

■ 2011년 콘텐츠산업 매출 83조 원, 수출 43억 달러, 종사자 60.5만 명 달성! ■

박성원(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

「2012 콘텐츠산업 통계조사」는 한국콘텐츠진흥원이 8개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 방송영상독립제작사 포함) 사업체를 대상으로 조사한 결과와 3개 기관에서 실시한 영화(영화진흥위원회), 광고(한국방송광고진흥공사), 방송(방송통신위원회) 산업의 조사 결과를 인용, 집계하여 전체 콘텐츠산업 통계조사 결과를 발표한다.

2011년도 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 13.2% 증가한 82조 9,679억 원으로 나타났다. 매출액은 콘텐츠산업 11개 모든 산업에서 증가하였으며, 출판산업의 매출액이 21조 2,446억 원으로 25.6% 비중을 차지하며 가장 큰 매출액을 나타냈다. 그 다음으로는 방송 12조 7,525억 원(15.4%), 광고 12조 1,727억 원(14.7%), 지식정보 9조 457억 원(10.9%), 게임 8조 8,047억 원(10.6%), 캐릭터 7조 2,096억 원(8.7%), 음악 3조 8,175억 원(4.6%), 영화 3조 7,732억 원(4.5%), 콘텐츠솔루션 2조 8,672억 원(3.5%), 만화 7,517억 원(0.9%), 애니메이션 5,286억 원(0.6%) 순으로 나타났다.

산업별 전년대비 증감률은 음악산업이 29.0% 성장하여 전체 콘텐츠산업 중 2010년 대비 가장 크게 성장한 산업으로 나타났다. 그 다음은 지식정보산업 24.9%, 캐릭터산업 22.3%, 콘텐츠솔루션산업 21.5%, 게임산업 18.5% 순으로 나타났다. 경기침체에도 불구하고 콘텐츠산업 매출액은 4년간('08~'11) 연평균 9.2%씩 꾸준히 성장하였다.

콘텐츠산업에서 가장 큰 매출액 비중을 보인 출판산업에서도 가장 큰 비중을 나타낸 매출액은 서적 및 잡지류 소매업(19.9%)으로 나타났고, 그 다음은 인쇄업(18.9%), 서적 및 잡지류 도매업(13.6%) 순으로 나타났다. 가장 큰 전년대비증가율 및 최근 4년간 연평균 증가율을 보인 업종은 인터넷/모바일 전자출판제작업과 인터넷/모바일 전자출판서비스업이었으며 전년대비 각각 40.7%, 32.2% 증가했다. 지식정보산업에서는 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업과 스크린골프장 운영업이 큰 기여를 하였는데, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업의 매출이 지식정보산업 매출액의 47.4%를 차지하였고, 스크린골프장 운영업이 전년대비 12.5%를 차지하였다. 게임산업에서는 온라인게임과 모바일게임 시장의 성장이 두드러졌는데, 온라인게임 매출액은 2010년 보다 30.8% 성장한 6조 2,369억 원을 나타냈으며, 모바일게임 매출액은 33.8% 성장한 4,236억 원을 나타냈다. 온라인게임은 게임산업의 88.9% 비중을 차지함과 동시에 전년대비 30%가 넘는 큰 성장을 하여 게임산업의 핵심이라 할 수 있다.

2011년도 콘텐츠산업 수출액은 전년대비 34.9% 증가한 43억 201만 달러로 나타났다. 수출액은 출판산업을 제외한 콘텐츠산업 10개 산업 모두에서 전년에 비하여 증가하였으며, 게임산업의 수출액이 23억 7,808만 달러로 전체 콘텐츠산업 수출액의 55.3% 비중을 차지하며 가장 큰 수출액규모를 나타냈다. 그 다음으로는 지식정보 4억 3,226만 달러(10.0%), 캐릭터 3억 9,227만 달러(9.1%), 출판 2억 8,344만 달러(6.6%), 방송 2억 2,237만 달러(5.2%), 음악 1억 9,611만 달러(4.6%), 콘텐츠솔루션 1억 4,628만 달러(3.4%), 애니메이션 1억 1,594만 달러(2.7%), 광고 1억 222만 달러(2.4%), 만화 1,721만 달러(0.4%), 영화 1,593만 달러(0.4%) 순으로 나타났다. 콘텐츠산업 수출액은 한류의 영향으로 4년간('08~'11) 연평균 22.5%씩 높은 성장률을 유지하고 있다.

특히 수출액의 55.3%를 차지하는 게임산업의 수출액을 게임 플랫폼별로 나누어 살펴본 결과, 온라인게임이 2010년과 마찬가지로 2011년에도 96.2%를 차지하였고, 다음은 아케이드게임 2.2%, 모바일게임 1.4%, 비디오게임 0.1% 순으로 나타났다. 수출 국가별 비중은 2010년과 마찬가지로 중국 38.2%, 일본 27.4%, 동남아 18.0%, 북미 7.6%, 유럽 6.4% 순으로 나타났다. 캐릭터산업 수출 국가별 비중은 게임산업 및 대부분의 콘텐츠산업과는 다르게 북미지역으로의 수출액이 26.1%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났고, 다음은 중국 22.8%, 유럽 21.0%로 나타나, 아시아지역을 제외한 해외 지역으로의 수출이 60.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 이는 드라마, 음악, 게임 등 한류의 영향으로 국내 캐릭터의 해외진출이 증가하고 있고, 국제경쟁력을 갖춘 캐릭터들이 다양해지고 있기 때문인 것으로 판단된다.

2011년도 콘텐츠산업 수입액은 전년 대비 8.9% 증가한 18억 4,783만 달러로 나타났는데, 광고산업이 수입액의 43.5%를 차지하는 8억 413만 달러 수입액을 기록해 콘텐츠산업에서 가장 많은 수입을 한 것으로 나타났으며, 출판산업의 수입액이 19.0%를 차지하며 3억 5160만 달러를 수입한 것으로 나타나 그 뒤를 이었다. 콘텐츠산업 수입액은 4년간('08~'10) 연평균 2.4%씩 감소하고 있다. 수출입 증감차액은 24억 5,418만 달러의 흑자를 나타냈다. 흑자 폭은 2010년 15억 2,889만 달러였던 것에 비하여 약 1.6배 늘어났다.

또한 콘텐츠산업 종사자는 전년대비 1.5% 증가한 60만 4,730명으로 나타났다. 규모별로는 출판 19만 8,691명(32.9%), 게임 9만 5,015명(15.7%), 음악 7만 8,181명(12.9%), 지식정보 6만 9,026명(11.4%), 방송 3만 8,366명(6.3%), 광고 3만 4,647명(5.7%), 영화 2만 9,569명(4.9%), 캐릭터 2만 6,418명(4.4%), 콘텐츠솔루션 1만 9,813명(3.3%), 만화 1만 358명(1.7%), 애니메이션 4,646명(0.8%) 순으로 나타났다. 콘텐츠산업의 고용규모는 4년간('08~'11) 연평균 3.3%씩 증가하여 전체 산업의 고용증가율 3.8%에 비하여 조금 낮게 나타났다.

종사자 수가 전년대비 5%이상 증가한 산업은 지식정보(11.7%), 방송(10.9%), 애니메이션(6.8%), 캐릭터(5.2%) 산업으로 나타났으며, 종사자 수가 전년대비 감소한 산업은 출판(-2.2%), 만화(-3.9%), 영화(-3.2%)산업으로 나타났다. 종사자 수가 감소한 세 개의 산업을 유의해 볼 필요가 있는데, 세 개의 산업 모두에서 종사자 수가 감소했음에도 불구하고 매출액은 증가한 것으로 나타나 종사자 1인당 생산성은 전년보다 좋아진 것으로 판단할 수 있다.

한편 콘텐츠산업 종사자를 고용형태별(정규직/비정규직)로 분석한 결과, '08년과 '09년에는 정규직 92.2%, 비정규직 7.8%로 동일했으나, 2011년에는 정규직 92.6%, 비정규직 7.4%로 정규직 종사자의 비율이 조금 늘어났다. 종사자의 연령별 분석결과는 '08년과 '09년에는 34세 이하 종사자 비중이 콘텐츠산업 종사자의 51.1%를 차지하였었고, '10년에는 51.5%를 차지하였다. '08년 이후 34세 이하 청년층 비중은 이미 과반수를 넘어 콘텐츠산업이 청년고용에 크게 기여를 하고 있는 것이 증명되었다. 특히 2011년¹⁾에는 56.1%로 전년대비 5%가 더 증가하여 콘텐츠산업이 청년실업 해소에 지속적으로 큰 기여를 하고 있는 것으로 나타났다.

콘텐츠산업 사업체 수는 4년간('08~'11) 연평균 1.8%씩 지속적으로 감소해왔으며, 전년 대비 1.4% 감소하여 2011년에는 11만 3,908개로 나타났다. 그럼에도 불구하고 2011년도 콘텐츠산업 부가가치액은 전년대비 10.3% 증가한 33조 4,105억 원으로 나타나 GDP 대비 비중이 2010년 2.58%에서 2011년 2.70%로 0.12%p 증가하였다. 이는 콘텐츠산업 사업체의 성장성과 더불어 수익성이 향상되었음을 의미한다. 콘텐츠산업에서 사업체가 전년대비 가장 많이 증가한 산업은 36.8% 증가한 지식정보산업으로 나타났으며, 가장 많이 감소한 산업은 16.0% 감소한 게임산업으로 나타났다. 특히 게임산업을 주목해 볼 필요가 있는데 게임산업의 사업체수는 '09년까지 증가하다가 그 이후 감소하기 시작하여, 2011년에는 전년대비 16.0% 감소했다. 그럼에도 불구하고 게임산업의 매출액은 18.5% 증가하였고 수출액은 48.1% 증가하였다. 이는 낮은 진입장벽으로 난립했던 영세업체들이 자연 도태되고, 게임 기획력, 제작 기술, 마케팅 노하우 등을 바탕으로 안정적인 매출을 달성하는 다수의 게임업체 증가하게 된 것으로 판단된다.

<표 1> 국내 콘텐츠산업 현황(2011년 기준)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 증감 (천 달러)
출판	27,132	198,691	21,244,581	8,946,093	42.11	283,439	351,604	▽68,165
만화	8,709	10,358	751,691	307,558	40.92	17,213	3,968	13,245
음악	37,740	78,181	3,817,460	1,597,663	41.85	196,113	12,541	183,572
게임	17,344	95,015	8,804,740	4,184,893	47.53	2,378,078	204,986	2,173,092
영화 ²⁾	3,424	29,569	3,773,236	1,467,411	38.89	15,829	46,355	▽30,526
애니메이션	341	4,646	528,551	223,109	42.21	115,941	6,896	109,045
방송 ³⁾	1,074	38,366	12,752,484	4,548,227	37.49	222,372	233,872	▽11,500
광고	5,625	34,647	12,172,682	3,988,988	32.77	102,224	804,124	▽701,900
캐릭터	1,711	26,418	7,209,583	3,065,286	42.52	392,266	182,555	209,711
지식정보 ⁴⁾	9,507	69,026	9,045,708	3,915,254	43.28	432,256	496	431,760
콘텐츠솔루션 ⁵⁾	1,301	19,813	2,867,171	1,165,985	40.67	146,281	433	145,848
콘텐츠산업 합계	113,908	604,730	82,967,886	33,410,467	40.27	4,302,012	1,847,830	2,454,182

1) 2011년부터 연령별 종사자 조사에 게임산업과 영화산업 포함. 그러므로 이전년도와 연령별 종사자 수 비교 어려움

2) 애니메이션 극장매출액(146,783백만 원) 제외, 극장용 애니메이션 매출액은 애니메이션에 포함

3) 2011년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료 없음), 중계유선(5,375백만 원), IPTV(616,196백만 원) 매출액 제외(2011년 부가가치율(4,548,227백만 원 /12,130,913백만 원)= 37.49%)

4) 2009년 기준조사부터 가상세계 및 가상현실업 포함

5) 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함