



10

지식정보산업

〈표 4-10-1〉 지식정보산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
e-learning업	e-learning 기획업	유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체 (인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스제외)
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프 시스템을 기획 및 제작하는 사업체
	스크린골프장 운영업	스크린 골프장을 운영하는 사업체
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	3차원 영상 등을 통해 디지털로 가상 환경을 만들어 사용자가 가상세계에서 현실세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체

10.1 지식정보산업 전체 요약

2011년 지식정보산업의 사업체 수는 9,507개이며, 종사자 수는 6만 9,026명으로 나타났다. 매출액은 9조 457억 원이고, 부가가치액은 3조 9,152억 원, 부가가치율은 43.28%로 조사됐다. 수출액은 4억 3,225만 달러이며, 수입액은 49만 달러인 것으로 조사됐다.

지식정보산업은 2010년 6,950개 사업체에서 2011년 9,507개 사업체로 전년대비 36.8% 증가했으며, 매출액과 종사자 수는 2010년 대비 각각 24.9%와 11.7% 증가한 것으로 조사됐다. 부가가치액은 전년대비 26.9% 증가하여 가장 크게 성장한 부분으로 나타났다. 지식정보산업은 2009년 기준조사부터 가상세계 및 가상현실업이 포함되었기 때문에 2009년 이전 자료와 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

〈표 4-10-2〉 지식정보산업 총괄¹⁶⁷⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2006년	1,445	34,779	3,467,795	1,393,658	40.19	5,016	316
2007년	1,687	38,192	4,297,341	1,729,680	40.25	275,111	398
2008년	2,179	41,279	4,777,330	1,964,438	41.12	339,949	415
2009년	6,467	55,126	6,071,439	2,556,076	42.10	348,906	454
2010년	6,950	61,792	7,242,686	3,085,977	42.61	368,174	470
2011년	9,507	69,026	9,045,708	3,915,254	43.28	432,256	496
전년대비증감률(%)	36.8	11.7	24.9	26.9	0.67p	17.4	5.5
연평균증감률(%)	45.8	14.7	21.1	22.9	-	143.8	9.4

2011년 지식정보산업의 1인당 평균매출액은 1억 3,100만 원이며, 업체당 평균매출액은 9억 5,100만 원으로 나타났다. 업종별로 보면, e-learning업 중 e-learning 기획업의 1인당 평균매출액은 1억 1,400만 원이며, e-learning 인터넷/모바일 서비스업의 1인당 평균매출액은 1억 700만 원으로 나타났다. e-learning업 중 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종은 e-learning 인터넷/모바일 서비스업으로 22억 5,900만 원이며, 다음으로 e-learning 기획업의 업체당 평균매출액은 12억 2,200만 원인 것으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업의 업체당 평균매출액은 11억 4,000만 원으로 조사됐다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업의 업체당 평균매출액은 120억 3,800만 원이며, 1인당 평균매출액은 3억 2,400만 원으로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업의 업체당 평균매출액은 2억 1,200만 원 이었으며, 1인당 평균매출액은 8,000만 원 인 것으로 나타났다.

〈표 4-10-3〉 지식정보산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
e-learning업	e-learning 기획업	382	4,107	466,965	1,222	114
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	691	14,636	1,560,753	2,259	107
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	225	4,282	266,163	1,183	62
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	191	1,745	169,498	887	97
	소계	1,489	24,770	2,463,379	1,654	99
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	725	12,677	826,313	1,140	65
	소계	725	12,677	826,313	1,140	65
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	356	13,229	4,285,403	12,038	324
	소계	356	13,229	4,285,403	12,038	324
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	16	911	260,126	16,258	286
	스크린골프장 운영업	6,819	16,963	1,126,746	165	66
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	102	476	83,741	821	176
	소계	6,937	18,350	1,470,613	212	80
전체		9,507	69,026	9,045,708	951	131

167) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

10.2 지식정보산업 사업체 수 현황

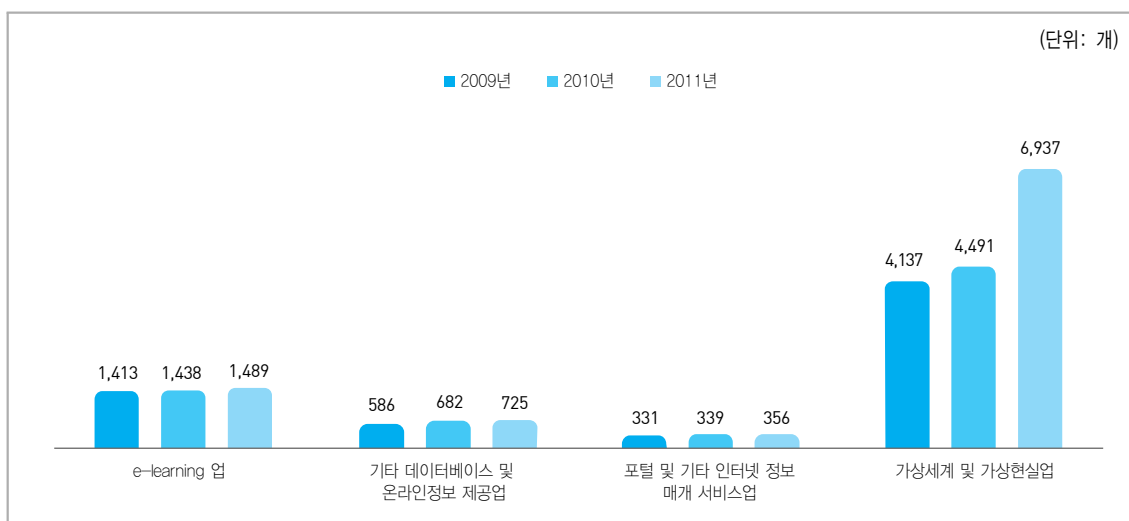
2011년 지식정보산업 사업체 수는 9,507개로 전년대비 36.8% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 21.2% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 스크린골프장 운영업 사업체 수가 6,819개(71.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 55.5% 증가, 연평균 29.9% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 사업체 수는 725개(7.6%)로 전년대비 6.3% 증가, 연평균 11.2% 증가했으며 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 사업체 수는 691개(7.3%)로 전년대비 5.5% 증가, 연평균 3.1% 증가했다. 그 외의 업종들은 비중이 5%를 넘지 않았으며 전체적으로 사업체 수는 증가하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-10-4〉 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
e-learning업	e-learning 기획업	368	373	382	4.0	2.4	1.9
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	650	655	691	7.3	5.5	3.1
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	213	224	225	2.4	0.4	2.8
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	182	186	191	2.0	2.7	2.4
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	586	682	725	7.6	6.3	11.2
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	331	339	356	3.7	5.0	3.7
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	13	15	16	0.2	6.7	10.9
	스크린골프장 운영업	4,043	4,386	6,819	71.7	55.5	29.9
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	81	90	102	1.1	13.3	12.2
합계		6,467	6,950	9,507	100.0	36.8	21.2

〈그림 4-10-1〉 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



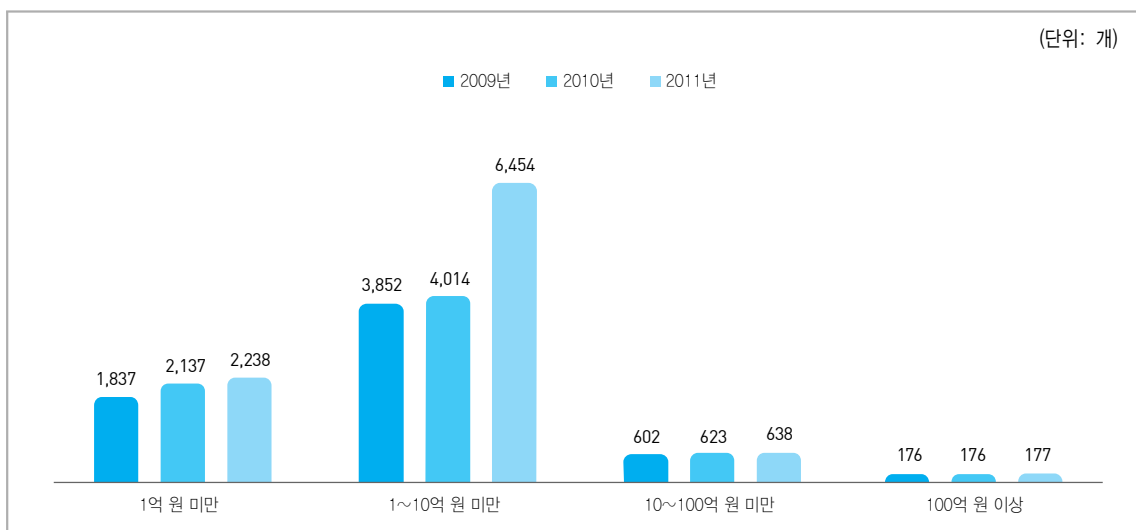
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 6,454개(67.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 60.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.4% 증가했다. 다음으로 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 2,238개(23.5%)로 전년대비 4.7% 증가, 연평균 10.4% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 638개(6.7%)로 전년대비 2.4% 증가, 연평균 2.9% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 177개로 1.9%를 차지해 가장 낮은 비중을 차지한 것으로 나타났으며 전년대비증감률과 연평균증감률은 각각 0.6%, 0.3%였다.

〈표 4-10-5〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

매출액 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1억 원 미만		1,837	2,137	2,238	23.5	4.7	10.4
1~10억 원 미만		3,852	4,014	6,454	67.9	60.8	29.4
10~100억 원 미만		602	623	638	6.7	2.4	2.9
100억 원 이상		176	176	177	1.9	0.6	0.3
합계		6,467	6,950	9,507	100.0	36.8	21.2

〔그림 4-10-2〕 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 7,728개(81.3%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 45.3% 증가, 연평균 25.9% 증가했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,022개(10.7%)로 전년대비 14.7% 증가, 연평균 8.4% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 478개(5.0%)로 전년대비 3.2% 증가, 연평균 3.3% 증가했고, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 169개(1.8%)로 전년대비 1.2% 증가, 연평균 2.1% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 110개로 1.2%를 차지했으며 2009년부터 변함이 없었다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

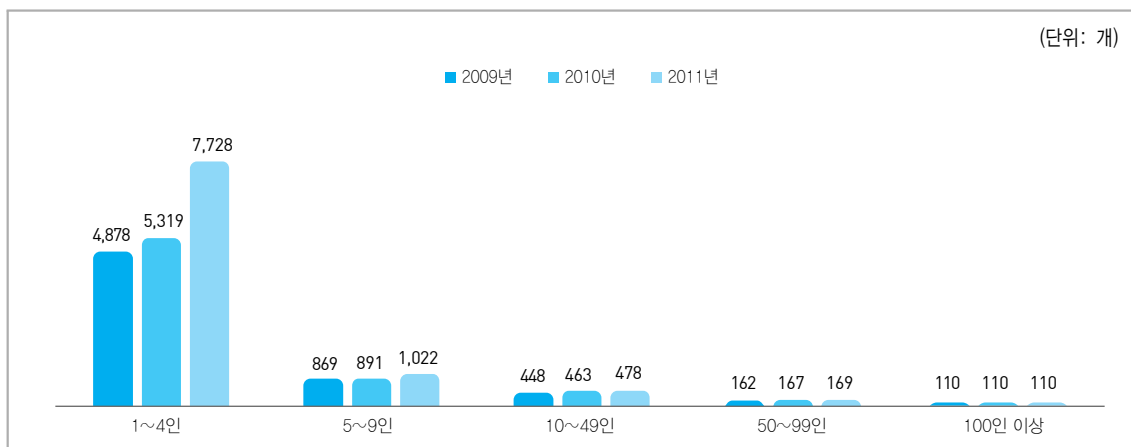
〈표 4-10-6〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종사자 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1~4인		4,878	5,319	7,728	81.3	45.3	25.9
5~9인		869	891	1,022	10.7	14.7	8.4
10~49인		448	463	478	5.0	3.2	3.3
50~99인		162	167	169	1.8	1.2	2.1
100인 이상		110	110	110	1.2	0.0	0.0
합계		6,467	6,950	9,507	100.0	36.8	21.2

〔그림 4-10-3〕 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



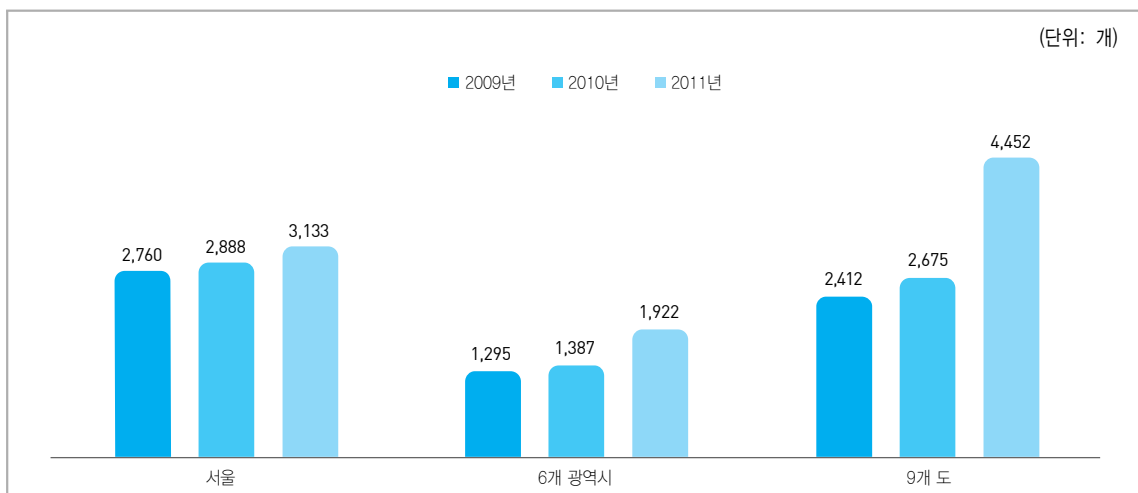
2011년 지식정보산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,133개로 전체의 33.0%를 차지했고, 전년대비 8.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.5% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 1,922개로 전체 사업체의 20.2%를 차지했다. 6개 광역시 모두 전체의 3%대 비중을 차지했고 울산 광역시의 사업체 수가 전년대비 86.7% 증가, 연평균 49.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 2,237개로 전체의 23.5%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했고, 전년대비 48.0% 증가, 연평균 30.1% 증가했다.

[표 4-10-7] 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
6개 시	서울	2,760	2,888	3,133	33.0	8.5	6.5
	부산	271	277	352	3.7	27.1	14.0
	대구	255	263	328	3.5	24.7	13.4
	인천	218	228	301	3.2	32.0	17.5
	광주	202	211	322	3.4	52.6	26.3
	대전	211	243	311	3.3	28.0	21.4
	울산	138	165	308	3.2	86.7	49.4
	소계	1,295	1,387	1,922	20.2	38.6	21.8
9개 도	경기도	1,322	1,511	2,237	23.5	48.0	30.1
	강원도	128	137	255	2.7	86.1	41.1
	충청북도	125	142	263	2.8	85.2	45.1
	충청남도	132	133	288	3.0	116.5	47.7
	전라북도	129	141	307	3.2	117.7	54.3
	전라남도	123	133	295	3.1	121.8	54.9
	경상북도	132	139	311	3.3	123.7	53.5
	경상남도	253	268	408	4.3	52.2	27.0
	제주도	68	71	88	0.9	23.9	13.8
	소계	2,412	2,675	4,452	46.8	66.4	35.9
합계	6,467	6,950	9,507	100.0	36.8	21.2	

[그림 4-10-4] 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

10.3 지식정보산업 매출액 현황

2011년 지식정보산업의 매출액은 9조 457억 원으로 조사됐고, 전년대비 24.9% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 22.1% 증가했다.

중분류별로 보면, e-learning업 매출액은 2조 4,633억 원으로 전체 매출액 중에서 27.2%를 차지했고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 8,263억 원으로 9.1%를 차지했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 4조 2,854억 원으로 전체 중에서 47.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

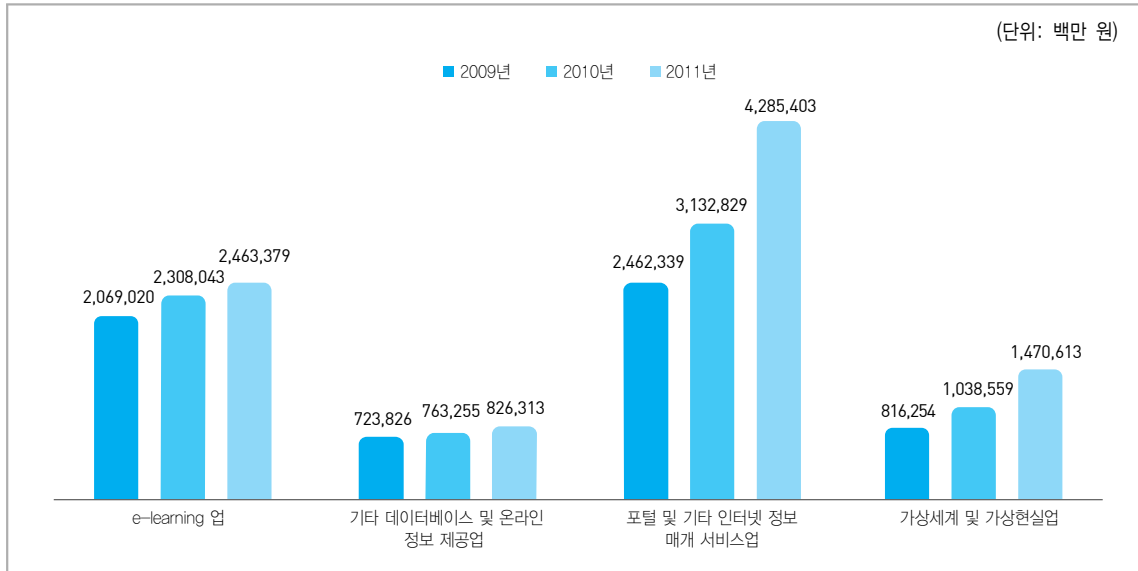
증감률을 보면, e-learning업 매출액은 전년대비 6.7% 증가했고, 연평균 9.1% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 전년대비 8.3% 증가, 연평균 6.8% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 전년대비와 연평균 각각 36.8% 증가, 31.9% 증가했으며, 가상세계 및 가상현실업 매출액은 전년대비 41.6% 증가, 연평균 34.2% 증가해 가장 큰 폭의 증감률을 보였다.

〈표 4-10-8〉 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
e-learning업	e-learning 기획업	392,571	413,522	466,965	5.2	12.9	9.1
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,309,495	1,502,331	1,560,753	17.2	3.9	9.2
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	224,092	238,932	266,163	2.9	11.4	9.0
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	142,862	153,258	169,498	1.9	10.6	8.9
	소계	2,069,020	2,308,043	2,463,379	27.2	6.7	9.1
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	723,826	763,255	826,313	9.1	8.3	6.8
	소계	723,826	763,255	826,313	9.1	8.3	6.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	2,462,339	3,132,829	4,285,403	47.4	36.8	31.9
	소계	2,462,339	3,132,829	4,285,403	47.4	36.8	31.9
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	172,327	240,765	260,126	2.9	8.0	22.9
	스크린골프장 운영업	583,204	734,293	1,126,746	12.5	53.4	39.0
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	60,723	63,501	83,741	0.9	31.9	17.4
	소계	816,254	1,038,559	1,470,613	16.3	41.6	34.2
합계		6,071,439	7,242,686	9,045,708	100.0	24.9	22.1

[그림 4-10-5] 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황



10.3.1 지식정보산업 e-learning업 매출액 현황

2011년 지식정보산업 중 e-learning업 매출액은 2조 4,633억 원으로 전년대비 6.7% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.1% 증가했다.

소분류별로 보면, e-learning 인터넷/모바일 서비스업 매출액이 1조 5,607억 원으로 나타났으며, e-learning업 매출액 중에서 63.3%의 가장 큰 비중을 보였다. e-learning 기획업 매출액은 4,669억 원으로 19.0%를 차지해 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 다음으로 매출액이 높은 것으로 나타났다. 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) 매출액은 2,661억 원으로 10.8%를 차지했고, 에듀테인먼트 기획 및 제작업 매출액은 1,694억 원으로 6.9%를 차지했다.

증감률을 보면, e-learning 기획업 매출액은 전년대비 12.9% 증가했고, 연평균 9.1% 증가했다. e-learning 인터넷/모바일 서비스업 매출액은 전년대비 3.9% 증가했으며, 연평균 9.2% 증가했다. 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) 매출액은 전년대비 11.4% 증가했고, 연평균 9.0% 증가해 비교적 큰 폭의 증가율을 보였다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업 매출액은 전년대비 10.6% 증가, 연평균 8.9% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

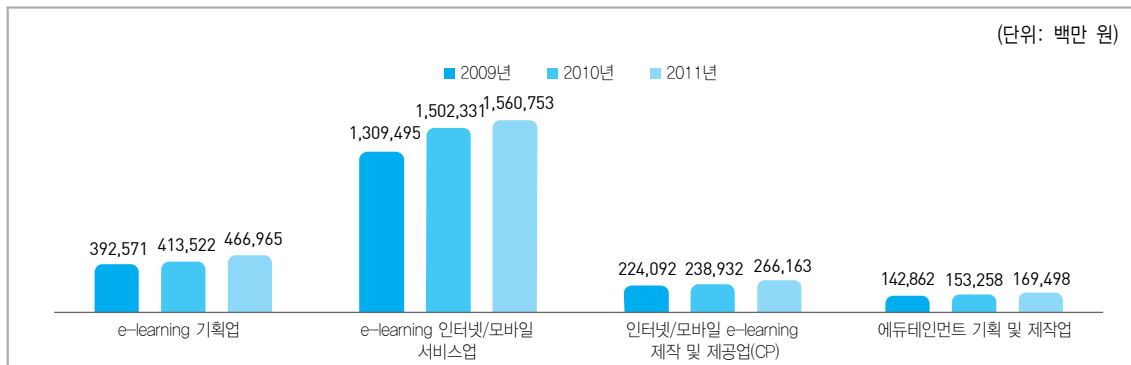
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-10-9〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
e-learning업	e-learning 기획업	392,571	413,522	466,965	19.0	12.9	9.1
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,309,495	1,502,331	1,560,753	63.3	3.9	9.2
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	224,092	238,932	266,163	10.8	11.4	9.0
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	142,862	153,258	169,498	6.9	10.6	8.9
합계		2,069,020	2,308,043	2,463,379	100.0	6.7	9.1

〈그림 4-10-6〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 연도별 매출액 현황



10.3.2 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액 현황

2011년 지식정보산업 중 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 8,263억 원으로 전년대비 8.3% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.8% 증가했다.

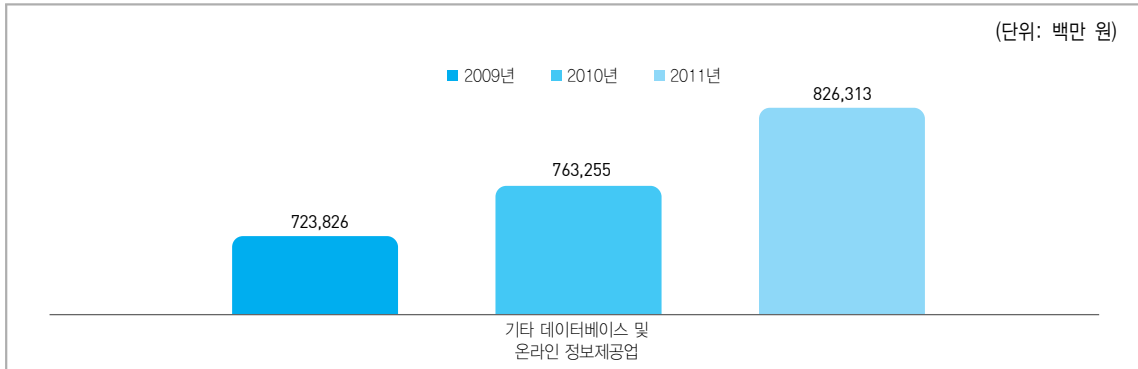
연도별로 보면, 2009년 7,238억 원에서 2010년에 7,632억 원으로 소폭 증가했으며, 2011년에도 8,263억 원으로 증가해 지속적인 성장세에 있음을 알 수 있다.

〈표 4-10-10〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	723,826	763,255	826,313	100.0	8.3	6.8
합계		723,826	763,255	826,313	100.0	8.3	6.8

[그림 4-10-7] 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 업종별 연도별 매출액 현황



10.3.3 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액 현황

2011년 지식정보산업 중 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 4조 2,854억 원으로 전년 대비 36.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 31.9% 증가했다.

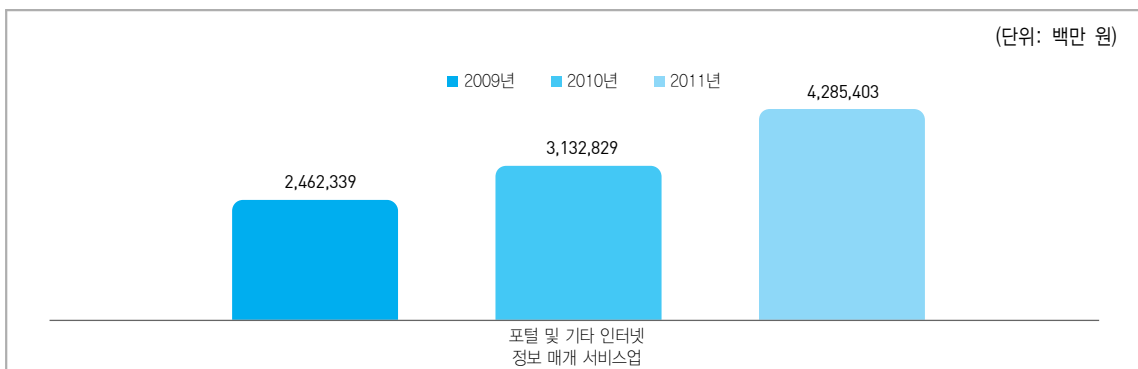
연도별로 보면, 2009년 2조 4,623억 원, 2010년 3조 1,328억 원, 2011년 4조 2,854억 원으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보이고 있다.

[표 4-10-11] 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	2,462,339	3,132,829	4,285,403	100.0	36.8	31.9
합계		2,462,339	3,132,829	4,285,403	100.0	36.8	31.9

[그림 4-10-8] 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 연도별 매출액 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

10.3.4 가상세계 및 가상현실업 매출액 현황

2011년 지식정보산업 중 가상세계 및 가상현실업 매출액은 1조 4,706억 원으로 전년대비 41.6% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 34.2% 증가했다.

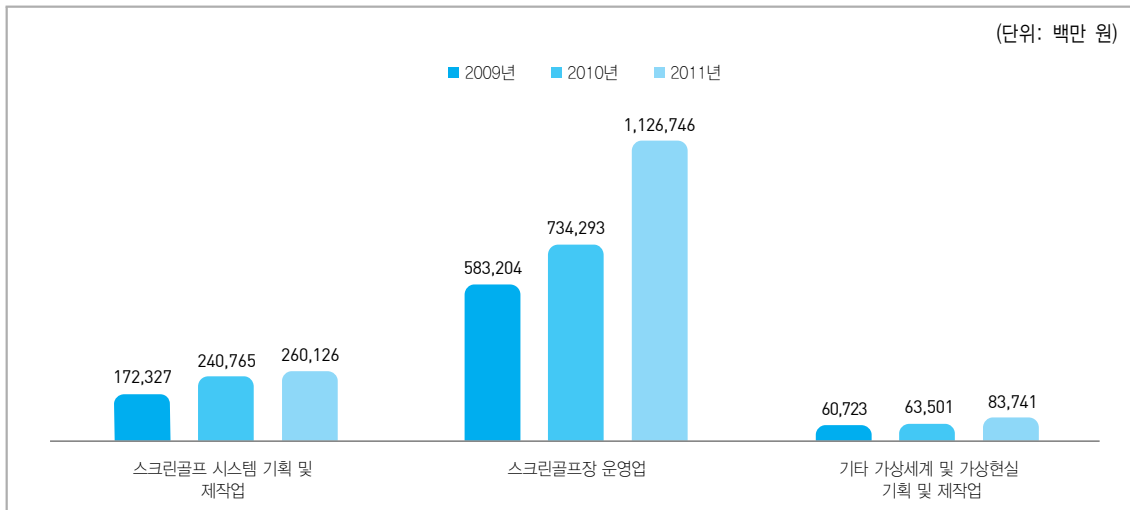
연도별로 보면, 2009년 8,162억 원, 2010년 1조 385억 원, 2011년 1조 4,706억 원으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보이고 있다.

〈표 4-10-12〉 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	172,327	240,765	260,126	17.7	8.0	22.9
	스크린골프장 운영업	583,204	734,293	1,126,746	76.6	53.4	39.0
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	60,723	63,501	83,741	5.7	31.9	17.4
합계		816,254	1,038,559	1,470,613	100.0	41.6	34.2

〈그림 4-10-9〉 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 연도별 매출액 현황



10.3.5 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 지식정보산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 유통/배급 매출액은 6조 7,803억 원으로 전체 매출액의 75.0%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 2조 996억 원으로 23.2%를 차지했으며, 기타 매출액은 1,526억 원으로 1.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 제작 서비스 매출액은 131억 원으로 0.1%의 낮은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-10-13〉 지식정보산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
	e-learning 기획업	443,787	3,968	-	8,113	11,097	466,965
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	109,325	-	-	1,439,090	12,338	1,560,753
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	240,586	4,186	-	14,258	7,133	266,163
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	150,561	3,759	-	6,453	8,725	169,498
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	621,564	1,225	-	188,855	14,669	826,313
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	242,974	-	-	4,000,843	41,586	4,285,403
	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	211,341	-	-	16,357	32,428	260,126
	스크린골프장 운영업	-	-	-	1,103,108	23,638	1,126,746
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	79,463	-	-	3,251	1,027	83,741
	합계	2,099,601	13,138	-	6,780,328	152,641	9,045,708
	비중(%)	23.2	0.1	-	75.0	1.7	100.0

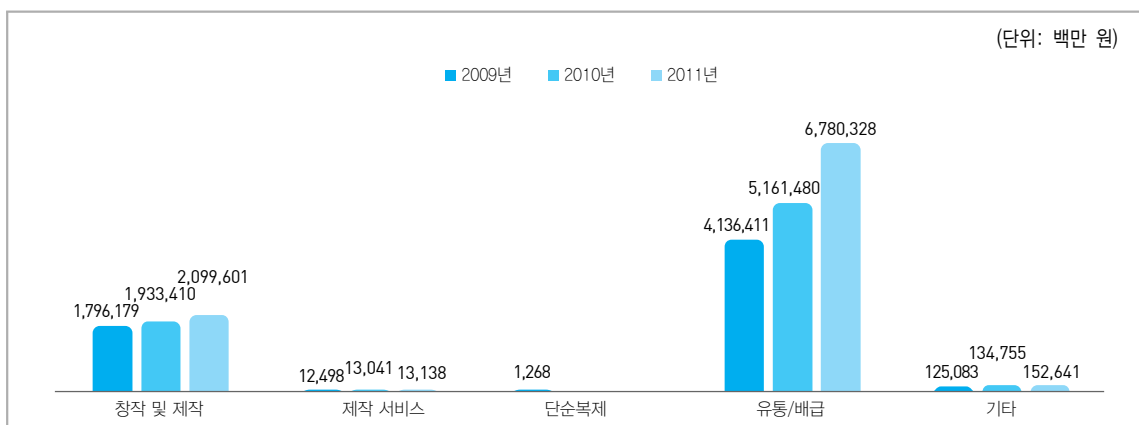
증감률을 보면, 유통/배급 매출액은 전년대비 31.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.0% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 창작 및 제작 매출액은 전년대비 8.6% 증가했고, 연평균 8.1% 증가했다. 제작 서비스 매출액은 전년대비와 연평균 각각 0.7% 증가, 2.5% 증가했으며, 기타 매출액은 전년대비 13.3% 증가, 연평균 10.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-14〉 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
2009년		1,796,179	12,498	1,268	4,136,411	125,083	6,071,439
2010년		1,933,410	13,041	-	5,161,480	134,755	7,242,686
2011년		2,099,601	13,138	-	6,780,328	152,641	9,045,708
	전년대비증감률(%)	8.6	0.7	-	31.4	13.3	24.9
	연평균증감률(%)	8.1	2.5	-	28.0	10.5	22.1

〈그림 4-10-10〉 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

10.3.6 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 지식정보산업의 매출액 규모별 매출액을 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 5조 2,494억 원으로 전체의 58.0%를 차지했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 2조 3,519억 원으로 26.0%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 1조 3,986억 원으로 15.5%, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 456억 원으로 0.5%를 차지했다.

〈표 4-10-15〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
e-learning 기획업		9,358	13,425	236,925	207,257	466,965
e-learning 인터넷/모바일 서비스업		11,227	91,386	742,529	715,611	1,560,753
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		8,322	24,639	233,202	-	266,163
에듀테인먼트 기획 및 제작업		2,011	47,455	103,479	16,553	169,498
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		10,145	16,877	547,639	251,652	826,313
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		2,637	23,566	416,619	3,842,581	4,285,403
스크린골프 시스템 기획 및 제작업		-	2,138	42,195	215,793	260,126
스크린골프장 운영업		1,137	1,125,609	-	-	1,126,746
기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		825	53,522	29,394	-	83,741
합계		45,662	1,398,617	2,351,982	5,249,447	9,045,708
비중(%)		0.5	15.5	26.0	58.0	100.0

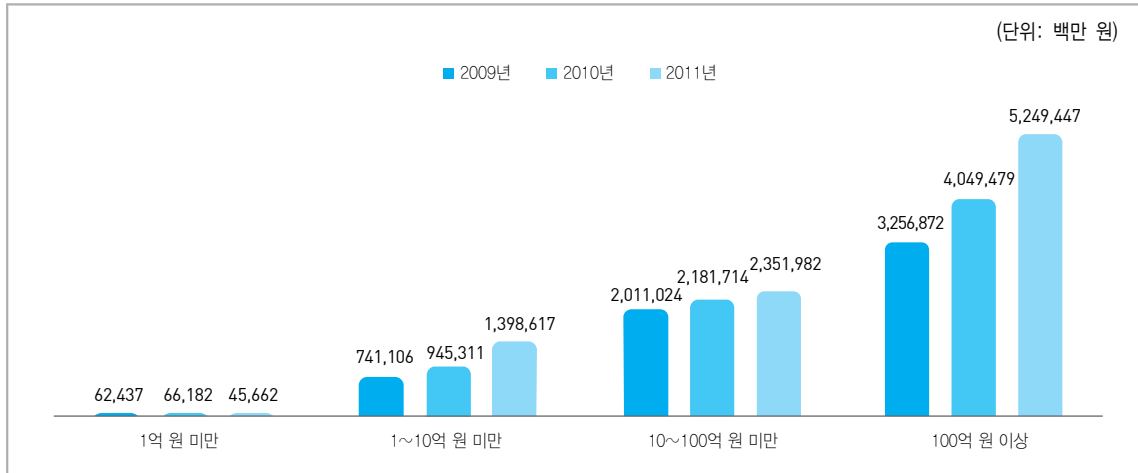
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 48.0% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 37.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비와 연평균 각각 29.6% 증가, 27.0% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 7.8% 증가, 연평균 8.1% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 31.0% 감소했고, 연평균 14.5% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-16〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년		62,437	741,106	2,011,024	3,256,872	6,071,439
2010년		66,182	945,311	2,181,714	4,049,479	7,242,686
2011년		45,662	1,398,617	2,351,982	5,249,447	9,045,708
전년대비증감률(%)		▽31.0	48.0	7.8	29.6	24.9
연평균증감률(%)		▽14.5	37.4	8.1	27.0	22.1

[그림 4-10-11] 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



10.3.7 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 지식정보산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 4조 5,031억 원으로 49.8%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 1조 6,252억 원으로 18.0%를 차지했으며, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 1조 2,723억 원으로 14.1%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 1조 1,971억 원으로 13.2%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 4,478억 원으로 4.9% 비중을 차지했다.

[표 4-10-17] 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
e-learning 기획업		20,796	22,528	112,661	132,587	178,393	466,965
e-learning 인터넷/모바일 서비스업		30,592	196,257	273,629	388,936	671,339	1,560,753
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		15,961	48,559	142,259	59,384	-	266,163
에듀테인먼트 기획 및 제작업		13,822	45,376	79,884	30,416	-	169,498
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		16,359	33,558	246,258	318,755	211,383	826,313
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		9,938	39,257	366,258	643,682	3,226,268	4,285,403
스크린골프 시스템 기획 및 제작업		-	-	16,082	28,251	215,793	260,126
스크린골프장 운영업		1,087,118	39,628	-	-	-	1,126,746
기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		2,568	22,661	35,287	23,225	-	83,741
합계		1,197,154	447,824	1,272,318	1,625,236	4,503,176	9,045,708
비중(%)		13.2	4.9	14.1	18.0	49.8	100.0

증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 45.1% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 38.3% 증가해 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 17.9% 증가, 연평균 14.5% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 22.2% 증가, 연평균 15.3% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

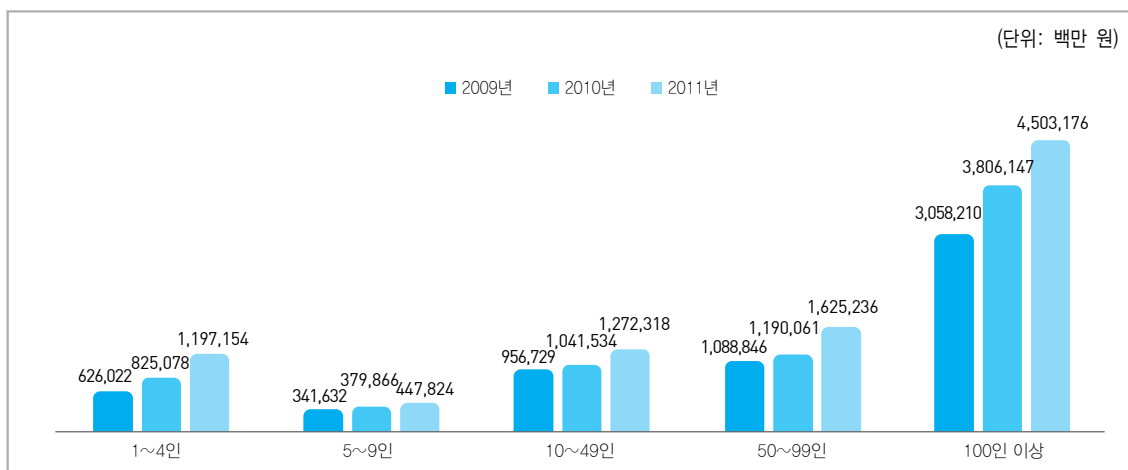
36.6% 증가했으며, 연평균 22.2% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 18.3% 증가했으며, 연평균 21.3% 증가했다.

〈표 4-10-18〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년	626,022	341,632	956,729	1,088,846	3,058,210	6,071,439
2010년	825,078	379,866	1,041,534	1,190,061	3,806,147	7,242,686
2011년	1,197,154	447,824	1,272,318	1,625,236	4,503,176	9,045,708
전년대비증감률(%)	45.1	17.9	22.2	36.6	18.3	24.9
연평균증감률(%)	38.3	14.5	15.3	22.2	21.3	22.1

〈그림 4-10-12〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



10.3.8 지식정보산업 지역별 매출액 현황

2011년 지식정보산업의 지역별 매출액을 보면, 서울의 매출액은 5조 5,684억 원으로 전체 매출액의 61.6%를 차지하고 있으며, 이는 전년대비 9.1% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 10.8% 증가한 수치이다. 경기도 매출액은 2조 3,810억 원으로 26.3%의 비중을 보였고, 부산의 매출액은 1,304억 원으로 1.4%의 매우 낮은 비중을 보였다.

6개 광역시의 매출액은 6,849억 원으로 전체의 7.5%를 차지했으며, 전년대비 17.8% 증가, 연평균 14.5% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2조 7,922억 원으로 30.9%를 차지했으며, 전년대비 79.5% 증가, 연평균 65.9% 증가했다.

〈표 4-10-19〉 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	e-learning업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	가상세계 및 가상현실업	합계	비중(%)
6개 시	서울	1,973,009	636,823	2,489,853	468,747	5,568,432	61.6
	부산	23,452	9,115	22,588	75,258	130,413	1.4
	대구	18,222	7,859	17,255	45,226	88,562	1.0
	인천	16,625	7,113	17,733	41,137	82,608	0.9
	광주	13,338	6,327	13,621	26,325	59,611	0.7
	대전	19,467	6,182	15,252	234,122	275,023	3.0
	울산	8,833	2,833	4,428	32,668	48,762	0.5
	소계	99,937	39,429	90,877	454,736	684,979	7.5
9개 도	경기도	292,589	113,258	1,652,583	322,581	2,381,011	26.3
	강원도	9,625	4,225	6,112	30,119	50,081	0.6
	충청북도	17,638	5,071	9,128	18,325	50,162	0.6
	충청남도	14,452	4,968	9,326	23,351	52,097	0.6
	전라북도	11,362	4,132	5,837	18,692	40,023	0.4
	전라남도	8,991	4,225	5,125	23,257	41,598	0.5
	경상북도	16,229	5,967	6,788	38,658	67,642	0.7
	경상남도	16,121	6,883	8,221	69,325	100,550	1.1
	제주도	3,426	1,332	1,553	2,822	9,133	0.1
	소계	390,433	150,061	1,704,673	547,130	2,792,297	30.9
합계	2,463,379	826,313	4,285,403	1,470,613	9,045,708	100.0	

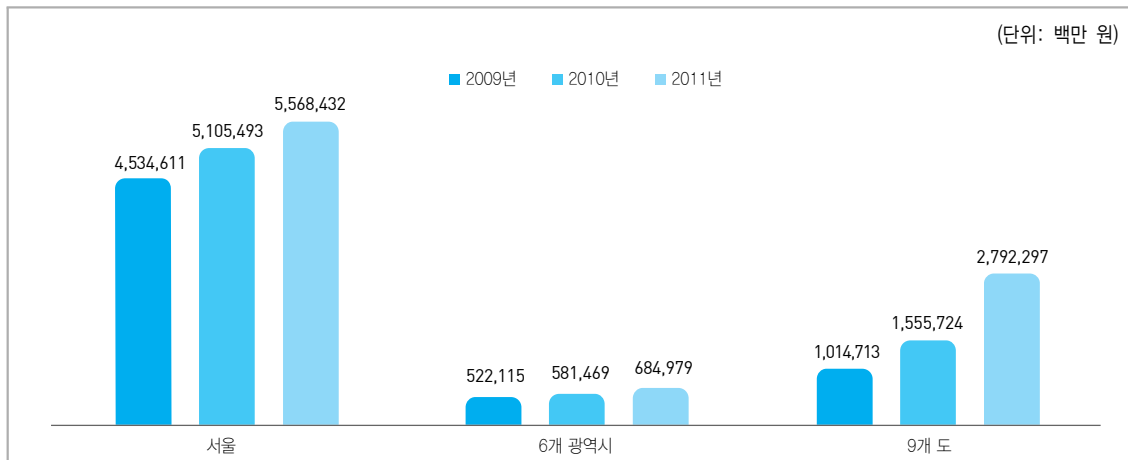
〈표 4-10-20〉 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	4,534,611	5,105,493	5,568,432	9.1	10.8
	부산	92,514	101,778	130,413	28.1	18.7
	대구	67,649	74,985	88,562	18.1	14.4
	인천	68,714	75,577	82,608	9.3	9.6
	광주	44,635	49,750	59,611	19.8	15.6
	대전	209,877	236,788	275,023	16.1	14.5
	울산	38,726	42,591	48,762	14.5	12.2
	소계	522,115	581,469	684,979	17.8	14.5
9개 도	경기도	685,693	1,189,123	2,381,011	100.2	86.3
	강원도	38,832	43,503	50,081	15.1	13.6
	충청북도	39,235	45,797	50,162	9.5	13.1
	충청남도	43,914	49,499	52,097	5.2	8.9
	전라북도	33,816	37,204	40,023	7.6	8.8
	전라남도	34,870	38,369	41,598	8.4	9.2
	경상북도	55,841	62,155	67,642	8.8	10.1
	경상남도	74,861	81,791	100,550	22.9	15.9
	제주도	7,651	8,283	9,133	10.3	9.3
	소계	1,014,713	1,555,724	2,792,297	79.5	65.9
합계	6,071,439	7,242,686	9,045,708	24.9	22.1	

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

[그림 4-10-13] 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황



10.4 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

2011년 지식정보산업의 부가가치액은 3조 9,152억 원으로 전년대비 26.9% 증가, 2009년에서 2011년 까지 연평균 23.8% 증가했다. 또한 부가가치액에 따른 부가가치율은 43.28%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 2조 6,658억 원(68.1%)으로 가장 높았으며, 전년대비 33.8% 증가, 연평균 29.3% 증가하였다. 경상이익은 7,314억 원(18.7%)으로 전년대비 5.1% 증가했으며, 연평균 11.6% 증가했다. 임차료는 2,412억 원(6.2%)으로 전년대비 29.3% 증가, 연평균 16.3% 증가했다. 감가상각비는 1,729억 원(4.4%)으로 전년대비 34.3% 증가했으며, 연평균 21.6% 증가했다. 조세공과는 685억 원(1.8%)으로 전년대비 28.7% 증가했고, 연평균 15.7% 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 352억 원(0.9%)으로 전년대비 19.9% 증가했고, 연평균 12.2% 증가했다.

<표 4-10-21> 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

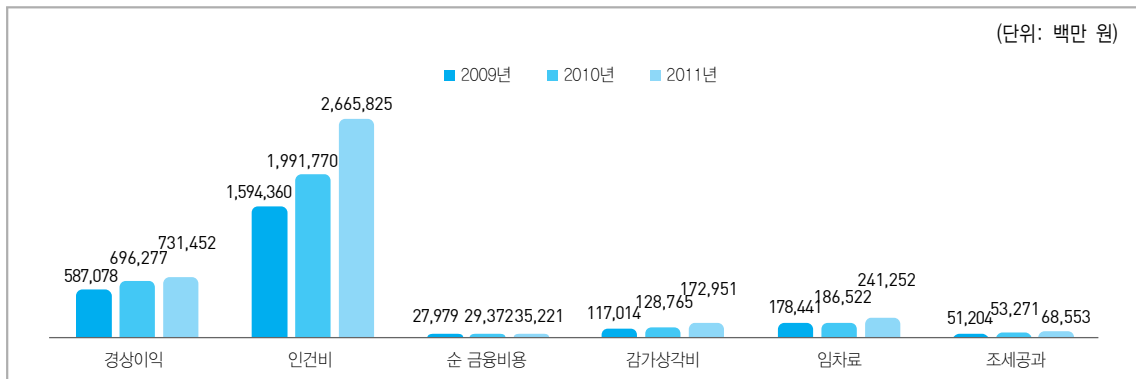
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	9,045,708	3,915,254	43.28	731,452	2,665,825	35,221	172,951	241,252	68,553
부가가치액 대비 비중(%)				18.7	68.1	0.9	4.4	6.2	1.8
매출액 대비 비중(%)				8.1	29.5	0.4	1.9	2.7	0.8

〈표 4-10-22〉 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성					부가가치액 합계	
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료		조세공과
2009년		587,078	1,594,360	27,979	117,014	178,441	51,204	2,556,076
2010년		696,277	1,991,770	29,372	128,765	186,522	53,271	3,085,977
2011년		731,452	2,665,825	35,221	172,951	241,252	68,553	3,915,254
전년대비증감률(%)		5.1	33.8	19.9	34.3	29.3	28.7	26.9
연평균증감률(%)		11.6	29.3	12.2	21.6	16.3	15.7	23.8

〈그림 4-10-14〉 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황



10.5 지식정보산업 수출입액 현황

2011년 지식정보산업의 수출액은 4억 3,225만 달러이며 전년대비 17.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.2% 증가했다. 수입액은 49만 달러로 전년대비 5.5% 증가했고, 연평균 4.6% 증가했다.

연도별로 보면, 수출액은 2009년 3억 4,962만 달러에서 2010년 3억 6,817만 달러로 소폭의 증가했으며 2011년 4억 3,225만 달러로 큰 폭으로 증가했다. 수입액은 2009년에는 45만 달러였으며, 2010년 47만 달러, 2011년 49만 달러로 수출액과 마찬가지로 증가세를 보이고 있다.

〈표 4-10-23〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	349,621	368,174	432,256	17.4	11.2
수입액	453	470	496	5.5	4.6
수출입 차액	349,168	367,704	431,760	-	-

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

10.5.1 지식정보산업 지역별 수출입액 현황

2011년 지식정보산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액이 가장 많은 지역은 동남아시아이며, 수출액은 1억 9,837만 달러로 전체 수출액의 45.9%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 1억 7,692만 달러로 40.9%의 비중을 차지했고, 중국으로의 수출액은 3,628만 달러로 8.4%의 비중을 보였다. 북미로의 수출액은 880만 달러(2.1%)이며, 유럽으로의 수출액은 352만 달러(0.8%), 기타 지역으로의 수출액은 834만 달러(1.9%)로 나타났다.

연도별로 보면, 동남아로의 수출액이 2009년 1억 5,326만 달러, 2010년 1억 6,817만 달러, 2011년 1억 9,837만 달러로 나타나 전년대비 18.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 13.8% 증가한 것으로 나타났다. 중국으로의 수출액은 전년대비 3.8% 증가, 연평균 3.0% 증가했고, 일본으로의 수출액은 전년대비 22.4% 증가, 연평균 11.7% 증가했다. 북미로의 수출액은 전년대비 1.2% 증가했으며, 연평균 0.7% 증가했고, 유럽으로의 수출액은 전년대비 1.8% 증가, 연평균 1.3% 증가했다. 기타 지역으로의 수출액은 전년대비 0.7% 증가, 연평균 1.2% 증가한 것으로 나타났다.

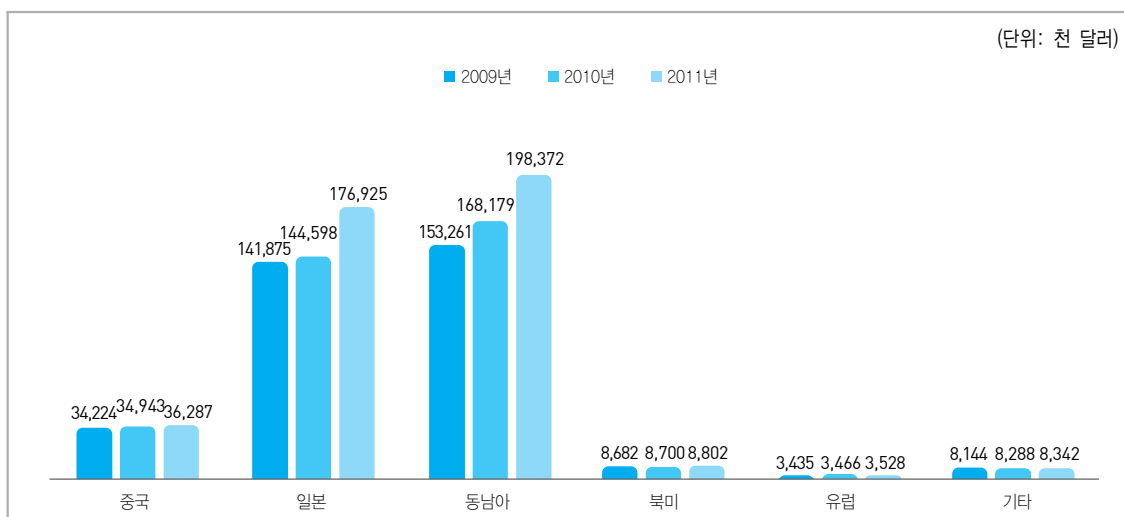
〈표 4-10-24〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	34,224	34,943	36,287	8.4	3.8	3.0
일본	141,875	144,598	176,925	40.9	22.4	11.7
동남아	153,261	168,179	198,372	45.9	18.0	13.8
북미	8,682	8,700	8,802	2.1	1.2	0.7
유럽	3,435	3,466	3,528	0.8	1.8	1.3
기타	8,144	8,288	8,342	1.9	0.7	1.2
합계	349,621	368,174	432,256	100.0	17.4	11.2

〔그림 4-10-15〕 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)



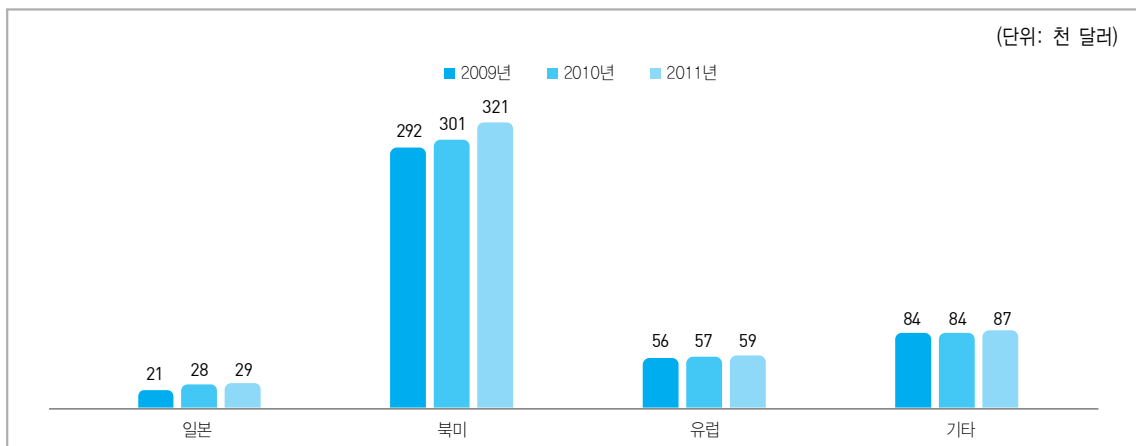
2011년 지식정보산업의 지역별 수입액을 보면, 수입액 비중이 가장 큰 나라는 북미이며, 수입액은 32만 달러로 전체 수입액의 약 64.7%를 차지했다. 일본에서의 수입액은 2만 달러로 5.9%를 차지했다. 유럽에서의 수입액은 5만 달러로 11.9%를 차지했고, 기타 지역에서의 수입액은 8만 달러로 17.5%를 차지했다. 그 외 중국, 동남아 지역에서는 지식정보산업 관련 콘텐츠 수입이 이루어지지 않고 있다.

〈표 4-10-25〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	-	-	-	-	-	-
일본	21	28	29	5.9	3.6	17.5
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	292	301	321	64.7	6.6	4.8
유럽	56	57	59	11.9	3.5	2.6
기타	84	84	87	17.5	3.6	1.8
합계	453	470	496	100.0	5.5	4.6

〈그림 4-10-16〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황



10.5.2 지식정보산업 해외 수출방법

2011년 지식정보산업의 해외 수출방법은 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 38.0%로 가장 많았다. 이는 2010년보다 1.2%p 감소한 수치다. 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답은 25.4%로 해외 에이전트 다음으로 높았고, 그 다음으로 해외 유통사 접촉이 18.3%인 것으로 나타났다. 국내 에이전트를 활용한다는 응답은 11.3%, 해외 법인 활용은 4.2%, 온라인 해외 판매는 2.8%로 나타났으며 기타는 조사되지 않았다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-10-26〉 지식정보산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	27.3	27.2	25.4	▽1.8
	해외 유통사 접촉	19.7	20.1	18.3	▽1.8
	온라인 해외 판매	0.9	1.2	2.8	1.6
	해외 법인 활용	3.2	3.8	4.2	0.4
간접 수출	국내 에이전트 활용	8.6	8.2	11.3	3.1
	해외 에이전트 활용	39.4	39.2	38.0	▽1.2
기타		0.9	0.3	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

10.5.3 지식정보산업 해외 진출형태

2011년 지식정보산업의 해외 진출형태는 LICENSE가 77.5%로 가장 높았다. 기술 서비스는 9.9%로 나타나 두 번째로 높은 비중을 보였으며, 완제품 수출은 8.4%, OEM 수출은 4.2%로 나타났으며, 기타는 조사되지 않았다.

〈표 4-10-27〉 지식정보산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
완제품 수출	9.2	9.6	8.4	▽1.2
LICENSE	73.5	73.8	77.5	3.7
OEM 수출	4.9	4.1	4.2	0.1
기술 서비스	10.6	10.8	9.9	▽0.9
기타	1.8	1.7	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

10.6 지식정보산업 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 종사자 수는 총 6만 9,026명으로 조사됐고, 전년대비 11.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.9% 증가했다.

소분류별로 보면, e-learning업 종사자 수는 2만 4,770명으로 전체 종사자의 35.8%를 차지했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 1만 2,677명으로 18.4%를 차지했으며, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 종사자 수는 1만 3,229명으로 19.2%를 차지했다.

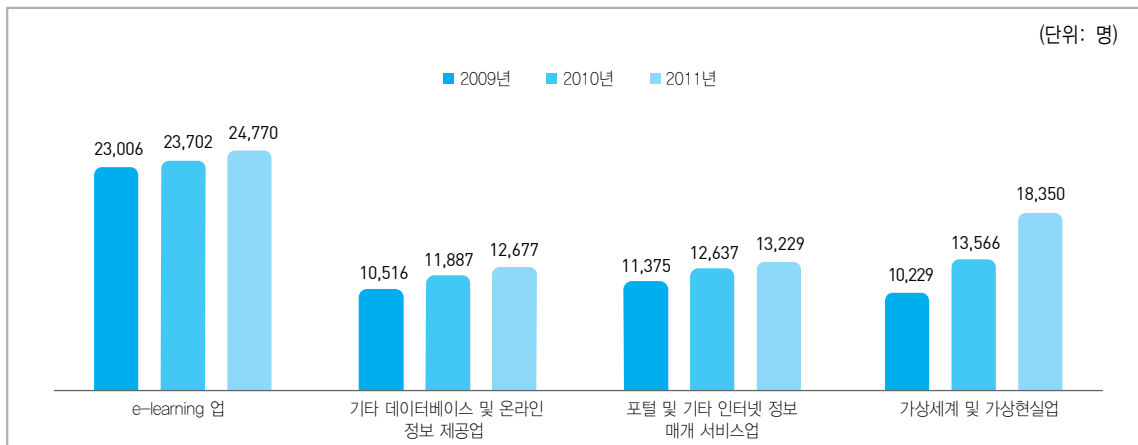
증감률을 보면, e-learning업 종사자 수는 전년대비 4.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 9.8% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 종사자 수는 전년대비 4.7% 증가했으며, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 전년대비 35.3% 증가했으며, 연평균 33.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-28〉 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
e-learning업	e-learning 기획업	3,625	3,812	4,107	5.9	7.7	6.4
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	13,627	13,982	14,636	21.2	4.7	3.6
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	4,123	4,209	4,282	6.2	1.7	1.9
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,631	1,699	1,745	2.5	2.7	3.4
	소계	23,006	23,702	24,770	35.8	4.5	3.8
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	10,516	11,887	12,677	18.4	6.6	9.8
	소계	10,516	11,887	12,677	18.4	6.6	9.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	11,375	12,637	13,229	19.2	4.7	7.8
	소계	11,375	12,637	13,229	19.2	4.7	7.8
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	762	823	911	1.3	10.7	9.3
	스크린골프장 운영업	9,081	12,309	16,963	24.6	37.8	36.7
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	386	434	476	0.7	9.7	11.0
	소계	10,229	13,566	18,350	26.6	35.3	33.9
합계		55,126	61,792	69,026	100.0	11.7	11.9

[그림 4-10-17] 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황



10.6.1 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 2만 9,524명으로 전체 종사자의 42.8%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 9,705명으로 28.5%를 차지했고, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 1만 8,709명으로 27.1%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,088명으로 1.6%를 차지했다.

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-10-29〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
e-learning 기획업		113	167	2,894	933	4,107
e-learning 인터넷/모바일 서비스업		162	1,108	7,429	5,937	14,636
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		125	371	3,786	-	4,282
에듀테인먼트 기획 및 제작업		66	743	808	128	1,745
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		135	296	8,337	3,909	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		48	247	5,572	7,362	13,229
스크린골프 시스템 기획 및 제작업		-	-	471	440	911
스크린골프장 운영업		432	16,531	-	-	16,963
기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		7	242	227	-	476
합계		1,088	19,705	29,524	18,709	69,026
비중(%)		1.6	28.5	42.8	27.1	100.0

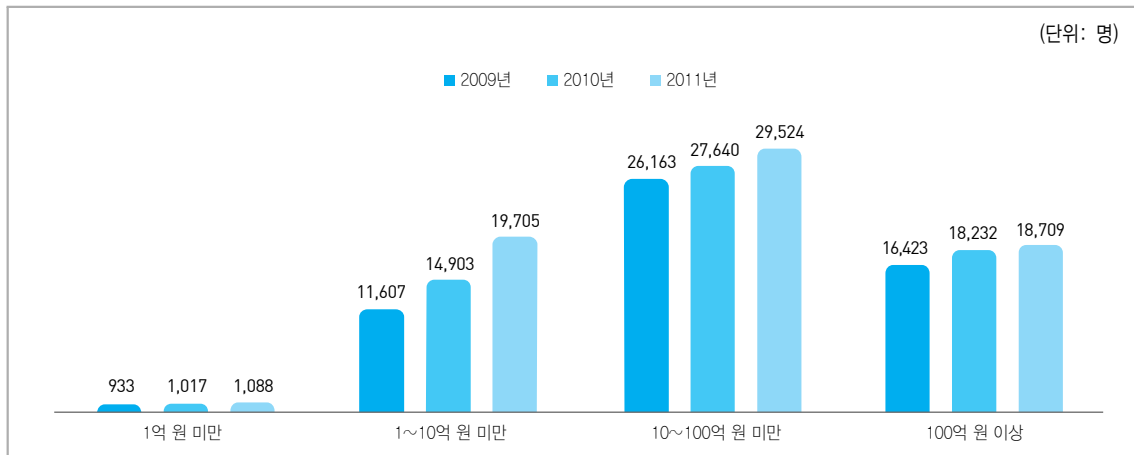
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.0% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 32.2% 증가, 연평균 30.3% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가, 연평균 6.2% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 2.6% 증가, 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-30〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년		933	11,607	26,163	16,423	55,126
2010년		1,017	14,903	27,640	18,232	61,792
2011년		1,088	19,705	29,524	18,709	69,026
전년대비증감률(%)		7.0	32.2	6.8	2.6	11.7
연평균증감률(%)		8.0	30.3	6.2	6.7	11.9

〈그림 4-10-18〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



10.6.2 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수가 1만 7,572명으로 전체 종사자의 25.5%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 1만 5,749명으로 22.8%의 비중을 보였으며, 100인 이상인 사업체의 매출액은 1만 4,870명으로 21.5%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 1만 4,401명으로 20.9%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 6,434명으로 9.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-10-31〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
e-learning 기획업		228	266	998	1,233	1,382	4,107
e-learning 인터넷/모바일 서비스업		362	2,231	3,228	4,398	4,417	14,636
인터넷/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP)		289	1,109	2,301	583	-	4,282
에듀테인먼트 기획 및 제작업		205	583	722	235	-	1,745
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		321	619	5,308	4,936	1,493	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		133	452	2,839	2,667	7,138	13,229
스크린골프 시스템 기획 및 제작업		-	-	245	226	440	911
스크린골프장 운영업		16,025	938	-	-	-	16,963
기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		9	236	108	123	-	476
합계		17,572	6,434	15,749	14,401	14,870	69,026
비중(%)		25.5	9.3	22.8	20.9	21.5	100.0

증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 28.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 29.9% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 19.9% 증가, 연평균 11.1% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 6.5% 증가, 연평균 6.4% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 5.6% 증가했으며, 연평균 7.3% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비와 연평균 각각 3.8% 증가, 6.6% 증가한 것으로 나타났다.

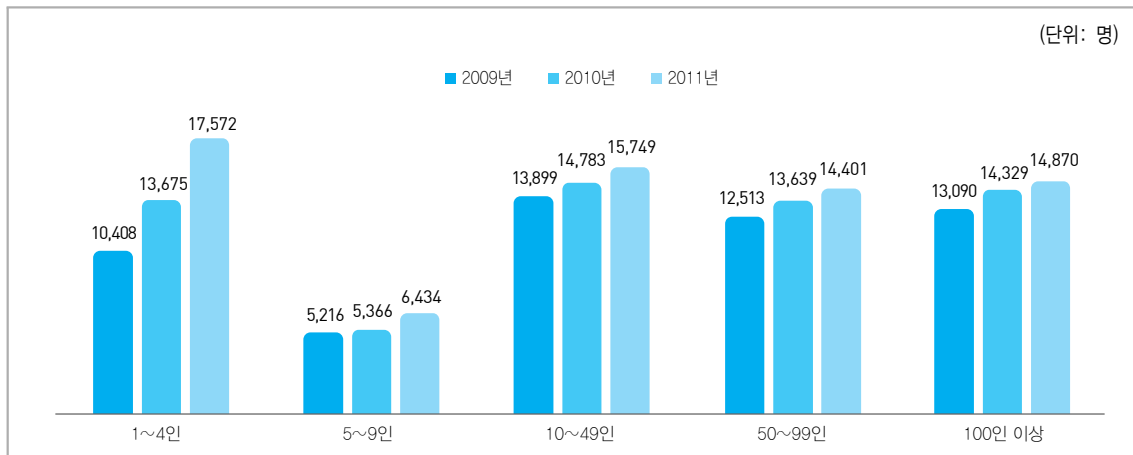
〈표 4-10-32〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년		10,408	5,216	13,899	12,513	13,090	55,126
2010년		13,675	5,366	14,783	13,639	14,329	61,792
2011년		17,572	6,434	15,749	14,401	14,870	69,026
전년대비증감률(%)		28.5	19.9	6.5	5.6	3.8	11.7
연평균증감률(%)		29.9	11.1	6.4	7.3	6.6	11.9

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

[그림 4-10-19] 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



10.6.3 지식정보산업 지역별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 4만 3,485명으로 전체 종사자의 63.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 8.0% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.2% 증가한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 1만 2,306명으로 17.8%의 비중을 보였으며, 부산의 종사자 수는 1,664명으로 2.4%를 차지했다. 6개 광역시의 종사자 수는 7,573명으로 전체의 11.0%를 차지했으며, 전년대비 14.8% 증가했고, 연평균 12.6% 증가했다. 9개 도의 종사자 수는 1만 7,968명으로 26.0%를 차지했으며, 전년대비 20.3% 증가, 연평균 19.1% 증가한 것으로 나타났다.

[표 4-10-33] 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

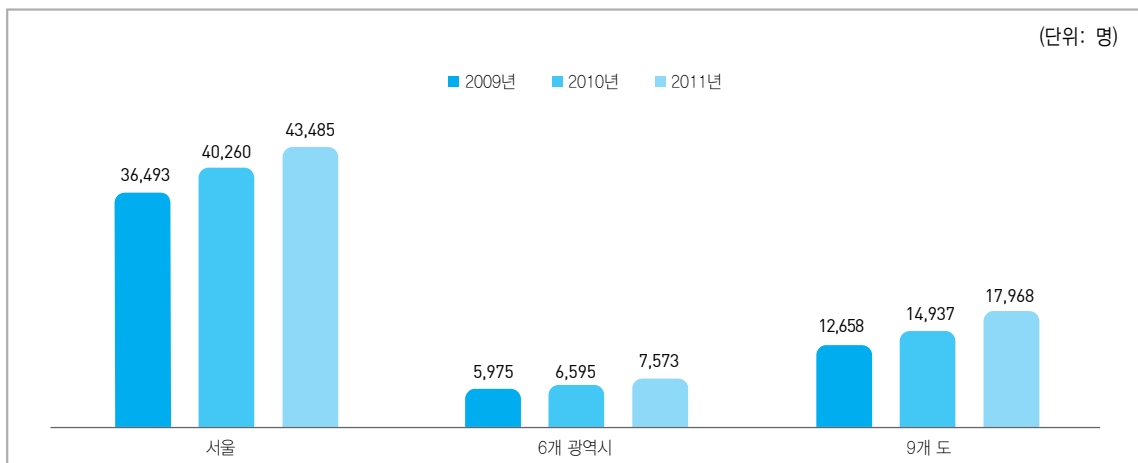
지역	업종	e-learning업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	가상세계 및 가상현실업	합계	비중(%)
6개 시	서울	19,271	10,221	7,078	6,915	43,485	63.0
	부산	311	158	373	822	1,664	2.4
	대구	213	121	311	938	1,583	2.3
	인천	205	146	309	692	1,352	2.0
	광주	166	117	183	355	821	1.2
	대전	182	108	211	687	1,188	1.7
	울산	117	42	75	731	965	1.4
	소계	1,194	692	1,462	4,225	7,573	11.0
9개 도	경기도	3,209	1,308	4,028	3,761	12,306	17.8
	강원도	107	56	66	387	616	0.9
	충청북도	168	61	108	366	703	1.0
	충청남도	152	55	127	325	659	1.0
	전라북도	123	48	78	368	617	0.9
	전라남도	115	49	69	331	564	0.8
	경상북도	186	73	83	692	1,034	1.5
	경상남도	189	88	99	712	1,088	1.6
	제주도	56	26	31	268	381	0.6
		소계	4,305	1,764	4,689	7,210	17,968
합계		24,770	12,677	13,229	18,350	69,026	100.0

〈표 4-10-34〉 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	36,493	40,260	43,485	8.0	9.2
	부산	1,313	1,445	1,664	15.2	12.6
	대구	1,258	1,387	1,583	14.1	12.2
	인천	1,068	1,191	1,352	13.5	12.5
	광주	608	670	821	22.5	16.2
	대전	943	1,032	1,188	15.1	12.2
	울산	785	870	965	10.9	10.9
	소계	5,975	6,595	7,573	14.8	12.6
9개 도	경기도	7,964	9,753	12,306	26.2	24.3
	강원도	494	545	616	13.0	11.7
	충청북도	569	638	703	10.2	11.2
	충청남도	535	594	659	10.9	11.0
	전라북도	510	562	617	9.8	10.0
	전라남도	455	502	564	12.4	11.3
	경상북도	882	970	1,034	6.6	8.3
	경상남도	948	1,039	1,088	4.7	7.1
	제주도	301	334	381	14.1	12.5
	소계	12,658	14,937	17,968	20.3	19.1
합계	55,126	61,792	69,026	11.7	11.9	

[그림 4-10-20] 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황



10.6.4 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 5만 6,380명으로 전체 종사자의 약 81.7%를 차지했으며, 비정규직은 1만 2,646명으로 18.3%를 차지했다.

소분류별로 보면, e-learning업은 정규직 종사자 수가 2만 1,808명(88.0%), 비정규직이 2,962명(12.0%)으로 나타났고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 정규직 종사자 수가 1만 1,322명(89.3%), 비정규직이 1,355명(10.7%)인 것으로 조사됐다. 또한 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

스업은 정규직 종사자 수가 1만 1,194명(84.6%)이며, 비정규직은 2,035명(15.4%)로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업은 정규직 종사자 수가 1만 2,056명(65.7%)이며, 비정규직은 6,294명(34.3%)로 나타났다.

〈표 4-10-35〉 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
e-learning업	e-learning 기획업		3,608	87.9	499	12.1	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		12,919	88.3	1,717	11.7	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		3,737	87.3	545	12.7	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		1,544	88.5	201	11.5	1,745
	소계		21,808	88.0	2,962	12.0	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		11,322	89.3	1,355	10.7	12,677
	소계		11,322	89.3	1,355	10.7	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		11,194	84.6	2,035	15.4	13,229
	소계		11,194	84.6	2,035	15.4	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		835	91.7	76	8.3	911
	스크린골프장 운영업		10,791	63.6	6,172	36.4	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		430	90.3	46	9.7	476
	소계		12,056	65.7	6,294	34.3	18,350
합계			56,380	81.7	12,646	18.3	69,026

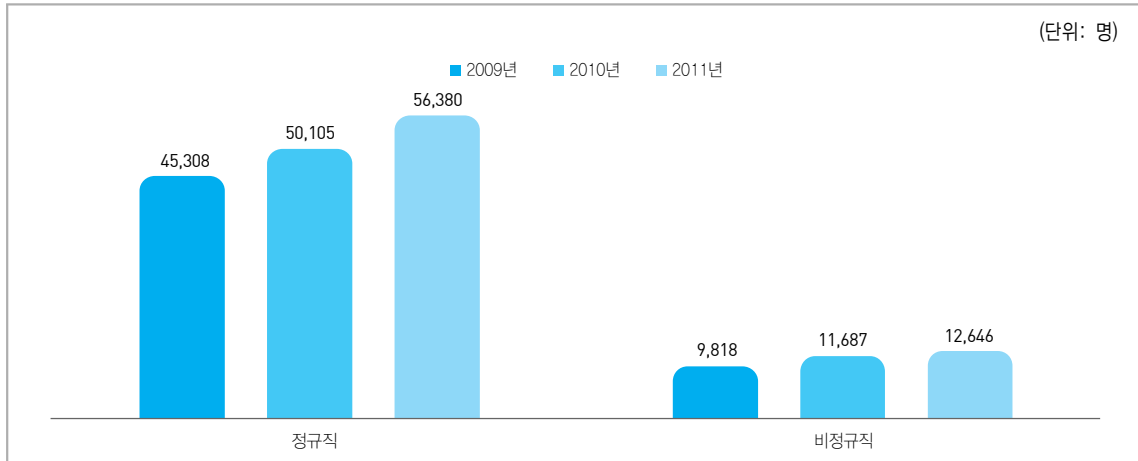
증감률을 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 12.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.6% 증가했다. 비정규직은 전년대비 8.2% 증가, 연평균 13.5% 증가한 것으로 조사됐다.

〈표 4-10-36〉 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2009년		45,308	9,818	55,126
2010년		50,105	11,687	61,792
2011년		56,380	12,646	69,026
전년대비증감률(%)		12.5	8.2	11.7
연평균증감률(%)		11.6	13.5	11.9

[그림 4-10-21] 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



10.6.5 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 3만 2,391명으로 46.9%를 차지했고, 정규직 여자는 2만 3,989명으로 34.8%로 나타났다. 비정규직은 남자는 6,757명으로 9.8%를 차지했고, 비정규직 여자는 5,889명으로 8.5%의 비중을 차지하고 있다.

소분류별로 보면, e-learning업은 정규직 남자 종사자 수가 1만 1,539명, 정규직 여자는 1만 269명이었고, 비정규직 남자는 1,552명, 비정규직 여자는 1,410명으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 정규직 남자가 6,189명, 정규직 여자는 5,133명이었으며, 비정규직 남자는 718명, 비정규직 여자는 637명으로 조사됐다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 정규직 남자 종사자 수가 5,956명, 정규직 여자는 5,238명, 비정규직 남자는 1,028명, 비정규직 여자는 1,007명으로 조사됐다. 가상세계 및 가상현실업은 정규직 남자가 8,707명, 정규직 여자는 3,349명, 비정규직 남자는 3,459명, 비정규직 여자는 2,835명으로 조사됐다.

[표 4-10-37] 지식정보산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
			남자		여자		남자		여자		
			종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
e-learning업	e-learning 기획업		1,936	47.1	1,672	40.7	283	6.9	216	5.3	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		6,598	45.1	6,321	43.2	906	6.2	811	5.5	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		2,088	48.8	1,649	38.5	328	7.6	217	5.1	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		917	52.6	627	35.9	35	2.0	166	9.5	1,745
	소계		11,539	46.6	10,269	41.4	1,552	6.3	1,410	5.7	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		6,189	48.8	5,133	40.5	718	5.7	637	5.0	12,677
	소계		6,189	48.8	5,133	40.5	718	5.7	637	5.0	12,677

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

중분류	소분류	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
			남자		여자		남자		여자		
			종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		5,956	45.0	5,238	39.6	1,028	7.8	1,007	7.6	13,229
	소계		5,956	45.0	5,238	39.6	1,028	7.8	1,007	7.6	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		522	57.3	313	34.3	47	5.2	29	3.2	911
	스크린골프장 운영업		7,953	46.9	2,838	16.7	3,387	20.0	2,785	16.4	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		232	48.7	198	41.6	25	5.3	21	4.4	476
	소계		8,707	47.4	3,349	18.3	3,459	18.9	2,835	15.4	18,350
합계			32,391	46.9	23,989	34.8	6,757	9.8	5,889	8.5	69,026

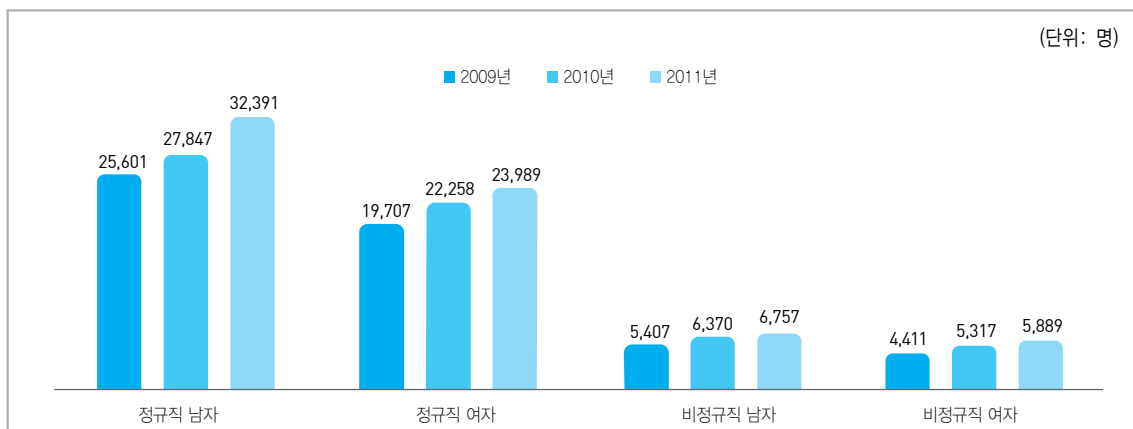
증감률을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 16.3% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.5% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 7.8% 증가, 연평균 10.3% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 6.1% 증가, 연평균 11.8% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비와 연평균 각각 10.8% 증가, 15.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-38〉 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도별	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2009년		25,601	19,707	5,407	4,411	55,126
2010년		27,847	22,258	6,370	5,317	61,792
2011년		32,391	23,989	6,757	5,889	69,026
전년대비증감률(%)		16.3	7.8	6.1	10.8	11.7
연평균증감률(%)		12.5	10.3	11.8	15.5	11.9

〈그림 4-10-22〉 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황



10.6.6 지식정보산업 성별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 3만 9,148명으로 56.7%를 차지했고, 여자는 2만 9,878명으로 43.3%를 차지했다.

소분류별로 보면, e-learning업은 남자 종사자 수가 1만 3,091명(52.9%)이며, 여자는 1만 1,679명(47.1%)으로 나타났고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 남자 종사자 수가 6,907명(54.5%), 여자는 5,770명(45.5%)으로 조사됐다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 남자 종사자 수가 6,984명(52.8%), 여자는 6,245명(47.2%)로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업은 남자 종사자 수가 1만 2,166명(66.3%), 여자는 6,184명(33.7%)로 조사됐다.

〈표 4-10-39〉 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	성	남자		여자		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
e-learning업	e-learning 기획업		2,219	54.0	1,888	46.0	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		7,504	51.3	7,132	48.7	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		2,416	56.4	1,866	43.6	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		952	54.6	793	45.4	1,745
	소계		13,091	52.9	11,679	47.1	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		6,907	54.5	5,770	45.5	12,677
	소계		6,907	54.5	5,770	45.5	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		6,984	52.8	6,245	47.2	13,229
	소계		6,984	52.8	6,245	47.2	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		569	62.5	342	37.5	911
	스크린골프장 운영업		11,340	66.9	5,623	33.1	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		257	54.0	219	46.0	476
	소계		12,166	66.3	6,184	33.7	18,350
합계			39,148	56.7	29,878	43.3	69,026

증감률을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 14.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.4% 증가했다. 여자는 전년대비 8.4% 증가했고, 연평균 또한 11.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-40〉 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2009년		31,008	24,118	55,126
2010년		34,217	27,575	61,792
2011년		39,148	29,878	69,026
전년대비증감률(%)		14.4	8.4	11.7
연평균증감률(%)		12.4	11.3	11.9

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

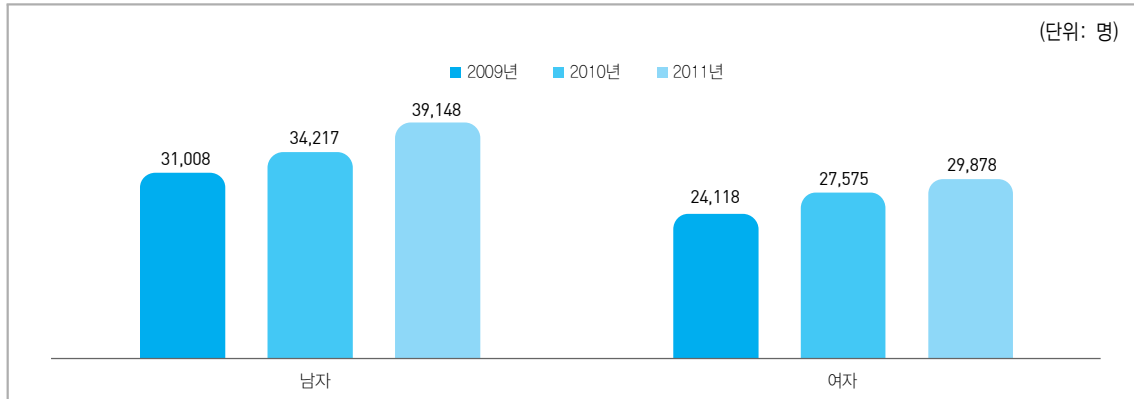
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-10-23] 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황



10.6.7 지식정보산업 직무별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 2만 4,364명으로 전체 종사자의 35.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 2만 2,744명(33.0%)이었으며, 관리직 종사자 수는 1만 4,662명(21.2%)으로 조사됐다. 사업기획직 종사자 수는 4,859명(7.0%)으로 나타났고, 마케팅/홍보직 종사자 수는 1,792명(2.6%), 연구개발직 종사자 수는 605명(0.9%)으로 조사됐다.

<표 4-10-41> 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
e-learning업	e-learning 기획업		832	1,168	1,632	199	53	223	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		245	2,179	5,365	432	43	6,372	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		116	412	3,450	88	17	199	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		202	231	752	133	142	285	1,745
	소계		1,395	3,990	11,199	852	255	7,079	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		1,556	1,788	8,422	402	101	408	12,677
	소계		1,556	1,788	8,422	402	101	408	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		1,729	2,688	3,907	472	202	4,231	13,229
	소계		1,729	2,688	3,907	472	202	4,231	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		146	21	538	55	32	119	911
	스크린골프장 운영업		-	6,127	-	-	-	10,836	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		33	48	298	11	15	71	476
	소계		179	6,196	836	66	47	11,026	18,350
합계			4,859	14,662	24,364	1,792	605	22,744	69,026
비중(%)			7.0	21.2	35.3	2.6	0.9	33.0	100.0

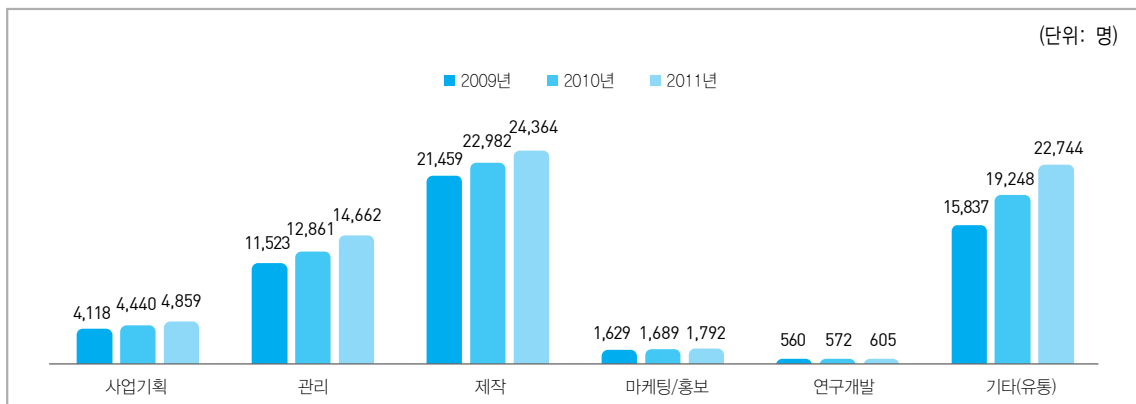
증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 9.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.6% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 14.0% 증가했고, 연평균 12.8% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 6.0% 증가, 6.6% 증가한 것으로 나타났다. 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 6.1% 증가했으며, 연평균 4.9% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 5.8% 증가, 연평균 3.9% 증가했고, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비 18.2% 증가, 연평균 19.8% 증가했다.

〈표 4-10-42〉 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2009년		4,118	11,523	21,459	1,629	560	15,837	55,126
2010년		4,440	12,861	22,982	1,689	572	19,248	61,792
2011년		4,859	14,662	24,364	1,792	605	22,744	69,026
	전년대비증감률(%)	9.4	14.0	6.0	6.1	5.8	18.2	11.7
	연평균증감률(%)	8.6	12.8	6.6	4.9	3.9	19.8	11.9

〔그림 4-10-24〕 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황



10.6.8 지식정보산업 학력별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 5만 9,023명으로 85.5%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 4,585명으로 6.6%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 4,522명으로 6.6%, 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 896명으로 1.3%의 가장 낮은 비중을 보였다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-10-43〉 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
e-learning업	e-learning 기획업		96	233	3,596	182	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		188	462	13,898	88	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		77	136	4,020	49	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		58	131	1,401	155	1,745
	소계		419	962	22,915	474	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		48	171	12,276	182	12,677
	소계		48	171	12,276	182	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		69	282	12,676	202	13,229
	소계		69	282	12,676	202	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		13	78	799	21	911
	스크린골프장 운영업		3,968	3,066	9,918	11	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		5	26	439	6	476
	소계		3,986	3,170	11,156	38	18,350
합계			4,522	4,585	59,023	896	69,026
비중(%)			6.6	6.6	85.5	1.3	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 전년대비 38.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년 까지 연평균 25.8% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 56.9% 증가했고, 연평균 34.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 7.7% 증가했으며, 연평균 9.9% 증가했다. 대학원을 졸업한 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 7.6% 증가, 4.4% 증가한 것으로 나타났다.

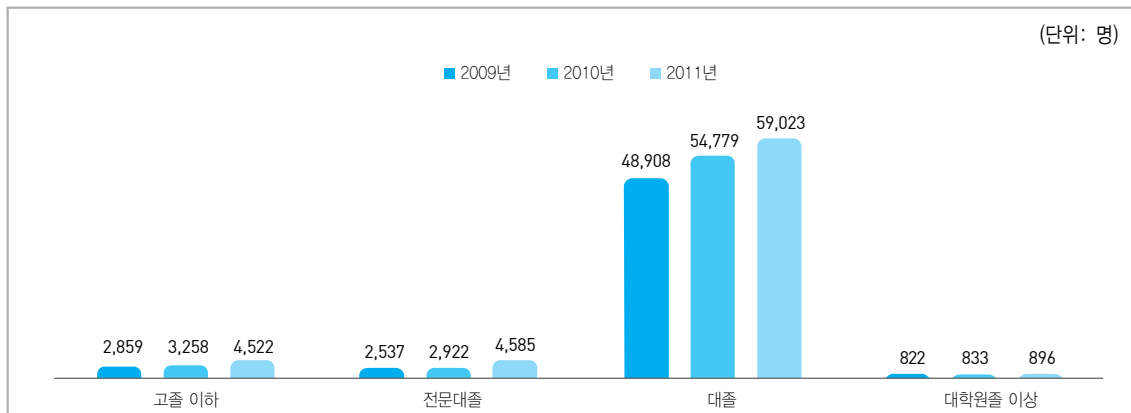
〈표 4-10-44〉 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2009년		2,859	2,537	48,908	822	55,126
2010년		3,258	2,922	54,779	833	61,792
2011년		4,522	4,585	59,023	896	69,026
전년대비증감률(%)		38.8	56.9	7.7	7.6	11.7
연평균증감률(%)		25.8	34.4	9.9	4.4	11.9

〔그림 4-10-25〕 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



10.6.9 지식정보산업 연령별 종사자 현황

2011년 지식정보산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하인 종사자 수가 2만 1,494명으로 전체 종사자의 31.1%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 1만 8,907명으로 27.4%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 1만 6,057명으로 23.3%를 차지했고, 40세 이상인 종사자 수는 1만 2,568명으로 18.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-10-45〉 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	연령	종사자 수				합계
			29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
e-learning업	e-learning 기획업		1,138	1,249	987	733	4,107
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업		4,327	4,258	3,621	2,430	14,636
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		1,376	1,529	1,011	366	4,282
	에듀테인먼트 기획 및 제작업		428	557	489	271	1,745
	소계		7,269	7,593	6,108	3,800	24,770
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업		4,112	3,968	3,369	1,228	12,677
	소계		4,112	3,968	3,369	1,228	12,677
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		4,330	4,267	3,523	1,109	13,229
	소계		4,330	4,267	3,523	1,109	13,229
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		297	305	238	71	911
	스크린골프장 운영업		5,354	2,663	2,688	6,258	16,963
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		132	111	131	102	476
	소계		5,783	3,079	3,057	6,431	18,350
합계			21,494	18,907	16,057	12,568	69,026
비중(%)			31.1	27.4	23.3	18.2	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 16.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 14.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 10.6% 증가했으며, 연평균 11.1% 증가했다. 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 10.9% 증가했고, 연평균 7.9% 증가했다. 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 7.5% 증가했으며, 연평균 14.6% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-46〉 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년		16,478	15,306	13,780	9,562	55,126
2010년		18,526	17,099	14,474	11,693	61,792
2011년		21,494	18,907	16,057	12,568	69,026
전년대비증감률(%)		16.0	10.6	10.9	7.5	11.7
연평균증감률(%)		14.2	11.1	7.9	14.6	11.9

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-10-26] 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

