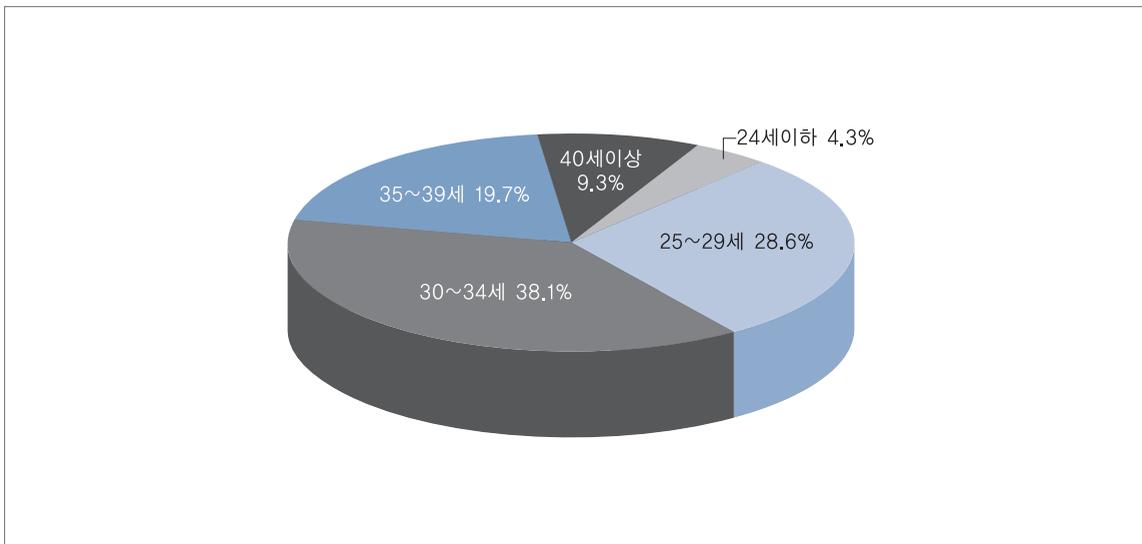
단위: 명, %

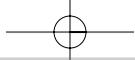
연령	2003	2004	구성비
24세이하	133	83	4.3
25~29세	1,608	555	28.6
30~34세	2,171	738	38.1
35~39세	887	382	19.7
40세이상	586	180	9.3
정규직합계*	5,385	1,938	100.0

* 2003년은 전체 종사자이고 2004년은 정규직 종사자임

정규직 종사자만을 연령별로 살펴보면, 30~34세 종사자는 738명 (38.1%)으로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 그 다음으로 25~29세 종사자 555명 (28.6%), 35~39세 종사자 382명 (19.7%), 40세이상 종사자 180명 (9.3%), 24세이하 종사자 83명 (4.3%)의 순으로 나타났다. 2003년과 구성비를 비교하면, 구성비가 증가한 연령층은 24세이하와 35~39세 층으로 24세이하 종사자 구성비는 2.5%에서 4.3%로 1.8%포인트 증가하였고, 35~39세 종사자 구성비는 16.5%에서 19.7%로 3.2%포인트 증가하였다. 구성비가 감소한 연령층은 25~29세, 30~34세, 40세이상 층으로 25~29세 종사자 구성비는 29.9%에서 28.6%로 1.3%포인트 감소하였으며, 30~34세 종사자 구성비는 40.3%에서 38.1%로 2.2%포인트 감소하였으며, 40세이상 종사자 구성비는 10.9%에서 9.3%로 1.6%포인트 감소한 것으로 나타났다.

〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 연령별 종사자 구성비



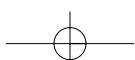
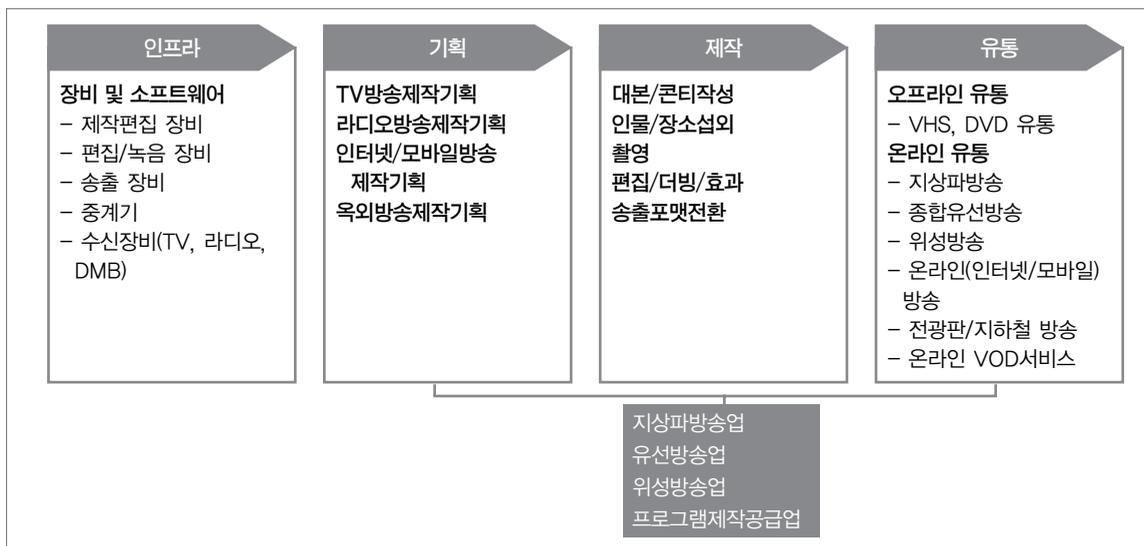


7. 방송산업

방송산업은 기획, 제작, 유통, 영상출구시장, 소비자 시장 단계로 이어지는 구조로 되어있다. 방송산업의 특징은 매체가 다양해지면서 제작과 유통이 각각의 독자적인 산업 영역으로 발전해 가고 있다는 것이다. 따라서 방송산업은 방송사뿐만 아니라 독립제작사, 유통 전문업체까지 그 범위가 확대되고 있으나 기존에 산출되고 있는 통계는 방송사업자를 중심으로 한 자료들로 그 한계점이 있다. 문화산업통계에서는 방송산업 규모 통계자료로 방송위원회의 『2005 방송산업 실태조사 보고서』에서 집계한 결과를 인용하였다. 방송산업 실태조사 보고서는 지난 2005년 6월 7일~7월 15일 사이에 실시된 실태조사에 따라 지상파방송사업자, 방송채널사용사업자, 중계(음악)유선방송사업자, 전광판방송사업자, 일반위성방송사업자(스카이라이프), 위성이동멀티미디어방송사업자 등이 제출한 자료를 정리·수록한 것이다.

조사대상 사업체는 총 614개, 조사된 사업체 수는 493개 80.3%이다. 조사방식은 사업구분별로 전수조사와 인터넷 설문조사를 실시하였고, 조사기준일은 2004년 12월 31일이다. 주요 조사항목은 사업일반현황(종사자, 부가가치 등 사회통계 항목), 방송사업현황(매출 및 비용 세부내역, 사업결합, 시설현황 등), 방송운영현황(방송시간 및 편성비율 등), 프로그램 제작 및 유통현황(제작비, 외주, 수출입 등), 방송서비스 현황(가입자수, 가격, 채널구성 등) 이다. 본 보고서에서는 방송산업 분류, 매출규모, 수출입 규모와 방송산업 종사자 현황 등만을 참고하였다.

〈그림 4-7-1〉 방송산업 가치사슬에 따른 분류체계



7.1. 방송산업분류 기준

〈표 4-7-1〉 방송산업 분류

중분류	소분류	표준산업분류
지상파방송업	라디오방송	87211
	텔레비전방송	87212
유선방송업	종합유선방송	87222 분리
	중계유선방송	87222 분리
	음악유선방송	87222 분리
위성방송업	일반위성방송	87223 분리
	위성이동멀티미디어방송	신설
프로그램제작·공급업	방송채널사용사업	87221
	프로그램제작업	87114
기타방송업	인터넷방송업	신설
	전광판방송업	신설
	기타방송업	신설

2004년 방송산업분류의 주요 특징으로는 위성방송업에 일반위성방송과 위성이동멀티미디어방송을 포함하여 분류한 것이다.

7.2. 방송산업 매출액

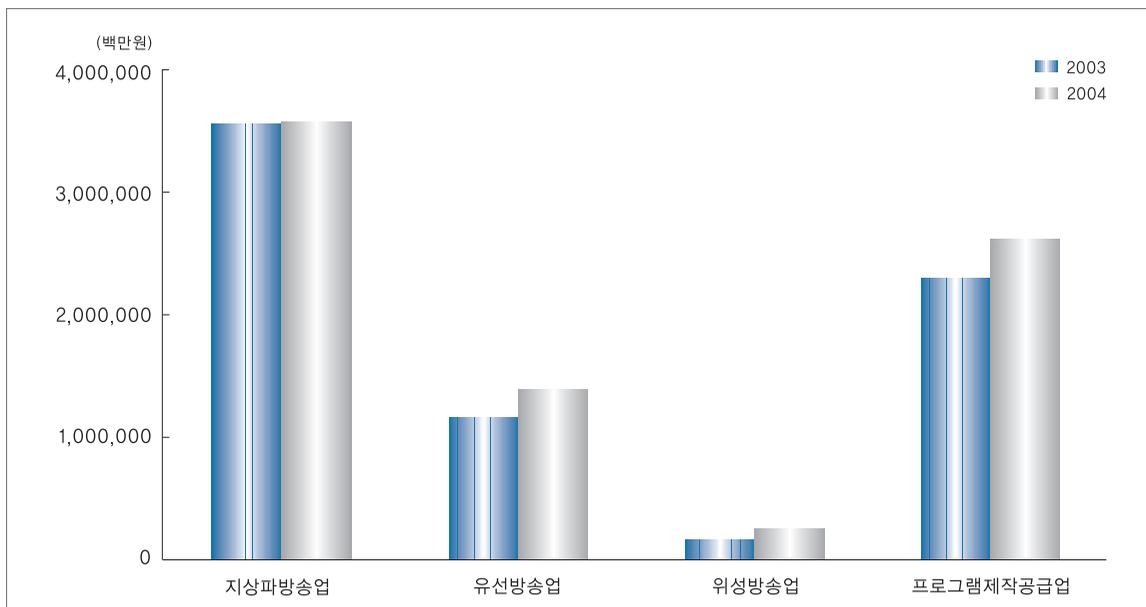
〈표 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황

단위 : 백만원, %

구분		2003	2004	구성비
지상파방송	라디오 방송(공영, 민영, 특수)	357,394	360,668	4.6
	텔레비전방송(공영, 민영)	3,190,799	3,184,148	41.0
지상파방송업 합계		3,548,193	3,544,816	45.6
유선방송업	종합유선방송(1차,2차,3차,4차)	1,074,954	1,347,948	17.3
	중계유선방송	61,536	36,615	0.5
유선방송업 합계		1,136,490	1,384,563	17.8
위성방송업		149,631	255,035	3.3
프로그램제작공급업	방송채널사용사업	2,302,255	2,588,390	33.3
전체 합계		7,136,569	7,772,805	100.0

2004년 방송산업 매출액은 7조 7,728억원으로 2003년 7조 1,365억원보다 6,362억원 (8.9%) 증가하였다. 이와 같은 증가는 지상파방송업을 제외한 유선방송업, 위성방송업, 프로그램 제작공급업의 성장에 기인하는데 각각의 증가규모와 증가율을 보면, 유선방송업은 2,480억원 (21.8%) 증가하였으며, 위성방송업은 1,054억원 (70.4%) 증가하였고, 프로그램 제작공급업은 2,861억원 (12.4%) 증가하여 증가율로는 위성방송업이 가장 크게 나타났다. 구성비 변화로 보면, 지상파방송업은 49.7%에서 45.6%로 4.1%포인트 감소하였으며 유선방송업은 15.9%에서 17.8%로 1.9%포인트 증가하였고, 위성방송업도 2.1%에서 3.3%로 1.2%포인트 증가하였다.

〈그림 4-7-2〉 방송산업 매출액 현황



7.3. 방송산업 수출입액

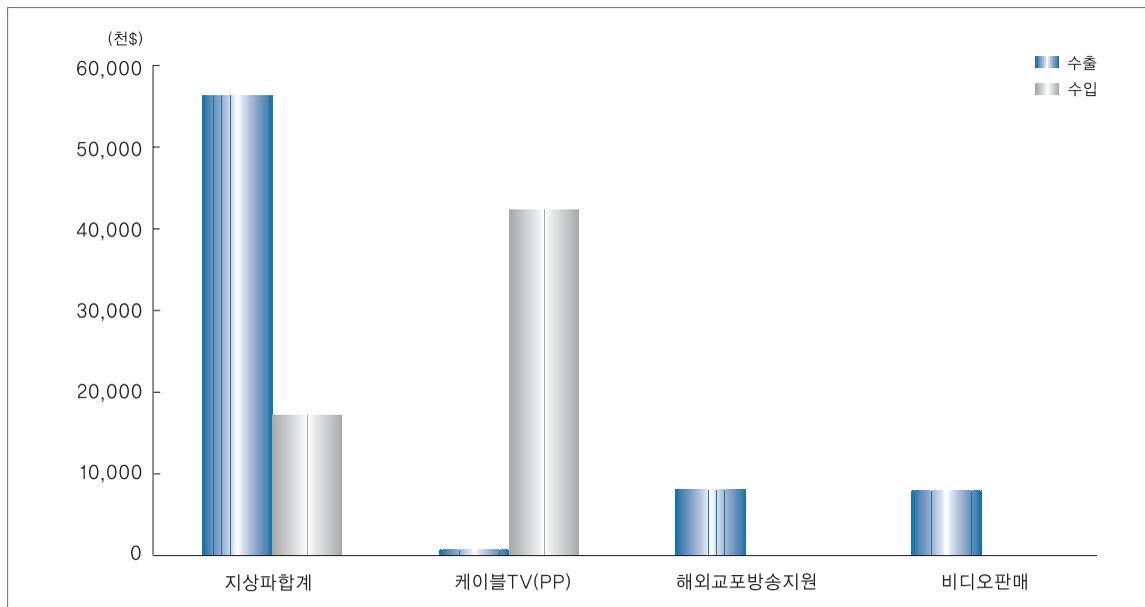
〈표 4-7-3〉 방송산업 수출 현황

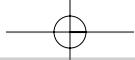
단위: 천\$, %

구분	2003	2004	구성비	
KBS	-	25,216	35.9	
MBC		14,985	21.3	
EBS		71	0.1	
민방		SBS	15,045	21.4
		기타민방	199	0.3
지상파합계	36,889	55,516	79.0	
케이블TV(PP)	5,246	787	1.1	
해외교포방송지원	-	7,297	10.4	
비디오판매	-	6,706	9.5	
합계	42,135	70,306	100.0	

2004년 방송산업 수출액은 7,030만불로 2003년 4,213만불보다 2,817만불 (66.9%) 증가하였다. 세부적으로 구분하면, 지상파방송이 5,551만불로 전체의 79.0%를 차지하며, 해외교포방송지원이 729만불 (10.4%), 비디오판매가 670만불 (9.5%) 순서로 나타났다. 2003년과 비교하면, 지상파방송은 1,862만불 (50.5%) 증가하였으며 케이블TV는 445만불 (85.0%) 감소하였다.

〈그림 4-7-3〉 방송산업 사업형태별 수출입 현황





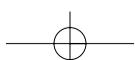
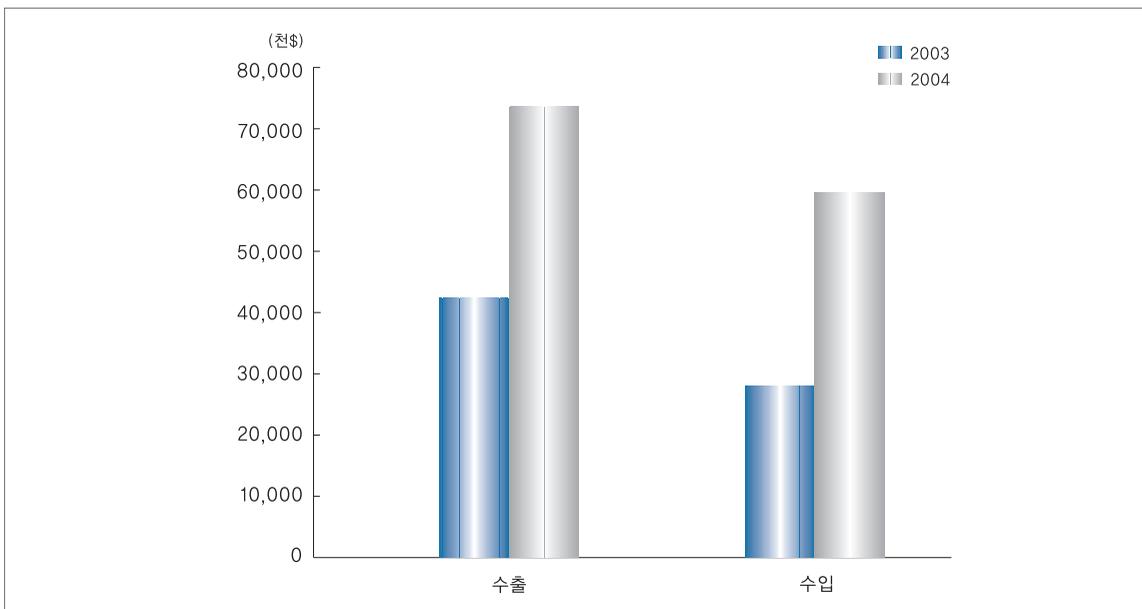
〈 표 4-7-4 〉 방송산업 수입 현황

단위: 천\$, %

구분		2003	2004	구성비
KBS		-	4,518	7.7
MBC			2,069	3.5
EBS			1,267	2.2
민방	SBS		6,162	10.5
	기타민방		1,261	2.2
지상파합계		18,344	15,277	26.1
케이블TV(PP)		9,718	43,309	73.9
합계		28,062	58,586	100.0

2004년 방송산업 수입액은 5,858만불로 2003년 2,806만불보다 3,052만불 (108.8%) 증가하였다. 세부적으로 구분하면, 지상파방송이 1,527만불로 전체의 26.1%를 차지하며, 케이블TV(PP)가 4,330억원으로 73.9%를 차지하였다. 수출과 비교하면 지상파방송은 수출이 수입보다 3.6배 많고, 케이블TV(PP)는 수입이 수출보다 55.0배 많은 결과이다. 2003년과 비교하면 지상파방송 수입은 306만불 (16.7%) 감소하였으며 반대로 케이블TV(PP)는 3,359만불 (345.7%) 크게 증가하였다.

〈 그림 4-7-4 〉 방송산업 수출입 현황



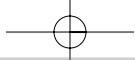
7.4. 방송산업 종사자수

〈표 4-7-5〉 방송산업 종사자 현황

단위: 명, %

중분류	소분류	2003	2004	구성비
지상파방송업	공영방송	10,293	10,326	33.8
	민영방송	2,480	2,269	7.4
	특수방송	1,362	1,429	4.7
지상파방송업 합계		14,135	14,024	45.9
방송채널사용사업	일반채널	4,627	4,824	15.8
	홈쇼핑채널	5,051	3,709	12.1
방송채널사용사업 합계		9,678	8,533	27.9
유선방송업	종합유선	6,499	6,947	22.8
	중계유선	1,037	590	1.9
유선방송업합계		7,536	7,537	24.7
위성방송업		296	436	1.4
합계		31,645	30,530	100.0

2004년 방송산업 종사자는 30,530명으로 2003년 31,645명보다 1,115명 (3.5%) 감소하였다. 종사자를 세부적으로 나눠보면, 지상파방송업 종사자가 14,024명 (45.9%)으로 가장 많고 그 다음으로 방송채널사업 종사자 8,533명 (27.9%)이며 유선방송 종사자 7,537명 (24.7%) 위성방송업 436명 (1.4%)으로 나타났다. 각각을 전년과 비교하면, 지상파방송업 종사자는 111명 (0.8%) 감소하였으며 방송채널사업 종사자는 1,145명 (11.8%) 감소하였다. 반대로, 유선방송업 종사자는 변함이 없으며 위성방송업 종사자는 140명 (47.3%) 증가하였다. 구성비로 비교하면, 지상파방송업 종사자가 44.7%에서 45.9%로 1.2%포인트 증가하였고, 유선방송업 종사자도 23.8%에서 24.7%로 0.9%포인트 증가하였으며 위성방송업 종사자도 0.9%에서 1.4%로 0.5%포인트 증가하였다. 방송채널사업 종사자만이 30.6%에서 27.9%로 2.7%포인트 감소하였다.



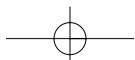
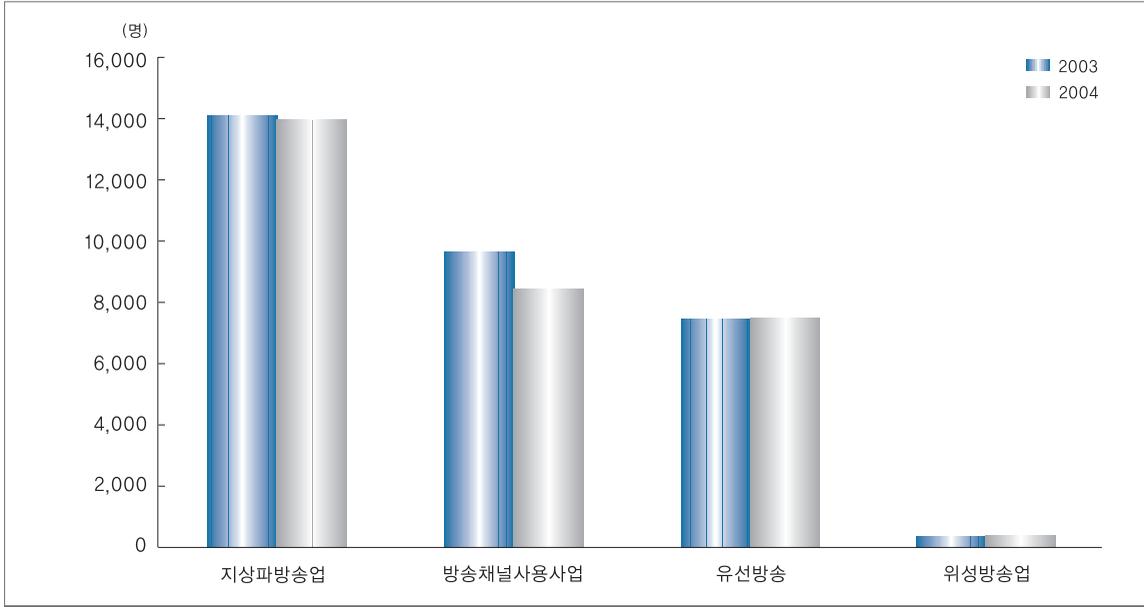
I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

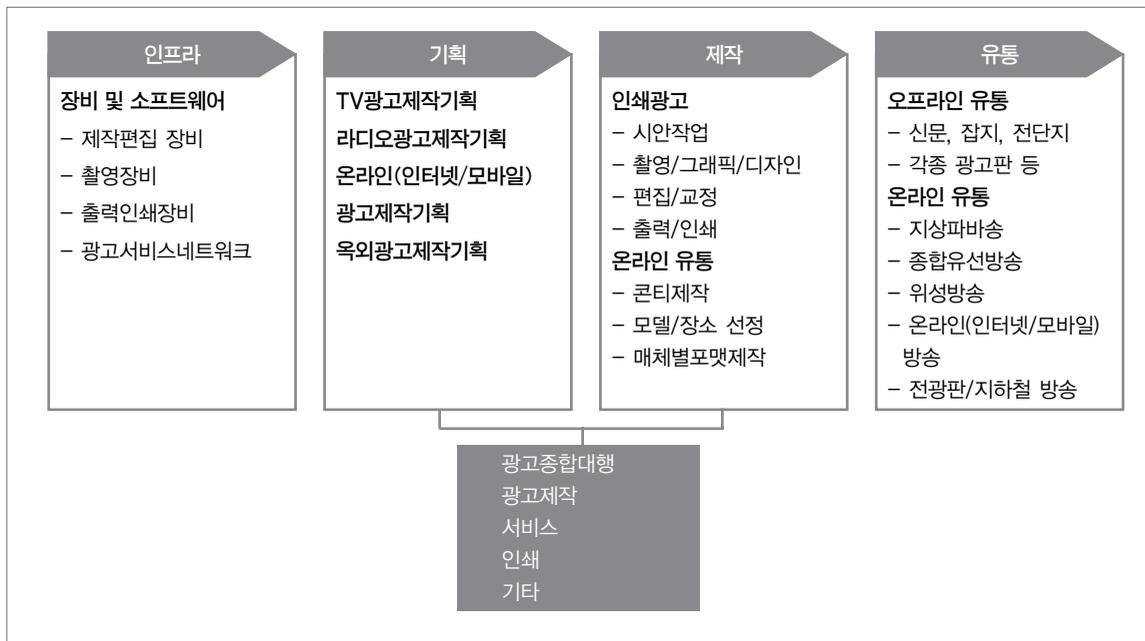
〈 그림 4-7-5 〉 방송산업 종사자 현황



8. 광고산업

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

〈그림 4-8-1〉 광고산업 가치사슬에 따른 분류체계



8.1. 광고산업 매출액¹¹⁾

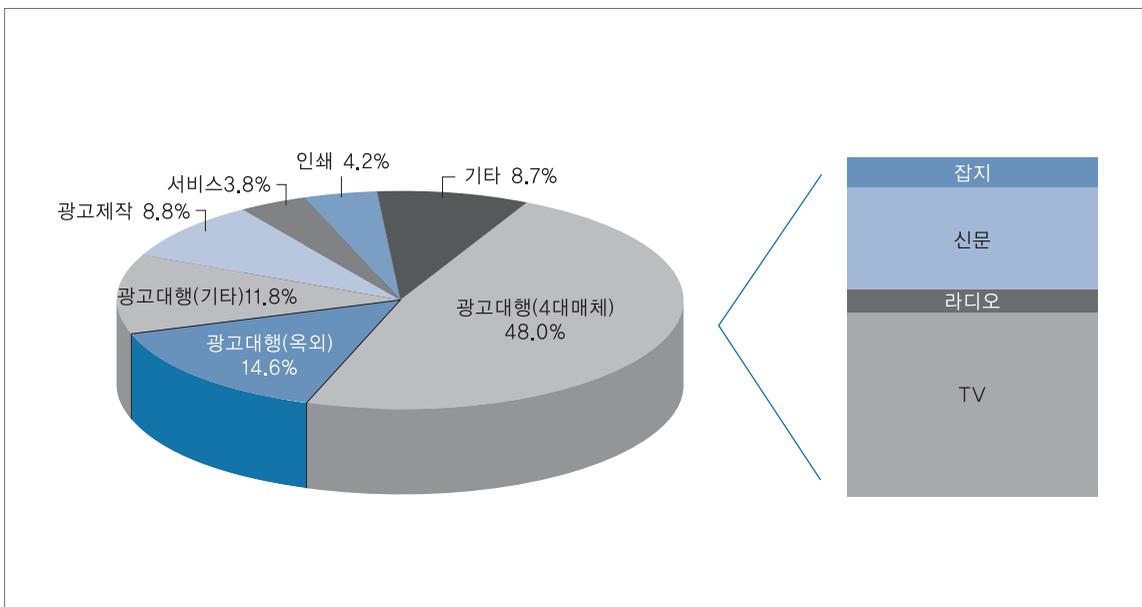
〈표 4-8-1〉 광고산업 매출액 현황

단위: 백만원, %

업종	2003	2004	구성비
광고대행	-	5,974,388	74.4
광고제작		710,198	8.8
서비스		306,793	3.8
인쇄		337,068	4.2
기타		697,593	8.7
전체	7,063,954	8,026,040	100.0

2004년 광고산업 규모는 8조 260억원이며, 2003년 7조 639억원과 비교하면 9,621억원 (13.6%) 증가하였다. 광고산업을 광고대행, 광고제작, 서비스, 인쇄, 기타의 5개 업종으로 구분하여 살펴보면, 광고대행이 5조 9,743억원 (74.4%)으로 가장 높게 나타났고, 광고제작 7,101억원 (8.8%), 기타 6,975억원 (8.7%), 인쇄 3,370억원 (4.2%), 서비스 3,067억원 (3.8%)의 순으로 나타났다. 전체에서 매체광고의 비중을 살펴보면, 4대매체(TV, 라디오, 신문, 잡지)는 3조 8,514억원으로 48.0%를 차지하며, 뉴미디어(케이블, 온라인, 모바일)는 4,478억원으로 5.6%를 차지하고, 옥외광고는 1조 1,742억원으로 14.6%를 차지한다.

〈그림 4-8-2〉 광고산업 매출액 구성비



11) 광고산업은 매출액 개념으로 취급액을 사용함

〈 표 4-8-2 〉 광고산업 세부업종 매출액 현황

단위 : 백만원, %

세부업종		매출액	구성비	
광고대행	4대매체	TV	2,231,088	27.8
		라디오	261,462	3.3
		신문	1,068,775	13.3
		잡지	290,132	3.6
	뉴미디어	케이블	243,845	3.0
		온라인	190,286	2.4
		모바일	13,740	0.2
	옥외		1,174,260	14.6
	기타		387,397	4.8
	합계		5,860,984	73.0
광고기획전략대행		113,405	1.4	
광고제작	CM · 영상 · 카피 · 그래픽제작		633,032	7.9
	온라인제작		23,975	0.3
	광고사진 스튜디오		17,237	0.2
	CI		35,955	0.4
서비스	마케팅 · 리서치		15,056	0.2
	PR		63,808	0.8
	SP	버스	5,027	0.1
		지하철	26,752	0.3
		고속철	190	0.0
		극장	722	0.0
		기타	23,551	0.3
		합계	56,243	0.7
	이벤트		153,288	1.9
	Space Design		18,399	0.2
인쇄	인쇄		314,429	3.9
	제판		22,638	0.3
기타	광고물 기획편집		423,254	5.3
	기타(장비취급등)		274,339	3.4
전체		8,086,274	100.0	

8.2. 광고산업 수출입액

〈표 4-8-3〉 광고산업 수출입 현황

단위 : 백만원

	수출		수입	
국경기준	137,204 (119,963천\$)		(11,100+) (9,705천\$)	
국적기준	직접수출	23,745	직접수입	-
	자회사수입 (revenue)	-	자회사수입 (revenue)	1,050,710
	합계	23,745+ (20,761천\$)	합계	1,050,710 (918,678천\$)
	(기업내거래)	847,837	(기업내거래)	394,600

광고업에서의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분할 수 있는데, 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나뉜다. 국경기준의 수출수입은 광고회사의 국적에 관계 없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주로부터의 취급액은 수출로 집계하고, 외국에 소재하고 있는 광고회사가 한국인 광고주로부터의 취급액은 수입액으로 집계한다. 국경기준 광고업 수출액은 1,372억원이며, 수입액은 외국에 있는 광고회사를 조사하지 못하였으므로 해당금액을 알 수 없으나, 국내 광고 산업에서 수입한 CF제작편수를 기준으로 추정시 최소 111억으로 집계 가능하다. 국적기준의 수출수입은 광고회사의 소재지와 관계없이, 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 구성할 수 있으며 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매의 합계로 구성할 수 있다. 국적기준 광고업 수출액은 237.45억원이며, 수입액은 1조 507억원이다.

8.3. 광고산업 종사자수

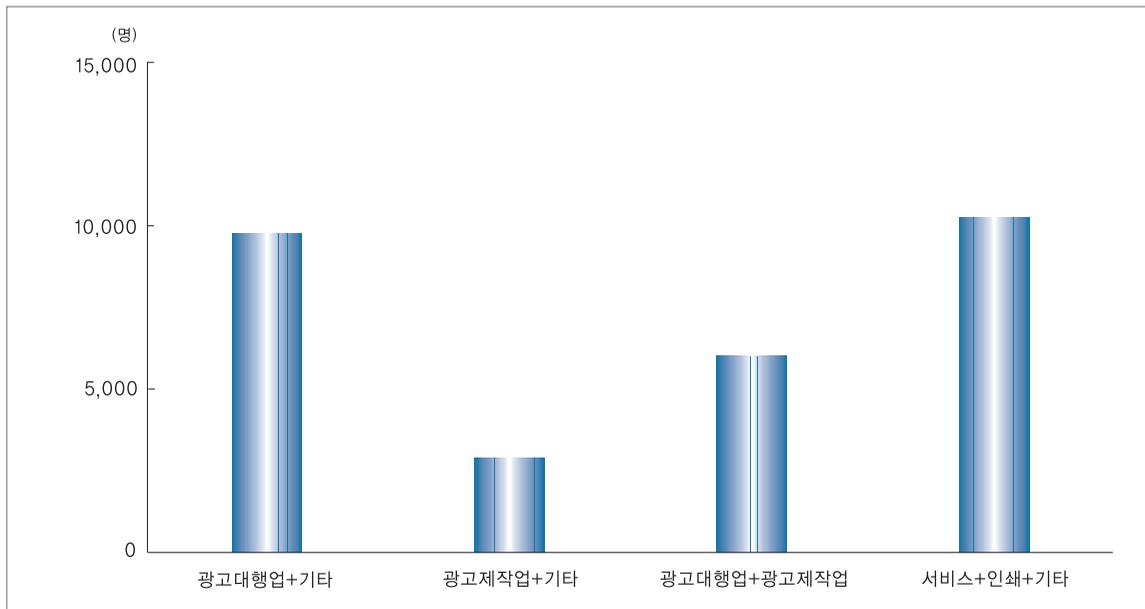
〈표 4-8-4〉 광고산업 종사자 현황

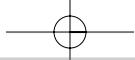
단위 : 명, %

구분	2003	2004	구성비
광고대행업+기타	-	9,758	33.8
광고제작업+기타		2,822	9.8
광고대행업+광고제작업		5,985	20.7
서비스+인쇄+기타		10,289	35.7
합계	31,479	28,854	100.0

2004년 광고산업 종사자는 28,854명으로 2003년 31,479명보다 2,625명 (8.3%) 감소하였다. 업종유형을 기준으로 구분하면 서비스+인쇄+기타업(광고대행업과 광고제작업을 하지 않음) 종사자가 10,289명 (35.7%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 광고대행업+기타업(광고제작업을 하지 않음) 종사자가 9,758명 (33.8%)이며, 광고대행업+광고제작업 종사자가 5,985명 (20.7%), 광고제작업+기타업(광고대행업을 하지 않음) 종사자가 2,822명 (9.8%) 순서로 나타났다.

〈그림 4-8-3〉 광고산업 종사자 현황





8.3.1. 고용형태별 종사자 현황

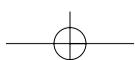
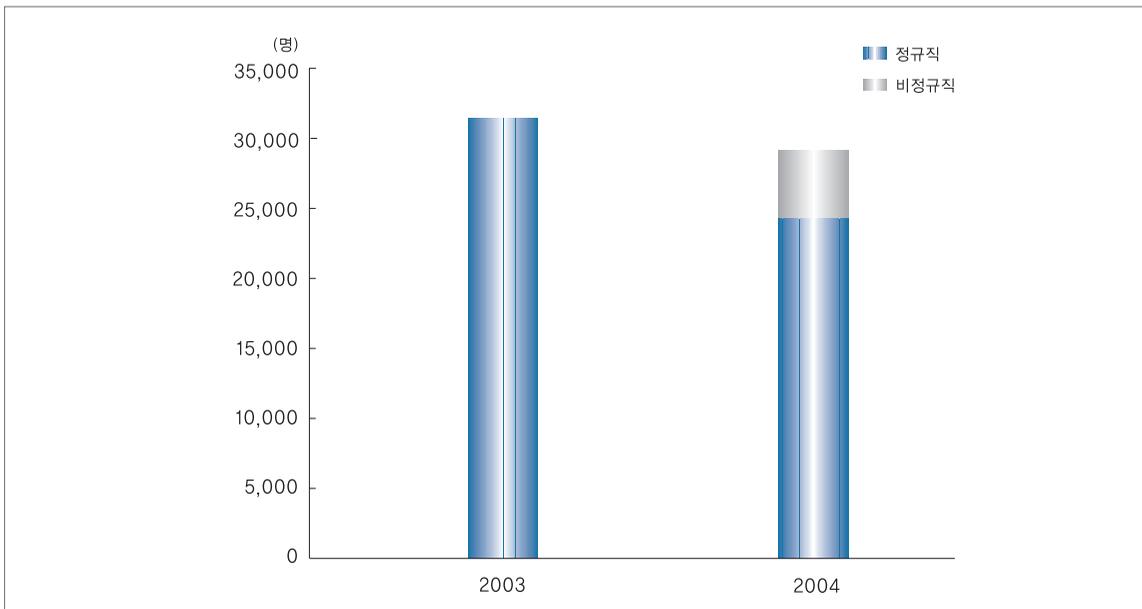
〈표 4-8-5〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	2003	2004	구성비
정규직	-	24,418	84.6
비정규직		4,436	15.4
합계	31,479	28,854	100.0

광고산업 종사자를 고용형태별로 구분하면, 정규직 종사자는 24,418명으로 전체의 84.6%를 차지하며 비정규직 종사자는 4,436명으로 전체의 15.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 성별로 구분하여 고용형태 구성비를 살펴보면, 남자는 정규직 15,831명 (91.3%) 비정규직 1,509명 (8.7%)로 정규직 비율이 전체 정규직 비율 84.6%보다 6.7%포인트 높게 나타났다. 여자는 정규직 8,587명 (74.6%), 비정규직 2,927명 (25.4%)로 비정규직 비율이 전체 비정규직 비율 15.4%보다 10.0%포인트 높게 나타났다. 즉, 남자는 정규직 비율이 높고 여자는 비정규직 비율이 높게 나타났다.

〈그림 4-8-4〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황



8.3.2. 성별 종사자 현황

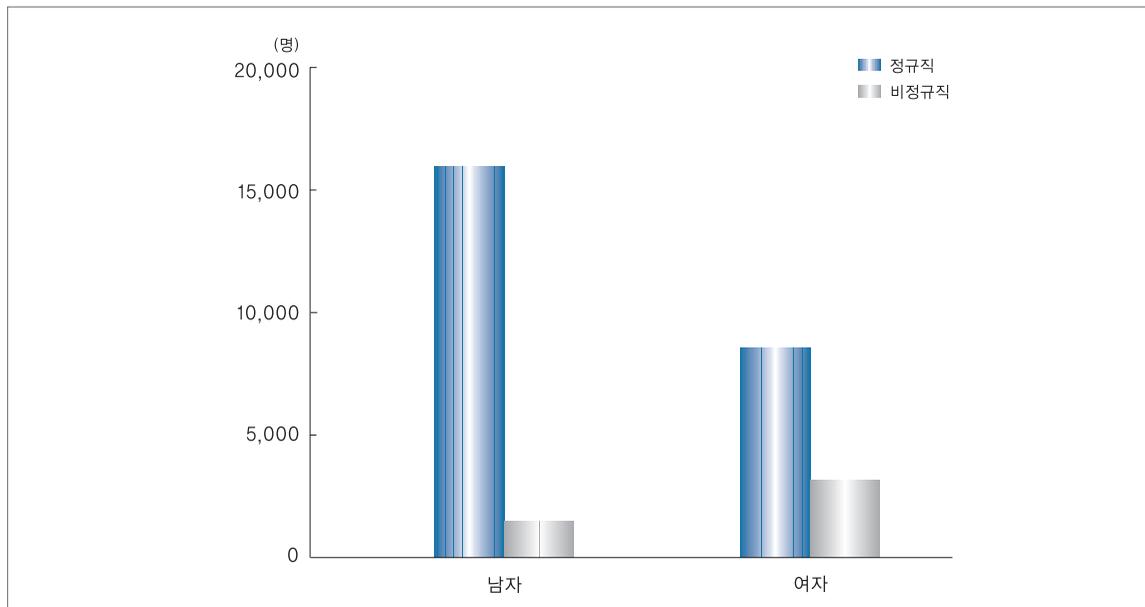
〈표 4-8-6〉 광고산업 성별 종사자 현황

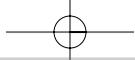
단위: 명, %

구분	남자	여자	합계	구성비
정규직	15,831	8,587	24,418	84.6
비정규직	1,509	2,927	4,436	15.4
합계	17,340	11,514	28,854	100.0

광고산업 종사자를 성별로 구분하면, 남자는 17,340명 (60.1%)이며 여자는 11,514명 (39.9%)로 남자가 여자보다 1.5배 많은 것으로 나타났다. 고용형태별로 성별 구성비를 살펴보면, 정규직은 남자 15,831명 (64.8%)이며 여자 8,587명 (35.2%)으로 남자가 여자보다 1.8배 높으며, 비정규직은 남자 1,509명 (34.0%) 여자 2,927명 (66.0%)로 여자가 남자보다 1.9배 높게 나타났다. 전체 성별 구성비와 비교하여 다시 설명하면, 정규직은 남자 구성비가 전체 60.1%보다 4.7%포인트 더 높고 비정규직은 여자 구성비가 전체 39.9%보다 26.1%포인트 더 높은 결과이다. 즉, 정규직은 남자의 비율이 높고 비정규직은 여자의 비율이 높게 나타났다.

〈그림 4-8-5〉 광고산업 성별 종사자 현황





8.3.3. 연령별 종사자 현황

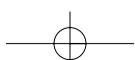
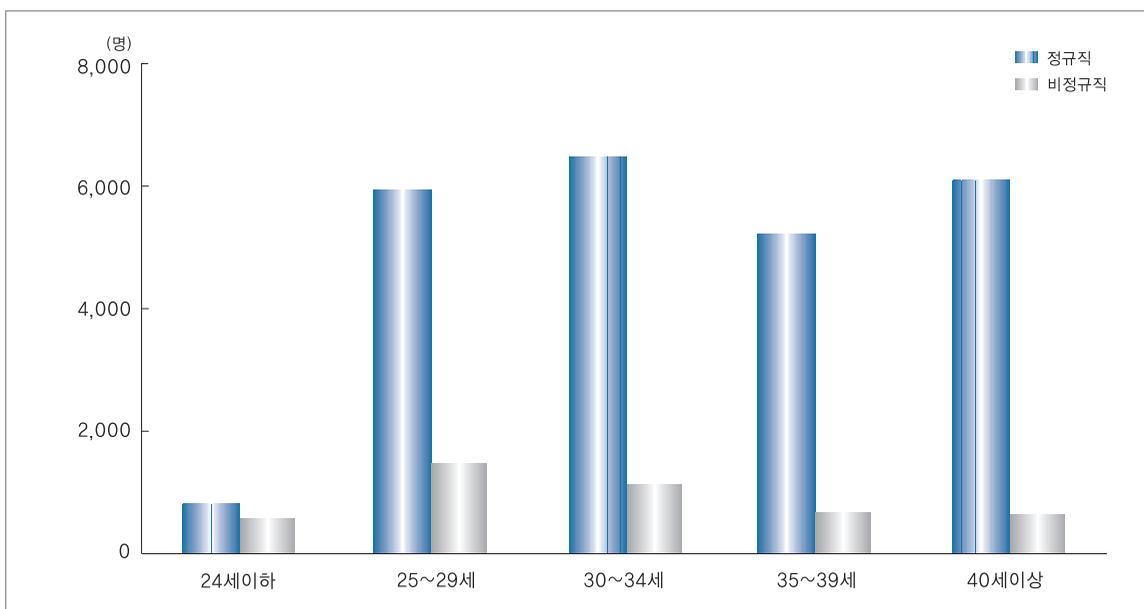
〈표 4-8-7〉 광고산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

구분	24세이하	25~29세	30~34세	35~39세	40세이상	합계	구성비
정규직	776	5,909	6,447	5,232	6,053	24,418	84.6
비정규직	539	1,478	1,133	667	619	4,436	15.4
합계	1,316	7,387	7,580	5,899	6,672	28,854	100.0

광고산업 종사자를 연령별로 구분하면, 30~34세 종사자가 7,580명 (26.3%)으로 가장 많으며, 25~29세 종사자 7,387명 (25.6%), 40세이상 종사자 6,672명 (23.1%), 35~39세 종사자 5,899명 (20.4%), 24세이하 종사자 1,316명 (4.6%) 순서로 종사자가 많은 것으로 나타났다. 고용형태별로 구분하여 연령별 구성비를 살펴보면, 정규직은 30~34세 종사자가 6,447명 (26.4%)으로 가장 많으며, 40세이상 종사자 6,053명 (24.8%), 25~29세 종사자 5,909명 (24.2%) 순서이며, 비정규직은 25~29세 종사자 1,478명 (33.3%), 30~34세 종사자 1,133명 (25.5%), 35~39세 667명 (15.0%) 순서로 종사자가 많은 것으로 나타났다. 구성비를 비교하면, 정규직은 40세이상 종사자가 24.8%로 전체 23.1%보다 1.7%포인트 높고, 35~39세 종사자가 21.4%로 전체 20.4% 보다 1.0%포인트 높게 나타났고, 비정규직은 25~29세 종사자가 33.3%로 전체 25.6% 보다 7.7%포인트 높게 나타났고, 24세이하 종사자가 12.2%로 전체 4.6% 보다 7.6%포인트 높게 나타났다.

〈그림 4-8-6〉 광고산업 연령별 종사자 현황



8.3.4. 학력별 종사자 현황

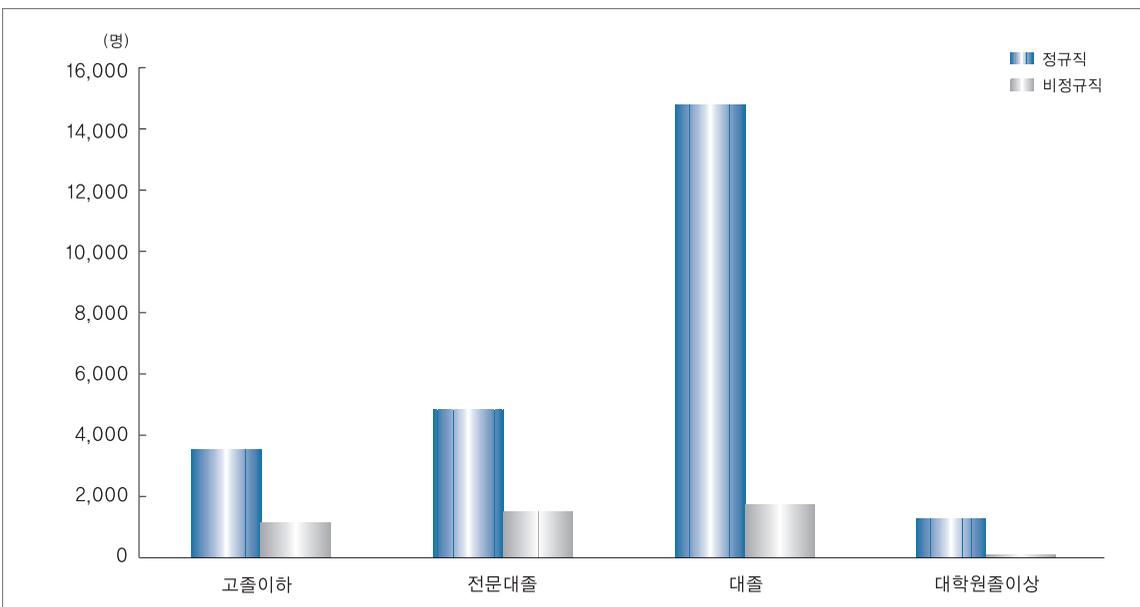
〈표 4-8-8〉 광고산업 학력별 종사자 현황

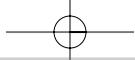
단위: 명, %

구분	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계	구성비
정규직	3,534	4,891	14,694	1,299	24,418	84.6
비정규직	1,159	1,509	1,708	60	4,436	15.4
합계	4,692	6,401	16,403	1,358	28,854	100.0

광고산업 종사자를 학력별로 구분하면, 대졸 종사자가 16,403명 (56.8%)으로 전체의 절반이상을 차지하며, 전문대졸 6,401명 (22.2%), 고졸이하 4,692명 (16.3%), 대학원졸이상 1,358명 (4.7%) 순으로 나타났다. 고용형태별로 종사자 구성비를 살펴보면, 정규직은 대졸 14,694명 (60.2%), 전문대졸 4,891명 (20.0%), 고졸이하 3,534명 (14.5%), 대학원졸이상 1,299명 (5.3%) 순으로 나타났으며, 비정규직은 대졸 1,708명 (38.5%), 전문대졸 1,509명 (34.0%), 고졸이하 1,159명 (26.1%), 대학원졸이상 60명 (1.4%) 순으로 나타났다. 구성비를 상대적으로 비교하면, 정규직은 대졸 종사자의 구성비가 60.2%로 전체 56.8% 보다 3.4%포인트 높았으며 대학원졸 종사자 구성비는 5.3%로 전체 4.7% 보다 0.6%포인트 높게 나타났다, 비정규직은 전문대졸 종사자 구성비가 34.0%로 전체 22.2% 보다 11.8%포인트 높았으며 고졸이하 종사자 구성비도 26.1%로 전체 16.3% 보다 9.8%포인트 높게 나타났다. 즉, 정규직은 대졸이상의 종사자의 비율이 높았고 비정규직은 전문대졸이하 종사자의 비율이 높게 나타났다.

〈그림 4-8-7〉 광고산업 학력별 종사자 현황





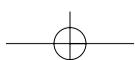
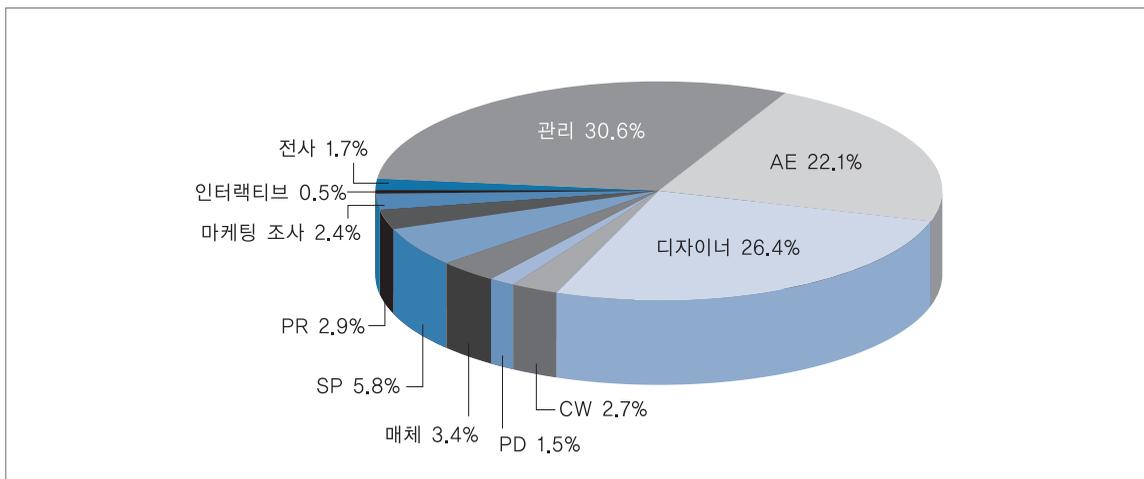
〈표 4-8-9〉 광고산업 직급/직종별 종사자 현황

단위: 명, %

구분	임원	국장/부장	차장/대리	사원	합계	구성비
AE	3,250	716	1,270	1,137	6,373	22.1
디자이너	759	653	2,983	3,233	7,628	26.4
CW	74	139	344	212	768	2.7
PD	45	101	216	85	447	1.5
매체	96	180	422	284	983	3.4
SP	153	175	581	772	1,680	5.8
PR	62	107	354	322	845	2.9
마케팅조사	41	114	244	291	691	2.4
인터랙티브	6	19	63	43	131	0.5
전사	87	31	154	209	481	1.7
관리	2,443	839	1,683	3,861	8,826	30.6
합계	7,014	3,075	8,315	10,449	28,854	100.0

광고산업 종사자를 직종별로 구분하면, 관리가 8,826명 (30.6%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 디자이너 7,628명 (26.4%), AE 6,373명 (22.1%) 순으로 많은 것으로 나타났다. 관리, 디자이너, AE 세 직종이 전체의 79.1%를 차지하며 그 밖의 CW, PD, 매체, SP, PR 등의 직종 종사자 비율은 낮게 나타났다. 종사자를 직급별로 구분하면, 사원이 10,449명 (36.2%)으로 가장 많고, 차장/대리 8,315명 (28.8%), 임원 7,014명 (24.3%), 국장/부장 3,075명 (24.3%) 순으로 많이 나타났다. 직종별로 구분하여 직급을 보면, AE는 임원이 3,250명으로 AE 전체의 절반이상인 51.0%를 차지하는데 이는 영세 광고업체의 경우 경영자이면서 AE일 경우가 많아서 나타난 결과이다. 그 밖의 직종은 차장/대리가 많거나 사원이 가장 많은데, CW, PD, 매체, PR, 인터랙티브 직종은 차장/대리가 많고, 디자이너, SP, 마케팅조사, 전사, 관리 직종은 사원이 많은 것으로 나타났다.

〈그림 4-8-8〉 광고산업 직급/직종별 종사자 구성비

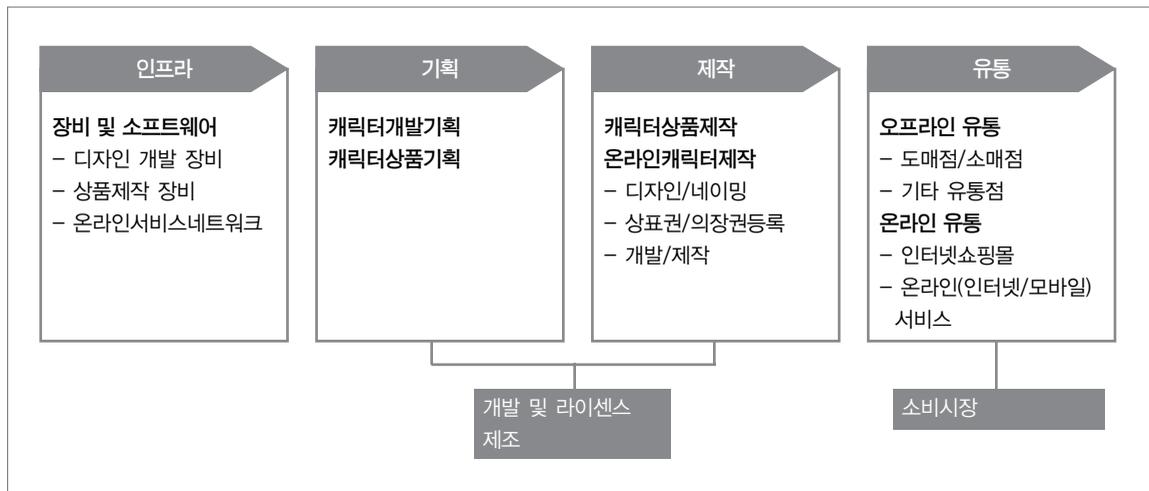


9. 캐릭터산업

9.1. 캐릭터산업 매출액

캐릭터산업은 개발, 제조, 유통으로 이어지는 일련의 과정을 거친다. 가치사슬단계에 따라 캐릭터 개발 및 라이선스 시장, 제조에 의한 산업시장, 유통에 의한 소비시장이 형성된다. 문화산업통계에서는 각 단계에 따른 캐릭터산업의 규모를 파악하기 위하여 진흥원의 「캐릭터산업백서」 자료를 인용하였다.

〈그림 4-9-1〉 캐릭터산업 가치사슬에 따른 분류체계



〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 매출액 현황

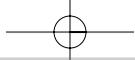
단위: 억원, %

구분	2002	2003	2004
개발 및 라이선스	2,050	2,214	2,588
제조	25,950	20,472	18,930
소비시장	-	48,085	42,192

캐릭터산업 규모는 단계에 따라 위와 같이 개발 및 라이선스, 제조, 소비시장으로 구분되는데 문화산업통계의 캐릭터산업 매출액은 소비시장 규모를 사용하여 4조 2,192억원으로 산출하였다. 2003년과 비교하면, 5,893억원 12.3% 감소한 규모이다.

- 캐릭터 개발 및 라이선스 시장규모

캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 매출액을 조사하고, 이를 기 산출된 소비시장 규모를 근거로 타



당화하여 산업규모를 산출한다. 즉, 캐릭터 개발 및 라이선스 시장규모를 추정하기 위해 캐릭터 소비시장 규모에서 불법복제 시장규모를 분리하고, 유통 마진과 국산/외산 캐릭터의 평균 로열티, 미니멈 개런티를 반영하여 산출한 결과 캐릭터 개발 및 라이선스 산업규모는 약 2,588억원으로 추정되었다.

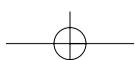
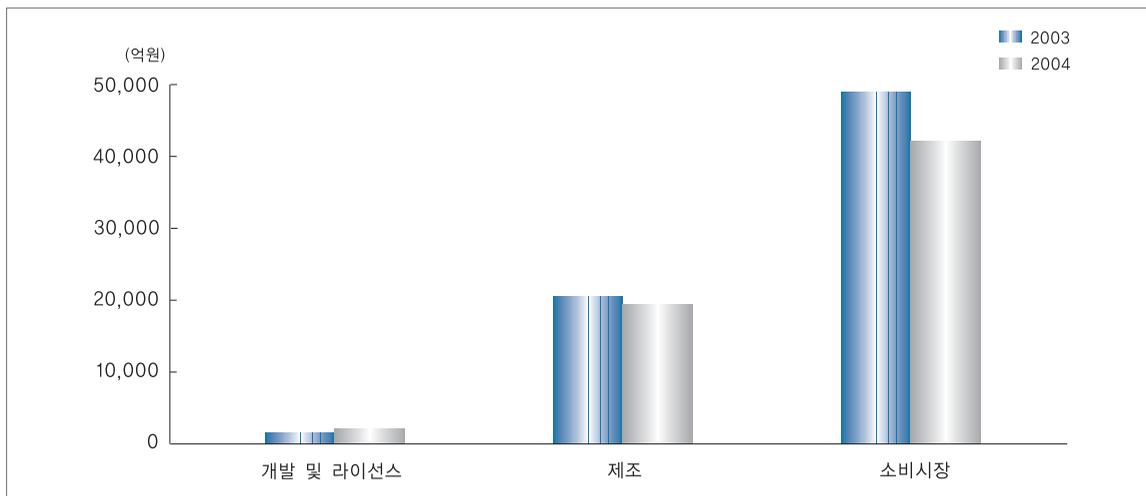
- 캐릭터상품 제조시장 규모

캐릭터 제조업체의 매출액을 조사한 후, 이 자료와 소비시장 규모 자료, 불법복제 피해액 자료를 참고하여 제조시장 규모를 추정한다. 캐릭터 제조시장 규모를 산출하기 위해 캐릭터 소비시장 규모에서 불법복제 시장규모를 제외하고, 유통마진을 반영하여 분리한 후, 추가로 기 산출된 캐릭터 개발 및 라이선스 시장규모를 제외한 부분을 캐릭터 제조시장 규모로 정의하였다. 이를 통해 산출된 2004년 캐릭터 제조시장 규모는 약 1조 8,930억원으로 나타났다.

- 캐릭터산업 소비시장 규모

캐릭터산업의 소비시장 규모 추정을 위해서는 구입경험률과 구입빈도, 구입개수, 평균구매액등 캐릭터상품에 대한 구매자의 구매행태를 먼저 조사한다. 구입경험율은 무작위 추출된 표본을 통해 도출된 구입경험율을 이용하여 실제 캐릭터상품 구입경험자의 경험율을 조정한다. 캐릭터상품의 구입빈도는 소비자의 응답치를 실제소비시장의 현실에 가깝게 소비자의 과거 상품군별 경험치에 따라 조정하여 반영한다. 소비자들이 응답한 데이터의 조정과정을 통해 대표값으로서의 신뢰도를 확보하고 이를 인구구성비례에 따라 계산하여 추정한다.

〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 매출액 현황



9.1.1. 상품군별 소비시장 규모

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 상품군별 소비시장 규모

단위 : 백만원, %

캐릭터상품군	2003	2004	구성비
인형/완구	431,542	629,632	14.9
문구/팬시	511,230	439,290	10.4
의류	484,039	377,604	8.9
스포츠용품	391,581	279,717	6.6
장신구	81,360	72,033	1.7
생활잡화	338,536	150,872	3.6
자동차용품	85,483	48,119	1.1
식품/음료	670,402	446,879	10.6
영상물/비디오	253,939	331,320	7.9
게임/오락	332,377	207,035	4.9
유아용품	104,445	170,586	4.0
출판물	151,013	145,613	3.5
건강/미용	30,382	9,340	0.2
신발류	327,052	260,640	6.2
가방류	349,394	232,182	5.5
가전상품	33,793	52,972	1.3
음악CD/카세트	92,987	190,008	4.5
컴퓨터/전산용품	24,365	24,331	0.6
인터넷콘텐츠	85,370	132,693	3.1
모바일콘텐츠	29,229	18,394	0.4
합계	4,808,519	4,219,258	100.0

소비시장 규모를 캐릭터 상품군별로 살펴보면, 인형/완구 상품군이 6,296억원 (14.9%)으로 가장 많은 점유율을 차지하고 있으며, 다음으로는 식품/음료 상품군이 4,468억원 (10.6%), 문구/팬시 상품군이 4,392억원 (10.4%)의 규모를 차지하고 있다. 2003년 상품군별 구성비 결과인 식품/음료 13.9%, 문구/팬시 10.6%, 의류 10.1%와 비교하면 인형/완구 상품군의 증가율이 큰 것으로 나타났다. 구체적으로 구성비의 변화를 살펴보면, 인형/완구 상품군은 9.0%에서 14.9%로 5.9%포인트 증가하였으며, 영상물/비디오 상품군은 5.3%에서 7.9%로 2.6%포인트 증가하였고, 음악CD/카세트는 1.9%에서 4.5%로 2.6%포인트 증가하였다. 한편, 상품군별로 증가율을 살펴보면, 음악CD/카세트가 929억원에서 1,900억원으로 104.3% 증가하여 가장 크게 나타났고, 그 다음으로는 유아용품이 1,044억원에서 1,705억원으로 63.6% 증가, 가전상품이 337억원에서 529억원으로 56.8% 증가 순으로 증가율이 큰 것으로 나타났다.

9.1.2. 유통채널별 소비시장 규모

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 유통채널별 시장규모

단위: 백만원, %

유통채널	2003	2004	구성비
대형할인매장	1,815,674	1,650,025	39.1
전문매장 및 대리점	697,055	639,321	15.2
팬시전문점	694,086	576,830	13.7
백화점	308,457	384,381	9.7
일반문구점	341,967	281,488	6.7
인터넷	143,938	189,248	4.5
재래시장	258,652	143,172	3.4
편의점	155,566	104,732	2.5
가판대	135,394	80,915	1.9
핸드폰모바일	25,218	15,990	0.4
기타	232,513	153,157	3.6
합계	4,808,519	4,219,258	100.0

소비시장 규모를 캐릭터상품 유통채널별 살펴보면, 대형할인매장이 1조 6,500억원으로 전체 소비시장의 39.1%를 차지하며, 그 다음으로 전문매장 및 대리점이 6,393억원 (15.2%), 팬시전문점 5,768억원 (13.7%) 순으로 나타났다. 2003년의 구성비도 대형할인매장 37.8%, 전문매장 및 대리점 14.5%, 팬시전문점 14.4% 순위로 규모의 순서는 변함이 없었다. 그러나 구성 비율의 변화를 보면, 백화점 유통이 6.4%에서 9.7%로 3.3%포인트 증가하여 가장 크게 나타났으며, 인터넷 유통이 3.0%에서 4.5%로 1.5%포인트 증가하였고, 대형할인매장이 37.8%에서 39.1%로 1.3%포인트 증가하였다. 반대로, 재래시장 유통은 5.4%에서 3.4%로 2.0%포인트 감소하였고, 가판대 2.8%에서 1.9%로 0.9%포인트 감소, 팬시전문점 14.4%에서 13.7%로 0.7%포인트 감소, 편의점 3.2%에서 2.5%로 0.7%포인트 감소하였다. 2003년 대비 증감률을 살펴보면, 증가한 유통채널은 인터넷과 백화점 두 부분만이며, 구체적으로는 인터넷 유통은 31.5% 증가하였고, 백화점 유통은 24.6% 증가하였다. 그 밖의 부분은 규모가 모두 감소하였는데 재래시장이 44.6% 감소하여 감소율이 가장 크게 나타났으며, 가판대 유통은 40.2% 감소, 핸드폰모바일 유통은 36.6% 감소하였다.

9.2. 캐릭터산업 수출입액

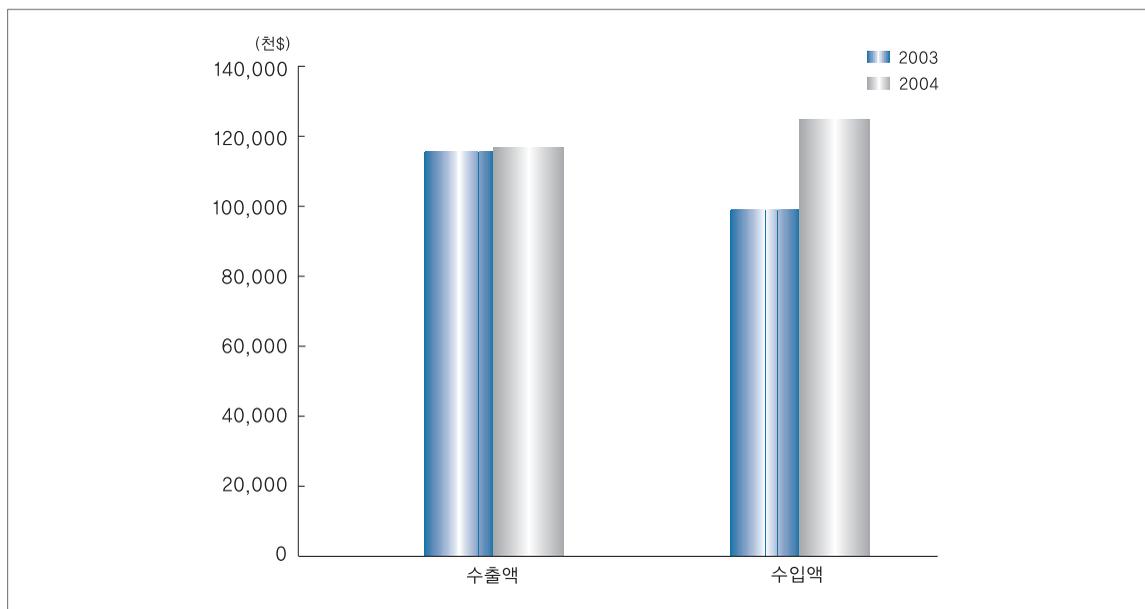
〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 수출입 현황

단위: 천\$

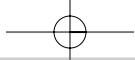
구분	2003	2004
수출액	116,313	117,336
수입액	99,381	129,402

캐릭터산업 수출 규모를 산출하기 위하여 산업계 조사결과에서 파악한 캐릭터업체의 수출 분포와 산업계 시장규모 자료, 문구협동조합, 완구협동조합 등의 관련 상품 수출 자료를 참고하여 수출 시장 규모를 추정하였다. 그 결과, 캐릭터상품 수출 규모는 약 1억 1,733만불(1,342억원)¹²⁾으로 2003년 1억 1,631만불과 비교하면 102백만불 (0.9%) 증가하였다. 정품 시장규모와 외산 캐릭터 시장규모, 해외 캐릭터에 대한 로열티 및 미니멈 개런티를 이용하여 수입 캐릭터 시장규모를 산출한 결과, 2004년 수입 캐릭터 시장규모는 1억 2,940만불(1,480억원)으로 2003년 9,938만불과 비교하면 3,002만불 (30.2%) 증가하였다. 수출과 수입을 비교하면, 2003년은 수출이 수입보다 17.0% 많았으나 2004년은 수입이 수출보다 10.3% 많게 나타났다.

〈그림 4-9-3〉 캐릭터산업 수출입 현황



12) 환율 1,143.72원 적용



I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

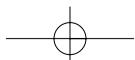
IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

〈 표 4-9-5 〉 캐릭터산업 수출국 구성비

단위 : %

지역	구성비
동북아시아	51.4
유럽	19.7
동남아시아	12.3
북미	9.3
오세아니아	3.7
남미	1.2
중동	1.2
아프리카	1.2
합계	100.0

캐릭터산업 수출액을 국가별로 구분하면, 동북아시아 지역 수출이 51.4%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 유럽지역 19.7%, 동남아시아 12.3% 순으로 수출 비중이 많은 것으로 나타났다.



9.3. 캐릭터산업 종사자수

9.3.1. 성별 종사자 현황

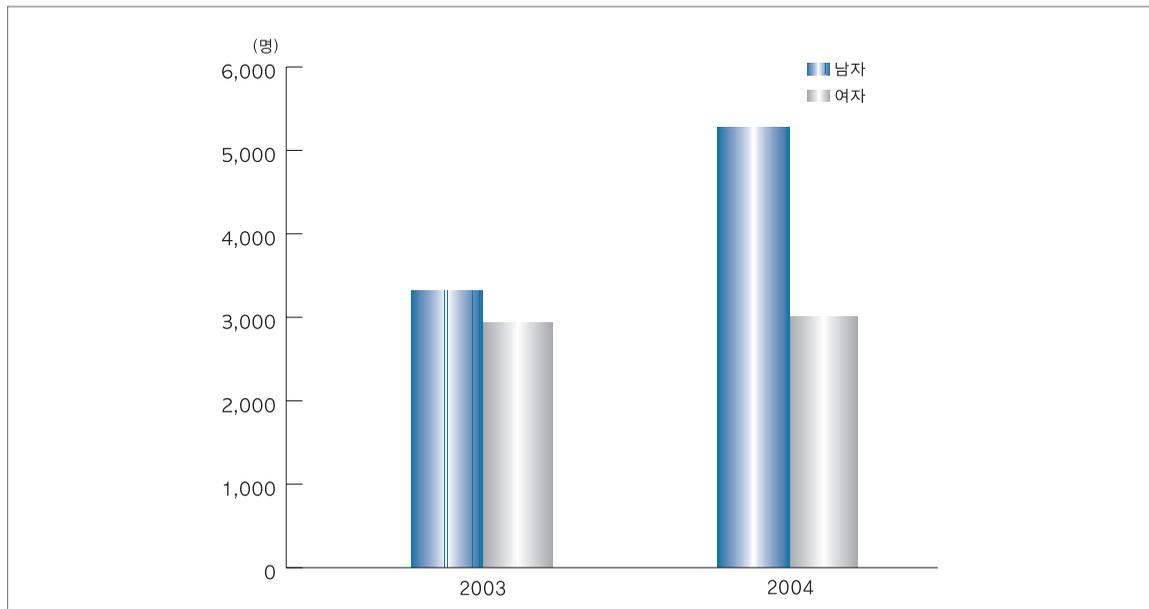
〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황

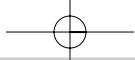
단위: 명, %

성별	2003	2004	구성비
남자	3,321	5,278	63.7
여자	2,936	3,008	36.3
합계	6,257	8,286	100.0

캐릭터산업 종사자를 살펴보면, 남자 5,278명(63.7%), 여자 3,008명(36.3%)로 남자 종사자가 여자 종사자보다 1.8배 많은 것으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자 종사자는 1,957명(58.9%) 증가하였고, 여자 종사자는 72명(2.5%) 증가하였다. 구성비로 비교하면, 남자 종사자는 53.1%에서 63.7%로 10.6%포인트 증가하였고, 여자 종사자는 46.9%에서 36.3%로 10.6%포인트 감소하였다.

〈그림 4-9-4〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황





I. 조사개요

II. 조사대상 현황

III. 문화산업통계조사
전체결과

IV. 문화산업통계조사
부문별 결과

9.3.2.. 고용형태별 종사자 현황

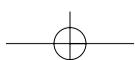
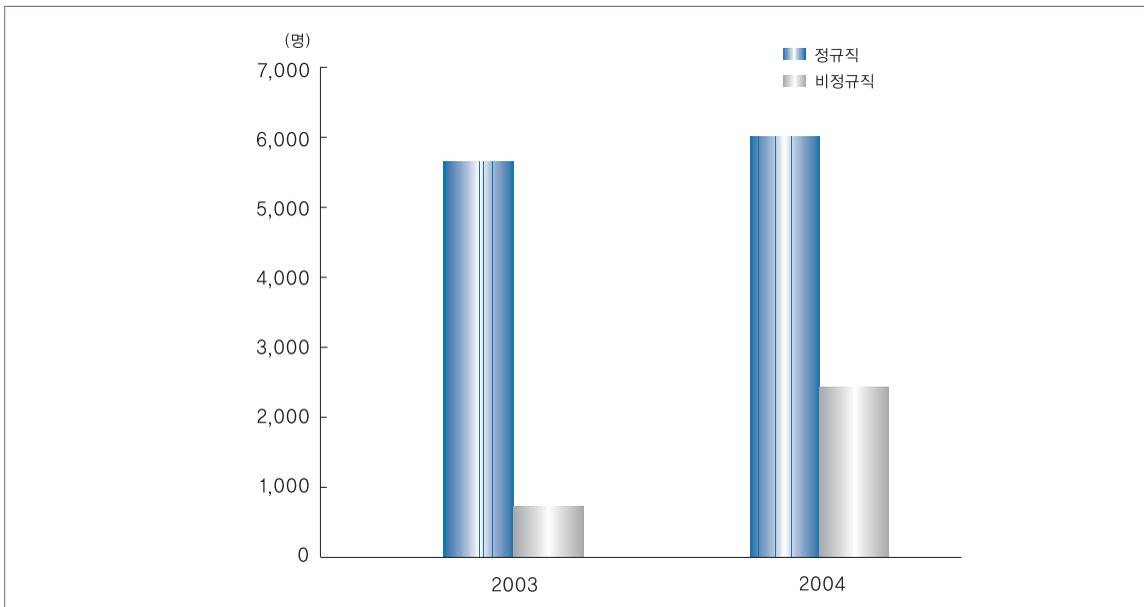
〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

단위: 명, %

고용형태	2003	2004	구성비
정규직	5,586	5,937	71.7
비정규직	671	2,349	28.3
합계	6,257	8,286	100.0

2004년 캐릭터산업 종사자수는 8,286명으로 2003년 종사자 6,257명보다 2,029명 (32.4%) 증가되었다. 고용형태별로 구분하면 정규직은 5,937명 (71.7%), 비정규직은 2,349명 (28.3%)로 정규직이 비정규직보다 1.3배 높게 나타났다. 2003년과 비교하면 정규직은 351명 (6.3%) 증가하였으며 비정규직은 1,678명 (250.1%) 증가하여 비정규직의 증가율이 높게 나타났다. 구성비로 비교하면, 정규직은 89.3%에서 71.7%로 17.6%포인트 감소하였고, 반대로 비정규직은 10.7%에서 28.3%로 17.6%포인트 증가하였다.

〈그림 4-9-5〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황



9.3.3. 직무별 종사자 현황

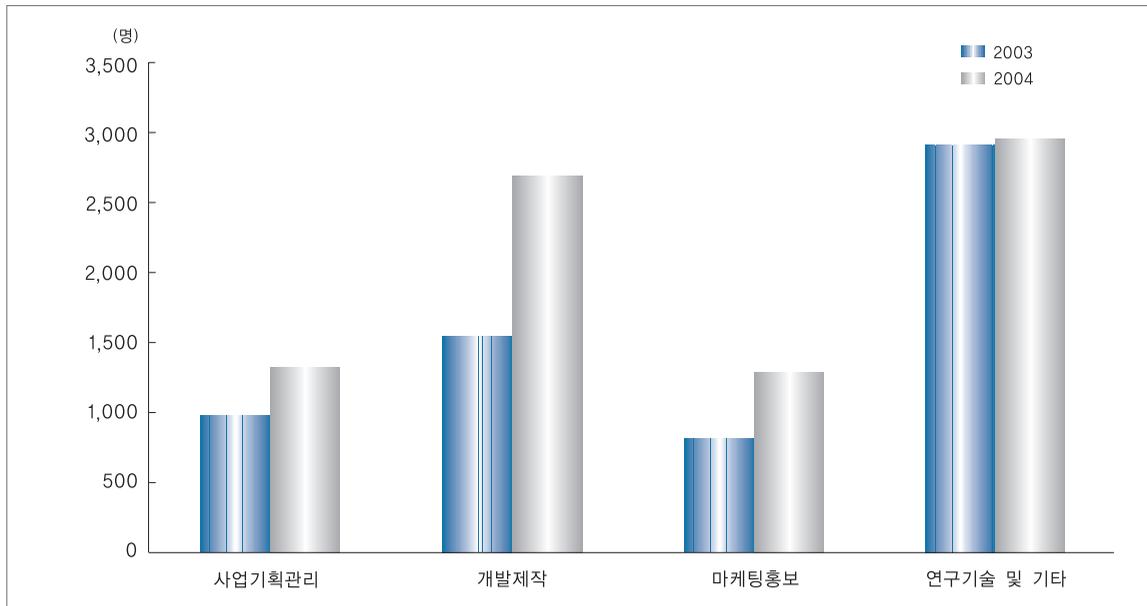
〈표 4-9-8〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

단위: 명, %

직무	2003	2004	구성비
사업기획	348	1,342	16.2
관리	656		
개발제작	1,535	2,685	32.4
마케팅홍보	803	1,293	15.6
연구기술	338	2,966	35.8
기타	2,578		
합계	6,257	8,286	100.0

캐릭터산업 종사자를 직무형태별로 구분하면, 개발제작 2,685명 (32.4%), 연구기술 및 기타 2,966명 (35.8%), 사업기획·관리 1,342명 (16.2%), 마케팅홍보 1,293명 (15.6%)의 순으로 나타났다. 2003년과 구성비를 비교하면, 사업기획·관리는 1,004명 (16.0%)에서 1,342명 (16.2%)로 0.2%포인트 증가하였으며, 개발제작은 1,535명 (24.5%)에서 2,685명 (32.4%)로 7.9%포인트 증가하였고, 마케팅홍보는 803명 (12.8%)에서 1,293명 (15.6%)로 2.8%포인트 증가하였다. 반면, 연구기술 및 기타는 2,916명 (46.6%)에서 2,966명 (35.8%)로 10.8%포인트 감소하였다. 증가율을 비교하면, 개발제작 직무가 74.9% 증가하여 증가율이 가장 높았으며, 마케팅홍보는 61.0%, 사업기획·관리는 33.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-6〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황



9.3.4. 학력별 종사자 현황

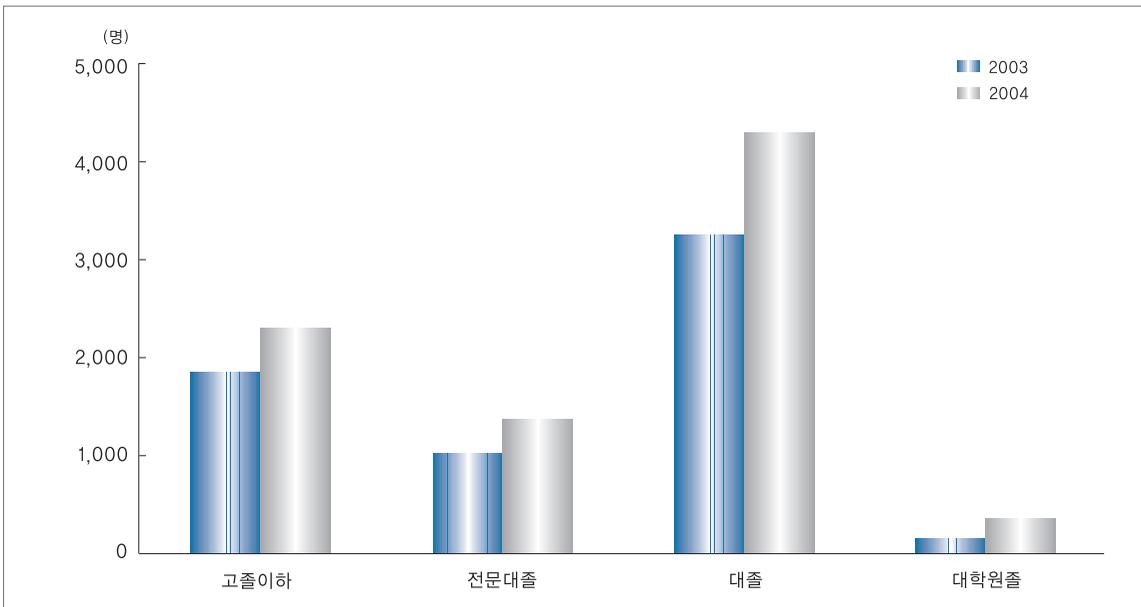
〈표 4-9-9〉 캐리커산업 학력별 종사자 현황

단위: 명, %

학력	2003	2004	구성비
고졸이하	1,870	2,304	27.8
전문대졸	1,006	1,351	16.3
대졸	3,223	4,283	51.7
대학원졸 이상	157	348	4.2
합계	6,257	8,286	100.0

캐리커산업 종사자를 학력별로 구분하면, 대졸 4,283명 (51.7%), 고졸이하 2,304명 (27.8%), 전문대졸 1,351명 (16.3%), 대학원졸 348명 (4.2%)의 순으로 나타났다. 2003년과 구성비를 비교하면, 고졸이하는 1,870명 (29.9%)에서 2,304명 (27.8%)로 2.1%포인트 감소하였으나, 전문대졸은 1,006명 (16.1%)에서 1,351명 (16.3%)로 0.2%포인트 증가하였고, 대졸은 3,223명 (51.5%)에서 4,283명 (51.7%)로 0.2%포인트 증가하였고, 대학원졸이상은 157명 (2.5%)에서 348명 (4.2%)로 1.7%포인트 증가하였다. 증가율을 비교하면, 대학원졸이상 증가율이 121.7%로 가장 높았으며, 전문대졸 증가율 34.3%, 대졸 증가율 32.9%, 고졸이하 증가율 23.2% 순으로 증가한 것으로 나타났다.

〈그림 4-9-7〉 캐리커산업 학력별 종사자 현황



9.3.5. 연령별 종사자 현황

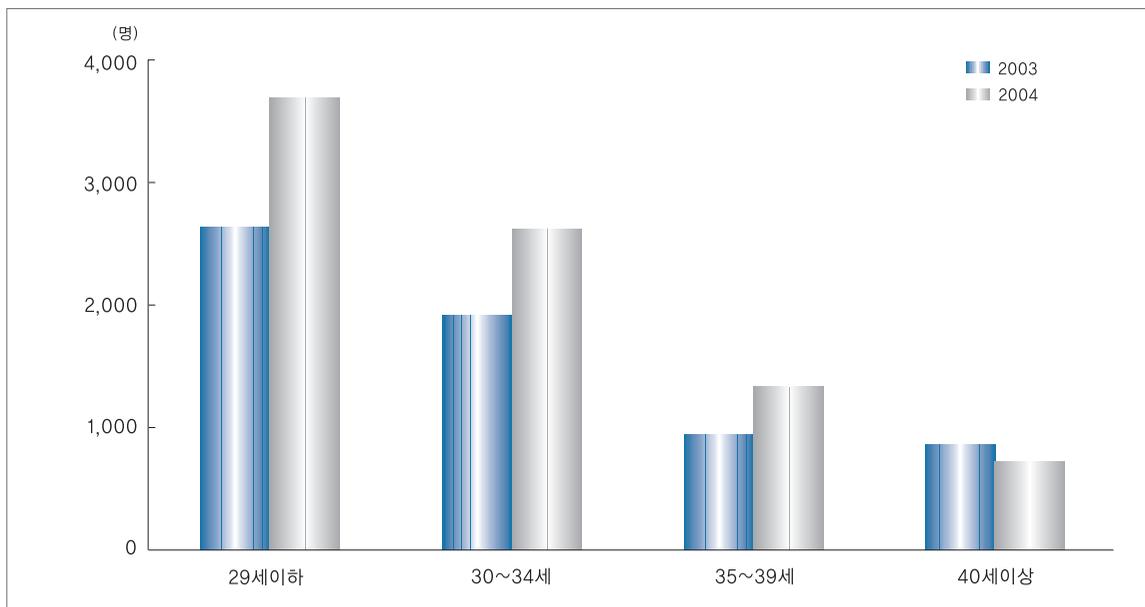
〈 표 4-9-10 〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	2003	2004	구성비
24세이하	762	3,676	44.4
25~29세	1,843		
30~34세	1,895	2,584	31.2
35~39세	919	1,323	16.0
40세이상	837	703	8.5
합계	6,257	8,286	100.0

캐릭터산업 종사자를 연령별로 구분하면, 29세이하 3,676명 (44.4%), 30~34세 2,584명 (31.2%), 35~39세 1,323명 (16.0%), 40세이상 703명 (8.5%)의 순으로 나타났다. 2003년 구성비와 비교하면, 29세이하는 2,605명 (41.6%)에서 3,676명 (44.4%)로 2.8%포인트 증가하였고, 30~34세는 1,895명 (30.3%)에서 2,584명 (31.2%)로 0.9%포인트 증가하였고, 35~39세 919명 (14.7%)에서 1,323명 (16.0%)로 1.3%포인트 증가하였다. 반면, 40세이상 종사자 구성비는 837명 (13.4%)에서 703명 (8.5%)로 4.9%포인트 감소하였다. 증가율을 비교하면, 35~39세 종사자의 증가율이 44.0%로 가장 높게 나타났으며, 29세이하 종사는 41.1% 증가, 30~34세 종사자는 36.4% 순으로 증가하였다. 반면, 40세이상 종사자는 16.0% 감소한 것으로 나타났다. 즉, 40세이상의 종사자는 감소하고 40세미만의 종사자는 증가한 것으로 나타났다.

〈 그림 4-9-8 〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황



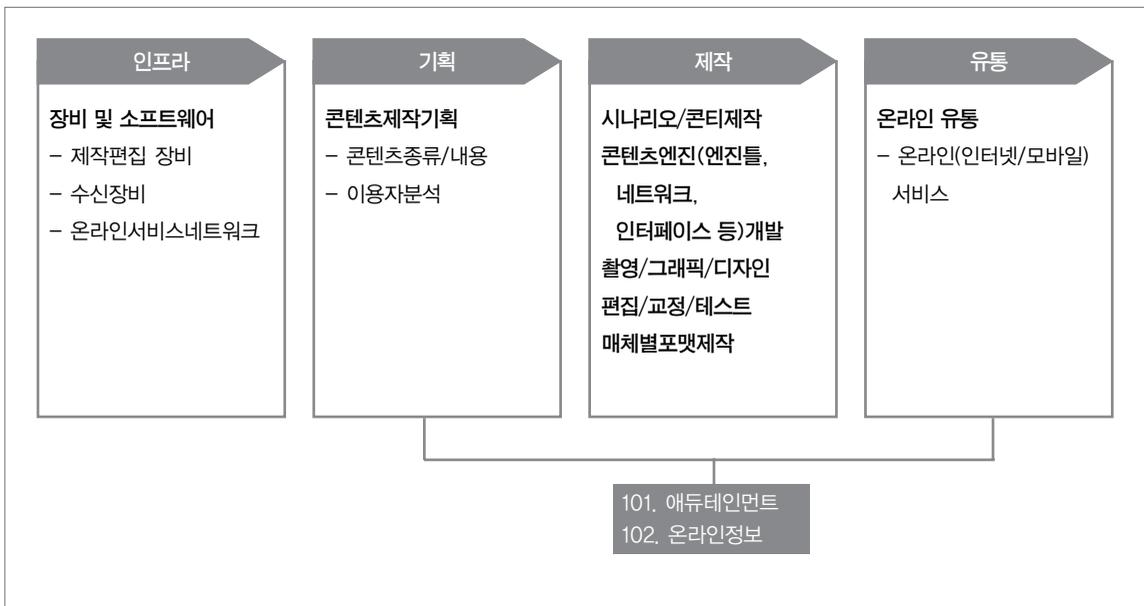
10. 디지털 교육 및 정보산업

〈표 4-10-1〉 디지털 교육 및 정보 산업 분류

중분류	소분류	구분
101. 에듀테인먼트	1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작	299개
	1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스	
	1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스	
102. 온라인 정보	1021. 인터넷 포털 서비스	
	1022. 모바일 포털 서비스	

디지털 교육 및 정보산업은 제공되는 정보의 성격과 기획, 제작, 유통으로 이어지는 가치사슬 단계에 따라 2개 중분류, 5개 소분류의 분류체계를 마련하였다. 2003년 조사에서는 대분류가 「인터넷 및 모바일 콘텐츠외 기타산업」으로 해당 산업범위가 넓었으나 2004년 문화산업통계에서는 「디지털 교육 및 정보 산업」으로 분류명을 변경하면서 해당 업종의 범위를 명확하게 하였다. 즉, 조사대상을 에듀테인먼트(교육용 콘텐츠)사업체와 온라인정보(오락, 생활, 건강, 경제, 법률, 위치 등) 사업체로 한정하고, 2003년 조사에 포함되었던 디지털, 디자인, 공연, 공예 등의 문화산업체를 2004년 조사에서는 제외하였다. 조사범위의 한정으로 인하여 2004년 조사결과는 전년보다 규모가 작게 산출되었으며 직접 비교에는 어려움이 있다.

〈그림 4-10-1〉 디지털 교육 및 정보산업 가치사슬에 따른 분류체계



10.1. 디지털 교육 및 정보산업 매출액

〈표 4-10-2〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 현황

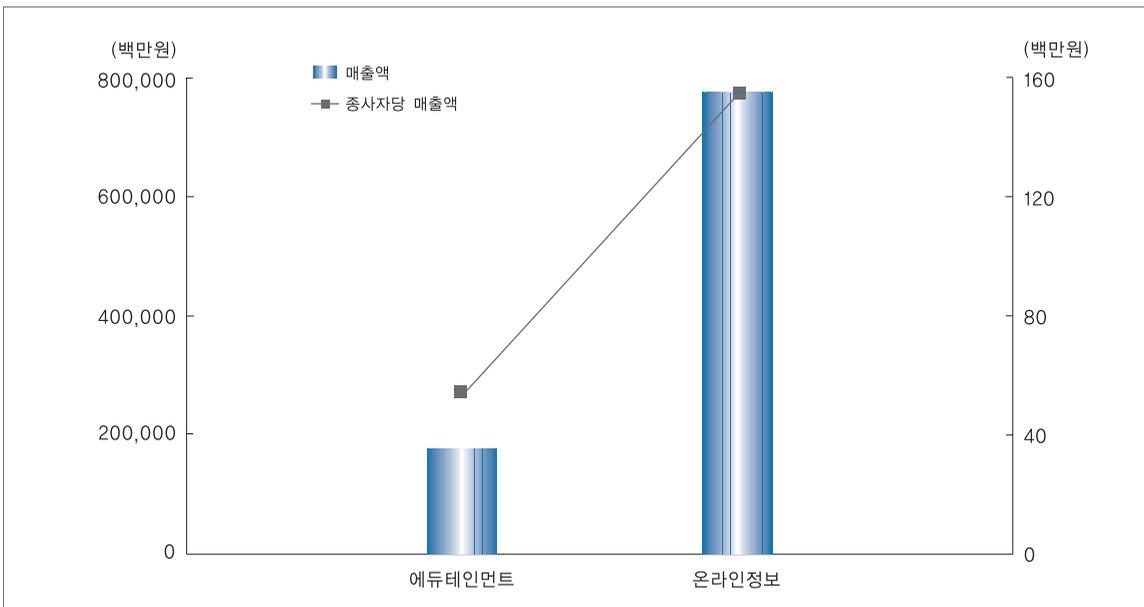
단위: 백만원, %

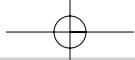
구분	2003*	2004	구성비
에듀테인먼트	1,318,788	133,764	15.2
온라인정보		745,209	84.8
합계	1,318,788	878,973	100.0

* 2003년 조사영역은 인터넷 및 모바일 콘텐츠외 기타산업임

디지털 교육 및 정보산업의 총 매출액은 8,789억원이며 이 중 에듀테인먼트는 1,337억원 (15.2%), 온라인정보는 7,452억원 (84.8%)으로 나타났다. 종사자당 매출액을 살펴보면, 디지털 교육 및 정보산업 전체는 116백만원이며, 에듀테인먼트산업은 52백만원 온라인정보산업은 149백만원으로 온라인정보산업의 종사자당 매출액이 에듀테인먼트산업의 종사자당 매출액보다 2.9배 많은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-2〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 현황





10.1.1. 사업형태별 매출액 현황

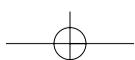
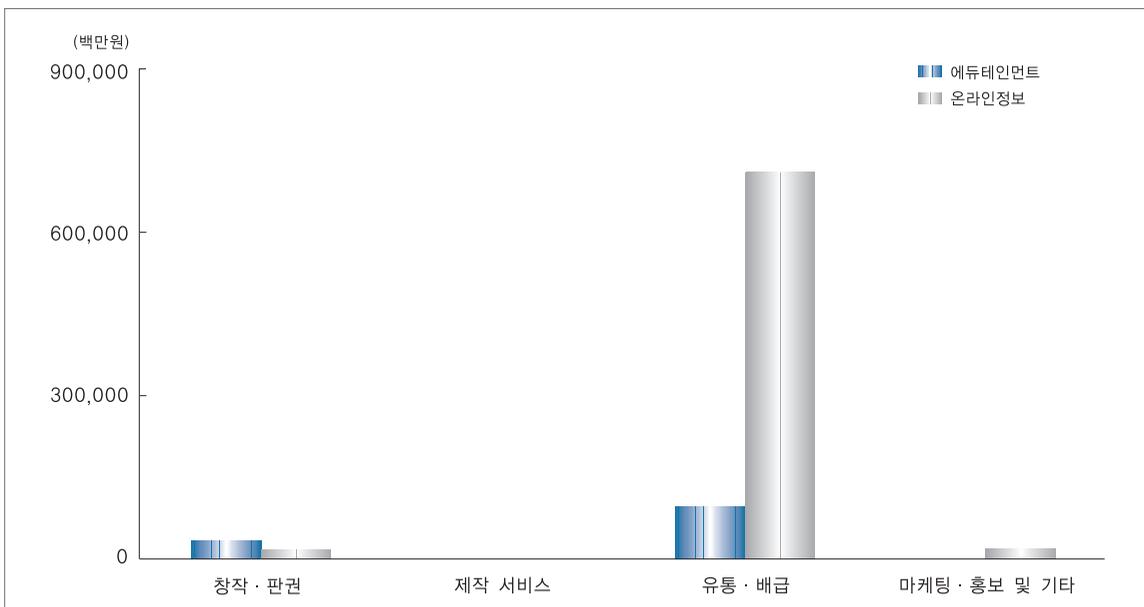
〈표 4-10-3〉 디지털 교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

구분	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
창작·판권	38,482	16,557	55,040	6.3
제작 서비스	838	27	864	0.1
유통·배급	94,264	711,703	805,967	91.7
마케팅·홍보 및 기타	180	16,923	17,103	1.9
합계	133,764	745,209	878,973	100.0
부가가치	53,625	257,839	311,464	
부가가치율	0.40	0.35	0.35	

디지털 교육 및 정보산업의 매출을 사업형태별 살펴보면, 유통·배급 부분이 대부분으로 8,789억 원중 8,059억원 (91.7%)를 차지한다. 그 밖에 부분은 창작·판권 550억원 (6.3%), 마케팅·홍보 및 기타 171억원 (1.9%), 제작서비스 8억원 (0.1%)으로 차지하는 비중이 매우 작다. 중분류로 구분하면, 에듀테인먼트는 1,337억원 중 유통·배급 부분이 942억원 (70.5%)으로 많은 비중을 차지하며, 창작·판권은 384억원 (28.8%)의 비중을 차지한다. 온라인정보는 7,452억원중 유통·배급 부분이 7,117억원 (95.5%)으로 절대적인 비중을 차지하며, 마케팅·홍보 및 기타 부분이 169억원 (2.3%)으로 나타났다. 구성비를 상대적으로 비교하면, 에듀테인먼트산업 창작·판권 구성비 28.8%는 온라인 정보산업 창작·판권 구성비 2.2% 보다 26.6%포인트 높고, 온라인 정보산업 유통·배급 구성비는 95.5%로 에듀테인먼트산업 유통·배급 구성비 70.5% 보다 25.0%포인트 더 높게 나타났다.

〈그림 4-10-3〉 디지털 교육 및 정보산업 사업형태별 매출액 현황



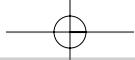
10.1.2. 지역별 매출액 현황

〈 표 4-10-4 〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

지역	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
서울	126,945	721,334	848,280	96.5
부산	766	1,158	1,924	0.2
대구	708	18	726	0.1
인천	839	4,313	5,152	0.6
광주	1,449	963	2,412	0.3
대전	142	1,648	1,789	0.2
울산	0	0	0	0.0
경기도	345	8,087	8,432	1.0
강원도	0	1,558	1,558	0.2
충청북도	0	0	0	0.0
충청남도	1,020	456	1,476	0.2
전라북도	1,101	35	1,136	0.1
전라남도	18	5,612	5,630	0.6
경상북도	0	0	0	0.0
경상남도	138	0	138	0.0
제주도	293	28	321	0.0
합계	133,764	745,209	878,973	100.0

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 8,482억원 (96.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 84억원 (1.0%), 전라남도 56억원 (0.6%), 인천 51억원 (0.6%), 광주 24억원 (0.3%), 부산 19억원 (0.2%) 대전 17억원 (0.2%), 강원도 15억원 (0.2%), 충청남도 14억원 (0.2%), 전라북도 11억원 (0.1%), 대구 7억원 (0.1%)의 순으로 나타났다.



10.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황

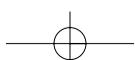
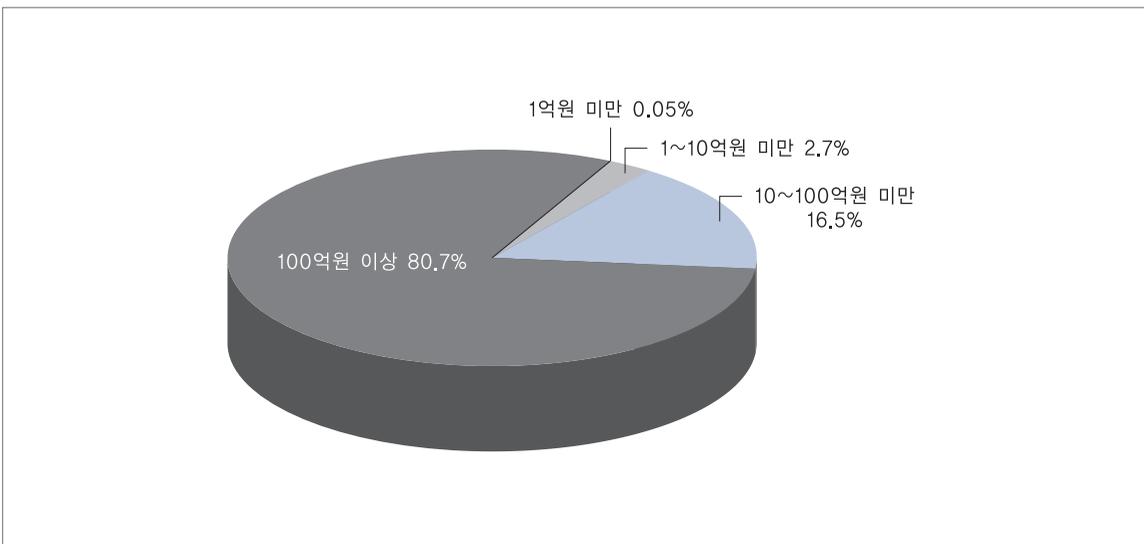
〈표 4-10-5〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 현황

단위 : 백만원, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1억원미만	236	167	404	0.05
1~10억원미만	10,897	12,776	23,673	2.7
10~100억원미만	42,770	102,688	145,459	16.5
100억원이상	79,860	629,578	709,438	80.7
합계	133,764	745,209	878,973	100.00

사업체의 매출액 규모별로 매출액을 나눠보면, 규모 100억원이상인 사업체들의 매출액 합계는 7,094억원으로 전체 디지털 교육 및 정보산업의 80.7%를 차지하고, 10~100억원미만 사업체의 매출액 합계는 1,454억원 (16.6%), 1~10억원미만 사업체의 매출액 합계는 236억원 (2.7%)을 차지하는 것으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 에듀테인먼트는 규모별 매출 구성비가 100억원이상 (59.7%), 10~100억원 미만 (32.0%), 1~10억원미만 (8.1%), 1억원미만 (0.2%) 이며, 온라인정보는 100억원이상 (84.5%), 10~100억원미만 (13.8%), 1~10억원미만 (1.7%), 1억원미만 (0.02%)로 나타났다. 두 영역의 구성비를 상대적으로 비교하면, 온라인정보 부문은 100억원이상 대규모 사업체 매출 비중이 높고, 에듀테인먼트 산업은 100억원미만 사업체의 매출 비중이 높게 나타났다. 종사자당 사업체 매출액은 116백만원이며, 규모별로 구분하면 100억원이상 사업체는 193백만원, 10~100억원미만 사업체는 53백만원, 1~10억원미만 사업체는 22백만원, 1억원미만 사업체는 3백만원으로 사업체 규모가 클수록 종사자당 매출액이 큰 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-4〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 매출액 구성비



10.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황

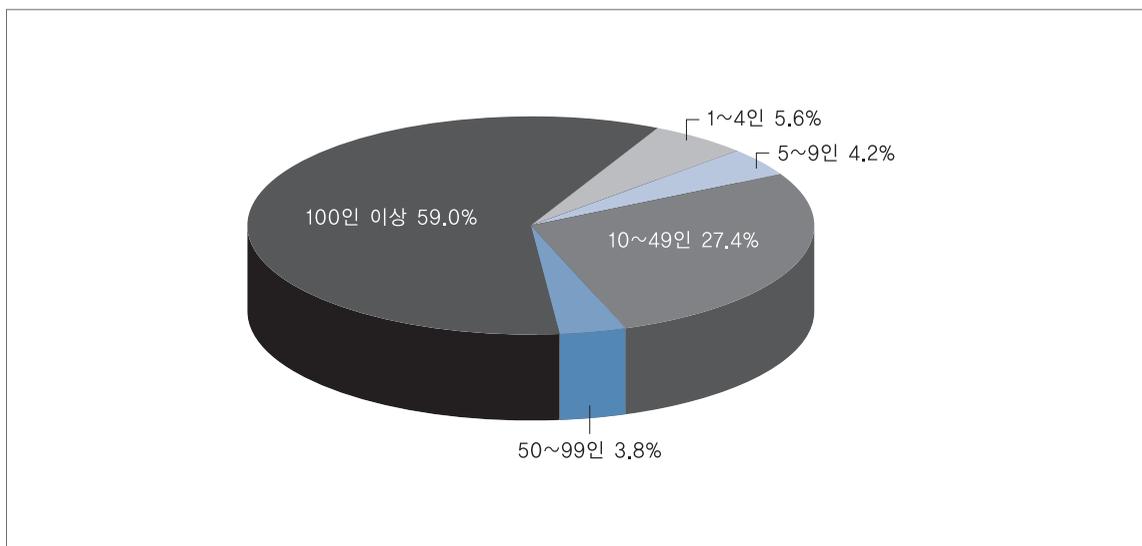
〈표 4-10-6〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

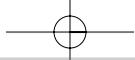
단위 : 백만원, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1~4인	10,637	38,222	48,859	5.6
5~9인	27,277	9,979	37,256	4.2
10~49인	49,295	191,163	240,458	27.4
50~99인	138	33,489	33,627	3.8
100인 이상	46,418	472,356	518,774	59.0
합계	133,764	745,209	878,973	100.0

종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 100인 이상 사업체의 매출액 합계는 5,187억원으로 전체의 절반 이상인 59.0%를 차지하고, 10~49인 사업체의 매출액은 2,404억원으로 전체의 27.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 그 밖에는 1~4인 사업체 488억원 (5.6%), 5~9인 사업체 372억원 (4.2%), 50~99인 사업체 336억원 (3.8%) 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 에듀테인먼트는 100인 이상 사업체의 매출비중이 34.7%, 50~99인 사업체 0.1%, 10~49인 사업체 36.9%, 5~9인 사업체 20.4%, 1~4인 사업체 8.0% 이며, 온라인정보는 100인 이상 사업체의 매출비중이 63.4%, 50~99인 사업체 4.5%, 10~49인 사업체 25.7%, 5~9인 사업체 1.3%, 1~4인 사업체 5.1%로 나타났다. 상대적으로 비교하면, 50인 이상 사업체의 매출비중은 온라인정보가 크고, 50인 미만 사업체의 매출비중은 에듀테인먼트 비중이 높게 나타났다. 종사자당 사업체 매출액은 116백만원이고, 규모별로 구분하면 100인 이상 사업체 128백만원, 50~99인 사업체 62백만원, 10~49인 사업체 112백만원, 5~9인 사업체 69백만원, 1~4인 사업체 151백만원으로 나타났다.

〈그림 4-10-5〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 매출액 구성비





10.2. 디지털 교육 및 정보산업 영업비용

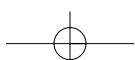
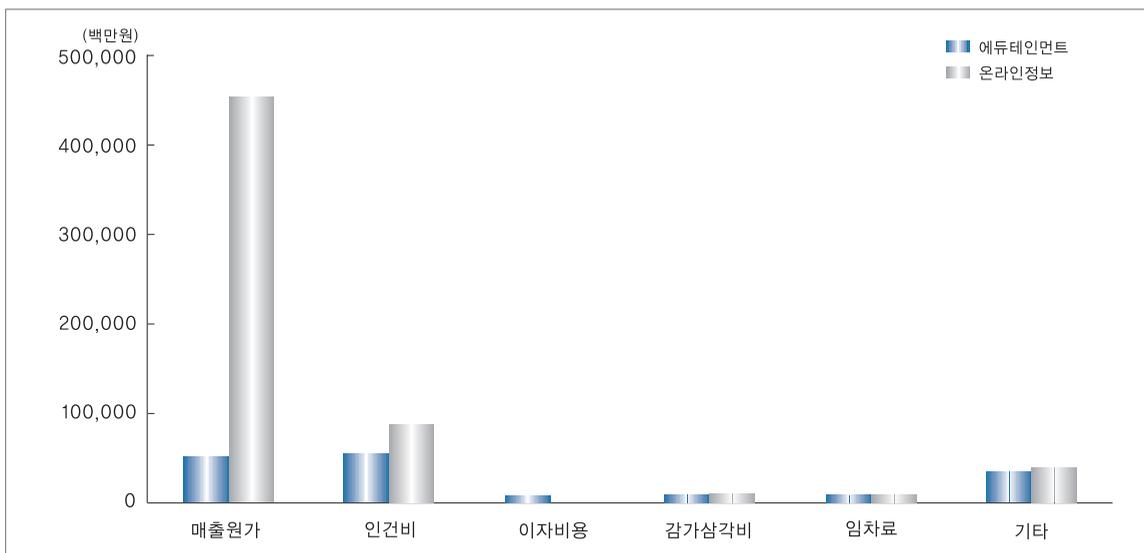
〈표 4-10-7〉 디지털 교육 및 정보산업 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

구분	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
매출원가	48,498	449,794	498,292	68.5
인건비	50,953	84,239	135,193	18.6
이자비용	2,123	1,401	3,523	0.5
감가상각비	6,380	6,932	13,311	1.8
임차료	4,539	3,472	8,010	1.1
기타	31,641	37,576	69,218	9.5
합계	144,133	583,414	727,548	100.0

디지털 교육 및 정보산업의 총 영업비용의 합계는 7,275억원으로 나타났으며, 매출액 8,789억원 대비 82.8%로 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면 매출원가 4,982억원 (68.5%), 인건비 1,351억원 (18.6%), 기타 692억원 (9.5%), 감가상각비 131억원 (1.8%), 임차료 80억원 (1.1%), 이자비용 35억원 (0.5%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하여 살펴보면, 에듀테인먼트 영업비용은 1,441억원으로 매출액 1,337억원보다 7.8% 많게 나타나 비용이 많이 조사됐으며, 내역별로는 인건비가 509억원 (35.4%)으로 가장 많고, 매출원가 484억원 (33.6%), 기타 316억원 (22.0%) 순으로 나타났다. 또한, 온라인정보 영업비용은 5,834억원으로 매출액 7,452억원 대비 78.3% 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 내역별로 구분하면, 매출원가가 4,497억원으로 영업비용의 77.1%를 차지하며 인건비는 842억원 (14.4%), 기타 375억원 (6.4%) 순으로 나타났다. 상대적으로 매출원가 비중은 온라인정보산업이 에듀테인먼트산업보다 높고, 인건비 비중은 에듀테인먼트산업이 온라인정보산업보다 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-6〉 디지털 교육 및 정보산업 영업비용 현황



10.2.1. 지역별 영업비용 현황

〈 표 4-10-8 〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

지역	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
서울	138,430	560,675	699,105	96.1
부산	1,241	979	2,220	0.3
대구	645	28	673	0.1
인천	770	3,822	4,592	0.6
광주	1,020	1,034	2,054	0.3
대전	134	1,478	1,612	0.2
울산	0	0	0	0.0
경기도	342	8,463	8,805	1.2
강원도	0	1,623	1,623	0.2
충청북도	0	0	0	0.0
충청남도	707	394	1,101	0.2
전라북도	367	57	424	0.1
전라남도	22	4,832	4,853	0.7
경상북도	0	0	0	0.0
경상남도	138	0	138	0.0
제주도	319	30	349	0.0
합계	144,133	583,414	727,548	100.0

지역별로 영업비용을 살펴보면, 서울이 6,991억원 (96.1%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 경기도 88억원 (1.2%), 전라남도 48억원 (0.7%), 인천 45억원 (0.6%), 부산 22억원 (0.3%), 광주 (0.3%), 강원도 16억원 (0.2%), 대전 16억원 (0.2%), 충청남도 11억원 (0.2%), 대구 6억원 (0.1%), 전라북도 4억원 (0.1%)의 순으로 나타났다. 크게 구분하면, 6개 광역시 영업비용은 1,115억원으로 전체의 1.5%이며 9개 도지역은 1,729억원으로 전체의 2.4%로 극히 작게 나타났다.

10.2.2. 매출액 규모별 영업비용 현황

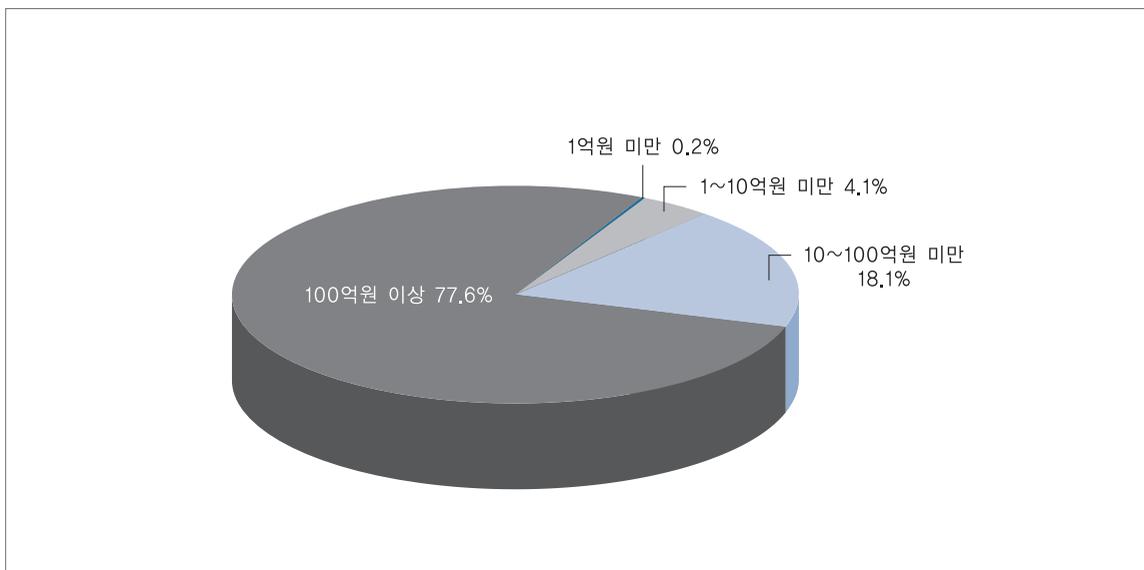
〈표 4-10-9〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1억원미만	373	721	1,093	0.2
1~10억원미만	14,668	15,031	29,700	4.1
10~100억원미만	43,761	88,217	131,978	18.1
100억원이상	85,331	479,445	564,776	77.6
합계	144,133	583,414	727,548	100.0

사업체 매출 규모별로 영업비용을 살펴보면, 규모 100억원이상 사업체의 영업비용은 5,647억원 (77.6%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원미만 사업체 1,319억원 (18.1%), 1~10억원미만 사업체 297억원 (4.1%), 1억원미만 사업체 10억원 (0.2%)의 순으로 나타났다. 매출액 대비 영업비용 비중을 살펴보면, 전체 사업체는 82.8% 수준이나, 1억원미만 사업체는 170.5%, 1~10억원미만 사업체 125.5%로 비용이 매출보다 많이 조사되었으며, 10~100억원미만 사업체 90.7%, 100억원이상 사업체 79.6%로 규모가 큰 사업체가 영업비용 비중이 작은 것으로 나타났다. 매출은 없고 비용만 발생한 사업체의 경우 1억원미만 규모로 분류되었고 실적이 나쁜 사업체의 경우 비용은 그대로인데 매출만 작아져서, 위와 같이 매출기준 규모로 분류하여 집계를 하면 규모가 작을수록 매출대비 비용이 많이 발생된 것으로 결과가 나타난다.

〈그림 4-10-7〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 영업비용 구성비



10.2.3. 종사자 규모별 영업비용 현황

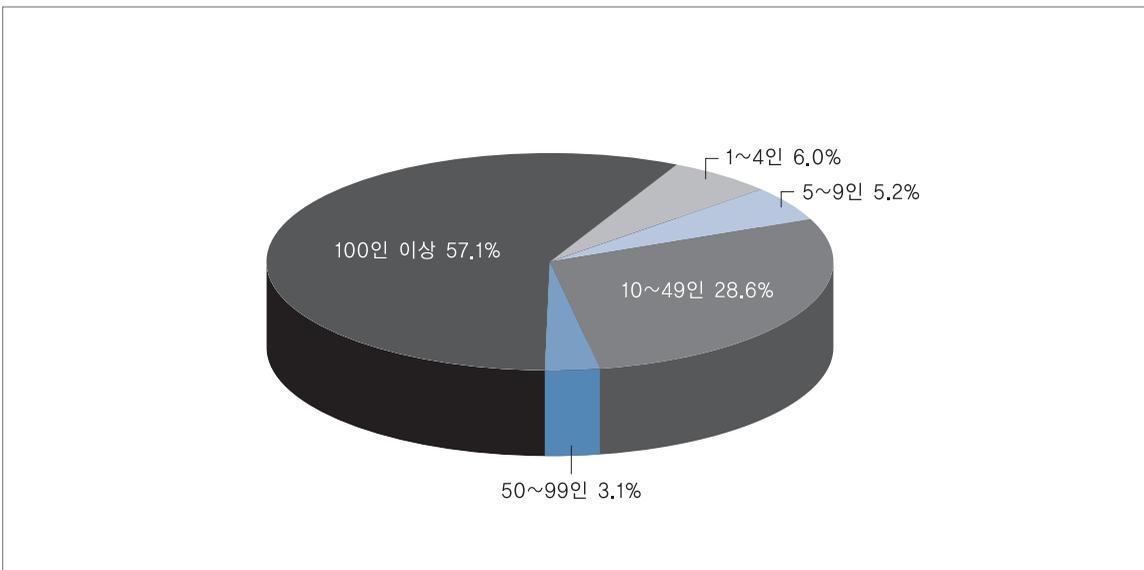
〈표 4-10-10〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 영업비용 현황

단위 : 백만원, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1~4인	9,920	33,749	43,670	6.0
5~9인	28,366	9,463	37,829	5.2
10~49인	49,567	158,380	207,947	28.6
50~99인	1	22,617	22,618	3.1
100인 이상	56,279	359,205	415,484	57.1
합계	144,133	583,414	727,548	100.0

사업체 종사자 규모별로 영업비용을 살펴보면, 규모 100인 이상 사업체의 영업비용이 4,154억원 (57.1%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 사업체 2,079억원 (28.6%), 1~4인 사업체 436억원 (6.0%), 5~9인 사업체 378억원 (5.2%), 50~99인 사업체 226억원 (3.1%)의 순으로 나타났다. 매출 대비 영업비용 비중을 살펴보면, 전체 사업체는 82.8%이며, 5~9인 사업체는 101.5%로 영업비용이 매출보다 많이 나타났고, 1~4인 사업체 89.4%, 100인 이상 사업체 80.1%, 10~49인 사업체 86.5%, 50~99인 사업체 67.3% 순으로 영업비용 비중이 큰 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-8〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 영업비용 구성비



10.3. 디지털 교육 및 정보산업 수출입액

〈표 4-10-11〉 디지털교육 및 정보산업 수출 현황

단위: 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
중국	3,711	143	2.9
일본	2,968	2,111	43.0
동남아	6,999	160	3.3
북미	2,201	502	10.2
유럽	763	180	3.7
기타	257	813	16.6
분류못함	-	1,000	20.4
전체	16,899	4,909	100.0

디지털 교육 및 정보산업의 총 수출액은 490만불로 수입액 40만불의 12.3배 많은 것으로 나타났다. 수출액을 국가별로 구분하면, 분류하지 못하는 경우를 제외하고 일본 지역이 211만불 (43.0%)로 가장 많은 비중을 차지하고 그 다음으로 기타지역 81만불 (16.6%), 북미지역 50만불 (10.2%), 유럽 18만불 (3.7%) 순으로 나타났다.

〈표 4-10-12〉 디지털교육 및 정보산업 수입 현황

단위: 천\$, %

지역	2003	2004	구성비
중국	69	-	-
일본	803	-	-
동남아	-	-	-
북미	7,063	-	-
유럽	335	3	0.8
기타	-	397	99.2
전체	8,270	400	100.0

디지털 교육 및 정보산업 총 수입액은 40만불로 수출액의 8.2% 수준으로 나타났다. 디지털 교육 및 정보산업의 수출입액은 2003년과 조사범위 기준이 달라 결과를 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

10.4. 디지털 교육 및 정보산업 종사자수

〈표 4-10-13〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 현황

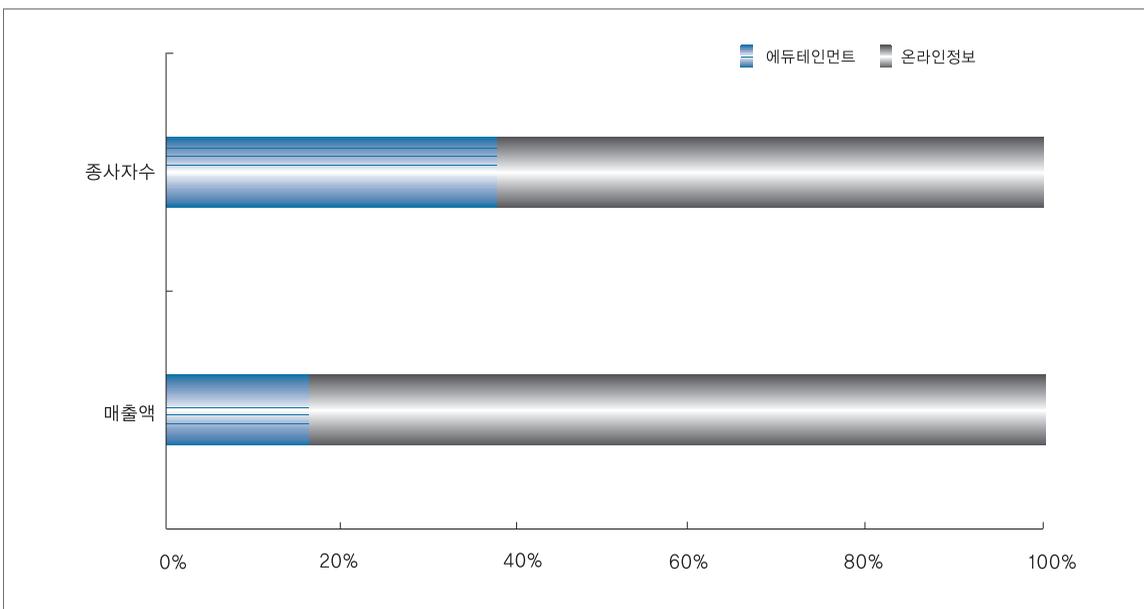
단위: 명, %

구분	2003*	2004	구성비
에듀테인먼트	11,353	2,567	33.9
온라인정보		4,999	66.1
합계	11,353	7,566	100.0

* 2003년 조사영역은 인터넷 및 모바일 콘텐츠의 기타산업임

2004년 디지털 교육 및 정보산업의 총 종사자수는 7,566명이며, 이 중 에듀테인먼트산업 종사자는 2,567명 (33.9%), 온라인정보산업 종사자는 4,999명 (66.1%)을 차지하는 것으로 나타났다. 매출액 구성비와 종사자수 구성비를 비교하면, 에듀테인먼트산업의 매출액 및 구성비는 1,337백만원 15.2%로 종사자수 구성비 33.9%보다 18.7%포인트 낮고, 온라인정보산업 매출액 및 구성비는 7,452백만원 84.8%로 종사자수 구성비 66.1% 보다 18.7%포인트 높게 나타났다.

〈그림 4-10-9〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 및 종사자 구성비



10.4.1. 지역별 종사자 현황

〈표 4-10-14〉 디지털 교육 및 정보산업 지역별 종사자 현황

단위: 명, %

지역	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
서울	2,297	4,590	6,887	91.0
부산	47	70	116	1.5
대구	27	8	35	0.5
인천	23	55	78	1.0
광주	84	13	97	1.3
대전	3	42	45	0.6
울산	0	0	0	0.0
경기도	10	65	75	1.0
강원도	0	29	29	0.4
충청북도	0	0	0	0.0
충청남도	22	13	35	0.5
전라북도	24	2	26	0.3
전라남도	2	108	110	1.5
경상북도	0	0	0	0.0
경상남도	6	0	6	0.1
제주도	23	2	26	0.3
합계	2,567	4,999	7,566	100.0

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 6,887명 (91.0%)으로 가장 높은 비중을 차지하고, 부산 116명 (1.5%), 전라남도 110명 (1.5%), 광주 97명 (1.3%), 인천 78명 (1.0%), 경기도 75명 (1.0%), 대전 45명 (0.6%), 대구 35명 (0.5%), 충청남도 35명 (0.5%), 강원도 29명 (0.4%), 전라북도 26명 (0.3%), 제주도 26명 (0.3%), 경상남도 6명 (0.1%)의 순으로 나타났다. 크게 구분하면, 서울 6,887명 (91.0%), 6개 광역시 371명 (4.9%), 9개도 307명 (4.1%)의 구성비를 나타낸다.

10.4.2. 매출액 규모별 종사자 현황

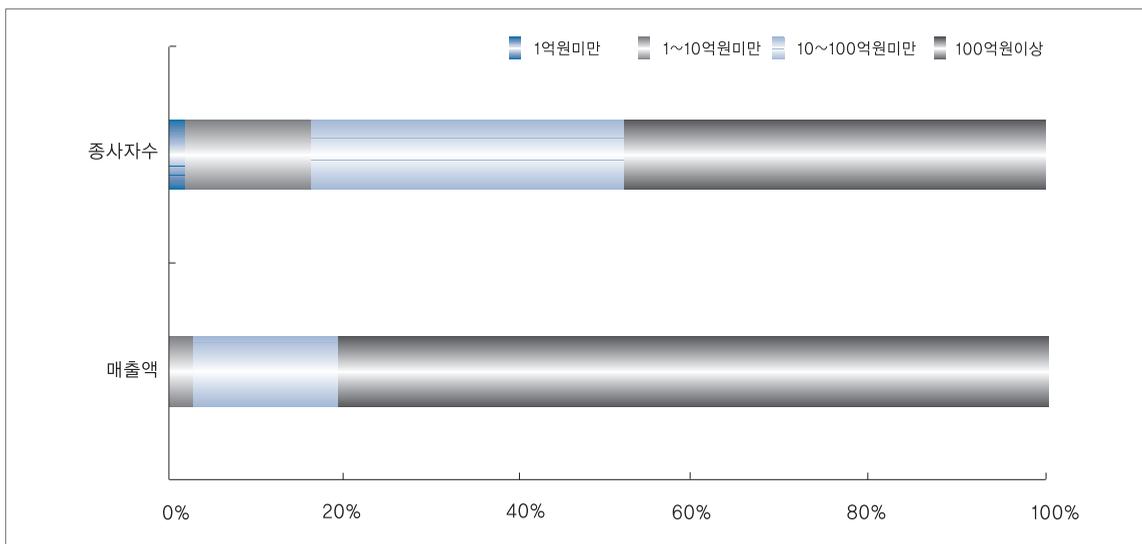
〈 표 4-10-15 〉 디지털 교육 및 정보산업 매출액 규모별 종사자 현황

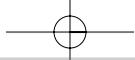
단위: 명, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1억원미만	68	47	114	1.5
1~10억원미만	483	588	1,071	14.2
10~100억원미만	592	2,130	2,722	36.0
100억원이상	1,424	2,235	3,659	48.4
합계	2,567	4,999	7,566	100.0

사업체의 매출 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 100억원이상 사업체의 종사자가 3,659명 (48.4%)으로 가장 높게 나타났고, 10~100억원미만 사업체 2,722명 (36.0%), 1~10억원미만 사업체 1,071명 (14.2%), 1억원미만 사업체 114명 (1.5%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 에듀테인먼트산업은 100억원이상 사업체 종사자 55.5%, 10~100억원미만 사업체 종사자 23.1%, 1~10억원미만 사업체 종사자 18.8%, 1억원미만 사업체 종사자 2.6% 이며, 온라인정보산업은 100억원 이상 사업체 종사자 44.7%, 10~100억원미만 사업체 종사자 42.6%, 1~10억원미만 사업체 종사자 11.8%, 1억원미만 사업체 종사자 0.9% 이다. 구성비를 상대적으로 비교하면, 10~100억원미만 사업체의 종사자 구성비는 온라인정보산업 42.6%가 에듀테인먼트산업 23.1% 보다 높으나 그 외는 에듀테인먼트산업이 온라인정보산업 보다 종사자 구성비가 더 높게 나타났다. 종사자 구성비를 매출액 구성비와 비교해보면, 100억원이상 사업체는 종사자 구성비보다 매출액 구성비가 더 크고, 10억원미만 사업체는 매출액 구성비 보다 종사자 구성비가 더 크다.

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





10.4.3. 종사자 규모별 종사자 현황

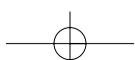
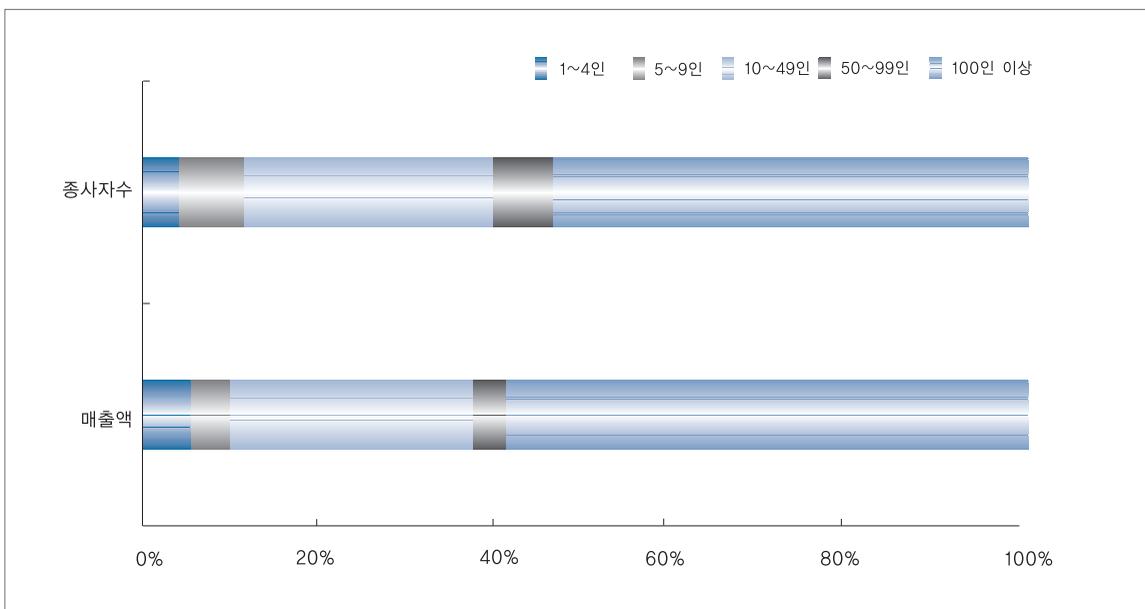
〈표 4-10-16〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 현황

단위: 명, %

규모	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
1~4인	196	127	323	4.3
5~9인	335	199	534	7.1
10~49인	852	1,283	2,135	28.2
50~99인	0	541	541	7.2
100인 이상	1,184	2,849	4,033	53.3
합계	2,567	4,999	7,566	100.0

종사자 규모별로 종사자를 살펴보면, 100인 이상 사업체 종사자가 4,033명 (53.3%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 2,135명 (28.2%), 50~99인 541명 (7.2%), 5~9인 534명 (7.1%), 1~4인 323명 (4.3%)의 순으로 나타났다. 중분류로 구분하면, 에듀테인먼트산업은 100인 이상 사업체 종사자 46.1%, 10~49인 사업체 종사자 33.2%, 5~9인 사업체 종사자 13.1%, 1~4인 사업체 종사자 7.6% 이며, 온라인정보산업은 100인 이상 사업체 종사자 57.0%, 50~99인 사업체 종사자 10.8%, 10~49인 사업체 종사자 25.7%, 5~9인 사업체 종사자 4.0%, 1~4인 사업체 종사자 2.5%이다.

〈그림 4-10-11〉 디지털 교육 및 정보산업 종사자 규모별 종사자 및 매출액 구성비



10.4.4. 고용 형태별 종사자 현황

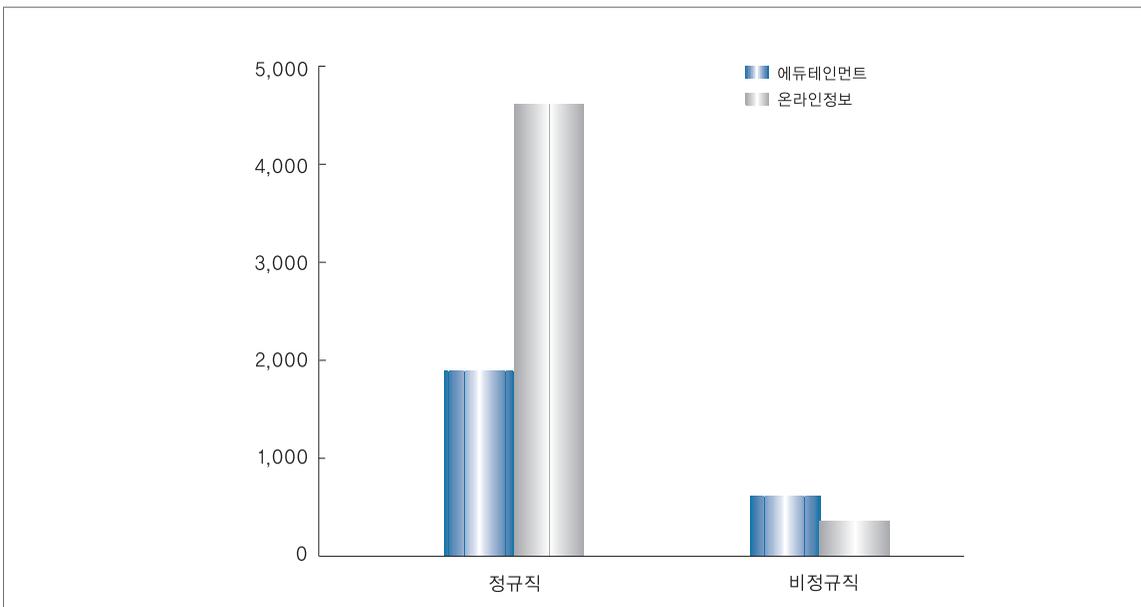
〈표 4-10-17〉 디지털 교육 및 정보 산업 형태별 종사자 현황

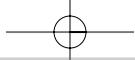
단위: 명, %

고용형태	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
정규직	1,939	4,621	6,560	86.7
비정규직	628	379	1,007	13.3
합계	2,567	4,999	7,566	100.0

디지털 교육 및 정보산업 전체의 종사자를 형태별로 살펴보면, 정규직 6,560명 (86.7%), 비정규직 1,007명 (13.3%)로 나타났다. 중분류로 구분하면 에듀테인먼트산업은 정규직 1,939명 (75.5%), 비정규직 628명 (24.5%)이며, 온라인정보산업은 정규직 4,621명 (92.4%), 비정규직 379명 (7.6%)으로 온라인정보 산업의 정규직 비율이 높은 것으로 나타났다. 정규직을 산업별로 살펴보면, 온라인 정보 4,621명 (70.4%), 에듀테인먼트 1,939명 (29.6%)이며, 비정규직은 에듀테인먼트 628명 (62.4%), 온라인정보 379명 (37.6%)으로 나타났다.

〈그림 4-10-12〉 디지털 교육 및 정보산업 고용형태별 종사자 현황





10.4.5. 성별 종사자 현황

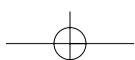
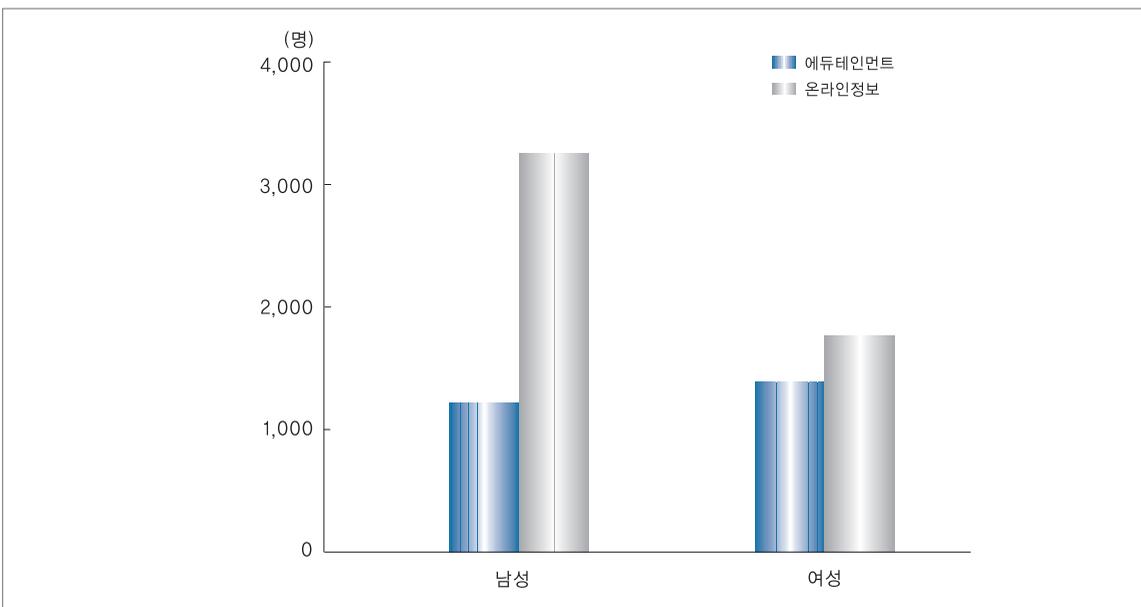
〈표 4-10-18〉 디지털 교육 및 정보산업 성별 종사자 현황

단위: 명, %

성별	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
남자	1,181	3,231	4,412	58.3
여자	1,386	1,768	3,154	41.7
종사자합계	2,567	4,999	7,566	100.0

디지털 교육 및 정보산업 전체의 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 4,412명 (58.3%), 여자 3,154명 (41.7%)으로 남자가 1.4배 높게 나타났다. 중분류로 구분하면 에듀테인먼트산업은 남자 1,181명 (46.0%), 여자 1,386명 (54.0%)이며, 온라인정보산업은 남자 3,231명 (64.6%), 여자 1,768명 (35.4%)으로 에듀테인먼트 산업은 여자의 비중이 높고 온라인정보산업은 남자의 비중이 높은 것으로 나타났다. 남자를 산업별로 살펴보면 온라인정보 3,231명 (73.2%), 에듀테인먼트 1,181명 (26.8%)이며, 여자는 온라인정보 1,768명 (56.1%), 에듀테인먼트 1,386명 (43.9%)으로 나타났다.

〈그림 4-10-13〉 디지털 교육 및 정보산업 성별 종사자 현황



10.4.6. 직무별 종사자 현황

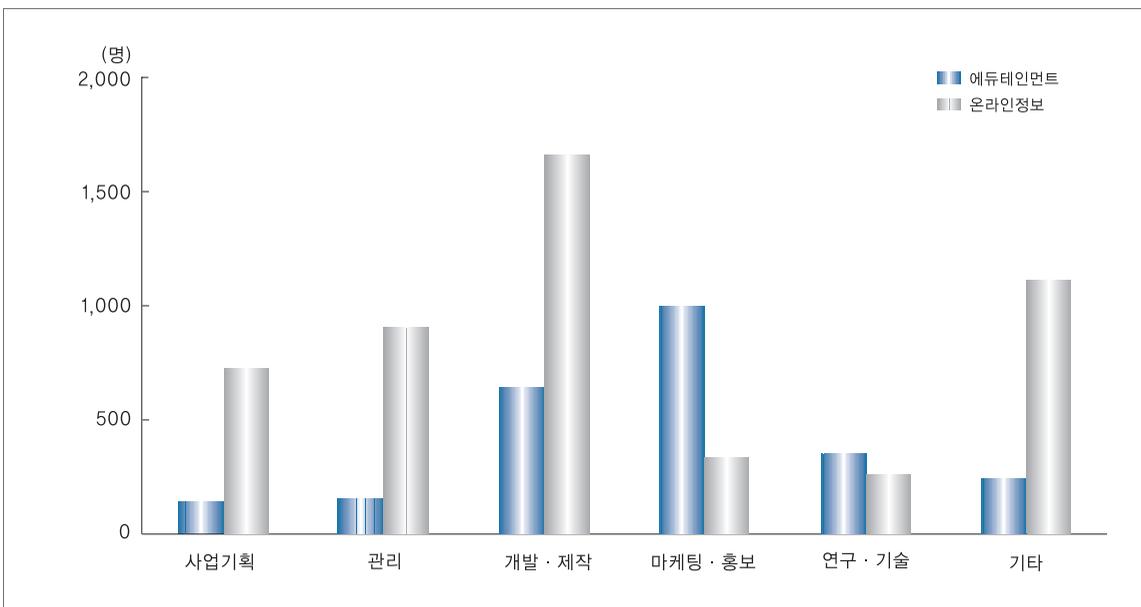
〈표 4-10-19〉 디지털 교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황

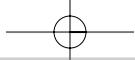
단위: 명, %

직무	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
사업기획	135	732	867	11.5
관리	158	910	1,068	14.1
개발·제작	648	1,654	2,303	30.5
마케팅·홍보	1,006	331	1,337	17.7
연구·기술	358	261	619	8.2
기타	255	1,111	1,366	18.1
합계	2,560	4,999	7,560	100.0

디지털 교육 및 정보산업 전체의 종사자를 직무별로 살펴보면, 개발·제작 2,303명 (30.5%), 기타 1,366명 (18.1%), 마케팅·홍보 1,337명 (17.7%), 관리 1,068명 (14.1%), 사업기획 867명 (11.5%), 연구기술 619명 (8.2%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 구분하여 살펴보면 에듀테인먼트 산업은 마케팅·홍보 1,006명 (39.3%), 개발·제작 648명 (25.3%), 연구·기술 358명 (14.0%), 기타 255명 (10.0%), 사업기획 135명 (5.3%), 관리 158명 (6.2%) 순서이며, 온라인정보산업은 개발·제작 1,654명 (33.1%), 기타 1,111명 (22.2%), 관리 910명 (18.2%), 사업기획 732명 (14.6%), 마케팅·홍보 331명 (6.6%), 연구·기술 261명 (5.2%) 순서로 차이를 나타냈다. 즉, 상대적으로 비교했을 때 에듀테인먼트산업은 마케팅·홍보와 연구·기술 비중이 높고 온라인정보산업은 개발·제작, 사업기획, 관리 비중이 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-14〉 디지털 교육 및 정보산업 직무별 종사자 현황





10.4.7. 학력별 종사자 현황

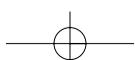
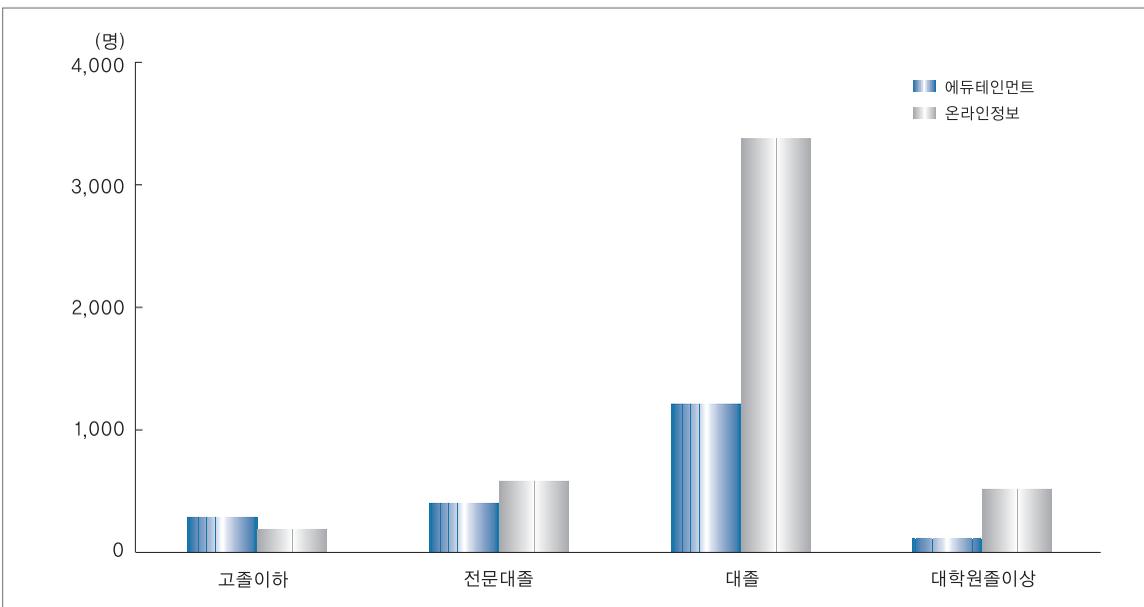
〈표 4-10-20〉 디지털 교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황

단위: 명, %

학력	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
고졸이하	269	171	440	6.7
전문대졸	390	569	959	14.6
대졸	1,203	3,373	4,576	69.8
대학원졸이상	77	507	584	8.9
정규직합계	1,939	4,621	6,560	100.0

디지털 교육 및 정보산업 전체의 종사자를 학력별로 살펴보면, 대졸 4,576명 (69.8%), 전문대졸 959명 (14.6%), 대학원졸이상 584명 (8.9%), 고졸이하 440명 (6.7%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 구분하여 살펴보면 에듀테인먼트산업은 대졸 1,203명 (62.0%), 전문대졸 390명 (20.1%), 고졸이하 269명 (13.9%), 대학원졸 이상 77명 (4.0%) 순서이며 온라인정보산업은 대졸 3,373명 (73.0%), 전문대졸 569명 (12.3%), 대학원졸이상 507명 (11.0%), 고졸이하 171명 (3.7%) 순서로 나타났다. 구성비를 상대적으로 비교하면, 대졸과 대학원졸 이상은 온라인정보산업이 더 높고, 고졸이하와 전문대졸은 에듀테인먼트산업이 더 높은 것으로 나타났다.

〈그림 4-10-15〉 디지털 교육 및 정보산업 학력별 종사자 현황



10.4.8. 연령별 종사자 현황

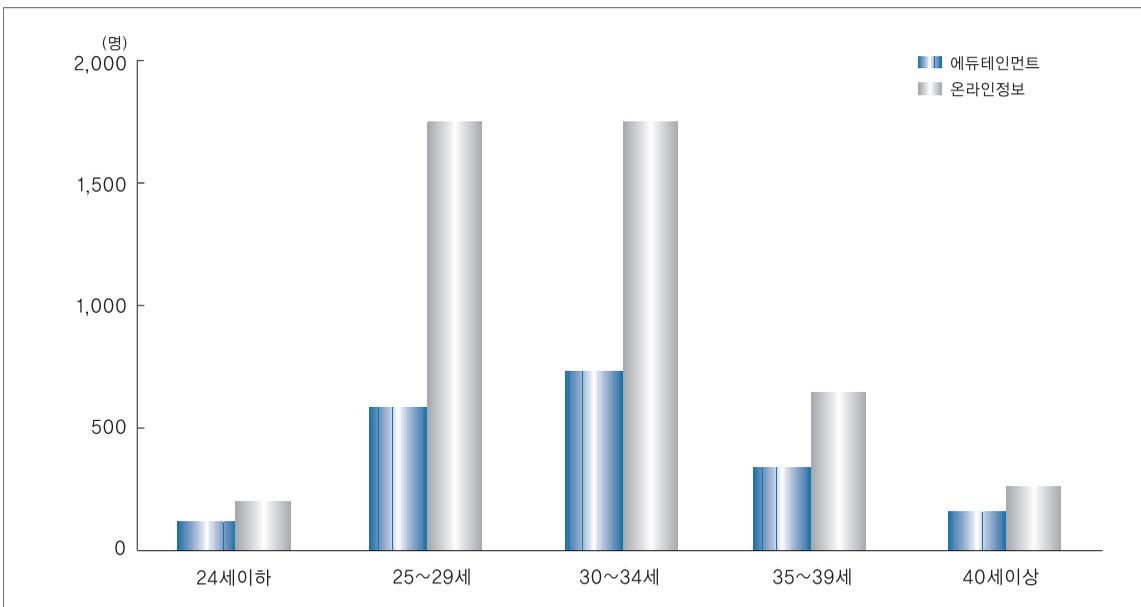
〈 표 4-10-21 〉 디지털 교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황

단위: 명, %

연령	에듀테인먼트	온라인정보	합계	구성비
24세이하	115	206	321	4.9
25~29세	591	1,750	2,341	35.7
30~34세	741	1,759	2,499	38.1
35~39세	338	648	986	15.0
40세이상	155	258	413	6.3
정규직 합계	1,939	4,621	6,560	100.0

디지털 교육 및 정보산업 전체의 종사자를 연령별로 살펴보면, 30~34세 2,499명 (38.1%), 25~29세 2,341명 (35.7%), 35~39세 986명 (15.0%), 40세이상 413명 (6.3%), 24세이하 321명 (4.9%)의 순으로 나타났다. 중분류별로 구분하여 살펴보면 에듀테인먼트산업은 30~34세 741명 (38.2%), 25~29세 591명 (30.5%), 35~39세 338명 (17.4%), 40세이상 155명 (8.0%), 24세이하 115명 (5.9%) 순서이며 온라인정보산업은 30~34세 1,759명 (38.1%), 25~29세 1,750명 (37.9%), 35~39세 648명 (14.0%), 40세이상 258명 (5.6%), 24세이하 206명 (4.5%) 순서로 나타났다. 구성비를 상대적으로 비교하면, 30세미만의 젊은 층의 구성비는 온라인정보산업이 더 높고, 30세이상 연령층은 에듀테인먼트산업이 더 높은 것으로 나타났다.

〈 그림 4-10-16 〉 디지털 교육 및 정보산업 연령별 종사자 현황



별첨 : 설문지



승인번호 제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조, 제14조)에 규정되어 있습니다.

※ ID	※문화산업분류	※지역코드

2004년 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, 바쁘신 중에라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 문화산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2005. 7

주 관 : 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원

조사기관 : (주)메트릭스코퍼레이션, 한국신용평가정보

I. 사업체 기초정보

(2005년 현재)

1. 사업체 정보

사업체명(국문)		홈페이지 URL	http://
전화번호	() -	팩스번호	() -
주소	□□□-□□□		
사업자등록번호	- -	설립일자	
법인등록번호	-	벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상
기업형태	① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사의 법인		
본사유무	① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		

2. 응답자 정보

부서명		성명	
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

3. 대표자 정보

대표자 성명		출생년도	
최종학력	① 고졸이하 ② 전문대졸(2·3년제) ③ 대졸 ④ 대학원졸 이상	경영형태	① 창업 ② 동업 ③ 가업계승 ④ 기업인수 ⑤ 전문경영인 ⑥ 기타

II. 사업체 현황

1. 사업체 영위업종

(해당사업 안에 표시)

대분류	중분류	소분류
1. 출판산업	11. 출판업	<input type="checkbox"/> 111. 서적 출판(종이매체출판)
		<input type="checkbox"/> 112. 전자 출판(종이매체출판 제외)
		<input type="checkbox"/> 113. 신문 발행
		<input type="checkbox"/> 114. 잡지 및 정기 간행물 발행
		<input type="checkbox"/> 115. 정기 광고간행물 발행
		<input type="checkbox"/> 116. 기타 오디오 기록매체 출판
		<input type="checkbox"/> 117. 기타 출판
	<input type="checkbox"/> 12. 인쇄업	
	13. 출판 도소매업	<input type="checkbox"/> 131. 서적, 잡지 및 신문 도매(전자출판 도매업 제외)
		<input type="checkbox"/> 132. 서적 및 잡지류 소매(전자출판 소매업 제외)
		<input type="checkbox"/> 133. 전자출판 유통
		<input type="checkbox"/> 134. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)
	14. 온라인 출판 유통업	<input type="checkbox"/> 141. 인터넷 서점 <input type="checkbox"/> 142. 인터넷 전자출판 서비스
	15. 출판 임대업	<input type="checkbox"/> 150. 서적 임대(만화 임대업 제외)
	2. 만화산업	21. 만화출판업
<input type="checkbox"/> 212. 일반 출판사(만화 부분)		
22. 온라인 만화 유통업		<input type="checkbox"/> 221. 인터넷 만화 서점
		<input type="checkbox"/> 222. 온라인(인터넷·모바일) 만화 서비스
23. 만화책 임대업		<input type="checkbox"/> 231. 만화가게 <input type="checkbox"/> 232. 도서 대여점(만화 부분)
24. 만화전문 도소매업	<input type="checkbox"/> 241. 만화 전문 도매 <input type="checkbox"/> 242. 만화 전문 소매	
<input type="checkbox"/> 3. 음악산업, <input type="checkbox"/> 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 관련 서비스업	<input type="checkbox"/> 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스
	53. 기록매체 복제	<input type="checkbox"/> 530. 비디오/DVD물 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
<input type="checkbox"/> 544. 비디오/DVD물 소매 <input type="checkbox"/> 545. 비디오/DVD물 임대		
55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업	<input type="checkbox"/> 551. 영화관 운영 <input type="checkbox"/> 552. 비디오/DVD물 감상실 운영	
56. 온라인 유통업	<input type="checkbox"/> 561. 인터넷영화 서비스업 <input type="checkbox"/> 562. 모바일영화 서비스업	
6. 애니메이션	60. 애니메이션 제작업	<input type="checkbox"/> 600. 애니메이션 창작 제작
		<input type="checkbox"/> 601. 애니메이션 하청 제작
		<input type="checkbox"/> 602. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작
<input type="checkbox"/> 7. 방송, <input type="checkbox"/> 8. 광고, <input type="checkbox"/> 9. 캐릭터		
10. 디지털 교육 및 정보	101. 에듀테인먼트	<input type="checkbox"/> 1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작
		<input type="checkbox"/> 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스
		<input type="checkbox"/> 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스
	102. 온라인 정보	<input type="checkbox"/> 1021. 인터넷 포털 서비스
		<input type="checkbox"/> 1022. 모바일 포털 서비스

2. 사업실적

① 해당사업 영위업종별 매출실적

(2004년 결산 기준, 단위 : 백만원)

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 매출액 총 합계는 재무제표 상의 매출액 합계와 같아야 함

업종	①창작 및 판권	②투자 수입	③제작 서비스	④단순복제	⑤유통·배급	⑥마케팅·홍보	⑦기타	매출액 합계 (①+②+③+④+⑤+⑥+⑦)
511	50.5		42					92.5 (백만원)
								(백만원)
								(백만원)
								(백만원)
계								(백만원)

- 1) 창작 및 판권 : 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작서비스/단순복제 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출 및 단순복제를 해서 발생한 매출
- 3) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

② 영업비용

(2004년 결산 기준, 단위 : 백만원)

□ 재무제표 작성 기업의 경우

- ※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 영업비용(매출원가 + 판매비와 일반관리비) 합계와 같아야 함

매출원가	판매비 및 관리비				
	인건비	이자비용	감가상각비	임차료	기타
(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)

- 1) 매출원가 : 기초 상품(제품) 재고액 + 당기 상품 매입액(제품 제조원가) - 기말 상품(제품) 재고액
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 기타 : 앞의 항목에 기입하지 않은 사항 중 기타 영업에 관련한 비용으로 광고선전비, 접대비, 전기요금, 수도요금, 전화요금 등의 모든 영업비용 (금융비용 등의 영업외 비용은 제외)

□ 재무제표 미작성 기업의 경우

2004년 납부부가가치세액	
----------------	--

③ 콘텐츠관련 비용

2004년 콘텐츠제작관련 총 비용	(백만원)
--------------------	-------

- ※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	기타
(%)	(%)	(%)	(%)	(%)

- 1) 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액. 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- 2) 마케팅홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
- 3) 연구개발(R&D) : 작품의 제작연구나 개발연구를 위해 회사가 투자한 비용

3. 종사자 현황

① 영위산업별 종사자 비율

※ 사업체내 해당 영위사업에 종사하는 종사자수 비율을 구분하여 기입

※ 영위산업이 한가지인 경우는 해당없음

산업	출판	만화	영화·비디오	애니메이션	디지털 교육 및 정보	음악, 게임, 방송, 광고, 캐릭터	관리 및 총무	총 종사자 비율
종사자수 비율								100.0%

② 형태별/ 성별 종사자 수

(2004년 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

(2004년 결산 기준, 단위 : 명)

	사업기획	관리(재무/인사/총무)	개발·제작	마케팅·홍보	연구·기술	기타	계
정규직 종사자							
비정규직 종사자							

④ 학력별, 연령별 종사자 수

(2004년 결산 기준, 단위 : 명)

※ 정규직에 대해서만 기입하여 주십시오.

구 분		계	구 분		계
학력별	고졸 이하		연령별 (만 나이)	24세 이하	
	전문대졸(3년제 대학 포함)			25세 - 29세	
	대 졸			30세 - 34세	
	대학원졸 이상			35세 - 39세	
총 계			총 계		

⑤ 프리랜서 현황

(기준일자 2004년)

※ 2004년동안 사용한 프리랜서를 산업별로 구분하여 기입하여 주십시오.

프리랜서 고용 제 1산업		프리랜서 고용 제 2산업	
프리랜서 고용산업	산업	프리랜서 고용산업	산업
2004년 1년 동안 사용한 프리랜서 수	(명)	2004년 1년 동안 사용한 프리랜서 수	(명)
평균 고용기간	(개월)	평균 고용기간	(개월)

4. 해외거래 현황

① 업종별 해외거래 현황

(2004년 결산 기준)

※ 다음 산업에 관련한 수출입액만을 기입함

산업분류	업종별 수출액	업종별 수입액
□ 출판산업	(천달러)	(천달러)
□ 만화산업	(천달러)	(천달러)
□ 영화·비디오산업	(천달러)	(천달러)
□ 애니메이션 산업	(천달러)	(천달러)
□ 디지털 교육 및 정보	(천달러)	(천달러)
해외거래 전체	(천달러)	(천달러)

② 지역별 해외거래 현황

※ 두 가지 이상의 산업으로 수출이 발생하는 경우 표를 나누어서 기재

수출 제 1산업	지역 구분	국가별 수출액	국가별 수입액
□ 출판산업 □ 만화산업 □ 영화·비디오산업 □ 애니메이션 산업 □ 디지털 교육 및 정보	중국	(천달러)	(천달러)
	일본	(천달러)	(천달러)
	동남아	(천달러)	(천달러)
	북미	(천달러)	(천달러)
	유럽	(천달러)	(천달러)
	기타	(천달러)	(천달러)
해외거래 전체		(천달러)	(천달러)

수출 제 2산업	지역 구분	국가별 수출액	국가별 수입액
□ 출판산업 □ 만화산업 □ 영화·비디오산업 □ 애니메이션 산업 □ 디지털 교육 및 정보	중국	(천달러)	(천달러)
	일본	(천달러)	(천달러)
	동남아	(천달러)	(천달러)
	북미	(천달러)	(천달러)
	유럽	(천달러)	(천달러)
	기타	(천달러)	(천달러)
해외거래 전체		(천달러)	(천달러)

③ 해외진출형태 및 경로

(2004년 기준, 단위 : %)

해외진출형태	비중	해외진출경로	비중
① 완제품 수출		직접 수출	① 해외 전시회 및 행사 참여
② License			② 해외 유통사 접촉
③ OEM 수출			③ 온라인 해외 판매
④ 기술 및 서비스		간접 수출	④ 해외 법인 활용
⑤ 기타 ()			⑤ 국내 에이전트 활용
			⑥ 해외 에이전트 활용
합 계	100.0%	⑦ 기타 ()	합 계
			100.0%

※ 영화산업 판권의 경우 License에 기입

※ 비디오, 극장상영(직접개봉)의 경우는 완제품 수출에 기입

III. 기타 산업활동 관련

① 지적재산권 관련

(2004년 기준)

지식재산권 보유등록 현황	특허권 실용신안권 의장권 상표권 저작권					
	국내					
	해외					
불법 복제로 인한 피해 여부	국내	① 있다 (예상피해액 _____ 백만원) ② 없다				
	해외	① 있다 (예상피해액 _____ 천달러) ② 없다				
국내외 업체와의 저작권 분쟁 사례	국내	① 있다 (2004년 피해 _____ 건) ② 없다				
	해외	① 있다 (2004년 피해 _____ 건) ② 없다				

※ 지적재산권 보유개수는 2004년 말 등록기준(2004년말 누계)으로 작성하며, 출원중인 것은 제외
 ※ 저작권의 경우 저작권심의위원회에 등록된 개수를 기준으로 함

② 시장활성화 관련

(☞ 영화·비디오 산업만 답변)

※ 1번부터 15번까지의 문항이 보기의 밑줄 부분에 적용될 경우에 해당 문항에 대해 어느 정도 동의를 하시는지 ○ 표시를 해주십시오.

매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다
1	2	3	4	5

보기 _____ 이 DVD 매출에 타격을 입히며 시장활성화를 저해하고 있다.	
① 불법복제품	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
② 온라인 불법 다운로드	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
③ 공공장소에서 불법상영	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
④ 홀드백 기간의 붕괴	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑤ 무리한 가격할인	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑥ 유통 비용 과다	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑦ 판권가격 과다	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑧ 대여시장 중심의 시장구조	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑨ 콘텐츠 부족	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑩ 마케팅 부족	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑪ DVD 관련 기기의 미보급	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑫ 각종 규제 및 검열	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑬ 극장 부문의 발전	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑭ 타 부가시장의 발전	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5
⑮ 시장의 자연스러운 추세	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5

별첨 : 설문지

③ 시장활성화를 위한 대책

(☞ 영화·비디오 산업만 답변)

※ 1번부터 15번까지의 문항이 보기의 밑줄 부분에 적용될 경우에 해당 문항에 대해 어느 정도 동의를 하시는지 ○ 표시를 해주십시오.

매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다
1	2	3	4	5

보기 _____ 이 DVD 매출을 증가시키고 수익성을 올리는데 도움을 주며 시장을 활성화 시킬 수 있다.	
① 불법 복제, 다운로드 규제강화	1 — 2 — 3 — 4 — 5
② 불법 복제방지기술 개발	1 — 2 — 3 — 4 — 5
③ 홀드백 기간 준수 및 감시	1 — 2 — 3 — 4 — 5
④ 가격할인 금지 및 조정	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑤ 공동 물류 센터 건립	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑥ 유통과정 단순화(직판)	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑦ 판권 가격인하	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑧ 셀스루 시장 확대	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑨ 대여점용 제품별도 판매	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑩ 대여점과 매출기준 수익 배분 (대여회수를 기준으로)	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑪ 공공기관의 의무구입 (도서관, 학교 등)	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑫ 마케팅 강화	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑬ 새로운 콘텐츠 확보 (DVD용 콘텐츠 -예술영화, 성인물, 공연물 등)	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑭ 콘텐츠 공급물량 증가 (영화출시 편수 증가)	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑮ DVD 기기 및 HDTV 보급	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑯ 인접 판권(VoD 등) 통합	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑰ 각종 규제 철폐	1 — 2 — 3 — 4 — 5
⑱ 시장의 자정 능력	1 — 2 — 3 — 4 — 5

④ 기타 정부정책이나 해당산업과 관련하여 의견이 있으시면 기입해 주시기 바랍니다.

-설문이 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.-



승인번호 제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조, 제14조)에 규정되어 있습니다.

※ ID	※문화산업분류	※지역코드

2004년 기준 문화산업 통계조사 (출판·만화 유통 부분)

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, 바쁘신 중이라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 문화산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2005. 7

주 관 : 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원

조사기관 : (주)메트릭스코퍼레이션, 한국신용평가정보

I. 사업체 기초정보

(2005년 현재)

1. 사업체 정보

사업체명(국문)		홈페이지 URL	http://
전화번호	() -	팩스번호	() -
주소	□□□-□□□		
사업자등록번호	- -	설립일자	
법인등록번호	-	벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상
기업형태	① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사의 법인		
본사유무	① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		

2. 응답자 정보

부서명		성명	
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

3. 대표자 정보

대표자 성명		출생년도	
최종학력	① 고졸이하 ② 전문대졸(2·3년제) ③ 대졸 ④ 대학원졸 이상	경영형태	① 창업 ② 동업 ③ 가업계승 ④ 기업인수 ⑤ 전문경영인 ⑥ 기타

별첨 : 설문지

II. 사업체 현황

1. 사업체 영위업종

(해당사업 안에 표시)

대분류	중분류	소분류
1. 출판산업	11. 출판업	<input type="checkbox"/> 111. 서적 출판(종이매체출판)
		<input type="checkbox"/> 112. 전자 출판(종이매체출판 제외)
		<input type="checkbox"/> 113. 신문 발행
		<input type="checkbox"/> 114. 잡지 및 정기 간행물 발행
		<input type="checkbox"/> 115. 정기 광고간행물 발행
		<input type="checkbox"/> 116. 기타 오디오 기록매체 출판
		<input type="checkbox"/> 117. 기타 출판
	<input type="checkbox"/> 12. 인쇄업	
	13. 출판 도소매업	<input type="checkbox"/> 131. 서적, 잡지 및 신문 도매
		<input type="checkbox"/> 132. 서적 및 잡지류 소매
<input type="checkbox"/> 133. 계약배달 판매(신문배달판매 부분)		
14. 온라인 출판 유통업	<input type="checkbox"/> 141. 인터넷 서점	
	<input type="checkbox"/> 142. 인터넷 전자출판 서비스	
15. 출판 임대업	<input type="checkbox"/> 150. 서적 임대(만화 임대업 제외)	
2. 만화산업	21. 만화출판업	<input type="checkbox"/> 211. 만화 전문 출판사
		<input type="checkbox"/> 212. 일반 출판사(만화 부분)
	22. 온라인 만화 유통업	<input type="checkbox"/> 221. 인터넷 만화 서점
		<input type="checkbox"/> 222. 온라인(인터넷·모바일) 만화 서비스
	23. 만화책 임대업	<input type="checkbox"/> 231. 만화가게
		<input type="checkbox"/> 232. 도서 대여점(만화 부분)
	24. 만화전문 도소매업	<input type="checkbox"/> 241. 만화 전문 도매
		<input type="checkbox"/> 242. 만화 전문 소매
<input type="checkbox"/> 3. 음악산업, <input type="checkbox"/> 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 관련 서비스업	<input type="checkbox"/> 520. 영화 및 비디오 제작 관련 서비스
	53. 기록매체 복제	<input type="checkbox"/> 530. 비디오/DVD물 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
<input type="checkbox"/> 544. 비디오/DVD물 소매		
	<input type="checkbox"/> 545. 비디오/DVD물 임대	
55. 영화 및 비디오/DVD물 상영업	<input type="checkbox"/> 551. 영화관 운영	
	<input type="checkbox"/> 552. 비디오/DVD물 감상실 운영	
56. 온라인 유통업	<input type="checkbox"/> 561. 인터넷영화 서비스업	
	<input type="checkbox"/> 562. 모바일영화 서비스업	
6. 애니메이션	60. 애니메이션 제작업	<input type="checkbox"/> 600. 애니메이션 창작 제작(극장용 및 TV용)
		<input type="checkbox"/> 601. 애니메이션 하청 제작
		<input type="checkbox"/> 602. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작
<input type="checkbox"/> 7. 방송, <input type="checkbox"/> 8. 광고, <input type="checkbox"/> 9. 캐릭터		
10. 디지털 교육 및 정보	101. 에듀테인먼트	<input type="checkbox"/> 1011. 디지털 교육(에듀테인먼트) 기획 및 제작
		<input type="checkbox"/> 1012. 인터넷 에듀테인먼트 서비스
		<input type="checkbox"/> 1013. 모바일 에듀테인먼트 서비스
	102. 온라인 정보	<input type="checkbox"/> 1021. 인터넷 포털 서비스
		<input type="checkbox"/> 1022. 모바일 포털 서비스

2. 사업실적

① 해당사업 형태별 매출실적

(2004년 결산 기준, 단위 : 백만원)

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 매출액 총 합계는 재무제표 상의 매출액 합계와 같아야 함 (판매, 임대, 온라인 서비스 및 기타 매출 모두 포함)

□ 도서·만화 매출 (단위: 백만원)

※ 도매·총판이나, 서점에서 도서매출(만화제외)만을 판매와 대여로 구분하여 해당되는 칸에 모두 기재

구분	해당업종	일반 단행본	전문· 학술도서	아동도서	학습· 참고서	백과· 전집	잡지 (만화제외)	매출 총계
판매매출	13, __, __							
	14, __							
대여매출	150							
총 계								

※ 일반 단행본 : 문예, 교양, 실용서

※ 도서·만화대여점, 만화가게에서 만화매출(도서제외)만을 판매와 대여로 구분하여 해당되는 칸에 모두 기재

구분	해당업종	무협/액션	순정	코믹	판타지/SF	성인	잡지	연재	기타 총계	매출 총계
판매매출	22, __									
	24, __									
대여매출	23, __									
총 계(A)										

※ 도서·만화대여점, 만화가게에서 만화매출(도서제외)만을 국가별로 구분하여 해당되는 칸에 모두 기재

구분	해당업종	국내만화	일본만화	중국만화	기타	매출 총계
판매매출	22, __					
	24, __					
대여매출	23, __					
총 계(A와일치)						

□ 도서·만화 보유 현황

※ (1-도매·총판, 서점, 2-도서·만화대여점, 만화가게) 업종만 해당되는 칸에 모두 기재

도매·총판, 서점	도서 보유 권수	월평균 도서 구입 비용	일평균 이용자수
	부	천원	명/일
도서·만화대여점, 만화가게	만화 보유 권수	월평균 만화 구입 비용	일평균 이용자수
	부	천원	명/일

별첨 : 설문지

□ 도서·만화 이외 매출

업종	①음반 (CD, DVD)	②비디오 (VHS, DVD)	③게임/소프트웨어 (CD, DVD, 오락기)	④문구·완구	⑤기타	매출액 합계 (①+②+③+④+⑤)
300	10.5	6	5		2	23.5 (백만원)
						(백만원)
						(백만원)
						(백만원)
계						(백만원)

② 영업비용

(2004년 결산 기준, 단위 : 백만원)

□ 재무제표 작성 기업의 경우

※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 영업비용(매출원가 + 판매비와 일반관리비) 합계와 같아야 함

매출원가	판매비 및 관리비				
	인건비	이자비용	감가상각비	임차료	기타
(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)

- 1) 매출원가 : 기초 상품(제품) 재고액 + 당기 상품 매입액(제품 제조원가) - 기말 상품(제품) 재고액
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 기타 : 앞의 항목에 기입하지 않은 사항 중 기타 영업에 관련한 비용으로 광고선전비, 접대비, 전기요금, 수도요금, 전화요금 등의 모든 영업비용 (금융비용 등의 영업외 비용은 제외)

□ 재무제표 미작성 기업의 경우

2004년 납부부가가치세액	
----------------	--

② 형태별/ 성별 종사자 수

(2004년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분	남	여
정규직 종사자	(명)	(명)
비정규직 종사자	(명)	(명)
총 계	(명)	(명)

- 1) 정규직 : 1년 이상 고용되어 계속 정규직원으로 일하는 종사자
- 2) 비정규직 : 1년 미만의 계약직 근로자, 파견직, 일용직, 파트타임, 훈련생 등
- 3) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

② 학력별, 연령별 종사자 수

(2004년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분		계	구 분		계
학력별	고졸 이하		연령별 (만 나이)	24세 이하	
	전문대졸(3년제 대학 포함)			25세 - 29세	
	대 졸			30세 - 34세	
	대학원졸 이상			35세 - 39세	
총 계			총 계		

III. 기타 산업활동 관련

① 시장활성화 관련

※ 1번부터 12번까지의 문항이 보기의 밑줄 부분에 적용될 경우에 해당 문항에 대해 어느 정도 동의를 하시는지 ○ 표시를 해주십시오.

매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다
1	2	3	4	5

[보기] _____ 이 출판 만화 판매 및 대여 매출에 타격을 입히며 시장활성화를 저해하고 있다.					
① 불법스캔만화	1	2	3	4	5
② 무리한 가격할인	1	2	3	4	5
③ 유통 비용 과다	1	2	3	4	5
④ 대여시장 중심의 시장구조	1	2	3	4	5
⑤ 만화잡지 시장의 몰락	1	2	3	4	5
⑥ 국내 만화의 품질 저하	1	2	3	4	5
⑦ 마케팅 부족	1	2	3	4	5
⑧ 각종 심의 및 규제	1	2	3	4	5
⑨ 컴퓨터 게임 등 대체 문화활동의 증가	1	2	3	4	5
⑩ 출판산업 자체의 불황	1	2	3	4	5
⑪ 만화에 대한 부정적 인식	1	2	3	4	5
⑫ 기타 ()	1	2	3	4	5

② 시장활성화를 위한 대책

※ 1번부터 15번까지의 문항이 보기의 밑줄 부분에 적용될 경우에 해당 문항에 대해 어느 정도 동의를 하시는지 ○ 표시를 해주십시오.

매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다
1	2	3	4	5

[보기] _____ 이 출판만화 판매 및 대여 매출을 증가시키고 수익성을 올리는데 도움을 주며 시장을 활성화 시킬 수 있다.					
① 불법 복제 규제 강화	1	2	3	4	5
② 불법 복제 방지기술 개발	1	2	3	4	5
③ 새로운 매체 수익 개발(온라인 등)	1	2	3	4	5
④ 유통과정 단순화	1	2	3	4	5
⑤ 만화 유통 관련 전산화/시스템 구축	1	2	3	4	5
⑥ 대여료 조정	1	2	3	4	5
⑦ 대여권 도입	1	2	3	4	5
⑧ 공공기관의 의무구입(도서관, 학교 등)	1	2	3	4	5
⑨ 마케팅 강화	1	2	3	4	5
⑩ 새로운 콘텐츠 확보 (성인만화, 아동학습만화 등)	1	2	3	4	5
⑪ 타 콘텐츠와의 연계 강화(게임의 만화화 등)	1	2	3	4	5
⑫ 만화의 서점 진열 공간 확대	1	2	3	4	5
⑬ 만화작가 양성을 통한 작품 질 향상	1	2	3	4	5
⑭ 각종 심의 및 규제 개선/철폐	1	2	3	4	5
⑮ 기타 ()	1	2	3	4	5



별첨 : 설문지

④ 기타 정부정책이나 해당산업과 관련하여 의견이 있으시면 기입해 주시기 바랍니다.

-설문이 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.-

