

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Ⅱ. 2010년 4분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

2.2 2010년 4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '10년 4분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 8조 8,500억 원으로 3분기 대비 약 2.9%로 증가하였으며, 소매업이 1조 7,622억 원으로 3분기 대비 약 2.4%로 증가, 도매업은 1조 1,909억 원으로 3분기 대비 약 5.0%로 증가, 오프라인 서비스업은 1조 3,033억 원으로 3분기 대비 약 1.1%로 증가, 온라인 서비스업은 1조 6,962억 원으로 3분기 대비 약 1.9%로 감소한 것으로 추정됨

※ 오프라인 서비스업 정의

- 출판산업(서적임대), 만화산업(만화임대(대본소), 서적임대(만화부분)), 게임산업(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 영화산업(극장상영 DVD/VHS 상영 DVD/VHS 대여), 애니메이션산업(극장상영)

※ 온라인 서비스업 정의

- 출판산업(인터넷전자출판서비스업), 만화산업(모바일만화서비스업 인터넷만화서비스업), 음악산업(인터넷음악서비스업, 모바일음악서비스업), 지식정보산업(포털 및 매개정보서비스업)
- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조1,036억 원으로 3분기 대비 약 0.9%로 증가, 소매업이 1조 2,463억 원으로 3분기 대비 약 2.7%로 증가한 것으로 조사됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 865억 원으로 3분기 대비 약 3.2%로 증가, 소매업이 546억 원으로 3분기 대비 약 8.6%로 증가한 것으로 추정됨

- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 오프라인 서비스업이 3,625억 원으로 3분기 대비 약 12.9%로 증가, 기획 및 제작이 3,123억 원으로 3분기 대비 약 6.0%로 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 5,259억 원으로 3분기 대비 약 4.9%로 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,126억 원으로 3분기 대비 약 11.5%로 감소, 방송산업은 기획 및 제작이 1,963억 원으로 3분기 대비 약 13.2%로 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 2,558억 원으로 3분기 대비 약 3.1%로 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 8,912억 원으로 3분기 대비 약 5.0%로 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 2,893억 원으로 3분기 대비 약 19.0%로 증가, 콘텐츠솔루션 기획 및 제작이 5,873억 원으로 3분기 대비 1.9%로 증가한 것으로 추정됨

<표 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작					도매업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	3,092,857	2,999,295	3,075,375	3,103,663	0.9%	735,496	703,134	711,366	739,325	3.9%
만화	79,015	74,938	83,888	86,592	3.2%	19,171	18,369	18,225	19,358	6.2%
음악	206,829	263,394	294,589	312,367	6.0%	16,196	16,455	16,332	17,116	4.8%
게임	1,463,237	1,384,182	1,454,501	1,525,986	4.9%	-	-	-	-	-
영화	365,565	417,373	353,280	312,691	-11.5%	163,265	129,975	123,697	114,533	-7.4%
애니메이션	84,059	77,624	81,012	88,623	9.4%	3,016	2,971	2,966	3,029	2.1%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	13.2%	-	-	-	-	-
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	2.7%	-	-	-	-	-
캐릭터	688,664	700,784	848,435	891,252	5.0%	255,277	261,302	262,118	297,553	13.5%
지식정보	239,525	304,373	293,225	339,321	15.7%	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	1.9%	-	-	-	-	-
합계	8,167,551	8,431,484	8,602,513	8,850,003	2.9%	1,192,421	1,132,206	1,134,704	1,190,914	5.0%

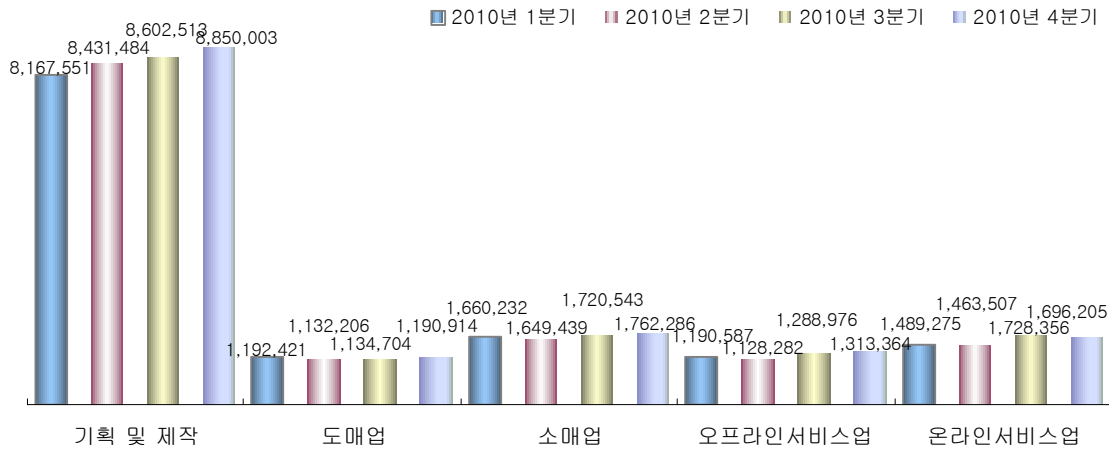
산업명	소매업					오프라인 서비스업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	1,221,442	1,205,930	1,213,685	1,246,321	2.7%	11,863	11,012	11,038	10,897	-1.3%
만화	51,812	49,920	50,368	54,692	8.6%	17,215	15,942	16,831	17,032	1.2%
음악	22,536	22,563	22,137	22,427	1.3%	315,184	319,740	321,176	362,597	12.9%
게임	-	-	-	-	-	509,115	500,256	502,337	513,859	2.3%
영화	10,821	8,281	7,968	7,593	-4.7%	321,801	253,032	378,747	366,458	-3.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	15,409	28,300	58,847	42,521	-27.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	353,621	362,745	426,385	431,253	1.1%	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,660,232	1,649,439	1,720,543	1,762,286	2.4%	1,190,587	1,128,282	1,288,976	1,313,364	1.1%

산업명	온라인 서비스업					합계				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	13,357	13,850	14,362	14,697	2.3%	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	1.8%
만화	9,125	9,091	9,139	9,268	1.4%	176,338	168,260	178,451	186,942	4.8%
음악	97,953	110,063	132,698	136,553	2.9%	658,698	732,215	786,932	851,060	8.1%
게임	-	-	-	-	-	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	4.2%
영화	-	-	-	-	-	861,452	808,661	863,692	801,275	-7.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	102,484	108,895	142,825	134,173	-6.1%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	168,392	175,035	173,362	196,324	13.2%
광고	-	-	-	-	-	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	2.7%
캐릭터	-	-	-	-	-	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5.4%
지식정보	1,368,840	1,330,503	1,572,157	1,535,687	-2.3%	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	0.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	503,875	538,236	576,325	587,325	1.9%
합계	1,489,275	1,463,507	1,728,356	1,696,205	-1.9%	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	2.3%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함,
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약매달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원)



- '10년 4분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면 기획 및 제작이 27만 6,232명으로 3분기 대비 약 0.3%로 증가, 오프라인 서비스업이 10만 8,236명으로 3분기 대비 약 0.0%로 정체, 소매업이 3만 4,055명으로 3분기 대비 약 0.6%로 감소, 도매업이 1만 6,616명으로 3분기 대비 약 1.3%로 감소, 온라인 서비스업이 3만 9,528명으로 3분기 대비 약 0.7%로 증가한 것으로 추정됨
 - 출판산업은 기획 및 제작이 16만 7,532명으로 3분기 대비 57명 감소, 소매업이 2만 4,351명으로 3분기 대비 약 1.5%로 감소, 도매업이 9,867명으로 3분기 대비 약 2.6%로 감소한 것으로 나타남
 - 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,249명으로 3분기 대비 2명 감소, 소매업이 2,966명으로 3분기 대비 약 0.2%로 감소, 기획 및 제작이 2,816명으로 3분기 대비 약 1.1%로 감소한 것으로 파악됨
 - 음악산업은 기획 및 제작이 7,523명으로 3분기 대비 약 0.5%로 증가, 게임 산업은 기획 및 제작이 3만 8,416명으로 3분기 대비 약 0.4% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,658명으로 3분기 대비 약 2.8%로 감소한 것으로 나타남

- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,193명으로 3분기 대비 약0.6%로 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,632명으로 3분기 대비 약 1.2%로 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 4,987명으로 3분기 대비 약 0.9%로 감소한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,005명으로 3분기 대비 약2.9%로 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 10,598명으로 3분기 대비 약 1.1%로 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 8,872명으로 3분기 대비 약1.9% 증가한 것으로 추정됨

<표 II-3> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작					도매업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	168,502	167,633	167,589	167,532	0.0%	10,125	10,053	10,128	9,867	-2.6%
만화	2,695	2,855	2,847	2,816	-1.1%	745	712	733	726	-1.0%
음악	7,359	7,461	7,485	7,523	0.5%	341	352	353	349	-1.1%
게임	36,642	38,026	38,253	38,416	0.4%	-	-	-	-	-
영화	3,551	3,689	3,765	3,658	-2.8%	1,693	1,656	1,659	1,638	-1.3%
애니메이션	3,935	4,059	4,167	4,193	0.6%	71	69	69	69	0.0%
방송 (독립제작사)	4,641	4,725	4,689	4,632	-1.2%	-	-	-	-	-
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	-0.9%	-	-	-	-	-
캐릭터	12,543	12,526	12,638	13,005	2.9%	3,765	3,886	3,893	3,967	1.9%
지식정보	10,185	10,517	10,482	10,598	1.1%	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	1.9%	-	-	-	-	-
합계	273,328	274,984	275,470	276,232	0.3%	16,740	16,728	16,835	16,616	-1.3%

산업명	소매업					오프라인 서비스업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	24,796	24,697	24,732	24,351	-1.5%	2,231	2,287	2,291	2,286	-0.2%
만화	2,985	2,961	2,971	2,966	-0.2%	4,306	4,253	4,251	4,249	0.0%
음악	453	457	462	459	-0.6%	67,306	67,631	67,616	67,632	0.0%
게임	-	-	-	-	-	10,316	10,342	10,432	10,418	-0.1%
영화	186	172	172	171	-0.6%	23,985	23,695	23,712	23,651	-0.3%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송 (독립제작사)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	5,689	5,896	5,936	6,108	2.9%	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	34,109	34,183	34,273	34,055	-0.6%	108,144	108,208	108,302	108,236	0.0%

산업명	온라인 서비스업					합계				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	345	368	372	396	6.5%	205,999	205,038	205,112	204,432	-0.3%
만화	305	303	304	311	2.3%	11,036	11,084	11,106	11,068	-0.3%
음악	1,568	1,701	1,712	1,793	4.7%	77,027	77,602	77,628	77,756	0.2%
게임	-	-	-	-	-	46,958	48,368	48,685	48,834	-0.3%
영화	-	-	-	-	-	29,415	29,212	29,308	29,118	-0.6%
애니메이션	-	-	-	-	-	4,006	4,128	4,236	4,262	0.6%
방송 (독립제작사)	-	-	-	-	-	4,641	4,725	4,689	4,632	-1.2%
광고	-	-	-	-	-	4,963	5,061	5,032	4,987	-0.9%
캐릭터	-	-	-	-	-	21,997	22,308	22,467	23,080	2.7%
지식정보	37,212	37,369	37,431	37,028	1.1%	47,397	47,886	47,913	47,626	0.6%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	18,312	18,432	18,523	18,872	1.9%
합계	39,430	39,741	39,819	39,528	0.7%	471,751	473,844	474,699	474,667	0.0%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함,
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-3> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)

