



2010 콘텐츠산업통계

# I

## 조사 개요

1. 2009년 기준조사 조사방향
2. 2009년 기준조사 분류체계
  3. 2009년 기준조사 특징
  4. 조사대상

## 01

## 2009년 기준조사 조사 방향

기존 문화산업통계는 문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용하기 위해 2008년 기준조사까지 10회째 진행되었으며, 디지털콘텐츠 산업을 대변하는 통계로 디지털콘텐츠산업통계 역시 2005년 기준조사부터 2008년 기준조사 까지 4회째 진행되었다. 그러나 2008년 정부조직개편에 따라 콘텐츠산업 진흥정책이 일원화됨에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계가 통합된 통계가 필요하게 되었으며, 이에 따라 2009년 기준조사 부터는 콘텐츠산업통계로 통합하여 조사가 이루어지게 되었다. 과거 2005년~2008년까지의 통계값(문화산업통계, 디지털콘텐츠산업통계) 또한 DB통합 작업(문화산업통계 및 디지털콘텐츠산업통계 통합 연구)을 통해 시계열을 유지하였다.

콘텐츠산업통계는 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인은 폐지하고 문화산업통계와 통합한 후 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭을 변경하는 것으로 통계청으로부터 2010년에 승인 받았다.

과거 문화산업통계 2003년도 기준조사에서는 통계 DB를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년도 기준조사에서는 2003년도 기준조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준조사부터는 조사관리시스템 개발로 인해 2004년도 기준조사의 한계점을 극복하고자 하였다. 2006년 기준조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다 추정되는 부분을 최소화하고자 노력하였으며, 또한 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2006년 기준조사에서 시행한 소분류 중심의 통계값들의 시계열을 유지하고자 노력하였다.

2006년 기준조사에서는 정확한 모집단 파악과 여러개의 사업을 영위하는 업체들을 파악한 내용을 토대로 2007년 기준조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어질 수 있었다. 또한 2007년~2008년 기준조사는 응답률 향상에 초점을 맞추었으며, 이를 위해 대표전화번호 음성안내 및 대표팩스번호, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등의 다양한 방법을 시행하였다. 2009년 기준 콘텐츠산업통계조사에서는 이러한 내용들을 기반으로 조사하였다.

2009년 기준조사의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

#### □ 콘텐츠산업통계 통합내용

과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통계작성방법, 분류체계, 결과분석 등을 통합함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이하도록 하는데 중점을 두었으며, 지난조사를 기반으로 휴폐업이 잦고 여러 개의 산업을 영위하고 있는 업체들의 특성을 반영해 콘텐츠산업통계 전체에 중복 계상되는 부분을 배제하였다. 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 소분류 통계를 통합한 콘텐츠산업통계의 분류체계에 따라 시계열을 유지할 수 있는 기반을 만드는데 중점을 두었다. 따라서 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털 콘텐츠산업통계를 전부 포함한 명실상부 콘텐츠산업을 대표하는 통계가 되었다.

#### □ 콘텐츠산업통계 최적의 DB 구현

2009년에는 콘텐츠산업통계로 조사가 이루어지기 때문에 과거 문화산업통계 DB와 디지털콘텐츠산업통계 DB 통합 작업을 통해 콘텐츠산업통계 DB 구축 작업을 수행하였다. 이 과정에서 문화산업통계와 디지털 콘텐츠산업통계의 사업체리스트 중 일대일 비교를 통해 중복된 부분은 정리하였으며, 정리된 리스트를 토대로 2009년 기준 콘텐츠산업통계 모집단을 확정하였다. 통합된 모집단을 통해 2009년 기준 콘텐츠산업통계 조사를 수행하였다. 수행된 결과는 기존에 만들어진 조사관리 시스템에 입력하도록 하였으며, 입력된 결과를 기초로 에디팅작업을 수행하였다.

에디팅 과정은 2005년부터 2008년까지 응답한 내용을 참고로 2009년에 응답 내용을 검토하였다. 조사관리시스템에서는 응답내용들을 종사자규모별로 그룹화 하여 볼 수 있으며, 또한 종사자규모별로 그룹화된 결과를 선도업체와 비선도업체로 구분할 수 있도록 하여 좀 더 정확한 통계값이 생성될 수 있다.

기존에 만들어진 기능인 일일 체크 내역과 1인 종사자당 평균 매출액, 회수율과 입력오류, 항목무응답을 실시간으로 체크 할 수 있는 기능은 그대로 활용하였다.

#### □ 다수의 업종을 영위하는 사업체 파악

콘텐츠산업을 영위하는 업체 중에는 다수의 업종을 영위하는 사업체들이 많아 이에 대한 처리가 매우 중요하다. 콘텐츠산업통계에서는 이를 위해 2006년 기준조사에서는 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 업체를 파악하는데 중점을 두어 소분류별 중복을 최소화하고자 노력하였으며, 2009년 기준 조사에서도 이러한 노력을 계속하였다. 또한 기존에는 도매와 소매를 분류하지 않은 경우가 있었으나, 2009년에는 도매와 소매를 분리하였다. 따라서 가치사슬별 산업규모를 생성할 수 있는 기초를 마련하였다.

# 02

## 2009년 기준조사 분류체계

### 2.1 콘텐츠산업통계 분류체계 통합작업

2009년 기준 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계를 포함하고자 하였으며, 기본방향은 2009년에 개정된 통계청 한국표준산업분류체계와 2010년에 만들어진 콘텐츠산업 특수분류체계가 바탕이다.

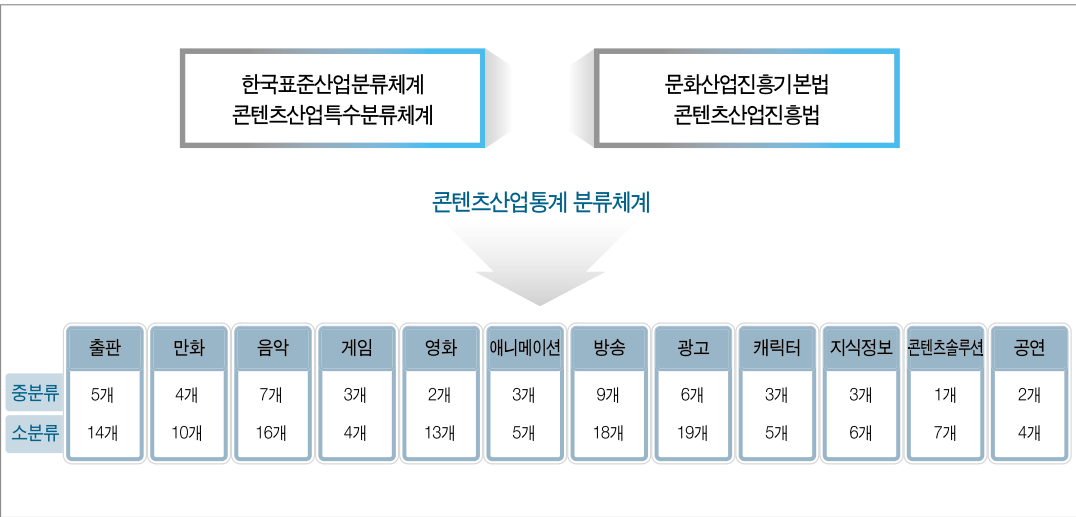
따라서 콘텐츠산업통계 분류체계는 한국표준산업분류체계와 콘텐츠산업 특수분류체계를 근간으로 콘텐츠산업 전문가 및 학계, 업계 의견을 종합하여 통계의 특성에 맞게 재가공 하였다.

### 2.2 콘텐츠산업통계 분류체계

2009년 기준 콘텐츠산업통계 분류체계는 12개 영역인 1.출판, 2.만화, 3.음악, 4.게임, 5.영화, 6.애니메이션, 7.광고, 8.방송, 9.캐릭터, 10.지식정보, 11.콘텐츠솔루션, 12.공연산업으로 구성하였다. 그러나 공연산업은 아직까지 산업에 대한 정의가 명확하지 않아, 콘텐츠산업전체 산업규모에는 포함시키지는 않았으나, 별도로 부록에는 포함시켰다. 2010년 기준 조사에서는 공연산업에 대한 정의를 명확하게 한 후 콘텐츠산업전체 산업규모에 포함시킬 예정이다.

콘텐츠산업분류체계는 12개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 12개 업종에 대한 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다.

**그림 1.2.1 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정**



**표 1.2.1 콘텐츠산업통계 분류체계**

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
출판 산업	출판업	서적출판업 (종이매체출판업)	신문 및 잡지, 교과서(학습서적), 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체
		교과서 및 학습서적 출판업	초, 중, 고, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체
		신문발행업	사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 주간, 월간으로 발행(기관지, 전문지, 일반상업지)하는 사업체
		잡지 및 정기간행물 발행업	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 주간, 월간, 계간, 연간 등의 정기간행물, 잡지 등을 발행하는 사업체
		정기광고 간행물 발행업	부동산, 중고품 등 각종 상품 거래, 산업활동안내, 구인·구직 등에 관한 광고간행물을 정기적으로 발행하는 사업체
		기타인쇄물출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체
	인쇄업	인쇄업	외부자료 인용(사업체기초통계 및 광업·제조업통계)
	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)	외부자료 인용(사업체기초통계)
	온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 혹은 플레이어를 설치 또는 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)
		인터넷/모바일 전자출판 서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체
		인터넷서점(만화제외)	외부자료 인용(사이버쇼핑물통계)
출판임대업	서적임대(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체	

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의	
만화 산업	만화출판업	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	단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 업체	
		모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 업체(SKT, KTF, LGT만 해당)	
	만화책 임대업	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체	
		서적임대(대여)(만화부문)	각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨)	
	만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화잡지류를 도매하는 사업체	
		만화서적 및 잡지류 소매	각종 만화서적 및 만화잡지류를 소매하는 사업체	
		인터넷 서점(만화부문)	외부자료 인용(사이버쇼핑몰통계)	
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)	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	단순하게 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	외부자료 인용(사이버쇼핑몰 조사)	
	온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체 (SKT, KTF, LGT만 해당)	
		인터넷 음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체	
		음원대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체	
		인터넷/모바일음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 제공하는 사업체	
	음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연등)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 주어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체	
	게임 산업	게임제작업	게임 제작업체	게임을 기획하거나 제작하는 사업체
		게임배급업	게임 배급업체	제작된 게임을 배급하는 사업체
		게임유통업	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	
영화 산업	영화 제작 및 지원, 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 등의 제작 후 서비스를 하는 사업체	
		영화 배급	일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체	
		극장 상영	실내 또는 야외에서 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체	
		영화 홍보 및 마케팅	일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체	
		영화투자조합	영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합	

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
영화 산업	DVD/VHS 제작 및 유통업	DVD/VHS 제작	비디오 영화를 기획 및 제작하는 사업체
		DVD/VHS 도매	DVD/VHS를 도매하는 사업체
		DVD/VHS 소매	DVD/VHS를 소매하는 사업체
		DVD/VHS 대여	DVD/VHS를 구입하여 대여하는 사업체
		DVD/VHS 상영	DVD/VHS를 구입하여 모니터(TV)를 이용한비디오물 감상실 운영하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작 (직접제작)하는 사업체
		애니메이션 하청 제작	애니메이션을 외주제작 및 주문제작, 재하청하는 사업체
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용/모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 배급, 마케팅하는 사업체
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체	
방송 산업	지상파 방송	지상파방송 사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		지상파이동멀티미디어 방송 사업자	이동중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송사업체
	유선방송	종합유선방송 사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		중계유선방송 사업자	지상파방송을 중계송신하는 사업체
		음악유선방송 사업자	음반 및 비디오물, 게임등에 수록된 음악을 송신하는 사업체
	위성방송	일반위성방송 사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		위성이동멀티미디어 방송 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
	전광판 방송	전광판방송 사업자	상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체
	방송영상물 제작업	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
	인터넷영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체 (곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)
		인터넷TV방송업	방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체 (SBSi, iMBC, KBSi 등)
		인터넷프로토콜TV (IPTV)	초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체 (QookTV, Sk브로드밴드TV, myLGTV)
	방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체
방송영상물 중개업		방송영상물 저작권자와 방송사 및 방송영상물을 방영하고자하는 사업체간에 계약이 성사되도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체	
기타 방송영상물 서비스업		기타 방송영상물을 서비스하는 사업체	
방송관련 단체	방송영상산업 직능단체	방송영상산업관련 업무를 영위하는 협회 및 단체	
	방송영상산업 전문인력 양성기관	방송영상산업관련 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

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업	광고제작업	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	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	제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, 행사, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
		SP	매스컴 매체에 하는 광고가 아니라 판매에 직결한 광고를 대행하는 사업체(DM 광고, 프리미엄, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등)
		이벤트	판매 촉진을 위한 행사 기획·연출·제작·설계 등을 하는 사업체
		Space Design	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 사업체
	온라인업	광고대행	광고주를 대신하여서 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, 매체등 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	
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체
		캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체
		캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
캐릭터 상품 온라인유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체	
지식정보 산업	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 얻을수 있도록 고안된 학습게임, 창작도우미, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체(인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스제외)
포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활 정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체	



대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠 솔루션업	저작물	각종 디지털콘텐츠를 제작/편집하기 위해 사용되는 솔루션(CG/영상, 게임, LMS, e-learning 등)
		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, PG 등)
		CMS	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
		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 웹에이전스 등 용역 및 서비스
공연 산업 (음악공연 제외)	공연업	공연기획 및 제작업	음악공연을 제외한 공연예술 행사를 기획, 조직 및 제작, 관리하는 사업체
		공연시설 운영업	영화상영관을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체
	공연관련 서비스업	공연 및 제작관련 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, 경력홍보 등을 수행하는 사업체

# 03

## 2009년 기준 콘텐츠산업통계 특징

### 3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련

콘텐츠산업통계 분류체계에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 DB를 재분석하여 2005년부터 2009년까지 콘텐츠산업 소분류 통계 시계열을 유지하였으며, 또한 각 산업별로 유통부에서 도매와 소매를 구분하였다. 이는 향후에도 유통관련 정책수립과 활용성을 강화하기 위한 부분이다. 이로 인해 각 산업별 가치사슬에 따른 산업규모를 구성해 볼 수 있게 되었다.

### 3.2 산업별 조사표 구분 확대

2009년 기준조사는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 조사표를 토대로 재구성하였으며, 또한 학계와 업계 전문가의 자문결과를 토대로 산업별 특성에 맞게 항목별로 설명을 추가하여, 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였다.

### 3.3 분류체계 정의, 모집단 확보 및 정리

그동안 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 중 동일한 사업체를 대상으로 조사가 이루어진 경우가 대부분이어서 리스트 정리 작업을 수행하였다. 모집단리스트 정리 이후 각 사업체에 분류체계 변경에 따른 혼란을 막기 위해 분류체계 정의에 관해 공지하였다.

분류체계 정의는 최소화 하기 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 정보, e-learning, 콘텐츠거래 및 중개부분을 통합하여 새로 신설하였다.

문화산업통계의 에듀테인먼트산업 소분류 중 '에듀테인먼트 기획 및 제작업' 만이 소분류로 유지하였으며, 나머지 3개는 'e-learning 인터넷/모바일 서비스' 소분류에 포함시켰다. 디지털콘텐츠산업통계에서 '종합정보', '전문정보', '생활정보', '엔터테인먼트', '위치기반정보', '온라인콘텐츠서비스', '패키지유통' 등 7개 소분류를 콘텐츠산업통계에서는 '포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업' 과 '기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업' 으로 변경하였다. 이는 콘텐츠산업특수 분류체계를 따른 것이다.

그림 1.3.1 지식정보산업 분류체계 신설

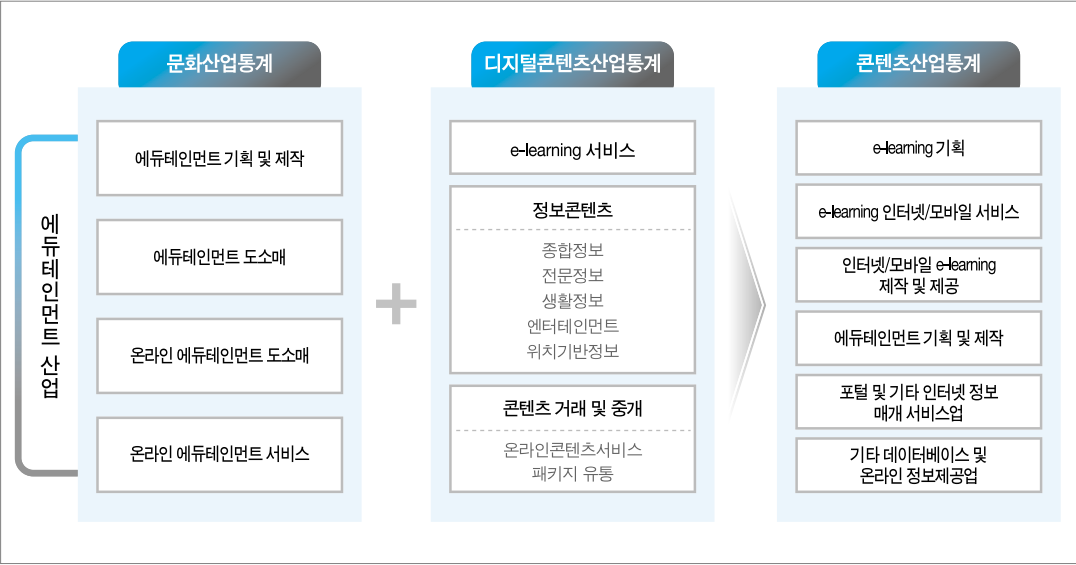


표 1.3.1 콘텐츠솔루션산업 분류체계 신설

대분류	중분류	소분류
콘텐츠솔루션산업	콘텐츠솔루션업	저작물
		콘텐츠보호
		모바일솔루션
		과금/결제
		CMS
		CDN
		기타

## 3.4 조사항목 수정보완

조사항목은 과거 문화산업통계 조사표와 디지털콘텐츠산업통계 조사표 중 중복되는 문항은 문화산업통계 조사표를 이용하였으며, 중복되지 않는 문항 중 통계로서 의미가 있는 항목들은 포함시켰다. 이로 인해 과거 문화산업통계 조사표에 추가되는 항목은 아래와 같다.

### □ 공통 추가사항

디지털 매출액, 매출원가 및 유통마진율, 콘텐츠제작건수, 수출국가 세분화, 대표콘텐츠 수출현황

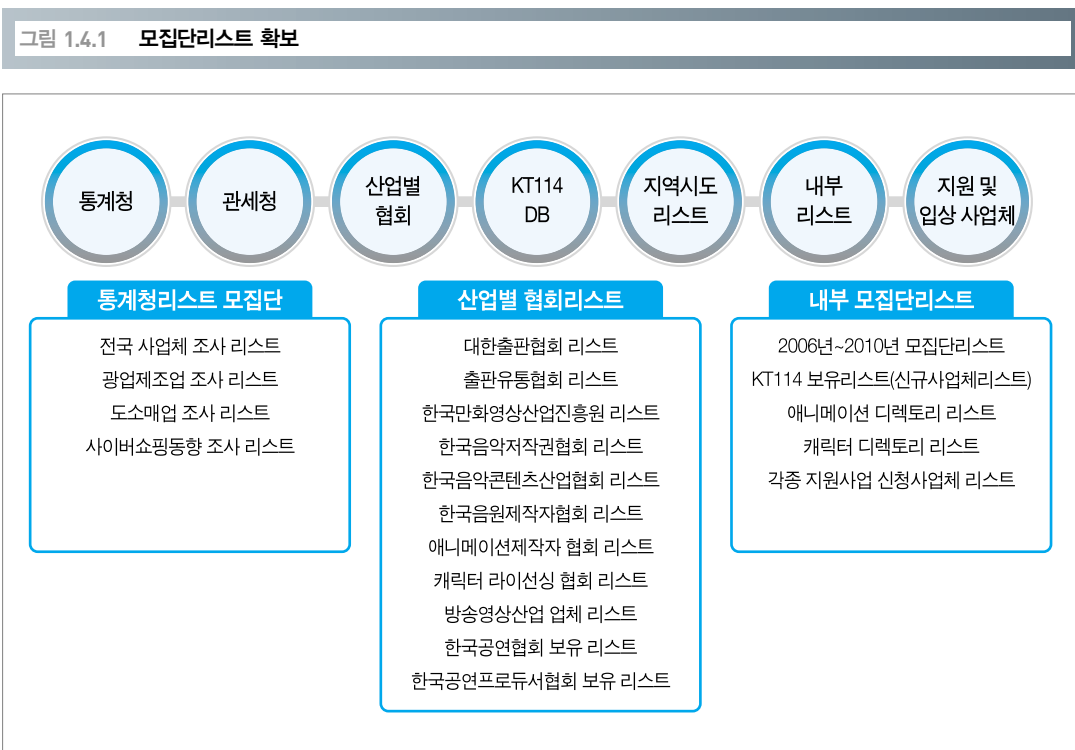
### □ 산업별 변경사항

출판 : 교과서와 학습서적 매출액 파악 문항

캐릭터 : 품목별 매출액 파악 문항

# 04 조사대상

## 4.1 실태조사 모집단리스트 확보 및 표본선정



**표 1.4.1 모집단 표본선정** (단위: 개)

구분	모집단(콘텐츠산업 업체)리스트		실태조사 모집단리스트	표본리스트
	실태조사 리스트*	타기관 인용 자료리스트**		
출판산업	14,942	인쇄업 : 13,532	14,942	1,850
만화산업	10,109	-	10,109	430
음악산업	38,259	-	38,079	600
게임산업	-	게임산업 : 30,535	-	2,000
영화산업	-	영화산업 : 4,109	-	651
애니메이션산업	289	-	289	230
방송산업	방송	방송산업 : 445	-	445
	독립제작사	-	393	393
광고	-	광고산업 : 4,532	-	4,532
캐릭터	1,542	-	1,542	400
지식정보	2,330	-	2,330	350
콘텐츠솔루션	1,104	-	1,104	200
소계	68,968	53,153	68,788	12,081
합계	122,121		68,788	12,081

\* 2008년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)

\*\* 2008년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

2009년 기준조사 모집단은 직접조사를 실시하는 모집단리스트와 직접조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2009년 기준조사 모집단은 2008년 기준조사 리스트를 기본으로 하여 통계청, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정했다. 전체적으로 8개산업분야 실태조사 모집단 리스트 68,788개의 사업체 중 제거작업을 거치고 표본조사를 할당할 결과, 4,453개 사업체가 조사대상 리스트로 확정되었다.

산업분야별로 보면 출판은 2008년 기준 통계청 '사업체기초통계조사' 결과 파악된 14,942개를 모집단으로 하고 이중 표본 1,850개를 추출하였고, 음악은 38,259개중 표본 600개를 추출하여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 중 유통과 관련된 분야는 표본조사를 실시하였고, 기획 및 제작과 관련된 분야는 전수조사를 실시하였다.

**표 1.4.2 연도별 표본대상 규모 비교** (단위: 개)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	
출판산업	2,000	2,500	1,000	2,200	1,850	
만화산업	200	421	300	450	430	
음악산업	400	697	400	500	600	
게임산업	2,234	2,250	2,315	2,201	2,000	
영화산업	800	570	331	437	651	
애니메이션산업	140	160	200	250	230	
방송산업	방송	567	473	473	878	838
	독립제작사	-	-	-	391	393
광고	4,828	4,735	4,830	4,767	4,532	
캐릭터	280	300	400	400	400	
지식정보	521	617	819	825	350	
콘텐츠솔루션	679	380	404	635	200	
합계	12,649	13,103	11,472	13,543	12,081	

2006년 기준조사부터 2008년 기준조사까지는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 표본수를 단순 합친 결과이며, 2009년 기준조사는 콘텐츠산업통계로 처음 조사한 결과이다. 2009년 표본대상 규모를 2006~2008년 기준조사와 직접적인 비교는 할 수 없다. 2009년 기준조사 표본대상 규모를 살펴보면, 출판이 1,850개로 전체의 42.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있다.

**표 1.4.3 표본대상 소분류별 모집단수(사업체수)** (단위: 개)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
출판업	서적출판업(종이매체출판업)	2,085	2,245	2,329	2,011	2,032
	교과서 및 학습서적 출판업				652	659
	신문발행업	427	403	391	376	387
	잡지 및 정기 간행물 발행업	878	965	1,107	1,080	1,088
	정기광고 간행물 발행업	469	445	375	367	357
	기타오디오기록 매체 출판업	-	22	21	-	-
	기타인쇄물출판업	178	260	262	228	221
인쇄업		15,199	14,757	14,770	13,826	13,532
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,841	1,928	1,965	1,920	1,899
	서적 및 잡지류 소매업	6,253	5,451	5,432	5,323	5,221
온라인 출판유통업*	인터넷/모바일 전자출판제작업	-	77	112	125	136
	인터넷/모바일 전자출판서비스				35	38
출판임대업	인터넷서점(만화제외)	-	-	-	-	-
	서적임대(만화제외)	6,579	3,800	3,473	3,322	2,904
출판산업 합계		33,909	30,353	30,237	29,265	28,474
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)		60	62	81	103
	일반 출판사(만화부문)		130	116	120	123
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP)		-	-	45	45
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스		27	28	32	32
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		3	3	3	3

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페 등)		1,000	950	943	936
	서적임대(대여)(만화부문)		3,800	3,473	3,322	3,302
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매		325	318	311	301
	만화서적 및 잡지류 소매		5,451	5,432	5,323	5,264
	인터넷 서점(만화부문)		-	-	-	-
만화산업 합계		7,120	10,796	10,382	10,180	10,109
음악제작업	음악 기획 및 제작업		1,223	1,039	906	1,125
	음반(음원)녹음시설 운영업		266	230	158	141
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	62	59
	기타 오디오물 제작업		-	-	7	6
음반 복제 및 배급업	음반 복제업		-	-	59	52
	음반 배급업		-	-	15	14
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		350	310	233	221
	인터넷 음반 소매업		-	-	-	-
온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업		3	3	3	3
	인터넷 음악서비스업		227	216	165	189
	음원대리 중개업		32	35	38	43
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		120	132	133	101
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		417	374	377	423
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)		9	15	18	18
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	36,565	34,461	37,947	35,463	35,864
음악산업 합계		38,261	37,108	40,301	37,637	38,259
게임 제작업	게임 제작업체	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666
게임 배급업	게임 배급업체	958	845	952	1,256	1,445
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
	전자 게임장 운영업	15,094	8,185	10,182	3,224	3,877
게임산업 합계		41,062	32,802	34,533	29,293	30,535
영화제작	일반 영화 제작	-				
	비디오/DVD 제작	-				
	광고 영화 및 비디오/DVD 제작	-	1,754	534	725	444
	인터넷영화 제작	-				
영화 제작지원	영화 및 비디오 제작 관련 서비스	-	186	162	259	95
	영화 배급 및 마케팅·홍보	-	53	37	196	33
영화 및 비디오물 배급 및 유통업	비디오/DVD물 배급/수입	-				
	비디오/DVD물 도매	-	952	280	289	466
	비디오/DVD물 소매	-				
	비디오/DVD물 임대	-	4,000	3,000	2,071	2,089
영화 및 비디오/DVD물 상영업	영화관 운영	-	678	362	340	461
	비디오/DVD물 감상실 운영	-	1,000	700	987	485
온라인 영화 유통업	인터넷영화 서비스업	-				
	모바일영화 서비스업	-	40	73	26	36
영화산업 합계		10,868	8,663	5,148	4,893	4,109
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	-	130	142	151	162
	애니메이션 하청 제작	-	110	118	102	102
	온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	-	5	7	7	8



중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	7	8	8	9
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	8	8	8	8
애니메이션산업 합계		200	260	283	276	289
지상파방송	지상파방송 사업자	43	43	44	47	54
	지상파 이동멀티미디어방송 사업자	6	6	6	6	6
유선방송	종합유선방송 사업자	111	107	103	103	100
	중계유선방송 사업자	160	139	115	108	99
	음악유선방송 사업자	30	10	6	-	-
위성방송	일반위성방송 사업자	1	1	1	1	1
	위성 이동멀티미디어방송 사업자	1	1	1	1	1
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	173	187	188	187	184
방송영상물제작업	독립제작사	-	-	-	391	393
방송산업 합계**		525	494	464	844	838
광고	광고(종합)대행	1,323	1,064	1,069	830	1,501
	광고제작	864	640	795	570	376
	서비스	409	250	257	291	154
	인쇄	2,057	2,043	2,013	2,302	1,553
	온라인	142	278	284	280	145
	기타	1,961	2,701	2,311	2,189	805
광고산업 합계***		4,828	4,735	4,830	4,767	4,532
캐릭터 제작업	캐릭터 제작업(라이선스)	-	250	278	292	295
	캐릭터상품 제조업	-	379	392	398	412
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	750	861	831	835
캐릭터산업 합계		629	1,379	1,531	1,521	1,542
e-learning업	e-learning 기획업					368
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	381	621	756	1,145	650
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)					213
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	123	140	165	171	182
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업		389	426	483	541	586
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		232	258	283	322	331
지식정보산업 합계		1,125	1,445	1,687	2,179	2,330
콘텐츠 솔루션업	저작물	-	-	-	65	66
	콘텐츠보호	-	-	-	53	61
	모바일솔루션	-	-	-	155	185
	과금/결제	-	-	-	53	59
	CMS	-	-	-	106	116
	CDN	-	-	-	39	42
	기타솔루션	-	-	-	550	575
콘텐츠솔루션업 합계		679	559	572	1,021	1,104

\* 전자출판사 업체수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

\*\* 지상파이동멀티미디어방송 사업자수에는 지상파3사를 포함한 것임. 전체 사업자수에도 3사 중복 포함.

\*\*\* 광고 사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타남.

대분류	종사자 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1~4인	11,960	11,821	11,763	11,299	75.6	▽3.9	▽1.9
	5~9인	1,824	1,811	2,195	2,139	14.3	▽2.6	5.5
	10~49인	1,291	1,301	1,213	1,233	8.3	1.6	▽1.5
	50~99인	141	149	156	158	1.1	1.3	3.9
	100인 이상	98	102	112	113	0.8	0.9	4.9
출판산업 합계*		15,314	15,184	15,439	14,942	100.0	▽3.2	▽0.8
만화산업	1~4인	10,585	10,163	9,951	9,888	97.8	▽0.6	▽2.2
	5~9인	131	136	149	143	1.4	▽4.0	3.0
	10~49인	66	68	68	66	0.7	▽2.9	0.0
	50~99인	14	15	12	12	0.1	0.0	▽5.0
	100인 이상	-	-	-	-	-	-	-
만화산업 합계**		10,796	10,382	10,180	10,109	100.0	▽0.7	▽2.2
음악산업	1~4인	35,380	38,593	35,920	36,517	95.4	1.7	1.1
	5~9인	1,507	1,469	1,513	1,523	4.0	0.7	0.4
	10~49인	201	202	163	177	0.5	8.6	▽4.1
	50~99인	13	29	32	33	0.1	3.1	36.4
	100인 이상	7	8	9	9	0.0	0.0	8.7
음악산업 합계***		37,108	40,301	37,637	38,259	100.0	1.2	1.0
애니메이션 산업	1~4인	131	138	125	143	49.5	14.4	3.0
	5~9인	45	46	48	45	15.6	▽6.3	0.0
	10~49인	73	87	88	86	29.8	▽2.3	5.6
	50~99인	7	9	12	12	4.2	0.0	19.7
	100인 이상	4	3	3	3	1.0	0.0	▽9.1
애니메이션산업 합계		260	283	276	289	100.0	4.7	3.6
독립제작사	1~4인	-	-	151	154	39.2	2.0	-
	5~9인	-	-	117	115	29.2	▽1.7	-
	10~49인	-	-	106	108	27.5	1.9	-
	50~99인	-	-	15	14	3.6	▽6.7	-
	100인 이상	-	-	2	2	0.5	0.0	-
독립제작사 합계		-	-	391	393	100.0	0.5	-
캐릭터산업	1~4인	748	755	741	753	48.8	1.6	0.2
	5~9인	149	263	264	271	17.6	2.7	22.1
	10~49인	383	391	392	393	25.5	0.3	0.9
	50~99인	53	73	74	75	4.9	1.4	12.3
	100인 이상	46	49	50	50	3.2	0.0	2.8
캐릭터산업 합계		1,379	1,531	1,521	1,542	100.0	1.4	3.8
자식정보산업	1~4인	508	611	912	935	40.1	2.5	22.6
	5~9인	415	486	607	696	29.9	14.7	18.8
	10~49인	311	362	406	432	18.5	6.4	11.6
	50~99인	122	132	151	158	6.8	4.6	9.0
	100인 이상	89	96	103	109	4.7	5.8	7.0
자식정보산업 합계		1,445	1,687	2,179	2,330	100.0	6.9	17.3

대분류	종사자 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
콘텐츠 솔루션산업	1~4인	208	209	438	468	42.4	6.8	31.0
	5~9인	228	231	293	313	28.4	6.8	11.1
	10~49인	76	79	211	235	21.3	11.4	45.7
	50~99인	33	37	48	56	5.1	16.7	19.3
	100인 이상	14	16	31	32	2.9	3.2	31.7
콘텐츠솔루션산업 합계		559	572	1,021	1,104	100.0	8.1	25.5

\* 외부자료(인쇄업, 기타 오디오기록매체 복제업, 인터넷서점) 제외

\*\* 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

\*\*\* 외부자료(인터넷음반 소매업) 제외

※ 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 해보면 콘텐츠산업 대형기업은 100인 이상, 중형기업은 50~99인, 중소형기업 5~49인, 소형기업 1~4인으로 정의하고자 한다.

표 1.4.5 종사자 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황

(단위: 개, %)

구분	소형기업	중소형기업		중형기업	대형기업	합계
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
2006년	59,520	4,299	2,401	383	258	66,861
2007년	62,290	4,442	2,490	444	274	69,940
2008년	60,001	5,186	2,647	500	310	68,644
2009년	60,157	5,245	2,730	518	318	68,968
전년대비증감률(%)	0.3	1.1	3.1	3.6	2.6	0.5
연평균증감률(%)	0.4	6.9	4.4	10.6	7.2	1.0

그림 1.4.2 종사자 규모별 연도별 모집단수(사업체수)현황

(단위: 개)

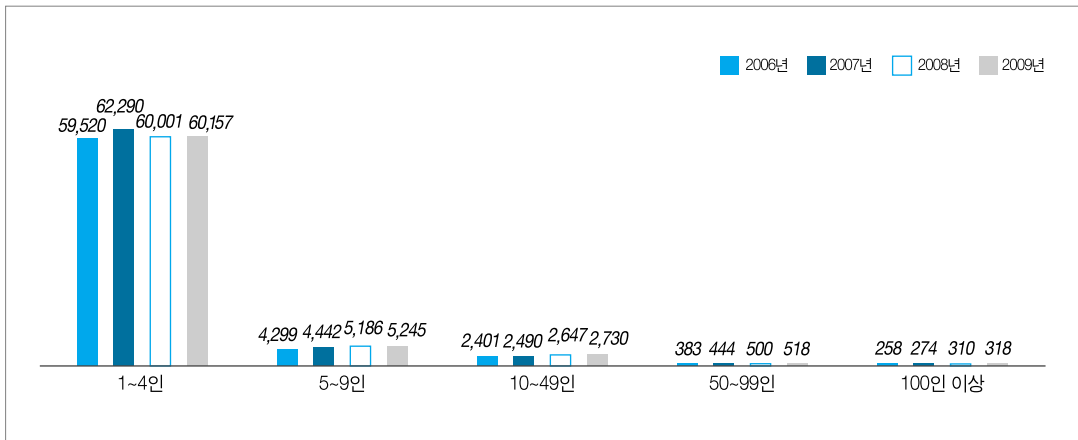


그림 1.4.3 종사자 규모별 모집단수(사업체수) 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

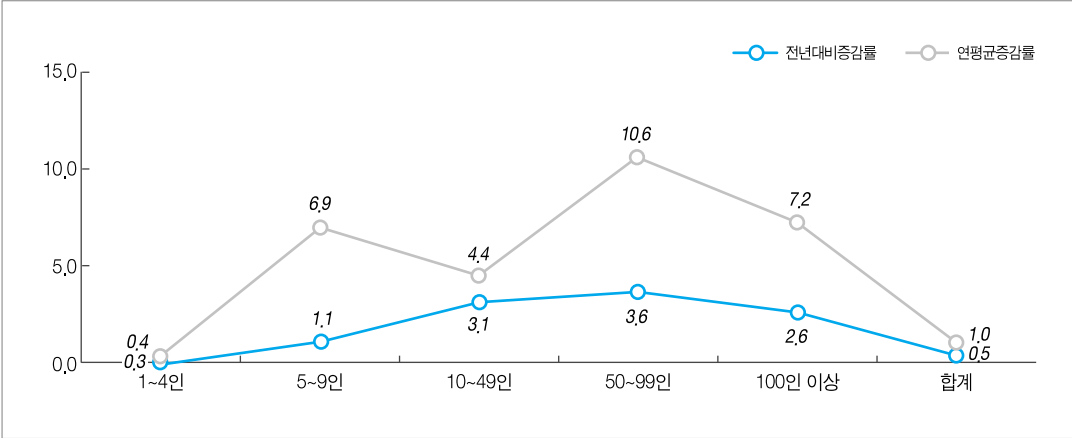


표 1.4.6 매출액 규모별 모집단수(사업체수)

(단위 : 개, %)

대분류	매출액 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1억원 미만	6,781	6,581	6,482	6,289	42.1	▽3.0	▽2.5
	1~10억원 미만	6,252	6,182	6,433	6,203	41.5	▽3.6	▽0.3
	10~100억원 미만	2,123	2,249	2,338	2,267	15.2	▽3.0	2.2
	100억원 이상	158	172	186	183	1.2	▽1.6	5.0
출판산업 합계*		15,314	15,184	15,439	14,942	100.0	▽3.2	▽0.8
만화산업	1억원 미만	10,104	9,750	9,556	9,497	93.9	▽0.6	▽2.0
	1~10억원 미만	590	528	519	508	5.0	▽2.1	▽4.9
	10~100억원 미만	87	89	92	91	0.9	▽1.1	1.5
	100억원 이상	15	15	13	13	0.1	0.0	▽4.7
만화산업 합계**		10,796	10,382	10,180	10,109	100.0	▽0.7	▽2.2
음악산업	1억원 미만	35,234	38,388	35,741	36,301	94.9	1.1	1.0
	1~10억원 미만	1,621	1,645	1,612	1,638	4.3	1.6	0.3
	10~100억원 미만	237	247	256	292	0.8	14.1	7.2
	100억원 이상	16	21	28	28	0.1	0.0	20.5
음악산업 합계***		37,108	40,301	37,637	38,259	100.0	1.2	1.0
애니메이션 산업	1억원 미만	48	35	29	39	13.5	34.5	▽6.7
	1~10억원 미만	172	178	173	175	60.6	1.2	0.6
	10~100억원 미만	37	66	68	69	23.9	1.5	23.1
	100억원 이상	3	4	6	6	2.1	0.0	26.0
애니메이션산업 합계		260	283	276	289	100.0	4.7	3.6
독립제작사	1억원 미만	-	-	56	58	14.8	3.6	-
	1~10억원 미만	-	-	248	250	63.6	0.8	-
	10~100억원 미만	-	-	75	74	18.8	▽1.3	-
	100억원 이상	-	-	12	11	2.8	▽8.3	-
독립제작사 합계		-	-	391	393	100.0	0.5	-
캐릭터산업	1억원 미만	191	251	245	256	16.6	4.5	10.3
	1~10억원 미만	600	658	651	658	42.7	1.1	3.1
	10~100억원 미만	473	506	508	510	33.1	0.4	2.5
	100억원 이상	115	116	117	118	7.7	0.9	0.9
캐릭터산업 합계		1,379	1,531	1,521	1,542	100.0	1.4	3.8

대분류	매출액 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지식정보산업	1억원 미만	419	531	806	898	38.5	11.4	28.9
	1~10억원 미만	417	481	677	719	30.9	6.2	19.9
	10~100억원 미만	452	513	525	538	23.1	2.5	6.0
	100억원 이상	157	162	171	175	7.5	2.3	3.7
지식정보산업 합계		1,445	1,687	1,521	2,330	100.0	6.9	17.3
콘텐츠 솔루션산업	1억원 미만	221	226	561	624	56.5	11.2	41.3
	1~10억원 미만	228	229	329	338	30.6	2.7	14.0
	10~100억원 미만	79	86	98	107	9.7	9.2	10.6
	100억원 이상	31	31	33	35	3.2	6.1	4.1
콘텐츠솔루션산업 합계		559	572	1,021	2,330	100.0	8.1	25.5

\* 외부자료(인쇄업, 기타 오디오기록매체 복제업, 인터넷서점) 제외  
 \*\* 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외  
 \*\*\* 외부자료(인터넷음반 소매업) 제외

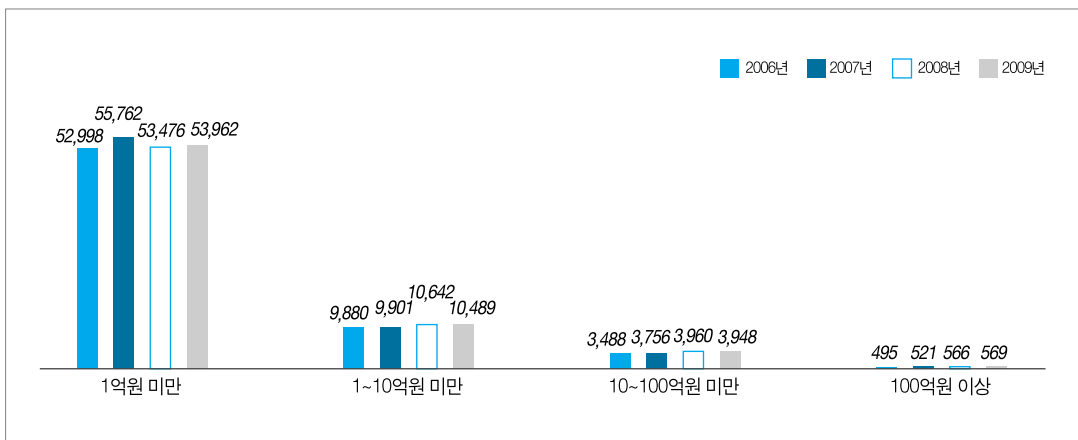
표 1.4.7 매출액 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황

(단위: 개, %)

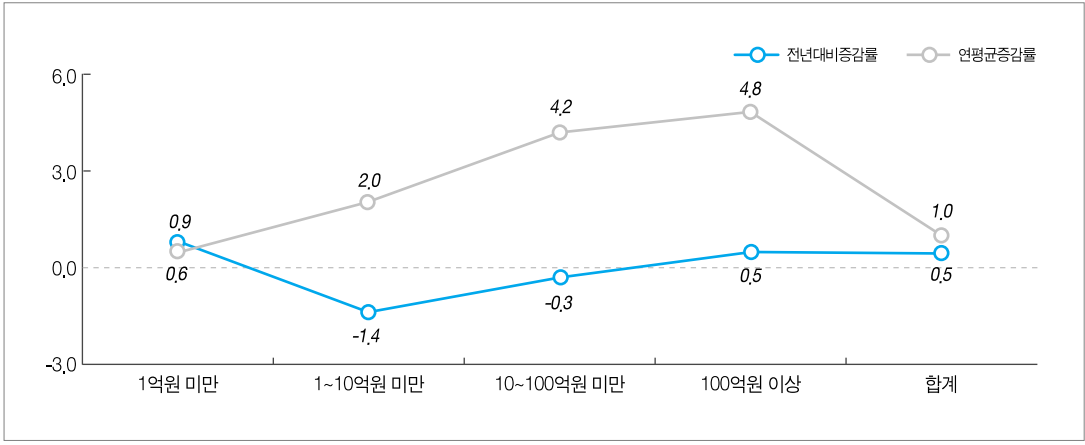
구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2006년	52,998	9,880	3,488	495	66,861
2007년	55,762	9,901	3,756	521	69,940
2008년	53,476	10,642	3,960	566	68,644
2009년	53,962	10,489	3,948	569	68,968
전년대비증감률(%)	0.9	▽1.4	▽0.3	0.5	0.5
연평균증감률(%)	0.6	2.0	4.2	4.8	1.0

그림 1.4.4 매출액 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황

(단위: 개)



**그림 1.4.5 매출액 규모별 사업체수 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)



**표 1.4.8 지역별 모집단수 (사업체수)** (단위 : 개, %)

구분	합계(개)*				구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	(2007~2009년) 연평균증감률(%)
	2006년	2007년	2008년**	2009년			
서울	21,407	31,599	30,889	32,143	30.6	4.1	0.9
부산	5,512	8,059	7,065	6,838	6.6	▽3.2	▽7.9
대구	4,103	5,753	5,284	5,358	5.1	1.4	▽3.5
인천	3,673	5,570	4,763	5,621	5.4	18.0	0.5
광주	2,669	4,351	3,584	3,541	3.4	▽1.2	▽9.8
대전	2,563	3,715	3,564	3,253	3.1	▽8.7	▽6.4
울산	1,696	2,442	2,127	2,243	2.2	5.5	▽4.2
경기도	12,318	20,187	20,331	19,729	18.9	▽3.0	▽1.1
강원도	1,950	3,556	3,054	3,114	3.0	2.0	▽6.4
충청북도	1,867	2,447	2,630	2,610	2.5	▽0.8	3.3
충청남도	1,950	3,408	3,021	3,133	3.0	3.7	▽4.1
전라북도	2,141	3,263	3,023	3,019	2.9	▽0.1	▽3.8
전라남도	2,128	3,309	2,749	2,750	2.6	0.0	▽8.9
경상북도	3,164	4,936	4,598	4,488	4.3	▽2.4	▽4.6
경상남도	4,177	6,024	5,441	5,504	5.3	1.2	▽4.4
제주도	772	1,143	1,036	1,136	1.1	9.7	▽0.3
합계	72,090	109,762	103,157	104,480	100.0	1.1	▽2.4

\* 2007~2009년 지역별 모집단수(사업체수)는 타기관 인용자료 영화, 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반 소매업), 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임  
 2006년 지역별 모집단수(사업체수)는 인용자료 게임, 영화, 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반 소매업), 애니메이션(극장, 방송)  
 \*\* 2008년 광고사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 합계는 전체보다 크게 나타남.

I. 조사개요

구분	출판				만화				음악			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	5,523	5,042	5,196	4,832	3,487	3,437	3,268	3,243	8,408	9,148	8,334	8,593
부산	1,085	1,201	1,096	1,083	887	810	801	796	2,867	3,049	2,628	2,557
대구	732	779	768	762	532	517	503	498	2,310	2,548	2,380	2,337
인천	655	645	632	608	566	603	602	599	2,343	2,540	1,712	2,394
광주	493	543	531	516	372	325	335	333	1,310	1,443	1,231	1,281
대전	502	551	543	528	460	430	421	419	1,244	1,375	1,281	1,281
울산	301	306	302	299	251	225	208	201	1,058	1,113	1,056	1,104
경기도	2,499	2,427	2,693	2,709	2,090	2,140	2,196	2,199	6,753	7,853	8,111	7,929
강원도	451	531	512	498	309	266	253	248	941	1,197	1,175	1,187
충청북도	378	389	375	367	230	216	212	209	1,100	803	1,084	1,120
충청남도	408	418	411	388	246	208	205	202	1,169	1,348	1,400	1,476
전라북도	471	500	492	486	263	229	221	216	1,290	1,054	1,155	1,044
전라남도	367	356	375	365	228	191	188	187	1,369	1,464	1,234	1,147
경상북도	579	576	583	576	304	287	283	279	2,067	2,336	2,177	2,142
경상남도	733	789	792	790	501	438	432	431	2,499	2,616	2,304	2,295
제주도	137	131	138	135	70	60	52	49	380	414	375	372
합계	15,314	15,184	15,439	14,942	10,796	10,382	10,180	10,109	37,108	40,301	37,637	38,259

구분	게임			애니메이션				방송(독립제작사 제외)			
	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	9,781	8,950	9,772	137	153	142	149	185	168	170	169
부산	2,247	1,823	1,859	18	15	12	12	26	25	25	25
대구	1,267	1,020	1,133	12	13	11	11	16	17	17	17
인천	1,634	1,471	1,480	5	4	6	6	13	13	13	13
광주	1,488	968	909	15	18	19	20	7	7	7	7
대전	926	764	858	7	3	2	2	9	8	8	8
울산	708	488	576	-	-	-	-	7	6	6	6
경기도	6,798	5,961	5,711	45	56	57	61	37	37	37	37
강원도	1,215	846	921	7	9	8	9	19	18	13	13
충청북도	912	774	808	6	5	4	4	25	21	21	21
충청남도	1,297	895	959	-	-	3	3	8	7	7	7
전라북도	1,297	937	1,123	8	7	6	6	13	13	13	13
전라남도	1,167	850	917	-	-	1	1	37	36	36	35
경상북도	1,567	1,415	1,267	-	-	-	-	25	19	19	19
경상남도	1,795	1,740	1,775	-	-	3	3	63	59	57	51
제주도	434	391	467	-	-	2	2	4	4	4	4
합계	34,533	29,293	30,535	260	283	276	289	494	458	453	445

구분	독립제작사				광고**				캐릭터			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	-	-	341	339	1,788	1,852	1,616	2025	508	521	516	528
부산	-	-	4	4	460	504	468	286	121	145	134	135
대구	-	-	2	2	391	478	441	451	71	79	78	78
인천	-	-	2	2	17	30	213	398	42	54	58	59
광주	-	-	7	7	397	442	400	379	33	38	37	38
대전	-	-	1	1	272	336	456	65	39	46	45	45
울산	-	-	1	1	41	37	19	7	24	28	26	27
경기도	-	-	19	21	348	259	603	362	278	322	327	331
강원도	-	-	4	4	182	270	192	178	22	25	25	25
충청북도	-	-	-	1	72	38	94	7	34	38	38	39
충청남도	-	-	2	2	75	76	42	36	23	27	28	28
전라북도	-	-	3	3	44	104	137	64	31	34	33	33
전라남도	-	-	1	1	89	51	16	47	19	21	22	22
경상북도	-	-	3	3	132	83	47	128	34	38	38	38
경상남도	-	-	1	1	293	224	8	51	58	68	67	67
제주도	-	-	-	1	134	47	17	48	42	47	49	49
합계	-	-	391	393	4,735	4,831	4,767	4,532	1,379	1,531	1,521	1,542

\*\* 2008년 광고사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 합계는 전체보다 크게 나타남.

구분	지식정보				콘텐츠솔루션			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	1,002	1,127	1,588	1,685	369	370	768	808
부산	31	45	53	56	17	18	21	25
대구	23	39	45	48	16	16	19	21
인천	22	36	38	42	10	11	16	20
광주	31	34	34	35	11	13	15	16
대전	20	29	30	31	10	11	13	15
울산	11	16	16	16	3	3	5	6
경기도	187	213	221	251	81	82	106	118
강원도	15	20	20	23	4	5	6	8
충청북도	16	19	19	22	6	6	9	12
충청남도	15	20	20	21	6	7	8	11
전라북도	16	19	19	22	5	6	7	9
전라남도	15	18	20	20	4	5	6	8
경상북도	17	23	25	26	6	7	8	10
경상남도	21	25	26	27	9	10	11	13
제주도	3	4	5	5	2	2	3	4
합계	1,445	1,687	2,179	2,330	559	572	1,021	1,104



## 4.2 조사대상 회수율 현황

**표 1.4.9 조사대상 회수율 분포** (단위: 개, %)

구분	2007년 기준			2008년 기준			2009년 기준			
	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률(%)	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률(%)	조사대상 사업체수	총 응답 사업체수	응답률(%)	
자체 조사	출판	1,000	985	98.5	2,200	1,822	82.8	1,850	1,685	91.1
	만화	300	269	89.7	450	377	83.8	430	351	81.6
	음악	400	366	91.5	500	434	86.8	600	539	89.8
	애니메이션	200	156	78.0	250	205	82.0	230	200	87.0
	독립제작사	-	-	-	391	317	81.1	393	331	84.2
	캐릭터	400	283	70.8	400	340	85.0	400	308	77.0
	지식정보	819	661	80.7	825	673	81.6	350	258	73.7
	콘텐츠솔루션	404	350	86.6	635	456	71.8	200	171	85.5
소계	3,523	3,070	87.1	5,651	4,624	81.8	4,453	3,843	86.3	
인용 조사	게임	2,315	2,315	100.0	2,201	2,201	100.0	2,000	2,000	100.0
	영화	788	331	42.0	1,644	437	26.3	1,568	651	41.5
	방송	455	444	97.6	453	442	97.6	445	418	93.9
	광고	3,005	1,911	73.5	3,375	2,413	71.5	2,441	1,709	70.0
	소계	6,563	5,001	76.2	7,673	5,493	71.6	6,454	4,778	74.0
합계	10,086	8,071	80.0	13,324	10,117	75.9	10,907	8,621	79.0	

2009년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 8개 부문의 조사대상 사업체수는 4,453개이며, 이중 전체 항목과 부문항목을 응답한 사업체수는 3,843개로 응답을 거부한 사업체는 610개 업체였다.

캐릭터와 지식정보산업을 제외하고 80%이상의 응답률을 보이고 있는 것으로 나타났다. 이는 콘텐츠산업통계 조사에 대한 인식이 초기에 비해 많이 정착되어지고 있는 것으로 판단되어진다. 또한 대표 전화번호와 대표 이메일, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등 응답률 향상을 위해 다양한 방법을 진행하였고 동일한 조사원으로 인한 업무의 효율성이 이루어졌기 때문으로 생각되어진다.

응답한 사업체 비율은 2008년 기준조사 81.8%보다 약 4.5%로 증가한 86.3%로 나타났다.

인용조사를 포함한 콘텐츠산업통계조사의 응답률은 79.0%로 조사대상 사업체수 10,907개 중 8,621개가 응답한 것으로 나타났다.

I. 조사개요

## 4.3 조사방법

전체 12개 작성대상 중 8개 부문(독립제작사 포함)은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 4개 부문은 기존의 타 조사 자료를 인용하여 작성하였다.

□ 실태조사 8개 분야

표본조사분야 : 출판(표본조사), 만화(유통), 음악(표본조사), 캐릭터(유통), 지식정보, 콘텐츠솔루션

전수조사 분야 : 애니메이션, 만화(유통제외분야), 캐릭터(유통제외분야), 독립제작사

□ 타 조사 자료 인용 4개 분야

게임, 영화, 방송, 광고

**표 1.4.10 콘텐츠산업 타 조사자료 인용부문**

구분		자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	- 자료인용부분 : 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ▶ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사
	출판도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자수) ▶ 사업체 기초통계조사
	온라인출판유통업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외) ▶ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	출판임대업	실태조사
만화	만화출판업	실태조사
	온라인 만화 유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
	만화전문 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문) ▶ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
음악	음악제작업	실태조사
	음악 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷음반소매업 ▶ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악공연업	실태조사
	노래연습장 운영업	실태조사
게임	실태조사	
영화	영화산업 실태조사 보고서 활용	
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ▶ 영화진흥위 한국영화연감, 방송통신위원회 방송산업실태조사 보고서
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인애니메이션유통업	실태조사

구분		자료출처
방송	방송	방송 산업 실태조사 보고서 활용
	방송영상물제작업 (독립제작사)	실태조사
광고		광고 산업 통계조사 활용
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	실태조사

### 4.3.1. 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

**표 1.4.11 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사**

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사	
출판 산업	출판업	서적출판업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		교과서 및 학습서적 출판업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		신문발행업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		잡지 및 정기 간행물 발행업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		정기광고 간행물 발행업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		기타인쇄물출판업		<input checked="" type="checkbox"/>	
	인쇄업	인쇄업	외부자료인용(조사제외)		
	출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업			<input checked="" type="checkbox"/>
		서적 및 잡지류 소매업			<input checked="" type="checkbox"/>
		계약배달 판매업(신문배달판매)		외부자료인용(조사제외)	
	온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	<input checked="" type="checkbox"/>		
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>		
	출판임대업	인터넷서점(만화제외)		외부자료인용(조사제외)	
	서적임대(만화제외)			<input checked="" type="checkbox"/>	
만화 산업	만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	<input checked="" type="checkbox"/>		
		일반 출판사(만화부문)	<input checked="" type="checkbox"/>		
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	<input checked="" type="checkbox"/>		
		인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	<input checked="" type="checkbox"/>		
		모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	<input checked="" type="checkbox"/>		
	만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페 등)			<input checked="" type="checkbox"/>
		서적임대(대여)(만화부문)			<input checked="" type="checkbox"/>
	만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매			<input checked="" type="checkbox"/>
만화서적 및 잡지류 소매				<input checked="" type="checkbox"/>	
인터넷 서점(만화부문)			외부자료인용(조사제외)		
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업	<input checked="" type="checkbox"/>		
		음반(음원)녹음시설 운영업	<input checked="" type="checkbox"/>		
	음악 및 오디오 물 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"/>		

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사	
음악 산업	음반 도소매업	음반 도매업		<input checked="" type="checkbox"/>	
		음반 소매업		<input checked="" type="checkbox"/>	
	온라인 음악 유통업	인터넷 음반 소매업	외부자료인용(조사제외)		
		모바일 음악서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>		
		인터넷 음악서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>		
		음원대리 중개업	<input checked="" type="checkbox"/>		
	음악공연업	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	<input checked="" type="checkbox"/>		
		음악공연 기획 및 제작업			<input checked="" type="checkbox"/>
	기타 음악공연 서비스업(음악장비대여, 티켓발매 등)	<input checked="" type="checkbox"/>			
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업		외부자료인용(조사제외)	
게임 산업	게임 제작업	게임 제작업체	<input checked="" type="checkbox"/>		
	게임 배급업	게임 배급업체	<input checked="" type="checkbox"/>		
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업			<input checked="" type="checkbox"/>
		전자 게임장 운영업		<input checked="" type="checkbox"/>	
영화 산업	영화 제작 및 지원, 유통업	영화 기획 및 제작	<input checked="" type="checkbox"/>		
		영화 수입	<input checked="" type="checkbox"/>		
		영화 제작지원	<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	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 제작	<input checked="" type="checkbox"/>		
		애니메이션 하청 제작	<input checked="" type="checkbox"/>		
		온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	<input checked="" type="checkbox"/>		
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	<input checked="" type="checkbox"/>		
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	<input checked="" type="checkbox"/>			
방송 산업	지상파방송	지상파방송사업자	<input checked="" type="checkbox"/>		
		지상파 이동멀티미디어방송 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"/>		
		위성 이동멀티미디어방송 사업자	<input checked="" type="checkbox"/>		
	방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	<input checked="" type="checkbox"/>		
	전광판방송	전광판방송 사업자	<input checked="" type="checkbox"/>		
	방송영상물 제작업	독립제작사	<input checked="" type="checkbox"/>		
	인터넷방송영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>		
		인터넷TV방송업	<input checked="" type="checkbox"/>		
	방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	<input checked="" type="checkbox"/>		
방송영상물 중개업		<input checked="" type="checkbox"/>			
기타 방송영상물 서비스업		<input checked="" type="checkbox"/>			
방송관련 단체	방송영상산업 직능단체	<input checked="" type="checkbox"/>			
	방송영상산업 전문인력 양성기관	<input checked="" type="checkbox"/>			

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사
광고 산업	광고	광고(종합)대행	<input checked="" type="checkbox"/>	
		광고제작	<input checked="" type="checkbox"/>	
		서비스	<input checked="" type="checkbox"/>	
		인쇄	<input checked="" type="checkbox"/>	
		온라인	<input checked="" type="checkbox"/>	
		기타(장비취급 등)	<input checked="" type="checkbox"/>	
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 제조업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		캐릭터상품 도매업		<input checked="" type="checkbox"/>
		캐릭터상품 소매업		<input checked="" type="checkbox"/>
캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업		<input checked="" type="checkbox"/>	
지식정보콘텐츠 산업	e-learning업	e-learning 기획업		<input checked="" type="checkbox"/>
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		<input checked="" type="checkbox"/>
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업			<input checked="" type="checkbox"/>
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업			<input checked="" type="checkbox"/>	
콘텐츠솔루션 산업	콘텐츠솔루션산업	저작물		<input checked="" type="checkbox"/>
		콘텐츠보호		<input checked="" type="checkbox"/>
		모바일솔루션		<input checked="" type="checkbox"/>
		과금/결제		<input checked="" type="checkbox"/>
		CMS		<input checked="" type="checkbox"/>
		CDN		<input checked="" type="checkbox"/>
		기타		<input checked="" type="checkbox"/>

## 4.4 조사내용

기본적인 사항은 2008년 기준조사와 동일하나 2008년도 기준조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 항목들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 이해도가 낮거나 응답하기 어려운 부분은 삭제하여 조금 더 올바른 결과가 산출될 수 있도록 보완하였다.

표 1.4.12 세부조사내용

1. 사업체 기초정보		세부조사내용
1. 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·비디오, 애니메이션, 방송(독립제작사포함), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션, 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(독립제작사포함)/광고/캐릭터/지식정보/콘텐츠솔루션/관리 및 총무  ② 형태별, 성별 종사자수(정규직/비정규직, 남/여)  ③ 직무별 종사자수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타)  ④ 학력별, 연령별 종사자수 (고졸이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 29세이하, 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 해외진출형태 및 경로 - 해외진출형태(완제품수출/License/OEM수출/기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중

## 4.5 콘텐츠산업통계 산출방법

### 4.5.1 표본조사 콘텐츠산업통계 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자수)

#### 기본방향

- 소분류별 매출액규모와 소분류별 목표 모집단수를 고려하여 추정이 가능하도록 최적의 표본규모로 표본설계
- 표본단위는 2008년 기준조사 종사자수
- 소분류별로 표본단위가 10인 이상인 경우에는 전수조사를 목표로 실시
- 소분류별 사업체수가 너무 작은 경우는 사업체수와 조사특성을 고려하여 전수조사 실시
- 부차모집단은 표본단위를 기준으로 총을 5개로 구성

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

### 표본추출방법

- 문화산업은 종사자수 기준으로 층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출한다.

## 조사표 문항 검토

### 항목 무응답 점검

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

#### ▶ 종사자수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

사업체명	매출액	종사자	비고
OOO애니메이션	응답안함	36명	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
OOO만화	응답안함	12명	응답해도 혜택이 없음

- 실사관리자는 조사표를 매일 점검하여야 하며, 주요항목이 누락된 경우에는 해당사업체에 직접 전화를 걸어 사유 별로 대응하여야 한다.
- 실사관리자가 2~3회 이상 반복조사를 실시하여도 응답을 거부한 경우에는 이를 취합하여 1주일 단위로 조사 관리자에게 보고하여야 한다.

사업체명	1회조사	2회조사	3회조사	비고	내용
OOO캐릭터	10.05.12	10.05.16	10.05.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
OOO만화	10.05.15	10.05.17	10.05.19	조사원 기입내용	응답해도 혜택이 없음
				실사관리자 기입내용	3회조사에서 응함

### 항목 무응답률 기록

- 소분류별 항목별로 무응답률을 반드시 기록하여야 하며, 특히 주요항목(매출액, 종사자, 부가가치, 수출입)에 대해서는 철저히 관리하여야 한다.

#### ▶ 수출·입 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 검토시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 심사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토를 실시한다.

**▶ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치**

2009년 매출액 총 합계						36,000 백만원		
업종	①창작및제작 (라이선스포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중합계	업종매출액 (백만원)	업종매출액비 중(%)
111	60	10	10	15	5	100	19,000백만원	52.8
112	70	3	2	15	10	100	17,000백만원	47.2
합계							36,000백만원	100

- 매출액관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종매출액 총합계가 일치하여야 한다.
- 업종매출액이 조사되지 않고 업종매출액 비중만을 파악하여 업종매출액이 산출된 경우에는 반드시 해당사업체에 다시 한번 확인을 하여야 한다.

**이상치(outlier)파악**

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자수 등에 대해서는 이상치(outlier)를 파악하여야 한다.
  - 업종매출액이 종사자수에 비해 지나치게 적다와 많다는 기준은 이상치 처리기준에 의거하여 확인하여야 한다.
  - 이상치 처리기준은 소분류별 각 층의 1인당 종사자수 대비 평균 매출액이 데이터세트가 되는 것이며, 이는 조사년도보다 이전의 자료를 토대로 한다.
  - 이상치 기준
    - 평균 - 1.5×표준편차 보다 작은 값
    - 평균 + 1.5×표준편차 보다 큰 값

**▶ 예) 서적출판업**

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

**가중치 처리방법**

- 설계가중치
  - 소분류별 표본수를 각 층별로 배분할 때, 각 층 내의 사업체수에 따라 비례배분을 할 경우 만화산업은 1~4인 에 해당하는 사업체수가 많으므로 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로 1~4인 층에는 유효한 통계산출 이 가능한 적정수의 표본을 배분하고 다른 층에 더 많은 표본을 배분하였다.
  - 설계가중치 = 1/(표본수/모집단수)



- **무응답보정 가중치**
  - 소분류별 무응답 업체수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법이다.
  - 무응답보정 가중치 = 응답수/표본수
- **사후층화 가중치**
  - 표본설계에서 2단계 층화집락추출법을 적용하였으며, 소분류별 모집단에서 각 층이 차지하는 사업체수가 다르므로 이에 대하여 가중치를 부여하였다.
  - 사후층화 가중치 =  $\frac{N_{ij}}{n_{ij}}$   $i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, j(\text{규모}) = 1, \dots, 5$

### 전수조사 및 표본조사 추정방법

#### 전수조사 추정방법

- 전수조사는 전부 조사가 이루어져야 하나, 실질적으로 조사가 이루어지지 않는다.
- 조사가 이루어지지 않은 사업체에 대해서는 단위무응답 대체법과 항목무응답 대체법을 적용하였다.
- 대체가 완료된 이후 이를 전부 합산한다.

#### 표본조사 추정방법

- 설계가중치와 무응답보정가중치, 사후층화 가중치를 산출한다.
  - 설계가중치 = W1, 무응답보정가중치=W2, 사후층화 가중치=W3
- 표본조사 추정량은 산출된 세 가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출한다.
  - $W = W1 \times W2 \times W3$ , 표본조사 추정량 =  $w_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$
  - $i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, j(\text{규모}) = 1, \dots, 5, k$ 업체의 매출액

### 최종 추정값

#### 매출액, 종사자수, 부가가치 추정 값 산출

- 추정값은 전수조사추정량과 표본조사추정량을 합산하여 산출한다.
  - 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

#### 매출액, 종사자수, 부가가치 제외 항목별 추정 값 산출

- **층별 비중 계산**
  - 매출액과 관련된 항목은 응답한 업체별 매출액에 비중을 적용한 후 나온 값들을 합산 한 후 소분류내 각 층별 비중을 계산한다.
- **소분류 비중 계산**
  - 각 층별 비중을 토대로 소분류 비중을 계산한다.
- **항목별 추정 값 산출**
  - 각 층별 비중과 소분류 비중을 이용하여, 계산된 최종 비중을 응답하지 않은 업체들의 매출액에 적용하여 항목별 값들을 추정한다.

## ▶ 응답하지 않은 애니메이션 하청 제작 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

콘텐츠산업통계조사 중 실사를 하는 8개분야에 대해서 모집단 전체를 조사하는 경우와 표본조사를 실시하는 경우가 혼재되어 있어, 각각 다른 방법으로 보정 작업을 하였다. 보정작업은 업체별 매출액과 종사자수, 부가가치이며, 다른 항목은 응답한 결과를 에디팅한 후 그대로 집계하였다.

## 단위무응답 대체

## 전수조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 2004년~2008년 기준조사 중 한번이라도 응답한 경우
  - 영위업종과 종사자수 등 보조변수를 활용하여 단위무응답업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하여, 이를 토대로 증감률을 분석한다.
  - 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.
- 2004년~2008년 기준조사 중 한 번도 응답하지 않은 경우
  - 소분류별로 영위하는 비중과 종사자수를 파악하여, 이를 토대로 유사한 대체 군(imputation class)과 비교하여 대체값을 분석한다.
  - 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.
- 지속적인 응답거부 업체이면서 소분류별 영위 비중과 종사자수도 거부하는 경우
  - 응답거부 업체가 영위하는 업종은 반드시 파악한다.
  - 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

## 표본조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 대체표본을 조사하여 처리
  - 3회이상 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 선도업체와 비선도업체를 반드시 분리하여 처리하여야 한다.
- 매출액 조사가 이루어지지 않은 경우
  - 각 층내의 선도과 비선도의 1인당 종사자 평균값을 계산한 후 이를 적용한다.
- 종사자수 조사가 이루어지지 않은 경우
  - 3회이상 조사를 실시하였으나, 조사가 이루어지지 않은 경우에는 발주부서에 문의를 하여 응답거부업체와 동일한 업종을 영위하는 다른 업체담당자를 소개 받아 문의 후 처리한다.
  - 추정방법에서 사후총화가중치를 적용한다.

4.5.3 2009년 기준 콘텐츠산업통계 무응답사례

대분류	업체수(개)	비율	혜택없음	문광부와 상관없음 (해당업체아님)	회사정보 유출거부	유사설문 했음	기타(세무소에 물어보기 바람 등)	합계
출판	165	41.2	20.6	21.8	7.9	4.8	3.7	100.0
만화	79	51.9	29.1	2.5	7.6	3.8	5.1	100.0
음악	61	57.4	19.7	0.0	9.8	4.9	8.2	100.0
애니메이션	30	60.0	13.3	3.3	10.0	6.7	6.7	100.0
독립제작사	62	53.2	22.6	4.8	11.3	3.3	4.8	100.0
캐릭터	92	39.1	35.8	2.2	12.0	2.2	8.7	100.0
지식정보	92	27.3	39.1	9.8	14.1	5.4	4.3	100.0
콘텐츠솔루션	29	48.4	3.4	34.5	6.9	3.4	3.4	100.0
합계	610	44.3	25.7	10.3	10.0	4.3	5.4	100.0

무응답사례를 살펴보면, 610개 업체 중 '바쁘다' 는 업체가 전체의 44.3%로 가장 많으며, 다음으로 응답을 해도 문화체육관광부로부터 '특별한 혜택이 없다' 는 업체가 25.7%로 순으로 나타났다.

4.5.4 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련

실태조사를 실시하는 산업 중 표본조사를 실시하는 소분류별 매출액과 종사자수의 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준은 다음과 같이 나타났다.

**표 1.4.14 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준**

대분류	소분류	평균(백만원)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	1,326.12	4,012.66	1.33	95%
	교과서 및 학습서적 출판업	4,311.23	10,235.19	1.81	95%
	신문발행업	15,026.73	47,332.53	2.63	95%
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,887.33	6,963.22	2.61	95%
	정기광고 간행물 발행업	2,021.28	3,809.11	1.92	95%
	서적 및 잡지류 도매업	2,896.65	1,411.87	2.76	95%
	서적 및 잡지류 소매업	1,782.13	1,255.1	3.61	95%
	서적임대(만화제외)	29.87	15.87	2.05	95%
만화	만화임대	36.57	187.92	3.84	95%
	서적임대(만화부문)	34.22	51.61	3.22	95%
	만화서적 및 잡지류 도매업	1,123.75	736.87	6.18	95%
	만화서적 및 잡지류 소매업	246.32	207.65	6.31	95%
음악	음악 기획 및 제작업	1,296.42	4,088.92	2.93	95%
	음반(음원) 녹음시설 운영업	568.39	968.41	3.02	95%
	음반 도매 및 소매업	811.45	325.21	4.66	95%
	음악공연 기획 및 제작업	1,315.11	772.64	1.98	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도소매업	4,132.38	1,496.59	4.63	95%

**표 1.4.15 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준**

대분류	소분류	평균(명)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	9.08	16.21	0.76	95%
	교과서 및 학습서적 출판업	26.61	75.87	1.85	95%
	신문발행업	71.59	126.41	1.43	95%
	잡지 및 정기간행물 발행업	12.35	18.79	1.13	95%
	정기광고 간행물 발행업	23.25	36.16	1.55	95%
	서적 및 잡지류 도매업	7.98	22.93	1.61	95%
	서적 및 잡지류 소매업	7.66	38.62	2.68	95%
	서적임대(만화제외)	2.02	1.37	1.12	95%
만화	만화임대	1.01	0.81	1.09	95%
	서적임대(만화부문)	0.76	1.58	1.98	95%
	만화서적 및 잡지류 도매업	3.03	1.92	1.81	95%
	만화서적 및 잡지류 소매업	1.19	1.69	1.62	95%
음악	음악 기획 및 제작업	6.53	1.03	1.52	95%
	음반(음원) 녹음시설 운영업	4.58	1.49	1.46	95%
	음반 도매 및 소매업	3.93	1.67	1.12	95%
	음악공연 기획 및 제작업	11.21	1.09	1.58	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도소매업	11.55	2.94	2.51	95%

※ 표준오차 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자수가 모집단평균과 어느 정도 편차가 있는 가를 보여주는 것임

※ 변동계수 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자수의 규모가 소분류별로 차이가 발생하므로 규모와 상관없이 표준 편차의 차이를 보기 위한 것임 향후 표본조사를 하여 시계열을 유지할 경우에 활용함

## 4.6 콘텐츠산업통계 유의사항

### ① 출판

2005년도 기준조사에서는 인터넷/모바일 전자출판(전자책) 서비스 분야와 인터넷서점(만화제외)은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년도 기준조사에서는 산업환경 변화에 따라 이를 반영하여 조사가 이루어졌으므로, 출판산업 총 매출액 규모를 직접 비교하는 것은 무리가 있다. 단, 2005년도에 조사가 이루어지지 않은 분야를 제외하고 비교하는 것은 가능하다. 그리고 서적임대(만화제외)업의 사업체수가 종사자수보다 적은 이유는 서적임대업 업체수는 동일한 가운데 서적임대업을 만화제외부분과 만화부분으로 분리하는 과정에서 종사자 규모가 1인 업체가 만화부분에 응답하였기 때문이다.

### ② 만화

2005년 기준조사에는 출판업과 분리과정에서 '어린이·학습만화'가 일부 포함되어 있었으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년도 기준조사에는 '어린이·학습만화'를 전부 만화산업으로 포함시켰기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. '1~4인' 규모 만화사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 출판산업의 서적 및 잡지류 소매업중 만화서적 및 잡지 소매업 종사자수 분리과정에서, 비율적용을 한 결과이며, 서적 및 잡지류 소매업 사업체수는 출판산업과 만화산업 모두 동일하게 적용하였다.

### ③ 음악

2005년 기준조사와 2006년, 2007년 기준조사간 매출액 차이는 2005년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업의 행사매출액과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 포함시키지 않았으나, 2006년과 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

1~4인규모 음악사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 음악사업은 영위하고 있으나, 2006년~2009년도에는 음악관련 매출이 발생하지 않은 사업체를 포함하였기 때문이다.

### ④ 게임

2009년 기준 조사까지는 게임산업 통계는 게임백서를 재가공한 것으로 세부통계의 비교가 어려웠으나, 2010년 기준 조사부터는 콘텐츠산업통계와 항목들을 일치시켜 이러한 부분을 해결하고자 한다.

### ⑤ 영화

영화산업 통계는 영화진흥위원회의 영화산업실태조사를 인용하여 재가공한 것이다.

### ⑥ 애니메이션

2005년 기준조사에서는 애니메이션산업을 대분류만을 제공하였으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 소분류까지 제공하였다. 그러나 ‘애니메이션 창작 제작’ 과 ‘애니메이션 하청 제작’ 을 제외한 소분류 ‘온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작’, ‘애니메이션 유통’, ‘배급 및 마케팅’, ‘홍보’, ‘온라인 애니메이션 서비스’ 는 모집단수가 명확하지 않아 응답한 업체만을 위주로 산출하였으므로 해당 소분류 산업규모와는 차이가 있을 수 있다. 또한 극장매출액은 2005년과 2006년 기준조사에서는 일괄적으로 7,500원을 적용하였으나, 2007년 기준조사에서는 평균가인 6,247원을 적용하였다. 2008~2009년 기준조사에서는 영화관입장권 통합전산망에 있는 매출금액을 적용하였다.

### ⑦ 방송(독립제작사포함)

방송산업은 방송통신위원회의 방송산업실태조사 보고서와 자체조사한 독립제작사를 포함한 결과이므로, 콘텐츠산업통계에서 제시한 방송산업 규모에서 독립제작사 규모를 제외하면 방송산업 실태조사 보고서와 동일한 값이 나오므로 이용시 유의할 필요가 있다.

### ⑧ 광고

광고산업 사업체수와 사업체구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타날 수 있다. 이는 사업체수가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복계상한 것을 의미하는 것은 아니다.

### ⑨ 캐릭터

2005년 기준조사에서는 ‘캐릭터 상품 유통업’ 은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 이를 조사하였으므로 매출액 규모를 직접비교하는 것은 무리가 있다. 또한 ‘캐릭터 상품 유통업’ 에서 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등)은 조사에서 제외가 되었으므로, 이 부분의 조사가 이루어진다면 캐릭터 상품 유통 산업규모는 더욱 클 것으로 예상되어진다.

### ⑩ 지식정보, 콘텐츠솔루션

지식정보산업과 콘텐츠솔루션산업은 디지털콘텐츠산업통계와 문화산업통계의 통합으로 생긴 산업이며, 콘텐츠산업의 변화에 따라 소분류가 변동될 가능성이 높은 산업이다.



# II

2010 콘텐츠산업통계

## 응답한 사업체 일반현황

01 설립연도 분포

# 01

## 설립연도 분포

조사에 응답한 사업체의 설립연도, 사업체 형태별, 경영형태별 분포 등을 살펴봄으로써 각 문화 산업의 사업체들의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다. 이는 응답한 사업체들만을 대상으로 분석한 것이며, 추정을 통한 결과가 아니므로 실제 콘텐츠산업의 사업체 현황과는 차이가 있으므로 참고자료로만 활용하여야 할 것이다.

### 1.1 응답한 사업체 설립연도 분포

구분		1989년 이전	1990~1999년	2000년 이후	전체*
출판	사업체수	238	532	383	1,153
	비율(%)	20.7	46.1	33.2	100.0
만화	사업체수	28	124	199	351
	비율(%)	8.0	35.3	56.7	100.0
음악	사업체수	30	122	237	389
	비율(%)	7.7	31.4	60.9	100.0
애니메이션	사업체수	5	58	137	200
	비율(%)	2.5	29.0	68.5	100.0
캐릭터	사업체수	17	92	195	304
	비율(%)	5.6	30.3	64.1	100.0
지식정보	사업체수	19	89	175	283
	비율(%)	6.7	31.5	61.8	100.0
콘텐츠솔루션	사업체수	9	28	133	170
	비율(%)	5.3	16.5	78.2	100.0

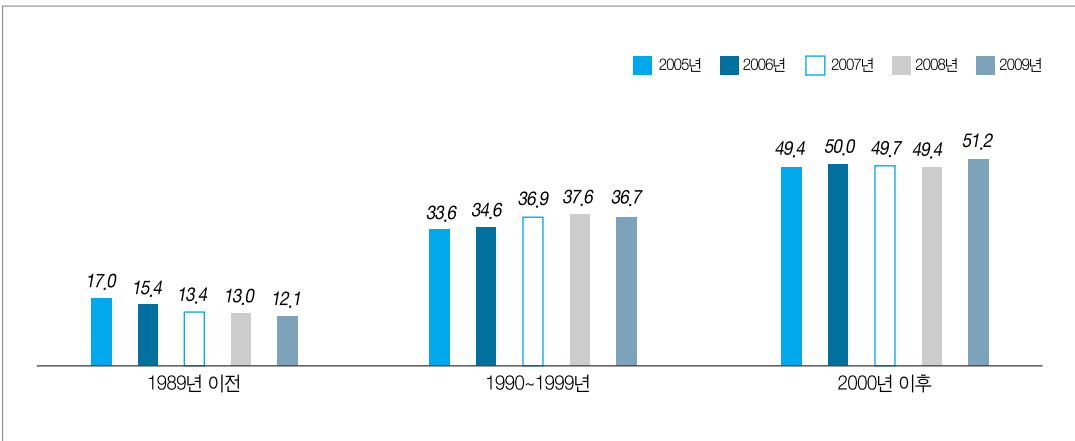


구분		1989년 이전	1990~1999년	2000년 이후	전체*
2009년	사업체수	346	1,045	1,459	2,850
	비율(%)	12.1	36.7	51.2	100.0
2008년	사업체수	330	958	1,259	2,547
	비율(%)	13.0	37.6	49.4	100.0
2007년	사업체수	213	587	790	1,590
	비율(%)	13.4	36.9	49.7	100.0
2006년	사업체수	295	663	959	1,917
	비율(%)	15.4	34.6	50.0	100.0
2005년	사업체수	354	701	1,028	2,083
	비율(%)	17.0	33.6	49.4	100.0

\* 사업체수는 조사대상 사업체중 항목에 응답한 업체수 임

조사에 응답한 사업체의 설립년도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 사업체가 1,459개 (51.2%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 1,045개 (36.7%), 1989년 이전에 설립된 업체가 346개 (12.1%)로 나타났다.

그림 2.1.1 응답한 사업체 설립연도별 분포 (단위 : %)



콘텐츠산업 사업체의 설립년도별 분포를 2005년부터 분석하여보면, 1989년 이전 사업체들의 감소는 지속(2005년 17.0% → 2006년 15.4% → 2007년 13.4% → 2008년 13.0% → 2009년 12.1%)되고 있는 반면에 1990~1999년에 설립된 사업체들의 분포는 2008년까지 지속적으로 증가하다가 2009년 소폭 감소한 것으로 나타났다. 2000년 이후 사업체는 비중은 감소하다가 2009년 소폭 증가한 것으로 나타났다. 이는 신규 사업체수가 증가하였기 때문이다.

## 1.2 응답한 사업체 형태별 분포

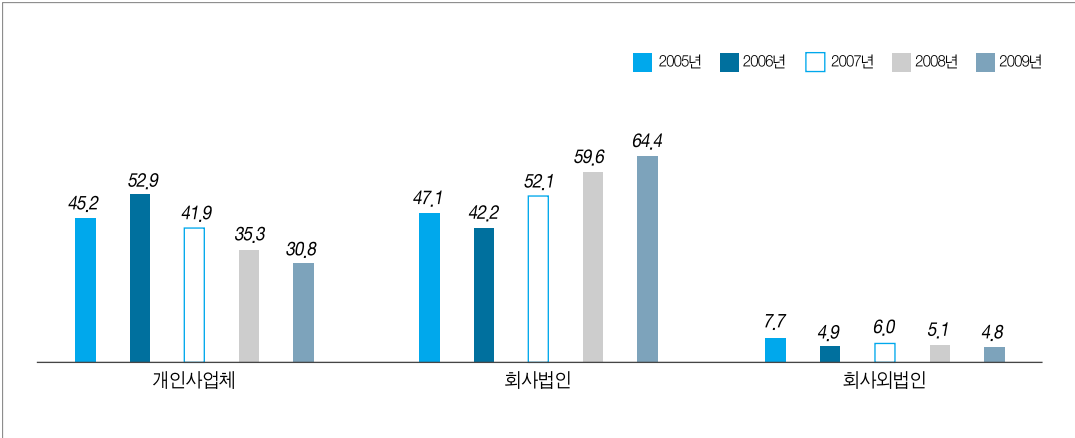
**표 2.1.2 응답한 사업체 형태별 분포** (단위: 개, %)

구분		개인사업체	회사법인	회사외법인	전체
출판	사업체수	457	620	76	1,153
	비율(%)	39.6	53.8	6.6	100.0
만화	사업체수	121	219	11	351
	비율(%)	34.5	62.4	3.1	100.0
음악	사업체수	138	227	24	389
	비율(%)	35.5	58.3	6.2	100.0
애니메이션	사업체수	37	161	2	200
	비율(%)	18.5	80.5	1.0	100.0
캐릭터	사업체수	86	210	8	304
	비율(%)	28.3	69.1	2.6	100.0
지식정보	사업체수	26	245	12	283
	비율(%)	9.2	86.6	4.2	100.0
콘텐츠솔루션	사업체수	12	153	5	170
	비율(%)	7.1	90.0	2.9	100.0
2009년	사업체수	877	1,835	138	2,850
	비율(%)	30.8	64.4	4.8	100.0
2008년	사업체수	899	1,517	131	2,547
	비율(%)	35.3	59.6	5.1	100.0
2007년	사업체수	748	930	107	1,785
	비율(%)	41.9	52.1	6.0	100.0
2006년	사업체수	962	766	89	1,817
	비율(%)	52.9	42.2	4.9	100.0
2005년	사업체수	1,576	1,641	270	3,487
	비율(%)	45.2	47.1	7.7	100.0

조사에 응답한 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사법인이 64.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 개인사업체가 30.8%, 회사외법인이 4.8%로 순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 회사법인 비중은 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 개인사업체 비중은 2005년부터 지속적으로 감소하고 있다. 개인사업체 비중 감소는 오프라인 도소매업을 영위하는 사업체수 감소와 무관하지 않으며, 과거에는 콘텐츠산업을 기획 및 제작하는 사업체들 대부분이 영세한 개인 사업체들이 많았으나 2007년 이후부터 회사법인으로의 전환이 점점 더 이루어지고 있기 때문으로 판단되어진다.

그림 2.1.2 응답한 사업체 형태별 분포

(단위: %)



II 응답한 사업체 일반현황

### 1.3 응답한 사업체 경영형태별 분포

표 2.1.3 응답한 사업체 경영형태별 분포

(단위: 개, %)

구분		창업	동업	가업계승	사업체인수	전문경영인	기타	전체
출판	사업체수	971	3	15	45	82	37	1,153
	비율(%)	84.2	0.3	1.3	3.9	7.1	3.2	100.0
만화	사업체수	287	-	3	41	11	9	351
	비율(%)	81.8	-	0.8	11.7	3.1	2.6	100.0
음악	사업체수	290	7	2	9	69	12	389
	비율(%)	74.6	1.8	0.5	2.3	17.7	3.1	100.0
애니메이션	사업체수	165	1	1	7	23	3	200
	비율(%)	82.5	0.5	0.5	3.5	11.5	1.5	100.0
캐릭터	사업체수	241	3	5	6	37	12	304
	비율(%)	79.3	1.0	1.6	2.0	12.2	3.9	100.0
지식정보	사업체수	265	6	1	2	3	6	283
	비율(%)	93.6	2.1	0.4	0.7	1.1	2.1	100.0
콘텐츠솔루션	사업체수	159	4	-	2	3	2	170
	비율(%)	93.5	2.3	-	1.2	1.8	1.2	100.0
2009년	사업체수	2,378	24	27	112	228	81	2,850
	비율(%)	83.4	0.8	1.0	3.9	8.0	2.9	100
2008년	사업체수	2,066	16	28	114	230	93	2,547
	비율(%)	81.1	0.6	1.1	4.5	9.0	3.7	100.0
2007년	사업체수	1,433	20	24	83	149	61	1,770
	비율(%)	81.0	1.1	1.4	4.7	8.4	3.4	100.0
2006년	사업체수	1,732	21	25	65	121	78	2,042
	비율(%)	84.8	1.1	1.2	3.2	5.9	3.8	100
2005년	사업체수	2,529	20	56	203	156	93	3,057
	비율(%)	82.7	0.7	1.8	6.6	5.1	3.1	100.0

응답한 사업체의 경영형태별 분포를 살펴보면, 창업이 83.4%로 가장 높으며, 전문경영인이 8.0%, 사업체 인수가 3.9%, 기타가 2.9%, 가업계승이 1.0%, 동업이 0.8%순으로 나타났다. 콘텐츠를 영위하는 사업체의 경영형태별 분포는 대체적으로 창업이 많은 편이다. 전문경영인을 통한 사업체 운영도 증가하고 있는 상황이며, 이는 콘텐츠를 영위하는 사업체 중 일부 대형사업체에서 이러한 현상이 증가하고 있다. 향후에도 콘텐츠사업 사업체들의 규모가 커짐에 따라 전문경영인에 대한 필요성이 점점 더 증가할 것으로 예상되어진다.

그림 2.1.3 응답한 사업체 경영형태별 분포

(단위: %)

