

# 02

## 매출액

### 2.1 콘텐츠산업 매출액

2009년 콘텐츠산업 매출액은 69조 4억 원이며 이는 전년대비 4.5%, 연평균증감률은 4.8% 증가한 수치이다. 콘텐츠별로 보면 출판산업이 20조 6,091억 원(29.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 방송산업은 12조 7,689억 원(18.5%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 높은 산업으로 조사되었다. 광고산업은 9조 1,868억 원(13.3%), 게임산업은 6조 5,806억 원(9.5%), 캐릭터산업은 5조 3,582억 원(7.8%), 지식정보산업은 5조 2,551억 원(7.6%), 영화산업은 3조 3,066억 원(4.8%), 음악산업은 2조 7,407억 원(4.0%), 콘텐츠솔루션산업은 2조 363억 원(3.0%), 독립제작사산업은 7,961억 원(1.1%), 애니메이션산업은 4,185억 원(0.6%)으로 조사되었다.

증감률을 보면 대부분의 콘텐츠산업 매출액이 2005년부터 증가하고 오고 있음을 알 수 있다. 특히 캐릭터산업은 2005년부터 평균 26.8% 증가하여 두드러진 증가율을 보이고 있다. 2005년에 2조 758억 원에서 2009년에 5조 3,582억 원으로 약 2.5배 가량 시장이 성장하였다. 또한 게임산업은 전년대비 17.4% 증가한 것으로 나타나 다른 산업과 비교하여 전년대비 시장 성장률이 비교적 큰 것으로 조사되었다.

표 3.2.1 콘텐츠산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	20,609,123	29.9	▽2.1	1.5
만화*	436,235	730,072	761,686	723,286	739,094	1.1	2.2	14.1
음악**	1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	2,740,753	4.0	5.3	11.2
게임	8,679,800	7,448,900	5,143,600	5,604,700	6,580,600	9.5	17.4	▽6.7
영화***	3,282,219	3,622,528	3,183,301	2,885,572	3,306,672	4.8	14.6	0.2
애니메이션****	233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	0.6	3.4	15.7
방송	8,635,200	9,719,862	10,534,374	11,685,533	12,768,963	17.3	9.3	10.3
독립제작사	-	-	-	727,411	796,175	1.1	9.5	-
광고	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	13.3	▽1.3	2.2
캐릭터*****	2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	7.8	5.1	26.8
지식정보	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	7.6	10.0	14.7
콘텐츠솔루션	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	3.0	9.1	12.4
합계	57,258,881	62,768,976	64,414,776	66,012,641	69,000,472	100.0	4.5	4.8

\* 2005년, 2006년 만화매출액은 어린이·학습만화 미포함 매출규모

\*\* 2006년, 2007년 기준조사 음악은 노래연습장, 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP)매출포함

\*\*\* 애니매이션 극장매출액 제외

\*\*\*\* 2006년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사수출액(292백만원)포함, 2005년기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년, 2007년 기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음

\*\*\*\*\* 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

그림 3.2.1 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 백만원)

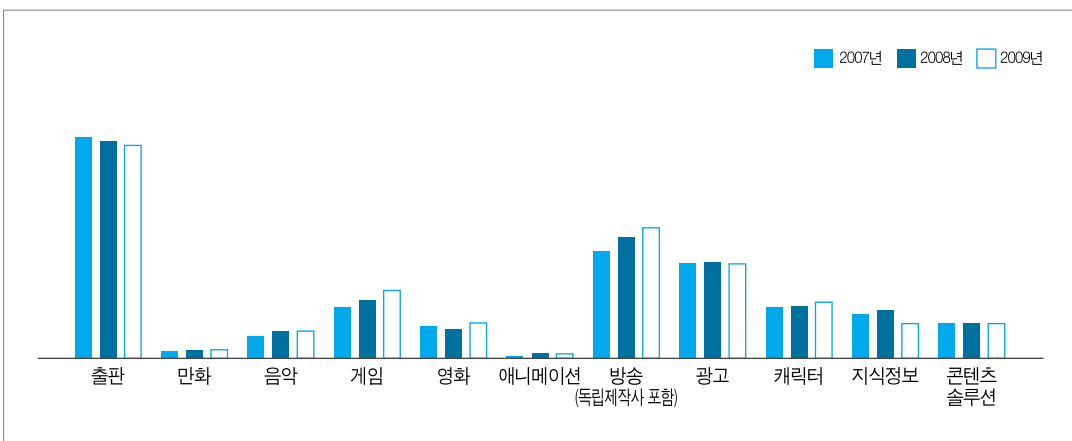
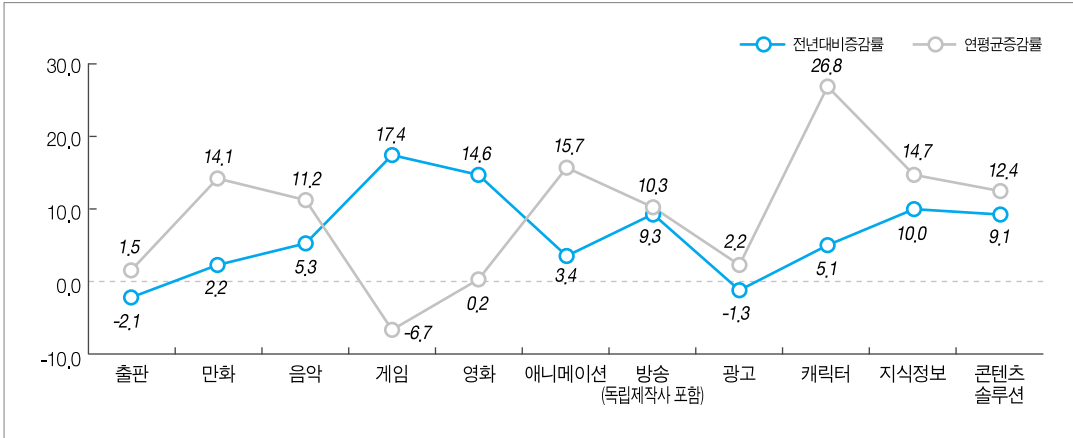


그림 3.2.2 콘텐츠산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 2.1.1. 사업형태별 매출액 현황<sup>1)</sup>

콘텐츠산업의 사업형태별 매출을 보면 유통/배급 매출액이 17조 2,749억 원으로 전체 매출액 중 51.1%를 차지하여 가장 큰 매출규모를 이루고 있다. 그 뒤를 이어 창작 및 제작이 14조 9,391억 원으로 44.2%의 비중을 보였고, 기타 매출은 9,629억 원으로 2.8%를 차지하였다. 단순복제는 3,929억 원으로 1.2%의 비중을 차지하였고 제작지원은 2,494억 원으로 가장 낮은 0.7%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 전체 콘텐츠산업 창작 및 제작 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 출판산업으로 7조 4,157억 원(49.6%)이며, 제작지원은 캐릭터산업이 1,267억 원(50.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 단순복제는 출판산업이 2,136억 원(54.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며 유통/배급과 기타 역시 출판산업이 각각 8조 3,939억 원(48.6%), 4,906억 원(51.0%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 산업으로 조사되었다.

국내 콘텐츠산업은 아래의 수치와 같이 유통/배급과 창작 및 제작 활동 위주의 산업임을 보여주고 있다. 산업별로 사업형태별 매출 비중을 보면 창작 및 제작과 유통시장이 매우 큰 산업임을 더욱 잘 알 수 있다. 유통/배급의 비중이 가장 높은 산업은 출판(50.8%), 만화(54.8%), 음악(74.8%), 캐릭터(51.6%), 지식정보(68.2%)이며, 창작 및 제작의 비중이 가장 높은 산업은 애니메이션(83.7%), 독립제작사(93.7%), 콘텐츠솔루션(96.6%)으로 나타났다. 8개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이고 있다. 사업형태별 매출액에서 유통/배급 시장이 가장 많은 매출비중을 차지하는 여러 요인들 중, 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 공정성 문제를 들 수 있을 것이며 이는 콘텐츠산업 전체의 경쟁력 문제로 이어질 여지가 크다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 기존에 대형 유통/배급 사업체에 수익의 많은 부분이 돌아가는 불균형한 수익구조의 개선이 요구된다. 수익구조의 개선은 창작자들의 창작 역량을 강화시킬 수 있는 또 다른 기회가 될 것이며, 창작자와 유통업체간 상생의

1) 사업형태별 매출액은 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고, 영화 분야를 제외한 결과임.

길을 열 수 있을 것이다. 한편, 스마트 폰, 태블릿 PC의 보급으로 인하여 유통/배급시장의 구조 변화가 일어나게 될 것으로 예상되며, 이는 사용자 누구나 참여하고, 공유하는 오픈 플랫폼 현상으로 확산될 것이다. 이러한 흐름에 발맞추어 콘텐츠산업의 유통/배급 시장에도 대책이 필요한 시점이다.

**표 3.2.2 사업형태별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

산업	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계	구성비(%)
출판	7,415,749	21,116	213,689	8,393,974	490,654	16,535,182	48.9
만화	317,918	3,502	1,034	405,242	11,398	739,094	2.2
음악	349,579	38,979	39,451	2,050,042	262,702	2,740,753	8.1
애니메이션	300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503	1.1
독립제작사	746,184	15,135	-	23,462	11,394	796,175	2.4
캐릭터	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272	15.8
지식정보	1,570,852	12,498	1,268	3,581,762	88,805	5,255,185	15.5
콘텐츠솔루션	1,966,754	20,701	-	19,726	29,181	2,036,362	6.0
합계	14,939,105	249,472	392,978	17,274,978	962,993	33,819,526	100.0
구성비(%)	44.2	0.7	1.2	51.1	2.8	100.0	

사업형태별 연도별 매출액을 살펴보면 유통/배급은 전년대비 4.0% 증가하였으며 연평균증감률은 2.7% 증가하였다. 유통/배급 매출액은 2007년에 16조 3,686억 원, 2008년에 16조 6,087억 원, 그리고 2009년에 17조 2,749억 원으로 꾸준히 증가하였다. 창작 및 제작은 2007년에 13조 9,510억 원에서 2008년에 14조 8,687억 원으로 증가하였으며 2009년에 14조 9,391억 원으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 0.5%, 연평균증감률은 3.5% 증가한 수치이다. 제작지원은 전년대비 0.3%, 연평균증감률은 16.8% 증가하였으며 단순복제는 전년대비 8.3% 감소하였으나 연평균증감률은 3.1% 증가하였다. 또한 기타는 전년대비 5.8% 증가하였으며 연평균증감률은 11.0% 감소하였다.

**표 3.2.3 사업형태별 연도별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2007년	13,951,058	182,744	370,016	16,368,612	1,216,125	32,088,555
비중(%)	43.5	0.6	1.1	51.0	3.8	100.0
2008년	14,868,727	248,663	428,596	16,608,758	910,551	33,065,295
비중(%)	45.0	0.7	1.3	50.2	2.8	100.0
2009년	14,939,105	249,472	392,978	17,274,978	962,993	33,819,526
비중(%)	44.2	0.7	1.2	51.1	2.8	100.0
전년대비증감률(%)	0.5	0.3	▽8.3	4.0	5.8	2.3
연평균증감률(%)	3.5	16.8	3.1	2.7	▽11.0	2.7

그림 3.2.3 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

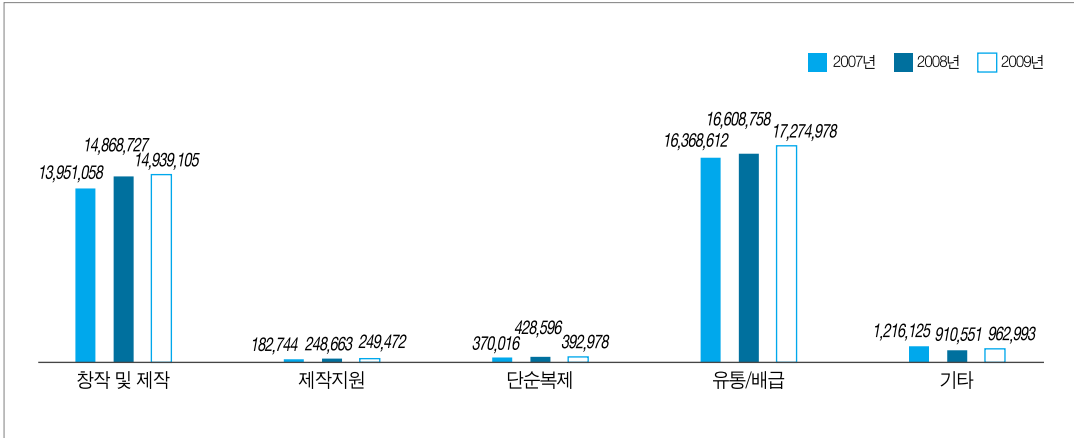
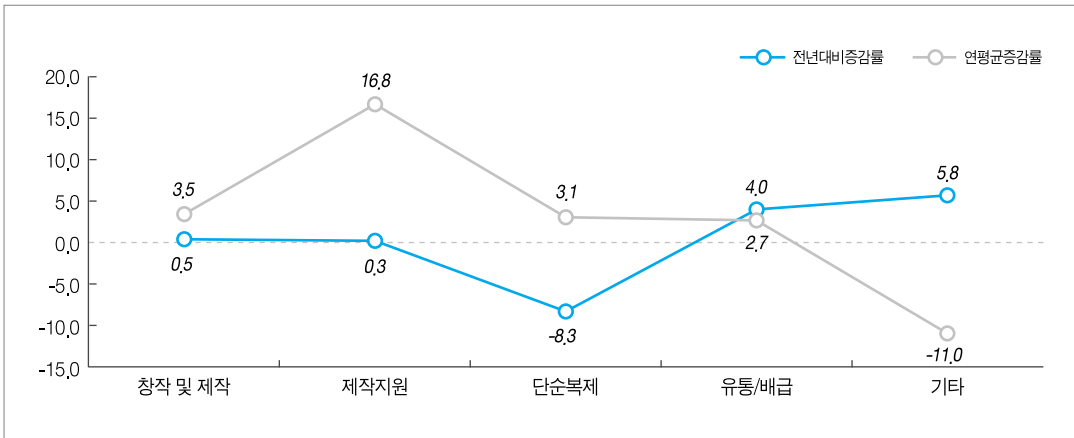


그림 3.2.4 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 2.1.2. 지역별 매출액 현황<sup>2)</sup>

2009년 콘텐츠산업 지역별 매출을 보면 서울이 32조 8,589억 원(72.5%)으로 가장 큰 매출비중을 보이고 있다. 경기도는 5조 9,204억 원(13.1%)으로 서울 다음으로 높은 매출액을 발생시키는 지역으로 조사되었다. 부산은 1조 1,050억 원(2.4%)이며 대구는 9,554억 원(2.1%)으로 나타났다. 이 외에 지역에서는 매출액의 2%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중현상이 나타나고 있음을 보여주고 있다. 인적, 물적자원의 집결지인 수도권에 콘텐츠사업체들이 집중되어 있으므로 매출액 또한 사업체들이 집결된 지역 중심으로 집중되어 있다. 사업체들이 수도권에 집중되어 있는것은 지방에서 사업을 영위하는 것에 한계가 있으며, 여러 자원조달에 어려움이 있다는 것을 반증한다. 단기간에 수도권에 있는 사업체들의 이전은 어려움이 따르므로, 현재 지방에서 사업을 영위하는 사업체를 위한 보조 및 지원정책이 필요할 것으로 생각된다.

2) 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

표 3.2.4 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	구성비 (%)
서울	10,547,078	348,861	1,375,330	2,461,105	245,121	8,613,806	2,728,588	692,903	4,349,655	1,496,520	32,858,967	72.5
부산	482,488	24,706	118,493	61,719	12,318	89,277	220,092	5,796	48,900	41,231	1,105,020	2.4
대구	344,052	11,272	105,446	72,456	6,563	161,322	175,544	3,729	38,816	36,285	955,485	2.1
인천	210,481	13,923	106,519	21,829	4,982	15,038	151,094	2,887	37,333	36,137	600,223	1.3
광주	189,923	8,278	56,724	55,297	10,331	21,346	100,707	4,132	28,486	29,121	504,345	1.1
대전	179,409	9,965	56,093	18,704	2,040	52,895	110,295	1,096	35,730	26,393	492,620	1.1
울산	75,223	5,053	43,878	2,698	-	2,812	50,053	432	15,244	12,135	207,528	0.5
경기도	2,790,996	225,725	421,025	319,847	60,576	144,667	1,130,149	79,869	533,966	213,655	5,920,475	13.1
강원도	59,897	5,022	47,220	28,431	5,139	23,159	48,688	1,835	17,869	19,326	256,586	0.6
충북	67,386	5,720	50,068	78,834	3,668	4,964	98,796	998	26,150	21,335	357,919	0.8
충남	95,222	5,957	59,065	9,254	1,629	8,607	58,513	683	25,023	19,662	283,615	0.6
전북	65,076	4,550	42,030	50,913	3,328	16,231	71,629	172	18,917	18,335	291,181	0.6
전남	33,405	4,294	46,644	28,754	296	6,361	39,948	365	17,079	16,215	193,361	0.4
경북	208,622	8,674	84,752	55,815	-	7,305	85,508	597	25,959	21,285	498,517	1.1
경남	163,490	9,277	90,701	84,412	1,885	11,681	128,553	446	30,283	23,112	543,840	1.2
제주도	38,994	1,476	16,498	12,747	627	7,407	160,115	235	5,775	5,615	249,489	0.6
합계	15,551,742	692,753	2,720,486	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	45,319,171	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 33조 6,941억 원, 2008년에 33조 5,198억 원, 그리고 2009년에 32조 8,589억 원으로 조사되어 매출액의 감소가 지속되고 있으며 이는 전년대비 2.0%, 연평균 1.2% 감소한 수치이다. 6개시는 2007년에 4조 6,037억 원에서 2008년에 4조 2,150억 원으로 감소한 후에 2009년에 3조 8,652억 원으로 다시 감소하여 전년대비 8.3%, 연평균 8.4%의 감소율을 나타냈다. 9개도는 2007년에 8조 8,762억 원에서 2008년에 9조 6,643억 원으로 증가하였지만 2009년에 다시 8조 5,949억 원으로 감소하였다. 이는 전년대비 11.1%, 연평균 1.6% 감소한 수치이다.

표 3.2.5 연도별 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	33,694,199	33,519,896	32,858,967	▽2.0	▽1.2
부산	1,473,648	1,257,329	1,105,020	▽12.1	▽13.4
대구	989,647	894,692	955,485	6.8	▽1.7
인천	623,973	659,687	600,223	▽9.0	▽1.9
광주	662,089	574,156	504,345	▽12.2	▽12.7
대전	576,643	565,345	492,620	▽12.9	▽7.6
울산	277,708	263,883	207,528	▽21.4	▽13.6
경기도	6,049,774	6,567,895	5,920,475	▽9.9	▽1.1
강원도	249,653	265,245	256,586	▽3.3	1.4
충청북도	319,817	560,478	357,919	▽36.1	5.8
충청남도	327,196	379,943	283,615	▽25.4	▽6.9
전라북도	342,026	309,265	291,181	▽5.8	▽7.7
전라남도	203,220	199,631	193,361	▽3.1	▽2.5

구분	2007년	2008	2009	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
경상북도	483,514	539,543	498,517	▽7.6	1.5
경상남도	687,196	599,220	543,840	▽9.2	▽11.0
제주도	213,893	243,177	249,489	2.6	8.0
합계	47,174,196	47,399,385	45,319,171	▽4.4	▽2.0

그림 3.2.5 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

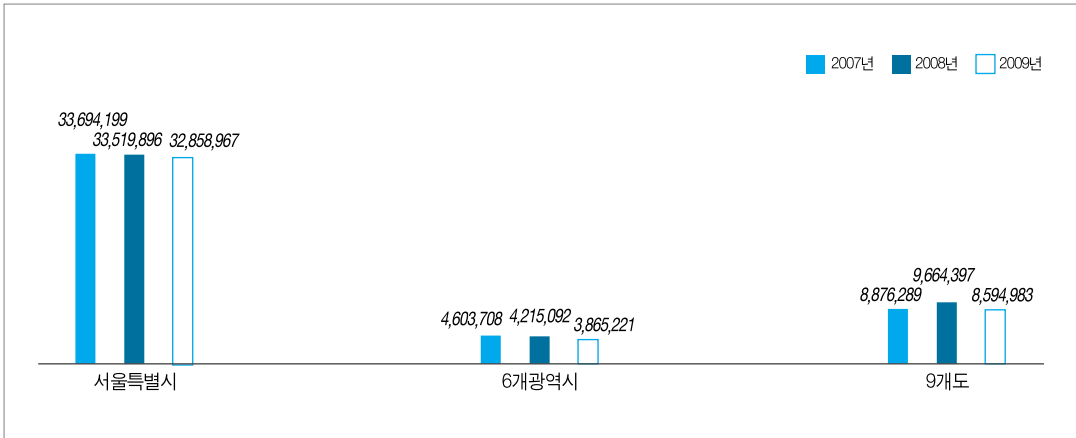
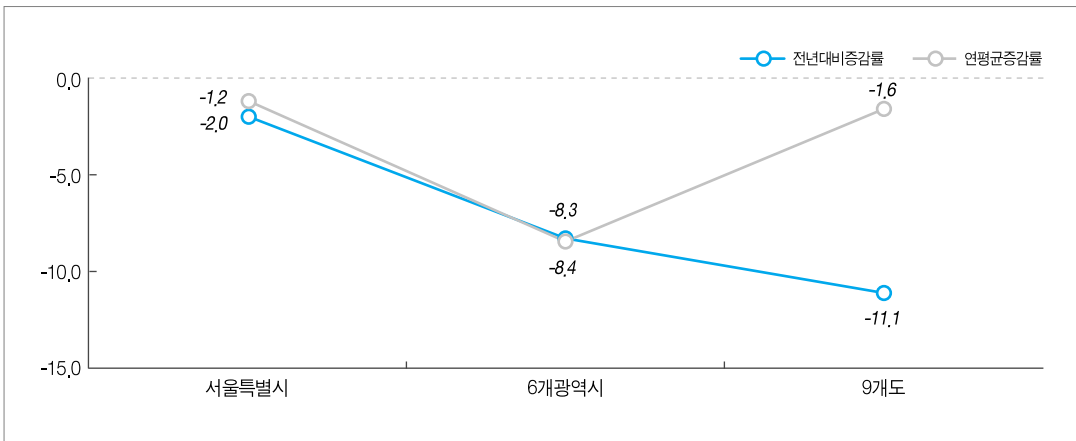


그림 3.2.6 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황<sup>3)</sup>

콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상이 25조 322억 원(54.0%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있으며 10~100억 원 미만은 15조 6,720억 원(33.8%), 1~10억 원 미만은 3조 8,696억 원(8.3%), 1억 원 미만은 1조 7,952억 원(3.9%)으로 나타났다.

3) 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

연도별로 보면 100억 원 이상은 전년대비 0.2% 증가하였으며 연평균증감률은 1.6% 증가하였고, 10~100억 원 미만은 전년대비 5.5%, 연평균증감률은 1.7% 증가하였다. 1~10억 원 미만은 전년대비 3.7%, 연평균증감률은 2.2% 증가하였으며 1억 원 미만은 전년대비 1.6%, 연평균증감률은 5.7% 증가한 것으로 조사되었다.

**표 3.2.6 매출액 규모별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
출판	121,031	1,750,257	5,853,974	8,809,920	16,535,182
만화	133,969	177,259	264,109	163,757	739,094
음악	1,268,243	202,142	504,119	766,249	2,740,753
영화	74,395	183,773	1,500,730	1,603,917	3,362,815
애니메이션	2,855	73,857	171,100	110,691	358,503
광고	82,234	568,343	1,970,603	6,565,698	9,186,878
캐릭터	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
독립제작사	4,836	99,852	265,378	426,109	796,175
지식정보	43,607	196,487	1,927,487	3,087,604	5,255,185
콘텐츠솔루션	49,910	248,295	1,016,711	721,446	2,036,362
합계	1,795,297	3,869,643	15,672,049	25,032,230	46,369,219
구성비(%)	3.9	8.3	33.8	54.0	100.0

**표 3.2.7 매출액 규모별 연도별 매출액 현황** (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	1,605,920	3,705,063	15,145,473	24,271,294	44,727,750
비중(%)	3.6	8.3	33.9	54.2	100.0
2008년	1,766,203	3,730,166	14,860,359	24,979,826	45,336,554
비중(%)	3.9	8.2	32.8	55.1	100.0
2009년	1,795,297	3,869,643	15,672,049	25,032,230	46,369,219
비중(%)	3.9	8.3	33.8	54.0	100.0
전년대비증감률(%)	1.6	3.7	5.5	0.2	2.3
연평균증감률(%)	5.7	2.2	1.7	1.6	1.8

**그림 3.2.7 매출액 규모별 매출액 현황** (단위 : 백만원)

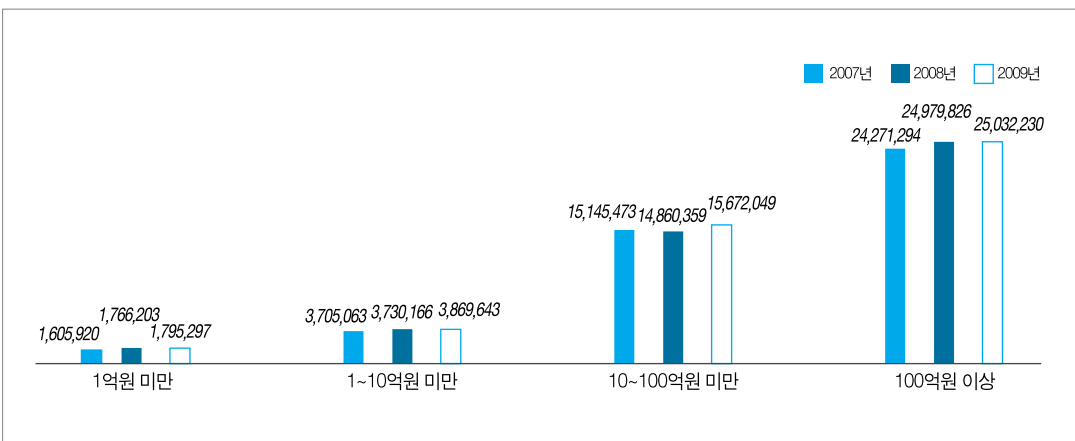
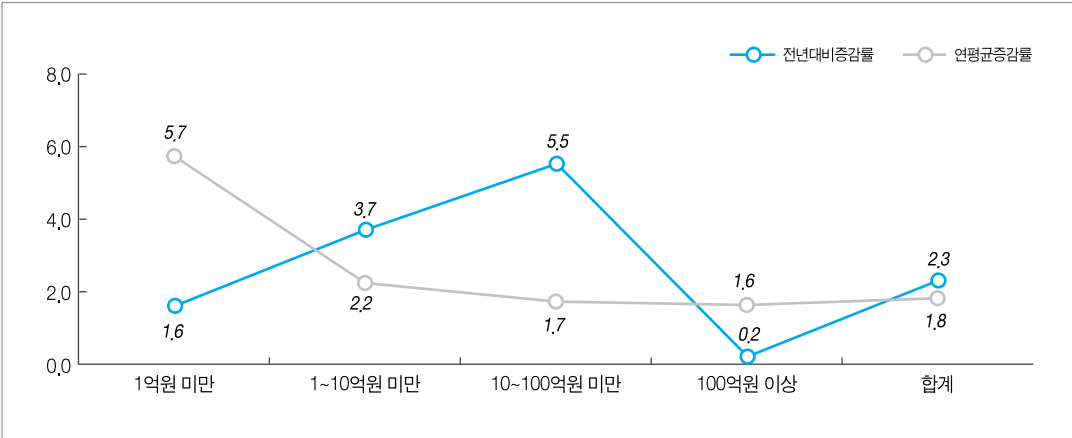




그림 3.2.8 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황<sup>4)</sup>

콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 보면 100인 이상이 15조 1,513억 원(32.7%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하였다. 그 다음은 10~49인이 13조 871억 원(28.2%), 50~99인이 8조 9,208억 원(19.3%), 1~4인은 4조 7,919억 원(10.3%), 5~9인은 4조 4,179억 원(9.5%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 100인 이상은 전년 대비 2.7% 감소하였으나 연평균증감률은 2.3% 증가하였으며 50~99인은 전년 대비 0.1%, 연평균증감률은 5.7% 증가하였다. 10~49인은 전년 대비 7.1% 증가하였으나 연평균증감률은 0.6% 감소하였고, 5~9인은 전년 대비 13.4%, 연평균증감률은 5.2% 증가하였다. 1~4인은 전년 대비 1.0% 증가하였으나 연평균증감률은 2.2% 감소한 것으로 나타났다.

표 3.2.8 종사자 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
출판	1,691,166	1,776,861	4,039,416	2,914,881	6,112,858	16,535,182
만화	392,404	147,255	159,880	39,555	-	739,094
음악	1,425,225	269,632	561,285	240,042	244,569	2,740,753
영화	228,000	545,581	1,520,187	360,187	708,860	3,362,815
애니메이션	38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503
광고	470,307	813,769	2,884,262	1,729,465	3,289,075	9,186,878
캐릭터	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
독립제작사	39,612	60,768	265,331	352,127	78,337	796,175
지식정보	85,506	315,795	915,407	1,045,589	2,892,888	5,255,185
콘텐츠솔루션	129,182	201,454	585,587	448,385	671,754	2,036,362
합계	4,791,927	4,417,928	13,087,195	8,920,835	15,151,334	46,369,219
구성비(%)	10.3	9.5	28.2	19.3	32.7	100.0

4) 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

**표 3.2.9 종사자 규모별 연도별 매출액 현황**

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	5,011,851	3,992,059	13,257,323	7,983,482	14,483,035	44,727,750
비중(%)	11.2	8.9	29.6	17.9	32.4	100.0
2008년	4,744,626	3,895,060	12,215,642	8,911,715	15,569,511	45,336,554
비중(%)	10.5	8.6	26.9	19.7	34.3	100.0
2009년	4,791,927	4,417,928	13,087,195	8,920,835	15,151,334	46,369,219
비중(%)	10.3	9.5	28.2	19.3	32.7	100.0
전년대비증감률(%)	1.0	13.4	7.1	0.1	▽2.7	2.3
연평균증감률(%)	▽2.2	5.2	▽0.6	5.7	2.3	1.8

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

콘텐츠산업 매출액 중 대형기업 비중이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 55.0%를 차지하고 있으며, 다음으로 출판산업이 37.0%, 광고산업이 35.8%, 콘텐츠솔루션이 33.0%순으로 나타났으며, 반대로 소형기업 비중이 가장 높은 산업은 53.1%를 차지한 만화산업(서적 및 잡지류 소매업 포함)으로 나타났다. 음악산업(노래연습장포함) 또한 52.0%가 소형기업인 것으로 분석되었다.

콘텐츠산업은 전반적으로 중소형기업 비중이 37.8%로 가장 높으며, 특히, 영화와 애니메이션이 각각 61.4%와 60.0%로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

콘텐츠산업의 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황을 살펴보면, 소형기업은 매출액이 전년대비 1.0%로 증가하였으나, 연평균 2.2%로 감소하여 유일하게 감소한 것으로 나타났다. 중소형기업은 전년대비 8.7%로 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 분석되었으며, 연평균이 가장 많이 증가한 규모는 중형기업인 것으로 나타났다.

**표 3.2.10 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출 분석**

(단위 : 백만원, %)

연도별	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
1~4인	1,691,166	392,404	1,425,225	228,000	38,461	470,307	292,064	39,612	85,506	129,182	4,791,927
소형기업 비중(%)	10.2	53.1	52.0	6.8	10.7	5.1	5.5	5.0	1.6	6.3	10.3
5~9인	1,776,861	147,255	269,632	545,581	50,345	813,769	236,468	60,768	315,795	201,454	4,417,928
10~49인	4,039,416	159,880	561,285	1,520,187	164,656	2,884,262	1,991,184	265,331	915,407	585,587	13,087,195
중소형기업 비중(%)	35.2	41.6	30.3	61.4	60.0	40.3	41.6	41.0	23.4	38.6	37.8
50~99인	2,914,881	39,555	240,042	360,187	93,699	1,729,465	1,696,905	352,127	1,045,589	448,385	8,920,835
중형기업 비중(%)	17.6	5.4	8.8	10.7	26.1	18.8	31.7	44.2	19.9	22.0	19.2
100인 이상	6,112,858	-	244,569	708,860	11,342	3,289,075	1,141,651	78,337	2,892,888	671,754	15,151,334
대형기업 비중(%)	37.0	-	8.9	21.1	3.2	35.8	21.3	9.8	55.0	33.0	32.7
합계	16,535,182	739,094	2,740,753	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	46,369,219

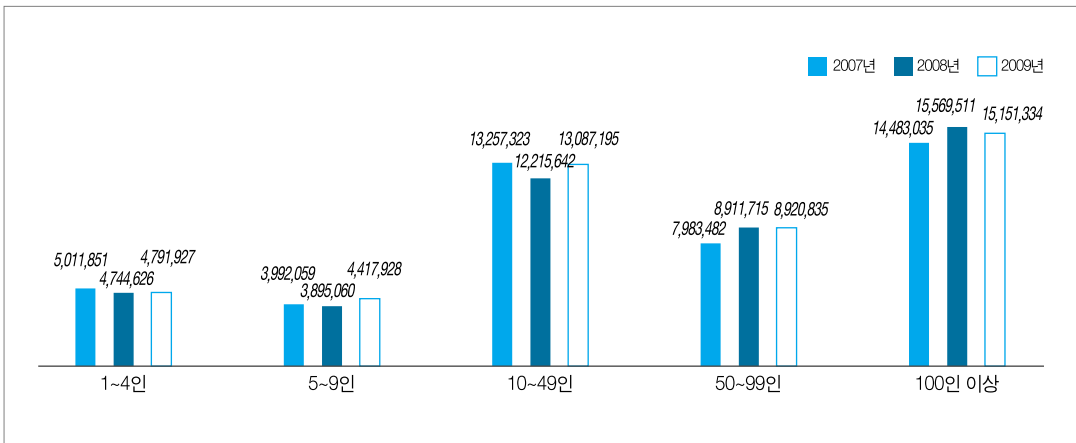
**표 3.2.11 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황**

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인 (소형기업)	5~49 (중소형기업)	50~99인 (중형기업)	100인 이상 (대형기업)	합계
2007년	5,011,851	17,249,382	7,983,482	14,483,035	44,727,750
비중(%)	11.2	38.6	17.8	32.4	100.0
2008년	4,744,626	16,110,702	8,911,715	15,569,511	45,336,554
비중(%)	10.5	35.5	19.7	34.3	100.0
2009년	4,791,927	17,505,123	8,920,835	15,151,334	46,369,219
비중(%)	10.3	37.8	19.2	32.7	100.0
전년대비증감률(%)	1.0	8.7	0.1	▽2.7	2.3
연평균증감률(%)	▽2.2	0.7	5.7	2.3	1.8

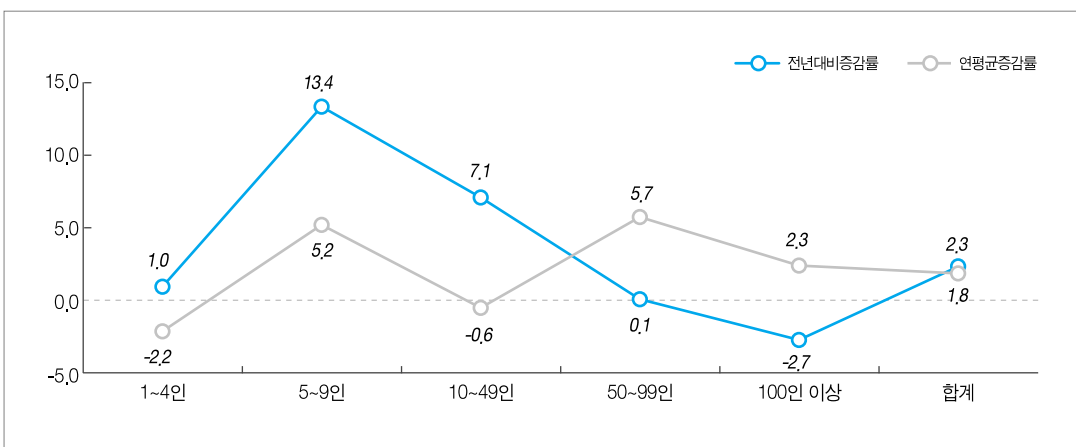
**그림 3.2.9 종사자 규모별 매출액 현황**

(단위 : 백만원)



**그림 3.2.10 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률**

(단위 : %)



### 2.1.5. 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모

콘텐츠산업의 온라인 및 디지털 콘텐츠 2009년 매출규모를 산출한 결과 15조 1,559억 원인 것으로 나타났다. 이러한 매출규모는 2008년 대비 11.3% 증가하였으며 2005년부터 매 해 평균 15.9% 증가한 것으로 나타났다.

한편, 지식정보는 5조 2,551억 원(34.7%)으로 가장 큰 온라인 디지털 콘텐츠 매출액을 보였고, 게임은 4조 5,720억 원(30.2%)으로 그 뒤를 이었다. 또한 전년대비 온라인 디지털 콘텐츠 매출이 가장 큰 성장을 한 산업은 게임 산업으로 전년대비 27.4% 증가(2008년 3조 5,884억 원, 2009년 4조 5,720억 원)하였고, 연평균 12.5% 증가하여 적지 않은 증가세를 이어오고 있다. 반대로 영화 산업의 경우는 2005년에 1,468억 원에서 2008년에 185억 원으로 지속적인 감소세를 이어왔으며 이러한 이유로 인하여 연평균 37.6% 감소한 수치를 보이고 있으나, 2009년에 223억 원으로 다시 증가하여 전년대비 20.3% 증가하였다.

표 3.2.12 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	136,785	676,405*	812,184	954,654	1,149,481	7.6	20.4	70.3
만화	31,903	75,587**	86,423	86,800	100,892	0.6	16.2	33.4
음악	267,245	368,293	441,566	543,079	589,868	3.9	8.6	21.9
게임	2,855,100	2,879,600	2,982,400	3,588,400	4,572,000	30.2	27.4	12.5
영화	146,820	90,350	38,225	18,560	22,324	0.1	20.3	▽37.6
애니메이션	-	7,795	9,504	10,287	7,810	0.1	▽24.1	-
방송(독립제작사 제외)	368,900	484,962	515,721	523,370	543,957	3.6	3.9	10.2
광고	274,892	780,996	841,094	1,248,097	878,088	5.8	▽29.6	33.7
지식정보	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	34.7	10.0	14.7
콘텐츠솔루션	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	13.4	9.1	12.4
합계	8,397,514	10,373,483	11,704,258	13,616,677	15,155,967	100.0	11.3	15.9

\* 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

\*\* 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

표 3.2.13 전체 매출액 규모 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출 규모 비교

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체매출액	57,258,881	62,768,976	64,414,776	66,012,641	69,000,472	4.5	4.8
온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모	8,397,514	10,373,483	11,704,258	13,616,677	15,155,967	11.3	15.9
비중(%)	14.7	16.5	18.2	20.6	22.0	-	-

그림 3.2.11 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원)

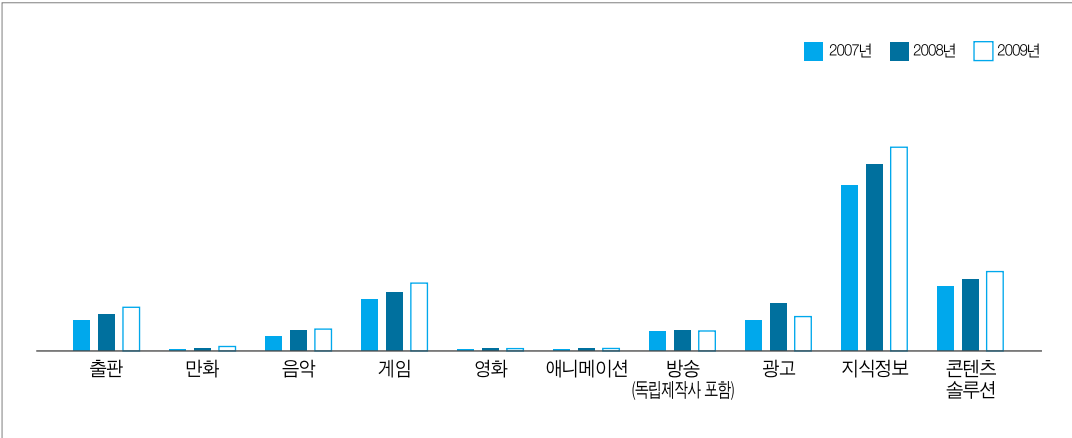
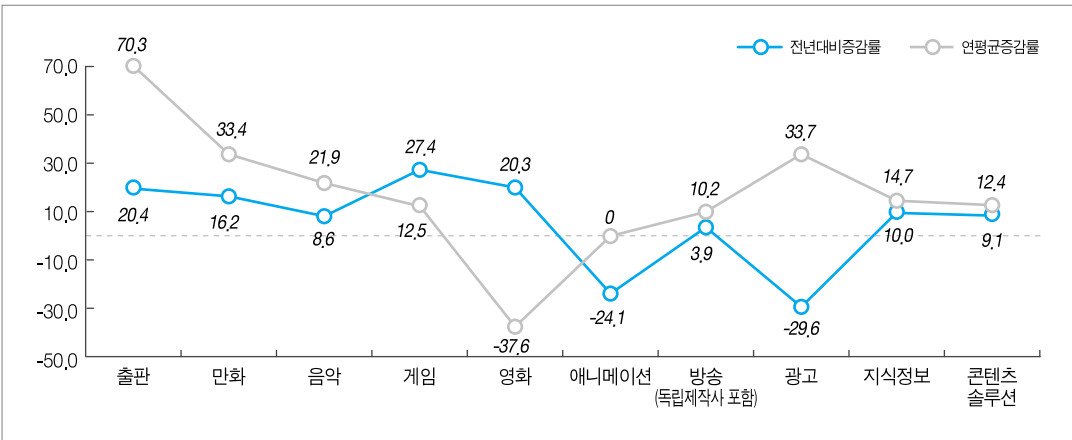


그림 3.2.12 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 2.1.6. 유통(소매 및 서비스) 매출 현황

콘텐츠산업의 유통(소매 및 서비스) 매출현황을 살펴보면 오프라인 서비스 매출액이 8조 7,877억 원으로 전체의 41.7%를 차지하고 있으며, 다음으로 오프라인 소매 매출액이 6조 1,197억 원으로 전체의 29.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 전반적으로 유통(소매 및 서비스) 매출액은 증가 추세에 있으며, 특히 온라인 서비스의 매출액 증가(2006년 2조 9,604억 원 → 2007년 3조 3,608억 원 → 2008년 4조 1,349억 원 → 2009년 5조 1,013억 원)가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 온라인 서비스 위주 산업인 지식정보산업의 성장에 기인한 것이다. 오프라인 서비스 매출규모는 2007년부터 증가(2007년 7조 3,658억 원 → 2008년 7조 9,775억 원 → 2009년 8조 7,877억 원)하고 있다. 오프라인 서비스 매출규모가 2005년(11조 903억 원), 2006년(9조 8,292억 원)에 비해서 적은 이유는 전국적으로 큰 이슈가 되었던 바다이야기 사건 때문 이다. 오프라인 서비스 매출액 증가 가장 큰 폭으로 증가한 것은 극장 운영업(2005년 1조 742억 원 → 2009년 1조 5,886억 원)으로 파악되었다. 이에 반해 오프라인 소매업은 2007년부터 지속적으로 하락하고 있는 것으로 분석 되었으며, 유일하게 전년대비 하락 한 것으로 나타났다. 이러한 현상은 지속될 것으로 생각되어진다.

표 3.2.14 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
소매	오프라인	4,531,613	6,074,958	6,374,719	6,226,162	6,119,798	29.1	▽1.7	7.8
	온라인	-	639,777	758,124	891,793	1,050,048	5.0	17.7	-
	소계	4,531,613	6,714,735	7,132,843	7,117,955	7,169,846	34.1	0.7	12.2
서비스	오프라인	11,090,385	9,829,252	7,365,869	7,977,529	8,787,741	41.7	10.2	▽5.7
	온라인	2,960,460	3,360,837	4,134,962	4,592,242	5,101,348	24.2	11.1	14.6
	소계	14,050,845	13,190,089	11,500,831	12,569,771	13,889,089	65.9	10.5	▽0.3
합계		18,582,458	19,904,824	18,633,674	19,687,726	21,058,935	100.0	7.0	3.2

### 2.1.7. 라이선스 매출 현황

콘텐츠산업의 라이선스 매출은 2조 3,223억 원으로 6.1%의 비중을 차지하며 라이선스 외는 35조 6,311억 원으로 93.9%의 비중을 차지하였다. 산업별로 보면 출판산업의 라이선스는 1조 1,689억 원(5.7%), 라이선스 외 매출은 19조 4,401억 원(94.3%)으로 나타났고, 만화산업의 라이선스는 1,362억 원(18.4%), 라이선스 외 매출은 6,028억 원(81.6%)으로 조사되었다. 한편, 애니메이션 산업의 라이선스 매출액 비중이 22.7%(951억 원)로 가장 큰 것으로 나타났다.

표 3.2.15 라이선스 매출 현황

(단위 : 백만원)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	독립제작사	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
라이선스	1,168,987	136,259	228,819	95,153	8,235	313,774	159,389	211,737	2,322,353
라이선스외	19,440,136	602,835	2,511,934	323,417	787,940	5,044,498	5,095,796	1,824,625	35,631,181
합계	20,609,123	739,094	2,740,753	418,570	796,175	5,358,272	5,255,185	2,036,362	37,953,534

표 3.2.16 라이선스 매출 현황 비중

(단위 : %)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	독립제작사	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
라이선스	5.7	18.4	8.3	22.7	1.0	5.9	3.0	10.4	6.1
라이선스외	94.3	81.6	91.7	77.3	99.0	94.1	97.0	89.6	93.9
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

그림 3.2.13 라이선스 매출 현황

(단위 : 백만원)

