

2012

콘텐츠산업통계

2011년 기준



CONTENT
INDUSTRY
STATISTICS



목차

제1부 조사 개요

| | |
|-------------------------------|----|
| 01 2012 콘텐츠산업통계 방향 | 2 |
| 02 2012 콘텐츠산업통계 분류체계 | 4 |
| 2.1 콘텐츠산업 특수분류 제정 및 개정 | 4 |
| 2.2 콘텐츠산업통계 분류체계 | 4 |
| 03 2012 콘텐츠산업통계 특징 | 11 |
| 3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련 | 11 |
| 3.2 산업별 조사표 구분 확대 | 11 |
| 3.3 분류체계 정의 모집단 확보 및 정리 | 11 |
| 04 조사대상 | 14 |
| 4.1 콘텐츠산업통계 모집단리스트 확보 및 표본 선정 | 14 |
| 4.2 콘텐츠산업통계 회수율 현황 | 23 |
| 4.3 콘텐츠산업통계 조사방법 | 24 |
| 4.4 콘텐츠산업통계 조사항목 | 28 |
| 4.5 콘텐츠산업통계 산출방법 | 29 |
| 4.6 콘텐츠산업통계 유의사항 | 36 |

제2부 응답한 사업체 일반현황

| | |
|----------------------------|----|
| 01 응답한 콘텐츠산업 사업체 일반현황 | 42 |
| 1.1 응답한 콘텐츠산업 사업체 설립연도별 분포 | 42 |
| 1.2 응답한 콘텐츠산업 사업체 형태별 분포 | 44 |
| 1.3 응답한 콘텐츠산업 사업체 경영형태별 분포 | 45 |

제3부 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

| | |
|-----------------------|----|
| 01 총괄 | 48 |
| 1.1 2012 콘텐츠산업통계 요약 | 48 |
| 02 사업체 수 | 51 |
| 2.1 콘텐츠산업 사업체 수 현황 | 51 |
| 03 매출액 | 54 |
| 3.1 콘텐츠산업 매출액 현황 | 54 |
| 04 콘텐츠 제작 비용 | 67 |
| 05 부가가치액 | 69 |
| 5.1 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법 | 69 |
| 5.2 콘텐츠산업 부가가치액 현황 | 70 |
| 5.3 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황 | 71 |
| 06 수출입액 | 73 |

| | |
|---------------------|----|
| 6.1 콘텐츠산업 수출입액 자료출처 | 73 |
| 6.2 콘텐츠산업 수출입액 현황 | 73 |

| | |
|------------------|----|
| 07 종사자 수 | 82 |
| 7.1 콘텐츠산업 종사자 현황 | 82 |

제4부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

| | |
|-------------------------|-----|
| 01 출판산업 | 96 |
| 1.1 출판산업 전체 요약 | 97 |
| 1.2 출판산업 사업체 수 현황 | 98 |
| 1.3 출판산업 매출액 현황 | 102 |
| 1.4 출판산업 부가가치액 구성 현황 | 112 |
| 1.5 출판산업 수출입액 현황 | 113 |
| 1.6 출판산업 종사자 현황 | 118 |
| 02 만화산업 | 134 |
| 2.1 만화산업 전체 요약 | 134 |
| 2.2 만화산업 사업체 수 현황 | 136 |
| 2.3 만화산업 매출액 현황 | 140 |
| 2.4 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황 | 151 |
| 2.5 만화산업 제작 분야 현황 | 151 |
| 2.6 만화산업 부가가치액 구성 현황 | 152 |
| 2.7 만화산업 수출입액 현황 | 154 |
| 2.8 만화산업 종사자 현황 | 157 |
| 03 음악산업 | 172 |
| 3.1 음악산업 전체 요약 | 173 |
| 3.2 음악산업 사업체 수 현황 | 174 |
| 3.3 음악산업 매출액 현황 | 178 |
| 3.4 음악산업 부가가치액 구성 현황 | 194 |
| 3.5 음악산업 수출입액 현황 | 195 |
| 3.6 음악산업 종사자 현황 | 198 |
| 04 게임산업 | 215 |
| 4.1 게임산업 전체 요약 | 215 |
| 4.2 게임산업 사업체 수 현황 | 217 |
| 4.3 게임산업 매출액 현황 | 220 |
| 4.4 게임산업 수출입액 현황 | 231 |
| 4.5 게임산업 종사자 현황 | 234 |
| 4.6 게임산업 비용 투자 현황 | 246 |
| 4.7 게임산업 주력 플랫폼 현황 | 246 |
| 4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황 | 247 |
| 4.9 게임산업 게임 판매 방식 | 248 |
| 05 영화산업 | 249 |
| 5.1 영화산업 전체 요약 | 249 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| 5.2 영화산업 사업체 수 현황 | 251 |
| 5.3 영화산업 매출액 현황 | 252 |
| 5.4 영화산업 수출입액 현황 | 261 |
| 5.5 영화산업 종사자 현황 | 263 |
| 06 애니메이션산업 | 275 |
| 6.1 애니메이션산업 전체 요약 | 275 |
| 6.2 애니메이션산업 사업체 수 현황 | 277 |
| 6.3 애니메이션산업 매출액 현황 | 280 |
| 6.4 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황 | 289 |
| 6.5 애니메이션산업 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액) | 290 |
| 6.6 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액) | 294 |
| 6.7 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 | 295 |
| 6.8 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 | 296 |
| 6.9 애니메이션산업 수출입액 현황 | 297 |
| 6.10 애니메이션산업 종사자 현황 | 300 |
| 07 방송산업 | 316 |
| 7.1 방송산업 전체 요약 | 316 |
| 7.2 방송산업 사업체 수 현황 | 318 |
| 7.3 방송영상독립제작사 사업체 수 현황 | 322 |
| 7.4 방송산업 매출액 현황 | 325 |
| 7.5 방송산업 매출액 구성내역 현황 | 326 |
| 7.6 방송산업 부가가치액 구성 현황 | 338 |
| 7.7 방송산업 수출입액 현황 | 339 |
| 7.8 방송산업 종사자 현황 | 346 |
| 7.9 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황 | 358 |
| 7.10 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 | 359 |
| 08 광고산업 | 361 |
| 8.1 광고산업 전체 요약 | 362 |
| 8.2 광고산업 사업체 수 현황 | 362 |
| 8.3 광고산업 매출액 현황 | 366 |
| 8.4 광고산업 수출입액 현황 | 372 |
| 8.5 광고산업 종사자 현황 | 373 |
| 09 캐릭터산업 | 384 |
| 9.1 캐릭터산업 전체 요약 | 384 |
| 9.2 캐릭터산업 사업체 수 현황 | 386 |
| 9.3 캐릭터산업 매출액 현황 | 389 |
| 9.4 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 396 |
| 9.5 캐릭터산업 국산 캐릭터 라이선스 현황 | 398 |
| 9.6 캐릭터산업 외산 캐릭터 라이선스 현황 | 403 |
| 9.7 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 | 407 |
| 9.8 캐릭터산업 수출입액 현황 | 408 |
| 9.9 캐릭터상품 유통경로 | 412 |
| 9.10 캐릭터산업 종사자 현황 | 413 |
| 10 지식정보산업 | 426 |

| | |
|---------------------------|------------|
| 10.1 지식정보산업 전체 요약 | 426 |
| 10.2 지식정보산업 사업체 수 현황 | 428 |
| 10.3 지식정보산업 매출액 현황 | 432 |
| 10.4 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 | 442 |
| 10.5 지식정보산업 수출입액 현황 | 443 |
| 10.6 지식정보산업 종사자 현황 | 446 |
| 11 콘텐츠솔루션산업 | 461 |
| 11.1 콘텐츠솔루션산업 전체 요약 | 461 |
| 11.2 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황 | 463 |
| 11.3 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 | 467 |
| 11.4 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 | 473 |
| 11.5 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 | 474 |
| 11.6 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 | 476 |

부록

| | |
|----------------------|------------|
| 01 출판산업 | 493 |
| 02 민화산업 | 505 |
| 03 음악산업 | 517 |
| 04 게임산업 | 529 |
| 05 영화산업 | 539 |
| 06 애니메이션산업 | 547 |
| 07 방송산업 | 563 |
| 08 광고산업 | 577 |
| 09 캐릭터산업 | 585 |
| 10 지식정보산업 | 601 |
| 11 콘텐츠솔루션산업 | 611 |
| 12 공연예술산업 | 621 |

부록 설문지

| | |
|-------------------------|-----|
| 2011년 기준 콘텐츠산업 통계조사 설문지 | 628 |
|-------------------------|-----|

표/목/차

제1부 조사 개요

| | | |
|-----------|----------------------------------|----|
| 〈표 1-2-1〉 | 콘텐츠산업 특수분류 | 5 |
| 〈표 1-3-1〉 | 2011 콘텐츠산업통계에서 변경된 콘텐츠솔루션산업 분류체계 | 12 |
| 〈표 1-3-2〉 | 2012 콘텐츠산업통계에서 변경된 콘텐츠솔루션산업 분류체계 | 13 |
| 〈표 1-4-1〉 | 콘텐츠산업통계 모집단 및 표본 | 16 |
| 〈표 1-4-2〉 | 콘텐츠산업통계 연도별 표본대상 규모 비교 | 16 |
| 〈표 1-4-3〉 | 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황 | 17 |
| 〈표 1-4-4〉 | 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 | 20 |
| 〈표 1-4-5〉 | 콘텐츠산업통계 회수율 | 23 |
| 〈표 1-4-6〉 | 콘텐츠산업통계 내 인용부문 및 자료출처 | 24 |
| 〈표 1-4-7〉 | 콘텐츠산업통계 조사방법 | 25 |
| 〈표 1-4-8〉 | 콘텐츠산업통계 세부 조사항목 | 28 |
| 〈표 1-4-9〉 | 2011년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례 | 35 |

제2부 응답한 사업체 일반현황

| | | |
|-----------|------------------------|----|
| 〈표 2-1-1〉 | 응답한 콘텐츠산업 사업체 설립연도별 분포 | 43 |
| 〈표 2-1-2〉 | 응답한 콘텐츠산업 사업체 형태별 분포 | 44 |
| 〈표 2-1-3〉 | 응답한 콘텐츠산업 사업체 경영형태별 분포 | 45 |

제3부 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

| | | |
|------------|---|----|
| 〈표 3-1-1〉 | 콘텐츠산업 전체 요약(2011년) | 50 |
| 〈표 3-2-1〉 | 콘텐츠산업 사업체 수 현황 | 52 |
| 〈표 3-2-2〉 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 52 |
| 〈표 3-2-3〉 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 53 |
| 〈표 3-2-4〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 53 |
| 〈표 3-3-1〉 | 콘텐츠산업 매출액 현황 | 54 |
| 〈표 3-3-2〉 | 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황(2011년) | 56 |
| 〈표 3-3-3〉 | 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 56 |
| 〈표 3-3-4〉 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2011년) | 57 |
| 〈표 3-3-5〉 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 58 |
| 〈표 3-3-6〉 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2011년) | 59 |
| 〈표 3-3-7〉 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 59 |
| 〈표 3-3-8〉 | 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황(2011년) | 60 |
| 〈표 3-3-9〉 | 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황 | 60 |
| 〈표 3-3-10〉 | 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2011년) | 61 |
| 〈표 3-3-11〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 62 |
| 〈표 3-3-12〉 | 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황 | 63 |

| | | |
|------------|--------------------------------------|----|
| 〈표 3-3-13〉 | 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황 | 63 |
| 〈표 3-3-14〉 | 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 분류 현황 | 64 |
| 〈표 3-3-15〉 | 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황 | 65 |
| 〈표 3-3-16〉 | 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황 | 66 |
| 〈표 3-3-17〉 | 콘텐츠산업 라이선스 매출액 비중 | 66 |
| 〈표 3-4-1〉 | 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2011년) | 67 |
| 〈표 3-4-2〉 | 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용 | 67 |
| 〈표 3-5-1〉 | 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 산출방법 | 69 |
| 〈표 3-5-2〉 | 콘텐츠산업 부가가치액 현황 | 70 |
| 〈표 3-5-3〉 | 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중 | 71 |
| 〈표 3-5-4〉 | 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2011년) | 72 |
| 〈표 3-5-5〉 | 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중 | 72 |
| 〈표 3-6-1〉 | 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처 | 73 |
| 〈표 3-6-2〉 | 콘텐츠산업 수출액 현황 | 74 |
| 〈표 3-6-3〉 | 콘텐츠산업 수입액 현황 | 74 |
| 〈표 3-6-4〉 | 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2011년) | 75 |
| 〈표 3-6-5〉 | 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2011년) | 75 |
| 〈표 3-6-6〉 | 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2011년) | 76 |
| 〈표 3-6-7〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황 | 76 |
| 〈표 3-6-8〉 | 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2011년) | 77 |
| 〈표 3-6-9〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황 | 78 |
| 〈표 3-6-10〉 | 콘텐츠산업 해외 수출방법 | 79 |
| 〈표 3-6-11〉 | 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법 | 79 |
| 〈표 3-6-12〉 | 콘텐츠산업 해외 진출형태 | 80 |
| 〈표 3-6-13〉 | 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태 | 81 |
| 〈표 3-7-1〉 | 콘텐츠산업 종사자 현황 | 82 |
| 〈표 3-7-2〉 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2011년) | 83 |
| 〈표 3-7-3〉 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 83 |
| 〈표 3-7-4〉 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2011년) | 84 |
| 〈표 3-7-5〉 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년) | 85 |
| 〈표 3-7-6〉 | 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2011년) | 86 |
| 〈표 3-7-7〉 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 86 |
| 〈표 3-7-8〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황(2011년) | 87 |
| 〈표 3-7-9〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 88 |
| 〈표 3-7-10〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년) | 89 |
| 〈표 3-7-11〉 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 89 |
| 〈표 3-7-12〉 | 콘텐츠산업 산업별 성별 종사자 현황 | 90 |
| 〈표 3-7-13〉 | 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황 | 90 |
| 〈표 3-7-14〉 | 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2011년) | 91 |
| 〈표 3-7-15〉 | 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 92 |
| 〈표 3-7-16〉 | 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2011년) | 93 |
| 〈표 3-7-17〉 | 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 93 |

제4부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

01 | 출판산업

| | | |
|------------|---|-----|
| 〈표 4-1-1〉 | 출판산업 분류 | 96 |
| 〈표 4-1-2〉 | 출판산업 총괄 | 97 |
| 〈표 4-1-3〉 | 출판산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 98 |
| 〈표 4-1-4〉 | 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 99 |
| 〈표 4-1-5〉 | 출판산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 100 |
| 〈표 4-1-6〉 | 출판산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 100 |
| 〈표 4-1-7〉 | 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 101 |
| 〈표 4-1-8〉 | 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 102 |
| 〈표 4-1-9〉 | 출판산업 출판업 업종별 연도별 매출액 현황 | 104 |
| 〈표 4-1-10〉 | 출판산업 출판 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황 | 104 |
| 〈표 4-1-11〉 | 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 연도별 매출액 현황 | 105 |
| 〈표 4-1-12〉 | 출판산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) | 106 |
| 〈표 4-1-13〉 | 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 107 |
| 〈표 4-1-14〉 | 출판산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 108 |
| 〈표 4-1-15〉 | 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 108 |
| 〈표 4-1-16〉 | 출판산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 109 |
| 〈표 4-1-17〉 | 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 110 |
| 〈표 4-1-18〉 | 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 111 |
| 〈표 4-1-19〉 | 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 111 |
| 〈표 4-1-20〉 | 출판산업 부가가치액 구성 현황(2011년) | 112 |
| 〈표 4-1-21〉 | 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 113 |
| 〈표 4-1-22〉 | 출판산업 수출 및 수입액 현황 | 113 |
| 〈표 4-1-23〉 | 출판산업 지역별 수출액 현황 | 114 |
| 〈표 4-1-24〉 | 출판산업 지역별 수입액 현황 | 115 |
| 〈표 4-1-25〉 | 출판산업 품목별 수출액 현황 | 116 |
| 〈표 4-1-26〉 | 출판산업 품목별 지역별 수출액 현황(2011년) | 116 |
| 〈표 4-1-27〉 | 출판산업 품목별 수입액 현황 | 117 |
| 〈표 4-1-28〉 | 출판산업 품목별 지역별 수입액 현황(2011년) | 117 |
| 〈표 4-1-29〉 | 출판산업 해외 수출방법 | 118 |
| 〈표 4-1-30〉 | 출판산업 해외 진출형태 | 118 |
| 〈표 4-1-31〉 | 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 119 |
| 〈표 4-1-32〉 | 출판산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 120 |
| 〈표 4-1-33〉 | 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 120 |
| 〈표 4-1-34〉 | 출판산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 121 |
| 〈표 4-1-35〉 | 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 122 |
| 〈표 4-1-36〉 | 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) | 123 |
| 〈표 4-1-37〉 | 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 123 |
| 〈표 4-1-38〉 | 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) | 124 |
| 〈표 4-1-39〉 | 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 125 |
| 〈표 4-1-40〉 | 출판산업 고용형태별 상별 및 업종별 종사자 현황(2011년) | 126 |

| | | |
|------------|----------------------------|-----|
| 〈표 4-1-41〉 | 출판산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 | 126 |
| 〈표 4-1-42〉 | 출판산업 상별 업종별 종사자 현황(2011년) | 127 |
| 〈표 4-1-43〉 | 출판산업 상별 연도별 종사자 현황 | 128 |
| 〈표 4-1-44〉 | 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) | 129 |
| 〈표 4-1-45〉 | 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 129 |
| 〈표 4-1-46〉 | 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) | 130 |
| 〈표 4-1-47〉 | 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 131 |
| 〈표 4-1-48〉 | 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) | 132 |
| 〈표 4-1-49〉 | 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 132 |

02 | 만화산업

| | | |
|------------|--|-----|
| 〈표 4-2-1〉 | 만화산업 분류 | 134 |
| 〈표 4-2-2〉 | 만화산업 총괄 | 135 |
| 〈표 4-2-3〉 | 만화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 136 |
| 〈표 4-2-4〉 | 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 136 |
| 〈표 4-2-5〉 | 만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 137 |
| 〈표 4-2-6〉 | 만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 138 |
| 〈표 4-2-7〉 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 현황 | 139 |
| 〈표 4-2-8〉 | 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 140 |
| 〈표 4-2-9〉 | 만화산업 가차사슬별 연도별 매출액 현황 | 142 |
| 〈표 4-2-10〉 | 만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황 | 142 |
| 〈표 4-2-11〉 | 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황 | 143 |
| 〈표 4-2-12〉 | 만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황 | 144 |
| 〈표 4-2-13〉 | 만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황 | 145 |
| 〈표 4-2-14〉 | 만화산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) | 146 |
| 〈표 4-2-15〉 | 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 146 |
| 〈표 4-2-16〉 | 만화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 147 |
| 〈표 4-2-17〉 | 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 147 |
| 〈표 4-2-18〉 | 만화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 148 |
| 〈표 4-2-19〉 | 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 149 |
| 〈표 4-2-20〉 | 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 150 |
| 〈표 4-2-21〉 | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 150 |
| 〈표 4-2-22〉 | 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황 | 151 |
| 〈표 4-2-23〉 | 만화산업 만화출판 제작 비중 | 152 |
| 〈표 4-2-24〉 | 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중 | 152 |
| 〈표 4-2-25〉 | 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중 | 152 |
| 〈표 4-2-26〉 | 만화산업 부가가치액 구성 현황(2011년) | 153 |
| 〈표 4-2-27〉 | 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 153 |
| 〈표 4-2-28〉 | 만화산업 수출 및 수입액 현황 | 154 |
| 〈표 4-2-29〉 | 만화산업 지역별 수출액 현황 | 155 |
| 〈표 4-2-30〉 | 만화산업 지역별 수입액 현황 | 155 |
| 〈표 4-2-31〉 | 만화산업 해외 수출방법 | 156 |
| 〈표 4-2-32〉 | 만화산업 해외 진출형태 | 157 |
| 〈표 4-2-33〉 | 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 157 |
| 〈표 4-2-34〉 | 만화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 158 |

표/목/차

- 〈표 4-2-35〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 159
- 〈표 4-2-36〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 159
- 〈표 4-2-37〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 160
- 〈표 4-2-38〉 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 161
- 〈표 4-2-39〉 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 161
- 〈표 4-2-40〉 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 162
- 〈표 4-2-41〉 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 163
- 〈표 4-2-42〉 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) 164
- 〈표 4-2-43〉 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 164
- 〈표 4-2-44〉 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 165
- 〈표 4-2-45〉 만화산업 성별 연도별 종사자 현황 166
- 〈표 4-2-46〉 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 167
- 〈표 4-2-47〉 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 167
- 〈표 4-2-48〉 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) 168
- 〈표 4-2-49〉 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 169
- 〈표 4-2-50〉 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) 170
- 〈표 4-2-51〉 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 170

03 | 음악산업

- 〈표 4-3-1〉 음악산업 분류 172
- 〈표 4-3-2〉 음악산업 총괄 173
- 〈표 4-3-3〉 음악산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) 174
- 〈표 4-3-4〉 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 175
- 〈표 4-3-5〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 176
- 〈표 4-3-6〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 176
- 〈표 4-3-7〉 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 177
- 〈표 4-3-8〉 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 179
- 〈표 4-3-9〉 음악산업 음의제작업 업종별 연도별 매출액 현황 180
- 〈표 4-3-10〉 음악산업 음악 및 오디오출판업 업종별 연도별 매출액 현황 181
- 〈표 4-3-11〉 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 182
- 〈표 4-3-12〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황 183
- 〈표 4-3-13〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 183
- 〈표 4-3-14〉 음악산업 음악 공연업 업종별 연도별 매출액 현황 184
- 〈표 4-3-15〉 음악산업 음악 공연업 장르별 연도별 매출액 현황 185
- 〈표 4-3-16〉 음악산업 노래연습장 운영업 연도별 매출액 현황 186
- 〈표 4-3-17〉 음악산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) 187
- 〈표 4-3-18〉 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 188
- 〈표 4-3-19〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 189
- 〈표 4-3-20〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 189
- 〈표 4-3-21〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 190
- 〈표 4-3-22〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 191
- 〈표 4-3-23〉 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) 192
- 〈표 4-3-24〉 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 193
- 〈표 4-3-25〉 음악산업 부가가치액 구성 현황 194
- 〈표 4-3-26〉 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 194

- 〈표 4-3-27〉 음악산업 수출 및 수입액 현황 195
- 〈표 4-3-28〉 음악산업 지역별 수출액 현황 196
- 〈표 4-3-29〉 음악산업 지역별 수입액 현황 197
- 〈표 4-3-30〉 음악산업 해외 수출방법 197
- 〈표 4-3-31〉 음악산업 해외 진출형태 198
- 〈표 4-3-32〉 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 199
- 〈표 4-3-33〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 200
- 〈표 4-3-34〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 200
- 〈표 4-3-35〉 음악산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 201
- 〈표 4-3-36〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 202
- 〈표 4-3-37〉 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 203
- 〈표 4-3-38〉 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 203
- 〈표 4-3-39〉 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 204
- 〈표 4-3-40〉 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 205
- 〈표 4-3-41〉 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) 206
- 〈표 4-3-42〉 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 207
- 〈표 4-3-43〉 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 208
- 〈표 4-3-44〉 음악산업 성별 연도별 종사자 현황 208
- 〈표 4-3-45〉 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 209
- 〈표 4-3-46〉 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 210
- 〈표 4-3-47〉 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) 211
- 〈표 4-3-48〉 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 212
- 〈표 4-3-49〉 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) 213
- 〈표 4-3-50〉 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 213

04 | 게임산업

- 〈표 4-4-1〉 게임산업 분류 215
- 〈표 4-4-2〉 게임산업 총괄 215
- 〈표 4-4-3〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) 216
- 〈표 4-4-4〉 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 216
- 〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 217
- 〈표 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 218
- 〈표 4-4-7〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 218
- 〈표 4-4-8〉 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 219
- 〈표 4-4-9〉 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 221
- 〈표 4-4-10〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 222
- 〈표 4-4-11〉 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 223
- 〈표 4-4-12〉 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 223
- 〈표 4-4-13〉 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 224
- 〈표 4-4-14〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수 225
- 〈표 4-4-15〉 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 225
- 〈표 4-4-16〉 게임산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) 226
- 〈표 4-4-17〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 227
- 〈표 4-4-18〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 227

| | | |
|------------|-----------------------------------|-----|
| 〈표 4-4-19〉 | 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 228 |
| 〈표 4-4-20〉 | 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 228 |
| 〈표 4-4-21〉 | 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 229 |
| 〈표 4-4-22〉 | 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 230 |
| 〈표 4-4-23〉 | 게임산업 수출 및 수입액 현황 | 231 |
| 〈표 4-4-24〉 | 게임산업 지역별 수출액 현황 | 231 |
| 〈표 4-4-25〉 | 게임산업 지역별 수입액 현황(2011년) | 232 |
| 〈표 4-4-26〉 | 게임산업 해외 수출방법 | 233 |
| 〈표 4-4-27〉 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 234 |
| 〈표 4-4-28〉 | 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 235 |
| 〈표 4-4-29〉 | 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 235 |
| 〈표 4-4-30〉 | 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 236 |
| 〈표 4-4-31〉 | 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 236 |
| 〈표 4-4-32〉 | 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) | 237 |
| 〈표 4-4-33〉 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 238 |
| 〈표 4-4-34〉 | 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) | 239 |
| 〈표 4-4-35〉 | 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) | 240 |
| 〈표 4-4-36〉 | 게임산업 성별 업종별 종사자 현황 | 241 |
| 〈표 4-4-37〉 | 게임산업 성별 연도별 종사자 현황 | 241 |
| 〈표 4-4-38〉 | 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 242 |
| 〈표 4-4-39〉 | 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) | 243 |
| 〈표 4-4-40〉 | 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포 | 244 |
| 〈표 4-4-41〉 | 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) | 244 |
| 〈표 4-4-42〉 | 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포 | 245 |
| 〈표 4-4-43〉 | 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포 | 245 |
| 〈표 4-4-44〉 | 게임산업 연도별 비용 투자 현황 | 246 |
| 〈표 4-4-45〉 | 게임산업 연도별 주력 플랫폼 현황 | 247 |
| 〈표 4-4-46〉 | 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황 | 247 |
| 〈표 4-4-47〉 | 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황(2011년) | 247 |
| 〈표 4-4-48〉 | 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황(2011년) | 248 |
| 〈표 4-4-49〉 | 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황 | 248 |

05 | 영화산업

| | | |
|------------|---|-----|
| 〈표 4-5-1〉 | 영화산업 분류 | 249 |
| 〈표 4-5-2〉 | 영화산업 총괄 | 250 |
| 〈표 4-5-3〉 | 영화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 250 |
| 〈표 4-5-4〉 | 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 251 |
| 〈표 4-5-5〉 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 252 |
| 〈표 4-5-6〉 | 영화산업 영화 제작 지원 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 | 254 |
| 〈표 4-5-7〉 | 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 | 255 |
| 〈표 4-5-8〉 | 영화산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 256 |
| 〈표 4-5-9〉 | 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 256 |
| 〈표 4-5-10〉 | 영화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 257 |

| | | |
|------------|-----------------------------------|-----|
| 〈표 4-5-11〉 | 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 258 |
| 〈표 4-5-12〉 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 259 |
| 〈표 4-5-13〉 | 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 260 |
| 〈표 4-5-14〉 | 영화산업 수출 및 수입액 현황 | 261 |
| 〈표 4-5-15〉 | 영화산업 지역별 수출액 현황 | 261 |
| 〈표 4-5-16〉 | 영화산업 지역별 수입액 현황 | 262 |
| 〈표 4-5-17〉 | 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 263 |
| 〈표 4-5-18〉 | 영화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 264 |
| 〈표 4-5-19〉 | 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 265 |
| 〈표 4-5-20〉 | 영화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 266 |
| 〈표 4-5-21〉 | 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 266 |
| 〈표 4-5-22〉 | 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) | 267 |
| 〈표 4-5-23〉 | 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 268 |
| 〈표 4-5-24〉 | 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) | 269 |
| 〈표 4-5-25〉 | 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 269 |
| 〈표 4-5-26〉 | 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) | 270 |
| 〈표 4-5-27〉 | 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 271 |
| 〈표 4-5-28〉 | 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) | 272 |
| 〈표 4-5-29〉 | 영화산업 성별 연도별 종사자 현황 | 272 |
| 〈표 4-5-30〉 | 영화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) | 273 |
| 〈표 4-5-31〉 | 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) | 274 |

06 | 애니메이션산업

| | | |
|------------|--|-----|
| 〈표 4-6-1〉 | 애니메이션산업 분류 | 275 |
| 〈표 4-6-2〉 | 애니메이션산업 총괄 | 276 |
| 〈표 4-6-3〉 | 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 276 |
| 〈표 4-6-4〉 | 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 277 |
| 〈표 4-6-5〉 | 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 278 |
| 〈표 4-6-6〉 | 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 278 |
| 〈표 4-6-7〉 | 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 279 |
| 〈표 4-6-8〉 | 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 280 |
| 〈표 4-6-9〉 | 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황 | 282 |
| 〈표 4-6-10〉 | 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 | 282 |
| 〈표 4-6-11〉 | 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 | 283 |
| 〈표 4-6-12〉 | 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) | 284 |
| 〈표 4-6-13〉 | 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 284 |
| 〈표 4-6-14〉 | 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 285 |
| 〈표 4-6-15〉 | 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 286 |
| 〈표 4-6-16〉 | 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 286 |
| 〈표 4-6-17〉 | 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 287 |
| 〈표 4-6-18〉 | 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 288 |
| 〈표 4-6-19〉 | 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 288 |
| 〈표 4-6-20〉 | 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황 | 289 |

표/목/차

〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황(2011년) 291

〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황 291

〈표 4-6-23〉 애니메이션 창작 제작업 매체별 연도별 매출액 현황 292

〈표 4-6-24〉 애니메이션 하청 제작업 매체별 연도별 매출액 현황 293

〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황 294

〈표 4-6-26〉 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 295

〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 부가사업액 구성 현황(2011년) 296

〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 연도별 부가사업액 구성 현황 296

〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 297

〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교 297

〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 298

〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 298

〈표 4-6-33〉 애니메이션산업 해외 수출방법 299

〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 해외 진출형태 300

〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 300

〈표 4-6-36〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 301

〈표 4-6-37〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 302

〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 302

〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 303

〈표 4-6-40〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 304

〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 304

〈표 4-6-42〉 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 305

〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 306

〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) 307

〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 307

〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 308

〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황 308

〈표 4-6-48〉 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 309

〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 310

〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황 311

〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황 312

〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) 313

〈표 4-6-53〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 313

〈표 4-6-54〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) 314

〈표 4-6-55〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 314

07 | 방송산업

〈표 4-7-1〉 방송산업 분류 316

〈표 4-7-2〉 방송산업 총괄 317

〈표 4-7-3〉 방송산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) 317

〈표 4-7-4〉 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 318

〈표 4-7-5〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 매출액 규모별 사업체 수 현황 319

〈표 4-7-6〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 종사자 규모별 사업체 수 현황 320

〈표 4-7-7〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 지역별 연도별 사업체 수 현황 321

〈표 4-7-8〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 322

〈표 4-7-9〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 323

〈표 4-7-10〉 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황 324

〈표 4-7-11〉 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 325

〈표 4-7-12〉 방송산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 326

〈표 4-7-13〉 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2011년) 327

〈표 4-7-14〉 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 328

〈표 4-7-15〉 방송산업 종합유선방송 사업자 및 증계유선방송 사업자 업종별 매출액 현황 330

〈표 4-7-16〉 방송산업 일반위선방송 사업자 및 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 331

〈표 4-7-17〉 방송산업 방송채널사용사업 업종별 연도별 매출액 현황 332

〈표 4-7-18〉 방송영상독립제작사 사업형태별 연도별 매출액 현황 333

〈표 4-7-19〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 334

〈표 4-7-20〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 335

〈표 4-7-21〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황 336

〈표 4-7-22〉 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 337

〈표 4-7-23〉 방송산업 업종별 부가사업액 구성 현황(2011년) 338

〈표 4-7-24〉 방송산업 연도별 부가사업액 구성 현황 338

〈표 4-7-25〉 방송산업 수출 및 수입액 현황 339

〈표 4-7-26〉 방송산업 매체별 수출액 현황 340

〈표 4-7-27〉 방송산업 매체별 수입액 현황 341

〈표 4-7-28〉 방송산업 지역별 수출액 현황 342

〈표 4-7-29〉 방송산업 지역별 수입액 현황 343

〈표 4-7-30〉 방송산업 장르별 수출액 현황 344

〈표 4-7-31〉 방송산업 장르별 수입액 현황 344

〈표 4-7-32〉 방송영상독립제작사 해외 수출방법 345

〈표 4-7-33〉 방송영상독립제작사 해외 진출형태 346

〈표 4-7-34〉 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 346

〈표 4-7-35〉 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 347

〈표 4-7-36〉 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 348

〈표 4-7-37〉 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 349

〈표 4-7-38〉 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 349

〈표 4-7-39〉 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) 350

〈표 4-7-40〉 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 351

〈표 4-7-41〉 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 352

〈표 4-7-42〉 방송산업 성별 연도별 종사자 현황 352

〈표 4-7-43〉 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 353

〈표 4-7-44〉 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 354

〈표 4-7-45〉 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 354

| | | |
|------------|-------------------------------------|-----|
| <표 4-7-46> | 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 355 |
| <표 4-7-47> | 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 356 |
| <표 4-7-48> | 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 | 357 |
| <표 4-7-49> | 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 | 358 |
| <표 4-7-50> | 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황 | 359 |
| <표 4-7-51> | 방송영상독립제작사 연도별 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 | 359 |
| <표 4-7-52> | 방송영상독립제작사 납품차별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 | 360 |

08 | 광고산업

| | | |
|------------|------------------------------|-----|
| <표 4-8-1> | 광고산업 분류 | 361 |
| <표 4-8-2> | 광고산업 총괄 | 362 |
| <표 4-8-3> | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 363 |
| <표 4-8-4> | 광고산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 363 |
| <표 4-8-5> | 광고산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 364 |
| <표 4-8-6> | 광고산업 지역별 사업체 현황 | 365 |
| <표 4-8-7> | 광고산업 업종별 매출액 현황 | 366 |
| <표 4-8-8> | 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황 | 367 |
| <표 4-8-9> | 광고산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 368 |
| <표 4-8-10> | 광고산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 369 |
| <표 4-8-11> | 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 370 |
| <표 4-8-12> | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 371 |
| <표 4-8-13> | 광고산업 수출 및 수입액 현황 | 372 |
| <표 4-8-14> | 광고산업 국작기준 수출 및 수입액 현황(2011년) | 373 |
| <표 4-8-15> | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 374 |
| <표 4-8-16> | 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 375 |
| <표 4-8-17> | 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 376 |
| <표 4-8-18> | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 377 |
| <표 4-8-19> | 광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) | 378 |
| <표 4-8-20> | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 378 |
| <표 4-8-21> | 광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) | 379 |
| <표 4-8-22> | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 | 379 |
| <표 4-8-23> | 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 380 |
| <표 4-8-24> | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) | 381 |
| <표 4-8-25> | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 381 |
| <표 4-8-26> | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) | 382 |
| <표 4-8-27> | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 382 |
| <표 4-8-28> | 광고산업 직급별 연도별 종사자 현황 | 383 |

09 | 캐릭터산업

| | | |
|-----------|---|-----|
| <표 4-9-1> | 캐릭터산업 분류 | 384 |
| <표 4-9-2> | 캐릭터산업 총괄 | 385 |
| <표 4-9-3> | 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 385 |
| <표 4-9-4> | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 386 |
| <표 4-9-5> | 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 387 |

| | | |
|------------|---|-----|
| <표 4-9-6> | 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 387 |
| <표 4-9-7> | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 388 |
| <표 4-9-8> | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 389 |
| <표 4-9-9> | 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 업종별 연도별 매출액 비교 | 390 |
| <표 4-9-10> | 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) | 391 |
| <표 4-9-11> | 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 391 |
| <표 4-9-12> | 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 392 |
| <표 4-9-13> | 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 393 |
| <표 4-9-14> | 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 393 |
| <표 4-9-15> | 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 394 |
| <표 4-9-16> | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) | 395 |
| <표 4-9-17> | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 395 |
| <표 4-9-18> | 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 397 |
| <표 4-9-19> | 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 398 |
| <표 4-9-20> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 399 |
| <표 4-9-21> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 399 |
| <표 4-9-22> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황 | 399 |
| <표 4-9-23> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황 | 400 |
| <표 4-9-24> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 400 |
| <표 4-9-25> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 400 |
| <표 4-9-26> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 401 |
| <표 4-9-27> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 401 |
| <표 4-9-28> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 402 |
| <표 4-9-29> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 402 |
| <표 4-9-30> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 402 |
| <표 4-9-31> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 402 |
| <표 4-9-32> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 403 |
| <표 4-9-33> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 403 |
| <표 4-9-34> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황 | 403 |
| <표 4-9-35> | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황 | 404 |
| <표 4-9-36> | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 404 |

표/목/차

〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별
외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 405

〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터
평균 미니멈 개런티 현황 405

〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터
평균 미니멈 개런티 현황 405

〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별
외산 캐릭터 평균 로열티 현황 406

〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별
외산 캐릭터 평균 로열티 현황 406

〈표 4-9-42〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터
평균 로열티 현황 407

〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산
캐릭터의 평균 로열티 현황 407

〈표 4-9-44〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2011년) 408

〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 408

〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 409

〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 409

〈표 4-9-48〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 410

〈표 4-9-49〉 캐릭터산업 해외 수출방법 411

〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 해외 진출형태 412

〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로 412

〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 413

〈표 4-9-53〉 캐릭터산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 414

〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년) 415

〈표 4-9-55〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 415

〈표 4-9-56〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 416

〈표 4-9-57〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 417

〈표 4-9-58〉 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 417

〈표 4-9-59〉 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 418

〈표 4-9-60〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 419

〈표 4-9-61〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) 420

〈표 4-9-62〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 420

〈표 4-9-63〉 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 421

〈표 4-9-64〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황 421

〈표 4-9-65〉 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 422

〈표 4-9-66〉 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 422

〈표 4-9-67〉 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) 423

〈표 4-9-68〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 424

〈표 4-9-69〉 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) 424

〈표 4-9-70〉 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 425

10 | 지식정보산업

〈표 4-10-1〉 지식정보산업 분류 426

〈표 4-10-2〉 지식정보산업 총괄 427

〈표 4-10-3〉 지식정보산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액
현황(2011년) 427

〈표 4-10-4〉 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 428

〈표 4-10-5〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 429

〈표 4-10-6〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 430

〈표 4-10-7〉 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 431

〈표 4-10-8〉 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 432

〈표 4-10-9〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 연도별 매출액 현황 434

〈표 4-10-10〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
업종별 연도별 매출액 현황 434

〈표 4-10-11〉 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
업종별 연도별 매출액 현황 435

〈표 4-10-12〉 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 연도별 매출액
현황 436

〈표 4-10-13〉 지식정보산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) 437

〈표 4-10-14〉 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 437

〈표 4-10-15〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 438

〈표 4-10-16〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 438

〈표 4-10-17〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) 439

〈표 4-10-18〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 440

〈표 4-10-19〉 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년) 441

〈표 4-10-20〉 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 441

〈표 4-10-21〉 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2011년) 442

〈표 4-10-22〉 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 443

〈표 4-10-23〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 443

〈표 4-10-24〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황 444

〈표 4-10-25〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황 445

〈표 4-10-26〉 지식정보산업 해외 수출방법 446

〈표 4-10-27〉 지식정보산업 해외 진출형태 446

〈표 4-10-28〉 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 447

〈표 4-10-29〉 지식정보산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 448

〈표 4-10-30〉 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 448

〈표 4-10-31〉 지식정보산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) 449

〈표 4-10-32〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 449

〈표 4-10-33〉 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년) 450

〈표 4-10-34〉 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 451

〈표 4-10-35〉 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) 452

〈표 4-10-36〉 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 452

〈표 4-10-37〉 지식정보산업 고용형태별 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 453

〈표 4-10-38〉 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 454

〈표 4-10-39〉 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) 455

〈표 4-10-40〉 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황 455

〈표 4-10-41〉 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) 456

〈표 4-10-42〉 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 457

〈표 4-10-43〉 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) 458

〈표 4-10-44〉 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 458

〈표 4-10-45〉 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) 459

〈표 4-10-46〉 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 459

11 | 콘텐츠플랫폼산업

| | |
|--|-----|
| 〈표 4-11-1〉 콘텐츠플랫폼산업 분류 | 461 |
| 〈표 4-11-2〉 콘텐츠플랫폼산업 총괄 | 462 |
| 〈표 4-11-3〉 콘텐츠플랫폼산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년) | 462 |
| 〈표 4-11-4〉 콘텐츠플랫폼산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 463 |
| 〈표 4-11-5〉 콘텐츠플랫폼산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 464 |
| 〈표 4-11-6〉 콘텐츠플랫폼산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 465 |
| 〈표 4-11-7〉 콘텐츠플랫폼산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 466 |
| 〈표 4-11-8〉 콘텐츠플랫폼산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 467 |
| 〈표 4-11-9〉 콘텐츠플랫폼산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년) | 468 |
| 〈표 4-11-10〉 콘텐츠플랫폼산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 469 |
| 〈표 4-11-11〉 콘텐츠플랫폼산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 469 |
| 〈표 4-11-12〉 콘텐츠플랫폼산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 470 |
| 〈표 4-11-13〉 콘텐츠플랫폼산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년) | 471 |
| 〈표 4-11-14〉 콘텐츠플랫폼산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 471 |
| 〈표 4-11-15〉 콘텐츠플랫폼산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 472 |
| 〈표 4-11-16〉 콘텐츠플랫폼산업 부가가치액 구성 현황(2011년) | 473 |
| 〈표 4-11-17〉 콘텐츠플랫폼산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 473 |
| 〈표 4-11-18〉 콘텐츠플랫폼산업 수출 및 수입액 현황 | 474 |
| 〈표 4-11-19〉 콘텐츠플랫폼산업 지역별 수출액 현황 | 475 |
| 〈표 4-11-20〉 콘텐츠플랫폼산업 지역별 수입액 현황 | 475 |
| 〈표 4-11-21〉 콘텐츠플랫폼산업 해외 수출방법 | 476 |
| 〈표 4-11-22〉 콘텐츠플랫폼산업 해외 진출형태 | 476 |
| 〈표 4-11-23〉 콘텐츠플랫폼산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 477 |
| 〈표 4-11-24〉 콘텐츠플랫폼산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 478 |
| 〈표 4-11-25〉 콘텐츠플랫폼산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 478 |
| 〈표 4-11-26〉 콘텐츠플랫폼산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년) | 479 |
| 〈표 4-11-27〉 콘텐츠플랫폼산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 480 |
| 〈표 4-11-28〉 콘텐츠플랫폼산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 481 |
| 〈표 4-11-29〉 콘텐츠플랫폼산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년) | 482 |
| 〈표 4-11-30〉 콘텐츠플랫폼산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 482 |
| 〈표 4-11-31〉 콘텐츠플랫폼산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년) | 483 |
| 〈표 4-11-32〉 콘텐츠플랫폼산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 484 |
| 〈표 4-11-33〉 콘텐츠플랫폼산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년) | 485 |
| 〈표 4-11-34〉 콘텐츠플랫폼산업 성별 연도별 종사자 현황 | 485 |
| 〈표 4-11-35〉 콘텐츠플랫폼산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년) | 486 |
| 〈표 4-11-36〉 콘텐츠플랫폼산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 486 |
| 〈표 4-11-37〉 콘텐츠플랫폼산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년) | 487 |
| 〈표 4-11-38〉 콘텐츠플랫폼산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 488 |
| 〈표 4-11-39〉 콘텐츠플랫폼산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년) | 488 |
| 〈표 4-11-40〉 콘텐츠플랫폼산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 489 |

부 록

01 | 출판산업

| | |
|--|-----|
| 〈표 1-1〉 출판산업 총괄 | 494 |
| 〈표 1-2〉 출판산업 업종별 매출액 현황 | 494 |
| 〈표 1-3〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황 | 495 |
| 〈표 1-4〉 출판산업 도소매업 업종별 매출액 현황 | 495 |
| 〈표 1-5〉 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 매출액 현황 | 495 |
| 〈표 1-6〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황 | 496 |
| 〈표 1-7〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 496 |
| 〈표 1-8〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 496 |
| 〈표 1-9〉 출판산업 지역별 매출액 현황 | 497 |
| 〈표 1-10〉 출판산업 부가가치액 구성 현황 | 497 |
| 〈표 1-11〉 출판산업 수출액 및 수입액 현황 | 498 |
| 〈표 1-12〉 출판산업 지역별 수출액 현황 | 498 |
| 〈표 1-13〉 출판산업 지역별 수입액 현황 | 498 |
| 〈표 1-14〉 출판산업 품목별 수출액 현황 | 499 |
| 〈표 1-15〉 출판산업 품목별 수입액 현황 | 499 |
| 〈표 1-16〉 출판산업 해외 수출방법 | 499 |
| 〈표 1-17〉 출판산업 해외 진출형태 | 500 |
| 〈표 1-18〉 출판산업 업종별 종사자 현황 | 500 |
| 〈표 1-19〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 500 |
| 〈표 1-20〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 501 |
| 〈표 1-21〉 출판산업 지역별 종사자 현황 | 501 |
| 〈표 1-22〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황 | 502 |
| 〈표 1-23〉 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 502 |
| 〈표 1-24〉 출판산업 성별 종사자 현황 | 502 |
| 〈표 1-25〉 출판산업 직무별 종사자 현황 | 503 |
| 〈표 1-26〉 출판산업 학력별 종사자 현황 | 503 |
| 〈표 1-27〉 출판산업 연령별 종사자 현황 | 503 |

02 | 만화산업

| | |
|---|-----|
| 〈표 2-1〉 만화산업 총괄 | 506 |
| 〈표 2-2〉 만화산업 업종별 매출액 현황 | 506 |
| 〈표 2-3〉 만화산업 가치사슬에 따른 매출액 현황 | 507 |
| 〈표 2-4〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황 | 507 |
| 〈표 2-5〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 현황 | 507 |
| 〈표 2-6〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황 | 508 |
| 〈표 2-7〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황 | 508 |
| 〈표 2-8〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황 | 508 |
| 〈표 2-9〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 509 |
| 〈표 2-10〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 509 |
| 〈표 2-11〉 만화산업 지역별 매출액 현황 | 510 |
| 〈표 2-12〉 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황 | 510 |

표/목/차

| | | |
|----------|----------------------|-----|
| 〈표 2-13〉 | 만화산업 만화출판 제작 비중 | 510 |
| 〈표 2-14〉 | 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중 | 511 |
| 〈표 2-15〉 | 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중 | 511 |
| 〈표 2-16〉 | 만화산업 부가가치액 구성 현황 | 511 |
| 〈표 2-17〉 | 만화산업 수출 및 수입액 현황 | 511 |
| 〈표 2-18〉 | 만화산업 지역별 수출액 현황 | 512 |
| 〈표 2-19〉 | 만화산업 지역별 수입액 현황 | 512 |
| 〈표 2-20〉 | 만화산업 해외 수출방법 | 512 |
| 〈표 2-21〉 | 만화산업 해외 진출형태 | 512 |
| 〈표 2-22〉 | 만화산업 업종별 종사자 현황 | 513 |
| 〈표 2-23〉 | 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 513 |
| 〈표 2-24〉 | 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 514 |
| 〈표 2-25〉 | 만화산업 지역별 종사자 현황 | 514 |
| 〈표 2-26〉 | 만화산업 고용형태별 종사자 현황 | 515 |
| 〈표 2-27〉 | 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 515 |
| 〈표 2-28〉 | 만화산업 성별 종사자 현황 | 515 |
| 〈표 2-29〉 | 만화산업 직무별 종사자 현황 | 516 |
| 〈표 2-30〉 | 만화산업 학력별 종사자 현황 | 516 |
| 〈표 2-31〉 | 만화산업 연령별 종사자 현황 | 516 |

03 | 음악산업

| | | |
|----------|------------------------------|-----|
| 〈표 3-1〉 | 음악산업 총괄 | 518 |
| 〈표 3-2〉 | 음악산업 업종별 매출액 현황 | 518 |
| 〈표 3-3〉 | 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황 | 519 |
| 〈표 3-4〉 | 음악산업 음악 및 오디오물출판업 업종별 매출액 현황 | 519 |
| 〈표 3-5〉 | 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 매출액 현황 | 519 |
| 〈표 3-6〉 | 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황 | 519 |
| 〈표 3-7〉 | 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황 | 520 |
| 〈표 3-8〉 | 음악산업 음악 공연업 업종별 매출액 현황 | 520 |
| 〈표 3-9〉 | 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황 | 520 |
| 〈표 3-10〉 | 음악산업 노래연습장 운영업 업종별 매출액 현황 | 520 |
| 〈표 3-11〉 | 음악산업 사업형태별 매출액 현황 | 521 |
| 〈표 3-12〉 | 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 521 |
| 〈표 3-13〉 | 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 521 |
| 〈표 3-14〉 | 음악산업 지역별 매출액 현황 | 522 |
| 〈표 3-15〉 | 음악산업 부가가치액 구성 현황 | 522 |
| 〈표 3-16〉 | 음악산업 수출 및 수입액 현황 | 522 |
| 〈표 3-17〉 | 음악산업 지역별 수출액 현황 | 523 |
| 〈표 3-18〉 | 음악산업 지역별 수입액 현황 | 523 |
| 〈표 3-19〉 | 음악산업 해외 수출방법 | 523 |
| 〈표 3-20〉 | 음악산업 해외 진출형태 | 523 |
| 〈표 3-21〉 | 음악산업 업종별 종사자 현황 | 524 |
| 〈표 3-22〉 | 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 524 |
| 〈표 3-23〉 | 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 525 |
| 〈표 3-24〉 | 음악산업 지역별 종사자 현황 | 525 |

| | | |
|----------|----------------------|-----|
| 〈표 3-25〉 | 음악산업 고용형태별 종사자 현황 | 526 |
| 〈표 3-26〉 | 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 526 |
| 〈표 3-27〉 | 음악산업 성별 종사자 현황 | 526 |
| 〈표 3-28〉 | 음악산업 직무별 종사자 현황 | 527 |
| 〈표 3-29〉 | 음악산업 학력별 종사자 현황 | 527 |
| 〈표 3-30〉 | 음악산업 연령별 종사자 현황 | 527 |

04 | 게임산업

| | | |
|----------|---------------------------------|-----|
| 〈표 4-1〉 | 게임산업 총괄 | 530 |
| 〈표 4-2〉 | 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 | 530 |
| 〈표 4-3〉 | 게임산업 업종별 매출액 현황 | 531 |
| 〈표 4-4〉 | 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황 | 531 |
| 〈표 4-5〉 | 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황 | 531 |
| 〈표 4-6〉 | 게임산업 온라인게임 매출액 및 전년대비증감률 추이 | 531 |
| 〈표 4-7〉 | 게임산업 비디오게임 매출액 및 전년대비증감률 추이 | 531 |
| 〈표 4-8〉 | 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수 | 532 |
| 〈표 4-9〉 | 게임산업 모바일게임 매출액 및 전년대비증감률 추이 | 532 |
| 〈표 4-10〉 | 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 532 |
| 〈표 4-11〉 | 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 532 |
| 〈표 4-12〉 | 게임산업 지역별 매출액 현황 | 533 |
| 〈표 4-13〉 | 게임산업 수출 및 수입액 현황 | 533 |
| 〈표 4-14〉 | 게임산업 지역별 수출액 현황 | 533 |
| 〈표 4-15〉 | 게임산업 해외 수출방법 | 534 |
| 〈표 4-16〉 | 게임산업 종사자 현황 | 534 |
| 〈표 4-17〉 | 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 534 |
| 〈표 4-18〉 | 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 534 |
| 〈표 4-19〉 | 게임산업 지역별 종사자 현황 | 535 |
| 〈표 4-20〉 | 게임산업 직무별 종사자 현황 | 535 |
| 〈표 4-21〉 | 게임산업 성별 종사자 현황 | 536 |
| 〈표 4-22〉 | 게임산업 학력별 종사자 분포 | 536 |
| 〈표 4-23〉 | 게임산업 경력별 종사자 분포 | 536 |
| 〈표 4-24〉 | 게임산업 비용 투자 현황 | 537 |
| 〈표 4-25〉 | 게임산업 주력 플랫폼 현황 | 537 |
| 〈표 4-26〉 | 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황 | 537 |
| 〈표 4-27〉 | 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황 | 537 |

05 | 영화산업

| | | |
|---------|---------------------------------|-----|
| 〈표 5-1〉 | 영화산업 총괄 | 540 |
| 〈표 5-2〉 | 영화산업 업종별 매출액 현황 | 540 |
| 〈표 5-3〉 | 영화산업 영화 제작 지원 및 유통업 업종별 매출액 현황 | 540 |
| 〈표 5-4〉 | 영화산업 DVD/MS 제작 및 유통업 업종별 매출액 현황 | 541 |
| 〈표 5-5〉 | 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 541 |
| 〈표 5-6〉 | 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 541 |
| 〈표 5-7〉 | 영화산업 지역별 매출액 현황 | 542 |
| 〈표 5-8〉 | 영화산업 수출 및 수입액 현황 | 542 |
| 〈표 5-9〉 | 영화산업 지역별 수출액 현황 | 542 |

| | | |
|----------|----------------------|-----|
| 〈표 5-10〉 | 영화산업 지역별 수입액 현황 | 543 |
| 〈표 5-11〉 | 영화산업 업종별 종사자 현황 | 543 |
| 〈표 5-12〉 | 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 543 |
| 〈표 5-13〉 | 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 544 |
| 〈표 5-14〉 | 영화산업 지역별 종사자 현황 | 544 |
| 〈표 5-15〉 | 영화산업 고용형태별 종사자 현황 | 545 |
| 〈표 5-16〉 | 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 545 |
| 〈표 5-17〉 | 영화산업 성별 종사자 현황 | 545 |

06 | 애니메이션산업

| | | |
|----------|--|-----|
| 〈표 6-1〉 | 애니메이션산업 총괄 | 548 |
| 〈표 6-2〉 | 애니메이션산업 업종별 매출액 현황 | 548 |
| 〈표 6-3〉 | 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황 | 548 |
| 〈표 6-4〉 | 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황 | 549 |
| 〈표 6-5〉 | 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황 | 549 |
| 〈표 6-6〉 | 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황 | 549 |
| 〈표 6-7〉 | 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 549 |
| 〈표 6-8〉 | 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 550 |
| 〈표 6-9〉 | 애니메이션산업 지역별 매출액 현황 | 550 |
| 〈표 6-10〉 | 애니메이션산업 콘텐츠 제작 관련 투자 현황 | 550 |
| 〈표 6-11〉 | 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) | 551 |
| 〈표 6-12〉 | 애니메이션산업 창작 제작업 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) | 552 |
| 〈표 6-13〉 | 애니메이션산업 하청 제작업 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) | 553 |
| 〈표 6-14〉 | 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) | 554 |
| 〈표 6-15〉 | 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 | 555 |
| 〈표 6-16〉 | 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 | 555 |
| 〈표 6-17〉 | 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 | 555 |
| 〈표 6-18〉 | 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 | 556 |
| 〈표 6-19〉 | 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 | 556 |
| 〈표 6-20〉 | 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 | 556 |
| 〈표 6-21〉 | 애니메이션산업 해외 수출방법 | 556 |
| 〈표 6-22〉 | 애니메이션산업 해외 진출형태 | 557 |
| 〈표 6-23〉 | 애니메이션산업 업종별 종사자 현황 | 557 |
| 〈표 6-24〉 | 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 557 |
| 〈표 6-25〉 | 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 558 |
| 〈표 6-26〉 | 애니메이션산업 지역별 종사자 현황 | 558 |
| 〈표 6-27〉 | 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황 | 558 |
| 〈표 6-28〉 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 559 |
| 〈표 6-29〉 | 애니메이션산업 성별 종사자 현황 | 559 |
| 〈표 6-30〉 | 애니메이션산업 직무별 종사자 현황 | 559 |
| 〈표 6-31〉 | 애니메이션산업 제작업 직무별 종사자 현황 | 560 |

| | | |
|----------|------------------------|-----|
| 〈표 6-32〉 | 애니메이션산업 제작업 전공별 종사자 현황 | 561 |
| 〈표 6-33〉 | 애니메이션산업 학력별 종사자 현황 | 561 |
| 〈표 6-34〉 | 애니메이션산업 연령별 종사자 현황 | 561 |

07 | 방송산업

| | | |
|----------|---|-----|
| 〈표 7-1〉 | 방송산업 총괄 | 564 |
| 〈표 7-2〉 | 방송산업 업종별 매출액 현황 | 564 |
| 〈표 7-3〉 | 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 매출액 현황 | 565 |
| 〈표 7-4〉 | 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 업종별 매출액 현황 | 565 |
| 〈표 7-5〉 | 방송산업 일반유선방송 사업자 및 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 매출액 현황 | 566 |
| 〈표 7-6〉 | 방송산업 방송채널사용사업 사업자 업종별 매출액 현황 | 566 |
| 〈표 7-7〉 | 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황 | 566 |
| 〈표 7-8〉 | 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황 | 567 |
| 〈표 7-9〉 | 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황 | 567 |
| 〈표 7-10〉 | 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황 | 567 |
| 〈표 7-11〉 | 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황 | 568 |
| 〈표 7-12〉 | 방송산업 부가가치액 구성 현황 | 568 |
| 〈표 7-13〉 | 방송산업 수출 및 수입액 현황 | 568 |
| 〈표 7-14〉 | 방송산업 매체별 수출액 현황 | 569 |
| 〈표 7-15〉 | 방송산업 매체별 수입액 현황 | 569 |
| 〈표 7-16〉 | 방송산업 지역별 수출액 현황 | 570 |
| 〈표 7-17〉 | 방송산업 지역별 수입액 현황 | 571 |
| 〈표 7-18〉 | 방송산업 장르별 수출액 현황 | 571 |
| 〈표 7-19〉 | 방송산업 장르별 수입액 현황 | 572 |
| 〈표 7-20〉 | 방송영상독립제작사 해외 수출방법 | 572 |
| 〈표 7-21〉 | 방송영상독립제작사 해외 진출형태 | 572 |
| 〈표 7-22〉 | 방송산업 업종별 종사자 현황 | 573 |
| 〈표 7-23〉 | 방송산업 지역별 종사자 현황 | 573 |
| 〈표 7-24〉 | 방송산업 고용형태별 종사자 현황 | 574 |
| 〈표 7-25〉 | 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 574 |
| 〈표 7-26〉 | 방송산업 성별 종사자 현황 | 574 |
| 〈표 7-27〉 | 방송산업 직무별 종사자 현황 | 575 |
| 〈표 7-28〉 | 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황 | 575 |
| 〈표 7-29〉 | 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황 | 575 |
| 〈표 7-30〉 | 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황 | 575 |
| 〈표 7-31〉 | 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황 | 576 |
| 〈표 7-32〉 | 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황 | 576 |
| 〈표 7-33〉 | 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 | 576 |
| 〈표 7-34〉 | 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 | 576 |

08 | 광고산업

| | | |
|---------|-----------------|-----|
| 〈표 8-1〉 | 광고산업 총괄 | 578 |
| 〈표 8-2〉 | 광고산업 업종별 매출액 현황 | 578 |
| 〈표 8-3〉 | 광고산업 매체별 매출액 현황 | 579 |

표/목/차

| | | |
|----------|---------------------|-----|
| 〈표 8-4〉 | 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 579 |
| 〈표 8-5〉 | 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 579 |
| 〈표 8-6〉 | 광고산업 지역별 매출액 현황 | 580 |
| 〈표 8-7〉 | 광고산업 수출 및 수입액 현황 | 580 |
| 〈표 8-8〉 | 광고산업 업종별 종사자 현황 | 580 |
| 〈표 8-9〉 | 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 581 |
| 〈표 8-10〉 | 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 581 |
| 〈표 8-11〉 | 광고산업 지역별 종사자 현황 | 581 |
| 〈표 8-12〉 | 광고산업 고용형태별 종사자 현황 | 582 |
| 〈표 8-13〉 | 광고산업 성별 종사자 현황 | 582 |
| 〈표 8-14〉 | 광고산업 직무별 종사자 현황 | 582 |
| 〈표 8-15〉 | 광고산업 학력별 종사자 현황 | 583 |
| 〈표 8-16〉 | 광고산업 연령별 종사자 현황 | 583 |
| 〈표 8-17〉 | 광고산업 직급별 종사자 현황 | 583 |

09 | 캐릭터산업

| | | |
|----------|---|-----|
| 〈표 9-1〉 | 캐릭터산업 총괄 | 586 |
| 〈표 9-2〉 | 캐릭터산업 업종별 매출액 현황 | 586 |
| 〈표 9-3〉 | 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교 | 586 |
| 〈표 9-4〉 | 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황 | 587 |
| 〈표 9-5〉 | 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 587 |
| 〈표 9-6〉 | 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 587 |
| 〈표 9-7〉 | 캐릭터산업 지역별 매출액 현황 | 588 |
| 〈표 9-8〉 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 588 |
| 〈표 9-9〉 | 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 589 |
| 〈표 9-10〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 589 |
| 〈표 9-11〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 589 |
| 〈표 9-12〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황 | 589 |
| 〈표 9-13〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황 | 590 |
| 〈표 9-14〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 590 |
| 〈표 9-15〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 590 |
| 〈표 9-16〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 590 |
| 〈표 9-17〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 미니멈 개런티 현황 | 591 |
| 〈표 9-18〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 591 |
| 〈표 9-19〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 591 |
| 〈표 9-20〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 591 |

| | | |
|----------|---|-----|
| 〈표 9-21〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 592 |
| 〈표 9-22〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 592 |
| 〈표 9-23〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황 | 592 |
| 〈표 9-24〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황 | 592 |
| 〈표 9-25〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황 | 593 |
| 〈표 9-26〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 593 |
| 〈표 9-27〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 593 |
| 〈표 9-28〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 593 |
| 〈표 9-29〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 | 594 |
| 〈표 9-30〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 594 |
| 〈표 9-31〉 | 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 594 |
| 〈표 9-32〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황 | 594 |
| 〈표 9-33〉 | 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터의 평균 로열티 현황 | 595 |
| 〈표 9-34〉 | 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 | 595 |
| 〈표 9-35〉 | 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 | 595 |
| 〈표 9-36〉 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 | 595 |
| 〈표 9-37〉 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 | 596 |
| 〈표 9-38〉 | 캐릭터산업 해외 수출방법 | 596 |
| 〈표 9-39〉 | 캐릭터산업 해외 진출형태 | 596 |
| 〈표 9-40〉 | 캐릭터산업 캐릭터 상품 유통경로 | 596 |
| 〈표 9-41〉 | 캐릭터산업 업종별 종사자 현황 | 597 |
| 〈표 9-42〉 | 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 597 |
| 〈표 9-43〉 | 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 597 |
| 〈표 9-44〉 | 캐릭터산업 지역별 종사자 현황 | 598 |
| 〈표 9-45〉 | 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황 | 598 |
| 〈표 9-46〉 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 599 |
| 〈표 9-47〉 | 캐릭터산업 성별 종사자 현황 | 599 |
| 〈표 9-48〉 | 캐릭터산업 직무별 종사자 현황 | 599 |
| 〈표 9-49〉 | 캐릭터산업 학력별 종사자 현황 | 600 |
| 〈표 9-50〉 | 캐릭터산업 연령별 종사자 현황 | 600 |

10 | 지식정보산업

| | | |
|----------|-------------------------------|-----|
| 〈표 10-1〉 | 지식정보산업 총괄 | 602 |
| 〈표 10-2〉 | 지식정보산업 업종별 매출액 현황 | 602 |
| 〈표 10-3〉 | 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황 | 603 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| 〈표 10-4〉 | 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 업종별 매출액 현황 | 603 |
| 〈표 10-5〉 | 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황 | 603 |
| 〈표 10-6〉 | 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 매출액 현황 | 603 |
| 〈표 10-7〉 | 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황 | 604 |
| 〈표 10-8〉 | 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 604 |
| 〈표 10-9〉 | 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 604 |
| 〈표 10-10〉 | 지식정보산업 지역별 매출액 현황 | 605 |
| 〈표 10-11〉 | 지식정보산업 부가치치액 구성 현황 | 605 |
| 〈표 10-12〉 | 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 | 605 |
| 〈표 10-13〉 | 지식정보산업 지역별 수출액 현황 | 606 |
| 〈표 10-14〉 | 지식정보산업 지역별 수입액 현황 | 606 |
| 〈표 10-15〉 | 지식정보산업 업종별 종사자 현황 | 606 |
| 〈표 10-16〉 | 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 607 |
| 〈표 10-17〉 | 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 607 |
| 〈표 10-18〉 | 지식정보산업 지역별 종사자 현황 | 608 |
| 〈표 10-19〉 | 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황 | 608 |
| 〈표 10-20〉 | 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 609 |
| 〈표 10-21〉 | 지식정보산업 성별 종사자 현황 | 609 |
| 〈표 10-22〉 | 지식정보산업 직무별 종사자 현황 | 609 |
| 〈표 10-23〉 | 지식정보산업 학력별 종사자 현황 | 610 |
| 〈표 10-24〉 | 지식정보산업 연령별 종사자 현황 | 610 |

11 | 콘텐츠솔루션산업

| | | |
|-----------|--------------------------|-----|
| 〈표 11-1〉 | 콘텐츠솔루션산업 총괄 | 612 |
| 〈표 11-2〉 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황 | 612 |
| 〈표 11-3〉 | 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황 | 612 |
| 〈표 11-4〉 | 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황 | 613 |
| 〈표 11-5〉 | 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황 | 613 |
| 〈표 11-6〉 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황 | 614 |
| 〈표 11-7〉 | 콘텐츠솔루션산업 부가치치액 구성 현황 | 614 |
| 〈표 11-8〉 | 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 | 615 |
| 〈표 11-9〉 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 | 615 |
| 〈표 11-10〉 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황 | 615 |
| 〈표 11-11〉 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황 | 615 |
| 〈표 11-12〉 | 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황 | 616 |
| 〈표 11-13〉 | 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황 | 616 |
| 〈표 11-14〉 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황 | 617 |
| 〈표 11-15〉 | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황 | 617 |
| 〈표 11-16〉 | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황 | 618 |
| 〈표 11-17〉 | 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황 | 618 |
| 〈표 11-18〉 | 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황 | 618 |
| 〈표 11-19〉 | 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황 | 619 |
| 〈표 11-20〉 | 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황 | 619 |

12 | 공연예술산업

| | | |
|-----------|-------------------------------------|-----|
| 〈표 12-1〉 | 공연예술산업 총괄(2011년) | 622 |
| 〈표 12-2〉 | 공연예술산업 공연시설 현황 | 622 |
| 〈표 12-3〉 | 공연예술산업 지역별 사업체 현황(2011년) | 622 |
| 〈표 12-4〉 | 공연예술산업 공연시설 지역별 연도별 사업체 현황 | 623 |
| 〈표 12-5〉 | 공연예술산업 공연시설 총 수입액 및 총 지출액 현황(2011년) | 623 |
| 〈표 12-6〉 | 공연예술산업 공연시설 연도별 총 수입액 및 매출액 현황 | 623 |
| 〈표 12-7〉 | 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 수입액 현황(2011년) | 624 |
| 〈표 12-8〉 | 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 지출액 현황(2011년) | 624 |
| 〈표 12-9〉 | 공연예술산업 공연시설 특성별 공연실적 현황(2011년) | 624 |
| 〈표 12-10〉 | 공연예술산업 공연시설 공연장 공연실적 현황(2011년) | 624 |
| 〈표 12-11〉 | 공연예술산업 공연시설 연도별 공연실적 현황 | 625 |
| 〈표 12-12〉 | 공연예술산업 공연시설 연도별 공연 및 관객 현황 | 625 |
| 〈표 12-13〉 | 공연예술산업 공연시설 직무별 종사자 현황(2011년) | 625 |
| 〈표 12-14〉 | 공연예술산업 공연시설 연도별 고용형태별 종사자 현황 | 625 |
| 〈표 12-15〉 | 공연예술산업 공연시설 특성별 종사자 현황(2011년) | 626 |
| 〈표 12-16〉 | 공연예술산업 공연시설 연도별 평균 종사자 현황 | 626 |

그림/목차

제1부 조사 개요

| | | |
|------------|--------------------------------|----|
| [그림 1-2-1] | 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정 | 5 |
| [그림 1-3-1] | 2011 콘텐츠산업통계에서 변경된 지식정보산업 분류체계 | 12 |
| [그림 1-3-2] | 2012 콘텐츠산업통계에서 변경된 지식정보산업 분류체계 | 13 |
| [그림 1-4-1] | 콘텐츠산업통계 모집단리스트 확보 | 14 |

제3부 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

| | | |
|------------|---|----|
| [그림 3-3-1] | 콘텐츠산업 매출액 현황 | 55 |
| [그림 3-3-2] | 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 57 |
| [그림 3-3-3] | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 58 |
| [그림 3-3-4] | 콘텐츠산업 연도별 대형기업 중형기업 중소형기업 소형기업 연도별 매출액 현황 | 61 |
| [그림 3-3-5] | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 62 |
| [그림 3-3-6] | 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황 | 64 |
| [그림 3-4-1] | 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용 | 68 |
| [그림 3-5-1] | 콘텐츠산업 부가가치액 현황 | 71 |
| [그림 3-5-2] | 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중 | 72 |
| [그림 3-6-1] | 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황 | 75 |
| [그림 3-6-2] | 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황 | 75 |
| [그림 3-6-3] | 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 비중 | 77 |
| [그림 3-6-4] | 콘텐츠산업 지역별 수입액 비중 | 78 |
| [그림 3-7-1] | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 84 |
| [그림 3-7-2] | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년) | 85 |
| [그림 3-7-3] | 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 87 |
| [그림 3-7-4] | 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 88 |
| [그림 3-7-5] | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 89 |
| [그림 3-7-6] | 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황 | 91 |
| [그림 3-7-7] | 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 92 |
| [그림 3-7-8] | 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 93 |

제4부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

01 | 출판산업

| | | |
|------------|-----------------------------|-----|
| [그림 4-1-1] | 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 99 |
| [그림 4-1-2] | 출판산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 100 |
| [그림 4-1-3] | 출판산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 101 |
| [그림 4-1-4] | 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 102 |
| [그림 4-1-5] | 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 103 |
| [그림 4-1-6] | 출판산업 출판업 업종별 연도별 매출액 현황 | 104 |
| [그림 4-1-7] | 출판산업 출판 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황 | 105 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| [그림 4-1-8] | 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 연도별 매출액 현황 | 106 |
| [그림 4-1-9] | 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 107 |
| [그림 4-1-10] | 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 109 |
| [그림 4-1-11] | 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 110 |
| [그림 4-1-12] | 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 112 |
| [그림 4-1-13] | 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 113 |
| [그림 4-1-14] | 출판산업 지역별 수출액 현황 | 114 |
| [그림 4-1-15] | 출판산업 지역별 수입액 현황 | 115 |
| [그림 4-1-16] | 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 119 |
| [그림 4-1-17] | 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 121 |
| [그림 4-1-18] | 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 122 |
| [그림 4-1-19] | 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 124 |
| [그림 4-1-20] | 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 125 |
| [그림 4-1-21] | 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 127 |
| [그림 4-1-22] | 출판산업 성별 연도별 종사자 현황 | 128 |
| [그림 4-1-23] | 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 130 |
| [그림 4-1-24] | 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 131 |
| [그림 4-1-25] | 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 133 |

02 | 만화산업

| | | |
|-------------|-----------------------------------|-----|
| [그림 4-2-1] | 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 137 |
| [그림 4-2-2] | 만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 138 |
| [그림 4-2-3] | 만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 138 |
| [그림 4-2-4] | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 139 |
| [그림 4-2-5] | 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 141 |
| [그림 4-2-6] | 만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황 | 143 |
| [그림 4-2-7] | 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황 | 144 |
| [그림 4-2-8] | 만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황 | 144 |
| [그림 4-2-9] | 만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황 | 145 |
| [그림 4-2-10] | 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 146 |
| [그림 4-2-11] | 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 148 |
| [그림 4-2-12] | 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 149 |
| [그림 4-2-13] | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 151 |
| [그림 4-2-14] | 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 153 |
| [그림 4-2-15] | 만화산업 지역별 수출액 현황 | 155 |
| [그림 4-2-16] | 만화산업 지역별 수입액 현황 | 156 |
| [그림 4-2-17] | 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 158 |
| [그림 4-2-18] | 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 159 |
| [그림 4-2-19] | 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 160 |
| [그림 4-2-20] | 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 162 |
| [그림 4-2-21] | 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 163 |
| [그림 4-2-22] | 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 165 |
| [그림 4-2-23] | 만화산업 성별 연도별 종사자 현황 | 166 |
| [그림 4-2-24] | 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 168 |

[그림 4-2-25] 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 169
 [그림 4-2-26] 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 171

03 | 음악산업

[그림 4-3-1] 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 175
 [그림 4-3-2] 음악산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 176
 [그림 4-3-3] 음악산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 177
 [그림 4-3-4] 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 178
 [그림 4-3-5] 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 180
 [그림 4-3-6] 음악산업 음악제작업 업종별 연도별 매출액 현황 181
 [그림 4-3-7] 음악산업 음악 및 오디오물 출판업 업종별 연도별 매출액 현황 181
 [그림 4-3-8] 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 182
 [그림 4-3-9] 음악산업 음반 도스매업 업종별 연도별 매출액 현황 183
 [그림 4-3-10] 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 184
 [그림 4-3-11] 음악산업 음악 공연업 업종별 연도별 매출액 현황 185
 [그림 4-3-12] 음악산업 음악 공연업 장르별 연도별 매출액 현황 186
 [그림 4-3-13] 음악산업 노래연습장 운영업 연도별 매출액 현황 186
 [그림 4-3-14] 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 188
 [그림 4-3-15] 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 190
 [그림 4-3-16] 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 191
 [그림 4-3-17] 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 193
 [그림 4-3-18] 음악산업 연도별 부가치액 구성 현황 194
 [그림 4-3-19] 음악산업 지역별 수출액 현황 196
 [그림 4-3-20] 음악산업 지역별 수입액 현황 197
 [그림 4-3-21] 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 199
 [그림 4-3-22] 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 201
 [그림 4-3-23] 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 202
 [그림 4-3-24] 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 204
 [그림 4-3-25] 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 205
 [그림 4-3-26] 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 207
 [그림 4-3-27] 음악산업 성별 연도별 종사자 현황 209
 [그림 4-3-28] 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 210
 [그림 4-3-29] 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 212
 [그림 4-3-30] 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 214

04 | 게임산업

[그림 4-4-1] 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 217
 [그림 4-4-2] 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 218
 [그림 4-4-3] 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 219
 [그림 4-4-4] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 220
 [그림 4-4-5] 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 221
 [그림 4-4-6] 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 222
 [그림 4-4-7] 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 223
 [그림 4-4-8] 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 224
 [그림 4-4-9] 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 224

[그림 4-4-10] 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이 226
 [그림 4-4-11] 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 227
 [그림 4-4-12] 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 229
 [그림 4-4-13] 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 230
 [그림 4-4-14] 게임산업 지역별 수출액 현황 232
 [그림 4-4-15] 게임산업 해외 수출방법 233
 [그림 4-4-16] 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 234
 [그림 4-4-17] 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 235
 [그림 4-4-18] 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 237
 [그림 4-4-19] 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 238
 [그림 4-4-20] 게임산업 고용형태별 종사자 현황(2011년) 239
 [그림 4-4-21] 게임산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년) 240
 [그림 4-4-22] 게임산업 성별 연도별 종사자 현황 241
 [그림 4-4-23] 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황 243
 [그림 4-4-24] 게임산업 연도별 비용 투자 현황 246
 [그림 4-4-25] 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황 248

05 | 영화산업

[그림 4-5-1] 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 252
 [그림 4-5-2] 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 253
 [그림 4-5-3] 영화산업 영화 제작 지원 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 254
 [그림 4-5-4] 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 255
 [그림 4-5-5] 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 257
 [그림 4-5-6] 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 258
 [그림 4-5-7] 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 260
 [그림 4-5-8] 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 264
 [그림 4-5-9] 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 265
 [그림 4-5-10] 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 267
 [그림 4-5-11] 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 268
 [그림 4-5-12] 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 270
 [그림 4-5-13] 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 271
 [그림 4-5-14] 영화산업 성별 연도별 종사자 현황 272

06 | 애니메이션산업

[그림 4-6-1] 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 277
 [그림 4-6-2] 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 278
 [그림 4-6-3] 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 279
 [그림 4-6-4] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 280
 [그림 4-6-5] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 281
 [그림 4-6-6] 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황 282
 [그림 4-6-7] 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황 283
 [그림 4-6-8] 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황 283

그림/목차

- [그림 4-6-9] 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 285
- [그림 4-6-10] 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 286
- [그림 4-6-11] 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 287
- [그림 4-6-12] 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 289
- [그림 4-6-13] 애니메이션 콘텐츠 제작관련 투자 현황 290
- [그림 4-6-14] 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황 291
- [그림 4-6-15] 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황(장작 및 제작 매출액) 295
- [그림 4-6-16] 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 296
- [그림 4-6-17] 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 298
- [그림 4-6-18] 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 299
- [그림 4-6-19] 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 301
- [그림 4-6-20] 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 302
- [그림 4-6-21] 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 303
- [그림 4-6-22] 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 305
- [그림 4-6-23] 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 306
- [그림 4-6-24] 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 307
- [그림 4-6-25] 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황 309
- [그림 4-6-26] 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 310
- [그림 4-6-27] 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황 312
- [그림 4-6-28] 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 313
- [그림 4-6-29] 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 315

07 | 방송산업

- [그림 4-7-1] 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 318
- [그림 4-7-2] 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 319
- [그림 4-7-3] 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 320
- [그림 4-7-4] 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 지역별 연도별 사업체 수 현황 321
- [그림 4-7-5] 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 .. 322
- [그림 4-7-6] 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 .. 323
- [그림 4-7-7] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황 324
- [그림 4-7-8] 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 325
- [그림 4-7-9] 방송산업 지상파방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 328
- [그림 4-7-10] 방송산업 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 329
- [그림 4-7-11] 방송산업 종합유선방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 .. 330
- [그림 4-7-12] 방송산업 일반위성방송 사업자 연도별 매출액 현황 331
- [그림 4-7-13] 방송산업 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 연도별 매출액 현황 332
- [그림 4-7-14] 방송산업 방송채널사용 사업자 업종별 연도별 매출액 현황 .. 333
- [그림 4-7-15] 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황 333
- [그림 4-7-16] 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황 334
- [그림 4-7-17] 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황 335
- [그림 4-7-18] 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황 336

- [그림 4-7-19] 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황 337
- [그림 4-7-20] 방송산업 연도별 부가가치액 구성 현황 339
- [그림 4-7-21] 방송산업 매체별 수출액 현황 340
- [그림 4-7-22] 방송산업 매체별 수입액 현황 341
- [그림 4-7-23] 방송산업 장르별 수출액 현황 344
- [그림 4-7-24] 방송산업 장르별 수입액 현황 345
- [그림 4-7-25] 방송산업 업종별 연도별 종사자 수 현황 347
- [그림 4-7-26] 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 348
- [그림 4-7-27] 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 350
- [그림 4-7-28] 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 351
- [그림 4-7-29] 방송산업 성별 연도별 종사자 현황 352
- [그림 4-7-30] 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 354
- [그림 4-7-31] 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 355
- [그림 4-7-32] 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 356
- [그림 4-7-33] 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 357
- [그림 4-7-34] 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 357
- [그림 4-7-35] 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 358
- [그림 4-7-36] 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황 359

08 | 광고산업

- [그림 4-8-1] 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 363
- [그림 4-8-2] 광고산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 364
- [그림 4-8-3] 광고산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 364
- [그림 4-8-4] 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 365
- [그림 4-8-5] 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황 367
- [그림 4-8-6] 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황 368
- [그림 4-8-7] 광고산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 369
- [그림 4-8-8] 광고산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 370
- [그림 4-8-9] 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 371
- [그림 4-8-10] 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 374
- [그림 4-8-11] 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 375
- [그림 4-8-12] 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 376
- [그림 4-8-13] 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 377
- [그림 4-8-14] 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 378
- [그림 4-8-15] 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 379
- [그림 4-8-16] 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황 380
- [그림 4-8-17] 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 381
- [그림 4-8-18] 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 383
- [그림 4-8-19] 광고산업 직급별 연도별 종사자 현황 383

09 | 캐릭터산업

- [그림 4-9-1] 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 386
- [그림 4-9-2] 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 387
- [그림 4-9-3] 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 388
- [그림 4-9-4] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 389
- [그림 4-9-5] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 390

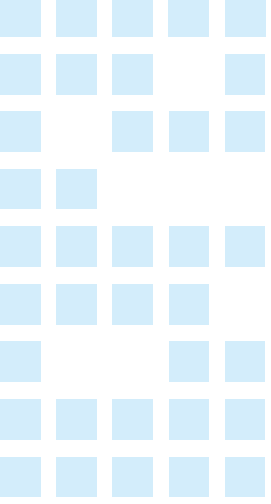
| | | |
|-------------|----------------------------------|-----|
| [그림 4-9-6] | 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 392 |
| [그림 4-9-7] | 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 393 |
| [그림 4-9-8] | 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 394 |
| [그림 4-9-9] | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 396 |
| [그림 4-9-10] | 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 397 |
| [그림 4-9-11] | 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천 | 398 |
| [그림 4-9-12] | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 408 |
| [그림 4-9-13] | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 | 410 |
| [그림 4-9-14] | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 | 411 |
| [그림 4-9-15] | 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 414 |
| [그림 4-9-16] | 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년) | 415 |
| [그림 4-9-17] | 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 416 |
| [그림 4-9-18] | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 418 |
| [그림 4-9-19] | 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 419 |
| [그림 4-9-20] | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 420 |
| [그림 4-9-21] | 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황 | 421 |
| [그림 4-9-22] | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 423 |
| [그림 4-9-23] | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 424 |
| [그림 4-9-24] | 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 425 |

10 | 지식정보산업

| | | |
|--------------|--|-----|
| [그림 4-10-1] | 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 428 |
| [그림 4-10-2] | 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 429 |
| [그림 4-10-3] | 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 430 |
| [그림 4-10-4] | 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 431 |
| [그림 4-10-5] | 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 433 |
| [그림 4-10-6] | 지식정보산업 e-learning업 업종별 연도별 매출액 현황 | 434 |
| [그림 4-10-7] | 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 업종별 연도별 매출액 현황 | 435 |
| [그림 4-10-8] | 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 연도별 매출액 현황 | 435 |
| [그림 4-10-9] | 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 연도별 매출액 현황 | 436 |
| [그림 4-10-10] | 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 437 |
| [그림 4-10-11] | 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 439 |
| [그림 4-10-12] | 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 440 |
| [그림 4-10-13] | 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 442 |
| [그림 4-10-14] | 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 443 |
| [그림 4-10-15] | 지식정보산업 지역별 수출액 현황 | 444 |
| [그림 4-10-16] | 지식정보산업 지역별 수입액 현황 | 445 |
| [그림 4-10-17] | 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 447 |
| [그림 4-10-18] | 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 448 |
| [그림 4-10-19] | 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 450 |
| [그림 4-10-20] | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 451 |
| [그림 4-10-21] | 지식정보산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 453 |
| [그림 4-10-22] | 지식정보산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 | 454 |
| [그림 4-10-23] | 지식정보산업 성별 연도별 종사자 현황 | 456 |
| [그림 4-10-24] | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 457 |
| [그림 4-10-25] | 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 458 |
| [그림 4-10-26] | 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 460 |

11 | 콘텐츠솔루션산업

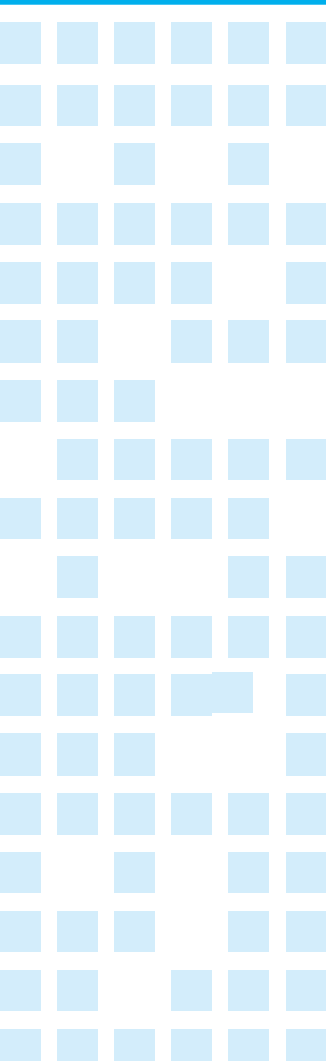
| | | |
|--------------|--------------------------------|-----|
| [그림 4-11-1] | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 | 463 |
| [그림 4-11-2] | 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 464 |
| [그림 4-11-3] | 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 | 465 |
| [그림 4-11-4] | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 | 466 |
| [그림 4-11-5] | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황 | 468 |
| [그림 4-11-6] | 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 | 469 |
| [그림 4-11-7] | 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 | 470 |
| [그림 4-11-8] | 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 | 471 |
| [그림 4-11-9] | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황 | 472 |
| [그림 4-11-10] | 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 | 473 |
| [그림 4-11-11] | 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 | 475 |
| [그림 4-11-12] | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황 | 477 |
| [그림 4-11-13] | 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 | 479 |
| [그림 4-11-14] | 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 | 480 |
| [그림 4-11-15] | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황 | 481 |
| [그림 4-11-16] | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 | 482 |
| [그림 4-11-17] | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 | 484 |
| [그림 4-11-18] | 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황 | 485 |
| [그림 4-11-19] | 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 | 487 |
| [그림 4-11-20] | 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 | 488 |
| [그림 4-11-21] | 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 | 489 |

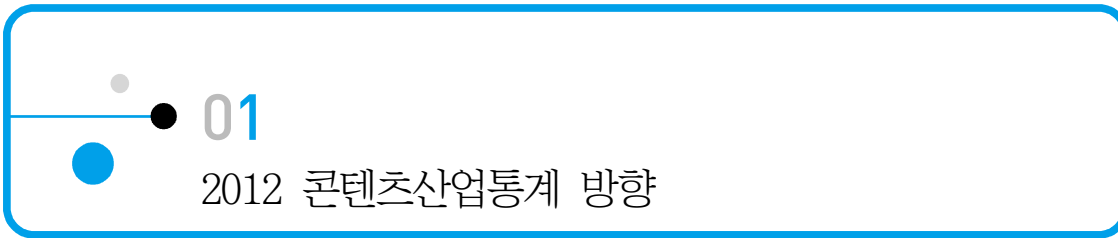


2012 Content Industry Statistics

제1부 조사 개요

-
- 01_ 2012 콘텐츠산업통계 방향
 - 02_ 2012 콘텐츠산업통계 분류체계
 - 03_ 2012 콘텐츠산업통계 특징
 - 04_ 조사대상





01 2012 콘텐츠산업통계 방향

문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용하기 위해 문화산업 통계가 2008년 기준 조사까지 10회 발간되었다. 그리고 디지털콘텐츠산업을 대변하는 통계로 디지털콘텐츠산업 통계가 2005년 기준 조사부터 2008년 기준 조사까지 4회 발간되었다. 그러나 2008년 정부 조직 개편에 따라 콘텐츠산업 진흥 정책이 일원화되었고, 이에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업 통계가 통합된 형태의 통계가 필요하게 되었다.

콘텐츠산업통계는 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인을 폐지하고 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계를 통합하여, 2010년 통계청으로부터 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭을 변경하는 것을 승인 받았다. 이에 따라 2009년 기준 조사부터는 콘텐츠산업통계로 통합하여 조사가 이루어지게 되었다. 이 때 DB통합 작업(문화산업통계 및 디지털콘텐츠산업통계 통합 연구)을 통해 과거 2005년부터 2008년까지의 통계값(문화산업통계, 디지털콘텐츠산업통계)의 시계열을 유지하였다.

과거 문화산업통계의 2003년 기준 조사에서는 통계 DB를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년 기준 조사에서는 2003년 기준 조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준 조사부터는 조사관리시스템을 개발하여 2004년 기준 조사의 한계점을 극복하고자 하였으며, 2006년 기준 조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다하게 추정되는 부분을 최소화하고자 노력하였다. 2006년 기준 조사에서 정확한 모집단 파악과 여러 개의 사업을 영위하는 업체들을 파악했던 내용을 토대로 2007년 기준 조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어질 수 있었고, 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2006년 기준 조사에서 시행한 소분류 중심의 통계값들의 시계열을 유지하고자 노력하였다. 뿐만 아니라 2007년과 2008년 기준 조사에서는 응답률 향상에 초점을 맞추었으며, 이를 위해 대표 전화번호 음성안내 및 대표 팩스번호, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등의 다양한 방법을 시행하였다. 2009년과 2010년, 2011년 기준 콘텐츠산업통계에서는 이러한 내용들을 기반으로 조사하였다. 그리고 2011년 기준 조사에서는 디지털기술의 발전에 따라 가상현실 및 가상세계업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 포함하였다. 2012 콘텐츠산업통계는 2011년을 기준으로 전국의 콘텐츠산업을 영위하는 사업체들을 대상으로 실시한 조사를 의미한다.

2012 콘텐츠산업통계의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

● 콘텐츠산업통계 통합내용

과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통계작성방법, 분류체계, 결과분석 등을 통합하는 과정에서, 연도별, 산업별 비교·분석을 용이하게 하는 것에 중점을 두었고, 여러 개의 산업을 영위하고 있는 사업체 데이터의 경우, 콘텐츠산업통계 내에서 데이터가 중복 계상될 수 있기 때문에, 중복 계상을 최대한 배제하고 정확한 데이터를 확보할 수 있도록 노력하였다. 2009년 기준 조사에서는 변경된 분류체계를 바탕으로 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 데이터와 통합된 콘텐츠산업통계의 데이터가 시계열을 유지할 수 있도록 기반을 만드는데 중점을 두었으며, 2010년 기준 조사에서는 이러한 기반을 견고히 하는데 중점을 두었다. 콘텐츠산업통계는 이러한 과정을 통해 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계를 포함하는 콘텐츠산업을 대표하는 통계가 되었다. 그리고 2011년 기준 조사에서는 콘텐츠산업 정의의 변화에 따라 가상현실 및 가상세계업과 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 포함하였다.

● 콘텐츠산업통계 최적의 DB 구현

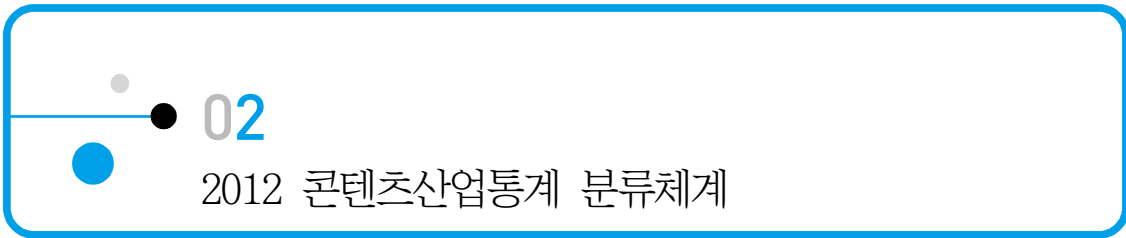
2009년 기준 조사부터는 콘텐츠산업통계로 통합되었기 때문에, 과거 문화산업통계 DB와 디지털콘텐츠산업통계 DB의 통합작업이 필수적이었다. 콘텐츠산업통계의 DB 구축 작업을 수행하는 과정에서 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 사업체리스트의 일대일 비교를 통해 중복된 부분은 정리하였으며, 정리된 리스트를 토대로 2009년 기준 콘텐츠산업통계 모집단을 확정하였고, 2010년에는 2009년에 확정된 모집단과 통계청사업체리스트 및 문화체육관광부에 등록된 신규리스트 등을 추가로 확보하여 모집단을 파악하였다.

통계조사 결과는 기존에 구축된 조사관리시스템에 입력하도록 하였으며, 입력된 결과를 기초로 결과표를 작성하였다. 뿐 만 아니라, 조사관리시스템을 활용하여 응답내용들을 종사자 규모별로 그룹화 하여 볼 수 있으며, 종사자 규모별로 그룹화 된 결과를 선도업체와 비선도업체로 구분하여 볼 수 있도록 하여 좀 더 정확한 통계값이 생성될 수 있도록 하였다. 기존에 있던 기능인 1인 종사자당 평균 매출액, 회수율, 입력오류 및 항목무응답 등을 실시간으로 체크 할 수 있는 기능은 지속적으로 활용하였다.

● 다수의 업종을 영위하는 사업체 파악

콘텐츠산업을 영위하는 사업체 중에는 다수의 업종을 영위하는 사업체들이 많아 이에 대한 처리가 매우 중요하다. 2009년부터 2011년 기준 콘텐츠산업통계에서는 중복 계상을 최소화하기 위하여 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 사업체를 파악하고자 노력하였다.

그리고 2008년 기준 조사까지는 도매와 소매를 분류하지 않은 산업이 있었으나, 2009년 기준 조사에서는 도매와 소매를 분리하여 가치사슬별 산업규모를 생성할 수 있는 기초를 마련하였고, 2010년과 2011년 조사에서는 이를 활용하여 가치사슬별 산업규모를 생성하였다.



02 2012 콘텐츠산업통계 분류체계

2.1 콘텐츠산업 특수분류 제정 및 개정

콘텐츠산업 특수분류는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계 및 통계청의 한국표준산업분류체계를 바탕으로 2010년에 제정되었다. 콘텐츠산업 특수분류는 제정 당시 8개의 대분류 22개의 중분류 64개의 소분류로 구성되었으나, 콘텐츠산업 범위의 확대에 따라 콘텐츠산업 전문가들의 의견을 반영하여 2012년에 12개 대분류, 51개의 중분류, 131개의 소분류로 구성되는 분류체계로 개정되었다.

2.2 콘텐츠산업통계 분류체계

콘텐츠산업 특수분류는 12개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.광고산업, 8.방송산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성되어있다. 그러나 2012 콘텐츠산업통계에서는 아직까지 공연산업에 대한 정의가 명확하지 않은 점을 고려하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함시켰으며, 공연산업 통계는 별도로 부록으로 실었다. 2013 콘텐츠산업통계에서는 공연산업에 대한 정의를 명확하게 한 후 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업 규모를 포함시키는 것을 고려중이다.

2012 콘텐츠산업통계 분류체계는 11개 업종을 대분류로 하고, 11개 대분류는 43개의 중분류, 111개의 소분류로 구성된다.

[그림 1-2-1] 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정



[표 1-2-1] 콘텐츠산업 특수분류

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|-------|------------|-------------------|--|
| 출판 산업 | 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체 |
| | | 교과서 및 학습서적 출판업 | 초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체 |
| | | 신문 발행업 | 사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기판지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체 |
| | | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 전문적인 내용 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 주간, 월간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체 |
| | | 정기 광고간행물 발행업 | 부동산, 중고품 등 각종 상품 거래 안내, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체 |
| | | 기타 인쇄물 출판업 | 위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체 |
| | 인쇄업 | 인쇄업 | 수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 재판술에 의하여 인쇄하는 사업체 (광고물 제외) : 외부자료 인용(통계청, "광업·제조업조사", 2009; 통계청, "전국사업체조사", 2009) |
| | 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외) |
| | | 서적 및 잡지류 소매업 | 각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체(만화 제외) |
| | | 계약배달 판매업 (신문배달판매) | 신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, "전국사업체조사", 2011) |
| | 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등) |
| | | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체 |
| | | 인터넷서점(만화제외) | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크 도서 등) : 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012) |
| | 출판 임대업 | 서적임대업(만화제외) | 각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체(만화 제외) |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|-----------|---------------|---|--|
| 만화 산업 | 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(만화 전문으로 하는 학산, 대원씨아이, 서울문화사 등) |
| | | 일반 출판사(만화부문) | 일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(일반 출판사의 만화 출판) |
| | 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체 |
| | | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 사업체 |
| | | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 사업체 |
| | 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체 |
| | | 서적임대(대여) (만화부문) | 각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨) |
| | 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체 |
| | | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체 |
| | | 인터넷서점(만화부문) | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등, 만화만 해당) : 외부자료 인용(통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2012) |
| 음악 산업 | 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체) |
| | | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체 |
| | 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 음악관련 악보를 출판하는 업체 |
| | | 기타 오디오물 제작업 | 기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련) |
| | 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 음반을 복제하는 사업체 |
| | | 음반 배급업 | 음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체 |
| | 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 음반을 도매하는 사업체 |
| | | 음반 소매업 | 음반을 소매하는 사업체 |
| | | 인터넷 음반 소매업 | 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2012) |
| | 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체 |
| | | 인터넷 음악 서비스업 | 음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체 |
| | | 음원 대리 중개업 | 음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체 |
| | | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 음원을 제작하여 모바일 음악서비스 업체 및 인터넷 음악서비스 업체에 제공하는 사업체 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체(단, 연극은 제외) | |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체(티켓발매 등) | |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체 | |
| 게임 산업 | 게임 제작 및 배급업 | 게임 기획 및 제작업 | 게임을 기획 및 제작하는 사업체 |
| | | 게임 배급업 | 제작된 게임을 배급하는 사업체 |
| | 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체 (PC방) |
| | | 전자 게임장 운영업 | 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체(싱글로케이션 포함) |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|---------------|---------------------------|--|--|
| | 게임 도소매 및 임대업 | 게임기 도소매업 | 게임기를 도매 또는 소매하는 사업체 |
| | | 게임 소프트웨어 도소매업 | 게임 소프트웨어를 도매 또는 소매하는 사업체 (CD, DVD, 파일 등) |
| | | 게임기 임대업 | 게임기를 임대하는 사업체 |
| | | 게임 소프트웨어 임대업 | 게임 소프트웨어를 임대하는 사업체 (CD, DVD, 파일 등) |
| 영화 산업 | 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체(일반 영화/제작) |
| | | 영화 수입 | 해외 영화를 수입하는 사업체 |
| | | 영화제작 지원 | 일반 영화제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 하는 사업체 |
| | | 영화 배급 | 일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체 |
| | | 극장 상영 | 실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체 |
| | | 영화 홍보 및 마케팅 | 일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체 |
| | | 영화투자 조합 | 영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합 |
| | DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 영화 DVD/VHS를 기획 및 제작하는 사업체(비디오 영화) |
| | | DVD/VHS 도매 | 영화 DVD/VHS를 도매하는 사업체 |
| | | DVD/VHS 소매 | 영화 DVD/VHS를 소매하는 사업체 |
| | | DVD/VHS 대여 | 영화 DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체(게임물 제외) |
| | | DVD/VHS 상영 | DVD/VHS를 구입하여 모니터, TV, 프로젝터 등을 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체 |
| | | 온라인 상영 | 인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체 |
| 애니메이션 산업 | 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 창작 애니메이션 기획 및 작업 제작하는 사업체 |
| | | 애니메이션 하청 제작업 | 애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체 |
| | | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체 |
| | 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보 | 극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체(애니메이션만 해당) | |
| 방송 산업 | 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체(TV, 라디오) |
| | | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체(지상파 DMB) |
| | 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체(종합유선) |
| | | 중계유선방송 사업자 | 지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체(중계유선) |
| | | 음악유선방송 사업자 | 음반, 비디오물, 게임 등에 수록된 음악을 송신하는 사업체(음악유선) |
| | 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체 |
| | | 위성이동멀티미디어방송 사업자 | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체 |
| | 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터) |
| | 전광판방송 | 전광판방송 사업자 | 상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체 |

제1부 조사 개요

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 | |
|----------------------------|----------------|--|--|---|
| 방송영상물 | 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 재정적인 자원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체 | |
| | 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷방송영상물 서비스업 | 방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체(곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등) | |
| | | 인터넷TV 방송업 | 방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체(SBS, MBC, KBS 등) | |
| | | 인터넷프로토크올TV(IPTV) | 초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 o!leh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV) | |
| | 방송영상물 배급 및 중개업 | 방송영상물 배급업 | 방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체 | |
| | | 방송영상물 중개업 | 방송영상물 저작권자, 방송사 및 방송영상물을 방영하고자하는 사업체 간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체(방송영상물 중개) | |
| | | 기타 방송영상물 서비스업 | 기타 방송영상물을 서비스하는 사업체 | |
| | 방송관련 단체 | 방송영상산업 직능단체 | 방송영상산업 관련 업무를 영위하는 협회 및 단체 | |
| | | 방송영상산업 전문인력 양성기관 | 방송영상산업 관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관 | |
| | 광고 산업 | 광고(종합) 대행업 | 광고대행·매체대행 | 광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체 |
| | | | 광고기획·전략대행 | 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체 |
| | | 광고 제작업 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 제작하는 사업체 |
| | | | 온라인 제작 | 배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체 |
| | | | 광고사진 스튜디오 | 광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영 및 카탈로그 촬영을 하는 사업체 |
| CI(Commercial Identity) 제작 | | | 기업의 상징, 마크, 로고타입, 기업컬러 등을 제작하는 사업체(광고문안 CI 작성) | |
| 서비스업 | | 마케팅·리서치 | 마케팅 활동의 기획, 수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보 수집하여 분석하는 사업체(광고산업 마케팅 리서치) | |
| | | PR(Public Relations) | 제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, 행사, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체(광고 PR) | |
| | | SP(Sales Promotion) | 매스컴 매체에 하는 광고가 아니라 판매에 직결한 광고를 대행하는 사업체(DM광고, 프리미엄, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등), 매스컴 매체 광고 대행 제외 | |
| | | 이벤트 | 판매 촉진을 위한 행사의 기획·연출·제작·설계 등을 하는 사업체(이벤트 행사 대행) | |
| | | 공간 디자인 | 전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작·관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체 | |
| 인쇄업 | | 인쇄 | 브로슈어, 카탈로그, 리플렛 전단, 원색 인쇄물, 책자, 포장물 및 사보 제작·편집하는 사업체(광고물 인쇄업) | |
| | | 제판 | 제판, 출력, 사진제판, 필름출력·제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체(광고물 제판업) | |
| 온라인업 | | 광고대행 | 광고주를 대신하여서 온라인 광고물을 기획하고 이에 따라 효과적인 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 사업체(온라인 광고 대행 및 대체 대행) | |
| | 매체대행 | 광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고 지면을 구입해 주는 업무를 하는 사업체 | | |
| | 광고기획·전략대행 | 온라인 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체 | | |
| | 광고제작 | 배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체 | | |
| 기타업 | 광고물 기획·편집 | 영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체(광고물 기획 및 편집) | | |
| | 기타(장비취급 등) | 전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체(광고관련 컴퓨터시스템 및 각종 장비 관리서비스) | | |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|-------------------------|------------------------|---|---|
| 캐릭터 산업 | 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체(캐릭터 디자인) |
| | | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불되고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체(캐릭터상품 제조) |
| | 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체(모자, 귀걸이, 넥타이, 머리핀, 손수건, 브로치, 양말 등 포함) |
| | | 캐릭터상품 소매업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체 |
| | 캐릭터 놀이시설 운영업 | 캐릭터 놀이시설 운영업 | 엔터테인먼트형 및 오리지널 캐릭터가 다수 사용된 유아 및 아동용 놀이 시설을 운영하는 사업체(예: 뽀로로테마파크) |
| 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체(캐릭터만 해당) | |
| 지식 정보 산업 | e-learning업 | e-learning 기획업 | 유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획) |
| | | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | 인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획) |
| | | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP) |
| | | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업) |
| | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 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, 이러닝서비스 제외) |
| | 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 현실 세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체 | |
| 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 | | 디지털 가상세계 콘텐츠를 사용하여 사용자가 현실세계와 유사하게 느낄 수 있는 가상현실 서비스를 제공하는 사업체 | |
| 콘텐츠 솔루션 산업 | 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외) |
| | | 콘텐츠보호 | 유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등), 콘텐츠 보호 |
| | | 모바일솔루션 | 모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/ SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼) |
| | | 과금/결제 | 웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등) |
| | | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션 |
| | | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션 |
| | | 기타 | 콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웨어어전스 등 응용 및 서비스 |
| 컴퓨터그래픽스 (CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 영화, 광고, 게임 등 분야의 영상 제작 과정에서 컴퓨터그래픽스 기술을 사용하여 영상을 보정 및 창작하는 사업체(Computer Graphics) | |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|------------------------------|--------------|-----------------|--|
| 공연 산업 (음악 공연 제외) | 공연업 | 공연기획 및 제작업 | 음악공연을 제외한 실연극 공연을 기획 및 제작하는 사업체 |
| | | 공연시설 운영업 | 영화상영권을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체 |
| | 공연관련 서비스업 | 공연 및 저작권 관련 대리업 | 음악공연을 제외한 공연관련 제작자의 주문에 따라 제작자를 대리하여 장소 및 예약 등을 대리하는 사업체 |
| | | 매니저업 | 예술가, 연예인, 스포츠인 등 일반적으로 공인을 대리하고 관리하는 사업체로 고객을 위하여 계약협상, 금전문제 관리, 경력 홍보 등을 수행하는 사업체(예술가, 연예인, 스포츠인, 모델 등 매니저) |



03

2012 콘텐츠산업통계 특징

3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련

콘텐츠산업통계 분류체계에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 DB를 재분석하여 2005년부터 2011년까지 콘텐츠산업 소분류 및 통계의 시계열을 유지하였으며, 또한 각 산업의 유통부분에서 도매와 소매를 구분하였다. 이는 유통관련 정책수립과 활용성을 강화하기 위한 노력이다.

2010(2009년 기준) 콘텐츠산업통계부터는 지식정보산업 내에 가상세계 및 가상현실(스크린 골프 등) 업과 콘텐츠솔루션산업 내에 컴퓨터그래픽스(CG)제작업을 포함하여 조사해왔는데, 2010 콘텐츠산업통계 보고서에는 이 내용이 반영되지 않았었다.

2012(2011년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 2009년과 2010년 데이터에 가상세계 및 가상현실업과 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 데이터를 추가하여 반영하였다.

3.2 산업별 조사표 구분 확대

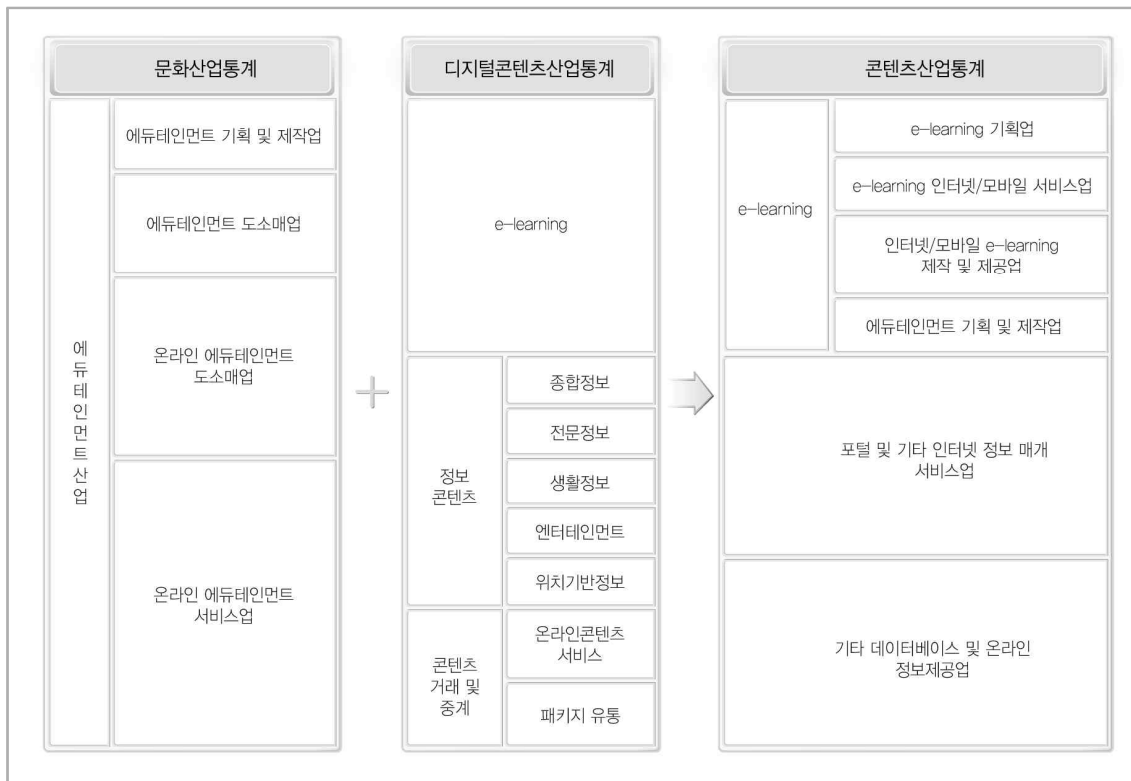
2012 콘텐츠산업통계의 조사표는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 조사표를 토대로 재구성하였으며, 또한 학계와 업계 전문가의 자문결과를 토대로 산업별 특성에 맞게 항목을 수정하였다. 그리고 항목별로 설명을 추가하여, 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였다.

3.3 분류체계 정의, 모집단 확보 및 정리

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

분류체계는 혼란을 최소화하기 위하여 콘텐츠산업통계 분류체계 중 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터는 기존 문화산업통계 분류체계를 따랐으며, 콘텐츠솔루션은 디지털콘텐츠산업통계 분류체계와 동일하게 하였다. 지식정보는 기존 문화산업통계의 에듀테인먼트와 디지털콘텐츠산업통계의 e-learning, 정보 콘텐츠, 콘텐츠거래 및 중개 부분을 통합하여 새로 신설하였다. 문화산업통계의 에듀테인먼트산업 소분류 중에서는 에듀테인먼트 기획 및 제작업만을 소분류로 유지하였으며, 나머지 3개(에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 도소매업, 온라인 에듀테인먼트 서비스업)는 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 소분류에 포함시켰다. 콘텐츠산업통계에서는 디지털콘텐츠산업통계에서의 종합정보, 전문정보, 생활정보, 엔터테인먼트, 위치기반정보, 온라인콘텐츠서비스, 패키지 유통의 7개 소분류를 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업과 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업으로 변경하였다.

[그림 1-3-1] 2011 콘텐츠산업통계에서 변경된 지식정보산업 분류체계



[표 1-3-1] 2011 콘텐츠산업통계에서 변경된 콘텐츠솔루션산업 분류체계

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

2012 콘텐츠산업통계에서 지식정보산업은 중분류에 가상세계 및 가상현실업을 추가하였다. 가상세계 및 가상현실업의 소분류로 스크린골프 시스템 기획 및 제작업, 스크린골프장 운영업, 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 그리고 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업의 총 4개를 추가하였다. 콘텐츠솔루션산업은 중분류에 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 추가하였고, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업의 소분류로 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 추가하였다.

[그림 1-3-2] 2012 콘텐츠산업통계에서 변경된 지식정보산업 분류체계



[표 1-3-2] 2012 콘텐츠산업통계에서 변경된 콘텐츠솔루션산업 분류체계

| 대분류 | 중분류 | 소분류 |
|----------|-----------------|-----------------|
| 콘텐츠솔루션산업 | 콘텐츠솔루션업 | 저작물 |
| | | 콘텐츠보호 |
| | | 모바일솔루션 |
| | | 과금/결제 |
| | | 콘텐츠관리시스템(CMS) |
| | | 콘텐츠전송네트워크(CDN) |
| | | 기타 |
| | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 |

04 조사대상

4.1 콘텐츠산업통계 모집단리스트 확보 및 표본 선정

[그림 1-4-1] 콘텐츠산업통계 모집단리스트 확보



콘텐츠산업통계 모집단을 확보하기 위하여 매년 통계청과 관세청, 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원에 콘텐츠산업 사업체 리스트를 요청하여 확보한다. 그리고 KT114 전화번호부에 사업체가 신규로 전화번호를 등록할 경우 사업자등록증을 제출하게 되어 있는데, KT114의 협조를 통해 이 중 콘텐츠와 관련 있는 사업체의 리스트를 확보한다. 그리고 산업별 협회 홈페이지를 통해 협회에 등록되어 있는 사업체 리스트를 확보한다. 마지막으로 콘텐츠산업 관련 잡지들의 최신호를 확보하여 등록되어 있는 사업체 리스트를 확보한다. 이러한 과정을 통해 콘텐츠산업 모집단이 확보된다. 이러한 과정을 통해 확보된 모집단은 전수조사를 실시하는 사업체리스트와 표본조사를 실시하는 사업체리스트를 구분된다.

2012 콘텐츠산업통계에서는 1차적으로 확보된 모집단리스트에서 중복된 사업체를 제거했다. 중복을 제거한 리스트 중 사업자등록번호가 있는 경우에는 국세청홈페이지에서 휴업과 폐업 여부를 확인하였다. 이를 토대로 전화조사를 실시하였으며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거하는 작업을 거쳐 모집단리스트를 확정했다. 콘텐츠산업은 휴업과 폐업, 업종변경이 빈번한 산업임으로 폐업을 제외한 휴업과 업종변경이 된 사업체는 파기하지 않고 확보해 두었다.

최종적으로 8개 산업의 실태조사 모집단 리스트 113,942개의 사업체 중 2012 콘텐츠산업통계를 위하여 전수조사와 표본조사 리스트에 포함된 사업체 수는 11,693개로 확정했다.

산업분야별로 보면, 출판산업은 2010년 기준 통계청의 전국사업체조사결과에서 파악된 27,132개를 모집단으로 하여 이중 표본 1,550개를 추출하였고, 음악산업은 37,774개중 표본 735개를 추출하였다. 만화, 음악, 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 산업에서 유통과 관련된 분야는 표본조사를 실시하였고, 기획 및 제작과 관련된 분야는 전수조사를 실시하였다. 영화는 3,424개 중 1,762개를 추출하여 전수조사와 표본조사를 실시하였다. 광고산업은 통계청의 2010년 기준 전국사업체조사, 2011년 광고산업 통계조사, 상공회의소, 매경 광고등록업체 DB, 광고연감 DB를 토대로 5,625개의 모집단을 확정하였고, 이 중 2,857개 표본을 대상으로 조사하였다. 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2011년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 446개(전광판방송사업자 제외)를 모집단으로 하여 전수조사를 실시하였다.

〈표 1-4-1〉 콘텐츠산업통계 모집단 및 표본

| 구분 | 모집단 수 | | 표본 수 |
|-----------|--------------------------|------------------------------|---------|
| | 실태조사 모집단 수 ¹⁾ | 타기관 인용자료 모집단 수 ²⁾ | |
| 출판산업 | 27,132개 | - | 1,550개 |
| 만화산업 | 8,709개 | - | 435개 |
| 음악산업 | 37,774개 | - | 735개 |
| 게임산업 | 17,344개 | - | 2,000개 |
| 영화산업 | - | 영화산업 : 3,424개 | 1,762개 |
| 애니메이션산업 | 341개 | - | 300개 |
| 방송산업 | - | 방송산업 : 446개 | 446개 |
| 방송영상독립제작사 | 628개 | - | 628개 |
| 광고 | - | 광고산업 : 5,625개 | 2,857개 |
| 캐릭터 | 1,711개 | - | 400개 |
| 지식정보 | 9,507개 | - | 380개 |
| 콘텐츠솔루션 | 1,301개 | - | 200개 |
| 소계 | 104,447 | 9,495개 | 11,693개 |
| 합계 | | 113,942개 | |

2006년 기준 조사부터 2008년 기준 조사까지의 조사규모는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 표본수를 단순 합친 결과이며, 2009년 기준 조사는 콘텐츠산업통계로 처음 조사한 결과이다. 그러므로 2009년과 2010년의 조사규모를 2006년부터 2008년까지의 조사규모와 직접적인 비교를 할 수 없다. 2011년 조사규모는 11,693개로 2010년의 조사규모 보다 약간 증가했다.

〈표 1-4-2〉 콘텐츠산업통계 연도별 표본대상 규모 비교

(단위: 개)

| 구분 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 조사규모 | 조사규모 | 조사규모 | 조사규모 | 조사규모 | 조사규모 |
| 출판산업 | 2,500 | 1,000 | 2,200 | 1,850 | 1,735 | 1,550 |
| 만화산업 | 421 | 300 | 450 | 430 | 448 | 435 |
| 음악산업 | 697 | 400 | 500 | 600 | 738 | 735 |
| 게임산업 | 2,250 | 2,315 | 2,201 | 2,000 | 2,000 | 2,000 |
| 영화산업 | 979 | 1,220 | 2,026 | 1,833 | 1,810 | 1,762 |
| 애니메이션산업 | 160 | 200 | 250 | 230 | 289 | 300 |
| 방송산업 | 473 | 473 | 878 | 838 | 926 | 1,074 |
| 방송영상독립제작사 | - | - | 391 | 393 | 475 | 628 |
| 광고 | 2,957 | 3,005 | 3,375 | 2,441 | 2,762 | 2,857 |
| 캐릭터 | 300 | 400 | 400 | 400 | 403 | 400 |
| 지식정보 | 617 | 819 | 825 | 350 | 380 | 380 |
| 콘텐츠솔루션 | 380 | 404 | 635 | 200 | 187 | 200 |
| 합계 | 11,734 | 10,536 | 13,740 | 11,172 | 11,678 | 11,693 |

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

2) 2010년 기준 타기관 자료 인용 수 (직접 조사하지 않음)

〈표 1-4-3〉 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
|---------------|--------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 출판업 | 서적 출판업(중이매체출판업) | 2,245 | 2,329 | 2,011 | 2,032 | 2,018 | 2,002 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | | 652 | 659 | 663 | 671 |
| | 신문 발행업 | 403 | 391 | 376 | 387 | 364 | 363 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 965 | 1,107 | 1,080 | 1,088 | 1,092 | 1,088 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 445 | 375 | 367 | 357 | 343 | 348 |
| | 기타 오디오 기록 매체 출판업 | 22 | 21 | - | - | - | - |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 260 | 262 | 228 | 221 | 195 | 202 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 14,757 | 14,770 | 13,816 | 13,532 | 13,419 | 13,308 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 1,928 | 1,965 | 1,920 | 1,899 | 1,832 | 1,713 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 5,451 | 5,432 | 5,323 | 5,221 | 5,013 | 4,625 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 77 | 112 | 125 | 136 | 148 | 161 |
| | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ³⁾ | | | 35 | 38 | 41 | 43 |
| | 인터넷서점(만화제외) | - | - | - | - | - | - |
| 출판 임대업 | 서적임대업(만화제외) | 3,800 | 3,473 | 3,322 | 2,904 | 2,675 | 2,608 |
| 출판산업 합계 | | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 27,132 |
| 만화 출판업 | 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 60 | 62 | 81 | 103 | 96 | 93 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 130 | 116 | 120 | 123 | 118 | 119 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | - | - | 45 | 45 | 43 | 42 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 27 | 28 | 32 | 32 | 31 | 28 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 1,000 | 950 | 943 | 936 | 902 | 811 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 3,800 | 3,473 | 3,322 | 3,302 | 3,132 | 2,827 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 325 | 318 | 311 | 301 | 187 | 161 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 5,451 | 5,432 | 5,323 | 5,264 | 5,122 | 4,625 |
| | 인터넷서점(만화부문) | - | - | - | - | - | - |
| 만화산업 합계 | | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634 | 8,709 |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 1,223 | 1,039 | 906 | 1,125 | 1,146 | 1,193 |
| | 음반(음원)녹음시설 운영업 | 266 | 230 | 158 | 141 | 133 | 129 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | - | - | 62 | 59 | 53 | 49 |
| | 기타 오디오물 제작업 | - | - | 7 | 6 | 6 | 8 |
| 음반 복제 및 배급업 | 음반 복제업 | - | - | 59 | 52 | 48 | 46 |
| | 음반 배급업 | - | - | 15 | 14 | 14 | 15 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매 및 소매업 | 350 | 310 | 233 | 221 | 199 | 205 |
| | 인터넷 음반 소매업 | - | - | - | - | - | - |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 227 | 216 | 165 | 189 | 192 | 196 |
| | 음원 대리 중개업 | 32 | 35 | 38 | 43 | 45 | 43 |
| | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 120 | 132 | 133 | 101 | 68 | 69 |
| 음악공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 417 | 374 | 377 | 423 | 456 | 481 |
| | 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등) | 9 | 15 | 18 | 18 | 18 | 21 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 34,461 | 37,947 | 35,463 | 35,864 | 35,253 | 35,316 |
| 음악산업 합계 | | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 | 37,774 |

3) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

제1부 조사 개요

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
|-----------------------|---------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 기획 및 제작업 | 2,786 | 2,792 | 3,317 | 3,666 | 1,094 | 1,017 |
| | 게임 배급업 | 845 | 952 | 1,256 | 1,445 | | |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 20,986 | 20,607 | 21,496 | 21,547 | 19,014 | 15,817 |
| | 전자 게임장 운영업 | 8,185 | 10,182 | 3,224 | 3,877 | 550 | 510 |
| 게임산업 합계 | | 32,802 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 17,344 |
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 130 | 272 | 599 | 418 | 505 | 387 |
| | 영화 수입 | 47 | 56 | 118 | 58 | 72 | 125 |
| | 영화제작 지원 | 71 | 78 | 275 | 95 | 103 | 106 |
| | 영화 배급 | 24 | 44 | 89 | 57 | 56 | 74 |
| | 극장 상영 | 206 | 183 | 361 | 461 | 428 | 320 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 16 | 19 | 39 | 33 | 67 | 74 |
| | 영화투자 조합 | - | - | 33 | 21 | 19 | 8 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 28 | 8 | 7 | 5 | 4 | 3 |
| | DVD/VHS 도매 | 32 | 13 | 13 | 9 | 8 | 8 |
| | DVD/VHS 소매 | - | 50 | 35 | 342 | 301 | 349 |
| | DVD/VHS 대여 | 4,000 | 3,000 | 2,200 | 2,089 | 1,694 | 1,562 |
| | DVD/VHS 상영 | 1,000 | 700 | 1,049 | 485 | 429 | 368 |
| | 온라인 상영 | 16 | 27 | 27 | 36 | 41 | 40 |
| 영화산업 합계 | | 5,570 | 4,450 | 4,845 | 4,109 | 3,727 | 3,424 |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 130 | 142 | 151 | 162 | 182 | 183 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 110 | 118 | 102 | 102 | 101 | 96 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 5 | 7 | 7 | 8 | 8 | 11 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 35 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 16 |
| 애니메이션산업 합계 | | 260 | 283 | 276 | 289 | 308 | 341 |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 43 | 44 | 47 | 54 | 54 | 53 |
| | 지상파 이동멀티미디어방송 사업자 | 6 | 6 | 6 | 6 | 19 | 19 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 107 | 103 | 103 | 100 | 94 | 94 |
| | 중계유선방송 사업자 | 139 | 115 | 108 | 99 | 100 | 97 |
| | 음악유선방송 사업자 | 10 | 6 | - | - | - | - |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | 위성 이동멀티미디어방송 사업자 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 187 | 188 | 187 | 184 | 179 | 178 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | - | - | - | 3 | 3 | 3 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | - | - | 391 | 393 | 475 | 628 |
| 방송산업 합계 ⁴⁾ | | 494 | 464 | 844 | 841 | 926 | 1,074 |
| 광고 | 광고(종합)대행업 | 1,064 | 1,069 | 830 | 1,501 | 1,538 | 1,464 |
| | 광고제작업 | 640 | 795 | 570 | 376 | 1,127 | 1,074 |
| | 서비스업 | 250 | 257 | 291 | 154 | 471 | 604 |
| | 인쇄업 | 2,043 | 2,013 | 2,302 | 1,553 | 2,340 | 2,139 |
| | 온라인업 | 278 | 284 | 280 | 145 | 360 | 423 |
| | 기타업 | 2,701 | 2,311 | 2,189 | 805 | 2,153 | 2,421 |
| 광고산업 합계 ⁵⁾ | | 4,735 | 4,830 | 4,767 | 4,532 | 5,011 | 5,625 |

4) 지상파 3사는 지상파방송 사업자와 지상파 이동멀티미디어방송 사업자에 중복 포함되었음

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

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
|------------------------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 250 | 278 | 292 | 295 | 302 | 349 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 379 | 392 | 398 | 412 | 415 | 448 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도소매업 | 750 | 861 | 831 | 835 | 876 | 914 |
| 캐릭터산업 합계 | | 1,379 | 1,531 | 1,521 | 1,542 | 1,593 | 1,711 |
| e-learning업 | e-learning 기획업 | | | | 368 | 373 | 382 |
| | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | 621 | 756 | 1,145 | 650 | 655 | 691 |
| | 인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP) | | | | 213 | 224 | 225 |
| | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 140 | 165 | 171 | 182 | 186 | 191 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 | 426 | 483 | 541 | 586 | 682 | 725 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 258 | 283 | 322 | 331 | 339 | 356 |
| 가상세계 및 가상현실업 | 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 | - | - | - | 13 | 15 | 16 |
| | 스크린골프장 운영업 | - | - | - | 4,043 | 4,386 | 6,819 |
| | 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 | - | - | - | 81 | 90 | 102 |
| | 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 | - | - | - | - | - | - |
| 자식정보산업 합계 | | 1,445 | 1,687 | 2,179 | 6,467 | 6,950 | 9,507 |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작권 | | | 65 | 66 | 72 | 71 |
| | 콘텐츠보호 | | | 53 | 61 | 63 | 64 |
| | 모바일솔루션 | | | 155 | 185 | 192 | 218 |
| | 과금/결제 | 559 | 572 | 53 | 59 | 59 | 58 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | | 106 | 116 | 118 | 117 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | | 39 | 42 | 43 | 42 |
| | 기타 | | | 550 | 575 | 582 | 595 |
| 컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업 | - | | | - | - | 122 | 132 |
| 콘텐츠솔루션산업 합계 | | 559 | 572 | 1,021 | 1,226 | 1,261 | 1,301 |

〈표 1-4-4〉 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황⁶⁾

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 콘텐츠산업 전체 | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-----|------|----------|---------|-----------------------|---------|---------|---------|-------------|------------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | | | | 2011년 |
| 6개시 | 서울 | 27,657 | 37,854 | 36,477 | 38,777 | 34,235 | 34,315 | 31.0 | 0.2 | 4.4 |
| | 부산 | 7,047 | 9,596 | 8,502 | 8,465 | 7,849 | 7,810 | 7.1 | ▽0.5 | 2.1 |
| | 대구 | 5,357 | 7,009 | 6,459 | 6,718 | 6,298 | 6,228 | 5.6 | ▽1.1 | 3.1 |
| | 인천 | 4,343 | 6,240 | 5,390 | 6,413 | 5,663 | 5,839 | 5.3 | 3.1 | 6.1 |
| | 광주 | 3,350 | 5,033 | 4,222 | 4,335 | 4,469 | 4,123 | 3.7 | ▽7.7 | 4.2 |
| | 대전 | 3,111 | 4,263 | 4,077 | 3,937 | 4,014 | 3,690 | 3.3 | ▽8.1 | 3.5 |
| | 울산 | 1,933 | 2,679 | 2,349 | 2,584 | 2,510 | 2,394 | 2.2 | ▽4.6 | 4.4 |
| | 소계 | 25,141 | 34,820 | 30,999 | 32,452 | 30,803 | 30,084 | 27.2 | ▽2.3 | 3.7 |
| 9개도 | 경기도 | 14,224 | 22,095 | 22,115 | 22,562 | 20,753 | 20,807 | 18.8 | 0.3 | 7.9 |
| | 강원도 | 2,185 | 3,791 | 3,274 | 3,436 | 3,226 | 3,144 | 2.9 | ▽2.5 | 7.5 |
| | 충청북도 | 1,929 | 2,509 | 2,688 | 2,771 | 2,563 | 2,429 | 2.2 | ▽5.2 | 4.7 |
| | 충청남도 | 2,222 | 3,680 | 3,275 | 3,494 | 3,229 | 3,149 | 2.9 | ▽2.5 | 7.2 |
| | 전라북도 | 2,311 | 3,433 | 3,182 | 3,283 | 2,839 | 2,763 | 2.5 | ▽2.7 | 3.6 |
| | 전라남도 | 2,519 | 3,701 | 3,115 | 3,213 | 2,972 | 2,958 | 2.7 | ▽0.5 | 3.3 |
| | 경상북도 | 3,555 | 5,328 | 4,964 | 4,954 | 4,469 | 4,445 | 4.0 | ▽0.5 | 4.6 |
| | 경상남도 | 4,612 | 6,459 | 5,848 | 6,130 | 5,671 | 5,522 | 5.0 | ▽2.6 | 3.7 |
| | 제주도 | 774 | 1,145 | 1,038 | 1,202 | 1,018 | 901 | 0.8 | ▽11.5 | 3.1 |
| | | 소계 | 34,331 | 52,141 | 49,499 | 51,045 | 46,740 | 46,118 | 41.8 | ▽1.3 |
| | 합계 | 87,129 | 124,815 | 116,973 ⁷⁾ | 122,274 | 111,778 | 110,517 | 100.0 | ▽1.1 | 4.9 |

| 지역 | 산업 | 출판 | | | | | 만화 | | | | | | |
|-----|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개시 | 서울 | 11,773 | 11,297 | 10,784 | 10,304 | 10,019 | 9,919 | 3,487 | 3,437 | 3,268 | 3,243 | 3,110 | 2,823 |
| | 부산 | 2,620 | 2,738 | 2,533 | 2,491 | 2,452 | 2,423 | 887 | 810 | 801 | 796 | 778 | 743 |
| | 대구 | 1,986 | 2,035 | 1,943 | 1,912 | 1,879 | 1,857 | 532 | 517 | 503 | 498 | 475 | 452 |
| | 인천 | 1,325 | 1,315 | 1,259 | 1,222 | 1,201 | 1,169 | 566 | 603 | 602 | 599 | 582 | 541 |
| | 광주 | 1,174 | 1,225 | 1,169 | 1,141 | 1,122 | 1,088 | 372 | 325 | 335 | 333 | 319 | 288 |
| | 대전 | 1,050 | 1,099 | 1,056 | 1,030 | 1,018 | 976 | 460 | 430 | 421 | 419 | 411 | 383 |
| | 울산 | 538 | 543 | 524 | 516 | 508 | 471 | 251 | 225 | 208 | 201 | 192 | 171 |
| | 소계 | 8,693 | 8,955 | 8,484 | 8,312 | 8,180 | 7,984 | 3,068 | 2,910 | 2,870 | 2,846 | 2,757 | 2,578 |
| 9개도 | 경기도 | 4,405 | 4,335 | 4,477 | 4,457 | 4,325 | 4,213 | 2,090 | 2,140 | 2,196 | 2,199 | 2,032 | 1,832 |
| | 강원도 | 686 | 766 | 732 | 713 | 697 | 661 | 309 | 266 | 253 | 248 | 236 | 199 |
| | 충청북도 | 440 | 451 | 433 | 424 | 402 | 375 | 230 | 216 | 212 | 209 | 195 | 166 |
| | 충청남도 | 680 | 690 | 665 | 637 | 623 | 582 | 246 | 208 | 205 | 202 | 191 | 152 |
| | 전라북도 | 641 | 670 | 651 | 642 | 625 | 588 | 263 | 229 | 221 | 216 | 202 | 163 |
| | 전라남도 | 758 | 748 | 741 | 724 | 711 | 682 | 228 | 191 | 188 | 187 | 183 | 155 |
| | 경상북도 | 970 | 968 | 949 | 935 | 916 | 889 | 304 | 287 | 283 | 279 | 263 | 241 |
| | 경상남도 | 1,168 | 1,224 | 1,199 | 1,189 | 1,173 | 1,118 | 501 | 438 | 432 | 431 | 422 | 368 |
| | 제주도 | 139 | 133 | 140 | 137 | 132 | 121 | 70 | 60 | 52 | 49 | 43 | 32 |
| | | 소계 | 9,887 | 9,985 | 9,987 | 9,858 | 9,604 | 9,229 | 4,241 | 4,035 | 4,042 | 4,020 | 3,767 |
| | 합계 | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634 | 8,709 |

6) 2006년 게임산업 사업체 수 제외, 출판(인터넷서점(만화채외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화산업 사업체 수 제외
 7) 2008년 광고산업 사업체 수는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 세부 사업체 수 합계가 전체합계 보다 큼

| 지역 | 산업 | 음악 | | | | | 게임 | | | | | |
|-----|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개시 | 서울 | 8,408 | 9,148 | 8,334 | 8,593 | 8,212 | 8,296 | 9,781 | 8,950 | 9,772 | 5,178 | 4,863 |
| | 부산 | 2,867 | 3,049 | 2,628 | 2,557 | 2,471 | 2,473 | 2,247 | 1,823 | 1,859 | 1,462 | 1,318 |
| | 대구 | 2,310 | 2,548 | 2,380 | 2,337 | 2,308 | 2,309 | 1,267 | 1,020 | 1,133 | 925 | 766 |
| | 인천 | 2,343 | 2,540 | 1,712 | 2,394 | 2,422 | 2,426 | 1,634 | 1,471 | 1,480 | 1,026 | 811 |
| | 광주 | 1,310 | 1,443 | 1,231 | 1,281 | 1,343 | 1,344 | 1,488 | 968 | 909 | 892 | 658 |
| | 대전 | 1,244 | 1,375 | 1,281 | 1,281 | 1,342 | 1,343 | 926 | 764 | 858 | 612 | 427 |
| | 울산 | 1,058 | 1,113 | 1,056 | 1,104 | 1,067 | 1,069 | 708 | 488 | 576 | 469 | 289 |
| | 소계 | 11,132 | 12,068 | 10,288 | 10,954 | 10,953 | 10,964 | 8,270 | 6,534 | 6,815 | 5,386 | 4,269 |
| 9개도 | 경기도 | 6,753 | 7,853 | 8,111 | 7,929 | 7,822 | 7,829 | 6,798 | 5,961 | 5,711 | 3,975 | 3,708 |
| | 강원도 | 941 | 1,197 | 1,175 | 1,187 | 1,329 | 1,332 | 1,215 | 846 | 921 | 677 | 466 |
| | 충청북도 | 1,100 | 803 | 1,084 | 1,120 | 1,148 | 1,152 | 912 | 774 | 808 | 576 | 382 |
| | 충청남도 | 1,169 | 1,348 | 1,400 | 1,476 | 1,432 | 1,433 | 1,297 | 895 | 959 | 768 | 585 |
| | 전라북도 | 1,290 | 1,054 | 1,155 | 1,044 | 892 | 911 | 1,297 | 937 | 1,123 | 795 | 613 |
| | 전라남도 | 1,369 | 1,464 | 1,234 | 1,147 | 1,143 | 1,149 | 1,167 | 850 | 917 | 722 | 501 |
| | 경상북도 | 2,067 | 2,336 | 2,177 | 2,142 | 2,056 | 2,058 | 1,567 | 1,415 | 1,267 | 982 | 763 |
| | 경상남도 | 2,499 | 2,616 | 2,304 | 2,295 | 2,276 | 2,277 | 1,795 | 1,740 | 1,775 | 1,294 | 1,011 |
| | 제주도 | 380 | 414 | 375 | 372 | 371 | 373 | 434 | 391 | 467 | 305 | 183 |
| | | 소계 | 17,568 | 19,085 | 19,015 | 18,712 | 18,469 | 18,514 | 16,482 | 13,809 | 13,948 | 10,094 |
| | 합계 | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 17,344 |

| 지역 | 산업 | 애니메이션 | | | | | 방송(방송영상독립제작사 제외) | | | | | | |
|-----|------|-------|-------|-------|-------|-------|------------------|-------|---------------------|-------|-------|-------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2006년 | 2007년 ⁸⁾ | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개시 | 서울 | 137 | 153 | 142 | 149 | 169 | 186 | 185 | 168 | 170 | 171 | 216 | 216 |
| | 부산 | 18 | 15 | 12 | 12 | 11 | 13 | 26 | 25 | 25 | 25 | 22 | 22 |
| | 대구 | 12 | 13 | 11 | 11 | 10 | 11 | 16 | 17 | 17 | 17 | 15 | 15 |
| | 인천 | 5 | 4 | 6 | 6 | 6 | 7 | 13 | 13 | 13 | 13 | 11 | 13 |
| | 광주 | 15 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 | 7 | 7 | 7 | 7 | 8 | 9 |
| | 대전 | 7 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 |
| | 울산 | - | - | - | - | - | - | 7 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| | 소계 | 57 | 53 | 50 | 51 | 50 | 55 | 78 | 76 | 76 | 76 | 69 | 72 |
| 9개도 | 경기도 | 45 | 56 | 57 | 61 | 63 | 72 | 37 | 37 | 37 | 38 | 28 | 30 |
| | 강원도 | 7 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 19 | 18 | 13 | 13 | 15 | 10 |
| | 충청북도 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 25 | 21 | 21 | 21 | 14 | 11 |
| | 충청남도 | - | - | 3 | 3 | 3 | 3 | 8 | 7 | 7 | 7 | 4 | 5 |
| | 전라북도 | 8 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 13 | 13 | 13 | 13 | 10 | 11 |
| | 전라남도 | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 37 | 36 | 36 | 35 | 36 | 33 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - | - | 25 | 19 | 19 | 19 | 15 | 14 |
| | 경상남도 | - | - | 3 | 3 | 3 | 3 | 63 | 59 | 57 | 51 | 37 | 37 |
| | 제주도 | - | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 7 | 6 |
| | | 소계 | 66 | 77 | 84 | 89 | 89 | 100 | 231 | 214 | 207 | 201 | 166 |
| | 합계 | 260 | 283 | 276 | 289 | 308 | 341 | 494 | 458 | 453 | 448 | 451 | 445 |

8) 2007년 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 사업체 중 주소가 불분명한 6개 사업체 제외

제1부 조사 개요

| 지역 | 산업 | 방송(방송영상독립제작사) | | | | | 광고 | | | | | | |
|------|------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|-------|-------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 ⁹⁾ | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개 시 | 서울 | - | - | 341 | 339 | 418 | 479 | 1,788 | 1,852 | 1,616 | 2,025 | 2,541 | 2,845 |
| | 부산 | - | - | 4 | 4 | 5 | 28 | 460 | 504 | 468 | 286 | 205 | 259 |
| | 대구 | - | - | 2 | 2 | 2 | 13 | 391 | 478 | 441 | 451 | 317 | 369 |
| | 인천 | - | - | 2 | 2 | 2 | 8 | 17 | 30 | 213 | 398 | 104 | 478 |
| | 광주 | - | - | 7 | 7 | 7 | 3 | 397 | 442 | 400 | 379 | 491 | 332 |
| | 대전 | - | - | 1 | 1 | 2 | 8 | 272 | 336 | 456 | 65 | 311 | 163 |
| | 울산 | - | - | 1 | 1 | 1 | 3 | 41 | 37 | 19 | 7 | 68 | 41 |
| | 소계 | - | - | 17 | 17 | 19 | 63 | 1,578 | 1,827 | 1,997 | 1,586 | 1,496 | 1,642 |
| 9개 도 | 경기도 | - | - | 19 | 21 | 22 | 39 | 348 | 259 | 603 | 362 | 500 | 334 |
| | 강원도 | - | - | 4 | 4 | 4 | 13 | 182 | 270 | 192 | 178 | 87 | 159 |
| | 충청북도 | - | - | - | 1 | 1 | 4 | 72 | 38 | 94 | 7 | 30 | 18 |
| | 충청남도 | - | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 75 | 76 | 42 | 36 | 32 | 54 |
| | 전라북도 | - | - | 3 | 3 | 3 | 14 | 44 | 104 | 137 | 64 | 123 | 105 |
| | 전라남도 | - | - | 1 | 1 | 1 | | 89 | 51 | 16 | 47 | 11 | 109 |
| | 경상북도 | - | - | 3 | 3 | 3 | 4 | 132 | 83 | 47 | 128 | 45 | 113 |
| | 경상남도 | - | - | 1 | 1 | 1 | 5 | 293 | 224 | 8 | 51 | 115 | 211 |
| | 제주도 | - | - | - | 1 | 1 | 5 | 134 | 47 | 17 | 48 | 31 | 35 |
| | 소계 | - | - | 33 | 37 | 38 | 86 | 1,369 | 1,152 | 1,156 | 921 | 974 | 1,138 |
| 합계 | - | - | 391 | 393 | 475 | 628 | 4,735 | 4,831 | 4,769 | 4,532 | 5,011 | 5,625 | |

| 지역 | 산업 | 캐릭터 | | | | | 지식정보 ¹⁰⁾ | | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개 시 | 서울 | 508 | 521 | 516 | 528 | 562 | 612 | 1,002 | 1,127 | 1,588 | 2,760 | 2,888 | 3,133 |
| | 부산 | 121 | 145 | 134 | 135 | 137 | 148 | 31 | 45 | 53 | 271 | 277 | 352 |
| | 대구 | 71 | 79 | 78 | 78 | 79 | 82 | 23 | 39 | 45 | 255 | 263 | 328 |
| | 인천 | 42 | 54 | 58 | 59 | 59 | 61 | 22 | 36 | 38 | 218 | 228 | 301 |
| | 광주 | 33 | 38 | 37 | 38 | 38 | 40 | 31 | 34 | 34 | 202 | 211 | 322 |
| | 대전 | 39 | 46 | 45 | 45 | 46 | 48 | 20 | 29 | 30 | 211 | 243 | 311 |
| | 울산 | 24 | 28 | 26 | 27 | 27 | 30 | 11 | 16 | 16 | 138 | 165 | 308 |
| | 소계 | 330 | 390 | 378 | 382 | 386 | 409 | 138 | 199 | 216 | 1,295 | 1,387 | 1,922 |
| 9개 도 | 경기도 | 278 | 322 | 327 | 331 | 342 | 371 | 187 | 213 | 221 | 1,322 | 1,511 | 2,237 |
| | 강원도 | 22 | 25 | 25 | 25 | 25 | 27 | 15 | 20 | 20 | 128 | 137 | 255 |
| | 충청북도 | 34 | 38 | 38 | 39 | 39 | 41 | 16 | 19 | 19 | 125 | 142 | 263 |
| | 충청남도 | 23 | 27 | 28 | 28 | 29 | 32 | 15 | 20 | 20 | 132 | 133 | 288 |
| | 전라북도 | 31 | 34 | 33 | 33 | 32 | 35 | 16 | 19 | 19 | 129 | 141 | 307 |
| | 전라남도 | 19 | 21 | 22 | 22 | 21 | 23 | 15 | 18 | 20 | 123 | 133 | 295 |
| | 경상북도 | 34 | 38 | 38 | 38 | 39 | 41 | 17 | 23 | 25 | 132 | 139 | 311 |
| | 경상남도 | 58 | 68 | 67 | 67 | 68 | 69 | 21 | 25 | 26 | 253 | 268 | 408 |
| | 제주도 | 42 | 47 | 49 | 49 | 50 | 51 | 3 | 4 | 5 | 68 | 71 | 88 |
| | 소계 | 541 | 620 | 627 | 632 | 645 | 690 | 305 | 361 | 375 | 2,412 | 2,675 | 4,452 |
| 합계 | 1,379 | 1,531 | 1,521 | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 1,445 | 1,687 | 2,179 | 6,467 | 6,950 | 9,507 | |

9) 2008년 광고사업체 수와 사업체 비중은 중복 응답된 결과로 세부의 합계가 전체합계 보다 큼
 10) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

| 지역 | 산업 | 콘텐츠솔루션 ¹¹⁾ | | | | | |
|-----|------|-----------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
| 6개시 | 서울 | 369 | 370 | 768 | 893 | 922 | 943 |
| | 부산 | 17 | 18 | 21 | 29 | 29 | 31 |
| | 대구 | 16 | 16 | 19 | 24 | 25 | 26 |
| | 인천 | 10 | 11 | 16 | 22 | 22 | 24 |
| | 광주 | 11 | 13 | 15 | 18 | 18 | 19 |
| | 대전 | 10 | 11 | 13 | 17 | 18 | 18 |
| | 울산 | 3 | 3 | 5 | 8 | 8 | 8 |
| 소계 | 67 | 72 | 89 | 118 | 120 | 126 | |
| 9개도 | 경기도 | 81 | 82 | 106 | 131 | 133 | 142 |
| | 강원도 | 4 | 5 | 6 | 10 | 11 | 13 |
| | 충청북도 | 6 | 6 | 9 | 13 | 13 | 13 |
| | 충청남도 | 6 | 7 | 8 | 12 | 12 | 13 |
| | 전라북도 | 5 | 6 | 7 | 10 | 10 | 10 |
| | 전라남도 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 10 |
| | 경상북도 | 6 | 7 | 8 | 11 | 11 | 11 |
| | 경상남도 | 9 | 10 | 11 | 14 | 14 | 15 |
| | 제주도 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| 소계 | 123 | 130 | 164 | 215 | 219 | 232 | |
| 합계 | 559 | 572 | 1,021 | 1,226 | 1,261 | 1,301 | |

4.2 콘텐츠산업통계 회수율 현황

〈표 1-4-5〉 콘텐츠산업통계 회수율

(단위: 개)

| 구분 | 2009년 기준 | | | 2010년 기준 | | | 2011년 기준 | | | |
|----------|------------------|---------------|------------|---------------|---------------|------------|---------------|---------------|------------|------|
| | 조사대상 사업체 수 | 총 응답 사업체 수 | 응답률 (%) | 조사대상 사업체 수 | 총 응답 사업체 수 | 응답률 (%) | 조사대상 사업체 수 | 총 응답 사업체 수 | 응답률 (%) | |
| 자체 조사 | 출판 | 1,850 | 1,685 | 91.1 | 1,735 | 1,605 | 92.5 | 1,550 | 1,325 | 85.5 |
| | 만화 | 430 | 351 | 81.6 | 448 | 368 | 82.1 | 435 | 383 | 88.0 |
| | 음악 | 600 | 539 | 89.8 | 738 | 648 | 87.8 | 735 | 625 | 85.0 |
| | 게임 | 2,000 | 2,000 | 100.0 | 2,000 | 2,000 | 100.0 | 2,000 | 1,435 | 71.8 |
| | 애니메이션 | 230 | 200 | 87.0 | 289 | 228 | 78.9 | 300 | 263 | 87.7 |
| | 방송(방송영상독립제작사) | 393 | 331 | 84.2 | 475 | 339 | 71.4 | 628 | 249 | 39.6 |
| | 캐릭터 | 400 | 308 | 77.0 | 403 | 326 | 80.9 | 400 | 346 | 86.5 |
| | 지식정보 | 350 | 258 | 73.7 | 380 | 283 | 74.5 | 380 | 325 | 85.5 |
| | 콘텐츠솔루션 | 200 | 171 | 85.5 | 187 | 163 | 87.2 | 200 | 176 | 88.0 |
| 소계 | 6,453 | 5,843 | 90.5 | 6,655 | 5,960 | 89.6 | 6,628 | 5,127 | 77.4 | |
| 인용 자료 | 영화 | 1,833 | 720 | 39.3 | 1,810 | 797 | 44.0 | 1,762 | 1,025 | 58.2 |
| | 방송(방송영상독립제작사 제외) | 445 | 418 | 93.9 | 451 | 433 | 96.0 | 446 | 434 | 97.3 |
| | 광고 | 2,441 | 1,709 | 70.0 | 2,762 | 1,956 | 70.8 | 2,857 | 2,020 | 70.7 |
| | 소계 | 4,719 | 2,847 | 60.3 | 5,123 | 3,186 | 62.2 | 5,065 | 3,479 | 68.7 |
| 합계 | 11,172 | 8,690 | 77.8 | 11,678 | 9,146 | 78.3 | 11,693 | 8,606 | 73.6 | |

11) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

2012(2011년 기준) 콘텐츠산업통계를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션의 11개 산업의 조사대상 사업체 수는 11,693개이며, 이 중 응답한 사업체 수는 8,606개로 조사되었다. 1차 조사에서 응답한 자료가 부족한 경우에는 추가 조사를 실시하여 보완하였다. 응답률은 2009년 77.8%에서 2010년 78.3%, 2011년 73.6%로 전년대비 소폭 감소하였다.

이 중 게임, 방송(방송영상독립제작사), 영화, 광고를 제외한 산업에서는 80% 이상의 응답률을 보였다. 이는 콘텐츠산업통계에 대한 인식이 초기에 비해 많이 정착되어지고 있는 것으로 판단할 수 있다. 또한 대표 전화번호와 대표 이메일, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등 응답률 향상을 위한 다양한 방법의 실행과 동일한 조사원의 설문응답 반복 요청이 조사업무의 효율성과 응답률의 향상에 기여한 것으로 생각된다.

4.3 콘텐츠산업통계 조사방법

전체 11개 콘텐츠산업 중 8개 산업의 조사결과(방송산업의 방송영상독립제작사 포함)는 실태조사를 통하여 도출되었고, 나머지 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고의 3개 산업에 대한 조사결과는 타기관의 조사결과를 인용하여 작성하였다.

- 콘텐츠사업체 실태조사 분야
 - 표본조사분야 : 출판, 만화(유통), 음악, 게임(유통), 캐릭터(유통), 지식정보, 콘텐츠솔루션
 - 전수조사 분야 : 애니메이션, 만화(유통제외 분야), 게임(유통 제외), 캐릭터(유통분야 제외), 방송(방송영상독립제작사)
- 타기관 조사결과 인용 분야 : 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고

〈표 1-4-6〉 콘텐츠산업통계 내 인용부문 및 자료출처

| 구분 | | 자료출처 |
|----|---------------|---|
| 출판 | 출판업 | 실태조사 |
| | 인쇄업 | 실태조사 |
| | 출판 도소매업 | 실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자 수) 통계청, "전국사업체조사", 2011 |
| | 온라인 출판 유통업 | 실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012 |
| | 출판 임대업 | 실태조사 |
| 만화 | 만화 출판업 | 실태조사 |
| | 온라인 만화 제작·유통업 | 실태조사 |
| | 만화책 임대업 | 실태조사 |
| | 만화 도소매업 | 실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012 |

| 구분 | 자료출처 | |
|--------|---------------------------------|--|
| 음악 | 음악제작업 | 실태조사 |
| | 음악 및 오디오물 출판업 | 실태조사 |
| | 음악 도소매업 | 실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷 음반 소매업 ☞ 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012 |
| | 온라인 음악 유통업 | 실태조사 |
| | 음악공연업 | 실태조사 |
| | 노래연습장 운영업 | 실태조사 |
| 게임 | 실태조사 | |
| 영화 | ☞ 영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사", 2013 | |
| 애니메이션 | 애니메이션 제작업 | 실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송시매출액 ☞ 영화진흥위원회, "영화관입장권통합전산망(www. kobis. or. kr)", 2012 방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서", 2012 |
| | 애니메이션 유통 및 배급업 | 실태조사 |
| | 온라인 애니메이션 유통업 | 실태조사 |
| 방송 | 방송(방송영상독립제작사 제외) | ☞ 방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서", 2012 |
| | 방송영상물제작업(방송영상독립제작사) | 실태조사 |
| 광고 | ☞ 한국방송광고진흥공사, "광고산업 통계조사", 2012 | |
| 캐릭터 | 캐릭터 제작업 | 실태조사 |
| | 캐릭터 상품 유통업 | 실태조사 |
| | 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 조사하지 않음 |
| 자식정보 | e-learning업 | 실태조사 |
| | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 실태조사 |
| | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 실태조사 |
| | 가상세계 및 가상현실업 | 실태조사 |
| 콘텐츠솔루션 | 콘텐츠솔루션업 | 실태조사 |
| | 컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업 | 실태조사 |

4.3.1 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

〈표 1-4-7〉 콘텐츠산업통계 조사방법

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 전수조사 | 표본조사 | |
|------------------|--------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 출판 산업 | 출판업 | 서적 출판업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | | 교과서 및 학습서적 출판업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | | 신문 발행업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | | 잡지 및 정기간행물 발행업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | | 정기 광고간행물 발행업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | | 기타 인쇄물 출판업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | 인쇄업 | 인쇄업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | 온라인 출판 유통업 | 온라인 출판 유통업 | 계약배달 판매업(신문배달판매) | | 외부자료인용 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | |
| 인터넷서점(만화제외) | | | | 외부자료인용 | |
| 출판 임대업 | 출판 임대업(만화제외) | | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 만화 산업 | 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 일반 출판사(만화부문) | <input checked="" type="checkbox"/> | | |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 전수조사 | 표본조사 | |
|-----------------------------|------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 만화 산업 | 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 모바일 만화 콘텐츠 서비스 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 서적임대(대여)(만화부문) | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 만화 서적 및 잡지류 소매 | | | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 인터넷서점(만화부문) | | | 외부자료인용 | | |
| 음악 산업 | 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 기타 오디오물 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 음반 복제 및 배급업 | 음반 복제업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 음반 배급업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 음반 소매업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 인터넷 음반 소매업 | | 외부자료인용 | |
| | 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 인터넷 음악 서비스업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 음원 대리 중개업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | 기타 음악공연 서비스업(음악장비대여, 티켓발매 등) | <input checked="" type="checkbox"/> | | | |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 게임 산업 | 게임 제작 및 배급업 | 게임 기획 및 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 게임 배급업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 전자 게임장 운영업 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 영화 산업 | 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 영화 수입 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 영화제작 지원 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 영화 배급 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 극장 상영 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 영화 홍보 및 마케팅 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | DVD/VHS 제작 및 유통업 | 영화투자 조합 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | DVD/VHS 제작 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | DVD/VHS 도매 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | DVD/VHS 소매 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | DVD/VHS 대여 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | DVD/VHS 상영 | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | 온라인 상영 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| 애니메이션 산업 | 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 애니메이션 하청 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | <input checked="" type="checkbox"/> | | | |
| 방송 산업 | 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 중계유선방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | | 음악유선방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| | 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| 위성이동멀티미디어방송 사업자 | | <input checked="" type="checkbox"/> | | | |

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 전수조사 | 표본조사 |
|-------------------------|------------------------|---------------------------------|----------------|------|
| 방송 산업 | 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | ☑ | |
| | 전광판방송 | 전광판방송 사업자 | ☑ | |
| | 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | ☑ | |
| | 인터넷영상물 제공업 | 인터넷방송영상물 서비스업 | ☑ | |
| | | 인터넷TV 방송업 | ☑ | |
| | | 방송영상물 배급업 | ☑ | |
| | 방송영상물 배급 및 중개업 | 방송영상물 중개업 | ☑ | |
| 기타 방송영상물 서비스업 | | ☑ | | |
| 방송영상산업 직능단체 | | ☑ | | |
| 방송관련 단체 | 방송영상산업 직능단체 | ☑ | | |
| | 방송영상산업 전문인력 양성기관 | ☑ | | |
| 광고 산업 | 광고(종합)대행업 | 광고대행·매체대행 | ☑ | |
| | | 광고기획·전략대행 | ☑ | |
| | 광고 제작업 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | ☑ | |
| | | 온라인 제작 | ☑ | |
| | | 광고사진 스튜디오 | ☑ | |
| | | CI(Commercial Identity) 제작 | ☑ | |
| | 서비스업 | 마케팅·리서치 | ☑ | |
| | | PR(Public Relations) | ☑ | |
| | | SP(Sales Promotion) | ☑ | |
| | | 이벤트 | ☑ | |
| | 인쇄업 | 공간 디자인 | ☑ | |
| | | 인쇄 | ☑ | |
| | 온라인업 | 제판 | ☑ | |
| | | 광고대행 | ☑ | |
| | | 매체대행 | ☑ | |
| | 기타업 | 광고기획·전략대행 | ☑ | |
| | | 광고제작 | ☑ | |
| | | 광고물 기획·편집 | ☑ | |
| | 캐릭터 산업 | 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | ☑ |
| 캐릭터상품 제조업 | | | ☑ | |
| 캐릭터 상품 유통업 | | 캐릭터상품 도매업 | | ☑ |
| | 캐릭터상품 소매업 | | ☑ | |
| 캐릭터 상품 온라인 유통업 | 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업 | | 조사하지 않음 | |
| 지식정보 산업 | e-learning업 | e-learning 기획업 | | ☑ |
| | | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | ☑ | |
| | | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | | ☑ |
| | | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | ☑ | |
| | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | | ☑ |
| | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | | ☑ |
| | 가상세계 및 가상현실업 | 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 | | ☑ |
| | | 스크린골프장 운영업 | | ☑ |
| 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 | | | ☑ | |
| 콘텐츠 솔루션 산업 | 콘텐츠솔루션업 | 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 | | ☑ |
| | | 저작물 | | ☑ |
| | | 콘텐츠보호 | | ☑ |
| | | 모바일솔루션 | | ☑ |
| | | 과금/결제 | | ☑ |
| | | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | ☑ |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | ☑ | |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | ☑ | |

4.4 콘텐츠산업통계 조사항목

기본적인 조사항목은 2010년 기준 조사와 동일하게 구성되었다.

〈표 1-4-8〉 콘텐츠산업통계 세부 조사항목

| I. 사업체 기초정보 | |
|-------------|---|
| 1. 사업체정보 | 사업체명 (국문) |
| | 연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소) |
| | 사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부 |
| | 기업형태 - 개인사업체/회사법인/회사외법인 |
| | 본사유무 |
| 2.응답자정보 | 부서명, 성명, 전화번호, 팩스번호, 이메일주소 |
| 3.대표자정보 | 성명, 출생연도, 최종학력, 경영형태 |
| II. 사업체 현황 | |
| 1.사업체 영위업종 | 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사 포함), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 |
| 2.사업실적 | ① 해당사업 영위업종별 매출실적 - 형태구분(창작 및 제작/제작 서비스/단순 복제/유통·배급/기타) - 온라인 및 오프라인 매출액 비중(디지털 매출액 구분) |
| | ② 영업비용 - 재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/감가상각비/임차료/기타) - 재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액) |
| | ③ 콘텐츠관련 비용 - 구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타) - 콘텐츠 제작건수 및 콘텐츠 제작비용 투자대비 이익률 |
| | ④ 매출원가 및 유통마진율 |
| | ⑤ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분 |
| 3. 종사자 현황 | ① 영위 산업별 종사자 비율 - 출판/만화/음악/게임/영화/애니메이션/방송(방송영상독립제작사 포함)/광고/캐릭터/지식정보/콘텐츠솔루션/관리 및 총무 |
| | ② 형태별, 성별 종사자 수(정규직/비정규직, 남/여) |
| | ③ 직무별 종사자 수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타) |
| | ④ 학력별, 연령별 종사자 수(고졸 이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 29세 이하, 30-34세, 35-39세, 40세 이상) |
| | ⑤ 프리랜서 현황 |
| 4. 해외거래 현황 | ① 업종별 해외거래 현황 - 업종별 수출액, 업종별 수입액 |
| | ② 지역별 해외거래 현황 - 국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/북미/유럽/기타) |
| | ③ 해외 진출형태 및 경로 - 해외 진출형태(원제품수출/License/OEM 수출/기술 서비스/기타)/비중, 해외 진출경로(직접수출/간접수출)/비중 |

4.5 콘텐츠산업통계 산출방법

4.5.1 콘텐츠산업통계 내 표본조사 결과 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자 수)

□ 기본방향

- 소분류별 매출액 규모와 소분류별 목표 모집단 수를 고려하여 추정이 가능하도록 최적의 표본규모로 표본설계
- 표본단위는 2011년 기준 조사 종사자 수
- 소분류별로 표본단위가 10인 이상인 경우에는 전수조사를 목표로 실시
- 소분류별 사업체 수가 너무 작은 경우는 사업체 수와 조사 특성을 고려하여 전수조사 실시
- 부차모집단은 표본단위를 기준으로 계층을 5개로 구성

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

□ 표본추출방법

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

□ 목표오차

- 콘텐츠산업은 소분류별로 표본크기를 결정하며 전체적인 목표오차는 95% 신뢰수준에서 5%이다.

□ 표본수 결정 및 배분

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

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

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

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

L : 업종내 총 계층수(전수층(L) 포함)

n : 총 조사업체 수

n_h : h층의 표본업체수(h=1,2,3,.....,L-1)

N : 모집단 업체수

N_L : 전수조사 대상(전수층L) 업체수

N_h : h층의 모집단 업체수

S_h : h층의 매출액 표준편차

\bar{Y} : 모집단 매출액 평균

cv : 목표변이계수(변동계수)

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

□ 조사방법

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

● 조사표 문항 검토

□ 항목 무응답 점검

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

☞ 종사자 수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

| 사업체명 | 매출액 | 종사자 | 비고 |
|----------|------|-----|------------------|
| OOO에니메이션 | 응답안함 | 36명 | 회사기밀이므로 알려줄 수 없음 |
| OOO만화 | 응답안함 | 12명 | 응답해도 혜택이 없음 |

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

| 사업체명 | 1회 조사 | 2회 조사 | 3회 조사 | 비고 | 내용 |
|--------|----------|----------|----------|------------|------------------|
| OOO캐릭터 | 12.05.12 | 12.05.16 | 12.05.20 | 조사원 기입내용 | 회사기밀이므로 알려줄 수 없음 |
| | | | | 실사관리자 기입내용 | 동일 이유로 거부 |
| OOO만화 | 12.05.15 | 12.05.17 | 12.05.19 | 조사원 기입내용 | 응답해도 혜택이 없음 |
| | | | | 실사관리자 기입내용 | 3회 조사에서 응답 |

□ 항목 무응답률 기록

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

※ 수출, 수입 및 산업별 항목 중 해당되지 않는 업체가 있음

| 소분류 | 조사대상 | 항목 무응답률 | | | | |
|-----------------|------|---------|--------|--------|-------|-------|
| | | 매출액 | 종사자 | 부가가치 | 수출 | 수입 |
| 만화출판업 | 62개 | 46/62 | 62/62 | 21/62 | 3/6 | 2/6 |
| | | 74.2% | 100% | 33.9% | 50.0% | 33.3% |
| : | : | : | : | : | : | : |
| | | : | : | : | : | : |
| 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 165개 | 96/165 | 99/165 | 58/165 | 4/12 | 3/11 |
| | | 58.2% | 60.0% | 35.2% | 33.3% | 27.3% |

□ 항목간 논리 연관성 점검

- 조사표 검토 시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 실사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토를 실시한다.

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

| 2011년 매출액 총 합계 | | | | | | 36,000 백만 원 | | |
|----------------|--------------------|-------|-------|--------|-----|-------------|--------------|-------------|
| 업종 | ①창작 및 제작 (라이선스 포함) | ②제작지원 | ③단순복제 | ④유통·배급 | ⑤기타 | 업종매출액 비중 합계 | 업종매출액 (백만 원) | 업종매출액비중 (%) |
| 111 | 60% | 10% | 10% | 15% | 5% | 100% | 19,000백만 원 | 52.8% |
| 112 | 70% | 3% | 2% | 15% | 10% | 100% | 17,000백만 원 | 47.2% |
| 합계 | | | | | | | 36,000백만 원 | 100% |

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

□ 이상치(outlier)파악 및 처리

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자 수 등에 대해서는 이상치(outlier)를 파악하여야 한다.
 - 업종매출액이 종사자 수에 비해 지나치게 적다와 많다라는 기준은 이상치 처리기준에 의거하여 확인하여야 한다.
 - 이상치 처리기준은 소분류별 각 층의 1인당 종사자 수 대비 평균 매출액이 데이터셋트가 되는 것이며, 이는 조사년도보다 이전의 자료를 토대로 한다.
 - 이상치 처리기준은 소분류별로 상이하나, 기본적인 기준은 아래의 식을 기준으로 한다. 소분류별로 1인당 평균 매출액이 평균보다 1.5배 이상 큰 경우 전년도 값과의 비교뿐 만 아니라 재조사를 실시하였으며 이상치로 나타난 경우 소분류별 1인당 평균값에는 사용하지 않고 소분류별 최종 추정값을 산출할때 단순합계에만 사용했다.
- 이상치 기준
 - 평균-1.5×표준편차 보다 작은 값
 - 평균+1.5×표준편차 보다 큰 값

☞ 예) 서적출판업

(단위: 백만 원)

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

● 가중치 처리방법

- 설계가중치
 - 소분류별 표본 수를 각 계층별로 배분할 때, 각 계층 내의 사업체 수에 따라 비례배분을 할 경우 콘텐츠산업은 1~4인에 해당하는 사업체 수가 많아서 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로, 1~4인 층에는 유효한 통계산출이 가능한 적정 수의 표본을 배분하고, 다른 층에 더 많은 표본을 배분한다.
 - 설계가중치 = 1/(표본수/모집단 수)
- 무응답보정 가중치
 - 소분류별로 무응답 업체 수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법이다.
 - 무응답보정 가중치 = 응답수/표본수

- 사후층화 가중치
 - 표본설계에서 2단계 층화집락추출법을 적용하였으며, 소분류별 모집단에서 각 층이 차지하는 사업체 수가 다르므로 이에 대하여 가중치를 부여하는 방법이다.
 - 사후층화 가중치 = $\frac{N_{ij}}{n_{ij}}$ i (업종) = 1, ..., 8, j (규모) = 1, ..., 5

● 전수조사 및 표본조사 추정방법

□ 전수조사 추정방법

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

□ 표본조사 추정방법

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

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

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

● 최종 추정 값

□ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

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

□ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 제외 항목별 추정 값 산출

- 층별 비중 계산
 - 매출액과 관련된 항목은 응답한 업체별 매출액에 비중을 적용한 후 나온 값들을 합산 한 후 소분류 내 각 계층별 비중을 계산한다.
- 소분류 비중 계산
 - 각 층별 비중을 토대로 소분류 비중을 계산한다.

• 항목별 추정 값 산출

- 각 계층별 비중과 소분류별 비중을 이용하여, 계산된 최종 비중을 응답하지 않은 업체들의 매출액에 적용하여 항목별 값들을 추정한다.

☞ 응답하지 않은 애니메이션 하청제작 5~9인 업체의 매체별 매출실적 추정 방법

| 형태 지역 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 |
|----------|-----|----|--------------------|-------------------|---------------------|----|------|
| 5~9인 | 75% | 5% | 2% | 3% | 10% | 5% | 100% |
| 소분류 | 78% | 8% | 5% | 2% | 3% | 4% | 100% |
| 최종 | 76% | 6% | 4% | 2% | 8% | 4% | 100% |

- 미응답업체의 매체별 매출실적 적용 비중은 최종 비중을 적용한다.

4.5.2 무응답 처리 방법

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

☉ 단위무응답 대체

□ 전수조사 사업체 단위 무응답 처리방법

- 2004년~2010년 기준 조사 중 한번이라도 응답한 경우
 - 영위업종과 종사자 수 등 보조변수를 활용하여 단위 무응답 업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하여, 이를 토대로 증감률을 분석한다.
 - 단위 무응답 업체를 대상으로 재조사하여 대체된 값과 실제 값과의 차이정도를 파악 한 후 사업체에서 인정하는 경우에 한해서 이를 사용했으며 인정하지 않는 경우에는 소분류별 1인당 평균값을 대체하여 사용했다.
- 2004년~2010년 기준 조사 중 한 번도 응답하지 않은 경우
 - 소분류별로 영위하는 비중과 종사자 수를 파악하여, 이를 토대로 유사한 대체군(imputation class)과 비교하여 대체 값을 분석한다.
 - 대체된 값을 단위 무응답 업체에 재조사하여 실제 값과의 차이정도를 파악한다.
 - 단위 무응답 업체를 대상으로 재조사하여 대체된 값과 실제 값과의 차이정도를 파악 한 후 사업체에서 인정하는 경우에 한해서 이를 사용했으며 인정하지 않는 경우에는 소분류별 1인당 평균값을 대체하여 사용했다.

- 지속적인 응답거부 업체이면서 소분류별 영위 비중과 종사자 수도 거부하는 경우
 - 응답거부 업체가 영위하는 업종은 반드시 파악한다.
 - 소분류별 1인당 평균값으로 대체하여 사용했다.

□ 표본조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 대체표본을 조사하여 처리
 - 3회 이상 조사 요청을 하였으나, 지속적으로 거부하는 경우에는 표본대체 방법에 의거하여, 다른 표본으로 대체한다.
- 대체표본을 적용할 수 없는 경우
 - 대체표본을 적용할 수 없는 경우에는 추후 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

● 항목무응답 대체

□ 선도업체와 비선도업체 분리

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

4.5.3 2011년 기준 콘텐츠산업통계 무응답사례

〈표 1-4-9〉 2011년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례

(단위: %)

| 구분 | 사업체 수 (개) | 바쁨 | 혜택없음 | 문광부와 상관없음 (해당업체 아님) | 회사정보 유출거부 | 유사설문 했음 | 기타(세무소에 물어보기 바람 등) | 합계 |
|--------|--------------|------|------|------------------------|--------------|------------|-----------------------|-------|
| 출판 | 225 | 61.3 | 13.8 | 12.4 | 5.8 | 3.6 | 3.1 | 100.0 |
| 만화 | 52 | 63.5 | 21.2 | 3.8 | 5.8 | 3.8 | 1.9 | 100.0 |
| 음악 | 110 | 61.8 | 14.5 | 4.6 | 10.9 | 5.5 | 2.7 | 100.0 |
| 애니메이션 | 37 | 56.8 | 18.9 | 5.4 | 10.8 | 5.4 | 2.7 | 100.0 |
| 캐릭터 | 54 | 55.6 | 18.5 | 3.7 | 13.0 | 5.5 | 3.7 | 100.0 |
| 지식정보 | 55 | 50.9 | 25.5 | 14.6 | 3.6 | 3.6 | 1.8 | 100.0 |
| 콘텐츠솔루션 | 24 | 45.8 | 12.5 | 16.7 | 12.5 | 8.3 | 4.2 | 100.0 |
| 합 계 | 557 | 59.1 | 16.5 | 9.1 | 7.9 | 4.5 | 2.9 | 100.0 |

무응답사례를 살펴보면, 557개 업체 중 ‘바쁘다’는 업체가 전체의 59.1%로 가장 많으며, 다음으로 응답을 해도 문화체육관광부로부터 ‘특별한 혜택이 없다’는 업체가 16.5%, 문화체육관광부와 상관없음이 9.1%, 회사정보 유출거부가 7.9%, 유사설문 했음이 4.5%, 기타(세무소에 물어보기 바람 등)이 2.9%의 순으로 나타났다.

4.6 콘텐츠산업통계 유의사항

① 출판

산업환경의 변화에 따라 2006년 기준 조사부터는 인터넷/모바일 전자출판서비스업과 인터넷서점(만화제외)을 포함하여 조사했다. 그러므로 2006년 이전과 이후의 출판산업의 총 매출액 규모를 직접 비교하는 것은 무리가 있다. 단, 2005년 기준 조사시 조사되지 않은 부분을 제외한 나머지 부분의 매출액을 비교하는 것은 가능하다. 인터넷/모바일 전자출판서비스업 매출액은 전자출판산업 매출액 중 전자책 서비스에 대한 매출액만을 산출한 것이다.

인쇄업은 2009년까지 통계청의 광업·제조업조사와 전국사업체조사 통계를 인용했으나, 2010년부터는 자체 조사하여 통계를 내고 있다. 출판 도소매업 중 계약매달 판매업(신문배달판매) 종사자 수는 통계청의 전국사업체조사 통계를 인용했고, 인터넷서점(만화제외) 매출액은 통계청의 사이버쇼핑동향조사 통계를 인용했다. 계약매달 판매업(신문배달판매)은 매출액과 사업체 수 통계가 없고, 인터넷서점(만화제외)은 사업체 수 통계가 없으므로 전체 통계 비교시 유의해야 한다.

계약매달 판매업(신문배달판매)의 종사자 수 통계는 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않고, 인터넷서점(만화제외)의 매출액 통계는 지역별로 구분되지 않으며, 인터넷 서점(만화제외)의 종사자 통계는 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않으므로 해당 통계표의 결과를 해석할 시 유의해야 한다.

서적 임대업(만화제외)의 사업체 수는 종사자 수 보다 많다. 그 이유는 서적 임대업의 경우, 출판산업과 만화산업을 동시에 영위하는 경우가 많기 때문에 사업체 수가 출판산업과 만화산업에 중복 처리되기 때문이다.

출판산업의 수출입액 통계는 관세청의 품목별 수출입 실적을 인용했다.

② 만화

2005년 기준 조사시에는 어린이·학습만화의 일부가 출판산업에 포함되어 있었으나, 2006년 기준 조사부터는 어린이·학습만화의 전부가 만화산업에 포함됐기 때문에 2006년 이전과 이후로 만화산업 통계를 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

인터넷서점(만화부문) 매출액은 통계청의 사이버쇼핑동향조사 통계를 인용했다. 인터넷서점(만화부문)은 매출액과 종사자 수 통계만 있고 사업체 수 통계는 없으므로 전체 통계 비교시 유의해야 한다. 또한, 인터넷서점(만화제외)의 매출액 통계는 지역별로 구분되지 않고, 종사자 통계는 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않으므로 해당 통계표의 결과를 해석할 시 유의해야 한다.

서적 및 잡지류 소매업의 사업체 수는 종사자 수 보다 많다. 그 이유는 서적 및 잡지류 소매업의 경우, 출판산업과 만화산업을 동시에 영위하기 때문에 사업체 수가 출판산업과 만화산업에 중복 처리되기 때문이다.

③ 음악

2005년 기준 조사에서는 음악 기획 및 제작업의 행사매출액과 음반 도매업 매출액, 음악공연 기획 및 제작업과 기타 음악공연 서비스업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시키지 않았으나, 2006년 기준 조사부터는 이를 포함시켰으므로 2006년을 전후로 음악산업 통계를 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

인터넷 음반 소매업 매출액은 통계청의 사이버쇼핑동향조사 통계를 인용했다. 인터넷 음반 소매업은 매출액과 종사자 수 통계만 있고 사업체 수 통계는 없으므로 전체 통계 비교시 유의해야 한다. 또한, 인터넷 음반 소매업의 매출액 통계는 지역별로 구분되지 않고, 종사자 통계는 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않으므로 해당 통계표의 결과를 해석할 시 유의해야 한다.

직무별, 학력별, 연령별 종사자 현황 통계에서는 인터넷 음반 소매업 뿐만 아니라 노래연습장 운영업의 종사자 수도 제외되었으므로 해당 통계표의 합계가 음악산업 전체 종사자 수 합계와 차이가 있음에 유의해야 한다.

음악산업 수출입액 통계에서 음반 수출입액은 관세청의 품목별 수출입 실적 통계를 인용했다.

④ 게임

2009년까지의 게임산업 통계는 게임백서의 통계를 인용했으므로, 콘텐츠산업 내 다른 산업에서는 공통적으로 조사되는 항목이 게임백서에서는 조사되지 않는 경우가 많아 산업별 통계 비교 시 게임산업이 제외되는 경우가 많았다. 2010년 기준 조사부터는 기존에 제외되어 있던 공통 조사 항목을 게임산업에도 대부분 포함시켰다. 특히 2011년 기준 조사에서는 게임산업 특성상 조사가 어려운 라이선스 매출액 현황 조사를 제외하고는 모든 공통 조사 항목이 게임산업에서도 조사되도록 했다.

게임산업의 직무별 종사자 통계는 게임 유통업을 제외한 게임 제작 및 배급업의 종사자에 대해서만 조사한 결과이며, 여기서 직무의 분류는 게임산업의 특성을 고려하여 다른 산업과 다르게 분류되었다.

⑤ 영화

영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국 영화산업 실태조사를 인용하였다.

⑥ 애니메이션

2005년 기준 조사에서 애니메이션산업 대분류별로 조사가 이뤄졌으나, 2006년 기준 조사부터는 소분류별로 조사되었다. 그러나 애니메이션산업 소분류 중 애니메이션 창작 제작업과 애니메이션 하청 제작업을 제외한 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업, 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업, 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷·모바일)은 모집단 수가 명확하지 않아 응답한 사업체만을 대상으로 통계를 산출하였으므로 해당 소분류의 실제 산업 규모와는 차이가 있을 수 있다.

애니메이션 유통 및 배급업 매출액에서 극장 매출액을 산출할 때, 2005년과 2006년 기준 조사에서는 영화관람료를 일괄적으로 7,500원으로 적용했으나, 2007년 기준 조사에서는 평균관람료인 6,247원을 적용했다. 2008년 기준 조사부터는 애니메이션 유통 및 배급업 매출액 중 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권 통합전산망(www. kobis. or. kr) 통계를 인용했으며, 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서를 인용했다. 극장 매출액과 방송사 수출액은 사업형태별, 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별로는 매출액이 구분되지 않아, 해당 통계표의 합계가 애니메이션산업 전체 매출액 합계와 차이가 있음에 유의해야 한다.

애니메이션산업 매출액 중 방송사 수출액은 2010년 기준까지는 한국콘텐츠진흥원(이하 KOCCA)의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용하였고, 2011년 기준부터는 방통위의 방송산업 실태조사 보고서를 인용하였다. KOCCA의 방송콘텐츠 수출입 통계는 유통 사업체와 방송영상독립제작사의 수출액까지 포함하고 있으므로, 데이터 해석에 유의해야 한다.

애니메이션산업 매체별 매출액과 제작방식별 매출액 통계는 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 재분석한 결과로서, 애니메이션 창작 제작업, 애니메이션 하청 제작업, 판권으로 구분하여 통계를 낸다. 이 중 애니메이션 창작 제작업 매출액과 판권 매출액의 합계는 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액을 소분류별로 나누었을 때 애니메이션 창작 제작업 매출액과 애니메이션 하청 제작업 매출액의 합계에 해당된다.

2006년 부가가치액과 부가가치율은 극장 매출액과 방송사 수출액을 제외한 매출액만을 토대로 계산되었으며, 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 전체 매출액에 포함시켜 부가가치액과 부가가치율을 산출했다.

⑦ 방송(방송영상독립제작사 포함)

방송산업에서 방송영상독립제작사를 제외한 부분은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 통계를 인용했고, 방송영상독립제작사 부분은 자체 실태조사 결과를 사용했다. 방송영상독립제작사는

2009년(2008년 기준)부터 조사됐으므로, 2008년 기준 이전과 이후의 방송산업 통계를 비교할 때 유의해야 한다. 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 결과에는 사업형태별, 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별 매출액 통계와 직무별, 매출액 규모별, 종사자 규모별, 학력별, 연령별 통계가 없으므로, 이에 관한 통계 결과표는 방송산업 중 방송영상독립제작사에 대한 부분에서만 존재한다.

부가가치액 중 2006년까지는 한국은행의 기업경영분석 통계의 부가가치율을 적용하여 부가가치액을 산출했으며, 2007년부터는 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 통계를 인용했다. 2008년부터 2011년까지의 부가가치액에는 중계유선방송과 IPTV 부분이 제외됐고, 2008년부터 2011년까지의 부가가치율은 중계유선방송과 IPTV의 매출액을 제외한 매출액으로 계산했다.

⑧ 광고

부가가치액을 제외한 광고산업 데이터는 한국방송광고진흥공사의 2012 광고산업 통계조사를 인용했으며, 부가가치액 부분은 한국은행의 기업경영분석 통계의 부가가치율을 적용하여 부가가치액을 산출했다.

한국방송광고진흥공사의 광고산업 통계조사는 광고산업 사업체가 여러 업종을 동시에 영위하는 경우에 사업체 수와 사업체 비중을 중복 처리하므로 세부 업종의 합계가 전체 합계보다 크게 나타날 수 있다. 이는 광고산업 사업체가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복 계상한 것을 의미하는 것은 아니다.

광고산업 수출입액은 한국방송광고진흥공사의 광고산업 통계조사에서 달러 단위로 집계되기 때문에 매년 연평균 환율을 적용하여 백만 원 단위로 환산했다.

⑨ 캐릭터

캐릭터 상품 유통업에 대한 조사는 2006년 기준 조사부터 포함되었으므로, 2006년 이전과 이후의 캐릭터산업 통계를 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

또한 캐릭터 상품 유통업에서 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 부분은 조사에서 제외되었다.

⑩ 지식정보

지식정보산업은 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통합과정에서 추가된 산업으로서, 2010년 기준 조사까지는 중분류가 e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝 서비스를 제외), 포털 및 인터넷 기타 인터넷 정보 매개 서비스업으로 구성됐으나, 지식정보산업 범위의 확대에 따라 2011년 기준 콘텐츠산업통계에는 중분류에 가상세계 및 가상현실업이 추가됐다. 가상세계 및 가상현실업 데이터는 콘텐츠산업통계에는 포

함시키지 않았었지만 2010년(2009년 기준)부터 비승인 통계로 조사되어 왔으며, 2012 콘텐츠산업 특수 분류 개정에 따라 2012 콘텐츠산업통계에 2009년 기준 데이터부터 2011년 기준 데이터까지 포함했다.

① 콘텐츠솔루션

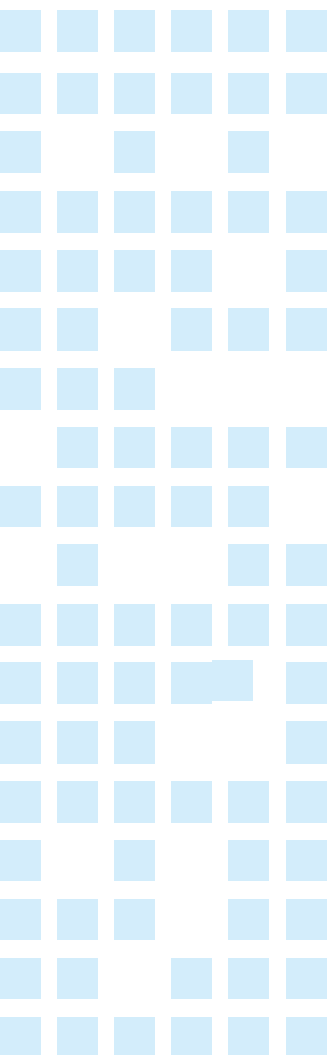
콘텐츠솔루션산업은 문화산업통계에는 없고 디지털콘텐츠산업통계에만 존재했던 산업으로서, 콘텐츠산업통계에서는 기존 디지털콘텐츠산업통계의 콘텐츠솔루션산업 분류체계를 따라 2010년 기준 조사까지는 소분류를 저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, 과금/결제, 콘텐츠관리시스템(CMS), 콘텐츠전송 네트워크(CDN), 기타로 구성했다. 2012 콘텐츠산업통계부터는 컴퓨터그래픽스(CG)가 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고 등 다양한 산업에서 콘텐츠 제작 시 중요한 영향을 미치는 요소이고, 콘텐츠산업 중 특정산업에 포함시킬 수 없는 컴퓨터그래픽스(CG)만을 전문적으로 영위하는 사업체가 존재하고 있으며, 그 산업 규모 또한 적지 않을 것으로 판단되어 콘텐츠솔루션산업의 중분류와 소분류에 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 추가했다.

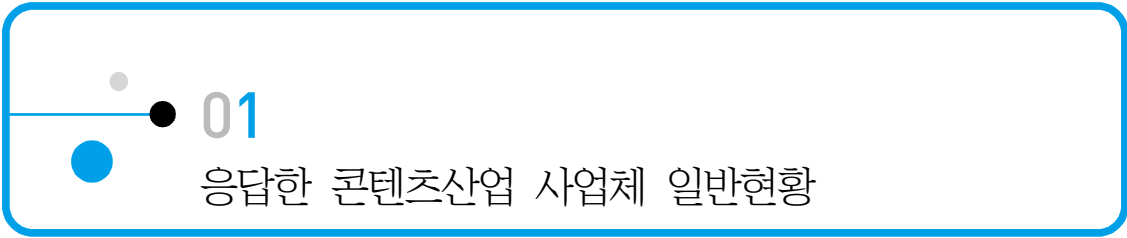
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 데이터는 콘텐츠산업통계에는 포함되지 않았지만 비승인 통계로 조사되어 왔으며, 2012년 콘텐츠산업 특수분류 개정에 따라 2012 콘텐츠산업통계에 2009년 기준 데이터부터 2011년 데이터까지 포함했다.

본 보고서는 문화체육관광부 문화통계포털, 통계청 국가통계포털, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지를 통해서 파일로 제공되며, 이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업정책과(02-3704-9612), 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀(02-3153-3019, 3020)으로 하시기 바랍니다.

제2부 응답한 사업체 일반현황

01_ 응답한 콘텐츠산업 사업체 일반현황





01 응답한 콘텐츠산업 사업체 일반현황

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

1.1 응답한 콘텐츠산업 사업체 설립연도별 분포

2012 콘텐츠산업통계에 응답한 콘텐츠산업 사업체의 설립연도별 분포를 살펴보면, 2000년에서 2009년 사이에 설립된 사업체가 1,464개(49.2%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년에서 1999년 사이에 설립된 업체가 1,001개(33.6%), 1989년 이전에 설립된 업체가 331개(11.1%), 2010년 이후 설립된 사업체가 182개(6.1%)로 나타났다.

〈표 2-1-1〉 응답한 콘텐츠산업 사업체 설립연도별 분포

(단위: 개)

| 구분 | | 1989년 이전 | 1990~1999년 | 2000~2009년 | 2010년 이후 | 전체 | |
|-------|--------|----------|------------|------------|----------|-------|-------|
| 2011년 | 출판 | 사업체 수 | 225 | 503 | 397 | 29 | 1,154 |
| | | 비중(%) | 19.5 | 43.6 | 34.4 | 2.5 | 100.0 |
| | 만화 | 사업체 수 | 25 | 117 | 211 | 10 | 363 |
| | | 비중(%) | 6.9 | 32.2 | 58.1 | 2.8 | 100.0 |
| | 음악 | 사업체 수 | 28 | 116 | 240 | 22 | 406 |
| | | 비중(%) | 6.9 | 28.6 | 59.1 | 5.4 | 100.0 |
| | 애니메이션 | 사업체 수 | 6 | 52 | 149 | 24 | 231 |
| | | 비중(%) | 2.6 | 22.5 | 64.5 | 10.4 | 100.0 |
| | 캐릭터 | 사업체 수 | 18 | 96 | 195 | 43 | 352 |
| | | 비중(%) | 5.1 | 27.3 | 55.4 | 12.2 | 100.0 |
| | 지식정보 | 사업체 수 | 20 | 89 | 146 | 31 | 286 |
| | | 비중(%) | 7.0 | 31.1 | 51.0 | 10.8 | 100.0 |
| | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수 | 9 | 28 | 126 | 23 | 186 |
| | | 비중(%) | 4.8 | 15.1 | 67.7 | 12.4 | 100.0 |
| | 2011년 | 사업체 수 | 331 | 1,001 | 1,464 | 182 | 2,978 |
| | | 비중(%) | 11.1 | 33.6 | 49.2 | 6.1 | 100.0 |
| 2010년 | 사업체 수 | 340 | 1,043 | 1,370 | 147 | 2,900 | |
| | 비중(%) | 11.7 | 36.0 | 47.2 | 5.1 | 100.0 | |
| 2009년 | 사업체 수 | 346 | 1,045 | 1,459 | - | 2,850 | |
| | 비중(%) | 12.1 | 36.7 | 51.2 | - | 100 | |
| 2008년 | 사업체 수 | 330 | 958 | 1,259 | - | 2,547 | |
| | 비중(%) | 13.0 | 37.6 | 49.4 | - | 100 | |
| 2007년 | 사업체 수 | 213 | 587 | 790 | - | 1,590 | |
| | 비중(%) | 13.4 | 36.9 | 49.7 | - | 100 | |
| 2006년 | 사업체 수 | 295 | 663 | 959 | - | 1,917 | |
| | 비중(%) | 15.4 | 34.6 | 50.0 | - | 100 | |

콘텐츠산업 사업체의 설립연도별 분포를 2006년부터 분석해보면, 1989년 이전 사업체들의 감소는 지속('05년 17.0%, '06년 15.4%, '07년 13.4%, '08년 13.0%, '09년 12.1%, '10년 11.7%, '11년 11.1%)되고 있는 반면에, 1990년에서 1999년 사이에 설립된 사업체들의 분포는 2008년까지 지속적으로 증가하다가 2009년부터 감소하고 있는 것으로 나타났다. 2000년 이후 설립된 사업체의 비중은 2006년 이후 소폭으로 감소하다가 2009년부터 증가하고 있는 것으로 나타났다.

1.2 응답한 콘텐츠산업 사업체 형태별 분포

2012 콘텐츠산업통계에 응답한 콘텐츠산업 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사법인이 66.0%로 가장 높은 비중을 차지했으며, 개인사업자가 29.4%, 회사외 법인이 4.6%의 순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 회사법인 비중은 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 반면에 개인사업자 비중은 2006년부터 지속적으로 감소하고 있다.

〈표 2-1-2〉 응답한 콘텐츠산업 사업체 형태별 분포

(단위: 개)

| 구분 | | 개인사업자 | 회사법인 | 회사외 법인 | 전체 | |
|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|
| 2011년 | 출판 | 사업체 수 | 449 | 630 | 75 | 1,154 |
| | | 비중(%) | 38.9 | 54.6 | 6.5 | 100.0 |
| | 만화 | 사업체 수 | 118 | 236 | 9 | 363 |
| | | 비중(%) | 32.5 | 65.0 | 2.5 | 100.0 |
| | 음악 | 사업체 수 | 132 | 249 | 25 | 406 |
| | | 비중(%) | 32.5 | 61.3 | 6.2 | 100.0 |
| | 애니메이션 | 사업체 수 | 47 | 182 | 2 | 231 |
| | | 비중(%) | 20.3 | 78.8 | 0.9 | 100.0 |
| | 캐릭터 | 사업체 수 | 93 | 251 | 8 | 352 |
| | | 비중(%) | 26.4 | 71.3 | 2.3 | 100.0 |
| | 지식정보 | 사업체 수 | 23 | 251 | 12 | 286 |
| | | 비중(%) | 8.0 | 87.8 | 4.2 | 100.0 |
| | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수 | 15 | 166 | 5 | 186 |
| | | 비중(%) | 8.1 | 89.2 | 2.7 | 100.0 |
| | 2011년 | 사업체 수 | 877 | 1,965 | 136 | 2,978 |
| | | 비중(%) | 29.4 | 66.0 | 4.6 | 100.0 |
| 2010년 | 사업체 수 | 872 | 1,891 | 137 | 2,900 | |
| | 비중(%) | 30.1 | 65.2 | 4.7 | 100.0 | |
| 2009년 | 사업체 수 | 877 | 1,835 | 138 | 2,850 | |
| | 비중(%) | 30.8 | 64.4 | 4.8 | 100.0 | |
| 2008년 | 사업체 수 | 899 | 1,517 | 131 | 2,547 | |
| | 비중(%) | 35.3 | 59.6 | 5.1 | 100.0 | |
| 2007년 | 사업체 수 | 748 | 930 | 107 | 1,785 | |
| | 비중(%) | 41.9 | 52.1 | 6.0 | 100.0 | |
| 2006년 | 사업체 수 | 962 | 766 | 89 | 1,817 | |
| | 비중(%) | 52.9 | 42.2 | 4.9 | 100.0 | |

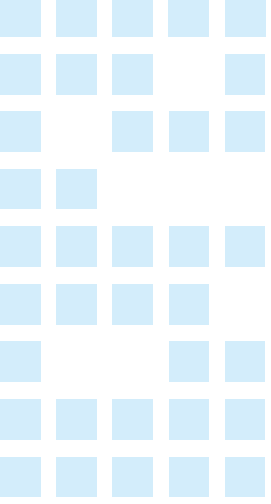
1.3 응답한 콘텐츠산업 사업체 경영형태별 분포

2012 콘텐츠산업통계에 응답한 사업체의 경영 형태별 분포를 살펴보면, 창업이 83.5%로 가장 높았으며, 전문경영인이 7.2%, 사업체 인수가 3.9%, 기타가 3.3%, 가업계승이 1.1%, 동업이 1.0%의 순으로 나타났다.

〈표 2-1-3〉 응답한 콘텐츠산업 사업체 경영형태별 분포

(단위: 개)

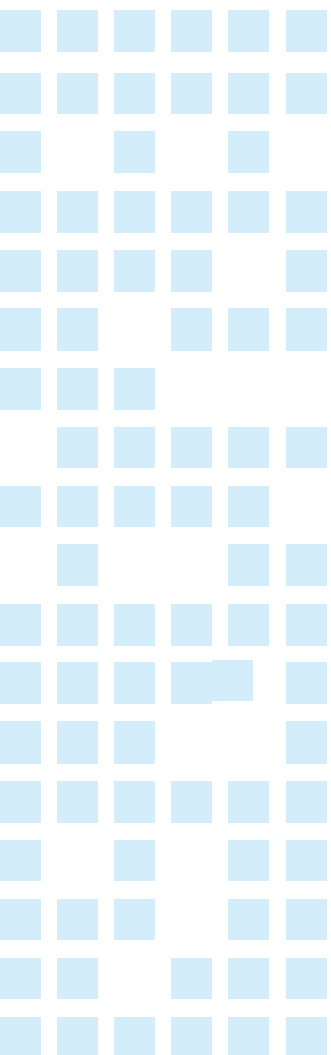
| 구분 | | 창업 | 동업 | 가업계승 | 사업체인수 | 전문경영인 | 기타 | 전체 | |
|-------|--------|-------|-------|------|-------|-------|------|-------|-------|
| 2011년 | 출판 | 사업체 수 | 968 | 4 | 15 | 55 | 74 | 38 | 1,154 |
| | | 비중(%) | 83.9 | 0.3 | 1.3 | 4.8 | 6.4 | 3.3 | 100.0 |
| | 만화 | 사업체 수 | 308 | 1 | 6 | 30 | 9 | 9 | 363 |
| | | 비중(%) | 84.8 | 0.3 | 1.6 | 8.3 | 2.5 | 2.5 | 100.0 |
| | 음악 | 사업체 수 | 299 | 11 | 1 | 10 | 63 | 22 | 406 |
| | | 비중(%) | 73.6 | 2.7 | 0.3 | 2.5 | 15.5 | 5.4 | 100.0 |
| | 애니메이션 | 사업체 수 | 194 | 4 | 2 | 6 | 22 | 3 | 231 |
| | | 비중(%) | 84.0 | 1.7 | 0.9 | 2.6 | 9.5 | 1.3 | 100.0 |
| | 캐릭터 | 사업체 수 | 285 | 3 | 5 | 6 | 38 | 15 | 352 |
| | | 비중(%) | 81.0 | 0.8 | 1.4 | 1.7 | 10.8 | 4.3 | 100.0 |
| | 지식정보 | 사업체 수 | 263 | 5 | 4 | 3 | 6 | 5 | 286 |
| | | 비중(%) | 92.0 | 1.7 | 1.4 | 1.1 | 2.1 | 1.7 | 100.0 |
| | 콘텐츠솔루션 | 사업체 수 | 170 | 1 | | 6 | 4 | 5 | 186 |
| | | 비중(%) | 91.4 | 0.5 | 0.0 | 3.2 | 2.2 | 2.7 | 100.0 |
| | 2011년 | 사업체 수 | 2,488 | 28 | 32 | 117 | 215 | 98 | 2,978 |
| | | 비중(%) | 83.5 | 1.0 | 1.1 | 3.9 | 7.2 | 3.3 | 100.0 |
| 2010년 | 사업체 수 | 2,440 | 24 | 26 | 112 | 220 | 78 | 2,900 | |
| | 비중(%) | 84.1 | 0.8 | 0.9 | 3.9 | 7.6 | 2.7 | 100.0 | |
| 2009년 | 사업체 수 | 2,378 | 24 | 27 | 112 | 228 | 81 | 2,850 | |
| | 비중(%) | 83.4 | 0.8 | 1.0 | 3.9 | 8.0 | 2.9 | 100.0 | |
| 2008년 | 사업체 수 | 2,066 | 16 | 28 | 114 | 230 | 93 | 2,547 | |
| | 비중(%) | 81.1 | 0.6 | 1.1 | 4.5 | 9.0 | 3.7 | 100.0 | |
| 2007년 | 사업체 수 | 1,433 | 20 | 24 | 83 | 149 | 61 | 1,770 | |
| | 비중(%) | 81.0 | 1.1 | 1.4 | 4.7 | 8.4 | 3.4 | 100.0 | |
| 2006년 | 사업체 수 | 1,732 | 21 | 25 | 65 | 121 | 78 | 2,042 | |
| | 비중(%) | 84.8 | 1.1 | 1.2 | 3.2 | 5.9 | 3.8 | 100.0 | |

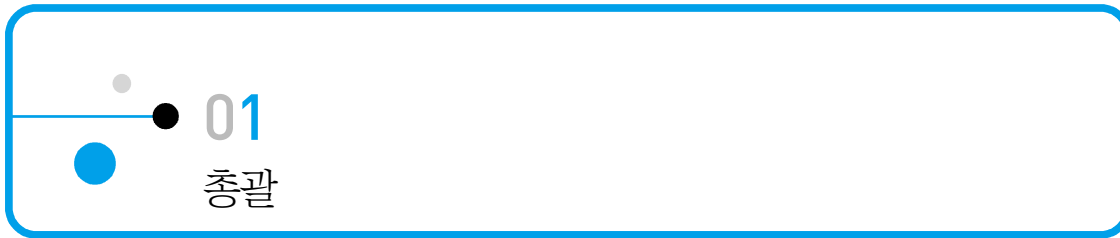


2012 Content Industry Statistics

콘텐츠산업 통계조사 전체결과

-
- 01_ 총괄
 - 02_ 사업체 수
 - 03_ 매출액
 - 04_ 콘텐츠 제작 비용
 - 05_ 부가가치액
 - 06_ 수출입액
 - 07_ 종사자 수





1.1 2012 콘텐츠산업통계 요약

2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 3,942개로 전년대비 1.4% 감소했으며, 2005년부터 2011년까지 3.3% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 7,774개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.2%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 0.2%감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 7,132개로 23.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.4%, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 감소했다. 만화산업 사업체 수는 8,709개로 7.6%의 비중을 차지했으며 전년대비 9.6% 감소, 연평균 3.4% 증가했다. 게임산업은 1만 7,344개 업체로 전체 중 15.2%를 차지했으며 전년대비 16.0% 감소, 연평균 13.4% 감소했다. 영화산업은 3,424개 업체로 3.0%를 차지하는 것으로 나타났으며 전년대비 8.1% 감소, 연평균 17.5% 감소했다. 애니메이션산업은 341개 업체로 0.3%를 차지했으며 전년대비 10.7%, 연평균 9.3% 증가했다. 방송산업(방송영상독립제작사 포함)은 1,074개 업체로 0.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 16.0% 증가, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업은 5,625개 업체로 4.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 12.3% 증가, 연평균 2.6% 증가했다. 캐릭터산업은 1,711개 업체로 1.5%의 비중을 차지했으며, 전년대비 7.4% 증가, 연평균 18.1% 증가했다. 지식정보산업은 9,507개 업체로 8.3%를 차지했으며, 전년대비 36.8% 증가, 연평균 42.7% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 1,301개 업체로 1.1%의 비중을 보였으며, 전년대비 3.2%, 연평균 11.4% 증가했다.

2011년 콘텐츠산업 매출액은 2010년 73조 3,223억 원에서 9조 6,455억 원(13.2%) 증가한 82조 9,678억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 출판산업으로 전체 콘텐츠산업 매출액의 25.6%인 21조 2,445억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 방송산업 12조 7,524억 원(15.4%), 광고산업 12조 1,726억 원(14.7%), 지식정보산업 9조 457억 원(10.9%), 게임산업 8조 8,047억 원(10.6%), 캐릭터산업 7조 2,095억 원(8.7%), 음악산업 3조 8,174억 원(4.6%), 영화산업 3조 7,732억 원(4.5%), 콘텐츠솔루션산업 2조 8,671억 원(3.5%), 만화산업 7,516억 원(0.9%), 애니메이션산업 5,285억 원(0.6%) 순으로 조사되었다.

2011년 부가가치액은 2010년에 30조 2,926억 원에서 3조 1,177억 원 증가한 33조 4,104억 원으로

나타났으며 부가가치율은 40.27%로 나타났다. 콘텐츠산업의 산업별 부가가치액은 출판산업이 8조 9,460억 원(26.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 4조 5,482억 원(13.6%), 게임은 4조 1,848억 원(12.5%), 광고가 3조 9,889억 원(11.9%), 지식정보는 3조 9,152억 원(11.7%), 캐릭터는 3조 652억 원(9.2%), 음악이 1조 5,976억 원(4.8%), 영화가 1조 4,674억 원(4.4%), 콘텐츠솔루션이 1조 1,659억 원(3.5%), 방송영상독립제작사가 3,267억 원(1.0%), 만화가 3,075억 원(0.9%), 애니메이션이 2,231억 원(0.7%)으로 나타났다.

부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 47.53%를 나타냈으며, 지식정보산업의 부가가치율은 43.28%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 나타냈다. 다음은 캐릭터산업 42.52%, 애니메이션산업 42.21%, 출판산업 42.11%, 음악산업 41.85%, 만화산업 40.92%, 콘텐츠솔루션산업 40.67%, 영화산업 38.89%, 방송산업 37.49%, 광고산업 32.77% 순으로 나타났다.

2011년 수출액은 전년대비 34.9% 증가한 43억 201만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 게임산업의 수출액은 23억 7,807만 달러로 전체의 55.3%를 차지하였는데, 이는 전년대비 48.1% 증가, 2005년부터 2011년까지 연평균 27.1% 증가한 수치이다. 게임산업 산업 다음으로 수출액 비중이 높은 산업은 지식정보산업으로 10.0% 비중을 차지하였고 수출액은 4억 3,225만 달러로 나타났다. 그 다음은 캐릭터산업 3억 9,226만 달러(9.1%), 출판산업 2억 8,343만 달러(6.6%), 방송산업 2억 2,237만 달러(5.2%) 그리고 음악산업이 1억 9,611만 달러(4.6%) 순으로 나타났다. 수출액 전년대비 증감률이 가장 높은 산업은 음악산업으로 나타났는데, 아이돌그룹, 뮤지컬 등의 활발한 해외 진출에 힘입어 수출액이 전년대비 135.5% 증가했다.

2011년 수입액은 전년대비 8.9% 증가한 18억 4,783만 달러로 나타났다. 수입액은 광고산업 수입액(8억 412만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 43.5% 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈으며, 다음은 출판산업 19.0%, 방송산업 12.7%, 게임산업 11.1%, 캐릭터산업 9.9% 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 24억 5,418만 달러로 콘텐츠산업의 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 광고산업, 지식정보산업 그리고 캐릭터산업 또한 비교적 높은 수출입 차액을 보였다. 이때 수출액이 수입액보다 적은 산업은 출판산업, 영화산업, 방송산업, 광고산업 총 4개 산업으로 나타났다.

2011년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 60만 4,730명으로 전년대비 1.5% 증가하였으며 2005년부터 2011년까지 연평균 0.8% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 19만 8,691명(32.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 게임산업은 9만 5,015명(15.7%)으로 나타나 출판산업의 뒤를 이었다. 음악산업 종사자는 7만 8,181명(12.9%), 지식정보는 6만 9,026명(11.4%), 방송은 3만 8,366명(6.3%), 광고는 3만 4,647명(5.7%), 영화는 2만 9,569명(4.9%), 캐릭터는 2만 6,418명(4.4%), 콘텐츠솔루션은 1만 9,813명(3.3%), 만화는 1만 358명(1.7%), 그리고 애니메이션은 4,646명(0.8%)으로 나타났다.

〈표 3-1-1〉 콘텐츠산업 전체 요약(2011년)

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) | 수출입 차액 (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 | 37,774 | 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 ¹²⁾ | 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 ¹³⁾ | 1,074 | 38,366 | 12,752,484 | 4,548,227 | 37.49 | 222,372 | 233,872 | ▽11,500 |
| 광고 | 5,625 | 34,647 | 12,172,681 | 3,988,988 | 32.77 ¹⁴⁾ | 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 | 9,507 | 69,026 | 9,045,708 | 3,915,254 | 43.28 | 432,256 | 496 | 431,760 |
| 콘텐츠솔루션 | 1,301 | 19,813 | 2,867,171 | 1,165,985 | 40.67 | 146,281 | 433 | 145,848 |
| 콘텐츠산업 합계 | 113,942 | 604,730 | 82,967,886 | 33,410,467 | 40.27 | 4,302,012 | 1,847,830 | 2,454,182 |

12) 애니메이션 극장매출액(146,783백만 원)과 그에 대한 부가가치액 제외

13) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(방송산업 실태조사 보고서에 자료 없음)

14) 한국은행 "기업경영분석", 2012



02 사업체 수

2.1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 3,942개로 전년대비 1.4% 감소했으며, 2005년부터 2011년까지 3.3% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 7,774개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.2%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 0.2% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 7,132개로 23.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.4%, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 감소했다. 만화산업 사업체 수는 8,709개로 7.6%의 비중을 차지했으며 전년대비 9.6% 감소, 연평균 3.4% 증가했다. 게임산업은 1만 7,344개 업체로 전체 중 15.2%를 차지했으며 전년대비 16.0% 감소, 연평균 13.4% 감소했다. 영화산업은 3,424개 업체로 3.0%를 차지하는 것으로 나타났으며 전년대비 8.1% 감소, 연평균 17.5% 감소했다. 애니메이션산업은 341개 업체로 0.3%를 차지했으며 전년대비 10.7%, 연평균 9.3% 증가했다. 방송산업(독립제작사 포함)은 1,074개 업체로 0.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 16.0% 증가, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업은 5,625개 업체로 4.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 12.3% 증가, 연평균 2.6% 증가했다. 캐릭터산업은 1,711개 업체로 1.5%의 비중을 차지했으며, 전년대비 7.4% 증가, 연평균 18.1% 증가했다. 지식정보산업은 9,507개 업체로 8.3%를 차지했으며, 전년대비 36.8% 증가, 연평균 42.7% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 1,301개 업체로 1.1%의 비중을 보였으며, 전년대비 3.2%, 연평균 11.4% 증가했다.

〈표 3-2-1〉 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| 출판 | 33,909 | 30,353 | 30,237 | 29,255 | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 23.8 | ▽2.4 | ▽3.6 |
| 만화 | 7,120 | 10,796 | 10,382 | 10,180 | 10,109 | 9,634 | 8,709 | 7.6 | ▽9.6 | 3.4 |
| 음악 | 38,261 | 37,108 | 40,301 | 37,637 | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 33.2 | 0.4 | ▽0.2 |
| 게임 | 41,062 | 32,802 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 15.2 | ▽16.0 | ▽13.4 |
| 영화 | 10,868 | 8,663 | 5,134 | 4,893 | 4,109 | 3,727 | 3,424 | 3.0 | ▽8.1 | ▽17.5 |
| 애니메이션 | 200 | 260 | 283 | 276 | 289 | 308 | 341 | 0.3 | 10.7 | 9.3 |
| 방송 | 525 | 494 | 464 | 844 | 841 | 926 | 1,074 | 0.9 | 16.0 | 12.7 |
| 광고 | 4,828 | 4,735 | 4,830 | 4,767 | 4,532 | 5,011 | 5,625 | 4.9 | 12.3 | 2.6 |
| 캐릭터 | 629 | 1,379 | 1,531 | 1,521 | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 1.5 | 7.4 | 18.1 |
| 지식정보 ¹⁵⁾ | 1,125 | 1,445 | 1,687 | 2,179 | 6,467 | 6,950 | 9,507 | 8.3 | 36.8 | 42.7 |
| 콘텐츠출판 ¹⁶⁾ | 679 | 559 | 572 | 1,021 | 1,226 | 1,261 | 1,301 | 1.1 | 3.2 | 11.4 |
| 합계 | 139,206 | 128,594 | 129,954 | 121,866 | 126,383 | 115,505 | 113,942 | 100.0 | ▽1.4 | ▽3.3 |

매출액 규모별로 살펴보면 1억 원 미만 규모의 사업체는 7만 1,062개로 가장 큰 비중인 64.3%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 규모는 3만 2,992개로 29.9%를 차지했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모는 5,473개로 4.9%, 100억 원 이상은 986개로 0.9%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 3-2-2〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황¹⁷⁾

(단위: 개)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2006년 | | 82,645 | 31,663 | 4,728 | 832 | 119,868 |
| 2007년 | | 86,787 | 32,254 | 4,876 | 859 | 124,776 |
| 2008년 | | 79,348 | 31,523 | 5,132 | 962 | 116,965 |
| 2009년 | | 80,802 | 35,223 | 5,286 | 963 | 122,274 |
| 2010년 | | 73,809 | 31,719 | 5,274 | 970 | 111,772 |
| 2011년 | | 71,062 | 32,992 | 5,473 | 986 | 110,513 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽3.7 | 4.0 | 3.8 | 1.6 | ▽1.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.0 | 0.8 | 3.0 | 3.5 | ▽1.6 |

2011년 콘텐츠산업 사업체 수를 종사자 규모별로 살펴본 결과 1인 이상 4인 이하 규모의 사업체가 9만 5,174개로 전체 사업체의 86.1%를 차지했으며, 5인 이상 9인 이하 규모의 사업체는 9,310개 업체로 8.4%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체는 751개로 0.7%의 비중을 차지했으며, 100인 이상 규모의 사업체는 480개로 가장 낮은 비중인 0.4%를 차지했다. 즉, 콘텐츠산업 사업체의 94.5%가 9인 이하로 구성되어 있어, 콘텐츠산업 사업체의 대부분은 영세한 것으로 나타났다.

15) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

16) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

17) 출판(인터넷서점(민화제외)), 만화(인터넷서점(민화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화, 방송(지상파이동멀티미디어방송 사업자(중복), 중계유선방송 사업자의 무응답)산업 사업체 제외

〈표 3-2-3〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황¹⁸⁾

(단위: 개)

| 연도 | 종사자 규모 | 중소형기업 | | | 중형기업 | 대형기업 | 합계 |
|-------|------------|--------------|--------|--------|--------|---------|---------|
| | | 소형기업 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 2006년 | | 103,924 | 10,790 | 4,181 | 598 | 379 | 119,872 |
| 2007년 | | 108,352 | 11,080 | 4,286 | 646 | 403 | 124,767 |
| 2008년 | | 100,109 | 11,042 | 4,588 | 715 | 479 | 116,933 |
| 2009년 | | 104,606 | 11,616 | 4,800 | 743 | 474 | 122,239 |
| 2010년 | | 96,751 | 9,026 | 4,746 | 752 | 483 | 111,758 |
| 2011년 | | 95,174 | 9,310 | 4,789 | 751 | 480 | 110,504 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.6 | 3.1 | 0.9 | ▽0.1 | ▽0.6 | ▽1.1 |
| | 연평균증감률(%) | ▽1.7 | ▽2.9 | 2.8 | 4.7 | 4.8 | ▽1.6 |

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

2011년 콘텐츠산업의 지역별 사업체 수 현황을 살펴본 결과 서울 지역의 사업체 수가 3만 4,315개로 전체의 31.0%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.2% 증가, 2006년부터 2011년까지 4.4% 증가한 수치이다. 6개 시의 2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 3만 84개로 전체 사업체의 27.2%를 차지했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 2만 807개로 전체의 18.8%를 차지해 서울 다음으로 높은 비중을 차지했다. 6개 시 중에서는 부산의 사업체 수가 7,810개로 전체의 7.1%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다.

〈표 3-2-4〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황¹⁹⁾

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 콘텐츠산업 전체 | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|------|--------|----------|------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|-------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | | | | 2011년 |
| 6개 시 | 서울 | 27,657 | 37,854 | 36,477 | 38,777 | 34,235 | 34,315 | 31.0 | 0.2 | 4.4 |
| | 부산 | 7,047 | 9,596 | 8,502 | 8,465 | 7,849 | 7,810 | 7.1 | ▽0.5 | 2.1 |
| | 대구 | 5,357 | 7,009 | 6,459 | 6,718 | 6,298 | 6,228 | 5.6 | ▽1.1 | 3.1 |
| | 인천 | 4,343 | 6,240 | 5,390 | 6,413 | 5,663 | 5,839 | 5.3 | 3.1 | 6.1 |
| | 광주 | 3,350 | 5,033 | 4,222 | 4,335 | 4,469 | 4,123 | 3.7 | ▽7.7 | 4.2 |
| | 대전 | 3,111 | 4,263 | 4,077 | 3,937 | 4,014 | 3,690 | 3.3 | ▽8.1 | 3.5 |
| | 울산 | 1,933 | 2,679 | 2,349 | 2,584 | 2,510 | 2,394 | 2.2 | ▽4.6 | 4.4 |
| | 소계 | 25,141 | 34,820 | 30,999 | 32,452 | 30,803 | 30,084 | 27.2 | ▽2.3 | 3.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 14,224 | 22,095 | 22,115 | 22,562 | 20,753 | 20,807 | 18.8 | 0.3 | 7.9 |
| | 강원도 | 2,185 | 3,791 | 3,274 | 3,436 | 3,226 | 3,144 | 2.9 | ▽2.5 | 7.5 |
| | 충청북도 | 1,929 | 2,509 | 2,688 | 2,771 | 2,563 | 2,429 | 2.2 | ▽5.2 | 4.7 |
| | 충청남도 | 2,222 | 3,680 | 3,275 | 3,494 | 3,229 | 3,149 | 2.9 | ▽2.5 | 7.2 |
| | 전라북도 | 2,311 | 3,433 | 3,182 | 3,283 | 2,839 | 2,763 | 2.5 | ▽2.7 | 3.6 |
| | 전라남도 | 2,519 | 3,701 | 3,115 | 3,213 | 2,972 | 2,958 | 2.7 | ▽0.5 | 3.3 |
| | 경상북도 | 3,555 | 5,328 | 4,964 | 4,954 | 4,469 | 4,445 | 4.0 | ▽0.5 | 4.6 |
| | 경상남도 | 4,612 | 6,459 | 5,848 | 6,130 | 5,671 | 5,522 | 5.0 | ▽2.6 | 3.7 |
| | 제주도 | 774 | 1,145 | 1,038 | 1,202 | 1,018 | 901 | 0.8 | ▽11.5 | 3.1 |
| | 소계 | 34,331 | 52,141 | 49,499 | 51,045 | 46,740 | 46,118 | 41.8 | ▽1.3 | 6.1 |
| 합계 | 87,129 | 124,815 | 116,973 ²⁰⁾ | 122,274 | 111,778 | 110,517 | 100.0 | ▽1.1 | 4.9 | |

18) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화, 방송(지상파이동멀티미디어방송 사업자(중복), 중계유선 방송과 방송채널사용 사업자의 무응답)산업 사업체 제외

19) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2006년), 영화, 방송(2007년 미확인 6개 업체, 2011년 지상파이동멀티미디어방송 사업자 중복 사업체 1개)산업 사업체 제외

20) 2008년 광고산업 사업체 수는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 세부 사업체 수 합계가 전체합계 보다 큼

03 매출액

3.1 콘텐츠산업 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 13.2%, 2005년부터 2011년까지 7년간 연평균 6.4% 증가한 82조 9,678억 원으로 나타났다. 산업별로는 출판산업이 21조 2,445억 원(25.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 12조 7,524억 원(15.4%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 높은 산업으로 분석되었다. 다음은 광고산업 12조 1,726억 원(14.7%), 지식정보산업 9조 457억 원(10.9%), 게임산업 8조 8,047억 원(10.6%), 캐릭터산업 7조 2,095억 원(8.7%), 음악산업 3조 8,174억 원(4.6%), 영화산업 3조 7,732억 원(4.5%), 콘텐츠솔루션산업 2조 8,671억 원(3.5%), 만화산업 7,516억 원(0.9%), 애니메이션 산업 5,285억 원(0.6%) 순으로 조사되었다.

2005년부터 2011년까지의 연평균증감률을 살펴본 결과 11개 콘텐츠산업 매출액 모두 증가한 것으로 나타났다. 특히 캐릭터산업은 2005년부터 2011년까지 연평균 23.1% 증가하여 두드러진 증가율을 보였는데, 2005년에 2조 758억 원에서 2011년에 7조 2,095억 원으로 약 3.5배 성장하였다. 음악산업과 지식정보산업은 각각 전년대비 29.0%, 24.9% 증가한 것으로 나타나 콘텐츠산업 중에서 전년대비성장률이 가장 큰 것으로 조사되었다.

〈표 3-3-1〉 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------|-------------|------------|
| 출판 | 19,392,156 | 19,879,255 | 21,595,539 | 21,052,936 | 20,609,123 | 21,243,798 | 21,244,581 | 25.6 | 0.0 | 1.5 |
| 만화 ²¹⁾ | 436,235 | 730,072 | 761,686 | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 751,691 | 0.9 | 1.3 | 9.5 |
| 음악 ²²⁾ | 1,789,875 | 2,401,309 | 2,357,705 | 2,602,076 | 2,740,753 | 2,959,143 | 3,817,460 | 4.6 | 29.0 | 13.5 |
| 게임 | 8,679,800 | 7,448,900 | 5,143,600 | 5,604,700 | 6,580,600 | 7,431,118 | 8,804,740 | 10.6 | 18.5 | 0.2 |
| 영화 ²³⁾ | 3,282,219 | 3,622,528 | 3,183,301 | 2,885,572 | 3,306,672 | 3,432,871 | 3,773,236 | 4.5 | 9.9 | 2.4 |
| 애니메이션 ²⁴⁾ | 233,855 | 288,564 | 311,166 | 404,760 | 418,570 | 514,399 | 528,551 | 0.6 | 2.8 | 14.6 |
| 방송 | 8,635,200 | 9,719,862 | 10,534,374 | 9,354,605 | 9,884,954 | 11,176,433 | 12,752,484 | 15.4 | 14.1 | 6.7 |
| 광고 | 8,417,779 | 9,118,059 | 9,434,625 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12,172,681 | 14.7 | 17.9 | 6.3 |
| 캐릭터 ²⁵⁾ | 2,075,893 | 4,550,932 | 5,115,639 | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 7,209,583 | 8.7 | 22.3 | 23.1 |
| 지식정보 ²⁶⁾ | 3,040,869 | 3,467,795 | 4,297,341 | 4,777,330 | 6,071,439 | 7,242,686 | 9,045,708 | 10.9 | 24.9 | 19.9 |
| 콘텐츠솔루션 ²⁷⁾ | 1,275,000 | 1,541,700 | 1,679,800 | 1,866,100 | 2,182,418 | 2,359,853 | 2,867,171 | 3.5 | 21.5 | 14.5 |
| 합계 | 57,258,881 | 62,768,976 | 64,414,776 | 63,681,713 | 67,078,773 | 73,322,317 | 82,967,886 | 100.0 | 13.2 | 6.4 |

21) 2005년은 어린이·학습만화 매출액 미포함

22) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(OP) 매출액 포함

23) 애니메이션 극장 매출액 제외

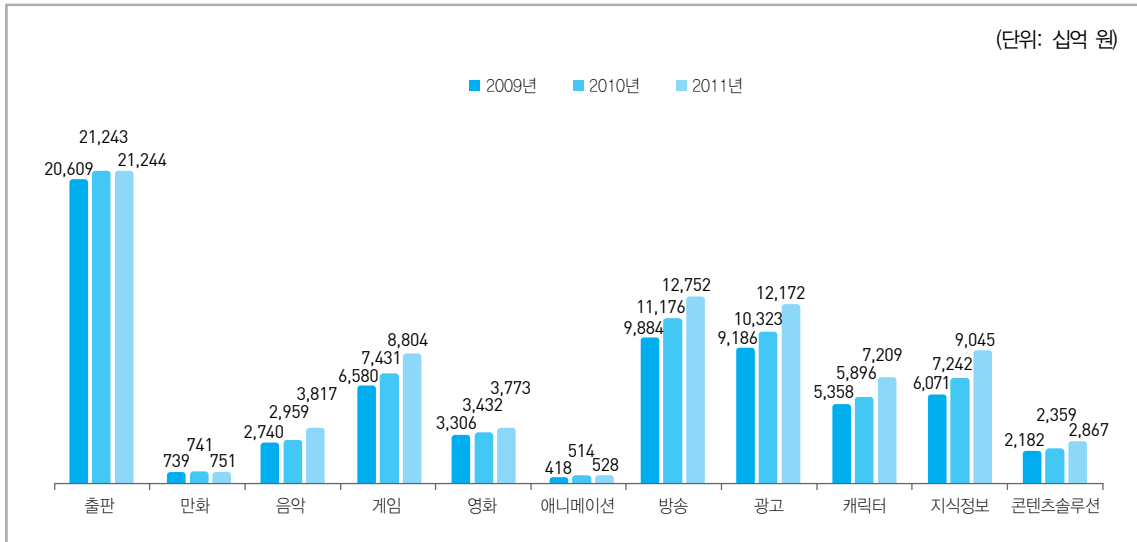
24) 2006년부터 애니메이션 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함 ; 2005년에는 서울지역 관객 수만을 계상하였으나, 2006년부터 전국 관객 수를 계상

25) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 매출액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 캐릭터 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 자매 시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

26) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

27) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

[그림 3-3-1] 콘텐츠산업 매출액 현황



3.1.1 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업의 사업형태별 매출액을 살펴본 결과, 유통/배급 매출액이 25조 4,699억 원으로 전체 매출액의 46.3%를 차지하여 가장 큰 매출 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 창작 및 제작이 23조 5,186억 원으로 42.7%의 비중으로 그 뒤를 이었으며, 단순복제는 4조 5,128억 원으로 8.2%를 차지하였다. 기타 매출은 1조 1,838억 원으로 2.2%의 비중을 차지하였고, 제작 서비스는 3,330억 원으로 가장 낮은 비중인 0.6%를 차지하는 것으로 조사되었다. 전체 콘텐츠산업 창작 및 제작 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 7조 9,475억 원(33.8%) 매출을 달성한 출판산업이며, 제작 서비스는 캐릭터산업이 1,492억 원(20.1%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 단순복제는 출판산업이 4조 1,919억 원(92.9%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 유통/배급과 기타 역시 출판산업이 각각 8조 6,697억 원(34.0%), 4,189억 원(35.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 산업으로 조사되었다.

보다 구체적으로 산업별 사업형태별 매출액 비중을 살펴 본 결과, 국내 콘텐츠산업에서 창작 및 제작 시장과 유통시장이 매우 큰 것으로 나타났다. 유통/배급의 비중이 높은 산업은 지식정보(74.9%), 음악(68.0%), 만화(53.3%), 캐릭터(53.3%), 출판(40.8%)순으로 나타났으며, 창작 및 제작의 비중이 높은 산업은 콘텐츠솔루션(97.3%), 애니메이션(87.9%), 방송영상독립제작사(78.1%) 순으로 나타났다. 즉, 9개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이는 것으로 나타났다.

〈표 3-3-2〉 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황(2011년)²⁸⁾

(단위: 백만 원)

| 산업 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 | 비중(%) |
|-----------------------|------|------------|---------|-----------|------------|-----------|------------|-------|
| 출판 | | 7,947,519 | 16,456 | 4,191,900 | 8,669,774 | 418,932 | 21,244,581 | 38.6 |
| 만화 | | 346,003 | 2,004 | 49 | 400,530 | 3,105 | 751,691 | 1.4 |
| 음악 | | 741,445 | 50,013 | 42,905 | 2,597,769 | 385,328 | 3,817,460 | 6.9 |
| 게임 | | 5,685,595 | 16,928 | - | 3,064,792 | 37,425 | 8,804,740 | 16.0 |
| 애니메이션 | | 335,396 | 2,527 | - | 35,322 | 8,393 | 381,638 | 0.7 |
| 방송영상독립제작사 | | 700,434 | 63,109 | - | 54,584 | 77,642 | 895,769 | 1.6 |
| 캐릭터 | | 2,873,854 | 149,247 | 278,043 | 3,839,540 | 68,899 | 7,209,583 | 13.1 |
| 지식정보 ²⁹⁾ | | 2,099,601 | 13,138 | - | 6,780,328 | 152,641 | 9,045,708 | 16.5 |
| 콘텐츠솔루션 ³⁰⁾ | | 2,788,772 | 19,677 | - | 27,265 | 31,457 | 2,867,171 | 5.2 |
| 합계 | | 23,518,619 | 333,099 | 4,512,897 | 25,469,904 | 1,183,822 | 55,018,341 | 100.0 |
| 비중(%) | | 42.7 | 0.6 | 8.2 | 46.3 | 2.2 | 100.0 | - |

사업형태별 연도별 매출액을 살펴보면 유통/배급은 전년대비 31.1% 증가하였으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 19.5% 증가하였다. 유통/배급 매출액은 2009년에 17조 8,318억 원, 2010년에 19조 4,335억 원, 그리고 2011년에 25조 4,699억 원으로 꾸준히 증가하였다. 창작 및 제작은 2009년에 15조 3,076억 원에서 2010년에 16조 3,320억 원, 그리고 2011년에는 23조 5,186억 원으로 지속적으로 증가하였다. 이는 전년대비 44.0%, 2009년부터 3년간 연평균 24.0% 증가한 수치이다. 제작 서비스는 전년대비 35.3%, 연평균 15.5% 증가하였다. 단순복제는 전년대비 0.4% 감소하였으나 연평균 0.5% 증가했다. 기타는 전년대비 17.8% 증가하였으며 연평균 8.8% 증가하였다.

〈표 3-3-3〉 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황³¹⁾

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|------------|---------|-----------|------------|-----------|------------|
| 2009년 | | 15,307,618 | 249,519 | 4,466,919 | 17,831,843 | 999,608 | 38,855,507 |
| 비중(%) | | 39.4 | 0.6 | 11.5 | 45.9 | 2.6 | 100.0 |
| 2010년 | | 16,332,065 | 246,213 | 4,531,797 | 19,433,528 | 1,004,847 | 41,548,450 |
| 비중(%) | | 39.3 | 0.6 | 10.9 | 46.8 | 2.4 | 100.0 |
| 2011년 | | 23,518,619 | 333,099 | 4,512,897 | 25,469,904 | 1,183,822 | 55,018,341 |
| 비중(%) | | 42.7 | 0.6 | 8.2 | 46.3 | 2.2 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 44.0 | 35.3 | ▽0.4 | 31.1 | 17.8 | 32.4 |
| 연평균증감률(%) | | 24.0 | 15.5 | 0.5 | 19.5 | 8.8 | 19.0 |

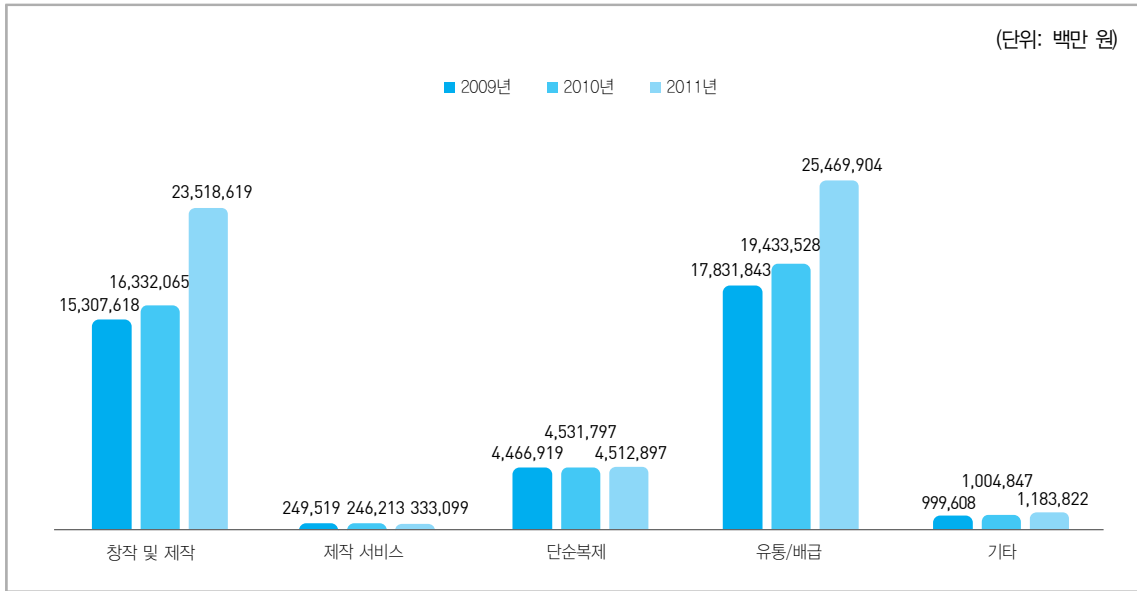
28) 영화, 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 매출액 제외

29) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

30) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

31) 게임(2009년, 2010년), 영화, 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 매출액 제외

[그림 3-3-2] 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



3.1.2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업 사업체의 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상이 50조 5,332억 원(60.9%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 21조 6,179억 원(26.1%), 1억 원 이상 10억 원 미만은 7조 8,916억 원(9.5%), 1억 원 미만은 2조 9,249억 원(3.5%)으로 나타났다.

[표 3-3-4] 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2011년)³²⁾

(단위: 백만 원)

| 산업 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|-----------|------------|--------------|------------|------------|
| 출판 | 457,729 | 2,600,603 | 7,178,485 | 11,007,764 | 21,244,581 |
| 만화 | 126,045 | 158,234 | 362,148 | 105,264 | 751,691 |
| 음악 | 1,454,241 | 264,322 | 1,069,866 | 1,029,031 | 3,817,460 |
| 게임 | 580,037 | 1,334,451 | 791,583 | 6,098,669 | 8,804,740 |
| 영화 | 38,455 | 148,654 | 1,940,013 | 1,792,897 | 3,920,019 |
| 애니메이션 | 3,848 | 58,484 | 242,591 | 76,715 | 381,638 |
| 방송 | 32,599 | 75,519 | 805,982 | 11,838,384 | 12,752,484 |
| 광고 | 101,203 | 784,829 | 2,160,996 | 9,125,653 | 12,172,681 |
| 캐릭터 | 25,321 | 675,995 | 3,290,251 | 3,218,016 | 7,209,583 |
| 지식정보 | 45,662 | 1,398,617 | 2,351,982 | 5,249,447 | 9,045,708 |
| 콘텐츠솔루션 | 59,808 | 391,930 | 1,424,048 | 991,385 | 2,867,171 |
| 합계 | 2,924,948 | 7,891,638 | 21,617,945 | 50,533,225 | 82,967,756 |
| 비중(%) | 3.5 | 9.5 | 26.1 | 60.9 | 100.0 |

32) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외

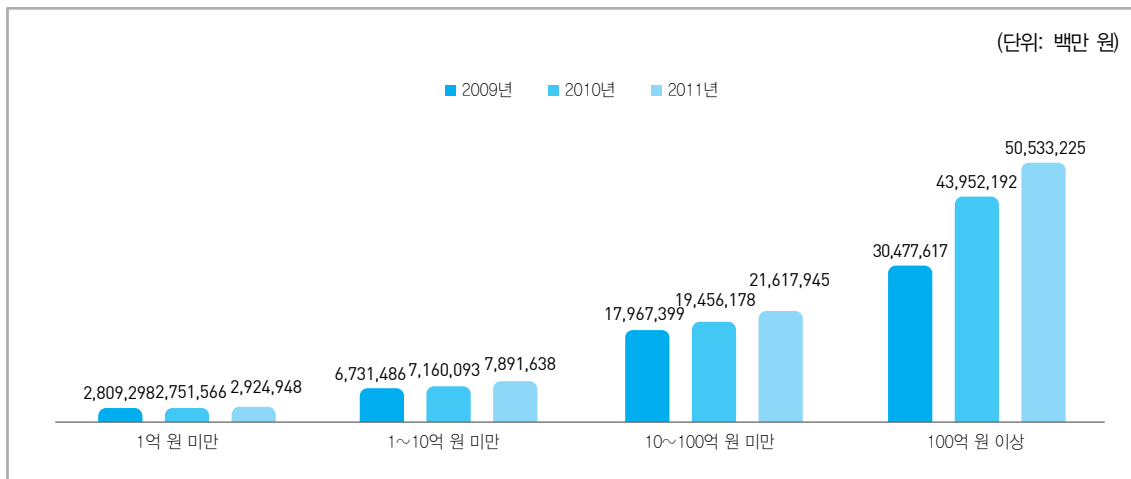
매출액 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상은 전년대비 15.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 28.8% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 11.1%, 연평균 9.7% 증가하였다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 10.2%, 연평균 8.3% 증가했다. 1억 원 미만은 전년대비 6.3%, 연평균 2.0% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-3-5〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황³³⁾

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 | 10~100억 원 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|
| 2009년 | | 2,809,298 | 6,731,486 | 17,967,399 | 30,477,617 | 57,985,800 |
| | 비중(%) | 4.8 | 11.6 | 31.0 | 52.6 | 100.0 |
| 2010년 | | 2,751,566 | 7,160,093 | 19,456,178 | 43,952,192 | 73,320,029 |
| | 비중(%) | 3.8 | 9.8 | 26.5 | 59.9 | 100.0 |
| 2011년 | | 2,924,948 | 7,891,638 | 21,617,945 | 50,533,225 | 82,967,756 |
| | 비중(%) | 3.5 | 9.5 | 26.1 | 60.9 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 6.3 | 10.2 | 11.1 | 15.0 | 13.2 |
| | 연평균증감률(%) | 2.0 | 8.3 | 9.7 | 28.8 | 19.6 |

〈그림 3-3-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



3.1.3 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황³⁴⁾

2011년 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 살펴본 결과, 100인 이상 종사자를 보유한 사업체의 매출액이 25조 390억 원(35.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음은 10인 이상 49인 이하 규모 17조 4,225억 원(24.5%), 50인 이상 99인 이하 규모 12조 8,236억 원(18.0%), 1인 이상 4인 이하 규모 8조 8,512억 원(12.5%), 5인 이상 9인 이하 규모 6조 9,744억 원(9.8%)으로 조사되었다.

33) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(2009년, 방송영상독립제작사는 포함산업 매출액 제외)
 34) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 매출액 제외)

〈표 3-3-6〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 종사자 규모 산업 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|--------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|
| 출판 | 2,472,975 | 2,880,357 | 5,128,108 | 3,787,076 | 6,976,065 | 21,244,581 |
| 만화 | 376,785 | 180,950 | 117,746 | 76,210 | - | 751,691 |
| 음악 | 1,685,716 | 577,968 | 845,541 | 519,783 | 188,452 | 3,817,460 |
| 게임 | 1,425,063 | 494,615 | 445,925 | 523,462 | 5,915,675 | 8,804,740 |
| 영화 | 207,521 | 249,320 | 1,440,564 | 1,416,751 | 605,863 | 3,920,019 |
| 애니메이션 | 51,779 | 70,526 | 229,883 | 29,450 | - | 381,638 |
| 방송영상독립제작사 | 74,918 | 149,696 | 371,943 | 165,439 | 133,773 | 895,769 |
| 광고 | 725,846 | 1,221,619 | 3,707,652 | 1,303,176 | 5,214,388 | 12,172,681 |
| 캐릭터 | 462,522 | 396,350 | 2,998,861 | 2,723,418 | 628,432 | 7,209,583 |
| 지식정보 | 1,197,154 | 447,824 | 1,272,318 | 1,625,236 | 4,503,176 | 9,045,708 |
| 콘텐츠솔루션 | 171,003 | 305,223 | 864,045 | 653,661 | 873,239 | 2,867,171 |
| 합계 | 8,851,282 | 6,974,448 | 17,422,586 | 12,823,662 | 25,039,063 | 71,111,041 |
| 비중(%) | 12.5 | 9.8 | 24.5 | 18.0 | 35.2 | 100.0 |

연도별로 보면 100인 이상은 전년대비 10.5% 증가하였으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 12.6% 증가하였다. 50인 이상 99인 이하 규모는 전년대비 28.2%, 연평균 15.0% 증가하였다. 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 11.2% 증가하였으며 연평균은 9.7% 증가하였고, 5인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 9.5%, 연평균 5.8% 증가하였다. 1인 이상 4인 이하 규모는 전년대비 8.3% 증가하였으며 연평균 6.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-7〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종사자 규모 연도 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|--------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|
| 2009년 | 7,810,744 | 6,235,024 | 14,475,002 | 9,701,101 | 19,763,929 | 57,985,800 |
| 비중(%) | 13.5 | 10.7 | 25.0 | 16.7 | 34.1 | 100.0 |
| 2009년 | 8,176,102 | 6,369,920 | 15,672,076 | 10,005,570 | 22,657,020 | 62,880,688 |
| 비중(%) | 13.0 | 10.1 | 24.9 | 15.9 | 36.1 | 100.0 |
| 2011년 | 8,851,282 | 6,974,448 | 17,422,586 | 12,823,662 | 25,039,063 | 71,111,041 |
| 비중(%) | 12.5 | 9.8 | 24.5 | 18.0 | 35.2 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 8.3 | 9.5 | 11.2 | 28.2 | 10.5 | 13.1 |
| 연평균증감률(%) | 6.5 | 5.8 | 9.7 | 15.0 | 12.6 | 10.7 |

콘텐츠산업에서 100인 이상 대형기업의 매출액 비중은 전체의 35.2%를 차지하며 가장 높은 비중을 나타냈다. 이를 산업별로 살펴보면 대형기업 비중이 가장 높은 산업은 게임산업으로 67.2%를 나타냈다. 다음은 지식정보산업이 49.8%, 광고산업이 42.8%, 출판산업이 32.8% 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황 분석 결과, 소형기업의 매출액은 전년대비 8.3% 증가하였으며, 연평균 또한 6.5% 증가한 것으로 나타났다. 중형기업은 전년대비 28.2% 증가하였고 연평균 또한 15.0% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-8〉 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 산업 기업 유형 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니 메이션 | 광고 | 캐릭터 | 방송영상 독립제작사 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 |
|----------------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|---------------|-----------|------------|------------|
| 1~4인 | 2,472,975 | 376,785 | 1,685,716 | 1,425,063 | 207,521 | 51,779 | 725,846 | 462,522 | 74,918 | 1,197,154 | 171,003 | 8,851,282 |
| 소형기업 비중(%) | 27.9 | 4.3 | 19.1 | 16.1 | 2.3 | 0.6 | 8.2 | 5.2 | 0.9 | 13.5 | 1.9 | 100.0 |
| 5~9인 | 2,880,357 | 180,950 | 577,968 | 494,615 | 249,320 | 70,526 | 1,221,619 | 396,350 | 149,696 | 447,824 | 305,223 | 6,974,448 |
| 10~49인 | 5,128,108 | 117,746 | 845,541 | 445,925 | 1,440,564 | 229,883 | 3,707,652 | 2,998,861 | 371,943 | 1,272,318 | 864,045 | 17,422,586 |
| 중소형기업 비중(%) | 32.8 | 1.2 | 5.8 | 3.9 | 6.9 | 1.2 | 20.2 | 13.9 | 2.2 | 7.1 | 4.8 | 100.0 |
| 50~99인 | 3,787,076 | 76,210 | 519,783 | 523,462 | 1,416,751 | 29,450 | 1,303,176 | 2,723,418 | 165,439 | 1,625,236 | 653,661 | 12,823,662 |
| 중형기업 비중(%) | 29.5 | 0.6 | 4.1 | 4.1 | 11.0 | 0.2 | 10.2 | 21.2 | 1.3 | 12.7 | 5.1 | 100.0 |
| 100인 이상 | 6,976,065 | - | 188,452 | 5,915,675 | 605,863 | - | 5,214,388 | 628,432 | 133,773 | 4,503,176 | 873,239 | 25,039,063 |
| 대형기업 비중(%) | 27.9 | - | 0.8 | 23.6 | 2.4 | - | 20.8 | 2.5 | 0.5 | 18.0 | 3.5 | 100.0 |
| 합계 | 21,244,581 | 751,691 | 3,817,460 | 8,804,740 | 3,920,019 | 381,638 | 12,172,681 | 7,209,583 | 895,769 | 9,045,708 | 2,867,171 | 71,111,041 |

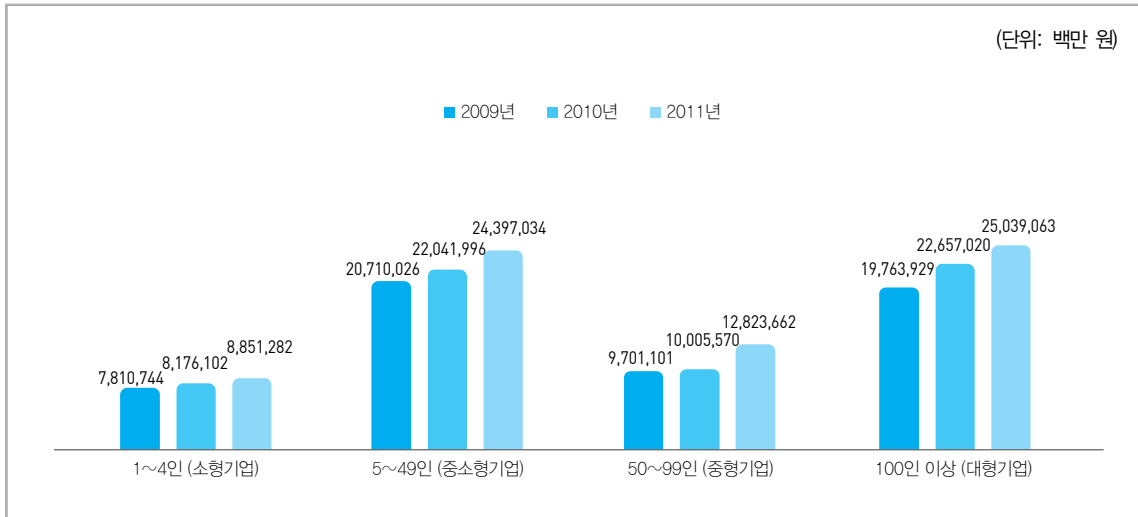
※ 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판 영상 방송통신 및 정보서비스 300명 미만 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류를 하여 콘텐츠산업의 대형기업을 100인 이상, 중형기업을 50~99인, 중소형기업을 5~49인, 소형기업을 1~4인으로 정의하고자 한다.

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

(단위: 백만 원)

| 연도 | 기업유형 | 1~4인(소형기업) | 5~49인(중소형기업) | 50~99인(중형기업) | 100인 이상(대형기업) | 합계 |
|-------|------------|------------|--------------|--------------|---------------|------------|
| 2009년 | | 7,810,744 | 20,710,026 | 9,701,101 | 19,763,929 | 57,985,800 |
| | 비중(%) | 13.5 | 35.7 | 16.7 | 34.1 | 100.0 |
| 2010년 | | 8,176,102 | 22,041,996 | 10,005,570 | 22,657,020 | 62,880,688 |
| | 비중(%) | 13.0 | 35.1 | 15.9 | 36.0 | 100.0 |
| 2011년 | | 8,851,282 | 24,397,034 | 12,823,662 | 25,039,063 | 71,111,041 |
| | 비중(%) | 12.5 | 34.3 | 18.0 | 35.2 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 8.3 | 10.7 | 28.2 | 10.5 | 13.1 |
| | 연평균증감률(%) | 6.5 | 8.5 | 15.0 | 12.6 | 10.7 |

[그림 3-3-4] 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소기업, 소기업 연도별 매출액 현황



3.1.4 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황³⁵⁾

2011년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 46조 5,767억 원(66.7%)으로 가장 큰 것으로 나타났고, 다음은 경기도로 13조 7,291억 원(19.7%)을 나타냈다. 그리고 부산은 1조 5,428억 원(2.2%), 대구는 1조 2,138억 원(1.7%), 인천은 1조 414억 원(1.5%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.5%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중 현상이 있는 것으로 나타났다.

[표 3-3-10] 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니메이션 | 방송영상 독립제작사 | 광고 | 캐릭터 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 | 비중 (%) |
|---------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|---------------|------------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 12,312,129 | 342,645 | 2,324,361 | 5,060,918 | 2,550,077 | 262,210 | 784,630 | 11,342,906 | 3,844,477 | 5,568,432 | 2,183,993 | 46,576,778 | 66.7 |
| | 부산 | 537,346 | 21,735 | 131,863 | 122,614 | 149,191 | 11,087 | 12,105 | 99,444 | 278,808 | 130,413 | 48,255 | 1,542,861 | 2.2 |
| | 대구 | 476,137 | 11,302 | 112,492 | 112,954 | 90,275 | 6,122 | 7,594 | 67,155 | 201,578 | 88,562 | 39,663 | 1,213,834 | 1.7 |
| | 인천 | 321,585 | 13,409 | 112,779 | 105,925 | 118,220 | 4,653 | 1,429 | 50,581 | 187,901 | 82,608 | 42,371 | 1,041,461 | 1.5 |
| | 광주 | 245,435 | 8,373 | 15,879 | 65,306 | 65,274 | 13,895 | 357 | 39,617 | 131,983 | 59,611 | 32,582 | 678,312 | 1.0 |
| | 대전 | 224,734 | 9,940 | 58,908 | 88,476 | 62,088 | 1,629 | 3,174 | 54,884 | 117,990 | 275,023 | 28,669 | 925,515 | 1.3 |
| | 울산 | 91,083 | 4,605 | 45,417 | 41,389 | 32,181 | - | 439 | 12,932 | 58,214 | 48,762 | 13,523 | 348,545 | 0.5 |
| | 소계 | 1,896,320 | 69,364 | 477,338 | 536,664 | 517,229 | 37,386 | 25,098 | 324,613 | 976,474 | 684,979 | 205,063 | 5,750,528 | 8.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 4,875,655 | 238,847 | 536,594 | 2,766,516 | 503,839 | 64,204 | 71,231 | 400,960 | 1,571,297 | 2,381,011 | 318,962 | 13,729,116 | 19.7 |
| | 강원도 | 75,945 | 4,907 | 50,187 | 47,735 | 35,889 | 7,537 | 6,901 | 17,878 | 58,034 | 50,081 | 21,005 | 376,099 | 0.5 |
| | 충청북도 | 106,455 | 5,685 | 51,816 | 43,841 | 39,369 | 3,622 | 354 | 12,011 | 125,243 | 50,162 | 24,552 | 463,110 | 0.7 |
| | 충청남도 | 140,084 | 6,154 | 60,065 | 77,684 | 53,508 | 1,763 | 339 | 8,434 | 69,781 | 52,097 | 22,288 | 492,197 | 0.7 |
| | 전라북도 | 90,850 | 4,418 | 45,235 | 54,368 | 65,231 | 3,125 | 2,780 | 13,222 | 79,218 | 40,023 | 20,337 | 418,807 | 0.6 |
| | 전라남도 | 39,738 | 4,217 | 48,994 | 48,222 | 24,736 | 212 | - | 11,053 | 49,124 | 41,598 | 19,692 | 287,586 | 0.4 |
| | 경상북도 | 235,283 | 8,234 | 86,209 | 65,733 | 48,239 | - | 1,459 | 10,221 | 91,543 | 67,642 | 21,658 | 636,221 | 0.9 |
| | 경상남도 | 217,387 | 8,747 | 90,678 | 78,532 | 71,829 | 722 | 2,076 | 28,366 | 131,905 | 100,550 | 23,784 | 754,576 | 1.1 |
| | 제주도 | 37,494 | 1,440 | 18,015 | 24,527 | 10,073 | 857 | 901 | 3,017 | 212,487 | 9,133 | 5,837 | 323,781 | 0.5 |
| | 소계 | 5,818,891 | 282,649 | 987,793 | 3,207,158 | 852,713 | 82,042 | 86,041 | 505,162 | 2,388,632 | 2,792,297 | 478,115 | 17,481,493 | 25.1 |
| 합계 | 20,027,340 | 694,658 | 3,789,492 | 8,804,740 | 3,920,019 | 381,638 | 895,769 | 12,172,681 | 7,209,583 | 9,045,708 | 2,867,171 | 69,808,799 | 100.0 | |

35) 출판(인터넷서점(만화제외), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 매출액 제외)

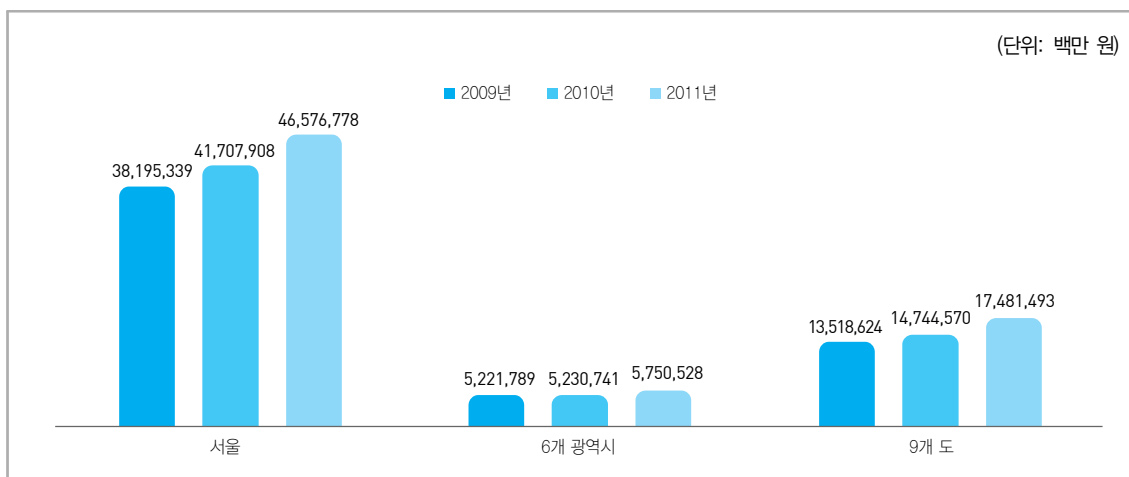
연도별로 보면 서울은 2009년 38조 1,953억 원, 2010년 41조 7,079억 원, 2011년 46조 5,767억 원으로 조사되어 매출액의 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났는데, 이는 전년대비 11.7%, 2009년부터 2011년까지 연평균 10.4% 증가한 수치이다. 6개 광역시의 매출액은 2009년 5조 2,217억 원, 2010년 5조 2,307억 원, 2011년 5조 7,505억 원으로 전년대비 9.9%, 연평균 4.9%의 증가율을 나타냈다. 9개 도의 매출액은 2009년 13조 5,186억 원, 2010년 14조 7,445억 원, 2011년에 17조 4,814억 원으로 꾸준히 증가하며, 전년대비 18.6%, 연평균 13.7% 증가율을 나타냈다.

〈표 3-3-11〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 38,195,339 | 41,707,908 | 46,576,778 | 11.7 | 10.4 |
| | 부산 | 1,374,052 | 1,392,492 | 1,542,861 | 10.8 | 6.0 |
| | 대구 | 1,234,990 | 1,113,229 | 1,213,834 | 9.0 | ▽0.9 |
| | 인천 | 865,234 | 905,947 | 1,041,461 | 15.0 | 9.7 |
| | 광주 | 647,608 | 674,302 | 678,312 | 0.6 | 2.3 |
| | 대전 | 803,756 | 827,040 | 925,515 | 11.9 | 7.3 |
| | 울산 | 296,149 | 317,731 | 348,545 | 9.7 | 8.5 |
| | 소계 | 5,221,789 | 5,230,741 | 5,750,528 | 9.9 | 4.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 9,976,016 | 11,259,201 | 13,729,116 | 21.9 | 17.3 |
| | 강원도 | 346,484 | 338,806 | 376,099 | 11.0 | 4.2 |
| | 충청북도 | 456,757 | 449,303 | 463,110 | 3.1 | 0.7 |
| | 충청남도 | 426,327 | 449,832 | 492,197 | 9.4 | 7.4 |
| | 전라북도 | 386,344 | 372,824 | 418,807 | 12.3 | 4.1 |
| | 전라남도 | 268,981 | 273,003 | 287,586 | 5.3 | 3.4 |
| | 경상북도 | 640,093 | 611,212 | 636,221 | 4.1 | ▽0.3 |
| | 경상남도 | 737,966 | 683,772 | 754,576 | 10.4 | 1.1 |
| | 제주도 | 279,656 | 306,617 | 323,781 | 5.6 | 7.6 |
| | 소계 | 13,518,624 | 14,744,570 | 17,481,493 | 18.6 | 13.7 |
| 합계 | 56,935,752 | 61,683,219 | 69,808,799 | 13.2 | 10.7 | |

〈그림 3-3-5〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황



3.1.5 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황³⁶⁾

2011년 콘텐츠산업의 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 규모는 23조 5,655억 원으로 나타났는데, 이는 2010년 대비 26.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.8% 증가한 수치이다. 콘텐츠산업 전체 매출액 중에서 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액이 차지하는 비중은 2009년 24.3%, 2010년 25.9% 였으나 2011년에는 28.4%로 나타나, 그 비중이 지속적으로 증가하고 있다.

지식정보산업은 9조 457억 원(38.4%)으로 가장 높은 매출액을 나타냈고, 게임산업이 7조 121억 원(29.8%)으로 그 뒤를 이었다. 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액이 전년대비 가장 크게 성장한 산업은 영화산업으로 전년대비 536.3% 증가(2009년 223억 원, 2010년 285억 원, 2011년 1,818억 원)하였고, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-12〉 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니메이션 | 방송 | 광고 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 |
|-------------|-----------|---------|---------|-----------|---------|--------|---------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2005년 | 136,785 | 31,903 | 267,245 | 2,855,100 | 146,820 | - | 368,900 | 274,892 | 3,040,869 | 1,275,000 | 8,397,514 |
| 2006년 | 676,405 | 75,587 | 368,293 | 2,879,600 | 90,350 | 7,795 | 484,962 | 780,996 | 3,467,795 | 1,541,700 | 10,373,483 |
| 2007년 | 812,184 | 86,423 | 441,566 | 2,982,400 | 38,225 | 9,504 | 515,721 | 841,094 | 4,297,341 | 1,679,800 | 11,704,258 |
| 2008년 | 954,654 | 86,800 | 543,079 | 3,588,400 | 18,560 | 10,287 | 491,960 | 1,248,097 | 4,777,330 | 1,866,100 | 13,585,267 |
| 2009년 | 1,149,481 | 100,892 | 589,868 | 4,572,000 | 22,324 | 7,810 | 502,495 | 878,088 | 6,071,439 | 2,182,148 | 16,076,545 |
| 2010년 | 1,309,334 | 105,235 | 650,487 | 5,594,165 | 28,575 | 7,430 | 501,350 | 889,493 | 7,242,686 | 2,359,853 | 18,688,608 |
| 2011년 | 1,481,371 | 118,111 | 907,502 | 7,012,103 | 181,834 | 13,042 | 495,840 | 1,442,905 | 9,045,708 | 2,867,171 | 23,565,587 |
| 비중(%) | 6.3 | 0.5 | 3.9 | 29.8 | 0.8 | 0.1 | 2.1 | 6.1 | 38.4 | 12.2 | 100.0 |
| 전년대비 증감률(%) | 13.1 | 12.2 | 39.5 | 25.3 | 536.3 | 75.5 | ▽1.1 | 62.2 | 24.9 | 21.5 | 26.1 |
| 연평균 증감률(%) | 48.7 | 24.4 | 22.6 | 16.2 | 3.6 | - | 5.1 | 31.8 | 19.9 | 14.5 | 18.8 |

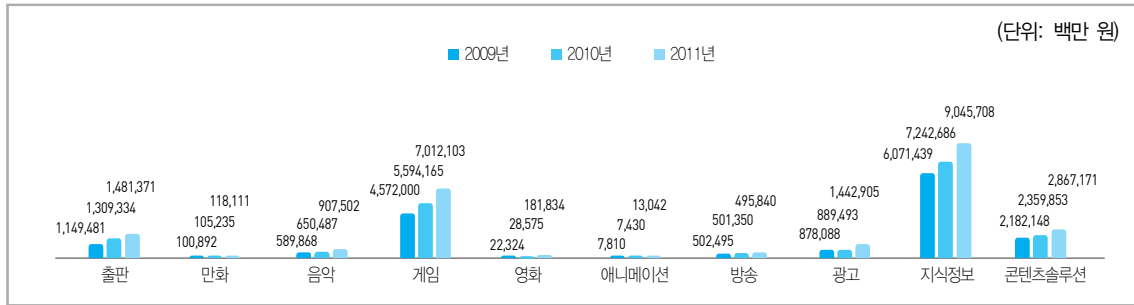
〈표 3-3-13〉 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|------------|
| 전체 매출액 | 57,258,881 | 62,768,976 | 64,414,776 | 63,681,713 | 67,078,773 | 73,322,317 | 82,967,886 | 13.2 | 6.4 |
| 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 | 8,397,514 | 10,373,483 | 11,704,258 | 13,585,267 | 16,076,545 | 18,688,608 | 23,565,587 | 26.1 | 18.8 |
| 비중(%) | 14.7 | 16.5 | 18.2 | 21.3 | 24.0 | 25.5 | 28.4 | - | - |

36) 출판(2005년 인터넷서점(만화제외)), 만화(2005년 인터넷서점(만화부문)), 음악(2005년 인터넷 음반 소매업), 애니메이션(2005년), 방송(2005~2007년 지상파계열이동멀티미디어방송, 2005년 지상파 이동멀티미디어방송 사업자, 2005~2011년 방송영상독립제작사), 캐릭터산업 매출액 제외, 2009년부터 지식정보의 가상세계 및 가상현실업과 콘텐츠솔루션의 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액 포함

[그림 3-3-6] 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황



콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액은 10개 산업의 19개 중분류, 44개의 소분류 매출액을 포함하였다.

[표 3-3-14] 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 분류 현황

| 산업 | 중분류 | 소분류 |
|--------|------------------|---------------------------------|
| 출판 | 출판업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업 |
| | 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 |
| 만화 | 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷서점(만화제외) |
| | | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) |
| 음악 | 만화 도소매업 | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 |
| | 음반 도소매업 | 모바일 만화콘텐츠 서비스 |
| 게임 | 온라인 음악 유통업 | 인터넷서점(만화부문) |
| | | 인터넷 음악 소매업 |
| 영화 | 게임 제작 및 배급업 | 모바일 음악서비스업 |
| | | 인터넷 음악서비스업 |
| 애니메이션 | 애니메이션 제작업 | 음원 대리 중개업 |
| | | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) |
| 방송 | DVD/VHS 제작 및 유통업 | 온라인게임 |
| | 온라인 애니메이션 유통업 | 비디오게임 |
| 지식정보 | 지상파 방송 | 모바일게임 |
| | | PC게임 |
| 광고 | 위성방송 | 아케이드게임 |
| | | 온라인 상영 |
| 콘텐츠솔루션 | e-learning 업 | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 |
| | | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 서비스업 |
| 콘텐츠솔루션 | 콘텐츠솔루션업 | 지상파계열이동멀티미디어방송 사업자 |
| | | 지상파이동멀티미디어방송 사업자 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 일반위성방송 사업자 |
| | | 위성이동멀티미디어방송 사업자 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 광고대행 |
| | | 매체대행 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 광고기획·전략대행 |
| | | 광고제작 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | e-learning 기획업 |
| | | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) |
| | | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 |
| | | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 |
| | | 스크린골프장 운영업 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 |
| | | 지작틀 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 콘텐츠보호 |
| | | 모바일솔루션 |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 과금/결제 |
| | | 콘텐츠관리시스템(CMS) |
| 콘텐츠솔루션 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 콘텐츠전송네트워크(CDN) |
| | | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 |

3.1.6 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

콘텐츠산업의 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황을 살펴본 결과, 오프라인 서비스 매출액이 10조 8,208억 원으로 전체의 40.5%를 차지하고 있으며, 다음으로 오프라인 소매 매출액이 6조 8,458억 원으로 전체의 25.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 전반적으로 유통(소매 및 서비스) 매출액은 증가 추세에 있으며, 특히 온라인 서비스의 매출액 증가(2005년 2조 9,604억 원, 2006년 3조 3,608억 원, 2007년 4조 1,349억 원, 2008년 4조 5,922억 원, 2009년 5조 1,013억 원, 2010년 6조 954억 원, 2011년 7조 7,699억 원)가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 온라인 서비스 위주 산업인 지식정보산업의 성장에 기인한 것으로 볼 수 있다. 오프라인 서비스 매출규모는 2007년부터 증가(2007년 7조 3,658억 원, 2008년 8조 1,003억 원, 2009년 9조 3,709억 원, 2010년 9조 8,642억 원, 2011년 10조 8,208억 원)하였다.

〈표 3-3-15〉 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 콘텐츠산업 전체 | | | | | | | | | | |
|-----|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------------|-------------|------|
| | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) | |
| 소매 | 오프라인 | 4,531,613 | 6,074,958 | 6,374,719 | 6,226,162 | 6,119,798 | 6,481,726 | 6,845,872 | 25.6 | 5.6 | 7.1 |
| | 온라인 | - | 639,777 | 758,124 | 891,793 | 1,050,048 | 1,197,469 | 1,302,242 | 4.9 | 8.7 | - |
| | 소계 | 4,531,613 | 6,714,735 | 7,132,843 | 7,117,955 | 7,169,846 | 7,679,195 | 8,148,114 | 30.5 | 6.1 | 10.3 |
| 서비스 | 오프라인 | 11,090,385 | 9,829,252 | 7,365,869 | 8,100,303 | 9,370,945 | 9,864,295 | 10,820,844 | 40.5 | 9.7 | ▽0.4 |
| | 온라인 | 2,960,460 | 3,360,837 | 4,134,962 | 4,592,242 | 5,101,348 | 6,096,423 | 7,769,904 | 29.1 | 27.5 | 17.4 |
| | 소계 | 14,050,845 | 13,190,089 | 11,500,831 | 12,692,545 | 14,472,293 | 15,960,718 | 18,590,748 | 69.5 | 16.5 | 4.8 |
| 합계 | 18,582,458 | 19,904,824 | 18,633,674 | 19,810,500 | 21,642,139 | 23,639,913 | 26,738,862 | 100.0 | 13.1 | 6.3 | |

3.1.7 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황³⁷⁾

2011년 콘텐츠산업의 라이선스 매출액은 2조 8,950억 원으로 6.4%의 비중을 차지했으며, 라이선스 외 매출액은 42조 5,696억 원으로 93.6%의 비중을 차지하였다. 라이선스 매출액과 라이선스 외 매출액 모두 출판산업이 가장 높은 것으로 나타났는데, 출판산업의 라이선스 매출액은 1조 2,362억 원, 라이선스 외 매출액은 20조 83억 원으로 나타났다. 라이선스 매출액에서 출판산업 다음으로 매출액 규모가 크게 나타난 산업은 캐릭터산업으로 캐릭터산업의 라이선스 매출액은 5,132억 원으로 나타났다. 라이선스 외 매출액에서 두 번째 매출액 규모가 크게 나타난 산업은 지식정보산업으로 나타났으며 지식정보산업의 라이선스 외 매출액은 8조 8,493억 원으로 나타났다.

37) 게임, 영화, 방송, 광고산업 매출액 제외

〈표 3-3-16〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 애니메이션 | 캐릭터 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 |
|-------|--------|------------|---------|-----------|---------|-----------|------------|------------|
| 2010년 | 라이선스 | 1,213,875 | 138,961 | 246,725 | 117,387 | 412,085 | 172,582 | 2,560,377 |
| | 라이선스 외 | 20,029,923 | 602,986 | 2,712,418 | 397,012 | 5,484,812 | 7,070,104 | 38,398,346 |
| | 합계 | 21,243,798 | 741,947 | 2,959,143 | 514,399 | 5,896,897 | 7,242,686 | 40,958,723 |
| 2011년 | 라이선스 | 1,236,252 | 141,337 | 346,335 | 119,322 | 513,265 | 196,325 | 2,895,091 |
| | 라이선스 외 | 20,008,329 | 610,354 | 3,471,125 | 409,229 | 6,696,318 | 8,849,383 | 42,569,654 |
| | 합계 | 21,244,581 | 751,691 | 3,817,460 | 528,551 | 7,209,583 | 9,045,708 | 45,464,745 |

산업 내 라이선스 매출액 비중을 살펴본 결과 애니메이션산업의 라이선스 매출액 비중이 22.6%로 가장 높았고, 만화산업의 라이선스 매출액 비중이 18.8%, 콘텐츠솔루션산업의 라이선스 비중이 11.9%, 음악산업의 라이선스 매출액 비중이 9.1%로 그 뒤를 이었다. 라이선스 외 매출액 비중이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 라이선스 외 매출액 비중이 97.8%로 나타났다. 그 다음은 출판산업으로 라이선스 외 매출액 비중이 94.2%를 나타냈고, 캐릭터산업 92.9%, 음악산업 90.9%이 그 뒤를 이었다.

〈표 3-3-17〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 비중

(단위: %)

| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 애니메이션 | 캐릭터 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 전체 |
|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-------|
| 2010년 | 라이선스 | 5.7 | 18.7 | 8.3 | 22.8 | 7 | 2.4 | 6.3 |
| | 라이선스 외 | 94.3 | 81.3 | 91.7 | 77.2 | 93 | 97.6 | 93.7 |
| | 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| 2011년 | 라이선스 | 5.8 | 18.8 | 9.1 | 22.6 | 7.1 | 2.2 | 6.4 |
| | 라이선스 외 | 94.2 | 81.2 | 90.9 | 77.4 | 92.9 | 97.8 | 93.6 |
| | 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |

04 콘텐츠 제작 비용

2011년 콘텐츠 제작 비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 7,271억 원(77.0%)으로 가장 많은 비중을 차지하였고 전년대비 5.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.5% 증가하였다. 로열티 지출에 사용된 비용은 582억 원(6.2%), 마케팅 홍보비는 769억 원(8.1%)으로 나타났다. 연구개발비는 440억 원(4.7%), 기타 비용은 379억 원(4.0%)으로 조사되었다.

〈표 3-4-1〉 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2011년)

(단위: 개, 백만 원)

| 구분 | 사업체 수 | 총비용 | 사업체당 비용 | 제작비 구성 | | | | |
|--------|-------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|
| | | | | 작품제작 | 로열티 지출 | 마케팅 홍보 | 연구개발 | 기타 |
| 출판 | 582 | 394,464 | 678 | 325,332 | 21,335 | 27,113 | 9,352 | 11,332 |
| 만화 | 169 | 73,621 | 436 | 54,986 | 6,699 | 6,853 | 2,067 | 3,016 |
| 음악 | 342 | 96,108 | 281 | 65,322 | 8,635 | 13,558 | 2,938 | 5,655 |
| 애니메이션 | 162 | 98,494 | 608 | 73,569 | 6,358 | 7,259 | 7,437 | 3,871 |
| 캐릭터 | 255 | 101,585 | 398 | 61,325 | 9,352 | 10,252 | 15,331 | 5,325 |
| 지식정보 | 213 | 104,586 | 491 | 81,335 | 4,322 | 9,357 | 4,315 | 5,257 |
| 콘텐츠솔루션 | 175 | 75,544 | 432 | 65,325 | 1,537 | 2,533 | 2,612 | 3,537 |
| 전체 | 1,898 | 944,402 | 498 | 727,194 | 58,238 | 76,925 | 44,052 | 37,993 |
| 비중 (%) | | | | 77.0 | 6.2 | 8.1 | 4.7 | 4.0 |

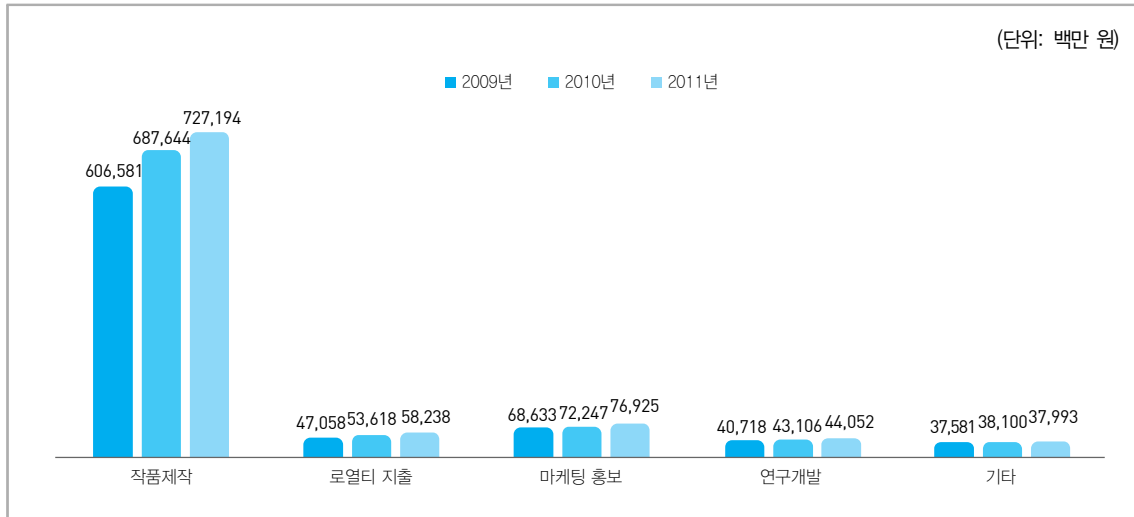
연도별 콘텐츠 제작 비용을 살펴본 결과, 작품 제작 비용은 2009년에 6,065억 원, 2010년에 6,876억 원, 그리고 2011년에는 7,271억 원으로 나타나 전년대비 5.8% 증가 2009년부터 2011년까지 연평균 9.5% 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 8.6% 증가하였으며 연평균 11.2% 증가하였다. 마케팅 홍보는 전년대비 6.5%, 연평균 5.9% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 2.2%, 연평균 4.0% 증가하였다. 기타는 전년대비 0.3% 감소하였으며 연평균 0.5%로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-4-2〉 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)

| 구분 | 사업체 수 | 총비용 | 사업체당 비용 | 작품 제작 | 로열티 지출 | 마케팅 홍보 | 연구개발 | 기타 |
|------------|-------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 2009년 | 1,808 | 800,571 | 443 | 606,581 | 47,058 | 68,633 | 40,718 | 37,581 |
| 비중(%) | | | | 75.8 | 5.9 | 8.6 | 5.1 | 4.7 |
| 2010년 | 1,898 | 894,715 | 471 | 687,644 | 53,618 | 72,247 | 43,106 | 38,100 |
| 비중(%) | | | | 76.9 | 6.0 | 8.1 | 4.8 | 4.3 |
| 2011년 | 1,898 | 944,402 | 498 | 727,194 | 58,238 | 76,925 | 44,052 | 37,993 |
| 비중(%) | | | | 77.0 | 6.2 | 8.1 | 4.7 | 4.0 |
| 전년대비증감률(%) | 0.0 | 5.6 | 5.6 | 5.8 | 8.6 | 6.5 | 2.2 | ▽0.3 |
| 연평균증감률(%) | 2.5 | 8.6 | 6.0 | 9.5 | 11.2 | 5.9 | 4.0 | 0.5 |

[그림 3-4-1] 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용



05 부가가치액

5.1 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

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

〈표 3-5-1〉 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 산출방법

| 구분 | 해당 산업 | 산출방법 |
|-------------|---|--|
| 2005년 | 8개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사 | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) |
| | 3개 산업(방송, 광고, 게임) | 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2005) |
| 2006년 | 7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사 | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) |
| | 1개 산업(영화) | 외부자료 인용(영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2006) |
| | 2개 산업(방송, 광고, 게임) | 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2006) |
| 2007년~2011년 | 7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사 | 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) |
| | 2개 산업(영화, 방송) | 외부자료 인용 (영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2007~2011 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2007~2011) |
| | 2개 산업(광고, 게임) | 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2012) |

※ 한국은행 기업경영분석 부가가치액 산출방법 적용

5.2 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2011년 콘텐츠산업 부가가치액은 33조 4,104억 원으로 나타났으며 부가가치율은 40.27%로 나타났다. 전체 부가가치액의 비중을 보면 출판이 8조 9,460억 원(26.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 4조 5,482억 원(13.6%), 게임은 4조 1,848억 원(12.5%), 광고가 3조 9,889억 원(11.9%), 지식정보는 3조 9,152억 원(11.7%), 캐릭터는 3조 652억 원(9.2%), 음악이 1조 5,976억 원(4.8%), 영화가 1조 4,674억 원(4.4%), 콘텐츠솔루션이 1조 1,659억 원(3.5%), 방송영상독립제작사가 3,267억 원(1.0%), 만화가 3,075억 원(0.9%), 애니메이션이 2,231억 원(0.7%)으로 나타났다.

한편, 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 47.53%의 부가가치율을 기록하였으며, 지식정보산업의 부가가치율은 43.28%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 기록하였다. 전체 부가가치율을 보면, 2007년 40.29%, 2008년 39.88%, 2009년 41.25%, 2010년에는 41.31%로 2008년에 소폭 하락하였으나 2009년부터 다시 증가하기 시작하였다. 2008년의 부가가치율 하락 이유로는 세계금융위기를 들 수 있으며, 콘텐츠산업은 고부가가치의 산업으로 성장할 수 있는 잠재력을 가진 산업으로 인정받아 왔으므로 향후에는 다시 부가가치액과 부가가치율의 증가가 이루어질 수 있을 것으로 기대된다.

〈표 3-5-2〉 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|---------------|
| 출판 | 6,945,633 | 6,337,507 | 8,949,107 | 8,972,761 | 8,736,207 | 9,009,976 | 8,946,093 | ▽0.7 | 4.3 |
| 만화 ³⁸⁾ | 154,667 | 264,505 | 282,052 | 283,600 | 290,833 | 297,632 | 307,558 | 3.3 | 12.1 |
| 음악 ³⁹⁾ | 572,760 | 765,297 | 787,709 | 946,635 | 1,022,766 | 1,142,896 | 1,597,663 | 39.8 | 18.6 |
| 게임 | 4,381,563 | 3,655,175 | 2,487,445 | 2,808,000 | 3,348,867 | 3,768,320 | 4,184,893 | 11.1 | ▽0.8 |
| 영화 ⁴⁰⁾ | 841,233 | 1,752,217 | 880,819 | 349,442 | 1,087,895 | 1,121,854 | 1,467,411 | 30.8 | 9.7 |
| 애니메이션 | 42,214 | 70,333 | 122,506 | 167,287 | 175,213 | 217,101 | 223,109 | 2.8 | 32.0 |
| 방송 ⁴¹⁾ | 2,834,073 | 3,972,844 | 4,267,646 | 3,151,368 | 3,931,437 | 4,284,985 | 4,548,227 | 6.1 | 8.2 |
| 광고 | 2,693,689 | 3,343,592 | 4,002,168 | 4,062,666 | 3,445,079 | 3,932,096 | 3,988,988 | 1.4 | 6.8 |
| 캐릭터 ⁴²⁾ | 501,386 | 1,238,309 | 1,801,217 | 1,956,376 | 2,202,786 | 2,475,517 | 3,065,286 | 23.8 | 35.2 |
| 지식정보 ⁴³⁾ | 1,206,897 | 1,393,658 | 1,729,680 | 1,964,438 | 2,556,076 | 3,085,977 | 3,915,254 | 26.9 | 21.7 |
| 콘텐츠솔루션 ⁴⁴⁾ | 476,538 | 583,269 | 642,524 | 731,698 | 875,816 | 956,345 | 1,165,985 | 21.9 | 16.1 |
| 합계 | 20,650,653 | 23,376,706 | 25,952,873 | 25,394,271 | 27,672,975 | 30,292,699 | 33,410,467 | 10.3 | 8.3 |

38) 2006년부터 어린이·학습만화 부가가치액이 포함

39) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 부가가치액 포함

40) 애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외

41) 2008년부터 방송산업 매출액은 방송사업 수익만을 포함하였으므로 이를 반영하여 부가가치액을 산출함

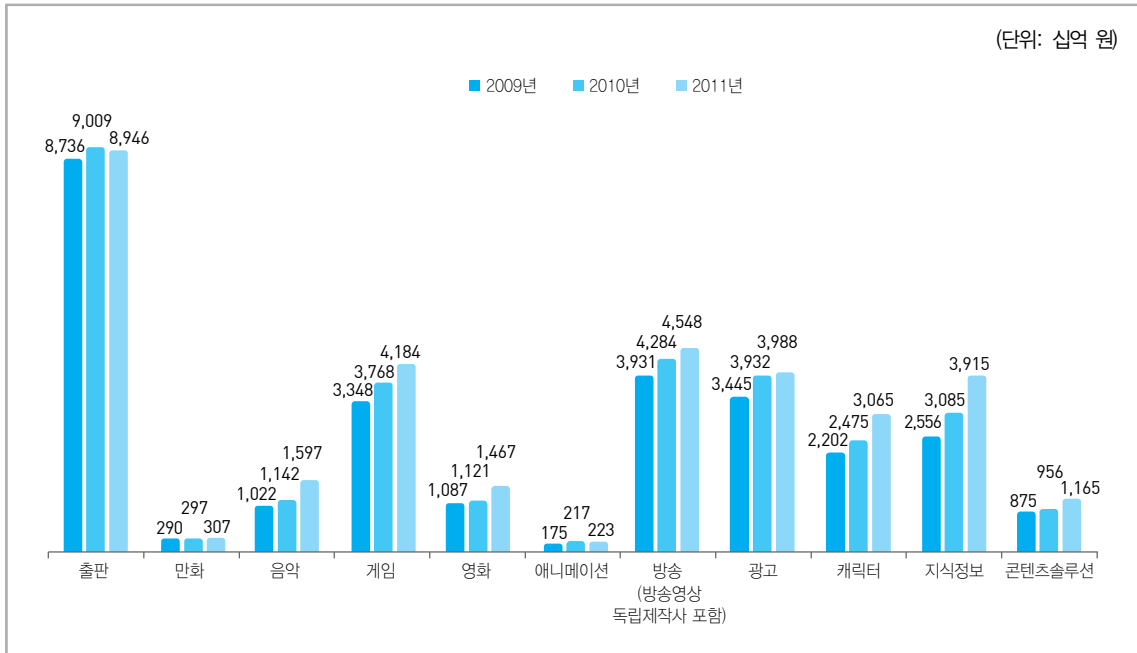
2008~2011년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음)

42) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 부가가치액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래 시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 부가가치액 제외

43) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

44) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

[그림 3-5-1] 콘텐츠산업 부가가치액 현황



[표 3-5-3] 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|------------|
| 콘텐츠산업 부가가치액(억 원) | 206,507 | 233,767 | 259,529 | 253,943 | 276,730 | 302,927 | 334,105 |
| *GDP(억 원) | 8,652,409 | 9,087,438 | 9,750,130 | 10,264,518 | 10,650,368 | 11,732,749 | 12,371,282 |
| GDP 대비 부가가치액 비중(%) | 2.39 | 2.57 | 2.66 | 2.47 | 2.60 | 2.58 | 2.70 |

* GDP는 한국은행 국민계정의 2007~2011 자료 인용

5.3 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황⁴⁵⁾

2011년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 구성 요소는 인건비로 15조 331억 원(63.2%)이며 전년대비 13.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.5% 증가하였다. 경상이익은 3조 7,333억 원(15.7%)으로 인건비 다음으로 높은 비중을 차지하였고, 감가상각비는 2조 3,971억 원(10.1%), 임차료는 1조 1,722억 원(4.9%), 순금융비용은 7,277억 원(3.1%), 그리고 조세공과는 7,055억 원(3.0%)으로 조사되었다.

45) 게임, 영화, 광고산업 부가가치액 제외

〈표 3-5-4〉 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 부가가치액 구성 | 산업 | | | | | | | | | 비중 (%) |
|----------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|--------|
| | 출판 | 만화 | 음악 | 애니메이션 | 캐릭터 | 방송 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 | |
| 경상이익 | 1,130,114 | 17,662 | 196,257 | 29,116 | 470,063 | 1,044,414 | 731,452 | 114,267 | 3,733,345 | 15.7 |
| 인건비 | 6,185,891 | 239,774 | 976,652 | 155,380 | 1,911,257 | 2,043,681 | 2,665,825 | 854,667 | 15,033,127 | 63.2 |
| 순금융비용 | 307,208 | 9,627 | 70,655 | 7,032 | 192,521 | 46,032 | 35,221 | 59,465 | 727,761 | 3.1 |
| 감가상각비 | 627,793 | 11,856 | 213,897 | 21,437 | 276,583 | 991,448 | 172,951 | 81,153 | 2,397,118 | 10.1 |
| 임차료 | 472,462 | 19,987 | 105,257 | 5,561 | 125,611 | 165,721 | 241,252 | 36,379 | 1,172,230 | 4.9 |
| 조세공과 | 222,625 | 8,652 | 34,945 | 4,583 | 89,251 | 256,931 | 68,553 | 20,054 | 705,594 | 3.0 |
| 합계 | 8,946,093 | 307,558 | 1,597,663 | 223,109 | 3,065,286 | 4,548,227 | 3,915,254 | 1,165,985 | 23,769,175 | 100.0 |

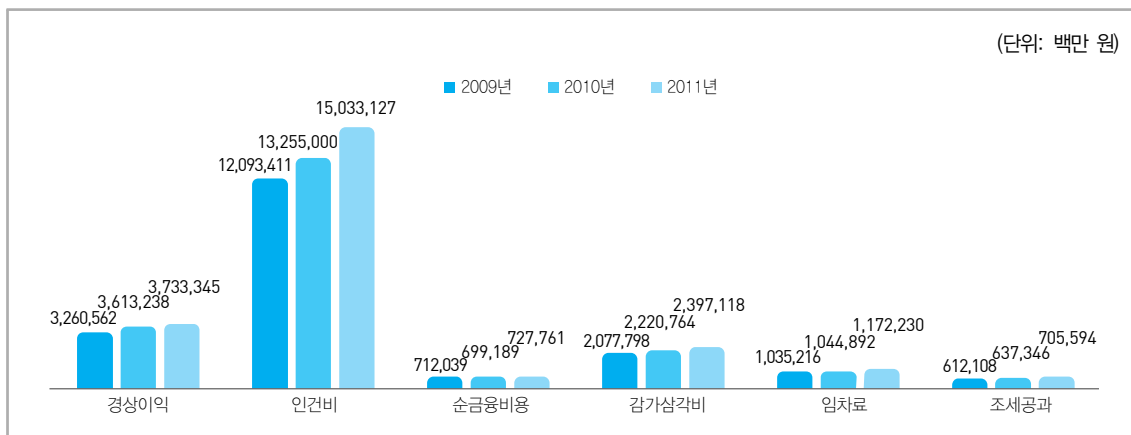
2009년부터 2011년까지 부가가치액은 연평균 9.6% 증가하였는데, 세부적인 연도별 부가가치액 구성 비중을 보면 모든 항목이 증가하고 있는 것으로 나타났다. 경상이익은 2009년 3조 2,605억 원에서 2011년 3조 7,333억 원으로 연평균 7.0%로 증가하였으며, 인건비는 전년대비 13.4%, 연평균 11.5% 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 전년대비 4.1% 증가, 연평균 1.1% 증가하였다. 감가상각비는 전년대비 7.9%, 연평균 7.4% 증가하였으며 임차료는 전년대비 12.2% 증가하였으며 연평균 6.4% 증가했다. 조세공과는 전년대비 10.7% 증가하였으며 연평균 7.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-5-5〉 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | | | | | | |
|------------|-----------|------------|---------|-----------|-----------|---------|------------|
| | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | 합계 |
| 2009년 | 3,260,562 | 12,093,411 | 712,039 | 2,077,798 | 1,035,216 | 612,108 | 19,791,134 |
| 비중(%) | 16.5 | 61.1 | 3.6 | 10.5 | 5.2 | 3.1 | 100.0 |
| 2010년 | 3,613,238 | 13,255,000 | 699,189 | 2,220,764 | 1,044,892 | 637,346 | 21,470,429 |
| 비중(%) | 16.8 | 61.7 | 3.3 | 10.3 | 4.9 | 3.0 | 100.0 |
| 2011년 | 3,733,345 | 15,033,127 | 727,761 | 2,397,118 | 1,172,230 | 705,594 | 23,769,175 |
| 비중(%) | 15.7 | 63.2 | 3.1 | 10.1 | 4.9 | 3.0 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 3.3 | 13.4 | 4.1 | 7.9 | 12.2 | 10.7 | 10.7 |
| 연평균증감률(%) | 7.0 | 11.5 | 1.1 | 7.4 | 6.4 | 7.4 | 9.6 |

[그림 3-5-2] 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중



06 수출입액

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

6.1 콘텐츠산업 수출입액 자료출처

〈표 3-6-1〉 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처

| 산업구분 | 자료출처 |
|--------|--------------------------|
| 출판 | 관세청, “품목별 수출입실적” |
| 만화 | 실태조사 |
| 음악 | 관세청, “품목별 수출입실적” 및 실태조사 |
| 게임 | 실태조사 |
| 영화 | 영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사” |
| 애니메이션 | 실태조사 |
| 방송 | 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서” |
| 광고 | 한국방송광고공사, “광고산업 통계조사” |
| 캐릭터 | 관세청, “품목별 수출입실적” 및 실태조사 |
| 지식정보 | 실태조사 |
| 콘텐츠솔루션 | 실태조사 |

6.2 콘텐츠산업 수출입액 현황

콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴본 결과 수출액은 43억 201만 달러로 전년대비 34.9% 증가하였으며 2005년부터 2011년까지 연평균 22.1% 증가하였다. 수입액은 18억 4,783만 달러이며 전년대비 8.9% 증가하였으며, 또한 연평균 2.2% 증가하였다. 콘텐츠산업의 수출액은 2005년부터 2011년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 수입은 2005년부터 2007년까지 지속적인 증가세를 보였으나 2008년부터 감소하기 시작하였다.

한편, 콘텐츠산업의 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 23억 7,807만 달러

로 전체의 55.3%를 차지하였으며 이는 전년대비 48.1% 증가, 2005년부터 2011년까지 연평균 27.1% 증가한 수치이다. 음악산업 또한 신한류 열풍으로 아이돌그룹(걸그룹, 보이밴드 등), 뮤지컬 등의 해외 진출이 활발해짐에 따라 전년대비 135.5% 증가하였고, 연평균 43.7% 증가하였다.

〈표 3-6-2〉 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|--------|-------------|------------|
| | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 출판 | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | 6.6 | ▽20.8 | 6.8 | |
| 만화 | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 17,213 | 0.4 | 111.1 | 31.9 | |
| 음악 | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 196,113 | 4.6 | 135.5 | 43.7 | |
| 게임 | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 2,378,078 | 55.3 | 48.1 | 27.1 | |
| 영화 | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | 15,829 | 0.4 | 16.5 | ▽23.0 | |
| 애니메이션 | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 2.7 | 19.7 | 6.7 | |
| 방송 | 121,763 | 133,917 | 150,953 | 171,348 | 184,577 | 184,700 | 222,372 | 5.2 | 20.4 | 10.6 | |
| 광고 | 9,359 | 75,981 | 93,859 | 14,212 | 93,152 | 75,554 | 102,224 | 2.4 | 35.3 | 49.0 | |
| 캐릭터 | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 392,266 | 9.1 | 42.0 | 15.7 | |
| 지식정보 ⁴⁶⁾ | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 348,906 | 368,174 | 432,256 | 10.0 | 17.4 | 52.2 | |
| 콘텐츠솔루션 ⁴⁷⁾ | 35,608 | - | 112,678 | 107,746 | 114,675 | 118,510 | 146,281 | 3.4 | 23.4 | 26.6 | |
| 합계 | 1,301,136 | 1,373,158 | 1,944,631 | 2,337,603 | 2,608,702 | 3,189,074 | 4,302,012 | 100.0 | 34.9 | 22.1 | |

〈표 3-6-3〉 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|--------|-------------|------------|
| | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 출판 | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 19.0 | 3.5 | 7.2 | |
| 만화 | 900 | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | 3,968 | 0.2 | ▽24.9 | 28.1 | |
| 음악 | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | 12,541 | 0.7 | 21.3 | 7.1 | |
| 게임 | 232,923 | 207,556 | 389,549 | 386,920 | 332,250 | 242,532 | 204,986 | 11.1 | ▽15.5 | ▽2.1 | |
| 영화 | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | 46,355 | 2.5 | ▽13.2 | ▽0.2 | |
| 애니메이션 | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | 6,896 | 0.4 | ▽0.8 | 4.0 | |
| 방송 | 43,177 | 72,563 | 64,939 | 149,396 | 183,011 | 110,495 | 233,872 | 12.7 | 111.7 | 32.5 | |
| 광고 | 2,292,762 | 2,415,540 | 2,225,807 | 780,696 | 610,277 | 737,167 | 804,124 | 43.5 | 9.1 | ▽16.0 | |
| 캐릭터 | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | 182,555 | 9.9 | ▽4.1 | 6.7 | |
| 지식정보 ⁴⁸⁾ | 360 | 316 | 398 | 415 | 454 | 470 | 496 | 0.0 | 5.5 | 5.5 | |
| 콘텐츠솔루션 ⁴⁹⁾ | - | - | - | - | 405 | 371 | 433 | 0.0 | 16.7 | 3.4 | |
| 합계 | 2,985,891 | 3,278,288 | 3,351,761 | 1,986,970 | 1,769,571 | 1,697,253 | 1,847,830 | 100.0 | 8.9 | 2.2 | |

46) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
 47) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함
 48) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
 49) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

〈표 3-6-4〉 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2011년)

(단위: 천 달러)

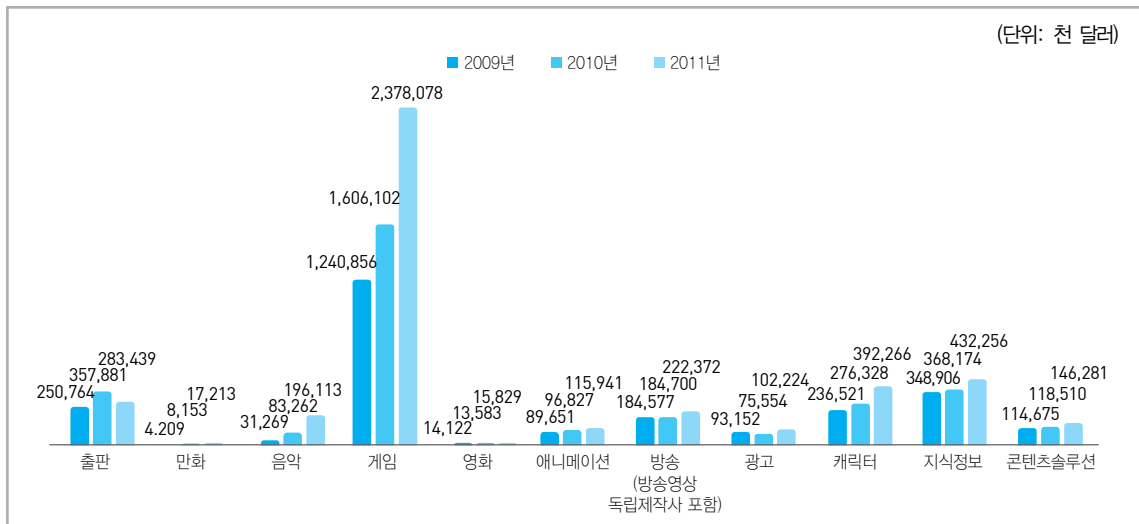
| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니메이션 | 방송 | 캐릭터 | 지식 정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 |
|--------|---------|--------|---------|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 수출 | 283,439 | 17,213 | 196,113 | 2,378,078 | 15,829 | 115,941 | 222,372 | 392,266 | 432,256 | 146,281 | 4,199,788 |
| 수입 | 351,604 | 3,968 | 12,541 | 204,986 | 46,355 | 6,896 | 233,872 | 182,555 | 496 | 433 | 1,043,706 |
| 수출입 차액 | ▽68,165 | 13,245 | 183,572 | 2,173,092 | ▽30,526 | 109,045 | ▽11,500 | 209,711 | 431,760 | 145,848 | 3,156,082 |

〈표 3-6-5〉 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2011년)

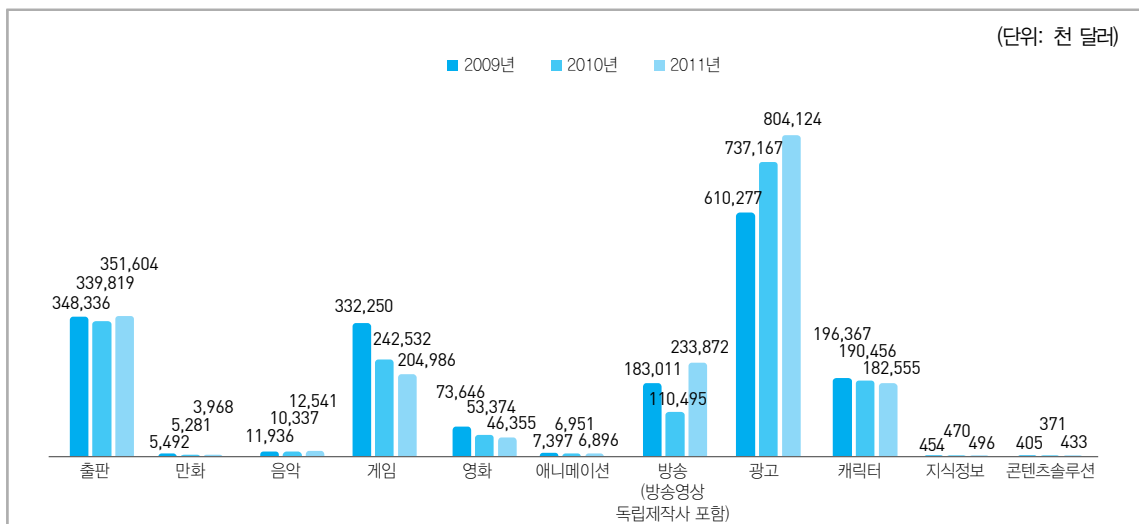
(단위: 천 달러)

| 구분 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니메이션 | 방송 | 광고 | 캐릭터 | 지식 정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 |
|--------|---------|--------|---------|-----------|---------|---------|---------|----------|---------|---------|---------|-----------|
| 수출 | 283,439 | 17,213 | 196,113 | 2,378,078 | 15,829 | 115,941 | 222,372 | 102,224 | 392,266 | 432,256 | 146,281 | 4,302,012 |
| 수입 | 351,604 | 3,968 | 12,541 | 204,986 | 46,355 | 6,896 | 233,872 | 804,124 | 182,555 | 496 | 433 | 1,847,830 |
| 수출입 차액 | ▽68,165 | 13,245 | 183,572 | 2,173,092 | ▽30,526 | 109,045 | ▽11,500 | ▽701,900 | 209,711 | 431,760 | 145,848 | 2,454,182 |

〈그림 3-6-1〉 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황



〈그림 3-6-2〉 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황



6.2.1 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황⁵⁰⁾

2011년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 보면 일본이 12억 4,798만 달러(30.1%)로 가장 큰 비중을 차지하였고, 중국은 11억 1,890만 달러(27.0%), 동남아는 7억 9,663만 달러(19.2%), 북미는 4억 6,828만 달러(11.3%), 유럽은 3억 2,512만 달러(7.8%), 기타는 1억 8,941만 달러(4.6%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 49.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 38.8% 증가했다. 일본은 전년대비 55.2%, 연평균 37.1% 증가하였다. 동남아는 2009년부터 2011년까지 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 전년대비 18.5%, 연평균 31.8% 증가한 것으로 나타났다. 북미는 전년대비 15.7% 증가하였으며, 연평균 9.8% 증가했다. 유럽은 전년대비 21.3% 증가하였으며 연평균 22.2% 증가했고, 기타는 전년대비 20.2% 증가하였으며 연평균 22.4% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-6-6〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

| 구분 | 중국 (홍콩포함) | 일본 | 동남아 | 북미 | 유럽 | 기타 | 합계 |
|--------|--------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| 출판 | 33,693 | 62,790 | 29,810 | 90,127 | 21,557 | 45,462 | 283,439 |
| 만화 | 662 | 6,639 | 2,643 | 1,766 | 5,457 | 46 | 17,213 |
| 음악 | 6,836 | 157,938 | 25,691 | 587 | 4,632 | 429 | 196,113 |
| 게임 | 907,296 | 652,556 | 428,277 | 181,255 | 152,369 | 56,325 | 2,378,078 |
| 영화 | 1,628 | 3,663 | 1,646 | 1,673 | 3,522 | 3,697 | 15,829 |
| 애니메이션 | 1,659 | 21,688 | 1,183 | 59,397 | 28,556 | 3,458 | 115,941 |
| 방송 | 21,268.8 | 102,058.2 | 38,432.3 | 3,562.6 | 1,479.7 | 2,139.1 | 168,940.7 |
| 캐릭터 | 89,257 | 20,256 | 45,255 | 102,565 | 82,358 | 52,575 | 392,266 |
| 지식정보 | 36,287 | 176,925 | 198,372 | 8,802 | 3,528 | 8,342 | 432,256 |
| 콘텐츠솔루션 | 20,322 | 43,469 | 25,323 | 18,553 | 21,668 | 16,946 | 146,281 |
| 합계 | 1,118,908.8 | 1,247,982.2 | 796,632.3 | 468,287.6 | 325,126.7 | 189,419.1 | 4,146,356.7 |
| 비중(%) | 27.0 | 30.1 | 19.2 | 11.3 | 7.8 | 4.6 | 100.0 |

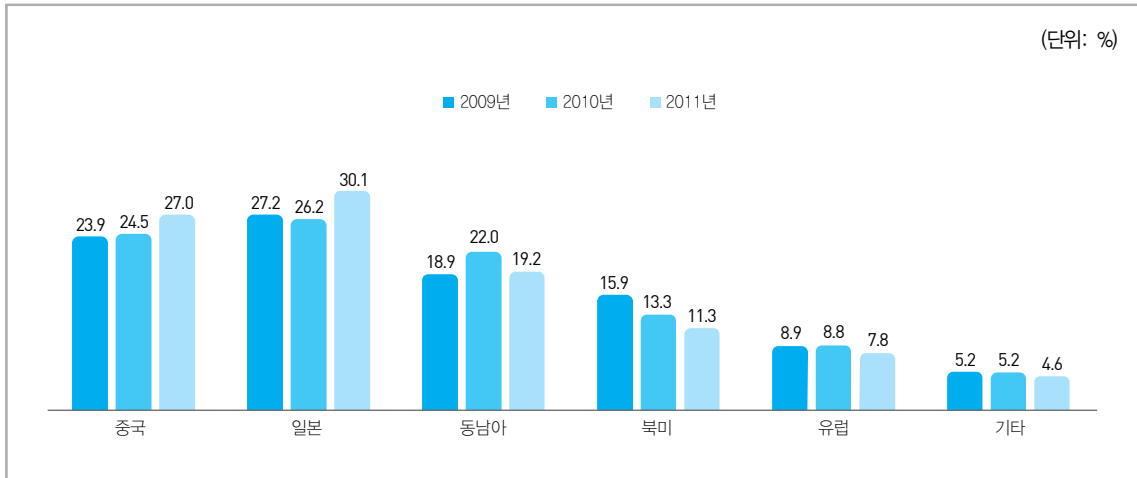
〈표 3-6-7〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | | | |
|-----|-------------|-------------|-------------|-------|----------------|---------------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 중국 | 581,049.0 | 749,534.8 | 1,118,908.8 | 27.0 | 49.3 | 38.8 |
| 일본 | 664,038.0 | 803,897.8 | 1,247,982.2 | 30.1 | 55.2 | 37.1 |
| 동남아 | 458,617.0 | 672,163.8 | 796,632.3 | 19.2 | 18.5 | 31.8 |
| 북미 | 388,210.0 | 404,754.8 | 468,287.6 | 11.3 | 15.7 | 9.8 |
| 유럽 | 217,611.1 | 267,930.6 | 325,126.7 | 7.8 | 21.3 | 22.2 |
| 기타 | 126,408.3 | 157,613.1 | 189,419.1 | 4.6 | 20.2 | 22.4 |
| 합계 | 2,435,933.4 | 3,055,894.9 | 4,146,356.7 | 100.0 | 35.7 | 30.5 |

50) 방송(해외교포방송지원, 비디오/DVD 판매, 타임블록/포맷 판매 및 방송영상등록제적사), 광고산업 수출액 제외

[그림 3-6-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 비중



6.2.2 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황

콘텐츠산업 지역별 수입규모를 보면 북미가 3억 643만 달러(32.7%)로 가장 큰 비중을 차지하였고 그 다음은 일본이 2억 5,825만 달러(27.5%), 중국(홍콩포함)이 1억 7,817만 달러(19.0%), 유럽이 1억 115만 달러(10.8%), 동남아는 6,160만 달러(6.6%), 기타는 3,213만 달러(3.4%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국이 전년대비 31.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.1% 증가하였고, 일본은 전년대비 133.9% 증가, 연평균 55.8% 증가하였다. 동남아는 전년대비 4.9%, 연평균 1.4% 감소하였고, 북미는 전년대비 11.0% 증가, 연평균 4.4% 감소하였다. 유럽은 전년대비 17.1%, 연평균 3.9% 증가하였고, 기타는 전년대비 9.7%, 연평균 4.9% 감소하였다.

〈표 3-6-8〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2011년)⁵¹⁾

(단위: 천 달러)

| 구분 | 중국 (홍콩포함) | 일본 | 동남아 | 북미 | 유럽 | 기타 | 합계 |
|--------|--------------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 출판 | 59,055 | 56,921 | 24,732 | 125,311 | 81,877 | 3,708 | 351,604 |
| 만화 | 66 | 3,623 | - | 211 | 68 | - | 3,968 |
| 음악 | 99 | 2,427 | 58 | 2,246 | 7,213 | 498 | 12,541 |
| 게임 | 30,625 | 163,582 | - | 10,522 | 134 | 123 | 204,986 |
| 영화 | 1,007 | 1,407 | 70 | 36,302 | 3,044 | 4,525 | 46,355 |
| 애니메이션 | 11 | 6,852 | - | 33 | - | - | 6,896 |
| 방송 | 1,052.4 | 6,975.1 | 48.9 | 112,789.2 | 4,833.4 | 2,217.5 | 127,916.5 |
| 캐릭터 | 86,257 | 16,436 | 36,693 | 18,265 | 3,926 | 20,978 | 182,555 |
| 지식정보 | - | 29 | - | 321 | 59 | 87 | 496 |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | 433 | - | - | 433 |
| 합계 | 178,172.4 | 258,252.1 | 61,601.9 | 306,433.2 | 101,154.4 | 32,136.5 | 937,750.5 |
| 비중(%) | 19.0 | 27.5 | 6.6 | 32.7 | 10.8 | 3.4 | 100.0 |

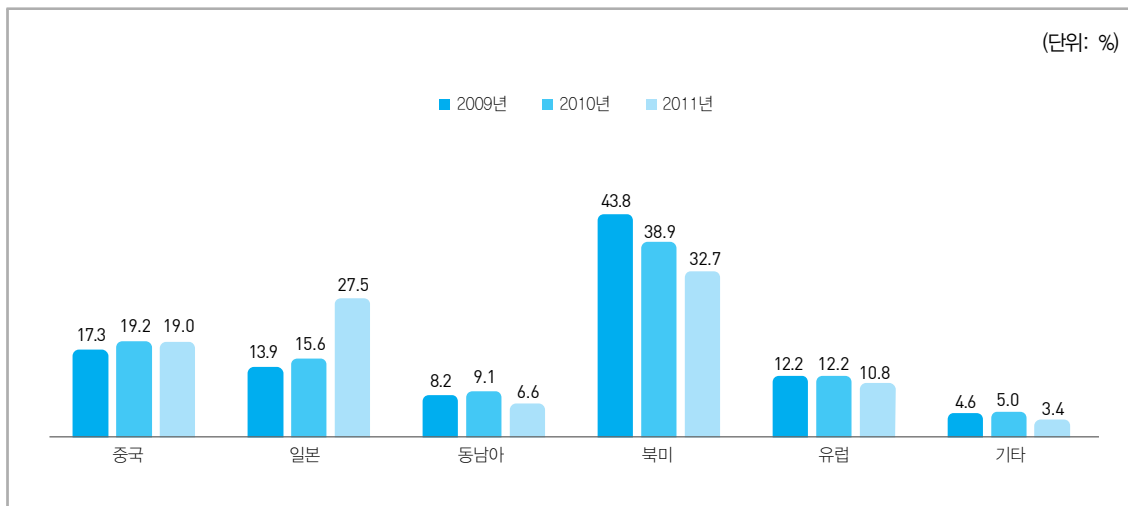
51) 방송(타임블록/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

〈표 3-6-9〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황⁵²⁾

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입 | | | | | |
|-----|-----------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국 | 132,210.6 | 136,000.5 | 178,172.4 | 19.0 | 31.0 | 16.1 |
| 일본 | 106,373.0 | 110,415.5 | 258,252.1 | 27.5 | 133.9 | 55.8 |
| 동남아 | 63,311.0 | 64,766.6 | 61,601.9 | 6.6 | ▽4.9 | ▽1.4 |
| 북미 | 334,987.6 | 275,943.8 | 306,433.2 | 32.7 | 11.0 | ▽4.4 |
| 유럽 | 93,716.8 | 86,397.6 | 101,154.4 | 10.8 | 17.1 | 3.9 |
| 기타 | 35,554.0 | 35,571.2 | 32,136.5 | 3.4 | ▽9.7 | ▽4.9 |
| 합계 | 765,153.0 | 709,095.2 | 937,750.5 | 100.0 | 32.2 | 10.7 |

〈그림 3-6-4〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 비중



6.2.3 콘텐츠산업 해외 수출방법

콘텐츠산업의 해외 수출방법을 보면 해외 유통사를 접촉 한다는 응답이 26.9%로 가장 많았다. 국내 에이전트 활용, 해외 전시회 및 행사 참여 응답은 동일하게 21.4%였으며, 해외 에이전트 활용은 19.4%, 해외 법인 활용은 6.7%, 온라인 해외 판매는 2.9%, 기타는 1.3%로 조사되었다.

연도별 추이를 살펴보면 해외 전시회 및 행사참여(2005년 12.1%, 2006년 15.2%, 2007년 14.7%, 2008년 18.0%, 2009년 20.0%, 2010년 19.6%, 2011년 21.4%)는 2005년부터 꾸준히 증가하는 것으로 나타났으며, 해외 유통사 접촉은 2005년에서 2006년에 증가하였으나, 2007년부터 감소세에 들어섰다가 2011년 소폭 증가한 것으로 보인다(2005년 23.1%, 2006년 27.0%, 2007년 26.7%, 2008년 25.5%, 2009년 24.3%, 2010년 26.4%, 2011년 26.9%). 또한 국내 에이전트 활용은 2005년에서 2006년에 감소하였으나 2007년에 다시 증가하여 2008년과 비슷한 수준을 유지하였으나 2009년부터 다시 감소하는 추세로 나타났다(2005년 25.3%, 2006년 22.0%, 2007년 25.2%, 2008년 25.6%, 2009년 23.0%, 2010년 21.7%, 2011년 21.4%).

52) 게임(2009년, 2010년), 방송(타임블록/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

〈표 3-6-10〉 콘텐츠산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사 참여 | 12.1 | 15.2 | 14.7 | 18.0 | 20.0 | 19.6 | 21.4 | 1.8 |
| | 해외 유통사 접촉 | 23.1 | 27.0 | 26.7 | 25.5 | 24.3 | 26.4 | 26.9 | 0.5 |
| | 온라인 해외 판매 | 1.1 | 1.1 | 2.6 | 2.8 | 2.7 | 3.1 | 2.9 | ▽0.2 |
| | 해외 법인 활용 | 8.6 | 9.4 | 8.6 | 8.0 | 7.1 | 6.6 | 6.7 | 0.1 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 25.3 | 22.0 | 25.2 | 25.6 | 23.0 | 21.7 | 21.4 | ▽0.3 |
| | 해외 에이전트 활용 | 20.1 | 13.0 | 16.0 | 16.0 | 19.9 | 20.1 | 19.4 | ▽0.7 |
| 기타 | | 9.7 | 12.3 | 6.2 | 4.1 | 3.0 | 2.5 | 1.3 | ▽1.2 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

콘텐츠산업별 연도별로 해외 수출방법을 살펴보면 2005년부터 2011년까지 해외 전시회 및 행사 참여 비중이 꾸준히 증가한 산업은 만화산업과 캐릭터산업이었다. 2005년부터 2011년 까지 해외 유통사 접촉 비중이 꾸준히 감소한 산업은 출판산업 그리고 애니메이션산업 이었다. 그리고 간접수출 중 국내 에이전트 활용부분을 살펴보면, 출판산업에서는 2005년부터 2011년 까지 지속적으로 비중이 증가하였고, 애니메이션산업에서는 2005년부터 2011년 까지 지속적으로 비중이 감소하였다.

〈표 3-6-11〉 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법

(단위: 개소, %)

| 구분 | 연도 | 사업체 수 | 직접 수출 | | | | 간접 수출 | | 기타 | 합계 |
|----|-------|-------|----------------|-------------|-------------|------------|------------------|------------------|------|-------|
| | | | 해외전시회 행사 참여 | 해외유통사 접촉 | 온라인해외 판매 | 해외법인 활용 | 국내 에이전트 활용 | 해외 에이전트 활용 | | |
| 출판 | 2005년 | 85 | 1.6 | 21.2 | 3.1 | 16.3 | 24.1 | 9.2 | 24.5 | 100.0 |
| | 2006년 | 86 | 6.5 | 14.3 | 2.1 | 14.3 | 27.3 | 12.5 | 23.0 | 100.0 |
| | 2007년 | 86 | 3.7 | 12.8 | 2.2 | 12.6 | 39.2 | 11.2 | 18.3 | 100.0 |
| | 2008년 | 88 | 8.8 | 11.6 | 2.1 | 11.5 | 41.3 | 11.3 | 13.4 | 100.0 |
| | 2009년 | 89 | 8.2 | 11.1 | 2.5 | 11.4 | 43.5 | 11.7 | 11.6 | 100.0 |
| | 2010년 | 91 | 8.5 | 10.9 | 2.6 | 11.2 | 45.3 | 10.3 | 11.2 | 100.0 |
| | 2011년 | 87 | 11.5 | 10.4 | 2.3 | 11.5 | 47.1 | 10.3 | 6.9 | 100.0 |
| 만화 | 2005년 | 38 | 16.7 | 12.5 | - | 1.2 | 55.5 | 14.1 | - | 100.0 |
| | 2006년 | 36 | 21.5 | 7.1 | - | - | 51.4 | 5.7 | 14.3 | 100.0 |
| | 2007년 | 37 | 31.1 | 5.5 | - | - | 53.2 | 8.8 | 1.4 | 100.0 |
| | 2008년 | 39 | 36.3 | 3.2 | - | - | 55.6 | 4.1 | 0.8 | 100.0 |
| | 2009년 | 37 | 39.6 | 2.3 | - | - | 55.9 | 2.2 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 38 | 41.2 | 2.1 | - | - | 54.6 | 2.1 | - | 100.0 |
| | 2011년 | 38 | 47.4 | 2.6 | - | - | 47.4 | 2.6 | - | 100.0 |
| 음악 | 2005년 | 36 | 1.2 | 14.3 | 1.5 | 4.5 | 28.9 | 36.1 | 13.5 | 100.0 |
| | 2006년 | 48 | 22.7 | 71.8 | 0.9 | 1.0 | - | 3.6 | - | 100.0 |
| | 2007년 | 39 | 1.5 | 75.7 | 7.9 | 1.6 | 2.3 | 11.0 | - | 100.0 |
| | 2008년 | 42 | 3.2 | 66.5 | 8.1 | 2.8 | 3.6 | 15.8 | - | 100.0 |
| | 2009년 | 45 | 3.4 | 62.1 | 9.6 | 4.5 | 4.1 | 16.3 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 67 | 3.7 | 60.8 | 10.2 | 4.1 | 4.3 | 16.9 | - | 100.0 |
| | 2011년 | 73 | 2.7 | 63.0 | 8.2 | 5.5 | 6.9 | 13.7 | - | 100.0 |

| 구분 | 연도 | 사업체 수 | 직접 수출 | | | | 간접 수출 | | 기타 | 합계 |
|---------|-------|-------|-------------|----------|----------|---------|------------|------------|------|-------|
| | | | 해외전시회 행사 참여 | 해외유통사 접촉 | 온라인해외 판매 | 해외법인 활용 | 국내 에이전트 활용 | 해외 에이전트 활용 | | |
| 애니메이션 | 2005년 | 36 | 16.5 | 28.5 | - | 10.9 | 22.7 | 17.1 | 4.3 | 100.0 |
| | 2006년 | 37 | 11.5 | 23.1 | - | 16.8 | 17.1 | 16.2 | 15.3 | 100.0 |
| | 2007년 | 43 | 22.3 | 21.9 | - | 11.3 | 7.3 | 36.8 | 0.4 | 100.0 |
| | 2008년 | 45 | 26.4 | 19.5 | - | 9.8 | 6.7 | 37.6 | - | 100.0 |
| | 2009년 | 43 | 27.2 | 18.7 | - | 8.2 | 6.3 | 39.6 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 47 | 29.3 | 17.9 | - | 8.1 | 6.2 | 38.5 | - | 100.0 |
| | 2011년 | 49 | 30.6 | 16.3 | - | 8.2 | 6.1 | 38.8 | - | 100.0 |
| 캐릭터 | 2005년 | 48 | 22.2 | 28.5 | - | 12.6 | 19.9 | 16.8 | - | 100.0 |
| | 2006년 | 52 | 23.1 | 27.2 | 1.3 | 11.7 | 19.3 | 15.1 | 2.3 | 100.0 |
| | 2007년 | 59 | 25.2 | 31.5 | 3.8 | 12.1 | 19.1 | 8.1 | 0.2 | 100.0 |
| | 2008년 | 66 | 25.9 | 32.1 | 3.9 | 11.3 | 19.3 | 7.3 | 0.2 | 100.0 |
| | 2009년 | 72 | 26.3 | 33.2 | 3.8 | 11.5 | 19.8 | 5.4 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 75 | 26.6 | 34.1 | 3.6 | 11.1 | 19.3 | 5.3 | - | 100.0 |
| | 2011년 | 89 | 30.3 | 32.6 | 3.4 | 10.1 | 18.0 | 5.6 | - | 100.0 |
| 자식정보 | 2009년 | 69 | 27.3 | 19.7 | 0.9 | 3.2 | 8.6 | 39.4 | 0.9 | 100.0 |
| | 2010년 | 69 | 27.2 | 20.1 | 1.2 | 3.8 | 8.2 | 39.2 | 0.3 | 100.0 |
| | 2011년 | 71 | 25.4 | 18.3 | 2.8 | 4.2 | 11.3 | 38.0 | - | 100.0 |
| 콘텐츠 솔루션 | 2009년 | 23 | 13.2 | 34.1 | 0.5 | 1.0 | 12.2 | 37.2 | 1.8 | 100.0 |
| | 2010년 | 42 | 13.6 | 34.2 | 0.6 | 1.2 | 12.7 | 36.3 | 1.4 | 100.0 |
| | 2011년 | 42 | 14.3 | 35.7 | - | - | 11.9 | 38.1 | - | 100.0 |

6.2.4 콘텐츠산업 해외 진출형태

콘텐츠산업 해외 진출형태를 살펴본 결과, 라이선스가 46.1%로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 완제품 수출이 40.8%로 그 뒤를 이었다. OEM 수출은 11.1%였으며, 기술 서비스는 2.0%로 나타났다. 라이선스는 2006년부터 2011년까지 지속적인 증가를 보이고 있으며, 전년대비 0.9%p 증가한 것으로 나타났다. 완제품 수출은 2005년부터 꾸준히 증가하다 2009년에 감소하였으나, 2011년에 다시 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-6-12〉 콘텐츠산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 완제품 수출 | | 34.6 | 42.2 | 44.7 | 45.9 | 37.2 | 39.9 | 40.8 | 0.9 |
| 라이선스 | | 29.8 | 26.7 | 27.7 | 31.5 | 44.4 | 45.2 | 46.1 | 0.9 |
| OEM 수출 | | 25.7 | 24.1 | 21.9 | 19.7 | 15.3 | 12.7 | 11.1 | ▽1.6 |
| 기술 서비스 | | 8.5 | 6.4 | 4.4 | 2.8 | 2.5 | 1.9 | 2.0 | 0.1 |
| 기타 | | 1.4 | 0.6 | 1.3 | 0.1 | 0.6 | 0.3 | - | ▽0.3 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 3-6-13〉 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태

(단위: 개소, %)

| 구분 | 연도 | 사업체 수 | 완제품 수출 | 라이선스 | OEM 수출 | 기술 서비스 | 기타 | 합계 |
|--------|-------|-------|--------|------|--------|--------|-----|-------|
| 출판 | 2005년 | 85 | 58.3 | 18.6 | 22.3 | - | 0.8 | 100.0 |
| | 2006년 | 86 | 59.6 | 18.9 | 21.5 | - | - | 100.0 |
| | 2007년 | 86 | 58.7 | 20.3 | 20.1 | - | 0.9 | 100.0 |
| | 2008년 | 88 | 59.2 | 23.5 | 17.3 | - | - | 100.0 |
| | 2009년 | 89 | 55.3 | 27.8 | 16.9 | - | - | 100.0 |
| | 2010년 | 91 | 52.8 | 29.6 | 17.6 | - | - | 100.0 |
| | 2011년 | 87 | 52.9 | 32.2 | 14.9 | - | - | 100.0 |
| 만화 | 2005년 | 38 | 26.3 | 63.2 | 7.9 | - | 2.6 | 100.0 |
| | 2006년 | 36 | 41.2 | 49.4 | - | 9.4 | - | 100.0 |
| | 2007년 | 37 | 52.1 | 41.3 | - | 3.6 | 3.0 | 100.0 |
| | 2008년 | 39 | 49.3 | 50.1 | - | - | 0.6 | 100.0 |
| | 2009년 | 37 | 31.7 | 66.9 | - | - | 1.4 | 100.0 |
| | 2010년 | 38 | 26.3 | 73.7 | - | - | - | 100.0 |
| | 2011년 | 38 | 21.1 | 78.9 | - | - | - | 100.0 |
| 음악 | 2005년 | 36 | 52.8 | 25.0 | 11.1 | 8.3 | 2.8 | 100.0 |
| | 2006년 | 48 | 56.8 | 23.2 | 10.9 | 5.6 | 3.5 | 100.0 |
| | 2007년 | 39 | 53.2 | 36.7 | 4.2 | 2.3 | 3.6 | 100.0 |
| | 2008년 | 42 | 61.8 | 37.5 | 0.2 | - | 0.5 | 100.0 |
| | 2009년 | 45 | 62.7 | 37.3 | - | - | - | 100.0 |
| | 2010년 | 67 | 68.6 | 31.4 | - | - | - | 100.0 |
| | 2011년 | 73 | 69.9 | 30.1 | - | - | - | 100.0 |
| 애니메이션 | 2005년 | 36 | - | 25.8 | 71.7 | - | 2.5 | 100.0 |
| | 2006년 | 37 | 11.1 | 24.0 | 59.9 | 5.0 | - | 100.0 |
| | 2007년 | 43 | 26.7 | 20.3 | 49.3 | 3.6 | 0.1 | 100.0 |
| | 2008년 | 45 | 27.2 | 25.9 | 45.6 | 1.2 | 0.1 | 100.0 |
| | 2009년 | 43 | - | 54.2 | 44.8 | 1.0 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 47 | - | 63.8 | 36.2 | - | - | 100.0 |
| | 2011년 | 49 | - | 65.3 | 34.7 | - | - | 100.0 |
| 캐릭터 | 2005년 | 48 | 31.8 | 28.7 | 37.2 | 2.3 | - | 100.0 |
| | 2006년 | 52 | 36.7 | 24.6 | 36.8 | 1.9 | - | 100.0 |
| | 2007년 | 59 | 39.2 | 25.9 | 33.1 | 1.8 | - | 100.0 |
| | 2008년 | 66 | 39.3 | 28.1 | 31.9 | 0.7 | - | 100.0 |
| | 2009년 | 72 | 39.9 | 32.1 | 27.8 | 0.2 | - | 100.0 |
| | 2010년 | 75 | 41.3 | 33.6 | 25.1 | - | - | 100.0 |
| | 2011년 | 89 | 44.9 | 36.0 | 19.1 | - | - | 100.0 |
| 자식정보 | 2009년 | 69 | 9.2 | 73.5 | 4.9 | 10.6 | 1.8 | 100.0 |
| | 2010년 | 69 | 9.6 | 73.8 | 4.1 | 10.8 | 1.7 | 100.0 |
| | 2011년 | 71 | 8.4 | 77.5 | 4.2 | 9.9 | - | 100.0 |
| 콘텐츠솔루션 | 2009년 | 23 | 73.8 | 21.3 | - | 3.4 | 1.5 | 100.0 |
| | 2010년 | 42 | 75.1 | 20.1 | - | 3.8 | 1.0 | 100.0 |
| | 2011년 | 42 | 76.2 | 19.0 | - | 4.8 | - | 100.0 |

07 종사자 수

7.1 콘텐츠산업 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 60만 4,730명으로 전년대비 1.5% 증가했으며 2005년부터 2011년 까지 연평균 0.8% 증가했다. 출판산업의 종사자가 19만 8,691명(32.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 게임산업은 9만 5,015명(15.7%)으로 나타나 출판산업의 뒤를 이었다. 음악산업 종사자는 7만 8,181명(12.9%), 지식정보는 6만 9,026명(11.4%), 방송은 3만 8,366명(6.3%), 광고는 3만 4,647명(5.7%), 영화는 2만 9,569명(4.9%), 캐릭터는 2만 6,418명(4.4%), 콘텐츠솔루션은 1만 9,813명(3.3%), 만화는 1만 358명(1.7%), 그리고 애니메이션은 4,646명(0.8%)으로 나타났다.

증감률을 보면 출판이 전년대비 2.2% 감소, 연평균 또한 1.3% 감소하였으며, 만화는 전년대비 3.9% 감소, 연평균 2.3% 증가했다. 음악은 전년대비 2.0%, 연평균 3.0% 증가했고 게임은 전년과 동일하게 나타났으며, 연평균 6.4% 감소하였다. 영화는 전년대비 3.2% 감소하였으며 연평균 0.3% 증가하였고 애니메이션은 전년대비와 연평균이 각각 6.8%, 4.4% 증가하였다. 방송은 전년대비 10.9% 증가 연평균 4.4% 증가하였다. 광고는 전년대비, 연평균이 각각 0.6%, 2.6% 증가하였으며, 캐릭터는 전년대비 5.2%, 연평균 20.1% 증가하였다. 지식정보는 전년대비 11.7%, 연평균 14.1% 증가하였고, 콘텐츠솔루션은 전년대비 1.4%, 연평균은 8.1% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-7-1〉 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| 출판 | 214,904 | 218,377 | 225,347 | 210,084 | 206,926 | 203,226 | 198,691 | 32.9 | ▽2.2 | ▽1.3 |
| 만화 | 9,048 | 12,818 | 11,772 | 11,093 | 10,748 | 10,779 | 10,358 | 1.7 | ▽3.9 | 2.3 |
| 음악 | 65,346 | 65,431 | 75,027 | 66,475 | 76,539 | 76,654 | 78,181 | 12.9 | 2.0 | 3.0 |
| 게임 | 141,263 | 105,773 | 92,572 | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 15.7 | 0.0 | ▽6.4 |
| 영화 | 29,078 | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 29,569 | 4.9 | ▽3.2 | 0.3 |
| 애니메이션 | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 4,646 | 0.8 | 6.8 | 4.4 |
| 방송 | 29,634 | 29,308 | 28,913 | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 38,366 | 6.3 | 10.9 | 4.4 |
| 광고 | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 34,647 | 5.7 | 0.6 | 2.6 |
| 캐릭터 ⁵³⁾ | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 26,418 | 4.4 | 5.2 | 20.1 |
| 지식정보 ⁵⁴⁾ | 31,327 | 34,779 | 38,192 | 41,279 | 55,126 | 61,792 | 69,026 | 11.4 | 11.7 | 14.1 |
| 콘텐츠솔루션 ⁵⁵⁾ | 12,430 | 13,450 | 13,414 | 14,679 | 17,089 | 19,540 | 19,813 | 3.3 | 1.4 | 8.1 |
| 합계 | 575,060 | 556,493 | 564,281 | 548,919 | 582,801 | 595,998 | 604,730 | 100.0 | 1.5 | 0.8 |

53) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

54) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 종사자 포함

55) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 포함

7.1.1 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황⁵⁶⁾

2011 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 수는 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 경우 16만 3,524명(31.1%)으로 나타났으며, 100억 원 이상은 14만 1,006명(26.8%), 1억 원 이상 10억 원 미만은 11만 2,403명(21.4%), 1억 원 미만은 10만 8,826명(20.7%)으로 나타났다. 증감률은 1억 원 미만은 전년대비 0.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.2% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 1.3%, 연평균 2.9% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 3.7%, 연평균 4.7% 증가하였으며, 100억 원 이상은 전년대비, 연평균 모두 1.7% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업은 10억 원 이상 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자가 57.9%로 10억 원 미만 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자(42.1%) 보다 많은 것으로 나타났다.

〈표 3-7-2〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 산업 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-----------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 출판 | | 9,630 | 31,601 | 59,003 | 51,929 | 152,163 |
| 만화 | | 6,004 | 1,718 | 2,457 | 179 | 10,358 |
| 음악 | | 64,947 | 5,992 | 4,674 | 2,568 | 78,181 |
| 게임 | | 14,429 | 30,925 | 11,922 | 37,739 | 95,015 |
| 영화 | | 4,941 | 3,006 | 16,345 | 5,277 | 29,569 |
| 애니메이션 | | 145 | 1,592 | 2,706 | 203 | 4,646 |
| 방송영상독립제작사 | | 1,726 | 953 | 2,051 | 1,193 | 5,923 |
| 광고 | | 4,300 | 10,314 | 11,824 | 8,209 | 34,647 |
| 캐릭터 | | 1,006 | 2,891 | 13,099 | 9,422 | 26,418 |
| 지식정보 | | 1,088 | 19,705 | 29,524 | 18,709 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | | 610 | 3,706 | 9,919 | 5,578 | 19,813 |
| 합계 | | 108,826 | 112,403 | 163,524 | 141,006 | 525,759 |
| 비중(%) | | 20.7 | 21.4 | 31.1 | 26.8 | 100.0 |

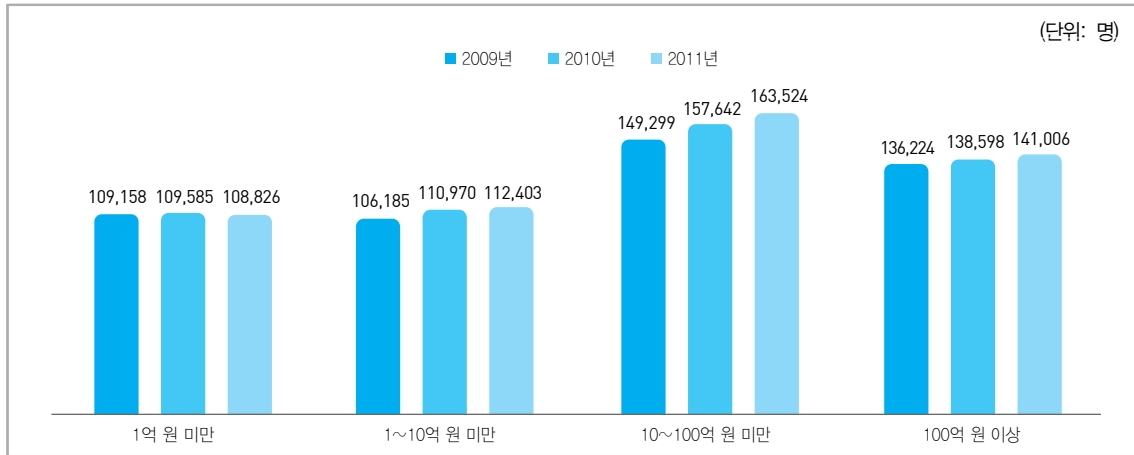
〈표 3-7-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2009년 | | 109,158 | 106,185 | 149,299 | 136,224 | 500,866 |
| 비중(%) | | 21.8 | 21.2 | 29.8 | 27.2 | 100.0 |
| 2010년 | | 109,585 | 110,970 | 157,642 | 138,598 | 516,795 |
| 비중(%) | | 21.2 | 21.5 | 30.5 | 26.8 | 100.0 |
| 2011년 | | 108,826 | 112,403 | 163,524 | 141,006 | 525,759 |
| 비중(%) | | 20.7 | 21.4 | 31.1 | 26.8 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.7 | 1.3 | 3.7 | 1.7 | 1.7 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.2 | 2.9 | 4.7 | 1.7 | 2.5 |

56) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 종사자 제외)

[그림 3-7-1] 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



7.1.2 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황⁵⁷⁾

콘텐츠산업 사업체의 종사자 규모별 종사자 수를 살펴본 결과, 1인 이상 4인 이하 사업체의 종사자는 16만 4,486명(31.3%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음으로 많은 비중을 차지한 규모는 10인 이상 49인 이하 규모였으며, 10인 이상 49인 이하 규모는 11만 2,508명(21.4%), 100인 이상은 10만 7,790명(20.5%), 50인 이상 99인 이하 규모는 7만 1,021명(13.5%), 5인 이상 9인 이하 규모는 6만 9,954명(13.3%)으로 분석되었다.

[표 3-7-4] 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-----------|---------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 출판 | 26,762 | 26,858 | 38,718 | 20,680 | 39,145 | 152,163 |
| 민화 | 8,067 | 895 | 1,204 | 192 | - | 10,358 |
| 음악 | 62,839 | 9,294 | 3,308 | 1,912 | 828 | 78,181 |
| 게임 | 34,215 | 10,332 | 5,440 | 8,357 | 36,671 | 95,015 |
| 영화 | 3,426 | 1,892 | 8,048 | 12,058 | 4,145 | 29,569 |
| 애니메이션 | 397 | 746 | 3,360 | 143 | - | 4,646 |
| 방송영상독립제작사 | 768 | 1,654 | 1,596 | 1,105 | 800 | 5,923 |
| 광고 | 7,731 | 6,842 | 13,059 | 2,588 | 4,427 | 34,647 |
| 캐릭터 | 1,536 | 1,814 | 16,141 | 5,208 | 1,719 | 26,418 |
| 지식정보 | 17,572 | 6,434 | 15,749 | 14,401 | 14,870 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | 1,173 | 3,193 | 5,885 | 4,377 | 5,185 | 19,813 |
| 합계 | 164,486 | 69,954 | 112,508 | 71,021 | 107,790 | 525,759 |
| 비중(%) | 31.3 | 13.3 | 21.4 | 13.5 | 20.5 | 100.0 |

증감률을 살펴본 결과, 100인 이상은 전년대비 3.3% 감소했으며 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 증가했고, 50인 이상 99인 이하 규모는 전년대비 15.0%, 연평균 12.7% 증가하였다. 10인 이상

57) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

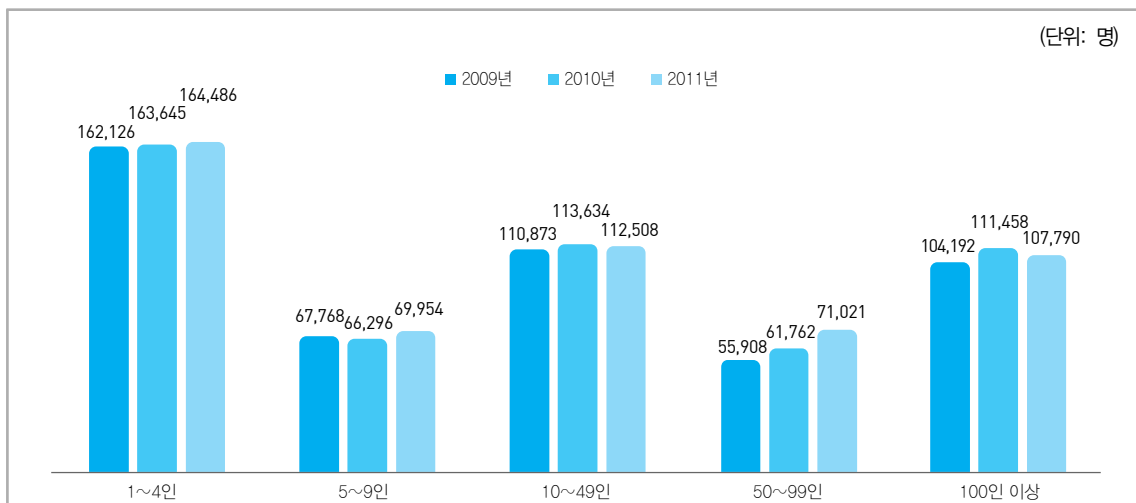
49인 이하 규모는 전년대비 1.0% 감소, 연평균 0.7% 증가하였다. 5인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 5.5% 증가, 연평균 1.6% 증가했다. 1인 이상 4인 이하 규모는 전년대비 0.5% 증가했으며 연평균 0.7% 증가했다. 즉, 콘텐츠산업의 종사자 수를 사업체의 종사자 규모에 따라 살펴본 결과, 50인 미만 사업체에 근무하는 종사자 비중이 66.0%로 대부분의 종사자들이 중소형사업체에 근무하는 것으로 나타났다.

〈표 3-7-5〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|---------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 2009년 | 162,126 | 67,768 | 110,873 | 55,908 | 104,192 | 500,867 |
| 비중(%) | 32.4 | 13.5 | 22.1 | 11.2 | 20.8 | 100.0 |
| 2010년 | 163,645 | 66,296 | 113,634 | 61,762 | 111,458 | 516,795 |
| 비중(%) | 31.7 | 12.8 | 22.0 | 11.9 | 21.6 | 100.0 |
| 2011년 | 164,486 | 69,954 | 112,508 | 71,021 | 107,790 | 525,759 |
| 비중(%) | 31.3 | 13.3 | 21.4 | 13.5 | 20.5 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 0.5 | 5.5 | ▽1.0 | 15.0 | ▽3.3 | 1.7 |
| 연평균증감률(%) | 0.7 | 1.6 | 0.7 | 12.7 | 1.7 | 2.5 |

〈그림 3-7-2〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)



7.1.3 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황⁵⁸⁾

2011년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울에 위치한 사업체의 종사자 수가 27만 3,314명(49.8%)으로 가장 많았으며, 경기도 지역의 사업체의 종사자 수가 11만 6,131명(21.2%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다. 부산은 2만 1,506명(3.9%)이며 대구는 1만 8,500명(3.4%)으로 나타났다. 6개 광역시는 8만 6,912명으로 전년대비 5.6%, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 증가하였으며, 9개 도는 18만 8,271명으로 전년대비 3.9%, 연평균 3.2% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 71.0%가 서울과 경기도에 집중되어있어 콘텐츠산업의 지역불균형이 여전히 심각한 것으로 분

58) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(민화체육)), 민화(인터넷서점(민화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

석되었다.

〈표 3-7-6〉 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

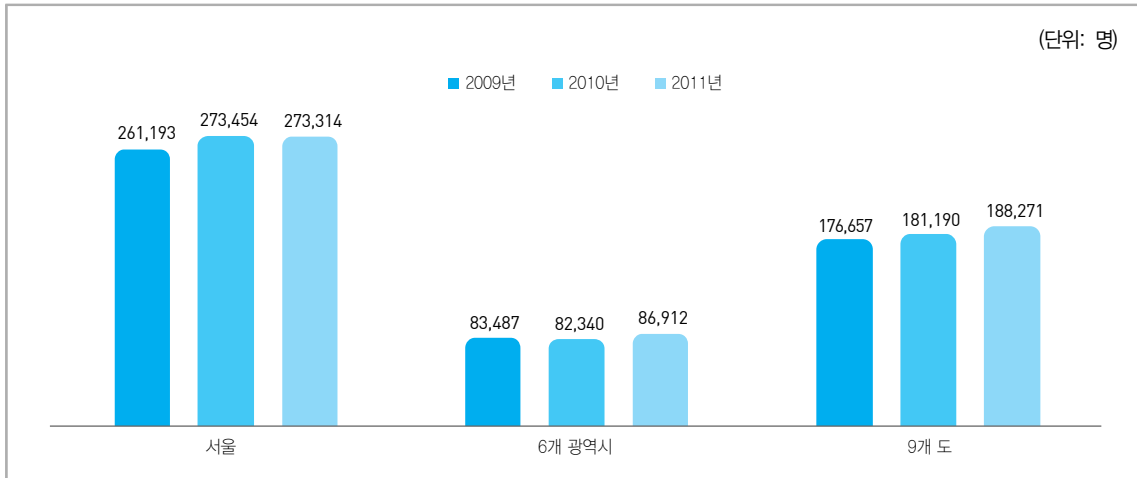
| 지역 | 산업 | 출판 | 만화 | 음악 | 게임 | 영화 | 애니메이션 | 방송 | 광고 | 캐릭터 | 지식정보 | 콘텐츠솔루션 | 합계 | 비중(%) |
|-----|------|---------|-------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|-------|
| 6개시 | 서울 | 67,749 | 4,362 | 19,682 | 39,661 | 12,805 | 3,346 | 27,203 | 26,975 | 13,386 | 43,485 | 14,660 | 273,314 | 49.8 |
| | 부산 | 5,293 | 481 | 5,023 | 3,024 | 1,898 | 144 | 1,131 | 1,235 | 1,216 | 1,664 | 397 | 21,506 | 3.9 |
| | 대구 | 4,706 | 314 | 4,640 | 2,504 | 1,497 | 79 | 1,157 | 740 | 917 | 1,583 | 363 | 18,500 | 3.4 |
| | 인천 | 4,109 | 317 | 4,674 | 2,715 | 1,211 | 53 | 338 | 616 | 789 | 1,352 | 339 | 16,513 | 3.0 |
| | 광주 | 3,477 | 226 | 2,490 | 1,640 | 597 | 138 | 605 | 1,051 | 550 | 821 | 245 | 11,840 | 2.2 |
| | 대전 | 2,773 | 228 | 2,474 | 2,157 | 739 | 20 | 682 | 800 | 513 | 1,188 | 211 | 11,785 | 2.2 |
| | 울산 | 1,141 | 142 | 2,119 | 986 | 391 | - | 486 | 126 | 269 | 965 | 143 | 6,768 | 1.2 |
| | 소계 | 21,499 | 1,708 | 21,420 | 13,026 | 6,333 | 434 | 4,399 | 4,568 | 4,254 | 7,573 | 1,698 | 86,912 | 15.9 |
| 9개도 | 경기도 | 37,475 | 2,465 | 16,025 | 30,909 | 5,480 | 634 | 1,903 | 1,150 | 5,568 | 12,306 | 2,216 | 116,131 | 21.2 |
| | 강원도 | 1,322 | 122 | 2,292 | 1,233 | 578 | 84 | 973 | 418 | 308 | 616 | 161 | 8,107 | 1.5 |
| | 충청북도 | 1,976 | 132 | 2,205 | 1,143 | 643 | 48 | 604 | 141 | 473 | 703 | 173 | 8,241 | 1.5 |
| | 충청남도 | 2,022 | 211 | 2,829 | 1,835 | 528 | 22 | 165 | 76 | 285 | 659 | 189 | 8,821 | 1.6 |
| | 전라북도 | 2,051 | 133 | 1,976 | 1,498 | 804 | 43 | 652 | 162 | 377 | 617 | 184 | 8,497 | 1.6 |
| | 전라남도 | 1,243 | 130 | 2,232 | 1,442 | 421 | 6 | 557 | 209 | 261 | 564 | 175 | 7,240 | 1.3 |
| | 경상북도 | 3,433 | 224 | 4,144 | 1,703 | 574 | - | 479 | 137 | 394 | 1,034 | 186 | 12,308 | 2.2 |
| | 경상남도 | 3,666 | 336 | 4,474 | 1,878 | 1,095 | 21 | 825 | 724 | 598 | 1,088 | 117 | 14,822 | 2.7 |
| | 제주도 | 690 | 36 | 733 | 687 | 308 | 8 | 606 | 87 | 514 | 381 | 54 | 4,104 | 0.7 |
| | 소계 | 53,878 | 3,789 | 36,910 | 42,328 | 10,431 | 866 | 6,764 | 3,104 | 8,778 | 17,968 | 3,455 | 188,271 | 34.3 |
| | 합계 | 143,126 | 9,859 | 78,012 | 95,015 | 29,569 | 4,646 | 38,366 | 34,647 | 26,418 | 69,026 | 19,813 | 548,497 | 100.0 |

〈표 3-7-7〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개시 | 서울 | 261,193 | 273,454 | 273,314 | ▽0.1 | 2.3 |
| | 부산 | 20,516 | 20,162 | 21,506 | 6.7 | 2.4 |
| | 대구 | 18,155 | 17,493 | 18,500 | 5.8 | 0.9 |
| | 인천 | 15,410 | 15,106 | 16,513 | 9.3 | 3.5 |
| | 광주 | 11,660 | 11,663 | 11,840 | 1.5 | 0.8 |
| | 대전 | 11,508 | 11,387 | 11,785 | 3.5 | 1.2 |
| | 울산 | 6,238 | 6,529 | 6,768 | 3.7 | 4.2 |
| | 소계 | 83,487 | 82,340 | 86,912 | 5.6 | 2.0 |
| 9개도 | 경기도 | 106,758 | 112,117 | 116,131 | 3.6 | 4.3 |
| | 강원도 | 7,720 | 7,598 | 8,107 | 6.7 | 2.5 |
| | 충청북도 | 7,885 | 8,076 | 8,241 | 2.0 | 2.2 |
| | 충청남도 | 8,465 | 8,477 | 8,821 | 4.1 | 2.1 |
| | 전라북도 | 8,165 | 8,284 | 8,497 | 2.6 | 2.0 |
| | 전라남도 | 7,030 | 6,899 | 7,240 | 4.9 | 1.5 |
| | 경상북도 | 12,697 | 12,024 | 12,308 | 2.4 | ▽1.5 |
| | 경상남도 | 14,118 | 13,916 | 14,822 | 6.5 | 2.5 |
| | 제주도 | 3,819 | 3,799 | 4,104 | 8.0 | 3.7 |
| | 소계 | 176,657 | 181,190 | 188,271 | 3.9 | 3.2 |
| | 합계 | 521,337 | 536,984 | 548,497 | 2.1 | 2.6 |

[그림 3-7-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황



7.1.4 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직은 44만 4,173명(81.0%)이며, 비정규직은 10만 4,324명(19.0%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 정규직은 전년대비 19.5%, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.3% 증가하였으며, 비정규직은 전년대비 48.3% 증가했으며, 연평균 21.7% 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠별로 보면 출판산업의 정규직 종사자가 92.6%로 가장 높은 정규직 비율을 가진 산업으로 나타났다으며, 영화산업의 정규직 종사자가 52.7%로 가장 낮은 정규직 종사자 비율을 가진 산업으로 나타났다.

[표 3-7-8] 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황(2011년)⁵⁹⁾

(단위: 명)

| 산업 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|--------|------|---------|-------|---------|-------|---------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 출판 | | 132,528 | 92.6 | 10,598 | 7.4 | 143,126 |
| 만화 | | 8,094 | 82.1 | 1,765 | 17.9 | 9,859 |
| 음악 | | 58,669 | 75.2 | 19,343 | 24.8 | 78,012 |
| 게임 | | 65,901 | 69.4 | 29,114 | 30.6 | 95,015 |
| 영화 | | 15,575 | 52.7 | 13,994 | 47.3 | 29,569 |
| 애니메이션 | | 3,513 | 75.6 | 1,133 | 24.4 | 4,646 |
| 방송 | | 30,846 | 85.5 | 7,520 | 14.5 | 38,366 |
| 광고 | | 31,223 | 90.1 | 3,424 | 9.9 | 34,647 |
| 캐릭터 | | 23,357 | 88.4 | 3,061 | 11.6 | 26,418 |
| 지식정보 | | 56,380 | 81.7 | 12,646 | 18.3 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | | 18,087 | 91.3 | 1,726 | 8.7 | 19,813 |
| 합계 | | 444,173 | 81.0 | 104,324 | 19.0 | 548,497 |

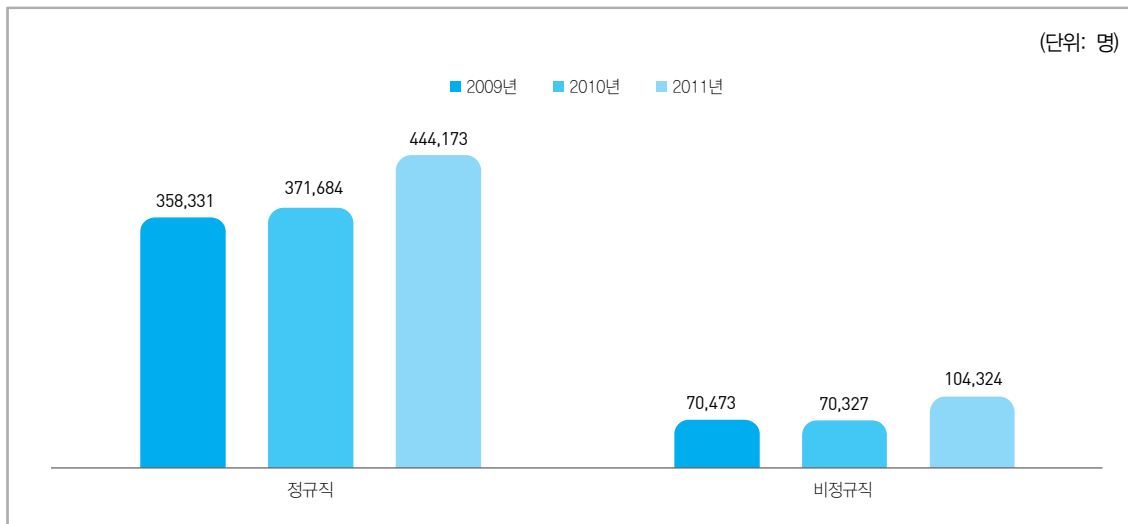
59) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화책외)), 만화(인터넷서점(만화책외)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

〈표 3-7-9〉 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황⁶⁰⁾

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|---------|---------|---------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 358,331 | 70,473 | 428,804 |
| | 비중(%) | 83.6 | 16.4 | 100.0 |
| 2010년 | | 371,684 | 70,327 | 442,011 |
| | 비중(%) | 84.1 | 15.9 | 100.0 |
| 2011년 | | 444,173 | 104,324 | 548,497 |
| | 비중(%) | 81.0 | 19.0 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 19.5 | 48.3 | 24.1 |
| | 연평균증감률(%) | 11.3 | 21.7 | 13.1 |

〈그림 3-7-4〉 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



7.1.5 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 25만 2,107명(49.1%)이며 정규직 여자는 16만 1,199명(31.4%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 5만 4,702명(10.6%)이며 비정규직 여자는 4만 5,842명(8.9%)으로 나타났다. 전년대비증감률 분석 결과, 비정규직 남자가 전년대비 69.3% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보인 것으로 나타났다. 2009년부터 2011년까지 연평균 증감률은 정규직 남자는 15.1% 증가했으며, 정규직 여자는 8.0%로 증가하였고, 비정규직 남자는 31.1% 증가했으며, 비정규직 여자는 14.4% 증가했다.

60) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화채워)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2009년, 2010년) 종사자 제외

〈표 3-7-10〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년)⁶¹⁾

(단위: 명)

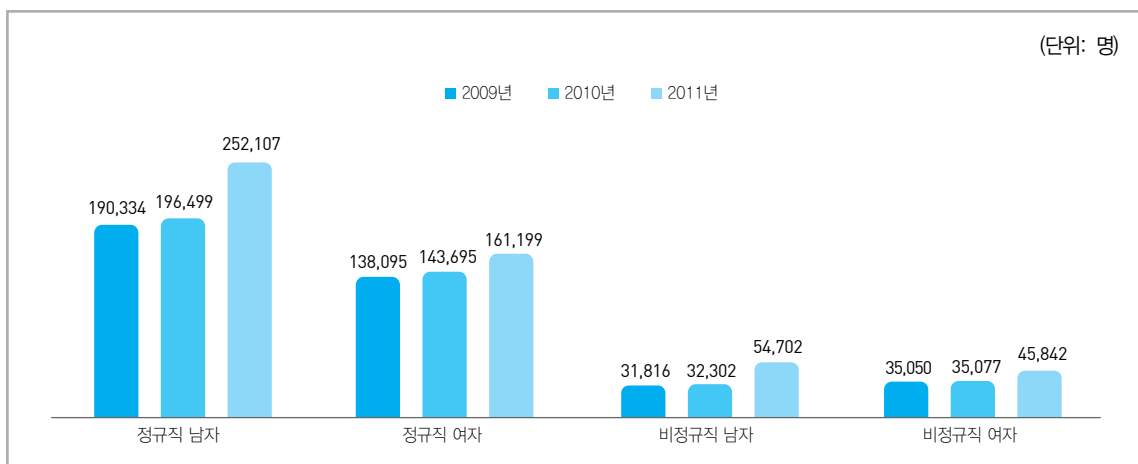
| 산업 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|--------|--------|---------|---------|--------|--------|---------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 출판 | | 72,735 | 59,793 | 5,061 | 5,537 | 143,126 |
| 만화 | | 3,519 | 4,575 | 718 | 1,047 | 9,859 |
| 음악 | | 34,530 | 24,139 | 9,110 | 10,233 | 78,012 |
| 게임 | | 50,714 | 15,187 | 19,884 | 9,230 | 95,015 |
| 영화 | | 9,513 | 6,417 | 6,062 | 7,577 | 29,569 |
| 애니메이션 | | 2,139 | 1,374 | 565 | 568 | 4,646 |
| 방송 | | 23,439 | 7,408 | 4,101 | 3,418 | 38,366 |
| 캐릭터 | | 12,195 | 11,162 | 1,476 | 1,585 | 26,418 |
| 지식정보 | | 32,391 | 23,989 | 6,757 | 5,889 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | | 10,932 | 7,155 | 968 | 758 | 19,813 |
| 합계 | | 252,107 | 161,199 | 54,702 | 45,842 | 513,850 |

〈표 3-7-11〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황⁶²⁾

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|---------|---------|--------|--------|---------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 190,334 | 138,095 | 31,816 | 35,050 | 395,295 |
| 비중(%) | | 48.1 | 34.9 | 8.1 | 8.9 | 100.0 |
| 2010년 | | 196,499 | 143,695 | 32,302 | 35,077 | 407,573 |
| 비중(%) | | 48.2 | 35.3 | 7.9 | 8.6 | 100.0 |
| 2011년 | | 252,107 | 161,199 | 54,702 | 45,842 | 513,850 |
| 비중(%) | | 49.1 | 31.4 | 10.6 | 8.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 28.3 | 12.2 | 69.3 | 30.7 | 26.1 |
| 연평균증감률(%) | | 15.1 | 8.0 | 31.1 | 14.4 | 14.0 |

〈그림 3-7-5〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



61) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화채외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 광고산업 종사자 제외

62) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화채외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2009년, 2010년), 광고산업 종사자 제외

7.1.6 콘텐츠산업 성별 종사자 현황⁶³⁾

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 남자 종사자는 34만 6,148명(58.2%)이며 여자 종사자는 24만 8,877명(41.8%)인 것으로 나타났다. 연도별로는 남자는 2009년에 30만 4,901명에서 2010년에 31만 4,239명, 2011년에 34만 6,148명으로 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 이는 전년대비 10.2% 증가한 수치이며 2009년부터 2011년까지 연평균은 6.5% 증가한 수치이다. 여자는 2009년에 21만 9,237명, 2010년에 22만 5,682명, 그리고 2011년에 24만 8,877명으로 나타나, 여자 또한 지속적으로 증가하는 것으로 나타났으며, 전년대비 10.3% 증가하였으며 연평균 6.5% 증가하였다.

〈표 3-7-12〉 콘텐츠산업 산업별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분 | 2009년 | | | 2010년 | | | 2011년 | | |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 남 | 여 | 합계 | 남 | 여 | 합계 | 남 | 녀 | 합계 |
| 출판 | 109,356 | 88,653 | 198,009 | 107,918 | 86,287 | 194,205 | 95,792 | 93,862 | 189,654 |
| 만화 | 4,424 | 5,907 | 10,331 | 4,402 | 5,881 | 10,283 | 4,237 | 5,622 | 9,859 |
| 음악 | 42,934 | 33,444 | 76,378 | 42,794 | 33,688 | 76,482 | 43,640 | 34,372 | 78,012 |
| 게임 | 32,307 | 11,058 | 43,365 | 35,448 | 13,137 | 48,585 | 70,598 | 24,417 | 95,015 |
| 영화 | 14,468 | 13,573 | 28,041 | 16,616 | 13,945 | 30,561 | 15,930 | 13,639 | 29,569 |
| 애니메이션 | 2,420 | 1,750 | 4,170 | 2,532 | 1,817 | 4,349 | 2,704 | 1,942 | 4,646 |
| 방송 | 25,291 | 9,423 | 34,714 | 25,236 | 9,348 | 34,584 | 27,540 | 10,826 | 38,366 |
| 광고 | 20,413 | 13,096 | 33,509 | 20,395 | 14,043 | 34,438 | 20,988 | 13,659 | 34,647 |
| 캐릭터 | 11,995 | 11,411 | 23,406 | 12,942 | 12,160 | 25,102 | 13,671 | 12,747 | 26,418 |
| 지식정보 | 31,008 | 24,118 | 55,126 | 34,217 | 27,575 | 61,792 | 39,148 | 29,878 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | 10,285 | 6,804 | 17,089 | 11,739 | 7,801 | 19,540 | 11,900 | 7,913 | 19,813 |
| 합계 | 304,901 | 219,237 | 524,138 | 314,239 | 225,682 | 539,921 | 346,148 | 248,877 | 595,025 |

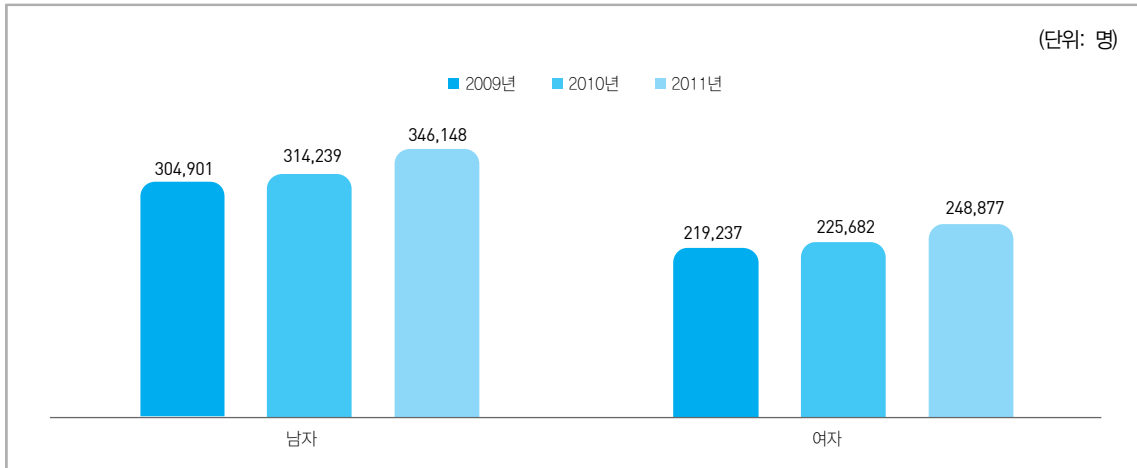
〈표 3-7-13〉 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|---------|---------|---------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 304,901 | 219,237 | 524,138 |
| 비중(%) | | 58.2 | 41.8 | 100.0 |
| 2010년 | | 314,239 | 225,682 | 539,921 |
| 비중(%) | | 58.2 | 41.8 | 100.0 |
| 2011년 | | 346,148 | 248,877 | 595,025 |
| 비중(%) | | 58.2 | 41.8 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 10.2 | 10.3 | 10.2 |
| 연평균증감률(%) | | 6.5 | 6.5 | 6.5 |

63) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화제외)), 음악(인터넷 음반 소매업)산업 종사자 제외

[그림 3-7-6] 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황



7.1.7 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황⁶⁴⁾

콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작 종사자가 11만 6,335명으로 41.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자는 7만 2,374명(25.7%)이며 관리 종사자는 5만 1,865명(18.4%), 사업기획 종사자는 2만 3,750명(8.4%), 마케팅/홍보 종사자는 1만 2,358명(4.4%), 연구개발 종사자는 5,301명(1.9%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 제작 종사자는 2009년에 10만 8,967명에서 2010년에 11만 4,288명으로 증가하였으며, 2011년에도 11만 6,335명으로 증가하여 전년대비 1.8%, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.3% 증가했다. 한편 연구개발 종사자는 전년대비 1.3%, 연평균 6.6% 감소하였으며, 연도별로는 2009년에 6,075명, 2010년에 5,373명, 그리고 2011년에 5,301명으로 지속적인 감소가 이루어진 것으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 콘텐츠 기획의 중요성이 대두 되면서 사업기획 종사자는 매년 큰 폭으로 증가하고 있는데, 전년대비 3.4% 증가, 연평균 11.0% 증가했다.

[표 3-7-14] 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 직무 | 산업 | 출판 | 만화 | 음악 | 애니메이션 | 캐릭터 | 지식정보 | 콘텐츠 솔루션 | 합계 | 비중(%) |
|--------|----|---------|-------|-------|-------|--------|--------|---------|---------|-------|
| 사업기획 | | 12,651 | 332 | 1,437 | 306 | 1,898 | 4,859 | 2,267 | 23,750 | 8.4 |
| 관리 | | 28,448 | 2,239 | 1,274 | 403 | 2,779 | 14,662 | 2,060 | 51,865 | 18.4 |
| 제작 | | 60,235 | 1,248 | 3,136 | 3,171 | 10,122 | 24,364 | 14,059 | 116,335 | 41.2 |
| 마케팅/홍보 | | 7,421 | 350 | 835 | 294 | 1,180 | 1,792 | 486 | 12,358 | 4.4 |
| 연구개발 | | 2,992 | 124 | 234 | 147 | 800 | 605 | 399 | 5,301 | 1.9 |
| 기타(유통) | | 31,379 | 5,566 | 2,179 | 325 | 9,639 | 22,744 | 542 | 72,374 | 25.7 |
| 합계 | | 143,126 | 9,859 | 9,095 | 4,646 | 26,418 | 69,026 | 19,813 | 281,983 | 100.0 |

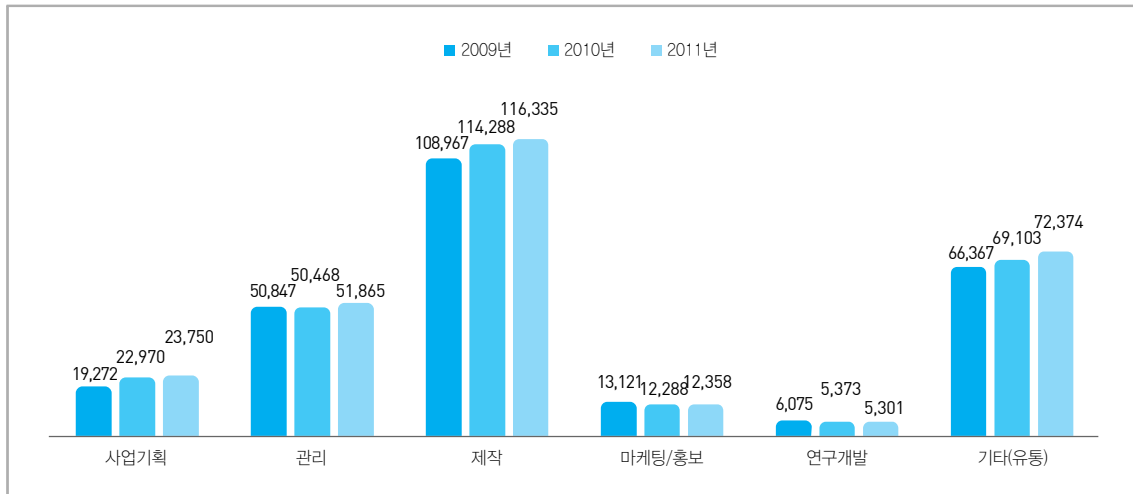
64) 출판(계연배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 게임, 영화, 방송, 광고산업 종사자 제외

〈표 3-7-15〉 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|-------|------------|--------|--------|---------|--------|-------|--------|---------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 19,272 | 50,847 | 108,967 | 13,121 | 6,075 | 66,367 | 264,649 |
| | 비중(%) | 7.3 | 19.2 | 41.2 | 4.9 | 2.3 | 25.1 | 100.0 |
| 2010년 | | 22,970 | 50,468 | 114,288 | 12,288 | 5,373 | 69,103 | 274,490 |
| | 비중(%) | 8.4 | 18.4 | 41.6 | 4.5 | 1.9 | 25.2 | 100.0 |
| 2011년 | | 23,750 | 51,865 | 116,335 | 12,358 | 5,301 | 72,374 | 281,983 |
| | 비중(%) | 8.4 | 18.4 | 41.2 | 4.4 | 1.9 | 25.7 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 3.4 | 2.8 | 1.8 | 0.6 | ▽1.3 | 4.7 | 2.7 |
| | 연평균증감률(%) | 11.0 | 1.0 | 3.3 | ▽3.0 | ▽6.6 | 4.4 | 3.2 |

〈그림 3-7-7〉 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황



7.1.8 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황

콘텐츠산업의 연령별 종사자 현황을 살펴본 결과, 29세 이하가 13만 143명(29.1%)으로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 30세 이상 34세 이하가 12만 811명(27.0%), 40세 이상이 10만 2,430명(22.9%), 35세 이상 39세 이하는 9만 3,753명(21.0%)으로 나타났다.

증감률을 살펴본 결과, 29세 이하는 전년대비 65.1% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 32.5% 증가했다. 30세 이상 34세 이하는 전년대비 45.8%, 연평균 22.4% 증가했고, 35세 이상 39세 이하는 전년대비 29.8%, 연평균 15.0% 증가했으며, 40세 이상은 전년대비 28.5%, 연평균 15.2% 증가했다.

〈표 3-7-16〉 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2011년)⁶⁵⁾

(단위: 명)

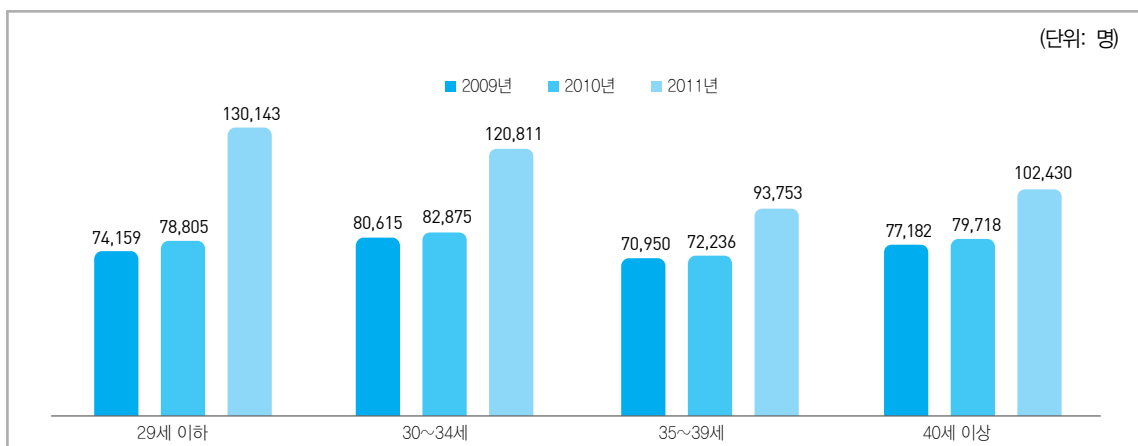
| 산업 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-----------|----|---------|---------|--------|---------|---------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 출판 | | 26,521 | 36,230 | 33,672 | 46,703 | 143,126 |
| 만화 | | 2,694 | 1,860 | 1,614 | 3,691 | 9,859 |
| 음악 | | 2,679 | 2,707 | 2,318 | 1,391 | 9,095 |
| 게임 | | 32,123 | 31,025 | 17,549 | 14,318 | 95,015 |
| 영화 | | 16,577 | 4,701 | 2,903 | 5,388 | 29,569 |
| 애니메이션 | | 1,473 | 1,538 | 1,103 | 532 | 4,646 |
| 방송영상독립제작사 | | 1,858 | 1,706 | 1,111 | 1,248 | 5,923 |
| 광고 | | 8,047 | 7,939 | 7,233 | 11,428 | 34,647 |
| 캐릭터 | | 9,985 | 7,837 | 5,454 | 3,142 | 26,418 |
| 지식정보 | | 21,494 | 18,907 | 16,057 | 12,568 | 69,026 |
| 콘텐츠솔루션 | | 6,692 | 6,361 | 4,739 | 2,021 | 19,813 |
| 합계 | | 130,143 | 120,811 | 93,753 | 102,430 | 447,137 |
| 비중(%) | | 29.1 | 27.0 | 21.0 | 22.9 | 100.0 |

〈표 3-7-17〉 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황⁶⁶⁾

(단위: 명)

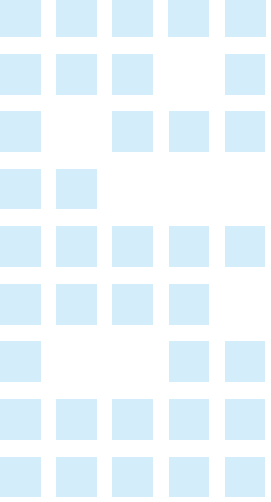
| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|---------|---------|--------|---------|---------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 74,159 | 80,615 | 70,950 | 77,182 | 302,906 |
| 비중(%) | | 24.5 | 26.6 | 23.4 | 25.5 | 100.0 |
| 2010년 | | 78,805 | 82,875 | 72,236 | 79,718 | 313,634 |
| 비중(%) | | 25.1 | 26.4 | 23.1 | 25.4 | 100.0 |
| 2011년 | | 130,143 | 120,811 | 93,753 | 102,430 | 447,137 |
| 비중(%) | | 29.1 | 27.0 | 21.0 | 22.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 65.1 | 45.8 | 29.8 | 28.5 | 42.6 |
| 연평균증감률(%) | | 32.5 | 22.4 | 15.0 | 15.2 | 21.5 |

〈그림 3-7-8〉 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황



65) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 인터넷서점(만화제외), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 방송(방송 영상독립제작사는 포함산업 종사자 제외)

66) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 인터넷서점(만화제외), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 게임 (2009년, 2010년), 영화(2009년, 2010년), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 종사자 제외)

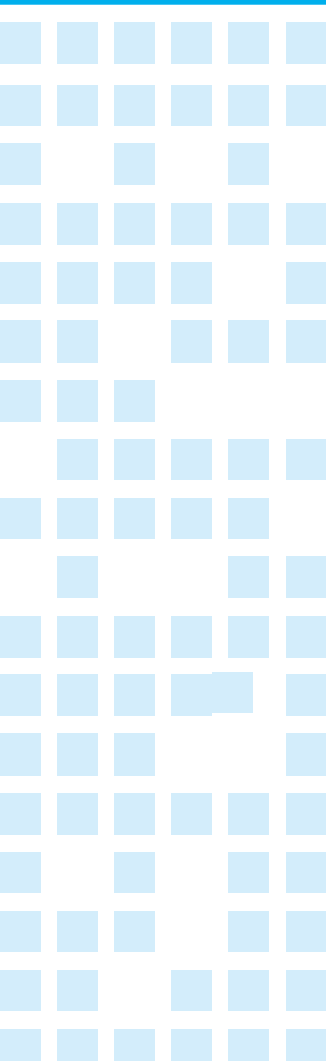


2012 Content Industry Statistics

제4부

콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

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



01 출판산업

〈표 4-1-1〉 출판산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|------------------|----------------------|--|
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 사업체 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체(e-book제작 등) |
| | 신문 발행업 | 사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기관지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체 |
| | 잡지 및 정기 간행물 발행업 | 전문적인 내용 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 부동산, 중고품 등 각종 상품 거래 안내, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물 및 인쇄물을 각종 재판술에 의하여 인쇄하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, "광업제조업조사", 통계청, "전국사업체조사")은 2009년까지 활용하였으나, 2010년부터 자체 조사 실시 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체 |
| | 계약배달 판매업 (신문배달판매) | 신문 및 정기 간행물을 배달하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, "전국사업체조사", 2012) |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체 |
| | 인터넷서점(만화제외) | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체(yes24, 인터파크도서 등) : 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012) |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체 |

※ 출판산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 5개와 소분류 14개로 체계를 마련했다.

- 출판업 : 서적출판업, 교과서 및 학습서적 출판업, 인터넷/모바일 전자출판제작업, 신문 발행업, 잡지 및 정기간행물 발행업, 정기 광고간행물 발행업, 기타 인쇄물 출판업
- 인쇄업 : 인쇄업
- 출판 도소매업 : 서적 및 잡지류 도매업, 서적 및 잡지류 소매업, 계약배달 판매업
- 온라인 출판 유통업 : 인터넷/모바일 전자출판서비스업, 인터넷서점(만화제외)
- 출판 임대업 : 서적 임대업(만화제외)

1.1 출판산업 전체 요약

2011년 출판산업의 사업체 수는 2만 7,132개이고, 종사자 수는 19만 8,691명이다. 매출액은 21조 2,445억 원이며, 부가가치액은 8조 9,460억 원, 부가가치율은 42.11%인 것으로 조사되었다. 수출액은 2억 8,343만 달러이며, 수입액은 3억 5,160만 달러인 것으로 조사됐다.

출판산업은 2006년 3만 353개 사업체에서 2011년 2만 7,132개 사업체로 연평균 2.2% 감소했으며, 종사자 수도 2006년 21만 8,377명에서 2011년 19만 8,691명으로 연평균 1.9% 감소한 것으로 조사되었다. 연평균 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 2006년부터 2011년까지 5년간 연평균 8.9% 증가한 것으로 나타났지만, 전년대비 20.8% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-2〉 출판산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 30,353 | 218,377 | 19,879,255 | 6,337,507 | 31.88 | 184,867 | 307,184 |
| 2007년 | 30,237 | 225,347 | 21,595,539 | 8,949,107 | 41.44 | 213,100 | 354,404 |
| 2008년 | 29,255 | 210,084 | 21,052,936 | 8,972,761 | 42.62 | 260,010 | 368,536 |
| 2009년 | 28,474 | 206,926 | 20,609,123 | 8,736,207 | 42.39 | 250,764 | 348,336 |
| 2010년 | 27,803 | 203,226 | 21,243,798 | 9,009,976 | 42.41 | 357,881 | 339,819 |
| 2011년 | 27,132 | 198,691 | 21,244,581 | 8,946,093 | 42.11 | 283,439 | 351,604 |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.4 | ▽2.2 | 0.0 | ▽0.7 | ▽0.30p | ▽20.8 | 3.5 |
| 연평균증감률(%) | ▽2.2 | ▽1.9 | 1.3 | 7.1 | - | 8.9 | 2.7 |

출판산업의 2011년 1인당 평균매출액은 1억 4,000만 원이며, 업체당 평균매출액은 7억 3,800만 원으로 나타났다. 출판산업 중 서적 출판업(종이매체출판업)의 1인당 평균매출액은 1억 3,400만 원이며, 교과서 및 학습서적 출판업은 1억 8,600만 원으로 나타났다. 신문 발행업의 업체당 평균매출액은 78억 9,000만 원으로 가장 높았으며, 다음으로 교과서 및 학습서적 출판업이 39억 6,100만 원인 것으로 나타났다. 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 1인당 평균매출액이 2억 9,400만 원, 업체당 평균매출액은 24억 3,700만 원으로 나타났다.

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

〈표 4-1-3〉 출판산업 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) |
|---------------|------------------------------------|--------------|-----------------------|--------------------------|------------------------|------------------------|
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 2,002 | 9,617 | 1,291,882 | 645 | 134 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 671 | 14,295 | 2,658,152 | 3,961 | 186 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 161 | 1,325 | 159,348 | 990 | 120 |
| | 신문 발행업 | 363 | 16,521 | 2,864,131 | 7,890 | 173 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 1,088 | 9,492 | 1,123,076 | 1,032 | 118 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 348 | 5,441 | 438,255 | 1,259 | 81 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 202 | 1,039 | 192,972 | 955 | 186 |
| | 소계 | 4,835 | 57,730 | 8,727,816 | 1,805 | 151 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 13,308 | 52,323 | 4,026,284 | 303 | 77 |
| | 소계 | 13,308 | 52,323 | 4,026,284 | 303 | 77 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 1,713 | 10,745 | 2,883,625 | 1,683 | 268 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,625 | 19,904 | 4,222,508 | 913 | 212 |
| | 소계 | 6,338 | 30,649 ⁶⁷⁾ | 7,106,133 | 1,121 | 232 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁶⁸⁾ | 43 | 356 | 104,782 | 2,437 | 294 |
| | 인터넷서점(만화제외) | - | 9,037 | 1,217,241 ⁶⁹⁾ | - | 135 |
| | 소계 | 43 | 9,393 | 1,322,023 | 2,437 ⁷⁰⁾ | 141 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 2,608 | 2,068 | 62,325 | 24 | 30 |
| | 소계 | 2,608 | 2,068 | 62,325 | 24 | 30 |
| 전체 | | 27,132 | 152,163 | 21,244,581 | 738 ⁷¹⁾ | 140 |

1.2 출판산업 사업체 수 현황⁷²⁾

2011년 출판산업 사업체 수는 2만 7,132개로 전년대비 2.4% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.4% 감소한 것으로 나타났다. 업종별로 보면 인쇄업이 1만 3,308개(49.0%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 0.8%, 연평균 0.8% 감소했다. 다음으로 서적 및 잡지류 소매업(17.0%), 서적 임대업(만화제외)(9.6%), 서적 출판업(종이매체출판업)(7.4%) 순으로 비중을 차지했다. 출판업의 인터넷/모바일 전자출판제작업이 전년대비증감률과 연평균증감률이 8.8%로 가장 크게 증가했으며 서적 및 잡지류 소매업이 전년대비 7.7%, 연평균 5.9% 감소하여 가장 크게 감소한 것으로 나타났다.

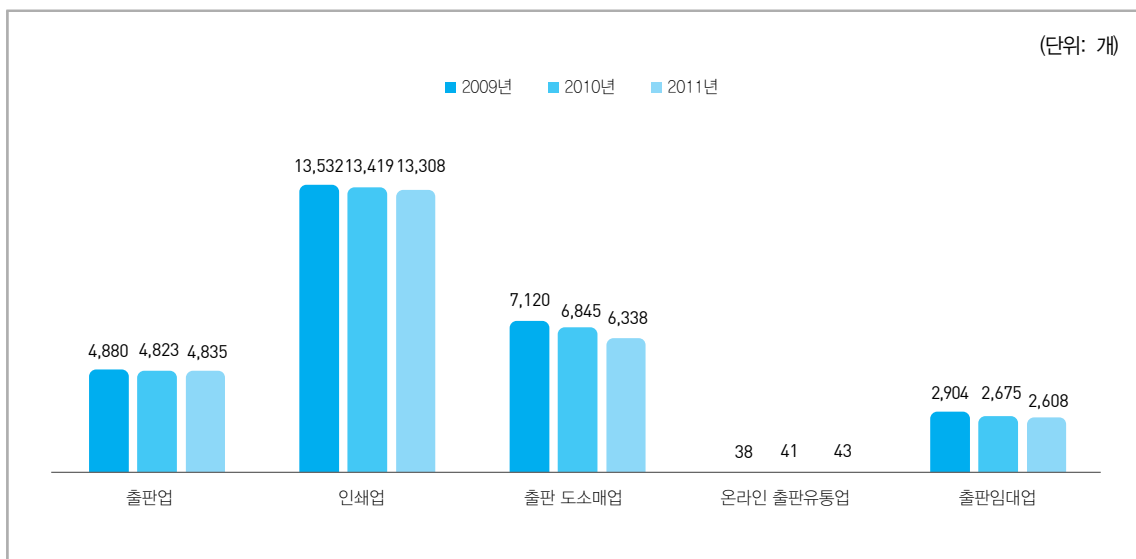
67) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수(46,528명) 제외
 68) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출
 69) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2012
 70) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값
 71) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값
 72) 인터넷서점(만화제외) 제외

〈표 4-1-4〉 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------------------|------------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | 2,032 | 2,018 | 2,002 | 7.4 | ▽0.8 | ▽0.7 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 659 | 663 | 671 | 2.5 | 1.2 | 0.9 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 136 | 148 | 161 | 0.6 | 8.8 | 8.8 |
| | 신문 발행업 | 387 | 364 | 363 | 1.3 | ▽0.3 | ▽3.2 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 1,088 | 1,092 | 1,088 | 4.0 | ▽0.4 | 0.0 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 357 | 343 | 348 | 1.3 | 1.5 | ▽1.3 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 221 | 195 | 202 | 0.7 | 3.6 | ▽4.4 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 13,532 | 13,419 | 13,308 | 49.0 | ▽0.8 | ▽0.8 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 1,899 | 1,832 | 1,713 | 6.3 | ▽6.5 | ▽5.0 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 5,221 | 5,013 | 4,625 | 17.0 | ▽7.7 | ▽5.9 |
| 온라인 출판 유통업 ⁷³⁾ | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 38 | 41 | 43 | 0.2 | 4.9 | 6.4 |
| | 인터넷서점(만화제외) | - | - | - | - | - | - |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 2,904 | 2,675 | 2,608 | 9.6 | ▽2.5 | ▽5.2 |
| 합계 ⁷⁴⁾ | | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 100.0 | ▽2.4 | ▽2.4 |

[그림 4-1-1] 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 1만 2,450개(45.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 1만 2,037개로 44.4%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 2,422개로 8.9%, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 223개로 0.8%를 차지해 가장 낮은 비중을 차지한 것으로 나타났다. 증감률을 보면, 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 전년대비 4.5% 감소, 연평균 4.2% 감소해 가장 큰 감소율을 보였고, 전체적으로 감소하는 추세를 나타냈다.

73) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

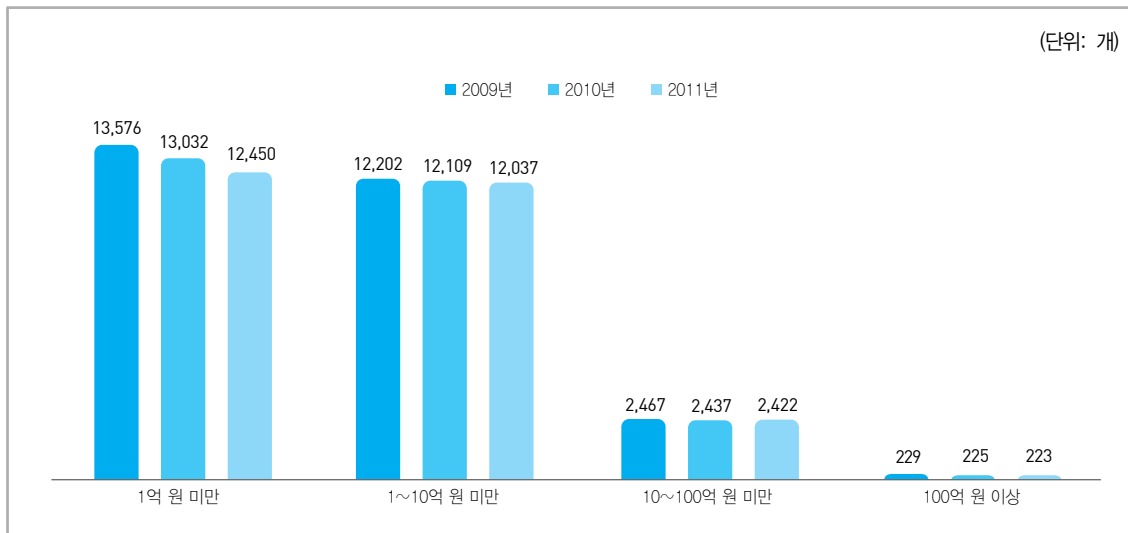
74) 인터넷서점(만화제외) 제외

〈표 4-1-5〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황⁷⁵⁾

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 13,576 | 13,032 | 12,450 | 45.9 | ▽4.5 | ▽4.2 |
| 1~10억 원 미만 | | 12,202 | 12,109 | 12,037 | 44.4 | ▽0.6 | ▽0.7 |
| 10~100억 원 미만 | | 2,467 | 2,437 | 2,422 | 8.9 | ▽0.6 | ▽0.9 |
| 100억 원 이상 | | 229 | 225 | 223 | 0.8 | ▽0.9 | ▽1.3 |
| 합계 | | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 100.0 | ▽2.4 | ▽2.4 |

〈그림 4-1-2〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 2만 1,929개(80.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 2,932개(10.8%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,966개(7.2%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 184개(0.7%), 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 121개(0.5%)로 나타났다. 전체적으로 사업체 수가 감소하는 추세를 보인 가운데 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수가 전년대비 3.2% 감소, 연평균 3.7% 감소해 가장 큰 감소율을 보였다.

〈표 4-1-6〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황⁷⁶⁾

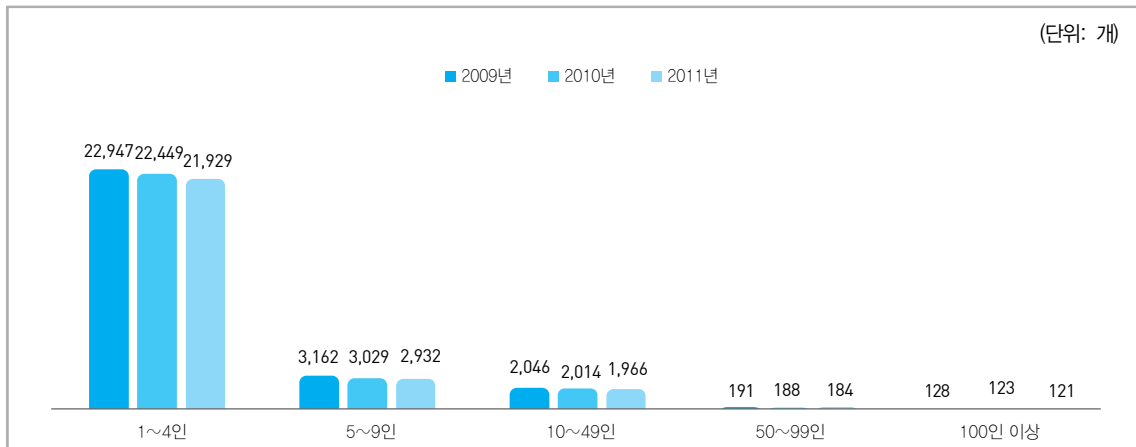
(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 22,947 | 22,449 | 21,929 | 80.8 | ▽2.3 | ▽2.2 |
| 5~9인 | | 3,162 | 3,029 | 2,932 | 10.8 | ▽3.2 | ▽3.7 |
| 10~49인 | | 2,046 | 2,014 | 1,966 | 7.2 | ▽2.4 | ▽2.0 |
| 50~99인 | | 191 | 188 | 184 | 0.7 | ▽2.1 | ▽1.8 |
| 100인 이상 | | 128 | 123 | 121 | 0.5 | ▽1.6 | ▽2.8 |
| 합계 | | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 100.0 | ▽2.4 | ▽2.4 |

75) 인터넷서점(만화제외) 제외

76) 인터넷서점(만화제외) 제외

[그림 4-1-3] 출판산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 출판산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 9,919개로 전체의 36.6%를 차지했으며, 전년대비 1.0% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.9% 감소했다. 6개 광역시의 사업체 수는 7,984개로 전체 사업체의 29.4%를 차지했고, 그 중 부산의 사업체 수가 2,423개(8.9%)로 다른 도시보다 높은 비중을 보였다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 4,213개로 전체의 15.5%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 제주도의 사업체 수는 전년대비 8.3% 감소, 연평균 6.0% 감소해 가장 큰 감소율을 보였고, 다음으로 울산, 충청북도, 충청남도 등의 사업체 수가 큰 감소율을 보였다.

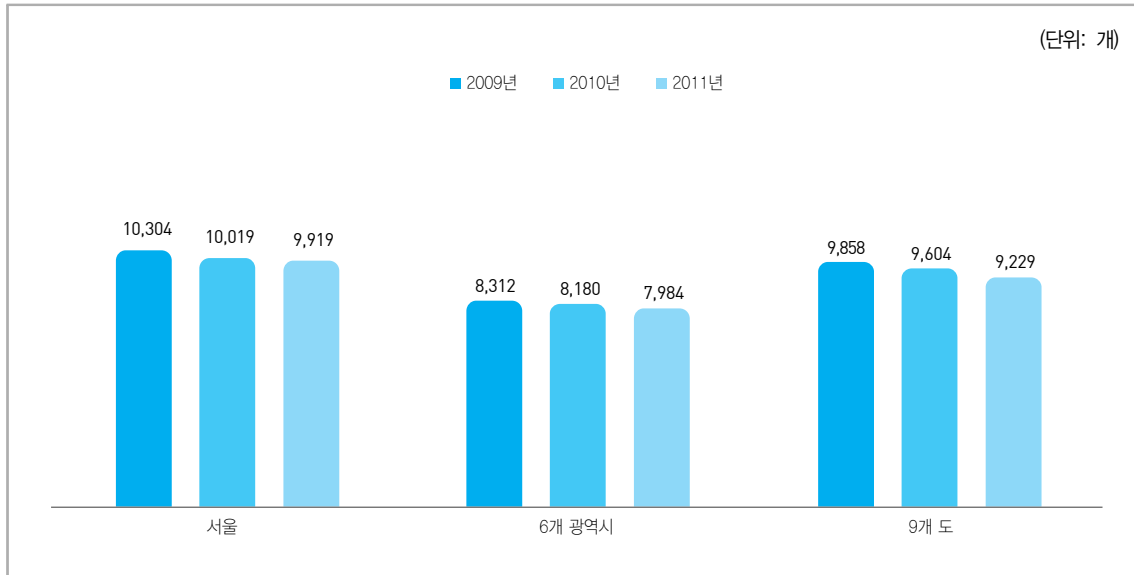
[표 4-1-7] 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황⁷⁷⁾

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 10,304 | 10,019 | 9,919 | 36.6 | ▽1.0 | ▽1.9 |
| | 부산 | 2,491 | 2,452 | 2,423 | 8.9 | ▽1.2 | ▽1.4 |
| | 대구 | 1,912 | 1,879 | 1,857 | 6.8 | ▽1.2 | ▽1.4 |
| | 인천 | 1,222 | 1,201 | 1,169 | 4.3 | ▽2.7 | ▽2.2 |
| | 광주 | 1,141 | 1,122 | 1,088 | 4.0 | ▽3.0 | ▽2.4 |
| | 대전 | 1,030 | 1,018 | 976 | 3.6 | ▽4.1 | ▽2.7 |
| | 울산 | 516 | 508 | 471 | 1.7 | ▽7.3 | ▽4.5 |
| | 소계 | 8,312 | 8,180 | 7,984 | 29.4 | ▽2.4 | ▽2.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 4,457 | 4,325 | 4,213 | 15.5 | ▽2.6 | ▽2.8 |
| | 강원도 | 713 | 697 | 661 | 2.4 | ▽5.2 | ▽3.7 |
| | 충청북도 | 424 | 402 | 375 | 1.4 | ▽6.7 | ▽6.0 |
| | 충청남도 | 637 | 623 | 582 | 2.1 | ▽6.6 | ▽4.4 |
| | 전라북도 | 642 | 625 | 588 | 2.2 | ▽5.9 | ▽4.3 |
| | 전라남도 | 724 | 711 | 682 | 2.5 | ▽4.1 | ▽2.9 |
| | 경상북도 | 935 | 916 | 889 | 3.3 | ▽2.9 | ▽2.5 |
| | 경상남도 | 1,189 | 1,173 | 1,118 | 4.1 | ▽4.7 | ▽3.0 |
| | 제주도 | 137 | 132 | 121 | 0.5 | ▽8.3 | ▽6.0 |
| | 소계 | 9,858 | 9,604 | 9,229 | 34.0 | ▽3.9 | ▽3.2 |
| | 합계 | 28,474 | 27,803 | 27,132 | 100.0 | ▽2.4 | ▽2.4 |

77) 인터넷서점(만화제외) 제외

[그림 4-1-4] 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



1.3 출판산업 매출액 현황

2011년 출판산업의 매출액은 21조 2,445억 원으로 전년대비 변화는 미미했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.5% 증가했다. 업종별로 보면 출판업은 2011년 매출액이 8조 7,278억 원(41.1%)으로 전년대비 2.4% 증가했으며, 연평균 3.6% 증가했다. 인쇄업 매출액은 4조 262억 원(18.9%)으로 전년대비 2.6%, 연평균 0.6% 감소한 것으로 나타났으며, 출판 도소매업 매출액은 7조 1,061억 원(33.5%)으로 전년대비 3.1% 감소, 연평균 1.4% 감소한 것으로 조사됐다. 온라인 출판 유통업 매출액은 1조 3,220억 원(6.2%)으로 전년대비 10.5% 증가, 연평균 12.1% 증가했으며, 출판 임대업 매출액은 623억 원(0.3%)으로 전년대비 10.6% 증가, 연평균 12.9% 증가한 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 2009년 20조 6,091억 원에서 2010년에 21조 2,437억 원, 2011년에 21조 2,445억 원으로 꾸준하게 증가한 것으로 나타났다.

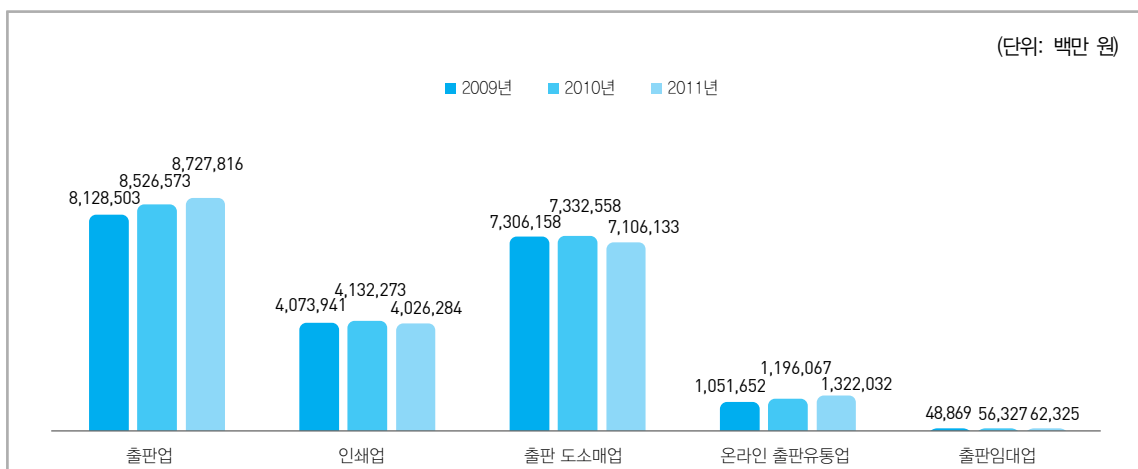
<표 4-1-8> 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-----------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | 1,429,598 | 1,406,328 | 1,291,882 | 6.1 | ▽8.1 | ▽4.9 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 2,352,449 | 2,488,256 | 2,658,152 | 12.5 | 6.8 | 6.3 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 97,829 | 113,267 | 159,348 | 0.8 | 40.7 | 27.6 |
| | 신문 발행업 | 2,589,128 | 2,789,823 | 2,864,131 | 13.5 | 2.7 | 5.2 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 1,006,885 | 1,103,525 | 1,123,076 | 5.3 | 1.8 | 5.6 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 420,268 | 432,823 | 438,255 | 2.1 | 1.3 | 2.1 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 232,346 | 192,551 | 192,972 | 0.9 | 0.2 | ▽8.9 |
| | 소계 | 8,128,503 | 8,526,573 | 8,727,816 | 41.1 | 2.4 | 3.6 |

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|----------------------------|------------|------------|------------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 인쇄업 | 인쇄업 ⁷⁸⁾ | 4,073,941 | 4,132,273 | 4,026,284 | 18.9 | ▽2.6 | ▽0.6 |
| | 소계 | 4,073,941 | 4,132,273 | 4,026,284 | 18.9 | ▽2.6 | ▽0.6 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,156,547 | 2,963,227 | 2,883,625 | 13.6 | ▽2.7 | ▽4.4 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,149,611 | 4,369,331 | 4,222,508 | 19.9 | ▽3.4 | 0.9 |
| | 소계 | 7,306,158 | 7,332,558 | 7,106,133 | 33.5 | ▽3.1 | ▽1.4 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 68,212 | 79,251 | 104,782 | 0.5 | 32.2 | 23.9 |
| | 인터넷서점(만화제외) ⁷⁹⁾ | 983,440 | 1,116,816 | 1,217,241 | 5.7 | 9.0 | 11.3 |
| | 소계 | 1,051,652 | 1,196,067 | 1,322,023 | 6.2 | 10.5 | 12.1 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 0.3 | 10.6 | 12.9 |
| | 소계 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 0.3 | 10.6 | 12.9 |
| 합계 | | 20,609,123 | 21,243,798 | 21,244,581 | 100.0 | 0.0 | 1.5 |

[그림 4-1-5] 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황



1.3.1 출판산업 출판업 매출액 현황

2011년 출판산업 중 출판업 매출액은 8조 7,278억 원으로 전년대비 2.4% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다. 이를 업종별로 보면 서적 출판업(종이매체출판업) 매출액은 1조 2,918억 원(14.8%)으로 전년대비 8.1% 감소했고, 연평균 또한 4.9% 감소했다. 교과서 및 학습서적 출판업 매출액은 2조 6,581억 원(30.5%)으로 전년대비 6.8% 증가했고 연평균 6.3% 증가했으며, 인터넷/모바일 전자출판제작업 매출액은 1,593억 원(1.8%)으로 전년대비 40.7% 증가, 연평균 27.6% 증가했다. 신문 발행업 매출액은 2조 8,641억 원(32.8%)으로 전년대비 2.7% 증가했으며, 연평균은 5.2% 증가한 것으로 나타났다. 잡지 및 정기간행물 발행업 매출액은 1조 1,230억 원(12.9%)으로 전년대비 1.8% 증가했으며, 연평균 5.6% 증가했다. 정기 광고간행물 발행업 매출액은 4,382억 원(5.0%)으로 전년대비 1.3% 증가했고 연평균 2.1% 증가했으며, 기타 인쇄물 출판업 매출액은 1,929억 원(2.2%)으로 전년대비 0.2% 증가했지만 연평균 8.9% 감소했다.

78) 2009년까지 인쇄업은 자료 인용(통계청, “광업제조업조사” ; “전국사업체조사”), 2010년부터 실태조사 실시

79) 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2012

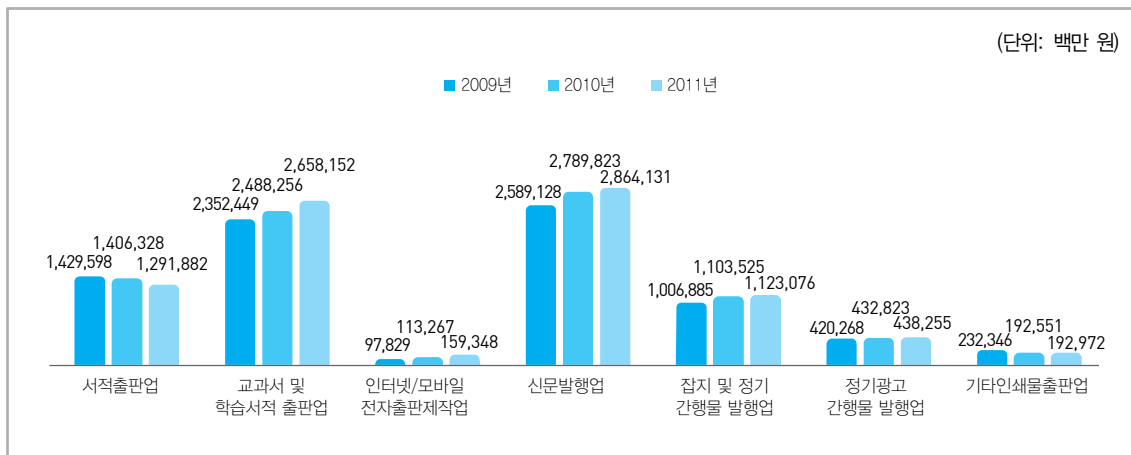
〈표 4-1-9〉 출판산업 출판업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|------------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 1,429,598 | 1,406,328 | 1,291,882 | 14.8 | ▽8.1 | ▽4.9 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 2,352,449 | 2,488,256 | 2,658,152 | 30.5 | 6.8 | 6.3 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 97,829 | 113,267 | 159,348 | 1.8 | 40.7 | 27.6 |
| | 신문 발행업 | 2,589,128 | 2,789,823 | 2,864,131 | 32.8 | 2.7 | 5.2 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 1,006,885 | 1,103,525 | 1,123,076 | 12.9 | 1.8 | 5.6 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 420,268 | 432,823 | 438,255 | 5.0 | 1.3 | 2.1 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 232,346 | 192,551 | 192,972 | 2.2 | 0.2 | ▽8.9 |
| | 합계 | 8,128,503 | 8,526,573 | 8,727,816 | 100.0 | 2.4 | 3.6 |

〈그림 4-1-6〉 출판산업 출판업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



1.3.2 출판산업 출판 도소매업 매출액 현황

2011년 출판산업 중 출판 도소매업 매출액은 7조 1,061억 원으로 전년대비 3.1% 감소했고, 2009년에 서 2011년까지 연평균 1.4% 감소한 것으로 나타났다.

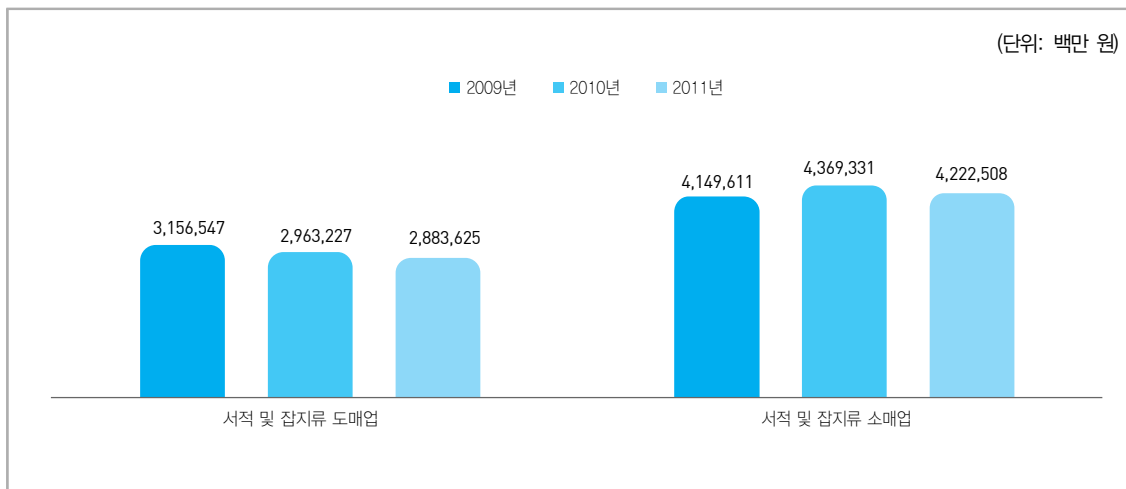
업종별로 보면, 서적 및 잡지류 도매업 매출액이 2조 8,836억 원(40.6%)으로 전년대비 2.7% 감소했고 연평균 4.4% 감소했으며, 서적 및 잡지류 소매업 매출액은 4조 2,225억 원(59.4%)으로 전년대비 3.4% 감소했고 연평균 0.9% 증가했다.

〈표 4-1-10〉 출판산업 출판 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|--------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,156,547 | 2,963,227 | 2,883,625 | 40.6 | ▽2.7 | ▽4.4 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,149,611 | 4,369,331 | 4,222,508 | 59.4 | ▽3.4 | 0.9 |
| | 합계 | 7,306,158 | 7,332,558 | 7,106,133 | 100.0 | ▽3.1 | ▽1.4 |

[그림 4-1-7] 출판산업 출판 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황



1.3.3 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 매출액 현황

2011년 출판산업 중 온라인 출판 유통업 매출액은 1조 3,220억 원으로 전년대비 10.5% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.1% 증가한 것으로 나타났다. 출판 임대업 매출액은 623억 원으로 전년대비 10.6% 증가했으며, 연평균 12.9% 증가한 것으로 조사됐다.

업종별로 보면, 인터넷/모바일 전자출판서비스업 매출액은 1,047억 원(7.9%)으로 전년대비 32.2% 증가했고, 연평균 23.9% 증가했다. 또한 인터넷서점(만화제외) 매출액은 1조 2,172억 원(92.1%)으로 전년대비 9.0% 증가했고, 연평균 11.3% 증가했다.

〈표 4-1-11〉 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 연도별 매출액 현황

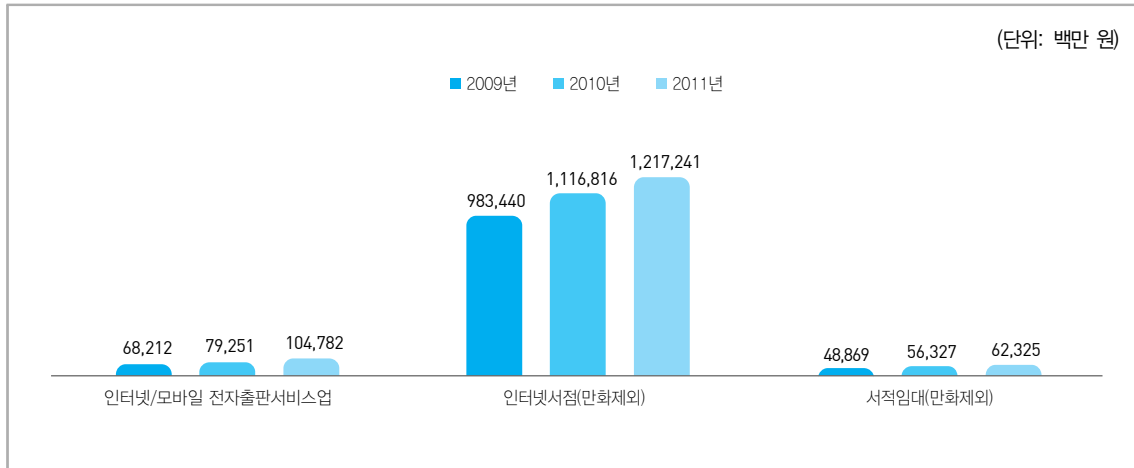
(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸⁰⁾ | 68,212 | 79,251 | 104,782 | 7.9 | 32.2 | 23.9 |
| | 인터넷서점(만화제외) ⁸¹⁾ | 983,440 | 1,116,816 | 1,217,241 | 92.1 | 9.0 | 11.3 |
| | 합계 | 1,051,652 | 1,196,067 | 1,322,023 | 100.0 | 10.5 | 12.1 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 100.0 | 10.6 | 12.9 |
| | 합계 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 100.0 | 10.6 | 12.9 |

80) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

81) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012

[그림 4-1-8] 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 연도별 매출액 현황



1.3.4 출판산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 출판산업의 사업형태별 매출액 중 유통/배급 매출액은 8조 6,697억 원으로 전체 매출액의 40.8%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 7조 9,475억 원으로 37.4%의 비중을 차지했으며, 단순복제 매출액은 4조 1,919억 원으로 19.7%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 기타 매출액은 4,189억 원(2.0%)이며, 제작 서비스 매출액은 164억 원(0.1%)으로 조사됐다.

〈표 4-1-12〉 출판산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|---------------------------------|------|-----------|--------|-----------|-----------|---------|------------|
| 서적 출판업(종이매체출판업) | | 1,137,407 | 8,925 | 30,376 | 88,591 | 26,583 | 1,291,882 |
| 교과서 및 학습서적 출판업 | | 2,288,793 | 2,156 | 3,157 | 211,355 | 152,691 | 2,658,152 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 143,433 | - | - | 13,587 | 2,328 | 159,348 |
| 신문 발행업 | | 2,801,132 | 962 | 1,522 | 13,558 | 46,957 | 2,864,131 |
| 잡지 및 정기간행물 발행업 | | 1,072,481 | 3,281 | 2,325 | 19,657 | 25,332 | 1,123,076 |
| 정기 광고간행물 발행업 | | 371,601 | 1,132 | 1,358 | 53,638 | 10,526 | 438,255 |
| 기타 인쇄물 출판업 | | 56,588 | - | 126,878 | 6,259 | 3,247 | 192,972 |
| 인쇄업 | | - | - | 4,026,284 | - | - | 4,026,284 |
| 서적 및 잡지류 도매업 | | 35,668 | - | - | 2,759,305 | 88,652 | 2,883,625 |
| 서적 및 잡지류 소매업 | | 27,535 | - | - | 4,141,714 | 53,259 | 4,222,508 |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸²⁾ | | 12,881 | - | - | 82,544 | 9,357 | 104,782 |
| 인터넷서점(만화제외) ⁸³⁾ | | - | - | - | 1,217,241 | - | 1,217,241 |
| 서적 임대업(만화제외) | | - | - | - | 62,325 | - | 62,325 |
| 합계 | | 7,947,519 | 16,456 | 4,191,900 | 8,669,774 | 418,932 | 21,244,581 |
| 비중(%) | | 37.4 | 0.1 | 19.7 | 40.8 | 2.0 | 100.0 |

증감률을 보면, 창작 및 제작 매출액이 전년대비 1.9% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.5% 증가하여 전년대비증감률과 연평균증감률 모두 다른 사업형태에 비해 높은 증가율을 보였다. 유

82) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

83) 통계청, "사이버소프동향조사", 2012

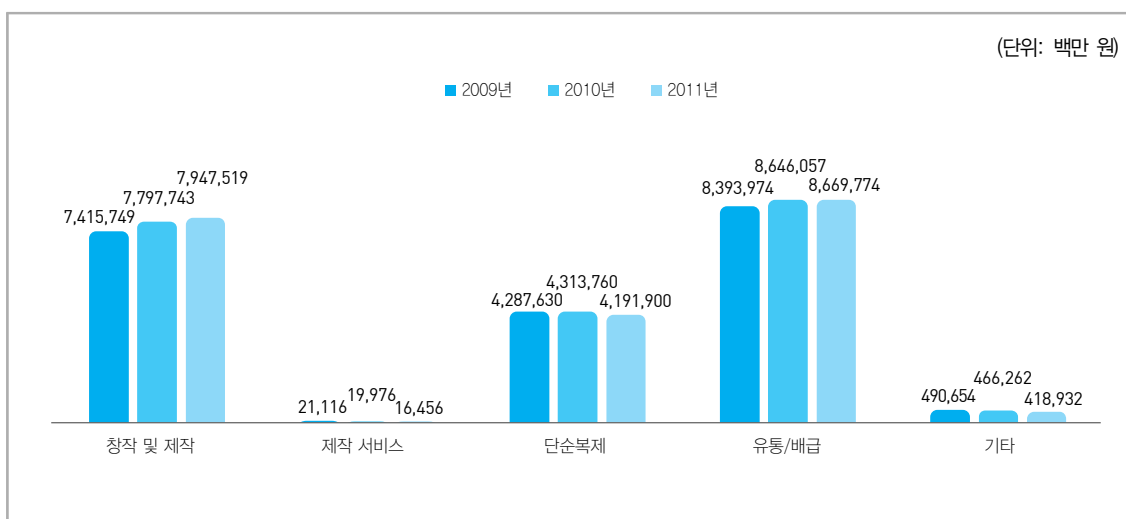
통/배급 매출액은 전년대비 0.3% 증가했고 연평균 1.6% 증가했으며, 단순복제 매출액은 전년대비 2.8% 감소했으며 연평균 1.1% 감소한 것으로 조사됐다. 제작 서비스 매출액은 전년대비와 연평균이 각각 17.6% 감소, 11.7% 감소했으며, 기타 매출액은 전년대비 10.2% 감소, 연평균 7.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-13〉 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황⁸⁴⁾

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|-----------|--------|-----------|-----------|---------|------------|
| 2009년 | | 7,415,749 | 21,116 | 4,287,630 | 8,393,974 | 490,654 | 20,609,123 |
| 2010년 | | 7,797,743 | 19,976 | 4,313,760 | 8,646,057 | 466,262 | 21,243,798 |
| 2011년 | | 7,947,519 | 16,456 | 4,191,900 | 8,669,774 | 418,932 | 21,244,581 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.9 | ▽17.6 | ▽2.8 | 0.3 | ▽10.2 | 0.0 |
| | 연평균증감률(%) | 3.5 | ▽11.7 | ▽1.1 | 1.6 | ▽7.6 | 1.5 |

〔그림 4-1-9〕 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



1.3.5 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 출판산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 11조 77억 원으로 전체의 51.8%를 차지했다. 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 7조 1,784억 원으로 33.8%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 2조 6,006억 원으로 12.2%, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 4,577억 원으로 2.2%의 비중을 차지했다.

84) 2009년까지 인쇄업은 자료 인용(통계청, “광업제조업조사”; “전국사업체조사”), 2010년부터 실태조사 실시

〈표 4-1-14〉 출판산업 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 |
|---------------------------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 서적 출판업(종이매체출판업) | 8,753 | 266,251 | 602,527 | 414,351 | 1,291,882 |
| 교과서 및 학습서적 출판업 | 5,985 | 79,652 | 482,339 | 2,090,176 | 2,658,152 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 883 | 19,657 | 138,808 | - | 159,348 |
| 신문 발행업 | 1,187 | 29,636 | 209,234 | 2,624,074 | 2,864,131 |
| 잡지 및 정기간행물 발행업 | 10,252 | 155,887 | 556,187 | 400,750 | 1,123,076 |
| 정기 광고간행물 발행업 | 2,119 | 75,892 | 258,139 | 102,105 | 438,255 |
| 기타 인쇄물 출판업 | 6,852 | 61,339 | 62,378 | 62,403 | 192,972 |
| 인쇄업 | 342,158 | 855,256 | 1,569,522 | 1,259,348 | 4,026,284 |
| 서적 및 잡지류 도매업 | 18,525 | 308,723 | 1,322,321 | 1,234,056 | 2,883,625 |
| 서적 및 잡지류 소매업 | 23,592 | 711,386 | 1,818,977 | 1,668,553 | 4,222,508 |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸⁵⁾ | 355 | 11,667 | 92,760 | - | 104,782 |
| 인터넷서점(만화제외) ⁸⁶⁾ | - | - | 65,293 | 1,151,948 | 1,217,241 |
| 서적 임대업(만화제외) | 37,068 | 25,257 | - | - | 62,325 |
| 합계 | 457,729 | 2,600,603 | 7,178,485 | 11,007,764 | 21,244,581 |
| 비중(%) | 2.2 | 12.2 | 33.8 | 51.8 | 100.0 |

연도별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 2011년 매출액은 전년대비 2.1% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.6% 증가한 것으로 조사됐다. 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 2.1% 감소했고 연평균 1.9% 감소한 것으로 나타났으며, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 1.9% 감소, 연평균 0.1% 감소했다. 또한, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 5.7% 감소했고, 연평균 2.4% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-15〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

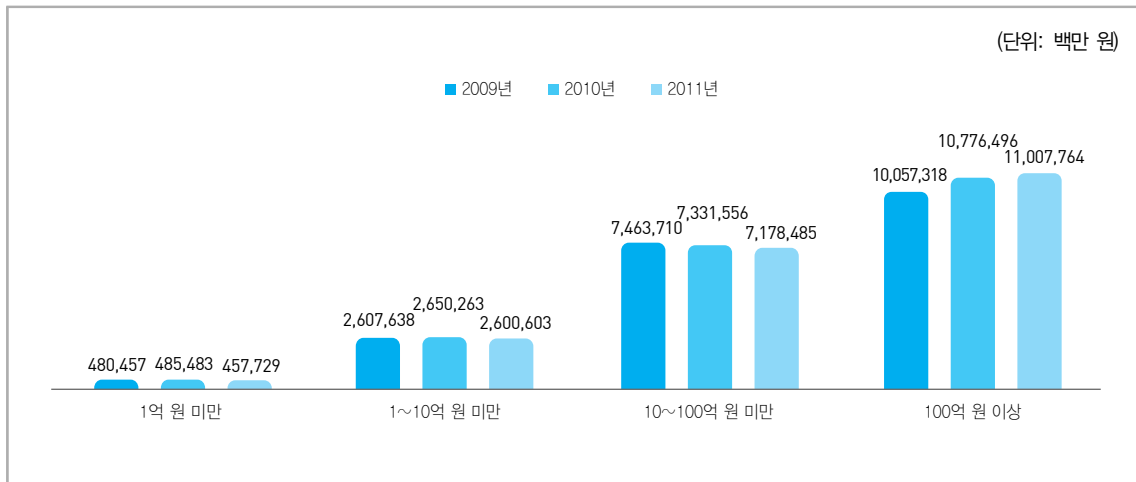
(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 2009년 | 480,457 | 2,607,638 | 7,463,710 | 10,057,318 | 20,609,123 |
| 2010년 | 485,483 | 2,650,263 | 7,331,556 | 10,776,496 | 21,243,798 |
| 2011년 | 457,729 | 2,600,603 | 7,178,485 | 11,007,764 | 21,244,581 |
| 전년대비증감률(%) | ▽5.7 | ▽1.9 | ▽2.1 | 2.1 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | ▽2.4 | ▽0.1 | ▽1.9 | 4.6 | 1.5 |

85) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

86) 통계청, "사이버소프팅동향조사", 2012

[그림 4-1-10] 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



1.3.6 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 출판산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 6조 9,760억 원으로 32.8%의 비중을 차지하고 있다. 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 3조 7,870억 원으로 17.8%의 비중을 보이고 있으며, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 5조 1,281억 원으로 24.1%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 2조 8,803억 원으로 13.6%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 2조 4,729억 원으로 11.7%를 차지했다.

[표 4-1-16] 출판산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 종사자 규모 | | | | | 합계 |
|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 서적 출판업(종이매체출판업) | 125,699 | 220,830 | 536,612 | 188,158 | 220,583 | 1,291,882 |
| 교과서 및 학습서적 출판업 | 51,297 | 172,523 | 390,995 | 712,553 | 1,330,784 | 2,658,152 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 6,822 | 7,359 | 75,872 | 69,295 | - | 159,348 |
| 신문 발행업 | 1,832 | 2,692 | 88,326 | 313,271 | 2,458,010 | 2,864,131 |
| 잡지 및 정기간행물 발행업 | 188,553 | 154,522 | 379,251 | 282,526 | 118,224 | 1,123,076 |
| 정기 광고간행물 발행업 | 15,325 | 23,257 | 242,553 | 41,387 | 115,733 | 438,255 |
| 기타 인쇄물 출판업 | 35,294 | 22,558 | 31,587 | 103,533 | - | 192,972 |
| 인쇄업 | 811,557 | 1,248,325 | 961,323 | 382,553 | 622,526 | 4,026,284 |
| 서적 및 잡지류 도매업 | 511,386 | 536,558 | 942,425 | 893,256 | - | 2,883,625 |
| 서적 및 잡지류 소매업 | 656,952 | 482,521 | 1,389,527 | 735,251 | 958,257 | 4,222,508 |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸⁷⁾ | 5,933 | 9,212 | 89,637 | - | - | 104,782 |
| 인터넷서점(만화제외) ⁸⁸⁾ | - | - | - | 65,293 | 1,151,948 | 1,217,241 |
| 서적 임대업(만화제외) | 62,325 | - | - | - | - | 62,325 |
| 합계 | 2,472,975 | 2,880,357 | 5,128,108 | 3,787,076 | 6,976,065 | 21,244,581 |
| 비중(%) | 11.7 | 13.6 | 24.1 | 17.8 | 32.8 | 100.0 |

87) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

88) 통계청, "사이버소핑동향조사", 2012

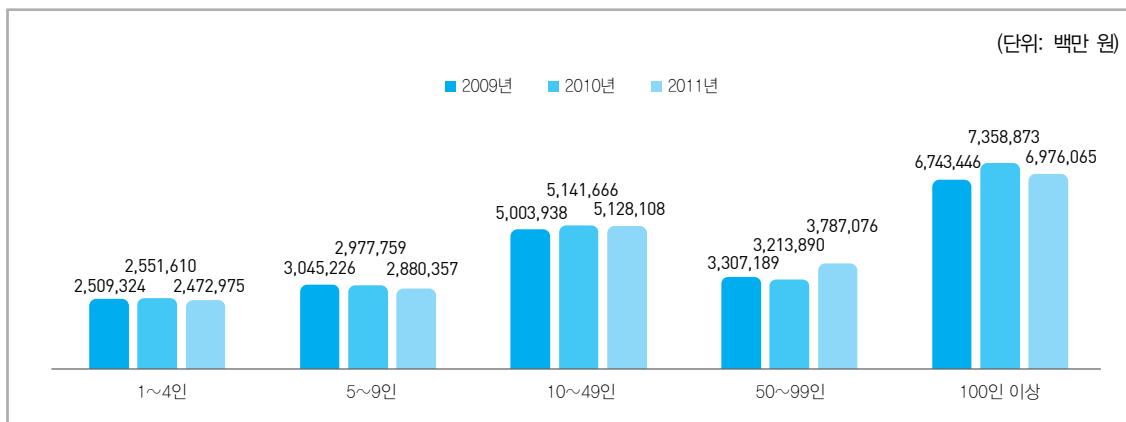
연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 3.1% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.7% 감소한 것으로 조사됐다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 3.3% 감소, 연평균 2.7% 감소했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 0.3% 감소, 연평균 1.2% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 17.8% 증가했고 연평균 또한 7.0% 증가했으며, 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 5.2% 감소했고 연평균 1.7% 증가했다.

〈표 4-1-17〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2009년 | 2,509,324 | 3,045,226 | 5,003,938 | 3,307,189 | 6,743,446 | 20,609,123 |
| 2010년 | 2,551,610 | 2,977,759 | 5,141,666 | 3,213,890 | 7,358,873 | 21,243,798 |
| 2011년 | 2,472,975 | 2,880,357 | 5,128,108 | 3,787,076 | 6,976,065 | 21,244,581 |
| 전년대비증감률(%) | ▽3.1 | ▽3.3 | ▽0.3 | 17.8 | ▽5.2 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | ▽0.7 | ▽2.7 | 1.2 | 7.0 | 1.7 | 1.5 |

〈그림 4-1-11〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



1.3.7 출판산업 지역별 매출액 현황⁸⁹⁾

2011년 출판산업의 지역별 매출액을 보면, 서울의 매출액은 12조 3,121억 원으로 전체 매출액의 61.5%를 차지했으며, 전년대비 0.5% 감소, 연평균 0.7% 증가했다. 경기도 매출액은 4조 8,756억 원으로 24.3%를 차지했고, 부산의 매출액은 5,373억 원으로 2.7%를 차지했다. 6개 광역시의 매출액은 1조 8,963억 원으로 9.4%를 차지했으며 전년대비 1.8% 감소했고, 연평균 0.8% 감소했다. 9개 도 매출액은 5조 8,188억 원으로 29.1%의 비중을 차지하였으며 전년대비 0.2% 감소, 연평균 2.3% 증가했다.

89) 인터넷서점(만화제외) 제외

〈표 4-1-18〉 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 출판업 | 인쇄업 | 출판 도소매업 | 온라인 출판 유통업 | 출판 임대업 | 합계 | 비중(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|------------|---------------|------------|------------|-------|
| 서울 | | 6,076,916 | 1,546,252 | 4,565,567 | 100,441 | 22,953 | 12,312,129 | 61.5 |
| 6개 시 | 부산 | 189,635 | 90,533 | 252,551 | - | 4,627 | 537,346 | 2.7 |
| | 대구 | 163,551 | 133,537 | 176,523 | - | 2,526 | 476,137 | 2.4 |
| | 인천 | 79,979 | 112,886 | 126,252 | - | 2,468 | 321,585 | 1.6 |
| | 광주 | 93,445 | 51,483 | 98,385 | - | 2,122 | 245,435 | 1.2 |
| | 대전 | 73,216 | 44,366 | 105,327 | - | 1,825 | 224,734 | 1.1 |
| | 울산 | 24,362 | 20,072 | 45,351 | - | 1,298 | 91,083 | 0.4 |
| | 소계 | 624,188 | 452,877 | 804,389 | - | 14,866 | 1,896,320 | 9.4 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,562,864 | 1,802,311 | 1,493,256 | 4,341 | 12,883 | 4,875,655 | 24.3 |
| | 강원도 | 40,811 | 14,922 | 18,687 | - | 1,525 | 75,945 | 0.4 |
| | 충청북도 | 39,852 | 36,825 | 28,412 | - | 1,366 | 106,455 | 0.5 |
| | 충청남도 | 67,553 | 42,116 | 28,557 | - | 1,858 | 140,084 | 0.7 |
| | 전라북도 | 41,882 | 23,667 | 24,052 | - | 1,249 | 90,850 | 0.5 |
| | 전라남도 | 11,586 | 4,621 | 22,116 | - | 1,415 | 39,738 | 0.2 |
| | 경상북도 | 148,215 | 40,383 | 45,087 | - | 1,598 | 235,283 | 1.2 |
| | 경상남도 | 96,327 | 61,522 | 57,325 | - | 2,213 | 217,387 | 1.1 |
| | 제주도 | 17,622 | 788 | 18,685 | - | 399 | 37,494 | 0.2 |
| | 소계 | 2,026,712 | 2,027,155 | 1,736,177 | 4,341 | 24,506 | 5,818,891 | 29.1 |
| 합계 | 8,727,816 | 4,026,284 | 7,106,133 | 104,782 | 62,325 | 20,027,340 | 100.0 | |

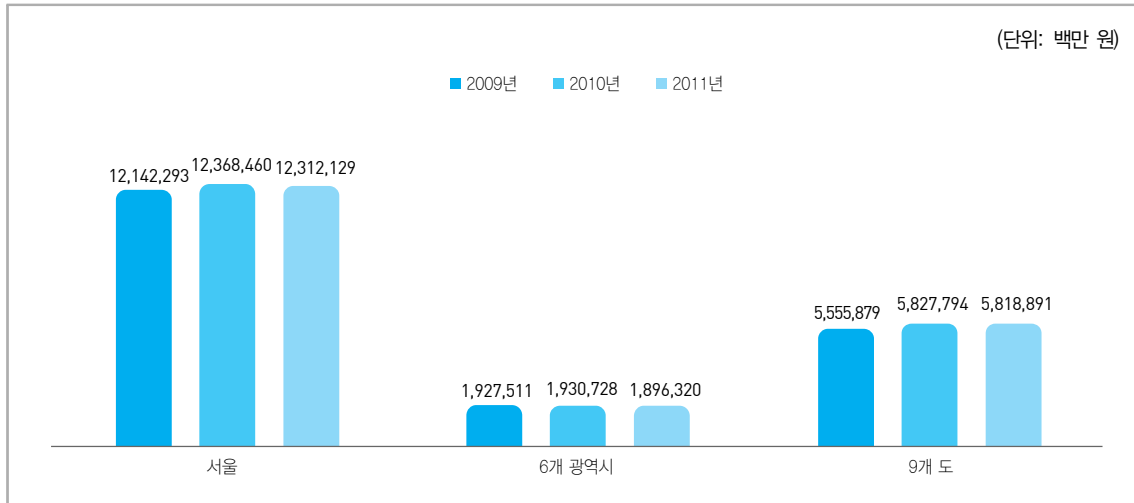
〈표 4-1-19〉 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 서울 | | 12,142,293 | 12,368,460 | 12,312,129 | ▽0.5 | 0.7 |
| 6개 시 | 부산 | 570,954 | 553,724 | 537,346 | ▽3.0 | ▽3.0 |
| | 대구 | 475,387 | 478,936 | 476,137 | ▽0.6 | 0.1 |
| | 인천 | 321,655 | 327,104 | 321,585 | ▽1.7 | ▽0.0 |
| | 광주 | 240,665 | 249,244 | 245,435 | ▽1.5 | 1.0 |
| | 대전 | 223,076 | 227,714 | 224,734 | ▽1.3 | 0.4 |
| | 울산 | 95,774 | 94,006 | 91,083 | ▽3.1 | ▽2.5 |
| | 소계 | 1,927,511 | 1,930,728 | 1,896,320 | ▽1.8 | ▽0.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 4,598,223 | 4,855,481 | 4,875,655 | 0.4 | 3.0 |
| | 강원도 | 75,274 | 76,798 | 75,945 | ▽1.1 | 0.4 |
| | 충청북도 | 103,808 | 106,511 | 106,455 | ▽0.1 | 1.3 |
| | 충청남도 | 137,606 | 142,410 | 140,084 | ▽1.6 | 0.9 |
| | 전라북도 | 89,051 | 91,544 | 90,850 | ▽0.8 | 1.0 |
| | 전라남도 | 37,900 | 39,502 | 39,738 | 0.6 | 2.4 |
| | 경상북도 | 248,958 | 250,845 | 235,283 | ▽6.2 | ▽2.8 |
| | 경상남도 | 225,340 | 224,494 | 217,387 | ▽3.2 | ▽1.8 |
| | 제주도 | 39,719 | 40,209 | 37,494 | ▽6.8 | ▽2.8 |
| | 소계 | 5,555,879 | 5,827,794 | 5,818,891 | ▽0.2 | 2.3 |
| 합계 | 19,625,683 | 20,126,982 | 20,027,340 | ▽0.5 | 1.0 | |

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

[그림 4-1-12] 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황



1.4 출판산업 부가가치액 구성 현황

2011년 출판산업의 부가가치액은 8조 9,460억 원으로 전년대비 0.7% 감소했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.2% 증가했으며, 부가가치율은 42.11%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 6조 1,858억 원(69.1%)으로 가장 높았다. 경상이익은 1조 1,301억 원(12.6%)으로 전년대비 15.0% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.0% 감소했다. 감가상각비는 6,277억 원(7.0%)으로 전년대비 0.1% 증가했으며, 연평균 1.1% 증가했다. 임차료는 4,724억 원(5.3%)으로 전년대비 0.5% 감소, 연평균 0.1% 증가했다. 순금융비용은 3,072억 원(3.4%)으로 전년대비 0.5% 감소했고 연평균 0.2% 증가했으며, 조세공과는 2,226억 원(2.5%)으로 전년대비 0.3% 감소했으며 연평균 0.4% 감소한 것으로 나타났다.

<표 4-1-20> 출판산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

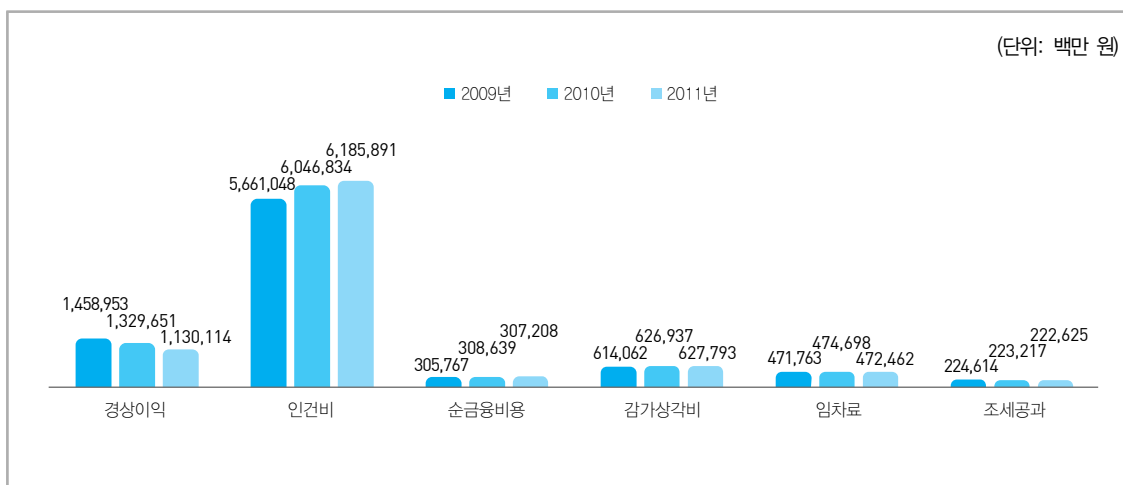
| 구분 | 매출액 | 부가 가치액(%) | 부가 가치율 | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|------------|--------------|-----------|-----------|-----------|---------|---------|---------|---------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 출판산업 | 21,244,581 | 8,946,093 | 42.11 | 1,130,114 | 6,185,891 | 307,208 | 627,793 | 472,462 | 222,625 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 12.6 | 69.1 | 3.4 | 7.0 | 5.3 | 2.5 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 5.3 | 29.1 | 1.4 | 3.0 | 2.2 | 1.0 |

〈표 4-1-21〉 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|----------|-----------|-----------|---------|---------|---------|----------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2009년 | | 1,458,953 | 5,661,048 | 305,767 | 614,062 | 471,763 | 224,614 | 8,736,207 |
| 2010년 | | 1,329,651 | 6,046,834 | 308,639 | 626,937 | 474,698 | 223,217 | 9,009,976 |
| 2011년 | | 1,130,114 | 6,185,891 | 307,208 | 627,793 | 472,462 | 222,625 | 8,946,093 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽15.0 | 2.3 | ▽0.5 | 0.1 | ▽0.5 | ▽0.3 | ▽0.7 |
| 연평균증감률(%) | | ▽12.0 | 4.5 | 0.2 | 1.1 | 0.1 | ▽0.4 | 1.2 |

〈그림 4-1-13〉 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황



1.5 출판산업 수출입액 현황⁹⁰⁾

2011년 출판산업의 수출액은 2억 8,343만 달러로 전년대비 20.8% 감소했고 2009년부터 2011년까지 연평균 6.3% 증가했으며, 수입액은 3억 5,160만 달러로 전년대비 3.5% 증가했고 연평균 0.5% 증가했다.

연도별로 보면 수출액은 2009년 2억 5,076만 달러에서 2010년 3억 5,788만 달러로 증가했으나, 2011년 2억 8,343만 달러로 감소했다. 수입액은 2009년에는 3억 4,833만 달러였으며, 2010년에는 3억 3,981만 달러로 소폭 감소했으나, 2011년 3억 5,160만 달러로 소폭 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-22〉 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | ▽20.8 | 6.3 |
| 수입액 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 3.5 | 0.5 |
| 수출입 차액 | ▽97,572 | 18,062 | ▽68,165 | - | - |

90) 관세청, “품목별 수출입 실적”, 2011

1.4.1 출판산업 지역별 수출입액 현황

2011년 출판산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액 비중이 가장 큰 지역은 북미로 수출액은 9,012만 달러이며 전체 수출액의 31.8%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 6,279만 달러로 22.2%의 비중을 차지했고, 기타 지역으로의 수출액은 4,546만 달러로 16.0%의 비중을 나타냈다. 이 외에도 중국에 3,369만 달러(11.9%), 동남아에 2,981만 달러(10.5%), 유럽에 2,155만 달러(7.6%)를 수출한 것으로 나타났다.

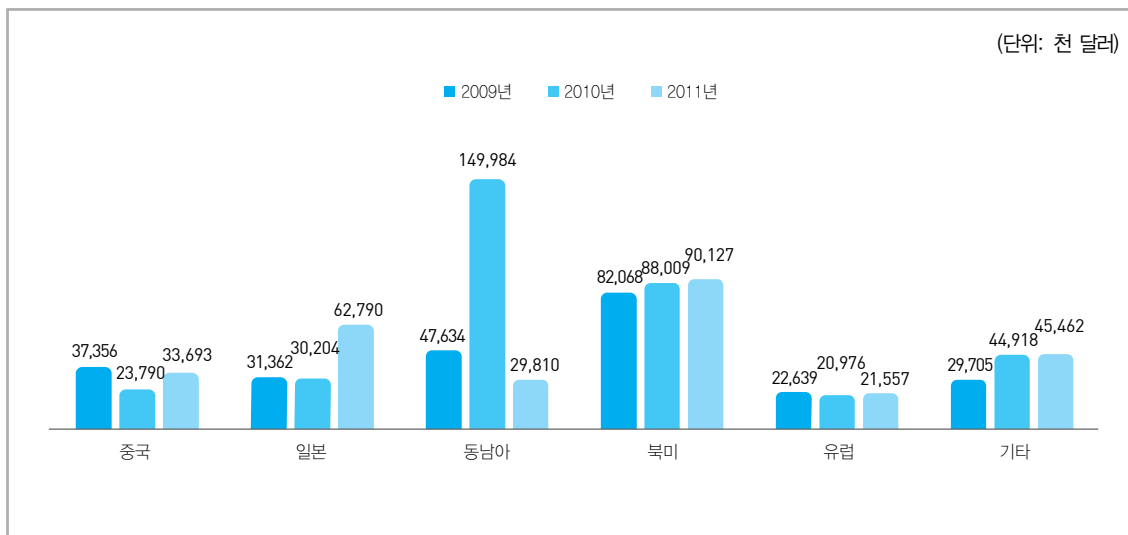
연도별로 보면, 일본으로의 수출액은 2009년에 3,136만 달러, 2010년에 3,020만 달러, 2011년에 6,279만 달러로 전년대비 107.9% 증가, 연평균 41.5% 증가하여 큰 폭의 증가세를 보였다. 동남아로의 수출액은 전년대비 80.1% 감소했으며 연평균 20.9% 감소했고, 중국으로의 수출액은 전년대비 41.6% 증가했으나 연평균 5.0% 감소했다. 북미로의 수출액은 전년대비 2.4% 증가했으며 연평균 4.8% 증가했고, 유럽으로의 수출액은 전년대비 2.8% 증가, 연평균 2.4% 감소한 것으로 조사됐다. 그리고 기타 지역으로의 수출액은 전년대비 1.2% 증가, 연평균 23.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-23〉 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 37,356 | 23,790 | 33,693 | 11.9 | 41.6 | ▽5.0 |
| 일본 | 31,362 | 30,204 | 62,790 | 22.2 | 107.9 | 41.5 |
| 동남아 | 47,634 | 149,984 | 29,810 | 10.5 | ▽80.1 | ▽20.9 |
| 북미 | 82,068 | 88,009 | 90,127 | 31.8 | 2.4 | 4.8 |
| 유럽 | 22,639 | 20,976 | 21,557 | 7.6 | 2.8 | ▽2.4 |
| 기타 | 29,705 | 44,918 | 45,462 | 16.0 | 1.2 | 23.7 |
| 합계 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | 100.0 | ▽20.8 | 6.3 |

〈그림 4-1-14〉 출판산업 지역별 수출액 현황



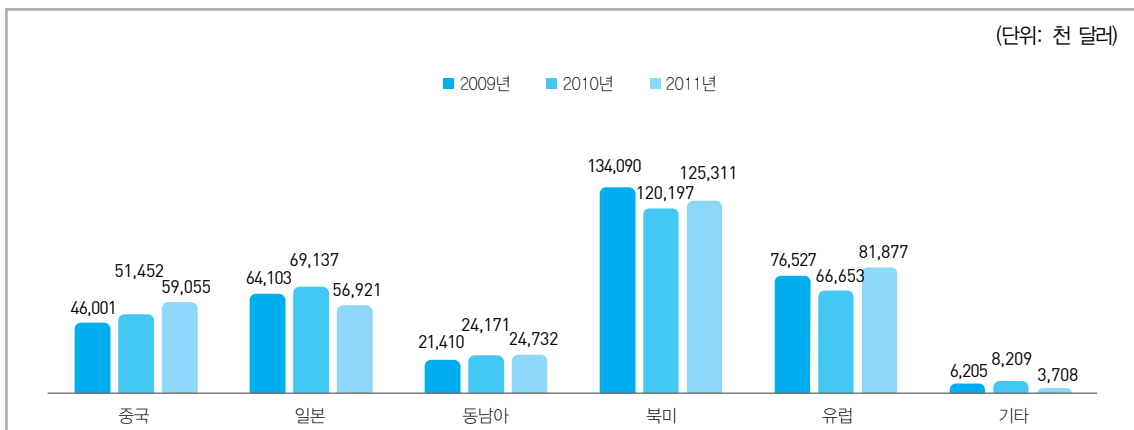
2011년 출판산업의 수입액 비중이 가장 큰 지역은 북미로 수입액은 1억 2,531만 달러이며 전체 수입액의 35.6%를 차지했다. 유럽에서의 수입액은 8,187만 달러로 23.3%의 비중을 차지했고, 중국에서의 수입액은 5,905만 달러로 16.8%의 비중을 차지했다. 일본에서의 수입액은 5,692만 달러로 16.2%, 동남아에서의 수입액은 2,473만 달러로 7.0%, 그리고 기타 지역에서의 수입액은 370만 달러로 1.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-1-24〉 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 수입액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 46,001 | 51,452 | 59,055 | 16.8 | 14.8 | 13.3 |
| 일본 | 64,103 | 69,137 | 56,921 | 16.2 | ▽17.7 | ▽5.8 |
| 동남아 | 21,410 | 24,171 | 24,732 | 7.0 | 2.3 | 7.5 |
| 북미 | 134,090 | 120,197 | 125,311 | 35.6 | 4.3 | ▽3.3 |
| 유럽 | 76,527 | 66,653 | 81,877 | 23.3 | 22.8 | 3.4 |
| 기타 | 6,205 | 8,209 | 3,708 | 1.1 | ▽54.8 | ▽22.7 |
| 합계 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 100.0 | 3.5 | 0.5 |

〈그림 4-1-15〉 출판산업 지역별 수입액 현황



1.5.2 출판산업 품목별 수출입액 현황

2011년 출판산업의 품목별 수출액을 보면, 인쇄서적 수출액이 1억 1,786만 달러로 전체의 41.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 우표 수출액은 3,985만 달러로 14.1%를 차지했으며, 캘린더 수출액은 3,601만 달러로 12.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 기타 인쇄물 수출액은 3,333만 달러로 11.8%를 차지했고, 전자지 수출액은 2,818만 달러로 9.9%를 차지했다. 설계도 수출액은 979만 달러로 3.4%의 비중을 차지했고, 인쇄된 엽서 수출액은 841만 달러로 3.0% 비중을 차지했으며, 신문·잡지 및 정기간행물 수출액은 752만 달러로 2.6% 비중을 차지했다. 그 외 품목들의 수출액은 1.0% 비중을 넘지 않는 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 4-1-25〉 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 품목 \ 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| 인쇄서적 | 99,124 | 99,595 | 117,863 | 41.6 | 18.3 | 9.0 |
| 신문·잡지 및 정기간행물 | 6,456 | 7,011 | 7,522 | 2.6 | 7.3 | 7.9 |
| 아동용의 그림책 | 2,846 | 2,085 | 1,919 | 0.7 | ▽8.0 | ▽17.9 |
| 약보 | 15 | 17 | 1 | 0.0 | ▽94.1 | ▽74.2 |
| 지도·해도 | 387 | 379 | 536 | 0.2 | 41.4 | 17.7 |
| 설계도 | 2,387 | 2,863 | 9,795 | 3.4 | 242.1 | 102.6 |
| 우표 | 1,834 | 793 | 39,850 | 14.1 | 4925.2 | 366.1 |
| 전사지 | 14,791 | 20,423 | 28,183 | 9.9 | 38.0 | 38.0 |
| 인쇄된 엽서 | 8,037 | 9,202 | 8,419 | 3.0 | ▽8.5 | 2.3 |
| 캘린더 | 26,383 | 33,662 | 36,014 | 12.7 | 7.0 | 16.8 |
| 기타 인쇄물 | 88,504 | 181,851 | 33,337 | 11.8 | ▽81.7 | ▽38.6 |
| 합계 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | 100.0 | ▽20.8 | 6.3 |

〈표 4-1-26〉 출판산업 품목별 지역별 수출액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

| 지역 \ 품목 | 인쇄서적 | 신문잡지 | 아동용그림책 | 약보 | 지도·해도 | 설계도 |
|---------|---------|-------|--------|----|-------|-------|
| 중국(홍콩) | 4,255 | 250 | 308 | 0 | 18 | 520 |
| 일본 | 10,839 | 2,753 | 0 | 0 | 355 | 74 |
| 대만 | 2,710 | 1,412 | 8 | 0 | 34 | 0 |
| 동남아 | 15,702 | 31 | 22 | 0 | 6 | 3,760 |
| 북미 | 48,442 | 2,162 | 1,312 | 1 | 8 | 27 |
| 유럽 | 6,209 | 420 | 170 | 0 | 109 | 4,873 |
| 기타 | 29,706 | 494 | 99 | 0 | 6 | 541 |
| 합계 | 117,863 | 7,522 | 1,919 | 1 | 536 | 9,795 |

| 지역 \ 품목 | 우표 | 전사지 | 인쇄된엽서 | 캘린더 | 기타인쇄물 | 합계 | 비중(%) |
|---------|--------|--------|-------|--------|--------|---------|-------|
| 중국(홍콩) | 11,904 | 10,847 | 1,209 | 326 | 4,056 | 33,693 | 11.9 |
| 일본 | 27,729 | 1,698 | 4,407 | 4,159 | 10,776 | 62,790 | 22.2 |
| 대만 | 0 | 130 | 43 | 169 | 699 | 5,205 | 1.8 |
| 동남아 | 2 | 1,999 | 42 | 153 | 2,888 | 24,605 | 8.7 |
| 북미 | 205 | 1,654 | 1,113 | 26,979 | 8,224 | 90,127 | 31.8 |
| 유럽 | 7 | 2,910 | 1,511 | 2,755 | 2,593 | 21,557 | 7.6 |
| 기타 | 3 | 8,945 | 94 | 1,473 | 4,101 | 45,462 | 16.0 |
| 합계 | 39,850 | 28,183 | 8,419 | 36,014 | 33,337 | 283,439 | 100.0 |

2011년 출판산업의 품목별 수입액을 보면, 인쇄서적 수입액이 1억 8,568만 달러로 전체의 52.8%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타 인쇄물 수입액은 6,469만 달러로 18.4%를 차지했으며, 아동용 그림책 수입액은 2,745만 달러로 7.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 전사지 수입액은 2,710만 달러로 7.7%를 차지했으며, 신문·잡지 및 정기간행물 수입액은 1,968만 달러로 5.6%, 우표 수입액은 678만 달러로 1.9%를 차지했다.

〈표 4-1-27〉 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 품목 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| 인쇄서적 | | 188,275 | 184,677 | 185,684 | 52.8 | 0.5 | ▽0.7 |
| 신문·잡지 및 정기간행물 | | 17,962 | 18,639 | 19,681 | 5.6 | 5.6 | 4.7 |
| 아동용의 그림책 | | 15,926 | 20,383 | 27,459 | 7.8 | 34.7 | 31.3 |
| 약보 | | 1,539 | 1,395 | 1,538 | 0.4 | 10.3 | 0.0 |
| 지도·해도 | | 3,844 | 4,978 | 5,663 | 1.6 | 13.8 | 21.4 |
| 설계도 | | 940 | 2,786 | 4,406 | 1.3 | 58.1 | 116.5 |
| 우표 | | 22,157 | 10,868 | 6,783 | 1.9 | ▽37.6 | ▽44.7 |
| 전사지 | | 41,938 | 41,533 | 27,100 | 7.7 | ▽34.8 | ▽19.6 |
| 인쇄된 엽서 | | 4,022 | 5,243 | 6,483 | 1.9 | 23.7 | 27.0 |
| 캘린더 | | 1,872 | 1,935 | 2,117 | 0.6 | 9.4 | 6.3 |
| 기타 인쇄물 | | 49,861 | 47,382 | 64,690 | 18.4 | 36.5 | 13.9 |
| 합계 | | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 100 | 3.5 | 0.5 |

〈표 4-1-28〉 출판산업 품목별 지역별 수입액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

| 지역 | 인쇄서적 | 신문잡지 | 아동용그림책 | 약보 | 지도·해도 | 설계도 |
|--------|---------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 중국(홍콩) | 20,580 | 1,030 | 23,432 | 0 | 220 | 4 |
| 일본 | 15,723 | 6,635 | 23 | 32 | 655 | 663 |
| 대만 | 586 | 26 | 3 | 0 | 93 | 0 |
| 동남아 | 17,764 | 328 | 697 | 0 | 134 | 325 |
| 북미 | 87,428 | 8,968 | 1,837 | 702 | 248 | 134 |
| 유럽 | 42,363 | 2,622 | 1,276 | 803 | 4,234 | 3,273 |
| 기타 | 1,240 | 72 | 191 | 1 | 79 | 7 |
| 합계 | 185,684 | 19,681 | 27,459 | 1,538 | 5,663 | 4,406 |

| 지역 | 우표 | 전사지 | 인쇄된엽서 | 캘린더 | 기타인쇄물 | 합계 | 비중(%) |
|--------|-------|--------|-------|-------|--------|---------|-------|
| 중국(홍콩) | 18 | 644 | 5,671 | 946 | 6,510 | 59,055 | 16.8 |
| 일본 | 299 | 24,648 | 26 | 397 | 7,820 | 56,921 | 16.2 |
| 대만 | 16 | 251 | 5 | 60 | 441 | 1,481 | 0.4 |
| 동남아 | 826 | 137 | 23 | 54 | 2,963 | 23,251 | 6.6 |
| 북미 | 3,503 | 167 | 257 | 84 | 21,983 | 125,311 | 35.6 |
| 유럽 | 856 | 1,226 | 488 | 553 | 24,183 | 81,877 | 23.3 |
| 기타 | 1,265 | 27 | 13 | 23 | 790 | 3,708 | 1.1 |
| 합계 | 6,783 | 27,100 | 6,483 | 2,117 | 64,690 | 351,604 | 100.0 |

1.5.3 출판산업 해외 수출방법

2011년 출판산업의 해외 수출방법으로는 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 47.1%로 가장 많았다. 이는 2010년보다 1.8%p 증가한 수치이다. 해외 법인 활용과 해외 전시회 및 행사참여는 11.5%로 동일한 비중을 나타냈고, 해외 유통사 접촉은 10.4%로 나타났다. 해외 에이전트를 활용한다는 응답은 10.3%, 온라인 해외 판매는 2.3%, 기타는 6.9%로 조사됐다.

〈표 4-1-29〉 출판산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 8.2 | 8.5 | 11.5 | 3.0 |
| | 해외 유통사 접촉 | 11.1 | 10.9 | 10.4 | ▽0.5 |
| | 온라인 해외 판매 | 2.5 | 2.6 | 2.3 | ▽0.3 |
| | 해외 법인 활용 | 11.4 | 11.2 | 11.5 | 0.3 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 43.5 | 45.3 | 47.1 | 1.8 |
| | 해외 에이전트 활용 | 11.7 | 10.3 | 10.3 | 0.0 |
| 기타 | | 11.6 | 11.2 | 6.9 | ▽4.3 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

1.5.4 출판산업 해외 진출형태

출판산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 52.9%로 가장 높았으며, LICENSE는 32.2%로 두 번째로 높은 비중을 보였고, OEM 수출은 14.9%로 나타났다.

〈표 4-1-30〉 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | 55.3 | 52.8 | 52.9 | 0.1 |
| LICENSE | 27.8 | 29.6 | 32.2 | 2.6 |
| OEM 수출 | 16.9 | 17.6 | 14.9 | ▽2.7 |
| 기술 서비스 | - | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

1.6 출판산업 종사자 현황

2011년 출판산업 종사자 수는 총 19만 8,691명으로 전년대비 2.2% 감소했고, 연평균 2.0% 감소했다. 중분류별로 보면, 출판업 종사자 수는 5만 7,730명으로 전체 종사자의 29.1%를 차지했다. 인쇄업 종사자 수는 5만 2,323명으로 26.3%를 차지했으며, 출판 도소매업 종사자 수는 7만 7,177명으로 38.8%를 차지했다. 온라인 출판 유통업 종사자 수는 9,393명으로 4.8%를 차지했으며, 출판 임대업 종사자 수는 2,068명으로 1.0%를 차지하는 것으로 조사됐다.

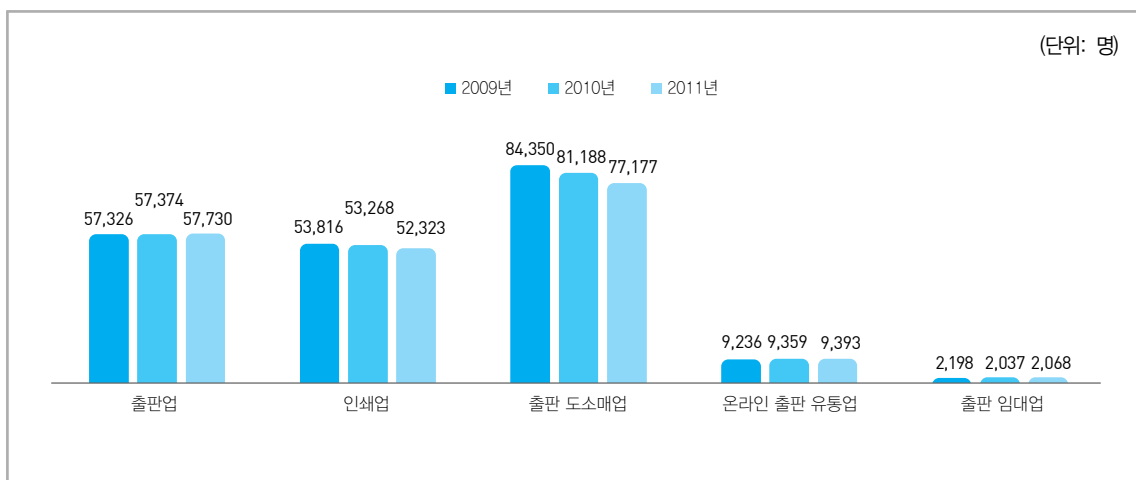
연도별로 보면, 출판산업 중 출판업 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.4% 증가했다. 인쇄업 종사자 수는 전년대비 1.8% 감소했으며 연평균 1.4% 감소했고, 출판 도소매업 종사자 수도 전년대비 4.9% 감소했으며 연평균 4.3% 감소했다. 온라인 출판 유통업 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가했고 연평균 0.8% 증가했으며, 출판 임대업 종사자 수는 전년대비 1.5% 증가했으나 연평균 3.0% 감소했다.

〈표 4-1-31〉 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|---------------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | 10,057 | 9,926 | 9,617 | 4.9 | ▽3.1 | ▽2.2 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 13,038 | 13,695 | 14,295 | 7.2 | 4.4 | 4.7 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 1,165 | 1,203 | 1,325 | 0.7 | 10.1 | 6.6 |
| | 신문 발행업 | 16,937 | 16,563 | 16,521 | 8.3 | ▽0.3 | ▽1.2 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 9,425 | 9,478 | 9,492 | 4.8 | 0.1 | 0.4 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 5,526 | 5,487 | 5,441 | 2.7 | ▽0.8 | ▽0.8 |
| | 기타인쇄출판업 | 1,178 | 1,022 | 1,039 | 0.5 | 1.7 | ▽6.1 |
| | 소계 | 57,326 | 57,374 | 57,730 | 29.1 | 0.6 | 0.4 |
| 인쇄업 | 인쇄업 ⁹¹⁾ | 53,816 | 53,268 | 52,323 | 26.3 | ▽1.8 | ▽1.4 |
| | 소계 | 53,816 | 53,268 | 52,323 | 26.3 | ▽1.8 | ▽1.4 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 11,327 | 11,081 | 10,745 | 5.4 | ▽3.0 | ▽2.6 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 21,054 | 20,782 | 19,904 | 10.0 | ▽4.2 | ▽2.8 |
| | 계약배달 판매업(신문배달판매) | 51,969 | 49,325 | 46,528 | 23.4 | ▽5.7 | ▽5.4 |
| | 소계 | 84,350 | 81,188 | 77,177 | 38.8 | ▽4.9 | ▽4.3 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁹²⁾ | 319 | 338 | 356 | 0.2 | 5.3 | 5.6 |
| | 인터넷서점(민화제외) | 8,917 | 9,021 | 9,037 | 4.6 | 0.2 | 0.7 |
| | 소계 | 9,236 | 9,359 | 9,393 | 4.8 | 0.4 | 0.8 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(민화제외) | 2,198 | 2,037 | 2,068 | 1.0 | 1.5 | ▽3.0 |
| | 소계 | 2,198 | 2,037 | 2,068 | 1.0 | 1.5 | ▽3.0 |
| 합계 | | 206,926 | 203,226 | 198,691 | 100.0 | ▽2.2 | ▽2.0 |

[그림 4-1-16] 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

1.6.1 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황⁹³⁾

2011년 출판산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 5만 9,003명으로 전체 종사자의 38.8%를 차지했다. 매출액이 100억 원 이상인 사업체

91) 2009년까지 인쇄업은 자료 인용(통계청 “광업제조업조사”; “전국사업체조사”), 2010년부터 실태조사 실시

92) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출

93) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수 제외

의 종사자 수는 5만 1,929명으로 34.1%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3만 1,601명으로 20.8%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 9,630명으로 6.3%의 비중을 차지했다.

〈표 4-1-32〉 출판산업 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 |
|------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 서적 출판업(종이매체출판업) | | 401 | 3,948 | 3,837 | 1,431 | 9,617 |
| 교과서 및 학습서적 출판업 | | 205 | 1,209 | 4,712 | 8,169 | 14,295 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 48 | 299 | 978 | - | 1,325 |
| 신문 발행업 | | 78 | 2,183 | 3,895 | 10,365 | 16,521 |
| 잡지 및 정기간행물 발행업 | | 625 | 3,139 | 4,733 | 995 | 9,492 |
| 정기 광고간행물 발행업 | | 154 | 1,754 | 2,551 | 982 | 5,441 |
| 기타 인쇄물 출판업 | | 146 | 385 | 296 | 212 | 1,039 |
| 인쇄업 | | 4,863 | 10,092 | 21,354 | 16,014 | 52,323 |
| 서적 및 잡지류 도매업 | | 482 | 2,523 | 5,605 | 2,135 | 10,745 |
| 서적 및 잡지류 소매업 | | 902 | 5,601 | 10,376 | 3,025 | 19,904 |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | 5 | 121 | 230 | - | 356 |
| 인터넷서점(만화제외) | | - | - | 436 | 8,601 | 9,037 |
| 서적 임대업(만화제외) | | 1,721 | 347 | - | - | 2,068 |
| 합계 | | 9,630 | 31,601 | 59,003 | 51,929 | 152,163 |
| 비중(%) | | 6.3 | 20.8 | 38.8 | 34.1 | 100.0 |

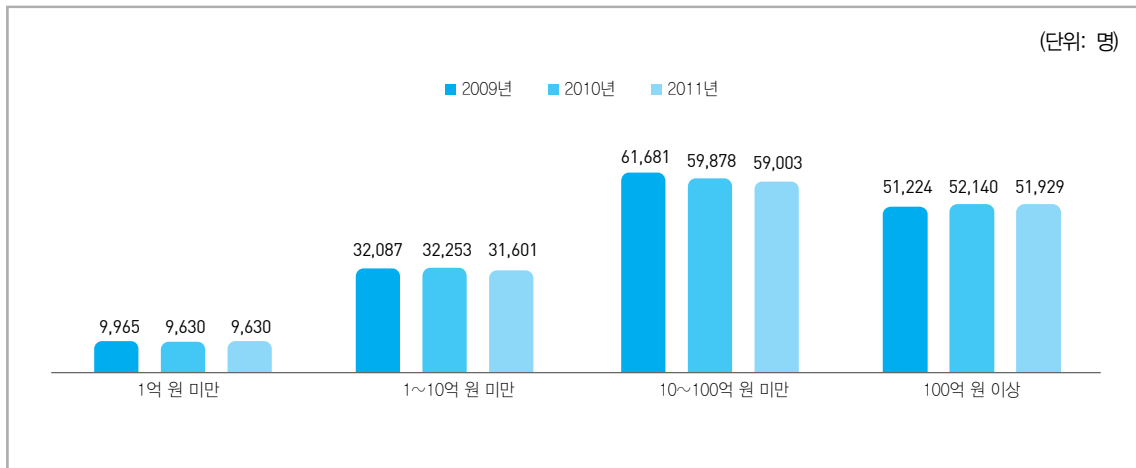
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 2.0% 감소, 연평균 0.8% 감소했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.5% 감소, 연평균 2.2% 감소했다. 또한 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.4% 감소, 연평균 0.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-33〉 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2009년 | | 9,965 | 32,087 | 61,681 | 51,224 | 154,957 |
| 2010년 | | 9,630 | 32,253 | 59,878 | 52,140 | 153,901 |
| 2011년 | | 9,630 | 31,601 | 59,003 | 51,929 | 152,163 |
| 전년대비증감률(%) | | 0.0 | ▽2.0 | ▽1.5 | ▽0.4 | ▽1.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽1.7 | ▽0.8 | ▽2.2 | 0.7 | ▽0.9 |

[그림 4-1-17] 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



1.6.2 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황⁹⁴⁾

2011년 출판산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 종사자 수가 3만 9,145명으로 전체 종사자의 25.7%의 가장 큰 비중을 보였다. 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 3만 8,718명으로 25.4%의 비중을 보였으며, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 2만 6,762명으로 17.6%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 2만 6,858명으로 17.7%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 2만 680명으로 13.6%의 비중을 차지했다.

[표 4-1-34] 출판산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|------------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 서적 출판업(종이매체출판업) | 1,653 | 1,891 | 4,358 | 953 | 762 | 9,617 |
| 교과서 및 학습서적 출판업 | 722 | 1,256 | 2,537 | 3,252 | 6,528 | 14,295 |
| 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 46 | 68 | 279 | 932 | - | 1,325 |
| 신문 발행업 | 4 | 48 | 1,876 | 3,258 | 11,335 | 16,521 |
| 잡지 및 정기간행물 발행업 | 1,521 | 2,035 | 4,023 | 1,568 | 345 | 9,492 |
| 정기 광고간행물 발행업 | 326 | 508 | 3,225 | 663 | 719 | 5,441 |
| 기타 인쇄물 출판업 | 332 | 259 | 113 | 335 | - | 1,039 |
| 인쇄업 | 12,219 | 14,422 | 12,301 | 4,943 | 8,438 | 52,323 |
| 서적 및 잡지류 도매업 | 2,757 | 2,839 | 3,165 | 1,984 | - | 10,745 |
| 서적 및 잡지류 소매업 | 5,058 | 3,455 | 6,618 | 2,356 | 2,417 | 19,904 |
| 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 56 | 77 | 223 | - | - | 356 |
| 인터넷서점(만화제외) | - | - | - | 436 | 8,601 | 9,037 |
| 서적 임대업(만화제외) | 2,068 | - | - | - | - | 2,068 |
| 합계 | 26,762 | 26,858 | 38,718 | 20,680 | 39,145 | 152,163 |
| 비중(%) | 17.6 | 17.7 | 25.4 | 13.6 | 25.7 | 100.0 |

94) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수 제외

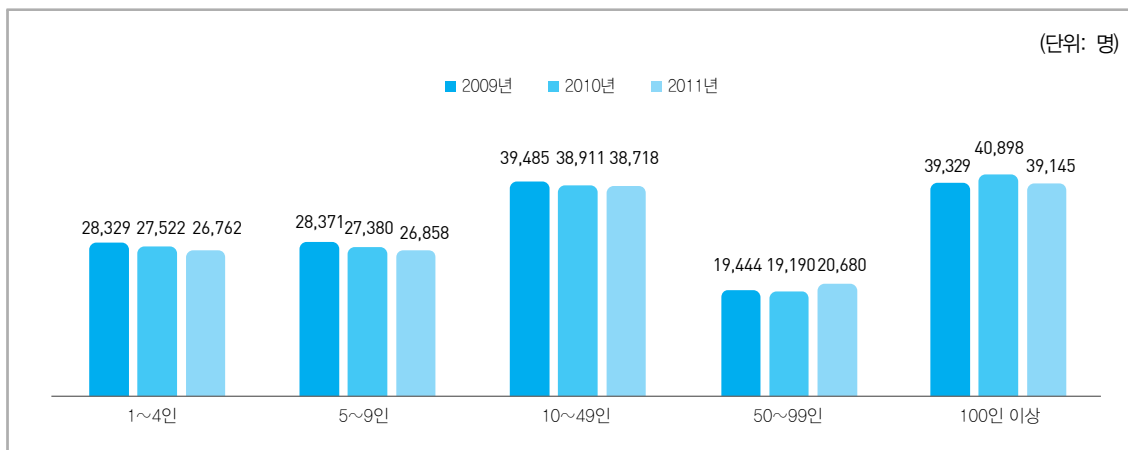
연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 2.8% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.8% 감소했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.9% 감소, 연평균 2.7% 감소했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수 또한 전년대비 0.5% 감소, 연평균 1.0% 감소했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.8% 증가했으며 연평균 3.1% 증가했고, 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.3% 감소했으며 연평균 0.2% 감소했다.

〈표 4-1-35〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 2009년 | 28,329 | 28,371 | 39,485 | 19,444 | 39,329 | 154,958 |
| 2010년 | 27,522 | 27,380 | 38,911 | 19,190 | 40,898 | 153,901 |
| 2011년 | 26,762 | 26,858 | 38,718 | 20,680 | 39,145 | 152,163 |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.8 | ▽1.9 | ▽0.5 | 7.8 | ▽4.3 | ▽1.1 |
| 연평균증감률(%) | ▽2.8 | ▽2.7 | ▽1.0 | 3.1 | ▽0.2 | ▽0.9 |

〈그림 4-1-18〉 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



1.6.3 출판산업 지역별 종사자 현황⁹⁵⁾

2011년 출판산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 6만 7,749명으로 전체 종사자의 47.3%를 차지했으며, 이는 2009년부터 2011년까지 연평균 1.0% 감소한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 3만 7,475명으로 26.2%의 비중을 보였고, 부산의 종사자 수는 5,293명으로 3.7%를 차지했다.

6개 광역시의 종사자 수는 2만 1,499명으로 전체의 15.0% 비중을 차지했으며 전년대비 0.9% 감소했고, 연평균 1.2% 감소했다. 9개 도의 종사자 수는 5만 3,878명으로 37.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 1.5% 감소, 연평균 1.0% 감소한 것으로 나타났다.

95) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(민회체외) 종사자 제외

〈표 4-1-36〉 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

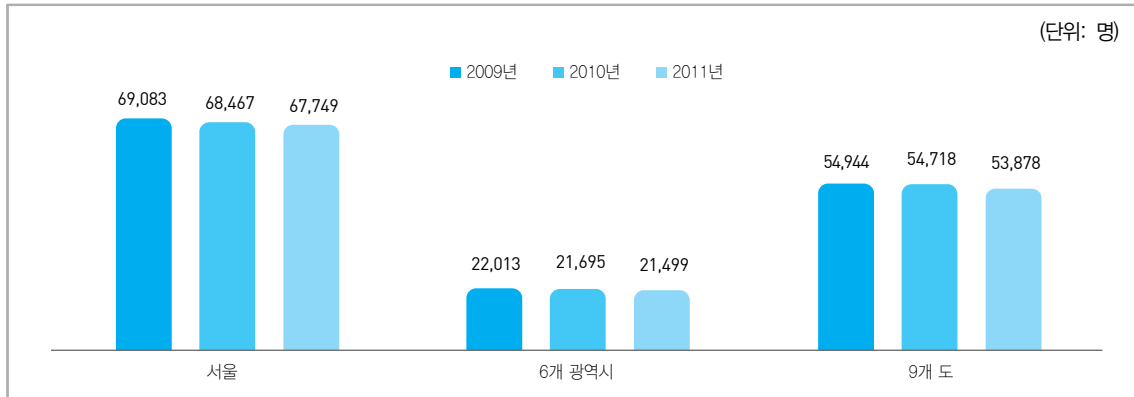
| 지역 | 업종 | 출판업 | 인쇄업 | 출판 도소매업 | 온라인 출판 유통업 | 출판 임대업 | 합계 | 비중(%) |
|------|------|--------|--------|---------|------------|--------|---------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 36,040 | 19,560 | 11,174 | 340 | 635 | 67,749 | 47.3 |
| | 부산 | 1,488 | 1,488 | 2,149 | - | 168 | 5,293 | 3.7 |
| | 대구 | 1,411 | 1,742 | 1,477 | - | 76 | 4,706 | 3.3 |
| | 인천 | 795 | 1,986 | 1,215 | - | 113 | 4,109 | 2.9 |
| | 광주 | 1,506 | 817 | 1,092 | - | 62 | 3,477 | 2.4 |
| | 대전 | 1,149 | 633 | 923 | - | 68 | 2,773 | 1.9 |
| | 울산 | 357 | 225 | 518 | - | 41 | 1,141 | 0.8 |
| | 소계 | 6,706 | 6,891 | 7,374 | - | 528 | 21,499 | 15.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 8,139 | 22,396 | 6,428 | 16 | 496 | 37,475 | 26.2 |
| | 강원도 | 759 | 188 | 325 | - | 50 | 1,322 | 0.9 |
| | 충청북도 | 679 | 579 | 671 | - | 47 | 1,976 | 1.4 |
| | 충청남도 | 711 | 572 | 686 | - | 53 | 2,022 | 1.4 |
| | 전라북도 | 958 | 361 | 688 | - | 44 | 2,051 | 1.4 |
| | 전라남도 | 342 | 73 | 776 | - | 52 | 1,243 | 0.9 |
| | 경상북도 | 1,741 | 601 | 1,028 | - | 63 | 3,433 | 2.4 |
| | 경상남도 | 1,223 | 1,088 | 1,263 | - | 92 | 3,666 | 2.6 |
| | 제주도 | 432 | 14 | 236 | - | 8 | 690 | 0.5 |
| | 소계 | 14,984 | 25,872 | 12,101 | 16 | 905 | 53,878 | 37.7 |
| | 합계 | 57,730 | 52,323 | 30,649 | 356 | 2,068 | 143,126 | 100.0 |

〈표 4-1-37〉 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 69,083 | 68,467 | 67,749 | ▽1.0 | ▽1.0 |
| | 부산 | 5,568 | 5,382 | 5,293 | ▽1.7 | ▽2.5 |
| | 대구 | 4,766 | 4,762 | 4,706 | ▽1.2 | ▽0.6 |
| | 인천 | 4,142 | 4,101 | 4,109 | 0.2 | ▽0.4 |
| | 광주 | 3,534 | 3,487 | 3,477 | ▽0.3 | ▽0.8 |
| | 대전 | 2,844 | 2,821 | 2,773 | ▽1.7 | ▽1.3 |
| | 울산 | 1,159 | 1,142 | 1,141 | ▽0.1 | ▽0.8 |
| | 소계 | 22,013 | 21,695 | 21,499 | ▽0.9 | ▽1.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 37,902 | 37,995 | 37,475 | ▽1.4 | ▽0.6 |
| | 강원도 | 1,378 | 1,370 | 1,322 | ▽3.5 | ▽2.1 |
| | 충청북도 | 2,037 | 2,001 | 1,976 | ▽1.2 | ▽1.5 |
| | 충청남도 | 2,060 | 2,034 | 2,022 | ▽0.6 | ▽0.9 |
| | 전라북도 | 2,102 | 2,059 | 2,051 | ▽0.4 | ▽1.2 |
| | 전라남도 | 1,277 | 1,255 | 1,243 | ▽1.0 | ▽1.3 |
| | 경상북도 | 3,567 | 3,514 | 3,433 | ▽2.3 | ▽1.9 |
| | 경상남도 | 3,859 | 3,791 | 3,666 | ▽3.3 | ▽2.5 |
| | 제주도 | 762 | 699 | 690 | ▽1.3 | ▽4.8 |
| | 소계 | 54,944 | 54,718 | 53,878 | ▽1.5 | ▽1.0 |
| 합계 | 146,040 | 144,880 | 143,126 | ▽1.2 | ▽1.0 | |

[그림 4-1-19] 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황



1.6.4 출판산업 고용형태별 종사자 현황⁹⁶⁾

2011년 출판산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 13만 2,528명으로 전체 종사자의 92.6%를 차지했으며, 비정규직은 1만 598명으로 7.4%의 비중을 차지했다.

출판산업 중 출판업은 정규직 종사자 수가 5만 2,252명(90.5%), 비정규직이 5,478명(9.5%)으로 나타났다. 인쇄업은 정규직이 5만 1,038명(97.5%), 비정규직이 1,285명(2.5%)인 것으로 조사됐다. 출판 도소매업은 정규직이 2만 7,214명(88.8%)이며, 비정규직은 3,435명(11.2%)으로 나타났다. 온라인 출판 유통업은 정규직이 343명(96.3%)이고 비정규직은 13명(3.7%)이며, 출판 임대업은 정규직이 1,681명(81.3%), 비정규직이 387명(18.7%)으로 조사됐다.

[표 4-1-38] 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|------------|------------------|------|---------|-------|--------|-------|---------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | | 9,142 | 95.1 | 475 | 4.9 | 9,617 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | 13,368 | 93.5 | 927 | 6.5 | 14,295 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 1,233 | 93.1 | 92 | 6.9 | 1,325 |
| | 신문 발행업 | | 13,808 | 83.6 | 2,713 | 16.4 | 16,521 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | | 9,045 | 95.3 | 447 | 4.7 | 9,492 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | | 4,734 | 87.0 | 707 | 13.0 | 5,441 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | | 922 | 88.7 | 117 | 11.3 | 1,039 |
| | 소계 | | 52,252 | 90.5 | 5,478 | 9.5 | 57,730 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | | 51,038 | 97.5 | 1,285 | 2.5 | 52,323 |
| | 소계 | | 51,038 | 97.5 | 1,285 | 2.5 | 52,323 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | | 9,757 | 90.8 | 988 | 9.2 | 10,745 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | | 17,457 | 87.7 | 2,447 | 12.3 | 19,904 |
| | 소계 | | 27,214 | 88.8 | 3,435 | 11.2 | 30,649 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | 343 | 96.3 | 13 | 3.7 | 356 |
| | 소계 | | 343 | 96.3 | 13 | 3.7 | 356 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | | 1,681 | 81.3 | 387 | 18.7 | 2,068 |
| | 소계 | | 1,681 | 81.3 | 387 | 18.7 | 2,068 |
| 합계 | | | 132,528 | 92.6 | 10,598 | 7.4 | 143,126 |

96) 계약채널 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

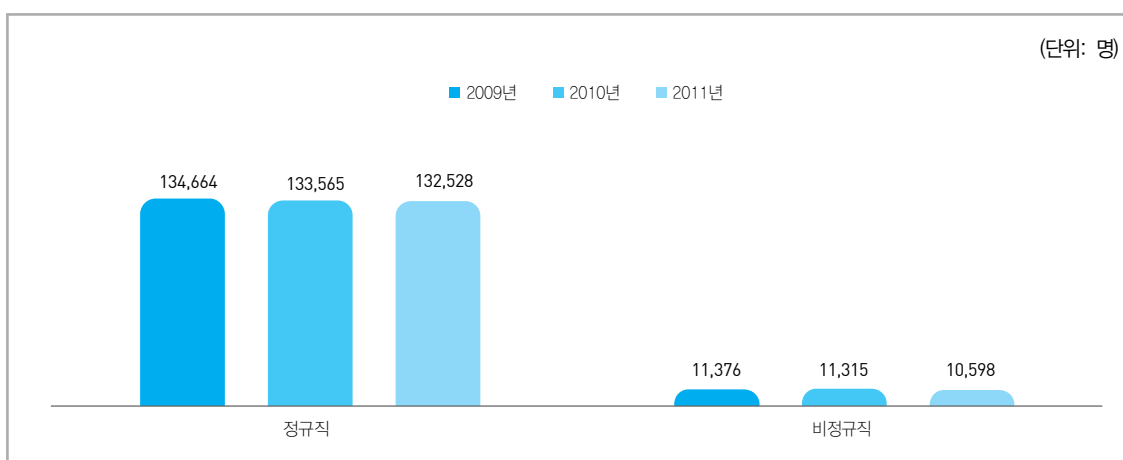
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 0.8% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.8% 감소했다. 비정규직은 전년대비 6.3% 감소했고, 연평균 3.5% 감소해 정규직에 비해 크게 감소한 것으로 나타났다. 정규직은 2009년에 13만 4,664명, 2010년 13만 3,565명, 2011년 13만 2,528명으로 지속적으로 감소하는 추세를 보였고, 비정규직 또한 2009년에 1만 1,376명, 2010년 1만 1,315명, 2011년 1만 598명으로 또한 지속적인 감소추세에 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-1-39〉 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|---------|--------|---------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 134,664 | 11,376 | 146,040 |
| 2010년 | | 133,565 | 11,315 | 144,880 |
| 2011년 | | 132,528 | 10,598 | 143,126 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽0.8 | ▽6.3 | ▽1.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽0.8 | ▽3.5 | ▽1.0 |

〔그림 4-1-20〕 출판산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



1.6.5 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황⁹⁷⁾

2011년 출판산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 7만 2,735명으로 50.8%의 비중을 차지했고, 정규직 여자는 5만 9,793명으로 전체 종사자의 41.8%인 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 5,061명으로 3.5%를 차지했고, 비정규직 여자는 5,537명으로 3.9%의 비중을 차지했다.

중분별로 보면, 출판업은 정규직 남자 종사자 수가 3만 863명, 정규직 여자는 2만 1,389명이었고, 비정규직 남자는 3,277명, 비정규직 여자는 2,201명으로 나타났다. 인쇄업의 정규직 남자는 2만 7,526명, 정규직 여자는 2만 3,512명이었으며, 비정규직 남자는 657명, 비정규직 여자는 628명으로 조사되었다. 출판 도소매업의 경우 정규직 남자는 1만 3,494명, 정규직 여자는 1만 3,720명, 비정규직 남자는

97) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(민회제외) 종사자 제외

1,047명, 비정규직 여자는 2,388명으로 정규직, 비정규직 모두 여성 종사자가 많은 것으로 조사됐다. 온라인 출판 유통업의 정규직 남자는 191명, 정규직 여자는 152명, 비정규직 남자는 9명, 비정규직 여자는 4명으로 나타났다. 출판 임대업은 정규직 남자는 661명, 정규직 여자는 1,020명, 비정규직 남자는 71명, 비정규직 여자는 316명으로 나타났다.

〈표 4-1-40〉 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 고용형태/성 소분류 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|------------------|------------------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | 4,837 | 50.3 | 4,305 | 44.8 | 263 | 2.7 | 212 | 2.2 | 9,617 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | 6,152 | 43.0 | 7,216 | 50.5 | 365 | 2.6 | 562 | 3.9 | 14,295 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 812 | 61.3 | 421 | 31.8 | 49 | 3.7 | 43 | 3.2 | 1,325 |
| | 신문 발행업 | 11,045 | 66.9 | 2,763 | 16.7 | 2,046 | 12.4 | 667 | 4.0 | 16,521 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 4,923 | 51.9 | 4,122 | 43.4 | 296 | 3.1 | 151 | 1.6 | 9,492 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 2,521 | 46.3 | 2,213 | 40.7 | 202 | 3.7 | 505 | 9.3 | 5,441 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 573 | 55.1 | 349 | 33.6 | 56 | 5.4 | 61 | 5.9 | 1,039 |
| | 소계 | 30,863 | 53.5 | 21,389 | 37.0 | 3,277 | 5.7 | 2,201 | 3.8 | 57,730 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 27,526 | 52.6 | 23,512 | 44.9 | 657 | 1.3 | 628 | 1.2 | 52,323 |
| | 소계 | 27,526 | 52.6 | 23,512 | 44.9 | 657 | 1.3 | 628 | 1.2 | 52,323 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 5,769 | 53.7 | 3,988 | 37.1 | 611 | 5.7 | 377 | 3.5 | 10,745 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 7,725 | 38.8 | 9,732 | 48.9 | 436 | 2.2 | 2,011 | 10.1 | 19,904 |
| | 소계 | 13,494 | 44.0 | 13,720 | 44.8 | 1,047 | 3.4 | 2,388 | 7.8 | 30,649 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 191 | 53.7 | 152 | 42.7 | 9 | 2.5 | 4 | 1.1 | 356 |
| | 소계 | 191 | 53.7 | 152 | 42.7 | 9 | 2.5 | 4 | 1.1 | 356 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | 661 | 32.0 | 1,020 | 49.3 | 71 | 3.4 | 316 | 15.3 | 2,068 |
| | 소계 | 661 | 32.0 | 1,020 | 49.3 | 71 | 3.4 | 316 | 15.3 | 2,068 |
| 합계 | | 72,735 | 50.8 | 59,793 | 41.8 | 5,061 | 3.5 | 5,537 | 3.9 | 143,126 |

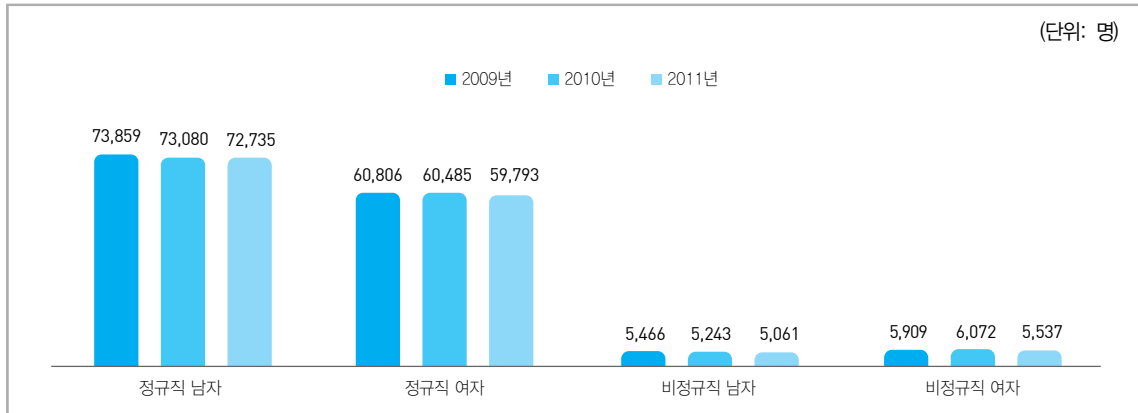
연도별로 보면, 비정규직 종사자 수의 감소폭이 매우 큰 것을 알 수 있는데, 비정규직 남자는 전년대비 3.5% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.8% 감소했고, 비정규직 여자는 전년대비 8.8% 감소, 연평균 3.2% 감소해 큰 감소폭을 보였다. 정규직 남자는 전년대비 0.5% 감소, 연평균 0.8% 감소했으며, 정규직 여자는 전년대비 1.1% 감소, 연평균 0.8% 감소하여 정규직 남자와 여자는 소폭 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-41〉 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|-------|-------|---------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 73,859 | 60,806 | 5,466 | 5,909 | 146,040 |
| 2010년 | | 73,080 | 60,485 | 5,243 | 6,072 | 144,880 |
| 2011년 | | 72,735 | 59,793 | 5,061 | 5,537 | 143,126 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽0.5 | ▽1.1 | ▽3.5 | ▽8.8 | ▽1.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽0.8 | ▽0.8 | ▽3.8 | ▽3.2 | ▽1.0 |

[그림 4-1-21] 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



1.6.6 출판산업 성별 종사자 현황⁹⁸⁾

2011년 출판산업의 성별 종사자 현황을 보면 남자 종사자 수는 7만 7,796명으로 54.4%를 차지했고, 여자는 6만 5,330명으로 45.6%를 차지했다.

중분별로 보면, 출판업은 남자 종사자 수가 3만 4,140명(59.1%)이고 여자는 2만 3,590명(40.9%)이었으며, 인쇄업은 남자가 2만 8,183명(53.9%), 여자는 2만 4,140명(46.1%)으로 조사됐다. 출판 도소매업은 남자가 1만 4,541명(47.4%), 여자는 1만 6,108명(52.6%)로 나타났으며, 온라인 출판 유통업은 남자가 200명(56.2%), 여자는 156명(43.8%)으로 조사됐다. 출판 임대업은 남자가 732명(35.4%)이고, 여자는 1,336명(64.6%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-1-42〉 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|------------|-----|------------------|--------|-------|--------|-------|---------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 출판업 | | 서적 출판업(종이매체출판업) | 5,100 | 53.0 | 4,517 | 47.0 | 9,617 |
| | | 교과서 및 학습서적 출판업 | 6,517 | 45.6 | 7,778 | 54.4 | 14,295 |
| | | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 861 | 65.0 | 464 | 35.0 | 1,325 |
| | | 신문 발행업 | 13,091 | 79.2 | 3,430 | 20.8 | 16,521 |
| | | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 5,219 | 55.0 | 4,273 | 45.0 | 9,492 |
| | | 정기 광고간행물 발행업 | 2,723 | 50.0 | 2,718 | 50.0 | 5,441 |
| | | 기타 인쇄물 출판업 | 629 | 60.5 | 410 | 39.5 | 1,039 |
| | | 소계 | 34,140 | 59.1 | 23,590 | 40.9 | 57,730 |
| 인쇄업 | | 인쇄업 | 28,183 | 53.9 | 24,140 | 46.1 | 52,323 |
| | | 소계 | 28,183 | 53.9 | 24,140 | 46.1 | 52,323 |
| 출판 도소매업 | | 서적 및 잡지류 도매업 | 6,380 | 59.4 | 4,365 | 40.6 | 10,745 |
| | | 서적 및 잡지류 소매업 | 8,161 | 41.0 | 11,743 | 59.0 | 19,904 |
| | | 소계 | 14,541 | 47.4 | 16,108 | 52.6 | 30,649 |
| 온라인 출판 유통업 | | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | 200 | 56.2 | 156 | 43.8 | 356 |
| | | 소계 | 200 | 56.2 | 156 | 43.8 | 356 |
| 출판 임대업 | | 서적 임대업(만화제외) | 732 | 35.4 | 1,336 | 64.6 | 2,068 |
| | | 소계 | 732 | 35.4 | 1,336 | 64.6 | 2,068 |
| 합계 | | | 77,796 | 54.4 | 65,330 | 45.6 | 143,126 |

98) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

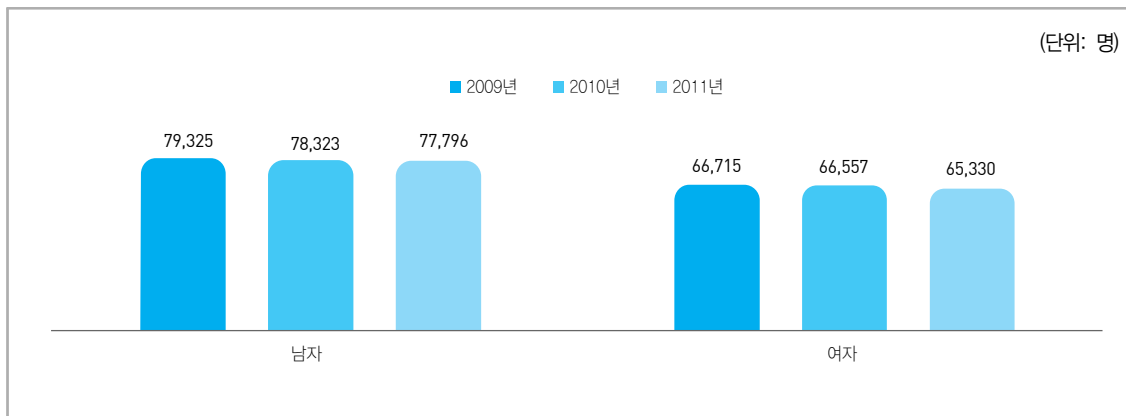
연도별로 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 0.7% 감소했고 2009년에서 2011년까지 연평균 1.0% 감소했으며, 여자는 전년대비 1.8% 감소했고 연평균 1.0% 감소했다. 남자는 2009년에 7만 9,325명, 2010년 7만 8,323명, 2011년 7만 7,796명으로 지속적으로 감소하는 추세를 보였고, 여자 또한 2009년에 6만 6,715명, 2010년 6만 6,557명, 2011년 6만 5,330명으로 지속적인 감소추세에 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-1-43〉 출판산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|---------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 79,325 | 66,715 | 146,040 |
| 2010년 | | 78,323 | 66,557 | 144,880 |
| 2011년 | | 77,796 | 65,330 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.7 | ▽1.8 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | ▽1.0 | ▽1.0 | ▽1.0 |

〈그림 4-1-22〉 출판산업 성별 연도별 종사자 현황



1.6.7 출판산업 직무별 종사자 현황⁹⁹⁾

2011년 출판산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 6만 235명으로 전체 종사자의 42.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 3만 1,379명(21.9%)이었으며, 관리직은 2만 8,448명(19.9%)으로 조사됐다. 또한 사업기획직은 1만 2,651명(8.8%)으로 나타났고, 마케팅/홍보직은 7,421명(5.2%), 연구개발직은 2,992명(2.1%)으로 조사됐다.

99) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(민회제외) 종사자 제외

〈표 4-1-44〉 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------------|------------------|-----|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
| | | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | | 812 | 1,425 | 4,736 | 883 | 336 | 1,425 | 9,617 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | 1,218 | 2,048 | 5,987 | 1,352 | 1,587 | 2,103 | 14,295 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 132 | 169 | 588 | 35 | 309 | 92 | 1,325 |
| | 신문 발행업 | | 4,198 | 1,055 | 8,087 | 1,376 | 166 | 1,639 | 16,521 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | | 766 | 1,387 | 4,308 | 1,213 | 252 | 1,566 | 9,492 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | | 281 | 1,066 | 2,308 | 842 | 96 | 848 | 5,441 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | | 96 | 147 | 670 | 42 | 11 | 73 | 1,039 |
| | 소계 | | 7,503 | 7,297 | 26,684 | 5,743 | 2,757 | 7,746 | 57,730 |
| 인쇄업 | 비중(%) | | 13.0 | 12.6 | 46.2 | 9.9 | 4.8 | 13.4 | 100.0 |
| | 인쇄업 | | 4,658 | 14,512 | 31,809 | 201 | - | 1,143 | 52,323 |
| | 소계 | | 4,658 | 14,512 | 31,809 | 201 | - | 1,143 | 52,323 |
| 출판 도소매업 | 비중(%) | | 8.9 | 27.7 | 60.8 | 0.4 | - | 2.2 | 100.0 |
| | 서적 및 잡지류 도매업 | | 199 | 2,138 | 632 | 436 | 35 | 7,305 | 10,745 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | | 253 | 4,136 | 1,059 | 1,018 | 155 | 13,283 | 19,904 |
| | 소계 | | 452 | 6,274 | 1,691 | 1,454 | 190 | 20,588 | 30,649 |
| 온라인 출판 유통업 | 비중(%) | | 1.5 | 20.5 | 5.5 | 4.7 | 0.6 | 67.2 | 100.0 |
| | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | 38 | 59 | 51 | 23 | 45 | 140 | 356 |
| | 소계 | | 38 | 59 | 51 | 23 | 45 | 140 | 356 |
| 출판 임대업 | 비중(%) | | 10.7 | 16.6 | 14.3 | 6.5 | 12.6 | 39.3 | 100.0 |
| | 서적 임대업(만화제외) | | - | 306 | - | - | - | 1,762 | 2,068 |
| | 소계 | | - | 306 | - | - | - | 1,762 | 2,068 |
| 합계 | 비중(%) | | - | 14.8 | - | - | - | 85.2 | 100.0 |
| | 합계 | | 12,651 | 28,448 | 60,235 | 7,421 | 2,992 | 31,379 | 143,126 |
| 비중(%) | | 8.8 | 19.9 | 42.1 | 5.2 | 2.1 | 21.9 | 100.0 | |

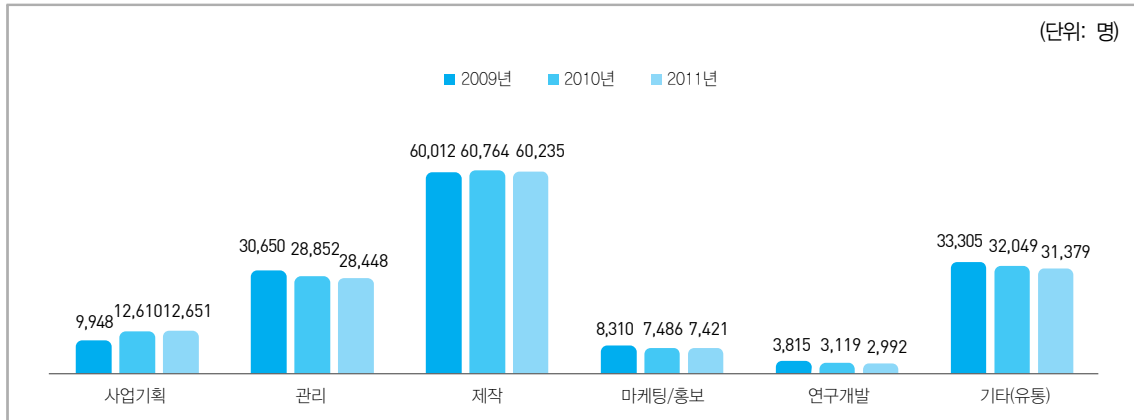
증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.8% 증가했다. 관리직은 전년대비 1.4% 감소했고 연평균 3.7% 감소했으며, 제작직은 전년대비 0.9% 감소, 연평균 0.2% 증가한 것으로 나타났다. 마케팅/홍보직은 전년대비 0.9% 감소, 연평균 5.5% 감소했으며, 연구개발직은 전년대비 4.1% 감소, 연평균 11.4% 감소했고, 기타(유통) 직무 종사자 수도 전년대비 2.1% 감소, 연평균 2.9% 감소했다.

〈표 4-1-45〉 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 9,948 | 30,650 | 60,012 | 8,310 | 3,815 | 33,305 | 146,040 |
| 2010년 | | 12,610 | 28,852 | 60,764 | 7,486 | 3,119 | 32,049 | 144,880 |
| 2011년 | | 12,651 | 28,448 | 60,235 | 7,421 | 2,992 | 31,379 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | 0.3 | ▽1.4 | ▽0.9 | ▽0.9 | ▽4.1 | ▽2.1 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 12.8 | ▽3.7 | 0.2 | ▽5.5 | ▽11.4 | ▽2.9 | ▽1.0 |

[그림 4-1-23] 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황



1.6.8 출판산업 학력별 종사자 현황¹⁰⁰⁾

2011년 출판산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 8만 1,790명으로 57.2%의 가장 큰 비중을 차지했다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3만 3,370명으로 23.3%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 3,095명으로 16.1%, 대학원 졸업 이상은 4,871명으로 가장 낮은 비중인 3.4%를 차지했다.

<표 4-1-46> 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|----------|------------------|------|--------|--------|--------|---------|---------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | | 1,138 | 1,135 | 6,826 | 518 | 9,617 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | 988 | 1,299 | 10,739 | 1,269 | 14,295 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 82 | 304 | 871 | 68 | 1,325 |
| | 신문 발행업 | | 432 | 1,268 | 13,173 | 1,648 | 16,521 |
| | 잡지 및 장기간행물 발행업 | | 576 | 975 | 7,552 | 389 | 9,492 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | | 898 | 926 | 3,504 | 113 | 5,441 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | | 467 | 225 | 332 | 15 | 1,039 |
| | 소계 | | 4,581 | 6,132 | 42,997 | 4,020 | 57,730 |
| | 비중(%) | 7.9 | 10.6 | 74.5 | 7.0 | 100.0 | |
| 인쇄업 | 인쇄업 | | 21,311 | 10,169 | 20,760 | 83 | 52,323 |
| | 소계 | | 21,311 | 10,169 | 20,760 | 83 | 52,323 |
| | 비중(%) | 40.7 | 19.4 | 39.7 | 0.2 | 100.0 | |
| 출판도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | | 2,018 | 2,427 | 5,974 | 326 | 10,745 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | | 4,153 | 4,068 | 11,272 | 411 | 19,904 |
| | 소계 | | 6,171 | 6,495 | 17,246 | 737 | 30,649 |
| | 비중(%) | 20.1 | 21.2 | 56.3 | 2.4 | 100.0 | |
| 온라인출판유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | 19 | 48 | 258 | 31 | 356 |
| | 소계 | | 19 | 48 | 258 | 31 | 356 |
| | 비중(%) | 5.3 | 13.5 | 72.5 | 8.7 | 100.0 | |
| 출판임대업 | 서적 임대업(만화체외) | | 1,288 | 251 | 529 | - | 2,068 |
| | 소계 | | 1,288 | 251 | 529 | - | 2,068 |
| | 비중(%) | 62.3 | 12.1 | 25.6 | - | 100.0 | |
| | 합계 | | 33,370 | 23,095 | 81,790 | 4,871 | 143,126 |
| | 비중(%) | | 23.3 | 16.1 | 57.2 | 3.4 | 100.0 |

100) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화체외) 종사자 제외

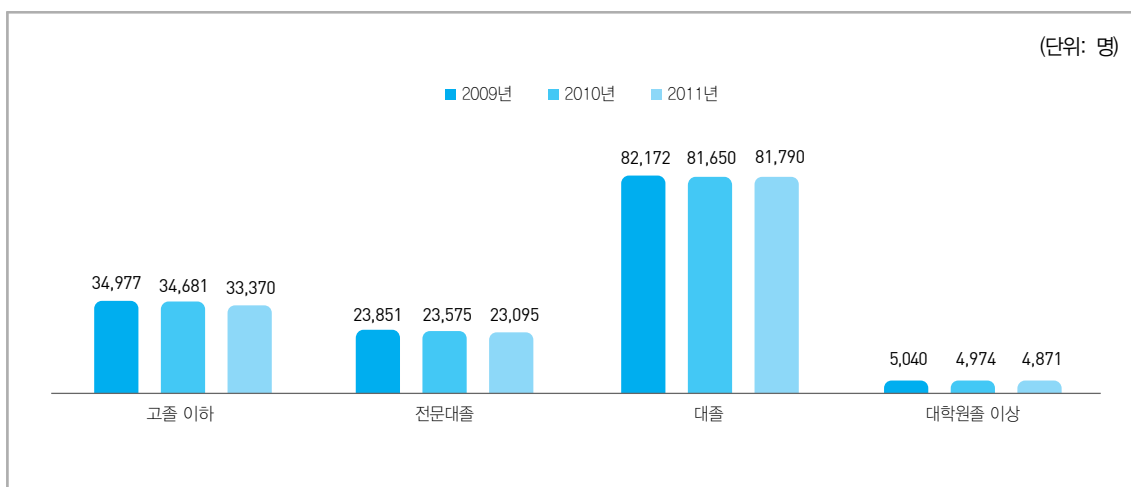
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 전년대비 3.8% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.3% 감소했다. 전문대를 졸업한 종사자 수 또한 전년대비 2.0% 감소했고, 연평균 1.6% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가했고 연평균 0.2% 감소했으며, 대학원 졸업 이상은 전년대비 2.1% 감소, 연평균 1.7% 감소했다.

〈표 4-1-47〉 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|---------|---------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 34,977 | 23,851 | 82,172 | 5,040 | 146,040 |
| 2010년 | | 34,681 | 23,575 | 81,650 | 4,974 | 144,880 |
| 2011년 | | 33,370 | 23,095 | 81,790 | 4,871 | 143,126 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽3.8 | ▽2.0 | 0.2 | ▽2.1 | ▽1.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.3 | ▽1.6 | ▽0.2 | ▽1.7 | ▽1.0 |

〔그림 4-1-24〕 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황



1.6.9 출판산업 연령별 종사자 현황¹⁰⁾

2011년 출판산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 40세 이상인 종사자 수가 4만 6,703명으로 전체 종사자의 32.7%를 차지해 가장 많은 비중을 보였다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 3만 6,230명으로 25.3%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 3만 3,672명으로 23.5%를 차지했으며, 29세 이하는 2만 6,521명으로 18.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

10) 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

〈표 4-1-48〉 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|------------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
| | | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 출판업 | 서적 출판업(종이매체출판업) | | 2,638 | 2,733 | 2,458 | 1,788 | 9,617 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | 3,819 | 4,458 | 3,787 | 2,231 | 14,295 |
| | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | | 362 | 445 | 306 | 212 | 1,325 |
| | 신문 발행업 | | 2,215 | 2,856 | 3,479 | 7,971 | 16,521 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | | 2,112 | 2,743 | 2,595 | 2,042 | 9,492 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | | 1,536 | 1,778 | 1,242 | 885 | 5,441 |
| | 기타 인쇄물 출판업 | | 109 | 211 | 231 | 488 | 1,039 |
| | 소계 | | 12,791 | 15,224 | 14,098 | 15,617 | 57,730 |
| | 비중(%) | | 22.2 | 26.4 | 24.4 | 27.0 | 100.0 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | | 3,211 | 12,217 | 12,771 | 24,124 | 52,323 |
| | 소계 | | 3,211 | 12,217 | 12,771 | 24,124 | 52,323 |
| | 비중(%) | | 6.1 | 23.4 | 24.4 | 46.1 | 100.0 |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | | 3,158 | 3,212 | 2,413 | 1,962 | 10,745 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | | 6,733 | 5,311 | 4,136 | 3,724 | 19,904 |
| | 소계 | | 9,891 | 8,523 | 6,549 | 5,686 | 30,649 |
| | 비중(%) | | 32.3 | 27.8 | 21.4 | 18.5 | 100.0 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | 139 | 121 | 56 | 40 | 356 |
| | 소계 | | 139 | 121 | 56 | 40 | 356 |
| | 비중(%) | | 39.1 | 34.0 | 15.7 | 11.2 | 100.0 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업(만화제외) | | 489 | 145 | 198 | 1236 | 2,068 |
| | 소계 | | 489 | 145 | 198 | 1236 | 2,068 |
| | 비중(%) | | 23.6 | 7.0 | 9.6 | 59.8 | 100.0 |
| | 합계 | | 26,521 | 36,230 | 33,672 | 46,703 | 143,126 |
| | 비중(%) | | 18.5 | 25.3 | 23.5 | 32.7 | 100.0 |

연도별로 보면, 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 0.3% 감소했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.2% 감소했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.6% 감소했고 연평균 1.0% 감소했으며, 35세 이상 39세 이하는 전년대비 1.7% 감소, 연평균 1.3% 감소했다. 40세 이상은 전년대비 1.0% 감소, 연평균 1.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-1-49〉 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|---------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 26,640 | 36,979 | 34,595 | 47,826 | 146,040 |
| 2010년 | | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 2011년 | | 26,521 | 36,230 | 33,672 | 46,703 | 143,126 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽0.3 | ▽1.6 | ▽1.7 | ▽1.0 | ▽1.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽0.2 | ▽1.0 | ▽1.3 | ▽1.2 | ▽1.0 |

[그림 4-1-25] 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

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

02

만화산업

〈표 4-2-1〉 만화산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|---------------|----------------------------|--|
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(사업체) |
| | 일반 출판사(만화부문) | 일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(사업체) |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 단행본 만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 사업체 (웹툰 관련 매출액 제외) |
| 만화책 임대업 | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 단행본 만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 사업체(SKT, KT, LG U+ 앱만화 포함) |
| | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체 |
| 만화 도서매업 | 서적임대(대여)(만화부문) | 각종 만화서적, 만화잡지 등만 임대만 하는 사업체(장소 제공 안 됨) |
| | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체 |
| | 인터넷서점(만화부문) | 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체(yes 24, 인터파크 도서 등) : 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012) |

- ※ 만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 10개로 체계를 마련했다.
- 만화출판업 : 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) 일반 출판사(만화부문)
 - 온라인 만화 제작 및 유통업 : 인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP), 인터넷 만화콘텐츠 서비스, 모바일 만화콘텐츠 서비스
 - 만화책 임대업 : 만화임대(만화방, 만화카페 등), 서적임대(대여)(만화부문)
 - 만화 도서매업 : 만화 서적 및 잡지류 도매업과 만화 서적 및 잡지류 소매업, 그리고 인터넷서점(만화부문)

2.1 만화산업 전체 요약

2011년 만화산업에서 오프라인 부분은 전체적으로 정체를 보이고 있으며, 물가상승률을 감안하게 되면 실질적인 하락세를 보이고 있다. 이는 만화 단행본에 대한 판매 불확실성 속에서 신간 만화 초판발행이 적어지고 있으며, 어린이 학습만화 시장규모가 2000년대 중후반 이후 포화상태에 이르기 시작했기 때문이다. 그러나 한 가지 다행스러운 부분은 어린이 대상이 아닌 만화적 특성을 반영한 만화풍의 실용서(실용만화)들이 계속 늘어나고 있어 오프라인 만화산업이 부정적인 것만은 아니라는 것이다. 그리고 디지털 만화의 강세 속에 특히 웹툰 만화의 영향력이 증대되면서 이것들이 만화단행본으로 출간되는

경우가 많으며, 실질적으로 많은 판매를 기록하고 있다. 인터넷 만화콘텐츠 서비스 부분은 웹툰이 포함되지 않았음에도 불구하고 지속적으로 성장하고 있는 것으로 나타났으며, 웹툰 관련 매출액이 포함될 경우 이보다 더 큰 매출액을 보일 것으로 예상된다. 인터넷 만화콘텐츠 서비스 부분에서 웹툰 관련 매출액이 포함되지 못하는 것은 웹툰의 경우 대부분이 무료서비스이므로 웹툰을 통한 광고매출액을 웹툰 매출액으로 산정하는 것에는 무리가 따르기 때문이다. 그러나 이 부분에 대해서는 다양한 의견들이 존재하므로 향후에는 웹툰 작가들에게 지급되는 원고료 또는 광고매출액을 웹툰 매출액으로 산정하는 것도 고려해 봐야 할 것이다.

그리고 스마트기기의 보급확대와 웹툰의 가파른 인기 상승 덕분에 일부 유명회사와 결합하여 브랜드 웹툰을 선보이고 있는 현상도 향후 웹툰이 산업화로 가는 것에 대한 긍정적인 부분이다.

2011년 만화산업의 사업체 수는 8,709개이며, 종사자 수는 1만 358명인 것으로 나타났다. 매출액은 7,516억 원이고 부가가치액은 3,075억 원이며 부가가치율은 40.92%로 나타났다. 수출액은 1,721만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 396만 달러로 조사됐다.

만화산업의 사업체 수는 2011년 8,709개 업체로 2006년 1만 796개 업체 보다 2,087개 감소했다. 이는 전년대비 9.6% 감소, 2006년부터 2011년까지 연평균 4.2% 감소한 수치로 2006년부터 사업체 수가 꾸준히 감소하는 것을 알 수 있다.

만화산업은 유통업의 감소에 따라 사업체 수와 종사자 수가 지속적으로 감소하고 있지만 매출액과 부가가치액은 2010년 대비 소폭 증가했다. 수출액은 2010년 대비 111.1% 증가하여 높은 증가율을 보였다.

〈표 4-2-2〉 만화산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 10,796 | 12,818 | 730,072 | 264,505 | 36.23 | 3,917 | 3,965 |
| 2007년 | 10,382 | 11,772 | 761,686 | 282,052 | 37.03 | 3,986 | 5,901 |
| 2008년 | 10,180 | 11,093 | 723,286 | 283,600 | 39.21 | 4,135 | 5,937 |
| 2009년 | 10,109 | 10,748 | 739,094 | 290,833 | 39.35 | 4,209 | 5,492 |
| 2010년 | 9,634 | 10,779 | 741,947 | 297,632 | 40.11 | 8,153 | 5,281 |
| 2011년 | 8,709 | 10,358 | 751,691 | 307,558 | 40.92 | 17,213 | 3,968 |
| 전년대비증감률(%) | ▽9.6 | ▽3.9 | 1.3 | 3.3 | 0.81p | 111.1 | ▽24.9 |
| 연평균증감률(%) | ▽4.2 | ▽4.2 | 0.6 | 3.1 | - | 34.5 | 0.0 |

만화산업의 2011년 1인당 평균매출액은 7,300만 원이며, 업체당 평균매출액은 8,000만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 만화 출판업은 1인당 평균매출액이 1억 5,500만 원이며, 업체당 평균매출액은 16억 원으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 1인당 평균매출액이 1억 2,300만 원, 업체당 평균매출액은 8억 3,700만 원으로 다른 업종에 비해 높은 편이며, 만화책 임대업은 1인당 평균매출액이 1,800만 원, 업체당 평균매출액이 2,000만 원으로 만화산업에서 가장 낮은 것으로 나타났다. 만화 도소매업은 1인당 평균매출액이 5,800만 원, 업체당 평균매출액은 7,800만 원으로 나타났다.

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

〈표 4-2-3〉 만화산업 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) |
|---------------|----------------------------|-----------|-----------|------------------------|--------------------|------------------|
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 93 | 619 | 97,727 | 1,051 | 158 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 119 | 1,572 | 241,419 | 2,029 | 154 |
| | 소계 | 212 | 2,191 | 339,146 | 1,600 | 155 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 42 | 173 | 15,262 | 363 | 88 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 28 | 309 | 34,564 | 1,234 | 112 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 3 | 16 | 11,252 | 3,751 | 703 |
| | 소계 | 73 | 498 | 61,078 | 837 | 123 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 811 | 866 | 22,663 | 28 | 26 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 2,827 | 3,211 | 49,624 | 18 | 15 |
| | 소계 | 3,638 | 4,077 | 72,287 | 20 | 18 |
| 만화 도매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 161 | 754 | 60,126 | 373 | 80 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 4,625 | 2,339 | 162,021 | 35 | 69 |
| | 인터넷서점(만화부문) | - | 499 | 57,033 ¹⁰²⁾ | - | 114 |
| | 소계 | 4,786 | 3,592 | 279,180 | 46 ¹⁰³⁾ | 78 |
| 합계 | | 8,709 | 10,358 | 751,691 | 80 ¹⁰⁴⁾ | 73 |

2.2 만화산업 사업체 수 현황¹⁰⁵⁾

2011년 만화산업 사업체 수는 8,709개로 전년대비 9.6% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.2% 감소한 것으로 나타났다. 업종별로 보면 만화 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수가 4,625개(53.1%)로 반 이상을 차지했고, 서적임대(대여)(만화부문) 사업체 수가 2,827개(32.5%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 만화임대(만화방, 만화카페 등) 사업체 수는 811개(9.3%)였으며, 그 외의 사업체 수는 2% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 만화 서적 및 잡지류 도매업이 전년대비 13.9% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 26.9% 감소하여 가장 큰 감소율을 보였고 전체적으로 대부분 감소세를 나타냈다.

〈표 4-2-4〉 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

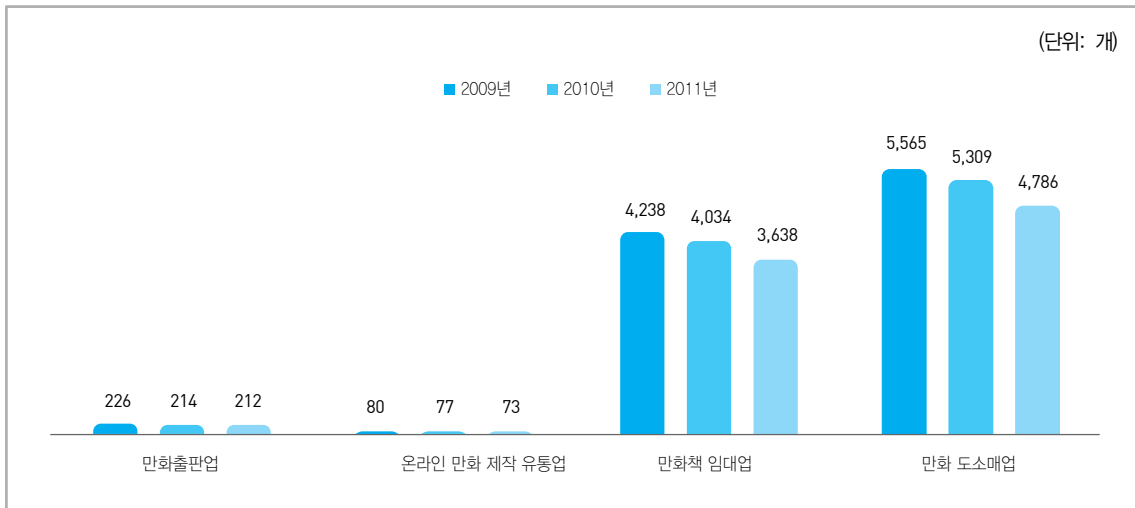
(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|-------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 만화 출판업 | 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 103 | 96 | 93 | 1.1 | ▽3.1 | ▽5.0 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 123 | 118 | 119 | 1.4 | 0.8 | ▽1.6 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 45 | 43 | 42 | 0.5 | ▽2.3 | ▽3.4 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 32 | 31 | 28 | 0.3 | ▽9.7 | ▽6.5 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 3 | 3 | 3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

102) 통계청 “사이버쇼핑동향조사”, 2012
 103) 만화산업 전체 매출액에서 인터넷서점(만화부문) 매출액을 제외한 평균매출액
 104) 만화산업 전체 매출액에서 인터넷서점(만화부문) 매출액을 제외한 평균매출액
 105) 인터넷서점(만화부문) 제외

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|-------------------|--------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 936 | 902 | 811 | 9.3 | ▽10.1 | ▽6.9 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 3,302 | 3,132 | 2,827 | 32.5 | ▽9.7 | ▽7.5 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 301 | 187 | 161 | 1.8 | ▽13.9 | ▽26.9 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 5,264 | 5,122 | 4,625 | 53.1 | ▽9.7 | ▽6.3 |
| | 인터넷서점(만화부문) | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | | 10,109 | 9,634 | 8,709 | 100.0 | ▽9.6 | ▽7.2 |

[그림 4-2-1] 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



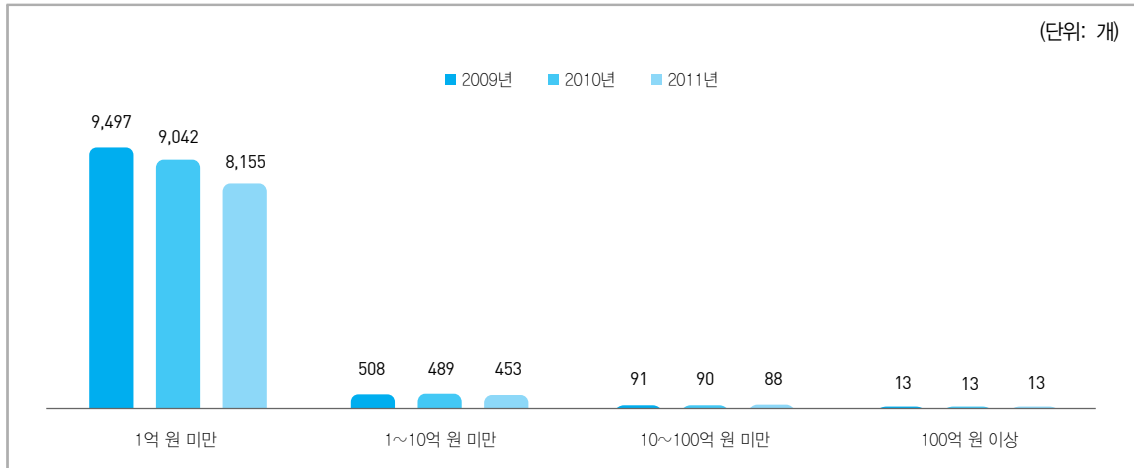
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 8,155개(93.6%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 453개로 5.2%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 1.0%, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 0.2%를 차지해 가장 낮은 비중을 차지한 것으로 나타났다. 증감률을 보면, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 2009년부터 2011년까지 13개로 변함 없었으며 매출액 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 전년대비 9.8% 감소, 연평균 7.3% 감소해 가장 큰 감소율을 보였다.

[표 4-2-5] 만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 \ 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|--------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | 9,497 | 9,042 | 8,155 | 93.6 | ▽9.8 | ▽7.3 |
| 1~10억 원 미만 | 508 | 489 | 453 | 5.2 | ▽7.4 | ▽5.6 |
| 10~100억 원 미만 | 91 | 90 | 88 | 1.0 | ▽2.2 | ▽1.7 |
| 100억 원 이상 | 13 | 13 | 13 | 0.2 | 0.0 | 0.0 |
| 합계 | 10,109 | 9,634 | 8,709 | 100.0 | ▽9.6 | ▽7.2 |

[그림 4-2-2] 만화산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



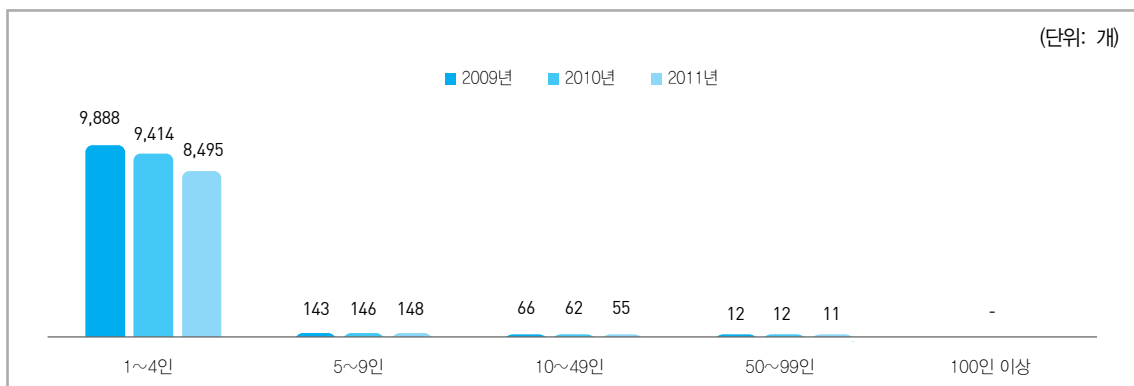
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 8,495개로 97.5%의 큰 비중을 차지했으며, 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 148개(1.7%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 55개(0.7%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 11개로 0.1%를 차지한 것으로 나타났다. 증감률을 보면, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 전년대비 1.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 증가해 유일하게 증가했고, 10인 이상 49인 이하 사업체의 사업체 수는 전년대비 11.3% 감소, 연평균 8.7% 감소해 가장 크게 감소한 것으로 나타났다.

[표 4-2-6] 만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|--------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 9,888 | 9,414 | 8,495 | 97.5 | ▽9.8 | ▽7.3 |
| 5~9인 | | 143 | 146 | 148 | 1.7 | 1.4 | 1.7 |
| 10~49인 | | 66 | 62 | 55 | 0.7 | ▽11.3 | ▽8.7 |
| 50~99인 | | 12 | 12 | 11 | 0.1 | ▽8.3 | ▽4.3 |
| 100인 이상 | | - | - | - | 0.0 | - | - |
| 합계 | | 10,109 | 9,634 | 8,709 | 100.0 | ▽9.6 | ▽7.2 |

[그림 4-2-3] 만화산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



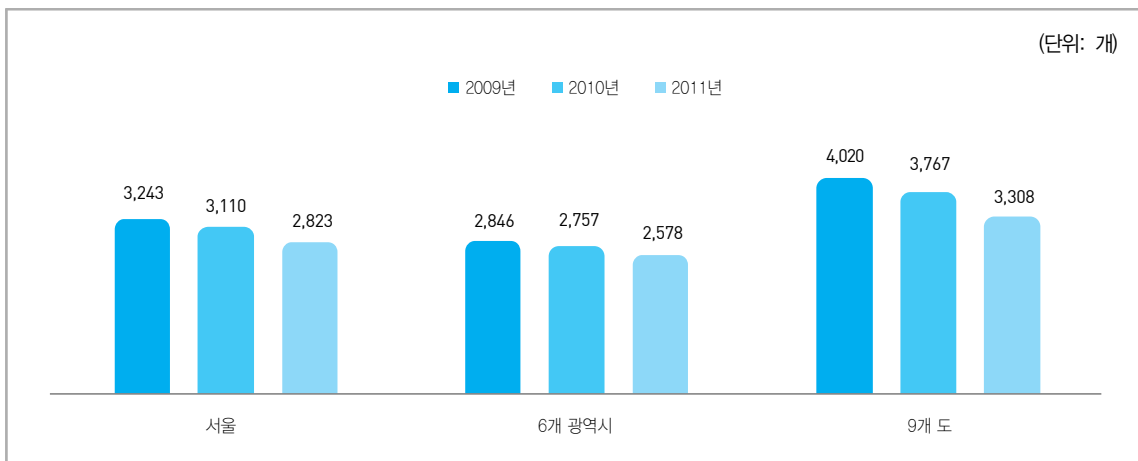
2011년 만화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 2,823개로 전체의 32.4%를 차지했고, 이는 전년대비 9.2% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.7% 감소한 수치이다. 6개 광역시의 2011년 만화산업 사업체 수는 2,578개로 전체 사업체의 29.6%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 1,832개로 전체의 21.0%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 6개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 743개로 전체의 8.5%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다.

〈표 4-2-7〉 만화산업 지역별 연도별 사업체 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|------|------|-------|--------|-------|--------|-------------|------------|------|
| 6개 시 | 서울 | 3,243 | 3,110 | 2,823 | 32.4 | ▽9.2 | ▽6.7 | |
| | 부산 | 796 | 778 | 743 | 8.5 | ▽4.5 | ▽3.4 | |
| | 대구 | 498 | 475 | 452 | 5.2 | ▽4.8 | ▽4.7 | |
| | 인천 | 599 | 582 | 541 | 6.2 | ▽7.0 | ▽5.0 | |
| | 광주 | 333 | 319 | 288 | 3.3 | ▽9.7 | ▽7.0 | |
| | 대전 | 419 | 411 | 383 | 4.4 | ▽6.8 | ▽4.4 | |
| | 울산 | 201 | 192 | 171 | 2.0 | ▽10.9 | ▽7.8 | |
| | 소계 | 2,846 | 2,757 | 2,578 | 29.6 | ▽6.5 | ▽4.8 | |
| 9개 도 | 경기도 | 2,199 | 2,032 | 1,832 | 21.0 | ▽9.8 | ▽8.7 | |
| | 강원도 | 248 | 236 | 199 | 2.3 | ▽15.7 | ▽10.4 | |
| | 충청북도 | 209 | 195 | 166 | 1.9 | ▽14.9 | ▽10.9 | |
| | 충청남도 | 202 | 191 | 152 | 1.7 | ▽20.4 | ▽13.3 | |
| | 전라북도 | 216 | 202 | 163 | 1.9 | ▽19.3 | ▽13.1 | |
| | 전라남도 | 187 | 183 | 155 | 1.8 | ▽15.3 | ▽9.0 | |
| | 경상북도 | 279 | 263 | 241 | 2.8 | ▽8.4 | ▽7.1 | |
| | 경상남도 | 431 | 422 | 368 | 4.2 | ▽12.8 | ▽7.6 | |
| | 제주도 | 49 | 43 | 32 | 0.4 | ▽25.6 | ▽19.2 | |
| | | 소계 | 4,020 | 3,767 | 3,308 | 38.0 | ▽12.2 | ▽9.3 |
| | 합계 | | 10,109 | 9,634 | 8,709 | 100.0 | ▽9.6 | ▽7.2 |

〈그림 4-2-4〉 만화산업 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

2.3 만화산업 매출액 현황¹⁰⁶⁾

2011년 만화산업의 총 매출액은 7,516억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 1.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.8% 증가한 수치이다. 중분류별로 보면, 만화 출판업 매출액은 3,391억 원으로 전체 매출액의 45.1%를 차지하였고, 만화 도소매업 매출액은 2,791억 원으로 37.2%를 차지했다. 그리고 만화책 임대업 매출액은 722억 원으로 9.6%를 차지했고, 온라인 만화 제작·유통업 매출액은 610억 원으로 8.1%를 차지했다.

증감률을 보면, 만화 출판업 매출액은 2010년 3,268억 원에서 2011년 3,391억 원으로 3.8% 증가했고, 온라인 만화 제작·유통업 매출액은 전년대비 15.4% 증가했으며, 만화책 임대업 매출액은 전년대비 3.7% 증가하였다. 그러나 만화도소매업 매출액은 전년대비 4.5% 감소한 것으로 나타났다.

2011년 만화산업 매출액은 전년대비 1.3%의 증가율만을 보이면서 물가상승 대비 정체되는 상황이나, 2011년 만화산업에서 고무적인 것은 새롭게 등장한 앱(App)만화가 스마트기기의 증가확대에 따라 애플 앱 스토어와 안드로이드 앱 스토어에 빠르게 진출하면서, 만화시장이 점점 자리를 잡아가고 있는 점이다. 미국에서는 이미 앱 만화가 앱 스토어 도서부문에서 매출순위가 5위권 안에 드는 등 안정적인 매출을 보이고 있다.

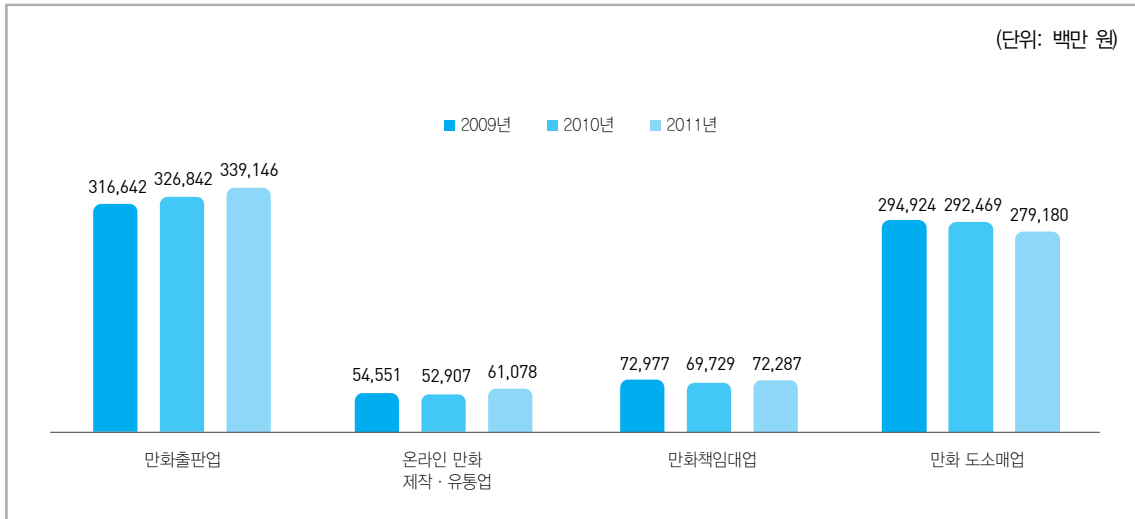
〈표 4-2-8〉 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 13.0 | 5.4 | 2.9 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 32.1 | 3.1 | 3.8 |
| | 소계 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 45.1 | 3.8 | 3.5 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 2.0 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 4.6 | 16.6 | 10.1 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 1.5 | 16.8 | ▽0.4 |
| | 소계 | 54,551 | 52,907 | 61,078 | 8.1 | 15.4 | 5.8 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 3.0 | ▽8.9 | ▽5.3 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 6.6 | 10.6 | 2.0 |
| | 소계 | 72,977 | 69,729 | 72,287 | 9.6 | 3.7 | ▽0.5 |
| 만화 도소매업 | 만화서적 및 잡지류 도매 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 8.0 | ▽21.1 | ▽13.0 |
| | 만화서적 및 잡지류 소매 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 21.6 | ▽1.2 | ▽2.1 |
| | 인터넷서점(만화부문) | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 7.6 | 9.0 | 10.9 |
| | 소계 | 294,924 | 292,469 | 279,180 | 37.2 | ▽4.5 | ▽2.7 |
| 합계 | | 739,094 | 741,947 | 751,691 | 100.0 | 1.3 | 0.8 |

106) 인터넷서점(만화부문) : 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012 인용

[그림 4-2-5] 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황



가치사슬 기준으로 2011년 만화산업 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작 매출액은 3,544억 원(47.1%)이며, 이 중 온라인 기획 및 제작 매출액은 152억 원, 그리고 오프라인 기획 및 제작 매출액은 3,391억 원으로 나타났다. 온라인 기획 및 제작 매출액은 전년대비 11.9% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 증가했으며, 오프라인 기획 및 제작 매출액은 전년대비 3.8% 증가, 연평균 3.5% 증가한 것으로 나타났다. 기획 및 제작 매출액은 일반 출판사(만화부문)부분의 매출 증가로 전년대비 4.1% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 2011년 유통 매출액은 3,972억 원(52.9%)으로 2009년, 2010년과 마찬가지로 기획 및 제작 매출액 보다 만화산업에서 차지하는 매출액 비중은 상대적으로 크지만, 기획 및 제작 매출액의 비중은 해마다 꾸준히 증가하는 반면 유통 매출액의 비중은 감소추세에 있는 것으로 나타났다. 유통 매출액 중에서도 온라인 유통 및 서비스의 매출액은 증가한 것으로 나타났으나, 오프라인 유통 및 서비스의 매출액은 전년대비 5.0% 감소, 연평균 4.3% 감소한 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 4-2-9〉 만화산업 가치사슬별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 가치사슬 | 소분류 | 매출 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|---------|---------------|----------------------------|---------|---------|---------|-------------|------------|-------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 기획 / 제작 | 온라인 기획/제작 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 2.0 |
| | | 소계 | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 2.0 |
| | 오프라인 기획/제작 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 13.0 | 5.4 | 2.9 |
| | | 일반 출판사(만화부문) | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 32.1 | 3.1 | 3.8 |
| | | 소계 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 45.1 | 3.8 | 3.5 |
| | 합계 | 331,324 | 340,483 | 354,408 | 47.1 | 4.1 | 3.4 | |
| 유통 | 온라인 유통 및 서비스 | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 4.6 | 16.6 | 10.1 |
| | | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 1.5 | 16.8 | ▽0.4 |
| | | 인터넷서점(만화부문) | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 7.6 | 9.0 | 10.9 |
| | | 소계 | 86,210 | 91,594 | 102,849 | 13.7 | 12.3 | 9.2 |
| | 오프라인 유통 및 서비스 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 3.0 | ▽8.9 | ▽5.3 |
| | | 서적임대(대여)(만화부문) | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 6.6 | 10.6 | 2.0 |
| | | 만화서적 및 잡지류 도매 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 8.0 | ▽21.1 | ▽13.0 |
| | | 만화서적 및 잡지류 소매 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 21.6 | ▽1.2 | ▽2.1 |
| | | 소계 | 321,560 | 309,870 | 294,434 | 39.2 | ▽5.0 | ▽4.3 |
| | | 합계 | 407,770 | 401,464 | 397,283 | 52.9 | ▽1.0 | ▽1.3 |
| | | 합계 | 739,094 | 741,947 | 751,691 | 100.0 | 1.3 | 0.8 |

2.3.1 만화산업 만화 출판업 매출액 현황

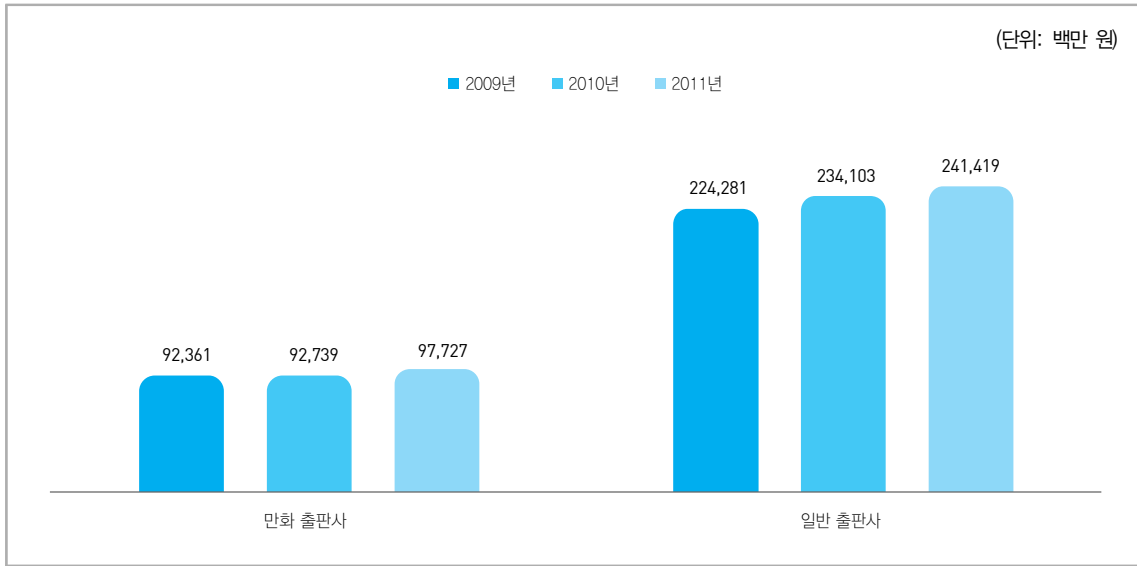
2011년 만화산업 중 만화 출판업 매출액은 3,391억 원으로 전년대비 3.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 3.5% 증가한 것으로 나타났다. 만화 출판업의 매출액 구성을 보면 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)매출액은 977억 원(28.8%)이며, 일반 출판사(만화부문) 매출액은 2,414억 원(71.2%)으로 조사됐다. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) 매출액은 전년대비 5.4% 증가했으며 2009년에서 2011년까지 연평균 2.9% 증가했고, 일반 출판사(만화부문) 매출액은 전년대비 3.1% 증가, 연평균 3.8% 증가했다.

〈표 4-2-10〉 만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 28.8 | 5.4 | 2.9 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 71.2 | 3.1 | 3.8 |
| | 합계 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 100.0 | 3.8 | 3.5 |

[그림 4-2-6] 만화산업 만화 출판업 업종별 연도별 매출액 현황



2.3.2 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 매출액 현황

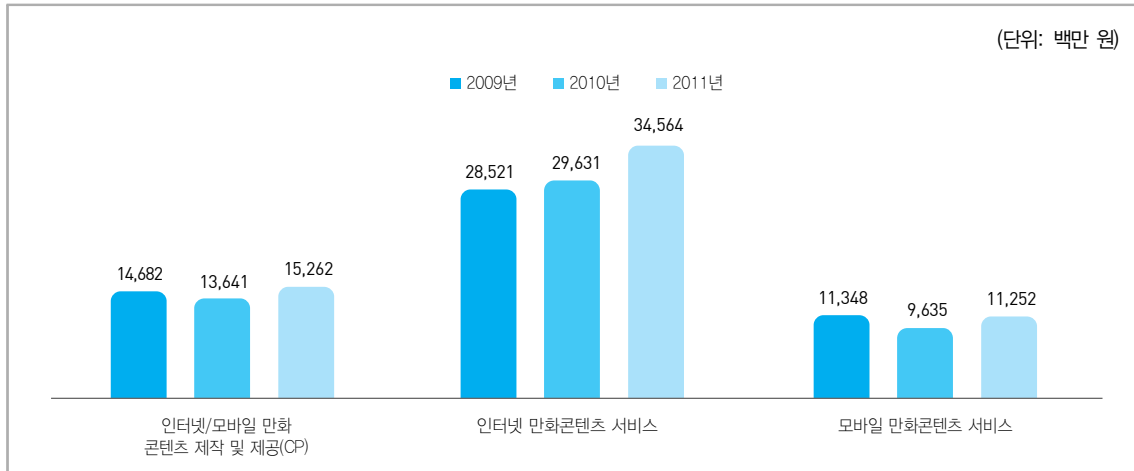
2011년 만화산업의 온라인 만화 제작·유통업 매출액은 610억 원으로 2010년 대비 15.4% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.8% 증가했다. 업종별로 보면 인터넷 만화콘텐츠 서비스 매출액은 345억 원(56.6%)으로 가장 큰 비중을 차지했으며, 다음으로 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) 매출액은 152억 원(25.0%), 모바일 만화콘텐츠 서비스 매출액은 112억 원(18.4%)으로 나타났다. 인터넷 만화콘텐츠 서비스 매출액은 2009년 285억 원, 2010년 296억 원, 그리고 2011년 345억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있는데 이는 2009년에서 2011년까지 연평균 10.1% 증가, 전년대비 16.6% 증가한 수치이다. 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) 매출액은 전년대비 11.9% 증가했으며 연평균 2.0% 증가했고, 모바일 만화콘텐츠 서비스 매출액은 전년대비 16.8% 증가했으며 연평균 0.4% 감소한 것으로 나타났다.

[표 4-2-11] 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----------------------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 25.0 | 11.9 | 2.0 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 56.6 | 16.6 | 10.1 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 18.4 | 16.8 | ▽0.4 |
| | 합계 | 54,551 | 52,907 | 61,078 | 100.0 | 15.4 | 5.8 |

[그림 4-2-7] 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 연도별 매출액 현황



2.3.3 만화산업 만화책 임대업 매출액 현황

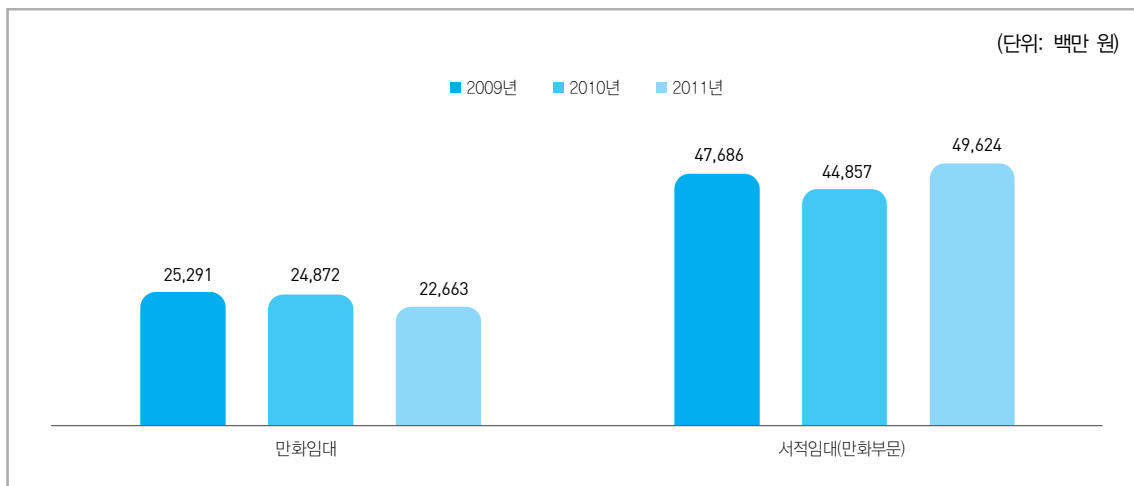
2011년 만화산업 중 만화책 임대업의 매출액은 722억 원으로 전년대비 3.7% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.5% 감소했다. 이 중 만화임대(만화방, 만화카페 등) 매출액은 226억 원(31.4%)으로 2010년 매출액 248억 원에서 약 22억 원 감소해 전년대비 8.9% 감소한 것으로 나타났다. 서적임대(대여)(만화부문) 매출액은 496억 원(68.6%)으로 전년대비 10.6% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-2-12> 만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|-------------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 31.4 | ▽8.9 | ▽5.3 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 68.6 | 10.6 | 2.0 |
| | 합계 | 72,977 | 69,729 | 72,287 | 100.0 | 3.7 | ▽0.5 |

[그림 4-2-8] 만화산업 만화책 임대업 업종별 연도별 매출액 현황



2.3.4 만화산업 만화 도소매업 매출액 현황

2011년 만화산업 중 만화 도소매업 매출액은 2,791억 원으로 전년대비 4.5% 감소했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.7% 감소했다. 이 중 만화 서적 및 잡지류 도매 매출액은 601억 원(21.6%)이며, 만화 서적 및 잡지류 소매 매출액은 1,620억 원(58.0%), 인터넷서점(만화부문) 매출액은 570억 원(20.4%)으로 조사됐다.

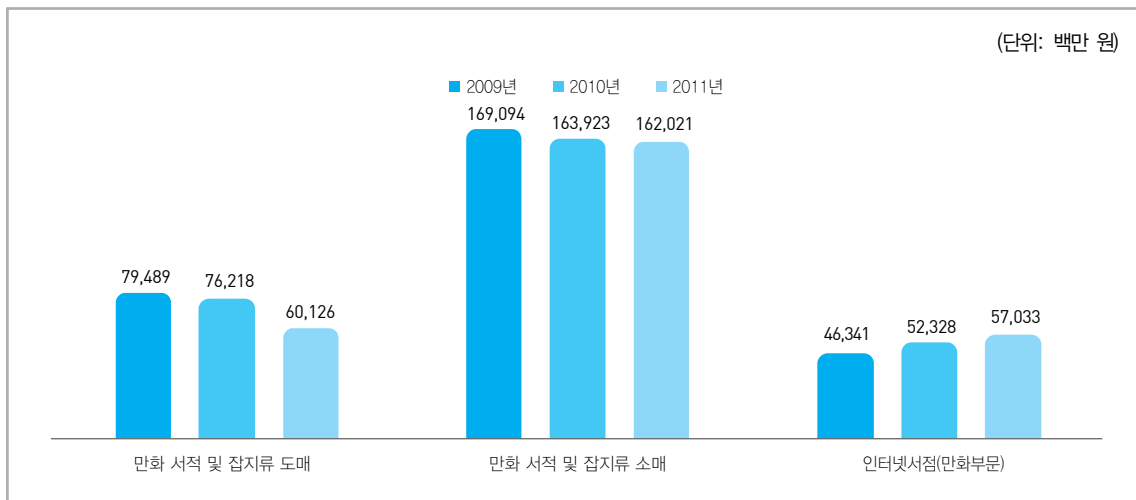
인터넷서점(만화부문) 매출액은 전년대비 9.0% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 10.9% 증가했다. 만화 서적 및 잡지류 도소매업 매출액은 2009년부터 2011년까지 지속적으로 하락한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-13〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 21.6 | ▽21.1 | ▽13.0 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 58.0 | ▽1.2 | ▽2.1 |
| | 인터넷서점(만화부문) | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 20.4 | 9.0 | 10.9 |
| | 합계 | 294,924 | 292,469 | 279,180 | 100.0 | ▽4.5 | ▽2.7 |

〔그림 4-2-9〕 만화산업 만화 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황



2.3.5 만화산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 만화산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 유통/배급 매출액이 4,005억 원으로 전체 매출액 7,516억 원의 53.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로, 창작 및 제작 매출액이 3,460억 원으로 46.0% 비중을 차지해 만화산업은 유통/배급 매출액과 창작 및 제작 매출액이 전체 매출액의 99.0% 이상을 차지하는 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 4-2-14〉 만화산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|----------------------------|------|---------|--------|------|---------|-------|---------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 89,589 | 1,308 | 49 | 4,138 | 2,643 | 97,727 |
| 일반 출판사(만화부문) | | 234,895 | 199 | - | 6,325 | - | 241,419 |
| 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | 8,268 | 497 | - | 6,035 | 462 | 15,262 |
| 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 13,251 | - | - | 21,313 | - | 34,564 |
| 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | - | - | - | 11,252 | - | 11,252 |
| 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | - | - | - | 22,663 | - | 22,663 |
| 서적임대(대여)(만화부문) | | - | - | - | 49,624 | - | 49,624 |
| 만화 서적 및 잡지류 도매 | | - | - | - | 60,126 | - | 60,126 |
| 만화 서적 및 잡지류 소매 | | - | - | - | 162,021 | - | 162,021 |
| 인터넷서점(만화부문) | | - | - | - | 57,033 | - | 57,033 |
| 합계 | | 346,003 | 2,004 | 49 | 400,530 | 3,105 | 751,691 |
| 비중(%) | | 46.0 | 0.3 | 0.0 | 53.3 | 0.4 | 100.0 |

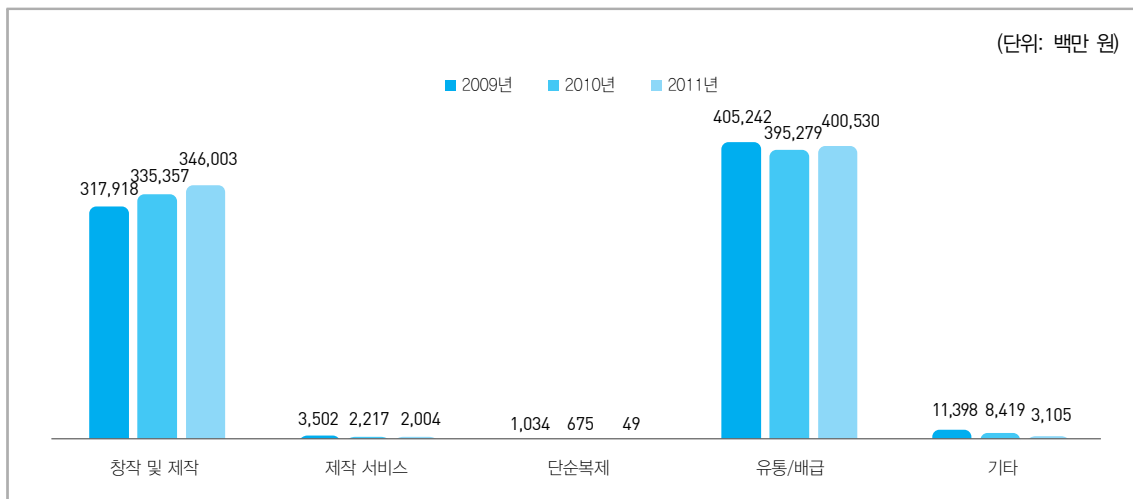
연도별로 보면, 유통/배급 매출액은 전년대비 1.3% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.6% 감소했다. 반면에 창작 및 제작 매출액은 2009년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 3.2% 증가, 연평균 4.3% 증가했다. 제작 서비스 매출액은 2009년부터 지속적으로 감소하여 2010년 대비 9.6% 감소, 연평균 24.4% 감소했으며, 단순복제 매출액과 기타 매출액 역시 감소세를 보였다.

〈표 4-2-15〉 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|---------|--------|-------|---------|--------|---------|
| 2009년 | | 317,918 | 3,502 | 1,034 | 405,242 | 11,398 | 739,094 |
| 2010년 | | 335,357 | 2,217 | 675 | 395,279 | 8,419 | 741,947 |
| 2011년 | | 346,003 | 2,004 | 49 | 400,530 | 3,105 | 751,691 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.2 | ▽9.6 | ▽92.7 | 1.3 | ▽63.1 | 1.3 |
| 연평균증감률(%) | | 4.3 | ▽24.4 | ▽78.2 | ▽0.6 | ▽47.8 | 0.8 |

〈그림 4-2-10〉 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



2.3.6 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 만화산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 3,621억 원으로 전체 매출액의 48.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 그 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 2011년 매출액은 1,582억 원으로 전체 매출액의 21.0%를 차지했고, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 1,260억 원으로 16.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 1,052억 원으로 전체 매출액의 14.0%를 차지해 가장 비중이 작은 것으로 조사됐다.

〈표 4-2-16〉 만화산업 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 |
|----------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 419 | 14,141 | 43,228 | 39,939 | 97,727 |
| 일반 출판사(만화부문) | | 12,615 | 14,302 | 168,827 | 45,675 | 241,419 |
| 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | - | 2,386 | 12,876 | - | 15,262 |
| 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 1,011 | 6,187 | 27,366 | - | 34,564 |
| 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | - | 1,692 | 9,560 | - | 11,252 |
| 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | 15,538 | 7,125 | - | - | 22,663 |
| 서적임대(대여)(만화부문) | | 37,675 | 11,949 | - | - | 49,624 |
| 만화 서적 및 잡지류 도매 | | 2,369 | 57,757 | - | - | 60,126 |
| 만화 서적 및 잡지류 소매 | | 56,418 | 42,695 | 43,258 | 19,650 | 162,021 |
| 인터넷서점(만화부문) | | - | - | 57,033 | - | 57,033 |
| 합계 | | 126,045 | 158,234 | 362,148 | 105,264 | 751,691 |
| 비중(%) | | 16.8 | 21.0 | 48.2 | 14.0 | 100.0 |

연도별로 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 2011년 매출액은 전년 대비 30.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 17.1% 증가한 것으로 나타났다.

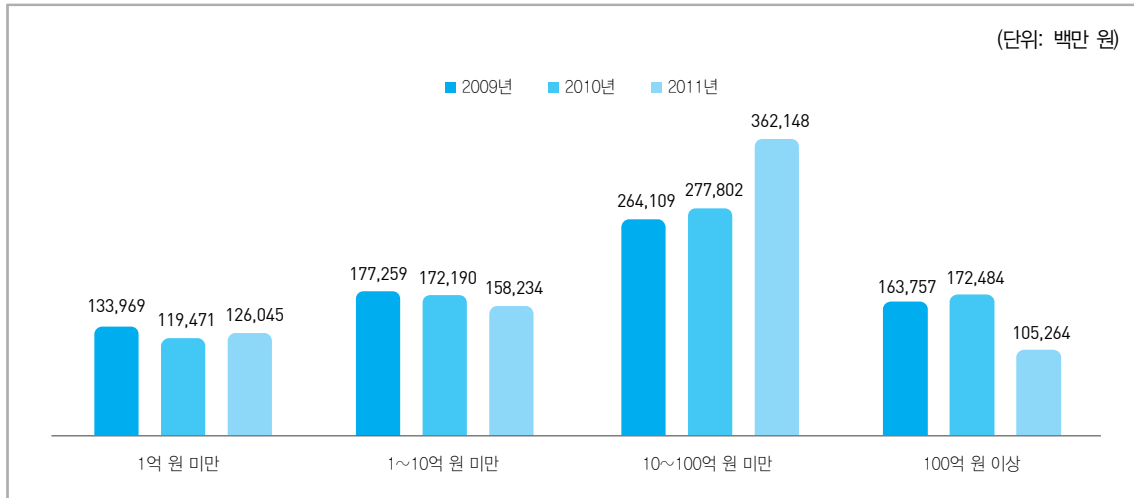
〈표 4-2-17〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2009년 | | 133,969 | 177,259 | 264,109 | 163,757 | 739,094 |
| 2010년 | | 119,471 | 172,190 | 277,802 | 172,484 | 741,947 |
| 2011년 | | 126,045 | 158,234 | 362,148 | 105,264 | 751,691 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.5 | ▽8.1 | 30.4 | ▽39.0 | 1.3 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.0 | ▽5.5 | 17.1 | ▽19.8 | 0.8 |

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

[그림 4-2-11] 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



2.3.7 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 만화산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액이 3,767억 원으로 전체의 50.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 1,809억 원으로 24.1% 비중을 차지했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 1,177억 원으로 15.7%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 762억 원으로 10.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-18〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|-----------------------------|----------------|----------------|----------------|---------------|----------------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 13,867 | 7,115 | 46,210 | 30,535 | 97,727 |
| 일반 출판사(만화부문) | 37,238 | 101,255 | 57,251 | 45,675 | 241,419 |
| 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 7,386 | 6,329 | 1,547 | - | 15,262 |
| 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 6,957 | 14,869 | 12,738 | - | 34,564 |
| 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 11,252 | - | - | - | 11,252 |
| 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 22,663 | - | - | - | 22,663 |
| 서적임대(대여)(만화부문) | 37,675 | 11,949 | - | - | 49,624 |
| 만화 서적 및 잡지류 도매 | 43,251 | 16,875 | - | - | 60,126 |
| 만화 서적 및 잡지류 소매 | 139,463 | 22,558 | - | - | 162,021 |
| 인터넷서점(만화부문) ¹⁰⁷⁾ | 57,033 | - | - | - | 57,033 |
| 합계 | 376,785 | 180,950 | 117,746 | 76,210 | 751,691 |
| 비중(%) | 50.1 | 24.1 | 15.7 | 10.1 | 100.0 |

연도별로 보면, 전년 대비 매출액이 가장 크게 증가한 사업체의 종사자 규모는 50인 이상 99인 이하로 144.2% 증가했다. 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년 대비 5.1% 증가했다. 종사자

107) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012

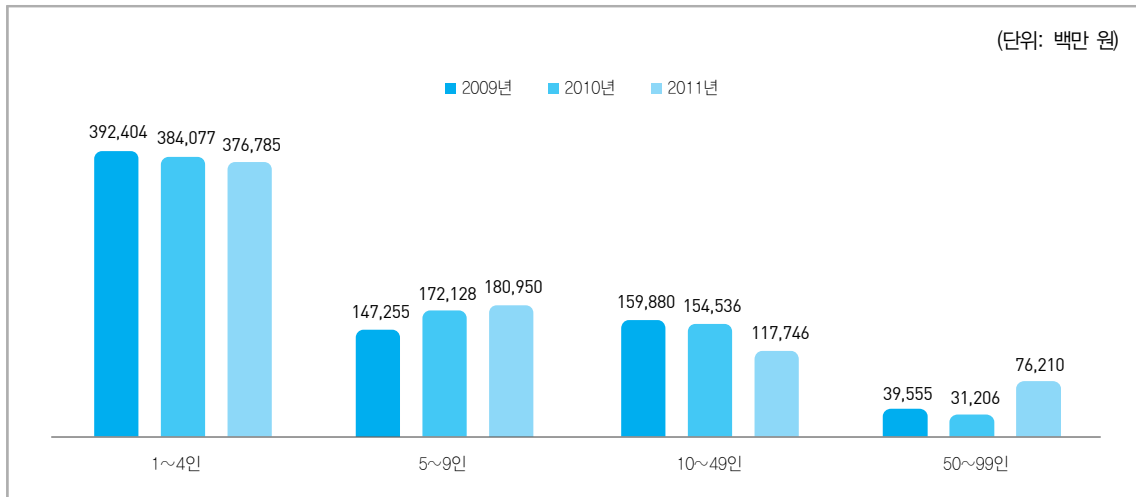
가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 23.8% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 14.2% 감소하여 가장 큰 감소율을 보였다. 또한 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 1.9% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-19〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|-------------|---------|---------|---------|--------|---------|
| 2009년 | 392,404 | 147,255 | 159,880 | 39,555 | 739,094 |
| 2010년 | 384,077 | 172,128 | 154,536 | 31,206 | 741,947 |
| 2011년 | 376,785 | 180,950 | 117,746 | 76,210 | 751,691 |
| 전년대비증감률(%) | ▽1.9 | 5.1 | ▽23.8 | 144.2 | 1.3 |
| 연평균증감률(%) | ▽2.0 | 10.9 | ▽14.2 | 38.8 | 0.8 |

〔그림 4-2-12〕 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



2.3.8 만화산업 지역별 매출액 현황¹⁰⁸⁾

2011년 만화산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액을 창출한 지역은 서울로 3,426억 원(49.3%)이었다. 그 다음은 경기도로 매출액이 2,388억 원(34.4%)이었고, 부산의 매출액은 217억 원(3.1%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 2.0%를 넘지 않는 것으로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 나타났다.

증감률을 보면, 2011년 서울의 매출액은 전년대비 0.6% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.9% 감소했다. 6개 광역시의 매출액 또한 전년대비와 연평균이 각각 1.9% 감소, 2.7% 감소한 것으로 나타났다. 반면에, 9개 도 매출액은 경기도의 매출액 증가로 전년대비 3.1% 증가했고, 연평균 또한 2.2% 증가했다.

108) 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 4-2-20〉 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

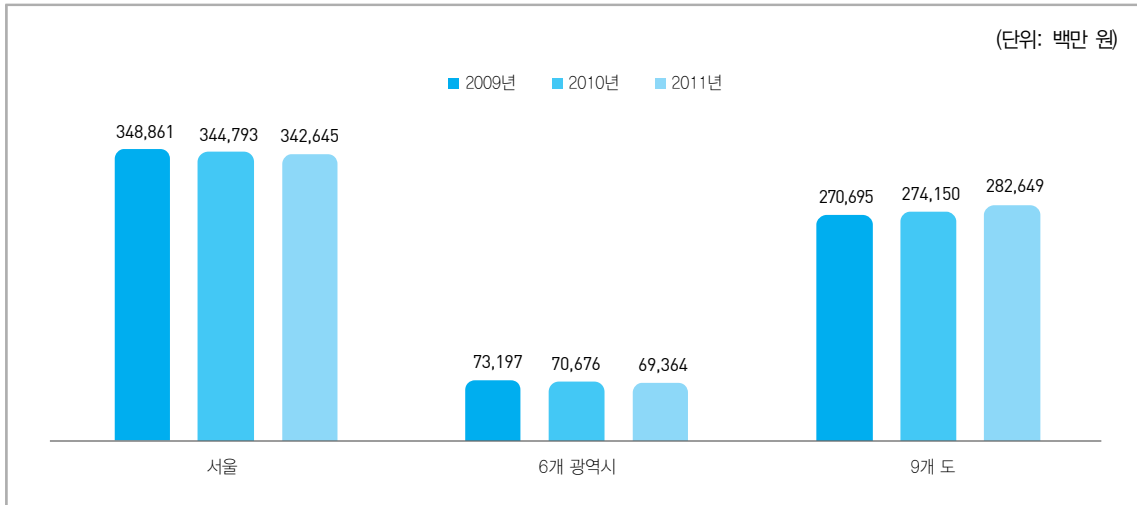
| 지역 | 업종 | 만화 출판업 | 온라인 만화 제작/유통업 | 만화책 임대업 | 만화 도소매업 | 합계 | 비중(%) |
|------|---------|---------|---------------|---------|---------|---------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 156,231 | 60,580 | 19,136 | 106,698 | 342,645 | 49.3 |
| | 부산 | - | - | 6,508 | 15,227 | 21,735 | 3.1 |
| | 대구 | - | - | 4,163 | 7,139 | 11,302 | 1.6 |
| | 인천 | 486 | - | 3,495 | 9,428 | 13,409 | 1.9 |
| | 광주 | - | - | 2,837 | 5,536 | 8,373 | 1.2 |
| | 대전 | 60 | - | 2,915 | 6,965 | 9,940 | 1.4 |
| | 울산 | - | - | 1,463 | 3,142 | 4,605 | 0.7 |
| | 소계 | 546 | - | 21,381 | 47,437 | 69,364 | 9.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 182,369 | 100 | 16,087 | 40,291 | 238,847 | 34.4 |
| | 강원도 | - | - | 1,925 | 2,982 | 4,907 | 0.7 |
| | 충청북도 | - | - | 1,768 | 3,917 | 5,685 | 0.8 |
| | 충청남도 | - | 398 | 2,611 | 3,145 | 6,154 | 0.9 |
| | 전라북도 | - | - | 1,596 | 2,822 | 4,418 | 0.7 |
| | 전라남도 | - | - | 1,969 | 2,248 | 4,217 | 0.6 |
| | 경상북도 | - | - | 2,147 | 6,087 | 8,234 | 1.2 |
| | 경상남도 | - | - | 3,114 | 5,633 | 8,747 | 1.3 |
| | 제주도 | - | - | 553 | 887 | 1,440 | 0.2 |
| | 소계 | 182,369 | 498 | 31,770 | 68,012 | 282,649 | 40.8 |
| 합계 | 339,146 | 61,078 | 72,287 | 222,147 | 694,658 | 100.0 | |

〈표 4-2-21〉 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 348,861 | 344,793 | 342,645 | ▽0.6 | ▽0.9 |
| | 부산 | 24,706 | 23,273 | 21,735 | ▽6.6 | ▽6.2 |
| | 대구 | 11,272 | 11,380 | 11,302 | ▽0.7 | 0.1 |
| | 인천 | 13,923 | 13,040 | 13,409 | 2.8 | ▽1.9 |
| | 광주 | 8,278 | 8,385 | 8,373 | ▽0.1 | 0.6 |
| | 대전 | 9,965 | 9,747 | 9,940 | 2.0 | ▽0.1 |
| | 울산 | 5,053 | 4,851 | 4,605 | ▽5.1 | ▽4.5 |
| | 소계 | 73,197 | 70,676 | 69,364 | ▽1.9 | ▽2.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 225,725 | 230,200 | 238,847 | 3.8 | 2.9 |
| | 강원도 | 5,022 | 4,931 | 4,907 | ▽0.5 | ▽1.2 |
| | 충청북도 | 5,720 | 5,779 | 5,685 | ▽1.6 | ▽0.3 |
| | 충청남도 | 5,957 | 5,840 | 6,154 | 5.4 | 1.6 |
| | 전라북도 | 4,550 | 4,421 | 4,418 | ▽0.1 | ▽1.5 |
| | 전라남도 | 4,294 | 4,192 | 4,217 | 0.6 | ▽0.9 |
| | 경상북도 | 8,674 | 8,458 | 8,234 | ▽2.6 | ▽2.6 |
| | 경상남도 | 9,277 | 8,889 | 8,747 | ▽1.6 | ▽2.9 |
| | 제주도 | 1,476 | 1,440 | 1,440 | 0.0 | ▽1.2 |
| | 소계 | 270,695 | 274,150 | 282,649 | 3.1 | 2.2 |
| 합계 | 692,753 | 689,619 | 694,658 | 0.7 | 0.1 | |

[그림 4-2-13] 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황



2.4 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황

2011년 국내 만화 콘텐츠 제작관련 총 비용은 736억 원으로 전년대비 2.6% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.1% 증가한 것으로 나타났다. 만화 콘텐츠 제작관련 비용 구조를 세부적으로 살펴 보면 작품 제작비용은 549억 원으로 나타났고, 로열티 지출은 66억 원으로 조사됐다. 마케팅 및 홍보 비용은 68억 원, 연구개발비는 20억 원, 기타 30억 원으로 조사됐다. 가장 크게 증가한 부문은 로열티 지출로 전년대비 5.4% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 14.2% 증가한 것으로 나타났다.

[표 4-2-22] 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 제작관련 | 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 기타 | 합계 |
|------------|------|---------|--------|--------|-------|-------|--------|
| 2009년 | | 53,178 | 5,137 | 7,015 | 2,321 | 3,013 | 70,664 |
| 2010년 | | 53,361 | 6,358 | 6,908 | 2,112 | 3,028 | 71,767 |
| 2011년 | | 54,986 | 6,699 | 6,853 | 2,067 | 3,016 | 73,621 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.0 | 5.4 | ▽0.8 | ▽2.1 | ▽0.4 | 2.6 |
| 연평균증감률(%) | | 1.7 | 14.2 | ▽1.2 | ▽5.6 | 0.0 | 2.1 |

2.5 만화산업 제작 분야 현황

2011년 국내 만화산업 제작 분야 중 오프라인 출판 제작 비중은 전년대비 1.3%p 감소한 71.5%인 것으로 나타났으며, 온라인 출판 제작 비중은 전년대비 1.3%p 증가한 28.5%인 것으로 조사됐다. 이는

만화출판이 오프라인 제작에서 온라인 제작으로 점점 변화되고 있음을 의미한다. 향후 스마트기기의 보급 확대에 의해 이러한 변화는 더욱 가속화될 것으로 예상된다.

〈표 4-2-23〉 만화산업 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 연도 | 비중 | 오프라인 출판 | 온라인 출판 | 합계 |
|-------|----|---------|--------|-------|
| 2009년 | | 76.3 | 23.7 | 100.0 |
| 2010년 | | 72.8 | 27.2 | 100.0 |
| 2011년 | | 71.5 | 28.5 | 100.0 |

2011년 오프라인 만화출판 제작 비중을 유형별로 살펴보면 어린이·학습만화의 비중이 70.8%로 가장 높은 것으로 조사됐으며, 만화 단행본이 27.9%를 차지해 그 다음으로 높았고, 만화잡지는 0.9%, 일일만화는 0.3%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-24〉 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분 | 만화 단행본 | 어린이·학습만화 | 만화잡지 | 일일만화 | 기타 | 총계 |
|-------|--------|----------|------|------|-----|-------|
| 2009년 | 29.3 | 68.1 | 1.9 | 0.4 | 0.3 | 100.0 |
| 2010년 | 28.3 | 70.2 | 1.1 | 0.3 | 0.1 | 100.0 |
| 2011년 | 27.9 | 70.8 | 0.9 | 0.3 | 0.1 | 100.0 |

온라인 만화출판 제작 비중은 스캔만화의 비중이 2009년 80.7%, 2010년 81.1%, 2011년 82.3%로 지속적으로 증가하고 있으며, 스크롤만화 비중은 2009년 5.3%에서 지속적으로 감소하여 2011년에는 2.6%로 나타났다. 그리고 모바일 만화출판 비중은 2009년 13.8%에서 2010년 14.6%, 2011년 15.1%로 나타나 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-25〉 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분 | 스캔만화 | 스크롤만화 | 모바일 | 기타 | 총계 |
|-------|------|-------|------|-----|-------|
| 2009년 | 80.7 | 5.3 | 13.8 | 0.2 | 100.0 |
| 2010년 | 81.1 | 3.8 | 14.6 | 0.5 | 100.0 |
| 2011년 | 82.3 | 2.6 | 15.1 | - | 100.0 |

2.6 만화산업 부가가치액 구성 현황

2011년 만화산업 부가가치액은 3,075억 원으로 전년대비 3.3% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.8% 증가했으며, 부가가치율은 40.92%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 2,397억 원(78.0%)으로 가장 높았다. 이는 2010년도 인건비

2,323억 원 보다 3.2% 증가한 수치이다. 임차료는 199억 원(6.5%)으로 전년대비 1.8% 증가했으며, 연평균 5.2% 증가했다. 경상이익은 176억 원(5.7%)으로 전년대비 6.0% 증가했고 연평균 5.2% 증가했으며, 감가상각비는 118억 원(3.9%)으로 전년대비 9.1% 증가했고 연평균 5.0% 증가했다. 순금융비용은 96억 원(3.1%)으로 전년대비 1.0% 증가했으며 연평균 0.2% 증가했고, 조세공과는 86억 원(2.8%)으로 전년대비 1.1% 증가했고 연평균 1.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-26〉 만화산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

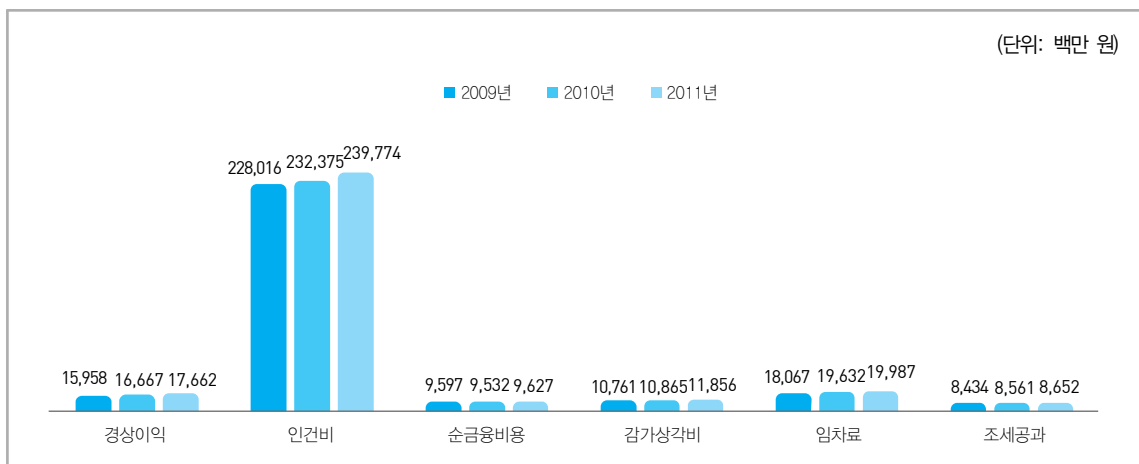
| 구분 | 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|---------|-----------|--------------|----------|---------|-------|--------|--------|-------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 만화산업 | 751,691 | 307,558 | 40.92 | 17,662 | 239,774 | 9,627 | 11,856 | 19,987 | 8,652 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 5.7 | 78.0 | 3.1 | 3.9 | 6.5 | 2.8 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 2.3 | 31.9 | 1.3 | 1.6 | 2.7 | 1.2 |

〈표 4-2-27〉 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|-------------|----------|---------|-------|--------|--------|-------------|---------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2009년 | | 15,958 | 228,016 | 9,597 | 10,761 | 18,067 | 8,434 | 290,833 |
| 2010년 | | 16,667 | 232,375 | 9,532 | 10,865 | 19,632 | 8,561 | 297,632 |
| 2011년 | | 17,662 | 239,774 | 9,627 | 11,856 | 19,987 | 8,652 | 307,558 |
| 전년대비증감률(%) | | 6.0 | 3.2 | 1.0 | 9.1 | 1.8 | 1.1 | 3.3 |
| 연평균증감률(%) | | 5.2 | 2.5 | 0.2 | 5.0 | 5.2 | 1.3 | 2.8 |

〈그림 4-2-14〉 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황



2.7 만화산업 수출입액 현황

2011년 만화산업의 수출액은 1,721만 달러로 전년대비 111.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 102.2% 증가한 것으로 나타났다. 2011년 만화산업의 수입액은 396만 달러로 전년대비 24.9% 감소했으며, 2009년 이후 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다.

2011년 만화산업은 국내 제작 어린이 학습만화에 대한 국제적 관심의 증가와 국내 학습만화의 장점인 디테일한 콘텐츠로 국내뿐 아니라 해외에서도 큰 호응을 얻고 있다. 특히 살아남기 시리즈 중 하나인 ‘지진에서 살아남기’는 2011년 일본 대지진과 맞물리면서 한때 아마존재팬에서 아동학습분야 1위를 차지하기도 했다. 이와 같은 국내 만화의 만화책 형태로의 수출뿐만 아니라 국내 만화작가들의 해외진출도 활발히 이루어지는 상황이다. 여기에 국제경쟁력을 갖춘 웹툰이 만화단행본으로 제작되어 해외로 수출되는 일이 많아진다면 지금보다 만화산업의 수출규모는 더 커질 것이다.

〈표 4-2-28〉 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|--------|-------|--------|------------|-----------|
| 수출액 | 4,209 | 8,153 | 17,213 | 111.1 | 102.2 |
| 수입액 | 5,492 | 5,281 | 3,968 | ▽24.9 | ▽15.0 |
| 수출입 차액 | ▽1,283 | 2,872 | 13,245 | - | - |

2.7.1 만화산업 지역별 수출입액 현황

2011년 국내 만화산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본에 663만 달러(38.6%)를 수출해 가장 많은 수출이 이뤄진 것으로 조사됐고, 그 다음으로 유럽에 545만 달러(31.7%), 동남아에 264만 달러(15.3%), 북미에 176만 달러(10.3%), 그리고 중국에 66만 달러(3.8%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2011년 국내 만화산업의 수출액은 지역에 상관없이 전 지역 전년대비 큰 폭으로 증가했으며, 일본으로의 수출액은 전년대비 무려 334.8% 증가했다.

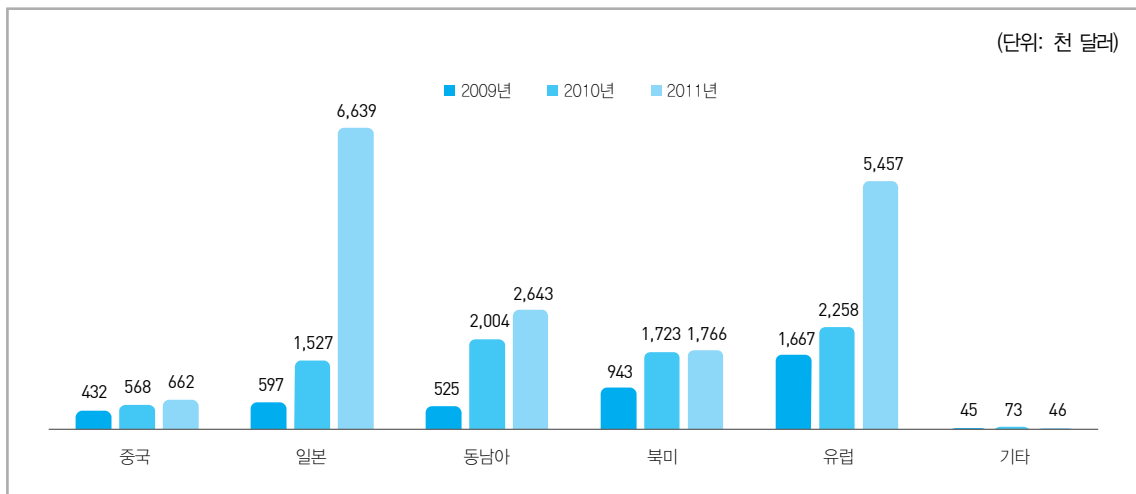
북미로의 수출액이 정체된 이유는 미국의 대형 만화수입 업체인 도쿄팝이 도산하여 일본을 포함한 아시아의 만화유통이 줄어들었기 때문이다.

〈표 4-2-29〉 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-------|-------|--------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 432 | 568 | 662 | 3.8 | 16.5 | 23.8 |
| 일본 | 597 | 1,527 | 6,639 | 38.6 | 334.8 | 233.5 |
| 동남아 | 525 | 2,004 | 2,643 | 15.3 | 31.9 | 124.4 |
| 북미 | 943 | 1,723 | 1,766 | 10.3 | 2.5 | 36.8 |
| 유럽 | 1,667 | 2,258 | 5,457 | 31.7 | 141.7 | 80.9 |
| 기타 | 45 | 73 | 46 | 0.3 | ▽37.0 | 1.1 |
| 합계 | 4,209 | 8,153 | 17,213 | 100.0 | 111.1 | 102.2 |

〈그림 4-2-15〉 만화산업 지역별 수출액 현황



2011년 만화산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 362만 달러(91.3%)를 수입해 대부분의 수입이 일본으로부터 이뤄지는 것으로 나타났다. 그러나 이 수치 또한 2010년 보다는 123만 달러 감소한 수치이다.

일본에서의 수입액이 전년대비 25.0% 이상 감소한 이유는 웹툰의 발전 및 대형 만화 관련 출판사들의 발간종수가 감소했기 때문이다.

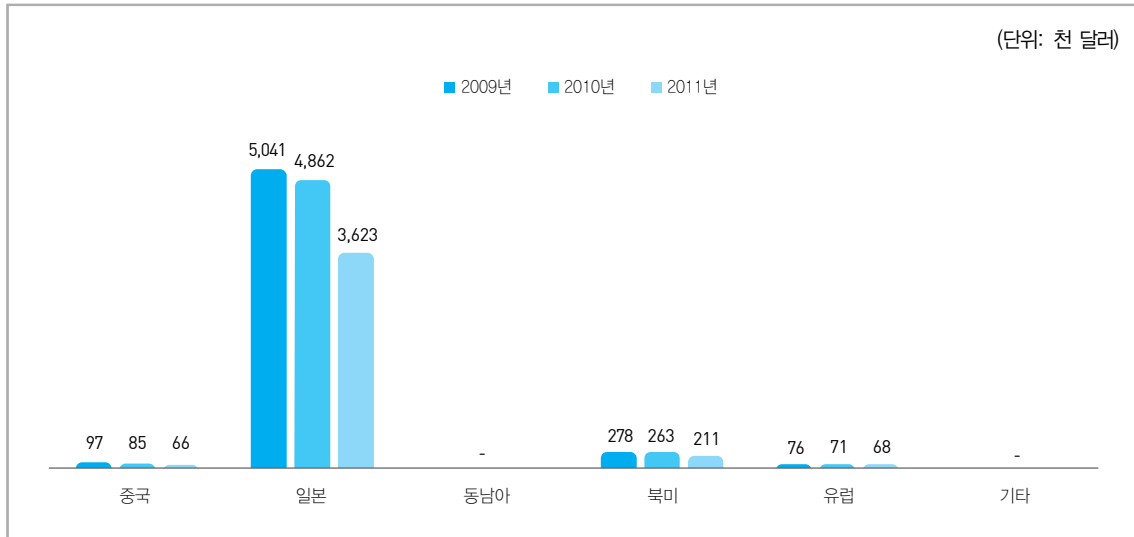
〈표 4-2-30〉 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 97 | 85 | 66 | 1.7 | ▽22.4 | ▽17.5 |
| 일본 | 5,041 | 4,862 | 3,623 | 91.3 | ▽25.5 | ▽15.2 |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | 278 | 263 | 211 | 5.3 | ▽19.8 | ▽12.9 |
| 유럽 | 76 | 71 | 68 | 1.7 | ▽4.2 | ▽5.4 |
| 기타 | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 5,492 | 5,281 | 3,968 | 100.0 | ▽24.9 | ▽15.0 |

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

[그림 4-2-16] 만화산업 지역별 수입액 현황



2.7.2 만화산업 해외 수출방법

2011년 만화산업의 해외 수출방법을 보면 국내 에이전트 활용과 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 동일하게 47.4%로 나타나, 이 두 방법을 이용하여 수출하는 것이 94.8%를 차지하는 것으로 조사됐다. 특히, 국내 만화 사업체들의 해외 전시회 및 행사참여는 2009년부터 꾸준히 증가하고 있으며, 전년대비 6.2%p 증가했다. 해외 유통사 접촉과 해외 에이전트 활용 또한 2.6%로 동일하게 나타났다.

<표 4-2-31> 만화산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 39.6 | 41.2 | 47.4 | 6.2 |
| | 해외 유통사 접촉 | 2.3 | 2.1 | 2.6 | 0.5 |
| | 온라인 해외 판매 | - | - | - | - |
| | 해외 법인 활용 | - | - | - | - |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 55.9 | 54.6 | 47.4 | ▽7.2 |
| | 해외 에이전트 활용 | 2.2 | 2.1 | 2.6 | 0.5 |
| 기타 | | - | - | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

2.7.3 만화산업 해외 진출형태

2011년 만화산업의 해외 진출형태를 보면 라이선스 수출이 78.9%로 전년대비 5.2%p 증가했으며, 완제품 수출은 21.1%로 전년대비 5.2%p 감소한 것으로 나타났다. 즉, 국내 만화산업은 해외에서 주로 라이선스를 통해 수익을 얻고 있는 것으로 나타났다.

만화산업에서 완제품 수출은 국내에서 만화책을 제작하여 직접 수출하는 경우이며, 라이선스는 수출되는 해외현지에서 제작하며 저작권료만을 지급받는 경우이다.

〈표 4-2-32〉 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | 31.7 | 26.3 | 21.1 | ▽5.2 |
| LICENSE | 66.9 | 73.7 | 78.9 | 5.2 |
| OEM 수출 | - | - | - | - |
| 기술 서비스 | - | - | - | - |
| 기타 | 1.4 | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

2.8 만화산업 종사자 현황

2011년 만화산업의 종사자 수는 총 1만 358명으로 전년대비 3.9% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.8% 감소했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 종사자 수는 2,191명으로 전체 종사자 중 21.1%를 차지했고 전년대비 1.1% 증가했으며, 연평균 4.5% 증가했다. 온라인 만화 제작·유통업 종사자 수는 498명으로 4.8%를 차지했고 전년대비 6.0% 증가, 연평균 3.2% 증가한 것으로 나타났다. 만화책 임대업 종사자 수는 4,077명으로 39.4% 비중을 보이고 있으며 전년대비 4.5% 감소, 연평균 3.4% 감소했다. 만화 도소매업 종사자 수는 3,592명으로 34.7%의 비중을 차지하고 있으며 전년대비 7.2% 감소, 연평균 4.1% 감소했다.

〈표 4-2-33〉 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----------------------------|--------|--------|-------|--------|------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 571 | 614 | 619 | 5.9 | 0.8 | 4.1 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 1,436 | 1,553 | 1,572 | 15.2 | 1.2 | 4.6 |
| | 소계 | 2,007 | 2,167 | 2,191 | 21.1 | 1.1 | 4.5 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 165 | 161 | 173 | 1.7 | 7.5 | 2.4 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 285 | 293 | 309 | 3.0 | 5.5 | 4.1 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 18 | 16 | 16 | 0.1 | 0.0 | ▽5.7 |
| | 소계 | 468 | 470 | 498 | 4.8 | 6.0 | 3.2 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 912 | 903 | 866 | 8.4 | ▽4.1 | ▽2.6 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 3,457 | 3,367 | 3,211 | 31.0 | ▽4.6 | ▽3.6 |
| | 소계 | 4,369 | 4,270 | 4,077 | 39.4 | ▽4.5 | ▽3.4 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 792 | 773 | 754 | 7.3 | ▽2.5 | ▽2.4 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 2,695 | 2,603 | 2,339 | 22.6 | ▽10.1 | ▽6.8 |
| | 인터넷서점(만화부문) | 417 | 496 | 499 | 4.8 | 0.6 | 9.4 |
| | 소계 | 3,904 | 3,872 | 3,592 | 34.7 | ▽7.2 | ▽4.1 |
| 합계 | 10,748 | 10,779 | 10,358 | 100.0 | ▽3.9 | ▽1.8 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

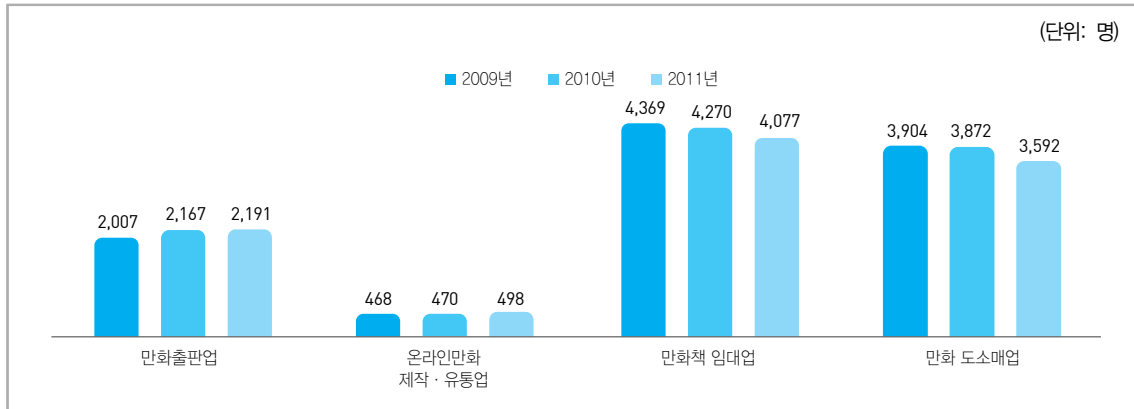
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-2-17] 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황



2.8.1 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 만화산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 6,004명으로 전체의 58.0%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,718명으로 16.6%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,457명으로 23.7%, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 179명으로 1.7%의 비중을 차지했다.

〈표 4-2-34〉 만화산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 매출액 규모 | 매출액 규모 | | | | 합계 |
|----------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| | | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | |
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 12 | 216 | 277 | 114 | 619 |
| 일반 출판사(만화부문) | | 129 | 221 | 1,165 | 57 | 1,572 |
| 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | - | 41 | 132 | - | 173 |
| 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 16 | 95 | 198 | - | 309 |
| 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | - | 2 | 14 | - | 16 |
| 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | 794 | 72 | - | - | 866 |
| 서적임대(대여)(만화부문) | | 3,136 | 75 | - | - | 3,211 |
| 만화서적 및 잡지류 도매 | | 86 | 668 | - | - | 754 |
| 만화서적 및 잡지류 소매 | | 1,831 | 328 | 172 | 8 | 2,339 |
| 인터넷서점(만화부문) | | - | - | 499 | - | 499 |
| 합계 | | 6,004 | 1,718 | 2,457 | 179 | 10,358 |
| 비중(%) | | 58.0 | 16.6 | 23.7 | 1.7 | 100.0 |

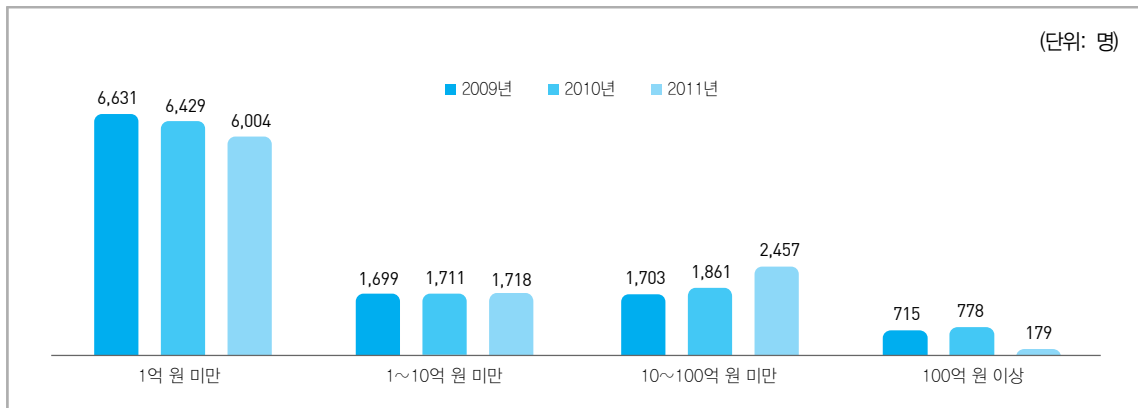
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 2011년 종사자 수는 전년대비 6.6% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.8% 감소하여 감소추세가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 0.6% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 32.0% 증가, 연평균 20.1% 증가하여 다른 매출액 규모 사업체의 종사자 수 보다 증가의 폭이 큰 것으로 나타났다. 그리고 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 77.0% 감소, 연평균 50.0% 감소해 큰 폭의 감소세를 보였다.

〈표 4-2-35〉 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 6,631 | 1,699 | 1,703 | 715 | 10,748 |
| 2010년 | | 6,429 | 1,711 | 1,861 | 778 | 10,779 |
| 2011년 | | 6,004 | 1,718 | 2,457 | 179 | 10,358 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽6.6 | 0.4 | 32.0 | ▽77.0 | ▽3.9 |
| | 연평균증감률(%) | ▽4.8 | 0.6 | 20.1 | ▽50.0 | ▽1.8 |

[그림 4-2-18] 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



2.8.2 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 만화산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하 규모인 사업체의 종사자 수가 8,067명으로 77.9%의 가장 큰 비중을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 895명으로 8.6%의 비중을 나타냈으며, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,204명으로 11.6%의 비중을 차지했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 192명으로 1.9%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-2-36〉 만화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|----------------------------|--------|-------|------|--------|--------|--------|
| 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 101 | 46 | 337 | 135 | 619 |
| 일반 출판사(만화부문) | | 385 | 382 | 748 | 57 | 1,572 |
| 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | 111 | 62 | - | - | 173 |
| 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 59 | 131 | 119 | - | 309 |
| 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | 16 | - | - | - | 16 |
| 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | 866 | - | - | - | 866 |
| 서적임대(대여)(만화부문) | | 3,173 | 38 | - | - | 3,211 |
| 만화 서적 및 잡지류 도매 | | 685 | 69 | - | - | 754 |
| 만화 서적 및 잡지류 소매 | | 2,172 | 167 | - | - | 2,339 |
| 인터넷서점(만화부문) | | 499 | - | - | - | 499 |
| 합계 | | 8,067 | 895 | 1,204 | 192 | 10,358 |
| 비중(%) | | 77.9 | 8.6 | 11.6 | 1.9 | 100.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

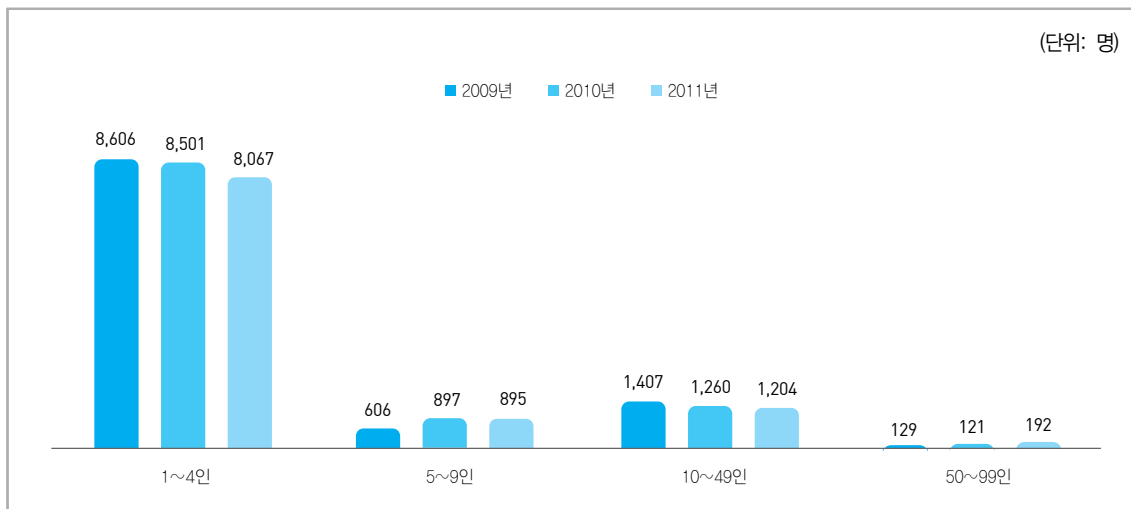
연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 5.1% 감소, 2009년에 서 2011년까지 연평균 3.2% 감소했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.2% 감소, 연평균 21.5% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.4% 감소, 연평균 7.5% 감소한 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 58.7% 증가, 연평균 22.0% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-37〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|-------|------------|-------|------|--------|--------|--------|
| 2009년 | | 8,606 | 606 | 1,407 | 129 | 10,748 |
| 2010년 | | 8,501 | 897 | 1,260 | 121 | 10,779 |
| 2011년 | | 8,067 | 895 | 1,204 | 192 | 10,358 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽5.1 | ▽0.2 | ▽4.4 | 58.7 | ▽3.9 |
| | 연평균증감률(%) | ▽3.2 | 21.5 | ▽7.5 | 22.0 | ▽1.8 |

〈그림 4-2-19〉 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



2.8.3 만화산업 지역별 종사자 현황¹⁰⁹⁾

2011년 만화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4,362명으로 전체의 44.2%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 5.0% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 감소한 수치이다. 6개 광역시의 2011년 만화산업 종사자 수는 1,708명으로 전체 종사자 수의 17.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 3,789명으로 38.4%를 차지했다. 6개 광역시 중에서는 부산의 종사자 수가 481명으로 전체의 4.9%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였으며, 9개 도 중에서는 경기도의 종사자 수가 2,465명으로 전체의 25.0%를 차지하여 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

109) 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 4-2-38〉 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 만화 출판업 | 온라인 만화 제작·유통업 | 만화책 임대업 | 만화 도소매업 | 합계 | 비중(%) |
|------|-------|--------|---------------|---------|---------|-------|-------|
| 서울 | | 1,431 | 489 | 1,356 | 1,086 | 4,362 | 44.2 |
| 6개 시 | 부산 | - | - | 255 | 226 | 481 | 4.9 |
| | 대구 | - | - | 183 | 131 | 314 | 3.2 |
| | 인천 | 3 | - | 162 | 152 | 317 | 3.2 |
| | 광주 | - | - | 151 | 75 | 226 | 2.3 |
| | 대전 | 1 | - | 136 | 91 | 228 | 2.3 |
| | 울산 | - | - | 87 | 55 | 142 | 1.5 |
| | 소계 | 4 | - | 974 | 730 | 1,708 | 17.4 |
| 9개 도 | 경기도 | 756 | 2 | 882 | 825 | 2,465 | 25.0 |
| | 강원도 | - | - | 95 | 27 | 122 | 1.2 |
| | 충청북도 | - | - | 89 | 43 | 132 | 1.3 |
| | 충청남도 | - | 7 | 158 | 46 | 211 | 2.1 |
| | 전라북도 | - | - | 96 | 37 | 133 | 1.3 |
| | 전라남도 | - | - | 95 | 35 | 130 | 1.4 |
| | 경상북도 | - | - | 122 | 102 | 224 | 2.3 |
| | 경상남도 | - | - | 185 | 151 | 336 | 3.4 |
| | 제주도 | - | - | 25 | 11 | 36 | 0.4 |
| | 소계 | 756 | 9 | 1,747 | 1,277 | 3,789 | 38.4 |
| 합계 | 2,191 | 498 | 4,077 | 3,093 | 9,859 | 100.0 | |

〈표 4-2-39〉 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|-------|-------|------------|-----------|
| 서울 | | 4,545 | 4,591 | 4,362 | ▽5.0 | ▽2.0 |
| 6개 시 | 부산 | 534 | 517 | 481 | ▽7.0 | ▽5.1 |
| | 대구 | 361 | 349 | 314 | ▽10.0 | ▽6.7 |
| | 인천 | 342 | 334 | 317 | ▽5.1 | ▽3.7 |
| | 광주 | 250 | 240 | 226 | ▽5.8 | ▽4.9 |
| | 대전 | 247 | 235 | 228 | ▽3.0 | ▽3.9 |
| | 울산 | 155 | 149 | 142 | ▽4.7 | ▽4.3 |
| | 소계 | 1,889 | 1,824 | 1,708 | ▽6.4 | ▽4.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,469 | 2,475 | 2,465 | ▽0.4 | ▽0.1 |
| | 강원도 | 132 | 128 | 122 | ▽4.7 | ▽3.9 |
| | 충청북도 | 148 | 145 | 132 | ▽9.0 | ▽5.6 |
| | 충청남도 | 217 | 211 | 211 | 0.0 | ▽1.4 |
| | 전라북도 | 146 | 141 | 133 | ▽5.7 | ▽4.6 |
| | 전라남도 | 144 | 142 | 130 | ▽8.5 | ▽5.0 |
| | 경상북도 | 244 | 236 | 224 | ▽5.1 | ▽4.2 |
| | 경상남도 | 356 | 351 | 336 | ▽4.3 | ▽2.8 |
| | 제주도 | 41 | 39 | 36 | ▽7.7 | ▽6.3 |
| | 소계 | 3,897 | 3,868 | 3,789 | ▽2.0 | ▽1.4 |
| 합계 | 10,331 | 10,283 | 9,859 | ▽4.1 | ▽2.3 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

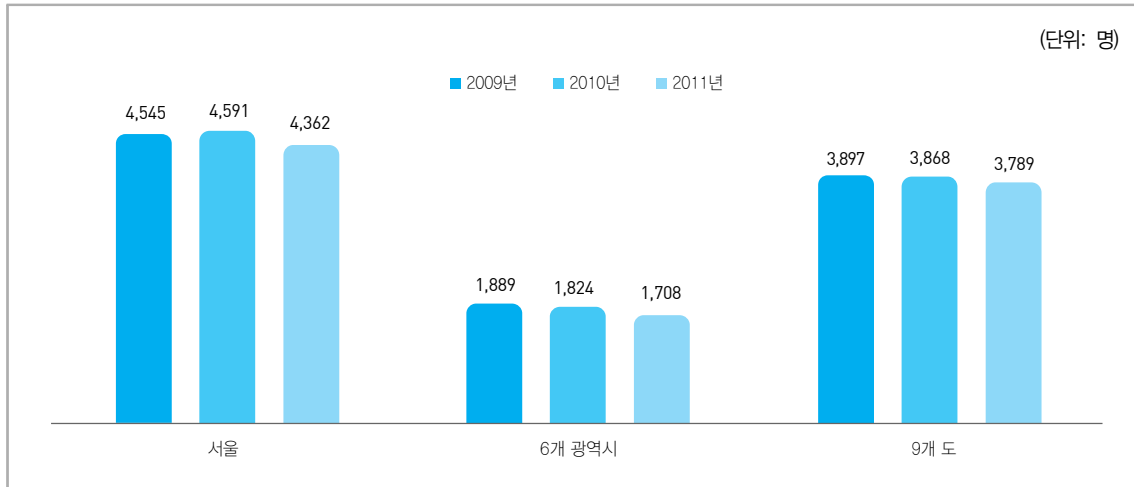
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-2-20] 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황



2.8.4 만화산업 고용형태별 종사자 현황¹¹⁰⁾

2011년 만화산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 8,094명으로 전체 종사자의 82.1%를 차지했으며, 비정규직은 1,765명으로 17.9%의 비중을 나타냈다.

중분류별로 보면, 만화 출판업은 정규직 종사자 수가 1,740명(79.4%), 비정규직은 451명(20.6%)으로 나타났고, 온라인 만화 제작·유통업은 정규직이 440명(88.4%), 비정규직이 58명(11.6%)인 것으로 조사됐다. 또한, 만화책 임대업은 정규직이 3,246명(79.6%), 비정규직은 831명(20.4%)으로 나타났으며, 만화 도소매업의 경우 정규직은 2,668명(86.3%)이고 비정규직은 425명(13.7%)인 것으로 조사됐다.

[표 4-2-40] 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|---------------|----------------------------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 538 | 86.9 | 81 | 13.1 | 619 |
| | | 일반 출판사(만화부문) | 1,202 | 76.5 | 370 | 23.5 | 1,572 |
| | 소계 | 1,740 | 79.4 | 451 | 20.6 | 2,191 | |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | 158 | 91.3 | 15 | 8.7 | 173 |
| | | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 269 | 87.1 | 40 | 12.9 | 309 |
| | | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 13 | 81.3 | 3 | 18.8 | 16 |
| | | 소계 | 440 | 88.4 | 58 | 11.6 | 498 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | 691 | 79.8 | 175 | 20.2 | 866 |
| | | 서적임대(대여)(만화부문) | 2,555 | 79.6 | 656 | 20.4 | 3,211 |
| | | 소계 | 3,246 | 79.6 | 831 | 20.4 | 4,077 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | | 645 | 85.5 | 109 | 14.5 | 754 |
| | | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 2,023 | 86.5 | 316 | 13.5 | 2,339 |
| | | 인터넷서점(만화부문) | - | - | - | - | - |
| | | 소계 | 2,668 | 86.3 | 425 | 13.7 | 3,093 |
| 합계 | | | 8,094 | 82.1 | 1,765 | 17.9 | 9,859 |

110) 인터넷서점(만화부문) 제외

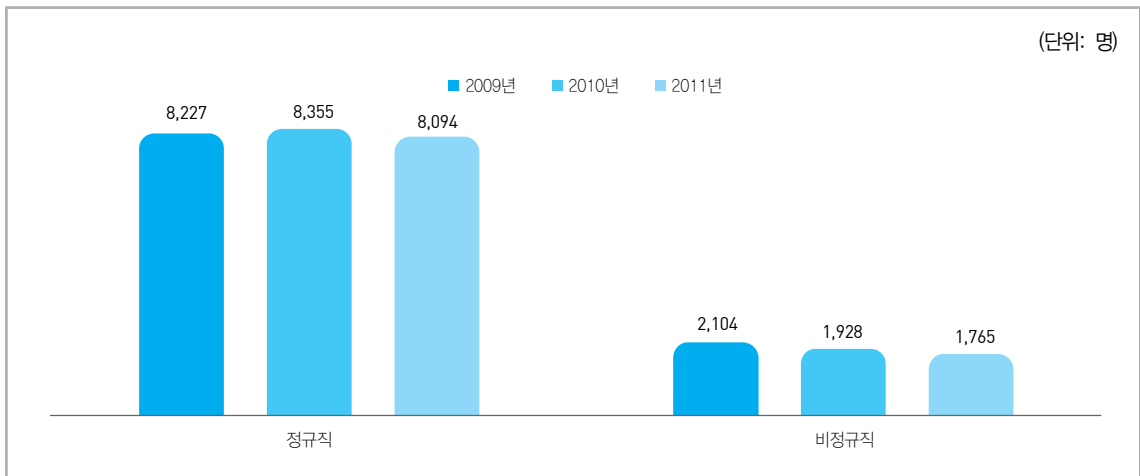
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 3.1% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.8% 감소했으며, 비정규직은 전년대비 8.5% 감소, 연평균 8.4% 감소했다.

〈표 4-2-41〉 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 8,227 | 2,104 | 10,331 |
| 2010년 | | 8,355 | 1,928 | 10,283 |
| 2011년 | | 8,094 | 1,765 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽3.1 | ▽8.5 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.8 | ▽8.4 | ▽2.3 |

[그림 4-2-21] 만화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



2.8.5 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황¹¹⁾

2011년 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 3,519명으로 전체 종사자의 35.7%를 차지했고, 정규직 여자는 4,575명으로 46.4%를 차지하는 것으로 조사됐다. 비정규직 남자는 718명으로 7.3%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,047명으로 10.6%를 차지하는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면, 만화 출판업은 정규직 남자 종사자 수가 820명, 정규직 여자는 920명으로 나타났고, 비정규직 남자는 248명, 비정규직 여자는 203명인 것으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 정규직 남자는 254명, 정규직 여자는 186명, 비정규직 남자는 21명, 비정규직 여자는 37명인 것으로 나타났다. 만화책 임대업은 정규직 남자는 1,244명이었고 정규직 여자는 2,002명이었으며, 비정규직 남자와 여자는 각각 275명, 556명인 것으로 조사됐다. 또한, 만화 도소매업은 정규직 남자가 1,201명, 정규직 여자가 1,467명, 비정규직 남자가 174명 그리고 비정규직 여자가 251명으로 조사됐다.

11) 인터넷시점(만화부문) 제외

〈표 4-2-42〉 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 고용형태/성 소분류 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|---------------|----------------------------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 281 | 45.4 | 257 | 41.5 | 39 | 6.3 | 42 | 6.8 | 619 |
| | 일반 출판사(만화부문) | 539 | 34.3 | 663 | 42.2 | 209 | 13.3 | 161 | 10.2 | 1,572 |
| | 소계 | 820 | 37.4 | 920 | 42.0 | 248 | 11.3 | 203 | 9.3 | 2,191 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 83 | 48.0 | 75 | 43.4 | 7 | 4.0 | 8 | 4.6 | 173 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 162 | 52.4 | 107 | 34.6 | 12 | 3.9 | 28 | 9.1 | 309 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 9 | 56.3 | 4 | 25.0 | 2 | 12.5 | 1 | 6.3 | 16 |
| | 소계 | 254 | 51.0 | 186 | 37.4 | 21 | 4.2 | 37 | 7.4 | 498 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 328 | 37.9 | 363 | 41.9 | 106 | 12.2 | 69 | 8.0 | 866 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | 916 | 28.5 | 1,639 | 51.0 | 169 | 5.3 | 487 | 15.2 | 3,211 |
| | 소계 | 1,244 | 30.5 | 2,002 | 49.1 | 275 | 6.8 | 556 | 13.6 | 4,077 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 476 | 63.1 | 169 | 22.4 | 62 | 8.2 | 47 | 6.3 | 754 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 725 | 31.0 | 1,298 | 55.5 | 112 | 4.8 | 204 | 8.7 | 2,339 |
| | 인터넷서점(만화부문) | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 1,201 | 38.8 | 1,467 | 47.5 | 174 | 5.6 | 251 | 8.1 | 3,093 |
| 합계 | | 3,519 | 35.7 | 4,575 | 46.4 | 718 | 7.3 | 1,047 | 10.6 | 9,859 |

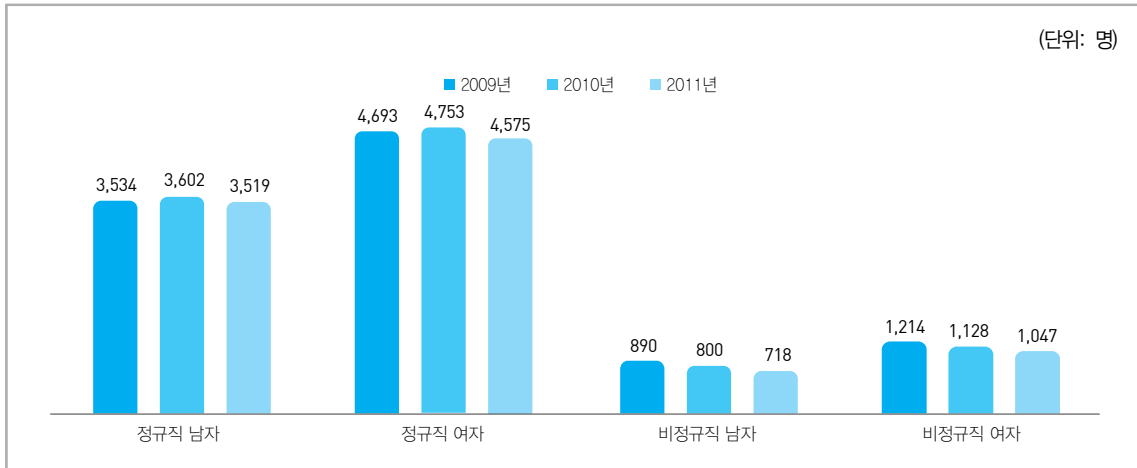
연도별로 보면, 비정규직 남자 종사자 수와 비정규직 여자 종사자 수의 감소폭이 매우 큰 것을 알 수 있는데, 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 10.3% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 10.2% 감소하여 가장 큰 감소폭을 보였고, 비정규직 여자는 전년대비 7.2% 감소, 연평균 7.1% 감소했다. 정규직 남자는 전년대비 2.3% 감소, 연평균 0.2% 감소했으며, 정규직 여자는 전년대비, 연평균 각각 3.7% 감소, 1.3% 감소하여 정규직 남자와 여자는 소폭 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-2-43〉 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 3,534 | 4,693 | 890 | 1,214 | 10,331 |
| 2010년 | | 3,602 | 4,753 | 800 | 1,128 | 10,283 |
| 2011년 | | 3,519 | 4,575 | 718 | 1,047 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.3 | ▽3.7 | ▽10.3 | ▽7.2 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.2 | ▽1.3 | ▽10.2 | ▽7.1 | ▽2.3 |

[그림 4-2-22] 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2.8.6 만화산업 성별 종사자 현황¹¹²⁾

2011년 만화산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수가 4,237명으로 전체 종사자의 43.0%를 차지했고, 여자는 5,622명으로 57.0%를 차지했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 남자 종사자 수는 1,068명(48.7%)이었으며 여자는 1,123명(51.3%)으로 나타났고, 온라인 만화 제작·유통업은 남자가 275명(55.2%), 여자는 223명(44.8%)인 것으로 나타났다. 만화책 임대업은 남자가 1,519명(37.3%)이고 여자는 2,558명(62.7%)으로 조사됐으며, 만화 도소매업은 남자가 1,375명(44.5%), 여자가 1,718명(55.5%)으로 조사됐다.

[표 4-2-44] 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|---------------|-----|----------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 만화 출판업 | | 만화출판사 | 320 | 51.7 | 299 | 48.3 | 619 |
| | | 일반 출판사(만화부문) | 748 | 47.6 | 824 | 52.4 | 1,572 |
| | | 소계 | 1,068 | 48.7 | 1,123 | 51.3 | 2,191 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 90 | 52.0 | 83 | 48.0 | 173 |
| | | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 174 | 56.3 | 135 | 43.7 | 309 |
| | | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 11 | 68.8 | 5 | 31.3 | 16 |
| | | 소계 | 275 | 55.2 | 223 | 44.8 | 498 |
| 만화책 임대업 | | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 434 | 50.1 | 432 | 49.9 | 866 |
| | | 서적임대(대여)(만화부문) | 1,085 | 33.8 | 2,126 | 66.2 | 3,211 |
| | | 소계 | 1,519 | 37.3 | 2,558 | 62.7 | 4,077 |
| 만화 도소매업 | | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 538 | 71.4 | 216 | 28.6 | 754 |
| | | 만화 서적 및 잡지류 소매 | 837 | 35.8 | 1,502 | 64.2 | 2,339 |
| | | 인터넷서점(만화부문) | - | - | - | - | - |
| | | 소계 | 1,375 | 44.5 | 1,718 | 55.5 | 3,093 |
| 합계 | | | 4,237 | 43.0 | 5,622 | 57.0 | 9,859 |

112) 인터넷서점(만화부문) 제외

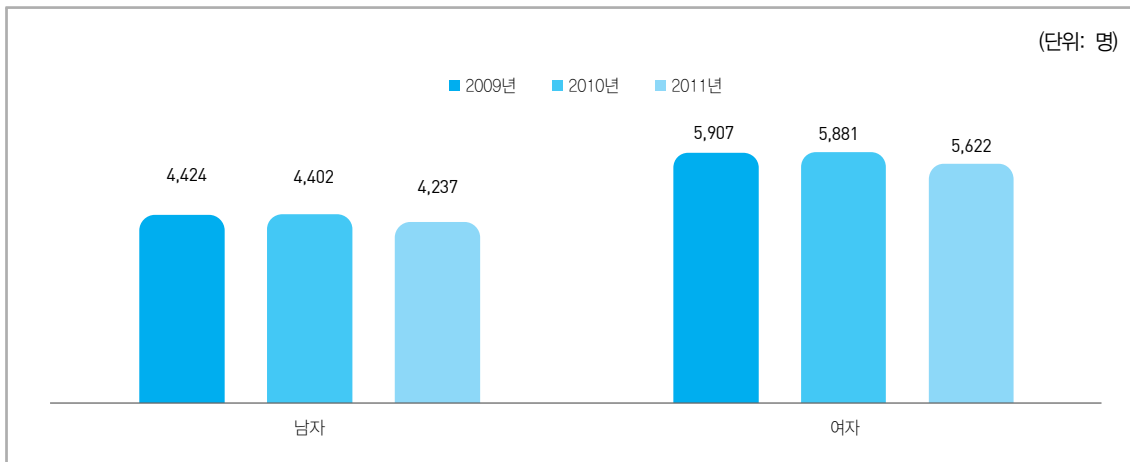
연도별로 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 3.7% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.1% 감소했으며, 여자 역시 전년대비 4.4% 감소, 연평균 2.4% 감소했다.

〈표 4-2-45〉 만화산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 4,424 | 5,907 | 10,331 |
| 2010년 | | 4,402 | 5,881 | 10,283 |
| 2011년 | | 4,237 | 5,622 | 9,859 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽3.7 | ▽4.4 | ▽4.1 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.1 | ▽2.4 | ▽2.3 |

〔그림 4-2-23〕 만화산업 성별 연도별 종사자 현황



2.8.7 만화산업 직무별 종사자 현황¹¹³⁾

2011년 만화산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통) 직무 종사자 수가 5,566명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 56.4%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 2,239명(22.7%), 제작직은 1,248명(12.7%), 마케팅/홍보직은 350명(3.5%), 사업기획직은 332명(3.4%), 그리고 연구개발직은 124명(1.3%)으로 나타났다.

113) 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 4-2-46〉 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|----------------------|----------------------------|----|----------|-------|-------|------------|----------|-------|------------|
| | | | 사업 기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/ 홍보 | 연구 개발 | | 기타 (유통) |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 62 | 86 | 349 | 47 | 26 | 49 | 619 |
| | 일반 출판사(만화부문) | | 191 | 209 | 691 | 266 | 77 | 138 | 1,572 |
| | 소계 | | 253 | 295 | 1,040 | 313 | 103 | 187 | 2,191 |
| 온라인 만화 제작· 유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | 30 | 25 | 66 | 21 | 9 | 22 | 173 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 46 | 49 | 139 | 16 | 11 | 48 | 309 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | 3 | 3 | 3 | - | 1 | 6 | 16 |
| | 소계 | | 79 | 77 | 208 | 37 | 21 | 76 | 498 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | - | 298 | - | - | - | 568 | 866 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | | - | 465 | - | - | - | 2,746 | 3,211 |
| | 소계 | | - | 763 | - | - | - | 3,314 | 4,077 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | | - | 136 | - | - | - | 618 | 754 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | | - | 968 | - | - | - | 1,371 | 2,339 |
| | 인터넷서점(만화부문) | | - | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | | - | 1,104 | - | - | - | 1,989 | 3,093 |
| 합계 | | | 332 | 2,239 | 1,248 | 350 | 124 | 5,566 | 9,859 |
| 비중(%) | | | 3.4 | 22.7 | 12.7 | 3.5 | 1.3 | 56.4 | 100.0 |

연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 3.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.0% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 5.4% 증가한 것으로 나타났으며, 관리직은 전년대비 4.8%, 연평균 4.2% 감소했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 2.0% 증가, 연평균 4.0% 감소했으며, 연구개발직은 0.8% 증가, 연평균 0.4% 증가했다. 기타(유통) 직무의 종사자 수는 전년대비 5.9% 감소, 연평균 3.5% 감소한 것으로 나타났다.

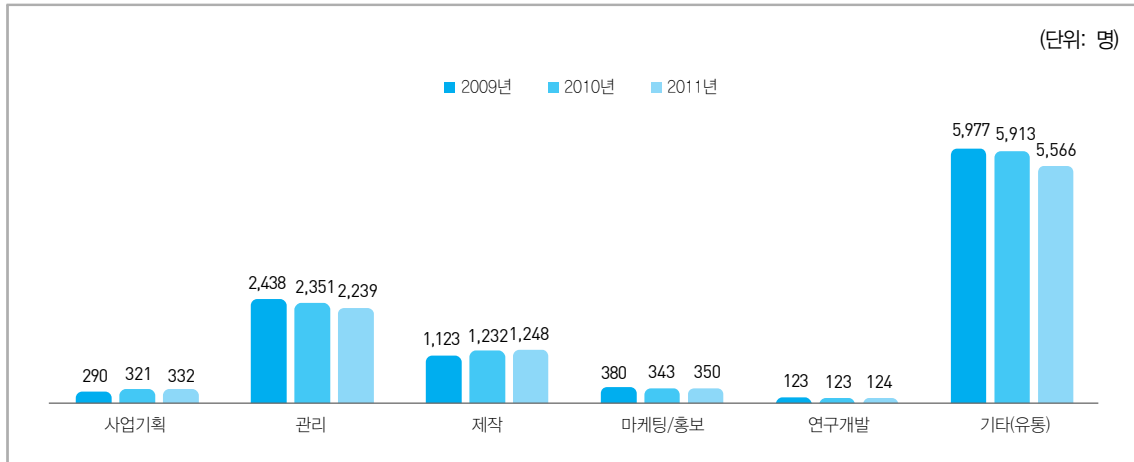
〈표 4-2-47〉 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 290 | 2,438 | 1,123 | 380 | 123 | 5,977 | 10,331 |
| 2010년 | | 321 | 2,351 | 1,232 | 343 | 123 | 5,913 | 10,283 |
| 2011년 | | 332 | 2,239 | 1,248 | 350 | 124 | 5,566 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.4 | ▽4.8 | 1.3 | 2.0 | 0.8 | ▽5.9 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | 7.0 | ▽4.2 | 5.4 | ▽4.0 | 0.4 | ▽3.5 | ▽2.3 |

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

[그림 4-2-24] 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황



2.8.8 만화산업 학력별 종사자 현황¹¹⁴⁾

2011년 만화산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 5,407명으로 전체 종사자의 54.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 2,623명으로 26.6%를 차지했으며, 전문대 졸업은 1,698명으로 17.2%, 대학원 졸업 이상은 131명으로 1.3%를 차지했다.

〈표 4-2-48〉 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|---------------|----------------------------|-------|-------|-------|-------|---------|-------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 고졸 이하 | 49 | 85 | 477 | 8 | 619 |
| | | 전문대졸 | 101 | 242 | 1,147 | 82 | 1,572 |
| | 소계 | 150 | 327 | 1,624 | 90 | 2,191 | |
| | 비중(%) | 6.9 | 14.9 | 74.1 | 4.1 | 100.0 | |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 고졸 이하 | 5 | 18 | 134 | 16 | 173 |
| | | 전문대졸 | 6 | 27 | 268 | 8 | 309 |
| | 소계 | 11 | 47 | 414 | 26 | 498 | |
| | 비중(%) | 2.2 | 9.5 | 83.1 | 5.2 | 100.0 | |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 고졸 이하 | 465 | 121 | 280 | - | 866 |
| | | 전문대졸 | 1,528 | 768 | 915 | - | 3,211 |
| | 소계 | 1,993 | 889 | 1,195 | - | 4,077 | |
| | 비중(%) | 48.9 | 21.8 | 29.3 | - | 100.0 | |
| 만화 도소매업 | 만화서적 및 잡지류 도매 | 고졸 이하 | 18 | 27 | 707 | 2 | 754 |
| | | 전문대졸 | 451 | 408 | 1,467 | 13 | 2,339 |
| | 소계 | 469 | 435 | 2,174 | 15 | 3,093 | |
| | 비중(%) | 15.1 | 14.1 | 70.3 | 0.5 | 100.1 | |
| 합계 | | | 2,623 | 1,698 | 5,407 | 131 | 9,859 |
| 비중(%) | | | 26.6 | 17.2 | 54.9 | 1.3 | 100.0 |

114) 인터넷서점(만화부문) 제외

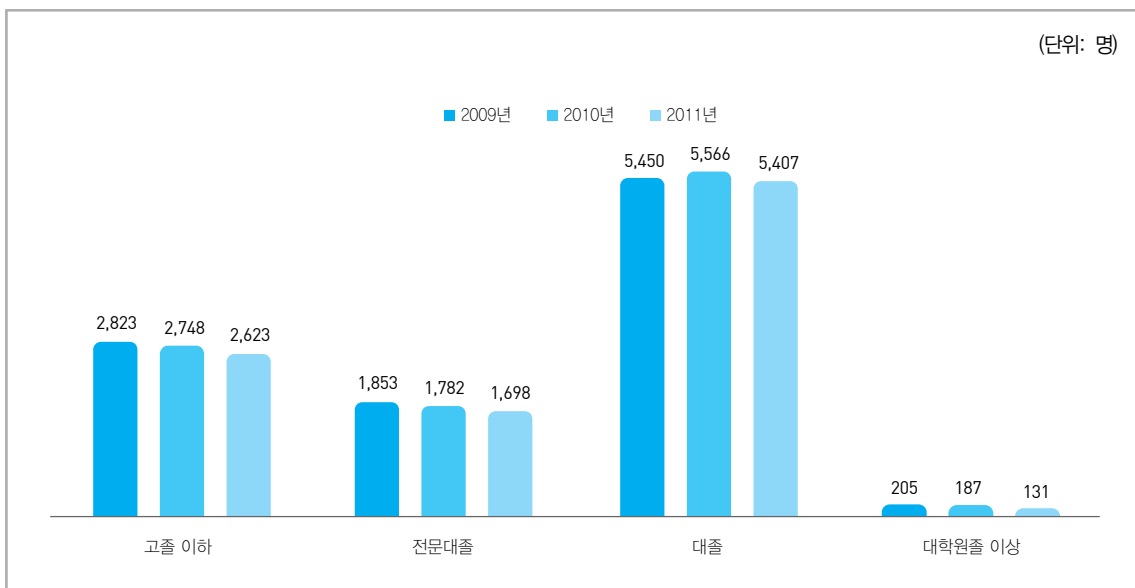
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 전년대비 4.5% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.6% 감소했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 4.7% 감소, 연평균 4.3% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.9% 감소, 연평균은 0.4% 감소해 감소폭이 작았다. 대학원 졸업 이상은 전년대비와 연평균이 각각 29.9% 감소, 20.1% 감소해 가장 큰 감소폭을 보였다.

〈표 4-2-49〉 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|-------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 2,823 | 1,853 | 5,450 | 205 | 10,331 |
| 2010년 | | 2,748 | 1,782 | 5,566 | 187 | 10,283 |
| 2011년 | | 2,623 | 1,698 | 5,407 | 131 | 9,859 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽4.5 | ▽4.7 | ▽2.9 | ▽29.9 | ▽4.1 |
| | 연평균증감률(%) | ▽3.6 | ▽4.3 | ▽0.4 | ▽20.1 | ▽2.3 |

〈그림 4-2-25〉 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황



2.8.9 만화산업 연령별 종사자 현황¹¹⁵⁾

2011년 만화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 40세 이상인 종사자 수가 3,691명으로 전체의 37.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 그 다음으로는 29세 이하인 종사자 수가 2,694명으로 27.3%를 차지했으며, 30세 이상 34세 이하는 1,860명으로 18.9%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1,614명으로 16.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

115) 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 4-2-50〉 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|---------------|----------------------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | | 179 | 175 | 153 | 112 | 619 |
| | 일반 출판사(만화부문) | | 472 | 384 | 343 | 373 | 1,572 |
| | 소계 | | 651 | 559 | 496 | 485 | 2,191 |
| | 비중(%) | | 29.7 | 25.5 | 22.7 | 22.1 | 100.0 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | | 62 | 54 | 39 | 18 | 173 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 121 | 89 | 74 | 25 | 309 |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | 5 | 6 | 3 | 2 | 16 |
| | 소계 | | 188 | 149 | 116 | 45 | 498 |
| | 비중(%) | | 37.8 | 29.9 | 23.3 | 9.0 | 100.0 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | | 142 | 83 | 185 | 456 | 866 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | | 861 | 352 | 512 | 1,486 | 3,211 |
| | 소계 | | 1,003 | 435 | 697 | 1,942 | 4,077 |
| | 비중(%) | | 24.6 | 10.7 | 17.1 | 47.6 | 100.0 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | | 29 | 186 | 37 | 502 | 754 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | | 823 | 531 | 268 | 717 | 2,339 |
| | 인터넷서점(만화부문) | | - | - | - | - | - |
| | 소계 | | 852 | 717 | 305 | 1,219 | 3,093 |
| | 비중(%) | | 27.5 | 23.2 | 9.9 | 39.4 | 100.0 |
| 합계 | | | 2,694 | 1,860 | 1,614 | 3,691 | 9,859 |
| 비중(%) | | | 27.3 | 18.9 | 16.4 | 37.4 | 100.0 |

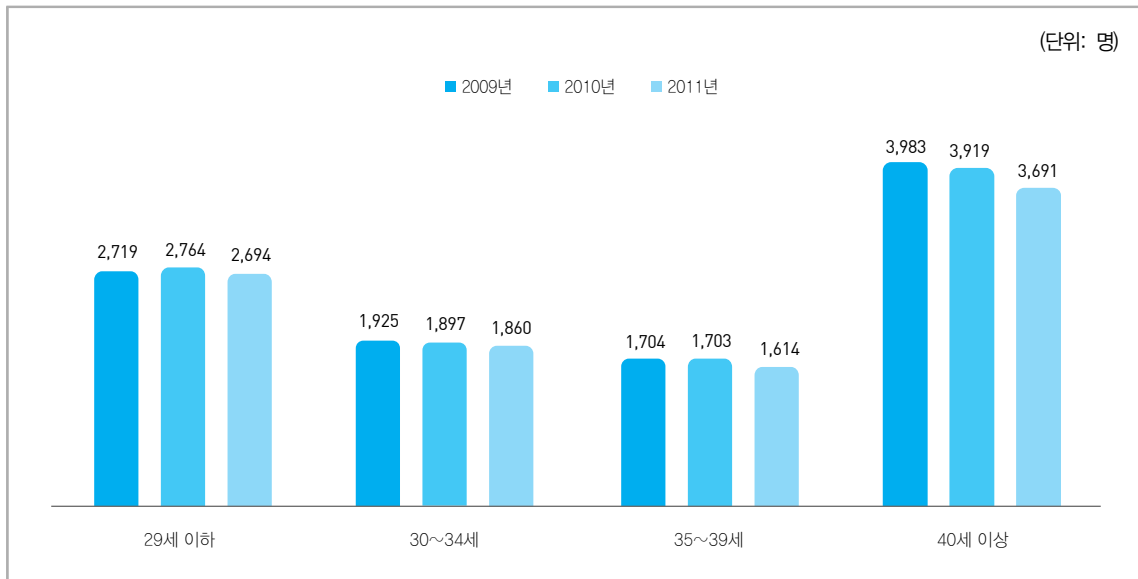
연도별로 보면, 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 2.5% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.5% 감소했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 2.0% 감소, 연평균 1.7% 감소했고, 35세 이상 39세 이하인 전년대비 5.2% 감소, 연평균 2.7% 감소했다. 또한 40세 이상도 전년대비 5.8% 감소, 연평균 3.7% 감소해 만화산업 종사자 수는 모든 연령층에서의 2009년 이후 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

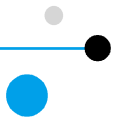
〈표 4-2-51〉 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 2,719 | 1,925 | 1,704 | 3,983 | 10,331 |
| 2010년 | | 2,764 | 1,897 | 1,703 | 3,919 | 10,283 |
| 2011년 | | 2,694 | 1,860 | 1,614 | 3,691 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.5 | ▽2.0 | ▽5.2 | ▽5.8 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.5 | ▽1.7 | ▽2.7 | ▽3.7 | ▽2.3 |

[그림 4-2-26] 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

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



03

음악산업

〈표 4-3-1〉 음악산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|---------------|-----------------------------|--|
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체) |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 음악관련 악보를 출판하는 업체 |
| | 기타 오디오물 제작업 | 기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련) |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 음반을 복제하는 사업체 |
| | 음반 배급업 | 음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 음반을 도매하는 사업체 |
| | 음반 소매업 | 음반을 소매하는 사업체 |
| | 인터넷 음반 소매업 | 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012) |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | 음원 대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체 (SKT, KT, LG U+만 해당) |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 음원 대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체 |
| | 음원 대리 중개업 | 음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 음원을 제작하여 모바일 음악 서비스 업체 및 인터넷 음악서비스 업체에 제공하는 사업체 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체 (단, 연극은 제외) |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체 (티켓발매 등) |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체 |

- ※ 음악산업 분류는 기획, 제작, 유통 형태에 따라 중분류 7개와 소분류 16개로 체계를 마련했다.
- 음악제작업 : 음악 기획 및 제작업과 음반녹음시설 운영업
 - 음악 및 오디오물 출판업 : 음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
 - 음악복제 및 배급업 : 음반 복제업, 음반 배급업
 - 음반 도소매업 : 음반 도매업, 음반 소매업, 인터넷 음반 소매업
 - 온라인 음악 유통업 : 모바일 음악 서비스업, 인터넷 음악 서비스업, 음원 대리 중개업, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
 - 음악 공연업 : 음악공연 기획 및 제작업, 기타 음악공연 서비스업
 - 노래연습장 운영업 : 노래연습장 운영업

3.1 음악산업 전체 요약

2011년 음악산업의 사업체 수는 37,774개, 종사자 수는 7만 8,181명인 것으로 나타났다. 매출액은 3조 8,174억 원, 부가가치액은 1조 5,976억 원, 부가가치율은 41.85%로 나타났다. 수출액은 1억 9,611만 달러, 수입액은 1,254만 달러인 것으로 조사됐다.

음악산업의 사업체 수는 2006년 37,108개에서 2011년 37,774개로 소폭 증가했는데 이것은 2006에서 2011년까지 연평균 0.4% 증가한 결과이다. 종사자 수는 연평균 3.6% 증가하여, 2006년 6만 5,431명에서 2011년 7만 8,181명을 나타냈다. 매출액은 연평균 9.7% 증가하여 2006년 2조 4,013억 원에서 2011년에는 3조 8,174억 원을 기록했다. 부가가치액은 2006년 7,652억 원에서 2011년 1조 5,976억 원으로 연평균 15.9% 증가, 전년대비 39.8% 증가했다. 수출액은 2009년에 3,126만 달러, 2010년 8,326만 달러, 2011년 1억 9,611만 달러로 꾸준한 증가세를 보이고 있다.

〈표 4-3-2〉 음악산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 37,108 | 65,431 | 2,401,309 | 765,297 | 31.87 | 16,666 | 8,347 |
| 2007년 | 40,301 | 75,027 | 2,357,705 | 787,709 | 33.41 | 13,885 | 9,831 |
| 2008년 | 37,637 | 66,475 | 2,602,076 | 946,635 | 36.38 | 16,468 | 11,484 |
| 2009년 | 38,259 | 76,539 | 2,740,753 | 1,022,766 | 37.32 | 31,269 | 11,936 |
| 2010년 | 37,634 | 76,654 | 2,959,143 | 1,142,896 | 38.62 | 83,262 | 10,337 |
| 2011년 | 37,774 | 78,181 | 3,817,460 | 1,597,663 | 41.85 | 196,113 | 12,541 |
| 전년대비증감률(%) | 0.4 | 2.0 | 29.0 | 39.8 | 3.23p | 135.5 | 21.3 |
| 연평균증감률(%) | 0.4 | 3.6 | 9.7 | 15.9 | - | 63.7 | 8.5 |

음악산업의 2011년 업체당 평균매출액은 1억 원, 종사자 1인당 평균매출액은 4,900만 원으로 나타났다. 중분류별로 업체당 평균매출액을 살펴본 결과, 온라인 음악 유통업이 28억 2,800만 원으로 가장 높은 매출액을 나타냈고, 음반 공연업이 10억 6,000만 원으로 두 번째로 높은 매출액을 나타냈으며, 다음으로 음반 도소매업이 7억 3,300만 원, 음악 및 오디오물 출판업이 2억 3,900만 원, 음악제작업이 4억 6,900만 원, 마지막으로 노래연습장 운영업 4,300만 원인 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종이 모바일 음악 서비스업으로 407억 9,900만 원으로 나타났으며, 다음은 음반 배급업이 37억 5,000만 원, 인터넷 음악 서비스업이 30억 2,300만 원으로 뒤를 이었다. 중분류별로 1인당 평균매출액을 살펴본 결과, 업체당 평균매출액과 마찬가지로 온라인 음악 유통업이 1억 7,000만 원으로 가장 많은 매출액을 나타냈고, 음악 및 오디오물 출판업의 1인당 평균매출액이 1억 9,800만 원으로 그 뒤를 이었으며, 노래연습장 운영업의 1인당 평균매출액은 2,200만 원으로 가장 낮은 매출액을 나타냈다. 소분류별로 1인당 평균매출액을 보면, 모바일 음악 서비스업이 47억 800만 원으로 가장 높게 나타났고, 다음으로 음원 대리 중개업이 4억 7,900만 원, 음반 배급업이 4억 800만 원, 인터넷 음악 서비스업이 3억 5,300만 원, 음반 도매업이 3억 2,700만 원인 것으로 나타났다.

〈표 4-3-3〉 음악산업 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) |
|---------------------|----------------------------|---------------|--------------|--------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 1,193 | 692 | 123,925 | 485 | 179 |
| | | 음반 외 수익(음악관련) | | 1,581 | 455,116 | | 288 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 129 | 497 | 40,565 | 314 | 82 |
| | 소계 | | 1,322 | 2,770 | 619,606 | 469 | 224 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 49 | 64 | 12,667 | 259 | 198 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | 8 | 16 | 960 | 120 | 60 |
| | 소계 | | 57 | 80 | 13,627 | 239 | 170 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 46 | 149 | 45,233 | 983 | 304 |
| | 음반 배급업 | | 15 | 138 | 56,246 | 3,750 | 408 |
| | 소계 | | 61 | 287 | 101,479 | 1,664 | 354 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 46 | 151 | 49,449 | 1,075 | 327 |
| | 음반 소매업 | | 159 | 377 | 72,806 | 458 | 193 |
| | 인터넷 음반 소매업 | | - | 169 | 27,968 ¹¹⁶⁾ | - | 165 |
| | 소계 | | 205 | 697 | 150,223 | 596 ¹¹⁷⁾ | 216 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | | 3 | 26 | 122,396 | 40,799 | 4,708 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | 196 | 1,679 | 592,449 | 3,023 | 353 |
| | 음원 대리 중개업 | | 43 | 181 | 86,662 | 2,015 | 479 |
| | 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 69 | 469 | 78,027 | 1,131 | 166 |
| | 소계 | | 311 | 2,355 | 879,534 | 2,828 | 373 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 481 | 2,852 | 488,352 | 1,015 | 171 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 21 | 223 | 43,905 | 2,091 | 197 |
| | 소계 | | 502 | 3,075 | 532,257 | 1,060 | 173 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 35,316 | 68,917 | 1,520,734 | 43 | 22 |
| | 소계 | | 35,316 | 68,917 | 1,520,734 | 43 | 22 |
| 합계 | | | 37,774 | 78,181 | 3,817,460 | 100 ¹¹⁸⁾ | 49 |

3.2 음악산업 사업체 수 현황¹¹⁹⁾

2011년 음악산업의 사업체 수는 3만 7,774개로 전년대비 0.4% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.6% 감소한 것으로 나타났다. 소분별로 보면, 노래연습장 운영업 사업체 수가 3만 5,316개로 전체 사업체의 93.5%를 차지했다. 이는 전년대비 0.2% 증가했으며, 연평균 0.8% 감소한 수치이다. 음악 기획 및 제작업 사업체 수는 1,193개(3.2%)로 전년대비 4.1% 증가, 연평균 3.0% 증가했고, 음악공연 기획 및 제작업 사업체 수는 481개(1.3%)로 전년대비 5.5% 증가, 연평균 6.6% 증가했다. 2010년에 비해 가장 크게 감소한 업종은 음악 오디오물 출판업으로 전년대비 7.5% 감소, 연평균 8.9% 감소했으며, 음반 복제업 또한 전년대비 4.2% 감소, 연평균 5.9% 감소했다.

116) 통계청 “사이버쇼핑동향조사”, 2012

117) 음악산업 전체 매출액에서 인터넷 음반 소매업 매출액을 제외한 매출액 적용

118) 음악산업 전체 매출액에서 인터넷 음반 소매업 매출액을 제외한 매출액 적용

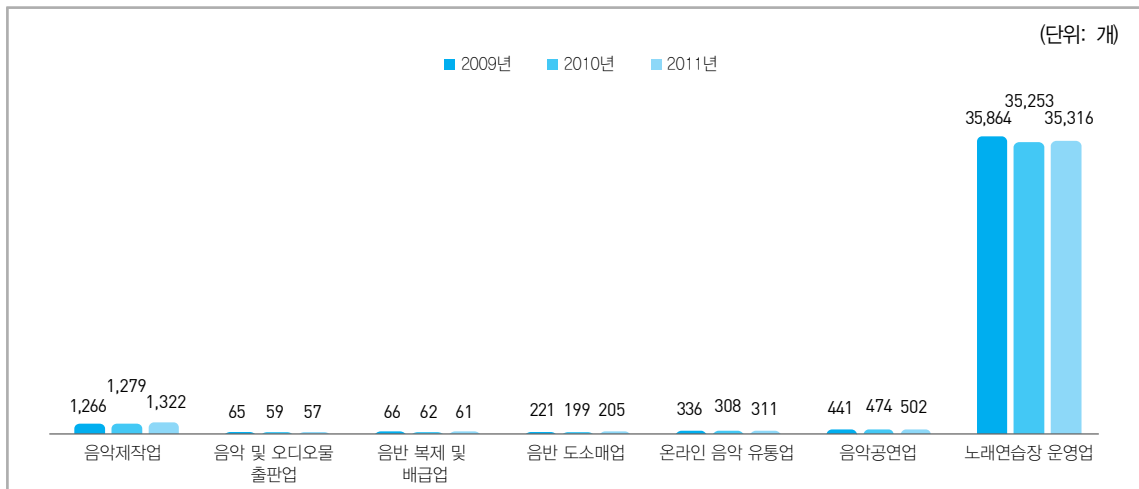
119) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-4〉 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|--------------------------------|--------|--------|--------|-------|----------------|---------------|
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 1,125 | 1,146 | 1,193 | 3.2 | 4.1 | 3.0 |
| | 음반(음원)녹음시설 운영업 | 141 | 133 | 129 | 0.3 | ▽3.0 | ▽4.3 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 59 | 53 | 49 | 0.1 | ▽7.5 | ▽8.9 |
| | 기타 오디오물 제작업 | 6 | 6 | 8 | 0.0 | 33.3 | 15.5 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 52 | 48 | 46 | 0.1 | ▽4.2 | ▽5.9 |
| | 음반 배급업 | 14 | 14 | 15 | 0.0 | 7.1 | 3.5 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매 및 소매업 | 221 | 199 | 205 | 0.5 | 3.0 | ▽3.7 |
| | 인터넷 음반 소매업 | - | - | - | - | - | - |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | 3 | 3 | 3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 189 | 192 | 196 | 0.5 | 2.1 | 1.8 |
| | 음원 대리 중개업 | 43 | 45 | 43 | 0.1 | ▽4.4 | 0.0 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 101 | 68 | 69 | 0.2 | 1.5 | ▽17.3 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 423 | 456 | 481 | 1.3 | 5.5 | 6.6 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 18 | 18 | 21 | 0.1 | 16.7 | 8.0 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 35,864 | 35,253 | 35,316 | 93.5 | 0.2 | ▽0.8 |
| 합계 | | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 100.0 | 0.4 | ▽0.6 |

〈그림 4-3-1〉 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 3만 5,763개(94.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 1,683개(4.4%), 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 299개(0.8%), 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 29개로 0.1%를 차지해 가장 낮은 비중을 차지한 것으로 나타났다. 증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 전년대비 0.3% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.7% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 전년대비 1.7% 증가, 연평균 1.4% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 전년대비 1.0% 증가, 연평균 1.2% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 2011년에 1개 사업체가 증가해 전년대비 3.6% 증가, 연평균 1.8% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

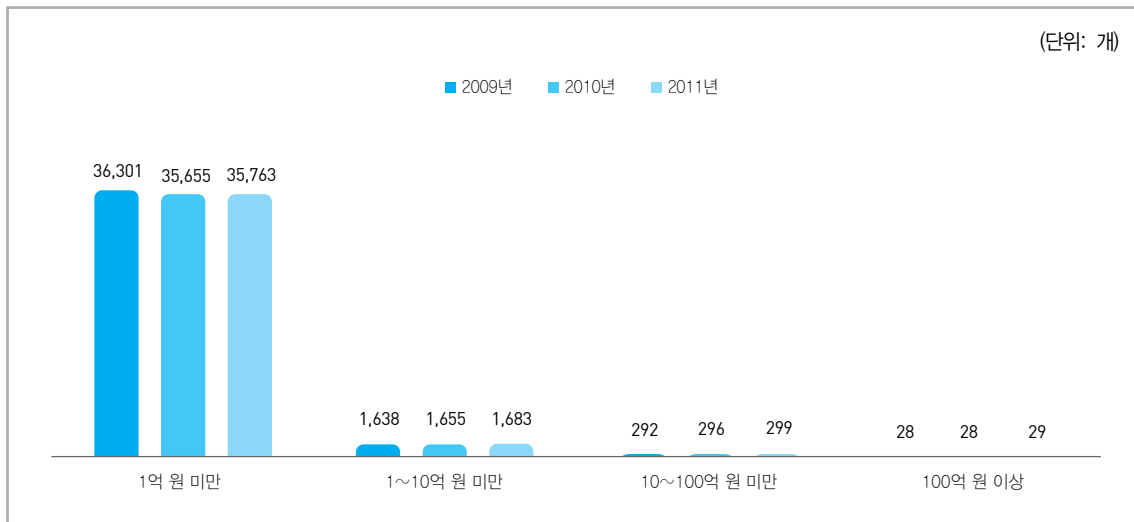
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-3-5〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 36,301 | 35,655 | 35,763 | 94.7 | 0.3 | ▽0.7 |
| 1~10억 원 미만 | | 1,638 | 1,655 | 1,683 | 4.4 | 1.7 | 1.4 |
| 10~100억 원 미만 | | 292 | 296 | 299 | 0.8 | 1.0 | 1.2 |
| 100억 원 이상 | | 28 | 28 | 29 | 0.1 | 3.6 | 1.8 |
| 합계 | | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 100.0 | 0.4 | ▽0.6 |

〈그림 4-3-2〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



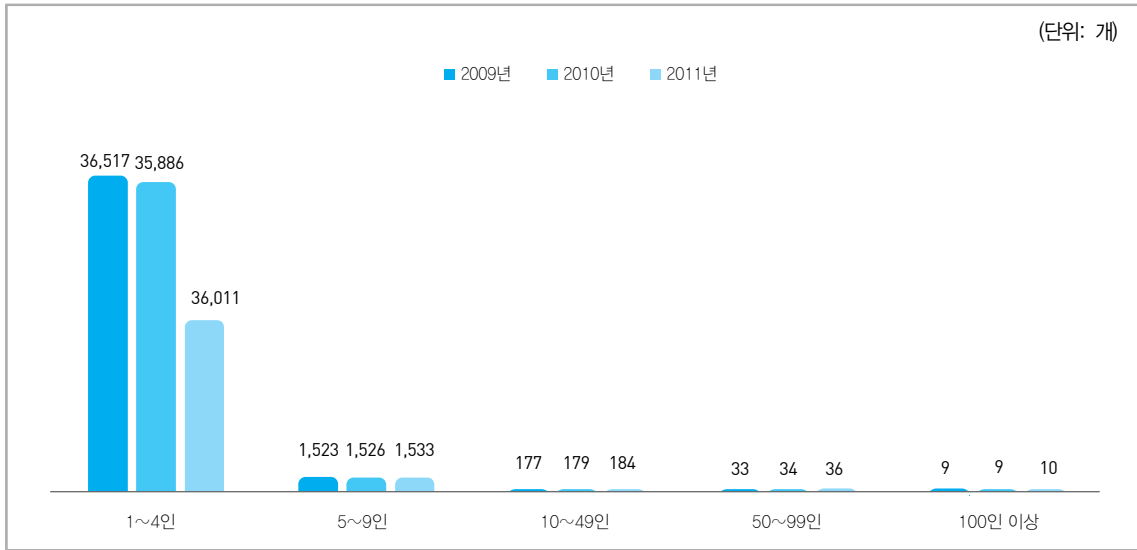
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 3만 6,011개로 95.3%의 큰 비중을 차지했고 전년대비 0.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.7% 감소했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,533개(4.1%)로 전년대비 0.5% 증가, 연평균 0.3% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 184개(0.5%)로 전년대비 2.8% 증가, 연평균 2.0% 증가했으며, 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 36개(0.1%), 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 10개로 미미한 수준으로 나타났다.

〈표 4-3-6〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 36,517 | 35,886 | 36,011 | 95.3 | 0.3 | ▽0.7 |
| 5~9인 | | 1,523 | 1,526 | 1,533 | 4.1 | 0.5 | 0.3 |
| 10~49인 | | 177 | 179 | 184 | 0.5 | 2.8 | 2.0 |
| 50~99인 | | 33 | 34 | 36 | 0.1 | 5.9 | 4.4 |
| 100인 이상 | | 9 | 9 | 10 | 0.0 | 11.1 | 5.4 |
| 합계 | | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 100.0 | 0.4 | ▽0.6 |

[그림 4-3-3] 음악산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 음악산업의 지역별 사업체 수를 보면, 서울의 사업체 수가 8,296개로 전체의 22.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 1.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 감소한 수치이다. 6개 광역시의 사업체 수는 1만 964개로 전체의 29.0%를 차지했고, 전년대비 0.1% 증가했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 7,829개로 전체의 20.7%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 보였고, 이는 전년대비 0.1% 증가, 연평균 0.6% 감소한 수치이다. 6개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 2,473개로 전체의 6.5%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다. 부산의 사업체 수는 전년대비 0.1% 증가, 연평균 1.7% 감소했다.

[표 4-3-7] 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 8,593 | 8,212 | 8,296 | 22.0 | 1.0 | ▽1.7 |
| | 부산 | 2,557 | 2,471 | 2,473 | 6.5 | 0.1 | ▽1.7 |
| | 대구 | 2,337 | 2,308 | 2,309 | 6.1 | 0.0 | ▽0.6 |
| | 인천 | 2,394 | 2,422 | 2,426 | 6.4 | 0.2 | 0.7 |
| | 광주 | 1,281 | 1,343 | 1,344 | 3.6 | 0.1 | 2.4 |
| | 대전 | 1,281 | 1,342 | 1,343 | 3.6 | 0.1 | 2.4 |
| | 울산 | 1,104 | 1,067 | 1,069 | 2.8 | 0.2 | ▽1.6 |
| | 소계 | 10,954 | 10,953 | 10,964 | 29.0 | 0.1 | 0.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 7,929 | 7,822 | 7,829 | 20.7 | 0.1 | ▽0.6 |
| | 강원도 | 1,187 | 1,329 | 1,332 | 3.5 | 0.2 | 5.9 |
| | 충청북도 | 1,120 | 1,148 | 1,152 | 3.1 | 0.3 | 1.4 |
| | 충청남도 | 1,476 | 1,432 | 1,433 | 3.8 | 0.1 | ▽1.5 |
| | 전라북도 | 1,044 | 892 | 911 | 2.4 | 2.1 | ▽6.6 |
| | 전라남도 | 1,147 | 1,143 | 1,149 | 3.0 | 0.5 | 0.1 |
| | 경상북도 | 2,142 | 2,056 | 2,058 | 5.5 | 0.1 | ▽2.0 |
| | 경상남도 | 2,295 | 2,276 | 2,277 | 6.0 | 0.0 | ▽0.4 |
| | 제주도 | 372 | 371 | 373 | 1.0 | 0.5 | 0.1 |
| 소계 | 18,712 | 18,469 | 18,514 | 49.0 | 0.2 | ▽0.5 | |
| 합계 | 38,259 | 37,634 | 37,774 | 100.0 | 0.4 | ▽0.6 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

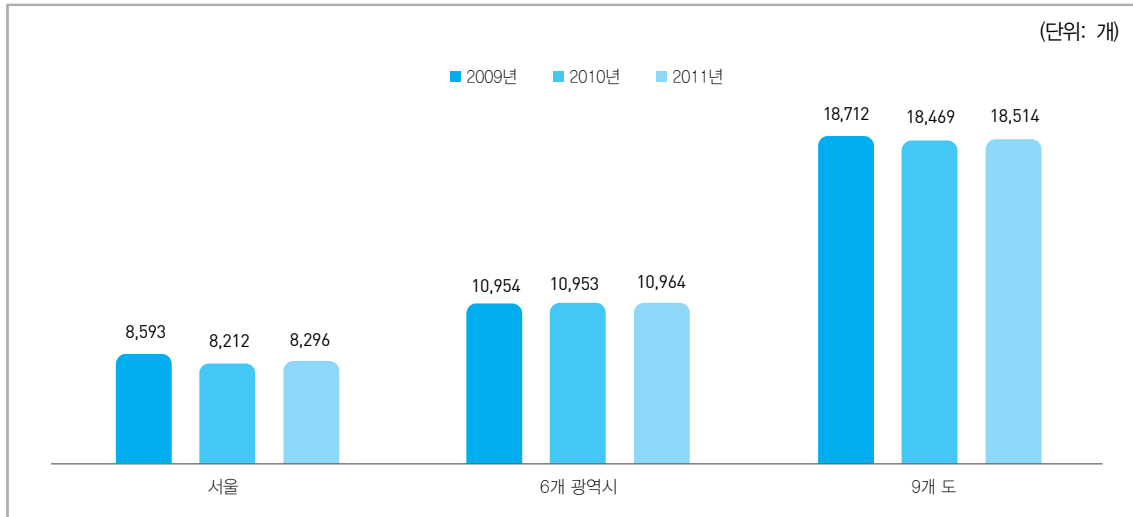
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-3-4] 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



3.3 음악산업 매출액 현황¹²⁰⁾

2011년 음악산업의 매출액은 3조 8,174억 원으로 전년대비 29.0% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 18.0% 증가해 2009년부터 꾸준한 증가세를 나타냈다.

중분류별로 보면, 음악제작업 매출액은 6,196억 원으로 전년대비 46.3% 증가, 연평균 31.1% 증가했고, 음악 및 오디오물 출판업 매출액은 136억 원으로 전년대비 10.1% 증가, 연평균 16.2% 증가한 것으로 나타났다. 음반 도소매업 매출액은 1,502억 원으로 전년대비 15.7% 증가, 연평균 11.9% 증가했다. 온라인 음악 유통업 매출액은 8,795억 원으로 전년대비 41.4% 증가, 연평균 24.3% 증가했다. 음악 공연업 매출액은 5,322억 원으로 전년대비 64.7% 증가, 연평균 43.7% 증가한 것으로 나타났으며, 노래연습장 운영업 매출액은 1조 5,207억 원으로 전년대비 12.2% 증가했고 연평균 6.5% 증가했다. 중분류 중 전년대비 매출액 증가율이 가장 높은 업종은 64.7% 증가한 음악 공연업으로 나타났으며, 다음은 46.3% 증가한 음악제작업으로 나타났다. 연평균 매출액 증가율 또한 음악 공연업이 43.7% 증가하여 가장 큰 폭의 성장세를 나타냈으며, 음악제작업이 31.1% 증가하여 그 뒤를 이었다.

소분류별로 보면, 모바일 음악 서비스업 매출액이 전년대비 121.0% 증가하며 가장 큰 폭의 성장세를 나타냈으며, 음악공연 기획 및 제작업 매출액은 전년대비 70.2% 증가, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 전년대비 58.2% 증가하여 그 뒤를 이었다. 2009년부터 2011년까지 연평균 매출액 증가율이 가장 높은 업종은 음악공연 기획 및 제작업으로 연평균 47.5% 증가했으며, 다음으로 음악 기획 및 제작업 중 음반 외 수익(음악관련) 매출액은 연평균 33.7% 증가, 음악 기획 및 제작업 중 음반 및 음원 매출액은 연평균 29.8% 증가한 것으로 나타났다.

2011년은 신한류 열풍의 가속화와 스마트기기의 보급 확대에 따라 앱 스토어 중심으로 음원다운로드

120) 인터넷 음반 소매업: 통계청 “사이버쇼핑동향조사”, 2012

가 형성되고 있으며, 스마트폰과 스마트기기의 보급 확대에 따라 음원스트리밍 시장이 확대되어 관련 업체의 매출과 수익이 증가하였다. 이와 더불어 오디션프로그램의 성공이 기존 음원 유통시장에도 영향을 주었으며, 특히 글로벌 시장을 겨냥한 다양한 유통채널에 K-POP 장르가 신설됨에 따라 구글의 유튜브 등 국내 음악을 세계에 홍보할 수 있는 기회들이 늘어났다. 노래연습장 운영업 또한 오디션 프로그램 열풍으로 인해 전년대비 약 12.2% 매출액이 증가하였다.

인터넷 음악 서비스업의 매출액 증대는 불법 다운로드의 감소와 스마트폰과 스마트기기의 보급 확대에 따른 정액제의 정착에 기인한 것으로 보인다.

2011년 음악공연산업은 뮤지컬과 대중음악콘서트의 매출액 증가로 전년대비 큰 폭으로 성장하였다. 뮤지컬은 2008년부터 2010년까지 글로벌 경기침체로 인하여 정체세를 보였으나, 2011년에는 대형 작품들의 장기공연과 이러한 장기공연이 가능한 뮤지컬 전문 공연장 등이 다수 건립 운영되어 매출액이 큰 폭으로 증가하였다. 또한 뮤지컬 규모의 대형화와 인지도 높은 아이돌가수들의 뮤지컬활동이 한류붐과 맞물리면서 해외 관객이 증가한 점도 뮤지컬 매출액의 증가 요인이라 할 수 있다. 대중음악콘서트의 매출액 증가는 국내 음악축제의 증가와 오디션프로그램의 성공으로 인한 아이돌그룹의 콘서트와 더불어 기존 가수들의 콘서트가 활발해짐으로 인한 것이다.

〈표 4-3-8〉 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|-----------------------------|---------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 73,528 | 84,692 | 123,925 | 3.3 | 46.3 | 29.8 |
| | | 음반 외 수익(음악관련) | 254,459 | 303,278 | 455,116 | 11.9 | 50.1 | 33.7 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 32,342 | 35,662 | 40,565 | 1.1 | 13.7 | 12.0 |
| | 소계 | | 360,329 | 423,632 | 619,606 | 16.3 | 46.3 | 31.1 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 9,424 | 11,653 | 12,667 | 0.3 | 8.7 | 15.9 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | 676 | 721 | 960 | 0.0 | 33.1 | 19.2 |
| | 소계 | | 10,100 | 12,374 | 13,627 | 0.4 | 10.1 | 16.2 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 38,321 | 43,487 | 45,233 | 1.2 | 4.0 | 8.6 |
| | 음반 배급업 | | 44,705 | 48,672 | 56,246 | 1.5 | 15.6 | 12.2 |
| | 소계 | | 83,026 | 92,159 | 101,479 | 2.7 | 10.1 | 10.6 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 36,655 | 37,262 | 49,449 | 1.3 | 32.7 | 16.1 |
| | 음반 소매업 | | 63,117 | 64,258 | 72,806 | 1.9 | 13.3 | 7.4 |
| | 인터넷 음반 소매업 | | 20,267 | 28,325 | 27,968 | 0.7 | ▽1.3 | 17.5 |
| | 소계 | | 120,039 | 129,845 | 150,223 | 3.9 | 15.7 | 11.9 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | | 76,502 | 55,388 | 122,396 | 3.2 | 121.0 | 26.5 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | 359,969 | 453,919 | 592,449 | 15.5 | 30.5 | 28.3 |
| | 음원 대리 중개업 | | 60,331 | 63,528 | 86,662 | 2.3 | 36.4 | 19.9 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 72,799 | 49,327 | 78,027 | 2.0 | 58.2 | 3.5 |
| | 소계 | | 569,601 | 622,162 | 879,534 | 23.0 | 41.4 | 24.3 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 224,359 | 286,962 | 488,352 | 12.8 | 70.2 | 47.5 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 33,303 | 36,287 | 43,905 | 1.2 | 21.0 | 14.8 |
| | 소계 | | 257,662 | 323,249 | 532,257 | 14.0 | 64.7 | 43.7 |
| 종합계 | | | 1,400,757 | 1,603,421 | 2,296,726 | 60.2 | 43.2 | 28.0 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 39.8 | 12.2 | 6.5 |
| | 소계 | | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 39.8 | 12.2 | 6.5 |
| 음악산업 합계 | | | 2,740,753 | 2,959,143 | 3,817,460 | 100.0 | 29.0 | 18.0 |

※ 2010년까지는 모바일 음악 서비스업은 스마트 앱을 통한 매출이 아닌 이동통신 3사의 기존 패쳐폰 음악 매출액(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, 음원다운로드 매출액)이며, 스마트 앱을 통한 매출은 인터넷 음악 서비스업에 포함시켰으나, 2011년부터 스마트폰(올레마켓, T-store, OZ-스토어 등)을 통해 발생한 매출액은 모바일 음악 서비스업 매출액에 포함시켰으므로 직접비교는 불가

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

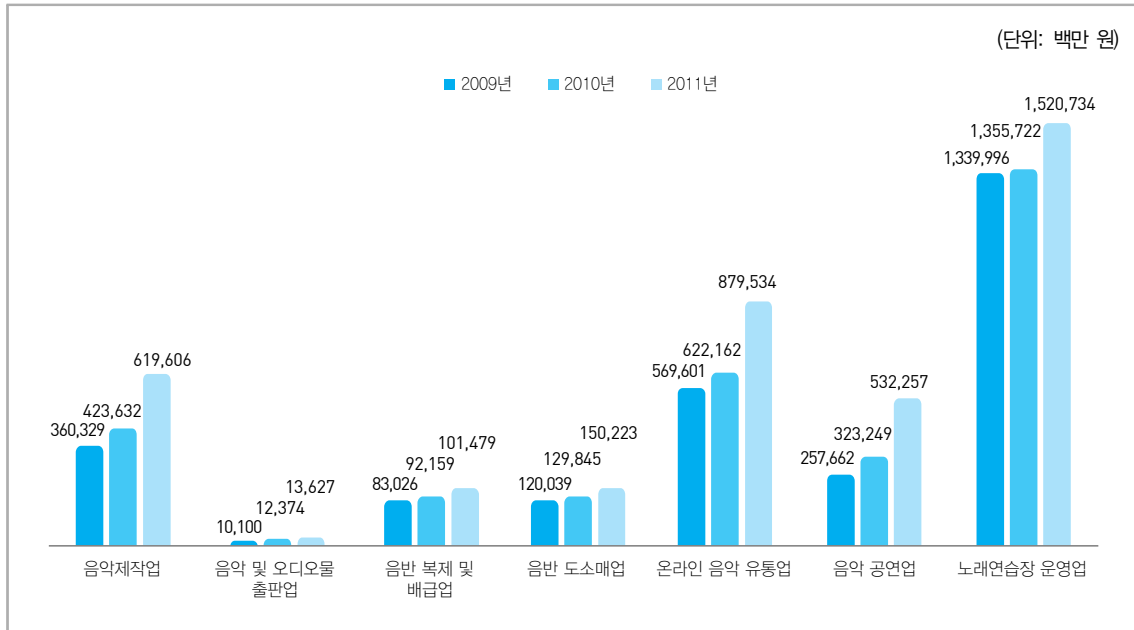
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-3-5] 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황



3.3.1 음악산업 음악제작업 매출액 현황

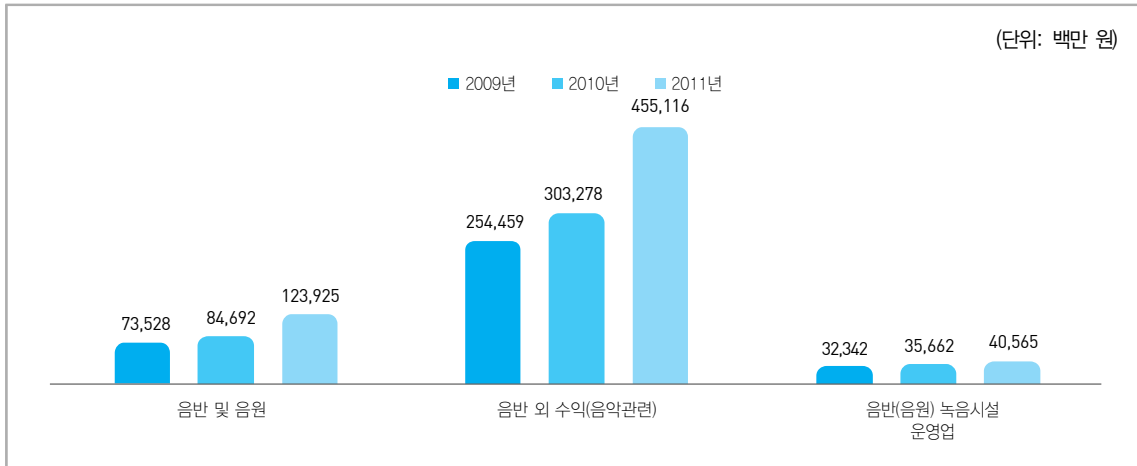
2011년 음악산업 중 음악제작업의 매출액은 6,196억 원으로 전년대비 46.3% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 31.1% 증가한 것으로 나타났다. 이를 소분류별로 보면 음반 및 음원 매출액은 1,239억 원(20.0%)으로 전년대비 46.3% 증가했고, 연평균 29.8% 증가했다. 음반 외 수익(음악관련) 매출액은 4,551억 원(73.5%)으로 전년대비 50.1% 증가, 연평균 33.7% 증가했고, 음반(음원) 녹음시설 운영업 매출액은 405억 원(6.5%)이며, 전년대비 13.7% 증가, 연평균 12.0% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-3-9> 음악산업 음악제작업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------|-----------------|---------------|---------|---------|---------|-------------|------------|------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 73,528 | 84,692 | 123,925 | 20.0 | 46.3 | 29.8 |
| | | 음반 외 수익(음악관련) | 254,459 | 303,278 | 455,116 | 73.5 | 50.1 | 33.7 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 32,342 | 35,662 | 40,565 | 6.5 | 13.7 | 12.0 | |
| | 합계 | 360,329 | 423,632 | 619,606 | 100.0 | 46.3 | 31.1 | |

[그림 4-3-6] 음악산업 음악제작업 업종별 연도별 매출액 현황



3.3.2 음악산업 음악 및 오디오물 출판업 매출액 현황

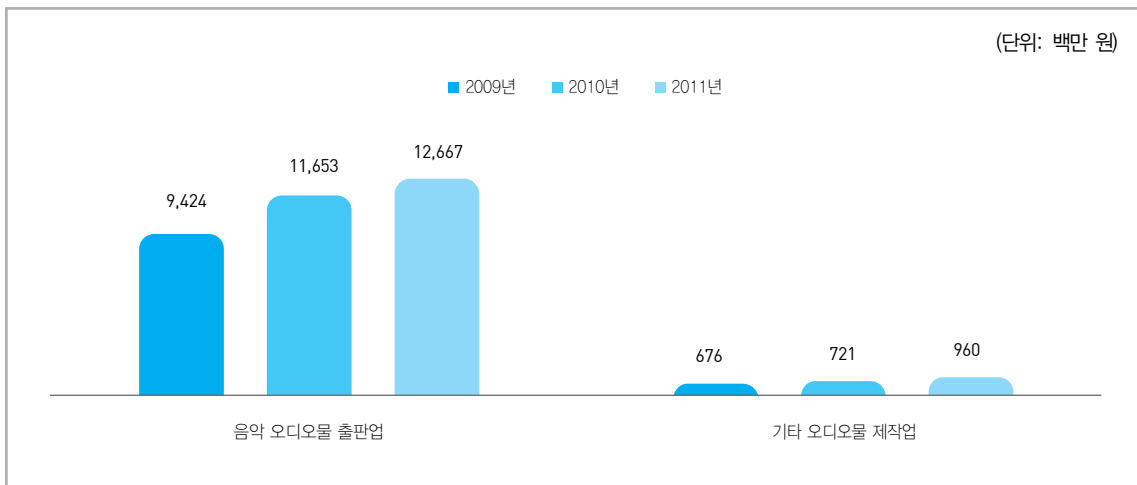
2011년 음악산업 중 음악 및 오디오물 출판업 매출액은 136억 원으로 전년대비 10.1% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 16.2% 증가했다. 소분류별로 보면 음악 오디오물 출판업 매출액은 126억 원으로 나타났는데, 이는 전년대비 8.7% 증가, 연평균 15.9% 증가한 수치이다. 기타 오디오물 제작업 매출액은 9억 원으로, 전년대비 33.1% 증가, 연평균 19.2% 증가했다.

[표 4-3-10] 음악산업 음악 및 오디오물 출판업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 9,424 | 11,653 | 12,667 | 93.0 | 8.7 | 15.9 |
| | 기타 오디오물 제작업 | 676 | 721 | 960 | 7.0 | 33.1 | 19.2 |
| | 합계 | 10,100 | 12,374 | 13,627 | 100.0 | 10.1 | 16.2 |

[그림 4-3-7] 음악산업 음악 및 오디오물 출판업 업종별 연도별 매출액 현황



01 출판산업

02 영화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

3.3.3 음악산업 음반복제 및 배급업 매출액 현황

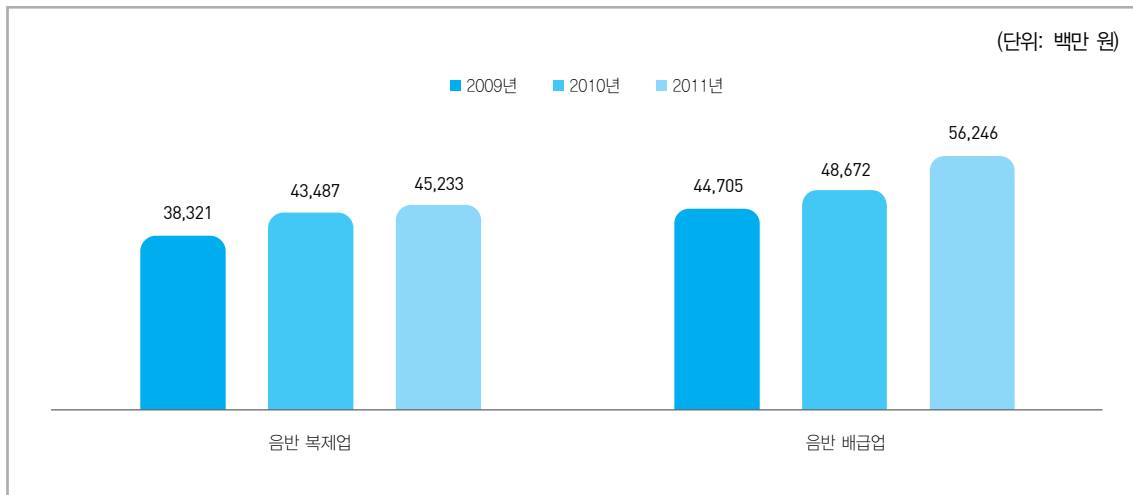
2011년 음악산업 중 음반복제 및 배급업의 매출액은 1,014억 원으로 전년대비 10.1% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 10.6% 증가했다. 소분류별로 보면 음반 복제업 매출액은 452억 원으로, 이는 전년대비 4.0% 증가, 연평균 8.6% 증가한 수치이다. 음반 배급업 매출액은 562억 원으로, 전년대비 15.6% 증가, 연평균 12.2% 증가했다.

〈표 4-3-11〉 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|--------|--------|--------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 38,321 | 43,487 | 45,233 | 44.6 | 4.0 | 8.6 |
| | 음반 배급업 | 44,705 | 48,672 | 56,246 | 55.4 | 15.6 | 12.2 |
| | 합계 | 83,026 | 92,159 | 101,479 | 100.0 | 10.1 | 10.6 |

[그림 4-3-8] 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황



3.3.4 음악 도소매업 매출액 현황

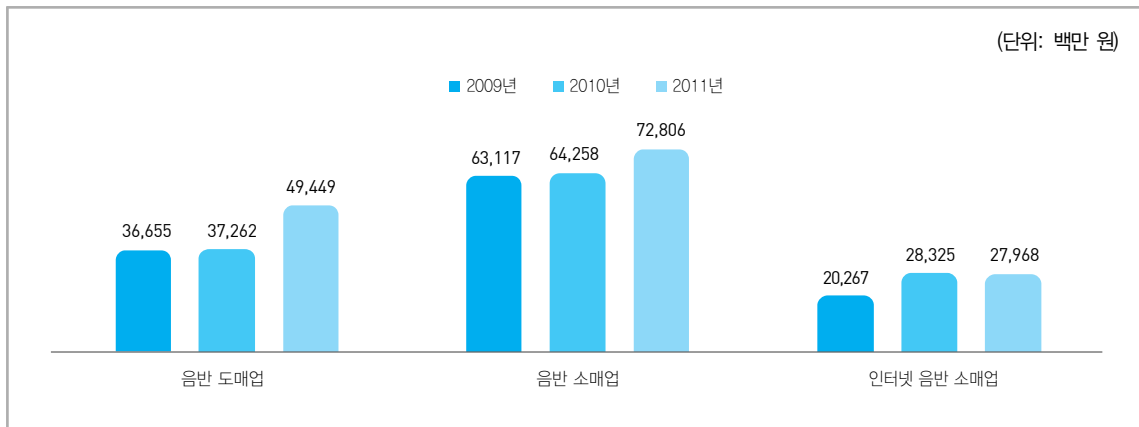
2011년 음악산업 중 음반 도소매업의 매출액은 1,502억 원으로 전년대비 15.7% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.9% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 살펴본 결과, 음반 도매업 매출액은 494억 원으로 전년대비 32.7% 증가, 연평균 16.1% 증가한 것으로 나타났다. 음반 소매업 매출액은 728억 원으로 전년대비 13.3% 증가, 연평균 7.4% 증가했으며, 인터넷 음반 소매업 매출액은 279억 원으로 전년대비 1.3% 감소했고 연평균 17.5% 증가했다.

〈표 4-3-12〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------------------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 36,655 | 37,262 | 49,449 | 32.9 | 32.7 | 16.1 |
| | 음반 소매업 | 63,117 | 64,258 | 72,806 | 48.5 | 13.3 | 7.4 |
| | 인터넷 음반 소매업 ¹²¹⁾ | 20,267 | 28,325 | 27,968 | 18.6 | ▽1.3 | 17.5 |
| | 합계 | 120,039 | 129,845 | 150,223 | 100.0 | 15.7 | 11.9 |

[그림 4-3-9] 음악산업 음반 도소매업 업종별 연도별 매출액 현황



3.3.5 음악산업 온라인 음악 유통업(온라인 디지털) 매출액 현황

2011년 음악산업 중 온라인 음악 유통업 매출액은 8,795억 원으로 전년대비 41.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 24.3% 증가했다. 소분류별로 보면 인터넷 음악 서비스업 매출액이 5,924억 원으로 67.4%의 가장 큰 비중을 보였는데, 이는 전년대비 30.5% 증가, 연평균 28.3% 증가한 수치이다. 모바일 음악 서비스업 매출액은 1,223억 원(13.9%)으로 전년대비 121.0% 증가했으며, 연평균 또한 26.5% 증가했다. 음원 대리 중개업 매출액은 866억 원(9.8%)으로 전년대비 36.4% 증가했으며, 연평균 19.9% 증가했고, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 780억 원(8.9%)으로 전년대비 58.2% 증가, 연평균 3.5% 증가했다.

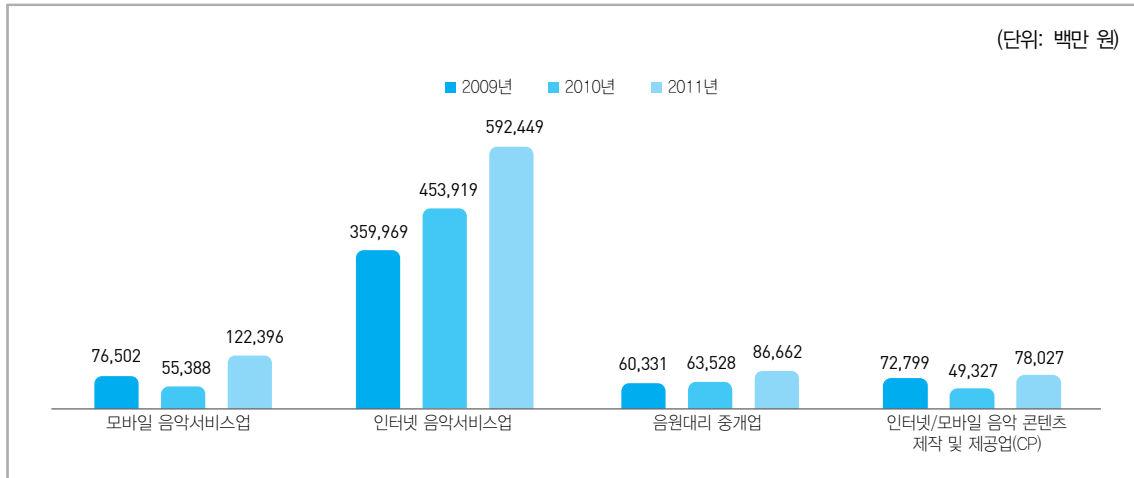
〈표 4-3-13〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-----------------------------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | 76,502 | 55,388 | 122,396 | 13.9 | 121.0 | 26.5 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 359,969 | 453,919 | 592,449 | 67.4 | 30.5 | 28.3 |
| | 음원 대리 중개업 | 60,331 | 63,528 | 86,662 | 9.8 | 36.4 | 19.9 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 72,799 | 49,327 | 78,027 | 8.9 | 58.2 | 3.5 |
| | 합계 | 569,601 | 622,162 | 879,534 | 100.0 | 41.4 | 24.3 |

121) 통계청, "사이버소핑동향조사", 2012

[그림 4-3-10] 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



3.3.5 음악산업 음악 공연업 매출액 현황

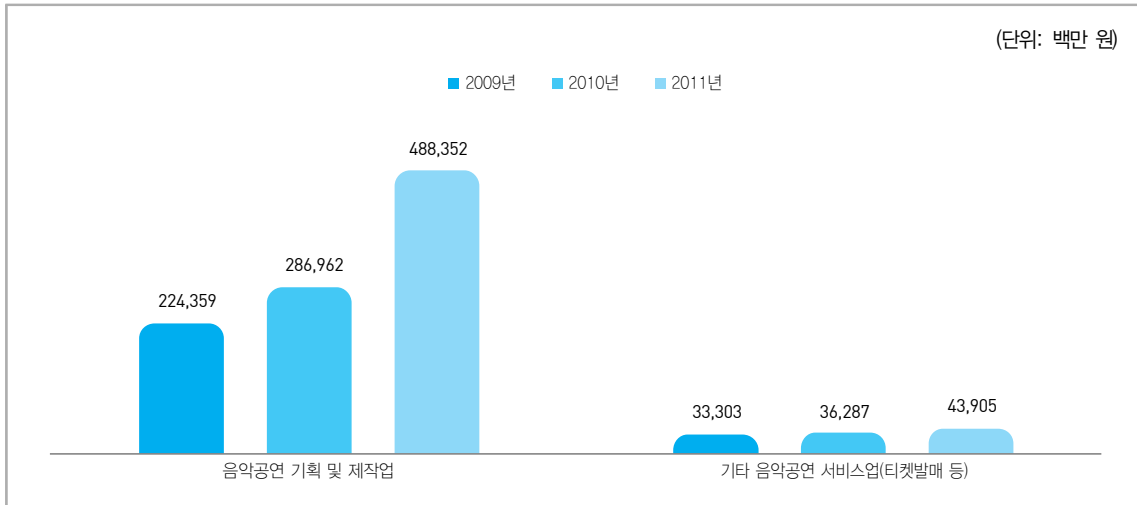
2011년 음악산업 중 음악 공연업의 매출액은 5,322억 원으로 전년대비 64.7% 증가했으며, 2009년에 2011년까지 연평균 43.7% 증가했다. 업종별로는 음악공연 기획 및 제작업 매출액은 4,883억 원으로 음악 공연업 내 91.8%의 비중을 보였으며, 기타 음악공연 서비스업 매출액은 439억 원으로 8.2%의 비중을 차지하였다. 음악공연 기획 및 제작업 매출액은 2009년 2,243억 원에서 2010년 2,869억 원, 2011년 4,883억 원으로 증가했으며, 연평균 47.5% 증가했다. 기타 음악공연 서비스업 매출액은 2009년 333억 원, 2010년 362억 원, 2011년에는 439억 원으로 지속적으로 증가하여 전년대비 21.0% 증가, 연평균 14.8% 성장한 것으로 나타났다.

<표 4-3-14> 음악산업 음악 공연업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 224,359 | 286,962 | 488,352 | 91.8 | 70.2 | 47.5 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 33,303 | 36,287 | 43,905 | 8.2 | 21.0 | 14.8 |
| | 합계 | 257,662 | 323,249 | 532,257 | 100.0 | 64.7 | 43.7 |

[그림 4-3-11] 음악산업 음악 공연업 업종별 연도별 매출액 현황



음악 공연업 매출액을 장르별로 살펴본 결과, 뮤지컬, 대중음악콘서트, 클래식, 오페라, 기타 중 뮤지컬이 48.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 뮤지컬의 2010년 매출액은 2009년 대비 소폭 증가하였으나, 2011년에는 전년대비 54.1% 증가한 2,554억 원으로 집계되어 매우 큰 증가폭을 나타냈다. 대중음악콘서트의 2011년 매출액 또한 1,825억 원으로 34.3%의 높은 비중을 차지했는데, 이는 2010년 대비 140.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 104.4% 증가한 수치이다. 대중음악콘서트는 음악 공연업 중 전년대비증감률과 연평균증감률이 가장 높은 장르로 나타났다.

[표 4-3-15] 음악산업 음악 공연업 장르별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 \ 장르 | 뮤지컬 | 대중음악 콘서트 | 클래식 | 오페라 | 기타 | 합계 |
|------------|---------|----------|--------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 142,331 | 43,695 | 41,132 | 14,115 | 16,389 | 257,662 |
| 2010년 | 165,778 | 76,093 | 43,255 | 19,692 | 18,431 | 323,249 |
| 2011년 | 255,448 | 182,587 | 49,632 | 23,253 | 21,337 | 532,257 |
| 비중(%) | 48.0 | 34.3 | 9.3 | 4.4 | 4.0 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 54.1 | 140.0 | 14.7 | 18.1 | 15.8 | 64.7 |
| 연평균증감률(%) | 34.0 | 104.4 | 9.8 | 28.4 | 14.1 | 43.7 |

01 출판산업

02 영화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

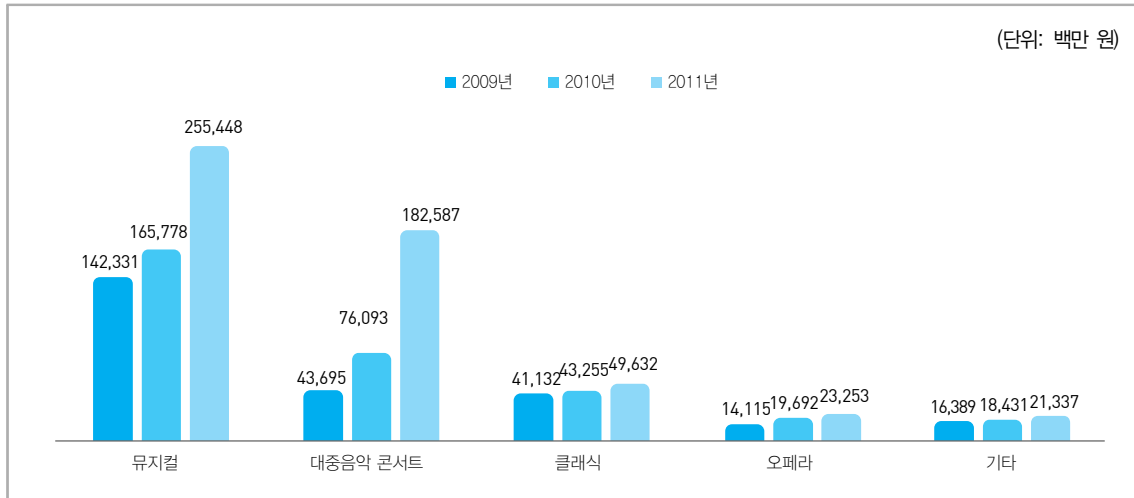
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-3-12] 음악산업 음악 공연업 장르별 연도별 매출액 현황



3.3.6 음악산업 노래연습장 운영업 매출액 현황

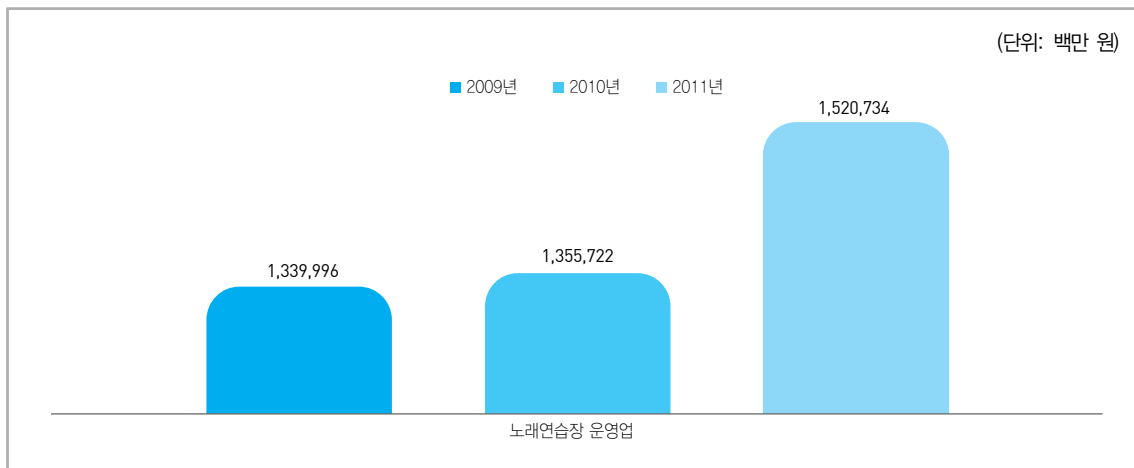
2011년 음악산업 중 노래연습장 운영업의 매출액은 1조 5,207억 원으로 이는 2010년 1조 3,557억 원 대비 12.2% 증가한 수치이며, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.5% 증가해 꾸준히 매출이 증가하고 있는 것으로 나타났다.

[표 4-3-16] 음악산업 노래연습장 운영업 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 100.0 | 12.2 | 6.5 |
| | 합계 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 100.0 | 12.2 | 6.5 |

[그림 4-3-13] 음악산업 노래연습장 운영업 연도별 매출액 현황



3.3.7 음악산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 음악산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 유통/배급 매출액이 2조 5,977억 원으로 전체 매출액의 68.1%를 차지했다. 창작 및 제작 매출액은 7,414억 원으로 19.4%의 비중을 차지했으며, 기타 매출액이 3,853억 원으로 10.1%를 차지했다. 단순복제 매출액은 429억 원(1.1%), 제작지원 매출액은 500억 원(1.3%)으로 조사됐다.

〈표 4-3-17〉 음악산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-----------------------------|------|---------|--------|--------|-----------|---------|-----------|
| 음악 기획 및 제작업 | | 196,895 | 7,123 | - | 16,825 | 358,198 | 579,041 |
| 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 4,137 | 34,345 | - | 1,327 | 756 | 40,565 |
| 음악 오디오물 출판업 | | 12,667 | - | - | - | - | 12,667 |
| 기타 오디오물 제작업 | | 453 | - | - | 507 | - | 960 |
| 음반 복제업 | | 2,328 | - | 42,905 | - | - | 45,233 |
| 음반 배급업 | | - | - | - | 56,246 | - | 56,246 |
| 음반 도매업 | | - | - | - | 49,449 | - | 49,449 |
| 음반 소매업 | | - | - | - | 72,806 | - | 72,806 |
| 인터넷 음반 소매업 ¹²²⁾ | | - | - | - | 27,968 | - | 27,968 |
| 모바일 음악 서비스업 | | - | - | - | 122,396 | - | 122,396 |
| 인터넷 음악 서비스업 | | 43,588 | - | - | 540,704 | 8,157 | 592,449 |
| 음원 대리 중개업 | | - | - | - | 86,662 | - | 86,662 |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 16,257 | 3,258 | - | 54,588 | 3,924 | 78,027 |
| 음악공연 기획 및 제작업 | | 465,120 | 5,287 | - | 4,324 | 13,621 | 488,352 |
| 기타 음악공연 서비스업 | | - | - | - | 43,233 | 672 | 43,905 |
| 노래연습장 운영업 | | - | - | - | 1,520,734 | - | 1,520,734 |
| 합계 | | 741,445 | 50,013 | 42,905 | 2,597,769 | 385,328 | 3,817,460 |
| 비중(%) | | 19.4 | 1.3 | 1.1 | 68.1 | 10.1 | 100.0 |

연도별로 보면, 창작 및 제작 매출액은 2009년 3,495억 원에서 2010년에는 4,519억 원, 2011년에는 7,414억 원으로 증가했는데, 전년대비 64.0%, 2009년부터 2011년까지 연평균 45.6% 증가하며 가장 높은 증가폭을 나타냈다. 유통/배급 매출액은 2009년 2조 500억 원, 2010년 2조 1,418억, 2011년 2조 5,977억 원으로 전년대비 21.3% 증가, 연평균 12.6% 증가하였다. 기타 매출액은 2009년 2,627억 원에서 2010년에는 2,794억 원, 2011년에는 3,853억 원으로 전년대비 37.9% 증가, 연평균 21.1% 증가했다. 제작지원 매출액은 2009년 389억 원, 2010년 418억 원, 2011년 500억 원으로 전년대비 19.4% 증가, 연평균 13.3% 증가한 것으로 나타났고, 단순복제 매출액은 전년대비 2.7% 감소했으며 연평균 4.3% 증가했다.

122) 통계청, "사이버소핑동향조사", 2012

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

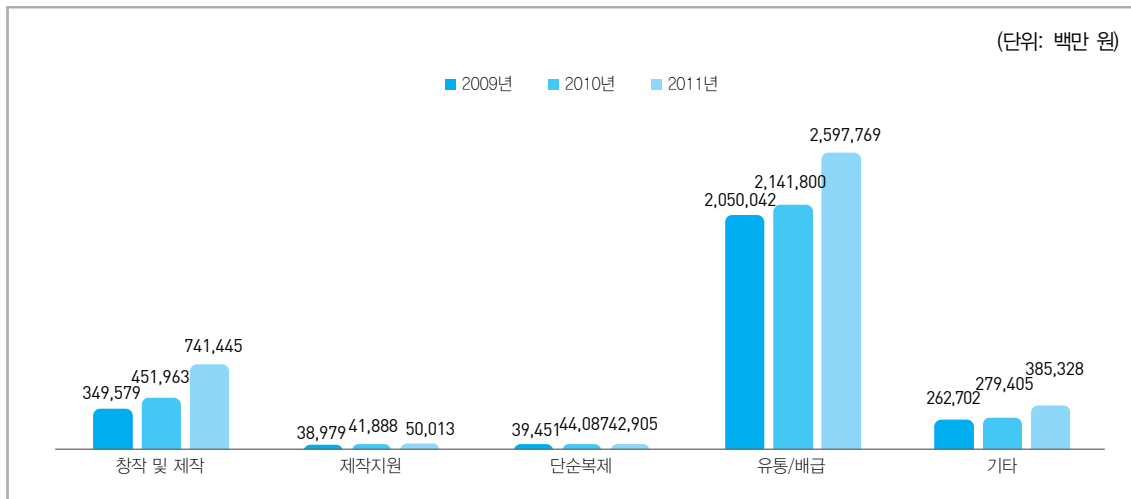
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-3-18〉 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|--------|--------|-----------|---------|-----------|
| 2009년 | | 349,579 | 38,979 | 39,451 | 2,050,042 | 262,702 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 451,963 | 41,888 | 44,087 | 2,141,800 | 279,405 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 741,445 | 50,013 | 42,905 | 2,597,769 | 385,328 | 3,817,460 |
| | 전년대비증감률(%) | 64.0 | 19.4 | ▽2.7 | 21.3 | 37.9 | 29.0 |
| | 연평균증감률(%) | 45.6 | 13.3 | 4.3 | 12.6 | 21.1 | 18.0 |

〈그림 4-3-14〉 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



3.3.8 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 음악산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 4,542억 원으로 전체 매출액의 38.1%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 이렇게 매출액 규모가 작은 사업체의 매출액 비중이 높은 이유는 매출액이 적은 노래연습장 운영업의 사업체 수가 많기 때문이다. 2011년 음악산업 매출액에서 노래연습장 운영업 매출액 1조 5,207억 원을 제외한 매출액은 2조 2,967억 원으로 음악산업의 매출액 규모별 매출액을 노래연습장 운영업 매출액을 제외하고 살펴보면, 매출액 규모가 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 698억 원으로 전체 매출액의 46.6%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 100억 이상인 사업체의 매출액이 높았는데 1조 290억 원으로 전체 매출액의 44.8%인 것으로 조사됐다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 1,705억 원으로 7.4%의 비중을 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 273억 원으로 1.2%의 가장 낮은 매출액을 기록했다.

〈표 4-3-19〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|---------------|-----------------------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 3,823 | 72,597 | 298,795 | 203,826 | 579,041 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 897 | 9,992 | 29,676 | - | 40,565 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 219 | 8,248 | 4,200 | - | 12,667 |
| | 기타 오디오물 제작업 | 960 | - | - | - | 960 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 622 | 1,256 | 43,355 | - | 45,233 |
| | 음반 배급업 | - | 2,193 | 36,757 | 17,296 | 56,246 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 237 | 4,129 | 45,083 | - | 49,449 |
| | 음반 소매업 | 1,096 | 13,289 | 48,348 | 10,073 | 72,806 |
| | 인터넷 음반 소매업 ¹²³⁾ | - | - | 27,968 | - | 27,968 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | - | - | 13,571 | 108,825 | 122,396 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 65 | 967 | 74,825 | 516,592 | 592,449 |
| | 음원 대리 중개업 | 42 | 1,938 | 52,089 | 32,593 | 86,662 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 4,237 | 14,539 | 59,251 | - | 78,027 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 3,855 | 41,375 | 303,296 | 139,826 | 488,352 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 11,253 | - | 32,652 | - | 43,905 |
| 소계 | | 27,306 | 170,523 | 1,069,866 | 1,029,031 | 2,296,726 |
| 비중(%) | | 1.2 | 7.4 | 46.6 | 44.8 | 100.0 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,426,935 | 93,799 | - | - | 1,520,734 |
| 합계 | | 1,454,241 | 264,322 | 1,069,866 | 1,029,031 | 3,817,460 |
| 비중(%) | | 38.1 | 6.9 | 28.0 | 27.0 | 100.0 |

연도별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 2009년 7,662억 원에서 2010년 8,489억 원, 2011년 1조 290억 원으로 지속적으로 증가해 2011년 매출액은 전년대비 약 1,800억 원 증가하여 21.2%의 증가율을 보였고, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.9% 증가한 것으로 나타났다. 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년 5,041억 원에서 2010년 6,045억 원, 2011년 1조 698억 원으로 지속적으로 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액 또한 2009년에 2,021억 원에서 2010년에 2,215억 원, 2011년에는 2,643억 원으로 꾸준히 증가하였는데 이는 전년대비 19.3% 증가, 연평균 14.4% 증가한 수치이다. 한편 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년에 1조 2,682억 원에서 2010년에 1조 2,841억 원, 2011년에 1조 4,542억 원으로 전년대비 13.2% 증가, 연평균 7.1% 증가해 매출액 증가가 가장 적은 것으로 나타났다.

〈표 4-3-20〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2009년 | | 1,268,243 | 202,142 | 504,119 | 766,249 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 1,284,160 | 221,501 | 604,516 | 848,966 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 1,454,241 | 264,322 | 1,069,866 | 1,029,031 | 3,817,460 |
| 전년대비증감률(%) | | 13.2 | 19.3 | 77.0 | 21.2 | 29.0 |
| 연평균증감률(%) | | 7.1 | 14.4 | 45.7 | 15.9 | 18.0 |

123) 통계청, "사이버쇼핑동향조사", 2012

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

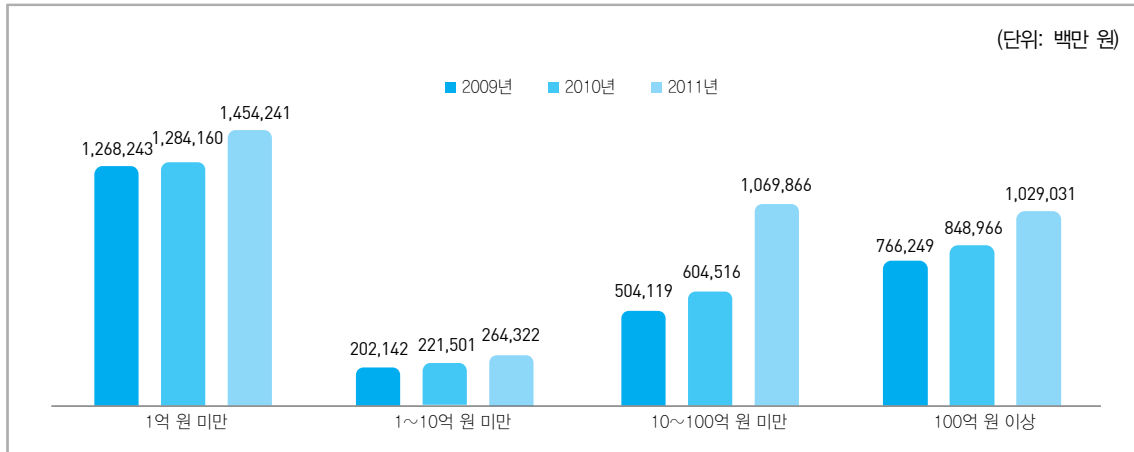
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-3-15] 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



3.3.9 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 음악산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액이 1조 6,857억 원으로 전체 매출액의 44.2%를 차지했다. 이는 매출액 규모별 매출액과 마찬가지로 종사자 규모가 작은 노래연습장 운영업의 사업체 수가 많기 때문이다.

음악산업 매출액 중 노래연습장 운영업 매출액을 제외한 나머지 매출액인 2조 2,967억 원을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 8,455억 원으로 36.8%를 차지하여 가장 높은 매출액 비중을 보였다. 다음은 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액이 5,197억 원으로 22.6%의 비중을 차지했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 4,841억 원으로 21.1%의 비중을 차지했다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 2,587억 원으로 11.3%의 비중을 차지했으며, 100인 이상인 사업체의 매출액은 1,884억 원으로 8.2%의 비중을 차지했다.

[표 4-3-21] 음악산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|---------------|-----------------------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 49,625 | 113,251 | 292,339 | 123,826 | - | 579,041 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 13,252 | 13,252 | 14,061 | - | - | 40,565 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 6,639 | 3,828 | 2,200 | - | - | 12,667 |
| | 기타 오디오물 제작업 | 960 | - | - | - | - | 960 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 39,292 | - | 5,941 | - | - | 45,233 |
| | 음반 배급업 | 3,225 | 8,826 | 44,195 | - | - | 56,246 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 6,286 | 21,527 | 21,636 | - | - | 49,449 |
| | 음반 소매업 | 38,255 | 16,926 | 17,625 | - | - | 72,806 |
| | 인터넷 음반 소매업 ¹²⁴⁾ | 27,968 | - | - | - | - | 27,968 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | - | 122,396 | - | - | - | 122,396 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | 829 | 21,428 | 147,734 | 293,371 | 129,087 | 592,449 |
| | 음원 대리 중개업 | 4,263 | 18,500 | 63,899 | - | - | 86,662 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 5,681 | 20,949 | 51,397 | - | - | 78,027 |

| 중분류 | 소분류 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-----------|---------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 51,253 | 123,286 | 151,862 | 102,586 | 59,365 | 488,352 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 11,253 | - | 32,652 | - | - | 43,905 |
| | 중합계 | 258,781 | 484,169 | 845,541 | 519,783 | 188,452 | 2,296,726 |
| | 비중(%) | 11.3 | 21.1 | 36.8 | 22.6 | 8.2 | 100.0 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,426,935 | 93,799 | - | - | - | 1,520,734 |
| | 합계 | 1,685,716 | 577,968 | 845,541 | 519,783 | 188,452 | 3,817,460 |
| | 비중(%) | 44.2 | 15.1 | 22.2 | 13.6 | 4.9 | 100.0 |

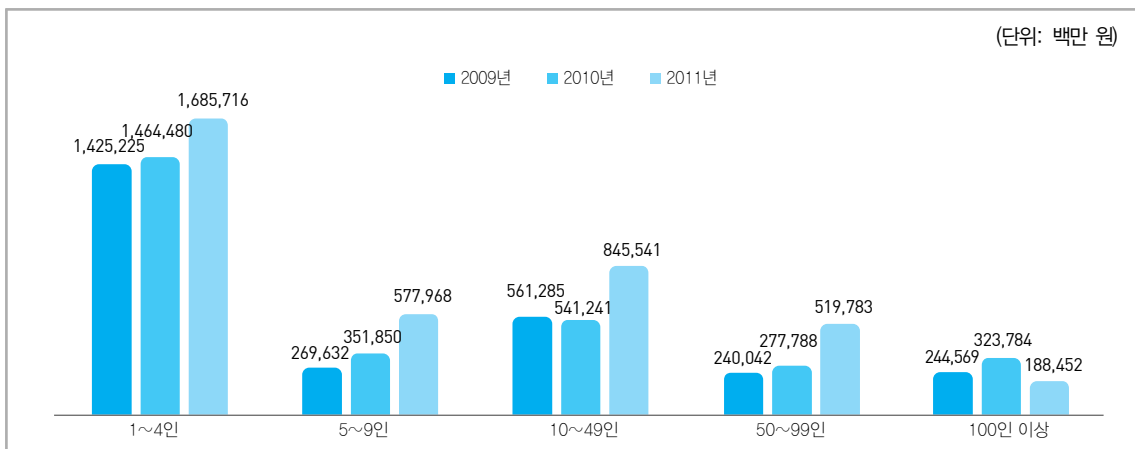
연도별로 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액은 2009년 2,445억 원, 2010년 3,237억 원, 그리고 2011년 1,884억 원으로 나타났는데, 이는 전년대비 41.8% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.2% 감소한 것으로 가장 큰 감소폭을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 2009년 2,400억 원에서 2010년 2,777억 원, 그리고 2011년에는 5,197억 원으로 증가했는데, 이는 전년대비 87.1% 증가, 연평균 47.2% 증가한 수치이다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 56.2% 증가했고, 연평균 22.7% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 64.3% 증가했으며 연평균 또한 46.4% 증가했고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 15.1% 증가, 연평균 8.8% 증가했다.

〈표 4-3-22〉 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2009년 | | 1,425,225 | 269,632 | 561,285 | 240,042 | 244,569 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 1,464,480 | 351,850 | 541,241 | 277,788 | 323,784 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 1,685,716 | 577,968 | 845,541 | 519,783 | 188,452 | 3,817,460 |
| | 전년대비증감률(%) | 15.1 | 64.3 | 56.2 | 87.1 | ▽41.8 | 29.0 |
| | 연평균증감률(%) | 8.8 | 46.4 | 22.7 | 47.2 | ▽12.2 | 18.0 |

〔그림 4-3-16〕 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



124) 통계청, "사이버소핑등향조사", 2012

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

3.3.10 음악산업 지역별 매출액 현황¹²⁵⁾

2011년 음악산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 음악산업 전체 매출액의 61.3%인 2조 3,243억 원이 서울의 매출액으로 집계되었고, 그 다음으로 매출액이 많은 지역은 경기도로 5,365억 원(14.1%), 부산이 1,318억 원(3.5%), 대구가 1,124억 원(3.0%), 인천이 1,127억 원(3.0%)인 것으로 조사됐다. 그 외 지역은 매출액이 1천억 원을 넘지 못하는 것으로 나타났다. 즉, 음악산업 매출액은 서울의 매출액(61.3%)이 6개 시의 매출액(12.6%)과 9개 도의 매출액(26.1%)의 합 보다 훨씬 높았으며, 서울, 인천, 경기도를 합쳐 수도권으로 정의하고, 수도권 매출액(78.4%)과 비수도권 매출액(21.6%)으로 나누어 살펴보면 지역 편중 현상이 보다 잘 부각되는 것을 알 수 있다.

〈표 4-3-23〉 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 음악제작업 | 음악 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업, 음반 도소매업 | 온라인 음악 유통업 | 음악 공연업 | 노래연습장 운영업 | 합계 | 비중(%) |
|------|---------|---------|--|---------------|-----------|--------------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 543,126 | 139,114 | 819,844 | 430,913 | 391,364 | 2,324,361 | 61.3 |
| | 부산 | 1,758 | 9,837 | 6,658 | 14,625 | 98,985 | 131,863 | 3.5 |
| | 대구 | 1,536 | 7,323 | 5,239 | 7,137 | 91,257 | 112,492 | 3.0 |
| | 인천 | 1,344 | 6,592 | 5,133 | 7,358 | 92,352 | 112,779 | 3.0 |
| | 광주 | 798 | 5,327 | 2,358 | 2,459 | 4,937 | 15,879 | 0.4 |
| | 대전 | 632 | 5,163 | 1,627 | 1,264 | 50,222 | 58,908 | 1.5 |
| | 울산 | 86 | 1,962 | - | 1,021 | 42,348 | 45,417 | 1.2 |
| | 소계 | 6,154 | 36,204 | 21,015 | 33,864 | 380,101 | 477,338 | 12.6 |
| 9개 도 | 경기도 | 68,325 | 43,325 | 38,675 | 49,682 | 336,587 | 536,594 | 14.1 |
| | 강원도 | 273 | 1,469 | - | 1,364 | 47,081 | 50,187 | 1.3 |
| | 충청북도 | 231 | 6,842 | - | 2,188 | 42,555 | 51,816 | 1.4 |
| | 충청남도 | 202 | 2,155 | - | 1,876 | 55,832 | 60,065 | 1.6 |
| | 전라북도 | 136 | 1,446 | - | 1,851 | 41,802 | 45,235 | 1.2 |
| | 전라남도 | 244 | 1,642 | - | 2,457 | 44,651 | 48,994 | 1.3 |
| | 경상북도 | 259 | 2,143 | - | 2,925 | 80,882 | 86,209 | 2.3 |
| | 경상남도 | 168 | 2,428 | - | 2,811 | 85,271 | 90,678 | 2.4 |
| | 제주도 | 488 | 593 | - | 2,326 | 14,608 | 18,015 | 0.5 |
| | 소계 | 70,326 | 62,043 | 38,675 | 67,480 | 749,269 | 987,793 | 26.1 |
| 합계 | 619,606 | 237,361 | 879,534 | 532,257 | 1,520,734 | 3,789,492 | 100.0 | |

연도별로 보면, 서울의 매출액은 2009년에 1조 3,753억 원에서 2010년에 1조 5,439억 원, 그리고 2011년에 2조 3,243억 원으로 매출액이 꾸준히 증가했으며, 이는 전년대비 50.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 30.0% 증가한 수치이다. 경기도 매출액 또한 2009년에 4,210억 원, 2010년에 4,558억 원, 그리고 2011년에 5,365억 원으로 꾸준한 증가세를 보이며 전년대비 17.7% 증가, 연평균 12.9% 증가했다. 9개 도 매출액은 2009년 8,580억 원에서 2010년에 8,961억 원으로 증가했고 2011년에는 9,877억 원으로 증가하여 전년대비 10.2% 증가, 연평균 7.3% 증가한 것으로 나타났다.

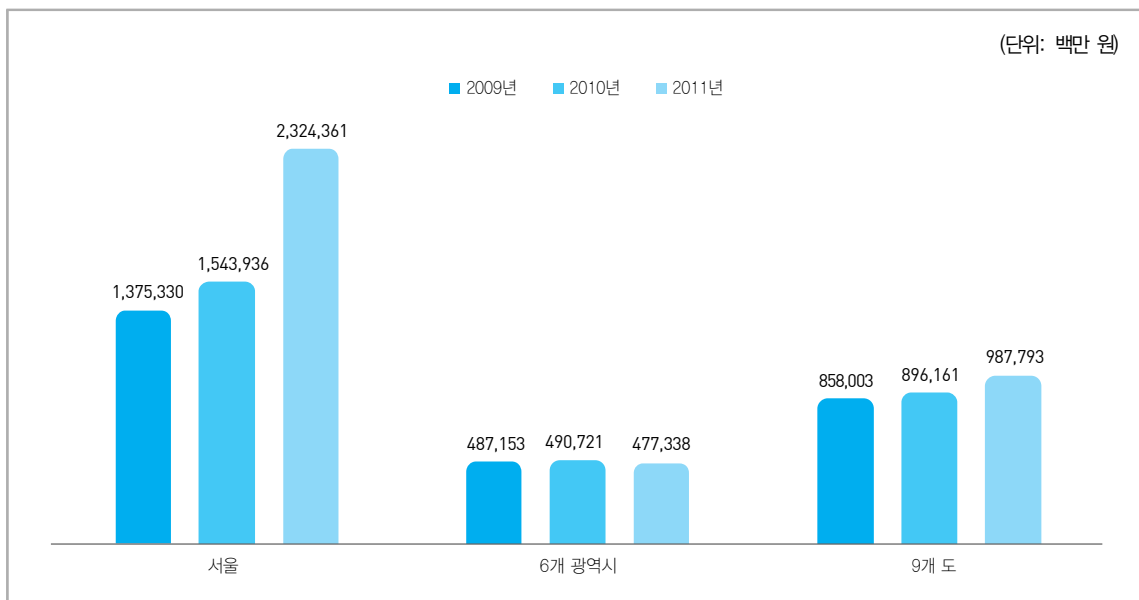
125) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-24〉 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 1,375,330 | 1,543,936 | 2,324,361 | 50.5 | 30.0 |
| | 부산 | 118,493 | 120,871 | 131,863 | 9.1 | 5.5 |
| | 대구 | 105,446 | 107,020 | 112,492 | 5.1 | 3.3 |
| | 인천 | 106,519 | 105,007 | 112,779 | 7.4 | 2.9 |
| | 광주 | 56,724 | 57,031 | 15,879 | ▽72.2 | ▽47.1 |
| | 대전 | 56,093 | 56,600 | 58,908 | 4.1 | 2.5 |
| | 울산 | 43,878 | 44,192 | 45,417 | 2.8 | 1.7 |
| | 소계 | 487,153 | 490,721 | 477,338 | ▽2.7 | ▽1.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 421,025 | 455,871 | 536,594 | 17.7 | 12.9 |
| | 강원도 | 47,220 | 48,990 | 50,187 | 2.4 | 3.1 |
| | 충청북도 | 50,068 | 50,459 | 51,816 | 2.7 | 1.7 |
| | 충청남도 | 59,065 | 59,009 | 60,065 | 1.8 | 0.8 |
| | 전라북도 | 42,030 | 42,033 | 45,235 | 7.6 | 3.7 |
| | 전라남도 | 46,644 | 47,622 | 48,994 | 2.9 | 2.5 |
| | 경상북도 | 84,752 | 85,952 | 86,209 | 0.3 | 0.9 |
| | 경상남도 | 90,701 | 89,624 | 90,678 | 1.2 | 0.0 |
| | 제주도 | 16,498 | 16,601 | 18,015 | 8.5 | 4.5 |
| | 소계 | 858,003 | 896,161 | 987,793 | 10.2 | 7.3 |
| 합계 | 2,720,486 | 2,930,818 | 3,789,492 | 29.3 | 18.0 | |

〈그림 4-3-17〉 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

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

3.4 음악산업 부가가치액 구성 현황

2011년 음악산업의 부가가치액은 1조 5,976억 원으로 전년대비 39.8%, 2009년에서 2011년까지 연평균 25.0% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 41.85%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 9,766억 원(61.1%)으로 가장 높았다. 경상이익은 1,962억 원(12.3%)으로 전년대비 25.6% 증가했으며 연평균 26.9% 증가했고, 감가상각비는 2,138억 원(13.4%)으로 전년대비 42.9% 증가 연평균 25.4% 증가했다. 임차료는 1,052억 원(6.6%)으로 전년대비 47.6% 증가했으며, 연평균 23.0% 증가했다. 또한 순금융비용은 706억 원(4.4%)으로 전년대비와 연평균이 각각 38.5% 증가, 20.1% 증가한 것으로 조사됐고, 조세공과는 349억 원(2.2%)으로 전년대비 41.7% 증가했고 연평균 21.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-25〉 음악산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|--------|---------|---------|--------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 음악산업 | 3,817,460 | 1,597,663 | 41.85 | 196,257 | 976,652 | 70,655 | 213,897 | 105,257 | 34,945 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 12.3 | 61.1 | 4.4 | 13.4 | 6.6 | 2.2 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 5.2 | 25.6 | 1.9 | 5.6 | 2.8 | 0.9 |

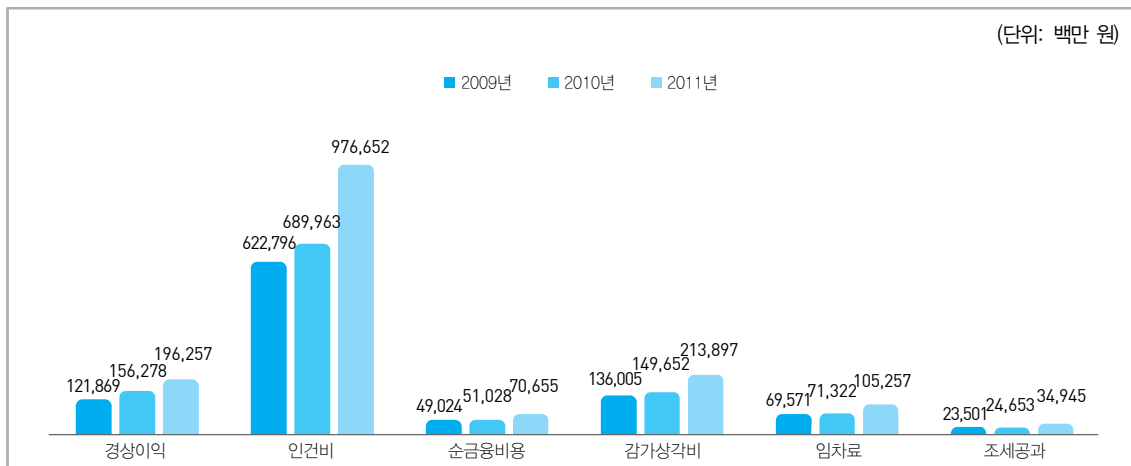
〈표 4-3-26〉 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|----------|----------|---------|--------|---------|---------|--------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2009년 | | 121,869 | 622,796 | 49,024 | 136,005 | 69,571 | 23,501 | 1,022,766 |
| 2010년 | | 156,278 | 689,963 | 51,028 | 149,652 | 71,322 | 24,653 | 1,142,896 |
| 2011년 | | 196,257 | 976,652 | 70,655 | 213,897 | 105,257 | 34,945 | 1,597,663 |
| 전년대비증감률(%) | | 25.6 | 41.6 | 38.5 | 42.9 | 47.6 | 41.7 | 39.8 |
| 연평균증감률(%) | | 26.9 | 25.2 | 20.1 | 25.4 | 23.0 | 21.9 | 25.0 |

〈그림 4-3-18〉 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)



3.5 음악산업 수출입액 현황¹²⁶⁾

2011년 음악산업의 수출액은 1억 9,611만 달러로 전년대비 135.5% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 150.4% 증가했다. 수입액은 1,254만 달러로, 전년대비 21.3% 증가했고, 연평균 2.5% 증가했다. 연도별로 보면, 수출액은 2009년 3,126만 달러에서 2010년에 8,326만 달러, 2011년에는 1억 9,611만 달러로 지속적으로 증가하여 2011년 수출액은 2009년 수출액의 약 6.3배까지 증가했다. 수입액은 2009년에 1,193만 달러였으며, 2010년에는 1,033만 달러, 2011년에는 1,254만 달러로 증가했다. 연평균 2.5% 증가했다.

2011년 음악산업의 수출액 증가는 2010년 상반기부터 시작된 아이돌 그룹의 일본 시장 진출이 지속된 결과이며, 2011년 일본 대지진으로 인해 2011년 상반기는 다소 주춤하였으나, 2011년 하반기부터는 다시 증가했다. 또한 2011년은 2011년 상반기 오리콘 음반분석에서도 K-POP의 싱글 앨범 시장이 2010년 상반기 대비 12.9% 성장하는 등 일본 내에서 K-POP에 대한 관심과 인기가 양적뿐만 아니라 질적 모두 성장한 한해였다. 소녀시대는 2011년 6월 SM타운 파리 공연으로 유럽에 첫 진출하였으며, 이어 현지에서 정식앨범을 발매하는 등 K-POP은 아시아를 넘어 유럽, 북미, 남미 등으로 확대되어진 한해였다.

2011년 국내 창작 뮤지컬은 해외시장 진출이 많아졌으며, 특히 해외에 진출한 뮤지컬 중 한류 스타와 아이돌가수가 출연한 작품들은 해외에서 좋은 반응을 얻었다.

〈표 4-3-27〉 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|--------|--------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 31,269 | 83,262 | 196,113 | 135.5 | 150.4 |
| 수입액 | 11,936 | 10,337 | 12,541 | 21.3 | 2.5 |
| 수출입 차액 | 19,333 | 72,925 | 183,572 | - | - |

3.5.1 음악산업 지역별 수출입액 현황

2011년 음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본으로 전체 수출액의 80.5%인 1억 5,793만 달러를 수출한 것으로 나타났다. 동남아로의 수출액은 2,569만 달러로 13.1%의 비중을 차지했으며, 중국으로의 수출액은 683만 달러로 3.5%의 비중을 차지했다. 그 외에 북미로의 수출액은 58만 달러(0.3%)이며, 유럽으로의 수출액은 463만 달러(2.4%), 기타 지역으로의 수출액은 42만 달러(0.2%)로 나타났다. 즉, 일본, 중국, 동남아로의 수출액이 전체 수출액의 97.1%를 차지하여 음악산업 수출 지역은 아시아에 편중되어 있는 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 유럽으로의 수출액이 2009년에 29만 달러, 2010년에 39만 달러, 2011년에 463만 달러로 나타나 전년대비 1,069.7% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 293.6% 증가하여 큰 증가

126) 음반 수출 및 수입액: 관세청 “품목별 수출입 실적”, 2012

01
출판산업

02
만화산업

03
음악산업

04
게임산업

05
영화산업

06
애니메이션
산업

07
방송산업

08
광고산업

09
캐릭터산업

10
지식정보산업

11
콘텐츠솔루션
산업

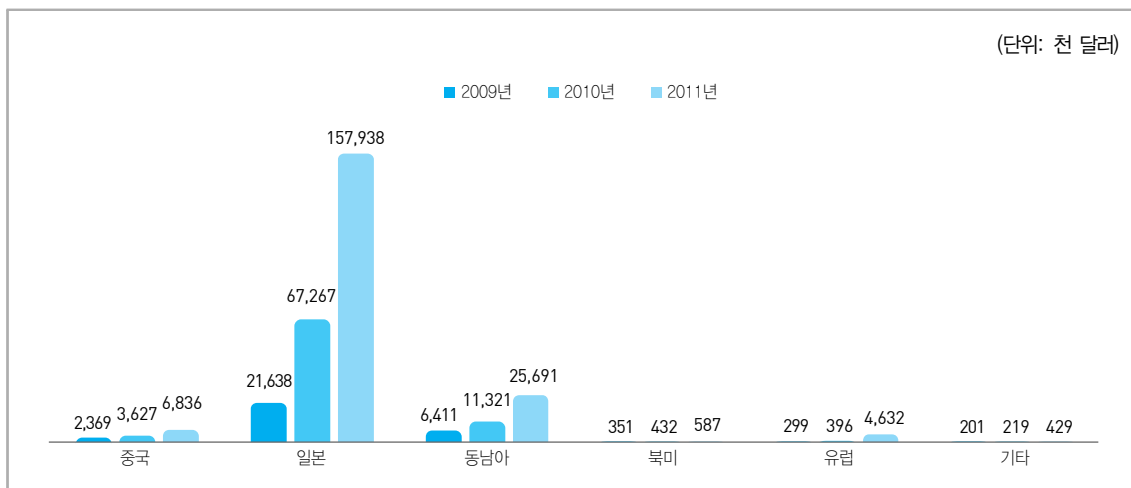
폭을 보였다. 또한 주요 수출국 중 하나인 일본의 수출액을 보면 2009년에 2,163만 달러, 2010년에 6,726만 달러, 2011년에 1억 5,793만 달러로 전년대비 134.8% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 170.2% 증가한 것으로 나타났다. 중국으로의 수출액 또한 크게 증가하여 전년대비 88.5% 증가했고 연평균 69.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-28〉 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | | | |
|-----|--------|--------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국 | 2,369 | 3,627 | 6,836 | 3.5 | 88.5 | 69.9 |
| 일본 | 21,638 | 67,267 | 157,938 | 80.5 | 134.8 | 170.2 |
| 동남아 | 6,411 | 11,321 | 25,691 | 13.1 | 126.9 | 100.2 |
| 북미 | 351 | 432 | 587 | 0.3 | 35.9 | 29.3 |
| 유럽 | 299 | 396 | 4,632 | 2.4 | 1,069.7 | 293.6 |
| 기타 | 201 | 219 | 429 | 0.2 | 95.9 | 46.1 |
| 합계 | 31,269 | 83,262 | 196,113 | 100.0 | 135.5 | 150.4 |

[그림 4-3-19] 음악산업 지역별 수출액 현황



2011년 음악산업의 수입액이 가장 많은 지역은 유럽이며, 그 수입액은 721만 달러로 추정되어 전체 수입액의 57.5%를 차지했다. 일본에서의 수입액은 242만 달러로 19.3%의 비중을 차지했으며, 북미에서의 수입액은 224만 달러로 17.9%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 기타 지역에서의 수입액이 49만 달러(4.0%), 중국에서의 수입액이 9만 달러(0.8%), 동남아에서의 수입액이 5만 달러(0.5%)로 나타났다.

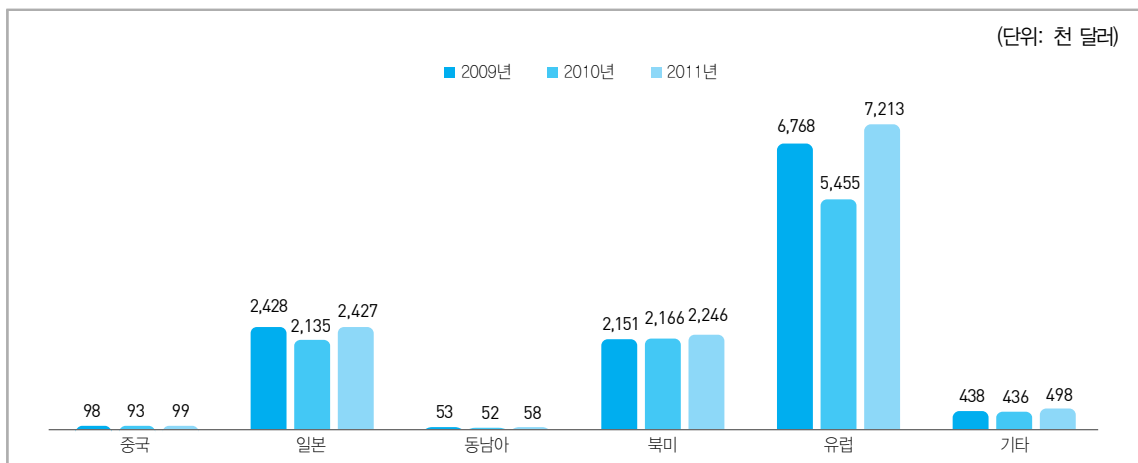
연도별로 보면, 일본음악의 수입이 2009년 242만 달러에서 2010년 213만 달러, 2011년 242만 달러로 등락을 거듭하고 있는데 2009년부터 2011년까지 연평균증감률은 변화가 없었으며, 전년대비 13.7% 증가한 것으로 나타났다. 유럽음악의 수입은 2009년 676만 달러에서 2010년 545만 달러, 2011년 721만 달러로, 이는 전년대비 32.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.2% 증가한 수치다.

〈표 4-3-29〉 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | | | |
|-----|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 중국 | 98 | 93 | 99 | 0.8 | 6.5 | 0.5 |
| 일본 | 2,428 | 2,135 | 2,427 | 19.3 | 13.7 | 0.0 |
| 동남아 | 53 | 52 | 58 | 0.5 | 11.5 | 4.6 |
| 북미 | 2,151 | 2,166 | 2,246 | 17.9 | 3.7 | 2.2 |
| 유럽 | 6,768 | 5,455 | 7,213 | 57.5 | 32.2 | 3.2 |
| 기타 | 438 | 436 | 498 | 4.0 | 14.2 | 6.6 |
| 합계 | 11,936 | 10,337 | 12,541 | 100.0 | 21.3 | 2.5 |

[그림 4-3-20] 음악산업 지역별 수입액 현황



3.5.2 음악산업 해외 수출방법

2011년 음악산업의 해외 수출방법은 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 63.0%로 가장 많았다. 이는 2010년 60.8%대비 소폭 증가한 수치이며, 2011년에도 여전히 해외 유통사를 통한 해외 수출이 가장 많음을 보여준다. 해외 에이전트 활용 비중은 13.7%로 나타났으며, 2010년에 16.9%였던 것에 비해 3.2%p 감소했다. 온라인 해외 판매는 8.2%, 국내 에이전트 활용은 6.9%, 해외 법인 활용은 5.5%, 그리고 해외 전시회 및 행사참여는 2.7%로 나타났다. 한편 간접 수출의 비중은 2009년 20.4%에서 2010년 21.2%로 소폭 증가했었으나, 2011년에는 20.6%로 다시 감소했다.

〈표 4-3-30〉 음악산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 3.4 | 3.7 | 2.7 | ▽1.0 |
| | 해외 유통사 접촉 | 62.1 | 60.8 | 63.0 | 2.2 |
| | 온라인 해외 판매 | 9.6 | 10.2 | 8.2 | ▽2.0 |
| 간접 수출 | 해외 법인 활용 | 4.5 | 4.1 | 5.5 | 1.4 |
| | 국내 에이전트 활용 | 4.1 | 4.3 | 6.9 | 2.6 |
| | 해외 에이전트 활용 | 16.3 | 16.9 | 13.7 | ▽3.2 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

3.5.3 음악산업 해외 진출형태

2011년 음악산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 69.9%였으며, LICENSE는 30.1%로 나타났다. 완제품 수출은 전년대비 1.3%p 증가했으며, LICENSE 수출은 1.3%p 감소하였다.

〈표 4-3-31〉 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | 62.7 | 68.6 | 69.9 | 1.3 |
| LICENSE | 37.3 | 31.4 | 30.1 | ▽1.3 |
| OEM 수출 | - | - | - | - |
| 기술 서비스 | - | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

3.6 음악산업 종사자 현황

2011년 음악산업의 종사자 수는 총 7만 8,181명으로 조사됐는데, 이는 전년대비 2.0% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.1% 증가한 수치이다.

중분류별로 보면, 2011년 음악제작업 종사자 수는 2,770명(3.5%)으로 전년대비 12.2% 증가, 2009년부터 2011년 연평균 6.8% 증가한 것으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업 종사자 수는 80명(0.1%)으로 전년대비 6.7% 증가했으며, 연평균 0.6% 감소한 것으로 나타났다. 음반복제 및 배급업 종사자 수는 287명(0.4%)으로 전년과 동일했으며 연평균 1.6% 증가했다. 음반 도소매업 종사자 수는 697명(0.9%)으로 전년대비 5.2% 감소했고, 연평균 3.8% 감소하여 종사자 수의 감소가 지속되고 있다. 온라인 음악 유통업 종사자 수는 2,355명(3.0%)이며, 전년대비 7.1% 증가했고, 연평균 2.5% 감소한 것으로 나타났다. 음악 공연업 종사자 수는 3,075명(3.9%)으로 전년대비 4.1% 증가했으며, 연평균 8.2% 증가한 것으로 나타났다. 노래연습장 운영업 종사자 수는 6만 8,917명(88.2%)으로 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 0.8% 증가했다.

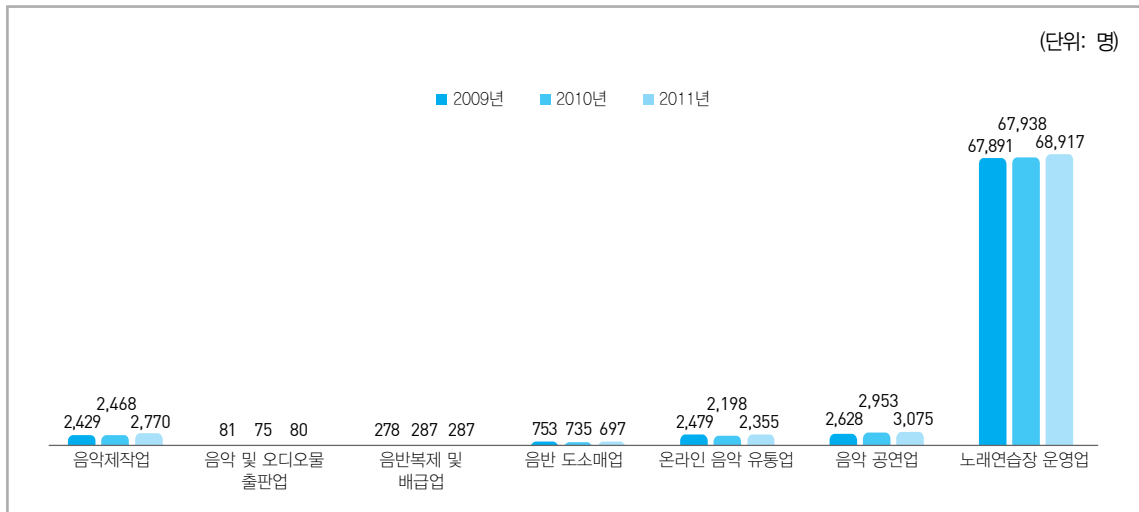
2011년 음악산업 종사자 수는 매출액과 수출액이 큰 폭으로 증가했음에도 불구하고 증가가 크지 않았다. 이는 음악산업 패러다임 변화에 따라 기존 음반과 관련된 업종에 종사하던 종사자 수가 지속적으로 감소하고 있기 때문이며, 온라인 음원시장은 시스템중심의 산업으로 인력수요가 많지 않기 때문이다. 음악공연산업 또한 신규인력 채용보다는 공연작품에 따른 프리랜서 활용도가 높은 산업이므로 작품별로 고용계약이 이루어져 매출액에 비해 고용창출 효과가 높지 않기 때문이다.

〈표 4-3-32〉 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|---------------|-----------------------------|---------------|--------|--------|--------|-------------|------------|------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 572 | 578 | 692 | 0.9 | 19.7 | 10.0 |
| | | 음반 외 수익(음악관련) | 1,362 | 1,388 | 1,581 | 2.0 | 13.9 | 7.7 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 495 | 502 | 497 | 0.6 | ▽1.0 | 0.2 | |
| | 소계 | 2,429 | 2,468 | 2,770 | 3.5 | 12.2 | 6.8 | |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 68 | 63 | 64 | 0.1 | 1.6 | ▽3.0 | |
| | 기타 오디오물 제작업 | 13 | 12 | 16 | 0.0 | 33.3 | 10.9 | |
| | 소계 | 81 | 75 | 80 | 0.1 | 6.7 | ▽0.6 | |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 147 | 151 | 149 | 0.2 | ▽1.3 | 0.7 | |
| | 음반 배급업 | 131 | 136 | 138 | 0.2 | 1.5 | 2.6 | |
| | 소계 | 278 | 287 | 287 | 0.4 | 0.0 | 1.6 | |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 159 | 152 | 151 | 0.2 | ▽0.7 | ▽2.5 | |
| | 음반 소매업 | 433 | 411 | 377 | 0.5 | ▽8.3 | ▽6.7 | |
| | 인터넷 음반 소매업 | 161 | 172 | 169 | 0.2 | ▽1.7 | 2.5 | |
| | 소계 | 753 | 735 | 697 | 0.9 | ▽5.2 | ▽3.8 | |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | 115 | 25 | 26 | 0.0 | 4.0 | ▽52.5 | |
| | 인터넷 음악서비스업 | 1,469 | 1,592 | 1,679 | 2.2 | 5.5 | 6.9 | |
| | 음원 대리 중개업 | 163 | 169 | 181 | 0.2 | 7.1 | 5.4 | |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 732 | 412 | 469 | 0.6 | 13.8 | ▽20.0 | |
| | 소계 | 2,479 | 2,198 | 2,355 | 3.0 | 7.1 | ▽2.5 | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 2,412 | 2,732 | 2,852 | 3.7 | 4.4 | 8.7 | |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 216 | 221 | 223 | 0.3 | 0.9 | 1.6 | |
| | 소계 | 2,628 | 2,953 | 3,075 | 3.9 | 4.1 | 8.2 | |
| 종합계 | | 8,648 | 8,716 | 9,264 | 11.8 | 6.3 | 3.5 | |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 67,891 | 67,938 | 68,917 | 88.2 | 1.4 | 0.8 | |
| | 소계 | 67,891 | 67,938 | 68,917 | 88.2 | 1.4 | 0.8 | |
| 합계 | | 76,539 | 76,654 | 78,181 | 100.0 | 2.0 | 1.1 | |

〔그림 4-3-21〕 음악산업 업종별 연도별 종사자 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

3.6.1 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 음악산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 6만 4,947명으로 전체의 83.1%를 차지했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 5,992명으로 7.6%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 4,674명으로 6.0%, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 2,568명으로 3.3%의 비중을 차지했다.

〈표 4-3-33〉 음악산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 매출액 규모 | | | | 합계 |
|-----------------------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | |
| 음악 기획 및 제작업 | 89 | 521 | 1,231 | 432 | 2,273 |
| 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 9 | 172 | 316 | - | 497 |
| 음악 오디오물 출판업 | 6 | 24 | 34 | - | 64 |
| 기타 오디오물 제작업 | 16 | - | - | - | 16 |
| 음반 복제업 | 8 | 19 | 122 | - | 149 |
| 음반 배급업 | - | 21 | 54 | 63 | 138 |
| 음반 도매업 | 5 | 28 | 118 | - | 151 |
| 음반 소매업 | 121 | 111 | 127 | 18 | 377 |
| 인터넷 음반 소매업 | - | - | 169 | - | 169 |
| 모바일 음악 서비스업 | - | - | 7 | 19 | 26 |
| 인터넷 음악 서비스업 | 5 | 23 | 138 | 1,513 | 1,679 |
| 음원 대리 중개업 | 1 | 16 | 73 | 91 | 181 |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 13 | 66 | 390 | - | 469 |
| 음악공연 기획 및 제작업 | 68 | 669 | 1,683 | 432 | 2,852 |
| 기타 음악공연 서비스업 | 11 | - | 212 | - | 223 |
| 노래연습장 운영업 | 64,595 | 4,322 | - | - | 68,917 |
| 합계 | 64,947 | 5,992 | 4,674 | 2,568 | 78,181 |
| 비중(%) | 83.1 | 7.6 | 6.0 | 3.3 | 100.0 |

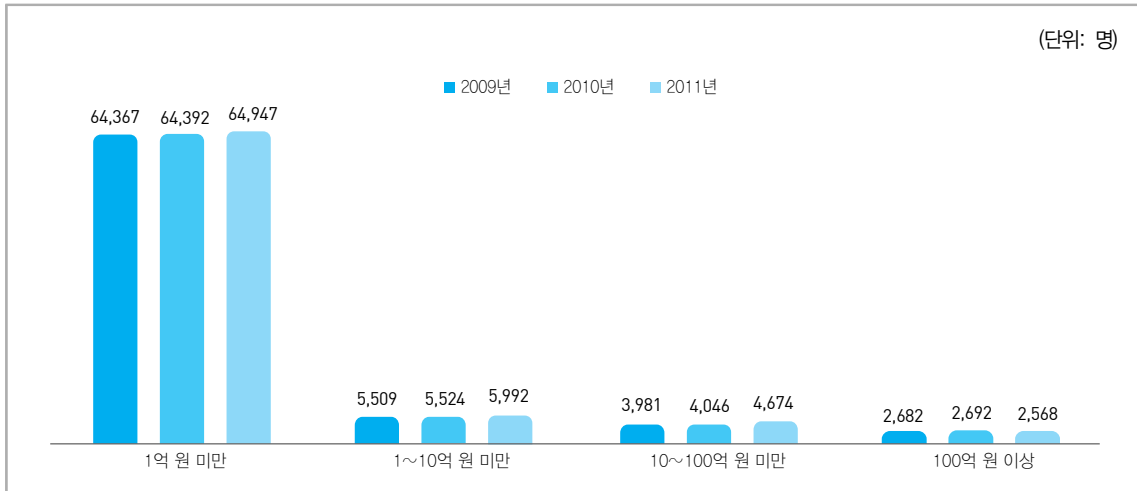
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.4% 증가했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균이 각각 8.5% 증가, 4.3% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 15.5% 증가, 연평균 8.4% 증가했으며, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.6% 감소했으며 연평균 또한 2.1% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-34〉 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | | | | 합계 |
|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | |
| 2009년 | 64,367 | 5,509 | 3,981 | 2,682 | 76,539 |
| 2010년 | 64,392 | 5,524 | 4,046 | 2,692 | 76,654 |
| 2011년 | 64,947 | 5,992 | 4,674 | 2,568 | 78,181 |
| 전년대비증감률(%) | 0.9 | 8.5 | 15.5 | ▽4.6 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | 0.4 | 4.3 | 8.4 | ▽2.1 | 1.1 |

[그림 4-3-22] 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



3.6.2 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 음악산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수가 6만 2,839명으로 80.4%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 9,294명으로 11.9%의 비중을 보였으며, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 3,308명으로 4.2%, 50인 이상 99인 이하인 종사자의 사업체 수는 1,912명으로 2.4%, 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 828명으로 1.1%의 비중을 차지했다.

[표 4-3-35] 음악산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 종사자 규모 | 종사자 규모 | | | | | 합계 |
|-----------------------------|--------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| | | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 음악 기획 및 제작업 | | 362 | 583 | 896 | 432 | - | 2,273 |
| 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 242 | 183 | 72 | - | - | 497 |
| 음악 오디오물 출판업 | | 35 | 17 | 12 | - | - | 64 |
| 기타 오디오물 제작업 | | 16 | - | - | - | - | 16 |
| 음반 복제업 | | 73 | - | 76 | - | - | 149 |
| 음반 배급업 | | 21 | 32 | 85 | - | - | 138 |
| 음반 도매업 | | 13 | 37 | 101 | - | - | 151 |
| 음반 소매업 | | 223 | 96 | 58 | - | - | 377 |
| 인터넷 음반 소매업 | | 169 | - | - | - | - | 169 |
| 모바일 음악 서비스업 | | - | 26 | - | - | - | 26 |
| 인터넷 음악 서비스업 | | 8 | 42 | 428 | 499 | 702 | 1,679 |
| 음원 대리 중개업 | | 22 | 31 | 128 | - | - | 181 |
| 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 97 | 103 | 269 | - | - | 469 |
| 음악공연 기획 및 제작업 | | 228 | 496 | 1,021 | 981 | 126 | 2,852 |
| 기타 음악공연 서비스업 | | 61 | - | 162 | - | - | 223 |
| 노래연습장 운영업 | | 61,269 | 7,648 | - | - | - | 68,917 |
| 합계 | | 62,839 | 9,294 | 3,308 | 1,912 | 828 | 78,181 |
| 비중(%) | | 80.4 | 11.9 | 4.2 | 2.4 | 1.1 | 100.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

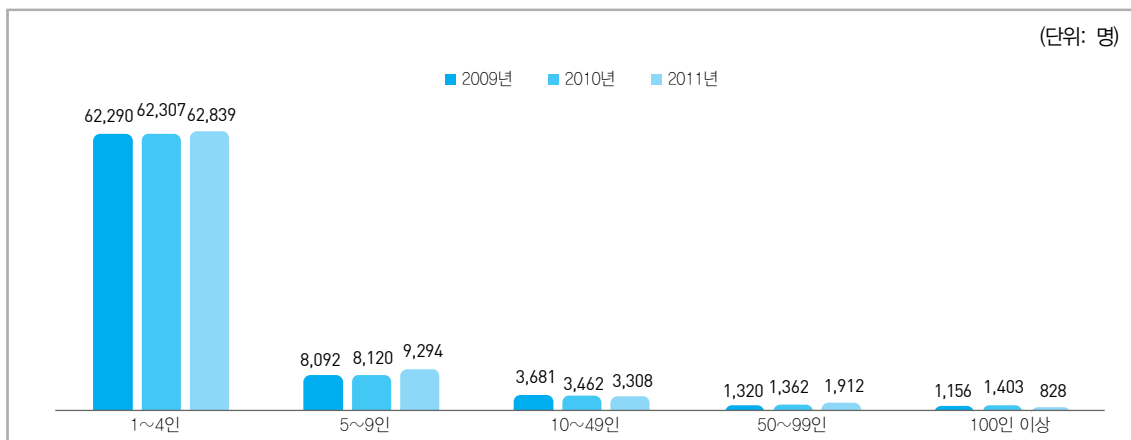
증감률을 보면, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 0.4% 증가했다. 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 14.5% 증가했고, 연평균 7.2% 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.4% 감소했고, 연평균 5.2% 감소한 것으로 조사됐다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균이 각각 40.4% 증가, 20.4% 증가하여 큰 폭의 증가세를 보인 반면, 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 41.0% 감소했고 연평균 또한 15.4% 감소하여 큰 폭의 감소세를 보였다.

【표 4-3-36】 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2009년 | 62,290 | 8,092 | 3,681 | 1,320 | 1,156 | 76,539 |
| 2010년 | 62,307 | 8,120 | 3,462 | 1,362 | 1,403 | 76,654 |
| 2011년 | 62,839 | 9,294 | 3,308 | 1,912 | 828 | 78,181 |
| 전년대비증감률(%) | 0.9 | 14.5 | ▽4.4 | 40.4 | ▽41.0 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | 0.4 | 7.2 | ▽5.2 | 20.4 | ▽15.4 | 1.1 |

【그림 4-3-23】 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



3.6.3 음악산업 지역별 종사자 현황¹²⁷⁾

2011년 음악산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 1만 9,682명으로 전체의 25.2%를 차지했으며, 이는 전년대비 4.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 증가한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 1만 6,025명으로 20.5%의 비중을 보였으며, 부산의 종사자 수는 5,023명으로 6.5%를 차지했다.

6개 광역시의 종사자 수는 2만 1,420명으로 전체의 27.5%를 차지했으며, 전년대비 0.8% 증가했고, 연평균 0.5% 증가했다. 9개 도의 종사자 수는 3만 6,910명으로 47.3%를 차지했으며, 전년대비 1.5% 증가했고, 연평균 0.9% 증가한 것으로 나타났다.

127) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-37〉 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 업종 | | | | | 합계 | 비중(%) |
|------|-------|-------|---------------------------------|---------------|--------|--------------|--------|-------|
| | | 음악제작업 | 음악 오디오물 출판업/음반 및 배급업/도소매업 | 온라인 음악 유통업 | 음악 공연업 | 노래연습장 운영업 | | |
| 서울 | | 2,254 | 357 | 2,012 | 2,090 | 12,969 | 19,682 | 25.2 |
| 6개 시 | 부산 | 16 | 46 | 41 | 129 | 4,791 | 5,023 | 6.5 |
| | 대구 | 12 | 48 | 33 | 81 | 4,466 | 4,640 | 5.9 |
| | 인천 | 12 | 47 | 34 | 83 | 4,498 | 4,674 | 6.0 |
| | 광주 | 10 | 34 | 28 | 26 | 2,392 | 2,490 | 3.2 |
| | 대전 | 6 | 29 | 21 | 23 | 2,395 | 2,474 | 3.2 |
| | 울산 | 4 | 10 | - | 12 | 2,093 | 2,119 | 2.7 |
| | 소계 | 60 | 214 | 157 | 354 | 20,635 | 21,420 | 27.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 418 | 177 | 186 | 382 | 14,862 | 16,025 | 20.5 |
| | 강원도 | 6 | 12 | - | 13 | 2,261 | 2,292 | 2.9 |
| | 충청북도 | 3 | 48 | - | 18 | 2,136 | 2,205 | 2.8 |
| | 충청남도 | 3 | 14 | - | 27 | 2,785 | 2,829 | 3.6 |
| | 전라북도 | 4 | 15 | - | 20 | 1,937 | 1,976 | 2.5 |
| | 전라남도 | 6 | 16 | - | 28 | 2,182 | 2,232 | 2.9 |
| | 경상북도 | 5 | 18 | - | 58 | 4,063 | 4,144 | 5.3 |
| | 경상남도 | 5 | 18 | - | 63 | 4,388 | 4,474 | 5.7 |
| | 제주도 | 6 | 6 | - | 22 | 699 | 733 | 0.9 |
| | 소계 | 456 | 324 | 186 | 631 | 35,313 | 36,910 | 47.3 |
| 합계 | 2,770 | 895 | 2,355 | 3,075 | 68,917 | 78,012 | 100.0 | |

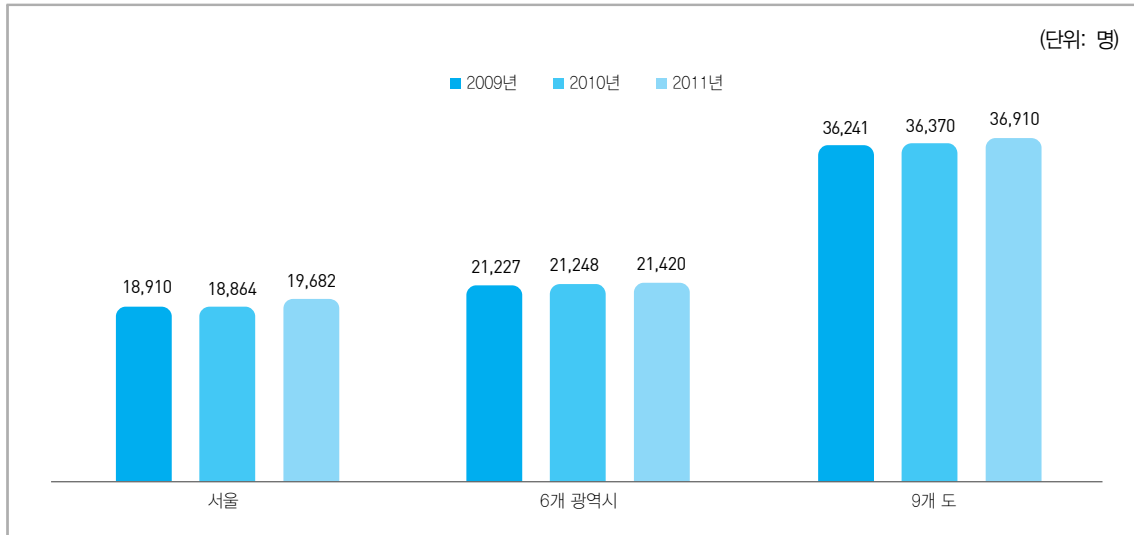
〈표 4-3-38〉 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 서울 | | 18,910 | 18,864 | 19,682 | 4.3 | 2.0 |
| 6개 시 | 부산 | 4,971 | 4,978 | 5,023 | 0.9 | 0.5 |
| | 대구 | 4,532 | 4,536 | 4,640 | 2.3 | 1.2 |
| | 인천 | 4,650 | 4,659 | 4,674 | 0.3 | 0.3 |
| | 광주 | 2,484 | 2,485 | 2,490 | 0.2 | 0.1 |
| | 대전 | 2,480 | 2,479 | 2,474 | ▽0.2 | ▽0.1 |
| | 울산 | 2,110 | 2,111 | 2,119 | 0.4 | 0.2 |
| | 소계 | 21,227 | 21,248 | 21,420 | 0.8 | 0.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 15,479 | 15,630 | 16,025 | 2.5 | 1.7 |
| | 강원도 | 2,275 | 2,285 | 2,292 | 0.3 | 0.4 |
| | 충청북도 | 2,181 | 2,188 | 2,205 | 0.8 | 0.5 |
| | 충청남도 | 2,824 | 2,823 | 2,829 | 0.2 | 0.1 |
| | 전라북도 | 2,001 | 1,970 | 1,976 | 0.3 | ▽0.6 |
| | 전라남도 | 2,206 | 2,214 | 2,232 | 0.8 | 0.6 |
| | 경상북도 | 4,126 | 4,131 | 4,144 | 0.3 | 0.2 |
| | 경상남도 | 4,426 | 4,414 | 4,474 | 1.4 | 0.5 |
| | 제주도 | 723 | 715 | 733 | 2.5 | 0.7 |
| | 소계 | 36,241 | 36,370 | 36,910 | 1.5 | 0.9 |
| 합계 | 76,378 | 76,482 | 78,012 | 2.0 | 1.1 | |

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

[그림 4-3-24] 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황



3.6.4 음악산업 고용형태별 종사자 현황¹²⁸⁾

2011년 음악산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 5만 8,669명으로 전체 종사자 수의 75.2%를 차지했으며, 비정규직은 1만 9,343명으로 24.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면, 음악제작업은 정규직 종사자 수가 2,467명(89.1%)이며, 비정규직이 303명(10.9%)으로 나타났고, 음악 및 오디오물 출판업은 정규직이 71명(88.8%), 비정규직이 9명(11.3%)인 것으로 조사됐다. 음반복제 및 배급업은 정규직이 227명(79.1%), 비정규직이 60명(20.9%)이었고 음반 도소매업은 정규직이 471명(89.2%)이며, 비정규직은 57명(10.8%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 정규직이 1,945명(82.6%)이며, 비정규직은 410명(17.4%)으로 조사됐고, 음악 공연업은 정규직이 2,536명(82.5%)이며, 비정규직은 539명(17.5%)인 것으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 정규직은 5만 952명(73.9%)이며, 비정규직은 1만 7,965명(26.1%)으로 조사됐다.

<표 4-3-39> 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|---------------|-----------------|------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작 | | 2,032 | 89.4 | 241 | 10.6 | 2,273 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 435 | 87.5 | 62 | 12.5 | 497 |
| | 소계 | | 2,467 | 89.1 | 303 | 10.9 | 2,770 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 58 | 90.6 | 6 | 9.4 | 64 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | 13 | 81.3 | 3 | 18.8 | 16 |
| | 소계 | | 71 | 88.8 | 9 | 11.3 | 80 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 134 | 89.9 | 15 | 10.1 | 149 |
| | 음반 배급업 | | 93 | 67.4 | 45 | 32.6 | 138 |
| | 소계 | | 227 | 79.1 | 60 | 20.9 | 287 |

128) 인터넷 음반 소매업 제외

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|--------------|--------------------------------|------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 음반 도소매업 | 음반도매업 | | 119 | 78.8 | 32 | 21.2 | 151 |
| | 음반소매업 | | 352 | 93.4 | 25 | 6.6 | 377 |
| | 인터넷 음반 소매업 | | - | - | - | - | - |
| | 소계 | | 471 | 89.2 | 57 | 10.8 | 528 |
| 온라인음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | | 22 | 84.6 | 4 | 15.4 | 26 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | | 1,359 | 80.9 | 320 | 19.1 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | | 138 | 76.2 | 43 | 23.8 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 426 | 90.8 | 43 | 9.2 | 469 |
| | 소계 | | 1,945 | 82.6 | 410 | 17.4 | 2,355 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 2,348 | 82.3 | 504 | 17.7 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 188 | 84.3 | 35 | 15.7 | 223 |
| | 소계 | | 2,536 | 82.5 | 539 | 17.5 | 3,075 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 50,952 | 73.9 | 17,965 | 26.1 | 68,917 |
| | 소계 | | 50,952 | 73.9 | 17,965 | 26.1 | 68,917 |
| 합계 | | | 58,669 | 75.2 | 19,343 | 24.8 | 78,012 |

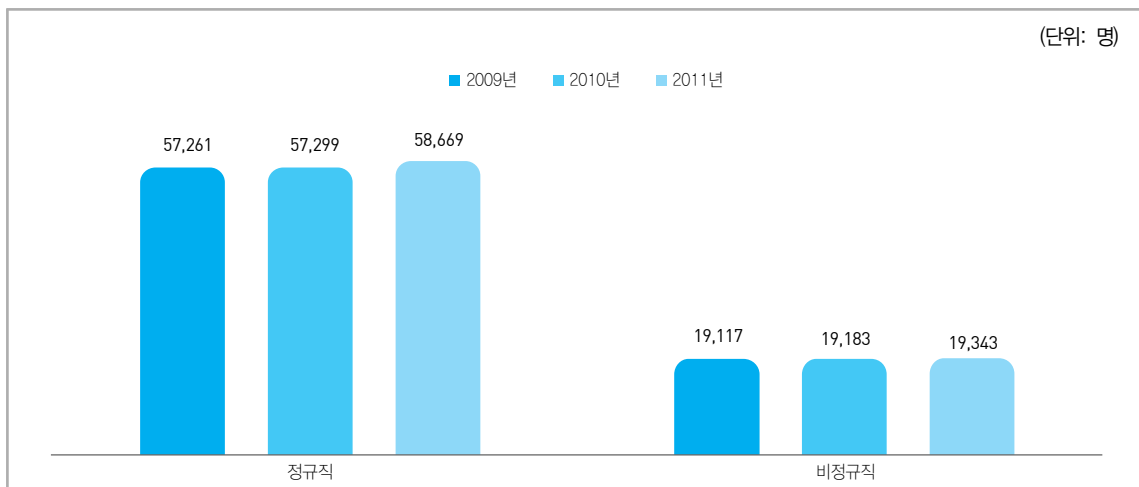
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 2.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.2% 증가했고, 비정규직은 전년대비 0.8% 증가했으며, 연평균 0.6% 증가한 것으로 조사됐다.

〈표 4-3-40〉 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|--------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 57,261 | 19,117 | 76,378 |
| 2010년 | | 57,299 | 19,183 | 76,482 |
| 2011년 | | 58,669 | 19,343 | 78,012 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.4 | 0.8 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | | 1.2 | 0.6 | 1.1 |

〔그림 4-3-25〕 음악산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



3.6.5 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황²⁹⁾

2011년 음악산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 3만 4,530명으로 44.3%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 2만 4,139명으로 30.9%인 것으로 나타났다. 비정규직은 남자는 9,110명으로 11.7%를 차지했고, 비정규직 여자는 1만 233명으로 13.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

중분별로 보면, 음악제작업은 정규직 남자 종사자 수가 1,616명, 정규직 여자는 851명이었고, 비정규직 남자는 164명, 비정규직 여자는 139명으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업은 정규직 남자가 151명, 정규직 여자는 54명이었으며, 비정규직 남자는 15명, 비정규직 여자는 9명으로 조사됐다. 음반복제 및 배급업은 정규직 남자가 151명, 정규직 여자는 54명, 비정규직 남자가 15명, 여자가 9명 이었다. 음반 도소매업은 정규직 남자가 297명, 정규직 여자는 174명, 비정규직 남자는 32명, 그리고 비정규직 여자는 25명으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 정규직 남자가 1,174명으로 온라인 음악 유통업 종사자 중 가장 많았으며, 정규직 여자는 771명, 비정규직 남자는 240명, 비정규직 여자는 170명으로 조사됐다. 음악 공연업은 정규직 남자와 정규직 여자는 각각 1,327명, 1,209명이며, 노래연습장 운영업은 정규직 남자와 정규직 여자가 각각 2만 9,887명, 2만 1,065명으로 나타났다.

〈표 4-3-41〉 음악산업 고용형태별 성별 및 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 (%) | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | | 1,307 | 57.5 | 725 | 31.9 | 126 | 5.5 | 115 | 5.1 | 2,273 |
| | 음반녹음시설 운영업 | | 309 | 62.2 | 126 | 25.4 | 38 | 7.6 | 24 | 4.8 | 497 |
| | 소계 | | 1,616 | 58.3 | 851 | 30.7 | 164 | 5.9 | 139 | 5.0 | 2,770 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 42 | 65.6 | 16 | 25.0 | 4 | 6.3 | 2 | 3.1 | 64 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | 10 | 62.5 | 3 | 18.8 | 2 | 12.5 | 1 | 6.3 | 16 |
| | 소계 | | 151 | 65.9 | 54 | 23.6 | 15 | 6.6 | 9 | 3.9 | 229 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 99 | 66.4 | 35 | 23.5 | 9 | 6.0 | 6 | 4.0 | 149 |
| | 음반 배급업 | | 78 | 56.5 | 15 | 10.9 | 14 | 10.1 | 31 | 22.5 | 138 |
| | 소계 | | 151 | 65.9 | 54 | 23.6 | 15 | 6.6 | 9 | 3.9 | 229 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 76 | 50.3 | 43 | 28.5 | 21 | 13.9 | 11 | 7.3 | 151 |
| | 음반 소매업 | | 221 | 58.6 | 131 | 34.7 | 11 | 2.9 | 14 | 3.7 | 377 |
| | 소계 | | 297 | 56.3 | 174 | 33.0 | 32 | 6.1 | 25 | 4.7 | 528 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | | 15 | 57.7 | 7 | 26.9 | 2 | 7.7 | 2 | 7.7 | 26 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | 813 | 48.4 | 546 | 32.5 | 181 | 10.8 | 139 | 8.3 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | | 85 | 47.0 | 53 | 29.3 | 22 | 12.2 | 21 | 11.6 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 261 | 55.7 | 165 | 35.2 | 35 | 7.5 | 8 | 1.7 | 469 |
| | 소계 | | 1,174 | 49.9 | 771 | 32.7 | 240 | 10.2 | 170 | 7.2 | 2,355 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 1,232 | 43.2 | 1,116 | 39.1 | 291 | 10.2 | 213 | 7.5 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 95 | 42.6 | 93 | 41.7 | 18 | 8.1 | 17 | 7.6 | 223 |
| | 소계 | | 1,327 | 43.2 | 1,209 | 39.3 | 309 | 10.0 | 230 | 7.5 | 3,075 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 29,887 | 43.4 | 21,065 | 30.6 | 8,336 | 12.1 | 9,629 | 14.0 | 68,917 |
| | 소계 | | 29,887 | 43.4 | 21,065 | 30.6 | 8,336 | 12.1 | 9,629 | 14.0 | 68,917 |
| 합계 | | | 34,530 | 44.3 | 24,139 | 30.9 | 9,110 | 11.7 | 10,233 | 13.1 | 78,012 |

129) 인터넷 음반 소매업 제외

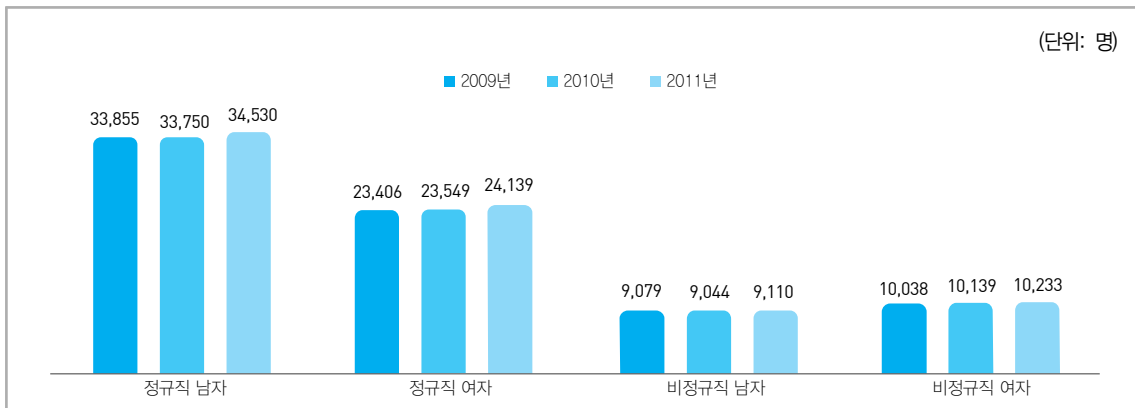
증감률을 보면, 정규직 남자와 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 각각 2.3% 증가, 0.7% 증가했다. 정규직 남자 종사자 수는 2009년에서 2011년까지 연평균 1.0% 증가했고, 비정규직 남자 또한 연평균 0.2% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 2.5% 증가, 연평균 1.6% 증가했으며, 비정규직 여자는 전년대비 0.9% 증가, 연평균 1.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-42〉 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|-------|--------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 33,855 | 23,406 | 9,079 | 10,038 | 76,378 |
| 2010년 | | 33,750 | 23,549 | 9,044 | 10,139 | 76,482 |
| 2011년 | | 34,530 | 24,139 | 9,110 | 10,233 | 78,012 |
| | 전년대비증감률(%) | 2.3 | 2.5 | 0.7 | 0.9 | 2.0 |
| | 연평균증감률(%) | 1.0 | 1.6 | 0.2 | 1.0 | 1.1 |

〔그림 4-3-26〕 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



3.6.6 음악산업 성별 종사자 현황¹³⁰⁾

2011년 음악산업 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 4만 3,640명으로 55.9%를 차지했고, 여자는 3만 4,372명으로 44.1%를 차지하여 남자가 여자보다 조금 더 많은 것으로 나타났다.

중분류별로 보면, 음악제작업은 남자 종사자 수가 1,780명(64.3%), 여자는 990명(35.7%)으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업은 남자 종사자 수가 58명(72.5%), 여자는 22명(27.5%)인 것으로 나타났다. 음반복제 및 배급업은 남자 종사자 수가 200명(69.7%), 여자는 87명(30.3%)였고, 음반 도소매업은 남자 종사자 수가 329명(62.3%), 여자는 199명(37.7%)인 것으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 남자 종사자 수가 1,414명(60.0%), 여자는 941명(40.0%)으로 나타났으며, 음악 공연업은 남자는 1,636명(53.2%), 여자는 1,439명(46.8%)으로 조사됐다. 마지막으로 노래연습장 운영업은 남자는 3만 8,223명(55.5%), 여자는 3만 694명(44.5%)인 것으로 나타났다.

130) 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 4-3-43〉 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|---------------|-----------------------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작 | | 1,433 | 63.0 | 840 | 37.0 | 2,273 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 347 | 69.8 | 150 | 30.2 | 497 |
| | 소계 | | 1,780 | 64.3 | 990 | 35.7 | 2,770 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 46 | 71.9 | 18 | 28.1 | 64 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | 12 | 75.0 | 4 | 25.0 | 16 |
| | 소계 | | 58 | 72.5 | 22 | 27.5 | 80 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 108 | 72.5 | 41 | 27.5 | 149 |
| | 음반 배급업 | | 92 | 66.7 | 46 | 33.3 | 138 |
| | 소계 | | 200 | 69.7 | 87 | 30.3 | 287 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 97 | 64.2 | 54 | 35.8 | 151 |
| | 음반 소매업 | | 232 | 61.5 | 145 | 38.5 | 377 |
| | 인터넷 음반 소매업 | | - | - | - | - | - |
| | 소계 | | 329 | 62.3 | 199 | 37.7 | 528 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | | 17 | 65.4 | 9 | 34.6 | 26 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | | 994 | 59.2 | 685 | 40.8 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | | 107 | 59.1 | 74 | 40.9 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 296 | 63.1 | 173 | 36.9 | 469 |
| | 소계 | | 1,414 | 60.0 | 941 | 40.0 | 2,355 |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 1,523 | 53.4 | 1,329 | 46.6 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 113 | 50.7 | 110 | 49.3 | 223 |
| | 소계 | | 1,636 | 53.2 | 1,439 | 46.8 | 3,075 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 38,223 | 55.5 | 30,694 | 44.5 | 68,917 |
| | 소계 | | 38,223 | 55.5 | 30,694 | 44.5 | 68,917 |
| 합계 | | | 43,640 | 55.9 | 34,372 | 44.1 | 78,012 |

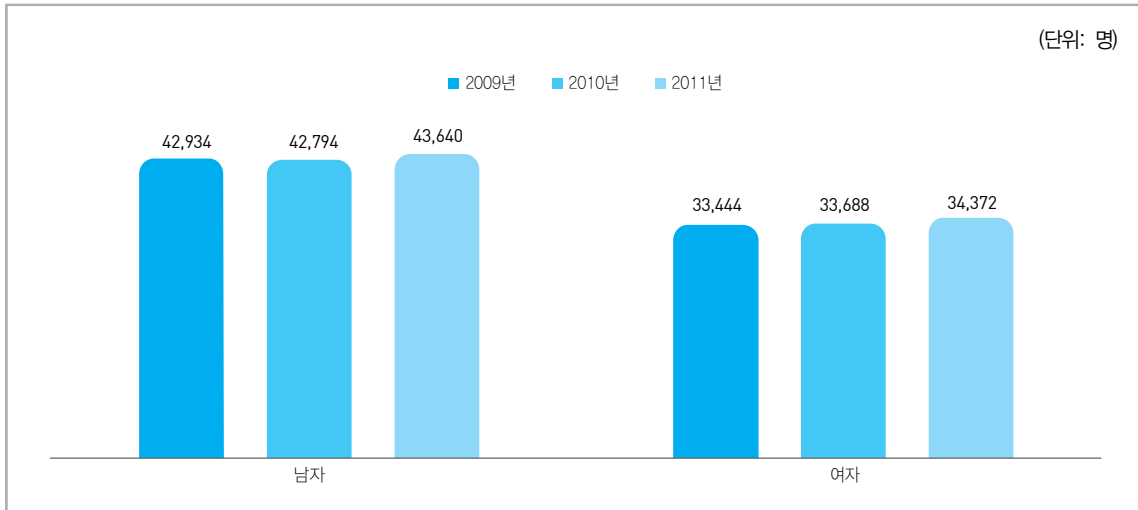
증감률을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 2.0% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.8% 증가한 것으로 나타났으며, 여자는 전년대비 2.0% 증가했고, 연평균 1.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-44〉 음악산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 42,934 | 33,444 | 76,378 |
| 2010년 | | 42,794 | 33,688 | 76,482 |
| 2011년 | | 43,640 | 34,372 | 78,012 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.0 | 2.0 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | | 0.8 | 1.4 | 1.1 |

[그림 4-3-27] 음악산업 성별 연도별 종사자 현황



3.6.7 음악산업 직무별 종사자 현황³¹⁾

2011년 음악산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,136명으로 전체 종사자 수의 34.5%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 기타(유통)직 종사자 수가 2,179명(23.9%), 사업기획 직은 1,437명(15.8%), 관리직은 1,274명(14.0%), 마케팅/홍보직은 835명(9.2%), 연구개발직은 234명(2.6%)으로 조사됐다.

[표 4-3-45] 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|---------------|-----------------------------|----|-------|-----|-------|--------|-------|-----|---------|
| | | | 사업 기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구 개발 | | 기타 (유통) |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | | 412 | 311 | 838 | 292 | 61 | 359 | 2,273 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 45 | 65 | 303 | 13 | 5 | 66 | 497 |
| | 소계 | | 457 | 376 | 1,141 | 305 | 66 | 425 | 2,770 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | 10 | 13 | 23 | 4 | - | 14 | 64 |
| | 기타 오디오물 제작업 | | - | 4 | 11 | 1 | - | - | 16 |
| | 소계 | | 10 | 17 | 34 | 5 | - | 14 | 80 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | 8 | 22 | 113 | - | - | 6 | 149 |
| | 음반 배급업 | | 5 | 29 | 24 | 16 | - | 64 | 138 |
| | 소계 | | 13 | 51 | 137 | 16 | - | 70 | 287 |
| 음반 도매업 | 음반 도매업 | | 11 | 30 | 2 | 16 | - | 92 | 151 |
| | 음반 소매업 | | 13 | 75 | 11 | 25 | - | 253 | 377 |
| | 인터넷 음반 소매업 | | - | - | - | - | - | - | - |
| 소계 | | 24 | 105 | 13 | 41 | - | 345 | 528 | |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악 서비스업 | | 6 | 3 | 2 | 2 | - | 13 | 26 |
| | 인터넷 음악 서비스업 | | 224 | 211 | 361 | 125 | 66 | 692 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | | 11 | 34 | - | 11 | 6 | 119 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | 59 | 34 | 285 | 16 | - | 75 | 469 |
| | 소계 | | 300 | 282 | 648 | 154 | 72 | 899 | 2,355 |

131) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

| 중분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|--------|---------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
| | | | 사업 기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구 개발 | | 기타(유통) |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | 611 | 393 | 1,097 | 292 | 96 | 363 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | 22 | 50 | 66 | 22 | - | 63 | 223 |
| | 소계 | | 633 | 443 | 1,163 | 314 | 96 | 426 | 3,075 |
| 합계 | | | 1,437 | 1,274 | 3,136 | 835 | 234 | 2,179 | 9,095 |
| 비중(%) | | | 15.8 | 14.0 | 34.5 | 9.2 | 2.6 | 23.9 | 100.0 |

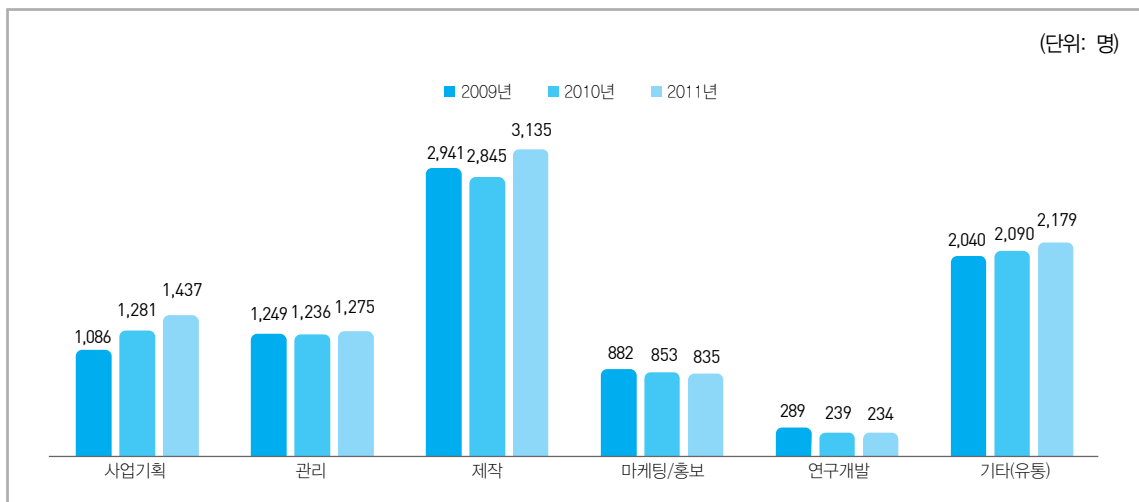
증감률을 보면, 마케팅/홍보와 연구개발직 종사자를 제외한 나머지 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있는 것으로 나타났다. 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 2.1% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.7% 감소한 것으로 나타났으며, 연구개발직 또한 전년대비 2.1% 감소했으며, 연평균 10.0% 감소했다. 반면 사업기획직은 전년대비 12.2% 증가하여 매우 큰 폭의 증가율을 보였으며, 연평균 15.0% 증가한 것으로 조사됐다. 관리직은 전년대비 3.2% 증가했으며, 연평균 1.0% 증가했고, 제작직은 전년대비 10.2% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비 4.3% 증가했고, 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-3-46〉 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 1,086 | 1,249 | 2,941 | 882 | 289 | 2,040 | 8,487 |
| 2010년 | | 1,281 | 1,236 | 2,845 | 853 | 239 | 2,090 | 8,544 |
| 2011년 | | 1,437 | 1,275 | 3,135 | 835 | 234 | 2,179 | 9,095 |
| 전년대비증감률(%) | | 12.2 | 3.2 | 10.2 | ▽2.1 | ▽2.1 | 4.3 | 6.4 |
| 연평균증감률(%) | | 15.0 | 1.0 | 3.2 | ▽2.7 | ▽10.0 | 3.4 | 3.5 |

〈그림 4-3-28〉 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황



3.6.8 음악산업 학력별 종사자 현황¹³²⁾

2011년 음악산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 7,837명으로 86.2%의 가장 큰 비중을 보였고, 전문대학을 졸업한 종사자 수는 545명으로 6.0%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하는 468명으로 5.1%, 대학원 졸업 이상은 245명으로 2.7%의 가장 낮은 비중을 나타냈다.

〈표 4-3-47〉 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|---------------|-----------------------------|-------|-------|-------|---------|-------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 55 | 99 | 2,077 | 42 | 2,273 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 28 | 65 | 395 | 9 | 497 |
| | 소계 | 83 | 164 | 2,472 | 51 | 2,770 |
| | 비중(%) | 3.0 | 5.9 | 89.3 | 1.8 | 100.0 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | 3 | 12 | 46 | 3 | 64 |
| | 기타 오디오물 제작업 | - | 4 | 12 | - | 16 |
| | 소계 | 3 | 16 | 58 | 3 | 80 |
| | 비중(%) | 3.8 | 20.0 | 72.5 | 3.8 | 100.0 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 11 | 23 | 115 | - | 149 |
| | 음반 배급업 | 13 | 19 | 103 | 3 | 138 |
| | 소계 | 24 | 42 | 218 | 3 | 287 |
| | 비중(%) | 8.4 | 14.6 | 76.0 | 1.0 | 100.0 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 21 | 29 | 101 | - | 151 |
| | 음반 소매업 | 109 | 33 | 235 | - | 377 |
| | 소계 | 130 | 62 | 336 | - | 528 |
| | 비중(%) | 24.6 | 11.7 | 63.6 | - | 100.0 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | - | - | 26 | - | 26 |
| | 인터넷 음악서비스업 | 41 | 66 | 1,541 | 31 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | 4 | 7 | 169 | 1 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 22 | 34 | 405 | 8 | 469 |
| | 소계 | 67 | 107 | 2,141 | 40 | 2,355 |
| 비중(%) | 2.9 | 4.5 | 90.9 | 1.7 | 100.0 | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 157 | 151 | 2,405 | 139 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 4 | 3 | 207 | 9 | 223 |
| | 소계 | 161 | 154 | 2,612 | 148 | 3,075 |
| | 비중(%) | 5.2 | 5.0 | 85.0 | 4.8 | 100.0 |
| 합계 | 468 | 545 | 7,837 | 245 | 9,095 | |
| 비중(%) | 5.1 | 6.0 | 86.2 | 2.7 | 100.0 | |

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 7.5% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타나 꾸준한 증가세를 보였다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 전년대비 6.1% 증가했고, 연평균 1.2% 증가했다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 감소했는데, 전년대비와 연평균이 각각 5.5% 감소, 0.9% 감소했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가했으나,

132) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

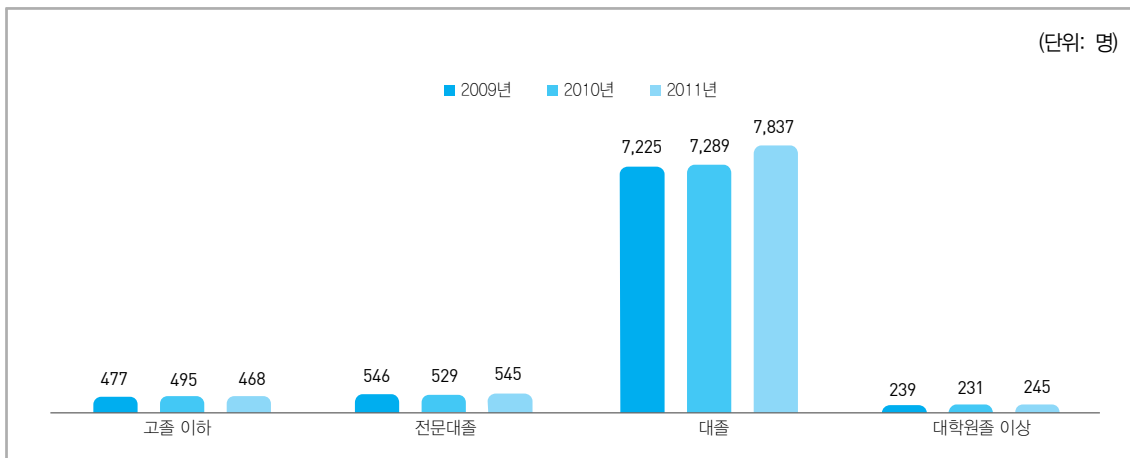
연평균은 0.1% 감소했다.

〈표 4-3-48〉 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|-------|------|-------|---------|-------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 477 | 546 | 7,225 | 239 | 8,487 |
| 2010년 | | 495 | 529 | 7,289 | 231 | 8,544 |
| 2011년 | | 468 | 545 | 7,837 | 245 | 9,095 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽5.5 | 3.0 | 7.5 | 6.1 | 6.4 |
| | 연평균증감률(%) | ▽0.9 | ▽0.1 | 4.1 | 1.2 | 3.5 |

〈그림 4-3-29〉 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황



3.6.9 음악산업 연령별 종사자 현황¹³³⁾

2011년 음악산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 2,679명으로 전체의 29.4%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 2,707명으로 29.8%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하는 2,318명으로 25.5%를 차지했고, 40세 이상은 1,391명으로 15.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가했고 2009년에서 2011년까지 연평균 2.5% 증가했으며, 30세 이상 34세 이하는 전년대비 14.6% 증가했고 연평균은 7.2% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 4.7% 증가했고 연평균 또한 2.6% 증가했으며, 40세 이상은 전년대비 4.2% 증가, 연평균 0.4% 증가한 것으로 나타났다.

133) 인터넷 음반 소매업 및 노래연습장 운영업 제외

〈표 4-3-49〉 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------------|-----------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 699 | 733 | 503 | 338 | 2,273 |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 122 | 166 | 138 | 71 | 497 |
| | 소계 | 821 | 899 | 641 | 409 | 2,770 |
| | 비중(%) | 29.6 | 32.5 | 23.1 | 14.8 | 100.0 |
| 음악 및 오디오출판업 | 음악 오디오출판업 | 16 | 21 | 13 | 14 | 64 |
| | 기타 오디오출판 제작업 | - | - | 6 | 10 | 16 |
| | 소계 | 16 | 21 | 19 | 24 | 80 |
| | 비중(%) | 20.0 | 26.3 | 23.8 | 30.0 | 100.0 |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | 45 | 42 | 40 | 22 | 149 |
| | 음반 배급업 | 34 | 46 | 35 | 23 | 138 |
| | 소계 | 79 | 88 | 75 | 45 | 287 |
| | 비중(%) | 27.5 | 30.7 | 26.1 | 15.7 | 100.0 |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 25 | 33 | 57 | 36 | 151 |
| | 음반 소매업 | 72 | 89 | 102 | 114 | 377 |
| | 소계 | 97 | 122 | 159 | 150 | 528 |
| | 비중(%) | 18.4 | 23.1 | 30.1 | 28.4 | 100.0 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | 4 | 9 | 10 | 3 | 26 |
| | 인터넷 음악서비스업 | 483 | 516 | 469 | 211 | 1,679 |
| | 음원 대리 중개업 | 46 | 61 | 42 | 32 | 181 |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | 158 | 156 | 112 | 43 | 469 |
| | 소계 | 691 | 742 | 633 | 289 | 2,355 |
| 비중(%) | 29.3 | 31.5 | 26.9 | 12.3 | 100.0 | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | 932 | 739 | 732 | 449 | 2,852 |
| | 기타 음악공연 서비스업 | 43 | 96 | 59 | 25 | 223 |
| | 소계 | 975 | 835 | 791 | 474 | 3,075 |
| | 비중(%) | 31.7 | 27.2 | 25.7 | 15.4 | 100.0 |
| 합계 | | 2,679 | 2,707 | 2,318 | 1,391 | 9,095 |
| 비중(%) | | 29.4 | 29.8 | 25.5 | 15.3 | 100.0 |

〈표 4-3-50〉 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 2,549 | 2,354 | 2,204 | 1,380 | 8,487 |
| 2010년 | | 2,632 | 2,362 | 2,215 | 1,335 | 8,544 |
| 2011년 | | 2,679 | 2,707 | 2,318 | 1,391 | 9,095 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.8 | 14.6 | 4.7 | 4.2 | 6.4 |
| 연평균증감률(%) | | 2.5 | 7.2 | 2.6 | 0.4 | 3.5 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

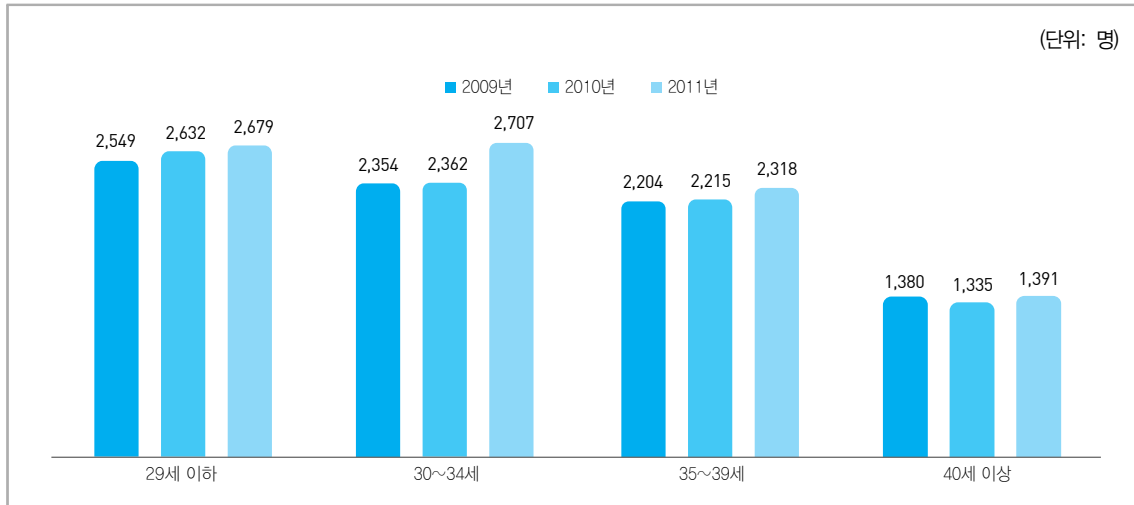
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-3-30] 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황



04 게임산업

〈표 4-4-1〉 게임산업 분류

| 대분류 | 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|------|-------------|-------------|---|
| 게임산업 | 게임 제작 및 배급업 | 게임 기획 및 제작업 | 게임을 기획하거나 제작하는 사업체 |
| | | 게임 배급업 | 제작된 게임을 배급하는 사업체 |
| | 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 주로 제공하는 시설을 운영하는 사업체 |
| | | 전자 게임장 운영업 | 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체 |

4.1 게임산업 전체 요약

2011년 게임산업의 사업체 수는 1만 7,344개이며, 종사자 수는 9만 5,015명으로 나타났다. 매출액은 8조 8,047억 원이며, 부가가치액은 4조 1,848억 원이었고, 부가가치율은 47.53%로 조사됐다. 수출액은 23억 7,807만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 2억 498만 달러인 것으로 조사됐다.

게임산업은 2006년 3만 2,802개 사업체에서 2011년 1만 7,344개 사업체로 2006년부터 2011년까지 연평균 12.0% 감소했으며, 매출액은 연평균 3.4% 증가, 종사자수는 연평균 2.1% 감소한 것으로 분석됐다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 28.8% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-2〉 게임산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|-----------|-----------|------------|--------------|-----------|------------|------------|
| 2006년 | 32,802 | 105,773 | 7,448,900 | 3,655,175 | 49.07 | 671,994 | 207,556 |
| 2007년 | 34,533 | 92,572 | 5,143,600 | 2,487,445 | 48.36 | 781,004 | 389,549 |
| 2008년 | 29,293 | 95,292 | 5,604,700 | 2,808,000 | 50.10 | 1,093,865 | 386,920 |
| 2009년 | 30,535 | 92,533 | 6,580,600 | 3,348,867 | 50.89 | 1,240,856 | 332,250 |
| 2010년 | 20,658 | 94,973 | 7,431,118 | 3,768,320 | 50.71 | 1,606,102 | 242,532 |
| 2011년 | 17,344 | 95,015 | 8,804,740 | 4,184,893 | 47.53 | 2,378,078 | 204,986 |
| 전년대비증감률(%) | ▽16.0 | 0.0 | 18.5 | 11.1 | ▽3.18p | 48.1 | ▽15.5 |
| 연평균증감률(%) | ▽12.0 | ▽2.1 | 3.4 | 2.7 | - | 28.8 | ▽0.2 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

게임산업의 2011년 업체당 평균매출액은 5억 800만 원으로 전년대비 41.1% 증가, 연평균 53.5% 증가했으며, 1인당 평균매출액은 9,300만 원으로 전년대비 18.4% 증가, 연평균 14.2% 증가한 것으로 나타났다. 업종별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 1인당 평균매출액이 1억 3,500만 원이며, 컴퓨터 게임방 운영업은 4,100만 원, 전자 게임장 운영업은 7,700만 원으로 나타났다. 업체당 평균매출액은 게임 제작 및 배급업이 68억 9,500만 원, 컴퓨터 게임방 운영업이 1억 900만 원, 전자 게임장 운영업은 1억 5,000만 원인 것으로 조사됐다.

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

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만원) | 업체당 평균매출액 (백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|-------------|-------------|-----------|-----------|-----------|------------------|------------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 제작 및 배급업 | 1,017 | 51,859 | 7,012,103 | 6,895 | 135 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 15,817 | 42,161 | 1,716,325 | 109 | 41 |
| | 전자 게임장 운영업 | 510 | 995 | 76,312 | 150 | 77 |
| 전체 | | 17,344 | 95,015 | 8,804,740 | 508 | 93 |

1인당 평균 매출액을 연도별로 보면, 2009년에 7,100만 원, 2010년에 7,800만 원, 2011년에 9,300만 원으로 꾸준히 증가했고, 업체당 평균매출액 역시 연도별로 살펴보면 2009년에 2억 1,600만 원, 2010년에 3억 6,000만 원, 2011년에 5억 800만 원으로 꾸준히 증가했다.

〈표 4-4-4〉 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

| 구분 | 연도 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 업체당 평균매출액 (백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|-------------|-------|-----------|-----------|------------|------------------|------------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 2009년 | 5,111 | 43,365 | 4,572,000 | 895 | 105 |
| | 2010년 | 1,094 | 48,585 | 5,594,165 | 5,113 | 115 |
| | 2011년 | 1,017 | 51,859 | 7,012,103 | 6,895 | 135 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽7.0 | 6.7 | 25.3 | 34.8 | 17.4 |
| 연평균증감률(%) | | ▽55.4 | 9.4 | 23.8 | 177.6 | 13.2 |
| 게임 유통업 | 2009년 | 25,424 | 49,168 | 2,008,600 | 79 | 41 |
| | 2010년 | 19,564 | 46,388 | 1,836,953 | 94 | 40 |
| | 2011년 | 16,327 | 43,156 | 1,792,637 | 110 | 42 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.5 | ▽7.0 | ▽2.4 | 16.9 | 4.9 |
| 연평균증감률(%) | | ▽19.9 | ▽6.3 | ▽5.5 | 17.9 | 0.8 |
| 전체 | 2009년 | 30,535 | 92,533 | 6,580,600 | 216 | 71 |
| | 2010년 | 20,658 | 94,973 | 7,431,118 | 360 | 78 |
| | 2011년 | 17,344 | 95,015 | 8,804,740 | 508 | 93 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.0 | 0.0 | 18.5 | 41.1 | 18.4 |
| 연평균증감률(%) | | ▽24.6 | 1.3 | 15.7 | 53.5 | 14.2 |

4.2 게임산업 사업체 수 현황

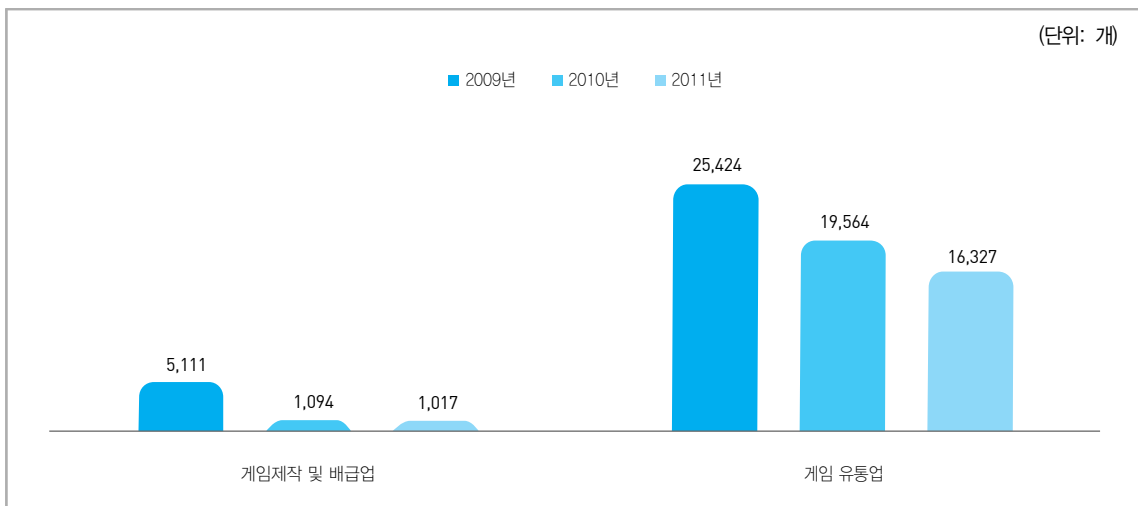
2011년 게임산업 사업체 수는 1만 7,344개로 전년대비 16.0% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 24.6% 감소한 것으로 나타났다. 업종별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 사업체 수가 1만 5,817개(91.2%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 16.8% 감소, 연평균 14.3% 감소했다. 게임 제작 및 배급업 사업체 수는 1,017개(5.9%)로 전년대비 7.0% 감소, 연평균 55.4% 감소했다. 전자 게임장 운영업 사업체 수는 510개(2.9%)로 전년대비 7.3% 감소, 연평균 63.7% 감소했다.

〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 게임 기획 및 제작업 | 3,666 | 1,094 | 1,017 | 5.9 | ▽7.0 | ▽55.4 |
| | 게임 배급업 | 1,445 | | | | | |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 21,547 | 19,014 | 15,817 | 91.2 | ▽16.8 | ▽14.3 |
| | 전자 게임장 운영업 | 3,877 | 550 | 510 | 2.9 | ▽7.3 | ▽63.7 |
| 합계 | | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 100.0 | ▽16.0 | ▽24.6 |

[그림 4-4-1] 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



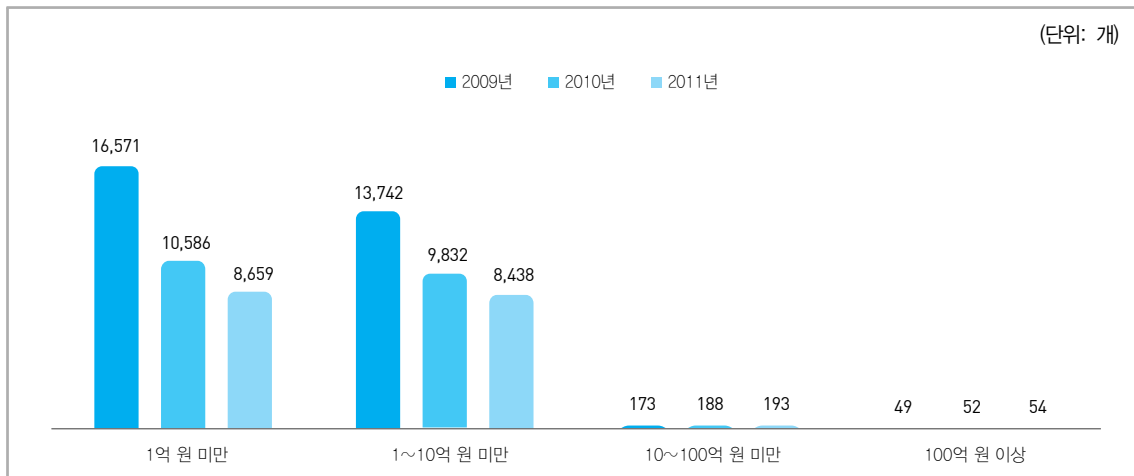
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만 규모인 사업체의 사업체 수는 8,659개(49.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 18.2% 감소, 연평균 27.7% 감소해 감소율도 가장 컸다. 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 8,438개(48.7%)로, 전년대비 14.2% 감소, 연평균 21.6% 감소했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 193개(1.1%)로 전년대비 2.7% 증가, 연평균 5.6% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 54개(0.3%)로 가장 낮은 비중을 차지했고 전년대비 3.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 16,571 | 10,586 | 8,659 | 49.9 | ▽18.2 | ▽27.7 |
| 1~10억 원 미만 | | 13,742 | 9,832 | 8,438 | 48.7 | ▽14.2 | ▽21.6 |
| 10~100억 원 미만 | | 173 | 188 | 193 | 1.1 | 2.7 | 5.6 |
| 100억 원 이상 | | 49 | 52 | 54 | 0.3 | 3.8 | 5.0 |
| 합계 | | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 100.0 | ▽16.0 | ▽24.6 |

〈그림 4-4-2〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



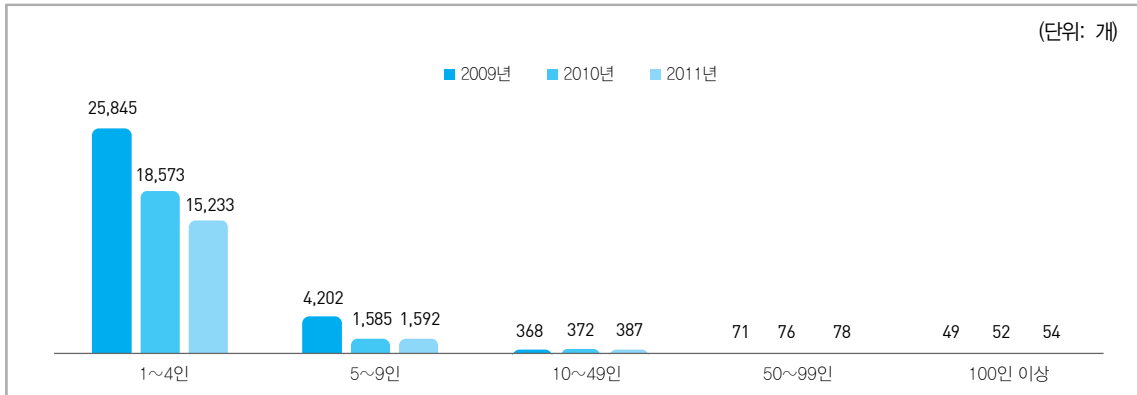
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 1만 5,233개(87.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 18.0% 감소, 연평균 23.2% 감소했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,592개(9.2%)로 전년대비 0.4% 증가, 연평균 38.4% 감소했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 387개(2.2%)로 전년대비 4.0% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 78개(0.5%)로 전년대비 2.6% 증가, 연평균 4.8% 증가, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 54개(0.3%)로 전년대비 3.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-7〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 25,845 | 18,573 | 15,233 | 87.8 | ▽18.0 | ▽23.2 |
| 5~9인 | | 4,202 | 1,585 | 1,592 | 9.2 | 0.4 | ▽38.4 |
| 10~49인 | | 368 | 372 | 387 | 2.2 | 4.0 | 2.5 |
| 50~99인 | | 71 | 76 | 78 | 0.5 | 2.6 | 4.8 |
| 100인 이상 | | 49 | 52 | 54 | 0.3 | 3.8 | 5.0 |
| 합계 | | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 100.0 | ▽16.0 | ▽24.6 |

[그림 4-4-3] 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 게임산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 4,863개로 전체의 28.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 6.1% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.5% 감소한 수치이다. 6개 광역시의 사업체 수는 4,269개로 전체 사업체의 24.7%를 차지했고 전년대비 20.7% 감소, 연평균 20.9% 감소했다. 6개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 1,318개로 전체의 7.6%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였고 전년대비 9.8% 감소, 연평균 15.8% 감소했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 3,708개(21.4%)로 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 경기도의 사업체수는 전년대비 6.7% 감소, 연평균 19.4% 감소했다.

[표 4-4-8] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

| 지역 | 연도 | (단위: 개) | | | | | |
|------|------|---------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
| 6개 시 | 서울 | 9,772 | 5,178 | 4,863 | 28.0 | ▽6.1 | ▽29.5 |
| | 부산 | 1,859 | 1,462 | 1,318 | 7.6 | ▽9.8 | ▽15.8 |
| | 대구 | 1,133 | 925 | 766 | 4.4 | ▽17.2 | ▽17.8 |
| | 인천 | 1,480 | 1,026 | 811 | 4.7 | ▽21.0 | ▽26.0 |
| | 광주 | 909 | 892 | 658 | 3.8 | ▽26.2 | ▽14.9 |
| | 대전 | 858 | 612 | 427 | 2.5 | ▽30.2 | ▽29.5 |
| | 울산 | 576 | 469 | 289 | 1.7 | ▽38.4 | ▽29.2 |
| | 소계 | 6,815 | 5,386 | 4,269 | 24.7 | ▽20.7 | ▽20.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 5,711 | 3,975 | 3,708 | 21.4 | ▽6.7 | ▽19.4 |
| | 강원도 | 921 | 677 | 466 | 2.7 | ▽31.2 | ▽28.9 |
| | 충청북도 | 808 | 576 | 382 | 2.2 | ▽33.7 | ▽31.2 |
| | 충청남도 | 959 | 768 | 585 | 3.4 | ▽23.8 | ▽21.9 |
| | 전라북도 | 1,123 | 795 | 613 | 3.5 | ▽22.9 | ▽26.1 |
| | 전라남도 | 917 | 722 | 501 | 2.9 | ▽30.6 | ▽26.1 |
| | 경상북도 | 1,267 | 982 | 763 | 4.4 | ▽22.3 | ▽22.4 |
| | 경상남도 | 1,775 | 1,294 | 1,011 | 5.8 | ▽21.9 | ▽24.5 |
| | 제주도 | 467 | 305 | 183 | 1.0 | ▽40.0 | ▽37.4 |
| | 소계 | 13,948 | 10,094 | 8,212 | 47.3 | ▽18.6 | ▽23.3 |
| | 합계 | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 100.0 | ▽16.0 | ▽24.6 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

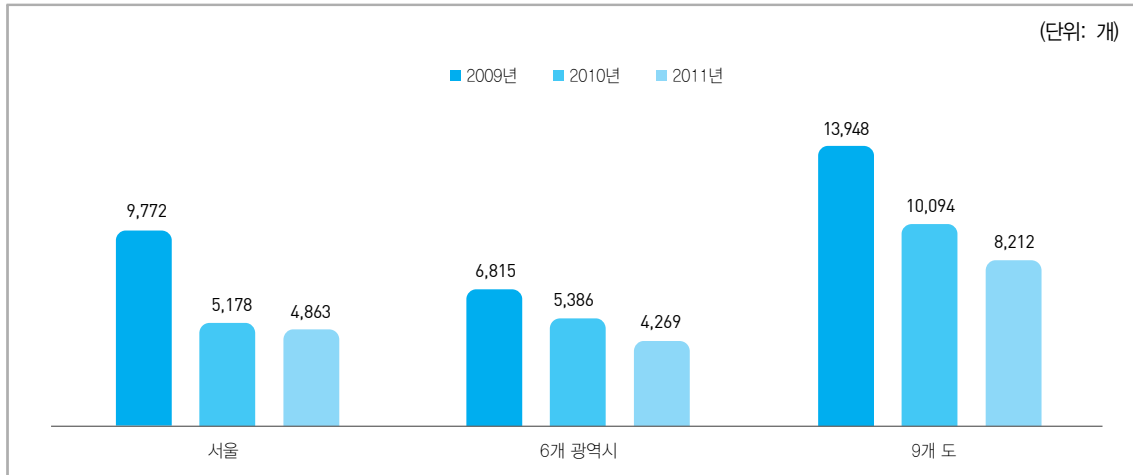
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-4] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



4.3 게임산업 매출액 현황

2011년 게임산업의 매출액은 8조 8,047억 원으로 전년대비 18.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가했다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2009년 6조 5,806억 원에서 2010년에 7조 4,311억 원, 그리고 2011년에 8조 8,047억 원으로 꾸준히 증가하였다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업이 7조 121억 원으로 전체 매출액의 79.6%의 비중을 보였으며, 게임 유통업은 1조 7,926억 원으로 20.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 게임 제작 및 배급업은 2009년 4조 5,720억 원에서 2010년에 5조 5,941억 원으로 증가했으며 2011년에도 7조 121억 원으로 안정적인 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 25.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 23.8% 증가한 수치이다. 게임 유통업은 2009년 2조 86억 원에서 2010년에 1조 8,369억 원으로 감소했고 2011년에 1조 7,926억 원으로 더욱 감소하여 전년대비 2.4% 감소, 연평균 5.5% 감소한 것으로 나타났다.

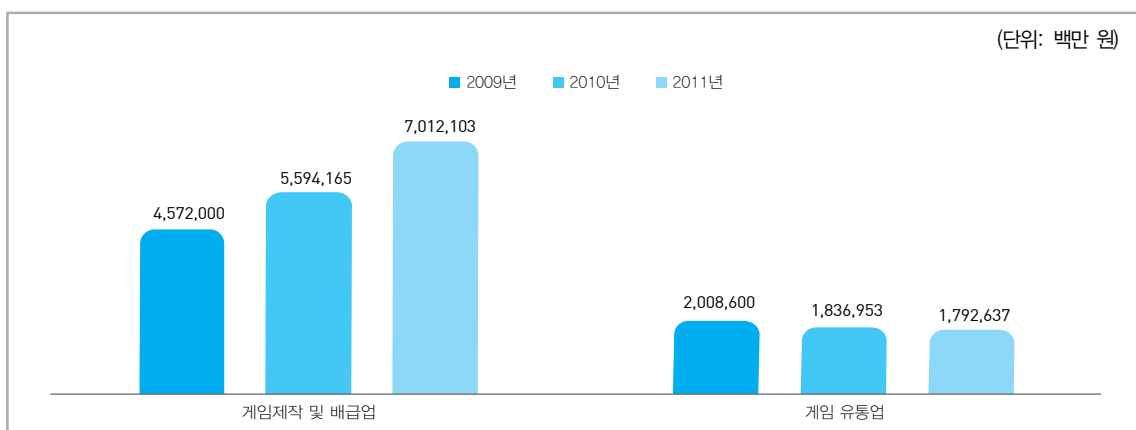
소분류별로 보면, 온라인 게임의 매출액이 전체 매출액의 70.8%로 가장 큰 비중을 보였으며, 2009년 3조 7,087억 원에서 2010년에 4조 7,672억 원으로 증가했고, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 증가하여 매출액 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증가율은 전년대비 30.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.7% 증가하여 다른 업종보다 큰 폭으로 증가했으며 해마다 그 규모가 커지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-9〉 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 70.8 | 30.8 | 29.7 |
| | 비디오게임 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | 3.1 | ▽37.1 | ▽28.5 |
| | 모바일게임 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 4.8 | 33.8 | 27.4 |
| | PC게임 | 15,000 | 12,000 | 9,639 | 0.1 | ▽19.7 | ▽19.8 |
| | 아케이드게임 | 61,800 | 71,466 | 73,622 | 0.8 | 3.0 | 9.1 |
| | 소계 | 4,572,000 | 5,594,165 | 7,012,103 | 79.6 | 25.3 | 23.8 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,934,200 | 1,760,128 | 1,716,325 | 19.5 | ▽2.5 | ▽5.8 |
| | 전자 게임장 운영업 | 74,400 | 76,825 | 76,312 | 0.9 | ▽0.7 | 1.3 |
| | 소계 | 2,008,600 | 1,836,953 | 1,792,637 | 20.4 | ▽2.4 | ▽5.5 |
| 합계 | 6,580,600 | 7,431,118 | 8,804,740 | 100.0 | 18.5 | 15.7 | |

[그림 4-4-5] 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황



4.3.1 게임산업 게임 제작 및 배급업 매출액 현황

2011년 게임산업 중 게임 제작 및 배급업 매출액은 7조 121억 원으로 전년대비 25.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균은 23.8% 증가했다. 연도별로 게임 제작 및 배급업의 매출액을 보면 2009년 4조 5,720억 원에서 2010년 5조 5,941억 원, 그리고 2011년에는 7조 121억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 온라인게임이 6조 2,368억 원(89.0%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 모바일게임은 4,235억 원(6.0%)으로 온라인게임 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 비디오게임은 2,684억 원(3.8%), 아케이드게임은 736억 원(1.1%)으로 나타났으며, PC게임은 96억 원(0.1%)인 것으로 조사됐다.

연도별로 보면, 온라인게임은 2009년 3조 7,087억 원에서 2010년에 4조 7,672억 원으로 증가했고, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 30.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.7% 증가한 수치이다. 비디오게임은 2009년에 5,257억 원, 2010년에 4,267억 원, 2011년에 2,684억 원으로 점점 줄어들어 전년대비 37.1% 감소, 연평균 28.5% 감소했다. 모바일게임은 2009년 2,608억

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

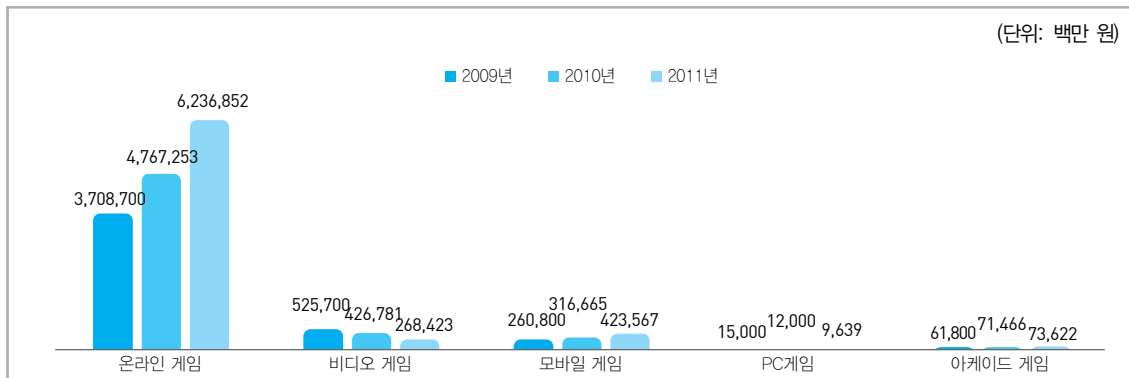
원에서 2010년에 3,166억 원, 2011년에 4,235억 원으로 지속적으로 증가했다. 이는 전년대비 33.8% 증가, 연평균 27.4% 증가한 수치이다. 아케이드게임은 2009년에 618억 원, 2010년에 714억 원, 그리고 2011년에는 736억 원으로 나타났고, 전년대비 3.0% 증가, 연평균 9.1% 증가한 것으로 나타났다. PC게임은 2009년에 150억 원, 2010년에 120억 원, 그리고 2011년에는 96억 원으로 전년대비 19.7% 감소했고, 연평균 19.8% 감소했다.

〈표 4-4-10〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 89.0 | 30.8 | 29.7 |
| | 비디오게임 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | 3.8 | ▽37.1 | ▽28.5 |
| | 모바일게임 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 6.0 | 33.8 | 27.4 |
| | PC게임 | 15,000 | 12,000 | 9,639 | 0.1 | ▽19.7 | ▽19.8 |
| | 아케이드게임 | 61,800 | 71,466 | 73,622 | 1.1 | 3.0 | 9.1 |
| 합계 | | 4,572,000 | 5,594,165 | 7,012,103 | 100.0 | 25.3 | 23.8 |

〈그림 4-4-6〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황



4.3.2 게임산업 게임 유통업 매출액 현황

2011년 게임산업 중 게임 유통업 매출액 현황을 보면 1조 7,926억 원으로 전년대비 2.4% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.5% 감소했다.

소분류별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 매출액은 1조 7,163억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 95.7%를 차지하고 있으며, 전자 게임장 운영업은 763억 원으로 4.3%의 비중을 보이고 있다.

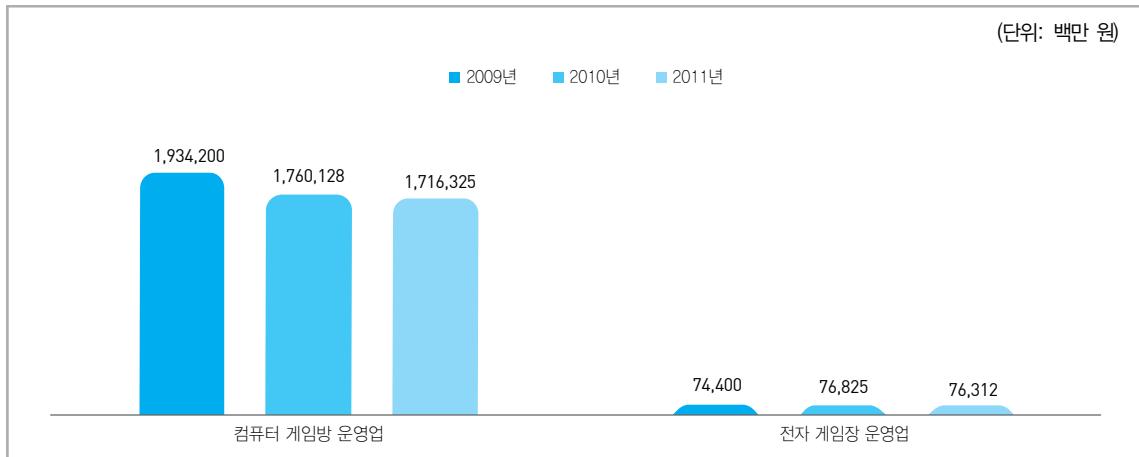
연도별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업은 2009년 1조 9,342억 원에서 2010년에 1조 7,601억 원으로 감소했으며 2011년에는 소폭 감소한 1조 7,163억 원으로 나타났다. 이는 전년대비 2.5% 감소, 연평균 5.8% 감소한 수치이다. 전자 게임장 운영업은 2009년 744억 원에서 2010년에 768억 원으로 소폭 증가했으나 2011년에 763억 원으로 다시 감소했다. 이는 전년대비 0.7% 감소한 수치이며, 연평균 1.3% 증가한 수치이다.

〈표 4-4-11〉 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,934,200 | 1,760,128 | 1,716,325 | 95.7 | ▽2.5 | ▽5.8 |
| | 전자 게임장 운영업 | 74,400 | 76,825 | 76,312 | 4.3 | ▽0.7 | 1.3 |
| 합계 | | 2,008,600 | 1,836,953 | 1,792,637 | 100.0 | ▽2.4 | ▽5.5 |

[그림 4-4-7] 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



4.3.3 게임산업 온라인게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 온라인게임 매출액은 2011년에 6조 2,368억 원으로 나타났으며, 2006년부터 2011년까지 연평균 28.5% 증가한 것으로 나타났다. 매출액을 연도별로 보면 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원, 2010년에는 4조 7,672억 원, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 나타났다.

〈표 4-4-12〉 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균증감률(%) |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 매출액 규모 | 1,776,800 | 2,240,300 | 2,692,200 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 28.5 |
| 전년대비증감률(%) | 23.4 | 26.1 | 20.2 | 37.8 | 28.5 | 30.8 | - |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

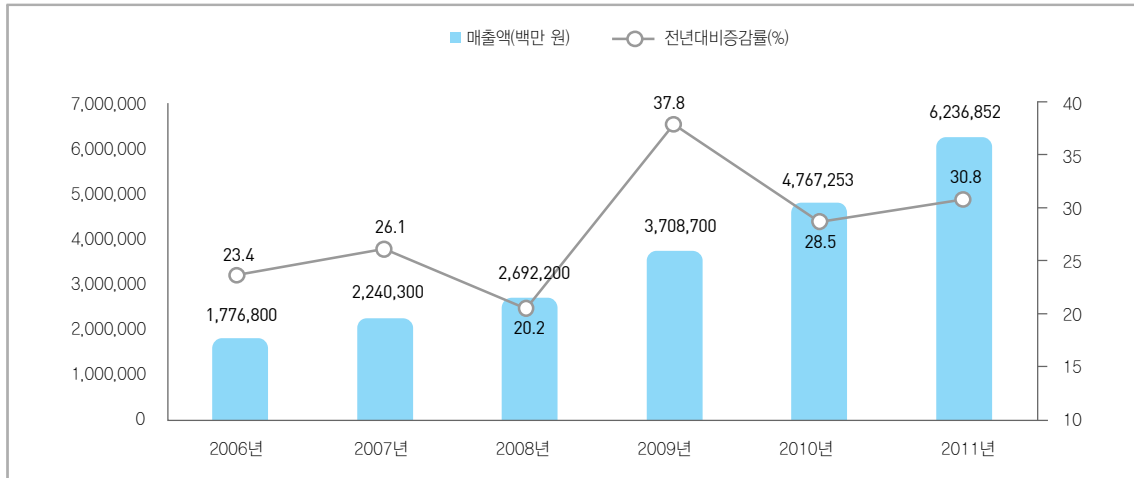
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-8] 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



4.3.4 게임산업 비디오게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 비디오게임 매출액은 2,684억 원으로 전년대비 37.1% 감소했고, 2007년부터 2011년까지 연평균 10.6% 감소했다.

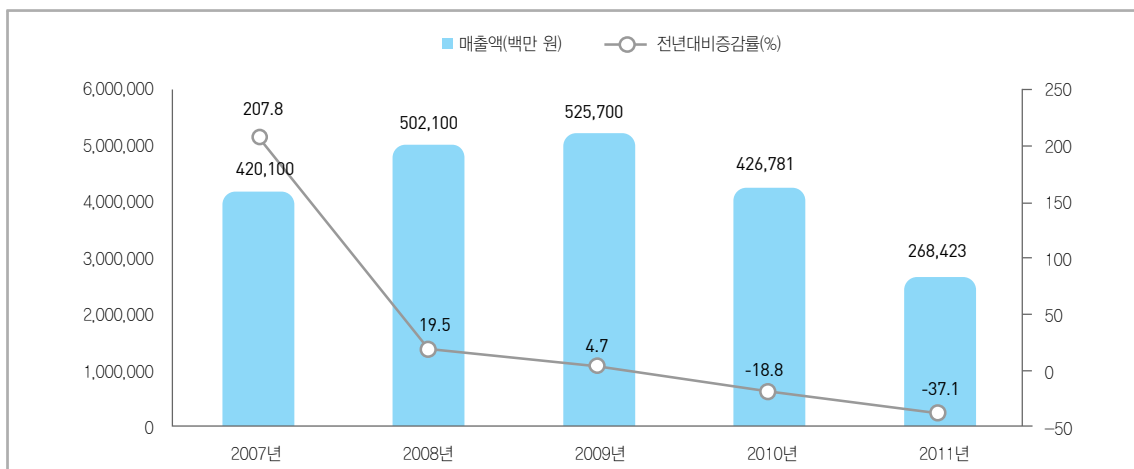
국내 비디오게임 매출액은 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 2006년 대비 207.8%의 매우 큰 성장 폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 2007년 대비 19.5%의 성장률을 보였으며 2009년에는 5,257억 원으로 2008년 대비 4.7%의 성장률을 보였다. 그러나 2010년부터 4,267억 원으로 2009년 대비 18.8% 감소했으며, 2011년에는 2,684억 원으로 2010년 대비 37.1% 감소해 큰 폭의 감소세를 보였다.

<표 4-4-13> 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균증감률(%) |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 매출액 규모 | 420,100 | 502,100 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | ▽10.6 |
| 전년대비증감률(%) | 207.8 | 19.5 | 4.7 | ▽18.8 | ▽37.1 | - |

[그림 4-4-9] 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀은 크게 Xbox용, Play Station용, 닌텐도Wii용 그리고 닌텐도DS용으로 나누어 볼 수 있는데, 국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀 수는 2010년 604개에서 2011년 521개로 전년대비 13.7% 감소하였다. 구체적으로는 PS3용, Xbox 360용 비디오게임 타이틀을 제외하고는 그 수가 모두 감소하였다. PS3용 비디오게임 타이틀은 다른 비디오게임 타이틀의 수가 모두 감소하였음에도 불구하고, 2010년 241개에서 2011년 265개를 발매하면서, 전년대비 10.0% 증가했으며, Xbox 360용 비디오게임은 2010년 109개에서 2011년 128개를 발매하면서 전년대비 17.4% 증가했다.

〈표 4-4-14〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 개)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) |
|----------|-------|-------|------------|
| Wii | 8 | 5 | ▽37.5 |
| NDS | 43 | 16 | ▽62.8 |
| PS2 | 7 | 2 | ▽71.4 |
| PS3 | 241 | 265 | 10.0 |
| PSP | 173 | 79 | ▽54.3 |
| PS VITA | - | 11 | - |
| Xbox | 9 | 7 | ▽22.2 |
| Xbox 360 | 109 | 128 | 17.4 |
| GP2X | 5 | 2 | ▽60.0 |
| GP2X WZ | 1 | 0 | ▽100.0 |
| 기타 | 8 | 6 | ▽25.0 |
| 합계 | 604 | 521 | ▽13.7 |

4.3.5 게임산업 모바일게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 모바일게임 매출액은 4,235억 원으로 전년대비 33.8% 증가했으며, 2006년부터 2011년 까지 연평균 12.1% 증가했다. 연도별로 보면 2006년에서 2008년 까지 지속적으로 증가했으며 2009년 2,608억 원으로 잠시 하락세로 접어들었으나 2011년에 4,235억 원으로 전년대비 33.8% 증가했다.

〈표 4-4-15〉 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균 증감률(%) |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|
| 매출액 규모 | 239,000 | 251,800 | 305,000 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 12.1 |
| 전년대비증감률(%) | 23.3 | 5.4 | 21.1 | ▽14.5 | 21.4 | 33.8 | - |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

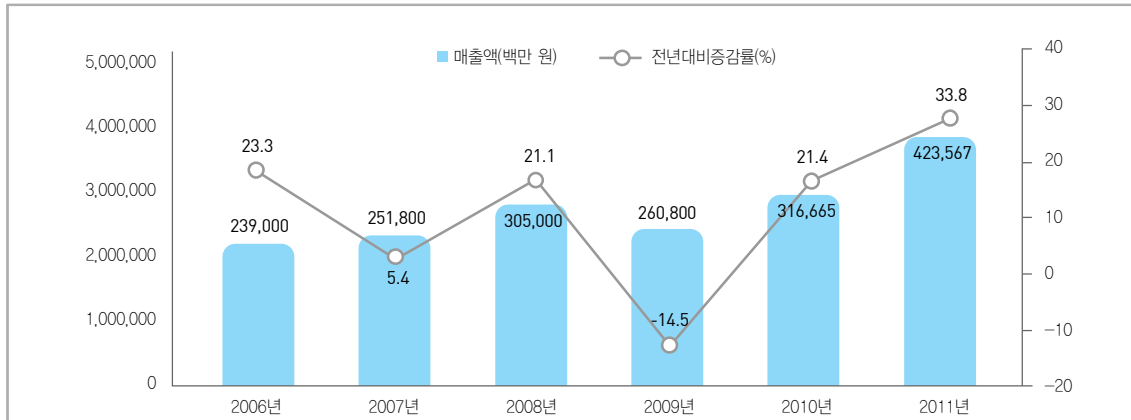
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-10] 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



4.3.6 게임산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 게임산업의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 5조 6,855억 원으로 전체 매출액의 64.6%를 차지했다. 유통/배급 매출액은 3조 647억 원으로 34.8%의 비중을 차지했으며, 기타 매출액은 374억 원으로 0.4% 비중을, 제작 서비스 매출액은 169억 원으로 0.2% 비중을 차지한 것으로 조사됐다.

[표 4-4-16] 게임산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------------|------|-----------|--------|------|-----------|--------|-----------|
| 온라인게임 | | 5,231,184 | 11,322 | - | 968,659 | 25,687 | 6,236,852 |
| 비디오게임 | | 22,121 | - | - | 240,087 | 6,215 | 268,423 |
| 모바일게임 | | 377,980 | 5,237 | - | 36,821 | 3,529 | 423,567 |
| PC게임 | | 1,021 | - | - | 7,875 | 743 | 9,639 |
| 아케이드게임 | | 53,289 | 369 | - | 18,713 | 1,251 | 73,622 |
| 컴퓨터 게임방 운영업 | | - | - | - | 1,716,325 | - | 1,716,325 |
| 전자 게임장 운영업 | | - | - | - | 76,312 | - | 76,312 |
| 합계 | | 5,685,595 | 16,928 | - | 3,064,792 | 37,425 | 8,804,740 |
| 비중(%) | | 64.6 | 0.2 | - | 34.8 | 0.4 | 100.0 |

4.3.7 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 게임산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 6조 986억 원으로 전체 매출액의 69.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 3,344억 원으로 전체 매출액의 15.1%를 차지했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 7,915억 원으로 9.0%의 비중을 나타냈고, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 5,800억 원으로 전체 매출액의 6.6%를 차지했다.

게임산업은 매출액 100억 원 이상의 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 게임 제작 및 배급업에서는 매출액의 87.0%가 매출액 100억 원 이상인 사업체의 매출액인 것으로 나타나 게임 제작 및 배급업이 대형 사업체 위주임을 알 수 있다.

〈표 4-4-17〉 게임산업 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 |
|----------------|-------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 821 | 49,022 | 532,583 | 5,654,426 | 6,236,852 |
| | 비디오게임 | 116 | 1,531 | 38,666 | 228,110 | 268,423 |
| | 모바일게임 | 6,985 | 45,829 | 178,682 | 192,071 | 423,567 |
| | PC게임 | 51 | 9,588 | - | - | 9,639 |
| | 아케이드게임 | 755 | 7,153 | 41,652 | 24,062 | 73,622 |
| | 소계 | 8,728 | 113,123 | 791,583 | 6,098,669 | 7,012,103 |
| | 비중(%) | 0.1 | 1.6 | 11.3 | 87.0 | 100.0 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 523,757 | 1,192,568 | - | - | 1,716,325 |
| | 전자 게임장 운영업 | 47,552 | 28,760 | - | - | 76,312 |
| | 소계 | 571,309 | 1,221,328 | - | - | 1,792,637 |
| | 비중(%) | 31.9 | 68.1 | - | - | 100.0 |
| 합계 | 580,037 | 1,334,451 | 791,583 | 6,098,669 | 8,804,740 | |
| 비중(%) | 6.6 | 15.1 | 9.0 | 69.3 | 100.0 | |

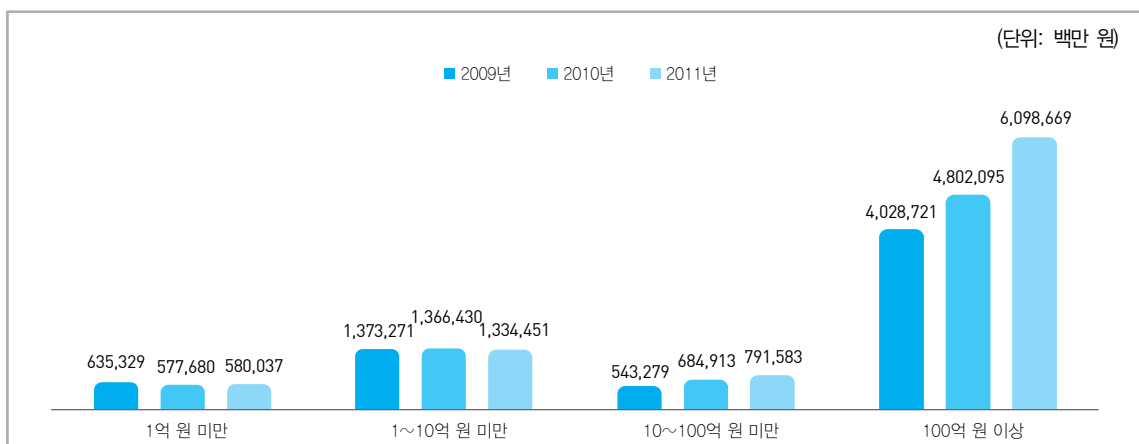
연도별로 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 15.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 20.7% 증가하였고, 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 27.0% 증가, 연평균 23.0% 증가한 것으로 나타나 큰 폭의 증감률을 보였다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 0.4% 증가하였고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 2.3% 감소했다.

〈표 4-4-18〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2009년 | | 635,329 | 1,373,271 | 543,279 | 4,028,721 | 6,580,600 |
| 2010년 | | 577,680 | 1,366,430 | 684,913 | 4,802,095 | 7,431,118 |
| 2011년 | | 580,037 | 1,334,451 | 791,583 | 6,098,669 | 8,804,740 |
| 전년대비증감률(%) | | 0.4 | ▽2.3 | 15.6 | 27.0 | 18.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽4.5 | ▽1.4 | 20.7 | 23.0 | 15.7 |

〈그림 4-4-11〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

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

4.3.8 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 게임산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액은 5조 9,156억 원(67.2%)로 가장 많은 것으로 조사됐다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 1조 4,250억 원(16.2%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 4,946억 원(5.6%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 5,234억 원(5.9%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 4,459억 원(5.1%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-19〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|----------------|-------------|-----------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 9,122 | 19,638 | 126,587 | 412,521 | 5,668,984 | 6,236,852 |
| | 비디오게임 | 8,527 | 31,786 | 106,098 | - | 122,012 | 268,423 |
| | 모바일게임 | 12,658 | 33,597 | 165,754 | 86,879 | 124,679 | 423,567 |
| | PC게임 | - | 9,639 | - | - | - | 9,639 |
| | 아케이드게임 | 2,635 | 23,697 | 23,228 | 24,062 | - | 73,622 |
| | 소계 | 32,942 | 118,357 | 421,667 | 523,462 | 5,915,675 | 7,012,103 |
| | 비중(%) | 0.5 | 1.7 | 6.0 | 7.5 | 84.3 | 100.0 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,315,809 | 376,258 | 24,258 | - | - | 1,716,325 |
| | 전자 게임장 운영업 | 76,312 | - | - | - | - | 76,312 |
| | 소계 | 1,392,121 | 376,258 | 24,258 | - | - | 1,792,637 |
| | 비중(%) | 77.7 | 21.0 | 1.3 | - | - | 100.0 |
| 합계 | 1,425,063 | 494,615 | 445,925 | 523,462 | 5,915,675 | 8,804,740 | |
| 비중(%) | 16.2 | 5.6 | 5.1 | 5.9 | 67.2 | 100.0 | |

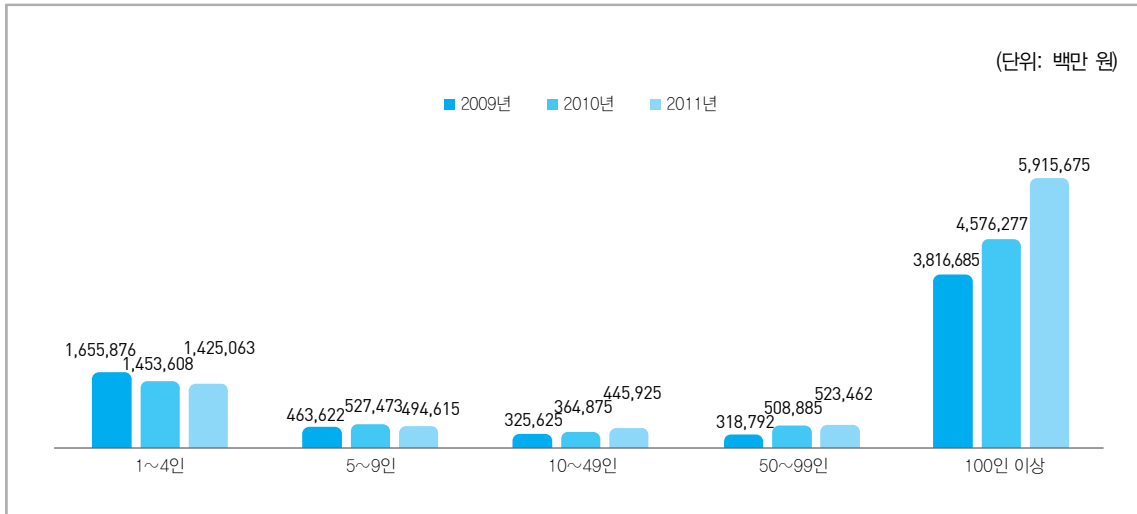
연도별로 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 전년대비 29.3% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 이어서 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 22.2% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.9% 증가했다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.0% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하의 영세한 사업체의 매출액 또한 전년대비 6.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-20〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|------------|--------|-----------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| 2009년 | | 1,655,876 | 463,622 | 325,625 | 318,792 | 3,816,685 | 6,580,600 |
| 2010년 | | 1,453,608 | 527,473 | 364,875 | 508,885 | 4,576,277 | 7,431,118 |
| 2011년 | | 1,425,063 | 494,615 | 445,925 | 523,462 | 5,915,675 | 8,804,740 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.0 | ▽6.2 | 22.2 | 2.9 | 29.3 | 18.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽7.2 | 3.3 | 17.0 | 28.1 | 24.5 | 15.7 |

[그림 4-4-12] 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



4.3.9 게임산업 지역별 매출액 현황

2011년 게임산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 5조 609억 원(57.5%)이었다. 그 다음은 경기도로 2조 7,665억 원(31.4%), 부산은 1,226억 원(1.4%)로 나타났다. 대구는 1,129억 원(1.3%), 인천이 1,059억 원(1.2%)로 나타났으며, 그 외 지역은 전체 매출액의 1.0% 이하로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 나타났다.

[표 4-4-21] 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 업종 | | | 비중(%) |
|------|-----------|-------------|-----------|-----------|-------|
| | | 게임 제작 및 배급업 | 게임 유통업 | 합계 | |
| 6개 시 | 서울 | 4,603,272 | 457,646 | 5,060,918 | 57.5 |
| | 부산 | 7,358 | 115,256 | 122,614 | 1.4 |
| | 대구 | 26,397 | 86,557 | 112,954 | 1.3 |
| | 인천 | 4,253 | 101,672 | 105,925 | 1.2 |
| | 광주 | 2,081 | 63,225 | 65,306 | 0.7 |
| | 대전 | 2,155 | 86,321 | 88,476 | 1.0 |
| | 울산 | 131 | 41,258 | 41,389 | 0.5 |
| | 소계 | 42,375 | 494,289 | 536,664 | 6.1 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,353,258 | 413,258 | 2,766,516 | 31.4 |
| | 강원도 | 512 | 47,223 | 47,735 | 0.5 |
| | 충청북도 | 1,422 | 42,419 | 43,841 | 0.5 |
| | 충청남도 | 7,296 | 70,388 | 77,684 | 0.9 |
| | 전라북도 | 3,253 | 51,115 | 54,368 | 0.6 |
| | 전라남도 | - | 48,222 | 48,222 | 0.6 |
| | 경상북도 | 452 | 65,281 | 65,733 | 0.7 |
| | 경상남도 | 263 | 78,269 | 78,532 | 0.9 |
| | 제주도 | - | 24,527 | 24,527 | 0.3 |
| | 소계 | 2,366,456 | 840,702 | 3,207,158 | 36.4 |
| 합계 | 7,012,103 | 1,792,637 | 8,804,740 | 100.0 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

연도별로 보면, 2010년 대비 2011년 매출액이 증가한 지역은 서울, 경기도, 대구의 세 곳 뿐인 것으로 조사됐다. 이는 서울과 경기도를 제외하고는 게임 관련 유통업체만이 있기 때문이며 지역 간 불균형이 심각한 상황임을 보여준다.

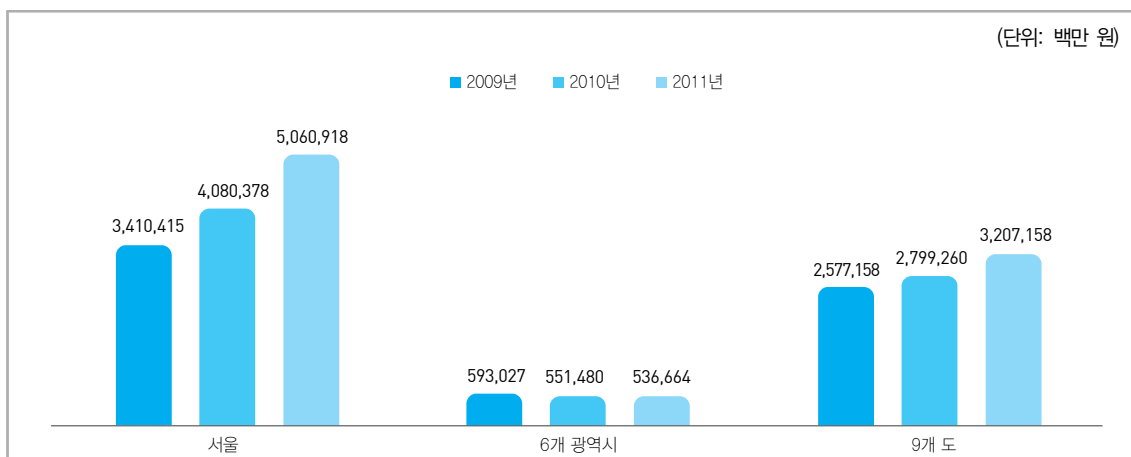
서울의 매출액은 전년대비 24.0% 증가했고, 연평균 21.8% 증가했다. 6개 광역시의 매출액은 전년대비와 연평균이 각각 2.7% 감소, 4.9% 감소한 것으로 나타난 반면에, 9개 도의 매출액은 경기도의 매출액 증가로 인해 전년대비 14.6% 증가했고, 연평균 11.6% 증가했다.

〈표 4-4-22〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 3,410,415 | 4,080,378 | 5,060,918 | 24.0 | 21.8 |
| | 부산 | 136,952 | 127,351 | 122,614 | ▽3.7 | ▽5.4 |
| | 대구 | 119,337 | 112,283 | 112,954 | 0.6 | ▽2.7 |
| | 인천 | 122,456 | 109,566 | 105,925 | ▽3.3 | ▽7.0 |
| | 광주 | 76,372 | 67,693 | 65,306 | ▽3.5 | ▽7.5 |
| | 대전 | 93,322 | 90,799 | 88,476 | ▽2.6 | ▽2.6 |
| | 울산 | 44,588 | 43,788 | 41,389 | ▽5.5 | ▽3.7 |
| | 소계 | 593,027 | 551,480 | 536,664 | ▽2.7 | ▽4.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,096,587 | 2,347,046 | 2,766,516 | 17.9 | 14.9 |
| | 강원도 | 53,558 | 49,137 | 47,735 | ▽2.9 | ▽5.6 |
| | 충청북도 | 49,331 | 44,667 | 43,841 | ▽1.8 | ▽5.7 |
| | 충청남도 | 81,437 | 78,590 | 77,684 | ▽1.2 | ▽2.3 |
| | 전라북도 | 56,289 | 55,702 | 54,368 | ▽2.4 | ▽1.7 |
| | 전라남도 | 53,334 | 50,996 | 48,222 | ▽5.4 | ▽4.9 |
| | 경상북도 | 71,358 | 67,752 | 65,733 | ▽3.0 | ▽4.0 |
| | 경상남도 | 87,698 | 79,382 | 78,532 | ▽1.1 | ▽5.4 |
| | 제주도 | 27,566 | 25,988 | 24,527 | ▽5.6 | ▽5.7 |
| | 소계 | 2,577,158 | 2,799,260 | 3,207,158 | 14.6 | 11.6 |
| 합계 | 6,580,600 | 7,431,118 | 8,804,740 | 18.5 | 15.7 | |

〈그림 4-4-13〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황



4.4 게임산업 수출입액 현황

2011년 게임산업의 수출액은 23억 7,807만 달러로 전년대비 48.1% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 38.4% 증가했다. 수입액은 2억 498만 달러로 전년대비 15.5% 감소했고, 연평균 21.5% 감소했다.

연도별로 보면, 수출액은 2009년 12억 4,085만 달러에서 2010년에는 16억 610만 달러, 2011년에는 23억 7,807만 달러로 조사되어 2009년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2009년에는 3억 3,225만 달러였으며, 2010년에는 2억 4,253만 달러, 2011년에는 2억 498만 달러로 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-23〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 수출액 | 1,240,856 | 1,606,102 | 2,378,078 | 48.1 | 38.4 |
| 수입액 | 332,250 | 242,532 | 204,986 | ▽15.5 | ▽21.5 |
| 수출입차액 | 908,606 | 1,363,570 | 2,173,092 | - | - |

4.4.1 게임산업 지역별 수출입액 현황

2011년 게임산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액 비중이 가장 큰 지역은 중국으로 수출액은 9억 729만 달러이며 전체 수출액의 38.2%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 6억 5,255만 달러로 27.4%의 비중을 차지했으며, 동남아로의 수출액은 4억 2,827만 달러로 18.0%의 비중을 보였다. 이 외에도 북미에 1억 8,125만 달러(7.6%), 유럽에 1억 5,236만 달러(6.4%), 그리고 기타 지역에 5,632만 달러(2.4%)를 수출한 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-24〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-----------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 433,059 | 595,864 | 907,296 | 38.2 | 52.3 | 44.7 |
| 일본 | 328,827 | 435,254 | 652,556 | 27.4 | 49.9 | 40.9 |
| 동남아 | 186,128 | 242,521 | 428,277 | 18.0 | 76.6 | 51.7 |
| 북미 | 152,625 | 147,761 | 181,255 | 7.6 | 22.7 | 9.0 |
| 유럽 | 101,750 | 138,125 | 152,369 | 6.4 | 10.3 | 22.4 |
| 기타 | 38,467 | 46,577 | 56,325 | 2.4 | 20.9 | 21.0 |
| 합계 | 1,240,856 | 1,606,102 | 2,378,078 | 100.0 | 48.1 | 38.4 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

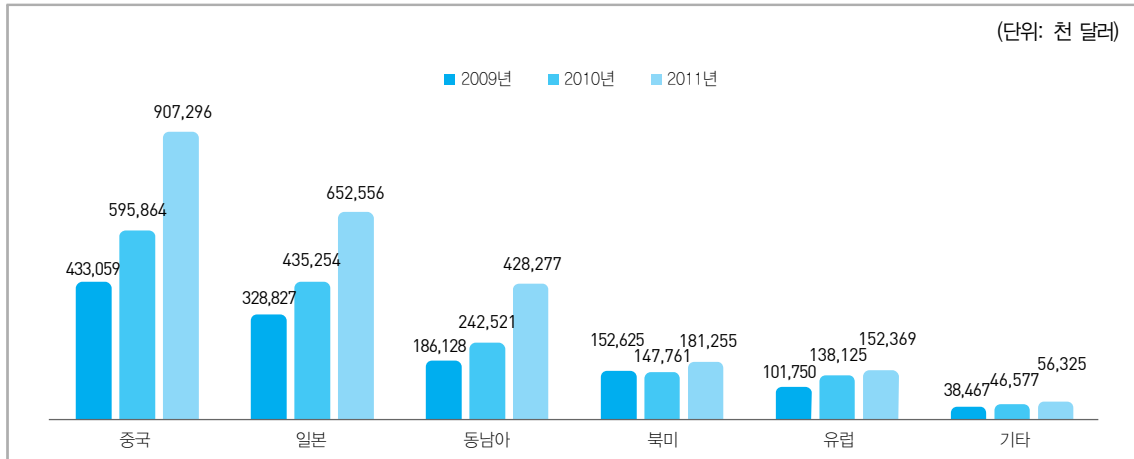
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-14] 게임산업 지역별 수출액 현황



2011년 게임산업의 수입액 비중이 가장 큰 지역은 일본으로 수입액은 1억 6,358만 달러이며, 전체 수입액의 79.8%를 차지했다. 중국에서의 수입액은 3,062만 달러로 14.9%의 비중을 차지했고, 북미에서의 수입액은 1,052만 달러로 5.1%, 유럽에서의 수입액은 13만 달러로 0.1%, 기타 지역에서의 수입액은 12만 달러로 0.1%의 비중을 차지했다.

<표 4-4-25> 게임산업 지역별 수입액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | | | | 합계 |
|-----|--------|---------|-----|--------|-----|-----|---------|
| | 중국 | 일본 | 동남아 | 북미 | 유럽 | 기타 | |
| 수입액 | 30,625 | 163,582 | - | 10,522 | 134 | 123 | 204,986 |
| 비중 | 14.9 | 79.8 | - | 5.1 | 0.1 | 0.1 | 100.0 |

4.4.2 게임산업 해외 수출방법

2011년 게임산업의 해외 수출방법은 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 32.0%로 가장 많았으며 이는 전년대비 9.1%p 감소한 수치이다. 그 다음은 온라인 등을 이용한 직접판매가 25.1%, 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등의 참여가 19.1%, 전문 에이전시 활용이 14.1%, 국내 기업의 해외 유통망 활용이 8.0%, 해외 전시 합자/투자법인 설립 활용이 1.7%, 기타와 없음은 조사되지 않은 것으로 나타났다.

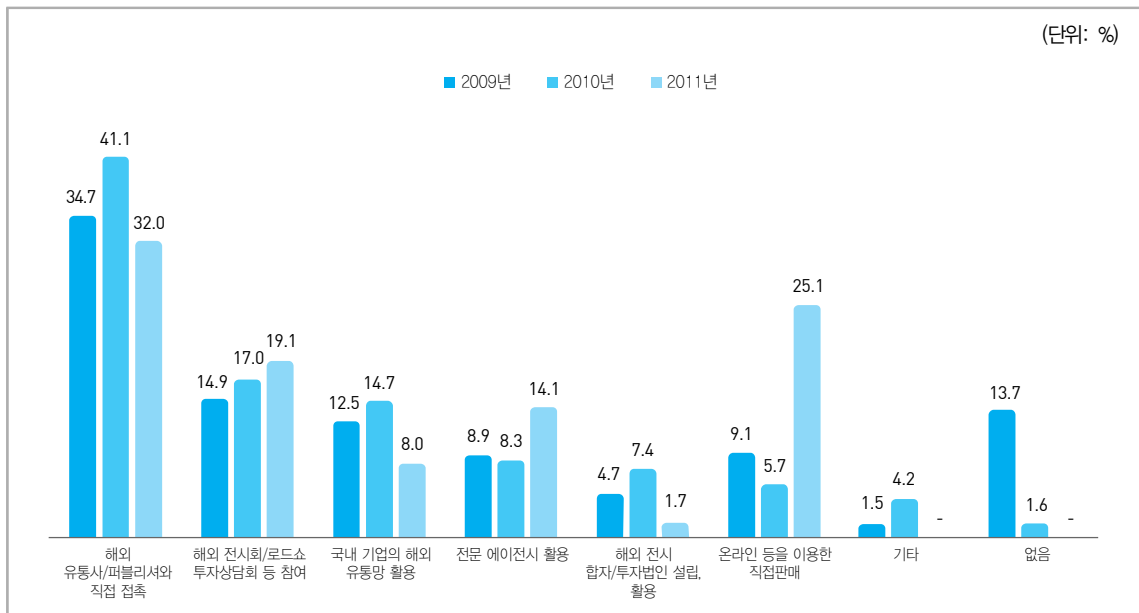
전년대비증감을 보면, 온라인 등을 이용한 직접판매가 19.4%p 증가했고, 전문 에이전시 활용이 5.8%p 증가했으며 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등의 참여가 2.1%p 증가했다. 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉은 9.1%p 감소했으며, 국내 기업의 해외 유통망은 6.7%p 감소했다. 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용 또한 5.7%p 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-26〉 게임산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|-----------------------|-------|-------|-------|------------|
| 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉 | 34.7 | 41.1 | 32.0 | ▽9.1 |
| 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여 | 14.9 | 17.0 | 19.1 | 2.1 |
| 국내 기업의 해외 유통망 활용 | 12.5 | 14.7 | 8.0 | ▽6.7 |
| 전문 에이전시 활용 | 8.9 | 8.3 | 14.1 | 5.8 |
| 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용 | 4.7 | 7.4 | 1.7 | ▽5.7 |
| 온라인 등을 이용한 직접 판매 | 9.1 | 5.7 | 25.1 | 19.4 |
| 기타 | 1.5 | 4.2 | - | - |
| 없음 | 13.7 | 1.6 | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

[그림 4-4-15] 게임산업 해외 수출방법

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

4.5 게임산업 종사자 현황

2011년 게임산업 종사자 수는 총 9만 5,015명으로 전년대비증감률은 미미한 것으로 나타났으며, 2009년부터 2011년까지 3년간 연평균 1.3% 증가한 것으로 조사됐다.

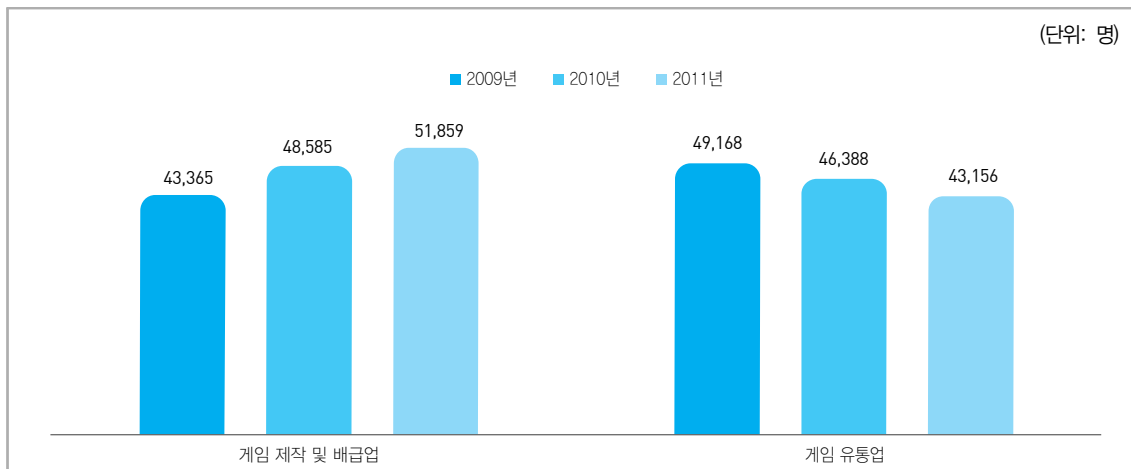
중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 5만 1,859명으로 전체 종사자의 54.6%를 차지했고, 전년대비 6.7% 증가했으며, 연평균 9.4% 증가했다. 게임 유통업 종사자 수는 4만 3,156명으로 45.4%를 차지했고, 전년대비 7.0% 감소했으며, 연평균 6.3% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-27〉 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 게임 제작 및 배급업 | 43,365 | 48,585 | 51,859 | 54.6 | 6.7 | 9.4 |
| 게임 유통업 | 49,168 | 46,388 | 43,156 | 45.4 | ▽7.0 | ▽6.3 |
| 합계 | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 100.0 | 0.0 | 1.3 |

〈그림 4-4-16〉 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황



4.5.1 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 게임산업의 매출액 규모별 종사자를 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 3만 7,739명으로 전체의 39.7%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3만 925명으로 32.5%를 차지했다. 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 4,429명으로 15.2%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 1,922명으로 12.5%를 차지했다.

〈표 4-4-28〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 매출액 규모 | 매출액 규모 | | | | 합계 |
|----------------|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| | | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 46 | 638 | 9,252 | 34,285 | 44,221 |
| | 비디오게임 | 3 | 18 | 872 | 1,325 | 2,218 |
| | 모바일게임 | 226 | 1,022 | 1,371 | 1,966 | 4,585 |
| | PC게임 | 2 | 120 | - | - | 122 |
| | 아케이드게임 | 15 | 108 | 427 | 163 | 713 |
| | 소계 | 292 | 1,906 | 11,922 | 37,739 | 51,859 |
| | 비중(%) | 0.5 | 3.7 | 23.0 | 72.8 | 100.0 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 13,536 | 28,625 | - | - | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | 601 | 394 | - | - | 995 |
| | 소계 | 14,137 | 29,019 | - | - | 43,156 |
| | 비중(%) | 32.8 | 67.2 | - | - | 100.0 |
| 합계 | 14,429 | 30,925 | 11,922 | 37,739 | 95,015 | |
| 비중(%) | 15.2 | 32.5 | 12.5 | 39.7 | 100.0 | |

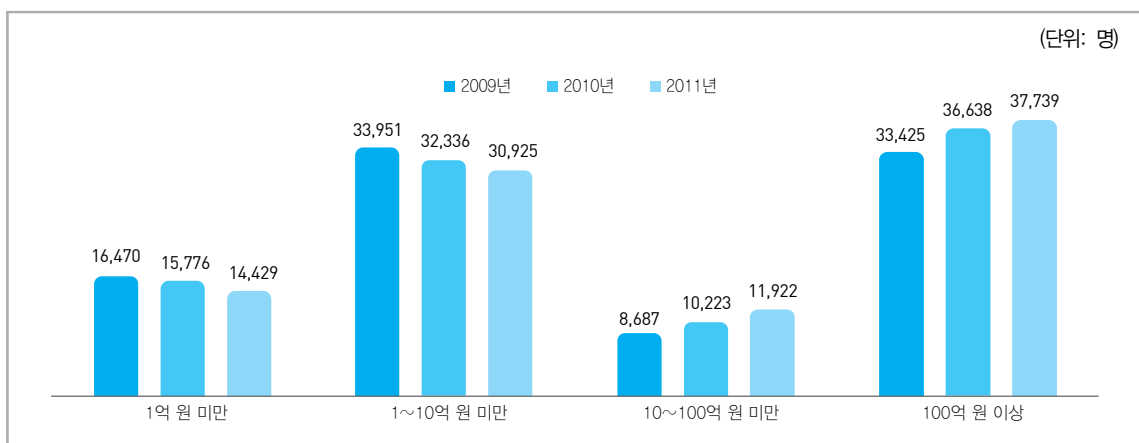
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 8.5% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.4% 감소하여 감소추세가 지속되는 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.4% 감소했고, 연평균 4.6% 감소했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 16.6% 증가했고 연평균 17.1% 증가하여 증가폭이 큰 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가했고, 연평균 6.3% 증가했다.

〈표 4-4-29〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 16,470 | 33,951 | 8,687 | 33,425 | 92,533 |
| 2010년 | | 15,776 | 32,336 | 10,223 | 36,638 | 94,973 |
| 2011년 | | 14,429 | 30,925 | 11,922 | 37,739 | 95,015 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽8.5 | ▽4.4 | 16.6 | 3.0 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | | ▽6.4 | ▽4.6 | 17.1 | 6.3 | 1.3 |

[그림 4-4-17] 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

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

4.5.2 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 게임산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 3만 4,215명으로 36.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1만 332명(10.9%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 5,440명(5.7%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 8,357명(8.8%), 그리고 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 3만 6,671명(38.6%)으로 나타났다.

〈표 4-4-30〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 종사자 규모 | 종사자 규모 | | | | | 합계 |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| | | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 318 | 562 | 2,328 | 6,829 | 34,184 | 44,221 |
| | 비디오게임 | 3 | 18 | 1,172 | - | 1,025 | 2,218 |
| | 모바일게임 | 238 | 332 | 1,227 | 1,326 | 1,462 | 4,585 |
| | PC게임 | - | 122 | - | - | - | 122 |
| | 아케이드게임 | 35 | 231 | 245 | 202 | - | 713 |
| | 소계 | 594 | 1,265 | 4,972 | 8,357 | 36,671 | 51,859 |
| | 비중(%) | 1.2 | 2.4 | 9.6 | 16.1 | 70.7 | 100.0 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 32,626 | 9,067 | 468 | - | - | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | 995 | - | - | - | - | 995 |
| | 소계 | 33,621 | 9,067 | 468 | - | - | 43,156 |
| | 비중(%) | 77.9 | 21.0 | 1.1 | - | - | 100.0 |
| 합계 | | 34,215 | 10,332 | 5,440 | 8,357 | 36,671 | 95,015 |
| 비중(%) | | 36.0 | 10.9 | 5.7 | 8.8 | 38.6 | 100.0 |

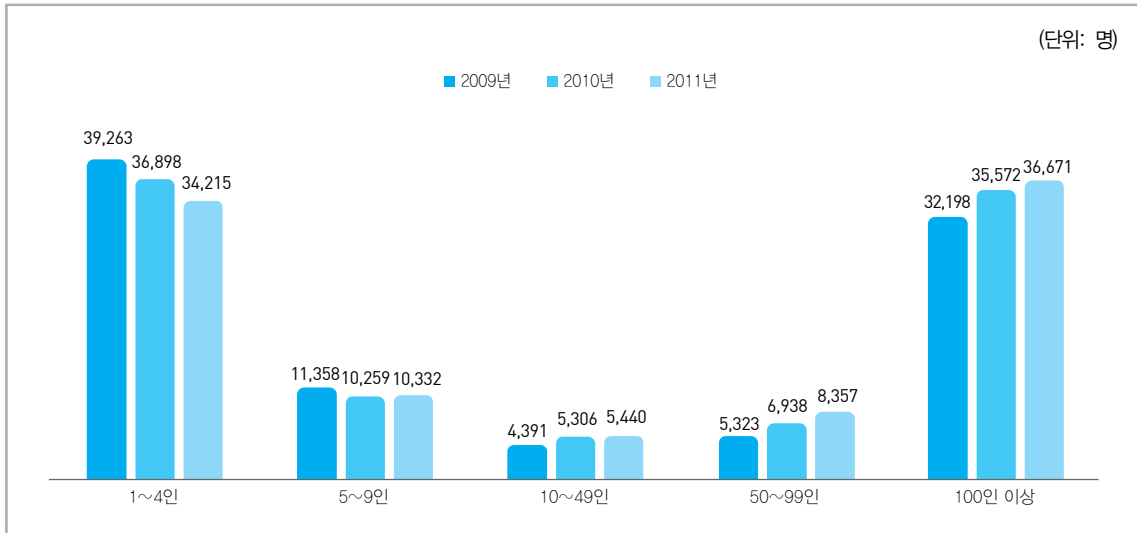
증감률을 보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 20.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 25.3% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 종사자 수는 전년대비 2.5% 증가했으며, 연평균 11.3% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수 또한 증가했는데 전년대비 3.1% 증가, 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다. 반면, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.3% 감소, 연평균 6.6% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가, 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-31〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 종사자 규모 | | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| | | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 2009년 | | 39,263 | 11,358 | 4,391 | 5,323 | 32,198 | 92,533 |
| 2010년 | | 36,898 | 10,259 | 5,306 | 6,938 | 35,572 | 94,973 |
| 2011년 | | 34,215 | 10,332 | 5,440 | 8,357 | 36,671 | 95,015 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽7.3 | 0.7 | 2.5 | 20.5 | 3.1 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | | ▽6.6 | ▽4.6 | 11.3 | 25.3 | 6.7 | 1.3 |

[그림 4-4-18] 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



4.5.3 게임산업 지역별 종사자 현황

2011년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 3만 9,661명으로 전체의 41.7%를 차지했으며 이는 전년대비 0.1% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.6% 증가한 수치이다.

6개 광역시의 종사자 수는 1만 3,026명으로 전체 종사자 수의 13.8%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4만 2,328명으로 44.5%를 차지했다. 9개 도 중에서는 경기도의 종사자 수가 3만 909명으로 전체의 32.5%를 차지하여 다른 지역보다 비교적 큰 비중을 보였다. 6개 광역시 중에서는 부산의 종사자 수가 3,024명으로 전체의 3.2%를 차지하여 다른 도시보다 큰 비중을 나타냈다.

게임 제작 및 배급업 종사자의 비중을 살펴보면, 서울 59.1%, 경기도 39.7%로 수도권에 많이 집중되어 있는 것으로 나타났고, 게임 유통업 종사자 또한 서울 20.8%, 경기도 23.9%의 비중을 보여 수도권에 종사자가 많은 것으로 나타났다.

[표 4-4-32] 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 게임 제작 및 배급업 | 게임 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|------|------|-------------|--------|--------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 30,671 | 8,990 | 39,661 | 41.7 |
| | 부산 | 73 | 2,951 | 3,024 | 3.2 |
| | 대구 | 266 | 2,238 | 2,504 | 2.6 |
| | 인천 | 48 | 2,667 | 2,715 | 2.9 |
| | 광주 | 19 | 1,621 | 1,640 | 1.7 |
| | 대전 | 24 | 2,133 | 2,157 | 2.3 |
| | 울산 | 3 | 983 | 986 | 1.1 |
| | 소계 | 433 | 12,593 | 13,026 | 13.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 20,587 | 10,322 | 30,909 | 32.5 |
| | 강원도 | 8 | 1,225 | 1,233 | 1.3 |
| | 충청북도 | 25 | 1,118 | 1,143 | 1.2 |
| | 충청남도 | 82 | 1,753 | 1,835 | 1.9 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

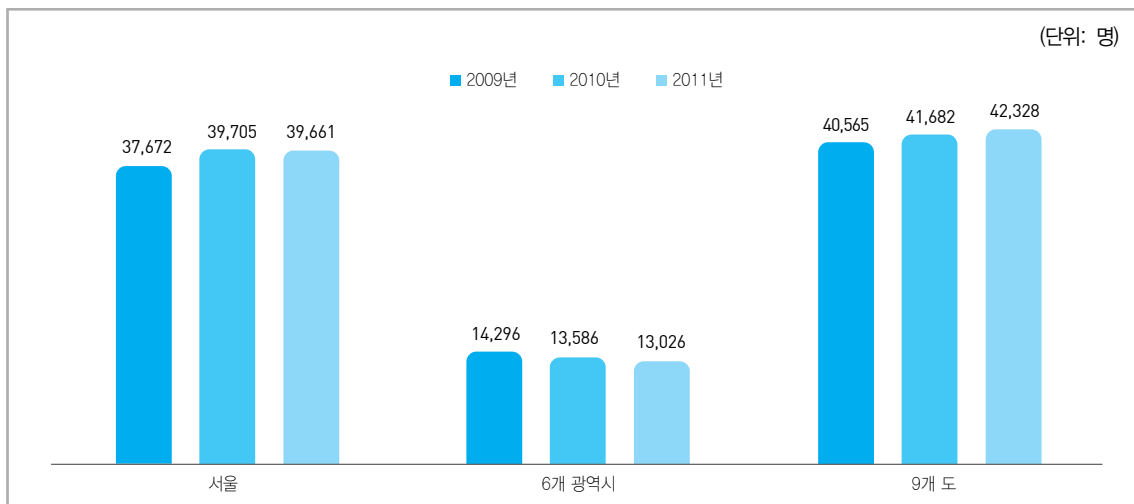
| 지역 | 업종 | 게임 제작 및 배급업 | 게임 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|----|------|-------------|--------|--------|-------|
| | | | | | |
| | 전라북도 | 39 | 1,459 | 1,498 | 1.6 |
| | 전라남도 | - | 1,442 | 1,442 | 1.5 |
| | 경상북도 | 8 | 1,695 | 1,703 | 1.8 |
| | 경상남도 | 6 | 1,872 | 1,878 | 2.0 |
| | 제주도 | - | 687 | 687 | 0.7 |
| | 소계 | 20,755 | 21,573 | 42,328 | 44.5 |
| 합계 | | 51,859 | 43,156 | 95,015 | 100.0 |

〈표 4-4-33〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| | 서울 | | 37,672 | 39,705 | 39,661 | ▽0.1 |
| 6개 시 | 부산 | 3,248 | 3,133 | 3,024 | ▽3.5 | ▽3.5 |
| | 대구 | 2,712 | 2,609 | 2,504 | ▽4.0 | ▽3.9 |
| | 인천 | 2,876 | 2,759 | 2,715 | ▽1.6 | ▽2.8 |
| | 광주 | 1,902 | 1,744 | 1,640 | ▽6.0 | ▽7.1 |
| | 대전 | 2,455 | 2,287 | 2,157 | ▽5.7 | ▽6.3 |
| | 울산 | 1,103 | 1,054 | 986 | ▽6.5 | ▽5.5 |
| | 소계 | 14,296 | 13,586 | 13,026 | ▽4.1 | ▽4.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 27,771 | 29,676 | 30,909 | 4.2 | 5.5 |
| | 강원도 | 1,489 | 1,378 | 1,233 | ▽10.5 | ▽9.0 |
| | 충청북도 | 1,352 | 1,249 | 1,143 | ▽8.5 | ▽8.1 |
| | 충청남도 | 2,013 | 1,901 | 1,835 | ▽3.5 | ▽4.5 |
| | 전라북도 | 1,628 | 1,563 | 1,498 | ▽4.2 | ▽4.1 |
| | 전라남도 | 1,599 | 1,461 | 1,442 | ▽1.3 | ▽5.0 |
| | 경상북도 | 1,865 | 1,732 | 1,703 | ▽1.7 | ▽4.4 |
| | 경상남도 | 2,112 | 2,004 | 1,878 | ▽6.3 | ▽5.7 |
| | 제주도 | 736 | 718 | 687 | ▽4.3 | ▽3.4 |
| | 소계 | 40,565 | 41,682 | 42,328 | 1.5 | 2.1 |
| 합계 | | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 0.0 | 1.3 |

〈그림 4-4-19〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황



4.5.4 게임산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 게임산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 6만 5,901명으로 전체 종사자의 69.4%를 차지했으며, 비정규직은 2만 9,114명으로 30.6%의 비중을 차지했다.

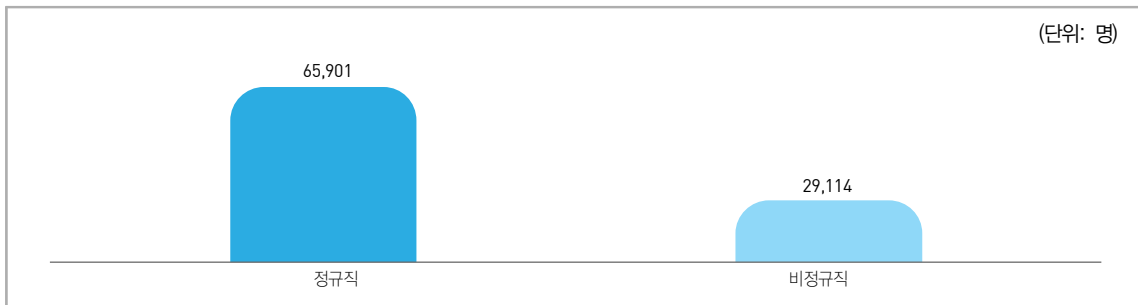
중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 정규직 종사자 수가 5만 51명(96.5%), 비정규직은 1,808명(3.5%)으로 나타났고, 게임 유통업은 정규직이 1만 5,850명(36.7%), 비정규직이 2만 7,306명(63.3%)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-34〉 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|-------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | | 42,733 | 96.6 | 1,488 | 3.4 | 44,221 |
| | 비디오게임 | | 2,211 | 99.7 | 7 | 0.3 | 2,218 |
| | 모바일게임 | | 4,332 | 94.5 | 253 | 5.5 | 4,585 |
| | PC게임 | | 119 | 97.5 | 3 | 2.5 | 122 |
| | 아케이드게임 | | 656 | 92.0 | 57 | 8.0 | 713 |
| | 소계 | | 50,051 | 96.5 | 1,808 | 3.5 | 51,859 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | | 15,515 | 36.8 | 26,646 | 63.2 | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | | 335 | 33.7 | 660 | 66.3 | 995 |
| | 소계 | | 15,850 | 36.7 | 27,306 | 63.3 | 43,156 |
| 합계 | | 65,901 | 69.4 | 29,114 | 30.6 | 95,015 | |

〈그림 4-4-20〉 게임산업 고용형태별 종사자 현황(2011년)



4.5.5 게임산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 게임산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 5만 714명으로 53.4%를 차지했고, 정규직 여자는 1만 5,187명으로 전체 종사자의 16.0%인 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 1만 9,884명으로 20.9%를 차지했고, 비정규직 여자는 9,230명으로 9.7%를 차지했다.

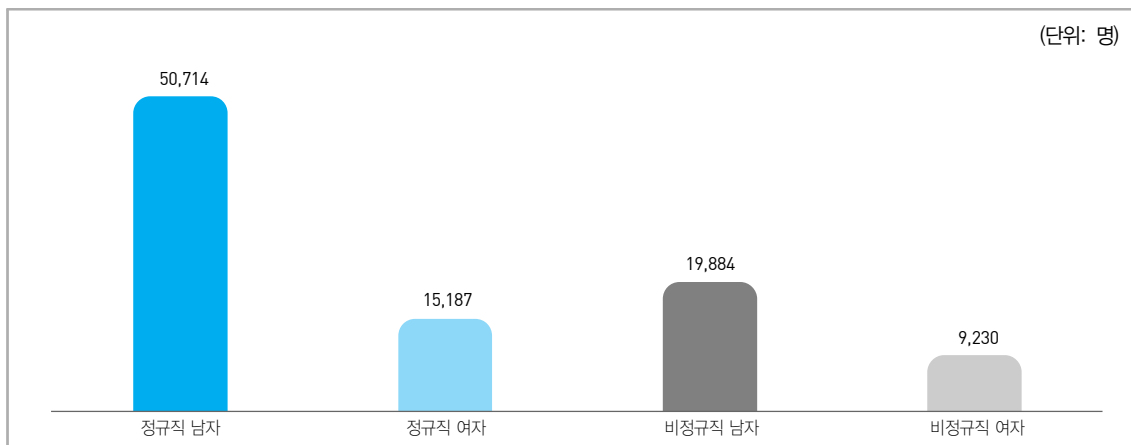
중분류별로 보면, 게임제작 및 배급업은 정규직 남자 종사자 수가 3만 8,069명, 정규직 여자는 1만 1,982명, 비정규직 남자는 1,214명, 비정규직 여자는 594명으로 나타났다. 게임유통업은 정규직 남자가 1만 2,645명, 정규직 여자는 3,205명, 비정규직 남자는 1만 8,670명, 비정규직 여자는 8,636명으로 조사됐다.

〈표 4-4-35〉 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 고용형태/성 소분류 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|-------------|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 32,527 | 73.5 | 10,206 | 23.1 | 966 | 2.2 | 522 | 1.2 | 44,221 |
| | 비디오게임 | 1,613 | 72.7 | 598 | 27.0 | 4 | 0.2 | 3 | 0.1 | 2,218 |
| | 모바일게임 | 3,305 | 72.1 | 1,027 | 22.4 | 196 | 4.3 | 57 | 1.2 | 4,585 |
| | PC게임 | 92 | 75.4 | 27 | 22.1 | 2 | 1.7 | 1 | 0.8 | 122 |
| | 아케이드게임 | 532 | 74.6 | 124 | 17.4 | 46 | 6.5 | 11 | 1.5 | 713 |
| | 소계 | 38,069 | 73.4 | 11,982 | 23.1 | 1,214 | 2.3 | 594 | 1.2 | 51,859 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 12,358 | 29.3 | 3,157 | 7.5 | 18,258 | 43.3 | 8,388 | 19.9 | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | 287 | 28.9 | 48 | 4.8 | 412 | 41.4 | 248 | 24.9 | 995 |
| | 소계 | 12,645 | 29.3 | 3,205 | 7.4 | 18,670 | 43.3 | 8,636 | 20.0 | 43,156 |
| 합계 | | 50,714 | 53.4 | 15,187 | 16.0 | 19,884 | 20.9 | 9,230 | 9.7 | 95,015 |

〈그림 4-4-21〉 게임산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년)



4.5.6 게임산업 성별 종사자 현황

2011년 게임산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 7만 598명으로 74.3%를 차지했고, 여자는 2만 4,417명으로 25.7%를 차지했다.

업종별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 남자 종사자 수가 3만 9,283명(75.7%)이고, 여자는 1만 2,576명(24.3%)이었으며, 게임 유통업은 남자가 3만 1,315명(72.6%)이고, 여자는 1만 1,841명(27.4%)으로 조사됐다.

〈표 4-4-36〉 게임산업 성별 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|----------------|-------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | | 33,493 | 75.7 | 10,728 | 24.3 | 44,221 |
| | 비디오게임 | | 1,617 | 72.9 | 601 | 27.1 | 2,218 |
| | 모바일게임 | | 3,501 | 76.4 | 1,084 | 23.6 | 4,585 |
| | PC게임 | | 94 | 77.0 | 28 | 23.0 | 122 |
| | 아케이드게임 | | 578 | 81.1 | 135 | 18.9 | 713 |
| | 소계 | | 39,283 | 75.7 | 12,576 | 24.3 | 51,859 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | | 30,616 | 72.6 | 11,545 | 27.4 | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | | 699 | 70.3 | 296 | 29.7 | 995 |
| | 소계 | | 31,315 | 72.6 | 11,841 | 27.4 | 43,156 |
| 합계 | | | 70,598 | 74.3 | 24,417 | 25.7 | 95,015 |

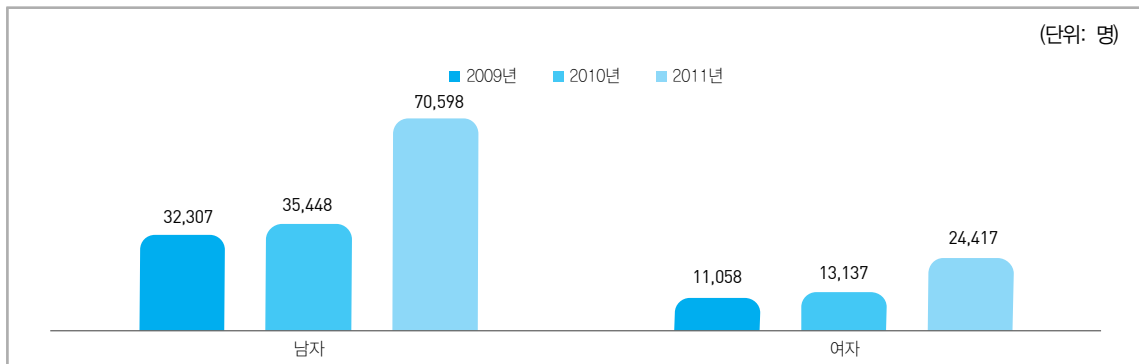
연도별로 보면, 남자 종사자의 비중이 2009년 74.5%에서 2010년에 73.0%로 감소했으나, 2011년에 74.3%로 증가했다. 반면에 여자 종사자의 비중은 2009년 25.5%에서 2010년에 27.0%로 소폭 증가했으나, 2011년에 25.7%로 다시 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-37〉 게임산업 성별 연도별 종사자 현황¹³⁴⁾

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 2009년 | | 32,307 | 74.5 | 11,058 | 25.5 | 43,365 |
| 2010년 | | 35,448 | 73.0 | 13,137 | 27.0 | 48,585 |
| 2011년 | | 70,598 | 74.3 | 24,417 | 25.7 | 95,015 |
| 전년대비증감률(%) | | 99.2 | | 85.9 | | 95.6 |
| 연평균증감률(%) | | 47.8 | | 48.6 | | 48.0 |

〈그림 4-4-22〉 게임산업 성별 연도별 종사자 현황



134) 2011년부터 게임 유통업 종사자 포함

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4.5.7 게임산업 직무별 종사자 현황¹³⁵⁾

2011년 게임산업에서 게임 유통업을 제외한 종사자 수는 5만 1,859명으로 전년대비 6.7% 증가했으며 연평균 9.4% 증가했다.

게임 유통업을 제외하고 2011년 게임산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 그래픽디자이너 종사자 수가 1만 322명으로 전체 종사자의 19.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 게임프로그래밍개발 종사자 수는 9,233명으로 전체 종사자의 17.8%, 일반관리 종사자 수는 5,822명으로 11.2%, 게임기획 종사자 수는 5,092명으로 9.8%를 차지했다. 이 밖에도 게임운영자 및 QA 종사자 수는 4,511명(8.7%)이며, 고객지원(CS) 2,677명(5.2%), 마케팅/홍보 2,327명(4.5%), 웹디자인 1,968명(3.8%), 시스템엔지니어링 1,937명(3.7%), 게임PD 1,765명(3.4%), 웹서비스개발 1,733명(3.3%), 배급(유통) 1,611명(3.1%), UI 디자인 1,425명(2.8%), 사운드 제작 513명(1.0%), 기타 511명(1.0%), 게임소싱 412명(0.8%)로 조사됐다.

연도별로 보면, 사운드 제작 종사자 수는 2009년에 260명, 2010년에 340명, 2011년에 513명으로 꾸준히 증가하여 전년대비 50.9%, 2009년부터 2011년까지 연평균 40.5%의 증가율을 보였다. 게임PD 종사자 수 또한 2009년에 1,301명, 2010년에 1,550명, 2011년에 1,765명으로 꾸준히 증가했으며, 이는 전년대비 13.9% 증가, 연평균 16.5% 증가한 수치이다.

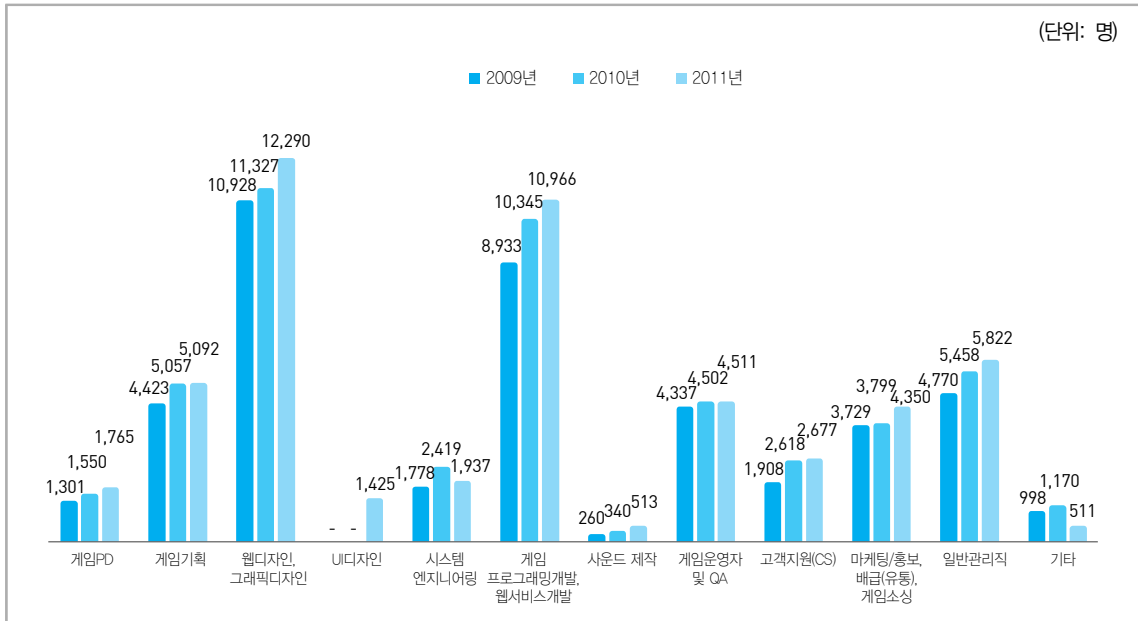
〈표 4-4-38〉 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 직무 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임PD | | 1,301 | 1,550 | 1,765 | 3.4 | 13.9 | 16.5 |
| 게임기획 | | 4,423 | 5,057 | 5,092 | 9.8 | 0.7 | 7.3 |
| 웹디자인 | 10,928 | 11,327 | 1,968 | 3.8 | 8.5 | 6.0 | |
| 그래픽디자이너 | | | 10,322 | 19.9 | | | |
| UI 디자인 | - | - | 1,425 | 2.8 | - | - | |
| 시스템엔지니어링 | 1,778 | 2,419 | 1,937 | 3.7 | ▽19.9 | 4.4 | |
| 게임프로그래밍개발 | 8,933 | 10,345 | 9,233 | 17.8 | 6.0 | 10.8 | |
| 웹서비스개발 | | | 1,733 | 3.3 | | | |
| 사운드 제작 | 260 | 340 | 513 | 1.0 | 50.9 | 40.5 | |
| 게임운영자 및 QA | 4,337 | 4,502 | 4,511 | 8.7 | 0.2 | 2.0 | |
| 고객지원(CS) | 1,908 | 2,618 | 2,677 | 5.2 | 2.3 | 18.4 | |
| 마케팅/홍보 | 3,729 | 3,799 | 2,327 | 4.5 | 14.5 | 8.0 | |
| 배급(유통) | | | 1,611 | 3.1 | | | |
| 게임소싱 | | | 412 | 0.8 | | | |
| 일반관리직 | 4,770 | 5,458 | 5,822 | 11.2 | 6.7 | 10.5 | |
| 기타 | 998 | 1,170 | 511 | 1.0 | ▽56.3 | ▽28.4 | |
| 합계 | | 43,365 | 48,585 | 51,859 | 100.0 | 6.7 | 9.4 |

135) 게임 유통업 종사자 제외

[그림 4-4-23] 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황



4.5.8 게임산업 학력별 종사자 현황

2011년 게임산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6만 2,861명으로 66.2%의 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 1만 114명으로 10.6%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 591명으로 21.7%, 대학원을 졸업한 종사자 수는 1,449명으로 1.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

[표 4-4-39] 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------------|-------------|------|--------|--------|--------|---------|--------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | | 2,291 | 7,688 | 32,921 | 1,321 | 44,221 |
| | 비디오게임 | | 82 | 287 | 1,813 | 36 | 2,218 |
| | 모바일게임 | | 413 | 895 | 3,214 | 63 | 4,585 |
| | PC게임 | | 3 | 12 | 107 | - | 122 |
| | 아케이드게임 | | 38 | 49 | 618 | 8 | 713 |
| | 소계 | | 2,827 | 8,931 | 38,673 | 1,428 | 51,859 |
| | 비중(%) | 5.4 | 17.2 | 74.6 | 2.8 | 100.0 | |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | | 6,985 | 11,325 | 23,830 | 21 | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | | 302 | 335 | 358 | - | 995 |
| | 소계 | | 7,287 | 11,660 | 24,188 | 21 | 43,156 |
| | 비중(%) | 16.9 | 27.0 | 56.1 | 0.0 | 100.0 | |
| 합계 | | | 10,114 | 20,591 | 62,861 | 1,449 | 95,015 |
| 비중(%) | | | 10.6 | 21.7 | 66.2 | 1.5 | 100.0 |

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 2009년 65.9%에서 2010년 66.8%로 증가했으나, 2011년 66.2%로 0.6%p 감소했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 2009년 21.2%에서 2010년 20.9%로 감소했지만, 2011년 21.7%로 전년대비 0.8%p 증가한 것으로 나타났다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 2009년 9.4%에서 2010년 7.8%로 감소했지만, 2011년 10.6%로 전년대비 2.8%p 증가한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 2009년 3.5%에서 2010년 4.6%로 증가했지만, 2011년 1.5%로 전년대비 3.1%p 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-40〉 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

| 연도 | 학력 | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | 합계 |
|------------|----|-------|------|------|---------|-------|
| 2009년 | | 9.4 | 21.2 | 65.9 | 3.5 | 100.0 |
| 2010년 | | 7.8 | 20.9 | 66.8 | 4.6 | 100.0 |
| 2011년 | | 10.6 | 21.7 | 66.2 | 1.5 | 100.0 |
| 전년대비증감(%p) | | 2.8 | 0.8 | ▽0.6 | ▽3.1 | - |

※ 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

4.5.9 게임산업 연령별 종사자 현황

2011년 게임산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 3만 2,123명으로 전체 종사자의 33.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자수는 3만 1,025명으로 32.6%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1만 7,549명으로 18.5%를 차지했으며, 40세 이상은 1만 4,318명으로 15.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-41〉 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------------|-------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | | 17,627 | 18,329 | 5,722 | 2,543 | 44,221 |
| | 비디오게임 | | 481 | 858 | 551 | 328 | 2,218 |
| | 모바일게임 | | 1,789 | 1,725 | 682 | 389 | 4,585 |
| | PC게임 | | 11 | 33 | 46 | 32 | 122 |
| | 아케이드게임 | | 198 | 226 | 204 | 85 | 713 |
| | 소계 | | 20,106 | 21,171 | 7,205 | 3,377 | 51,859 |
| | 비중(%) | | 38.8 | 40.8 | 13.9 | 6.5 | 100.0 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | | 11,936 | 9,752 | 10,148 | 10,325 | 42,161 |
| | 전자 게임장 운영업 | | 81 | 102 | 196 | 616 | 995 |
| | 소계 | | 12,017 | 9,854 | 10,344 | 10,941 | 43,156 |
| | 비중(%) | | 27.8 | 22.8 | 24.0 | 25.4 | 100.0 |
| 합계 | | | 32,123 | 31,025 | 17,549 | 14,318 | 95,015 |
| 비중(%) | | | 33.8 | 32.6 | 18.5 | 15.1 | 100.0 |

4.5.10 게임산업 경력별 종사자 분포

2011년 게임산업의 경력별 종사자 현황을 보면, 경력(근무연한)이 1년 이상 3년 미만인 종사자는 전체의 37.9%로 가장 많았으며, 다음으로 3년 이상 5년 미만은 25.4%, 1년 미만은 17.8%, 5년 이상 10년 미만은 16.1%, 10년 이상은 2.8%의 순이었다. 즉, 경력이 3년 미만인 종사자가 전체의 55.7%로 절반이 넘는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-42〉 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포

(단위: %)

| 직무 \ 경력 | 총인원 | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 |
|------------|--------|-------|---------|---------|----------|--------|
| 게임PD | 745 | 15.0 | 32.5 | 30.4 | 19.2 | 2.9 |
| 게임기획 | 1,434 | 20.3 | 37.3 | 25.0 | 16.5 | 0.9 |
| 웹디자인 | 556 | 19.9 | 36.8 | 24.6 | 17.0 | 1.7 |
| 그래픽디자인 | 2,861 | 18.1 | 43.5 | 24.6 | 12.6 | 1.2 |
| UI 디자인 | 389 | 15.9 | 38.1 | 27.6 | 17.8 | 0.6 |
| 웹 서비스 개발 | 485 | 20.1 | 34.5 | 28.3 | 15.2 | 1.9 |
| 시스템 엔지니어링 | 848 | 16.7 | 38.8 | 26.0 | 18.0 | 0.4 |
| 게임프로그래밍개발 | 3,063 | 14.8 | 40.5 | 26.1 | 17.5 | 1.1 |
| 사운드 제작 | 166 | 21.3 | 33.9 | 28.3 | 16.5 | 0.0 |
| 게임운영자 및 QA | 763 | 24.2 | 40.6 | 21.2 | 9.9 | 4.1 |
| 고객센터(CS) | 564 | 22.4 | 39.6 | 25.4 | 11.4 | 1.1 |
| 마케팅/홍보 | 754 | 23.9 | 41.2 | 21.3 | 12.7 | 0.9 |
| 배급(유통) | 449 | 16.6 | 27.9 | 36.2 | 15.6 | 3.7 |
| 게임 소싱 | 131 | 13.7 | 24.7 | 23.3 | 23.3 | 15.1 |
| 경영 관리 | 1,865 | 14.3 | 29.9 | 22.8 | 21.6 | 11.4 |
| 기타 | 323 | 19.7 | 35.8 | 27.7 | 13.9 | 2.9 |
| 전체 | 15,396 | 17.8 | 37.9 | 25.4 | 16.1 | 2.8 |

* 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면, 2009년부터 2011년까지 동일하게 1년 이상 3년 미만의 종사자가 30.0% 이상을 차지하여 가장 많았고, 다음은 3년 이상 5년 미만의 종사자가 24.0% 이상을 차지하여 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 특히, 1년 이상 5년 미만의 종사자 비중은 2009년 55.7%, 2010년 62.6%, 2011년 63.3%로 꾸준히 증가하는 추세이다.

〈표 4-4-43〉 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

| 연도 \ 경력 | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 | 합계 |
|-------------|-------|---------|---------|----------|--------|-------|
| 2009년 | 20.5 | 30.9 | 24.8 | 18.9 | 4.9 | 100.0 |
| 2010년 | 20.0 | 37.8 | 24.8 | 14.3 | 3.1 | 100.0 |
| 2011년 | 17.8 | 37.9 | 25.4 | 16.1 | 2.8 | 100.0 |
| 전년대비 증감(%p) | ▽2.2 | 0.1 | 0.6 | 1.8 | ▽0.3 | - |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4.6 게임산업 비용 투자 현황

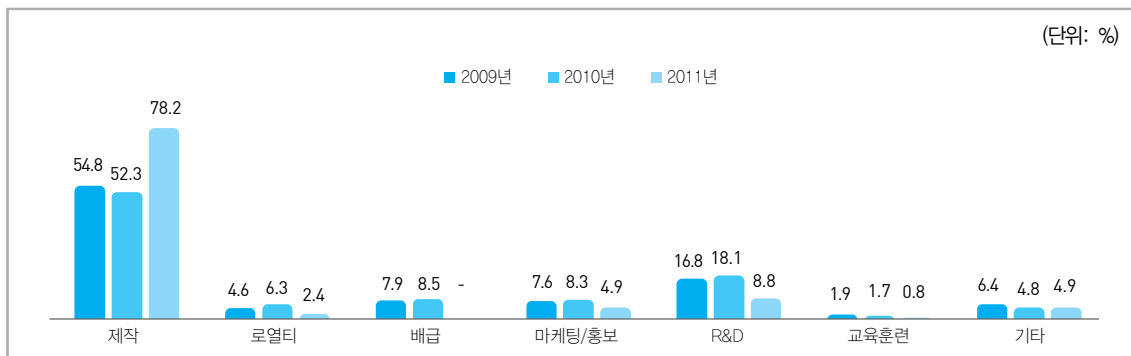
2011년 게임산업의 비용 투자 현황을 보면, 제작부분에서 비용이 78.2%로 가장 많았으며, R&D에 지출하는 비용이 8.8%로 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 그 외에 마케팅/홍보와 기타 부분의 비용은 동일하게 4.9%를 차지했고, 로열티는 2.4%, 교육훈련은 0.8%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-44〉 게임산업 연도별 비용 투자 현황

(단위: %)

| 구분 | 제작 | 로열티 | 배급 | 마케팅/홍보 | R&D | | 교육훈련 | 기타 | 총 사업비용 |
|------------|------|------|------|--------|------|-----|------|-----|--------|
| | | | | | 기술 | 기획 | | | |
| 2009년 | 54.8 | 4.6 | 7.9 | 7.6 | 12.4 | 4.4 | 1.9 | 6.4 | 100.0 |
| 2010년 | 52.3 | 6.3 | 8.5 | 8.3 | 11.9 | 6.2 | 1.7 | 4.8 | 100.0 |
| 2011년 | 78.2 | 2.4 | - | 4.9 | 8.8 | | 0.8 | 4.9 | 100.0 |
| 전년대비증감(%p) | 25.9 | ▽3.9 | ▽8.5 | ▽3.4 | ▽9.3 | | ▽0.9 | 0.1 | - |

〈그림 4-4-24〉 게임산업 연도별 비용 투자 현황



4.7 게임산업 주력 플랫폼 현황

2011년 게임산업의 주력 플랫폼은 온라인게임이 46.6%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일게임이 33.3%인 것으로 조사됐다. 아케이드게임은 11.6%였으며, PC게임이 3.7%, 비디오게임이 3.4%, 휴대용게임이 1.4%의 순인 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 온라인게임은 2009년 47.2%에서 2010년에 43.5%로 감소했지만, 2011년에 46.6%로 증가했다. 모바일게임은 2009년에 27.7%, 2010년에 30.7%, 2011년에 33.3%로 꾸준히 증가하는 것으로 조사됐다. 아케이드게임은 2009년 16.3%에서 2010년에 19.0%로 증가했지만, 2011년 11.6%로 감소한 것으로 조사됐다. 휴대용게임은 2009년 3.0%에서 2010년에 1.4%로 감소했으며, 2011년에는 1.4%로 변화가 없는 것으로 조사됐다. 비디오게임은 2009년에 4.0%, 2010년에 3.0%, 2011년에 3.4%로 조사됐고, PC게임은 2009년에 1.8%, 2010년에 2.5%, 2011년 3.7%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-45〉 게임산업 연도별 주력 플랫폼 현황

(단위: %)

| 연도 | 플랫폼 | 온라인게임 | 모바일게임 | 아케이드게임 | 휴대용게임 | 비디오게임 | PC게임 | 합계 |
|---------------|-----|-------|-------|--------|-------|-------|------|-------|
| 2009년 | | 47.2 | 27.7 | 16.3 | 3.0 | 4.0 | 1.8 | 100.0 |
| 2010년 | | 43.5 | 30.7 | 19.0 | 1.4 | 3.0 | 2.5 | 100.0 |
| 2011년 | | 46.6 | 33.3 | 11.6 | 1.4 | 3.4 | 3.7 | 100.0 |
| 전년대비 증감(%) | | 3.1 | 2.6 | ▽7.4 | - | 0.4 | 1.2 | - |

* 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

2011년 게임산업의 주요 제작/배급 장르 현황을 보면, MMORPG가 26.3%로 가장 많았으며, 다음으로 아케이드게임이 23.1%인 것으로 조사됐다. 보드게임은 20.1%였으며, RTS가 18.7%, 스포츠게임이 15.3%, MORPG가 13.5%, FPS와 AOS가 각각 9.4%, 5.7%, 기타 게임이 5.5%, 레이싱게임과 리듬게임이 동일하게 4.3%, 매니지먼트게임 3.4%, 교육용게임 3.2%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-46〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

(단위: %)

| 연도 | 장르 | 롤플레이 | 액션/ 대전/ 어드벤처 | 웹보드 게임 | 스포츠 게임 | 슈팅 게임 | 기타 시뮬레이션 | 교육용 게임 | 전략 시뮬레이션 | 기타 | 체감 게임 | 기능성 게임 | 프라이즈 게임 |
|-------|----|------|--------------------|-----------|-----------|----------|-------------|-----------|-------------|-----|----------|-----------|------------|
| 2009년 | | 19.1 | 17.6 | 12.1 | 8.9 | 8.1 | 8.1 | 6.5 | 6.5 | 4.0 | 4.1 | 3.9 | 1.2 |
| 2010년 | | 17.6 | 15.7 | 12.5 | 10.0 | 10.1 | 8.0 | 6.6 | 8.6 | 5.0 | - | 4.2 | 1.6 |

* 장르별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

〈표 4-4-47〉 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황(2011년)

(단위: %)

| 플랫폼 | 장르 | RTS | MORPG | MMO RPG | AOS | 매니지먼트 게임 | 스포츠 게임 | 보드 게임 | 아케이 드게임 | FPS | 레이싱 게임 | 리듬 게임 | 교육용 게임 | 기타 |
|--------------------|----|------|-------|------------|------|-------------|-----------|----------|------------|------|-----------|----------|-----------|-----|
| 온라인게임 (클라이언트기반) | | 15.4 | 21.5 | 43.0 | 4.0 | - | 14.1 | 14.8 | 5.4 | 10.1 | 4.7 | 4.7 | 2.0 | 5.4 |
| 온라인게임 (웹브라우저기반) | | 40.0 | 9.1 | 29.1 | 7.3 | 1.8 | 14.5 | 12.7 | 5.5 | - | - | 1.8 | 3.6 | 5.5 |
| PC게임 | | 12.5 | 6.3 | 25.0 | 18.8 | 6.3 | 18.8 | 12.5 | 25.0 | 12.5 | - | 6.3 | 6.3 | 6.3 |
| 아케이드게임 | | 9.8 | 5.9 | 5.9 | 2.0 | 2.0 | 11.8 | 27.5 | 64.7 | 7.8 | 3.9 | 3.9 | - | 0.0 |
| 비디오게임 | | 13.3 | - | 20.0 | 6.7 | 13.3 | 26.7 | 6.7 | 6.7 | 33.3 | 6.7 | 6.7 | 6.7 | 6.7 |
| 모바일게임 | | 17.8 | 11.6 | 17.1 | 6.8 | 6.8 | 17.1 | 28.1 | 34.9 | 10.3 | 5.5 | 4.8 | 4.8 | 8.2 |
| 휴대용게임 | | 33.3 | 16.7 | - | - | - | - | 16.7 | 16.7 | - | 16.7 | - | - | - |
| 전체 | | 18.7 | 13.5 | 26.3 | 5.7 | 3.4 | 15.3 | 20.1 | 23.1 | 9.4 | 4.3 | 4.3 | 3.2 | 5.5 |

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

4.9 게임산업 게임 판매 방식

2011년 게임산업의 주된 게임 판매 방식은 유통사를 통한 방법이 45.0%로 가장 많았고, 자체 판매망 통한 방법이 44.1%로 그 다음인 것으로 나타났다. 이외에 오픈마켓을 통한 판매가 17.8%, 이동통신사를 통한 판매가 10.3%, 인터넷 쇼핑몰이 2.7%, 기타가 1.5%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-48〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황(2011년)

(단위: %)

| 플랫폼 \ 판매방식 | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 오픈마켓 | 이동통신사를 통한 판매 | 인터넷쇼핑몰 | 기타 |
|------------|------------|---------------|------|--------------|--------|------|
| 온라인게임 | 48.5 | 52.0 | 6.4 | 2.0 | 2.5 | 10.5 |
| PC게임 | 62.5 | 37.5 | 0.0 | 12.5 | 0.0 | 6.3 |
| 아케이드게임 | 45.1 | 58.8 | 9.8 | 0.0 | 5.9 | 0.0 |
| 비디오게임 | 53.3 | 46.7 | 6.7 | 0.0 | 13.3 | 0.0 |
| 모바일게임 | 37.0 | 28.1 | 39.7 | 26.7 | 0.7 | 5.6 |
| 휴대용게임 | 50.0 | 50.0 | 16.7 | 0.0 | 16.7 | 0.0 |
| 전체 | 45.0 | 44.1 | 17.8 | 10.3 | 2.7 | 1.5 |

※ 판매 방식별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

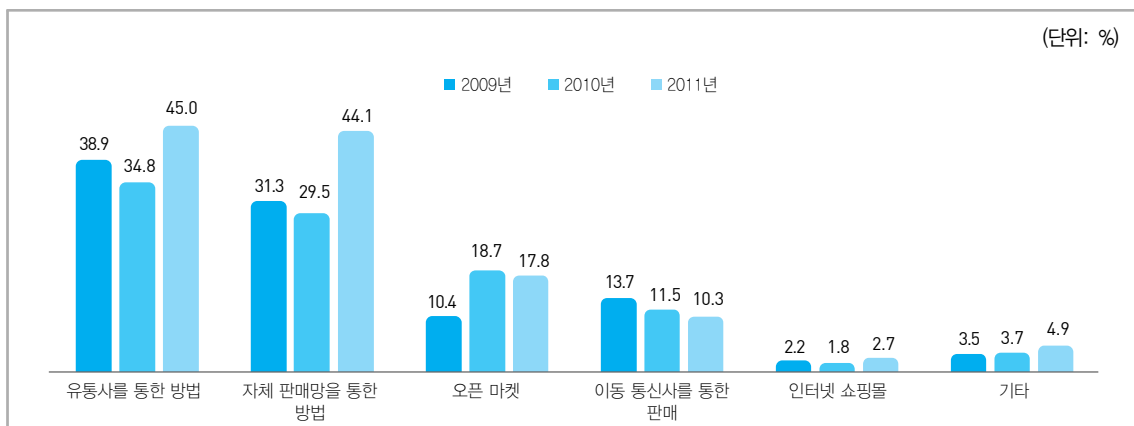
〈표 4-4-49〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황

(단위: %)

| 연도 \ 판매 방식 | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 오픈마켓 | 이동 통신사를 통한 판매 | 인터넷 쇼핑몰 | 기타 |
|------------|------------|---------------|------|---------------|---------|-----|
| 2009년 | 38.9 | 31.3 | 10.4 | 13.7 | 2.2 | 3.5 |
| 2010년 | 34.8 | 29.5 | 18.7 | 11.5 | 1.8 | 3.7 |
| 2011년 | 45.0 | 44.1 | 17.8 | 10.3 | 2.7 | 4.9 |
| 전년대비증감(%) | 10.2 | 14.6 | ▽0.9 | ▽1.2 | 0.9 | 1.2 |

※ 판매 방식별 분포 비율은 반올림한 값임

〈그림 4-4-25〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황



05 영화산업

〈표 4-5-1〉 영화산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|------------------|---------------------------|---|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체 |
| | 영화 수입 | 해외 영화를 수입하는 사업체 |
| | 영화제작 지원 | 일반 영화제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 하는 사업체 |
| | 영화 배급 | 일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체 |
| | 극장 상영 | 실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | 영화투자 조합 | 영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합 |
| | DVD/VHS 제작 | 영화 DVD/VHS를 기획 및 제작하는 사업체 |
| | DVD/VHS 도매 | 영화 DVD/VHS를 도매하는 사업체 |
| | DVD/VHS 소매 | 영화 DVD/VHS를 소매하는 사업체 |
| | DVD/VHS 대여 | 영화 DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체 |
| | DVD/VHS 상영 | 영화 DVD/VHS를 구입하여 모니터, TV, 프로젝터 등을 이용하여 비디오물 감상실을 운영하는 사업체 |
| 온라인 상영 | 인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체 | |

영화산업 통계는 영화진흥위원회의 “한국 영화산업 실태조사”를 인용했다.

5.1 영화산업 전체 요약

2011년 영화산업의 사업체 수는 3,424개이며, 종사자 수는 2만 9,569명으로 조사됐다. 매출액은 3조 9,200억 원으로 나타났으며, 부가가치액은 1조 5,244억 원, 부가가치율은 38.89%로 조사됐다. 그리고 수출액은 1,582만 달러, 수입액은 4,635만 달러인 것으로 조사됐다.

한국 영화산업의 사업체 수는 2006년 8,663개에서 2011년 3,424개로 지속적인 감소가 이루어졌으며, 최근 3년간 가장 어려운 해를 보내고 있다. 사업체 수 증감률을 보면 2011년에 전년대비 8.1% 감소한 것으로 나타났으며, 2006년부터 2011년까지 연평균 16.9% 감소했다. 영화산업 수출액은 2006년 수출액은 2,451만 달러였으나 지속적으로 감소하여 2011년에는 1,582만 달러로 조사됐다. 이는 연평균 8.4% 감소한 수치이다. 한편 종사자 수는 2011년에 2만 9,569명으로 전년대비 3.2% 감소한 것으로 나

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

타났다. 매출액은 전년대비 9.6% 증가했고 연평균 1.3% 증가한 것으로 나타났으며, 부가가치액은 전년대비 30.4% 증가했으며 연평균 3.1% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-5-2〉 영화산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 8,663 | 25,769 | 3,683,627 | 1,781,814 | 48.37 | 24,515 | 45,813 |
| 2007년 | 5,134 | 23,935 | 3,204,570 | 886,656 | 27.67 | 24,396 | 67,527 |
| 2008년 | 4,893 | 19,908 | 2,954,624 | 357,811 | 12.11 | 21,037 | 78,775 |
| 2009년 | 4,109 | 28,041 | 3,362,815 | 1,106,366 | 32.90 | 14,122 | 73,646 |
| 2010년 | 3,727 | 30,561 | 3,577,948 | 1,169,265 | 32.68 | 13,583 | 53,374 |
| 2011년 | 3,424 | 29,569 | 3,920,019 | 1,524,495 | 38.89 | 15,829 | 46,355 |
| 전년대비증감률(%) | ▽8.1 | ▽3.2 | 9.6 | 30.4 | 6.21p | 16.5 | ▽13.2 |
| 연평균증감률(%) | ▽16.9 | 2.8 | 1.3 | ▽3.1 | - | ▽8.4 | 0.2 |

영화산업의 1인당 평균 매출액이 1억 3,300만 원이며, 업체당 평균 매출액은 11억 4,500만 원으로 나타났다. 업종별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업의 1인당 평균 매출액은 1억 4,100만 원으로 나타나 DVD/VHS 제작 및 유통업의 1인당 평균 매출액 7,400만 원 보다 훨씬 높아 영화 제작, 지원 및 유통업과 DVD/VHS 제작 및 유통업의 1인당 평균 매출액 차이가 매우 큰 것으로 조사됐다. 업체당 평균 매출액을 보면 영화 제작, 지원 및 유통업은 33억 3,600만 원이며, DVD/VHS 제작 및 유통업은 1억 1,600만 원으로 1인당 평균 매출액과 마찬가지로 영화 제작, 지원 및 유통업과 DVD/VHS 제작 및 유통업의 업체당 평균 매출액 차이도 큰 것으로 나타났다. 한편, 1인당 평균 매출액이 가장 큰 업종은 영화투자 조합으로 11억 3,600만 원으로 나타났고, 영화수입은 4억 7,300만 원으로 영화투자 조합 다음으로 1인당 평균 매출액이 많은 것으로 나타났다. 업체당 평균 매출액은 영화투자 조합이 107억 9,500만 원으로 가장 높았고, 그 다음은 DVD/VHS 제작으로 94억 8,700만 원인 것으로 나타났다. 가장 매출액이 작은 업종은 DVD/VHS 대여로 업체당 평균 매출액은 500만 원이며, 1인당 평균 매출액은 400만 원으로 나타났다.

〈표 4-5-3〉 영화산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수(개) | 종사자 수(명) | 매출액(백만 원) | 업체당 평균 매출액(백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|-----------------------|-------------|----------|----------|-----------|---------------------|---------------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 387 | 3,013 | 549,415 | 1,420 | 182 |
| | 영화 수입 | 125 | 867 | 410,198 | 3,282 | 473 |
| | 영화제작 지원 | 106 | 1,704 | 184,578 | 1,741 | 108 |
| | 영화 배급 | 74 | 1,530 | 485,734 | 6,564 | 317 |
| | 극장 상영 | 320 | 17,723 | 1,755,756 | 5,487 | 99 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 74 | 1,008 | 177,802 | 2,403 | 176 |
| | 영화투자 조합 | 8 | 76 | 86,360 | 10,795 | 1,136 |
| | 소계 | 1,094 | 25,921 | 3,649,843 | 3,336 | 141 |

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수(개) | 종사자 수(명) | 매출액(백만 원) | 업체당 평균 매출액(백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|------------------------|------------|----------|----------|-----------|---------------------|---------------------|
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 3 | 74 | 28,460 | 9,487 | 385 |
| | DVD/VHS 도매 | 8 | 42 | 14,326 | 1,791 | 341 |
| | DVD/VHS 소매 | 349 | 389 | 14,703 | 42 | 38 |
| | DVD/VHS 대여 | 1,562 | 1,812 | 7,722 | 5 | 4 |
| | DVD/VHS 상영 | 368 | 696 | 23,131 | 63 | 33 |
| | 온라인 상영 | 40 | 635 | 181,834 | 4,546 | 286 |
| | 소계 | 2,330 | 3,648 | 270,176 | 116 | 74 |
| 전체 | | 3,424 | 29,569 | 3,920,019 | 1,145 | 133 |

5.2 영화산업 사업체 수 현황

2011년 영화산업의 사업체수는 3,424개로 전년대비 8.1% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.7% 감소했다. 소분류별로 보면, DVD/VHS 대여업 사업체 수가 1,562개로 45.6%의 가장 높은 비중을 보였으며 전년대비 7.8% 감소, 연평균 13.5% 감소했다. 다음으로 영화 기획 및 제작업 사업체 수가 387개로 11.3%를 차지했고 전년대비 23.4% 감소, 연평균 3.8% 감소했다. DVD/VHS 상영업 사업체 수가 368개 업체(10.7%)로 전년대비 14.2% 감소, 연평균 12.9% 감소했으며, DVD/VHS 소매업 사업체 수는 349개(10.2%)로 전년대비 15.9% 증가, 연평균 1.0% 증가했다. 나머지 업종은 비중이 10.0%를 넘지 않는 것으로 나타났다.

〈표 4-5-4〉 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|-------------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 418 | 505 | 387 | 11.3 | ▽23.4 | ▽3.8 |
| | 영화 수입 | 58 | 72 | 125 | 3.7 | 73.6 | 46.8 |
| | 영화제작 지원 | 95 | 103 | 106 | 3.1 | 2.9 | 5.6 |
| | 영화 배급 | 57 | 56 | 74 | 2.2 | 32.1 | 13.9 |
| | 극장 상영 | 461 | 428 | 320 | 9.3 | ▽25.2 | ▽16.7 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 33 | 67 | 74 | 2.2 | 10.4 | 49.7 |
| | 영화투자 조합 | 21 | 19 | 8 | 0.2 | ▽57.9 | ▽38.3 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 5 | 4 | 3 | 0.1 | ▽25.0 | ▽22.5 |
| | DVD/VHS 도매 | 9 | 8 | 8 | 0.2 | - | ▽5.7 |
| | DVD/VHS 소매 | 342 | 301 | 349 | 10.2 | 15.9 | 1.0 |
| | DVD/VHS 대여 | 2,089 | 1,694 | 1,562 | 45.6 | ▽7.8 | ▽13.5 |
| | DVD/VHS 상영 | 485 | 429 | 368 | 10.7 | ▽14.2 | ▽12.9 |
| | 온라인 상영 | 36 | 41 | 40 | 1.2 | ▽2.4 | 5.4 |
| 합계 | | 4,109 | 3,727 | 3,424 | 100.0 | ▽8.1 | ▽8.7 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

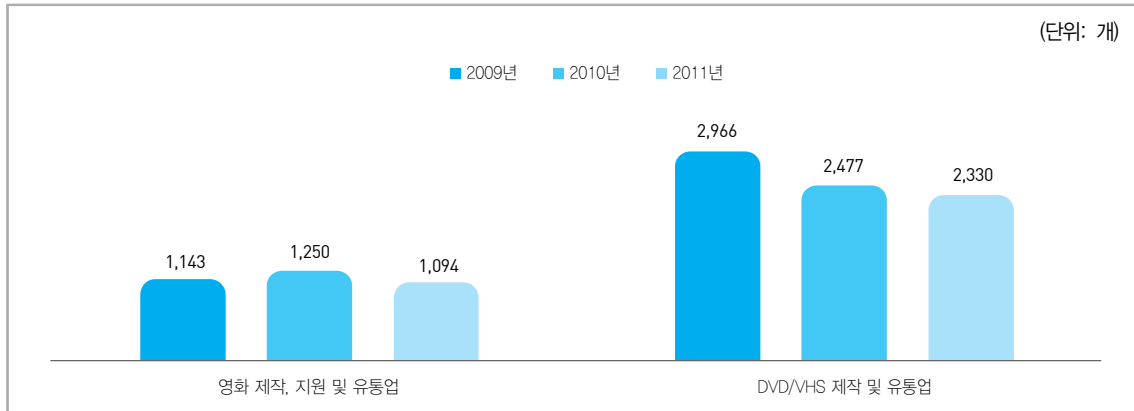
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션
산업

[그림 4-5-1] 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



5.3 영화산업 매출액 현황

2011년 영화산업의 매출액은 3조 9,200억 원으로 전년대비 9.6% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.0% 증가했다. 연도별로 보면 2009년 3조 3,628억 원에서 2010년에 3조 5,779억 원, 2011년에 3조 9,200억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 매출액은 3조 6,498억 원(93.1%)이며 이는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 8.2% 증가한 수치이다. DVD/VHS 제작 및 유통업 매출액은 2,701억 원(6.9%)으로 전년대비 76.0% 증가, 연평균 4.9% 증가한 것으로 조사됐다.

소분류별로 보면 극장 상영이 1조 7,557억 원(44.8%)으로 가장 큰 매출액 비중을 보였다. 영화 기획 및 제작은 5,494억 원(14.0%)으로 극장 상영 다음으로 높은 매출액 비중을 보였다. 영화 배급은 4,857억 원(12.4%)이며, 영화 수입은 4,101억 원(10.5%)으로 조사됐다. 영화제작 지원은 1,845억 원(4.7%), 영화 홍보 및 마케팅은 1,778억 원(4.5%), 영화투자 조합은 863억 원(2.2%)로 집계되었다. DVD/VHS 제작은 284억 원(0.7%), DVD/VHS 도매는 143억 원(0.4%), DVD/VHS 소매는 147억 원(0.4%), DVD/VHS 대여는 77억 원(0.2%), 그리고 온라인 상영은 1,818억 원(4.6%)로 조사됐다.

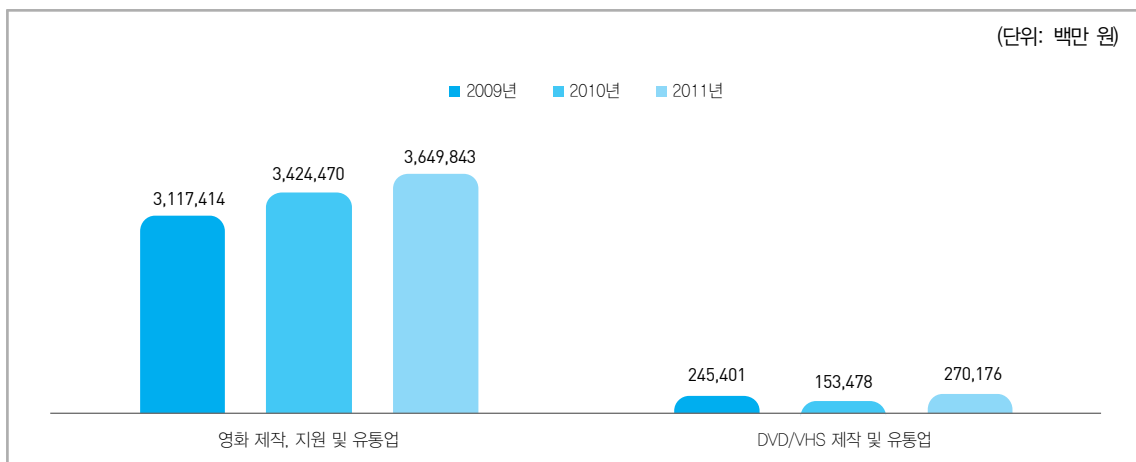
〈표 4-5-5〉 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 463,840 | 506,823 | 549,415 | 14.0 | 8.4 | 8.8 |
| | 영화 수입 | 366,179 | 416,852 | 410,198 | 10.5 | ▽1.6 | 5.8 |
| | 영화제작 지원 | 152,979 | 168,506 | 184,578 | 4.7 | 9.5 | 9.8 |
| | 영화 배급 | 382,122 | 424,583 | 485,734 | 12.4 | 14.4 | 12.7 |
| | 극장 상영 | 1,588,637 | 1,699,683 | 1,755,756 | 44.8 | 3.3 | 5.1 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 145,683 | 158,537 | 177,802 | 4.5 | 12.2 | 10.5 |
| | 영화투자 조합 | 17,974 | 49,486 | 86,360 | 2.2 | 74.5 | 119.2 |
| | 소계 | 3,117,414 | 3,424,470 | 3,649,843 | 93.1 | 6.6 | 8.2 |

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 41,379 | 40,716 | 28,460 | 0.7 | ▽30.1 | ▽17.1 |
| | DVD/VHS 도매 | 50,391 | 28,077 | 14,326 | 0.4 | ▽49.0 | ▽46.7 |
| | DVD/VHS 소매 | 34,912 | 17,887 | 14,703 | 0.4 | ▽17.8 | ▽35.1 |
| | DVD/VHS 대여 | 28,743 | 13,562 | 7,722 | 0.2 | ▽43.1 | ▽48.2 |
| | DVD/VHS 상영 | 67,652 | 24,661 | 23,131 | 0.6 | ▽6.2 | ▽41.5 |
| | 온라인 상영 | 22,324 | 28,575 | 181,834 | 4.6 | 536.3 | 185.4 |
| | 소계 | 245,401 | 153,478 | 270,176 | 6.9 | 76.0 | 4.9 |
| 합계 | | 3,362,815 | 3,577,948 | 3,920,019 | 100.0 | 9.6 | 8.0 |

[그림 4-5-2] 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황



5.3.1 영화산업 영화 제작, 지원 및 유통업 매출액 현황

2011년 영화산업 중 영화 제작, 지원 및 유통업 매출액은 3조 6,498억 원으로 전년대비 6.6%, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.2% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년에 3조 1,174억 원에서 2010년에 3조 4,244억 원으로 증가했고, 2011년에도 3조 6,498억 원으로 계속 증가했다.

소분류별로 보면, 극장 상영이 1조 7,557억 원(48.1%)으로 가장 많았으며, 영화 기획 및 제작은 5,494억 원(15.0%)으로 극장 상영 다음으로 많은 매출액을 차지하였다. 이어서 영화 배급 4,857억 원(13.3%), 영화 수입 4,101억 원(11.2%), 영화제작 지원 1,845억 원(5.1%), 영화 홍보 및 마케팅 1,778억 원(4.9%), 그리고 영화투자 조합 863억 원(2.4%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면, 극장 상영은 전년대비 3.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.1% 증가하여 2009년부터 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 영화 기획 및 제작업은 전년대비 8.4% 증가, 연평균 8.8% 증가했으며, 영화 배급 또한 전년대비 14.4% 증가, 연평균 12.7% 증가했다.

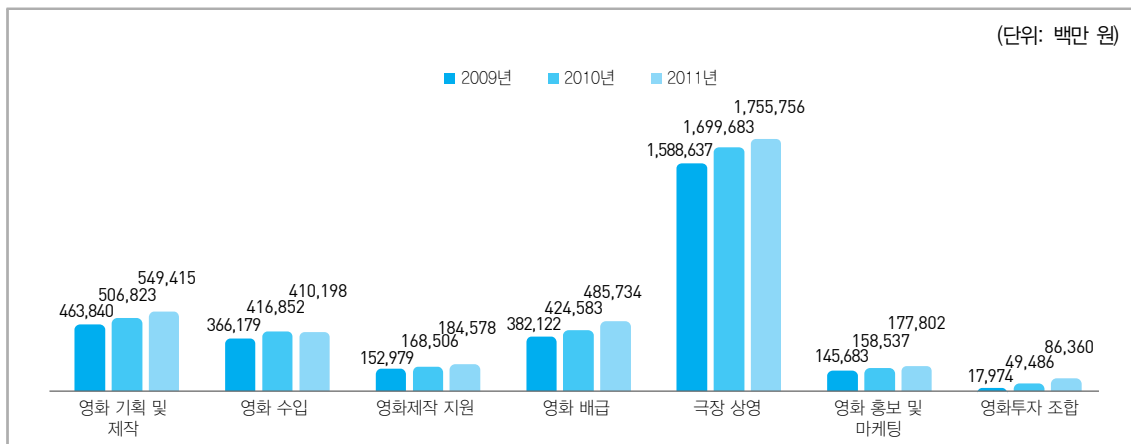
01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-5-6〉 영화산업 영화 제작, 지원 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 463,840 | 506,823 | 549,415 | 15.0 | 8.4 | 8.8 |
| | 영화 수입 | 366,179 | 416,852 | 410,198 | 11.2 | ▽1.6 | 5.8 |
| | 영화제작 지원 | 152,979 | 168,506 | 184,578 | 5.1 | 9.5 | 9.8 |
| | 영화 배급 | 382,122 | 424,583 | 485,734 | 13.3 | 14.4 | 12.7 |
| | 극장 상영 | 1,588,637 | 1,699,683 | 1,755,756 | 48.1 | 3.3 | 5.1 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 145,683 | 158,537 | 177,802 | 4.9 | 12.2 | 10.5 |
| | 영화투자 조합 | 17,974 | 49,486 | 86,360 | 2.4 | 74.5 | 119.2 |
| 합계 | | 3,117,414 | 3,424,470 | 3,649,843 | 100.0 | 6.6 | 8.2 |

[그림 4-5-3] 영화산업 영화 제작, 지원 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



5.3.2 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 매출액 현황

2011년 영화산업 중 DVD/VHS 제작 및 유통업 매출액은 2,701억 원으로 전년대비 76.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.9% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 DVD/VHS 제작 및 유통업 매출액을 보면, 2009년에 2,454억 원에서 2010년에 1,534억 원으로 감소했고, 2011년 2,701억 원으로 다시 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 온라인 상영 매출액은 1,818억 원(67.3%)으로 가장 많았으며, DVD/VHS 제작 매출액은 284억 원(10.5%)으로 나타났다. 이외에도 DVD/VHS 상영 매출액은 231억 원(8.6%), DVD/VHS 소매 매출액은 147억 원(5.4%), DVD/VHS 도매 매출액은 143억 원(5.3%), DVD/VHS 대여 매출액은 77억 원(2.9%)의 순으로 나타났다.

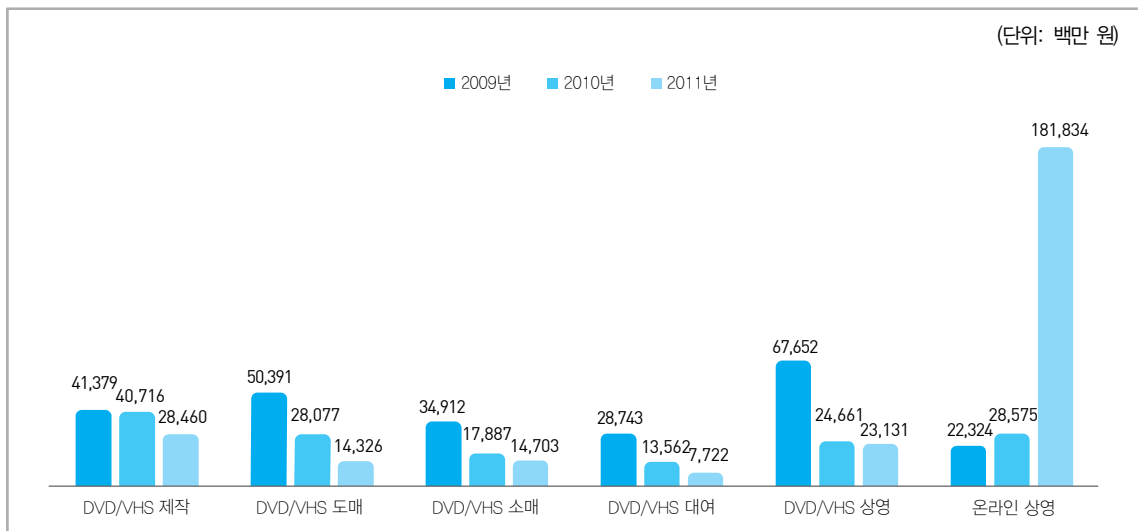
증감률을 보면, DVD/VHS 도매 매출액은 전년대비 49.0% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 46.7% 감소하여 비교적 큰 감소폭을 보였다. DVD/VHS 대여 매출액 또한 전년대비 43.1% 감소, 연평균 48.2% 감소하여 매년 큰 폭의 감소가 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 반면에 온라인 상영 매출액은 전년대비 536.3% 증가, 연평균은 185.4% 증가해 큰 폭의 증감률을 보였다.

〈표 4-5-7〉 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|------------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 41,379 | 40,716 | 28,460 | 10.5 | ▽30.1 | ▽17.1 |
| | DVD/VHS 도매 | 50,391 | 28,077 | 14,326 | 5.3 | ▽49.0 | ▽46.7 |
| | DVD/VHS 소매 | 34,912 | 17,887 | 14,703 | 5.4 | ▽17.8 | ▽35.1 |
| | DVD/VHS 대여 | 28,743 | 13,562 | 7,722 | 2.9 | ▽43.1 | ▽48.2 |
| | DVD/VHS 상영 | 67,652 | 24,661 | 23,131 | 8.6 | ▽6.2 | ▽41.5 |
| | 온라인 상영 | 22,324 | 28,575 | 181,834 | 67.3 | 536.3 | 185.4 |
| 합계 | | 245,401 | 153,478 | 270,176 | 100.0 | 76.0 | 4.9 |

[그림 4-5-4] 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



5.3.3 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 영화산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 1조 9,400억 원으로 전체 매출액의 49.5%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 1조 7,928억 원으로 전체 매출액의 45.7%를 차지하여 다음으로 높은 비중을 보였다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 1,486억 원으로 3.8%를 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 384억 원으로 1.0%의 비중을 차지했다.

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

〈표 4-5-8〉 영화산업 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 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 영화 기획 및 제작 | 2,619 | 43,668 | 472,884 | 30,244 | 549,415 |
| 영화 수입 | 1,353 | 17,035 | 121,016 | 270,794 | 410,198 |
| 영화제작 지원 | 750 | 29,095 | 123,465 | 31,268 | 184,578 |
| 영화 배급 | 566 | 3,429 | 8,537 | 473,202 | 485,734 |
| 극장 상영 | 818 | 16,337 | 974,702 | 763,899 | 1,755,756 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | - | 21,947 | 144,585 | 11,270 | 177,802 |
| 영화투자 조합 | - | - | 26,280 | 60,080 | 86,360 |
| DVD/VHS 제작 | - | - | 17,454 | 11,006 | 28,460 |
| DVD/VHS 도매 | - | 4,796 | 9,530 | - | 14,326 |
| DVD/VHS 소매 | 4,342 | 1,001 | 9,360 | - | 14,703 |
| DVD/VHS 대여 | 7,722 | - | - | - | 7,722 |
| DVD/VHS 상영 | 20,285 | 2,846 | - | - | 23,131 |
| 온라인 상영 | - | 8,500 | 32,200 | 141,134 | 181,834 |
| 합계 | 38,455 | 148,654 | 1,940,013 | 1,792,897 | 3,920,019 |
| 비중(%) | 1.0 | 3.8 | 49.5 | 45.7 | 100.0 |

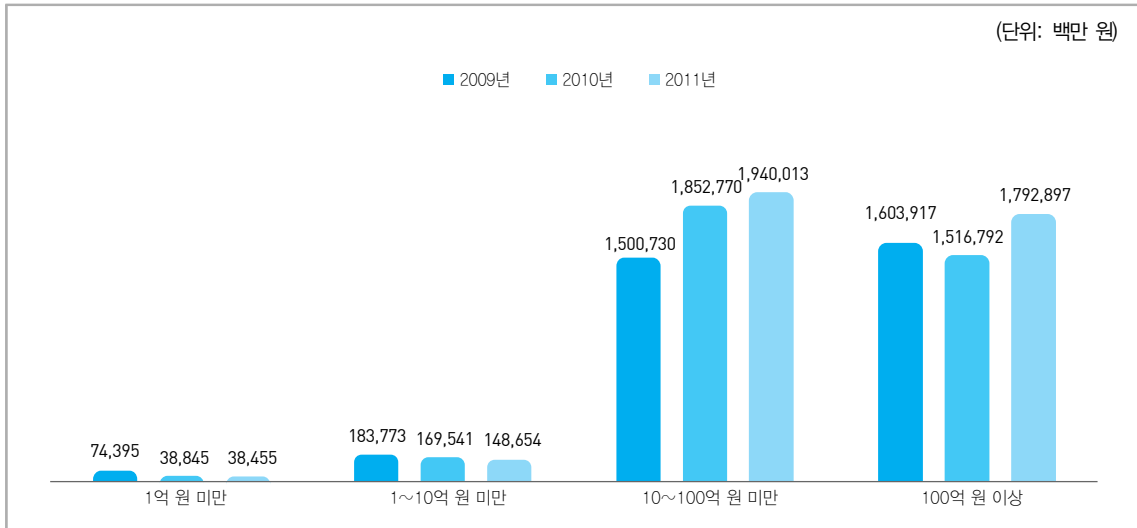
연도별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액이 2010년에 감소했다가, 2011년에 다시 증가한 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 2009년 1조 6,039억 원에서 2010년 1조 5,167억 원, 2011년은 1조 7,928억 원으로 조사되어 전년대비 18.2% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 반면에 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년 1조 5,007억 원에서 2010년에 1조 8,527억 원, 그리고 2011년 1조 9,400억 원으로 지속적인 증가세를 보였으며, 이는 전년대비 4.7% 증가, 연평균 13.7% 증가한 수치이다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년에 743억 원, 2010년 388억 원, 그리고 2011년에는 384억 원으로 나타나 전년대비 1.0% 감소, 연평균 28.1% 감소했다. 한편 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년 1,837억 원, 2010년 1,695억 원, 2011년 1,486억 원으로 전년대비 12.3% 감소, 연평균 10.1% 감소했다.

〈표 4-5-9〉 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2009년 | 74,395 | 183,773 | 1,500,730 | 1,603,917 | 3,362,815 |
| 2010년 | 38,845 | 169,541 | 1,852,770 | 1,516,792 | 3,577,948 |
| 2011년 | 38,455 | 148,654 | 1,940,013 | 1,792,897 | 3,920,019 |
| 전년대비증감률(%) | ▽1.0 | ▽12.3 | 4.7 | 18.2 | 9.6 |
| 연평균증감률(%) | ▽28.1 | ▽10.1 | 13.7 | 5.7 | 8.0 |

[그림 4-5-5] 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



5.3.4 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 영화산업의 종사자 규모별 매출액을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 1조 4,405억 원으로 전체 매출액의 36.7%를 차지하며 가장 높은 비중을 보였다. 다음으로 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액이 1조 4,167억 원(36.1%), 100인 이상인 사업체의 매출액은 6,058억 원(15.5%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 2,493억 원(6.4%), 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 2,075억 원(5.3%)의 순인 것으로 조사됐다.

[표 4-5-10] 영화산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|--------|---------|---------|-----------|-----------|---------|-----------|
| 영화 기획 및 제작 | | 56,586 | 70,845 | 412,943 | 9,041 | - | 549,415 |
| 영화 수입 | | 47,359 | 59,764 | 136,700 | 85,496 | 80,879 | 410,198 |
| 영화제작 지원 | | 10,901 | 13,336 | 118,775 | 36,917 | 4,649 | 184,578 |
| 영화 배급 | | 2,399 | - | 107,910 | 243,374 | 132,051 | 485,734 |
| 극장 상영 | | 26,589 | 19,923 | 431,441 | 889,519 | 388,284 | 1,755,756 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | | 13,410 | 23,717 | 129,405 | 11,270 | - | 177,802 |
| 영화투자 조합 | | - | 34,430 | 51,930 | - | - | 86,360 |
| DVD/VHS 제작 | | - | - | 28,460 | - | - | 28,460 |
| DVD/VHS 도매 | | 3,996 | 9,530 | 800 | - | - | 14,326 |
| DVD/VHS 소매 | | 14,703 | - | - | - | - | 14,703 |
| DVD/VHS 대여 | | 7,722 | - | - | - | - | 7,722 |
| DVD/VHS 상영 | | 22,856 | 275 | - | - | - | 23,131 |
| 온라인 상영 | | 1,000 | 17,500 | 22,200 | 141,134 | - | 181,834 |
| 합계 | | 207,521 | 249,320 | 1,440,564 | 1,416,751 | 605,863 | 3,920,019 |
| 비중(%) | | 5.3 | 6.4 | 36.7 | 36.1 | 15.5 | 100.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

증감률을 보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액이 전년대비 무려 270.2% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 98.3% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 기록했다. 반면 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 51.3% 감소, 연평균 32.4% 감소한 것으로 나타났으며, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 44.8% 감소, 연평균 4.6% 감소했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 29.2% 감소, 연평균 2.7% 감소한 것으로 나타났으며, 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 121.9% 증가, 연평균 7.5% 감소한 것으로 조사됐다.

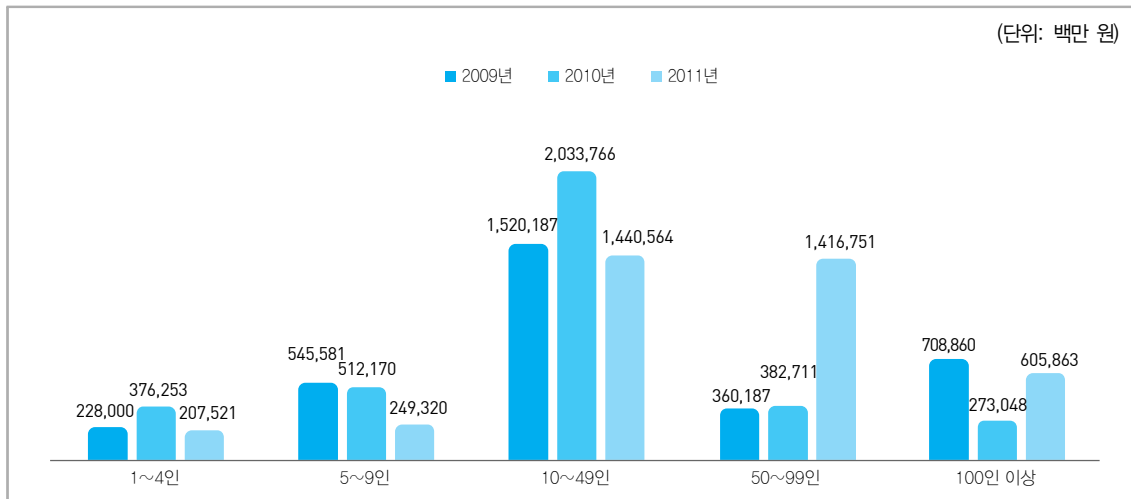
〈표 4-5-11〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|---------|---------|-----------|-----------|---------|-----------|
| 2009년 | 228,000 | 545,581 | 1,520,187 | 360,187 | 708,860 | 3,362,815 |
| 2010년 | 376,253 | 512,170 | 2,033,766 | 382,711 | 273,048 | 3,577,948 |
| 2011년 | 207,521 | 249,320 | 1,440,564 | 1,416,751 | 605,863 | 3,920,019 |
| 전년대비증감률(%) | ▽44.8 | ▽51.3 | ▽29.2 | 270.2 | 121.9 | 9.6 |
| 연평균증감률(%) | ▽4.6 | ▽32.4 | ▽2.7 | 98.3 | ▽7.5 | 8.0 |

〈그림 4-5-6〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



5.3.5 영화산업 지역별 매출액 현황

2011년 영화산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 2011년 영화산업의 매출액 중 65.0%인 2조 5,500억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 그리고 경기도의 매출액이 5,038억 원(12.9%), 부산의 매출액이 1,491억 원(3.8%), 인천의 매출액이 1,182억 원(3.0%)으로 조사되었다. 나머지 지역은 매출액 비중이 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타나 지역편차가 매우 큼을 알 수 있었다.

〈표 4-5-12〉 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 영화 제작, 지원 및 유통업 | | | | | | DVD/VHS 제작 및 유통업 | | | | | | 합계 | 비중 (%) | |
|------|------|-----------------|---------|----------|---------|-----------|-------------|------------------|------------|------------|------------|------------|------------|---------|-----------|--------|
| | | 영화 기획 및 제작 | 영화 수입 | 영화 제작 지원 | 영화 배급 | 극장 상영 | 영화 홍보 및 마케팅 | 영화 투자 조합 | DVD/VHS 제작 | DVD/VHS 도매 | DVD/VHS 소매 | DVD/VHS 대여 | DVD/VHS 상영 | | | 온라인 상영 |
| 서울 | | 480,923 | 404,091 | 124,765 | 485,232 | 569,542 | 177,802 | 81,260 | 21,060 | 13,882 | 10,182 | 1,580 | 4,924 | 174,834 | 2,550,077 | 65.0 |
| 6개 시 | 부산 | 2,893 | - | 1,307 | - | 138,963 | - | - | - | - | 483 | 921 | 2,624 | 2,000 | 149,191 | 3.8 |
| | 대구 | 108 | - | - | - | 86,101 | - | - | - | - | 359 | 659 | 1,048 | 2,000 | 90,275 | 2.3 |
| | 인천 | 3,225 | - | - | 1 | 111,303 | - | - | - | - | 203 | 1,772 | 1,716 | - | 118,220 | 3.0 |
| | 광주 | 4,088 | - | - | - | 60,210 | - | - | - | - | 102 | 133 | 241 | 500 | 65,274 | 1.7 |
| | 대전 | 100 | - | - | - | 60,757 | - | - | - | - | 246 | 48 | 937 | - | 62,088 | 1.6 |
| | 울산 | - | - | - | - | 30,062 | - | - | - | - | 102 | 565 | 1,452 | - | 32,181 | 0.8 |
| | 소계 | 10,414 | - | 1,307 | - | 487,396 | - | - | - | - | 1,495 | 4,098 | 8,018 | 4,500 | 517,229 | 13.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 57,296 | 6,072 | 58,506 | 1 | 358,559 | - | 5,100 | 7,400 | 444 | 2,278 | 1,023 | 5,160 | 2,000 | 503,839 | 12.9 |
| | 강원도 | - | - | - | 500 | 35,287 | - | - | - | - | 33 | 17 | 52 | - | 35,889 | 0.9 |
| | 충청북도 | 508 | - | - | - | 38,305 | - | - | - | - | 69 | 60 | 427 | - | 39,369 | 1.0 |
| | 충청남도 | 8 | 35 | - | - | 52,705 | - | - | - | - | 69 | 415 | 276 | - | 53,508 | 1.4 |
| | 전라북도 | 258 | - | - | - | 63,501 | - | - | - | - | 136 | 131 | 705 | 500 | 65,231 | 1.7 |
| | 전라남도 | - | - | - | - | 24,216 | - | - | - | - | 69 | 31 | 420 | - | 24,736 | 0.6 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | 47,288 | - | - | - | - | 136 | 65 | 750 | - | 48,239 | 1.2 |
| | 경상남도 | - | - | - | - | 69,161 | - | - | - | - | 203 | 286 | 2,179 | - | 71,829 | 1.8 |
| | 제주도 | 8 | - | - | - | 9,796 | - | - | - | - | 33 | 16 | 220 | - | 10,073 | 0.3 |
| | 소계 | 58,078 | 6,107 | 58,506 | 501 | 698,818 | - | 5,100 | 7,400 | 444 | 3,026 | 2,044 | 10,189 | 2,500 | 852,713 | 21.8 |
| 합계 | | 549,415 | 410,198 | 184,578 | 485,734 | 1,755,756 | 177,802 | 86,360 | 28,460 | 14,326 | 14,703 | 7,722 | 23,131 | 181,834 | 3,920,019 | 100.0 |

연도별로 보면, 서울의 매출액은 2009년 2조 4,611억 원에서 2010년에 2조 8,213억 원으로 증가했고, 2011년에 2조 5,500억 원으로 감소하여 전년대비 9.6% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.8% 증가한 것으로 나타났다. 경기도의 매출액은 2009년 3,198억 원에서 2010년에 3,014억 원으로 감소했으나, 2011년에 5,038억 원으로 증가하면서 전년대비 67.1% 증가, 연평균 25.5% 증가했다. 6개 광역시 모두 2009년부터 2011년까지 매출액이 증가한 것으로 나타났으며, 가장 많은 증가율을 보인 광역시는 울산으로 연평균 245.4% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 인천의 매출액은 연평균 132.7% 증가했고, 대전의 매출액은 연평균 82.2% 증가, 부산의 매출액은 연평균 55.5% 증가했다. 9개 도 중에서는 충청남도의 매출액은 연평균 140.5% 증가했으며, 경기도의 매출액은 연평균 25.5% 증가, 전라북도의 매출액은 연평균 13.2% 증가, 강원도의 매출액은 연평균 12.4% 증가하여 4개 도에서 증가세를 보였으며, 충청북도의 매출액은 연평균 29.3% 감소, 제주도의 매출액은 연평균 11.1% 감소, 경상남도의 매출액은 연평균 7.8% 감소, 전라남도의 매출액은 연평균 7.2% 감소, 경상북도의 매출액은 연평균 7.0% 감소하여 5개 도에서는 감소세가 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

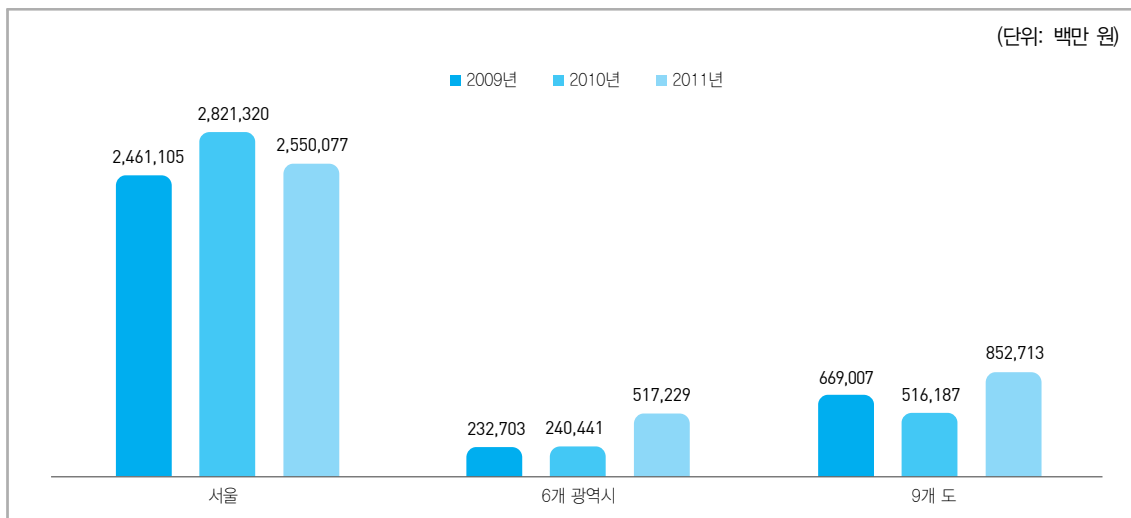
〈표 4-5-13〉 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 \ 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) | |
|---------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-------|
| 서울 | 2,461,105 | 2,821,320 | 2,550,077 | ▽9.6 | 1.8 | |
| 6개 시 | 부산 | 61,719 | 84,982 | 149,191 | 75.6 | 55.5 |
| | 대구 | 72,456 | 35,216 | 90,275 | 156.3 | 11.6 |
| | 인천 | 21,829 | 33,741 | 118,220 | 250.4 | 132.7 |
| | 광주 | 55,297 | 39,088 | 65,274 | 67.0 | 8.6 |
| | 대전 | 18,704 | 38,814 | 62,088 | 60.0 | 82.2 |
| | 울산 | 2,698 | 8,600 | 32,181 | 274.2 | 245.4 |
| | 소계 | 232,703 | 240,441 | 517,229 | 115.1 | 49.1 |
| 9개 도 | 경기도 | 319,847 | 301,437 | 503,839 | 67.1 | 25.5 |
| | 강원도 | 28,431 | 21,832 | 35,889 | 64.4 | 12.4 |
| | 충청북도 | 78,834 | 62,619 | 39,369 | ▽37.1 | ▽29.3 |
| | 충청남도 | 9,254 | 19,160 | 53,508 | 179.3 | 140.5 |
| | 전라북도 | 50,913 | 13,715 | 65,231 | 375.6 | 13.2 |
| | 전라남도 | 28,754 | 27,691 | 24,736 | ▽10.7 | ▽7.2 |
| | 경상북도 | 55,815 | 22,318 | 48,239 | 116.1 | ▽7.0 |
| | 경상남도 | 84,412 | 28,920 | 71,829 | 148.4 | ▽7.8 |
| | 제주도 | 12,747 | 18,495 | 10,073 | ▽45.5 | ▽11.1 |
| | 소계 | 669,007 | 516,187 | 852,713 | 65.2 | 12.9 |
| 합계 | 3,362,815 | 3,577,948 | 3,920,019 | 9.6 | 8.0 | |

〈그림 4-5-7〉 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



5.4 영화산업 수출입액 현황¹³⁶⁾

2011년 영화산업의 수출액은 1,582만 달러로 전년대비 16.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.9% 증가했다. 수입액은 4,635만 달러이며 전년대비 13.2% 감소했으며, 연평균은 20.7% 감소했다. 연도별로 보면, 수출액은 2009년 1,412만 달러에서 2010년에는 1,358만 달러로 감소하였고, 2011년에는 1,582만 달러로 증가한 것으로 조사됐다. 수입액의 경우 2009년 7,364만 달러에서 2010년에 5,337만 달러로 대폭 감소했고, 2011년에 4,635만 달러로 또 감소하여 수출액과는 반대로 감소추세를 보였다.

〈표 4-5-14〉 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 14,122 | 13,583 | 15,829 | 16.5 | 5.9 |
| 수입액 | 73,646 | 53,374 | 46,355 | ▽13.2 | ▽20.7 |
| 수출입 차액 | ▽59,524 | ▽39,791 | ▽30,526 | - | - |

5.4.1 영화산업 지역별 수출입액 현황

2011년 영화산업의 지역별 수출입 현황을 보면, 영화산업 수출액이 가장 많은 지역은 일본으로 수출액은 366만 달러(23.1%)였다. 이는 전년대비 62.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균은 21.5% 감소한 수치이다. 뒤를 이어 중국으로의 수출액은 100만 달러(6.4%)로 전년대비 95.0% 증가, 연평균 2.8% 감소했다. 대만으로의 수출액은 93만 달러(5.9%)로 전년대비 28.3% 감소, 연평균 4.7% 감소했고, 태국으로의 수출액은 71만 달러(4.5%)로 전년대비 24.2% 감소, 연평균 8.4% 증가했다. 유럽으로의 수출액은 352만 달러(22.3%)로 전년대비 22.0% 감소, 연평균 21.8% 증가했으며, 북미로의 수출액은 167만 달러(10.6%)로 전년대비 17.7% 증가, 연평균 37.0% 증가했다. 오세아니아로의 수출액은 31만 달러(2.0%)로 전년대비 49.8% 증가, 연평균 16.6% 증가했으며, 기타 지역으로의 수출액은 111만 달러(7.0%)로 전년대비 97.2% 증가, 연평균 110.1% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-5-15〉 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-----|-------|--------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|-------|
| | 2009년 | 비중(%) | 2010년 | 비중(%) | 2011년 | 비중(%) | | | |
| 아시아 | 일본 | 5,945 | 42.1 | 2,258 | 16.6 | 3,663 | 23.1 | 62.2 | ▽21.5 |
| | 중국 | 1,062 | 7.5 | 515 | 3.8 | 1,004 | 6.4 | 95.0 | ▽2.8 |
| | 대만 | 1,026 | 7.3 | 1,298 | 9.6 | 931 | 5.9 | ▽28.3 | ▽4.7 |
| | 태국 | 609 | 4.3 | 943 | 6.9 | 715 | 4.5 | ▽24.2 | 8.4 |
| | 홍콩 | 516 | 3.7 | 451 | 3.3 | 624 | 3.9 | 38.4 | 10.0 |
| | 기타 | 1,071 | 7.6 | 1,247 | 9.2 | 2,075 | 13.1 | 66.4 | 39.2 |
| | 소계 | 10,229 | 72.5 | 6,712 | 49.4 | 9,012 | 56.9 | 34.3 | ▽6.1 |

136) 최근 들어 한국영화의 수출 실적이 쌓이면서 한국영화에 대한 계약방식 역시 바뀌어가고 있다. MG 가격은 낮추되 추가수익(Overage)에 대한 지분을 높이는 방식이 늘어나고 있는 것이다. 더 나아가 계약금 없이 차후 수익만을 배분받는 수익배분(Revenue Share)방식 역시 증가하고 있다. 따라서 이러한 현실을 반영하기 위해 2007년부터는 수출액을 산출함에 있어 추가수익(Overage)을 반영했다.

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

| 구분 | 수출액 | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|----------------|---------------|-------|
| | 2009년 | 비중(%) | 2010년 | 비중(%) | 2011년 | 비중(%) | | | |
| 북미 | 미국 | 811 | 5.7 | 1,421 | 10.5 | 1,653 | 10.5 | 16.3 | 42.8 |
| | 기타 | 80 | 0.6 | - | - | 20 | 0.1 | - | ▽50.0 |
| | 소계 | 891 | 6.3 | 1,421 | 10.5 | 1,673 | 10.6 | 17.7 | 37.0 |
| 남미 | 144 | 1.0 | 158 | 1.2 | 147 | 0.9 | ▽7.0 | 1.0 | |
| 유럽 | 프랑스 | 835 | 5.9 | 1,782 | 13.1 | 941 | 6.0 | ▽47.2 | 6.2 |
| | 독일 | 587 | 4.2 | 877 | 6.4 | 1,491 | 9.4 | 70.0 | 59.4 |
| | 기타 | 951 | 6.7 | 1,859 | 13.7 | 1,090 | 6.9 | ▽41.4 | 7.1 |
| | 소계 | 2,373 | 16.8 | 4,518 | 33.2 | 3,522 | 22.3 | ▽22.0 | 21.8 |
| 오세아니아 | 228 | 1.6 | 207 | 1.5 | 310 | 2.0 | 49.8 | 16.6 | |
| 아프리카 | 4.6 | 0.0 | 3 | 0.0 | 53 | 0.3 | 1666.7 | 239.4 | |
| 기타 | 252 | 1.8 | 564 | 4.2 | 1,112 | 7.0 | 97.2 | 110.1 | |
| 합계 | 14,122 | 100.0 | 13,583 | 100.0 | 15,829 | 100.0 | 16.5 | 5.9 | |

2011년 영화산업의 지역별 수입액 현황을 보면, 수입액이 가장 많은 지역은 북미로 수입액은 3,630만 달러(78.3%)이며, 이는 전년대비 13.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 24.5% 감소한 수치이다. 뒤를 이어 유럽에서의 수입액은 304만 달러(6.7%)로 전년대비 39.8% 감소했으며, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다. 일본에서의 수입액은 140만 달러(3.0%)로 전년대비 14.5% 증가, 연평균 10.0% 감소했다.

〈표 4-5-16〉 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------------|---------------|-------|
| | 2009년 | 비중(%) | 2010년 | 비중(%) | 2011년 | 비중(%) | | | |
| 아시아 | 일본 | 1,738 | 2.4 | 1,229 | 2.3 | 1,407 | 3.0 | 14.5 | ▽10.0 |
| | 중국 | 2,766 | 3.8 | 1,089 | 2.1 | 329 | 0.7 | ▽69.8 | ▽65.5 |
| | 대만 | 0 | 0.0 | 31 | 0.1 | 2 | 0.0 | ▽93.5 | - |
| | 태국 | 393 | 0.5 | 71 | 0.1 | 68 | 0.1 | ▽4.2 | ▽58.4 |
| | 홍콩 | 767 | 1.0 | 634 | 1.2 | 678 | 1.5 | 6.9 | ▽6.0 |
| | 기타 | 16 | 0.0 | 56 | 0.1 | 335 | 0.7 | 498.2 | 357.6 |
| | 소계 | 5,680 | 7.7 | 3,110 | 5.9 | 2,819 | 6.0 | ▽9.4 | ▽29.6 |
| 북미 | 미국 | 63,606 | 86.4 | 41,754 | 78.2 | 36,178 | 78.0 | ▽13.4 | ▽24.6 |
| | 기타 | 50 | 0.1 | 331 | 0.6 | 124 | 0.3 | - | 57.5 |
| | 소계 | 63,656 | 86.5 | 42,085 | 78.8 | 36,302 | 78.3 | ▽13.7 | ▽24.5 |
| 남미 | 0 | 0.0 | 19 | 0.0 | 48 | 0.1 | 152.6 | - | |
| 유럽 | 프랑스 | 1,438 | 1.9 | 2,311 | 4.3 | 286 | 0.6 | ▽87.6 | ▽55.4 |
| | 독일 | 150 | 0.2 | 131 | 0.3 | 1,807 | 3.9 | 1279.4 | 247.1 |
| | 기타 | 1,266 | 1.7 | 2,611 | 4.9 | 951 | 2.1 | ▽63.6 | ▽13.3 |
| | 소계 | 2,854 | 3.8 | 5,053 | 9.5 | 3,044 | 6.7 | ▽39.8 | 3.3 |
| 오세아니아 | 12 | 0.0 | 3,007 | 5.6 | 349 | 0.8 | ▽88.4 | 439.3 | |
| 아프리카 | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 기타 | 1,444 | 2.0 | 100 | 0.2 | 3,793 | 8.2 | 3693.0 | 62.1 | |
| 합계 | 73,646 | 100.0 | 53,374 | 100.0 | 46,355 | 100.0 | ▽13.2 | ▽20.7 | |

5.5 영화산업 종사자 현황

2011년 영화산업의 종사자 수는 2만 9,569명으로 전년대비 3.2% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.7% 증가한 것으로 조사됐다. 연도별로 보면, 2009년 2만 8,041명에서 2010년에 3만 561명으로 증가했으나, 2011년에 2만 9,569명으로 감소했다.

중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 종사자 수는 2만 5,921명(87.7%)으로 전년대비 1.0% 감소, 연평균 8.5% 증가했으며, DVD/VHS 제작 및 유통업 종사자 수는 3,648명(12.3%)으로 전년대비 16.8%, 연평균 22.2% 감소한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 극장 상영 종사자 수는 1만 7,723명(59.9%)으로 가장 많았고, 이는 전년대비 2.4% 감소, 연평균 8.2% 증가한 수치이다. DVD/VHS 제작 종사자 수는 74명(0.3%)으로 전년대비 12.9% 감소, 연평균 18.2% 증가한 것으로 나타났다. DVD/VHS 상영 종사자 수는 696명(2.4%)이며 전년대비 15.8% 감소, 연평균 40.8% 감소한 것으로 나타났다. 또한 DVD/VHS 대여 종사자 수는 1,812명(6.1%)으로 전년대비 24.9% 감소, 연평균 19.5% 감소했고, 제작 지원 종사자 수는 1,704명(5.8%)으로 전년대비 6.5% 감소, 연평균 0.4% 감소했다. 즉, 영화산업 종사자는 대다수가 극장 상영 업종에 종사하고 있는 것으로 나타났으며, 극장 상영을 제외한 업종의 종사자 비중은 매우 미미했다.

〈표 4-5-17〉 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 2,221 | 2,810 | 3,013 | 10.2 | 7.2 | 16.5 |
| | 영화 수입 | 696 | 799 | 867 | 2.9 | 8.5 | 11.6 |
| | 영화제작 지원 | 1,717 | 1,822 | 1,704 | 5.8 | ▽6.5 | ▽0.4 |
| | 영화 배급 | 1,310 | 1,543 | 1,530 | 5.2 | ▽0.8 | 8.1 |
| | 극장 상영 | 15,128 | 18,158 | 17,723 | 59.9 | ▽2.4 | 8.2 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 817 | 852 | 1,008 | 3.4 | 18.3 | 11.1 |
| | 영화투자 조합 | 126 | 195 | 76 | 0.3 | ▽61.0 | ▽22.3 |
| | 소계 | 22,015 | 26,179 | 25,921 | 87.7 | ▽1.0 | 8.5 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 53 | 85 | 74 | 0.3 | ▽12.9 | 18.2 |
| | DVD/VHS 도매 | 132 | 45 | 42 | 0.1 | ▽6.7 | ▽43.6 |
| | DVD/VHS 소매 | 600 | 468 | 389 | 1.3 | ▽16.9 | ▽19.5 |
| | DVD/VHS 대여 | 2,796 | 2,413 | 1,812 | 6.1 | ▽24.9 | ▽19.5 |
| | DVD/VHS 상영 | 1,985 | 827 | 696 | 2.4 | ▽15.8 | ▽40.8 |
| | 온라인 상영 | 460 | 544 | 635 | 2.1 | 16.7 | 17.5 |
| | 소계 | 6,026 | 4,382 | 3,648 | 12.3 | ▽16.8 | ▽22.2 |
| 합계 | 28,041 | 30,561 | 29,569 | 100.0 | ▽3.2 | 2.7 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

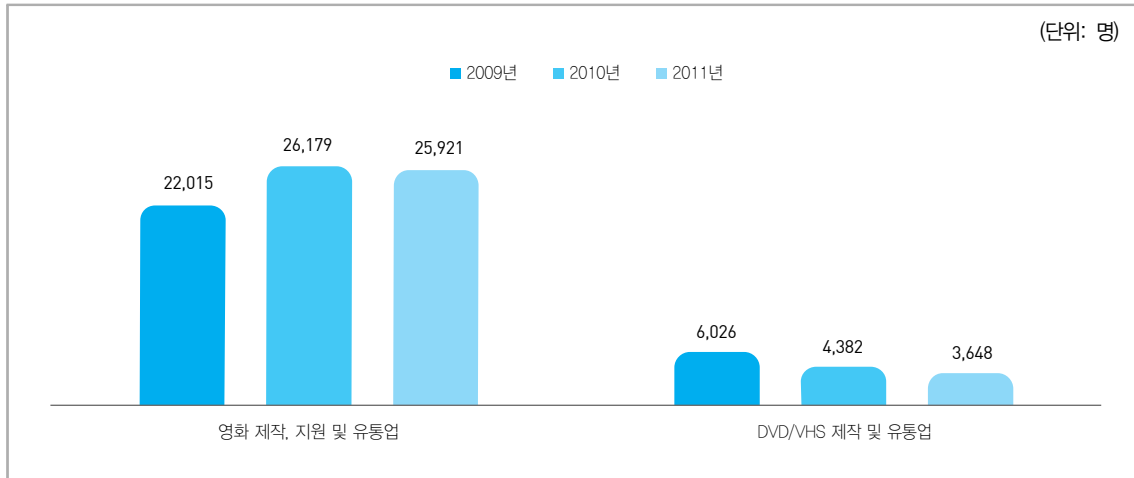
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-5-8] 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황



5.5.1 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 영화산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 1만 6,345명으로 전체 영화산업 종사자의 55.3%를 차지했으며, 다음으로 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수가 5,277명으로 17.8%의 비중을 차지했다. 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 4,941명으로 16.7%를 차지했으며, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3,006명으로 10.2%를 차지하는 것으로 조사됐다.

[표 4-5-18] 영화산업 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 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 영화 기획 및 제작 | 863 | 678 | 1,439 | 33 | 3,013 |
| 영화 수입 | 123 | 126 | 198 | 420 | 867 |
| 영화제작 지원 | 27 | 454 | 1,138 | 85 | 1,704 |
| 영화 배급 | 710 | 166 | 151 | 503 | 1,530 |
| 극장 상영 | 434 | 1,259 | 12,275 | 3,755 | 17,723 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | - | 131 | 814 | 63 | 1,008 |
| 영화투자 조합 | - | - | 46 | 30 | 76 |
| DVD/VHS 제작 | - | - | 64 | 10 | 74 |
| DVD/VHS 도매 | - | 30 | 12 | - | 42 |
| DVD/VHS 소매 | 346 | 7 | 36 | - | 389 |
| DVD/VHS 대여 | 1,812 | - | - | - | 1,812 |
| DVD/VHS 상영 | 626 | 70 | - | - | 696 |
| 온라인 상영 | - | 85 | 172 | 378 | 635 |
| 합계 | 4,941 | 3,006 | 16,345 | 5,277 | 29,569 |
| 비중(%) | 16.7 | 10.2 | 55.3 | 17.8 | 100.0 |

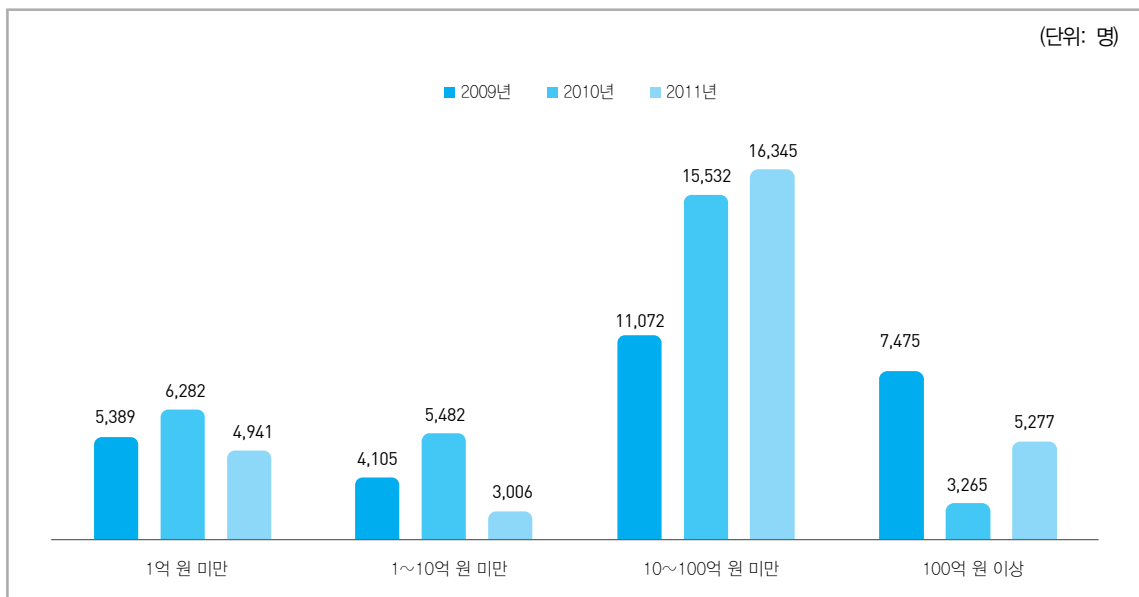
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 45.2% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 14.4% 감소했으며, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 61.6% 증가, 연평균 16.0% 감소한 것으로 나타났다. 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 21.3% 감소, 연평균 4.2% 감소했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 5.2% 감소, 연평균 21.5% 감소한 것으로 나타났다.

【표 4-5-19】 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 5,389 | 4,105 | 11,072 | 7,475 | 28,041 |
| 2010년 | | 6,282 | 5,482 | 15,532 | 3,265 | 30,561 |
| 2011년 | | 4,941 | 3,006 | 16,345 | 5,277 | 29,569 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽21.3 | ▽45.2 | 5.2 | 61.6 | ▽3.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽4.2 | ▽14.4 | 21.5 | ▽16.0 | 2.7 |

【그림 4-5-9】 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 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

5.5.2 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 영화산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수가 1만 2,058명으로 전체 영화산업 종사자의 40.8%를 차지하여 가장 많은 것으로 나타났다. 다음으로 10인 이상 49인 미만인 사업체의 종사자 수가 8,048명으로 27.2%를 차지했다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 4,145명으로 14.0%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 3,426명으로 11.6%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,892명으로 6.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-5-20〉 영화산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 영화 기획 및 제작 | 154 | 1,312 | 1,493 | 54 | - | 3,013 |
| 영화 수입 | 213 | 65 | 297 | 150 | 142 | 867 |
| 영화제작 지원 | 58 | 103 | 1,197 | 205 | 141 | 1,704 |
| 영화 배급 | 7 | - | 1,095 | 293 | 135 | 1,530 |
| 극장 상영 | 12 | 65 | 3,004 | 10,915 | 3,727 | 17,723 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | 80 | 136 | 729 | 63 | - | 1,008 |
| 영화투자 조합 | - | 19 | 57 | - | - | 76 |
| DVD/VHS 제작 | - | - | 74 | - | - | 74 |
| DVD/VHS 도매 | 18 | 12 | 12 | - | - | 42 |
| DVD/VHS 소매 | 389 | - | - | - | - | 389 |
| DVD/VHS 대여 | 1,812 | - | - | - | - | 1,812 |
| DVD/VHS 상영 | 680 | 16 | - | - | - | 696 |
| 온라인 상영 | 3 | 164 | 90 | 378 | - | 635 |
| 합계 | 3,426 | 1,892 | 8,048 | 12,058 | 4,145 | 29,569 |
| 비중(%) | 11.6 | 6.4 | 27.2 | 40.8 | 14.0 | 100.0 |

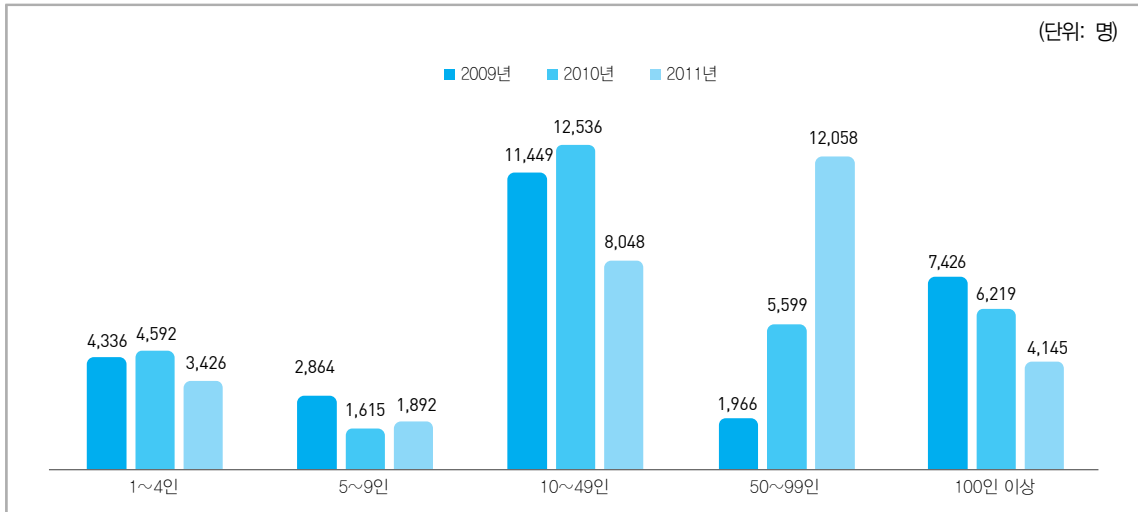
연도별로 보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 2009년부터 2011년까지 연평균 147.7% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 33.3% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균은 25.3% 감소했다. 또한 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 17.2% 증가한 것으로 나타났으나, 연평균은 18.7% 감소한 것으로 조사됐다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 35.8% 감소, 연평균 16.2% 감소했으며, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 25.4% 감소, 연평균 11.1% 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-5-21〉 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2009년 | 4,336 | 2,864 | 11,449 | 1,966 | 7,426 | 28,041 |
| 2010년 | 4,592 | 1,615 | 12,536 | 5,599 | 6,219 | 30,561 |
| 2011년 | 3,426 | 1,892 | 8,048 | 12,058 | 4,145 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | ▽25.4 | 17.2 | ▽35.8 | 115.4 | ▽33.3 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | ▽11.1 | ▽18.7 | ▽16.2 | 147.7 | ▽25.3 | 2.7 |

[그림 4-5-10] 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



5.5.3 영화산업 지역별 종사자 현황

2011년 영화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 1만 2,805명으로 전체 종사자의 43.3%를 차지하는 것으로 나타났으며, 경기도의 종사자 수는 5,480명(18.5%)으로 조사됐다. 서울과 경기도를 제외한 다른 지역의 종사자 수의 합은 전체 종사자의 10.0%를 넘지 못하는 것으로 나타나 지역 간 불균형이 있는 것을 확인할 수 있었다.

[표 4-5-22] 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 영화 제작, 지원 및 유통업 | | | | | | DVD/VHS 제작 및 유통업 | | | | | | 합계 | 비중(%) | |
|------|------|-----------------|-------|----------|-------|--------|-------------|------------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----|--------|--------|
| | | 영화 기획 및 제작 | 영화 수입 | 영화 제작 지원 | 영화 배급 | 극장 상영 | 영화 홍보 및 마케팅 | 영화투자 조합 | DVD/VHS 제작 | DVD/VHS 도매 | DVD/VHS 소매 | DVD/VHS 대여 | DVD/VHS 상영 | | | 온라인 상영 |
| 6개 시 | 서울 | 2,639 | 847 | 1,273 | 1,508 | 4,117 | 1,008 | 64 | 54 | 40 | 106 | 393 | 185 | 571 | 12,805 | 43.3 |
| | 부산 | 41 | - | 31 | - | 1,553 | - | - | - | - | 24 | 158 | 72 | 19 | 1,898 | 6.4 |
| | 대구 | 7 | - | - | - | 1,229 | - | - | - | - | 17 | 186 | 42 | 16 | 1,497 | 5.1 |
| | 인천 | 16 | - | - | 10 | 932 | - | - | - | - | 21 | 189 | 43 | - | 1,211 | 4.1 |
| | 광주 | 11 | - | - | - | 511 | - | - | - | - | 10 | 50 | 10 | 5 | 597 | 2.0 |
| | 대전 | 6 | - | - | - | 645 | - | - | - | - | 13 | 47 | 28 | - | 739 | 2.5 |
| | 울산 | - | - | - | - | 247 | - | - | - | - | 8 | 93 | 43 | - | 391 | 1.3 |
| | 소계 | 81 | - | 31 | 10 | 5,117 | - | - | - | - | 93 | 723 | 238 | 40 | 6,333 | 21.4 |
| 9개 도 | 경기도 | 264 | 16 | 400 | 10 | 4,145 | - | 12 | 20 | 2 | 93 | 344 | 155 | 19 | 5,480 | 18.5 |
| | 강원도 | - | - | - | 2 | 546 | - | - | - | - | 10 | 16 | 4 | - | 578 | 2.0 |
| | 충청북도 | 9 | - | - | - | 581 | - | - | - | - | 10 | 33 | 10 | - | 643 | 2.2 |
| | 충청남도 | 6 | 4 | - | - | 467 | - | - | - | - | 12 | 31 | 8 | - | 528 | 1.8 |
| | 전라북도 | 8 | - | - | - | 693 | - | - | - | - | 14 | 64 | 20 | 5 | 804 | 2.7 |
| | 전라남도 | - | - | - | - | 369 | - | - | - | - | 11 | 32 | 9 | - | 421 | 1.4 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | 479 | - | - | - | - | 15 | 63 | 17 | - | 574 | 1.9 |
| | 경상남도 | - | - | - | - | 936 | - | - | - | - | 20 | 97 | 42 | - | 1,095 | 3.7 |
| | 제주도 | 6 | - | - | - | 273 | - | - | - | - | 5 | 16 | 8 | - | 308 | 1.1 |
| | 소계 | 293 | 17 | 400 | 12 | 7,828 | - | 12 | 20 | 2 | 190 | 931 | 273 | 24 | 10,431 | 35.3 |
| | 합계 | 3,013 | 867 | 1,704 | 1,530 | 17,723 | 1,008 | 76 | 74 | 42 | 389 | 1,812 | 696 | 635 | 29,569 | 100.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

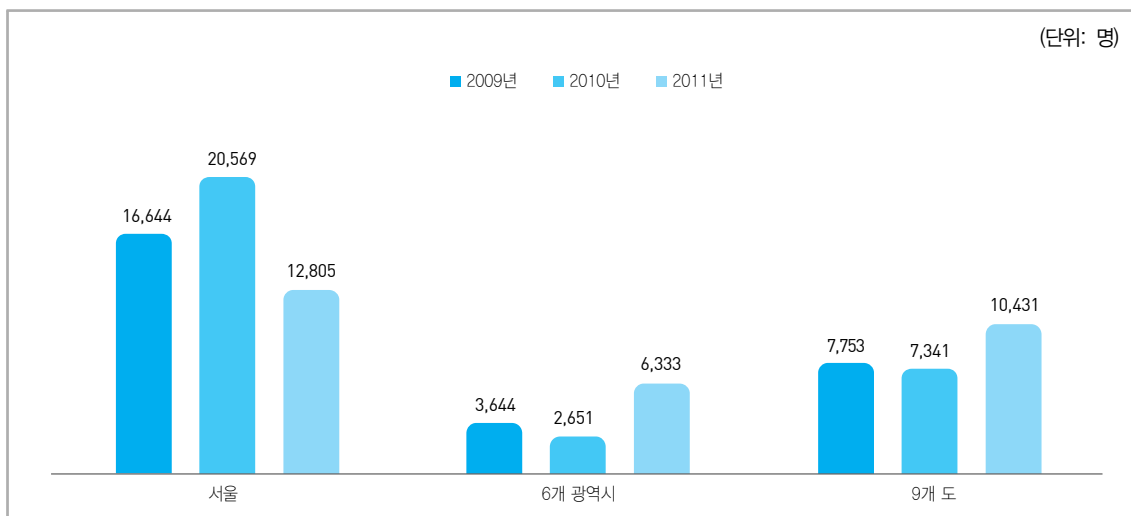
연도별로 보면, 서울의 종사자 수는 2009년 1만 6,644명에서 2010년에는 2만 569명으로 증가했으나, 2011년에는 1만 2,805명으로 크게 감소했다. 이는 전년대비 37.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 12.3% 감소한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 2009년에 3,786명, 2010년에 4,639명, 그리고 2011년에 5,480명으로 전년대비 18.1% 증가, 연평균 20.3% 증가했다.

〈표 4-5-23〉 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 16,644 | 20,569 | 12,805 | ▽37.7 | ▽12.3 |
| | 부산 | 820 | 915 | 1,898 | 107.4 | 52.1 |
| | 대구 | 949 | 514 | 1,497 | 191.2 | 25.6 |
| | 인천 | 654 | 326 | 1,211 | 271.5 | 36.1 |
| | 광주 | 707 | 412 | 597 | 44.9 | ▽8.1 |
| | 대전 | 393 | 396 | 739 | 86.6 | 37.1 |
| | 울산 | 121 | 88 | 391 | 344.3 | 79.8 |
| | 소계 | 3,644 | 2,651 | 6,333 | 138.9 | 31.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 3,786 | 4,639 | 5,480 | 18.1 | 20.3 |
| | 강원도 | 540 | 302 | 578 | 91.4 | 3.5 |
| | 충청북도 | 398 | 510 | 643 | 26.1 | 27.1 |
| | 충청남도 | 166 | 207 | 528 | 155.1 | 78.3 |
| | 전라북도 | 546 | 469 | 804 | 71.4 | 21.3 |
| | 전라남도 | 281 | 388 | 421 | 8.5 | 22.4 |
| | 경상북도 | 869 | 327 | 574 | 75.5 | ▽18.7 |
| | 경상남도 | 994 | 334 | 1,095 | 227.8 | 5.0 |
| | 제주도 | 173 | 165 | 308 | 86.7 | 33.4 |
| 소계 | 7,753 | 7,341 | 10,431 | 42.1 | 16.0 | |
| 합계 | 28,041 | 30,561 | 29,569 | ▽3.2 | 2.7 | |

〈그림 4-5-11〉 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황



5.5.4 영화산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 영화산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 1만 5,575명으로 전체 종사자의 52.7%를 차지하는 것으로 나타났고, 비정규직은 1만 3,994명으로 47.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 정규직 종사자의 비중이 가장 높은 업종은 DVD/VHS 제작(100%)으로 나타났고, 비정규직 종사자의 비중이 가장 높은 업종은 극장 상영(66.6%)으로 나타났다.

〈표 4-5-24〉 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|-------------|------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 영화 기획 및 제작 | | 2,297 | 76.2 | 716 | 23.8 | 3,013 |
| 영화 수입 | | 795 | 91.7 | 72 | 8.3 | 867 |
| 영화제작 지원 | | 1,592 | 93.4 | 112 | 6.6 | 1,704 |
| 영화 배급 | | 1,099 | 71.8 | 431 | 28.2 | 1,530 |
| 극장 상영 | | 5,928 | 33.4 | 11,794 | 66.6 | 17,722 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | | 844 | 83.7 | 164 | 16.3 | 1,008 |
| 영화투자 조합 | | 75 | 98.7 | 1 | 1.3 | 76 |
| DVD/VHS 제작 | | 74 | 100.0 | - | - | 74 |
| DVD/VHS 도매 | | 36 | 85.7 | 6 | 14.3 | 42 |
| DVD/VHS 소매 | | 135 | 34.7 | 254 | 65.3 | 389 |
| DVD/VHS 대여 | | 1,686 | 93.0 | 126 | 7.0 | 1,812 |
| DVD/VHS 상영 | | 415 | 59.5 | 282 | 40.5 | 697 |
| 온라인 상영 | | 599 | 94.3 | 36 | 5.7 | 635 |
| 합계 | | 15,575 | 52.7 | 13,994 | 47.3 | 29,569 |

연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 2009년 1만 3,978명에서 2010년에 1만 7,680명으로 증가했다가 2011년에 1만 5,575명으로 감소했다. 이는 전년대비 11.9% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.6% 증가한 수치이다. 비정규직 종사자 수는 2009년에 1만 4,063명, 2010년에 1만 2,881명, 그리고 2011년에 1만 3,994명으로 조사되어 전년대비 8.6% 증가, 연평균 0.2% 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-5-25〉 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|--------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 13,978 | 14,063 | 28,041 |
| 2010년 | | 17,680 | 12,881 | 30,561 |
| 2011년 | | 15,575 | 13,994 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽11.9 | 8.6 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 5.6 | ▽0.2 | 2.7 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

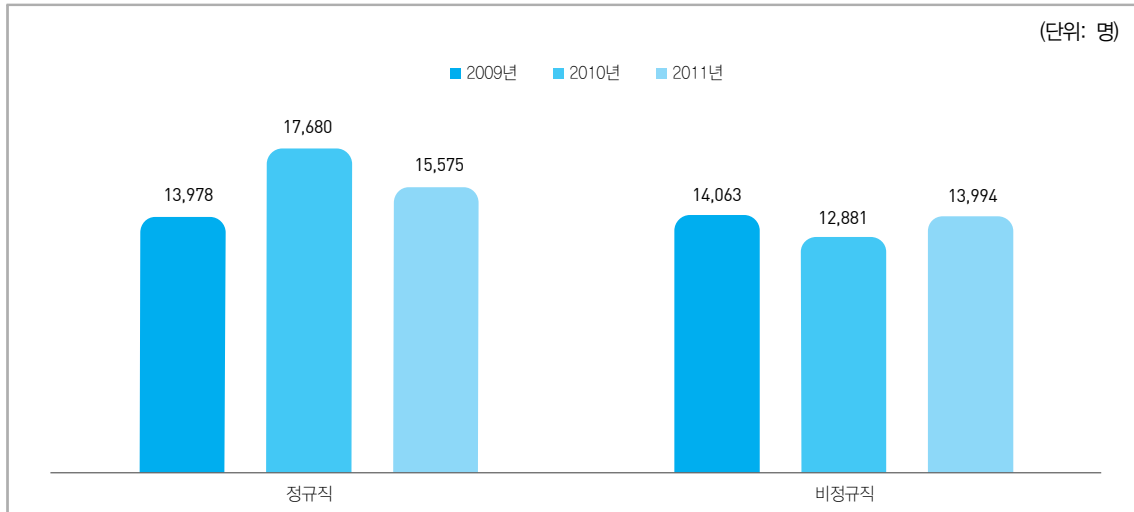
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-5-12] 영화산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



5.5.5 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 영화산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 9,513명으로 32.2%를 차지하는 것으로 나타났고, 정규직 여자는 6,062명으로 20.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 비정규직 남자는 6,417명(21.7%), 비정규직 여자는 7,577명(25.6%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-5-26〉 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 고용형태/성 | | 남자 | | | | 여자 | | | | 합계 |
|-------------|--------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|----|
| | 정규직 | 비정규직 | 정규직 | | 비정규직 | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | | 종사자수 | 비중(%) | 종사자수 | 비중(%) | 종사자수 | 비중(%) | 종사자수 | 비중(%) | |
| 영화 기획 및 제작 | 1,489 | 49.4 | 241 | 8.0 | 808 | 26.8 | 475 | 15.8 | 3,013 | | |
| 영화 수입 | 364 | 42.0 | 33 | 3.8 | 431 | 49.7 | 39 | 4.5 | 867 | | |
| 영화제작 지원 | 1,157 | 67.9 | 98 | 5.8 | 435 | 25.5 | 14 | 0.8 | 1,704 | | |
| 영화 배급 | 605 | 39.5 | 166 | 10.8 | 494 | 32.3 | 265 | 17.3 | 1,530 | | |
| 극장 상영 | 3,751 | 21.2 | 5,482 | 30.9 | 2,177 | 12.3 | 6,312 | 35.6 | 17,722 | | |
| 영화 홍보 및 마케팅 | 210 | 20.8 | 12 | 1.2 | 634 | 62.9 | 152 | 15.1 | 1,008 | | |
| 영화투자 조합 | 52 | 68.4 | 0 | 0.0 | 23 | 30.3 | 1 | 1.3 | 76 | | |
| DVD/VHS 제작 | 52 | 70.3 | 0 | 0.0 | 22 | 29.7 | 0 | 0.0 | 74 | | |
| DVD/VHS 도매 | 25 | 59.5 | 4 | 9.5 | 11 | 26.2 | 2 | 4.8 | 42 | | |
| DVD/VHS 소매 | 63 | 16.2 | 68 | 17.5 | 72 | 18.5 | 186 | 47.8 | 389 | | |
| DVD/VHS 대여 | 903 | 49.8 | 1 | 0.1 | 783 | 43.2 | 125 | 6.9 | 1,812 | | |
| DVD/VHS 상영 | 388 | 55.7 | 281 | 40.3 | 27 | 3.9 | 1 | 0.1 | 697 | | |
| 온라인 상영 | 454 | 71.5 | 31 | 4.9 | 145 | 22.8 | 5 | 0.8 | 635 | | |
| 합계 | 9,513 | 32.2 | 6,417 | 21.7 | 6,062 | 20.5 | 7,577 | 25.6 | 29,569 | | |

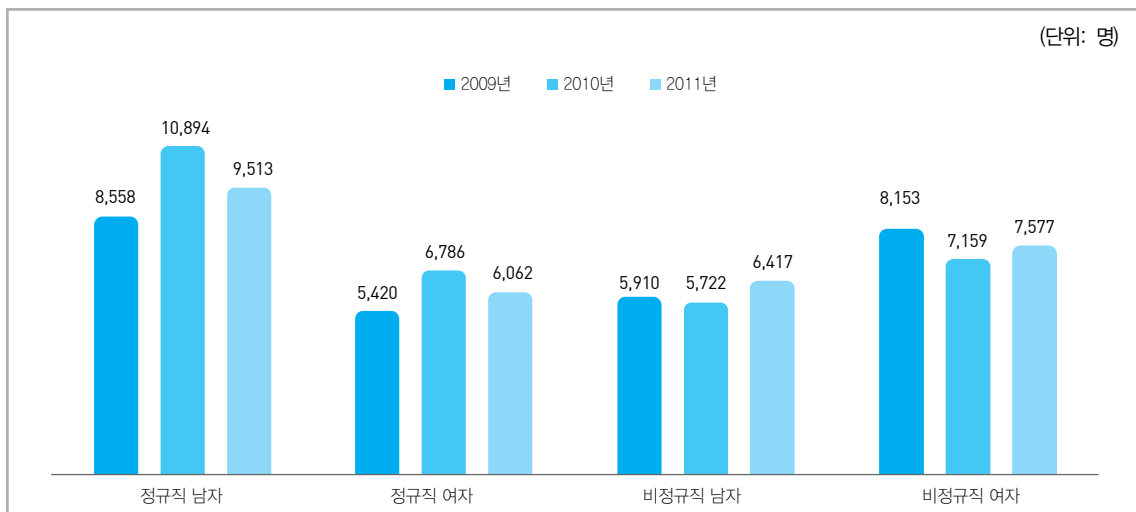
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 12.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.4% 증가했으며, 정규직 여자는 전년대비 10.7% 감소, 연평균 5.8% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 전년대비 12.1% 증가, 연평균 4.2% 증가했으며, 비정규직 여자는 전년대비 5.8% 증가, 연평균 3.6% 감소했다.

〈표 4-5-27〉 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 / 성 | | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|----------|-------|-------|-------|--------|
| | 남자 | 여자 | 정규직 | | |
| | | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | 8,558 | 5,420 | 5,910 | 8,153 | 28,041 |
| 2010년 | 10,894 | 6,786 | 5,722 | 7,159 | 30,561 |
| 2011년 | 9,513 | 6,062 | 6,417 | 7,577 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | ▽12.7 | ▽10.7 | 12.1 | 5.8 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | 5.4 | 5.8 | 4.2 | ▽3.6 | 2.7 |

[그림 4-5-13] 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



5.5.6 영화산업 성별 종사자 현황

2011년 영화산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 1만 5,930명으로 영화산업 종사자의 53.9%를 차지하는 것으로 나타났고, 여자는 1만 3,639명으로 46.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-5-28〉 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|-------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 영화 기획 및 제작 | | 1,730 | 57.4 | 1,283 | 42.6 | 3,013 |
| 영화 수입 | | 397 | 45.8 | 470 | 54.2 | 867 |
| 영화제작 지원 | | 1,255 | 73.7 | 449 | 26.3 | 1,704 |
| 영화 배급 | | 771 | 50.4 | 759 | 49.6 | 1,530 |
| 극장 상영 | | 9,233 | 52.1 | 8,490 | 47.9 | 17,723 |
| 영화 홍보 및 마케팅 | | 222 | 22.0 | 786 | 78.0 | 1,008 |
| 영화투자 조합 | | 52 | 68.4 | 24 | 31.6 | 76 |
| DVD/VHS 제작 | | 52 | 70.3 | 22 | 29.7 | 74 |
| DVD/VHS 도매 | | 29 | 69.0 | 13 | 31.0 | 42 |
| DVD/VHS 소매 | | 131 | 33.7 | 258 | 66.3 | 389 |
| DVD/VHS 대여 | | 904 | 49.9 | 908 | 50.1 | 1,812 |
| DVD/VHS 상영 | | 669 | 96.1 | 27 | 3.9 | 696 |
| 온라인 상영 | | 485 | 76.4 | 150 | 23.6 | 635 |
| 합계 | | 15,930 | 53.9 | 13,639 | 46.1 | 29,569 |

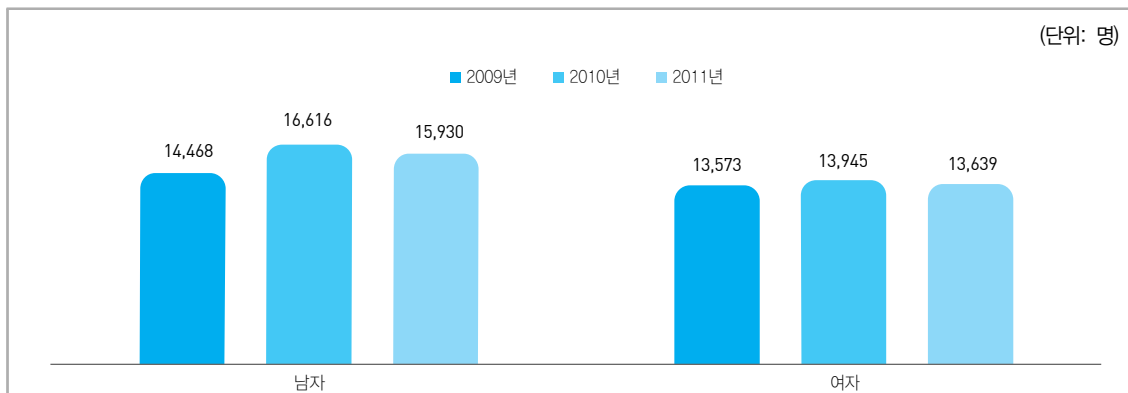
증감률을 보면, 남자 종사자 수는 2009년 1만 4,468명에서 2010년에 1만 6,616명으로 증가한 후 2011년에는 1만 5,930명으로 소폭 감소했다. 이는 전년대비 4.1% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.9% 증가한 수치이다. 여자 종사자 수는 2009년에 1만 3,573명, 2010년에는 1만 3,945명, 그리고 2011년에는 1만 3,639명으로 조사되어 전년대비 2.2% 감소, 연평균 0.2% 증가한 것으로 조사됐다.

〈표 4-5-29〉 영화산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 14,468 | 13,573 | 28,041 |
| 2010년 | | 16,616 | 13,945 | 30,561 |
| 2011년 | | 15,930 | 13,639 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽4.1 | ▽2.2 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 4.9 | 0.2 | 2.7 |

〈그림 4-5-14〉 영화산업 성별 연도별 종사자 현황



5.5.7 영화산업 학력별 종사자 현황

2011년 영화산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 5,175명으로 전체 종사자의 51.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였고, 전문대학을 졸업한 종사자 수는 6,993명(23.6%), 고등학교 졸업 이하는 6,286명(21.3%)으로 조사되었다. 대학원 졸업 이상은 1,115명(3.8%)으로 가장 낮은 비중을 보였다.

〈표 4-5-30〉 영화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------------|-------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 | |
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | | 227 | 396 | 2,041 | 349 | 3,013 |
| | 영화 수입 | | 2 | 110 | 670 | 85 | 867 |
| | 영화제작 지원 | | 139 | 354 | 1,007 | 204 | 1,704 |
| | 영화 배급 | | 133 | 331 | 909 | 157 | 1,530 |
| | 극장 상영 | | 4,548 | 4,837 | 8,149 | 189 | 17,723 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | | 0 | 265 | 680 | 63 | 1,008 |
| | 영화투자 조합 | | 3 | 3 | 48 | 22 | 76 |
| | 소계 | | 5,052 | 6,296 | 13,504 | 1,069 | 25,921 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | | 0 | 0 | 60 | 14 | 74 |
| | DVD/VHS 도매 | | 0 | 9 | 31 | 2 | 42 |
| | DVD/VHS 소매 | | 182 | 153 | 43 | 11 | 389 |
| | DVD/VHS 대여 | | 686 | 441 | 685 | 0 | 1,812 |
| | DVD/VHS 상영 | | 341 | 45 | 310 | 0 | 696 |
| | 온라인 상영 | | 25 | 49 | 542 | 19 | 635 |
| | 소계 | | 1,234 | 697 | 1,671 | 46 | 3,648 |
| 합계 | | 6,286 | 6,993 | 15,175 | 1,115 | 29,569 | |
| 비중(%) | | 21.3 | 23.6 | 51.3 | 3.8 | 100.0 | |

5.5.8 영화산업 연령별 종사자 현황

2011년 영화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 1만 6,577명으로 전체의 56.1% 비중을 차지했다. 다음으로 40세 이상 종사자 수가 5,388명(18.2%)으로 두 번째 큰 비중을 보였고, 30세 이상 34세 이하 종사자 수가 1만 4,701명(15.9%), 35세 이상 39세 이하 종사자 수가 2,903명(9.8%)인 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 4-5-31〉 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 연령 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 733 | 773 | 640 | 867 | 3,013 |
| | 영화 수입 | 277 | 176 | 179 | 235 | 867 |
| | 영화제작 지원 | 487 | 538 | 407 | 272 | 1,704 |
| | 영화 배급 | 171 | 555 | 302 | 502 | 1,530 |
| | 극장 상영 | 13,695 | 1,967 | 819 | 1,242 | 17,723 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 472 | 331 | 149 | 56 | 1,008 |
| | 영화투자 조합 | 9 | 9 | 21 | 37 | 76 |
| | 소계 | 15,844 | 4,349 | 2,517 | 3,211 | 25,921 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 15 | 10 | 15 | 34 | 74 |
| | DVD/VHS 도매 | 9 | 5 | 11 | 17 | 42 |
| | DVD/VHS 소매 | 72 | 118 | 114 | 85 | 389 |
| | DVD/VHS 대여 | 247 | 1 | 2 | 1,562 | 1,812 |
| | DVD/VHS 상영 | 283 | 12 | 56 | 345 | 696 |
| | 온라인 상영 | 107 | 206 | 188 | 134 | 635 |
| | 소계 | 733 | 352 | 386 | 2,177 | 3,648 |
| 합계 | 16,577 | 4,701 | 2,903 | 5,388 | 29,569 | |
| 비중(%) | 56.1 | 15.9 | 9.8 | 18.2 | 100.0 | |

06 애니메이션산업

〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|----------------|------------------------------|---|
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 창작 애니메이션 기획 및 직접제작하는 사업체 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체 |

※ 애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 형태에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련했다.

- 애니메이션제작업 : 애니메이션 창작 제작업, 애니메이션 하청 제작업, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작
- 애니메이션 유통 및 배급업 : 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
- 온라인 애니메이션 유통업 : 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)

6.1 애니메이션산업 전체 요약

2011년 애니메이션산업의 사업체 수는 341개, 종사자 수는 4,646명으로 나타났다. 매출액은 애니메이션 극장 매출액과 애니메이션 창작 제작업 매출액 증가에 따라 5,285억 원으로 나타났으며, 부가가치액은 2,231억 원, 부가가치율은 42.21%로 조사됐다. 그리고 수출액은 1억 1,594만 달러이며, 수입액은 689만 달러인 것으로 조사됐다.

애니메이션산업은 2006년 260개 사업체에서 2011년 341개 사업체로 증가해 2006년부터 2011년까지 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 매출액은 2006년 2,885억 원에서 2011년 5,285억 원으로 약 1.8배 증가했다. 부가가치액은 2006년 703억 원에서 2011년 2,231억 원으로 연평균 26.0% 증가했다.

국내 애니메이션산업 매출액은 꾸준히 증가 추세에 있으며, 과거 하청위주의 제작에서 창작위주의 제작으로 변화되고 있는 상황이다. 국내 창작 애니메이션은 그동안 TV용 애니메이션 위주였으나, 2011년에 국내 창작 애니메이션인 〈마당을 나온 암탉〉이 누적관객수 220만명을 넘어서면서 국내 극장용 창작 애니메이션 시장이 확대될 가능성이 높아졌다. 또한 전 세계적으로 3D애니메이션에 대한 관심이 고조되는 상황이어서 국내의 뛰어난 3D 기술력이 글로벌 시장에서 관심을 받고 있다. 따라서 국내 창작

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

애니메이션이 과거 축적된 3D 기술력을 활용하여 TV용 애니메이션 제작만이 아닌 극장용 애니메이션 제작으로도 전환될 수 있도록 적극적인 지원이 이루어져야 한다. 또한 과거 하청위주의 제작에 머물렀던 사업체에도 창작제작으로 전환할 수 있는 기회를 제공해야 하며, 창작제작으로 인한 수익 불안정성이 해소될 수 있도록 정책을 마련해야 한다.

〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 총괄¹³⁷⁾

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 260 | 3,412 | 288,564 | 70,333 | 30.96 | 66,834 | 5,095 |
| 2007년 | 283 | 3,847 | 311,166 | 122,506 | 39.37 | 72,770 | 8,148 |
| 2008년 | 276 | 3,924 | 404,760 | 167,287 | 41.33 | 80,583 | 6,132 |
| 2009년 | 289 | 4,170 | 418,570 | 175,213 | 41.86 | 89,651 | 7,397 |
| 2010년 | 308 | 4,349 | 514,399 | 217,101 | 42.20 | 96,827 | 6,951 |
| 2011년 | 341 | 4,646 | 528,551 | 223,109 | 42.21 | 115,941 | 6,896 |
| 전년대비증감률(%) | 10.7 | 6.8 | 2.8 | 2.8 | 0.01p | 19.7 | ▽0.8 |
| 연평균증감률(%) | 5.6 | 6.4 | 12.9 | 26.0 | - | 11.6 | 6.2 |

애니메이션산업의 업체당 평균매출액은 11억 1,900만 원이며, 1인당 평균매출액은 8,200만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업의 업체당 평균매출액은 12억 3,200만 원이며, 1인당 평균매출액은 8,100만 원으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업의 업체당 평균매출액은 5억 2,100만 원이며, 1인당 평균매출액은 1억 4,400만 원으로 나타났다. 그리고 온라인 애니메이션 유통업의 업체당 평균매출액은 3억 9,100만 원이며, 1인당 평균매출액은 6,200만원으로 나타났다.

〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)¹³⁸⁾

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 업체당 평균매출액 (백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|----------------|--------------------------|--------------|--------------|---------------|------------------------|------------------------|
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 183 | 2,585 | 240,186 | 1,312 | 93 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 96 | 1,787 | 110,180 | 1,148 | 62 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 11 | 46 | 6,789 | 617 | 148 |
| | 소계 | 290 | 4,418 | 357,155 | 1,232 | 81 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 35 | 127 | 18,230 | 521 | 144 |
| | 소계 | 35 | 127 | 18,230 | 521 | 144 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 16 | 101 | 6,253 | 391 | 62 |
| | 소계 | 16 | 101 | 6,253 | 391 | 62 |
| 합계 | | 341 | 4,646 | 381,638 | 1,119 | 82 |

137) 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산한 부가가치액인. 2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)*100 = 30.96, 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

138) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

6.2 애니메이션산업 사업체 수 현황

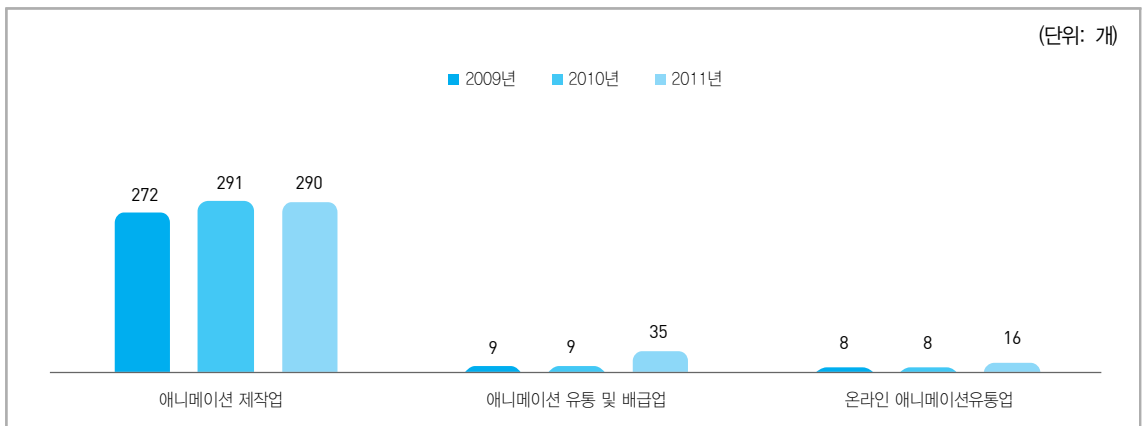
2011년 애니메이션산업 사업체 수는 341개로 전년대비 10.7% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.6% 증가했다. 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 사업체 수가 183개(53.7%)로 가장 큰 비중을 차지했고 전년대비 0.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났다. 애니메이션 하청 제작업 사업체 수는 96개(28.2%)로 전년대비 5.0% 감소, 연평균 3.0% 감소했다. 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 사업체 수는 35개(10.3%)로 전년대비 288.9% 증가, 연평균 97.2% 증가했고 그 외에 업종은 5% 비중을 넘지 못하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 162 | 182 | 183 | 53.7 | 0.5 | 6.3 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 102 | 101 | 96 | 28.2 | ▽5.0 | ▽3.0 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작 | 8 | 8 | 11 | 3.2 | 37.5 | 17.3 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 9 | 9 | 35 | 10.3 | 288.9 | 97.2 |
| 온라인 애니메이션유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | 8 | 8 | 16 | 4.7 | 100.0 | 41.4 |
| 합계 | | 289 | 308 | 341 | 100.0 | 10.7 | 8.6 |

〔그림 4-6-1〕 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 196개(57.5%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 7.7% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.8% 증가했다. 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 73개(21.4%)로 전년대비 5.8% 증가, 연평균 2.9% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 66개(19.3%)로 전년대비 29.4% 증가, 연평균 30.1% 증가해 가장 큰 증가율을 보였으며, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 6개(1.8%)로 가장 낮은 비중을 차지했으며 2009년부터 업체수가 동일한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

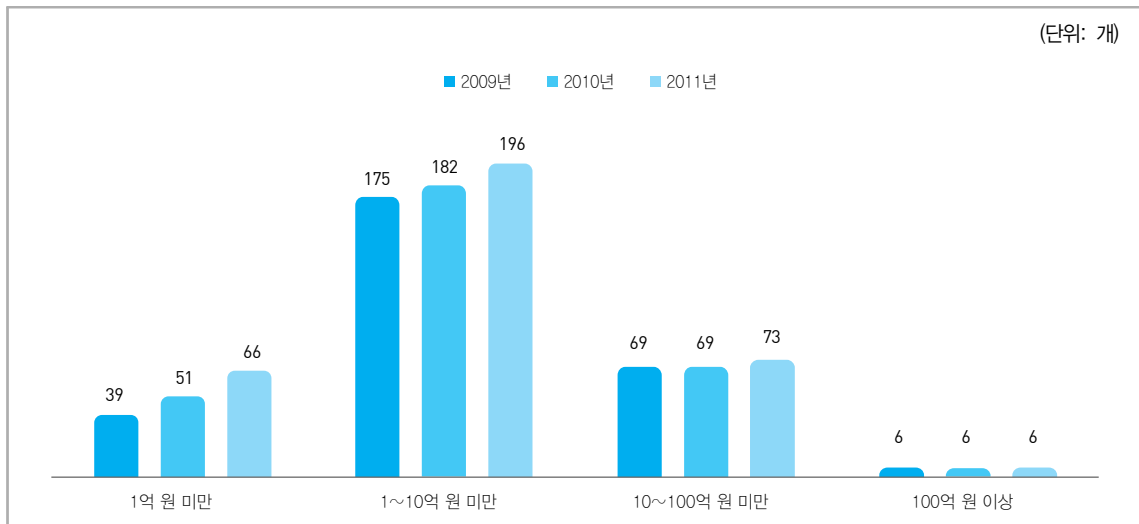
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 39 | 51 | 66 | 19.3 | 29.4 | 30.1 |
| 1~10억 원 미만 | | 175 | 182 | 196 | 57.5 | 7.7 | 5.8 |
| 10~100억 원 미만 | | 69 | 69 | 73 | 21.4 | 5.8 | 2.9 |
| 100억 원 이상 | | 6 | 6 | 6 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| 합계 | | 289 | 308 | 341 | 100.0 | 10.7 | 8.6 |

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



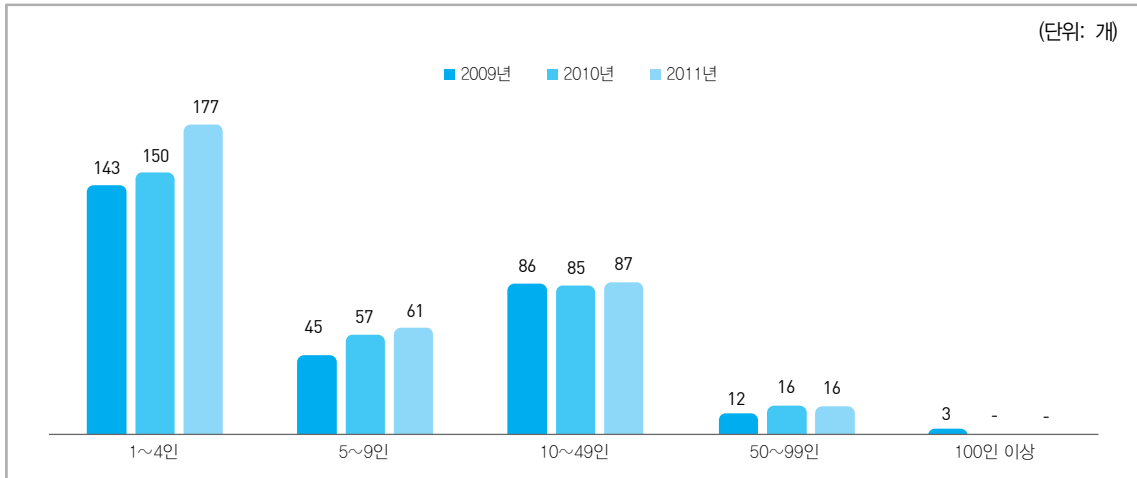
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 177개(51.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 18.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.3% 증가했다. 다음으로 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 87개(25.5%)로 전년대비 2.4% 증가, 연평균 0.6% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 61개(17.9%)로 전년대비 7.0% 증가, 연평균 16.4% 증가한 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 16개로 4.7%를 차지한 것으로 나타났다.

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

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 143 | 150 | 177 | 51.9 | 18.0 | 11.3 |
| 5~9인 | | 45 | 57 | 61 | 17.9 | 7.0 | 16.4 |
| 10~49인 | | 86 | 85 | 87 | 25.5 | 2.4 | 0.6 |
| 50~99인 | | 12 | 16 | 16 | 4.7 | - | 15.5 |
| 100인 이상 | | 3 | - | - | - | - | - |
| 합계 | | 289 | 308 | 341 | 100.0 | 10.7 | 8.6 |

[그림 4-6-3] 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 애니메이션산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 186개(54.5%)로 전년 대비 10.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.7% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 55개로 전체 사업체의 16.1%를 차지했고, 6개 광역시 중에서는 광주의 사업체 수가 20개로 전체의 5.9%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 72개로 전체의 21.1%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 경기도의 사업체 수는 전년대비 14.3% 증가, 연평균 8.6% 증가했다.

[표 4-6-7] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

| 지역 | 연도 | 연도 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 6개 시 | 서울 | 149 | 169 | 186 | 54.5 | 10.1 | 11.7 |
| | 부산 | 12 | 11 | 13 | 3.8 | 18.2 | 4.1 |
| | 대구 | 11 | 10 | 11 | 3.2 | 10.0 | 0.0 |
| | 인천 | 6 | 6 | 7 | 2.0 | 16.7 | 8.0 |
| | 광주 | 20 | 20 | 20 | 5.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 대전 | 2 | 3 | 4 | 1.2 | 33.3 | 41.4 |
| | 울산 | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 51 | 50 | 55 | 16.1 | 10.0 | 3.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 61 | 63 | 72 | 21.1 | 14.3 | 8.6 |
| | 강원도 | 9 | 8 | 9 | 2.6 | 12.5 | 0.0 |
| | 충청북도 | 4 | 3 | 4 | 1.2 | 33.3 | 0.0 |
| | 충청남도 | 3 | 3 | 3 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 전라북도 | 6 | 6 | 6 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 전라남도 | 1 | 1 | 1 | 0.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | 3 | 3 | 3 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 제주도 | 2 | 2 | 2 | 0.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 소계 | 89 | 89 | 100 | 29.4 | 12.4 | 6.0 |
| 합계 | 289 | 308 | 341 | 100.0 | 10.7 | 8.6 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

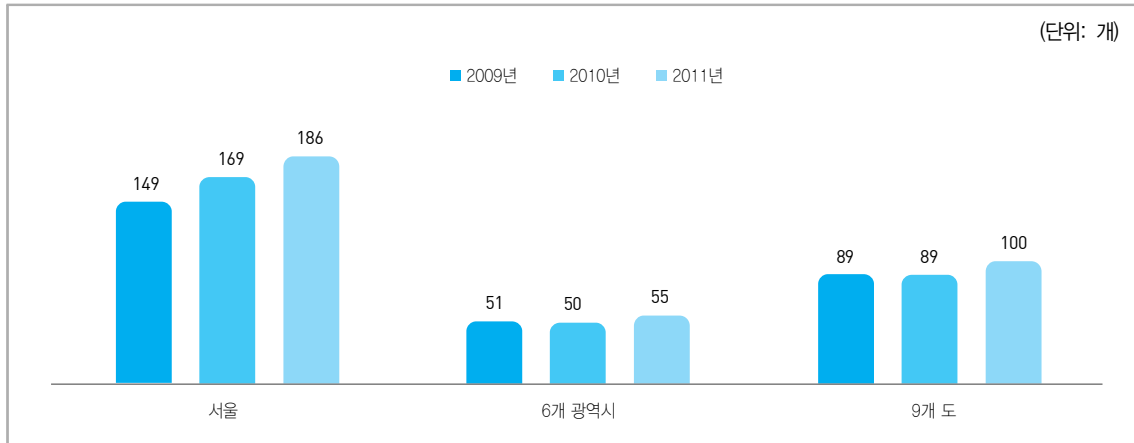
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-6-4] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



6.3 애니메이션산업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업의 매출액은 5,285억 원으로 전년대비 2.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.4% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 3,571억 원으로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 3.0% 증가했다. 애니메이션 유통 및 배급업 매출액은 1,651억 원으로 전년대비 0.1% 감소, 연평균 47.0% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 62억 원으로 전년대비 17.5% 증가, 연평균 6.5% 증가했다. 소분류별로 보면 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2009년 2,119억 원에서 2011년 2,401억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 추세인 반면, 애니메이션 하청 제작업 매출액은 2009년 1,224억 원에서 2011년 1,101억 원으로 지속적인 감소세를 보이고 있다.

국내 애니메이션은 창작제작과 하청제작으로 구분할 수 있으며, 창작제작은 꾸준히 증가하고 있는 반면에 하청제작은 지속적으로 감소하고 있는 추세다. 그러나 하청제작을 위주로 하는 사업체가 창작제작으로 전환하지 못하는 이유는 창작제작으로 전환할 경우 수익의 안정성이 보장되지 않기 때문이다. 따라서 수익성이 보장될 수 있도록 다양한 영역으로 창작제작이 확대될 수 있도록 해야 한다. 최근 웹툰 인기작이 애니메이션으로 제작되어 방영되는 경우가 많아지고 있는데, 이는 애니메이션 창작 제작업 시장 확대에 고무적인 현상이다.

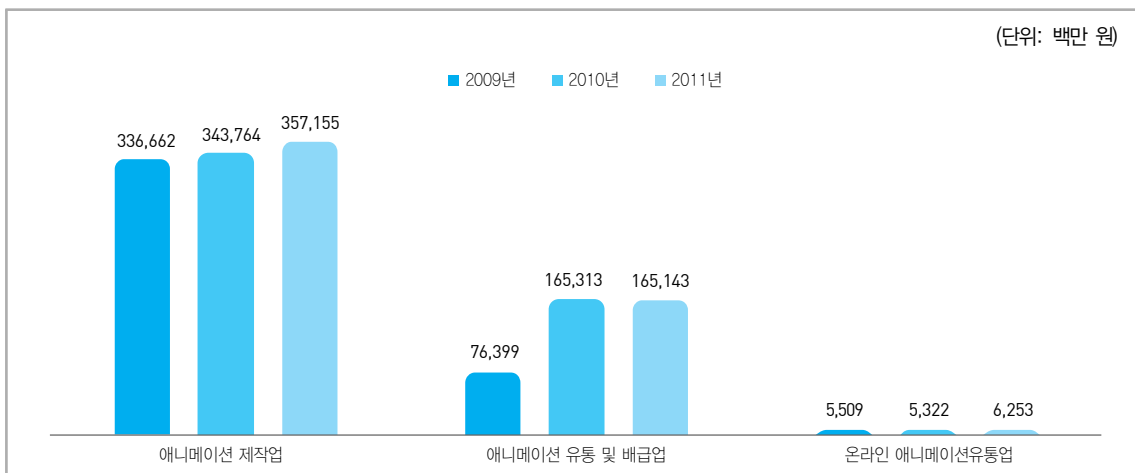
[표 4-6-8] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|----------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 211,949 | 227,961 | 240,186 | 45.4 | 5.4 | 6.5 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 122,412 | 113,695 | 110,180 | 20.9 | ▽3.1 | ▽5.1 |
| | 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작 | 2,301 | 2,108 | 6,789 | 1.3 | 222.1 | 71.8 |
| | 소계 | 336,662 | 343,764 | 357,155 | 67.6 | 3.9 | 3.0 |

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------------------------|--------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 유통 및 배급업 ¹³⁹⁾ | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 16,332 | 17,948 | 18,230 | 3.4 | 1.6 | 5.7 |
| | 극장 매출액 | 56,143 | 145,077 | 146,783 | 27.8 | 1.2 | 61.7 |
| | 방송사 수출액 ¹⁴⁰⁾ | 3,924 | 2,288 | 130 | 0.0 | ▽94.3 | ▽81.8 |
| | 소계 | 76,399 | 165,313 | 165,143 | 31.2 | ▽0.1 | 47.0 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 1.2 | 17.5 | 6.5 |
| | 소계 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 1.2 | 17.5 | 6.5 |
| 합계 | | 418,570 | 514,399 | 528,551 | 100.0 | 2.8 | 12.4 |

[그림 4-6-5] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황



6.3.1 애니메이션산업 애니메이션 제작업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업 중 애니메이션 제작업의 매출액은 3,571억 원으로 전년대비 3.9% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 3.0% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 매출액이 2,401억 원(67.3%), 애니메이션 하청 제작업 매출액이 1,101억 원(30.8%), 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 매출액이 67억 원(1.9%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2009년 2,119억 원, 2010년 2,279억 원, 그리고 2011년 2,401억 원으로 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 전년대비 5.4% 증가, 연평균 6.5% 증가한 수치이다. 애니메이션 하청 제작업 매출액은 2009년 1,224억 원에서 2010년 1,136억 원으로 7.1% 감소했으며, 2011년 1,101억 원으로 2010년 대비 3.1% 감소했다. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 매출액은 2009년 23억 원에서 2010년 21억 원으로 8.4% 감소했으나 2011년 67억 원으로 전년대비 222.1% 증가하여 큰 폭의 증가세를 보였다.

139) 극장 매출액, 방송사 수출액 포함

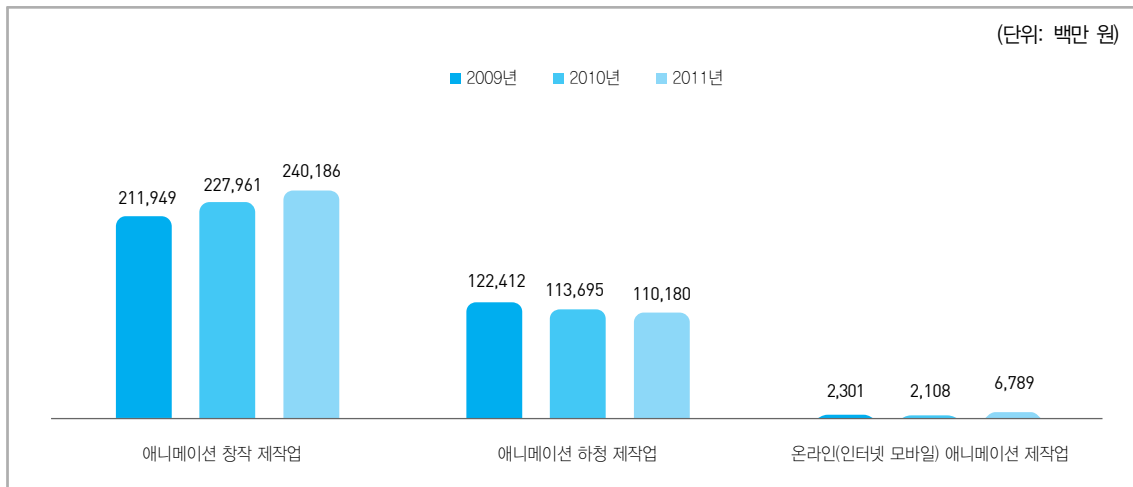
140) 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용, 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|------------------------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 211,949 | 227,961 | 240,186 | 67.3 | 5.4 | 6.5 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 122,412 | 113,695 | 110,180 | 30.8 | ▽3.1 | ▽5.1 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 2,301 | 2,108 | 6,789 | 1.9 | 222.1 | 71.8 |
| | 합계 | 336,662 | 343,764 | 357,155 | 100.0 | 3.9 | 3.0 |

〔그림 4-6-6〕 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황



6.3.2 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업 중 애니메이션 유통 및 배급업의 매출액은 2009년 763억 원, 2010년 1,653억 원, 그리고 2011년 1,651억 원으로 전년대비 0.1% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 47.0% 증가했다.

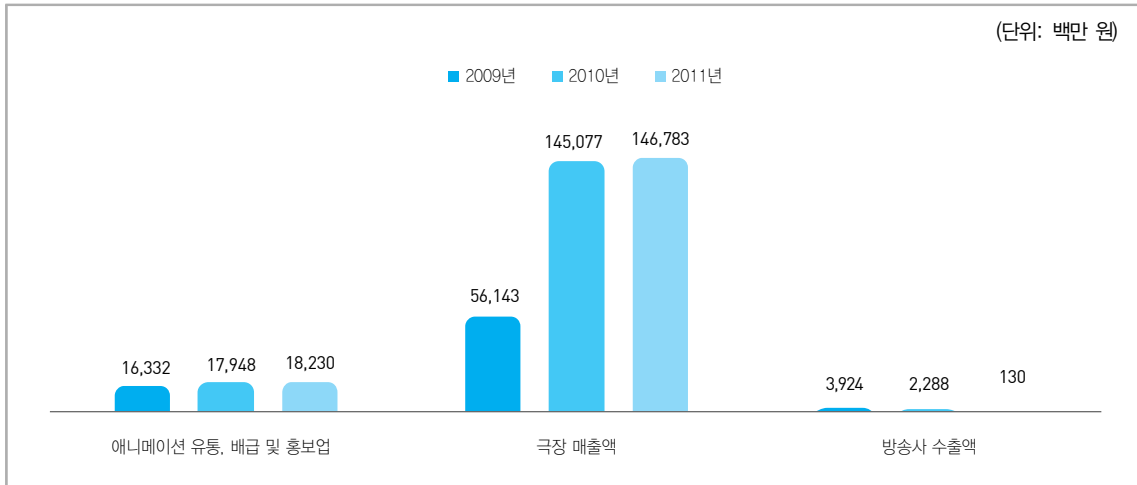
〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|-------------------------|--------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 16,332 | 17,948 | 18,230 | 11.0 | 1.6 | 5.7 |
| | 극장 매출액 | 56,143 | 145,077 | 146,783 | 88.9 | 1.2 | 61.7 |
| | 방송사 수출액 ¹⁴¹⁾ | 3,924 | 2,288 | 130 | 0.1 | ▽94.3 | ▽81.8 |
| | 합계 | 76,399 | 165,313 | 165,143 | 100.0 | ▽0.1 | 47.0 |

141) 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용, 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

[그림 4-6-7] 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황



6.3.3 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 매출액 현황

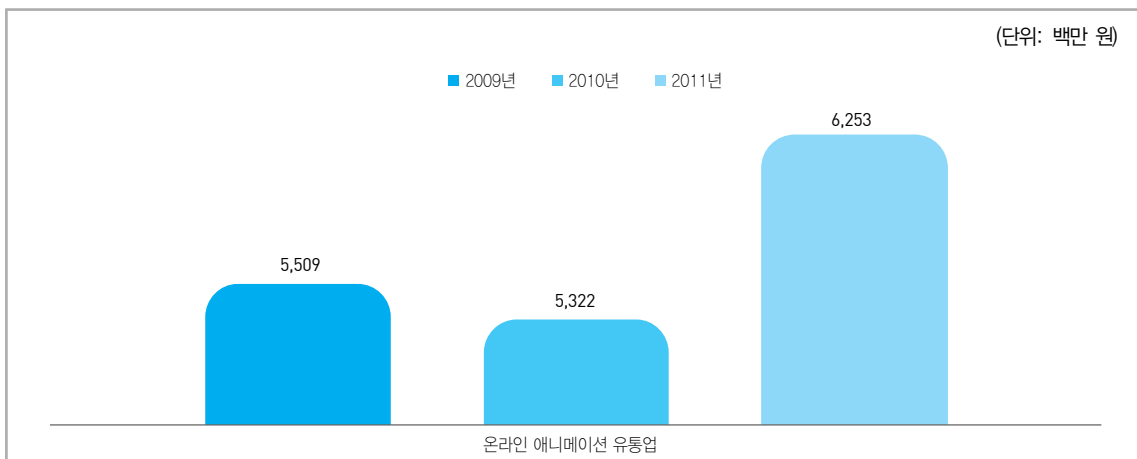
2011년 애니메이션산업 중 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 62억 원으로 전년대비 17.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.5% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 2009년 55억 원, 2010년 53억 원, 그리고 2011년 62억 원으로 등락을 거듭하고 있다.

[표 4-6-11] 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|--------------------------|-------|-------|-------|--------|--------------|-------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 100.0 | 17.5 | 6.5 |
| | 합계 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 100.0 | 17.5 | 6.5 |

[그림 4-6-8] 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 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

6.3.4 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황¹⁴²⁾

2011년 애니메이션산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 창작 및 제작 매출액이 3,353억 원으로 전체 매출액의 87.9%를 차지해 가장 높은 비중을 보였고, 그 다음은 유통/배급 매출액이 353억 원으로 9.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 제작 서비스 매출액은 25억 원으로 0.7%의 비중을 보였으며, 기타 매출액은 83억 원으로 2.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|--------------------------|------|---------|--------|------|--------|-------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 | | 224,207 | - | - | 11,592 | 4,387 | 240,186 |
| 애니메이션 하청 제작업 | | 104,631 | 2,527 | - | - | 3,022 | 110,180 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 6,558 | - | - | 212 | 19 | 6,789 |
| 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | - | - | - | 17,265 | 965 | 18,230 |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | - | - | - | 6,253 | - | 6,253 |
| 합계 | | 335,396 | 2,527 | - | 35,322 | 8,393 | 381,638 |
| 비중(%) | | 87.9 | 0.7 | - | 9.2 | 2.2 | 100.0 |

증감률을 보면, 창작 및 제작 매출액은 2009년 3,000억 원, 2010년 3,223억 원, 그리고 2011년 3,353억 원으로 전년대비 4.0% 증가, 연평균 5.7% 증가했으며, 유통/배급 매출액은 전년대비 7.2% 증가했다. 그러나 제작 서비스의 매출액은 전년대비 18.3% 감소, 연평균 51.6% 감소했다.

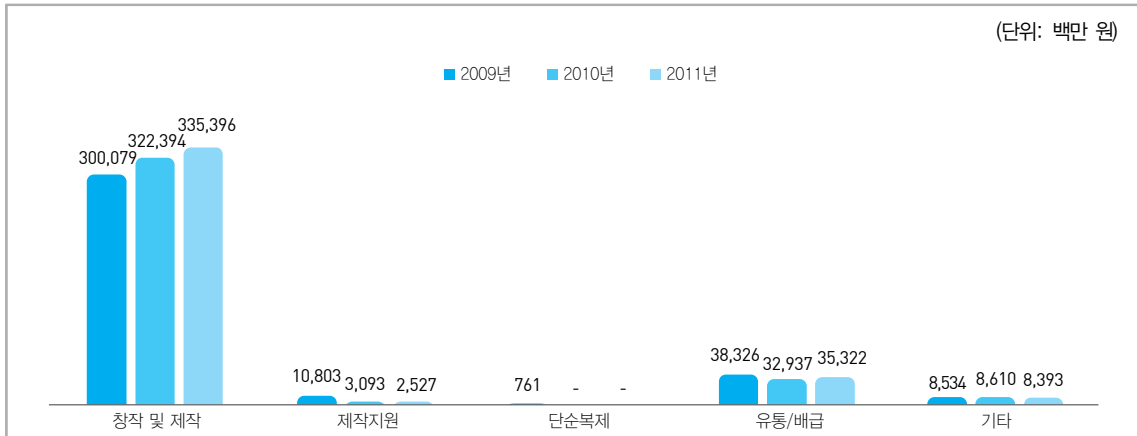
〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|---------|--------|------|--------|-------|---------|
| 2009년 | | 300,079 | 10,803 | 761 | 38,326 | 8,534 | 358,503 |
| 2010년 | | 322,394 | 3,093 | - | 32,937 | 8,610 | 367,034 |
| 2011년 | | 335,396 | 2,527 | - | 35,322 | 8,393 | 381,638 |
| 전년대비증감률(%) | | 4.0 | ▽18.3 | - | 7.2 | ▽2.5 | 4.0 |
| 연평균증감률(%) | | 5.7 | ▽51.6 | - | ▽4.0 | ▽0.8 | 3.2 |

142) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

[그림 4-6-9] 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



6.3.5 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황¹⁴³⁾

2011년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 2,425억 원으로 전체 매출액의 63.6%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 767억 원으로 전체 매출액의 20.1%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 584억 원으로 15.3%의 비중을 보였으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 38억 원으로 1.0%의 비중을 보였다.

[표 4-6-14] 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 매출액 규모 | | | | | 합계 |
|--------------------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|----|
| | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 비중(%) | |
| 애니메이션 창작 제작업 | 2,427 | 29,657 | 155,673 | 52,429 | 240,186 | |
| 애니메이션 하청 제작업 | 926 | 2,1658 | 63,310 | 24,286 | 110,180 | |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 129 | 1,012 | 5,648 | - | 6,789 | |
| 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 332 | 4,078 | 13,820 | - | 18,230 | |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 34 | 2,079 | 4,140 | - | 6,253 | |
| 합계 | 3,848 | 58,484 | 242,591 | 76,715 | 381,638 | |
| 비중(%) | 1.0 | 15.3 | 63.6 | 20.1 | 100.0 | |

연도별로 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 19.1% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 5.8% 증가하였으나 연평균은 16.8% 감소했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 2.4% 증가, 연평균 16.1% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 16.3% 감소, 연평균 11% 감소하여 가장 큰 폭의 감소세를 나타냈다.

143) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

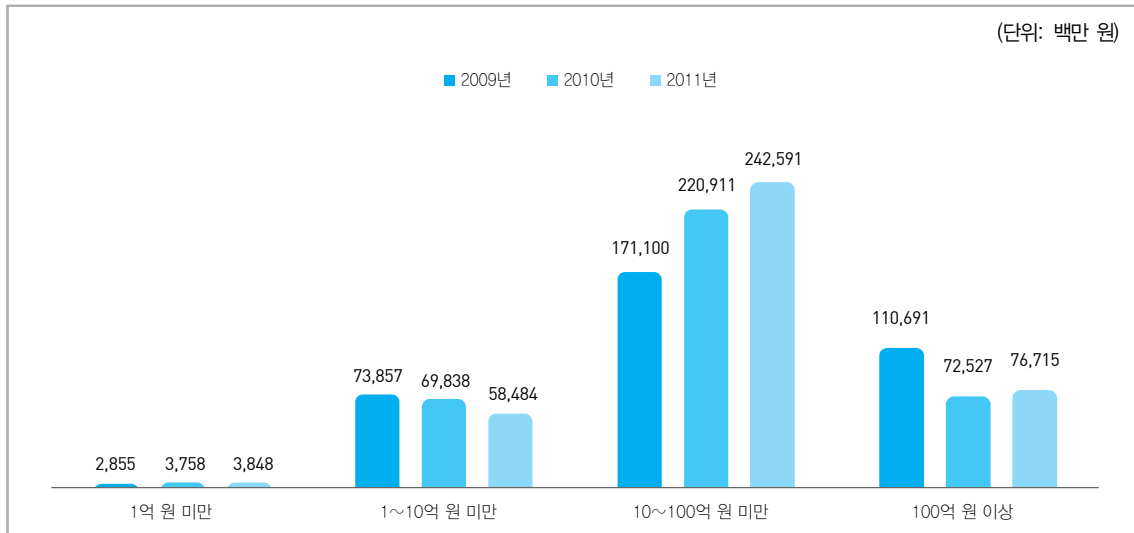
01
출판산업02
영화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2009년 | | 2,855 | 73,857 | 171,100 | 110,691 | 358,503 |
| 2010년 | | 3,758 | 69,838 | 220,911 | 72,527 | 367,034 |
| 2011년 | | 3,848 | 58,484 | 242,591 | 76,715 | 381,638 |
| | 전년대비증감률(%) | 2.4 | ▽16.3 | 9.8 | 5.8 | 4.0 |
| | 연평균증감률(%) | 16.1 | ▽11.0 | 19.1 | ▽16.8 | 3.2 |

〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



6.3.6 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황¹⁴⁴⁾

2011년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 2,298억 원으로 전체 매출액의 60.2%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 705억 원으로 18.5% 비중을 차지했다. 그리고 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 517억 원으로 13.6%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 294억 원으로 7.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------------------|--------|--------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 | | 26,725 | 41,255 | 142,756 | 29,450 | - | 240,186 |
| 애니메이션 하청 제작업 | | 15,257 | 19,658 | 75,265 | - | - | 110,180 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 2,599 | 761 | 3,429 | - | - | 6,789 |
| 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 6,385 | 3,412 | 8,433 | - | - | 18,230 |
| 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일) | | 813 | 5,440 | - | - | - | 6,253 |
| 합계 | | 51,779 | 70,526 | 229,883 | 29,450 | - | 381,638 |
| 비중(%) | | 13.6 | 18.5 | 60.2 | 7.7 | - | 100.0 |

144) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

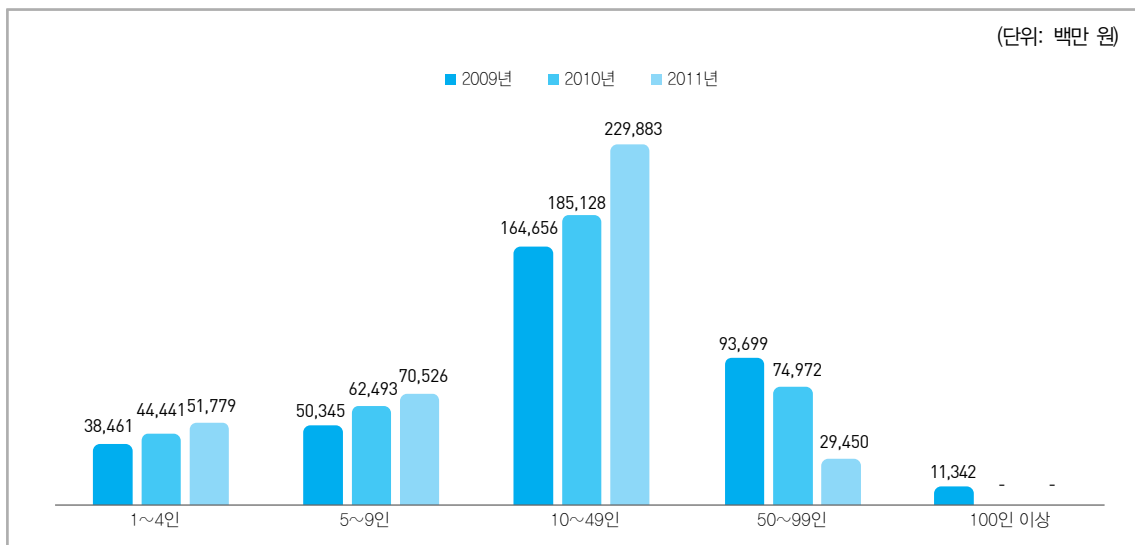
연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 16.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.0% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 12.9% 증가, 연평균 18.4% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 24.2% 증가, 연평균 18.2% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 60.7% 감소, 연평균 43.9% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 2009년 | | 38,461 | 50,345 | 164,656 | 93,699 | 11,342 | 358,503 |
| 2010년 | | 44,441 | 62,493 | 185,128 | 74,972 | - | 367,034 |
| 2011년 | | 51,779 | 70,526 | 229,883 | 29,450 | - | 381,638 |
| | 전년대비증감률(%) | 16.5 | 12.9 | 24.2 | ▽60.7 | - | 4.0 |
| | 연평균증감률(%) | 16.0 | 18.4 | 18.2 | ▽43.9 | - | 3.2 |

〔그림 4-6-11〕 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



6.3.7 애니메이션산업 지역별 매출액 현황¹⁴⁵⁾

2011년 애니메이션산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액은 2,622억 원(68.7%)으로 전년대비 5.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났다. 경기도의 매출액은 642억 원(16.8%), 부산의 매출액은 110억 원(2.9%)으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 373억 원으로 전체 매출액의 9.8%를 차지했는데, 이는 전년대비 1.2% 감소, 연평균 1.6% 증가한 수치이며, 9개 도의 매출액은 820억 원(21.5%)으로 이는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.1% 증가한 수치이다.

145) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

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 4-6-18〉 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

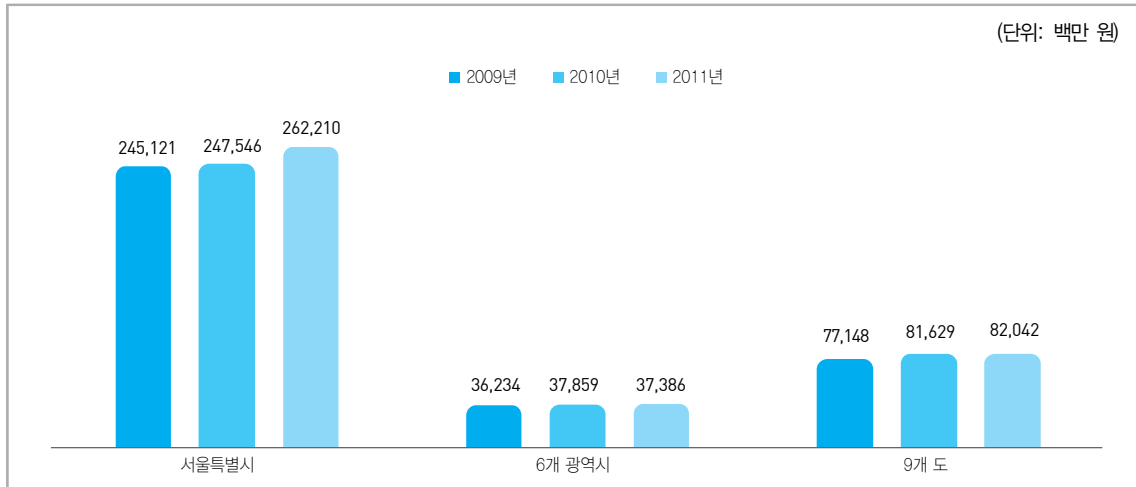
| 지역 | 업종 | 애니메이션 제작업 | 애니메이션 유통 및 배급업 | 온라인 애니메이션 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|------|---------|--------------|-------------------|------------------|---------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 238,922 | 17,565 | 5,723 | 262,210 | 68.7 |
| | 부산 | 10,837 | - | 250 | 11,087 | 2.9 |
| | 대구 | 6,122 | - | - | 6,122 | 1.6 |
| | 인천 | 4,628 | 25 | - | 4,653 | 1.2 |
| | 광주 | 13,721 | 140 | 34 | 13,895 | 3.7 |
| | 대전 | 1,629 | - | - | 1,629 | 0.4 |
| | 울산 | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 36,937 | 165 | 284 | 37,386 | 9.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 63,528 | 430 | 246 | 64,204 | 16.8 |
| | 강원도 | 7,467 | 70 | - | 7,537 | 2.0 |
| | 충청북도 | 3,622 | - | - | 3,622 | 0.9 |
| | 충청남도 | 1,763 | - | - | 1,763 | 0.5 |
| | 전라북도 | 3,125 | - | - | 3,125 | 0.8 |
| | 전라남도 | 212 | - | - | 212 | 0.1 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | 722 | - | - | 722 | 0.2 |
| | 제주도 | 857 | - | - | 857 | 0.2 |
| | 소계 | 81,296 | 500 | 246 | 82,042 | 21.5 |
| 합계 | 357,155 | 18,230 | 6,253 | 381,638 | 100.0 | |

〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 245,121 | 247,546 | 262,210 | 5.9 | 3.4 |
| | 부산 | 12,318 | 12,692 | 11,087 | ▽12.6 | ▽5.1 |
| | 대구 | 6,563 | 6,328 | 6,122 | ▽3.3 | ▽3.4 |
| | 인천 | 4,982 | 4,811 | 4,653 | ▽3.3 | ▽3.4 |
| | 광주 | 10,331 | 12,501 | 13,895 | 11.2 | 16.0 |
| | 대전 | 2,040 | 1,527 | 1,629 | 6.7 | ▽10.6 |
| | 울산 | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 36,234 | 37,859 | 37,386 | ▽1.2 | 1.6 |
| 9개 도 | 경기도 | 60,576 | 62,752 | 64,204 | 2.3 | 3.0 |
| | 강원도 | 5,139 | 7,268 | 7,537 | 3.7 | 21.1 |
| | 충청북도 | 3,668 | 3,713 | 3,622 | ▽2.5 | ▽0.6 |
| | 충청남도 | 1,629 | 1,728 | 1,763 | 2.0 | 4.0 |
| | 전라북도 | 3,328 | 3,312 | 3,125 | ▽5.6 | ▽3.1 |
| | 전라남도 | 296 | 233 | 212 | ▽9.0 | ▽15.4 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | 1,885 | 1,961 | 722 | ▽63.2 | ▽38.1 |
| | 제주도 | 627 | 662 | 857 | 29.5 | 16.9 |
| | 소계 | 77,148 | 81,629 | 82,042 | 0.5 | 3.1 |
| 합계 | 358,503 | 367,034 | 381,638 | 4.0 | 3.2 | |

[그림 4-6-12] 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황



6.4 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황

2011년 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자액은 984억 원으로 전년대비 6.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.0% 증가했다. 작품제작비용은 735억 원으로 전년대비 5.9% 증가, 연평균 9.5% 증가했다. 로열티 지출은 63억 원으로 전년대비 20.2% 증가, 연평균 21.2% 증가한 것으로 나타났고, 마케팅·홍보는 72억 원으로 전년대비 5.3% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 연구개발은 74억 원으로 전년 대비 2.7% 증가, 연평균 2.2% 증가했고, 교육훈련은 2억 원으로 전년대비 10.8% 증가, 연평균 11.4% 증가했다. 기타는 36억 원으로 전년대비 6.7% 증가, 연평균 4.9% 증가한 것으로 조사됐다.

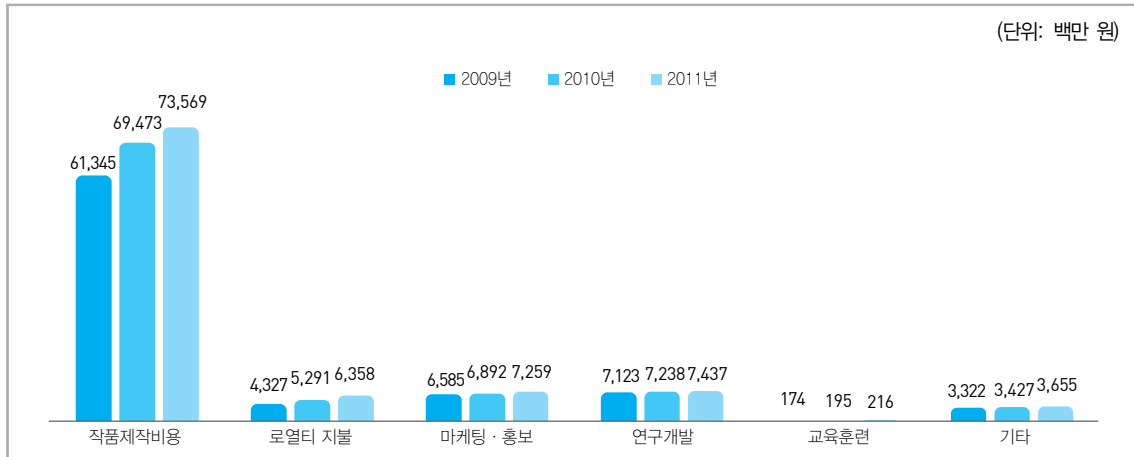
〈표 4-6-20〉 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 제작관련 | 작품제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 교육훈련 | 기타 | 합계 |
|------------|------|--------|--------|--------|-------|------|-------|--------|
| 2009년 | | 61,345 | 4,327 | 6,585 | 7,123 | 174 | 3,322 | 82,876 |
| 2010년 | | 69,473 | 5,291 | 6,892 | 7,238 | 195 | 3,427 | 92,516 |
| 2011년 | | 73,569 | 6,358 | 7,259 | 7,437 | 216 | 3,655 | 98,494 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.9 | 20.2 | 5.3 | 2.7 | 10.8 | 6.7 | 6.5 |
| 연평균증감률(%) | | 9.5 | 21.2 | 5.0 | 2.2 | 11.4 | 4.9 | 9.0 |

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

[그림 4-6-13] 애니메이션 콘텐츠 제작관련 투자 현황



6.5 애니메이션산업 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)¹⁴⁶⁾

6.5.1 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황

애니메이션산업의 매체별 매출액 현황은 애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액 중 애니메이션 창작 제작업 매출액과 애니메이션 하청 제작업 매출액을 매체별로 살펴본 결과이다. 이 중 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 경우로 나누어 살펴보았다.

2011년 애니메이션산업의 매체별 매출액 현황을 살펴보면, TV 애니메이션 매출액이 2,575억 원으로 전체 매체별 매출액의 78.3%를 차지했다. 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 3,288억 원 중 국내 애니메이션 매출액은 2,165억 원, 해외 애니메이션 매출액은 1,123억 원으로 해외 보다 국내 매출액이 컸다. TV 애니메이션 매출액은 전년대비 5.4% 증가했고 2009년에서 2011년까지 연평균 9.7% 증가해, 극장, 홈비디오, 인터넷 애니메이션 매출액이 감소하고 있는 것과 대조를 이루었다. 또한 모바일, IPTV, DMB를 포함하는 신규미디어 애니메이션 매출액은 222억 원으로 전년대비 6.1% 증가, 연평균 5.4% 증가했다.

2011년 애니메이션산업 매출액(5,285억 원) 중 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2,401억 원인데, 이를 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 2,242억 원이다. 이는 애니메이션 창작 제작업 중 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 사업체의 매출액 2,071억 원과 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 사업체의 매출액 170억 원을 합친 2,242억 원이라는 점을 유의해야 한다.

146) 애니메이션산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

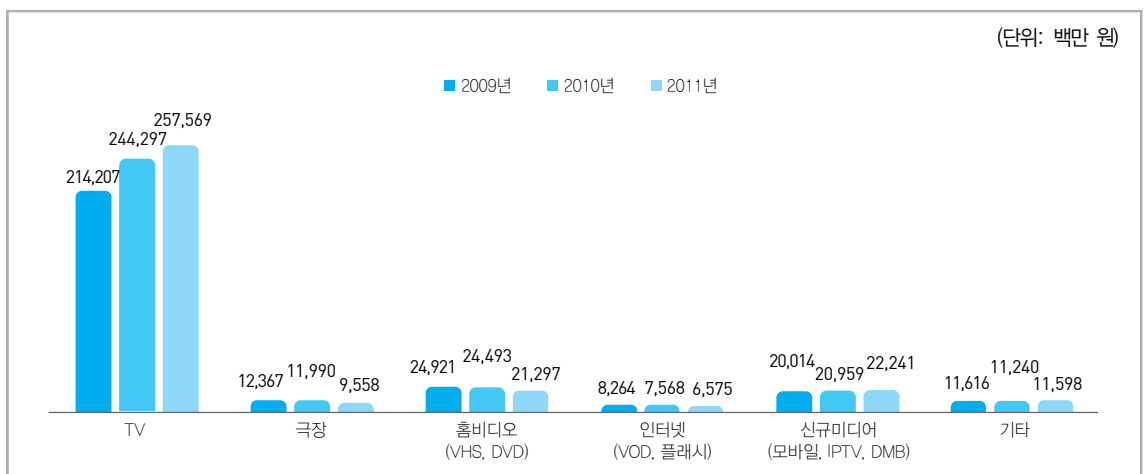
| 구분 | 지역 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, IPTV, DMB) | 기타 | 합계 | |
|---------------------------|------------------|---------|---------|--------------------|-------------------|---------------------------|--------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 147 | 저작권 보유, 직접 제작 | 국내 | 106,914 | 2,657 | 7,253 | 4,256 | 19,608 | 2,628 | 143,316 |
| | | 해외 | 53,685 | 1,562 | 6,537 | - | - | 2,055 | 63,839 |
| | | 소계 | 160,599 | 4,219 | 13,790 | 4,256 | 19,608 | 4,683 | 207,155 |
| | 저작권 보유 | 국내 | 7,954 | - | - | 358 | 1,012 | - | 9,324 |
| | | 해외 | 6,803 | - | 925 | - | - | - | 7,728 |
| | | 소계 | 14,757 | - | 925 | 358 | 1,012 | - | 17,052 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 국내 | 49,960 | 5,126 | 3,125 | 1,806 | 1,621 | 2,257 | 63,895 | |
| | 해외 | 32,253 | 213 | 3,457 | 155 | - | 4,658 | 40,736 | |
| | 소계 | 82,213 | 5,339 | 6,582 | 1,961 | 1,621 | 6,915 | 104,631 | |
| 전체 | 국내 | 164,828 | 7,783 | 10,378 | 6,420 | 22,241 | 4,885 | 216,535 | |
| | 해외 | 92,741 | 1,775 | 10,919 | 155 | - | 6,713 | 112,303 | |
| | 합계 | 257,569 | 9,558 | 21,297 | 6,575 | 22,241 | 11,598 | 328,838 | |
| | 비중(%) | 78.3 | 2.9 | 6.5 | 2.0 | 6.8 | 3.5 | 100.0 | |

〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매체 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, IPTV, DMB) | 기타 | 합계 |
|------------|----|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------------|--------|---------|
| 2009년 | | 214,207 | 12,367 | 24,921 | 8,264 | 20,014 | 11,616 | 291,389 |
| 2010년 | | 244,297 | 11,990 | 24,493 | 7,568 | 20,959 | 11,240 | 320,547 |
| 2011년 | | 257,569 | 9,558 | 21,297 | 6,575 | 22,241 | 11,598 | 328,838 |
| 비중 | | 78.3 | 2.9 | 6.5 | 2.0 | 6.8 | 3.5 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.4 | ▽20.3 | ▽13.0 | ▽13.1 | 6.1 | 3.2 | 2.6 |
| 연평균증감률(%) | | 9.7 | ▽12.1 | ▽7.6 | ▽10.8 | 5.4 | ▽0.1 | 6.2 |

[그림 4-6-14] 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황



147) 애니메이션 창작 제작업은 저작권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 저작권만 보유하고 제작은 직접하지 않는 경우로 분리함

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션
산업

6.5.2 애니메이션 창작 제작업 매체별 매출액 현황

2011년 애니메이션 창작 제작업 중 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 사업체의 매출액을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 1,605억 원으로 77.5%를 차지했다. 이는 전년대비 8.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 16.6% 증가한 수치이다. 극장 애니메이션 매출액은 42억 원으로 2010년 55억 원에 비해 24.3% 감소했으며, 이러한 감소 현상은 2009년부터 지속된 것으로 나타났다. 홈비디오 매출액은 137억 원으로 전년대비 17.0% 감소, 연평균 7.9% 감소했다. 인터넷 애니메이션 매출액은 전년대비 16.7% 감소, 연평균 10.4% 감소했다. 신규미디어 애니메이션 매출액은 전년대비 7.0% 증가, 연평균 6.6% 증가한 196억 원으로 TV 애니메이션과 마찬가지로 꾸준한 증가 추세에 있다.

2011년 애니메이션 창작 제작업 중 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 사업체의 매출액(170억 원)을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 147억 원으로 86.5%를 차지해 가장 높은 비중을 보였으며, 이는 전년대비 18.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 19.6% 증가한 수치이다. TV 애니메이션 매출액을 국내와 해외로 나누어서 보면 국내 TV 애니메이션 매출액은 79억 원으로 전년대비 18.1% 증가했고, 해외 TV 애니메이션 매출액은 68억 원으로 전년대비 19.3% 증가했다.

〈표 4-6-23〉 애니메이션 창작 제작업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 | |
|----------------------------|-----------------------|------------|------------|---------|-----------------------|----------------------|------------------------|--------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 148) | 판권 보유, 직접 제작 | 국내 | 2009년 | 84,138 | 4,322 | 10,126 | 5,306 | 17,254 | 2,133 | 123,279 |
| | | | 2010년 | 104,703 | 4,125 | 9,637 | 5,107 | 18,332 | 2,625 | 144,529 |
| | | | 2011년 | 106,914 | 2,657 | 7,253 | 4,256 | 19,608 | 2,628 | 143,316 |
| | | | 전년대비증감률(%) | 2.1 | ▽35.6 | ▽24.7 | ▽16.7 | 7.0 | 0.1 | ▽0.8 |
| | | | 연평균증감률(%) | 12.7 | ▽21.6 | ▽15.4 | ▽10.4 | 6.6 | 11.0 | 7.8 |
| | | 해외 | 2009년 | 34,022 | 1,322 | 6,125 | - | - | 1,958 | 43,427 |
| | | | 2010년 | 43,585 | 1,451 | 6,977 | - | - | 2,133 | 54,023 |
| | | | 2011년 | 53,685 | 1,562 | 6,537 | - | - | 2,055 | 63,839 |
| | | | 전년대비증감률(%) | 23.2 | 7.6 | ▽6.3 | - | - | ▽3.7 | 17.9 |
| | | | 연평균증감률(%) | 25.6 | 8.7 | 3.3 | - | - | 2.4 | 21.2 |
| | 합계 | 2009년 | 118,160 | 5,644 | 16,251 | 5,306 | 17,254 | 4,091 | 166,706 | |
| | | 2010년 | 148,288 | 5,576 | 16,614 | 5,107 | 18,332 | 4,758 | 198,675 | |
| | | 2011년 | 160,599 | 4,219 | 13,790 | 4,256 | 19,608 | 4,683 | 207,155 | |
| | | 전년대비증감률(%) | 8.3 | ▽24.3 | ▽17.0 | ▽16.7 | 7.0 | ▽1.6 | 4.3 | |
| | | 연평균증감률(%) | 16.6 | ▽13.5 | ▽7.9 | ▽10.4 | 6.6 | 7.0 | 11.5 | |
| | 판권 보유 | 국내 | 2009년 | 5,497 | - | - | 363 | 898 | - | 6,758 |
| | | | 2010년 | 6,735 | - | - | 397 | 992 | - | 8,124 |
| | | | 2011년 | 7,954 | - | - | 358 | 1,012 | - | 9,324 |
| | | | 전년대비증감률(%) | 18.1 | - | - | ▽9.8 | 2.0 | - | 14.8 |
| | | | 연평균증감률(%) | 20.3 | - | - | ▽0.7 | 6.2 | - | 17.5 |
| 해외 | | 2009년 | 4,815 | - | 795 | - | - | - | 5,610 | |
| | | 2010년 | 5,702 | - | 832 | - | - | - | 6,534 | |
| | | 2011년 | 6,803 | - | 925 | - | - | - | 7,728 | |
| | | 전년대비증감률(%) | 19.3 | - | 11.2 | - | - | - | 18.3 | |
| | | 연평균증감률(%) | 18.9 | - | 7.9 | - | - | - | 17.4 | |

| 구분 | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 |
|----|------------|--------|----|--------------------|-------------------|---------------------|----|--------|
| 합계 | 2009년 | 10,312 | - | 795 | 363 | 898 | - | 12,368 |
| | 2010년 | 12,437 | - | 832 | 397 | 992 | - | 14,658 |
| | 2011년 | 14,757 | - | 925 | 358 | 1,012 | - | 17,052 |
| | 전년대비증감률(%) | 18.7 | - | 11.2 | ▽9.8 | 2.0 | - | 16.3 |
| | 연평균증감률(%) | 19.6 | - | 7.9 | ▽0.7 | 6.2 | - | 17.4 |

6.5.3 애니메이션 하청 제작업 매체별 매출액 현황

2011년 애니메이션산업의 전체 매출액(5,285억 원)을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액(3,353억 원) 중 애니메이션 하청 제작업 매출액(1,046억 원)을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 822억 원으로 78.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 1.6% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.1% 감소한 수치이다. 애니메이션 하청 제작업의 매출액은 거의 모든 매체에서 감소하고 있는데, 특히 극장 애니메이션 매출액이 가장 큰 폭으로 감소하였다. 국내 애니메이션 하청 제작업 매출액은 638억 원으로 전년대비 5.2% 증가했다. 이는 국내 TV 애니메이션과 기타 애니메이션 매출액이 전년대비 각각 9.6% 증가, 4.7% 증가한 것에서 기인하는데, 이외 나머지 매체들의 매출액은 모두 감소했다. 해외 애니메이션 하청 제작업 매출액 또한 407억 원으로 2010년 441억 원 대비 12.3% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-24〉 애니메이션 하청 제작업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 | |
|--------------|----|------------|--------|--------------------|-------------------|---------------------|-------|-------|---------|
| 애니메이션 하청 제작업 | 국내 | 2009년 | 40,451 | 6,325 | 3,753 | 2,432 | 1,862 | 2,743 | 57,566 |
| | | 2010년 | 45,567 | 6,127 | 3,359 | 1,907 | 1,635 | 2,155 | 60,750 |
| | | 2011년 | 49,960 | 5,126 | 3,125 | 1,806 | 1,621 | 2,257 | 63,895 |
| | | 전년대비증감률(%) | 9.6 | ▽16.3 | ▽7.0 | ▽5.3 | ▽0.9 | 4.7 | 5.2 |
| | | 연평균증감률(%) | 11.1 | ▽10.0 | ▽8.7 | ▽13.8 | ▽6.7 | ▽9.3 | 5.4 |
| | 해외 | 2009년 | 45,284 | 398 | 4,122 | 163 | - | 4,782 | 54,749 |
| | | 2010년 | 38,005 | 287 | 3,688 | 157 | - | 4,327 | 44,147 |
| | | 2011년 | 32,253 | 213 | 3,457 | 155 | - | 4,658 | 40,736 |
| | | 전년대비증감률(%) | ▽15.1 | ▽25.8 | ▽6.3 | ▽1.3 | - | 7.6 | ▽12.3 |
| | | 연평균증감률(%) | ▽15.6 | ▽26.8 | ▽8.4 | ▽2.5 | - | ▽1.3 | ▽13.7 |
| | 합계 | 2009년 | 85,735 | 6,723 | 7,875 | 2,595 | 1,862 | 7,525 | 112,315 |
| | | 2010년 | 83,572 | 6,414 | 7,047 | 2,064 | 1,635 | 6,482 | 107,214 |
| | | 2011년 | 82,213 | 5,339 | 6,582 | 1,961 | 1,621 | 6,915 | 104,631 |
| | | 전년대비증감률(%) | ▽1.6 | ▽16.8 | ▽6.6 | ▽5.0 | ▽0.9 | 6.7 | ▽2.4 |
| | | 연평균증감률(%) | ▽2.1 | ▽10.9 | ▽8.6 | ▽13.1 | ▽6.7 | ▽4.1 | ▽3.5 |

148) 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접하지 않는 경우로 분리함

6.6 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

애니메이션산업의 제작방식별 매출액 현황은 애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액 중 애니메이션 창작 제작업 매출액과 애니메이션 하청 제작업 매출액을 제작방식별로 살펴본 결과이다. 이 중 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 경우로 나누어 살펴보았다.

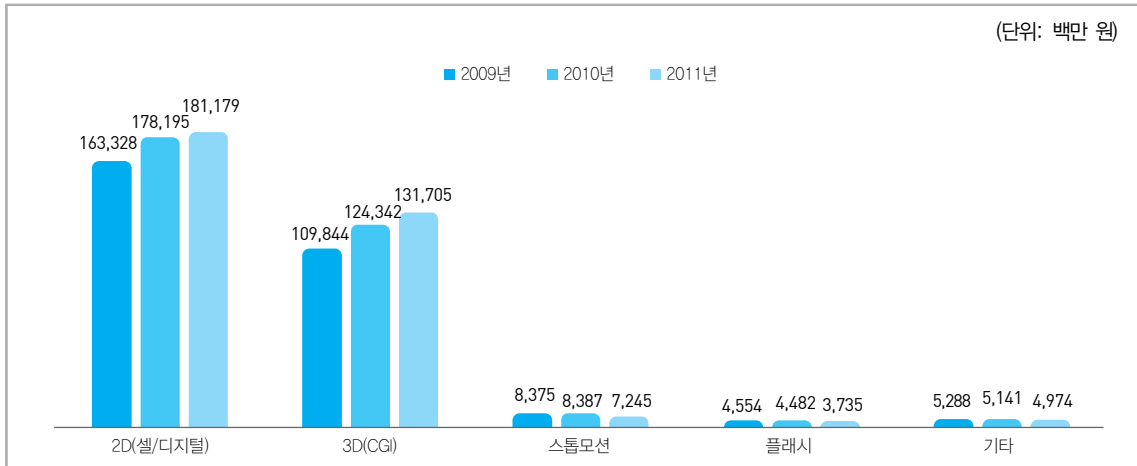
2011년 애니메이션산업의 제작방식별 매출액 현황을 살펴보면, 2D(셀/디지털) 애니메이션 매출액이 1,811억 원으로 3,288억 원 중 55.1%를 차지했다. 이는 전년대비 1.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.3% 증가한 수치이다. 3D(CGI) 애니메이션 매출액은 1,317억 원으로 2010년 1,243억 원 대비 5.9% 증가했으며, 스톱모션 애니메이션 매출액은 72억 원으로 전년대비 13.6% 감소했다. 플래시 애니메이션 매출액은 37억 원으로 전년대비 16.7% 감소했으며, 기타 애니메이션 매출액은 49억 원으로 전년대비 3.2% 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | 2D (셀/디지털) | 3D(CGI) | 스톱모션 | 플래시 | 기타 | 합계 | |
|--------------------|-----------------|---------------|---------|--------|-------|-------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 | 판권 보유, 직접 제작 | 2009년 | 85,369 | 69,317 | 5,367 | 4,327 | 2,326 | 166,706 |
| | | 2010년 | 106,166 | 80,532 | 5,479 | 4,261 | 2,237 | 198,675 |
| | | 2011년 | 109,625 | 87,125 | 4,625 | 3,627 | 2,153 | 207,155 |
| | | 전년대비증감률(%) | 3.3 | 8.2 | ▽15.6 | ▽14.9 | ▽3.8 | 4.3 |
| | | 연평균증감률(%) | 13.3 | 12.1 | ▽7.2 | ▽8.4 | ▽3.8 | 11.5 |
| | 판권 보유 | 2009년 | 9,412 | 2,025 | - | - | 931 | 12,368 |
| | | 2010년 | 10,754 | 2,937 | - | - | 967 | 15,701 |
| | | 2011년 | 12,808 | 3,252 | - | - | 992 | 17,052 |
| | | 전년대비증감률(%) | 19.1 | 10.7 | - | - | 2.6 | 16.3 |
| | | 연평균증감률(%) | 16.7 | 26.7 | - | - | 3.2 | 17.4 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 2009년 | 68,547 | 38,502 | 3,008 | 227 | 2,031 | 112,315 | |
| | 2010년 | 61,275 | 40,873 | 2,908 | 221 | 1,937 | 107,287 | |
| | 2011년 | 58,746 | 41,328 | 2,620 | 108 | 1,829 | 104,631 | |
| | 전년대비증감률(%) | ▽4.1 | 1.11 | ▽9.9 | ▽51.1 | ▽5.6 | ▽2.4 | |
| | 연평균증감률(%) | ▽7.4 | 3.6 | ▽6.7 | ▽31.0 | ▽5.1 | ▽3.5 | |
| 합계 | 2009년 | 163,328 | 109,844 | 8,375 | 4,554 | 5,288 | 291,389 | |
| | 2010년 | 178,195 | 124,342 | 8,387 | 4,482 | 5,141 | 320,547 | |
| | 2011년 | 181,179 | 131,705 | 7,245 | 3,735 | 4,974 | 328,838 | |
| | 전년대비증감률(%) | 1.7 | 5.9 | ▽13.6 | ▽16.7 | ▽3.2 | 2.6 | |
| | 연평균증감률(%) | 5.3 | 9.5 | ▽7.0 | ▽9.4 | ▽3.0 | 6.2 | |

[그림 4-6-15] 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)



6.7 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

2011년 애니메이션산업의 부가사업 연계 현황 살펴보면, 부가사업은 총 1,741개로 2010년 대비 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 특히, 2010년에 비해 테마파크와 연계한 부분이 증가한 것으로 분석됐다.

[표 4-6-26] 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

| 연계업종 | 적용 예 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) |
|--------|--|-------|-------|-------|-------------|
| 애니메이션 | 타 매체 애니메이션 | 595 | 611 | 614 | 0.5 |
| 캐릭터상품 | 캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타 | 372 | 398 | 411 | 3.3 |
| 만화 | 만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트) | 28 | 28 | 29 | 3.6 |
| 음악 | 음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드) | 25 | 23 | 25 | 8.7 |
| 게임 | 게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등) | 42 | 45 | 46 | 2.2 |
| 영화 | 영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽) | 21 | 19 | 18 | ▽5.3 |
| 방송/드라마 | 지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송) | 141 | 145 | 152 | 4.8 |
| 출판 | 서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book) | 55 | 58 | 59 | 1.7 |
| 광고 | 광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업 | 142 | 143 | 152 | 6.3 |
| 기타 | 테마파크 | 29 | 32 | 36 | 12.5 |
| | 웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠) | 161 | 162 | 167 | 3.1 |
| | 디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업 | 27 | 29 | 32 | 10.3 |
| 합계 | | 1,638 | 1,693 | 1,741 | 2.8 |

6.8 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

2011년 애니메이션산업의 부가가치액은 2,231억 원으로 전년대비 2.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.8% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.21%인 것으로 조사됐다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1,553억 원(69.6%)으로 가장 높은데, 이는 2009년부터 2011년까지 연평균 13.7% 증가한 수치이다. 경상이익은 291억 원으로 전년대비 2.0% 증가했으며, 연평균 11.2% 증가했다. 감가상각비는 214억 원으로 전년대비 0.5% 증가했고, 연평균 16.8% 증가했다. 순금융비용은 70억 원으로 전년대비 1.5% 증가했으며, 연평균 2.6% 증가했다. 또한 임차료는 55억 원으로 전년대비와 연평균이 각각 3.8% 증가, 9.6% 증가한 것으로 조사됐다. 조세공과는 45억 원으로 전년대비 0.2% 증가했고, 연평균 0.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

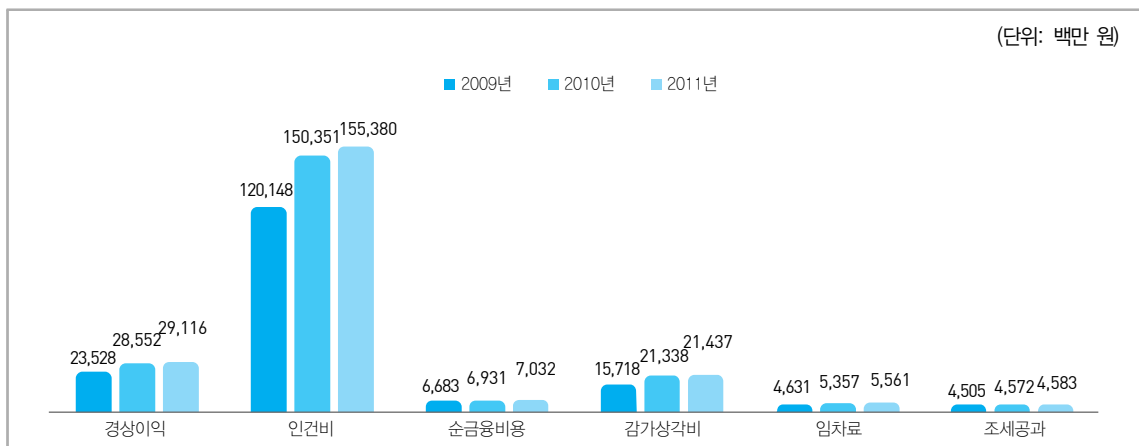
| 구분 | 매출액 | 부가가치액 | 부가가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|---------|---------|----------|----------|---------|-------|--------|-------|-------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 애니메이션산업 | 528,551 | 223,109 | 42.21 | 29,116 | 155,380 | 7,032 | 21,437 | 5,561 | 4,583 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 13.1 | 69.6 | 3.2 | 9.6 | 2.5 | 2.1 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 5.5 | 29.4 | 1.3 | 4.1 | 1.1 | 0.9 |

〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 구성연도 | 부가가치액 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|-------|----------|---------|-------|--------|-------|-------|-------------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2009년 | | 23,528 | 120,148 | 6,683 | 15,718 | 4,631 | 4,505 | 175,213 |
| 2010년 | | 28,552 | 150,351 | 6,931 | 21,338 | 5,357 | 4,572 | 217,101 |
| 2011년 | | 29,116 | 155,380 | 7,032 | 21,437 | 5,561 | 4,583 | 223,109 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.0 | 3.3 | 1.5 | 0.5 | 3.8 | 0.2 | 2.8 |
| 연평균증감률(%) | | 11.2 | 13.7 | 2.6 | 16.8 | 9.6 | 0.9 | 12.8 |

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성



6.9 애니메이션산업 수출입액 현황

2011년 애니메이션산업의 수출액은 1억 1,594만 달러로 전년대비 19.7% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 13.7% 증가했다. 수입액은 689만 달러로 전년대비 0.8% 감소, 연평균 3.4% 감소했다.

애니메이션산업 중 애니메이션 창작 제작업의 수출액은 8,148만 달러로 2010년 수출액 6,057만 달러와 비교할 때 34.5% 증가했다. 그러나 애니메이션 하청 제작업의 수출액은 3,445만 달러로 2010년 수출액 3,625만 달러에서 5.0% 감소했다. 2011년 수출입 차액은 1억 904만 달러로 나타났다.

국내에서 검증받은 국내 창작 애니메이션의 선전으로 애니메이션산업 수출액은 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 국내 창작 애니메이션산업의 수출액이 증가한 이유는 3D 애니메이션 제작의 활성화와 해외 기업과의 공동제작이 증가했기 때문이며, 또한 기획 단계부터 저연령층을 목표로 한 스토리와 캐릭터로 제작된 완성도 높은 국내 애니메이션의 선호도가 증가 하고 있기 때문이다. 애니메이션 하청 제작업의 수출액이 감소한 이유는 과거 미국과 일본 등의 나라에 하청 제작 위주로 수출했던 국내 애니메이션의 주문이 미국과 일본의 경기하락으로 감소했기 때문이며, 인도와 중국에 비해 가격경쟁력도 떨어지기 때문이다.

〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|--------|--------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 19.7 | 13.7 |
| 수입액 | 7,397 | 6,951 | 6,896 | ▽0.8 | ▽3.4 |
| 수출입 차액 | 82,254 | 89,876 | 109,045 | - | - |

〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------------|--------|--------|---------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 애니메이션 창작 제작업 | 50,602 | 60,575 | 81,485 | 34.5 | 26.9 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 39,049 | 36,252 | 34,456 | ▽5.0 | ▽6.1 |
| 합계 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 19.7 | 13.7 |

6.9.1 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황

2011년 애니메이션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로의 수출액이 5,939만 달러로 전체 수출액의 51.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 그 다음으로 유럽으로의 수출액이 2,855만 달러(24.6%)로 전년대비 46.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 31.6% 증가한 것으로 나타났다. 일본으로의 수출액은 2,168만 달러(18.7%)로 전년대비 15.3% 증가, 연평균 11.7% 증가했다. 중국으로의 수출액은 165만 달러(1.5%)로 전년대비 5.2% 증가, 연평균 10.6% 증가했으며, 동남아로의 수출액은 118만 달러(1.0%)로 전년대비 2.8% 증가, 연평균 10.6% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

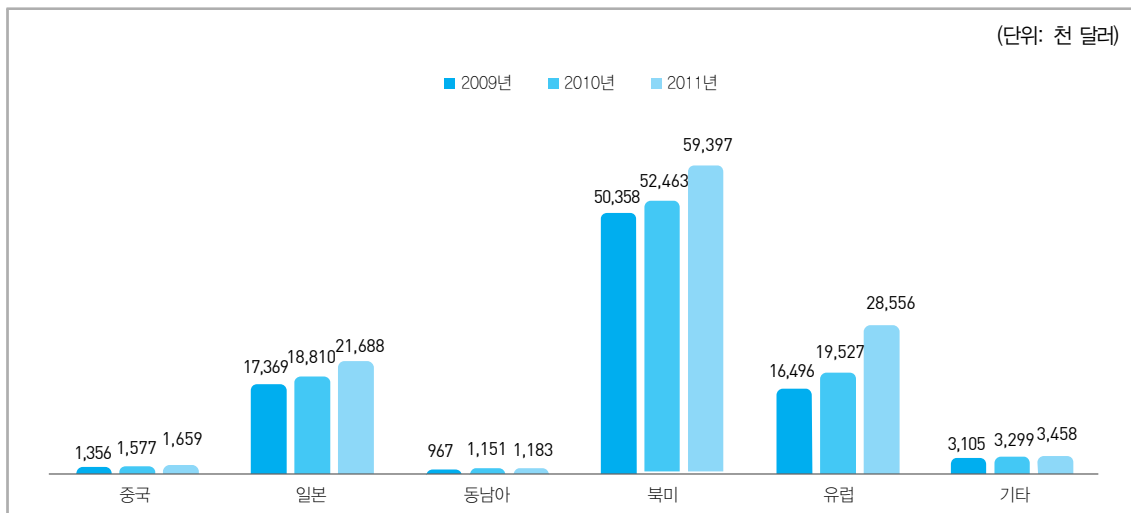
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|----|--------|--------|---------|-------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | | 1,356 | 1,577 | 1,659 | 1.5 | 5.2 | 10.6 |
| 일본 | | 17,369 | 18,810 | 21,688 | 18.7 | 15.3 | 11.7 |
| 동남아 | | 967 | 1,151 | 1,183 | 1.0 | 2.8 | 10.6 |
| 북미 | | 50,358 | 52,463 | 59,397 | 51.2 | 13.2 | 8.6 |
| 유럽 | | 16,496 | 19,527 | 28,556 | 24.6 | 46.2 | 31.6 |
| 기타 | | 3,105 | 3,299 | 3,458 | 3.0 | 4.8 | 5.5 |
| 합계 | | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 100.0 | 19.7 | 13.7 |

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황



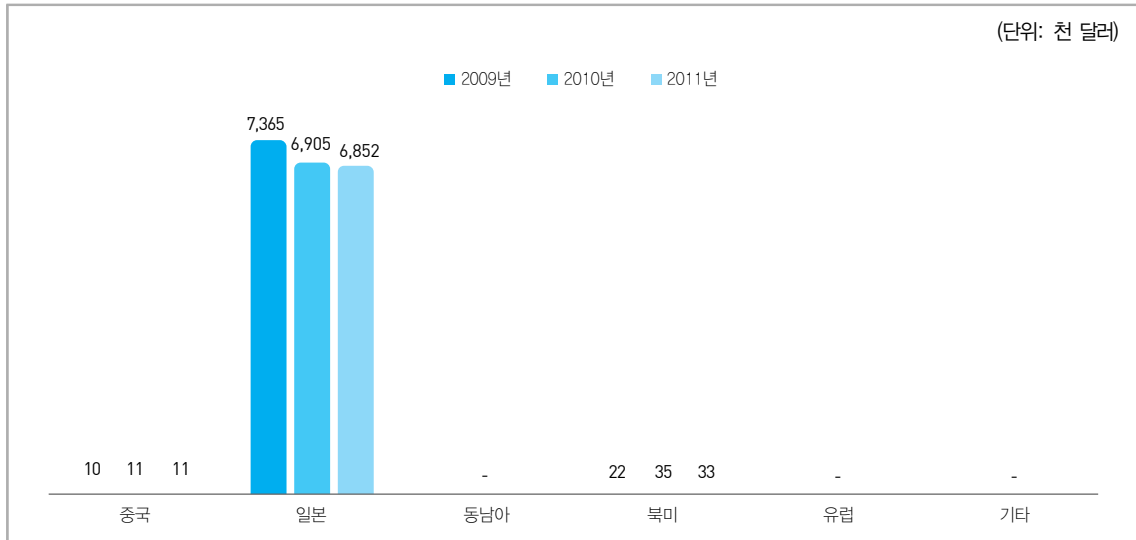
2011년 애니메이션산업의 지역별 수입액 현황을 보면, 일본에서의 수입액이 685만 달러로 전체 수입액의 99.4% 차지하고 있어, 애니메이션 수입의 대부분이 일본으로부터 이루어지고 있음을 알 수 있다. 그 외에 북미로의 수입액은 3만 달러(0.5%), 중국으로의 수입액은 1만 달러(0.1%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 수입액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | | 10 | 11 | 11 | 0.1 | 0.0 | 4.9 |
| 일본 | | 7,365 | 6,905 | 6,852 | 99.4 | ▽0.8 | ▽3.5 |
| 동남아 | | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | | 22 | 35 | 33 | 0.5 | ▽5.7 | 22.5 |
| 유럽 | | - | - | - | - | - | - |
| 기타 | | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | | 7,397 | 6,951 | 6,896 | 100.0 | ▽0.8 | ▽3.4 |

[그림 4-6-18] 애니메이션산업 지역별 수입액 현황



6.9.2 애니메이션산업 해외 수출방법

2011년 애니메이션산업의 해외 수출방법은 해외 에이전트를 활용하는 비중이 38.8%로 가장 높았다. 그 외에 해외 전시회 및 행사참여는 30.6%, 해외 유통사 접촉은 16.3%, 해외 법인 활용은 8.2%, 그리고 국내 에이전트 활용은 6.1%로 조사됐다.

[표 4-6-33] 애니메이션산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감 (%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|----------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 27.2 | 29.3 | 30.6 | 1.3 |
| | 해외 유통사 접촉 | 18.7 | 17.9 | 16.3 | ▽1.6 |
| | 온라인 해외 판매 | - | - | - | - |
| | 해외 법인 활용 | 8.2 | 8.1 | 8.2 | 0.1 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 6.3 | 6.2 | 6.1 | ▽0.1 |
| | 해외 에이전트 활용 | 39.6 | 38.5 | 38.8 | 0.3 |
| 기타 | | - | - | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

6.9.3 애니메이션산업 해외 진출형태

2011년 애니메이션산업의 해외 진출형태는 LICENSE 형태가 65.3%, OEM 형태가 34.7%로 조사됐다. LICENSE 형태의 해외 진출은 전년대비 1.5p% 증가했으며, OEM 형태의 해외 진출은 1.5p% 감소했다.

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

〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | - | - | - | - |
| LICENSE | 54.2 | 63.8 | 65.3 | 1.5 |
| OEM 수출 | 44.8 | 36.2 | 34.7 | ▽1.5 |
| 기술 서비스 | 1.0 | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

6.10 애니메이션산업 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 종사자 수는 총 4,646명으로 전년대비 6.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업 종사자 수가 4,418명으로 전체 애니메이션산업 종사자의 95.1% 차지하는 것으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업 종사자 수는 127명으로 2.7%를 차지했고, 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 101명으로 2.2% 차지했다.

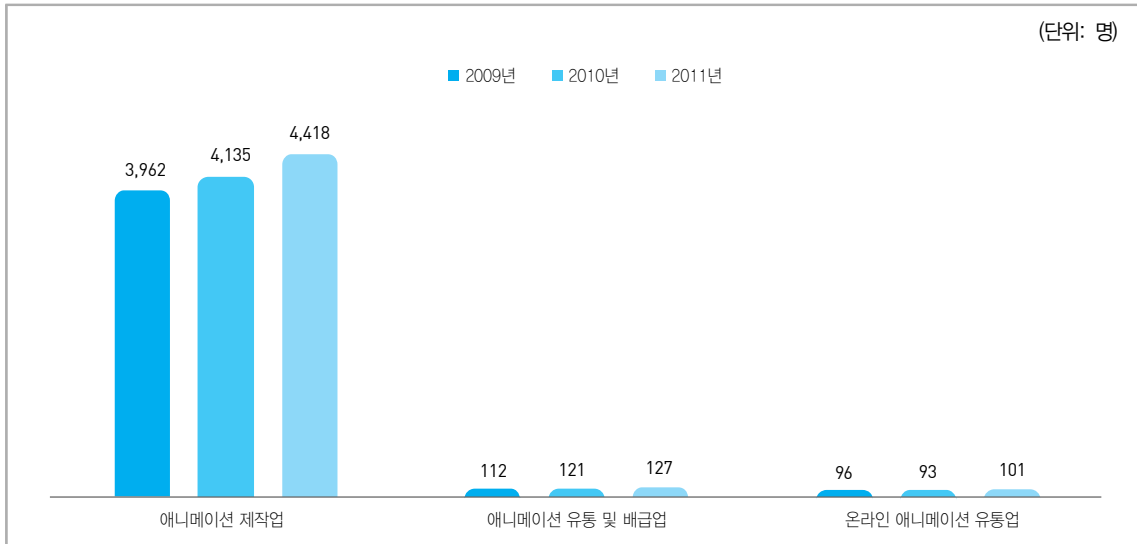
국내 애니메이션산업 종사자 수는 프리랜서를 제외한 종사자 수이며, 프리랜서를 포함할 경우 이보다는 더 많을 것이다. 프리랜서를 포함하지 못하는 이유는 사업체별로 프로젝트별로 프리랜서를 활용하기 때문에 프리랜서의 수가 중복계상 될 수 있기 때문이다. 애니메이션 제작업 중 애니메이션 창작 제작업 종사자 수는 꾸준히 증가추세에 있는 반면, 애니메이션 하청 제작업 종사자 수는 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이는 국내 애니메이션 산업의 제작환경이 하청 제작업 위주에서 창작 제작업 위주로 변화 하고 있기 때문이다.

〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|--------------------------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 2,025 | 2,282 | 2,585 | 55.6 | 13.3 | 13.0 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 1,896 | 1,815 | 1,787 | 38.5 | ▽1.5 | ▽2.9 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 41 | 38 | 46 | 1.0 | 21.1 | 5.9 |
| | 소계 | 3,962 | 4,135 | 4,418 | 95.1 | 6.8 | 5.6 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 112 | 121 | 127 | 2.7 | 5.0 | 6.5 |
| | 소계 | 112 | 121 | 127 | 2.7 | 5.0 | 6.5 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 96 | 93 | 101 | 2.2 | 8.6 | 2.6 |
| | 소계 | 96 | 93 | 101 | 2.2 | 8.6 | 2.6 |
| 합계 | | 4,170 | 4,349 | 4,646 | 100.0 | 6.8 | 5.6 |

[그림 4-6-19] 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황



6.10.1 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,706명으로 전체의 58.2%를 차지했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,592명으로 34.3%를 차지했고, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 203명으로 4.4%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 145명으로 3.1%로 나타났다.

[표 4-6-36] 애니메이션산업 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 |
|--------------------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 애니메이션 창작 제작업 | | 69 | 752 | 1,621 | 143 | 2,585 |
| 애니메이션 하청 제작업 | | 49 | 712 | 966 | 60 | 1,787 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 4 | 27 | 15 | - | 46 |
| 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 12 | 58 | 57 | - | 127 |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | 11 | 43 | 47 | - | 101 |
| 합계 | | 145 | 1,592 | 2,706 | 203 | 4,646 |
| 비중(%) | | 3.1 | 34.3 | 58.2 | 4.4 | 100.0 |

연도별로 보면, 매출액 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 전년대비 2.1% 증가, 2009년에서 2011년 까지 연평균 14.8% 증가했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.1% 증가, 연평균 2.3% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 10.4% 증가, 연평균 9.3% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 11.5% 증가했으며, 연평균 14.2% 감소했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

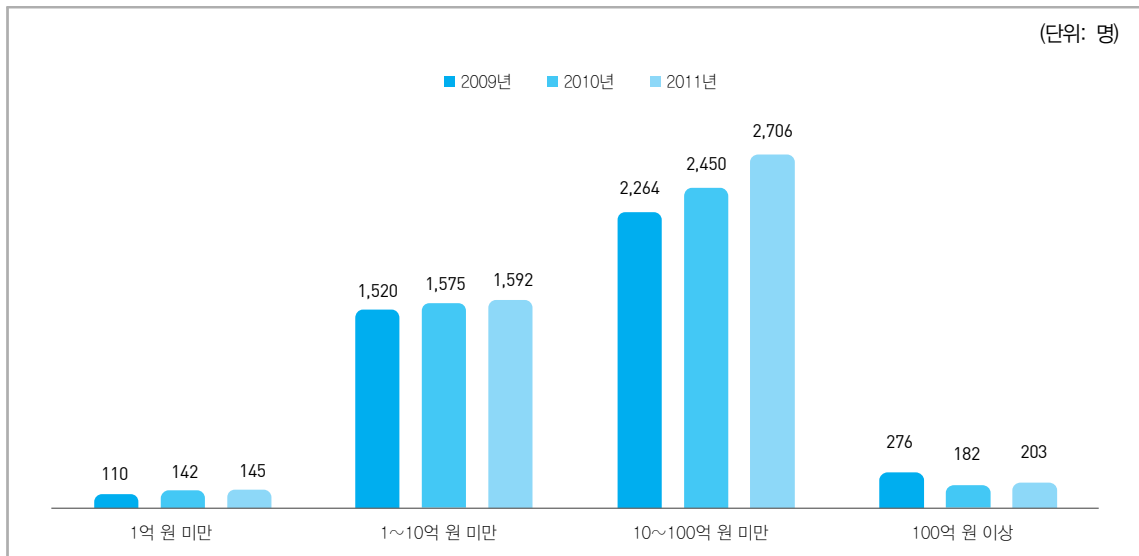
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-37〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2009년 | | 110 | 1,520 | 2,264 | 276 | 4,170 |
| 2010년 | | 142 | 1,575 | 2,450 | 182 | 4,349 |
| 2011년 | | 145 | 1,592 | 2,706 | 203 | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 2.1 | 1.1 | 10.4 | 11.5 | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | 14.8 | 2.3 | 9.3 | ▽14.2 | 5.6 |

〈그림 4-6-20〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



6.10.2 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 3,360명(72.3%)으로 가장 많았다. 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 143명으로 3.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 746명으로 16.1%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 397명으로 8.5%를 차지했다.

〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|--------------------------|--------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 애니메이션 창작 제작업 | | 218 | 346 | 1,878 | 143 | - | 2,585 |
| 애니메이션 하청 제작업 | | 101 | 265 | 1,421 | - | - | 1,787 |
| 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 13 | 18 | 15 | - | - | 46 |
| 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 33 | 48 | 46 | - | - | 127 |
| 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | 32 | 69 | - | - | - | 101 |
| 합계 | | 397 | 746 | 3,360 | 143 | - | 4,646 |
| 비중(%) | | 8.5 | 16.1 | 72.3 | 3.1 | - | 100.0 |

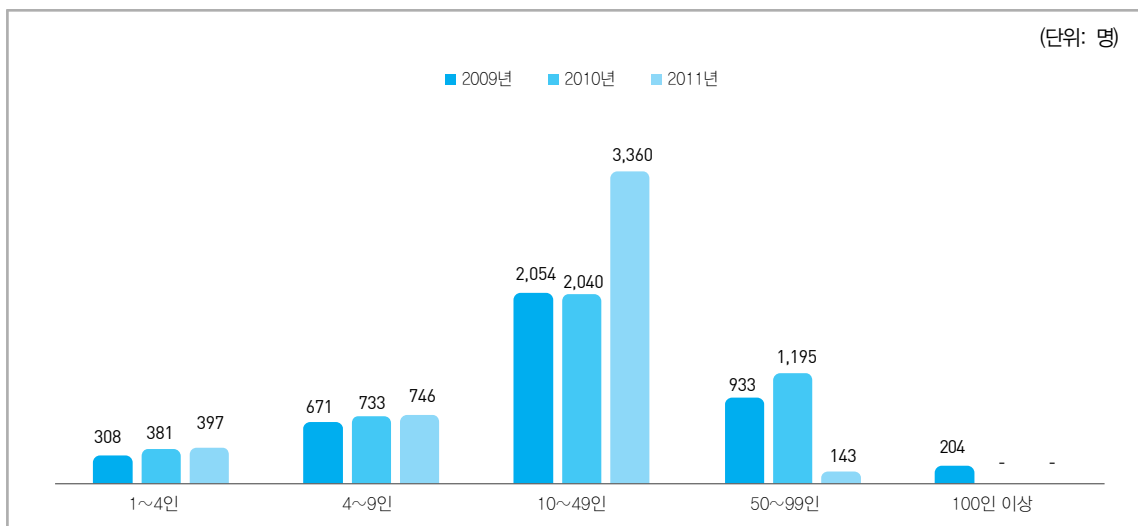
연도별로 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 전년대비 64.7% 증가하여 가장 증가폭이 컸고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.2% 증가했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가했다. 그러나 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 88.0% 감소하여 큰 폭의 감소세를 나타냈다.

〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2009년 | | 308 | 671 | 2,054 | 933 | 204 | 4,170 |
| 2010년 | | 381 | 733 | 2,040 | 1,195 | - | 4,349 |
| 2011년 | | 397 | 746 | 3,360 | 143 | - | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 4.2 | 1.8 | 64.7 | ▽88.0 | - | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | 13.5 | 5.4 | 27.9 | ▽60.9 | - | 5.6 |

〔그림 4-6-21〕 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



6.10.3 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 3,346명으로 전체의 72.0% 차지했다. 이는 전년대비 8.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.5% 증가한 수치이다. 다음으로 경기도의 종사자 수가 634명으로 13.7%, 부산의 종사자 수가 144명으로 3.1%를 차지했다. 그리고 6개 광역시의 종사자 수는 434명으로 9.3%를 차지했으며, 9개 도의 종사자 수는 866명으로 18.7% 차지하고 있는 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 4-6-40〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

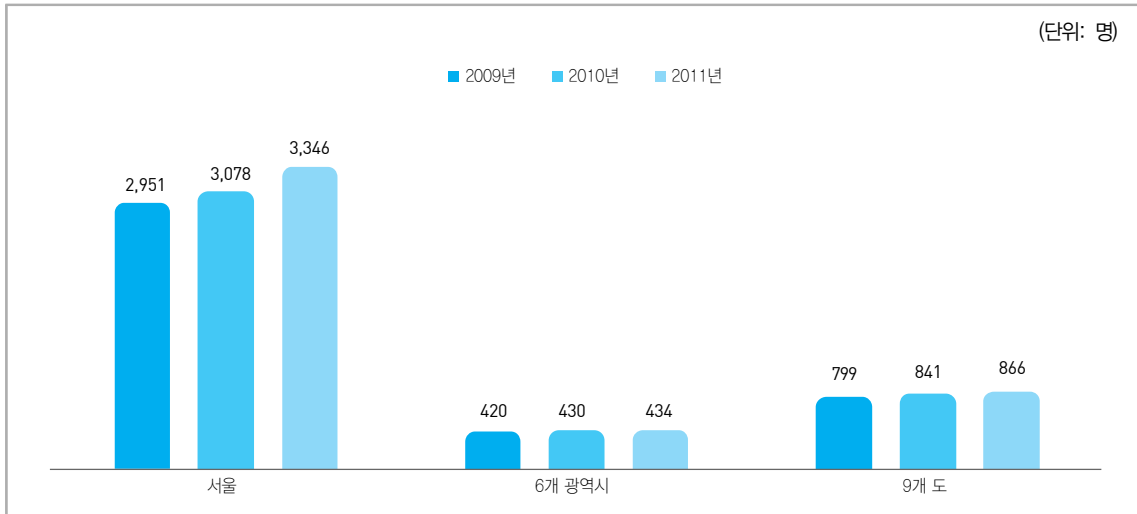
| 지역 | 업종 | 애니메이션 제작업 | 애니메이션 유통 및 배급업 | 온라인 애니메이션 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|------|-------|-----------|----------------|---------------|-------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 3,173 | 80 | 93 | 3,346 | 72.0 |
| | 부산 | 142 | - | 2 | 144 | 3.1 |
| | 대구 | 79 | - | - | 79 | 1.7 |
| | 인천 | 49 | 4 | - | 53 | 1.1 |
| | 광주 | 133 | 3 | 2 | 138 | 3.0 |
| | 대전 | 20 | - | - | 20 | 0.4 |
| | 울산 | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 423 | 7 | 4 | 434 | 9.3 |
| 9개 도 | 경기도 | 592 | 38 | 4 | 634 | 13.7 |
| | 강원도 | 82 | 2 | - | 84 | 1.8 |
| | 충청북도 | 48 | - | - | 48 | 1.0 |
| | 충청남도 | 22 | - | - | 22 | 0.5 |
| | 전라북도 | 43 | - | - | 43 | 0.9 |
| | 전라남도 | 6 | - | - | 6 | 0.1 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | 21 | - | - | 21 | 0.5 |
| | 제주도 | 8 | - | - | 8 | 0.2 |
| | 소계 | 822 | 40 | 4 | 866 | 18.7 |
| 합계 | 4,418 | 127 | 101 | 4,646 | 100.0 | |

〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 2,951 | 3,078 | 3,346 | 8.7 | 6.5 |
| | 부산 | 145 | 149 | 144 | ▽3.4 | ▽0.3 |
| | 대구 | 82 | 81 | 79 | ▽2.5 | ▽1.8 |
| | 인천 | 48 | 49 | 53 | 8.2 | 5.1 |
| | 광주 | 123 | 132 | 138 | 4.5 | 5.9 |
| | 대전 | 22 | 19 | 20 | 5.3 | ▽4.7 |
| | 울산 | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 420 | 430 | 434 | 0.9 | 1.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 600 | 620 | 634 | 2.3 | 2.8 |
| | 강원도 | 60 | 79 | 84 | 6.3 | 18.3 |
| | 충청북도 | 46 | 47 | 48 | 2.1 | 2.2 |
| | 충청남도 | 19 | 21 | 22 | 4.8 | 7.6 |
| | 전라북도 | 41 | 42 | 43 | 2.4 | 2.4 |
| | 전라남도 | 4 | 5 | 6 | 20.0 | 22.5 |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | 22 | 20 | 21 | 5.0 | ▽2.3 |
| | 제주도 | 7 | 7 | 8 | 14.3 | 6.9 |
| | 소계 | 799 | 841 | 866 | 3.0 | 4.1 |
| 합계 | 4,170 | 4,349 | 4,646 | 6.8 | 5.6 | |

[그림 4-6-22] 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황



6.10.4 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 3,513명으로 전체 종사자의 75.6%를 차지했으며, 비정규직은 1,133명으로 24.4% 비중을 나타냈다. 애니메이션산업 중 애니메이션 창작 제작업은 정규직 종사자 수가 2,043명(79.0%), 비정규직이 542명(21.0%)으로 조사됐으며, 애니메이션 하청 제작업은 정규직이 1,238명(69.3%), 비정규직이 549명(30.7%)인 것으로 조사됐다. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업은 정규직이 41명(89.1%), 비정규직이 5명(10.9%)으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직이 101명(79.5%), 비정규직이 26명(20.5%)인 것으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 정규직이 90명(89.1%), 비정규직이 11명(10.9%)인 것으로 조사됐다.

[표 4-6-42] 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|----------------|--------------------------|------|-------|--------|-------|--------|-------|
| | | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | | 2,043 | 79.0 | 542 | 21.0 | 2,585 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 1,238 | 69.3 | 549 | 30.7 | 1,787 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 41 | 89.1 | 5 | 10.9 | 46 |
| | 소계 | | 3,322 | 75.2 | 1,096 | 24.8 | 4,418 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 101 | 79.5 | 26 | 20.5 | 127 |
| | 소계 | | 101 | 79.5 | 26 | 20.5 | 127 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | 90 | 89.1 | 11 | 10.9 | 101 |
| | 소계 | | 90 | 89.1 | 11 | 10.9 | 101 |
| 합계 | | | 3,513 | 75.6 | 1,133 | 24.4 | 4,646 |

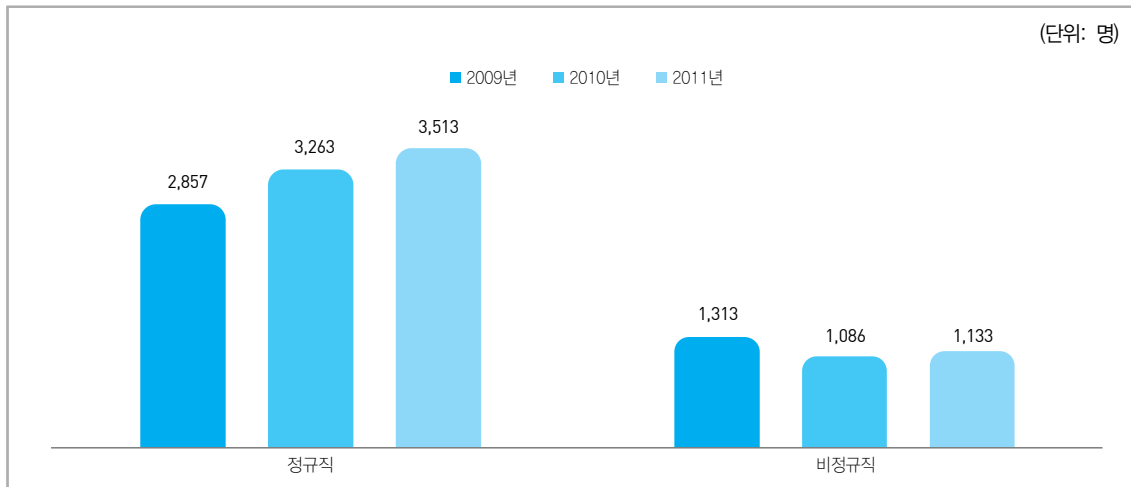
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 7.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 10.9% 증가했다. 비정규직은 전년대비 4.3% 증가했으나, 연평균 7.1% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|-------|-------|-------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 2,857 | 1,313 | 4,170 |
| 2010년 | | 3,263 | 1,086 | 4,349 |
| 2011년 | | 3,513 | 1,133 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 7.7 | 4.3 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 10.9 | ▽7.1 | 5.6 |

〈그림 4-6-23〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



6.10.5 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 2,139명으로 전체 종사자의 46.0%를 차지하는 것으로 나타났고, 정규직 여자는 1,374명으로 29.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 565명으로 12.2%를 차지했고, 비정규직 여자는 568명으로 12.2%를 차지했다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 정규직 남자 종사자 수는 2,026명, 정규직 여자는 1,296명으로 나타났고, 비정규직 남자는 554명, 비정규직 여자는 552명으로 조사됐다. 또한 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직 남자가 61명, 정규직 여자가 40명인 것으로 나타났고, 비정규직 남자는 14명, 비정규직 여자는 12명인 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 정규직 남자가 52명, 정규직 여자는 38명인 것으로 조사됐으며, 비정규직 남자는 7명, 비정규직 여자는 4명인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태/성 | | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|----------------|--------------------------|--------|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|----|
| | | 남자 | 여자 | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 1,231 | 47.6 | 812 | 31.4 | 284 | 11.0 | 258 | 10.0 | 2,585 | | |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 771 | 43.1 | 467 | 26.1 | 257 | 14.4 | 292 | 16.3 | 1,787 | | |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 24 | 52.2 | 17 | 37.0 | 3 | 6.5 | 2 | 4.3 | 46 | | |
| | 소계 | 2,026 | 45.9 | 1,296 | 29.3 | 544 | 12.3 | 552 | 12.5 | 4,418 | | |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 61 | 48.0 | 40 | 31.5 | 14 | 11.0 | 12 | 9.4 | 127 | | |
| | 소계 | 61 | 48.0 | 40 | 31.5 | 14 | 11.0 | 12 | 9.4 | 127 | | |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 52 | 51.5 | 38 | 37.6 | 7 | 6.9 | 4 | 4.0 | 101 | | |
| | 소계 | 52 | 51.5 | 38 | 37.6 | 7 | 6.9 | 4 | 4.0 | 101 | | |
| 합계 | | 2,139 | 46.0 | 1,374 | 29.6 | 565 | 12.2 | 568 | 12.2 | 4,646 | | |

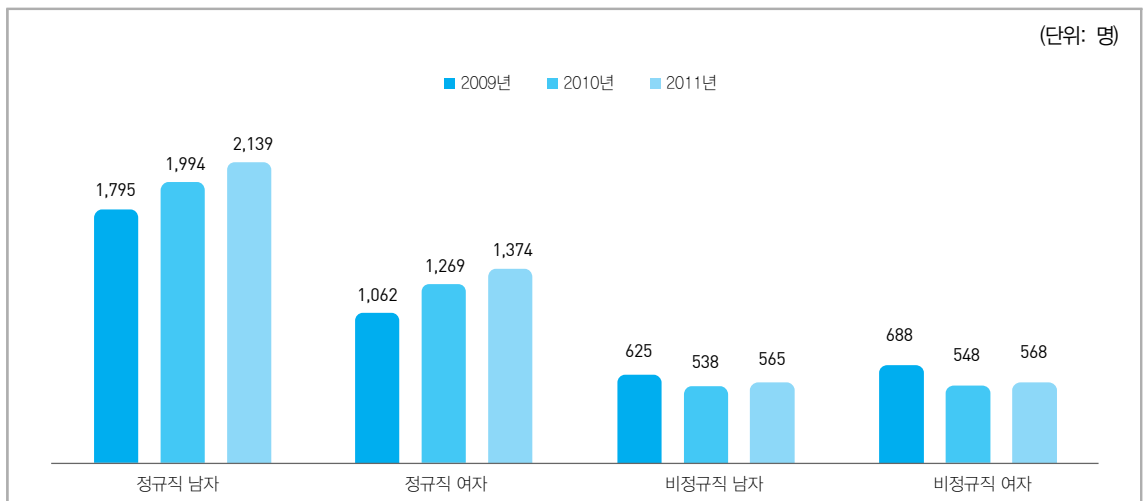
연도별로 보면, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 3.6% 증가했으나 연평균 9.1% 감소했고, 비정규직 남자는 전년대비 5.0% 증가했으나 연평균 4.9% 감소한 것으로 나타났다. 정규직 여자는 전년대비 8.3% 증가, 연평균 13.7% 증가했고, 정규직 남자는 전년대비 7.3% 증가, 연평균 9.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|------|------|-------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 1,795 | 1,062 | 625 | 688 | 4,170 |
| 2010년 | | 1,994 | 1,269 | 538 | 548 | 4,349 |
| 2011년 | | 2,139 | 1,374 | 565 | 568 | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 7.3 | 8.3 | 5.0 | 3.6 | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | 9.2 | 13.7 | ▽4.9 | ▽9.1 | 5.6 |

[그림 4-6-24] 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 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

6.10.6 애니메이션산업 성별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 2,704명으로 58.2%, 여자는 1,942명으로 41.8%를 차지했다. 애니메이션산업 중 애니메이션 제작업은 남자 종사자 수가 2,570명(58.2)이었고, 여자는 1,848명(41.8%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 제작업 중 애니메이션 창작 제작업은 남자 종사자 수가 1,515명(58.6%), 여자는 1,070명(41.4%)이었고, 애니메이션 하청 제작업은 남자가 1,028명(57.5%), 여자는 759명(42.5%)이었으며, 온라인 애니메이션 제작업은 남자가 27명(58.7%), 여자가 19명(41.3%)이었고, 온라인 애니메이션 제작업은 남자가 27명(58.7%), 여자가 19명(41.3%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 유통 및 배급업은 남자 75명(59.1%), 여자 52명(40.9%)으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 남자 59명(58.4%), 여자 42명(41.6%)으로 조사됐다.

〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|----------------|--------------------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | | 1,515 | 58.6 | 1,070 | 41.4 | 2,585 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 1,028 | 57.5 | 759 | 42.5 | 1,787 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 27 | 58.7 | 19 | 41.3 | 46 |
| | 소계 | | 2,570 | 58.2 | 1,848 | 41.8 | 4,418 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 75 | 59.1 | 52 | 40.9 | 127 |
| | 소계 | | 75 | 59.1 | 52 | 40.9 | 127 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | 59 | 58.4 | 42 | 41.6 | 101 |
| | 소계 | | 59 | 58.4 | 42 | 41.6 | 101 |
| 합계 | | | 2,704 | 58.2 | 1,942 | 41.8 | 4,646 |

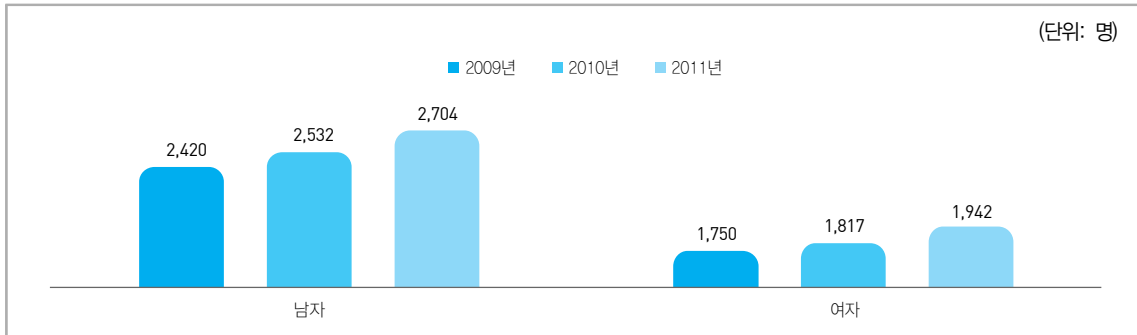
연도별로 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 또한, 여자 종사자 수도 전년대비 6.9% 증가, 연평균 5.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|-------|-------|-------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 2,420 | 1,750 | 4,170 |
| 2010년 | | 2,532 | 1,817 | 4,349 |
| 2011년 | | 2,704 | 1,942 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 6.8 | 6.9 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 5.7 | 5.3 | 5.6 |

[그림 4-6-25] 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황



6.10.7 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 직무별 종사자 수 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,171명으로 전체 종사자 수의 68.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 403명(8.7%), 기타(유통) 직무 종사자 수는 325명(7.0%), 사업기획직은 306명(6.6%), 마케팅/홍보직은 294명(6.3%), 그리고 연구개발직은 147명(3.2%)으로 조사됐다.

[표 4-6-48] 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|----------------|--------------------------|----|-------|-----|-------|--------|-------|-----|---------|
| | | | 사업 기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구 개발 | | 기타 (유통) |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | | 192 | 181 | 1,819 | 142 | 99 | 152 | 2,585 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 96 | 195 | 1,270 | 93 | 42 | 91 | 1,787 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 5 | 3 | 33 | 2 | 1 | 2 | 46 |
| | 소계 | | 293 | 379 | 3,122 | 237 | 142 | 245 | 4,418 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 4 | 12 | 10 | 48 | 2 | 51 | 127 |
| | 소계 | | 4 | 12 | 10 | 48 | 2 | 51 | 127 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | | 9 | 12 | 39 | 9 | 3 | 29 | 101 |
| | 소계 | | 9 | 12 | 39 | 9 | 3 | 29 | 101 |
| 합계 | | | 306 | 403 | 3,171 | 294 | 147 | 325 | 4,646 |
| 비중(%) | | | 6.6 | 8.7 | 68.2 | 6.3 | 3.2 | 7.0 | 100.0 |

연도별로 보면, 연구개발직 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.1% 감소했으며, 마케팅/홍보직 종사자 수 또한 전년대비 1.7% 증가, 연평균 8.1% 감소한 것으로 나타났다. 반면에, 제작직 종사자 수는 전년대비 8.7% 증가, 연평균 9.4% 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

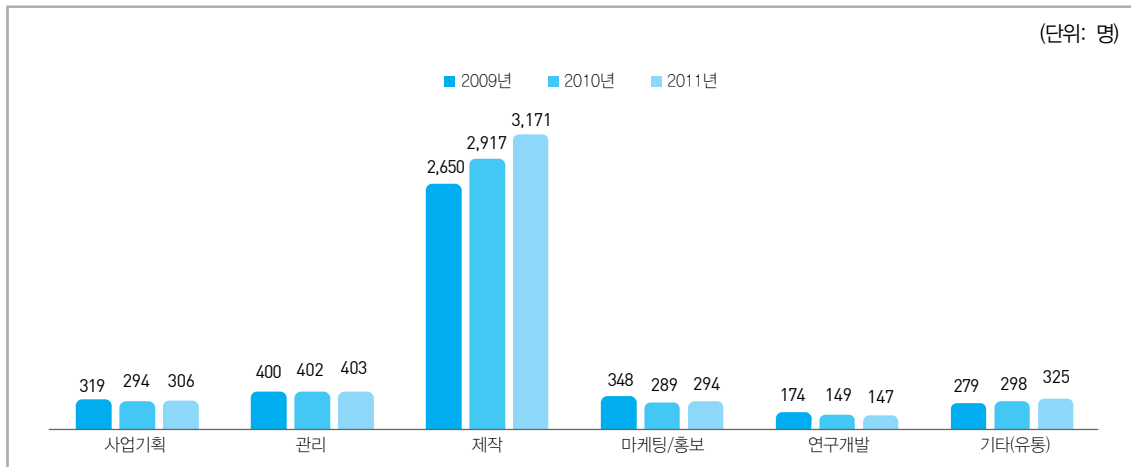
〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|-------|------------|-------|-----|-------|--------|------|-----|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 319 | 400 | 2,650 | 348 | 174 | 279 | 4,170 |
| 2010년 | | 294 | 402 | 2,917 | 289 | 149 | 298 | 4,349 |
| 2011년 | | 306 | 403 | 3,171 | 294 | 147 | 325 | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 4.1 | 0.2 | 8.7 | 1.7 | ▽1.3 | 9.1 | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.1 | 0.4 | 9.4 | ▽8.1 | ▽8.1 | 7.9 | 5.6 |

〈그림 4-6-26〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



6.10.8 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

2011년 애니메이션산업 종사자(4,646명) 중 제작직 종사자 수는 3,171명인데, 이 중 애니메이션 창작 제작업 종사자 수는 1,819명이고 애니메이션 하청 제작업 종사자 수는 1,270명으로 총 3,089명이다. 이를 세부 부문으로 나누어 살펴보면, 캐릭터 디자인 부문의 종사자 수가 355명으로 가장 많았다. 다음은 기획/연출/감독 부문의 종사자 수가 307명, 스토리보드/콘티 부문의 종사자 수가 283명, 배경 디자인 부문의 종사자 수가 250명의 순인 것으로 나타났다. 캐릭터 디자인, 스토리먼트/콘티, 그리고 배경디자인 부문의 종사자 수는 전년대비, 연평균 모두 증가했는데, 특히 캐릭터 디자인 부문의 종사자 수는 전년대비 22.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 21.6% 증가하여 가장 높은 증가세를 보였다.

〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 연도 | 직무 | 기획/연출/ 감독 | 시나 리오 | 컨셉 디자이너 | 캐릭터 디자인 | 배경 디자인 | 스토리보드 /콘티 | Lay-out/ 원화 | 동화 |
|---------------|------------|-----|--------------|----------|------------|------------|-----------|--------------|----------------|------|
| | | | | | | | | | | |
| 2010년 | | 197 | 76 | 95 | 235 | 66 | 125 | 39 | 65 | |
| 2011년 | | 212 | 86 | 107 | 299 | 78 | 131 | 46 | 69 | |
| 전년대비증감률(%) | | 7.6 | 13.2 | 12.6 | 27.2 | 18.2 | 4.8 | 17.9 | 6.2 | |
| 연평균증감률(%) | | 6.5 | 16.8 | 14.9 | 25.1 | 23.7 | 9.1 | 41.4 | 21.2 | |
| 애니메이션 하청제작 | 2009년 | | 109 | 62 | 43 | 49 | 165 | 150 | 73 | 86 |
| | 2010년 | | 96 | 63 | 42 | 55 | 170 | 153 | 72 | 89 |
| | 2011년 | | 95 | 63 | 41 | 56 | 172 | 152 | 71 | 88 |
| | 전년대비증감률(%) | | ▽1.0 | 0.0 | ▽2.4 | 1.8 | 1.2 | ▽0.7 | ▽1.4 | ▽1.1 |
| | 연평균증감률(%) | | ▽6.6 | 0.8 | ▽2.4 | 6.9 | 2.1 | 0.7 | ▽1.4 | 1.2 |
| 합계 | 2009년 | | 296 | 125 | 124 | 240 | 216 | 260 | 96 | 133 |
| | 2010년 | | 293 | 139 | 137 | 290 | 236 | 278 | 111 | 154 |
| | 2011년 | | 307 | 149 | 148 | 355 | 250 | 283 | 117 | 157 |
| | 전년대비증감률(%) | | 4.8 | 7.2 | 8.0 | 22.4 | 5.9 | 1.8 | 5.4 | 1.9 |
| | 연평균증감률(%) | | 1.8 | 9.2 | 9.2 | 21.6 | 7.6 | 4.3 | 10.4 | 8.6 |

| 업종 | 연도 | 직무 | 채색 | 효과/ 합성 | 촬영/ 편집 | 모델링 | 디지털 애니메이터 | 프로그래머 | 기타 | 합계 |
|---------------|------------|------|------|-----------|-----------|------|--------------|-------|-------|-------|
| | | | | | | | | | | |
| 2010년 | | 75 | 109 | 103 | 167 | 99 | 68 | 48 | 1,567 | |
| 2011년 | | 82 | 132 | 123 | 183 | 122 | 93 | 56 | 1,819 | |
| 전년대비증감률(%) | | 9.3 | 21.1 | 19.4 | 9.6 | 23.2 | 36.8 | 16.7 | 16.1 | |
| 연평균증감률(%) | | 14.1 | 17.3 | 22.5 | 9.4 | 19.8 | 25.5 | 34.4 | 17.3 | |
| 애니메이션 하청제작 | 2009년 | | 118 | 138 | 66 | 18 | 142 | 13 | 16 | 1,248 |
| | 2010년 | | 121 | 140 | 68 | 19 | 148 | 19 | 18 | 1,273 |
| | 2011년 | | 122 | 141 | 67 | 18 | 151 | 17 | 16 | 1,270 |
| | 전년대비증감률(%) | | 0.8 | 0.7 | ▽1.5 | ▽5.3 | 2.0 | ▽10.5 | ▽11.1 | ▽0.2 |
| | 연평균증감률(%) | | 1.7 | 1.1 | 0.8 | 0.0 | 3.1 | 14.4 | 0.0 | 0.9 |
| 합계 | 2009년 | | 181 | 234 | 148 | 171 | 227 | 72 | 47 | 2,570 |
| | 2010년 | | 196 | 249 | 171 | 186 | 247 | 87 | 66 | 2,840 |
| | 2011년 | | 204 | 273 | 190 | 201 | 273 | 110 | 72 | 3,089 |
| | 전년대비증감률(%) | | 4.1 | 9.6 | 11.1 | 8.1 | 10.5 | 26.4 | 9.1 | 8.8 |
| | 연평균증감률(%) | | 6.2 | 8.0 | 13.3 | 8.4 | 9.7 | 23.6 | 23.8 | 9.6 |

6.10.9 애니메이션산업 전공별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 전공별 종사자 현황을 보면, 애니메이션 전공자가 1,493명으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 2.1% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.8% 증가한 수치이다. 미술 전공자는 1,108명으로 전년대비 7.1% 증가했고, 인문/사회 전공자도 558명으로 전년대비 6.5% 증가했으며, 상경계열 전공자도 260명으로 전년대비 12.6% 증가했다. 그 밖에 이공계열 전공자는 551명으로 전년대비 19.3% 증가했으며, 예체능 전공자 또한 304명으로 전년대비 7.0% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

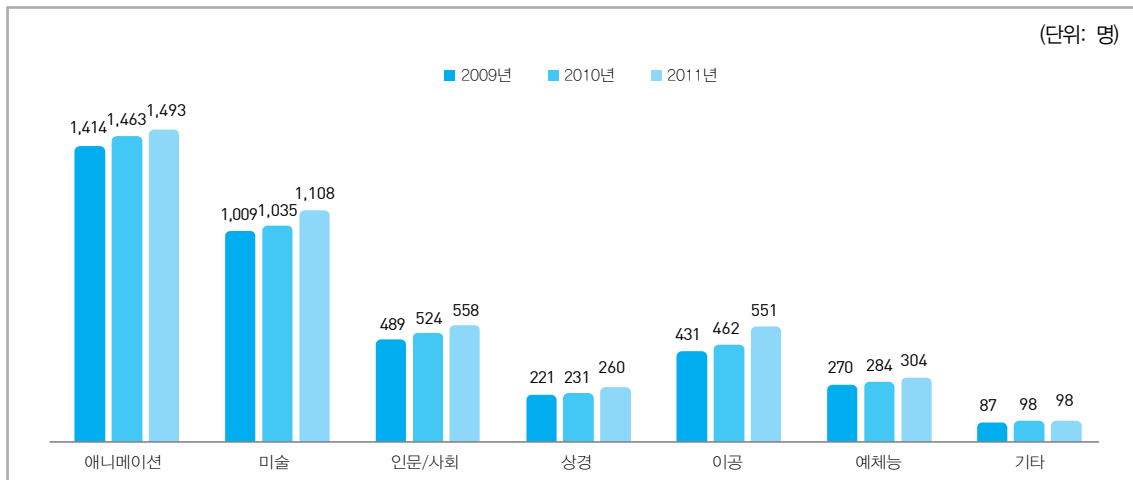
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분 | 연도 | 애니메이션 | 미술 | 인문/사회 | 상경 | 이공 | 예체능 | 기타 | 합계 |
|---------------|------------|-------|-------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 애니메이션 창작제작 | 2009년 | 591 | 623 | 276 | 105 | 229 | 145 | 56 | 2,025 |
| | 2010년 | 662 | 675 | 317 | 123 | 261 | 176 | 68 | 2,282 |
| | 2011년 | 701 | 745 | 356 | 155 | 352 | 201 | 75 | 2,585 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.9 | 10.4 | 12.3 | 26.0 | 34.9 | 14.2 | 10.3 | 13.3 |
| | 연평균증감률(%) | 8.9 | 9.4 | 13.6 | 21.5 | 24.0 | 17.7 | 15.7 | 13.0 |
| 애니메이션 하청제작 | 2009년 | 823 | 386 | 213 | 116 | 202 | 125 | 31 | 1,896 |
| | 2010년 | 801 | 360 | 207 | 108 | 201 | 108 | 30 | 1,815 |
| | 2011년 | 792 | 363 | 202 | 105 | 199 | 103 | 23 | 1,787 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.1 | 0.8 | ▽2.4 | ▽2.8 | ▽1.0 | ▽4.6 | ▽23.3 | ▽1.5 |
| | 연평균증감률(%) | ▽1.9 | ▽3.0 | ▽2.6 | ▽4.9 | ▽0.7 | ▽9.2 | ▽13.9 | ▽2.9 |
| 합계 | 2009년 | 1,414 | 1,009 | 489 | 221 | 431 | 270 | 87 | 3,921 |
| | 2010년 | 1,463 | 1,035 | 524 | 231 | 462 | 284 | 98 | 4,097 |
| | 2011년 | 1,493 | 1,108 | 558 | 260 | 551 | 304 | 98 | 4,372 |
| | 전년대비증감률(%) | 2.1 | 7.1 | 6.5 | 12.6 | 19.3 | 7.0 | 0.0 | 6.7 |
| | 연평균증감률(%) | 2.8 | 4.8 | 6.8 | 8.5 | 13.1 | 6.1 | 6.1 | 5.6 |

〈그림 4-6-27〉 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황



6.10.10 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 3,731명으로 전체 종사자의 80.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 570명으로 12.3%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 189명으로 4.1%, 대학원을 졸업한 종사자 수는 156명으로 3.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 7.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.8% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 2.1% 감소했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 9.6% 증가, 연평균 1.6% 증가한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소, 연평균 1.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

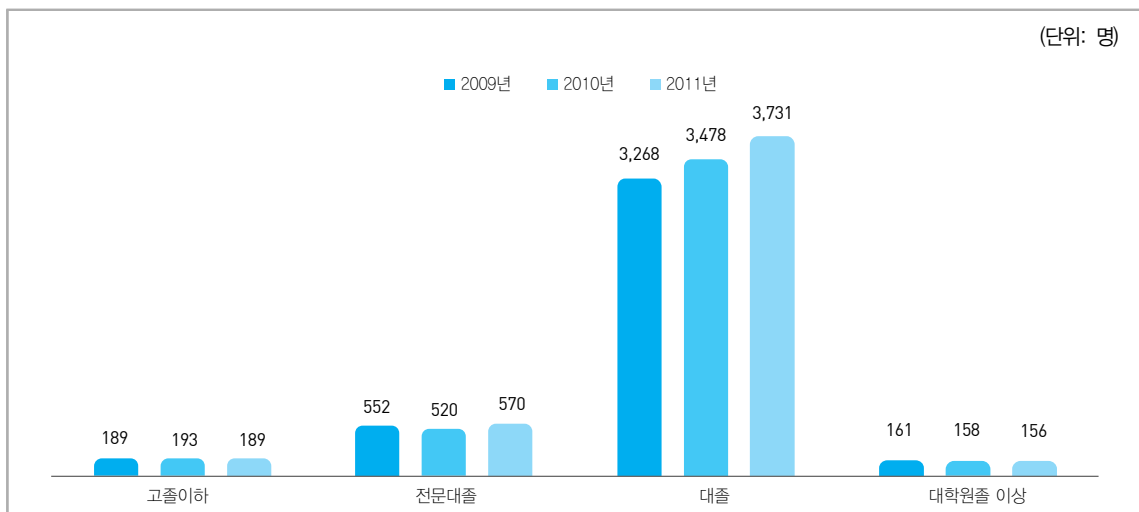
| 중분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|----------------|-------------------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | | 63 | 236 | 2,192 | 94 | 2,585 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 122 | 312 | 1,295 | 58 | 1,787 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 2 | 3 | 40 | 1 | 46 |
| | 소계 | | 187 | 551 | 3,527 | 153 | 4,418 |
| | 비중(%) | | 4.2 | 12.5 | 79.8 | 3.5 | 100.0 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | | 1 | 8 | 115 | 3 | 127 |
| | 소계 | | 1 | 8 | 115 | 3 | 127 |
| | 비중(%) | | 0.8 | 6.3 | 90.5 | 2.4 | 100.0 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 비스업(인터넷, 모바일) | | 1 | 11 | 89 | - | 101 |
| | 소계 | | 1 | 11 | 89 | - | 101 |
| | 비중(%) | | 1.0 | 10.9 | 88.1 | - | 100 |
| 합계 | | | 189 | 570 | 3,731 | 156 | 4,646 |
| 비중(%) | | | 4.1 | 12.3 | 80.3 | 3.3 | 100.0 |

〈표 4-6-53〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 189 | 552 | 3,268 | 161 | 4,170 |
| 2010년 | | 193 | 520 | 3,478 | 158 | 4,349 |
| 2011년 | | 189 | 570 | 3,731 | 156 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.1 | 9.6 | 7.3 | ▽1.3 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 0.0 | 1.6 | 6.8 | ▽1.6 | 5.6 |

〔그림 4-6-28〕 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 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

6.10.11 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하인 종사자 수가 1,538명으로 전체의 33.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 29세 이하인 종사자 수는 1,473명으로 31.7%, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 1,103명으로 23.7%, 그리고 40세 이상인 종사자 수는 532명으로 11.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-54〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|----------------|--------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 812 | 872 | 589 | 312 | 2,585 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | 566 | 577 | 453 | 191 | 1,787 |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | 18 | 15 | 10 | 3 | 46 |
| | 소계 | 1,396 | 1,464 | 1,052 | 506 | 4,418 |
| | 비중(%) | 31.6 | 33.1 | 23.8 | 11.5 | 100.0 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | 46 | 35 | 28 | 18 | 127 |
| | 소계 | 46 | 35 | 28 | 18 | 127 |
| | 비중(%) | 36.2 | 27.6 | 22.0 | 14.2 | 100.0 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | 31 | 39 | 23 | 8 | 101 |
| | 소계 | 31 | 39 | 23 | 8 | 101 |
| | 비중(%) | 30.7 | 38.6 | 22.8 | 7.9 | 100.0 |
| 합계 | | 1,473 | 1,538 | 1,103 | 532 | 4,646 |
| 비중(%) | | 31.7 | 33.1 | 23.7 | 11.5 | 100.0 |

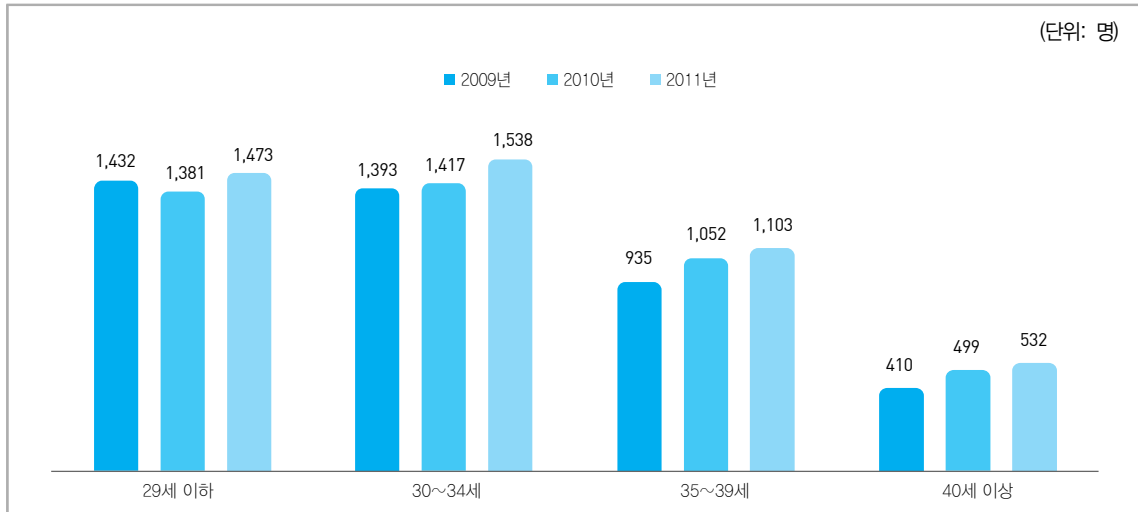
연도별로 보면, 30세 이상 34세 이하인 종사자 수가 전년대비 8.5% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 또한 5.1% 증가한 것으로 나타났다. 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 6.7% 증가, 연평균 1.4% 증가했고, 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 13.9% 증가했으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가, 연평균 8.6% 증가했다.

〈표 4-6-55〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 1,432 | 1,393 | 935 | 410 | 4,170 |
| 2010년 | | 1,381 | 1,417 | 1,052 | 499 | 4,349 |
| 2011년 | | 1,473 | 1,538 | 1,103 | 532 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 6.7 | 8.5 | 4.8 | 6.6 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 1.4 | 5.1 | 8.6 | 13.9 | 5.6 |

[그림 4-6-29] 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

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

07 방송산업

〈표 4-7-1〉 방송산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|------------|-------------------|---|
| 지상파방송 | 지상파방송 사업자 | 방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체 |
| | 지상파이동멀티 미디어방송 사업자 | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파 방송 사업체 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체 |
| | 중계유선방송 사업자 | 지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체 |
| | 위성이동멀티미디어방송 사업자 | 이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체 |
| 방송채널 사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 지상파방송사업·종합유선방송사업 또는 위성방송사업과 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체 |
| 인터넷영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 o!leh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV) |
| 방송영상물 제작업 | 방송영상독립제작사 | 재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체 |

방송산업에서 방송영상독립제작사 통계는 실태조사 결과이며, 방송영상독립제작사를 제외한 나머지 부분 통계는 방송통신위원회의 “방송산업 실태조사 보고서”를 인용했다.

7.1 방송산업 전체 요약

2011년 방송산업의 사업체 수는 1,074개이며, 종사자 수는 3만 8,366명으로 나타났다. 매출액은 12조 7,524억 원이며, 부가가치액은 4조 5,482억 원이었고, 부가가치율은 37.49%로 조사됐다. 수출액은 2억 2,237만 달러이며, 수입액은 그보다 많은 2억 3,387만 달러인 것으로 조사됐다.

방송산업은 2006년 494개 사업체에서 2011년 1,074개 사업체로 2006년부터 2011년까지 연평균 16.8% 증가했으며, 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 5.6% 증가, 5.5%로 증가한 것으로 조사됐다. 수입액을 제외하고 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 10.7% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2011년 2억 2,237만 달러로 전년대비 20.4% 증가한 것으로 나타났고, 수입액은 전년대비 111.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-2〉 방송산업 총괄¹⁴⁹⁾¹⁵⁰⁾

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 494 | 29,308 | 9,719,862 | 3,972,844 | 40.87 | 133,917 | 72,563 |
| 2007년 | 464 | 28,913 | 10,534,374 | 4,267,646 | 40.51 | 150,953 | 64,939 |
| 2008년 | 844 | 34,393 | 9,354,605 | 3,151,368 | 33.73 | 171,348 | 149,396 |
| 2009년 | 841 | 34,714 | 9,884,954 | 3,931,437 | 40.73 | 184,577 | 183,011 |
| 2010년 | 926 | 34,584 | 11,176,433 | 4,284,985 | 39.81 | 184,700 | 110,495 |
| 2011년 | 1,074 | 38,366 | 12,752,484 | 4,548,227 | 37.49 | 222,372 | 233,872 |
| 전년대비증감률(%) | 16.0 | 10.9 | 14.1 | 6.1 | ▽2.32p | 20.4 | 111.7 |
| 연평균증감률(%) | 16.8 | 5.5 | 5.6 | 2.7 | - | 10.7 | 26.4 |

2011년 방송산업의 1인당 평균매출액은 3억 3,200만 원이며, 업체당 평균매출액은 118억 7,400만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 지상파방송 사업자의 1인당 평균매출액은 2억 8,600만 원이며, 종합유선방송 사업자의 1인당 평균매출액은 4억 3,700만 원으로 나타났다. 홈쇼핑PP의 업체당 평균매출액은 4,291억 원으로 가장 높은 것으로 나타났으며, 다음으로 일반위성방송 사업자가 3,738억 원인 것으로 나타났다. 중계유선방송 사업자의 업체당 평균매출액은 5천 500만 원으로 가장 적은 것으로 나타났다. 방송산업은 전체적으로 다른 산업에 비해 업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액이 매우 높은 편인 것으로 조사됐다.

〈표 4-7-3〉 방송산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 업체당 평균매출액 (백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|-------------|--------------------------|--------------|---------------|------------------------|------------------------|
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 53 | 13,691 | 3,914,473 | 73,858 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 19(3) | 118 | 16,897 | 5,632 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 94 | 4,846 | 2,116,851 | 22,520 |
| | 중계유선방송 사업자 | 97 | 260 | 5,375 | 55 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 1 | 295 | 373,853 | 373,853 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 1 | 59 | 95,380 | 95,380 |
| 방송채널사용사업 | 홈쇼핑PP | 6 | 3,950 | 2,574,848 | 429,141 |
| | 일반PP(TV, 라디오, 데이터PP(DP)) | 172 | 8,704 | 2,142,842 | 12,458 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 3 | 520 | 616,196 | 205,399 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 628 | 5,923 | 895,769 | 1,426 |
| 전체 | | 1,074 | 38,366 | 12,752,484 | 11,874 |

※ 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자의 매출액과 종사자 수는 지상파계열 DMB(지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사)를 제외한 YTN, 유원, 한국DMB의 종사자와 매출액이므로 이를 기준으로 업체당 평균매출액을 계산하면 5,632백만 원이 됨(16,897/3=5,632)

149) 2008년부터 방송영상물제작업의 방송영상독립제작사 포함

150) 2008년은 중계유선 부가가치액 제외(2008년 부가가치율 : 33.73%(3,151,368백만 원/9,342,885백만 원), 2009년~2011년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음), 부가가치율 계산 시, 중계유선 및 IPTV 매출액 제외(2009년 부가가치율 40.73%(3,931,437백만 원/9,652,448백만 원), 2010년 부가가치율 39.81%(4,284,985백만 원/10,762,846백만 원), 2011년 부가가치율 37.49%(4,548,227백만 원 /12,130,913백만 원)

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

7.2 방송산업 사업체 수 현황

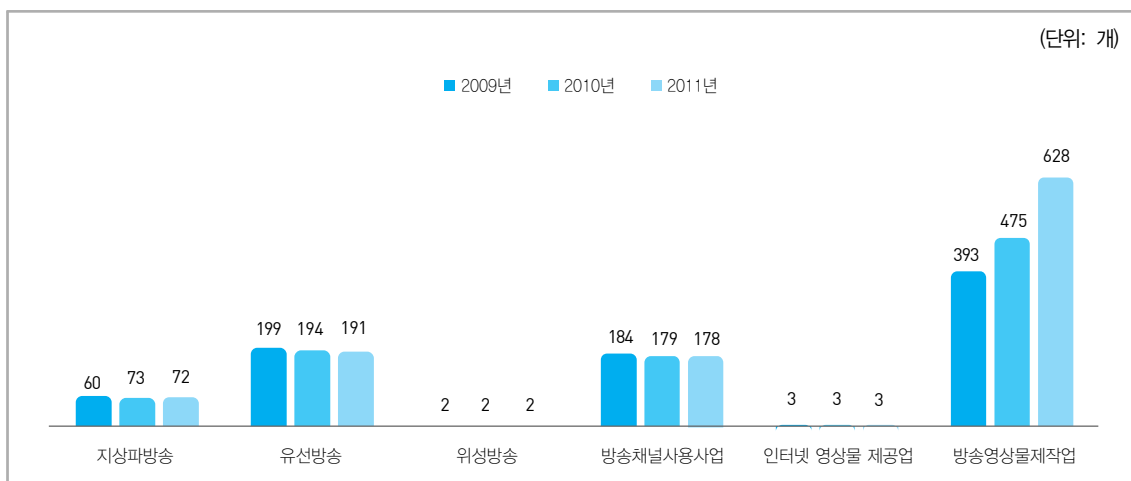
2011년 방송산업의 사업체 수는 1,074개로 전년대비 16.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 13.0% 증가했다. 소분별로 보면 방송영상독립제작사의 사업체 수가 628개(58.5%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 32.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 26.4% 증가했다. 방송채널사용 사업자의 사업체 수는 178개(16.6%)로 다음으로 큰 비중을 차지했으며 전년대비 0.6% 감소, 연평균 1.6% 감소했다. 중계유선방송 사업자의 사업체 수는 97개(9.0%)로 전년대비 3.0% 감소, 연평균 1.0% 감소했으며, 종합유선방송 사업자의 사업체 수는 94개(8.8%)로 전년과는 동일하고 연평균 3.0% 감소했다.

〈표 4-7-4〉 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황¹⁵⁾

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 54 | 54 | 53 | 4.9 | ▽1.9 | ▽0.9 |
| | 지상파 이동멀티미디어방송 사업자 | 6 | 19 | 19 | 1.8 | 0.0 | 78.0 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 100 | 94 | 94 | 8.8 | 0.0 | ▽3.0 |
| | 중계유선방송 사업자 | 99 | 100 | 97 | 9.0 | ▽3.0 | ▽1.0 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 1 | 1 | 1 | 0.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 위성이동멀티미디어방송 사업자 | 1 | 1 | 1 | 0.1 | 0.0 | 0.0 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 184 | 179 | 178 | 16.6 | ▽0.6 | ▽1.6 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 3 | 3 | 3 | 0.3 | 0.0 | 0.0 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 393 | 475 | 628 | 58.5 | 32.2 | 26.4 |
| 합계 | | 841 | 926 | 1,074 | 100.0 | 16.0 | 13.0 |

〈그림 4-7-1〉 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수가 167개(37.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 3.7% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.7% 증가한 것으로 나타났다.

15) 지상파 3사는 지상파방송 사업자와 지상파 이동멀티미디어방송 사업자에 중복 포함되었음

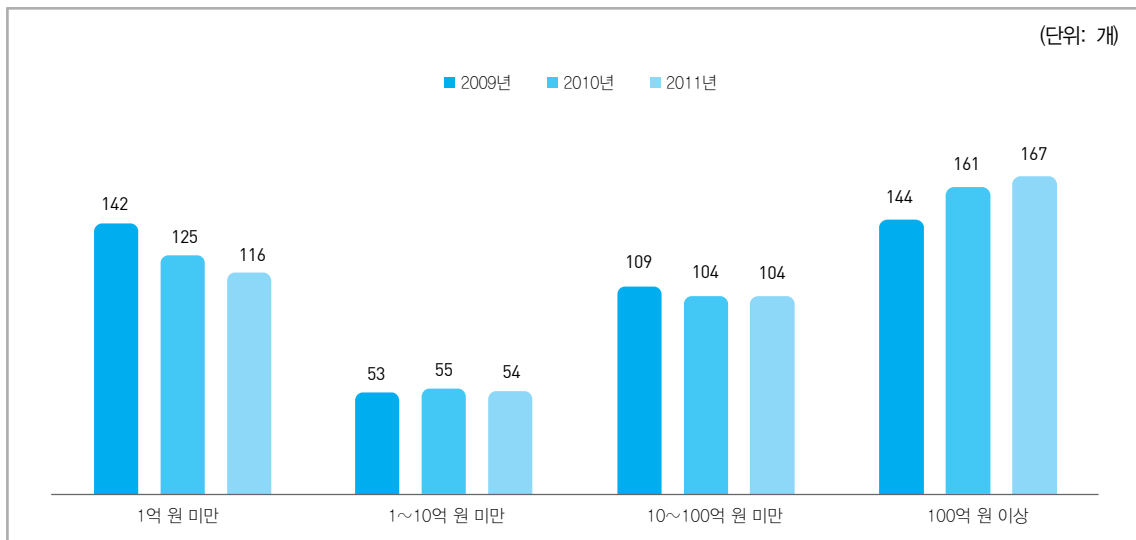
다음으로 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 116개(26.3%)로 전년대비 7.2% 감소, 연평균 9.6% 감소했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 104개(23.6%)로 전년과 동일했고, 연평균 2.3% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 54개로 12.2%를 차지해 가장 낮은 비중을 보였고 전년대비 1.8% 감소, 연평균 0.9% 증가했다.

〈표 4-7-5〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 매출액 규모별 사업체 수 현황¹⁵²⁾

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 142 | 125 | 116 | 26.3 | ▽7.2 | ▽9.6 |
| 1~10억 원 미만 | | 53 | 55 | 54 | 12.2 | ▽1.8 | 0.9 |
| 10~100억 원 미만 | | 109 | 104 | 104 | 23.6 | 0.0 | ▽2.3 |
| 100억 원 이상 | | 144 | 161 | 167 | 37.9 | 3.7 | 7.7 |
| 합계 | | 448 | 445 | 441 | 100.0 | ▽0.9 | ▽0.8 |

〔그림 4-7-2〕 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



종사자 규모별로 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수가 150개(34.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 3.2% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.9% 감소했다. 다음으로 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 105개(24.3%)로 전년대비 9.4% 증가, 연평균 3.0% 증가했으며, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 73개(16.9%)로 전년대비 1.4% 감소, 연평균 0.7% 증가했다. 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 58개(13.4%)로 전년과 동일했고, 연평균 11.1% 증가했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 46개로 10.7%를 차지했으며, 전년대비 4.2% 감소, 연평균 13.0% 증가했다.

152) KBS 지역 자상파 이동멀티미디어방송 사업자, 무응답 중계유선방송 사업자 및 방송영상독립제작사 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

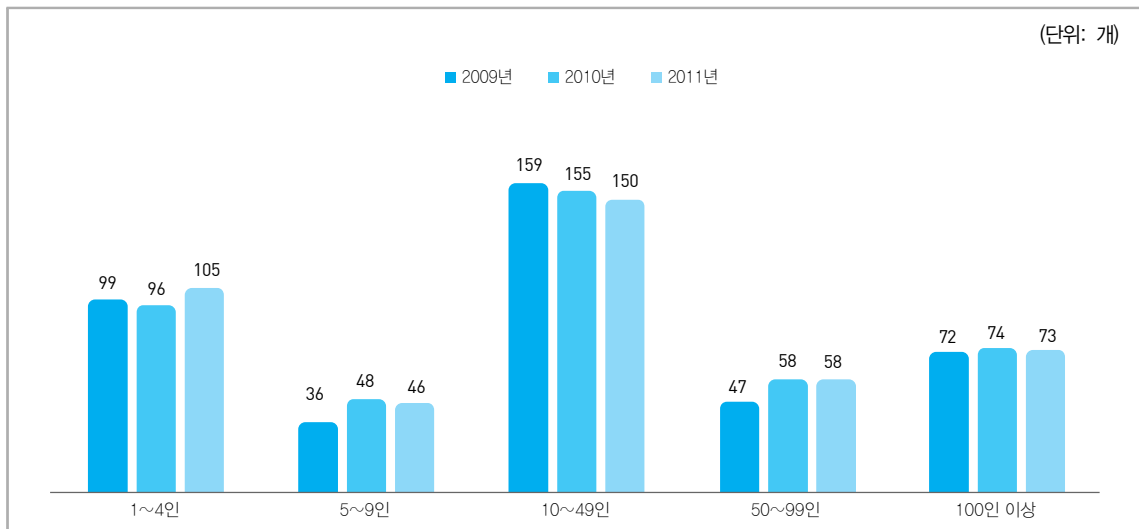
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-7-6〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 종사자 규모별 사업체 수 현황¹⁵³⁾

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 99 | 96 | 105 | 24.3 | 9.4 | 3.0 |
| 5~9인 | | 36 | 48 | 46 | 10.7 | ▽4.2 | 13.0 |
| 10~49인 | | 159 | 155 | 150 | 34.7 | ▽3.2 | ▽2.9 |
| 50~99인 | | 47 | 58 | 58 | 13.4 | 0.0 | 11.1 |
| 100인 이상 | | 72 | 74 | 73 | 16.9 | ▽1.4 | 0.7 |
| 합계 | | 413 | 431 | 432 | 100.0 | 0.2 | 2.3 |

〔그림 4-7-3〕 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 방송산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 216개로 전체의 48.5%를 차지했으며, 이는 2009년부터 2011년까지 12.4% 증가한 수치이다. 6개 광역시의 사업체 수는 72개로 전체의 16.2%를 차지했다. 6개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 22개(5.0%)로 다른 광역시 보다 높은 비중을 차지했지만 전년과 동일했고, 연평균 6.2% 감소했다. 9개 도 중에서 경상남도 사업체 수가 37개로 전체의 8.3%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 경상남도 사업체 수 또한 전년과 동일 했고, 연평균 14.8% 감소했다. 전라남도의 사업체 수는 33개(7.4%), 경기도의 사업체 수는 30개(6.7%)였으며, 그 외 지역의 사업체 수는 20개 미만인 것으로 조사됐다.

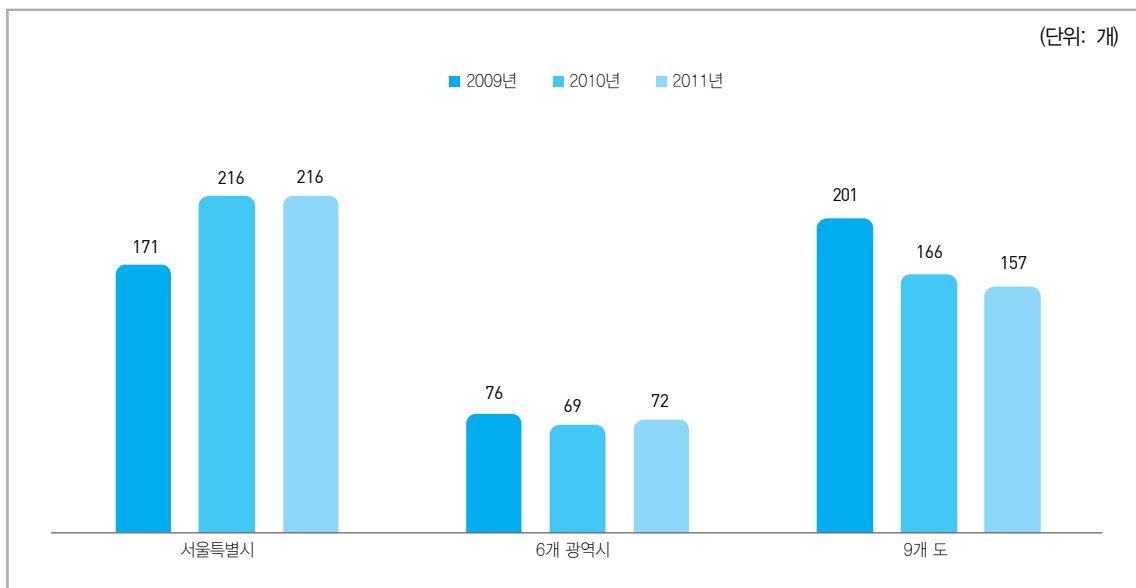
153) KBS 지역 지상파 이동멀티미디어방송 사업자, 방송영상독립제작사, 종사자 수에 대하여 무응답한 중계유선방송 사업자 및 방송채널사용사업자 제외

〈표 4-7-7〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 지역별 연도별 사업체 수 현황¹⁵⁴⁾

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 171 | 216 | 216 | 48.5 | - | 12.4 |
| | 부산 | 25 | 22 | 22 | 5.0 | - | ▽6.2 |
| | 대구 | 17 | 15 | 15 | 3.4 | - | ▽6.1 |
| | 인천 | 13 | 11 | 13 | 2.9 | 18.2 | 0.0 |
| | 광주 | 7 | 8 | 9 | 2.0 | 12.5 | 13.4 |
| | 대전 | 8 | 8 | 9 | 2.0 | 12.5 | 6.1 |
| | 울산 | 6 | 5 | 4 | 0.9 | ▽20.0 | ▽18.4 |
| | 소계 | 76 | 69 | 72 | 16.2 | 4.3 | ▽2.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 38 | 28 | 30 | 6.7 | 7.1 | ▽11.1 |
| | 강원도 | 13 | 15 | 10 | 2.3 | ▽33.3 | ▽12.3 |
| | 충청북도 | 21 | 14 | 11 | 2.5 | ▽21.4 | ▽27.6 |
| | 충청남도 | 7 | 4 | 5 | 1.1 | 25.0 | ▽15.5 |
| | 전라북도 | 13 | 10 | 11 | 2.5 | 10.0 | ▽8.0 |
| | 전라남도 | 35 | 36 | 33 | 7.4 | ▽8.3 | ▽2.9 |
| | 경상북도 | 19 | 15 | 14 | 3.2 | ▽6.7 | ▽14.2 |
| | 경상남도 | 51 | 37 | 37 | 8.3 | - | ▽14.8 |
| | 제주도 | 4 | 7 | 6 | 1.3 | ▽14.3 | 22.5 |
| | 소계 | 201 | 166 | 157 | 35.3 | ▽5.4 | ▽11.6 |
| 합계 | 448 | 451 | 445 | 100.0 | ▽1.3 | ▽0.3 | |

〈그림 4-7-4〉 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 지역별 연도별 사업체 수 현황



154) KBS 지역 자상파 이동멀티미디어방송 사업자 및 방송영상독립제작사 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

7.3 방송영상독립제작사 사업체 수 현황

2011년 방송영상독립제작사의 사업체 수는 628개로 전년대비 32.2% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 147.4% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 355개(56.5%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 143.2% 증가, 연평균 147.4% 증가했다. 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 151개로 24.1%를 차지했고, 전년대비 37.6% 감소, 연평균 22.3% 감소했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 101개(16.1%)로 전년대비 32.9% 증가, 연평균 16.8% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 21개(3.3%)로 가장 낮은 비중을 차지했으며, 전년대비 90.9% 증가, 연평균 38.2% 증가했다.

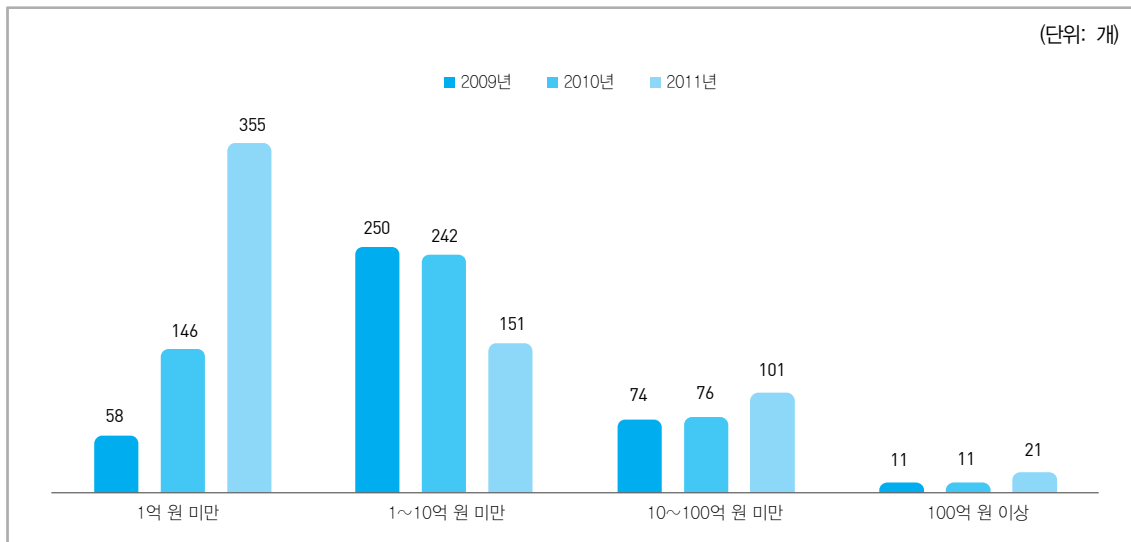
〈표 4-7-8〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | 58 | 146 | 355 | 56.5 | 143.2 | 147.4 |
| 1~10억 원 미만 | 250 | 242 | 151 | 24.1 | ▽37.6 | ▽22.3 |
| 10~100억 원 미만 | 74 | 76 | 101 | 16.1 | 32.9 | 16.8 |
| 100억 원 이상 | 11 | 11 | 21 | 3.3 | 90.9 | 38.2 |
| 합계 | 393 | 475 | 628 | 100.0 | 32.2 | 26.4 |

〈그림 4-7-5〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 276개(43.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 15.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 33.9% 증가했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수가 244개(38.9%)로 전년대비 115.9% 증가, 연평균 45.7% 증가했으며, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 88개(14.0%)로 전년대비 17.8% 감소, 연평

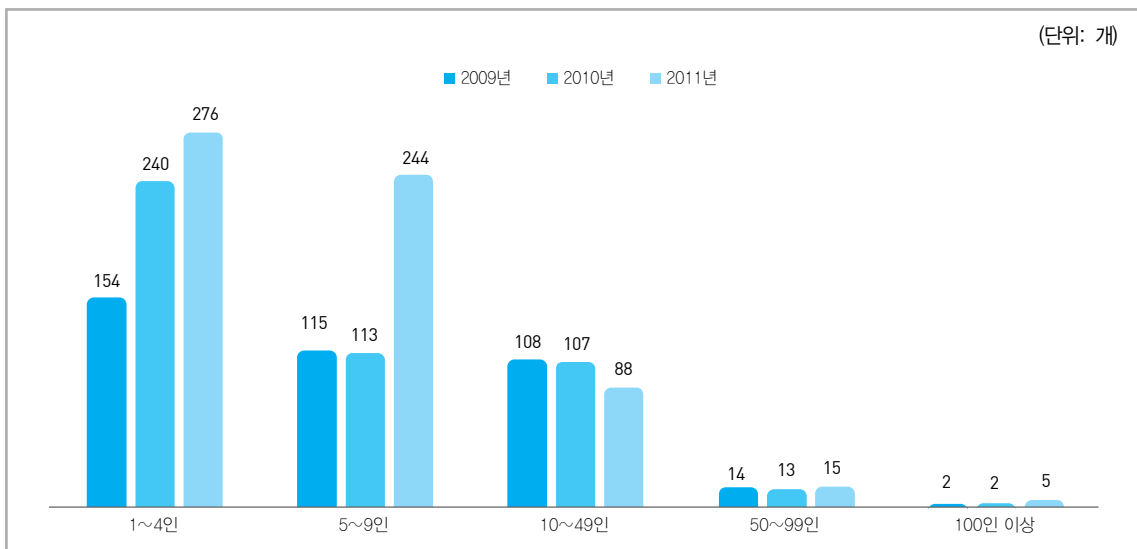
균 9.7% 감소했다. 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 15개로 2.4%, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 5개로 0.8%를 차지한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-9〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | 154 | 240 | 276 | 43.9 | 15.0 | 33.9 |
| 5~9인 | 115 | 113 | 244 | 38.9 | 115.9 | 45.7 |
| 10~49인 | 108 | 107 | 88 | 14.0 | ▽17.8 | ▽9.7 |
| 50~99인 | 14 | 13 | 15 | 2.4 | 15.4 | 3.5 |
| 100인 이상 | 2 | 2 | 5 | 0.8 | 150.0 | 58.1 |
| 합계 | 393 | 475 | 628 | 100.0 | 32.2 | 26.4 |

〔그림 4-7-6〕 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 방송영상독립제작사의 지역별 사업체 현황을 보면 서울의 사업체 수가 479개로 전체의 76.3%를 차지했으며 전년대비 14.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.9% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 63개로 전체 사업체의 10.2%를 차지했고, 그 중 부산의 사업체 수가 28개로 전체의 4.5%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다. 부산의 사업체 수는 전년대비 460.0% 증가, 연평균 164.6% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 39개로 전체의 6.2%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했으며 전년대비 77.3% 증가, 연평균 36.3% 증가했다.

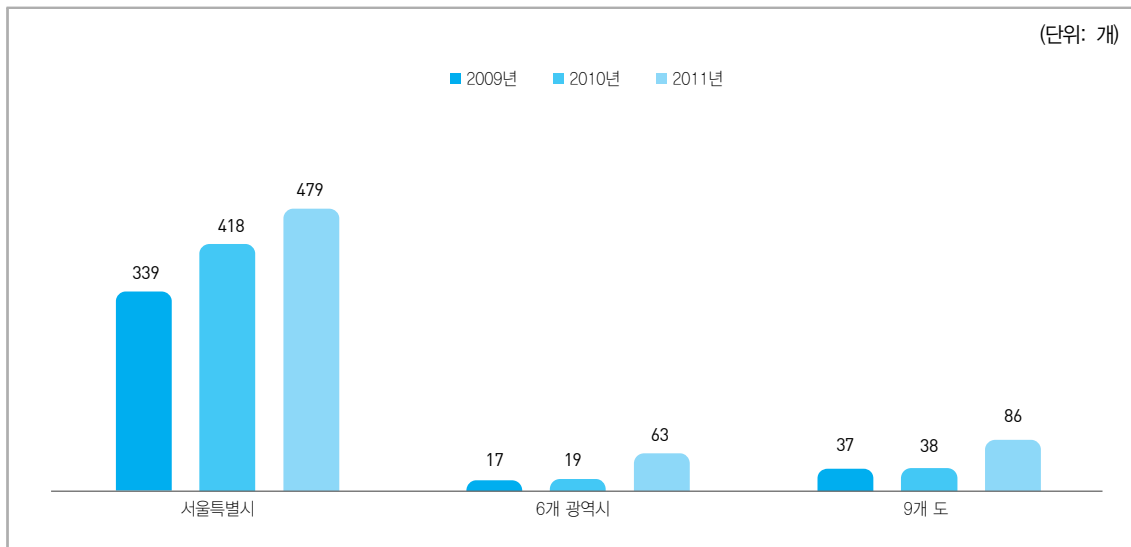
[표 4-7-10] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 339 | 418 | 479 | 76.3 | 14.6 | 18.9 |
| | 부산 | 4 | 5 | 28 | 4.5 | 460.0 | 164.6 |
| | 대구 | 2 | 2 | 13 | 2.1 | 550.0 | 155.0 |
| | 인천 | 2 | 2 | 8 | 1.3 | 300.0 | 100.0 |
| | 광주 | 7 | 7 | 3 | 0.5 | ▽57.1 | ▽34.5 |
| | 대전 | 1 | 2 | 8 | 1.3 | 300.0 | 182.8 |
| | 울산 | 1 | 1 | 3 | 0.5 | 200.0 | 73.2 |
| | 소계 | 17 | 19 | 63 | 10.2 | 231.6 | 92.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 21 | 22 | 39 | 6.2 | 77.3 | 36.3 |
| | 강원도 | 4 | 4 | 13 | 2.0 | 225.0 | 80.3 |
| | 충청북도 | 1 | 1 | 4 | 0.6 | 300.0 | 100.0 |
| | 충청남도 | 2 | 2 | 2 | 0.3 | - | 0.0 |
| | 전라북도 | 3 | 3 | 14 | 2.2 | 366.7 | 116.0 |
| | 전라남도 | 1 | 1 | - | 0.0 | ▽100.0 | - |
| | 경상북도 | 3 | 3 | 4 | 0.6 | 33.3 | 15.5 |
| | 경상남도 | 1 | 1 | 5 | 0.8 | 400.0 | 123.6 |
| | 제주도 | 1 | 1 | 5 | 0.8 | 400.0 | 123.6 |
| | 소계 | 37 | 38 | 86 | 13.5 | 126.3 | 52.5 |
| 합계 | | 393 | 475 | 628 | 100.0 | 32.2 | 26.4 |

[그림 4-7-7] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



7.4 방송산업 매출액 현황

2011년 방송산업의 매출액은 12조 7,524억 원으로 전년대비 14.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 13.6% 증가한 것으로 나타났다.

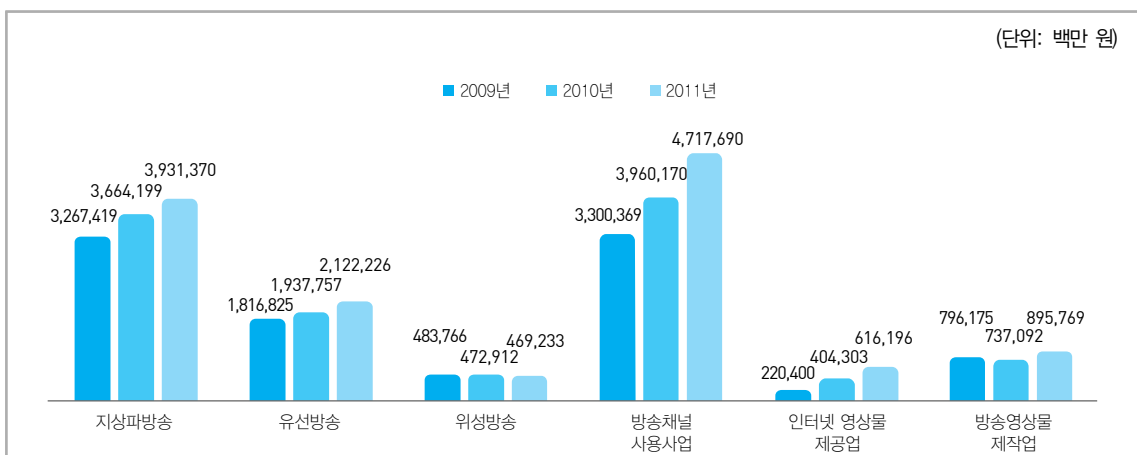
중분별로 보면, 지상파방송은 3조 9,313억 원(30.8%)으로 전년대비 7.3% 증가했고, 연평균 9.7% 증가했다. 유선방송은 2조 1,222억 원(16.7%)으로 전년대비 9.5% 증가, 연평균 8.1% 증가했다. 위성방송은 4,692억 원(3.7%)으로 전년대비 0.8% 감소, 연평균 1.5% 감소했으며, 방송채널사용사업은 4조 7,176억 원(37.0%)으로 전년대비 19.1% 증가, 연평균 19.6% 증가했다. 소분류별로 보면, 인터넷프로토콜TV(IPTV)는 6,161억 원(4.8%)으로 전년대비 52.4% 증가, 연평균 67.2% 증가했다. 방송영상독립제작사는 8,957억 원(7.0%)으로 전년대비 21.5% 증가, 연평균 6.1% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-11〉 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------------|--------------------|-----------|------------|------------|-----------|-------------|------------|------|
| 지상파방송 | 지상파 방송 사업자 | 텔레비전 방송 | 2,959,557 | 3,308,143 | 3,560,069 | 27.9 | 7.6 | 9.7 |
| | | 라디오 방송 | 289,133 | 327,618 | 344,694 | 2.7 | 5.2 | 9.2 |
| | | 지상파계열DMB | 7,709 | 13,922 | 9,710 | 0.1 | ▽30.3 | 12.2 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 11,020 | 14,516 | 16,897 | 0.1 | 16.4 | 23.8 | |
| | 소계 | 3,267,419 | 3,664,199 | 3,931,370 | 30.8 | 7.3 | 9.7 | |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 1,804,719 | 1,928,473 | 2,116,851 | 16.6 | 9.8 | 8.3 | |
| | 중계유선방송 사업자 | 12,106 | 9,284 | 5,375 | 0.1 | ▽42.1 | ▽33.4 | |
| | 소계 | 1,816,825 | 1,937,757 | 2,122,226 | 16.7 | 9.5 | 8.1 | |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 350,332 | 351,540 | 373,853 | 2.9 | 6.3 | 3.3 | |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 133,434 | 121,372 | 95,380 | 0.8 | ▽21.4 | ▽15.5 | |
| | 소계 | 483,766 | 472,912 | 469,233 | 3.7 | ▽0.8 | ▽1.5 | |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 3,300,369 | 3,960,170 | 4,717,690 | 37.0 | 19.1 | 19.6 | |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 220,400 | 404,303 | 616,196 | 4.8 | 52.4 | 67.2 | |
| 방송영상물 제작업 | 방송영상독립제작사 | 796,175 | 737,092 | 895,769 | 7.0 | 21.5 | 6.1 | |
| | 합계 | 9,884,954 | 11,176,433 | 12,752,484 | 100.0 | 14.1 | 13.6 | |

〔그림 4-7-8〕 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황



7.4.1 방송산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 방송산업의 매출액 규모별 매출액을 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 11조 8,383억 원으로 전체 매출액의 92.8%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 8,059억 원으로 높았으며, 전체 매출액 의 6.3%로 조사됐다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 755억 원으로 0.6%를 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 325억 원으로 0.3%의 가장 낮은 비중을 보였다.

방송산업의 특성상 여전히 100억 원 이상의 매출액을 발생하는 사업체가 2011년에도 전체 매출액의 92.8%를 차지하는 것으로 나타나 대형사업체의 매출액 집중현상은 여전히 계속되고 있는 것으로 나타났다. 산업의 성장을 위해서는 소규모 사업체들이 동반 성장할 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-7-12〉 방송산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 매출액 규모 | | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|-------------------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 업종 | 지상파방송 사업자 | 226 | 523 | 50,629 | 3,863,094 | 3,914,472 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | - | - | 16,897 | - | 16,897 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | - | - | 128,600 | 1,988,251 | 2,116,851 |
| | 중계유선방송 사업자 | 1,934 | 2,359 | 1,082 | - | 5,375 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | - | - | - | 373,853 | 373,853 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | - | - | - | 95,380 | 95,380 |
| 방송채널사용사업 | 홈쇼핑PP | - | - | 4,128 | 2,570,720 | 2,574,848 |
| | 일반PP(TV/라디오, 데이터PP(DP)) | 334 | 17,072 | 283,983 | 1,841,454 | 2,142,843 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | - | - | - | 616,196 | 616,196 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 30,105 | 55,565 | 320,663 | 489,436 | 895,769 |
| 합계 | | 32,599 | 75,519 | 805,982 | 11,838,384 | 12,752,484 |
| 비중(%) | | 0.3 | 0.6 | 6.3 | 92.8 | 100.0 |

7.5 방송산업 매출액 구성내역 현황

2011년 방송산업의 매출액은 12조 7,524억 원이며, 이 중 광고수익이 3조 7,342억 원으로 전체 매출액의 29.3%를 차지했다. 다음으로 수신료수익이 2조 6,576억 원으로 20.8%를 차지했고, 홈쇼핑방송매출수익이 2조 5,619억 원으로 20.1%, 프로그램판매수익이 1조 4,355억 원으로 11.3%, 기타방송사업수익이 1조 878억 원으로 8.5%, 홈쇼핑송출수수료수익이 5,850억 원으로 4.6%, 협찬수익이 4,344억 원으로 3.4%, 단말장치대여(판매)수익이 2,121억 원으로 1.7%을 차지하는 것으로 나타났다.

수신료수익 2조 6,576억 원 중에서는 종합유선이 1조 2,024억 원으로 45.2%의 가장 많은 비중을 보였고, 광고수익 3조 7,342억 원 중에서는 지상파방송이 2조 3,753억 원으로 63.6%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 협찬수익 4,344억 원 중에서는 지상파방송이 3,411억 원으로 78.5%의 가장 많은 비중을 보였다.

〈표 4-7-13〉 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2011년)¹⁵⁵⁾

(단위: 백만 원)

| 구성내역 | 업종 | 지상파방송 | | 유선방송 | | 위성방송 | | 방송채널 사용사업 | 인터넷 영상물 제공업 | 방송 영상물 제작업 | 합계 | 비중 (%) |
|--------------|----|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|--------------|-------------------|------------------|------------|-----------|
| | | 지상파 방송 사업자 | 지상파 DMB 사업자 | 종합유선 방송 사업자 | 중계유선 방송 사업자 | 일반위성 방송 사업자 | 위성 DMB 사업자 | | | | | |
| 수신료수익 | | 597,488 | - | 1,202,466 | - | 321,667 | 89,031 | 446,974 | - | - | 2,657,626 | 20.8 |
| 광고수익 | | 2,375,357 | 8,910 | 114,361 | - | 12,234 | 1,800 | 1,221,553 | - | - | 3,734,215 | 29.3 |
| 협찬수익 | | 341,125 | 1,312 | 349 | - | - | - | 76,248 | - | 15,378 | 434,412 | 3.4 |
| 프로그램판매수익 | | 438,921 | 616 | - | - | - | - | 156,860 | - | 839,186 | 1,435,583 | 11.3 |
| 홍소핑송출수수료수익 | | - | - | 555,004 | - | 30,060 | - | - | - | - | 585,064 | 4.6 |
| 시설설치수익 | | - | - | 18,978 | - | 3,555 | - | - | - | - | 22,533 | 0.2 |
| 단말장치대여(판매)수익 | | - | - | 207,346 | - | 4,743 | 11 | - | - | - | 212,100 | 1.7 |
| 중계유선방송수신료수익 | | - | - | 6,205 | - | - | - | - | - | - | 6,205 | 0.0 |
| 방송시설임대수익 | | - | - | - | - | - | - | 2,726 | - | - | 2,726 | 0.0 |
| 행사수익 | | - | - | - | - | - | - | 12,297 | - | - | 12,297 | 0.1 |
| 홍소핑방송매출수익 | | - | - | - | - | - | - | 2,561,901 | - | - | 2,561,901 | 20.1 |
| 기타방송사업수익 | | 161,582 | 6,059 | 12,142 | 5,375 | 1,594 | 4,538 | 239,131 | 616,196 | 41,205 | 1,087,822 | 8.5 |
| 합계 | | 3,914,473 | 16,897 | 2,116,851 | 5,375 | 373,853 | 95,380 | 4,717,690 | 616,196 | 895,769 | 12,752,484 | 100.0 |

7.5.1 방송산업 지상파방송 매출액 현황

2011년 방송산업 중 지상파방송 사업자 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이 중 방송사업수익은 3조 9,144억 원으로 전년 대비 7.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.6% 증가했다. 연도별로 지상파방송 사업자 매출액 중 방송사업수익을 보면 2009년 3조 2,563억 원에서 2010년 3조 6,496억 원, 2011년 3조 9,144억 원으로 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다. 지상파방송 사업자 매출액의 방송사업수익 중 광고수익은 2조 3,753억 원으로 전년 대비 7.2% 증가했으며, 연평균 11.3% 증가했다. 지상파방송 매출액의 방송사업수익 중 프로그램판매수익은 4,389억 원으로 전년 대비 30.6% 증가했으며, 연평균 또한 26.4% 증가한 것으로 나타났다.

지상파 이동멀티미디어방송 사업자 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 212억 원이며, 이 중 방송사업수익은 168억 원으로 전년 대비 16.4% 증가, 연평균 23.8% 증가한 것으로 나타났다. 지상파방송 사업자 매출액 중 기타사업수익은 5,764억 원으로 전년 대비 37.6% 증가, 연평균 24.6% 증가했다.

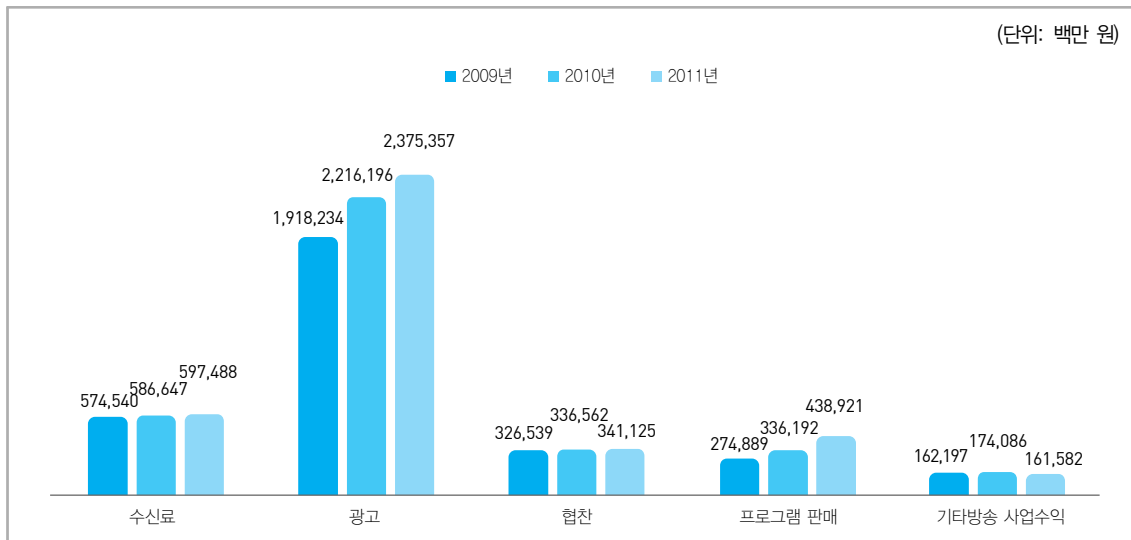
155) 지상파 DMB 사업자 : 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자, 위성 DMB 사업자 : 위성 이동멀티미디어 방송 사업자

〈표 4-7-14〉 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황

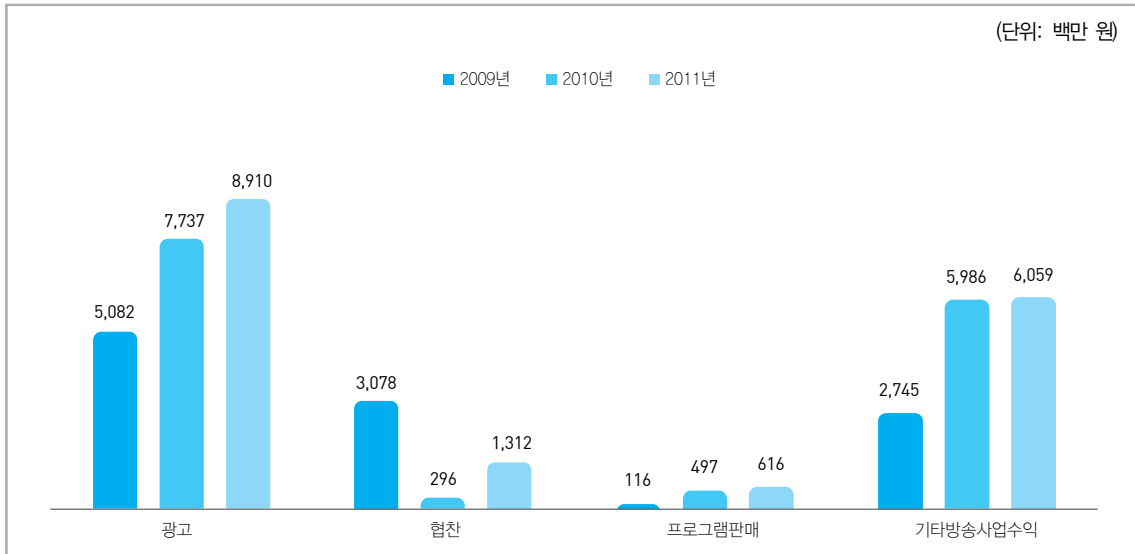
(단위: 백만 원)

| 구분 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 지상파방송 사업자 | 수신료수익 | 574,540 | 586,647 | 597,488 | 13.3 | 1.8 | 2.0 |
| | 광고수익 | 1,918,234 | 2,216,196 | 2,375,357 | 52.9 | 7.2 | 11.3 |
| | 협찬수익 | 326,539 | 336,562 | 341,125 | 7.6 | 1.4 | 2.2 |
| | 프로그램판매수익 | 274,889 | 336,192 | 438,921 | 9.8 | 30.6 | 26.4 |
| | 기타방송사업수익 | 162,197 | 174,086 | 161,582 | 3.6 | ▽7.2 | ▽0.2 |
| | 방송사업수익 | 3,256,399 | 3,649,683 | 3,914,473 | 87.2 | 7.3 | 9.6 |
| | 기타사업수익 | 371,229 | 418,850 | 576,441 | 12.8 | 37.6 | 24.6 |
| 소계 | 3,627,628 | 4,068,533 | 4,490,914 | 100.0 | 10.4 | 11.3 | |
| 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 광고수익 | 5,082 | 7,737 | 8,910 | 42.0 | 15.2 | 32.4 |
| | 협찬수익 | 3,078 | 296 | 1,312 | 6.2 | 343.2 | ▽34.7 |
| | 프로그램판매수익 | 116 | 497 | 616 | 2.9 | 23.9 | 130.4 |
| | 기타방송사업수익 | 2,745 | 5,986 | 6,059 | 28.6 | 1.2 | 48.6 |
| | 방송사업수익 | 11,020 | 14,516 | 16,897 | 79.7 | 16.4 | 23.8 |
| | 기타사업수익 | 2,046 | 3,156 | 4,305 | 20.3 | 36.4 | 45.1 |
| | 소계 | 13,066 | 17,673 | 21,202 | 100.0 | 20.0 | 27.4 |
| 방송사업수익 합계 | 3,267,419 | 3,664,199 | 3,931,370 | - | 7.3 | 9.7 | |

〈그림 4-7-9〉 방송산업 지상파방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황



[그림 4-7-10] 방송산업 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황



7.5.2 방송산업 유선방송 매출액 현황

2011년 방송산업 중 유선방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이 중 방송사업 수익은 2조 1,222억 원으로 전년대비 9.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.1% 증가했다. 연도별로 유선방송 매출액 중 방송사업수익을 보면, 2009년 1조 8,168억 원에서 2010년 1조 9,377억 원, 2011년 2조 1,222억 원으로 지속적인 증가세를 보였다.

유선방송 매출액 중 종합유선방송 사업자 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 2조 8,138억 원이며, 이 중 방송사업수익은 2조 1,168억 원으로 전년대비 9.8% 증가, 연평균 8.3% 증가한 것으로 나타났다. 종합유선방송 사업자 매출액 중 기타사업수익은 6,970억 원으로 전년대비 1.7% 감소했으며, 연평균 1.6% 감소했다. 종합유선방송 사업자의 방송사업수익 매출액 중 단말장치대여수익은 2009년에 1,180억 원에서 2010년 1,602억 원, 2011년 2,073억 원으로 매년 큰 폭으로 증가하고 있는 추세이며, 홈쇼핑송출수수료수익 또한 2010년 4,374억 원에서 2011년 5,550억 원으로 약 1,176억 원 증가한 것으로 나타났다. 종합유선방송 사업자 매출액은 수신료수익의 비중이 가장 크나, 그 비중은 2009년 45.5%에서 2010년 44.5%, 2011년 42.7%로 나타나 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다.

유선방송 매출액 중 중계유선방송 사업자 매출액은 방송사업수익이 53억 원이며, 기타사업수익이 67억 원으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

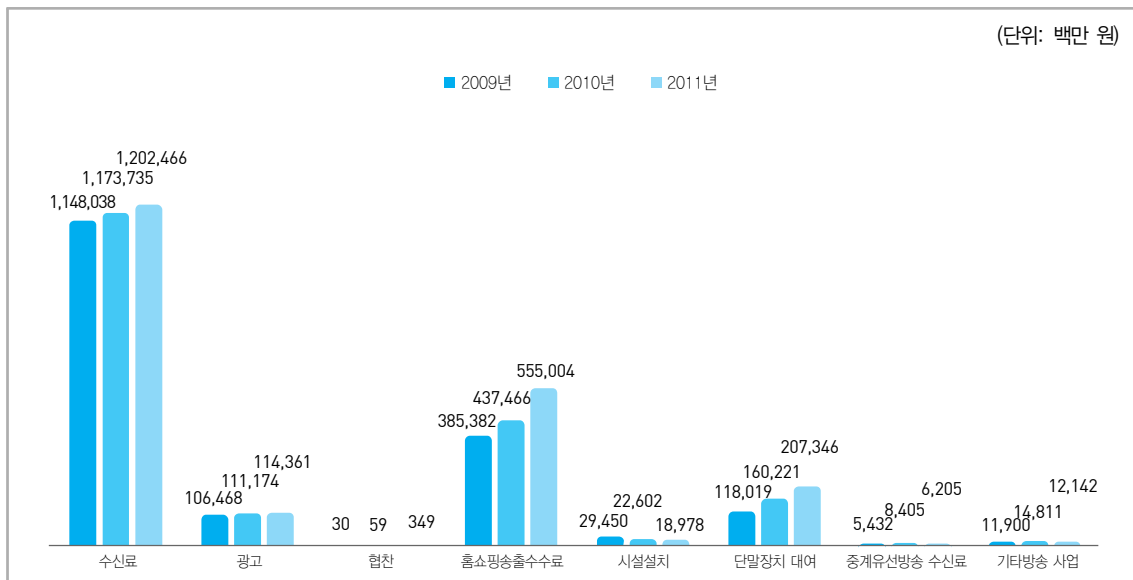
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-7-15〉 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|-------|
| 종합유선방송 사업자 | 수신료수익 | 1,148,038 | 1,173,735 | 1,202,466 | 42.7 | 2.4 | 2.3 |
| | 광고수익 | 106,468 | 111,174 | 114,361 | 4.1 | 2.9 | 3.6 |
| | 협찬수익 | 30 | 59 | 349 | 0.0 | 491.5 | 241.1 |
| | 홈쇼핑송출수수료수익 | 385,382 | 437,466 | 555,004 | 19.7 | 26.9 | 20.0 |
| | 시설설치수익 | 29,450 | 22,602 | 18,978 | 0.7 | ▽16.0 | ▽19.7 |
| | 단말장치대여수익 | 118,019 | 160,221 | 207,346 | 7.4 | 29.4 | 32.5 |
| | 중계유선방송수신료수익 | 5,432 | 8,405 | 6,205 | 0.2 | ▽26.2 | 6.9 |
| | 기타방송사업수익 | 11,900 | 14,811 | 12,142 | 0.4 | ▽18.0 | 1.0 |
| | 방송사업수익 | 1,804,719 | 1,928,473 | 2,116,851 | 75.2 | 9.8 | 8.3 |
| | 기타사업수익 | 720,507 | 708,951 | 697,022 | 24.8 | ▽1.7 | ▽1.6 |
| 소계 | 2,525,226 | 2,637,424 | 2,813,873 | 100.0 | 6.7 | 5.6 | |
| 중계유선방송 사업자 | 방송사업수익 | 12,106 | 9,284 | 5,375 | 44.3 | ▽42.1 | ▽33.4 |
| | 기타사업수익 | 3,570 | 4,518 | 6,767 | 55.7 | 49.8 | 37.7 |
| | 소계 | 15,676 | 13,802 | 12,142 | 100.0 | ▽12.0 | ▽12.0 |
| 방송사업수익 합계 | 1,816,825 | 1,937,757 | 2,122,226 | - | 9.5 | 8.1 | |

〈그림 4-7-11〉 방송산업 종합유선방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황



7.5.3 방송산업 위성방송 매출액 현황

2011년 방송산업 중 위성방송 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익으로 구분되며, 이 중 방송사업 수익은 4,692억 원으로 전년대비 0.8% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.5% 감소했다. 연도별로 위성방송 매출액 중 방송사업수익을 보면 2009년 4,837억 원, 2010년 4,729억 원, 2011년에는 4,692억 원으로 지속적으로 감소하는 추세이다.

위성방송 매출액 중 일반위성방송 사업자 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 4,576

억 원이며, 이 중 방송사업수익은 3,738억 원으로 전년대비 6.3% 증가했으며, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다. 일반위성방송 사업자 매출액 중 기타사업수익은 837억 원으로 전년대비 5.5% 증가했고, 연평균 또한 33.3% 증가했다. 일반위성방송 사업자 매출액 중 홈쇼핑송출수수료수익은 2009년 161억 원에서 2010년 190억 원, 2011년 300억 원으로 매년 증가하고 있는 추세이다.

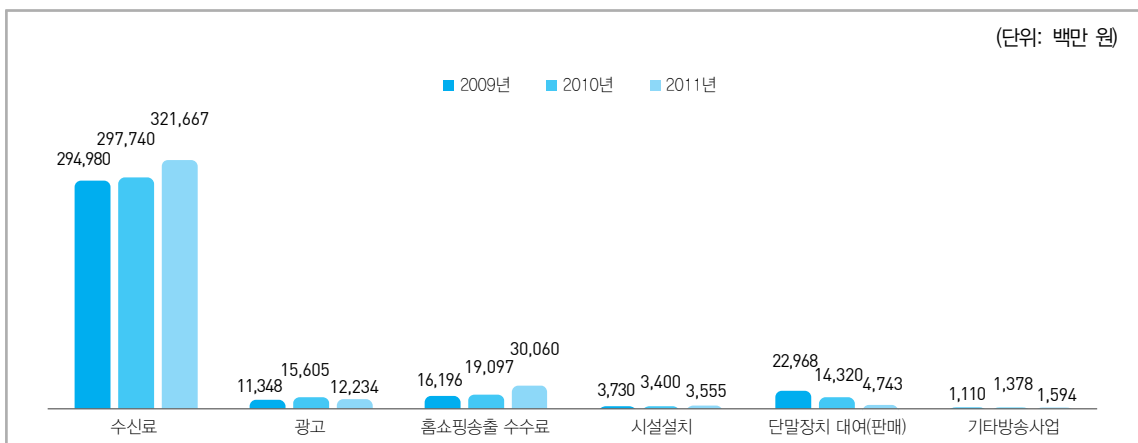
위성방송 매출액 중 위성이동멀티미디어방송 사업자 매출액은 방송사업수익이 953억 원이며, 기타사업수익이 3,210억 원으로 방송사업수익보다 기타사업수익이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 4-7-16〉 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------------|--------------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 일반위성방송 사업자 | 방송수신료수익 | 294,980 | 297,740 | 321,667 | 70.3 | 8.0 | 4.4 |
| | 광고수익 | 11,348 | 15,605 | 12,234 | 2.7 | ▽21.6 | 3.8 |
| | 홈쇼핑송출수수료수익 | 16,196 | 19,097 | 30,060 | 6.6 | 57.4 | 36.2 |
| | 시설설치수익 | 3,730 | 3,400 | 3,555 | 0.8 | 4.6 | ▽2.4 |
| | 단말장치대여(판매)수익 | 22,968 | 14,320 | 4,743 | 1.0 | ▽66.9 | ▽54.6 |
| | 기타방송사업수익 | 1,110 | 1,378 | 1,594 | 0.3 | 15.7 | 19.8 |
| | 방송사업수익 | 350,332 | 351,540 | 373,853 | 81.7 | 6.3 | 3.3 |
| | 기타사업수익 | 47,125 | 79,443 | 83,779 | 18.3 | 5.5 | 33.3 |
| 소계 | 397,457 | 430,983 | 457,632 | 100.0 | 6.2 | 7.3 | |
| 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 방송수신료수익 | 124,281 | 112,504 | 89,031 | 21.4 | ▽20.9 | ▽15.4 |
| | 광고수익 | 3,299 | 4,510 | 1,800 | 0.4 | ▽60.1 | ▽26.1 |
| | 단말장치대여(판매)수익 | 2,286 | 590 | 11 | 0.0 | ▽98.1 | ▽93.1 |
| | 기타방송사업수익 | 3,568 | 3,768 | 4,538 | 1.1 | 20.4 | 12.8 |
| | 방송사업수익 | 133,434 | 121,372 | 95,380 | 22.9 | ▽21.4 | ▽15.5 |
| | 기타사업수익 | - | 323,375 | 321,078 | 77.1 | ▽0.7 | - |
| | 소계 | 133,434 | 444,747 | 416,458 | 100.0 | ▽6.4 | 76.7 |
| 방송사업수익 합계 | | 483,766 | 472,912 | 469,233 | - | ▽0.8 | ▽1.5 |

〔그림 4-7-12〕 방송산업 일반위성방송 사업자 연도별 매출액 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

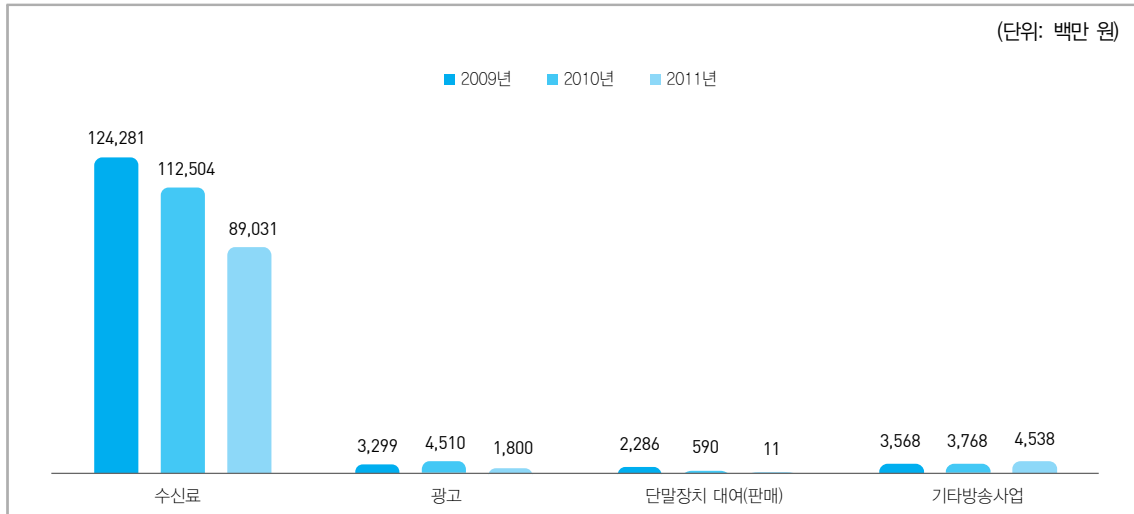
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-7-13] 방송산업 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 연도별 매출액 현황



7.5.4 방송산업 방송채널사용사업 매출액 현황

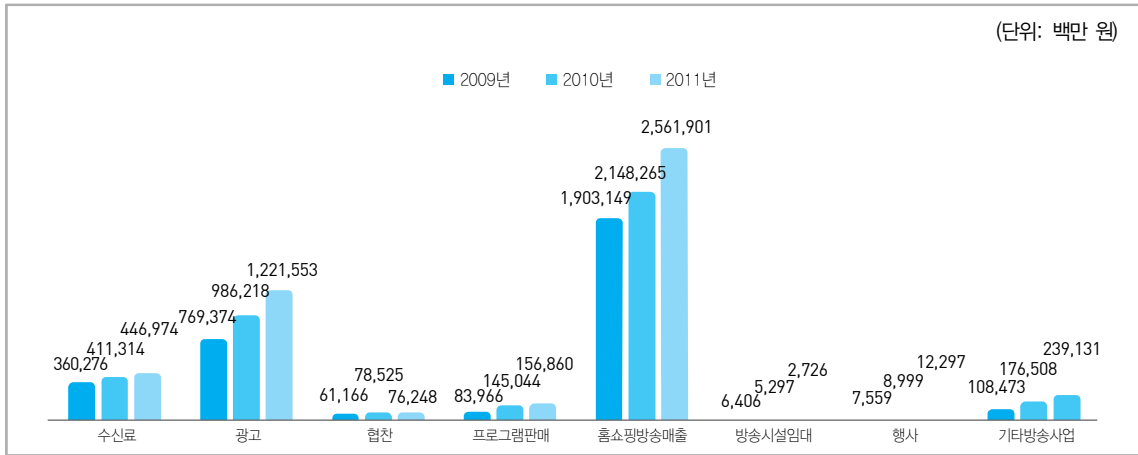
2011년 방송산업 중 방송채널사용사업의 매출액은 방송사업수익과 기타사업수익을 포함하여 11조 5,156억 원이며, 이 중 방송사업수익은 4조 7,176억 원으로 전년대비 19.1% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 19.6% 증가한 것으로 나타났다. 방송채널사용사업 매출액 중 기타사업수익은 6조 7,979억 원으로 전년대비 21.2% 증가했으며, 연평균 4.2% 감소했다. 방송채널사용사업 매출액 중 홈쇼핑방송매출수익은 2009년 1조 9,031억 원에서 2010년 2조 1,482억 원, 2011년 2조 5,619억 원으로 매년 증가하고 있는 추세이며, 프로그램판매수익 또한 2009년 839억 원에서 2010년 1,450억 원, 2011년 1,568억 원으로 지속적으로 증가하는 것으로 나타났다.

[표 4-7-17] 방송산업 방송채널사용사업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-----------|------------|-----------|------------|-----------|-------------|------------|-------|
| 방송 채널 사용자 | 수신료수익 | 360,276 | 411,314 | 446,974 | 3.9 | 8.7 | 11.4 |
| | 광고수익 | 769,374 | 986,218 | 1,221,553 | 10.6 | 23.9 | 26.0 |
| | 협찬수익 | 61,166 | 78,525 | 76,248 | 0.7 | ▽2.9 | 11.7 |
| | 프로그램판매수익 | 83,966 | 145,044 | 156,860 | 1.4 | 8.1 | 36.7 |
| | 홈쇼핑방송매출수익 | 1,903,149 | 2,148,265 | 2,561,901 | 22.2 | 19.3 | 16.0 |
| | 방송시설임대수익 | 6,406 | 5,297 | 2,726 | 0.0 | ▽48.5 | ▽34.8 |
| | 행사수익 | 7,559 | 8,999 | 12,297 | 0.1 | 36.6 | 27.5 |
| | 기타방송사업수익 | 108,473 | 176,508 | 239,131 | 2.1 | 35.5 | 48.5 |
| | 방송사업수익 | 3,300,369 | 3,960,170 | 4,717,690 | 41.0 | 19.1 | 19.6 |
| | 기타사업수익 | 7,402,146 | 5,609,635 | 6,797,941 | 59.0 | 21.2 | ▽4.2 |
| 합계 | 10,702,515 | 9,569,806 | 11,515,631 | 100.0 | 20.3 | 3.7 | |

[그림 4-7-14] 방송산업 방송채널사용 사업자 업종별 연도별 매출액 현황



7.5.5 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황

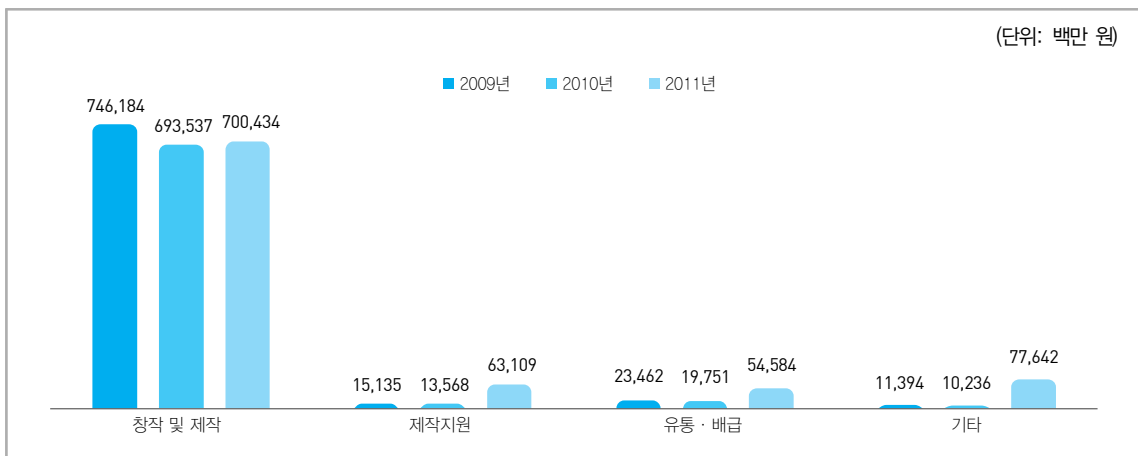
2011년 방송영상독립제작사의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 7,004억 원으로 전체 매출액의 78.2%를 차지했다. 기타 매출액은 776억 원으로 8.7%를 차지했으며, 제작지원 매출액은 631억 원으로 7.0%, 유통/배급 매출액은 545억 원으로 6.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

[표 4-7-18] 방송영상독립제작사 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|--------|------|--------|--------|---------|
| 2009년 | | 746,184 | 15,135 | - | 23,462 | 11,394 | 796,175 |
| 2010년 | | 693,537 | 13,568 | - | 19,751 | 10,236 | 737,092 |
| 2011년 | | 700,434 | 63,109 | - | 54,584 | 77,642 | 895,769 |
| | 비중(%) | 78.2 | 7.0 | - | 6.1 | 8.7 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.0 | 365.1 | - | 176.4 | 658.5 | 21.5 |
| | 연평균증감률(%) | ▽3.1 | 104.2 | - | 52.5 | 161.0 | 6.1 |

[그림 4-7-15] 방송영상독립제작사 사업형태별 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

7.5.6 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황

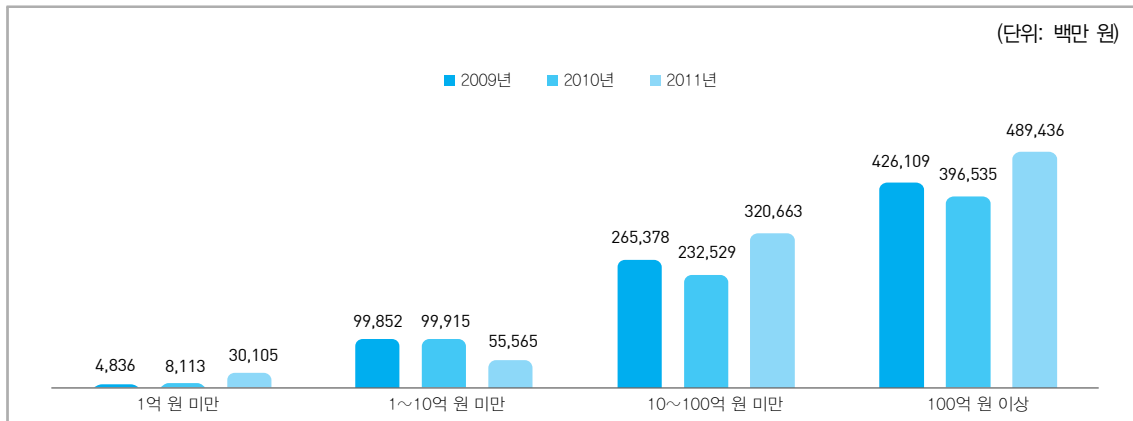
2011년 방송영상독립제작사의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액이 4,894억 원으로 전체 매출액의 54.6%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 3,206억 원으로 높았으며, 전체 매출액의 35.8%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 555억 원으로 6.2%를 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 301억 원으로 3.4%의 가장 낮은 비중을 보였다.

〈표 4-7-19〉 방송영상독립제작사 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 | | 4,836 | 99,852 | 265,378 | 426,109 | 796,175 |
| 2010년 | | 8,113 | 99,915 | 232,529 | 396,535 | 737,092 |
| 2011년 | | 30,105 | 55,565 | 320,663 | 489,436 | 895,769 |
| | 비중(%) | 3.4 | 6.2 | 35.8 | 54.6 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 271.1 | ▽44.4 | 37.9 | 23.4 | 21.5 |
| | 연평균증감률(%) | 149.5 | ▽25.4 | 9.9 | 7.2 | 6.1 |

〔그림 4-7-16〕 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황



7.5.7 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황

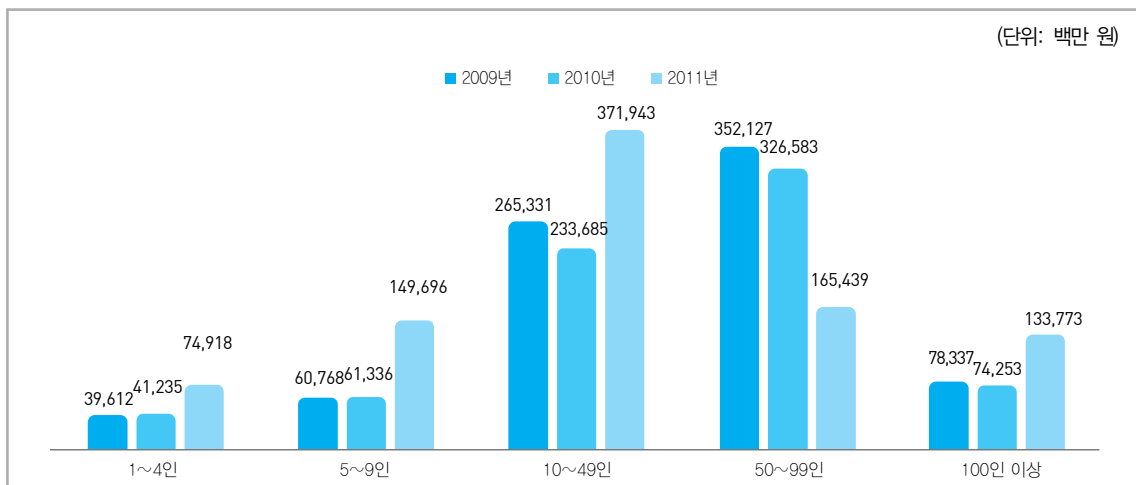
2011년 방송영상독립제작사의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 3,719억 원으로 전체 매출액의 41.5%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 1,654억 원으로 18.5%를 차지했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 1,496억 원으로 16.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 1,337억 원으로 14.9%를 차지했으며, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 749억 원으로 8.4%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하 사업체의 매출액은 전년대비 49.3% 감소하여 전년대비 가장 많이 감소했으며, 그 외 사업체의 매출액은 전년대비, 연평균 모두 크게 증가한 것으로 나타났다. 그 중에서도 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 144.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 57.0% 증가해 가장 큰 증가폭을 보였다.

〈표 4-7-20〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2009년 | 39,612 | 60,768 | 265,331 | 352,127 | 78,337 | 796,175 |
| 2010년 | 41,235 | 61,336 | 233,685 | 326,583 | 74,253 | 737,092 |
| 2011년 | 74,918 | 149,696 | 371,943 | 165,439 | 133,773 | 895,769 |
| 비중(%) | 8.4 | 16.7 | 41.5 | 18.5 | 14.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 81.7 | 144.1 | 59.2 | ▽49.3 | 80.2 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | 37.5 | 57.0 | 18.4 | ▽31.5 | 30.7 | 6.1 |

〔그림 4-7-17〕 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황



7.5.8 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황

2011년 방송영상독립제작사의 매출액 구성 내역을 보면, 방송사 납품 매출액이 4,075억 원(45.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했으며, 다음으로 광고/홍보물 제작납품 매출액이 3,526억 원(39.4%), 영상물배포 매출액이 208억 원(2.3%)이었다. 즉, 방송영상독립제작사의 매출액은 방송사 납품과 광고/홍보물 제작납품에서 발생하는 경우가 대부분이며, 영상물 배포 2.3%, 국내 판매수입 2.3%, 해외 판매수입 1.6% 등을 통해서도 일정 부분 발생되고 있음을 알 수 있다.

2011년 방송사 납품 매출액은 전년대비 10.0% 감소했고, 영상물 배포수입 매출액은 전년대비 81.3% 감소해 큰 폭의 감소율을 보였다. 그러나 광고/홍보물 제작납품 매출액은 전년대비 426.9% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

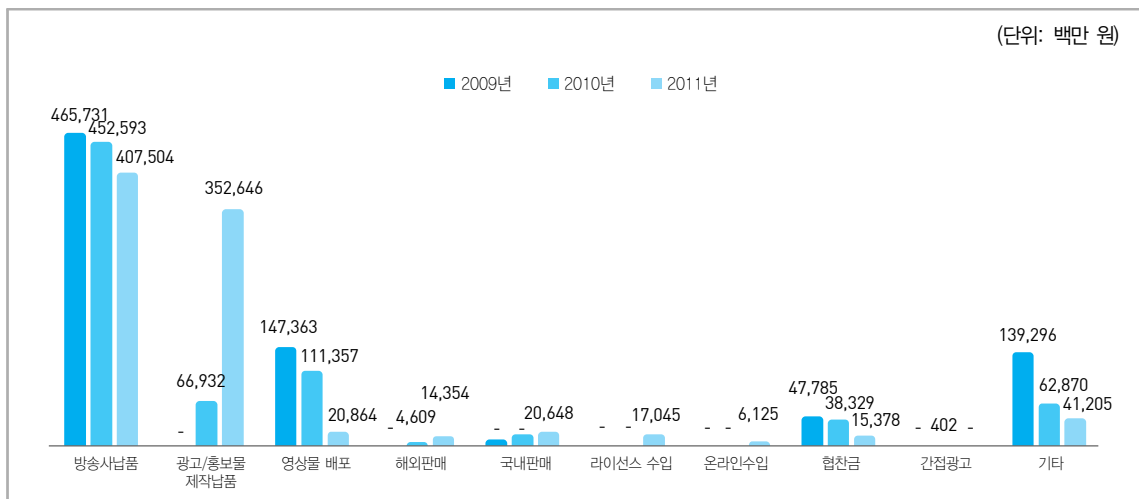
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-7-21〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 구성 내역 | 방송사 납품 | 광고/ 홍보물 제작납품 | 영상물 배포 | 해외 판매 | 국내 판매 | 라이선스 수입 | 온라인 수입 | 협찬금 | 간접 광고 | 기타 | 합계 |
|------------|-------|-----------|--------------------|-----------|----------|----------|------------|-----------|--------|----------|---------|---------|
| 2009년 | | 465,731 | - | 147,363 | - | - | - | - | 43,785 | - | 139,296 | 796,175 |
| 2010년 | | 452,593 | 66,932 | 111,357 | 4,609 | - | - | - | 38,329 | 402 | 62,870 | 737,092 |
| 2011년 | | 407,504 | 352,646 | 20,864 | 14,354 | 20,648 | 17,045 | 6,125 | 15,378 | - | 41,205 | 895,769 |
| 비중(%) | | 45.5 | 39.4 | 2.3 | 1.6 | 2.3 | 1.9 | 0.7 | 1.7 | - | 4.6 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽10.0 | 426.9 | ▽81.3 | 211.4 | - | - | - | ▽59.9 | - | ▽34.5 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽6.5 | - | ▽62.4 | - | - | - | - | ▽40.7 | - | ▽45.6 | 6.1 |

〈그림 4-7-18〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황



7.5.9 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황

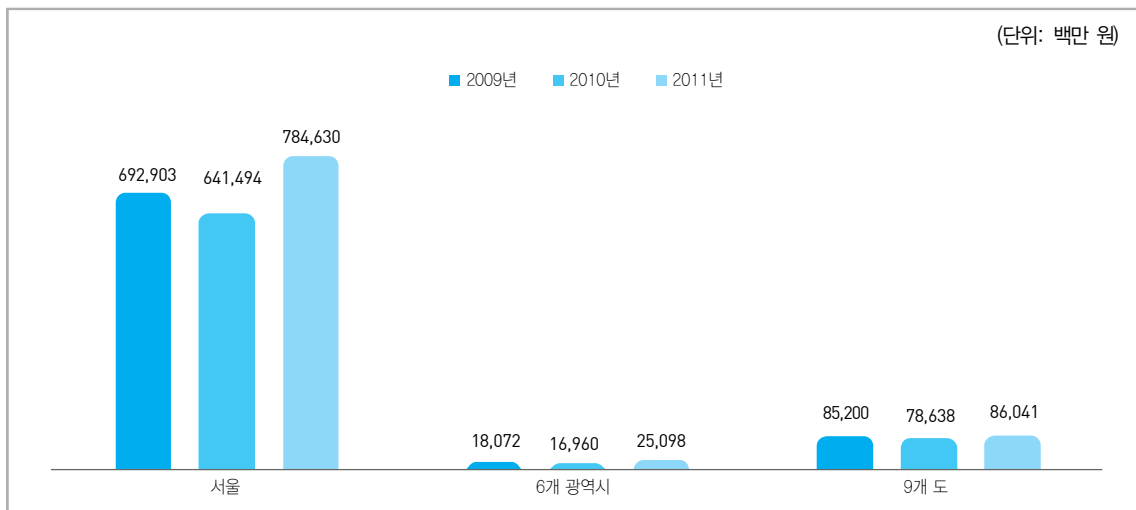
2011년 방송영상독립제작사의 지역별 매출액을 보면, 전라북도의 매출액이 2010년 1억 원에서 2011년 27억 원으로 전년대비 1516.3% 증가해 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 서울의 매출액은 7,846억 원으로 전년대비 22.3% 증가했고, 전체 매출액의 87.6%를 차지하는 것으로 나타났으며, 경기도의 매출액은 712억 원으로 8.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 즉, 방송영상독립제작사 매출액은 서울과 경기도의 매출액이 차지하는 비중이 95.6%로 대부분인 것으로 나타났다. 이는 제작사들의 제작을 위한 투자유치나 제작환경이 서울 등 수도권지역에 편중되어있기 때문인 것으로 판단된다.

〈표 4-7-22〉 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 6개 시 | 서울 | 692,903 | 641,494 | 784,630 | 87.6 | 22.3 | 6.4 |
| | 부산 | 5,796 | 5,322 | 12,105 | 1.4 | 127.5 | 44.5 |
| | 대구 | 3,729 | 3,340 | 7,594 | 0.8 | 127.4 | 42.7 |
| | 인천 | 2,887 | 2,662 | 1,429 | 0.2 | ▽46.3 | ▽29.6 |
| | 광주 | 4,132 | 4,194 | 357 | 0.0 | ▽91.5 | ▽70.6 |
| | 대전 | 1,096 | 1,050 | 3,174 | 0.4 | 202.3 | 70.2 |
| | 울산 | 432 | 392 | 439 | 0.0 | 12.0 | 0.8 |
| | 소계 | 18,072 | 16,960 | 25,098 | 2.8 | 48.0 | 17.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 79,869 | 73,870 | 71,231 | 8.0 | ▽3.6 | ▽5.6 |
| | 강원도 | 1,835 | 1,594 | 6,901 | 0.8 | 332.9 | 93.9 |
| | 충청북도 | 998 | 925 | 354 | 0.0 | ▽61.7 | ▽40.4 |
| | 충청남도 | 683 | 606 | 339 | 0.0 | ▽44.1 | ▽29.5 |
| | 전라북도 | 172 | 172 | 2,780 | 0.3 | 1516.3 | 302.0 |
| | 전라남도 | 365 | 318 | - | - | - | - |
| | 경상북도 | 597 | 531 | 1,459 | 0.2 | 174.8 | 56.3 |
| | 경상남도 | 446 | 405 | 2,076 | 0.2 | 412.6 | 115.7 |
| | 제주도 | 235 | 217 | 901 | 0.1 | 315.2 | 95.8 |
| | 소계 | 85,200 | 78,638 | 86,041 | 9.6 | 9.4 | 0.5 |
| 합계 | 796,175 | 737,092 | 895,769 | 100.0 | 21.5 | 6.1 | |

[그림 4-7-19] 방송영상독립제작사 지역별 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

7.6 방송산업 부가가치액 구성 현황¹⁵⁶⁾

2011년 방송산업 부가가치액(중계유선방송 사업자, 인터넷프로토콜TV(IPTV) 제외)은 4조 5,482억 원으로 전년대비 6.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.6% 증가했으며 부가가치액에 따른 부가가치율은 37.49%로 나타났다.

부가가치 구성 현황을 보면, 인건비가 2조 436억 원(44.9%)으로 가장 높았다. 이는 2010년 인건비 1조 9,304억 원 보다 5.9% 증가한 수치이다. 경상이익은 1조 444억 원(23.0%)으로 전년대비 19.4% 증가했으며, 연평균 25.7% 증가했다. 감가상각비는 9,914억 원(21.8%)으로 전년대비 0.8% 감소했으나, 연평균은 3.4% 증가했다. 조세공과는 2,569억 원(5.7%)으로 전년대비 10.0% 증가했으며, 연평균 또한 9.5% 증가했다. 또한 임차료는 1,657억 원(3.6%)으로 전년대비 7.5% 증가했고, 연평균의 변화는 미미한 것으로 나타났다. 순금융비용은 460억 원(1.0%)으로 전년대비 50.4% 감소, 연평균 37.0% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-23〉 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 구성 업종 | 부가가치액 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율 (%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|-----------------------|-------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|---------------|----------------|----------------|----------------|
| | | | | 경상 이익 | 인건비 | 순금융 비용 | 감가 상각비 | 임차료 | 조세 공과 |
| 지상파방송 사업자 | 3,914,473 | 1,814,033 | 46.34 | 265,666 | 1,190,672 | ▽34,547 | 183,394 | 55,151 | 153,697 |
| 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 16,897 | 7,850 | 46.46 | ▽743 | 4,578 | ▽147 | 2,872 | 1,147 | 143 |
| 종합유선방송 사업자 | 2,116,851 | 1,052,954 | 49.74 | 367,447 | 160,169 | 66,264 | 399,946 | 15,288 | 43,838 |
| 일반위성방송 사업자 | 373,853 | 108,497 | 29.02 | 31,627 | 23,203 | 1,568 | 38,961 | 9,781 | 3,359 |
| 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 95,380 | 35,032 | 36.73 | 10,759 | 5,545 | 1,013 | 9,440 | 8,097 | 179 |
| 방송채널사용 사업자 | 4,717,690 | 1,203,144 | 25.50 | 350,951 | 436,857 | ▽10,261 | 330,820 | 49,689 | 45,089 |
| 방송영상독립제작사 | 895,769 | 326,717 | 36.47 | 18,707 | 222,657 | 22,142 | 26,015 | 26,569 | 10,627 |
| 합계 | 12,130,913 | 4,548,227 | 37.49 | 1,044,414 | 2,043,681 | 46,032 | 991,448 | 165,721 | 256,931 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 23.0 | 44.9 | 1.0 | 21.8 | 3.6 | 5.7 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 8.6 | 16.8 | 0.4 | 8.2 | 1.4 | 2.1 |

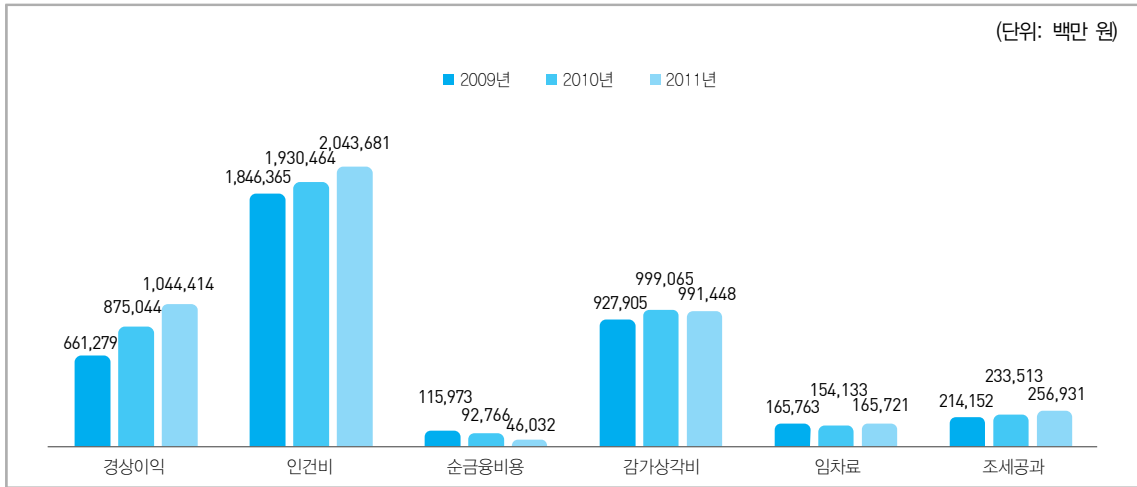
〈표 4-7-24〉 방송산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 구성 연도 | 부가가치액 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|-------|-----------|-----------|---------|---------|---------|-------------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2009년 | | 661,279 | 1,846,365 | 115,973 | 927,905 | 165,763 | 214,152 | 3,931,437 |
| 2010년 | | 875,044 | 1,930,464 | 92,766 | 999,065 | 154,133 | 233,513 | 4,284,985 |
| 2011년 | | 1,044,414 | 2,043,681 | 46,032 | 991,448 | 165,721 | 256,931 | 4,548,227 |
| 전년대비증감률(%) | | 19.4 | 5.9 | ▽50.4 | ▽0.8 | 7.5 | 10.0 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | | 25.7 | 5.2 | ▽37.0 | 3.4 | ▽0.01 | 9.5 | 7.6 |

156) 중계유선방송 사업자 및 인터넷프로토콜TV(IPTV) 부가가치액은 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음). 부가가치율 계산 시 중계유선방송 사업자 및 인터넷프로토콜TV(IPTV) 매출액 제외(2009년 부가가치율 40.73%(3,931,437백만 원/9,652,448백만 원), 2010년 부가가치율 39.81%(4,284,985백만 원/10,762,846백만 원), 2011년 부가가치율 37.49%(4,548,227백만 원 /12,130,913백만 원)

[그림 4-7-20] 방송산업 연도별 부가가치액 구성 현황



7.7 방송산업 수출입액 현황¹⁵⁷⁾

2011년 방송산업의 수출액은 2억 2,237만 달러로 전년대비 20.4% 증가했으며, 2009년부터 2011년 까지 연평균 9.8% 증가했다. 2009년 1억 8,457만 달러에서 2010년 1억 8,470만 달러, 2011년 2억 2,237만 달러로 증가한 것으로 나타났다.

2011년 방송산업의 수입액은 2억 3,387만 달러로 전년대비 111.7% 증가, 연평균 13.0% 증가한 것으로 나타났다. 방송산업 수입액은 2009년 1억 8,301만 달러에서 2010년 1억 1,049만 달러로 감소했으나, 2011년에는 2억 3,387만 달러로 전년대비 크게 증가한 것으로 나타났다.

(표 4-7-25) 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 184,577 | 184,700 | 222,372 | 20.4 | 9.8 |
| 수입액 | 183,011 | 110,495 | 233,872 | 111.7 | 13.0 |
| 수출입 차액 | 1,566 | 74,205 | ▽11,500 | - | - |

7.7.1 방송산업 매체별 수출입액 현황

2011년 방송산업 수출액은 2억 2,237만 달러이며 전년대비 20.4% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.8% 증가했다. 연도별로 보면, 수출액은 2009년 1억 8,457만 달러에서 2010년 1억 8,470만 달러, 2011년에는 2억 2,237만 달러로 나타났다.

매체별로 보면, SBS 수출액은 2009년 3,531만 달러에서 2010년에 4,578만 달러, 2011년에 4,560만

157) 2010년 해외교포방송지원금의 오류를 보정하여 2010년 수출액 총액(방송영상독립제작사 제외) 2억 1494만 달러를 1억 7101만 달러로 수정함 (2012 방송산업 실태조사 보고서)

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

달러로 전년대비 0.4% 감소, 연평균 13.6% 증가했다. KBS 수출액 또한 2009년 3,392만 달러에서 2011년 6,119만 달러로 연평균 34.3% 증가한 것으로 조사됐다. 해외교포방송지원 수출액은 2009년에 2,451만 달러에서 2011년 244만 달러로 약 2,207만 달러 감소한 것으로 나타났다.

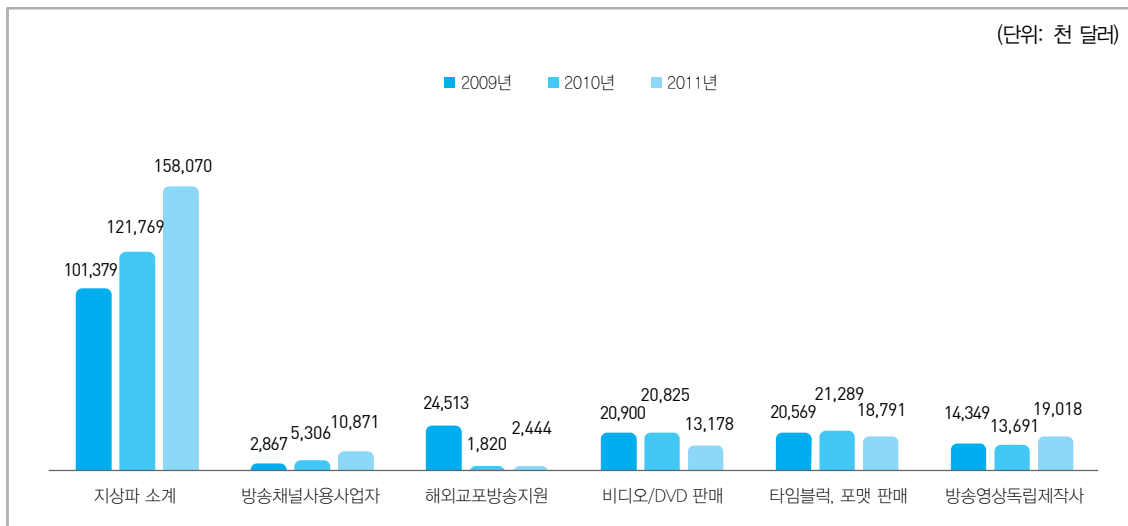
〈표 4-7-26〉 방송산업 매체별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 매체 | | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------------|-----|------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|-------|
| 자상파 | KBS | | 33,926 | 41,848 | 61,195 | 27.5 | 46.2 | 34.3 | |
| | MBC | | 31,298 | 33,522 | 50,072 | 22.5 | 49.4 | 26.5 | |
| | EBS | | 822 | 517 | 985 | 0.4 | 90.5 | 9.5 | |
| | 민방 | SBS | | 35,310 | 45,784 | 45,607 | 20.5 | ▽0.4 | 13.6 |
| | | 기타민방 | | 23 | 98 | 211 | 0.1 | 115.3 | 202.9 |
| 자상파 소계 | | | 101,379 | 121,769 | 158,070 | 71.0 | 29.8 | 24.9 | |
| 방송채널사용사업자 | | | 2,867 | 5,306 | 10,871 | 4.9 | 104.9 | 94.7 | |
| 해외교포방송지원 | | | 24,513 | 1,820 | 2,444 | 1.1 | 34.3 | ▽68.4 | |
| 비디오/DVD 판매 | | | 20,900 | 20,825 | 13,178 | 5.9 | ▽36.7 | ▽20.6 | |
| 타임블록, 포맷 판매 | | | 20,569 | 21,289 | 18,791 | 8.5 | ▽11.7 | ▽4.4 | |
| 방송영상독립제작사 | | | 14,349 | 13,691 | 19,018 | 8.6 | 38.9 | 15.1 | |
| 합계 | | | 184,577 | 184,700 | 222,372 | 100.0 | 20.4 | 9.8 | |

〈그림 4-7-21〉 방송산업 매체별 수출액 현황

(단위: 천 달러)



2011년 방송산업의 수입액은 2억 3,387만 달러이며 전년대비 111.7% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 13.0% 증가했다. 연도별로 보면, 수입액은 2009년 1억 8,301만 달러에서 2010년 1억 1,049만 달러로 감소한 후 2011년에는 2억 3,387만 달러로 다시 증가했다.

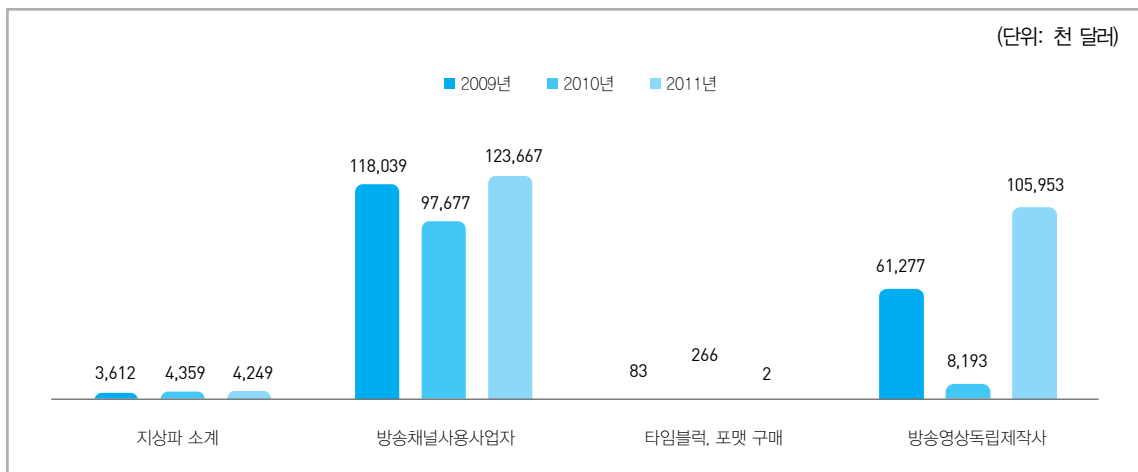
매체별로 보면, 방송채널사용사업자 수입액이 가장 많은 것으로 나타났다. 방송채널사용사업자 수입액은 2009년 1억 1,803만 달러에서 2010년 9,767만 달러, 2011년 1억 2,366만 달러로 전년대비 26.6% 증가, 연평균 2.4% 증가했으며, 2011년에 특히 증가폭이 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-7-27〉 방송산업 매체별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 매체 | 연도 | 연도 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------------|-----|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 지상파 | KBS | 1,605 | 1,791 | 2,223 | 1.0 | 24.1 | 17.7 | |
| | MBC | 267 | 477 | 319 | 0.1 | ▽33.1 | 9.3 | |
| | EBS | 1,287 | 1,982 | 1,168 | 0.5 | ▽41.1 | ▽4.7 | |
| | 민방 | SBS | 171 | - | - | - | - | - |
| | | 기타민방 | 282 | 109 | 539 | 0.2 | 394.5 | 38.3 |
| 지상파 소계 | | 3,612 | 4,359 | 4,249 | 1.8 | ▽2.5 | 8.5 | |
| 방송채널사용사업자 | | 118,039 | 97,677 | 123,667 | 52.9 | 26.6 | 2.4 | |
| 타임블록, 포맷 구매 | | 83 | 266 | 2 | 0.0 | ▽99.1 | ▽83.0 | |
| 방송영상독립제작사 | | 61,277 | 8,193 | 105,953 | 45.3 | 1,193.2 | 31.5 | |
| 합계 | | 183,011 | 110,495 | 233,872 | 100.0 | 111.7 | 13.0 | |

[그림 4-7-22] 방송산업 매체별 수입액 현황



7.7.2 방송산업 지역별 수출입액 현황

2011년 방송산업 지역별 수출액 현황을 보면, 일본으로의 수출액이 1억 205만 달러(60.4%)로 가장 많았으며 전년대비 105.3% 증가했고, 연평균 25.0% 증가했다. 다음은 대만으로의 수출액이 2,105만 달러(12.5%)로 나타났고, 중국으로의 수출액은 1,724만 달러(10.2%), 홍콩으로의 수출액은 402만 달러(2.4%), 필리핀으로의 수출액은 354만 달러(2.1%), 미국으로의 수출액은 352만 달러(2.1%), 베트남으로의 수출액은 279만 달러(1.7%), 말레이시아로의 수출액은 181만 달러(1.1%) 등의 순인 것으로 조사됐다. 이는 전체 수출액의 약 96.4%가 아시아에 집중되어 있음을 보여준다.

〈표 4-7-28〉 방송산업 지역별 수출액 현황¹⁵⁸⁾

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|---------|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 아시아 | 일본 | 65,279.0 | 49,712.8 | 102,058.2 | 60.4 | 105.3 | 25.0 |
| | 중국 | 6,339.0 | 15,568.3 | 17,241.3 | 10.2 | 10.7 | 64.9 |
| | 홍콩 | 4,483.0 | 5,386.5 | 4,027.5 | 2.4 | ▽25.2 | ▽5.2 |
| | 싱가포르 | 2,548.0 | 2,001.2 | 3,259.7 | 1.9 | 62.9 | 13.1 |
| | 대만 | 11,565.0 | 28,438.4 | 21,051.4 | 12.5 | ▽26.0 | 34.9 |
| | 베트남 | 1,957.0 | 4,564.7 | 2,796.3 | 1.7 | ▽38.7 | 19.5 |
| | 말레이시아 | 842.0 | 5,688.4 | 1,814.7 | 1.1 | ▽68.1 | 46.8 |
| | 인도네시아 | 330.0 | 505.3 | 1,246.2 | 0.7 | 146.6 | 94.3 |
| | 태국 | 3,456.0 | 2,690.1 | 2,785.3 | 1.6 | 3.5 | ▽10.2 |
| | 필리핀 | 1,757.0 | 2,633.4 | 3,549.5 | 2.1 | 34.8 | 42.1 |
| | 미얀마 | 725.0 | 2,434.6 | 1,412.4 | 0.8 | ▽42.0 | 39.6 |
| | 캄보디아 | 199.0 | 242.3 | 516.8 | 0.3 | 113.3 | 61.2 |
| | 카자흐스탄 | - | 343.6 | 389.5 | 0.2 | 13.4 | - |
| | 몽골 | - | 12.8 | 58.5 | 0.0 | 357.0 | - |
| | 중동 | 484.0 | 786.1 | 569.4 | 0.3 | ▽27.6 | 8.5 |
| 미주 | 미국 | 1,909.0 | 2,814.8 | 3,522.6 | 2.1 | 25.1 | 35.8 |
| | 캐나다 | - | - | 40.0 | 0.0 | - | - |
| | 미국/캐나다 | - | - | - | - | - | - |
| | 브라질 | - | 32.7 | - | - | - | - |
| 유럽 | 프랑스 | 34.0 | 38.0 | 212.3 | 0.1 | 458.7 | 149.9 |
| | 영국 | 4.7 | - | - | - | - | - |
| | 독일 | 132.0 | - | - | - | - | - |
| | 이탈리아 | 51.0 | 56.5 | 215.0 | 0.1 | 280.5 | 105.3 |
| | 스페인 | 19.0 | 66.8 | 25.2 | 0.0 | ▽62.3 | 15.2 |
| | 헝가리 | 6.0 | 53.4 | 77.6 | 0.0 | 45.3 | 259.6 |
| | 러시아 | 18.0 | 1,536.4 | 48.3 | 0.0 | ▽96.9 | 63.8 |
| | 네덜란드 | 1.7 | - | 1.0 | 0.0 | - | ▽23.3 |
| | 루마니아 | - | 459.0 | 504.8 | 0.3 | 10.0 | - |
| 오세아니아 | 호주 | - | - | - | - | - | - |
| | 뉴질랜드 | 4.0 | 7.6 | 20.0 | 0.3 | 163.2 | 123.6 |
| 기타 | 기타 아시아 | 579.0 | 743.7 | 379.7 | 0.2 | ▽48.9 | ▽19.0 |
| | 기타 중남미 | 33.0 | 52.2 | 126.5 | 0.1 | 142.3 | 95.8 |
| | 기타 유럽 | 938.7 | 107.5 | 395.5 | 0.2 | 267.9 | ▽35.1 |
| | 기타 아프리카 | - | - | - | - | - | - |
| | 기타 | 551.7 | 97.8 | 595.5 | 0.4 | 508.9 | 3.9 |
| 합계 | | 104,245.8 | 127,074.9 | 168,940.7 | 100.0 | 32.9 | 27.3 |

2011년 방송산업 지역별 수입액 현황을 보면, 미국에서의 수입액은 1억 1,226만 달러(87.8%)로 가장 큰 비중을 차지했고 전년대비 26.9% 증가했으며, 연평균 1.8% 증가했다. 다음은 일본에서의 수입액이 697만 달러(5.5%)로 나타났고, 영국에서의 수입액은 369만 달러(2.9%)인 것으로 나타났다. 이는 전체 수입액의 약 89.3%가 미주 지역에 집중되어 있음을 보여준다.

158) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오/DVD 판매, 타임블럭 포맷 판매, 방송영상독립제작사 제외

〈표 4-7-29〉 방송산업 지역별 수입액 현황¹⁵⁹⁾

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|---------|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 아시아 | 일본 | 6,015.0 | 5,777.5 | 6,975.1 | 5.5 | 20.7 | 7.7 |
| | 중국 | 1,050.6 | 387.0 | 375.8 | 0.3 | ▽2.9 | ▽40.2 |
| | 홍콩 | 52.0 | 649.5 | 676.6 | 0.5 | 4.2 | 260.7 |
| | 싱가포르 | - | 111.0 | 48.9 | 0.0 | ▽55.9 | - |
| | 대만 | 95.0 | - | - | - | - | - |
| | 말레이시아 | 16.0 | 17.6 | - | - | - | - |
| | 터키 | - | - | - | - | - | - |
| 미주 | 미국 | 108,373.6 | 88,434.7 | 112,262.3 | 87.8 | 26.9 | 1.8 |
| | 캐나다 | 324.0 | 399.1 | 526.9 | 0.4 | 32.0 | 27.5 |
| | 브라질 | 449 | 380.0 | 1,361.2 | 1.1 | 258.2 | 74.1 |
| 유럽 | 프랑스 | 292.8 | 237.9 | 544.6 | 0.4 | 128.9 | 36.4 |
| | 영국 | 3,060.0 | 3,558.3 | 3,690.9 | 2.9 | 3.7 | 9.8 |
| | 독일 | 293.0 | 348.8 | 88.8 | 0.1 | ▽74.5 | ▽44.9 |
| | 이탈리아 | 36.0 | 97.7 | 32.7 | 0.0 | ▽66.5 | ▽4.7 |
| | 스페인 | 21.0 | 524.9 | 7.0 | 0.0 | ▽98.7 | ▽42.3 |
| | 헝가리 | 32.0 | 244.0 | 132.0 | 0.1 | ▽45.9 | 103.1 |
| | 러시아 | - | - | - | - | - | - |
| | 네덜란드 | 485.0 | 299.0 | 196.4 | 0.2 | ▽34.3 | ▽36.4 |
| | 아일랜드 | 44.0 | - | - | - | - | - |
| | 오세아니아 | 호주 | 31.0 | 194.9 | 247.3 | 0.2 | 26.9 |
| 뉴질랜드 | - | - | - | - | - | - | |
| 기타 | 기타 아시아 | 759.0 | - | 61.0 | 0.0 | - | ▽71.7 |
| | 기타 중남미 | 7.0 | 35.3 | 64.0 | 0.1 | 81.3 | 202.4 |
| | 기타 유럽 | 214.0 | 285.0 | 141.0 | 0.1 | ▽50.5 | ▽18.8 |
| | 기타 아프리카 | - | 54.0 | 484.0 | 0.4 | 796.3 | - |
| | 기타 | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | | 121,650.0 | 102,036.2 | 127,916.5 | 100 | 25.4 | 2.5 |

7.7.3 방송산업 장르별 수출입액¹⁶⁰⁾

2011년 방송산업의 장르별 수출액 현황을 보면, 드라마 수출액이 1억 5,461만 달러(91.5%)로 가장 많았고, 그 다음은 오락프로그램 수출액이 1,039만 달러로 6.2%를 차지했다. 다큐멘터리 수출액은 145만 달러로 0.9%를 차지하는 것으로 나타났으며, 다른 장르의 수출액은 1.0% 미만인 것으로 조사됐다. 연도별로 보면, 드라마 수출액은 전년 수출액에 비해 3,727만 달러 증가하여 방송산업 수출을 주도한 것으로 나타났다. 또한 오락프로그램 수출액 역시 전년대비 108.2% 증가하여 새로운 장르의 수출 가능성을 보여 주었다.

159) 수입액 중 타임블록 포맷 구매, 방송영상독립제작사 제외

160) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오/DVD 판매, 타임블록 포맷 판매, 방송영상독립제작사 제외
수입액 중 타임블록 포맷 구매, 방송독영상합제작사 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

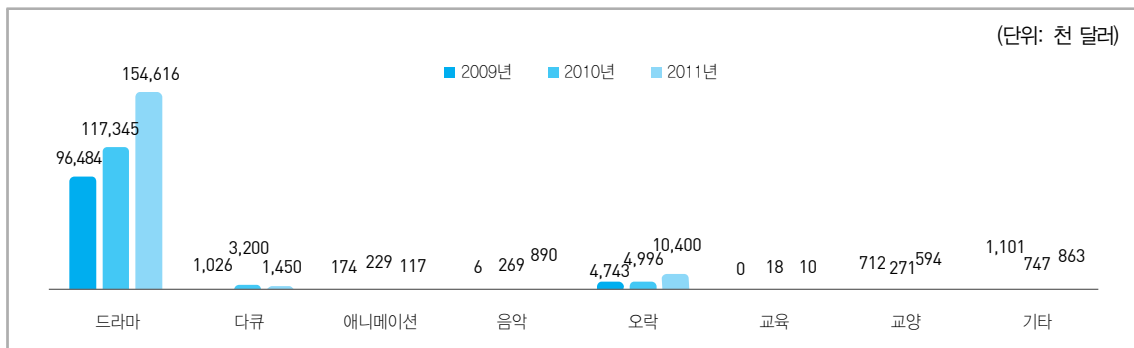
11 콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-7-30〉 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----|---------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 드라마 | | 96,484 | 117,344.7 | 154,616.0 | 91.5 | 31.8 | 26.6 |
| 다큐 | | 1,026 | 3,200.4 | 1,450.3 | 0.9 | ▽54.7 | 18.9 |
| 애니메이션 | | 174 | 229.0 | 117.2 | 0.1 | ▽48.8 | ▽17.9 |
| 음악 | | 6 | 268.5 | 889.6 | 0.5 | 231.3 | 1117.6 |
| 오락 | | 4,743 | 4,996.3 | 10,399.9 | 6.2 | 108.2 | 48.1 |
| 교육 | | - | 18.0 | 10.2 | 0.0 | ▽43.3 | - |
| 교양 | | 712 | 271.1 | 594.2 | 0.4 | 119.2 | ▽8.6 |
| 기타 | | 1,101 | 746.7 | 863.3 | 0.5 | 15.6 | ▽11.5 |
| 합계 | | 104,246 | 127,074.7 | 168,940.7 | 100.0 | 32.9 | 27.3 |

〈그림 4-7-23〉 방송산업 장르별 수출액 현황



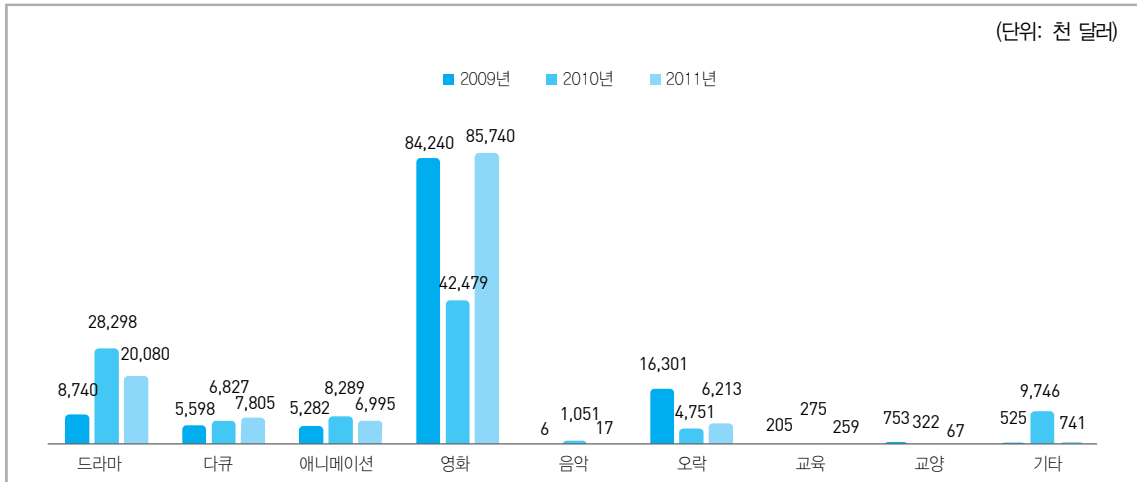
2011년 방송산업의 장르별 수입액 현황을 보면, 영화 수입액이 8,574만 달러(67.0%)로 가장 많았으며 전년대비 101.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.9% 증가한 수치이다. 그 다음은 드라마 수입액이 2,008만 달러(15.7%)로 전년대비 29.0% 감소했으며, 연평균 51.6% 증가한 것으로 나타났다. 음악프로그램 수입액은 2009년에서 2010년 사이 큰 폭으로 증가했지만, 2011년에는 전년대비 98.4% 감소해 큰 폭의 감소율을 보였다.

〈표 4-7-31〉 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----|---------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| 드라마 | | 8,740 | 28,297.9 | 20,080.4 | 15.7 | ▽29.0 | 51.6 |
| 다큐 | | 5,598 | 6,826.9 | 7,804.6 | 6.1 | 14.3 | 18.1 |
| 애니메이션 | | 5,282 | 8,288.9 | 6,995.2 | 5.5 | ▽15.6 | 15.1 |
| 영화 | | 84,240 | 42,478.7 | 85,740.2 | 67.0 | 101.8 | 0.9 |
| 음악 | | 6 | 1,051.0 | 17.1 | 0.0 | ▽98.4 | 68.8 |
| 오락 | | 16,301 | 4,750.5 | 6,212.7 | 4.9 | 30.8 | ▽38.3 |
| 교육 | | 205 | 274.6 | 258.5 | 0.2 | ▽5.9 | 12.3 |
| 교양 | | 753 | 322.1 | 66.6 | 0.0 | ▽79.3 | ▽70.3 |
| 기타 | | 525 | 9,745.8 | 741.2 | 0.6 | ▽92.4 | 18.8 |
| 합계 | | 121,650 | 102,036.4 | 127,916.5 | 100.0 | 25.4 | 2.5 |

[그림 4-7-24] 방송산업 장르별 수입액 현황



7.7.4 방송영상독립제작사 해외 수출방법

2011년 방송영상독립제작사의 해외 수출방법을 살펴보면, 해외 유통사를 접촉하는 경우가 25.6%로 가장 높은 비중을 보였으며, 다음으로 해외 전시회 및 행사참여가 23.5%, 국내 에이전트 활용이 23.3%로 나타났다. 해외 전시회 및 행사참여, 국내 에이전트 활용 등의 수출방식은 최근 3년간 증가세를 보이고 있다. 방송영상독립제작사의 직접수출은 65.6%, 간접수출은 34.4%로 직접수출을 하는 경우가 높게 나타났다.

[표 4-7-32] 방송영상독립제작사 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 17.2 | 15.9 | 23.5 | 7.6 |
| | 해외 유통사 접촉 | 38.3 | 38.8 | 25.6 | ▽13.2 |
| | 온라인 해외 판매 | - | - | 5.0 | 5.0 |
| | 해외 법인 활용 | 4.2 | 3.9 | 11.5 | 7.6 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 5.0 | 4.6 | 23.3 | 18.7 |
| | 해외 에이전트 활용 | 35.3 | 36.8 | 11.1 | ▽25.7 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100 | - |

7.7.5 방송영상독립제작사 해외 진출형태

2011년 방송영상독립제작사의 해외 진출형태는 완제품수출이 79.5%로 가장 높게 나타났으며 전년대비 76.4%p 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 라이선스(LICENSE) 수출이 10.0%, 기술 서비스가 5.7%인 것으로 나타났다. 방송영상독립제작사의 해외 진출형태로 라이선스(LICENSE)와 기술 서비스는 그 비중이 최근 3년간 하락추세를 보이고 있다. 즉, 국내 영상물 콘텐츠의 수출형태는 완제품수출 위주인 것으로 나타났으며, 다른 수출형태는 전반적으로 감소세를 나타냈다.

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 4-7-33〉 방송영상독립제작사 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품수출 | 4.3 | 3.1 | 79.5 | 76.4 |
| LICENSE | 68.2 | 71.7 | 10.0 | ▽61.7 |
| OEM 수출 | 12.6 | 11.2 | - | - |
| 기술 서비스 | 12.9 | 10.8 | 5.7 | ▽5.1 |
| 기타 | 2.0 | 3.2 | 4.8 | 1.6 |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

7.8 방송산업 종사자 현황

2011년 방송산업의 종사자 수는 총 3만 8,366명으로 전년대비 10.9% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.1% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년 3만 4,714명, 2010년 3만 4,584명, 그리고 2011년 3만 8,366명으로 조사됐다. 특히 유선방송 중 종합유선방송 사업자 종사자 수는 2009년 5,332명에서 2011년 4,846명으로 486명 감소하여 종사자 수가 가장 많이 감소했다.

소분류별로 보면, 지상파방송 사업자 종사자 수가 1만 3,691명(35.7%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 방송채널사용 사업자 종사자 수는 1만 2,654명(33.0%), 방송영상독립제작사 종사자 수는 5,923명(15.4%), 종합유선방송 사업자 종사자 수는 4,846명(12.6%), 인터넷프로토콜TV(IPTV) 종사자 수는 520명(1.4%), 일반위성방송 사업자 종사자 수는 295명(0.8%)인 것으로 나타났다.

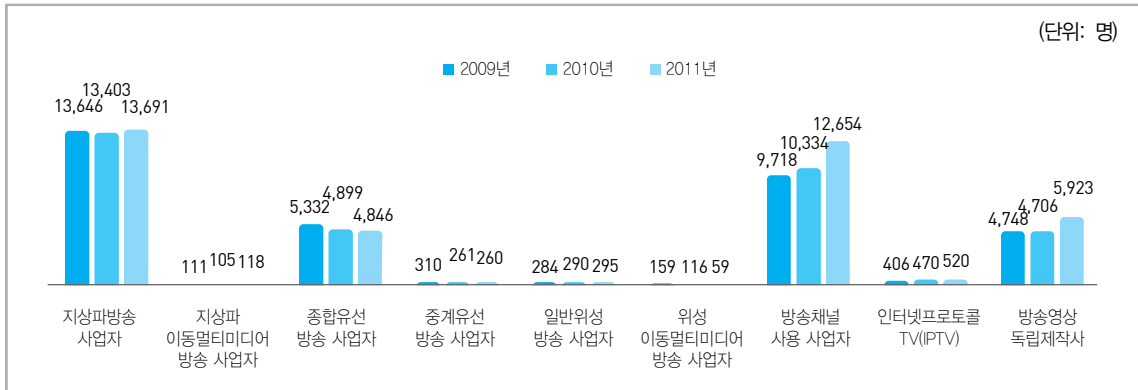
증감률을 보면, 지상파방송 사업자 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 0.2% 증가했다. 방송채널사용 사업자 종사자 수는 전년대비 22.5% 증가했고, 연평균 14.1% 증가했다. 2011년 방송채널사용 사업자 종사자 수는 2009년 대비 2,936명 증가하여 다른 매체에 비해 증가율이 높은 것으로 나타났다.

〈표 4-7-34〉 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| | | | | | | | |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 13,646 | 13,403 | 13,691 | 35.7 | 2.1 | 0.2 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 111 | 105 | 118 | 0.3 | 12.4 | 3.1 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 5,332 | 4,899 | 4,846 | 12.6 | ▽1.1 | ▽4.7 |
| | 중계유선방송 사업자 | 310 | 261 | 260 | 0.7 | ▽0.4 | ▽8.4 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 284 | 290 | 295 | 0.8 | 1.7 | 1.9 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 159 | 116 | 59 | 0.1 | ▽49.1 | ▽39.1 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 9,718 | 10,334 | 12,654 | 33.0 | 22.5 | 14.1 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 406 | 470 | 520 | 1.4 | 10.6 | 13.2 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 4,748 | 4,706 | 5,923 | 15.4 | 25.9 | 11.7 |
| 합계 | | 34,714 | 34,584 | 38,366 | 100.0 | 10.9 | 5.1 |

[그림 4-7-25] 방송산업 업종별 연도별 종사자 수 현황



7.8.1 방송산업 지역별 종사자 현황

2011년 방송산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 2만 7,203명으로 전체의 70.9%를 차지하고 있으며 이는 전년대비 14.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.9% 증가한 수치이다. 6개 광역시의 종사자 수는 4,399명으로 전체 종사자의 11.5%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 6,764명으로 17.6%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 종사자 수가 1,903명으로 9개 도 중 28.1%를 차지하여 다른 도 보다 큰 비중을 보였다. 6개 시 중에서는 대구의 종사자 수가 1,157명으로 6개 광역시 중 26.3%를 차지하여 다른 광역시 보다 큰 비중을 보였다.

[표 4-7-35] 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)¹⁶¹⁾

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 지상파방송 | | 유선방송 | | 위성방송 | | 방송채널 사용사업 | 인터넷 영상물 제공업 | 방송 영상물 제작업 | 합계 | 비중 (%) |
|------|--------|-----------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|-----------|-------------|------------|--------|--------|
| | | 지상파방송 사업자 | 지상파 DMB 사업자 | 종합유선 방송 사업자 | 중계유선 방송 사업자 | 일반위성 방송 사업자 | 위성 DMB 사업자 | | | | | |
| 6개 시 | 서울 | 7,818 | 118 | 1,873 | - | 295 | 59 | 11,819 | 520 | 4,701 | 27,203 | 70.9 |
| | 부산 | 730 | - | 171 | 61 | - | - | 9 | - | 160 | 1,131 | 2.9 |
| | 대구 | 592 | - | 411 | - | - | - | - | - | 154 | 1,157 | 3.0 |
| | 인천 | 81 | - | 202 | 11 | - | - | - | - | 44 | 338 | 0.9 |
| | 광주 | 471 | - | 109 | - | - | - | - | - | 25 | 605 | 1.6 |
| | 대전 | 486 | - | 117 | - | - | - | 39 | - | 40 | 682 | 1.8 |
| | 울산 | 305 | - | 171 | - | - | - | - | - | 10 | 486 | 1.3 |
| | 소계 | 2,665 | - | 1,181 | 72 | - | - | 48 | - | 433 | 4,399 | 11.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 311 | - | 355 | 37 | - | - | 779 | - | 421 | 1,903 | 5.0 |
| | 강원도 | 616 | - | 228 | 9 | - | - | - | - | 120 | 973 | 2.5 |
| | 충청북도 | 480 | - | 95 | 9 | - | - | - | - | 20 | 604 | 1.6 |
| | 충청남도 | 11 | - | 138 | 1 | - | - | - | - | 15 | 165 | 0.4 |
| | 전라북도 | 446 | - | 137 | 7 | - | - | - | - | 62 | 652 | 1.7 |
| | 전라남도 | 316 | - | 190 | 51 | - | - | - | - | - | 557 | 1.5 |
| | 경상북도 | 277 | - | 183 | 6 | - | - | - | - | 13 | 479 | 1.2 |
| | 경상남도 | 438 | - | 294 | 68 | - | - | - | - | 25 | 825 | 2.1 |
| | 제주도 | 313 | - | 172 | - | - | - | 8 | - | 113 | 606 | 1.6 |
| | 소계 | 3,208 | - | 1,792 | 188 | - | - | 787 | - | 789 | 6,764 | 17.6 |
| 합계 | 13,691 | 118 | 4,846 | 260 | 295 | 59 | 12,654 | 520 | 5,923 | 38,366 | 100.0 | |

161) 지상파 DMB 사업자 : 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자, 위성 DMB 사업자 : 위성 이동멀티미디어 방송 사업자

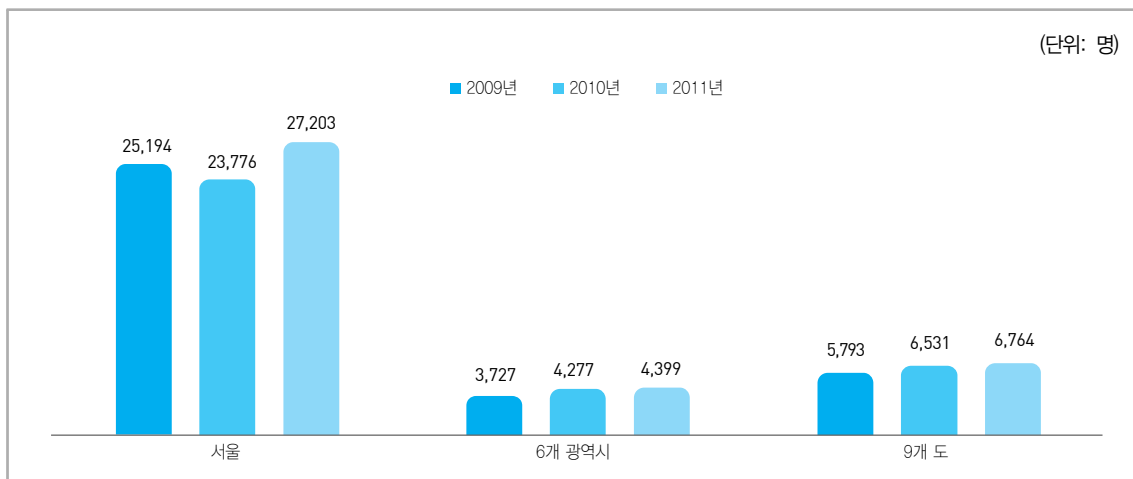
2011년 방송산업 종사자는 서울에 70.9%가 집중되어 있어 지역간 편차가 매우 심한 것으로 나타났다. 서울의 종사자 수는 2010년에 비해 3,427명 증가했으며, 6개 광역시 종사자 수는 122명, 9개도 종사자 수는 233명 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-36〉 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 25,194 | 23,776 | 27,203 | 70.9 | 14.4 | 3.9 |
| | 부산 | 1,180 | 1,115 | 1,131 | 2.9 | 1.4 | ▽2.1 |
| | 대구 | 930 | 1,114 | 1,157 | 3.0 | 3.9 | 11.5 |
| | 인천 | 324 | 300 | 338 | 0.9 | 12.7 | 2.1 |
| | 광주 | 423 | 617 | 605 | 1.6 | ▽1.9 | 19.6 |
| | 대전 | 456 | 636 | 682 | 1.8 | 7.2 | 22.3 |
| | 울산 | 414 | 495 | 486 | 1.3 | ▽1.8 | 8.3 |
| | 소계 | 3,727 | 4,277 | 4,399 | 11.5 | 2.9 | 8.6 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,356 | 1,989 | 1,903 | 5.0 | ▽4.3 | ▽10.1 |
| | 강원도 | 546 | 850 | 973 | 2.5 | 14.5 | 33.5 |
| | 충청북도 | 445 | 585 | 604 | 1.6 | 3.2 | 16.5 |
| | 충청남도 | 183 | 176 | 165 | 0.4 | ▽6.3 | ▽5.0 |
| | 전라북도 | 506 | 707 | 652 | 1.7 | ▽7.8 | 13.5 |
| | 전라남도 | 380 | 459 | 557 | 1.5 | 21.4 | 21.1 |
| | 경상북도 | 464 | 517 | 479 | 1.2 | ▽7.4 | 1.6 |
| | 경상남도 | 524 | 744 | 825 | 2.1 | 10.9 | 25.5 |
| | 제주도 | 389 | 504 | 606 | 1.6 | 20.2 | 24.8 |
| | | 소계 | 5,793 | 6,531 | 6,764 | 17.6 | 3.6 |
| 합계 | | 34,714 | 34,584 | 38,366 | 100.0 | 10.9 | 5.1 |

〈그림 4-7-26〉 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황



7.8.2 방송산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 방송산업의 고용형태별 종사자 수는 정규직 종사자 수가 3만 846명(80.4%)이며, 비정규직이 7,520명(19.6%)인 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 지상파방송 사업자는 정규직 종사자 수가 1만 2,297명으로 정규직 고용이 다른 업종에 비해 많은 것으로 나타났으며, 방송영상독립제작사 종사자 수는 비정규직이 2,822명으로 비정규직 고용 비율이 다른 업종에 비해 높았다.

〈표 4-7-37〉 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|-------------|--------------------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 12,297 | 89.8 | 1,394 | 10.2 | 13,691 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 79 | 66.9 | 39 | 33.1 | 118 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 4,415 | 91.1 | 431 | 8.9 | 4,846 |
| | 중계유선방송 사업자 | 255 | 98.1 | 5 | 1.9 | 260 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 289 | 98.0 | 6 | 2.0 | 295 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 31 | 52.5 | 28 | 47.5 | 59 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 9,932 | 78.5 | 2,722 | 21.5 | 12,654 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토크TV(IPTV) | 447 | 86.0 | 73 | 14.0 | 520 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 3,101 | 52.4 | 2,822 | 47.6 | 5,923 |
| 합계 | | 30,846 | 80.4 | 7,520 | 19.6 | 38,366 |

2011년 방송산업의 정규직 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 1.9% 증가했다. 비정규직은 전년대비 60.9% 증가했고, 연평균 22.5% 증가한 것으로 나타났다.

방송산업의 정규직, 비정규직 종사자는 모두 증가세를 보이는 가운데 2011년 비정규직 종사자 수는 2009년 대비 2,506명 증가했으며, 2011년 정규직 종사자 수는 2009년 대비 1,146명 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-38〉 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 29,700 | 5,014 | 34,714 |
| 2010년 | | 29,911 | 4,673 | 34,584 |
| 2011년 | | 30,846 | 7,520 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.1 | 60.9 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 1.9 | 22.5 | 5.1 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

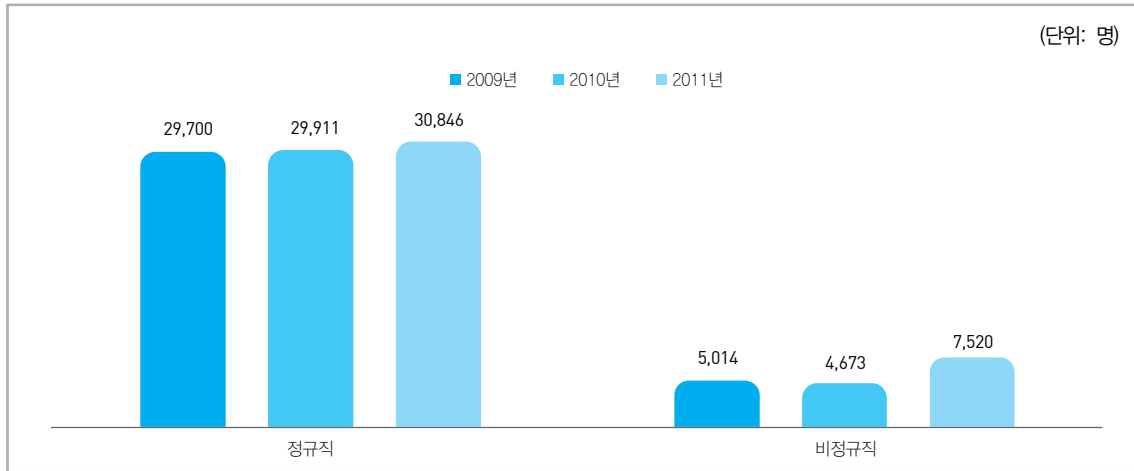
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-7-27] 방송산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



7.8.3 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 방송산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 2만 3,439명으로 전체 종사자의 61.1%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 7,408명으로 비중은 19.3%로 조사됐다. 비정규직 남자는 4,101명으로 10.7%를 차지했고, 비정규직 여자는 3,418명으로 8.9%를 차지한 것으로 나타났다.

[표 4-7-39] 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 고용형태/성 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|-------------|--------------------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 10,244 | 74.8 | 2,053 | 15.0 | 699 | 5.1 | 695 | 5.1 | 13,691 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 57 | 48.3 | 22 | 18.6 | 18 | 15.3 | 21 | 17.8 | 118 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 3,526 | 72.8 | 889 | 18.3 | 102 | 2.1 | 329 | 6.8 | 4,846 |
| | 중계유선방송 사업자 | 184 | 70.8 | 71 | 27.3 | 4 | 1.5 | 1 | 0.4 | 260 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 247 | 83.7 | 42 | 14.3 | 3 | 1.0 | 3 | 1.0 | 295 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 22 | 37.3 | 9 | 15.3 | 11 | 18.6 | 17 | 28.8 | 59 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 6,776 | 53.6 | 3,156 | 24.9 | 1,079 | 8.5 | 1,643 | 13.0 | 12,654 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV (IPTV) | 335 | 64.4 | 112 | 21.5 | 41 | 7.9 | 32 | 6.2 | 520 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 2,048 | 34.6 | 1,054 | 17.8 | 2,144 | 36.2 | 677 | 11.4 | 5,923 |
| 합계 | | 23,439 | 61.1 | 7,408 | 19.3 | 4,101 | 10.7 | 3,418 | 8.9 | 38,366 |

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 2만 3,439명으로 전년대비 1.8% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 1.0% 증가했다. 정규직 여자는 7,408명으로 전년대비 7.7% 증가했으며, 연평균 또한 4.8% 증가했다. 비정규직 남자는 4,101명으로 전년대비 86.2% 증가했으며, 연평균 32.5% 증

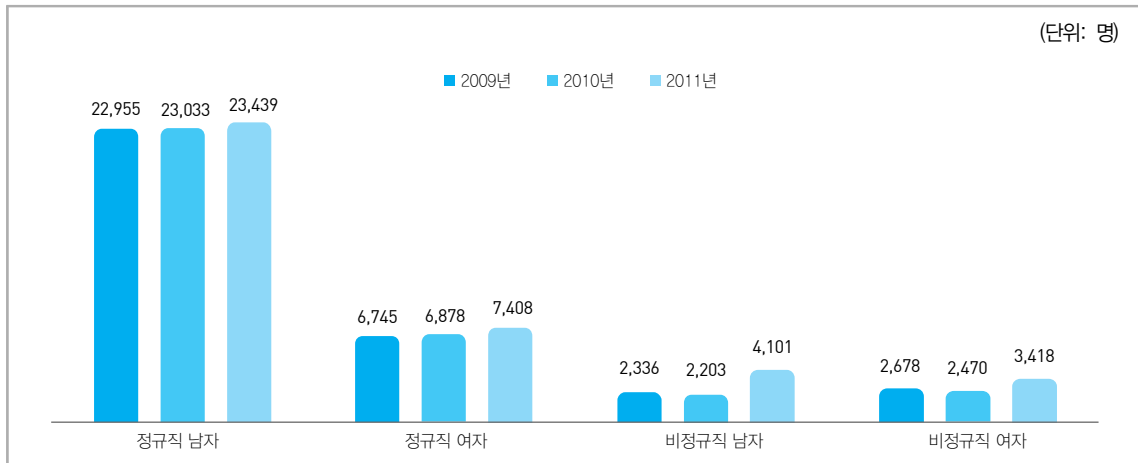
가했다. 비정규직 여자는 3,418명으로 전년대비 38.4% 증가했으며, 연평균 13.0% 증가했다. 2011년 비정규직 남자 종사자 수는 2009년 대비 1,765명 증가하여 가장 많이 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-40〉 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 22,955 | 6,745 | 2,336 | 2,678 | 34,714 |
| 2010년 | | 23,033 | 6,878 | 2,203 | 2,470 | 34,584 |
| 2011년 | | 23,439 | 7,408 | 4,101 | 3,418 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.8 | 7.7 | 86.2 | 38.4 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 1.0 | 4.8 | 32.5 | 13.0 | 5.1 |

〔그림 4-7-28〕 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



7.8.4 방송산업 성별 종사자 현황

2011년 방송산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 2만 7,540명으로 전체 종사자의 71.8%를 차지했고, 여자는 1만 826명으로 28.2%를 차지했다. 방송산업 종사자는 남자의 비중이 여자보다 약 2.5배 높은 것으로 나타나 남자 종사자가 많은 산업임을 알 수 있다.

소분류별로 보면, 지상파방송 사업자는 남자 종사자 수가 1만 943명으로 79.9%를 차지했으며, 여자는 2,748명으로 20.1%를 차지해 남자 종사자의 비중이 매우 높은 것으로 나타났다. 위성 이동멀티미디어방송 사업자는 여자 종사자가 44.1%를 차지해 다른 업종에 비해 상대적으로 여자 종사자의 비중이 높은 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 4-7-41〉 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|-------------|--------------------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 10,943 | 79.9 | 2,748 | 20.1 | 13,691 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 75 | 63.6 | 43 | 36.4 | 118 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 3,628 | 74.9 | 1,218 | 25.1 | 4,846 |
| | 중계유선방송 사업자 | 188 | 72.3 | 72 | 27.7 | 260 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 250 | 84.7 | 45 | 15.3 | 295 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 33 | 55.9 | 26 | 44.1 | 59 |
| 방송채널사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 7,855 | 62.1 | 4,799 | 37.9 | 12,654 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV (IPTV) | 376 | 72.3 | 144 | 27.7 | 520 |
| 방송영상물제작업 | 방송영상독립제작사 | 4,192 | 70.8 | 1,731 | 29.2 | 5,923 |
| 합계 | | 27,540 | 71.8 | 10,826 | 28.2 | 38,366 |

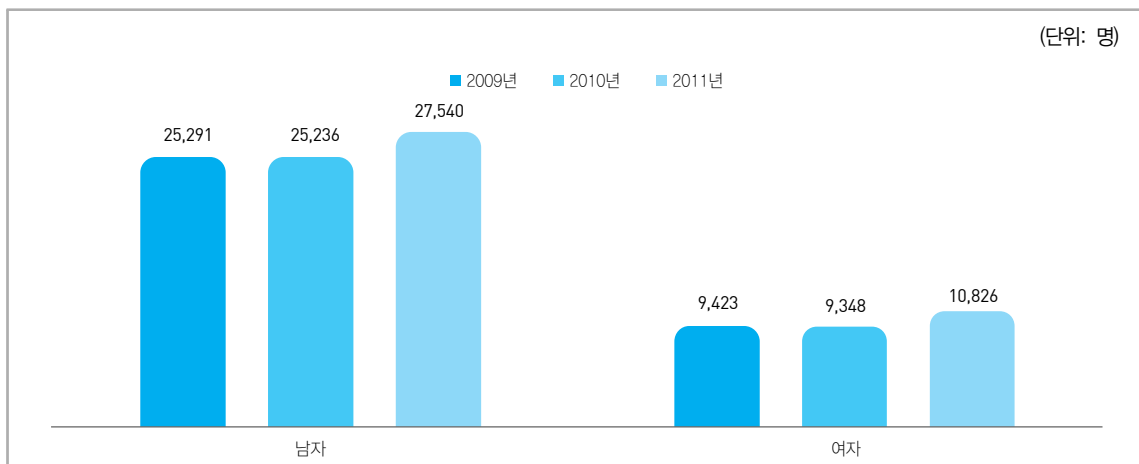
연도별로 보면, 남자 종사자 수가 2010년 2만 5,236명, 2011년 2만 7,540명으로 전년대비 9.1% 증가했으며, 여자 또한 2010년 9,348명, 2011년 1만 826명으로 전년대비 15.8% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-42〉 방송산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 25,291 | 9,423 | 34,714 |
| 2010년 | | 25,236 | 9,348 | 34,584 |
| 2011년 | | 27,540 | 10,826 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 9.1 | 15.8 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 4.4 | 7.2 | 5.1 |

〈그림 4-7-29〉 방송산업 성별 연도별 종사자 현황



7.8.5 방송산업 직무별 종사자 현황¹⁶²⁾

2011년 방송산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 관리행정직 종사자 수가 5,562명(17.2%)으로 가장 많았고, 그 다음은 PD가 4,573명(14.1%)이었고, 기술직 종사자 수가 4,482명(13.8%), 영업홍보직 종사자 수가 4,383명(13.5%), 방송 제작관련 종사자 수가 3,874명(12.0%), 기자가 3,660명(11.3%), 기타 직무 종사자 수가 2,414명(7.4%), 방송직 기타 종사자 수가 1,561명(4.8%), 임원이 784명(2.4%)의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-7-43〉 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 직무 | 임원 | 관리 행정 | 방송직 | | | | | 기술직 | 연구직 | 영업 홍보 | 기타 | 전체 |
|----------------|--------------------------|-----|----------|-------|-------|----------|----------|-------|-------|-----|----------|-------|--------|
| | | | | 기자 | PD | 아나 운서 | 제작 관련 | 기타 | | | | | |
| 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | 131 | 1,831 | 2,298 | 2,388 | 525 | 1,660 | 507 | 2,315 | 138 | 558 | 1,340 | 13,691 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 5 | 18 | 1 | 17 | 2 | 28 | 6 | 24 | 5 | 8 | 4 | 118 |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 171 | 1,070 | 283 | 182 | 52 | 187 | 132 | 1,092 | 13 | 1,410 | 254 | 4,846 |
| | 중계유선방송 사업자 | 33 | 56 | - | 1 | 1 | 4 | 6 | 131 | - | 15 | 13 | 260 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 9 | 196 | - | - | - | - | - | 43 | - | 45 | 2 | 295 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 1 | - | - | - | - | - | - | 43 | 15 | - | - | 59 |
| 방송채널사용 사업 | 방송채널사용 사업자 | 419 | 2,324 | 1,078 | 1,985 | 202 | 1,991 | 910 | 669 | 197 | 2,322 | 557 | 12,654 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV (IPTV) | 15 | 67 | - | - | - | 4 | - | 165 | - | 25 | 244 | 520 |
| 합계 | | 784 | 5,562 | 3,660 | 4,573 | 782 | 3,874 | 1,561 | 4,482 | 368 | 4,383 | 2,414 | 32,443 |
| 비중(%) | | 2.4 | 17.2 | 11.3 | 14.1 | 2.4 | 12.0 | 4.8 | 13.8 | 1.1 | 13.5 | 7.4 | 100.0 |

연도별로 보면, 기술직 종사자 수는 2009년 4,954명에서 2010년 4,579명, 2011년 4,482명으로 지속적인 감소세를 보이고 있는 반면에, PD는 2009년 3,894명에서 2010년 4,054명, 2011년 4,573명으로 지속적인 증가세를 보였다. 기자 역시 2009년 대비 488명 증가한 것으로 조사됐다.

162) 방송영상물제작업의 방송영상독립제작사 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

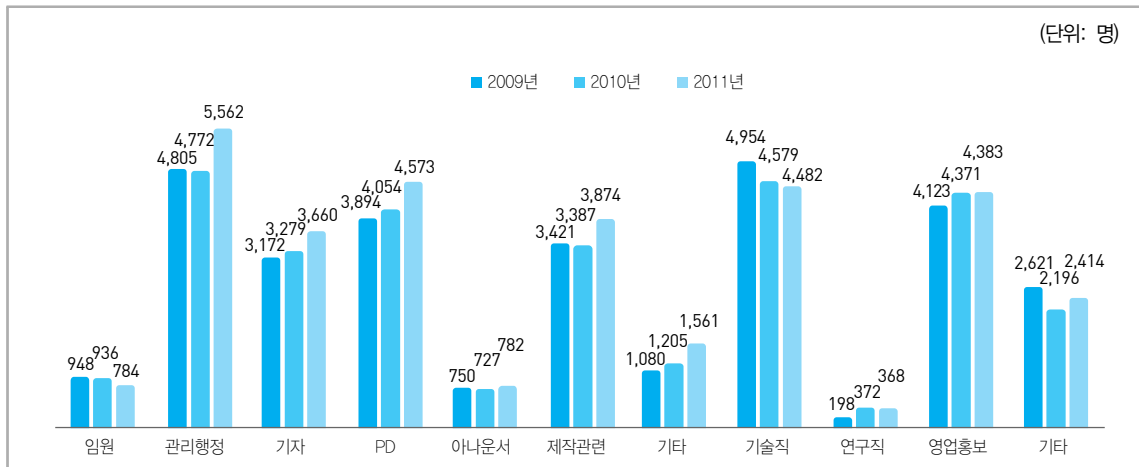
11 콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-7-44〉 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 임원 | 관리 행정 | 방송직 | | | 기타 | 기술직 | 연구직 | 영업 홍보 | 기타 | 전체 | |
|------------|----|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | | | | 기자 | PD | 아나운서 | | | | | | | |
| 2009년 | | 948 | 4,805 | 3,172 | 3,894 | 750 | 3,421 | 1,080 | 4,954 | 198 | 4,123 | 2,621 | 29,966 |
| 2010년 | | 936 | 4,772 | 3,279 | 4,054 | 727 | 3,387 | 1,205 | 4,579 | 372 | 4,371 | 2,196 | 29,878 |
| 2011년 | | 784 | 5,562 | 3,660 | 4,573 | 782 | 3,874 | 1,561 | 4,482 | 368 | 4,383 | 2,414 | 32,443 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.2 | 16.6 | 11.6 | 12.8 | 7.6 | 14.4 | 29.5 | ▽2.1 | ▽1.1 | 0.3 | 9.9 | 8.6 |
| 연평균증감률(%) | | ▽9.1 | 7.6 | 7.4 | 8.4 | 2.1 | 6.4 | 20.2 | ▽4.9 | 36.3 | 3.1 | ▽4.0 | 4.1 |

〈그림 4-7-30〉 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황



7.8.6 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황

2011년 방송영상독립제작사의 직무별 종사자 현황을 보면, PD가 2,138명(36.1%)으로 가장 큰 비중 보였으며, 기타 직무 종사자 수는 1,565명으로 26.4%를 차지하여 PD 다음으로 높은 비중을 보였다. 임원을 포함한 관리/행정직 종사자 수는 1,107명으로 18.7%였고, 기술직 종사자 수는 859명으로 14.5%, 영업/홍보직 종사자 수는 217명으로 3.7%, 아나운서는 37명으로 0.6%의 비중을 차지했다.

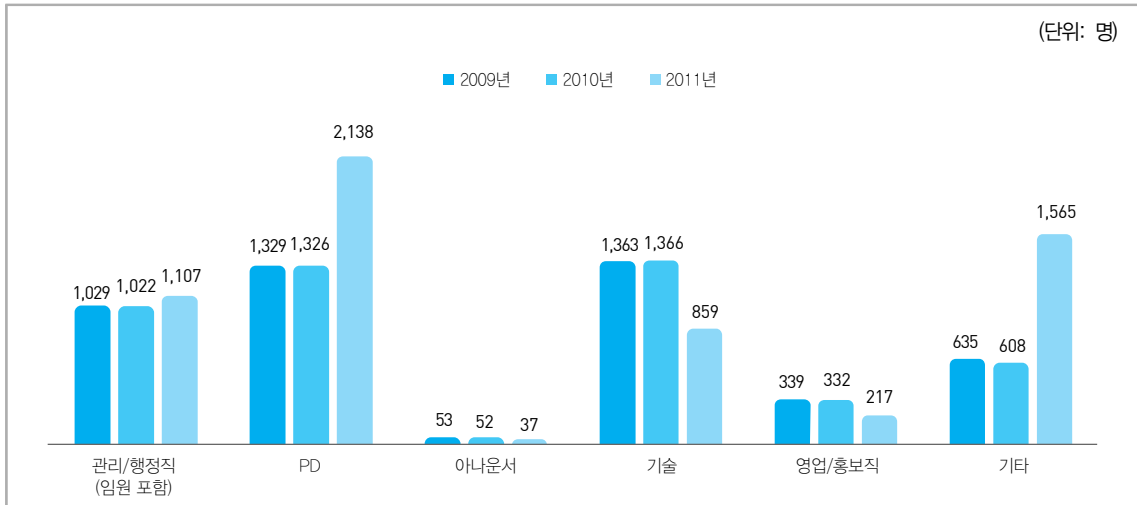
증감률을 보면, PD는 전년대비 61.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 26.8% 증가했고, 기타 직무 종사자 수는 전년대비 157.4% 증가, 연평균 57.0% 증가한 것으로 나타나 큰 폭의 증가율을 보였다.

〈표 4-7-45〉 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 관리/행정직 (임원 포함) | PD | 아나운서 | 기술 | 영업/홍보직 | 기타 | 합계 |
|------------|----|----------------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|
| 2009년 | | 1,029 | 1,329 | 53 | 1,363 | 339 | 635 | 4,748 |
| 2010년 | | 1,022 | 1,326 | 52 | 1,366 | 332 | 608 | 4,706 |
| 2011년 | | 1,107 | 2,138 | 37 | 859 | 217 | 1,565 | 5,923 |
| 비중(%) | | 18.7 | 36.1 | 0.6 | 14.5 | 3.7 | 26.4 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 8.3 | 61.2 | ▽28.8 | ▽37.1 | ▽34.6 | 157.4 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | 3.7 | 26.8 | ▽16.4 | ▽20.6 | ▽20.0 | 57.0 | 11.7 |

[그림 4-7-31] 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황



7.8.7 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 방송영상독립제작사의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,051명으로 34.6%를 차지했다. 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,726명으로 29.1%를 차지했고, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 1,193명으로 20.2%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 953명으로 16.1%를 차지했다.

증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 958.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 335.5% 증가하여 증가폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면에, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 28.1% 감소, 연평균 15.1% 감소해 가장 큰 폭의 감소율을 보였다.

[표 4-7-46] 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

| 연도 | 매출액 규모 | | | | | 합계 |
|------------|---------|------------|--------------|-----------|-------|----|
| | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | | |
| 2009년 | 91 | 1,321 | 2,287 | 1,049 | 4,748 | |
| 2010년 | 163 | 1,325 | 2,183 | 1,035 | 4,706 | |
| 2011년 | 1,726 | 953 | 2,051 | 1,193 | 5,923 | |
| 비중(%) | 29.1 | 16.1 | 34.6 | 20.2 | 100.0 | |
| 전년대비증감률(%) | 958.9 | ▽28.1 | ▽6.0 | 15.3 | 25.9 | |
| 연평균증감률(%) | 335.5 | ▽15.1 | ▽5.3 | 6.6 | 11.7 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

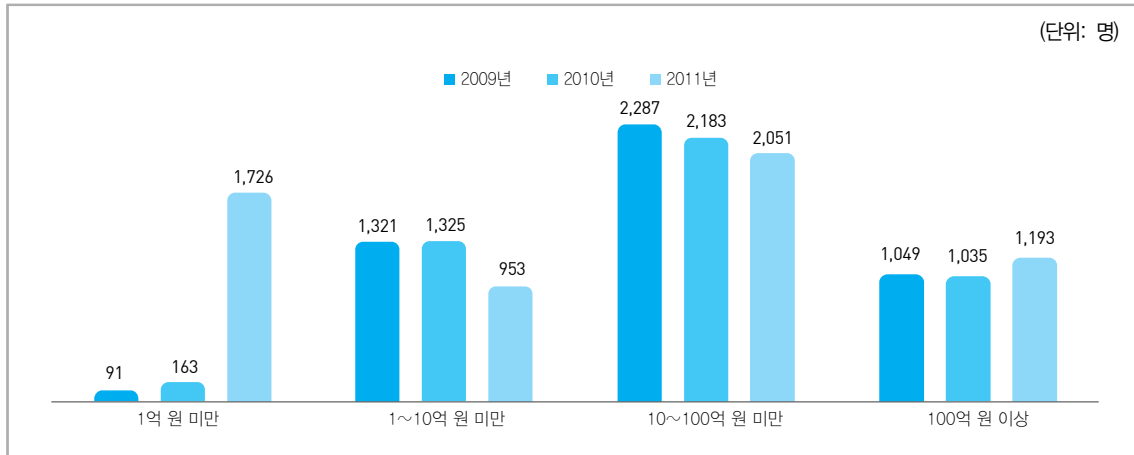
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-7-32] 방송영상독립제작사 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



7.8.8 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 방송영상독립제작사의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,654명으로 27.9%를 차지했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,596명으로 26.9%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,105명으로 18.7%, 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 800명으로 13.5%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 768명으로 13.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

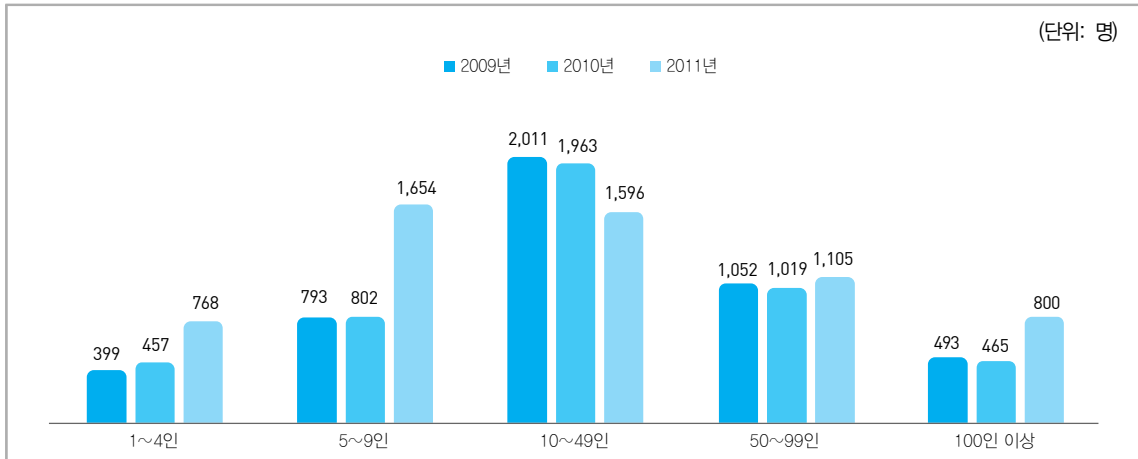
증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 68.1% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 106.2% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 18.7% 감소했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 8.4% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 72.0% 증가한 것으로 조사됐다.

<표 4-7-47> 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | | | | | | 합계 |
|------------|--------|-------|--------|--------|---------|-------|----|
| | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | | |
| 2009년 | 399 | 793 | 2,011 | 1,052 | 493 | 4,748 | |
| 2010년 | 457 | 802 | 1,963 | 1,019 | 465 | 4,706 | |
| 2011년 | 768 | 1,654 | 1,596 | 1,105 | 800 | 5,923 | |
| 비중(%) | 13.0 | 27.9 | 26.9 | 18.7 | 13.5 | 100.0 | |
| 전년대비증감률(%) | 68.1 | 106.2 | ▽18.7 | 8.4 | 72.0 | 25.9 | |
| 연평균증감률(%) | 38.7 | 44.4 | ▽10.9 | 2.5 | 27.4 | 11.7 | |

[그림 4-7-33] 방송영상독립제작사 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



7.8.9 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황

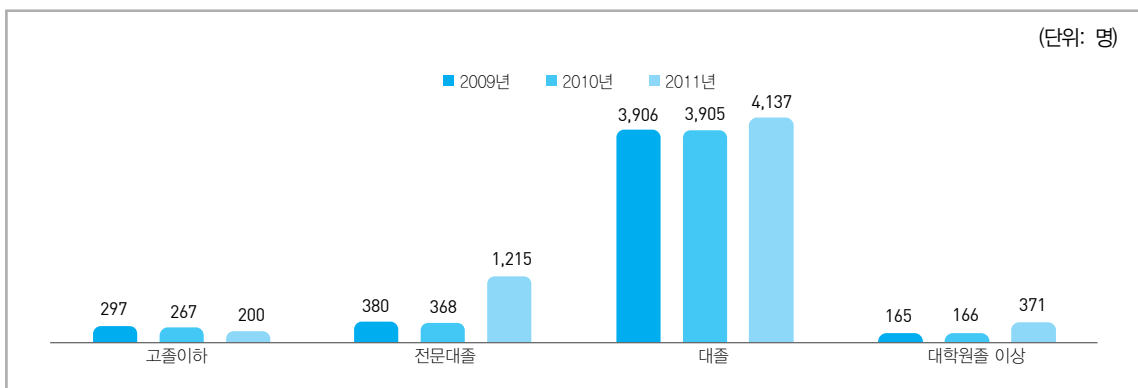
2011년 방송영상독립제작사의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4,137명으로 전체의 69.8%로 가장 높은 비중을 보였으며, 다음으로 전문대를 졸업한 종사자 수가 1,215명(20.5%), 대학원 졸업 이상 종사자 수가 371명(6.3%), 고등학교 졸업 이하 종사자 수가 200명(3.4%)인 것으로 나타났다. 즉, 방송영상독립제작사 종사자의 76.1%가 대학교 졸업 이상의 학력인 것으로 나타나 고학력 종사자의 비중이 높은 것으로 나타났다.

[표 4-7-48] 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | 합계 |
|------------|----|-------|-------|-------|---------|-------|
| 2009년 | | 297 | 380 | 3,906 | 165 | 4,748 |
| 2010년 | | 267 | 368 | 3,905 | 166 | 4,706 |
| 2011년 | | 200 | 1,215 | 4,137 | 371 | 5,923 |
| 비중(%) | | 3.4 | 20.5 | 69.8 | 6.3 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽25.1 | 230.2 | 5.9 | 123.5 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | ▽17.9 | 78.8 | 2.9 | 49.9 | 11.7 |

[그림 4-7-34] 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 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

7.8.10. 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황

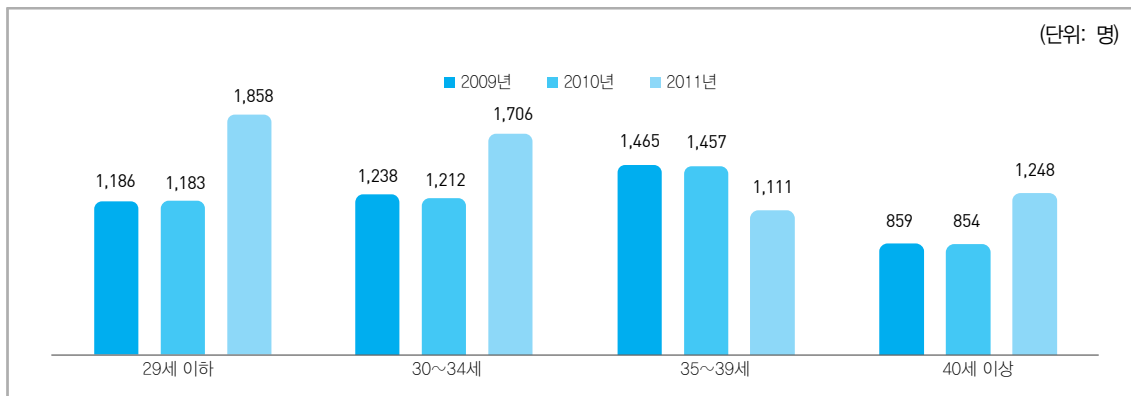
2011년 방송영상독립제작사의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하인 종사자 수가 1,858명으로 31.4%의 가장 높은 비중을 보였으며, 다음으로 30세 이상 34세 이하인 종사자 수가 1,706명으로 28.8%, 40세 이상인 종사자 수가 1,248명으로 21.1%, 35세 이상 39세 미만인 종사자 수가 1,111명으로 18.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 청년층으로 간주할 수 있는 35세 미만의 종사자 비중은 약 60.2%로 절반 이상을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-7-49〉 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 연령 | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 2009년 | 1,186 | 1,238 | 1,465 | 859 | 4,748 |
| 2010년 | 1,183 | 1,212 | 1,457 | 854 | 4,706 |
| 2011년 | 1,858 | 1,706 | 1,111 | 1,248 | 5,923 |
| 비중(%) | 31.4 | 28.8 | 18.7 | 21.1 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 57.1 | 40.8 | ▽23.7 | 46.1 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | 25.2 | 17.4 | ▽12.9 | 20.5 | 11.7 |

〔그림 4-7-35〕 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황



7.9 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황

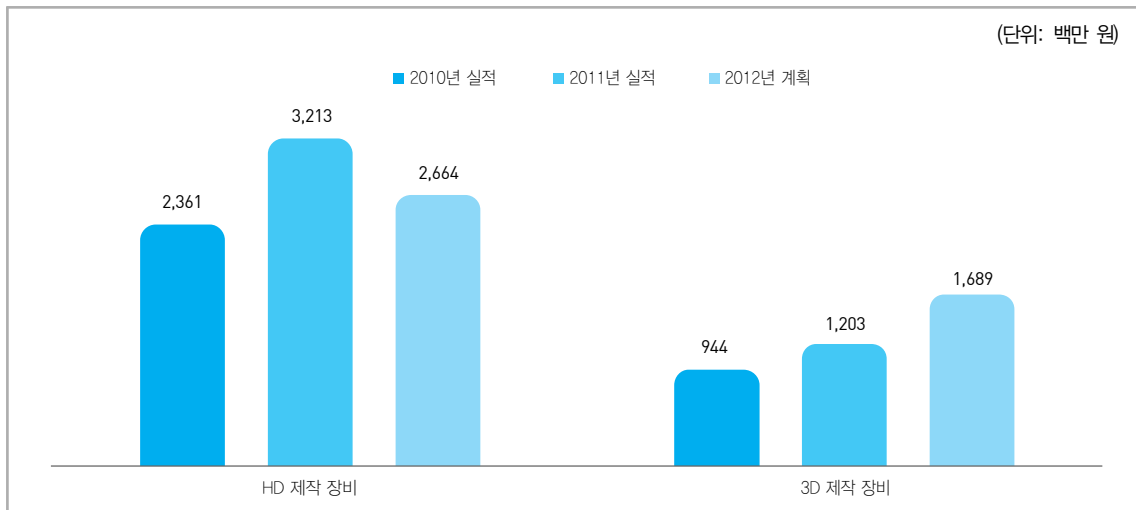
2011년 방송영상독립제작사의 고품질화 전환 투자액 현황을 살펴보면, HD 제작 장비 투자액은 32억 원이었고, 이에 대한 전환율은 66.2%인 것으로 나타났다. 또한 3D 제작 장비 투자액은 12억 원이었으며, 이에 대한 전환율은 64.3%인 것으로 조사됐다. HD 투자액은 전년대비 약 9억 원 증가했으며, 전환율 역시 약 15.3%p 증가한 것으로 나타났다. 3D 투자액과 전환율 역시 전년대비 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-7-50〉 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 고품질화(HD) 투자액 및 전환율 | | 3D 투자액 및 전환율 | |
|----------|--------------------|--------|--------------|--------|
| | HD 제작 장비 | | 3D 제작 장비 | |
| | 투자액(백만 원) | 전환율(%) | 투자액(백만 원) | 전환율(%) |
| 2010년 실적 | 2,361 | 50.9 | 944 | 51.1 |
| 2011년 실적 | 3,213 | 66.2 | 1,203 | 64.3 |
| 2012년 계획 | 2,664 | 76.6 | 1,689 | 69.1 |

[그림 4-7-36] 방송영상독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황



7.10 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

2011년 방송영상독립제작사의 장르별 프로그램 제작 현황을 유형별로 비교하면, 다큐멘터리가 18,373 시간(31.4%)으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 교양은 23.9%였으며 학습/교육은 17.0%, 스포츠는 10.6%, 오락은 5.5%의 순으로 나타났다.

〈표 4-7-51〉 방송영상독립제작사 연도별 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 시간)

| 구분 | 드라마 | 다큐 | 만화 | 영화 | 뉴스(보도) | 음악 | 스포츠 | 교양 | 오락 | 학습/교육 | 기타 | 총 제작시간 |
|-------------|-------|--------|-------|-----|--------|-------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
| 2009년 | 2,558 | 10,304 | 6,939 | - | 3,276 | 73 | 402 | 23,474 | 9,381 | 4,376 | 8,245 | 69,030 |
| 2010년 | 2,543 | 10,374 | 6,755 | - | 3,220 | 73 | 406 | 23,869 | 9,721 | 4,523 | 7,740 | 69,224 |
| 2011년 | 2,384 | 18,373 | 140 | 150 | 1,381 | 160 | 6,191 | 14,006 | 3,214 | 9,934 | 2,622 | 58,554 |
| 비중(%) | 4.1 | 31.4 | 0.2 | 0.3 | 2.4 | 0.3 | 10.6 | 23.9 | 5.5 | 17.0 | 4.5 | 100.0 |
| 전년대비 증감율(%) | ▽6.2 | 77.1 | ▽97.9 | - | ▽57.1 | 120.6 | 1426.5 | ▽41.3 | ▽66.9 | 119.6 | ▽66.1 | ▽15.4 |
| 연평균 증감율(%) | ▽3.5 | 33.5 | ▽85.8 | - | ▽35.1 | 48.3 | 292.5 | ▽22.8 | ▽41.5 | 50.7 | ▽43.6 | ▽7.9 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

7.10.1 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

2011년 방송영상독립제작사의 납품처별 프로그램 제작 현황을 유형별로 살펴보면, 지상파 방송은 36,356시간으로 62.1%의 가장 큰 비중을 보였으며, 기타가 9,224시간으로 15.7%의 비중을 차지하여 지상파 다음으로 높은 비중을 보였다. 위성방송은 6,957시간으로 11.9%, 유선방송은 3,084시간으로 5.3%, 방송채널사용사업은 2,763시간으로 4.7%, 방송영상물제작업은 171시간으로 0.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-7-52〉 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 시간)

| 구분 | 지상파 방송 | 유선방송 | 위성방송 | 방송채널사용사업 | 방송영상물제작업 | 기타 | 총 제작시간 |
|------------|--------|-------|-------|----------|----------|-------|--------|
| 2009년 | 24,422 | 8,532 | 9,872 | 13,391 | 7,161 | 5,651 | 69,030 |
| 2010년 | 24,358 | 8,524 | 9,691 | 13,588 | 7,704 | 5,359 | 69,224 |
| 2011년 | 36,356 | 3,084 | 6,957 | 2,763 | 171 | 9,224 | 58,554 |
| 비중(%) | 62.1 | 5.3 | 11.9 | 4.7 | 0.3 | 15.7 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 49.2 | ▽63.8 | ▽28.2 | ▽79.7 | ▽97.8 | 72.1 | ▽15.4 |
| 연평균증감률(%) | 22.0 | ▽39.9 | ▽16.1 | ▽54.6 | ▽84.6 | 27.8 | ▽7.9 |

〈표 4-8-1〉 광고산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|---------------|----------------------------|--|
| 광고(종합) 대행업 | 광고대행·매체대행 | 광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체 |
| | 광고기획·전략대행 | 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체 |
| 광고 제작업 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 제작하는 사업체 |
| | 온라인 제작 | 배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체 |
| | 광고사진 스튜디오 | 광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영 및 카탈로그 촬영을 하는 사업체 |
| | CI(Commercial Identity) 제작 | 기업의 상징, 마크, 로고타입, 기업컬러 등을 제작하는 사업체 |
| 서비스업 | 마케팅·리서치 | 마케팅 활동의 기획, 수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보 수집하여 분석하는 사업체 |
| | PR(Public Relations) | 제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, 행사, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체 |
| | SP(Sales Promotion) | 매스컴 매체에 하는 광고가 아니라 판매에 직결한 광고를 대행하는 사업체(DM광고, 프리미엄, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등) |
| | 이벤트 | 판매 촉진을 위한 행사 기획·연출·제작·설계 등을 하는 사업체 |
| | 공간 디자인 | 전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작·관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체 |
| 인쇄업 | 인쇄 | 브로슈어, 카탈로그, 리플렛, 전단 및 원색 인쇄물, 책자, 포장물과 사보 제작·편집하는 사업체 |
| | 제판 | 제판, 출력, 사진제판, 필름출력·제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체 |
| 온라인업 | 광고대행 | 광고주를 대신하여 온라인 광고물을 기획하고 이에 따라 효과적인 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 사업체 |
| | 매체대행 | 광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고 지면을 구입해 주는 업무를 하는 사업체 |
| | 광고기획·전략대행 | 온라인 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체 |
| | 광고제작 | 배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체 |
| 기타업 | 광고물 기획·편집 | 영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체 |
| | 기타(장비취급 등) | 전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체 |

광고 산업은 광고주, 광고회사, 매체사로 구성되는데, 광고회사는 광고주의 의뢰를 받고 광고주의 목적에 맞게 광고물을 작성하여 매체를 통해 소비자에게 전달한다. 이런 일련의 과정은 기획, 제작, 유통이라는 가치사슬 단계를 거치게 되는데, 콘텐츠산업통계는 광고 산업 규모를 파악하기 위하여 한국방송광고진흥공사의 “광고산업 통계조사”를 인용했다. 광고산업 통계조사는 기획, 제작단계의 광고회사와 광고물제작업체를 조사대상으로 하여 광고 산업 규모를 파악한 자료이다.

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

8.1 광고산업 전체 요약

2011년 광고산업 사업체 수는 5,625개이며, 종사자 수는 3만 4,647명으로 나타났다. 매출액은 12조 1,726억 원이며, 부가가치액은 3조 9,889억 원, 부가가치율은 32.77%로 조사됐다. 수출액은 1억 222만 달러이며, 수입액은 그보다 높은 8억 412만 달러인 것으로 조사됐다.

광고산업은 2006년 4,735개의 사업체에서 2011년 5,625개의 사업체로 890개의 사업체가 증가하여 2006년부터 2011년까지 연평균 3.5% 증가한 것으로 나타났으며, 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 5.9% 증가, 4.7% 증가한 것으로 분석됐다. 전년대비 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액이며, 전년대비 35.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-2〉 광고산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | *부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 4,735 | 27,487 | 9,118,059 | 3,343,592 | 36.67 | 75,981 | 2,415,540 |
| 2007년 | 4,830 | 29,416 | 9,434,625 | 4,002,168 | 42.42 | 93,859 | 2,225,807 |
| 2008년 | 4,767 | 30,700 | 9,311,635 | 4,062,666 | 43.63 | 14,212 | 780,696 |
| 2009년 | 4,532 | 33,509 | 9,186,878 | 3,445,079 | 37.50 | 93,152 | 610,277 |
| 2010년 | 5,011 | 34,438 | 10,323,173 | 3,932,096 | 38.09 | 75,554 | 737,167 |
| 2011년 | 5,625 | 34,647 | 12,172,681 | 3,988,988 | 32.77 | 102,224 | 804,124 |
| 전년대비증감률(%) | 12.3 | 0.6 | 17.9 | 1.4 | ▽5.32p | 35.3 | 9.1 |
| 연평균증감률(%) | 3.5 | 4.7 | 5.9 | 3.6 | - | 6.1 | ▽19.7 |

※ 한국은행 "기업경영분석", 2006~2011

8.2 광고산업 사업체 수 현황

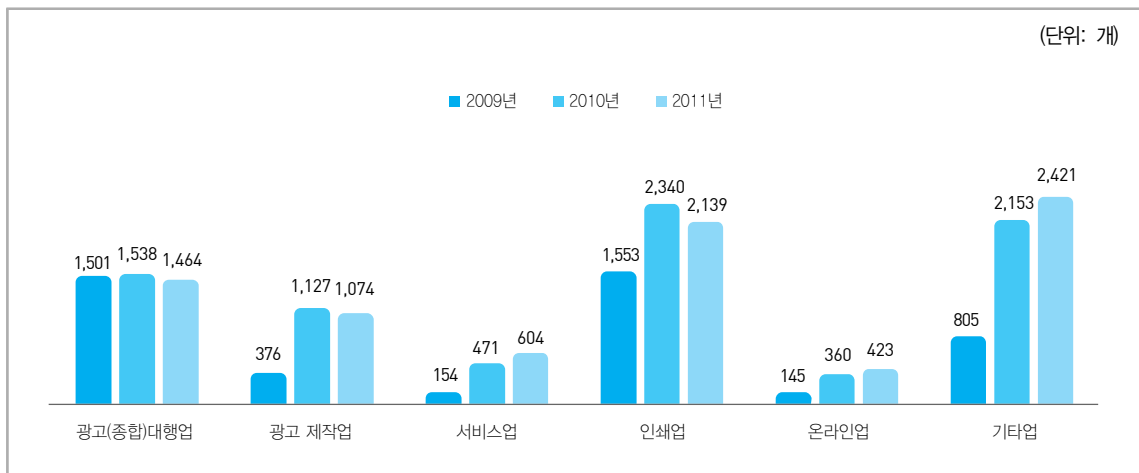
2011년 광고산업 사업체 수는 5,625개로 전년대비 12.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.4% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업 업종별 사업체 수 현황은 여러 업종을 동시에 하는 사업체는 중복 처리하였으므로 세부 업종의 합계와 비중이 전체 합계보다 더 크게 나타난다. 업종별로 보면, 기타업의 사업체 수가 2,421개(43.0%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 12.4% 증가, 연평균 73.4% 증가했다. 인쇄업 사업체 수는 2,139개(38.0%)로 다음으로 큰 비중을 차지했으며 전년대비 8.6% 감소했고, 연평균 17.4% 증가했다. 광고(종합)대행업 사업체 수는 1,464개(26.0%)로 전년대비 4.8% 감소, 연평균 1.2% 감소했으며, 광고 제작업 사업체 수는 1,074개(19.1%)로 전년대비 4.7% 감소했고, 연평균 69.0% 증가했다. 다음으로 서비스업 사업체 수가 604개(10.7%)로 전년대비 28.2% 증가, 연평균 98.0% 증가했으며, 온라인업의 사업체 수는 423개(7.5%)로 전년대비 17.5% 증가, 연평균 70.8% 증가했다.

〈표 4-8-3〉 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황¹⁶³⁾

(단위: 개)

| 업종 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|----|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
| 광고(종합)대행업 | | 1,501 | 1,538 | 1,464 | 26.0 | ▽4.8 | ▽1.2 |
| 광고 제작업 | | 376 | 1,127 | 1,074 | 19.1 | ▽4.7 | 69.0 |
| 서비스업 | | 154 | 471 | 604 | 10.7 | 28.2 | 98.0 |
| 인쇄업 | | 1,553 | 2,340 | 2,139 | 38.0 | ▽8.6 | 17.4 |
| 온라인업 | | 145 | 360 | 423 | 7.5 | 17.5 | 70.8 |
| 기타업 | | 805 | 2,153 | 2,421 | 43.0 | 12.4 | 73.4 |
| 합계 | | 4,532 | 5,011 | 5,625 | 100.0 | 12.3 | 11.4 |

[그림 4-8-1] 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 2,375개(42.2%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 15.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.9% 증가했다. 다음으로 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 2,206개(39.2%)로 전년대비 7.9% 증가, 연평균 9.2% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 907개(16.1%)로 전년대비 18.1% 증가, 연평균 7.0% 증가했고, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 137개로 2.5%의 가장 낮은 비중을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 전년대비 4.2% 감소, 연평균 5.7% 감소했다.

〈표 4-8-4〉 광고산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

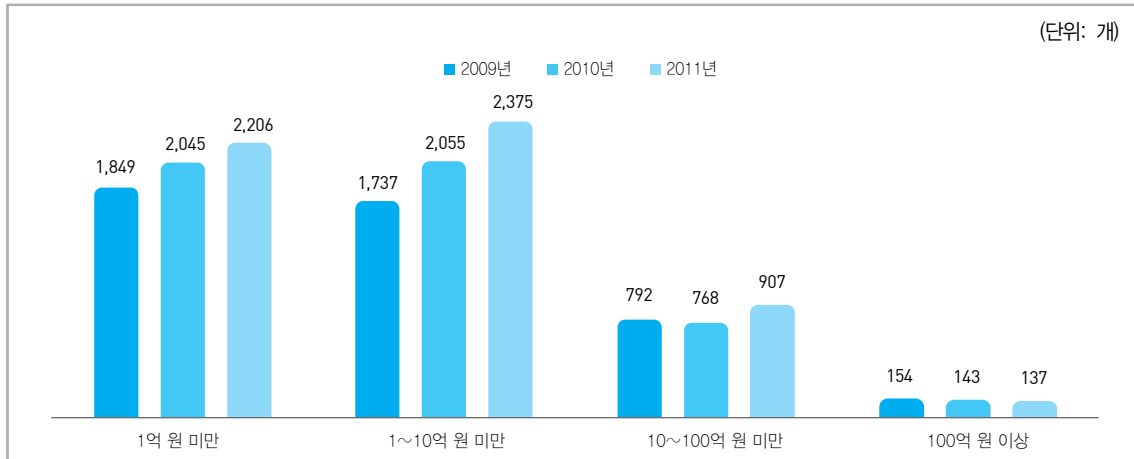
(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
| 1억 원 미만 | | 1,849 | 2,045 | 2,206 | 39.2 | 7.9 | 9.2 |
| 1~10억 원 미만 | | 1,737 | 2,055 | 2,375 | 42.2 | 15.6 | 16.9 |
| 10~100억 원 미만 | | 792 | 768 | 907 | 16.1 | 18.1 | 7.0 |
| 100억 원 이상 | | 154 | 143 | 137 | 2.5 | ▽4.2 | ▽5.7 |
| 합계 | | 4,532 | 5,011 | 5,625 | 100.0 | 12.3 | 11.4 |

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

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

[그림 4-8-2] 광고산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



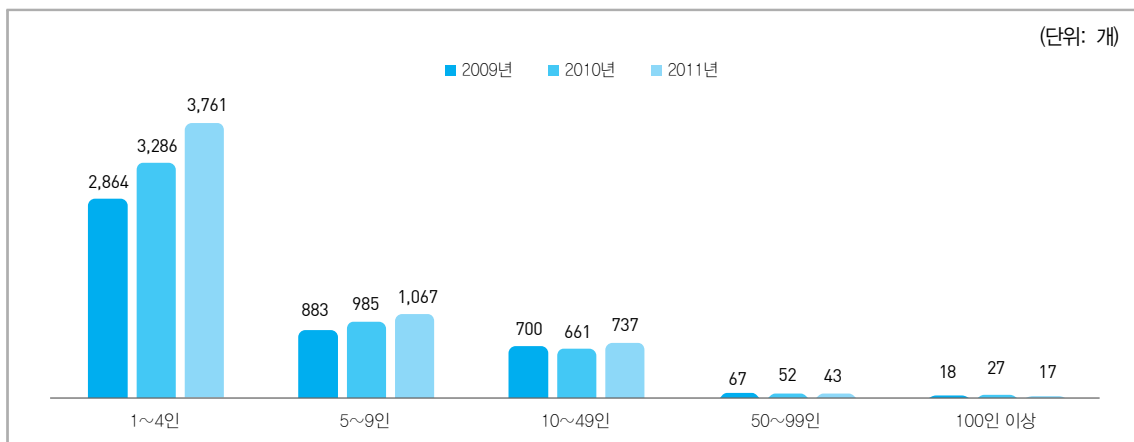
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 3,761개로 66.8%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 14.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 14.6% 증가했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,067개(19.0%)로 전년대비 8.3% 증가, 연평균 9.9% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 737개(13.1%)로 전년대비 11.5% 증가, 연평균 2.6% 증가했으며, 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 43개로 0.8%, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 17개로 0.3%를 차지한 것으로 나타났다.

[표 4-8-5] 광고산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 2,864 | 3,286 | 3,761 | 66.8 | 14.5 | 14.6 |
| 5~9인 | | 883 | 985 | 1,067 | 19.0 | 8.3 | 9.9 |
| 10~49인 | | 700 | 661 | 737 | 13.1 | 11.5 | 2.6 |
| 50~99인 | | 67 | 52 | 43 | 0.8 | ▽17.3 | ▽19.9 |
| 100인 이상 | | 18 | 27 | 17 | 0.3 | ▽37.0 | ▽2.8 |
| 합계 | | 4,532 | 5,011 | 5,625 | 100.0 | 12.3 | 11.4 |

[그림 4-8-3] 광고산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



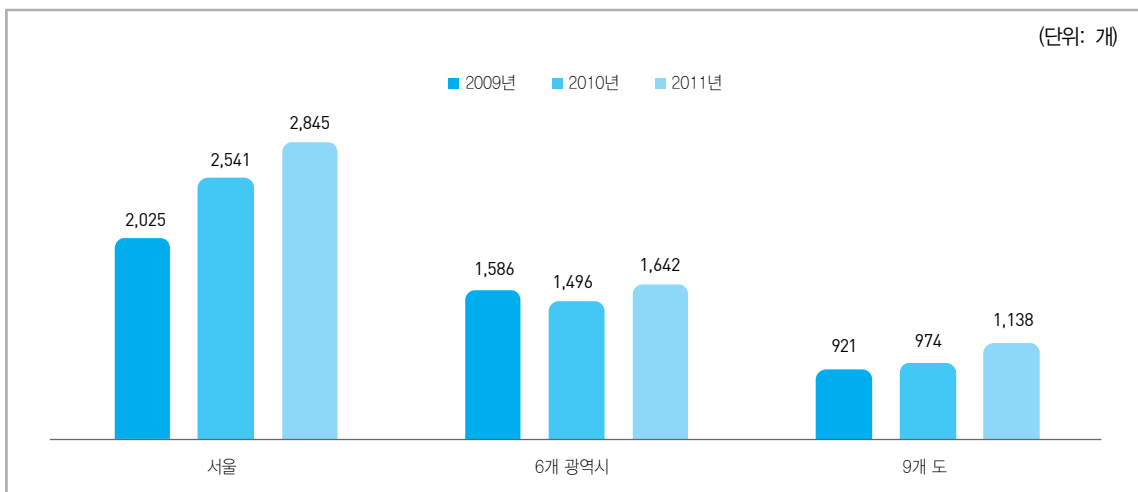
2011년 광고산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 2,845개로 전체의 50.6%를 차지했으며, 이는 전년대비 12.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.5% 증가한 수치이다. 6개 광역시의 사업체 수는 1,642개로 전체 사업체의 29.2%를 차지했고, 인천의 사업체 수는 478개(8.5%)로 서울을 제외한 다른 지역보다 높은 것으로 나타났다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수는 334개로 전체의 5.9%를 차지해 9개 도 중 가장 높은 비중을 차지했다. 경기도의 사업체 수는 전년대비 33.2% 감소, 연평균 3.9% 감소했다.

〈표 4-8-6〉 광고산업 지역별 사업체 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| 서울 | | 2,025 | 2,541 | 2,845 | 50.6 | 12.0 | 18.5 |
| 6개 시 | 부산 | 286 | 205 | 259 | 4.6 | 26.3 | ▽4.8 |
| | 대구 | 451 | 317 | 369 | 6.6 | 16.4 | ▽9.5 |
| | 인천 | 398 | 104 | 478 | 8.5 | 359.6 | 9.6 |
| | 광주 | 379 | 491 | 332 | 5.9 | ▽32.4 | ▽6.4 |
| | 대전 | 65 | 311 | 163 | 2.9 | ▽47.6 | 58.4 |
| | 울산 | 7 | 68 | 41 | 0.7 | ▽39.7 | 142.0 |
| | 소계 | 1,586 | 1,496 | 1,642 | 29.2 | 9.8 | 1.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 362 | 500 | 334 | 5.9 | ▽33.2 | ▽3.9 |
| | 강원도 | 178 | 87 | 159 | 2.8 | 82.8 | ▽5.5 |
| | 충청북도 | 7 | 30 | 18 | 0.3 | ▽40.0 | 60.4 |
| | 충청남도 | 36 | 32 | 54 | 1.0 | 68.8 | 22.5 |
| | 전라북도 | 64 | 123 | 105 | 1.9 | ▽14.6 | 28.1 |
| | 전라남도 | 47 | 11 | 109 | 1.9 | 890.9 | 52.3 |
| | 경상북도 | 128 | 45 | 113 | 2.0 | 151.1 | ▽6.0 |
| | 경상남도 | 51 | 115 | 211 | 3.8 | 83.5 | 103.4 |
| | 제주도 | 48 | 31 | 35 | 0.6 | 12.9 | ▽14.6 |
| | 소계 | 921 | 974 | 1,138 | 20.2 | 16.8 | 11.2 |
| 합계 | | 4,532 | 5,011 | 5,625 | 100.0 | 12.3 | 11.4 |

〔그림 4-8-4〕 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



8.3 광고산업 매출액 현황

2011년 광고산업의 매출액은 12조 1,726억 원으로 이를 소분류별로 보면 광고대행·매체대행 매출액이 6조 9,041억 원으로 가장 많았으며, SP(Sales Promotion) 매출액이 1조 1,741억 원, CM·영상·카피·그래픽 제작 매출액이 9,732억 원의 순인 것으로 나타났다.

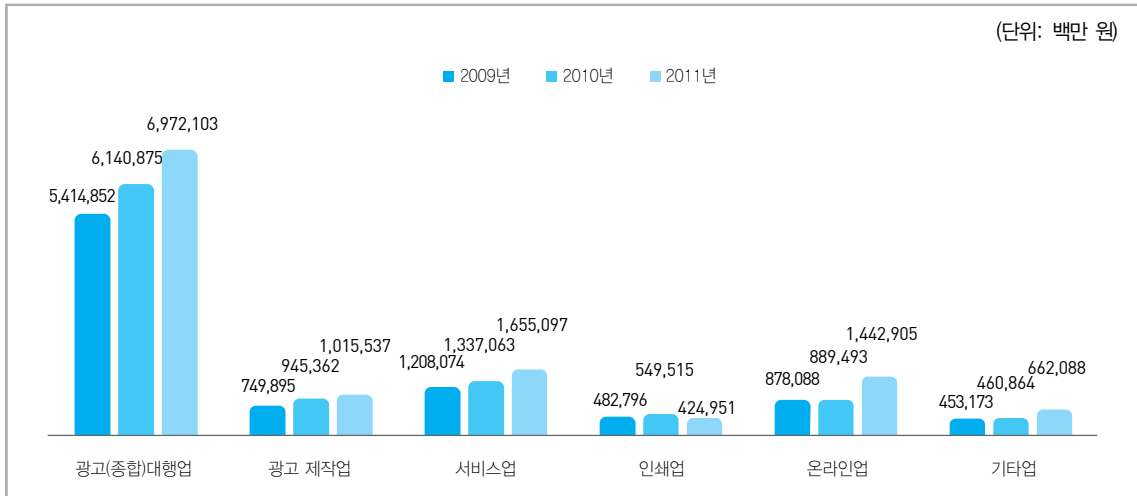
중분별로 보면, 광고(종합)대행업 매출액이 6조 9,721억 원으로 57.3%의 가장 높은 비중을 보였으며, 다음으로 서비스업 매출액이 1조 6,550억 원(13.6%), 온라인업 매출액이 1조 4,429억 원(11.9%), 광고제작업 매출액이 1조 155억 원(8.3%), 인쇄업 매출액이 4,249억 원(3.5%), 기타업 매출액이 6,620억 원(5.4%)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-8-7〉 광고산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|----------------------------|------------|------------|-----------|--------|-------------|------------|
| 광고(종합)대행업 | 광고대행·매체대행 | 5,409,389 | 6,132,713 | 6,904,120 | 56.7 | 12.6 | 13.0 |
| | 광고기획·전략대행 | 5,463 | 8,162 | 67,983 | 0.6 | 732.9 | 252.8 |
| | 소계 | 5,414,852 | 6,140,875 | 6,972,103 | 57.3 | 13.5 | 13.5 |
| 광고제작업 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 560,316 | 901,744 | 973,236 | 8.0 | 7.9 | 31.8 |
| | 온라인 제작 | 75,093 | 15,964 | 14,660 | 0.1 | ▽8.2 | ▽55.8 |
| | 광고사진 스튜디오 | 7,122 | 5,168 | 5,896 | 0.0 | 14.1 | ▽9.0 |
| | CI(Commercial Identity) 제작 | 107,364 | 22,486 | 21,745 | 0.2 | ▽3.3 | ▽55.0 |
| | 소계 | 749,895 | 945,362 | 1,015,537 | 8.3 | 7.4 | 16.4 |
| 서비스업 | 마케팅·리서치 | 80,854 | 51,738 | 73,603 | 0.6 | 42.3 | ▽4.6 |
| | PR(Public Relations) | 79,614 | 114,568 | 100,879 | 0.8 | ▽11.9 | 12.6 |
| | SP(Sales Promotion) | 666,356 | 883,871 | 1,174,115 | 9.7 | 32.8 | 32.7 |
| | 이벤트 | 336,504 | 274,923 | 267,025 | 2.2 | ▽2.9 | ▽10.9 |
| | 공간 디자인 | 44,746 | 11,963 | 39,475 | 0.3 | 230.0 | ▽6.1 |
| | 소계 | 1,208,074 | 1,337,063 | 1,655,097 | 13.6 | 23.8 | 17.0 |
| 인쇄업 | 인쇄 | 451,410 | 522,833 | 405,300 | 3.3 | ▽22.5 | ▽5.2 |
| | 제판 | 31,386 | 26,682 | 19,651 | 0.2 | ▽26.4 | ▽20.9 |
| | 소계 | 482,796 | 549,515 | 424,951 | 3.5 | ▽22.7 | ▽6.2 |
| 온라인업 | 광고대행 | 673,778 | 721,825 | 881,417 | 7.3 | 22.1 | 14.4 |
| | 매체대행 | 201,880 | 161,764 | 552,243 | 4.5 | 241.4 | 65.4 |
| | 광고기획·전략대행 | 168 | 1,924 | 5,452 | 0.1 | 183.4 | 469.7 |
| | 광고제작 | 2,262 | 3,980 | 3,793 | 0.0 | ▽4.7 | 29.5 |
| | 소계 | 878,088 | 889,493 | 1,442,905 | 11.9 | 62.2 | 28.2 |
| 기타업 | 광고물 기획·편집 | 419,709 | 424,251 | 592,998 | 4.8 | 39.8 | 18.9 |
| | 기타(정비취급 등) | 33,464 | 36,613 | 69,090 | 0.6 | 88.7 | 43.7 |
| | 소계 | 453,173 | 460,864 | 662,088 | 5.4 | 43.7 | 20.9 |
| 합계 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12,172,681 | 100.0 | 17.9 | 15.1 | |

[그림 4-8-5] 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황



8.3.1 광고산업 매체별 매출액 현황

2011년 광고산업의 매체별 매출액은 8조 3,377억 원으로 전체 광고시장의 68.5%를 차지했다. 이 중 4대 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지) 매출액은 3조 6,421억 원으로 매체별 매출액 전체의 43.7%를 차지했으며, 뉴미디어(케이블, 위성, 온라인, 모바일, IPTV, DMB) 매출액은 2조 8,794억 원(34.5%), 옥외광고 매출액은 1조 3,042억 원(15.6%), 기타 매출액은 5,119억 원(6.1%)으로 나타났다.

[표 4-8-8] 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 매체 | 연도 | 연도 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 4대 매체 | TV | 1,650,342 | 2,004,138 | 2,148,146 | 25.8 | 7.19 | 14.09 |
| | 라디오 | 218,727 | 269,037 | 282,095 | 3.4 | 4.85 | 13.57 |
| | 신문 | 932,843 | 755,458 | 867,982 | 10.4 | 14.89 | ▽3.54 |
| | 잡지 | 294,182 | 249,200 | 343,903 | 4.1 | 38.00 | 8.12 |
| | 소계 | 3,096,094 | 3,277,833 | 3,642,126 | 43.7 | 11.11 | 8.46 |
| 뉴미디어 | 케이블 | 803,614 | 956,061 | 1,207,578 | 14.5 | 26.31 | 22.58 |
| | 위성 | 15,326 | 3,740 | 9,079 | 0.1 | 142.75 | ▽23.03 |
| | 온라인 | 875,658 | 883,589 | 1,433,660 | 17.2 | 62.25 | 27.95 |
| | 모바일 | 70,689 | 81,799 | 115,455 | 1.4 | 41.14 | 27.80 |
| | IPTV | 861 | 24,050 | 30,811 | 0.4 | 28.11 | 498.21 |
| | DMB | 28,849 | 44,389 | 82,844 | 1.0 | 86.63 | 69.46 |
| | 소계 | 1,794,997 | 1,993,628 | 2,879,427 | 34.5 | 44.43 | 26.65 |
| 옥외 | 1,051,666 | 1,350,052 | 1,304,281 | 15.6 | ▽3.39 | 11.36 | |
| 기타 | 342,289 | 394,790 | 511,944 | 6.1 | 29.68 | 22.30 | |
| 합계 | | 6,285,046 | 7,016,303 | 8,337,778 | 100.0 | 18.83 | 15.18 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

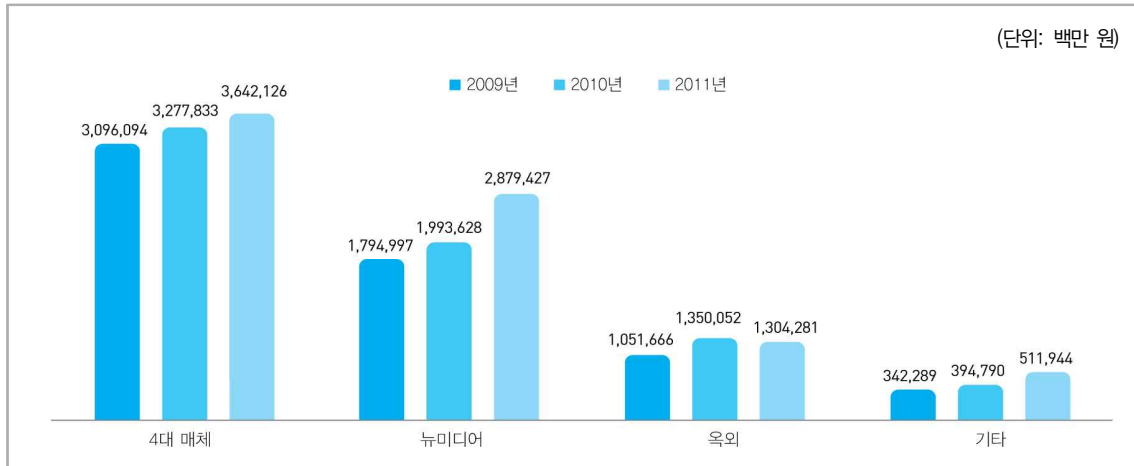
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-8-6] 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황



8.3.2 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 광고산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 9조 1,256억 원(75.0%)으로 가장 많았고, 그 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 2조 1,609억 원(17.8%), 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 7,848억 원(6.4%), 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 1,012억 원(0.8%)의 순인 것으로 나타났다.

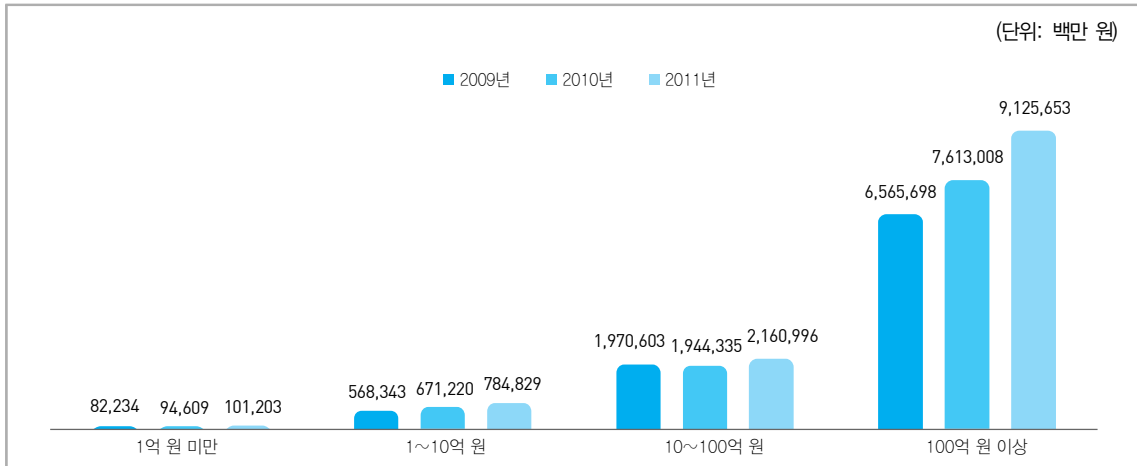
증감률을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 19.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 17.9% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 11.1% 증가, 연평균 4.7% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 16.9% 증가, 연평균 17.5% 증가했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 7.0% 증가, 연평균 10.9% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4-8-9> 광고산업 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 | | 82,234 | 568,343 | 1,970,603 | 6,565,698 | 9,186,878 |
| 2010년 | | 94,609 | 671,220 | 1,944,335 | 7,613,008 | 10,323,172 |
| 2011년 | | 101,203 | 784,829 | 2,160,996 | 9,125,653 | 12,172,681 |
| | 비중(%) | 0.8 | 6.4 | 17.8 | 75.0 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 7.0 | 16.9 | 11.1 | 19.9 | 17.9 |
| | 연평균증감률(%) | 10.9 | 17.5 | 4.7 | 17.9 | 15.1 |

[그림 4-8-7] 광고산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



8.3.3 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 광고산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 5조 2,143억 원(42.8%)으로 가장 많았으며, 그 다음은 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 3조 7,076억 원(30.5%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액이 1조 3,031억 원(10.7%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액이 1조 2,216억 원(10.0%), 그리고 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액이 7,258억 원(6.0%)으로 나타났다.

연도별로 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 21.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 25.9% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 20.2% 감소, 연평균 또한 13.2% 감소했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 20.8% 증가, 연평균 13.4% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 56.4% 증가했으며 연평균 22.5% 증가했고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 30.0% 증가했고 연평균 24.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-10〉 광고산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | | | | | | 합계 |
|------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----|
| | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | | |
| 2009년 | 470,307 | 813,769 | 2,884,262 | 1,729,465 | 3,289,075 | 9,186,878 | |
| 2010년 | 558,278 | 780,858 | 3,068,721 | 1,632,717 | 4,282,598 | 10,323,172 | |
| 2011년 | 725,846 | 1,221,619 | 3,707,652 | 1,303,176 | 5,214,388 | 12,172,681 | |
| 비중(%) | 6.0 | 10.0 | 30.5 | 10.7 | 42.8 | 100.0 | |
| 전년대비증감률(%) | 30.0 | 56.4 | 20.8 | ▽20.2 | 21.8 | 17.9 | |
| 연평균증감률(%) | 24.2 | 22.5 | 13.4 | ▽13.2 | 25.9 | 15.1 | |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

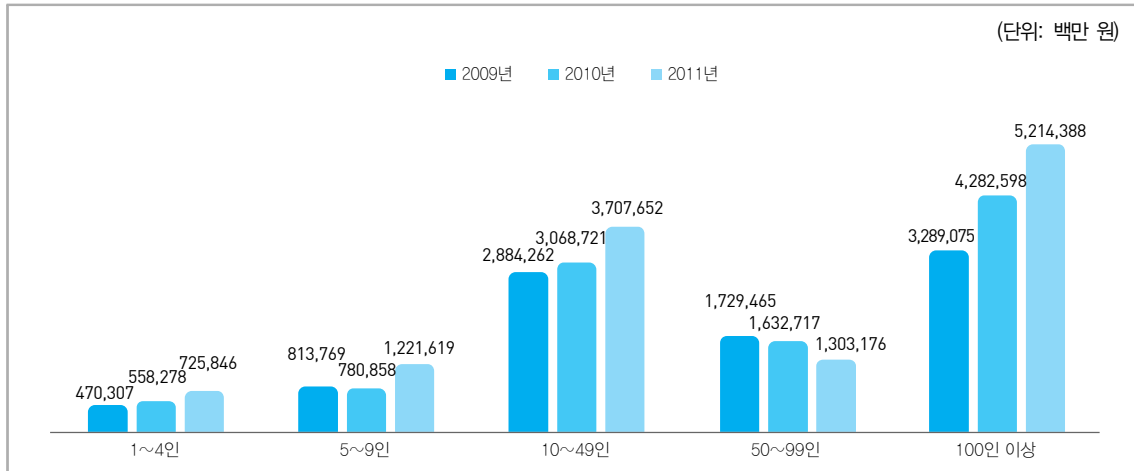
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-8-8] 광고산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



8.3.4 광고산업 지역별 매출액 현황

2011년 광고산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액이 11조 3,429억 원으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 16.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 14.8% 증가한 수치이다. 연도별로 보면, 서울의 매출액은 2009년 8조 6,138억 원에서 2010년에 9조 7,493억 원, 2011년에 11조 3,429억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있다. 6개 광역시의 매출액은 2009년 3,426억 원에서 2010년에 2,677억 원으로 감소했으나, 2011년에 3,246억 원으로 다시 증가했으며, 이는 전년대비 21.2% 증가, 연평균 2.7% 감소한 수치이다. 9개 도의 매출액은 2009년 2,303억 원에서 2010년에 3,061억 원으로 증가했고, 2011년에도 5,051억 원으로 증가하여 전년대비 65.0% 증가했다. 서울의 매출액은 광고산업 전체 매출액의 93.2%를 차지하여, 6개 광역시의 매출액(2.7%)과 9개 도의 매출액(4.1%)를 합친 것 보다 훨씬 커 서울 집중 현상이 매우 심함을 알 수 있다.

<표 4-8-11> 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 광고(종합) 대행 | 광고제작 | 서비스 | 인쇄 | 온라인 | 기타 | 합계 | 비중(%) |
|------|----|-----------|---------|-----------|---------|-----------|---------|------------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 6,517,996 | 983,113 | 1,624,207 | 286,269 | 1,417,378 | 513,943 | 11,342,906 | 93.2 |
| | 부산 | 26,982 | 10,240 | 7,939 | 30,604 | 663 | 23,016 | 99,444 | 0.8 |
| | 대구 | 13,585 | 2,674 | 2,465 | 28,071 | 970 | 19,390 | 67,155 | 0.6 |
| | 인천 | 23,948 | 5,150 | 9,010 | 2,574 | 5,657 | 4,242 | 50,581 | 0.4 |
| | 광주 | 5,077 | 1,838 | 762 | 19,485 | 15 | 12,440 | 39,617 | 0.3 |
| | 대전 | 15,494 | 832 | 1,032 | 21,621 | 182 | 15,723 | 54,884 | 0.5 |
| | 울산 | 5,036 | 1,647 | 209 | 2,149 | 65 | 3,826 | 12,932 | 0.1 |
| | 소계 | 90,122 | 22,381 | 21,417 | 104,504 | 7,552 | 78,637 | 324,613 | 2.7 |

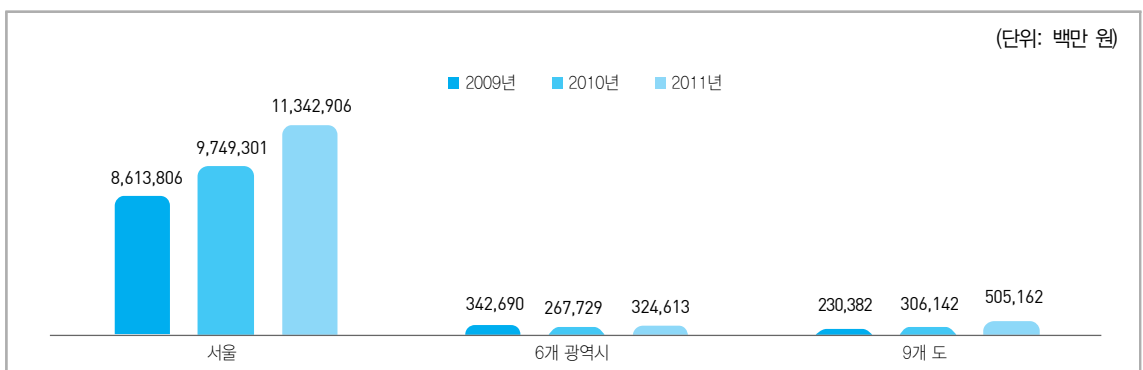
| 지역 | 업종 | 광고(종합) 대행 | 광고제작 | 서비스 | 인쇄 | 온라인 | 기타 | 합계 | 비중(%) |
|------|-----------|--------------|-----------|---------|-----------|---------|------------|---------|-------|
| 9개 도 | 경기도 | 334,849 | 2,418 | 4,156 | 10,061 | 16,719 | 32,757 | 400,960 | 3.3 |
| | 강원도 | 3,175 | 158 | 2,788 | 4,842 | 39 | 6,876 | 17,878 | 0.1 |
| | 충청북도 | 5,926 | 1,964 | 423 | 2,681 | 165 | 852 | 12,011 | 0.1 |
| | 충청남도 | 1,312 | 0 | 0 | 3,522 | 0 | 3,600 | 8,434 | 0.1 |
| | 전라북도 | 5,876 | 1,215 | 619 | 2,336 | 463 | 2,713 | 13,222 | 0.1 |
| | 전라남도 | 1,548 | 268 | 0 | 2,830 | 0 | 6,407 | 11,053 | 0.1 |
| | 경상북도 | 1,552 | 198 | 205 | 805 | 164 | 7,297 | 10,221 | 0.1 |
| | 경상남도 | 8,998 | 3,734 | 1,230 | 6,347 | 425 | 7,632 | 28,366 | 0.2 |
| | 제주도 | 749 | 88 | 52 | 754 | 0 | 1,374 | 3,017 | 0.0 |
| | 소계 | 363,985 | 10,043 | 9,473 | 34,178 | 17,975 | 69,508 | 505,162 | 4.1 |
| 합계 | 6,972,103 | 1,015,537 | 1,655,097 | 424,951 | 1,442,905 | 662,088 | 12,172,681 | 100.0 | |

〈표 4-8-12〉 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 8,613,806 | 9,749,301 | 11,342,906 | 16.3 | 14.8 |
| | 부산 | 89,277 | 74,229 | 99,444 | 34.0 | 5.5 |
| | 대구 | 161,322 | 64,611 | 67,155 | 3.9 | ▽35.5 |
| | 인천 | 15,038 | 38,914 | 50,581 | 30.0 | 83.4 |
| | 광주 | 21,346 | 49,943 | 39,617 | ▽20.7 | 36.2 |
| | 대전 | 52,895 | 23,980 | 54,884 | 128.9 | 1.9 |
| | 울산 | 2,812 | 16,052 | 12,932 | ▽19.4 | 114.4 |
| | 소계 | 342,690 | 267,729 | 324,613 | 21.2 | ▽2.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 144,667 | 226,899 | 400,960 | 76.7 | 66.5 |
| | 강원도 | 23,159 | 11,980 | 17,878 | 49.2 | ▽12.1 |
| | 충청북도 | 4,964 | 1,317 | 12,011 | 812.0 | 55.6 |
| | 충청남도 | 8,607 | 10,553 | 8,434 | ▽20.1 | ▽1.0 |
| | 전라북도 | 16,231 | 31,629 | 13,222 | ▽58.2 | ▽9.7 |
| | 전라남도 | 6,361 | 1,218 | 11,053 | 807.5 | 31.8 |
| | 경상북도 | 7,305 | 3,303 | 10,221 | 209.4 | 18.3 |
| | 경상남도 | 11,681 | 14,873 | 28,366 | 90.7 | 55.8 |
| | 제주도 | 7,407 | 4,370 | 3,017 | ▽31.0 | ▽36.2 |
| | 소계 | 230,382 | 306,142 | 505,162 | 65.0 | 48.1 |
| 합계 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12,172,681 | 17.9 | 15.1 | |

〈그림 4-8-9〉 광고산업 지역별 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

8.4 광고산업 수출입액 현황

광고산업의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분하여 생각할 수 있는데 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나누어 볼 수 있다.

- 국경기준 수출 및 수입 : 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주에게 광고를 수출한 경우 수출액으로 집계하고, 한국인 광고주가 외국에 소재하고 있는 광고회사로부터 광고를 수입한 경우 수입액으로 집계한다. 2011년 국경기준 광고산업 수출액은 479억 원이며, 전년대비 38.3% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 23.3% 감소했다. 수입액은 14억 원으로 집계되었으며, 전년대비 11.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.3% 감소한 것으로 나타났다.
- 국적기준 수출 및 수입 : 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 구성할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매 합계로 구성할 수 있다. 2011년 국적기준 광고산업 수출액은 1,132억 원으로 산출되었으며, 전년대비 29.7% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.4% 증가했다. 수입액은 8,910억 원으로 전년대비 4.5% 증가, 연평균 7.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-13〉 광고산업 수출 및 수입액 현황¹⁶⁴⁾

(단위: 백만 원)

| 구분 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|----------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------|---------------|
| 수출액 | 국적기준수출 | 118,862 (93,152천\$) | 87,360 (75,554천\$) | 113,275 (102,224천\$) | 29.7 | ▽2.4 |
| | 국경기준수출 | 81,587 | 77,669 | 47,942 | ▽38.3 | ▽23.3 |
| | 기업내 거래수출 | 2,723,616 | 3,715,817 | 5,685,590 | 53.0 | 44.5 |
| 수입액 | 국적기준수입 | 778,713 (610,277천\$) | 852,357 (737,167천\$) | 891,058 (804,124천\$) | 4.5 | 7.0 |
| | 국경기준수입 | 1,500 | 1,262 | 1,404 | 11.3 | ▽3.3 |
| | 기업내 거래수입 | 883,769 | 1,010,826 | 1,153,409 | 14.1 | 14.2 |

164) 수출액, 수입액은 연평균 환율 적용

〈표 4-8-14〉 광고산업 국적기준 수출 및 수입액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 국내회사 | | 해외광고 수출입액 | | 거래고객유형별 수출입액 | | |
|-------|-------|-----------|----------|--------------|-----------|------|
| 해외지사분 | 한국광고주 | 2,949,458 | 수출-기업내거래 | 한국광고주 | 173,990 | 국내거래 |
| | 외국광고주 | 100,326 | 수출-자회사수입 | 외국광고주 | - | 국내거래 |
| | 무응답 | 2,736,132 | 기업내거래 | 무응답 | 98,906 | 국내거래 |
| | 합계 | 5,785,916 | | 합계 | 272,896 | 국내거래 |
| 국내분 | 한국광고주 | 3,108 | 국경수출 | 한국광고주 | 2,509,226 | 국내거래 |
| | 외국광고주 | 12,949 | 국경&직접수출 | 외국광고주 | 8,187 | 국내거래 |
| | 무응답 | 0 | 국경수출 | 무응답 | 24,816 | 국내거래 |
| | 합계 | 16,057 | 국경수출 | 합계 | 2,542,229 | 국내거래 |

| 외국회사 | | 해외광고 수출입액 | | 거래고객유형별 수출입액 | | |
|-------|-------|-----------|------|--------------|-----------|----------|
| 한국지사분 | 한국광고주 | 5,977 | 국경수출 | 한국광고주 | 885,081 | 수입-자회사수입 |
| | 외국광고주 | 11,744 | 국경수출 | 외국광고주 | 1,153,370 | 기업내거래 |
| | 무응답 | 14,164 | 국경수출 | 무응답 | 39 | 기업내거래 |
| | 합계 | 31,885 | 국경수출 | 합계 | 2,038,490 | |

8.5 광고산업 종사자 현황

광고산업은 업종이 48가지로 다양화, 세분화되기 때문에 종사자 현황을 위하여 업종을 크게 4가지로 재분류하여 사용했다.

광고(종합)대행+그 외는 광고(종합)대행만 하거나 광고(종합)대행과 다른 업종을 하는 경우를 의미하고, 광고제작+그 외는 광고제작만 하거나 광고제작과 다른 업종을 하는 경우를 의미하며, 광고(종합)대행+광고제작은 광고(종합)대행과 광고제작만 하는 경우를 의미한다. 그리고 그 외는 광고(종합)대행과 광고제작을 하지 않는 경우를 의미한다.

2011년 광고산업 종사자 수는 3만 4,647명으로 전년대비 0.6% 증가했으며 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 증가했다. 연도별로 보면 2009년 3만 3,509명에서 2010년에 3만 4,438명으로 증가했으며, 2011년에 3만 4,647명으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보였다.

광고(종합)대행+그 외는 8,175명(23.6%)으로 전년대비 5.9% 증가, 연평균 9.4% 감소했으며, 광고제작+그 외는 3,142명(9.1%)으로 전년대비 0.9% 증가, 연평균 18.8% 증가했다. 광고(종합)대행+광고제작은 7,195명(20.7%)으로 전년대비 15.3% 감소했으며, 연평균 또한 0.9% 감소한 것으로 나타났다. 그 외 종사자 수는 1만 6,135명(46.6%)으로 전년대비 6.8% 증가했으며, 연평균 또한 7.4% 증가한 것으로 조사됐다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

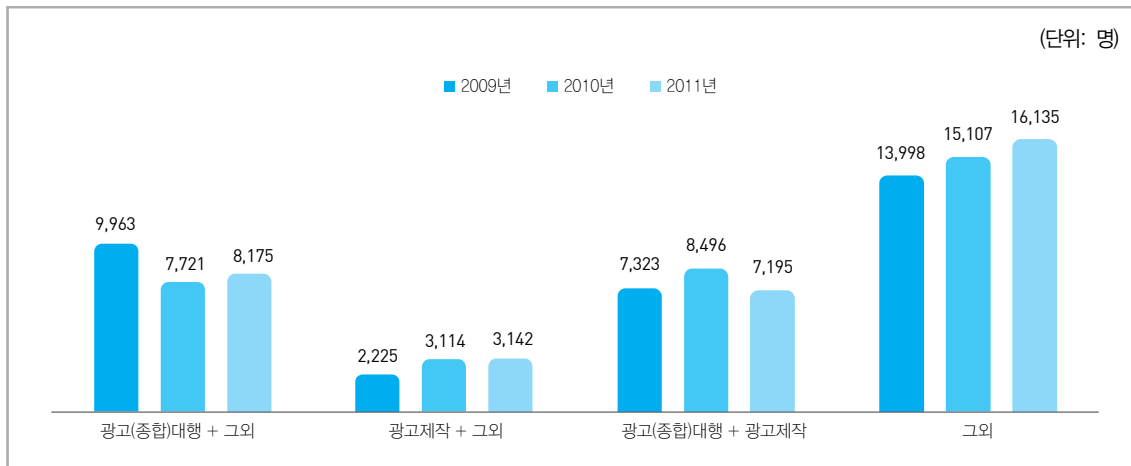
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-8-15〉 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|---------------|----|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 광고(종합)대행+그 외 | | 9,963 | 7,721 | 8,175 | 23.6 | 5.9 | ▽9.4 |
| 광고제작+그 외 | | 2,225 | 3,114 | 3,142 | 9.1 | 0.9 | 18.8 |
| 광고(종합)대행+광고제작 | | 7,323 | 8,496 | 7,195 | 20.7 | ▽15.3 | ▽0.9 |
| 그 외 | | 13,998 | 15,107 | 16,135 | 46.6 | 6.8 | 7.4 |
| 합계 | | 33,509 | 34,438 | 34,647 | 100.0 | 0.6 | 1.7 |

〈그림 4-8-10〉 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황



8.5.1 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 광고산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 1만 1,824명(34.1%)으로 가장 많았으며, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 314명(29.8%), 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 8,209명(23.7%), 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 4,300명(12.4%)으로 조사됐다.

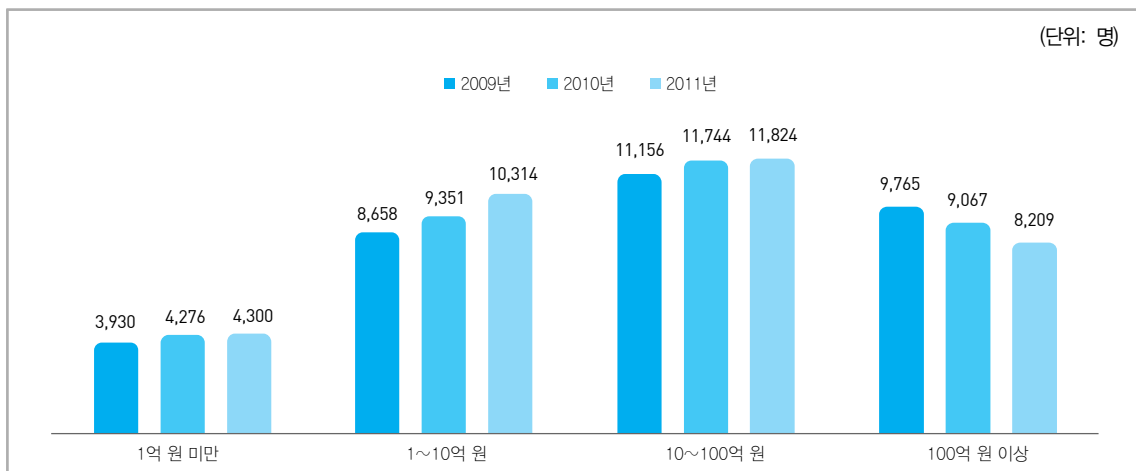
증감률을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체를 제외한 모든 매출액 규모의 사업체에서 종사자 수가 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 3.0% 증가했으며, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 9.5% 감소했으며, 연평균 또한 8.3% 감소한 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 10.3% 증가했으며, 연평균 또한 9.1% 증가했고, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가했으며, 연평균 또한 4.6% 증가했다.

〈표 4-8-16〉 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 3,930 | 8,658 | 11,156 | 9,765 | 33,509 |
| 2010년 | | 4,276 | 9,351 | 11,744 | 9,067 | 34,438 |
| 2011년 | | 4,300 | 10,314 | 11,824 | 8,209 | 34,647 |
| | 비중(%) | 12.4 | 29.8 | 34.1 | 23.7 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 0.6 | 10.3 | 0.7 | ▽9.5 | 0.6 |
| | 연평균증감률(%) | 4.6 | 9.1 | 3.0 | ▽8.3 | 1.7 |

[그림 4-8-11] 광고산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



8.5.2 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 광고산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 1만 3,059명(37.7%)으로 가장 많은 비중을 차지했으며, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 7,731명(22.3%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 6,842명(19.7%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 2,588명(7.5%), 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 4,427명(12.8%)으로 나타났다.

증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 12.4% 증가했으며 2009년부터 2011년까지 연평균 14.0% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 6.2% 증가했고 연평균은 10.9% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.6% 증가, 연평균 0.4% 감소했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 28.4% 감소, 연평균 28.1% 감소한 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 17.5% 감소, 연평균 7.3% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

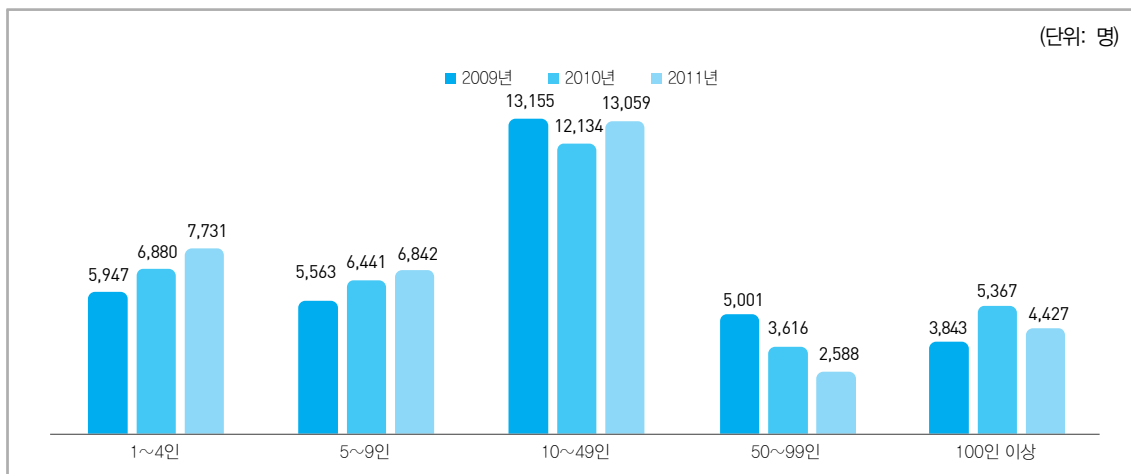
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-8-17〉 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2009년 | 5,947 | 5,563 | 13,155 | 5,001 | 3,843 | 33,509 |
| 2010년 | 6,880 | 6,441 | 12,134 | 3,616 | 5,367 | 34,438 |
| 2011년 | 7,731 | 6,842 | 13,059 | 2,588 | 4,427 | 34,647 |
| 비중(%) | 22.3 | 19.7 | 37.7 | 7.5 | 12.8 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 12.4 | 6.2 | 7.6 | ▽28.4 | ▽17.5 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | 14.0 | 10.9 | ▽0.4 | ▽28.1 | 7.3 | 1.7 |

〔그림 4-8-12〕 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



8.5.3 광고산업 지역별 종사자 현황

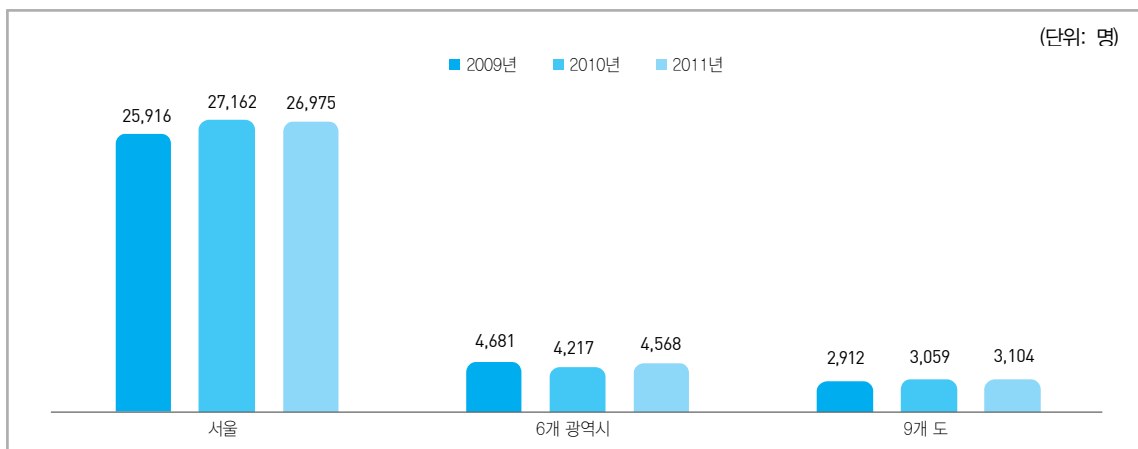
2011년 광고산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 6,975명(77.8%)으로 가장 많았으며, 전년대비 0.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 증가한 것으로 나타났다. 부산의 종사자 수는 1,235명(3.6%)으로 서울 다음으로 많았으며, 이는 전년대비 30.1% 증가, 연평균 1.2% 증가한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 1,150명(3.3%)으로 전년대비 36.3% 감소했고 연평균 12.2% 감소했으며, 광주의 종사자 수는 1,051명(3.0%)으로 전년대비 5.4% 감소했고 연평균 7.8% 증가했다.

〈표 4-8-18〉 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 25,916 | 27,162 | 26,975 | 77.8 | ▽0.7 | 2.0 |
| | 부산 | 1,207 | 949 | 1,235 | 3.6 | 30.1 | 1.2 |
| | 대구 | 1,337 | 892 | 740 | 2.1 | ▽17.0 | ▽25.6 |
| | 인천 | 236 | 279 | 616 | 1.8 | 120.8 | 61.6 |
| | 광주 | 904 | 1,111 | 1,051 | 3.0 | ▽5.4 | 7.8 |
| | 대전 | 977 | 770 | 800 | 2.3 | 3.9 | ▽9.5 |
| | 울산 | 20 | 216 | 126 | 0.4 | ▽41.7 | 151.0 |
| | 소계 | 4,681 | 4,217 | 4,568 | 13.2 | 8.3 | ▽1.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,491 | 1,804 | 1,150 | 3.3 | ▽36.3 | ▽12.2 |
| | 강원도 | 404 | 212 | 418 | 1.2 | 97.2 | 1.7 |
| | 충청북도 | 100 | 84 | 141 | 0.4 | 67.9 | 18.7 |
| | 충청남도 | 15 | 49 | 76 | 0.2 | 55.1 | 125.1 |
| | 전라북도 | 158 | 225 | 162 | 0.5 | ▽28.0 | 1.3 |
| | 전라남도 | 281 | 60 | 209 | 0.6 | 248.3 | ▽13.8 |
| | 경상북도 | 120 | 26 | 137 | 0.4 | 426.9 | 6.8 |
| | 경상남도 | 184 | 517 | 724 | 2.1 | 40.0 | 98.4 |
| | 제주도 | 159 | 82 | 87 | 0.3 | 6.1 | ▽26.0 |
| | 소계 | 2,912 | 3,059 | 3,104 | 9.0 | 1.5 | 3.2 |
| 합계 | 33,509 | 34,438 | 34,647 | 100.0 | 0.6 | 1.7 | |

[그림 4-8-13] 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황



8.5.4 광고산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 광고산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 3만 1,223명(90.1%), 비정규직은 3,424명(9.9%)인 것으로 나타났다. 연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 2009년 2만 9,903명에서 2010년에 3만 1,490명으로 증가했으나, 2011년에 3만 1,223명으로 감소하여 전년대비 0.8% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직은 2009년 3,606명에서 2010년에 2,948명으로 감소했으나, 2011년에 3,424명으로 증가했다. 이는 전년대비 16.1% 증가, 연평균 2.6% 감소한 수치이다. 광고(종합)대행+그 외는 정규직 종사자의 비중이 88.4%로 광고산업 중 정규직 종사자의 비중이 가장 낮은 업종인 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 4-8-19〉 광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

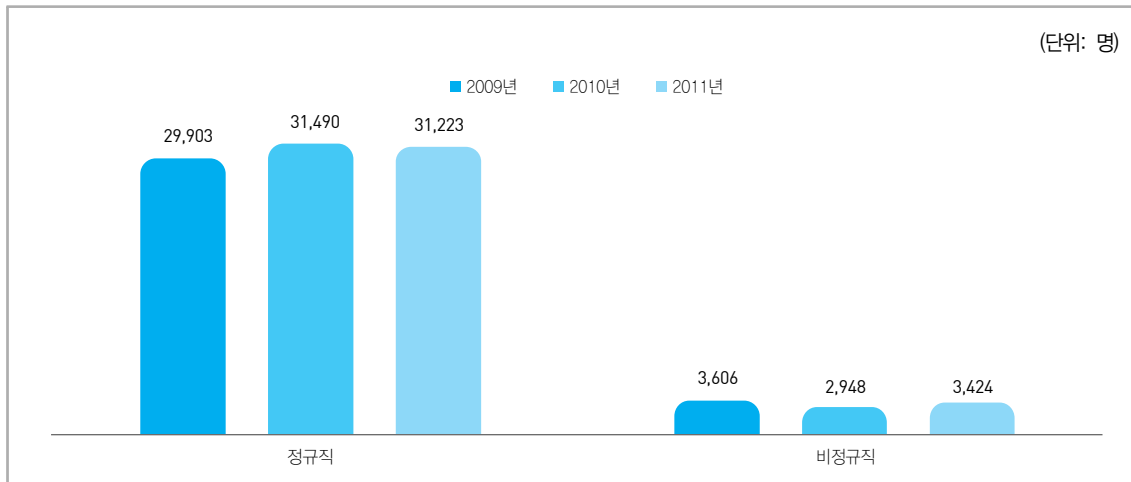
| 업종 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|---------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 광고(종합)대행+그 외 | | 7,225 | 88.4 | 951 | 11.6 | 8,176 |
| 광고제작+그 외 | | 2,822 | 89.8 | 320 | 10.2 | 3,142 |
| 광고(종합)대행+광고제작 | | 6,441 | 89.5 | 754 | 10.5 | 7,195 |
| 그 외 | | 14,735 | 91.3 | 1,399 | 8.7 | 16,134 |
| 합계 | | 31,223 | 90.1 | 3,424 | 9.9 | 34,647 |

〈표 4-8-20〉 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 29,903 | 3,606 | 33,509 |
| 2010년 | | 31,490 | 2,948 | 34,438 |
| 2011년 | | 31,223 | 3,424 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.8 | 16.1 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 2.2 | ▽2.6 | 1.7 |

〈그림 4-8-14〉 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



8.5.5 광고산업 성별 종사자 현황

2011년 광고산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수가 2만 988명(60.6%)이고, 여자는 1만 3,659명(39.4%)인 것으로 나타났다. 광고제작+그 외는 남자 종사자의 비중이 64.0%, 여자 종사자의 비중이 36.0%로 남자 종사자 비중이 광고산업 전체의 남자 종사자 비중(60.2%) 보다 높은 것으로 나타났다. 반면에, 광고(종합)대행+그 외는 남자 종사자의 비중이 59.0%, 여자 종사자의 비중이 41.0%로 여자 종사자의 비중이 광고산업 전체의 여자 종사자 비중(39.4%) 보다 높은 것으로 조사됐다.

〈표 4-8-21〉 광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|---------------|---|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 광고(종합)대행+그 외 | | 4,824 | 59.0 | 3,352 | 41.0 | 8,176 |
| 광고제작+그 외 | | 2,011 | 64.0 | 1,131 | 36.0 | 3,142 |
| 광고(종합)대행+광고제작 | | 4,444 | 61.8 | 2,751 | 38.2 | 7,195 |
| 그 외 | | 9,709 | 60.2 | 6,425 | 39.8 | 16,134 |
| 합계 | | 20,988 | 60.6 | 13,659 | 39.4 | 34,647 |

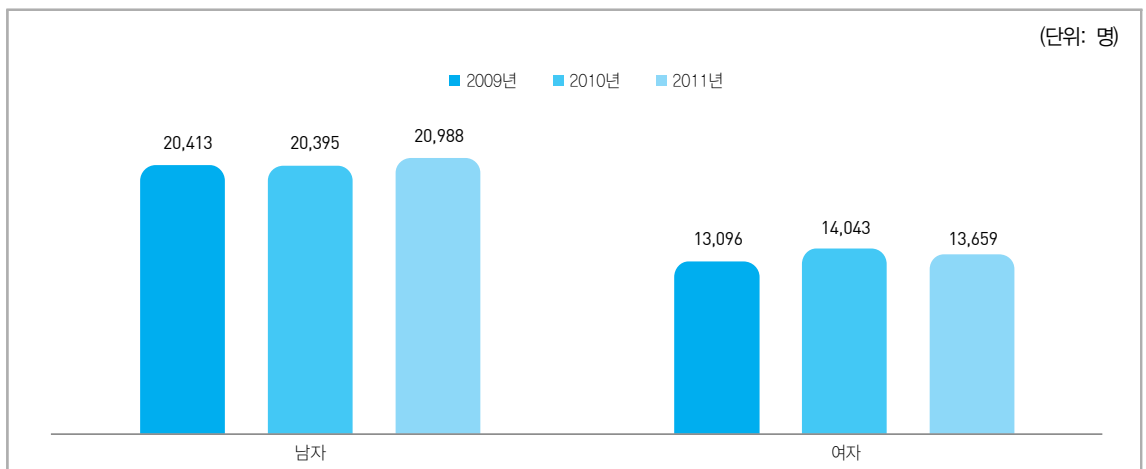
연도별로 보면, 남자 종사자 수는 2009년 2만 413명에서 2010년에 2만 395명으로 소폭 감소했으나, 2011년에는 2만 988명으로 다시 증가했다. 이는 전년대비 2.9%, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.4% 증가한 수치다. 여자는 2009년 1만 3,096명에서 2010년 1만 4,043명으로 증가했고, 2011년에는 1만 3,659명으로 감소하여 전년대비 2.7% 감소, 연평균 2.1% 증가했다.

〈표 4-8-22〉 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 20,413 | 13,096 | 33,509 |
| 2010년 | | 20,395 | 14,043 | 34,438 |
| 2011년 | | 20,988 | 13,659 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.9 | ▽2.7 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 1.4 | 2.1 | 1.7 |

[그림 4-8-15] 광고산업 성별 연도별 종사자 현황



8.5.6 광고산업 직무별 종사자 현황

2011년 광고산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 관리직 종사자 수가 1만 2,367명(35.7%)으로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년과 비슷한 수준이며, 2009년부터 2011년까지 연평균

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

0.6% 증가한 수치이다. AE 직무 종사자 수는 7,504명(21.7%)으로 전년대비 17.9% 증가, 연평균 25.1% 증가했으며, 디자이너 직무 종사자 수는 6,652명(19.2%)으로 전년대비 13.4% 감소, 연평균 0.3% 감소했다. PR 직무 종사자 수는 1,716명(5.0%)으로 전년대비 1.8% 증가했지만 연평균은 14.0% 감소했으며, 마케팅조사 직무 종사자 수는 1,439명(4.2%)으로 전년대비 0.8% 증가, 연평균 6.2% 증가했다. PD 직무 종사자 수는 1,398명(4.0%)으로 전년대비 56.2% 증가했으며, 연평균 15.6% 증가한 것으로 나타났다.

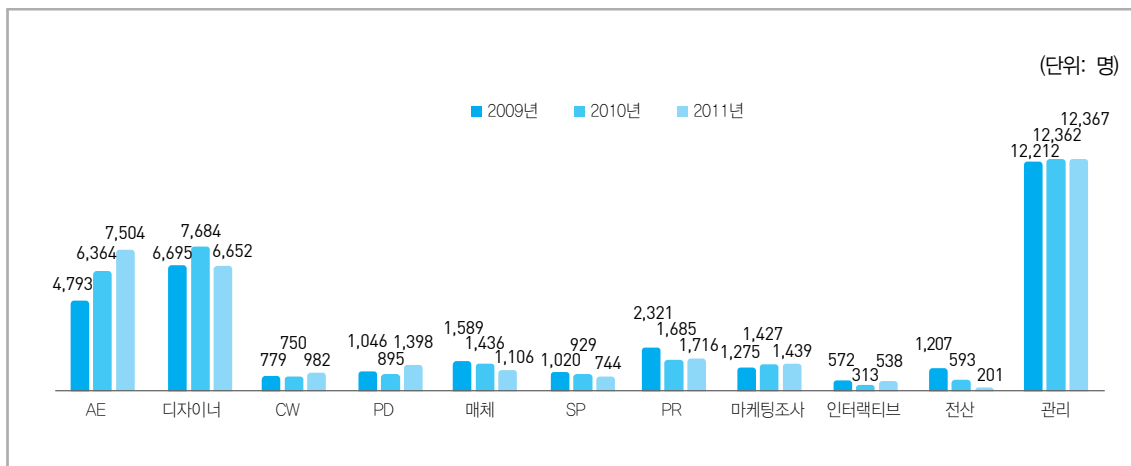
전년대비 종사자 수가 가장 많이 증가한 직무는 인터랙티브 직무로 전년대비 225명 증가해 71.9%의 증가율을 보였고, 가장 많은 감소를 보인 직무는 전산 직무로 392명 감소한 것으로 나타나 66.1%의 감소율을 보였다.

〈표 4-8-23〉 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|
| | | AE | 디자이너 | CW | PD | 매체 | SP | PR | 마케팅 조사 | 인터랙티브 | 전산 | | 관리 |
| 2009년 | | 4,793 | 6,695 | 779 | 1,046 | 1,589 | 1,020 | 2,321 | 1,275 | 572 | 1,207 | 12,212 | 33,509 |
| 2010년 | | 6,364 | 7,684 | 750 | 895 | 1,436 | 929 | 1,685 | 1,427 | 313 | 593 | 12,362 | 34,438 |
| 2011년 | | 7,504 | 6,652 | 982 | 1,398 | 1,106 | 744 | 1,716 | 1,439 | 538 | 201 | 12,367 | 34,647 |
| 비중(%) | | 21.7 | 19.2 | 2.8 | 4.0 | 3.2 | 2.0 | 5.0 | 4.2 | 1.6 | 0.6 | 35.7 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 17.9 | ▽13.4 | 30.9 | 56.2 | ▽23.0 | ▽19.9 | 1.8 | 0.8 | 71.9 | ▽66.1 | 0.0 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 25.1 | ▽0.3 | 12.3 | 15.6 | ▽16.6 | ▽14.6 | ▽14.0 | 6.2 | ▽3.0 | ▽59.2 | 0.6 | 1.7 |

〈그림 4-8-16〉 광고산업 직무별 연도별 종사자 현황



8.5.7 광고산업 학력별 종사자 현황

2011년 광고산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 2만 2,455명(64.8%)이며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 5,186명(15.0%), 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 4,860명(14.0%), 대학원 졸업 이상 종사자 수는 2,146명(6.2%)인 것으로 나타났다.

업종별로 보면, 전체적으로 대학교를 졸업한 종사자가 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

데, 특히 광고(종합)대행+광고제작은 대학교를 졸업한 종사자의 비중이 69.2%로 다른 업종에 비해 높은 것으로 나타났다. 전문대학을 졸업한 종사자와 고등학교 졸업 이하 종사자의 비중이 높은 업종은 그 외이며, 비중은 각각 19.4%와 16.5%인 것으로 나타났다.

〈표 4-8-24〉 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 학력 | 고졸 이하 | | 전문대졸 | | 대졸 | | 대학원졸 이상 | | 합계 |
|---------------|----|-------|--------|-------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 광고(종합)대행+그 외 | | 809 | 9.9 | 1,289 | 15.8 | 5,551 | 67.9 | 527 | 6.4 | 8,176 |
| 광고제작+그 외 | | 427 | 13.6 | 454 | 14.4 | 2,096 | 66.7 | 165 | 5.3 | 3,142 |
| 광고(종합)대행+광고제작 | | 493 | 6.8 | 788 | 11.0 | 4,976 | 69.2 | 938 | 13.0 | 7,195 |
| 그 외 | | 3,131 | 19.4 | 2,655 | 16.5 | 9,832 | 60.9 | 516 | 3.2 | 16,134 |
| 합계 | | 4,860 | 14.0 | 5,186 | 15.0 | 22,455 | 64.8 | 2,146 | 6.2 | 34,647 |

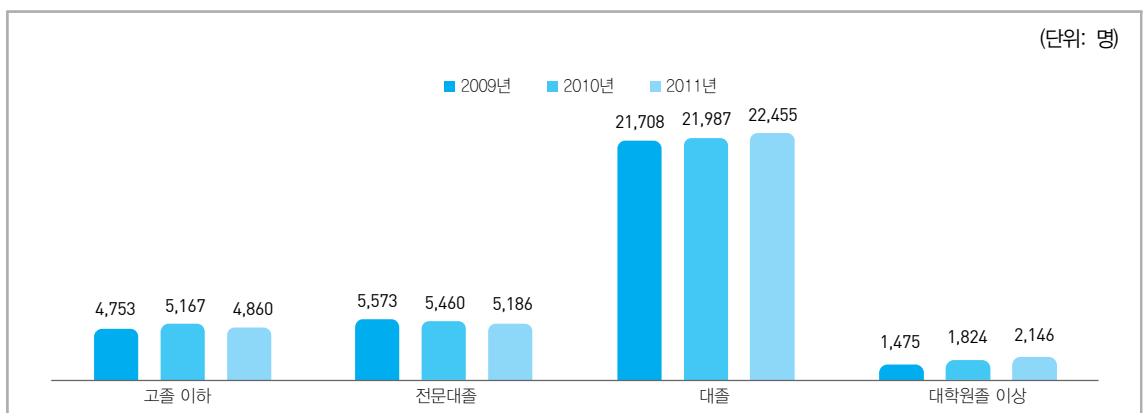
증감률을 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 5.9% 감소했으나 2009년부터 2011년까지 연평균 1.1% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 5.0% 감소, 연평균 3.5% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 1.7% 증가하여 지속적인 증가세를 보였다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 17.7% 증가했으며, 연평균 20.6% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-8-25〉 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 4,753 | 5,573 | 21,708 | 1,475 | 33,509 |
| 2010년 | | 5,167 | 5,460 | 21,987 | 1,824 | 34,438 |
| 2011년 | | 4,860 | 5,186 | 22,455 | 2,146 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽5.9 | ▽5.0 | 2.1 | 17.7 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 1.1 | ▽3.5 | 1.7 | 20.6 | 1.7 |

〈그림 4-8-17〉 광고산업 학력별 연도별 종사자 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

8.5.8 광고산업 연령별 종사자 현황

2011년 광고산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 40세 이상인 종사자 수가 1만 1,428명(33.0%)으로 가장 많았고, 29세 이하인 종사자 수는 8,047명(23.2%), 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 7,939명(22.9%), 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 7,233명(20.9%)의 순인 것으로 나타났다.

40세 이상인 종사자를 업종별로 보면, 그 외의 종사자 비중이 36.0%로 가장 높았으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자를 업종별로 보면 광고제작+그 외의 종사자 비중이 24.9%로 가장 높은 것으로 나타났다. 30세 이상 34세 이하인 종사자를 업종별로 보면 광고(종합)대행+광고제작의 종사자 비중이 27.2%로 다른 업종에 비해 높은 것으로 나타났다.

〈표 4-8-26〉 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 연령 | | 29세 이하 | | 30~34세 | | 35~39세 | | 40세 이상 | | 합계 |
|---------------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--|----|
| | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | | | |
| 광고(종합)대행+그 외 | 1,917 | 23.4 | 1,819 | 22.3 | 1,723 | 21.1 | 2,716 | 33.2 | 8,175 | | |
| 광고제작+그 외 | 671 | 21.4 | 656 | 20.9 | 784 | 24.9 | 1,032 | 32.8 | 3,143 | | |
| 광고(종합)대행+광고제작 | 1,640 | 22.8 | 1,960 | 27.2 | 1,726 | 24.0 | 1,869 | 26.0 | 7,195 | | |
| 그 외 | 3,819 | 23.7 | 3,504 | 21.7 | 3,000 | 18.6 | 5,811 | 36.0 | 16,134 | | |
| 합계 | 8,047 | 23.2 | 7,939 | 22.9 | 7,233 | 20.9 | 11,428 | 33.0 | 34,647 | | |

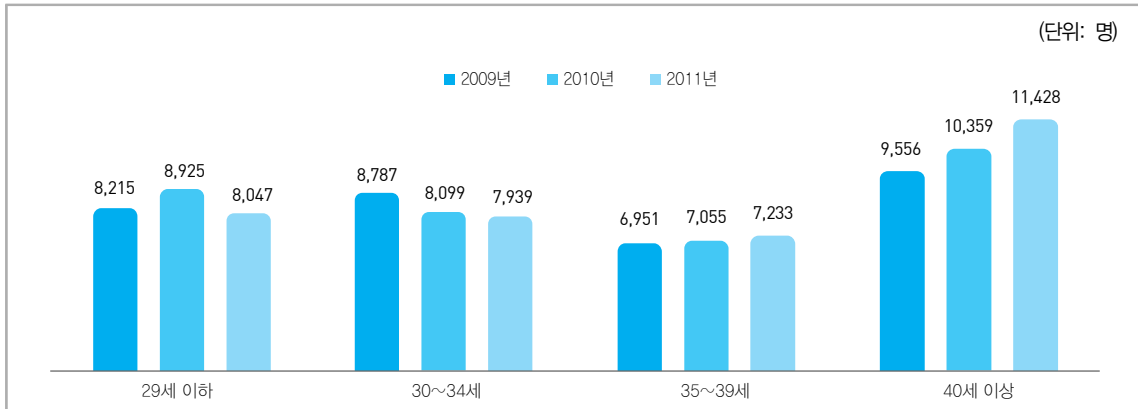
증감률을 보면, 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 9.8% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 1.0% 감소했으며, 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 2.0% 감소, 연평균 4.9% 감소했다. 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 2.5% 증가, 연평균 2.0% 증가했으며, 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 10.3% 증가, 연평균 9.4% 증가했다.

〈표 4-8-27〉 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 8,215 | 8,787 | 6,951 | 9,556 | 33,509 |
| 2010년 | | 8,925 | 8,099 | 7,055 | 10,359 | 34,438 |
| 2011년 | | 8,047 | 7,939 | 7,233 | 11,428 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽9.8 | ▽2.0 | 2.5 | 10.3 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | ▽1.0 | ▽4.9 | 2.0 | 9.4 | 1.7 |

[그림 4-8-18] 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황



8.5.9 광고산업 직급별 종사자 현황

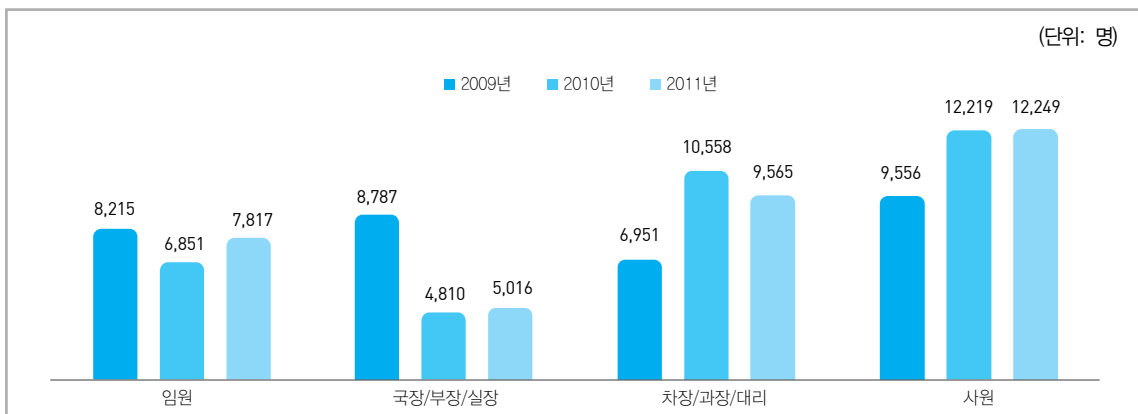
2011년 광고산업의 직급별 종사자 현황을 보면, 사원이 1만 2,249명(35.3%)으로 가장 많았고, 차장/과장/대리 9,565명(27.6%), 임원 7,817명(22.6%), 국장/부장/실장 5,016명(14.5%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면, 임원은 전년대비 14.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.5% 감소했으며, 국장/부장/실장은 전년대비 4.3% 증가, 연평균 24.4% 감소했다. 차장/과장/대리는 전년대비 9.4% 감소, 연평균 17.3% 증가했으며, 사원은 전년대비 0.2% 증가, 연평균 또한 13.2% 증가했다.

[표 4-8-28] 광고산업 직급별 연도별 종사자 현황

| 연도 | 직급 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|-------|----------|----------|--------|--------|
| | | 임원 | 국장/부장/실장 | 차장/과장/대리 | 사원 | |
| 2009년 | | 8,215 | 8,787 | 6,951 | 9,556 | 33,509 |
| 2010년 | | 6,851 | 4,810 | 10,558 | 12,219 | 34,438 |
| 2011년 | | 7,817 | 5,016 | 9,565 | 12,249 | 34,647 |
| | 비중(%) | 22.6 | 14.5 | 27.6 | 35.3 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 14.1 | 4.3 | ▽9.4 | 0.2 | 0.6 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.5 | ▽24.4 | 17.3 | 13.2 | 1.7 |

[그림 4-8-19] 광고산업 직급별 연도별 종사자 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

09 캐릭터산업

〈표 4-9-1〉 캐릭터산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 정의 |
|------------|----------------|---|
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체 |

캐릭터산업의 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 2개와 소분류 4개로 체계를 마련했다.

- 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
- 캐릭터 상품 유통업 : 캐릭터상품 도매업

9.1 캐릭터산업 전체 요약

2011년 캐릭터산업의 사업체 수는 1,711개이며, 종사자 수는 2만 6,418명으로 나타났다. 매출액은 7조 2,095억 원이며, 부가가치액은 3조 652억 원, 부가가치율은 42.52%로 조사됐다. 수출액은 3억 9,226만 달러이며, 수입액은 1억 8,255만 달러인 것으로 조사됐다.

캐릭터산업의 사업체 수는 2006년 1,379개에서 2011년 1,711개로 연평균 4.4% 증가했다. 매출액과 종사자 수는 연평균 각각 9.6% 증가, 5.8% 증가한 것으로 분석됐다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액이며, 연평균 19.9% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2006년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2011년에는 전년대비 42.0% 성장했다. 캐릭터산업의 매출액, 수출액, 그리고 부가가치액은 전년대비 20% 이상 증가하여 높은 성장세를 보이고 있다.

전체적으로 국내 캐릭터산업은 국내외적으로 경쟁력을 보유한 국산 캐릭터를 이용한 봉제인형, 로봇, 완구 등 어린이 수요에 부응한 다양한 상품 출시와 판매로 매출이 상승하고 있으며, 이와 더불어 유아와 어린이를 대상으로 캐릭터를 활용한 교육 사업이 활발히 진행되고 있다. 또한 캐릭터산업은 고부가가치 산업으로서 지속적인 성장이 이루어지고 있으며, 특히 캐릭터 개발 및 라이선스 분야는 2009년부터 2011년까지 연평균 24.0% 증가했다. 일부 국제경쟁력을 갖춘 국내 캐릭터의 선전에 힘입어 2011년은 국내캐릭터 매출액(3조 6,316억 원)이 해외캐릭터 매출액(3조 5,778억 원)을 넘어선 해로서 매우 의미가 있다. 또한 신규 캐릭터 개발에 여러 기업이 협업하여 진행하는 사례가 지속적으로 증가하고 있어 향후에도 국내 캐릭터산업은 지속적으로 성장할 것으로 예상된다.

〈표 4-9-2〉 캐릭터산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 1,379 | 19,889 | 4,550,932 | 1,238,309 | 27.21 | 189,451 | 211,909 |
| 2007년 | 1,531 | 21,846 | 5,115,639 | 1,801,217 | 35.21 | 202,889 | 225,257 |
| 2008년 | 1,521 | 21,092 | 5,098,713 | 1,956,376 | 38.37 | 228,250 | 198,679 |
| 2009년 | 1,542 | 23,406 | 5,358,272 | 2,202,786 | 41.11 | 236,521 | 196,367 |
| 2010년 | 1,593 | 25,102 | 5,896,897 | 2,475,517 | 41.98 | 276,328 | 190,456 |
| 2011년 | 1,711 | 26,418 | 7,209,583 | 3,065,286 | 42.52 | 392,266 | 182,555 |
| 전년대비증감률(%) | 7.4 | 5.2 | 22.3 | 23.8 | 0.54p | 42.0 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | 4.4 | 5.8 | 9.6 | 19.9 | - | 15.7 | ▽2.9 |

2011년 캐릭터산업의 업체당 평균매출액은 42억 1,400만 원, 1인당 평균 매출액은 2억 7,300만 원으로 조사됐다. 업종별로 보면, 캐릭터 제작업의 업체당 평균매출액은 44억 7,700만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 업체당 평균 매출액은 15억 8,200만 원, 캐릭터상품 제조업의 업체당 평균 매출액은 67억 3,200만 원인 것으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업의 업체당 평균매출액은 39억 8,400만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업은 56억 1,000만 원, 캐릭터상품 소매업은 34억 5,000만 원으로 나타났다. 소분류별로 봤을 때, 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종은 캐릭터상품 제조업인 것으로 나타났다.

캐릭터 제작업의 1인당 평균매출액은 2억 6,200만 원으로 나타났으며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 1인당 평균 매출액은 1억 5,600만 원으로 나타났으며, 캐릭터상품 제조업의 1인당 평균매출액은 3억 원으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업의 1인당 평균매출액은 2억 8,400만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업의 1인당 평균매출액은 5억 3,200만 원, 캐릭터상품 소매업의 1인당 평균매출액은 2억 2,700만 원으로 나타났다. 소분류별로 봤을 때, 1인당 평균매출액이 가장 높은 업종은 캐릭터상품 도매업인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-3〉 캐릭터산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 업체당 평균 매출액 (백만 원) | 1인당 평균 매출액 (백만 원) |
|------------|----------------|--------------|--------------|---------------|-------------------------|-------------------------|
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 349 | 3,536 | 552,216 | 1,582 | 156 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 448 | 10,057 | 3,015,724 | 6,732 | 300 |
| | 소계 | 797 | 13,593 | 3,567,940 | 4,477 | 262 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 226 | 2,382 | 1,267,809 | 5,610 | 532 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 688 | 10,443 | 2,373,834 | 3,450 | 227 |
| | 소계 | 914 | 12,825 | 3,641,643 | 3,984 | 284 |
| 합계 | | 1,711 | 26,418 | 7,209,583 | 4,214 | 273 |

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

9.2 캐릭터산업 사업체 수 현황

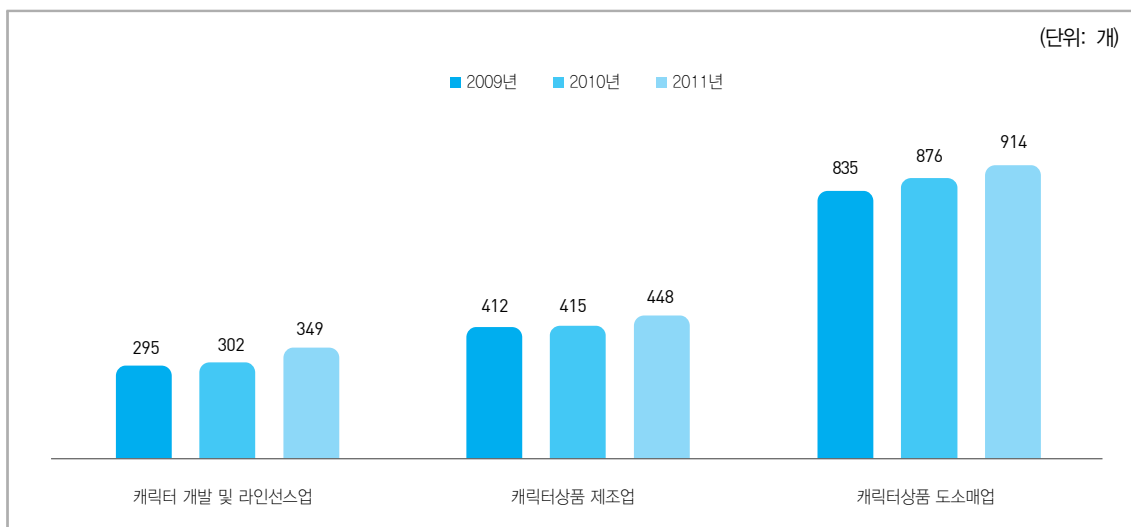
2011년 캐릭터산업 사업체 수는 1,711개로 전년대비 7.4% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.3% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별 보면, 캐릭터상품 도소매업 사업체 수가 914개로 전체의 53.4% 비중을 차지했으며, 전년대비 4.3% 증가, 연평균 4.6% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 캐릭터 상품 제조업 사업체 수가 448개(26.2%)로 전년대비 8.0% 증가, 연평균 4.3% 증가했으며, 캐릭터 개발 및 라이선스업 사업체 수는 349개(20.4%)로 전년대비 15.6% 증가, 연평균 8.8% 증가했다.

〈표 4-9-4〉 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 295 | 302 | 349 | 20.4 | 15.6 | 8.8 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 412 | 415 | 448 | 26.2 | 8.0 | 4.3 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도소매업 | 835 | 876 | 914 | 53.4 | 4.3 | 4.6 |
| 합계 | | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 100.0 | 7.4 | 5.3 |

〔그림 4-9-1〕 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



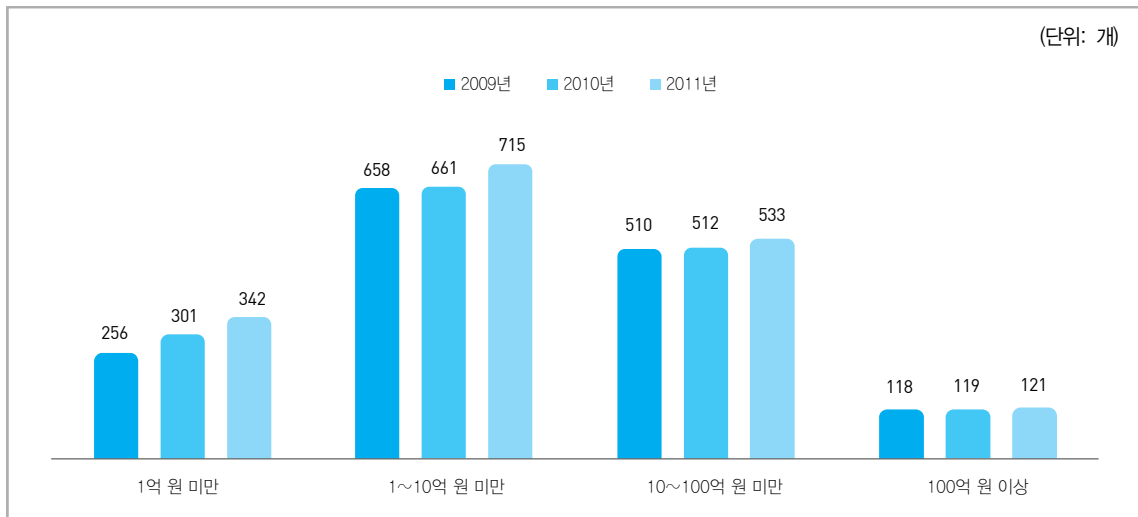
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 715개(41.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 8.2% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.2% 증가했다. 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 533개로 31.1%를 차지했고, 전년대비 4.1% 증가, 연평균 2.2% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 342개(20.0%)로 전년대비 13.6% 증가, 연평균 15.6% 증가했고, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 121개(7.1%)로 전년대비 1.7% 증가, 연평균 1.3% 증가했다.

〈표 4-9-5〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | | 256 | 301 | 342 | 20.0 | 13.6 | 15.6 |
| 1~10억 원 미만 | | 658 | 661 | 715 | 41.8 | 8.2 | 4.2 |
| 10~100억 원 미만 | | 510 | 512 | 533 | 31.1 | 4.1 | 2.2 |
| 100억 원 이상 | | 118 | 119 | 121 | 7.1 | 1.7 | 1.3 |
| 합계 | | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 100.0 | 7.4 | 5.3 |

〈그림 4-9-2〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 886개(51.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 11.2% 증가, 연평균 8.5% 증가했다. 다음으로 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 401개(23.4%)로 전년대비 1.8% 증가, 연평균 1.0% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 292개(17.1%)로 전년대비 6.2% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 79개(4.6%)로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 2.6% 증가했고, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 53개(3.1%)로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 3.0% 증가했다.

〈표 4-9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|----|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | | 753 | 797 | 886 | 51.8 | 11.2 | 8.5 |
| 5~9인 | | 271 | 275 | 292 | 17.1 | 6.2 | 3.8 |
| 10~49인 | | 393 | 394 | 401 | 23.4 | 1.8 | 1.0 |
| 50~99인 | | 75 | 76 | 79 | 4.6 | 3.9 | 2.6 |
| 100인 이상 | | 50 | 51 | 53 | 3.1 | 3.9 | 3.0 |
| 합계 | | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 100.0 | 7.4 | 5.3 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

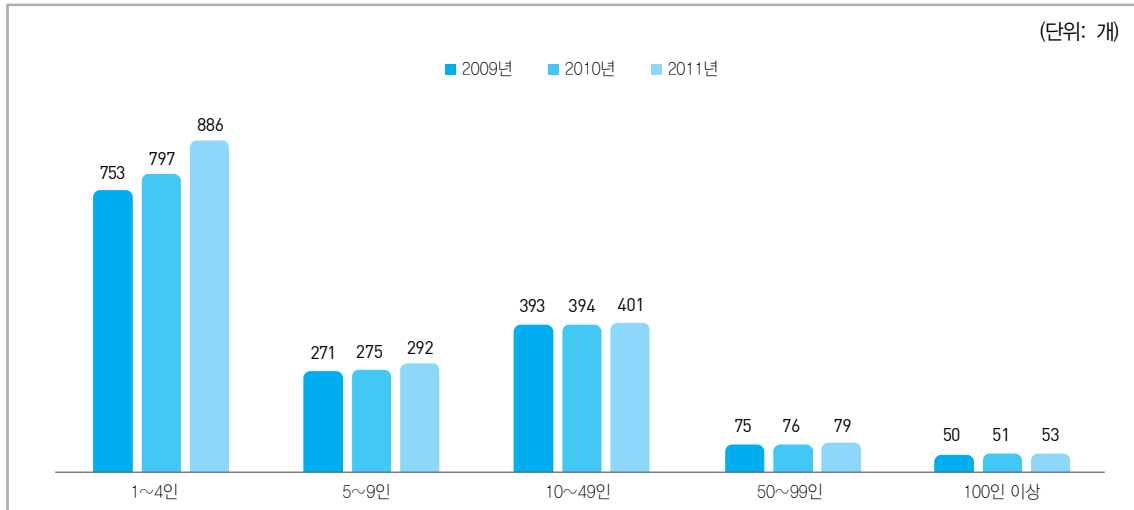
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-3] 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



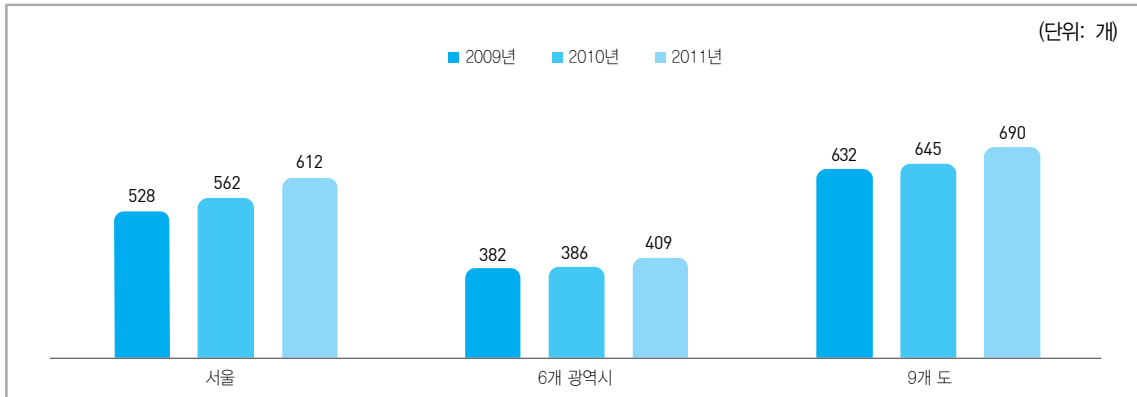
2011년 캐릭터산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 612개로 전체의 35.8%를 차지했고, 전년대비 8.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 7.7% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 409개로 전체 사업체의 23.9%를 차지했고, 부산의 사업체 수는 148개로 전체의 8.6%를 차지해 다른 광역시들보다 높은 비중을 보였다. 6개 광역시의 사업체 수는 전년대비 6.0% 증가, 연평균 3.5% 증가했으며 부산의 사업체 수는 전년대비 8.0% 증가, 연평균 4.7% 증가했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 371개로 전체의 21.7%를 차지했고 전년대비 8.5% 증가, 연평균 5.9% 증가했다.

〈표 4-9-7〉 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 6개 시 | 서울 | 528 | 562 | 612 | 35.8 | 8.9 | 7.7 |
| | 부산 | 135 | 137 | 148 | 8.6 | 8.0 | 4.7 |
| | 대구 | 78 | 79 | 82 | 4.8 | 3.8 | 2.5 |
| | 인천 | 59 | 59 | 61 | 3.6 | 3.4 | 1.7 |
| | 광주 | 38 | 38 | 40 | 2.3 | 5.3 | 2.6 |
| | 대전 | 45 | 46 | 48 | 2.8 | 4.3 | 3.3 |
| | 울산 | 27 | 27 | 30 | 1.8 | 11.1 | 5.4 |
| | 소계 | 382 | 386 | 409 | 23.9 | 6.0 | 3.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 331 | 342 | 371 | 21.7 | 8.5 | 5.9 |
| | 강원도 | 25 | 25 | 27 | 1.6 | 8.0 | 3.9 |
| | 충청북도 | 39 | 39 | 41 | 2.4 | 5.1 | 2.5 |
| | 충청남도 | 28 | 29 | 32 | 1.9 | 10.3 | 6.9 |
| | 전라북도 | 33 | 32 | 35 | 2.0 | 9.4 | 3.0 |
| | 전라남도 | 22 | 21 | 23 | 1.3 | 9.5 | 2.2 |
| | 경상북도 | 38 | 39 | 41 | 2.4 | 5.1 | 3.9 |
| | 경상남도 | 67 | 68 | 69 | 4.0 | 1.5 | 1.5 |
| | 제주도 | 49 | 50 | 51 | 3.0 | 2.0 | 2.0 |
| | 소계 | 632 | 645 | 690 | 40.3 | 7.0 | 4.5 |
| 합계 | 1,542 | 1,593 | 1,711 | 100.0 | 7.4 | 5.3 | |

[그림 4-9-4] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



9.3 캐릭터산업 매출액 현황¹⁶⁵⁾

2011년 캐릭터산업의 매출액은 7조 2,095억 원으로 전년대비 22.3% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 16.0% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년 5조 3,582억 원, 2010년 5조 8,968억 원, 2011년 7조 2,095억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 캐릭터상품 소매업 매출액은 전년대비 27.2% 증가, 연평균 18.1% 증가해 다른 업종에 비해 크게 증가한 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 캐릭터상품 제조업 매출액이 3조 157억 원으로 전체 매출액의 41.8%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 캐릭터상품 소매업 매출액이 2조 3,738억 원으로 전체 매출액의 32.9%를 차지했다. 캐릭터상품 도매업의 매출액은 1조 2,678억 원으로 17.6%를 차지했다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액은 5,522억 원으로 7.7%의 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면, 캐릭터 제작업은 2009년 2조 7,134억 원에서 2010년에 3조 318억 원, 2011년에 3조 5,679억 원으로 꾸준히 증가해 왔는데, 이는 전년대비 17.7% 증가, 연평균 14.7% 증가한 수치이다. 캐릭터 상품 유통업의 매출액은 2009년 2조 6,448억 원, 2010년 2조 8,650억 원, 2011년 3조 6,416억 원으로 전년대비 27.1% 증가, 연평균 17.3% 증가한 것으로 나타났다.

[표 4-9-8] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 358,862 | 463,221 | 552,216 | 7.7 | 19.2 | 24.0 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 2,354,597 | 2,568,587 | 3,015,724 | 41.8 | 17.4 | 13.2 |
| | 소계 | 2,713,459 | 3,031,808 | 3,567,940 | 49.5 | 17.7 | 14.7 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 941,749 | 998,762 | 1,267,809 | 17.6 | 26.9 | 16.0 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 1,703,064 | 1,866,327 | 2,373,834 | 32.9 | 27.2 | 18.1 |
| | 소계 | 2,644,813 | 2,865,089 | 3,641,643 | 50.5 | 27.1 | 17.3 |
| 합계 | | 5,358,272 | 5,896,897 | 7,209,583 | 100.0 | 22.3 | 16.0 |

165) 캐릭터 상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

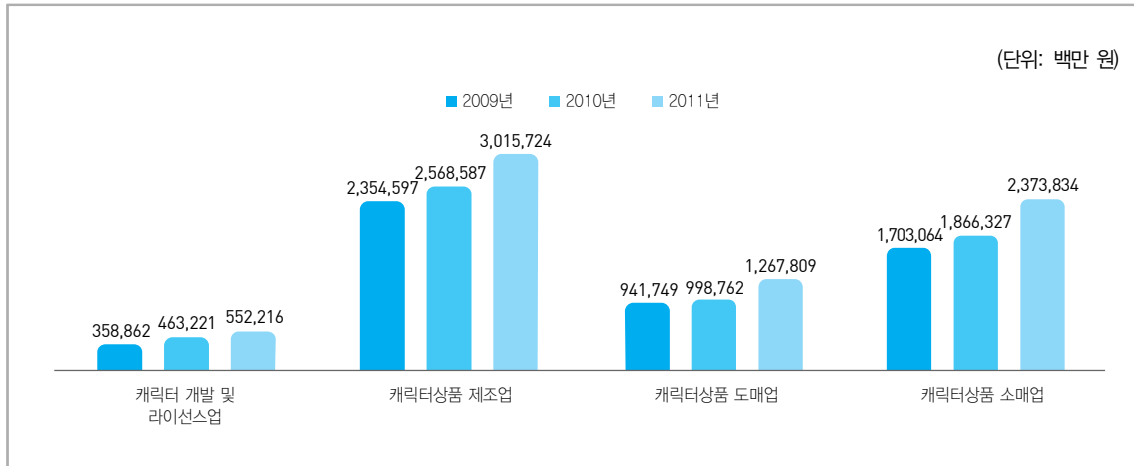
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-5] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황



국내 캐릭터와 해외 캐릭터의 매출액을 비교해 보면, 국내 캐릭터 매출액은 3조 6,316억 원으로 전년 대비 31.8% 증가, 연평균 23.9% 증가했고, 해외 캐릭터 매출액은 3조 5,778억 원으로 전년대비 13.9% 증가, 연평균 9.4% 증가한 것으로 나타났다. 2011년 국내 캐릭터와 해외 캐릭터의 매출액 차이는 538억 원으로 나타났다. 2009년과 2010년에는 국내 캐릭터 매출액보다 해외 캐릭터 매출액이 더 컸으나, 2011년에는 국내 캐릭터 매출액이 해외 캐릭터 매출액 보다 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-9〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 업종별 연도별 매출액 비교

(단위: 백만 원)

| 구분 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터상품 도소매업 | 합계 | 비중(%) | |
|-------------|----------------|-----------|------------|-----------|-----------|-------|
| 2009년 | 국내캐릭터 | 144,622 | 1,000,716 | 1,221,908 | 44.2 | |
| | 해외캐릭터 | 214,240 | 1,353,881 | 1,422,905 | 55.8 | |
| | 합계 | 358,862 | 2,354,597 | 2,644,813 | 5,358,272 | 100.0 |
| 2010년 | 국내캐릭터 | 206,329 | 1,163,275 | 1,385,698 | 46.7 | |
| | 해외캐릭터 | 256,892 | 1,405,312 | 1,479,391 | 53.3 | |
| | 합계 | 463,221 | 2,568,587 | 2,865,089 | 5,896,897 | 100.0 |
| 2011년 | 국내캐릭터 | 272,526 | 1,532,582 | 1,826,587 | 50.4 | |
| | 해외캐릭터 | 279,690 | 1,483,142 | 1,815,056 | 49.6 | |
| | 합계 | 552,216 | 3,015,724 | 3,641,643 | 7,209,583 | 100.0 |
| 전년대비 증감률(%) | 국내캐릭터 | 32.1 | 31.7 | 31.8 | 31.8 | - |
| | 해외캐릭터 | 8.9 | 5.5 | 22.7 | 13.9 | - |
| | 합계 | 19.2 | 17.4 | 27.1 | 22.3 | - |
| 연평균 증감률(%) | 국내캐릭터 | 37.3 | 23.8 | 22.3 | 23.9 | - |
| | 해외캐릭터 | 14.3 | 4.7 | 12.9 | 9.4 | - |
| | 합계 | 24.0 | 13.2 | 17.3 | 16.0 | - |

9.3.1 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 유통/배급 매출액이 3조 8,395억 원으로 전체 매출액의 53.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였으며, 다음으로 창작 및 제작 매출액이 2조 8,738억 원으로 39.9%를 차지했다. 단순복제 매출액은 2,780억 원으로 3.9%를 차지했고, 제작 서비스 매출액은 1,492억 원으로 2.1%를 차지했다. 기타 매출액은 688억 원으로 가장 낮은 1.0%의 비중을 보였다.

〈표 4-9-10〉 캐릭터산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|----------------|------|-----------|---------|---------|-----------|--------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | | 500,985 | 2,322 | - | 35,551 | 13,358 | 552,216 |
| 캐릭터상품 제조업 | | 2,335,871 | 146,925 | 278,043 | 232,527 | 22,358 | 3,015,724 |
| 캐릭터상품 도매업 | | 14,652 | - | - | 1,246,332 | 6,825 | 1,267,809 |
| 캐릭터상품 소매업 | | 22,346 | - | - | 2,325,130 | 26,358 | 2,373,834 |
| 합계 | | 2,873,854 | 149,247 | 278,043 | 3,839,540 | 68,899 | 7,209,583 |
| 비중(%) | | 39.9 | 2.1 | 3.9 | 53.2 | 1.0 | 100.0 |

연도별로 보면, 창작 및 제작 매출액은 2009년 2조 2,719억 원, 2010년 2조 5,144억 원, 2011년 2조 8,738억 원으로 전년대비 14.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.5% 증가한 것으로 나타났다. 제작 서비스 매출액 또한 2010년 1,312억 원에서 2011년 1,492억 원으로 전년대비 13.7% 증가했다. 단순복제 매출액은 2010년 1,732억 원에서 2011년에는 2,780억 원으로 전년대비 60.5% 증가해 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 유통/배급 매출액은 2009년 2조 7,624억 원, 2010년 3조 120억 원, 2011년 3조 8,395억 원으로 전년대비 27.5% 증가, 연평균 17.9% 증가했다. 기타 매출액은 2010년 658억 원에서 2011년 688억 원으로 전년대비 4.7% 증가한 것으로 나타났으며, 연평균 또한 6.9% 증가한 것으로 나타났다.

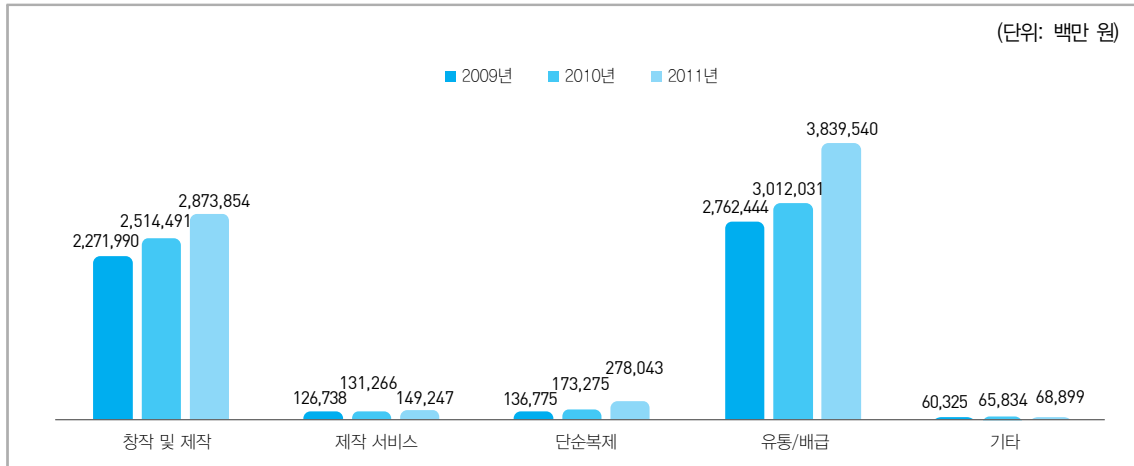
〈표 4-9-11〉 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|-----------|---------|---------|-----------|--------|-----------|
| 2009년 | | 2,271,990 | 126,738 | 136,775 | 2,762,444 | 60,325 | 5,358,272 |
| 2010년 | | 2,514,491 | 131,266 | 173,275 | 3,012,031 | 65,834 | 5,896,897 |
| 2011년 | | 2,873,854 | 149,247 | 278,043 | 3,839,540 | 68,899 | 7,209,583 |
| 전년대비증감률(%) | | 14.3 | 13.7 | 60.5 | 27.5 | 4.7 | 22.3 |
| 연평균증감률(%) | | 12.5 | 8.5 | 42.6 | 17.9 | 6.9 | 16.0 |

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

[그림 4-9-6] 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



9.3.2 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 3조 2,902억 원으로 전체 매출액의 45.6%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 100억 원 이상인 사업체의 매출액이 3조 2,180억 원으로 전체 매출액의 44.6%인 것으로 조사됐다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 6,759억 원으로 9.4%를 차지했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 253억 원으로 0.4%의 낮은 비중을 보였다.

[표 4-9-12] 캐릭터산업 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 |
|----------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 6,967 | 103,259 | 258,398 | 183,592 | 552,216 |
| 캐릭터상품 제조업 | 5,689 | 143,622 | 1,436,746 | 1,429,667 | 3,015,724 |
| 캐릭터상품 도매업 | 2,968 | 102,856 | 632,526 | 529,459 | 1,267,809 |
| 캐릭터상품 소매업 | 9,697 | 326,258 | 962,581 | 1,075,298 | 2,373,834 |
| 합계 | 25,321 | 675,995 | 3,290,251 | 3,218,016 | 7,209,583 |
| 비중(%) | 0.4 | 9.4 | 45.6 | 44.6 | 100.0 |

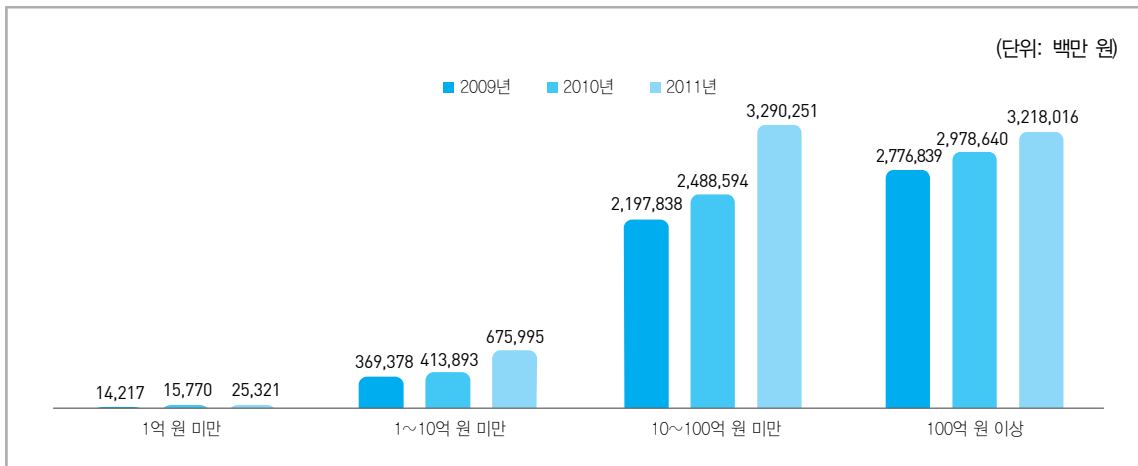
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액이 전년대비 63.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 35.3% 증가해 가장 큰 폭의 증가세를 나타냈다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년에 2조 1,978억 원이었으며, 2010년에 2조 4,885억 원, 2011년에 3조 2,902억 원으로 꾸준한 증가세를 보였다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 2009년 142억 원에서 2010년 157억 원, 2011년에는 253억 원으로 전년대비 60.6% 증가, 연평균 33.5% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 2009년 2조 7,768억 원에서 2011년 3조 2,180억 원으로 연평균 7.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-13〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2009년 | | 14,217 | 369,378 | 2,197,838 | 2,776,839 | 5,358,272 |
| 2010년 | | 15,770 | 413,893 | 2,488,594 | 2,978,640 | 5,896,897 |
| 2011년 | | 25,321 | 675,995 | 3,290,251 | 3,218,016 | 7,209,583 |
| | 전년대비증감률(%) | 60.6 | 63.3 | 32.2 | 8.0 | 22.3 |
| | 연평균증감률(%) | 33.5 | 35.3 | 22.4 | 7.7 | 16.0 |

〔그림 4-9-7〕 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



9.3.3 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액이 2조 9,988억 원으로 전체 매출액의 41.6%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 2조 7,234억 원으로 37.8%를 차지했고, 100인 이상인 사업체의 매출액은 6,284억 원으로 8.7%를 차지했다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 4,625억 원으로 6.4%의 비중을 차지했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 3,963억 원으로 5.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-14〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|----------------|--------|---------|---------|-----------|-----------|---------|-----------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | | 38,276 | 98,263 | 288,692 | 126,985 | - | 552,216 |
| 캐릭터상품 제조업 | | 61,882 | 74,258 | 925,226 | 1,325,926 | 628,432 | 3,015,724 |
| 캐릭터상품 도매업 | | 43,599 | 102,132 | 502,827 | 619,251 | - | 1,267,809 |
| 캐릭터상품 소매업 | | 318,765 | 121,697 | 1,282,116 | 651,256 | - | 2,373,834 |
| 합계 | | 462,522 | 396,350 | 2,998,861 | 2,723,418 | 628,432 | 7,209,583 |
| 비중(%) | | 6.4 | 5.5 | 41.6 | 37.8 | 8.7 | 100.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

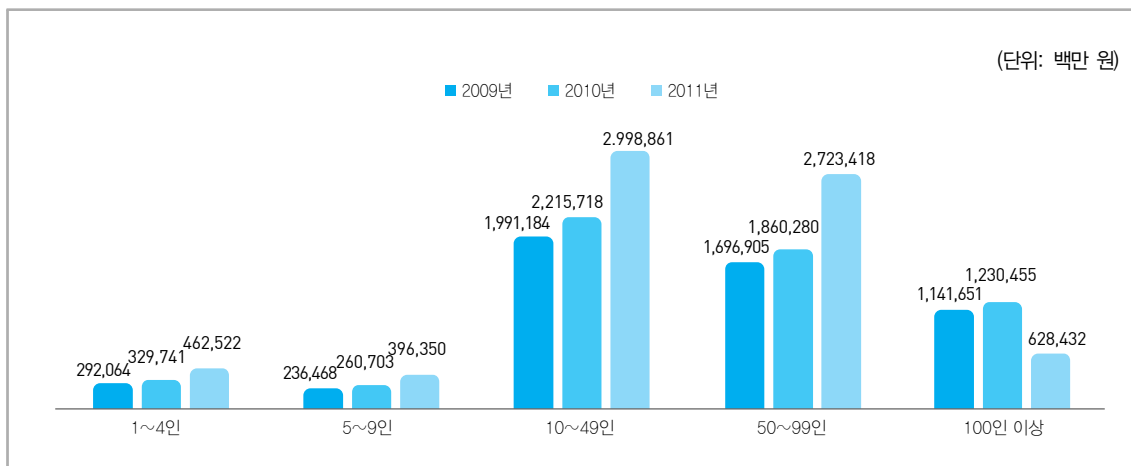
연도별로 보면, 종사자가 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 2009년 2,364억 원에서 2010년 2,607억 원, 2011년 3,963억 원을 나타내며, 전년대비 52.0% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 29.5% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 46.4% 증가, 연평균 26.7% 증가했고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 40.3% 증가, 연평균 25.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 2009년 1조 9,911억 원, 2010년 2조 2,157억 원, 2011년 2조 9,988억 원으로 전년대비 35.3% 증가, 연평균 22.7% 증가한 것으로 나타났다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 2009년 1조 1,416억 원, 2010년 1조 2,304억 원으로 1조가 넘었으나, 2011년에는 6,284억 원으로 큰 폭으로 감소했다. 이는 전년대비 48.9% 감소, 연평균 25.8% 감소한 수치이다.

〈표 4-9-15〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2009년 | 292,064 | 236,468 | 1,991,184 | 1,696,905 | 1,141,651 | 5,358,272 |
| 2010년 | 329,741 | 260,703 | 2,215,718 | 1,860,280 | 1,230,455 | 5,896,897 |
| 2011년 | 462,522 | 396,350 | 2,998,861 | 2,723,418 | 628,432 | 7,209,583 |
| 전년대비증감률(%) | 40.3 | 52.0 | 35.3 | 46.4 | ▽48.9 | 22.3 |
| 연평균증감률(%) | 25.8 | 29.5 | 22.7 | 26.7 | ▽25.8 | 16.0 |

〈그림 4-9-8〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



9.3.4 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

2011년 캐릭터산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 캐릭터산업 전체 매출액의 53.3%인 3조 8,444억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 경기도의 매출액이 1조 5,712억 원(21.8%), 부산의 매출액이 2,788억 원(3.9%), 제주도의 매출액이 2,124억 원(3.0%), 대구의 매출액이 2,015억 원(2.8%), 인천의 매출액이 1,879억 원(2.6%)인 것으로 조사됐다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 2.0%

를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 서울, 인천, 경기도를 포함하는 수도권에서 발생하는 매출액이 전체 매출액의 77.7%를 차지하는 것으로 나타나 지역 편중 현상이 심한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-16〉 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 지역 | 업종 | 캐릭터 제작업 | 캐릭터 상품 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|------|-----------|-----------|------------|-----------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 2,028,752 | 1,815,725 | 3,844,477 | 53.3 |
| | 부산 | 132,557 | 146,251 | 278,808 | 3.9 |
| | 대구 | 116,253 | 85,325 | 201,578 | 2.8 |
| | 인천 | 109,658 | 78,243 | 187,901 | 2.6 |
| | 광주 | 68,725 | 63,258 | 131,983 | 1.8 |
| | 대전 | 16,662 | 101,328 | 117,990 | 1.6 |
| | 울산 | 12,587 | 45,627 | 58,214 | 0.8 |
| | 소계 | 456,442 | 520,032 | 976,474 | 13.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 705,362 | 865,935 | 1,571,297 | 21.8 |
| | 강원도 | 18,336 | 39,698 | 58,034 | 0.8 |
| | 충청북도 | 71,559 | 53,684 | 125,243 | 1.7 |
| | 충청남도 | 26,523 | 43,258 | 69,781 | 1.0 |
| | 전라북도 | 18,965 | 60,253 | 79,218 | 1.1 |
| | 전라남도 | 12,596 | 36,528 | 49,124 | 0.7 |
| | 경상북도 | 24,227 | 67,316 | 91,543 | 1.3 |
| | 경상남도 | 21,653 | 110,252 | 131,905 | 1.8 |
| | 제주도 | 183,525 | 28,962 | 212,487 | 3.0 |
| | 소계 | 1,082,746 | 1,305,886 | 2,388,632 | 33.2 |
| 합계 | 3,567,940 | 3,641,643 | 7,209,583 | 100.0 | |

연도별로 보면, 서울의 매출액은 2009년 2조 7,285억 원에서 2010년 3조 194억 원, 2011년에는 3조 8,444억 원으로 나타나 전년대비 27.3% 증가, 연평균 18.7% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 2009년 8,077억 원에서 2010년 8,479억 원, 2011년 9,764억 원으로 전년대비 15.2% 증가했고, 연평균 또한 9.9% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2009년 1조 8,218억 원, 2010년 2조 294억 원, 2011년 2조 3,886억 원으로 지속적으로 매출액이 증가된 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 17.7% 증가, 연평균 14.5% 증가한 수치이다.

〈표 4-9-17〉 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|----|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 2,728,588 | 3,019,449 | 3,844,477 | 27.3 | 18.7 |
| | 부산 | 220,092 | 241,498 | 278,808 | 15.4 | 12.6 |
| | 대구 | 175,544 | 180,879 | 201,578 | 11.4 | 7.2 |
| | 인천 | 151,094 | 156,037 | 187,901 | 20.4 | 11.5 |
| | 광주 | 100,707 | 105,466 | 131,983 | 25.1 | 14.5 |
| | 대전 | 110,295 | 113,195 | 117,990 | 4.2 | 3.4 |
| | 울산 | 50,053 | 50,920 | 58,214 | 14.3 | 7.8 |
| | 소계 | 807,785 | 847,995 | 976,474 | 15.2 | 9.9 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

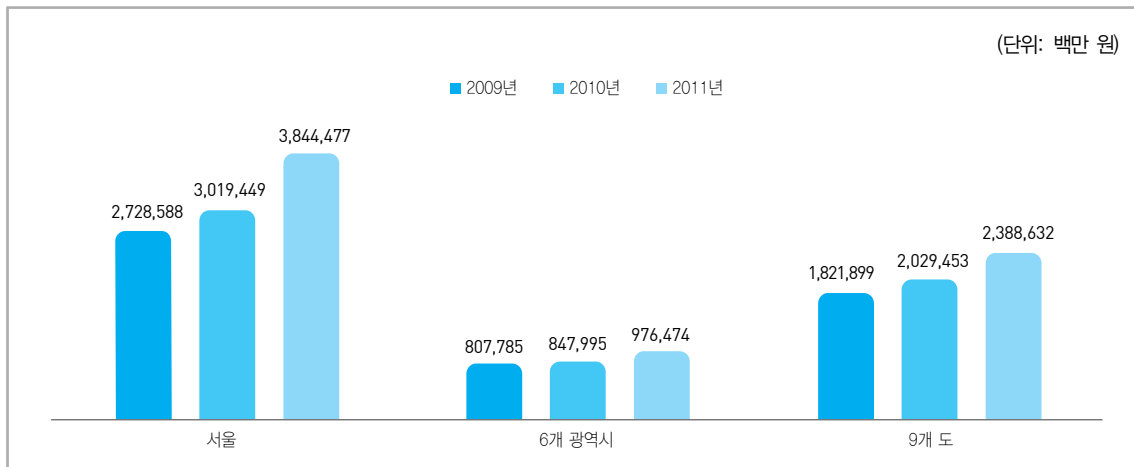
09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|----|------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| | 9개 도 | 경기도 | 1,130,149 | 1,288,874 | 1,571,297 | 21.9 |
| | 강원도 | 48,688 | 52,882 | 58,034 | 9.7 | 9.2 |
| | 충청북도 | 98,796 | 104,090 | 125,243 | 20.3 | 12.6 |
| | 충청남도 | 58,513 | 61,746 | 69,781 | 13.0 | 9.2 |
| | 전라북도 | 71,629 | 73,615 | 79,218 | 7.6 | 5.2 |
| | 전라남도 | 39,948 | 45,300 | 49,124 | 8.4 | 10.9 |
| | 경상북도 | 85,508 | 88,544 | 91,543 | 3.4 | 3.5 |
| | 경상남도 | 128,553 | 129,772 | 131,905 | 1.6 | 1.3 |
| | 제주도 | 160,115 | 184,630 | 212,487 | 15.1 | 15.2 |
| | 소계 | 1,821,899 | 2,029,453 | 2,388,632 | 17.7 | 14.5 |
| 합계 | | 5,358,272 | 5,896,897 | 7,209,583 | 22.3 | 16.0 |

[그림 4-9-9] 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황



9.4 캐릭터제작업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

1) 캐릭터 개발 및 라이선스업(창작 및 제작 매출액)

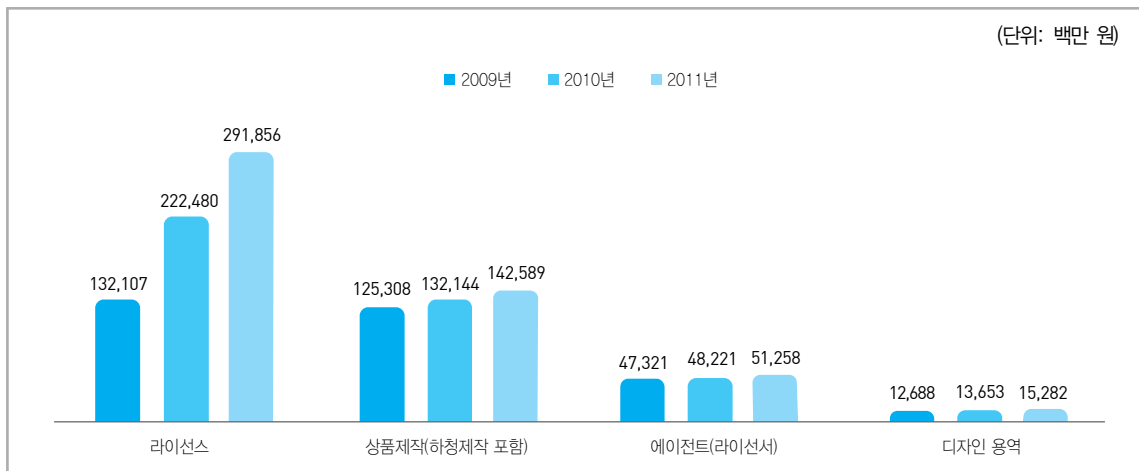
2011년 캐릭터산업 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 5,009억 원이다. 이를 주요 원천별로 보면, 5,009억 원 중 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 라이선스로 나타났으며, 라이선스 매출액은 전년대비 31.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 48.6% 증가한 2,918억 원(58.3%)으로 나타났다. 상품제작(하청제작 포함) 매출액은 1,425억 원(28.5%)으로 전년대비 7.9% 증가, 연평균 6.7% 증가했다. 에이전트(라이선서) 매출액은 512억 원(10.2%)으로 전년대비 6.3% 증가, 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났으며, 디자인 용역은 152억 원(3.0%)으로, 전년대비 11.9% 증가, 연평균 9.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-18〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분 | 라이선스 | 상품제작 (하청제작 포함) | 에이전트(라이선서) | 디자인 용역 | 합계 | |
|------------|-------|-------------------|------------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 매출액 | 132,107 | 125,308 | 47,321 | 12,688 | 317,424 |
| | 비중(%) | 41.6 | 39.5 | 14.9 | 4.0 | 100.0 |
| 2010년 | 매출액 | 222,480 | 132,144 | 48,221 | 13,653 | 416,498 |
| | 비중(%) | 53.4 | 31.7 | 11.6 | 3.3 | 100.0 |
| 2011년 | 매출액 | 291,856 | 142,589 | 51,258 | 15,282 | 500,985 |
| | 비중(%) | 58.3 | 28.5 | 10.2 | 3.0 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 31.2 | 7.9 | 6.3 | 11.9 | 20.3 | |
| 연평균증감률(%) | 48.6 | 6.7 | 4.1 | 9.7 | 25.6 | |

[그림 4-9-10] 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천



2) 캐릭터상품 제조업(창작 및 제작 매출액)

2011년 캐릭터산업 중 캐릭터상품 제조업의 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 2조 3,358억 원이다. 이를 주요 원천별로 보면, 2조 3,358억 원 중 가장 매출액 비중이 높은 분야는 상품제작으로 2조 1,560억 원(92.3%)인 것으로 나타났다. 이는 전년대비 13.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 10.9% 증가한 수치이다. 그 다음으로 라이선스 매출액이 1,668억 원(7.2%), 디자인 용역 매출액이 96억 원(0.4%), 에이전트(라이선서) 매출액이 33억 원(0.1%)으로 나타났다. 라이선스 매출액은 전년대비 20.7% 증가, 연평균 12.7% 증가했고, 에이전트(라이선서) 매출액은 전년대비 5.3% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 디자인 용역 매출액은 전년대비 3.4% 감소했고, 연평균 또한 2.7% 감소한 것으로 나타났다.

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

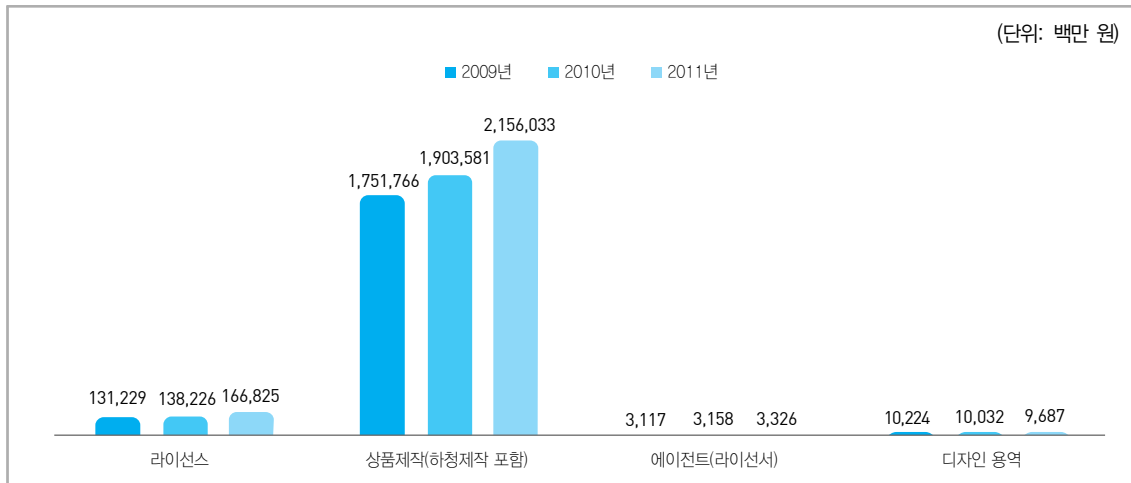
〈표 4-9-19〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분 | 라이선스 | 상품제작 (하청제작 포함) | 에이전트(라이선서) | 디자인 용역 | 합계 | |
|------------|-------|-------------------|------------|--------|--------|-----------|
| 2009년 | 매출액 | 131,229 | 1,751,766 | 3,117 | 10,224 | 1,896,336 |
| | 비중(%) | 6.9 | 92.4 | 0.2 | 0.5 | 100.0 |
| 2010년 | 매출액 | 138,226 | 1,903,581 | 3,158 | 10,032 | 2,054,997 |
| | 비중(%) | 6.7 | 92.6 | 0.2 | 0.5 | 100.0 |
| 2011년 | 매출액 | 166,825 | 2,156,033 | 3,326 | 9,687 | 2,335,871 |
| | 비중(%) | 7.2 | 92.3 | 0.1 | 0.4 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 20.7 | 13.3 | 5.3 | ▽3.4 | 13.7 | |
| 연평균증감률(%) | 12.7 | 10.9 | 3.3 | ▽2.7 | 11.0 | |

〈그림 4-9-11〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)



9.5 캐릭터산업 국산 캐릭터 라이선스 현황

1) 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

2011년 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 전체의 52.7%로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 라이선스를 보유하고 있지 않은 사업체는 18.6%였으며, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 10.9%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 7.4%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 7.7%, 51개 이상 보유한 사업체는 2.6%로 나타났다.

〈표 4-9-20〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 라이선스 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2009년 | 29.5 | 46.8 | 8.5 | 7.1 | 6.1 | 2.0 |
| 2010년 | 27.5 | 46.4 | 8.6 | 7.6 | 7.6 | 2.3 |
| 2011년 | 18.6 | 52.7 | 10.9 | 7.4 | 7.7 | 2.6 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 52.7%로 가장 높은 비중을 보였으며, 보유하지 못한 사업체가 28.1%로 그 뒤를 이었다. 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 7.1%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 4.7%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 3.8%이며, 그리고 51개 이상 보유한 사업체는 3.6%로 조사됐다.

〈표 4-9-21〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2009년 | 38.8 | 44.7 | 6.8 | 3.6 | 3.2 | 2.9 |
| 2010년 | 35.7 | 46.0 | 7.0 | 4.3 | 3.6 | 3.4 |
| 2011년 | 28.1 | 52.7 | 7.1 | 4.7 | 3.8 | 3.6 |

2) 국산 캐릭터 상품 종류 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 상품 종류를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 32.1%로 가장 많은 비중을 차지했다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체가 17.8%로 그 뒤를 이었으며, 11개 이상 20개 이하를 보유한 사업체는 16.0%로 조사됐다. 6개 이상 10개 이하를 보유한 사업체는 14.0%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 7.4%, 51개 이상 100개 이하를 보유한 사업체는 7.2%, 101개 이상 보유한 사업체는 5.4%인 것으로 나타났다.

〈표 4-9-22〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2009년 | 25.8 | 39.3 | 10.5 | 9.8 | 5.4 | 4.4 | 4.7 |
| 2010년 | 24.2 | 34.4 | 12.6 | 10.6 | 6.3 | 6.9 | 5.0 |
| 2011년 | 17.8 | 32.1 | 14.0 | 16.0 | 7.4 | 7.2 | 5.4 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 상품 종류를 1개 이상 5개 이하를 보유한 사업체가 33.9%로 가장 많은 것으로 나타났다. 국산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 17.6%이며, 11개 이상 20개 이하를 보유한 사업체는 12.5%, 101개 이하를 보유한 사업체는 11.4%인 것으로 조사됐다. 6개 이상 10개 이하를 보유한 사업체는 10.3%를 차지했고, 51개 이상 100개 이하를 보유한 사업체는 7.4%, 21개 이상 50개 이하를 보유한 사업체는 6.9%로 나타났다.

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

〈표 4-9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2009년 | 25.7 | 31.1 | 9.2 | 10.9 | 5.6 | 6.3 | 11.2 |
| 2010년 | 24.8 | 31.8 | 9.4 | 11.1 | 5.5 | 6.3 | 11.1 |
| 2011년 | 17.6 | 33.9 | 10.3 | 12.5 | 6.9 | 7.4 | 11.4 |

3) 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 살펴보면, 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,307만 원으로 이는 전년대비 5.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 4.0% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,613만 원으로 가장 적은 것으로 나타났으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,869만 원으로 가장 많은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 2,133 | 1,512 | 2,101 | 2,399 | 2,683 |
| 2010년 | 2,189 | 1,588 | 2,217 | 2,471 | 2,761 |
| 2011년 | 2,307 | 1,613 | 2,369 | 2,577 | 2,869 |
| 전년대비증감률(%) | 5.4 | 1.6 | 6.9 | 4.3 | 3.9 |
| 연평균증감률(%) | 4.0 | 3.3 | 6.2 | 3.6 | 3.4 |

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,701만 원으로 전년대비 1.4% 증가, 연평균 2.5% 증가한 것으로 나타났고, 가장 적은 개런티를 받는 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,725만 원으로 전년대비 7.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났고, 가장 많은 개런티를 받는 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-25〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 2,133 | 1,618 | 1,998 | 2,136 | 2,471 | 2,762 |
| 2010년 | 2,189 | 1,677 | 2,108 | 2,218 | 2,527 | - |
| 2011년 | 2,307 | 1,701 | 2,423 | 2,520 | 2,725 | - |
| 전년대비증감률(%) | 5.4 | 1.4 | 14.9 | 13.6 | 7.8 | - |
| 연평균증감률(%) | 4.0 | 2.5 | 10.1 | 8.6 | 5.0 | - |

(2) 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 살펴보면, 2009년 2,199만 원, 2010년 2,287만 원, 2011년 2,323만 원으로 전년대비 1.6% 증가, 연평균 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모별 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 1,592만 원으로 가장 적었으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,863만 원으로 가장 큰 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-26〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 2,199 | 1,502 | 2,218 | 2,536 | 2,609 |
| 2010년 | 2,287 | 1,579 | 2,322 | 2,641 | 2,699 |
| 2011년 | 2,323 | 1,592 | 2,438 | 2,799 | 2,863 |
| 전년대비증감률(%) | 1.6 | 0.8 | 5.0 | 6.0 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | 2.8 | 3.0 | 4.8 | 5.1 | 4.8 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 영세한 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 1,632만 원으로 가장 적었으며, 100인 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 3,111만 원으로 가장 많은 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-27〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 2,199 | 1,508 | 2,077 | 2,208 | 2,398 | 2,837 |
| 2010년 | 2,287 | 1,587 | 2,139 | 2,296 | 2,503 | 2,933 |
| 2011년 | 2,323 | 1,632 | 2,325 | 2,352 | 2,693 | 3,111 |
| 전년대비증감률(%) | 1.6 | 2.8 | 8.7 | 2.4 | 7.6 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | 2.8 | 4.0 | 5.8 | 3.2 | 6.0 | 4.7 |

4) 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티 현황을 살펴보면, 2009년 8.3%, 2010년 8.5%, 2011년 8.9%로 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모별 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 8.2%로 가장 적었으며, 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.2%로 가장 큰 것으로 조사됐다.

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 4-9-28〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 8.3 | 8.4 | 7.7 | 7.8 | 8.6 |
| 2010년 | 8.5 | 8.5 | 7.9 | 8.0 | 8.7 |
| 2011년 | 8.9 | 9.0 | 8.2 | 8.3 | 9.2 |

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체와 50인 이상 99인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 동일하게 8.9%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-29〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 8.3 | 8.7 | 7.7 | 7.8 | 8.4 | 8.8 |
| 2010년 | 8.5 | 8.8 | 7.9 | 8.1 | 8.5 | - |
| 2011년 | 8.9 | 8.9 | 8.4 | 8.5 | 8.9 | - |

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 10.1%로 전년대비 0.3%p 증가 하였다. 연도별로 보면, 2009년 9.5%, 2010년 9.8%, 2011년 10.1%로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 조사됐다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 10.9%로 가장 높았고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.2%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-30〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 9.5 | 9.2 | 8.3 | 8.8 | 10.3 |
| 2010년 | 9.8 | 9.5 | 8.4 | 8.9 | 10.5 |
| 2011년 | 10.1 | 9.9 | 9.2 | 9.5 | 10.9 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 국산 캐릭터 평균 로열티를 종사자 규모별로 살펴보면, 100인 이상의 종사자를 보유한 규모가 큰 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 10.8%로 가장 높았고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 국산 캐릭터 평균 로열티가 9.0%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-31〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황 (단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 9.5 | 9.4 | 8.3 | 8.7 | 9.8 | 10.3 |
| 2010년 | 9.8 | 9.5 | 8.4 | 8.8 | 9.9 | 10.4 |
| 2011년 | 10.1 | 9.7 | 9.0 | 9.2 | 10.1 | 10.8 |

9.6 캐릭터산업 외산 캐릭터 라이선스 현황

1) 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 12.3%인 것으로 나타났다. 외산 캐릭터를 보유하지 못한 사업체는 81.9%를 차지했고, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.6%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 2.0%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 1.1%로 나타났다.

〈표 4-9-32〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2009년 | 81.0 | 13.6 | 2.4 | 2.0 | 1.0 |
| 2010년 | 79.8 | 13.9 | 2.6 | 2.0 | 1.7 |
| 2011년 | 81.9 | 12.3 | 2.6 | 2.0 | 1.1 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 라이선스 보유 현황을 보면, 외산 캐릭터 라이선스를 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 14.1%, 보유하지 못한 사업체는 79.9%로 나타났다. 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.9%이며, 11개 이상 20개 이하와 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 동일하게 1.6%로 조사됐다.

〈표 4-9-33〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2009년 | 79.6 | 14.8 | 2.9 | 1.5 | 1.2 |
| 2010년 | 78.6 | 14.9 | 3.1 | 1.7 | 1.7 |
| 2011년 | 79.9 | 14.1 | 2.9 | 1.6 | 1.6 |

2) 외산 캐릭터 상품 종류 현황

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 86.2%였으며, 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체가 5.2%, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 2.9%, 21개 이상 50개 이하와 51개 이상 보유한 사업체는 동일하게 2.0%, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 1.7%로 나타났다.

〈표 4-9-34〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2009년 | 87.1 | 5.4 | 2.7 | 1.4 | 1.7 | 1.7 |
| 2010년 | 83.8 | 6.0 | 3.3 | 2.0 | 2.3 | 2.6 |
| 2011년 | 86.2 | 5.2 | 2.9 | 1.7 | 2.0 | 2.0 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 상품 종류 보유 현황을 살펴보면, 외산 캐릭터 상품을 보유하지 못한 사업체는 70.8%였으며, 51개 이상 보유한 사업체는 9.6%로 나타났다. 1개 이상 5개 이하 보유한 사업체는 5.8%였으며, 11개 이상 20개 이하 보유한 사업체는 5.4%, 6개 이상 10개 이하 보유한 사업체는 5.1%, 21개 이상 50개 이하 보유한 사업체는 3.3%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-35〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2009년 | 70.9 | 5.6 | 5.1 | 5.3 | 3.2 | 10.0 |
| 2010년 | 69.4 | 6.3 | 5.3 | 5.5 | 3.4 | 10.1 |
| 2011년 | 70.8 | 5.8 | 5.1 | 5.4 | 3.3 | 9.6 |

3) 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,483만 원으로 전년대비 6.5%, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.6% 증가했다. 연도별로 보면, 2009년 3,125만 원, 2010년 3,269만 원, 2011년 3,483만 원으로 나타났다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,729만 원으로 가장 컸으며, 1억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,125만 원으로 가장 적은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-36〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 3,125 | 2,851 | 2,969 | 4,121 | 4,408 |
| 2010년 | 3,269 | 2,938 | 3,112 | 4,238 | 4,566 |
| 2011년 | 3,483 | 3,125 | 3,322 | 4,358 | 4,729 |
| 전년대비증감률(%) | 6.5 | 6.4 | 6.7 | 2.8 | 3.6 |
| 연평균증감률(%) | 5.6 | 4.7 | 5.8 | 2.8 | 3.6 |

2011년 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,587만 원으로 나타났고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 4,121만 원, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,587만 원, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 2,968만 원으로 종사자 규모가 큰 사업체일수록 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티도 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-37〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 3,125 | 2,618 | 3,112 | 3,782 | 4,239 | 4,628 |
| 2010년 | 3,269 | 2,725 | 3,218 | 3,925 | 4,402 | - |
| 2011년 | 3,483 | 2,968 | 3,587 | 4,121 | 4,587 | - |
| 전년대비증감률(%) | 6.5 | 8.9 | 11.5 | 5.0 | 4.2 | - |
| 연평균증감률(%) | 5.6 | 6.5 | 7.4 | 4.4 | 4.0 | - |

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,628만 원으로, 이는 전년대비 3.0% 증가, 연평균 3.5% 증가한 수치이다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 4,957만 원으로 가장 컸고, 전년대비 2.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.7% 증가한 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,382만 원 으로 가장 적었으며, 전년대비 2.9% 증가, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-38〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 3,387 | 3,072 | 3,167 | 4,537 | 4,698 |
| 2010년 | 3,522 | 3,238 | 3,287 | 4,689 | 4,839 |
| 2011년 | 3,628 | 3,423 | 3,382 | 4,782 | 4,957 |
| 전년대비증감률(%) | 3.0 | 5.7 | 2.9 | 2.0 | 2.4 |
| 연평균증감률(%) | 3.5 | 5.6 | 3.3 | 2.7 | 2.7 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티가 5,133만 원으로 가장 컸으며, 전년대비 2.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 4.4% 증가한 것으로 나타났다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 3,107만 원으로 가장 적었지만, 전년대비 6.8% 증가, 연평균 5.5% 증가해 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다.

〈표 4-9-39〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황 (단위: 만 원)

| 구분 | 평균미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 3,387 | 2,792 | 3,313 | 4,492 | 4,537 | 4,713 |
| 2010년 | 3,522 | 2,908 | 3,451 | 4,628 | 4,728 | 5,027 |
| 2011년 | 3,628 | 3,107 | 3,552 | 4,729 | 4,822 | 5,133 |
| 전년대비증감률(%) | 3.0 | 6.8 | 2.9 | 2.2 | 2.0 | 2.1 |
| 연평균증감률(%) | 3.5 | 5.5 | 3.5 | 2.6 | 3.1 | 4.4 |

4) 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.1%로, 이는 전년대비 0.1%p 증가한 수치이다. 연도별로 보면, 2009년과 2010년에 각각 9.9%, 10.0%였으며, 2011년에는 10.1%인 것으로 조사됐다. 매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만과 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년부터 2011년까지 0.1%p씩 증가한 것으로 나타나 차이가 거의 없는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-40〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 9.9 | 9.9 | 9.7 | 9.7 | 10.4 |
| 2010년 | 10.0 | 10.1 | 9.8 | 9.8 | 10.6 |
| 2011년 | 10.1 | 10.1 | 9.9 | 9.9 | 10.6 |

2011년 캐릭터 개발 및 라이선스 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.9%, 2010년 10.1%, 2011년 10.1%였고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년, 2010년에는 9.8%이었으며, 2011년에 9.9%로 0.1%p 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.7%, 2010년 9.9%, 2011년 10.0%였으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2009년 9.9%, 2010년 10.2%, 2011년 10.2%로 나타나 종사자 규모별로 외산 캐릭터 평균 로열티의 차이는 크지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-41〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 9.9 | 9.9 | 9.8 | 9.7 | 9.9 | 10.4 |
| 2010년 | 10.0 | 10.1 | 9.8 | 9.9 | 10.2 | - |
| 2011년 | 10.1 | 10.1 | 9.9 | 10.0 | 10.2 | - |

(2) 캐릭터상품 제조 업체

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 11.4%로 2010년과 동일했다. 뿐만 아니라 매출액 규모별로 살펴봤을 때 모든 매출액 규모에서 2011년 외산 캐릭터 평균 로열티가 2010년과 동일한 것으로 나타났다. 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 12.2%로 가장 높았고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 11.7%로 두 번째로 높았다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.8%로 나타났으며, 1억 원 미만인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.6%로 가장 낮았다.

〈표 4-9-42〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2009년 | 11.3 | 10.4 | 10.6 | 11.6 | 12.1 |
| 2010년 | 11.4 | 10.6 | 10.8 | 11.7 | 12.2 |
| 2011년 | 11.4 | 10.6 | 10.8 | 11.7 | 12.2 |

2011년 캐릭터상품 제조 업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 현황을 종사자 규모별로 살펴보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2010년 10.6%에서 2011년 10.7%로 0.1%p 증가했고, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티 또한 2010년 11.8%에서 11.9%로 0.1%p 증가했다. 다른 매출액 규모인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 2010년과 동일한 비중을 보였다. 100인 이상인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티가 12.5%로 가장 높았고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 외산 캐릭터 평균 로열티는 10.7%로 가장 낮아 종사자 규모가 큰 업체일수록 외산 캐릭터 평균 로열티의 비중이 높은 것으로 조사됐다.

〈표 4-9-43〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2009년 | 11.3 | 10.5 | 10.6 | 11.2 | 11.7 | 12.4 |
| 2010년 | 11.4 | 10.6 | 10.7 | 11.4 | 11.8 | 12.5 |
| 2011년 | 11.4 | 10.7 | 10.7 | 11.4 | 11.9 | 12.5 |

9.7 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황

2011년 캐릭터산업의 부가가치액은 3조 652억 원으로 전년대비 23.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.0% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.52%로 조사됐다.

부가가치 구성 현황을 보면, 인건비가 1조 9,112억 원(62.4%)으로 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 2010년 인건비 1조 5,132억 원 대비 26.3% 증가한 수치이다. 경상이익은 4,700억 원(15.3%)으로 전년 대비 12.4% 증가했으며, 연평균 23.8% 증가했다. 감가상각비는 2,765억 원(9.0%)으로 전년 대비 26.7% 증가, 연평균 18.4% 증가했다. 순금융비용은 1,925억 원(6.3%)으로 전년 대비 25.3% 증가했으며, 연평균 12.8% 증가했다. 임차료는 1,256억 원(4.1%)으로 전년 대비와 연평균 각각 24.8% 증가, 14.0% 증가했고, 조세공과는 892억 원(2.9%)으로 전년 대비 25.2% 증가, 연평균 13.8% 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 4-9-44〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

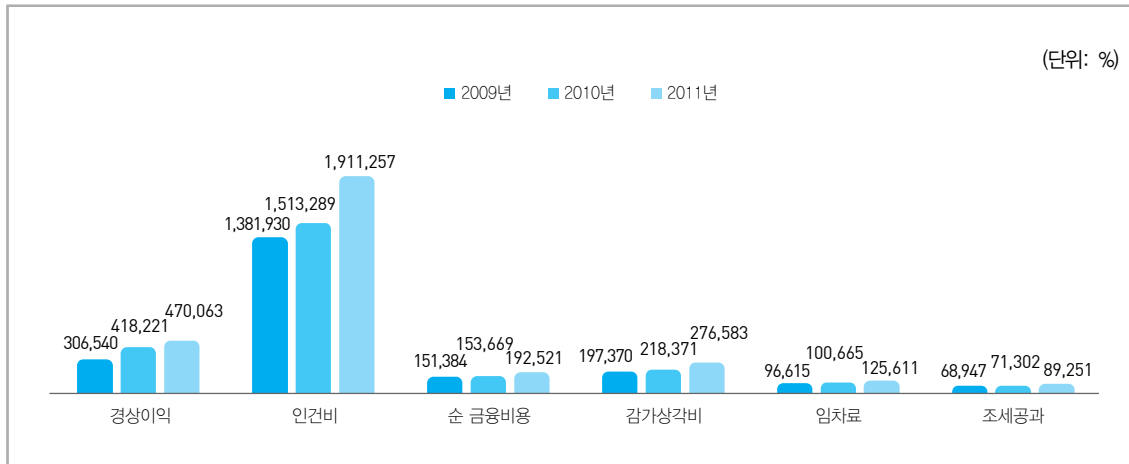
| 구분 | 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|-----------|-----------|--------------|----------|-----------|---------|---------|---------|--------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 캐릭터산업 | 7,209,583 | 3,065,286 | 42.52 | 470,063 | 1,911,257 | 192,521 | 276,583 | 125,611 | 89,251 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 15.3 | 62.4 | 6.3 | 9.0 | 4.1 | 2.9 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 6.5 | 26.5 | 2.7 | 3.8 | 1.7 | 1.2 |

〈표 4-9-45〉 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|----------|----------|-----------|---------|---------|---------|--------|-------------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2009년 | | 306,540 | 1,381,930 | 151,384 | 197,370 | 96,615 | 68,947 | 2,202,786 |
| 2010년 | | 418,221 | 1,513,289 | 153,669 | 218,371 | 100,665 | 71,302 | 2,475,517 |
| 2011년 | | 470,063 | 1,911,257 | 192,521 | 276,583 | 125,611 | 89,251 | 3,065,286 |
| 전년대비증감률(%) | | 12.4 | 26.3 | 25.3 | 26.7 | 24.8 | 25.2 | 23.8 |
| 연평균증감률(%) | | 23.8 | 17.6 | 12.8 | 18.4 | 14.0 | 13.8 | 18.0 |

[그림 4-9-12] 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황



9.8 캐릭터산업 수출입액 현황

2011년 캐릭터산업의 수출액은 3억 9,226만 달러로 전년대비 42.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.8% 증가했다. 수입액은 1억 8,255만 달러로 전년대비 4.1% 감소했고, 연평균 3.6% 감소했다. 연도별로 보면, 수출액은 2009년 2억 3,652만 달러에서 2010년 2억 7,632만 달러, 2011년 3억 9,226만 달러로 꾸준히 증가했다. 그러나 수입액은 2009년 1억 9,636만 달러, 2010년 1억 9,045만 달러, 2011년 1억 8,255만 달러로 나타나 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-46〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 236,521 | 276,328 | 392,266 | 42.0 | 28.8 |
| 수입액 | 196,367 | 190,456 | 182,555 | ▽4.1 | ▽3.6 |
| 수출입 차액 | 40,154 | 85,872 | 209,711 | - | - |

9.8.1 캐릭터산업 지역별 수출입액 현황

2012년 캐릭터산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 수출액이 가장 많은 나라는 북미이며, 수출액은 1억 256만 달러로 전체 수출액의 26.1%를 차지했다. 중국으로의 수출액은 8,925만 달러로 22.8%를 차지했으며, 유럽으로의 수출액은 8,235만 달러로 21.0%의 비중을 보였다. 기타 지역으로의 수출액은 5,257만 달러로 13.4%를 차지했고, 동남아 지역으로의 수출액은 4,525만 달러로 11.5%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 2,025만 달러로 5.2%를 차지해 가장 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면, 일본으로의 수출액은 2009년 1,463만 달러에서 2010년 1,645만 달러, 2011년에 2,025만 달러로 전년대비 23.1% 증가, 연평균 17.7% 증가했다. 중국으로의 수출액은 2009년 4,359만 달러에서 2010년 4,936만 달러, 2011년 8,925만 달러로 전년대비 80.8% 증가, 연평균 43.1% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 보였다. 동남아로의 수출액은 2009년 2,133만 달러, 2010년 2,722만 달러, 2011년 4,525만 달러로 전년대비 66.2% 증가, 연평균 45.7% 증가했다. 북미로의 수출액은 전년대비 20.2% 증가, 연평균 17.3% 증가했으며, 유럽으로의 수출액은 2009년 5,133만 달러, 2010년 5,966만 달러, 2011년 8,235만 달러로 증가하여 지속적인 증가세를 보였다. 기타 지역으로의 수출액은 전년대비 37.3% 증가, 연평균 30.0% 증가한 것으로 나타났다. 기타 지역으로의 수출액을 연도별로 보면, 2009년 3,111만 달러에서 2010년 3,828만 달러로 증가했으며, 2011년에는 5,257만 달러로 큰 폭으로 증가했다.

국내 캐릭터상품의 해외 수출액은 큰 폭으로 증가하고 있으며, 이는 국제경쟁력을 갖춘 국내 캐릭터들의 선전과 국내 게임, 애니메이션 등의 해외진출이 증가하면서 국내 캐릭터를 접할 수 있는 기회가 많아졌기 때문이다. 또한, 국내 유명 캐릭터 제작업체가 해외 대형 완구업체를 인수하는 등 국제적 위상이 높아지고 있고, 캐릭터오픈마켓을 통해 기존 및 신규 캐릭터를 활용한 앱을 개발하여 세계에 국내 캐릭터를 홍보할 수 있는 장이 넓어지고 있다. 국내 캐릭터 업체들은 이러한 기회들을 지속적으로 활용하고 있어 향후에도 국내 캐릭터산업의 수출액은 지속적으로 증가할 것이다.

〈표 4-9-47〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 43,593 | 49,368 | 89,257 | 22.8 | 80.8 | 43.1 |
| 일본 | 14,631 | 16,457 | 20,256 | 5.2 | 23.1 | 17.7 |
| 동남아 | 21,332 | 27,226 | 45,255 | 11.5 | 66.2 | 45.7 |
| 북미 | 74,513 | 85,327 | 102,565 | 26.1 | 20.2 | 17.3 |
| 유럽 | 51,338 | 59,668 | 82,358 | 21.0 | 38.0 | 26.7 |
| 기타 | 31,114 | 38,282 | 52,575 | 13.4 | 37.3 | 30.0 |
| 합계 | 236,521 | 276,328 | 392,266 | 100.0 | 42.0 | 28.8 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

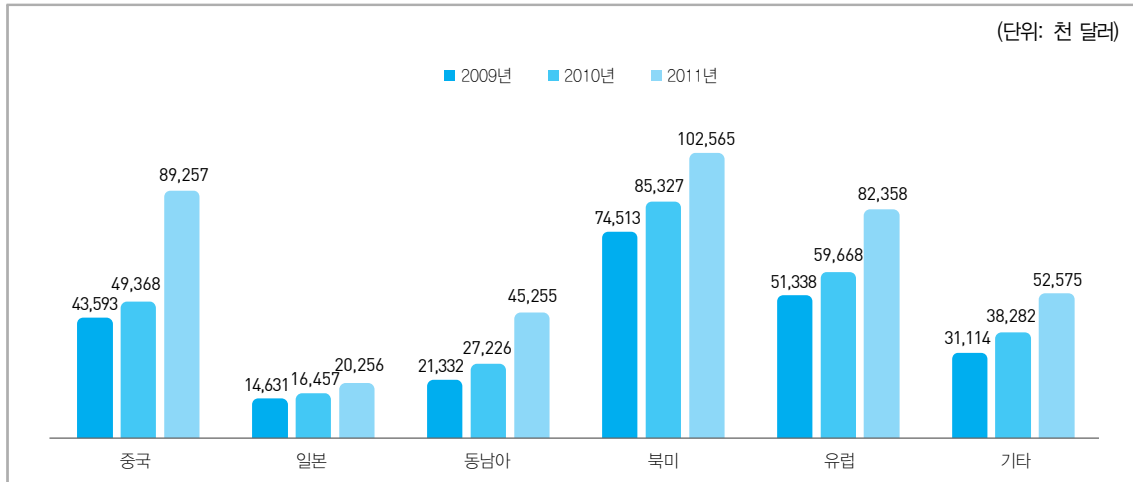
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-13] 캐릭터산업 지역별 수출액 현황



2011년 캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국이며, 수입액은 8,625만 달러로 전체 수입액의 47.2%를 차지했다. 동남아에서의 수입액은 3,669만 달러로 20.1%를 차지했으며, 북미에서의 수입액은 1,826만 달러로 10.0%의 비중을 보였다. 기타 지역에서의 수입액은 2,097만 달러(11.5%)이며, 일본에서의 수입액은 1,643만 달러(9.0%), 유럽에서의 수입액은 392만 달러(2.2%)로 나타났다. 한편 북미에서의 수입액은 전년대비 15.8% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.2% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소한 것으로 조사됐다.

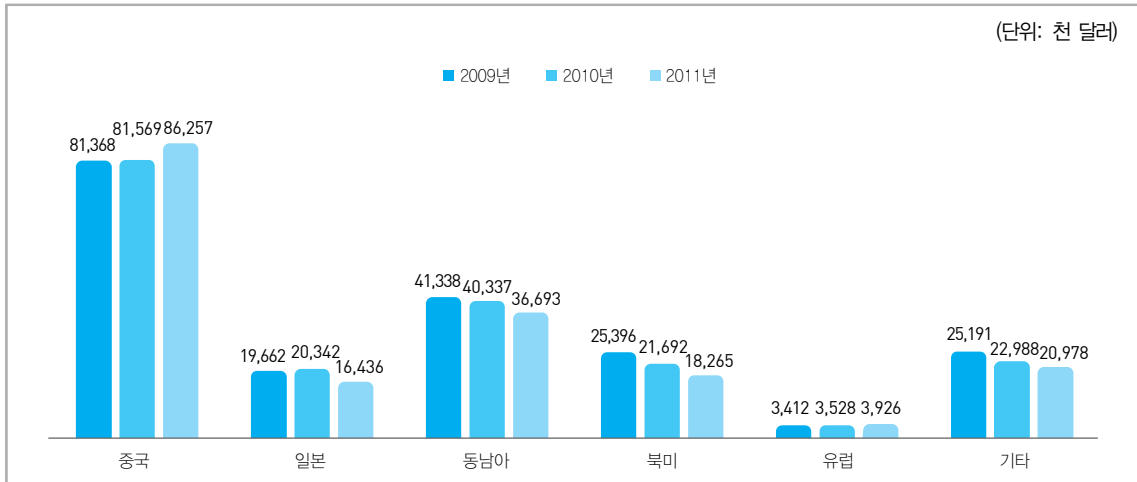
증감률을 보면, 전년대비와 연평균 가장 크게 증가한 지역은 유럽인 것으로 나타났으며, 유럽의 전년대비증감률은 11.3%, 연평균증감률은 7.3%로 나타났다. 전년대비 감소율이 가장 큰 지역은 일본으로 전년대비 19.2% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균 감소율이 가장 큰 지역은 북미로 연평균 15.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-48〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 81,368 | 81,569 | 86,257 | 47.2 | 5.7 | 3.0 |
| 일본 | 19,662 | 20,342 | 16,436 | 9.0 | ▽19.2 | ▽8.6 |
| 동남아 | 41,338 | 40,337 | 36,693 | 20.1 | ▽9.0 | ▽5.8 |
| 북미 | 25,396 | 21,692 | 18,265 | 10.0 | ▽15.8 | ▽15.2 |
| 유럽 | 3,412 | 3,528 | 3,926 | 2.2 | 11.3 | 7.3 |
| 기타 | 25,191 | 22,988 | 20,978 | 11.5 | ▽8.7 | ▽8.7 |
| 합계 | 196,367 | 190,456 | 182,555 | 100.0 | ▽4.1 | ▽3.6 |

[그림 4-9-14] 캐릭터산업 지역별 수입액 현황



9.8.2 캐릭터산업 해외 수출방법

2011년 캐릭터산업의 해외 수출방법으로는 해외 유통사에 접촉한다는 응답이 32.6%로 가장 많았다. 이는 2010년 34.1%에서 1.5%p 감소한 수치이다. 해외 전시회 및 행사참여는 30.3%로 2010년 26.6%보다 3.7%p 높았다. 국내 에이전트 활용은 18.0%, 해외 법인 활용은 10.1%로 조사됐다. 또한 해외 에이전트 활용은 5.6%로 나타났고, 온라인 해외 판매는 3.4%로 조사됐다.

<표 4-9-49> 캐릭터산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 26.3 | 26.6 | 30.3 | 3.7 |
| | 해외 유통사 접촉 | 33.2 | 34.1 | 32.6 | ▽1.5 |
| | 온라인 해외 판매 | 3.8 | 3.6 | 3.4 | ▽0.2 |
| 간접 수출 | 해외 법인 활용 | 11.5 | 11.1 | 10.1 | ▽1.0 |
| | 국내 에이전트 활용 | 19.8 | 19.3 | 18.0 | ▽1.3 |
| | 해외 에이전트 활용 | 5.4 | 5.3 | 5.6 | 0.3 |
| 기타 | | - | - | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

9.8.3 캐릭터산업 해외 진출형태

2011년 캐릭터산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 44.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였으며, LICENSE 수출 또한 36.0%를 차지하여 높은 비중을 보였다. 다음은 OEM 수출로 19.1%를 차지했다. 완제품 수출은 2009년 39.9%, 2010년 41.3%, 2011년 44.9%로 증가세를 보였으며, LICENSE 수출 또한 2009년 32.1%, 2010년 33.6%, 2011년 36.0%로 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 반면에, OEM 수출은 2009년 27.8%에서 2010년 25.1%, 2011년 19.1%를 보이며 지속적으로 감소한 것으로 나

타났다.

완제품 수출은 국내 캐릭터상품을 제작하여 해외에 판매한 것을 의미하며, 라이선스는 국내 캐릭터의 라이선스를 받고 해외에서 제작하는 것이다. OEM 수출은 해외 캐릭터상품을 하청 받아 제작하여 납품한 것이다.

〈표 4-9-50〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | 39.9 | 41.3 | 44.9 | 3.6 |
| LICENSE | 32.1 | 33.6 | 36.0 | 2.4 |
| OEM 수출 | 27.8 | 25.1 | 19.1 | ▽6.0 |
| 기술 서비스 | 0.2 | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

9.9 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로를 조사한 결과 대형 할인마트가 46.1%로 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 전문매장 및 대리점이 16.1%를 차지하며 대형 할인마트의 뒤를 이었다. 그 외에 인터넷 쇼핑몰은 12.8%, 기업체 및 관공서 납품 10.6%, 인터넷/모바일/게임콘텐츠가 3.4%, 백화점과 총판이 3.2%, 문방구가 2.5%, 그리고 편의점이 1.2%의 순으로 나타났다.

캐릭터상품 유통경로로 1, 2, 3위를 차지한 대형할인마트, 전문매장 및 대리점, 인터넷 쇼핑몰은 전체 유통경로의 75.0%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이 세가지 유통경로 모두 2009년에서 2011년까지 지속적으로 비중이 커지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-9-51〉 캐릭터산업 캐릭터상품 유통경로

(단위: %)

| 유통 경로 년도 | 전문매장 및 대리점 | 백화점 | 대형 할인 마트 | 문방구 | 총판 | 인터넷 쇼핑몰 | 홈쇼핑 | 편의점 | 재래 시장 | 기업체 및 관공서 납품 | 인터넷/ 모바일/ 게임콘텐츠 (아바타 등) | 기타 | 합계 |
|----------------|---------------|-----|----------------|-----|-----|------------|-----|-----|----------|--------------------|----------------------------------|-----|-------|
| 2009년 | 15.8 | 4.5 | 44.2 | 2.8 | 3.5 | 11.8 | 0.6 | 1.2 | 0.5 | 10.1 | 3.8 | 1.2 | 100.0 |
| 2010년 | 15.9 | 4.3 | 45.3 | 2.5 | 3.2 | 12.1 | 0.4 | 1.1 | 0.3 | 10.2 | 3.6 | 1.1 | 100.0 |
| 2011년 | 16.1 | 3.2 | 46.1 | 2.5 | 3.2 | 12.8 | 0.2 | 1.2 | 0.2 | 10.6 | 3.4 | 0.5 | 100.0 |

9.10 캐릭터산업 종사자 현황¹⁶⁶⁾

2011년 캐릭터산업의 종사자 수는 총 2만 6,418명으로 전년대비 5.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.2% 증가했다. 업종별로 보면, 캐릭터 제작업 종사자 수는 1만 3,593명으로 전체 종사자의 51.5%를 차지했고, 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 1만 2,825명으로 48.5%를 차지했다. 캐릭터 제작업 중 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 3,536명(13.4%), 캐릭터상품 제조업 종사자 수는 1만 57명(38.1%)으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업 중 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 2,382명(9.0%), 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 1만 443명(39.5%)으로 조사됐다.

연도별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 전년대비 8.2% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였고, 연평균 9.7% 증가했다. 캐릭터상품 제조업 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 캐릭터상품 도소매업을 합한 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가, 연평균 5.6% 증가했다. 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 5.1% 증가했다.

국내 캐릭터산업 종사자는 매출액과 수출액에 비해 큰 폭으로 증가하고 있지는 않으나, 꾸준히 증가 추세에 있다. 특히 고무적인 것은 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있는 것이며, 이는 곧 국내 캐릭터산업 발전에 초석이 될 것이다. 그러나 신규 캐릭터 개발 후 상품화 및 매출액 발생을 위해서는 정품에 대한 보호와 불법제품에 대한 철저한 단속이 병행되어야 할 것이다.

〈표 4-9-52〉 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 2,938 | 3,267 | 3,536 | 13.4 | 8.2 | 9.7 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 8,963 | 9,719 | 10,057 | 38.1 | 3.5 | 5.9 |
| | 소계 | 11,901 | 12,986 | 13,593 | 51.5 | 4.7 | 6.9 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 2,049 | 2,321 | 2,382 | 9.0 | 2.6 | 7.8 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 9,456 | 9,795 | 10,443 | 39.5 | 6.6 | 5.1 |
| | 소계 | 11,505 | 12,116 | 12,825 | 48.5 | 5.9 | 5.6 |
| 합계 | | 23,406 | 25,102 | 26,418 | 100.0 | 5.2 | 6.2 |

166) 캐릭터 상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 종사자 수 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

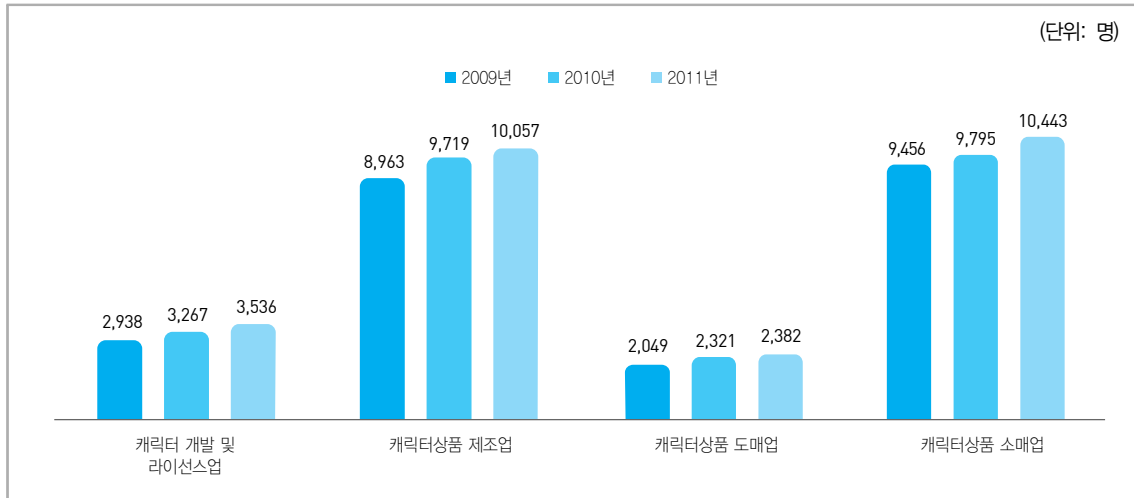
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-15] 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황



9.10.1 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 1만 3,099명으로 전체의 49.6%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 9,422명으로 35.7%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,891명(10.9%), 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,006명(3.8%)으로 나타났다.

〈표 4-9-53〉 캐릭터산업 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 |
|----------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 312 | 792 | 1,486 | 946 | 3,536 |
| 캐릭터상품 제조업 | 383 | 1,369 | 4,877 | 3,428 | 10,057 |
| 캐릭터상품 도매업 | 43 | 192 | 1,496 | 651 | 2,382 |
| 캐릭터상품 소매업 | 268 | 538 | 5,240 | 4,397 | 10,443 |
| 합계 | 1,006 | 2,891 | 13,099 | 9,422 | 26,418 |
| 비중(%) | 3.8 | 10.9 | 49.6 | 35.7 | 100.0 |

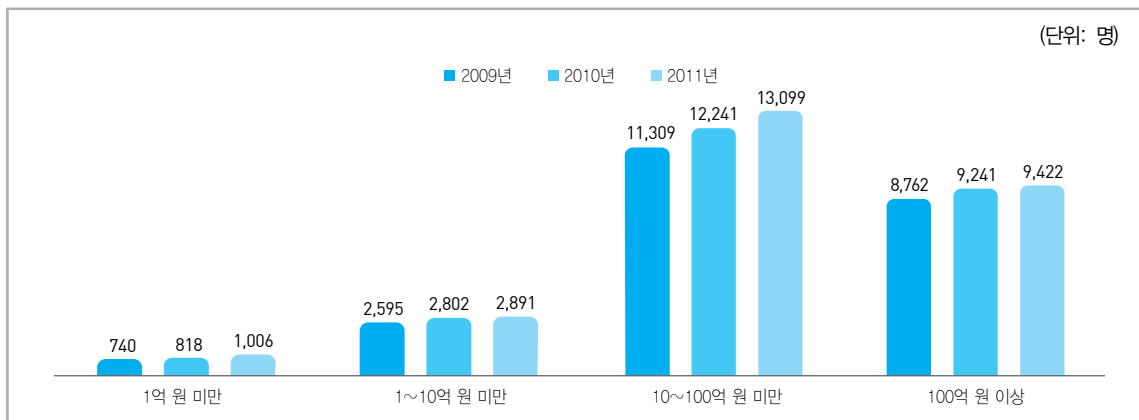
연도별로 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 2011년에 전년대비 23.0% 증가, 2009년부터 2011년 연평균 16.6% 증가하여 가장 큰 증가폭을 나타냈다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.0% 증가, 연평균 7.6% 증가했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.2% 증가, 연평균 5.5% 증가했으며, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 2.0% 증가, 연평균 3.7% 증가했다.

〈표 4-9-54〉 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 740 | 2,595 | 11,309 | 8,762 | 23,406 |
| 2010년 | | 818 | 2,802 | 12,241 | 9,241 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,006 | 2,891 | 13,099 | 9,422 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 23.0 | 3.2 | 7.0 | 2.0 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 16.6 | 5.5 | 7.6 | 3.7 | 6.2 |

[그림 4-9-16] 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)



9.10.2 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 1만 6,141명으로 전체 종사자의 61.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수가 5,208명(19.7%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,814명(6.9%), 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 1,719명(6.5%), 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,536명(5.8%)의 순으로 나타났다.

〈표 4-9-55〉 캐릭터산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 업종 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|----------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 캐릭터 개발 및 라이선스업 | | 389 | 422 | 2,299 | 426 | - | 3,536 |
| 캐릭터상품 제조업 | | 326 | 327 | 4,417 | 3,268 | 1,719 | 10,057 |
| 캐릭터상품 도매업 | | 125 | 153 | 1,462 | 642 | - | 2,382 |
| 캐릭터상품 소매업 | | 696 | 912 | 7,963 | 872 | - | 10,443 |
| 합계 | | 1,536 | 1,814 | 16,141 | 5,208 | 1,719 | 26,418 |
| 비중(%) | | 5.8 | 6.9 | 61.1 | 19.7 | 6.5 | 100.0 |

연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 업체의 종사자 수는 전년대비 20.0% 증가하여 가장 큰 전년대비증가율을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 19.7% 증가, 연평균

16.3% 증가하여 가장 높은 연평균증가율을 보였다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년 대비 9.5% 증가, 연평균 10.2% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가, 연평균 5.4% 증가했다. 그러나 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 20.3% 감소, 연평균 7.7% 감소해 유일하게 감소한 것으로 나타났다.

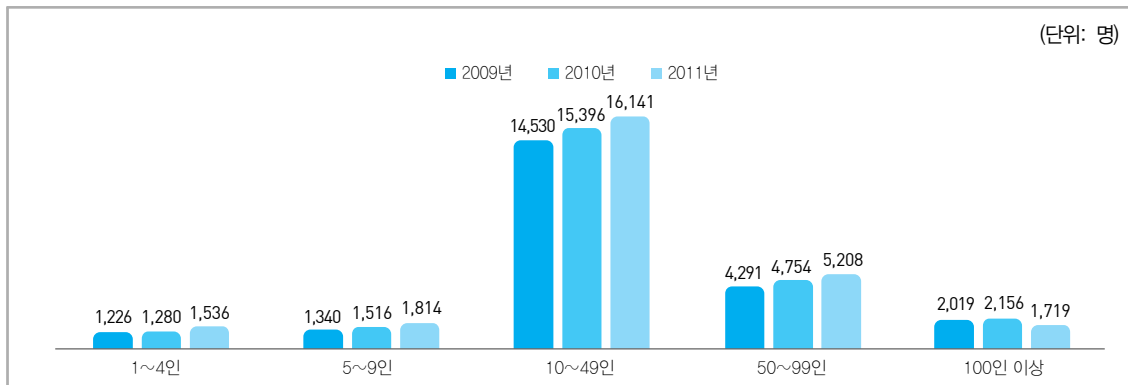
〈표 4-9-56〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2009년 | | 1,226 | 1,340 | 14,530 | 4,291 | 2,019 | 23,406 |
| 2010년 | | 1,280 | 1,516 | 15,396 | 4,754 | 2,156 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,536 | 1,814 | 16,141 | 5,208 | 1,719 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 20.0 | 19.7 | 4.8 | 9.5 | ▽20.3 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 11.9 | 16.3 | 5.4 | 10.2 | ▽7.7 | 6.2 |

〈그림 4-9-17〉 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



9.10.3 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 1만 3,386명으로 전체의 50.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 6개 광역시의 종사자 수는 4,254명으로 전체 종사자의 16.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 8,778명으로 33.2%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 종사자 수가 5,568명으로 전체의 21.1%를 차지하여 다른 도 보다 비교적 높은 비중을 보였고, 6개 광역시 중에서는 부산의 종사자 수가 1,216명으로 전체의 4.6%를 차지해 다른 광역시보다 캐릭터산업 종사자 수가 많은 것으로 나타났다.

〈표 4-9-57〉 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 지역 | 업종 | 캐릭터 제작업 | 캐릭터 상품 유통업 | 합계 | 비중(%) |
|------|------|---------|------------|--------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 7,349 | 6,037 | 13,386 | 50.7 |
| | 부산 | 682 | 534 | 1,216 | 4.6 |
| | 대구 | 488 | 429 | 917 | 3.5 |
| | 인천 | 425 | 364 | 789 | 3.0 |
| | 광주 | 267 | 283 | 550 | 2.1 |
| | 대전 | 101 | 412 | 513 | 1.9 |
| | 울산 | 66 | 203 | 269 | 1.0 |
| | 소계 | 2,029 | 2,225 | 4,254 | 16.1 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,855 | 2,713 | 5,568 | 21.1 |
| | 강원도 | 141 | 167 | 308 | 1.2 |
| | 충청북도 | 302 | 171 | 473 | 1.8 |
| | 충청남도 | 103 | 182 | 285 | 1.1 |
| | 전라북도 | 121 | 256 | 377 | 1.4 |
| | 전라남도 | 79 | 182 | 261 | 1.0 |
| | 경상북도 | 118 | 276 | 394 | 1.5 |
| | 경상남도 | 115 | 483 | 598 | 2.2 |
| | 제주도 | 381 | 133 | 514 | 1.9 |
| | | 소계 | 4,215 | 4,563 | 8,778 |
| 합계 | | 13,593 | 12,825 | 26,418 | 100.0 |

연도별로 보면, 2011년 서울의 종사자 수는 1만 3,386명으로 전년대비 6.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.7% 증가했다. 6개 광역시의 종사자 수는 4,254명으로 전년대비 3.0% 증가, 연평균 2.9% 증가했고, 9개 도의 종사자 수는 8,778명으로 전년대비 4.3% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 전년대비증가률이 가장 큰 지역은 전라남도로 전년대비 7.9% 증가한 것으로 나타났고, 연평균증가률이 가장 큰 곳은 강원도로 9.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-58〉 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 11,335 | 12,555 | 13,386 | 6.6 | 8.7 |
| | 부산 | 1,168 | 1,183 | 1,216 | 2.8 | 2.0 |
| | 대구 | 873 | 887 | 917 | 3.4 | 2.5 |
| | 인천 | 754 | 770 | 789 | 2.5 | 2.3 |
| | 광주 | 488 | 523 | 550 | 5.2 | 6.2 |
| | 대전 | 493 | 504 | 513 | 1.8 | 2.0 |
| | 울산 | 240 | 262 | 269 | 2.7 | 5.9 |
| | 소계 | 4,016 | 4,129 | 4,254 | 3.0 | 2.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 5,077 | 5,339 | 5,568 | 4.3 | 4.7 |
| | 강원도 | 257 | 290 | 308 | 6.2 | 9.5 |
| | 충청북도 | 448 | 457 | 473 | 3.5 | 2.8 |
| | 충청남도 | 251 | 273 | 285 | 4.4 | 6.6 |
| | 전라북도 | 352 | 363 | 377 | 3.9 | 3.5 |
| | 전라남도 | 237 | 242 | 261 | 7.9 | 4.9 |
| | 경상북도 | 377 | 386 | 394 | 2.1 | 2.2 |
| | 경상남도 | 579 | 585 | 598 | 2.2 | 1.6 |
| | 제주도 | 477 | 483 | 514 | 6.4 | 3.8 |
| | | 소계 | 8,055 | 8,418 | 8,778 | 4.3 |
| 합계 | | 23,406 | 25,102 | 26,418 | 5.2 | 6.2 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

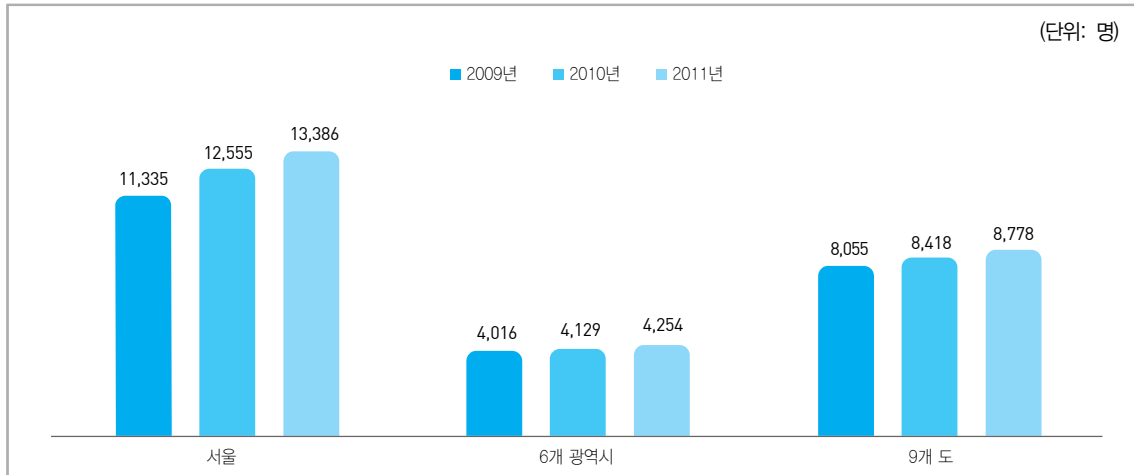
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-9-18] 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황



9.10.4 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 2만 3,357명으로 전체 종사자의 88.4%를 차지했고, 비정규직은 3,061명으로 11.6%의 비중을 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 종사자 수가 3,245명(91.8%), 비정규직이 291명(8.2%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 정규직이 9,069명(90.2%), 비정규직이 988명(9.8%)인 것으로 조사됐다. 캐릭터 도매업은 정규직이 1,935명(81.2%), 비정규직은 447명(18.8%)으로 조사됐고, 캐릭터 소매업은 정규직이 9,108명(87.2%), 비정규직이 1,335명(12.8%)인 것으로 조사됐다.

<표 4-9-59> 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|------------|----------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | | 3,245 | 91.8 | 291 | 8.2 | 3,536 |
| | 캐릭터상품 제조업 | | 9,069 | 90.2 | 988 | 9.8 | 10,057 |
| | 소계 | | 12,314 | 90.6 | 1,279 | 9.4 | 13,593 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | | 1,935 | 81.2 | 447 | 18.8 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | | 9,108 | 87.2 | 1,335 | 12.8 | 10,443 |
| | 소계 | | 11,043 | 86.1 | 1,782 | 13.9 | 12,825 |
| 합계 | | | 23,357 | 88.4 | 3,061 | 11.6 | 26,418 |

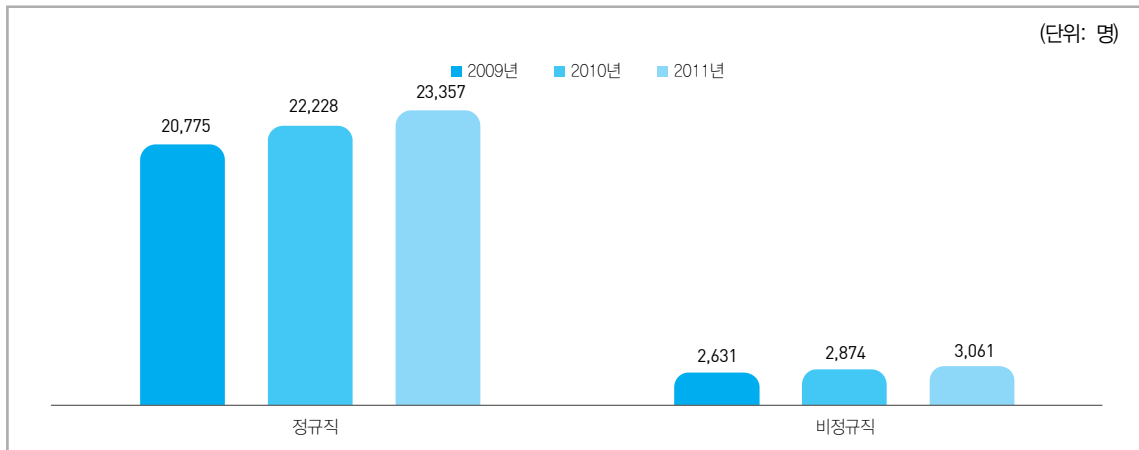
연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 5.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.0% 증가했다. 비정규직은 전년대비 6.5% 증가, 연평균 7.9% 증가했다.

〈표 4-9-60〉 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 20,775 | 2,631 | 23,406 |
| 2010년 | | 22,228 | 2,874 | 25,102 |
| 2011년 | | 23,357 | 3,061 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.1 | 6.5 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 6.0 | 7.9 | 6.2 |

[그림 4-9-19] 캐릭터산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



9.10.5 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 1만 2,195명으로 46.2%의 비중을 보였고, 정규직 여자는 1만 1,162명으로 42.3%의 비중을 보였다. 비정규직 남자는 1,476명으로 5.6%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,585명으로 6.0%의 비중을 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 남자 종사자 수가 1,819명, 정규직 여자는 1,426명, 비정규직 남자는 153명, 비정규직 여자는 138명인 것으로 조사됐다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 4,792명이었으며, 정규직 여자는 4,277명, 비정규직 남자는 492명, 비정규직 여자는 496명인 것으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 정규직 남자가 1,108명, 정규직 여자는 827명으로 나타났다. 캐릭터상품 소매업은 정규직 남자가 4,476명, 정규직 여자는 4,632명이었으며, 비정규직 남자는 593명, 비정규직 여자는 742명으로 조사됐다.

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 4-9-61] 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 고용형태/성 소분류 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|------------|----------------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 1,819 | 51.4 | 1,426 | 40.3 | 153 | 4.3 | 138 | 3.9 | 3,536 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 4,792 | 47.6 | 4,277 | 42.5 | 492 | 4.9 | 496 | 4.9 | 10,057 |
| | 소계 | 6,611 | 48.6 | 5,703 | 42.0 | 645 | 4.7 | 634 | 4.7 | 13,593 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 1,108 | 46.5 | 827 | 34.7 | 238 | 10.0 | 209 | 8.8 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 4,476 | 42.9 | 4,632 | 44.4 | 593 | 5.7 | 742 | 7.1 | 10,443 |
| | 소계 | 5,584 | 43.5 | 5,459 | 42.6 | 831 | 6.5 | 951 | 7.4 | 12,825 |
| 합계 | | 12,195 | 46.2 | 11,162 | 42.3 | 1,476 | 5.6 | 1,585 | 6.0 | 26,418 |

연도별로 보면, 비정규직 여자 종사자의 증가폭이 가장 컸으며 전년대비 7.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.9% 증가했다. 정규직 남자는 전년대비 5.6% 증가했고, 연평균 6.8% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 4.5% 증가한 것으로 나타났고, 연평균 5.3% 증가했다. 비정규직 남자는 전년대비 5.7% 증가했으며, 연평균 6.8% 증가했다.

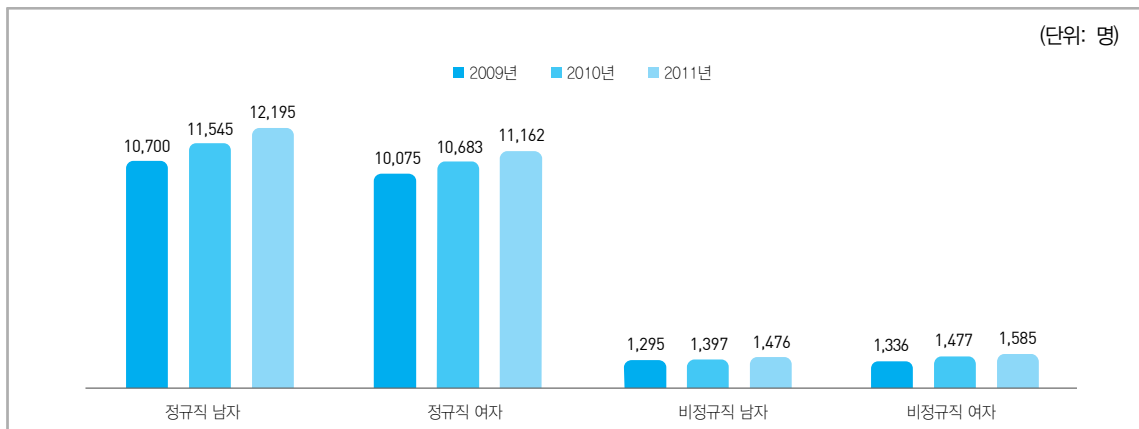
[표 4-9-62] 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 10,700 | 10,075 | 1,295 | 1,336 | 23,406 |
| 2010년 | | 11,545 | 10,683 | 1,397 | 1,477 | 25,102 |
| 2011년 | | 12,195 | 11,162 | 1,476 | 1,585 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.6 | 4.5 | 5.7 | 7.3 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 6.8 | 5.3 | 6.8 | 8.9 | 6.2 |

[그림 4-9-20] 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



9.10.6 캐릭터산업 성별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수가 1만 3,671명으로 51.7%를 차지했고, 여자는 1만 2,747명으로 48.3%를 차지했다. 소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 남자 종사자 수가 1,972명(55.8%), 여자는 1,564명(44.2%)으로 나타났고, 캐릭터상품 제조업은 남자가 5,284명(52.5%), 여자는 4,773명(47.5%)으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 남자가 1,346명(56.5%), 여자는 1,036명(43.5%)으로 조사됐다. 캐릭터상품 소매업은 남자가 5,069명(48.5%), 여자는 5,374명(51.5%)으로 조사됐다.

〈표 4-9-63〉 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|------------|----------------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 1,972 | 55.8 | 1,564 | 44.2 | 3,536 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 5,284 | 52.5 | 4,773 | 47.5 | 10,057 |
| | 소계 | 7,256 | 53.4 | 6,337 | 46.6 | 13,593 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 1,346 | 56.5 | 1,036 | 43.5 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 5,069 | 48.5 | 5,374 | 51.5 | 10,443 |
| | 소계 | 6,415 | 50.0 | 6,410 | 50.0 | 12,825 |
| 합계 | | 13,671 | 51.7 | 12,747 | 48.3 | 26,418 |

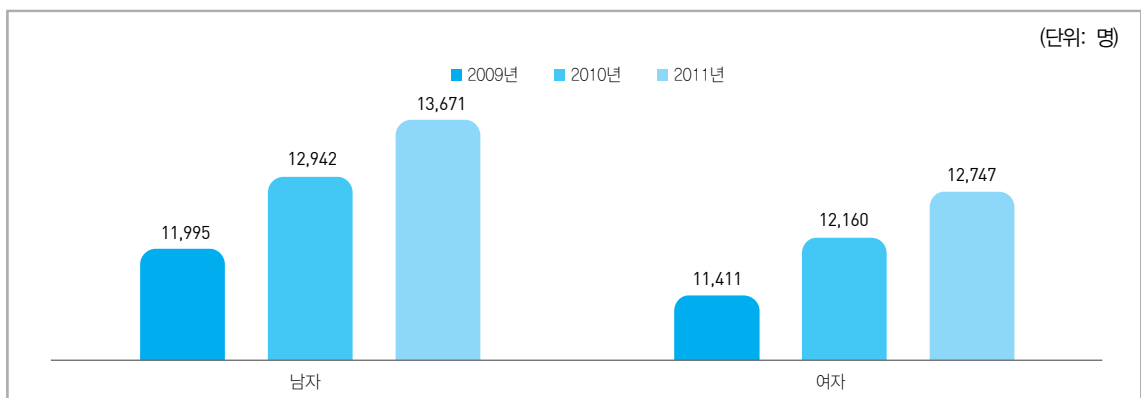
연도별로 보면, 남자 종사자 수가 전년대비 5.6% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.8% 증가했다. 여자는 전년대비 4.8% 증가했으며, 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-64〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 11,995 | 11,411 | 23,406 |
| 2010년 | | 12,942 | 12,160 | 25,102 |
| 2011년 | | 13,671 | 12,747 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.6 | 4.8 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 6.8 | 5.7 | 6.2 |

〈그림 4-9-21〉 캐릭터산업 성별 연도별 종사자 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

9.10.7 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 122명으로 전체 종사자의 38.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 9,639명(36.5%)이었고, 관리직 종사자 수는 2,779명(10.5%), 사업기획직 종사자 수는 1,898명(7.2%), 마케팅/홍보직 종사자 수는 1,180명(4.5%), 연구개발직 종사자 수는 800명(3.0%)으로 나타났다.

〈표 4-9-65〉 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|-----------|---------------|----|-------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|
| | | | 사업 기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구 개발 | | 기타(유통) |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스 | | 411 | 378 | 2,058 | 199 | 218 | 272 | 3,536 |
| | 캐릭터상품제조업 | | 792 | 1,173 | 5,623 | 461 | 371 | 1,637 | 10,057 |
| | 소계 | | 1,203 | 1,551 | 7,681 | 660 | 589 | 1,909 | 13,593 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | | 138 | 292 | 143 | 89 | 29 | 1,691 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | | 557 | 936 | 2,298 | 431 | 182 | 6,039 | 10,443 |
| | 소계 | | 695 | 1,228 | 2,441 | 520 | 211 | 7,730 | 12,825 |
| 합계 | | | 1,898 | 2,779 | 10,122 | 1,180 | 800 | 9,639 | 26,418 |
| 비중(%) | | | 7.2 | 10.5 | 38.3 | 4.5 | 3.0 | 36.5 | 100.0 |

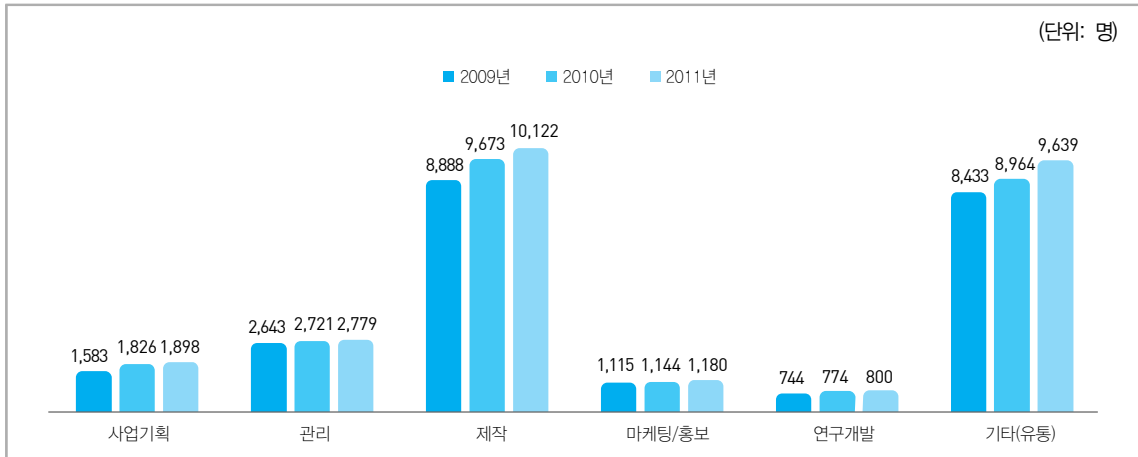
연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 3.9% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.5% 증가했으며, 관리직 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비 4.6% 증가, 연평균 6.7% 증가했으며, 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가했고 연평균 2.9% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 3.4% 증가, 연평균 3.7% 증가했으며, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 7.5% 증가, 6.9% 증가했다.

〈표 4-9-66〉 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|--------|--------|------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 1,583 | 2,643 | 8,888 | 1,115 | 744 | 8,433 | 23,406 |
| 2010년 | | 1,826 | 2,721 | 9,673 | 1,144 | 774 | 8,964 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,898 | 2,779 | 10,122 | 1,180 | 800 | 9,639 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.9 | 2.1 | 4.6 | 3.1 | 3.4 | 7.5 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 9.5 | 2.5 | 6.7 | 2.9 | 3.7 | 6.9 | 6.2 |

[그림 4-9-22] 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황



9.10.8 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 8,498명으로 70.0%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 4,107명으로 15.6%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3,154명으로 11.9%, 대학원 졸업 이상 종사자 수는 659명으로 가장 낮은 2.5%의 비중을 차지했다.

[표 4-9-67] 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-----------|----------------|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문 대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 152 | 438 | 2,817 | 129 | 3,536 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 1,133 | 1,526 | 7,002 | 396 | 10,057 |
| | 소계 | 1,285 | 1,964 | 9,819 | 525 | 13,593 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 241 | 316 | 1,793 | 32 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 1,628 | 1,827 | 6,886 | 102 | 10,443 |
| | 소계 | 1,869 | 2,143 | 8,679 | 134 | 12,825 |
| 합계 | | 3,154 | 4,107 | 18,498 | 659 | 26,418 |
| 비중(%) | | 11.9 | 15.6 | 70.0 | 2.5 | 100.0 |

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 5.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 4.6% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 3.1% 증가했고, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가, 연평균 7.5% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 1.2% 감소했으며, 연평균 0.5% 증가한 것으로 나타났다.

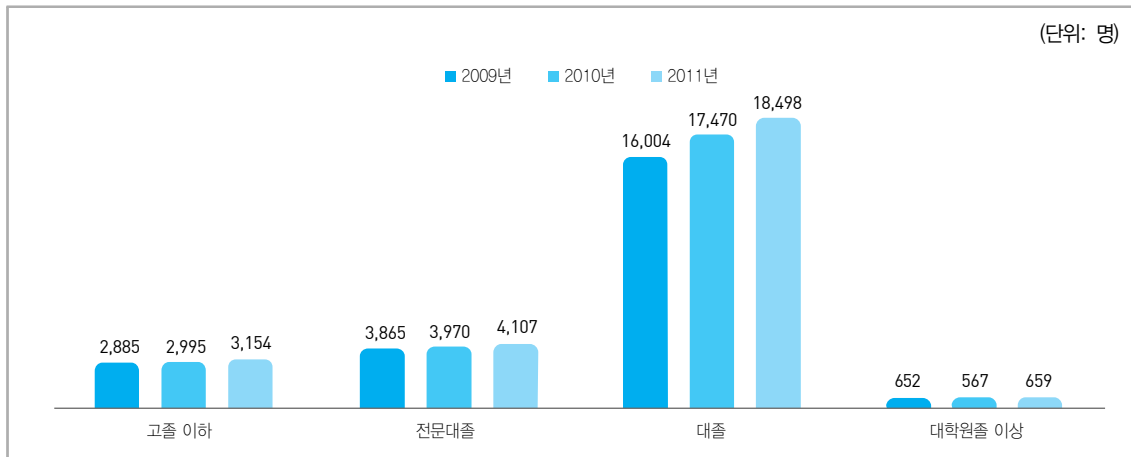
- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션 산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-9-68〉 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 2,885 | 3,865 | 16,004 | 652 | 23,406 |
| 2010년 | | 2,995 | 3,970 | 17,470 | 667 | 25,102 |
| 2011년 | | 3,154 | 4,107 | 18,498 | 659 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.3 | 3.5 | 5.9 | ▽1.2 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 4.6 | 3.1 | 7.5 | 0.5 | 6.2 |

〔그림 4-9-23〕 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황



9.10.9 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

2011년 캐릭터산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 9,985명으로 전체의 37.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 7,837명으로 29.7%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 5,454명으로 20.6%, 40세 이상 종사자 수는 3,142명으로 11.9%를 차지했다.

〈표 4-9-69〉 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-----------|----------------|--------|---------|---------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30세~34세 | 35세~39세 | 40세 이상 | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 1,163 | 1,028 | 932 | 413 | 3,536 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 3,975 | 2,898 | 2,086 | 1,098 | 10,057 |
| | 소계 | 5,138 | 3,926 | 3,018 | 1,511 | 13,593 |
| 캐릭터상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | 756 | 728 | 665 | 233 | 2,382 |
| | 캐릭터상품 소매업 | 4,091 | 3,183 | 1,771 | 1,398 | 10,443 |
| | 소계 | 4,847 | 3,911 | 2,436 | 1,631 | 12,825 |
| 합계 | | 9,985 | 7,837 | 5,454 | 3,142 | 26,418 |
| 비중(%) | | 37.8 | 29.7 | 20.6 | 11.9 | 100.0 |

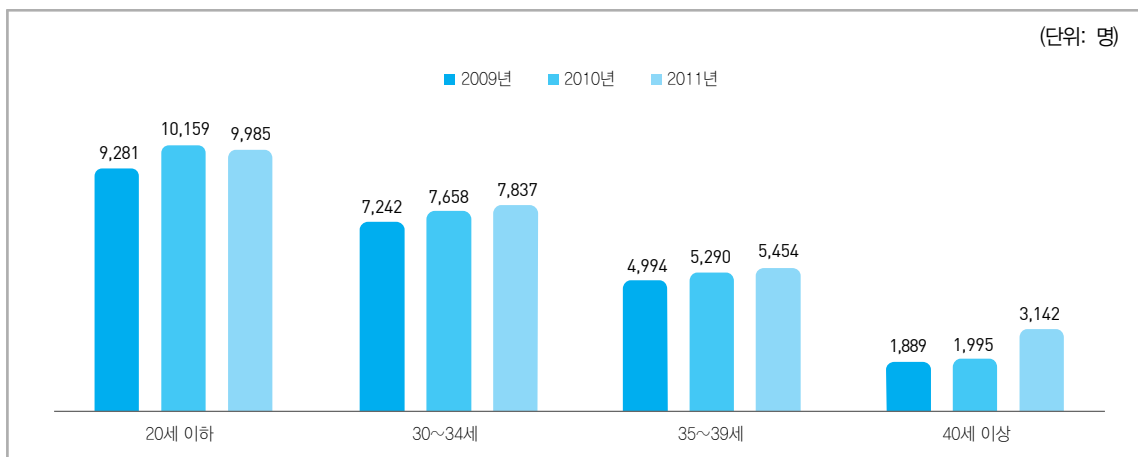
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 1.7% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가, 연평균 4.0% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가, 연평균 4.5% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 57.5% 증가, 연평균 29.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-9-70〉 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 9,281 | 7,242 | 4,994 | 1,889 | 23,406 |
| 2010년 | | 10,159 | 7,658 | 5,290 | 1,995 | 25,102 |
| 2011년 | | 9,985 | 7,837 | 5,454 | 3,142 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.7 | 2.3 | 3.1 | 57.5 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 3.7 | 4.0 | 4.5 | 29.0 | 6.2 |

〔그림 4-9-24〕 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

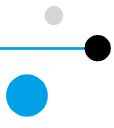
07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업



10

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, 이력서비스제외) |
| 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

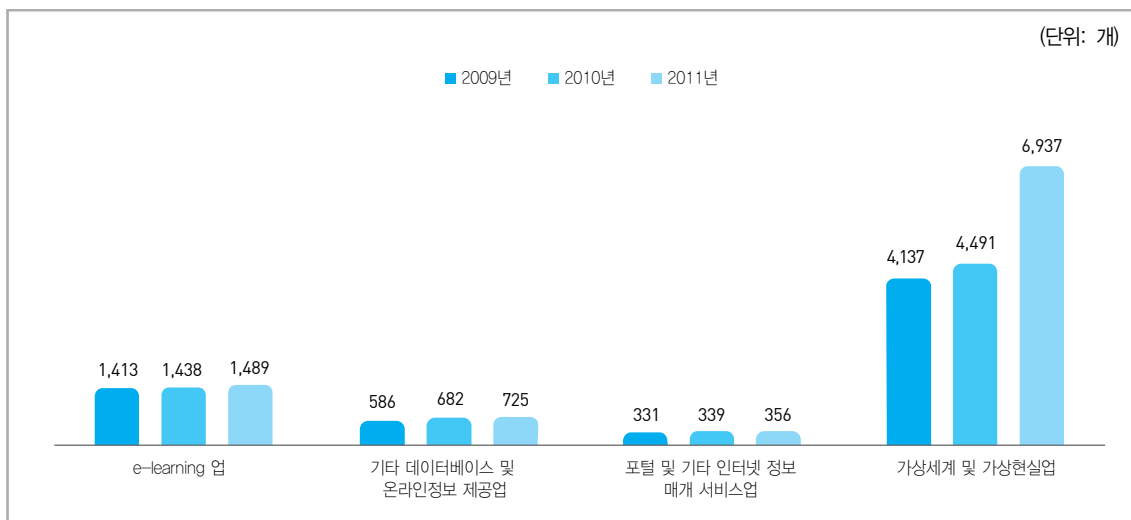
2011년 지식정보산업 사업체 수는 9,507개로 전년대비 36.8% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 21.2% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 스크린골프장 운영업 사업체 수가 6,819개(71.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 55.5% 증가, 연평균 29.9% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 사업체 수는 725개(7.6%)로 전년대비 6.3% 증가, 연평균 11.2% 증가했으며 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 사업체 수는 691개(7.3%)로 전년대비 5.5% 증가,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



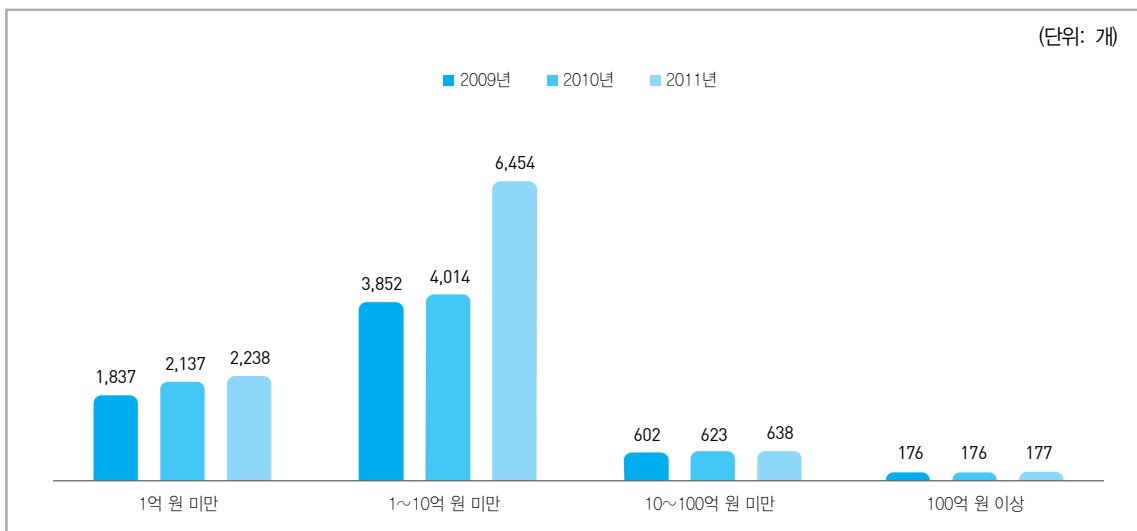
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 6,454개(67.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 60.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.4% 증가했다. 다음으로 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 2,238개(23.5%)로 전년대비 4.7% 증가, 연평균 10.4% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 638개(6.7%)로 전년대비 2.4% 증가, 연평균 2.9% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 177개로 1.9%를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

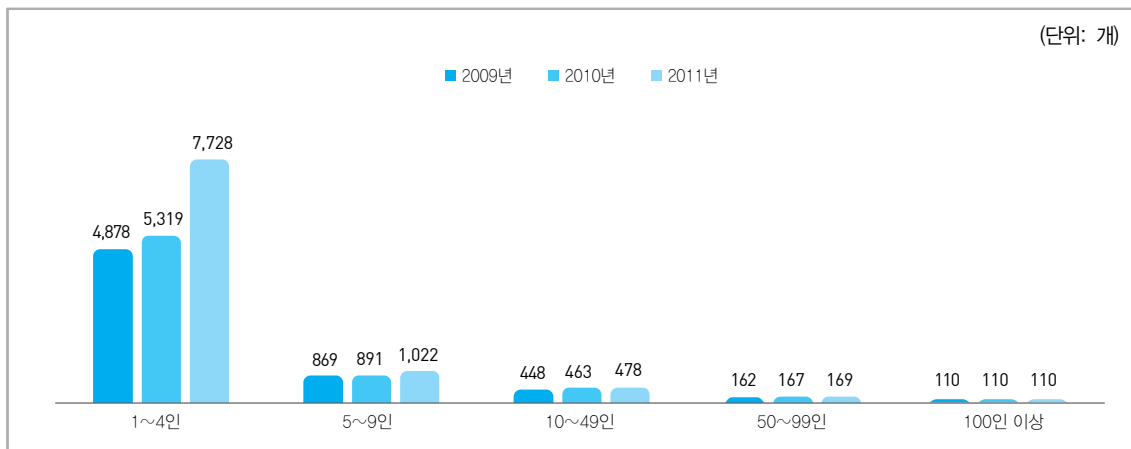
〈표 4-10-6〉 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(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)



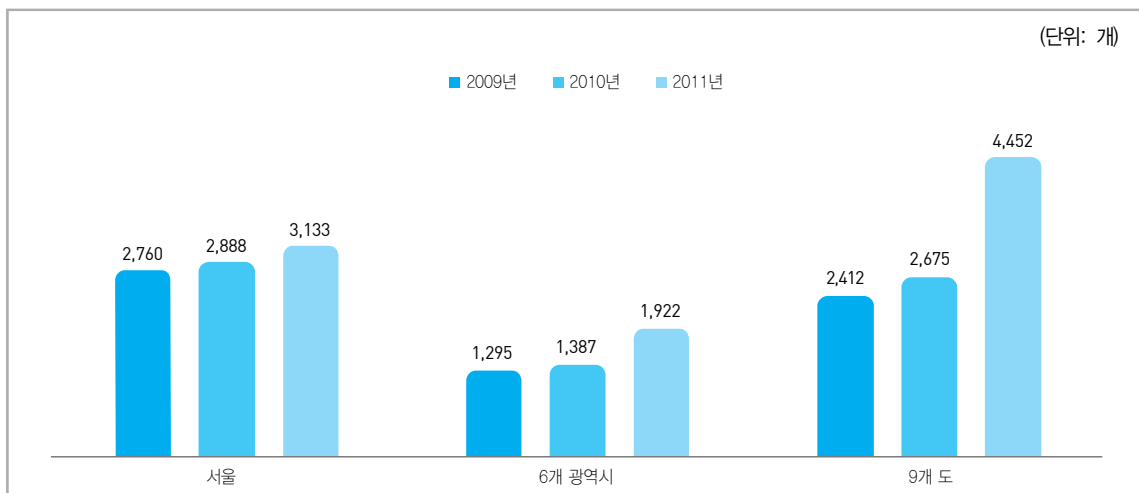
2011년 지식정보산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,133개로 전체의 33.0%를 차지했고, 전년대비 8.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.5% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 1,922개로 전체 사업체의 20.2%를 차지했다. 6개 광역시 모두 전체의 3%대 비중을 차지했고 울산 광역시의 사업체 수가 전년대비 86.7% 증가, 연평균 49.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 2,237개로 전체의 23.5%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은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

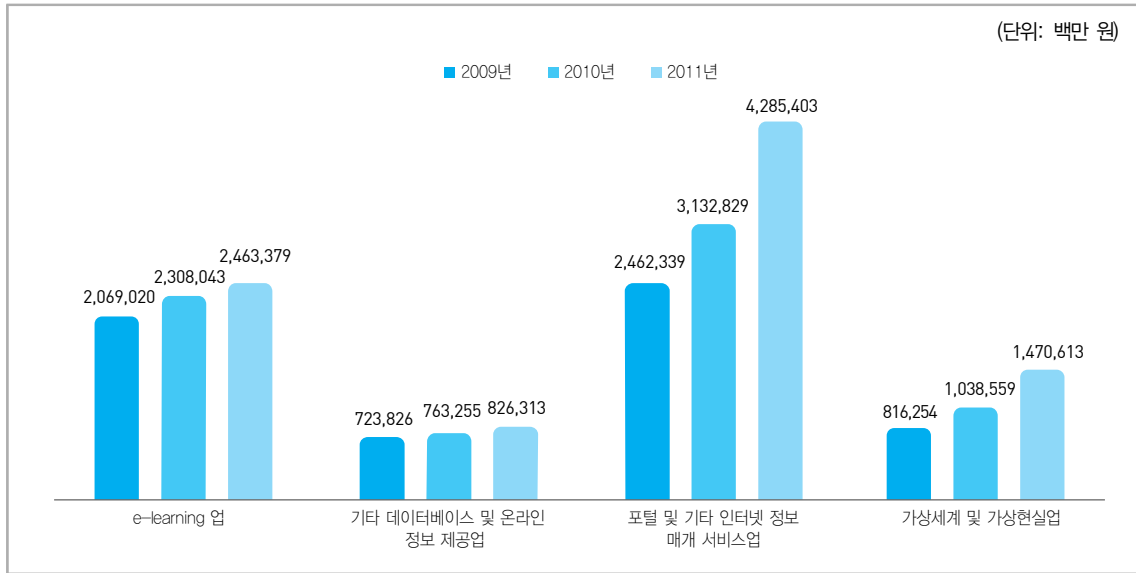
증감률을 보면, e-learning업 매출액은 전년대비 6.7% 증가했고, 연평균 9.1% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 전년대비 8.3% 증가, 연평균 6.8% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 전년대비와 연평균 각각 36.8% 증가, 31.9% 증가했으며, 가상세계 및 가상현실업 매출액은 전년대비 41.6% 증가, 연평균 34.2% 증가해 가장 큰 폭의 증감률을 보였다.

〈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.

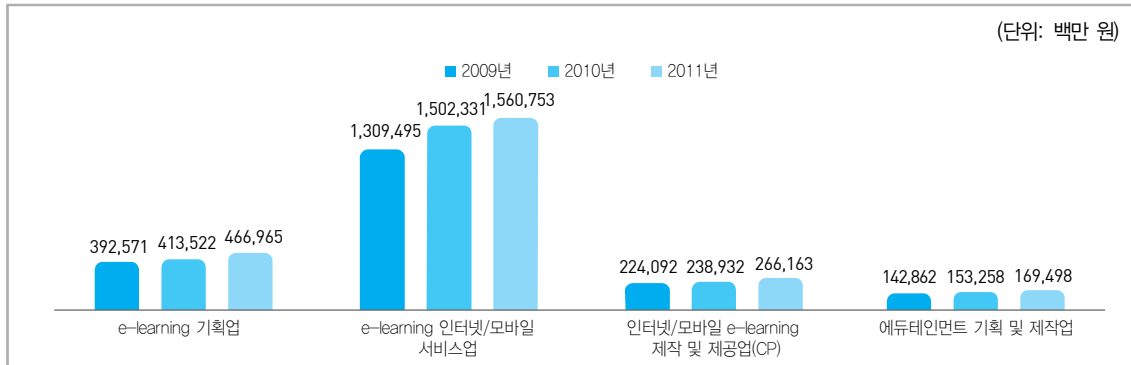
〈표 4-10-9〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 연도별 매출액 현황

(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

(단위: 백만 원)



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.

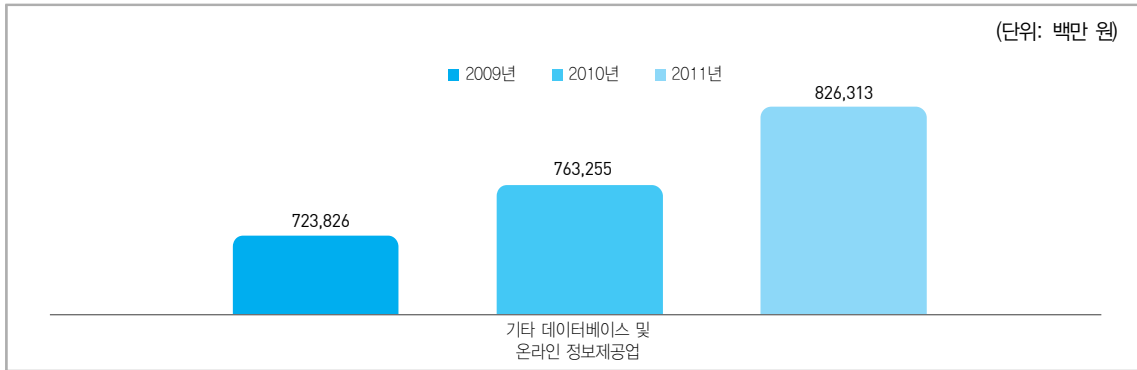
연도별로 보면, 2009년 7,238억 원에서 2010년에 7,632억 원으로 소폭 증가했으며, 2011년에도 8,263억 원으로 증가해 지속적인 성장세에 있음을 알 수 있다.

〈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.

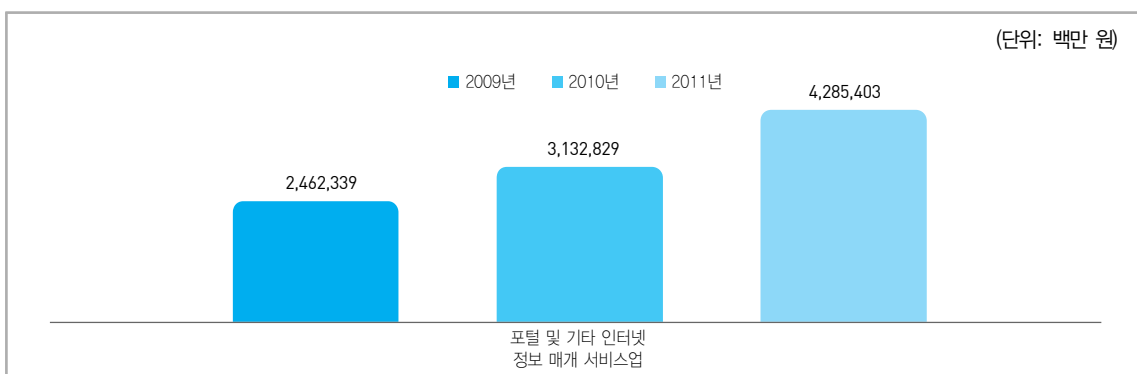
연도별로 보면, 2009년 2조 4,623억 원, 2010년 3조 1,328억 원, 2011년 4조 2,854억 원으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보이고 있다.

[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.

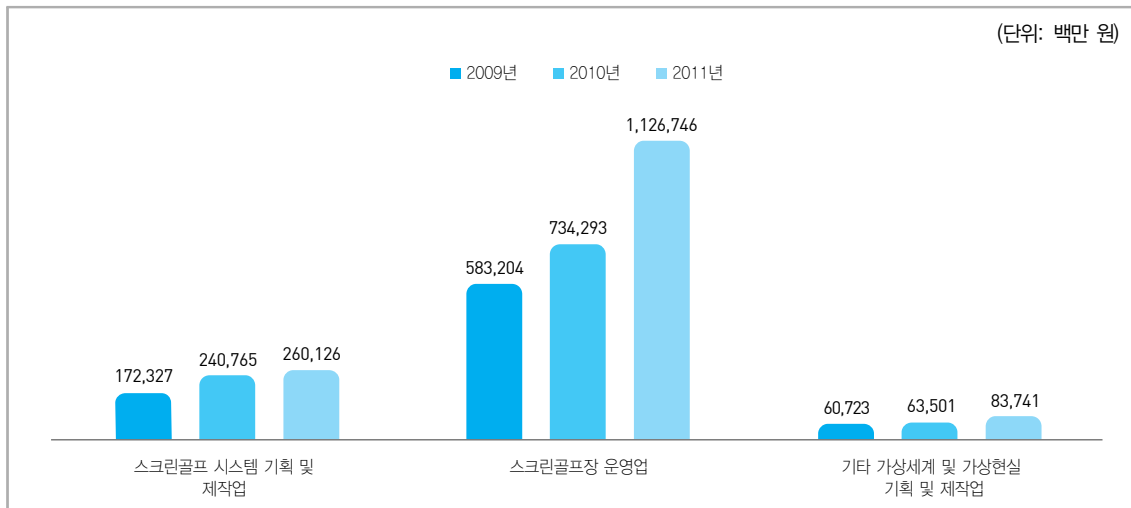
연도별로 보면, 2009년 8,162억 원, 2010년 1조 385억 원, 2011년 1조 4,706억 원으로 증가하여 꾸준한 증가추세를 보이고 있다.

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

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 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 |

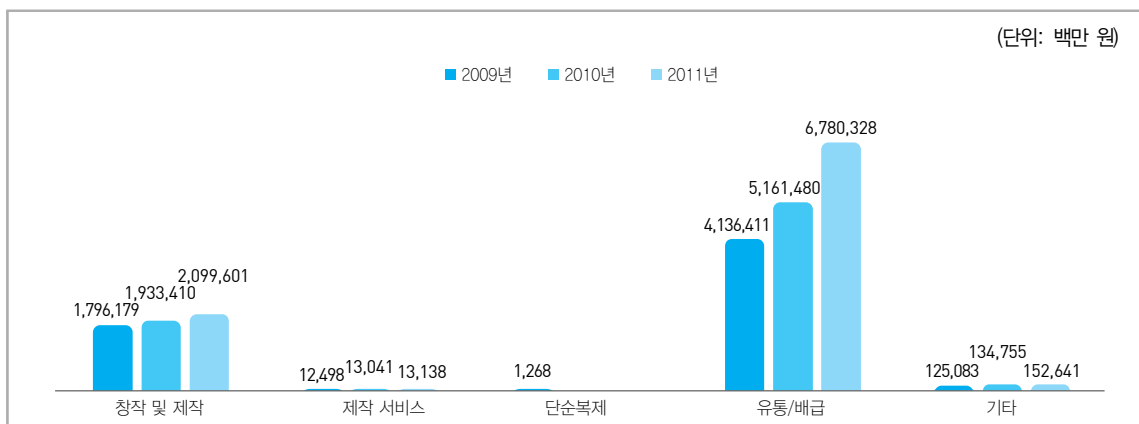
증감률을 보면, 유통/배급 매출액은 전년대비 31.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.0% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 창작 및 제작 매출액은 전년대비 8.6% 증가했고, 연평균 8.1% 증가했다. 제작 서비스 매출액은 전년대비와 연평균 각각 0.7% 증가, 2.5% 증가했으며, 기타 매출액은 전년대비 13.3% 증가, 연평균 10.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈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 |

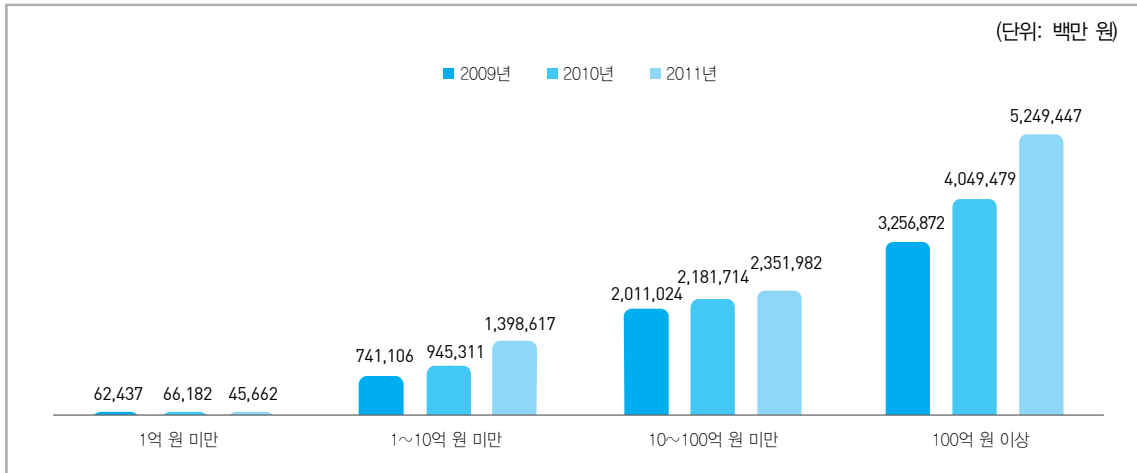
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 48.0% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 37.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비와 연평균 각각 29.6% 증가, 27.0% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 7.8% 증가, 연평균 8.1% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 31.0% 감소했고, 연평균 14.5% 감소한 것으로 나타났다.

〈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

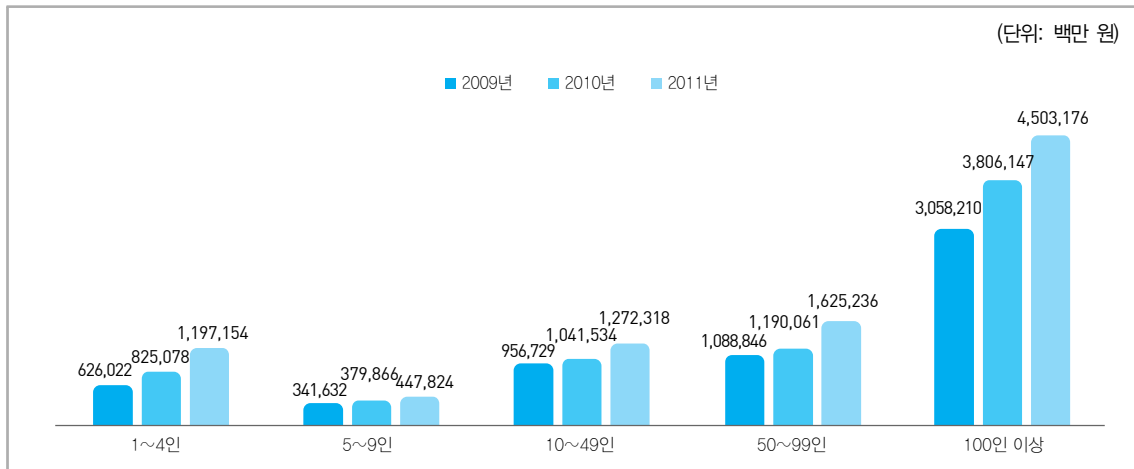
36.6% 증가했으며, 연평균 22.2% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 18.3% 증가했으며, 연평균 21.3% 증가했다.

〈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 | |

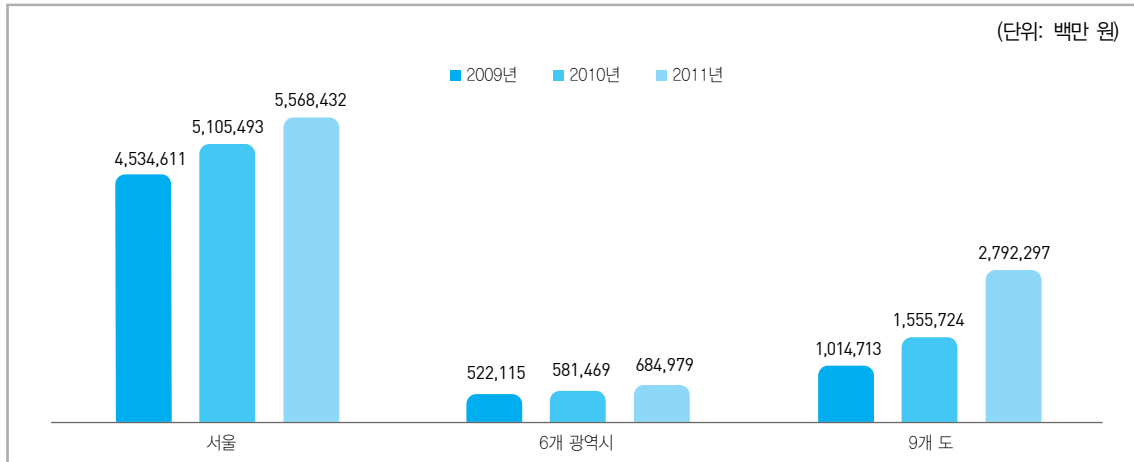
〈표 4-10-20〉 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(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)

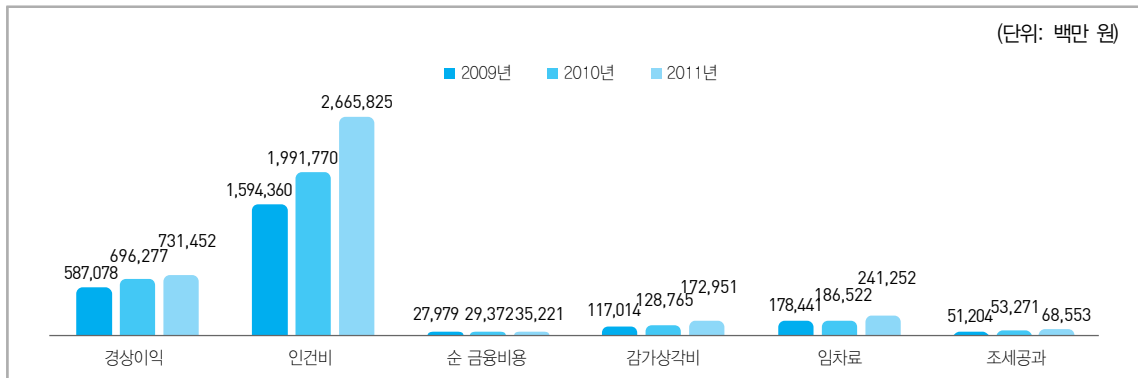
| 구분 | 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|--------|---------|---------|--------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 지식정보산업 | 9,045,708 | 3,915,254 | 43.28 | 731,452 | 2,665,825 | 35,221 | 172,951 | 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
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
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.

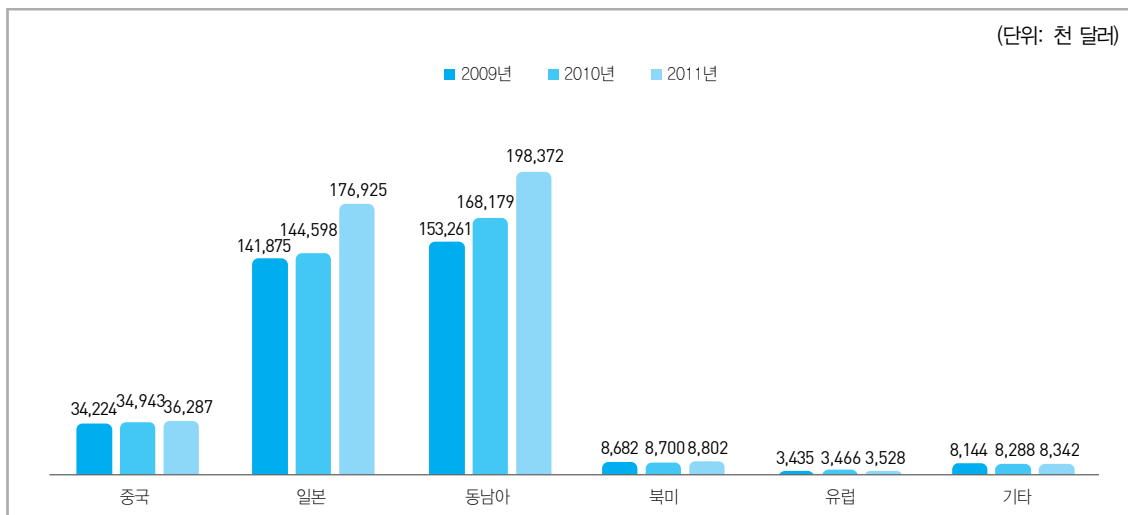
〈표 4-10-24〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(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)



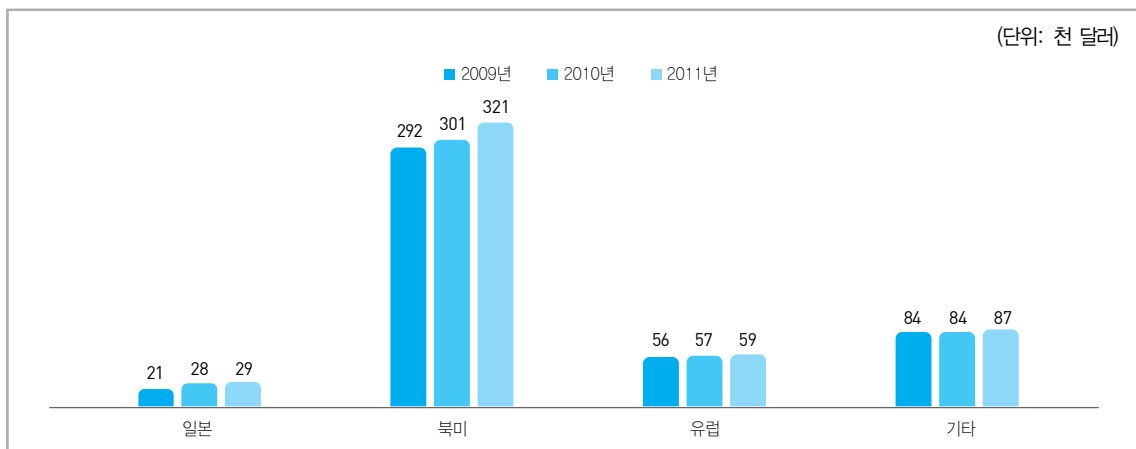
2011년 지식정보산업의 지역별 수입액을 보면, 수입액 비중이 가장 큰 나라는 북미이며, 수입액은 32만 달러로 전체 수입액의 약 64.7%를 차지했다. 일본에서의 수입액은 2만 달러로 5.9%를 차지했다. 유럽에서의 수입액은 5만 달러로 11.9%를 차지했고, 기타 지역에서의 수입액은 8만 달러로 17.5%를 차지했다. 그 외 중국, 동남아 지역에서는 지식정보산업 관련 콘텐츠 수입이 이루어지지 않고 있다.

〈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.

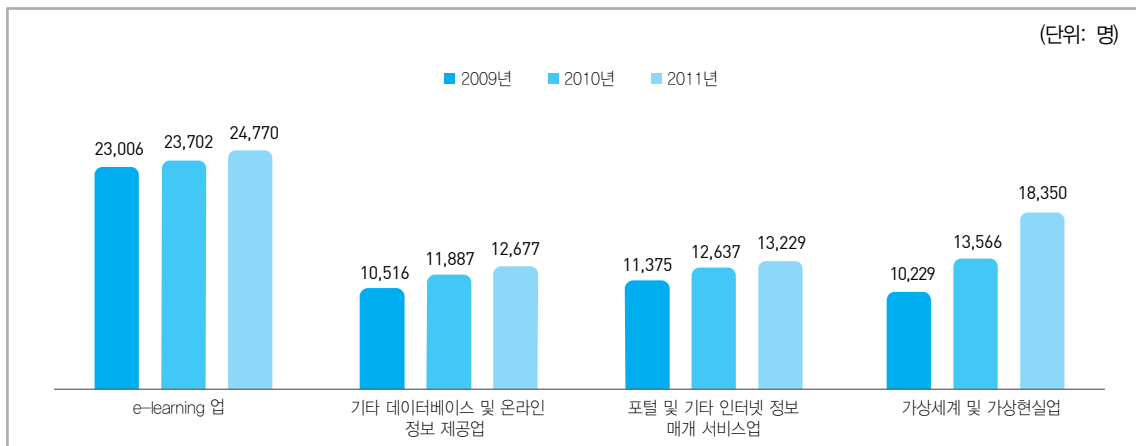
증감률을 보면, e-learning업 종사자 수는 전년대비 4.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 9.8% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 종사자 수는 전년대비 4.7% 증가했으며, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 전년대비 35.3% 증가했으며, 연평균 33.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-10-28〉 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류 | 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 |

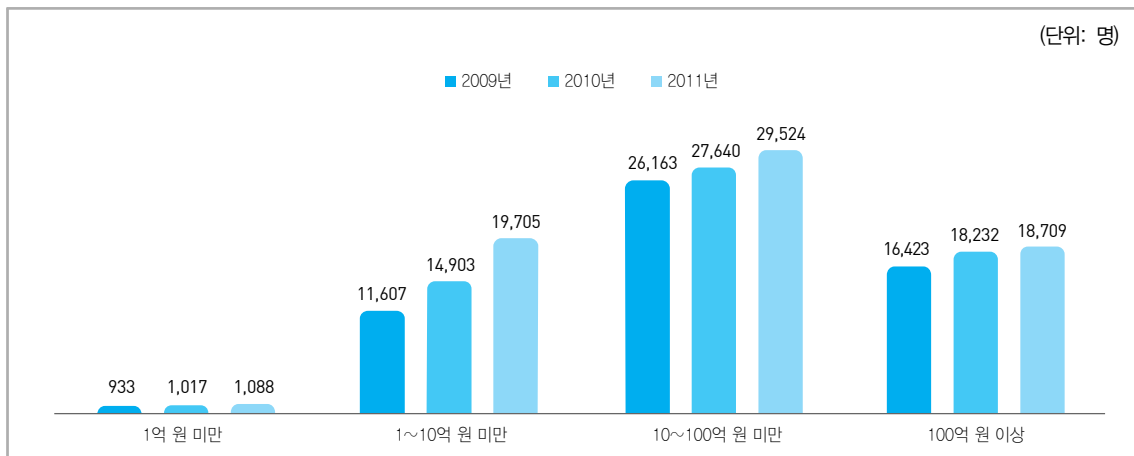
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.0% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 32.2% 증가, 연평균 30.3% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가, 연평균 6.2% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 2.6% 증가, 6.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈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/모바일 e-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 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

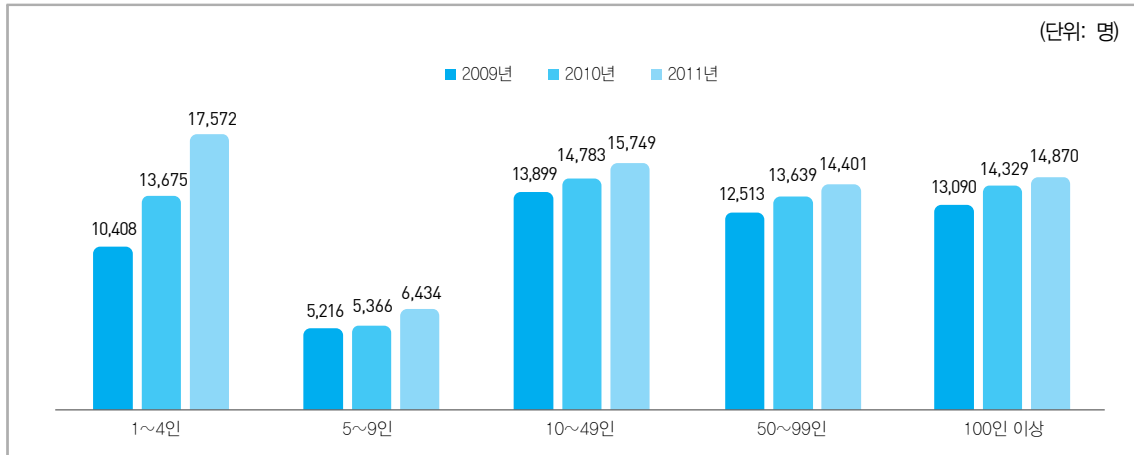
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-10-19] 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)

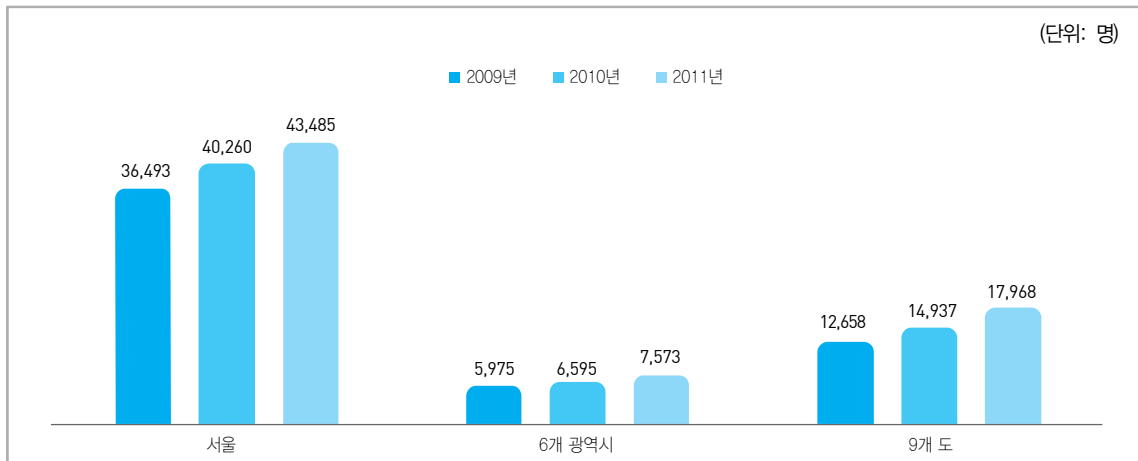
| 지역 | 업종 | e-learning업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 가상세계 및 가상현실업 | 합계 | 비중(%) |
|------|--------|-------------|-----------------------|------------------------|--------------|--------|-------|
| 6개 시 | 서울 | 19,271 | 10,221 | 7,078 | 6,915 | 43,485 | 63.0 |
| | 부산 | 311 | 158 | 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 | 26.0 |
| 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 | | |

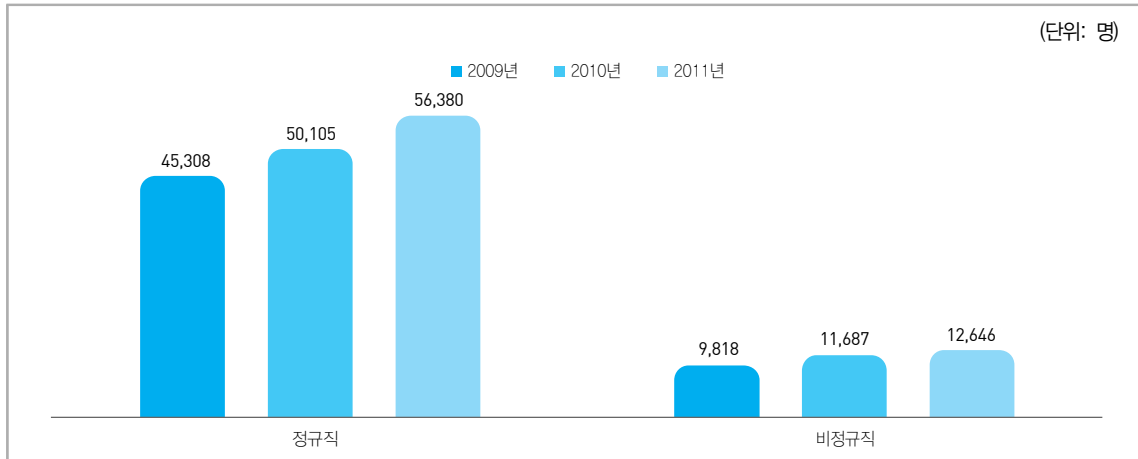
증감률을 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 12.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.6% 증가했다. 비정규직은 전년대비 8.2% 증가, 연평균 13.5% 증가한 것으로 조사됐다.

〈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)

| 종분류 | 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 |

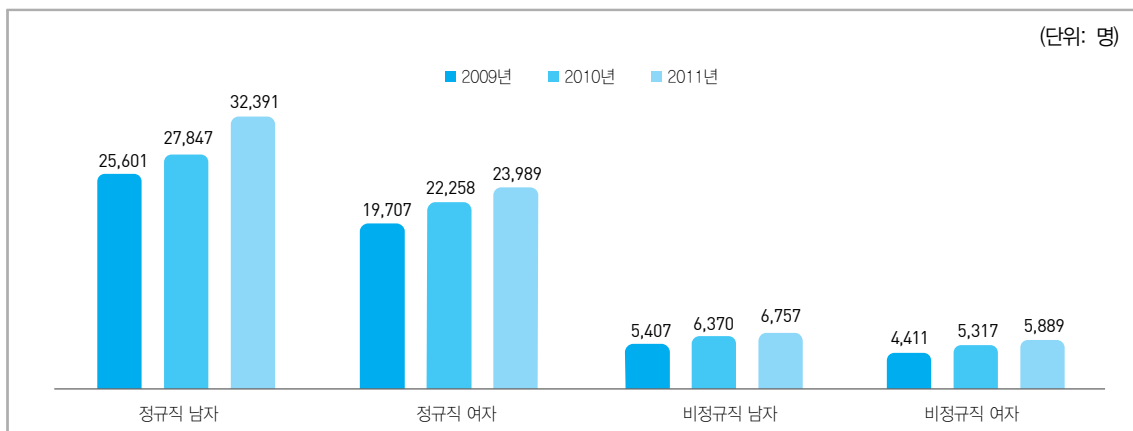
증감률을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 16.3% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.5% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 7.8% 증가, 연평균 10.3% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 6.1% 증가, 연평균 11.8% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비와 연평균 각각 10.8% 증가, 15.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈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

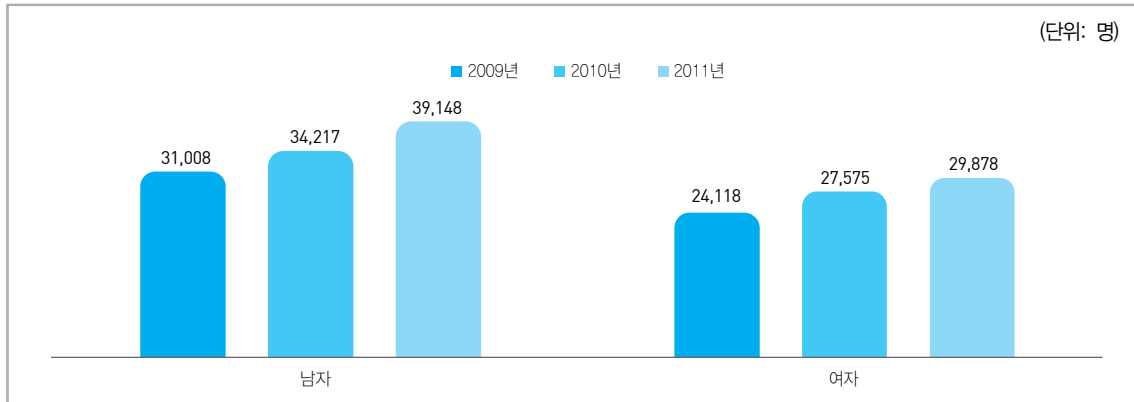
08 광고산업

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)

| 중분류 | 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 |

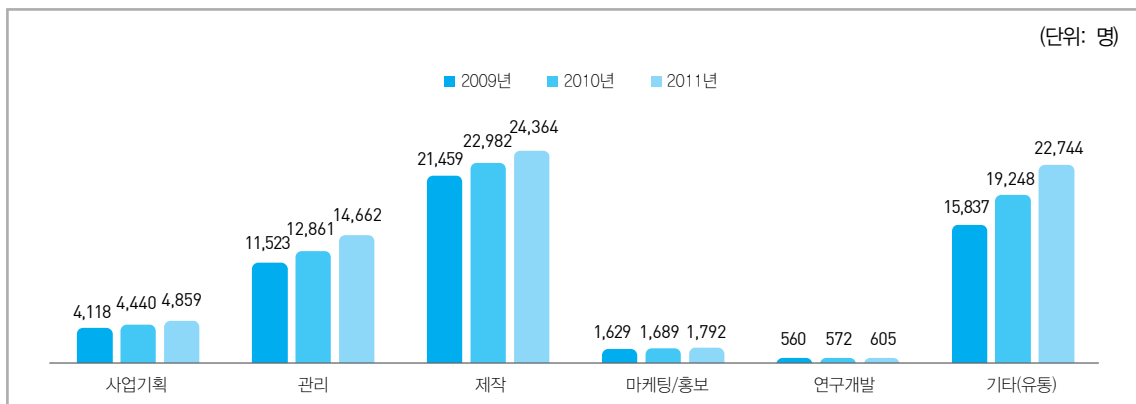
증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 9.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.6% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 14.0% 증가했고, 연평균 12.8% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 6.0% 증가, 6.6% 증가한 것으로 나타났다. 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 6.1% 증가했으며, 연평균 4.9% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 5.8% 증가, 연평균 3.9% 증가했고, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비 18.2% 증가, 연평균 19.8% 증가했다.

【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.

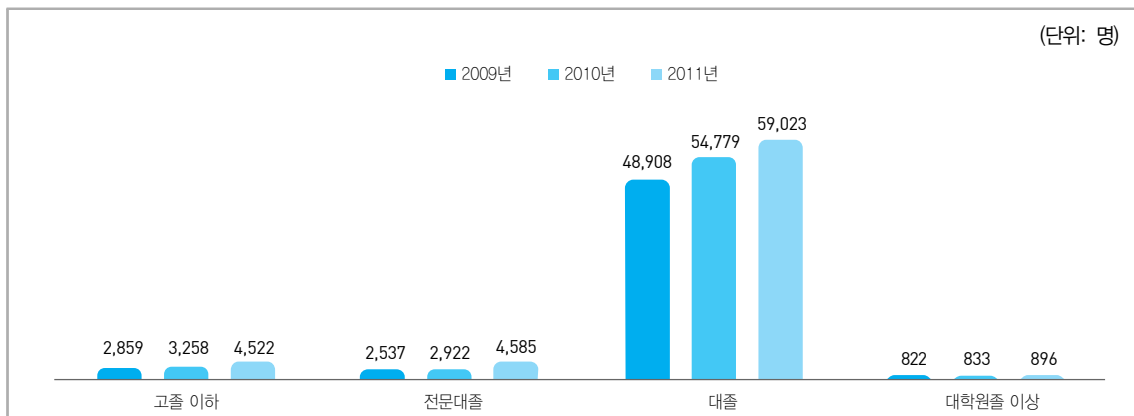
[표 4-10-44] 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(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)

| 종분류 | 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

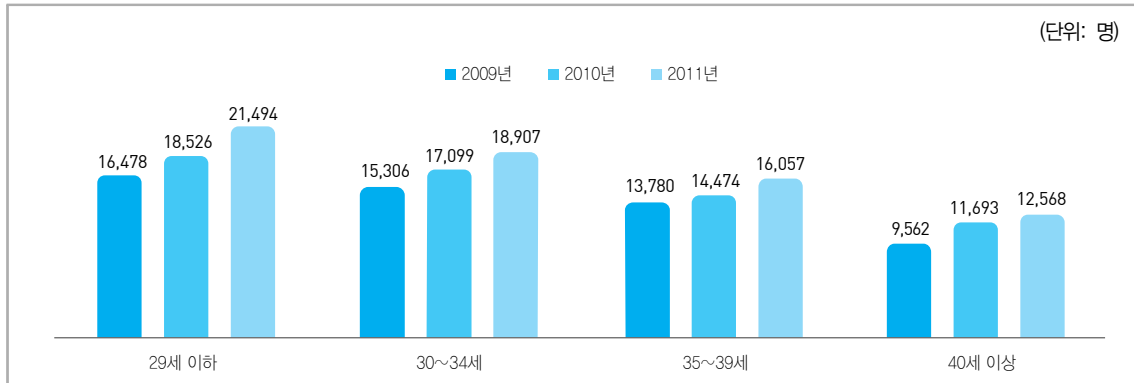
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-10-26] 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황



11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 분류

| 중분류 | 소분류 | 분류체계 정의 |
|-----------------|--|---|
| 콘텐츠솔루션산업 | 저작물 | 디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외) |
| | 콘텐츠보호 | 유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등) |
| | 모바일솔루션 | 모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼 등) |
| | 과금/결제 | 웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등) |
| | 콘텐츠관리시스템 (CMS, Contents Management System) | 온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션 |
| | 콘텐츠전송네트워크 (CDN, Contents Delivery Network) | 네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션 |
| | 기타 | 콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웹에이전스 등 용역 및 서비스 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 영화, 광고, 게임 등 분야의 영상 제작 과정에서 컴퓨터그래픽스 기술을 사용하여 영상을 보정 및 창작하는 사업체(Computer Graphics) |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

11.1 콘텐츠솔루션산업 전체 요약

2011년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 1,301개이며, 종사자 수는 1만 9,813명으로 나타났다. 매출액은 2조 8,671억 원이며, 부가가치액은 1조 1,659억 원, 부가가치율은 40.67%로 조사됐다. 수출액은 1억 4,628만 달러이며, 수입액은 43만 달러인 것으로 조사됐다.

콘텐츠솔루션산업은 2010년 1,261개 사업체에서 2011년 1,301개 사업체로 전년 대비 3.2% 증가했으며, 매출액과 종사자 수는 각각 2010년 대비 21.5% 증가, 1.4% 증가한 것으로 조사됐다. 수출액은 2010년 1억 1,851만 달러에서 2011년 1억 4,628만 달러로 23.4% 증가했고, 수입액은 2010년 37만 달러에서 2011년 43만 달러로 16.7% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업은 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업이 포함되었기 때문에 2009년 이전 자료와 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

〈표 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 총괄¹⁶⁸⁾

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2006년 | 559 | 13,450 | 1,541,700 | 583,269 | 37.83 | - | - |
| 2007년 | 572 | 13,414 | 1,679,800 | 642,524 | 38.25 | 112,678 | - |
| 2008년 | 1,021 | 14,679 | 1,866,100 | 731,698 | 39.21 | 107,746 | - |
| 2009년 | 1,226 | 17,089 | 2,182,148 | 875,816 | 40.14 | 114,675 | 405 |
| 2010년 | 1,261 | 19,540 | 2,359,853 | 956,345 | 40.53 | 118,510 | 371 |
| 2011년 | 1,301 | 19,813 | 2,867,171 | 1,165,985 | 40.67 | 146,281 | 433 |
| 전년대비증감률(%) | 3.2 | 1.4 | 21.5 | 21.9 | 0.14p | 23.4 | 16.7 |
| 연평균증감률(%) | 18.4 | 8.1 | 13.2 | 14.9 | - | - | - |

콘텐츠솔루션산업의 2011년 1인당 평균매출액은 1억 4,500만 원으로 나타났으며, 업체당 평균매출액은 22억 400만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 과금/결제는 1인당 평균매출액이 2억 5,300만 원, 업체당 평균매출액이 58억 5,300만 원이었으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 1인당 평균매출액이 2억 2,300만 원, 업체당 평균매출액이 41억 4,700만 원으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 1인당 평균 매출액이 9,200만 원, 업체당 평균매출액은 11억 2,700만 원, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 1인당 평균매출액이 1억 7,900만 원, 업체당 평균매출액은 15억 4,500만 원으로 나타났으며, 기타는 1인당 평균매출액이 1억 5,300만 원, 업체당 평균매출액은 12억 2,900만 원으로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 중에서 업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액이 가장 높은 업종은 과금/결제인 것으로 나타났으며, 그 다음은 콘텐츠전송네트워크(CDN)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 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) |
|--------------------|----------------|--------------|--------------|---------------|------------------------|------------------------|
| 콘텐츠솔루션업 | 저작물 | 71 | 3,379 | 319,003 | 4,493 | 94 |
| | 콘텐츠보호 | 64 | 1,830 | 157,889 | 2,467 | 86 |
| | 모바일솔루션 | 218 | 5,098 | 803,566 | 3,686 | 158 |
| | 과금/결제 | 58 | 1,341 | 339,480 | 5,853 | 253 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 117 | 1,430 | 131,883 | 1,127 | 92 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 42 | 782 | 174,172 | 4,147 | 223 |
| | 기타 | 595 | 4,782 | 731,031 | 1,229 | 153 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | 136 | 1,171 | 210,147 | 1,545 | 179 |
| 전체 | | 1,301 | 19,813 | 2,867,171 | 2,204 | 145 |

168) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

11.2 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

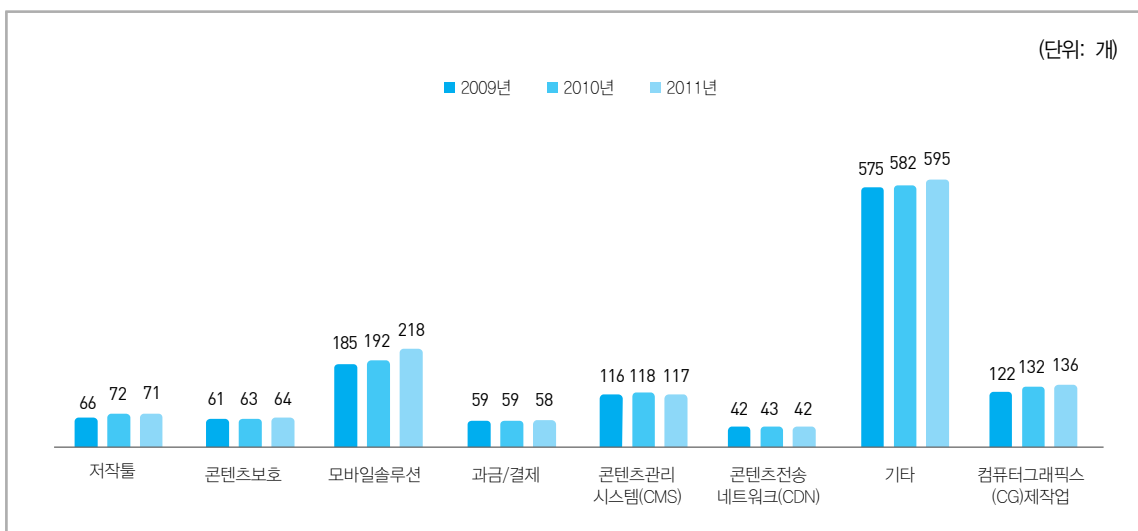
2011년 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 1,301개로 전년대비 3.2% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.0% 증가한 것으로 나타났다. 소분별로 보면, 기타 사업체 수가 595개(45.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 2.2% 증가, 연평균 1.7% 증가했다. 다음으로 모바일솔루션 사업체 수가 218개(16.8%)로 전년대비 13.5% 증가, 연평균 8.6% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 사업체 수는 136개(10.5%)로 전년대비 3.0% 증가, 연평균 5.6% 증가했고, 콘텐츠관리시스템(CMS) 사업체 수는 117개(9.0%)로 전년대비 0.8% 감소했고, 연평균 0.4% 증가했다. 저작물 사업체 수는 71개(5.5%)로 전년대비 1.4% 감소, 연평균 3.7% 증가했고 그 외에 산업들은 전체의 5% 비중을 넘지 않는 것으로 나타났다.

〈표 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 중분류 | 소분류 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 66 | 72 | 71 | 5.5 | ▽1.4 | 3.7 |
| | 콘텐츠보호 | 61 | 63 | 64 | 4.9 | 1.6 | 2.4 |
| | 모바일솔루션 | 185 | 192 | 218 | 16.8 | 13.5 | 8.6 |
| | 과금/결제 | 59 | 59 | 58 | 4.5 | ▽1.7 | ▽0.9 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 116 | 118 | 117 | 9.0 | ▽0.8 | 0.4 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 42 | 43 | 42 | 3.2 | ▽2.3 | 0.0 |
| | 기타 | 575 | 582 | 595 | 45.7 | 2.2 | 1.7 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 122 | 132 | 136 | 10.5 | 3.0 | 5.6 |
| 합계 | | 1,226 | 1,261 | 1,301 | 100.0 | 3.2 | 3.0 |

〔그림 4-11-1〕 콘텐츠솔루션산업 업종별 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

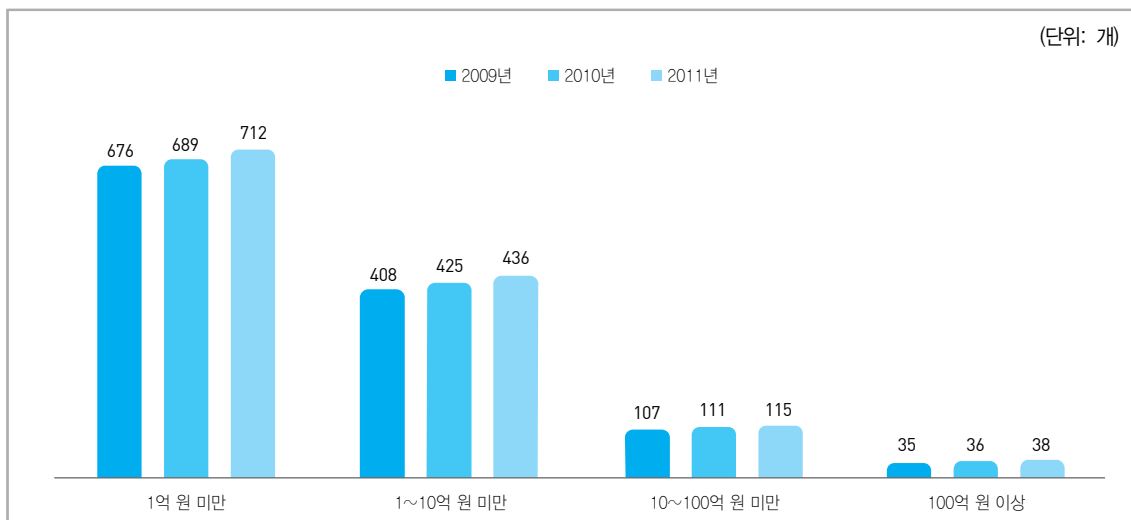
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만이 사업체의 사업체 수는 712개(54.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 3.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.6% 증가했다. 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 436개(33.5%)로, 전년대비 2.6% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 115개(8.9%)로 전년대비 3.6% 증가, 연평균 3.7% 증가했고, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 38개로 2.9%의 가장 낮은 비중을 차지했고 전년대비 5.6% 증가, 연평균 4.2% 증가했다.

〈표 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 매출액 규모 \ 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1억 원 미만 | 676 | 689 | 712 | 54.7 | 3.3 | 2.6 |
| 1~10억 원 미만 | 408 | 425 | 436 | 33.5 | 2.6 | 3.4 |
| 10~100억 원 미만 | 107 | 111 | 115 | 8.9 | 3.6 | 3.7 |
| 100억 원 이상 | 35 | 36 | 38 | 2.9 | 5.6 | 4.2 |
| 합계 | 1,226 | 1,261 | 1,301 | 100.0 | 3.2 | 3.0 |

〔그림 4-11-2〕 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



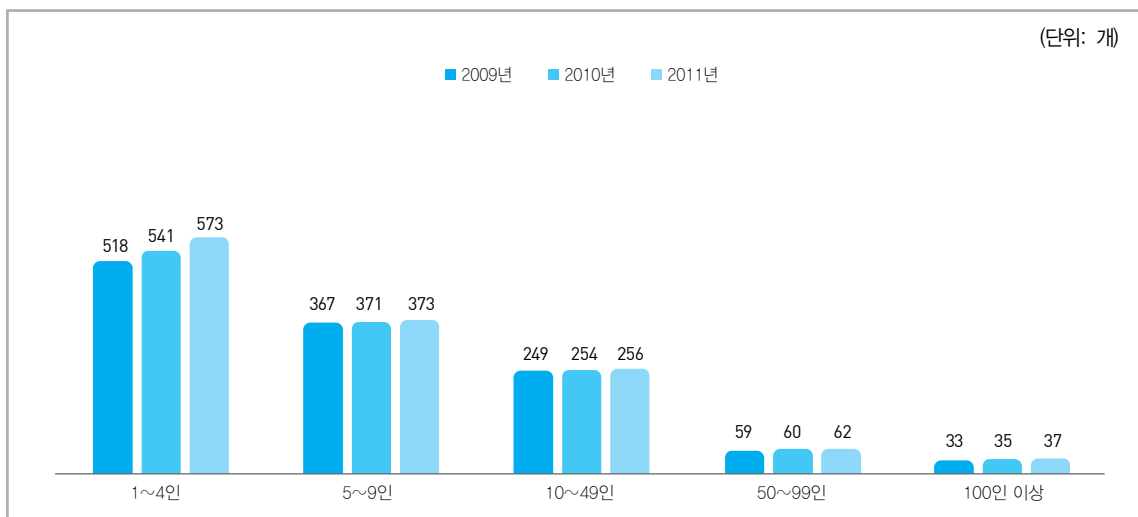
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 573개(44.0%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 5.9% 증가, 연평균 5.2% 증가했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 373개(28.7%)로 전년대비 0.5% 증가, 연평균 0.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 256개(19.7%)로 전년대비 0.8% 증가, 연평균 1.4% 증가했고, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 62개(4.8%)로 전년대비 3.3% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 37개로 2.8%를 차지했고 전년대비 5.7% 증가, 연평균 5.9% 증가했다.

〈표 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 \ 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 1~4인 | 518 | 541 | 573 | 44.0 | 5.9 | 5.2 |
| 5~9인 | 367 | 371 | 373 | 28.7 | 0.5 | 0.8 |
| 10~49인 | 249 | 254 | 256 | 19.7 | 0.8 | 1.4 |
| 50~99인 | 59 | 60 | 62 | 4.8 | 3.3 | 2.5 |
| 100인 이상 | 33 | 35 | 37 | 2.8 | 5.7 | 5.9 |
| 합계 | 1,226 | 1,261 | 1,301 | 100.0 | 3.2 | 3.0 |

〈그림 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 943개로 전체의 72.5%를 차지했고 전년대비 2.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.8% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 126개로 전체의 9.7%를 차지했고, 전년대비 5.0% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 그 중 부산의 사업체 수가 31개(2.4%)로 다른 도시보다 높은 비중을 보였으며, 전년대비 6.9% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 9개 도 에서는 경기도의 사업체 수가 142개로 전체의 10.9%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했고 전년대비 6.8% 증가, 연평균 4.1% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

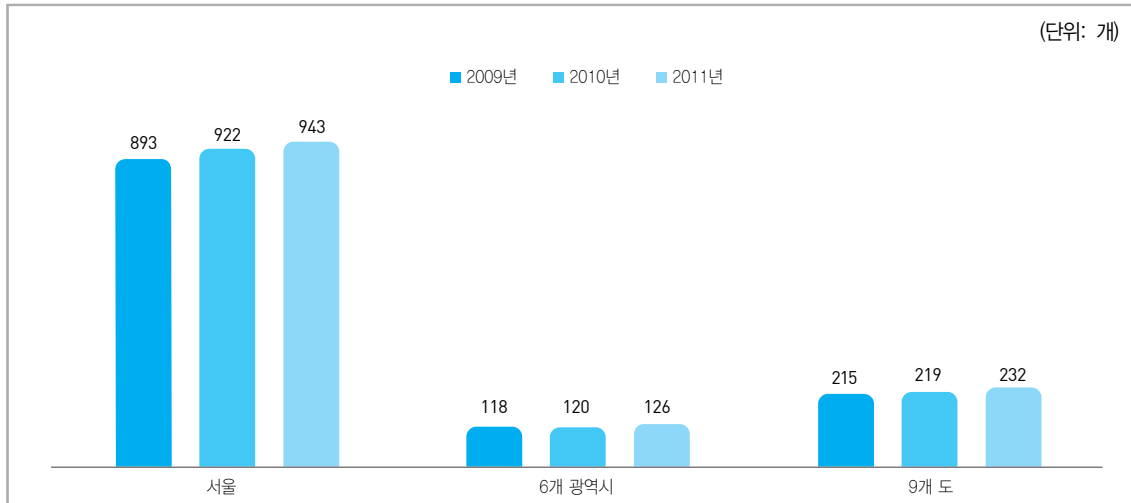
〈표 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 893 | 922 | 943 | 72.5 | 2.3 | 2.8 |
| | 부산 | 29 | 29 | 31 | 2.4 | 6.9 | 3.4 |
| | 대구 | 24 | 25 | 26 | 2.0 | 4.0 | 4.1 |
| | 인천 | 22 | 22 | 24 | 1.8 | 9.1 | 4.4 |
| | 광주 | 18 | 18 | 19 | 1.5 | 5.6 | 2.7 |
| | 대전 | 17 | 18 | 18 | 1.4 | - | 2.9 |
| | 울산 | 8 | 8 | 8 | 0.6 | - | 0.0 |
| | 소계 | 118 | 120 | 126 | 9.7 | 5.0 | 3.3 |
| 9개 도 | 경기도 | 131 | 133 | 142 | 10.9 | 6.8 | 4.1 |
| | 강원도 | 10 | 11 | 13 | 1.0 | 18.2 | 14.0 |
| | 충청북도 | 13 | 13 | 13 | 1.0 | - | 0.0 |
| | 충청남도 | 12 | 12 | 13 | 1.0 | 8.3 | 4.1 |
| | 전라북도 | 10 | 10 | 10 | 0.8 | - | 0.0 |
| | 전라남도 | 9 | 10 | 10 | 0.8 | - | 5.4 |
| | 경상북도 | 11 | 11 | 11 | 0.8 | - | 0.0 |
| | 경상남도 | 14 | 14 | 15 | 1.1 | 7.1 | 3.5 |
| | 제주도 | 5 | 5 | 5 | 0.4 | - | 0.0 |
| | 소계 | 215 | 219 | 232 | 17.8 | 5.9 | 3.9 |
| 합계 | | 1,226 | 1,261 | 1,301 | 100.0 | 3.2 | 3.0 |

〈그림 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



11.3 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액은 2조 8,671억 원으로 이는 전년대비 21.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 14.6% 증가한 수치이다.

소분류별로 보면, 저작물 매출액이 3,190억 원으로 전체 매출액에서 11.1%를 차지했다. 콘텐츠보호 매출액은 1,578억 원으로 5.5%를 차지했으며, 모바일솔루션 매출액은 8,035억 원으로 28.0%를 차지했다. 과금/결제 매출액은 3,394억 원으로 11.9%의 비중을 보였으며, 콘텐츠관리시스템(CMS) 매출액은 1,318억 원으로 4.6%를 차지했다. 콘텐츠전송네트워크(CDN) 매출액은 1,741억 원으로 6.1%를 차지했으며, 기타 매출액은 7,310억 원으로 25.5%의 비중을 보였다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 2,101억 원으로 7.3%의 비중을 보였다.

증감률을 보면, 모바일솔루션 매출액이 전년대비 51.9% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 저작물 매출액은 전년대비 7.6% 증가했으며, 연평균 10.1% 증가했다. 콘텐츠보호 매출액은 전년대비 8.0% 증가했고, 연평균 8.8% 증가했다. 과금/결제 매출액은 전년대비 12.2% 증가, 연평균 6.5% 증가했다. 콘텐츠전송네트워크(CDN) 매출액은 전년대비 2.9% 증가, 연평균 8.7% 증가해 가장 낮은 증가율을 보였다. 기타 매출액은 전년대비 15.8% 증가했으며, 연평균 11.5% 증가했다.

〈표 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 소분류 | 매출액 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------|-----------------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 263,253 | 296,553 | 319,003 | 11.1 | 7.6 | 10.1 |
| | 콘텐츠보호 | 133,417 | 146,218 | 157,889 | 5.5 | 8.0 | 8.8 |
| | 모바일솔루션 | 487,779 | 528,911 | 803,566 | 28.0 | 51.9 | 28.4 |
| | 과금/결제 | 299,333 | 302,629 | 339,480 | 11.9 | 12.2 | 6.5 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 116,739 | 121,374 | 131,883 | 4.6 | 8.7 | 6.3 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 147,495 | 169,225 | 174,172 | 6.1 | 2.9 | 8.7 |
| | 기타 | 588,346 | 631,322 | 731,031 | 25.5 | 15.8 | 11.5 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 145,786 | 163,621 | 210,147 | 7.3 | 28.4 | 20.1 |
| 합계 | | 2,182,148 | 2,359,853 | 2,867,171 | 100.0 | 21.5 | 14.6 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

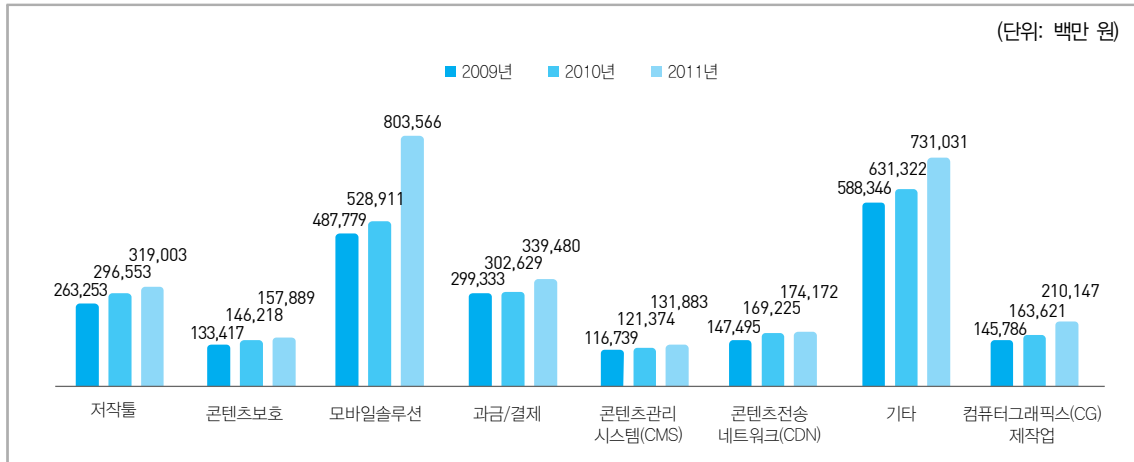
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션
산업

[그림 4-11-5] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황



11.3.1 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 창작 및 제작 매출액은 2조 7,887억 원으로 전체 매출액의 97.3%를 차지했다. 기타 매출액은 314억 원으로 1.1%를 차지했으며, 제작 서비스 매출액은 196억 원으로 0.7%, 유통/배급 매출액은 272억 원으로 0.9%를 차지했다.

<표 4-11-9> 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-----------------|------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 저작물 | | 313,324 | 1,267 | - | 1,158 | 3,254 | 319,003 |
| 콘텐츠보호 | | 152,007 | 968 | - | 987 | 3,927 | 157,889 |
| 모바일솔루션 | | 783,301 | 3,069 | - | 11,325 | 5,871 | 803,566 |
| 과금/결제 | | 327,488 | 8,622 | - | - | 3,370 | 339,480 |
| 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 130,104 | 811 | - | - | 968 | 131,883 |
| 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 164,283 | 211 | - | 8,667 | 1,011 | 174,172 |
| 기타 | | 711,913 | 4,729 | - | 1,832 | 12,557 | 731,031 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | 206,352 | - | - | 3,296 | 499 | 210,147 |
| 합계 | | 2,788,772 | 19,677 | - | 27,265 | 31,457 | 2,867,171 |
| 비중(%) | | 97.3 | 0.7 | - | 0.9 | 1.1 | 100.0 |

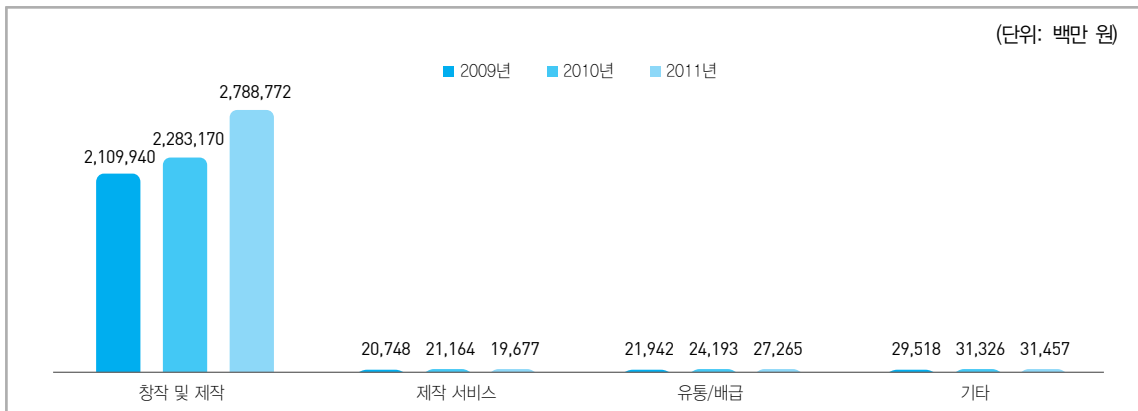
증감률을 보면, 창작 및 제작 매출액이 전년대비 22.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.0% 증가했다. 제작 서비스 매출액은 전년대비 7.0% 감소했고, 연평균 역시 2.6% 감소했다. 유통/배급 매출액은 전년대비 12.7% 증가, 연평균 11.5% 증가했고, 기타 매출액은 전년대비 0.4% 증가했으며 연평균 3.2% 증가했다.

〈표 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 창작 및 제작 | 제작 서비스 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 2009년 | 2,109,940 | 20,748 | - | 21,942 | 29,518 | 2,182,148 |
| 2010년 | 2,283,170 | 21,164 | - | 24,193 | 31,326 | 2,359,853 |
| 2011년 | 2,788,772 | 19,677 | - | 27,265 | 31,457 | 2,867,171 |
| 전년대비증감률(%) | 22.1 | ▽7.0 | - | 12.7 | 0.4 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | 15.0 | ▽2.6 | - | 11.5 | 3.2 | 14.6 |

〔그림 4-11-6〕 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



11.3.2 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 4,240억 원으로 전체 중에서 49.7%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 9,913억 원으로 34.5%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 3,919억 원으로 13.7%, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 598억 원으로 2.1%를 차지했다.

〈표 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 | 매출액 규모 | | | | 합계 |
|----------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | |
| 저작물 | 8,469 | 72,258 | 238,276 | - | 319,003 |
| 콘텐츠보호 | 6,937 | 23,976 | 85,651 | 41,325 | 157,889 |
| 모바일솔루션 | 7,529 | 38,689 | 373,528 | 383,820 | 803,566 |
| 과금/결제 | - | 3,128 | 112,581 | 223,771 | 339,480 |
| 콘텐츠관리시스템(CMS) | 7,628 | 24,639 | 57,873 | 41,743 | 131,883 |
| 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 4,967 | 36,655 | 37,658 | 94,892 | 174,172 |
| 기타 | 23,582 | 89,257 | 412,358 | 205,834 | 731,031 |
| 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | 696 | 103,328 | 106,123 | - | 210,147 |
| 합계 | 59,808 | 391,930 | 1,424,048 | 991,385 | 2,867,171 |
| 비중(%) | 2.1 | 13.7 | 49.7 | 34.5 | 100.0 |

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

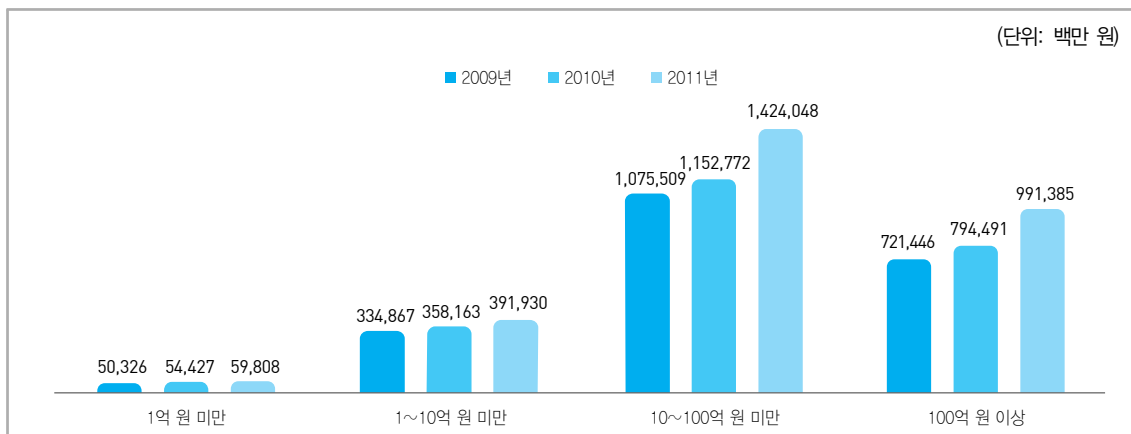
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.9% 증가했고, 연평균 9.0% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.2% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 23.5% 증가했으며, 연평균 15.1% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 24.8% 증가했고, 연평균 17.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2009년 | | 50,326 | 334,867 | 1,075,509 | 721,446 | 2,182,148 |
| 2010년 | | 54,427 | 358,163 | 1,152,772 | 794,491 | 2,359,853 |
| 2011년 | | 59,808 | 391,930 | 1,424,048 | 991,385 | 2,867,171 |
| | 전년대비증감률(%) | 9.9 | 9.4 | 23.5 | 24.8 | 21.5 |
| | 연평균증감률(%) | 9.0 | 8.2 | 15.1 | 17.2 | 14.6 |

[그림 4-11-7] 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



11.3.3 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 8,732억 원으로 전체 매출액의 30.5%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 8,640억 원으로 30.1%를 차지했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 6,536억 원으로 22.8%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 3,052억 원으로 10.6%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 1,710억 원으로 6.0%를 차지했다.

〈표 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

| 업종 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 저작물 | 33,527 | 67,872 | 125,369 | 92,235 | - | 319,003 |
| 콘텐츠보호 | 21,581 | 17,663 | 58,792 | 33,528 | 26,325 | 157,889 |
| 모바일솔루션 | 32,528 | 41,627 | 233,258 | 202,528 | 293,625 | 803,566 |
| 과금/결제 | - | 5,628 | 101,325 | - | 232,527 | 339,480 |
| 콘텐츠관리시스템(CMS) | 16,258 | 23,998 | 28,387 | 26,985 | 36,255 | 131,883 |
| 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 13,658 | - | 41,028 | 48,235 | 71,251 | 174,172 |
| 기타 | 48,325 | 76,867 | 196,258 | 196,325 | 213,256 | 731,031 |
| 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | 5,126 | 71,568 | 79,628 | 53,825 | - | 210,147 |
| 합계 | 171,003 | 305,223 | 864,045 | 653,661 | 873,239 | 2,867,171 |
| 비중(%) | 6.0 | 10.6 | 30.1 | 22.8 | 30.5 | 100.0 |

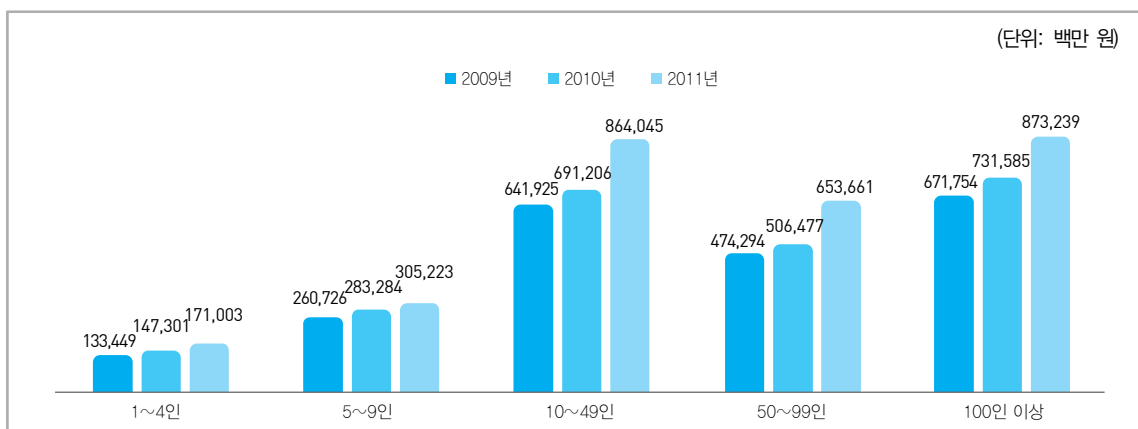
증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 16.1% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 13.2% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 7.7% 증가했으며 연평균 8.2% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 25.0% 증가, 연평균 16.0% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 29.1% 증가했으며, 연평균 17.4% 증가했다. 100인 이상인 매출액은 전년대비 19.4% 증가, 연평균 14.0% 증가했다.

〈표 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2009년 | 133,449 | 260,726 | 641,925 | 474,294 | 671,754 | 2,182,148 |
| 2010년 | 147,301 | 283,284 | 691,206 | 506,477 | 731,585 | 2,359,853 |
| 2011년 | 171,003 | 305,223 | 864,045 | 653,661 | 873,239 | 2,867,171 |
| 전년대비증감률(%) | 16.1 | 7.7 | 25.0 | 29.1 | 19.4 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | 13.2 | 8.2 | 16.0 | 17.4 | 14.0 | 14.6 |

〈그림 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 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

11.3.4 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액은 2조 1,839억 원으로 전체 매출액의 76.2%를 차지했으며, 이는 전년대비 22.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.3% 증가한 수치이다. 또한 경기도의 매출액은 3,189억 원으로 11.1%의 비중을 보였으며, 부산의 매출액은 482억 원으로 1.7%의 비중을 보였다.

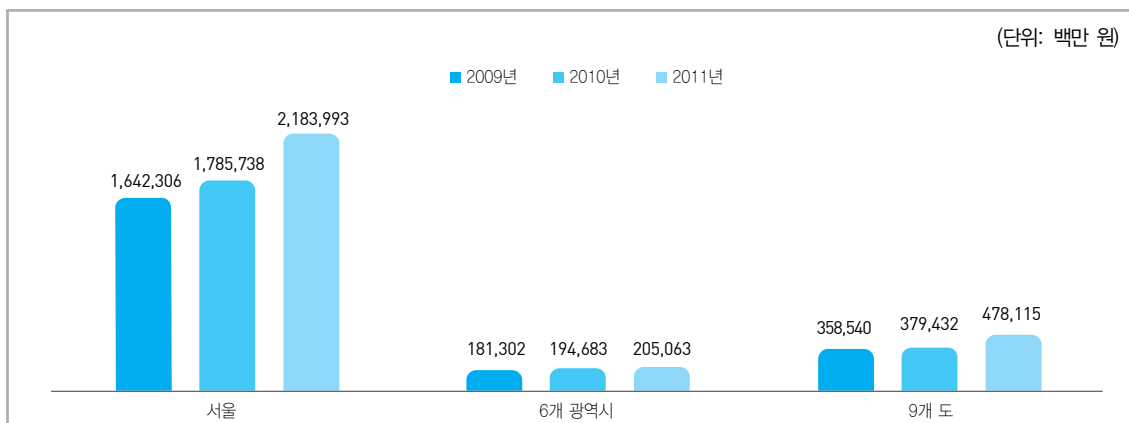
6개 광역시의 매출액은 2,050억 원으로 7.2%를 차지했으며, 전년대비 5.3% 증가했고, 연평균 6.4% 증가했다. 9개 도의 매출액은 4,781억 원으로 16.6%의 비중을 보였으며, 전년대비 26.0% 증가했고, 연평균 15.5% 증가했다.

〈표 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 1,642,306 | 1,785,738 | 2,183,993 | 76.2 | 22.3 | 15.3 |
| | 부산 | 41,231 | 46,772 | 48,255 | 1.7 | 3.2 | 8.2 |
| | 대구 | 36,285 | 38,251 | 39,663 | 1.4 | 3.7 | 4.6 |
| | 인천 | 36,137 | 39,488 | 42,371 | 1.5 | 7.3 | 8.3 |
| | 광주 | 29,121 | 31,007 | 32,582 | 1.1 | 5.1 | 5.8 |
| | 대전 | 26,393 | 26,826 | 28,669 | 1.0 | 6.9 | 4.2 |
| | 울산 | 12,135 | 12,339 | 13,523 | 0.5 | 9.6 | 5.6 |
| | 소계 | 181,302 | 194,683 | 205,063 | 7.2 | 5.3 | 6.4 |
| 9개 도 | 경기도 | 213,655 | 227,648 | 318,962 | 11.1 | 40.1 | 22.2 |
| | 강원도 | 19,326 | 19,891 | 21,005 | 0.7 | 5.6 | 4.3 |
| | 충청북도 | 21,335 | 23,426 | 24,552 | 0.9 | 4.8 | 7.3 |
| | 충청남도 | 19,662 | 20,691 | 22,288 | 0.8 | 7.7 | 6.5 |
| | 전라북도 | 18,335 | 19,477 | 20,337 | 0.7 | 4.4 | 5.3 |
| | 전라남도 | 16,215 | 17,562 | 19,692 | 0.7 | 12.1 | 10.2 |
| | 경상북도 | 21,285 | 21,354 | 21,658 | 0.7 | 1.4 | 0.9 |
| | 경상남도 | 23,112 | 23,661 | 23,784 | 0.8 | 0.5 | 1.4 |
| | 제주도 | 5,615 | 5,722 | 5,837 | 0.2 | 2.0 | 2.0 |
| 소계 | 358,540 | 379,432 | 478,115 | 16.6 | 26.0 | 15.5 | |
| 합계 | 2,182,148 | 2,359,853 | 2,867,171 | 100.0 | 21.5 | 14.6 | |

〈그림 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황



11.4 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 1조 1,659억 원으로 전년대비 21.9% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.4% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 40.67%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 8,546억 원(73.3%)으로 가장 높게 나타났다. 경상이익은 1,142억 원(9.8%)으로 전년대비 23.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가했다. 감가상각비는 811억 원(7.0%)으로 전년대비 23.4% 증가, 연평균 17.3% 증가했다. 순금융비용은 594억 원(5.1%)으로 전년 대비 25.8% 증가했으며, 연평균 14.2% 증가했다. 또한 임차료는 363억 원(3.1%)으로 전년대비 11.7% 증가했고, 연평균 9.5% 증가한 것으로 나타났다. 조세공과는 200억 원(1.7%)으로 전년대비 9.8% 증가했고, 연평균 9.4% 증가했다.

〈표 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

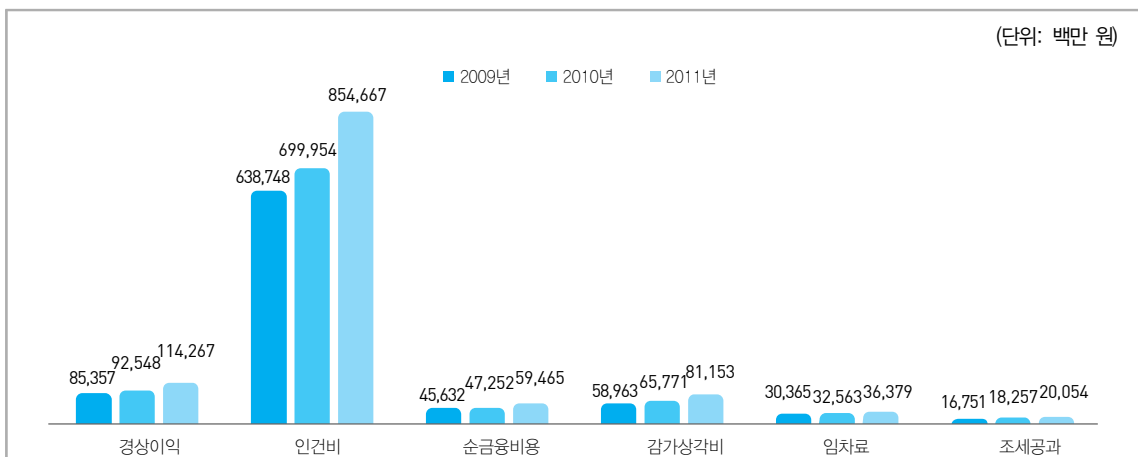
| 구분 | 매출액 | 부가 가치액 | 부가 가치율(%) | 부가가치액 구성 | | | | | |
|----------------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|--------|--------|--------|--------|
| | | | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가 상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| 콘텐츠 솔루션산업 | 2,867,171 | 1,165,985 | 40.67 | 114,267 | 854,667 | 59,465 | 81,153 | 36,379 | 20,054 |
| 부가가치액 대비 비중(%) | | | | 9.8 | 73.3 | 5.1 | 7.0 | 3.1 | 1.7 |
| 매출액 대비 비중(%) | | | | 4.0 | 29.8 | 2.1 | 2.8 | 1.3 | 0.7 |

〈표 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|----------|----------|---------|--------|--------|--------|--------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2009년 | | 85,357 | 638,748 | 45,632 | 58,963 | 30,365 | 16,751 | 875,816 |
| 2010년 | | 92,548 | 699,954 | 47,252 | 65,771 | 32,563 | 18,257 | 956,345 |
| 2011년 | | 114,267 | 854,667 | 59,465 | 81,153 | 36,379 | 20,054 | 1,165,985 |
| 전년대비증감률(%) | | 23.5 | 22.1 | 25.8 | 23.4 | 11.7 | 9.8 | 21.9 |
| 연평균증감률(%) | | 15.7 | 15.7 | 14.2 | 17.3 | 9.5 | 9.4 | 15.4 |

〈그림 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



11.5 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 1억 4,628만 달러로 전년대비 23.4% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.9% 증가했다. 2011년 콘텐츠솔루션산업의 수입액은 43만 달러이며, 전년대비 16.7% 증가했다.

연도별로 보면, 수출액은 2009년에 1억 1,467만 달러, 2010년에는 1억 1,851만 달러, 2011년에는 1억 4,628만 달러로 꾸준히 증가했다. 수입액은 2010년에 37만 달러에서 2011년에 43만 달러로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-18〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 114,675 | 118,510 | 146,281 | 23.4 | 12.9 |
| 수입액 | 405 | 371 | 433 | 16.7 | 3.4 |
| 수출입 차액 | 114,270 | 118,139 | 145,848 | - | - |

11.5.1 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출입액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액이 가장 많은 지역은 일본이며, 수출액은 4,346만 달러로 29.7%를 차지했다. 동남아로의 수출액은 2,532만 달러로 17.3%를 차지했고, 유럽으로의 수출액은 2,166만 달러로 14.8%, 중국으로의 수출액은 2,032만 달러로 13.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 북미로의 수출액은 1,855만 달러로 12.7%를 차지했으며, 기타 지역으로의 수출액은 1,694만 달러로 11.6%를 차지했다.

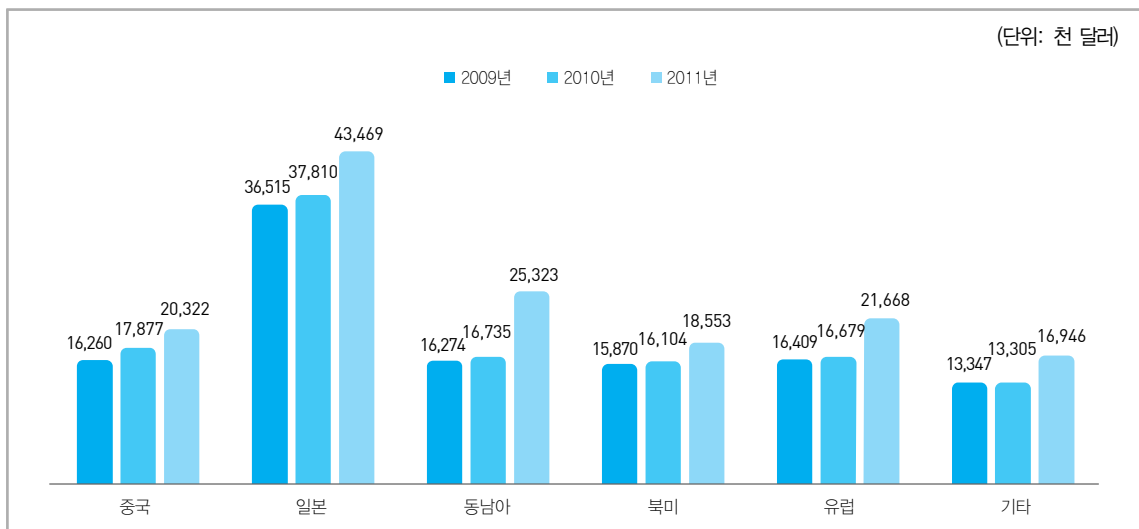
연도별로 보면, 일본으로의 수출액은 2009년 3,651만 달러, 2010년 3,781만 달러, 2011년 4,346만 달러로 전년대비 15.0% 증가했고, 연평균 9.1% 증가했다. 중국으로의 수출액은 전년대비 13.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.8% 증가했고, 동남아로의 수출액은 전년대비 51.3% 증가, 연평균 24.7% 증가했다. 북미로의 수출액은 전년대비 15.2% 증가, 연평균 8.1% 증가했고, 유럽으로의 수출액은 전년대비 29.9% 증가, 연평균 14.9% 증가했다. 기타 지역으로의 수출액은 전년대비와 연평균 각각 27.4% 증가, 12.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-19〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수출액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | 16,260 | 17,877 | 20,322 | 13.9 | 13.7 | 11.8 |
| 일본 | 36,515 | 37,810 | 43,469 | 29.7 | 15.0 | 9.1 |
| 동남아 | 16,274 | 16,735 | 25,323 | 17.3 | 51.3 | 24.7 |
| 북미 | 15,870 | 16,104 | 18,553 | 12.7 | 15.2 | 8.1 |
| 유럽 | 16,409 | 16,679 | 21,668 | 14.8 | 29.9 | 14.9 |
| 기타 | 13,347 | 13,305 | 16,946 | 11.6 | 27.4 | 12.7 |
| 합계 | 114,675 | 118,510 | 146,281 | 100.0 | 23.4 | 12.9 |

〈그림 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황



2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면, 북미가 콘텐츠솔루션을 수입하는 유일한 지역인 것으로 나타났으며, 북미에서의 수입액은 2010년 대비 약 6만 달러 증가한 43만 달러인 것으로 조사됐다. 이는 전년 대비 16.7% 증가, 연평균 3.4% 증가한 수치이다.

〈표 4-11-20〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 수입액 | | | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 중국 | - | - | - | - | - | - |
| 일본 | - | - | - | - | - | - |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | 405 | 371 | 433 | 100.0 | 16.7 | 3.4 |
| 유럽 | - | - | - | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 405 | 371 | 433 | 100.0 | 16.7 | 3.4 |

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

11.5.2 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법

2011년 콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방법으로는 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 38.1%로 가장 많았다. 해외 유통사 접촉은 35.7%로 나타나 해외 에이전트를 활용한다는 응답 다음으로 높았다. 해외 전시회 및 행사참여는 14.3%, 국내 에이전트 활용은 11.9%로 나타났으며, 해외 법인 활용, 기타, 온라인 해외 판매는 조사되지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-11-21〉 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 13.2 | 13.6 | 14.3 | 0.7 |
| | 해외 유통사 접촉 | 34.1 | 34.2 | 35.7 | 1.5 |
| | 온라인 해외 판매 | 0.5 | 0.6 | - | - |
| | 해외 법인 활용 | 1 | 1.2 | - | - |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 12.2 | 12.7 | 11.9 | ▽0.8 |
| | 해외 에이전트 활용 | 37.2 | 36.3 | 38.1 | 1.8 |
| 기타 | | 1.8 | 1.4 | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

11.5.3 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

2011년 콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태는 완제품수출이 76.2%로 가장 높았다. LICENSE는 19.0%로 나타나 두 번째로 높은 비중을 보였으며, 기술 서비스는 4.8%로 나타났다. 완제품수출과 기술 서비스는 2010년 보다 약간 증가하였으며, 기타는 조사되지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-11-22〉 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품수출 | 73.8 | 75.1 | 76.2 | 1.1 |
| LICENSE | 21.3 | 20.1 | 19.0 | ▽1.1 |
| OEM 수출 | - | - | - | - |
| 기술 서비스 | 3.4 | 3.8 | 4.8 | 1.0 |
| 기타 | 1.5 | 1.0 | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

11.6 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수는 총 1만 9,813명으로 나타났으며, 이는 전년대비 1.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.7% 증가한 수치이다.

소분류별로 보면, 모바일솔루션 종사자 수가 5,098명으로 전체 종사자의 25.7%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타 종사자 수는 4,782명으로 전체의 24.1%를 차지했으며, 저작물 종사자 수는 3,379명으로 17.1%를 차지했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 1,830명으로 9.2%를 차지했고, 콘텐츠관리시스템(CMS) 종사자 수는 1,430명으로 7.2%, 과금/결제 종사자 수는 1,341명으로 6.8%, 콘텐츠전송네트워크(CDN) 종사자 수는 782명으로 4.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

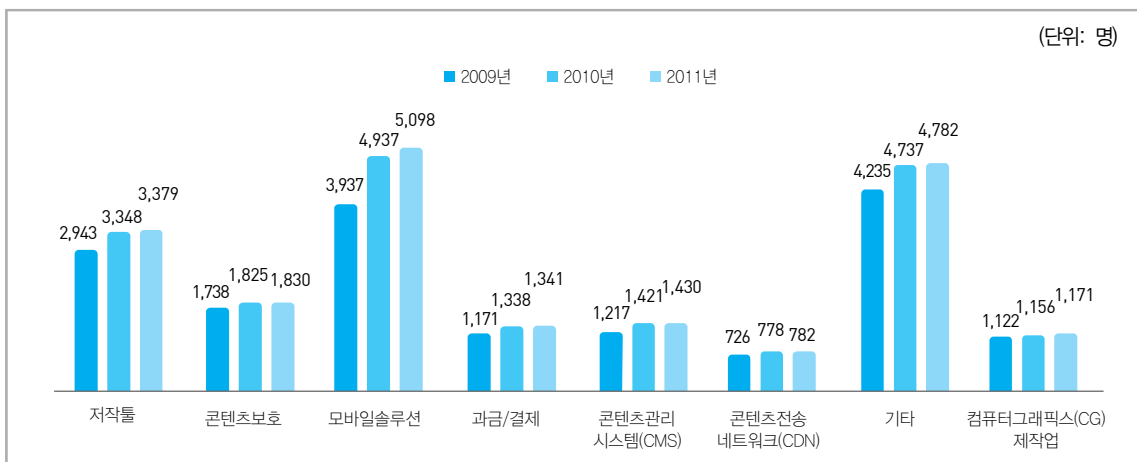
증감률을 보면, 저작물 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가했으며, 연평균 7.2% 증가했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가했고, 연평균 2.6% 증가한 것으로 나타났다. 모바일솔루션 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가, 연평균 13.8% 증가했으며, 과금/결제 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 연평균 7.0% 증가했다. 콘텐츠관리시스템(CMS) 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 8.4% 증가했으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN) 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 기타 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가, 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 2.2% 증가한 것으로 나타났다.

【표 4-11-23】 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------|-----------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 콘텐츠솔루션업 | 저작물 | 2,943 | 3,348 | 3,379 | 17.1 | 0.9 | 7.2 |
| | 콘텐츠보호 | 1,738 | 1,825 | 1,830 | 9.2 | 0.3 | 2.6 |
| | 모바일솔루션 | 3,937 | 4,937 | 5,098 | 25.7 | 3.3 | 13.8 |
| | 과금/결제 | 1,171 | 1,338 | 1,341 | 6.8 | 0.2 | 7.0 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 1,217 | 1,421 | 1,430 | 7.2 | 0.6 | 8.4 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 726 | 778 | 782 | 4.0 | 0.5 | 3.8 |
| | 기타 | 4,235 | 4,737 | 4,782 | 24.1 | 0.9 | 6.3 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 1,122 | 1,156 | 1,171 | 5.9 | 1.3 | 2.2 |
| 합계 | | 17,089 | 19,540 | 19,813 | 100.0 | 1.4 | 7.7 |

【그림 4-11-12】 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 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

11.6.1 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 9,919명으로 전체의 50.1%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 5,578명으로 28.1%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3,706명으로 18.7%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 610명으로 3.1%를 차지했다.

〈표 4-11-24〉 콘텐츠솔루션산업 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 |
|----------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 저작물 | | 113 | 788 | 2,478 | - | 3,379 |
| 콘텐츠보호 | | 95 | 184 | 1,289 | 262 | 1,830 |
| 모바일솔루션 | | 86 | 532 | 2,471 | 2,009 | 5,098 |
| 과금/결제 | | - | 271 | 288 | 782 | 1,341 |
| 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 81 | 242 | 432 | 675 | 1,430 |
| 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 68 | 227 | 232 | 255 | 782 |
| 기타 | | 159 | 746 | 2,282 | 1,595 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | | 8 | 716 | 447 | - | 1,171 |
| 합계 | | 610 | 3,706 | 9,919 | 5,578 | 19,813 |
| 비중(%) | | 3.1 | 18.7 | 50.1 | 28.1 | 100.0 |

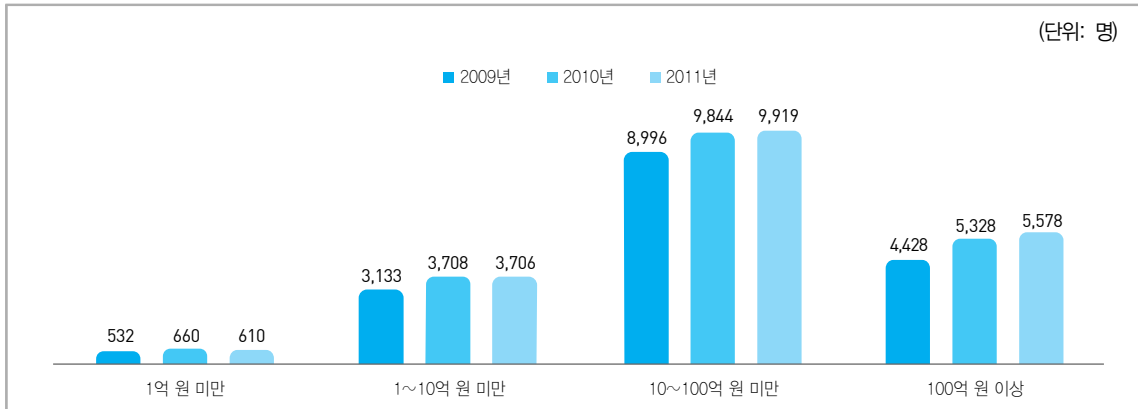
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.6% 감소했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.1% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.1% 감소했으며, 연평균 8.8% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 4.7% 증가, 12.2% 증가한 것으로 나타나 가장 큰 증가율을 보였다.

〈표 4-11-25〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2009년 | | 532 | 3,133 | 8,996 | 4,428 | 17,089 |
| 2010년 | | 660 | 3,708 | 9,844 | 5,328 | 19,540 |
| 2011년 | | 610 | 3,706 | 9,919 | 5,578 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽7.6 | ▽0.1 | 0.8 | 4.7 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 7.1 | 8.8 | 5.0 | 12.2 | 7.7 |

[그림 4-11-13] 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



11.6.2 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 5,885명으로 전체의 29.7%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 5,185명으로 26.2%의 비중을 보였으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 4,377명으로 22.1%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 3,193명으로 16.1%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,173명으로 5.9%를 차지했다.

[표 4-11-26] 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

| 업종 | 종사자 규모 | 종사자 수 | | | | | 합계 |
|----------------|--------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| | | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | |
| 저작물 | | 287 | 1,168 | 1,282 | 642 | - | 3,379 |
| 콘텐츠보호 | | 123 | 329 | 301 | 815 | 262 | 1,830 |
| 모바일솔루션 | | 292 | 305 | 1,319 | 883 | 2,299 | 5,098 |
| 과금/결제 | | - | 42 | 717 | - | 582 | 1,341 |
| 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 132 | 265 | 208 | 196 | 629 | 1,430 |
| 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 118 | - | 241 | 168 | 255 | 782 |
| 기타 | | 169 | 566 | 1,398 | 1,491 | 1,158 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | | 52 | 518 | 419 | 182 | - | 1,171 |
| 합계 | | 1,173 | 3,193 | 5,885 | 4,377 | 5,185 | 19,813 |
| 비중(%) | | 5.9 | 16.1 | 29.7 | 22.1 | 26.2 | 100.0 |

증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.6% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가했으며 연평균 5.0% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가, 연평균 10.6% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.1% 증가했으며, 연평균 5.5% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 2.7% 증가, 8.1% 증가한 것으로 나타났다.

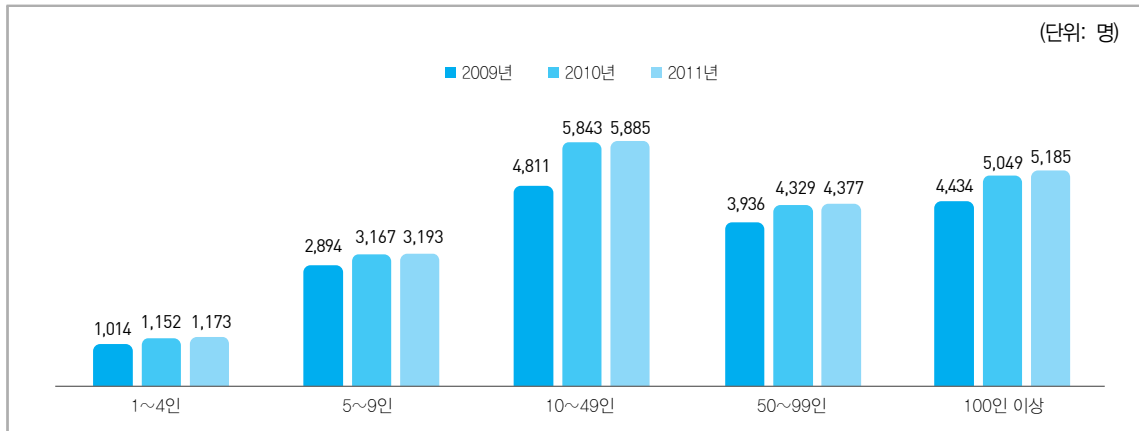
- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션 산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-11-27〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2009년 | 1,014 | 2,894 | 4,811 | 3,936 | 4,434 | 17,089 |
| 2010년 | 1,152 | 3,167 | 5,843 | 4,329 | 5,049 | 19,540 |
| 2011년 | 1,173 | 3,193 | 5,885 | 4,377 | 5,185 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | 1.8 | 0.8 | 0.7 | 1.1 | 2.7 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | 7.6 | 5.0 | 10.6 | 5.5 | 8.1 | 7.7 |

〈그림 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



11.6.3 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황

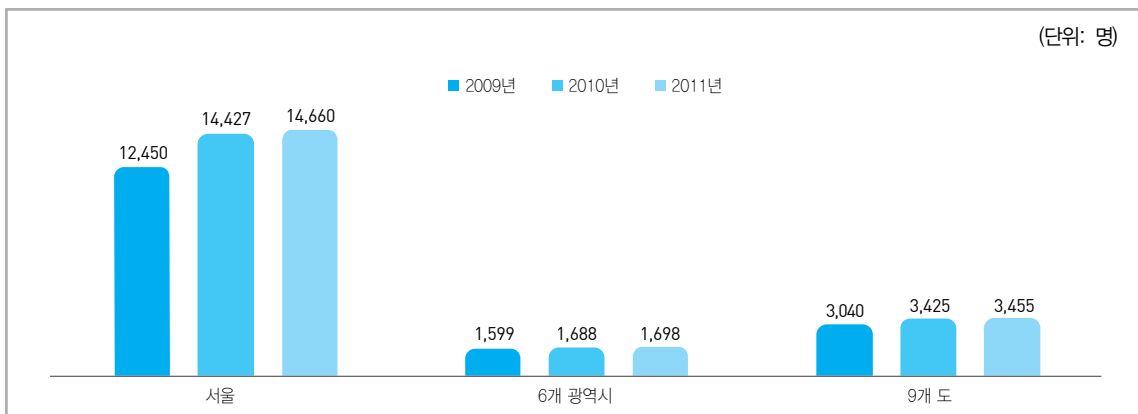
2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 1만 4,660명으로 전체의 74.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 1.6% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.5% 증가한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 2,216명으로 11.2%의 비중을 보였으며, 부산은 397명으로 2.0%를 차지한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 종사자 수는 1,698명으로 전체의 8.5%를 차지했으며, 이는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 3.0% 증가한 수치이다. 9개 도의 종사자 수는 3,455명으로 17.5%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.9% 증가, 연평균 6.6% 증가한 수치이다.

〈표 4-11-28〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 12,450 | 14,427 | 14,660 | 74.0 | 1.6 | 8.5 |
| | 부산 | 362 | 396 | 397 | 2.0 | 0.3 | 4.7 |
| | 대구 | 355 | 362 | 363 | 1.8 | 0.3 | 1.1 |
| | 인천 | 316 | 338 | 339 | 1.7 | 0.3 | 3.6 |
| | 광주 | 237 | 242 | 245 | 1.2 | 1.2 | 1.7 |
| | 대전 | 198 | 208 | 211 | 1.1 | 1.4 | 3.2 |
| | 울산 | 131 | 142 | 143 | 0.7 | 0.7 | 4.5 |
| | 소계 | 1,599 | 1,688 | 1,698 | 8.5 | 0.6 | 3.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,863 | 2,197 | 2,216 | 11.2 | 0.9 | 9.1 |
| | 강원도 | 145 | 159 | 161 | 0.8 | 1.3 | 5.4 |
| | 충청북도 | 161 | 172 | 173 | 0.9 | 0.6 | 3.7 |
| | 충청남도 | 182 | 188 | 189 | 1.0 | 0.5 | 1.9 |
| | 전라북도 | 175 | 183 | 184 | 0.9 | 0.5 | 2.5 |
| | 전라남도 | 166 | 171 | 175 | 0.9 | 2.3 | 2.7 |
| | 경상북도 | 183 | 185 | 186 | 0.9 | 0.5 | 0.8 |
| | 경상남도 | 114 | 117 | 117 | 0.6 | 0.0 | 1.3 |
| | 제주도 | 51 | 53 | 54 | 0.3 | 1.9 | 2.9 |
| | 소계 | 3,040 | 3,425 | 3,455 | 17.5 | 0.9 | 6.6 |
| 합계 | 17,089 | 19,540 | 19,813 | 100.0 | 1.4 | 7.7 | |

〔그림 4-11-15〕 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황



11.6.4 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 1만 8,087명으로 전체 종사자의 91.3%를 차지했으며, 비정규직은 1,726명으로 8.7%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 정규직 종사자 수가 3,181명(94.1%), 비정규직은 198명(5.9%)으로 나타났다. 콘텐츠보호는 정규직이 1,564명(85.5%), 비정규직은 266명(14.5%)인 것으로 조사됐다. 모바일솔루션은 정규직이 4,610명(90.4%)이며, 비정규직은 488명(9.6%)로 나타났다. 과금/결제는 정규직이 1,206명(89.9%)이며, 비정규직은 135명(10.1%)으로 조사됐다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 정규직이 1,307명(91.4%), 비정규직은 123명(8.6%)으로 나타났다. 콘텐츠전송네트워크(CDN)은 정규직이 713명

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

(91.2%), 비정규직은 69명(8.8%)으로 조사됐다. 기타는 정규직이 4,438명(92.8%), 비정규직은 344명(7.2%)으로 조사되었으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직이 1,068명(91.2%), 비정규직은 103명(8.8%)로 나타났다.

〈표 4-11-29〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 고용형태 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 |
|-----------------|-----------------|------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | | 3,181 | 94.1 | 198 | 5.9 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | | 1,564 | 85.5 | 266 | 14.5 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | | 4,610 | 90.4 | 488 | 9.6 | 5,098 |
| | 과금/결제 | | 1,206 | 89.9 | 135 | 10.1 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 1,307 | 91.4 | 123 | 8.6 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 713 | 91.2 | 69 | 8.8 | 782 |
| | 기타 | | 4,438 | 92.8 | 344 | 7.2 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | 1,068 | 91.2 | 103 | 8.8 | 1,171 |
| 합계 | | | 18,087 | 91.3 | 1,726 | 8.7 | 19,813 |

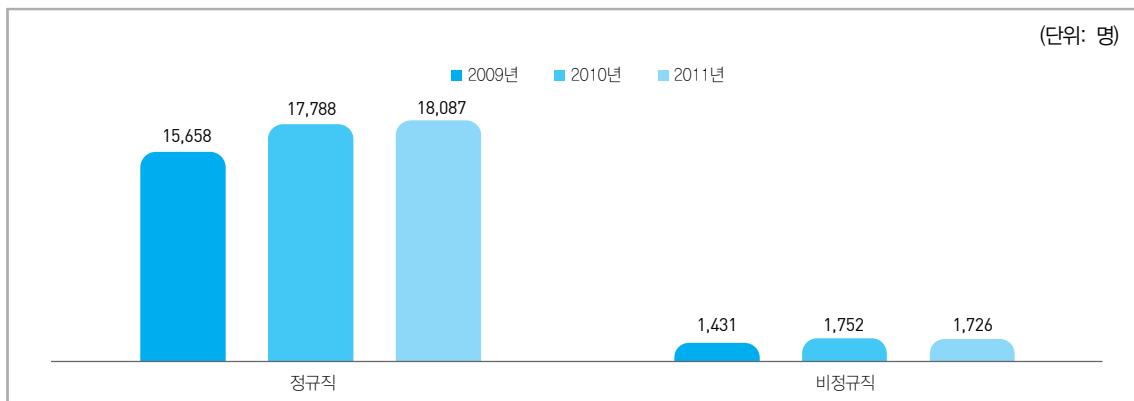
연도별로 보면, 비정규직 종사자 수는 전년대비 1.5% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.8% 증가한 것으로 나타났다. 정규직은 전년대비 1.7% 증가, 연평균 7.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-30〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2009년 | | 15,658 | 1,431 | 17,089 |
| 2010년 | | 17,788 | 1,752 | 19,540 |
| 2011년 | | 18,087 | 1,726 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.7 | ▽1.5 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 7.5 | 9.8 | 7.7 |

〔그림 4-11-16〕 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



11.6.5 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 1만 932명으로 55.2%를 차지했고, 정규직 여자는 7,155명으로 36.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 968명으로 4.9%를 차지했고, 비정규직 여자는 758명으로 3.8%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 정규직 남자 종사자 수가 1,938명, 정규직 여자는 1,243명이었고, 비정규직 남자는 120명, 비정규직 여자는 78명으로 나타났다. 콘텐츠보호는 정규직 남자 종사자 수가 1,156명, 정규직 여자는 408명이었으며, 비정규직 남자는 131명, 비정규직 여자는 135명으로 조사됐다. 모바일솔루션은 정규직 남자가 2,521명, 정규직 여자는 2,089명, 비정규직 남자는 287명, 비정규직 여자는 201명으로 조사됐다. 과금/결제는 정규직 남자가 695명, 정규직 여자는 511명이었고, 비정규직 남자는 70명, 비정규직 여자는 65명으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 정규직 남자는 781명, 정규직 여자는 526명으로 나타났으며, 비정규직 남자는 71명, 비정규직 여자는 52명으로 조사됐다. 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 정규직 남자가 487명이며, 정규직 여자는 226명, 비정규직 남자는 37명, 비정규직 여자는 32명으로 조사됐다. 기타는 정규직 남자가 2,628명, 정규직 여자는 1,810명, 비정규직 남자는 183명, 비정규직 여자는 161명으로 나타났다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직 남자가 726명, 정규직 여자는 342명, 비정규직 남자는 69명, 비정규직 여자는 34명으로 나타났다.

〈표 4-11-31〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 고용형태/성 소분류 | 정규직 | | | | 비정규직 | | | | 합계 |
|--------------------|--------------------|--------|--------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
| | | 남자 | | 여자 | | 남자 | | 여자 | | |
| | | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | 종사자 수 | 비중 (%) | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 1,938 | 57.4 | 1,243 | 36.8 | 120 | 3.5 | 78 | 2.3 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | 1,156 | 63.2 | 408 | 22.3 | 131 | 7.1 | 135 | 7.4 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | 2,521 | 49.5 | 2,089 | 41.0 | 287 | 5.6 | 201 | 3.9 | 5,098 |
| | 과금/결제 | 695 | 51.8 | 511 | 38.1 | 70 | 5.2 | 65 | 4.9 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 781 | 54.6 | 526 | 36.8 | 71 | 5.0 | 52 | 3.6 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 487 | 62.3 | 226 | 28.9 | 37 | 4.7 | 32 | 4.1 | 782 |
| | 기타 | 2,628 | 55.0 | 1,810 | 37.8 | 183 | 3.8 | 161 | 3.4 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 726 | 62.0 | 342 | 29.2 | 69 | 5.9 | 34 | 2.9 | 1,171 |
| 합계 | | 10,932 | 55.2 | 7,155 | 36.1 | 968 | 4.9 | 758 | 3.8 | 19,813 |

증감률을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.7% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.4% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 1.7% 증가, 연평균 7.6% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 1.7% 감소, 연평균 9.5% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비 1.2% 감소했으며, 연평균 10.3% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

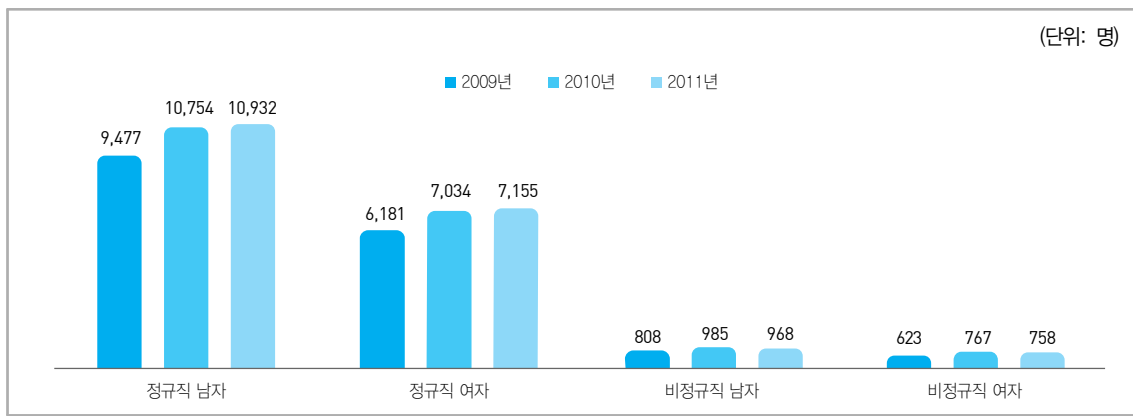
11 콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-11-32〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|-------|------|------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 9,477 | 6,181 | 808 | 623 | 17,089 |
| 2010년 | | 10,754 | 7,034 | 985 | 767 | 19,540 |
| 2011년 | | 10,932 | 7,155 | 968 | 758 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.7 | 1.7 | ▽1.7 | ▽1.2 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 7.4 | 7.6 | 9.5 | 10.3 | 7.7 |

[그림 4-11-17] 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



11.6.6 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 1만 1,900명으로 60.1%를 차지했고, 여자는 7,913명으로 39.9%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 남자 종사자 수가 2,058명(60.9%)이며, 여자는 1,321명(39.1%)으로 나타났다. 콘텐츠보호는 남자가 1,287명(70.3%)이며, 여자는 543명(29.7%)으로 조사됐다. 모바일솔루션은 남자가 2,808명(55.1%), 여자는 2,290명(44.9%)로 나타났으며, 과금/결제는 남자가 765명(57.0%), 여자는 576명(43.0%)으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 남자가 852명(59.6%), 여자는 578명(40.4%)으로 조사됐으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 남자가 524명(67.0%), 여자가 258명(33.0%)으로 나타났다. 기타는 남자가 2,811명(58.8%), 여자는 1,971명(41.2%)으로 나타났으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 남자가 795명(67.9%), 여자는 376명(32.1%)으로 나타났다.

〈표 4-11-33〉 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 성 | 남자 | | 여자 | | 합계 |
|-----------------|-----------------|---|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | | 2,058 | 60.9 | 1,321 | 39.1 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | | 1,287 | 70.3 | 543 | 29.7 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | | 2,808 | 55.1 | 2,290 | 44.9 | 5,098 |
| | 과금/결제 | | 765 | 57.0 | 576 | 43.0 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 852 | 59.6 | 578 | 40.4 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 524 | 67.0 | 258 | 33.0 | 782 |
| | 기타 | | 2,811 | 58.8 | 1,971 | 41.2 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | 795 | 67.9 | 376 | 32.1 | 1,171 |
| 합계 | | | 11,900 | 60.1 | 7,913 | 39.9 | 19,813 |

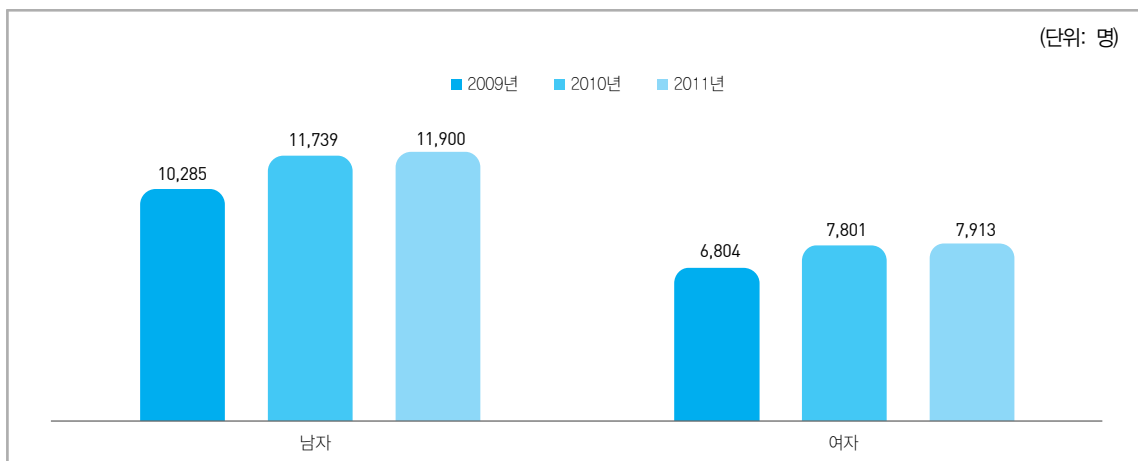
증감률을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.6% 증가했다. 여자는 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 또한 7.8% 증가한 것으로 나타나 남자 종사자와 여자 종사자의 전년대비증감률과 연평균증감률이 비슷한 수준인 것으로 나타났다.

〈표 4-11-34〉 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|-------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2009년 | | 10,285 | 6,804 | 17,089 |
| 2010년 | | 11,739 | 7,801 | 19,540 |
| 2011년 | | 11,900 | 7,913 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 7.6 | 7.8 | 7.7 |

[그림 4-11-18] 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황

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

11.6.7 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 4,059명으로 전체 종사자의 71.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 사업기획직 종사자 수는 2,267명(11.4%)이었으며, 관리직 종사자 수는 2,060명(10.4%)으로 나타났다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 542명(2.7%)으로 나타났다, 마케팅/홍보직 종사자 수는 486명(2.5%), 연구개발직 종사자 수는 399명(2.0%)으로 조사됐다.

〈표 4-11-35〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 직무 소분류 | 종사자 수 | | | | | | 합계 |
|--------------------|-----------------|-------|-------|--------|------------|------|--------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/ 홍보 | 연구개발 | 기타(유통) | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 588 | 261 | 2,258 | 85 | 62 | 125 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | 221 | 127 | 1,379 | 35 | 15 | 53 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | 622 | 413 | 3,846 | 126 | 43 | 48 | 5,098 |
| | 과금/결제 | 131 | 159 | 890 | 73 | 27 | 61 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 158 | 160 | 961 | 22 | 68 | 61 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 59 | 93 | 516 | 31 | 61 | 22 | 782 |
| | 기타 | 443 | 799 | 3,197 | 101 | 107 | 135 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 45 | 48 | 1,012 | 13 | 16 | 37 | 1,171 |
| 합계 | | 2,267 | 2,060 | 14,059 | 486 | 399 | 542 | 19,813 |
| 비중(%) | | 11.4 | 10.4 | 71.0 | 2.5 | 2.0 | 2.7 | 100.0 |

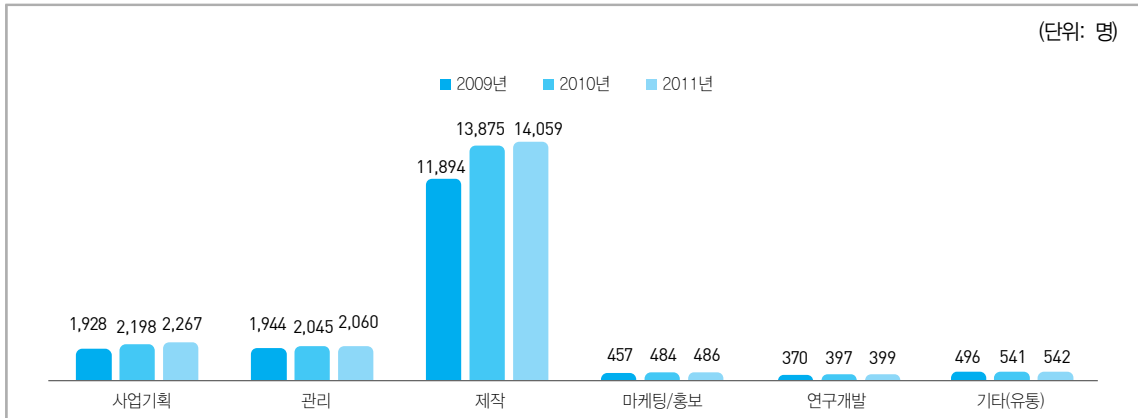
증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.4% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가했고, 연평균 2.9% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 1.3% 증가, 8.7% 증가했다. 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가했으며, 연평균 3.1% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했고, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 연평균 4.5% 증가했다.

〈표 4-11-36〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|--------|--------|------|-----|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2009년 | | 1,928 | 1,944 | 11,894 | 457 | 370 | 496 | 17,089 |
| 2010년 | | 2,198 | 2,045 | 13,875 | 484 | 397 | 541 | 19,540 |
| 2011년 | | 2,267 | 2,060 | 14,059 | 486 | 399 | 542 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.1 | 0.7 | 1.3 | 0.4 | 0.5 | 0.2 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 8.4 | 2.9 | 8.7 | 3.1 | 3.8 | 4.5 | 7.7 |

[그림 4-11-19] 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황



11.6.8 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 8,590명으로 가장 큰 93.8%의 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 871명으로 4.4%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 203명으로 1.0%, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 149명으로 0.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

[표 4-11-37] 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-----------------|-----------------|----|-------|------|--------|---------|--------|
| | | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 콘텐츠솔루션업 | 저작물 | | 17 | 227 | 3,076 | 59 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | | 18 | 119 | 1,665 | 28 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | | 33 | 249 | 4,779 | 37 | 5,098 |
| | 과금/결제 | | 8 | 29 | 1,299 | 5 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 6 | 45 | 1,366 | 13 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 7 | 41 | 702 | 32 | 782 |
| | 기타 | | 58 | 159 | 4,542 | 23 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | 2 | 2 | 1,161 | 6 | 1,171 |
| | 합계 | | 149 | 871 | 18,590 | 203 | 19,813 |
| | 비중(%) | | 0.8 | 4.4 | 93.8 | 1.0 | 100.0 |

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 전년대비 8.0% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.7% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 3.2% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.5% 증가했으며, 연평균 8.0% 증가했다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 전년대비 1.0% 감소, 연평균 4.2% 증가했다.

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

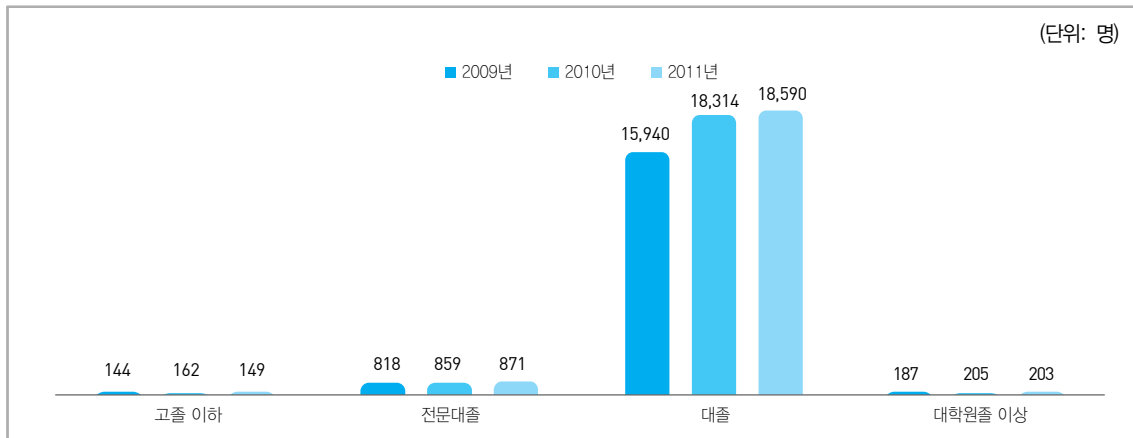
〈표 4-11-38〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2009년 | | 144 | 818 | 15,940 | 187 | 17,089 |
| 2010년 | | 162 | 859 | 18,314 | 205 | 19,540 |
| 2011년 | | 149 | 871 | 18,590 | 203 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽8.0 | 1.4 | 1.5 | ▽1.0 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 1.7 | 3.2 | 8.0 | 4.2 | 7.7 |

〔그림 4-11-20〕 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



11.6.9 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하인 종사자 수가 6,692명으로 전체 종사자의 33.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 6,361명으로 32.1%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 4,739명으로 23.9%를 차지했고, 40세 이상인 종사자 수는 2,021명으로 10.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-11-39〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-----------------|-----------------|----|--------|---------|---------|--------|--------|
| | | | 29세 이하 | 30세~34세 | 35세~39세 | 40세 이상 | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | | 1,131 | 1,233 | 586 | 429 | 3,379 |
| | 콘텐츠보호 | | 630 | 522 | 517 | 161 | 1,830 |
| | 모바일솔루션 | | 1,732 | 1,483 | 1,246 | 637 | 5,098 |
| | 과금/결제 | | 437 | 449 | 372 | 83 | 1,341 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | | 539 | 436 | 337 | 118 | 1,430 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | | 246 | 257 | 233 | 46 | 782 |
| | 기타 | | 1,542 | 1,675 | 1,149 | 416 | 4,782 |
| 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 | | 435 | 306 | 299 | 131 | 1,171 |
| 합계 | | | 6,692 | 6,361 | 4,739 | 2,021 | 19,813 |
| 비중(%) | | | 33.8 | 32.1 | 23.9 | 10.2 | 100.0 |

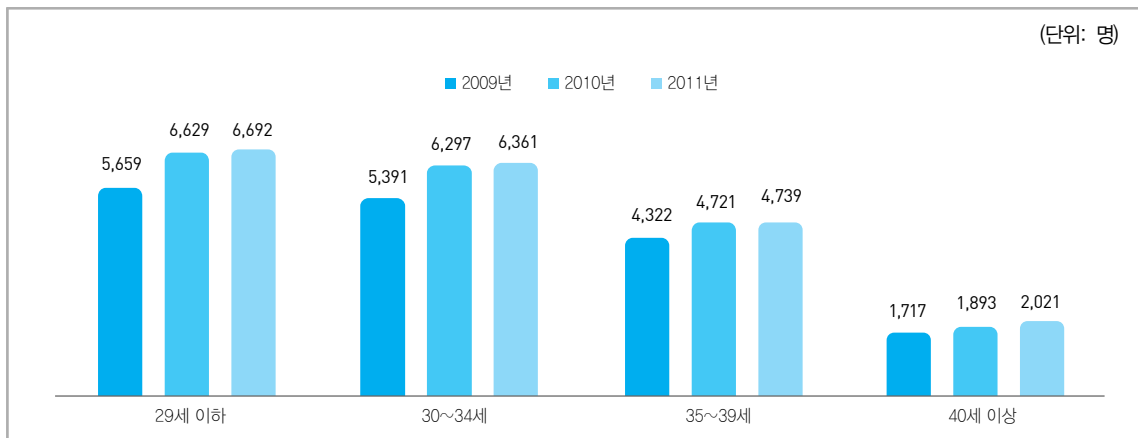
연도별로 보면, 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가했으며, 연평균 8.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가했고, 연평균 4.7% 증가했다. 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가했으며, 연평균 8.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-40〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2009년 | | 5,659 | 5,391 | 4,322 | 1,717 | 17,089 |
| 2010년 | | 6,629 | 6,297 | 4,721 | 1,893 | 19,540 |
| 2011년 | | 6,692 | 6,361 | 4,739 | 2,021 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.0 | 1.0 | 0.4 | 6.8 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 8.7 | 8.6 | 4.7 | 8.5 | 7.7 |

〈그림 4-11-21〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

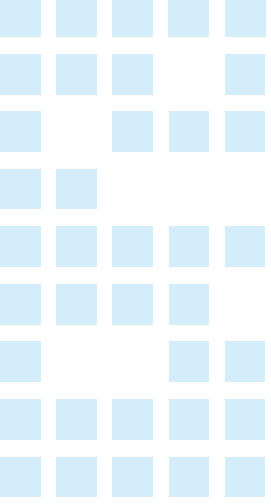
07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

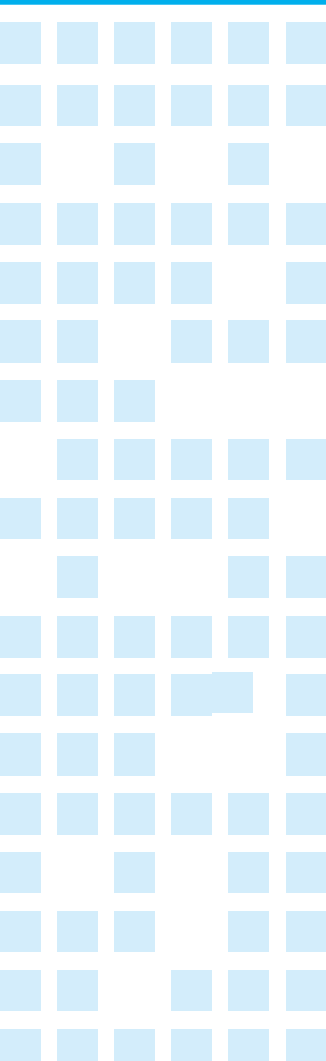
11 콘텐츠솔루션 산업



2012 Content Industry Statistics

부록

-
- | | |
|-------------|--------------|
| 01_ 출판산업 | 07_ 방송산업 |
| 02_ 만화산업 | 08_ 광고산업 |
| 03_ 음악산업 | 09_ 캐릭터산업 |
| 04_ 게임산업 | 10_ 지식정보산업 |
| 05_ 영화산업 | 11_ 콘텐츠솔루션산업 |
| 06_ 애니메이션산업 | 12_ 공연예술산업 |



출판산업



【표 1-1】 출판산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가가치율 (%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 33,909 | 214,904 | 19,392,156 | 6,945,633 | 35.82 | 191,346 | 231,741 |
| 2006년 | 30,353 | 218,377 | 19,879,255 | 6,337,507 | 31.88 | 184,867 | 307,184 |
| 2007년 | 30,237 | 225,347 | 21,595,539 | 8,949,107 | 41.44 | 213,100 | 354,404 |
| 2008년 | 29,255 | 210,084 | 21,052,936 | 8,972,761 | 42.62 | 260,010 | 368,536 |
| 2009년 | 28,474 | 206,926 | 20,609,123 | 8,736,207 | 42.39 | 250,764 | 348,336 |
| 2010년 | 27,803 | 203,232 | 21,243,798 | 9,009,976 | 42.41 | 357,881 | 339,819 |
| 2011년 | 27,132 | 198,691 | 21,244,581 | 8,946,093 | 42.11 | 283,439 | 351,604 |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.4 | ▽2.2 | 0.0 | ▽0.7 | ▽0.30p | ▽20.8 | 3.5 |
| 연평균증감률(%) | ▽3.6 | ▽1.3 | 1.5 | 4.3 | - | 6.8 | 7.2 |

【표 1-2】 출판산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|----------------|---------------|
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 3,756,298 | 3,631,970 | 3,969,761 | 1,444,999 | 1,429,598 | 1,406,328 | 1,291,882 | 6.1 | ▽8.1 | 0.8 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | | | 2,130,956 | 2,352,449 | 2,488,256 | 2,658,152 | 12.5 | 6.8 | |
| | 신문 발행업 | 2,610,705 | 2,679,208 | 3,279,487 | 3,075,201 | 2,589,128 | 2,789,823 | 2,864,131 | 13.5 | 2.7 | 1.6 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 880,626 | 934,231 | 1,161,977 | 1,080,190 | 1,006,885 | 1,103,525 | 1,123,076 | 5.3 | 1.8 | 4.1 |
| | 정기 광고간행물 발행업 | 296,140 | 344,193 | 405,551 | 417,555 | 420,268 | 432,823 | 438,255 | 2.1 | 1.3 | 6.8 |
| | 기타오디오기록 매체 출판업 | 7,793 | 6,521 | 6,357 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 기타인쇄물출판업 | 241,588 | 366,056 | 372,128 | 234,080 | 232,346 | 192,551 | 192,972 | 0.9 | 0.2 | ▽3.7 |
| | 소계 | 7,793,150 | 7,962,179 | 9,195,261 | 8,382,981 | 8,030,674 | 8,413,306 | 8,568,468 | 40.3 | 1.8 | 1.6 |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 3,684,698 | 3,611,949 | 3,630,037 | 4,107,153 | 4,073,941 | 4,132,273 | 4,026,284 | 18.9 | ▽2.6 | 1.5 |
| | 소계 | 3,684,698 | 3,611,949 | 3,630,037 | 4,107,153 | 4,073,941 | 4,132,273 | 4,026,284 | 18.9 | ▽2.6 | 1.5 |
| 출판 도소매 업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,250,341 | 3,240,626 | 3,474,553 | 3,225,862 | 3,156,547 | 2,963,227 | 2,883,625 | 13.6 | ▽2.7 | ▽2.0 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,376,601 | 4,257,087 | 4,435,285 | 4,333,975 | 4,149,611 | 4,369,331 | 4,222,508 | 19.9 | ▽3.4 | ▽0.6 |
| | 소계 | 7,626,942 | 7,497,713 | 7,909,838 | 7,559,837 | 7,306,158 | 7,332,558 | 7,106,133 | 33.5 | ▽3.1 | ▽1.2 |
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 136,785 | 76,975 | 101,466 | 71,175 | 97,829 | 113,267 | 159,348 | 0.8 | 40.7 | 48.7 |
| | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | | | 47,702 | 68,212 | 79,251 | 104,782 | 0.5 | 32.2 | |
| | 인터넷서점 (만화제외) | 599,430 | 710,718 | 835,777 | 983,440 | 1,116,816 | 1,217,241 | 5.7 | 9.0 | | |
| | 소계 | 136,785 | 676,405 | 812,184 | 954,654 | 1,149,481 | 1,309,334 | 1,481,371 | 7.0 | 13.1 | 48.7 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업 (만화제외) | 150,581 | 131,009 | 48,219 | 48,311 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 0.3 | 10.6 | ▽13.7 |
| | 소계 | 150,581 | 131,009 | 48,219 | 48,311 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 0.3 | 10.6 | ▽13.7 |
| 합계 | | 19,392,156 | 19,879,255 | 21,595,539 | 21,052,936 | 20,609,123 | 21,243,798 | 21,244,581 | 100.0 | 0.0 | 1.5 |

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

※ 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

※ 인터넷서점(만화제외)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 1-3〉 출판산업 출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 3,756,298 | 3,631,970 | 3,969,761 | 1,444,999 | 1,429,598 | 1,406,328 | 1,291,882 | 15.1 | ▽8.1 | 0.8 |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | | | 2,130,956 | 2,352,449 | 2,488,256 | 2,658,152 | 31.0 | 6.8 | |
| | 신문 발행업 | 2,610,705 | 2,679,208 | 3,279,487 | 3,075,201 | 2,589,128 | 2,789,823 | 2,864,131 | 33.4 | 2.7 | 1.6 |
| | 잡지 및 정기 간행물 발행업 | 880,626 | 934,231 | 1,161,977 | 1,080,190 | 1,006,885 | 1,103,525 | 1,123,076 | 13.1 | 1.8 | 4.1 |
| | 정기광고 간행물 발행업 | 296,140 | 344,193 | 405,551 | 417,555 | 420,268 | 432,823 | 438,255 | 5.1 | 1.3 | 6.8 |
| | 기타오디오기록 매체 출판업 | 7,793 | 6,521 | 6,357 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 기타인쇄물출판업 | 241,588 | 366,056 | 372,128 | 234,080 | 232,346 | 192,551 | 192,972 | 2.3 | 0.2 | ▽3.7 |
| 합계 | 7,793,150 | 7,962,179 | 9,195,261 | 8,382,981 | 8,030,674 | 8,413,306 | 8,568,468 | 100.0 | 1.8 | 1.6 | |

〈표 1-4〉 출판산업 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|-----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 출판 도소매 업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 3,250,341 | 3,240,626 | 3,474,553 | 3,225,862 | 3,156,547 | 2,963,227 | 2,883,625 | 40.6 | ▽2.7 | ▽2.0 |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 4,376,601 | 4,257,087 | 4,435,285 | 4,333,975 | 4,149,611 | 4,369,331 | 4,222,508 | 59.4 | ▽3.4 | ▽0.6 |
| 합계 | | 7,626,942 | 7,497,713 | 7,909,838 | 7,559,837 | 7,306,158 | 7,332,558 | 7,106,133 | 100.0 | ▽3.1 | ▽1.2 |

〈표 1-5〉 출판산업 온라인 출판 유통업 및 출판 임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 온라인 출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판제작업 | 136,785 | 76,975 | 101,466 | 71,175 | 97,829 | 113,267 | 159,348 | 10.7 | 40.7 | 48.7 |
| | 인터넷/모바일 전자출판서비스업 | | | | 47,702 | 68,212 | 79,251 | 104,782 | 7.1 | 32.2 | |
| | 인터넷서점 (만화제외) | | 599,430 | 710,718 | 835,777 | 983,440 | 1,116,816 | 1,217,241 | 82.2 | 9.0 | |
| 합계 | | 136,785 | 676,405 | 812,184 | 954,654 | 1,149,481 | 1,309,334 | 1,481,371 | 100.0 | 13.1 | 48.7 |
| 출판 임대업 | 서적 임대업 (만화제외) | 150,581 | 131,009 | 48,219 | 48,311 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 100.0 | 10.6 | ▽13.7 |
| 합계 | | 150,581 | 131,009 | 48,219 | 48,311 | 48,869 | 56,327 | 62,325 | 100.0 | 10.6 | ▽13.7 |

※ 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

※ 인터넷서점(만화제외)은 통계청 "사이버쇼핑동향조사" 인용

〈표 1-6〉 출판산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------------|---------|-----------|-----------|---------|------------|
| 2005년 | 10,783,720 | 114,953 | 3,557,288 | 3,931,591 | 749,784 | 19,137,336 |
| 2006년 | 7,123,292 | 41,784 | 3,856,223 | 7,747,529 | 853,821 | 19,622,649 |
| 2007년 | 8,018,611 | 23,807 | 3,927,522 | 8,675,357 | 788,242 | 21,433,539 |
| 2008년 | 7,719,218 | 21,313 | 4,361,434 | 8,449,889 | 501,082 | 21,052,936 |
| 2009년 | 7,415,749 | 21,116 | 4,287,630 | 8,393,974 | 490,654 | 20,609,123 |
| 2010년 | 7,797,743 | 19,976 | 4,313,760 | 8,646,057 | 466,262 | 21,243,798 |
| 2011년 | 7,947,519 | 16,456 | 4,191,900 | 8,669,774 | 418,932 | 21,244,581 |
| 전년대비증감률(%) | 1.9 | ▽17.6 | ▽2.8 | 0.3 | ▽10.2 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | ▽5.0 | ▽27.7 | 2.8 | 14.1 | ▽9.2 | 1.8 |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-7〉 출판산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|------------|------------|
| 2005년 | 208,613 | 635,017 | 2,969,378 | 11,894,450 | 15,707,458 |
| 2006년 | 256,638 | 2,220,295 | 6,106,372 | 7,311,424 | 15,894,729 |
| 2007년 | 125,715 | 1,807,229 | 7,255,955 | 8,398,118 | 17,587,017 |
| 2008년 | 491,906 | 2,652,414 | 7,627,784 | 10,280,832 | 21,052,936 |
| 2009년 | 480,457 | 2,607,638 | 7,463,710 | 10,057,318 | 20,609,123 |
| 2010년 | 485,483 | 2,650,263 | 7,331,556 | 10,776,496 | 21,243,798 |
| 2011년 | 457,729 | 2,600,603 | 7,178,485 | 11,007,764 | 21,244,581 |
| 전년대비증감률(%) | ▽5.7 | ▽1.9 | ▽2.1 | 2.1 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | 14.0 | 26.5 | 15.8 | ▽1.3 | 5.2 |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-8〉 출판산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2005년 | 2,717,350 | 2,137,385 | 5,799,017 | 1,694,340 | 3,359,366 | 15,707,458 |
| 2006년 | 2,561,638 | 1,661,501 | 4,568,747 | 2,436,700 | 4,666,143 | 15,894,729 |
| 2007년 | 2,104,051 | 1,503,252 | 5,459,075 | 2,968,197 | 5,552,442 | 17,587,017 |
| 2008년 | 2,553,628 | 3,121,919 | 5,076,402 | 3,392,367 | 6,908,620 | 21,052,936 |
| 2009년 | 2,509,324 | 3,045,226 | 5,003,938 | 3,307,189 | 6,743,446 | 20,609,123 |
| 2010년 | 2,551,610 | 2,977,759 | 5,141,666 | 3,213,890 | 7,358,873 | 21,243,798 |
| 2011년 | 2,472,975 | 2,880,357 | 5,128,108 | 3,787,076 | 6,976,065 | 21,244,581 |
| 전년대비증감률(%) | ▽3.1 | ▽3.3 | ▽0.3 | 17.8 | ▽5.2 | 0.0 |
| 연평균증감률(%) | ▽1.6 | 5.1 | ▽2.0 | 14.3 | 13.0 | 5.2 |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-9〉 출판산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 6개 시 | 서울 | 11,686,199 | 10,442,456 | 11,148,767 | 12,396,239 | 12,142,293 | 12,368,460 | 12,312,129 | ▽0.5 | 0.9 |
| | 부산 | 802,364 | 438,231 | 567,496 | 598,974 | 570,954 | 553,724 | 537,346 | ▽3.0 | ▽6.5 |
| | 대구 | 235,989 | 320,978 | 399,657 | 495,137 | 475,387 | 478,936 | 476,137 | ▽0.6 | 12.4 |
| | 인천 | 141,593 | 205,075 | 236,215 | 333,586 | 321,655 | 327,104 | 321,585 | ▽1.7 | 14.7 |
| | 광주 | 75,517 | 162,583 | 209,480 | 246,095 | 240,665 | 249,244 | 245,435 | ▽1.5 | 21.7 |
| | 대전 | 66,076 | 161,403 | 207,038 | 231,901 | 223,076 | 227,714 | 224,734 | ▽1.3 | 22.6 |
| | 울산 | 103,834 | 71,837 | 85,379 | 98,399 | 95,774 | 94,006 | 91,083 | ▽3.1 | ▽2.2 |
| | 소계 | 1,425,373 | 1,360,107 | 1,705,265 | 2,004,092 | 1,927,511 | 1,930,728 | 1,896,320 | ▽1.8 | 4.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,180,543 | 2,795,818 | 3,176,170 | 4,810,364 | 4,598,223 | 4,855,481 | 4,875,655 | 0.4 | 14.4 |
| | 강원도 | 28,318 | 58,679 | 80,766 | 78,848 | 75,274 | 76,798 | 75,945 | ▽1.1 | 17.9 |
| | 충청북도 | 47,197 | 70,508 | 84,930 | 106,593 | 103,808 | 106,511 | 106,455 | ▽0.1 | 14.5 |
| | 충청남도 | 56,637 | 87,513 | 104,955 | 139,592 | 137,606 | 142,410 | 140,084 | ▽1.6 | 16.3 |
| | 전라북도 | 18,880 | 60,331 | 74,847 | 90,685 | 89,051 | 91,544 | 90,850 | ▽0.8 | 29.9 |
| | 전라남도 | 37,758 | 30,641 | 34,765 | 40,338 | 37,900 | 39,502 | 39,738 | 0.6 | 0.9 |
| | 경상북도 | 84,957 | 191,058 | 222,351 | 264,791 | 248,958 | 250,845 | 235,283 | ▽6.2 | 18.5 |
| | 경상남도 | 94,398 | 155,556 | 195,754 | 241,619 | 225,340 | 224,494 | 217,387 | ▽3.2 | 14.9 |
| | 제주도 | 47,198 | 42,632 | 47,729 | 43,998 | 39,719 | 40,209 | 37,494 | ▽6.8 | ▽3.8 |
| | 소계 | 2,595,886 | 3,492,736 | 4,022,267 | 5,816,828 | 5,555,879 | 5,827,794 | 5,818,891 | ▽0.2 | 14.4 |
| 합계 | 15,707,458 | 15,295,299 | 16,876,299 | 20,217,159 | 19,625,683 | 20,126,982 | 20,027,340 | ▽0.5 | 4.1 | |

※ 인터넷서점(만화제외) 매출액은 제외

〈표 1-10〉 출판산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|-------|-------------|-----------|-----------|---------|---------|---------|-------------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2005년 | | 1,272,912 | 2,797,506 | 140,983 | 385,513 | 323,658 | 172,358 | 5,092,930 |
| 2006년 | | 1,542,549 | 3,767,014 | 77,951 | 444,259 | 354,267 | 151,467 | 6,337,507 |
| 2007년 | | 2,013,549 | 5,351,566 | 277,422 | 608,539 | 474,303 | 223,728 | 8,949,107 |
| 2008년 | | 1,731,743 | 5,607,976 | 323,019 | 637,963 | 473,762 | 198,298 | 8,972,761 |
| 2009년 | | 1,458,953 | 5,661,048 | 305,767 | 614,062 | 471,763 | 224,614 | 8,736,207 |
| 2010년 | | 1,329,651 | 6,046,834 | 308,639 | 626,937 | 474,698 | 223,217 | 9,009,976 |
| 2011년 | | 1,130,114 | 6,185,891 | 307,208 | 627,793 | 472,462 | 222,625 | 8,946,093 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽15.0 | 2.3 | ▽0.5 | 0.1 | ▽0.5 | ▽0.3 | ▽0.7 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.0 | 14.1 | 13.9 | 8.5 | 6.5 | 4.4 | 9.8 |

〈표 1-11〉 출판산업 수출액 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------|----------|----------|----------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| 수출액 | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | ▽20.8 | 6.8 |
| 수입액 | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 3.5 | 7.2 |
| 수출입 차액 | ▽40,395 | ▽122,317 | ▽141,304 | ▽108,526 | ▽97,572 | 18,062 | ▽68,165 | - | - |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-12〉 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | 13,457 | 15,500 | 22,489 | 19,373 | 37,356 | 23,790 | 33,693 | 11.9 | 41.6 | 16.5 |
| 일본 | 43,124 | 28,864 | 24,888 | 25,147 | 31,362 | 30,204 | 62,790 | 22.2 | 107.9 | 6.5 |
| 동남아 | 9,288 | 9,362 | 24,533 | 69,173 | 47,634 | 149,984 | 29,810 | 10.5 | ▽80.1 | 21.5 |
| 북미 | 91,823 | 97,697 | 90,870 | 93,798 | 82,068 | 88,009 | 90,127 | 31.8 | 2.4 | ▽0.3 |
| 유럽 | 13,605 | 13,854 | 19,753 | 21,147 | 22,639 | 20,976 | 21,557 | 7.6 | 2.8 | 8.0 |
| 기타 | 20,049 | 19,590 | 30,567 | 31,372 | 29,705 | 44,918 | 45,462 | 16.0 | 1.2 | 14.6 |
| 합계 | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | 100.0 | ▽20.8 | 6.8 |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-13〉 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | 26,738 | 38,342 | 45,308 | 50,360 | 46,001 | 51,452 | 59,055 | 16.8 | 14.8 | 14.1 |
| 일본 | 46,809 | 63,761 | 61,300 | 76,445 | 64,103 | 69,137 | 56,921 | 16.2 | ▽17.7 | 3.3 |
| 동남아 | 19,889 | 21,892 | 24,268 | 22,029 | 21,410 | 24,171 | 24,732 | 7.0 | 2.3 | 3.7 |
| 북미 | 79,732 | 104,232 | 130,189 | 133,242 | 134,090 | 120,197 | 125,311 | 35.6 | 4.3 | 7.8 |
| 유럽 | 55,564 | 66,450 | 90,088 | 81,034 | 76,527 | 66,653 | 81,877 | 23.3 | 22.8 | 6.7 |
| 기타 | 3,009 | 12,507 | 3,251 | 5,426 | 6,205 | 8,209 | 3,708 | 1.1 | ▽54.8 | 3.5 |
| 합계 | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 100.0 | 3.5 | 7.2 |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-14〉 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 인쇄서적 | 93,176 | 91,799 | 115,776 | 134,906 | 99,124 | 99,595 | 117,863 | 41.6 | 18.3 | 4.0 |
| 신문·잡지 및 정기간행물 | 7,427 | 6,906 | 6,020 | 7,116 | 6,456 | 7,011 | 7,522 | 2.6 | 7.3 | 0.2 |
| 아동용의 그림책 | 1,159 | 1,497 | 2,754 | 3,033 | 2,846 | 2,085 | 1,919 | 0.7 | ▽8.0 | 8.8 |
| 약보 | 13 | 8 | 25 | 1 | 15 | 17 | 1 | 0.0 | ▽94.1 | ▽34.8 |
| 지도·해도 | 816 | 711 | 529 | 604 | 387 | 379 | 536 | 0.2 | 41.4 | ▽6.8 |
| 설계도 | 5,042 | 2,031 | 4,512 | 19,439 | 2,387 | 2,863 | 9,795 | 3.4 | 242.1 | 11.7 |
| 우표 | 281 | 393 | 34 | 15 | 1,834 | 793 | 39,850 | 14.1 | 4925.2 | 128.4 |
| 전사지 | 18,477 | 15,148 | 16,546 | 14,909 | 14,791 | 20,423 | 28,183 | 9.9 | 38.0 | 7.3 |
| 인쇄된 엽서 | 5,446 | 5,994 | 5,729 | 5,417 | 8,037 | 9,202 | 8,419 | 3.0 | ▽8.5 | 7.5 |
| 캘린더 | 27,257 | 31,077 | 27,069 | 27,693 | 26,383 | 33,662 | 36,014 | 12.7 | 7.0 | 4.8 |
| 기타 인쇄물 | 32,252 | 29,303 | 34,106 | 46,877 | 88,504 | 181,851 | 33,337 | 11.8 | ▽81.7 | 0.6 |
| 합계 | 191,346 | 184,867 | 213,100 | 260,010 | 250,764 | 357,881 | 283,439 | 100.0 | ▽20.8 | 6.8 |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-15〉 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 인쇄서적 | 140,705 | 165,401 | 208,861 | 201,055 | 188,275 | 184,677 | 185,684 | 52.8 | 0.5 | 4.7 |
| 신문·잡지 및 정기간행물 | 18,974 | 20,260 | 22,029 | 21,413 | 17,962 | 18,639 | 19,681 | 5.6 | 5.6 | 0.6 |
| 아동용의 그림책 | 10,293 | 14,584 | 22,731 | 20,284 | 15,926 | 20,383 | 27,459 | 7.8 | 34.7 | 17.8 |
| 약보 | 1,191 | 1,199 | 1,890 | 1,819 | 1,539 | 1,395 | 1,538 | 0.4 | 10.3 | 4.4 |
| 지도·해도 | 2,672 | 3,303 | 3,537 | 5,051 | 3,844 | 4,978 | 5,663 | 1.6 | 13.8 | 13.3 |
| 설계도 | 1,286 | 922 | 416 | 1,051 | 940 | 2,786 | 4,406 | 1.3 | 58.1 | 22.8 |
| 우표 | 3,382 | 4,098 | 3,133 | 3,842 | 22,157 | 10,868 | 6,783 | 1.9 | ▽37.6 | 12.3 |
| 전사지 | 32,595 | 39,733 | 40,616 | 51,005 | 41,938 | 41,533 | 27,100 | 7.7 | ▽34.8 | ▽3.0 |
| 인쇄된 엽서 | 4,315 | 4,249 | 5,118 | 6,067 | 4,022 | 5,243 | 6,483 | 1.9 | 23.7 | 7.0 |
| 캘린더 | 1,313 | 2,506 | 2,800 | 1,834 | 1,872 | 1,935 | 2,117 | 0.6 | 9.4 | 8.3 |
| 기타 인쇄물 | 15,015 | 50,929 | 43,273 | 55,115 | 49,861 | 47,382 | 64,690 | 18.4 | 36.5 | 27.6 |
| 합계 | 231,741 | 307,184 | 354,404 | 368,536 | 348,336 | 339,819 | 351,604 | 100.0 | 3.5 | 7.2 |

※ 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 1-16〉 출판산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | |
|---------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 1.6 | 6.5 | 3.7 | 8.8 | 8.2 | 8.5 | 11.5 | 3.0 |
| | 해외 유통사 접촉 | 21.2 | 14.3 | 12.8 | 11.6 | 11.1 | 10.9 | 10.4 | ▽0.5 |
| | 온라인 해외 판매 | 3.1 | 2.1 | 2.2 | 2.1 | 2.5 | 2.6 | 2.3 | ▽0.3 |
| | 해외 법인 활용 | 16.3 | 14.3 | 12.6 | 11.5 | 11.4 | 11.2 | 11.5 | 0.3 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 24.1 | 27.3 | 39.2 | 41.3 | 43.5 | 45.3 | 47.1 | 1.8 |
| | 해외 에이전트 활용 | 9.2 | 12.5 | 11.2 | 11.3 | 11.7 | 10.3 | 10.3 | 0.0 |
| 기타 | 24.5 | 23.0 | 18.3 | 13.4 | 11.6 | 11.2 | 6.9 | ▽4.3 | |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - | |

〈표 1-17〉 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감%p |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------|
| 완제품 수출 | 58.3 | 59.6 | 58.7 | 59.2 | 55.3 | 52.8 | 52.9 | 0.1 |
| LICENSE | 18.6 | 18.9 | 20.3 | 23.5 | 27.8 | 29.6 | 32.2 | 2.6 |
| OEM 수출 | 22.3 | 21.5 | 20.1 | 17.3 | 16.9 | 17.6 | 14.9 | ▽2.7 |
| 기술 서비스 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 기타 | 0.8 | - | 0.9 | - | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 1-18〉 출판산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|--------------|-------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|-------|
| 출판업 | 서적 출판업 (종이매체출판업) | 18,146 | 21,983 | 23,154 | 11,477 | 10,057 | 9,926 | 9,617 | 4.9 | ▽3.1 | 4.7 | |
| | 교과서 및 학습서적 출판업 | | | | 13,178 | 13,038 | 13,695 | 14,295 | 7.2 | 4.4 | | |
| | 신문 발행업 | 11,602 | 14,681 | 17,165 | 15,594 | 16,937 | 16,563 | 16,521 | 8.3 | ▽0.3 | | 6.1 |
| | 잡지 및 정기간행물 발행업 | 12,910 | 9,889 | 10,876 | 9,947 | 9,425 | 9,478 | 9,492 | 4.8 | 0.1 | | ▽5.0 |
| | 정기광고 간행물 발행업 | 5,180 | 5,015 | 5,772 | 5,554 | 5,526 | 5,487 | 5,441 | 2.7 | ▽0.8 | | 0.8 |
| | 기타오디오기록 매체 출판업 | 76 | 200 | 216 | - | - | - | - | - | - | | - |
| | 기타 인쇄물 출판업 | 2,268 | 3,577 | 2,486 | 1,186 | 1,178 | 1,022 | 1,039 | 0.5 | 1.7 | | ▽12.2 |
| | 소계 | 50,182 | 55,345 | 59,669 | 56,936 | 56,161 | 56,171 | 56,405 | 28.4 | 0.4 | 2.0 | |
| 인쇄업 | 인쇄업 | 62,460 | 52,889 | 57,921 | 54,375 | 53,816 | 53,268 | 52,323 | 26.3 | ▽1.8 | ▽2.9 | |
| | 소계 | 62,460 | 52,889 | 57,921 | 54,375 | 53,816 | 53,268 | 52,323 | 26.3 | ▽1.8 | ▽2.9 | |
| 출판 도소매업 | 서적 및 잡지류 도매업 | 14,600 | 11,518 | 11,814 | 11,436 | 11,327 | 11,081 | 10,745 | 5.4 | ▽3.0 | ▽5.0 | |
| | 서적 및 잡지류 소매업 | 24,977 | 26,874 | 26,894 | 22,022 | 21,054 | 20,782 | 19,904 | 10.0 | ▽4.2 | ▽3.7 | |
| | 계약배달 판매업 (신문배달판매) | 58,542 | 61,292 | 58,529 | 54,116 | 51,969 | 49,325 | 46,528 | 23.4 | ▽5.7 | ▽3.8 | |
| | 소계 | 98,119 | 99,684 | 97,237 | 87,574 | 84,350 | 81,188 | 77,177 | 38.8 | ▽4.9 | ▽3.9 | |
| 온라인출판 유통업 | 인터넷/모바일 전자출판 제작업 | 370 | 1,076 | 1,305 | 920 | 1,165 | 1,203 | 1,325 | 0.7 | 10.1 | 28.7 | |
| | 인터넷/모바일전자출판 서비스업 | | | | 297 | 319 | 338 | 356 | 0.2 | 5.3 | | |
| | 인터넷서점(만화제외) | - | 5,764 | 6,912 | 7,713 | 8,917 | 9,021 | 9,037 | 4.6 | 0.2 | | - |
| | 소계 | 370 | 6,840 | 8,217 | 8,930 | 10,401 | 10,562 | 10,718 | 5.5 | 1.5 | | 75.2 |
| 출판 임대업 | 서적임대업(만화제외) | 3,773 | 3,619 | 2,303 | 2,269 | 2,198 | 2,037 | 2,068 | 1.0 | 1.5 | ▽3.9 | |
| | 소계 | 3,773 | 3,619 | 2,303 | 2,269 | 2,198 | 2,037 | 2,068 | 1.0 | 1.5 | ▽9.5 | |
| | 합계 | 214,904 | 218,377 | 225,347 | 210,084 | 206,926 | 203,226 | 198,691 | 100.0 | ▽2.2 | ▽1.3 | |

※ 2009년까지 인쇄업은 자료 인용(통계청, “광업제조업조사”; “전국사업체조사”), 2010년부터 실태조사 실시
 ※ 인터넷/모바일 전자출판 서비스업은 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

〈표 1-19〉 출판산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년 | | 4,231 | 5,910 | 21,153 | 62,608 | 93,902 |
| 2006년 | | 8,637 | 27,515 | 42,984 | 21,283 | 100,419 |
| 2007년 | | 5,030 | 23,476 | 53,342 | 24,347 | 106,195 |
| 2008년 | | 10,257 | 33,049 | 62,505 | 50,157 | 155,968 |
| 2009년 | | 9,965 | 32,087 | 61,681 | 51,224 | 154,957 |
| 2010년 | | 9,630 | 32,253 | 59,878 | 52,140 | 153,901 |
| 2011년 | | 9,630 | 31,601 | 59,003 | 51,929 | 152,163 |
| | 전년대비증감률(%) | 0.0 | ▽2.0 | ▽1.5 | ▽0.4 | ▽1.1 |
| | 연평균증감률(%) | 14.7 | 32.2 | 18.6 | ▽3.1 | 8.4 |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함
 ※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

〈표 1-20〉 출판산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 2005년 | 9,400 | 5,374 | 19,714 | 9,540 | 49,874 | 93,902 |
| 2006년 | 24,656 | 13,981 | 34,370 | 10,277 | 17,135 | 100,419 |
| 2007년 | 19,622 | 12,236 | 40,888 | 13,729 | 19,720 | 106,195 |
| 2008년 | 29,726 | 29,147 | 40,127 | 18,997 | 37,971 | 155,968 |
| 2009년 | 28,329 | 28,371 | 39,485 | 19,444 | 39,329 | 154,958 |
| 2010년 | 27,522 | 27,380 | 38,911 | 19,190 | 40,898 | 153,901 |
| 2011년 | 26,762 | 26,858 | 38,718 | 20,680 | 39,145 | 152,163 |
| 전년대비증감률(%) | ▽2.8 | ▽1.9 | ▽0.5 | 7.8 | ▽4.3 | ▽1.1 |
| 연평균증감률(%) | 19.1 | 30.8 | 11.9 | 13.8 | ▽4.0 | 8.4 |

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

〈표 1-21〉 출판산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|---------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|------|
| 서울 | 65,928 | 50,611 | 52,448 | 70,108 | 69,083 | 68,467 | 67,749 | ▽1.0 | 0.5 | |
| 6개 시 | 부산 | 5,815 | 4,199 | 4,634 | 5,725 | 5,568 | 5,382 | 5,293 | ▽1.7 | ▽1.6 |
| | 대구 | 2,270 | 3,466 | 3,599 | 4,923 | 4,766 | 4,762 | 4,706 | ▽1.2 | 12.9 |
| | 인천 | 979 | 2,578 | 2,674 | 4,184 | 4,142 | 4,101 | 4,109 | 0.2 | 27.0 |
| | 광주 | 525 | 2,766 | 3,024 | 3,569 | 3,534 | 3,487 | 3,477 | ▽0.3 | 37.0 |
| | 대전 | 489 | 2,541 | 2,718 | 2,973 | 2,844 | 2,821 | 2,773 | ▽1.7 | 33.5 |
| | 울산 | 656 | 1,002 | 1,105 | 1,174 | 1,159 | 1,142 | 1,141 | ▽0.1 | 9.7 |
| | 소계 | 10,734 | 16,552 | 17,754 | 22,548 | 22,013 | 21,695 | 21,499 | ▽0.9 | 12.3 |
| 9개 도 | 경기도 | 14,589 | 13,781 | 14,361 | 38,265 | 37,902 | 37,995 | 37,475 | ▽1.4 | 17.0 |
| | 강원도 | 261 | 1,159 | 1,297 | 1,415 | 1,378 | 1,370 | 1,322 | ▽3.5 | 31.0 |
| | 충청북도 | 374 | 1,411 | 1,502 | 2,064 | 2,037 | 2,001 | 1,976 | ▽1.2 | 32.0 |
| | 충청남도 | 338 | 1,511 | 1,641 | 2,098 | 2,060 | 2,034 | 2,022 | ▽0.6 | 34.7 |
| | 전라북도 | 112 | 1,705 | 1,821 | 2,131 | 2,102 | 2,059 | 2,051 | ▽0.4 | 62.4 |
| | 전라남도 | 226 | 1,245 | 1,286 | 1,311 | 1,277 | 1,255 | 1,243 | ▽1.0 | 32.9 |
| | 경상북도 | 594 | 2,948 | 3,177 | 3,604 | 3,567 | 3,514 | 3,433 | ▽2.3 | 34.0 |
| | 경상남도 | 659 | 2,886 | 3,100 | 3,918 | 3,859 | 3,791 | 3,666 | ▽3.3 | 33.1 |
| | 제주도 | 87 | 846 | 896 | 793 | 762 | 699 | 690 | ▽1.3 | 41.2 |
| | 소계 | 17,240 | 27,492 | 29,081 | 55,599 | 54,944 | 54,718 | 53,878 | ▽1.5 | 20.9 |
| 합계 | 93,902 | 94,655 | 99,283 | 148,255 | 146,040 | 144,880 | 143,126 | ▽1.2 | 7.3 | |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가함

〈표 1-22〉 출판산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|---------|--------|---------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 87,272 | 6,630 | 93,902 |
| 2006년 | | 81,658 | 12,997 | 94,655 |
| 2007년 | | 88,229 | 11,054 | 99,283 |
| 2008년 | | 138,430 | 9,825 | 148,255 |
| 2009년 | | 134,664 | 11,376 | 146,040 |
| 2010년 | | 133,565 | 11,315 | 144,880 |
| 2011년 | | 132,528 | 10,598 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.8 | ▽6.3 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 7.2 | 8.1 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-23〉 출판산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|---------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 47,671 | 39,601 | 1,658 | 4,972 | 93,902 |
| 2006년 | | 44,997 | 36,661 | 3,694 | 9,303 | 94,655 |
| 2007년 | | 49,046 | 39,184 | 4,070 | 6,983 | 99,283 |
| 2008년 | | 75,635 | 62,795 | 3,973 | 5,852 | 148,255 |
| 2009년 | | 73,859 | 60,806 | 5,466 | 5,909 | 146,040 |
| 2010년 | | 73,080 | 60,485 | 5,243 | 6,072 | 144,880 |
| 2011년 | | 72,735 | 59,793 | 5,061 | 5,537 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.5 | ▽1.1 | ▽3.5 | ▽8.8 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 7.3 | 7.1 | 20.4 | 1.8 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-24〉 출판산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|---------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 49,232 | 44,670 | 93,902 |
| 2006년 | | 48,691 | 45,964 | 94,655 |
| 2007년 | | 53,116 | 46,167 | 99,283 |
| 2008년 | | 79,608 | 68,647 | 148,255 |
| 2009년 | | 79,325 | 66,715 | 146,040 |
| 2010년 | | 78,323 | 66,557 | 144,880 |
| 2011년 | | 77,796 | 65,330 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.7 | ▽1.8 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 7.9 | 6.5 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외
 ※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-25〉 출판산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 7,712 | 22,736 | 20,979 | 10,277 | 9,664 | 22,534 | 93,902 |
| 2006년 | | 2,879 | 17,751 | 19,250 | 6,954 | 1,951 | 45,870 | 94,655 |
| 2007년 | | 3,787 | 19,292 | 24,962 | 8,798 | 2,575 | 39,869 | 99,283 |
| 2008년 | | 9,645 | 31,385 | 60,654 | 8,579 | 4,003 | 33,989 | 148,255 |
| 2009년 | | 9,948 | 30,650 | 60,012 | 8,310 | 3,815 | 33,305 | 146,040 |
| 2010년 | | 12,610 | 28,852 | 60,764 | 7,486 | 3,119 | 32,049 | 144,880 |
| 2011년 | | 12,651 | 28,448 | 60,235 | 7,421 | 2,992 | 31,379 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | 0.3 | ▽1.4 | ▽0.9 | ▽0.9 | ▽4.1 | ▽2.1 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 8.6 | 3.8 | 19.2 | ▽5.3 | ▽17.8 | 5.7 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-26〉 출판산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|---------|---------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 20,688 | 9,784 | 58,225 | 5,205 | 93,902 |
| 2006년 | | 18,758 | 17,635 | 55,291 | 2,971 | 94,655 |
| 2007년 | | 15,785 | 16,133 | 64,072 | 3,293 | 99,283 |
| 2008년 | | 36,969 | 25,197 | 81,926 | 4,163 | 148,255 |
| 2009년 | | 34,977 | 23,851 | 82,172 | 5,040 | 146,040 |
| 2010년 | | 34,681 | 23,575 | 81,650 | 4,974 | 144,880 |
| 2011년 | | 33,370 | 23,095 | 81,790 | 4,871 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽3.8 | ▽2.0 | 0.2 | ▽2.1 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 8.3 | 15.4 | 5.8 | ▽1.1 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

〈표 1-27〉 출판산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|---------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 25,200 | 31,634 | 17,389 | 19,679 | 93,902 |
| 2006년 | | 31,942 | 24,417 | 18,310 | 19,986 | 94,655 |
| 2007년 | | 28,456 | 28,194 | 22,489 | 20,144 | 99,283 |
| 2008년 | | 27,773 | 38,718 | 35,679 | 46,085 | 148,255 |
| 2009년 | | 26,640 | 36,979 | 34,595 | 47,826 | 146,040 |
| 2010년 | | 26,606 | 36,834 | 34,269 | 47,171 | 144,880 |
| 2011년 | | 26,521 | 36,230 | 33,672 | 46,703 | 143,126 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.3 | ▽1.6 | ▽1.7 | ▽1.0 | ▽1.2 |
| 연평균증감률(%) | | 0.9 | 2.3 | 11.6 | 15.5 | 7.3 |

※ 계약배달 판매업(신문배달판매) 및 인터넷서점(만화제외) 종사자 제외

※ 2008년부터 인쇄업이 포함됐으므로 직접비교는 불가

만화산업



〈표 2-1〉 만화산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 7,120 | 9,048 | 436,235 | 154,667 | 35.45 | 3,268 | 900 |
| 2006년 | 10,796 | 12,818 | 730,072 | 264,505 | 36.23 | 3,917 | 3,965 |
| 2007년 | 10,382 | 11,772 | 761,686 | 282,052 | 37.03 | 3,986 | 5,901 |
| 2008년 | 10,180 | 11,093 | 723,286 | 283,600 | 39.21 | 4,135 | 5,937 |
| 2009년 | 10,109 | 10,748 | 739,094 | 290,833 | 39.35 | 4,209 | 5,492 |
| 2010년 | 9,634 | 10,779 | 741,947 | 297,632 | 40.11 | 8,153 | 5,281 |
| 2011년 | 8,709 | 10,358 | 751,691 | 307,558 | 40.92 | 17,213 | 3,968 |
| 전년대비증감률(%) | ▽9.6 | ▽3.9 | 1.3 | 3.3 | 0.81p | 111.1 | ▽24.9 |
| 연평균증감률(%) | 3.4 | 2.3 | 9.5 | 12.1 | - | 31.9 | 28.1 |

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

〈표 2-2〉 만화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|----------------------|----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|--------------------|-------------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 211,736 | 98,067 | 106,599 | 95,559 | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 13.0 | 5.4 | 8.2 |
| | 일반 출판사(만화부문) | | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 32.1 | 3.1 | |
| | 소계 | 211,736 | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 45.1 | 3.8 | 8.2 |
| 온라인 만화 제작· 유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 31,903 | 14,636 | 16,342 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 11.4 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 21,955 | 24,588 | 24,120 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 4.6 | 16.6 | |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | 10,751 | 12,004 | 10,748 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 1.5 | 16.8 | |
| | 소계 | 31,903 | 47,342 | 52,934 | 47,418 | 54,551 | 52,907 | 61,078 | 8.1 | 15.4 | 11.4 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 109,606 | 25,376 | 22,918 | 25,647 | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 3.0 | ▽8.9 | ▽6.7 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | | 78,031 | 48,419 | 47,623 | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 6.6 | 10.6 | |
| | 소계 | 109,606 | 103,407 | 71,337 | 73,270 | 72,977 | 69,729 | 72,287 | 9.6 | 3.7 | ▽6.7 |
| 만화 도소매업 | 만화서적 및 잡지류 도매 | 82,990 | 80,135 | 85,440 | 84,924 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 8.0 | ▽21.1 | 22.4 |
| | 만화서적 및 잡지류 소매 | | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 21.6 | ▽1.2 | |
| | 인터넷서점(만화부문) | | 28,245 | 33,489 | 39,382 | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 7.6 | 9.0 | |
| | 소계 | 82,990 | 283,290 | 312,700 | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 279,180 | 37.2 | ▽4.5 | 22.4 |
| 합계 | | 436,235 | 730,072 | 761,686 | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 751,691 | 100.0 | 1.3 | 9.5 |

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

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 2-3〉 만화산업 가치사슬에 따른 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 가치사슬 | 소분류 | 매출액 | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) | |
|---------|---------------|----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------------|-------------|------|
| | | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 기획 / 제작 | 온라인 기획/제작 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 14,636 | 16,342 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 0.8 |
| | | 소계 | 14,636 | 16,342 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 2.0 | 11.9 | 0.8 |
| | 오프라인 기획/제작 | 만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 98,067 | 106,599 | 95,559 | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 13.0 | 5.4 | ▽0.1 |
| | | 일반 출판사(만화부문) | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 32.1 | 3.1 | 4.0 |
| | | 소계 | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 45.1 | 3.8 | 2.8 |
| 합계 | 310,669 | 341,057 | 313,815 | 331,324 | 340,483 | 354,408 | 47.1 | 4.1 | 2.7 | | |
| 유통 | 온라인 유통 및 서비스 | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | 21,955 | 24,588 | 24,120 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 4.6 | 16.6 | 9.5 |
| | | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | 10,751 | 12,004 | 10,748 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 1.5 | 16.8 | 0.9 |
| | | 인터넷서점(만화부문) | 28,245 | 33,489 | 39,382 | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 7.6 | 9.0 | 15.1 |
| | | 소계 | 60,951 | 70,081 | 74,250 | 86,210 | 91,594 | 102,849 | 13.7 | 12.3 | 11.0 |
| | 오프라인 유통 및 서비스 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 25,376 | 22,918 | 25,647 | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 3.0 | ▽8.9 | ▽2.2 |
| | | 서적임대(대여)(만화부문) | 78,031 | 48,419 | 47,623 | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 6.6 | 10.6 | ▽8.7 |
| | | 만화서적 및 잡지류 도매 | 80,135 | 85,440 | 84,924 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 8.0 | ▽21.1 | ▽5.6 |
| | | 만화서적 및 잡지류 소매 | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 21.6 | ▽1.2 | ▽1.5 |
| | | 소계 | 358,452 | 350,548 | 335,221 | 321,560 | 309,870 | 294,434 | 39.2 | ▽5.0 | ▽3.9 |
| | | 합계 | 419,403 | 420,629 | 409,471 | 407,770 | 401,464 | 397,283 | 52.9 | ▽1.0 | ▽1.1 |
| 합계 | 730,072 | 761,686 | 723,286 | 739,094 | 741,947 | 751,691 | 100.0 | 1.3 | 0.6 | | |

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 2-4〉 만화산업 만화출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|--------|---------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 211,736 | 98,067 | 106,599 | 95,559 | 92,361 | 92,739 | 97,727 | 28.8 | 5.4 | 8.2 |
| | 일반 출판사(만화부문) | | 197,966 | 218,116 | 205,706 | 224,281 | 234,103 | 241,419 | 71.2 | 3.1 | |
| | 합계 | 211,736 | 296,033 | 324,715 | 301,265 | 316,642 | 326,842 | 339,146 | 100.0 | 3.8 | 8.2 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-5〉 만화산업 온라인 만화 제작·유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 31,903 | 14,636 | 16,342 | 12,550 | 14,682 | 13,641 | 15,262 | 25.0 | 11.9 | 11.4 |
| | 인터넷 만화콘텐츠 서비스 | | 21,955 | 24,588 | 24,120 | 28,521 | 29,631 | 34,564 | 56.6 | 16.6 | |
| | 모바일 만화콘텐츠 서비스 | | 10,751 | 12,004 | 10,748 | 11,348 | 9,635 | 11,252 | 18.4 | 16.8 | |
| | 합계 | | 31,903 | 47,342 | 52,934 | 47,418 | 54,551 | 52,907 | 61,078 | 100.0 | |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-6〉 만화산업 만화책 임대업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------|-----------------------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화책 임대업 | 만화임대 (만화방, 만화카페 등) | 109,606 | 25,376 | 22,918 | 25,647 | 25,291 | 24,872 | 22,663 | 31.4 | ▽8.9 | ▽6.7 |
| | 서적임대(대여) (만화부문) | | 78,031 | 48,419 | 47,623 | 47,686 | 44,857 | 49,624 | 68.6 | 10.6 | |
| 합계 | | 109,606 | 103,407 | 71,337 | 73,270 | 72,977 | 69,729 | 72,287 | 100.0 | 3.7 | ▽6.7 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-7〉 만화산업 만화 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------|-------------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 82,990 | 80,135 | 85,440 | 84,924 | 79,489 | 76,218 | 60,126 | 21.6 | ▽21.1 | 22.4 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | | 174,910 | 193,771 | 177,027 | 169,094 | 163,923 | 162,021 | 58.0 | ▽1.2 | |
| | 인터넷서점 (만화부문) | | 28,245 | 33,489 | 39,382 | 46,341 | 52,328 | 57,033 | 20.4 | 9.0 | |
| 합계 | | 82,990 | 283,290 | 312,700 | 301,333 | 294,924 | 292,469 | 279,180 | 100.0 | ▽4.5 | 22.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

※ 인터넷서점(만화부문)은 통계청 "사이버쇼핑동향조사" 인용

〈표 2-8〉 만화산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|-------|-------|---------|--------|---------|
| 2005년 | | 201,817 | 3,500 | 300 | 227,538 | 3,080 | 436,235 |
| 2006년 | | 294,946 | 3,173 | 4,909 | 387,086 | 39,958 | 730,072 |
| 2007년 | | 324,289 | 2,236 | 2,450 | 420,581 | 12,130 | 761,686 |
| 2008년 | | 299,139 | 4,397 | 1,147 | 407,208 | 11,395 | 723,286 |
| 2009년 | | 317,918 | 3,502 | 1,034 | 405,242 | 11,398 | 739,094 |
| 2010년 | | 335,357 | 2,217 | 675 | 395,279 | 8,419 | 741,947 |
| 2011년 | | 346,003 | 2,004 | 49 | 400,530 | 3,105 | 751,691 |
| | 전년대비증감률(%) | 3.2 | ▽9.6 | ▽92.7 | 1.3 | ▽63.1 | 1.3 |
| | 연평균증감률(%) | 9.4 | ▽8.9 | ▽26.1 | 9.9 | 0.1 | 9.5 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-9〉 만화산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년 | | 102,844 | 129,454 | 109,115 | 94,822 | 436,235 |
| 2006년 | | 185,356 | 164,850 | 212,598 | 167,268 | 730,072 |
| 2007년 | | 143,816 | 187,060 | 258,945 | 171,865 | 761,686 |
| 2008년 | | 134,917 | 184,079 | 236,927 | 167,363 | 723,286 |
| 2009년 | | 133,969 | 177,259 | 264,109 | 163,757 | 739,094 |
| 2010년 | | 119,471 | 172,190 | 277,802 | 172,484 | 741,947 |
| 2011년 | | 126,045 | 158,234 | 362,148 | 105,264 | 751,691 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.5 | ▽8.1 | 30.4 | ▽39.0 | 1.3 |
| | 연평균증감률(%) | 3.4 | 3.4 | 22.1 | 1.8 | 9.5 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-10〉 만화산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|-------|------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2005년 | | 165,628 | 65,154 | 156,545 | 48,908 | 436,235 |
| 2006년 | | 385,214 | 50,242 | 127,348 | 167,268 | 730,072 |
| 2007년 | | 378,119 | 74,797 | 132,540 | 176,230 | 761,686 |
| 2008년 | | 392,759 | 139,680 | 149,211 | 41,636 | 723,286 |
| 2009년 | | 392,404 | 147,255 | 159,880 | 39,555 | 739,094 |
| 2010년 | | 384,077 | 172,128 | 154,536 | 31,206 | 741,947 |
| 2011년 | | 376,785 | 180,950 | 117,746 | 76,210 | 751,691 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.9 | 5.1 | ▽23.8 | 144.2 | 1.3 |
| | 연평균증감률(%) | 14.7 | 18.6 | ▽4.6 | 7.7 | 9.5 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-11〉 만화산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 6개 시 | 서울 | 263,922 | 374,934 | 389,398 | 353,641 | 348,861 | 344,793 | 342,645 | ▽0.6 | 4.4 |
| | 부산 | 33,154 | 27,170 | 26,158 | 25,274 | 24,706 | 23,273 | 21,735 | ▽6.6 | ▽6.8 |
| | 대구 | 9,597 | 11,325 | 11,608 | 11,547 | 11,272 | 11,380 | 11,302 | ▽0.7 | 2.8 |
| | 인천 | 6,980 | 13,055 | 14,669 | 14,406 | 13,923 | 13,040 | 13,409 | 2.8 | 11.5 |
| | 광주 | 13,523 | 8,869 | 8,157 | 8,374 | 8,278 | 8,385 | 8,373 | ▽0.1 | ▽7.7 |
| | 대전 | 14,832 | 10,681 | 10,523 | 10,108 | 9,965 | 9,747 | 9,940 | 2.0 | ▽6.5 |
| | 울산 | 2,836 | 6,342 | 5,981 | 5,131 | 5,053 | 4,851 | 4,605 | ▽5.1 | 8.4 |
| | 소계 | 80,922 | 77,442 | 77,096 | 74,840 | 73,197 | 70,676 | 69,364 | ▽1.9 | ▽2.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 64,998 | 197,958 | 213,664 | 209,596 | 225,725 | 230,200 | 238,847 | 3.8 | 24.2 |
| | 강원도 | 2,399 | 5,792 | 5,260 | 5,165 | 5,022 | 4,931 | 4,907 | ▽0.5 | 12.7 |
| | 충청북도 | 4,799 | 6,285 | 6,234 | 5,878 | 5,720 | 5,779 | 5,685 | ▽1.6 | 2.9 |
| | 충청남도 | 4,362 | 6,670 | 5,935 | 5,934 | 5,967 | 5,840 | 6,154 | 5.4 | 5.9 |
| | 전라북도 | 3,490 | 5,072 | 4,649 | 4,594 | 4,550 | 4,421 | 4,418 | ▽0.1 | 4.0 |
| | 전라남도 | 3,054 | 5,408 | 4,768 | 4,392 | 4,294 | 4,192 | 4,217 | 0.6 | 5.5 |
| | 경상북도 | 4,799 | 9,358 | 9,314 | 8,908 | 8,674 | 8,458 | 8,234 | ▽2.6 | 9.4 |
| | 경상남도 | 3,054 | 11,162 | 10,294 | 9,432 | 9,277 | 8,889 | 8,747 | ▽1.6 | 19.2 |
| | 제주도 | 436 | 1,746 | 1,585 | 1,524 | 1,476 | 1,440 | 1,440 | 0.0 | 22.0 |
| | 소계 | 91,391 | 249,451 | 261,703 | 255,423 | 270,695 | 274,150 | 282,649 | 3.1 | 20.7 |
| 합계 | | 436,235 | 701,827 | 728,197 | 683,904 | 692,753 | 689,619 | 694,658 | 0.7 | 8.1 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 제외

〈표 2-12〉 만화산업 콘텐츠 제작 비용 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 제작관련 | 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|--------|--------|-------|-------|--------|
| 2005년 | | 18,738 | 5,621 | 4,372 | 937 | 1,562 | 31,230 |
| 2006년 | | 46,573 | 1,914 | 6,699 | 3,828 | 4,785 | 63,799 |
| 2007년 | | 46,945 | 2,639 | 6,628 | 2,148 | 3,006 | 61,366 |
| 2008년 | | 51,362 | 3,515 | 6,853 | 2,215 | 2,987 | 66,932 |
| 2009년 | | 53,178 | 5,137 | 7,015 | 2,321 | 3,013 | 70,664 |
| 2010년 | | 53,361 | 6,358 | 6,908 | 2,112 | 3,028 | 71,767 |
| 2011년 | | 54,986 | 6,699 | 6,853 | 2,067 | 3,016 | 73,621 |
| | 전년대비증감률(%) | 3.0 | 5.4 | ▽0.8 | ▽2.1 | ▽0.4 | 2.6 |
| | 연평균증감률(%) | 19.7 | 3.0 | 7.8 | 14.1 | 11.6 | 15.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-13〉 만화산업 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분 | 오프라인 출판 비중 | 온라인 제작 비중 | 합계 |
|-------|------------|-----------|-------|
| 2007년 | 84.2 | 15.8 | 100.0 |
| 2008년 | 81.6 | 18.4 | 100.0 |
| 2009년 | 76.3 | 23.7 | 100.0 |
| 2010년 | 72.8 | 27.2 | 100.0 |
| 2011년 | 71.5 | 28.5 | 100.0 |

〈표 2-14〉 만화산업 오프라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분 | 만화 단행본 | 어린이·학습 만화 | 만화잡지 | 일일만화 | 기타 | 총계 |
|-------|--------|-----------|------|------|-----|-------|
| 2006년 | 30.7 | 67.1 | 1.2 | 0.7 | 0.3 | 100.0 |
| 2007년 | 31.4 | 65.3 | 2.3 | 0.6 | 0.4 | 100.0 |
| 2008년 | 31.5 | 65.2 | 2.1 | 0.5 | 0.7 | 100.0 |
| 2009년 | 29.3 | 68.1 | 1.9 | 0.4 | 0.3 | 100.0 |
| 2010년 | 28.3 | 70.2 | 1.1 | 0.3 | 0.1 | 100.0 |
| 2011년 | 27.9 | 70.8 | 0.9 | 0.3 | 0.1 | 100.0 |

〈표 2-15〉 만화산업 온라인 만화출판 제작 비중

(단위: %)

| 구분 | 스캔만화 | 스크롤만화 | 모바일 | 기타 | 총계 |
|-------|------|-------|------|-----|-------|
| 2006년 | 55.7 | 21.6 | 22.1 | 0.6 | 100.0 |
| 2007년 | 72.3 | 13.6 | 13.2 | 0.9 | 100.0 |
| 2008년 | 78.2 | 8.5 | 12.6 | 0.7 | 100.0 |
| 2009년 | 80.7 | 5.3 | 13.8 | 0.2 | 100.0 |
| 2010년 | 81.1 | 3.8 | 14.6 | 0.5 | 100.0 |
| 2011년 | 82.3 | 2.6 | 15.1 | - | 100.0 |

〈표 2-16〉 만화산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|----------|---------|--------|--------|--------|-------|-------------|
| | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2005년 | 57,052 | 79,297 | 2,884 | 3,178 | 6,433 | 5,823 | 154,667 |
| 2006년 | 31,291 | 205,172 | 4,395 | 2,417 | 14,236 | 6,994 | 264,505 |
| 2007년 | 29,051 | 210,693 | 10,436 | 8,180 | 15,795 | 7,897 | 282,052 |
| 2008년 | 17,583 | 219,223 | 9,075 | 9,926 | 19,568 | 8,225 | 283,600 |
| 2009년 | 15,958 | 228,016 | 9,597 | 10,761 | 18,067 | 8,434 | 290,833 |
| 2010년 | 16,667 | 232,375 | 9,532 | 10,865 | 19,632 | 8,561 | 297,632 |
| 2011년 | 17,662 | 239,774 | 9,627 | 11,856 | 19,987 | 8,652 | 307,558 |
| 전년대비증감률(%) | 6.0 | 3.2 | 1.0 | 9.1 | 1.8 | 1.1 | 3.3 |
| 연평균증감률(%) | ▽17.8 | 20.3 | 22.3 | 24.5 | 20.8 | 6.8 | 12.1 |

〈표 2-17〉 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|-------|-------|--------|--------|--------|-------|--------|------------|-----------|
| 수출액 | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 17,213 | 111.1 | 31.9 |
| 수입액 | 900 | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | 3,968 | ▽24.9 | 28.1 |
| 수출입 차액 | 2,368 | ▽48 | ▽1,915 | ▽1,802 | ▽1,283 | 2,872 | 13,245 | - | - |

〈표 2-18〉 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|-------------|------------|
| 중국 | 290 | 388 | 392 | 421 | 432 | 568 | 662 | 3.8 | 16.5 | 14.7 |
| 일본 | 339 | 770 | 638 | 616 | 597 | 1,527 | 6,639 | 38.6 | 334.8 | 64.2 |
| 동남아 | 462 | 439 | 498 | 507 | 525 | 2,004 | 2,643 | 15.3 | 31.9 | 33.7 |
| 북미 | 1,427 | 847 | 856 | 936 | 943 | 1,723 | 1,766 | 10.3 | 2.5 | 3.6 |
| 유럽 | 413 | 1,414 | 1,526 | 1,623 | 1,667 | 2,258 | 5,457 | 31.7 | 141.7 | 53.8 |
| 기타 | 337 | 59 | 76 | 32 | 45 | 73 | 46 | 0.3 | ▽37.0 | ▽28.2 |
| 합계 | 3,268 | 3,917 | 3,986 | 4,135 | 4,209 | 8,153 | 17,213 | 100.0 | 111.1 | 31.9 |

〈표 2-19〉 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|------------|
| 중국 | 45 | 159 | 121 | 109 | 97 | 85 | 66 | 1.7 | ▽22.4 | 6.6 |
| 일본 | 787 | 3,426 | 5,429 | 5,432 | 5,041 | 4,862 | 3,623 | 91.3 | ▽25.5 | 29.0 |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | 40 | 218 | 250 | 297 | 278 | 263 | 211 | 5.3 | ▽19.8 | 31.9 |
| 유럽 | 28 | 162 | 101 | 99 | 76 | 71 | 68 | 1.7 | ▽4.2 | 15.9 |
| 기타 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 900 | 3,965 | 5,901 | 5,937 | 5,492 | 5,281 | 3,968 | 100.0 | ▽24.9 | 28.1 |

〈표 2-20〉 만화산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 수출방식 | 해외 수출방법 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.7 | 21.5 | 31.1 | 36.3 | 39.6 | 41.2 | 47.4 | 6.2 |
| | 해외 유통사 접촉 | 12.5 | 7.1 | 5.5 | 3.2 | 2.3 | 2.1 | 2.6 | 0.5 |
| | 온라인 해외 판매 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 해외 법인 활용 | 1.2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 55.5 | 51.4 | 53.2 | 55.6 | 55.9 | 54.6 | 47.4 | ▽7.2 |
| | 해외 에이전트 활용 | 14.1 | 5.7 | 8.8 | 4.1 | 2.2 | 2.1 | 2.6 | 0.5 |
| | 기타 | - | 14.3 | 1.4 | 0.8 | - | - | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 2-21〉 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 원제품 수출 | 26.3 | 41.2 | 52.1 | 49.3 | 31.7 | 26.3 | 21.1 | ▽5.2 |
| LICENSE | 63.2 | 49.4 | 41.3 | 50.1 | 66.9 | 73.7 | 78.9 | 5.2 |
| OEM 수출 | 7.9 | - | - | - | - | - | - | - |
| 기술 서비스 | - | 9.4 | 3.6 | - | - | - | - | - |
| 기타 | 2.6 | - | 3 | 0.6 | 1.4 | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 2-22〉 만화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|----------------------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 만화 출판업 | 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) | 991 | 729 | 758 | 605 | 571 | 614 | 619 | 5.9 | 0.8 | 14.1 |
| | 일반 출판사(만화부문) | | 1,356 | 1,598 | 1,499 | 1,436 | 1,553 | 1,572 | 15.2 | 1.2 | |
| | 소계 | 991 | 2,085 | 2,356 | 2,104 | 2,007 | 2,167 | 2,191 | 21.1 | 1.1 | 14.1 |
| 온라인 만화 제작·유통업 | 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) | 350 | 158 | 159 | 131 | 165 | 161 | 173 | 1.7 | 7.5 | 6.1 |
| | 인터넷 만화 콘텐츠 서비스 | | 237 | 240 | 232 | 285 | 293 | 309 | 3.0 | 5.5 | |
| | 모바일 만화 콘텐츠 서비스 | | 13 | 15 | 15 | 18 | 16 | 16 | 0.1 | 0.0 | |
| | 소계 | 350 | 408 | 414 | 378 | 468 | 470 | 498 | 4.8 | 6.0 | 6.1 |
| 만화책 임대업 | 만화임대(만화방, 만화카페 등) | 7,178 | 1,505 | 989 | 963 | 912 | 903 | 866 | 8.4 | ▽4.1 | ▽9.0 |
| | 서적임대(대여)(만화부문) | | 5,013 | 3,847 | 3,665 | 3,457 | 3,367 | 3,211 | 31.0 | ▽4.6 | |
| | 소계 | 7,178 | 6,518 | 4,836 | 4,628 | 4,369 | 4,270 | 4,077 | 39.4 | ▽4.5 | ▽9.0 |
| 만화 도소매업 | 만화 서적 및 잡지류 도매 | 529 | 811 | 880 | 825 | 792 | 773 | 754 | 7.3 | ▽2.5 | 37.6 |
| | 만화 서적 및 잡지류 소매 | | 2,724 | 2,961 | 2,774 | 2,695 | 2,603 | 2,339 | 22.6 | ▽10.1 | |
| | 인터넷서점(만화부문) | | 272 | 325 | 384 | 417 | 496 | 499 | 4.8 | 0.6 | |
| | 소계 | 529 | 3,807 | 4,166 | 3,983 | 3,904 | 3,872 | 3,592 | 34.7 | ▽7.2 | 37.6 |
| 합계 | | 9,048 | 12,818 | 11,772 | 11,093 | 10,748 | 10,779 | 100.0 | ▽3.9 | 2.3 | |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-23〉 만화산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 5,486 | 2,525 | 593 | 444 | 9,048 |
| 2006년 | | 8,986 | 1,583 | 1,470 | 779 | 12,818 |
| 2007년 | | 7,433 | 1,814 | 1,724 | 801 | 11,772 |
| 2008년 | | 6,958 | 1,761 | 1,655 | 719 | 11,093 |
| 2009년 | | 6,631 | 1,699 | 1,703 | 715 | 10,748 |
| 2010년 | | 6,429 | 1,711 | 1,861 | 778 | 10,779 |
| 2011년 | | 6,004 | 1,718 | 2,457 | 179 | 10,358 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽6.6 | 0.4 | 32.0 | ▽77.0 | ▽3.9 |
| | 연평균증감률(%) | 1.5 | ▽6.2 | 26.7 | ▽14.1 | 2.3 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-24〉 만화산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|--------|
| 2005년 | 7,647 | 322 | 827 | 252 | 9,048 |
| 2006년 | 9,817 | 775 | 1,447 | 779 | 12,818 |
| 2007년 | 8,394 | 1,247 | 1,301 | 830 | 11,772 |
| 2008년 | 8,915 | 605 | 1,434 | 139 | 11,093 |
| 2009년 | 8,606 | 606 | 1,407 | 129 | 10,748 |
| 2010년 | 8,501 | 897 | 1,260 | 121 | 10,779 |
| 2011년 | 8,067 | 895 | 1,204 | 192 | 10,358 |
| 전년대비증감률(%) | ▽5.1 | ▽0.2 | ▽4.4 | 58.7 | ▽3.9 |
| 연평균증감률(%) | 0.9 | 18.6 | 6.5 | ▽4.4 | 2.3 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

〈표 2-25〉 만화산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) | |
|---------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|------------|-----------|------|
| 서울 | 5,745 | 5,558 | 4,956 | 4,653 | 4,545 | 4,591 | 4,362 | ▽5.0 | ▽4.5 | |
| 6개 시 | 부산 | 597 | 673 | 601 | 551 | 534 | 517 | 481 | ▽7.0 | ▽3.5 |
| | 대구 | 219 | 413 | 392 | 366 | 361 | 349 | 314 | ▽10.0 | 6.2 |
| | 인천 | 145 | 450 | 394 | 354 | 342 | 334 | 317 | ▽5.1 | 13.9 |
| | 광주 | 271 | 320 | 274 | 258 | 250 | 240 | 226 | ▽5.8 | ▽3.0 |
| | 대전 | 326 | 315 | 269 | 256 | 247 | 235 | 228 | ▽3.0 | ▽5.8 |
| | 울산 | 73 | 197 | 175 | 165 | 155 | 149 | 142 | ▽4.7 | 11.7 |
| | 소계 | 1,631 | 2,368 | 2,105 | 1,950 | 1,889 | 1,824 | 1,708 | ▽6.4 | 0.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,167 | 2,744 | 2,771 | 2,612 | 2,469 | 2,475 | 2,465 | ▽0.4 | 13.3 |
| | 강원도 | 51 | 194 | 159 | 146 | 132 | 128 | 122 | ▽4.7 | 15.6 |
| | 충청북도 | 109 | 196 | 175 | 158 | 148 | 145 | 132 | ▽9.0 | 3.2 |
| | 충청남도 | 90 | 273 | 227 | 224 | 217 | 211 | 211 | 0.0 | 15.3 |
| | 전라북도 | 46 | 189 | 157 | 151 | 146 | 141 | 133 | ▽5.7 | 19.4 |
| | 전라남도 | 36 | 211 | 174 | 151 | 144 | 142 | 130 | ▽8.5 | 23.9 |
| | 경상북도 | 100 | 312 | 279 | 253 | 244 | 236 | 224 | ▽5.1 | 14.4 |
| | 경상남도 | 63 | 437 | 389 | 364 | 356 | 351 | 336 | ▽4.3 | 32.2 |
| | 제주도 | 10 | 63 | 55 | 47 | 41 | 39 | 36 | ▽7.7 | 23.8 |
| 소계 | 1,672 | 4,619 | 4,386 | 4,106 | 3,897 | 3,868 | 3,789 | ▽2.0 | 14.6 | |
| 합계 | 9,048 | 12,545 | 11,447 | 10,709 | 10,331 | 10,283 | 9,859 | ▽4.1 | 1.4 | |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함

※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-26〉 만화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 7,775 | 1,273 | 9,048 |
| 2006년 | | 9,827 | 2,719 | 12,546 |
| 2007년 | | 8,577 | 2,870 | 11,447 |
| 2008년 | | 8,358 | 2,351 | 10,709 |
| 2009년 | | 8,227 | 2,104 | 10,331 |
| 2010년 | | 8,355 | 1,928 | 10,283 |
| 2011년 | | 8,094 | 1,765 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽3.1 | ▽8.5 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | 0.7 | 5.6 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-27〉 만화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 4,263 | 3,512 | 843 | 430 | 9,048 |
| 2006년 | | 4,724 | 5,103 | 812 | 1,907 | 12,546 |
| 2007년 | | 3,744 | 4,833 | 1,451 | 1,419 | 11,447 |
| 2008년 | | 3,560 | 4,798 | 961 | 1,390 | 10,709 |
| 2009년 | | 3,534 | 4,693 | 890 | 1,214 | 10,331 |
| 2010년 | | 3,602 | 4,753 | 800 | 1,128 | 10,283 |
| 2011년 | | 3,519 | 4,575 | 718 | 1,047 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.3 | ▽3.7 | ▽10.3 | ▽7.2 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.1 | 4.5 | ▽2.6 | 16.0 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-28〉 만화산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|-------|-------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 5,106 | 3,942 | 9,048 |
| 2006년 | | 5,536 | 7,010 | 12,546 |
| 2007년 | | 5,195 | 6,252 | 11,447 |
| 2008년 | | 4,521 | 6,188 | 10,709 |
| 2009년 | | 4,424 | 5,907 | 10,331 |
| 2010년 | | 4,402 | 5,881 | 10,283 |
| 2011년 | | 4,237 | 5,622 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽3.7 | ▽4.4 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.1 | 6.1 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-29〉 만화산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 247 | 6,065 | 554 | 206 | 68 | 1,908 | 9,048 |
| 2006년 | | 283 | 7,045 | 977 | 315 | 464 | 3,462 | 12,546 |
| 2007년 | | 240 | 4,780 | 1,439 | 244 | 100 | 4,644 | 11,447 |
| 2008년 | | 270 | 2,520 | 1,104 | 393 | 134 | 6,288 | 10,709 |
| 2009년 | | 290 | 2,438 | 1,123 | 380 | 123 | 5,977 | 10,331 |
| 2010년 | | 321 | 2,351 | 1,232 | 343 | 123 | 5,913 | 10,283 |
| 2011년 | | 332 | 2,239 | 1,248 | 350 | 124 | 5,566 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.4 | ▽4.8 | 1.3 | 2.0 | 0.8 | ▽5.9 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | 5.1 | ▽15.3 | 14.5 | 9.2 | 10.5 | 19.5 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-30〉 만화산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|-------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 3,723 | 860 | 4,423 | 42 | 9,048 |
| 2006년 | | 4,675 | 2,378 | 5,380 | 113 | 12,546 |
| 2007년 | | 4,398 | 2,020 | 4,890 | 139 | 11,447 |
| 2008년 | | 2,920 | 1,997 | 5,582 | 210 | 10,709 |
| 2009년 | | 2,823 | 1,853 | 5,450 | 205 | 10,331 |
| 2010년 | | 2,748 | 1,782 | 5,566 | 187 | 10,283 |
| 2011년 | | 2,623 | 1,698 | 5,407 | 131 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽4.5 | ▽4.7 | ▽2.9 | ▽29.9 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽5.7 | 12.0 | 3.4 | 20.9 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

〈표 2-31〉 만화산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 3,211 | 1,036 | 1,062 | 3,739 | 9,048 |
| 2006년 | | 3,075 | 2,655 | 2,473 | 4,343 | 12,546 |
| 2007년 | | 3,290 | 2,406 | 2,100 | 3,651 | 11,447 |
| 2008년 | | 2,730 | 1,977 | 1,805 | 4,197 | 10,709 |
| 2009년 | | 2,719 | 1,925 | 1,704 | 3,983 | 10,331 |
| 2010년 | | 2,764 | 1,897 | 1,703 | 3,919 | 10,283 |
| 2011년 | | 2,694 | 1,860 | 1,614 | 3,691 | 9,859 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.5 | ▽2.0 | ▽5.2 | ▽5.8 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | | ▽2.9 | 10.2 | 7.2 | ▽0.2 | 1.4 |

※ 2005년에는 어린이·학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이·학습만화 포함
 ※ 인터넷서점(만화부문) 종사자 제외

음악산업



〈표 3-1〉 음악산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 38,261 | 65,346 | 1,789,875 | 572,760 | 32.00 | 22,278 | 8,306 |
| 2006년 | 37,108 | 65,431 | 2,401,309 | 765,297 | 31.87 | 16,666 | 8,347 |
| 2007년 | 40,301 | 75,027 | 2,357,705 | 787,709 | 33.41 | 13,885 | 9,831 |
| 2008년 | 37,637 | 66,475 | 2,602,076 | 946,635 | 36.38 | 16,468 | 11,484 |
| 2009년 | 38,259 | 76,539 | 2,740,753 | 1,022,766 | 37.32 | 31,269 | 11,936 |
| 2010년 | 37,634 | 76,654 | 2,959,143 | 1,142,896 | 38.62 | 83,262 | 10,337 |
| 2011년 | 37,774 | 78,181 | 3,817,460 | 1,597,663 | 41.85 | 196,113 | 12,541 |
| 전년대비증감률(%) | 0.4 | 2.0 | 29.0 | 39.8 | 3.23p | 135.5 | 21.3 |
| 연평균증감률(%) | ▽0.2 | 3.0 | 13.5 | 18.6 | - | 43.7 | 7.1 |

〈표 3-2〉 음악산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------------|-----------------------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 109,316 | 84,197 | 76,270 | 80,231 | 73,528 | 84,692 | 123,925 | 3.3 | 46.3 | 2.1 |
| | | 음반 외 수익 (음악관련) | - | 206,137 | 186,729 | 201,611 | 254,459 | 303,278 | 455,116 | 11.9 | 50.1 | - |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 178,841 | 165,488 | 130,195 | 39,246 | 32,342 | 35,662 | 40,565 | 1.1 | 13.7 | ▽21.9 |
| | 소계 | | 288,157 | 455,822 | 393,194 | 321,088 | 360,329 | 423,632 | 619,606 | 16.3 | 46.3 | 13.6 |
| 음악 및 오디오품 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | - | - | - | 10,898 | 9,424 | 11,653 | 12,667 | 0.3 | 8.7 | - |
| | 기타 오디오물 제작업 | | - | - | - | 608 | 676 | 721 | 960 | 0.0 | 33.1 | - |
| | 소계 | | - | - | - | 11,506 | 10,100 | 12,374 | 13,627 | 0.4 | 10.1 | - |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | - | - | - | 42,348 | 38,321 | 43,487 | 45,233 | 1.2 | 4.0 | - |
| | 음반 배급업 | | - | - | - | 52,742 | 44,705 | 48,672 | 56,246 | 1.5 | 15.6 | - |
| | 소계 | | - | - | - | 95,090 | 83,026 | 92,159 | 101,479 | 2.7 | 10.1 | - |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 91,350 | 156,384 | 138,177 | 103,195 | 63,117 | 64,258 | 72,806 | 1.9 | 13.3 | 8.6 |
| | 음반 소매업 | | | | | | | | | | | |
| | 인터넷 음반 소매업 | | | | | | | | | | | |
| | 소계 | | | | | | | | | | | |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | | 267,245 | 112,893 | 103,170 | 87,650 | 76,502 | 55,388 | 122,396 | 3.2 | 121.0 | 22.0 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | | 88,947 | 166,756 | 253,082 | 359,969 | 453,919 | 592,449 | 15.5 | 30.5 | |
| | 음원대리 중개업 | | | 15,390 | 18,519 | 39,671 | 60,331 | 63,528 | 86,662 | 2.3 | 36.4 | |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP) | | | 138,961 | 139,204 | 146,042 | 72,799 | 49,327 | 78,027 | 2.0 | 58.2 | |
| | 소계 | | | 267,245 | 356,191 | 427,649 | 526,445 | 569,601 | 622,162 | 879,534 | 23.0 | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | - | 165,098 | 198,853 | 213,851 | 224,359 | 286,962 | 488,352 | 12.8 | 70.2 | - |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | - | 23,617 | 24,744 | 27,801 | 33,303 | 36,287 | 43,905 | 1.2 | 21.0 | - |
| | 소계 | | - | 188,715 | 223,597 | 241,652 | 257,662 | 323,249 | 532,257 | 14.0 | 64.7 | - |
| 종합계 | | | 646,752 | 1,169,214 | 1,196,534 | 1,315,610 | 1,400,757 | 1,603,421 | 2,296,726 | 60.2 | 43.2 | 23.5 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,171 | 1,286,466 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 39.8 | 12.2 | 4.9 |
| | 소계 | | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,171 | 1,286,466 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 39.8 | 12.2 | 4.9 |
| 합계 | | | 1,789,875 | 2,401,309 | 2,357,705 | 2,602,076 | 2,740,753 | 2,959,143 | 3,817,460 | 100.0 | 29.0 | 13.5 |

※ 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리

※ 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨

※ 노래연습장 운영업(2005~2008)은 통계청 “전국사업체조사” 인용, 인터넷 음반 소매업은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

※ 2006년부터 음반매출외(음반관련) 매출액 및 음악공연 매출액 포함

※ 모바일 음악서비스업은 스마트 앱을 통한 매출이 아닌 이동통신 3사의 기존 피쳐폰 음악 매출액(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, 음원다운로드 매출액)이며, 스마트 앱을 통한 매출은 인터넷 음악서비스업에 포함, 2011년부터 스마트핀(올레마켓, T-Store, Oz-Store 등)을 통해 발생한 매출액은 모바일 음악 서비스업 매출액에 포함.

〈표 3-3〉 음악산업 음악제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------|-----------------|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------------|-------------|
| | | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 109,316 | 84,197 | 76,270 | 80,231 | 73,528 | 84,692 | 123,925 | 20.0 | 46.3 | 2.1 |
| | | 음반 외 수익 (음악관련) | - | 206,137 | 186,729 | 201,611 | 254,459 | 303,278 | 455,116 | 73.5 | 50.1 | - |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | 178,841 | 165,488 | 130,195 | 39,246 | 32,342 | 35,662 | 40,565 | 6.5 | 13.7 | ▽21.9 | |
| 합계 | | | 288,157 | 455,822 | 393,194 | 321,088 | 360,329 | 423,632 | 619,606 | 100.0 | 46.3 | 13.6 |

※ 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리

〈표 3-4〉 음악산업 음악 및 오디오물출판업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) | |
|---------------|-------------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|---|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | - | - | - | 10,898 | 9,424 | 11,653 | 12,667 | 93.0 | 8.7 | - | |
| | 기타 오디오물 제작업 | - | - | - | 608 | 676 | 721 | 960 | 7.0 | 33.1 | - | |
| 합계 | | | - | - | - | 11,506 | 10,100 | 12,374 | 13,627 | 100.0 | 10.1 | - |

〈표 3-5〉 음악산업 음반복제 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) | |
|------------|--------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|---------|--------------|-------------|---|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | - | - | - | 42,348 | 38,321 | 43,487 | 45,233 | 44.6 | 4.0 | - | |
| | 음반 배급업 | - | - | - | 52,742 | 44,705 | 48,672 | 56,246 | 55.4 | 15.6 | - | |
| 합계 | | | - | - | - | 95,090 | 83,026 | 92,159 | 101,479 | 100.0 | 10.1 | - |

※ 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨

〈표 3-6〉 음악산업 음반 도소매업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) | |
|---------|------------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------------|-------------|-----|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | 91,350 | - | 138,177 | 103,195 | 36,655 | 37,262 | 49,449 | 32.9 | 32.7 | 8.6 | |
| | 음반 소매업 | | 156,384 | 139,177 | 16,634 | 63,117 | 64,258 | 72,806 | 48.5 | 13.3 | | |
| | 인터넷 음반 소매업 | | 12,102 | 16,634 | 20,267 | 28,325 | 27,968 | 18.6 | ▽1.3 | | | |
| 합계 | | | 91,350 | 168,486 | 152,094 | 119,829 | 120,039 | 129,845 | 150,223 | 100.0 | 15.7 | 8.6 |

※ 인터넷 음반 소매업은 통계청 “사이버쇼핑동향조사” 인용

〈표 3-7〉 음악산업 온라인 음악 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|--------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | 267,245 | 112,893 | 103,170 | 87,650 | 76,502 | 55,388 | 122,396 | 13.9 | 121.0 | 22.0 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | 88,947 | 166,756 | 253,082 | 359,969 | 453,919 | 592,449 | 67.4 | 30.5 | |
| | 음원 대리 중개업 | | 15,390 | 18,519 | 39,671 | 60,331 | 63,528 | 86,662 | 9.8 | 36.4 | |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP) | | 138,961 | 139,204 | 146,042 | 72,799 | 49,327 | 78,027 | 8.9 | 58.2 | |
| 합계 | | 267,245 | 356,191 | 427,649 | 526,445 | 569,601 | 622,162 | 879,534 | 100.0 | 41.4 | 22.0 |

〈표 3-8〉 음악산업 음악 공연업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | - | 165,098 | 198,853 | 213,851 | 224,359 | 286,962 | 488,352 | 91.8 | 70.2 | - |
| | 기타 음악공연 서비스업 | - | 23,617 | 24,744 | 27,801 | 33,303 | 36,287 | 43,905 | 8.2 | 21.0 | - |
| 합계 | | - | 188,715 | 223,597 | 241,652 | 257,662 | 323,249 | 532,257 | 100.0 | 64.7 | - |

〈표 3-9〉 음악산업 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 장르 | 뮤지컬 | 대중음악 콘서트 | 클래식 | 오페라 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|----------|--------|--------|--------|---------|
| 2006년 | | 107,190 | 23,967 | 30,006 | 10,191 | 17,361 | 188,715 |
| 2007년 | | 128,121 | 30,856 | 33,383 | 11,404 | 19,833 | 223,597 |
| 2008년 | | 142,807 | 39,215 | 36,735 | 12,056 | 10,839 | 241,652 |
| 2009년 | | 142,331 | 43,695 | 41,132 | 14,115 | 16,389 | 257,662 |
| 2010년 | | 165,778 | 76,093 | 43,255 | 19,692 | 18,431 | 323,249 |
| 2011년 | | 255,448 | 182,587 | 49,632 | 23,253 | 21,337 | 532,257 |
| | 비중(%) | 48.0 | 34.3 | 9.3 | 4.4 | 4.0 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 54.1 | 140.0 | 14.7 | 18.1 | 15.8 | 64.7 |
| | 연평균증감률(%) | 19.0 | 50.1 | 10.6 | 17.9 | 4.2 | 23.0 |

〈표 3-10〉 음악산업 노래연습장 운영업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 종분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,170 | 1,286,465 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 100.0 | 12.2 | 4.9 |
| 합계 | | 1,143,123 | 1,232,095 | 1,161,170 | 1,286,465 | 1,339,996 | 1,355,722 | 1,520,734 | 100.0 | 12.2 | 4.9 |

※ 노래연습장 운영업(2005~2008)은 통계청 "전국사업체조사" 인용

〈표 3-11〉 음악산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 2005년 | | 124,196 | 49,806 | 124,940 | 310,521 | 37,289 | 646,752 |
| 2006년 | | 488,180 | 111,392 | 60,808 | 463,975 | 44,859 | 1,169,214 |
| 2007년 | | 321,634 | 79,697 | 46,900 | 1,697,808 | 211,665 | 2,357,704 |
| 2008년 | | 430,726 | 48,124 | 43,511 | 1,865,246 | 214,468 | 2,602,075 |
| 2009년 | | 349,579 | 38,979 | 39,451 | 2,050,042 | 262,702 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 451,963 | 41,888 | 44,087 | 2,141,800 | 279,405 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 741,445 | 50,013 | 42,905 | 2,597,769 | 385,328 | 3,817,460 |
| | 전년대비증감률(%) | 64.0 | 19.4 | ▽2.7 | 21.3 | 37.9 | 29.0 |
| | 연평균증감률(%) | 34.7 | 0.1 | ▽16.3 | 42.5 | 47.6 | 34.4 |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-12〉 음악산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|-----------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 1,551 | 26,961 | 203,180 | 415,060 | 646,752 |
| 2006년 | | 15,795 | 196,677 | 639,646 | 317,096 | 1,169,214 |
| 2007년 | | 1,095,224 | 222,937 | 528,005 | 511,538 | 2,357,704 |
| 2008년 | | 1,215,729 | 192,744 | 534,021 | 659,581 | 2,602,075 |
| 2009년 | | 1,268,243 | 202,142 | 504,119 | 766,249 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 1,284,160 | 221,501 | 604,516 | 848,966 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 1,454,241 | 264,322 | 1,069,866 | 1,029,031 | 3,817,460 |
| | 전년대비증감률(%) | 13.2 | 19.3 | 77.0 | 21.2 | 29.0 |
| | 연평균증감률(%) | 212.9 | 46.3 | 31.9 | 16.3 | 34.4 |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-13〉 음악산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2005년 | | 35,207 | 54,896 | 313,571 | 243,078 | - | 646,752 |
| 2006년 | | 140,091 | 253,210 | 539,191 | 74,003 | 162,719 | 1,169,214 |
| 2007년 | | 1,234,782 | 231,509 | 530,242 | 218,578 | 142,593 | 2,357,704 |
| 2008년 | | 1,389,080 | 275,708 | 459,451 | 309,274 | 168,562 | 2,602,075 |
| 2009년 | | 1,425,225 | 269,632 | 561,285 | 240,042 | 244,569 | 2,740,753 |
| 2010년 | | 1,464,480 | 351,850 | 541,241 | 277,788 | 323,784 | 2,959,143 |
| 2011년 | | 1,685,716 | 577,968 | 845,541 | 519,783 | 188,452 | 3,817,460 |
| | 전년대비증감률(%) | 15.1 | 64.3 | 56.2 | 87.1 | ▽41.8 | 29.0 |
| | 연평균증감률(%) | 90.6 | 48.0 | 18.0 | 13.5 | - | 34.4 |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-14〉 음악산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 전년대비증감률 (%) | 연평균증감률 (%) |
|------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 6개 시 | 서울 | 441,085 | 940,682 | 1,192,294 | 1,295,296 | 1,375,330 | 1,543,936 | 2,324,361 | 50.5 | 31.9 |
| | 부산 | 39,064 | 28,091 | 115,254 | 117,990 | 118,493 | 120,871 | 131,863 | 9.1 | 22.5 |
| | 대구 | 26,517 | 16,839 | 92,706 | 104,352 | 105,446 | 107,020 | 112,492 | 5.1 | 27.2 |
| | 인천 | 5,066 | 11,409 | 88,478 | 79,266 | 106,519 | 105,007 | 112,779 | 7.4 | 67.7 |
| | 광주 | 10,132 | 5,597 | 49,486 | 53,644 | 56,724 | 57,031 | 15,879 | ▽72.2 | 7.8 |
| | 대전 | 20,049 | 5,816 | 47,539 | 54,716 | 56,093 | 56,600 | 58,908 | 4.1 | 19.7 |
| | 울산 | 2,910 | 1,556 | 35,321 | 40,704 | 43,878 | 44,192 | 45,417 | 2.8 | 58.1 |
| | 소계 | 103,738 | 68,308 | 428,784 | 450,672 | 487,153 | 490,721 | 477,338 | ▽2.7 | 29.0 |
| 9개 도 | 경기도 | 79,550 | 116,270 | 351,924 | 411,024 | 421,025 | 455,871 | 536,594 | 17.7 | 37.5 |
| | 강원도 | 3,377 | 1,307 | 37,753 | 45,186 | 47,220 | 48,990 | 50,187 | 2.4 | 56.8 |
| | 충청북도 | 5,066 | 12,158 | 34,989 | 47,497 | 50,068 | 50,459 | 51,816 | 2.7 | 47.3 |
| | 충청남도 | 1,940 | 2,794 | 43,706 | 54,582 | 59,065 | 59,009 | 60,065 | 1.8 | 77.2 |
| | 전라북도 | 1,294 | 2,364 | 34,413 | 44,801 | 42,030 | 42,033 | 45,235 | 7.6 | 80.8 |
| | 전라남도 | 2,264 | 2,997 | 47,602 | 48,428 | 46,644 | 47,622 | 48,994 | 2.9 | 66.9 |
| | 경상북도 | 3,313 | 3,533 | 74,662 | 83,432 | 84,752 | 85,952 | 86,209 | 0.3 | 72.1 |
| | 경상남도 | 3,442 | 3,436 | 82,860 | 88,253 | 90,701 | 89,624 | 90,678 | 1.2 | 72.5 |
| | 제주도 | 1,683 | 2,263 | 14,800 | 16,270 | 16,498 | 16,601 | 18,015 | 8.5 | 48.5 |
| | 소계 | 101,929 | 147,122 | 722,709 | 839,473 | 858,003 | 896,161 | 987,793 | 10.2 | 46.0 |
| 합계 | 646,752 | 1,157,112 | 2,343,787 | 2,585,441 | 2,720,486 | 2,930,818 | 3,789,492 | 29.3 | 34.3 | |

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005~2011년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-15〉 음악산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|-------|------------|----------|---------|--------|---------|---------|----------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2005년 | | 99,681 | 327,720 | 22,668 | 53,721 | 50,338 | 18,632 | 572,760 |
| 2006년 | | 135,425 | 458,947 | 27,026 | 68,649 | 55,081 | 20,169 | 765,297 |
| 2007년 | | 95,313 | 497,832 | 36,235 | 76,408 | 59,866 | 22,055 | 787,709 |
| 2008년 | | 115,489 | 568,928 | 45,438 | 127,796 | 66,211 | 22,773 | 946,635 |
| 2009년 | | 121,869 | 622,796 | 49,024 | 136,005 | 69,571 | 23,501 | 1,022,766 |
| 2010년 | | 156,278 | 689,963 | 51,028 | 149,652 | 71,322 | 24,653 | 1,142,896 |
| 2011년 | | 196,257 | 976,652 | 70,655 | 213,897 | 105,257 | 34,945 | 1,597,663 |
| | 전년대비증감률(%) | 25.6 | 41.6 | 38.5 | 42.9 | 47.6 | 41.7 | 39.8 |
| | 연평균증감률(%) | 12.0 | 20.0 | 20.9 | 25.9 | 13.1 | 11.1 | 18.6 |

〈표 3-16〉 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|------------|-----------|
| 수출액 | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 196,113 | 135.5 | 43.7 |
| 수입액 | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | 12,541 | 21.3 | 7.1 |
| 수출입 차액 | 13,972 | 8,319 | 4,054 | 4,984 | 19,333 | 72,925 | 183,572 | - | - |

※ 음반 수출입액은 관세청 "품목별 수출입 실적" 인용

〈표 3-17〉 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|-------------|------------|
| 중국 | - | 850 | 1,665 | 1,844 | 2,369 | 3,627 | 6,836 | 3.5 | 88.5 | - |
| 일본 | 801 | 14,309 | 9,431 | 11,215 | 21,638 | 67,267 | 157,938 | 80.5 | 134.8 | 141.3 |
| 동남아 | - | 621 | 2,061 | 2,569 | 6,411 | 11,321 | 25,691 | 13.1 | 126.9 | - |
| 북미 | - | 49 | 306 | 346 | 351 | 432 | 587 | 0.3 | 35.9 | - |
| 유럽 | 1,600 | 549 | 217 | 296 | 299 | 396 | 4,632 | 2.4 | 1069.7 | 19.4 |
| 기타 | 19,877 | 288 | 205 | 198 | 201 | 219 | 429 | 0.2 | 95.9 | ▽47.2 |
| 합계 | 22,278 | 16,666 | 13,885 | 16,468 | 31,269 | 83,262 | 196,113 | 100.0 | 135.5 | 43.7 |

* 음반 수출입액은 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 3-18〉 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 중국 | 8,306 | 134 | 63 | 99 | 98 | 93 | 99 | 0.8 | 6.5 | 7.1 |
| 일본 | | 972 | 1,108 | 2,212 | 2,428 | 2,135 | 2,427 | 19.3 | 13.7 | |
| 동남아 | | 111 | 79 | 61 | 53 | 52 | 58 | 0.5 | 11.5 | |
| 북미 | | 1,938 | 1,956 | 2,113 | 2,151 | 2,166 | 2,246 | 17.9 | 3.7 | |
| 유럽 | | 4,782 | 6,594 | 6,573 | 6,768 | 5,455 | 7,213 | 57.5 | 32.2 | |
| 기타 | | 410 | 31 | 426 | 438 | 436 | 498 | 4.0 | 14.2 | |
| 합계 | | 8,306 | 8,347 | 9,831 | 11,484 | 11,936 | 10,337 | 12,541 | 100.0 | |

* 음반 수출입액은 관세청 “품목별 수출입 실적” 인용

〈표 3-19〉 음악산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 수출방법 | 해외 수출방법 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 1.2 | 22.7 | 1.5 | 3.2 | 3.4 | 3.7 | 2.7 | ▽1.0 |
| | 해외 유통사 접촉 | 14.3 | 71.8 | 75.7 | 66.5 | 62.1 | 60.8 | 63.0 | 2.2 |
| | 온라인 해외 판매 | 1.5 | 0.9 | 7.9 | 8.1 | 9.6 | 10.2 | 8.2 | ▽2.0 |
| 간접 수출 | 해외 법인 활용 | 4.5 | 0.9 | 1.6 | 2.8 | 4.5 | 4.1 | 5.5 | 1.4 |
| | 국내 에이전트 활용 | 28.9 | - | 2.3 | 3.6 | 4.1 | 4.3 | 6.9 | 2.6 |
| | 해외 에이전트 활용 | 36.1 | 3.6 | 11.0 | 15.8 | 16.3 | 16.9 | 13.7 | ▽3.2 |
| | 기타 | 13.5 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 합계 | 100.0 | 99.9 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 3-20〉 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 완제품 수출 | 52.8 | 56.8 | 53.2 | 61.8 | 62.7 | 68.6 | 69.9 | 1.3 |
| LICENSE | 25.0 | 23.2 | 36.7 | 37.5 | 37.3 | 31.4 | 30.1 | ▽1.3 |
| OEM 수출 | 11.1 | 10.9 | 4.2 | 0.2 | - | - | - | - |
| 기술 서비스 | 8.3 | 5.6 | 2.3 | - | - | - | - | - |
| 기타 | 2.8 | 3.5 | 3.6 | 0.5 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 3-21〉 음악산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류 | 소분류 | | 종사자 수 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|---------------|-----------------------------|----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| | | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 음악 제작업 | 음악 기획 및 제작업 | 음반 및 음원 | 762 | 628 | 539 | 567 | 572 | 578 | 692 | 0.9 | 19.7 | ▽1.6 |
| | | 음반 외 수익 (음악관련) | - | 1,465 | 1,256 | 1,287 | 1,362 | 1,388 | 1,581 | 2.0 | 13.9 | - |
| | 음반(음원) 녹음시설 운영업 | | 1,522 | 1,069 | 1,002 | 609 | 495 | 502 | 497 | 0.6 | ▽1.0 | ▽17.0 |
| | 소계 | | 2,284 | 3,162 | 2,797 | 2,463 | 2,429 | 2,468 | 2,770 | 3.5 | 12.2 | 3.3 |
| 음악 및 오디오물 출판업 | 음악 오디오물 출판업 | | - | - | - | 82 | 68 | 63 | 64 | 0.1 | 1.6 | - |
| | 기타 오디오물 제작업 | | - | - | - | 16 | 13 | 12 | 16 | 0.0 | 33.3 | - |
| | 소계 | | - | - | - | 98 | 81 | 75 | 80 | 0.1 | 6.7 | - |
| 음반복제 및 배급업 | 음반 복제업 | | - | - | - | 166 | 147 | 151 | 149 | 0.2 | ▽1.3 | - |
| | 음반 배급업 | | - | - | - | 149 | 131 | 136 | 138 | 0.2 | 1.5 | - |
| | 소계 | | - | - | - | 315 | 278 | 287 | 287 | 0.4 | 0.0 | - |
| 음반 도소매업 | 음반 도매업 | | 679 | 1,086 | 762 | 651 | 159 | 152 | 151 | 0.2 | ▽0.7 | 0.4 |
| | 음반 소매업 | | | | | | 433 | 411 | 377 | 0.5 | ▽8.3 | |
| | 인터넷 음반 소매업 | | | | | | 109 | 121 | 156 | 161 | 172 | |
| | 소계 | | 679 | 1,195 | 883 | 807 | 753 | 735 | 697 | 0.9 | ▽5.2 | 0.4 |
| 온라인 음악 유통업 | 모바일 음악서비스업 | | 2,381 | 163 | 149 | 132 | 115 | 25 | 26 | 0.0 | 4.0 | ▽0.2 |
| | 인터넷 음악서비스업 | | | 972 | 1,021 | 1,165 | 1,469 | 1,592 | 1,679 | 2.2 | 5.5 | |
| | 음원대리 종개업 | | | 62 | 73 | 106 | 163 | 169 | 181 | 0.2 | 7.1 | |
| | 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) | | | 1,219 | 1,225 | 1,245 | 732 | 412 | 469 | 0.6 | 13.8 | |
| | 소계 | | | 2,381 | 2,416 | 2,468 | 2,648 | 2,479 | 2,198 | 2,355 | 3.0 | |
| 음악 공연업 | 음악공연 기획 및 제작업 | | - | 1,848 | 2,017 | 2,325 | 2,412 | 2,732 | 2,852 | 3.7 | 4.4 | - |
| | 기타 음악공연 서비스업 | | - | 72 | 78 | 208 | 216 | 221 | 223 | 0.3 | 0.9 | - |
| | 소계 | | - | 1,920 | 2,095 | 2,533 | 2,628 | 2,953 | 3,075 | 3.9 | 4.1 | - |
| 중합계 | | | 5,344 | 8,693 | 8,243 | 8,864 | 8,648 | 8,716 | 9,264 | 11.8 | 6.3 | 9.1 |
| 노래연습장 운영업 | 노래연습장 운영업 | | 60,002 | 56,756 | 66,784 | 57,611 | 67,891 | 67,938 | 68,917 | 88.2 | 1.4 | 2.3 |
| | 소계 | | 60,002 | 56,756 | 66,784 | 57,611 | 67,891 | 67,938 | 68,917 | 88.2 | 1.4 | 2.3 |
| 합계 | | | 65,346 | 65,449 | 75,027 | 66,475 | 76,539 | 76,654 | 78,181 | 100.0 | 2.0 | 3.0 |

※ 2008년부터 음반(음원) 녹음시설 운영업과 음반 복제업이 분리되어 2006년, 2007년과 직접 비교는 무리
 ※ 2008년부터 음반 도소매업에서 음반 배급업이 분리됨
 ※ 2006년부터 음반배출외(음반관련) 종사자 및 음악공연 종사자 포함

〈표 3-22〉 음악산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 13 | 221 | 1,587 | 3,523 | 5,344 |
| 2006년 | | 605 | 2,990 | 3,970 | 1,110 | 8,675 |
| 2007년 | | 64,732 | 4,968 | 3,259 | 2,068 | 75,027 |
| 2008년 | | 55,889 | 3,713 | 4,504 | 2,369 | 66,475 |
| 2009년 | | 64,367 | 5,509 | 3,981 | 2,682 | 76,539 |
| 2010년 | | 64,392 | 5,524 | 4,046 | 2,692 | 76,654 |
| 2011년 | | 64,947 | 5,992 | 4,674 | 2,568 | 78,181 |
| | 전년대비증감률(%) | 0.9 | 8.5 | 15.5 | ▽4.6 | 2.0 |
| | 연평균증감률(%) | 313.5 | 73.3 | 19.7 | ▽5.1 | 56.4 |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-23〉 음악산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | | 416 | 514 | 2,279 | 2,135 | - | 5,344 |
| 2006년 | | 1,377 | 1,949 | 3,790 | 727 | 832 | 8,675 |
| 2007년 | | 60,572 | 8,317 | 3,705 | 1,576 | 857 | 75,027 |
| 2008년 | | 52,995 | 7,618 | 3,355 | 1,602 | 905 | 66,475 |
| 2009년 | | 62,290 | 8,092 | 3,681 | 1,320 | 1,156 | 76,539 |
| 2010년 | | 62,307 | 8,120 | 3,462 | 1,362 | 1,403 | 76,654 |
| 2011년 | | 62,839 | 9,294 | 3,308 | 1,912 | 828 | 78,181 |
| | 전년대비증감률(%) | 0.9 | 14.5 | ▽4.4 | 40.4 | ▽41.0 | 2.0 |
| | 연평균증감률(%) | 130.8 | 62.0 | 6.4 | ▽1.8 | - | 56.4 |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

〈표 3-24〉 음악산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 3,542 | 6,727 | 19,469 | 17,423 | 18,910 | 18,864 | 19,682 | 4.3 | 33.1 |
| | 부산 | 376 | 244 | 5,463 | 4,404 | 4,971 | 4,978 | 5,023 | 0.9 | 54.0 |
| | 대구 | 230 | 144 | 4,535 | 3,976 | 4,532 | 4,536 | 4,640 | 2.3 | 65.0 |
| | 인천 | 42 | 94 | 4,496 | 2,898 | 4,650 | 4,659 | 4,674 | 0.3 | 119.3 |
| | 광주 | 98 | 52 | 2,556 | 2,055 | 2,484 | 2,485 | 2,490 | 0.2 | 71.5 |
| | 대전 | 171 | 48 | 2,431 | 2,130 | 2,480 | 2,479 | 2,474 | ▽0.2 | 56.1 |
| | 울산 | 24 | 18 | 1,963 | 1,729 | 2,110 | 2,111 | 2,119 | 0.4 | 111.0 |
| | 소계 | 941 | 600 | 21,444 | 17,192 | 21,227 | 21,248 | 21,420 | 0.8 | 68.3 |
| 9개 도 | 경기도 | 663 | 861 | 14,063 | 13,750 | 15,479 | 15,630 | 16,025 | 2.5 | 70.0 |
| | 강원도 | 28 | 23 | 2,120 | 1,928 | 2,275 | 2,285 | 2,292 | 0.3 | 108.4 |
| | 충청북도 | 44 | 116 | 1,478 | 1,817 | 2,181 | 2,188 | 2,205 | 0.8 | 92.0 |
| | 충청남도 | 17 | 33 | 2,381 | 2,296 | 2,824 | 2,823 | 2,829 | 0.2 | 134.5 |
| | 전라북도 | 12 | 31 | 1,868 | 1,895 | 2,001 | 1,970 | 1,976 | 0.3 | 134.1 |
| | 전라남도 | 22 | 37 | 2,594 | 2,034 | 2,206 | 2,214 | 2,232 | 0.8 | 116.0 |
| | 경상북도 | 33 | 51 | 4,127 | 3,572 | 4,126 | 4,131 | 4,144 | 0.3 | 123.8 |
| | 경상남도 | 29 | 61 | 4,623 | 3,781 | 4,426 | 4,414 | 4,474 | 1.4 | 131.6 |
| | 제주도 | 13 | 26 | 739 | 631 | 723 | 715 | 733 | 2.5 | 95.8 |
| 소계 | 861 | 1,239 | 33,993 | 31,704 | 36,241 | 36,370 | 36,910 | 1.5 | 87.1 | |
| 합계 | 5,344 | 8,566 | 74,906 | 66,319 | 76,378 | 76,482 | 78,012 | 2.0 | 56.3 | |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2011년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-25〉 음악산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|--------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 4,485 | 859 | 5,344 |
| 2006년 | | 7,443 | 1,123 | 8,566 |
| 2007년 | | 56,052 | 18,854 | 74,906 |
| 2008년 | | 49,824 | 16,495 | 66,319 |
| 2009년 | | 57,261 | 19,117 | 76,378 |
| 2010년 | | 57,299 | 19,183 | 76,482 |
| 2011년 | | 58,669 | 19,343 | 78,012 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.4 | 0.8 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | | 53.5 | 68.0 | 56.3 |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2011년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-26〉 음악산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 2,968 | 1,517 | 307 | 552 | 5,344 |
| 2006년 | | 4,658 | 2,785 | 614 | 509 | 8,566 |
| 2007년 | | 33,201 | 22,850 | 9,071 | 9,784 | 74,906 |
| 2008년 | | 29,402 | 20,421 | 7,860 | 8,636 | 66,319 |
| 2009년 | | 33,855 | 23,406 | 9,079 | 10,038 | 76,378 |
| 2010년 | | 33,750 | 23,549 | 9,044 | 10,139 | 76,482 |
| 2011년 | | 34,530 | 24,139 | 9,110 | 10,233 | 78,012 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.3 | 2.5 | 0.7 | 0.9 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | | 50.5 | 58.6 | 76.0 | 62.7 | 56.3 |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2011년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-27〉 음악산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 3,275 | 2,069 | 5,344 |
| 2006년 | | 5,272 | 3,294 | 8,566 |
| 2007년 | | 42,271 | 32,635 | 74,906 |
| 2008년 | | 37,262 | 29,057 | 66,319 |
| 2009년 | | 42,934 | 33,444 | 76,378 |
| 2010년 | | 42,794 | 33,688 | 76,482 |
| 2011년 | | 43,640 | 34,372 | 78,012 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.0 | 2.0 | 2.0 |
| 연평균증감률(%) | | 54.0 | 59.7 | 56.3 |

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외, 2005년~2011년 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-28〉 음악산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 830 | 898 | 2,031 | 809 | 370 | 406 | 5,344 |
| 2006년 | | 1,374 | 1,846 | 2,489 | 1,170 | 329 | 1,358 | 8,566 |
| 2007년 | | 935 | 1,380 | 2,895 | 916 | 346 | 1,650 | 8,122 |
| 2008년 | | 1,141 | 1,338 | 3,205 | 911 | 336 | 1,777 | 8,708 |
| 2009년 | | 1,086 | 1,249 | 2,941 | 882 | 289 | 2,040 | 8,487 |
| 2010년 | | 1,281 | 1,236 | 2,845 | 853 | 239 | 2,090 | 8,544 |
| 2011년 | | 1,437 | 1,275 | 3,135 | 835 | 234 | 2,179 | 9,095 |
| 전년대비증감률(%) | | 12.2 | 3.2 | 10.2 | ▽2.1 | ▽2.1 | 4.3 | 6.4 |
| 연평균증감률(%) | | 9.6 | 6.0 | 7.5 | 0.5 | ▽7.4 | 32.3 | 9.3 |

※ 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-29〉 음악산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 1,231 | 642 | 3,265 | 206 | 5,344 |
| 2006년 | | 992 | 726 | 6,595 | 253 | 8,566 |
| 2007년 | | 685 | 653 | 6,524 | 260 | 8,122 |
| 2008년 | | 524 | 605 | 7,284 | 295 | 8,708 |
| 2009년 | | 477 | 546 | 7,225 | 239 | 8,487 |
| 2010년 | | 495 | 529 | 7,289 | 231 | 8,544 |
| 2011년 | | 468 | 545 | 7,837 | 245 | 9,095 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽5.5 | 3.0 | 7.5 | 6.1 | 6.4 |
| 연평균증감률(%) | | ▽14.9 | ▽2.7 | 15.7 | 2.9 | 9.3 |

※ 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

〈표 3-30〉 음악산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 1,965 | 1,569 | 1,014 | 796 | 5,344 |
| 2006년 | | 2,935 | 2,289 | 2,074 | 1,268 | 8,566 |
| 2007년 | | 2,758 | 2,166 | 1,992 | 1,206 | 8,122 |
| 2008년 | | 2,547 | 2,363 | 2,285 | 1,513 | 8,708 |
| 2009년 | | 2,549 | 2,354 | 2,204 | 1,380 | 8,487 |
| 2010년 | | 2,632 | 2,362 | 2,215 | 1,335 | 8,544 |
| 2011년 | | 2,679 | 2,707 | 2,318 | 1,391 | 9,095 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.8 | 14.6 | 4.7 | 4.2 | 6.4 |
| 연평균증감률(%) | | 5.3 | 9.5 | 14.8 | 9.7 | 9.3 |

※ 노래연습장 운영업, 인터넷 음반 소매업 제외

게임산업



〈표 4-1〉 게임산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 41,062 | 141,263 | 8,679,800 | 4,381,563 | 50.48 | 564,660 | 232,923 |
| 2006년 | 32,802 | 105,773 | 7,448,900 | 3,655,175 | 49.07 | 671,994 | 207,556 |
| 2007년 | 34,533 | 92,572 | 5,143,600 | 2,487,445 | 48.36 | 781,004 | 389,549 |
| 2008년 | 29,293 | 95,292 | 5,604,700 | 2,808,000 | 50.10 | 1,093,865 | 386,920 |
| 2009년 | 30,535 | 92,533 | 6,580,600 | 3,348,867 | 50.89 | 1,240,856 | 332,250 |
| 2010년 | 20,658 | 94,973 | 7,431,118 | 3,768,320 | 50.71 | 1,606,102 | 242,532 |
| 2011년 | 17,344 | 95,015 | 8,804,740 | 4,184,893 | 47.53 | 2,378,078 | 204,986 |
| 전년대비증감률(%) | ▽16.0 | 0.0 | 18.5 | 11.1 | ▽3.18p | 48.1 | ▽15.5 |
| 연평균증감률(%) | ▽13.4 | ▽6.4 | 0.2 | ▽0.8 | - | 27.1 | ▽2.1 |

〈표 4-2〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

| 구분 | 연도 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 업체당 평균매출액 (백만 원) | 1인당 평균매출액 (백만 원) |
|-------------|-------|--------------|--------------|---------------|------------------------|------------------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 2005년 | 3,797 | 60,669 | 2,855,100 | 752 | 47 |
| | 2006년 | 3,631 | 32,714 | 2,879,600 | 793 | 88 |
| | 2007년 | 3,744 | 36,828 | 2,982,400 | 797 | 81 |
| | 2008년 | 4,573 | 42,730 | 3,588,400 | 785 | 84 |
| | 2009년 | 5,111 | 43,365 | 4,572,000 | 895 | 105 |
| | 2010년 | 1,094 | 48,585 | 5,594,165 | 5113 | 115 |
| | 2011년 | 1,017 | 51,859 | 7,012,103 | 6,895 | 135 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽7.0 | 6.7 | 25.3 | 34.9 | 17.4 |
| 연평균증감률(%) | | ▽19.7 | ▽2.6 | 16.2 | 44.7 | 19.2 |
| 게임 유통업 | 2005년 | 37,265 | 80,594 | 5,824,700 | 156 | 72 |
| | 2006년 | 29,171 | 73,059 | 4,569,300 | 157 | 63 |
| | 2007년 | 30,789 | 55,744 | 2,161,200 | 70 | 39 |
| | 2008년 | 24,720 | 52,562 | 2,016,300 | 82 | 38 |
| | 2009년 | 25,424 | 49,168 | 2,008,600 | 79 | 41 |
| | 2010년 | 19,564 | 46,388 | 1,836,953 | 94 | 40 |
| | 2011년 | 16,327 | 43,156 | 1,792,637 | 110 | 42 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.5 | ▽7.0 | ▽2.4 | 17.0 | 5.0 |
| 연평균증감률(%) | | ▽12.8 | ▽9.9 | ▽17.8 | ▽5.7 | ▽8.6 |
| 전체 | 2005년 | 41,062 | 141,263 | 8,679,800 | 211 | 61 |
| | 2006년 | 32,802 | 105,773 | 7,448,900 | 227 | 70 |
| | 2007년 | 34,533 | 92,572 | 5,143,600 | 149 | 56 |
| | 2008년 | 29,293 | 95,292 | 5,604,700 | 191 | 59 |
| | 2009년 | 30,535 | 92,533 | 6,580,600 | 216 | 71 |
| | 2010년 | 20,658 | 94,973 | 7,431,118 | 360 | 78 |
| | 2011년 | 17,344 | 95,015 | 8,804,740 | 508 | 93 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.0 | 0.0 | 18.5 | 41.1 | 19.2 |
| 연평균증감률(%) | | ▽13.4 | ▽6.4 | 0.2 | 15.8 | 7.3 |

〈표 4-3〉 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 1,439,700 | 1,776,800 | 2,240,300 | 2,692,200 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 70.8 | 30.8 | 27.7 |
| | 비디오게임 | 218,300 | 136,500 | 420,100 | 502,100 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | 3.1 | ▽37.1 | 3.5 |
| | 모바일게임 | 193,900 | 239,000 | 251,800 | 305,000 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 4.8 | 33.8 | 13.9 |
| | PC게임 | 37,700 | 26,400 | 35,000 | 26,300 | 15,000 | 12,000 | 9,639 | 0.1 | ▽19.7 | ▽20.3 |
| | 아케이드게임 | 965,500 | 700,900 | 35,200 | 62,800 | 61,800 | 71,466 | 73,622 | 0.8 | 3.0 | ▽34.9 |
| | 소계 | 2,855,100 | 2,879,600 | 2,982,400 | 3,588,400 | 4,572,000 | 5,594,165 | 7,012,103 | 79.6 | 25.3 | 16.2 |
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,992,300 | 1,864,700 | 2,080,100 | 1,928,000 | 1,934,200 | 1,760,128 | 1,716,325 | 19.5 | ▽2.5 | ▽2.5 |
| | 전자 게임장 운영업 | 3,832,400 | 2,704,600 | 81,100 | 88,300 | 74,400 | 76,825 | 76,312 | 0.9 | ▽0.7 | ▽47.9 |
| | 소계 | 5,824,700 | 4,569,300 | 2,161,200 | 2,016,300 | 2,008,600 | 1,836,953 | 1,792,637 | 20.4 | ▽2.4 | ▽17.8 |
| 합계 | 8,679,800 | 7,448,900 | 5,143,600 | 5,604,700 | 6,580,600 | 7,431,118 | 8,804,740 | 100.0 | 18.5 | 0.2 | |

〈표 4-4〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 제작 및 배급업 | 온라인게임 | 1,439,700 | 1,776,800 | 2,240,300 | 2,692,200 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 89.0 | 30.8 | 27.7 |
| | 비디오게임 | 218,300 | 136,500 | 420,100 | 502,100 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | 3.8 | ▽37.1 | 3.5 |
| | 모바일게임 | 193,900 | 239,000 | 251,800 | 305,000 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 6.0 | 33.8 | 13.9 |
| | PC게임 | 37,700 | 26,400 | 35,000 | 26,300 | 15,000 | 12,000 | 9,639 | 0.1 | ▽19.7 | ▽20.3 |
| | 아케이드게임 | 965,500 | 700,900 | 35,200 | 62,800 | 61,800 | 71,466 | 73,622 | 1.1 | 3.0 | ▽34.9 |
| | 합계 | 2,855,100 | 2,879,600 | 2,982,400 | 3,588,400 | 4,572,000 | 5,594,165 | 7,012,103 | 100.0 | 25.3 | 16.2 |

〈표 4-5〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 1,992,300 | 1,864,700 | 2,080,100 | 1,928,000 | 1,934,200 | 1,760,128 | 1,716,325 | 95.7 | ▽2.5 | ▽2.5 |
| | 전자 게임장 운영업 | 3,832,400 | 2,704,600 | 81,100 | 88,300 | 74,400 | 76,825 | 76,312 | 4.3 | ▽0.7 | ▽47.9 |
| | 합계 | 5,824,700 | 4,569,300 | 2,161,200 | 2,016,300 | 2,008,600 | 1,836,953 | 1,792,637 | 100.0 | ▽2.4 | ▽17.8 |

〈표 4-6〉 게임산업 온라인게임 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 연도 | 2004년 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균증감률(%) |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 매출액 | 1,018,600 | 1,439,700 | 1,776,800 | 2,240,300 | 2,692,200 | 3,708,700 | 4,767,253 | 6,236,852 | 29.5 |
| 전년대비증감률(%) | 35.1 | 41.3 | 23.4 | 26.1 | 20.2 | 37.8 | 28.5 | 30.8 | - |

〈표 4-7〉 게임산업 비디오게임 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균증감률(%) |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 매출액 | 218,300 | 136,500 | 420,100 | 502,100 | 525,700 | 426,781 | 268,423 | 3.5 |
| 전년대비증감률(%) | 17.0 | ▽37.5 | 207.8 | 19.5 | 4.7 | ▽18.8 | ▽37.1 | - |

〈표 4-8〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 종)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) |
|----------|-------|-------|------------|
| Wii | 8 | 5 | ▽37.5 |
| NDS | 43 | 16 | ▽62.8 |
| PS2 | 7 | 2 | ▽71.4 |
| PS3 | 241 | 265 | 10.0 |
| PSP | 173 | 79 | ▽54.3 |
| PS VITA | - | 11 | - |
| Xbox | 9 | 7 | ▽22.2 |
| Xbox 360 | 109 | 128 | 17.4 |
| GP2X | 5 | 2 | ▽60.0 |
| GP2X WZ | 1 | 0 | ▽100.0 |
| 기타 | 8 | 6 | ▽25.0 |
| 합계 | 604 | 521 | ▽13.7 |

〈표 4-9〉 게임산업 모바일게임 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

| 연도 | 2002년 | 2003년 | 2004년 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 연평균 증감률(%) |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|
| 매출액 | 100,400 | 145,800 | 161,700 | 193,900 | 239,000 | 251,800 | 305,000 | 260,800 | 316,665 | 423,567 | 17.3 |
| 전년대비증감률(%) | 180.4 | 45.2 | 10.9 | 19.9 | 23.3 | 5.4 | 21.1 | ▽14.5 | 21.4 | 33.8 | - |

〈표 4-10〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2008년 | | 642,887 | 1,373,413 | 419,645 | 3,168,755 | 5,604,700 |
| 2009년 | | 635,329 | 1,373,271 | 543,279 | 4,028,721 | 6,580,600 |
| 2010년 | | 577,680 | 1,366,430 | 684,913 | 4,802,095 | 7,431,118 |
| 2011년 | | 580,037 | 1,334,451 | 791,583 | 6,098,669 | 8,804,740 |
| 전년대비증감률(%) | | 0.4 | ▽2.3 | 15.6 | 27.0 | 18.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.4 | ▽1.0 | 23.6 | 24.4 | 16.2 |

〈표 4-11〉 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|------------|--------|-----------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| 2008년 | | 1,687,322 | 366,316 | 258,227 | 283,582 | 3,009,253 | 5,604,700 |
| 2009년 | | 1,655,876 | 463,622 | 325,625 | 318,792 | 3,816,685 | 6,580,600 |
| 2010년 | | 1,453,608 | 527,473 | 364,875 | 508,885 | 4,576,277 | 7,431,118 |
| 2011년 | | 1,425,063 | 494,615 | 445,925 | 523,462 | 5,915,675 | 8,804,740 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.0 | ▽6.2 | 22.2 | 2.9 | 29.3 | 18.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽5.5 | 10.5 | 20.0 | 22.7 | 25.3 | 16.2 |

〈표 4-12〉 게임산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| | | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 6개 시 | 서울 | 2,582,078 | 3,410,415 | 4,080,378 | 5,060,918 | 24.0 | 25.1 |
| | 부산 | 137,557 | 136,952 | 127,351 | 122,614 | ▽3.7 | ▽3.8 |
| | 대구 | 121,336 | 119,337 | 112,283 | 112,954 | 0.6 | ▽2.4 |
| | 인천 | 123,658 | 122,456 | 109,566 | 105,925 | ▽3.3 | ▽5.0 |
| | 광주 | 78,396 | 76,372 | 67,693 | 65,306 | ▽3.5 | ▽5.9 |
| | 대전 | 94,284 | 93,322 | 90,799 | 88,476 | ▽2.6 | ▽2.1 |
| | 울산 | 45,293 | 44,588 | 43,788 | 41,389 | ▽5.5 | ▽3.0 |
| | 소계 | 600,524 | 593,027 | 551,480 | 536,664 | ▽2.7 | ▽3.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,928,287 | 2,096,587 | 2,347,046 | 2,766,516 | 17.9 | 12.8 |
| | 강원도 | 55,369 | 53,558 | 49,137 | 47,735 | ▽2.9 | ▽4.8 |
| | 충청북도 | 50,372 | 49,331 | 44,667 | 43,841 | ▽1.8 | ▽4.5 |
| | 충청남도 | 81,997 | 81,437 | 78,590 | 77,684 | ▽1.2 | ▽1.8 |
| | 전라북도 | 57,425 | 56,289 | 55,702 | 54,368 | ▽2.4 | ▽1.8 |
| | 전라남도 | 58,366 | 53,334 | 50,996 | 48,222 | ▽5.4 | ▽6.2 |
| | 경상북도 | 72,693 | 71,358 | 67,752 | 65,733 | ▽3.0 | ▽3.3 |
| | 경상남도 | 89,577 | 87,698 | 79,382 | 78,532 | ▽1.1 | ▽4.3 |
| | 제주도 | 28,012 | 27,566 | 25,988 | 24,527 | ▽5.6 | ▽4.3 |
| | 소계 | 2,422,098 | 2,577,158 | 2,799,260 | 3,207,158 | 14.6 | 9.8 |
| 합계 | 5,604,700 | 6,580,600 | 7,431,118 | 8,804,740 | 18.5 | 16.2 | |

〈표 4-13〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 수출액 | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 2,378,078 | 48.1 | 27.1 |
| 수입액 | 232,923 | 207,556 | 389,549 | 386,920 | 332,250 | 242,532 | 204,986 | ▽15.5 | ▽2.1 |
| 수출입 차액 | 331,737 | 464,438 | 391,455 | 706,945 | 908,606 | 1,363,570 | 2,173,092 | - | - |

〈표 4-14〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
| 중국 | 117,449 | 158,591 | 241,330 | 292,062 | 433,059 | 595,864 | 907,296 | 38.2 | 52.3 | 40.6 |
| 일본 | 240,545 | 217,726 | 242,892 | 227,524 | 328,827 | 435,254 | 652,556 | 27.4 | 49.9 | 18.1 |
| 동남아 | 86,393 | 49,055 | 103,093 | 241,744 | 186,128 | 242,521 | 428,277 | 18.0 | 76.6 | 30.6 |
| 북미 | 88,652 | 133,727 | 138,238 | 184,863 | 152,625 | 147,761 | 181,255 | 7.6 | 22.7 | 12.7 |
| 유럽 | 28,233 | 42,336 | 41,393 | 92,979 | 101,750 | 138,125 | 152,369 | 6.4 | 10.3 | 32.4 |
| 기타 | 3,388 | 70,559 | 14,058 | 54,693 | 38,467 | 46,577 | 56,325 | 2.4 | 20.9 | 59.8 |
| 합계 | 564,660 | 671,994 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 1,606,102 | 2,378,078 | 100.0 | 48.1 | 27.1 |

〈표 4-15〉 게임산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|-----------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉 | 42.4 | 42.6 | 44.1 | 34.7 | 41.1 | 32.0 | ▽9.1 |
| 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여 | 15.5 | 18.1 | 17.8 | 14.9 | 17 | 19.1 | 2.1 |
| 국내 기업의 해외 유통망 활용 | 13.7 | 15.2 | 11.7 | 12.5 | 14.7 | 8.0 | ▽6.7 |
| 전문 에이전시 활용 | 9.9 | 12.7 | 10.6 | 8.9 | 8.3 | 14.1 | 5.8 |
| 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용 | 4.8 | 6.8 | 8.8 | 4.7 | 7.4 | 1.7 | ▽5.7 |
| 온라인 등을 이용한 직접 판매 | 2.4 | 2.1 | 5.2 | 9.1 | 5.7 | 25.1 | 19.4 |
| 기타 | 1.5 | 2.5 | 1.8 | 1.5 | 4.2 | - | - |
| 없음 | 9.8 | - | - | 13.7 | 1.7 | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 4-16〉 게임산업 종사자 현황

(단위: 명)

| 종분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 게임 제작 및 배급업 | 60,669 | 32,714 | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 48,585 | 51,859 | 54.6 | 6.7 | ▽2.6 |
| 게임유통업 | 80,594 | 73,059 | 55,744 | 52,562 | 49,168 | 46,388 | 43,156 | 45.4 | ▽7.0 | ▽9.9 |
| 합계 | 141,263 | 105,773 | 92,572 | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 100.0 | 0.0 | ▽6.4 |

〈표 4-17〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2008년 | | 19,127 | 35,252 | 8,355 | 32,558 | 95,292 |
| 2009년 | | 16,470 | 33,951 | 8,687 | 33,425 | 92,533 |
| 2010년 | | 15,776 | 32,336 | 10,223 | 36,638 | 94,973 |
| 2011년 | | 14,429 | 30,925 | 11,922 | 37,739 | 95,015 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽8.5 | ▽4.4 | 16.6 | 3.0 | 0.0 |
| | 연평균증감률(%) | ▽9.0 | ▽4.3 | 12.6 | 5.0 | ▽0.1 |

〈표 4-18〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 2008년 | | 41,095 | 12,826 | 4,292 | 5,182 | 31,897 | 95,292 |
| 2009년 | | 39,263 | 11,358 | 4,391 | 5,323 | 32,198 | 92,533 |
| 2010년 | | 36,898 | 10,259 | 5,306 | 6,938 | 35,572 | 94,973 |
| 2011년 | | 34,215 | 10,332 | 5,440 | 8,357 | 36,671 | 95,015 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽7.3 | 0.7 | 2.5 | 20.5 | 3.1 | 0.0 |
| | 연평균증감률(%) | ▽5.9 | ▽7.0 | 8.2 | 17.3 | 4.8 | ▽0.1 |

〈표 4-19〉 게임산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | 전년대비증감률 (%) | 연평균증감률 (%) |
|------|------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 6개 시 | 서울 | 37,591 | 37,672 | 39,705 | 39,661 | ▽0.1 | 1.8 |
| | 부산 | 3,529 | 3,248 | 3,133 | 3,024 | ▽3.5 | ▽5.0 |
| | 대구 | 3,125 | 2,712 | 2,609 | 2,504 | ▽4.0 | ▽7.1 |
| | 인천 | 3,283 | 2,876 | 2,759 | 2,715 | ▽1.6 | ▽6.1 |
| | 광주 | 2,172 | 1,902 | 1,744 | 1,640 | ▽6.0 | ▽8.9 |
| | 대전 | 2,792 | 2,455 | 2,287 | 2,157 | ▽5.7 | ▽8.2 |
| | 울산 | 1,258 | 1,103 | 1,054 | 986 | ▽6.5 | ▽7.8 |
| | 소계 | 16,159 | 14,296 | 13,586 | 13,026 | ▽4.1 | ▽6.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 27,437 | 27,771 | 29,676 | 30,909 | 4.2 | 4.1 |
| | 강원도 | 1,592 | 1,489 | 1,378 | 1,233 | ▽10.5 | ▽8.2 |
| | 충청북도 | 1,473 | 1,352 | 1,249 | 1,143 | ▽8.5 | ▽8.1 |
| | 충청남도 | 2,206 | 2,013 | 1,901 | 1,835 | ▽3.5 | ▽6.0 |
| | 전라북도 | 1,835 | 1,628 | 1,563 | 1,498 | ▽4.2 | ▽6.5 |
| | 전라남도 | 1,687 | 1,599 | 1,461 | 1,442 | ▽1.3 | ▽5.1 |
| | 경상북도 | 2,118 | 1,865 | 1,732 | 1,703 | ▽1.7 | ▽7.0 |
| | 경상남도 | 2,402 | 2,112 | 2,004 | 1,878 | ▽6.3 | ▽7.9 |
| | 제주도 | 792 | 736 | 718 | 687 | ▽4.3 | ▽4.6 |
| | | 소계 | 41,542 | 40,565 | 41,682 | 42,328 | 1.5 |
| 합계 | | 95,292 | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 0.0 | ▽0.1 |

〈표 4-20〉 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 직무 | 연도 | 연도 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| | | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 게임PD | | 1,301 | 1,550 | 1,765 | 3.4 | 13.9 | 16.5 |
| 게임기획 | | 4,423 | 5,057 | 5,092 | 9.8 | 0.7 | 7.3 |
| 웹디자인 | 10,928 | 11,327 | 1,968 | 10,322 | 3.8 | 8.5 | 6.0 |
| 그래픽디자인 | | | | | 19.9 | | |
| UI 디자인 | - | - | 1,425 | 2.8 | - | - | |
| 시스템엔지니어링 | 1,778 | 2,419 | 1,937 | 3.7 | ▽19.9 | 4.4 | |
| 게임프로그래밍개발 | 8,933 | 10,345 | 9,233 | 1,733 | 17.8 | 6.0 | 10.8 |
| 웹서비스개발 | | | | | 3.3 | | |
| 사운드 제작 | 260 | 340 | 513 | 1.0 | 50.9 | 40.5 | |
| 게임운영자 및 QA | 4,337 | 4,502 | 4,511 | 8.7 | 0.2 | 2.0 | |
| 고객지원(CS) | 1,908 | 2,618 | 2,677 | 5.2 | 2.3 | 18.4 | |
| 마케팅/홍보 | 3,729 | 3,799 | 2,327 | 1,611 | 4.5 | 14.5 | 8.0 |
| 배급(유통) | | | | | 3.1 | | |
| 게임소싱 | | | | | 0.8 | | |
| 일반관리직 | 4,770 | 5,458 | 5,822 | 11.2 | 6.7 | 10.5 | |
| 기타 | 998 | 1,170 | 511 | 1.0 | ▽56.3 | ▽28.4 | |
| 합계 | | 43,365 | 48,585 | 51,859 | 100.0 | 6.7 | 9.4 |

※ 게임유통업 종사자 제외

〈표 4-21〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 48,353 | 12,316 | 60,669 |
| 2006년 | | 25,849 | 6,865 | 32,714 |
| 2007년 | | 28,984 | 7,844 | 36,828 |
| 2008년 | | 32,646 | 10,084 | 42,730 |
| 2009년 | | 32,307 | 11,058 | 43,365 |
| 2010년 | | 35,448 | 13,137 | 48,585 |
| 2011년 | | 70,598 | 24,417 | 95,015 |
| 전년대비증감률(%) | | 99.2 | 85.9 | 95.6 |
| 연평균증감률(%) | | 6.5 | 12.1 | 7.8 |

※ 2011년부터 게임유통업 종사자 포함

〈표 4-22〉 게임산업 학력별 종사자 분포

(단위: %)

| 구분 | 종사자 분포 | | | | 합계 |
|-----------|--------|------|------|---------|-------|
| | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | 4.2 | 64.4 | 18.8 | 12.6 | 100.0 |
| 2006년 | 10.7 | 21.3 | 64.5 | 3.5 | 100.0 |
| 2007년 | 9.6 | 22.3 | 64.2 | 3.9 | 100.0 |
| 2008년 | 8.4 | 20.4 | 66.3 | 4.9 | 100.0 |
| 2009년 | 9.4 | 21.2 | 65.9 | 3.5 | 100.0 |
| 2010년 | 7.8 | 20.9 | 66.8 | 4.6 | 100.0 |
| 2011년 | 10.6 | 21.7 | 66.2 | 1.5 | 100.0 |
| 전년대비증감(%) | 2.8 | 0.8 | ▽0.6 | ▽3.1 | - |

〈표 4-23〉 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위: %)

| 구분 | 종사자 분포 | | | | | 합계 |
|------------|--------|---------|---------|----------|--------|-------|
| | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 | |
| 2005년 | 10.6 | 31.7 | 29.9 | 21.8 | 6.0 | 100.0 |
| 2006년 | 10.9 | 30.7 | 31.6 | 21.1 | 5.7 | 100.0 |
| 2007년 | 6.3 | 28.1 | 34.5 | 24.9 | 6.2 | 100.0 |
| 2008년 | 17.8 | 38.8 | 24.0 | 16.4 | 3.0 | 100.0 |
| 2009년 | 20.5 | 30.9 | 24.8 | 18.9 | 4.9 | 100.0 |
| 2010년 | 20.0 | 37.8 | 24.8 | 14.3 | 3.1 | 100.0 |
| 2011년 | 17.8 | 37.9 | 25.4 | 16.1 | 2.8 | 100.0 |
| 전년대비 증감(%) | ▽2.2 | 0.1 | 0.6 | 1.8 | ▽0.3 | - |

〈표 4-24〉 게임산업 비용 투자 현황

(단위: %)

| 구분 | 제작 | 로열티 | 배급 | 마케팅/ 홍보 | R&D | | 교육훈련 | 기타 | 총 사업비용 |
|------------|------|------|------|------------|------|------|------|-----|--------|
| | | | | | 기술 | 기획 | | | |
| 2008년 | 55.1 | 3.7 | 8.3 | 8.0 | 12.6 | 4.9 | 1.1 | 6.3 | 100.0 |
| 2009년 | 54.8 | 4.6 | 7.9 | 7.6 | 12.4 | 4.4 | 1.9 | 6.4 | 100.0 |
| 2010년 | 52.3 | 6.3 | 8.5 | 8.3 | 11.9 | 6.2 | 1.7 | 4.8 | 100.0 |
| 2011년 | 78.2 | 2.4 | - | 4.9 | | 8.8 | 0.8 | 4.9 | 100.0 |
| 전년대비증감(%p) | 25.9 | ▽3.9 | ▽8.5 | ▽3.4 | | ▽9.3 | ▽0.9 | 0.1 | - |

〈표 4-25〉 게임산업 주력 플랫폼 현황

(단위: %)

| 구분 | 온라인게임 | 모바일게임 | 아케이드 게임 | 휴대용게임 | 비디오게임 | PC게임 | 합계 |
|------------|-------|-------|---------|-------|-------|------|-------|
| 2006년 | 52.5 | 27.3 | 13.8 | 0.8 | 4.8 | 1.0 | 100.0 |
| 2007년 | 53.1 | 26.2 | 11.8 | 1.8 | 4.7 | 2.4 | 100.0 |
| 2008년 | 50.4 | 22.1 | 18.9 | 2.0 | 5.0 | 1.7 | 100.0 |
| 2009년 | 47.2 | 27.7 | 16.3 | 3.0 | 4.0 | 1.8 | 100.0 |
| 2010년 | 43.5 | 30.7 | 19.0 | 1.4 | 3.0 | 2.5 | 100.0 |
| 2011년 | 46.6 | 33.3 | 11.6 | 1.4 | 3.4 | 3.7 | 100.0 |
| 전년대비증감(%p) | 3.1 | 2.6 | ▽7.4 | - | 0.4 | 1.2 | - |

〈표 4-26〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

(단위: %)

| 구분 | 롤플레이 | 액션/ 대전/ 어드벤처 | 웹보드게임 | 스포츠게임 | 슈팅 게임 | 기타 시뮬레이션 | 교육용 게임 | 전략 시뮬레이션 | 기타 | 체감 게임 | 기능성 게임 | 프라이 즈게임 |
|------------|------|--------------------|-------|-------|----------|-------------|-----------|-------------|------|----------|-----------|------------|
| 2005년 | 17.5 | 14.6 | 6.7 | 16.8 | 4.5 | 6.5 | 9.2 | 11.5 | 0.6 | - | 5.7 | - |
| 2006년 | 20.0 | 22.6 | 9.4 | 12.2 | 6.8 | 7.7 | 5.4 | 6.9 | 4.0 | - | 0.4 | - |
| 2007년 | 22.7 | 16.9 | 10.7 | 10.1 | 7.1 | 7.0 | 5.7 | 5.8 | 10.0 | - | 1.1 | 3.0 |
| 2008년 | 19.7 | 18.1 | 11.3 | 11.0 | 9.3 | 7.0 | 6.1 | 4.8 | 4.4 | 3.4 | 3.2 | 1.8 |
| 2009년 | 19.1 | 17.6 | 12.1 | 8.9 | 8.1 | 8.1 | 6.5 | 6.5 | 4.0 | 4.1 | 3.9 | 1.2 |
| 2010년 | 17.6 | 15.7 | 12.5 | 10.0 | 10.1 | 8.0 | 6.6 | 8.6 | 5.0 | - | 4.2 | 1.6 |
| 전년대비증감(%p) | ▽1.5 | ▽1.9 | 0.4 | 1.1 | 2.0 | ▽0.1 | 0.1 | 2.1 | 1.0 | - | 0.3 | 0.4 |

〈표 4-27〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황

(단위: %)

| 연도 | 판매 방식 | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 오픈마켓 | 이동 통신사를 통한 판매 | 인터넷 쇼핑몰 | 기타 |
|------------|-------|---------------|------------------|------|------------------|---------|-----|
| 2008년 | | 44.5 | 34.7 | - | 13.9 | 3.3 | 3.7 |
| 2009년 | | 38.9 | 31.3 | 10.4 | 13.7 | 2.2 | 3.5 |
| 2010년 | | 34.8 | 29.5 | 18.7 | 11.5 | 1.8 | 3.7 |
| 2011년 | | 45.0 | 44.1 | 17.8 | 10.3 | 2.7 | 4.9 |
| 전년대비증감(%p) | | 10.2 | 14.6 | ▽0.9 | ▽1.2 | 0.9 | 1.2 |

영화산업



CONTENT
INDUSTRY
STATISTICS

〈표 5-1〉 영화산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 10,868 | 29,078 | 3,294,820 | 844,579 | 25.63 | 75,995 | 46,830 |
| 2006년 | 8,663 | 25,769 | 3,683,627 | 1,781,814 | 48.37 | 24,515 | 45,813 |
| 2007년 | 5,134 | 23,935 | 3,204,570 | 886,656 | 27.67 | 24,396 | 67,527 |
| 2008년 | 4,893 | 19,908 | 2,954,624 | 357,811 | 12.11 | 21,037 | 78,775 |
| 2009년 | 4,109 | 28,041 | 3,362,815 | 1,106,366 | 32.9 | 14,122 | 73,646 |
| 2010년 | 3,727 | 30,561 | 3,577,948 | 1,169,265 | 32.68 | 13,583 | 53,374 |
| 2011년 | 3,424 | 29,569 | 3,920,019 | 1,524,495 | 38.89 | 15,829 | 46,355 |
| 전년대비증감률(%) | ▽8.1 | ▽3.2 | 9.6 | 30.4 | 6.21p | 16.5 | ▽13.2 |
| 연평균증감률(%) | ▽17.5 | 0.3 | 2.9 | 10.3 | - | ▽23.0 | ▽0.2 |

〈표 5-2〉 영화산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 517,794 | 650,453 | 419,408 | 463,840 | 506,823 | 549,415 | 14.0 | 8.4 | 1.2 |
| | 영화 수입 | 385,069 | 323,118 | 299,233 | 366,179 | 416,852 | 410,198 | 10.5 | ▽1.6 | 1.3 |
| | 영화제작 지원 | 336,245 | 188,139 | 103,342 | 152,979 | 168,506 | 184,578 | 4.7 | 9.5 | ▽11.3 |
| | 영화 배급 | 488,876 | 419,208 | 331,499 | 382,122 | 424,583 | 485,734 | 12.4 | 14.4 | ▽0.1 |
| | 극장 상영 | 1,208,604 | 1,117,233 | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 1,755,756 | 44.8 | 3.3 | 7.8 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 113,342 | 100,991 | 145,977 | 145,683 | 158,537 | 177,802 | 4.5 | 12.2 | 9.4 |
| | 영화투자 조합 | - | - | 17,237 | 17,974 | 49,486 | 86,360 | 2.2 | 74.5 | - |
| 소계 | 3,049,930 | 2,799,142 | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 3,649,843 | 93.1 | 6.6 | 3.7 | |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 226,087 | 107,755 | 65,486 | 41,379 | 40,716 | 28,460 | 0.7 | ▽30.1 | ▽33.9 |
| | DVD/VHS 도매 | 153,580 | 124,879 | 80,062 | 50,391 | 28,077 | 14,326 | 0.4 | ▽49.0 | ▽37.8 |
| | DVD/VHS 소매 | - | 32,047 | 48,612 | 34,912 | 17,887 | 14,703 | 0.4 | ▽17.8 | - |
| | DVD/VHS 대여 | 90,889 | 55,206 | 26,599 | 28,743 | 13,562 | 7,722 | 0.2 | ▽43.1 | ▽38.9 |
| | DVD/VHS 상영 | 72,791 | 47,316 | 69,553 | 67,652 | 24,661 | 23,131 | 0.6 | ▽6.2 | ▽20.5 |
| | 온라인 상영 | 90,350 | 38,225 | 18,560 | 22,324 | 28,575 | 181,834 | 4.6 | 536.3 | 15.0 |
| 소계 | 633,697 | 405,428 | 308,872 | 245,401 | 153,478 | 270,176 | 6.9 | 76.0 | ▽15.7 | |
| 합계 | 3,683,627 | 3,204,570 | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 3,920,019 | 100.0 | 9.6 | 1.3 | |

※ 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

〈표 5-3〉 영화산업 영화 제작, 지원 및 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 517,794 | 650,453 | 419,408 | 463,840 | 506,823 | 549,415 | 15.0 | 8.4 | 1.2 |
| | 영화 수입 | 385,069 | 323,118 | 299,233 | 366,179 | 416,852 | 410,198 | 11.2 | ▽1.6 | 1.3 |
| | 영화제작 지원 | 336,245 | 188,139 | 103,342 | 152,979 | 168,506 | 184,578 | 5.1 | 9.5 | ▽11.3 |
| | 영화 배급 | 488,876 | 419,208 | 331,499 | 382,122 | 424,583 | 485,734 | 13.3 | 14.4 | ▽0.1 |
| | 극장 상영 | 1,208,604 | 1,117,233 | 1,329,056 | 1,588,637 | 1,699,683 | 1,755,756 | 48.1 | 3.3 | 7.8 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 113,342 | 100,991 | 145,977 | 145,683 | 158,537 | 177,802 | 4.9 | 12.2 | 9.4 |
| | 영화투자 조합 | - | - | 17,237 | 17,974 | 49,486 | 86,360 | 2.4 | 74.5 | - |
| 합계 | 3,049,930 | 2,799,142 | 2,645,752 | 3,117,414 | 3,424,470 | 3,649,843 | 100.0 | 6.6 | 3.7 | |

〈표 5-4〉 영화산업 DVD/VHS 제작 및 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 226,087 | 107,755 | 65,486 | 41,379 | 40,716 | 28,460 | 10.5 | ▽30.1 | ▽33.9 |
| | DVD/VHS 도매 | 153,580 | 124,879 | 80,062 | 50,391 | 28,077 | 14,326 | 5.3 | ▽49.0 | ▽37.8 |
| | DVD/VHS 소매 | - | 32,047 | 48,612 | 34,912 | 17,887 | 14,703 | 5.4 | ▽17.8 | - |
| | DVD/VHS 대여 | 90,889 | 55,206 | 26,599 | 28,743 | 13,562 | 7,722 | 2.9 | ▽43.1 | ▽38.9 |
| | DVD/VHS 상영 | 72,791 | 47,316 | 69,553 | 67,652 | 24,661 | 23,131 | 8.6 | ▽6.2 | ▽20.5 |
| | 온라인 상영 | 90,350 | 38,225 | 18,560 | 22,324 | 28,575 | 181,834 | 67.3 | 536.3 | 15.0 |
| 합계 | | 633,697 | 405,428 | 308,872 | 245,401 | 153,478 | 270,176 | 100.0 | 76.0 | ▽15.7 |

〈표 5-5〉 영화산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 5,558 | 185,469 | 859,711 | 1,910,782 | 2,961,520 |
| 2006년 | | 117,411 | 71,993 | 574,811 | 2,919,412 | 3,683,627 |
| 2007년 | | 80,371 | 98,965 | 1,008,588 | 2,016,646 | 3,204,570 |
| 2008년 | | 81,989 | 160,883 | 1,052,436 | 1,659,316 | 2,954,624 |
| 2009년 | | 74,395 | 183,773 | 1,500,730 | 1,603,917 | 3,362,815 |
| 2010년 | | 38,845 | 169,541 | 1,852,770 | 1,516,792 | 3,577,948 |
| 2011년 | | 38,455 | 148,654 | 1,940,013 | 1,792,897 | 3,920,019 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.0 | ▽12.3 | 4.7 | 18.2 | 9.6 |
| | 연평균증감률(%) | 38.0 | ▽3.6 | 14.5 | ▽1.1 | 4.8 |

〈표 5-6〉 영화산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 174,063 | 394,999 | 1,277,833 | 274,969 | 839,656 | 2,961,520 |
| 2006년 | | 538,298 | 627,115 | 1,649,149 | 470,352 | 398,713 | 3,683,627 |
| 2007년 | | 221,473 | 268,661 | 1,358,090 | 494,772 | 861,574 | 3,204,570 |
| 2008년 | | 278,200 | 270,100 | 944,634 | 409,787 | 1,051,903 | 2,954,624 |
| 2009년 | | 228,000 | 545,581 | 1,520,187 | 360,187 | 708,860 | 3,362,815 |
| 2010년 | | 376,253 | 512,170 | 2,033,766 | 382,711 | 273,048 | 3,577,948 |
| 2011년 | | 207,521 | 249,320 | 1,440,564 | 1,416,751 | 605,863 | 3,920,019 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽44.8 | ▽51.3 | ▽29.2 | 270.2 | 121.9 | 9.6 |
| | 연평균증감률(%) | 3.0 | ▽7.4 | 2.0 | 31.4 | ▽5.3 | 4.8 |

〈표 5-7〉 영화산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 서울 | | 1,895,086 | 2,549,209 | 2,288,567 | 2,042,833 | 2,461,105 | 2,821,320 | 2,550,077 | ▽9.6 | 5.1 | |
| 6개 시 | 부산 | 212,567 | 142,712 | 112,940 | 113,649 | 61,719 | 84,982 | 149,191 | 75.6 | ▽5.7 | |
| | 대구 | 118,443 | 76,754 | 60,901 | 40,847 | 72,456 | 35,216 | 90,275 | 156.3 | ▽4.4 | |
| | 인천 | 83,545 | 64,504 | 47,358 | 48,512 | 21,829 | 33,741 | 118,220 | 250.4 | 6.0 | |
| | 광주 | 82,424 | 66,876 | 65,470 | 61,437 | 55,297 | 39,088 | 65,274 | 67 | ▽3.8 | |
| | 대전 | 89,595 | 63,444 | 45,472 | 45,565 | 18,704 | 38,814 | 62,088 | 60 | ▽5.9 | |
| | 울산 | 21,794 | 39,784 | 32,235 | 29,532 | 2,698 | 8,600 | 32,181 | 274.2 | 6.7 | |
| | 소계 | 608,368 | 454,074 | 364,376 | 339,542 | 232,703 | 240,441 | 517,229 | 115.1 | ▽2.7 | |
| 9개 도 | 경기도 | 248,486 | 342,245 | 306,563 | 351,492 | 319,847 | 301,437 | 503,839 | 67.1 | 12.5 | |
| | 강원도 | 21,935 | 46,797 | 10,204 | 5,312 | 28,431 | 21,832 | 35,889 | 64.4 | 8.6 | |
| | 충청북도 | 30,803 | 37,270 | 26,538 | 18,774 | 78,834 | 62,619 | 39,369 | ▽37.1 | 4.2 | |
| | 충청남도 | 26,061 | 9,642 | 40,207 | 18,341 | 9,254 | 19,160 | 53,508 | 179.3 | 12.7 | |
| | 전라북도 | 30,445 | 47,413 | 51,985 | 34,260 | 50,913 | 13,715 | 65,231 | 375.6 | 13.5 | |
| | 전라남도 | 21,116 | 39,618 | 24,517 | 19,908 | 28,754 | 27,691 | 24,736 | ▽10.7 | 2.7 | |
| | 경상북도 | 33,734 | 59,024 | 25,087 | 44,315 | 55,815 | 22,318 | 48,239 | 116.1 | 6.1 | |
| | 경상남도 | 32,623 | 94,109 | 60,419 | 69,675 | 84,412 | 28,920 | 71,829 | 148.4 | 14.1 | |
| | 제주도 | 12,863 | 4,227 | 6,107 | 10,172 | 12,747 | 18,495 | 10,073 | ▽45.5 | ▽4.0 | |
| | 소계 | 458,066 | 680,345 | 551,627 | 572,249 | 669,007 | 516,187 | 852,713 | 65.2 | 10.9 | |
| 합계 | 2,961,520 | 3,683,628 | 3,204,570 | 2,954,624 | 3,362,815 | 3,577,948 | 3,920,019 | 9.6 | 4.8 | | |

〈표 5-8〉 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------------|------------|
| 수출액 | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | 15,829 | 16.5 | ▽23.0 |
| 수입액 | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | 46,355 | ▽13.2 | ▽0.2 |
| 수출입 차액 | 29,165 | ▽21,298 | ▽43,131 | ▽57,738 | ▽59,524 | ▽39,791 | ▽30,526 | - | - |

〈표 5-9〉 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 중국 | 66,144 | 1,144 | 824 | 1,305 | 1,578 | 966 | 1,628 | 10.3 | 68.5 | ▽36.3 |
| 일본 | | 10,385 | 5,189 | 8,990 | 5,945 | 2,258 | 3,663 | 23.1 | 62.2 | |
| 동남아 | | 3,858 | 2,759 | 2,678 | 2,706 | 3,488 | 1,646 | 10.4 | ▽52.8 | |
| 북미 | 2,014 | 1,959 | 8,767 | 3,135 | 891 | 1,421 | 1,673 | 10.6 | 17.7 | ▽3.0 |
| 유럽 | 7,316 | 4,902 | 4,696 | 4,140 | 2,373 | 4,518 | 3,522 | 22.2 | ▽22.0 | ▽11.5 |
| 기타 | 521 | 2,267 | 2,161 | 789 | 629 | 932 | 3,697 | 23.4 | 296.7 | 38.6 |
| 합계 | 75,995 | 24,515 | 24,396 | 21,037 | 14,122 | 13,583 | 15,829 | 100.0 | 16.5 | ▽23.0 |

〈표 5-10〉 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 중국 | 5,794 | 3,672 | 2,816 | 7,262 | 3,534 | 1,754 | 1,007 | 2.2 | ▽42.6 | ▽13.2 |
| 일본 | | 4,506 | 4,819 | 9,277 | 1,738 | 1,229 | 1,407 | 3.0 | 14.5 | |
| 동남아 | | 361 | 456 | 358 | 399 | 78 | 70 | 0.1 | ▽10.3 | |
| 북미 | 35,538 | 34,031 | 54,958 | 56,729 | 63,656 | 42,085 | 36,302 | 78.3 | ▽13.7 | 0.4 |
| 유럽 | 5,295 | 2,914 | 4,239 | 4,896 | 2,929 | 5,038 | 3,044 | 6.6 | ▽39.6 | ▽8.8 |
| 기타 | 203 | 329 | 239 | 253 | 1,390 | 3,190 | 4,525 | 9.8 | 41.8 | 67.8 |
| 합계 | 46,830 | 45,813 | 67,527 | 78,775 | 73,646 | 53,374 | 46,355 | 100.0 | ▽13.2 | ▽0.2 |

〈표 5-11〉 영화산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------------------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------|-------------|
| 영화 제작, 지원 및 유통업 | 영화 기획 및 제작 | 1,693 | 2,219 | 1,847 | 2,221 | 2,810 | 3,013 | 10.2 | 7.2 | 12.2 |
| | 영화 수입 | 1,799 | 1,138 | 644 | 696 | 799 | 867 | 2.9 | 8.5 | ▽13.6 |
| | 영화제작 지원 | 798 | 1,062 | 1,176 | 1,717 | 1,822 | 1,704 | 5.8 | ▽6.5 | 16.4 |
| | 영화 배급 | 1,148 | 716 | 1,043 | 1,310 | 1,543 | 1,530 | 5.2 | ▽0.8 | 5.9 |
| | 극장 상영 | 6,685 | 9,198 | 10,309 | 15,128 | 18,158 | 17,723 | 59.9 | ▽2.4 | 21.5 |
| | 영화 홍보 및 마케팅 | 856 | 543 | 569 | 817 | 852 | 1,008 | 3.4 | 18.3 | 3.3 |
| | 영화투자 조합 | - | - | 80 | 126 | 195 | 76 | 0.3 | ▽61.0 | - |
| | 소계 | 12,979 | 14,876 | 15,668 | 22,015 | 26,179 | 25,921 | 87.7 | ▽1.0 | 14.8 |
| DVD/VHS 제작 및 유통업 | DVD/VHS 제작 | 1,538 | 565 | 205 | 53 | 85 | 74 | 0.3 | ▽12.9 | ▽45.5 |
| | DVD/VHS 도매 | 1,651 | 1,407 | 233 | 132 | 45 | 42 | 0.1 | ▽6.7 | ▽52.0 |
| | DVD/VHS 소매 | - | - | 207 | 600 | 468 | 389 | 1.3 | ▽16.9 | - |
| | DVD/VHS 대여 | 7,169 | 5,293 | 1,226 | 2,796 | 2,413 | 1,812 | 6.1 | ▽24.9 | ▽24.0 |
| | DVD/VHS 상영 | 2,000 | 1,562 | 2,270 | 1,985 | 827 | 696 | 2.4 | ▽15.8 | ▽19.0 |
| | 온라인 상영 | 432 | 232 | 99 | 460 | 544 | 635 | 2.1 | 16.7 | 8.0 |
| | 소계 | 12,790 | 9,059 | 4,240 | 6,026 | 4,382 | 3,648 | 12.3 | ▽16.8 | ▽22.2 |
| 합계 | | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 29,569 | 100.0 | ▽3.2 | 2.8 |

※ 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

〈표 5-12〉 영화산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 31 | 1,736 | 5,642 | 9,543 | 16,952 |
| 2006년 | | 7,926 | 2,818 | 4,828 | 10,197 | 25,769 |
| 2007년 | | 6,939 | 2,438 | 6,091 | 8,467 | 23,935 |
| 2008년 | | 3,997 | 2,694 | 6,410 | 6,807 | 19,908 |
| 2009년 | | 5,389 | 4,105 | 11,072 | 7,475 | 28,041 |
| 2010년 | | 6,282 | 5,482 | 15,532 | 3,265 | 30,561 |
| 2011년 | | 4,941 | 3,006 | 16,345 | 5,277 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽21.3 | ▽45.2 | 5.2 | 61.6 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 132.8 | 9.6 | 19.4 | ▽9.4 | 9.7 |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-13〉 영화산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | | 1,083 | 2,636 | 7,143 | 2,226 | 3,864 | 16,952 |
| 2006년 | | 9,759 | 2,929 | 7,542 | 4,234 | 1,305 | 25,769 |
| 2007년 | | 6,834 | 1,488 | 6,292 | 3,404 | 5,917 | 23,935 |
| 2008년 | | 4,123 | 1,324 | 5,946 | 2,791 | 5,724 | 19,908 |
| 2009년 | | 4,336 | 2,864 | 11,449 | 1,966 | 7,426 | 28,041 |
| 2010년 | | 4,592 | 1,615 | 12,536 | 5,599 | 6,219 | 30,561 |
| 2011년 | | 3,426 | 1,892 | 8,048 | 12,058 | 4,145 | 29,569 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽25.4 | 17.2 | ▽35.8 | 115.4 | ▽33.3 | ▽3.2 |
| | 연평균증감률(%) | 21.2 | ▽5.4 | 2.0 | 32.5 | 1.2 | 9.7 |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-14〉 영화산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 6개 시 | 서울 | 10,936 | 13,457 | 11,505 | 9,678 | 16,644 | 20,569 | 12,805 | ▽37.7 | 2.7 |
| | 부산 | 977 | 2,790 | 1,247 | 1,235 | 820 | 915 | 1,898 | 107.4 | 11.7 |
| | 대구 | 625 | 1,720 | 893 | 531 | 949 | 514 | 1,497 | 191.2 | 15.7 |
| | 인천 | 345 | 334 | 854 | 653 | 654 | 326 | 1,211 | 271.5 | 23.3 |
| | 광주 | 475 | 1,330 | 1,005 | 711 | 707 | 412 | 597 | 44.9 | 3.9 |
| | 대전 | 440 | 835 | 468 | 478 | 393 | 396 | 739 | 86.6 | 9.0 |
| | 울산 | 134 | 121 | 355 | 264 | 121 | 88 | 391 | 344.3 | 19.5 |
| | 소계 | 2,996 | 7,130 | 4,822 | 3,872 | 3,644 | 2,651 | 6,333 | 138.9 | 13.3 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,640 | 3,326 | 3,670 | 3,255 | 3,786 | 4,639 | 5,480 | 18.1 | 22.3 |
| | 강원도 | 123 | 140 | 373 | 244 | 540 | 302 | 578 | 91.4 | 29.4 |
| | 충청북도 | 157 | 205 | 266 | 166 | 398 | 510 | 643 | 26.1 | 26.5 |
| | 충청남도 | 145 | 95 | 690 | 300 | 166 | 207 | 528 | 155.1 | 24.0 |
| | 전라북도 | 191 | 218 | 685 | 704 | 546 | 469 | 804 | 71.4 | 27.1 |
| | 전라남도 | 122 | 328 | 299 | 226 | 281 | 388 | 421 | 8.5 | 22.9 |
| | 경상북도 | 241 | 204 | 575 | 647 | 869 | 327 | 574 | 75.5 | 15.6 |
| | 경상남도 | 321 | 556 | 869 | 691 | 994 | 334 | 1,095 | 227.8 | 22.7 |
| | 제주도 | 80 | 110 | 181 | 125 | 173 | 165 | 308 | 86.7 | 25.2 |
| | 소계 | 3,020 | 5,182 | 7,608 | 6,358 | 7,753 | 7,341 | 10,431 | 42.1 | 22.9 |
| 합계 | 16,952 | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 28,041 | 30,561 | 29,569 | ▽3.2 | 9.7 | |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-15〉 영화산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|--------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 14,107 | 2,845 | 16,952 |
| 2006년 | | 18,238 | 7,531 | 25,769 |
| 2007년 | | 13,803 | 10,132 | 23,935 |
| 2008년 | | 11,195 | 8,713 | 19,908 |
| 2009년 | | 13,978 | 14,063 | 28,041 |
| 2010년 | | 17,680 | 12,881 | 30,561 |
| 2011년 | | 15,575 | 13,994 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽11.9 | 8.6 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 1.7 | 30.4 | 9.7 |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-16〉 영화산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 8,392 | 5,715 | 1,578 | 1,267 | 16,952 |
| 2006년 | | 10,300 | 3,895 | 7,938 | 3,636 | 25,769 |
| 2007년 | | 8,561 | 4,145 | 5,242 | 5,987 | 23,935 |
| 2008년 | | 7,253 | 3,942 | 3,881 | 4,832 | 19,908 |
| 2009년 | | 8,558 | 5,420 | 5,910 | 8,153 | 28,041 |
| 2010년 | | 10,894 | 6,786 | 5,722 | 7,159 | 30,561 |
| 2011년 | | 9,513 | 6,062 | 6,417 | 7,577 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽12.7 | ▽10.7 | 12.1 | 5.8 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 2.1 | 1.0 | 26.3 | 34.7 | 9.7 |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

〈표 5-17〉 영화산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 9,970 | 6,982 | 16,952 |
| 2006년 | | 18,238 | 7,531 | 25,769 |
| 2007년 | | 13,803 | 10,132 | 23,935 |
| 2008년 | | 11,134 | 8,774 | 19,908 |
| 2009년 | | 14,468 | 13,573 | 28,041 |
| 2010년 | | 16,616 | 13,945 | 30,561 |
| 2011년 | | 15,930 | 13,639 | 29,569 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽4.1 | ▽2.2 | ▽3.2 |
| 연평균증감률(%) | | 8.1 | 11.8 | 9.7 |

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

애니메이션산업



〈표 6-1〉 애니메이션산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|-----------|-----------|------------|--------------|-----------|------------|------------|
| 2005년 | 200 | 3,580 | 233,855 | 42,214 | 18.05 | 78,429 | 5,458 |
| 2006년 | 260 | 3,412 | 288,564 | 70,333 | 30.96 | 66,834 | 5,095 |
| 2007년 | 283 | 3,847 | 311,166 | 122,506 | 39.37 | 72,770 | 8,148 |
| 2008년 | 276 | 3,924 | 404,760 | 167,287 | 41.33 | 80,583 | 6,132 |
| 2009년 | 289 | 4,170 | 418,570 | 175,213 | 41.86 | 89,651 | 7,397 |
| 2010년 | 308 | 4,349 | 514,399 | 217,101 | 42.20 | 96,827 | 6,951 |
| 2011년 | 341 | 4,646 | 528,551 | 223,109 | 42.21 | 115,941 | 6,896 |
| 전년대비증감률(%) | 10.7 | 6.8 | 2.8 | 2.8 | 0.01p | 19.7 | ▽0.8 |
| 연평균증감률(%) | 9.3 | 4.4 | 14.6 | 32.0 | - | 6.7 | 4.0 |

※ 2006년까지 부가가치액은 극장 매출액과 방송사 수출액을 제외한 매출액만을 토대로 계산한 부가가치액임, 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

〈표 6-2〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|----------------|--------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 221,012 | 107,292 | 137,322 | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 240,186 | 45.4 | 5.4 | 8.3 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 107,684 | 135,025 | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 110,180 | 20.9 | ▽3.1 | |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 1,152 | 1,813 | 1,880 | 2,301 | 2,108 | 6,789 | 1.3 | 222.1 | |
| | 소계 | 221,012 | 216,128 | 274,160 | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 357,155 | 67.6 | 3.9 | 8.3 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | - | 4,402 | 7,517 | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 18,230 | 3.4 | 1.6 | - |
| | 극장 매출액 | 12,601 | 61,099 | 21,269 | 69,052 | 56,143 | 145,077 | 146,783 | 27.8 | 1.2 | 50.6 |
| | 방송사 수출액 | 242 | 292 | 529 | 6,111 | 3,924 | 2,288 | 130 | 0.0 | ▽94.3 | ▽9.8 |
| | 소계 | 12,843 | 65,793 | 29,315 | 90,721 | 76,399 | 165,313 | 165,143 | 31.2 | ▽0.1 | 53.1 |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일) | - | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 1.2 | 17.5 | - |
| | 소계 | - | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 1.2 | 17.5 | - |
| 합계 | | 233,855 | 288,564 | 311,166 | 404,760 | 418,570 | 514,399 | 528,551 | 100.0 | 2.8 | 14.6 |

※ 2007년 극장 매출액은 2007년도 전국관객수×6,247원(한국영화연감 극장매출 평균금액)

※ 방송사 수출액은 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용(2008년부터 방송영상독립제작사 포함), 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

〈표 6-3〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 221,012 | 107,292 | 137,322 | 168,396 | 211,949 | 227,961 | 240,186 | 67.3 | 5.4 | 8.3 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 107,684 | 135,025 | 135,356 | 122,412 | 113,695 | 110,180 | 30.8 | ▽3.1 | |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 | | 1,152 | 1,813 | 1,880 | 2,301 | 2,108 | 6,789 | 1.9 | 222.1 | |
| | 합계 | 221,012 | 216,128 | 274,160 | 305,632 | 336,662 | 343,764 | 357,155 | 100.0 | 3.9 | 8.3 |

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

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|--------------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | - | 4,402 | 7,517 | 15,558 | 16,332 | 17,948 | 18,230 | 11.0 | 1.6 | - |
| | 극장 매출액 | 12,601 | 61,099 | 21,269 | 69,052 | 56,143 | 145,077 | 146,783 | 88.9 | 1.2 | 50.6 |
| | 방송사 수출액 | 242 | 292 | 529 | 6,111 | 3,924 | 2,288 | 130 | 0.1 | ▽94.3 | ▽9.8 |
| 합계 | | 12,843 | 65,793 | 29,315 | 90,721 | 76,399 | 165,313 | 165,143 | 100.0 | ▽0.1 | 53.1 |

※ 방송사 수출액은 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용(2008년부터 방송영상독립제작사 포함), 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

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

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | - | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 100.0 | 17.5 | - |
| 합계 | | - | 6,643 | 7,691 | 8,407 | 5,509 | 5,322 | 6,253 | 100.0 | 17.5 | - |

〈표 6-6〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|---------|--------|-------|--------|-------|---------|
| 2005년 | | 162,074 | 31,784 | 5,804 | 16,859 | 4,491 | 221,012 |
| 2006년 | | 200,430 | 4,876 | - | 21,313 | 554 | 227,173 |
| 2007년 | | 244,229 | 8,300 | - | 35,370 | 1,469 | 289,368 |
| 2008년 | | 273,390 | 11,089 | 842 | 36,117 | 8,159 | 329,597 |
| 2009년 | | 300,079 | 10,803 | 761 | 38,326 | 8,534 | 358,503 |
| 2010년 | | 322,394 | 3,093 | - | 32,937 | 8,610 | 367,034 |
| 2011년 | | 335,396 | 2,527 | - | 35,322 | 8,393 | 381,638 |
| 전년대비증감률(%) | | 4.0 | ▽18.3 | - | 7.2 | ▽2.5 | 4.0 |
| 연평균증감률(%) | | 12.9 | ▽34.4 | - | 13.1 | 11.0 | 9.5 |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2005년 | | 844 | 14,349 | 96,221 | 109,598 | 221,012 |
| 2006년 | | 5,261 | 67,959 | 93,687 | 60,266 | 227,173 |
| 2007년 | | 3,495 | 72,648 | 143,213 | 70,012 | 289,368 |
| 2008년 | | 2,835 | 65,995 | 149,821 | 110,946 | 329,597 |
| 2009년 | | 2,855 | 73,857 | 171,100 | 110,691 | 358,503 |
| 2010년 | | 3,758 | 69,838 | 220,911 | 72,527 | 367,034 |
| 2011년 | | 3,848 | 58,484 | 242,591 | 76,715 | 381,638 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.4 | ▽16.3 | 9.8 | 5.8 | 4.0 |
| 연평균증감률(%) | | 28.8 | 26.4 | 16.7 | ▽5.8 | 9.5 |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 2005년 | | 4,931 | 20,268 | 25,785 | 114,558 | 55,470 | 221,012 |
| 2006년 | | 31,703 | 27,409 | 99,728 | 50,225 | 18,108 | 227,173 |
| 2007년 | | 37,200 | 33,856 | 132,095 | 68,817 | 17,400 | 289,368 |
| 2008년 | | 31,938 | 44,966 | 154,276 | 82,851 | 15,566 | 329,597 |
| 2009년 | | 38,461 | 50,345 | 164,656 | 93,699 | 11,342 | 358,503 |
| 2010년 | | 44,441 | 62,493 | 185,128 | 74,972 | - | 367,034 |
| 2011년 | | 51,779 | 70,526 | 229,883 | 29,450 | - | 381,638 |
| | 전년대비증감률(%) | 16.5 | 12.9 | 24.2 | ▽60.7 | - | 4.0 |
| | 연평균증감률(%) | 48.0 | 23.1 | 44.0 | ▽20.3 | - | 9.5 |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-9〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 148,718 | 159,091 | 206,355 | 231,029 | 245,121 | 247,546 | 262,210 | 5.9 | 9.9 |
| | 부산 | 13,426 | 10,368 | 10,165 | 11,002 | 12,318 | 12,692 | 11,087 | ▽12.6 | ▽3.1 |
| | 대구 | 5,164 | 4,891 | 6,205 | 6,417 | 6,563 | 6,328 | 6,122 | ▽3.3 | 2.9 |
| | 인천 | 4,131 | 2,362 | 2,146 | 4,889 | 4,982 | 4,811 | 4,653 | ▽3.3 | 2.0 |
| | 광주 | 4,943 | 6,336 | 9,004 | 10,141 | 10,331 | 12,501 | 13,895 | 11.2 | 18.8 |
| | 대전 | 5,385 | 3,765 | 2,034 | 1,527 | 2,040 | 1,527 | 1,629 | 6.7 | ▽18.1 |
| | 울산 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 33,049 | 27,722 | 29,554 | 33,976 | 36,234 | 37,859 | 37,386 | ▽1.2 | 2.1 |
| 9개 도 | 경기도 | 27,885 | 31,720 | 43,048 | 48,957 | 60,576 | 62,752 | 64,204 | 2.3 | 14.9 |
| | 강원도 | 4,175 | 2,763 | 4,327 | 4,823 | 5,139 | 7,268 | 7,537 | 3.7 | 10.3 |
| | 충청북도 | 3,098 | 2,659 | 3,099 | 3,454 | 3,668 | 3,713 | 3,622 | ▽2.5 | 2.6 |
| | 충청남도 | - | - | - | 1,527 | 1,629 | 1,728 | 1,763 | 2.0 | - |
| | 전라북도 | 4,087 | 3,218 | 2,985 | 3,327 | 3,328 | 3,312 | 3,125 | ▽5.6 | ▽4.4 |
| | 전라남도 | - | - | - | 274 | 296 | 233 | 212 | ▽9.0 | - |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | - | - | - | 1,711 | 1,885 | 1,961 | 722 | ▽63.2 | - |
| | 제주도 | - | - | - | 519 | 627 | 662 | 857 | 29.5 | - |
| | | 소계 | 39,245 | 40,360 | 53,459 | 64,592 | 77,148 | 81,629 | 82,042 | 0.5 |
| 합계 | | 221,012 | 227,173 | 289,368 | 329,597 | 358,503 | 367,034 | 381,638 | 4.0 | 9.5 |

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-10〉 애니메이션산업 콘텐츠 제작 관련 투자 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 제작관련 | 작품제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 교육훈련 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|-------|------|-------|--------|
| 2005년 | | 3,4234 | 2,594 | 2,075 | 9,337 | 172 | 3,458 | 51,870 |
| 2006년 | | 33,207 | 432 | 1,427 | 5,189 | 118 | 2,865 | 43,238 |
| 2007년 | | 43,993 | 2,982 | 2,869 | 5,007 | 113 | 1,293 | 56,257 |
| 2008년 | | 55,784 | 3,559 | 4,939 | 5,157 | 145 | 3,051 | 72,635 |
| 2009년 | | 61,345 | 4,327 | 6,585 | 7,123 | 174 | 3,322 | 82,876 |
| 2010년 | | 69,473 | 5,291 | 6,892 | 7,238 | 195 | 3,427 | 92,516 |
| 2011년 | | 73,569 | 6,358 | 7,259 | 7,437 | 216 | 3,655 | 98,494 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.9 | 20.2 | 5.3 | 2.7 | 10.8 | 6.7 | 6.5 |
| | 연평균증감률(%) | 13.6 | 16.1 | 23.2 | ▽3.7 | 3.9 | 0.9 | 11.3 |

〈표 6-11〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 |
|----|----------------|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------|--------|---------|
| 국내 | 2006년 | 72,073 | 15,675 | 19,420 | 8,129 | 126 | 2,608 | 118,031 |
| | 2007년 | 93,476 | 15,231 | 23,348 | 10,108 | 1,975 | 8,603 | 152,741 |
| | 2008년 | 108,782 | 15,089 | 16,009 | 8,313 | 9,400 | 4,350 | 161,943 |
| | 2009년 | 130,086 | 10,647 | 13,879 | 8,101 | 20,014 | 4,876 | 187,603 |
| | 2010년 | 157,005 | 10,252 | 12,996 | 7,411 | 20,959 | 4,780 | 213,403 |
| | 2011년 | 164,828 | 7,783 | 10,378 | 6,420 | 22,241 | 4,885 | 216,535 |
| | 전년대비 증감률(%) | 5.0 | ▽24.1 | ▽20.1 | ▽13.4 | 6.1 | 2.2 | 1.5 |
| | 연평균 증감률(%) | 18.0 | ▽13.1 | ▽11.8 | ▽4.6 | 181.4 | 13.4 | 12.9 |
| 해외 | 2006년 | 79,997 | 157 | 568 | - | - | 1,347 | 82,069 |
| | 2007년 | 81,774 | 121 | 8,618 | 320 | - | 655 | 91,488 |
| | 2008년 | 81,898 | 1,673 | 9,931 | 178 | - | 6,893 | 100,573 |
| | 2009년 | 84,121 | 1,720 | 11,042 | 163 | - | 6,740 | 103,786 |
| | 2010년 | 87,292 | 1,738 | 11,497 | 157 | - | 6,460 | 107,144 |
| | 2011년 | 92,741 | 1,775 | 10,919 | 155 | - | 6,713 | 112,303 |
| | 전년대비 증감률(%) | 6.2 | 2.1 | ▽5.0 | ▽1.3 | - | 3.9 | 4.8 |
| | 연평균 증감률(%) | 3.0 | 62.4 | 80.6 | - | - | 37.9 | 6.5 |
| 합계 | 2006년 | 152,070 | 15,832 | 19,988 | 8,129 | 126 | 3,955 | 200,100 |
| | 2007년 | 175,250 | 15,352 | 31,966 | 10,428 | 1,975 | 9,258 | 244,229 |
| | 2008년 | 190,680 | 16,762 | 25,940 | 8,491 | 9,400 | 11,243 | 262,516 |
| | 2009년 | 214,207 | 12,367 | 24,921 | 8,264 | 20,014 | 11,616 | 291,389 |
| | 2010년 | 244,297 | 11,990 | 24,493 | 7,568 | 20,959 | 11,240 | 320,547 |
| | 2011년 | 257,569 | 9,558 | 21,297 | 6,575 | 22,241 | 11,598 | 328,838 |
| | 전년대비 증감률(%) | 5.4 | ▽20.3 | ▽13.0 | ▽13.1 | 6.1 | 3.2 | 2.6 |
| | 연평균 증감률(%) | 11.1 | ▽9.6 | 1.3 | ▽4.2 | 181.4 | 24.0 | 10.4 |

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-12〉 애니메이션산업 창작 제작업 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 |
|----|----------------|---------|-------|--------------------|-------------------|---------------------|-------|---------|
| 국내 | 2006년 | 56,600 | 5,723 | 18,956 | 8,129 | 126 | 1,731 | 91,265 |
| | 2007년 | 64,645 | 6,411 | 20,238 | 6,228 | 1,803 | 1,703 | 101,028 |
| | 2008년 | 66,508 | 5,961 | 11,148 | 5,565 | 7,949 | 1,695 | 98,826 |
| | 2009년 | 89,635 | 4,322 | 10,126 | 5,669 | 18,152 | 2,133 | 130,037 |
| | 2010년 | 111,438 | 4,125 | 9,637 | 5,504 | 19,324 | 2,625 | 152,653 |
| | 2011년 | 114,868 | 2,657 | 7,253 | 4,614 | 20,620 | 2,628 | 152,640 |
| | 전년대비 증감률(%) | 3.1 | ▽35.6 | ▽24.7 | ▽16.2 | 6.7 | 0.1 | ▽0.0 |
| | 연평균 증감률(%) | 15.2 | ▽14.2 | ▽17.5 | ▽10.7 | 177.2 | 8.7 | 10.8 |
| 해외 | 2006년 | 2,600 | - | 568 | - | - | 1,347 | 4,515 |
| | 2007년 | 9,405 | - | 3,615 | 320 | - | 655 | 13,995 |
| | 2008년 | 29,513 | 1,168 | 5,566 | - | - | 1,833 | 38,080 |
| | 2009년 | 38,837 | 1,322 | 6,920 | - | - | 1,958 | 49,037 |
| | 2010년 | 49,287 | 1,451 | 7,809 | - | - | 2,133 | 60,680 |
| | 2011년 | 60,488 | 1,562 | 7,462 | - | - | 2,055 | 71,567 |
| | 전년대비 증감률(%) | 22.7 | 7.6 | ▽4.4 | - | - | ▽3.7 | 17.9 |
| | 연평균 증감률(%) | 87.6 | - | 67.4 | - | - | 8.8 | 73.8 |
| 합계 | 2006년 | 59,200 | 5,723 | 19,524 | 8,129 | 126 | 3,078 | 95,780 |
| | 2007년 | 74,050 | 6,411 | 23,853 | 6,548 | 1,803 | 2,358 | 115,023 |
| | 2008년 | 96,021 | 7,129 | 16,714 | 5,565 | 7,949 | 3,528 | 136,906 |
| | 2009년 | 128,472 | 5,644 | 17,046 | 5,669 | 18,152 | 4,091 | 179,074 |
| | 2010년 | 160,725 | 5,576 | 17,446 | 5,504 | 19,324 | 4,758 | 213,333 |
| | 2011년 | 175,356 | 4,219 | 14,715 | 4,614 | 20,620 | 4,683 | 224,207 |
| | 전년대비 증감률(%) | 9.1 | ▽24.3 | ▽15.7 | ▽16.2 | 6.7 | ▽1.6 | 5.1 |
| | 연평균 증감률(%) | 24.3 | ▽5.9 | ▽5.5 | ▽10.7 | 177.2 | 8.8 | 18.5 |

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-13〉 애니메이션산업 하청 제작업 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | TV | 극장 | 홈비디오 (VHS, DVD) | 인터넷 (VOD, 플래시) | 신규미디어 (모바일, DMB) | 기타 | 합계 |
|----|----------------|---------|--------|--------------------|-------------------|---------------------|-------|---------|
| 국내 | 2006년 | 15,473 | 9,952 | 464 | - | - | 877 | 26,766 |
| | 2007년 | 28,831 | 8,820 | 3,110 | 3,880 | 172 | 6,900 | 51,713 |
| | 2008년 | 42,274 | 9,128 | 4,861 | 2,748 | 1,451 | 2,655 | 63,117 |
| | 2009년 | 40,451 | 6,325 | 3,753 | 2,432 | 1,862 | 2,743 | 57,566 |
| | 2010년 | 45,567 | 6,127 | 3,359 | 1,907 | 1,635 | 2,155 | 60,750 |
| | 2011년 | 49,960 | 5,126 | 3,125 | 1,806 | 1,621 | 2,257 | 63,895 |
| | 전년대비 증감률(%) | 9.6 | ▽16.3 | ▽7.0 | ▽5.3 | ▽0.9 | 4.7 | 5.2 |
| | 연평균 증감률(%) | 26.4 | ▽12.4 | 46.4 | - | - | 20.8 | 19.0 |
| 해외 | 2006년 | 77,397 | 157 | - | - | - | - | 77,554 |
| | 2007년 | 72,369 | 121 | 5,003 | - | - | - | 77,493 |
| | 2008년 | 52,385 | 505 | 4,365 | 178 | - | 5,060 | 62,493 |
| | 2009년 | 45,284 | 398 | 4,122 | 163 | - | 4,782 | 54,749 |
| | 2010년 | 38,005 | 287 | 3,688 | 157 | - | 4,327 | 46,464 |
| | 2011년 | 32,253 | 213 | 3,457 | 155 | - | 4,658 | 40,736 |
| | 전년대비 증감률(%) | ▽15.1 | ▽25.8 | ▽6.3 | ▽1.3 | - | 7.6 | ▽12.3 |
| | 연평균 증감률(%) | ▽16.1 | 6.3 | - | - | - | - | ▽12.1 |
| 합계 | 2006년 | 92,870 | 10,109 | 464 | - | - | 877 | 104,320 |
| | 2007년 | 101,200 | 8,941 | 8,113 | 3,880 | 172 | 6,900 | 129,206 |
| | 2008년 | 94,659 | 9,633 | 9,226 | 2,926 | 1,451 | 7,715 | 125,610 |
| | 2009년 | 85,735 | 6,723 | 7,875 | 2,595 | 1,862 | 7,525 | 112,315 |
| | 2010년 | 83,572 | 6,414 | 7,047 | 2,064 | 1,635 | 6,482 | 107,214 |
| | 2011년 | 82,213 | 5,339 | 6,582 | 1,961 | 1,621 | 6,915 | 104,631 |
| | 전년대비 증감률(%) | ▽1.6 | ▽16.8 | ▽6.6 | ▽5.0 | ▽0.9 | 6.7 | ▽2.4 |
| | 연평균 증감률(%) | ▽2.4 | ▽12.0 | 70.0 | - | - | 51.1 | 0.1 |

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-14〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | 2D (셀/디지털) | 3D(CGI) | 스톱모션 | 플래시 | 기타 | 합계 |
|----------------|----------------|---------------|---------|-------|-------|-------|---------|
| 창작제작 (판권포함) | 2006년 | 64,946 | 22,884 | 4,864 | 2,938 | 48 | 95,680 |
| | 2007년 | 63,903 | 31,983 | 3,302 | 4,667 | 268 | 104,123 |
| | 2008년 | 72,076 | 41,544 | 5,005 | 4,505 | 2,002 | 125,132 |
| | 2009년 | 85,369 | 69,317 | 5,367 | 4,327 | 2,326 | 166,706 |
| | 2010년 | 106,166 | 80,532 | 5,479 | 4,261 | 2,237 | 198,675 |
| | 2011년 | 109,625 | 87,125 | 4,625 | 3,627 | 2,153 | 207,155 |
| | 전년대비 증감률(%) | 3.3 | 8.2 | ▽15.6 | ▽14.9 | ▽3.8 | 4.3 |
| | 연평균 증감률(%) | 11.0 | 30.7 | ▽1.0 | 4.3 | 114.0 | 16.7 |
| 외주제작 (하청제작) | 2006년 | 92,243 | 11,211 | 788 | 50 | 28 | 104,320 |
| | 2007년 | 102,814 | 25,469 | 653 | 18 | 252 | 129,206 |
| | 2008년 | 83,279 | 36,504 | 3,151 | 289 | 2,387 | 125,610 |
| | 2009년 | 68,547 | 38,502 | 3,008 | 227 | 2,031 | 112,315 |
| | 2010년 | 61,275 | 40,873 | 2,908 | 221 | 1,937 | 107,214 |
| | 2011년 | 58,746 | 41,328 | 2,620 | 108 | 1,829 | 104,631 |
| | 전년대비 증감률(%) | ▽4.1 | 1.1 | ▽9.9 | ▽51.1 | ▽5.6 | ▽2.4 |
| | 연평균 증감률(%) | ▽8.6 | 29.8 | 27.2 | 16.7 | 130.7 | 0.1 |
| 판권만 소유한 경우 | 2006년 | 100 | - | - | - | - | 100 |
| | 2007년 | 10,321 | - | - | - | 579 | 10,900 |
| | 2008년 | 9,123 | 1,798 | - | - | 853 | 11,774 |
| | 2009년 | 9,412 | 2,025 | - | - | 931 | 12,368 |
| | 2010년 | 10,754 | 2,937 | - | - | 967 | 14,658 |
| | 2011년 | 12,808 | 3,252 | - | - | 992 | 17,052 |
| | 전년대비 증감률(%) | 19.1 | 10.7 | - | - | 2.6 | 16.3 |
| | 연평균 증감률(%) | 163.9 | - | - | - | - | 179.5 |
| 전체 | 2006년 | 157,289 | 34,095 | 5,652 | 2,988 | 76 | 200,100 |
| | 2007년 | 177,038 | 57,452 | 3,955 | 4,685 | 1,099 | 244,229 |
| | 2008년 | 164,478 | 79,846 | 8,156 | 4,794 | 5,242 | 262,516 |
| | 2009년 | 163,328 | 109,844 | 8,375 | 4,554 | 5,288 | 291,389 |
| | 2010년 | 178,195 | 124,342 | 8,387 | 4,482 | 5,141 | 320,547 |
| | 2011년 | 181,179 | 131,705 | 7,245 | 3,735 | 4,974 | 328,838 |
| | 전년대비 증감률(%) | 1.7 | 5.9 | ▽13.6 | ▽16.7 | ▽3.2 | 2.6 |
| | 연평균 증감률(%) | 2.9 | 31.0 | 5.1 | 4.6 | 130.8 | 10.4 |

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-15〉 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

(단위: 권)

| 연계업종 | 적용 예 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) |
|--------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 애니메이션 | 타 매체 애니메이션 | 532 | 579 | 592 | 595 | 611 | 614 | 0.5 |
| 캐릭터상품 | 캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타 | 290 | 316 | 331 | 372 | 398 | 411 | 3.3 |
| 만화 | 만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트) | 20 | 22 | 26 | 28 | 28 | 29 | 3.6 |
| 음악 | 음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악 (벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드) | 5 | 21 | 22 | 25 | 23 | 25 | 8.7 |
| 게임 | 게임 개발 및 배급 (PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등) | 25 | 32 | 39 | 42 | 45 | 46 | 2.2 |
| 영화 | 영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽) | 5 | 15 | 17 | 21 | 19 | 18 | ▽5.3 |
| 방송/드라마 | 지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송 (디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송) | 101 | 132 | 139 | 141 | 145 | 152 | 4.8 |
| 출판 | 서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book) | 49 | 51 | 52 | 55 | 58 | 59 | 1.7 |
| 광고 | 광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업 | 123 | 138 | 141 | 142 | 143 | 152 | 6.3 |
| 기타 | 테마파크 | 20 | 26 | 27 | 29 | 32 | 36 | 12.5 |
| | 웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠) | 102 | 157 | 159 | 161 | 162 | 167 | 3.1 |
| | 디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업 | 28 | 23 | 25 | 27 | 29 | 32 | 10.3 |
| 합계 | | 1,300 | 1,512 | 1,570 | 1,638 | 1,693 | 1,741 | 2.8 |

〈표 6-16〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|----------|----------|---------|-------|--------|-------|----------|---------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2005년 | | 2,940 | 37,988 | 4,746 | 3,073 | 2,242 | 2,225 | 42,214 |
| 2006년 | | 7,185 | 48,221 | 4,748 | 4,385 | 2,685 | 3,109 | 70,333 |
| 2007년 | | 15,558 | 85,142 | 5,145 | 8,943 | 3,920 | 3,798 | 122,506 |
| 2008년 | | 22,751 | 116,934 | 5,855 | 12,881 | 4,517 | 4,349 | 167,287 |
| 2009년 | | 23,528 | 120,148 | 6,683 | 15,718 | 4,631 | 4,505 | 175,213 |
| 2010년 | | 28,552 | 150,351 | 6,931 | 21,338 | 5,357 | 4,572 | 217,101 |
| 2011년 | | 29,116 | 155,380 | 7,032 | 21,437 | 5,561 | 4,583 | 223,109 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.0 | 3.3 | 1.5 | 0.5 | 3.8 | 0.2 | 2.8 |
| 연평균증감률(%) | | 46.5 | 26.5 | 6.8 | 38.2 | 16.3 | 12.8 | 32.0 |

〈표 6-17〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|-------------|------------|
| 수출액 | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 19.7 | 6.7 |
| 수입액 | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | 6,896 | ▽0.8 | 4.0 |
| 수출입 차액 | 72,971 | 61,739 | 64,622 | 74,451 | 82,254 | 89,876 | 109,045 | - | - |

〈표 6-18〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액

(단위: 천 달러)

| 구분 | 애니메이션 제작업 수출액 | | | | | | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|--------------|---------------|--------|--------|--------|---------|------|------------|-----------|
| | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 창작 제작업 | 36,894 | 43,837 | 50,602 | 60,575 | 81,485 | 34.5 | 14.1 | |
| 애니메이션 하청 제작업 | 35,876 | 36,746 | 39,049 | 36,252 | 34,456 | ▽5.0 | ▽0.7 | |
| 합계 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 19.7 | 8.1 | |

〈표 6-19〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------|--------------|-------------|
| 중국 | 471 | 164 | 127 | 1,136 | 1,356 | 1,577 | 1,659 | 1.5 | 5.2 | 23.3 |
| 일본 | 24,705 | 15,014 | 12,692 | 16,851 | 17,369 | 18,810 | 21,688 | 18.7 | 15.3 | ▽2.1 |
| 동남아 | 392 | 365 | 224 | 469 | 967 | 1,151 | 1,183 | 1.0 | 2.8 | 20.2 |
| 북미 | 44,626 | 42,662 | 46,273 | 47,568 | 50,358 | 52,463 | 59,397 | 51.2 | 13.2 | 4.9 |
| 유럽 | 3,529 | 7,122 | 10,429 | 12,387 | 16,496 | 19,527 | 28,556 | 24.6 | 46.2 | 41.7 |
| 기타 | 4,706 | 1,507 | 3,025 | 2,172 | 3,105 | 3,299 | 3,458 | 3.0 | 4.8 | ▽5.0 |
| 합계 | 78,429 | 66,834 | 72,770 | 80,583 | 89,651 | 96,827 | 115,941 | 100.0 | 19.7 | 6.7 |

〈표 6-20〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------------|-------------|
| 중국 | - | 40 | 31 | 16 | 10 | 11 | 11 | 0.1 | 0.0 | - |
| 일본 | 4,867 | 5,000 | 8,077 | 6,088 | 7,365 | 6,905 | 6,852 | 99.4 | ▽0.8 | 5.9 |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | 573 | 50 | 40 | 28 | 22 | 35 | 33 | 0.5 | ▽5.7 | ▽37.9 |
| 유럽 | 18 | 5 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 5,458 | 5,095 | 8,148 | 6,132 | 7,397 | 6,951 | 6,896 | 100.0 | ▽0.8 | 4.0 |

〈표 6-21〉 애니메이션산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 수출방식 | 해외 수출방법 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|-------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.5 | 11.5 | 22.3 | 26.4 | 27.2 | 29.3 | 30.6 | 1.3 |
| | 해외 유통사 접촉 | 28.5 | 23.1 | 21.9 | 19.5 | 18.7 | 17.9 | 16.3 | ▽1.6 |
| | 온라인 해외 판매 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 해외 법인 활용 | 10.9 | 16.8 | 11.3 | 9.8 | 8.2 | 8.1 | 8.2 | 0.1 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 22.7 | 17.1 | 7.3 | 6.7 | 6.3 | 6.2 | 6.1 | ▽0.1 |
| | 해외 에이전트 활용 | 17.1 | 16.2 | 36.8 | 37.6 | 39.6 | 38.5 | 38.8 | 0.3 |
| | 기타 | 4.3 | 15.3 | 0.4 | - | - | - | - | - |
| | 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 6-22〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 원제품 수출 | 25.8 | 11.1 | 26.7 | 27.2 | - | - | - | - |
| LICENSE | | 24.0 | 20.3 | 25.9 | 54.2 | 63.8 | 65.3 | 1.5 |
| OEM 수출 | - | 59.9 | 49.3 | 45.6 | 44.8 | 36.2 | 34.7 | ▽1.5 |
| 기술 서비스 | 71.7 | 5.0 | 3.6 | 1.2 | 1.0 | - | - | - |
| 기타 | 2.5 | - | 0.1 | 0.1 | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | - |

〈표 6-23〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 애니메이션 제작업 | 애니메이션 창작 제작업 | 3,580 | 1,416 | 1,694 | 1,801 | 2,025 | 2,282 | 2,585 | 55.6 | 13.3 | 3.6 |
| | 애니메이션 하청 제작업 | | 1,849 | 1,941 | 1,906 | 1,896 | 1,815 | 1,787 | 38.5 | ▽1.5 | |
| | 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작 | | 28 | 39 | 39 | 41 | 38 | 46 | 1.0 | 21.1 | |
| | 소계 | 3,580 | 3,293 | 3,674 | 3,746 | 3,962 | 4,135 | 4,418 | 95.1 | 6.8 | 3.6 |
| 애니메이션 유통 및 배급업 | 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 | - | 52 | 86 | 87 | 112 | 121 | 127 | 2.7 | 5.0 | - |
| | 소계 | - | 52 | 86 | 87 | 112 | 121 | 127 | 2.7 | 5.0 | - |
| 온라인 애니메이션 유통업 | 온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일) | - | 67 | 87 | 91 | 96 | 93 | 101 | 2.2 | 8.6 | - |
| | 소계 | - | 67 | 87 | 91 | 96 | 93 | 101 | 2.2 | 8.6 | - |
| 합계 | | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 4,646 | 100.0 | 6.8 | 4.4 |

〈표 6-24〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2005년 | 8 | 200 | 1,668 | 1,704 | 3,580 |
| 2006년 | 135 | 1,516 | 1,568 | 193 | 3,412 |
| 2007년 | 120 | 1,481 | 2,058 | 188 | 3,847 |
| 2008년 | 94 | 1,496 | 2,077 | 257 | 3,924 |
| 2009년 | 110 | 1,520 | 2,264 | 276 | 4,170 |
| 2010년 | 142 | 1,575 | 2,450 | 182 | 4,349 |
| 2011년 | 145 | 1,592 | 2,706 | 203 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | 2.1 | 1.1 | 10.4 | 11.5 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | 62.1 | 41.3 | 8.4 | ▽29.9 | 4.4 |

〈표 6-25〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|------|------|--------|--------|---------|-------|
| 2005년 | | 102 | 243 | 470 | 1,287 | 1,478 | 3,580 |
| 2006년 | | 336 | 335 | 1,642 | 508 | 591 | 3,412 |
| 2007년 | | 296 | 295 | 1,841 | 1,013 | 402 | 3,847 |
| 2008년 | | 293 | 610 | 1,958 | 855 | 208 | 3,924 |
| 2009년 | | 308 | 671 | 2,054 | 933 | 204 | 4,170 |
| 2010년 | | 381 | 733 | 2,040 | 1,195 | - | 4,349 |
| 2011년 | | 397 | 746 | 3,360 | 143 | - | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 4.2 | 1.8 | 64.7 | ▽88.0 | - | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | 25.4 | 20.6 | 38.8 | ▽30.7 | - | 4.4 |

〈표 6-26〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|-----------|
| 6개 시 | 서울 | 2,374 | 2,170 | 2,758 | 2,763 | 2,951 | 3,078 | 3,346 | 8.7 | 5.9 |
| | 부산 | 235 | 226 | 143 | 143 | 145 | 149 | 144 | ▽3.4 | ▽7.8 |
| | 대구 | 91 | 98 | 83 | 82 | 82 | 81 | 79 | ▽2.5 | ▽2.3 |
| | 인천 | 67 | 68 | 29 | 49 | 48 | 49 | 53 | 8.2 | ▽3.8 |
| | 광주 | 80 | 103 | 121 | 125 | 123 | 132 | 138 | 4.5 | 9.5 |
| | 대전 | 87 | 77 | 27 | 21 | 22 | 19 | 20 | 5.3 | ▽21.7 |
| | 울산 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 560 | 572 | 403 | 420 | 420 | 430 | 434 | 0.9 | ▽4.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 459 | 487 | 546 | 547 | 600 | 620 | 634 | 2.3 | 5.5 |
| | 강원도 | 71 | 69 | 58 | 60 | 60 | 79 | 84 | 6.3 | 2.8 |
| | 충청북도 | 50 | 53 | 42 | 45 | 46 | 47 | 48 | 2.1 | ▽0.7 |
| | 충청남도 | - | - | - | 18 | 19 | 21 | 22 | 4.8 | - |
| | 전라북도 | 66 | 61 | 40 | 41 | 41 | 42 | 43 | 2.4 | ▽6.9 |
| | 전라남도 | - | - | - | 3 | 4 | 5 | 6 | 20.0 | - |
| | 경상북도 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 경상남도 | - | - | - | 21 | 22 | 20 | 21 | 5.0 | - |
| | 제주도 | - | - | - | 6 | 7 | 7 | 8 | 14.3 | - |
| | | 소계 | 646 | 670 | 686 | 741 | 799 | 841 | 866 | 3.0 |
| 합계 | | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,170 | 4,349 | 4,646 | 6.8 | 4.4 |

〈표 6-27〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|-------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 1,674 | 1,906 | 3,580 |
| 2006년 | | 2,148 | 1,264 | 3,412 |
| 2007년 | | 2,586 | 1,261 | 3,847 |
| 2008년 | | 2,625 | 1,299 | 3,924 |
| 2009년 | | 2,857 | 1,313 | 4,170 |
| 2010년 | | 3,263 | 1,086 | 4,349 |
| 2011년 | | 3,513 | 1,133 | 4,646 |
| | 전년대비증감률(%) | 7.7 | 4.3 | 6.8 |
| | 연평균증감률(%) | 13.1 | ▽8.3 | 4.4 |

〈표 6-28〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|-------|-------|------|-------|-------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 1,262 | 412 | 625 | 1,281 | 3,580 |
| 2006년 | | 1,451 | 697 | 547 | 717 | 3,412 |
| 2007년 | | 1,690 | 896 | 644 | 617 | 3,847 |
| 2008년 | | 1,683 | 942 | 618 | 681 | 3,924 |
| 2009년 | | 1,795 | 1,062 | 625 | 688 | 4,170 |
| 2010년 | | 1,994 | 1,269 | 538 | 548 | 4,349 |
| 2011년 | | 2,139 | 1,374 | 565 | 568 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 7.3 | 8.3 | 5.0 | 3.6 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 9.2 | 22.2 | ▽1.7 | ▽12.7 | 4.4 |

〈표 6-29〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|-------|-------|-------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 1,887 | 1,693 | 3,580 |
| 2006년 | | 1,998 | 1,414 | 3,412 |
| 2007년 | | 2,334 | 1,513 | 3,847 |
| 2008년 | | 2,301 | 1,623 | 3,924 |
| 2009년 | | 2,420 | 1,750 | 4,170 |
| 2010년 | | 2,532 | 1,817 | 4,349 |
| 2011년 | | 2,704 | 1,942 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 6.8 | 6.9 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 6.2 | 2.3 | 4.4 |

〈표 6-30〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-----|-------|--------|------|-----|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 276 | 340 | 2,282 | 193 | 205 | 284 | 3,580 |
| 2006년 | | 205 | 332 | 2,170 | 305 | 211 | 189 | 3,412 |
| 2007년 | | 203 | 377 | 2,425 | 384 | 175 | 283 | 3,847 |
| 2008년 | | 294 | 398 | 2,463 | 328 | 175 | 266 | 3,924 |
| 2009년 | | 319 | 400 | 2,650 | 348 | 174 | 279 | 4,170 |
| 2010년 | | 294 | 402 | 2,917 | 289 | 149 | 298 | 4,349 |
| 2011년 | | 306 | 403 | 3,171 | 294 | 147 | 325 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 4.1 | 0.2 | 8.7 | 1.7 | ▽1.3 | 9.1 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 1.7 | 2.9 | 5.6 | 7.3 | ▽5.4 | 2.3 | 4.4 |

〈표 6-31〉 애니메이션산업 제작업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분 | 연도 | 기획/연출/ 감독 | 시나리오 | 컨셉 디자이너 | 캐릭터 디자인 | 배경 디자인 | 스토리보드 /콘티 | Lay-out/ 원화 | 동화 |
|-----------------|------------|--------------|------|------------|------------|-----------|--------------|----------------|------|
| 애니메이션 창작 제작업 | 2006년 | 174 | 38 | 57 | 105 | 17 | 65 | 9 | 27 |
| | 2007년 | 175 | 45 | 66 | 153 | 23 | 95 | 10 | 31 |
| | 2008년 | 180 | 48 | 72 | 175 | 38 | 101 | 18 | 43 |
| | 2009년 | 187 | 63 | 81 | 191 | 51 | 110 | 23 | 47 |
| | 2010년 | 197 | 76 | 95 | 235 | 66 | 125 | 39 | 65 |
| | 2011년 | 212 | 86 | 107 | 299 | 78 | 131 | 46 | 69 |
| | 전년대비증감률(%) | 7.6 | 13.2 | 12.6 | 27.2 | 18.2 | 4.8 | 17.9 | 6.2 |
| | 연평균증감률(%) | 4.0 | 17.7 | 13.4 | 23.3 | 35.6 | 15.0 | 38.6 | 20.6 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 2006년 | 85 | 68 | 26 | 13 | 202 | 156 | 83 | 109 |
| | 2007년 | 112 | 75 | 41 | 34 | 189 | 158 | 80 | 99 |
| | 2008년 | 115 | 62 | 45 | 48 | 168 | 152 | 75 | 85 |
| | 2009년 | 109 | 62 | 43 | 49 | 165 | 150 | 73 | 86 |
| | 2010년 | 96 | 63 | 42 | 55 | 170 | 153 | 72 | 89 |
| | 2011년 | 95 | 63 | 41 | 56 | 172 | 152 | 71 | 88 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.0 | 0.0 | ▽2.4 | 1.8 | 1.2 | ▽0.7 | ▽1.4 | ▽1.1 |
| | 연평균증감률(%) | 2.2 | ▽1.5 | 9.5 | 33.9 | ▽3.2 | ▽0.5 | ▽3.1 | ▽4.2 |
| 합계 | 2006년 | 259 | 106 | 83 | 118 | 219 | 221 | 92 | 127 |
| | 2007년 | 287 | 120 | 107 | 187 | 212 | 253 | 90 | 130 |
| | 2008년 | 295 | 110 | 117 | 223 | 206 | 253 | 93 | 128 |
| | 2009년 | 296 | 125 | 124 | 240 | 216 | 260 | 96 | 133 |
| | 2010년 | 293 | 139 | 137 | 290 | 236 | 278 | 111 | 154 |
| | 2011년 | 307 | 149 | 148 | 355 | 250 | 283 | 117 | 157 |
| | 전년대비증감률(%) | 4.8 | 7.2 | 8.0 | 22.4 | 5.9 | 1.8 | 5.4 | 1.9 |
| | 연평균증감률(%) | 3.5 | 7.0 | 12.3 | 24.6 | 2.7 | 5.1 | 4.9 | 4.3 |

| 구분 | 연도 | 채색 | 효과/합성 | 촬영/편집 | 모델링 | 디지털 애니메이터 | 프로그래머 | 기타 | 합계 |
|-----------------|------------|------|-------|-------|------|--------------|-------|-------|-------|
| 애니메이션 창작 제작업 | 2006년 | 13 | 63 | 55 | 121 | 57 | 37 | 11 | 849 |
| | 2007년 | 34 | 83 | 63 | 130 | 61 | 39 | 21 | 1,029 |
| | 2008년 | 46 | 85 | 64 | 132 | 69 | 45 | 22 | 1,138 |
| | 2009년 | 63 | 96 | 82 | 153 | 85 | 59 | 31 | 1,322 |
| | 2010년 | 75 | 109 | 103 | 167 | 99 | 68 | 48 | 1,567 |
| | 2011년 | 82 | 132 | 123 | 183 | 122 | 93 | 56 | 1,819 |
| | 전년대비증감률(%) | 9.3 | 21.1 | 19.4 | 9.6 | 23.2 | 36.8 | 16.7 | 16.1 |
| | 연평균증감률(%) | 44.5 | 15.9 | 17.5 | 8.6 | 16.4 | 20.2 | 38.5 | 16.5 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 2006년 | 127 | 170 | 37 | 13 | 143 | 4 | 20 | 1,256 |
| | 2007년 | 137 | 160 | 51 | 16 | 149 | 6 | 17 | 1,324 |
| | 2008년 | 116 | 138 | 62 | 17 | 142 | 9 | 15 | 1,249 |
| | 2009년 | 118 | 138 | 66 | 18 | 142 | 13 | 16 | 1,248 |
| | 2010년 | 121 | 140 | 68 | 19 | 148 | 19 | 18 | 1,273 |
| | 2011년 | 122 | 141 | 67 | 18 | 151 | 17 | 16 | 1,270 |
| | 전년대비증감률(%) | 0.8 | 0.7 | ▽1.5 | ▽5.3 | 2.0 | ▽10.5 | ▽11.1 | ▽0.2 |
| | 연평균증감률(%) | ▽0.8 | ▽3.7 | 12.6 | 6.7 | 1.1 | 33.6 | ▽4.4 | 0.2 |
| 합계 | 2006년 | 140 | 233 | 92 | 134 | 200 | 41 | 31 | 2,105 |
| | 2007년 | 171 | 243 | 114 | 146 | 210 | 45 | 38 | 2,353 |
| | 2008년 | 162 | 223 | 126 | 149 | 211 | 54 | 37 | 2,387 |
| | 2009년 | 181 | 234 | 148 | 171 | 227 | 72 | 47 | 2,570 |
| | 2010년 | 196 | 249 | 171 | 186 | 247 | 87 | 66 | 2,840 |
| | 2011년 | 204 | 273 | 190 | 201 | 273 | 110 | 72 | 3,089 |
| | 전년대비증감률(%) | 4.1 | 9.6 | 11.1 | 8.1 | 10.5 | 26.4 | 9.1 | 8.8 |
| | 연평균증감률(%) | 7.8 | 3.2 | 15.6 | 8.4 | 6.4 | 21.8 | 18.4 | 8.0 |

〈표 6-32〉 애니메이션산업 제작업 전공별 종사자 현황

(단위: 명)

| 구분 | 연도 | 애니메이션 | 미술 | 인문/사회 | 상경 | 이공 | 예체능 | 기타 | 합계 |
|-----------------|------------|-------|-------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 애니메이션 창작 제작업 | 2006년 | 387 | 495 | 191 | 35 | 180 | 84 | 44 | 1,416 |
| | 2007년 | 468 | 575 | 248 | 72 | 184 | 100 | 47 | 1,694 |
| | 2008년 | 549 | 587 | 242 | 81 | 185 | 112 | 45 | 1,801 |
| | 2009년 | 591 | 623 | 276 | 105 | 229 | 145 | 56 | 2,025 |
| | 2010년 | 662 | 675 | 317 | 123 | 261 | 176 | 68 | 2,282 |
| | 2011년 | 701 | 745 | 356 | 155 | 352 | 201 | 75 | 2,585 |
| | 전년대비증감률(%) | 5.9 | 10.4 | 12.3 | 26.0 | 34.9 | 14.2 | 10.3 | 13.3 |
| | 연평균증감률(%) | 12.6 | 8.5 | 13.3 | 34.7 | 14.4 | 19.1 | 11.3 | 12.8 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 2006년 | 915 | 317 | 168 | 94 | 199 | 118 | 38 | 1,849 |
| | 2007년 | 821 | 406 | 223 | 123 | 205 | 130 | 33 | 1,941 |
| | 2008년 | 822 | 388 | 218 | 119 | 196 | 131 | 32 | 1,906 |
| | 2009년 | 823 | 386 | 213 | 116 | 202 | 125 | 31 | 1,896 |
| | 2010년 | 801 | 360 | 207 | 108 | 201 | 108 | 30 | 1,815 |
| | 2011년 | 792 | 363 | 202 | 105 | 199 | 103 | 23 | 1,787 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽1.1 | 0.8 | ▽2.4 | ▽2.8 | ▽1.0 | ▽4.6 | ▽23.3 | ▽1.5 |
| | 연평균증감률(%) | ▽2.8 | 2.7 | 3.8 | 2.2 | 0.0 | ▽2.7 | ▽9.6 | ▽0.7 |
| 합계 | 2006년 | 1,302 | 812 | 359 | 129 | 379 | 202 | 82 | 3,265 |
| | 2007년 | 1,289 | 981 | 471 | 195 | 389 | 230 | 80 | 3,635 |
| | 2008년 | 1,371 | 975 | 460 | 200 | 381 | 243 | 77 | 3,707 |
| | 2009년 | 1,414 | 1,009 | 489 | 221 | 431 | 270 | 87 | 3,921 |
| | 2010년 | 1,463 | 1,035 | 524 | 231 | 462 | 284 | 98 | 4,097 |
| | 2011년 | 1,493 | 1,108 | 558 | 260 | 551 | 304 | 98 | 4,372 |
| | 전년대비증감률(%) | 2.1 | 7.1 | 6.5 | 12.6 | 19.3 | 7.0 | 0.0 | 6.7 |
| | 연평균증감률(%) | 2.8 | 6.4 | 9.2 | 15.0 | 7.8 | 8.5 | 3.6 | 6.0 |

〈표 6-33〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|------|-------|---------|-------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 1,093 | 975 | 1,444 | 68 | 3,580 |
| 2006년 | | 477 | 932 | 1,863 | 140 | 3,412 |
| 2007년 | | 467 | 814 | 2,427 | 139 | 3,847 |
| 2008년 | | 215 | 559 | 3,008 | 142 | 3,924 |
| 2009년 | | 189 | 552 | 3,268 | 161 | 4,170 |
| 2010년 | | 193 | 520 | 3,478 | 158 | 4,349 |
| 2011년 | | 189 | 570 | 3,731 | 156 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽2.1 | 9.6 | 7.3 | ▽1.3 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | ▽25.4 | ▽8.6 | 17.1 | 14.8 | 4.4 |

〈표 6-34〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 1,073 | 1,119 | 1,032 | 356 | 3,580 |
| 2006년 | | 1,141 | 1,337 | 714 | 220 | 3,412 |
| 2007년 | | 1,312 | 1,488 | 781 | 266 | 3,847 |
| 2008년 | | 1,290 | 1,325 | 916 | 393 | 3,924 |
| 2009년 | | 1,432 | 1,393 | 935 | 410 | 4,170 |
| 2010년 | | 1,381 | 1,417 | 1,052 | 499 | 4,349 |
| 2011년 | | 1,473 | 1,538 | 1,103 | 532 | 4,646 |
| 전년대비증감률(%) | | 6.7 | 8.5 | 4.8 | 6.6 | 6.8 |
| 연평균증감률(%) | | 5.4 | 5.4 | 1.1 | 6.9 | 4.4 |

방송산업



〈표 7-1〉 방송산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 525 | 29,634 | 8,635,239 | 2,834,073 | 32.82 | 121,763 | 43,177 |
| 2006년 | 494 | 29,308 | 9,719,862 | 3,972,844 | 40.87 | 133,917 | 72,563 |
| 2007년 | 464 | 28,913 | 10,534,374 | 4,267,646 | 40.51 | 150,953 | 64,939 |
| 2008년 | 844 | 34,393 | 9,354,605 | 3,151,368 | 33.73 | 171,348 | 149,396 |
| 2009년 | 841 | 34,714 | 9,884,954 | 3,931,437 | 40.73 | 184,577 | 183,011 |
| 2010년 | 926 | 34,584 | 11,176,433 | 4,284,985 | 39.81 | 228,633 | 110,495 |
| 2011년 | 1,074 | 38,366 | 12,752,484 | 4,548,227 | 37.49 | 222,372 | 233,872 |
| 전년대비증감률(%) | 16.0 | 10.9 | 14.1 | 6.1 | ▽2.32p | 20.4 | 111.7 |
| 연평균증감률(%) | 12.7 | 4.4 | 6.7 | 8.2 | - | 10.6 | 32.5 |

※ 2008년부터 방송영상물제작업의 방송영상독립제작사 포함

※ 2008년은 중계유선 부가가치액 제외(2008년 부가가치율 : 33.73%(3,151,368백만 원/9,342,885백만 원), 2009년~2011년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음), 부가가치율 계산 시, 중계유선 및 IPTV 매출액 제외(2009년 부가가치율 40.73%(3,931,437백만 원/9,652,448백만 원), 2010년 부가가치율 39.81%(4,284,985백만 원/10,762,846백만 원), 2011년 부가가치율37.49%(4,548,227백만 원 /12,130,913백만 원))

〈표 7-2〉 방송산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|----------------|-----------------------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|----------------|---------------|------|
| 지상파 방송 | 지상파 방송 사업자 | 텔레비전 방송 | 3,176,923 | 3,328,443 | 3,347,448 | 3,051,677 | 2,959,557 | 3,308,143 | 3,560,069 | 27.9 | 7.6 | 1.9 |
| | | 라디오 방송 | 365,629 | 375,238 | 534,091 | 338,586 | 289,133 | 327,618 | 344,694 | 2.7 | 5.2 | ▽1.0 |
| | | 지상파케이블DMB | - | - | - | 6,810 | 7,709 | 13,922 | 9,710 | 0.1 | ▽30.3 | - |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | - | 2,301 | 8,610 | 15,991 | 11,020 | 14,516 | 16,897 | 0.1 | 16.4 | - | |
| | 소계 | 3,542,552 | 3,705,982 | 3,890,149 | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199 | 3,931,370 | 30.8 | 7.3 | 1.8 | |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 1,581,807 | 1,846,748 | 2,135,834 | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473 | 2,116,851 | 16.6 | 9.8 | 5.0 | |
| | 중계유선방송 사업자 | 15,559 | 15,763 | 16,930 | 11,720 | 12,106 | 9,284 | 5,375 | 0.1 | ▽42.1 | ▽16.2 | |
| | 소계 | 1,597,366 | 1,862,511 | 2,152,764 | 1,691,239 | 1,816,825 | 1,937,757 | 2,122,226 | 16.7 | 9.5 | 4.8 | |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 347,274 | 393,905 | 387,393 | 349,849 | 350,332 | 351,540 | 373,853 | 2.9 | 6.3 | - | |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 21,550 | 88,756 | 119,718 | 119,310 | 133,434 | 121,372 | 95,380 | 0.8 | ▽21.4 | 4.1 | |
| | 소계 | 368,824 | 482,661 | 507,111 | 469,159 | 483,766 | 472,912 | 469,233 | 3.7 | ▽0.8 | 4.1 | |
| 방송채널사용 사업 | 방송채널사용 사업자 | 3,126,496 | 3,668,708 | 3,984,350 | 3,053,732 | 3,300,369 | 3,960,170 | 4,717,690 | 37.0 | 19.1 | 7.1 | |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV(IPTV) | - | - | - | - | 220,400 | 404,303 | 616,196 | 4.8 | 52.4 | - | |
| 방송영상물제 직업 | 방송영상독립제작사 | - | - | - | 727,411 | 796,175 | 737,092 | 895,769 | 7.0 | 21.5 | - | |
| 합계 | | 8,635,239 | 9,719,862 | 10,534,374 | 9,354,605 | 9,884,954 | 11,176,433 | 12,752,484 | 100.0 | 14.1 | 6.7 | |

※ 2006년에는 TBN, TBS 매출액을 제외했으나 2007년부터 포함됨

※ 2008년부터 방송산업 매출액은 방송사업수익만 포함하였으므로 이전년도와 직접 비교 무리, 2008년부터 방송영상독립제작사 포함

〈표 7-3〉 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 지상파 방송 | 수신료수익 | 540,679 | 549,240 | 553,141 | 564,636 | 574,540 | 586,647 | 597,488 | 13.3 | 1.8 | 1.7 |
| | 광고수익 | 2,402,103 | 2,467,622 | 2,392,471 | 2,199,837 | 1,918,234 | 2,216,196 | 2,375,357 | 52.9 | 7.2 | ▽0.2 |
| | 협찬수익 | 222,259 | 257,912 | 277,033 | 315,536 | 326,539 | 336,562 | 341,125 | 7.6 | 1.4 | 7.4 |
| | 전파료수익 | 27,067 | 1,957 | 10,574 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 프로그램판매수익 | 96,598 | 142,091 | 192,300 | 120,317 | 274,889 | 336,192 | 438,921 | 9.8 | 30.6 | 28.7 |
| | 비영리수익 | 55,237 | 59,075 | 80,668 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 기타방송사업수익 | - | - | - | 196,748 | 162,197 | 174,086 | 161,582 | 3.6 | ▽7.2 | - |
| | 방송사업수익 | 3,343,943 | 3,477,897 | 3,506,187 | 3,397,073 | 3,256,399 | 3,649,683 | 3,914,473 | 87.2 | 7.3 | 2.7 |
| | 기타사업수익 | 198,609 | 225,784 | 375,352 | 420,691 | 371,229 | 418,850 | 576,441 | 12.8 | 37.6 | 19.4 |
| | 소계 | 3,542,552 | 3,703,681 | 3,881,539 | 3,817,765 | 3,627,628 | 4,068,533 | 4,490,914 | 100.0 | 10.4 | 4.0 |
| 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 광고수익 | - | - | - | 4,064 | 5,082 | 7,737 | 8,910 | 42.0 | 15.2 | - |
| | 협찬수익 | - | 2,302 | 8,609 | 6,158 | 3,078 | 296 | 1,312 | 6.2 | 343.2 | - |
| | 프로그램판매수익 | - | - | - | 700 | 116 | 497 | 616 | 2.9 | 23.9 | - |
| | 기타방송사업수익 | - | - | - | 5,069 | 2,745 | 5,986 | 6,059 | 28.6 | 1.2 | - |
| | 방송사업수익 | - | - | - | 15,991 | 11,020 | 14,516 | 16,897 | 79.7 | 16.4 | - |
| | 기타사업수익 | - | - | - | 1,111 | 2,046 | 3,156 | 4,305 | 20.3 | 36.4 | - |
| | 소계 | - | 2,302 | 8,609 | 17,102 | 13,066 | 17,673 | 21,202 | 100.0 | 20.0 | - |
| 방송사업수익의 합계 | 3,343,943 | 3,477,897 | 3,506,187 | 3,413,064 | 3,267,419 | 3,664,199 | 3,931,370 | - | 7.3 | 2.7 | |

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

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| 종합유선방송 사업자 | 수신료수익 | 741,585 | 843,801 | 998,036 | 1,095,310 | 1,148,038 | 1,173,735 | 1,202,466 | 42.7 | 2.4 | 8.4 |
| | 광고수익 | 94,166 | 86,634 | 98,284 | 117,494 | 106,468 | 111,174 | 114,361 | 4.1 | 2.9 | 3.3 |
| | 협찬수익 | - | 367 | 225 | 213 | 30 | 59 | 349 | 0.0 | 491.5 | - |
| | 홈쇼핑출수수료수익 | 214,627 | 238,625 | 298,023 | 339,688 | 385,382 | 437,466 | 555,004 | 19.7 | 26.9 | 17.2 |
| | 시설설치수익 | 41,852 | 46,541 | 40,297 | 36,383 | 29,450 | 22,602 | 18,978 | 0.7 | ▽16.0 | ▽12.3 |
| | 단말장치대여수익 | 16,544 | 17,444 | 28,639 | 69,668 | 118,019 | 160,221 | 207,346 | 7.4 | 29.4 | 52.4 |
| | 중계유선방송수신료수익 | 9,495 | 3,367 | 5,895 | 4,732 | 5,432 | 8,405 | 6,205 | 0.2 | ▽26.2 | ▽6.8 |
| | 기타방송사업수익 | 154 | 721 | 761 | 16,031 | 11,900 | 14,811 | 12,142 | 0.4 | ▽18.0 | 107.1 |
| | 방송사업수익 | 1,118,423 | 1,237,500 | 1,470,160 | 1,679,519 | 1,804,719 | 1,928,473 | 2,116,851 | 75.2 | 9.8 | 11.2 |
| | 기타사업수익 | 464,385 | 609,247 | 665,674 | 722,300 | 720,507 | 708,951 | 697,022 | 24.8 | ▽1.7 | 7.0 |
| | 소계 | 1,582,808 | 1,846,747 | 2,135,834 | 2,401,819 | 2,525,226 | 2,637,424 | 2,813,873 | 100.0 | 6.7 | 10.1 |
| 중계유선방송 사업자 | 방송사업수익 | 15,559 | 15,763 | 16,930 | 11,720 | 12,106 | 9,284 | 5,375 | 44.3 | ▽42.1 | ▽4.0 |
| | 기타사업수익 | - | - | - | 4,648 | 3,570 | 4,518 | 6,767 | 55.7 | 49.8 | - |
| | 소계 | 15,559 | 15,763 | 16,930 | 16,368 | 15,676 | 13,802 | 12,142 | 100.0 | ▽12.0 | ▽4.0 |
| 방송사업수익의 합계 | 1,118,423 | 1,237,500 | 1,470,160 | 1,691,239 | 1,816,825 | 1,937,757 | 2,122,226 | - | 9.5 | 11.3 | |

〈표 7-5〉 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------------------|--------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|--------------|-------------|
| 일반위성방송 사업자 | 방송수신료수익 | 238,780 | 273,817 | 284,054 | 294,424 | 294,980 | 297,740 | 321,667 | 70.3 | 8.0 | 5.1 |
| | 광고수익 | 7,182 | 11,979 | 11,810 | 9,695 | 11,348 | 15,605 | 12,234 | 2.7 | ▽21.6 | 9.3 |
| | 홍소핑송출수수료수익 | 3,716 | 12,990 | 14,387 | 14,840 | 16,196 | 19,097 | 30,060 | 6.6 | 57.4 | 41.7 |
| | 시설설치수익 | 10,280 | 9,224 | 5,323 | 4,278 | 3,730 | 3,400 | 3,555 | 0.8 | 4.6 | ▽16.2 |
| | 단말장치대여(판매)수익 | - | - | 8,352 | 26,143 | 22,968 | 14,320 | 4,743 | 1.0 | ▽66.9 | - |
| | 기타방송사업수익 | - | - | - | 469 | 1,110 | 1,378 | 1,594 | 0.3 | 15.7 | - |
| | 방송사업수익 | 259,958 | 308,010 | 323,926 | 349,849 | 350,332 | 351,540 | 373,853 | 81.7 | 6.3 | 6.2 |
| | 기타사업수익 | 87,316 | 85,895 | 63,467 | 37,109 | 47,125 | 79,443 | 83,779 | 18.3 | 5.5 | ▽0.7 |
| 소계 | 347,274 | 393,905 | 387,393 | 386,958 | 397,457 | 430,983 | 457,632 | 100.0 | 6.2 | 4.7 | |
| 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 방송수신료수익 | 21,550 | 88,756 | 119,718 | 110,125 | 124,281 | 112,504 | 89,031 | 21.4 | ▽20.9 | 63.8 |
| | 광고수익 | | | | 4,094 | 3,299 | 4,510 | 1,800 | 0.4 | ▽60.1 | |
| | 단말장치대여(판매)수익 | | | | - | - | - | - | - | - | |
| | 기타방송사업수익 | | | | 3,521 | 2,286 | 590 | 11 | 0.0 | ▽98.1 | |
| | 방송사업수익 | | | | 1,570 | 3,568 | 3,768 | 4,538 | 1.1 | 20.4 | |
| | 기타사업수익 | | | | 119,310 | 133,434 | 121,372 | 95,380 | 22.9 | ▽21.4 | |
| | 소계 | | | | - | - | 323,375 | 321,078 | 77.1 | ▽0.7 | |
| 소계 | 21,550 | 88,756 | 119,718 | 119,310 | 133,434 | 444,747 | 416,458 | 100.0 | ▽6.4 | 63.8 | |
| 방송사업수익 합계 | 259,958 | 308,010 | 323,926 | 469,159 | 483,766 | 472,912 | 469,233 | - | ▽0.8 | 10.3 | |

〈표 7-6〉 방송산업 방송채널사용사업 사업자 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|-------------|------------|-------|
| 방송채널사용 사업자 | 수신료수익 | 157,255 | 200,614 | 260,907 | 311,070 | 360,276 | 411,314 | 446,974 | 3.9 | 8.7 | 19.0 |
| | 광고수익 | 571,030 | 718,135 | 857,847 | 879,601 | 769,374 | 986,218 | 1,221,553 | 10.6 | 23.9 | 13.5 |
| | 협찬수익 | - | 58,037 | 75,801 | 64,716 | 61,166 | 78,525 | 76,248 | 0.7 | ▽2.9 | - |
| | 프로그램판매수익 | 19,503 | 31,990 | 40,529 | 63,841 | 83,966 | 145,044 | 156,860 | 1.4 | 8.1 | 41.5 |
| | 홍소핑방송매출수익 | 1,263,245 | 1,316,390 | 1,526,163 | 1,553,084 | 1,903,148 | 2,148,265 | 2,561,901 | 22.2 | 19.3 | 12.5 |
| | 방송시설임대수익 | - | - | - | 9,447 | 6,406 | 5,297 | 2,726 | 0.0 | ▽48.5 | - |
| | 행사수익 | - | - | - | 20,923 | 7,559 | 8,999 | 12,297 | 0.1 | 36.6 | - |
| | 기타방송사업수익 | 1,115,463 | 1,343,542 | 1,223,103 | 151,050 | 108,473 | 176,508 | 239,131 | 2.1 | 35.5 | ▽22.6 |
| | 방송사업수익 | 3,126,496 | 3,668,708 | 3,984,350 | 3,053,732 | 3,300,369 | 3,960,170 | 4,717,690 | 41.0 | 19.1 | 7.1 |
| | 기타사업수익 | - | - | - | 6,181,520 | 7,402,146 | 5,609,635 | 6,797,941 | 59.0 | 21.2 | - |
| 합계 | 3,126,496 | 3,668,708 | 3,984,350 | 9,235,252 | 10,702,515 | 9,569,806 | 11,515,631 | 100.0 | 20.3 | 24.3 | |

〈표 7-7〉 방송영상독립제작사 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|---------|--------|------|--------|--------|---------|
| 2008년 | | 682,122 | 14,067 | - | 21,066 | 10,156 | 727,411 |
| 2009년 | | 746,184 | 15,135 | - | 23,462 | 11,394 | 796,175 |
| 2010년 | | 693,537 | 13,568 | - | 19,751 | 10,236 | 737,092 |
| 2011년 | | 700,434 | 63,109 | - | 54,584 | 77,642 | 895,769 |
| | 비중(%) | 78.2 | 7.0 | - | 6.1 | 8.7 | 100.0 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.0 | 365.1 | - | 176.4 | 658.5 | 21.5 |
| | 연평균증감률(%) | 0.9 | 64.9 | - | 37.3 | 97.0 | 7.2 |

〈표 7-8〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|---------|
| 2008년 | | 4,874 | 95,727 | 219,751 | 407,059 | 727,411 |
| 2009년 | | 4,836 | 99,852 | 265,378 | 426,109 | 796,175 |
| 2010년 | | 8,113 | 99,915 | 232,529 | 396,535 | 737,092 |
| 2011년 | | 30,105 | 55,565 | 320,663 | 489,436 | 895,769 |
| 비중(%) | | 3.4 | 6.2 | 35.8 | 54.6 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 271.1 | ▽44.4 | 37.9 | 23.4 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | | 83.5 | ▽16.6 | 13.4 | 6.3 | 7.2 |

〈표 7-9〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|------------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 2008년 | | 37,991 | 60,556 | 214,234 | 337,102 | 77,528 | 727,411 |
| 2009년 | | 39,612 | 60,768 | 265,331 | 352,127 | 78,337 | 796,175 |
| 2010년 | | 41,235 | 61,336 | 233,685 | 326,583 | 74,253 | 737,092 |
| 2011년 | | 74,918 | 149,696 | 371,943 | 165,439 | 133,773 | 895,769 |
| 비중(%) | | 8.4 | 16.7 | 41.5 | 18.5 | 14.9 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 81.7 | 144.1 | 59.2 | ▽49.3 | 80.2 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | | 25.4 | 35.2 | 20.2 | ▽21.1 | 19.9 | *-7.2 |

〈표 7-10〉 방송영상독립제작사 매출액 구성 내역 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 구성 내역 | 방송사 납품 | 광고/홍보물 제작납품 | 영상물 배포수입 | 해외 판매 | 국내 판매 | 라이선스 수입 | 온라인 수입 | 협찬금 수입 | 간접광고 수입 | 기타 매출액 | 합계 |
|------------|-------|---------|-------------|----------|--------|--------|---------|--------|--------|---------|---------|---------|
| 2008년 | | 431,355 | - | 135,298 | - | - | - | - | 42,699 | - | 118,059 | 727,411 |
| 2009년 | | 465,731 | - | 147,363 | - | - | - | - | 43,785 | - | 139,296 | 796,175 |
| 2010년 | | 452,593 | 66,932 | 111,357 | 4,609 | - | - | - | 38,329 | 402 | 62,870 | 737,092 |
| 2011년 | | 407,504 | 352,646 | 20,864 | 14,354 | 20,648 | 17,045 | 6,125 | 15,378 | - | 41,205 | 895,769 |
| 비중(%) | | 45.5 | 39.4 | 2.3 | 1.6 | 2.3 | 1.9 | 0.7 | 1.7 | - | 4.6 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽10.0 | 426.9 | ▽81.3 | 211.4 | - | - | - | ▽59.9 | - | ▽34.5 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | | ▽1.9 | - | ▽46.4 | - | - | - | - | ▽28.9 | - | ▽29.6 | 7.2 |

〈표 7-11〉 방송영상독립제작사 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| | | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 서울 | | 636,273 | 692,903 | 641,494 | 784,630 | 87.6 | 22.3 | 7.2 |
| 6개 시 | 부산 | 5,554 | 5,796 | 5,322 | 12,105 | 1.4 | 127.5 | 29.7 |
| | 대구 | 3,629 | 3,729 | 3,340 | 7,594 | 0.8 | 127.4 | 27.9 |
| | 인천 | 2,757 | 2,887 | 2,662 | 1,429 | 0.2 | ▽46.3 | ▽19.7 |
| | 광주 | 4,038 | 4,132 | 4,194 | 357 | 0.0 | ▽91.5 | ▽55.5 |
| | 대전 | 1,058 | 1,096 | 1,050 | 3,174 | 0.4 | 202.3 | 44.2 |
| | 울산 | 415 | 432 | 392 | 439 | 0.0 | 12.0 | 1.9 |
| | 소계 | 17,451 | 18,072 | 16,960 | 25,098 | 2.8 | 48.0 | 12.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 69,832 | 79,869 | 73,870 | 71,231 | 8.0 | ▽3.6 | 0.7 |
| | 강원도 | 1,627 | 1,835 | 1,594 | 6,901 | 0.8 | 332.9 | 61.9 |
| | 충청북도 | 670 | 998 | 925 | 354 | 0.0 | ▽61.7 | ▽19.2 |
| | 충청남도 | 169 | 683 | 606 | 339 | 0.0 | ▽44.1 | 26.1 |
| | 전라북도 | 360 | 172 | 172 | 2,780 | 0.3 | 1516.3 | 97.7 |
| | 전라남도 | 589 | 365 | 318 | - | - | - | - |
| | 경상북도 | 440 | 597 | 531 | 1,459 | 0.2 | 174.8 | 49.1 |
| | 경상남도 | - | 446 | 405 | 2,076 | 0.2 | 412.6 | - |
| | 제주도 | - | 235 | 217 | 901 | 0.1 | 315.2 | - |
| | 소계 | 73,687 | 85,200 | 78,638 | 86,041 | 9.6 | 9.4 | 5.3 |
| 합계 | 727,411 | 796,175 | 737,092 | 895,769 | 100.0 | 21.5 | 7.2 | |

〈표 7-12〉 방송산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|----------|-----------|-----------|---------|---------|---------|----------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2008년 | | 182,175 | 1,809,600 | 60,507 | 717,051 | 158,596 | 223,439 | 3,151,368 |
| 2009년 | | 661,279 | 1,846,365 | 115,973 | 927,905 | 165,763 | 214,152 | 3,931,437 |
| 2010년 | | 875,044 | 1,930,464 | 92,766 | 999,065 | 154,133 | 233,513 | 4,284,985 |
| 2011년 | | 1,044,414 | 2,043,681 | 46,032 | 991,448 | 165,721 | 256,931 | 4,548,227 |
| 전년대비증감률(%) | | 19.4 | 5.9 | ▽50.4 | ▽0.8 | 7.5 | 10.0 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | | 79.0 | 4.1 | ▽8.7 | 11.4 | 1.5 | 4.8 | 13.0 |

※ 중계유선방송, 인터넷프로토크TV(IPTV) 부가가치액 제외

〈표 7-13〉 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------------|------------|
| 수출액 | 121,763 | 133,917 | 150,954 | 171,349 | 184,577 | 184,700 | 222,372 | 20.4 | 10.6 |
| 수입액 | 43,177 | 72,563 | 64,939 | 149,396 | 183,011 | 110,495 | 233,872 | 111.7 | 32.5 |
| 수출입 차액 | 78,586 | 61,354 | 86,015 | 21,953 | 1,566 | 74,205 | ▽11,500 | - | - |

※ 2010년 해외교포방송지원금의 오류를 보정하여 2010년 수출액(방송영상독립제작사 제외) 2억 1,494만 달러를 1억 7,101만 달러로 수정함(2012 방송산업 실태조사 보고서)

〈표 7-14〉 방송산업 매체별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 지상파 방송 사업자 | KBS | 42,652 | 38,421 | 30,253 | 34,315 | 33,926 | 41,848 | 61,195 | 27.5 | 46.2 | 6.2 |
| | MBC | 29,640 | 29,542 | 28,526 | 22,268 | 31,298 | 33,522 | 50,072 | 22.5 | 49.4 | 9.1 |
| | EBS | 86 | 288 | 134 | 223 | 822 | 517 | 985 | 0.4 | 90.5 | 50.1 |
| | 민방 SBS | 30,248 | 27,093 | 30,401 | 34,125 | 35,310 | 45,784 | 45,607 | 20.5 | ▽0.4 | 7.1 |
| | 기타민방 | - | 35 | 22 | 200 | 23 | 98 | 211 | 0.1 | 115.3 | - |
| 소계 | | 102,626 | 95,379 | 89,336 | 91,131 | 101,379 | 121,769 | 158,070 | 71.0 | 29.8 | 7.5 |
| 방송채널사용사업자 | | 3,259 | 3,465 | 3,929 | 2,789 | 2,867 | 5,306 | 10,871 | 4.9 | 104.9 | 22.2 |
| 해외교포방송지원 | | 5,841 | 13,260 | 13,309 | 15,306 | 24,513 | 1,820 | 2,444 | 1.1 | 34.3 | ▽13.5 |
| 비디오/DVD 판매 | | 10,037 | 21,813 | 31,438 | 33,362 | 20,900 | 20,825 | 13,178 | 5.9 | ▽36.7 | 4.6 |
| 타임블록, 포맷 판매 | | - | - | 12,942 | 17,533 | 20,569 | 21,289 | 18,791 | 8.5 | ▽11.7 | - |
| 방송영상독립제작사 | | - | - | - | 11,228 | 14,349 | 13,691 | 19,018 | 8.6 | 38.9 | - |
| 합계 | | 121,763 | 133,917 | 150,954 | 171,349 | 184,577 | 184,700 | 222,372 | 100.0 | 20.4 | 10.6 |

〈표 7-15〉 방송산업 매체별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-----------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 지상파 방송 사업자 | KBS | 4,706 | 2,149 | 1,350 | 1,414 | 1,605 | 1,791 | 2,223 | 1.0 | 24.1 | ▽11.8 |
| | MBC | 5,154 | 7,568 | 2,232 | 270 | 267 | 477 | 319 | 0.1 | ▽33.1 | ▽37.1 |
| | EBS | 1,654 | 1,942 | 2,141 | 2,145 | 1,287 | 1,982 | 1,168 | 0.5 | ▽41.1 | ▽5.6 |
| | 민방 SBS | 1,143 | 3,670 | 3,435 | 1,089 | 171 | - | - | - | - | - |
| | 기타민방 | - | 257 | 153 | 702 | 282 | 109 | 539 | 0.2 | 394.5 | - |
| 소계 | | 12,657 | 15,586 | 9,311 | 5,620 | 3,612 | 4,359 | 4,249 | 1.8 | ▽2.5 | ▽16.6 |
| 방송채널사용사업자 | | 30,520 | 56,977 | 55,628 | 72,641 | 118,039 | 97,677 | 123,667 | 52.9 | 26.6 | 26.3 |
| 타임블록, 포맷 구매 | | - | - | - | - | 83 | 266 | 2 | 0.0 | ▽99.1 | - |
| 방송영상독립제작사 | | - | - | - | 71,135 | 61,277 | 8,193 | 105,953 | 45.3 | 1,193.2 | - |
| 합계 | | 43,177 | 72,563 | 64,939 | 149,396 | 183,011 | 110,495 | 233,872 | 100.0 | 111.7 | 32.5 |

〈표 7-16〉 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | | | |
|-------|---------|-----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
| 아시아 | 일본 | 65,511.0 | 47,632.1 | 53,494.0 | 65,627.0 | 65,279.0 | 49,712.8 | 102,058.2 | 60.4 | 105.3 | 7.7 |
| | 중국 | 9,313.0 | 7,978.5 | 5,294.6 | 4,512.0 | 6,339.0 | 15,568.3 | 17,241.3 | 10.2 | 10.7 | 10.8 |
| | 홍콩 | 3,509.0 | 4,463.7 | 3,033.5 | 3,585.0 | 4,483.0 | 5,386.5 | 4,027.5 | 2.4 | ▽25.2 | 2.3 |
| | 싱가포르 | 1,150.0 | 2,066.4 | 2,227.5 | 1,978.0 | 2,548.0 | 2,001.2 | 3,259.7 | 1.9 | 62.9 | 19.0 |
| | 대만 | 11,942.0 | 20,473.2 | 17,130.9 | 7,003.0 | 11,565.0 | 28,438.4 | 21,051.4 | 12.5 | ▽26.0 | 9.9 |
| | 베트남 | 962.0 | 831.3 | 1,052.4 | 838.0 | 1,957.0 | 4,564.7 | 2,796.3 | 1.7 | ▽38.7 | 19.5 |
| | 말레이시아 | 1,341.0 | 2,613.7 | 1,495.7 | 1,150.0 | 842.0 | 5,688.4 | 1,814.7 | 1.1 | ▽68.1 | 5.2 |
| | 인도네시아 | 1,153.0 | 234.2 | 467.5 | 304.0 | 330.0 | 505.3 | 1,246.2 | 0.7 | 146.6 | 1.3 |
| | 태국 | 2,327.0 | 3,876.4 | 2,543.8 | 2,889.5 | 3,456.0 | 2,690.1 | 2,785.3 | 1.6 | 3.5 | 3.0 |
| | 필리핀 | 4,011.0 | 3,299.3 | 1,682.6 | 1,695.0 | 1,757.0 | 2,633.4 | 3,549.5 | 2.1 | 34.8 | ▽2.0 |
| | 미얀마 | - | 387.4 | 348.7 | 741.0 | 725.0 | 2,434.6 | 1,412.4 | 0.8 | ▽42.0 | - |
| | 캄보디아 | - | 116.0 | 64.0 | 363.0 | 199.0 | 242.3 | 516.8 | 0.3 | 113.3 | - |
| | 카자흐스탄 | - | - | - | - | - | 343.6 | 389.5 | 0.2 | 13.4 | - |
| | 몽골 | - | - | - | - | - | 12.8 | 58.5 | 0.0 | 357.0 | - |
| 중동 | - | - | 114.0 | 264.0 | 484.0 | 786.1 | 569.4 | 0.3 | ▽27.6 | - | |
| 미주 | 미국 | 2,281.0 | 732.9 | 791.5 | 739.0 | 1,909.0 | 2,814.8 | 3,522.6 | 2.1 | 25.1 | 7.5 |
| | 캐나다 | 18.0 | - | 6.0 | 7.5 | - | - | 40.0 | 0.0 | - | 14.2 |
| | 미국/캐나다 | - | - | 526.6 | 448.0 | - | - | - | - | - | - |
| 유럽 | 브라질 | 3.0 | 9.3 | 40.0 | 7.0 | - | 32.7 | - | - | - | - |
| | 프랑스 | - | 20.0 | 17.9 | 3.0 | 34.0 | 38.0 | 212.3 | 0.1 | 458.7 | - |
| | 영국 | 16.0 | 116.6 | 1.5 | 29.0 | 4.7 | - | 0.0 | 0.0 | - | - |
| | 독일 | 9.0 | 10.0 | 16.0 | 2.0 | 132.0 | - | 0.0 | 0.0 | - | - |
| | 이탈리아 | - | 69.0 | 40.0 | 45.0 | 51.0 | 56.5 | 215.0 | 0.1 | 280.5 | - |
| | 스페인 | - | - | 74.5 | 23.0 | 19.0 | 66.8 | 25.2 | 0.0 | ▽62.3 | - |
| | 헝가리 | - | 1.0 | 54.6 | 82.0 | 6.0 | 53.4 | 77.6 | 0.0 | 45.3 | - |
| | 러시아 | - | - | 61.0 | 133.0 | 18.0 | 1,536.4 | 48.3 | 0.0 | ▽96.9 | - |
| | 네덜란드 | - | - | - | - | 1.7 | - | 1.0 | 0.0 | - | - |
| | 루마니아 | - | - | - | - | - | 459.0 | 504.8 | 0.3 | 10.0 | - |
| 오세아니아 | 호주 | - | - | 48.5 | 37.0 | - | - | - | - | - | - |
| | 뉴질랜드 | 112.0 | 80.0 | - | 2.0 | 4.0 | 7.6 | 20.0 | - | - | - |
| 기타 | 기타 아시아 | 606.0 | 1,243.6 | 779.0 | 1,124.0 | 579.0 | 743.7 | 379.7 | 0.2 | ▽48.9 | ▽7.5 |
| | 기타 중남미 | - | - | - | 14.0 | 33.0 | 52.2 | 126.5 | 0.1 | 142.3 | - |
| | 기타 유럽 | 176.0 | 42.5 | 65.9 | 196.0 | 938.7 | 107.5 | 395.5 | 0.2 | 267.9 | 14.4 |
| | 기타 아프리카 | - | - | 1,166.4 | 60.0 | - | - | - | - | - | - |
| | 기타 | 1,445.0 | 2,547.0 | 625.9 | 19.0 | 551.7 | 97.8 | 595.5 | 0.4 | 508.9 | ▽13.7 |
| 합계 | | 105,885.0 | 98,844.1 | 93,264.5 | 93,920.0 | 104,245.8 | 127,074.9 | 168,940.7 | 100.0 | 32.9 | 8.1 |

※ 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오/DVD 판매, 타임블럭 포맷 판매, 방송영상독립제작사 제외

〈표 7-17〉 방송산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|--------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 아시아 | 일본 | 4,678.0 | 9,521.3 | 9,469.3 | 12,268.4 | 6,015.0 | 5,777.5 | 6,975.1 | 5.5 | 20.7 | 6.9 |
| | 중국 | 1,477.0 | 2,537.0 | 2,036.8 | 595.5 | 1,050.6 | 387.0 | 375.8 | 0.3 | ▽2.9 | ▽20.4 |
| | 홍콩 | 516.0 | 3,187.2 | 2,715.9 | 1,585.0 | 52.0 | 649.5 | 676.6 | 0.5 | 4.2 | 4.6 |
| | 싱가포르 | 97.0 | 99.4 | 59.0 | 5.5 | - | 111.0 | 48.9 | 0.0 | ▽55.9 | ▽10.8 |
| | 대만 | 180.0 | 425.3 | 91.9 | - | 95.0 | - | - | - | - | - |
| | 베트남 | 1.0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 말레이시아 | - | 16.6 | 3.4 | - | 16.0 | 17.6 | - | - | - | - |
| | 인도네시아 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 태국 | 99.0 | 105.0 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 미주 | 미국 | 29,468.0 | 46,022.5 | 42,730.9 | 59,093.0 | 108,373.6 | 88,434.7 | 112,262.3 | 87.8 | 26.9 | 25.0 |
| | 캐나다 | 602.0 | 686.7 | 587.9 | 538.4 | 324.0 | 399.1 | 526.9 | 0.4 | 32.0 | ▽2.2 |
| | 미국/캐나다 | 31.0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 브라질 | - | 54.8 | - | - | 449 | 380.0 | 1,361.2 | 1.1 | 258.2 | - |
| 유럽 | 프랑스 | 662.0 | 2,714.1 | 1,551.9 | 312.0 | 292.8 | 237.9 | 544.6 | 0.4 | 128.9 | ▽3.2 |
| | 영국 | 2,991.0 | 4,555.2 | 4,155.1 | 2,653.0 | 3,060.0 | 3,558.3 | 3,690.9 | 2.9 | 3.7 | 3.6 |
| | 독일 | 652.0 | 666.6 | 468.4 | 122.0 | 293.0 | 348.8 | 88.8 | 0.1 | ▽74.5 | ▽28.3 |
| | 이탈리아 | 123.0 | 125.7 | 424.4 | 124.0 | 36.0 | 97.7 | 32.7 | 0.0 | ▽66.5 | ▽19.8 |
| | 스페인 | 6.0 | 70.9 | 33.7 | - | 21.0 | 524.9 | 7.0 | 0.0 | ▽98.7 | 2.6 |
| | 헝가리 | 242.0 | 723.3 | - | 93.0 | 32.0 | 244.0 | 132.0 | 0.1 | ▽45.9 | ▽9.6 |
| | 러시아 | - | - | 27.0 | - | - | - | - | - | - | - |
| | 네덜란드 | - | - | - | 50.0 | 485.0 | 299.0 | 196.4 | 0.2 | ▽34.3 | - |
| 오세아니아 | 호주 | - | - | - | 3.0 | 44.0 | - | - | - | - | - |
| | 뉴질랜드 | 204.0 | 210.0 | 228.6 | 134.0 | 31.0 | 194.9 | 247.3 | 0.2 | 26.9 | 3.3 |
| 기타 | 기타 아시아 | 185.0 | 258.4 | - | - | 759.0 | - | 61.0 | 0.0 | 72.8 | ▽16.9 |
| | 기타 중남미 | - | - | - | - | 7.0 | 35.3 | 64.0 | 0.1 | ▽77.5 | - |
| | 기타 유럽 | 910.0 | 583.6 | 307.9 | 684.0 | 214.0 | 285.0 | 141.0 | 0.1 | - | ▽26.7 |
| | 기타 | 53.0 | - | 20.0 | - | - | 54.0 | 484.0 | 0.4 | 796.3 | 44.6 |
| 합계 | | 43,177.0 | 72,563.6 | 64,938.6 | 78,260.8 | 121,650.4 | 102,036.2 | 127,916.5 | 100.0 | 25.4 | 19.8 |

* 수입액 중 타임블럭 포맷 구매, 방송영상독립제작사 제외

〈표 7-18〉 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르 | 연도 | 연도 | | | | | | | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 드라마 | 98,913.0 | 90,130.9 | 81,901.5 | 89,015.0 | 96,484.0 | 117,344.7 | 154,616.0 | 91.5 | 31.8 | 7.7 | |
| 다큐 | 222.0 | 688.2 | 694.5 | 520.0 | 1,026.0 | 3,200.4 | 1,450.3 | 0.9 | ▽54.7 | 36.7 | |
| 애니메이션 | 121.0 | 292.4 | 528.7 | 210.0 | 174.0 | 229.0 | 117.2 | 0.1 | ▽48.8 | ▽0.5 | |
| 영화 | 150.0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 음악 | 37.0 | 234.1 | - | 305.0 | 6.0 | 268.5 | 889.6 | 0.5 | 231.3 | 69.9 | |
| 오락 | 2,658.0 | 4,442.9 | 7,840.0 | 1,669.0 | 4,743.0 | 4,996.3 | 10,399.9 | 6.2 | 108.2 | 25.5 | |
| 교육 | 120.0 | 8.5 | 100.6 | 25.0 | - | 18.0 | 10.2 | 0.0 | ▽43.3 | ▽33.7 | |
| 교양 | 240.0 | 433.1 | 506.3 | 728.0 | 712.0 | 271.1 | 594.2 | 0.4 | 119.2 | 16.3 | |
| 기타 | 3,424.0 | 2,614.0 | 1,693.1 | 1,448.0 | 1,101.0 | 746.7 | 863.3 | 0.5 | 15.6 | ▽20.5 | |
| 합계 | | 105,885.0 | 98,844.1 | 93,264.7 | 93,920.0 | 104,246.0 | 127,074.7 | 168,940.7 | 100.0 | 32.9 | 8.1 |

* 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오/DVD 판매, 타임블럭 포맷 판매, 방송영상독립제작사 제외

〈표 7-19〉 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 장르 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------|----|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|----------------|---------------|
| 드라마 | | 5,840.0 | 7,095.0 | 14,979.6 | 23,895.0 | 8,740.0 | 28,297.9 | 20,080.4 | 15.7 | ▽29.0 | 22.9 |
| 다큐 | | 4,079.0 | 3,596.0 | 4,173.6 | 5,373.0 | 5,598.0 | 6,826.9 | 7,804.6 | 6.1 | 14.3 | 11.4 |
| 애니메이션 | | 2,054.0 | 10,250.0 | 10,485.9 | 11,415.0 | 5,282.0 | 8,288.9 | 6,995.2 | 5.5 | ▽15.6 | 22.7 |
| 영화 | | 20,870.0 | 46,308.0 | 27,260.8 | 35,994.0 | 84,240.0 | 42,478.7 | 85,740.2 | 67.0 | 101.8 | 26.6 |
| 음악 | | 86.0 | - | 21.5 | 34.0 | 6.0 | 1,051.0 | 17.1 | 0.0 | ▽98.4 | ▽23.6 |
| 오락 | | 1,931.0 | 1,902.0 | 6,086.1 | 662.0 | 16,301.0 | 4,750.5 | 6,212.7 | 4.9 | 30.8 | 21.5 |
| 교육 | | 198.0 | 226.0 | 488.1 | 31.0 | 205.0 | 274.6 | 258.5 | 0.2 | ▽5.9 | 4.5 |
| 교양 | | 821.0 | 2,612.0 | 1,015.3 | 547.0 | 753.0 | 322.1 | 66.6 | 0.0 | ▽79.3 | ▽34.2 |
| 기타 | | 7,298.0 | 574.0 | 427.7 | 310.0 | 525.0 | 9,745.8 | 741.2 | 0.6 | ▽92.4 | ▽31.7 |
| 합계 | | 43,177.0 | 72,524.5 | 64,938.6 | 78,261.0 | 121,650.0 | 102,036.4 | 127,916.5 | 100.0 | 25.4 | 19.8 |

※ 수입액 중 타임블럭 포맷 구매, 방송독영상탑제작사 제외

〈표 7-20〉 방송영상독립제작사 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 16.3 | 17.2 | 15.9 | 23.5 | 7.6 |
| | 해외 유통사 접촉 | 36.1 | 38.3 | 38.8 | 25.6 | ▽13.2 |
| | 온라인 해외 판매 | 0.7 | - | - | 5.0 | - |
| | 해외 법인 활용 | 3.6 | 4.2 | 3.9 | 11.5 | 7.6 |
| 간접 수출 | 국내 에이전트 활용 | 10.2 | 5.0 | 4.6 | 23.3 | 18.7 |
| | 해외 에이전트 활용 | 33.1 | 35.3 | 36.8 | 11.1 | ▽25.7 |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100 | - |

〈표 7-21〉 방송영상독립제작사 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|------------|
| 원제품수출 | 4.5 | 4.3 | 3.1 | 79.5 | 76.4 |
| LICENSE | 67.8 | 68.2 | 71.7 | 10.0 | ▽61.7 |
| OEM 수출 | 13.2 | 12.6 | 11.2 | - | - |
| 기술 서비스 | 12.3 | 12.9 | 10.8 | 5.7 | ▽5.1 |
| 기타 | 2.2 | 2.0 | 3.2 | 4.8 | 1.6 |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 8.1 |

〈표 7-22〉 방송산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------------------|--------|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 지상파 방송 | 지상파방송 사업자 | | | | 13,877 | 13,646 | 13,403 | 13,691 | 35.7 |
| | 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 | 13,681 | 13,785 | 13,897 | 136 | 111 | 105 | 118 | 0.3 | 12.4 | |
| 유선방송 | 종합유선방송 사업자 | 6,438 | 5,581 | 5,050 | 5,376 | 5,332 | 4,899 | 4,846 | 12.6 | ▽1.1 | ▽4.6 |
| | 중계유선방송 사업자 | 355 | 304 | 351 | 319 | 310 | 261 | 260 | 0.7 | ▽0.4 | ▽5.1 |
| 위성방송 | 일반위성방송 사업자 | 281 | 281 | 287 | 285 | 284 | 290 | 295 | 0.8 | 1.7 | 0.8 |
| | 위성 이동멀티미디어 방송 사업자 | 145 | 178 | 226 | 166 | 159 | 116 | 59 | 0.1 | ▽49.1 | ▽13.9 |
| 방송채널 사용사업 | 방송채널사용 사업자 | 8,734 | 9,179 | 9,102 | 9,510 | 9,718 | 10,334 | 12,654 | 33.0 | 22.5 | 6.4 |
| 인터넷 영상물 제공업 | 인터넷프로토콜TV (IPTV) | - | - | - | - | 406 | 470 | 520 | 1.4 | 10.6 | - |
| 방송영상물 제작업 | 방송영상독립제작사 | - | - | - | 4,724 | 4,748 | 4,706 | 5,923 | 15.4 | 25.9 | - |
| 합계 | | 29,634 | 29,308 | 28,913 | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 38,366 | 100.0 | 10.9 | 4.4 |

〈표 7-23〉 방송산업 지역별 종사자 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 서울 | 24,730 | 25,194 | 23,776 | 27,203 | 70.9 | 14.4 |
| 6개 시 | 부산 | 1,157 | 1,180 | 1,115 | 1,131 | 2.9 | 1.4 | ▽0.8 |
| | 대구 | 983 | 930 | 1,114 | 1,157 | 3.0 | 3.9 | 5.6 |
| | 인천 | 553 | 324 | 300 | 338 | 0.9 | 12.7 | ▽15.1 |
| | 광주 | 374 | 423 | 617 | 605 | 1.6 | ▽1.9 | 17.4 |
| | 대전 | 455 | 456 | 636 | 682 | 1.8 | 7.2 | 14.4 |
| | 울산 | 422 | 414 | 495 | 486 | 1.3 | ▽1.8 | 4.8 |
| | 소계 | 3,944 | 3,727 | 4,277 | 4,399 | 11.5 | 2.9 | 3.7 |
| 9개 도 | 경기도 | 2,158 | 2,356 | 1,989 | 1,903 | 5.0 | ▽4.3 | ▽4.1 |
| | 강원도 | 692 | 546 | 850 | 973 | 2.5 | 14.5 | 12.0 |
| | 충청북도 | 432 | 445 | 585 | 604 | 1.6 | 3.2 | 11.8 |
| | 충청남도 | 187 | 183 | 176 | 165 | 0.4 | ▽6.3 | ▽4.1 |
| | 전라북도 | 433 | 506 | 707 | 652 | 1.7 | ▽7.8 | 14.6 |
| | 전라남도 | 393 | 380 | 459 | 557 | 1.5 | 21.4 | 12.3 |
| | 경상북도 | 445 | 464 | 517 | 479 | 1.2 | ▽7.4 | 2.5 |
| | 경상남도 | 614 | 524 | 744 | 825 | 2.1 | 10.9 | 10.3 |
| | 제주도 | 365 | 389 | 504 | 606 | 1.6 | 20.2 | 18.4 |
| 소계 | 5,719 | 5,793 | 6,531 | 6,764 | 17.6 | 3.6 | 5.8 | |
| 합계 | 34,393 | 34,714 | 34,584 | 38,366 | 100.0 | 10.9 | 3.7 | |

〈표 7-24〉 방송산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 25,538 | 4,096 | 29,634 |
| 2006년 | | 25,065 | 4,243 | 29,308 |
| 2007년 | | 25,554 | 3,359 | 28,913 |
| 2008년 | | 29,297 | 5,096 | 34,393 |
| 2009년 | | 29,700 | 5,014 | 34,714 |
| 2010년 | | 29,911 | 4,673 | 34,584 |
| 2011년 | | 30,846 | 7,520 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.1 | 60.9 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 3.2 | 10.7 | 4.4 |

〈표 7-25〉 방송산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2008년 | | 22,670 | 6,627 | 2,375 | 2,721 | 34,393 |
| 2009년 | | 22,955 | 6,745 | 2,336 | 2,678 | 34,714 |
| 2010년 | | 23,033 | 6,878 | 2,203 | 2,470 | 34,584 |
| 2011년 | | 23,439 | 7,408 | 4,101 | 3,418 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.8 | 7.7 | 86.2 | 38.4 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 1.1 | 3.8 | 20.0 | 7.9 | 3.7 |

〈표 7-26〉 방송산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 22,330 | 7,304 | 29,634 |
| 2006년 | | 21,891 | 7,417 | 29,308 |
| 2007년 | | 21,845 | 7,068 | 28,913 |
| 2008년 | | 25,045 | 9,348 | 34,393 |
| 2009년 | | 25,291 | 9,423 | 34,714 |
| 2010년 | | 25,236 | 9,348 | 34,584 |
| 2011년 | | 27,540 | 10,826 | 38,366 |
| 전년대비증감률(%) | | 9.1 | 15.8 | 10.9 |
| 연평균증감률(%) | | 3.6 | 6.8 | 4.4 |

〈표 7-27〉 방송산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 임원 | 관리행정 | 방송직 | | | | | 기술직 | 연구직 | 영업 홍보 | 기타 | 전체 |
|------------|----|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|------|----------|-------|--------|
| | | | | 기자 | PD | 아나운서 | 제작관련 | 기타 | | | | | |
| 2005년 | | 939 | 5,287 | 2,838 | 3,758 | 724 | 3,696 | 1,510 | 4,526 | 165 | 3,553 | 2,638 | 29,634 |
| 2006년 | | 938 | 5,431 | 2,866 | 2,866 | 718 | 3,046 | 1,557 | 4,814 | 140 | 3,429 | 2,517 | 28,322 |
| 2007년 | | 828 | 4,808 | 3,045 | 3,840 | 667 | 3,540 | 1,330 | 4,950 | 159 | 3,384 | 2,362 | 28,913 |
| 2008년 | | 910 | 4,414 | 3,161 | 3,800 | 699 | 3,597 | 1,091 | 5,216 | 189 | 3,881 | 2,711 | 29,669 |
| 2009년 | | 948 | 4,805 | 3,172 | 3,894 | 750 | 3,421 | 1,080 | 4,954 | 198 | 4,123 | 2,621 | 29,966 |
| 2010년 | | 936 | 4,772 | 3,279 | 4,054 | 727 | 3,387 | 1,205 | 4,579 | 372 | 4,371 | 2,196 | 29,878 |
| 2011년 | | 784 | 5,562 | 3,660 | 4,573 | 782 | 3,874 | 1,561 | 4,482 | 368 | 4,383 | 2,414 | 32,443 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽16.2 | 16.6 | 11.6 | 12.8 | 7.6 | 14.4 | 29.5 | ▽2.1 | ▽1.1 | 0.3 | 9.9 | 8.6 |
| 연평균증감률(%) | | ▽3.0 | 0.8 | 4.3 | 3.3 | 1.3 | 0.8 | 0.6 | ▽0.2 | 14.3 | 3.6 | ▽1.5 | 1.5 |

※ 방송영상독립제작사 제외

〈표 7-28〉 방송영상독립제작사 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 관리/행정직 (임원포함) | PD | 아나운서 | 기술 | 영업/홍보직 | 기타 | 합계 |
|------------|----|------------------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|
| 2008년 | | 1,030 | 1,327 | 52 | 1,356 | 335 | 624 | 4,724 |
| 2009년 | | 1,029 | 1,329 | 53 | 1,363 | 339 | 635 | 4,748 |
| 2010년 | | 1,022 | 1,326 | 52 | 1,366 | 332 | 608 | 4,706 |
| 2011년 | | 1,107 | 2,138 | 37 | 859 | 217 | 1,565 | 5,923 |
| 비중(%) | | 18.7 | 36.1 | 0.6 | 14.5 | 3.7 | 26.4 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 8.3 | 61.2 | ▽28.8 | ▽37.1 | ▽34.6 | 157.4 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | 2.4 | 17.2 | ▽10.7 | ▽14.1 | ▽13.5 | 35.9 | 7.8 |

〈표 7-29〉 방송영상독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|------------|--------|---------|------------|--------------|-----------|-------|
| 2008년 | | 89 | 1,318 | 2,285 | 1,032 | 4,724 |
| 2009년 | | 91 | 1,321 | 2,287 | 1,049 | 4,748 |
| 2010년 | | 163 | 1,325 | 2,183 | 1,035 | 4,706 |
| 2011년 | | 1,726 | 953 | 2,051 | 1,193 | 5,923 |
| 비중(%) | | 29.1 | 16.1 | 34.6 | 20.2 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 958.9 | ▽28.1 | ▽6.0 | 15.3 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | 168.7 | ▽10.2 | ▽3.5 | 5.0 | 7.8 |

〈표 7-30〉 방송영상독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|------------|--------|------|-------|--------|--------|---------|-------|
| 2008년 | | 395 | 792 | 2,010 | 1,056 | 471 | 4,724 |
| 2009년 | | 399 | 793 | 2,011 | 1,052 | 493 | 4,748 |
| 2010년 | | 457 | 802 | 1,963 | 1,019 | 465 | 4,706 |
| 2011년 | | 768 | 1,654 | 1,596 | 1,105 | 800 | 5,923 |
| 비중(%) | | 13.0 | 27.9 | 26.9 | 18.7 | 13.5 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 68.1 | 106.2 | ▽18.7 | 8.4 | 72.0 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | 24.8 | 27.8 | ▽7.4 | 1.5 | 19.3 | 7.8 |

〈표 7-31〉 방송영상독립제작사 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | 합계 |
|------------|----|-------|-------|-------|---------|-------|
| 2008년 | | 298 | 382 | 3,881 | 163 | 4,724 |
| 2009년 | | 297 | 380 | 3,906 | 165 | 4,748 |
| 2010년 | | 267 | 368 | 3,905 | 166 | 4,706 |
| 2011년 | | 200 | 1,215 | 4,137 | 371 | 5,923 |
| 비중(%) | | 3.4 | 20.5 | 69.8 | 6.3 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽25.1 | 230.2 | 5.9 | 123.5 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | ▽12.4 | 47.1 | 2.2 | 31.5 | 7.8 |

〈표 7-32〉 방송영상독립제작사 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|-------|
| 2008년 | | 1,176 | 1,227 | 1,459 | 862 | 4,724 |
| 2009년 | | 1,186 | 1,238 | 1,465 | 859 | 4,748 |
| 2010년 | | 1,183 | 1,212 | 1,457 | 854 | 4,706 |
| 2011년 | | 1,858 | 1,706 | 1,111 | 1,248 | 5,923 |
| 비중(%) | | 31.4 | 28.8 | 18.7 | 21.1 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 57.1 | 40.8 | ▽23.7 | 46.1 | 25.9 |
| 연평균증감률(%) | | 16.5 | 11.6 | ▽8.7 | 13.1 | 7.8 |

〈표 7-33〉 방송영상독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 시간)

| 구분 | 드라마 | 다큐 | 만화 | 영화 | 뉴스 | 음악 | 스포츠 | 교양 | 오락 | 학습/교육 | 기타 | 총 제작시간 |
|------------|-------|--------|-------|-----|-------|-------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|
| 2008년 | 2,137 | 9,369 | 6,689 | - | 3,260 | 71 | 386 | 22,711 | 8,730 | 3,757 | 8,080 | 57,112 |
| 2009년 | 2,558 | 10,304 | 6,939 | - | 3,276 | 73 | 402 | 23,474 | 9,381 | 4,376 | 8,245 | 69,030 |
| 2010년 | 2,543 | 10,374 | 6,755 | - | 3,220 | 73 | 406 | 23,869 | 9,721 | 4,523 | 7,740 | 69,224 |
| 2011년 | 2,384 | 18,373 | 140 | 150 | 1,381 | 160 | 6,191 | 14,006 | 3,214 | 9,934 | 2,622 | 58,554 |
| 비중(%) | 4.1 | 31.4 | 0.2 | 0.3 | 2.4 | 0.3 | 10.6 | 23.9 | 5.5 | 17.0 | 4.5 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | ▽6.3 | 77.1 | ▽97.9 | - | ▽57.1 | 119.2 | 1424.9 | ▽41.3 | ▽66.9 | 119.6 | ▽66.1 | ▽15.4 |
| 연평균증감률(%) | 3.7 | 25.2 | ▽72.4 | - | ▽24.9 | 31.1 | 152.2 | ▽14.9 | ▽28.3 | 38.3 | ▽31.3 | 0.8 |

〈표 7-34〉 방송영상독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위: 분)

| 구분 | 지상파방송 | 위성방송 | 유선방송 | 방송채널 사용사업 | 방송영상 독립제작사 | 기타 | 총 제작시간 |
|------------|--------|-------|-------|--------------|---------------|-------|--------|
| 2008년 | 23,956 | 9,396 | 7,932 | 12,388 | 6,311 | 5,209 | 65,192 |
| 2009년 | 24,422 | 9,872 | 8,532 | 13,391 | 7,161 | 5,651 | 69,030 |
| 2010년 | 24,358 | 9,691 | 8,524 | 13,588 | 7,704 | 5,359 | 69,224 |
| 2011년 | 36,356 | 6,957 | 3,084 | 2,763 | 171 | 9,224 | 58,554 |
| 비중(%) | 62.1 | 11.9 | 5.3 | 4.7 | 0.3 | 15.7 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 49.3 | ▽28.2 | ▽63.8 | ▽79.7 | ▽97.8 | 72.1 | ▽15.4 |
| 연평균증감률(%) | 14.9 | ▽9.5 | ▽27.0 | ▽39.4 | ▽70.0 | 21.0 | ▽3.5 |

광고산업



〈표 8-1〉 광고산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | ※부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 4,828 | 29,625 | 8,417,779 | 2,693,689 | 32.00 | 9,359 | 2,292,762 |
| 2006년 | 4,735 | 27,487 | 9,118,059 | 3,343,592 | 36.67 | 75,981 | 2,415,540 |
| 2007년 | 4,830 | 29,416 | 9,434,625 | 4,002,168 | 42.42 | 93,859 | 2,225,807 |
| 2008년 | 4,767 | 30,700 | 9,311,635 | 4,062,666 | 43.63 | 14,212 | 780,696 |
| 2009년 | 4,532 | 33,509 | 9,186,878 | 3,445,079 | 37.50 | 93,152 | 610,277 |
| 2010년 | 5,011 | 34,438 | 10,323,173 | 3,932,096 | 38.09 | 75,554 | 737,167 |
| 2011년 | 5,625 | 34,647 | 12,172,681 | 3,988,988 | 32.77 | 102,224 | 804,124 |
| 전년대비증감률(%) | 12.3 | 0.6 | 17.9 | 1.4 | ▽5.32p | 35.3 | 9.1 |
| 연평균증감률(%) | 2.6 | 2.6 | 6.3 | 6.8 | - | 49.0 | ▽16.0 |

※ 한국은행, “기업경영분석”, 2005~2011

〈표 8-2〉 광고산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| 광고 (종합) 대행 | 광고대행·매체대행 | 5,388,531 | 5,614,598 | 5,707,868 | 4,934,715 | 5,409,389 | 6,132,713 | 6,904,120 | 56.7 | 12.6 | 4.2 |
| | 광고기획·전략대행 | 77,718 | 91,131 | 229,190 | 7,113 | 5,463 | 8,162 | 67,983 | 0.6 | 732.9 | ▽2.2 |
| | 소계 | 5,466,249 | 5,705,729 | 5,937,058 | 4,941,828 | 5,414,852 | 6,140,875 | 6,972,103 | 57.3 | 13.5 | 4.1 |
| 광고 제작업 | CM·영상·카피·그래픽 제작 | 682,240 | 886,665 | 1,073,250 | 1,180,655 | 560,316 | 901,744 | 973,236 | 8.0 | 7.9 | 6.1 |
| | 온라인 제작 | 30,261 | 35,808 | 35,837 | 27,163 | 75,093 | 15,964 | 14,660 | 0.1 | ▽8.2 | ▽11.4 |
| | 광고사진 스튜디오 | 14,016 | 12,507 | 3,794 | 7,501 | 7,122 | 5,168 | 5,896 | 0.0 | 14.1 | ▽13.4 |
| | CI(Commercial Identity) 제작 | 53,179 | 36,102 | 23,640 | 26,173 | 107,364 | 22,486 | 21,745 | 0.2 | ▽3.3 | ▽13.8 |
| | 소계 | 779,696 | 971,082 | 1,136,521 | 1,241,492 | 749,895 | 945,362 | 1,015,537 | 8.3 | 7.4 | 4.5 |
| 서비스 업 | 마케팅·리서치 | 82,084 | 55,860 | 10,886 | 22,536 | 80,854 | 51,738 | 73,603 | 0.6 | 42.3 | ▽1.8 |
| | PR(Public Relations) | 116,091 | 93,062 | 62,443 | 72,943 | 79,614 | 114,568 | 100,879 | 0.8 | ▽11.9 | ▽2.3 |
| | SP(Sales Promotion) | 393,062 | 150,104 | 283,044 | 538,787 | 666,356 | 883,871 | 1,174,115 | 9.7 | 32.8 | 20.0 |
| | 이벤트 | 440,533 | 141,597 | 110,703 | 105,014 | 336,504 | 274,923 | 267,025 | 2.2 | ▽2.9 | ▽8.0 |
| | 공간 디자인 | 65,427 | 51,963 | 90,404 | 48,151 | 44,746 | 11,963 | 39,475 | 0.3 | 230.0 | ▽8.1 |
| | 소계 | 1,097,197 | 492,586 | 557,480 | 787,431 | 1,208,074 | 1,337,063 | 1,655,097 | 13.6 | 23.8 | 7.1 |
| 인쇄업 | 인쇄 | 312,486 | 371,564 | 318,716 | 312,452 | 451,410 | 522,833 | 405,300 | 3.3 | ▽22.5 | 4.4 |
| | 제판 | 54,231 | 16,377 | 19,980 | 11,768 | 31,386 | 26,682 | 19,651 | 0.2 | ▽26.4 | ▽15.6 |
| | 소계 | 366,717 | 387,941 | 338,696 | 324,220 | 482,796 | 549,515 | 424,951 | 3.5 | ▽22.7 | 2.5 |
| 온라인 업 | 광고대행 | 103,054 | 457,601 | 340,755 | 459,814 | 673,778 | 721,825 | 881,417 | 7.3 | 22.1 | 43.0 |
| | 매체대행 | 51,400 | 279,029 | 486,819 | 756,068 | 201,880 | 161,764 | 552,243 | 4.5 | 241.4 | 48.5 |
| | 광고기획·전략대행 | 21,503 | 21,737 | 4,262 | 10,684 | 168 | 1,924 | 5,452 | 0.1 | 183.4 | ▽20.4 |
| | 광고제작 | 34,973 | 22,629 | 9,258 | 21,531 | 2,262 | 3,980 | 3,793 | 0.0 | ▽4.7 | ▽30.9 |
| | 기타 | 63,962 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 소계 | 274,892 | 780,996 | 841,094 | 1,248,097 | 878,088 | 889,493 | 1,442,905 | 11.9 | 62.2 | 31.8 |
| 기타업 | 광고물 기획·편집 | 365,854 | 625,133 | 432,002 | 544,079 | 419,709 | 424,251 | 592,998 | 4.8 | 39.8 | 8.4 |
| | 기타(장비취급 등) | 67,175 | 154,592 | 191,774 | 224,488 | 33,464 | 36,613 | 69,090 | 0.6 | 88.7 | 0.5 |
| | 소계 | 433,029 | 779,725 | 623,776 | 768,567 | 453,173 | 460,864 | 662,088 | 5.4 | 43.7 | 7.3 |
| 합계 | 8,417,780 | 9,118,059 | 9,434,625 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12,172,681 | 100.0 | 17.9 | 6.3 | |

〈표 8-3〉 광고산업 매체별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|-------|
| 4대 매체 | TV | 2,108,864 | 2,183,535 | 2,111,743 | 1,898,853 | 1,650,342 | 2,004,138 | 2,148,146 | 25.8 | 7.19 | 0.31 |
| | 라디오 | 249,681 | 276,944 | 277,530 | 273,877 | 218,727 | 269,037 | 282,095 | 3.4 | 4.85 | 2.06 |
| | 신문 | 1,033,725 | 1,230,115 | 1,191,222 | 799,572 | 932,843 | 755,458 | 867,982 | 10.4 | 14.89 | ▽2.87 |
| | 잡지 | 423,302 | 308,159 | 249,360 | 271,186 | 294,182 | 249,200 | 343,903 | 4.1 | 38.00 | ▽3.40 |
| | 소계 | 3,815,572 | 3,998,753 | 3,829,855 | 3,243,488 | 3,096,094 | 3,277,833 | 3,642,126 | 43.7 | 11.11 | ▽0.77 |
| 뉴미디어 | 케이블 | 489,742 | 566,809 | 662,337 | 679,198 | 803,614 | 956,061 | 1,207,578 | 14.5 | 26.31 | 16.23 |
| | 위성 | - | 10,000 | 1,179 | 14,690 | 15,326 | 3,740 | 9,079 | 0.1 | 142.75 | - |
| | 온라인 | 154,454 | 736,630 | 827,574 | 1,215,882 | 875,658 | 883,589 | 1,433,660 | 17.2 | 62.25 | 44.97 |
| | 모바일 | 113,500 | 61,773 | 3,888 | 3,109 | 70,689 | 81,799 | 115,455 | 1.4 | 41.14 | 0.29 |
| | IPTV | - | - | - | - | 861 | 24,050 | 30,811 | 0.4 | 28.11 | - |
| | DMB | 2,843 | 1,199 | 2,238 | 13,548 | 28,849 | 44,389 | 82,844 | 1.0 | 86.63 | 75.42 |
| | 소계 | 760,539 | 1,376,411 | 1,497,216 | 1,926,427 | 1,794,997 | 1,993,628 | 2,879,427 | 34.5 | 44.43 | 24.84 |
| 옥외 | 1,013,666 | 850,679 | 733,916 | 777,707 | 1,051,666 | 1,350,052 | 1,304,281 | 15.6 | ▽3.39 | 4.29 | |
| 기타 | 346,271 | 125,385 | 474,455 | 202,975 | 342,289 | 394,790 | 511,944 | 6.1 | 29.68 | 6.73 | |
| 합계 | 5,936,048 | 6,351,228 | 6,535,442 | 6,150,597 | 6,285,046 | 7,016,303 | 8,337,778 | 100.0 | 18.83 | 5.83 | |

〈표 8-4〉 광고산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|------------|
| 2005년 | | 93,100 | 589,068 | 1,482,228 | 6,253,383 | 8,417,779 |
| 2006년 | | 82,870 | 619,222 | 1,620,537 | 6,795,430 | 9,118,059 |
| 2007년 | | 79,143 | 591,352 | 1,388,776 | 7,375,354 | 9,434,625 |
| 2008년 | | 96,508 | 503,385 | 1,837,374 | 6,874,368 | 9,311,635 |
| 2009년 | | 82,234 | 568,343 | 1,970,603 | 6,565,698 | 9,186,878 |
| 2010년 | | 94,609 | 671,220 | 1,944,335 | 7,613,008 | 10,323,172 |
| 2011년 | | 101,203 | 784,829 | 2,160,996 | 9,125,653 | 12,172,681 |
| | 전년대비증감률(%) | 7.0 | 16.9 | 11.1 | 19.9 | 17.9 |
| | 연평균증감률(%) | 1.4 | 4.9 | 6.5 | 6.5 | 6.3 |

〈표 8-5〉 광고산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 2005년 | | 403,570 | 648,246 | 2,150,688 | 1,254,530 | 3,960,745 | 8,417,779 |
| 2006년 | | 812,079 | 890,123 | 2,202,266 | 1,407,535 | 3,806,056 | 9,118,059 |
| 2007년 | | 533,598 | 1,199,525 | 2,436,155 | 1,303,175 | 3,962,172 | 9,434,625 |
| 2008년 | | 418,580 | 544,801 | 2,833,496 | 1,864,707 | 3,650,051 | 9,311,635 |
| 2009년 | | 470,307 | 813,769 | 2,884,262 | 1,729,465 | 3,289,075 | 9,186,878 |
| 2010년 | | 558,278 | 780,858 | 3,068,721 | 1,632,717 | 4,282,598 | 10,323,172 |
| 2011년 | | 725,846 | 1,221,619 | 3,707,652 | 1,303,176 | 5,214,388 | 12,172,681 |
| | 전년대비증감률(%) | 30.0 | 56.4 | 20.8 | ▽20.2 | 21.8 | 17.9 |
| | 연평균증감률(%) | 10.3 | 11.1 | 9.5 | 0.6 | 4.7 | 6.3 |

〈표 8-6〉 광고산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|-------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 6개 시 | 서울 | 7,786,506 | 7,885,290 | 8,747,337 | 8,171,838 | 8,613,806 | 9,749,301 | 11,342,906 | 16.3 | 6.5 | |
| | 부산 | 158,414 | 204,386 | 115,108 | 64,303 | 89,277 | 74,229 | 99,444 | 34.0 | ▽7.5 | |
| | 대구 | 140,090 | 108,495 | 127,622 | 86,212 | 161,322 | 64,611 | 67,155 | 3.9 | ▽11.5 | |
| | 인천 | 5,280 | 2,778 | 9,898 | 26,775 | 15,038 | 38,914 | 50,581 | 30.0 | 45.7 | |
| | 광주 | 62,696 | 160,651 | 110,898 | 31,255 | 21,346 | 49,943 | 39,617 | ▽20.7 | ▽7.4 | |
| | 대전 | 41,598 | 115,665 | 57,330 | 56,380 | 52,895 | 23,980 | 54,884 | 128.9 | 4.7 | |
| | 울산 | 5,851 | 12,083 | 11,520 | 7,689 | 2,812 | 16,052 | 12,932 | ▽19.4 | 14.1 | |
| | 소계 | 413,929 | 604,058 | 432,376 | 272,614 | 342,690 | 267,729 | 324,613 | 21.2 | ▽4.0 | |
| 9개 도 | 경기도 | 98,214 | 162,100 | 88,103 | 430,308 | 144,667 | 226,899 | 400,960 | 76.7 | 26.4 | |
| | 강원도 | 21,517 | 93,153 | 25,925 | 53,808 | 23,159 | 11,980 | 17,878 | 49.2 | ▽3.0 | |
| | 충청북도 | 6,851 | 86,005 | 4,699 | 256,650 | 4,964 | 1,317 | 12,011 | 812.0 | 9.8 | |
| | 충청남도 | 4,731 | 21,890 | 3,832 | 89,195 | 8,607 | 10,553 | 8,434 | ▽20.1 | 10.1 | |
| | 전라북도 | 20,001 | 56,027 | 19,763 | 16,709 | 16,231 | 31,629 | 13,222 | ▽58.2 | ▽6.7 | |
| | 전라남도 | 4,736 | 40,874 | 4,856 | 2,742 | 6,361 | 1,218 | 11,053 | 807.5 | 15.2 | |
| | 경상북도 | 14,608 | 33,536 | 6,401 | 7,776 | 7,305 | 3,303 | 10,221 | 209.4 | ▽5.8 | |
| | 경상남도 | 34,697 | 103,425 | 94,301 | 6,520 | 11,681 | 14,873 | 28,366 | 90.7 | ▽3.3 | |
| | 제주도 | 11,989 | 31,701 | 7,032 | 3,475 | 7,407 | 4,370 | 3,017 | ▽31.0 | ▽20.5 | |
| | 소계 | 217,344 | 628,711 | 254,912 | 867,183 | 230,382 | 306,142 | 505,162 | 65.0 | 15.1 | |
| 합계 | 8,417,779 | 9,118,059 | 9,434,625 | 9,311,635 | 9,186,878 | 10,323,172 | 12,172,681 | 17.9 | 6.3 | | |

〈표 8-7〉 광고산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | | | | | | | | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-----|----------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------|-------------------|
| | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 수출액 | 국적기준수출 | 9,584 (9,359천\$) | 72,601 (75,981천\$) | 87,214 (93,859천\$) | 15,670 (14,212천\$) | 118,862 (93,152천\$) | 87,360 (75,554천\$) | 113,275 (102,224천\$) | 29.7 | 50.9 |
| | 국경기준수출 | 170,261 | 89,816 | 79,493 | 59,986 | 81,587 | 77,669 | 47,942 | ▽38.3 | ▽19.0 |
| | 기업내 거래수출 | 900,093 | 1,154,140 | 1,259,841 | 2,528,998 | 2,723,616 | 3,715,817 | 5,685,590 | 53.0 | 36.0 |
| 수입액 | 국적기준수입 | 2,347,788 (2,292,762천\$) | 2,308,073 (2,415,540천\$) | 2,068,220 (2,225,807천\$) | 860,788 (780,696천\$) | 778,713 (610,277천\$) | 852,357 (737,167천\$) | 891,058 (804,124천\$) | 4.5 | ▽14.9 |
| | 국경기준수입 | 173,314 | 64,013 | 16,992 | 5,216 | 1,500 | 1,262 | 1,404 | 11.3 | ▽55.2 |
| | 기업내 거래수입 | 148,645 | 167,629 | 413,394 | 707,188 | 883,769 | 1,010,826 | 1,153,409 | 14.1 | 40.7 |

※ 수출액, 수입액 연평균 환율 적용

〈표 8-8〉 광고산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 업종 | 연도 | 연도 | | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|---------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | | |
| 광고(종합)대행+그 외 | | 8,444 | 5,989 | 6,570 | 5,333 | 9,963 | 7,721 | 8,175 | 23.6 | 5.9 | ▽0.5 | |
| 광고제작+그 외 | | 2,566 | 1,842 | 2,310 | 2,805 | 2,225 | 3,114 | 3,142 | 9.1 | 0.9 | 3.4 | |
| 광고(종합)대행+광고제작 | | 5,873 | 5,038 | 6,175 | 7,667 | 7,323 | 8,496 | 7,195 | 20.7 | ▽15.3 | 3.4 | |
| 그 외 | | 12,742 | 14,618 | 14,361 | 14,895 | 13,998 | 15,107 | 16,135 | 46.6 | 6.8 | 4.0 | |
| 합계 | | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 34,647 | 100.0 | 0.6 | 2.6 | |

〈표 8-9〉 광고산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | 6,626 | 8,943 | 8,654 | 5,402 | 29,625 |
| 2006년 | 5,481 | 9,317 | 6,365 | 6,324 | 27,487 |
| 2007년 | 5,407 | 10,007 | 7,808 | 6,194 | 29,416 |
| 2008년 | 4,262 | 7,392 | 9,647 | 9,399 | 30,700 |
| 2009년 | 3,930 | 8,658 | 11,156 | 9,765 | 33,509 |
| 2010년 | 4,276 | 9,351 | 11,744 | 9,067 | 34,438 |
| 2011년 | 4,300 | 10,314 | 11,824 | 8,209 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | 0.6 | 10.3 | 0.7 | ▽9.5 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | ▽7.0 | 2.4 | 5.3 | 7.2 | 2.6 |

〈표 8-10〉 광고산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | 6,830 | 6,182 | 10,518 | 2,456 | 3,639 | 29,625 |
| 2006년 | 7,141 | 5,737 | 8,707 | 2,478 | 3,424 | 27,487 |
| 2007년 | 7,204 | 6,365 | 10,160 | 1,756 | 3,931 | 29,416 |
| 2008년 | 6,739 | 4,592 | 10,505 | 3,361 | 5,503 | 30,700 |
| 2009년 | 5,947 | 5,563 | 13,155 | 5,001 | 3,843 | 33,509 |
| 2010년 | 6,880 | 6,441 | 12,134 | 3,616 | 5,367 | 34,438 |
| 2011년 | 7,731 | 6,842 | 13,059 | 2,588 | 4,427 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | 12.4 | 6.2 | 7.6 | ▽28.4 | ▽17.5 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | 2.1 | 1.7 | 3.7 | 0.9 | 3.3 | 2.6 |

〈표 8-11〉 광고산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 \ 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) | |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------------|---------------|-------|
| 서울 | 20,402 | 16,694 | 19,548 | 21,147 | 25,916 | 27,162 | 26,975 | ▽0.7 | 4.8 | |
| 6개 시 | 부산 | 1,746 | 1,457 | 1,789 | 1,397 | 1,207 | 949 | 1,235 | 30.1 | ▽5.6 |
| | 대구 | 1,699 | 1,105 | 1,620 | 1,222 | 1,337 | 892 | 740 | ▽17.0 | ▽12.9 |
| | 인천 | 98 | 55 | 94 | 511 | 236 | 279 | 616 | 120.8 | 35.8 |
| | 광주 | 1,160 | 1,572 | 1,295 | 939 | 904 | 1,111 | 1,051 | ▽5.4 | ▽1.6 |
| | 대전 | 582 | 1,072 | 936 | 1,086 | 977 | 770 | 800 | 3.9 | 5.4 |
| | 울산 | 147 | 199 | 116 | 93 | 20 | 216 | 126 | ▽41.7 | ▽2.5 |
| | 소계 | 5,432 | 5,460 | 5,850 | 5,248 | 4,681 | 4,217 | 4,568 | 8.3 | ▽2.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,614 | 1,517 | 1,328 | 2,243 | 1,491 | 1,804 | 1,150 | ▽36.3 | ▽5.5 |
| | 강원도 | 405 | 547 | 906 | 480 | 404 | 212 | 418 | 97.2 | 0.5 |
| | 충청북도 | 156 | 294 | 125 | 592 | 100 | 84 | 141 | 67.9 | ▽1.7 |
| | 충청남도 | 132 | 264 | 168 | 409 | 15 | 49 | 76 | 55.1 | ▽8.8 |
| | 전라북도 | 259 | 349 | 383 | 296 | 158 | 225 | 162 | ▽28.0 | ▽7.5 |
| | 전라남도 | 143 | 419 | 122 | 47 | 281 | 60 | 209 | 248.3 | 6.5 |
| | 경상북도 | 341 | 369 | 211 | 136 | 120 | 26 | 137 | 426.9 | ▽14.1 |
| | 경상남도 | 601 | 1,073 | 605 | 52 | 184 | 517 | 724 | 40.0 | 3.2 |
| | 제주도 | 140 | 501 | 170 | 50 | 159 | 82 | 87 | 6.1 | ▽7.6 |
| | 소계 | 3,791 | 5,333 | 4,018 | 4,305 | 2,912 | 3,059 | 3,104 | 1.5 | ▽3.3 |
| 합계 | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 33,509 | 34,438 | 34,647 | 0.6 | 2.6 | |

〈표 8-12〉 광고산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 26,502 | 3,123 | 29,625 |
| 2006년 | | 24,770 | 2,717 | 27,487 |
| 2007년 | | 25,770 | 3,646 | 29,416 |
| 2008년 | | 28,148 | 2,552 | 30,700 |
| 2009년 | | 29,903 | 3,606 | 33,509 |
| 2010년 | | 31,490 | 2,948 | 34,438 |
| 2011년 | | 31,223 | 3,424 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽0.8 | 16.1 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 2.8 | 1.5 | 2.6 |

〈표 8-13〉 광고산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 19,059 | 10,566 | 29,625 |
| 2006년 | | 17,091 | 10,396 | 27,487 |
| 2007년 | | 18,910 | 10,506 | 29,416 |
| 2008년 | | 19,782 | 10,918 | 30,700 |
| 2009년 | | 20,413 | 13,096 | 33,509 |
| 2010년 | | 20,395 | 14,043 | 34,438 |
| 2011년 | | 20,988 | 13,659 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | 2.9 | ▽2.7 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 1.6 | 4.4 | 2.6 |

〈표 8-14〉 광고산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|
| | | AE | 디자이너 | CW | PD | 매체 | SP | PR | 마케팅 조사 | 인터랙티브 | 전산 | | 관리 |
| 2005년 | | 5,296 | 8,527 | 715 | 605 | 1319 | 1062 | 1052 | 1193 | 162 | 636 | 9,058 | 29,625 |
| 2006년 | | 4,427 | 6,283 | 530 | 435 | 813 | 660 | 862 | 767 | 147 | 323 | 12,240 | 27,487 |
| 2007년 | | 5,000 | 6,350 | 670 | 388 | 987 | 526 | 585 | 517 | 40 | 193 | 14,160 | 29,416 |
| 2008년 | | 4,780 | 5,556 | 928 | 679 | 1,099 | 485 | 386 | 609 | 187 | 187 | 15,804 | 30,700 |
| 2009년 | | 4,793 | 6,695 | 779 | 1,046 | 1,589 | 1,020 | 2,321 | 1,275 | 572 | 1,207 | 12,212 | 33,509 |
| 2010년 | | 6,364 | 7,684 | 750 | 895 | 1,436 | 929 | 1,685 | 1,427 | 313 | 593 | 12,362 | 34,438 |
| 2011년 | | 7,504 | 6,652 | 982 | 1,398 | 1,106 | 744 | 1,716 | 1,439 | 538 | 201 | 12,367 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | 17.9 | ▽13.4 | 30.9 | 56.2 | ▽23.0 | ▽19.9 | 1.8 | 0.8 | 71.9 | ▽66.1 | 0.0 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 6.0 | ▽4.1 | 5.4 | 15.0 | ▽2.9 | ▽5.8 | 8.5 | 3.2 | 22.1 | ▽17.5 | 5.3 | 2.6 |

〈표 8-15〉 광고산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 5,105 | 6,151 | 16,991 | 1,378 | 29,625 |
| 2006년 | | 4,972 | 6,087 | 15,344 | 1,084 | 27,487 |
| 2007년 | | 5,971 | 5,661 | 16,332 | 1,452 | 29,416 |
| 2008년 | | 6,579 | 5,242 | 17,264 | 1,615 | 30,700 |
| 2009년 | | 4,753 | 5,573 | 21,708 | 1,475 | 33,509 |
| 2010년 | | 5,167 | 5,460 | 21,987 | 1,824 | 34,438 |
| 2011년 | | 4,860 | 5,186 | 22,455 | 2,146 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽5.9 | ▽5.0 | 2.1 | 17.7 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.8 | ▽2.8 | 4.8 | 7.7 | 2.6 |

〈표 8-16〉 광고산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 8,195 | 7,749 | 6,095 | 7,586 | 29,625 |
| 2006년 | | 7,370 | 7,265 | 5,869 | 6,983 | 27,487 |
| 2007년 | | 7,202 | 6,911 | 6,705 | 8,598 | 29,416 |
| 2008년 | | 7,383 | 6,998 | 6,198 | 10,121 | 30,700 |
| 2009년 | | 8,215 | 8,787 | 6,951 | 9,556 | 33,509 |
| 2010년 | | 8,925 | 8,099 | 7,055 | 10,359 | 34,438 |
| 2011년 | | 8,047 | 7,939 | 7,233 | 11,428 | 34,647 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽9.8 | ▽2.0 | 2.5 | 10.3 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | ▽0.3 | 0.4 | 2.9 | 7.1 | 2.6 |

〈표 8-17〉 광고산업 직급별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직급 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|----------|----------|--------|--------|
| | | 임원 | 국장/부장/실장 | 차장/과장/대리 | 사원 | |
| 2008년 | | 7,383 | 6,998 | 6,198 | 10,121 | 30,700 |
| 2009년 | | 8,215 | 8,787 | 6,951 | 9,556 | 33,509 |
| 2010년 | | 6,851 | 4,810 | 10,558 | 12,219 | 34,438 |
| 2011년 | | 7,817 | 5,016 | 9,565 | 12,249 | 34,647 |
| 비중(%) | | 22.6 | 14.5 | 27.6 | 35.3 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 14.1 | 4.3 | ▽9.4 | 0.2 | 0.6 |
| 연평균증감률(%) | | 1.9 | ▽10.5 | 15.6 | 6.6 | 4.1 |

캐릭터산업



〈표 9-1〉 캐릭터산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 629 | 8,825 | 2,075,893 | 501,386 | 24.15 | 163,666 | 123,434 |
| 2006년 | 1,379 | 19,889 | 4,550,932 | 1,238,309 | 27.21 | 189,451 | 211,909 |
| 2007년 | 1,531 | 21,846 | 5,115,639 | 1,801,217 | 35.21 | 202,889 | 225,257 |
| 2008년 | 1,521 | 21,092 | 5,098,713 | 1,956,376 | 38.37 | 228,250 | 198,679 |
| 2009년 | 1,542 | 23,406 | 5,358,272 | 2,202,786 | 41.11 | 236,521 | 196,367 |
| 2010년 | 1,593 | 25,102 | 5,896,897 | 2,475,517 | 41.98 | 276,328 | 190,456 |
| 2011년 | 1,711 | 26,418 | 7,209,583 | 3,065,286 | 42.52 | 392,266 | 182,555 |
| 전년대비증감률(%) | 7.4 | 5.2 | 22.3 | 23.8 | 0.54p | 42.0 | ▽4.1 |
| 연평균증감률(%) | 18.1 | 20.1 | 23.1 | 35.2 | - | 15.7 | 6.7 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-2〉 캐릭터산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 277,074 | 306,884 | 345,316 | 344,485 | 358,862 | 463,221 | 552,216 | 7.7 | 19.2 | 12.2 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 1,798,819 | 2,043,388 | 2,244,803 | 2,267,506 | 2,354,597 | 2,568,587 | 3,015,724 | 41.8 | 17.4 | 9.0 |
| | 소계 | 2,075,893 | 2,350,272 | 2,590,119 | 2,611,991 | 2,713,459 | 3,031,808 | 3,567,940 | 49.5 | 17.7 | 9.4 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | - | 2,200,660 | 2,525,520 | 2,486,722 | 941,749 | 998,762 | 1,267,809 | 17.6 | 26.9 | - |
| | 캐릭터상품 소매업 | - | - | - | - | 1,703,064 | 1,866,327 | 2,373,834 | 32.9 | 27.2 | - |
| | 소계 | - | 2,200,600 | 2,525,520 | 2,486,722 | 2,644,813 | 2,865,089 | 3,641,643 | 50.5 | 27.1 | - |
| 합계 | - | 4,550,932 | 5,115,639 | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 7,209,583 | 100.0 | 22.3 | - | |

※ 캐릭터 상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

〈표 9-3〉 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위: 백만 원)

| 구분 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 캐릭터상품 제조업 | 캐릭터상품 도소매업 | 합계 | 비중(%) |
|----------------|-------------------|-----------|---------------|-----------|-------|
| 2008년 | 국내캐릭터 | 134,359 | 936,481 | 1,121,425 | 43.0 |
| | 해외캐릭터 | 210,126 | 1,331,025 | 1,365,297 | 57.0 |
| | 합계 | 344,485 | 2,267,506 | 2,486,722 | 100.0 |
| 2009년 | 국내캐릭터 | 144,622 | 1,000,716 | 1,221,908 | 44.2 |
| | 해외캐릭터 | 214,240 | 1,353,881 | 1,422,905 | 55.8 |
| | 합계 | 358,862 | 2,354,597 | 2,644,813 | 100.0 |
| 2010년 | 국내캐릭터 | 206,329 | 1,163,275 | 1,385,698 | 46.7 |
| | 해외캐릭터 | 256,892 | 1,405,312 | 1,479,391 | 53.3 |
| | 합계 | 463,221 | 2,568,587 | 2,865,089 | 100.0 |
| 2011년 | 국내캐릭터 | 272,526 | 1,532,582 | 1,826,587 | 50.4 |
| | 해외캐릭터 | 279,690 | 1,483,142 | 1,815,056 | 49.6 |
| | 합계 | 552,216 | 3,015,724 | 3,641,643 | 100.0 |
| 전년대비 증감률(%) | 국내캐릭터 | 32.1 | 31.7 | 31.8 | - |
| | 해외캐릭터 | 8.9 | 5.5 | 22.7 | - |
| | 합계 | 19.2 | 17.4 | 27.1 | - |
| 연평균 증감률(%) | 국내캐릭터 | 26.6 | 17.8 | 17.7 | - |
| | 해외캐릭터 | 10.0 | 3.7 | 10.0 | - |
| | 합계 | 17.0 | 10.0 | 13.6 | - |

〈표 9-4〉 캐릭터산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작 지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|-----------|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 2005년 | | 1,891,579 | 42,513 | 12,814 | 77,199 | 51,788 | 2,075,893 |
| 2006년 | | 1,901,221 | 34,648 | 226,809 | 2,320,140 | 68,114 | 4,550,932 |
| 2007년 | | 2,128,005 | 42,538 | 238,747 | 2,604,097 | 102,252 | 5,115,639 |
| 2008년 | | 2,189,255 | 119,940 | 127,778 | 2,603,971 | 57,769 | 5,098,713 |
| 2009년 | | 2,271,990 | 126,738 | 136,775 | 2,762,444 | 60,325 | 5,358,272 |
| 2010년 | | 2,514,491 | 131,266 | 173,275 | 3,012,031 | 65,834 | 5,896,897 |
| 2011년 | | 2,873,854 | 149,247 | 278,043 | 3,839,540 | 68,899 | 7,209,583 |
| | 전년대비증감률(%) | 14.3 | 13.7 | 60.5 | 27.5 | 4.7 | 22.3 |
| | 연평균증감률(%) | 7.2 | 23.3 | 67.0 | 91.8 | 4.9 | 23.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-5〉 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 1,800 | 59,113 | 539,127 | 1,475,853 | 2,075,893 |
| 2006년 | | 12,529 | 258,968 | 1,673,975 | 2,605,460 | 4,550,932 |
| 2007년 | | 19,953 | 330,290 | 2,058,413 | 2,706,983 | 5,115,639 |
| 2008년 | | 14,002 | 310,004 | 2,112,078 | 2,662,629 | 5,098,713 |
| 2009년 | | 14,217 | 369,378 | 2,197,838 | 2,776,839 | 5,358,272 |
| 2010년 | | 15,770 | 413,893 | 2,488,594 | 2,978,640 | 5,896,897 |
| 2011년 | | 25,321 | 675,995 | 3,290,251 | 3,218,016 | 7,209,583 |
| | 전년대비증감률(%) | 60.6 | 63.3 | 32.2 | 8.0 | 22.3 |
| | 연평균증감률(%) | 55.4 | 50.1 | 35.2 | 13.9 | 23.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-6〉 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 32,647 | 29,902 | 202,034 | 593,552 | 1,217,758 | 2,075,893 |
| 2006년 | | 323,504 | 118,717 | 1,801,010 | 1,076,287 | 1,231,414 | 4,550,932 |
| 2007년 | | 325,879 | 235,945 | 1,956,498 | 1,518,863 | 1,078,454 | 5,115,639 |
| 2008년 | | 271,758 | 228,540 | 1,982,125 | 1,509,415 | 1,106,875 | 5,098,713 |
| 2009년 | | 292,064 | 236,468 | 1,991,184 | 1,696,905 | 1,141,651 | 5,358,272 |
| 2010년 | | 329,741 | 260,703 | 2,215,718 | 1,860,280 | 1,230,455 | 5,896,897 |
| 2011년 | | 462,522 | 396,350 | 2,998,861 | 2,723,418 | 628,432 | 7,209,583 |
| | 전년대비증감률(%) | 40.3 | 52.0 | 35.3 | 46.4 | ▽48.9 | 22.3 |
| | 연평균증감률(%) | 55.6 | 53.8 | 56.8 | 28.9 | ▽10.4 | 23.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-7〉 캐릭터산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| | | | | | | | | | | |
| 6개 시 | 서울 | 1,133,268 | 2,483,410 | 2,634,884 | 2,626,458 | 2,728,588 | 3,019,449 | 3,844,477 | 27.3 | 22.6 |
| | 부산 | 222,417 | 274,801 | 339,699 | 214,397 | 220,092 | 241,498 | 278,808 | 15.4 | 3.8 |
| | 대구 | 73,715 | 146,310 | 168,939 | 169,620 | 175,544 | 180,879 | 201,578 | 11.4 | 18.3 |
| | 인천 | 52,956 | 88,751 | 117,737 | 146,002 | 151,094 | 156,037 | 187,901 | 20.4 | 23.5 |
| | 광주 | 32,198 | 81,565 | 96,984 | 96,958 | 100,707 | 105,466 | 131,983 | 25.1 | 26.5 |
| | 대전 | 8,515 | 90,165 | 110,553 | 106,563 | 110,295 | 113,195 | 117,990 | 4.2 | 55.0 |
| | 울산 | 12,667 | 43,552 | 52,663 | 48,247 | 50,053 | 50,920 | 58,214 | 14.3 | 28.9 |
| | 소계 | 402,468 | 725,144 | 886,575 | 781,787 | 807,785 | 847,995 | 976,474 | 15.2 | 15.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 370,695 | 793,830 | 952,722 | 1,027,459 | 1,130,149 | 1,288,874 | 1,571,297 | 21.9 | 27.2 |
| | 강원도 | 10,379 | 39,304 | 45,579 | 47,364 | 48,688 | 52,882 | 58,034 | 9.7 | 33.2 |
| | 충청북도 | 42,365 | 81,287 | 94,449 | 95,695 | 98,796 | 104,090 | 125,243 | 20.3 | 19.8 |
| | 충청남도 | 10,591 | 43,205 | 51,679 | 54,443 | 58,513 | 61,746 | 69,781 | 13.0 | 36.9 |
| | 전라북도 | 10,804 | 62,702 | 70,956 | 70,579 | 71,629 | 73,615 | 79,218 | 7.6 | 39.4 |
| | 전라남도 | - | 30,063 | 34,916 | 37,485 | 39,948 | 45,300 | 49,124 | 8.4 | - |
| | 경상북도 | - | 72,038 | 82,343 | 83,603 | 85,508 | 88,544 | 91,543 | 3.4 | - |
| | 경상남도 | - | 115,515 | 140,181 | 126,504 | 128,553 | 129,772 | 131,905 | 1.6 | - |
| | 제주도 | 95,823 | 104,434 | 121,355 | 147,336 | 160,115 | 184,630 | 212,487 | 15.1 | 14.2 |
| | 소계 | 540,657 | 1,342,378 | 1,594,180 | 1,690,468 | 1,821,899 | 2,029,453 | 2,388,632 | 17.7 | 28.1 |
| 합계 | 2,076,393 | 4,550,932 | 5,115,639 | 5,098,713 | 5,358,272 | 5,896,897 | 7,209,583 | 22.3 | 23.1 | |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-8〉 캐릭터 개발 및 라이선스업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분 | | 라이선스 | 상품제작 (하청제작 포함) | 라이선스 대행 | 디자인 용역 | 합계 |
|------------|-------|---------|-------------------|---------|--------|---------|
| | | | | | | |
| 2006년 | 매출액 | 72,595 | 127,934 | 54,878 | 21,999 | 277,406 |
| | 비중(%) | 26.2 | 46.1 | 19.8 | 7.9 | 100.0 |
| 2007년 | 매출액 | 103,350 | 115,108 | 65,909 | 25,064 | 309,431 |
| | 비중(%) | 33.4 | 37.2 | 21.3 | 8.1 | 100.0 |
| 2008년 | 매출액 | 125,186 | 120,964 | 45,659 | 13,387 | 305,196 |
| | 비중(%) | 41.0 | 39.6 | 15.0 | 4.4 | 100.0 |
| 2009년 | 매출액 | 132,107 | 125,308 | 47,321 | 12,688 | 317,424 |
| | 비중(%) | 41.6 | 39.5 | 14.9 | 4.0 | 100.0 |
| 2010년 | 매출액 | 222,480 | 132,144 | 48,221 | 13,653 | 416,498 |
| | 비중(%) | 53.4 | 31.7 | 11.6 | 3.3 | 100.0 |
| 2011년 | 매출액 | 291,856 | 142,589 | 51,258 | 15,282 | 500,985 |
| | 비중(%) | 58.3 | 28.5 | 10.2 | 3.0 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 31.2 | 7.9 | 6.3 | 11.9 | 20.3 |
| 연평균증감률(%) | | 32.1 | 2.2 | ▽1.4 | ▽7.0 | 12.5 |

〈표 9-9〉 캐릭터상품 제조업 창작 및 제작 매출액 주요 원천

(단위: 백만 원)

| 구분 | | 라이선스 | 상품제작 (하청제작 포함) | 에이전트(라이선스) | 디자인 용역 | 합계 |
|------------|-------|---------|-------------------|------------|--------|-----------|
| 2006년 | 매출액 | 95,265 | 1,499,721 | 337 | 8,089 | 1,603,412 |
| | 비중(%) | 5.9 | 93.5 | 0.0 | 0.5 | 100.0 |
| 2007년 | 매출액 | 114,863 | 1,661,673 | 1,429 | 8,396 | 1,786,361 |
| | 비중(%) | 6.4 | 93.0 | 0.1 | 0.5 | 100.0 |
| 2008년 | 매출액 | 123,716 | 1,689,918 | 2,659 | 10,571 | 1,826,864 |
| | 비중(%) | 6.8 | 92.5 | 0.1 | 0.6 | 100.0 |
| 2009년 | 매출액 | 131,229 | 1,751,766 | 3,117 | 10,224 | 1,896,336 |
| | 비중(%) | 6.9 | 92.4 | 0.2 | 0.5 | 100.0 |
| 2010년 | 매출액 | 138,226 | 1,903,581 | 3,158 | 10,032 | 2,054,997 |
| | 비중(%) | 6.7 | 92.6 | 0.2 | 0.5 | 100.0 |
| 2011년 | 매출액 | 166,825 | 2,156,033 | 3,326 | 9,687 | 2,335,871 |
| | 비중(%) | 7.2 | 92.3 | 0.1 | 0.4 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | | 20.7 | 13.3 | 5.3 | ▽3.4 | 13.7 |
| 연평균증감률(%) | | 11.9 | 7.5 | 58.1 | 3.7 | 7.8 |

〈표 9-10〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 42.2 | 38.4 | 6.5 | 5.3 | 4.2 | 3.4 |
| 2007년 | 36.8 | 41.3 | 7.1 | 6.2 | 5.3 | 3.3 |
| 2008년 | 31.2 | 45.1 | 8.2 | 6.3 | 5.5 | 3.7 |
| 2009년 | 29.5 | 46.8 | 8.5 | 7.1 | 6.1 | 2.0 |
| 2010년 | 27.5 | 46.4 | 8.6 | 7.6 | 7.6 | 2.3 |
| 2011년 | 18.6 | 52.7 | 10.9 | 7.4 | 7.7 | 2.6 |

〈표 9-11〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 48.9 | 39.6 | 5.5 | 2.3 | 2.1 | 1.6 |
| 2007년 | 42.8 | 43.9 | 6.8 | 2.5 | 2.3 | 1.7 |
| 2008년 | 41.1 | 44.5 | 7.1 | 2.8 | 2.6 | 1.9 |
| 2009년 | 38.8 | 44.7 | 6.8 | 3.6 | 3.2 | 2.9 |
| 2010년 | 35.7 | 46.0 | 7.0 | 4.3 | 3.6 | 3.4 |
| 2011년 | 28.1 | 52.7 | 7.1 | 4.7 | 3.8 | 3.6 |

〈표 9-12〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2006년 | 39.2 | 32.7 | 8.5 | 9.3 | 3.1 | 2.6 | 4.6 |
| 2007년 | 36.3 | 34.2 | 9.6 | 9.2 | 3.7 | 2.8 | 4.2 |
| 2008년 | 30.1 | 38.1 | 10.2 | 9.8 | 4.1 | 3.2 | 4.5 |
| 2009년 | 25.8 | 39.3 | 10.5 | 9.8 | 5.4 | 4.4 | 4.7 |
| 2010년 | 24.2 | 34.4 | 12.6 | 10.6 | 6.3 | 6.9 | 5.0 |
| 2011년 | 17.8 | 32.1 | 14.0 | 16.0 | 7.4 | 7.2 | 5.4 |

〈표 9-13〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 국산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51~100개 | 101개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|---------|---------|
| 2006년 | 36.2 | 27.6 | 8.9 | 10.3 | 3.8 | 4.6 | 8.6 |
| 2007년 | 35.1 | 27.8 | 8.3 | 9.6 | 4.2 | 5.5 | 9.5 |
| 2008년 | 31.5 | 28.3 | 8.7 | 10.1 | 5.3 | 5.9 | 10.2 |
| 2009년 | 25.7 | 31.1 | 9.2 | 10.9 | 5.6 | 6.3 | 11.2 |
| 2010년 | 24.8 | 31.8 | 9.4 | 11.1 | 5.5 | 6.3 | 11.1 |
| 2011년 | 17.6 | 33.9 | 10.3 | 12.5 | 6.9 | 7.4 | 11.4 |

〈표 9-14〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 1,687 | 1,300 | 1,816 | 1,956 | 2,312 |
| 2007년 | 1,812 | 1,423 | 1,931 | 2,138 | 2,461 |
| 2008년 | 1,905 | 1,487 | 2,012 | 2,321 | 2,579 |
| 2009년 | 2,133 | 1,512 | 2,101 | 2,399 | 2,683 |
| 2010년 | 2,189 | 1,588 | 2,217 | 2,471 | 2,761 |
| 2011년 | 2,307 | 1,613 | 2,369 | 2,577 | 2,869 |
| 전년대비증감률(%) | 5.4 | 1.6 | 6.9 | 4.3 | 3.9 |
| 연평균증감률(%) | 6.5 | 4.4 | 5.5 | 5.7 | 4.4 |

〈표 9-15〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 1,687 | 1,356 | 1,786 | 1,897 | 1,968 | 2,435 |
| 2007년 | 1,812 | 1,518 | 1,821 | 1,933 | 2,269 | 2,531 |
| 2008년 | 1,905 | 1,589 | 1,933 | 2,065 | 2,368 | 2,687 |
| 2009년 | 2,133 | 1,618 | 1,998 | 2,136 | 2,471 | 2,762 |
| 2010년 | 2,189 | 1,677 | 2,108 | 2,218 | 2,527 | - |
| 2011년 | 2,307 | 1,701 | 2,423 | 2,520 | 2,725 | - |
| 전년대비증감률(%) | 5.4 | 1.4 | 14.9 | 13.6 | 7.8 | - |
| 연평균증감률(%) | 6.5 | 4.6 | 6.3 | 5.8 | 6.7 | - |

〈표 9-16〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|-----------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 1,756 | 1,231 | 1,925 | 2,016 | 2,254 |
| 2007년 | 1,991 | 1,398 | 2,087 | 2,239 | 2,368 |
| 2008년 | 2,088 | 1,461 | 2,176 | 2,402 | 2,518 |
| 2009년 | 2,199 | 1,502 | 2,218 | 2,536 | 2,609 |
| 2010년 | 2,287 | 1,579 | 2,322 | 2,641 | 2,699 |
| 2011년 | 2,323 | 1,592 | 2,438 | 2,799 | 2,863 |
| 전년대비증감률(%) | 1.6 | 0.8 | 5.0 | 6.0 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | 5.8 | 5.3 | 4.8 | 6.8 | 4.9 |

〈표 9-17〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|-----------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 1,756 | 1,331 | 1,725 | 1,985 | 2,136 | 2,357 |
| 2007년 | 1,991 | 1,396 | 1,887 | 2,039 | 2,217 | 2,513 |
| 2008년 | 2,088 | 1,462 | 1,971 | 2,166 | 2,335 | 2,638 |
| 2009년 | 2,199 | 1,508 | 2,077 | 2,208 | 2,398 | 2,837 |
| 2010년 | 2,287 | 1,587 | 2,139 | 2,296 | 2,503 | 2,933 |
| 2011년 | 2,323 | 1,632 | 2,325 | 2,352 | 2,693 | 3,111 |
| 전년대비증감률(%) | 1.6 | 2.8 | 8.7 | 2.4 | 7.6 | 6.1 |
| 연평균증감률(%) | 5.8 | 4.2 | 6.2 | 3.5 | 4.7 | 5.7 |

〈표 9-18〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 7.5 | 8.2 | 6.9 | 7.3 | 7.8 |
| 2007년 | 7.9 | 8.3 | 7.3 | 7.4 | 8.2 |
| 2008년 | 8.1 | 8.3 | 7.5 | 7.6 | 8.5 |
| 2009년 | 8.3 | 8.4 | 7.7 | 7.8 | 8.6 |
| 2010년 | 8.5 | 8.5 | 7.9 | 8.0 | 8.7 |
| 2011년 | 8.9 | 9.0 | 8.2 | 8.3 | 9.2 |

〈표 9-19〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 7.5 | 8.5 | 7.1 | 7.5 | 7.8 | 7.9 |
| 2007년 | 7.9 | 8.6 | 7.3 | 7.5 | 8.1 | 8.2 |
| 2008년 | 8.1 | 8.6 | 7.5 | 7.6 | 8.3 | 8.5 |
| 2009년 | 8.3 | 8.7 | 7.7 | 7.8 | 8.4 | 8.8 |
| 2010년 | 8.5 | 8.8 | 7.9 | 8.1 | 8.5 | - |
| 2011년 | 8.9 | 8.9 | 8.4 | 8.5 | 8.9 | - |

〈표 9-20〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 8.3 | 9.1 | 7.6 | 8.1 | 9.6 |
| 2007년 | 8.6 | 9.1 | 7.9 | 8.3 | 9.7 |
| 2008년 | 9.2 | 9.1 | 8.2 | 8.6 | 10.1 |
| 2009년 | 9.5 | 9.2 | 8.3 | 8.8 | 10.3 |
| 2010년 | 9.8 | 9.5 | 8.4 | 8.9 | 10.5 |
| 2011년 | 10.1 | 9.9 | 9.2 | 9.5 | 10.9 |

〈표 9-21〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 국산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 8.3 | 9.2 | 7.2 | 8.5 | 9.6 | 9.9 |
| 2007년 | 8.6 | 9.3 | 7.8 | 8.6 | 9.7 | 10.1 |
| 2008년 | 9.2 | 9.3 | 8.1 | 8.6 | 9.8 | 10.2 |
| 2009년 | 9.5 | 9.4 | 8.3 | 8.7 | 9.8 | 10.3 |
| 2010년 | 9.8 | 9.5 | 8.4 | 8.8 | 9.9 | 10.4 |
| 2011년 | 10.1 | 9.7 | 9.0 | 9.2 | 10.1 | 10.8 |

〈표 9-22〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2006년 | 81.3 | 13.8 | 1.9 | 1.3 | 1.7 |
| 2007년 | 81.9 | 13.3 | 2.1 | 1.6 | 1.1 |
| 2008년 | 81.2 | 13.6 | 2.2 | 1.8 | 1.2 |
| 2009년 | 81.0 | 13.6 | 2.4 | 2.0 | 1.0 |
| 2010년 | 79.8 | 13.9 | 2.6 | 2.0 | 1.7 |
| 2011년 | 81.9 | 12.3 | 2.6 | 2.0 | 1.1 |

〈표 9-23〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 라이선스 수 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|
| 2006년 | 79.3 | 15.1 | 2.9 | 1.9 | 0.8 |
| 2007년 | 81.1 | 13.6 | 3.1 | 1.2 | 1.0 |
| 2008년 | 80.4 | 14.1 | 3.2 | 1.2 | 1.1 |
| 2009년 | 79.6 | 14.8 | 2.9 | 1.5 | 1.2 |
| 2010년 | 78.6 | 14.9 | 3.1 | 1.7 | 1.7 |
| 2011년 | 79.9 | 14.1 | 2.9 | 1.6 | 1.6 |

〈표 9-24〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 88.6 | 5.6 | 1.7 | 1.2 | 1.5 | 1.4 |
| 2007년 | 88.7 | 5.5 | 1.9 | 1.1 | 1.3 | 1.5 |
| 2008년 | 88.2 | 5.6 | 2.2 | 1.1 | 1.4 | 1.5 |
| 2009년 | 87.1 | 5.4 | 2.7 | 1.4 | 1.7 | 1.7 |
| 2010년 | 83.8 | 6.0 | 3.3 | 2.0 | 2.3 | 2.6 |
| 2011년 | 86.2 | 5.2 | 2.9 | 1.7 | 2.0 | 2.0 |

〈표 9-25〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 외산 캐릭터 상품 종류 현황

(단위: %)

| 구분 | 0개 | 1~5개 | 6~10개 | 11~20개 | 21~50개 | 51개 이상 |
|-------|------|------|-------|--------|--------|--------|
| 2006년 | 78.3 | 4.3 | 2.8 | 3.8 | 1.5 | 9.3 |
| 2007년 | 77.6 | 4.5 | 3.1 | 3.9 | 1.8 | 9.1 |
| 2008년 | 76.3 | 4.6 | 3.8 | 4.0 | 1.9 | 9.4 |
| 2009년 | 70.9 | 5.6 | 5.1 | 5.3 | 3.2 | 10.0 |
| 2010년 | 69.4 | 6.3 | 5.3 | 5.5 | 3.4 | 10.1 |
| 2011년 | 70.8 | 5.8 | 5.1 | 5.4 | 3.3 | 9.6 |

〈표 9-26〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 2,650 | 2,500 | 2,685 | 3,685 | 3,872 |
| 2007년 | 2,720 | 2,550 | 2,693 | 3,712 | 3,951 |
| 2008년 | 2,968 | 2,752 | 2,912 | 4,065 | 4,339 |
| 2009년 | 3,125 | 2,851 | 2,969 | 4,121 | 4,408 |
| 2010년 | 3,269 | 2,938 | 3,112 | 4,238 | 4,566 |
| 2011년 | 3,483 | 3,125 | 3,322 | 4,358 | 4,729 |
| 전년대비증감률(%) | 6.5 | 6.4 | 6.7 | 2.8 | 3.6 |
| 연평균증감률(%) | 5.6 | 4.6 | 4.3 | 3.4 | 4.1 |

〈표 9-27〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 2,650 | 2,300 | 2,756 | 3,268 | 3,725 | 4,012 |
| 2007년 | 2,720 | 2,380 | 2,831 | 3,352 | 3,819 | 4,121 |
| 2008년 | 2,968 | 2,556 | 3,067 | 3,671 | 4,185 | 4,525 |
| 2009년 | 3,125 | 2,618 | 3,112 | 3,782 | 4,239 | 4,628 |
| 2010년 | 3,269 | 2,725 | 3,218 | 3,925 | 4,402 | - |
| 2011년 | 3,483 | 2,968 | 3,587 | 4,121 | 4,587 | - |
| 전년대비증감률(%) | 6.5 | 8.9 | 11.5 | 5.0 | 4.2 | - |
| 연평균증감률(%) | 5.6 | 5.2 | 5.4 | 4.7 | 4.3 | - |

〈표 9-28〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|------------|------------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 2,856 | 2,651 | 2,768 | 3,924 | 3,968 |
| 2007년 | 2,948 | 2,753 | 2,819 | 4,016 | 4,101 |
| 2008년 | 3,225 | 2,993 | 3,068 | 4,398 | 4,496 |
| 2009년 | 3,387 | 3,072 | 3,167 | 4,537 | 4,698 |
| 2010년 | 3,522 | 3,238 | 3,287 | 4,689 | 4,839 |
| 2011년 | 3,628 | 3,423 | 3,382 | 4,782 | 4,957 |
| 전년대비증감률(%) | 3.0 | 5.7 | 2.9 | 2.0 | 2.4 |
| 연평균증감률(%) | 4.9 | 5.2 | 4.1 | 4.0 | 4.6 |

〈표 9-29〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티 현황

(단위: 만 원)

| 구분 | 평균 미니멈 개런티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|------------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 2,856 | 2,385 | 2,863 | 3,968 | 4,031 | 4,125 |
| 2007년 | 2,948 | 2,451 | 2,986 | 4,013 | 4,089 | 4,186 |
| 2008년 | 3,225 | 2,665 | 3,251 | 4,391 | 4,487 | 4,687 |
| 2009년 | 3,387 | 2,792 | 3,313 | 4,492 | 4,537 | 4,713 |
| 2010년 | 3,522 | 2,908 | 3,451 | 4,628 | 4,728 | 5,027 |
| 2011년 | 3,628 | 3,107 | 3,552 | 4,729 | 4,822 | 5,133 |
| 전년대비증감률(%) | 3.0 | 6.8 | 2.9 | 2.2 | 2.0 | 2.1 |
| 연평균증감률(%) | 4.9 | 5.4 | 4.4 | 3.6 | 3.6 | 4.5 |

〈표 9-30〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 9.1 | 9.6 | 9.3 | 9.2 | 9.7 |
| 2007년 | 9.6 | 9.7 | 9.5 | 9.3 | 10.1 |
| 2008년 | 9.9 | 9.8 | 9.7 | 9.6 | 10.2 |
| 2009년 | 9.9 | 9.9 | 9.7 | 9.7 | 10.4 |
| 2010년 | 10.0 | 10.1 | 9.8 | 9.8 | 10.6 |
| 2011년 | 10.1 | 10.1 | 9.9 | 9.9 | 10.6 |

〈표 9-31〉 캐릭터산업 캐릭터 개발 및 라이선스 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 9.1 | 9.5 | 9.2 | 9.3 | 9.4 | 10.1 |
| 2007년 | 9.6 | 9.7 | 9.3 | 9.5 | 9.5 | 10.3 |
| 2008년 | 9.9 | 9.8 | 9.8 | 9.6 | 9.9 | 10.4 |
| 2009년 | 9.9 | 9.9 | 9.8 | 9.7 | 9.9 | 10.4 |
| 2010년 | 10.0 | 10.1 | 9.8 | 9.9 | 10.2 | - |
| 2011년 | 10.1 | 10.1 | 9.9 | 10.0 | 10.2 | - |

〈표 9-32〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 매출액 규모별 외산 캐릭터 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 |
|-------|--------|---------|------------|--------------|-----------|
| 2006년 | 10.6 | 10.1 | 10.3 | 10.9 | 11.9 |
| 2007년 | 11.1 | 10.2 | 10.5 | 11.3 | 12.0 |
| 2008년 | 11.2 | 10.3 | 10.6 | 11.4 | 12.0 |
| 2009년 | 11.3 | 10.4 | 10.6 | 11.6 | 12.1 |
| 2010년 | 11.4 | 10.6 | 10.8 | 11.7 | 12.2 |
| 2011년 | 11.4 | 10.6 | 10.8 | 11.7 | 12.2 |

〈표 9-33〉 캐릭터산업 캐릭터상품 제조 업체 종사자 규모별 외산 캐릭터의 평균 로열티 현황

(단위: %)

| 구분 | 평균 로열티 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 |
|-------|--------|------|------|--------|--------|---------|
| 2006년 | 10.6 | 10.2 | 10.3 | 10.6 | 11.1 | 12.3 |
| 2007년 | 11.1 | 10.3 | 10.5 | 10.9 | 11.6 | 12.4 |
| 2008년 | 11.2 | 10.4 | 10.6 | 11.0 | 11.6 | 12.4 |
| 2009년 | 11.3 | 10.5 | 10.6 | 11.2 | 11.7 | 12.4 |
| 2010년 | 11.4 | 10.6 | 10.7 | 11.4 | 11.8 | 12.5 |
| 2011년 | 11.4 | 10.7 | 10.7 | 11.4 | 11.9 | 12.5 |

〈표 9-34〉 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | | | | | | 부가가치액 합계 |
|------------|----------|-----------|---------|---------|---------|--------|-------------|
| | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 | |
| 2005년 | 114,356 | 312,467 | 23,433 | 22,052 | 5,557 | 23,521 | 501,386 |
| 2006년 | 265,531 | 740,314 | 48,547 | 73,407 | 67,380 | 43,130 | 1,238,309 |
| 2007년 | 334,306 | 1,093,519 | 92,202 | 134,551 | 92,242 | 54,397 | 1,801,217 |
| 2008년 | 302,847 | 1,209,040 | 123,252 | 158,858 | 99,775 | 62,604 | 1,956,376 |
| 2009년 | 306,540 | 1,381,930 | 151,384 | 197,370 | 96,615 | 68,947 | 2,202,786 |
| 2010년 | 418,221 | 1,513,289 | 153,669 | 218,371 | 100,665 | 71,302 | 2,475,517 |
| 2011년 | 470,063 | 1,911,257 | 192,521 | 276,583 | 125,611 | 89,251 | 3,065,286 |
| 전년대비증감률(%) | 12.4 | 26.3 | 25.3 | 26.7 | 24.8 | 25.2 | 23.8 |
| 연평균증감률(%) | 26.6 | 35.2 | 42.1 | 52.4 | 68.2 | 24.9 | 35.2 |

〈표 9-35〉 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| 수출액 | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 392,266 | 42.0 | 15.7 |
| 수입액 | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | 182,555 | ▽4.1 | 6.7 |
| 수출입 차액 | 40,232 | ▽22,458 | ▽22,368 | 29,571 | 40,154 | 85,872 | 209,711 | - | - |

〈표 9-36〉 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | 60,094 | 43,968 | 31,396 | 38,346 | 43,593 | 49,368 | 89,257 | 22.8 | 80.8 | 6.8 |
| 일본 | 13,837 | 6,536 | 4,638 | 12,782 | 14,631 | 16,457 | 20,256 | 5.2 | 23.1 | 6.6 |
| 동남아 | 8,918 | 11,883 | 13,632 | 20,771 | 21,332 | 27,226 | 45,255 | 11.5 | 66.2 | 31.1 |
| 북미 | 18,656 | 61,994 | 68,703 | 74,410 | 74,513 | 85,327 | 102,565 | 26.1 | 20.2 | 32.9 |
| 유럽 | 41,178 | 27,331 | 43,221 | 50,443 | 51,338 | 59,668 | 82,358 | 21.0 | 38.0 | 12.2 |
| 기타 | 20,983 | 37,739 | 41,299 | 31,498 | 31,114 | 38,282 | 52,575 | 13.4 | 37.3 | 16.5 |
| 합계 | 163,666 | 189,451 | 202,889 | 228,250 | 236,521 | 276,328 | 392,266 | 100.0 | 42.0 | 15.7 |

〈표 9-37〉 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|-------------|------------|
| 중국 | 55,123 | 84,177 | 85,369 | 75,697 | 81,368 | 81,569 | 86,257 | 47.2 | 5.7 | 7.7 |
| 일본 | 33,061 | 19,700 | 20,932 | 20,265 | 19,662 | 20,342 | 16,436 | 9.0 | ▽19.2 | ▽11.0 |
| 동남아 | 6,725 | 37,152 | 43,211 | 42,915 | 41,338 | 40,337 | 36,693 | 20.1 | ▽9.0 | 32.7 |
| 북미 | 12,700 | 31,193 | 38,293 | 28,411 | 25,396 | 21,692 | 18,265 | 10.0 | ▽15.8 | 6.2 |
| 유럽 | 6,172 | 3,456 | 3,321 | 3,378 | 3,412 | 3,528 | 3,926 | 2.2 | 11.3 | ▽7.3 |
| 기타 | 9,653 | 36,231 | 34,131 | 28,013 | 25,191 | 22,988 | 20,978 | 11.5 | ▽8.7 | 13.8 |
| 합계 | 123,434 | 211,909 | 225,257 | 198,679 | 196,367 | 190,456 | 182,555 | 100.0 | ▽4.1 | 6.7 |

〈표 9-38〉 캐릭터산업 해외 수출방법

(단위: %)

| 해외 수출방법 | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 직접 수출 | 해외 전시회 및 행사참여 | 22.2 | 23.1 | 25.2 | 25.9 | 26.3 | 26.6 | 30.3 | 3.7 |
| | 해외 유통사 접촉 | 28.5 | 27.2 | 31.5 | 32.1 | 33.2 | 34.1 | 32.6 | ▽1.5 |
| | 온라인 해외 판매 | - | 1.3 | 3.8 | 3.9 | 3.8 | 3.6 | 3.4 | ▽0.2 |
| 간접 수출 | 해외 법인 활용 | 12.6 | 11.7 | 12.1 | 11.3 | 11.5 | 11.1 | 10.1 | ▽1.0 |
| | 국내 에이전트 활용 | 19.9 | 19.3 | 19.1 | 19.3 | 19.8 | 19.3 | 18.0 | ▽1.3 |
| | 해외 에이전트 활용 | 16.8 | 15.1 | 8.1 | 7.3 | 5.4 | 5.3 | 5.6 | 0.3 |
| 기타 | | - | 2.3 | 0.2 | 0.2 | - | - | - | - |
| 합계 | | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100 | 100.0 | - |

〈표 9-39〉 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

| 해외 진출형태 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감(%p) |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------|
| 완제품수출 | 31.8 | 36.7 | 39.2 | 39.3 | 39.9 | 41.3 | 44.9 | 3.6 |
| LICENSE | 28.7 | 24.6 | 25.9 | 28.1 | 32.1 | 33.6 | 36.0 | 2.4 |
| OEM 수출 | 37.2 | 36.8 | 33.1 | 31.9 | 27.8 | 25.1 | 19.1 | ▽6.0 |
| 기술 서비스 | 2.3 | 1.9 | 1.8 | 0.7 | 0.2 | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100 | 100.0 | - |

〈표 9-40〉 캐릭터산업 캐릭터 상품 유통경로

(단위: %)

| 유통 경로 | 전문매장 및 대리점 | 백화점 | 대형할인마트 | 문방구 | 총판 | 인터넷쇼핑몰 | 홈쇼핑 | 편의점 | 재래시장 | 기업체및 관공서 납품 | 인터넷/모바일/게임콘텐츠 (아바타등) | 기타 | 합계 |
|-------|------------|-----|--------|-----|-----|--------|-----|-----|------|-------------|----------------------|-----|-------|
| 2006년 | 18.6 | 3.3 | 39.2 | 2.8 | 2.7 | 8.8 | 0.6 | 1.3 | 1.8 | 11.5 | 4.1 | 5.3 | 100.0 |
| 2007년 | 17.1 | 3.7 | 42.2 | 1.4 | 2.9 | 11.2 | 0.2 | 1.1 | 1.2 | 11.0 | 5.2 | 2.8 | 100.0 |
| 2008년 | 16.6 | 4.1 | 42.5 | 2.1 | 3.8 | 11.3 | 0.5 | 1.0 | 0.7 | 9.8 | 5.5 | 2.1 | 100.0 |
| 2009년 | 15.8 | 4.5 | 44.2 | 2.8 | 3.5 | 11.8 | 0.6 | 1.2 | 0.5 | 10.1 | 3.8 | 1.2 | 100.0 |
| 2010년 | 15.9 | 4.3 | 45.3 | 2.5 | 3.2 | 12.1 | 0.4 | 1.1 | 0.3 | 10.2 | 3.6 | 1.1 | 100.0 |
| 2011년 | 16.1 | 3.2 | 46.1 | 2.5 | 3.2 | 12.8 | 0.2 | 1.2 | 0.2 | 10.6 | 3.4 | 0.5 | 100.0 |

〈표 9-41〉 캐릭터산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------|----------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 캐릭터 제작업 | 캐릭터 개발 및 라이선스업 | 2,430 | 2,595 | 2,759 | 2,728 | 2,938 | 3,267 | 3,536 | 13.4 | 8.2 | 6.5 |
| | 캐릭터상품 제조업 | 6,395 | 7,740 | 8,705 | 8,650 | 8,963 | 9,719 | 10,057 | 38.1 | 3.5 | 7.8 |
| | 소계 | 8,825 | 10,335 | 11,464 | 11,378 | 11,901 | 12,986 | 13,593 | 51.5 | 4.7 | 7.5 |
| 캐릭터 상품 유통업 | 캐릭터상품 도매업 | - | 9,554 | 10,382 | 9,714 | 2,049 | 2,321 | 2,382 | 9.0 | 2.6 | - |
| | 캐릭터상품 소매업 | - | - | - | - | 9,456 | 9,795 | 10,443 | 39.5 | 6.6 | - |
| | 소계 | - | 9,554 | 10,382 | 9,714 | 11,505 | 12,116 | 12,825 | 48.5 | 5.9 | - |
| 합계 | | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 26,418 | 100.0 | 5.2 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

※ 캐릭터 상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 종사자 수 제외

〈표 9-42〉 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 8 | 593 | 2,361 | 5,863 | 8,825 |
| 2006년 | | 274 | 2,222 | 7,811 | 9,582 | 19,889 |
| 2007년 | | 519 | 2,707 | 9,105 | 9,515 | 21,846 |
| 2008년 | | 730 | 2,444 | 9,879 | 8,039 | 21,092 |
| 2009년 | | 740 | 2,595 | 11,309 | 8,762 | 23,406 |
| 2010년 | | 818 | 2,802 | 12,241 | 9,241 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,006 | 2,891 | 13,099 | 9,422 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 23.0 | 3.2 | 7.0 | 2.0 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 123.8 | 30.2 | 33.1 | 8.2 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-43〉 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | | 298 | 411 | 1,925 | 2,686 | 3,505 | 8,825 |
| 2006년 | | 1,613 | 956 | 7,808 | 3,142 | 6,370 | 19,889 |
| 2007년 | | 1,508 | 1,893 | 8,076 | 4,803 | 5,566 | 21,846 |
| 2008년 | | 1,189 | 1,220 | 12,136 | 4,147 | 2,400 | 21,092 |
| 2009년 | | 1,226 | 1,340 | 14,530 | 4,291 | 2,019 | 23,406 |
| 2010년 | | 1,280 | 1,516 | 15,396 | 4,754 | 2,156 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,536 | 1,814 | 16,141 | 5,208 | 1,719 | 26,418 |
| | 전년대비증감률(%) | 20.0 | 19.7 | 4.8 | 9.5 | ▽20.3 | 5.2 |
| | 연평균증감률(%) | 31.4 | 28.1 | 42.5 | 11.7 | ▽11.2 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-44〉 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|------|------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 서울 | | 4,907 | 9,937 | 10,326 | 9,734 | 11,335 | 12,555 | 13,386 | 6.6 | 18.2 |
| 6개 시 | 부산 | 865 | 1,448 | 1,627 | 1,112 | 1,168 | 1,183 | 1,216 | 2.8 | 5.8 |
| | 대구 | 282 | 742 | 871 | 845 | 873 | 887 | 917 | 3.4 | 21.7 |
| | 인천 | 256 | 495 | 599 | 709 | 754 | 770 | 789 | 2.5 | 20.6 |
| | 광주 | 132 | 373 | 453 | 450 | 488 | 523 | 550 | 5.2 | 26.9 |
| | 대전 | 36 | 410 | 479 | 468 | 493 | 504 | 513 | 1.8 | 55.7 |
| | 울산 | 54 | 215 | 269 | 226 | 240 | 262 | 269 | 2.7 | 30.7 |
| | 소계 | 1625 | 3683 | 4298 | 3,810 | 4,016 | 4,129 | 4,254 | 3.0 | 17.4 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,562 | 3,841 | 4,342 | 4,654 | 5,077 | 5,339 | 5,568 | 4.3 | 23.6 |
| | 강원도 | 44 | 204 | 258 | 239 | 257 | 290 | 308 | 6.2 | 38.3 |
| | 충청북도 | 189 | 365 | 436 | 437 | 448 | 457 | 473 | 3.5 | 16.5 |
| | 충청남도 | 45 | 197 | 248 | 241 | 251 | 273 | 285 | 4.4 | 36.0 |
| | 전라북도 | 46 | 290 | 349 | 349 | 352 | 363 | 377 | 3.9 | 42.0 |
| | 전라남도 | - | 134 | 179 | 221 | 237 | 242 | 261 | 7.9 | - |
| | 경상북도 | - | 315 | 377 | 372 | 377 | 386 | 394 | 2.1 | - |
| | 경상남도 | - | 531 | 590 | 569 | 579 | 585 | 598 | 2.2 | - |
| | 제주도 | 407 | 392 | 443 | 466 | 477 | 483 | 514 | 6.4 | 4.0 |
| | 소계 | 2,293 | 6,269 | 7,222 | 7,548 | 8,055 | 8,418 | 8,778 | 4.3 | 25.1 |
| 합계 | | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 25,102 | 26,418 | 5.2 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-45〉 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 8,170 | 655 | 8,825 |
| 2006년 | | 16,953 | 2,936 | 19,889 |
| 2007년 | | 18,606 | 3,240 | 21,846 |
| 2008년 | | 18,671 | 2,421 | 21,092 |
| 2009년 | | 20,775 | 2,631 | 23,406 |
| 2010년 | | 22,228 | 2,874 | 25,102 |
| 2011년 | | 23,357 | 3,061 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.1 | 6.5 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 19.1 | 29.3 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-46〉 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|--------|--------|--------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 4,903 | 3,267 | 342 | 313 | 8,825 |
| 2006년 | | 9,691 | 7,262 | 1,791 | 1,145 | 19,889 |
| 2007년 | | 10,421 | 8,185 | 1,894 | 1,346 | 21,846 |
| 2008년 | | 10,263 | 8,408 | 1,247 | 1,174 | 21,092 |
| 2009년 | | 10,700 | 10,075 | 1,295 | 1,336 | 23,406 |
| 2010년 | | 11,545 | 10,683 | 1,397 | 1,477 | 25,102 |
| 2011년 | | 12,195 | 11,162 | 1,476 | 1,585 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.6 | 4.5 | 5.7 | 7.3 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 16.4 | 22.7 | 27.6 | 31.0 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-47〉 캐릭터산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|------------|---|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 5,245 | 3,580 | 8,825 |
| 2006년 | | 11,482 | 8,407 | 19,889 |
| 2007년 | | 12,315 | 9,531 | 21,846 |
| 2008년 | | 11,510 | 9,582 | 21,092 |
| 2009년 | | 11,995 | 11,411 | 23,406 |
| 2010년 | | 12,942 | 12,160 | 25,102 |
| 2011년 | | 13,671 | 12,747 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.6 | 4.8 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 17.3 | 23.6 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-48〉 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|------------|----|-------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 1,065 | 1,326 | 3,510 | 1,383 | 941 | 600 | 8,825 |
| 2006년 | | 1,649 | 2,956 | 6,623 | 1,712 | 1,775 | 5,174 | 19,889 |
| 2007년 | | 1,475 | 3,063 | 8,293 | 1,891 | 968 | 6,156 | 21,846 |
| 2008년 | | 1,639 | 2,589 | 8,565 | 1,095 | 743 | 6,461 | 21,092 |
| 2009년 | | 1,583 | 2,643 | 8,888 | 1,115 | 744 | 8,433 | 23,406 |
| 2010년 | | 1,826 | 2,721 | 9,673 | 1,144 | 774 | 8,964 | 25,102 |
| 2011년 | | 1,898 | 2,779 | 10,122 | 1,180 | 800 | 9,639 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 3.9 | 2.1 | 4.6 | 3.1 | 3.4 | 7.5 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 10.1 | 13.1 | 19.3 | ▽2.6 | ▽2.7 | 58.8 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-49〉 캐릭터산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 1,421 | 1,612 | 5,254 | 538 | 8,825 |
| 2006년 | | 3,147 | 4,041 | 11,536 | 1,165 | 19,889 |
| 2007년 | | 3,769 | 4,722 | 12,202 | 1,153 | 21,846 |
| 2008년 | | 2,927 | 3,852 | 13,659 | 654 | 21,092 |
| 2009년 | | 2,885 | 3,865 | 16,004 | 652 | 23,406 |
| 2010년 | | 2,995 | 3,970 | 17,470 | 667 | 25,102 |
| 2011년 | | 3,154 | 4,107 | 18,498 | 659 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | 5.3 | 3.5 | 5.9 | ▽1.2 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 14.2 | 16.9 | 23.3 | 3.4 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

〈표 9-50〉 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 3,980 | 2,743 | 1,290 | 812 | 8,825 |
| 2006년 | | 8,855 | 6,481 | 3,157 | 1,396 | 19,889 |
| 2007년 | | 8,991 | 6,583 | 4,660 | 1,612 | 21,846 |
| 2008년 | | 8,667 | 6,189 | 4,537 | 1,699 | 21,092 |
| 2009년 | | 9,281 | 7,242 | 4,994 | 1,889 | 23,406 |
| 2010년 | | 10,159 | 7,658 | 5,290 | 1,995 | 25,102 |
| 2011년 | | 9,985 | 7,837 | 5,454 | 3,142 | 26,418 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽1.7 | 2.3 | 3.1 | 57.5 | 5.2 |
| 연평균증감률(%) | | 16.6 | 19.1 | 27.2 | 25.3 | 20.1 |

※ 2006년부터 캐릭터 상품 유통업 포함

지식정보산업



〈표 10-1〉 지식정보산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 1,125 | 31,327 | 3,040,869 | 1,206,897 | 39.69 | 34,764 | 360 |
| 2006년 | 1,445 | 34,779 | 3,467,795 | 1,393,658 | 40.19 | 5,016 | 316 |
| 2007년 | 1,687 | 38,192 | 4,297,341 | 1,729,680 | 40.25 | 275,111 | 398 |
| 2008년 | 2,179 | 41,279 | 4,777,330 | 1,964,438 | 41.12 | 339,949 | 415 |
| 2009년 | 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(%) | 42.7 | 14.1 | 19.9 | 21.7 | - | 52.2 | 5.5 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-2〉 지식정보산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------------------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------------|-------------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| e-learning업 | e-learning 기획업 | 173,385 | 236,925 | 290,567 | 336,589 | 392,571 | 413,522 | 466,965 | 5.2 | 12.9 | 18.0 |
| | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | 903,825 | 983,866 | 1,156,780 | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 1,560,753 | 17.2 | 3.9 | 9.5 |
| | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 128,361 | 162,583 | 179,065 | 190,796 | 224,092 | 238,932 | 266,163 | 2.9 | 11.4 | 12.9 |
| | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 112,692 | 95,182 | 110,640 | 135,773 | 142,862 | 153,258 | 169,498 | 1.9 | 10.6 | 7.0 |
| | 소계 | 1,318,263 | 1,478,556 | 1,737,052 | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 2,463,379 | 27.2 | 6.7 | 11.0 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 826,313 | 9.1 | 8.3 | 9.3 |
| | 소계 | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 826,313 | 9.1 | 8.3 | 9.3 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 4,285,403 | 47.4 | 36.8 | 23.0 |
| | 소계 | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 4,285,403 | 47.4 | 36.8 | 23.0 |
| 가상세계 및 가상현실업 | 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 | - | - | - | - | 172,327 | 240,765 | 260,126 | 2.9 | 8.0 | - |
| | 스크린골프장 운영업 | - | - | - | - | 583,204 | 734,293 | 1,126,746 | 12.5 | 53.4 | - |
| | 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 | - | - | - | - | 60,723 | 63,501 | 83,741 | 0.9 | 31.9 | - |
| | 소계 | - | - | - | - | 816,254 | 1,038,559 | 1,470,613 | 16.3 | 41.6 | - |
| 합계 | | 3,040,869 | 3,467,795 | 4,297,341 | 4,777,330 | 6,071,439 | 7,242,686 | 9,045,708 | 100.0 | 24.9 | 19.9 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-3〉 지식정보산업 e-learning업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| e-learning업 | e-learning 기획업 | 173,385 | 236,925 | 290,567 | 336,589 | 392,571 | 413,522 | 466,965 | 12.9 | 18.0 |
| | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | 903,825 | 983,866 | 1,156,780 | 1,210,987 | 1,309,495 | 1,502,331 | 1,560,753 | 3.9 | 9.5 |
| | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 128,361 | 162,583 | 179,065 | 190,796 | 224,092 | 238,932 | 266,163 | 11.4 | 12.9 |
| | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 112,692 | 95,182 | 110,640 | 135,773 | 142,862 | 153,258 | 169,498 | 10.6 | 7.0 |
| 합계 | | 1,318,263 | 1,478,556 | 1,737,052 | 1,874,145 | 2,069,020 | 2,308,043 | 2,463,379 | 6.7 | 11.0 |

〈표 10-4〉 지식정보산업 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------------------|-----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 826,313 | 8.3 | 9.3 |
| 합계 | | 483,681 | 532,268 | 596,691 | 663,589 | 723,826 | 763,255 | 826,313 | 8.3 | 9.3 |

〈표 10-5〉 지식정보산업 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------------------------|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 4,285,403 | 36.8 | 23.0 |
| 합계 | | 1,238,925 | 1,456,971 | 1,963,598 | 2,239,596 | 2,462,339 | 3,132,829 | 4,285,403 | 36.8 | 23.0 |

〈표 10-6〉 지식정보산업 가상세계 및 가상현실업 업종별 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 |

〈표 10-7〉 지식정보산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|-------|------------|-----------|--------|-------|-----------|---------|-----------|
| 2005년 | | 1,132,521 | 6,387 | 528 | 1,834,182 | 67,251 | 3,040,869 |
| 2006년 | | 1,196,875 | 7,258 | 667 | 2,193,467 | 69,528 | 3,467,795 |
| 2007년 | | 1,294,591 | 9,180 | 919 | 2,919,550 | 73,101 | 4,297,341 |
| 2008년 | | 1,474,406 | 10,659 | 1,037 | 3,207,475 | 83,753 | 4,777,330 |
| 2009년 | | 1,796,179 | 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(%) | 10.8 | 12.8 | - | 24.3 | 14.6 | 19.9 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-8〉 지식정보산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 22,557 | 121,367 | 1,123,525 | 1,773,420 | 3,040,869 |
| 2006년 | | 26,987 | 125,698 | 1,353,568 | 1,961,542 | 3,467,795 |
| 2007년 | | 36,668 | 167,020 | 1,665,757 | 2,427,896 | 4,297,341 |
| 2008년 | | 39,870 | 182,750 | 1,780,309 | 2,774,401 | 4,777,330 |
| 2009년 | | 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(%) | 12.5 | 50.3 | 13.1 | 19.8 | 19.9 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-9〉 지식정보산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-----------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 2005년 | | 43,212 | 196,925 | 532,576 | 612,581 | 1,655,575 | 3,040,869 |
| 2006년 | | 56,535 | 232,512 | 612,359 | 692,536 | 1,873,853 | 3,467,795 |
| 2007년 | | 72,037 | 280,064 | 767,732 | 863,177 | 2,314,331 | 4,297,341 |
| 2008년 | | 78,604 | 303,101 | 837,763 | 948,933 | 2,608,929 | 4,777,330 |
| 2009년 | | 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(%) | 73.9 | 14.7 | 15.6 | 17.7 | 18.1 | 19.9 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-10〉 지식정보산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 서울 | | 2,394,576 | 2,776,852 | 3,563,880 | 3,960,963 | 4,534,611 | 5,105,493 | 5,568,432 | 9.1 | 15.1 |
| 6개 시 | 부산 | 31,335 | 35,632 | 39,196 | 44,005 | 92,514 | 101,778 | 130,413 | 28.1 | 26.8 |
| | 대구 | 28,765 | 29,251 | 31,353 | 35,343 | 67,649 | 74,985 | 88,562 | 18.1 | 20.6 |
| | 인천 | 28,226 | 30,121 | 30,495 | 33,929 | 68,714 | 75,577 | 82,608 | 9.3 | 19.6 |
| | 광주 | 20,231 | 21,223 | 23,298 | 25,411 | 44,635 | 49,750 | 59,611 | 19.8 | 19.7 |
| | 대전 | 19,632 | 27,653 | 29,063 | 31,956 | 209,877 | 236,788 | 275,023 | 16.1 | 55.3 |
| | 울산 | 10,269 | 11,225 | 12,252 | 13,525 | 38,726 | 42,591 | 48,762 | 14.5 | 29.6 |
| | 소계 | 138,458 | 155,105 | 165,657 | 184,169 | 522,115 | 581,469 | 684,979 | 17.8 | 30.5 |
| 9개 도 | 경기도 | 395,251 | 415,897 | 434,599 | 483,160 | 685,693 | 1,189,123 | 2,381,011 | 100.2 | 34.9 |
| | 강원도 | 12,067 | 12,697 | 13,786 | 15,364 | 38,832 | 43,503 | 50,081 | 15.1 | 26.8 |
| | 충청북도 | 15,326 | 16,895 | 20,894 | 23,662 | 39,235 | 45,797 | 50,162 | 9.5 | 21.8 |
| | 충청남도 | 16,655 | 17,526 | 20,236 | 22,525 | 43,914 | 49,499 | 52,097 | 5.2 | 20.9 |
| | 전라북도 | 13,525 | 14,352 | 15,303 | 17,022 | 33,816 | 37,204 | 40,023 | 7.6 | 19.8 |
| | 전라남도 | 11,669 | 12,667 | 13,618 | 15,120 | 34,870 | 38,369 | 41,598 | 8.4 | 23.6 |
| | 경상북도 | 17,652 | 18,962 | 20,760 | 23,103 | 55,841 | 62,155 | 67,642 | 8.8 | 25.1 |
| | 경상남도 | 21,338 | 22,591 | 23,932 | 27,006 | 74,861 | 81,791 | 100,550 | 22.9 | 29.5 |
| | 제주도 | 4,352 | 4,251 | 4,676 | 5,236 | 7,651 | 8,283 | 9,133 | 10.3 | 13.1 |
| | 소계 | 507,835 | 535,838 | 567,804 | 632,198 | 1,014,713 | 1,555,724 | 2,792,297 | 79.5 | 32.9 |
| 합계 | 3,040,869 | 3,467,795 | 4,297,341 | 4,777,330 | 6,071,439 | 7,242,686 | 9,045,708 | 24.9 | 19.9 | |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-11〉 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 합계 | |
|-------|-------------|----------|-----------|--------|---------|---------|--------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2005년 | | 225,732 | 706,193 | 31,252 | 95,621 | 109,331 | 38,768 | 1,206,897 |
| 2006년 | | 276,352 | 839,001 | 30,251 | 96,322 | 112,035 | 39,697 | 1,393,658 |
| 2007년 | | 400,594 | 1,048,309 | 29,180 | 97,414 | 114,124 | 40,059 | 1,729,680 |
| 2008년 | | 462,759 | 1,196,286 | 26,029 | 108,675 | 126,726 | 43,963 | 1,964,438 |
| 2009년 | | 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(%) | 21.6 | 24.8 | 2.0 | 10.4 | 14.1 | 10.0 | 21.7 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-12〉 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| 수출액 | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 349,621 | 368,174 | 432,256 | 17.4 | 52.2 |
| 수입액 | 360 | 316 | 398 | 415 | 453 | 470 | 496 | 5.5 | 5.5 |
| 수출입 차액 | 34,404 | 4,700 | 274,713 | 339,534 | 349,168 | 367,704 | 431,760 | - | - |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-13〉 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | 1,087 | 192 | 29,017 | 32,003 | 34,224 | 34,943 | 36,287 | 8.4 | 3.8 | 79.4 |
| 일본 | 11,273 | 2,706 | 102,687 | 138,218 | 141,875 | 144,598 | 176,925 | 40.9 | 22.4 | 58.2 |
| 동남아 | 21,361 | 156 | 127,644 | 150,356 | 153,261 | 168,179 | 198,372 | 45.9 | 18.0 | 45.0 |
| 북미 | 369 | 763 | 6,825 | 8,400 | 8,682 | 8,700 | 8,802 | 2.1 | 1.2 | 69.7 |
| 유럽 | 453 | 231 | 2,611 | 3,247 | 3,435 | 3,466 | 3,528 | 0.8 | 1.8 | 40.8 |
| 기타 | 221 | 968 | 6,327 | 7,725 | 8,144 | 8,288 | 8,342 | 1.9 | 0.7 | 83.2 |
| 합계 | 34,764 | 5,016 | 275,111 | 339,949 | 349,621 | 368,174 | 432,256 | 100.0 | 17.4 | 52.2 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-14〉 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 일본 | - | - | - | - | 21 | 28 | 29 | 5.9 | 3.6 | - |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | 248 | 218 | 288 | 261 | 292 | 301 | 321 | 64.7 | 6.6 | 4.4 |
| 유럽 | - | - | - | 51 | 56 | 57 | 59 | 11.9 | 3.5 | - |
| 기타 | 112 | 98 | 110 | 103 | 84 | 84 | 87 | 17.5 | 3.6 | ▽4.1 |
| 합계 | 360 | 316 | 398 | 415 | 453 | 470 | 496 | 100.0 | 5.5 | 5.5 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-15〉 지식정보산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중(%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------------------------|---------------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------------------|-------------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| e-learning업 | e-learning 기획업 | 1,939 | 2,362 | 2,998 | 3,129 | 3,625 | 3,812 | 4,107 | 5.9 | 7.7 | 13.3 |
| | e-learning 인터넷/모바일 서비스업 | 8,925 | 9,638 | 11,236 | 12,567 | 13,627 | 13,982 | 14,636 | 21.2 | 4.7 | 8.6 |
| | 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP) | 3,215 | 3,531 | 3,673 | 3,908 | 4,123 | 4,209 | 4,282 | 6.2 | 1.7 | 4.9 |
| | 에듀테인먼트 기획 및 제작업 | 1,332 | 1,242 | 1,526 | 1,534 | 1,631 | 1,699 | 1,745 | 2.5 | 2.7 | 4.6 |
| | 소계 | 15,411 | 16,773 | 19,433 | 21,138 | 23,006 | 23,702 | 24,770 | 35.8 | 4.5 | 8.2 |
| 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 | 7,561 | 8,368 | 8,796 | 9,173 | 10,516 | 11,887 | 12,677 | 18.4 | 6.6 | 9.0 |
| | 소계 | 7,561 | 8,368 | 8,796 | 9,173 | 10,516 | 11,887 | 12,677 | 18.4 | 6.6 | 9.0 |
| 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 | 8,355 | 9,638 | 9,963 | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 13,229 | 19.2 | 4.7 | 8.0 |
| | 소계 | 8,355 | 9,638 | 9,963 | 10,968 | 11,375 | 12,637 | 13,229 | 19.2 | 4.7 | 8.0 |
| 가상세계 및 가상현실업 | 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 | - | - | - | - | 762 | 823 | 911 | 1.3 | 10.7 | - |
| | 스크린골프장 운영업 | - | - | - | - | 9,081 | 12,309 | 16,963 | 24.6 | 37.8 | - |
| | 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 | - | - | - | - | 386 | 434 | 476 | 0.7 | 9.7 | - |
| | 소계 | - | - | - | - | 10,229 | 13,566 | 18,350 | 26.6 | 35.3 | - |
| 합계 | | 31,327 | 34,779 | 38,192 | 41,279 | 55,126 | 61,792 | 69,026 | 100.0 | 11.7 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-16〉 지식정보산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 432 | 1,956 | 18,765 | 10,174 | 31,327 |
| 2006년 | | 469 | 2,133 | 19,875 | 12,302 | 34,779 |
| 2007년 | | 520 | 2,381 | 21,779 | 13,512 | 38,192 |
| 2008년 | | 532 | 2,451 | 23,542 | 14,754 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | 16.6 | 47.0 | 7.8 | 10.7 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-17〉 지식정보산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | | 1,069 | 3,987 | 9,961 | 8,987 | 7,323 | 31,327 |
| 2006년 | | 1,153 | 4,025 | 10,692 | 9,852 | 9,057 | 34,779 |
| 2007년 | | 1,221 | 4,201 | 11,195 | 10,344 | 11,231 | 38,192 |
| 2008년 | | 1,305 | 4,526 | 12,123 | 11,196 | 12,129 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | 59.5 | 8.3 | 7.9 | 8.2 | 12.5 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-18〉 지식정보산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------------------|-------------------|
| | | 서울 | 22,896 | 26,195 | 29,154 | 31,493 | 36,493 | 40,260 | 43,485 | 8.0 |
| 6개 시 | 부산 | 583 | 597 | 623 | 681 | 1,313 | 1,445 | 1,664 | 15.2 | 19.1 |
| | 대구 | 453 | 469 | 501 | 548 | 1,258 | 1,387 | 1,583 | 14.1 | 23.2 |
| | 인천 | 451 | 455 | 488 | 532 | 1,068 | 1,191 | 1,352 | 13.5 | 20.1 |
| | 광주 | 329 | 341 | 353 | 385 | 608 | 670 | 821 | 22.5 | 16.5 |
| | 대전 | 408 | 411 | 433 | 425 | 943 | 1,032 | 1,188 | 15.1 | 19.5 |
| | 울산 | 162 | 169 | 181 | 197 | 785 | 870 | 965 | 10.9 | 34.6 |
| | 소계 | 2,386 | 2,442 | 2,579 | 2,768 | 5,975 | 6,595 | 7,573 | 14.8 | 21.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 4,467 | 4,532 | 4,749 | 5,173 | 7,964 | 9,753 | 12,306 | 26.2 | 18.4 |
| | 강원도 | 168 | 171 | 177 | 191 | 494 | 545 | 616 | 13.0 | 24.2 |
| | 충청북도 | 221 | 223 | 250 | 273 | 569 | 638 | 703 | 10.2 | 21.3 |
| | 충청남도 | 199 | 208 | 242 | 265 | 535 | 594 | 659 | 10.9 | 22.1 |
| | 전라북도 | 173 | 179 | 192 | 204 | 510 | 562 | 617 | 9.8 | 23.6 |
| | 전라남도 | 172 | 177 | 186 | 197 | 455 | 502 | 564 | 12.4 | 21.9 |
| | 경상북도 | 259 | 262 | 269 | 292 | 882 | 970 | 1,034 | 6.6 | 26.0 |
| | 경상남도 | 306 | 308 | 310 | 335 | 948 | 1,039 | 1,088 | 4.7 | 23.5 |
| | 제주도 | 80 | 82 | 84 | 88 | 301 | 334 | 381 | 14.1 | 29.7 |
| | 소계 | 6,045 | 6,142 | 6,459 | 7,018 | 12,658 | 14,937 | 17,968 | 20.3 | 19.9 |
| 합계 | 31,327 | 34,779 | 38,192 | 41,279 | 55,126 | 61,792 | 69,026 | 11.7 | 14.1 | |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-19〉 지식정보산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 26,470 | 4,857 | 31,327 |
| 2006년 | | 29,793 | 4,986 | 34,779 |
| 2007년 | | 32,970 | 5,222 | 38,192 |
| 2008년 | | 35,652 | 5,627 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | 13.4 | 17.3 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-20〉 지식정보산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|-------|-------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 14,325 | 12,145 | 2,621 | 2,236 | 31,327 |
| 2006년 | | 16,358 | 13,435 | 2,687 | 2,299 | 34,779 |
| 2007년 | | 17,259 | 15,711 | 2,796 | 2,426 | 38,192 |
| 2008년 | | 18,616 | 17,036 | 2,988 | 2,639 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | 14.6 | 12.0 | 17.1 | 17.5 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-21〉 지식정보산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|--------|--------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| 2005년 | | 16,946 | 14,381 | 31,327 |
| 2006년 | | 19,045 | 15,734 | 34,779 |
| 2007년 | | 20,055 | 18,137 | 38,192 |
| 2008년 | | 21,604 | 19,675 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | 15.0 | 13.0 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-22〉 지식정보산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|-------|------------|-------|--------|--------|--------|------|--------|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| 2005년 | | 3,028 | 6,431 | 11,786 | 1,312 | 449 | 8,321 | 31,327 |
| 2006년 | | 3,126 | 6,537 | 14,766 | 1,358 | 455 | 8,537 | 34,779 |
| 2007년 | | 3,461 | 6,879 | 17,313 | 1,437 | 463 | 8,639 | 38,192 |
| 2008년 | | 3,771 | 7,476 | 18,672 | 1,499 | 501 | 9,360 | 41,279 |
| 2009년 | | 4,118 | 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(%) | 8.2 | 14.7 | 12.9 | 5.3 | 5.1 | 18.2 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-23〉 지식정보산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|-------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 385 | 1,062 | 29,284 | 596 | 31,327 |
| 2006년 | | 392 | 1,098 | 32,638 | 651 | 34,779 |
| 2007년 | | 401 | 1,131 | 35,985 | 675 | 38,192 |
| 2008년 | | 434 | 1,223 | 38,894 | 728 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | | 50.8 | 27.6 | 12.4 | 7.0 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

〈표 10-24〉 지식정보산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 8,488 | 9,265 | 9,136 | 4,438 | 31,327 |
| 2006년 | | 9,565 | 10,697 | 9,985 | 4,532 | 34,779 |
| 2007년 | | 11,405 | 11,899 | 10,217 | 4,671 | 38,192 |
| 2008년 | | 12,335 | 12,847 | 10,994 | 5,103 | 41,279 |
| 2009년 | | 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(%) | | 16.7 | 12.6 | 9.9 | 18.9 | 14.1 |

※ 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함

콘텐츠솔루션산업



〈표 11-1〉 콘텐츠솔루션산업 총괄

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 부가가치액 (백만 원) | 부가 가치율(%) | 수출액 (천 달러) | 수입액 (천 달러) |
|------------|--------------|--------------|---------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| 2005년 | 679 | 12,430 | 1,275,000 | 476,538 | 37.38 | 35,608 | - |
| 2006년 | 559 | 13,450 | 1,541,700 | 583,269 | 37.83 | - | - |
| 2007년 | 572 | 13,414 | 1,679,800 | 642,524 | 38.25 | 112,678 | - |
| 2008년 | 1,021 | 14,679 | 1,866,100 | 731,698 | 39.21 | 107,746 | - |
| 2009년 | 1,226 | 17,089 | 2,182,148 | 875,816 | 40.14 | 114,675 | 405 |
| 2010년 | 1,261 | 19,540 | 2,359,853 | 956,345 | 40.53 | 118,510 | 371 |
| 2011년 | 1,301 | 19,813 | 2,867,171 | 1,165,985 | 40.67 | 146,281 | 433 |
| 전년대비증감률(%) | 3.2 | 1.4 | 21.5 | 21.9 | 0.14p | 23.4 | 16.7 |
| 연평균증감률(%) | 11.4 | 8.1 | 14.5 | 16.1 | - | 26.6 | - |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-2〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 중분류 | 소분류 | 매출액 | | | | | | | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------------------|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 271,200 | 244,400 | 224,400 | 252,300 | 263,253 | 296,553 | 319,003 | 7.6 | 2.7 |
| | 콘텐츠보호 | 119,700 | 126,600 | 119,500 | 121,800 | 133,417 | 146,218 | 157,889 | 8.0 | 4.7 |
| | 모바일솔루션 | 164,600 | 204,000 | 367,200 | 443,400 | 487,779 | 528,911 | 803,566 | 51.9 | 30.2 |
| | 과금/결제 | 248,700 | 391,300 | 277,600 | 283,500 | 299,333 | 302,629 | 339,480 | 12.2 | 5.3 |
| | 콘텐츠관리시스템 (CMS) | 43,300 | 76,800 | 101,700 | 103,000 | 116,739 | 121,374 | 131,883 | 8.7 | 20.4 |
| | 콘텐츠전송 네트워크(CDN) | 34,200 | 51,200 | 90,500 | 107,300 | 147,495 | 169,225 | 174,172 | 2.9 | 31.2 |
| | 기타 | 393,300 | 447,400 | 498,900 | 554,800 | 588,346 | 631,322 | 731,031 | 15.8 | 10.9 |
| 컴퓨터그래픽스 (CG)제작업 | 컴퓨터그래픽스 (CG)제작업 | - | - | - | - | 145,786 | 163,621 | 210,147 | 28.4 | - |
| 합계 | | 1,275,000 | 1,541,700 | 1,679,800 | 1,866,100 | 2,182,148 | 2,359,853 | 2,867,171 | 21.5 | 14.5 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-3〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 사업형태 | 창작 및 제작 | 제작지원 | 단순복제 | 유통/배급 | 기타 | 합계 |
|------------|------|-----------|--------|------|--------|--------|-----------|
| 2005년 | | 1,225,645 | 14,366 | - | 12658 | 22,331 | 1,275,000 |
| 2006년 | | 1,489,656 | 15,327 | - | 13,565 | 23,152 | 1,541,700 |
| 2007년 | | 1,619,699 | 16,986 | - | 15,849 | 27,266 | 1,679,800 |
| 2008년 | | 1,800,471 | 19,074 | - | 17,786 | 28,769 | 1,866,100 |
| 2009년 | | 2,109,940 | 20,748 | - | 21,942 | 29,518 | 2,182,148 |
| 2010년 | | 2,283,170 | 21,164 | - | 24,193 | 31,326 | 2,359,853 |
| 2011년 | | 2,788,772 | 19,677 | - | 27,265 | 31,457 | 2,867,171 |
| 전년대비증감률(%) | | 22.1 | ▽7.0 | - | 12.7 | 0.4 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | | 14.7 | 5.4 | - | 13.6 | 5.9 | 14.5 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-4〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------------|---------|------------|--------------|-----------|-----------|
| 2005년 | 15,327 | 183,251 | 665,872 | 410,550 | 1,275,000 |
| 2006년 | 16,973 | 196,385 | 765,231 | 563,111 | 1,541,700 |
| 2007년 | 21,535 | 227,562 | 837,821 | 592,882 | 1,679,800 |
| 2008년 | 45,929 | 246,555 | 932,717 | 640,899 | 1,866,100 |
| 2009년 | 50,326 | 334,867 | 1,075,509 | 721,446 | 2,182,148 |
| 2010년 | 54,427 | 358,163 | 1,152,772 | 794,491 | 2,359,853 |
| 2011년 | 59,808 | 391,930 | 1,424,048 | 991,385 | 2,867,171 |
| 전년대비증감률(%) | 9.9 | 9.4 | 23.5 | 24.8 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | 25.5 | 13.5 | 13.5 | 15.8 | 14.5 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-5〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 \ 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| 2005년 | 92,356 | 135,677 | 383,561 | 282,158 | 381,248 | 1,275,000 |
| 2006년 | 96,538 | 145,637 | 476,352 | 354,287 | 468,886 | 1,541,700 |
| 2007년 | 104,712 | 164,450 | 484,896 | 371,673 | 554,069 | 1,679,800 |
| 2008년 | 116,916 | 184,394 | 536,435 | 411,149 | 617,206 | 1,866,100 |
| 2009년 | 133,449 | 260,726 | 641,925 | 474,294 | 671,754 | 2,182,148 |
| 2010년 | 147,301 | 283,284 | 691,206 | 506,477 | 731,585 | 2,359,853 |
| 2011년 | 171,003 | 305,223 | 864,045 | 653,661 | 873,239 | 2,867,171 |
| 전년대비증감률(%) | 16.1 | 7.7 | 25.0 | 29.1 | 19.4 | 21.5 |
| 연평균증감률(%) | 10.8 | 14.5 | 14.5 | 15.0 | 14.8 | 14.5 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-6〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

| 지역 | 연도 | 연도 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|--------------|-------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 서울 | | 877,863 | 1,117,960 | 1,234,150 | 1,370,713 | 1,642,306 | 1,785,738 | 2,183,993 | 76.2 | 22.3 | 16.4 |
| 6개 시 | 부산 | 31,251 | 32,667 | 34,692 | 37,720 | 41,231 | 46,772 | 48,255 | 1.7 | 3.2 | 7.5 |
| | 대구 | 26,985 | 27,658 | 29,755 | 33,146 | 36,285 | 38,251 | 39,663 | 1.4 | 3.7 | 6.6 |
| | 인천 | 27,521 | 28,321 | 29,619 | 33,133 | 36,137 | 39,488 | 42,371 | 1.5 | 7.3 | 7.5 |
| | 광주 | 21,021 | 21,228 | 23,842 | 26,522 | 29,121 | 31,007 | 32,582 | 1.1 | 5.1 | 7.6 |
| | 대전 | 19,528 | 20,135 | 21,619 | 24,029 | 26,393 | 26,826 | 28,669 | 1.0 | 6.9 | 6.6 |
| | 울산 | 9,123 | 9,368 | 10,122 | 11,427 | 12,135 | 12,339 | 13,523 | 0.5 | 9.6 | 6.8 |
| | 소계 | 135,429 | 139,377 | 149,649 | 165,977 | 181,302 | 194,683 | 205,063 | 7.2 | 5.3 | 7.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 155,621 | 169,781 | 176,418 | 196,171 | 213,655 | 227,648 | 318,962 | 11.1 | 40.1 | 12.7 |
| | 강원도 | 13,558 | 14,587 | 15,849 | 17,938 | 19,326 | 19,891 | 21,005 | 0.7 | 5.6 | 7.6 |
| | 충청북도 | 16,527 | 17,332 | 17,447 | 19,550 | 21,335 | 23,426 | 24,552 | 0.9 | 4.8 | 6.8 |
| | 충청남도 | 14,235 | 16,105 | 16,439 | 18,024 | 19,662 | 20,691 | 22,288 | 0.8 | 7.7 | 7.8 |
| | 전라북도 | 13,338 | 14,338 | 15,140 | 16,838 | 18,335 | 19,477 | 20,337 | 0.7 | 4.4 | 7.3 |
| | 전라남도 | 11,255 | 12,967 | 13,661 | 14,978 | 16,215 | 17,562 | 19,692 | 0.7 | 12.1 | 9.8 |
| | 경상북도 | 15,553 | 16,366 | 17,509 | 19,525 | 21,285 | 21,354 | 21,658 | 0.7 | 1.4 | 5.7 |
| | 경상남도 | 17,633 | 18,762 | 19,036 | 21,180 | 23,112 | 23,661 | 23,784 | 0.8 | 0.5 | 5.1 |
| | 제주도 | 3,988 | 4,125 | 4,502 | 5,206 | 5,615 | 5,722 | 5,837 | 0.2 | 2.0 | 6.6 |
| | 소계 | 261,708 | 284,363 | 296,001 | 329,410 | 358,540 | 379,432 | 478,115 | 16.6 | 26.0 | 10.6 |
| 합계 | 1,275,000 | 1,541,700 | 1,679,800 | 1,866,100 | 2,182,148 | 2,359,853 | 2,867,171 | 100.0 | 21.5 | 14.5 | |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-7〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

| 연도 | 부가가치액 구성 | 부가가치액 구성 | | | | | 부가가치액 합계 | |
|------------|----------|----------|---------|--------|--------|--------|----------|-----------|
| | | 경상이익 | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | | 조세공과 |
| 2005년 | | 53,212 | 330,151 | 29,667 | 31,259 | 18,552 | 13,697 | 476,538 |
| 2006년 | | 68,971 | 416,812 | 30,221 | 33,587 | 19,637 | 14,041 | 583,269 |
| 2007년 | | 93,101 | 445,667 | 32,004 | 35,783 | 20,991 | 14,978 | 642,524 |
| 2008년 | | 76,652 | 521,854 | 43,770 | 48,527 | 24,570 | 16,325 | 731,698 |
| 2009년 | | 85,357 | 638,748 | 45,632 | 58,963 | 30,365 | 16,751 | 875,816 |
| 2010년 | | 92,548 | 699,954 | 47,252 | 65,771 | 32,563 | 18,257 | 956,345 |
| 2011년 | | 114,267 | 854,667 | 59,465 | 81,153 | 36,379 | 20,054 | 1,165,985 |
| 전년대비증감률(%) | | 23.5 | 22.1 | 25.8 | 23.4 | 11.7 | 9.8 | 21.9 |
| 연평균증감률(%) | | 13.6 | 17.2 | 12.3 | 17.2 | 11.9 | 6.6 | 16.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-8〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|--------|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|---------------|
| 수출액 | 35,608 | - | 112,678 | 107,746 | 114,675 | 118,510 | 146,281 | 23.4 | 26.6 |
| 수입액 | - | - | - | - | 405 | 371 | 433 | 16.7 | - |
| 수출입 차액 | 35,608 | - | 112,678 | 107,746 | 114,270 | 118,139 | 145,848 | - | - |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-9〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|--------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | 5,321 | - | 16,425 | 15,839 | 16,260 | 17,877 | 20,322 | 13.9 | 13.7 | 25.0 |
| 일본 | 12,357 | - | 35,632 | 35,341 | 36,515 | 37,810 | 43,469 | 29.7 | 15.0 | 23.3 |
| 동남아 | 4,355 | - | 14,372 | 16,054 | 16,274 | 16,735 | 25,323 | 17.3 | 51.3 | 34.1 |
| 북미 | 3,789 | - | 16,885 | 14,330 | 15,870 | 16,104 | 18,553 | 12.7 | 15.2 | 30.3 |
| 유럽 | 2,237 | - | 17,113 | 15,515 | 16,409 | 16,679 | 21,668 | 14.8 | 29.9 | 46.0 |
| 기타 | 7,549 | - | 12,251 | 10,667 | 13,347 | 13,305 | 16,946 | 11.6 | 27.4 | 14.4 |
| 합계 | 35,608 | 0 | 112,678 | 107,746 | 114,675 | 118,510 | 146,281 | 100.0 | 23.4 | 26.6 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-10〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

| 구분 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------|---------------|
| 중국 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 일본 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 동남아 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 북미 | - | - | - | - | 405 | 371 | 433 | 100.0 | 16.7 | 3.4 |
| 유럽 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 기타 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | - | - | - | - | 405 | 371 | 433 | 100.0 | 16.7 | 3.4 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-11〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 소분류 | 종사자 수 | | | | | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----------------|----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----------|----------------|---------------|
| | | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 콘텐츠 솔루션업 | 저작물 | 2,435 | 2,518 | 2,521 | 2,725 | 2,943 | 3,348 | 3,379 | 17.1 | 0.9 | 5.6 |
| | 콘텐츠보호 | 1,569 | 1,611 | 1,663 | 1,716 | 1,738 | 1,825 | 1,830 | 9.2 | 0.3 | 2.6 |
| | 모바일솔루션 | 3,318 | 3,515 | 3,526 | 3,633 | 3,937 | 4,937 | 5,098 | 25.7 | 3.3 | 7.4 |
| | 과금/결제 | 1,084 | 1,187 | 1,011 | 1,066 | 1,171 | 1,338 | 1,341 | 6.8 | 0.2 | 3.6 |
| | 콘텐츠관리시스템(CMS) | 1,005 | 1,069 | 1,098 | 1,108 | 1,217 | 1,421 | 1,430 | 7.2 | 0.6 | 6.1 |
| | 콘텐츠전송네트워크(CDN) | 582 | 612 | 633 | 685 | 726 | 778 | 782 | 4.0 | 0.5 | 5.0 |
| | 기타 | 2,437 | 2,938 | 2,962 | 3,746 | 4,235 | 4,737 | 4,782 | 24.1 | 0.9 | 11.9 |
| 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 | - | - | - | - | 1,122 | 1,156 | 1,171 | 5.9 | 1.3 | - |
| 합계 | | 12,430 | 13,450 | 13,414 | 14,679 | 17,089 | 19,540 | 19,813 | 100.0 | 1.4 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-12〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 매출액 규모 | 1억 원 미만 | 1~10억 원 미만 | 10~100억 원 미만 | 100억 원 이상 | 합계 |
|-------|------------|---------|------------|--------------|-----------|--------|
| 2005년 | | 367 | 1,887 | 6,653 | 3,523 | 12,430 |
| 2006년 | | 413 | 1,933 | 6,988 | 4,116 | 13,450 |
| 2007년 | | 456 | 2,088 | 7,232 | 3,638 | 13,414 |
| 2008년 | | 493 | 2,231 | 7,890 | 4,065 | 14,679 |
| 2009년 | | 532 | 3,133 | 8,996 | 4,428 | 17,089 |
| 2010년 | | 660 | 3,708 | 9,844 | 5,328 | 19,540 |
| 2011년 | | 610 | 3,706 | 9,919 | 5,578 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | ▽7.6 | ▽0.1 | 0.8 | 4.7 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 8.8 | 11.9 | 6.9 | 8.0 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-13〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 종사자 규모 | 1~4인 | 5~9인 | 10~49인 | 50~99인 | 100인 이상 | 합계 |
|-------|------------|-------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 2005년 | | 667 | 1,756 | 3,651 | 2,998 | 3,358 | 12,430 |
| 2006년 | | 753 | 1,875 | 3,752 | 3,113 | 3,957 | 13,450 |
| 2007년 | | 821 | 1,996 | 3,841 | 3,249 | 3,507 | 13,414 |
| 2008년 | | 929 | 2,201 | 4,163 | 3,555 | 3,831 | 14,679 |
| 2009년 | | 1,014 | 2,894 | 4,811 | 3,936 | 4,434 | 17,089 |
| 2010년 | | 1,152 | 3,167 | 5,843 | 4,329 | 5,049 | 19,540 |
| 2011년 | | 1,173 | 3,193 | 5,885 | 4,377 | 5,185 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.8 | 0.8 | 0.7 | 1.1 | 2.7 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 9.9 | 10.5 | 8.3 | 6.5 | 7.5 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-14〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

| 지역 | 연도 | 2005년 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|----------------|---------------|
| | | | | | | | | | | | |
| 6개 시 | 서울 | 8,753 | 9,659 | 9,499 | 10,407 | 12,450 | 14,427 | 14,660 | 74.0 | 1.6 | 9.0 |
| | 부산 | 271 | 273 | 286 | 318 | 362 | 396 | 397 | 2.0 | 0.3 | 6.6 |
| | 대구 | 283 | 287 | 299 | 325 | 355 | 362 | 363 | 1.8 | 0.3 | 4.2 |
| | 인천 | 269 | 277 | 284 | 292 | 316 | 338 | 339 | 1.7 | 0.3 | 3.9 |
| | 광주 | 188 | 193 | 197 | 215 | 237 | 242 | 245 | 1.2 | 1.2 | 4.5 |
| | 대전 | 140 | 142 | 151 | 181 | 198 | 208 | 211 | 1.1 | 1.4 | 7.1 |
| | 울산 | 99 | 102 | 106 | 119 | 131 | 142 | 143 | 0.7 | 0.7 | 6.3 |
| | 소계 | 1,250 | 1,274 | 1,323 | 1,450 | 1,599 | 1,688 | 1,698 | 8.5 | 0.6 | 5.2 |
| 9개 도 | 경기도 | 1,517 | 1,561 | 1,580 | 1,727 | 1,863 | 2,197 | 2,216 | 11.2 | 0.9 | 6.5 |
| | 강원도 | 101 | 112 | 124 | 134 | 145 | 159 | 161 | 0.8 | 1.3 | 8.1 |
| | 충청북도 | 119 | 123 | 135 | 148 | 161 | 172 | 173 | 0.9 | 0.6 | 6.4 |
| | 충청남도 | 167 | 169 | 177 | 179 | 182 | 188 | 189 | 1.0 | 0.5 | 2.1 |
| | 전라북도 | 135 | 139 | 146 | 161 | 175 | 183 | 184 | 0.9 | 0.5 | 5.3 |
| | 전라남도 | 131 | 137 | 140 | 153 | 166 | 171 | 175 | 0.9 | 2.3 | 4.9 |
| | 경상북도 | 133 | 146 | 154 | 168 | 183 | 185 | 186 | 0.9 | 0.5 | 5.7 |
| | 경상남도 | 86 | 89 | 94 | 105 | 114 | 117 | 117 | 0.6 | 0.0 | 5.3 |
| | 제주도 | 38 | 41 | 42 | 47 | 51 | 53 | 54 | 0.3 | 1.9 | 6.0 |
| | 소계 | 2,427 | 2,517 | 2,592 | 2,822 | 3,040 | 3,425 | 3,455 | 17.5 | 0.9 | 6.1 |
| 합계 | 12,430 | 13,450 | 13,414 | 14,679 | 17,089 | 19,540 | 19,813 | 100.0 | 1.4 | 8.1 | |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-15〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 고용형태 | 종사자 수 | | 합계 |
|-------|------------|--------|-------|--------|
| | | 정규직 | 비정규직 | |
| 2005년 | | 11,553 | 877 | 12,430 |
| 2006년 | | 12,525 | 925 | 13,450 |
| 2007년 | | 12,433 | 981 | 13,414 |
| 2008년 | | 13,511 | 1,168 | 14,679 |
| 2009년 | | 15,658 | 1,431 | 17,089 |
| 2010년 | | 17,788 | 1,752 | 19,540 |
| 2011년 | | 18,087 | 1,726 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.7 | ▽1.5 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 7.8 | 11.9 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-16〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 성 | 고용형태/성 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|---|------------|--------|-------|------|------|--------|
| | | 정규직 | | 비정규직 | | |
| | | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 | |
| | 2005년 | 7,091 | 4,462 | 512 | 365 | 12,430 |
| | 2006년 | 7,888 | 4,637 | 538 | 387 | 13,450 |
| | 2007년 | 7,426 | 5,007 | 580 | 401 | 13,414 |
| | 2008년 | 8,047 | 5,464 | 620 | 548 | 14,679 |
| | 2009년 | 9,477 | 6,181 | 808 | 623 | 17,089 |
| | 2010년 | 10,754 | 7,034 | 985 | 767 | 19,540 |
| | 2011년 | 10,932 | 7,155 | 968 | 758 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.7 | 1.7 | ▽1.7 | ▽1.2 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 7.5 | 8.2 | 11.2 | 13.0 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-17〉 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 성 | 종사자 수 | | 합계 |
|----|------------|--------|-------|--------|
| | | 남자 | 여자 | |
| | 2005년 | 7,603 | 4,827 | 12,430 |
| | 2006년 | 8,426 | 5,024 | 13,450 |
| | 2007년 | 8,006 | 5,408 | 13,414 |
| | 2008년 | 8,667 | 6,012 | 14,679 |
| | 2009년 | 10,285 | 6,804 | 17,089 |
| | 2010년 | 11,739 | 7,801 | 19,540 |
| | 2011년 | 11,900 | 7,913 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 1.4 | 1.4 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 7.8 | 8.6 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-18〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 직무 | 종사자 수 | | | | | 합계 | |
|----|------------|-------|-------|--------|--------|------|-----|--------|
| | | 사업기획 | 관리 | 제작 | 마케팅/홍보 | 연구개발 | | 기타(유통) |
| | 2005년 | 1,412 | 1,587 | 8,412 | 319 | 298 | 402 | 12,430 |
| | 2006년 | 1,437 | 1,533 | 9,438 | 322 | 301 | 419 | 13,450 |
| | 2007년 | 1,545 | 1,678 | 9,105 | 353 | 312 | 421 | 13,414 |
| | 2008년 | 1,695 | 1,815 | 9,979 | 406 | 325 | 459 | 14,679 |
| | 2009년 | 1,928 | 1,944 | 11,894 | 457 | 370 | 496 | 17,089 |
| | 2010년 | 2,198 | 2,045 | 13,875 | 484 | 397 | 541 | 19,540 |
| | 2011년 | 2,267 | 2,060 | 14,059 | 486 | 399 | 542 | 19,813 |
| | 전년대비증감률(%) | 3.1 | 0.7 | 1.3 | 0.4 | 0.5 | 0.2 | 1.4 |
| | 연평균증감률(%) | 8.2 | 4.4 | 8.9 | 7.3 | 5.0 | 5.1 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-19〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 학력 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|-------|------|--------|---------|--------|
| | | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸 | 대학원졸 이상 | |
| 2005년 | | 108 | 669 | 11,512 | 141 | 12,430 |
| 2006년 | | 112 | 673 | 12,522 | 143 | 13,450 |
| 2007년 | | 124 | 688 | 12,451 | 151 | 13,414 |
| 2008년 | | 134 | 737 | 13,625 | 183 | 14,679 |
| 2009년 | | 144 | 818 | 15,940 | 187 | 17,089 |
| 2010년 | | 162 | 859 | 18,314 | 205 | 19,540 |
| 2011년 | | 149 | 871 | 18,590 | 203 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | ▽8.0 | 1.4 | 1.5 | ▽1.0 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 5.5 | 4.5 | 8.3 | 6.3 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

〈표 11-20〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

| 연도 | 연령 | 종사자 수 | | | | 합계 |
|------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 29세 이하 | 30~34세 | 35~39세 | 40세 이상 | |
| 2005년 | | 3,936 | 3,827 | 3,301 | 1,366 | 12,430 |
| 2006년 | | 4,221 | 4,133 | 3,701 | 1,395 | 13,450 |
| 2007년 | | 4,368 | 4,253 | 3,377 | 1,416 | 13,414 |
| 2008년 | | 4,813 | 4,677 | 3,686 | 1,503 | 14,679 |
| 2009년 | | 5,659 | 5,391 | 4,322 | 1,717 | 17,089 |
| 2010년 | | 6,629 | 6,297 | 4,721 | 1,893 | 19,540 |
| 2011년 | | 6,692 | 6,361 | 4,739 | 2,021 | 19,813 |
| 전년대비증감률(%) | | 1.0 | 1.0 | 0.4 | 6.8 | 1.4 |
| 연평균증감률(%) | | 9.2 | 8.8 | 6.2 | 6.7 | 8.1 |

※ 2009년부터 컴퓨터 그래픽스(CG)제작업 포함

공연예술산업



CONTENT
INDUSTRY
STATISTICS

〈표 12-1〉 공연예술산업 총괄(2011년)

| 중분류 | 소분류 | 사업체 수 (개) | 비중 (%) | 종사자 수 (명) | 비중 (%) | 매출액 (백만 원) | 비중 (%) |
|------|--------|-----------|--------|-----------|--------|------------|--------|
| 공연시설 | 중앙정부 | 7 | 0.8 | 620 | 6.2 | 37,778 | 11.9 |
| | 문예회관 | 204 | 23.5 | 4,249 | 42.3 | 9,7885 | 30.9 |
| | 대학로 | 128 | 14.7 | 665 | 6.6 | 18,967 | 6.0 |
| | 기타(공공) | 209 | 24.1 | 1,928 | 19.2 | 36,941 | 11.7 |
| | 기타(민간) | 320 | 36.9 | 2,577 | 25.7 | 125,140 | 39.5 |
| 합계 | | 868 | 100.0 | 10,039 | 100.0 | 316,711 | 100.0 |

※ 매출액은 수입액 중 '자체수입'과 '기타수입'을 합산한 금액임. 2012년 조사부터 수입현황에서 자체수입과 기타수입을 분리함. 이전 조사에서 산출한 매출액은 자체수입 기준이므로 위와 같이 매출액의 산출기준을 변경하여 시계열적인 분석을 제공함.

〈표 12-2〉 공연예술산업 공연시설 현황

| 구분 | 사업체 수 (개) | 종사자 수 (명) | 매출액 (백만 원) | 공연 횟수 (회) | 관객 수 (명) |
|------------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|
| 2007년 | 662 | 9,037 | 287,922 | 116,525 | 28,362,774 |
| 2008년 | 732 | 6,513 | 230,366 | 154,991 | 23,808,434 |
| 2009년 | 772 | 9,392 | 267,556 | 158,494 | 31,682,112 |
| 2010년 | 820 | 9,623 | 327,441 | 106,093 | 23,766,517 |
| 2011년 | 868 | 10,039 | 316,711 | 138,878 | 30,264,504 |
| 전년대비증감률(%) | 5.9 | 4.3 | ▽3.3 | 30.9 | 27.3 |
| 연평균증감률(%) | 7.0 | 2.7 | 2.4 | 4.5 | 1.6 |

〈표 12-3〉 공연예술산업 지역별 사업체 현황(2011년)

(단위: 개)

| 구분 | 공연시설 | | |
|------|-------|-------|------|
| | 사업체 수 | 비중(%) | |
| 서울 | 312 | 35.9 | |
| 6개 시 | 부산 | 47 | 5.4 |
| | 대구 | 47 | 5.4 |
| | 인천 | 36 | 4.1 |
| | 광주 | 29 | 3.3 |
| | 대전 | 25 | 2.9 |
| | 울산 | 14 | 1.6 |
| | 소계 | 198 | 22.8 |
| 9개 도 | 경기도 | 109 | 12.6 |
| | 강원도 | 41 | 4.7 |
| | 충청북도 | 23 | 2.6 |
| | 충청남도 | 31 | 3.6 |
| | 전라북도 | 28 | 3.2 |
| | 전라남도 | 27 | 3.1 |
| | 경상북도 | 34 | 3.9 |
| | 경상남도 | 39 | 4.5 |
| | 제주도 | 26 | 3.0 |
| | 소계 | 358 | 41.2 |
| 합계 | 868 | 100.0 | |

〈표 12-4〉 공연예술산업 공연시설 지역별 연도별 사업체 현황

(단위: 개)

| 구분 | 공연시설 사업체 수 | | | |
|------|------------|-------|------------|------|
| | 2010년 | 2011년 | 전년대비증감률(%) | |
| 서울 | 286 | 312 | 9.1 | |
| 6개 시 | 부산 | 40 | 47 | 17.5 |
| | 대구 | 43 | 47 | 9.3 |
| | 인천 | 34 | 36 | 5.9 |
| | 광주 | 27 | 29 | 7.4 |
| | 대전 | 21 | 25 | 19.0 |
| | 울산 | 12 | 14 | 16.7 |
| | 소계 | 177 | 198 | 11.9 |
| 9개 도 | 경기도 | 111 | 109 | ▽1.8 |
| | 강원도 | 41 | 41 | - |
| | 충청북도 | 24 | 23 | ▽4.2 |
| | 충청남도 | 32 | 31 | ▽3.1 |
| | 전라북도 | 29 | 28 | ▽3.4 |
| | 전라남도 | 27 | 27 | - |
| | 경상북도 | 36 | 34 | ▽5.6 |
| | 경상남도 | 41 | 39 | ▽4.9 |
| | 제주도 | 16 | 26 | 62.5 |
| | 소계 | 357 | 358 | 0.3 |
| 합계 | 820 | 868 | 5.9 | |

〈표 12-5〉 공연예술산업 공연시설 총 수입액 및 총 지출액 현황(2011년)

| 구분 | 총 수입액(천 원) | | | | | 총 지출액(천 원) | | | |
|-------|-------------|-------------|------------|------------|------------|---------------|-------------|------------|-------------|
| | 자체수입 | 공공지원금 | 기타수입 | 기부/후원금 | 전년도 이월금 | 사업비 | 경상비 | 기타 지출 | 차기년도 이월금 |
| 공연시설 | 279,677,193 | 617,000,863 | 37,034,189 | 31,784,874 | 16,104,299 | 346,781,095 | 527,731,926 | 19,020,464 | 106,592,110 |
| 비중(%) | 28.5 | 62.9 | 3.8 | 3.2 | 1.6 | 34.7 | 52.8 | 1.9 | 10.7 |
| 합계 | 981,601,419 | | | | | 1,000,125,595 | | | |

〈표 12-6〉 공연예술산업 공연시설 연도별 총 수입액 및 매출액 현황

| 구분 | 사업체 수 (개) | 총 수입액 (천 원) | 평균 총 수입액 (천 원) | 매출액 (천 원) | 평균 매출액 (천 원) |
|------------|-----------|-------------|----------------|-------------|--------------|
| 2007년 | 662 | 845,736,851 | 1,277,548 | 287,922,477 | 434,928 |
| 2008년 | 732 | 668,092,579 | 912,695 | 230,365,796 | 314,707 |
| 2009년 | 772 | 693,231,844 | 897,969 | 267,556,145 | 346,575 |
| 2010년 | 820 | 831,582,161 | 1,014,125 | 327,440,883 | 399,318 |
| 2011년 | 868 | 981,601,419 | 1,130,877 | 316,711,382 | 364,875 |
| 전년대비증감률(%) | 5.9 | 18.0 | 11.5 | ▽3.3 | ▽8.6 |
| 연평균증감률(%) | 7.0 | 3.8 | ▽3.0 | 2.4 | ▽4.3 |

〈표 12-7〉 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 수입액 현황(2011년)

(단위: 천 원)

| 구분 | 자체수입 | | 공공지원금 | | 기타수입 | | 기부/후원금 | | 전년도이월금 | | |
|------|-----------|-------------|-----------|--------------|----------|-------------|----------|-------------|----------|-------------|-----|
| | 평균 수입액 | 비중(%) | 평균 수입액 | 비중(%) | 평균 수입액 | 비중(%) | 평균 수입액 | 비중(%) | 평균 수입액 | 비중(%) | |
| 시설특성 | 중앙정부 | 2,843,737.1 | 11.5 | 15,698,122.9 | 63.7 | 2,553,107.1 | 10.4 | 2,182,821.4 | 8.9 | 1,352,511.4 | 5.5 |
| | 문예회관 | 479,827.8 | 18.3 | 2,137,386.8 | 81.5 | - | - | 5,604.3 | 0.2 | - | - |
| | 대학로 | 140,377.4 | 88.2 | 10,146.9 | 6.4 | 7,801.0 | 4.9 | 370.5 | 0.2 | 415.2 | 0.3 |
| | 기타(공공) | 151,097.4 | 29.9 | 318,386.8 | 62.9 | 25,654.5 | 5.1 | 1,400.1 | 0.3 | 9,258.9 | 1.8 |
| | 기타(민간) | 351,057.7 | 75.9 | 10,142.0 | 2.2 | 40,006.7 | 8.6 | 46,943.1 | 10.1 | 14,526.5 | 3.1 |
| 운영주체 | 공공 | 206,101.4 | 12.3 | 1,323,990.6 | 78.8 | 72,643.5 | 4.3 | 48,942.4 | 2.9 | 27,897.0 | 1.7 |
| | 민간 | 385,427.1 | 46.3 | 376,975.7 | 45.3 | 26,344.0 | 3.2 | 29,908.4 | 3.6 | 13,465.9 | 1.6 |
| 전체 | 322,208.7 | 28.5 | 710,830.5 | 62.9 | 42,666.1 | 3.8 | 36,618.5 | 3.2 | 18,553.3 | 1.6 | |

〈표 12-8〉 공연예술산업 공연시설 항목별 평균 지출액 현황(2011년)

(단위: 천 원)

| 구분 | 사업비 | | 경상운영비 | | 기타 지출 | | 차기년도 이월금 | | |
|------|-----------|--------------|-----------|-------------|----------|-------------|-----------|-----------|------|
| | 평균 지출액 | 비중(%) | 평균 지출액 | 비중(%) | 평균 지출액 | 비중(%) | 평균 지출액 | 비중(%) | |
| 시설특성 | 중앙정부 | 12,346,060.1 | 50.1 | 9,969,730.0 | 40.5 | 1,449,531.4 | 5.9 | 872,262.9 | 3.5 |
| | 문예회관 | 717,669.0 | 27.4 | 1,505,727.4 | 57.4 | - | - | 399,601.0 | 15.2 |
| | 대학로 | 99,050.2 | 45.3 | 98,238.2 | 44.9 | 8,932.3 | 4.1 | 12,650.6 | 5.8 |
| | 기타(공공) | 100,062.9 | 23.0 | 285,206.3 | 65.6 | 17,222.0 | 4.0 | 32,307.9 | 7.4 |
| | 기타(민간) | 251,133.2 | 46.3 | 245,602.6 | 45.3 | 12,909.4 | 2.4 | 33,112.7 | 6.1 |
| 운영주체 | 공공 | 527,891.0 | 31.9 | 916,775.6 | 55.4 | 31,191.6 | 1.9 | 180,076.7 | 10.9 |
| | 민간 | 329,620.2 | 37.5 | 439,855.7 | 50.1 | 16,861.0 | 1.9 | 91,616.9 | 10.4 |
| 전체 | 399,517.4 | 34.7 | 607,986.1 | 52.8 | 21,913.0 | 1.9 | 122,802.0 | 10.7 | |

〈표 12-9〉 공연예술산업 공연시설 특성별 공연실적 현황(2011년)

| 구분 | 공연건수(건) | | 공연일수(일) | | 공연 회수(회) | | 관객 수(명) | | |
|------|---------|--------|---------|--------|----------|---------|------------|------------|----------|
| | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 | |
| 시설특성 | 중앙정부 | 1,535 | 69.8 | 4,452 | 202.4 | 5,737 | 260.8 | 2,164,191 | 98,372.3 |
| | 문예회관 | 12,533 | 37.3 | 18,458 | 54.9 | 24,418 | 72.7 | 9,999,635 | 29,760.8 |
| | 대학로 | 1,346 | 8.7 | 28,448 | 184.7 | 40,181 | 260.9 | 4,165,846 | 27,050.9 |
| | 기타(공공) | 8,525 | 36.0 | 15,014 | 36.4 | 20,385 | 86.0 | 6,407,056 | 27,034.0 |
| | 기타(민간) | 11,434 | 33.2 | 33,643 | 97.8 | 48,157 | 140.0 | 7,527,776 | 21,883.1 |
| 운영주체 | 공공 | 16,663 | 39.2 | 23,954 | 56.4 | 30,688 | 72.2 | 12,706,909 | 29,898.6 |
| | 민간 | 18,690 | 28.0 | 76,061 | 113.9 | 108,190 | 162.0 | 17,557,595 | 26,283.8 |
| 전체 | 35,353 | 32.3 | 100,015 | 91.5 | 138,878 | 127.1 | 30,264,504 | 27,689.4 | |

〈표 12-10〉 공연예술산업 공연시설 공연장 공연실적 현황(2011년)

| 구분 | 공연건수 | | | 공연일수 | | | 공연 회수 | | | 관객 수 | | |
|------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|---------|--------|--------|------------|----------|--------|
| | 합계 (건) | 평균 (건) | 비율 (%) | 합계 (일) | 평균 (일) | 비율 (%) | 합계 (회) | 평균 (회) | 비율 (%) | 합계 (명) | 평균 (명) | 비율 (%) |
| 기획공연 | 8,839 | 8.1 | 25.0 | 42,272 | 38.7 | 42.3 | 61,840 | 56.6 | 44.5 | 14,227,973 | 13,017.4 | 47.0 |
| 대관공연 | 26,514 | 24.3 | 75.0 | 57,743 | 52.8 | 57.7 | 77,037 | 70.5 | 55.5 | 16,036,531 | 14,672.0 | 53.0 |
| 전체 | 35,353 | 32.3 | 100.0 | 100,015 | 91.5 | 100.0 | 138,878 | 127.1 | 100.0 | 30,264,504 | 27,689.4 | 100.0 |

〈표 12-11〉 공연예술산업 공연시설 연도별 공연실적 현황

| 구분 | 공연건수(건) | | 공연일수(일) | | 공연 횟수(회) | | 관객 수(명) | |
|------------|---------|------|---------|-------|----------|-------|------------|----------|
| | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 | 합계 | 평균 |
| 2009년 | 26,908 | 27.8 | 118,361 | 122.1 | 158,494 | 163.6 | 31,682,113 | 32,695.7 |
| 2010년 | 29,493 | 28.9 | 83,905 | 82.1 | 106,093 | 103.9 | 23,766,517 | 23,277.7 |
| 2011년 | 35,353 | 32.3 | 100,015 | 91.5 | 138,878 | 127.1 | 30,264,504 | 27,689.4 |
| 전년대비증감률(%) | 19.9 | 11.8 | 19.2 | 11.4 | 30.9 | 22.3 | 27.3 | 19.0 |

※ 2009, 2010년 공연건수, 일수, 횟수, 관객수의 평균값을 전체 공연장수 기준으로 수정함.

〈표 12-12〉 공연예술산업 공연시설 연도별 공연 및 관객 현황

| 구분 | 공연장 수 (개) | 총 공연 횟수 (회) | 평균 공연 횟수 (1개 공연장당) (회) | 총 관객 수 (명) | 평균 관객 수 (1개 공연장당) (명) |
|------------|--------------|----------------|------------------------------|---------------|-----------------------------|
| 2007년 | 891 | 116,525 | 131 | 28,362,774 | 31,833 |
| 2008년 | 927 | 154,991 | 167 | 23,808,434 | 25,683 |
| 2009년 | 967 | 158,494 | 164 | 31,682,112 | 32,696 |
| 2010년 | 1,021 | 106,093 | 104 | 23,766,517 | 23,278 |
| 2011년 | 1,093 | 138,878 | 127 | 30,264,504 | 27,689 |
| 전년대비증감률(%) | 7.1 | 30.9 | 22.1 | 27.3 | 18.9 |
| 연평균증감률(%) | 5.2 | 4.5 | ▽0.8 | 1.6 | ▽3.4 |

〈표 12-13〉 공연예술산업 공연시설 직무별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

| 구분 | 합계 | |
|-------------|--------|-------|
| | 종사자 수 | 비중(%) |
| 행정지원 | 2,355 | 23.5 |
| 공연사업 | 2,131 | 21.2 |
| 공연장 운영 및 진행 | 1,695 | 16.9 |
| 무대기술 | 2,311 | 23.0 |
| 공연이외 사업 | 1,547 | 15.4 |
| 합계 | 10,039 | 100.0 |

〈표 12-14〉 공연예술산업 공연시설 연도별 고용형태별 종사자 현황

| 구분 | 정규직 | | 비정규직 | | 합계 | |
|------------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|
| | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) | 종사자 수 | 비중(%) |
| 2009년 | 6,169 | 65.7 | 3,223 | 34.3 | 9,392 | 100.0 |
| 2010년 | 6,835 | 71.0 | 2,788 | 29.0 | 9,623 | 100.0 |
| 2011년 | 7,208 | 71.8 | 2,831 | 28.2 | 10,039 | 100.0 |
| 전년대비증감률(%) | 5.5 | - | 1.5 | - | 4.3 | - |

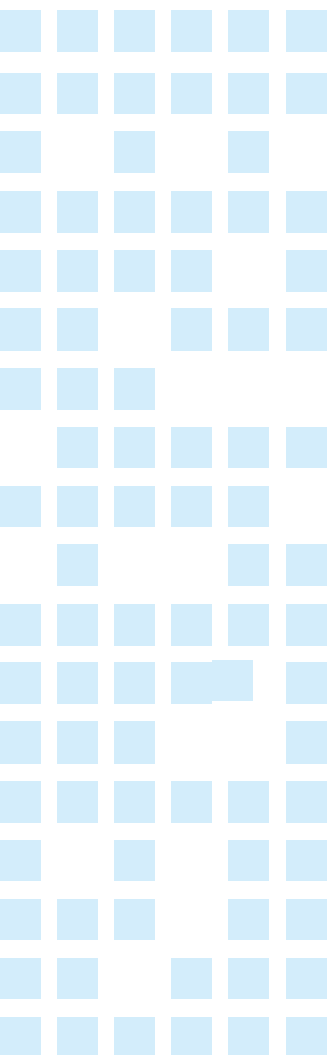
〈표 12-15〉 공연예술산업 공연시설 특성별 종사자 현황(2011년)

| 구분 | | 종사자 수 (명) | |
|------|--------|-----------|------|
| | | 합계 | 평균 |
| 지역1 | 특별/광역시 | 6,058 | 11.9 |
| | 광역시도 | 3,982 | 11.1 |
| 지역2 | 수도권 | 5,229 | 11.4 |
| | 비수도권 | 4,810 | 11.7 |
| 시설특성 | 중앙정부 | 620 | 88.6 |
| | 문예회관 | 4,249 | 20.8 |
| | 대학로 | 665 | 5.2 |
| | 기타(공공) | 1,928 | 9.2 |
| | 기타(민간) | 2,577 | 8.1 |
| 운영주체 | 공공 | 4,066 | 13.3 |
| | 민간 | 5,973 | 10.6 |
| 전체 | | 10,039 | 11.6 |

〈표 12-16〉 공연예술산업 공연시설 연도별 평균 종사자 현황

| 구분 | 종사자 수(명) | 사업체 수(개) | 평균 종사자 수(명) |
|------------|----------|----------|-------------|
| 2007년 | 9,037 | 662 | 13.7 |
| 2008년 | 6,513 | 732 | 8.9 |
| 2009년 | 9,392 | 772 | 12.2 |
| 2010년 | 9,623 | 820 | 11.7 |
| 2011년 | 10,039 | 868 | 11.6 |
| 전년대비증감률(%) | 4.3 | 5.9 | ▽0.9 |
| 연평균증감률(%) | 2.7 | 7.0 | ▽4.1 |

2011년 기준 콘텐츠산업 통계조사 설문지





승인번호
제 11308 호

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제33조, 제34조)에 규정되어 있습니다.

| ※ ID | ※콘텐츠산업분류 | ※지역코드 |
|------|----------|-------|
| | | |

2011년 기준 콘텐츠산업 통계조사 설문지

본 조사는 국내콘텐츠산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 콘텐츠산업 통계산출, 정부정책수립, 콘텐츠산업 기업대상 각종 자금 지원, 홍보 및 마케팅활동 등 콘텐츠 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장기반을 조성하고 콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

귀사에서 응답하신 사항은 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, **통계작성의 목적으로만 이용**될 것이므로, 비싼신 중이라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 콘텐츠산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2012. 5.
주 관 : 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원
조사기관 : 메이브스퀘어, 케이티씨에스(구 한국인포데이터)

□ 조사원 성명 : (서명) 전화번호 :

□ 응답자 정보

| | | | |
|-----------|---|--------|------|
| 부서명 | | 성명 | (서명) |
| 전화번호/팩스번호 | / | 이메일 주소 | |

I. 사업체 기초정보

(2012년 현재)

1. 사업체 정보

| | | | |
|----------|---|-----------|------------|
| 사업체명(국문) | | 홈페이지 URL | |
| 전화번호 | () | 팩스번호 | () |
| 주소 | | | |
| 사업자등록번호 | - - | 설립일자 | |
| 자본금(출연금) | 백만원 | 벤처기업 지정여부 | ① 대상 ② 비대상 |
| 기업형태 | ① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사의 법인 | | |
| 본사유무 | ① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부 | | |

2. 대표자 정보

| | | | |
|--------|--------------------------------|------|-----------------------------------|
| 대표자 성명 | | 출생년도 | |
| 최종학력 | ①고졸이하 ②초대졸(2·3년제) ③대졸 ④대학원졸 | 경영형태 | ①창업 ②동업 ③가업계승 ④가업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타 |

II. 사업체 현황

1. 사업실적

① 해당사업 매출실적

(2011년 결산 기준, 단위: 백만 원)

| | |
|----------------|--------|
| 2011년 매출액 총 합계 | (백만 원) |
|----------------|--------|

※ 업종은 첨부자료인 콘텐츠산업분류체계표를 참조하시어 업종코드번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

| 업종 | ①창작및제작 (라이선스포함) | ②제작지원 | ③단순복제 | ④유통·배급 | ⑤기타 | 업종매출액 비중합계 | 업종매출액 (백만 원) | 업종매출액 비중(%) |
|----|--------------------|-------|-------|--------|-----|---------------|-----------------|----------------|
| | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | % |
| | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | % |
| | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | % |
| | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | % |
| | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | % |
| 합계 | % | % | % | % | % | 100% | 백만 원 | 100% |

- 1) 창작 및 제작 : 출판·만화 콘텐츠를 기획 및 제작(온라인 및 오프라인 포함)하여 발생하는 매출(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출 및 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작 지원 : 콘텐츠 제작 관련 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생하는 매출
- 3) 단순 복제 : 콘텐츠의 인쇄 및 기록매체 복제(CD, DVD) 등 단순 복제를 통해 발생하는 매출
- 4) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급 혹은 유통만 하여 발생하는 매출(콘텐츠의 제작 및 유통을 동시에 추진한 경우에는 '창작 및 제작'으로 기재) ex) CP 제작 콘텐츠를 유통하는 포털사이트, 도서임대업, 도서 도소매업 등
- 5) 기 타 : 창작 및 제작, 제작지원, 단순 복제, 유통·배급 등을 통해 발생하지 않은 매출 (음악관련 행사매출, 콘텐츠 투자 이익금 등)

□ 온라인과 오프라인 매출액 중 디지털 매출액 비중

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

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 | ① 온라인 매출(유/무선) | | ② 오프라인 매출 | | 합계 |
|----|----------------|---------|-----------|---------|------|
| | 디지털매출액 | 아날로그매출액 | 디지털매출액 | 아날로그매출액 | |
| | % | % | % | % | 100% |
| | % | % | % | % | 100% |
| | % | % | % | % | 100% |
| | % | % | % | % | 100% |
| | % | % | % | % | 100% |

※ 해당사업체의 업종별로 온라인과 오프라인에 대한 매출액 비중에서 디지털 매출액을 기입한다.

□ 라이선스 매출 구분 (창작 및 제작 매출구분)

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

※ 해당사업체의 업종별 창작및 제작 매출액 중 라이선스(로열티)를 통해 발생하는 비중 기재

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 | ① 라이선스매출 | ② 라이선스외 매출 | 합계 |
|----|----------|------------|------|
| | % | % | 100% |
| | % | % | 100% |
| | % | % | 100% |
| | % | % | 100% |
| | % | % | 100% |

② 부가가치액

□ 재무제표 작성 기업의 경우

※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익-영업비용) 합계와 같아야 함

(2011년 결산 기준, 단위: 백만 원)

| 경상이익 | 판매비 및 관리비 | | | | |
|--------|-----------|--------|--------|--------|--------|
| | 인건비 | 순금융비용 | 감가상각비 | 임차료 | 조세공과 |
| (백만 원) | (백만 원) | (백만 원) | (백만 원) | (백만 원) | (백만 원) |

- 1) 경상이익 : 조사기준년도 기간 동안에 경상적 수입과 지출의 차액을 기입한다. (영업이익+영업외수익 - 영업비용)
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용- 이자수익)
- 4) 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공과금 금액을 기입한다. 단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 포함하지 않음.

□ 재무제표 미 작성 기업의 경우

| | |
|-----------------|--------|
| 2011년 납부 부가가치세액 | (백만 원) |
|-----------------|--------|

※ 조사기준년도 1년동안 세무서에 신고 납부한 부가가치세 총액을 기입 (납부세액 = 매출세액-매입세액)

□ 매출원가 및 유통마진율

(2011년 결산 기준, 단위: 백만 원 %)

| | |
|-------|--------|
| 매출원가 | (백만 원) |
| 유통마진율 | % |

※ 유통마진율 = ((매출액-매출원가)/매출원가)*100

③ 콘텐츠관련 비용

| 연도별 | 제작건수 | 콘텐츠제작관련 총 비용 | 제작비용 투자대비 이익률 |
|-------------|------|--------------|---------------|
| 2010년 | 건 | (백만 원) | % |
| 2011년 | 건 | (백만 원) | % |
| 2012년(예상비용) | 건 | (백만 원) | % |

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

| 업종 | 2011년 콘텐츠 제작관련 지출 비중 | | | | | | 합계 |
|----|----------------------|--------|--------|------|------|----|--------|
| | 작품 제작비용 | 로열티 지출 | 마케팅·홍보 | 연구개발 | 교육훈련 | 기타 | |
| | % | % | % | % | % | % | 100.0% |
| | % | % | % | % | % | % | 100.0% |
| | % | % | % | % | % | % | 100.0% |
| | % | % | % | % | % | % | 100.0% |
| | % | % | % | % | % | % | 100.0% |

- 1) 작품 제작비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함
(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재등)
- 2) 로열티 지출 : 로열티(리닝개런티, 선급지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액, 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료 (인세) 포함
- 3) 마케팅·홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
- 4) 연구개발(R&D) : 콘텐츠의 기술개발연구(기술연구)나 작품의 기획을 위한 연구(기획연구)를 위해 회사가 투자한 비용을 기입한다. (스트리밍개발, e-book 제작 기술 등)
- 5) 교육훈련 : 직원에게 관련 기술 및 지식의 교육을 위해 회사가 투자한 비용
- 6) 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

□ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분

(2011년 결산 기준, 단위: 백만 원, %)

| 자체 및 외부유입 투자액 총 합계 | | | | (백만 원) |
|--------------------|---------|------------|------|--------|
| 업종 | ① 자체투자분 | ② 외부유입 투자분 | 합계 | |
| | % | % | 100% | |
| | % | % | 100% | |
| | % | % | 100% | |

2. 종사자 현황

① 영위산업별 종사자 비율

- ※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재
- ※ 업종별 구분이 있을 경우 종사자수 비중 총합은 100%가 되어야 함

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 산업 | 소분류업종1 | 소분류업종2 | 소분류업종3 | 소분류업종4 | 소분류업종5 | 관리 및 총무 | 총 종사자 비율 |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|----------|
| 업종코드번호 | () | () | () | () | () | | |
| 종사자수 비율 | % | % | % | % | % | % | 100.0% |

② 형태별/ 성별 종사자 수

(2011년 결산 기준, 단위: 명)

| 구분 | 남 | 여 |
|----------|-----|-----|
| 정규직 종사자 | (명) | (명) |
| 비정규직 종사자 | (명) | (명) |
| 합계 | (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, 인턴십 등
- 4) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

③ 직무별 종사자 수

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 구분 | 사업기획 | 관리 (재무/인사/총무) | 제작 | 마케팅·홍보 | 연구·개발 | 기타(유통) | 합계 |
|----------|------|---------------|----|--------|-------|--------|------|
| 정규직 종사자 | % | % | % | % | % | % | 100% |
| 비정규직 종사자 | % | % | % | % | % | % | 100% |

④ 학력별, 연령별 종사자 수

※ 정규직과 비정규직 포함해서 기입하여 주십시오

(2011년 결산 기준, 단위: 명)

| 구분 | | 합계 | 구분 | | 합계 |
|-----|-----------------|----|---------------|-----------|----|
| 학력별 | 고졸 이하 | | 연령별 (만 나이) | 29세 이하 | |
| | 초대졸 (3년제 대학 포함) | | | 30세 - 34세 | |
| | 대졸 | | | 35세 - 39세 | |
| | 대학원졸 이상 | | | 40세 이상 | |
| 합계 | | | 합계 | | |

⑤ 프리랜서 현황

(2011년 결산 기준)

※ 2011년 동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오.

| 프리랜서 고용 제 1 업종 | | 프리랜서 고용 제 2 업종 | |
|-----------------------|----|-----------------------|----|
| 업종 코드 | | 업종 코드 | |
| 2011년 월 평균 고용한 프리랜서 수 | 명 | 2011년 월 평균 고용한 프리랜서 수 | 명 |
| 평균 고용기간 | 개월 | 평균 고용기간 | 개월 |

3. 해외거래 현황

① 2011년 업종별 수출거래 현황

(2011년 결산 기준, 단위: 천 달러)

※ 업종별 산업에 관련한 수출을 지역별로 기입함

| 업종코드번호 | | | | | |
|-------------|-------|---|---|---|---|
| 수출액(천달러) | | | | | |
| 중국(홍콩) | % | % | % | % | % |
| 대만 | % | % | % | % | % |
| 일본 | % | % | % | % | % |
| 동남아 | 베트남 | % | % | % | % |
| | 말레이시아 | % | % | % | % |
| | 태국 | % | % | % | % |
| | 필리핀 | % | % | % | % |
| | 동남아기타 | % | % | % | % |
| 북미(미국, 캐나다) | % | % | % | % | % |
| 유럽 | 영국 | % | % | % | % |
| | 프랑스 | % | % | % | % |
| | 독일 | % | % | % | % |
| | 이탈리아 | % | % | % | % |
| | 스페인 | % | % | % | % |
| | 유럽기타 | % | % | % | % |
| 중동 | % | % | % | % | % |
| 남미 | % | % | % | % | % |
| 기타 | % | % | % | % | % |
| 합계 | % | % | % | % | % |

□ 수출액 중 대표 콘텐츠

(2011년 결산 기준, 단위: 천 달러)

※사업체에서 수출하는 콘텐츠 중 대표하는 콘텐츠를 기입함.

| 업종코드번호 | 대표 콘텐츠 명 | 수출 금액(단위: 천 달러) | 수출국가 수(단위: 개국) |
|--------|----------|-----------------|----------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

▶ 대표콘텐츠 예시 : 식객, 뽀로로, 뿌까, 소녀시대, 원더걸스, 천년여우 여우비 등

② 업종별 수입거래 현황

(2011년 결산 기준, 단위: 천 달러, %)

※ 업종별 산업에 관련한 수입을 지역별로 기입함

| 업종 코드 번호 | 수입액 | | | | | | | | | | | | 합계 |
|----------|------------|-----------------|----|-----|-------|----|-----|----|---|----|----|----|------|
| | 수입액 (천 달러) | 지역별 수입액 (단위: %) | | | | | | | | | | | |
| | | 중국 (홍콩) | 대만 | 일본 | 동남아 | | | | | 미국 | 유럽 | 기타 | |
| | | | | 베트남 | 말레이시아 | 태국 | 필리핀 | 기타 | | | | | |
| | | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | 100% |
| 합계 | | | | | | | | | | | | | |

③ 해외 진출형태

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 코드번호 | 수출액 (천 달러) | 해외 진출형태 (단위: %) | | | | | |
|---------|------------|-----------------|------|-----|----------|----|------|
| | | 완제품 | 라이선스 | OEM | 기술 및 서비스 | 기타 | 합계 |
| | | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | 100% |
| 합계 | | | | | | | |

- 1) 완제품 : 콘텐츠를 직접 제작하여 콘텐츠상품을 수출하는 방법
 - 애니메이션 CD/DVD로 제작하여 대량으로 수출하는 방법만 해당
 - 만화책을 국내에서 직접 제작하여 수출하는 방법만 해당
- 2) 라이선스 : 콘텐츠는 직접 제작하지 않고 콘텐츠상품 라이선스(로열티)만을 받는 수출방법
- 3) 기술 및 서비스 : 콘텐츠에 기획 및 제작에 관한 기술과 서비스를 제공하여

⑤ 해외진출경로

(2011년 결산 기준, 단위: %)

| 업종 코드번호 | 수출액 (천 달러) | 해외진출경로 (단위: %) | | | | | | 합계 |
|---------|------------|----------------|---------|----------|--------|----------|----------|------|
| | | 직접 수출 | | | | 간접 수출 | | |
| | | 전시회 (행사)참여 | 해외유통사접촉 | 온라인 해외판매 | 해외법인활용 | 국내에이전트활용 | 해외에이전트활용 | |
| | | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | 100% |
| | | % | % | % | % | % | % | 100% |
| 합계 | | | | | | | | |

- 설문지 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 질문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. -

연구진

감 수 박순태 문화체육관광부 문화콘텐츠산업실장
황준석 문화체육관광부 문화산업정책과장
조한석 문화체육관광부 정보통계담당관실 사무관
송경희 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관
인지윤 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관
조은범 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관

편집위원 홍상표 한국콘텐츠진흥원 원장
이기현 한국콘텐츠진흥원 정책연구실 실장
노준석 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 팀장
홍유진 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 팀장

연구위원 박성원 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 선임연구원
유은영 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 주임연구원
김은정 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 책임연구원
박상훈 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 연구원
김윤정 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀 보조연구원

조사기관 박성만 (주)메이븐스퀘어 이사
조재현 (주)메이븐스퀘어 이사
원지연 (주)메이븐스퀘어 선임연구원
최 진 (주)메이븐스퀘어 주임연구원
정우식 (주)메이븐스퀘어 수석연구원

지문위원 오세성 한국방송광고진흥공사 연구위원
정용찬 정보통신정책연구원 연구위원
윤 하 영화진흥위원회 산업정보팀장
박호상 한국출판연구소 선임연구원
해민영 예술경영지원센터 과장

2012 콘텐츠산업통계

2012 Content Industry Statistics

발행인 최광식 문화체육관광부 장관

발행일 2013년 1월

발행처 문화체육관광부 www.mcst.go.kr

한국콘텐츠진흥원 www.kocca.kr

편집·인쇄 (사)장애인생산품판매지원협회인쇄사업소 (TEL.:02-2269-5523)

© 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원, 2013

ISBN 978-89-6514-226-3

본 통계 보고서의 저작권은 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원에 있으며, 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 승인 없이 상업적인 목적으로 사용하거나 판매할 수 없습니다. 무단복제나 도용은 저작권법(제7조 5항)에 의해 금지되어 있습니다.

Copyright(c)2012 by Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Creative Content Agency. All contents can not be copied without permission.