

03

부가가치

부가가치(value added)는 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한하지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정하는 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치는 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 콘텐츠산업통계에서는 한국은행 기업경영분석통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업의 실태조사를 통해 조사를 실시하였고, 직접조사 하지 않는 3개 산업은 한국은행 기업경영분석 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 10개 산업의 실태조사를 통해 [2010년 한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 2개 산업(게임, 광고)은 [2010년 한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

3.1 부가가치 산출방법

표 3.3.1 연도별 기준조사 부가가치 산출방법		
구분	해당 산업	산출방법
2005년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+ 조세공과(기타)
	3개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)
2006년	6개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+ 조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송위원회) 인용
	4개 산업(영화, 방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)
2007년~2009년	8개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+ 조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송통신위원회) 인용
	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율(한국은행 기업경영분석 이용 산출)

※ 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용

3.2 콘텐츠산업 부가가치

콘텐츠산업 부가가치를 보면 28조 5,153억 원으로 나타났으며 부가가치율은 41.33%로 조사되었다. 전체 부가가치의 구성비를 보면 출판이 8조 7,362억 원(30.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 5조 1,653억 원(18.1%), 광고는 3조 4,450억 원(12.1%), 게임이 3조 3,488억 원(11.8%), 지식정보는 2조 2,376억 원(7.9%), 캐릭터는 2조 2,027억 원(7.7%), 영화가 1조 878억 원(3.8%), 음악이 1조 227억 원(3.6%), 콘텐츠솔루션이 8,027억 원(2.8%), 독립제작사가 3,283억 원(1.2%), 만화가 2,908억 원(1.0%), 애니메이션이 1,752억 원(0.6%)으로 나타났다.

한편, 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 50.89%의 부가가치율을 기록하였으며, 지식정보산업의 부가가치율은 42.58%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 기록하였다. 전체 부가가치율을 보면 2007년에 40.29%, 2008년에 39.56%, 그리고 2009년에 41.33%로 2007년과 2008년보다 높게 나타났으며, 이는 향후에 콘텐츠산업이 고부가가치의 산업으로 성장할 수 있는 잠재력을 가진 산업으로서 부가가치와 부가가치율의 증가가 이루어질 수 있을 것으로 기대가 모아진다.

표 3.3.2 콘텐츠산업 부가가치

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년		2006년		2007년		2008년		2009년		구성비 (%)
	부가가치	부가가치율(%)	부가가치	부가가치율(%)	부가가치	부가가치율(%)	부가가치	부가가치율(%)	부가가치	부가가치율(%)	
출판	6,945,633	35.82	6,337,507	31.88	8,949,107	41.44	8,972,761	42.62	8,736,207	42.39	30.6
만화	154,667	35.45	264,505	36.23	282,052	37.03	283,600	39.21	290,833	39.35	1.0
음악*	572,760	32.00	765,297	31.87	787,709	33.41	946,635	36.38	1,022,766	37.32	3.6
게임	4,381,563	50.48	3,655,175	49.07	2,487,445	48.36	2,808,000	50.10	3,348,867	50.89	11.8
영화**	841,233	25.63	1,752,217	48.37	880,819	27.67	349,442	12.11	1,087,895	32.90	3.8
애니메이션	42,214	18.05	70,333	30.96	122,506	39.37	167,287	41.33	175,213	41.86	0.6
방송	2,834,073	32.82	3,972,844	40.87	4,267,646	40.51	3,870,377	33.08	5,165,349	40.45	18.1
독립제작사	-	-	-	-	-	-	295,838	40.67	328,343	41.24	1.2
광고	2,693,689	32.00	3,343,592	36.67	4,002,168	42.42	4,062,666	43.63	3,445,079	37.50	12.1
캐릭터***	501,386	24.15	1,238,309	27.21	1,801,217	35.21	1,956,376	38.37	2,202,786	41.11	7.7
지식정보****	1,206,897	39.69	1,393,658	40.19	1,729,680	40.25	1,964,438	41.12	2,237,658	42.58	7.9
콘텐츠솔루션	476,538	37.38	583,269	37.83	642,524	38.25	731,698	39.21	802,734	39.42	2.8
합계	20,650,653	36.07	23,376,706	37.24	25,952,873	40.29	26,113,280	39.56	28,515,387	41.33	100.0

* 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)매출포함

** 애니메이션 극장매출액 제외

*** 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

**** 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년, 2007년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외 시켰음

그림 3.3.1 콘텐츠산업 부가가치 현황

(단위 : 백만원)

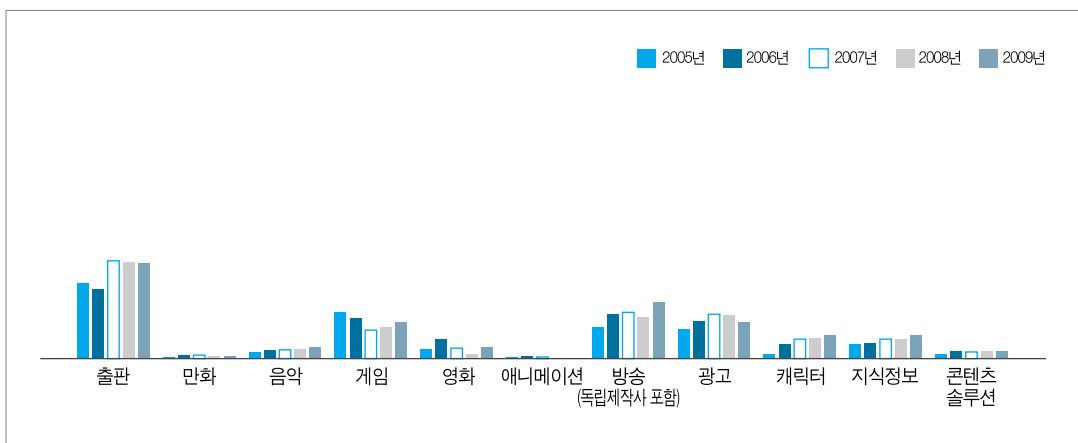


그림 3.3.2 콘텐츠산업 부가가치액증감률 및 연평균증감률

(단위: %)

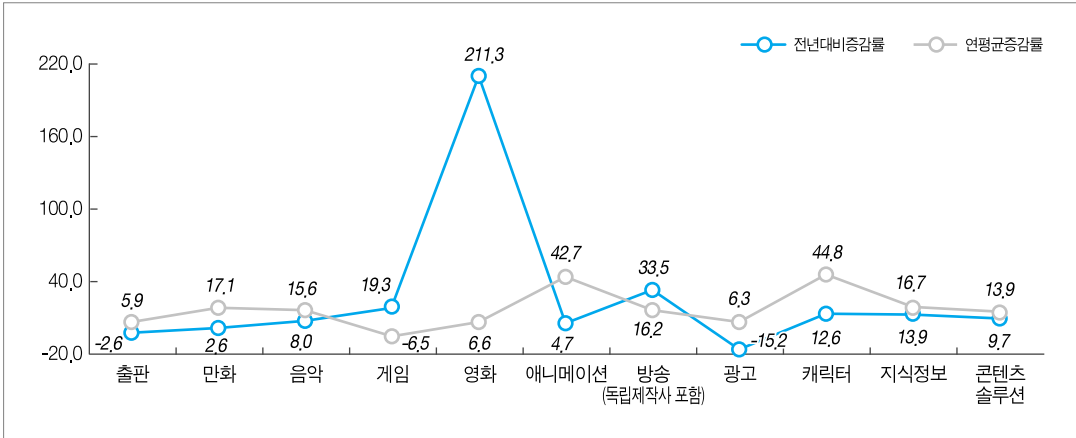


표 3.3.3 GDP 대비 부가가치액 비중

(단위: 억원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
부가가치액(억원)	206,506	233,767	259,528	261,132	285,153
GDP(억원)	8,652,409	9,087,438	9,750,130	10,264,518	10,630,591
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.39	2.57	2.66	2.54	2.68

3.3 부가가치 구성비

콘텐츠산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 인건비로 10조 1,502억 원(64.3%)이며 전년대비 5.4% 증가, 연평균증감률 7.8% 증가하였다. 경상이익은 2조 5,526억 원(16.1%)으로 인건비 다음으로 높은 비중을 차지하였고, 감가상각비는 1조 2,031억 원(7.6%)으로 나타났다. 임차료는 8,499억 원(5.4%)이며 순금융비용은 6,363억 원(4.0%), 그리고 조세공과는 4,041억 원(2.6%)으로 조사되었다.

표 3.3.4 콘텐츠산업 부가가치 구성비

(단위: 백만원, %)

구분	경상이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세공과	합계
출판	1,458,953	5,661,048	305,767	614,062	471,763	224,614	8,736,207
만화	15,958	228,016	9,597	10,761	18,067	8,434	290,833
음악	121,869	622,796	49,024	136,005	69,571	23,501	1,022,766
애니메이션	23,528	120,148	6,683	15,718	4,631	4,505	175,213
캐릭터	306,540	1,381,930	151,384	197,370	96,615	68,947	2,202,786
독립제작사	-8,796	205,526	45,331	59,066	20,325	6,891	328,343
지식정보	549,725	1,349,885	25,465	119,316	141,532	51,735	2,237,658
콘텐츠솔루션	84,895	580,882	43,099	50,823	27,494	15,541	802,734
합계	2,552,672	10,150,231	636,350	1,203,121	849,998	404,168	15,796,540
구성비(%)	16.1	64.3	4.0	7.6	5.4	2.6	100.0

연도별로 부가가치 구성비를 보면 유일하게 경상이익이 감소하고 있는 것으로 나타났다. 2007년 에 2조 9,814억 원(20.8%)에서 2008년에 2조 7,185억 원(17.7%)으로 감소하였으며 2009년에 2조 5,526억 원(16.2%)으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 6.1% 감소하였으며 연평균증감률은 7.5% 감소한 수치이다. 인건비는 전년대비 5.4%, 연평균증감률은 7.8% 증가하였으며, 순금융비용은 전년대비 3.9%, 연평균증감률은 14.8% 증가하였다. 감가상각비는 전년대비 3.4%, 연평균증감률은 11.4% 증가하였으며 임차료는 전년대비 2.0% 증가하였으며 연평균증감률은 4.3% 증가하였다. 조세공과는 전년대비 11.5% 증가하였으며 연평균증감률은 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

표 3.3.5 연도별 부가가치 구성비 (단위 : 백만원, %)

구분	경상이익	인건비	순금융 비용	감가 상각비	임차료	조세공과	합계
2007년	2,981,472	8,732,728	482,624	969,818	781,241	366,912	14,314,795
비중(%)	20.8	61.0	3.4	6.8	5.4	2.6	100.0
2008년	2,718,537	9,629,012	612,234	1,163,081	833,235	362,529	15,318,628
비중(%)	17.7	62.9	4.0	7.6	5.4	2.4	100.0
2009년	2,552,672	10,150,231	636,350	1,203,121	849,998	404,168	15,796,540
비중(%)	16.2	64.3	4.0	7.6	5.4	2.5	100.0
전년대비증감률(%)	▽6.1	5.4	3.9	3.4	2.0	11.5	3.1
연평균증감률(%)	▽7.5	7.8	14.8	11.4	4.3	5.0	5.0

그림 3.3.3 콘텐츠산업 부가가치 구성비 (단위 : 백만원)

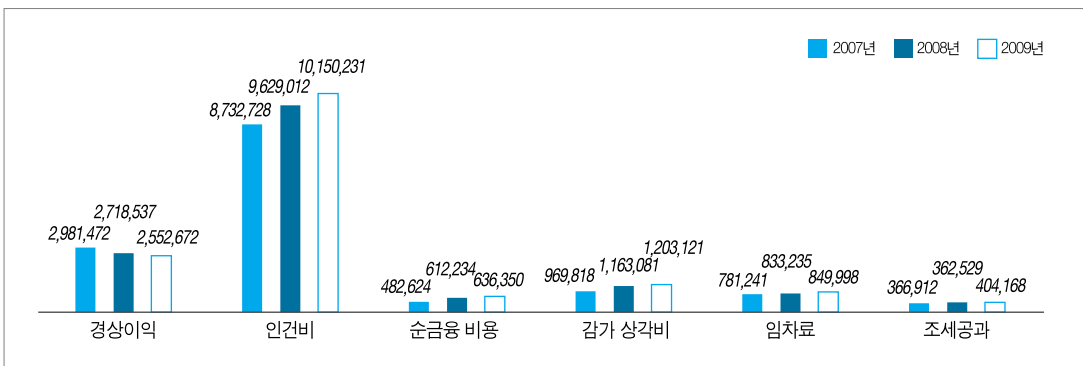


그림 3.3.4 콘텐츠산업 부가가치 구성비 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)

