



IV

2010 콘텐츠산업통계

콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

1. 출판산업
2. 만화산업
3. 음악산업
4. 게임산업
5. 영화산업
6. 애니메이션산업
7. 방송산업
8. 광고산업
9. 캐릭터산업
10. 지식정보산업
11. 콘텐츠솔루션산업

01

출판산업

표 4.1.1 출판산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
출판업	서적출판업	신문 및 잡지, 교과서(학습서적), 정기 간행물을 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, 순간, 월간으로 발행(기관지, 전문지, 일반상업지)하는 사업체
	잡지 및 정기 간행물 발행업	전문 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 계간, 연간 등의 정기 간행물, 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
출판 도소매업	인쇄업	외부자료 인공(사업체기초통계 및 광업·제조업통계)
	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체
	서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체
온라인 출판 유통업	계약배달 판매업(신문배달판매)	외부자료 인공(사업체기초통계)
	인터넷/모바일 전자출판제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 혹은 플레이어를 설치 또는 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체(e-book제작 등)
	인터넷/모바일 전자출판서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체
출판임대업	인터넷서점(만화제외)	외부자료 인공(사이버쇼핑물통계)
	서적임대(만화제외)	각종 서적, 정기 간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체

1.1 출판산업 전체요약

2009년 출판산업의 업체수는 28,474개이며, 종사자는 20만6,926명으로 나타났다. 매출액은 20조6,091억 원이며 부가가치는 8조7,362억 원이었고, 부가가치율은 42.39%인 것으로 조사되었다. 수출액은 2억5,076만 달러이며 수입액은 그보다 높은 3억4,833만 달러인 것으로 조사되었다.

출판산업은 2005년 약 33,909개 사업체에서 2009년 약 28,474개 사업체로 연평균 4.3% 감소하였으며, 종사자수도 연평균 0.9% 감소한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며 연평균증감률이 약 5.9% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2006년 이후 증가하다가 2009년에는 소폭 감소한 것으로 나타났다.

구분	사업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	▽2.7	▽1.5	▽2.1	▽2.6	▽0.5	▽3.6	▽5.5
연평균증감률(%)	▽4.3	▽0.9	1.5	5.9	4.3	7.0	10.7

구분	사업체수	매출액	종사자수*	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액	
출판업	서적출판업	2,032	1,429,598	10,057	704	142
	교과서 및 학습서적 출판업	659	2,352,449	13,038	3,570	180
	신문발행업	387	2,589,128	16,937	6,690	153
	잡지 및 정기 간행물 발행업	1,088	1,006,885	9,425	925	107
	정기광고 간행물 발행업	357	420,268	5,526	1,177	76
	기타인쇄물출판업	221	232,346	1,178	1,051	197
	출판업 합계	4,744	8,030,674	56,161	1,693	143
출판 도소매업	인쇄업	13,532	4,073,941	53,816	301	76
	서적 및 잡지류 도매업	1,899	3,156,547	11,327	1,662	279
	서적 및 잡지류 소매업	5,221	4,149,611	21,054	795	197
	출판도소매업 합계	7,120	7,306,158	32,381	1,026	226
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	136	97,829	1,165	719	84
	인터넷/모바일 전자출판서비스업**	38	68,212	319	1,795	214
	인터넷서점(만화제외)	-	983,440	8,917	-	110
	온라인출판유통업 합계	174	1,149,481	10,401	954	111
출판임대업	서적임대(만화제외)	2,904	48,869	2,198	17	22
	출판임대업 합계	2,904	48,869	2,198	17	22
전체 평균	28,474	20,609,123	154,957	724***	133	

* 계약배달직 종사자수 제외
 ** 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 *** 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값

2009년에도 출판산업 오프라인 도소매업은 침체를 벗어나지 못하고 있는 실정이며, 반면 온라인 도소매업은 지속적인 성장을 하고 있는 상황이다. 이로 인해 오프라인 도소매업에 종사하는 종사자 수가 지속적으로 감소하고 있으며, 사업체 또한 감소하고 있는 것으로 나타났다. 특별한 조치가 없

는 한 이러한 현상은 지속적으로 이루어질 것으로 생각되어진다. 또한 e-book산업은 생각보다 큰 폭으로 증가하고 있지 않다. 이는 저작권을 소유한 출판사들과 유통업체간의 이익에 따른 배분과 제작에 따른 수익성이 담보되고 있지 않기 때문인 것으로 판단되어진다. 출판산업은 당분간 이러한 과도기적 성격(오프라인 도소매 · 온라인 도소매, e-book산업 소폭 증가)의 상황이 언제까지 지속 될 것인가가 관건이며, 이에 따른 오프라인 도소매업 정체 또는 하락을 맞을 수 있는 극복방안(불법 복제 근절)과 e-book산업의 활성화를 위한 정책적 지원이 지속되어야 할 것으로 생각되어진다.

출판산업의 1인당 평균 매출액은 1억3천3백만원이며, 사업체당 평균 매출액은 7억2천4백만원으로 나타났다. 서적출판업 1인당 평균 매출액은 1억4천2백만원이며, 교과서 및 학습서적 출판업은 1억8천만원으로 나타났다. 출판산업 사업체당 평균 매출액 중 신문발행업이 약 66억 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 교과서 및 학습서적 출판업이 35억7천만원인 것으로 나타났다. 인터넷/모바일 전자출판서비스업은 약 17억 원으로 분석되었다. 출판산업 서적임대업의 사업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액에서 만화를 제외하고 살펴보면, 사업체당 평균 매출액은 1천7백만원이며, 1인당 평균 매출액은 2천2백만원으로 전년도대비 사업체당 평균 매출액은 약 7천만원 증가하였으며 1인당 평균 매출액은 약 1백만원이 증가한 것으로 나타났다.

1.2 출판산업 매출액

2009년 출판산업 전체 매출액은 20조 6,091억 원으로 전년대비 2.1% 감소하였으며 연평균 2.3% 감소하였다.

연도별 전체 매출액 추이를 보면 2007년에 21조 5,955억 원에서 2008년에 21조 529억 원, 2009년에 20조 6,091억 원으로 꾸준히 감소하고 있다. 중분류별로 매출액을 보면 출판업이 8조 306억 원(39.0%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 출판 도소매업은 7조 3,061억 원(35.4%)으로 출판업 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 인쇄업은 4조 739억 원(19.8%)이며 온라인출판 유통업은 1조 1,494억 원(5.6%)으로 조사되었다. 출판임대업은 488억 원(0.2%)으로 매출 비중이 가장 낮은 것으로 나타났다.

중분류 매출액을 연도별로 보면 온라인출판 유통업이 2007년에 8,121억 원에서 2008년에 9,546억 원, 2009년에 1조 1,494억 원으로 가장 큰 성장 폭을 보였다. 이는 전년대비 20.4% 증가하였으며 연평균증감률은 19.0% 증가한 수치이다. 출판임대업은 2007년과 2008년에 각각 482억 원, 483억 원, 그리고 2009년에 488억 원으로 전년대비 1.2% 증가하였으며 연평균증감률은 0.7% 증가하여 매우 미미한 증가율을 보이고 있다. 한편 출판업은 2007년에 9조 1,952억 원, 2008년에 8조 3,829억 원, 2009년에 8조 306억 원으로 지속적인 감소추세에 있으며 이는 전년대비 4.2%, 연평균 증감률은 6.5% 감소한 수치로 보이며 다른 중분류에 비하여 가장 큰 감소폭을 보였다. 출판 도소매업 또한 2007년부터 매출액 감소가 이어지고 있다. 2007년에 7조 9,098억 원에서 2008년에 7조 5,598억 원으로 감소 후, 2009년에 7조 3,061억 원으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 3.4% 감소하였고 연평균증감률은 3.9% 감소한 수치이다.

추정된 매출규모에서도 보여주듯 출판산업의 불황이 지속되면서 출판 생산자와 유통자 그리고

소비시장이 위축되고 있는 실정이다. 불황의 영향으로 출판 종수가 감소하였으며, 다양한 분야의 출판물보다 위험부담이 적은 장르의 출판물 위주의 발행이 주를 이루고 있다. 불황의 연쇄적 반응으로 인하여 출판 전체의 경쟁력 손실이 우려되는 상황 속에서 위기를 기회로 삼아 재도약하기 위한 노력들이 필요하다. 이를 위하여 먼저, 독특한 콘텐츠의 개발이 필요하며, 그 결과를 얻기 위해서는 도서출판과 관련된 투자와 연구가 선행되어야 한다. 또한 인력들의 전문성을 얻기 위한 교육, 보조 등 정부차원에서의 지원이 요구 될 것이다.

한편, 추정된 수치를 보면 출판산업의 전반적 불황에도 불구하고, 온라인출판유통업의 증가가 두드러지는 것을 알 수 있다. 이는 서적의 온라인 판매가 오프라인 서적보다 가격이 저렴하다는 이점과 편리함, 배송기간의 단축 등 사용자들의 편의가 증대되는 것으로 보인다. 이러한 온라인출판유통업 시장 성장은 더욱 커질 것으로 전망된다. 이와 더불어 아이패드 등의 전자 단말기로 촉발된 전자책 보급과 확산은 온라인출판유통 시장 성장의 견인차역할을 할 것으로 기대된다. 그러나 국내 전자책 시장은 선진국과 비교하여 아직 초기 단계로 볼 수 있다. 국내 전자책 시장 성장을 위해서는 먼저, 기존의 서적들을 전자책으로 전환하는 과정에서 발생하는 절차적 어려움을 해결하기 위한 정책적 보조가 필요하다. 기존 종이서적들을 전자책으로 변환하는데 소요되는 시간을 단축시키는 것이 전자책 시장의 부족한 콘텐츠를 보강할 수 있는 하나의 해결책이 될 것이다. 세계의 전자출판 시장 급성장에 발맞추어, 우리나라에도 전자출판의 수요는 앞으로 더욱 커질 것으로 예상되며, 출판산업 내에 핵심산업으로 성장할 수 있도록 준비와 노력이 요구될 것이다.

표 4.1.4 출판산업 업종별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
출판업	서적출판업	3,969,761	1,444,999	1,429,598	6.9	▽1.1	▽2.4
	교과서 및 학습서적 출판업		2,130,956	2,352,449	11.4	10.4	
	신문발행업	3,279,487	3,075,201	2,589,128	12.6	▽15.8	▽11.1
	잡지 및 정기 간행물 발행업	1,161,977	1,080,190	1,006,885	4.9	▽6.8	▽6.9
	정기광고 간행물 발행업	405,551	417,555	420,268	2.0	0.6	1.8
	기타오디오기록 매체 출판업	6,357	-	-	-	-	-
	기타인쇄물출판업	372,128	234,080	232,346	1.2	▽0.7	▽21.0
출판업 합계	9,195,261	8,382,981	8,030,674	39.0	▽4.2	▽6.5	
인쇄업*	3,630,037	4,107,153	4,073,941	19.8	▽0.8	5.9	
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3,474,553	3,225,862	3,156,547	15.3	▽2.1	▽4.7
	서적 및 잡지류 소매업	4,435,285	4,333,975	4,149,611	20.1	▽4.3	▽3.3
	출판도소매업 합계	7,909,838	7,559,837	7,306,158	35.4	▽3.4	▽3.9
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	101,466	71,175	97,829	0.5	37.4	27.9
	인터넷/모바일 전자출판서비스업**		47,702	68,212	0.3	43.0	
	인터넷서점(만화제외)	710,718	835,777	983,440	4.8	17.7	17.6
	온라인출판유통업 합계	812,184	954,654	1,149,481	5.6	20.4	19.0
출판 임대업	서적임대(만화제외)	48,219	48,311	48,869	0.2	1.2	0.7
	출판임대업 합계	48,219	48,311	48,869	0.2	1.2	0.7
합계	21,595,539	21,052,936	20,609,123	100.0	▽2.1	▽2.3	

* 인쇄업(통계청 광업제조업 통계인용자료)

** 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

그림 4.1.1 출판산업 중분류별 매출액 (단위 : 백만원)

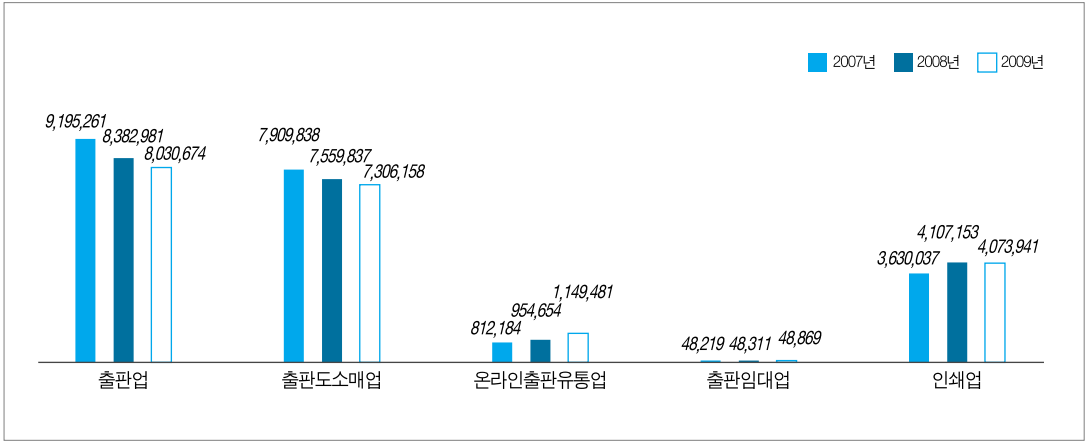
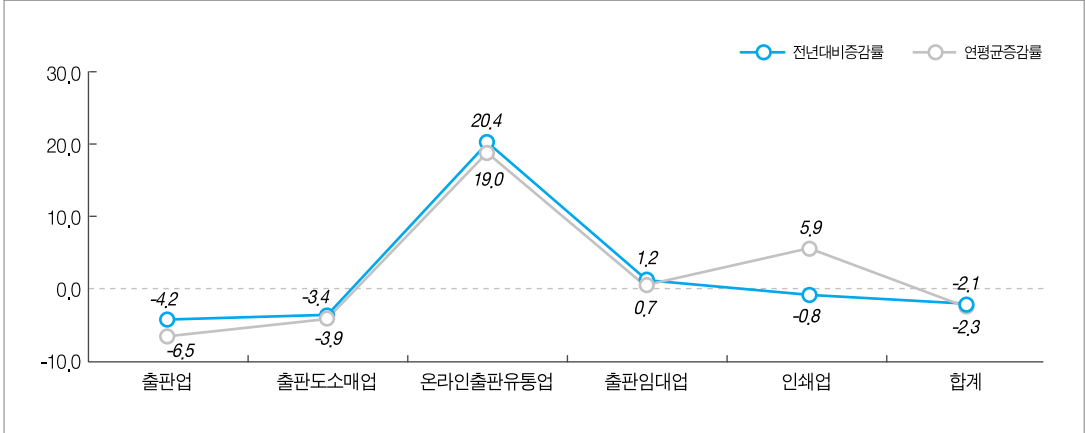


그림 4.1.2 출판산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.2.1. 출판업 매출 현황

2009년 출판업 매출은 8조 306억 원으로 전년대비 4.2% 감소하였으며, 연평균증감률은 6.5% 감소하였다. 출판업의 매출 구성을 살펴보면 신문발행업 매출액이 2조 5,891억 원으로 출판업 내 매출액의 32.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 교과서 및 학습서적 출판업은 2조 3,524억 원으로 신문발행업 다음으로 높은 비중인 29.3%의 비중을 나타냈다. 서적출판업은 1조 4,295억 원으로 17.8%의 비중을 보였고, 잡지 및 정기 간행물 발행업은 1조 68억 원으로 12.6%의 비중을 나타냈다. 정기광고 간행물 발행업은 4,202억 원으로 5.2%의 비중을 보였고, 기타인쇄물 출판업은 2,323억 원으로 가장 낮은 2.9%의 비중을 차지하였다.

연도별로 보면 모든 소분류의 매출액이 감소하고 있는 가운데 정기광고 간행물 발행업이 유일하게 증가하고 있다. 2007년에 4,055억 원 이었으며 2008년에 4,175억 원 그리고 2009년에 4,202억 원으로 전년대비증감률과 연평균증감률은 각각 0.6%, 1.8% 증가하였다. 반대로 가장 큰 감소율을 보인 소분류는 신문발행업이며, 전년대비 15.8% 감소하였고 연평균증감률은 11.1% 감소하였다.

연도별로 보면 2007년에 3조 2,794억 원에서 2008년에 3조 752억 원으로 감소하였으며, 2009년에 2조 5,891억 원으로 다시 감소하여 2007년보다 무려 6,903억 원 가량 감소하였다. 잡지 및 정기 간행물 발행업은 2007년에 1조 1,619억 원, 2008년에 1조 801억 원, 2009년에 1조 68억 원으로 지속적인 감소추세에 있으며, 전년대비 6.8%, 연평균 6.9%의 감소율을 기록하였다. 서적출판업과 교과서 및 학습서적 출판업을 합하여 보면 2007년에 3조 9,697억 원이었으며 2008년에 3조 5,759억 원, 2009년에 3조 7,820억 원으로 나타나 연평균증감률 2.4% 감소하였다. 기타인쇄물 출판업 매출액은 2007년에 3,721억 원에서 2008년에 2,340억 원으로 감소한 후, 2009년에 2,323억 원으로 조사되어 2008년과 비슷한 매출규모를 유지하였다. 이는 전년대비 0.7% 감소하였으며 연평균증감률은 21.0% 감소한 수치이다.

추정된 매출액을 보면 교과서 및 학습서적이 유일하게 전년대비 증가한 것으로 나타났는데 이는 꾸준한 국내 교육열에 힘입은 결과이며, 또한 아동을 주 소비층으로 한 교육용 서적들의 발간이 연달아 이루어지고 있기 때문이다.

표 4.1.5 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서적출판업	3,969,761	1,444,999	1,429,598	17.8	▽1.1	▽2.4
교과서 및 학습서적 출판업		2,130,956	2,352,449	29.3	10.4	
신문발행업	3,279,487	3,075,201	2,589,128	32.2	▽15.8	▽11.1
잡지 및 정기 간행물 발행업	1,161,977	1,080,190	1,006,885	12.6	▽6.8	▽6.9
정기광고 간행물 발행업	405,551	417,555	420,268	5.2	0.6	1.8
기타오디오기록 매체 출판업	6,357	-	-	-	-	-
기타인쇄물출판업	372,128	234,080	232,346	2.9	▽0.7	▽21.0
출판업 합계	9,195,261	8,382,981	8,030,674	100.0	▽4.2	▽6.5

그림 4.1.3 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

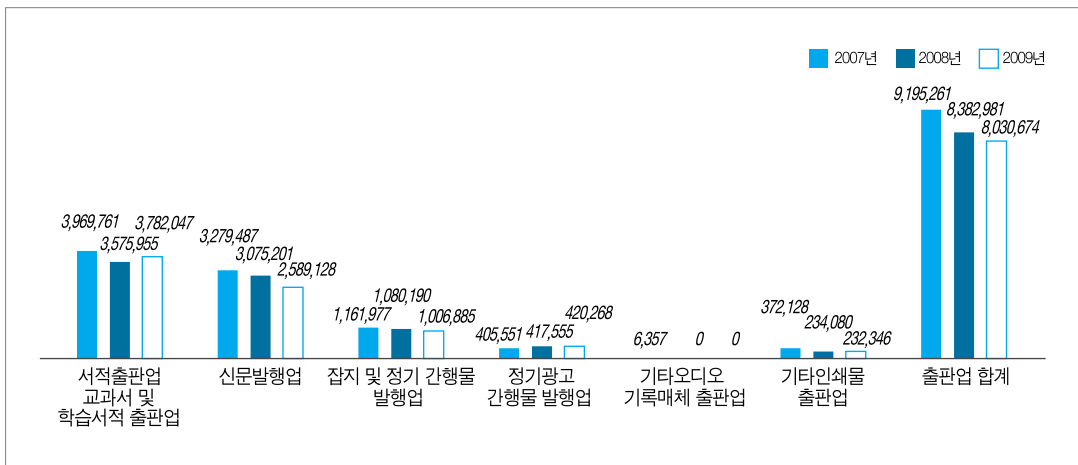
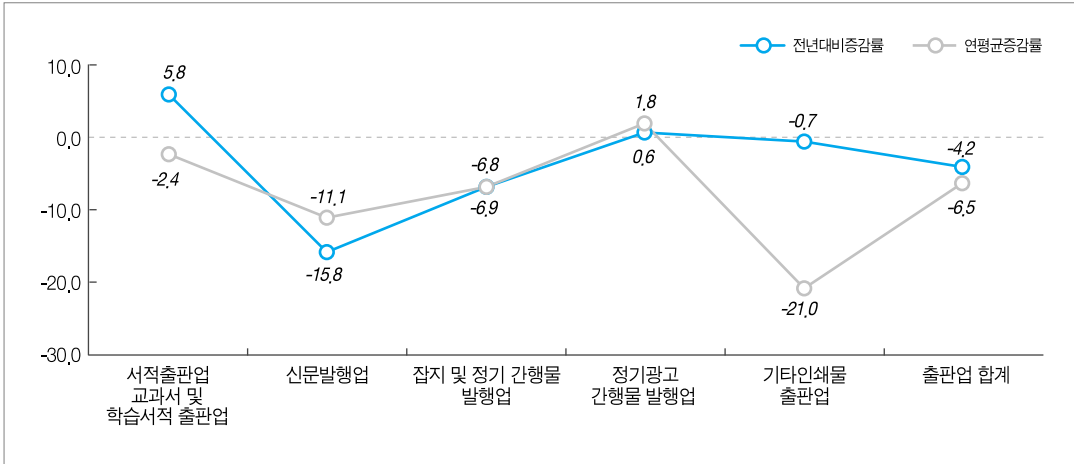


그림 4.1.4 출판업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.2.2. 출판도소매업 매출 현황

2009년 출판도소매업 매출액은 7조 3,061억 원이며 전년대비 3.4%, 연평균 3.9% 감소하였다. 출판도소매업 중 서적 및 잡지 도매업은 3조 1,565억 원으로 출판 도소매업 내 43.2%를 차지하였으며 서적 및 잡지류 소매업은 4조 1,496억 원으로 56.8%를 차지하였다.

출판도소매업은 2007년에 7조 9,098억 원에서 2008년에 7조 5,598억 원으로 감소하였고 2009년에도 매출액이 감소하여 7조 3,061억 원으로 나타났다. 먼저 서적 및 잡지 도매업은 2007년에 3조 4,745억 원에서 2008년에 3조 2,258억 원으로 감소한 후, 2009년에도 다시 감소하여 3조 1,565억 원으로 나타났으며, 이는 전년대비 2.1%, 연평균 4.7% 감소한 수치이다. 다음으로 서적 및 잡지류 소매업은 2007년에 4조 4,352억 원, 2008년에 4조 3,339억 원, 그리고 2009년에 4조 1,496억 원으로 지속적인 감소세에 있으며 전년대비 4.3%, 연평균 3.3%의 감소율을 보이고 있다.

2009년 출판산업은 전반적으로 부진하였기 때문에 출판도소매업도 영향을 받아 매출규모의 감소가 이루어지고 있다. 특히, 소형업체들은 타격을 받을 시 대처할 여력이 거의 없으므로 소형업체들의 매출감소는 더욱 클 것으로 예상된다.

표 4.1.6 출판도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서적 및 잡지류 도매업	3,474,553	3,225,862	3,156,547	43.2	▽2.1	▽4.7
서적 및 잡지류 소매업	4,435,285	4,333,975	4,149,611	56.8	▽4.3	▽3.3
출판도소매업 합계	7,909,838	7,559,837	7,306,158	100.0	▽3.4	▽3.9

그림 4.1.5 출판도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

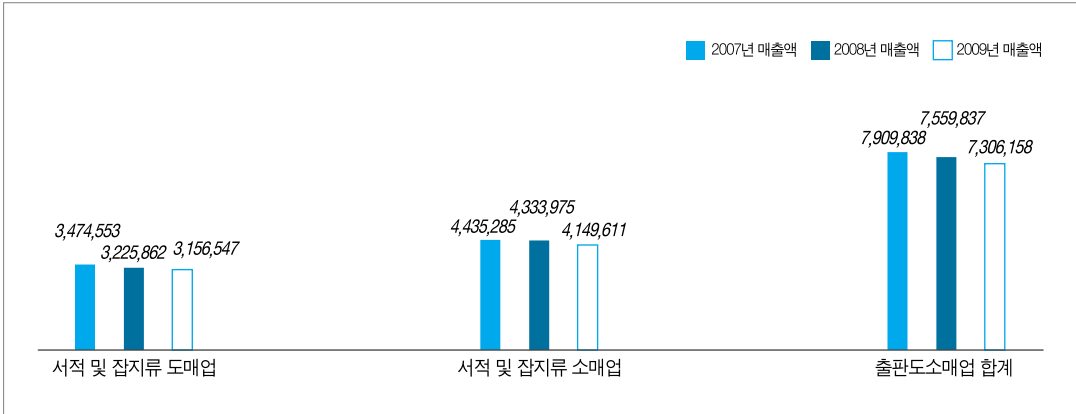
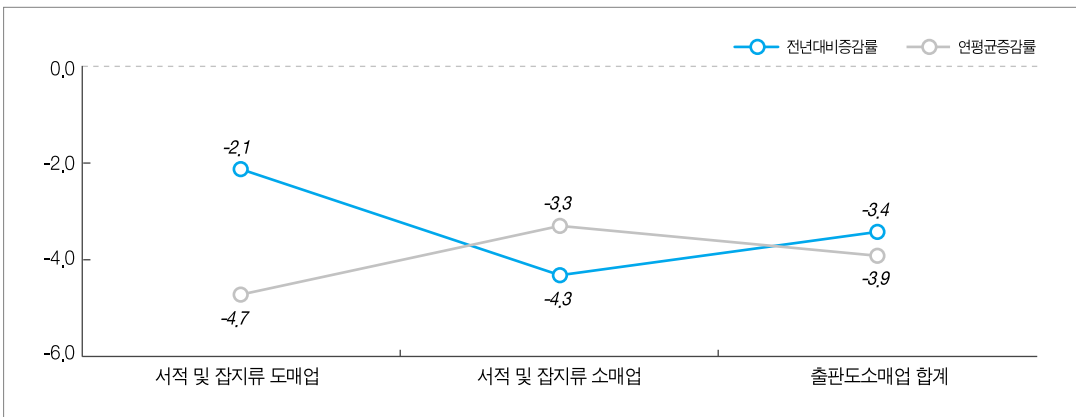


그림 4.1.6 출판도소매업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.2.3. 온라인출판유통업 및 출판 임대업 매출 현황

2009년 온라인출판유통업 매출액은 1조 1,494억 원으로 전년대비 20.4% 증가하였으며, 연평균 증감률은 19.0% 증가하였다. 연도별 매출액 추이를 보면 2007년에 8,121억 원, 2008년에 9,546억 원, 그리고 2009년에 1조 1,494억 원으로 해가 지날수록 큰 폭의 성장을 이루고 있다.

매출액 구성을 보면 인터넷서점(만화제외)이 9,834억 원(85.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 인터넷/모바일 전자출판제작업은 978억 원(8.5%)이었으며, 인터넷/모바일 전자 출판서비스는 682억 원(5.9%)으로 나타났다.

연도별로 보면 인터넷/모바일 전자출판 제작 및 서비스업이 가파른 성장세를 보이고 있다. 2007년에 1,014억 원에서 2008년에 1,188억 원으로 성장하였고 2009년에는 1,660억 원에 이르렀다. 이는 전년대비 37.4% 증가하였고, 연평균 또한 27.9% 증가한 수치이다. 인터넷서점(만화제외)은 2007년에 7,107억 원에서 2008년에 8,357억 원으로 증가하였으며 2009년에 다시 9,834억 원으로 증가하여 전년대비 17.7%, 연평균 17.6%의 증가율을 기록하였다.

출판임대업의 서적임대(만화제외)는 488억 원으로 전년대비 1.2% 증가하였으며, 연평균 0.7% 증가하였다. 이를 연도별로 보면 2007년에 482억 원, 2008년에 483억 원, 2009년에 488억 원으로

나타나 2007년부터 2009년까지 매우 미미한 성장 혹은 유지하고 있는 것으로 보인다.

온라인출판유통업은 매년 증가를 거듭하고 있으나 현재까지는 시장의 안정기단계에 들어서지 않았기 때문에 안정적인 성장을 위한 노력이 필요하다. 추정된 수치에서 보여주듯이 인터넷서점 역시 비교적 안정적으로 성장하고 있는 것으로 보인다. 인터넷서점은 가격적인 면에서 경쟁우위를 점하고 있으며, 편리함 등 여러 가지 이점 때문에 해가 지날수록 출판산업에서 영향력이 매우 커지고 있다. 이러한 현상은 향후에도 지속될 것으로 전망된다.

표 4.1.7 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	101,466	71,175	97,829	8.5	37.4	27.9
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*		47,702	68,212	5.9		
	인터넷서점(만화제외)	710,718	835,777	983,440	85.6	17.7	17.6
	온라인출판유통업 합계	812,184	954,654	1,149,481	100.0	20.4	19.0
출판임대업	서적임대(만화제외)	48,219	48,311	48,869	100.0	1.2	0.7
	출판임대업 합계	48,219	48,311	48,869	100.0	1.2	0.7

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

그림 4.1.7 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

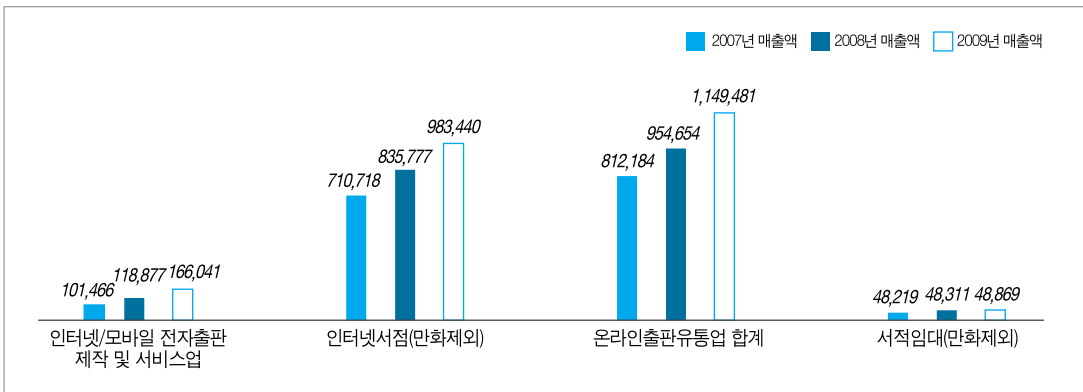
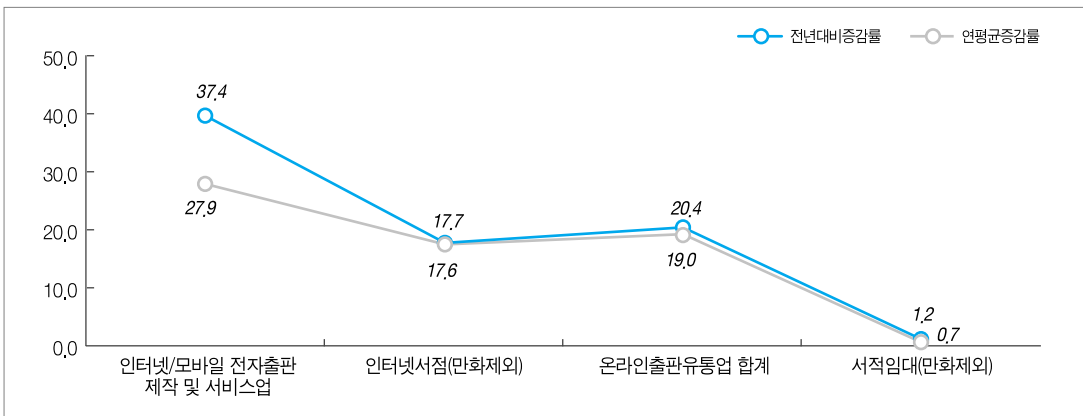


그림 4.1.8 온라인출판유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



1.2.4. 사업형태별 매출 현황

출판산업의 사업형태별 매출을 보면 ‘유통/배급’ 매출액이 8조 3,939억 원으로 전체 매출액 중 50.8%를 차지하여 가장 큰 매출규모를 이루고 있다. 그 뒤를 이어 ‘창작 및 제작’이 7조 4,157억 원으로 44.8%의 비중을 보였고, ‘기타’ 매출은 4,906억 원으로 3.0%를 차지하였다. ‘단순복제’는 2,136억 원으로 1.3%의 비중을 차지하였고, ‘제작지원’은 211억 원으로 가장 낮은 0.1%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 단순복제를 제외한 모든 사업형태의 매출액 감소가 지속되고 있다. ‘단순복제’는 2007년에 810억 원이었으나 2008년에 2,542억 원으로 2007년 규모보다 2008년에 약 3배가량 성장하였고, 2009년에는 2,136억 원으로 다소 감소하였다. 증감률을 보면, 전년대비 16.0% 감소하였으나 연평균은 무려 62.4% 증가한 것으로 나타났다. ‘기타’ 사업 매출액은 2007년에 7,882억 원에서 2008년에 5,010억 원으로 감소하였으며 2009년에도 4,906억 원으로 조사되어 감소의 감소를 거듭하고 있는 실정이다. 이는 전년대비 2.1%, 연평균 21.1% 감소한 수치이다. ‘창작 및 제작’은 2007년에 8조 186억 원, 2008년에 7조 7,192억 원, 그리고 2009년에 7조 4,157억 원으로 감소추세를 보이며 전년대비 3.9%, 연평균 3.8%의 감소율을 기록하였다. ‘제작지원’은 2007년에 238억에서 2008년에 213억 원으로 감소하였으며, 2009년에도 211억 원으로 감소하였다. 전년대비 0.9%, 연평균은 5.8% 감소한 것으로 나타났다. ‘유통/배급’은 2007년에 8조 6,753억 원, 2008년에 8조 4,498억 원, 2009년에 8조 3,939억 원으로 나타나 미미하게 감소하고 있다. 증감률을 보면 전년대비 0.7% 감소하였고, 연평균은 1.6% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.18 출판산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원 %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
서적출판업	1,286,561	9,665	32,694	68,635	32,043	1,429,598
교과서 및 학습서적 출판업	2,041,276	2,169	3,368	158,590	147,046	2,352,449
신문발행업	2,510,377	1,146	2,122	32,576	42,907	2,589,128
잡지 및 정기 간행물 발행업	938,774	4,768	21,665	17,889	23,789	1,006,885
정기광고 간행물 발행업	354,348	3,279	4,765	46,633	11,243	420,268
기타인쇄물출판업	31,347	89	149,075	1,567	50,268	232,346
서적 및 잡지류 도매업	95,067	-	-	2,951,613	109,867	3,156,547
서적 및 잡지류 소매업	55,897	-	-	4,031,367	62,347	4,149,611
인터넷/모바일 전자출판제작업*	83,117	-	-	12,475	2,237	97,829
인터넷/모바일 전자출판서비스업	18,985	-	-	40,320	8,907	68,212
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	983,440	-	983,440
서적임대(만화제외)	-	-	-	48,869	-	48,869
합계	7,415,749	21,116	213,689	8,393,974	490,654	16,535,182
비중(%)	44.8	0.1	1.3	50.8	3.0	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

** 외부인용자료(인쇄업) 제외

표 4.1.9 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2007년	8,018,611	23,807	81,000	8,675,357	788,242	17,587,017
2008년	7,719,218	21,313	254,281	8,449,889	501,082	16,945,783
2009년	7,415,749	21,116	213,689	8,393,974	490,654	16,535,182
전년대비증감률(%)	▽3.9	▽0.9	▽16.0	▽0.7	▽2.1	▽2.4
연평균증감률(%)	▽3.8	▽5.8	62.4	▽1.6	▽21.1	▽3.0

그림 4.1.9 출판산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원)

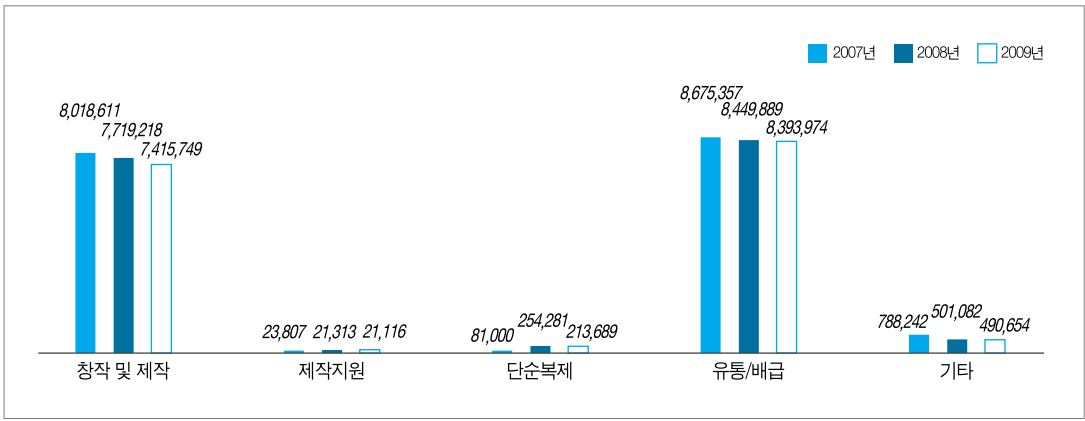
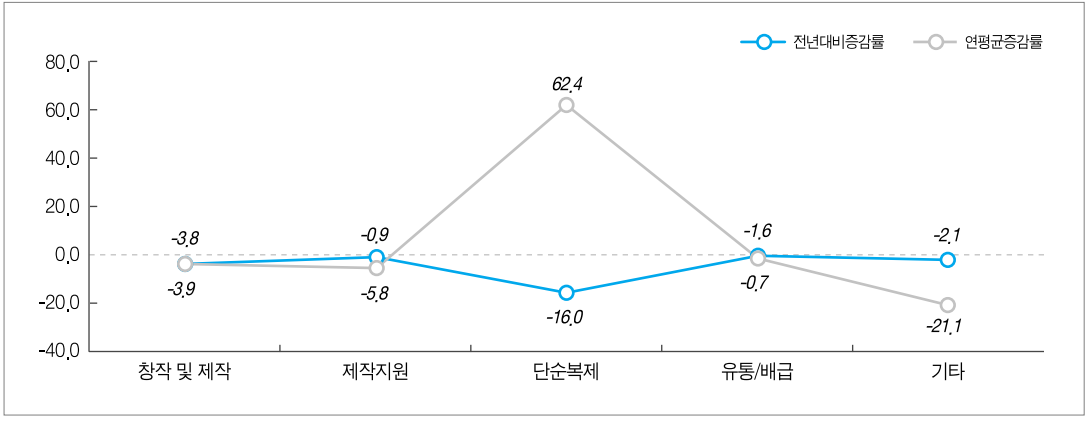


그림 4.1.10 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



1.2.5. 매출액 규모별 매출액

출판산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, '100억 원 이상' 사업체 매출액이 8조 8,099억 원으로 전체 매출액의 53.3%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 '10~100억 원 미만' 사업체가 높았으며 매출액은 5조 8,539억 원, 전체 매출액 내 비중은 35.4%로 조사되었다. '1~10억 원 미만' 사업체 매출액은 1조 7,502억 원으로 10.6%의 비중을 차지하였으며 '1억 원 미만' 사업체 매출액은 1,210억 원이며, 매출액 비중은 0.7%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다.

연도별 매출액 추이를 보면 전반적으로 감소가 이루어지고 있는 가운데, '10~100억 원 미만' 사업체 매출 감소가 가장 두드러지는 것으로 보인다. '10~100억 원 미만' 사업체 매출이 2007년에 7조 2,559억 원, 2008년에 6조 49억 원, 2009년에 5조 8,539억 원으로 나타나, 전년대비 2.5%, 연평균 증감률 10.2%의 감소율을 보였다. '1억 원 미만'은 2007년에 1,257억 원에서 2008년에 1,295억 원으로 증가하였으나 2009년에 1,210억 원으로 감소하여 전년대비 6.6%, 연평균 1.9% 감소하였다. '1~10억 원 미만'은 2007년에 1조 8,072억 원에서 2008년에 1조 7,880억 원으로 감소하였으며, 2009년에 1조 7,502억 원으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 2.1%, 연평균 1.6% 감소한 수치이다. '100억 원 이상'은 2007년에 8조 3,981억 원에서 2008년에 9조 232억 원으로 증가하였으나 2009년에 8조 8,099억 원으로 다시 감소하여, 전년대비 2.4% 감소하였으나, 연평균 2.4% 증가하였다.

출판산업의 지속되는 불황 때문에 소형사업체의 매출은 대형사업체보다 더 큰 폭으로 감소하고 있으며, 많은 소형사업체들이 존폐 위기에 봉착하고 있다. 또한 소형사업체는 같은 타격을 받아도 극복할 수 있는 자생력이 없어 불황의 시기에 체감 경기는 더욱 낮을 것이다. 출판산업의 다양성을 위해서라도 이러한 소형사업체를 위한 보조와 지원이 요구된다.

표 4.1.10 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
서적출판업	8,908	288,067	644,948	487,675	1,429,598
교과서 및 학습서적 출판업	6,091	76,392	466,908	1,803,058	2,352,449
신문발행업	1,098	53,786	42,1876	2,112,368	2,589,128
잡지 및 정기 간행물 발행업	10,984	157,806	506,321	331,774	1,006,885
정기광고 간행물 발행업	2,226	72,389	248,747	96,906	420,268
기타인쇄물출판업	6,907	53,764	74,679	96,996	232,346
서적 및 잡지류 도매업	19,087	290,487	1,389,085	1,457,888	3,156,547
서적 및 잡지류 소매업	29,083	719,065	1,909,873	1,491,590	4,149,611
인터넷/모바일 전자출판제작업*	663	14,098	83,068	-	97,829
인터넷/모바일 전자출판서비스업	309	11,209	56,694	-	68,212
인터넷서점(만화제외)	-	-	51,775	931,665	983,440
서적임대(만화제외)	35,675	13,194	-	-	48,869
합계	121,031	1,750,257	5,853,974	8,809,920	16,535,182**
비중(%)	0.7	10.6	35.4	53.3	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 외부인용자료(인쇄업) 제외

표 4.1.11 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	125,715	1,807,229	7,255,955	8,398,118	17,587,017
2008년	129,550	1,788,044	6,004,925	9,023,264	16,945,783
2009년	121,031	1,750,257	5,853,974	8,809,920	16,535,182
전년대비증감률(%)	▽6.6	▽2.1	▽2.5	▽2.4	▽2.4
연평균증감률(%)	▽1.9	▽1.6	▽10.2	2.4	▽3.0

그림 4.1.11 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

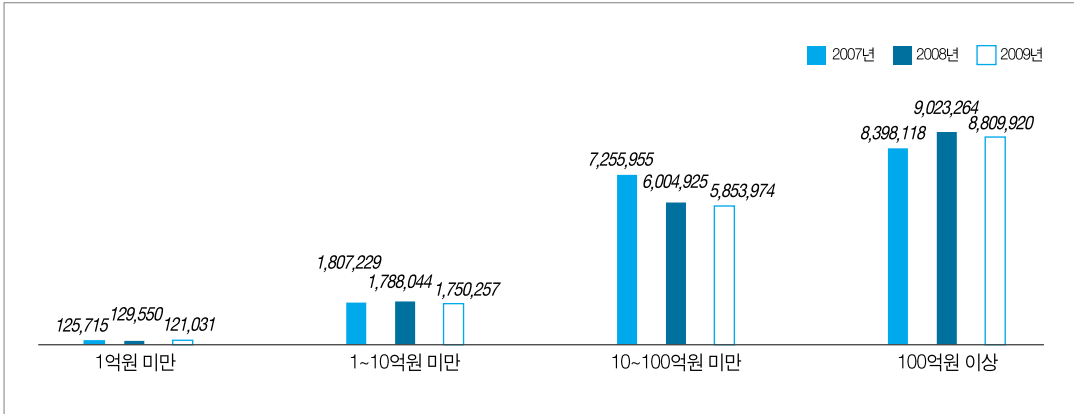
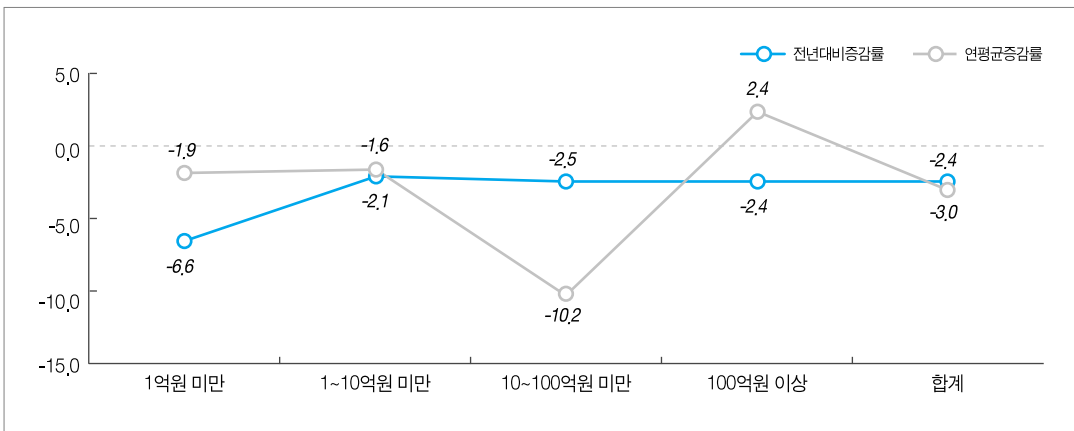


그림 4.1.12 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.2.6. 종사자 규모별 매출액

2009년 출판산업 종사자 규모별 매출액을 보면 '100인 이상' 규모 매출액이 6조 1,128억 원으로 전체 매출액의 37.0%를 차지하였다. '10~49인' 은 4조 394억 원으로 24.4%의 비중을 차지하였고 '50~99인' 은 2조 9,148억 원으로 17.6%의 비중을 차지하고 있다. '5~9인' 은 1조 7,768억 원으로 10.8%의 비중을 차지하고 있으며 '1~4인' 은 1조 6,911억 원으로 10.2%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

모든 종사자 규모 사업체 매출이 감소세에 있으며 특히 '1~4인' 과 '10~49인' 의 감소폭이 가장 두드러지는 것으로 나타났다. '1~4인' 은 2007년에 2조 1,040억 원에서 2008년에 1조 7,288억 원으로 감소하였으며 2009년에 1조 6,911억 원으로 또 다시 감소하였다. 이는 전년대비 2.2%, 연평균 10.3% 감소한 수치이다. '10~49인' 은 2007년에 5조 4,590억 원이었으며 2008년에 4조 1,040억 원, 그리고 2009년에 4조 394억 원으로 감소세가 지속되고 있으며 전년대비 1.6%, 연평균 14.0%의 감소율을 기록하였다. '5~9인' 은 2007년에 1조 5,032억 원에서 2008년에 1조 8,432억 원으로 증가하였으나 2009년에 1조 7,768억 원으로 다시 감소하여, 증감률을 보면 전년대비 3.6% 감소하였으나 연평균 8.7% 증가하였다. '50~99인' 은 2007년에 2조 9,681억 원, 2008년에 2조 9,968억

원, 2009년에 2조 9,148억 원으로 나타나 전년대비 2.7%, 연평균 0.9% 감소하였다. '100인 이상'은 2007년에 5조 5,524억 원에서 2008년에 6조 2,728억 원으로 증가하였으나 2009년에 6조 1,128억 원으로 소폭 감소하여 전년대비 2.6% 감소율을 보였으나 연평균 4.9% 증가하였다.

표 4.1.12 종사자규모별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
서적출판업	133,486	201,789	630,608	181,813	281,902	1,429,598
교과서 및 학습서적 출판업	43,786	156,793	299,981	657,854	1,194,035	2,352,449
신문발행업	19,831	108,676	111,094	481,241	1,868,286	2,589,128
잡지 및 정기 간행물 발행업	186,095	147,042	332,534	236,743	104,471	1,006,885
정기광고 간행물 발행업	16,704	23,971	255,809	45,998	77,786	420,268
기타인쇄물출판업	30,986	26,683	31,563	73,347	69,767	232,346
서적 및 잡지류 도매업	491,763	562,181	889,665	393,852	819,086	3,156,547
서적 및 잡지류 소매업	710,976	538,972	1,392,086	736,584	770,993	4,149,611
인터넷/모바일 전자출판제작업*	3,087	2,103	42,098	50,541	-	97,829
인터넷/모바일 전자출판서비스업	5,583	8,651	53,978			68,212
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	56,908	926,532	983,440
서적임대(만화제외)	48,869	-	-	-	-	48,869
합계	1,691,166	1,776,861	4,039,416	2,914,881	6,112,858	16,535,182**
비중(%)	10.2	10.8	24.4	17.6	37.0	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 외부인용자료(인쇄업) 제외

표 4.1.13 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	2,104,051	1,503,252	5,459,075	2,968,197	5,552,442	17,587,017
2008년	1,728,800	1,843,214	4,104,017	2,996,861	6,272,891	16,945,783
2009년	1,691,166	1,776,861	4,039,416	2,914,881	6,112,858	16,535,182
전년대비증감률(%)	▽2.2	▽3.6	▽1.6	▽2.7	▽2.6	▽2.4
연평균증감률(%)	▽10.3	8.7	▽14.0	▽0.9	4.9	▽3.0

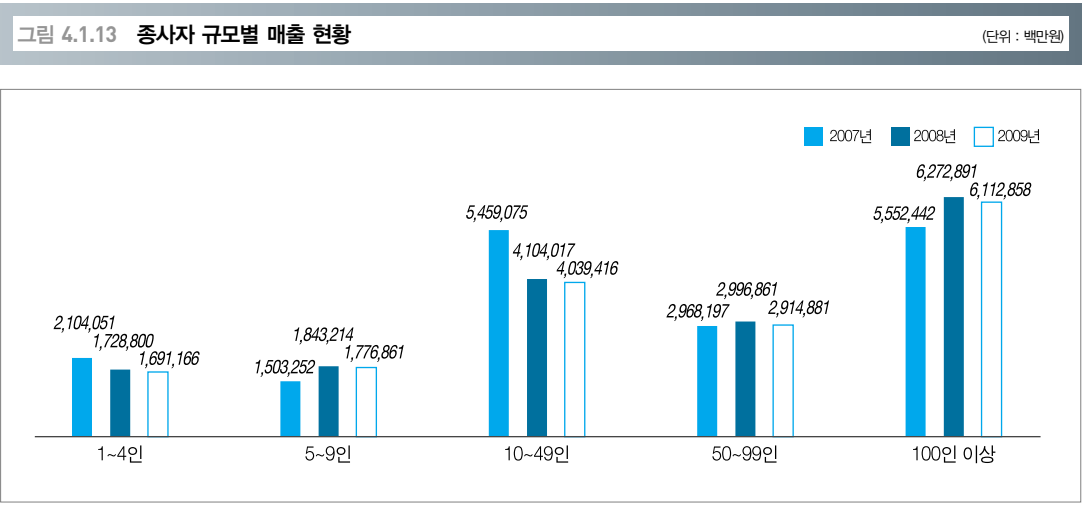
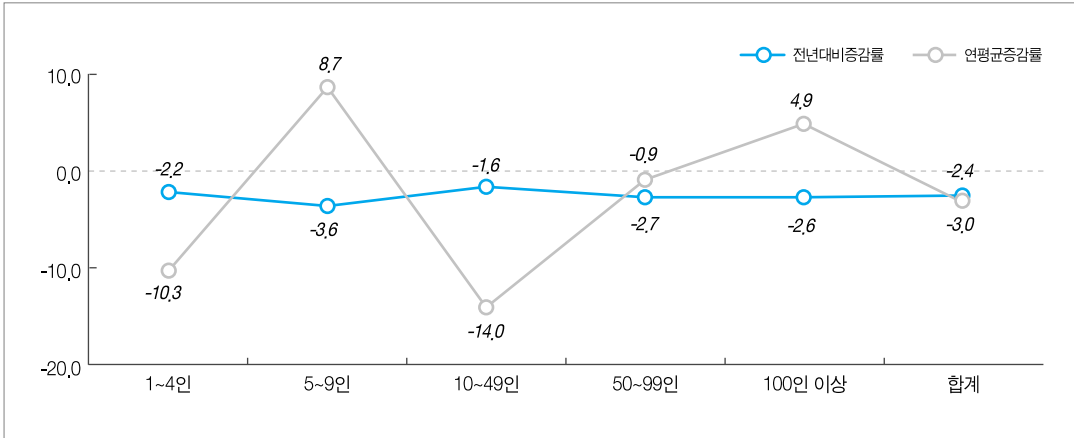


그림 4.1.14 종사자 규모별 매출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.2.7. 지역별 매출액

2009년 출판산업은 매출액의 67.8%인 10조 5,470억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 2조 7,909억 원(17.9%), 부산이 4,824억 원(3.1%)이며, 대구가 3,440억 원(2.2%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 2.0%를 넘지 못하는 것으로 나타났다.

이렇듯 서울에 매우 많은 매출액이 집중되어 있으나, 지역적으로 출판산업을 육성시키기 위해 출판산업단지를 조성 하는 등 다양한 활동들을 하고 있다. 이는 단기적인 안목보다 장기적인 안목을 가지고, 지역적으로 고르게 육성시킬 때에 기대해볼 만한 효과가 나타날 수 있을 것으로 생각된다.

표 4.1.14 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	출판업	출판 도소매업	온라인출판 유통업*	출판임대업	합계	구성비(%)
서울	5,620,831	4,778,763	133,522	13,962	10,547,078	67.8
부산	209,098	269,085	-	4,305	482,488	3.1
대구	154,690	187,073	-	2,289	344,052	2.2
인천	77,033	130,982	-	2,466	210,481	1.4
광주	89,045	99,076	-	1,802	189,923	1.2
대전	72,095	105,737	-	1,577	179,409	1.2
울산	25,989	48,091	-	1,143	75,223	0.5
경기도	1,309,863	1,439,401	30,745	10,987	2,790,996	17.9
강원도	38,096	19,809	771	1,221	59,897	0.4
충청북도	38,127	28,092	-	1,167	67,386	0.4
충청남도	65,672	28,001	-	1,549	95,222	0.6
전라북도	40,093	23,897	-	1,086	65,076	0.4
전라남도	11,007	21,091	-	1,307	33,405	0.2
경상북도	161,098	46,092	-	1,432	208,622	1.3
경상남도	99,846	60,831	602	2,211	163,490	1.1
제주도	18,091	20,137	401	365	38,994	0.3
합계	8,030,674	7,306,158	166,041	48,869	15,551,742**	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 외부인용자료(인쇄업 및 인터넷서점) 제외

연도별로 보면 서울은 2007년에 11조 1,487억 원에서 2008년에 10조 7,880억 원, 그리고 2009년에 10조 5,470억 원으로 매출액이 지속적으로 감소하였으며, 이는 전년대비 2.2%, 연평균 2.7% 감소한 수치이다. 또한 경기도는 2007년에 3조 1,761억 원이었고, 2008년에 2조 9,884억 원, 그리고 2009년에 2조 7,909억 원으로 나타나 규모가 지속적으로 감소하고 있으며 전년대비 6.6%, 연평균도 6.3% 감소하였다.

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	11,148,767	10,788,019	10,547,078	▽2.2	▽2.7
부산	567,496	509,786	482,488	▽5.4	▽7.8
대구	399,657	362,732	344,052	▽5.1	▽7.2
인천	236,215	221,506	210,481	▽5.0	▽5.0
광주	209,480	194,939	189,923	▽2.6	▽4.8
대전	207,038	187,878	179,409	▽4.5	▽6.9
울산	85,379	77,681	75,223	▽3.2	▽6.1
경기도	3,176,170	2,988,404	2,790,996	▽6.6	▽6.3
강원도	80,766	63,346	59,897	▽5.4	▽13.9
충청북도	84,930	69,874	67,386	▽3.6	▽10.9
충청남도	104,955	96,862	95,222	▽1.7	▽4.7
전라북도	74,847	66,515	65,076	▽2.2	▽6.8
전라남도	34,765	35,807	33,405	▽6.7	▽2.0
경상북도	222,351	224,126	208,622	▽6.9	▽3.1
경상남도	195,754	179,264	163,490	▽8.8	▽8.6
제주도	47,729	43,267	38,994	▽9.9	▽9.6
합계	16,876,299	16,110,006	15,551,742	▽3.5	▽4.0

* 외부인용자료(인쇄업 및 인터넷서점(만화제외) 제외)

매출액을 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 6개 광역시의 2007년 매출액은 1조 7,052억 원에서 2008년에 1조 5,545억 원으로 감소하였고 2009년에는 1조 4,815억 원으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 4.7%, 연평균 6.8% 감소하였다. 또한 9개도의 2007년 매출액은 4조 222억 원 2008년은 3조 7,674억 원, 그리고 2009년에 3조 5,230억 원으로 나타나 규모가 축소되고 있는 것으로 보이며 이는 전년대비 6.5%, 연평균은 6.4% 감소한 수치이다.

그림 4.1.15 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원)

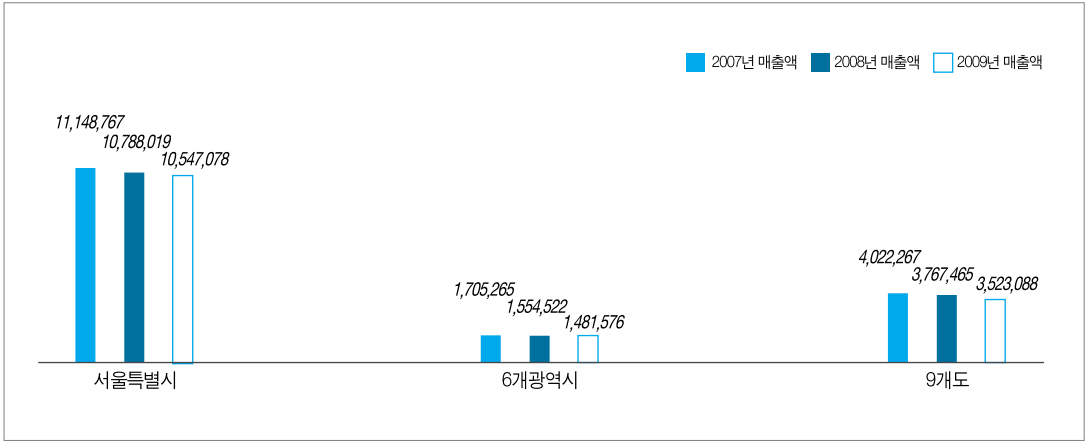
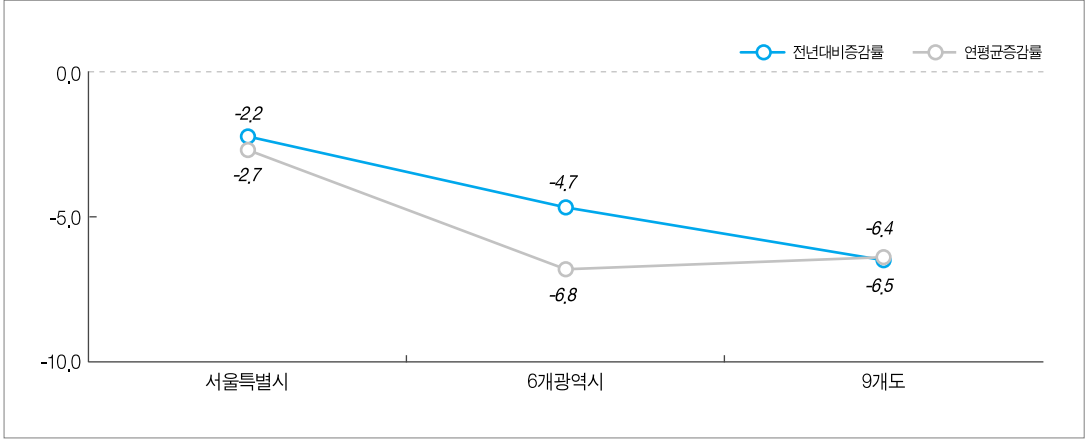


그림 4.1.16 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



1.3 출판산업 수출입액 현황¹³⁾

2009년 출판산업의 수출액은 2억 5,076만 달러로 전년대비 3.6% 감소하였으며, 연평균은 8.5% 증가하였다. 수입액은 3억 4,833만 달러로 전년대비 5.5% 감소, 연평균 0.9% 감소하였다. 연도별로 보면 수출액은 2007년에 2억 1,310만 달러에서 2008년에 2억 6,001만 달러로 증가한 후 2009년에는 다소 감소한 2억 5,076만 달러로 추정되었다. 수입액은 2007년에 3억 5,440만 달러에서 2008년에 3억 6,853만 달러로 증가하였으나 2009년에 3억 4,833만 달러로 소폭 감소하였다.

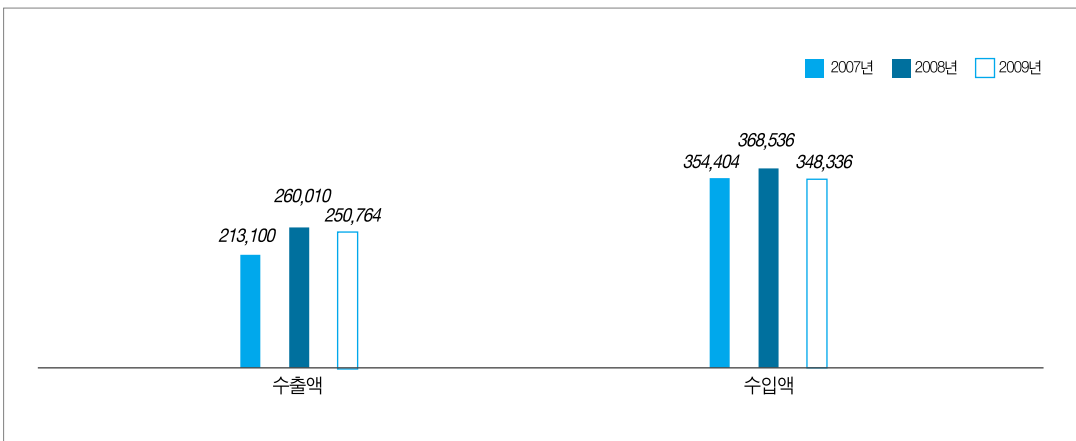
표 4.1.16 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	213,100	260,010	250,764	▽3.6	8.5
수입	354,404	368,536	348,336	▽5.5	▽0.9

그림 4.1.17 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



1.3.1. 출판산업 지역별 수출입액 현황

출판산업의 수출액이 가장 많은 지역은 북미이며, 수출액은 8,206만 달러로 추정되어 전체 수출액의 32.7%를 차지하였다. 동남아 수출액은 4,763만 달러로 19.0%의 비중을 차지하였으며, 중국은 3,735만 달러로 14.9%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 일본이 3,136만 달러로 12.5%의 비중을 차지하였고, 기타지역이 2,970만 달러로 11.9%, 유럽지역이 2,263만 달러로 9.0%의 비중을 나타냈다.

연도별로 보면 중국의 수출액이 2007년에 2,248만 달러, 2008년에 1,937만 달러, 2009년에 3,735만 달러로 나타나 전년대비 92.8% 라는 큰 증가 폭을 보였고, 연평균 또한 28.9% 로 크게 증

13) 매출액과 종사자수는 연평균증감률 (2007년~2009년), 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률 (2007년~2009년)

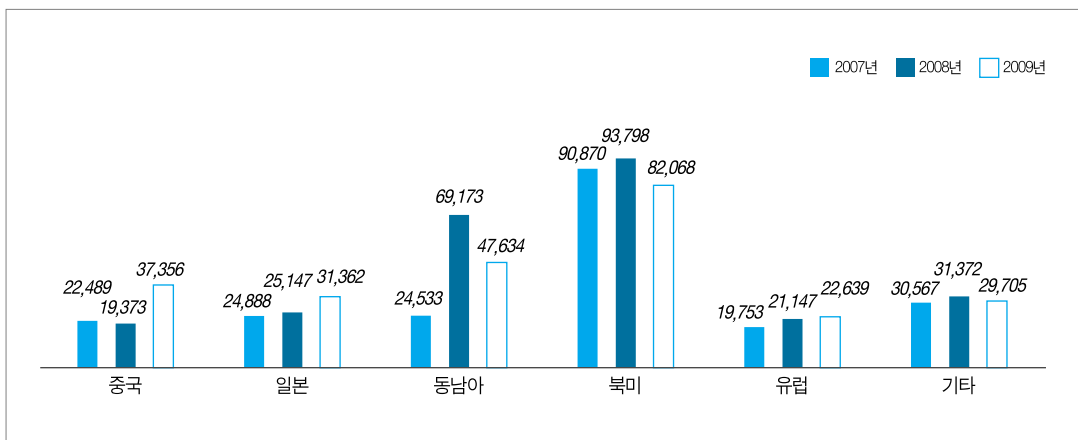
가하였다. 또한 일본의 수출액을 보면 2007년에 2,488만 달러, 2008년에 2,514만 달러, 2009년에 3,136만 달러로 나타나 큰 성장 폭을 보이고 있다. 증감률로 보면 전년대비 24.7%, 연평균 12.3% 증가한 것을 알 수 있다. 유럽의 수출액 또한 전년대비와 연평균이 동일하게 7.1% 증가하였다.

나라별 증감률에서 보여주듯이 중국의 수출은 매우 큰 폭의 성장률을 보이며 한국출판산업의 새로운 시장으로 부상하고 있다. 과거에는 일반 아동용 그림책, 대중소설 등과 같은 한정적인 장르의 수출이 주를 이루었다면, 현재는 한국의 순수문학이 중국시장으로 점진적으로 진출하고 있다. 비록 아직까지는 매우 큰 관심을 받고 있는 수준은 아니지만 다양한 판로 개척을 위한 시도가 이루어지고 있어 중국 수출규모는 향후에도 더욱 커질 것으로 예상된다.

표 4.1.17 출판산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	22,489	19,373	37,356	14.9	92.8	28.9
일본	24,888	25,147	31,362	12.5	24.7	12.3
동남아	24,533	69,173	47,634	19.0	▽31.1	39.3
북미	90,870	93,798	82,068	32.7	▽12.5	▽5.0
유럽	19,753	21,147	22,639	9.0	7.1	7.1
기타	30,567	31,372	29,705	11.9	▽5.3	▽1.4
전체	213,100	260,010	250,764	100.0	▽3.6	8.5

그림 4.1.18 출판산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)



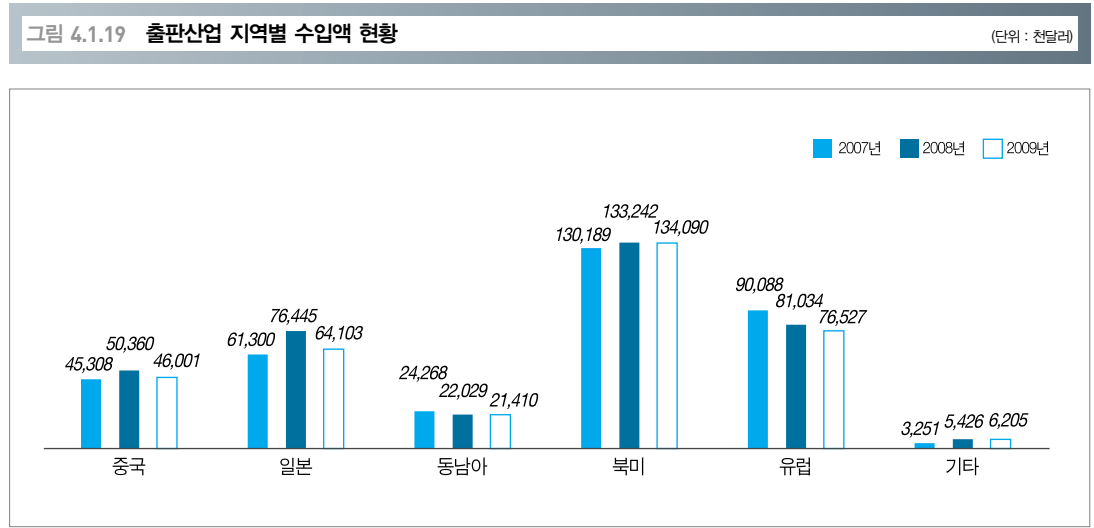
출판산업의 수입액이 가장 많은 나라는 북미이며, 수입액은 13,409만 달러로 추정되어 전체 수입액의 38.5%를 차지하였다. 유럽 수입액은 7,652만 달러로 22.0%의 비중을 차지하였으며, 일본은 6,410만 달러로 18.4%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 중국이 4,600만 달러(13.2%)이며 동남아 지역이 2,141만 달러(6.1%) 기타가 620만 달러(1.8%)로 나타났다.

연도별로 보면 기타지역의 수입액 증가 폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 2007년에 325만 달러에서 2008년에 542만 달러로 증가하였으며, 2009년에 620만 달러로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 무

려 14.4% 증가하였으며, 연평균 38.2% 증가한 수치이다. 북미 지역은 전년대비 0.6% 증가하였으며, 연평균 1.5% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 13,018만 달러, 2008년에 13,324만 달러, 그리고 2009년에 13,409만 달러로 조사되었다.

표 4.1.18 출판산업 지역별 수입액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	45,308	50,360	46,001	13.2	▽8.7	0.8
일본	61,300	76,445	64,103	18.4	▽16.1	2.3
동남아	24,268	22,029	21,410	6.1	▽2.8	▽6.1
북미	130,189	133,242	134,090	38.5	0.6	1.5
유럽	90,088	81,034	76,527	22.0	▽5.6	▽7.8
기타	3,251	5,426	6,205	1.8	14.4	38.2
전체	354,404	368,536	348,336	100.0	▽5.5	▽0.9



1.3.2. 출판산업 품목별 수출입 현황

출판산업 품목 중 수출 비중이 가장 큰 품목은 인쇄서적(39.5%)으로 전년대비 26.5% 감소하였고, 연평균 7.5% 감소하였다. 수입 또한 인쇄서적(54.0%)의 비중이 가장 크며 전년대비 6.4% 감소, 연평균 5.1% 감소하였다.

수출 품목 중 인쇄서적 다음으로 많은 것은 기타 인쇄물로 35.3%, 캘린더는 10.5%, 전사지는 5.9%, 인쇄된 엽서는 3.2%, 신문잡지 및 정기 간행물은 2.6%로 나타났다.

수입 품목을 보면 역시 기타 인쇄물이 14.3%로 인쇄서적 다음으로 높은 비중을 보였으며, 전사지는 12.0%, 우표는 6.4%, 신문 잡지 및 정기 간행물은 5.2%, 아동용 그림책은 4.6%로 나타났다.

표 4.1.19 출판산업 품목별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	115,776	134,906	99,124	39.5	▽26.5	▽7.5
신문·잡지 및 정기 간행물	6,020	7,116	6,456	2.6	▽9.3	3.6
아동용의 그림책	2,754	3,033	2,846	1.1	▽6.2	1.7
약보	25	1	15	0.0	1400.0	▽22.5
지도·해도	529	604	387	0.2	▽35.9	▽14.5
설계도	4,512	19,439	2,387	1.0	▽87.7	▽27.3
우표	34	15	1,834	0.7	12126.7	634.4
전사지	16,546	14,909	14,791	5.9	▽0.8	▽5.5
인쇄된 엽서	5,729	5,417	8,037	3.2	48.4	18.4
캘린더	27,069	27,693	26,383	10.5	▽4.7	▽1.3
기타 인쇄물	34,106	46,877	88,504	35.3	88.8	61.1
수출 합계	213,100	260,010	250,764	100.0	▽3.6	8.5

표 4.1.20 출판산업 품목 및 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

지역	인쇄서적	신문잡지	아동용 그림책	약보	지도·해도	설계도	우표	전사지	인쇄된 엽서	캘린더	기타 인쇄물	합계	구성비(%)
중국(홍콩)	8,147	105	641	-	-	1,146	16	5,968	857	209	20,267	37,356	14.9
일본	13,145	3,352	33	-	279	102	17	1,192	3,271	3,151	6,820	31,362	12.5
대만	1,627	233	72	-	-	-	-	30	19	10	102	2,093	0.8
동남아	2,056	34	739	-	33	4	1	2,112	44	71	40,447	45,541	18.2
북미	46,390	2,140	1,272	11	46	502	1,800	902	1,927	18,664	8,414	82,068	32.7
유럽	7,759	320	30	4	5	21	0	1,566	1,905	2,173	8,856	22,639	9.0
기타	20,000	272	59	0	24	612	0	3,021	14	2,105	3,598	29,705	11.9
전체	99,124	6,456	2,846	15	387	2,387	1,834	14,791	8,037	26,383	88,504	250,764	100.0

표 4.1.21 출판산업 품목별 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	208,861	201,055	188,275	54.0	▽6.4	▽5.1
신문잡지 및 정기 간행물	22,029	21,413	17,962	5.2	▽16.1	▽9.7
아동용의 그림책	22,731	20,284	15,926	4.6	▽21.5	▽16.3
약보	1,890	1,819	1,539	0.4	▽15.4	▽9.8
지도·해도	3,537	5,051	3,844	1.1	▽23.9	4.2
설계도	416	1,051	940	0.3	▽10.6	50.3
우표	3,133	3,842	22,157	6.4	476.7	165.9
전사지	40,616	51,005	41,938	12.0	▽17.8	1.6
인쇄된 엽서	5,118	6,067	4,022	1.2	▽33.7	▽11.4
캘린더	2,800	1,834	1,872	0.5	2.1	▽18.2
기타 인쇄물	43,273	55,115	49,861	14.3	▽9.5	7.3
수입 합계	354,404	368,536	348,336	100.0	▽5.5	▽0.9

표 4.1.22 출판산업 품목 및 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

지역	인쇄 서적	신문 잡지	아동용 그림책	악보	지도·해도	설계도	우표	전사지	인쇄된 엽서	캘린더	기타 인쇄물	합계	구성비 (%)
중국 (홍콩)	22,445	408	11,856	17	223	5	1,750	569	3,398	903	4,427	46,001	13.2
일본	10,448	6,383	9	70	482	492	46	40,039	33	397	5,704	64,103	18.4
대만	532	9	40	-	34	-	1	89	-	60	516	1,281	0.3
동남아	18,205	247	544	3	101	126	132	186	1	15	569	20,129	5.8
북미	94,533	7,179	2,097	716	78	36	18,167	447	142	75	10,620	134,090	38.5
유럽	40,235	3,648	1,248	726	2,811	226	901	573	437	359	25,363	76,527	22.0
기타	1,877	88	132	7	115	55	1,160	35	11	63	2,662	6,205	1.8
전체	188,275	17,962	15,926	1,539	3,844	940	22,157	41,938	4,022	1,872	49,861	348,336	100.0

1.3.3. 출판산업 해외 수출방식

출판산업의 해외 수출방식은 ‘국내 에이전트를 활용한다’는 응답이 43.5%로 가장 많았다. ‘해외 에이전트를 활용한다’는 응답은 11.7%였으며, ‘기타’는 11.6%, ‘해외 법인 활용’은 11.4%, ‘해외 유통사 접촉’은 11.1%로 나타났다. 또한 ‘해외 전시회 및 행사참여’는 8.2%, ‘온라인 해외 판매’는 2.5%로 가장 낮은 비중을 차지하였다.

한편, ‘국내 에이전트를 활용한다’는 응답은 2007년에 39.2%, 2008년에 41.3%, 그리고 2009년에 43.5%로 그 수치가 꾸준히 증가하고 있다.

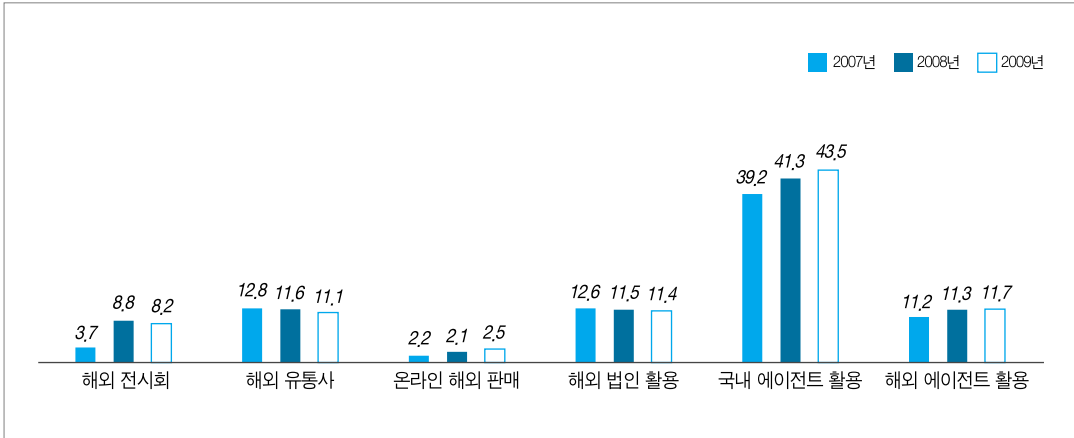
표 4.1.23 출판산업 해외 수출방식

(단위 : %)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	3.7	8.8	8.2	▽0.6
	해외 유통사 접촉	12.8	11.6	11.1	▽0.5
	온라인 해외 판매	2.2	2.1	2.5	0.4
	해외 법인 활용	12.6	11.5	11.4	▽0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	39.2	41.3	43.5	2.2
	해외 에이전트 활용	11.2	11.3	11.7	0.4
	기타	18.3	13.4	11.6	▽1.8
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.1.20 출판산업 해외 수출방식

(단위: %)



1.3.4. 출판산업 해외 진출형태

출판산업의 해외 진출형태는 완제품 수출이 55.3%로 가장 큰 비중을 차지하였고, LICENSE는 27.8%, OEM 수출은 16.9%로 조사되었다. 한편 OEM 수출은 2007년에 20.1%, 2008년에 17.3%, 2009년에 16.9%로 비중이 지속적으로 감소되고 있다.

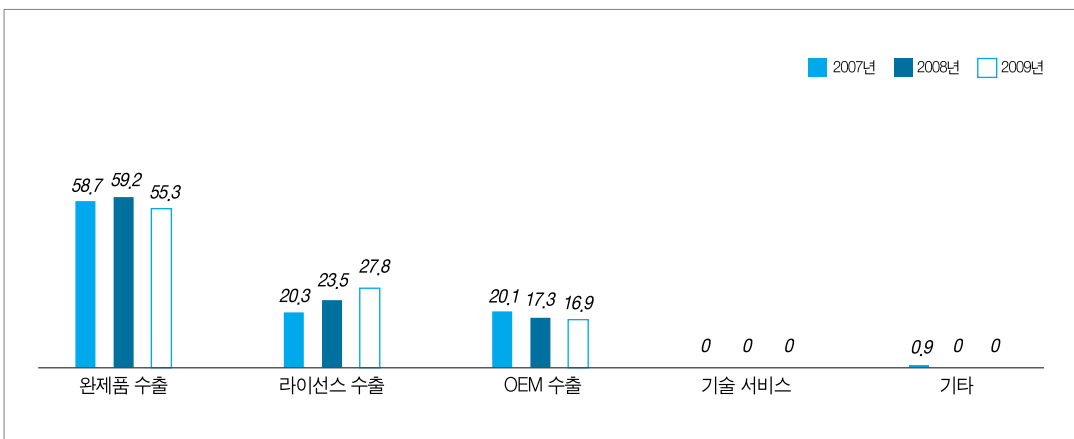
표 4.1.24 출판산업 해외 진출형태

(단위: %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	58.7	59.2	55.3	3.9
LICENSE	20.3	23.5	27.8	4.3
OEM 수출	20.1	17.3	16.9	▽0.4
기술 서비스	-	-	-	-
기타	0.9	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.1.21 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)



1.4 출판산업 종사자 현황

2009년 출판산업 전체 종사자는 20만 6,926명으로 전년대비 1.5% 감소하였으며, 연평균 4.2% 감소하는 것으로 조사되었다.

중분류별로 살펴보면 출판도소매업 종사자가 8만 4,350명으로 이는 전체 종사자 중 40.8%를 차지하는 비율로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 출판업 종사자는 5만 6,161명으로 전체 종사자의 27.1%의 비중을 차지하고 있으며, 인쇄업 종사자는 5만 3,816명으로 26.0%의 비중을 차지하고 있다. 온라인 출판유통업 종사자는 1만 401명으로 5.0%의 비중을 차지하고 있으며, 서적임대(만화제외) 종사자는 2,198명으로 1.1%로 나타나 중분류 중 가장 적은 수가 종사하고 있는 것으로 나타났다.

증감률을 보면 모든 중분류의 종사자수가 감소율을 보이고 있으나 온라인출판 유통업만이 유일하게 증가율을 보이고 있다. 연도별로 보면 2007년에 8,217명에서 2008년에 8,930명으로 증가하였고, 2009년에도 1만 401명으로 전년대비 16.5%, 연평균 12.5% 증가한 것으로 조사되었다. 출판업 종사자는 2007년에 5만 9,669명, 2008년에 5만 6,936명, 그리고 2009년에 5만 6,161명으로 나타나 전년대비 1.4%, 연평균 3.0%의 감소율을 보였다. 출판도소매업은 전년대비 3.7%, 연평균 6.9% 감소하였는데, 이를 연도별로 살펴보면 2007년에 9만 7,237명, 2008년에 8만 7,574명, 2009년에 8만 4,350명으로 조사되어 종사자 규모 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 서적임대(만화제외)는 2007년에 2,303명, 2008년에 2,269명, 2009년에 2,198명으로 전년대비 3.1%, 연평균 2.3% 감소한 것으로 조사되었다. 인쇄업은 2007년에 5만 7,921명이었으며, 2008년에 5만 4,375명, 그리고 2009년에는 5만 3,816명으로 나타나 전년대비 1.0% 감소하였으며, 연평균 또한 3.6% 감소하였다.

표 4.1.25 출판산업 소분류별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
출판업	서적출판업	11,477	10,057	4.9	▽12.4	▽0.1	
	교과서 및 학습서적 출판업	23,154	13,178	6.3	▽1.1		
	신문발행업	17,165	15,594	8.2	8.6		
	잡지 및 정기 간행물 발행업	10,876	9,947	4.6	▽5.2		
	정기광고 간행물 발행업	5,772	5,554	2.7	▽0.5		
	기타오디오기록 매체 출판업	216	-	-	-		
	기타인쇄출판업	2,486	1,186	0.6	▽0.7		
	출판업 합계	59,669	56,936	56,161	27.1		▽1.4
인쇄업	57,921	54,375	53,816	26.0	▽1.0	▽3.6	
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	11,814	11,436	11,327	5.5	▽1.0	▽2.1
	서적 및 잡지류 소매업	26,894	22,022	21,054	10.2	▽4.4	▽11.5
	계약배달직	58,529	54,116	51,969	25.1	▽4.0	▽5.8
	출판도소매업 합계	97,237	87,574	84,350	40.8	▽3.7	▽6.9
온라인출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,305	920	1,165	0.6	26.6	6.6
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*		297	319	0.2	7.4	
	인터넷서점(만화제외)	6,912	7,713	8,917	4.3	15.6	13.6
	온라인출판유통업 합계	8,217	8,930	10,401	5.0	16.5	12.5
출판임대업	서적임대(만화제외)	2,303	2,269	2,198	1.1	▽3.1	▽2.3
	합계	225,347	210,084	206,926	100.0	▽1.5	▽4.2

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

출판산업의 매출감소로 인하여 출판산업내 인력 또한 감소한 것으로 보여진다. 불황속에서 출판산업이 다시 도약하기 위하여 대책 마련이 시급한 실정이다. 이를 위한 방안으로 먼저 인력에 대한 투자가 필요성이 제기되고 있다. 출판산업의 불황으로 인하여 출판산업 종사자들은 열악한 환경에 노출되어 있으며, 이는 종사자의 양적저하 뿐만 아니라 질적저하로 이어질 수 있다. 때문에 출판산업 종사자들에 대한 다방면적인 교육과 지원이 필요할 것이다.

그림 4.1.22 출판산업 중분류별 종사자수 (단위: 명)

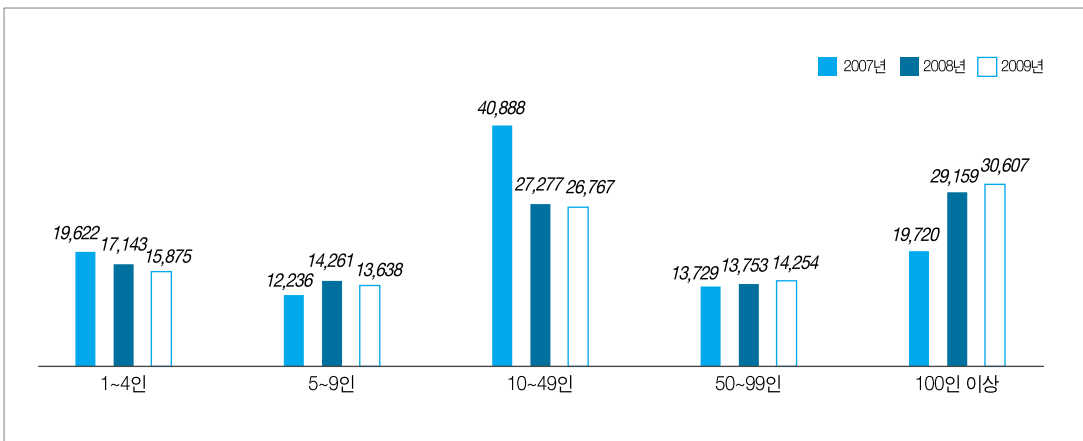
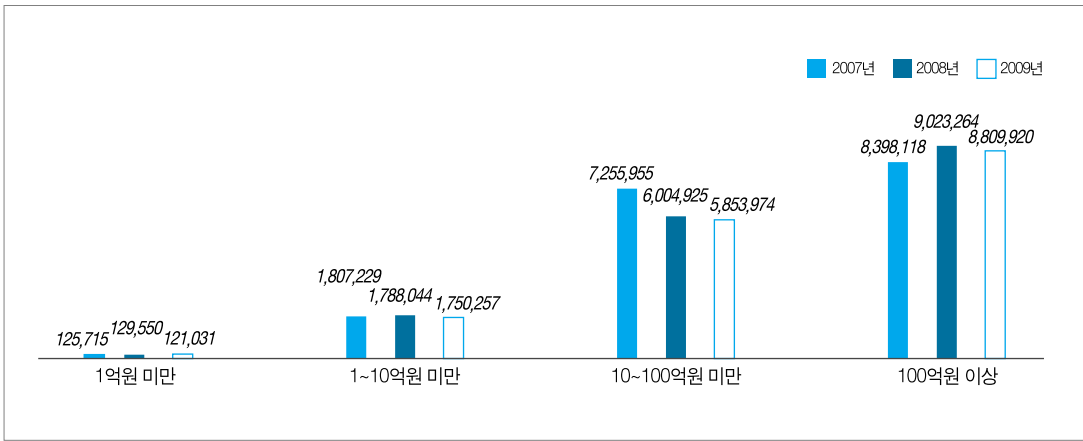


그림 4.1.23 출판산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 출판산업 종사자는 '10~100억 원 미만' 사업체 종사자가 3만 9,518명으로 39.1%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 3만 4,878명으로 34.5%의 비중을 차지하며, '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 2만 1,612명으로 21.3%의 비중을 차지하고 있다. '1억 원 미만' 사업체 종사자는 5,133명으로 가장 적으며, 비중 또한 5.1%로 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 '100억 원 이상' 사업체의 종사자의 증감률을 살펴보면 전년대비 3.7%, 연평균 19.7%를 기록하며 꾸준히 증가하고 있다. 2007년 2만 4,347명에서 2008년에 3만 3,640명, 그리고 2009년에 3만 4,878명으로 지속적인 증가세를 보이고 있다. 한편 '10~100억 원 미만' 사업체의 종사자에서는 큰 감소폭을 보이고 있다. 2007년에 5만 3,342명에서 2008년에 4만 112명으로 감소하였으며, 2009년에도 3만 9,518명으로 감소하여 전년대비 1.5%, 연평균 13.9% 감소하였다. '1~10억 원 미만' 사업체 종사자는 2007년에 2만 3,476명에서 지속적으로 감소하여 2009년에 2만 1,612명으로 전년대비 3.8%, 연평균 4.1% 감소한 것으로 조사되었다. '1억 원 미만' 사업체 종사자는 2007년에 5,030명이었으며, 2008년에 5,375명, 2009년에 5,133명으로 나타나 전년대비 4.5% 감소한 반면 연평균은 1.0%의 증가하고 있다.

표 4.1.26 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
서적출판업	433	4,105	3,953	1,566	10,057
교과서 및 학습서적 출판업	196	1,147	4,206	7,489	13,038
신문발행업	212	1,812	5,566	9,347	16,937
잡지 및 정기 간행물 발행업	616	3,128	4,705	976	9,425
정기광고 간행물 발행업	151	1,742	2,551	1,082	5,526
기타인쇄물출판업	157	409	328	284	1,178
서적 및 잡지류 도매업	501	2,588	5,807	2,431	11,327
서적 및 잡지류 소매업	1,012	5,923	10,874	3,245	21,054
인터넷/모바일 전자출판제작업	24	273	868	-	1,165
인터넷/모바일 전자출판서비스업*	5	113	201	-	319
인터넷서점(만화제외)	-	-	459	8,458	8,917
서적임대(만화제외)	1,826	372	-	-	2,198
합계	5,133	21,612	39,518	34,878	101,141**
구성비(%)	5.1	21.3	39.1	34.5	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 인쇄업, 기타 오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

표 4.1.27 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	5,030	23,476	53,342	24,347	106,195
2008년	5,375	22,466	40,112	33,640	101,593
2009년	5,133	21,612	39,518	34,878	101,141
전년대비증감률(%)	▽4.5	▽3.8	▽1.5	3.7	▽0.4
연평균증감률(%)	1.0	▽4.1	▽13.9	19.7	▽2.4

그림 4.1.24 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

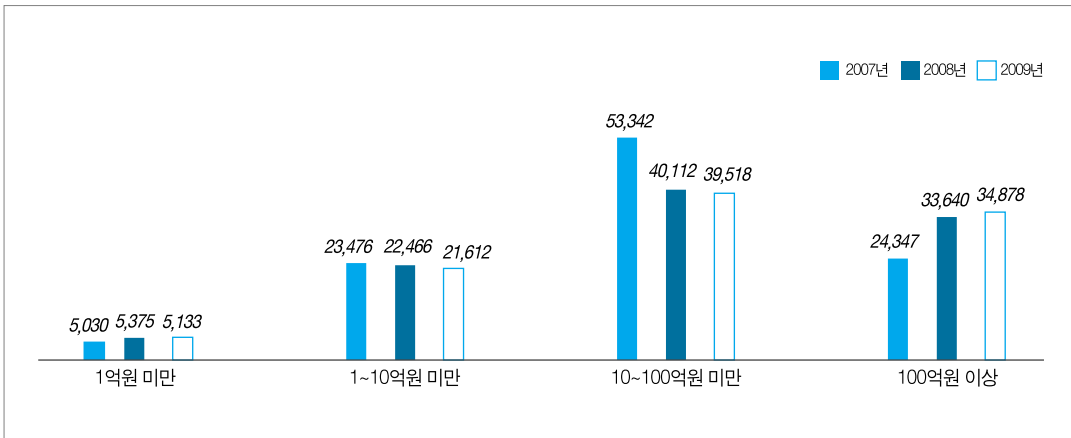
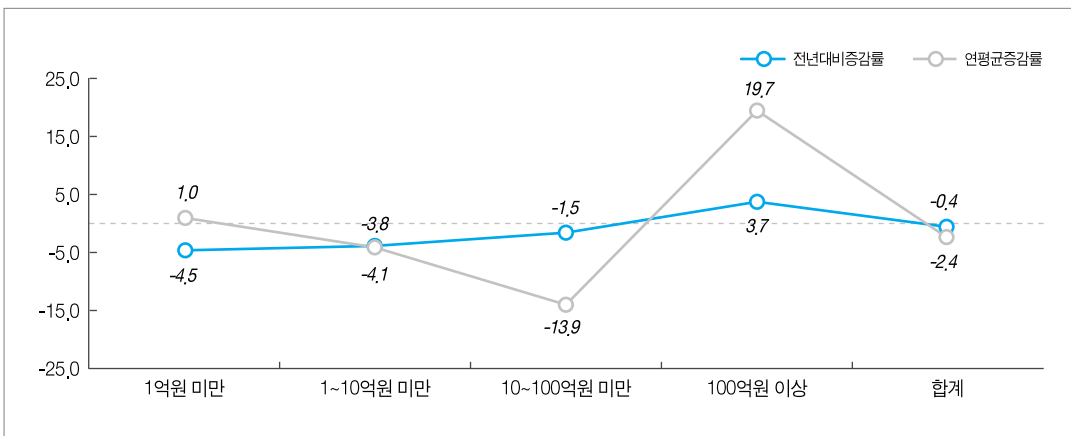


그림 4.1.25 매출액 규모별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 출판산업은 '100인 규모' 사업체 종사자는 30,607명으로 전체 종사자수의 30.2%로 높은 비중을 차지했다. 다음으로 '10~49인'은 26,767명으로 26.5%, '1~4인'은 15,875명으로 15.7%, '50~99인'은 14,254명으로 14.1%, '5~9인'은 13,638명으로 13.5%의 순으로 나타났다.

이를 연도별로 살펴보면 '100인 이상' 규모의 종사자는 2007년부터 꾸준히 증가 하였으며, 증가 폭 또한 가장 크게 나타났다. 2007년에 19,720명에서 2008년에 29,159명으로 증가하였고, 2009년에 다시 3607명으로 증가하여 전년대비 5.0%, 연평균 24.6% 증가한 것으로 조사되었다. '50~99인' 또한 2007년부터 증가세가 이어지고 있다. 2007년에 13,729명에서 2008년에 13,753명으로 증가 후 2009년에 14,254명으로 증가하여 전년대비 3.6%, 연평균 1.9% 증가율을 기록하였다. 반면 '10~49인'은 2007년에 40,888명에서 2008년에 27,277명으로 나타나 큰 감소폭을 보였으며, 2009년에도 26,767명으로 전년보다 감소한 것으로 조사되었다. 이는 전년대비 1.9%의 감소율을 보였으며, 연평균은 19.1%의 높은 감소율을 보이고 있다. 이와 함께 '1~4인' 또한 지속적인 감소율을

보이고 있다. 전년대비 7.4%, 연평균 10.1% 감소한 것으로 조사되었다. 이를 연도별로 보면 2007년에 19,622명, 2008년에 17,143명, 2009년에 15,875명으로 조사되었다. '5~9인'은 2007년에 12,236명에서 2008년에 14,261명으로 증가하였으나 2009년에 13,638명으로 나타나 전년대비 4.4%로 소폭 감소하였으며, 연평균은 5.6% 증가한 수치이다.

표 4.1.28 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
서적출판업	1,802	1,979	4,375	1,008	893	10,057
교과서 및 학습서적 출판업	608	1,132	2,309	3,117	5,872	13,038
신문발행업	387	672	2,289	3,413	10,176	16,937
잡지 및 정기 간행물 발행업	1,558	2,109	3,873	1,516	369	9,425
정기광고 간행물 발행업	343	506	3,302	676	699	5,526
기타인쇄물출판업	342	283	140	202	211	1,178
서적 및 잡지류 도매업	2,952	3,045	3,266	653	1,411	11,327
서적 및 잡지류 소매업	5,609	3,788	6,761	2,422	2,474	21,054
인터넷/모바일 전자출판제작업	31	55	247	832	-	1,165
인터넷/모바일 전자출판서비스업*	45	69	205	-	-	319
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	415	8,502	8,917
온라인유통업 합계	2,198	-	-	-	-	2,198
합계	15,875	13,638	26,767	14,254	30,607	101,141**
구성비(%)	15.7	13.5	26.5	14.1	30.2	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 인쇄업, 기타 오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

표 4.1.29 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	19,622	12,236	40,888	13,729	19,720	106,195
2008년	17,143	14,261	27,277	13,753	29,159	101,593
2009년	15,875	13,638	26,767	14,254	30,607	101,141
전년대비증감률(%)	▽7.4	▽4.4	▽19.1	3.6	5.0	▽0.4
연평균증감률(%)	▽10.1	5.6	▽19.1	1.9	24.6	▽2.4

그림 4.1.26 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

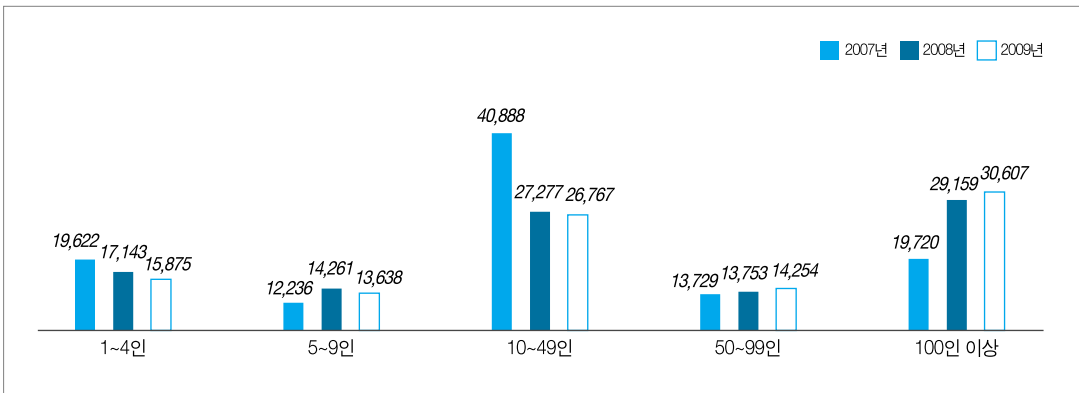
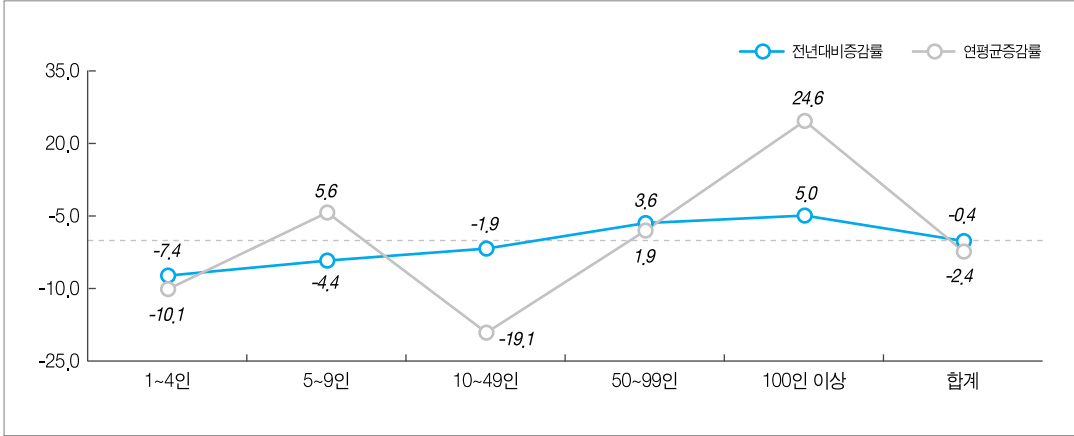


그림 4.1.27 종사자 규모별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.4.3. 지역별 종사자 현황

출판산업 전체 종사자 중 서울에 48,685명, 즉 전체 종사자의 52.8%가 집중되어있다. 경기도는 14,893명으로 16.2%의 비중을 차지하며, 부산이 4,067명으로 4.4%의 비중을 차지하고 있다. 대구는 3,021명으로 3.3%의 비중을 나타내며, 경상북도는 2,962명으로 3.2%, 경상남도는 2,763명으로 3.0%의 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다. 이 외에 지역의 경우 전체종사자의 3.0%를 넘기지 못하고 있다.

표 4.1.30 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	출판업	출판도소매업	온라인출판유통업	출판임대업	합계	구성비(%)
서울	34,952	11,923	1,102	708	48,685	52.8
부산	1,531	2,352	-	184	4,067	4.4
대구	1,342	1,599	-	80	3,021	3.3
인천	799	1,232	-	118	2,149	2.3
광주	1,526	1,121	-	64	2,711	2.9
대전	1,157	986	-	72	2,215	2.4
울산	361	531	-	44	936	1.0
경기도	7,469	6,565	361	498	14,893	16.2
강원도	759	368	9	53	1,189	1.3
충청북도	699	708	-	48	1,455	1.6
충청남도	716	712	-	56	1,484	1.6
전라북도	987	706	-	47	1,740	1.9
전라남도	351	801	-	52	1,204	1.3
경상북도	1,779	1,119	-	64	2,962	3.2
경상남도	1,256	1,402	6	99	2,763	3.0
제주도	477	256	6	11	750	0.8
합계	56,161	32,381	1,484	2,198	92,224*	100.0

* 외부인용자료 (인쇄업, 인터넷서점(만화부문) 종사자수 제외)

서울을 연도별로 살펴보면 2007년에 52,448명에서 2008년에 49,498으로 감소하였고, 2009년에 48,685명으로 전년대비 1.6%, 연평균 3.7% 감소한 것으로 나타났다. 6개 광역시는 2007년에 17,754명에서 2008년에 15,561명으로 감소 후 2009년에 15,099명으로 전년대비 3.0%, 연평균 7.8% 감소하였으며, 9개도는 2007년에 29,081명에서 2008년에 28,821명, 2009년에 28,440명으로 전년대비 1.3%, 연평균 1.1%의 지속적인 감소세를 이어오고 있다.

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	52,448	49,498	48,685	▽1.6	▽3.7
부산	4,634	4,209	4,067	▽3.4	▽6.3
대구	3,599	3,160	3,021	▽4.4	▽8.4
인천	2,674	2,170	2,149	▽1.0	▽10.4
광주	3,024	2,737	2,711	▽0.9	▽5.3
대전	2,718	2,337	2,215	▽5.2	▽9.7
울산	1,105	948	936	▽1.3	▽8.0
경기도	14,361	15,017	14,893	▽0.8	1.8
강원도	1,297	1,224	1,189	▽2.9	▽4.3
충청북도	1,502	1,476	1,455	▽1.4	▽1.6
충청남도	1,641	1,516	1,484	▽2.1	▽4.9
전라북도	1,821	1,766	1,740	▽1.5	▽2.2
전라남도	1,286	1,238	1,204	▽2.7	▽3.2
경상북도	3,177	2,993	2,962	▽1.0	▽3.4
경상남도	3,100	2,810	2,763	▽1.7	▽5.6
제주도	896	781	750	▽4.0	▽8.5
합계	99,283	93,880	92,224	▽1.8	▽3.6

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

그림 4.1.28 지역별 종사자 현황 (단위: 명)

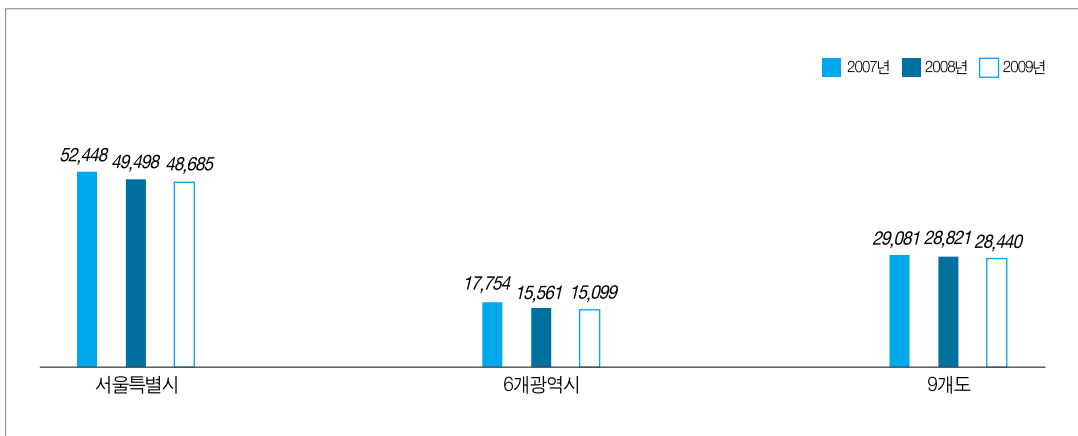
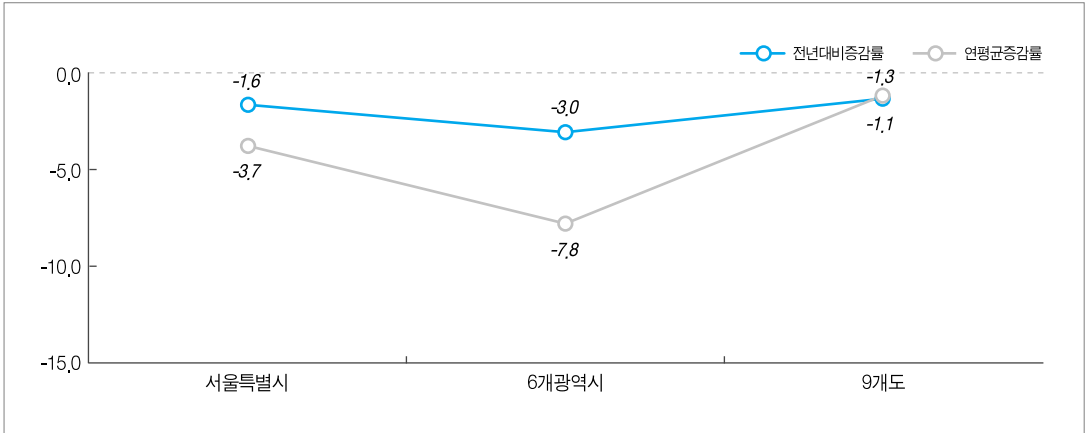


그림 4.1.29 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.4.4. 고용형태별 종사자 현황

출판산업의 종사자는 정규직이 82,184명(89.1%), 비정규직이 10,040명(10.9%)으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면 출판업은 정규직 50,574명, 비정규직 5,587명으로 조사되었으며, 출판도소매업 정규직 28,540명, 비정규직 3,841명으로 조사되었다. 온라인출판 유통업은 정규직 1,380명, 비정규직 104명으로 조사되었으며, 출판임대업의 경우 정규직 1,690명, 비정규직 508명으로 나타났다.

출판산업 종사자의 정규직과 비정규직을 연도별로 살펴보면 정규직은 2007년에 88,229명에서 2008년에 85,405명으로 감소하였고, 2009년에도 82,184명으로 전년대비 3.8%, 연평균 3.5%의 꾸준한 감소율을 보이고 있다. 비정규직 또한 2007년에 11,054명에서 2008년에 8,475명으로 비교적 큰 폭의 감소를 보였으나 2009년에 10,040명으로 다시 증가하였다. 전년대비 18.5%가 증가하였으나 연평균 4.7%의 감소율을 보이고 있어 지속적인 정규직 감소의 영향으로 2009년 큰 증가폭을 보이는 것으로 분석된다.

표 4.1.32 고용형태별 종사자 현황*

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
출판업	서적출판업	9,474	583	10,057
	소분류 비중(%)	94.2	5.8	100.0
	교과서 및 학습서적 출판업	12,249	789	13,038
	소분류 비중(%)	93.9	6.1	100.0
	신문발행업	14,096	2841	16,937
	소분류 비중(%)	83.2	16.8	100.0
	잡지 및 정기 간행물 발행업	8,942	483	9,425
	소분류 비중(%)	94.9	5.1	100.0
	정기광고 간행물 발행업	4,754	772	5,526
	소분류 비중(%)	86.0	14.0	100.0
	기타인쇄물출판업	1,059	119	1,178
	소분류 비중(%)	89.9	10.1	100.0
	소 계	50,574	5,587	56,161
	중분류 비중(%)	90.1	9.9	100.0
출판 도매업	서적 및 잡지류 도매업	10,119	1208	11,327
	소분류 비중(%)	89.3	10.7	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	18,421	2633	21,054
	소분류 비중(%)	87.5	12.5	100.0
	소 계	28,540	3,841	32,381
중분류 비중(%)	88.1	11.9	100.0	
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,079	86	1,165
	소분류 비중(%)	92.6	7.4	100.0
	인터넷/모바일 전자출판서비스업**	301	18	319
	소분류 비중(%)	94.4	5.6	100.0
	소 계	1,380	104	1,484
중분류 비중(%)	93.0	7.0	100.0	
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	1,690	508	2,198
	소 계	1,690	508	2,198
	소분류 비중(%)	76.9	23.1	100.0
출판산업 총합계***		82,184	10,040	92,224
출판산업 비중(%)		89.1	10.9	100.0

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외
 ** 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함
 *** 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

표 4.1.33 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2007년	88,229	11,054	99,283
2008년	85,405	8,475	93,880
2009년	82,184	10,040	92,224
전년대비증감률(%)	▽3.8	18.5	▽1.8
연평균증감률(%)	▽3.5	▽4.7	▽3.6

그림 4.1.30 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위: 명)

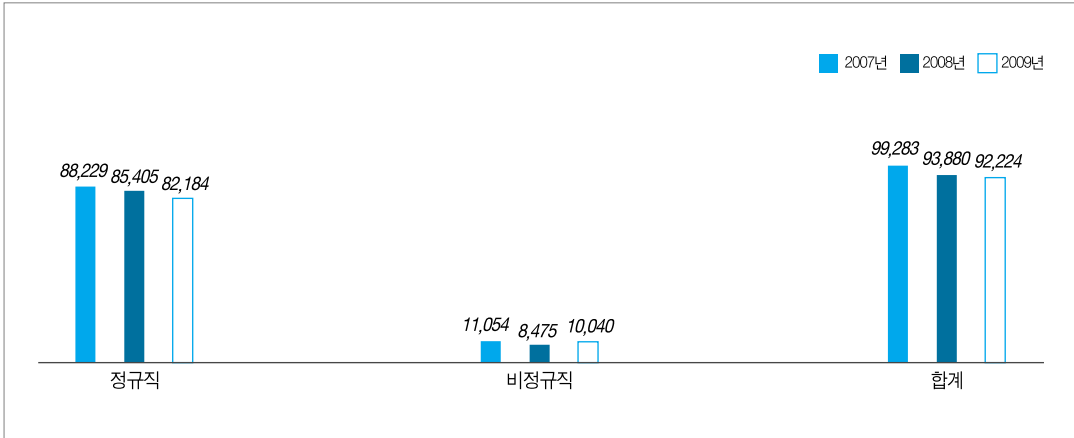
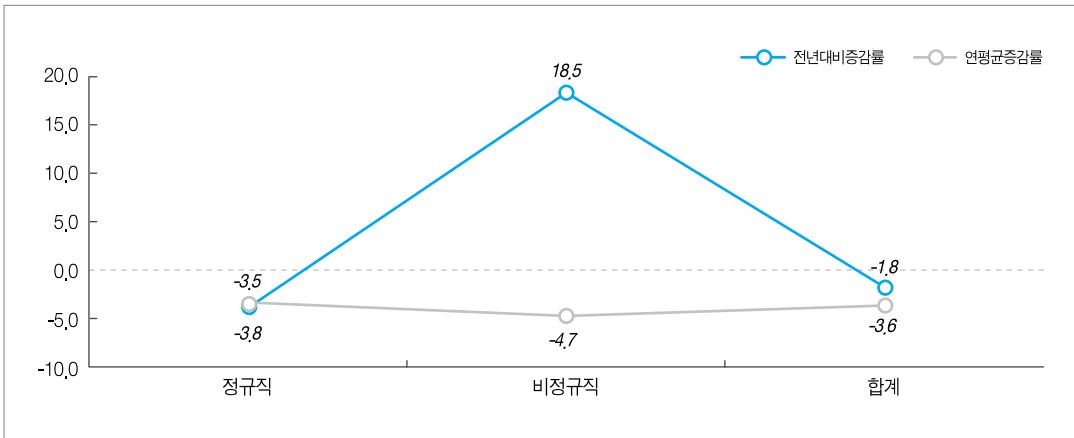


그림 4.1.31 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

출판산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면 정규직 남성은 45,685명(49.5%), 정규직 여성은 36,449명(39.6%), 비정규직 남성은 5,280명(5.7%), 비정규직 여성은 4,760명(5.2%)으로 나타났다.

중분류별로는 출판업의 정규직 남성은 29,908명, 정규직 여성은 20,666명, 비정규직 남성은 3,373명, 비정규직 여성은 2,214명으로 조사되었다. 출판도소매업은 정규직 남성이 14,215명, 정규직 여성이 14,325명, 비정규직 남성은 1,248명, 비정규직 여성은 2,593명인 것으로 조사되었다. 온라인출판유통업은 정규직 남성이 890명이며, 정규직 여성은 490명, 비정규직 남성은 56명, 비정규직 여성은 48명으로 조사되었다. 또한 출판임대업의 정규직 남성은 672명, 정규직 여성은 1,018명이었고, 비정규직 남성은 83명, 비정규직 여성은 425명인 것으로 나타났다.

표 4.1.34 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
출판업	서적출판업	4,957	4,517	315	268	10,057
	소분류 비중(%)	49.3	44.9	3.1	2.7	100.0
	교과서 및 학습서적 출판업	5,627	6,622	352	437	13,038
	소분류 비중(%)	43.2	50.8	2.7	3.3	100.0
	신문발행업	11,272	2,824	2,135	706	16,937
	소분류 비중(%)	66.5	16.7	12.6	4.2	100.0
	잡지 및 정기 간행물 발행업	4,865	4,077	302	181	9,425
	소분류 비중(%)	51.6	43.3	3.2	1.9	100.0
	정기광고 간행물 발행업	2,529	2,225	211	561	5,526
	소분류 비중(%)	45.8	40.3	3.8	10.1	100.0
	기타인쇄물출판업	658	401	58	61	1,178
	소분류 비중(%)	55.9	34.0	4.9	5.2	100.0
	소 계	29,908	20,666	3,373	2,214	56,161
중분류 비중(%)	53.3	36.8	6.0	3.9	100.0	
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	6,007	4,112	693	515	11,327
	소분류 비중(%)	53.0	36.3	6.1	4.6	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	8,208	10,213	555	2,078	21,054
	소분류 비중(%)	39.0	48.5	2.6	9.9	100.0
	소 계	14,215	14,325	1,248	2,593	32,381
중분류 비중(%)	43.9	44.2	3.9	8.0	100.0	
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	717	362	45	41	1,165
	소분류 비중(%)	61.5	31.1	3.9	3.5	100.0
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*	173	128	11	7	319
	소분류 비중(%)	54.2	40.1	3.5	2.2	100.0
	소 계	890	490	56	48	1,484
중분류 비중(%)	60.0	33.0	3.8	3.2	100.0	
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	672	1,018	83	425	2,198
	소 계	672	1,018	83	425	2,198
	중분류 비중(%)	30.6	46.3	3.8	19.3	100.0
출판산업 총합계**		45,685	36,499	4,760	5,280	92,224
출판산업 비중(%)		49.5	39.6	5.2	5.7	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함
 ** 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

이를 연도별로 살펴보면 비정규직 남성이 2007년부터 가장 큰 폭의 증가율을 나타내고 있다. 2007년에 4,070명에서 2008년 3,259명으로 감소하였으나 2009년에 다시 4,760명으로 증가하여 전년 대비 무려 46.1% 증가율을 보였으며, 연평균 또한 8.1% 증가한 것으로 나타났다. 한편, 비정규직 남성을 제외한 다른 형태별 종사자는 감소한 것으로 나타났다. 정규직 남성은 2007년에 49,046명에서 2008년 47,168명으로 감소하였으며, 2009년 45,685명으로 또 다시 감소하여 전년 대비 3.1%, 연평균 3.5%의 감소율을 기록하였다. 이는 출판산업 전체 종사자 규모가 축소되면서, 정규직 종사자의 감소도 한동안 지속될 것으로 예상된다.

표 4.1.35 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
2007년	49,046	39,184	4,070	6,983	99,283
2008년	47,168	38,237	3,259	5,216	93,880
2009년	45,685	36,499	4,760	5,280	92,224
전년대비증감률(%)	▽3.1	▽4.5	46.1	1.2	▽1.8
연평균증감률(%)	▽3.5	▽3.5	8.1	▽13.0	▽3.6

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4.1.32 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

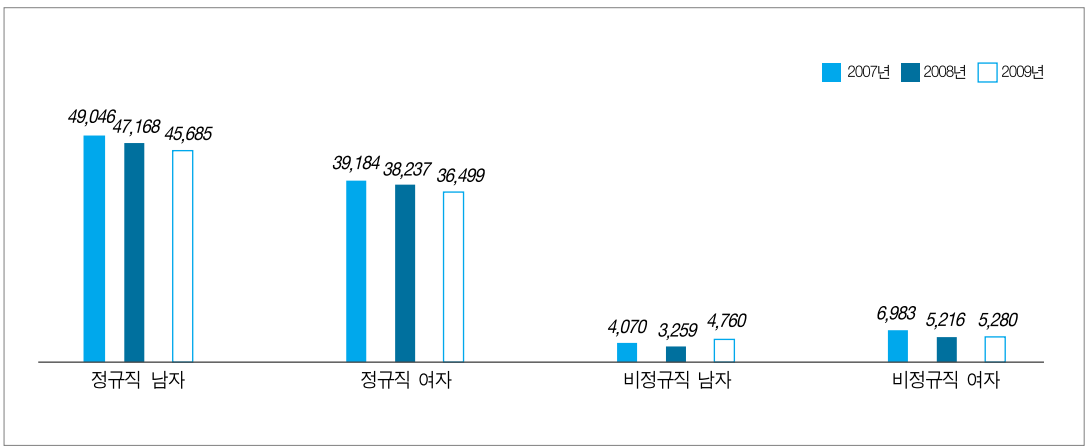
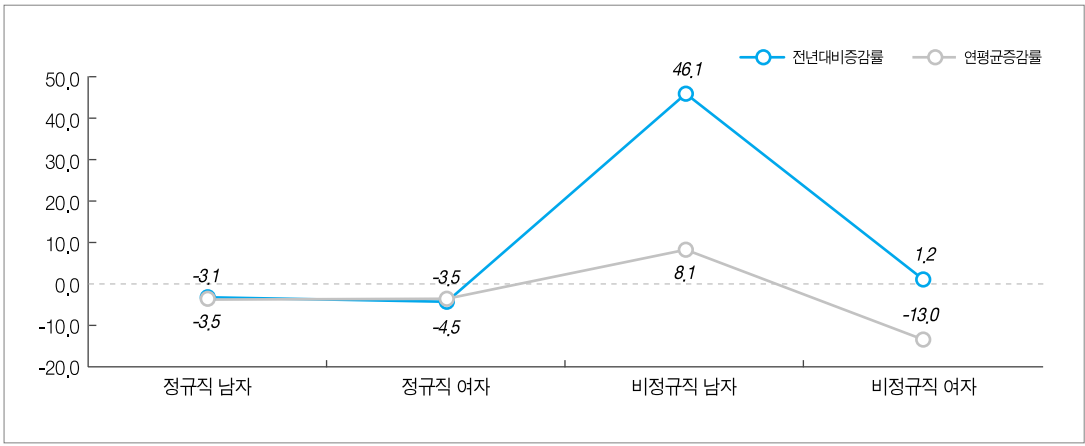


그림 4.1.33 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



1.4.6. 성별 종사자 현황

출판산업의 성별종사자 현황을 살펴보면 남성 종사자는 50,445명으로 전체 종사자의 54.7%를 차지하고 있으며, 여자 종사자는 41,779명으로 45.3%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면 출판업의 경우 남자는 33,281명, 여자는 22,880명으로 나타났으며, 출판 도소

매업의 경우 남자는 15,463명, 여자는 16,918명이 종사하는 것으로 나타났다. 온라인출판 유통업은 남자는 946명, 여자는 538명으로 나타났고, 출판임대업은 남자는 755명, 여자는 1,443명으로 조사되었다.

표 4.1.36 성별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
출판업	서적출판업	5,272	4,785	10,057
	소분류 비중(%)	52.4	47.6	100.0
	교과서 및 학습서적 출판업	5,979	7,059	13,038
	소분류 비중(%)	45.9	54.1	100.0
	신문발행업	13,407	3,530	16,937
	소분류 비중(%)	79.2	20.8	100.0
	잡지 및 정기 간행물 발행업	5,167	4,258	9,425
	소분류 비중(%)	54.8	45.2	100.0
	정기광고 간행물 발행업	2,740	2,786	5,526
	소분류 비중(%)	49.6	50.4	100.0
	기타인쇄물출판업	716	462	1,178
	소분류 비중(%)	60.8	39.2	100.0
	소 계	33,281	22,880	56,161
	중분류 비중(%)	59.3	40.7	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	6,700	4,627	11,327
	소분류 비중(%)	59.2	40.8	100.0
	서적 및 잡지류 소매업	8,763	12,291	21,054
	소분류 비중(%)	41.6	58.4	100.0
	소 계	15,463	16,918	32,381
	중분류 비중(%)	47.8	52.2	100.0
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	762	403	1,165
	소분류 비중(%)	65.4	34.6	100.0
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*	184	135	319
	소분류 비중(%)	57.7	42.3	100.0
	소 계	946	538	1,484
중분류 비중(%)	63.7	36.3	100.0	
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	755	1,443	2,198
	소 계	755	1,443	2,198
	중분류 비중(%)	34.3	65.7	100.0
출판산업 총합계**		50,445	41,779	92,224
출판산업 비중(%)		54.7	45.3	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

** 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

이를 연도별로 보면 남성 종사자는 2007년 53,116명에서 2008년에 50,427명으로 감소하였으며 2009년에도 50,445명 조사되어 전년도와 비슷한 규모를 유지하였지만, 연평균은 2.5% 감소한 수치이다. 여성 종사자의 경우 2007년에 46,176명, 2008년 43,453명, 2009년 41,779명으로 지속적인 감소가 이루어지고 있으며 전년대비 3.9%, 연평균 4.9% 감소율을 기록하였다.

표 4.1.37 연도별 성별 종사자 현황* (단위 : 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	53,116	46,167	99,283
2008년	50,427	43,453	93,880
2009년	50,445	41,779	92,224
전년대비증감률(%)	0.04	▽3.9	▽1.8
연평균증감률(%)	▽2.5	▽4.9	▽3.6

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

그림 4.1.34 연도별 성별 종사자 현황 (단위 : 명)

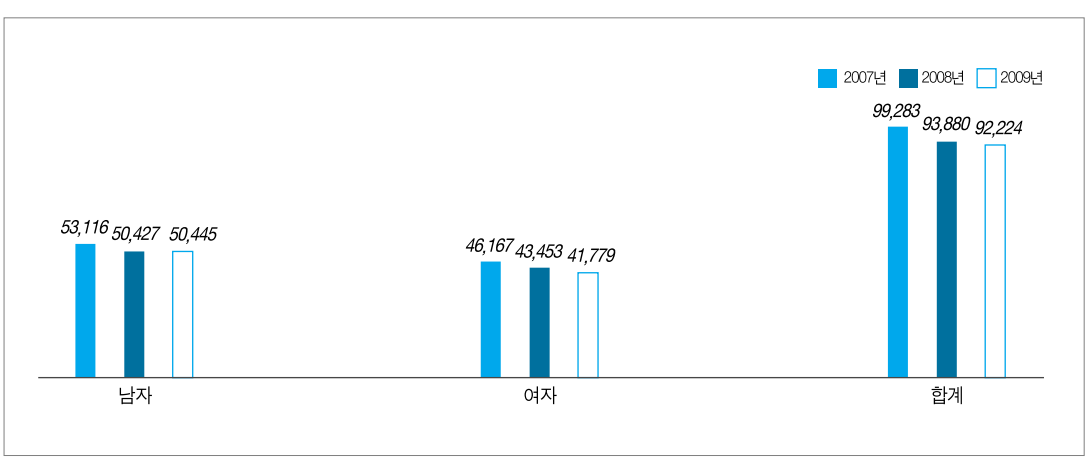
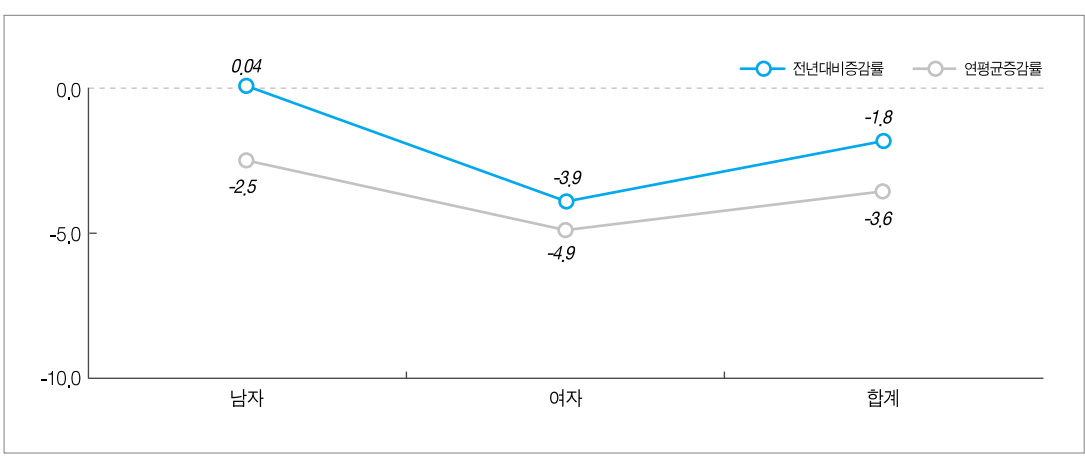


그림 4.1.35 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



1.4.7. 직무별 종사자 현황

출판산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면 '기타(유통)' 종사자가 32,154명으로 전체 34.9%의 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 뒤를 이어 '제작' 종사자가 26,994명(29.3%), '관리직' 종사자 15,903명(17.2%), '마케팅/홍보' 종사자 8,110명(8.8%), '사업기획' 종사자 5,248명(5.7%), '연구개발' 종사자 3,815명(4.1%)으로 순으로 조사되었다.

이를 연도별로 살펴보면 2007년부터 지속적으로 종사자가 증가된 직무는 사업기획 직무로 2007년에 3,787명, 2008년에 4,896명, 2009년 5,248명으로 전년대비 7.2%, 연평균증감률 17.7%의 지속적인 증가율을 나타내고 있다. 반면 기타(유통) 종사자의 경우 2007년에 39,869명에서 2008년에 32,826명으로 감소하였으며, 2009년에 32,154명으로 다시 소폭 감소하여 전년대비 2.0%, 연평균증감률 10.2% 감소율을 보이며 종사자 축소가 이루어지고 있는 것으로 볼 수 있다. 이러한 유통 종사자의 감소는 온라인 판매시장 성장이 가속화 되어 출판물의 유통 단계가 짧아지고 있는 현상에 영향을 받은 것으로 분석된다.

표 4.1.38 직무별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발	기타(유통)	
출판업	서적출판업	825	1,535	4,913	908	372	1,504	10,057
	교과서 및 학습서적 출판업	1,028	2,026	5,361	1,342	1,629	1,652	13,038
	신문발행업	1,687	2,369	6,904	1,999	751	3,227	16,937
	잡지 및 정기 간행물 발행업	752	1,415	4,269	1,327	311	1,351	9,425
	정기광고 간행물 발행업	262	1,049	2,376	839	115	885	5,526
	기타인쇄물출판업	89	196	751	38	15	89	1,178
	소계	4,643	8,590	24,574	6,453	3,193	8,708	56,161
	중분류 비중(%)	8.3	15.3	43.7	11.5	5.7	15.5	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	221	2,359	721	532	66	7,428	11,327
	서적 및 잡지류 소매업	251	4,356	1,162	1,077	213	13,995	21,054
	소계	472	6,715	1,883	1,609	279	21,423	32,381
	중분류 비중(%)	1.4	20.7	5.8	5.0	0.9	66.2	100.0
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	102	166	489	29	301	78	1,165
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*	31	53	48	19	42	126	319
	소계	133	219	537	48	343	204	1,484
	중분류 비중(%)	9.0	14.8	36.2	3.2	23.1	13.7	100.0
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	-	379	-	-	-	1,819	2,198
	소계	-	379	-	-	-	1,819	2,198
	중분류 비중(%)	-	17.2	-	-	-	82.8	100.0
출판산업 총합계**		5,248	15,903	26,994	8,110	3,815	32,154	92,224
출판산업 비중(%)		5.7	17.2	29.3	8.8	4.1	34.9	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

** 인쇄업, 기타 오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

표 4.1.39 연도별 직무별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2007년	3,787	19,292	24,962	8,798	2,575	39,869	99,283
2008년	4,896	16,485	27,293	8,377	4,003	32,826	93,880
2009년	5,248	15,903	26,994	8,110	3,815	32,154	92,224
전년대비증감률(%)	7.2	▽3.5	▽1.1	▽3.2	▽4.7	▽2.0	▽1.8
연평균증감률(%)	17.7	▽9.2	4.0	▽4.0	21.7	▽10.2	▽3.6

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4.1.36 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명)

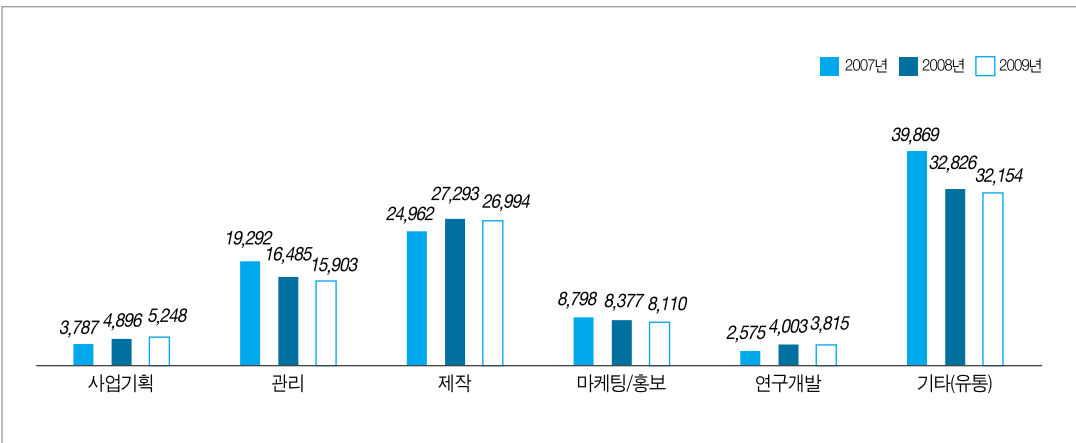
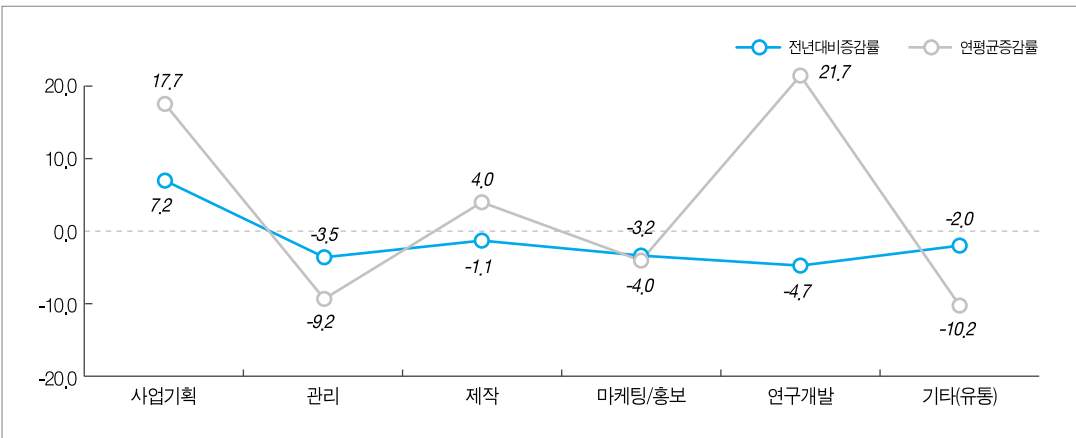


그림 4.1.37 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



1.4.8. 학력별 종사자 현황

출판산업의 학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대졸 61,319명(66.5%), 전문대졸 13,498명(14.6%), 고졸이하 12,450명(13.5%), 대학원졸 이상 4,957명(5.4%)로 나타났다.

연도별로 학력별 종사자 추이를 보면 대학원졸 이상의 경우 2007년부터 3,293명, 2008년 4,079

명, 2009년 4,957명으로 안정적 증가를 보이며, 전년대비 21.5%, 연평균 22.7% 증가한 것으로 나타났다. 이러한 수치는 종사자들의 학력이 점차 고학력화 되어가는 사회적 현상과 맞물려, 출판산업 내에 고학력자를 필요로 하는 직무들이 많아지고 있으며, 그에 따른 질적 향상을 기대해 볼 수 있을 분석된다.

표 4.1.40 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
출판업	서적출판업	1,282	1,176	7,060	539	10,057
	교과서 및 학습서적 출판업	962	1,289	9,542	1,245	13,038
	신문발행업	485	1,346	13,419	1,687	16,937
	잡지 및 정기 간행물 발행업	587	987	7,462	389	9,425
	정기광고 간행물 발행업	928	933	3,543	122	5,526
	기타인쇄물출판업	476	225	459	18	1,178
	소계	4,720	5,956	41,485	4,000	56,161
	중분류 비중(%)	8.4	10.6	73.9	7.1	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,012	2,673	6,274	368	11,327
	서적 및 잡지류 소매업	4,318	4,264	11,979	493	21,054
	소계	6,330	6,937	18,253	861	32,381
	중분류 비중(%)	19.5	21.4	56.4	2.7	100.0
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	83	299	716	67	1,165
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*	22	50	218	29	319
	소계	105	349	934	96	1,484
	중분류 비중(%)	7.1	23.5	62.9	6.5	100.0
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	1,295	256	647	-	2,198
	소계	1,295	256	647	-	2,198
	중분류 비중(%)	58.9	11.7	29.4	-	100.0
출판산업 총합계**		12,450	13,498	61,319	4,957	92,224
출판산업 비중(%)		13.5	14.6	66.5	5.4	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 인쇄업, 기타 오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

표 4.1.41 연도별 학력별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2007년	15,785	16,133	64,072	3,293	99,283
2008년	14,208	14,737	60,856	4,079	93,880
2009년	12,450	13,498	61,319	4,957	92,224
전년대비증감률(%)	▽12.4	▽8.4	0.8	21.5	▽1.8
연평균증감률(%)	▽11.2	▽8.5	▽2.2	22.7	▽3.6

* 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

그림 4.1.38 연도별 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

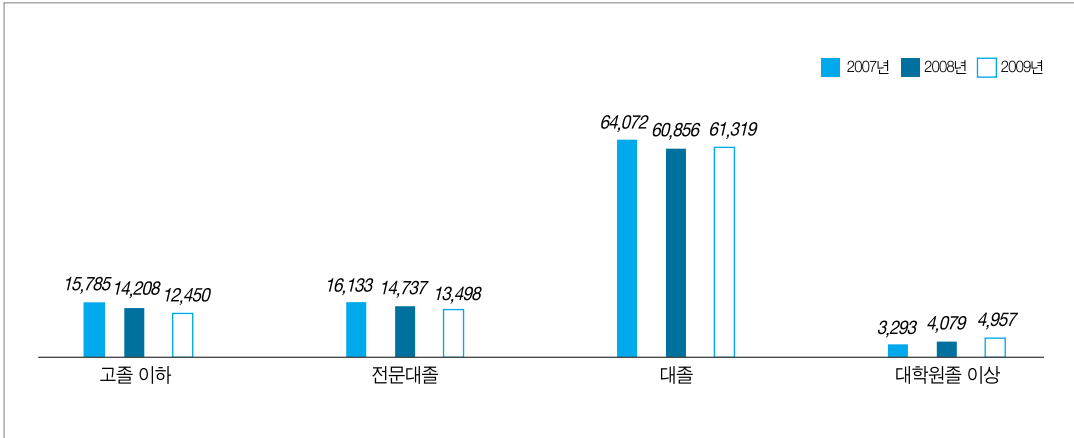
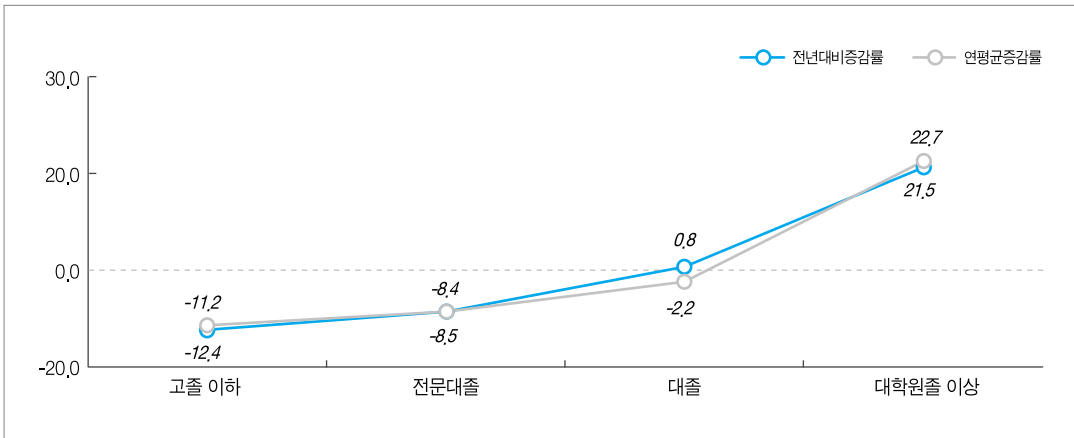


그림 4.1.39 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



1.4.9. 연령별 종사자 현황

출판산업의 연령별 종사자 현황을 살펴보면, '34세 이하' 24,254명(26.3%), '40세 이상' 23,465명(25.4%), '29세 이하' 23,313명(25.3%), '39세 이하' 21,192명(23.0%)의 순으로 나타났다.

연도별로 연령별 종사자들의 변화를 살펴보면 '40세 이상' 만 유일하게 증가하는 것으로 나타났다. '40대 이상' 의 경우 2007년에 20,144명에서 2008년에 21,471명으로 증가하였으며, 2009년에 23,465명으로 증가하여 전년대비 9.3%, 연평균 7.9%의 증가율을 기록하였다. 반면 '29세 이하' 의 경우 전년대비 4.5%, 연평균 9.5%의 감소하고 있는 것으로 나타났다. '30~34세' 는 전년 대비 6.2%, 연평균 7.3% 감소하였으며, '35~39세' 역시 전년대비 4.3%, 연평균 2.9%의 감소율을 보였다.

'40세 이상' 종사자의 증가는 출판산업에 높은 숙련도를 가진 인력이 증가하고 있는 것으로 해석되며, 경험과 숙련도가 높은 인력에 의해 완성도 높은 출판콘텐츠의 창작, 생산이 이루어질 것으로 예상된다.

표 4.1.42 연령별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
출판업	서적출판업	2,668	2,815	2,589	1,985	10,057
	교과서 및 학습서적 출판업	3,256	4,184	3,531	2,067	13,038
	신문발행업	2,234	2,897	3,533	8,273	16,937
	잡지 및 정기 간행물 발행업	2,101	2,687	2,587	2,050	9,425
	정기광고 간행물 발행업	1,561	1,788	1,252	925	5,526
	기타인쇄물출판업	138	225	238	577	1,178
	소계	11,958	14,596	13,730	15,877	56,161
	중분류 비중(%)	21.3	26.0	24.4	28.3	100.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3,391	3,357	2,587	1,992	11,327
	서적 및 잡지류 소매업	7,017	5,633	4,367	4,037	21,054
	소계	10,408	8,990	6,954	6,029	32,381
	중분류 비중(%)	32.1	27.8	21.5	18.6	100.0
온라인 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	317	412	267	169	1,165
	인터넷/모바일 전자출판서비스업*	124	108	52	35	319
	소계	441	520	319	204	1,484
	중분류 비중(%)	29.7	35.0	21.5	13.7	99.9
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	506	148	189	1,355	2,198
	소계	506	148	189	1,355	2,198
	중분류 비중(%)	23.0	6.7	8.6	61.6	99.9
출판산업 총합계**		23,313	24,254	21,192	23,465	92,224
출판산업 비중(%)		25.3	26.3	23.0	25.4	100.0

* 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함
 ** 인쇄업, 기타 오디오기록매체 출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

표 4.1.43 연도별 연령별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2007년	28,456	28,194	22,489	20,144	99,283
2008년	24,412	25,861	22,136	21,471	93,880
2009년	23,313	24,254	21,192	23,465	92,224
전년대비증감률(%)	▽4.5	▽6.2	▽4.3	9.3	▽1.8
연평균증감률(%)	▽9.5	▽7.3	▽2.9	7.9	▽3.6

* 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 종사자 제외

그림 4.1.40 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)

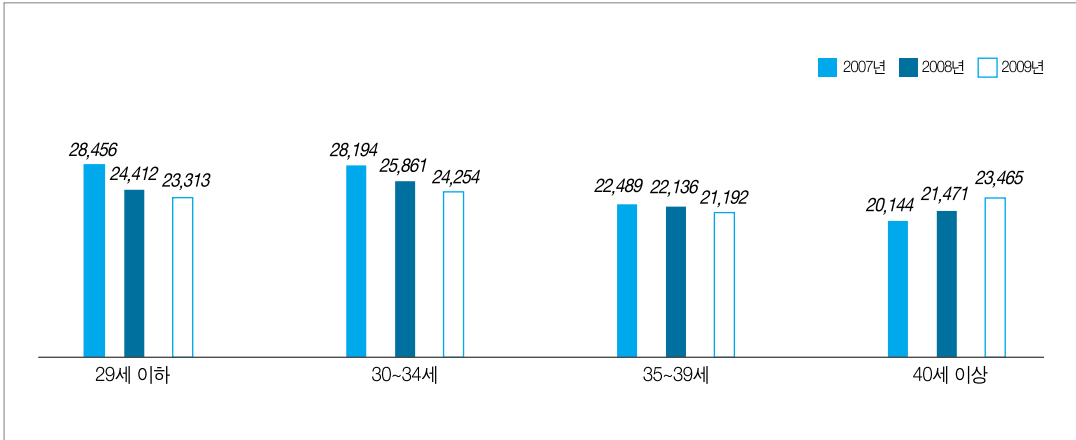
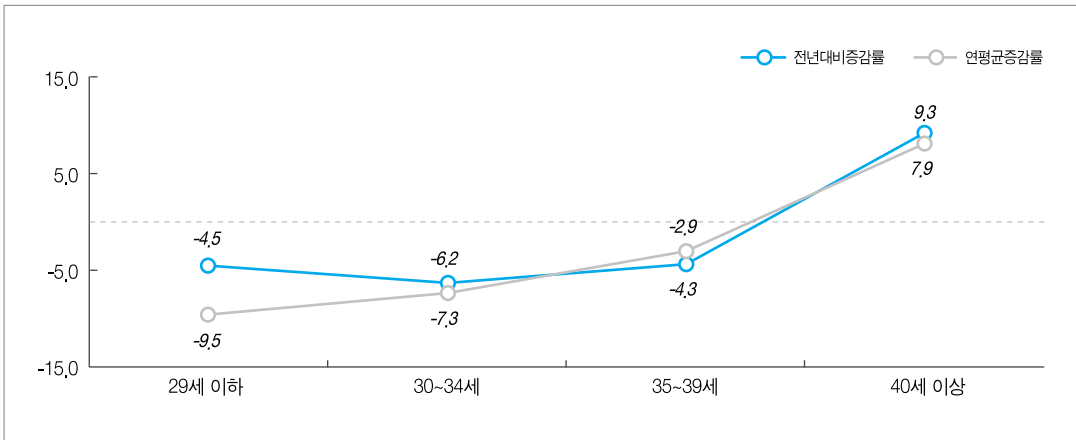


그림 4.1.41 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.5 출판산업 부가가치 구성

출판산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중 '인건비' 로 5조 6,610억 원(64.8%)이며 전년대비 0.9% 증가, 연평균 2.9% 증가한 것으로 나타났다.

출판산업 부가가치 구성을 살펴보면, '인건비' 는 꾸준히 증가(2007년 5조 3,515억 원 → 2008년 5조 6,079억 원 → 2009년 5조 6,610억 원)하고 있는 반면에 '경상이익' (2007년 2조 135억 원 → 2008년 1조 7,317억 원 → 2009년 1조 4,589억 원)은 지속적으로 하락한 것으로 나타났다. 출판산업 이익률이 지속적으로 나빠지고 있는 것으로 조사되었다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 8조 9,491억 원 → 2008년 8조 9,727억 원 → 2009년 8조 7,362억 원으로 전년대비 2.6% 감소, 연평균 1.2% 감소한 것으로 나타났다. 출판산업 부가가치에서는 '경상이익' 이 1조 4,589억 원으로 전년대비 15.8% 감소, 연평균 14.9% 감소하였고, '인건비' 는 5조 6,610억 원으로 전년대비 0.9% 증가, 연평균 2.9% 증가한 것으로 나타났다. 또한 '순금융비용' 은 3,057억 원으로 전년대비 5.3% 감소, 연평균 5.0% 증가하였으며, '감가상각비' 또한 6,140억 원으로 전년대비 3.7% 감소, 연평균 0.5% 증가한 것으로 나타났다. 하지만 '임차료' 는 4,717억 원으로, 전년대비 0.4% 감소, 연평균 0.3% 감소하였다. 마지막으로 '조세공과' 는 2,246억 원으로 전년대비 13.3% 증가, 연평균 0.2% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.1.44 출판산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
			경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
20,609,123	8,736,207	42.39	1,458,953	5,661,048	305,767	614,062	471,763	224,614
부가가치액 대비 구성비(%)			16.7	64.8	3.5	7.0	5.4	2.6
매출액 대비 구성비(%)			7.1	27.5	1.5	3.0	2.3	1.1

표 4.1.45 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
전년대비증감률(%)	▽15.8	0.9	▽5.3	▽3.7	▽0.4	13.3	▽2.6
연평균증감률(%)	▽14.9	2.9	5.0	0.5	▽0.3	0.2	▽1.2

그림 4.1.42 연도별 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원)

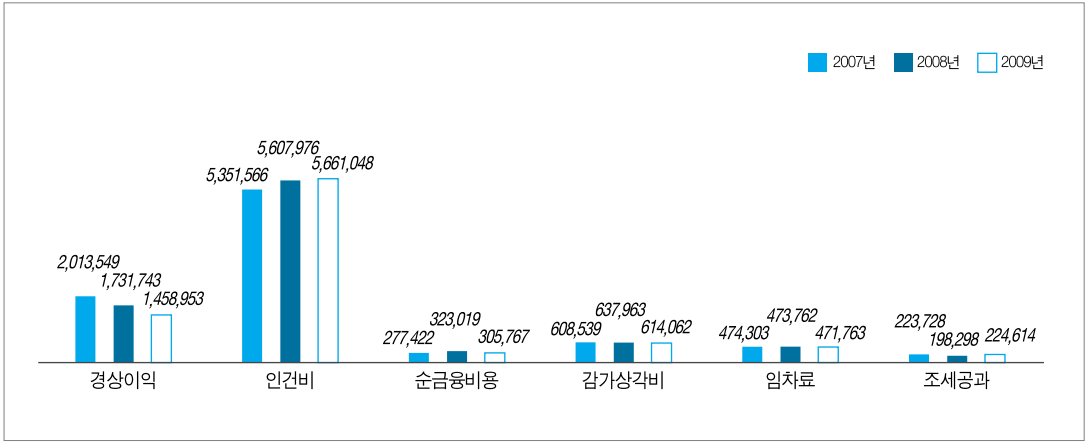
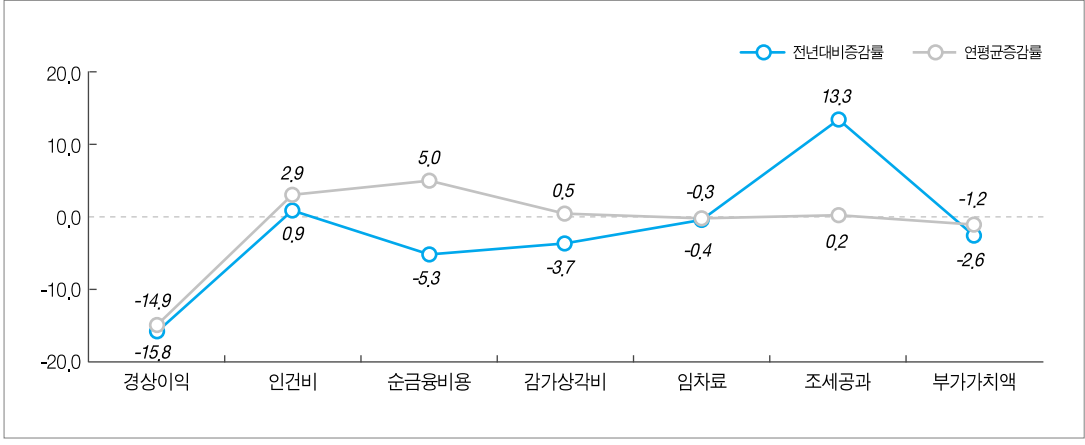


그림 4.1.43 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



02

만화산업

표 4.2.1 만화산업 분류

중분류	소분류	정의
만화출판업		학습, 교양만화를 포함한 만화잡지, 만화도서 등을 발간하는 출판업체
	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함한 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사
	일반 출판사(만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 2006년에 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간한 적이 있는 출판사
온라인 만화 제작·유통업		인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 유통하는 업체
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	인터넷을 통해 제공되는 만화를 서비스하는 업체
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	모바일을 통해 제공되는 만화를 서비스하는 업체
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	인터넷, 모바일 등의 온라인 만화를 제작 혹은 서비스업체에 제공하는 업체(CP업체)
만화책 임대업		소비자에게 만화도서를 대여하는 사업체
	만화임대	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체
	서적임대(대여)(만화부문)	만화도서를 포함하여 도서를 유료로 대여하는 사업체
만화 도소매업		만화도서를 판매하는 도소매업체
	만화서적 및 잡지류 도매	만화도서를 서점 등에 공급하는 도매업체(총판 등)
	만화서적 및 잡지류 소매	만화도서를 소비자에게 직접 판매하는 서점 등 (일반 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주기 바람)
	인터넷 서점(만화부문)	만화도서를 인터넷을 통해 소비자에게 판매하는 온라인 서점 (만화도서를 포함하여 일반 도서를 판매하는 인터넷 서점의 경우, 만화도서 판매기준으로 기록해주기 바람)

※ 만화산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 4개와 소분류 10개로 체계를 마련하였다.
 - 만화출판업 : 만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등), 일반출판사(만화부문)
 - 온라인 만화제작·유통업 : 인터넷만화콘텐츠서비스, 모바일만화콘텐츠서비스, 인터넷 및 모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공
 - 만화책임대업 : 만화임대업, 서적임대(대여)(만화부문)
 - 만화도소매업 : 만화서적 및 잡지류 도매업, 만화서적 및 잡지류 소매업, 인터넷서점(만화부문)

2.1 만화산업 전체요약

2009년 국내 만화산업의 업체수는 1만, 109개이며, 매출액은 7,390억 원으로 조사되었다. 종사자는 1,748명이며, 이에 따른 부가가치는 2,908억 원으로 조사되었다. 부가가치율은 39.35%로 나타났다. 만화산업의 수출액은 420만 달러이며, 수입액은 그보다 높은 549만 달러로 조사되었다.

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	▽0.7	▽3.1	2.2	2.6	0.1	1.8	▽7.5
연평균증감률(%)	9.2	4.4	14.1	17.1	2.6	6.5	57.2

* 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이·학습만화를 만화산업에 포함

국내 만화산업은 2005년에는 ‘어린이·학습만화’를 포함하지 않았으나, 2006년부터는 ‘어린이·학습만화’를 포함하여 연평균증감률은 큰 폭으로 증가한 것으로 보이거나 실질적으로는 정체현상을 나타내고 있다. 만화산업은 ‘어린이·학습만화’와 ‘만화단행본’ 매출규모의 비중이 가장 큰 산업이다. 2000년대 초에는 ‘어린이·학습만화’와 ‘만화단행본’ 매출규모의 차이가 크지 않았으나, 2005년~2006년을 기점으로 ‘어린이·학습만화’의 비중이 점점 커지고 있는 상황이다. 이는 마법천자문 등 베스트셀러의 등장으로 인해 이러한 현상은 더욱 가속화 되고 있는 실정이다.

또한 종사자수의 감소는 오프라인 유통구조에서 온라인 유통구조로 변화함에 따라 오프라인 유통관련 종사자수의 감소로 인한 것이며 이러한 현상은 지속될 것으로 예상되어진다. 만화산업 수출은 2005년 326만달러에서 2009년 420만달러로 약 6.5%로 증가하였으며, 2005년부터 만화출판사들의 해외전시회 참여 등 정책적 지원에 따라 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다.

조사결과를 토대로 산출한 만화산업의 1인 평균매출액과 사업체당 평균매출액은 각각 약 6천 9백만원과 7천 3백만원으로 나타났다. 1인 평균매출액을 중분류별로 보면 ‘만화출판업’이 약 1억 5천만원으로 가장 높으며, 그 다음은 ‘온라인 만화 제작·유통업’으로 약 1억 1천만원인 것으로 나타났다. ‘만화도소매업’은 약 7천 6백만원이며, ‘만화책 임대업’은 중분류 중 만화산업 전체 평균매출액보다 유일하게 낮은 1천 7백만원인 것으로 조사되었다. 소분류별로 보면 ‘모바일 만화 콘텐츠 서비스업’이 6억 3천만원으로 가장 높다. 이는 소분류중 가장 낮은 1인 평균매출액을 보이는 ‘서점 임대(대여)(만화부문)’과는 약 6억 1천만원 정도의 차이를 보이고 있다.

표 4.2.3 만화산업 총괄 (단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	업체수 (개)	매출액 (백만원)	종사자 (명)	1인 평균	
					매출액(백만원)	매출액(백만원)
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	103	92,361	571	162	897
	일반 출판사(만화부문)	123	224,281	1,436	156	1,823
	소계	226	316,642	2,007	158	1,401
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	32	28,521	285	100	891
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	11,348	18	630	3,783
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	45	14,682	165	89	326
	소계	80	54,551	468	117	682
만화책 임대업	만화임대	936	25,291	912	28	27
	서적임대(대여)(만화부문)	3,302	47,686	3,457	14	14
	소계	4,238	72,977	4,369	17	17
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	301	79,489	792	100	264
	만화서적 및 잡지류 소매	5,264	169,094	2,695	63	32
	인터넷 서점(만화부문)	-	46,341	417	111	-
	소계	5,565	294,924	3,904	76	53
만화산업 총합계		10,109	739,094	10,748	69	73

2.2 만화산업 매출 현황

2009년 국내 만화산업의 총매출액은 7,390억 원 규모로 조사되었다. 이 같은 총매출액 규모는 2008년 대비 2.2% 증가한 수치이다. 총매출액 중에서 '만화출판업'은 3,166억 원으로 42.8%를 차지하며, '만화도소매업'은 2,949억 원으로 39.9%의 비중을 보이고 있다. '만화책 임대업'은 729억 원, '온라인 만화 제작 유통업'은 545억 원으로 각각 총매출액의 9.9%와 7.4%를 차지하고 있다.

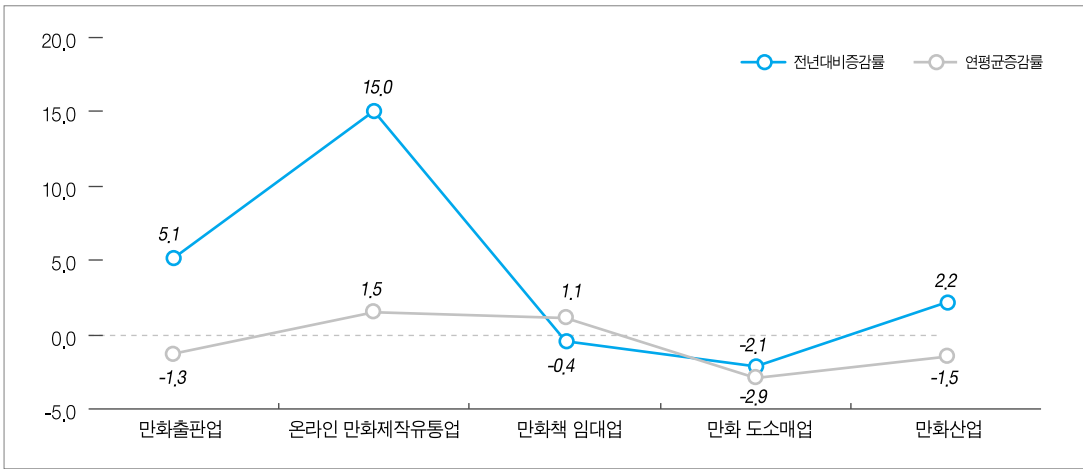
표 4.2.4 만화산업 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	106,599	95,559	92,361	12.5	▽3.3	▽6.9
	일반 출판사(만화부문)	218,116	205,706	224,281	30.3	9.0	1.4
	소계	324,715	301,265	316,642	42.8	5.1	▽1.3
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	24,588	24,120	28,521	3.9	18.2	7.7
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	12,004	10,748	11,348	1.5	5.6	▽2.8
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	16,342	12,550	14,682	2.0	17.0	▽5.2
	소계	52,934	47,418	54,551	7.4	15.0	1.5
만화책 임대업	만화임대	22,918	25,647	25,291	3.4	▽1.4	5.0
	서적임대(대여)(만화부문)	48,419	47,623	47,686	6.5	0.1	▽0.8
	소계	71,337	73,270	72,977	9.9	▽0.4	1.1
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	85,440	84,924	79,489	10.7	▽6.4	▽3.5
	만화서적 및 잡지류 소매	193,771	177,027	169,094	22.9	▽4.5	▽6.6
	인터넷 서점(만화부문)	33,489	39,382	46,341	6.3	17.7	17.6
	소계	312,700	301,333	294,924	39.9	▽2.1	▽2.9
만화산업 총합계		761,686	723,286	739,094	100.0	2.2	▽1.5

또한 온라인만화 '제작·유통업'은 만화산업 내에서 차지하는 매출비중이 가장 낮으나 2008년 대비 15.0% 증가하여 다른 중분류보다 증가폭이 큼을 알 수 있다. '만화출판업'은 2008년에 3,012억 원에서 2009년에 3,166억 원으로 5.1% 증가하였다. '만화출판업'과 '온라인만화 제작·유통업'의 매출액은 2008년 대비 증가한 반면에 '만화책 임대업'과 '만화도소매업'의 매출액은 감소하였다. '만화책 임대업'은 729억 원으로 2008년 대비 0.4% 감소한 것으로 나타났다. '만화도소매업'은 2008년에 3,013억 원에서 2009년 2,949억 원으로 전년대비 2.1%인 약 64억 원이 감소하였다.

국내 만화산업의 총매출액은 2007년에 7,616억 원에서 2008년에 7,232억 원으로 감소한 후에 2009년에 7,390억 원으로 다시 증가하였다. 이는 주로 인터넷, 모바일 시장의 매출 증가가 가져다 준 결과로 보인다. 또한 스마트폰의 확산과 아이패드 등 디지털 기기 출시의 영향으로 만화산업도 타 사업과 마찬가지로 e-book으로의 시장진입이 이루어지는 초기 시점으로 파악되며, 이러한 현상이 전체 만화산업 매출 증대로 이어지도록 관리와 노력이 필요할 것으로 생각된다.

그림 4.2.1 만화산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

가치사슬을 기준으로 만화산업의 2009년 매출액을 살펴보면 '기획 및 제작' 규모는 3,313억 원이며, 이중 '온라인 기획 및 제작' 규모는 146억 원, 그리고 '오프라인 기획 및 제작' 규모는 3,166억 원으로 나타났다. 온라인 및 오프라인 기획 및 제작 규모는 전년대비 각각 17.0%, 5.1%로 증가하였으나, 연평균증감률은 각각 5.2%와 1.3%로 감소한 것으로 분석되었다. 기획 및 제작 전체 규모는 '온라인 기획 및 제작'과 '일반출판사(어린이학습만화)' 부분의 매출 증가로 전년대비 5.6%로 증가하였다. 그러나 '만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)'은 지속적으로 감소하고 있는 추세이다. 이는 만화전문출판사의 매출구조의 다양성이 점점 하락하고 있는 것으로 분석된다.

국내 만화산업의 2009년 유통 규모는 4,077억 원으로 기획 및 제작 규모보다 만화산업에서 차지하는 비중이 상대적으로 큰 것으로 나타났다. 하지만 오프라인 유통 및 서비스의 매출규모는 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 현상은 만화산업의 유통구조가 오프라인에서 온라인으로 조금씩 전환하고 있는 것으로 분석된다. 만화산업은 오프라인 유통이 온라인 유통보다 비중은 약 4배정도 큰 것으로 나타났다.

표 4.2.5 만화산업 가치사슬에 따른 매출액

(단위 : 백만원)

가치사슬	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)		
		2007년	2008년	2009년					
기획/제작	온라인 기획/제작	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	16,342	12,550	14,682	2.0	17.0	▽5.2	
		소계	16,342	12,550	14,682	2.0	17.0	▽5.2	
	오프라인 기획/제작	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	106,599	95,559	92,361	12.5	▽3.3	▽6.9	
		일반 출판사(만화부문)	218,116	205,706	224,281	30.3	9.0	1.4	
		소계	324,715	301,265	316,642	42.8	5.1	▽1.3	
기획/ 제작 합계		341,057	313,815	331,324	44.8	5.6	▽1.4		
유통	온라인 유통 및 서비스	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	24,588	24,120	28,521	3.9	18.2	7.7	
		모바일 만화 콘텐츠 서비스	12,004	10,748	11,348	1.5	5.6	▽2.8	
		인터넷 서점(만화부문)	33,489	39,382	46,341	6.3	17.7	17.6	
		소계	70,081	74,250	86,210	11.7	16.1	10.9	
	오프라인 유통 및 서비스	만화임대	22,918	25,647	25,291	3.4	▽1.4	5.0	
		서적임대(대여)(만화부문)	48,419	47,623	47,686	6.5	0.1	▽0.8	
		만화서적 및 잡지류 도매	85,440	84,924	79,489	10.7	▽6.4	▽3.5	
		만화서적 및 잡지류 소매	193,771	177,027	169,094	22.9	▽4.5	▽6.6	
		소계	350,548	335,221	321,560	43.5	▽4.1	▽4.2	
		유통 합계		420,629	409,471	407,770	55.2	▽0.4	▽1.5
		만화산업 총합계		761,686	723,286	739,094	100.0	2.2	▽1.5

2.2.1. 만화출판업 매출 현황

2009년 만화출판업 매출액은 3,166억 원으로 전년대비 5.1% 증가했으나, 연평균은 1.3% 감소한 것으로 나타났다. 만화출판업 매출액 구성을 보면 '만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)'는 923억 원(29.2%)이며, '일반출판사(만화부문)'는 2,242억 원(70.8%)으로 조사되었다. '만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)'는 전년대비 3.3%, 연평균 6.9% 감소한 반면 '일반출판사(만화부문)'는 전년대비 9.0%, 연평균 1.4% 증가하였다. 만화출판업의 감소는 '만화출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)'의 매출액 감소가 주된 이유인 것으로 사료된다. 특히 만화출판사의 매출감소가 일어난 원인 중 하나는 만화 향유계층이 웹툰 등 인터넷만화로 옮겨가는 현상에서 찾을 수 있을 것이다. 매출의 감소는 만화제작 여건이 어려워지고 있음을 말해주는 대목이며 이에 대한 대책마련이 필요하다.

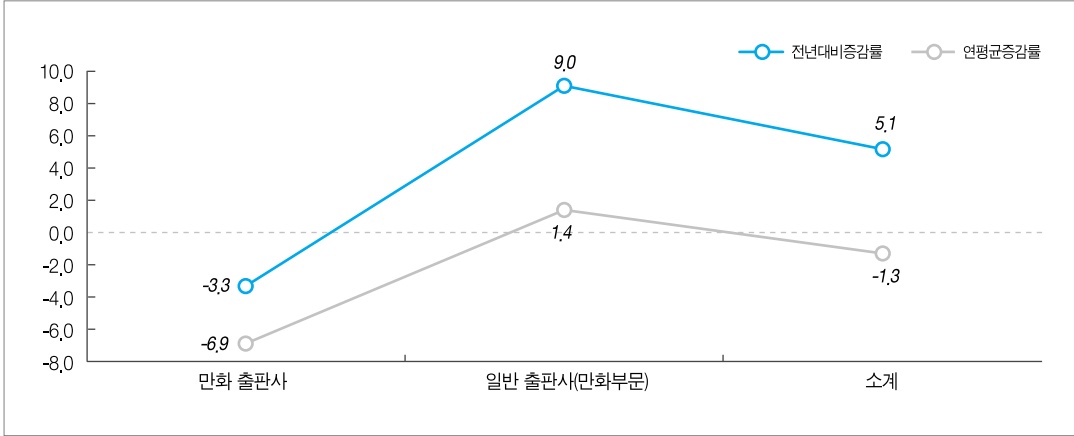
표 4.2.6 만화출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	106,599	95,559	92,361	29.2	▽3.3	▽6.9
일반 출판사(만화부문)	218,116	205,706	224,281	70.8	9.0	1.4
소계	324,715	301,265	316,642	100.0	5.1	▽1.3

그림 4.2.2 만화출판업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.2.2. 온라인만화 제작·유통업 매출 현황

2009년 온라인만화 제작·유통업은 545억 원으로 전년대비 15.0%, 연평균 1.5% 증가하였다. 매출액을 자세히 살펴보면 ‘인터넷 만화 콘텐츠 서비스’는 285억 원(52.3%)으로 가장 크며, 그 다음은 ‘인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공’이 146억 원(26.9%)으로 나타났다. 마지막으로 ‘모바일 만화 콘텐츠 서비스’는 113억 원(20.8%)으로 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

매출액을 살펴보면 ‘인터넷 만화 콘텐츠 서비스’는 2007년 245억 원에서 2008년에 241억 원으로 약간 감소하긴 했지만 비슷한 수준을 유지하였다. 하지만 2009년에 285억 원으로 증가하여 2008년 대비 18.2% 증가한 것으로 조사되었다. 이와는 다르게 ‘인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공’은 전년대비 17.0% 증가하였으나 연평균 5.2% 감소하였다. ‘모바일 만화 콘텐츠 서비스’는 전년대비 5.6% 증가하였으나 연평균 2.8% 감소한 것으로 나타났다.

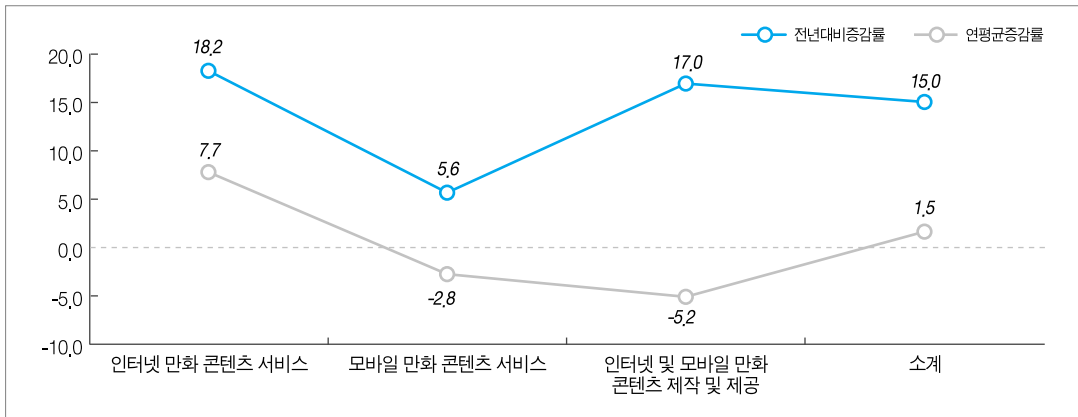
온라인만화가 만화산업에서 차지하는 위치는 점점 높아지고 있다. 또한 만화산업을 유통시킬 수 있는 플랫폼이 다양해지고 있으며, 스마트폰과 e-book의 등장으로 디지털 플랫폼화 되고 있다. 이러한 변화의 바람을 타고 온라인 만화 제작·유통업에서 향후 새로운 성장 기점을 만들 수 있을 것으로 기대된다.

표 4.2.7 온라인 만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원 %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	24,588	24,120	28,521	52.3	18.2	7.7
모바일 만화 콘텐츠 서비스	12,004	10,748	11,348	20.8	5.6	▽2.8
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	16,342	12,550	14,682	26.9	17.0	▽5.2
소계	52,934	47,418	54,551	100.0	15.0	1.5

그림 4.2.3 온라인 만화 제작·유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



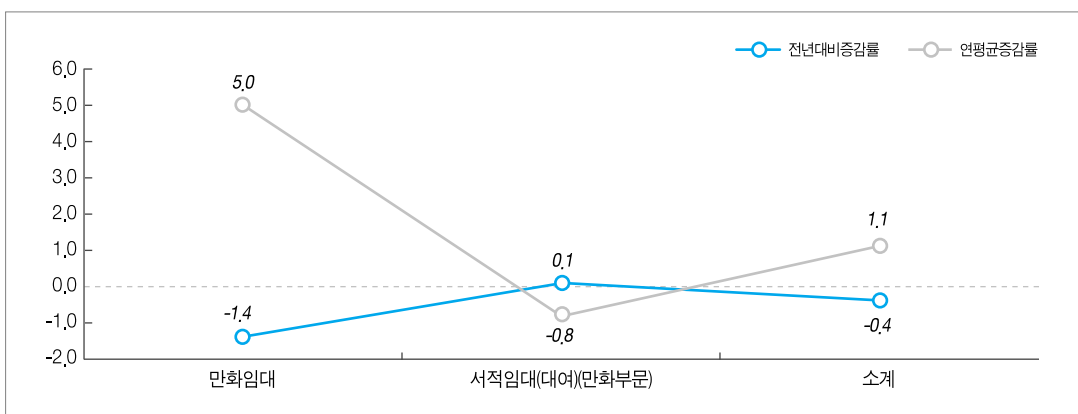
2.2.3. 만화책 임대업 매출 현황

2009년 만화책임대업 상황을 살펴보면 매출액이 729억 원으로 전년대비 0.4% 감소했으나, 연평균은 1.1% 증가하였다. 소분류별로 보면 ‘만화임대’의 매출액은 252억 원(34.7%)으로 약간의 감소는 있었지만 전년의 256억 원의 매출액과 비슷한 수준을 유지하고 있다. ‘서적임대(대여)(만화부문)’은 476억 원(65.3%)으로 2008년 매출액과 비교해보면 거의 변화하지 않은 것으로 나타났다. 이러한 현상을 살펴봤을 때 만화책임대업 시장의 매출은 2007년부터 큰 변화 없이 현재의 규모를 유지하고 있는 것으로 사료된다.

표 4.2.8 만화책 임대업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
만화임대	22,918	25,647	25,291	34.7	▽1.4	5.0
서적임대(대여)(만화부문)	48,419	47,623	47,686	65.3	0.1	▽0.8
소계	71,337	73,270	72,977	100.0	▽0.4	1.1

그림 4.2.4 만화책 임대업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



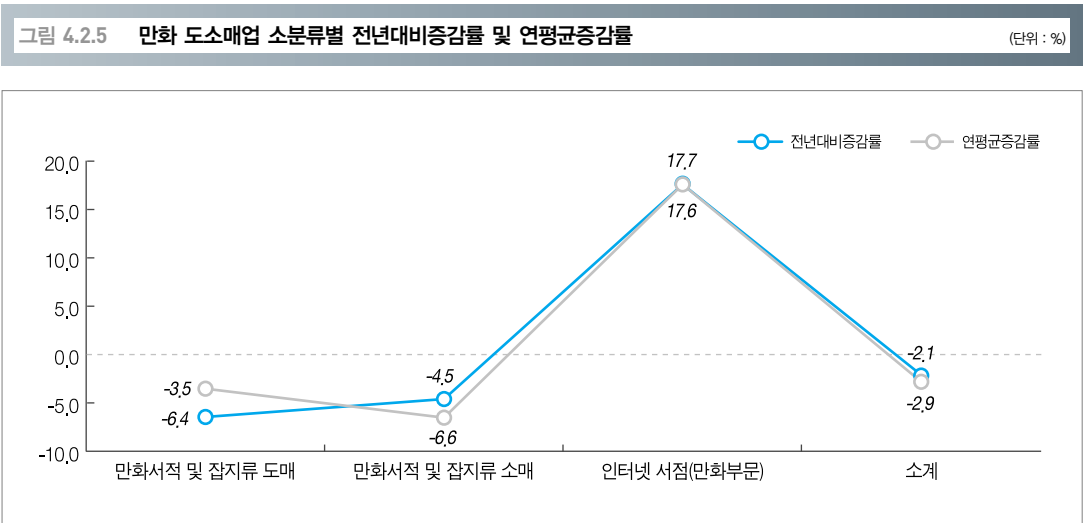
2.2.4. 만화 도소매업 매출 현황

2009년 '만화책 도소매업' 매출규모는 2,949억 원으로 전년대비 2.1% 감소하였고, 연평균 2.9% 감소하였다. 각각의 매출액을 살펴보면 '만화서적 및 잡지류 도매'는 794억 원(27.0%), '만화서적 및 잡지류 소매'는 1,690억 원(57.3%), '인터넷 서점(만화부문)'은 463억 원(15.7%) 순으로 조사되었다.

'인터넷 서점(만화부문)'은 전년대비 17.7% 증가하였고, 연평균도 17.6% 증가하였다. 그러나 '만화서적 및 잡지류 도소매업'은 2007년부터 2009년까지 지속적으로 하락하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.2.9 만화 도소매업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
만화서적 및 잡지류 도매	85,440	84,924	79,489	27.0	▽6.4	▽3.5
만화서적 및 잡지류 소매	193,771	177,027	169,094	57.3	▽4.5	▽6.6
인터넷 서점(만화부문)	33,489	39,382	46,341	15.7	17.7	17.6
소계	312,700	301,333	294,924	100.0	▽2.1	▽2.9



2.2.5. 사업형태별 매출 현황

2009년 만화산업 사업형태별 매출 현황을 보면 '유통/배급'의 매출액이 4,052억 원으로 전체 매출액 7,390억 원에서 54.9%를 차지하는 것으로 나타났다. '창작 및 제작'의 매출액은 3,179억 원으로 43.0%의 비중을 차지하고 있다.

표 4.2.10 만화산업 사업형태별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	75,922	2,689	1,034	7,809	4,907	92,361
일반 출판사(만화부문)	214,399	-	-	9,882	-	224,281
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	18,919	-	-	9,602	-	28,521
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	-	-	11,348	-	11,348
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	8,678	813	-	4,702	489	14,682
만화임대	-	-	-	25,291	-	25,291
서적임대(대여)(만화부문)	-	-	-	43,897	3,789	47,686
만화서적 및 잡지류 도매	-	-	-	79,489	-	79,489
만화서적 및 잡지류 소매	-	-	-	166,881	2,213	169,094
인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-	46,341	-	46,341
합계	317,918	3,502	1,034	405,242	11,398	739,094
비중(%)	43.0	0.5	0.1	54.9	1.5	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

만화산업 사업형태별 매출액을 연도별로 보면 '유통/배급'의 매출액은 2007년부터 감소(2007년 4,205억 원→2008년 4,072억 원→2009년 4,052억 원)하였다. '창작 및 제작'의 매출액은 2008년에 감소하였으나 2009년에 다시 증가하여 전년대비 6.3% 증가(2007년 3,242억 원→2008년 2,991억 원→2009년 3,179억 원)하였다. '제작 지원'의 매출액은 2008년에 증가하였으나 2009년에 전년대비 20.4% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.2.11 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	6.3	▽20.4	▽9.9	▽0.5	0.03	2.2
연평균증감률(%)	▽1.0	25.1	▽35.0	▽1.8	▽3.1	▽1.5

그림 4.2.6 만화산업 사업형태별 매출 현황 (단위 : 백만원)

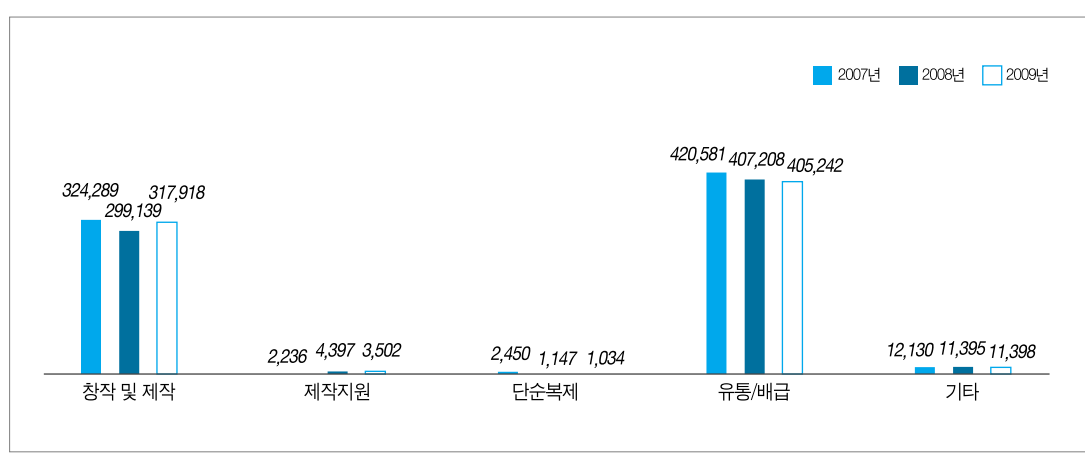
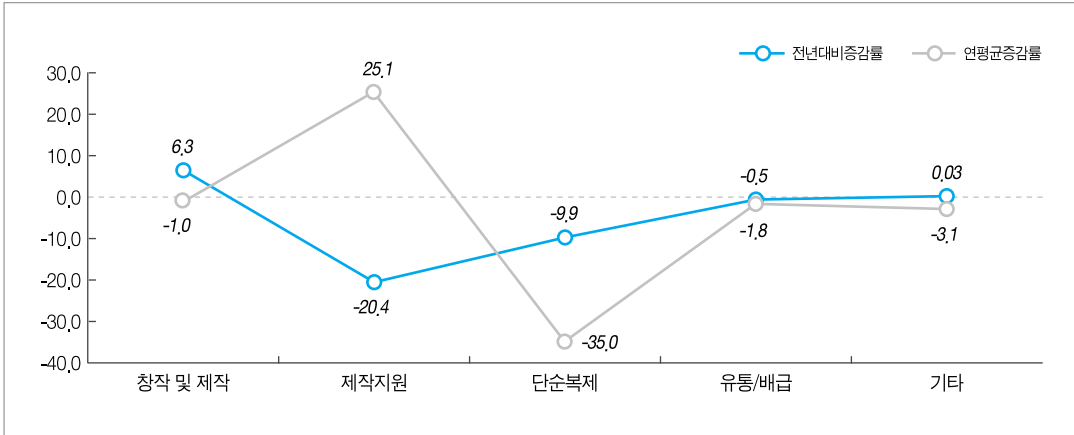


그림 4.2.7 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.2.6. 매출액 규모별 매출액

2009년 만화산업 매출액 규모별 매출액을 보면 '10~100억 원 미만'의 사업체가 2,641억 원으로 전체 매출액의 35.7%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 '1~10억 원 미만'이 1,772억 원으로 전체 매출액의 24.0%를 차지하고 있다. '100억 원 이상'은 1,637억 원으로 22.2%의 비중을 나타내며, '1억 원 미만'은 1,339억 원으로 전체 매출액의 18.1%의 비중을 차지하고 있다.

표 4.2.12 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	413	13,596	40,686	37,666	92,361
일반 출판사(만화부문)	15,783	23,679	78,095	106,724	224,281
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	986	5,792	21,743	-	28,521
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	1,146	10,202	-	11,348
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	1,673	13,009	-	14,682
만화임대	17,639	7,652	-	-	25,291
서적임대(대여)(만화부문)	41,695	5,991	-	-	47,686
만화서적 및 잡지류 도매	2,897	68,095	8,497	-	79,489
만화서적 및 잡지류 소매	54,556	49,635	45,536	19,367	169,094
인터넷 서적(만화부문)	-	-	46,341	-	46,341
합계	133,969	177,259	264,109	163,757	739,094
구성비(%)	18.1	24.0	35.7	22.2	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

이를 연도별로 보면 '10~100억 원 미만'은 2008년 대비 11.5% 증가하였으며, 연평균 또한 1.0% 증가한 것으로 나타났다. 한편 '10~100억 원 미만'을 제외한 다른 규모의 매출액은 모두 감소하였다. '1~10억 원 미만'의 매출액은 전년대비 3.7% 감소하였고, '100억 원 이상'의 매출액은 2.2% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.2.13 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽0.7	▽3.7	11.5	▽2.2	2.2
연평균증감률(%)	▽3.5	▽2.7	1.0	▽2.4	▽1.5

그림 4.2.8 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

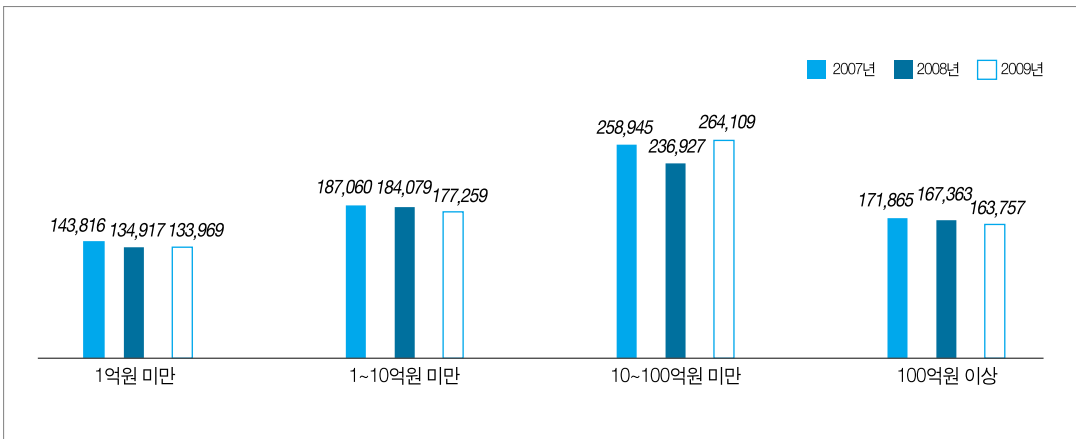
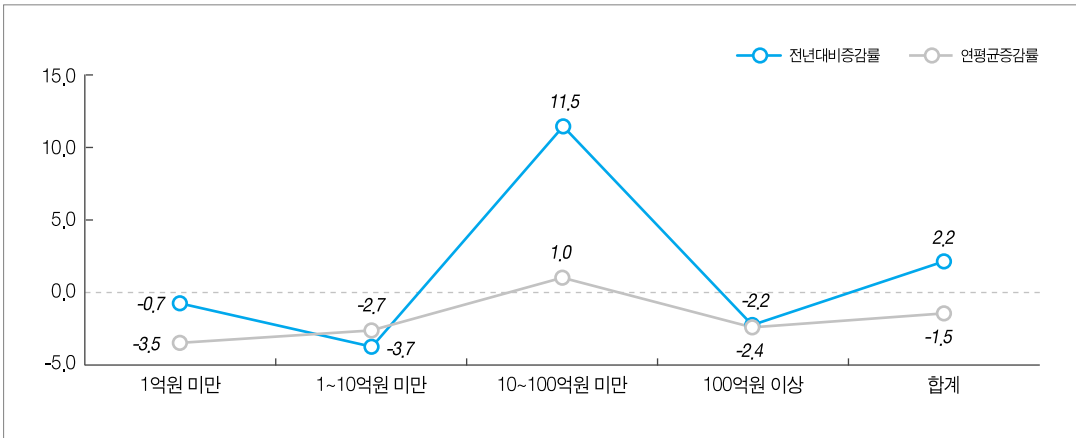


그림 4.2.9 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.2.7. 종사자 규모별 매출액

2009년 국내 만화산업의 종사자 규모별 매출 현황을 살펴보면 '1~4인' 규모의 비중이 53.1%(3,924억 원)로 가장 큰 것으로 조사되었다. '10~49인' 규모의 비중은 21.6%(1,598억 원), '5~9인' 규모의 비중은 19.9%(1,472억 원)로 조사되었으며, '50~99인' 규모의 비중은 가장 작은 5.4%(395억 원)로 나타났다.

표 4.2.14 종사자규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	7,589	7,432	37,785	39,555	92,361
일반 출판사(만화부문)	41,237	85,566	97,478	-	224,281
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	5,369	4,793	18,359	-	28,521
모바일 만화 콘텐츠 서비스	9,965	1,383	-	-	11,348
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	1,335	13,347	-	-	14,682
만화임대	25,291	-	-	-	25,291
서적임대(대여)(만화부문)	47,686	-	-	-	47,686
만화서적 및 잡지류 도매	53,692	25,797	-	-	79,489
만화서적 및 잡지류 소매	153,899	8,937	6,258	-	169,094
인터넷 서적(만화부문)	46,341	-	-	-	46,341
합계	392,404	147,255	159,880	39,555	739,094
구성비(%)	53.1	19.9	21.6	5.4	100.0

2009년 종사자규모별 매출액을 연도별로 살펴보면, 전년대비 가장 큰 증감율을 기록한 종사자 규모는 '10~49인'으로 7.2% 증가하였다. '5~9인'은 전년대비 5.4% 증가하여 두 번째를 차지하였다. 반면 '50~99인'과 '1~4인'은 각각 5.0%, 0.1% 감소한 것으로 나타났다. 연평균증감률의 폭이 가장 큰 종사자규모는 '5~9인'으로 40.3% 증가한 것으로 조사되어 2007년에서 2009년까지 가장 많이 증가한 것으로 나타났다. 반면 '50~99인'은 연평균 52.6% 감소한 것으로 조사되어 2007년부터 2009년까지 가장 크게 감소한 것으로 나타났다.

표 4.2.15 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
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
전년대비증감률(%)	▽0.1	5.4	7.2	▽5.0	2.2
연평균증감률(%)	1.9	40.3	9.8	▽52.6	▽1.5

그림 4.2.10 종사자 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원)

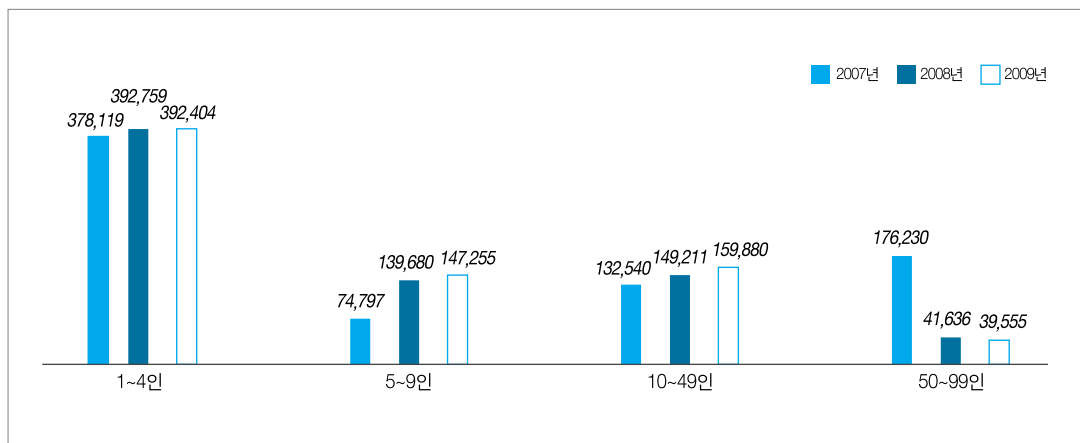
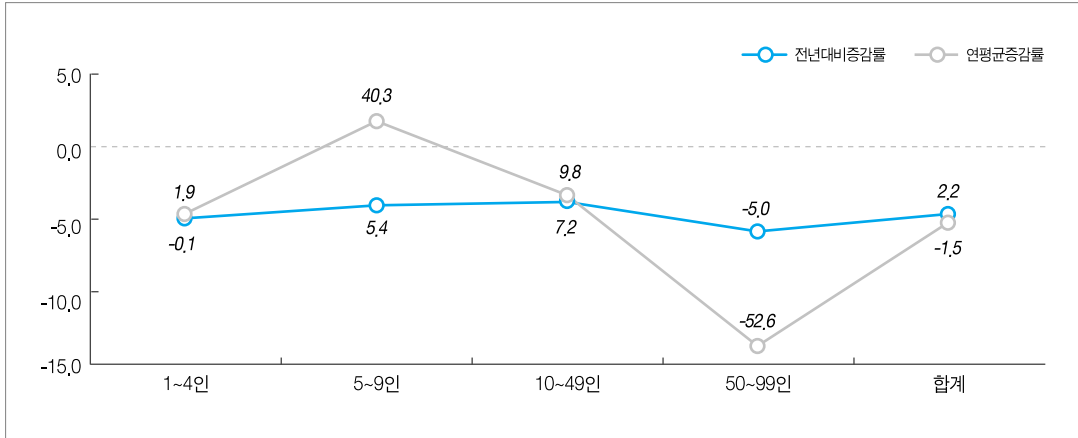


그림 4.2.11 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.2.8. 지역별 매출액

2009년 만화산업 매출액 중 가장 많은 매출액을 창출한 지역은 서울로 3,488억 원(50.4%)을 창출하였다. 그 다음은 경기도 2,257억 원(32.6%)이며, 부산은 247억 원(3.6%)로 나타났다. 그 외 지역은 전체매출액의 2.0%를 넘지 않는 것으로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 조사되었다.

표 4.2.16 지역별 매출 현황

(단위: 백만원, %)

지역	만화출판업	온라인 만화 제작/유통업	만화책임대업	만화 도소매업	합계	구성비(%)
서울	150,639	54,551	19,522	124,149	348,861	50.4
부산	-	-	6,743	17,963	24,706	3.6
대구	-	-	4,136	7,136	11,272	1.6
인천	-	-	3,692	10,231	13,923	2.0
광주	-	-	2,715	5,563	8,278	1.2
대전	135	-	2,718	7,112	9,965	1.4
울산	-	-	1,521	3,532	5,053	0.7
경기도	165,868	-	16,137	43,720	225,725	32.6
강원도	-	-	1,913	3,109	5,022	0.7
충청북도	-	-	1,692	4,028	5,720	0.8
충청남도	-	-	2,592	3,365	5,957	0.9
전라북도	-	-	1,581	2,969	4,550	0.7
전라남도	-	-	1,968	2,326	4,294	0.6
경상북도	-	-	2,237	6,437	8,674	1.3
경상남도	-	-	3,269	6,008	9,277	1.3
제주도	-	-	541	935	1,476	0.2
합계	316,642	54,551	72,977	248,583	692,753*	100.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

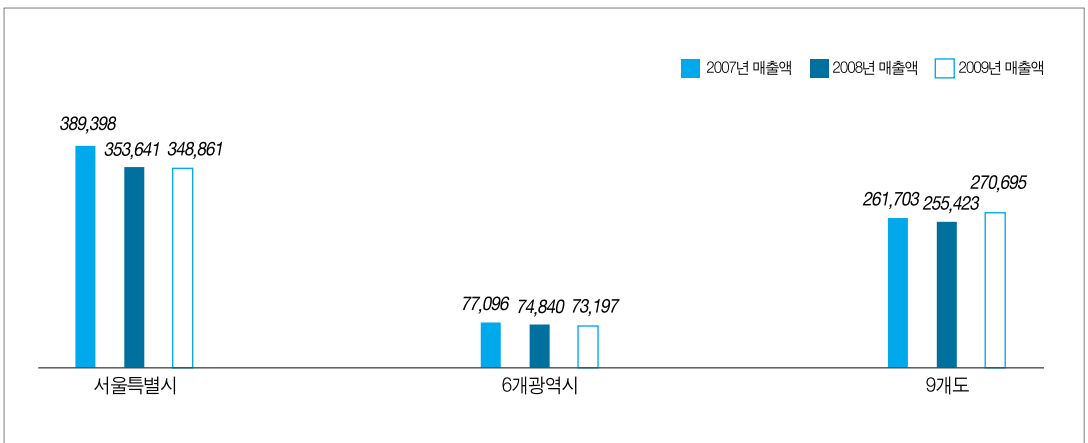
2008년 대비 매출액이 증가한 지역은 경기도와 충청남도 두 곳 뿐임을 알 수 있다. 경기도는 전년 대비 7.7%, 충청남도는 전년대비 0.4% 증가하였다. 경기도와 충청남도를 제외한 지역에서 2008년 대비 1~3%의 매출액 감소율을 보이는 것으로 나타났다.

표 4.2.17 연도별 지역별 매출 현황* (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	389,398	353,641	348,861	▽1.4	▽5.3
부산	26,158	25,274	24,706	▽2.2	▽2.8
대구	11,608	11,547	11,272	▽2.4	▽1.5
인천	14,669	14,406	13,923	▽3.4	▽2.6
광주	8,157	8,374	8,278	▽1.1	0.7
대전	10,523	10,108	9,965	▽1.4	▽2.7
울산	5,981	5,131	5,053	▽1.5	▽8.1
경기도	213,664	209,596	225,725	7.7	2.8
강원도	5,260	5,165	5,022	▽2.8	▽2.3
충청북도	6,234	5,878	5,720	▽2.7	▽4.2
충청남도	5,935	5,934	5,957	0.4	0.2
전라북도	4,649	4,594	4,550	▽1.0	▽1.1
전라남도	4,768	4,392	4,294	▽2.2	▽5.1
경상북도	9,314	8,908	8,674	▽2.6	▽3.5
경상남도	10,294	9,432	9,277	▽1.6	▽5.1
제주도	1,585	1,524	1,476	▽3.1	▽3.5
합계	728,197	683,904	692,753	1.3	▽2.5

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

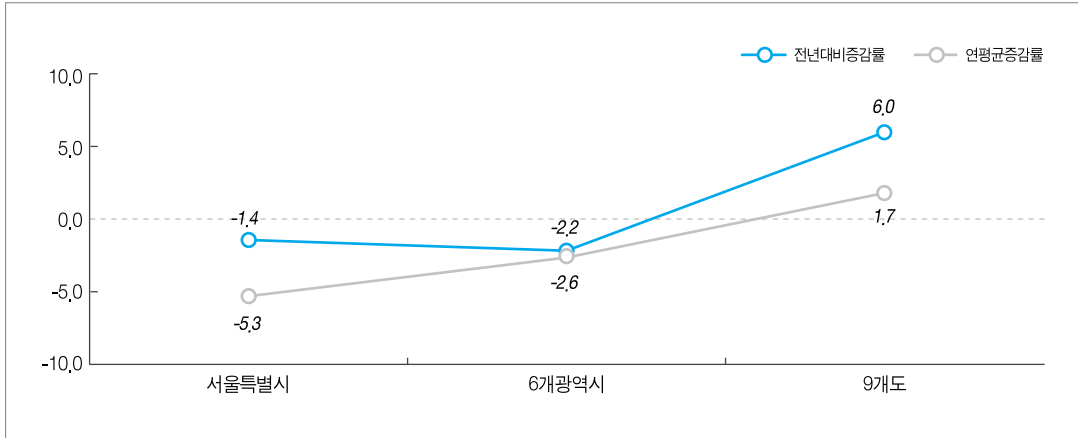
그림 4.2.12 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원)



서울은 전년대비 1.4% 감소하였고, 연평균도 5.3% 감소하였다. 6개 광역시 또한 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 2.2%, 2.6% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 9개도는 전년대비 6.0%, 연평균 1.7% 증가한 것으로 나타났다.

그림 4.2.13 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.3 만화산업 수출입액 현황

2009년 만화산업 수출액은 420,9만 달러로 전년대비 1,8% 증가하였다. 2007년부터 2009년까지 꾸준히 증가하여 연평균 2,8% 증가한 것으로 나타났다. 2009년 만화수입액은 549,2만 달러로 전년대비 7,5% 감소하였다. 수입액은 2008년에 증가하였으나 2009년에 다시 감소하여 연평균 3,5% 감소한 것으로 조사되었다.

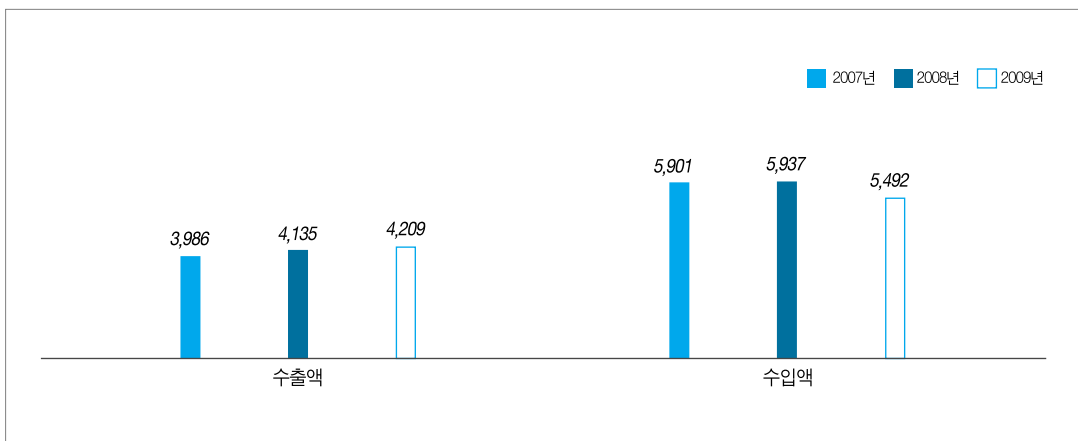
표 4.2.18 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	3,986	4,135	4,209	1.8	2.8
수입	5,901	5,937	5,492	▽7.5	▽3.5

그림 4.2.14 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



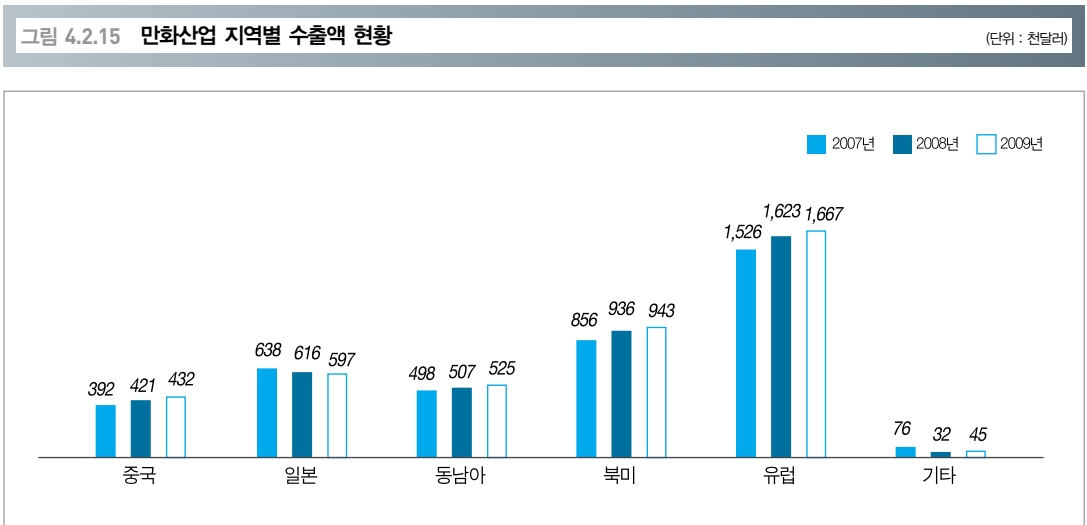
2.3.1. 만화산업 지역별 수출입액 현황¹⁴⁾

2009년 국내 만화산업의 지역별 수출현황을 보면 유럽으로의 수출액이 166.7만 달러(39.6%)로 가장 많았다. 그 다음은 북미가 94.3만 달러(22.4%), 일본 59.7만 달러(14.2%), 동남아는 52.5만 달러(12.5%), 중국은 43.2만 달러(10.2%)의 순으로 나타났다.

2009년 만화산업 지역별 수입액을 보면 일본인 504.1만 달러(91.8%)로 만화수입의 거의 대부분을 차지하는 것으로 나타났다. 그러나 이 수치는 2008년보다 39.1만 달러 감소한 수치로 전년 대비 7.2%, 연평균 3.6% 감소하고 있다. 그 외에 국가들을 보면 북미는 27.8만 달러(5.0%), 중국은 9.7만 달러(1.8%), 유럽은 7.6만 달러(10.4%)로 조사되었다. 점차 감소하고 있긴 하지만 일본과 그 외 국가의 수입액에서 매우 큰 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 4.2.19 만화산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

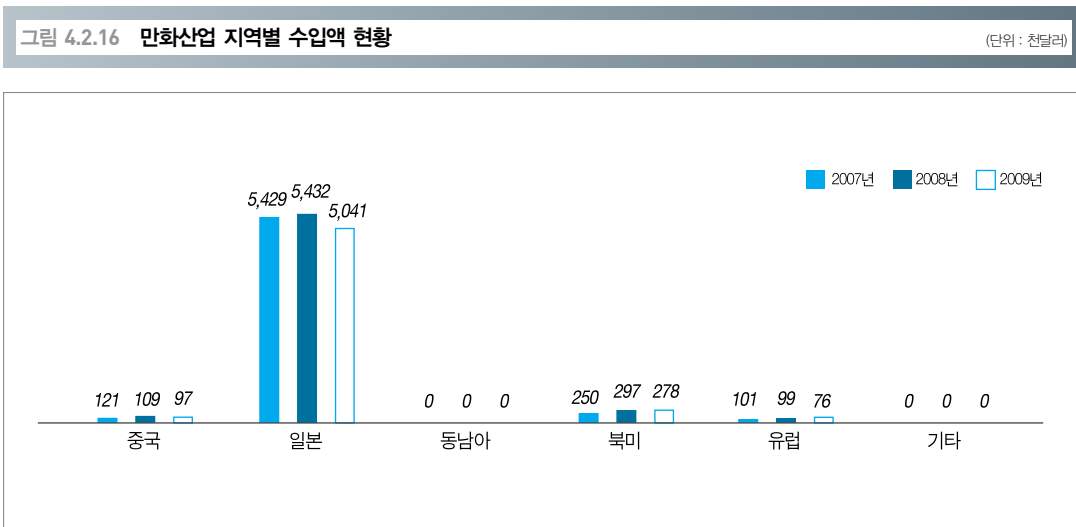
구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	연평균증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	392	421	432	10.2	2.6	5.0
일본	638	616	597	14.2	▽3.1	▽3.3
동남아	498	507	525	12.5	3.6	2.7
북미	856	936	943	22.4	0.7	5.0
유럽	1,526	1,623	1,667	39.6	2.7	4.5
기타	76	32	45	1.1	40.6	▽23.1
전체	3,986	4,135	4,209	100.0	1.8	2.8



14) 매출액과 종사자수는 연평균증감률(2007년~2009년), 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률(2007년~2009년)

표 4.2.20 만화산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	연평균증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	121	109	97	1.8	▽11.0	▽10.5
일본	5,429	5,432	5,041	91.8	▽7.2	▽3.6
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	250	297	278	5.0	▽6.4	5.5
유럽	101	99	76	1.4	▽23.2	▽13.3
기타	-	-	-	-	-	-
전체	5,901	5,937	5,492	100.0	▽7.5	▽3.5



2.3.2. 만화산업 해외 수출방식

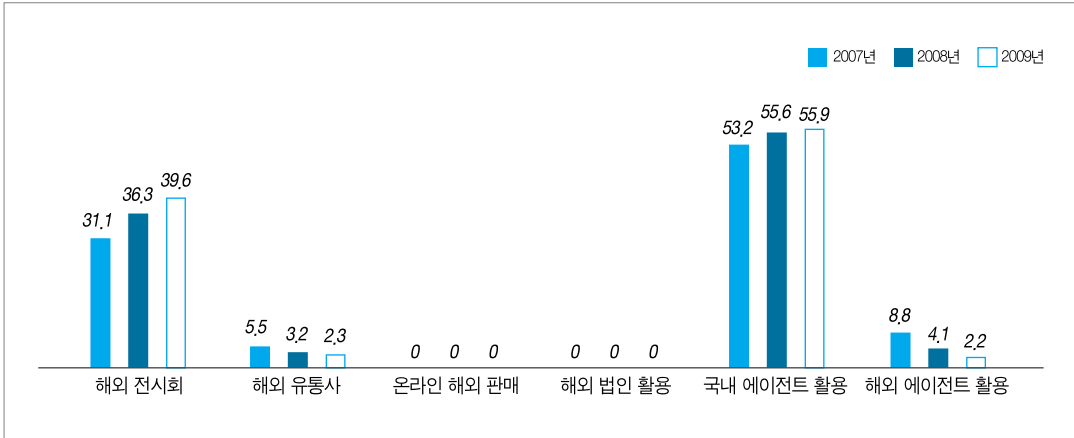
만화산업 해외 수출방식을 보면 '국내 에이전트를 활용한다'는 응답이 55.9%로 가장 많았다. '해외 전시회를 통해 수출한다'는 응답은 39.6%였으며, '해외 유통사 활용'과 '해외 에이전트 활용'은 각각 2.3%, 2.2%로 나타났다. 국내 만화산업은 전시회 및 국내 에이전트에 대한 의존도가 높은 것으로 나타났다.

표 4.2.21 만화산업 해외 수출방식 (단위: %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	31.1	36.3	39.6	3.3
	해외 유통사 접촉	5.5	3.2	2.3	▽0.9
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	-	-	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	53.2	55.6	55.9	0.3
	해외 에이전트 활용	8.8	4.1	2.2	▽1.9
	기타	1.4	0.8	-	▽0.8
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.2.17 만화산업 해외 수출방식

(단위 : %)



2.3.3. 만화산업 해외 진출형태

국내 만화산업의 해외 진출형태를 보면 'LICENSE 수출'이 66.9%로 가장 높게 나타났으며, 전년 대비 16.8% 증가한 것으로 조사되었다. 다음으로 '완제품 수출'은 31.7%, 기타가 1.4%로 나타났다. 'LICENSE'의 경우 2007년부터 상승세를 이어가며 2009년에는 전년대비 16.8%로 큰 폭의 상승세를 이어가고 있는 것으로 조사되었다.

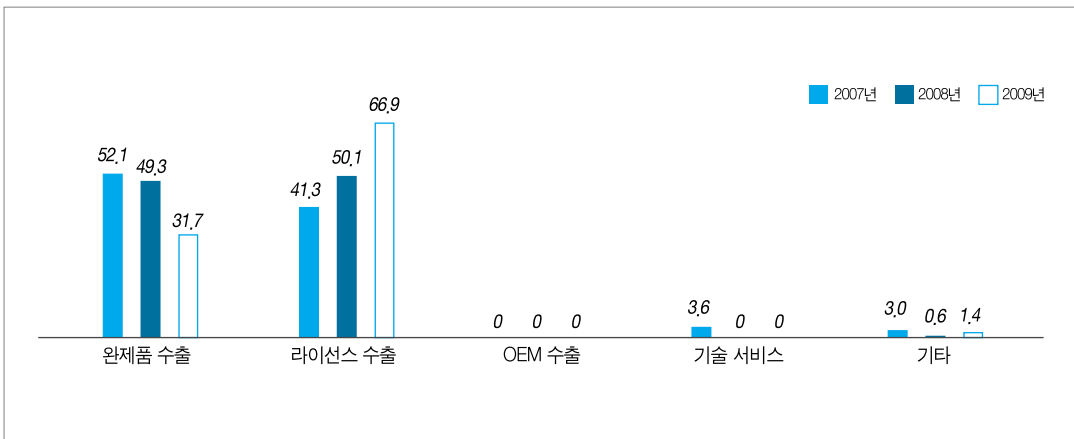
표 4.2.22 만화산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	52.1	49.3	31.7	▽17.6
LICENSE	41.3	50.1	66.9	16.8
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	3.6	-	-	-
기타	3.0	0.6	1.4	0.8
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.2.18 만화산업 해외 진출형태

(단위 : %)



2.4 만화산업 콘텐츠 평균제작비용

2009년 국내 만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용 706억 원으로 전년대비 5.6% 증가하였고, 연평균 7.3% 증가 한 것으로 나타났다. 만화 콘텐츠 제작관련 총 지출 비용구조를 세부적으로 살펴보면 '작품 제작비용'은 531억 원, '로열티지출' 51억 원, '마케팅 및 홍보'는 70억 원, '연구개발비'는 23억 원으로 조사되었다. 전년대비증감률이 가장 큰 부문은 '로열티 지출'로 46.1% 증가하였으며, 연평균증감률이 가장 큰 부문 역시 '로열티 지출'인 것으로 분석되었다. 이러한 '로열티 지출' 부분은 지속적으로 증가하는 원고료 증가 및 환율 증가에 따른 해외저작료의 증가에 기인한 것으로 판단되어진다.

표 4.2.23 만화 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위 : 백만원, %)

연도	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	3.5	46.1	2.4	4.8	0.9	5.6
연평균증감률(%)	6.4	39.5	2.9	3.9	0.1	7.3

2.5 만화산업 제작 분야

2009년 국내 만화산업 제작 분야 중 오프라인 출판 비중은 76.3%로 전년대비 5.3% 감소한 것으로 나타났다. 이에 반해 온라인 제작 비중은 전년대비 5.3%증가한 23.7%인 것으로 조사되었다.

표 4.2.24 만화출판 제작 비중

(단위 : %)

연도	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

만화출판업은 온라인 제작 비중이 2007년 15.8%에서 2009년 23.7%로 약 7.9%로 증가한 것으로 분석되었으며, 이와 반대로 오프라인 비중은 지속적으로 하락하고 있는 것으로 나타났다. 스마트폰 등장에 따라 이러한 변화는 더욱 가속화 될 것으로 사료되어진다.

2009년 오프라인 만화출판 유형별 비중을 살펴보면, '어린이·학습 만화'가 68.1%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 조사되었으며, '만화 단행본'이 29.3%로 그 다음을 차지하였다. 이외에도 '만화잡지' 1.9%, '일일만화' 0.4%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

표 4.2.25 오프라인 만화출판 비중 (단위: %)

오프라인 출판	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

‘어린이·학습 만화’의 비중은 전년대비 소폭 증가한 반면 ‘만화단행본’은 전년대비 감소한 것으로 나타났다. ‘어린이·학습 만화’의 비중은 만화산업에서 증가추세에 있으며, 이는 ‘만화단행본’의 감소에 의한 것도 있지만 어린이·학습 만화의 이용도가 점점 증가하고 있어 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 사료되어진다.

2009년 온라인 만화 제작 중 가장 높은 비중을 차지하는 ‘스캔만화’는 2006년 55.7%에서 지속적으로 증가하여 2009년 80.7%로 온라인 만화의 대부분을 차지하는 것으로 조사되었다. 이외에는 ‘모바일만화’가 13.8%로 ‘스캔만화’에 이어 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 ‘스크롤 만화’는 2006년 21.6%에서 2009년에는 5.3%로 지속적으로 감소하는 것으로 나타났다.

표 4.2.26 온라인 만화제작 비중 (단위: %)

온라인 비중	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

2.6 만화산업 종사자 현황

2009년 만화산업 종사자는 총 10,748명으로 전년대비 3.1% 감소하였으며, 연평균도 4.4% 감소하였다. 중분류별로 살펴보면 ‘만화책 임대업’의 종사자가 4,369명(40.6%)으로 가장 많으며, 그 다음은 ‘만화 도소매업’ 종사자 3,904명(36.3%), ‘만화출판업’ 종사자 2,007명(18.7%), ‘온라인 만화 제작·유통업’ 종사자 468명(4.4%)으로 조사되었다.

표 4.2.27 만화산업 소분류별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	758	605	571	5.3	▽5.6	▽13.2
	일반 출판사(만화부문)	1,598	1,499	1,436	13.4	▽4.2	▽5.2
	소계	2,356	2,104	2,007	18.7	▽4.6	▽7.7
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	240	232	285	2.7	22.8	9.0
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	15	15	18	0.2	20.0	9.5
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	159	131	165	1.5	26.0	1.9
	소계	414	378	468	4.4	23.8	6.3
만화책 임대업	만화임대	989	963	912	8.5	▽5.3	▽4.0
	서적임대(대여)(만화부문)	3,847	3,665	3,457	32.2	▽5.7	▽5.2
	소계	4,836	4,628	4,369	40.6	▽5.6	▽5.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	880	825	792	7.4	▽4.0	▽5.1
	만화서적 및 잡지류 소매	2,961	2,774	2,695	25.1	▽2.8	▽4.6
	인터넷 서점(만화부문)	325	384	417	3.9	8.6	13.3
	소계	4,166	3,983	3,904	36.3	▽2.0	▽3.2
만화산업 총합계		11,772	11,093	10,748	100.0	▽3.1	▽4.4

‘온라인 만화 제작·유통업’은 전년대비 23.8% 증가하였으며, 연평균도 6.3% 증가하여 큰 폭의 상승세를 보였다. ‘만화책’은 전년대비 5.6% 감소하였으며, ‘만화출판업’과 ‘만화도소매업’도 전년대비 각각 4.6%, 2.0% 감소한 것으로 나타났다.

만화산업의 위축에 따라서 종사자의 감소 또한 피할 수 없는 상황이 되었으나 주목할 만한 점은 온라인 만화 제작·유통업의 종사자가 매년 증가하고 있다는 점이다. 증가폭은 크지 않다하더라도 만화산업 내에 온라인 만화의 위치가 점차 커지고 있는 현상을 반영한 조사결과로 사료된다.

그림 4.2.19 만화산업 중분류별 종사자수

(단위: 명)

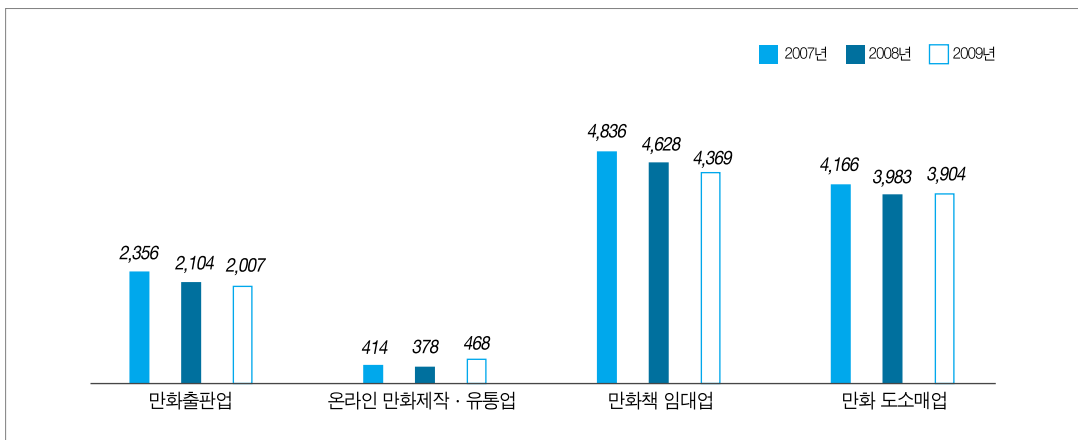
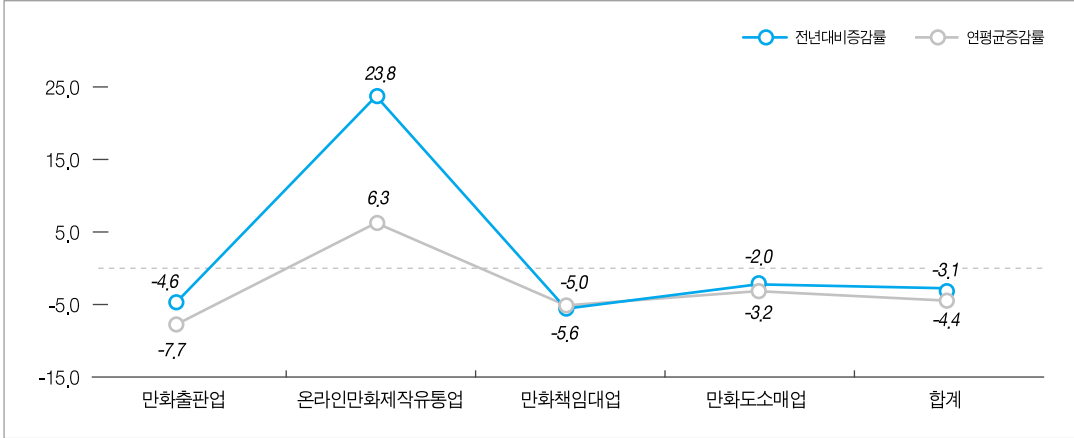


그림 4.2.20 만화산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.6.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 만화산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면 매출이 '1억 원 미만' 인 사업장이 6,631명 (61.7%)으로 종사자들이 가장 많은 것으로 조사되었다. 뒤를 이어 '10~100억 원 미만' 사업장은 1,703명(15.8%), '1~10억 원 미만' 의 사업장은 1,699명(15.8%), '100억 원 이상' 의 사업장에는 715명(6.7%)으로 조사되었다.

표 4.2.28 매출액 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	15	218	237	101	571
일반 출판사(만화부문)	149	201	495	591	1,436
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	16	88	181	-	285
모바일 만화 콘텐츠 서비스	-	3	15	-	18
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	-	34	131	-	165
만화임대	841	71	-	-	912
서적임대(대여)(만화부문)	3,394	63	-	-	3,457
만화서적 및 잡지류 도매	79	673	40	-	792
만화서적 및 잡지류 소매	2,137	348	187	23	2,695
인터넷 서점(만화부문) *	-	-	417	-	417
합계	6,631	1,699	1,703	715	10,748
구성비(%)	61.7	15.8	15.8	6.7	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

연도별로 살펴보면 '10~100억 원 미만' 의 종사자는 2008년에 1,655명에서 2009년에 1,703명으로 2.9% 증가하였다. '1억 원 미만' 의 종사자는 전년대비 4.7% 감소하였고, 연평균 또한 5.5% 감소하였다. '100억 원 이상' 의 종사자는 전년대비 0.6% 감소하였으며, 연평균도 5.5% 감소한 것으로 조사되었다.

표 4.2.29 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽4.7	▽3.5	2.9	▽0.6	▽3.1
연평균증감률(%)	▽5.5	▽3.2	▽0.6	▽5.5	▽4.4

그림 4.2.21 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

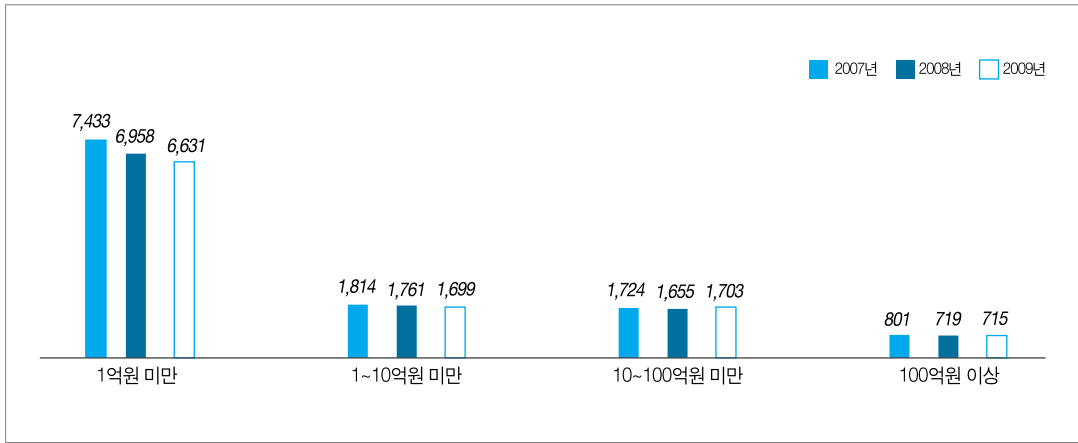
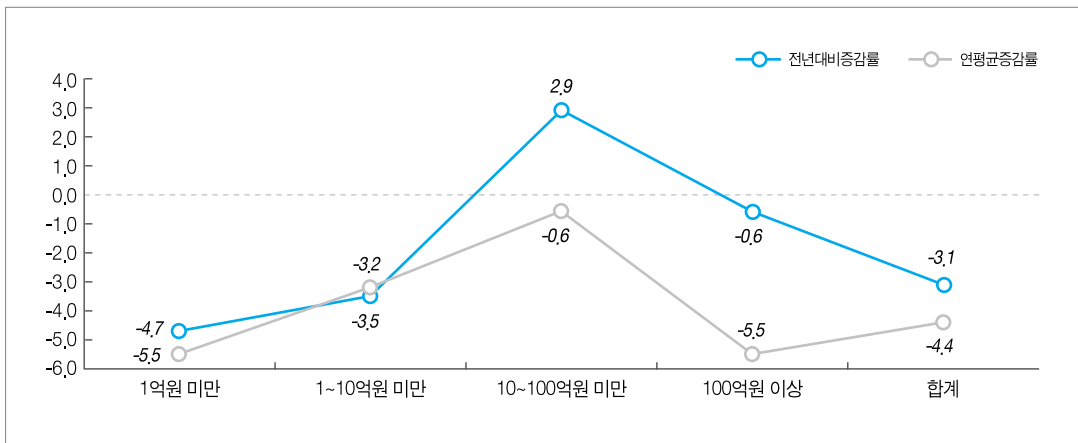


그림 4.2.22 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.6.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 종사자 규모별 종사자를 살펴보면 '1~4인' 규모가 8,606명(80.1%)으로 종사자의 비중이 가장 높은 것으로 나타났다. '10~49인' 규모가 1,407명(13.1%)으로 그 뒤를 이었다. '5~9인' 규모의 종사자는 606명(5.6%)이며, '50~99인' 종사자는 129명(1.2%)으로 조사되었다.

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	78	46	318	129	571
일반 출판사(만화부문)	412	263	761	-	1,436
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	52	64	169	-	285
모바일 만화 콘텐츠 서비스	18	-	-	-	18
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	79	86	-	-	165
만화임대	912	-	-	-	912
서적임대(대여)(만화부문)	3,457	-	-	-	3,457
만화서적 및 잡지류 도매	713	79	-	-	792
만화서적 및 잡지류 소매	2,468	68	159	-	2,695
인터넷 서점(만화부문)	417	-	-	-	417
합계	8,606	606	1,407	129	10,748
구성비(%)	80.1	5.6	13.1	1.2	100

연도별로 보면 모든 규모 사업장에서 종사자가 전년대비 하락하거나 정체되어 있는 것을 알 수 있다. 특히 '50~99인' 규모의 경우 전년대비 7.2% 감소하여 가장 큰 감소율을 보이고 있다. 연평균 증감률을 보면 '5~9인' 규모의 2007년 종사자는 1,247명에서 2009년에 606명으로 크게 감소하여 연평균 30.3% 감소한 것으로 나타났다. '50~99인' 규모 또한 2007년에 830명에서 2009년에 129명으로 연평균 60.6% 감소하였다. 반면 '1~4인' 과 '10~49인' 은 각각 연평균 1.3%, 4.0% 증가한 것으로 조사되었다.

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
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
전년대비증감률(%)	▽3.5	0.2	▽1.9	▽7.2	▽3.1
연평균증감률(%)	1.3	▽30.3	4.0	▽60.6	▽4.4

그림 4.2.23 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

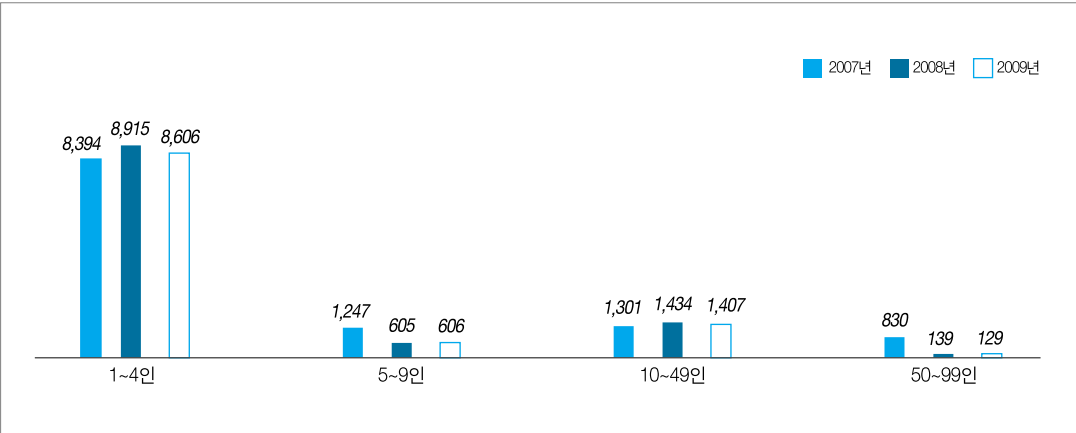
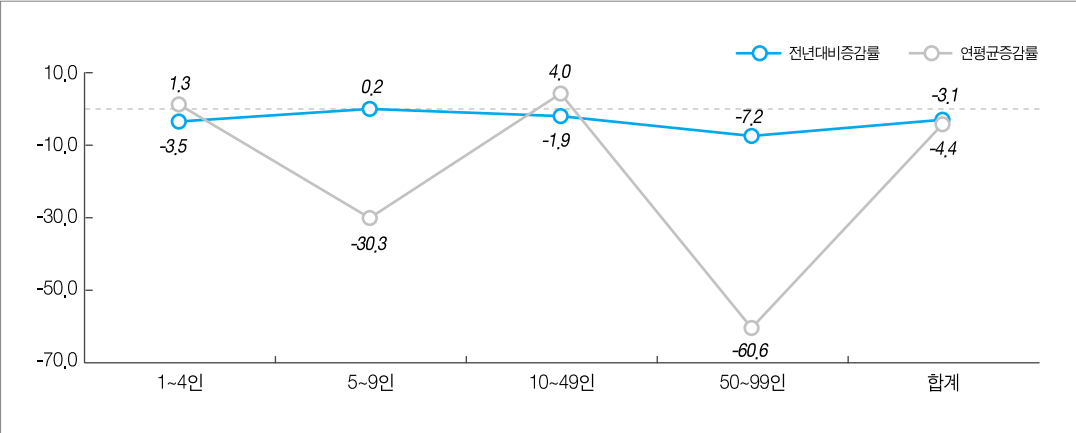


그림 4.2.24 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2.6.3. 지역별 종사자 현황

만화산업 종사자가 가장 많은 지역은 서울로 4,545명(44.0%)으로 나타났다. 경기도는 2,469명(23.9%)으로 조사되었다. 부산이 534명(5.2%)이었으며, 그 외 지역에서는 종사자가 500명이 넘지 않는 것으로 나타났다.

표 4.2.32 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	만화출판업	온라인만화 제작/유통업	만화책 임대업	만화 도소매업	합계	구성비(%)
서울	1,307	468	1,443	1,327	4,545	44.0
부산	-	-	283	251	534	5.2
대구	-	-	209	152	361	3.5
인천	-	-	179	163	342	3.3
광주	-	-	161	89	250	2.4
대전	5	-	143	99	247	2.4
울산	-	-	96	59	155	1.5
경기도	695	-	924	850	2,469	23.9
강원도	-	-	102	30	132	1.3
충청북도	-	-	95	53	148	1.4
충청남도	-	-	166	51	217	2.1
전라북도	-	-	107	39	146	1.4
전라남도	-	-	102	42	144	1.4
경상북도	-	-	136	108	244	2.4
경상남도	-	-	195	161	356	3.4
제주도	-	-	28	13	41	0.4
합계	2,007	468	4,369	3,487	10,331*	100.0

* 외부자료(인터넷서점(만화부문)제외)

연도별로 만화산업 종사자를 살펴보면 모든 지역에서 종사자 감소하였다. 서울은 2007년에 4,956명에서 2009년에 4,545명으로 연평균 4.2% 감소하였으며, 전년대비 2.3%감소한 것으로 나타났다. 두 번째로 종사자가 많은 경기도는 2008년 전년대비 5.5% 감소하였으며, 연평균 5.6% 감소한 것으로 나타났다.

또한 6개 광역시는 전년대비 3.1% 감소하였으며, 연평균도 5.3% 감소하였다. 9개도는 전년대비 5.1% 감소하였고, 연평균은 5.7% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.2.33 연도별 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	4,956	4,653	4,545	▽2.3	▽4.2
부산	601	551	534	▽3.1	▽5.7
대구	392	366	361	▽1.4	▽4.0
인천	394	354	342	▽3.4	▽6.8
광주	274	258	250	▽3.1	▽4.5
대전	269	256	247	▽3.5	▽4.2
울산	175	165	155	▽6.1	▽5.9
경기도	2,771	2,612	2,469	▽5.5	▽5.6
강원도	159	146	132	▽9.6	▽8.9
충청북도	175	158	148	▽6.3	▽8.0
충청남도	227	224	217	▽3.1	▽2.2
전라북도	157	151	146	▽3.3	▽3.6
전라남도	174	151	144	▽4.6	▽9.0
경상북도	279	253	244	▽3.6	▽6.5
경상남도	389	364	356	▽2.2	▽4.3
제주도	55	47	41	▽12.8	▽13.7
합계	11,447	10,709	10,331	▽3.5	▽5.0

그림 4.2.25 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

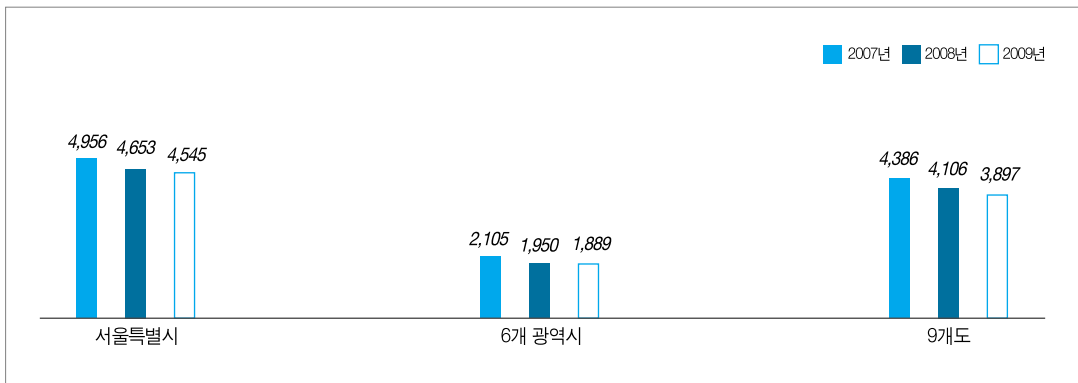
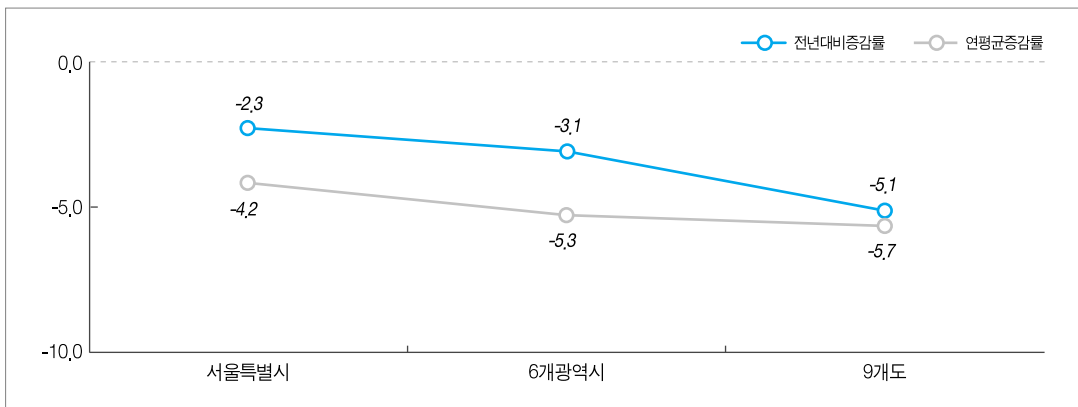


그림 4.2.26 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.6.4. 고용형태별 종사자 현황

2009년 만화산업 고용형태별 종사자를 보면 정규직 종사자는 8,227명(79.6%)이며, 비정규직 종사자는 2,104명(20.4%)으로 나타났다.

중분류별로 보면 '만화출판업' 정규직 종사자가 1,486명(74.0%)이며, 비정규직 종사자는 521명(26.0%)로 나타났다. '온라인 만화 제작·유통업' 정규직 종사자는 409명(87.4%)이며, 비정규직 종사자는 59명(12.6%)으로 조사되었다. '만화책 임대업' 정규직 종사자는 3,428명(78.5%)이며, 비정규직 종사자는 941명(21.5%)으로 나타났으며, '만화도소매업' 정규직 종사자는 2,904명(83.3%)이며 비정규직 종사자는 583명(16.7%)으로 조사되었다.

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	478	93	571
	소분류 비중(%)	83.7	16.3	100.0
	일반 출판사(만화부문)	1,008	428	1,436
	소분류 비중(%)	70.2	29.8	100.0
	소계	1,486	521	2,007
	중분류 비중(%)	74.0	26.0	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	243	42	285
	소분류 비중(%)	85.3	14.7	100.0
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	15	3	18
	소분류 비중(%)	83.3	16.7	100.0
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	151	14	165
	소분류 비중(%)	91.5	8.5	100.0
소계	409	59	468	
중분류 비중(%)	87.4	12.6	100.0	
만화책 임대업	만화임대	716	196	912
	소분류 비중(%)	78.5	21.5	100.0
	서적임대(대여)(만화부문)	2,712	745	3,457
	소분류 비중(%)	78.4	21.6	100.0
	소계	3,428	941	4,369
	중분류 비중(%)	78.5	21.5	100.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	667	125	792
	소분류 비중(%)	84.2	15.8	100.0
	만화서적 및 잡지류 소매	2,237	458	2,695
	소분류 비중(%)	83.0	17.0	100.0
	인터넷 서점(만화부문)**	-	-	-
	소계	2,904	583	3,487
중분류 비중(%)	83.3	16.7	100.0	
만화산업 총합계***		8,227	2,104	10,331
만화산업 비중(%)		79.6	20.4	100.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)
 ** 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)
 *** 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

만화산업 고용형태별 연도별 현황을 살펴보면 정규직은 전년대비 1.6% 감소하였으며, 연평균 또한 2.1% 감소하였다. 이와 함께 비정규직은 전년대비 10.5% 감소하였으며, 연평균 14.4% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.2.35 연도별 고용형태 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	8,577	2,870	11,447
2008년	8,358	2,351	10,709
2009년	8,227	2,104	10,331
전년대비증감률(%)	▽1.6	▽10.5	▽3.5
연평균증감률(%)	▽2.1	▽14.4	▽5.0

그림 4.2.27 연도별 고용형태 종사자 현황 (단위: 명)

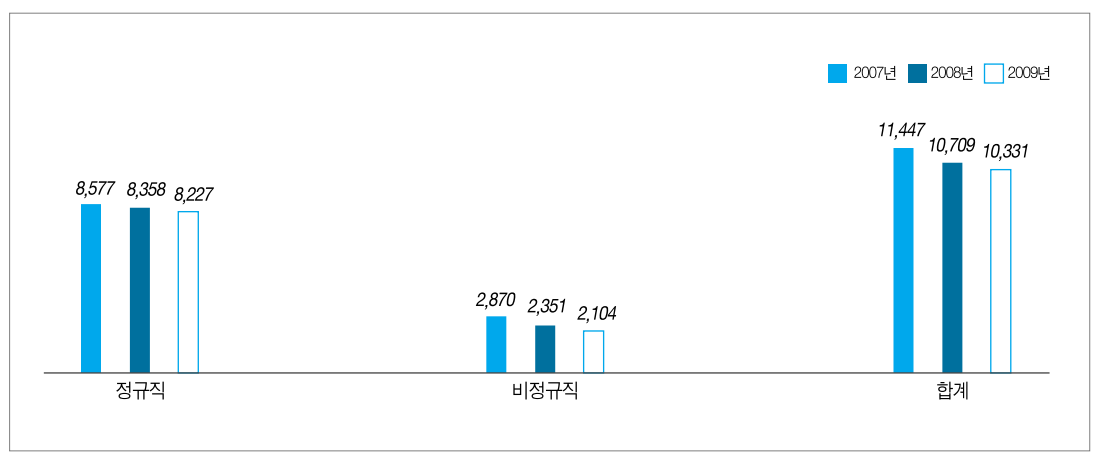
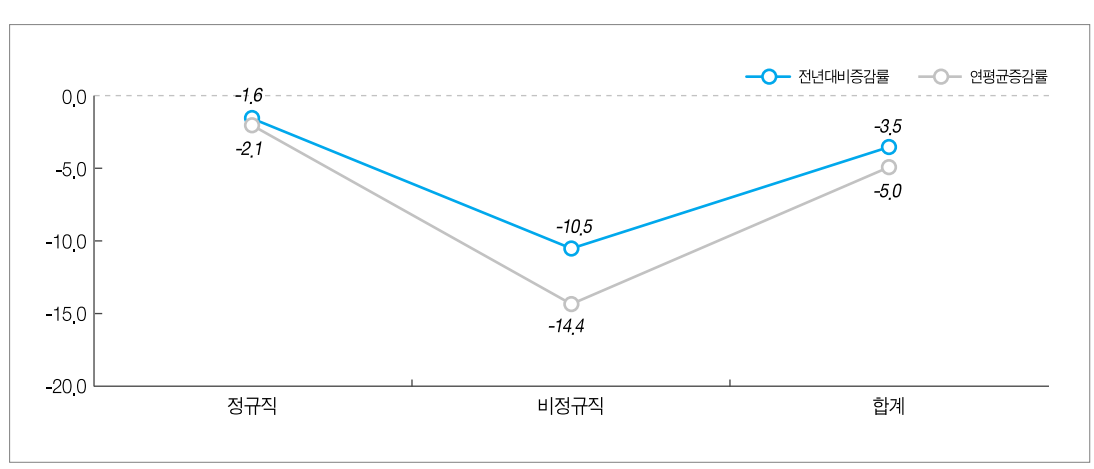


그림 4.2.28 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2.6.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면 정규직 여자는 4,693명(45.4%)으로 가장 많으며 정규직 남자는 3,534명(34.2%), 비정규직 여자는 1,214명(11.8%), 비정규직 남자는 890명(8.6%)으로 조사되었다.

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	247	231	45	48	571
	일반 출판사(만화부문)	437	571	243	185	1,436
	소계	684	802	288	233	2,007
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	148	95	13	29	285
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	10	5	2	1	18
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	78	73	8	6	165
	소계	236	173	23	36	468
만화책 임대업	만화임대	341	375	124	72	912
	서적임대(대여)(만화부문)	953	1,759	208	537	3,457
	소계	1,294	2,134	332	609	4,369
만화 도스매업	만화서적 및 잡지류 도매	491	176	72	53	792
	만화서적 및 잡지류 소매	829	1,408	175	283	2,695
	인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-	-	-
	소계	1,320	1,584	247	336	3,487
만화산업 총합계*		3,534	4,693	890	1,214	10,331
비중(%)		34.2	45.4	8.6	11.8	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료 없음)
 ** 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

고용 형태별 성별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면 비정규직 남자가 2007년 1,451명에서 2009년에 890명으로 연평균 21.7% 감소하였다. 비정규직 여자는 2007년 1,419명에서 2009년 1,214명으로 연평균 7.5% 감소하였으며, 전년대비 12.7% 감소하였다. 정규직 종사자의 감소폭은 1~3% 이내인데 반해 비정규직 종사자의 7~13%으로 감소폭이 매우 큰 것으로 나타났다.

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
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
전년대비증감률(%)	▽0.7	▽2.2	▽7.4	▽12.7	▽3.5
연평균증감률(%)	▽2.8	▽1.5	▽21.7	▽7.5	▽5.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4.2.29 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

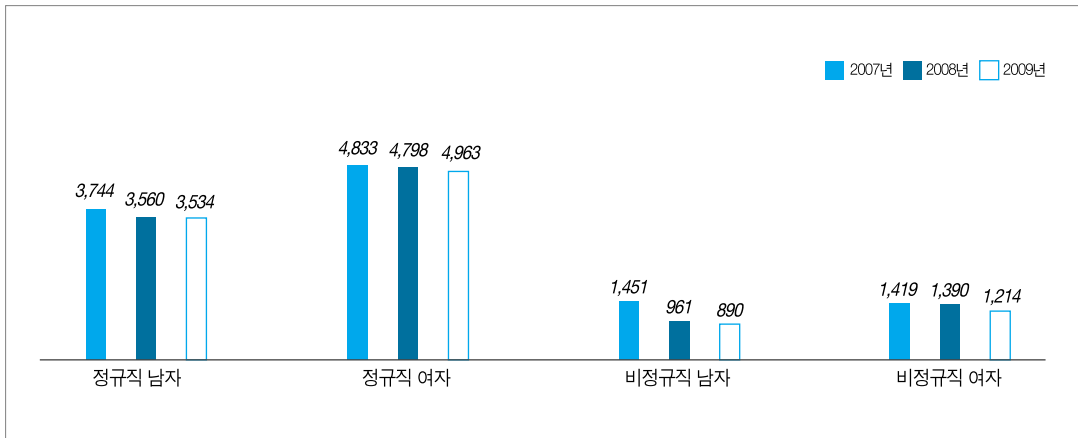
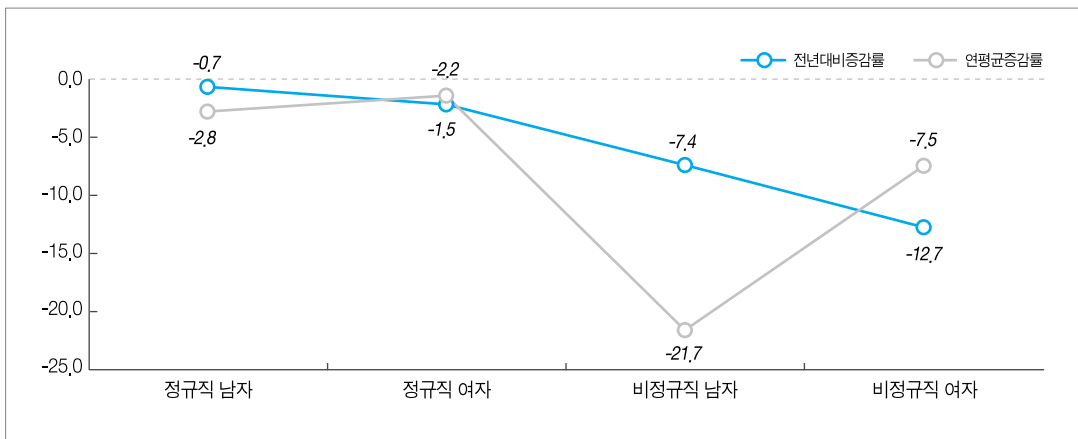


그림 4.2.30 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2.6.6. 성별 종사자 현황

2009년 만화산업은 성별종사자 현황을 보면, 남자는 4,424명(42.8%)이며, 여자는 5,907명(57.2%)으로 남자보다 여자의 비율이 더 높은 것으로 조사되었다. 중분류별로 보면 '만화출판업'의 경우 남자는 972명(48.4%), 여자는 1,035명(51.6%)로 나타났으며, '온라인 만화 제작·유통업'은 남자 259명(55.3%), 여자 209명(44.7%)으로 조사되었다. '만화책임대업'은 남자 1,626명(37.2%)이며, 여자는 2,743명(62.8%)으로 종사하고 있는 것으로 조사되었으며, '만화 도소매업'은 남자 1,567명(44.9%), 여자 1,920명(55.1%)으로 조사되었다.

다른 콘텐츠산업의 종사자는 대부분 남자 종사자의 비중이 더 높은 반면에 만화산업은 여자 종사자의 비중이 더 높음을 알 수 있다.

표 4.2.38 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	남자	여자	합계
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	292	279	571
	소분류 비중(%)	51.1	48.9	100.0
	일반 출판사(만화부문)	680	756	1,436
	소분류 비중(%)	47.4	52.6	100.0
	소계	972	1,035	2,007
	중분류 비중(%)	48.4	51.6	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	161	124	285
	소분류 비중(%)	56.5	43.5	100.0
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	12	6	18
	소분류 비중(%)	66.7	33.3	100.0
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	86	79	165
	소분류 비중(%)	52.1	47.9	100.0
	소계	259	209	468
중분류 비중(%)	55.3	44.7	100.0	
만화책 임대업	만화임대	465	447	912
	소분류 비중(%)	51.0	49.0	100.0
	서적임대(대여)(만화부문)	1,161	2,296	3,457
	소분류 비중(%)	33.6	66.4	100.0
	소계	1,626	2,743	4,369
중분류 비중(%)	37.2	62.8	100.0	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	563	229	792
	소분류 비중(%)	71.1	28.9	100.0
	만화서적 및 잡지류 소매	1,004	1,691	2,695
	소분류 비중(%)	37.3	62.7	100.0
	인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-
	소계	1,567	1,920	3,487
중분류 비중(%)	44.9	55.1	100.0	
만화산업 총합계**		4,424	5,907	10,331
만화산업 비중(%)		42.8	57.2	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)
 ** 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

연도별 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자는 2007년 5,195명이었으나 2009년 4,424명으로 연평균 7.7%가 감소한 것으로 나타났다. 여자의 경우 2007년 6,252명에서 2009년 5,907명으로 지속적으로 감소하여 연평균 2.8%가 감소하는 것으로 나타났다. 연평균 감소률의 경우 남성이 높은 것을 볼 수 있으나 전년대비 감소률을 살펴보면 남자는 2.1% 감소한 반면 여자는 4.5%의 감소률을 보이며, 여자가 남자보다 2배 이상 높은 감소폭을 보이는 것으로 조사되었다.

표 4.2.39 연도별 성별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	5,195	6,252	11,447
2008년	4,521	6,188	10,709
2009년	4,424	5,907	10,331
전년대비증감률(%)	▽2.1	▽4.5	▽3.5
연평균증감률(%)	▽7.7	▽2.8	▽5.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4.2.31 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

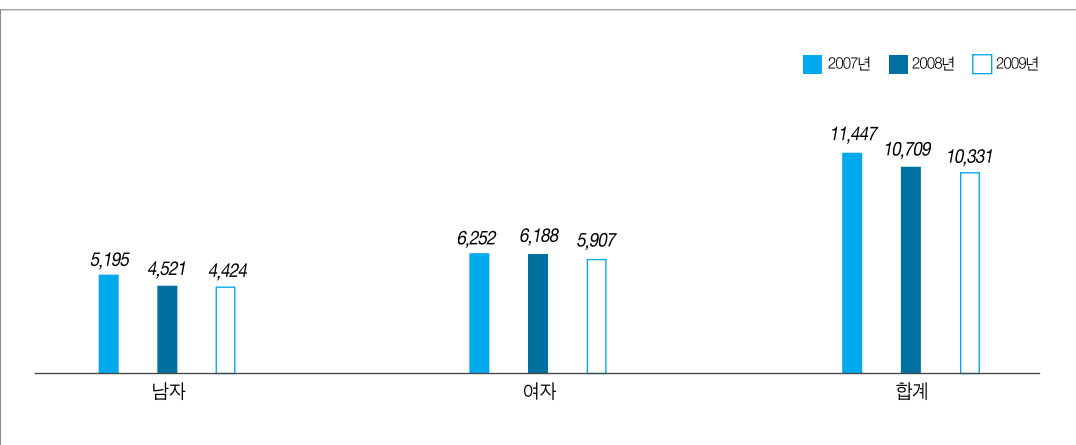
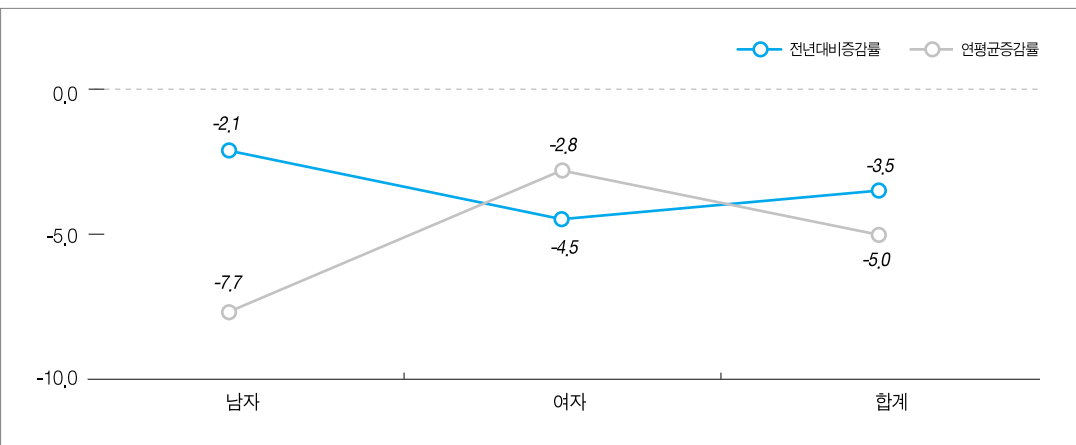


그림 4.2.32 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2.6.7. 직무별 종사자 현황

2009년 만화산업 직무별 종사자를 보면 '기타(유통)'가 5,977명(57.8%)으로 가장 많은 것으로 나타났다. 뒤를 이어 '관리직'이 2,438명(23.6%)으로 조사되었으며, '제작'은 1,123명(10.9%), '마케팅/홍보'는 380명(3.7%), '사업기획'은 290명(2.8%), '연구개발'은 123명(1.2%)으로 조사되었다.

중분류	소분류	사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	합계
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	57	89	301	45	28	51	571
	일반 출판사(만화부문)	163	199	604	273	71	126	1,436
	소계	220	288	905	318	99	177	2,007
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	41	48	149	19	15	13	285
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	4	3	3	2	1	5	18
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	25	26	66	22	8	18	165
	소계	70	77	218	43	24	36	468
만화책 임대업	만화임대	-	328	-	-	-	584	912
	서적임대(대여)(만화부문)	-	523	-	-	-	2,934	3,457
	소계	-	851	-	-	-	3,518	4,369
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	-	153	-	-	-	639	792
	만화서적 및 잡지류 소매	-	1,069	-	19	-	1,607	2,695
	인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-	-	-	-	-
	소계	-	1,222	-	19	-	2,246	3,487
만화산업 총합계**		290	2,438	1,123	380	123	5,977	10,331
비중		2.8	23.6	10.9	3.7	1.2	57.8	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료 없음)

** 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

만화산업 직무 중 '사업기획'은 2007년부터 지속적으로 증가하여 전년대비 7.4%, 연평균 9.9% 증가하였다. '제작'은 전년대비 1.7% 증가하였으나 연평균은 11.7% 감소하였다. '마케팅/홍보'의 경우 2007년에 244명에서 2008년에 393명, 2009년에 380명으로 전년대비 3.3% 감소하였지만 연평균은 24.8% 크게 증가하였다. '연구개발'은 전년대비 8.2% 감소하였으나 연평균은 10.9% 증가하였다. '기타(유통)' 종사자 또한 전년대비 4.9% 감소하였으나 연평균은 13.4% 증가한 것으로 나타났다. 마지막으로 '관리직'은 2007년에 4,780명에서 2008년에 2,520명, 2009년에 2,438명으로 전년대비 3.3% 감소하였고, 연평균도 28.6% 감소하였다.

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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
전년대비증감률(%)	7.4	▽3.3	1.7	▽3.3	▽8.2	▽4.9	▽3.5
연평균증감률(%)	9.9	▽28.6	▽11.7	24.8	10.9	13.4	▽5.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4.2.33 연도별 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

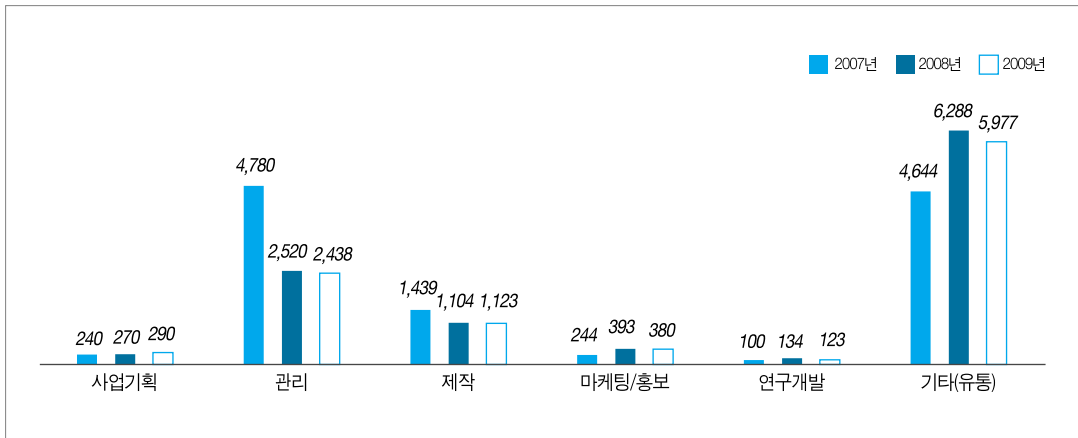
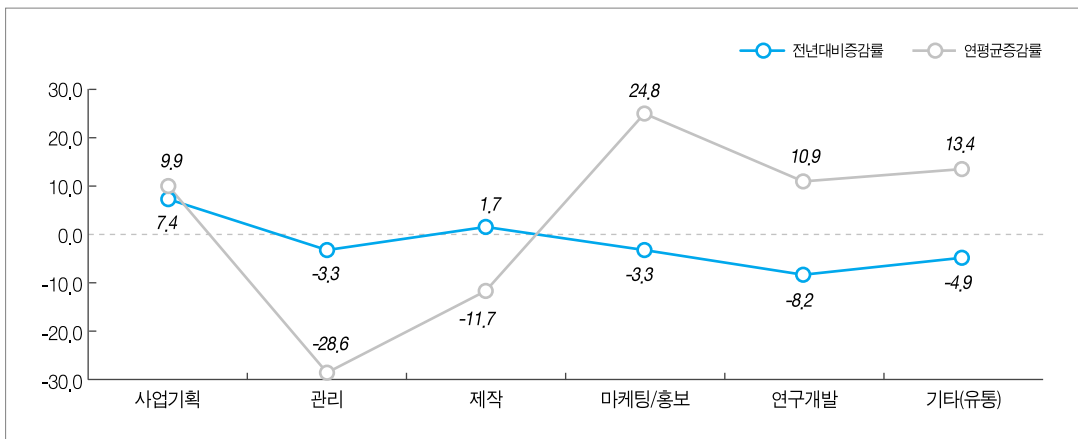


그림 4.2.34 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.6.8. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자 현황을 살펴보면 ‘고졸이하’의 학력을 가진 종사자들은 연평균 19.9%의 높은 감소세를 보이는 것으로 나타났다. 이와 함께 ‘전문대졸’은 연평균 4.2%의 감소세를 보이고 있어 2007년부터 점점 감소세가 이어지고 있다. 반면 ‘대졸’과 ‘대학원졸 이상’은 각각 연평균 5.6%, 21.4%로 증가세를 보이며 ‘고졸이하’와 ‘전문대졸’의 감소폭과 대비를 이루었다.

표 4.2.42 연도별 학력별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽3.3	▽7.2	▽2.4	▽2.4	▽3.5
연평균증감률(%)	▽19.9	▽4.2	5.6	21.4	▽5.0

그림 4.2.35 연도별 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

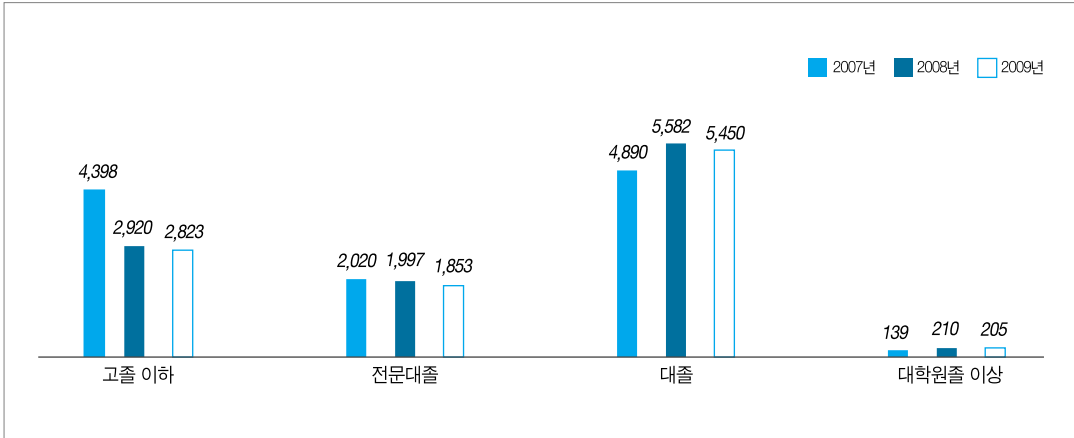
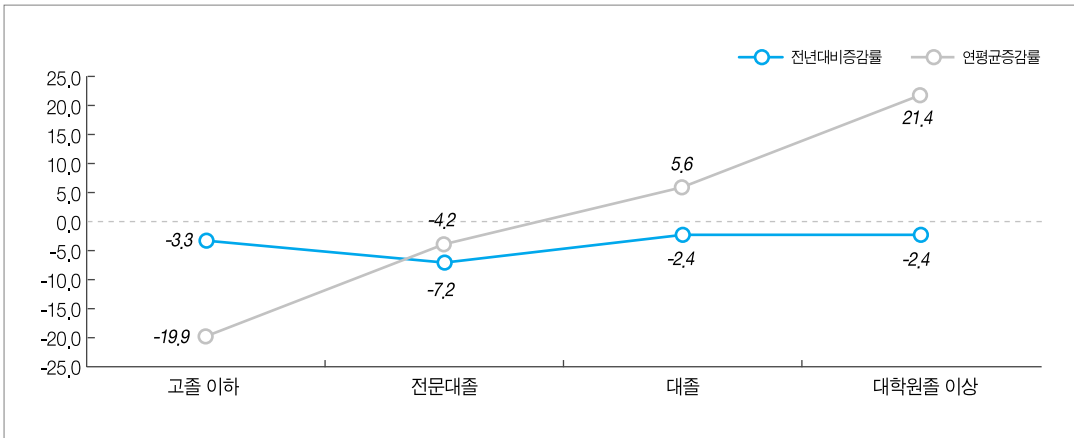


그림 4.2.36 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.6.9. 연령별 종사자 현황

2009년 만화산업의 연령별 종사자 현황을 살펴보면 '40세 이상' 이 3,983명(38.6%)으로 가장 많은 비중을 차지하였고, '29세 이하' 가 2,719명(26.3%)으로 그 뒤를 이었다. '34세 이하' 는 1,925명(18.6%)이었으며, '39세 이하' 는 1,704명(16.5%)으로 조사되었다.

중분류별로 살펴보면 '만화출판업' 은 '29세 이하' 에서 '40세 이상' 이 22% 이상(29세 이하 → 28.8%, 34세 이하 → 25.5%, 39세 이하 → 23.4%, 40세 이상 → 22.3%)으로 고루 분포되어 있는 것으로 조사되었다. '온라인 만화 제작·유통업' 또한 '29세 이하' 가 178명(38.0%), '34세 이하' 가 148명(31.6%)로 약 70%를 차지하는 것으로 나타났다. 이와는 반대로 '만화책 임대업과 만화도 소매업' 은 '40세 이상' 종사자가 각각 2,099명(48.0%), 1,401명(40.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

중분류	소분류	29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	합계
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	145	163	151	112	571
	일반 출판사(만화부문)	434	348	319	335	1,436
	소계	579	511	470	447	2,007
	중분류 비중(%)	28.8	25.5	23.4	22.3	100.0
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	108	89	69	19	285
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	5	6	5	2	18
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	65	53	32	15	165
	소계	178	148	106	36	468
	중분류 비중(%)	38.0	31.6	22.6	7.7	99.9
만화책 임대업	만화임대	158	86	201	467	912
	서적임대(대여)(만화부문)	896	381	548	1,632	3,457
	소계	1,054	467	749	2,099	4,369
	중분류 비중(%)	24.1	10.7	17.1	48.0	99.9
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	32	201	41	518	792
	만화서적 및 잡지류 소매	876	598	338	883	2,695
	인터넷 서점(만화부문)*	-	-	-	-	-
	소계	908	799	379	1,401	3,487
	중분류 비중(%)	26.0	22.9	10.9	40.2	100.0
만화산업 총합계**		2,719	1,925	1,704	3,983	10,331
만화산업 비중(%)		26.3	18.6	16.5	38.6	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)

** 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

연령별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면 '35~39세'가 전년대비 5.6% 감소하였으며, '40세 이상'은 전년대비 5.1% 감소하였다. 2007년부터 가장 큰 폭의 감소율을 보인 연령대는 '30~34세'로 연평균 10.6% 감소하였으며, '35~39세'는 연평균 9.9% 감소하였다.

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽0.4	▽2.6	▽5.6	▽5.1	▽3.5
연평균증감률(%)	▽9.1	▽10.6	▽9.9	4.4	▽5.0

* 외부인용자료(인터넷서점(만화부문) 제외)

그림 4.2.37 연도별 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

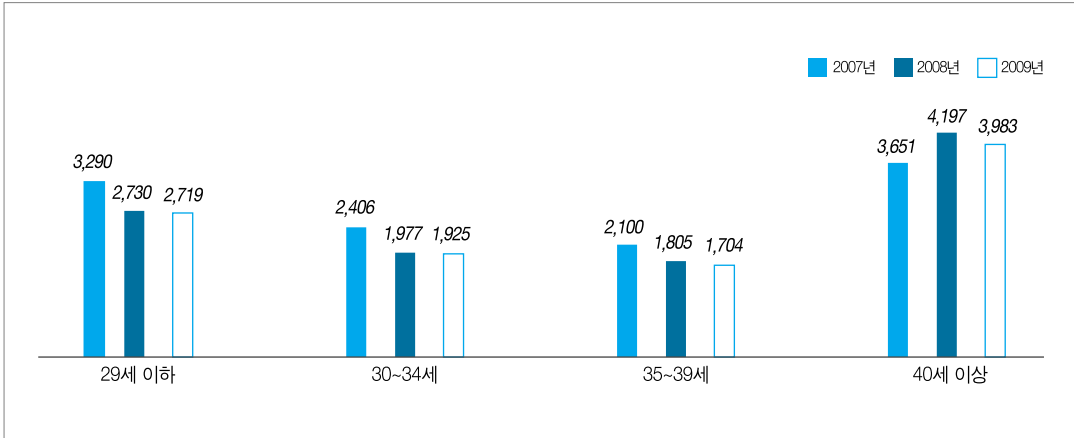
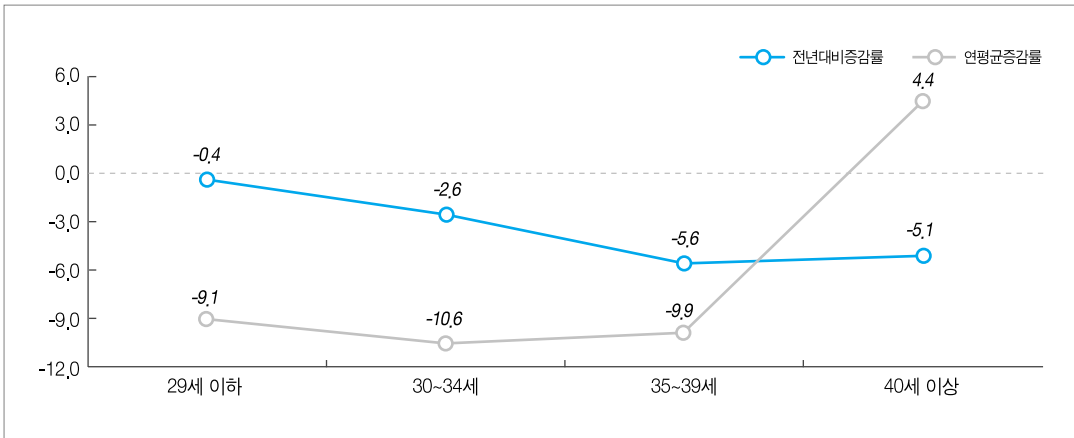


그림 4.2.38 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



2.7 만화산업 부가가치 구성

만화산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중 ‘인건비’ 로 2,280억 원(78.4%)이며 전년대비 4.0% 증가, 연평균은 4.0% 증가한 것으로 나타났다.

만화산업 부가가치 구성을 살펴보면, ‘인건비’는 꾸준히 증가(2007년 2,106억 원 → 2008년 2,192억 원 → 2009년 2,280억 원)하고 있는 반면에 ‘경상이익’은 지속적으로 하락(2007년 290억 원 → 2008년 175억 원 → 2009년 159억 원) 하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 현상은 만화산업 이익률이 점점 낮아지는 것을 의미하고 있었다. 만화산업의 유통구조 개선 및 수익의 다변화를 위한 정책적 제도 개선(불법콘텐츠 단속, 해외전시회 지속적 참가, 국내 전시회 개최, 만화박물관확대(복합문화시설내 포함) 등)에 대한 필요성이 제기된다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 2,820억 원 → 2008년 2,836억 원 → 2009년 2,908억 원으로

나타났다. 만화산업 부가가치 구성을 살펴보면 ‘경상이익’은 159억 원으로 전년대비 9.2%, 연평균 25.9% 감소하였고, ‘인건비’는 2,280억 원으로 전년대비 4.0%, 연평균 4.0% 증가하였다. ‘순금융비용’은 95억 원으로 전년대비 5.8% 증가, 연평균 4.1% 감소하였으며, ‘감가상각비’는 107억 원으로 전년대비 8.4%, 연평균 14.7% 증가한 것으로 나타났다. ‘임차료’는 180억 원이며 전년대비 7.7% 감소, 연평균 7.0% 증가하였고, ‘조세공과’는 84억 원으로 전년대비 2.5%, 연평균 3.3% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.2.45 만화산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
			경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
739,094	290,833	39.35	15,958	228,016	9,597	10,761	18,067	8,434
부가가치액 대비 구성비(%)			5.5	78.4	3.3	3.7	6.2	2.9
매출액 대비 구성비(%)			2.2	30.9	1.3	1.5	2.4	1.1

표 4.2.46 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
전년대비증감률(%)	▽9.2	4.0	5.8	8.4	▽7.7	2.5	2.6
연평균증감률(%)	▽25.9	4.0	▽4.1	14.7	7.0	3.3	1.5

그림 4.2.39 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)

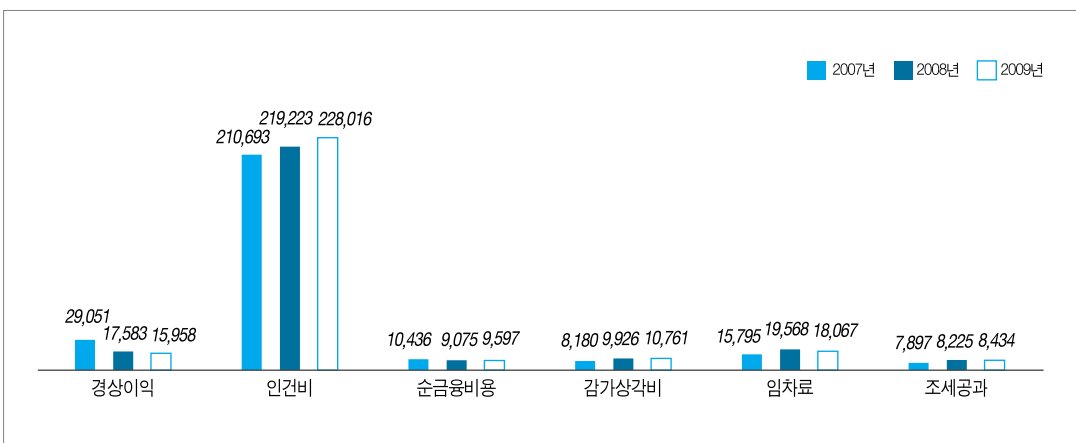
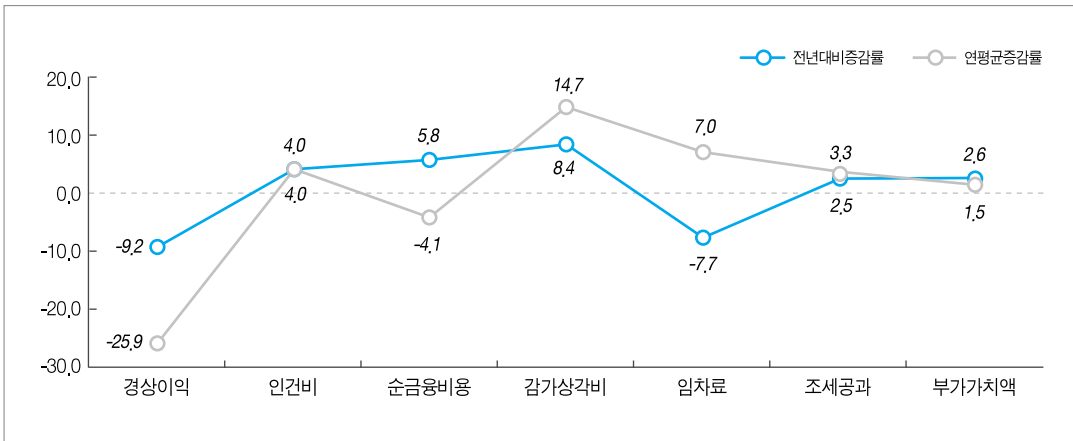


그림 4.2.40 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



03

음악산업

표 4.3.1 음악산업 분류

중분류	소분류	정의
음악제작업	음악 기획 및 제작	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 사업체
	기타 오디오물 제작업	기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련)
음반복제 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(SK, KTF, LGT만 해당)
	인터넷 음악서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체
	음원대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 업체
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 제공하는 업체
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 업체(단, 연극은 제외)
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매 등)	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 업체(티켓발매 등)
노래연습장 운영업		노래연습장을 운영하는 사업체

※ 음악산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 7개와 소분류 15개로 체계를 마련하였다.

- 음악제작업 : 음악기획및 제작업과 음반녹음시설 운영업
- 음악 및 오디오물 출판업 : 음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
- 음반복제 및 배급업 : 음반복제업, 음반배급업
- 음반도소매업 : 음반 도매 및 소매업, 인터넷 음반 소매업
- 온라인 음악 유통업 : 모바일 음악서비스업, 인터넷 음악서비스업, 음원대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
- 음악공연업 : 음악공연 기획 및 제작업, 기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)
- 노래연습장 운영업 : 노래연습장 운영업

3.1 음악산업 전체요약

2009년 음악산업의 업체수는 38,259개이며, 종사자는 7만6,539명으로 나타났다. 매출액은 2조 7,407억 원이며, 부가가치는 1조 227억 원이었고, 부가가치율은 37.32%로 조사되었다. 수출액은 3,126.9만 달러이며, 수입액은 그보다 낮은 1,193.6만 달러인 것으로 조사되었다.

음악산업은 2005년 약 38,261개 사업체에서 2009년 약 38,259개 사업체로 큰 차이가 없으나, 매출액과 종사자수의 연평균은 각각 11.2%와 4.0%로 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균 약 15.6% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 정체 및 하락을 하다가 2009년에는 큰 폭으로 성장하였다. 이는 아이돌 그룹의 해외진출이 성공을 거둔 것이 주된 이유인 것으로 분석된다.

음악산업은 과거 음반위주의 산업에서 벗어나 인터넷 및 모바일 음악서비스와 공연, 노래연습장 수익, 배경음악 등 매출 구조가 다양해지면서 지속적으로 성장하고 있는 것으로 판단되어진다. 그러나 아직까지도 불법시장이 근절되지 않고 있으며, 음원저작권자에 대한 이익부분이 개선되고 있지 않다. 지금 보다 좋은 음악(음원)이 제작될 수 있도록 음원저작권자들의 이윤창출을 위해 정부 또는 대형유통사업체에서 좀 더 적극적으로 노력 하여야 할 것이다. 특히, 대형기획사들의 아이돌 그룹 위주의 성장뿐만 아니라 다양한 분야의 음악이 동반 성장하기 위한 정책과 방안이 만듦으로써 진정한 음악 강국이 될 수 있을 것으로 생각되어진다.

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	1.7	15.1	5.3	8.0	2.6	89.9	3.9
연평균증감률(%)	▽0.001	4.0	11.2	15.6	3.9	8.8	9.5

표 4.3.3 음악산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위 : 개, 백만원 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
음악제작업	음악기획 및 제작	음반(음원포함)	73,528	572	292	129
		음반외수익(음악관련)	254,459	1,362		187
	음반(음원)녹음시설 운영업	141	32,342	495	229	65
	소계	1,266	360,329	2,429	285	148
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	59	9,424	68	160	139
	기타 오디오물 제작업	6	676	13	113	52
	소계	65	10,100	81	155	125
음반복제 및 배급업	음반 복제업	52	38,321	147	737	261
	음반 배급업	14	44,705	131	3,193	341
	소계	66	83,026	278	1,258	299
음반 도소매업	음반 도매업	23	36,655	159	1594	231
	음반 소매업	198	63,117	433	319	146
	인터넷 음반 소매업*	-	20,267	161	-	126
	소계	221	120,039	753	543	159
온라인 음악유통업	모바일 음악서비스업	3	76,502	115	25,501	665
	인터넷 음악서비스업	189	359,969	1,469	1,905	245
	음원대리 증개업	43	60,331	163	1,403	370
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	101	72,799	732	721	99
	소계	336	569,601	2,479	1,695	230
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	423	224,359	2,412	530	93
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	18	33,303	216	1,850	154
	소계	441	257,662	2,628	584	98
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	35,864	1,339,996	67,891	37	20
	소계	35,864	1,339,996	67,891	37	20
음악산업 평균		38,259	2,740,753	70,539	72	36

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

음악산업은 1인당 평균 매출액이 3천6백만원이며, 사업체당 평균 매출액은 7천1백만원으로 나타났다. 음악제작업 1인당 평균 매출액은 1억 4천 8백만원으로, 이중 ‘음악기획 및 제작업’은 1억 7천만원이다. ‘인터넷 음악서비스업’은 1인당 2억 4천 5백만원이며, ‘음악공연업’은 9천 8백만원으로 나타났다. 음악산업 사업체당 매출액 중 ‘모바일 음악서비스업’이 약 255억 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 ‘음반배급업’이 31억 9천 3백만원인 것으로 나타났다. 음악산업에서 ‘노래연습장 운영업’이 차지하는 비중이 너무 큰 반면에 사업체당 매출액과 종사자당 매출액이 상대적으로 너무 적어서 음악산업 평균이 다른 산업과 비교하여 매우 낮은 수준으로 보일 수 있다. ‘노래연습장 운영업’을 제외하고 살펴보면 사업체당 평균 매출액은 약 5억 8천 5백만원이며, 1인당 평균 매출액은 약 1억 6천 2백만원으로 다른 산업에 비해 적지 않음을 알 수 있다.

3.2 음악산업 전체 매출 현황

2009년 음악산업 전체 매출액은 2007년에 2조 3,577억 원에서 2008년에 2조 6,020억 원, 2009년에 2조 7,407억 원으로 꾸준히 증가하여 전년대비 5.3%, 연평균 7.8% 증가하였다. 중분류별로 매출액을 보면 '노래연습장 운영업'이 1조 3,399억 원(48.9%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. '온라인 음악 유통업'은 5,696억 원(20.8%)으로 '노래연습장 운영업' 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. '음악 제작업'은 3,603억 원(13.1%)이며, '음악공연업'은 2,576억 원(9.4%)으로 조사되었다. '음반 도소매업'은 1,200억 원(4.4%)이며, '음반복제 및 배급업'은 830억 원(3.0%)이며, '음악 및 오디오물 출판업'은 101억 원(0.4%)으로 매출 비중이 가장 낮은 것으로 나타났다.

연도별로 보면 '온라인 음악유통업'이 2007년에 4,276억 원에서 2008년에 5,264억 원, 2009년에 5,696억 원으로 가장 꾸준히 증가하여 왔다. 이는 전년대비 8.2%, 연평균 15.4% 증가한 수치이다. '음악 공연업' 또한 '온라인 음악유통업'과 마찬가지로 2007년부터 지속적으로 증가하여 2009년에 2,576억 원의 매출을 발생시켰다. 이는 전년대비 6.6% 증가하였으며, 연평균 또한 7.3% 증가한 것으로 나타났다. '음악제작업' 또한 2008년에 3,210억 원에서 2009년에 3,603억 원으로 전년대비 12.2% 증가하였지만 2007년 매출액 3,931억 원에 미치지 못하여 오히려 연평균증감률은 4.3% 감소하였다. '음반 도소매업'은 2009년에 1,200억 원으로 전년대비 0.2% 증가하였으나 2007년 매출액인 1,520억 원에 도달하지 못하여 연평균증감률은 11.2% 감소한 것으로 분석되었다. '음악 오디오물 출판업과 음반배급' 및 '복제업'은 각각 전년대비 12.2%, 12.7% 감소하였다.

2009년 음악산업은 음반 외 수익(음악관련)과 기타 오디오물 제작업, 인터넷 음악 소매업과 인터넷음악 서비스업, 음원대리 중개업, 음악공연업은 활기를 보이며 매출액이 증가하는 추세에 있었지만 그 외에 다른 분야에서는 눈에 띄만한 성장을 보인 곳이 없었고 감소하거나 유지하고 있는 상태인 것으로 판단된다.

조사결과에서도 보여주듯 음반 산업의 불황은 수년간 지속되고 있다. 장기간의 침체로 인해 음반 제작사들은 정규앨범 발매 대신에 상대적으로 제작비가 낮은 미니앨범이나 디지털 싱글 발매를 선호하고 있다. 이러한 현상은 빠르게 바뀌는 트렌드에 대처할 수 있고, 비용이 상대적으로 낮다는 장점으로 인해 음반시장의 하나의 새로운 흐름으로 바뀌었다. 음반 시장의 장기간의 침체에도 불구하고 온라인 음악 유통업은 규모가 지속적으로 확대되고 있다. 규모의 확대 현상은 스마트폰의 보급률과 맞물려 한동안 지속될 것으로 예상된다. 그러나 온라인 유통업에도 난제가 있다. 첫째는 온라인 유통업의 '모바일 음악 서비스업'이 이미 성장 단계를 지나 포화 상태에 이르렀다는 것이다. 실제로 매출액은 2007년부터 감소추세에 있으며, 이미 수년간 이용자들의 구매 욕구가 어느 수준까지 충족되었기 때문에 새로운 형태의 서비스가 등장하지 않는 한 감소세는 지속될 것이다. 두번째는 음반 제작자들과의 수익 분배 문제다. 현재 국내 음악산업은 음악 제작자들보다 온라인 음악 유통업자들에게 마진이 돌아가고 있는 실정이며, 이러한 현상은 이익 분배에 대한 정당성과 공정성에 대한 문제를 낳고 있다. 어떠한 시각을 유지하느냐에 따라 문제의 해결점은 다르겠지만, 양자간에 동의가 이루어지는 합의점이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.3.4 음악산업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

중분류	소분류		매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
			2007년	2008년	2009년			
음악 제작업	음악 기획 및 제작	음반 및 음원	76,270	80,231	73,528	2.7	▽8.4	▽1.8
		음반외수익(음악관련)	186,729	201,611	254,459	9.3	26.2	16.7
	음반(음원)녹음시설 운영업*		130,195	39,246	32,342	1.1	▽17.6	▽50.2
	소계		393,194	321,088	360,329	13.1	12.2	▽4.3
음악 및 오디오출판업	음악 오디오출판업		-	10,898	9,424	0.4	▽13.5	-
	기타 오디오출판업		-	608	676	0.0	11.2	-
	소계		-	11,506	10,100	0.4	▽12.2	-
음반복제 및 배급업	음반 복제업		-	42,348	38,321	1.4	▽9.5	-
	음반 배급업**		-	52,742	44,705	1.6	▽15.2	-
	소계		-	95,090	83,026	3.0	▽12.7	-
음반 도소매업	음반 도매업		138,177	103,195	36,655	1.3	▽3.3	▽15.0
	음반 소매업		-	-	63,117	2.3		
	인터넷 음반 소매업***		13,917	16,634	20,267	0.8	21.8	20.7
	소계		152,094	119,829	120,039	4.4	0.2	▽11.2
온라인 음악유통업	모바일 음악서비스업		103,170	87,650	76,502	2.8	▽12.7	▽13.9
	인터넷 음악서비스업		166,756	253,082	359,969	13.1	42.2	46.9
	음원대리 중개업		18,519	39,671	60,331	2.2	52.1	80.5
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		139,204	146,042	72,799	2.7	▽50.2	▽27.7
	소계		427,649	526,445	569,601	20.8	8.2	15.4
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업		198,853	213,851	224,359	8.2	4.9	6.2
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)		24,744	27,801	33,303	1.2	19.8	16.0
	소계		223,597	241,652	257,662	9.4	6.6	7.3
종합계****		1,196,534	1,315,610	1,400,757	51.1	6.5	8.2	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업		1,161,171	1,286,466	1,339,996	48.9	4.2	7.4
	소계		1,161,171	1,286,466	1,339,996	48.9	4.2	7.4
음악산업 합계		2,357,705	2,602,076	2,740,753	100.0	5.3	7.8	

* 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리
 ** 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨
 *** 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)
 **** 2006년, 2007년 매출액은 음반매출외(음악관련)매출액 및 음악공연매출액 포함매출

그림 4.3.1 음악산업 중분류별 매출액 (단위: 백만원)

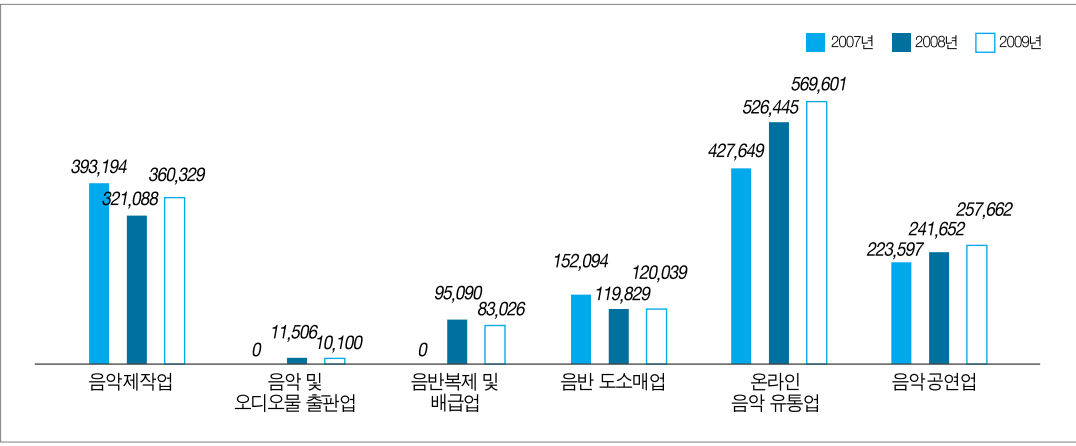
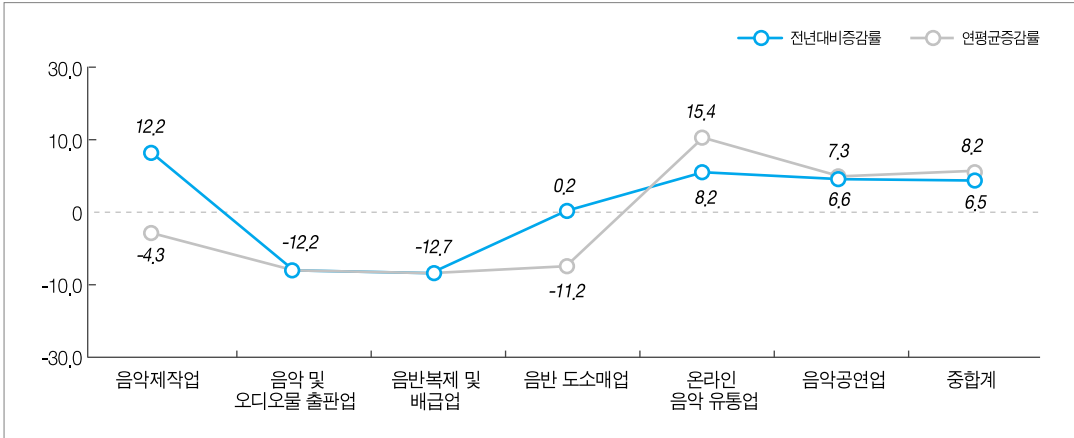


그림 4.3.2 음악산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

3.2.1. 음악제작업 매출 현황

2009년 음악제작업 매출을 보면 3,603억 원으로 전년대비 12.2% 증가했으나, 연평균은 4.3% 감소하였다. 음악제작업 매출 구성을 살펴보면 ‘음반 외 수익(음악관련)’의 매출액은 2,544억 원으로 음악제작업 내 매출액의 70.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘음반 및 음원’은 735억 원으로 20.4%의 비중을 보이며, ‘음반(음원) 녹음시설 운영업’은 323억 원으로 가장 낮은 9.0%의 비중을 차지하였다. 연도별로 보면 ‘음반 외 수익(음악관련)’이 2007년 1,867억 원에서 2008년에 2,016억 원, 2009년에 2,544억 원으로 지속적인 성장을 함으로써 전년대비 26.2%, 연평균 16.7% 증가하여 중분류 내 유일하게 성장한 산업으로 나타났다. ‘음반 및 음원’은 2007년에 762억 원에서 2008년에 802억 원으로 증가세를 이어가는 듯 보였으나 2009년에 735억 원으로 감소하여 전년대비 8.4%, 연평균 1.8% 감소율을 기록하였다. 마지막으로 ‘음반(음원) 녹음시설 운영업’의 감소현상은 더욱 큰 것으로 조사되었다. 2007년에 1,301억 원에서 2008년에 392억 원으로 무려 909억 원이 감소하였으며 2009년에는 전년대비 69억 원이 감소한 323억 원으로 나타났다. 전년대비 17.6% 감소하였으며 연평균증감률은 무려 50.2% 감소하여 2007년 매출액의 1/4 수준으로 축소되었다. 음반 및 음원의 매출액은 감소한 반면에 음반 외 수익은 2007년부터 지속적으로 증가하고 있다. 이는 음반 및 음원 제작의 장기적인 침체로 인한 손실분을 채우기 위해 음반 외 수익 창출이라는 새로운 돌파구를 만들게 된 것으로 해석된다. 또한 음반과 음원의 판매가 저조하여 매출액이 낮아지고 있는 현상을 극복하기 위하여 음반과 음원에 대한 정당한 가격 지불 및 유통구조 개선 방안에 대한 필요성이 요구되고 있다.

표 4.3.5 음악제작업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
		2007년	2008년	2009년				
음악 제작업	음악 기획 및 제작	음반 및 음원	76,270	80,231	73,528	2.7	▽8.4	▽1.8
		음반외수익(음악관련)	186,729	201,611	254,459	9.3	26.2	16.7
	음반(음원)녹음시설 운영업*	130,195	39,246	32,342	1.1	▽17.6	▽50.2	
	소계	393,194	321,088	360,329	13.1	12.2	▽4.3	

* 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

그림 4.3.3 음악제작업 소분류별 매출액 현황

(단위: 백만원)

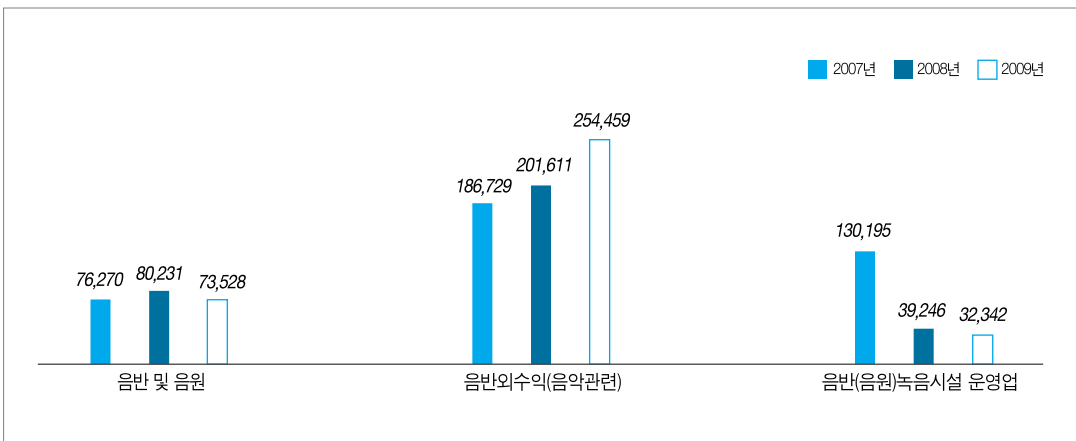
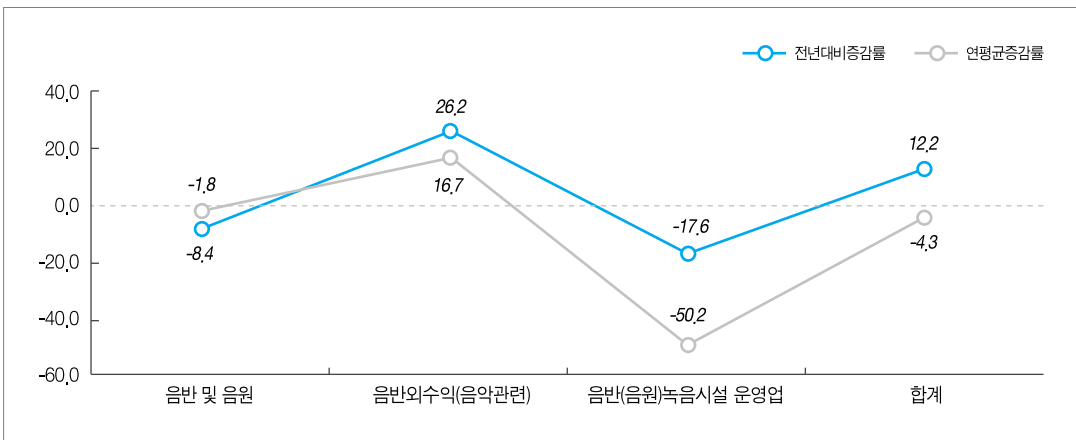


그림 4.3.4 음악제작업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



3.2.2. 음악 및 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업¹⁵⁾

2009년 음악 및 오디오물 출판업 매출액은 101억 원으로 전년대비 12.2% 감소하였다. 소분류별로는 ‘음악 오디오물 출판업’이 94억 원으로 전년대비 13.5% 감소하였으며, ‘기타 오디오물 제작업’이 6억 원으로 전년대비 11.2% 증가하였다.

‘음반 배급 및 복제업’은 830억 원으로 전년대비 12.7% 감소하였다. 소분류별로는 ‘음반 복제업’이 383억 원으로 전년대비 9.5%감소하였으며, ‘음반 배급업’은 447억 원으로 전년대비 15.2% 감소한 것으로 나타났다.

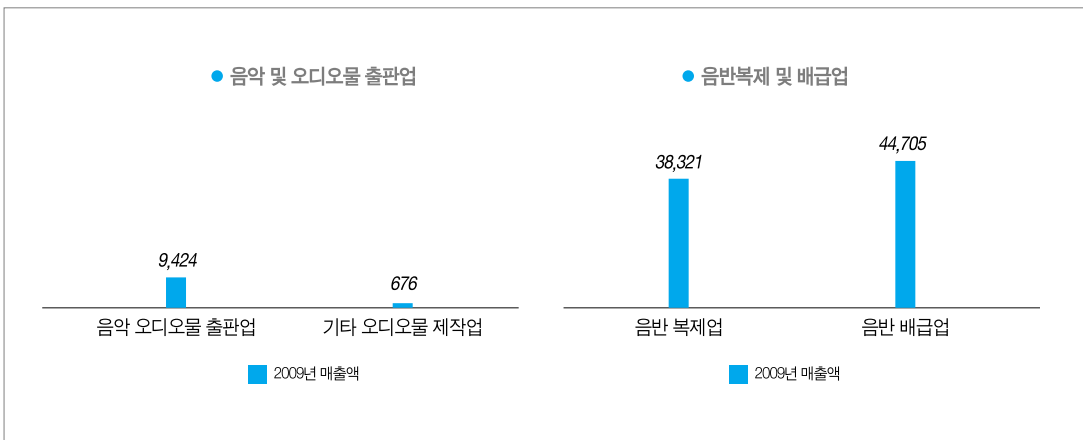
음반 복제와 배급업의 규모 감소는 음반 제작의 불황이 지속되면서 음반의 복제와 배급 물량도 감소시켜 전체적인 감소한 것으로 해석된다.

표 4.3.6 음악 및 오디오물출판업, 음반복제 및 배급업 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년		
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	-	10,898	9,424	93.3	▽13.5
	기타 오디오물 제작업	-	608	676	6.7	11.2
	소계	-	11,506	10,100	100.0	▽12.2
음반복제 및 배급업	음반 복제업	-	42,348	38,321	46.2	▽9.5
	음반 배급업*	-	52,742	44,705	53.8	▽15.2
	소계	-	95,090	83,026	100.0	▽12.7

* 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

그림 4.3.5 음악 및 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업 매출액 현황 (단위: 백만원)



3.2.3. 음반 도소매업

2009년 음반 도소매업 매출액은 1,200억 원으로 전년대비 0.2% 증가했으나 연평균은 11.2% 감소한 것으로 나타났다. 매출액 구성을 보면 ‘음반 도매업’은 366억 원이며, ‘음반 소매업’은 631억 원, ‘인터넷 음반 소매업’은 202억 원으로 조사되었다. ‘음반 도매업’과 ‘소매업’을 합한 매출액은 997억 원으로 전년대비 3.3% 감소하였으며, 연평균 또한 15.0% 감소하였다. ‘인터넷 음반 소매업’은 2007년에 139억 원에서 2008년에 166억 원으로 증가한 후 2009년에 202억 원의 매출을 기록

15) 2008년 기준조사 신규 및 추가 분류체계이므로 2008년 기준조사 자료이외에 비교자료 없음

하여 전년대비 21.8% 증가하였으며, 연평균도 20.7% 증가한 것으로 조사되었다.

한편 '인터넷 음반 소매업'의 매출 증대는 가격에서 우위를 점하고 있으며, 음반 구매시 얻을 수 있는 장점과 이익이 다른 창구에 비해 더욱 커졌기 때문으로 분석된다.

표 4.3.7 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원 %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
음반 도소매업	음반 도매업	138,177	103,195	36,655	30.5	▽3.3	▽15.0
	음반 소매업			63,117	52.6		
	인터넷 음반 소매업*	13,917	16,634	20,267	16.9	21.8	20.7
	소계	152,094	119,829	120,039	100.0	0.2	▽11.2

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

그림 4.3.6 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)

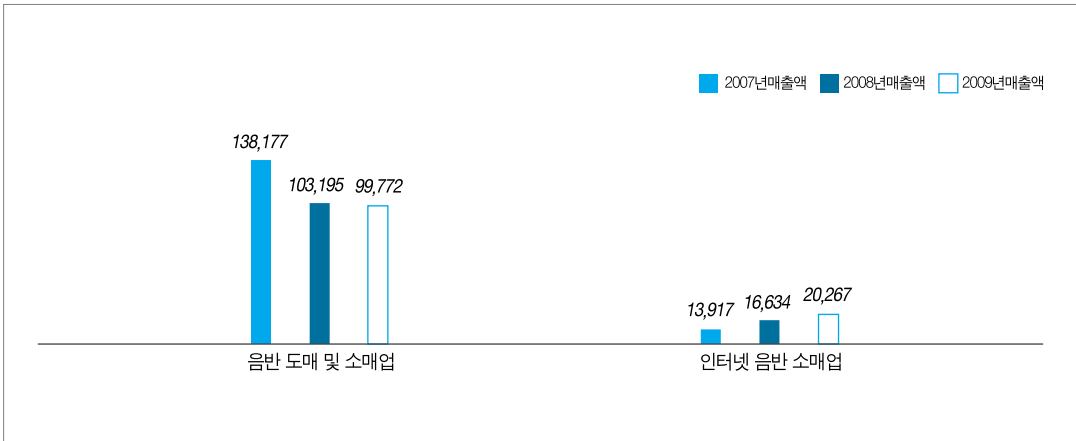
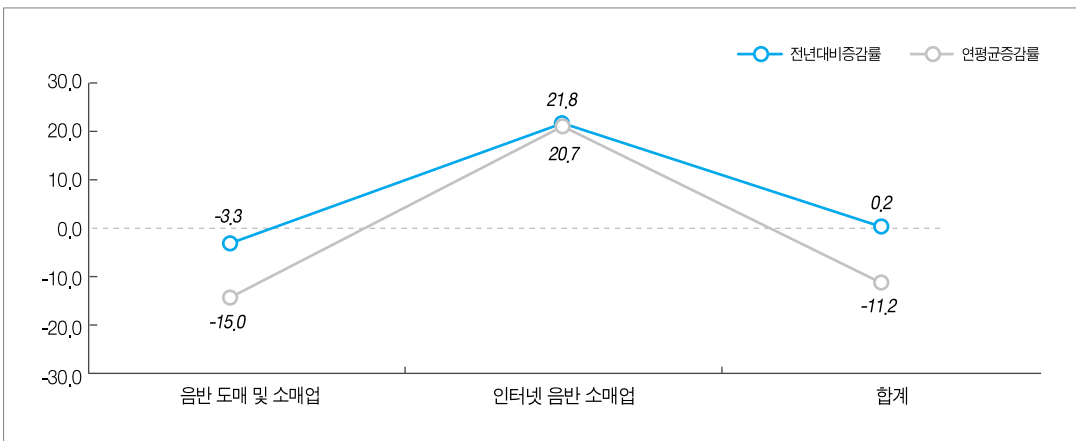


그림 4.3.7 음반 도소매업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.2.4. 온라인 음악 유통업

2009년 온라인 음악 유통업 매출액은 5,696억 원으로 전년대비 8.2% 증가하였으며, 연평균은 15.4% 증가하였다. 소분류별로 보면 ‘인터넷 음악 서비스업’이 3,599억 원으로 ‘온라인 음악 유통업’ 내 63.2%의 가장 큰 매출비중을 차지하고 있다. ‘모바일 음악 서비스업’은 765억 원(13.4%)이며 ‘인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)’은 727억 원(12.8%), ‘음원대리 중개업’은 603억 원(10.6%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 ‘인터넷 음악 서비스업’은 2007년에 1,667억 원에서 2008년에 2,530억 원, 그리고 2009년에 3,599억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 42.2%, 연평균 46.9%로 큰 폭의 증가율을 보였다. ‘음원대리 중개업’은 2007년에 185억 원, 2008년에 396억 원, 2009년에 603억 원으로 매년 큰 폭으로 성장하여 전년대비 52.1%, 연평균 80.5%의 증가율을 보이는 것으로 조사되었다. ‘모바일 음악 서비스업’은 2007년부터 그 규모가 축소되면서 2009년에는 765억 원으로 전년대비 12.7% 감소하였으며, 연평균은 13.9% 감소하였다. ‘인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)’은 2009년에 727억 원으로 2008년 매출액인 1,460억 원의 1/2 규모로 축소되었고, 전년대비 50.2% 감소하였다.

2009년에 가장 큰 증가폭을 이룬 ‘온라인 음악 유통업’의 매출 구조를 자세히 보면 ‘인터넷 음악 서비스업’과 ‘음원대리 중개업’이 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 특히 ‘인터넷 음악 서비스업’은 오프라인 시장을 대체하며 성장하였고, 스마트폰의 확대 보급에 따라서 성장은 지속될 것으로 예상된다. 하지만 이러한 매출 증대 이면에는 음반제작사와의 이익 분배에 따른 논란이 존재하며, 향후에 이를 해결할 수 있는 방안이 필요할 것이다. 한편 모바일 음악 서비스업은 2007년부터 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이는 모바일 음악 서비스업이 이미 포화상태에 도달하였으며, 수년간 충분한 소비가 이루어져 구매욕구가 시장 초기와 차이를 보이기 때문으로 예상된다. 모바일 음악 서비스업 성장의 발판을 만들기 위해 새로운 형태의 서비스 방안 모색이 필요할 것이다.

표 4.3.8 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
모바일 음악서비스업	103,170	87,650	76,502	13.4	▽12.7	▽13.9
인터넷 음악서비스업	166,756	253,082	359,969	63.2	42.2	46.9
음원대리 중개업	18,519	39,671	60,331	10.6	52.1	80.5
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	139,204	146,042	72,799	12.8	▽50.2	▽27.7
소계	427,649	526,445	569,601	100.0	8.2	15.4

그림 4.3.8 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

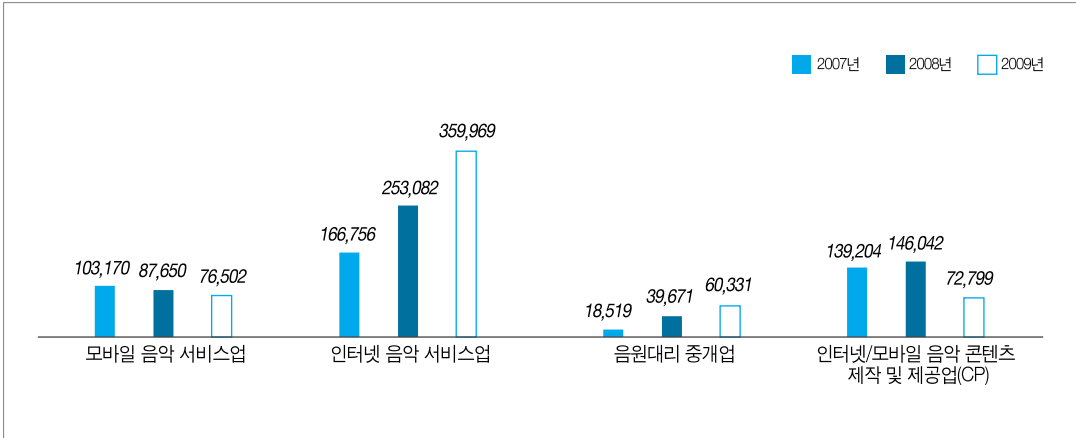
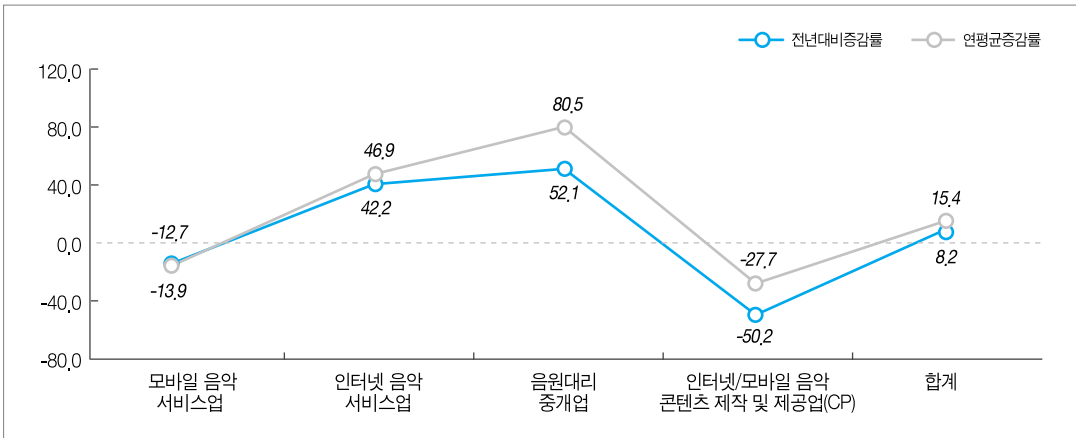


그림 4.3.9 온라인 음악 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.5. 음악 공연업

2009년의 음악 공연업 매출액은 2,576억 원으로 전년대비 6.6% 증가하였으며, 연평균은 7.3% 증가하였다. 음악 공연업 매출구성을 살펴보면 ‘음악공연 기획 및 제작업’은 2,243억 원으로 음악 공연업 내 87.1%의 비중을 보이고 있다. ‘기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)’은 333억 원으로 12.9%의 비중을 차지하고 있다. ‘음악공연 기획 및 제작업’은 2007년에 1,988억 원에서 2008년에 2,138억 원, 2009년에 2,243억 원으로 증가하였으며, 이는 전년대비 4.9%, 연평균 6.2% 증가한 수치이다. ‘기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)’은 2007년에 247억 원에서 2008년에 278억 원으로 증가하였으며, 2009년에는 333억 원을 기록하였다. 이는 전년대비 19.8% 증가하였으며, 연평균은 16.0% 증가한 것으로 나타났다.

음악 공연의 매출은 2007년부터 증대되고 있다. 이는 음악공연을 접할 기회가 점차 늘어나면서 공연이 일반화 되고 있는 것으로 이러한 현상은 콘텐츠 이용과 관련된 하나의 추세로 해석될 수 있을 것이다. 또한 영화나 음반에 비하여 가격대가 높음에도 불구하고 매출이 증대되고 있기 때문에 향후에 양질의 공연과 다양한 장르의 공연을 선보인다면 더 높은 성장 폭을 기대해볼 수 있을 것이다.

표 4.3.9 음악 공연업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
음악공연 기획 및 제작업	198,853	213,851	224,359	87.1	4.9	6.2
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	24,744	27,801	33,303	12.9	19.8	16.0
소계	223,597	241,652	257,662	100.0	6.6	7.3

그림 4.3.10 음악공연업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

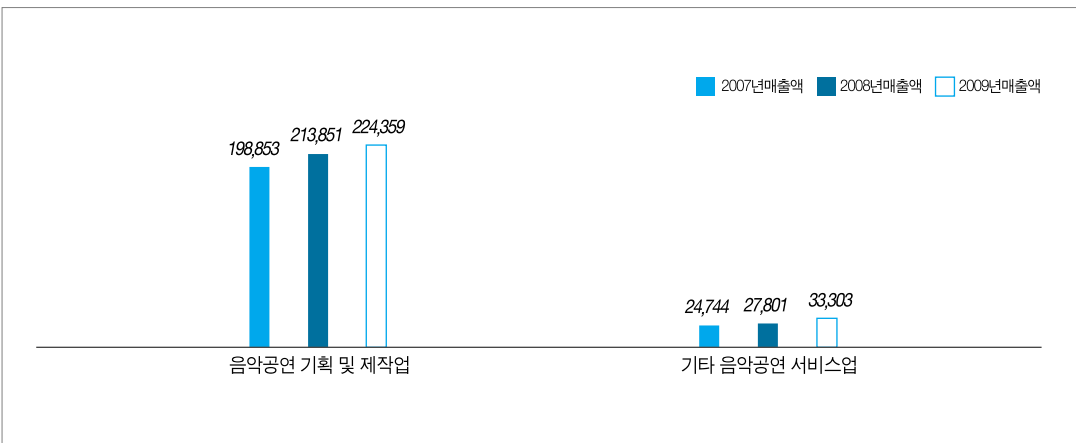


그림 4.3.11 음악 공연업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)

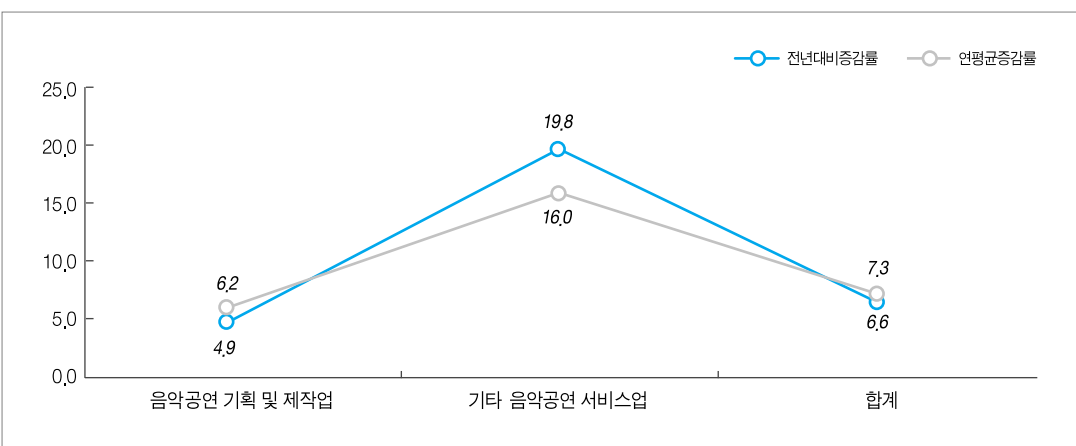


표 4.3.10 음악공연업 장르별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

년도	뮤지컬	대중음악 콘서트	클래식	오페라	기타	합계
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
2009년 비중(%)	55.2	17.0	16.0	5.4	6.4	100.0
전년대비증감률(%)	▽0.3	11.4	12.0	17.1	51.2	6.6
연평균증감률(%)	5.4	19.0	11.0	11.3	▽9.1	7.3

그림 4.3.12 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

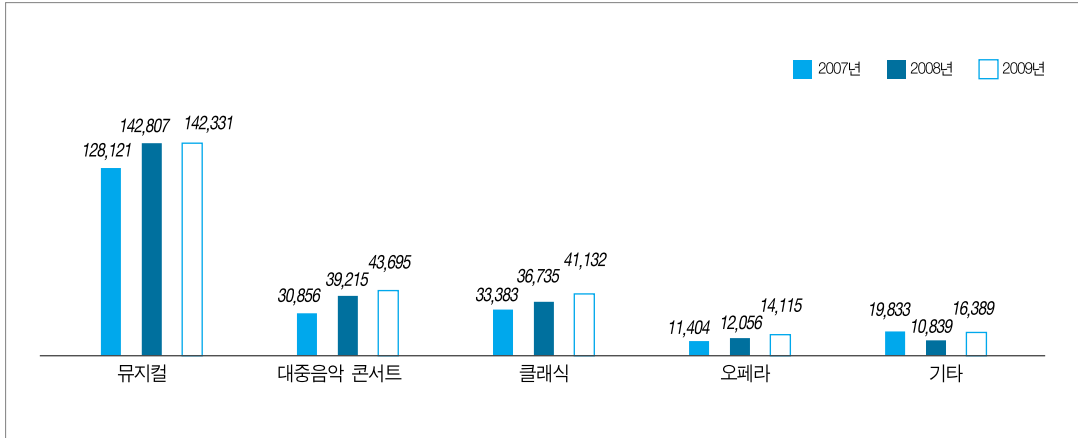
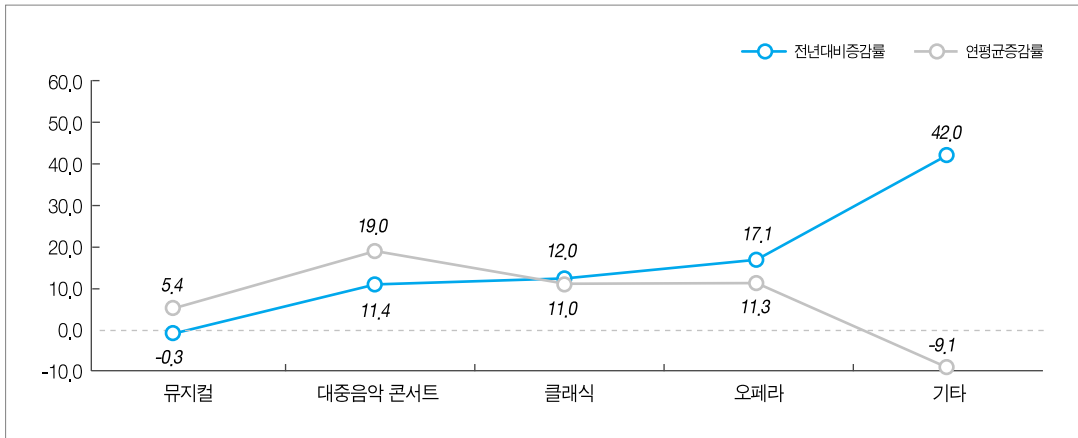


그림 4.3.13 음악공연업 장르별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.6. 노래연습장 운영업

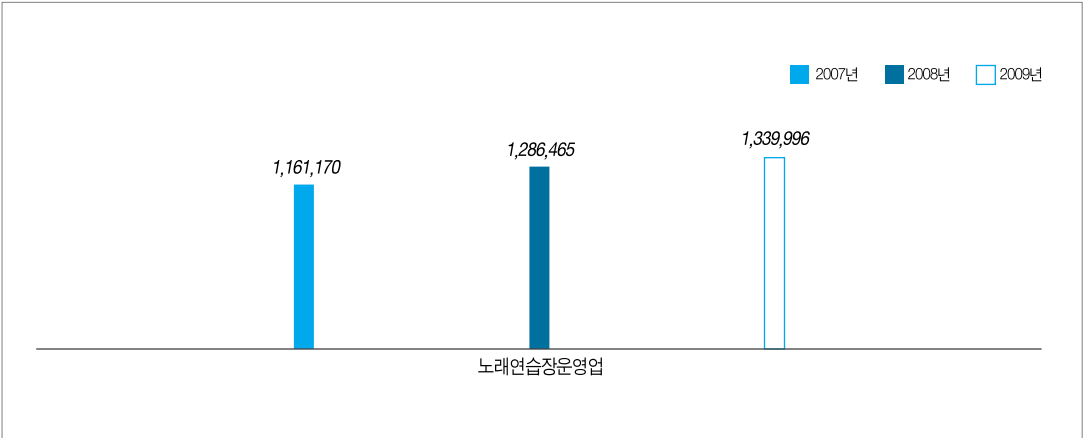
2009년의 노래연습장 운영업 매출액은 1조 3,399억 원으로 전년대비 4.2% 증가하였으며, 연평균은 7.4% 증가하였다. 이는 사업체수가 2008년 대비 약 547개소 증가한 것에 기인한 것이며, 또한 럭셔리 노래연습장의 등장으로 인해 요금이 상대적으로 인상 된 것 또한 원인으로 볼 수 있다. 2007년 대비 2008년 상반기에 평균 25% 요금인상이 이뤄진 걸 감안하면 실질적으로는 성장을 한 것으로 보기 어렵다.

럭셔리한 노래연습장의 경우는 빠른 성장세를 보이고 있으며, 노래연습장 시장에 새로운 바람을 일으키고 있다. 이러한 이유는 고객들의 수준이 높아지면서 고급스럽고 럭셔리한 문화에 대한 수요가 증가한 것에 기인 할 수 있으며, 또한 서울 및 경기도 등 수도권과 더불어 지방에서도 이러한 수요는 증가하고 있는 추세이다.

표 4.3.11 노래연습장 운영업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
노래연습장 운영업	1,161,170	1,286,465	1,339,996	100.0	4.2	7.4
소계	1,161,170	1,286,465	1,339,996	100.0	4.2	7.4

그림 4.3.14 노래연습장 운영업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)



3.2.7. 사업형태별 매출 현황

음악산업의 사업형태별 매출액 중 '유통/배급' 매출액은 2조500억 원으로 전체 매출액의 74.8%를 차지하였다. '창작 및 제작' 매출액은 3,495억 원으로 12.8%의 비중을 차지하였으며, '기타' 매출액은 2,627억 원으로 9.6%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. '단순복제' 매출액은 394억 원(1.4%)이며, '제작지원' 매출액은 389억 원(1.4%)으로 조사되었다.

앞서 중분류별 매출액에서도 나타났듯이 국내 음악산업은 음반과 음원 제작 규모의 축소가 지속되었지만, 유통배급의 규모는 증가하고 있다. 이러한 전체 흐름을 반영하듯, 사업 형태별 매출액도 창작 및 제작과 제작지원, 단순복제는 감소의 감소를 거듭하고 있는 실정이며, 유통/배급과 기타사업의 매출액만이 증가세를 이어오고 있다.

표 4.3.12 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
음악기획 및 제작업	71,693	6,685	2,168	7,697	239,744	327,987
음반(음원)녹음시설 운영업	3,265	26,169	1,068	1,139	701	32,342
음악 오디오물 출판업	8,835	-	-	589	-	9,424
기타 오디오물 제작업	436	-	-	240	-	676
음반 복제업	2,106	-	36,215	-	-	38,321
음반 배급업	96	-	-	44,609	-	44,705
음반 도매업	-	-	-	36,655	-	36,655
음반 소매업	-	-	-	63,117	-	63,117
인터넷 음반 소매업*	-	-	-	20,267	-	20,267
모바일 음악서비스업	-	-	-	76,502	-	76,502
인터넷 음악서비스업	31,695	-	-	321,737	6,537	359,969
음원대리 중개업	1,638	-	-	58,693	-	60,331
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	21,698	3,256	-	44,190	3,655	72,799
음악공연 기획 및 제작업	207,138	2,869	-	2,985	11,367	224,359
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	979	-	-	31,626	698	33,303
노래연습장 운영업	-	-	-	1,339,996	-	1,339,996
합계	349,579	38,979	39,451	2,050,042	262,702	2,740,753
비중(%)	12.8	1.4	1.4	74.8	9.6	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

연도별로 보면 '유통/배급'의 매출액이 2007년에 1조 6,978억 원이었으며 2008년에 1조 8,652억 원이었고, 2009년에 2조 500억 원으로 전년 대비와 연평균 각각 9.9%씩 증가하여 다른 사업형태별 매출액과 비교해보면 비교적 가파른 성장 폭을 보이는 것으로 나타났다. 또한 '기타' 매출액도 2007년에 2,116억 원에서 2008년에 2,144억 원, 2009년에 2,627억 원으로 지속적인 증가하면서, 전년 대비 22.5%, 연평균 11.4% 증가한 것으로 조사되었다. 한편 '제작 지원'의 매출액은 전년 대비 19.0% 감소하였으며, 2009년 매출액이 389억 원으로 2007년 매출액 796억 원의 절반 수준으로 감소한 것으로 연평균 30.1% 감소한 것으로 조사되어 연간 큰 감소폭을 보이고 있다. '단순복제' 매출액의 증감률을 보면 전년 대비 9.3% 감소하였고, 연평균도 8.3% 감소하였다. '창작 및 제작' 매출액은 2007년에 3,216억 원에서 2008년에 4,307억 원으로 증가한 후에 2009년에 다시 3,495억 원으로 감소하여 전년 대비 18.8%의 감소율을 기록하였으나 연평균증감률 보면 4.3% 증가하였다.

표 4.3.13 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	▽18.8	▽19.0	▽9.3	9.9	22.5	5.3
연평균증감률(%)	4.3	▽30.1	▽8.3	9.9	11.4	7.8

그림 4.3.15 음악산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원)

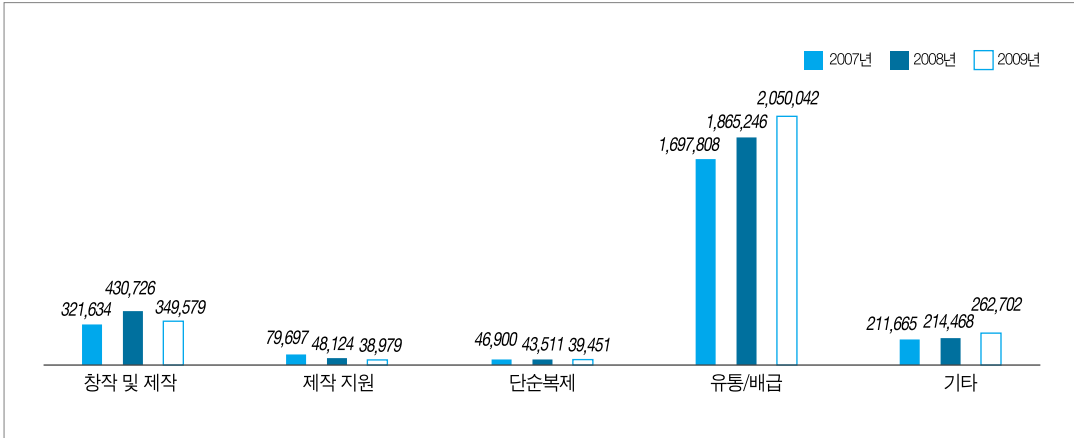
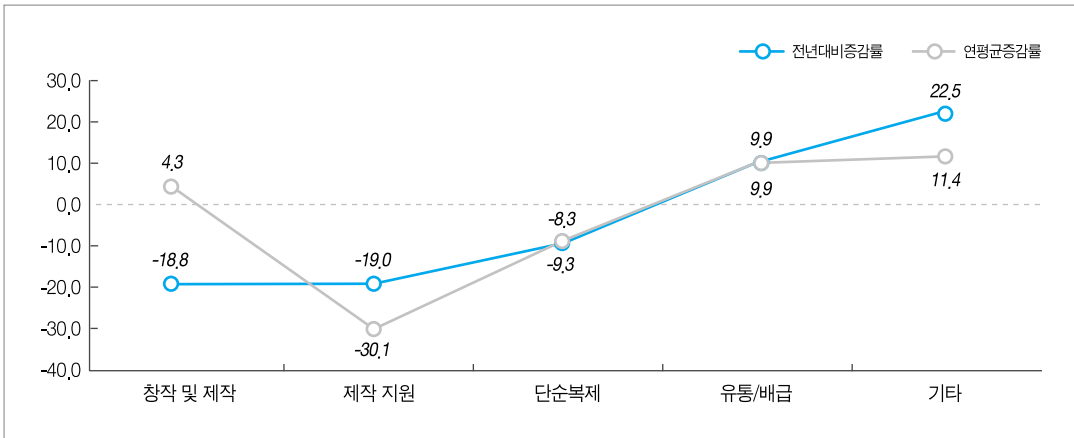


그림 4.3.16 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.8. 매출액 규모별 매출액

음악산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, '1억 원 미만' 사업체 매출액은 1조 2,682억 원으로 전체 매출액의 46.2%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. '100억 원 이상' 사업체 매출액이 7,662억 원으로 전체 매출액의 28.0%를 차지하여 두 번째로 높은 비중을 보였다. 다음은 '10~100억 원 미만' 사업체가 매출액 5,041억 원(18.4%), '1~10억 원 미만' 사업체 2,021억 원(7.4%)의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다.

'100억 원 이상' 규모의 매출액은 증가하는 한편, '10~100억 원 미만' 규모의 매출액은 감소하고 있으며, '1~10억 원 미만' 규모의 매출액은 2008년 대비 증가한편이지만 2007년의 수준을 회복하지 못하였다. 이러한 수치는 장기적인 음악시장의 불황이 중·대형업체와 소형업체에 영향을 미치는 것으로 해석된다. 하지만 음악시장의 불황이 미치는 영향은 상이하게 나타나고 있다. 중·대형업체는 이에 대응할 인적, 물적 자원을 갖고 있어 극복이 가능하지만 소형업체는 장기적 불황에 대응할 여건을 갖추지 못했기 때문에 대형업체보다 불황 때문에 받는 악영향이 더욱 큰 것으로 생각된다.

표 4.3.14 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
음악기획 및 제작업	2,068	45,369	133,897	146,653	327,987
음반(음원)녹음시설 운영업	503	9,986	21,853	-	32,342
음악 오디오물 출판업	269	2,668	6,487	-	9,424
기타 오디오물 제작업	676	-	-	-	676
음반 복제업	456	1,138	36,727	-	38,321
음반 배급업	-	1,635	15,369	27,701	44,705
음반 도매업	139	3,139	11,698	21,679	36,655
음반 소매업	1,367	11,386	26,958	23,406	63,117
인터넷 음반 소매업*	-	-	20,267	-	20,267
모바일 음악서비스업	-	-	-	76,502	76,502
인터넷 음악서비스업	69	698	9,215	349,987	359,969
음원대리 중개업	56	1,657	27,693	30,925	60,331
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	752	8,351	41,285	22,411	72,799
음악공연 기획 및 제작업	2,369	28,795	126,210	66,985	224,359
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	152	6,691	26,460	-	33,303
노래연습장 운영업	1,259,367	80,629	-	-	1,339,996
합계	1,268,243	202,142	504,119	766,249	2,740,753
비중(%)	46.2	7.4	18.4	28.0	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

이를 연도별로 보면 '100억 원 이상' 규모 사업체들의 매출액이 2007년에 5,115억 원, 2008년에 6,595억 원, 2009년에 7,662억 원으로 조사되면서 2007년부터 꾸준한 증가세를 보이면서 전년대비 16.2%, 연평균 22.4% 증가한 것으로 나타났다. 반면에 '10~100억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년에 5,280억 원, 2008년에 5,340억 원, 2009년에 5,041억 원으로 지속적인 감소세를 보이면서 전년대비 5.6%, 연평균 2.3% 감소한 수치를 나타내고 있다. '1~10억 원 미만' 사업체들의 매출액은 2007년 2,229억 원, 2008년 1,927억 원으로 감소한 후 2009년에 다시 2,021억 원으로 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 4.9% 증가하였고, 연평균은 4.8% 감소하였다. 한편 '1억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년에 1조 952억 원에서 2009년에 1조 2,682억 원으로 연평균이 7.6% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.3.15 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	4.3	4.9	▽5.6	16.2	5.3
연평균증감률(%)	7.6	▽4.8	▽2.3	22.4	7.8

그림 4.3.17 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

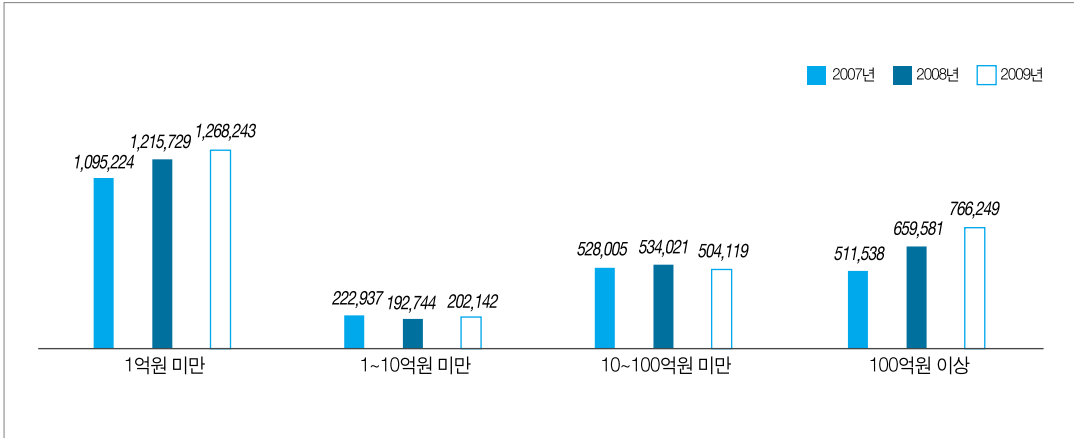
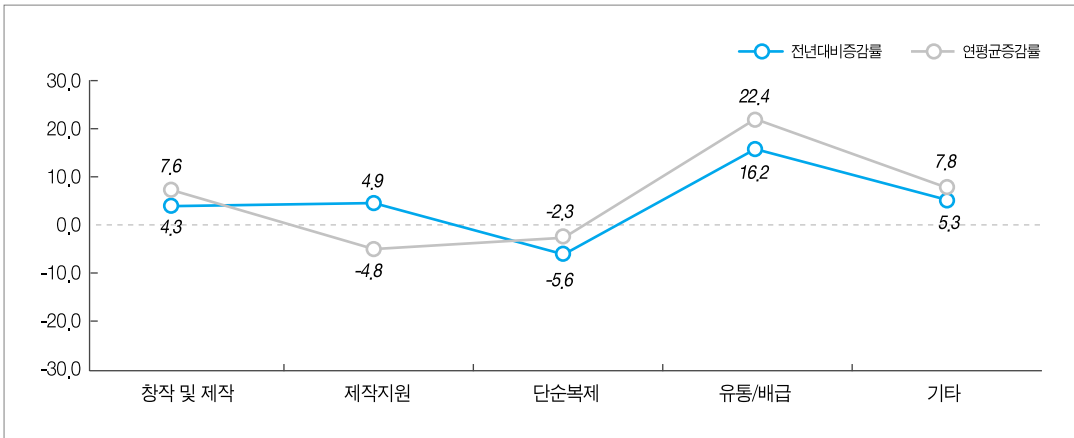


그림 4.3.18 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.9. 종사자 규모별 매출액

2009년 음악산업 종사자 규모별 매출액을 보면 '1~4인' 규모 매출액이 1조 4,252억 원으로 전체 매출액의 52.0%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 다음으로 '10~49인' 규모 매출액이 5,612억 원 (20.5%), '5~9인' 은 2,696억 원(9.8%), '100인 이상' 은 2,445억 원(8.9%), '50~99인' 은 2,400억 원(8.8%)순으로 나타났다. '1~4인', '100인 이상' 규모의 매출액과 '10~49인' 규모의 매출액 증가폭은 상대적으로 큰 것으로 조사되었으나 '50~99인' 을 비롯한 그 외 규모의 매출액은 전년대비 감소하였다.

표 4.3.16 종사자규모별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
음악기획 및 제작업	31,696	68,997	144,568	56,368	26,358	327,987
음반(음원)녹음시설 운영업	11,063	17,140	4,139	-	-	32,342
음악 오디오물 출판업	4,936	4,488	-	-	-	9,424
기타 오디오물 제작업	676	-	-	-	-	676
음반 복제업	21,387	16,934	-	-	-	38,321
음반 배급업	4,763	5,698	34,244	-	-	44,705
음반 도매업	2,136	9,658	24,861	-	-	36,655
음반 소매업	25,367	11,698	26,052	-	-	63,117
인터넷 음반 소매업*	20,267	-	-	-	-	20,267
모바일 음악서비스업	-	-	76,502	-	-	76,502
인터넷 음악서비스업	263	4,968	51,638	116,369	186,731	359,969
음원대리 중개업	3,167	5,632	51,532	-	-	60,331
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	16,368	12,257	27,236	16,938	-	72,799
음악공연 기획 및 제작업	16,892	35,985	89,635	50,367	31,480	224,359
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	3,693	6,125	23,485	-	-	33,303
노래연습장 운영업	1,262,551	70,052	7,393	-	-	1,339,996
합계	1,425,225	269,632	561,285	240,042	244,569	2,740,753
비중(%)	52.0	9.8	20.5	8.8	8.9	100.0

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

증감률을 살펴보면 '100인 이상' 규모의 매출액이 전년대비 45.1% 증가하였고, 연평균은 31.0% 증가하여 증가율이 가장 큰 것으로 조사되었다. 이를 연도별 매출액으로 보면 2007년에 1,425억 원이며, 2008년 1,685억 원, 그리고 2009년에 2,445억 원으로 증가하였다. '50~99인 규모'의 매출액은 2007년에 2,185억 원에서 2008년에 3,092억 원으로 증가한 후 2009년에 2,400억 원으로 다시 감소하여 전년대비 22.4% 감소한 반면 연평균은 4.8% 증가한 수치를 나타내었다. '10~49인'은 전년대비 22.2% 증가하였고, 연평균은 2.9% 증가하였다. '5~9인'은 전년대비 2.2% 감소하였으나 연평균은 7.9% 증가한 것으로 조사되었다. 마지막으로 '1~4인'은 전년대비 2.6% 증가하였으며, 연평균 또한 7.4% 증가하였다.

표 4.3.17 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
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
전년대비증감률(%)	2.6	▽2.2	22.2	▽22.4	45.1	5.3
연평균증감률(%)	7.4	7.9	2.9	4.8	31.0	7.8

그림 4.3.19 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

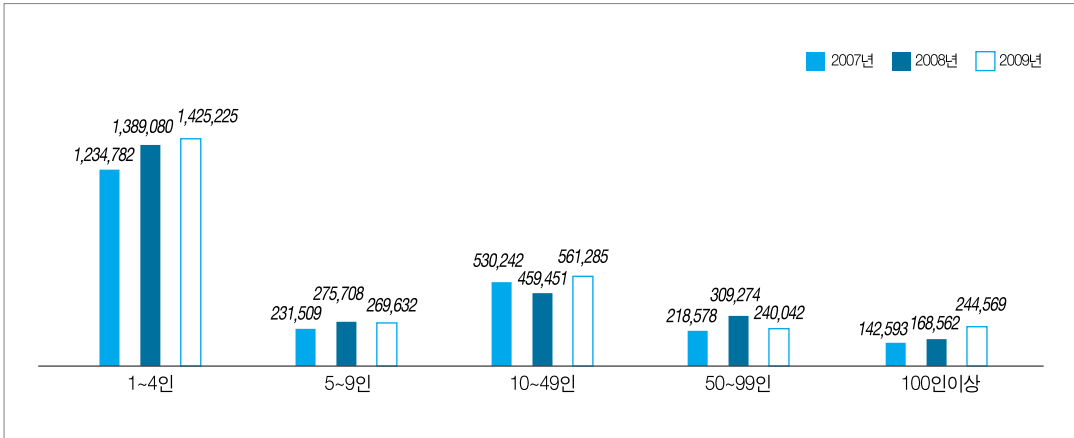
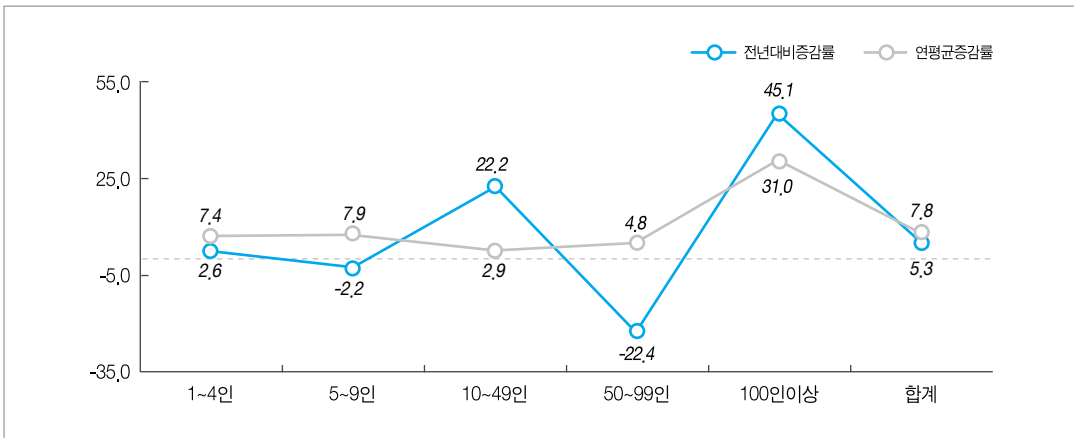


그림 4.3.20 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.10. 지역별 매출액

2009년 음악산업은 매출액의 50.6%인 1조 3,753억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 4,210억 원(15.5%), 부산이 1,184억 원(4.4%), 인천이 1,065억 원(3.9%), 대구가 1,054억 원(3.9%) 순으로 조사되었다. 나머지 기타 지역은 음악산업 매출액 규모가 1천억 원 이하인 것으로 나타났다.

서울에 매출액이 집중되어 있는 현상에 대한 문제점이 지속적으로 제기되고 있는 상황에서 9개도의 매출액 증가가 지속되고 있으며, 지역적으로 문화콘텐츠를 육성하려는 움직임이 나타나고 있어 지역별 매출증대에 기여할 수 있을 것으로 전망된다.

표 4.3.18 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

지역	음악제작업	음악 오디오물 출판업/ 음반 배급/복제/도소매	온라인 음악 유통업	음악공연업	노래연습장 운영업	합계	구성비 (%)
서울	311,799	101,710	525,288	188,240	248,293	1,375,330	50.6
부산	1,598	9,325	6,123	7,493	93,954	118,493	4.4
대구	1,307	6,934	4,936	6,125	86,144	105,446	3.9
인천	1,126	6,363	4,882	5,714	88,434	106,519	3.9
광주	689	5,139	1,725	1,968	47,203	56,724	2.1
대전	588	5,016	1,331	1,693	47,465	56,093	2.1
울산	79	1,753	-	852	41,194	43,878	1.6
경기도	41,369	38,212	25,316	29,946	286,182	421,025	15.5
강원도	253	1,321	-	1,335	44,311	47,220	1.7
충청북도	195	6,925	-	1,266	41,682	50,068	1.8
충청남도	197	1,962	-	1,968	54,938	59,065	2.2
전라북도	123	1,553	-	1,563	38,791	42,030	1.5
전라남도	225	1,611	-	2,187	42,621	46,644	1.7
경상북도	249	2,019	-	2,611	79,873	84,752	3.1
경상남도	151	2,502	-	2,693	85,355	90,701	3.3
제주도	381	553	-	2,008	13,556	16,498	0.6
합계	360,329	192,898	569,601	257,662	1,339,996	2,720,486*	100.0

* 외부인용자료(인터넷음반 소매업제외)

지역별 매출액을 자세히 살펴보면 서울은 2007년에 1조 1,922억 원에서 2008년에 1조 2,952억 원, 그리고 2009년에는 1조 3,753억 원으로 꾸준히 증가한 것으로 나타나 전년대비 6.2%, 연평균 7.4% 증가한 수치를 나타내고 있다. 경기도 또한 2007년에 3,519억 원, 2008년에 4,110억 원, 그리고 2009년에 4,210억 원으로 꾸준한 증가세를 보이며 전년대비 2.4%, 연평균 9.4% 증가하였다. 한편 인천에서는 2007년 매출액이 884억 원에서 2008년 792억 원, 2009년에 1,065억 원으로 증가하여 2008년에 비하여 약 34.4% 가량 증가하였으며, 연평균 또한 9.7% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.3.19 연도별 지역별 매출 현황* (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	1,192,294	1,295,296	1,375,330	6.2	7.4
부산	115,254	117,990	118,493	0.4	1.4
대구	92,706	104,352	105,446	1.0	6.7
인천	88,478	79,266	106,519	34.4	9.7
광주	49,486	53,644	56,724	5.7	7.1
대전	47,539	54,716	56,093	2.5	8.6
울산	35,321	40,704	43,878	7.8	11.5
경기도	351,924	411,024	421,025	2.4	9.4
강원도	37,753	45,186	47,220	4.5	11.8
충청북도	34,989	47,497	50,068	5.4	19.6
충청남도	43,706	54,582	59,065	8.2	16.3
전라북도	34,413	44,801	42,030	▽6.2	10.5
전라남도	47,602	48,428	46,644	▽3.7	▽1.0

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
경상북도	74,662	83,432	84,752	1.6	6.5
경상남도	82,860	88,253	90,701	2.8	4.6
제주도	14,800	16,270	16,498	1.4	5.6
합계	2,343,787	2,585,441	2,720,486	5.2	7.7

* 외부인용자료(인터넷음반 소매업)제외

매출액을 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 6개 광역시의 2007년 매출액은 4,287억 원에서 2008년에 4,506억 원으로 증가하였고, 2009년에는 4,871억 원으로 약간 증가한 수치로 나타났다. 또한 9개도의 2007년 매출액은 7,227억 원, 2008년 8,394억 원, 그리고 2009년에 8,580억 원으로 지속적인 증가세를 유지하고 있다.

그림 4.3.21 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

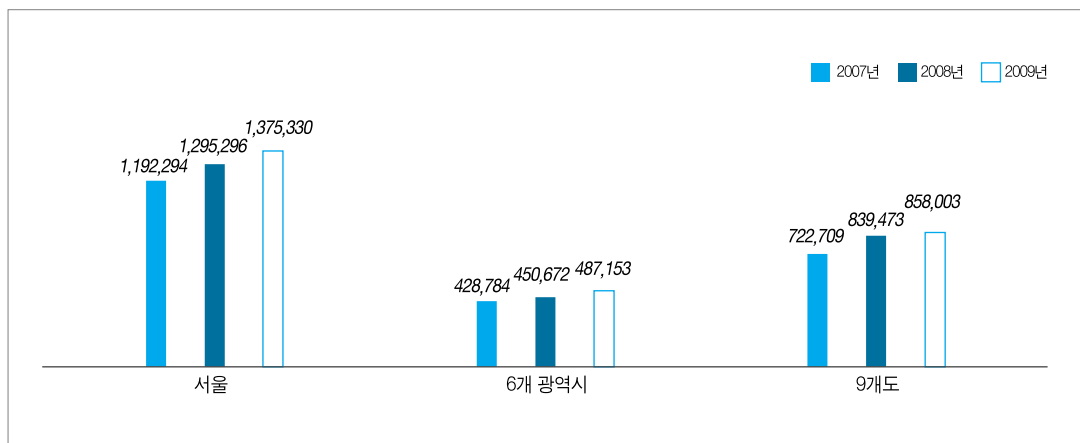
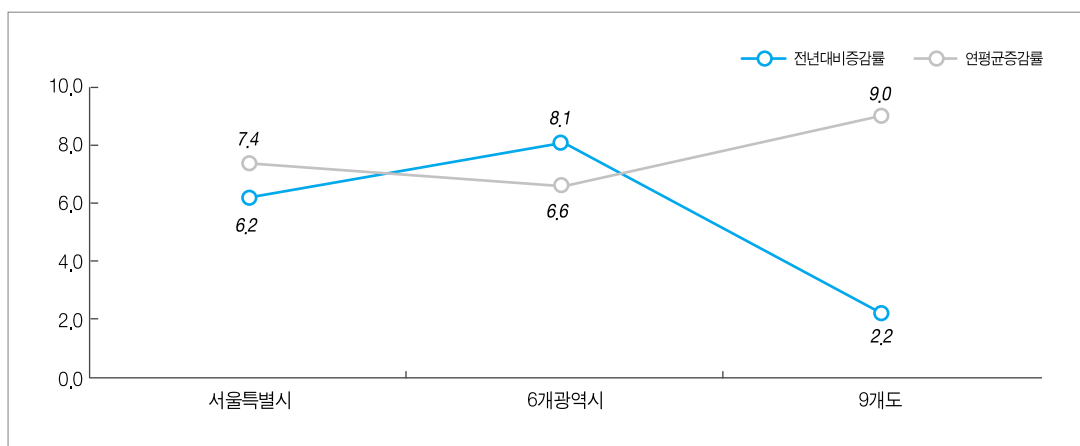


그림 4.3.22 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.3 음악산업 수출입액 현황

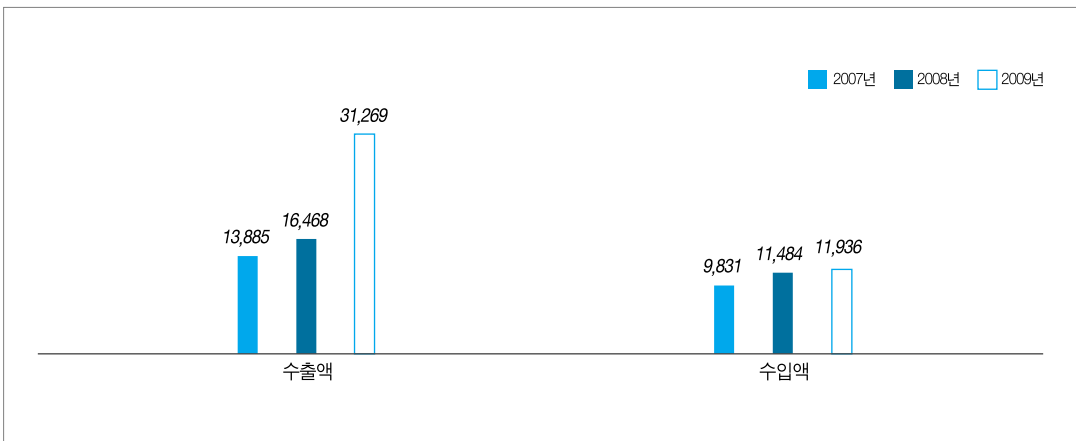
2009년 음악산업의 수출액은 3,126.9만 달러이며, 전년대비 89.9%, 연평균 50.1% 증가하였다. 수입액은 1,193.6만 달러로 전년대비 3.9%, 연평균 10.2% 증가하였다. 연도별로 보면 수출액은 2007년에 1,388.5만 달러에서 2008년에 1,646.8만 달러로 증가한 후 2009년에는 3,126.9만 달러로 추정되어 2007년 수출액 대비 약 2배 이상 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2007년에 983.1만 달러였으며, 2008년에는 1,148.4만 달러, 2009년에는 1,193.6만 달러로 꾸준한 증가를 보이고 있다.

음악산업의 수출은 매년 증가하였으며, 그 증가폭도 점차 커지고 있다. 신(新)한류 또는 한류2.0으로 명명되는 한류 열풍이 음악 수출액 증가에 매우 크며 기여하면서 향후에도 지속적인 수출 전략의 요지로 활용될 것으로 예상된다.

표 4.3.20 음악산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	음악산업				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	13,885	16,468	31,269	89.9	50.1
수입	9,831	11,484	11,936	3.9	10.2

그림 4.3.23 음악산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)



3.3.1. 음악산업 지역별 수출입액 현황¹⁶⁾

음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본으로 수출액은 2,163만 달러로 추정되면서 전체 수출액의 69.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 뒤를 이어 동남아 641만 달러(20.5%), 중국은 236만 달러(7.6%) 등의 수출액을 나타냈다. 이외에도 북미 지역이 35만 달러(1.1%), 유럽지역 29만 달러(1.0%), 기타지역 20만 달러(0.6%)로 전체 수출액 비중의 2.0% 넘지 못하면서 주요 수출국가에 대한 비중이 더욱 높아지지만 그 외 기타 국가들의 수출은 미미한 것으로 조사되었다.

16) 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률은 2007년~2009년

연도별로 보면 동남아 지역의 수출액이 2007년에 206만 달러, 2008년에 256만 달러, 2009년에 641만 달러로 나타나 전년대비 149.6% 라는 큰 증가 폭을 보였으며, 연평균증감률 또한 76.4% 로 크게 증가하였다. 이는 동남아 지역이 국내 음악 수출의 주요 대상국가로 성장하고 있음을 나타내는 수치로 앞으로 동남아 지역으로의 수출은 더욱 늘어날 것으로 전망된다. 또한 주요 수출국 중 하나인 일본의 수출액을 보면 2007년에 943만 달러, 2008년에 1,121만 달러, 2009년에 2,163만 달러로 가파른 성장 폭을 보이고 있다. 증감률로 보면 전년대비 92.9%, 연평균 51.5% 증가한 것으로 나타났다. 중국의 수출액 또한 전년대비 28.5% 증가하였고, 연평균 19.3% 증가한 것으로 나타났다.

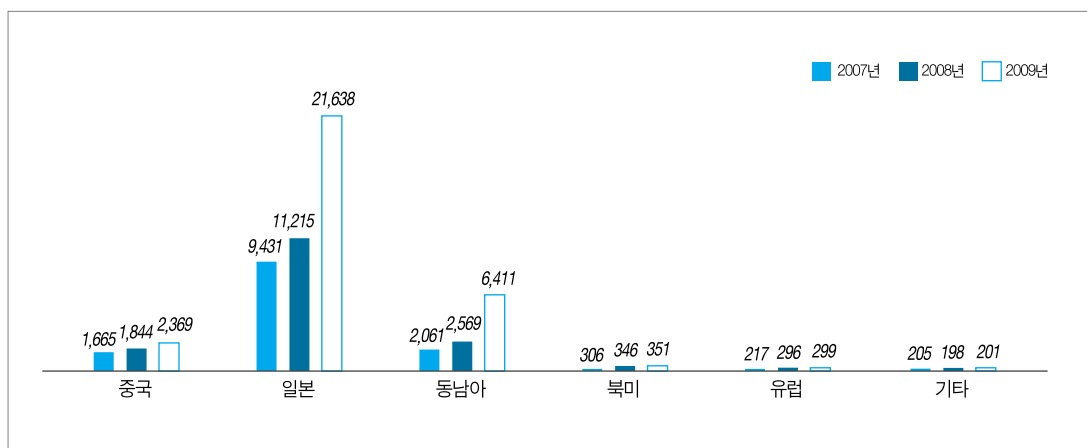
새로운 한류의 영향으로 일본의 수출액이 크게 증가하면서 과거와는 다른 새로운 한류의 바람이 일어나고 있다. 일본에서의 한류는 과거 중·장년층을 중심으로 한 인기가 대부분이었으나 새로운 한류 열풍이 10대와 20대를 아우르고 있어 연령대가 더 젊어지고 있어 다양한 연령층으로 확대되고 있다. 또한 과거에 드라마를 통한 한류가 주를 이루었다면 2010년에는 국내 가요나 뮤지컬 등을 통한 한류로 그 맥이 점차 확대되어 이어지고 있다. 실제로 최근에 가수 소녀시대의 쇼케이스는 일본에서 매우 성공리에 마칠 수 있었으며, 인기가수 카라 등과 같은 아이돌 스타들의 진출이 성공적으로 이루어지고 있다. 이는 한국 문화 전반에 대한 호감과 관심으로 이어질 여지가 크며 한국의 이미지에도 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것이다.

표 4.3.21 음악산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	1,665	1,844	2,369	7.6	28.5	19.3
일본	9,431	11,215	21,638	69.2	92.9	51.5
동남아	2,061	2,569	6,411	20.5	149.6	76.4
북미	306	346	351	1.1	1.4	7.1
유럽	217	296	299	1.0	1.0	17.4
기타	205	198	201	0.6	1.5	▽1.0
전체	13,885	16,468	31,269	100.0	89.9	50.1

* 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률은 2007년~2009년

그림 4.3.24 음악산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)



음악산업의 수입액이 가장 많은 나라는 유럽으로 수입액은 676만 달러로 추정되어 전체 수출액의 56.7%를 차지하였다. 일본 수입액은 242만 달러로 전체 수입액의 20.3% 비중을 차지하였으며, 북미는 215만 달러로 18.0%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 기타 지역이 43.8만 달러(3.7%), 중국이 9만 달러(0.8%), 동남아 지역이 5만 달러(0.4%)로 나타났다.

연도별로 보면 일본음악의 수입이 2007년에 110만 달러이며, 2008년에 221만 달러, 2009년에 242만 달러로 지속적으로 증가하여 전년대비 9.8%, 연평균 48.0% 증가하였다. 유럽음악의 수입은 2007년에 659만 달러에서 2008년에 비슷한 수준인 657만 달러, 2009년에 676만 달러로 조사되어 전년대비 3.0%, 연평균 1.3% 증가한 수치를 보이고 있다. 마지막으로 북미음악의 수입액은 2007년에 195만 달러에서 2009년에 215만 달러로 꾸준히 증가하여 전년대비 1.8%, 연평균 4.9% 증가하는 것으로 조사되었다.

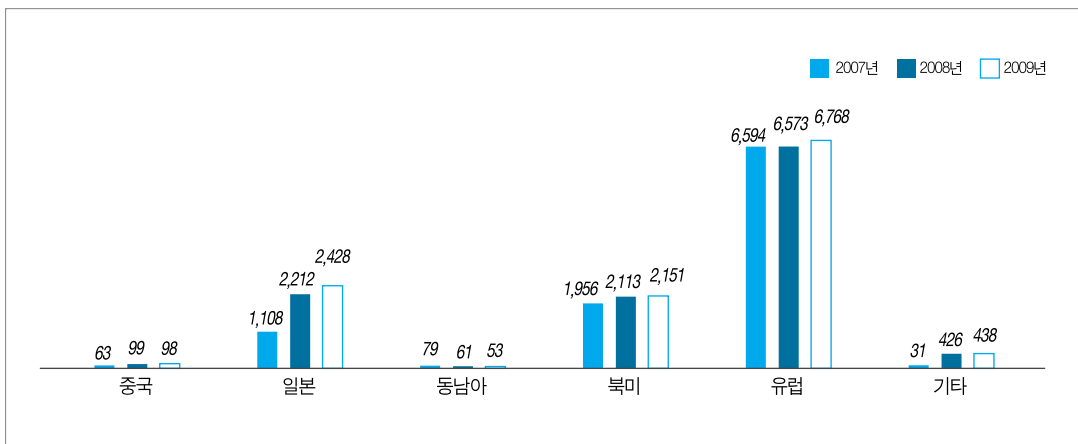
표 4.3.22 음악산업의 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	63	99	98	0.8	▽1.0	24.7
일본	1,108	2,212	2,428	20.3	9.8	48.0
동남아	79	61	53	0.5	▽13.1	▽18.1
북미	1,956	2,113	2,151	18.0	1.8	4.9
유럽	6,594	6,573	6,768	56.7	3.0	1.3
기타	31	426	438	3.7	2.8	275.9
전체	9,831	11,484	11,936	100.0	3.9	10.2

그림 4.3.25 음악산업의 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



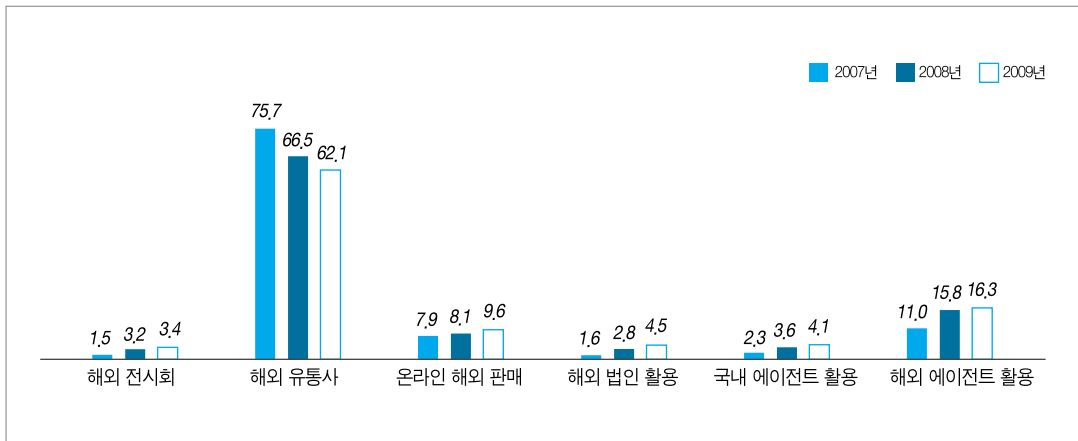
3.3.2. 음악산업 해외 수출방식

음악산업의 해외 수출방식은 ‘해외 유통사’를 접촉한다는 응답이 62.1%로 가장 많았다. 이는 2007년에 75.7%에서 점차 감소한 비중이지만 2009년에도 여전히 해외 유통사를 통한 해외 수출이 비중이 가장 높게 나타나고 있다. ‘해외 에이전트 활용’은 16.3%이며, 2007년에 11.0%에서 지속적으로 증가하여 왔다. ‘온라인 해외 판매’ 9.6%, ‘해외 법인 활용’ 4.5%, ‘국내에이전트 활용’ 4.1%, ‘해외 전시회 및 행사참여’ 3.4%로 순으로 낮은 응답률을 보였다. 한편 간접 수출의 비중은 2007년에 13.3%에서 2008년에 19.4%로 증가하였고, 2009년에 20.4%로 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.3.23 음악산업 해외 수출방식 (단위: %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	1.5	3.2	3.4	0.2
	해외 유통사 접촉	75.7	66.5	62.1	▽4.4
	온라인 해외 판매	7.9	8.1	9.6	1.5
	해외 법인 활용	1.6	2.8	4.5	1.7
간접 수출	국내 에이전트 활용	2.3	3.6	4.1	0.5
	해외 에이전트 활용	11.0	15.8	16.3	0.5
합계		100.0	100.0	100.0	-

그림 4.3.26 음악산업 해외 수출방식 (단위: %)

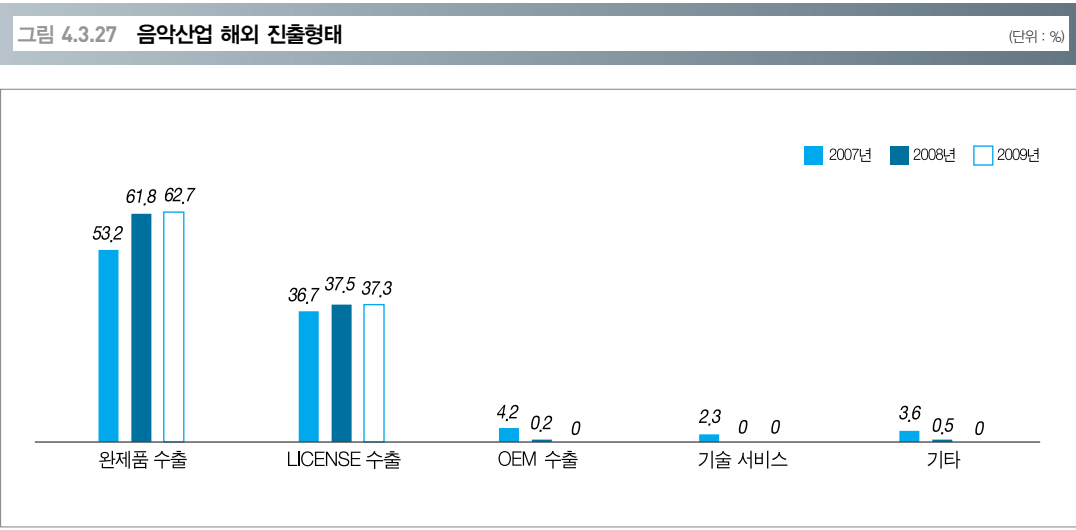


3.3.3. 음악산업 해외 진출형태

음악산업의 해외 진출형태는 ‘완제품 수출’이 62.7%였으며, ‘LICENSE’는 37.3%로 나타났다. 2007년에는 ‘완제품 수출’과 ‘LICENSE’, ‘OEM 수출’, ‘기술 서비스’, ‘기타 수출’에 응답이 분포되어 있었으나 2008년을 거치며 2009년에는 ‘완제품 수출’과 ‘LICENSE 수출’에 집중되어 있는 것으로 나타났다.

표 4.3.24 음악산업 해외 진출형태 (단위: %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
원제품 수출	53.2	61.8	62.7	0.9
LICENSE	36.7	37.5	37.3	▽0.2
OEM 수출	4.2	0.2	-	-
기술 서비스	2.3	-	-	-
기타	3.6	0.5	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-



3.4 음악산업 종사자 현황

2009년 음악산업 전체 종사자는 7만6,539명으로 전년대비 15.1% 증가하였으며, 연평균 1.0% 증가하였다. 중분류별로 보면 '노래연습장 운영업' 종사자가 6만7,891명으로 전체 종사자의 88.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. '음악 공연업' 종사자는 2,628명으로 전체 종사자의 3.4%의 비중을 차지하고 있으며, '온라인 음악 유통업' 종사자는 2,479명으로 3.2%의 비중을 차지하고 있다. '음악제작업' 종사자는 2,429명으로 3.2%의 비중을 차지하고 있으며, '음반 도소매업' 종사자는 753명으로 1.0%의 비중을 나타내고 있다. '음반 배급 및 복제업'은 278명이며, 비중은 0.4%였고, '음악 및 오디오물 출판업'은 81명이며 비중은 0.1%로 나타나 중분류 중 가장 적은 수가 종사하고 있는 것으로 나타났다.

2008년 대비 증감률을 살펴보면 대부분의 분류에서 감소한 것으로 조사되었다. 하지만 '음악 공연업'은 유일하게 2007년에 2,095명에서 2008년에 2,533명, 2009년에 2,628명으로 큰 폭의 증가

율은 아니지만 꾸준히 증가하고 있다. 이는 전년대비 3.8% 증가하였으며, 연평균 12.0% 증가한 수치이다. 감소하는 분류 중 특히 ‘음악 및 오디오물 출판업’이 전년대비 17.3% 감소하여 가장 큰 감소율을 보였으며, ‘음반복제 및 배급업’ 또한 전년대비 11.7% 감소하여 비교적 큰 감소율을 나타내고 있다. ‘음악 제작업’은 2007년에 2,797명에서 2008년에 2,463명, 그리고 2009년에 2,429명으로 2007년부터 지속적으로 감소하여 전년대비 1.4%, 연평균 6.8% 감소하였다. ‘음반 도소매업’은 2007년에 883명이었고, 2008년에 807명, 2009년에 753명으로 감소하여 전년대비 6.7%, 연평균 7.7%의 감소율을 기록하였다. ‘온라인 음악 유통업’은 2007년에 2,468명에서 2008년에 2,648명으로 증가한 후 2009년에 2,479명으로 감소하여 2007년의 수준을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 6.4% 감소하였고, 연평균은 0.2% 증가한 것으로 나타났다.

매출액이 증가한 소분류의 종사자 또한 증가한 것으로 조사되었다. 특히 ‘인터넷 음악 서비스업’과 ‘음원대리 중개업’의 종사자 증가 폭은 큰 편이며, 매출액이 증가함에 따라 종사자의 수도 증가한 것으로 나타났다. 또한 ‘음악 공연 기획 및 제작업’과 ‘기타 음악 공연 서비스업’의 종사자 수도 증가하였고 그 비중도 큰 것으로 나타나 향후 공연산업의 성장이 기대되고 있다.

특히 음반제작업체는 지속되는 불황에도 불구하고 점점 기업의 형태를 띠고 있으며, 이러한 변화에 따라서 양질의 전문 인력이 요구되고 있다. 또한 전문 인력을 양성할 기관이 필요할 것이며 양질의 인력을 관리할 수 있는 체계, 정부차원에서의 제도 등이 향후 음악산업이 경쟁력을 갖추기 위한 필요요소가 될 것이다.

중분류	소분류		종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
			2007년	2008년	2009년			
음악제작업	음악 기획 및 제작	음반 및 음원	539	567	572	0.7	0.9	3.0
		음반외수익 (음악관련)	1,256	1,287	1,362	1.8	5.8	4.1
	음반(음원)녹음시설 운영업*		1,002	609	495	0.6	▽18.7	▽29.7
	소계		2,797	2,463	2,429	3.2	▽1.4	▽6.8
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	82	68	0.1	▽17.1	-
	기타 오디오물 제작업		-	16	13	0.0	▽18.8	-
	소계		-	98	81	0.1	▽17.3	-
음반복제 및 배급업	음반 복제업		-	166	147	0.2	▽11.4	-
	음반 배급업**		-	149	131	0.2	▽12.1	-
	소계		-	315	278	0.4	▽11.7	-
음반 도소매업	음반 도매업		762	651	159	0.2	▽9.1	▽11.9
	음반 소매업				433	0.6		
	인터넷 음반 소매업***		121	156	161	0.2	3.2	15.4
	소계		883	807	753	1.0	▽6.7	▽7.7
온라인 음악유통업	모바일 음악서비스업		149	132	115	0.2	▽12.9	▽12.1
	인터넷 음악서비스업		1,021	1,165	1,469	1.9	26.1	19.9
	음원대리 중개업		73	106	163	0.2	53.8	49.4
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)		1,225	1,245	732	1.0	▽41.2	▽22.7
	소계		2,468	2,648	2,479	3.2	▽6.4	0.2

중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	2,017	2,325	2,412	3.2	3.7	9.4
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	78	208	216	0.3	3.8	66.4
	소계	2,095	2,533	2,628	3.4	3.8	12.0
종합계 ****		8,243	8,864	8,648	11.3	▽2.4	2.4
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	66,784	57,611	67,891	88.7	17.8	0.8
	소계	66,784	57,611	67,891	88.7	17.8	0.8
음악산업 합계		75,027	66,475	76,539	100.0	15.1	1.0

* 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설 운영업과 복제업이 분리됨
 ** 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨
 *** 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)
 **** 2006, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련) 종사자 및 음악공연 종사자 포함

그림 4.3.28 음악산업 중분류별 종사자수 (단위 : 명)

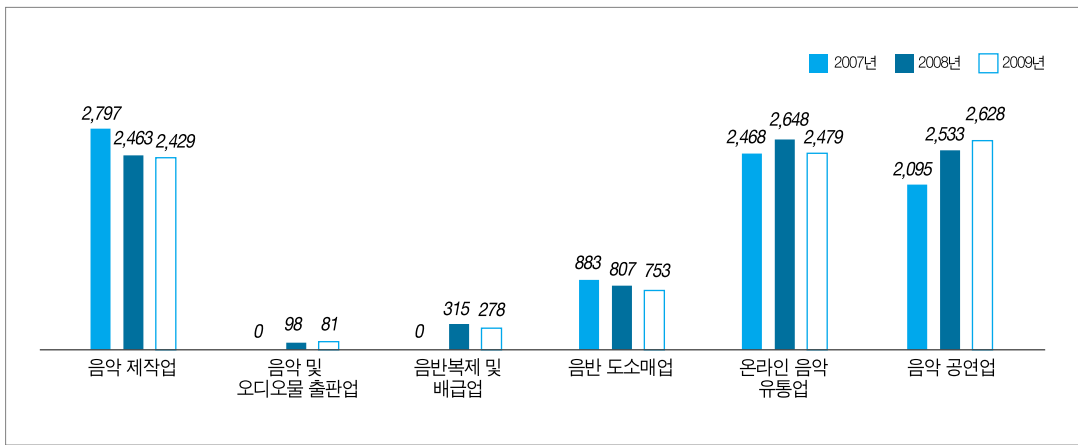
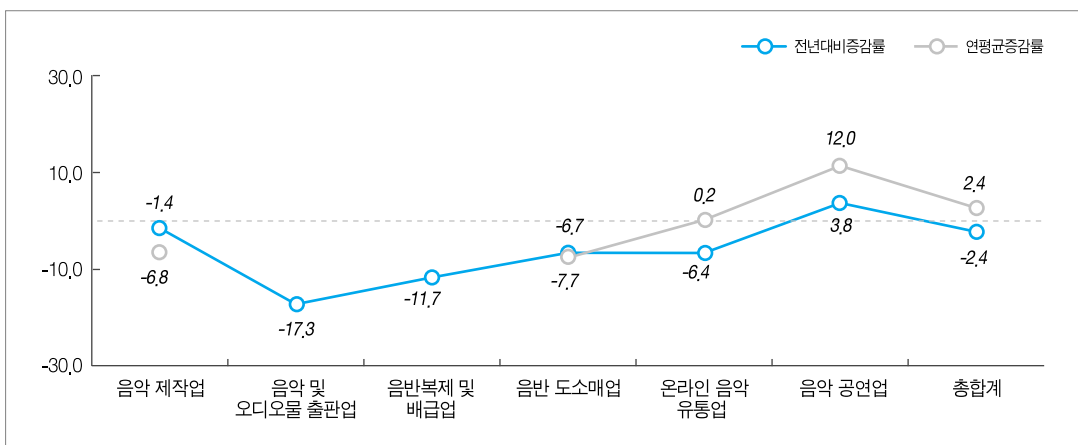


그림 4.3.29 음악산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



3.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 음악산업 종사자는 '1억 원 미만' 사업체 종사자가 6만4,367명으로 전체 음악산업 종사자의 가장 높은 비중인 84.1%를 차지하고 있다. 다음으로 '1~10억 원 미만' 사업체 종사자가 5,509명(7.2%), '10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 3,981명(5.2%), '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 2,682명(3.5%) 순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 2007년에 2,068명에서 2008년에 2,369명, 그리고 2009년에 2,682명으로 지속적인 증가세를 보이며, 전년대비 13.2%, 연평균 13.9%를 하고 있다. '10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 2008년에 4,504명에서 2009년에 3,981명으로 전년대비 11.6% 감소하였지만 2007년에 3,259명보다 높은 수준을 유지하였기 때문에 연평균은 10.5% 증가하였다. '1~10억 원 미만' 사업체 종사자는 2007년에 4,968명에서 2008년에 3,713명, 2009년에 5,509명으로 전년대비 48.4% 증가하였고, 연평균 5.3% 증가하였다. 마지막으로 '1억 원 미만' 사업체 종사자는 2008년에 비하여 증가하였지만 2007년보다는 감소하여 전년대비 15.2% 증가한 반면 연평균은 0.3% 감소한 것으로 나타났다.

'100억 원 이상' 규모의 종사자 증가는 지속되고 있으나, '10~100억 원 미만' 규모를 비롯한 다른 규모의 종사자 감소 지속되고 있다. 이러한 현상은 대형 업체의 매출액이 증가함에 따라 신규 인력이 창출하였으나, 반대로 소형 업체의 매출액 감소는 인력의 감축으로 인한 것으로 사료된다.

표 4.3.26 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
음악기획 및 제작업	76	491	911	456	1,934
음반(음원)녹음시설 운영업	12	168	315	-	495
음악 오디오물 출판업	5	26	37	-	68
기타 오디오물 제작업	13	-	-	-	13
음반 복제업	7	16	124	-	147
음반 배급업	-	20	53	58	131
음반 도매업	2	26	65	66	159
음반 소매업	121	117	97	98	433
인터넷 음반 소매업*	-	-	161	-	161
모바일 음악서비스업	-	-	-	115	115
인터넷 음악서비스업	3	12	76	1,378	1,469
음원대리 중개업	1	14	69	79	163
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	11	93	512	116	732
음악공연 기획 및 제작업	56	621	1,419	316	2,412
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	5	69	142	-	216
노래연습장 운영업	64,055	3,836	-	-	67,891
합계	64,367	5,509	3,981	2,682	76,539
비중(%)	84.1	7.2	5.2	3.5	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

표 4.3.27 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	15.2	48.4	▽11.6	13.2	15.1
연평균증감률(%)	▽0.3	5.3	10.5	13.9	1.0

그림 4.3.30 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

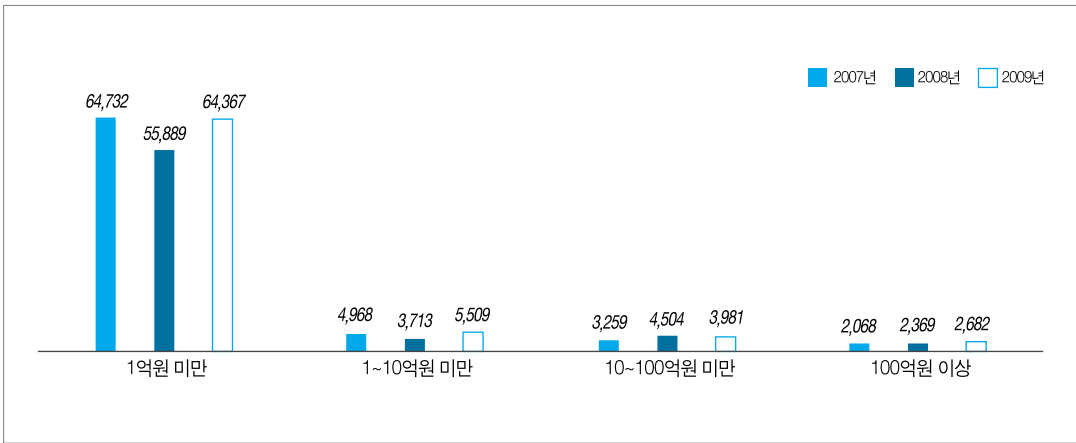
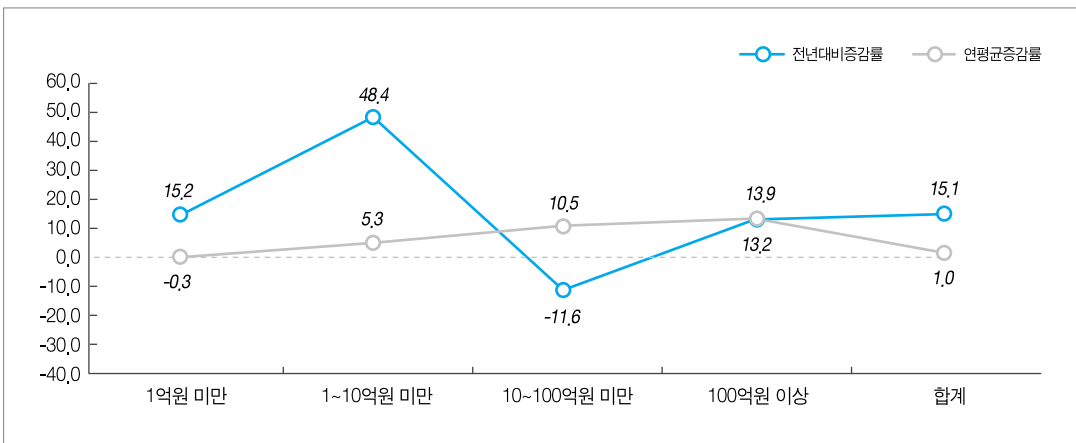


그림 4.3.31 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



3.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 음악산업은 '1~4인' 규모 사업체 종사자가 6만2,290명으로 전체 음악산업 종사자의 81.4%를 차지하여 다른 규모의 사업체 종사자 보다 월등이 많은 것으로 나타났다. 다음으로 '5~9인' 규모 사업체 종사자가 8,092명으로 10.6%를 차지하였으며, '10~49인' 은 3,681명으로 4.8%로 나타났다. 뒤를 이어 '50~99인' 이 1,320명으로 1.7%, '100인 이상' 은 1,156명으로 1.5%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

이를 연도별로 살펴보면 '100인 이상' 규모의 종사자는 2007년에 857명에서 2008년에 905명으로 증가하였고, 2009년에 다시 1,156명으로 증가하여 전년대비 27.7%, 연평균 16.1% 증가한 것으로 조사되었다. '50~99인' 은 2007년에 1,576명에서 2008년에 1,602명으로 증가 후 2009년에 다시 1,320명으로 감소하여 전년대비 17.6%, 연평균 8.5% 감소율을 기록하였다. '10~49인' 은 전년대비 9.7% 증가하였으나 연평균은 0.3% 감소하였다. '5~9인' 은 또한 전년대비 6.2% 증가하였으나 연평균은 1.4% 감소한 것으로 나타났다. 반면 '1~4인' 은 전년대비 17.5%, 연평균 1.4% 증가하였다. 음악산업의 경우 '100인 이상' 규모의 종사자는 큰 폭의 증가율을 기록한 것으로 분석되었다.

표 4.3.28 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
음악기획 및 제작업	343	498	699	228	166	1,934
음반(음원)녹음시설 운영업	231	195	69	-	-	495
음악 오디오물 출판업	47	21	-	-	-	68
기타 오디오물 제작업	13	-	-	-	-	13
음반 복제업	106	41	-	-	-	147
음반 배급업	18	19	94	-	-	131
음반 도매업	12	38	109	-	-	159
음반 소매업	257	113	63	-	-	433
인터넷 음반 소매업*	161	-	-	-	-	161
모바일 음악서비스업	-	-	115	-	-	115
인터넷 음악서비스업	5	35	389	462	578	1,469
음원대리 중개업	19	26	118	-	-	163
인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	121	116	427	68	-	732
음악공연 기획 및 제작업	153	374	911	562	412	2,412
기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	33	54	129	-	-	216
노래연습장 운영업	60,771	6,562	558	-	-	67,891
합계	62,290	8,092	3,681	1,320	1,156	76,539
비중(%)	81.4	10.6	4.8	1.7	1.5	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

표 4.3.29 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	17.5	6.2	9.7	▽17.6	27.7	15.1
연평균증감률(%)	1.4	▽1.4	▽0.3	▽8.5	16.1	1.0

그림 4.3.32 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

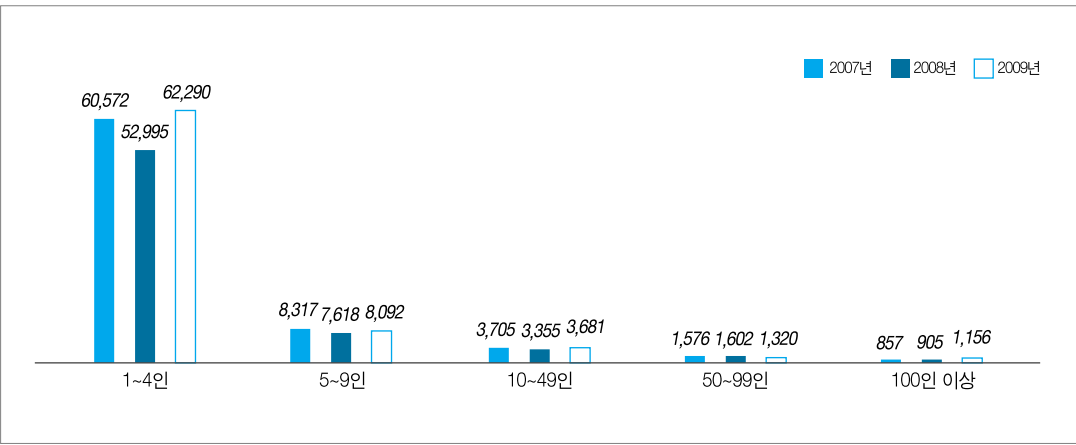
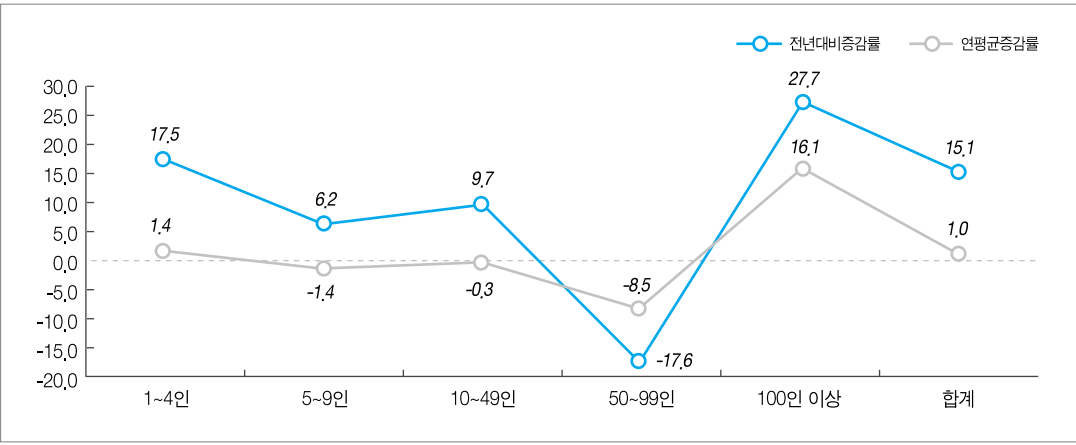


그림 4.3.33 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.4.3. 지역별 종사자 현황

음악산업 전체 종사자 중 서울에 1만 8,910명이 종사하고 있으며, 이는 전체 종사자의 24.8%를 차지하는 것으로 조사되었다. 뒤를이어 경기도는 1만 5,479명(20.3%), 부산은 4,971명(6.5%), 인천이 4,650명(6.0%), 대구가 4,532명(5.9%), 경남이 4,426명(5.8%), 마지막으로 경북이 4,126명(5.4%)의 종사자가 있는 것으로 나타났다. 이외의 기타 지역 종사자의 비중은 4.0%를 넘기지 못하고 있다. 대부분의 매출이 서울에 집중되어 있기 때문에 종사자 또한 서울 경기에 집중되어 있는 것으로 보여진다. 그러나 지역적으로 문화 콘텐츠 양상의 움직임이 일어나고 있으며, 이러한 양상이 향후 문화산업 종사자의 지역 분산에 영향을 미칠 것으로 사료된다.

표 4.3.30 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	음악제작업	음악오디오품 출판업/ 음반배급/복제/도소매	온라인음악 유통업	음악공연업	노래연습장 운영업	합계	구성비 (%)
서울	2,009	397	2,162	1,762	12,580	18,910	24.8
부산	14	51	41	105	4,760	4,971	6.5
대구	13	47	31	77	4,364	4,532	5.9
인천	11	46	36	76	4,481	4,650	6.0
광주	8	32	28	24	2,392	2,484	3.3
대전	5	31	18	21	2,405	2,480	3.2
울산	2	11	-	10	2,087	2,110	2.8
경기도	331	178	163	308	14,499	15,479	20.3
강원도	5	12	-	13	2,245	2,275	3.0
충청북도	3	50	-	16	2,112	2,181	2.9
충청남도	3	13	-	25	2,783	2,824	3.7
전라북도	3	14	-	19	1,965	2,001	2.6
전라남도	4	18	-	25	2,159	2,206	2.9
경상북도	7	17	-	55	4,047	4,126	5.4
경상남도	6	26	-	69	4,325	4,426	5.8
제주도	5	8	-	23	687	723	0.9
합계	2,429	951	2,479	2,628	67,891	76,378*	100.0

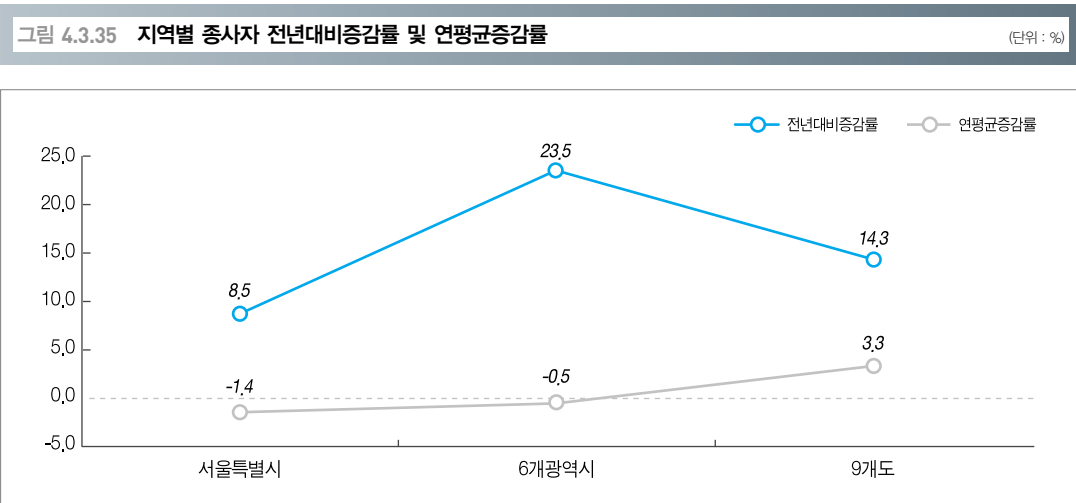
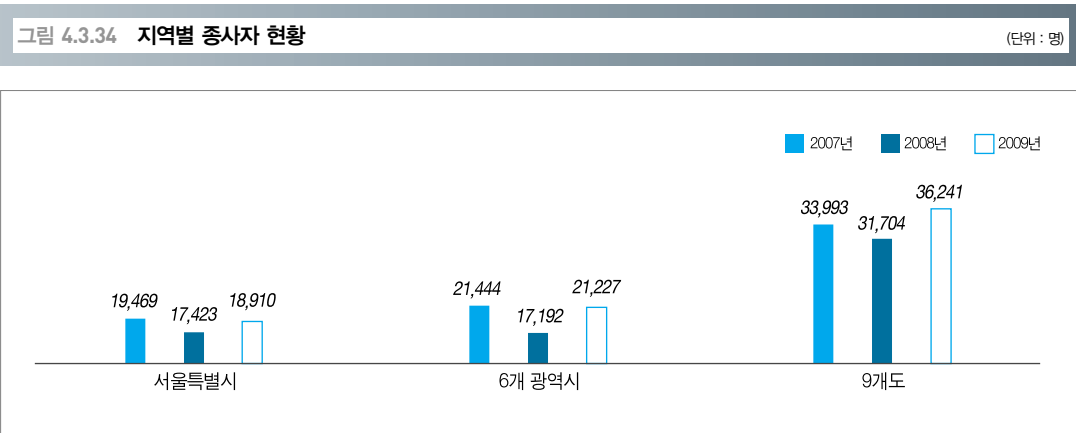
* 외부인용자료(인터넷 음반 소매업) 제외

연도별로 살펴보면 서울은 2007년 1만 9,469명에서 2008년에 1만 7,423명으로 감소하였고, 2009년에는 1만 8,910명으로 소폭 증가하였다. 이는 전년대비 8.5% 증가하였으며, 연평균은 1.4% 감소한 수치이다. 지역별 종사자를 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 먼저 6개 광역시는 2007년에 2만 1,444명에서 2008년에 1만 7,192명으로 감소한 후 2009년에 2만 1,227명으로 증가하였다. 이는 전년대비 23.5% 증가하였고, 연평균은 0.5% 감소한 수치이다. 9개도는 2007년에 3만 3,993명에서 2008년에 3만 1,704명으로 감소하였고, 2009년에는 3만 6,241명으로 다소 증가한 것으로 나면서 전년대비 14.3%, 연평균 3.3% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.3.31 연도별 지역별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	19,469	17,423	18,910	8.5	▽1.4
부산	5,463	4,404	4,971	12.9	▽4.6
대구	4,535	3,976	4,532	14.0	0.0
인천	4,496	2,898	4,650	60.5	1.7
광주	2,556	2,055	2,484	20.9	▽1.4
대전	2,431	2,130	2,480	16.4	1.0
울산	1,963	1,729	2,110	22.0	3.7
경기도	14,063	13,750	15,479	12.6	4.9
강원도	2,120	1,928	2,275	18.0	3.6
충청북도	1,478	1,817	2,181	20.0	21.5
충청남도	2,381	2,296	2,824	23.0	8.9
전라북도	1,868	1,895	2,001	5.6	3.5
전라남도	2,594	2,034	2,206	8.5	▽7.8
경상북도	4,127	3,572	4,126	15.5	0.0
경상남도	4,623	3,781	4,426	17.1	▽2.2
제주도	739	631	723	14.6	▽1.1
합계	74,906	66,319	76,378	15.2	1.0

* 외부인용자료(인터넷 음반 소매업) 제외



3.4.4. 고용형태별 종사자 현황

음악산업의 정규직 종사자는 5만 7,261명(75.0%)이며, 비정규직 종사자는 1만 9,117명(25.0%)으로 나타났다. 중분류별로 보면 ‘음악제작업’ 정규직은 2,127명이며, 비정규직은 302명이었고, ‘음악 및 오디오물 출판업’ 정규직은 69명이며, 비정규직은 12명으로 조사되었다. ‘음반 배급 및 복제업’ 정규직은 217명이며, 비정규직은 61명, ‘음반 도소매업’ 정규직은 527명, 비정규직 65명으로 나타났다. ‘온라인 음악 유통업’ 정규직은 2,093명, 비정규직은 386명, ‘음악공연업’ 정규직은 2,127명이며 비정규직은 501명, ‘노래연습장 운영업’ 정규직은 5만 101명이며 비정규직은 1만 7,790명으로 조사되었다.

음악산업 종사자의 정규직과 비정규직을 연도별로 보면 정규직은 2007년에 5만 6,052명에서 2008년에 4만 9,824명으로 감소하였으나 2009년에 5만 7,261명으로 증가하여 전년대비 14.9%, 연평균 1.1% 증가한 수치를 보였다. 비정규직의 경우 2007년에 1만 8,854명에서 2008년에 1만 6,495명, 그리고 2009년에 1만 9,117명으로 이는 전년대비 15.9%, 연평균 0.7% 증가한 것으로 조사되었다.

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,695	239	1,934
	소분류 비중(%)	87.6	12.4	100.0
	음반(음원)녹음시설 운영업	432	63	495
	소분류 비중(%)	87.3	12.7	100.0
	소계	2,127	302	2,429
	중분류 비중(%)	87.6	12.4	100.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	58	10	68
	소분류 비중(%)	85.3	14.7	100.0
	기타 오디오물 제작업	11	2	13
	소분류 비중(%)	84.6	15.4	100.0
	소계	69	12	81
	중분류 비중(%)	85.2	14.8	100.0
음반복제 및 배급업	음반 복제업	130	17	147
	소분류 비중(%)	88.4	11.6	100.0
	음반 배급업	87	44	131
	소분류 비중(%)	66.4	33.6	100.0
	소계	217	61	278
	중분류 비중(%)	78.1	21.9	100.0
음반 도소매업	음반 도매업	129	30	159
	소분류 비중(%)	81.1	18.9	100.0
	음반 소매업	398	35	433
	소분류 비중(%)	91.9	8.1	100.0
	인터넷 음반 소매업*	-	-	-
	소분류 비중(%)	-	-	-
	소계	527	65	592
	중분류 비중(%)	89.0	11.0	100.0

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	97	18	115
	소분류 비중(%)	84.3	15.7	100.0
	인터넷 음악서비스업	1,181	288	1,469
	소분류 비중(%)	80.4	19.6	100.0
	음원대리 중개업	122	41	163
	소분류 비중(%)	74.8	25.2	100.0
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	693	39	732
	소분류 비중(%)	94.7	5.3	100.0
	소계	2,093	386	2,479
	중분류 비중(%)	84.4	15.6	100.0
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,951	461	2,412
	소분류 비중(%)	80.9	19.1	100.0
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매 등)	176	40	216
	소분류 비중(%)	81.5	18.5	100.0
	소계	2,127	501	2,628
중분류 비중(%)	80.9	19.1	100.0	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	50,101	17,790	67,891
	중분류 비중(%)	73.8	26.2	100.0
음악산업 총합계**		57,261	19,117	76,378
음악산업 비중(%)		75.0	25.0	100.0

* 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)
 ** 인터넷 음반 소매업 종사자 제외 합계

표 4.3.33 연도별 고용형태별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	56,052	18,854	74,906
2008년	49,824	16,495	66,319
2009년	57,261	19,117	76,378
전년대비증감률(%)	14.9	15.9	15.2
연평균증감률(%)	1.1	0.7	1.0

* 외부인용자료(인터넷 음반 소매업) 제외

그림 4.3.36 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명)

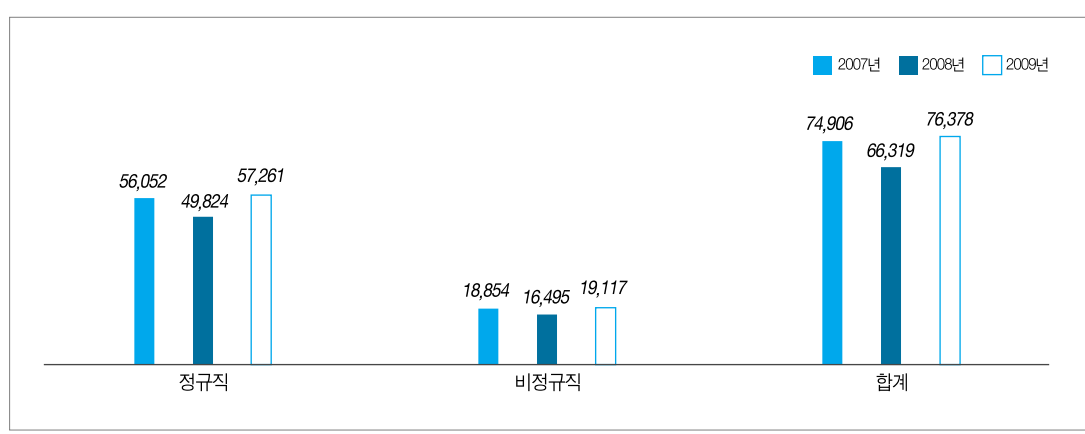
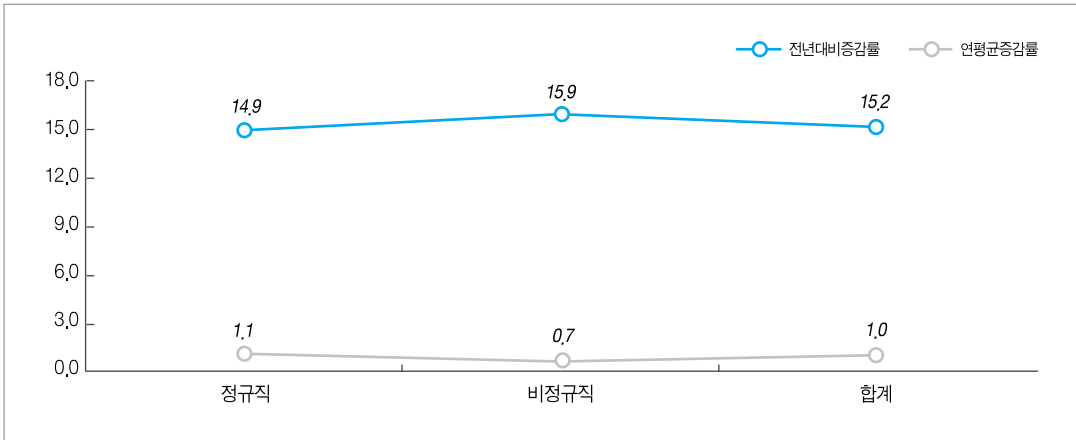


그림 4.3.37 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

음악산업의 정규직 남자는 3만 3,855명으로 전체의 44.3%의 비중을 차지하고 있으며, 정규직 여자는 2만 3,406명으로 30.7%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 비정규직의 경우 남자는 9,079명(11.9%)의 비중을 차지하고, 여자는 1만 38명(13.1%)으로 나타났다. 중분류별로 보면 음악제작업 정규직 남자는 1,413명이며, 정규직 여자는 714명이었고, 비정규직 남자와 비정규직 여자는 동일한 151명으로 조사되었다. 온라인 음악 유통업의 정규직 남자는 1,258명이며, 비정규직 여자는 835명, 비정규직 남자는 249명, 비정규직 여자는 137명으로 나타났다.

표 4.3.34 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,106	589	113	126	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	307	125	38	25	495
	소계	1,413	714	151	151	2,429
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	43	15	8	2	68
	기타 오디오물 제작업	8	3	1	1	13
	소계	51	18	9	3	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	97	33	8	9	147
	음반 배급업	74	13	12	32	131
	소계	171	46	20	41	278
음반 도소매업	음반 도매업	84	45	18	12	159
	음반 소매업	242	156	16	19	433
	인터넷 음반 소매업*	-	-	-	-	-
	소계	326	201	34	31	592
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	76	21	15	3	115
	인터넷 음악서비스업	667	514	175	113	1,469
	음원대리 중개업	74	48	23	18	163
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	441	252	36	3	732
	소계	1,258	835	249	137	2,479

종분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	995	956	264	197	2,412
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	90	86	21	19	216
	소계	1,085	1,042	285	216	2,628
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	29,551	20,550	8,331	9,459	67,891
	소계	29,551	20,550	8,331	9,459	67,891
음악산업 총합계**		33,855	23,406	9,079	10,038	76,378
비중(%)		44.3	30.7	11.9	13.1	100.0

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)

** 인터넷 음반 소매업 제외 합계

이를 연도별로 보면 비정규직 여자 종사자가 전년대비 16.2% 증가하여 가장 큰 증가 폭을 보이고 있으며 연평균 또한 1.3% 증가하여 가장 크게 증가한 것으로 나타났다. 정규직 남자, 정규직 여자, 비정규직남자, 비정규직 여자 모두 전년대비 증가하였으며, 연평균 또한 증가한 것으로 나타났다.

표 4.3.35 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황*

(단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
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
전년대비증감률(%)	15.1	14.6	15.5	16.2	15.2
연평균증감률(%)	1.0	1.2	0.04	1.3	1.0

* 외부인용자료(인터넷 음반 소매업) 제외

그림 4.3.38 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

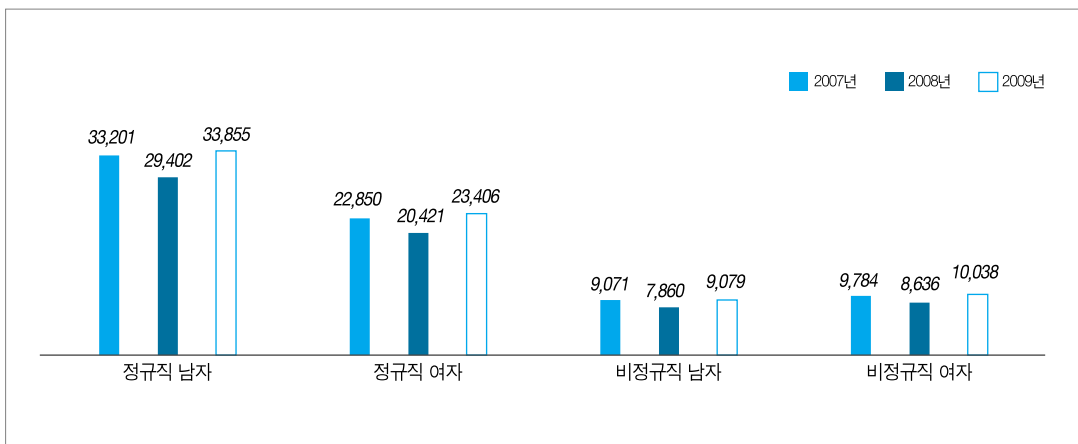
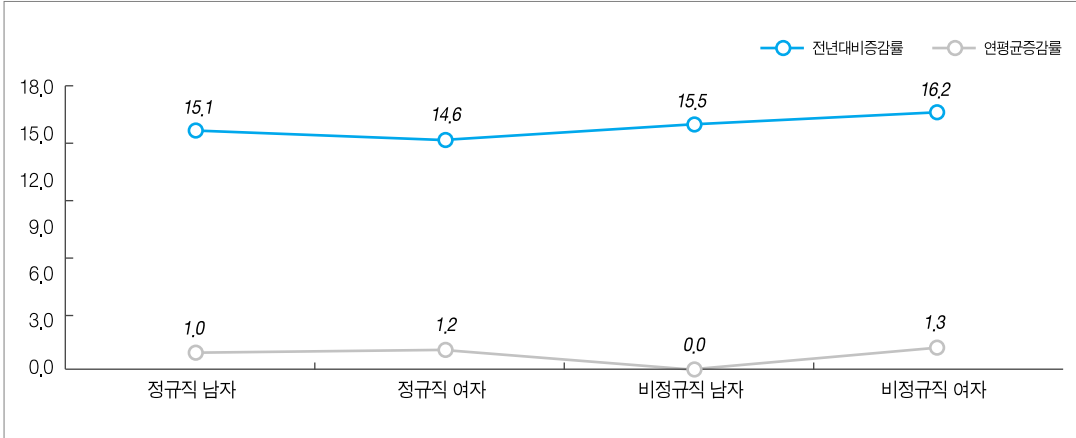


그림 4.3.39 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.4.6. 성별 종사자 현황

음악산업의 성별에 따른 종사자 현황을 살펴보면 남자는 4만2,934명으로 전체 종사자의 56.2%이며, 여자는 3만3,444명으로 43.8%의 비중을 차지하고 있다. 중분류별로 살펴보면 ‘음악제작업’의 경우 남자는 1,564명(64.4%)이며, 여자는 865명(35.6%)으로 나타났으며, ‘음악 및 오디오물 출판업’은 남자가 60명(74.1%)이며, 여자는 21명(25.9%)으로 나타났다. 다음으로는 ‘음반 배급 및 복제업’에서는 남자 191명(68.7%), 여자 87명(31.3%)으로 나타났고, ‘음반 도소매업’은 남자 360명(60.8%), 여자는 232명(39.2%)으로 조사되었다. ‘온라인 음악 유통업’의 남자는 1,507명(60.8%)이며, 여자는 972명(39.2%)이었으며, ‘음악공연업’의 남자는 1,370명(52.1%)이며, 여자는 1,258명(47.9%), ‘노래연습장 운영업’은 남자 3만7,882명(55.8%), 여자 3만9명(44.2%)으로 조사되었다.

표 4.3.36 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	남자	여자	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,219	715	1,934
	소분류 비중(%)	63.0	37.0	100.0
	음반(음원)녹음시설 운영업	345	150	495
	소분류 비중(%)	69.7	30.3	100.0
	소계	1,564	865	2,429
	중분류 비중(%)	64.4	35.6	100.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	51	17	68
	소분류 비중(%)	75.0	25.0	100.0
	기타 오디오물 제작업	9	4	13
	소분류 비중(%)	69.2	30.8	100.0
	소계	60	21	81
	중분류 비중(%)	74.1	25.9	100.0

중분류	소분류	남자	여자	합계
음반복제 및 배급업	음반 복제업	105	42	147
	소분류 비중(%)	71.4	28.6	100.0
	음반 배급업	86	45	131
	소분류 비중(%)	65.6	34.4	100.0
	소계	191	87	278
	중분류 비중(%)	68.7	31.3	100.0
음반 도소매업	음반 도매업	102	57	159
	소분류 비중(%)	64.2	35.8	100.0
	음반 소매업	258	175	433
	소분류 비중(%)	59.6	40.4	100.0
	인터넷 음반 소매업 ³⁰⁾	-	-	-
	소분류 비중(%)	-	-	-
	소계	360	232	592
중분류 비중(%)	60.8	39.2	100.0	
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	91	24	115
	소분류 비중(%)	79.1	20.9	100.0
	인터넷 음악서비스업	842	627	1,469
	소분류 비중(%)	57.3	42.7	100.0
	음원대리 중개업	97	66	163
	소분류 비중(%)	59.5	40.5	100.0
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	477	255	732
	소분류 비중(%)	65.2	34.8	100.0
	소계	1,507	972	2,479
중분류 비중(%)	60.8	39.2	100.0	
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,259	1,153	2,412
	소분류 비중(%)	52.2	47.8	100.0
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	111	105	216
	소분류 비중(%)	51.4	48.6	100.0
	소계	1,370	1,258	2,628
중분류 비중(%)	52.1	47.9	100.0	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	37,882	30,009	67,891
	소계	37,882	30,009	67,891
	중분류 비중(%)	55.8	44.2	100.0
음악산업 총합계*		42,934	33,444	76,378
음악산업 비중(%)		56.2	43.8	100.0

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(조사자 현황 자료없음)

** 인터넷 음반 소매업 제외 합계

이를 연도별로 보면 남자 종사자는 2007년에 4만 2,271명에서 2008년에 3만 7,262명으로 감소하였으나 2009년에 4만 2,934명으로 증가하여 전년대비 15.2%, 연평균 0.8% 증가하였다. 여자 종사자의 경우는 2007년에 3만 2,635명에서 2008년에 2만 9,057명으로 감소하였으나 2009년에 3만 3,444명으로 증가하여 전년대비 15.1%, 연평균 1.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.3.37 연도별 성별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	42,271	32,635	74,906
2008년	37,262	29,057	66,319
2009년	42,934	33,444	76,378
전년대비증감률(%)	15.2	15.1	15.2
연평균증감률(%)	0.8	1.2	1.0

* 외부인용자료(인터넷 음반 소매업) 제외

그림 4.3.40 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

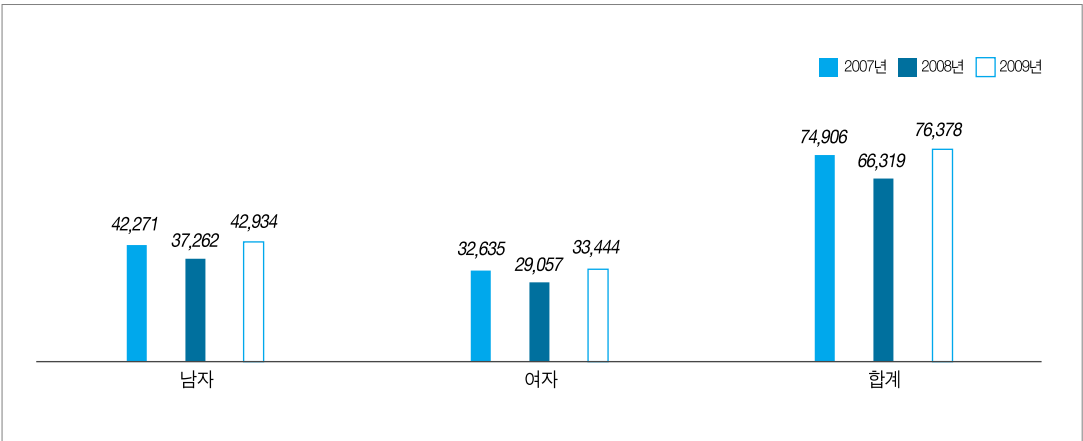
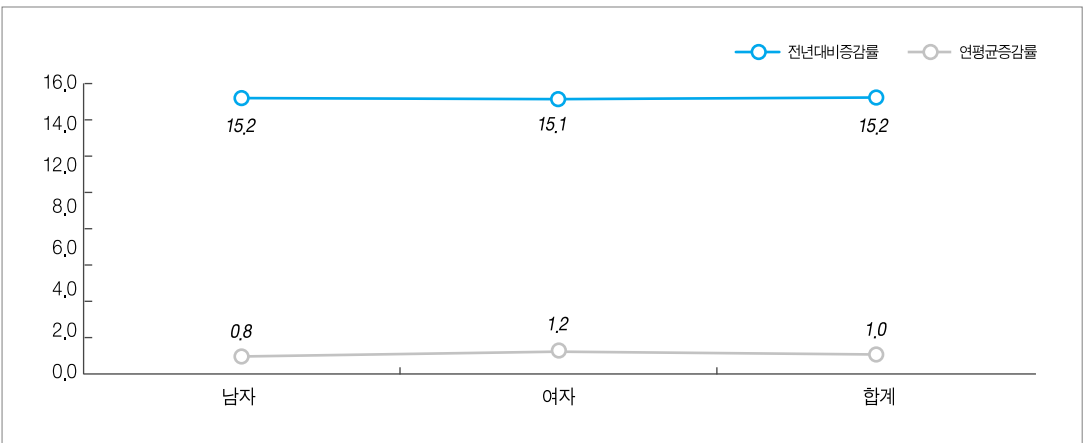


그림 4.3.41 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.4.7. 직무별 종사자 현황

음악산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면 '제작' 분야의 종사자가 2,941명으로 전체의 34.7%로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다. 뒤를이어 '기타(유통)' 종사자는 2,040명(24.0%), '관리직' 종사자는 1,249명(14.7%), '사업기획' 종사자는 1,086명(12.8%), '마케팅/홍보' 종사자는 882명(10.4%), '연구개발' 종사자는 289명(3.4%)으로 조사되었다.

이를 연도별로 보면 '기타(유통)' 종사자는 2007년에 1,650명이며, 2008년에 1,777명, 2009년에 2,040명으로 꾸준히 증가하여 전년대비 14.8%, 연평균 11.2% 증가하였다. 반대로 '연구개발' 종사자는 2007년에 346명에서 2008년에 336명으로 감소 후 2009년에 289명으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 14.0%, 연평균 8.6% 감소하여 증감률로 보면 가장 큰 폭의 감소율을 기록하고 있다. 한편 '사업기획'의 경우 2007년에 935명에서 2009년에 1,086명으로 증가하여 연평균증감률 7.8%로 비교적 높은 증가율을 보이는 것으로 조사되었다.

'유통'을 제외한 다른 직무에서 종사자들은 감소하였으며, 특히 '연구개발' 인력의 감소가 큰 것으로 보인다. 이는 음악산업의 불황으로 인해 벌어들인 수입이 연구개발에 재 투자 되지 못함으로 인해 발생하고 있는 것으로 해석된다. 연구개발의 경우 당장 줄여도 손실이 없지만 장기적으로는 연구개발의 부족이 음악산업 전체의 경쟁력 저하로 이어질 가능성이 있기 때문에 이에 대한 대책이 시급히 필요한 실정이다. 대책마련과 함께 음악산업에서도 타 문화 콘텐츠산업과 마찬가지로 전문가들에 의한 직무교육이 필요하며, 필요한 직무교육들을 받을 수 있는 관련 기관들의 수용이 요구되며 이를 점진적으로 확대해야할 것으로 생각된다.

표 4.3.38 직무별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작	298	306	711	283	59	277	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	38	68	293	16	8	72	495
	소계	336	374	1,004	299	67	349	2,429
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	8	13	20	9	2	16	68
	기타 오디오물 제작업	-	5	7	1	-	-	13
	소계	8	18	27	10	2	16	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	7	23	110	-	-	7	147
	음반 배급업	6	27	25	21	2	50	131
	소계	13	50	135	21	2	57	278
음반 도소매업	음반 도매업	13	36	2	16	2	90	159
	음반 소매업	16	81	11	32	4	289	433
	인터넷 음반 소매업*	-	-	-	-	-	-	-
	소계	29	117	13	48	6	379	592
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	11	19	30	16	7	32	115
	인터넷 음악서비스업	169	196	276	118	63	647	1,469
	음원대리 중개업	8	32	-	16	8	99	163
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	76	72	396	46	35	107	732
	소계	264	319	702	196	113	885	2,479
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	415	325	997	283	99	293	2,412
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	21	46	63	25	-	61	216
	소계	436	371	1,060	308	99	354	2,628
음악산업 총합계**		1,086	1,249	2,941	882	289	2,040	8,487
비중(%)		12.8	14.7	34.7	10.4	3.4	24.0	100.0

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)
 ** 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4.3.39 연도별 직무별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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
전년대비증감률(%)	▽4.8	▽6.7	▽8.2	▽3.2	▽14.0	14.8	▽2.5
연평균증감률(%)	7.8	▽4.9	0.8	▽1.9	▽8.6	11.2	2.2

* 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업 제외

그림 4.3.42 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 백만원)

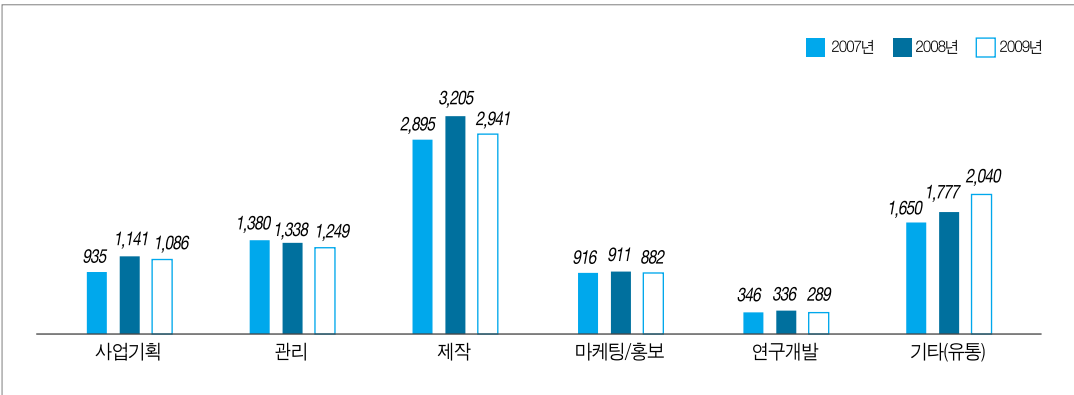
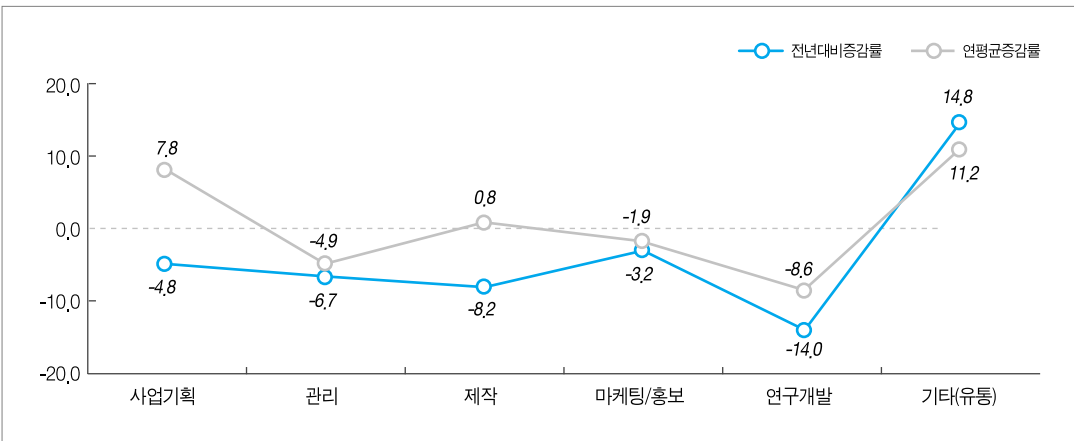


그림 4.3.43 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



3.4.8. 학력별 종사자 현황

음악산업의 학력별 종사자 현황을 살펴보면 '대졸' 학력의 종사자는 7,225명으로 전체의 85.1%를 차지하였다. 학력별 전체 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 '고졸 이하' 종사자는 477명이며, 5.6%를 차지하였고, '전문대졸' 종사자는 546명으로 6.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 마지막으로 '대학원 졸업 이상' 종사자는 239명이며 2.8%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

학력별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면 '대학원 졸업 이상'은 2007년 260명에서 2008년 295명으로 증가하였으나 2009년 239명으로 다시 감소하여 전년대비 19.0%, 연평균 2.1% 감소하여 비교적 가파른 감소폭을 나타냈다. '대졸'의 경우 2007년 6,524명에서 2008년 7,284명으로 증가한 후 2009년 7,225명으로 감소하여 전년대비 0.8% 감소한 반면 연평균은 2.6% 증가한 것으로 나타났다. '전문대졸'은 2007년부터 지속적인 감소세를 이어오고 있으며 전년대비 9.8%, 연평균 4.4% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.3.40 학력별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작	63	99	1,737	35	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	29	67	388	11	495
	소계	92	166	2,125	46	2,429
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	8	15	43	2	68
	기타 오디오물 제작업	-	4	9	-	13
	소계	8	19	52	2	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	18	22	107	-	147
	음반 배급업	13	16	99	3	131
	소계	31	38	206	3	278
음반 도소매업	음반 도매업	31	29	99	-	159
	음반 소매업	113	36	284	-	433
	인터넷 음반 소매업*	-	-	-	-	-
	소계	144	65	383	-	592
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	3	4	102	6	115
	인터넷 음악서비스업	28	53	1,360	28	1,469
	음원대리 중개업	2	4	154	3	163
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	51	68	597	16	732
	소계	84	129	2,213	53	2,479
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	113	121	2,047	131	2,412
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	5	8	199	4	216
	소계	118	129	2,246	135	2,628
음악산업 총합계**		477	546	7,225	239	8,487
비중(%)		5.6	6.4	85.1	2.8	100

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)

** 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4.3.41 연도별 학력별 종사자 현황*

(단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	685	653	6,524	260	8,122
2008년	524	605	7,284	295	8,708
2009년	477	546	7,225	239	8,487
전년대비증감률(%)	▽9.0	▽9.8	▽0.8	▽19.0	▽2.5
연평균증감률(%)	▽8.7	▽4.4	2.6	▽2.1	1.1

* 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업 제외

그림 4.3.44 연도별 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

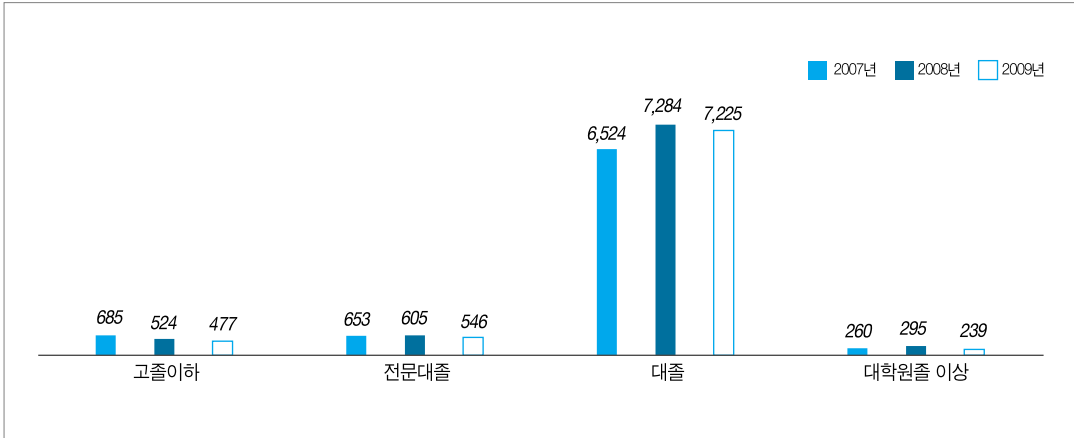
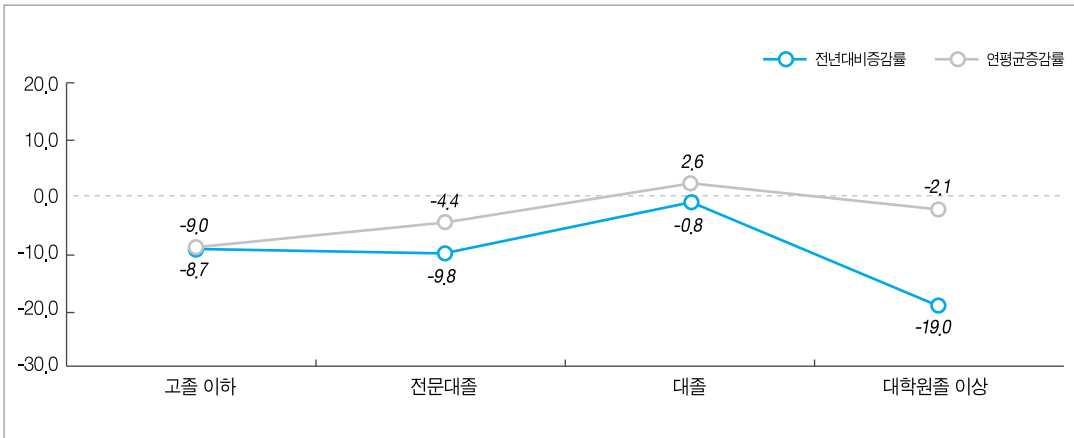


그림 4.3.45 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



3.4.9. 연령별 종사자 현황

음악산업의 연령별 종사자 현황을 살펴보면 '29세 이하'의 종사자가 2,549명으로 전체 종사자의 30.0%를 차지하는 것으로 조사되었다. 두 번째로 높은 비중은 '34세 이하'의 종사자로 2,354명으로 조사되어 전체 27.7%를 차지하였다. 다음으로는 '39세 이하'의 종사자가 2,204명으로 26.0%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 '40세 이상'의 종사자의 경우 1,380명으로 16.3%의 가장 낮은 비중을 보이는 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 '29세 이하'는 2007년에 2,758명에서 2008년에 2,547명으로 감소 후 2009년에도 비슷한 수준인 2,549명으로 나타났다. 이는 전년대비 0.1% 증가하였지만 연평균은 3.9% 감소한 수치이다. 이와는 다르게 '40세 이상'의 경우 2007년에 1,206명에서 2008년에 1,513명으로 증가한 후에 2009년에 1,380명으로 감소하여 전년대비 8.8% 감소한 것으로 조사되었으나 연평균은 7.0% 증가한 것으로 나타났다. 이와 같은 음악산업은 빠르게 변하는 트렌드에 맞추어 신속하게 대응해야 하기 때문에 트렌드에 민감한 낮은 연령대의 종사자가 비교적 높게 분포되는 것으로 분석된다.

표 4.3.42 연령별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작	623	587	431	293	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	123	162	139	71	495
	소계	746	749	570	364	2,429
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	13	9	9	37	68
	기타 오디오물 제작업	-	-	3	10	13
	소계	13	9	12	47	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	48	42	36	21	147
	음반 배급업	38	32	36	25	131
	소계	86	74	72	46	278
음반 도소매업	음반 도매업	26	38	59	36	159
	음반 소매업	91	93	109	140	433
	인터넷 음반 소매업*	-	-	-	-	-
	소계	117	131	168	176	592
온라인음악 유통업	모바일 음악서비스업	28	43	32	12	115
	인터넷 음악서비스업	406	432	433	198	1,469
	음원대리 중개업	61	43	35	24	163
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	258	236	145	93	732
	소계	753	754	645	327	2,479
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	796	541	679	396	2,412
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	38	96	58	24	216
	소계	834	637	737	420	2,628
음악산업 총합계**		2,549	2,354	2,204	1,380	8,487
비중(%)		30.0	27.7	26.0	16.3	100.0

* 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자 현황 자료없음)
 ** 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

표 4.3.43 연도별 연령별 종사자 현황* (단위: 명, %)

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	0.1	▽0.4	▽3.5	▽8.8	▽2.5
연평균증감률(%)	▽3.9	4.2	5.2	7.0	2.2

* 인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업 제외

그림 4.3.46 연도별 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

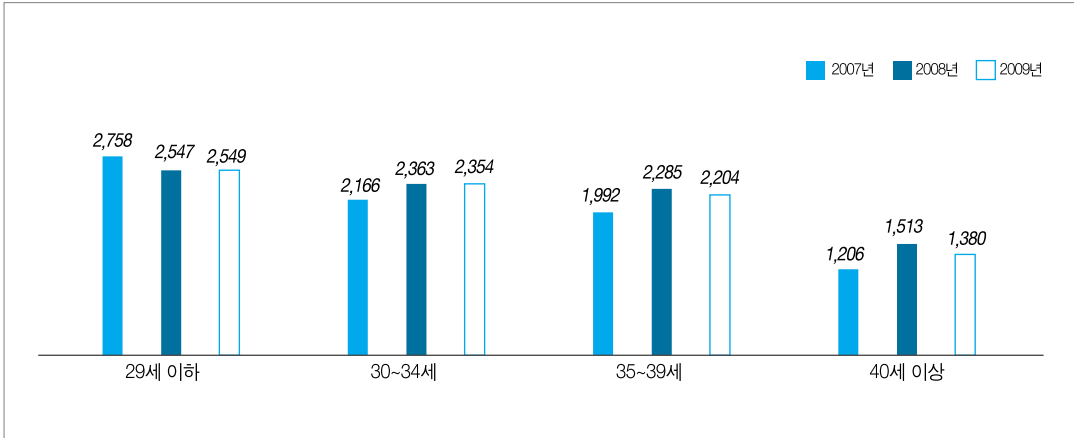
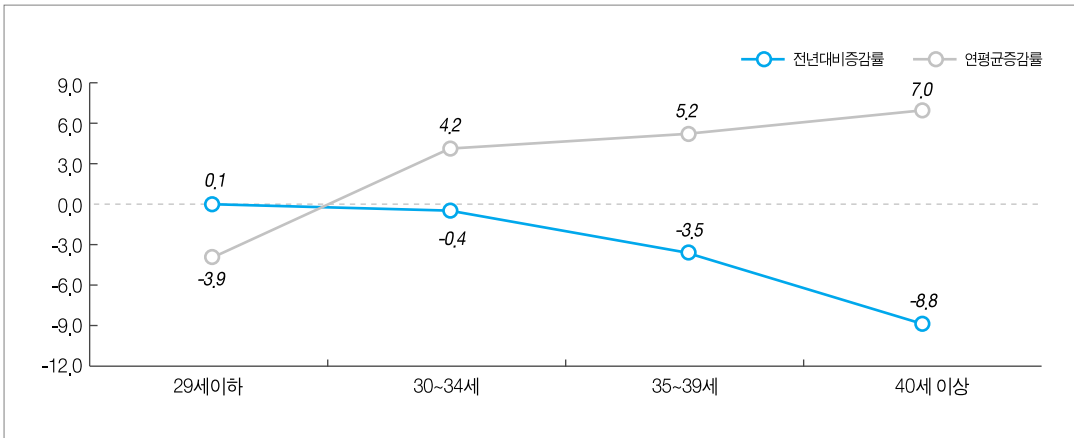


그림 4.3.47 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



3.5 음악산업 부가가치 구성

음악산업의 부가가치 구성을 살펴보면 ‘인건비’로 6,227억 원(60.9%)으로 가장 높은 비중을 차지하면서 전년대비 9.5%, 연평균 11.8%가 증가한 것으로 나타났다.

음악산업 부가가치 구성은 전년대비 전체적으로 증가한 것으로 나타났다. ‘경상이익’은 전년대비 5.5%로 증가하였으며, 연평균 또한 13.1% 증가한 것으로 분석되었다. 부가가치 구성 중 음악산업 특성상 ‘감가상각비(무형감가상각비)’가 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 또한, 2008년도부터 본격적으로 시행된 DRM-Free가 2009년에도 지속적으로 이어지면서 ‘감가상각비’ 증가폭이 더욱 커진 것으로 사료된다.

연도별 ‘부가가치액’을 보면 2007년 7,877억 원 → 2008년 9,466억 원 → 2009년 1조 227억 원으로 전년대비 8.0%, 연평균 13.9% 증가한 것으로 나타났다. 부가가치를 구체적으로 살펴보면 ‘경

상이익'은 1,218억 원으로 전년대비 5.5% 증가, 연평균 13.1% 증가하였고, '인건비'는 6,227억 원으로 전년대비 9.5%, 연평균 11.8% 증가하였다. '순금융비용'은 490억 원으로 전년대비 7.9%, 연평균 16.3% 증가하였으며, '감가상각비'는 1,360억 원으로 전년대비 6.4%, 연평균 33.4% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 695억 원이며 전년대비 5.1%, 연평균 7.8% 증가하였고, '조세공과'는 235억 원으로 전년대비와 연평균 모두 3.2% 증가한 것으로 분석되었다.

표 4.3.44 음악산업 부가가치 구성 현황 (단위: 백만원, %)

매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
			경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
2,740,753	1,022,766	37.32	121,869	622,796	49,024	136,005	69,571	23,501
부가가치액 대비 구성비			11.9	60.9	4.8	13.3	6.8	2.3
매출액 대비 구성비			4.4	22.7	1.8	5.0	2.5	0.9

표 4.3.45 연도별 부가가치 구성 현황 (단위: 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
전년대비증감률(%)	5.5	9.5	7.9	6.4	5.1	3.2	8.0
연평균증감률(%)	13.1	11.8	16.3	33.4	7.8	3.2	13.9

그림 4.3.48 연도별 부가가치 구성 현황 (단위: 백만원)

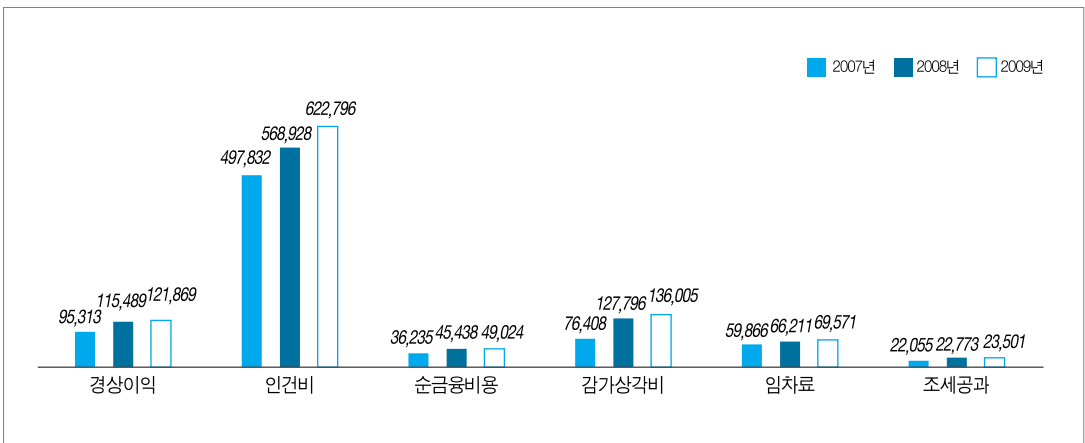
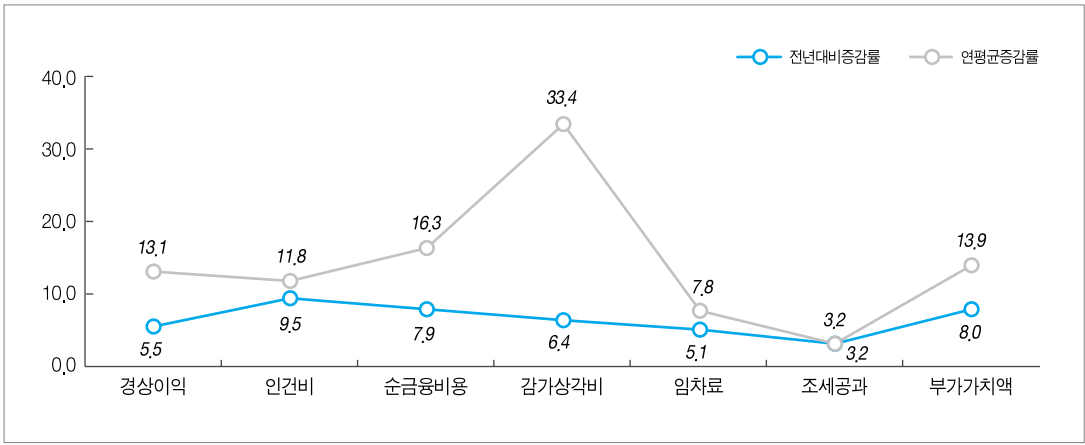


그림 4.3.49 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



04 게임산업

표 4.4.1 게임산업 분류

대분류		소분류	분류체계 정의
게임산업	게임 제작업	게임 제작업체	게임을 기획하거나 제작하는 사업체
	게임 배급업	게임 배급업체	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 전체요약

2009년 게임산업의 업체수는 30,535개이며, 종사자는 4만3,365명으로 나타났다. 매출액은 6조 5806억 원이며, 부가가치는 3조3,488억 원이었고, 부가가치율은 50.89% 로 조사되었다. 수출액은 124,085.6만 달러이며 수입액은 그보다 적은 33,225만 달러인 것으로 조사되었다.

게임산업은 2005년 약 41,062개 사업체에서 2009년 약 30,535개 사업체로 연평균 7.1%로 감소하였으며, 매출액과 종사자수 연평균은 각각 6.7%와 8.1%로 감소한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 약 21.8% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 연평균 성장률이 전체적으로 감소한 이유는 2005년과 2006년 조사에 바다이야기가 포함 되어있었기 때문이다. 실질적으로 게임산업은 큰 폭으로 성장하고 있는 산업이며, 바다이야기가 포함되지 않은 2007년을 기준으로 2008년과 2009년을 놓고 보면 매출액, 종사자수, 수출액 모두 큰 폭으로 성장하고 있다.

2009년 국내 온라인게임은 게임산업의 성장을 견인하였으며, 이는 안정적인 내수시장과 수출액이 12억 달러를 돌파하는 등 해외시장에서의 선전이 크게 작용하였기 때문이다. 또한 2008년 하반기부터 시작된 글로벌 경제위기로 인해 원화 가치가 하락하면서 환율이 상승한 것이 수출비중이 높은 온라인게임 업체들에게는 오히려 긍정적으로 작용하였으며, 이로 인해 세계적인 경기침체에도 불구하고 온라인게임 산업은 오히려 성장하였다. 그러나 특정 분야만의 발전보다는 다양한 분야가 동시에 발전할 수 있도록 정책적지원이 이루어져야 할 것으로 사료되어진다. 또한 스마트폰과 태블릿PC의 등장은 게임산업의 매우 긍정적인 요소로 작용하여 향후에도 게임산업은 큰 폭으로 성장할 가능성이 매우 높다.

표 4.4.2 게임산업 총괄

(단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2005년	41,062	60,669	8,679,800	4,381,563	50.48	564,660	232,923
2006년	32,802	32,714	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
2007년	34,533	36,828	5,143,600	2,487,445	48.36	781,004	389,549
2008년	29,293	42,730	5,604,700	2,808,000	50.10	1,093,865	386,920
2009년	30,535	43,365	6,580,600	3,348,867	50.89	1,240,856	332,250
전년대비증감률(%)	4.2	1.5	17.4	19.3	0.8	13.4	▽14.1
연평균증감률(%)	▽7.1	▽8.1	▽6.7	▽6.5	0.2	21.8	9.3

업체당 평균 매출액 2.16억 원으로 전년대비 12.8%, 연평균 20.3% 증가하였으며, 1인당 평균 매출액은 1.52억 원으로 전년대비 15.8%, 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났다.

게임 업체당 평균 매출액은 2007년에 1.49억 원, 2008년에 1.91억 원, 2009년에 2.16억 원으로 꾸준히 증가하였고, 1인당 평균 매출액은 2007년에 1.40억 원에서 2008년에 1.31억 원으로 감소하였으나 2009년에 1.52억 원으로 다시 증가하였다.

표 4.4.3 연도별 사업체별 평균매출액

(단위: 개, 억원, %)

구분	연도	사업체수	매출액	사업체당 평균매출액
게임 제작 및 배급	2007년	3,744	29,824	7.97
	2008년	4,573	35,884	7.85
	2009년	5,111	45,720	8.95
	전년대비증감률(%)		11.8	27.4
연평균증감률(%)		16.8	23.8	5.9
게임 유통업	2007년	30,789	21,612	0.70
	2008년	24,720	20,163	0.82
	2009년	25,424	20,086	0.79
	전년대비증감률(%)		2.8	▽0.4
연평균증감률(%)		▽9.1	▽3.6	6.2

표 4.4.4 연도별 종사자별 평균매출액

(단위: 개, 억원 명, %)

연도	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
2007년	34,533	51,436	36,828	1.49	1.40
2008년	29,293	56,047	42,730	1.91	1.31
2009년	30,535	65,806	43,365	2.16	1.52
전년대비증감률(%)	4.2	17.4	1.5	12.8	15.8
연평균증감률(%)	▽6.0	13.1	8.5	20.3	4.1

4.2 게임산업 매출 현황

2009년 게임산업 전체 매출액은 6조 5,806억 원으로 전년대비 17.4% 증가하였으며, 연평균도 13.1% 증가하였다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2007년에 5조 1,436억 원에서 2008년에 5조 6,047억 원, 그리고 2009년에 6조 5,806억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

중분류별로 매출액을 보면 '게임 제작 및 배급업' 이 4조 5,720억 원으로 전체 매출액의 69.5%의 비중을 보였으며, '게임 유통업' 은 2조 86억 원으로 30.5%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 '게임 제작 및 배급업' 은 2007년에 2조 9,824억 원에서 2008년에 3조 5,884억 원으로 증가하였으며, 2009년에도 4조 5,720억 원으로 증가하여 안정적인 증가율이 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 27.4% 증가하였으며, 연평균도 23.8% 증가한 수치이다. '게임유통업' 은 2007년에 2조 1,612억 원에서 2008년에 2조 163억 원으로 증가하였으나 2009년에 2조 86억 원으로 소폭감소하여 전년대비 0.4%, 연평균 3.6% 감소한 것으로 나타났다.

한편, 온라인 게임의 매출액은 전체 매출액의 56.4%로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 증가율이 지속되고 있는 것으로 나타났다. 2007년에 2조 2,403억 원에서 2008년에 2조 6,922억 원으로 증가하였으며 2009년에는 3조 7,087억 원으로 증가하여 증가폭이 지속되고 있으며, 전년대비 무려 37.8% 증가하였으며, 연평균 28.7%의 증가율을 기록하여 다른 소분류보다 증가폭이 매우 크며 해마다 그 규모는 더욱 커지고 있는 것으로 보인다.

표 4.4.5 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억원 %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
게임 제작 및 배급	온라인게임	22,403	26,922	37,087	56.4	37.8	28.7
	비디오게임	4,201	5,021	5,257	8.0	4.7	11.9
	모바일게임	2,518	3,050	2,608	4.0	▽14.5	1.8
	PC게임	350	263	150	0.2	▽43.0	▽34.5
	아케이드게임	352	628	618	0.9	▽1.6	32.5
	소계	29,824	35,884	45,720	69.5	27.4	23.8
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	20,801	19,280	19,342	29.4	0.3	▽3.6
	전자 게임장 운영업	811	883	744	1.1	▽15.7	▽4.2
	소계	21,612	20,163	20,086	30.5	▽0.4	▽3.6
합계	51,436	56,047	65,806	100.0	17.4	13.1	

그림 4.4.1 게임산업 중분류별 매출액

(단위 : 억원)

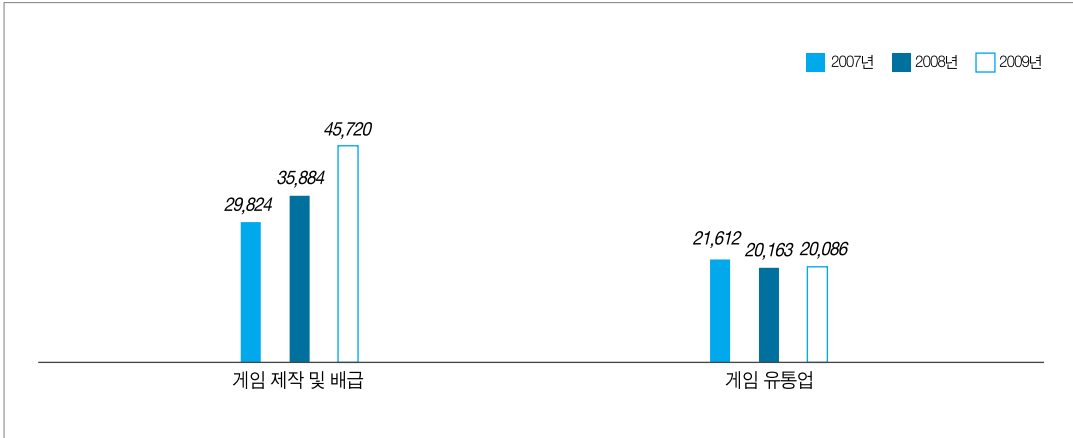
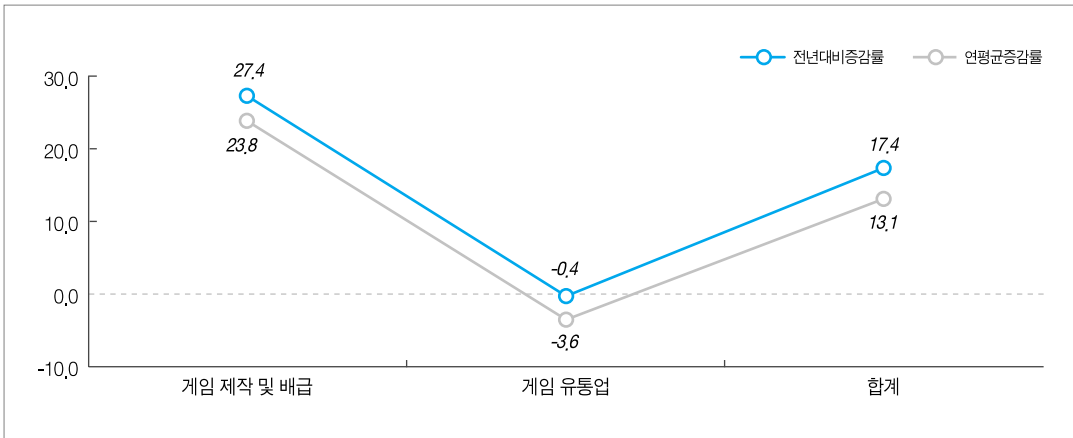


그림 4.4.2 게임산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

4.2.1. 게임 제작 및 배급 매출 현황

2009년 게임 제작 및 배급업 매출액은 4조 5,720억 원으로 전년대비 27.4% 증가하였으며, 연평균은 23.8% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 2조 9,824억 원에서 2008년에 3조 5,884억 원, 그리고 2009년에 4조 5,720억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

게임 제작 및 배급업의 매출액 구성을 보면 '온라인게임'이 3조 7,087억 원(81.1%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. '비디오게임'은 5,257억 원(11.5%)으로 게임 제작 및 배급업 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. '모바일 게임'은 2,608억 원(5.7%)이며, '아케이드게임'은 618억 원(1.4%)으로 나타났다. 'PC게임'은 150억 원(0.3%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액추이를 보면 '온라인게임'은 2007년에 2조 2,403억 원에서 2008년에 2조 6,922억 원으로 증가한 후에 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 37.8%, 연평균 28.7% 증가한 수치이다. '아케이드게임'은 2007년에 352억 원, 2008년에 628억 원, 그리고 2009년에 618억 원으로 나타났고 증감률을 보면 전년대비 1.6% 감소하였고, 연평균은 32.5% 증가하였

다. '비디오게임'은 2007년에 4,201억 원, 2008년에 5,021억 원, 2009년에 5,257억 원으로 성장하여 전년대비 4.7%, 연평균 11.9% 증가하였다. '모바일게임'은 2007년에 2,518억 원에서 2008년에 3,050억 원으로 증가하였으나 2009년에 2,608억 원으로 감소하였다. 이는 전년대비 14.5% 감소하였으며, 연평균은 1.8% 증가한 수치이다. 'PC게임'은 2007년에 350억 원, 2008년에 263억 원, 2009년에 150억 원으로 감소율이 지속되고 있으며 전년대비 무려 43.0% 감소하였고, 연평균도 34.5% 감소하였다. 이는 해마다 PC게임 규모의 감소가 지속되고 있는 상황을 반영하고 있는 것으로 생각된다.

표 4.4.6 게임 제작 및 배급 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
온라인게임	22,403	26,922	37,087	81.1	37.8	28.7
비디오게임	4,201	5,021	5,257	11.5	4.7	11.9
모바일게임	2,518	3,050	2,608	5.7	▽14.5	1.8
PC게임	350	263	150	0.3	▽43.0	▽34.5
아케이드게임	352	628	618	1.4	▽1.6	32.5
소계	29,824	35,884	45,720	100.0	27.4	23.8

그림 4.4.3 게임 제작 및 배급 매출액 현황

(단위: 억원)

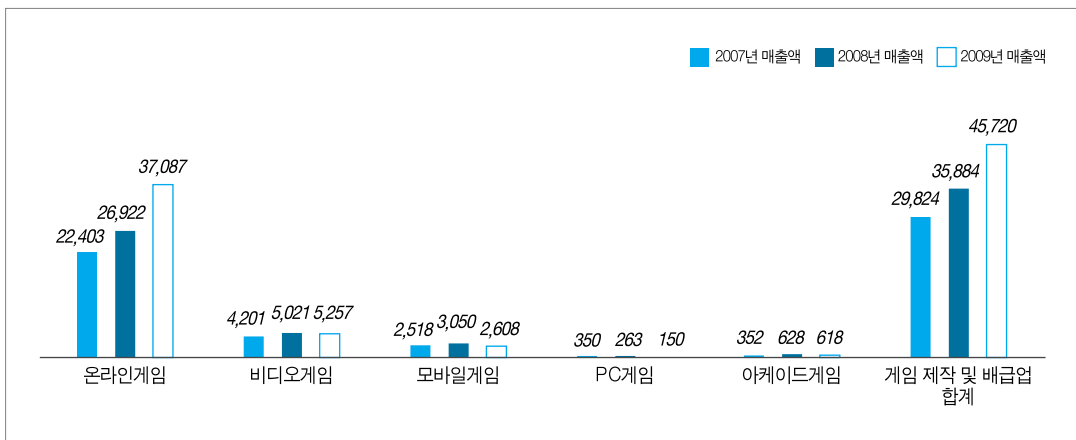
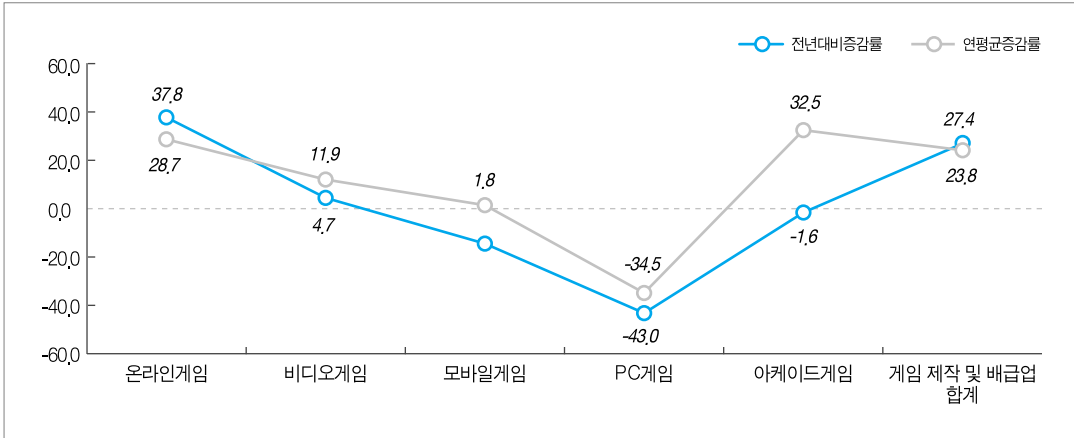


그림 4.4.4 게임 제작 및 배급 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



4.2.2. 게임 유통업 매출 현황

2009년 게임 유통업 매출을 보면 2조 86억 원으로 전년대비 0.4% 감소하였으며, 연평균은 3.6% 감소하였다.

매출 구성을 살펴보면 ‘컴퓨터 게임방 운영업’ 매출액은 2조 86억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 96.3%를 차지하고 있으며, ‘전자 게임장 운영업’은 744억 원으로 3.7%의 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 ‘컴퓨터 게임방 운영업’은 2007년에 2조 801억 원에서 2008년에 1조 9,280억 원으로 감소하였으며, 2009년에는 소폭 증가하여 1조 9,342억 원으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.3% 증가하였으나 연평균은 3.6% 감소한 수치이다. ‘전자 게임장 운영업’은 2007년에 811억 원에서 2008년에 883억 원으로 소폭 증가하였으나 2009년에 744억 원으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 15.7% 감소하였으며, 연평균은 4.2% 감소한 수치이다.

표 4.4.7 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
컴퓨터 게임방 운영업	20,801	19,280	19,342	96.3	0.3	▽3.6
전자 게임장 운영업	811	883	744	3.7	▽15.7	▽4.2
소계	21,612	20,163	20,086	100.0	▽0.4	▽3.6

그림 4.4.5 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원)

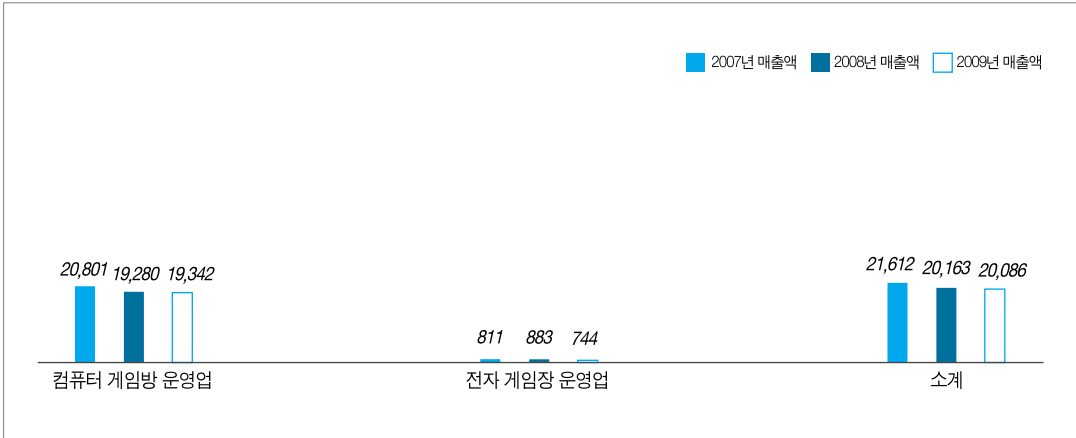
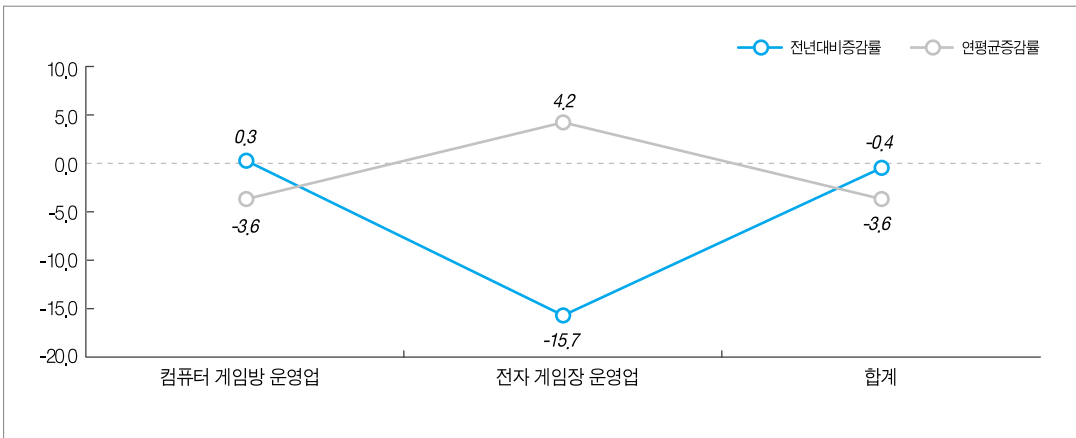


그림 4.4.6 게임 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



4.2.3 온라인게임 매출액

온라인게임 매출규모는 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났으며, 연평균은 29.5% 증가한 것으로 조사되었다. 매출액 규모를 연도별로 보면 2004년에 1조 186억 원, 2005년에 1조 4,397억 원, 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났다. 온라인게임은 2004년부터 매출규모가 안정적인 성장세를 지속하여 왔으며 향후에도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예상된다.

표 4.4.8 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	29.5
전년대비증감률(%)	35.1	41.3	23.4	26.1	20.2	37.8	-

※ 연평균증감률은 2004년부터 2009년까지 6개년도 적용하여 산출

그림 4.4.7 온라인게임 매출액 규모

(단위 : 억원)

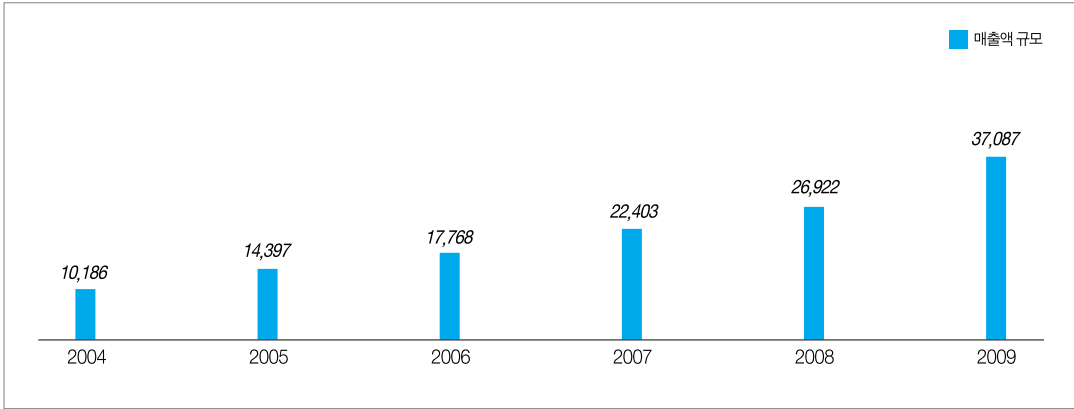
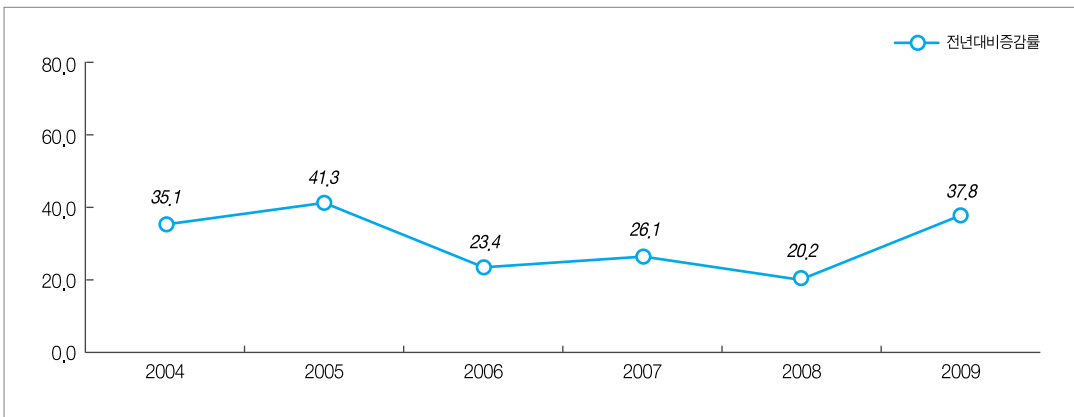


그림 4.4.8 온라인게임 매출액 증감률

(단위 : %)



4.2.4. 비디오게임 매출액

비디오게임 매출규모는 5,021억 원으로 전년대비 4.7% 증가하였으며, 연평균은 56.7% 증가하였다.

국내 비디오게임 매출규모는 2006년에 1,365억 원에서 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 207.8%의 매우 큰 성장폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 19.5%의 성장률을 보였으며, 2009년에는 5,257억 원으로 4.7%의 성장률을 보였다. 2006년부터 매출 성장이 지속되었으나 2009년에 성장폭이 감소하였다. 향후에 현재의 규모를 유지하면서 성장시키기 위하여 또 다른 노력이 필요한 시점으로 생각된다.

표 4.4.9 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,365	4,201	5,021	5,257	56.7
전년대비증감률(%)	▽37.5	207.8	19.5	4.7	-

※연평균증감률은 2006년부터 2009년까지 4개년도 적용하여 산출

표 4.4.10 국내 비디오게임 소프트웨어의 한글화 추이

(단위: 종, %)

구분		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
PS2	전체	138	105	95	52	51	16
	한글화	86	99	70	45	10	-
	한글화 비율(%)	62.3	94.3	73.7	86.5	19.6	-
PS3	전체	-	-	-	70	108	80
	한글화	-	-	-	-	29	22
	한글화 비율(%)	-	-	-	41.4	26.9	27.5
Xbox 360	전체	20	36	59	65	110	53
	한글화	14	5	8	15	9	12
	한글화 비율(%)	70.0	13.9	13.6	23.1	8.2	22.6
Wii	전체	-	-	-	-	33	20
	한글화	-	-	-	-	-	20
	한글화 비율(%)	-	-	-	-	-	100.0
합계	전체	158	141	154	187	302	169
	한글화	100	104	78	60	48	54
	한글화 비율(%)	63.3	73.8	50.6	32.1	15.9	32.0

4.2.5. 모바일게임 매출액

모바일게임 매출규모는 2,608억 원으로 전년대비 4.5% 감소하였으며, 연평균은 35.8% 증가하였다. 연도별로 보면 2002년에 1,004억 원에서 2008년에 3,050억 원으로 2002년부터 지속적으로 성장하였으나 2009년에 하락세로 접어들었다.

현재 모바일 게임 시장은 포화상태이기 때문에 새로운 매출을 창출하기 위한 환경적인 쇄신이 필요하다. 모바일 게임의 매출은 하락세에 접어들었으나 스마트폰이 등장하면서 또 다른 성장거점을 맞이할 수 있을 것으로 생각된다.

표 4.4.11 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억원, %)

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	35.8
전년대비증감률(%)	180.4	45.2	10.9	19.9	23.3	5.4	21.1	▽4.5	-

※ 연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

그림 4.4.9 모바일게임 매출액 규모

(단위: 억원)

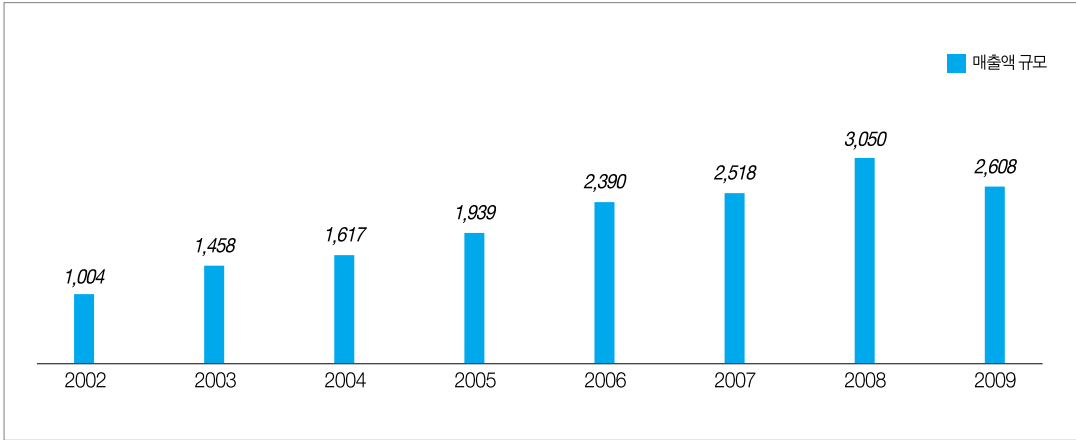


그림 4.4.10 모바일게임 매출액 증감률

(단위: %)

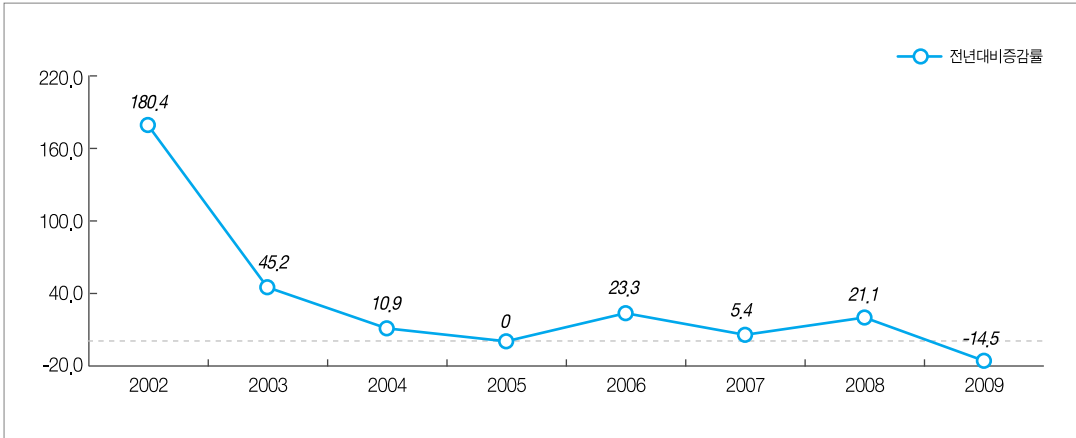


표 4.4.12 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수

(단위: 개, %)

구분	2008년			2009년			전년대비증감률(%)		
	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체
SK텔레콤	169	142	311	121	145	266	▽28.4	2.1	▽14.5
KT	130	135	265	96	110	206	▽26.2	▽18.5	▽22.3
LG텔레콤	148	169	317	121	121	242	▽18.2	▽28.4	▽23.7

4.3 게임산업 수출입액 현황

2009년 게임산업의 수출액은 124,085만 달러이며, 전년대비 13.4% 증가하였고, 연평균은 26.0% 증가하였다. 수입액은 33,225만 달러이며, 전년대비 14.1% 감소하였고, 연평균은 7.6% 감소하였다.

연도별로 보면 수출액은 2007년에 78,100만 달러에서 2008년에 109,386만 달러로 증가하였으며, 2009년에는 124,085만 달러로 추정되어 2007년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2007년에 38,954만 달러였으며, 2008년에는 38,692만 달러, 2009년에는 33,225만 달러로 감소한 것으로 조사되었다

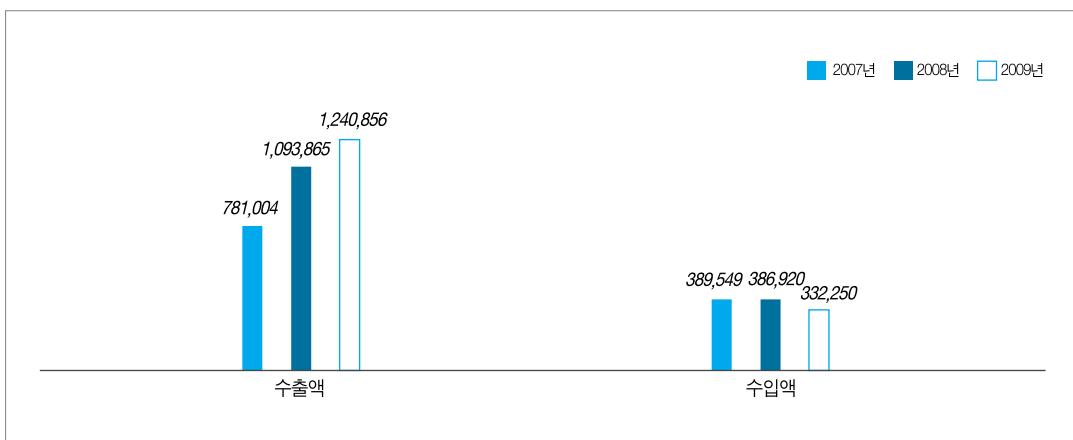
표 4.4.13 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4	26.0
수입	389,549	386,920	332,250	▽14.1	▽7.6

그림 4.4.11 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



4.3.1. 게임산업 지역별 수출액 현황

게임산업의 수출액이 가장 많은 나라는 중국이며, 수출액은 43,305만 달러로 추정되어 전체 수출액의 34.9%를 차지하였다. 일본 수출액은 32,882만 달러이며, 26.5%의 비중을 차지하였으며, 동남아는 18,612만 달러로 15.0%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 15,262만 달러(12.3%)이며, 유럽지역이 10,175만 달러(8.2%), 기타지역이 3,846만 달러(3.1%)로 조사되었다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 48.3% 증가하였으며, 연평균은 34.0% 증가하여 다른 국가들에 비하여 큰 폭의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2007년에 24,133만 달러에서 2008년에 29,206만 달러로 증가하였으며 2009년에는 43,305만 달러로 나타나 큰 성장 폭을 나타냈다.

표 4.4.14 게임산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	241,330	292,062	433,059	34.9	48.3	34.0
일본	242,892	227,524	328,827	26.5	44.5	16.4
동남아	103,093	241,744	186,128	15.0	▽23.0	34.4
북미	138,238	184,863	152,625	12.3	▽17.4	5.1
유럽	41,393	92,979	101,750	8.2	9.4	56.8
기타	14,058	54,693	38,467	3.1	▽29.7	65.4
전체	781,004	1,093,865	1,240,856	100.0	13.4	26.0

그림 4.4.12 게임산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천달러)

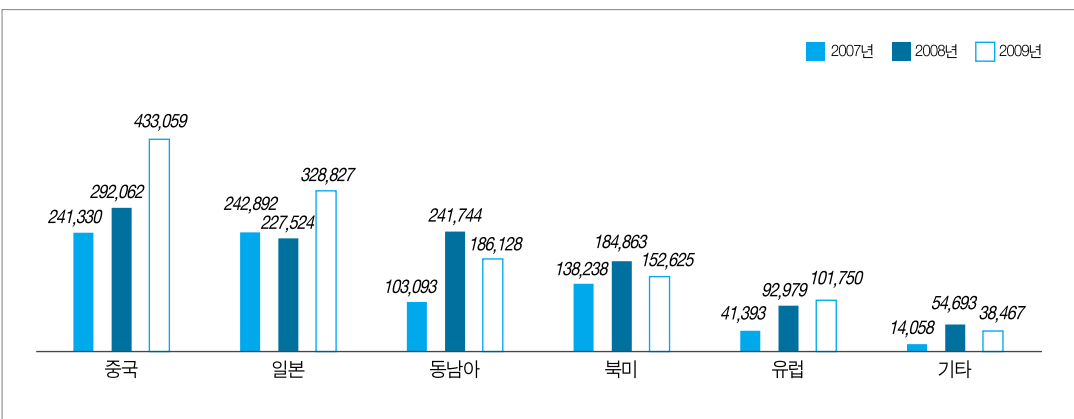
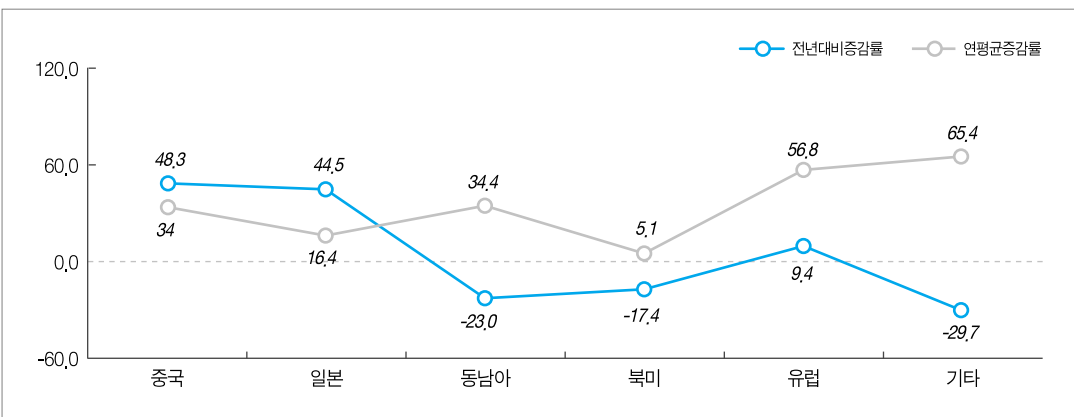


그림 4.4.13 게임산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



4.3.2. 게임산업 해외 수출방식

게임산업 해외 수출방식은 '해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉'이 34.7%로 가장 많았으며 이는 전년대비 19.4% 감소한 수치이다. 그 다음은 '해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여'가 14.9%, '없음'이 13.7%, '국내 기업의 해외유통망 활용'이 12.5%, '온라인 등을 이용한 직접 판매'가 9.1%, '전문 에이전시 활용'이 8.9%, '해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용'이 4.7%, '기타'가

1.5% 순으로 나타났다.

전년대비 증감을 보면 ‘해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉’은 9.4% 감소하였고, ‘해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여’는 2.9% 감소하였으며, ‘국내 기업의 해외유통망 활용’은 0.8% 증가하였다. ‘전문 에이전시 활용’은 1.7% 감소하였고, ‘해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용’은 4.1% 감소하였다. ‘온라인 등을 이용한 직접 판매’는 3.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.4.15 게임산업 해외 수출방식

(단위: %, %P)

진출 경로 구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	42.6	44.1	34.7	▽9.4
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	18.1	17.8	14.9	▽2.9
국내 기업의 해외 유통망 활용	15.2	11.7	12.5	0.8
전문 에이전시 활용	12.7	10.6	8.9	▽1.7
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	6.8	8.8	4.7	▽4.1
온라인 등을 이용한 직접 판매	2.1	5.2	9.1	3.9
기타	2.5	1.8	1.5	▽0.3
없음	-	-	13.7	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.4.14 게임산업 해외 수출방식

(단위: %)

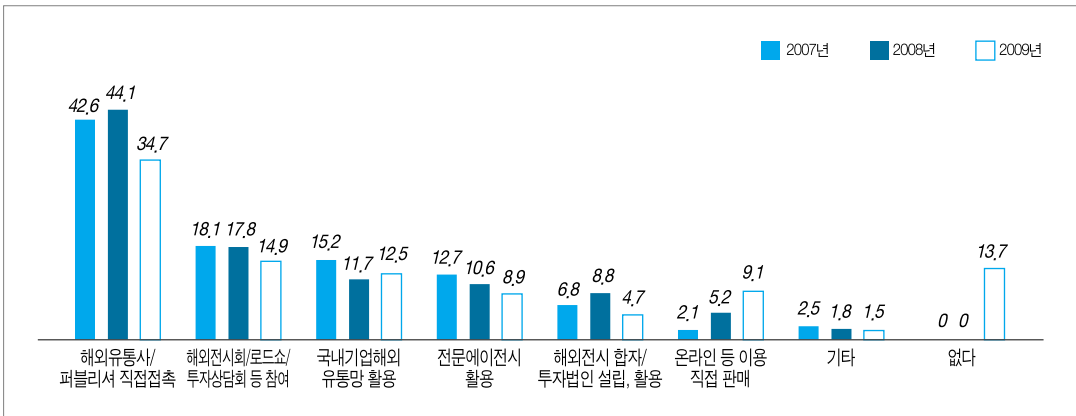
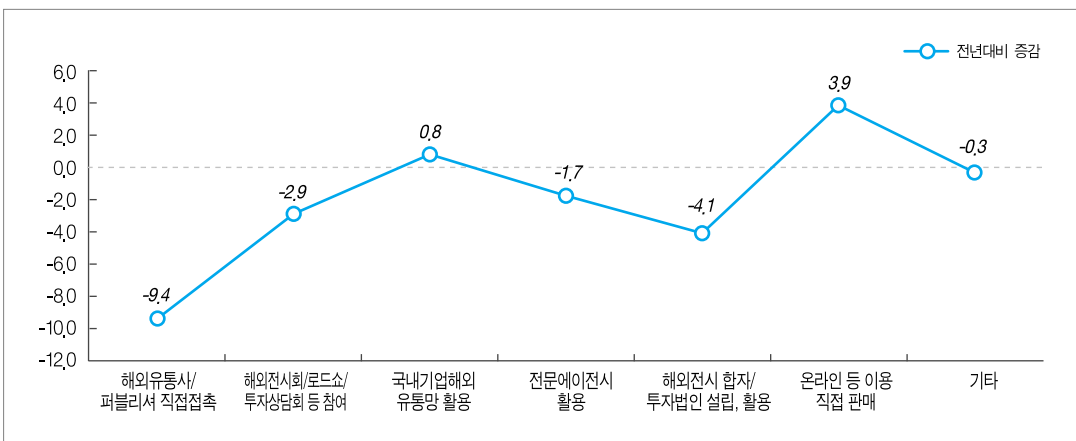


그림 4.4.15 게임산업 해외수출 방식 전년대비 증감

(단위: %P)



4.4 게임산업 업무 형태별 종사자 현황

2009년 게임산업 전체 종사자는 4만 3,365명으로 전년대비 1.5% 증가하였으며, 연평균은 8.5% 증가하였다.

분류별로 보면 ‘그래픽디자이너’ 종사자가 1만 928명이며 이는 전체 종사자중 25.2%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘컴퓨터프로그래머’ 종사자는 8,933명으로 전체 종사자의 20.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘일반관리직’ 종사자는 4,770명으로 11.0%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다으며, ‘기획’ 종사자는 4,423명으로 10.2%를 차지하였다. 이 밖에도 ‘홍보/마케팅’ 종사자는 3,729명(8.6%)이며, ‘품질관리’ 종사자는 2,212명(5.1%), ‘게임운영자’ 종사자는 2,125명(4.9%), ‘고객지원’ 종사자는 1,908명(4.4%), ‘게임PD’ 는 1,301명(3.0%), ‘H/W개발’ 은 694명(1.6%), ‘시나리오작가’ 는 304명(0.7%), ‘사운드크리에이터’ 는 260명(0.6%)으로 조사되었다.

한편, ‘그래픽디자이너’ 는 2007년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 6.6%, 연평균증감률 10.4%의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2007년에 8,960명, 2008년에 1만255명, 2009년에 1만 928명으로 조사되었다. ‘홍보/마케팅’ 인력은 2007년에 2,639명에서 2008년에 3,675명으로 증가하였으며, 2009년에는 3,729명으로 다시 증가하여 꾸준한 증가율을 보이며, 전년대비 1.5%, 연평균 18.9% 증가하였다. 또한 ‘일반관리직’, ‘품질관리’, ‘고객지원’ 도 2007년부터 꾸준히 증가하여 연평균 증감률 35.2%의 증가율을 기록하였으며, 이러한 현상을 수요가 커지면서 고객들에 대한 서비스 필요가 증가되고 있기 때문으로 보인다.

표 4.4.16 게임산업 연도별 업무형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD	2,421	1,538	1,301	3.0	▽15.4	▽26.7
기획	4,610	5,384	4,423	10.2	▽17.8	▽2.0
그래픽디자이너	8,960	10,255	10,928	25.2	6.6	10.4
컴퓨터프로그래머	7,511	9,443	8,933	20.6	▽5.4	9.1
시나리오작가	165	342	304	0.7	▽11.1	35.7
사운드크리에이터	305	385	260	0.6	▽32.5	▽7.7
H/W개발	1,364	598	694	1.6	16.1	▽28.7
시스템엔지니어	1,218	2,265	1,778	4.1	▽21.5	20.8
게임운영자(GM)	2,769	2,307	2,125	4.9	▽7.9	▽12.4
홍보/마케팅	2,639	3,675	3,729	8.6	1.5	18.9
일반관리직	4,866	4,145	4,770	11.0	15.1	35.2
품질관리(QA)		1,282	2,212	5.1	72.5	
고객지원(CS)		1,111	1,908	4.4	71.7	
합계		36,828	42,730	43,365	100.0	

그림 4.4.16 게임산업 연도별 전체 종사자 (단위: 명)

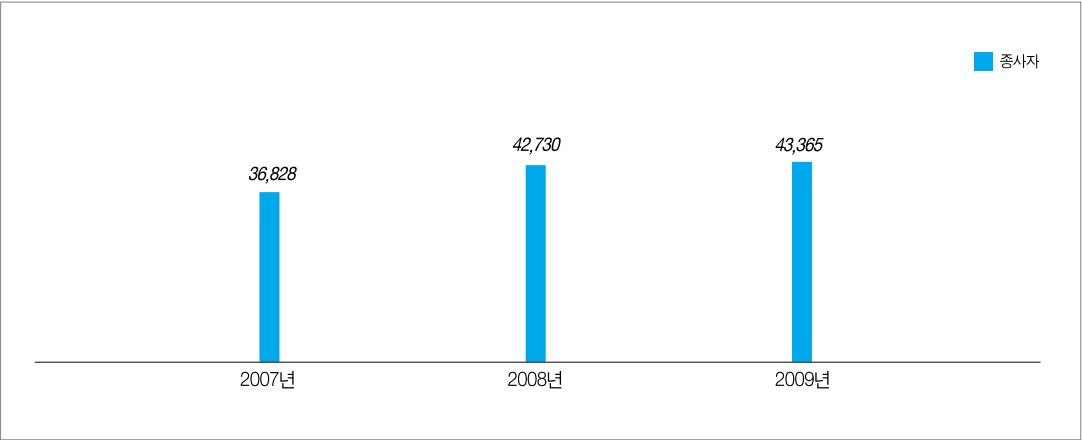
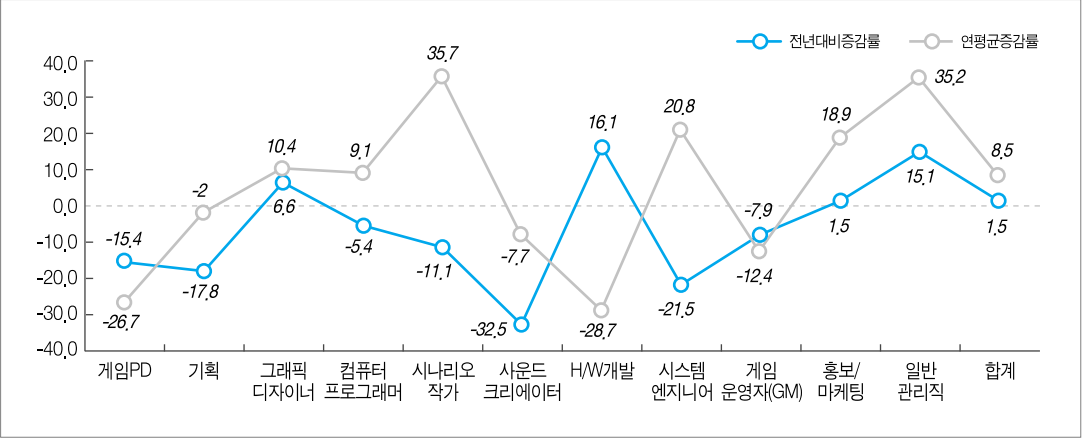


그림 4.4.17 게임산업 업무형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



4.4.1. 게임산업 성별 종사자 현황

게임산업의 남자 종사자는 3만 2,307명으로 전체 종사자의 74.5%이며, 여자 종사자는 1만 1,058명으로 25.5%의 비중을 차지하고 있다.

연도별로 성별 종사자 추이를 살펴보면, 남자 종사자는 2007년에 78.7%, 2008년에 76.4%, 2009년에 74.5%로 비중이 감소하고 있는 반면에 여자 종사자는 2007년에 21.3%, 2008년에 23.6%, 2009년에 25.5%로 비중이 증가하고 있다.

표 4.4.17 게임산업 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
남자	28,984	32,646	32,307	74.5	▽1.0	5.6
여자	7,844	10,084	11,058	25.5	9.7	18.7
합계	36,828	42,730	43,365	100.0	1.5	8.5

그림 4.4.18 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

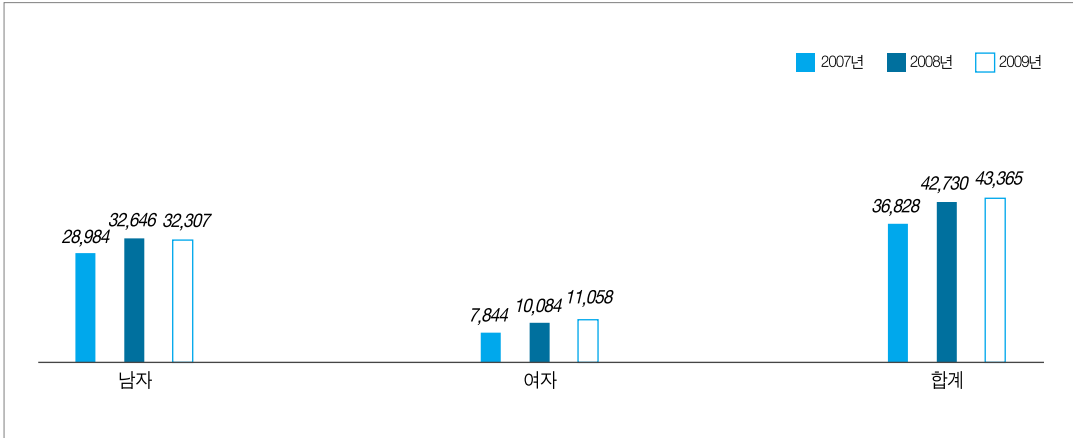
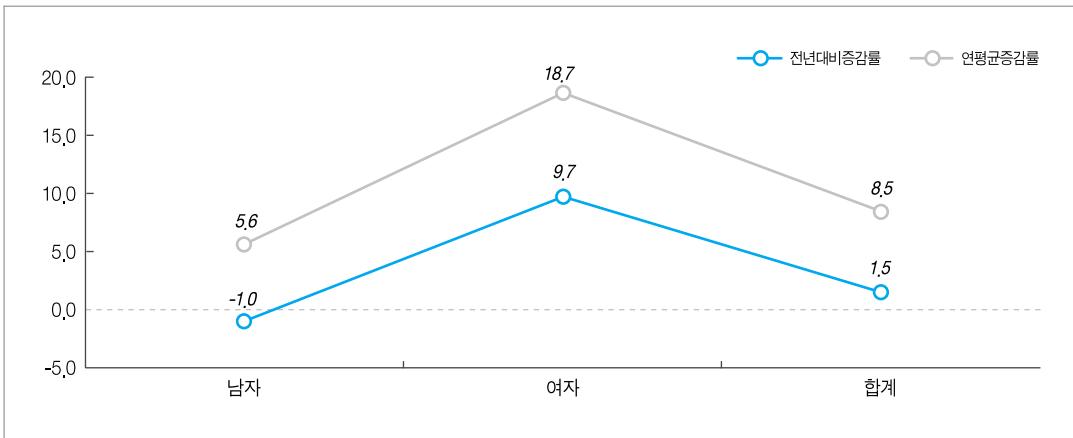


그림 4.4.19 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



4.4.2. 게임산업 학력별 종사자 현황

게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 65.9%로 가장 높은 비중을 보였으며, 전문대졸 종사자는 21.2%, 고졸이하 종사자는 9.4%, 대학원 졸업 이상 종사자는 3.5%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년 64.2%에서 2008년 66.3%로 증가하였으나 2009년 65.9%로 소폭 감소하였다. 전문대졸 종사자는 2007년 22.3%에서 2008년 20.4%로 감소한 후 2009년 21.2%로 증가하였다. 고졸이하는 2007년 9.6%에서 2008년 8.4%로 감소한 후에 2009년 9.4%로 다시 증가하였다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2007년 3.9%, 2008년 4.9%, 2009년 3.5%인 것으로 조사되었다.

분류별로 보면 게임PD는 대졸이 70.6%, 대학원 졸업 이상이 17.0%, 전문대졸이 6.4%, 고졸이하가 6.0%로 나타났다. 기획은 대졸이 67.7%, 전문대졸이 19.1%, 고졸이하는 9.9%, 대학원졸 이상은 3.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 58.7%, 전문대졸이 27.3%, 고졸이하가 11.8%, 대학

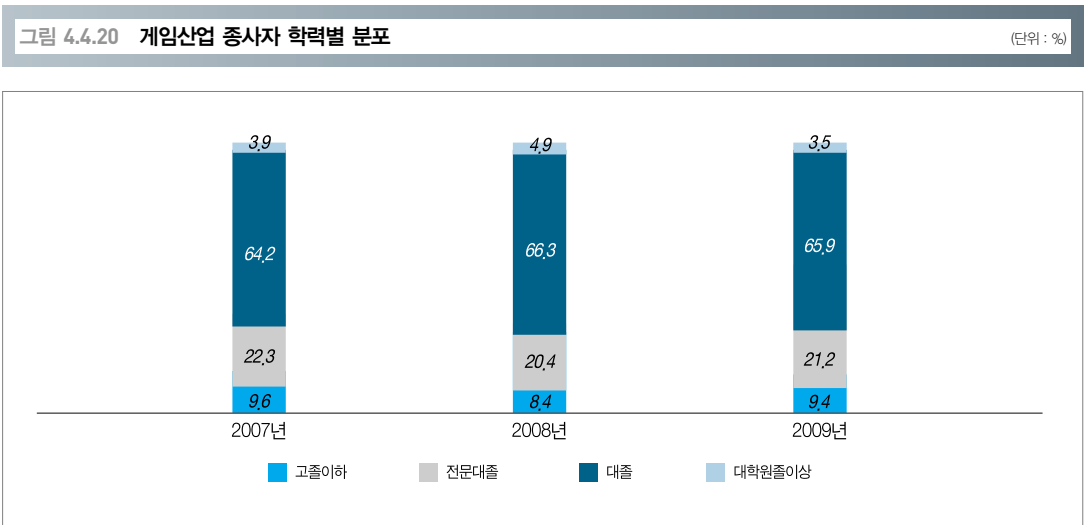
원졸 이상이 2.2%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 70.8%이며 전문대졸이 19.5%, 고졸이하는 6.2%, 대학원 졸업 이상은 3.5%로 나타났다.

표 4.4.18 게임산업 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
전체	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
게임PD	6.0	6.4	70.6	17.0	100.0
기획	9.9	19.1	67.7	3.3	100.0
그래픽디자이너	11.8	27.3	58.7	2.2	100.0
컴퓨터프로그래머	6.2	19.5	70.8	3.5	100.0
시나리오작가	6.1	10.2	77.6	6.1	100.0
사운드크리에이터	15.7	33.3	45.1	5.9	100.0
H/W 개발	14.5	19.3	65.0	1.2	100.0
시스템엔지니어	9.7	17.8	70.2	2.3	100.0
게임운영자(GM)	15.5	32.6	51.9	-	100.0
홍보/마케팅	3.7	10.9	82.3	3.1	100.0
일반관리직	8.0	12.7	72.4	6.9	100.0
QA(품질관리)	14.4	33.1	50.9	1.6	100.0
CS(고객지원)	12.7	31.2	55.5	0.6	100.0

표 4.4.19 게임산업 연도별 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
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



4.4.3. 게임산업 경력별 종사자 현황

게임산업 경력별 종사자 현황을 보면 '1~3년 미만' 이 30.9%이며 '3~5년 미만' 은 24.8%로 나타났다. '1년 미만' 은 20.5%, '5~10년 미만' 은 18.9%, '10년 이상' 은 4.9%로 조사되었다.

게임PD는 '5~10년 미만' 이 34.6%로 가장 많았으며 '10년 이상' 이 20.5%, '3~5년 미만' 이 19.5%, '1~3년 미만' 이 19.0%, '1년 미만' 이 6.3%로 나타났다. 기획은 '1~3년 미만' 이 32.0%로 가장 많았고 '3~5년 미만' 은 26.0%, '1년 미만' 은 22.4%, '5~10년 미만' 은 16.5%, '10년 이상' 은 3.1%로 조사되었다. 그래픽디자이너는 '1~3년 미만' 이 32.5%로 가장 높았으며 '3~5년 미만' 은 26.1%, '1년 미만' 은 21.9%, '5~10년 미만' 은 16.2%, '10년 이상' 은 3.4%로 조사되었다.

표 4.4.20 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위: %)

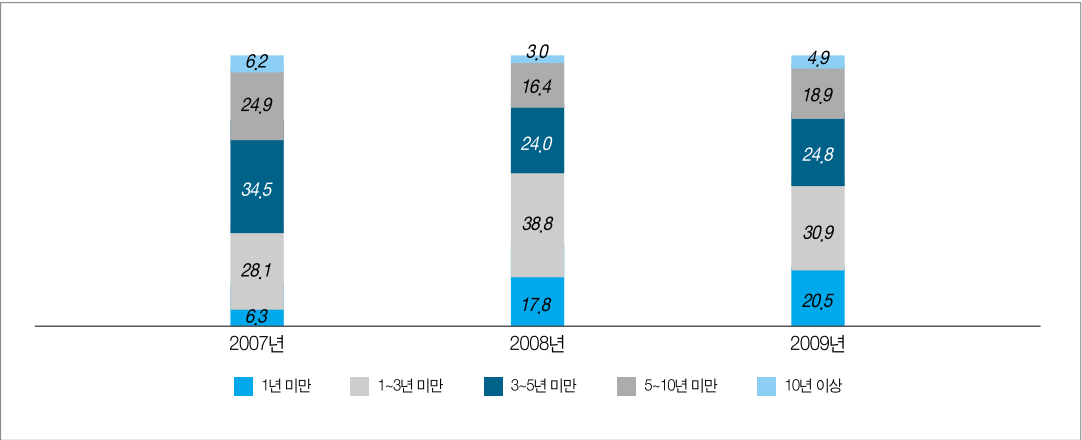
구분	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
전체	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
게임PD	6.3	19.0	19.5	34.7	20.5	100.0
기획	22.4	32.0	26.0	16.5	3.1	100.0
그래픽디자이너	21.9	32.5	26.1	16.2	3.3	100.0
컴퓨터프로그래머	19.7	29.3	25.7	20.2	5.1	100.0
시나리오작가	32.0	36.0	16.0	12.0	4.0	100.0
사운드크리에이터	22.5	40.0	20.0	15.0	2.5	100.0
H/W 개발	12.0	32.5	18.1	29.0	8.4	100.0
시스템엔지니어	14.0	27.7	24.3	27.6	6.4	100.0
게임운영자(GM)	33.0	31.9	24.7	10.4	-	100.0
홍보/마케팅	21.5	28.5	25.9	20.5	3.6	100.0
일반관리직	14.8	24.0	21.7	27.1	12.4	100.0
QA(품질관리)	17.9	41.3	27.0	13.4	0.4	100.0
CS(고객지원)	21.5	52.5	19.9	6.1	-	100.0

표 4.4.21 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위: %)

구분	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
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

그림 4.4.21 게임산업 종사자 경력별 분포 (단위: %)



IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

4.5 게임 업체 연도별 현황

2009년 '게임 업체'는 총 3만 535개로 나타나 전년대비 4.2% 증가하였다. '제작/배급'은 5,111개로 전체 업체 중 16.7%이며 '소비유통(컴퓨터 게임방 운영업, 전자 게임장 운영업)'은 2만 5,424개로 83.3%를 차지하였다. 더 자세히 살펴보면 '제작업체'는 3,666개였으며 '배급업체'는 1,445개, '컴퓨터 게임방 운영업'은 2만 1,547개, '전자 게임장 운영업'은 3,877개인 것으로 조사되었다.

한편 '제작/배급'은 2000년도 1,499개에서 2009년도 5,111개로 지속적으로 증가하였고 이는 연평균 14.6%가 증가한 수치이다. 반대로 '소비유통' 사업체수는 2000년도에 4만 6,875개에서 감소폭이 지속되어 2009년에 2만 5,424개로 나타나 연평균 6.6%의 감소율을 기록하였다. 소비유통 업체의 감소는 아케이드게임장의 감소가 주된 요인으로 보인다.

표 4.4.22 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999~2009년 (단위: 개소)

구분	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
제작업체수	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666
배급업체수	547	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256	1,445
소계(제작/배급)	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111
컴퓨터 게임방 운영업	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
전자 게임장 운영업	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877
소계(소비유통)	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424
총 업체수	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535

표 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: 개소, %)

구분	연도별 현황(누적)										비중	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
제작/배급	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111	16.7	11.8	14.6
소비유통	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424	83.3	2.8	▽6.6
총 업체수	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535	100.0	4.2	▽5.0

그림 4.4.22 게임업체 연도별 현황

(단위: 개소)

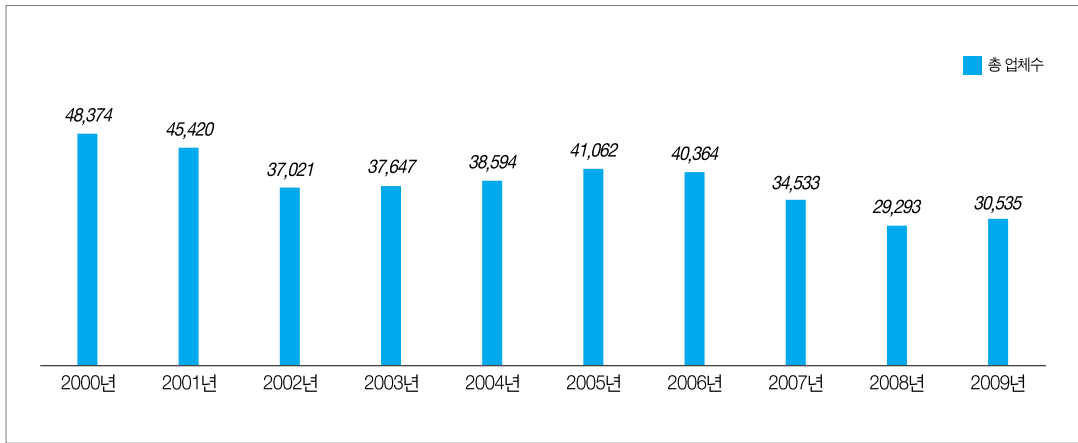
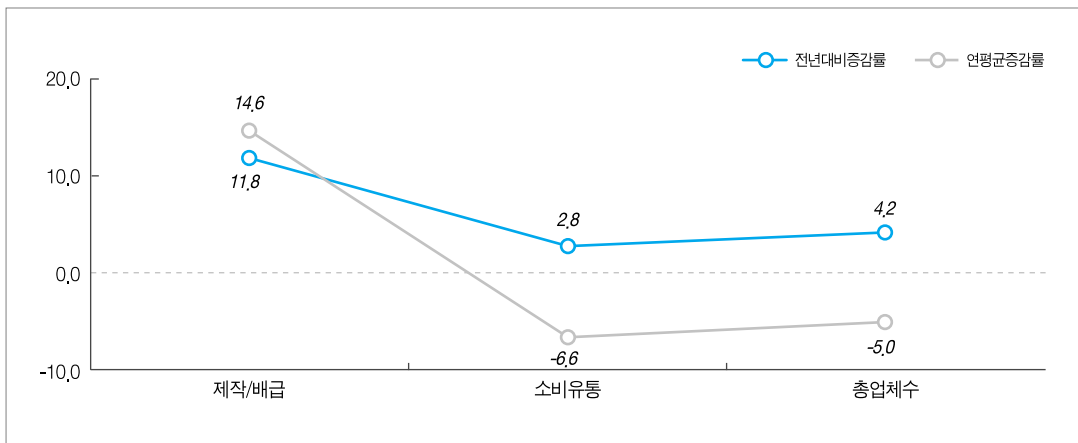


그림 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



4.6 비용 지출 현황

비용 지출 비중을 보면 제작이 54.8%로 가장 많았으며 R&D(기술 및 기획)는 16.8%로 조사되었다. 배급은 7.9%, 마케팅/홍보는 7.6%, 기타는 6.4%, 로열티는 4.6%, 교육훈련은 1.9% 순으로 나타났다.

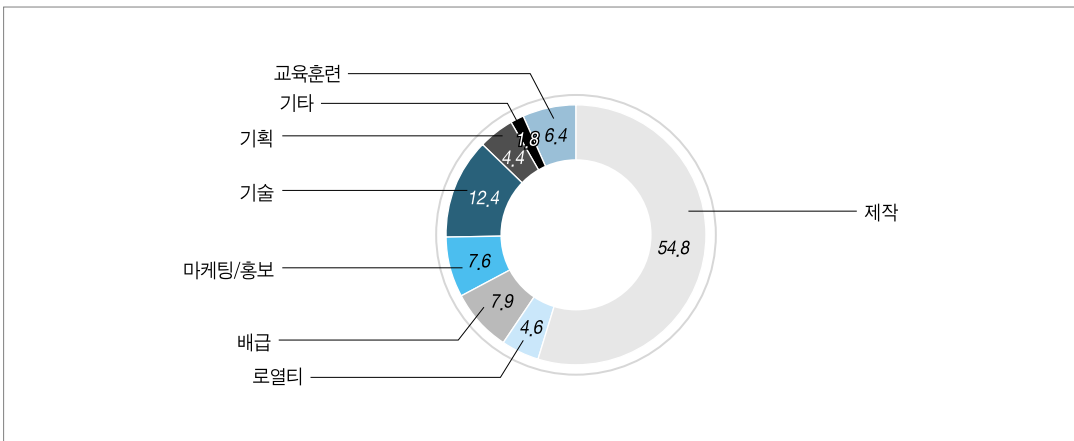
표 4.4.24 비용 지출 부문

(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

그림 4.4.24 비용 지출 부문

(단위: %)



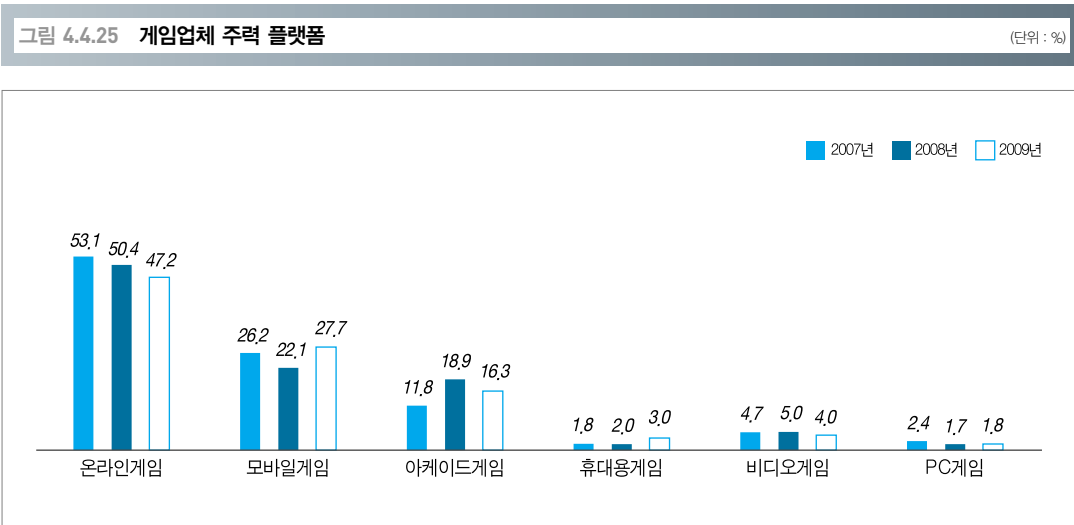
4.7 주력 플랫폼

게임업체 주력 플랫폼은 온라인 게임이 47.2%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일 게임이 27.7%로 조사되었다. 아케이드 게임이 16.3%였으며, 비디오 게임이 4.0%, 휴대용 게임이 3.0%, PC게임이 1.8%순으로 나타났다.

연도별로 보면 온라인 게임은 2007년에 53.1%, 2008년에 50.4%, 그리고 2009년에 47.2%로 그 비중이 점차 줄어들고 있다. 모바일 게임은 2007년에 26.2%였으며, 2008년에 22.1%로 감소 후, 2009년에 27.7%로 다시 증가하였다. 아케이드 게임은 2007년에 11.8%, 2008년에 18.9%, 그리고 2009년에 16.3%로 조사되었다. 휴대용 게임은 2007년에 1.8%에서 2008년에 2.0%로 증가하였고, 2009년에 3.0%로 나타났다. 비디오게임은 2007년에 4.7%, 2008년에 5.0%, 2009년에 4.0%로 조사되었고 PC게임은 2007년에 2.4%, 2008년에 1.7%, 2009년에 1.8%인 것으로 조사되었다.

표 4.4.25 게임업체 주력 플랫폼 (단위: %)

구분	온라인게임	모바일게임	아케이드게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임
2007년	53.1	26.2	11.8	1.8	4.7	2.4
2008년	50.4	22.1	18.9	2.0	5.0	1.7
2009년	47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8



4.8 주요 제작/배급 장르

게임 주요 제작/배급 장르를 보면 롤플레이가 19.1%로 가장 많았으며, 액션/대전/어드벤처는 17.6%로 조사되었다. 웹보드 게임은 12.1%였으며, 스포츠 게임이 8.9%, 슈팅 게임이 8.1%, 기타 시뮬레이션이 8.1%, 교육용 게임과 전략 시뮬레이션이 6.5%, 체감게임이 4.1%, 기타가 4.0%, 기능성 게임이 3.9%, 프라이즈게임이 1.2% 순으로 나타났다.

표 4.4.26 주요 제작/배급 장르 (단위: %)

구분	롤플레이	액션/대전/어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
전체	19.1	17.6	12.1	8.9	8.1	8.1	6.5	6.5	4.0	4.1	3.9	1.2
온라인게임	79.9	40.2	47.3	21.8	23.2	18	25.1	21.9	11.3	3.1	10.0	-
PC게임	7.1	7.1	14.3	7.1	-	14.3	7.1	7.1	-	14.3	7.1	-
아케이드 게임	1.6	1.6	8.8	15.2	14.4	2.4	4.0	4.0	6.4	18.4	7.2	7.2
비디오게임	16.3	16.3	2.3	9.3	9.3	7.0	4.7	9.3	2.3	2.3	-	-
모바일게임	15.6	15.6	16.3	6.2	5.1	15.2	8.0	6.2	3.6	1.4	2.2	0.4
휴대용게임	16.1	16.1	-	12.9	6.5	6.5	9.7	12.9	-	-	19.4	-

표 4.4.27 연도별 주요 제작/배급 장르

(단위: %)

구분	롤플레이	액션/대전/어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
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

4.9 게임 판매 방식

주된 게임 판매방식으로 유통사를 통한 방법이 38.9%로 가장 많았고, 자체 판매망을 통한 방법이 31.3%로 나타났다. 이동통신사를 통한 판매가 13.7%, 오픈마켓이 10.4%, 기타가 3.5%, 인터넷 쇼핑몰이 2.2% 순으로 나타났다.

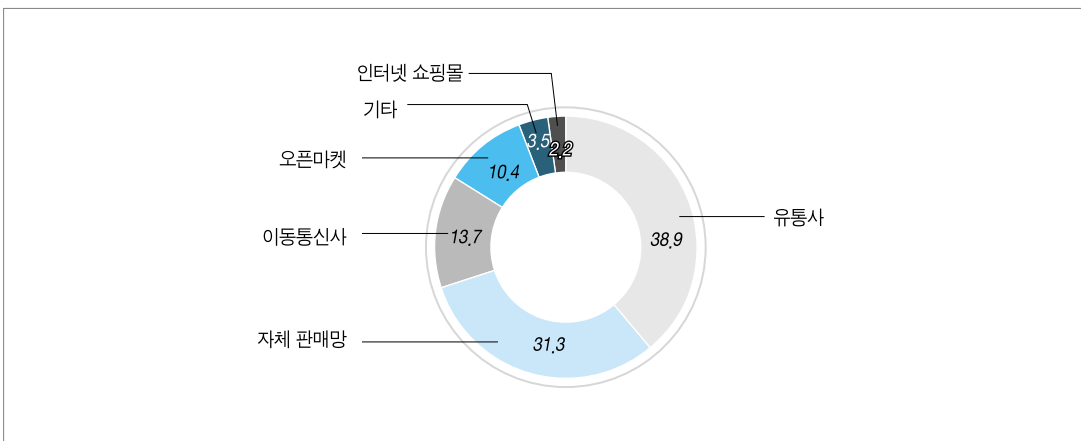
표 4.4.28 주된 게임 판매 방식

(단위: %)

구분	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	이동 통신사를 통한 판매	오픈마켓	기타	인터넷 쇼핑몰
전체	38.9	31.3	13.7	10.4	3.5	2.2
온라인게임	145.9	129.8	8.9	8.0	10.0	2.0
PC게임	10.0	40.0	20.0	20.0	-	10.0
아케이드게임	30.6	44.7	-	9.4	11.8	3.5
비디오게임	55.6	22.2	-	5.6	5.6	11.1
모바일게임	28.4	10.3	38.7	21.9	0.6	-
휴대용게임	27.8	16.7	16.7	22.2	-	16.7

그림 4.4.26 주된 게임 판매 방식

(단위: %)



05

영화산업

표 4.5.1 영화산업 분류 (단위: %)

중분류	소분류	분류체계 정의
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
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 이용한 비디오물 감상실 운영하는 사업체
	온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체

5.1 영화산업 전체요약

2009년 영화산업의 업체수는 4,109개이며 종사자는 2만 8,041명으로 조사되었다. 매출액은 3조 3,628억 원으로 나타났으며, 부가가치 1조 1,063억 원, 부가가치율은 32.9%로 조사되었다. 수출액은 1,412만 달러로 조사되었으며, 수입액은 7,364만 달러인 것으로 조사되었다.

영화산업의 사업체수는 2005년(1만 868개)부터 2009년(4,109개)까지 지속적인 감소가 이루어지고 있다. 증감률을 보면 전년대비 16.0% 감소한 것으로 나타났으며, 연평균은 21.6% 감소하였다. 영화산업이 불황에 들어선 이후로 업체 수는 큰 폭의 감소율을 보이고 있으며, 이러한 수치는 영화산업의 사업체가 유지될 수 없을 정도의 매우 열악한 상황임을 미뤄 짐작할 수 있다. 영화 수출액 또한 감소가 지속되고 있다. 2005년 수출액은 7,599.5만 달러였으나 감소의 감소를 거듭하여 2009년에는 1,412.2만 달러로 조사되었다. 이는 전년대비 32.9%, 연평균 34.3% 감소한 수치이다. 한편 종사자는 2005년부터 2008년까지는 감소세가 이어졌으나 2009년에 2만 8,041명으로 전년대비 40.9% 증가한 것으로 나타났다. 매출액의 경우 전년대비 13.8%, 연평균 0.5% 증가한 것으로 나타났으며, 부가가치는 전년대비 무려 209.2% 증가하였지만 연평균증감률은 7.0% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.5.2 영화산업 총괄

(단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	▽16.0	40.9	13.8	209.2	171.7	▽32.9	▽6.5
연평균증감률(%)	▽21.6	▽0.9	0.5	7.0	6.4	▽34.3	12.0

표 4.5.3 영화산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위: 개, 백만원, 명)

소분류 구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액	
1차 시장	투자 조합	21	17,974	126	855.9	142.7
	제작	418	463,840	2,221	1,109.7	208.8
	수입	58	366,179	696	6,313.4	526.1
	제작 지원	95	152,979	1,717	1,610.3	89.1
	배급	57	382,122	1,310	6,703.9	291.7
	극장 상영	461	1,588,637	15,128	3,446.1	105.0
	홍보 및 마케팅	33	145,683	817	4,414.6	178.3
	소계	1,413	3,117,414	22,015	2,727.4	141.6
2차 시장	DVD/VHS 제작	5	41,379	53	8,275.8	780.7
	DVD/VHS 도매	9	50,391	132	5,599.0	381.8
	DVD/VHS 소매	342	34,912	600	102.1	58.2
	DVD/VHS 대여	2,089	28,743	2,796	13.8	10.3
	DVD/VHS 상영	485	67,652	1,985	139.5	34.1
	온라인 상영	36	22,324	460	620.1	48.5
	소계	2,966	245,401	6,026	82.7	40.7
전체평균	4,109	3,362,815	28,041	818.4	119.9	

영화산업은 1인당 평균 매출액이 1억 1,900만원이며, 사업체당 평균 매출액은 8억 1,800만원으로 나타났다. 1차시장의 1인 평균 매출액은 1억 4,100만원으로 나타나 2차시장의 1인 평균 매출액인 4천만원 보다 높은 수치를 보이면서 2차시장과 1차시장의 1인 평균 매출액 차이가 매우 큰 것으로 조사되었다. 사업체당 평균 매출액을 보면 1차시장은 27억 2,700만원이며, 2차시장은 8,200만원으로 1인 평균 매출액과 마찬가지로 1차시장과 2차시장간의 매출 차이가 큰 것으로 나타났다. 한편, 소분류중 가장 큰 1인 평균 매출액을 보이는 시장은 DVD/VHS 제작으로 그 매출액은 7억 8,000만원으로 나타났고, 수입은 5억 2,600만원으로 DVD/VHS 제작 다음으로 많은 1인 평균 매출액을 발생시키고 있다. 사업체 평균 매출액 역시 DVD/VHS 제작이 82억 7,500만원으로 가장 많은 매출 규모를 가지고 있으며, 그 다음은 배급으로 67억 300만원 가량의 매출규모를 가지고 있다. 반대로 가장 작은 매출 규모를 가지고 있는 소분류는 DVD/VHS 대여로 사업체당 평균 매출액은 1,300만원이며, 1인당 평균 매출액은 1,000만원으로 나타났다.

5.2 영화산업 매출액

2009년 영화산업 전체 매출액은 3조 3,628억 원으로 전년대비 13.8% 증가하였으며, 연평균 2.4% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 3조 2,045억 원에서 2008년에 2조 9,546억 원, 2009년에 3조 3,628억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

1차 시장 매출액은 3조 1,174억 원(92.7%)이며 이는 전년대비 17.8%, 연평균 5.5% 증가한 수치이다. 2차 시장 매출액은 2,454억 원(7.3%)으로 전년대비 20.5%, 연평균 22.2% 감소한 것으로 조사되었다.

분류별로 매출액을 보면 극장상영이 1조 5,886억 원(47.2%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 제작은 4,638억 원(13.8%)으로 극장상영 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 배급은 3,821억 원(11.4%)이며 수입은 3,661억 원(10.9%)으로 조사되었다. 제작지원은 1,529억 원(4.6%)이며 홍보 및 마케팅은 1,456억 원(4.3%)이며 DVD/VHS 상영은 676억 원(2.0%)으로 나타났다. DVD/VHS 도매는 503억 원(1.5%), DVD/VHS 제작은 413억 원(1.2%), DVD/VHS 대여는 287억 원(0.9%), 온라인상영은 223억 원(0.7%), 투자조합은 179억 원(0.5%)으로 조사되었다.

한편 극장상영은 영화산업 내 가장 큰 매출액을 차지하며 그 규모는 1조 5,886억 원으로 조사되었다. 조사결과에서도 보여주듯 국내 영화산업 매출액의 대부분이 1차 시장, 특히 극장 상영에서 발생하고 있으며 2차 시장의 매출규모는 매우 미미한 수준이다. 이러한 매출 불균형의 요인들 중 하나는 불법유통의 심화를 꼽을 수 있다. 국내 문화 콘텐츠의 불법 유통, 특히 영화의 불법 유통이 성행할수록, 부가시장의 축소는 더욱 심화되고 있는 실정이다. 이로 인하여 영화산업의 수익체계 불균형이 이루어졌고, 투자자들이 투자자본 회수가 어려워지자 투자를 기피하는 현상으로 이어졌다. 이러한 악순환의 지속과 영화산업의 환경적, 구조적 문제들로 인하여 영화산업의 침체는 여러 해 지속되고 있는 실정이다. 이러한 문제점들을 해결하기 위하여 불법시장을 합법화된 시장으로 전환시켜야 하며 사용자들의 인식 변화와 자발적인 참여가 요구된다. 또한 디지털 기기들과 새로운 매체의 등장으로 인한 부가시장의 형태도 기존과 다른 형태를 보이고 있는데, 이를 2차시장의 수익모

델 다변화를 피할 수 있는 기회요인으로 삼아야 할 것이다.

2009년 제작과 제작지원 매출은 2007년에서 2008년에 감소하였으나 2009년에 다시 증가하였다. 이러한 매출의 변화 원인을 살펴보면 2007년에서 2008년에 영화 제작편수가 줄었으나 2009년에 다시 제작편수가 증가하여 2007년의 제작편수를 회복하였기 때문으로 추정된다. (2007년 제작편수 : 124편, 2008년 제작편수 : 113편, 2009년 제작편수 : 138편) 국내외적인 불황에도 한국영화의 제작편수 증가는 주로 독립영화, 저예산영화, 예술영화 등의 비주류 영화의 제작이 활발하였기 때문으로 생각된다. 주류 상업영화 제작이 큰 비중을 차지하였던 과거에 비하여 2009년에는 상대적으로 다양한 장르의 독립영화, 저예산영화, 예술영화들의 제작과 개봉이 이루어져 한국영화의 다양성 측면에서 볼 때 긍정적인 평가를 내릴 수 있는 한 해였다.

표 4.5.4 영화산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	17,237	17,974	0.5	4.3	-
	제작	650,453	419,408	463,840	13.8	10.6	▽15.6
	수입	323,118	299,233	366,179	10.9	22.4	6.5
	제작 지원	188,139	103,342	152,979	4.6	48.0	▽9.8
	배급	419,208	331,499	382,122	11.4	15.3	▽4.5
	극장 상영	1,117,233	1,329,056	1,588,637	47.2	19.5	19.2
	홍보 및 마케팅	100,991	145,977	145,683	4.3	▽0.2	20.1
소계		2,799,142	2,645,752	3,117,414	92.7	17.8	5.5
2차 시장	DVD/VHS 제작	107,755	65,486	41,379	1.2	▽36.8	▽38.0
	DVD/VHS 도매	124,879	80,062	50,391	1.5	▽37.1	▽36.5
	DVD/VHS 소매	32,047	48,612	34,912	1.0	▽28.2	4.4
	DVD/VHS 대여	55,206	26,599	28,743	0.9	8.1	▽27.8
	DVD/VHS 상영	47,316	69,553	67,652	2.0	▽2.7	19.6
	온라인 상영	38,225	18,560	22,324	0.7	20.3	▽23.6
소계		405,428	308,872	245,401	7.3	▽20.5	▽22.2
합계		3,204,570	2,954,624	3,362,815	100.0	13.8	2.4

그림 4.5.1 영화산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)

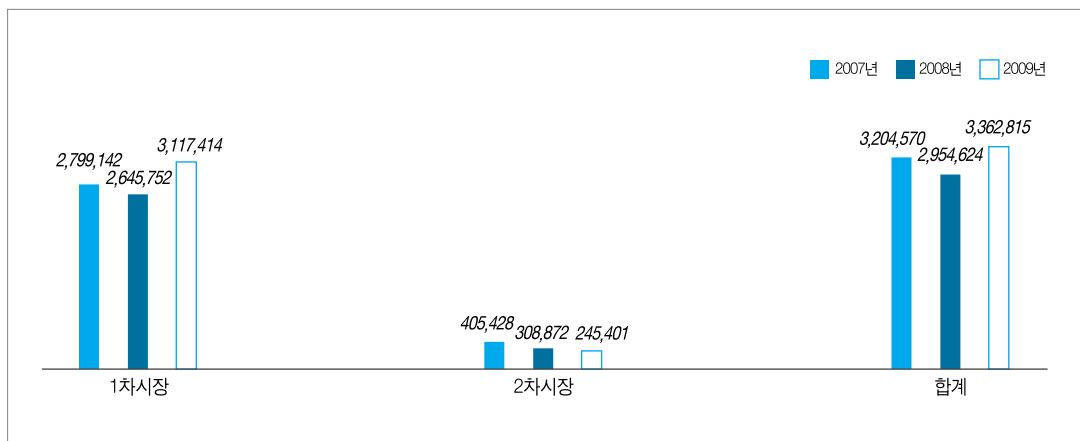
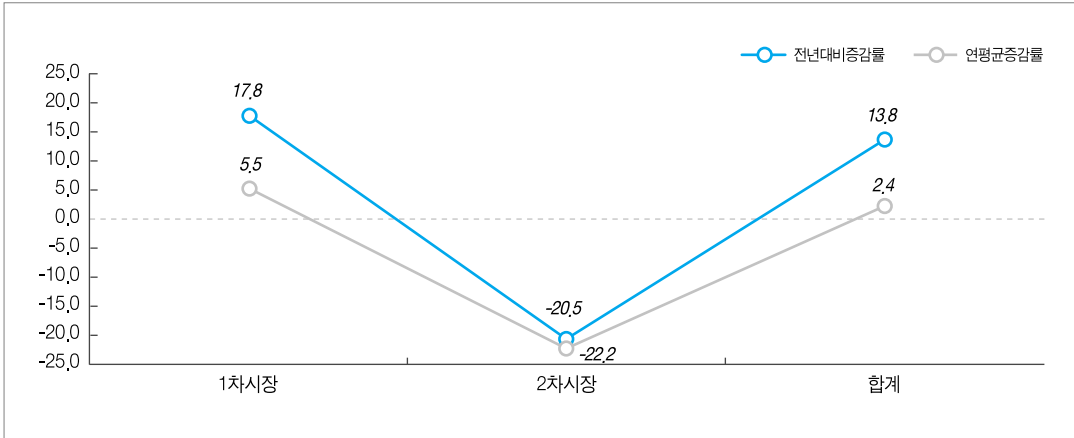


그림 4.5.2 영화산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

5.2.1. 영화산업 1차 시장 매출 현황

영화산업 1차 시장 매출액은 3조 1,174억 원으로 전년대비 17.8%, 연평균 5.5% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 2조 7,991억 원에서 2008년에 2조 6,457억 원으로 소폭 감소하였으나 2009년에 3조 1,174억 원으로 다시 증가하였다.

소분류별로 보면 ‘극장 상영’ 이 1조 5,886억 원(51.0%)으로 가장 많았으며, ‘제작’ 은 4,638억 원(14.9%)으로 조사되어 극장 상영 다음으로 많은 매출액을 차지하고 있다. 이어서 ‘배급’ 은 3,821억 원(12.2%), ‘수입’ 은 3,661억 원(11.7%), ‘제작지원’ 은 1,529억 원(4.9%), ‘홍보 및 마케팅’ 은 1,456억 원(4.7%), ‘투자 조합’ 은 179억 원(0.6%)의 순으로 나타났다.

한편 증감률을 보면 ‘극장 상영’ 이 전년대비 19.5%, 연평균 19.2% 증가하여 2007년부터 꾸준한 증가율을 보이고 있다. ‘수입’ 또한 전년대비 22.4%, 연평균 6.5%의 증가율을 보이고 있다. 이와 같이 ‘극장 상영’ 매출액은 해마다 증가하고 있는 추세이며, 이러한 현상은 한동안 지속될 것으로 예측된다. 특히 2009년에 극장 관람료 인상과 3D 영화 보급이 극장 상영 매출액 증가에 기여한 것으로 예측된다.

표 4.5.5 영화산업 1차 시장 매출액

(단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
투자 조합	-	17,237	17,974	0.6	4.3	-
제작	650,453	419,408	463,840	14.9	10.6	▽15.6
수입	323,118	299,233	366,179	11.7	22.4	6.5
제작 지원	188,139	103,342	152,979	4.9	48.0	▽9.8
배급	419,208	331,499	382,122	12.2	15.3	▽4.5
극장 상영	1,117,233	1,329,056	1,588,637	51.0	19.5	19.2
홍보 및 마케팅	100,991	145,977	145,683	4.7	▽0.2	20.1
소계	2,799,142	2,645,752	3,117,414	100.0	17.8	5.5

그림 4.5.3 영화산업 1차시장 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

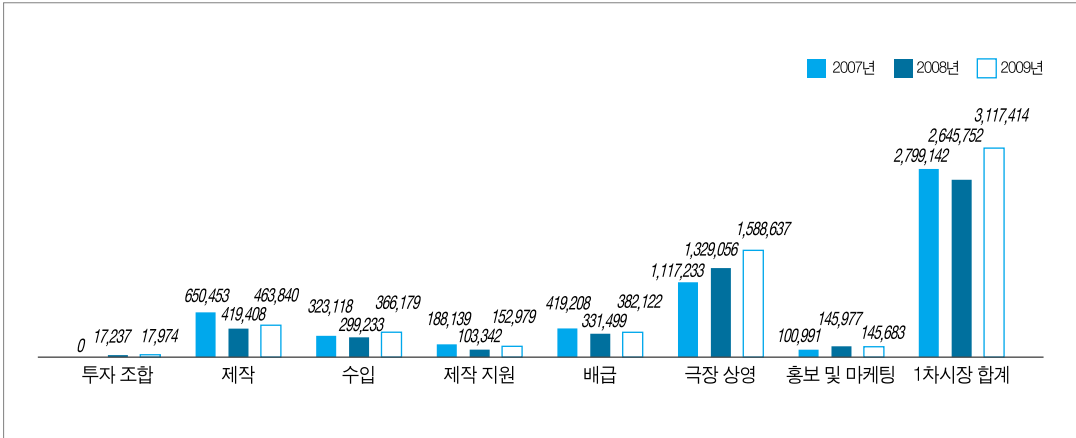
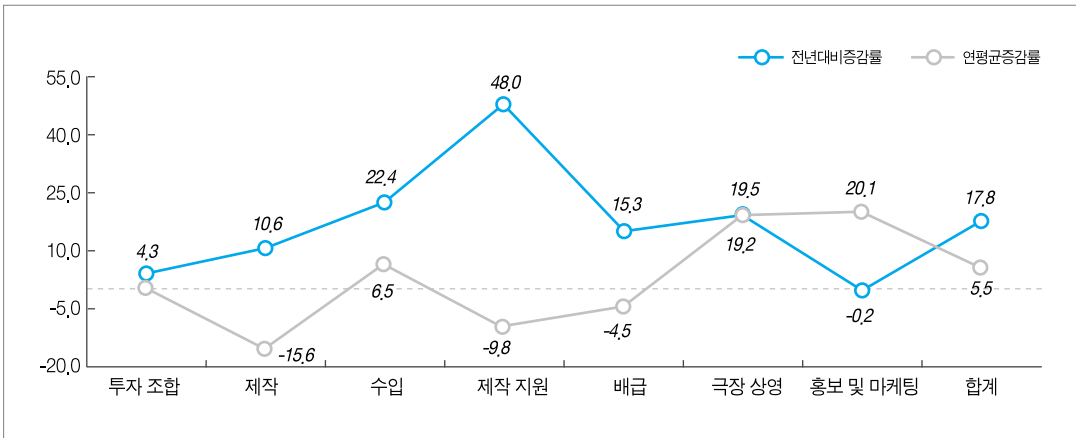


그림 4.5.4 영화산업 1차시장 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.2.2. 영화산업 2차시장 매출 현황

영화산업 2차 시장 매출액은 2,454억 원으로 전년대비 20.5%, 연평균 22.2% 감소한 것으로 나타났다. 연도별로 2차 시장 매출액을 보면 2007년에 4,054억 원에서 2008년에 3,088억 원으로 감소하였고 2009년 2,454억 원으로 나타나 매출액 규모가 지속적으로 감소하고 있는 것으로 조사되었다.

2차 시장 매출액을 소분류별로 살펴보면 'DVD/VHS 상영'은 676억 원(27.6%)으로 가장 많았으며, 'DVD/VHS 도매'는 503억 원(20.5%)으로 나타났다. 'DVD/VHS 제작'은 413억 원(16.9%), 'DVD/VHS 소매'는 349억 원(14.2%), 'DVD/VHS 대여'는 287억 원(11.7%), '온라인 상영'은 223억 원(9.1%) 순으로 나타났다.

증감률을 보면 'DVD/VHS 제작'이 전년대비 36.8% 감소하였고, 연평균은 28.0% 감소하여 비교적 큰 감소폭을 보였다. 'DVD/VHS 도매' 또한 전년대비 37.1%, 연평균 36.5% 감소하여 매년 큰 폭의 감소가 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 'DVD/VHS 상영'의 경우 전년대비 2.7% 감소하였으나 연평균은 19.6% 증가하였으며, '온라인 상영'은 전년대비 20.3% 증가하였으나 연평균은 23.6% 감소한 것으로 나타났다.

2차 시장은 불법유통으로 인한 피해가 가장 큰 영역으로 불법시장의 합법화를 지속적으로 진행해야 할 것으로 생각된다. 한편, <표 4.5.6>에서도 볼 수 있듯이 VHS/DVD 시장의 축소는 몇 년간 지속적으로 이어져왔다. 이러한 축소는 2차시장의 경쟁력 약화를 수반하였으나, 새로운 매체와 기기, 플랫폼의 등장에 기인하여 2차시장의 매출 구조에도 변화가 나타날 것으로 예상된다. 또한 이러한 환경적 변화를 이용하여 새로운 형태의 수익모델로써 성장 가능성을 모색해야 할 것이다.

표 4.5.6 영화산업 2차시장 매출액 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
DVD/VHS 제작	107,755	65,486	41,379	16.9	▽36.8	▽38.0
DVD/VHS 도매	124,879	80,062	50,391	20.5	▽37.1	▽36.5
DVD/VHS 소매	32,047	48,612	34,912	14.2	▽28.2	4.4
DVD/VHS 대여	55,206	26,599	28,743	11.7	8.1	▽27.8
DVD/VHS 상영	47,316	69,553	67,652	27.6	▽2.7	19.6
온라인 상영	38,225	18,560	22,324	9.1	20.3	▽23.6
소계	405,428	308,872	245,401	100.0	▽20.5	▽22.2

그림 4.5.5 영화산업 2차시장 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

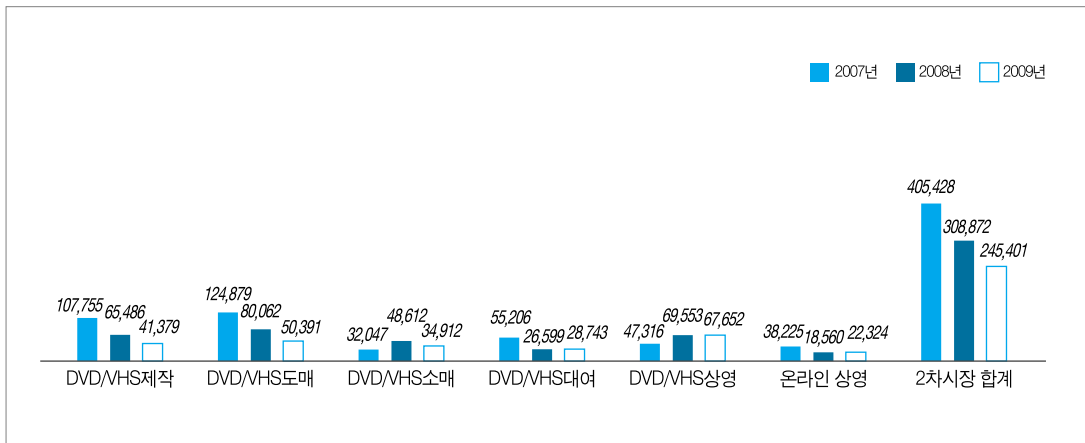
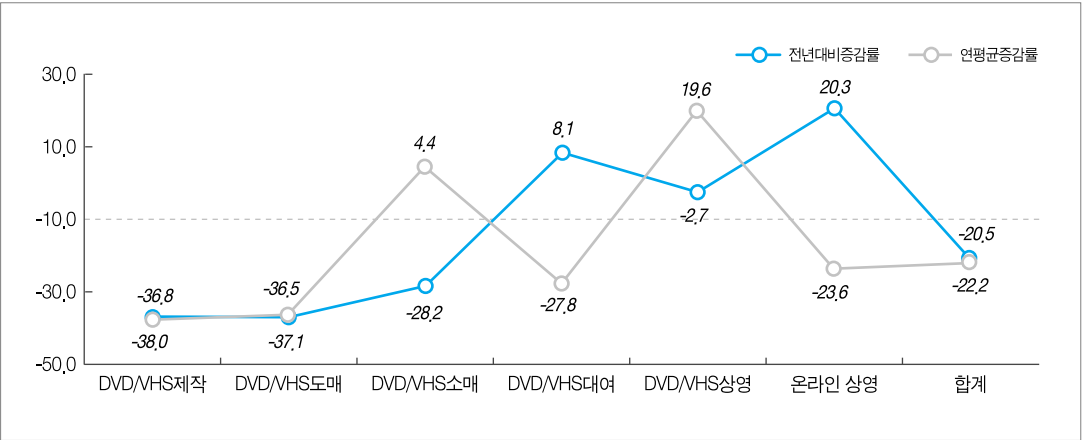


그림 4.5.6 영화산업 2차시장 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



5.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황

영화산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, '100억 원 이상' 사업체 매출액은 1조 6,039억 원으로 전체 매출액의 47.7%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. '10~100억 원 미만' 사업체 매출액이 1조 5,007억 원으로 전체 매출액의 44.6%를 차지하면서 '100억 원 이상' 다음으로 높은 비중을 보였다. '1~10억 원 미만' 사업체 매출액은 1,837억 원으로 전체 매출액 내 비중은 5.5% 였으며, '1억 원 미만' 사업체 매출액은 723억 원으로 2.2%의 비중을 차지하여 가장 낮은 매출액을 기록하였다.

한편, '100억 원 이상' 업체들의 감소를 전년과 비교하여 보면 '100억 원 이상'의 '극장상영'이 2008년에 9,149억 원에서 2009년에 7,231억 원으로 무려 1,917억 원 감소하였다. 이는 'DVD/VHS 제작', '도매·소매' 등 DVD/VHS 시장 매출액 감소에서 비롯된 것으로 보인다. 또한 '10~100억 원 미만' 사업체 매출액의 증가는 주로 극장 상영 매출액 증가에 의한 것으로 보인다. '10~100억 원 미만' 사업체의 2008년 극장 상영 매출액은 3,874억 원이었으며, 2009년은 8,254억 원으로 4,379억 원 증가하여 '100억 원 이상'의 극장 상영 매출액이 전년대비 감소한 것과 대비를 이루고 있다.

표 4.5.7 매출액 규모별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

소분류 구분		1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
1차 시장	투자 조합	-	2,670	15,304	-	17,974
	제작	3,983	30,339	243,625	185,893	463,840
	수입	856	1,581	224,984	138,758	366,179
	제작 지원	232	17,125	115,485	20,137	152,979
	배급	536	9,028	33,096	339,462	382,122
	극장 상영	2,232	37,793	825,417	723,195	1588,637
	홍보 및 마케팅	54	16,235	9,270	120,124	145,683

소분류 구분		1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	850	2,050	38,479	41,379
	DVD/VHS 도매	23	-	31,499	18,869	50,391
	DVD/VHS 소매	4,618	30,294	-	-	34,912
	DVD/VHS 대여	26,986	1,757	-	-	28,743
	DVD/VHS 상영	33,852	33,800	-	-	67,652
	온라인 상영	1,023	2,301	-	19,000	22,324
합계		74,395	183,773	1,500,730	1,603,917	3,362,815
구성비(%)		2.2	5.5	44.6	47.7	100.0

규모별 매출액 현황을 연도별로 살펴보면 '100억 원 이상' 규모 사업체들의 매출액이 2007년부터 감소세를 보이는 것으로 나타났다. '100억 원 이상' 규모의 사업체는 2007년 2조 166억 원 → 2008년 1조 6,593억 원 → 2009년 1조 6,039억 원으로 조사되어 전년대비 3.3%, 연평균 10.8% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 '10~100억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년 1조 85억 원 → 2008년에 1조 524억 원 → 2009년 1조 5,007억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있으며, 이는 전년대비 42.6%, 연평균 22.0% 증가한 수치이다. '1억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년에 803억 원 → 2008년 819억 원 → 2009년 743억 원으로 나타나 전년대비 9.3%, 연평균 3.8% 감소하였다. 한편 '1~10억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년 989억 원 → 2008년 1,608억 원 → 2009년 1,837억 원으로 증가하여 전년대비 14.2%, 연평균 36.3% 증가하였다.

표 4.5.8 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽9.3	14.2	42.6	▽3.3	13.8
연평균증감률(%)	▽3.8	36.3	22.0	▽10.8	2.4

그림 4.5.7 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원)

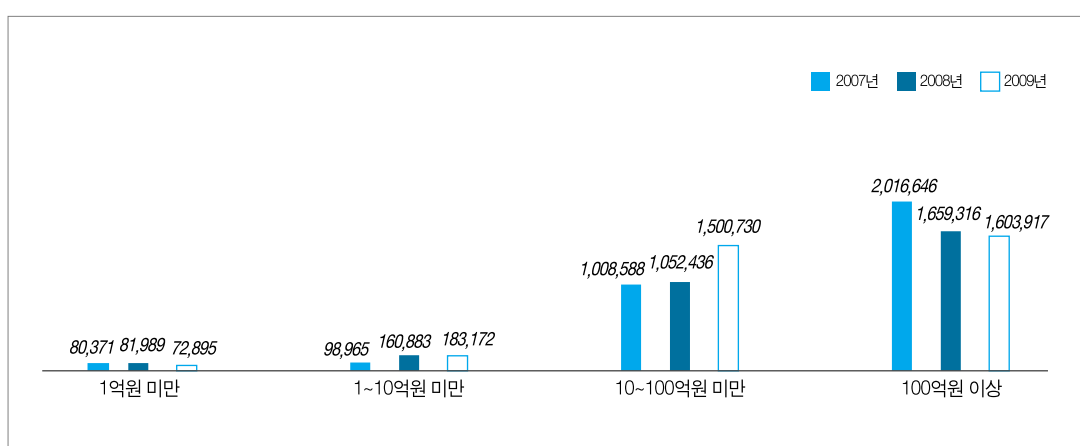
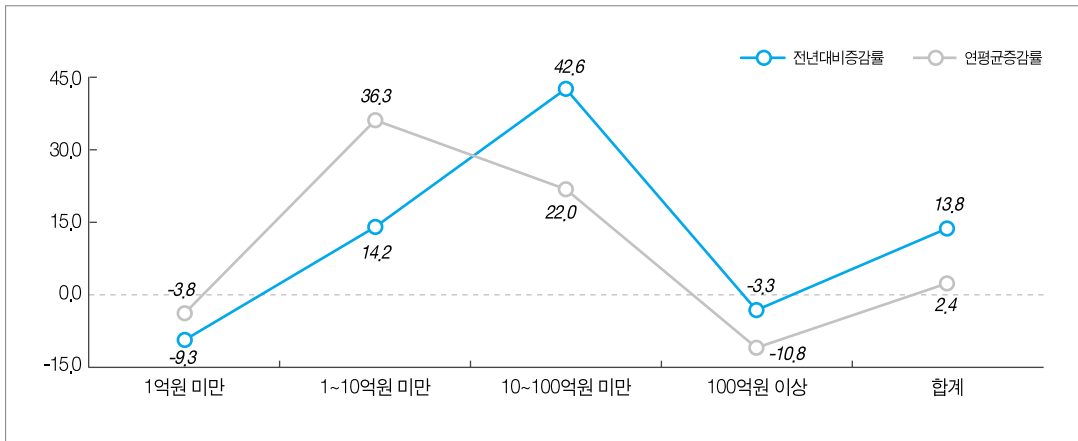


그림 4.5.8 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



5.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황

2009년 영화산업 종사자 규모별 매출액을 보면 '10~49인' 규모 매출액이 1조 5,201억 원으로 전체 매출액의 45.2%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 다음으로 '100인 이상' 규모 매출액이 7,088억 원(21.1%), '5~9인'은 5,455억 원(16.2%), '50~99인'은 3,601억 원(10.7%), '1~4인'은 2,280억 원(6.8%)의 순으로 조사되었다.

표 4.5.9 종사자규모별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
1차 시장	투자 조합	7,678	10,296	-	-	-	17,974
	제작	47,382	104,186	312,272	-	-	463,840
	수입	36,925	218,715	65,612	44,927	-	366,179
	제작 지원	2,648	7,629	122,565	5,587	14,550	152,979
	배급	30,463	6,841	240,983	99,616	4,219	382,122
	극장 상영	5,523	78,440	647,858	170,944	685,872	1,588,637
	홍보 및 마케팅	1,892	116,098	20,681	2,793	4,219	145,683
2차 시장	DVD/VHS 제작	249	600	34,943	5,587	-	41,379
	DVD/VHS 도매	23	-	38,636	11,732	-	50,391
	DVD/VHS 소매	34,670	242	-	-	-	34,912
	DVD/VHS 대여	26,735	1,871	137	-	-	28,743
	DVD/VHS 상영	33,189	663	33,800	-	-	67,652
	온라인 상영	623	-	2,700	19,001	-	22,324
합계		228,000	545,581	1,520,187	360,187	708,860	3,362,815
구성비(%)		6.8	16.2	45.2	10.7	21.1	100.0

증감률을 살펴보면 '5~9인' 규모 매출액이 전년대비 무려 102.0% 증가하였으며, 연평균 또한 42.5% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 기록하였다. '10~49인'의 경우도 전년대비 60.9% 증가하였으며, 연평균 5.8% 증가하였다. 반면 '100인 이상'의 사업체의 경우 전년대비 32.6%, 연평균 9.3% 감소한 것으로 나타났으며, '50~99인'은 전년대비 12.1%, 연평균 14.7% 감소한 것으로 조사되었다.

표 4.5.10 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽18.0	102.0	60.9	▽12.1	▽32.6	13.8
연평균증감률(%)	1.5	42.5	5.8	▽14.7	▽9.3	2.4

그림 4.5.9 종사자 규모별 매출 현황 (단위: 백만원)

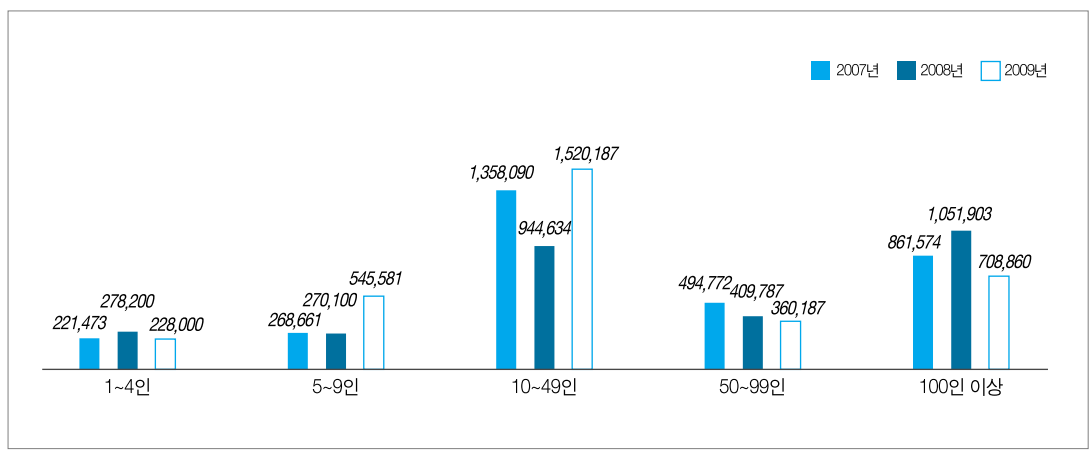
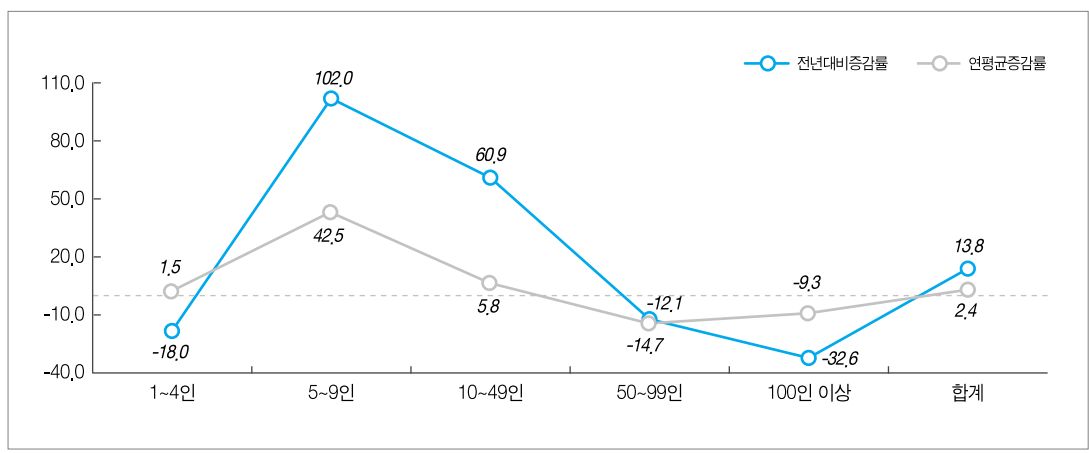


그림 4.5.10 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



5.2.5. 지역별 매출액 현황

2009년 영화산업은 매출액의 73.2%인 2조 4,611억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 3,198억 원(9.5%), 경상남도가 844억 원(2.5%), 충청북도가 788억 원(2.3%), 대구 724억 원(2.2%)으로 조사되었다. 나머지 기타 지역은 영화산업 매출액 규모비중이 2%를 넘지 못하는 것으로 나타나 지역편차가 매우 큼을 알 수 있다.

표 4.5.11 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1차 시장								2차 시장					합계	비중
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영	온라인 상영		
서울	17,118	449,261	328,250	124,585	349,791	906,870	139,809	17,529	50,391	27,460	9,559	22,498	17,984	2,461,105	73.2
부산	856	118	43	3,221	3,524	46,625	-	-	-	659	1,805	4,248	620	61,719	1.8
대구	-	1,304	-	-	3,473	60,616	-	-	-	1,735	1,404	3,304	620	72,456	2.2
인천	-	1,110	-	3,221	-	10,944	1,285	-	-	337	1,471	3,461	-	21,829	0.6
광주	-	-	-	-	-	50,705	-	-	-	161	1,136	2,675	620	55,297	1.6
대전	-	587	-	-	120	14,701	174	-	-	208	869	2,045	-	18,704	0.6
울산	-	-	-	-	-	1,000	-	-	-	129	468	1,101	-	2,698	0.1
경기도	-	1,991	37,881	21,952	23,851	187,129	-	23,850	-	1,382	5,949	14,002	1,860	319,847	9.5
강원도	-	1,110	-	-	-	24,021	-	-	-	161	936	2,203	-	28,431	0.8
충북	-	2,219	-	-	-	74,484	-	-	-	337	535	1,259	-	78,834	2.3
충남	-	2,219	-	-	-	586	4,415	-	-	16	602	1,416	-	9,254	0.3
전북	-	54	5	-	1,363	45,181	-	-	-	104	1,069	2,517	620	50,913	1.5
전남	-	538	-	-	-	26,325	-	-	-	98	534	1,259	-	28,754	0.9
경북	-	1,110	-	-	-	50,260	-	-	-	1,531	869	2,045	-	55,815	1.7
경남	-	-	-	-	-	79,590	-	-	-	562	1,270	2,990	-	84,412	2.5
제주도	-	2,219	-	-	-	9,600	-	-	-	32	267	629	-	12,747	0.4
계	17,974	463,840	366,179	152,979	382,122	1,588,637	145,683	41,379	50,391	34,912	28,743	67,652	22,324	3,362,815	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 2조 2,885억 원에서 2008년에 2조 428억 원으로 감소하였으나 2009년에 2조 4,611억 원으로 소폭 증가한 것으로 나타나 전년대비 20.5%, 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다. 경기도는 2007년 3,065억 원에서 2008년에 3,514억 원으로 소폭 증가하였으나 2009년에 3,198억 원으로 감소하면서 전년대비 9.0% 감소, 연평균 2.1% 증가하였다.

표 4.5.12 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	2,288,567	2,042,833	2,461,105	20.5	3.7
부산	112,940	113,649	61,719	▽45.7	▽26.1
대구	60,901	40,847	72,456	77.4	9.1
인천	47,358	48,512	21,829	▽55.0	▽32.1

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
광주	65,470	61,437	55,297	▽10.0	▽8.1
대전	45,472	45,565	18,704	▽59.0	▽35.9
울산	32,235	29,532	2,698	▽90.9	▽71.7
경기도	306,563	351,492	319,847	▽9.0	2.1
강원도	10,204	5,312	28,431	435.2	66.9
충청북도	26,538	18,774	78,834	319.9	72.4
충청남도	40,207	18,341	9,254	▽49.5	▽52.0
전라북도	51,985	34,260	50,913	48.6	▽1.0
전라남도	24,517	19,908	28,754	44.4	8.3
경상북도	25,087	44,315	55,815	26.0	49.2
경상남도	60,419	69,675	84,412	21.2	18.2
제주도	6,107	10,172	12,747	25.3	44.5
합계	3,204,570	2,954,624	3,362,815	13.8	2.4

그림 4.5.11 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

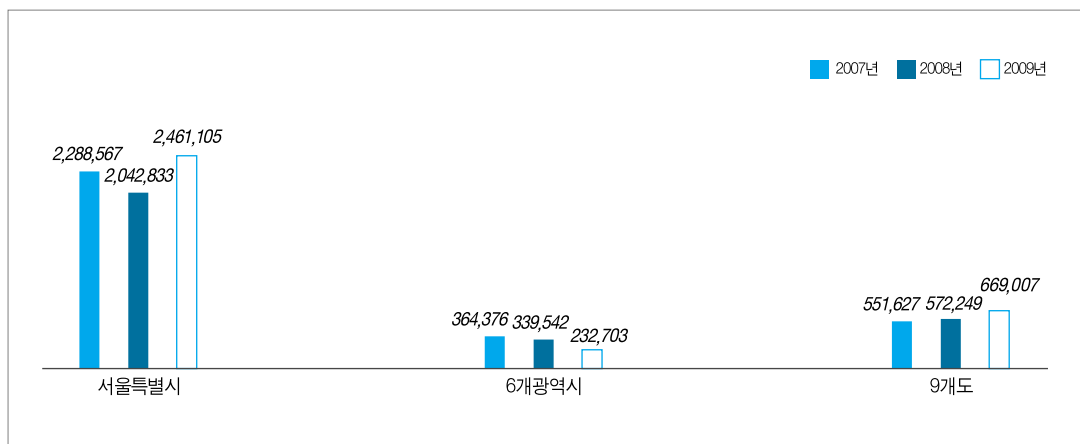
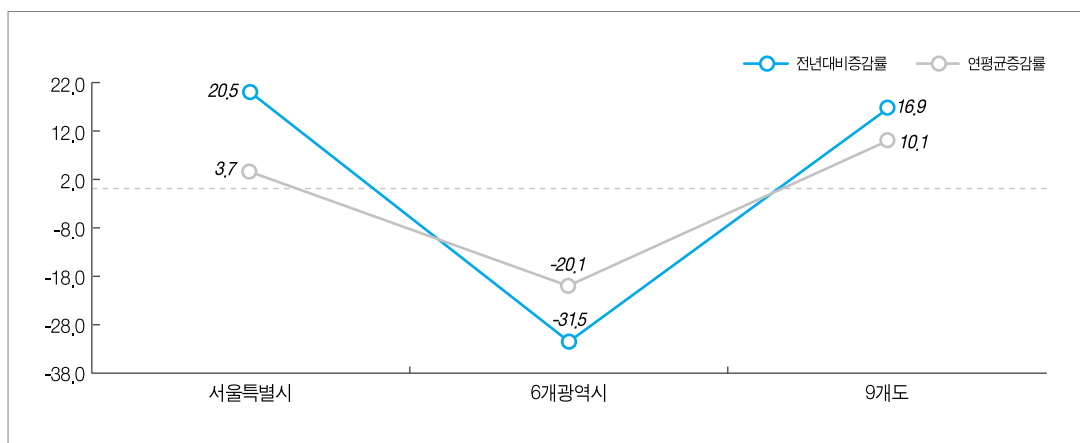


그림 4.5.12 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.3 영화산업 수출입액¹⁷⁾

2009년 영화산업의 수출액은 1,412.2만 달러로 전년대비 32.9%, 연평균 23.9% 감소하였다. 수입액은 7,364.6만 달러이며 전년대비 6.5% 감소하였고, 연평균은 4.4% 증가하였다. 연도별로 살펴보면 수출액은 2007년에 2,439.6만 달러에서 2008년에 2,103.7만 달러로 증가한 후 2009년에는 1,412.2만 달러로 나타나 감소한 것으로 조사되었다. 수입액의 경우 2007년에 6,752.7만 달러에서 2008년에 7,877.5로 증가하였으나 2009년에 7,364.6만 달러로 감소하여 수출액과 유사한 증감 추이를 보이는 것으로 나타났다.

영화산업이 호황을 누렸던 2005년까지 수출액은 최고점을 기록한 후에 2006년부터 지속적인 감소세가 이어지고 있다. 이러한 감소 요인으로 초기 수출이 많이 이루어졌던 시기의 한국영화가 주는 독창적이고 참신한 느낌을 주지 못하는 점, 한류 특수로 인한 영화의 수출이 지속되지 못했던 점 등을 들 수 있을 것이다. 또한 영화 수출 개별 단가가 낮아졌기 때문에 과거와 현재에 비슷한 수의 수출을 한다 하더라도 총 수출액은 감소할 수밖에 없을 것이다. 이러한 어려움에도 국내영화의 해외시장진출은 다양한 각도로 이루어 질 수 있는데, 그 중 하나가 해외 공동 제작을 통하여 국내영화의 해외진출방안을 모색해 보는 것이다. 현재까지는 공동 제작을 통하여 주목할 만한 성과를 얻지 못하였지만 탄탄한 기획력, 해외에서도 통할 수 있는 감성, 해외와 호흡을 맞추어 일할 수 있는 인력을 양성하여 공동 제작의 기반을 다진다면 새로운 영화수출의 기회를 만들 수 있을 것이다.

표 4.5.13 영화산업 수출 및 수입액 현황*

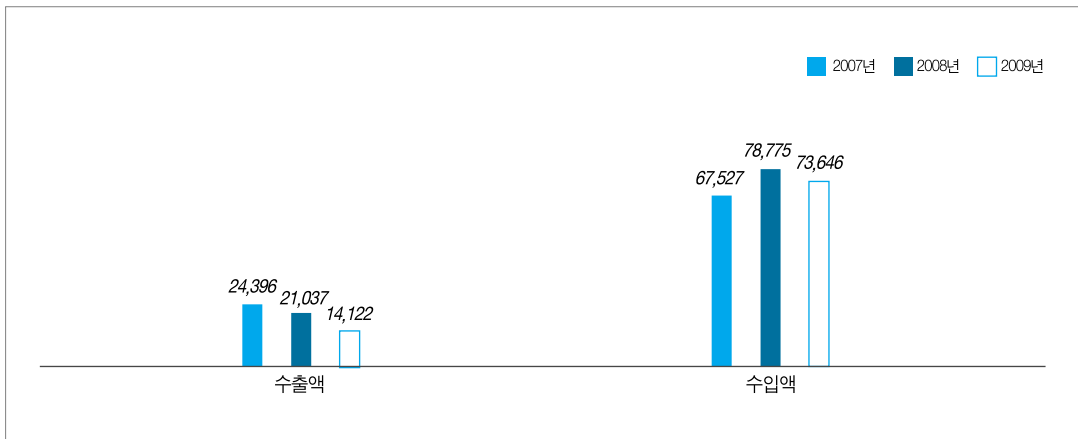
(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	24,396	21,037	14,122	▽32.9	▽23.9
수입	67,527	78,775	73,646	▽6.5	4.4

* 매출액과 종사자수는 연평균증감률 (2006년~2008년), 수출 및 수입액 연평균증감률 (2005년~2008년)

그림 4.5.13 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



17) 최근들어 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 반영하였다.

5.3.1. 영화산업 지역별 수출입액 현황¹⁸⁾

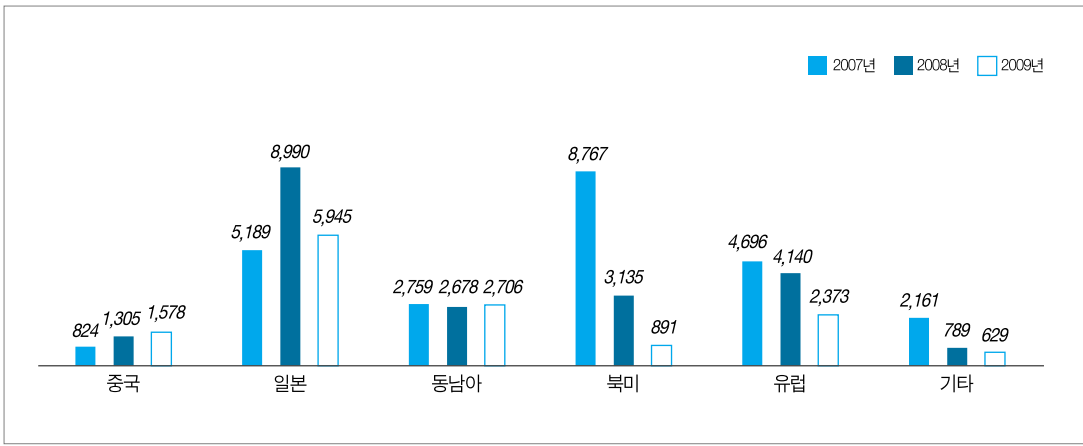
지역별 수출입 현황을 살펴보면 영화산업 수출액이 가장 많은 지역은 일본으로 수출액은 594.5만 달러(42.1%)로 전년대비 33.9% 감소한 것으로 나타났으나 연평균은 7.0% 증가한 것으로 나타났다. 뒤를 이어 동남아가 270.6만 달러(19.2%)로 전년대비 1.0% 증가하였고, 연평균은 1.0% 감소하였으며, 유럽은 237.3만 달러(16.8%)로 전년대비 42.7%, 연평균 28.9% 감소하였다. 북미의 경우 89.1만 달러(6.3%)로 전년대비 71.6%, 연평균 68.1% 감소하였고, 기타지역은 62.9만 달러(4.5%)로 전년대비 20.3%, 연평균 46.0% 감소한 것으로 나타났다. 반면 중국이 157.8 만 달러(11.2%)로 전년대비 20.9%, 연평균 38.4% 증가한 것으로 나타나 유일하게 전년대비와 연평균이 동반 상승한 결과를 보이고 있다.

표 4.5.14 영화산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	824	1,305	1,578	11.2	20.9	38.4
일본	5,189	8,990	5,945	42.1	▽33.9	7.0
동남아	2,759	2,678	2,706	19.2	1.0	▽1.0
북미	8,767	3,135	891	6.3	▽71.6	▽68.1
유럽	4,696	4,140	2,373	16.8	▽42.7	▽28.9
기타	2,161	789	629	4.5	▽20.3	▽46.0
전체	24,396	21,037	14,122	100.0	▽32.9	▽23.9

※ 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률(2007년 ~ 2009년) 3개년

그림 4.5.14 영화산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)



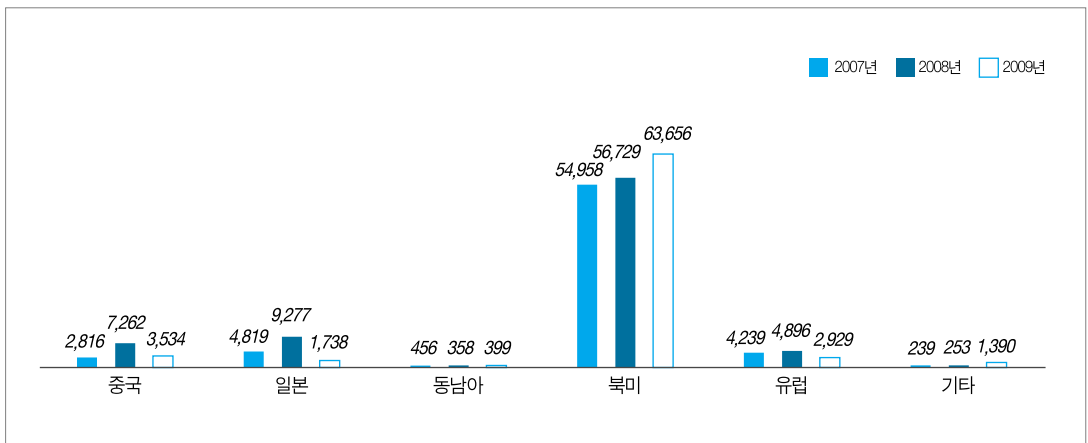
18) 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률 (2007년~2009년)

영화산업 수입액이 가장 많은 지역은 북미로 6,365.2만 달러(86.4%)로 전년대비 12.2%, 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다. 뒤를이어 중국이 353.4만 달러(4.8%)로 전년대비 51.3% 감소하였으며, 연평균증감률은 12.0% 증가한 것으로 나타났으며, 유럽은 292.9만 달러(4.0%)로 전년대비 40.2%, 연평균증감률은 16.9% 감소하였다.

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	2,816	7,262	3,534	4.8	▽51.3	12.0
일본	4,819	9,277	1,738	2.4	▽81.3	▽39.9
동남아	456	358	399	0.5	11.5	▽6.5
북미	54,958	56,729	63,656	86.4	12.2	7.6
유럽	4,239	4,896	2,929	4.0	▽40.2	▽16.9
기타	239	253	1,390	1.9	449.4	141.2
전체	67,527	78,775	73,646	100.0	▽6.5	4.4

※ 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률(2007년~2009년) 3개년

그림 4.5.15 영화산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천달러)



5.4 영화산업 종사자수

2009년 영화산업 전체 종사자는 28,041명으로 전년대비 40.9%, 연평균 8.2% 증가한 것으로 조사되었다. 연도별로 살펴보면 2007년에 23,935명에서 2008년에 19,908명으로 감소하였으나 2009년에 28,041명으로 다시 증가하였다.

1차 시장 종사자는 22,015명(78.5%)으로 전년대비 40.5%, 연평균 21.7% 증가한 수치이다. 2차 시장 종사자는 6,026명(21.5%)으로 전년대비 42.1% 증가하였으나 연평균은 18.4% 감소한 것으로 나타났다.

분류별로 종사자를 보면 ‘극장상영’이 15,128명(53.9%)으로 가장 많은 수가 종사하고 있는 것으로 전년대비 46.7%, 연평균 28.2% 증가한 수치이다. ‘DVD/VHS 대여’의 경우 2,796명(10.0%)으로 전년대비 128.1%의 높은 증가세를 보이고 있으나 연평균은 27.3% 감소한 것으로 나타났다. ‘제작’은 2,221명(7.9%)이며 전년대비 20.2%, 연평균 0.05% 증가한 것으로 나타났다. 또한 ‘DVD/VHS 상영’은 1,985명(7.1%)으로 전년대비 12.6% 감소하였으며 연평균은 12.7% 증가하였고, ‘제작지원’은 1,717명(6.1%)으로 전년대비 46.0%, 연평균 27.2% 증가하였다.

영화산업 종사자들 중 극장상영에 종사하고 있는 비중이 높은 것으로 나타났으며, ‘극장 상영’을 제외한 영화산업 종사자의 비중은 매우 미미하여 극장상영의 매출액 집중과 함께 종사자의 극장상영 집중 현상은 각 분야별 수익의 차이가 크게 나타날 것으로 예상된다.

한편, 영화산업 종사자를 위한 정부차원의 제도 필요성이 대두되고 있다. 영화산업 인력은 제작편수 단위로 고용이 이루어지며 상시 고용상태가 아닌, 고용과 실업을 반복하는 특수성을 가지고 있기 때문에 그들을 위한 실업급여 제도 등과 같은 정부차원의 제도가 필요할 것으로 생각된다. 또한 영화산업 내의 성과배분 시스템의 개선을 통하여 상생할 수 있는 시스템이 필요하다. 이러한 제도들과 개선과 정책들은 영화산업 종사자가 자신의 역량을 발휘할 수 있도록 만들며, 궁극적으로는 영화산업의 경쟁력 강화에 이바지할 수 있을 것이다.

표 4.5.16 영화산업 종사자수 (단위: 명, %)

소분류 구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
1차 시장	투자 조합	-	80	126	0.4	57.5	-
	제작	2,219	1,847	2,221	7.9	20.2	0.05
	수입	1,138	644	696	2.5	8.1	▽21.8
	제작 지원	1,062	1,176	1,717	6.1	46.0	27.2
	배급	716	1,043	1,310	4.7	25.6	35.3
	극장 상영	9,198	10,309	15,128	53.9	46.7	28.2
	홍보 및 마케팅	543	569	817	2.9	43.6	22.7
	소계	14,876	15,668	22,015	78.5	40.5	21.7
2차 시장	DVD/VHS 제작	565	205	53	0.2	▽74.1	▽69.4
	DVD/VHS 도매	1,407	233	132	0.5	▽43.3	▽69.4
	DVD/VHS 소매	-	207	600	2.1	189.9	-
	DVD/VHS 대여	5,293	1,226	2,796	10.0	128.1	▽27.3
	DVD/VHS 상영	1,562	2,270	1,985	7.1	▽12.6	12.7
	온라인 상영	232	99	460	1.6	364.6	40.8
	소계	9,059	4,240	6,026	21.5	42.1	▽18.4
합계	23,935	19,908	28,041	100.0	40.9	8.2	

그림 4.5.16 영화산업 중분류별 종사자수 (단위: 명)

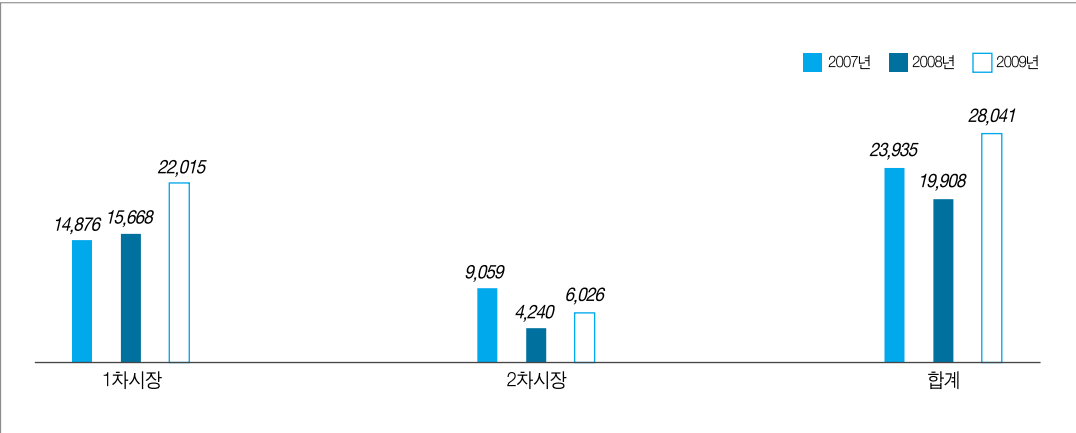
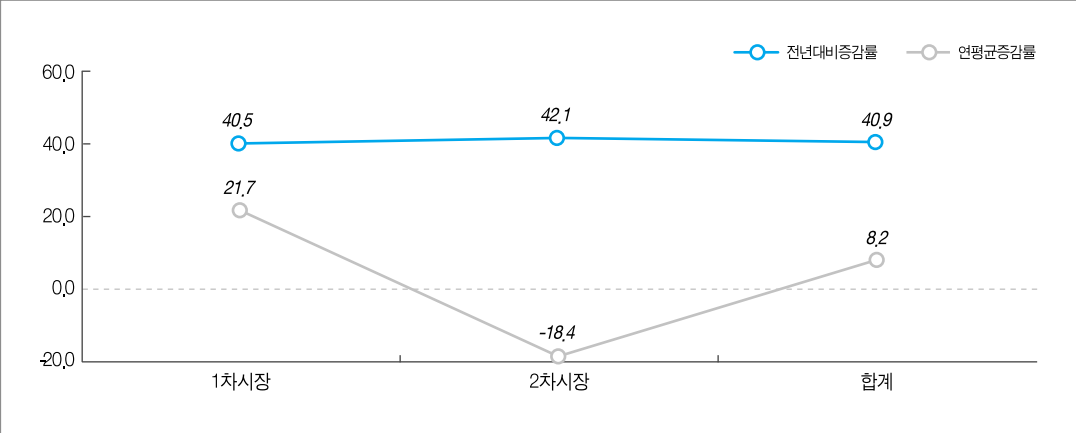


그림 4.5.17 영화산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

5.4.1 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 영화산업 종사자는 '10~100억 원 미만' 사업체 종사자가 11,072명으로 전체 음악산업 종사자의 39.5%를 차지하고 있으며, 다음으로 '100억 원 이상' 사업체 종사자가 7,475명으로 26.7%의 비중을 차지하고 있다. '1억 원 미만' 사업체의 종사자는 5,389명으로 19.2%, '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 4,105명으로 14.6%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다.

표 4.5.17 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

소분류 구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계	
1차 시장	투자 조합	-	80	46	-	126
	제작	506	513	1,100	102	2,221
	수입	130	28	434	104	696
	제작 지원	77	266	1,217	157	1,717
	배급	99	88	458	665	1,310
	극장 상영	296	1,085	7,560	6,187	15,128
	홍보 및 마케팅	2	565	181	69	817
2차 시장	DVD/VHS 제작	-	3	4	46	53
	DVD/VHS 도매	9	-	72	51	132
	DVD/VHS 소매	481	119	-	-	600
	DVD/VHS 대여	2,741	55	-	-	2,796
	DVD/VHS 상영	945	1,040	-	-	1,985
	온라인 상영	103	263	-	94	460
합계	5,389	4,105	11,072	7,475	28,041	
구성비	19.2	14.6	39.5	26.7	100.0	

연도별로 보면 '1~10억 원 미만' 종사자는 전년대비 52.4%, 연평균 29.8% 증가하였으며, '10~100억 원 미만' 종사자는 전년대비 72.7%, 연평균 34.8% 증가하면서 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 이와는 다르게 '1억 원 미만' 과 '100억 원 이상' 의 종사자는 각각 전년대비 34.8%, 9.8% 증가하였으나 연평균은 11.9%, 6.0% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.5.18 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	34.8	52.4	72.7	9.8	40.9
연평균증감률(%)	▽11.9	29.8	34.8	▽6.0	8.2

그림 4.5.18 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 백만원)

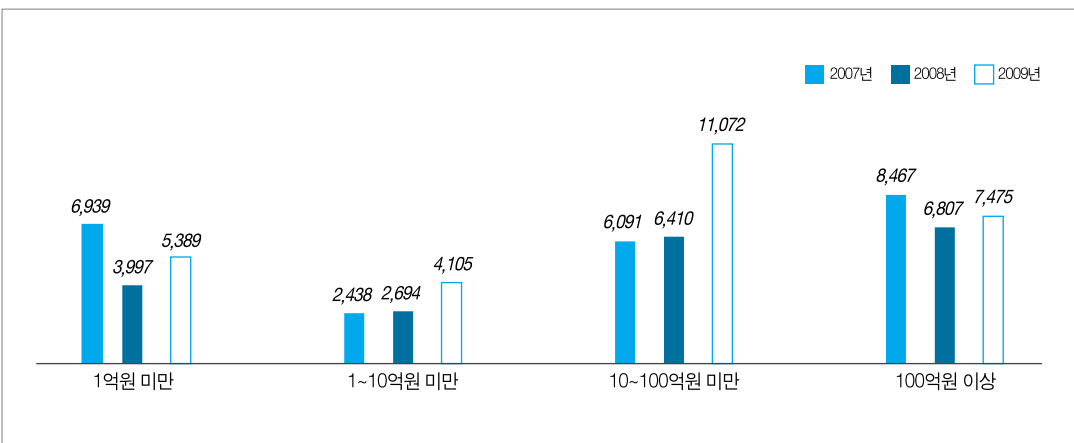
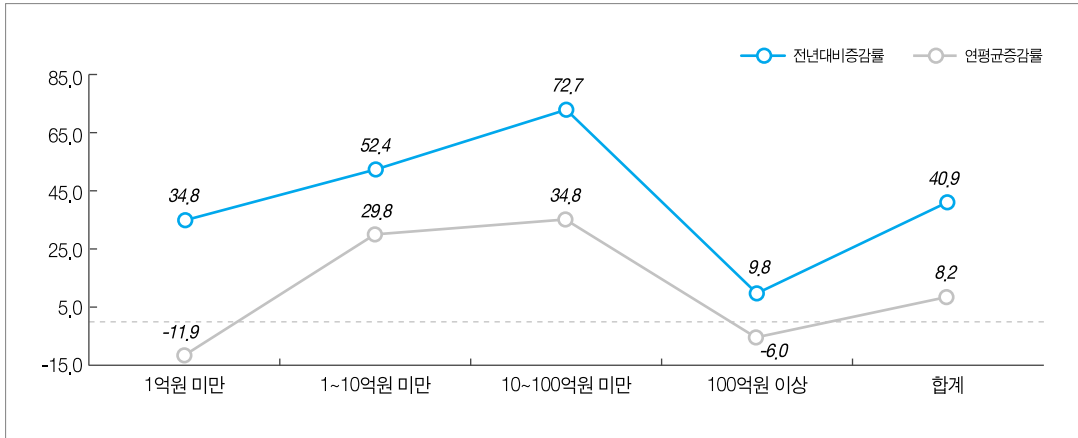


그림 4.5.19 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



5.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 영화산업은 '10~49인' 규모 사업체 종사자가 11,449명으로 전체 영화산업 종사자의 40.8%를 차지하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 많은 것으로 나타났다. 다음으로 '100인 이상' 규모 사업체 종사자가 7,426명으로 26.5%를 차지하였다. '1~4인'은 4,336명으로 15.5%, '5~9인'은 2,864명으로 10.2%, '50~99인 이상'은 1,966명으로 7.0%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.5.19 종사자규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

소분류 구분		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
1차 시장	투자 조합	40	86	-	-	-	126
	제작	458	703	1,060	-	-	2,221
	수입	88	299	277	32	-	696
	제작 지원	47	161	1,352	20	137	1,717
	배급	68	150	616	56	420	1,310
	극장 상영	149	550	5,914	1,693	6,822	15,128
	홍보 및 마케팅	14	106	640	10	47	817
2차 시장	DVD/VHS 제작	3	4	26	20	-	53
	DVD/VHS 도매	9	-	82	41	-	132
	DVD/VHS 소매	532	68	-	-	-	600
	DVD/VHS 대여	2,071	626	99	-	-	2,796
	DVD/VHS 상영	834	111	1,040	-	-	1,985
	온라인 상영	23	-	343	94	-	460
합계	4,336	2,864	11,449	1,966	7,426	28,041	
구성비(%)	15.5	10.2	40.8	7.0	26.5	100.0	

연도별로 보면 '50~99인'은 2007년부터 지속적인 감소율을 보이면서 전년대비 29.6%, 연평균 24.0% 감소한 것으로 나타났다. '100인 이상'은 전년대비 29.7% 증가한 것으로 나타났으며, 연평균 또한 12.0% 증가하였다. 또한 '5~9인'은 전년대비 116.3% 증가한 것으로 나타나 큰폭의 상승세를 보였으며, 연평균 또한 38.7% 증가한 것으로 조사되었다. '10~49인'은 전년대비 92.5%, 연평균 34.9% 증가하였으며, '1~4인'은 전년대비 5.2%, 연평균 20.3% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.5.20 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	5.2	116.3	92.5	▽29.6	29.7	40.9
연평균증감률(%)	▽20.3	38.7	34.9	▽24.0	12.0	8.2

그림 4.5.20 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명)

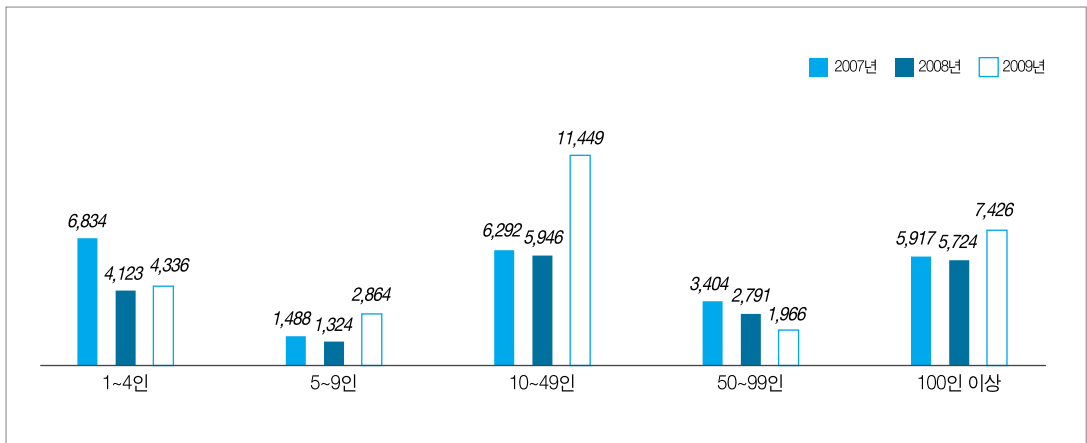
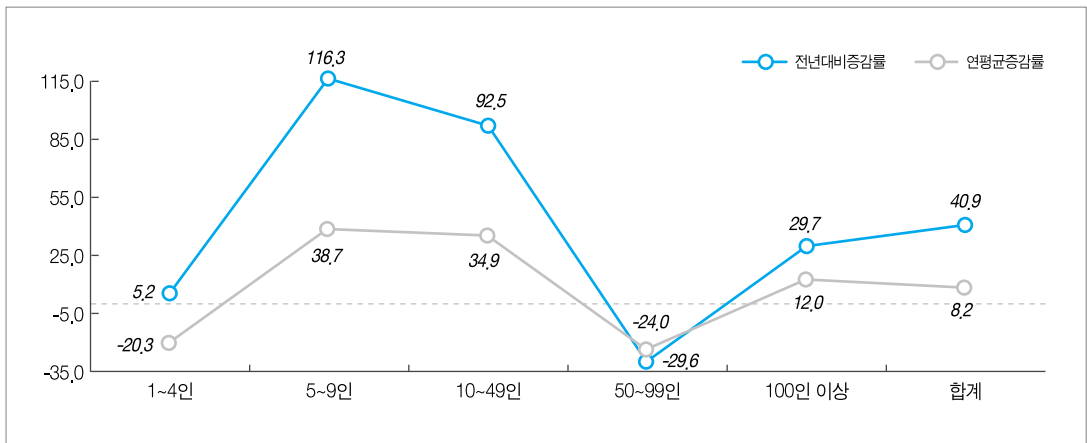


그림 4.5.21 종사자 규모별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



5.4.3. 지역별 종사자 현황

영화산업 전체 종사자 중 서울에 16,845명, 즉 전체 종사자의 59.4%가 종사하고 있으며, 경기도는 3,786명(13.5%)이 종사하고 있는 것으로 조사되었다. 서울과 경기도를 제외한 다른 지역의 종사자는 전체 지역의 10%를 넘지 못하여 지역간 불균형이 나타나고 있는 것을 확인할 수 있었다.

표 4.5.21 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1차 시장							2차 시장					합계	비중	
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영			온라인 상영
서울	120	1,911	669	1,268	1,237	8,429	769	42	132	108	930	659	370	16,644	59.4
부산	6	10	9	45	20	317	-	-	-	99	176	125	13	820	3.0
대구	-	16	-	36	23	633	-	-	-	30	137	97	13	949	3.4
인천	-	5	-	-	-	329	21	-	-	19	142	102	-	654	2.3
광주	-	-	-	-	-	496	-	-	-	9	111	78	13	707	2.5
대전	-	11	-	-	2	199	2	-	-	35	84	60	-	393	1.4
울산	-	-	-	-	-	32	-	-	-	11	46	32	-	121	0.4
경기도	-	186	15	368	17	2,040	-	11	-	121	579	411	38	3,786	13.5
강원도	-	5	-	-	-	361	-	-	-	18	91	65	-	540	1.9
충북	-	11	-	-	-	270	-	-	-	28	52	37	-	398	1.4
충남	-	11	-	-	-	29	25	-	-	1	58	42	-	166	0.6
전북	-	23	3	-	11	305	-	-	-	13	104	74	13	546	1.9
전남	-	16	-	-	-	156	-	-	-	20	52	37	-	281	1.0
경북	-	5	-	-	-	693	-	-	-	26	85	60	-	869	3.1
경남	-	-	-	-	-	735	-	-	-	48	123	88	-	994	3.6
제주도	-	11	-	-	-	104	-	-	-	14	26	18	-	173	0.6
계	126	2,221	696	1,717	1,310	15,128	817	53	132	600	2,796	1,985	460	28,041	100.0

지역별 종사자 현황을 연도별로 살펴보면 서울은 2007년 11,505명에서 2008년에 9,678명으로 감소하였으나 2009년에는 16,644명으로 증가하였다. 이는 전년대비 72.0%, 연평균 20.3% 증가한 수치이다. 경기도는 2007년에 3,670명, 2008년에 3,255명, 그리고 2009년에 3,786명으로 전년대비 16.3%, 연평균 1.6% 증가하였다.

표 4.5.22 연도별 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	11,505	9,678	16,644	72.0	20.3
부산	1,247	1,235	820	▽33.6	▽18.9
대구	893	531	949	78.7	3.1
인천	854	653	654	0.2	▽12.5
광주	1,005	711	707	▽0.6	▽16.1
대전	468	478	393	▽17.8	▽8.4

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
울산	355	264	121	▽54.2	▽41.6
경기도	3,670	3,255	3,786	16.3	1.6
강원도	373	244	540	121.3	20.3
충청북도	266	166	398	139.8	22.3
충청남도	690	300	166	▽44.7	▽51.0
전라북도	685	704	546	▽22.4	▽10.7
전라남도	299	226	281	24.3	▽3.1
경상북도	575	647	869	34.3	22.9
경상남도	869	691	994	43.8	7.0
제주도	181	125	173	38.4	▽2.2
합계	23,935	19,908	28,041	40.9	8.2

그림 4.5.22 지역별 종사자 현황

(단위 : 명)

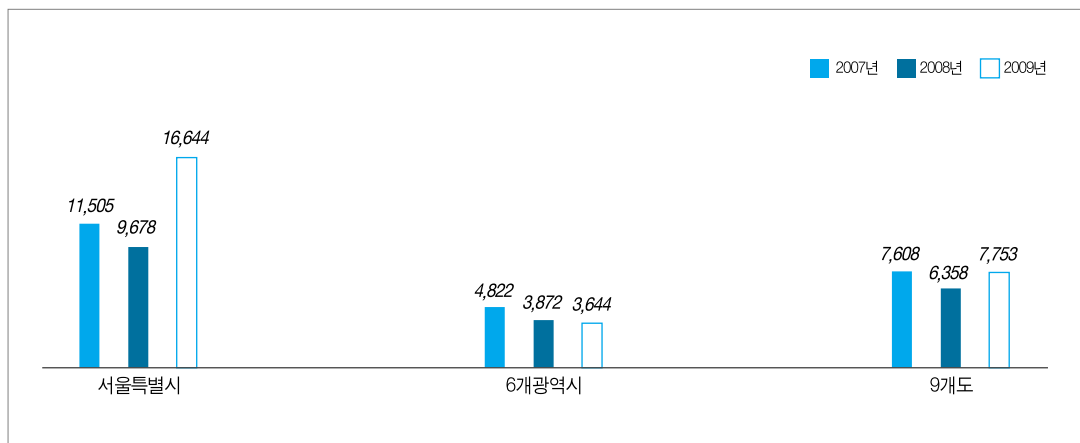
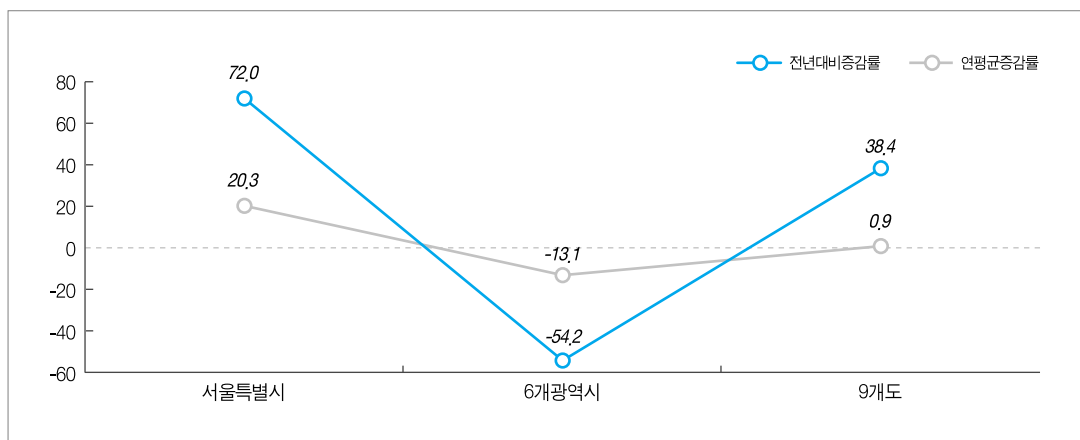


그림 4.5.23 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.4.4. 고용형태별 종사자 현황

고용형태별 종사자를 살펴보면 정규직은 13,978명(49.8%), 비정규직은 14,063명(50.2%)으로 나타났다. 연도별로 보면 정규직은 2007년에 13,803명에서 2008년에 11,195명으로 감소한 후에 2009년에 13,978명으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 24.9%, 연평균 0.6% 증가한 수치이다. 비정규직은 2007년에 1,132명, 2008년에 8,713명, 그리고 2009년에 14,063명으로 조사되어 전년 대비 61.4%, 연평균 17.8% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.5.23 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1차 시장							2차 시장					계	구성비 (%)	
	투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영			온라인 상영
정규직	126	1,284	550	1,523	441	6,698	277	51	129	427	1,526	546	400	13,978	49.8
비정규직	-	937	146	194	869	8,430	540	2	3	173	1,270	1,439	60	14,063	50.2
계	126	2,221	696	1,717	1,310	15,128	817	53	132	600	2,796	1,985	460	28,041	100.0

표 4.5.24 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	13,803	10,132	23,935
2008년	11,195	8,713	19,908
2009년	13,978	14,063	28,041
전년대비증감률(%)	24.9	61.4	40.9
연평균증감률(%)	0.6	17.8	8.2

그림 4.5.24 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위: 명)

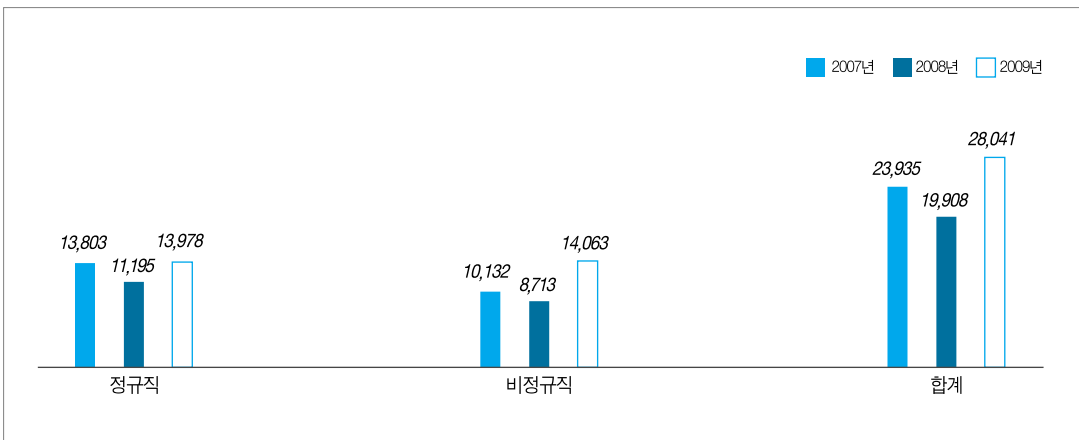
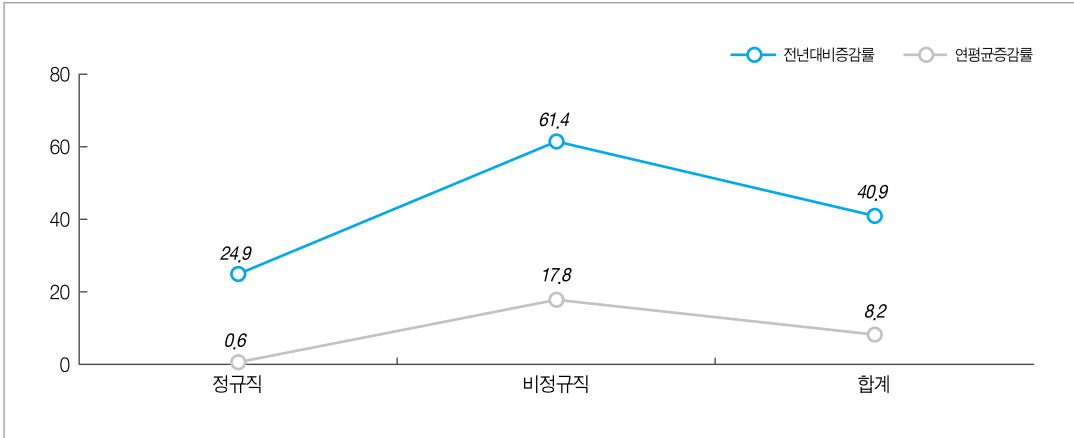


그림 4.5.25 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 8,558명(30.5%), 정규직 여자는 5,420명(19.3%), 비정규직 남자는 5,910명(21.1%), 비정규직 여자는 8,153명(29.1%)인 것으로 나타났다.

연도별로 보면 정규직 남자는 전년대비 18.0% 증가하였으나 연평균 0.02% 감소하였고, 정규직 여자는 전년대비 37.5%, 연평균 14.4% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 전년대비 52.3%, 연평균 6.2% 증가하였으며, 비정규직 여자는 전년대비 68.7%, 연평균 16.7% 증가하였다.

표 4.5.25 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분		1차 시장							2차 시장					계	구성비 (%)	
		투자 조합	제작	수입	제작 지원	배급	극장 상영	홍보 및 마케팅	DVD/VHS 제작	DVD/VHS 도매	DVD/VHS 소매	DVD/VHS 대여	DVD/VHS 상영			온라인 상영
남자	정규직	89	890	287	1,030	253	3,836	158	35	96	349	883	327	325	8,558	30.5
	비정규직	-	674	51	160	295	3,271	180	-	-	91	540	632	16	5,910	21.1
여자	정규직	37	394	263	493	188	2,861	119	16	33	78	644	219	75	5,420	19.3
	비정규직	-	263	95	34	574	5,160	360	2	3	82	729	807	44	8,153	29.1
계		126	2,221	696	1,717	1,310	15,128	817	53	132	600	2,796	1,985	460	28,041	100.0

표 4.5.26 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
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
전년대비증감률(%)	18.0	37.5	52.3	68.7	40.9
연평균증감률(%)	▽0.02	14.4	6.2	16.7	8.2

그림 4.5.26 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명)

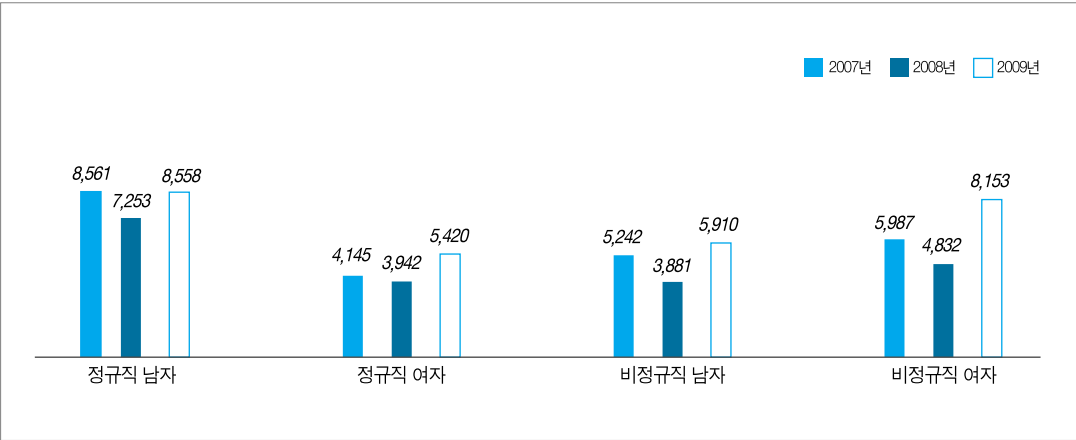
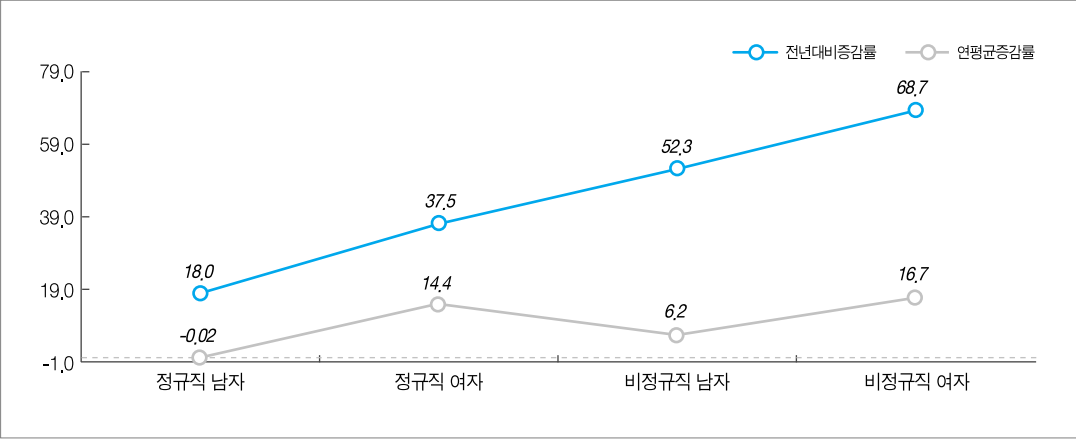


그림 4.5.27 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



06

애니메이션산업

표 4.6.1 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	정의
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)
	애니메이션 하청 제작	애니메이션 외주제작, 재하청
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스

※ 애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련하였다.

- 애니메이션 제작업 : 애니메이션 창작제작, 애니메이션 하청제작, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션제작

- 애니메이션 유통 및 배급업 : 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보

- 온라인 애니메이션 유통업 : 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

6.1 애니메이션 산업 전체요약

2009년 애니메이션산업의 업체수는 289개이며 종사자는 4,170명으로 나타났다. 매출액은 4,185억 원이며 부가가치는 1,752억 원이었고 부가가치율은 41.86%로 조사되었다. 수출액은 8,965.1만 달러이며 수입액은 그보다 낮은 739.7만 달러인 것으로 조사되었다.

애니메이션산업은 2005년 약 200개 사업체에서 2009년 약 289개 사업체로 연평균증감률이 9.6%로 증가하였으며, 매출액 또한 2,338억 원에서 4,185억 원으로 약 1.8배 성장하였다. 부가가치액 또한 422억 원에서 1,752억 원으로 약 42.7%로 증가하였다. 이는 애니메이션산업이 고부가가치 산업으로 전환되고 있음을 알 수 있다.

이렇듯 애니메이션산업이 큰 폭으로 성장하게 된 요인은 여러 가지가 있으나, 주 요인은 저단가의 OEM방식에서 국내 창작 애니메이션이 국내 또는 해외에서 인정 받기 시작하면서 부터이다. 이러한 변화는 국가 차원의 지속적인 지원과 해외시장을 겨냥한 국내 애니메이션 제작사의 해외합작 프로젝트가 성공함으로 인해 해외투자유치가 더욱더 활발해졌기 때문으로 사료되어진다.

향후 국내 창작 애니메이션이 지금보다 더 성장하기 위해서는 다양한 산업분야와의 OSMU가 더 많아져야 하며, 특히 국내 극장용 애니메이션의 성공과 3D 애니메이션 제작 기술력 향상이 이루어 질 수 있도록 제도적 개선과 지원이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

표 4.6.2 애니메이션산업 총괄 (단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	4.7	6.3	3.4	4.7	1.3	11.3	20.6
연평균증감률(%)	9.6	3.9	15.7	42.7	23.3	3.4	7.9

※ 2006년 기준조사 부가가치는 극장매출액(61,099백만원)과 방송사수출액(292백만원)을 제외한 매출액(227,173백만원)만을 토대로 계산한 부가가치임.
2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)×100 = 30.96 (2007년 기준조사부터는 포함시켜 부가가치 산출함)

표 4.6.3 애니메이션산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 명, 백만원)

중분류	소분류	사업체수 (개)	매출액 (백만원)	종사자(명)	1인 평균매출액 (백만원)	1업체 평균매출액 (백만원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	162	211,949	2,025	105	1,308
	애니메이션 하청 제작	102	122,412	1,896	65	1,200
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	8	2,301	41	56	288
	소계	272	336,662	3,962	85	1,238
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	9	16,332	112	146	1,815
	소계	9	16,332	112	146	1,815
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	8	5,509	96	57	689
	소계	8	5,509	96	57	689
애니메이션산업*		289	358,503	4,170	86	1,240

* 애니메이션산업 매출액 중 극장매출액 및 방송사수출액 제외

애니메이션산업은 1인당 평균 매출액이 8천6백만원이며, 사업체당 평균 매출액은 12억4천만원으로 나타났다. 애니메이션 제작업 1인당 평균 매출액은 8천5백만원이며, 이중 애니메이션 창작제작업은 1억5백만원, 애니메이션 하청제작업은 6천5백만원으로 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 1인당 평균 매출액이 약 4천만원 더 높은 것으로 나타났다. 사업체당 매출액 또한 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 약 1억8백만원 더 높은 것으로 분석되었다.

이는 애니메이션 산업이 하청제작 보다는 창작제작이 더 높은 매출구조를 가지고 있음을 알려주는 것이므로, 국내 창작 애니메이션이 더 발전할 수 있도록 지금 보다 더 많은 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료된다.

6.2 애니메이션 전체 매출 현황

2009년 애니메이션 산업 매출액은 4,185억 원으로 전년대비 3.4% 증가하였으며 연평균증감률 16.0% 증가하였다. 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,366억 원으로 전체 애니메이션 매출액의 80.0%를 차지하였다. 그 다음은 ‘극장매출액’이 561억 원으로 13.4%의 비중을 나타냈다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 163억 원(3.9%)이며, ‘온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)’ 매출액은 55억 원(1.3%), ‘방송사 수출액’은 39억 원(0.4%)으로 조사되었다.

애니메이션 산업은 2007년에 3,111억 원에서 2008년에 4,047억 원, 2009년에 4,185억 원으로 꾸준히 증가하였다. ‘애니메이션 제작업’은 2008년에 3,056억 원에서 2009년에 3,366억 원으로 2008년 대비 10.2% 증가하였으며, 연평균도 10.8% 증가하였다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 2007년에 75억 원에서 2008년에 155억 원으로 약 두 배로 증가한 후에 2009년에는 약 7억 원 가량 증가한 163억 원으로 나타났다. 이는 ‘극장매출액’과 ‘방송사수출액’을 제외하고 연평균증감률이 가장 큰 폭인 47.4% 증가한 수치이다. ‘온라인 애니메이션 유통업’은 55억 원으로 2008년에 84억 원에 비하여 34.5% 감소하였다. ‘극장매출액’은 561억 원으로 전년대비 18.7% 감소하였으며, 연평균은 62.5% 증가하였다. ‘방송사 수출액’은 39억 원으로 전년대비 35.8% 감소하였으며 연평균은 2007년에 5억 원에서 2009년에 39억 원으로 172.4% 증가하였다.

애니메이션 산업의 창작은 꾸준히 증가하고 있어 희망적 신호라고 볼 수 있다. 또한 국내 애니메이션 내수시장이 좁기 때문에 더 많은 매출을 증대하기 위하여 세계시장에서 필연적으로 미국과 일본, 유럽의 애니메이션 강국들과 경쟁을 겨루어야 한다. 하지만 아직은 국내 애니메이션 산업 스스로 강국들의 기술력과 자본력, 인적 우월성을 갖기에는 어려움이 있는 실정이다. 앞으로 국내 애니메이션 산업의 중흥기를 맞이하기 위하여 법적, 제도적 지원과 함께 정부차원에서의 지원이 필수적이라고 생각된다. 한편 해외 3D 영화가 흥행에 성공하면서 3D 영상이 주목받기 시작하였다. 애니메이션 산업도 3D영상의 물결을 타고 3D 애니메이션이 등장하기 시작하였다. 국내 3D 애니메이션을 제작하기 위한 3D 기술력 보강과 인력보강이 요구된다. 또한 3D 애니메이션을 제작하기 위해 특수안경, 3D TV 등 하드웨어적으로 필요한 장비가 많기 때문에 이에 대한 지원이 필요할 것으로 보인다. 애니메이션 산업의 장르를 보면 미취학 아동들을 대상으로 한 TV 애니메이션들은 국내와 국외에서 성공가도를 달리고 있지만 극장용 애니메이션의 성공적 사례는 아직 나오지 않고 있기 때문에 극장용 애니메이션에 대한 투자가 이루어지지 않고 있다. TV용 작품은 수익성이 가시화되는 시기가 더 빠르기 때문에 TV용 애니메이션은 극장용 애니메이션보다 많은 창작 활동이 이루어지고 있는 실정이다. 그러나 근시안적으로 보기 보다는 미래의 또 다른 수익성 창출을 바라보며 다양한 장르를 개발하여야 할 것이다.

표 4.6.4 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

중분류	소분류	증사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	137,322	168,396	211,949	50.6	25.9	24.2
	애니메이션 하청 제작	135,025	135,356	122,412	29.2	▽9.6	▽4.8
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,813	1,880	2,301	0.5	22.4	12.7
	소계	274,160	305,632	336,662	80.4	10.2	10.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	7,517	15,558	16,332	3.9	5.0	47.4
	소계	7,517	15,558	16,332	3.9	5.0	47.4
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	1.3	▽34.5	▽15.4
	소계	7,691	8,407	5,509	1.3	▽34.5	▽15.4
총합계		289,368	329,597	358,503	85.6	8.8	11.3
극장 매출액	극장매출액	21,269*	69,052	56,143	13.4	▽18.7	62.5
	소 계	21,269	69,052	56,143	13.4	▽18.7	62.5
방송사 수출액	방송사수출액	529	6,111**	3,924	0.9	▽35.8	172.4
	소 계	529	6,111	3,924	0.9	▽35.8	172.4
애니메이션산업 총합계		311,166	404,760	418,570	100.0	3.4	16.0

* 2007년도 전국관객수×6,247원(한국영화연감 평균금액)
 ** 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

그림 4.6.1 애니메이션산업 중분류별 매출액 (단위: 백만원)

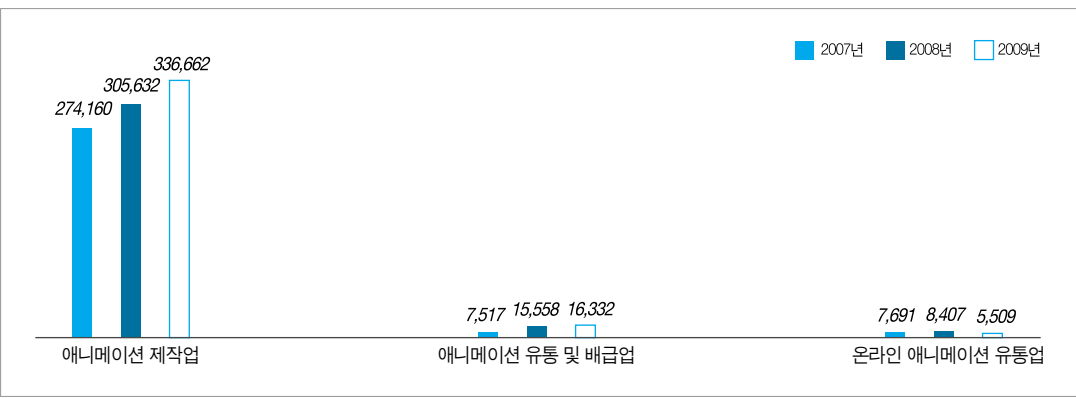
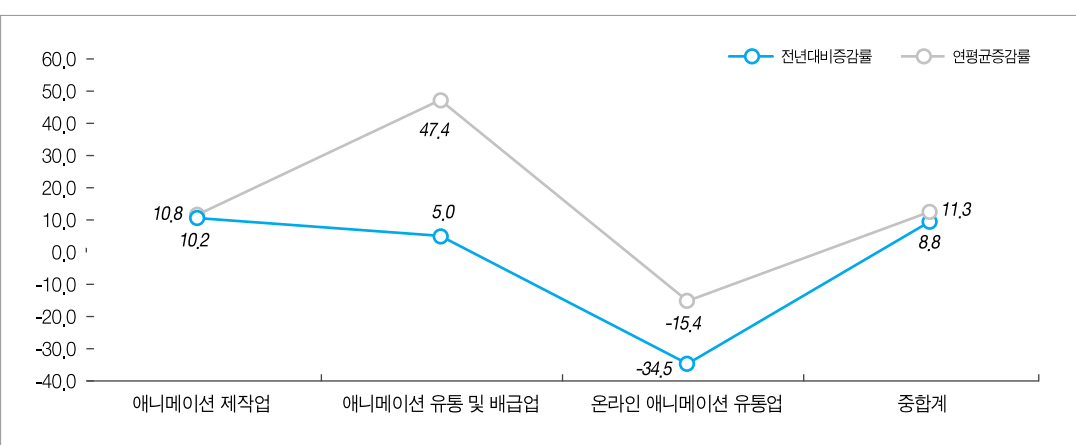


그림 4.6.2 애니메이션산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

6.2.1. 애니메이션 제작업 매출 현황

애니메이션 제작업 매출액은 3,366억 원으로 전년대비 10.2% 증가하였고, 연평균은 10.8% 증가하였다. 소분류별로 보면 '애니메이션 창작 제작' 매출액이 2,119억 원(63.0%)이며, '애니메이션 하청 제작' 매출액이 1,224억 원(36.4%), '온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작' 매출액은 23억 원(0.6%)으로 조사되었다. '애니메이션 창작 제작'은 2007년에 1,373억 원에서 2008년에 1,683억 원, 2009년에 2,119억 원으로 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 전년대비 25.9%, 연평균 24.2% 증가한 수치이다. '애니메이션 하청제작'은 2007년과 2008년에 각각 1,350억 원, 1,353억 원으로 비슷한 규모였으나 2009년에 1,224억 원으로 나타났고, 증감률을 보면, 전년대비 9.6%, 연평균 4.8% 감소하였다. '온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작'은 2007년과 2008년에 동일한 18억 원에서 2009년에 23억 원으로 전년대비 22.4% 증가하였고, 연평균도 12.7% 증가하였다. '애니메이션 창작업'의 비중이 지속적으로 증가하고 있으며 매출액이 증가함에 따라서 국내 애니메이션 제작업도 점차 경쟁력을 갖추어 나갈 수 있는 여건이 마련될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 하청제작의 비중은 감소하는 반면에 창작제작의 비중은 증가하고 있다. 이는 국내 애니메이션 업계가 주도적으로 작품을 만들 수 있는 구조로 바뀌어가고 있음을 보여주며 애니메이션의 질적 향상과 다양한 장르가 개발될 수 있도록 노력이 필요할 것이다.

표 4.6.5 애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 창작 제작	137,322	168,396	211,949	63.0	25.9	24.2
애니메이션 하청 제작	135,025	135,356	122,412	36.4	▽9.6	▽4.8
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,813	1,880	2,301	0.6	22.4	12.7
소계	274,160	305,632	336,662	100.0	10.2	10.8

그림 4.6.3 애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

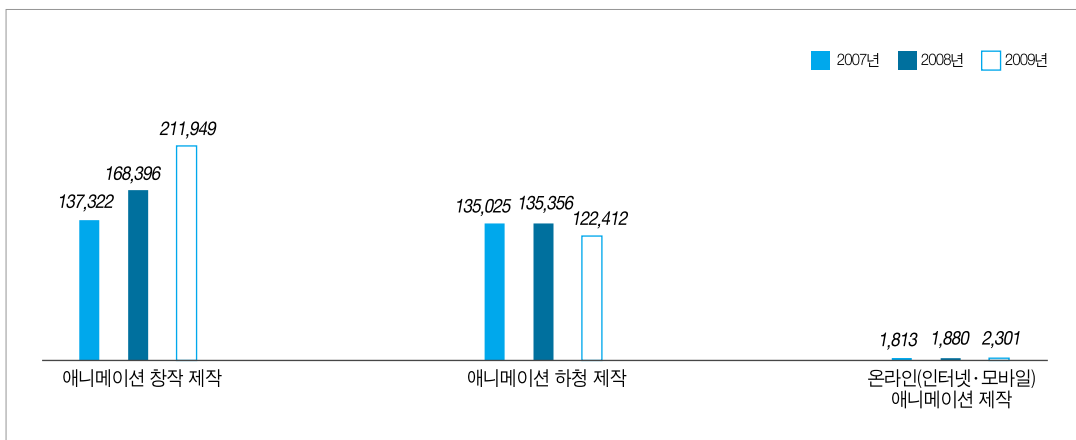
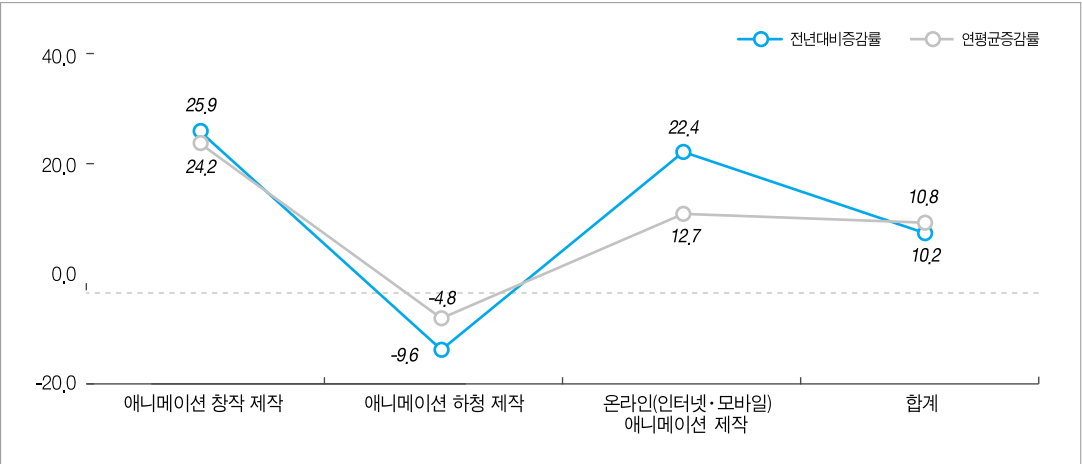


그림 4.6.4 애니메이션 제작업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.2.2. 애니메이션 유통 및 배급업 매출 현황

애니메이션 유통 및 배급업의 2007년 매출액은 75억 원이었으며 2008년에 156억 원으로 약 2배 가량 증가하였고, 2009년에는 163억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균 47.4% 증가하였다.

애니메이션 시장이 커지면서 마케팅과 홍보의 필요성이 대두되고 있으며 실제로 발생하는 매출액이 증가하고 있음을 보여준다.

표 4.6.6 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	7,517	15,558	16,332	100.0	5.0	47.4
소계	7,517	15,558	16,332	100.0	5.0	47.4

그림 4.6.5 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)

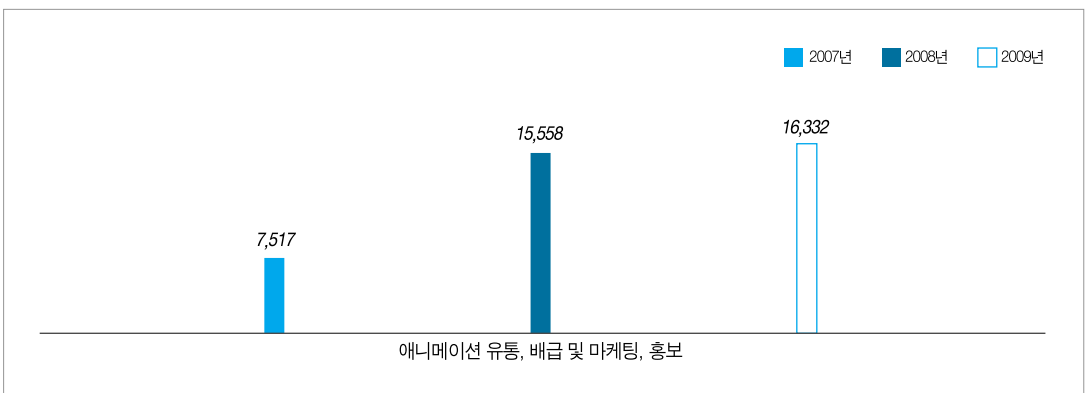
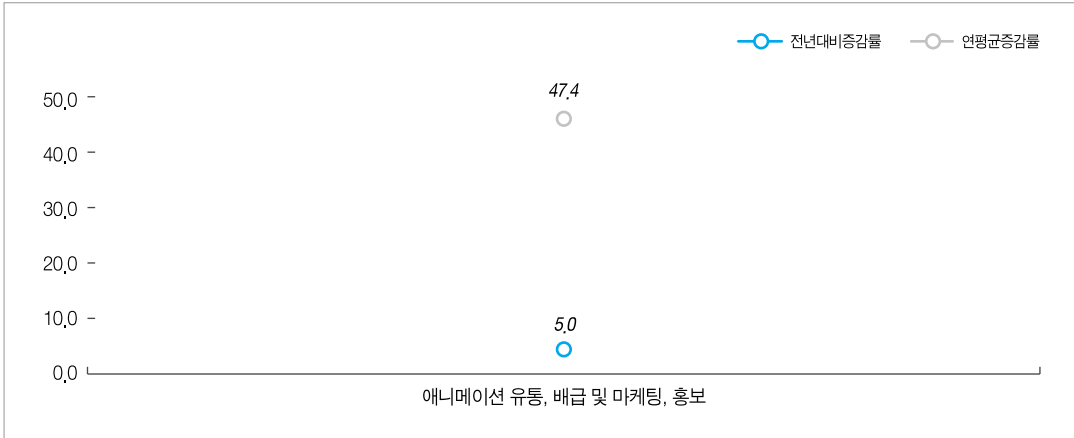


그림 4.6.6 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.2.3. 온라인 애니메이션 유통업 매출 현황

2009년 온라인 애니메이션 서비스업을 보면 55억 원으로 전년대비 34.5% 감소하였고, 연평균 또한 15.4% 감소하였다. 2007년 온라인 애니메이션 서비스업은 76억 원 이었으며 2008년에 84억 원으로 증가하였다가 2009년에 55억 원으로 29억 원 감소하였다.

표 4.6.7 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
온라인애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	100.0	▽34.5	▽15.4
소계	7,691	8,407	5,509	100.0	▽34.5	▽15.4

그림 4.6.7 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

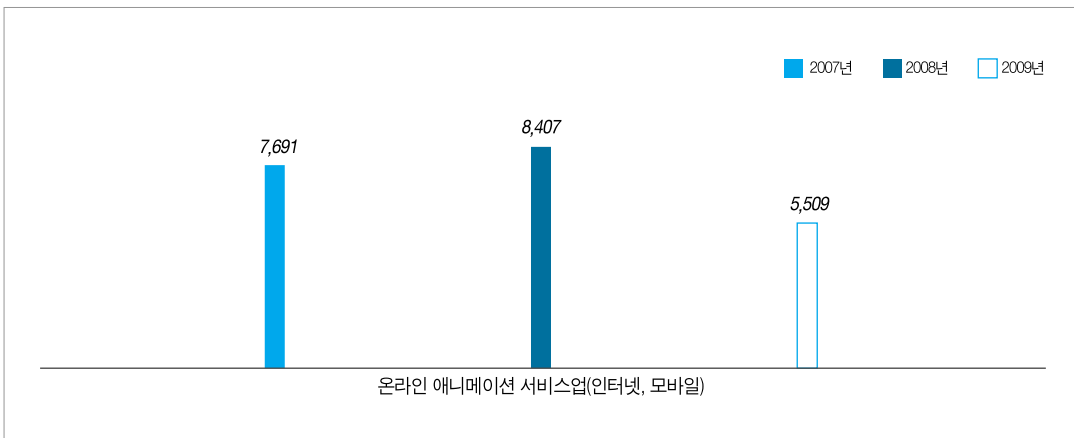
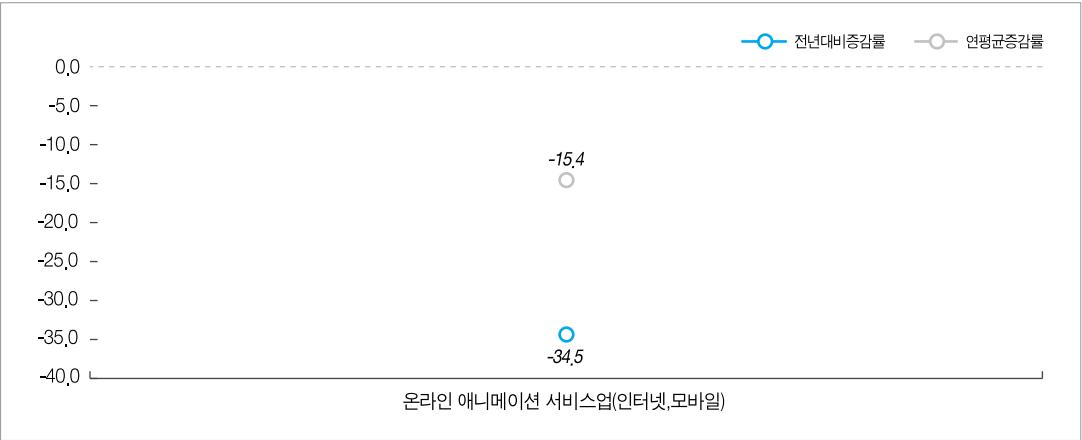


그림 4.6.8 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.2.4. 사업형태별 매출 현황

애니메이션산업의 사업형태별 매출 구조를 보면 ‘창작 및 제작’ 이 3,000억 원으로 83.7%의 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 ‘유통/배급’ 으로 매출액이 383억 원이며, 매출 비중은 10.7%이다. ‘제작지원’ 매출액은 108억 원으로 3.0%의 비중을 보이며, ‘기타’ 는 85억 원으로 2.4%의 비중을 나타내고 있다. ‘단순 복제’ 는 7억 원으로 전체매출액의 0.2%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.6.8 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
애니메이션 창작 제작	179,074	4,253	761	23,896	3,965	211,949
애니메이션 하청 제작	112,315	6,158	-	287	3,652	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,904	-	-	358	39	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2,136	-	-	13,334	862	16,332
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	4,650	392	-	451	16	5,509
합계	300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503*
비중(%)	83.7	3.0	0.2	10.7	2.4	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별로 보면 ‘창작 및 제작’ 의 2007년 매출액은 2,442억 원이며, 2008년에는 2,733억 원, 그리고 2009년에는 3,000억 원으로 증가하였으나 이는 애니메이션 전체 매출액이 증가함에 따른 증가로 창작 및 제작 매출액만 크게 증대되었다고 보기 어렵다. 이를 비중으로 보면 더 뚜렷이 나타나는데 2007년에 84.4%이며, 2008년에 82.9%, 2009년에는 83.7%로 1~2%의 증감은 있으나 큰 변화는 없는 것을 알 수 있다. 한편 ‘제작지원’ 의 매출액은 전년대비 2.6% 감소하였으며, ‘단순 복제’ 는 전년대비 9.6% 감소하였다. ‘유통배급’ 은 전년대비 6.1% 증가하였으며, ‘기타’ 는 전년대비 4.6% 증가하였다.

표 4.6.9 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	9.8	▽2.6	▽9.6	6.1	4.6	8.8
연평균증감률(%)	10.8	14.1	-	4.1	141.0	11.3

그림 4.6.9 애니메이션산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원)

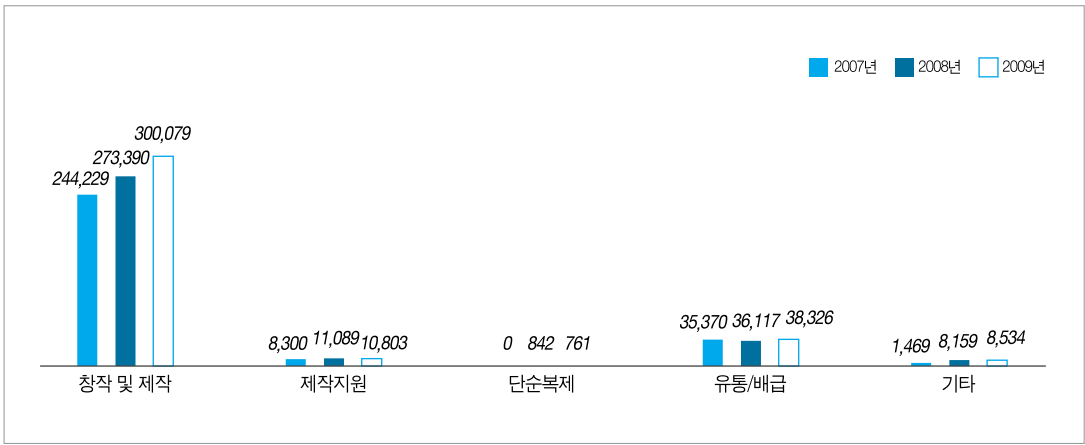
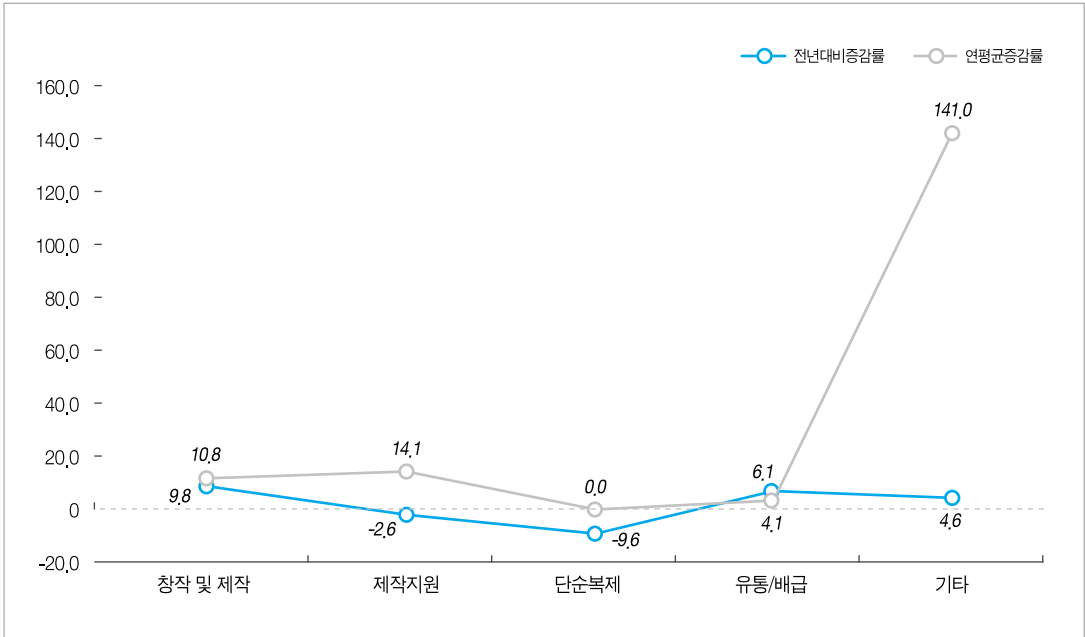


그림 4.6.10 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.2.5. 매출액 규모별 매출액

2009년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출 현황을 보면 '10~100억 원 미만'의 사업체 매출액이 1,711억 원으로 전체 매출액의 47.7%의 비중으로 가장 높은 것으로 나타났다. '100억 원 이상' 사업체의 매출액은 1,106억 원이며 30.9%의 비중으로 나타났다. '1~10억 원 미만'의 사업체 매출액은 738억 원으로 20.6%의 비중을 나타냈으며, '1억 원 미만' 사업체의 매출액은 28억 원으로 0.8%의 비중을 보였다.

애니메이션 사업체의 '~10억 원 미만'의 사업체와 '10~100억 원 미만'의 사업체의 비중은 증가하고 있다. 이는 애니메이션 산업이 성장하면서 중소 사업체들의 규모도 같이 성장하고 있음을 보여준다.

표 4.6.10 매출액 규모별 매출 현황

(단위: 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	812	39,368	103,987	67,782	211,949
애니메이션 하청 제작	1,398	26,637	51,468	42,909	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	36	2,265	-	-	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	293	2,936	13,103	-	16,332
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	316	2,651	2,542	-	5,509
합계	2,855	73,857	171,100	110,691	358,503*
구성비(%)	0.8	20.6	47.7	30.9	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별 매출액 규모별 매출 현황을 보면 '10~100억 원 미만' 사업체의 매출액은 2008년 대비 14.2% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. '1~10억 원 미만' 사업체의 매출액은 전년대비 11.9% 증가하였으며, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 0.7% 증가하였다. 한편 '100억 원 이상' 매출액은 전년대비 0.2% 감소하였으나 연평균은 25.7%로 비교적 가장 큰 폭으로 증가하였다.

표 4.6.11 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	0.7	11.9	14.2	▽0.2	8.8
연평균증감률(%)	▽9.6	0.8	9.3	25.7	11.3

그림 4.6.11 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

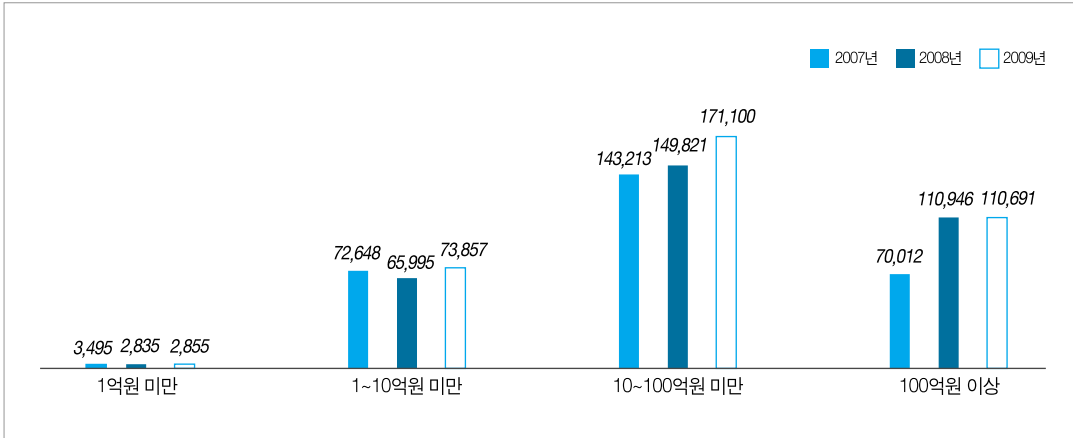
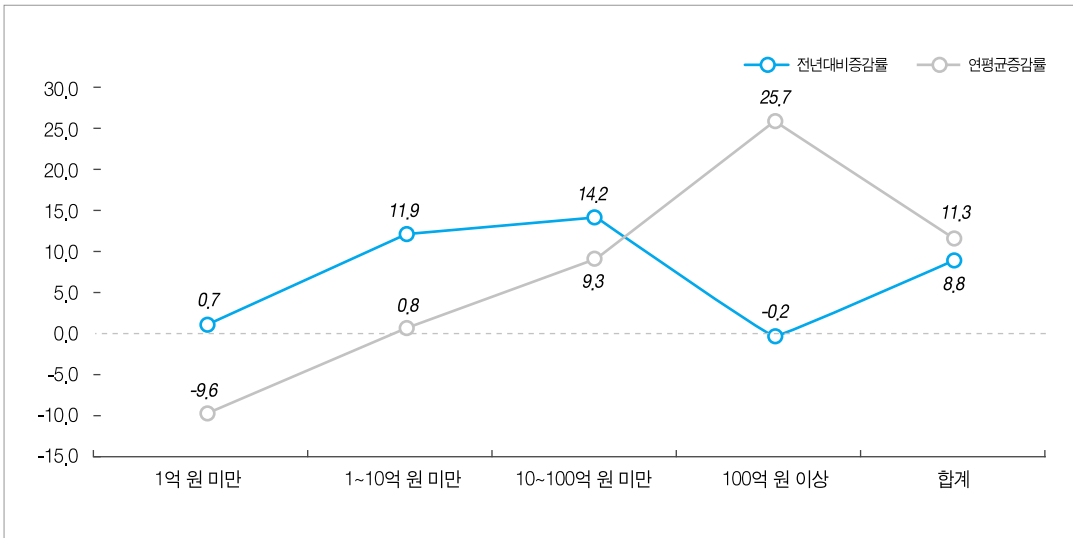


그림 4.6.12 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.2.6. 종사자 규모별 매출액

2009년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액을 보면 '10~49인' 이 1,646억 원으로 전체매출액의 45.9%로 가장 큰 것으로 나타났다. '50~99인' 은 936억 원이며, 이에 대한 비중은 26.1% 이다. '5~9인' 은 503억 원으로 전체매출액의 14.1%의 비중을 나타내며, '1~4인' 은 384억 원이며, 10.7%의 비중을 보이고 있다. '100인 이상' 은 113억 원으로 3.2%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 '100인 이상' 의 사업체 종사자는 지속적으로 줄어드나 그 외 사업체 종사자들은 증가하고 있다. 이 결과로 미루어보아 애니메이션 사업체의 규모별 매출이 고르게 증대되어 종사자수도 비례하여 증대되고 있다고 볼 수 있다.

표 4.6.12 종사자규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	21,587	29,368	106,987	54,007	-	211,949
애니메이션 하청 제작	13,616	16,395	41,367	39,692	11,342	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	761	-	1,540	-	-	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	1,139	3,129	12,064	-	-	16,332
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	1,358	1,453	2,698	-	-	5,509
합계	38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503*
구성비(%)	10.7	14.1	45.9	26.1	3.2	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별 종사자 규모별 매출액을 보면 모든 규모의 매출액이 증가한 반면에 '100인 이상'의 매출액은 지속적으로 감소하였는데 2007년에 174억 원에서 2008년에 155억 원, 그리고 2009년에 113억 원으로 전년대비 27.1% 감소하였고, 연평균도 19.3% 감소한 것으로 나타났다. '1~4인' 매출액은 전년대비 20.4% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며 '50~99인'은 13.1% 증가하였다. '5~9인'은 전년대비 12.0% 증가하였으며, '10~49인'은 6.7% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보였다.

표 4.6.13 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	20.4	12.0	6.7	13.1	▽27.1	8.8
연평균증감률(%)	1.7	21.9	11.6	16.7	▽19.3	11.3

그림 4.6.13 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

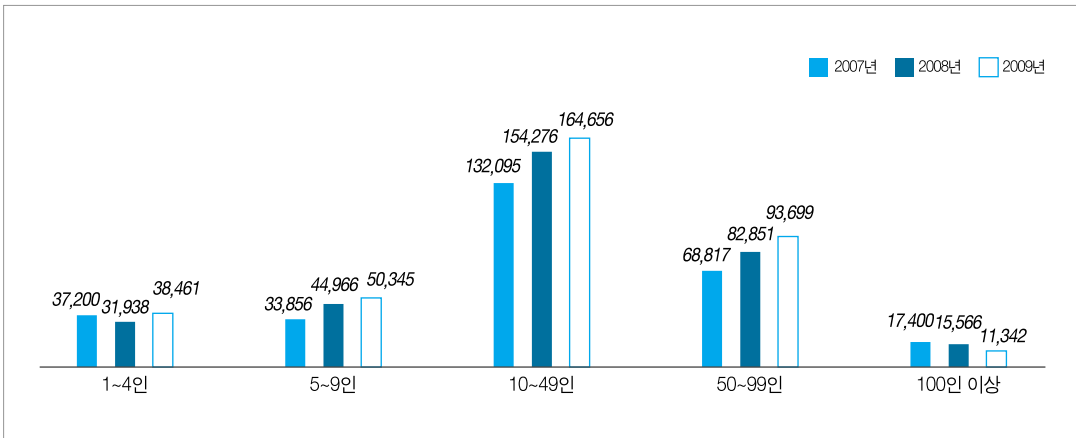
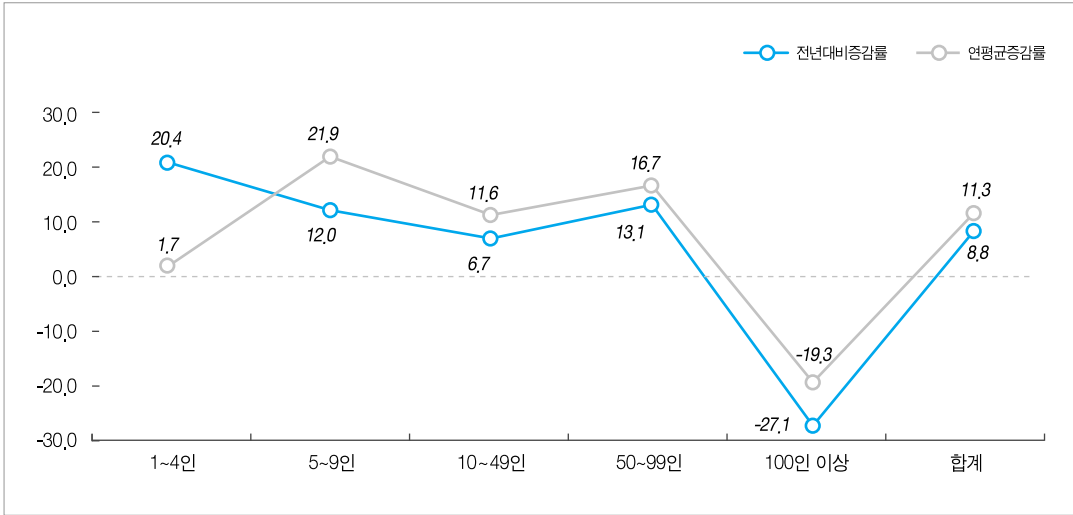


그림 4.6.14 종사자 규모별 매출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



6.2.7. 지역별 매출액

2009년 애니메이션산업은 서울의 매출액이 2,451억 원으로 절반이 넘는 68.4%의 비중을 차지하고 있다. 경기도는 605억 원으로 전체매출액의 16.9%의 비중을 차지하여 서울을 제외한 다른 지역보다 비교적 높은 비중을 보였다. 부산은 123억 원으로 3.4%의 비중을 나타내고 있으며, 광주 103억 원으로 2.9%의 비중을 나타내고 있다.

그 밖의 지역은 전체매출액의 2.0%를 넘지 못하여 지역 간 편차가 큼을 알 수 있다. 서울에 매출액이 집중되어있는 현상은 오랫동안 지속되어왔으므로 특이한 점은 아니지만 서울에서의 정보력, 자본의 이동 등 산업에 필요한 인적, 물적 자원의 활용이 서울 이 외에 지역에서는 한계점이 있음을 보여주는 단면일 수 있다.

앞으로 다양한 지역을 거점으로 산업을 성장시키려면 지역적 편중을 해소할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 한편, 춘천은 애니메이션을 특화시키고 있고, 인천 송도에 애니메이션 파크 건설이 결정되는 등 지자체의 투자가 이루어지고 있는데 이는 지역간 불균형을 해소할 수 있는 실마리가 되어야 할 것이다.

표 4.6.14 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

지역	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비(%)
서울	227,657	12,370	5,094	245,121	68.4
부산	12,318	-	-	12,318	3.4
대구	6,563	-	-	6,563	1.8
인천	4,982	-	-	4,982	1.4
광주	10,331	-	-	10,331	2.9
대전	1,625	-	415	2,040	0.6
울산	-	-	-	-	-
경기도	56,614	3,962	-	60,576	16.9
강원도	5,139	-	-	5,139	1.4
충청북도	3,668	-	-	3,668	1.0
충청남도	1,629	-	-	1,629	0.5
전라북도	3,328	-	-	3,328	0.9
전라남도	296	-	-	296	0.1
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	1,885	-	-	1,885	0.5
제주도	627	-	-	627	0.2
합계	336,662	16,332	5,509	358,503*	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

애니메이션산업의 지역별 매출액은 감소한 지역이 없으며 모두 증가하였다. 연도별 지역 매출 현황을 보면 서울은 전년대비 6.1% 증가하였으며, 연평균 또한 9.0% 증가하였다. 경기도는 전년대비 23.7%, 연평균 18.6% 증가하여 다른 지역에 비해 비교적 높은 수준의 증가율을 보였다.

표 4.6.15 연도별 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	206,355	231,029	245,121	6.1	9.0
부산	10,165	11,002	12,318	12.0	10.1
대구	6,205	6,417	6,563	2.3	2.8
인천	2,146	4,889	4,982	1.9	52.4
광주	9,004	10,141	10,331	1.9	7.1
대전	2,034	1,527	2,040	33.6	0.1
울산	-	-	-	-	-
경기도	43,048	48,957	60,576	23.7	18.6
강원도	4,327	4,823	5,139	6.6	9.0
충청북도	3,099	3,454	3,668	6.2	8.8
충청남도	-	1,527	1,629	6.7	-
전라북도	2,985	3,327	3,328	0.03	5.6
전라남도	-	274	296	8.0	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	1,711	1,885	10.2	-
제주도	-	519	627	20.8	-
합계	289,368	329,597	358,503	8.8	11.3

그림 4.6.15 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

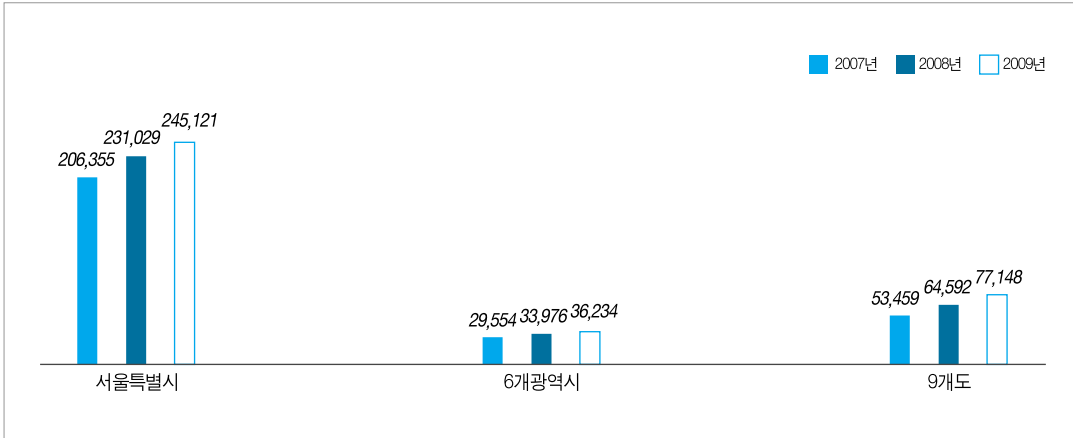
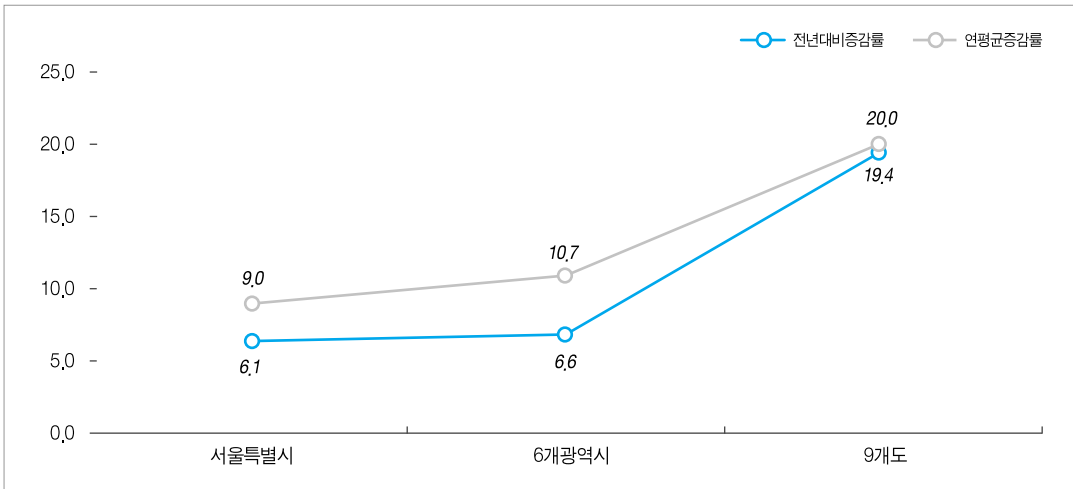


그림 4.6.16 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.3 콘텐츠 제작 매출구분

2009년 애니메이션산업 콘텐츠 제작비용 가운데 가장 높은 비용인 '작품 제작비용'은 613억 원으로 74.0%를 차지하고 있다. 이는 2008년 대비 10.0%증가한 수치이며, 연평균증감률 역시 18.1% 증가한 것이다. 애니메이션산업 콘텐츠 제작비용은 전체적으로 증가(2007년 562억 원 → 2008년 726억 원 → 2009년 828억 원) 추세에 있으며, 로열티 지출과 마케팅·홍보비용 연평균증감률이 각각 20.5%, 51.5% 증가한 것으로 나타났다. 이는 국내 창작 작품의 증가에 기인한 것이며, 이러한 현상은 지속될 것으로 예상되어진다. 그러나 교육훈련 비용은 산업규모에 비해 적은 편이므로, 애니메이션관련 종사자의 기획 및 기술력 향상을 위해서는 이러한 부분에 투자가 더욱더 이루어져야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.6.16 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위 : 백만원, %)

연도	작품제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
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
전년도증감률(%)	10.0	21.6	33.3	38.1	20.0	8.9	14.1
연평균증감률(%)	18.1	20.5	51.5	19.3	24.1	60.3	21.4

그림 4.6.17 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위 : 백만원)

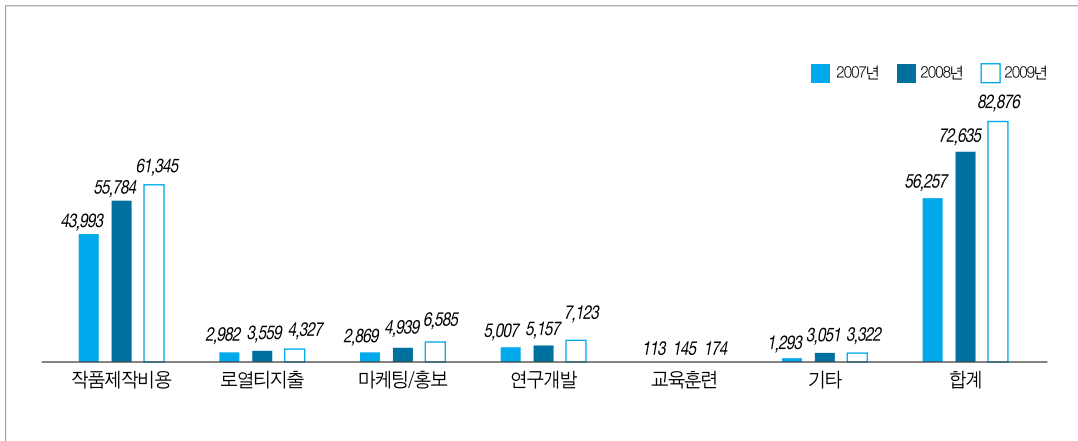
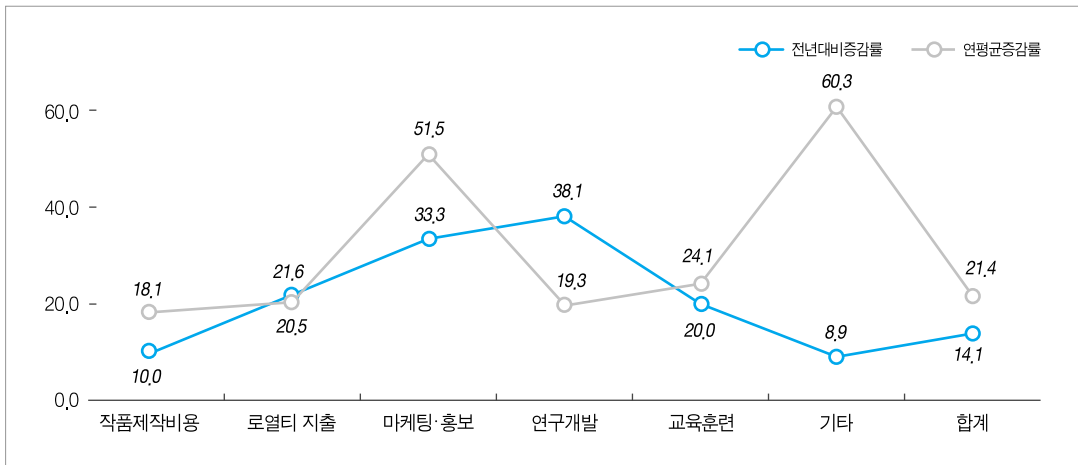


그림 4.6.18 애니메이션 콘텐츠 제작관련 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.4 애니메이션산업 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출)¹⁹⁾

(1) 애니메이션산업 전체 매체별 매출 현황

애니메이션산업 전체 매체별 매출 현황 중 2009년 'TV용 제작 매출'은 2,142억 원(73.5%)으로 2008년 대비 12.3% 증가, 연평균 10.6% 증가하였다. 애니메이션산업 전체 매체별 매출 현황 중 'TV용 제작 매출'의 비중은 애니메이션산업에서 여전히 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, '신규미디어(모바일, IPTV, DMB) 매출액'의 비중은 2007년부터 큰 폭으로 상승(2007년 1,975백만원 → 2008년 9,400백만원 → 2009년 20,014백만원)하고 있으며, 이는 IPTV의 상용화가 정착됨에 따른 결과이며, 향후에도 애니메이션산업 매출확대에 많은 영향을 미칠 것으로 예상된다.

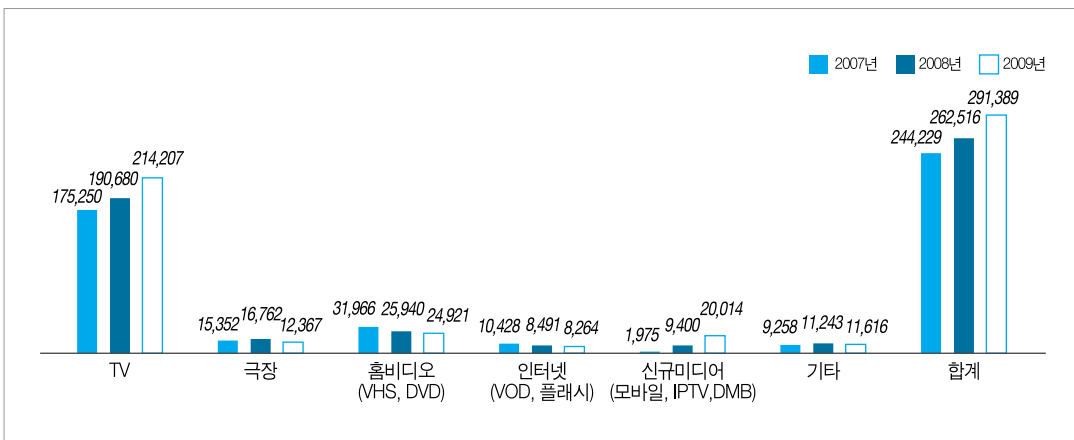
표 4.6.17 애니메이션 전체 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위 : 백만원 %)

구분	지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계
애니메이션 창작 제작	국내	84,138	4,322	10,126	5,306	17,254	2,133	123,279
	해외	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
	소계	118,160	5,644	16,251	5,306	17,254	4,091	166,706
애니메이션 하청 제작	국내	40,451	6,325	3,753	2,432	1,862	2,743	57,566
	해외	45,284	398	4,122	163	-	4,782	54,749
	소계	85,735	6,723	7,875	2,595	1,862	7,525	112,315
판권	국내	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	해외	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	소계	10,312	-	795	363	898	-	12,368
전체	국내	130,086	10,647	13,879	8,101	20,014	4,876	187,603
	해외	84,121	1,720	11,042	163	-	6,740	103,786
	합계	214,207	12,367	24,921	8,264	20,014	11,616	291,389
	비중(%)	73.5	4.2	8.6	2.8	6.9	4.0	100.0

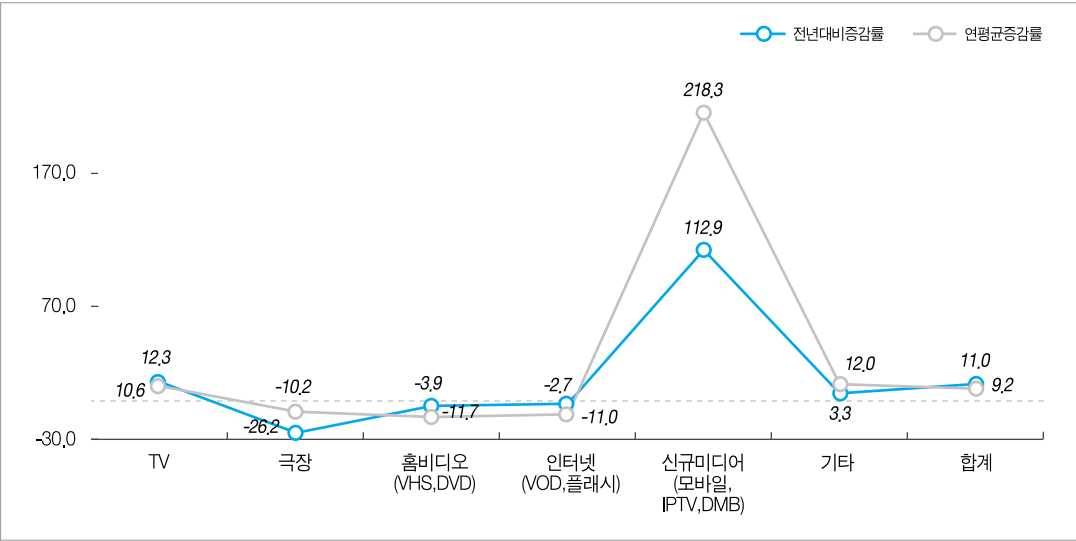
그림 4.6.19 애니메이션 전체 매체별 매출 현황(창작 및 제작 매출액)

(단위 : 백만원)



19) 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석함.

그림 4.6.20 애니메이션 전체 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액) (단위: 백만원, %)



(2) 애니메이션 창작제작

2009년 애니메이션 창작제작 전체 매체별 매출 현황을 살펴보면, 'TV용 제작 매출'은 1,181억 원 (70.9%)으로 2008년 대비 37.4% 증가, 연평균 35.3% 증가하였다. 애니메이션산업 창작제작 매체별 매출 현황 중 'TV용 제작 매출'의 비중은 애니메이션 창작제작에서 국내 및 해외 모두 포함 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

국내에서는 '홈비디오용 제작 매출액'의 비중은 2008년 대비 9.2%로 감소하였으며, 국내의 신규 미디어(모바일, IPTV, DMB) 매출액은 지속적으로 크게 상승(2007년 18억 원 → 2008년 71억 원 → 2009년 172억 원)하였으며 이러한 현상은 지속될 것으로 전망되어진다. 애니메이션산업 창작제작은 해외에서의 매출액이 연평균 120.4% 증가한 434억 원으로 나타났으며, 이 중 'TV용 애니메이션' 매출액이 340억 원으로 연평균 159.2%로 증가한 것이 주요 요인이다. 국내 창작 애니메이션은 해외 TV 애니메이션 시장에서 인정을 받고 있으며, 이러한 현상이 지속될 수 있도록 해외 시장을 겨냥한 작품들이 지속적으로 제작되어야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.6.18 애니메이션 창작제작업 매체별 매출 현황(창작 및 제작 매출액) (단위: 백만원, %)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타 (%)	합계 (%)
국내	2007년	59,520	5,911	20,238	6,011	1,803	1,703	95,186
	2008년	61,256	5,961	11,148	5,206	7,151	1,695	92,417
	2009년	84,138	4,322	10,126	5,306	17,254	2,133	123,279
	전년대비증감률(%)	37.4	▽27.5	▽9.2	1.9	141.3	25.8	33.4
	연평균증감률(%)	18.9	▽14.5	▽29.3	▽6.0	209.3	11.9	13.8
해외	2007년	5,063	-	3,219	-	-	655	8,937
	2008년	24,746	1,168	4,968	-	-	1,833	32,715
	2009년	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
	전년대비증감률(%)	37.5	13.2	23.3	-	-	6.8	32.7
	연평균증감률(%)	159.2	-	37.9	-	-	72.9	120.4

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타 (%)	합계 (%)
합계	2007년	64,583	5,911	23,457	6,011	1,803	2,358	104,123
	2008년	86,002	7,129	16,116	5,206	7,151	3,528	125,132
	2009년	118,160	5,644	16,251	5,306	17,254	4,091	166,706
	전년대비증감률(%)	37.4	▽20.8	0.8	1.9	141.3	16.0	33.2
	연평균증감률(%)	35.3	▽2.3	▽16.8	▽6.0	209.3	31.7	26.5

(3) 애니메이션 하청제작

애니메이션 하청제작에서 전체 매체별 2009년 매출 현황을 살펴보면, 'TV용 제작 매출' 이 857억 원(76.3%)으로 2008년 대비 9.4%, 연평균 8.0% 감소하였다. 애니메이션산업 하청제작 매체별 매출 현황 중 'TV용 제작 매출' 은 매년 지속적으로 감소하고 있으며, 이는 국내 애니메이션 제작업체들이 하청제작 대신에 창작제작으로 전환하고 있기 때문이며, 또한 하청제작이 국내 보다는 상대적으로 인건비가 저렴한 중국 및 동남아시아로 이동하고 있기 때문인 것으로 사료된다.

국내에서는 'TV용 제작 매출' 의 비중은 정체되고 있는 반면(2007년 288억 원 → 2008년 422억 원 → 2009년 404억 원), 해외에서는 'TV용 제작 매출' 이 점점 감소(2007년 723억 원 → 2008년 523억 원 → 2009년 452억 원)한 것으로 나타났다. 이로 인해 국내 애니메이션 하청제작업의 수출액은 감소하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.6.19 애니메이션 하청제작업 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액) (단위 : 백만원, %)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타 (%)	합계 (%)
국내	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
	전년대비증감률(%)	▽4.3	▽30.7	▽22.8	▽11.5	28.3	3.3	▽8.8
	연평균증감률(%)	18.4	▽15.3	9.9	▽20.8	229.0	▽36.9	5.5
해외	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
	전년대비증감률(%)	▽13.6	▽21.2	▽5.6	▽8.4	-	▽5.5	▽12.4
	연평균증감률(%)	▽20.9	81.4	▽9.2	-	-	-	▽15.9
합계	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
	전년대비증감률(%)	▽9.4	▽30.2	▽14.6	▽11.3	28.3	▽2.5	▽10.6
	연평균증감률(%)	▽8.0	▽13.3	▽1.5	▽18.2	229.0	4.4	▽6.8

(4) 애니메이션 판권

애니메이션 판권의 전체 매체별 2009년 매출 현황을 살펴보면 'TV용 제작 매출'은 2009년 103억 원(83.4%)으로 2008년 대비 2.9% 증가, 연평균증도 4.4% 증가하였다. 애니메이션산업 중 판권을 통한 매체별 매출 현황 중 'TV용 제작 매출'의 비중은 애니메이션 판권매출에서 국내 및 해외 모두 포함 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타 (%)	합계 (%)
국내	2007년	5,125	500	-	217	-	-	5,842
	2008년	5,252	-	-	359	798	-	6,409
	2009년	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	전년대비증감률(%)	4.7	-	-	1.1	12.5	-	5.4
	연평균증감률(%)	3.6	-	-	29.3	-	-	7.6
해외	2007년	4,342	-	396	320	-	-	5,058
	2008년	4,767	-	598	-	-	-	5,365
	2009년	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	전년대비증감률(%)	1.0	-	32.9	-	-	-	4.6
	연평균증감률(%)	5.3	-	41.7	-	-	-	5.3
합계	2007년	9,467	500	396	537	-	-	10,900
	2008년	10,019	-	598	359	798	-	11,774
	2009년	10,312	-	795	363	898	-	12,368
	전년대비증감률(%)	2.9	-	32.9	1.1	12.5	-	5.0
	연평균증감률(%)	4.4	-	41.7	-17.8	-	-	6.5

6.5 애니메이션산업 제작방식별 매출 현황 (창작 및 제작 매출)

2009년 애니메이션산업 콘텐츠 매출 현황 가운데 '2D(셀/디지털)'은 1,633억 원(56.1%)으로 가장 매출액이 높은 것으로 나타났으며, 이는 2008년 대비 0.7% 감소, 연평균 4.0% 감소한 것이다. 애니메이션산업 창작 및 제작 매출액은 전체적으로 증가(2007년 2,442억 원 → 2008년 2,625억 원 → 2009년 2,913억 원) 추세에 있으며, 3D부분은 전년도 66.9%로 증가하였으며, 연평균도 47.2% 증가하여 높은 성장세를 보였다. 전통적 제작방식인 2D는 정체 또는 감소 추세에 있으나, 3D 제작 방식은 매년 큰 폭의 성장세를 보이고 있어, 이는 애니메이션 제작 방식이 2D에서 2D+3D 또는 3D로 변화 되고 있음을 알 수 있다.

표 4.6.21 제작방식별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	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
	전년대비증감률(%)	18.4	66.9	7.2	▽4.0	16.2	33.2
	연평균증감률(%)	15.6	47.2	27.5	▽3.7	194.6	26.5
외주제작 (하청제작)	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
	전년대비증감률(%)	▽17.7	5.5	▽4.5	▽21.5	▽14.9	▽10.6
	연평균증감률(%)	▽18.3	23.0	114.6	255.1	183.9	▽6.8
판권만 소유한 경우	2007년	10,321	-	-	-	579	10,900
	2008년	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	2009년	9,412	2,025	-	-	931	12,368
	전년대비증감률(%)	3.2	12.6	-	-	9.1	5.0
	연평균증감률(%)	▽4.5	-	-	-	26.8	6.5
전체	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
	전년대비증감률(%)	▽0.7	37.6	2.7	▽5.0	0.9	11.0
	연평균증감률(%)	▽4.0	38.3	45.5	▽1.4	119.4	9.2

그림 4.6.21 제작방식별 매출 현황 (단위: 백만원)

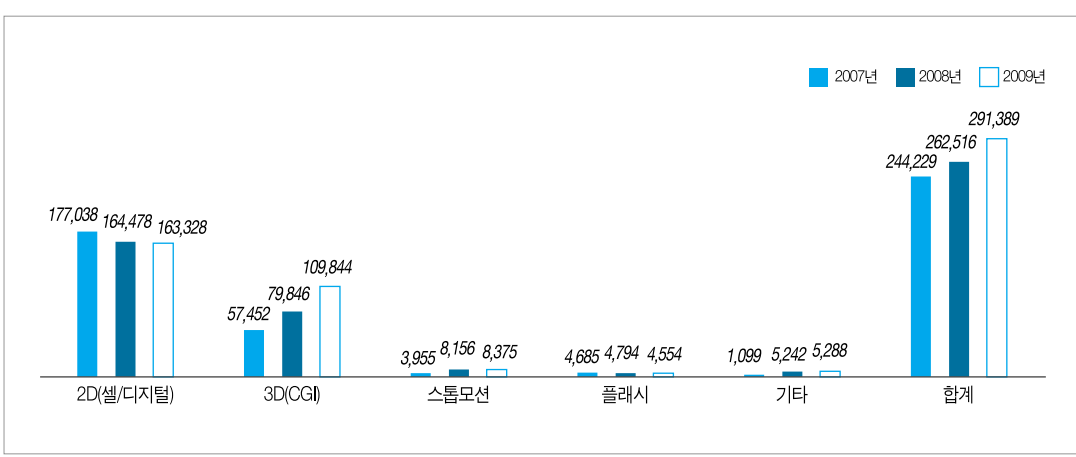
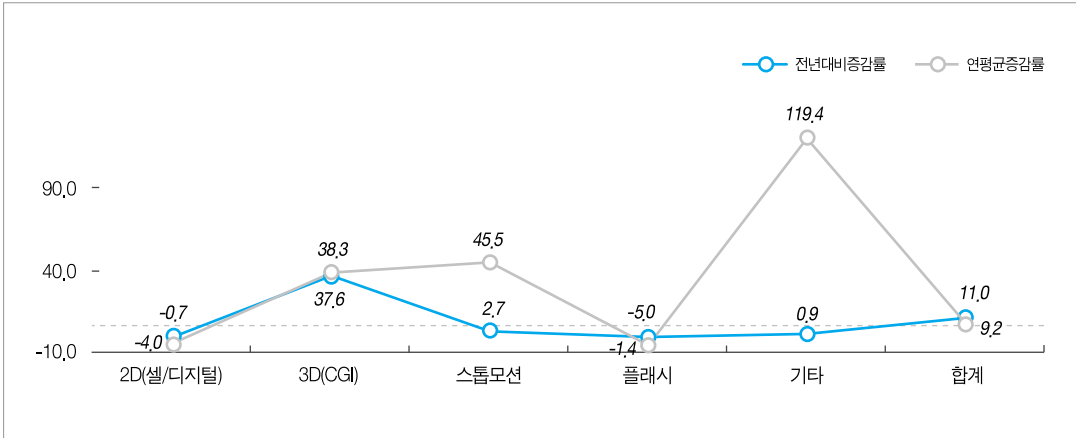


그림 4.6.22 제작방식별 매출 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



6.6 부가사업 연계 현황

애니메이션산업 부가사업 연계현황을 살펴보면 2009년 집계된 부가산업은 1,638건으로 2008년 대비 4.3% 증가하였다. 구체적으로 이 가운데 타 매체 애니메이션이 595건으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 이는 2008년 대비 0.5%로 증가한 것이다. 2008년 대비 가장 많이 증가한 분야는 영화이며, 건수가 가장 많이 증가한 분야는 캐릭터상품으로 나타났다.

표 4.6.22 부가사업 연계 현황

(단위: 건, %)

연계업종	적용 예	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	579	592	595	0.5
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	316	331	372	12.4
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	22	26	28	7.7
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	21	22	25	13.6
게임	게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	32	39	42	7.7
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	15	17	21	23.5
방송/ 드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	132	139	141	1.4
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	51	52	55	5.8
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	138	141	142	0.7
기타	테마파크	26	27	29	7.4
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	157	159	161	1.3
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	23	25	27	8.0
총계		1,512	1,570	1,638	4.3

6.7 애니메이션산업 수출입액 현황

2009년 애니메이션 수출액은 8,965만 달러로 전년대비 11.3% 증가하였으며 연평균증감률도 11.0% 증가하였다. 수입액은 739만 달러로 전년대비 20.6% 증가하였으며 연평균증감률은 4.7% 감소하였다. 애니메이션 수출액은 2007년에 7,277만 달러에서 2008년에 8,058만 달러, 2009년에 8,965만 달러로 지속적으로 수출액이 증대되고 있다. 반면에 수입액은 2007년에 814만 달러에서 2008년에 613만 달러로 감소한 후 2009년에 다시 739만 달러로 증가하였다.

국내 애니메이션의 주요 수출국은 북미(수출액 비중 56.2%)와 일본(19.4%)과 유럽(18.4%)인데 향후에는 수출대상 국가를 더욱 다양화시켜야 할 것으로 생각된다. 2010년에는 국내 유명 아동출판물이 애니메이션으로 해외 수출이 결정되는 등 캐릭터나 출판물, 게임이 애니메이션으로 재가공되어 수출될 수 있는 가능성을 높였다. 또한 국내 중소기업들은 접촉이 어려운 세계적 기업들과의 다리가 될 수 있도록 향후에는 전시회나 해외 바이어들 초청회 등 국제적 행사에 참여할 수 있는 기회가 마련되어야 한다. 이는 한국 애니메이션의 발전가능성과 우수성을 알릴 기회를 제공할 수 있을 것이다.

표 4.6.23 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	애니메이션산업				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	72,770	80,583	89,651	11.3	11.0
수입	8,148	6,132	7,397	20.6	▽4.7

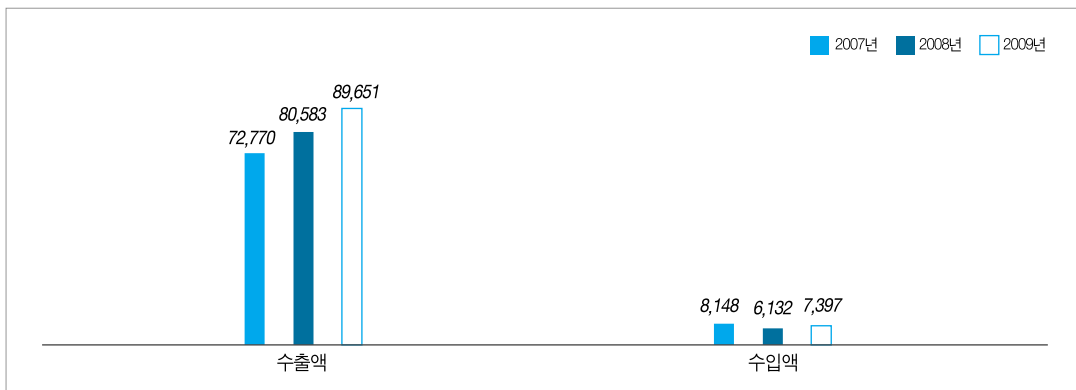
표 4.6.24 애니메이션산업 창작 수출 및 하청수출 비교

(단위 : 천달러, %)

구분	애니메이션 수출액 비교				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
애니메이션 창작제작	36,894	43,837	50,602	15.4	17.1
애니메이션 하청제작	35,876	36,746	39,049	6.3	4.3
합계	72,770	80,583	89,651	11.3	11.0

그림 4.6.23 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



국내 애니메이션의 창작제작 수출액은 매년 꾸준히 증가하여 2009년 5,060만 달러로 연평균 17.1%로 증가하여, 애니메이션 하청제작 수출액이 연평균 4.3%로 증가한 것에 비해 큰 폭으로 증가하였다. 이는 국내 애니메이션 창작 제작 기술력이 전 세계적으로 인정을 받고 있는 것임을 알 수 있다. 국내 창작 애니메이션을 더 많이 수출하기 위한 기회를 국가적 차원에서 지원해야 할 것으로 사료된다.

6.7.1. 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황²⁰⁾

애니메이션 수출액이 가장 많은 나라는 북미지역으로 5,035.8만 달러로 나타났으며 전체 수출액에서 56.2%를 차지하고 있다. 그 다음으로 수출액이 많은 지역은 일본으로 1,736.9만 달러로 19.4%의 비중을 차지하고 있으며 유럽지역 수출액은 1,649.6만 달러이며 18.4%의 비중을 나타내고 있다. 그 밖에 기타지역은 310.5만 달러(3.4%)이며, 중국은 135.6만 달러(1.5%), 동남아지역은 96.7만 달러(1.1%)의 수출액을 나타내고 있다.

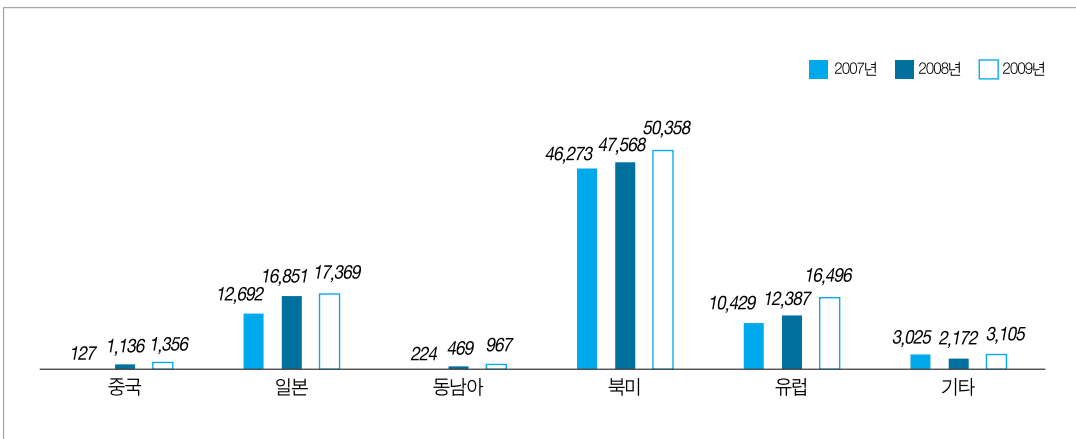
표 4.6.25 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	127	1,136	1,356	1.5	19.4	226.8
일본	12,692	16,851	17,369	19.4	3.1	17.0
동남아	224	469	967	1.1	106.2	107.8
북미	46,273	47,568	50,358	56.2	5.9	4.3
유럽	10,429	12,387	16,496	18.4	33.2	25.8
기타	3,025	2,172	3,105	3.4	43.0	1.3
전체	72,770	80,583	89,651	100.0	11.3	11.0

그림 4.6.24 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)

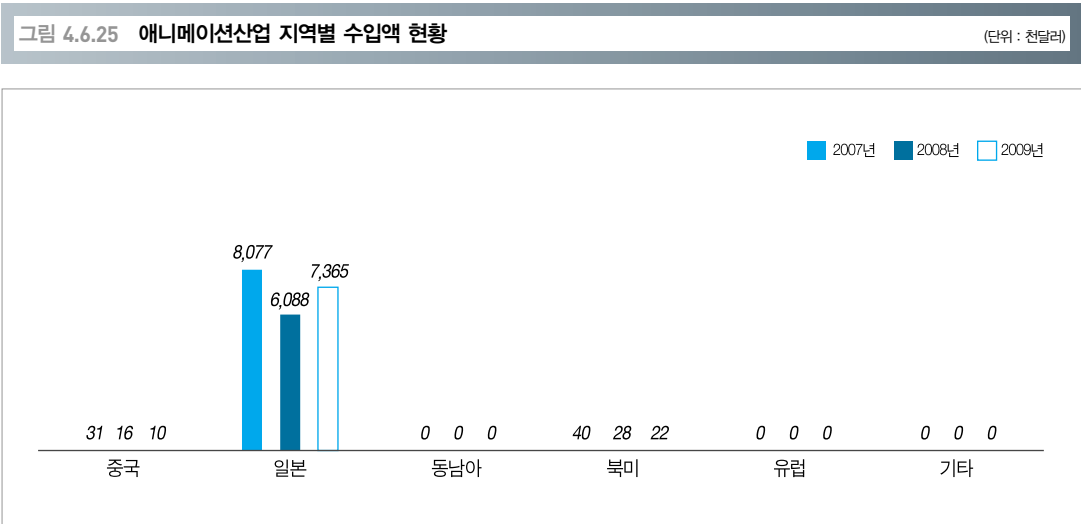


20) 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률은 2007년~2009년

애니메이션 수입액이 가장 많은 나라는 일본으로 736.5만 달러로 나타났으며, 전체 수출액 에서 99.6%를 차지하고 있다. 그 외의 지역은 북미지역으로 2.2만 달러(0.3%)이며, 중국은 1.0만 달러 (0.1%)로 나타났다.

표 4.6.26 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	31	16	10	0.1	▽37.5	▽43.2
일본	8,077	6,088	7,365	99.6	21.0	▽4.5
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	40	28	22	0.3	▽21.4	▽25.8
유럽	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-
전체	8,148	6,132	7,397	100.0	20.6	▽4.7



6.7.2. 애니메이션산업 해외 진출형태

2009년 애니메이션산업 해외 진출형태는 'LICENSE' 가 54.2%로 가장 높게 나타났다. 2008년에 25.9%로 조사되었으며, 2008년보다 28.3% 증가하였다. 'OEM 수출' 은 44.8%로 전년대비 0.8% 감소하였다. '기술서비스' 는 1.0%로 전년대비 0.2% 감소한 것으로 나타났다. 한편 '완제품 수출' 은 2008년에 27.2%였으나 2009년에는 집계되지 않았으며, '기타' 도 2008년에 0.1%였으나 2009년에는 집계되지 않은 것으로 나타났다.

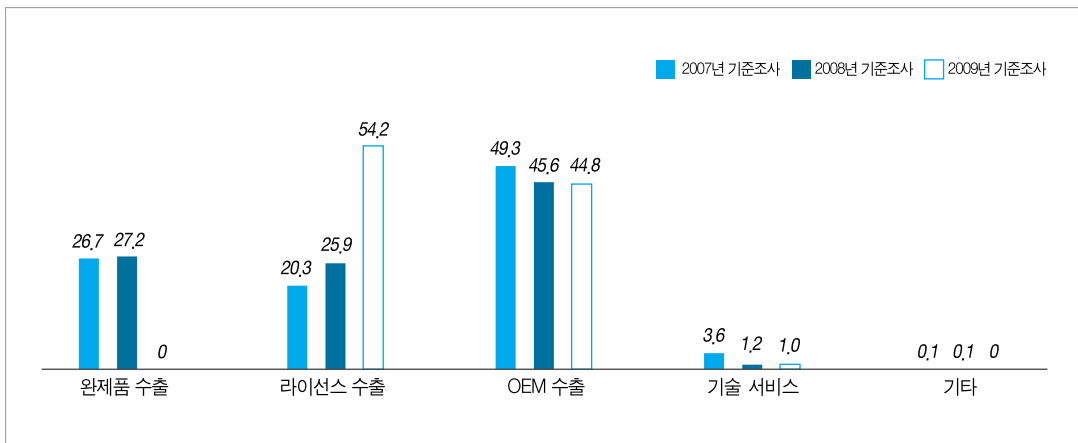
표 4.6.27 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비증감(%P)
완제품 수출	26.7	27.2	-	-
LICENSE	20.3	25.9	54.2	28.3
OEM 수출	49.3	45.6	44.8	▽0.8
기술 서비스	3.6	1.2	1.0	▽0.2
기타	0.1	0.1	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.6.26 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)



6.7.3. 애니메이션산업 해외 수출방식

2009년 애니메이션산업의 해외 수출방식을 보면 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 39.6%이며 전년대비 2.0% 증가하였다. 해외 전시회 및 행사참여는 27.2%로 전년대비 0.8% 증가하였으며, 해외유통사 접촉은 18.7%로 전년대비 0.8% 감소하였다. 해외 법인 활용은 8.2%로 전년대비 1.6% 감소하였으며, 국내 에이전트를 활용한다는 응답은 6.3%로 전년대비 0.4% 감소한 것으로 조사되었다.

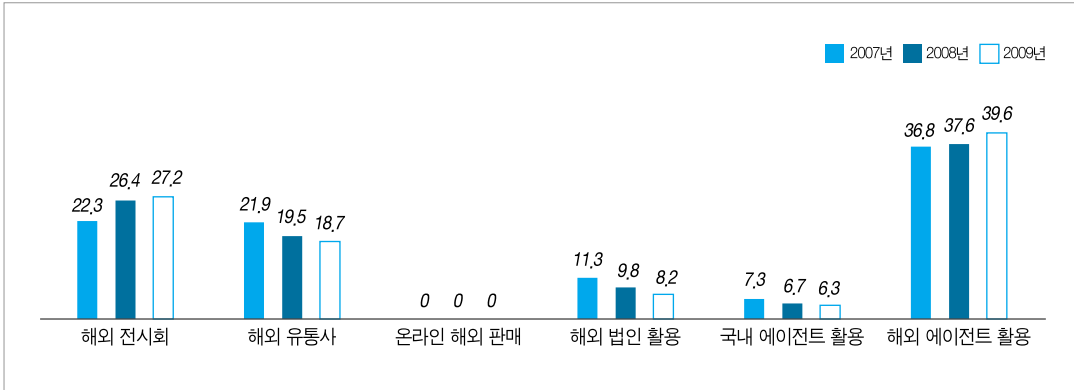
표 4.6.28 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위: %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	22.3	26.4	27.2	0.8
	해외 유통사 접촉	21.9	19.5	18.7	▽0.8
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	11.3	9.8	8.2	▽1.6
간접 수출	국내 에이전트 활용	7.3	6.7	6.3	▽0.4
	해외 에이전트 활용	36.8	37.6	39.6	2.0
	기타	0.4	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.6.27 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위: %)



6.8 애니메이션산업 종사자 현황

2009년 애니메이션산업 종사자 수는 4,170명으로 전년대비 6.3% 증가했으며 연평균증감률은 3.1% 증가하였다. 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,962명으로 전체 종사자의 95.0%의 큰 비중을 차지하고 있다. 애니메이션 유통 및 배급업은 112명으로 전체의 2.7%이며 온라인 애니메이션 유통업은 96명으로 2.3%의 비중을 보이고 있다. 전체 종사자는 2007년에 3,847명이었고 2008년에 3,924명이었으며 2009년에는 4,170명으로 꾸준히 증가하고 있다. 중분류별 증감률을 보아도 소폭이기는 하나 2007년부터 꾸준히 증가해왔음을 알 수 있다.

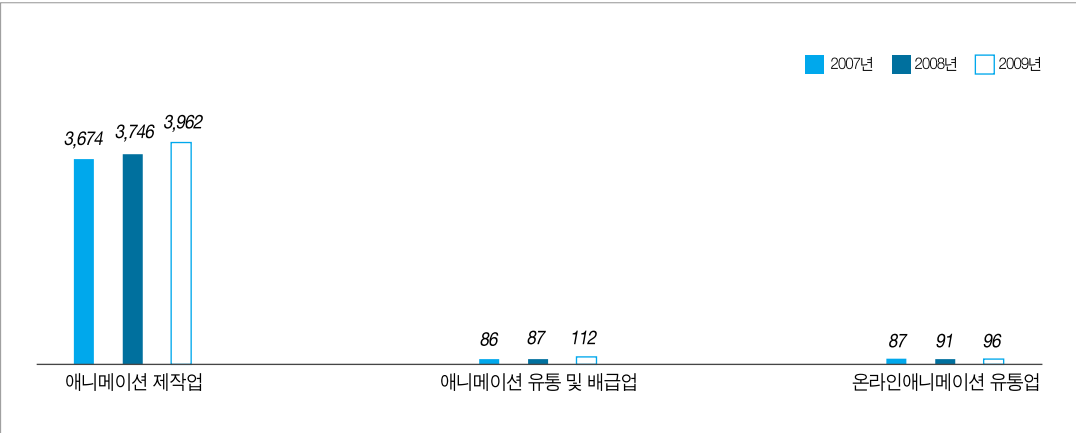
애니메이션 종사자는 산업의 성장과 비례하여 증가하고 있다. 양적인 면에서 성장되어 왔음은 확실하나 질적인 면에서의 성장도 필요하다. 특히 노동력을 필요로 하는 단순작업은 중국이나 인도 등 노동력이 풍부한 나라로 넘어갈 것으로 예상된다. 그렇기 때문에 애니메이션산업의 노동집약적 업무를 수행할 인력보다는 고도의 창조력을 지닌 우수한 인력이 필요 할 것이다. 이러한 애니메이션 산업의 인력 수요를 충족시키기 위하여 인력의 전문성을 키우며 맞춤형 인력을 양성하여 애니메이션산업에 우수 인력들이 꾸준히 유입될 수 있도록 해야 할 것이다.

표 4.6.29 애니메이션산업 소분류별 종사자 현황

(단위: 명, %)

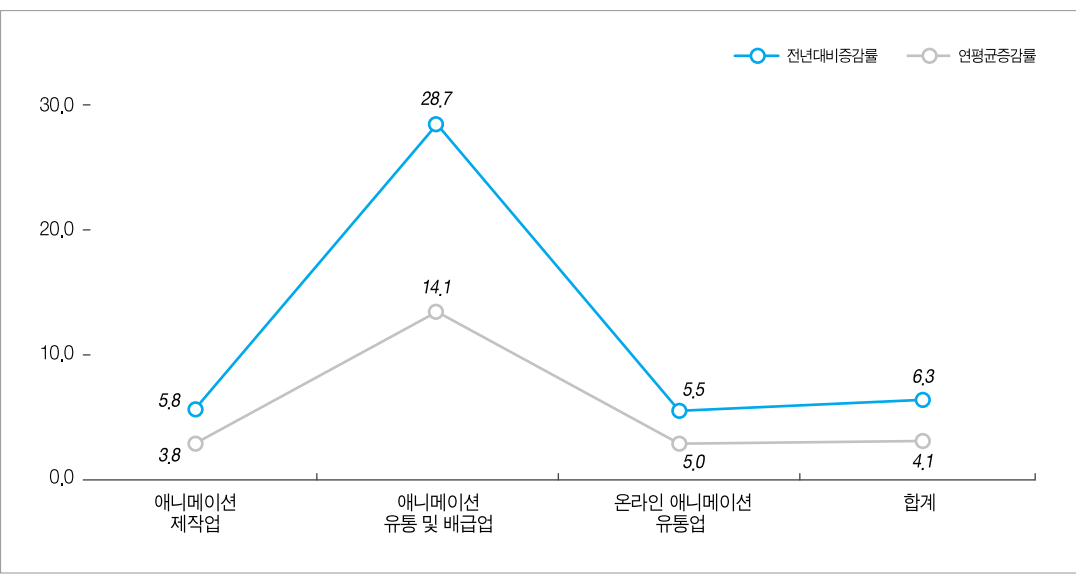
중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,694	1,801	2,025	48.6	12.4	9.3
	애니메이션 하청 제작	1,941	1,906	1,896	45.5	▽0.5	▽1.2
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	39	39	41	1.0	5.1	2.5
	소계	3,674	3,746	3,962	95.0	5.8	3.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	86	87	112	2.7	28.7	14.1
	소계	86	87	112	2.7	28.7	14.1
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	87	91	96	2.3	5.5	5.0
	소계	87	91	96	2.3	5.5	5.0
애니메이션산업 총합계		3,847	3,924	4,170	100.0	6.3	4.1

그림 4.6.28 애니메이션산업 중분류별 종사자수 (단위: 명)



2009년 중분류별 종사자수의 증감률을 보면 ‘애니메이션 제작업’은 전년대비 5.8% 증가하였고, 연평균도 3.8% 증가하였다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 전년대비 28.7% 증가하였으며, 연평균 14.1% 증가하였다. ‘온라인 애니메이션 유통업’도 증가하였는데 전년대비와 연평균이 각각 5.5%, 5.0% 증가하였다.

그림 4.6.29 애니메이션산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년에 ‘10~100억 원 미만’ 사업체의 종사자는 2,264명으로 전체 종사자의 54.3%의 비중을 차지하였다. ‘1~10억 원 미만’ 사업체의 종사자는 1,520명으로 36.4%의 비중을 보였다. ‘100억 원 이상’ 사업체의 종사자는 276명으로 6.6%의 비중을 차지하였으며, ‘1억 원 미만’ 사업체의 종사자는 110명으로 2.7%의 비중을 나타냈다.

한편 '10~100억 원 미만' 사업체와 '100억 원 이상' 사업체의 종사자 비중은 2007년에 58.4%, 2008년에 59.5%, 2009년에 60.9%로 전체 종사자 비중에서 꾸준히 증가하여 왔다. 반대로 '1억 원 미만' 사업체와 '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자 비중은 2007년에 41.6%, 2008년에 40.5%, 2009년에 39.1%로 감소하고 있다. 위의 결과는 애니메이션 산업의 중대형 업체들의 규모가 커지면서 종사자 수도 증가하여 왔으나 소형 업체들의 종사자가 업계에서 차지하는 비중은 줄어들고 있음을 보여준다. 이는 애니메이션 산업에서 중대형 업체들의 영향력은 점점 커져가나 소형업체들의 영향력은 감소 내지는 유지하는 상황인 것으로 판단되며 이러한 상황을 참조하여 지원정책이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.6.30 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	45	702	1,136	142	2,025
애니메이션 하청 제작	41	688	1,033	134	1,896
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	3	38	-	-	41
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	12	51	49	-	112
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	9	41	46	-	96
합계	110	1,520	2,264	276	4,170
구성비(%)	2.7	36.4	54.3	6.6	100.0

연도별로 보면 '1억 원 미만' 사업체 종사자의 전년대비증감률이 17.0%로 가장 높으나 자세히 살펴보면, 2007년에 120명에서 2008년에 94명으로 감소한 후 2009년에 다시 110명으로 증가하였지만 이는 2007년 종사자수에 미치지 못하여 연평균증감률은 오히려 4.3% 감소하였다.

'10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 전년대비 9.0% 증가하였고, '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 7.4% 증가하였다. '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 전년대비 1.6% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보였다. 연평균증감률로는 '100억 원 이상' 사업체의 종사자가 21.2% 증가하여 증가폭이 가장 큰 것으로 나타났다.

표 4.6.31 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	17.0	1.6	9.0	7.4	6.3
연평균증감률(%)	▽4.3	1.3	4.9	21.2	4.1

그림 4.6.30 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

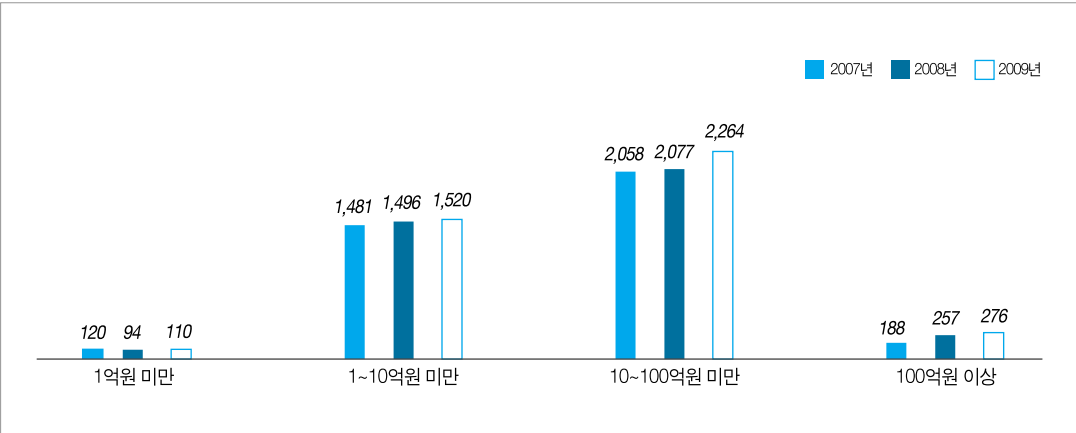
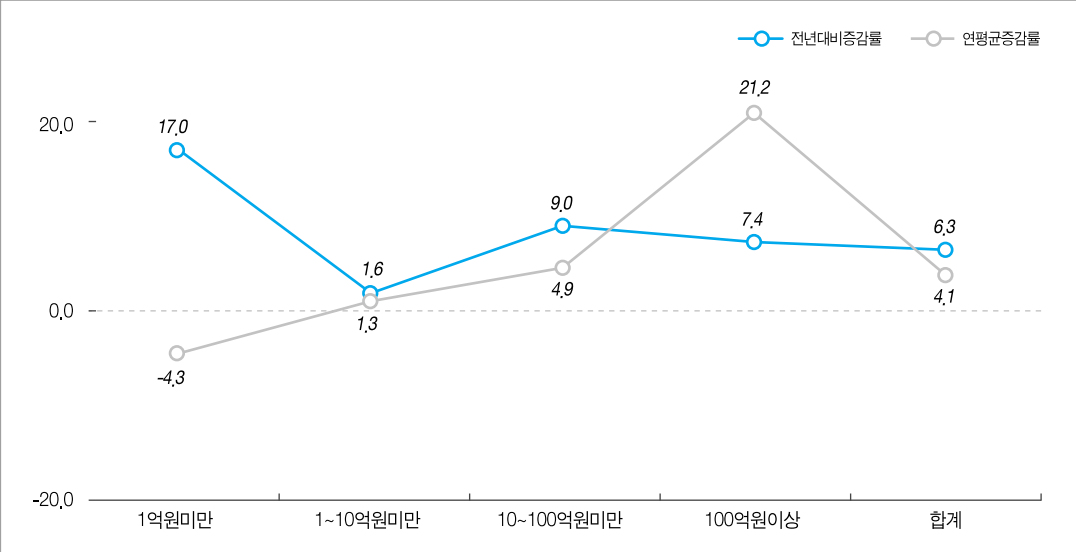


그림 4.6.31 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년에 '10~49인' 규모 사업체의 종사자는 2,054명으로 전체 종사자의 49.2%를 차지하였다. '50~99인' 종사자는 933명으로 22.4%의 비중을 보였으며, '5~9인' 종사자는 671명으로 16.1%의 비중을 보였다. '1~4인' 종사자는 308명으로 7.4%의 비중을 나타냈으며, '100인 이상'의 종사자는 204명으로 4.9%의 가장 낮은 비중을 나타냈다.

주목할 결과는 '50~99인' 규모 사업체 종사자와 '100인 이상' 규모 사업체 종사자가 2007년 대비 감소되었는데, 이는 기존에 노동집약적 업무들에 필요한 인력이 외부로 빠져나갔기 때문으로 사료된다.

표 4.6.32 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	126	321	1,077	501	-	2,025
애니메이션 하청 제작	113	276	871	432	204	1,896
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	16	-	25	-	-	41
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	25	42	45	-	-	112
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	28	32	36	-	-	96
합계	308	671	2,054	933	204	4,170
구성비(%)	7.4	16.1	49.2	22.4	4.9	100.0

이를 연도별로 보면 '100인 이상'의 종사자는 2007년에 402명에서 2008년에 208명, 그리고 2009년에 204명으로 지속적으로 감소하고 있다. 이는 전년대비 1.9% 감소한 수치이며, 연평균도 28.8% 감소한 수치이다. '5~9인의 종사자'는 전년대비 10.0% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며, '50~99인'은 9.1% 증가하였다. '1~4인'은 5.1%, '10~49인'은 4.9% 증가하였다. 모든 규모에서 전년대비 증가한 반면에 '100인 이상'은 전년대비 1.9% 감소하였다. 연평균증감률에서 두드러지는 증가율을 보인 규모는 '5~9인'으로 50.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.33 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	5.1	10.0	4.9	9.1	▽1.9	6.3
연평균증감률(%)	2.0	50.8	5.6	▽4.0	▽28.8	4.1

그림 4.6.32 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

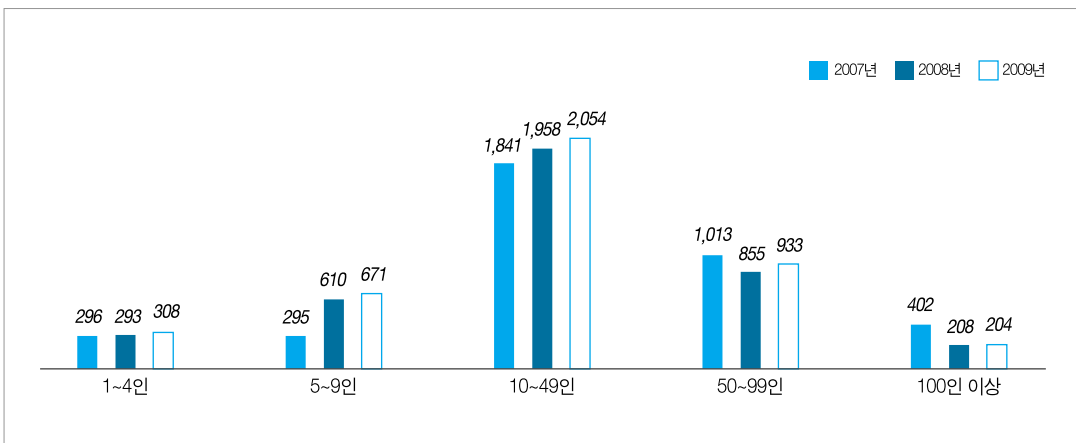
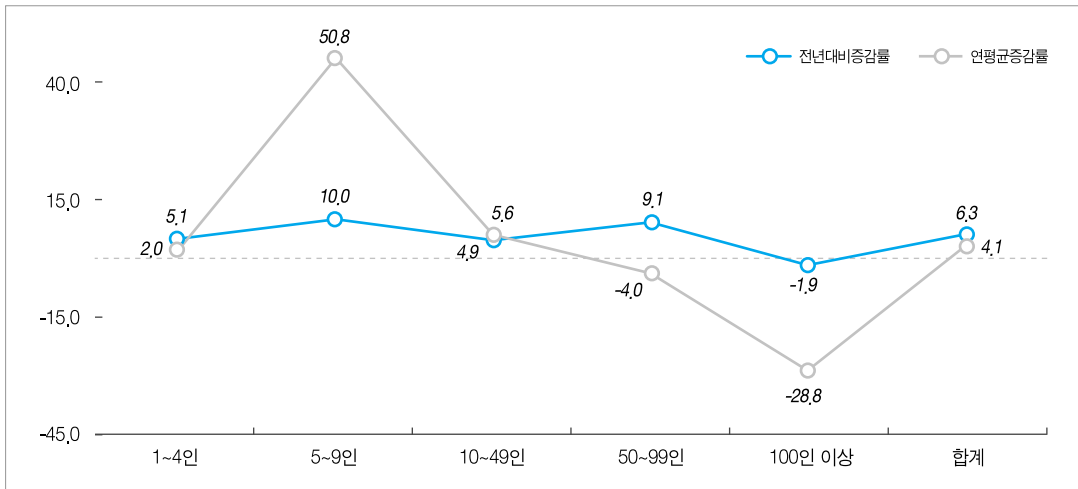


그림 4.6.33 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.3. 지역별 종사자 현황

2009년 서울에는 애니메이션산업 종사자가 2,951명, 즉 전체 종사자의 70.8%가 서울에서 종사하는 것으로 나타났다. 경기도는 600명으로 14.4%의 비중으로 서울 다음으로 높은 지역인 것으로 조사됐다. 부산은 145명으로 3.5%의 비중을 차지하고 있다. 그 외 지역은 전체 종사자의 3.0%를 넘지 않는 것으로 나타났다. 서울에 사업체가 집중되어 있으므로 인력 또한 서울에 집중되어 있다. 이러한 현상의 해소는 지역적으로 애니메이션 사업체의 개발이 이루어지면서 완화될 수 있을 것이며 지역에서 전문 인력을 양성하여 이를 흡수시킬 수 있는 사업체가 만들어져야 할 것이다.

표 4.6.34 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비(%)
서울	2,787	75	89	2,951	70.8
부산	145	-	-	145	3.5
대구	82	-	-	82	2.0
인천	48	-	-	48	1.2
광주	116	-	7	123	2.9
대전	22	-	-	22	0.5
울산	-	-	-	-	-
경기도	563	37	-	600	14.4
강원도	60	-	-	60	1.4
충청북도	46	-	-	46	1.1
충청남도	19	-	-	19	0.5
전라북도	41	-	-	41	1.0
전라남도	4	-	-	4	0.1
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	22	-	-	22	0.5
제주도	7	-	-	7	0.1
합계	3,962	112	96	4,170*	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별로 보면 서울은 전년대비 6.8% 증가하였으며 연평균증감률은 3.4% 증가하였다. 6개 광역시는 전년대비 동일하며 연평균증감률은 2.1% 증가하였다. 9개도는 전년대비증감률은 7.8%, 연평균증감률 동일하게 7.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.35 연도별 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	2,758	2,763	2,951	6.8	3.4
부산	143	143	145	1.4	0.7
대구	83	82	82	0.0	▽0.6
인천	29	49	48	▽2.0	28.7
광주	121	125	123	▽1.6	0.8
대전	27	21	22	4.8	▽9.7
울산	-	-	-	-	-
경기도	546	547	600	9.7	4.8
강원도	58	60	60	0.0	1.7
충청북도	42	45	46	2.2	4.7
충청남도	-	18	19	5.6	-
전라북도	40	41	41	0.0	1.2
전라남도	-	3	4	33.3	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	21	22	4.8	-
제주도	-	6	7	16.7	-
합계	3,847	3,924	4,170	6.3	4.1

그림 4.6.34 지역별 종사자 현황 (단위: 명)

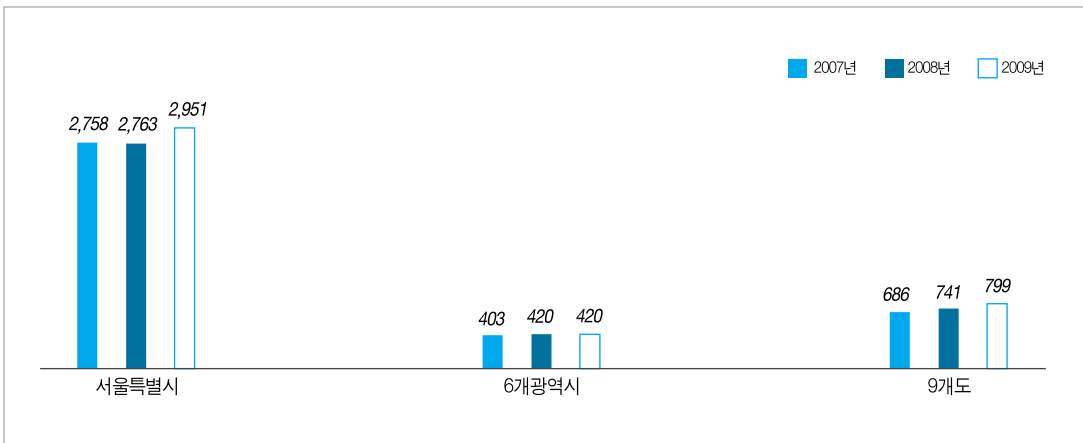
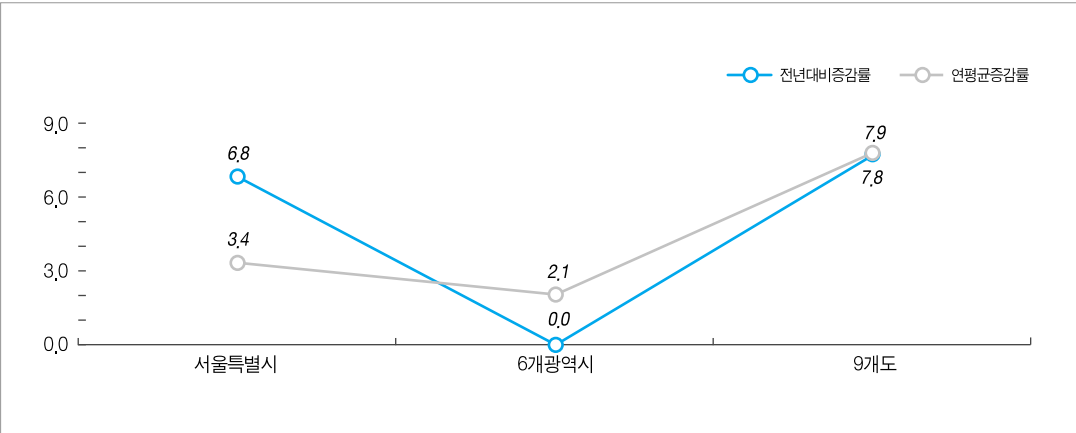


그림 4.6.35 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.4. 고용형태별 종사자 현황

2009년 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2,857명이며, 전체 종사자의 68.5%의 비중을 차지하며, 비정규직은 1,313명으로 31.5%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 ‘애니메이션 창작 제작’은 정규직이 1,521명(75.1%)이며, 비정규직은 504명(24.9%)으로 나타났다. ‘애니메이션 하청 제작’은 정규직이 1,131명(59.7%)이며, 비정규직은 765명(40.3%)이었고, ‘온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작’은 정규직이 36명(87.8%)이며, 비정규직은 5명(12.2%)이었다. 위의 소분류를 포함한 중분류 애니메이션 제작업은 정규직이 2,688명(67.8%)이며, 비정규직이 1,274명(32.2%)으로 조사되었다. ‘애니메이션 유통’, ‘배급 및 마케팅 홍보’는 정규직인 84명(75.0%)이며, 비정규직이 28명(25.0%)으로 나타났다. ‘온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)’은 정규직이 85명(88.5%)이며, 비정규직이 11명(11.5%)으로 조사되었다.

표 4.6.36 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,521	504	2,025
	소분류 비중(%)	75.1	24.9	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,131	765	1,896
	소분류 비중(%)	59.7	40.3	100.0
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	36	5	41
	소분류 비중(%)	87.8	12.2	100.0
	소계	2,688	1,274	3,962
	중분류 비중(%)	67.8	32.2	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	84	28	112
	소분류 비중(%)	75.0	25.0	100.0
	소계	84	28	112
	중분류 비중(%)	75.0	25.0	100.0

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	85	11	96
	소분류 비중(%)	88.5	11.5	100.0
	소계	85	11	96
	중분류 비중(%)	88.5	11.5	100.0
애니메이션산업 총합계		2,857	1,313	4,170
애니메이션산업 비중(%)		68.5	31.5	100.0

연도별로 보면 정규직은 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률은 5.1% 증가하였다. 비정규직은 전년대비 1.1% 증가하였으며 연평균증감률은 2.0% 증가한 것으로 나타났다. 정규직의 증가 폭이 비정규직의 증가 폭보다 큼을 알 수 있다.

표 4.6.37 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	2,586	1,261	3,847
2008년	2,625	1,299	3,924
2009년	2,857	1,313	4,170
전년대비증감률(%)	8.8	1.1	6.3
연평균증감률(%)	5.1	2.0	4.1

그림 4.6.36 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명)

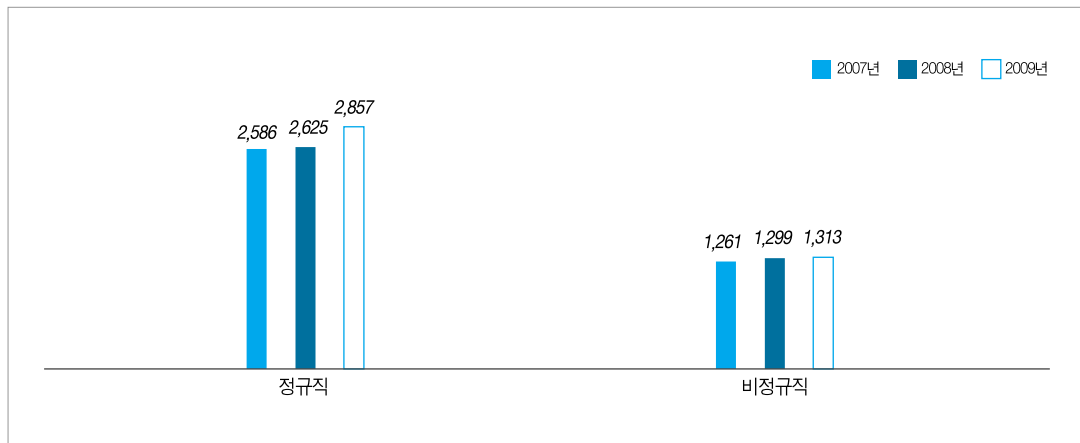
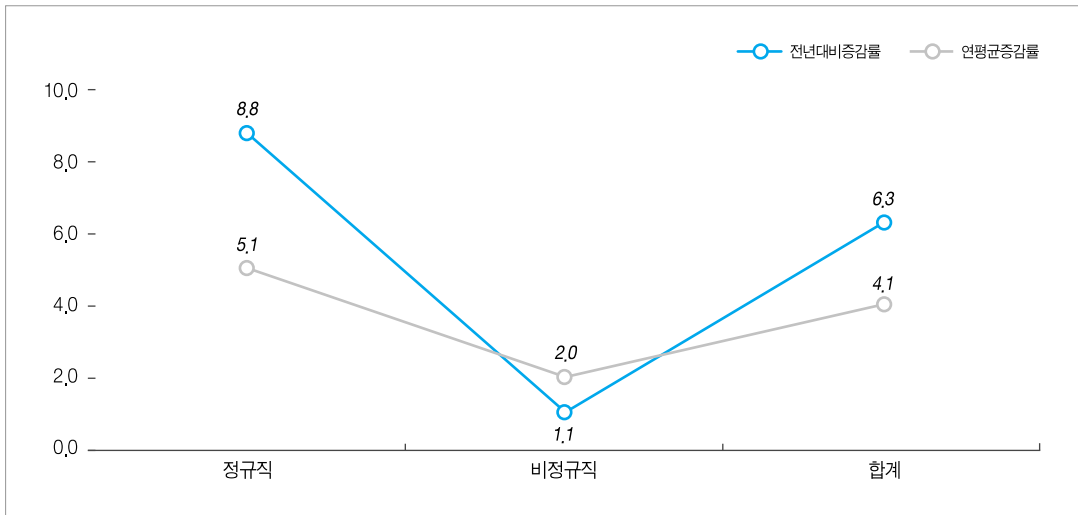


그림 4.6.37 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

2009년 고용형태별 성별 종사자를 보면 정규직 남자는 1,795명(43.0%)이며, 정규직 여자는 1,062명(25.5%)이었다. 비정규직 남자는 625명(15.0%)이며, 비정규직 여자는 688명(16.5%)으로 조사되었다.

중분류별로 보면 ‘애니메이션 제작업’의 정규직 남자는 1,700명이며, 정규직 여자는 988명이었 다. 비정규직 남자는 604명이며, 비정규직 여자는 670명으로 나타났다. ‘애니메이션 유통 및 배급 업’을 보면 정규직 남자는 48명이며, 비정규직 여자는 36명으로 조사되었다. 비정규직 남자는 15명 이며, 비정규직 남자는 13명으로 조사되었다. ‘온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)’의 정규직 남자는 47명이며, 정규직 여자는 38명이었 다. 비정규직 남자는 6명이며, 비정규직 여자는 5 명으로 조사되었다.

표 4.6.38 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	936	585	239	265	2,025
	애니메이션 하청 제작	743	388	362	403	1,896
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	21	15	3	2	41
	소계	1,700	988	604	670	3,962
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	48	36	15	13	112
	소계	48	36	15	13	112
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	47	38	6	5	96
	소계	47	38	6	5	96
애니메이션산업 총합계		1,795	1,062	625	688	4,170
비중(%)		43.0	25.5	15.0	16.5	100.0

이를 연도별로 보면 정규직 남자는 전년대비 6.7% 증가하였고, 정규직 여자는 전년대비 12.7% 증가하였다. 비정규직 남자는 전년대비 1.1% 증가하였으며, 비정규직 여자는 전년대비 1.0% 증가하였다.

표 4.6.39 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
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
전년대비증감률(%)	6.7	12.7	1.1	1.0	6.3
연평균증감률(%)	3.1	8.9	▽1.5	5.6	4.1

그림 4.6.38 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

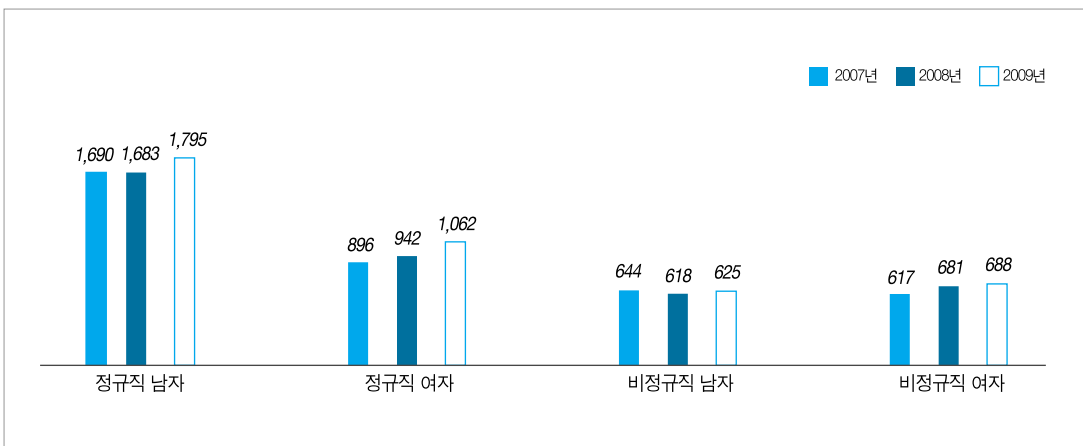
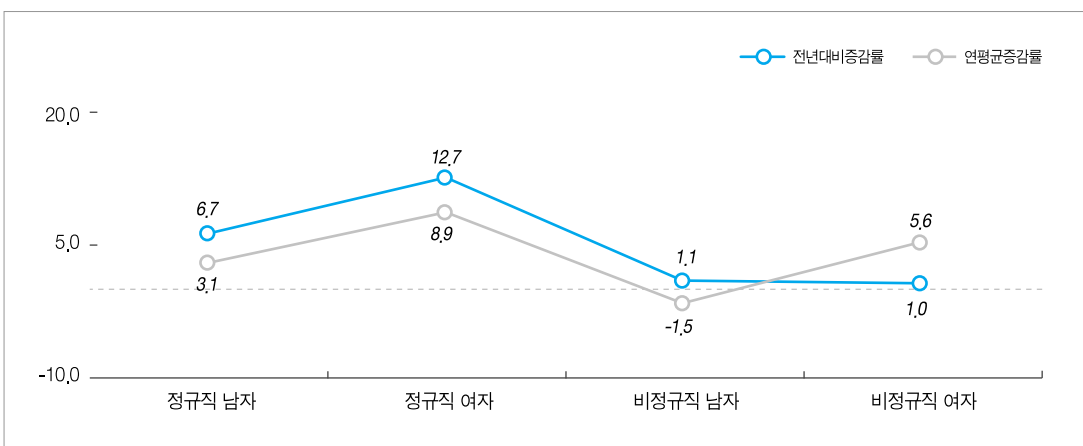


그림 4.6.39 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



6.8.6. 성별 종사자 현황

2009년 애니메이션 산업의 남자 종사자는 2,420명(58.0%)이며, 여자 종사자는 1,750명(42.0%)으로 나타났다. 소분류별로 보면 ‘애니메이션 창작 제작업’의 남자는 1,175명(58.0%)이며, 여자는 850명(42.0%)이었으며, ‘애니메이션 하청 제작업’의 남자는 1,105명(58.3%)이며, 여자는 791명(41.7%)으로 나타났다. ‘온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작업’의 남자는 24명(58.5%)이며, 여자는 17명(41.5%)이었다. 위의 소분류를 포함한 중분류 ‘애니메이션 제작업’의 남자는 2,304명(58.2%)이며, 여자는 1,658명(41.8%)으로 조사되었다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’의 남자는 63명(56.2%)이며, 여자는 49명(43.8%)이었으며, ‘온라인 애니메이션 유통업’의 남자는 53명(55.2%)이며, 여자는 43명(44.8%)으로 조사되었다.

표 4.6.40 성별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	남자	여자	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,175	850	2,025
	소분류 비중(%)	58.0	42.0	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,105	791	1,896
	소분류 비중(%)	58.3	41.7	100.0
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	24	17	41
	소분류 비중(%)	58.5	41.5	100.0
	소계	2,304	1,658	3,962
	중분류 비중(%)	58.2	41.8	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	63	49	112
	소분류 비중(%)	56.2	43.8	100.0
	소계	63	49	112
	중분류 비중(%)	56.2	43.8	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	53	43	96
	소분류 비중(%)	55.2	44.8	100.0
	소계	53	43	96
	중분류 비중(%)	55.2	44.8	100.0
	애니메이션산업 총합계	2,420	1,750	4,170
	애니메이션산업 비중(%)	58.0	42.0	100.0

표 4.6.41 연도별 성별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	2,334	1,513	3,847
2008년	2,301	1,623	3,924
2009년	2,420	1,750	4,170
전년대비증감률(%)	5.2	7.8	6.3
연평균증감률(%)	1.8	7.5	4.1

그림 4.6.40 연도별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

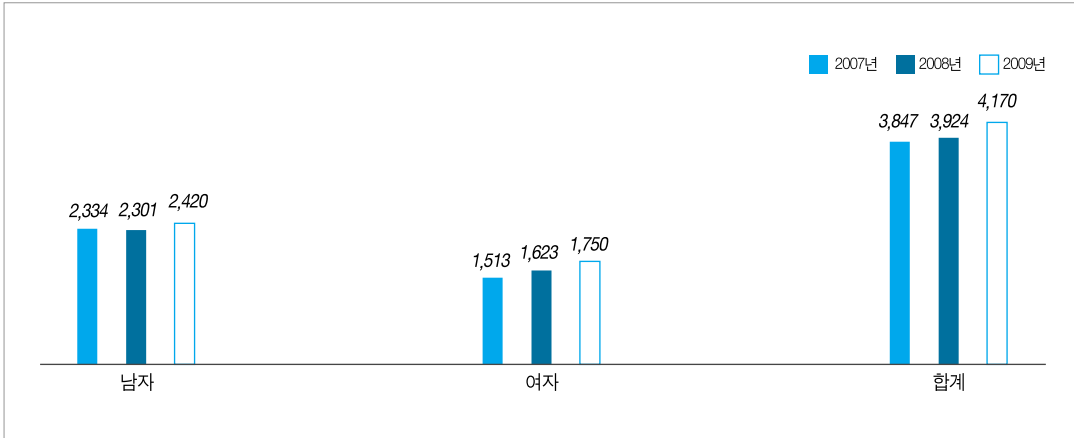
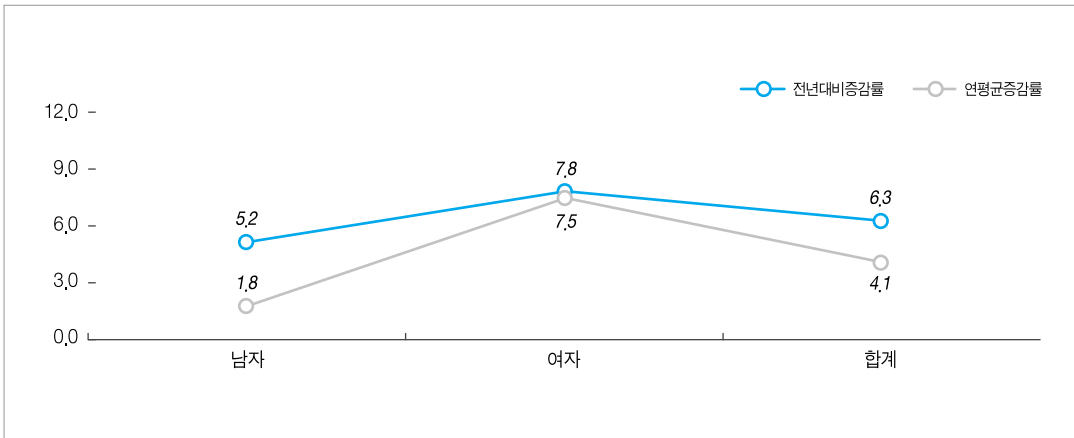


그림 4.6.41 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



6.8.7. 직무별 종사자 현황

애니메이션 산업의 직무별 종사자 현황을 보면 ‘제작업’ 이 2,650명(63.5%)으로 가장 많으며, ‘관리직’ 은 400명(9.6%)으로 ‘제작업’ 다음으로 많은 것으로 나타났다. ‘마케팅/홍보’ 는 348명(8.4%)이며, ‘사업기획’ 은 319명(7.6%)이었고, ‘기타(유통)’ 는 279명(6.7%)이었다. ‘연구개발’ 은 가장 적은 수인 174명(4.2%)인 것으로 나타났다.

애니메이션 산업의 사업기획과 제작 종사자가 비교적 크게 증가하였는데 이는 애니메이션 사업체들의 신규 애니메이션 개발과 제작의 준비가 이루어지고 있어서 그에 따른 직무 종사자의 수요가 증가하였기 때문으로 사료된다.

표 4.6.42 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발	기타(유통)	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	172	151	1,322	163	108	109	2,025
	애니메이션 하청 제작	128	223	1,248	131	59	107	1,896
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	4	2	27	3	2	3	41
	소계	304	376	2,597	297	169	219	3,962
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	5	12	10	42	2	41	112
	소계	5	12	10	42	2	41	112
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	10	12	43	9	3	19	96
	소계	10	12	43	9	3	19	96
애니메이션산업 총합계		319	400	2,650	348	174	279	4,170
비 중(%)		7.6	9.6	63.5	8.4	4.2	6.7	100.0

이를 전년도와 비교해보면 '사업기획' 이 전년대비 8.5% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. '제작' 은 전년대비 7.6% 증가하였으며, '마케팅/홍보' 는 전년대비 6.1% 증가하였다. '기타(유통)' 은 전년대비 4.9% 증가하였으며, '관리' 는 전년대비 0.5% 증가하였다. 모든 직무가 전년대비 증가하였으나 '연구개발' 은 전년대비 0.6% 감소(2008년 175명 → 2009년 174명)한 것으로 나타났다.

표 4.6.43 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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
전년대비증감률(%)	8.5	0.5	7.6	6.1	▽0.6	4.9	6.3
연평균증감률(%)	25.4	3.0	4.5	▽4.8	▽0.3	▽0.7	4.1

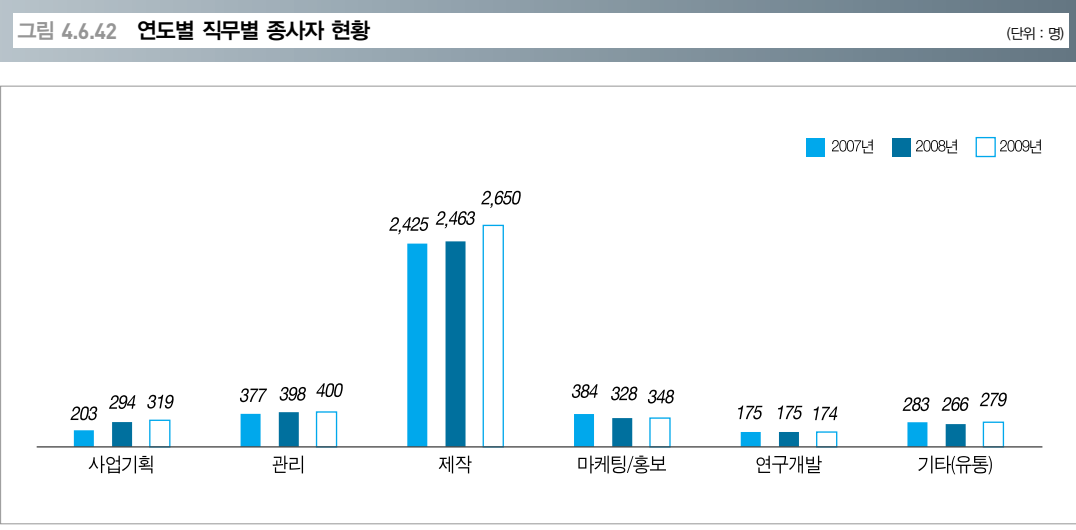
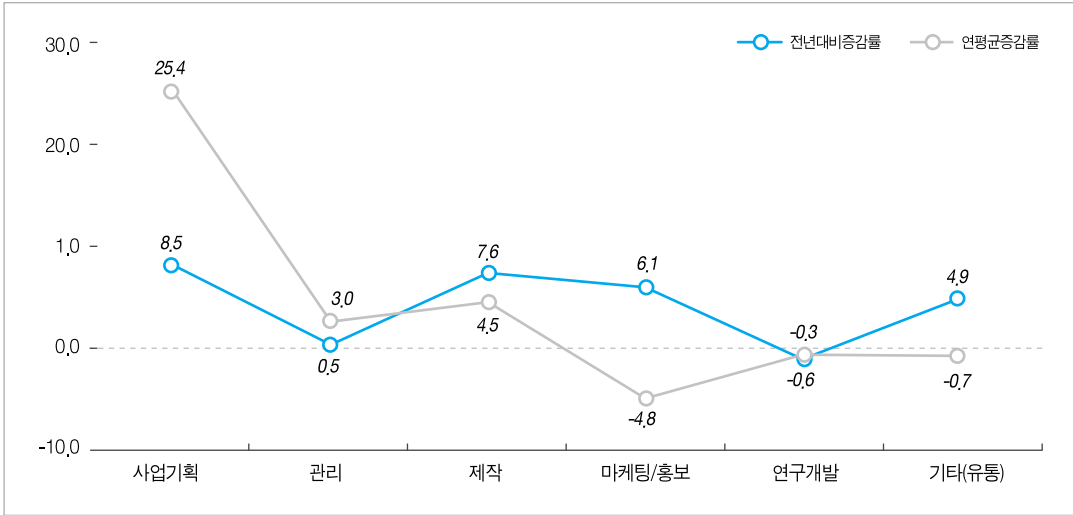


그림 4.6.43 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



6.8.8. 제작부문 종사자 현황

애니메이션산업의 제작부문에서 2009년 종사자 현황을 살펴보면 '기획/연출/감독'에는 296명(11.5%)이 종사하고 있으며, 전년대비 0.3% 증가, 연평균증감률 역시 1.6% 증가하였다.

표 4.6.44 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

(단위: 명, %)

업종	연도	기획/연출/감독	시나리오	컨셉 디자인	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드/콘티	Lay-out/원화	동화	채색	효과/합성	촬영/편집	모델링	디지털 애니메이션	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2007년	175	45	66	153	23	95	10	31	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008년	180	48	72	175	38	101	18	43	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년	187	63	81	191	51	110	23	47	63	96	82	153	85	59	31	1,322
	전년대비 증감률(%)	3.9	31.3	12.5	9.1	34.2	8.9	27.8	9.3	37.0	12.9	28.1	15.9	23.2	31.1	40.9	16.2
	연평균 증감률(%)	3.4	18.3	10.8	11.7	48.9	7.6	51.7	23.1	36.1	7.5	14.1	8.5	18.0	23.0	21.5	13.3
애니메이션 하청제작	2007년	112	75	41	34	189	158	80	99	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008년	115	62	45	48	168	152	75	85	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년	109	62	43	49	165	150	73	86	118	138	66	18	142	13	16	1,248
	전년대비 증감률(%)	▽5.2	0.0	▽4.4	2.1	▽1.8	▽1.3	▽2.7	1.2	1.7	-	6.5	5.9	-	44.4	6.7	▽0.1
	연평균 증감률(%)	▽1.3	▽9.1	2.4	20.0	▽6.6	▽2.6	▽4.5	▽6.8	▽7.2	▽7.1	13.8	6.1	▽2.4	47.2	▽3.0	▽2.9
합계	2007년	287	120	107	187	212	253	90	130	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008년	295	110	117	223	206	253	93	128	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년	296	125	124	240	216	260	96	133	181	234	148	171	227	72	47	2,570
	전년대비 증감률(%)	0.3	13.6	6.0	7.6	4.9	2.8	3.2	3.9	11.7	4.9	17.5	14.8	7.6	33.3	27.0	7.7
	연평균 증감률(%)	1.6	2.1	7.7	13.3	0.9	1.4	3.3	1.1	2.9	▽1.9	13.9	8.2	4.0	26.5	11.2	4.5

6.8.9. 종사자 전공 현황

애니메이션산업 종사자의 2009년 전공현황을 살펴보면, '애니메이션 전공' 을 한 종사자는 1,414명(36.1%)으로 전년 대비 3.1%, 연평균 4.7% 증가하였다. 즉, 애니메이션을 전공한 종사자가 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 애니메이션을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업' 에서 2007년부터 매년 지속적으로 증가(2007년 468명 → 2008년 549명 → 2009년 591명)하고 있다. 또한 프로그래머 증가로 인한 '이공' 을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업' 및 '애니메이션 하청제작업' 에서 모두 전년대비 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.45 애니메이션산업 전공별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	계
애니메이션 창작제작	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
	전년대비증감률(%)	7.7	6.1	14.0	29.6	23.8	29.5	24.4	12.4
	연평균증감률(%)	12.4	4.1	5.5	20.8	11.6	20.4	9.2	9.3
애니메이션 하청제작	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
	전년대비증감률(%)	0.1	▽0.5	▽2.3	▽2.5	3.1	▽4.6	▽3.1	▽0.5
	연평균증감률(%)	0.1	▽2.5	▽2.3	▽2.9	▽0.7	▽1.9	▽3.1	▽1.2
전체 합계	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
	전년대비증감률(%)	3.1	3.5	6.3	10.5	13.1	11.1	13.0	5.8
	연평균증감률(%)	4.7	1.4	1.9	6.5	5.3	8.3	4.3	3.9

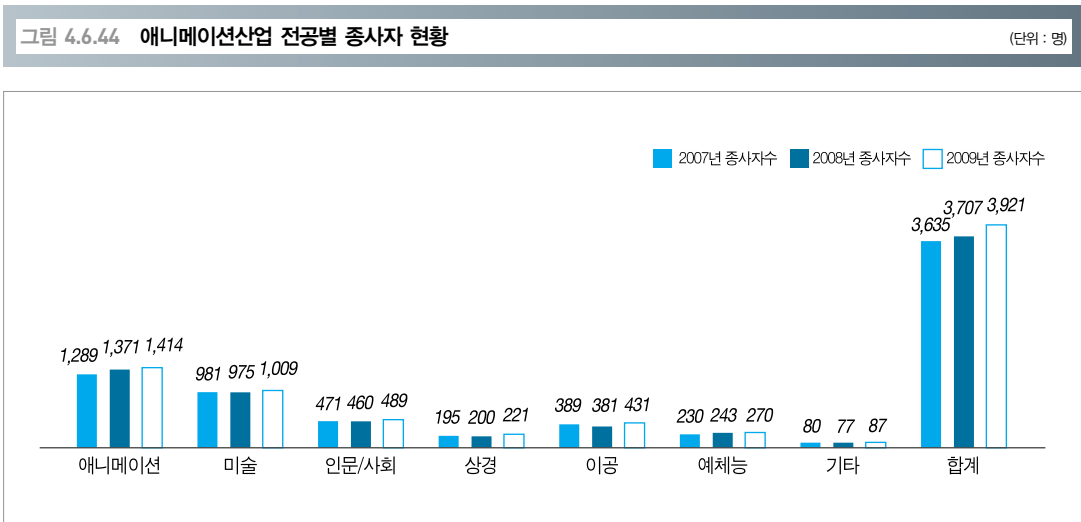
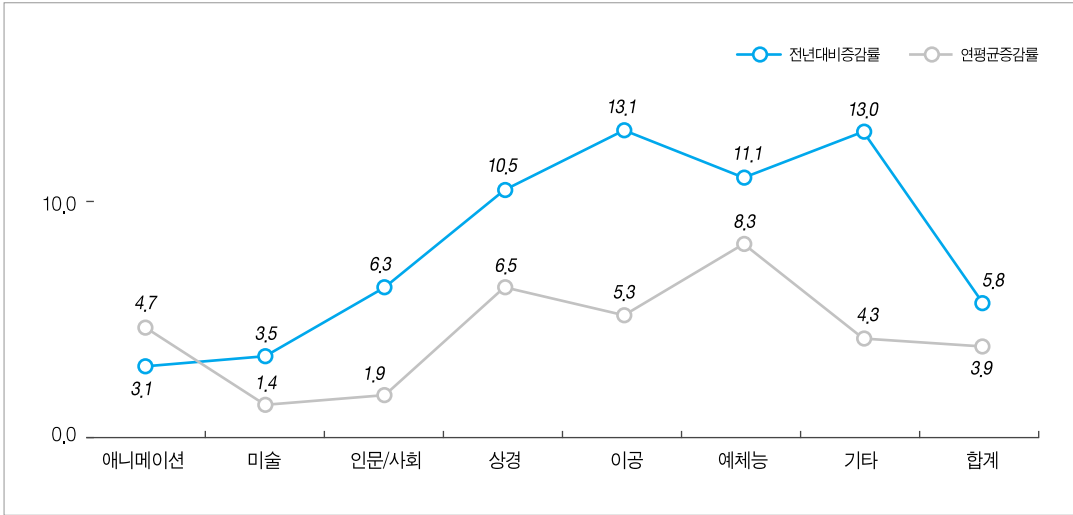


그림 4.6.45 애니메이션산업 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



6.8.10. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자의 2009년 현황을 살펴보면 대졸학력의 종사자가 3,268명(78.4%)으로 가장 많았으며, 전문대졸 학력의 종사자는 552명(13.2%)이었다. 고졸이하 학력의 종사자는 189명(4.5%)이었으며, 대학원 졸업 이상 학력의 종사자는 161명(3.9%)으로 조사되었다.

한편 종사자의 학력은 점차 높아지는 것으로 조사되었는데 이는 학력이 높아지는 사회적 현상이 반영된 결과이기도 하며 그에 따라 산업 내 고 학력자의 필요가 많아지는 결과라고 볼 수 있다.

표 4.6.46 학력별 종사자 현황

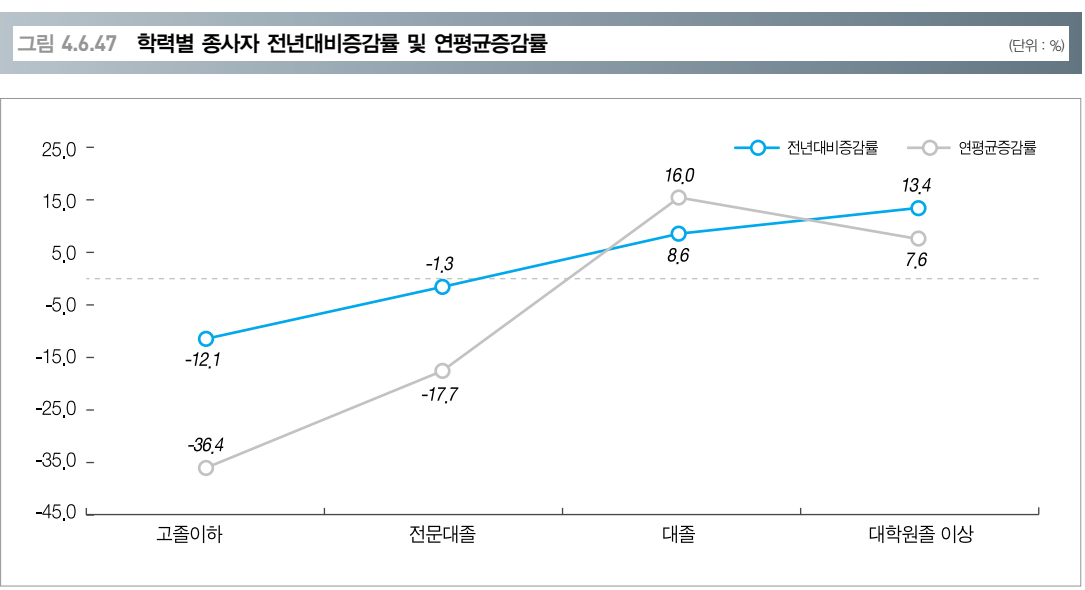
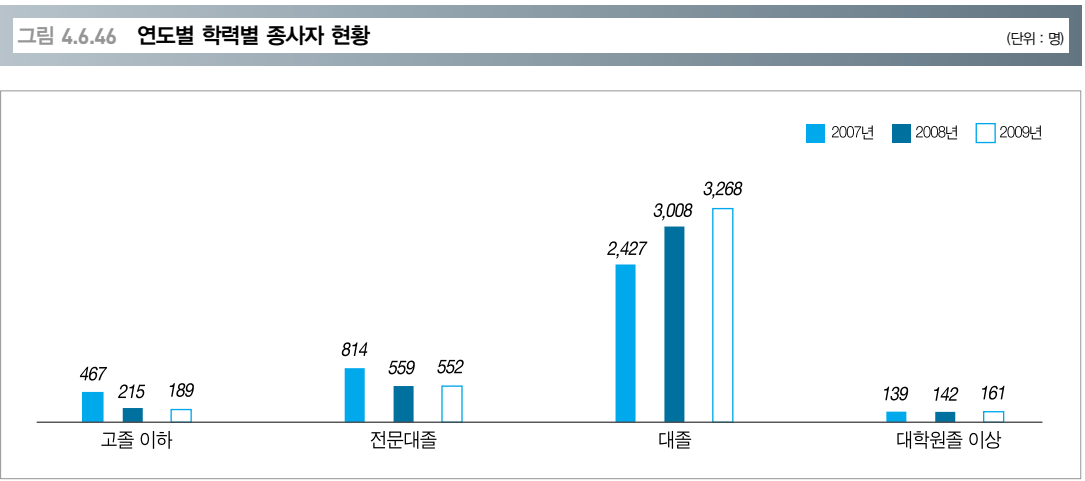
(단위: 명, %)

중분류	소분류	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	42	185	1,715	83	2,025
	애니메이션 하청 제작	141	342	1,341	72	1,896
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	2	5	33	1	41
	소계	185	532	3,089	156	3,962
	중분류 비중(%)	4.7	13.4	78.0	3.9	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2	8	98	4	112
	소계	2	8	98	4	112
	중분류 비중(%)	1.8	7.1	87.5	3.6	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	2	12	81	1	96
	소계	2	12	81	1	96
	중분류 비중(%)	2.1	12.5	84.4	1.0	100.0
애니메이션산업 총합계		189	552	3,268	161	4,170
애니메이션산업 비중(%)		4.5	13.2	78.4	3.9	100.0

연도별로 보면 고졸이하 학력의 종사자와 전문대졸 학력의 종사자는 2007년도부터 지속적으로 감소하고 있다. 고졸이하는 전년대비 12.1% 감소하였으며, 연평균 또한 36.4% 감소하였다. 전문대졸 학력의 종사자는 전년대비 1.3%, 연평균 17.7% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 대졸 학력의 종사자와 대학원졸 이상 학력의 종사자는 2007년도부터 지속적으로 증가하고 있다. 대졸은 전년대비 8.6% 증가하였으며, 연평균도 16.0% 증가하였다. 대학원졸 이상은 전년대비 13.4%, 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.47 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	467	814	2,427	139	3,847
2008년	215	559	3,008	142	3,924
2009년	189	552	3,268	161	4,170
전년대비증감률(%)	▽12.1	▽1.3	8.6	13.4	6.3
연평균증감률(%)	▽36.4	▽17.7	16.0	7.6	4.1



6.8.11. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자의 2009년 현황을 보면 '29세 이하'는 1,432명(34.4%)으로 가장 많으며, '30~34세'는 1,393명(33.4%)으로 그 뒤를 이었다. '35~39세'는 935명(22.4%)이었으며, '40세 이상'은 410명(9.8%)으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면 애니메이션 제작업은 '29세 이하'가 1,365명(34.5%)으로 가장 많았으며 애니메이션 유통 및 배급업 또한 '29세 이하'가 39명(34.8%)으로 가장 많았다. 온라인 애니메이션 유통업은 '30~34세'가 41명(42.7%)으로 가장 많은 것으로 나타났다.

중분류	소분류	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	729	693	412	191	2,025
	애니메이션 하청 제작	621	613	467	195	1,896
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	15	15	8	3	41
	소계	1,365	1,321	887	389	3,962
	중분류 비중(%)	34.5	33.3	22.4	9.8	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	39	31	27	15	112
	소계	39	31	27	15	112
	중분류 비중(%)	34.8	27.7	24.1	13.4	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	28	41	21	6	96
	소계	28	41	21	6	96
	중분류 비중(%)	29.2	42.7	21.9	6.2	100.0
애니메이션산업 총합계		1,432	1,393	935	410	4,170
애니메이션산업 비중(%)		34.4	33.4	22.4	9.8	100.0

연도별로 보면 '35~39세' 종사자와 '40세 이상' 종사자가 2007년도부터 지속적으로 증가하였다. 특히 '40세 이상'의 종사자가 2007년에 266명에서 2008년에 393명, 그리고 2009년에 410명으로 전년대비 4.3% 증가하였으며, 연평균도 24.2% 증가하여 비교적 큰 폭으로 증가하였다.

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	11.0	5.1	2.1	4.3	6.3
연평균증감률(%)	4.5	▽3.2	9.4	24.2	4.1

그림 4.6.48 연도별 연령별 종사자 현황 (단위 : 명)

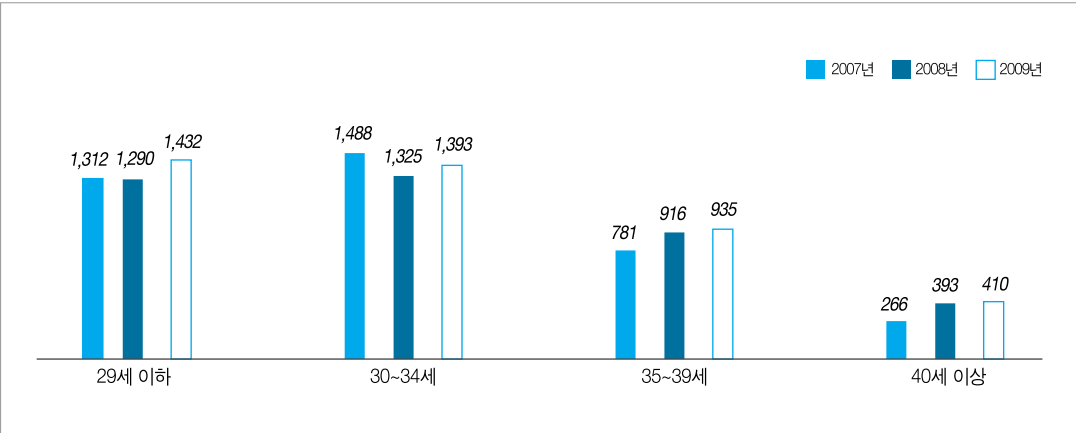
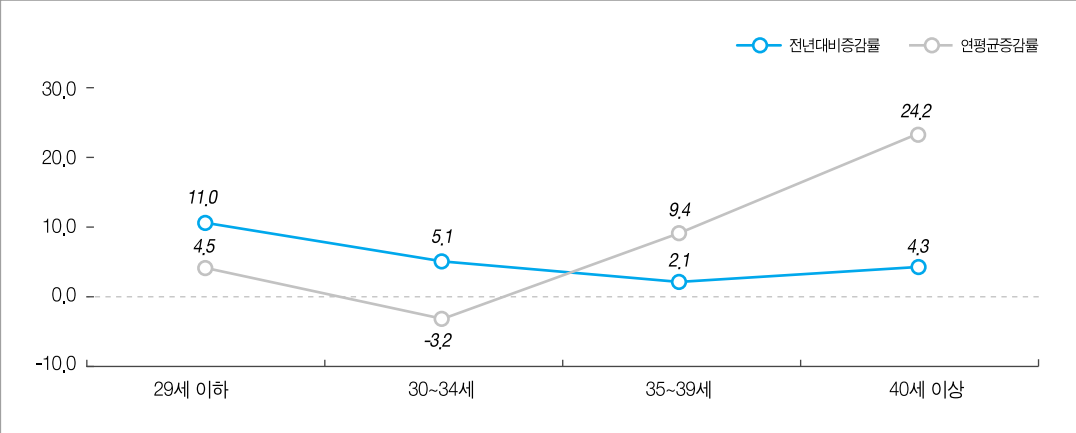


그림 4.6.49 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.9 애니메이션 산업 부가가치 구성

애니메이션산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 '인건비' 1,201억 원(68.6%)이며, 전년대비 2.7% 연평균 18.8% 증가 하였다. 애니메이션산업 부가가치 관련 구성 내역들 모두 증가한 것으로 나타났으며, 특히, '경상이익' 이 지속적으로 증가(2007년 155억 원 → '08년 227억 원 → 2009년 235억 원)하고 있다. 이는 애니메이션 산업 이익률이 점점 좋아지고 있는 것을 의미하며, 다양한 유통망 확보를 통해 이러한 성장이 지속될 수 있도록 정부 및 관련부처에서 더욱더 많은 지원을 하여야 할 것으로 사료된다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 1,225억 원 → 2008년 1,672억 원 → 2009년 1,752억 원으로 나타났다.

연도별 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익' 은 2007년 155억 원 → 2008년 227억 원 → 2009년 235억 원으로 전년대비 3.4%, 연평균 23.0% 증가하였으며, '인건비' 는 2007년 851억 원 → 2008년 1,169억 원 → 2009년 1,201억 원으로 전년대비 2.7%, 연평균 18.8% 증가하였다. '순금융비용' 은 2007년 51억 원 → 2008년 58억 원 → 2009년 66억 원으로 전년대비 14.1%, 연평균 14.0% 증가하였으며, '감가상각비' 는 2007년 89억 원 → 2008년 128억 원 → 2009년 157억 원으로 전년대비 22.0%, 연평균 32.6% 증가하였다. '임차료' 는 2007년 39억 원 → 2008년 45억 원 → 2009년 46억 원으로 전년대비 2.5%, 연평균 8.7% 증가하였으며, '조세공과' 는 2007년 37억 원 → 2008년 43억 원 → 2009년 45억 원으로 전년대비 3.6%, 연평균 8.9% 증가하였다.

표 4.6.50 애니메이션 산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
			경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
418,570	175,213	41.86	23,528	120,148	6,683	15,718	4,631	4,505
부가가치액 대비 구성비(%)			13.4	68.6	3.8	9.0	2.6	2.6
매출액 대비 구성비(%)			5.6	28.7	1.6	3.8	1.1	1.1

표 4.6.51 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
전년대비증감률(%)	3.4	2.7	14.1	22.0	2.5	3.6	4.7
연평균증감률(%)	23.0	18.8	14.0	32.6	8.7	8.9	19.6

그림 4.6.50 연도별 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원)

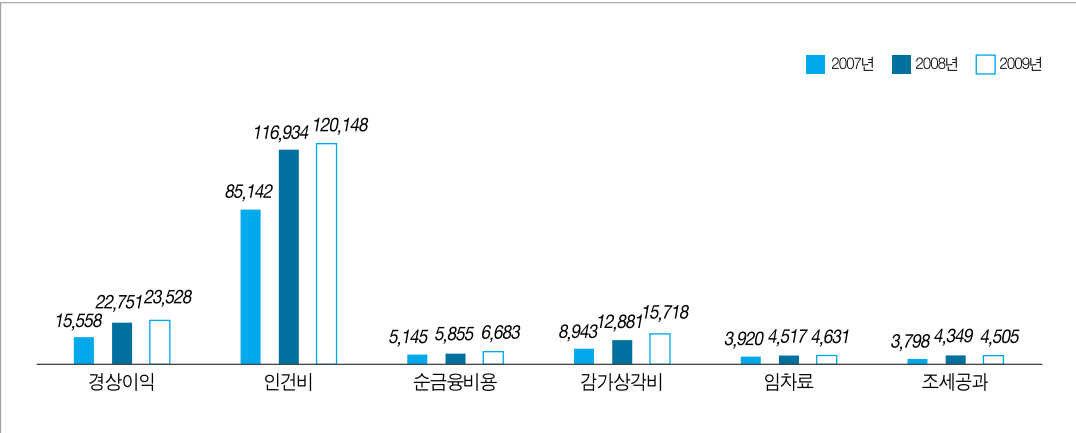
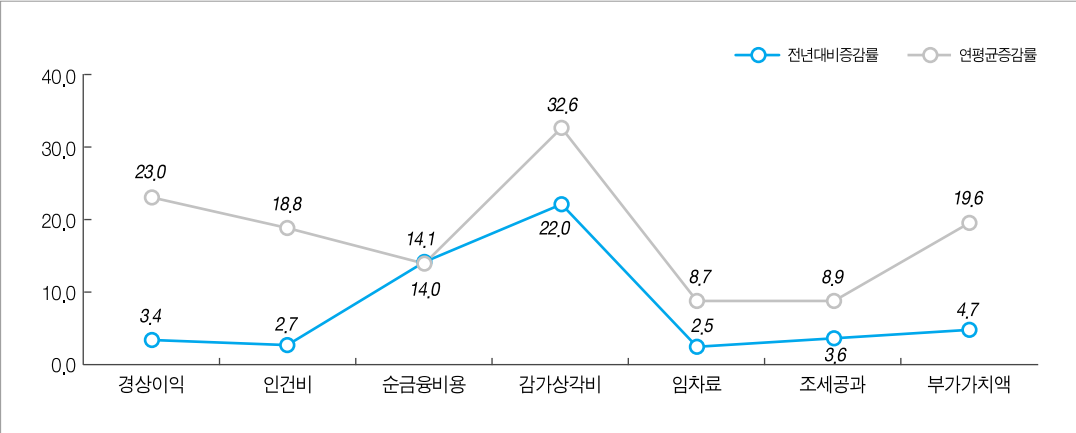


그림 4.6.51 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



07

방송산업

표 4.7.1 방송산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
지상파방송	지상파방송사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	지상파이동멀티 미디어방송사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체
유선방송	종합유선방송사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	중계유선방송사업자	지상파방송을 중계송신하는 사업체
	음악유선방송사업자	음반 및 비디오물, 게임등에 수록된 음악을 송신하는 사업체
위성방송	일반위성방송사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	위성이동멀티미디어 방송사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
방송채널 사용사업	방송채널사용사업자	지상파방송사업·종합유선방송사업 또는 위성방송사업과 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체
전광판방송	전광판방송사업자	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 콘테츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체 (곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)
	인터넷TV방송업	방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체 (SBSi, iMBC, KBSi 등)
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
	기타방송영상물 서비스업	기타 방송영상물을 서비스하는 사업체
방송관련단체	방송영상산업 직능단체	방송영상산업관련 업무를 영위하는 협회 및 단체
	방송영상산업 전문 인력 양성기관	방송영상산업관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관
독립제작사	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 업체

7.1 방송산업 전체요약

2009년 방송산업의 업체 수는 838개이며 종사자는 3만 4,308명으로 나타났다. 매출액은 12조 7,689억 원이며 부가가치는 5조 1,653억 원이었고 부가가치율은 40.45%로 조사되었다. 수출액은 18,457.7만 달러이며 수입액은 그보다 적은 18,301.1만 달러인 것으로 조사되었다.

방송산업은 2005년 525개 사업체에서 2009년 약 838개 사업체로 연평균 12.4% 증가하였으며, 매출액과 종사자수 연평균은 각각 10.3%, 3.7%로 증가한 것으로 분석되었다. 수입액을 제외한 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균이 약 16.2% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 연평균증가률도 11.0% 증가한 것으로 나타났다. 수입액 또한 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 특히 2009년은 2008년에 비해 약 22.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.7.2 방송산업 총괄*

(단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2005년	525	29,634	8,635,200	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	11,685,532	3,870,377	33.12	171,348	149,396
2009년	838	34,308	12,768,963	5,165,349	40.45	184,577	183,011
전년대비증감률(%)	▽0.7	▽0.2	9.3	33.6	7.4	7.7	22.5
연평균증감률(%)	▽12.4	▽3.7	10.3	16.2	5.4	11.0	43.5

* 2008년~2009년 독립제작사 포함

표 4.7.3 방송산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황*

(단위: 개, 백만원, 명)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
지상파사업자	54	3,627,628	13,646	67,178	266
지상파이동멀티미디어방송사업자	6	13,066	111	2,178	118
종합유선방송사업자	100	2,525,226	5,332	25,252	474
중계유선방송사업자	99	15,676	310	158	51
일반위성방송사업자	1	397,457	284	397,457	1,399
위성이동멀티미디어방송사업자	1	133,434	159	133,434	839
홈쇼핑PP	5	2,562,160	3,299	512,432	777
일반PP(TV/라디오)	150	2,698,141	6,180	17,988	437
독립제작사	393	796,175	4,748	2,026	168
전체평균	809	12,768,963	34,069	15,784	375

* 데이터PP 사업체수(29개), 종사자수(239명) 제외

방송산업은 1인당 평균 매출액이 3억 7,500만원 이며, 사업체당 평균 매출액은 157억 8,400만원 으로 나타났다. 지상파사업자 1인당 평균 매출액은 2억 6천 600만원이며, 종합유선방송사업자는 4억 7,400만원으로 나타났다. 방송산업 사업체당 평균 매출액 중 홈쇼핑PP는 약 5,124억 원으로 가

장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 일반위성방송사업자가 3,974억 원인 것으로 나타났다. 중계유선방송사업자는 1억 5,800만원으로 가장 적게 나타났다. 방송산업은 전체적으로 다른 산업에 비해 사업체당 매출액과 종사자당 매출액이 매우 높은 편이다.

7.2 방송산업 매출액²¹⁾

방송산업 매출액은 12조 7,689억 원으로 전년대비 9.3%, 연평균은 10.1% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면 지상파 방송업은 3조 6,406억 원(28.5%)으로 전년대비 5.1% 감소하였고 연평균증감률은 3.3% 감소하였다. 유선 방송업은 2조 5,409억 원(19.9%)으로 전년대비 5.1%, 연평균증감률은 8.6% 증가하였다. 위성방송업(일반위성, 위성이동 포함)은 5,308억 원(4.2%)으로 전년대비 4.9%, 연평균증감률은 2.3% 증가하였으며 프로그램제작 공급업은 5조 2,603억 원(41.2%)으로 전년대비 25.3%, 연평균증감률은 14.9% 증가하였다. 독립제작사는 7,961억 원(6.2%)으로 전년대비 9.5% 증가한 것으로 나타났다.

중분류	소분류	2007년*	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송	라디오 방송 (공영, 민영, 특수)	534,091	518,383	461,464	3.9	▽11.0	▽7.0
	텔레비전방송 (공영, 민영)	3,347,448	3,292,572	3,158,455	24.7	▽4.1	▽2.9
	지상파계열DMB	-	6,810	7,709	0.1	13.2	-
지상파이동멀티미디어방송		8,610	17,102	13,066	0.1	▽23.6	23.2
지상파 방송업 합계		3,890,149	3,834,867	3,640,694	28.5	▽5.1	▽3.3
유선방송업	종합유선방송 (1차, 2차, 3차, 4차)	2,135,834	2,401,820	2,525,226	19.8	5.1	8.7
	중계유선방송	16,930	16,368	15,676	0.1	▽4.2	▽3.8
유선 방송업 합계		2,152,764	2,418,188	2,540,902	19.9	5.1	8.6
위성방송업(일반위성, 위성이동포함)		507,111	506,268	530,891	4.2	4.9	2.3
프로그램 제작공급업	방송채널사용사업	3,984,350	4,198,798	5,260,301	41.2	25.3	14.9
	독립제작사	-	727,411	796,175	6.2	9.5	-
전체 합계		10,534,374	11,685,533	12,768,963	100.0	9.3	10.1

* 지상파방송 매출액 = 텔레비전+라디오+DMB, 라디오매출- 2006년 기준조사에서는 TBN, TBS 예산을 제외했으나 2007년 기준조사에서는 예산이 포함됨

21) '2009년 방송산업 실태조사 보고서'의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계치에 차이가 있을 수 있음.

그림 4.7.1 방송산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)

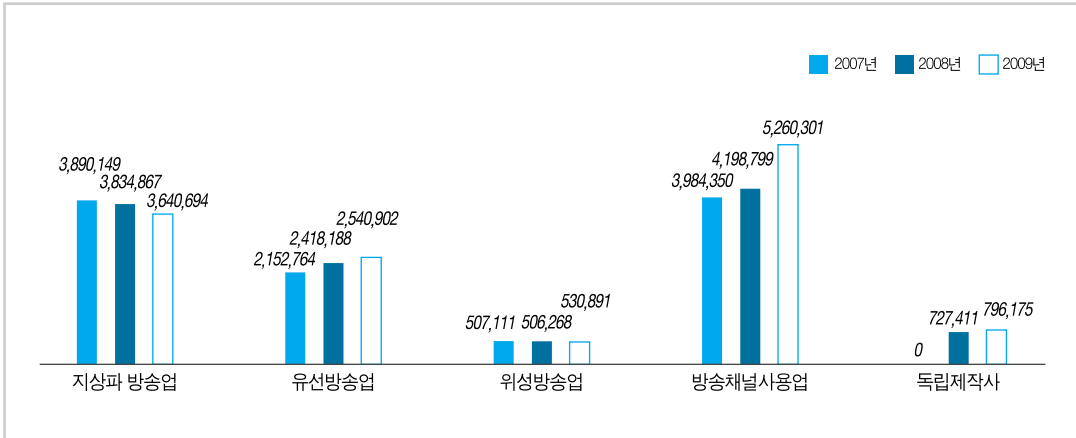
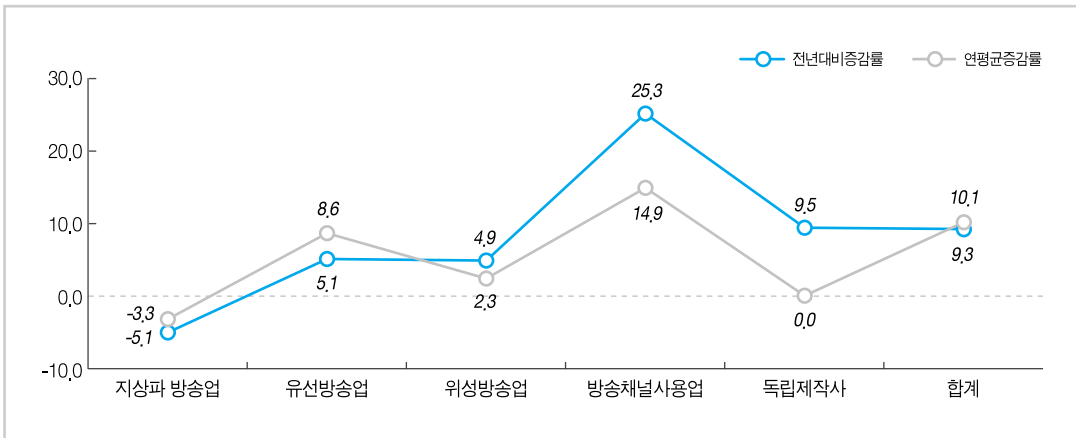


그림 4.7.2 방송산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

7.2.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역²²⁾

지상파방송 서비스 매출액은 3조 6,276억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균 3.3% 감소하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 3조 8,815억 원에서 2008년에 3조 8,177억 원, 2009년에 3조 6,276억 원으로 조사되어 지속적 감소가 이루어지고 있는 것으로 나타났다.

지상파방송 서비스 매출 구성을 살펴보면 ‘광고’ 매출액이 1조 9,182억 원(52.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘수신료’는 5,745억 원으로 15.8%의 비중을 차지하며 ‘기타사업수익’은 3,712억 원으로 비중은 10.2%로 나타났다. ‘협찬’은 3,265억 원으로 9.0%이며, ‘프로그램판매’는 2,748억 원으로 7.6%의 비중을 나타내고 있다.

연도에 따른 증감률을 보면 광고는 2007년에 2조 3,924억 원에서 2008년에 2조 1,998억 원, 그리

22) 지상파이동 멀티미디어 방송 매출액 제외

고 2009년에 1조 9,182억 원으로 조사되었고 이는 전년대비 12.8%, 연평균 10.5% 감소한 수치이다. 반면에 프로그램판매는 전년대비 무려 128.5% 증가하여 증가폭이 매우 두드러지는 것으로 나타났다.

표 4.7.5 지상파방송 서비스 매출액 구성내역 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	553,141	564,636	574,540	15.8	1.8	1.9
광고	2,392,471	2,199,837	1,918,234	52.9	▽12.8	▽10.5
협찬	277,033	315,536	326,539	9.0	3.5	8.6
전파료	10,574	-	-	-	-	-
프로그램판매	192,300	120,317	274,889	7.6	128.5	19.6
비영리	80,668	-	-	-	-	-
기타사업	375,352	196,748	162,197	4.5	▽17.6	19.2
		420,691	371,229	10.2	▽11.8	
전체 합계	3,881,539	3,817,765	3,627,628	100.0	▽5.0	▽3.3

그림 4.7.3 지상파방송 서비스별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

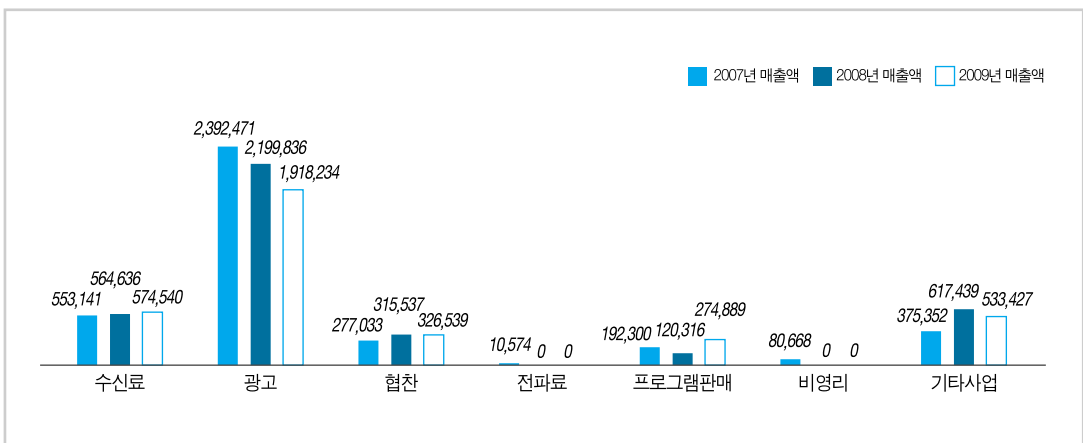
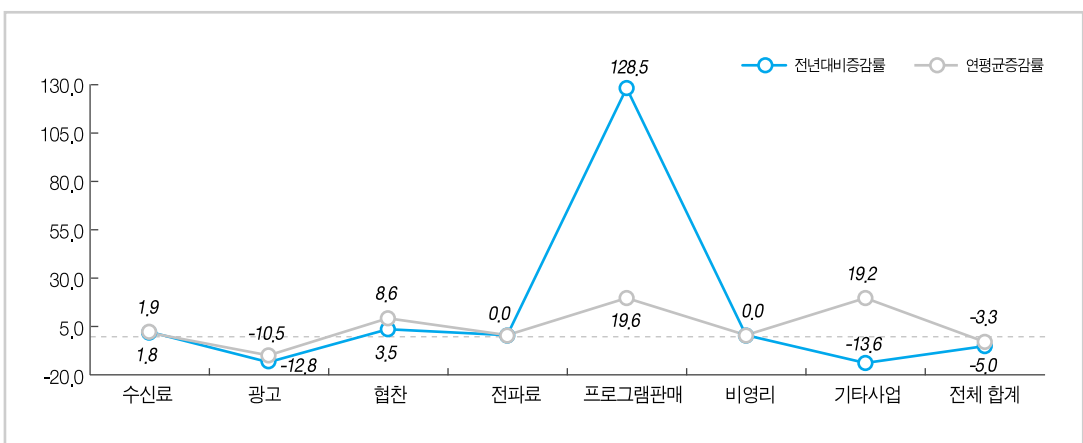


그림 4.7.4 지상파방송 서비스별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



7.2.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

종합유선방송 서비스 매출액은 2조 5,252억 원으로 2008년 대비 5.1%, 연평균 8.7% 증가하였다. 매출액 구성내역을 보면 '수신료'가 1조 1,480억 원으로 그 비중은 45.5%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 그 다음은 '기타사업수익(인터넷 접속사업 등)'은 7,205억 원(28.5%), '홈쇼핑 송출 수수료'는 3,853억 원(15.2%), '단말장치대여수익'은 1,180억 원(4.7%), '광고'는 1,064억 원(4.2%), '시설설치'는 294억 원(1.2%) 순으로 나타났다. 이 중 수신료 매출액은 전년대비 4.8% 증가하였고, 연평균도 7.3% 증가로 지속적으로 성장(2007년 9,980억 원 → 2008년 1조 953억 원 → 2009년 1조 1,480억 원)하고 있다.

연도별로 서비스 전체 매출액을 보면 2007년 2조 1,358억 원 → 2008년 2조 4,018억 원 → 2009년 2조 5,252억 원으로 나타났다.

표 4.7.6 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역 (단위: 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	998,036	1,095,310	1,148,038	45.5	4.8	7.3
광고	98,284	117,494	106,468	4.2	▽9.4	4.1
협찬	225	213	30	0.001	▽85.9	▽63.5
홈쇼핑송출수수료	298,023	339,688	385,382	15.2	13.5	13.7
시설설치	40,297	36,383	29,450	1.2	▽19.1	▽14.5
단말장치대여수익	28,639	69,668	118,019	4.7	69.4	103.0
중계유선	5,895	4,732	5,432	0.2	14.8	▽4.0
기타방송사업수익	761	16,031	11,900	0.5	▽25.8	295.4
기타사업수익	665,674	722,300	720,507	28.5	▽0.2	4.0
전체 합계	2,135,834	2,401,819	2,525,226	100.0	5.1	8.7

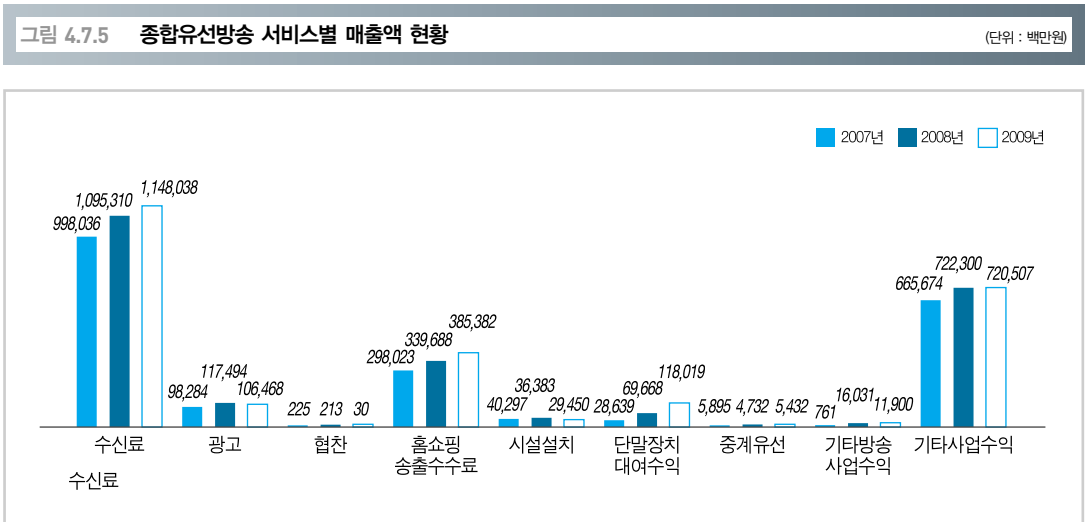
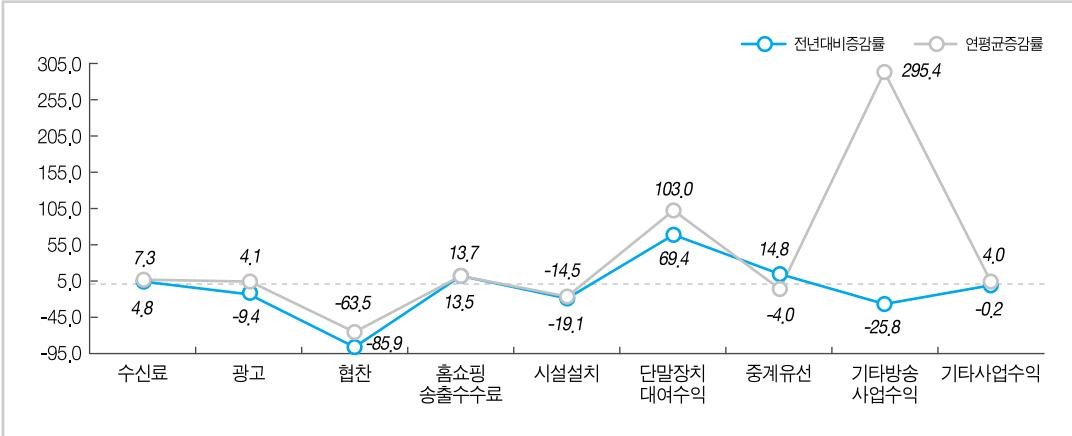


그림 4.7.6 종합유선방송 서비스별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



7.2.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역

일반위성방송 서비스 매출액은 3,974억 원으로 2008년 대비 2.7% 증가하였으며, 연평균 또한 1.3% 증가하였다.

방송사업수익의 매출액 구성내역을 보면, '방송수신료'는 2,949억 원(74.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하였고, 꾸준히 증가(2005년 2,387억 원 → 2006년 2,738억 원 → 2007년 2,840억 원 → 2008년 2,944억 원 → 2009년 2,949억 원)하고 있다. 그 다음으로 '기타사업수익'이 471억 원(11.8%), '단말장치대여(판매수익)' 229억 원(5.8%), '홈쇼핑송출 수수료'는 161억 원(4.1%), '광고'는 113억 원(2.9%), '시설설치'는 37억 원(0.9%)의 순으로 나타났다.

연도별로 서비스 전체 매출액을 보면 2005년 3,472억 원 → 2006년 3,939억 원 → 2007년 3,873억 원 → 2008년 3,869억 원 → 2009년 3,974억 원으로 나타났다. 한편, '기타방송사업'은 전년대비 9.5% 감소, 연평균 69.8% 증가한 것으로 나타났고, '기타사업수익'은 전년대비 27.0% 증가, 연평균 13.8% 감소하여 전년대비 증가폭은 큰 편이나 연평균 감소폭 또한 큰 것으로 나타났다.

표 4.7.7 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역

(단위: 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료	284,054	294,424	294,980	74.2	0.2	1.9
광고	11,810	9,695	11,348	2.9	17.1	▽2.0
홈쇼핑송출수수료	14,387	14,840	16,196	4.1	9.1	6.1
시설설치	5,323	4,278	3,730	0.9	▽12.8	▽16.3
기타방송사업*	단말장치대여(판매수익)	26,143	22,968	5.8	▽12.1	69.8
	기타방송사업수익	8,352	469	1,110	0.3	
기타사업수익	63,467	37,109	47,125	11.8	27.0	▽13.8
전체 합계	387,393	386,958	397,457	100.0	2.7	1.3

* 영상물판매, 채널임대, 기타방송사업, PPV사업 등 포함
 ※ 기타방송사업 전년대비 9.5%

그림 4.7.7 일반위성방송사업 서비스별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

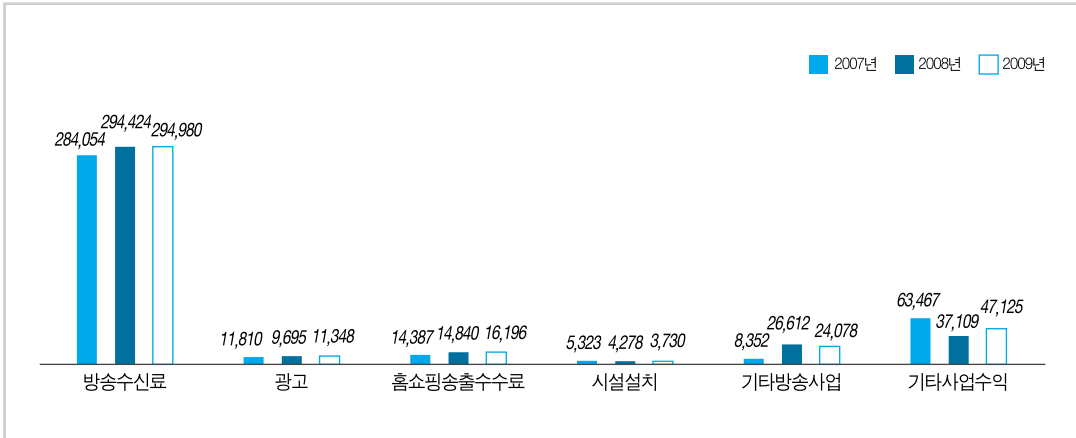
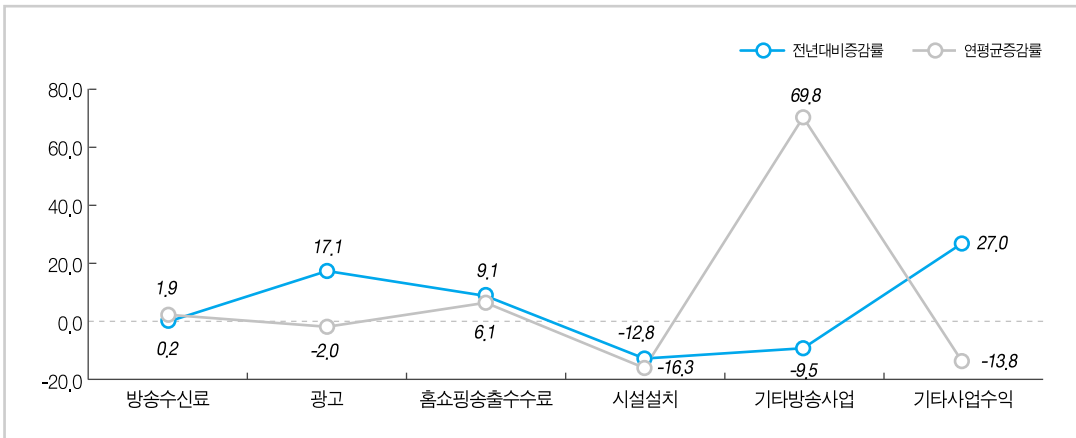


그림 4.7.8 일반위성방송사업 서비스별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



7.2.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

방송채널사용사업 서비스 매출액은 5조 2,603억 원으로 2008년 대비 25.3% 증가, 연평균 14.9% 증가하였으며, 2005년부터 2009년까지 꾸준히 증가(2005년 3조 1,264억 원 → 2006년 3조 6,687억 원 → 2007년 3조 9,843억 원 → 2008년 4조 1,987억 원 → 2009년 5조 2,603억 원)하고 있다. 이 중 ‘기타사업수익’은 2조 247억 원(38.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 ‘홈쇼핑 방송 매출수익’은 1조 9,031억 원(36.2%)으로 나타났다. ‘홈쇼핑 방송 매출수익’은 꾸준히 증가(2005년 1조 2,632억 원 → 2006년 1조 3,163억 원 → 2007년 1조 5,261억 원 → 2008년 1조 5,530억 원 → 2009년 1조 9,031억 원)하고 있다. ‘광고’가 7,656억 원(14.5%), ‘수신료’는 3,504억 원(6.7%), ‘기타방송사업수익’은 1,170억 원(2.2%), ‘협찬’은 610억 원(1.2%), ‘프로그램판매’는 380억 원(0.7%)의 순으로 나타났다. 한편, ‘수신료’와 ‘홈쇼핑 방송 매출수익’은 전년대비 각각 17.4%와 22.5%로 높은 증가폭을 보였다.

표 4.7.8 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역* (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	260,907	298,421	350,492	6.7	17.4	15.9
광고	857,847	876,290	765,673	14.5	▽12.6	▽5.5
협찬	75,801	64,716	61,048	1.2	▽5.7	▽10.3
프로그램판매	40,529	39,346	38,088	0.7	▽3.2	▽3.1
홈쇼핑방송매출수익	1,526,163	1,553,084	1,903,148	36.2	22.5	11.7
기타사업	1,223,103	169,107	117,065	2.2	▽30.8	32.3
		1,197,834	2,024,787	38.5	69.0	
전체 합계	3,984,350	4,198,798	5,260,301	100.0	25.3	14.9

* 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음
 ※ 기타방송사업 전년대비 56.7% 증가

그림 4.7.9 방송채널사용사업 서비스별 매출액 현황 (단위 : 백만원)

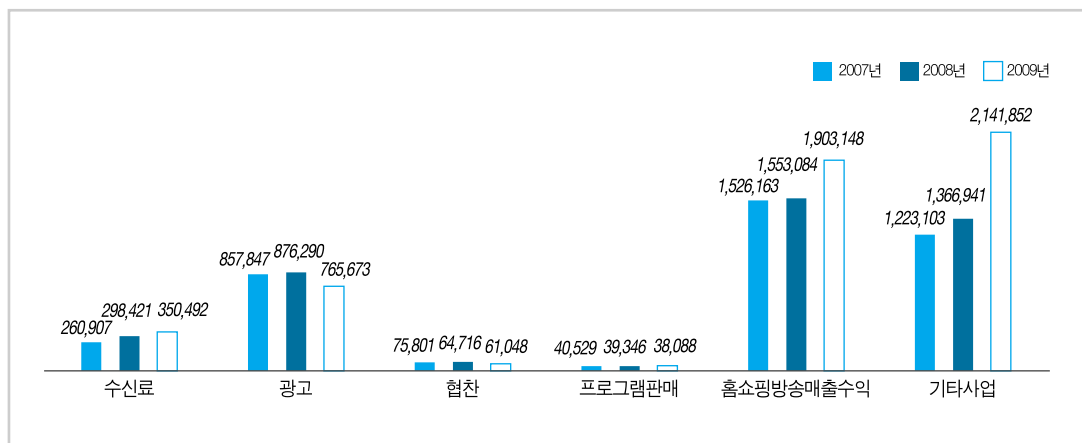
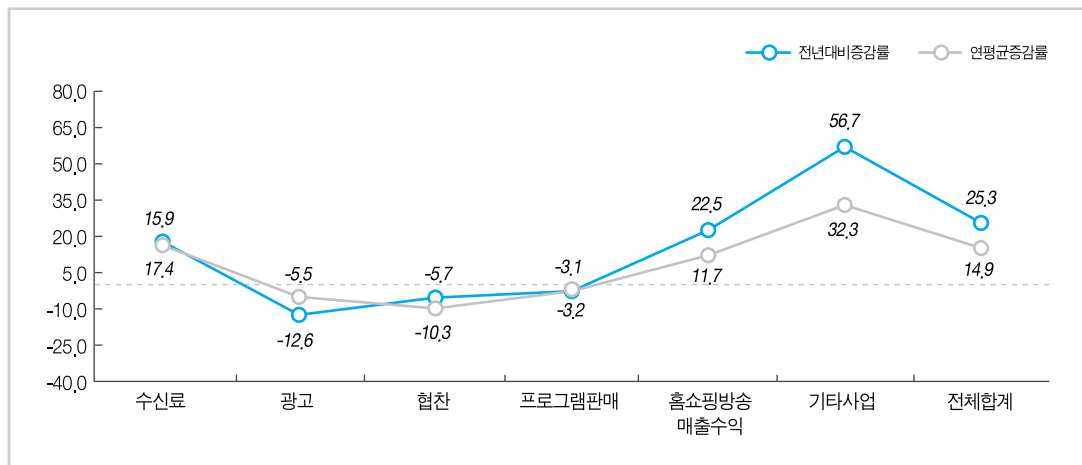


그림 4.7.10 방송채널사용사업 서비스별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



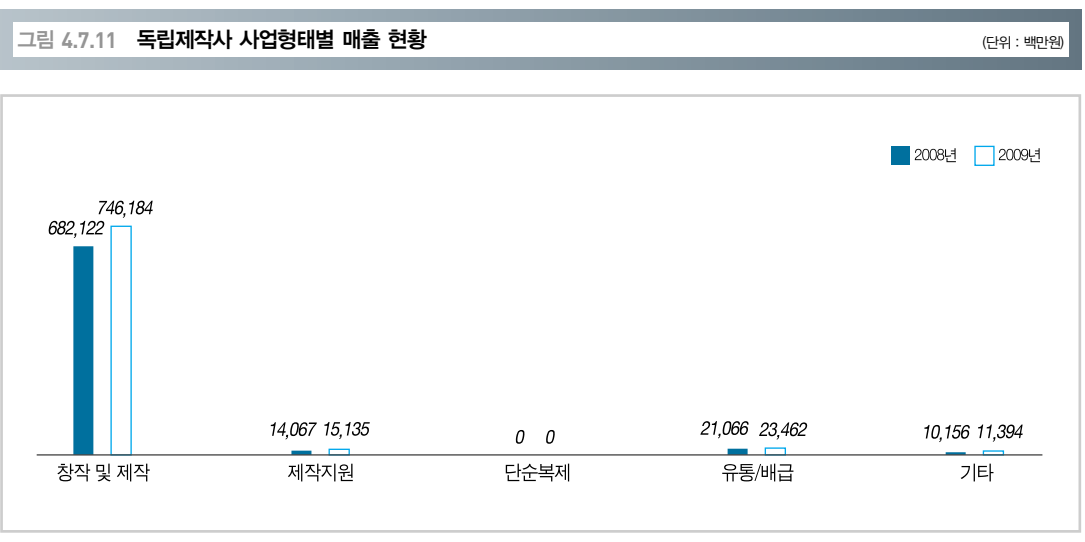
7.2.5. 독립제작사 사업형태별 매출 현황²³⁾

독립제작사의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 7,461억 원으로 전체 매출액의 93.7%를 차지하였다. ‘유통/배급’의 매출액은 234억 원으로 2.9%의 비중을 차지하였으며, ‘제작지원’ 매출액은 151억 원으로 1.9%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

독립제작사의 사업형태별 매출액 중 ‘창작 및 제작’이 차지하는 비중은 약 93.7%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 이는 독립제작사들의 매출이 납품위주로 이루어지기 때문이다. 독립제작사들은 영상콘텐츠의 저작권을 소유하고 있어야 유통/배급에 대한 매출액이 발생할 수 있으므로 당분간은 창작 및 제작 매출액이 차지하는 비중이 거의 대부분을 차지할 것으로 사료되어진다.

표 4.7.9 독립제작사 사업형태별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	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
비중(%)	93.7	1.9	-	2.9	1.4	100.0
전년대비증감률(%)	9.4	7.6	-	11.4	12.2	9.5



7.2.6. 독립제작사 매출액 규모별 매출액²⁴⁾

독립제작사 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, ‘100억 원 이상’ 사업체 매출액이 4,261억 원으로 전체 매출액의 53.5%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 ‘10~100억 원 미만’ 사업체가 높았으며, 매출액은 2,653억 원, 전체 매출액 내 비중은 33.3%로 조사되었다. ‘1~10억 원 미만’ 사업체 매출액은 998억 원으로 12.5%의 비중을 차지하였으며, ‘1억 원 미만’ 사

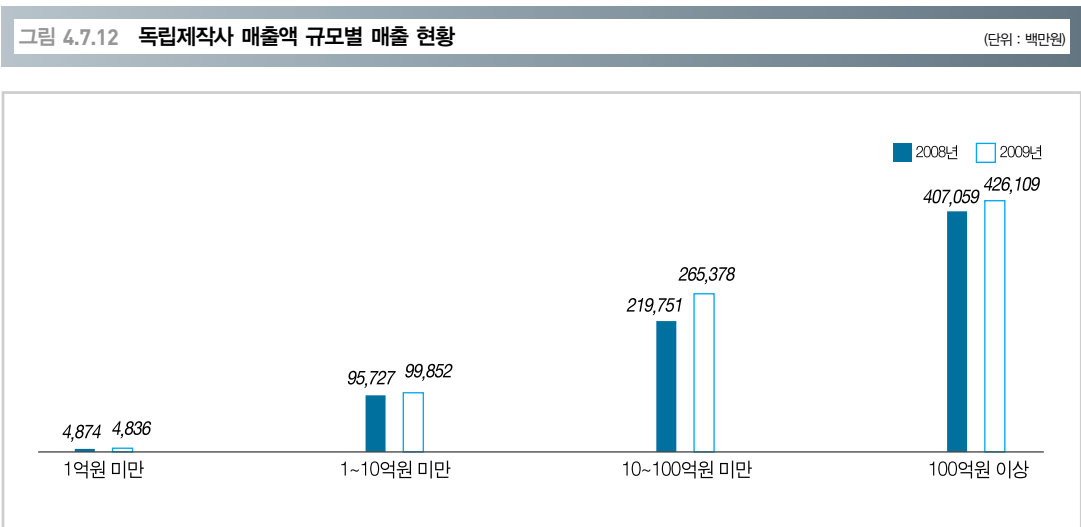
23) 독립제작사만 해당
24) 독립제작사만 해당

업체 매출액은 48억 원이며, 매출액 비중은 0.7%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다.

‘1억 원 이상’ 매출액을 발생하는 사업체들은 2008년 대비 매출액이 증가한 반면에 ‘1억 원 미만’ 매출액을 발생하는 사업체들은 2008년 대비 0.8%로 감소한 것으로 나타났다. 특히 ‘10~100억 원 미만’ 사업체들의 매출액이 2008년 대비 20.8% 증가하여 가장 높게 증가한 것으로 분석되었다. 그러나 100억 원 이상 매출액을 발생하는 사업체들도 2008년 대비 4.7%로 증가하였으며, 여전히 ‘100억 원 이상’ 매출액을 발생하는 사업체가 전체 매출액 비중의 53.5%를 차지하여 대형사업체의 매출액 집중현상은 2009년에도 이어지고 있는 것으로 나타났다. 산업의 성장을 위해 소규모 사업체들의 동반 성장이 이루어 질 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.7.10 독립제작사 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2008년	4,874	95,727	219,751	407,059	727,411
2009년	4,836	99,852	265,378	426,109	796,175
비중(%)	0.7	12.5	33.3	53.5	100.0
전년대비증감률(%)	▽0.8	4.3	20.8	4.7	9.5



7.2.7. 독립제작사 종사자 규모별 매출액²⁵⁾

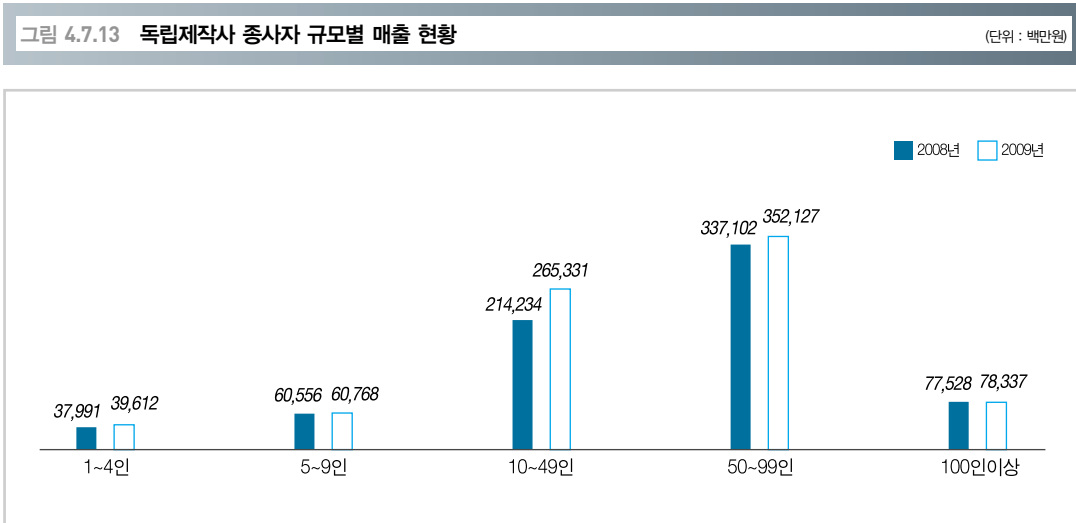
2009년 독립제작사 종사자 규모별 매출액을 보면 ‘50~99인’ 규모 매출액이 3,521억 원으로 전체 매출액의 44.2%를 차지하였다. 다음으로 ‘10~49인’은 2,653억 원으로 33.3%를 차지하였으며, ‘100인 이상’은 783억 원으로 9.8%의 비중으로 나타났다. ‘5~9인’은 607억 원으로 7.6%의 비중을 차지하고 있으며, ‘1~4인’은 396억 원으로 5.1%로 분석 되었다. 전년대비 ‘10~49인’ 매출액이

25) 독립제작사만 해당

23.9%로 가장 높게 증가하였으며, '50~99인' 이 4.5%로 증가한 것으로 나타났다. '10~49인' 규모의 사업체 매출액이 증가가 전체적인 독립제작사의 매출액 규모 증대를 주도하였으며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 사료되어진다.

표 4.7.11 독립제작사 종사자규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	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
비중(%)	5.1	7.6	33.3	44.2	9.8	100.0
전년대비증감률(%)	4.3	0.4	23.9	4.5	1.0	9.5



7.2.8. 독립제작사 매출액 구성내역²⁶⁾

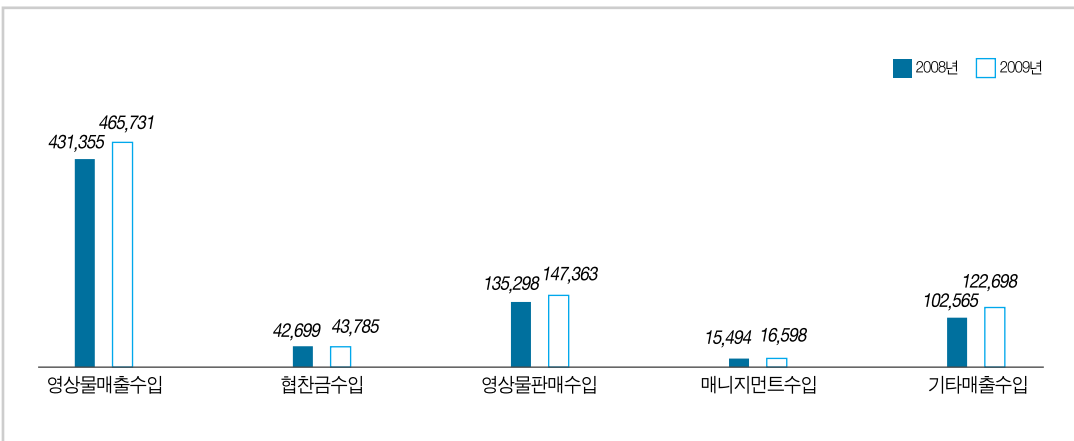
2009년 독립제작사 매출액 구성을 살펴보면 '영상물 매출수입' 이 4,657억 원으로 전체의 58.5%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '영상물 판매수입' 이 1,473억 원으로 18.5%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. '기타 매출수입' 은 1,226억 원으로 15.4%의 높은 비중을 차지하는 것으로 분석되었다. 이는 독립제작사의 매출구조가 다양해지고 있는 것으로 볼 수 있으며, 일부 중소형 독립제작사들은 영상물을 직접 제작하여 납품하는 것 보다 대형사업체에 인력파견을 통한 매출도 발생하기 때문인 것으로 생각되어진다.

26) 독립제작사만 해당

표 4.7.12 독립제작사 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계
2008년	431,355	42,699	135,298	15,494	102,565	727,411
2009년	465,731	43,785	147,363	16,598	122,698	796,175
비중(%)	58.5	5.5	18.5	2.1	15.4	100.0
전년대비증감률(%)	8.0	2.5	8.9	7.1	19.6	9.5

그림 4.7.14 독립제작사 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만원)



7.2.9. 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역²⁷⁾

2009년 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역을 살펴보면 ‘개인사업체’ 인 경우 총매출액이 256억 원이며 이 중 ‘영상물 매출수입’ 이 193억 원으로 75.7%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. ‘회사법인’ 은 영상물 매출수입이 4,081억 원으로 56.4%, ‘법인사업’ 은 373억 원으로 83.4%, ‘기타 사업’ 은 8억 원으로 52.5%를 차지하고 있다. 전체 매출액 중 ‘회사법인’ 형태의 사업체가 7,241억 원으로 가장 높은 매출액을 나타내고 있으며, 다음으로 ‘법인사업’ 형태의 사업체가 447억 원으로 분석되었다.

‘개인사업체’ 의 매출액은 전년대비 5.1%로 감소하였으며, 이는 소형 사업체들의 영상물 제작환경이 점점 더 열악해 지고 있는 것으로 판단되어진다.

표 4.7.13 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만원, %)

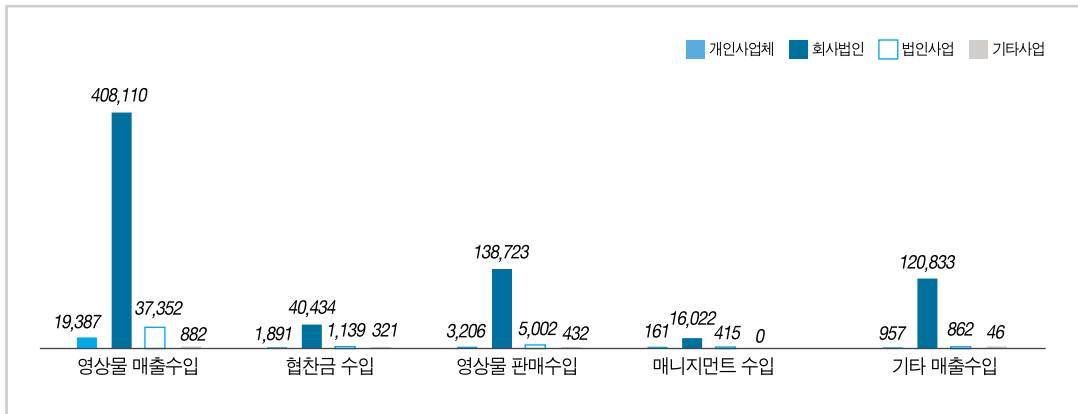
구분	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계	
개인사업체	2008년	20,626	1,925	3,309	169	962	26,991
	2009년	19,387	1,891	3,206	161	957	25,602
	비중(%)	75.7	7.4	12.5	0.6	3.8	100.0
	전년대비증감률(%)	▽6.0	▽1.8	▽3.1	▽4.7	▽0.5	▽5.1

27) 독립제작사만 해당

구분		영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계
회사법인	2008년	374,495	39,432	126,588	14,963	100,723	656,201
	2009년	408,110	40,434	138,723	16,022	120,833	724,122
	비중(%)	56.4	5.6	19.1	2.2	16.7	100.0
	전년대비증감률(%)	9.0	2.5	9.6	7.1	20.0	10.4
법인사업	2008년	35,371	1,027	4,966	362	831	42,557
	2009년	37,352	1,139	5,002	415	862	44,770
	비중(%)	83.4	2.6	11.2	0.9	1.9	100.0
	전년대비증감률(%)	5.6	10.9	0.7	14.6	3.7	5.2
기타사업	2008년	863	315	435	-	49	1,662
	2009년	882	321	432	-	46	1,681
	비중(%)	52.5	19.1	25.7	-	2.7	100.0
	전년대비증감률(%)	2.2	1.9	▽0.7	-	▽6.1	1.1

그림 4.7.15 독립제작사 2009년 회사형태별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원)



7.2.10. 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역²⁸⁾

2009년 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역을 살펴보면, '1억 원 미만' 사업체의 매출액 48억 원 중 '영상물 매출수입'이 36억 원으로 전체의 75.1%를 차지하고 있으며, '1~10억 원 미만' 사업체의 '영상물 매출수입'은 840억 원으로 84.1%, '10~100억 원 미만' 사업체의 '영상물 매출수입'은 1,593억 원으로 60.0%, '100억 원 이상' 사업체의 '영상물 매출수입'은 2,187억 원으로 51.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 매출액 규모가 커질수록 '영상물 매출수입'에 대한 비중은 적어지고 있는 반면에 '영상물 판매수입'에 대한 비중은 커지고 있음을 알 수 있다.

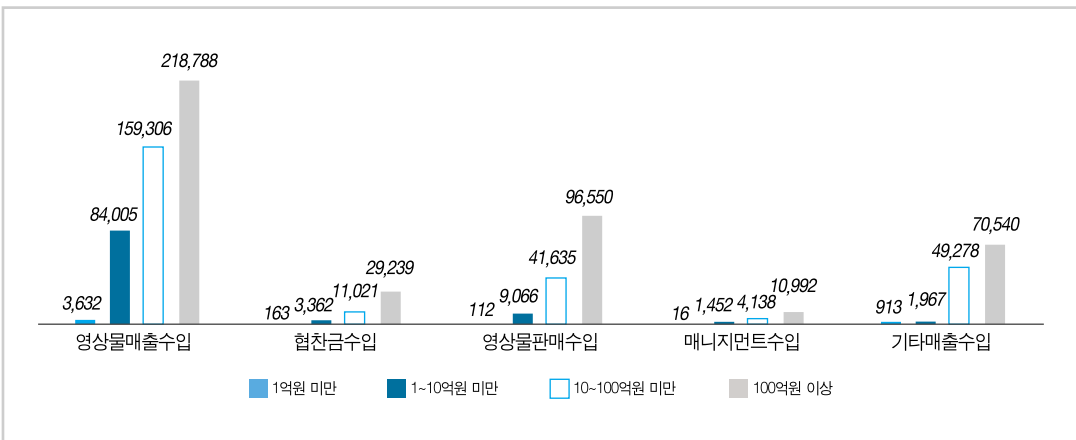
이는 대형사업체일 수록 저작권에 대한 지분과 누적 제작 건수가 많아짐으로 인한 현상이나, 협찬금수입과 영상물 판매수입이 전체 매출액의 약 30%도 넘지 못하고 있는 것이 현실인 것으로 나타났다. 향후에는 독립제작사들의 영상물에 대한 저작권 지분이 높아진다면 수익구조는 지금 보다 더 다양해 질 것으로 사료되어진다.

28) 독립제작사만 해당

표 4.7.14 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만원, %)

구분	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계	
1억원미만	2008년	3,708	-	181	29	956	4,874
	2009년	3,632	163	112	16	913	4,836
	비중(%)	75.1	3.4	2.3	0.3	18.9	100.0
	전년대비증감률(%)	▽2.0	-	▽38.1	▽44.8	▽4.5	▽0.8
1~10억원 미만	2008년	80,214	3,121	9,125	1,569	1,698	95,727
	2009년	84,005	3,362	9,066	1,452	1,967	99,852
	비중(%)	84.1	3.4	9.1	1.5	2.0	100.1
	전년대비증감률(%)	4.7	7.7	▽0.6	▽7.5	15.8	4.3
10~100억 원미만	2008년	133,536	10,251	35,236	3,687	37,041	219,751
	2009년	159,306	11,021	41,635	4,138	49,278	265,378
	비중(%)	60.0	4.2	15.7	1.6	18.6	100.1
	전년대비증감률(%)	19.3	7.5	18.2	12.2	33.0	20.8
100억원 이상	2008년	213,897	29,327	90,756	10,209	62,870	407,059
	2009년	218,788	29,239	96,550	10,992	70,540	426,109
	비중(%)	51.3	6.9	22.7	2.6	16.6	100.1
	전년대비증감률(%)	2.3	▽0.3	6.4	7.7	12.2	4.7

그림 4.7.16 독립제작사 2009년 매출액 규모별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만원)



7.2.11. 독립제작사 종사자 규모별 매출액 구성내역²⁹⁾

2009년 독립제작사들의 종사자 규모별 매출액 구성내역을 살펴보면, '1~4인' 사업체 규모의 '영상물 매출수입' 이 전체의 77.9%를 차지하고 있으며, '5~9인' 사업체 규모의 '영상물 매출수입' 은 68.1%, '10~49인' 사업체 규모의 '영상물 매출수입' 은 59.0%, '50~99인' 사업체 규모의 '영상물 매출수입' 은 55.3%, '100인 이상' 사업체 규모의 '영상물 매출수입' 은 54.1%인 것으로 나타났다.

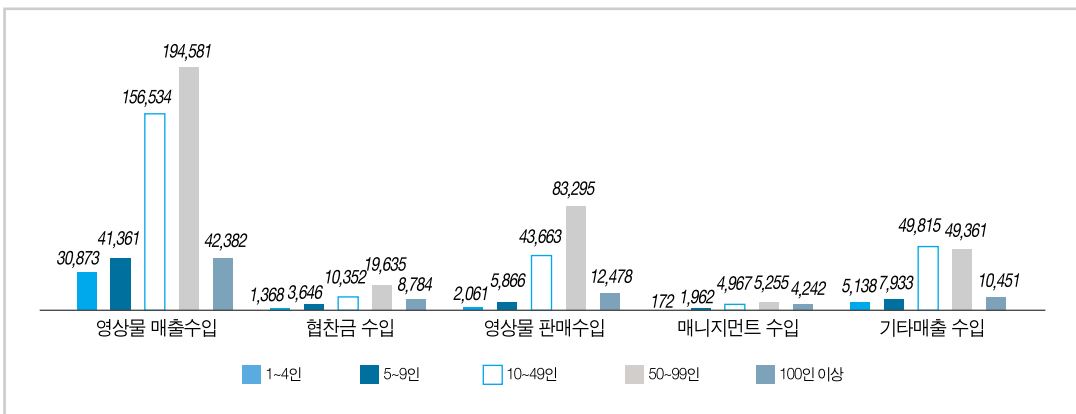
29) 독립제작사만 해당

종사자규모가 커질수록 제작위주의 매출 구성이 아닌 다양한 부분에서 매출이 발생되고 있음을 알 수 있다. 특히, '50인 이상' 사업체의 '영상물 판매수입'은 전년대비 약 10%이상 증가한 것으로 나타났다. 이는 중소형 사업체는 하청 제작 위주의 매출을 발생하고 있으나, 일부 저작권을 소유한 사업체들은 직접 판매하여 매출을 올리는 비중이 점점 올라가고 있음을 보여주는 것이다. 전세계를 대상으로 영역을 넓히기 위해서는 독립제작사의 저작권 지분 강화가 지금 보다 더 필요할 것으로 사료되어진다.

표 4.7.15 독립제작사 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만원, %)

구분	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계	
1~4인	2008년	29,049	1,396	2,138	195	5,213	37,991
	2009년	30,873	1,368	2,061	172	5,138	39,612
	비중(%)	77.9	3.5	5.2	0.4	13.0	100.0
	전년대비증감률(%)	6.3	▽2.0	▽3.6	▽11.8	▽1.4	4.3
5~9인	2008년	41,221	3,638	5,825	1,937	7,935	60,556
	2009년	41,361	3,646	5,866	1,962	7,933	60,768
	비중(%)	68.1	6.0	9.6	3.2	13.1	100.0
	전년대비증감률(%)	0.3	0.2	0.7	1.3	0.0	0.4
10~49인	2008년	125,884	10,215	42,058	4,688	31,389	214,234
	2009년	156,534	10,352	43,663	4,967	49,815	265,331
	비중(%)	59.0	3.9	16.4	1.9	18.8	100.0
	전년대비증감률(%)	24.3	1.3	3.8	6.0	58.7	23.9
50~99인	2008년	192,288	18,538	74,445	5,062	46,769	337,102
	2009년	194,581	19,635	83,295	5,255	49,361	352,127
	비중(%)	55.3	5.6	23.6	1.5	14.0	100.0
	전년대비증감률(%)	1.2	5.9	11.9	3.8	5.5	4.5
100인 이상	2008년	42,913	8,912	10,832	3,612	11,259	77,528
	2009년	42,382	8,784	12,478	4,242	10,451	78,337
	비중(%)	54.1	11.2	15.9	5.4	13.4	100.0
	전년대비증감률(%)	▽1.2	▽1.4	15.2	17.4	▽7.2	1.0

그림 4.7.17 독립제작사 2009년 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만원)



7.2.12. 독립제작사 지역별 매출액³⁰⁾

2009년 독립제작사의 지역별 매출액을 살펴보면 서울이 6,929억 원으로 전년대비 약 8.9%로 증가하였으며, 전체 매출액 규모의 87.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 독립제작사의 매출액 중 서울과 경기도에서 차지하는 비중이 약 97.0%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 지역편중이 매우 심한 것으로 분석되었다. 이는 독립제작사들의 제작을 위한 투자유치나 제작환경이 지역에서는 매우 열악하기 때문인 것으로 사료되어진다. 지역에서도 독립제작사들이 다양한 영상콘텐츠를 제작할 수 있는 환경이 조속히 마련되어야 할 것으로 생각되어진다.

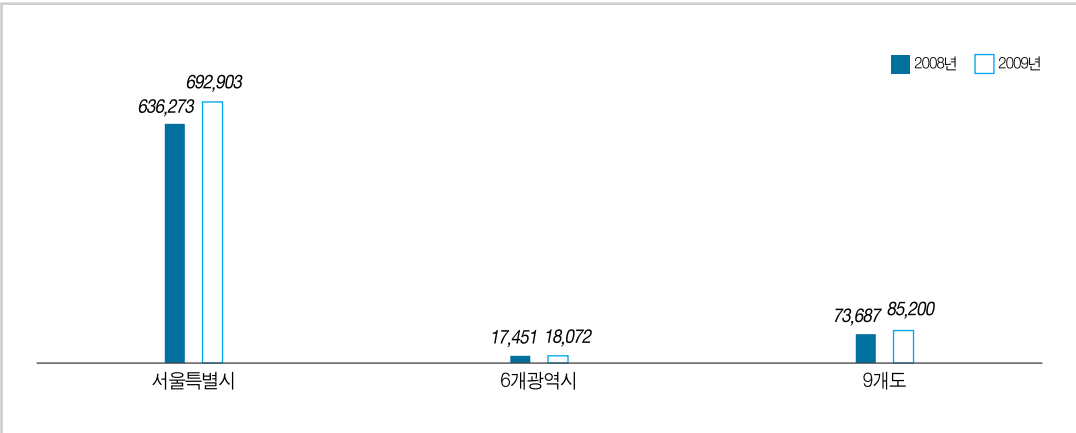
지역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
서울	636,273	692,903	8.9	87.0
부산	5,554	5,796	4.4	0.7
대구	3,629	3,729	2.8	0.5
인천	2,757	2,887	4.7	0.4
광주	4,038	4,132	2.3	0.5
대전	1,058	1,096	3.6	0.1
울산	415	432	4.1	0.1
경기도	69,832	79,869	14.4	10.0
강원도	1,627	1,835	12.8	0.2
충청북도	670	998	49.0	0.1
충청남도	169	683	304.1	0.1
전라북도	360	172	▽52.2	0.0
전라남도	589	365	▽38.0	0.1
경상북도	440	597	35.7	0.1
경상남도	-	446	-	0.1
제주도	-	235	-	0.0
합계	727,411	796,175	9.5	100.0

지역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
서울	636,273	692,903	8.9	87.0
6개광역시	17,451	18,072	3.6	2.3
9개도	73,687	85,200	15.6	10.7
합계	727,411	796,175	9.5	100.0

매출액을 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 6개 광역시의 2008년 매출액은 174억 원에서 2009년에 180억 원으로 증가하였으나 매우 미비한 수준이나, 9개도 매출액은 전년대비 약 15.6% 증가한 852억 원으로 나타났다. 그러나 9개도 중 경기도를 제외한 다른 8개도는 매우 적은 규모임을 알 수 있다.

30) 독립제작사만 해당

그림 4.7.18 독립제작사 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원)



7.3 방송산업 수출입액

방송산업의 수출액은 1억 8,457.7만 달러이며, 전년대비 7.7% 증가하였고 연평균 또한 10.6% 증가하였다. 수입액은 1억 8,301.1만 달러이며 전년대비 22.5% 증가하였고, 연평균은 67.9% 증가하였다. 연도별로 보면 수출액은 2007년에 1억 5,095.4만 달러에서 2008년에 1억 7,134.9만 달러로 증가한 후 2009년에는 1억 8,457.7만 달러로 추정되어 꾸준한 증가세를 이어가고 있다. 수입액은 2007년에 6,493.9만 달러였으며, 2008년에는 1억 4,939.6만 달러, 2009년에는 1억 8,301.1만 달러로 증가하였다. 지상파 전체 수출액은 1억 137.9만 달러로 전체 수출액의 54.9%를 차지하고 있으며 이는 전년대비 11.2%, 연평균은 6.5% 증가한 수치이다. 반대로 지상파 전체 수입액은 2007년부터 지속적으로 감소하고 있다. 2007년에 931.1만 달러에서 2009년에 361.2만 달러로 감소하여 전년대비 35.7%, 연평균은 37.7%의 감소율을 기록하였다.

표 4.7.18 방송산업 수출 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
민방	KBS	30,253	34,315	33,926	18.4	▽1.1	5.9
	MBC	28,526	22,268	31,298	17.0	40.6	4.7
	EBS	134	223	822	0.4	268.6	147.7
	SBS	30,401	34,125	35,310	19.1	3.5	7.8
	기타민방	22	200	23	0.0	▽88.5	2.2
지상파전체	89,336	91,131	101,379	54.9	11.2	6.5	
방송채널사용사업자	3,929	2,789	2,867	1.6	2.8	▽14.6	
해외교포방송지원	13,309	15,306	24,513	13.3	60.2	35.7	
비디오/DVD 판매	31,438	33,362	20,900	11.3	▽37.4	▽18.5	
타임블록 판매	12,942	17,533	20,569	11.1	17.3	26.1	
독립제작사	-	11,228	14,349	7.8	27.8	-	
전체	150,954	171,349	184,577	100.0	7.7	10.6	

그림 4.7.19 방송산업 수출액 현황

(단위 : 천달러)

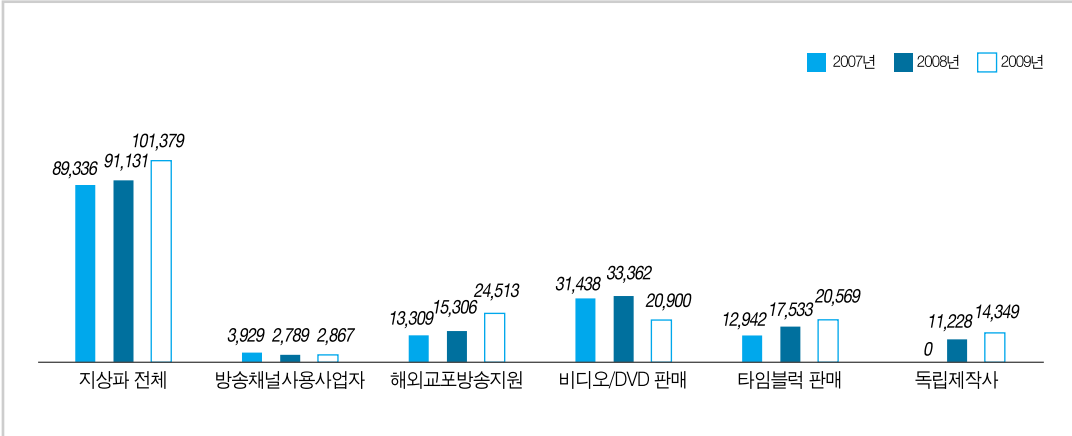


그림 4.7.20 방송산업 수출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

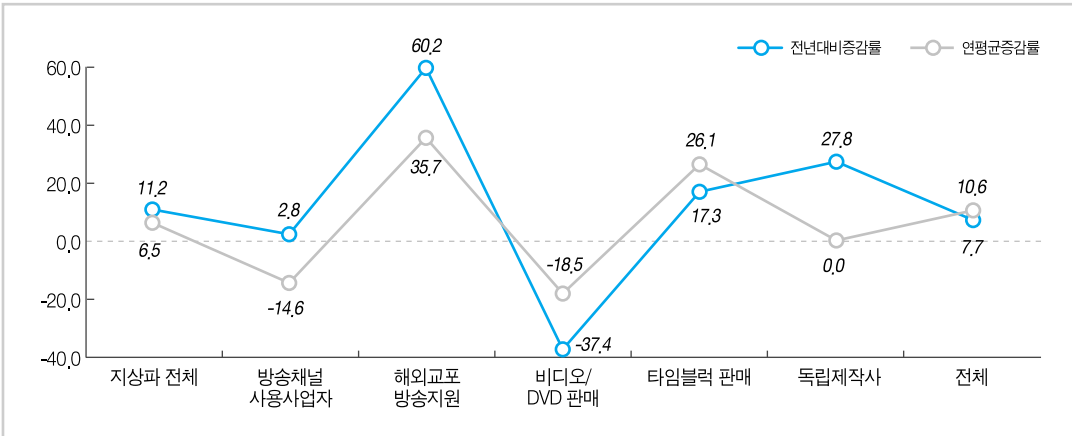


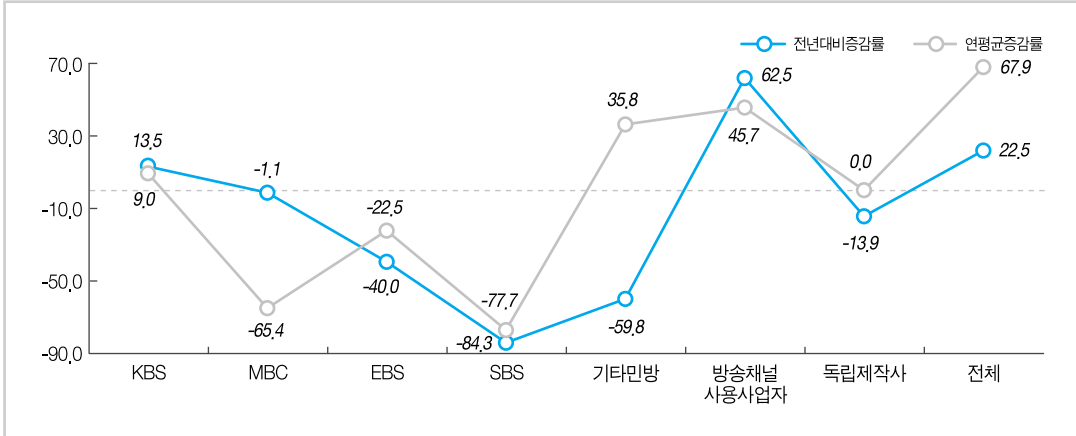
표 4.7.19 방송산업 수입 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
민방	KBS	1,350	1,414	1,605	0.9	13.5	9.0
	MBC	2,232	270	267	0.1	▽1.1	▽65.4
	EBS	2,141	2,145	1,287	0.7	▽40.0	▽22.5
	SBS	3,435	1,089	171	0.1	▽84.3	▽77.7
	기타민방	153	702	282	0.2	▽59.8	35.8
지상파전체	9,311	5,620	3,612	2.0	▽35.7	▽37.7	
방송채널사용사업자	55,628	72,641	118,039	64.5	62.5	45.7	
타임블럭, 포맷 구매	-	-	83	0.0	-	-	
독립제작사	-	71,135	61,277	33.5	▽13.9	-	
전체	64,939	149,396	183,011	100.0	22.5	67.9	

그림 4.7.21 방송산업 수입액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



IV. 콘텐츠산업동태조사 부문별 결과

7.3.1. 방송산업 지역별 수출입액³¹⁾

방송산업 지역별 수출액은 일본이 6,527.9만 달러(62.6%)로 가장 많으며, 전년대비 0.5% 감소하였고, 연평균은 10.5% 증가하였다. 다음은 대만이 1,156.5만 달러(11.1%), 중국은 633.9만 달러(6.1%), 홍콩은 448.3만 달러(4.3%), 태국은 345.6만 달러(3.3%)등의 순으로 나타났으며, 이는 전체 수출액의 약 95.0%가 아시아에 집중되어 있음을 보여준다. 수입액은 미국이 1억 837만 달러로 89.1%의 비중으로 가장 높으며, 그 다음은 일본이 601.5만 달러(4.9%), 영국은 306만 달러(2.5%) 등의 순으로 나타났으며, 이는 아시아보다 미국 및 유럽에서의 수입이 더 많다는 것을 보여준다.

표 4.7.20 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아시아	일본	53,494.0	65,627	65,279	62.6	▽0.5	10.5
	중국	5,294.6	4,512	6,339	6.1	40.5	9.4
	홍콩	3,033.5	3,585	4,483	4.3	25.0	21.6
	싱가포르	2,227.5	1,978	2,548	2.4	28.8	7.0
	대만	17,130.9	7,003	11,565	11.1	65.1	▽17.8
	베트남	1,052.4	838	1,957	1.9	133.5	36.4
	말레이시아	1,495.7	1,150	842	0.8	▽26.8	▽25.0
	인도네시아	467.5	304	330	0.3	8.6	▽16.0
	태국	2,543.8	2,889.5	3,456	3.3	19.6	16.6
	필리핀	1,682.6	1,695	1,757	1.7	3.7	2.2
	미얀마	348.7	741	725	0.7	▽2.2	44.2
	캄보디아	64.0	363	199	0.2	▽45.2	76.3
	터키	114.0	264	31	0.03	▽88.3	▽47.9

31) 수출액 중 해외교보방송지원 및 비디오 판매, 타임블록 판매 제외, 독립제작사 제외

구분		2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
미주	미국	791.5	739	1,909	1.8	158.3	55.3
	캐나다	6.0	7.5	-	-	-	-
	미국/캐나다	526.6	448	-	-	-	-
	브라질	40.0	7	-	-	-	-
유럽	프랑스	17.9	3	34	0.03	1033.3	37.8
	영국	1.5	29	5	0.005	▽82.8	82.6
	독일	16.0	2	132	0.1	6500.0	187.2
	이탈리아	40.0	45	51	0.05	13.3	12.9
	스페인	74.5	23	19	0.02	▽17.4	▽49.5
	헝가리	54.6	82	6	0.01	▽92.7	▽66.9
	러시아	61.0	133	27	0.03	▽79.7	▽33.5
오세아니아	호주	-	2	4	0.004	100.0	-
	뉴질랜드	-	-	-	-	-	-
기타	기타 아시아	779.0	1,124	1,032	1.0	▽8.1	15.2
	기타 남미	-	-	33	0.03	-	-
	기타 유럽	65.9	196	932	0.9	375.5	276.1
	기타 아프리카	1,166.4	60	551	0.5	491.4	▽44.6
	기타	625.9	33	-	-	-	-
합계		93,264.5	93,920	104,246	100	11.0	5.7

표 4.7.21 방송산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천달러, %)

구분		2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	9,469.3	12,268.4	6,015	4.9	▽51.0	▽20.3
	중국	2,036.8	595.5	1,051	0.9	76.4	▽28.2
	홍콩	2,715.9	1,585	52	0.04	▽96.7	▽86.2
	싱가포르	59.0	5.5	-	-	-	-
	대만	91.9	-	95	0.1	-	1.7
	베트남	-	-	-	-	-	-
	말레이시아	3.4	-	16	0.01	-	116.9
	인도네시아	-	-	-	-	-	-
	태국	-	-	-	-	-	-
	필리핀	-	-	-	-	-	-
	미얀마	-	-	-	-	-	-
	캄보디아	-	-	-	-	-	-
	터키	-	-	-	-	-	-
미주	미국	42,730.9	59,093	108,374	89.1	83.4	59.3
	캐나다	587.9	538.4	324	0.3	▽39.8	▽25.8
	미국/캐나다	-	-	-	-	-	-
	브라질	-	-	449	0.4	-	-

구분		2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
유럽	프랑스	1,551.9	312	292.8	0.2	▽6.2	▽56.6
	영국	4,155.1	2,653	3,060	2.5	15.3	▽14.2
	독일	468.4	122	293	0.2	140.2	▽20.9
	이탈리아	424.4	124	36	0.03	▽71.0	▽70.9
	스페인	33.7	-	21	0.02	-	▽21.1
	헝가리	-	93	32	0.03	▽65.6	-
	러시아	27.0	-	50	0.04	-	36.1
	이스라엘	-	-	-	-	-	-
오세아니아	호주	228.6	134	31	0.03	▽76.9	▽65.1
	뉴질랜드	26.5					
기타	기타 아시아	-	-	759	0.6	-	-
	기타 남미	-	-	7	0.01	-	-
	기타 유럽	307.9	737	693	0.6	▽6.0	50.0
	기타 아프리카	-	-	-	-	-	-
	기타	20	-	-	-	-	-
합계		64,938.6	78,260.8	121,650	100.0	55.4	36.9

7.3.2. 방송산업 장르별 수출입액³²⁾

방송산업 장르별 수출액을 보면 ‘드라마’가 9,648만 달러(92.5%)로 가장 많고, 그 다음은 ‘오락’이 474만 달러로 4.5%의 비중을 차지하나, 드라마의 수출액과 비교하면 미미한 비중이다. ‘기타’는 110만 달러(1.1%)이며, ‘다큐’는 102만 달러(1.0%), ‘교양’은 71만 달러(0.7%), ‘애니메이션’은 17만 달러(0.2%), ‘음악’은 6천 달러(0.0%)로 조사되었다. 증감률을 보면 ‘드라마’ 수출은 전년대비 8.4%, 연평균 8.5% 증가하였다. ‘오락’은 전년대비 무려 184.2% 증가하였으나 연평균 22.2% 감소한 것으로 나타났다. ‘애니메이션’은 전년대비 17.1%, 연평균 42.6% 감소하였다.

표 4.7.22 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마	81,901.5	89,015	96,484	92.5	8.4	8.5
다큐	694.5	520	1,026	1.0	97.3	21.5
애니메이션	528.7	210	174	0.2	▽17.1	▽42.6
영화	-	-	-	-	-	-
음악	-	305	6	0.01	▽98.0	-
오락	7,840.0	1,669	4,743	4.5	184.2	▽22.2
교육	100.6	25	-	-	-	-
교양	506.3	728	712	0.7	▽2.2	18.6
기타	1,693.1	1,448	1,101	1.1	▽24.0	▽19.4
전체 합계	93,264.7	93,920	104,246	100.0	11.0	5.7

32) 수출액 중 해외교포지원방송 및 비디오 판매, 타임블록 판매 제외, 독립제작사 제외

그림 4.7.22 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위 : 천달러)

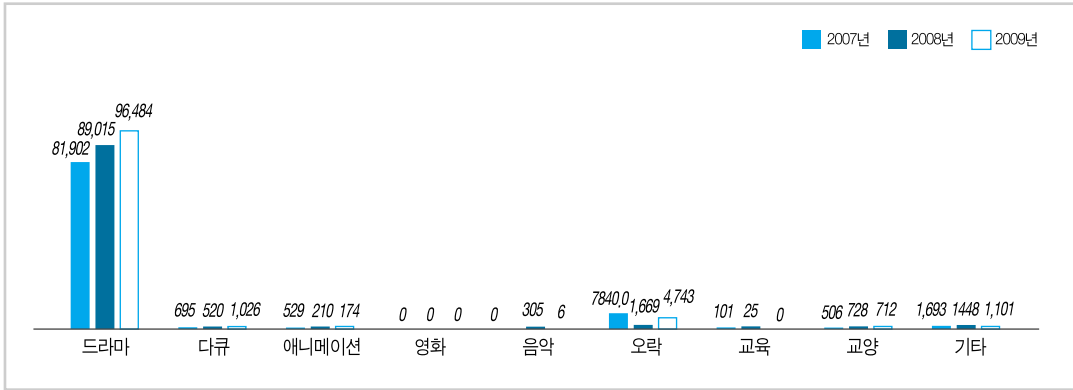
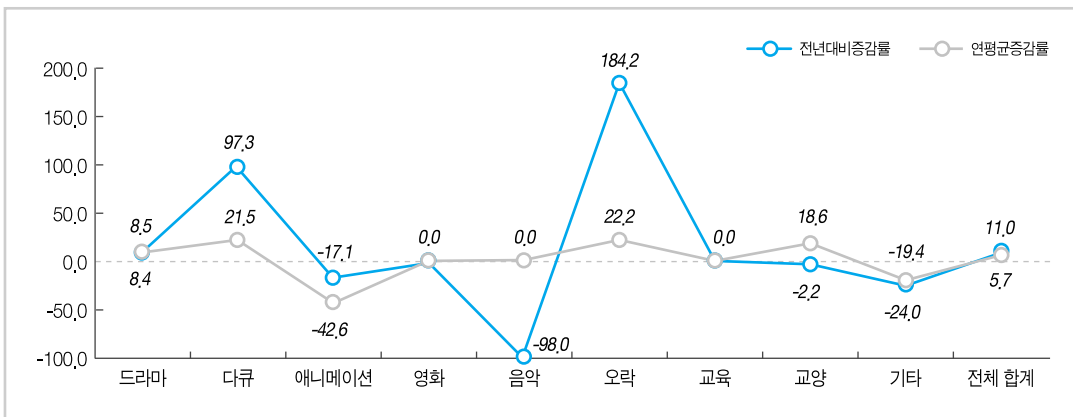


그림 4.7.23 방송산업 장르별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



장르별 수입액을 보면 영화 수입액이 8,424만 달러(69.3%)로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 이는 전년대비 134.0% 증가하였으며, 연평균은 75.8% 증가한 수치이다. 그 다음은 '오락' 이 1,630만 달러로 나타났으며, '드라마' 가 874만 달러(7.2%), '다큐' 가 559만 달러(4.6%), '애니메이션' 이 528만 달러(4.3%)로 조사되었다.

표 4.7.23 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
드라마	14,979.6	23,895	8,740	7.2	▽63.4	▽23.6
다큐	4,173.6	5,373	5,598	4.6	4.2	15.8
애니메이션	10,485.9	11,415	5,282	4.3	▽53.7	▽29.0
영화	27,260.8	35,994	84,240	69.3	134.0	75.8
음악	21.5	34	6	0.005	▽82.4	▽47.2
오락	6,086.1	662	16,301	13.4	2362.4	63.7
교육	488.1	31	205	0.2	561.3	▽35.2
교양	1,015.3	547	753	0.6	37.7	▽13.9
기타	427.7	310	525	0.4	69.4	10.8
전체 합계	64,938.6	78,261	121,650	100.0	55.4	36.9

그림 4.7.24 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위 : 천달러)

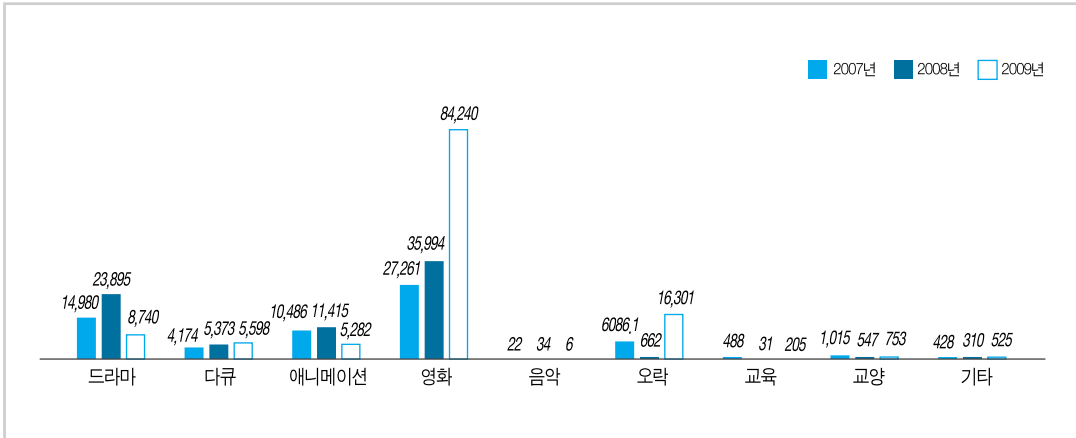
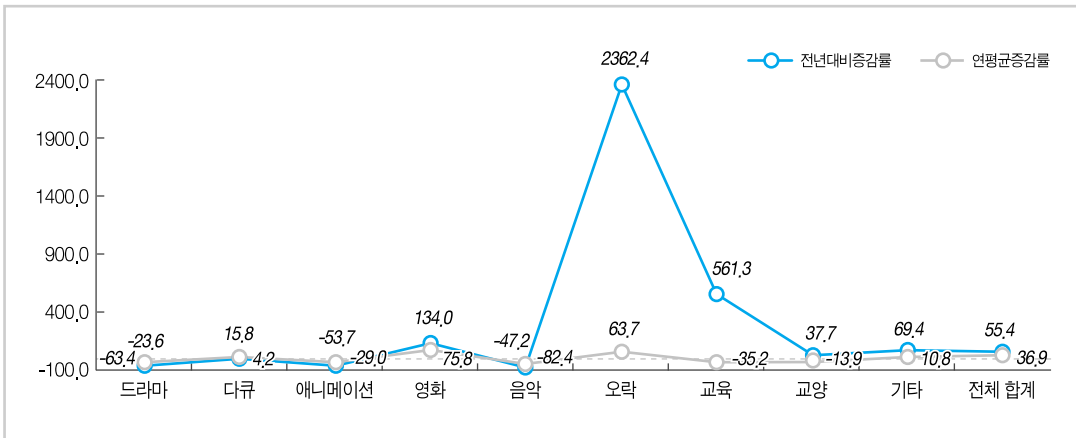


그림 4.7.25 방송산업 장르별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7.3.3. 독립제작사 해외 수출방식³³⁾

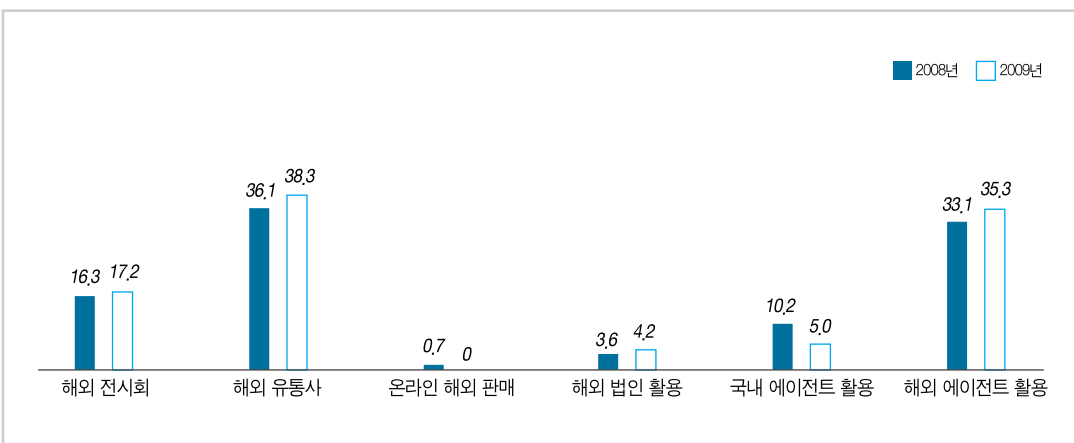
독립제작사의 해외수출방식을 살펴보면, ‘해외 유통사’를 접촉하는 경우가 38.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 ‘해외 에이전트 활용’이 35.3%, ‘해외 전시회 및 행사참여’가 17.2%로 나타났다. 독립제작사의 해외 수출방식 중 ‘직접수출’은 전체의 59.7%이며, ‘간접수출’은 40.3%로 직접수출을 하는 경우가 높게 나타났다. 그러나 국내 보다는 ‘해외 유통사 또는 해외 에이전트를 활용’하는 비중이 전체의 73.6%로 해외 유통망에 의존하는 비중이 매우 높은 것으로 분석되었다. 이는 국내 영상물 콘텐츠가 해외로 진출하기 위해서는 해외 유통망을 활용하지 않으면 수출되기가 쉽지 않다는 것이며, 이로 인해 한정된 몇몇 영상물 콘텐츠만이 해외로 수출되는 것을 배제할 수 없으므로 국내에서도 해외를 담당할 수 있는 유통망 확대 또는 해외 수출 담당 인력을 양성할 수 있도록 준비하여야 할 것으로 사료되어진다.

33) 독립제작사만 해당

표 4.7.24 독립제작사 해외 수출방식 (단위: %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	16.3	17.2	0.9
	해외 유통사 접촉	36.1	38.3	2.2
	온라인 해외 판매	0.7	-	▽0.7
	해외 법인 활용	3.6	4.2	0.6
간접 수출	국내 에이전트 활용	10.2	5.0	▽5.2
	해외 에이전트 활용	33.1	35.3	2.2
합계		100.0	100.0	-

그림 4.7.26 독립제작사 해외 수출방식 (단위: %)



7.3.4. 독립제작사 해외 진출형태³⁴⁾

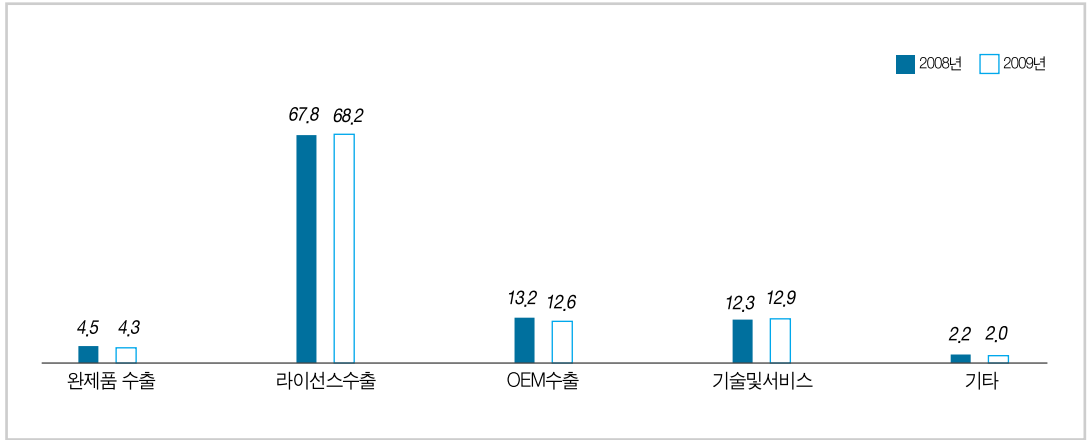
독립제작사의 해외 진출형태는 LICENSE가 68.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 기술서비스가 12.9%, OEM 수출이 12.6%로 순으로 나타났다. 국내 영상물 콘텐츠의 수출형태는 LICENSE를 통한 수출이 주를 이루고 있는 것으로 분석되었다. 국내 영상기술의 발전으로 인해 기술서비스에 의한 수출형태도 전년대비 0.6%로 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.7.25 독립제작사 해외 진출 형태 (단위: %, %P)

해외진출형태	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	4.5	4.3	▽0.2
LICENSE	67.8	68.2	0.4
OEM 수출	13.2	12.6	▽0.6
기술 서비스	12.3	12.9	0.6
기타	2.2	2.0	▽0.2
합계	100.0	100.0	-

34) 독립제작사만 해당

그림 4.7.27 독립제작사 해외 진출형태 (단위: %)



7.4 방송산업 종사자수

방송산업 종사자는 총 3만 4,308명으로 전년대비 0.2% 감소하였으며, 연평균증감률은 8.9% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 2만 8,913명이며 2008년에 3만 4,393명, 그리고 2009년에 3만 4,308명으로 조사되었다.

방송산업 종사자 중 지상파 종사자는 1만 3,757명(40.1%)으로 가장 큰 비중을 차지하였고, 채널사용 종사자는 9,718명(28.3%), 종합유선 종사자는 5,332명(15.5%), 독립제작사 종사자는 4,748명(13.8%), 중계유선 종사자는 310명(0.9%), 위성방송 종사자는 284명(0.8%), 위성DMB종사자는 159명(0.5%)으로 나타났다.

증감률을 살펴보면 '지상파 종사자'는 전년대비 1.8%, 연평균 0.5% 감소하였으며, '채널사용 종사자'는 전년대비 2.2% 증가하였고, 연평균 또한 3.3% 증가하였다. '종합유선 종사자'는 전년대비 0.8% 감소하였으나 연평균 2.8% 증가하였다. '중계유선 종사자'는 전년대비 2.8%, 연평균 6.0% 감소하였으며, '위성방송 및 위성DMB 종사자'는 전년대비 1.8%, 연평균 7.1% 감소한 것으로 조사되었다. '독립제작사'는 전년대비 0.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.7.26 방송산업 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
지상파	13,897	14,013	13,757	40.1	▽1.8	▽0.5
채널사용	9,102	9,510	9,718	28.3	2.2	3.3
종합유선	5,050	5,376	5,332	15.5	▽0.8	2.8
중계유선	351	319	310	0.9	▽2.8	▽6.0
위성방송	287	285	284	0.8	▽0.4	▽0.5
위성DMB	226	166	159	0.5	▽4.2	▽16.1
독립제작사	-	4,724	4,748	13.8	0.5	-
합계	28,913	34,393	34,308	99.9	▽0.2	8.9

그림 4.7.28 방송산업 중분류별 종사자수 (단위: 명)

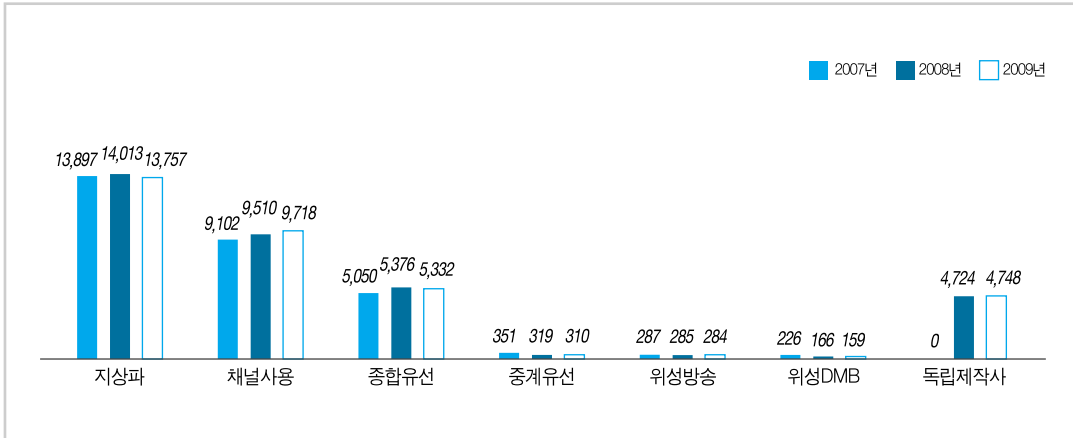
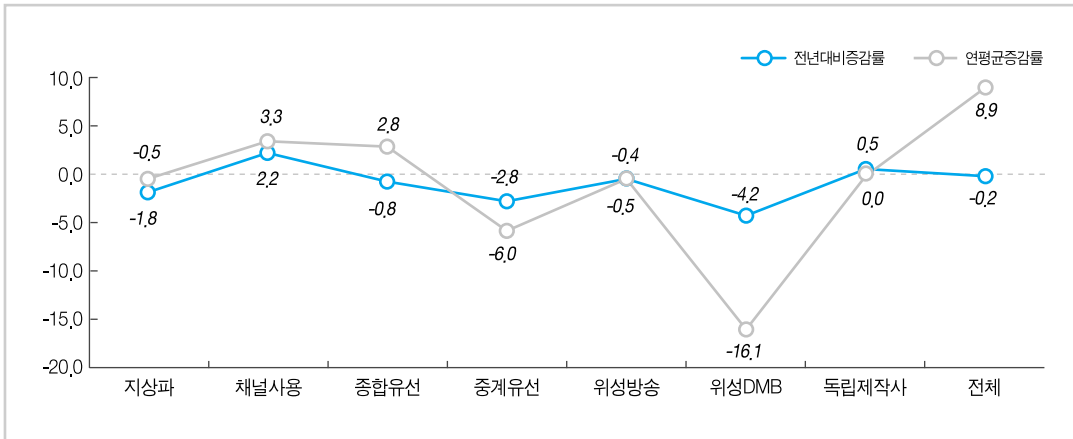


그림 4.7.29 방송산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

7.4.1. 방송산업 직종별 종사자수³⁵⁾

방송산업 직종별 종사자를 보면 기술직이 4,877명(16.5%)으로 가장 많고, 그 다음은 관리행정이 4,792명(16.2%), 영업홍보가 4,031명(13.6%), PD가 3,894명(13.2%), 제작관련이 3,421명(11.6%), 기자가 3,172명(10.7%), 기타가 2,407명(8.1%), 방송직 기타가 1,080명(3.7%), 임원이 938명(3.2%)의 순으로 나타났다.

35) 독립제작사 제외

표 4.7.27 방송산업 직종별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	임원	관리행정	방송직					기술직	연구직	영업홍보	기타	전체
			기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파	140	1,667	2,245	2,486	529	1,685	425	2,682	93	629	1,176	13,757
채널사용	392	1,941	631	1,257	157	1,543	561	745	72	1,894	525	9,718
종합유선	303	920	294	150	63	191	66	1,250	8	1,391	696	5,332
중계유선	92	65	2	1	1	2	11	110	-	16	10	310
위성방송	11	199	-	-	-	-	17	90	25	101	-	443
합계	938	4,792	3,172	3,894	750	3,421	1,080	4,877	198	4,031	2,407	29,560
구성비(%)	3.2	16.2	10.7	13.2	2.5	11.6	3.7	16.5	0.7	13.6	8.1	100.0

표 4.7.28 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	임원	관리행정	방송직					기술직	연구직	영업홍보	기타	전체
			기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
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	938	4,792	3,172	3,894	750	3,421	1,080	4,877	198	4,031	2,407	29,560
전년대비 증감률(%)	3.1	8.6	0.3	2.5	7.3	▽4.9	▽1.0	▽6.5	4.8	3.9	▽11.2	▽0.4
연평균 증감률(%)	6.4	▽0.2	2.1	0.7	6.0	▽1.7	▽9.9	▽0.7	11.6	9.1	0.9	1.1

그림 4.7.30 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명)

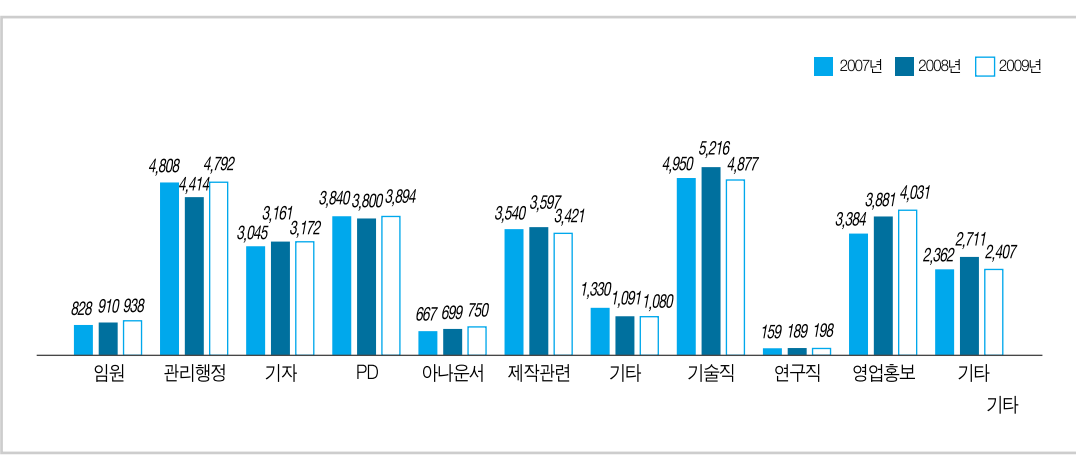
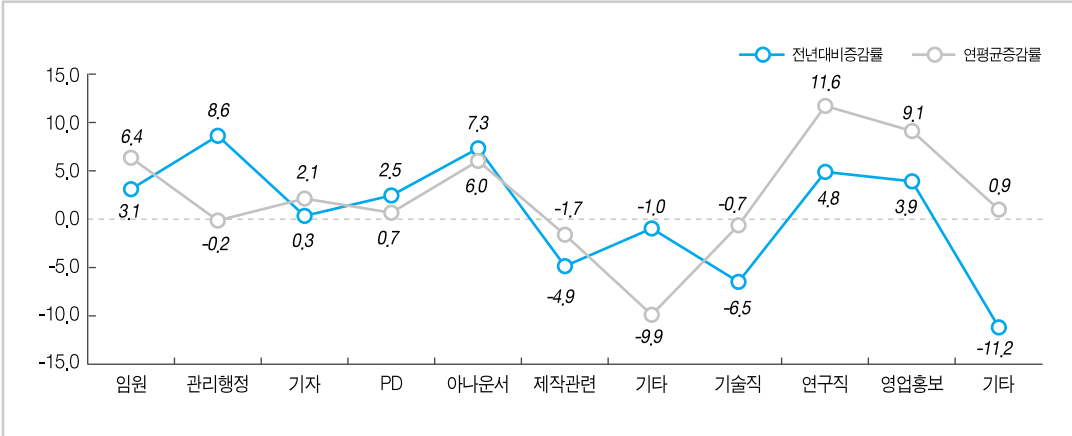


그림 4.7.31 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



7.4.2. 독립제작사 직무별 종사자 현황³⁶⁾

2009년 독립제작사의 직무별 종사자 현황을 살펴보면 기술직이 1,363명으로 전체의 28.7%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 PD가 1,329명으로 28.0%, 관리/행정직이 1,029명으로 21.7%, 기타가 635명으로 13.4%, 영업/홍보직이 339명으로 7.1%, 아나운서가 53명으로 1.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

독립제작사는 산업 특성상 제작 위주의 산업이므로 PD의 종사자수가 가장 많으나, 이를 다른 관점에서 바라보면 PD를 제외한 제작과 관련된 인력은 프로젝트별로 외부에 의뢰하여 인력을 충원하고 있음을 알 수 있다.

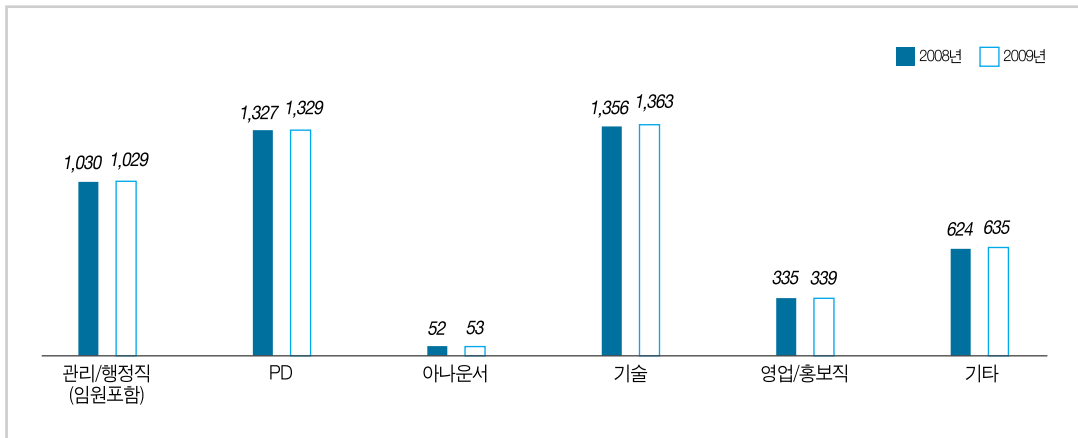
표 4.7.29 독립제작사 직무별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	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
비중(%)	21.7	28.0	1.1	28.7	7.1	13.4	100.0
전년대비증감률(%)	▽0.1	0.2	1.9	0.5	1.2	1.8	0.5

36) 독립제작사만 해당

그림 4.7.32 독립제작사 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명)



7.4.3. 방송산업 성별 종사자수

성별 종사자 현황을 보면 남자는 2만 4,979명(72.8%)이며 여자는 9,329명(27.2%)으로 나타났다. 남자는 전년대비 0.3% 감소하였으나, 연평균 6.9% 증가하였다. 여자는 전년대비 0.2% 감소하였으나 연평균 14.9% 증가하였다.

표 4.7.30 방송산업 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	합계	구성비(%)
남자	11,248	6,402	3,765	226	352	21,993	74.4
여자	2,509	3,316	1,567	84	91	7,567	25.6
합계	13,757	9,718	5,332	310	443	29,560	100.0

표 4.7.31 방송산업 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	21,845	7,068	28,913
2008년	25,045	9,348	34,393
2009년	24,979	9,329	34,308
전년대비증감률(%)	▽0.3	▽0.2	▽0.2
연평균증감률(%)	6.9	14.9	8.9

그림 4.7.33 방송산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

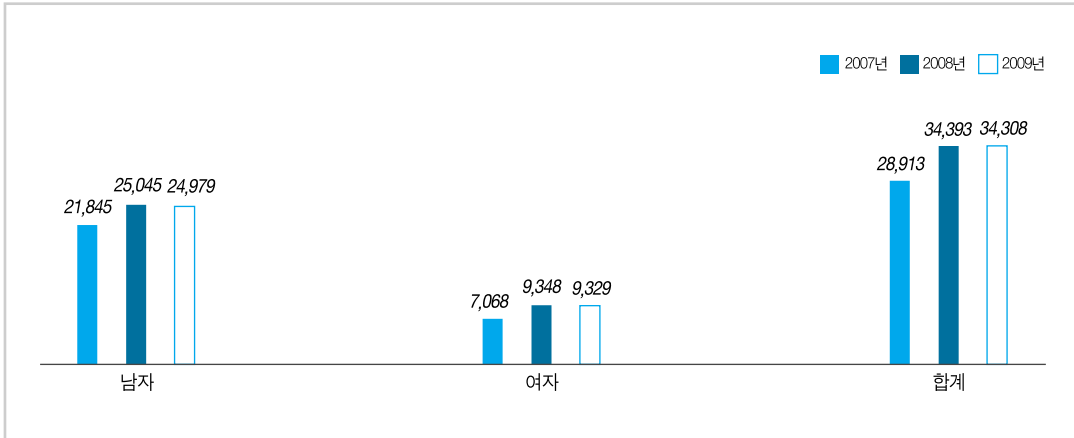
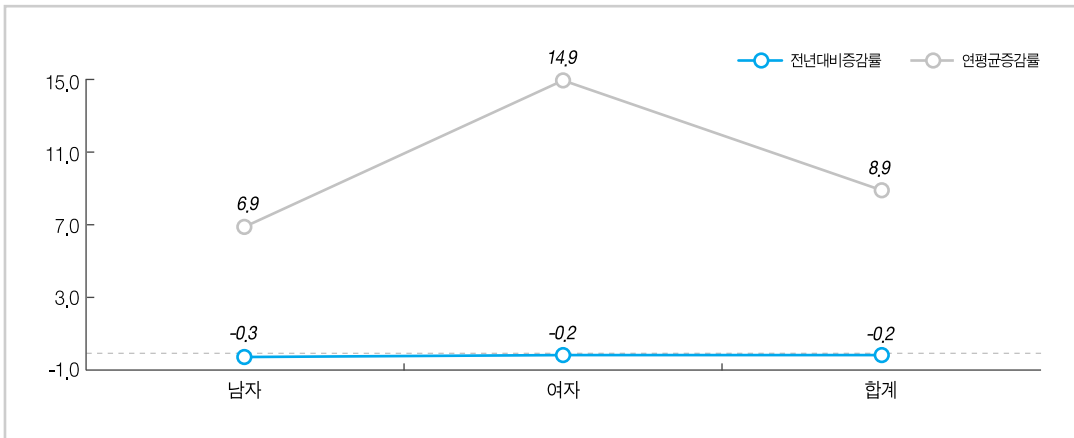


그림 4.7.34 방송산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



7.4.4. 방송산업 고용형태별 종사자수

고용형태별 종사자는 정규직이 2만 9,353명(85.6%)이며, 비정규직이 4,955명(14.4%)이다. 정규직은 전년대비 0.2%, 연평균은 7.2% 증가하였고, 비정규직은 전년대비 2.8% 감소하였으나 연평균은 21.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.7.32 방송산업 고용형태별 종사자 현황*

(단위: 명, %)

구분	자상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	독립제작사	합계	구성비(%)
정규직	12,581	8,035	4,575	290	398	3,474	29,353	85.6
비정규직	1,176	1,683	757	20	45	1,274	4,955	14.4
합계	13,757	9,718	5,332	310	443	4,748	34,308	100.0

* 2009년 방송산업 실태조사 보고서의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음

표 4.7.33 방송산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	25,554	3,359	28,913
2008년	29,297	5,096	34,393
2009년	29,353	4,955	34,308
전년대비증감률(%)	0.2	▽2.8	▽0.2
연평균증감률(%)	7.2	21.5	8.9

그림 4.7.35 방송산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

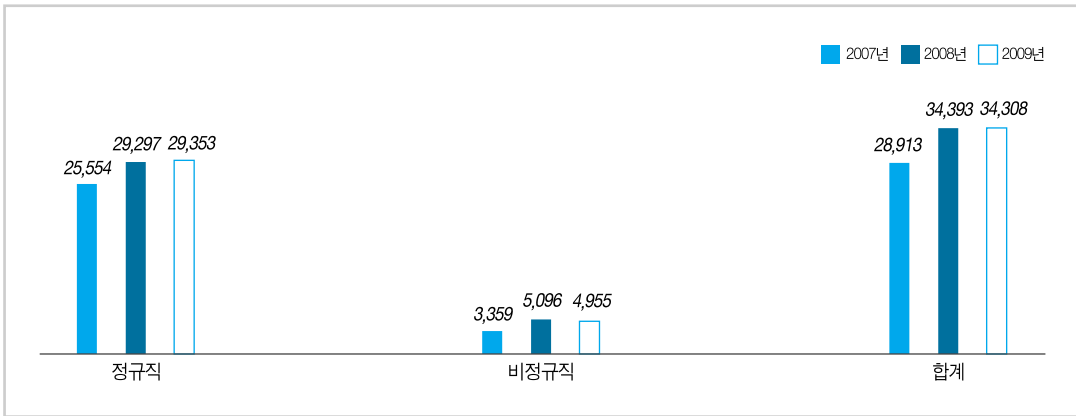
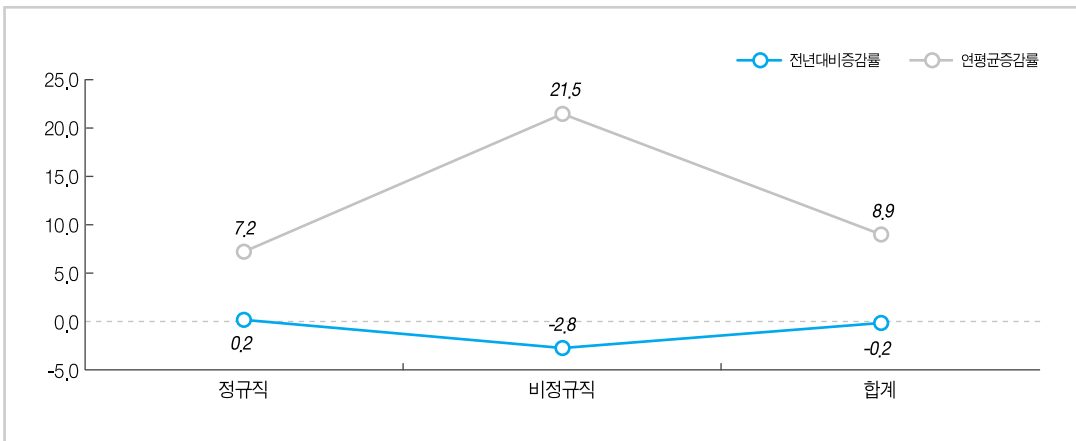


그림 4.7.36 방송산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



7.4.5. 독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황³⁷⁾

2009년 독립제작사에 종사하는 종사자를 매출액 규모별로 살펴보면 '10~100억' 규모 사업체의 종사자수는 2,287명으로 전체의 약 48.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '1~10억

37) 독립제작사만 해당

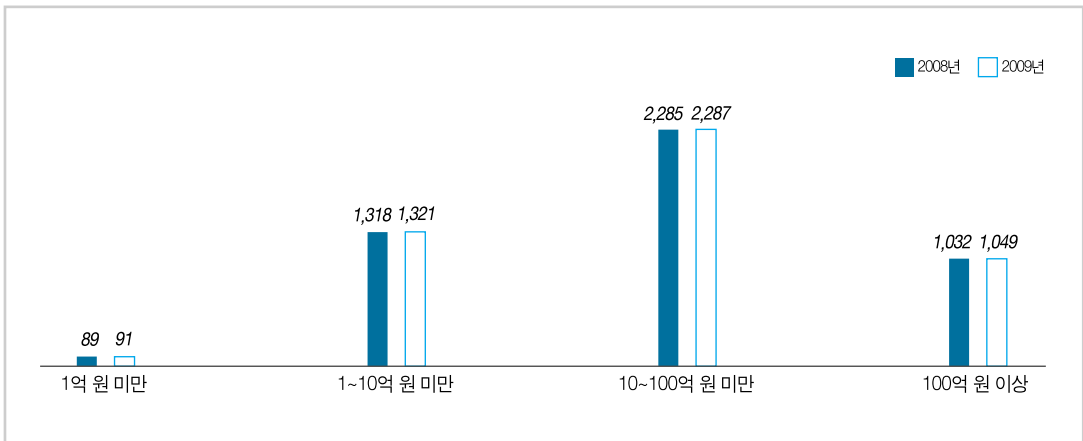
원 미만' 에서 종사하는 종사자수는 1,321명으로 27.8%, '100억 원 이상' 에서 종사하는 종사자수는 1,049명으로 약 22.1%를 차지하는 것으로 나타났다. '1억 원 미만' 에서 종사하는 종사자수는 가장 적은 91명으로 약 1.9%를 차지하는 것으로 조사되었다.

독립제작사 사업체들은 중소형 사업체들이 주로 많고 몇몇 사업체들을 제외하고는 매우 열악한 실정임을 알 수 있다. 국내시장에서만 경쟁하는 것이 아닌 세계시장에서도 경쟁할 수 있는 영상물 콘텐츠가 제작되기 위한 근본적인 대책이 조속히 마련되어야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.7.34 매출액 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2008년	89	1,318	2,285	1,032	4,724
2009년	91	1,321	2,287	1,049	4,748
비중(%)	1.9	27.8	48.2	22.1	100.0
전년대비증감률(%)	2.2	0.2	0.1	1.6	0.5

그림 4.7.37 독립제작사 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



7.4.6. 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황³⁸⁾

2009년 종사자 규모별 종사자현황을 살펴보면 '10~49인' 규모의 사업체에서 종사하는 종사자수는 2,011명으로 전체의 42.3%를 차지하고 있으며, 다음으로 '50~99인' 규모의 종사자수는 1,052명으로 22.2%, '5~9인' 규모의 종사자수는 793명으로 16.7%, '100인 이상' 이 493명으로 10.4% 순으로 나타났다. '1~4인' 규모의 사업체에서 종사하는 종사자수는 399명으로 8.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

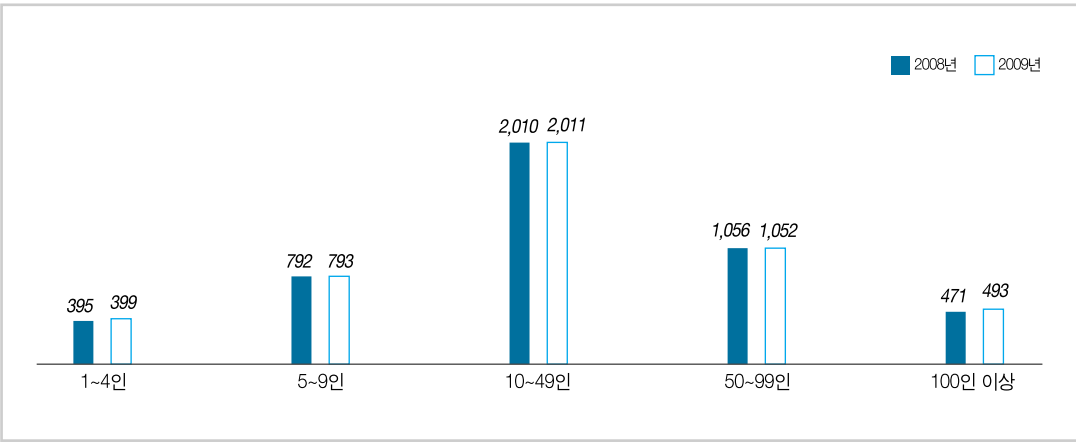
독립제작사 사업체에서 종사하는 종사자들 중 '50인 미만' 사업체에서 종사하는 비중이 전체의 67.5%로 '50인 이상' 사업체에서 종사하는 종사자들의 비중인 32.5%보다 높은 것으로 분석되었다.

38) 독립제작사만 해당

표 4.7.35 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

연도별	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
비중(%)	8.4	16.7	42.3	22.2	10.4	100.0
전년대비증감률(%)	1.0	0.1	0.05	▽0.4	4.7	0.5

그림 4.7.38 독립제작사 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



7.4.7. 독립제작사 지역별 종사자 현황³⁹⁾

2009년 독립제작사의 지역별 종사자 현황을 살펴보면 서울이 3,882명으로 전체의 81.8%로 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 다음으로 경기도가 615명으로 13.0%를 차지하는 것으로 분석되었다.

독립제작사 종사자 중 서울과 경기도에서 종사하는 종사자수가 전체의 94.8%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.7.36 독립제작사 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
서울	3,885	3,882	▽0.1	81.8
부산	48	49	2.1	1.0
대구	32	33	3.1	0.7
인천	27	27	0.0	0.5
광주	42	42	0.0	0.9
대전	13	13	0.0	0.3
울산	4	4	0.0	0.1
경기도	602	615	2.2	13.0

39) 독립제작사만 해당

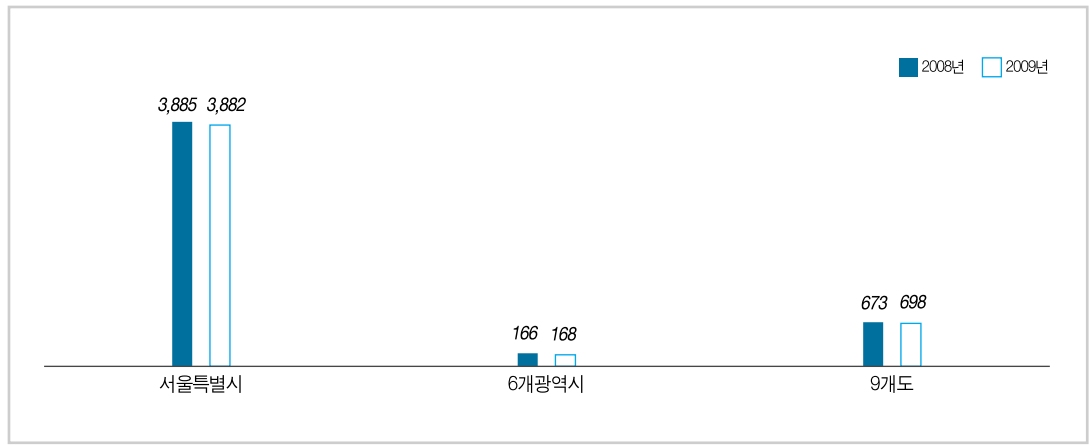
지역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
강원도	34	34	0.0	0.7
충청북도	-	8	-	0.2
충청남도	9	9	0.0	0.2
전라북도	5	5	0.0	0.1
전라남도	6	6	0.0	0.1
경상북도	6	5	▽16.7	0.1
경상남도	11	12	9.1	0.2
제주도	-	4	-	0.1
합계	4,724	4,748	0.5	100.0

표 4.7.37 독립제작사 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
서울	3,885	3,882	▽0.1	81.8
6개광역시	166	168	1.2	3.5
9개도	673	698	3.7	14.7
합계	4,724	4,748	0.5	100.0

종사자수를 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 6개 광역시의 2008년 종사자수는 166명에서 2009년에 168명으로 증가하였고, 9개도의 2008년 종사자수는 673명에서 2009년 698명으로 소폭 증가하고 있으나 여전히 증가하고 있음에도 서울지역의 집중현상은 당분간 지속될 것으로 사료되어진다.

그림 4.7.39 독립제작사 지역별 종사자 현황 (단위: 명)

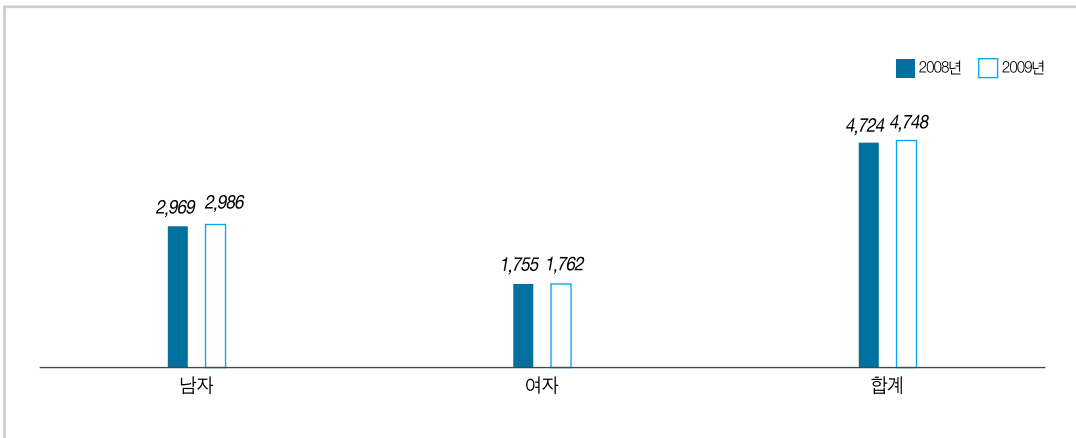


7.4.8. 독립제작사 성별 종사자 현황⁴⁰⁾

2009년 독립제작사들의 성별 종사자 현황을 살펴보면 남자가 2,986명으로 전체의 62.9%를 차지하고 있으며, 다음으로 여자가 1,762명으로 37.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 독립제작사에서 종사하는 종사자는 여자보다 남자의 비중이 상대적으로 높은 것으로 나타났으며, 전년대비 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 산업의 특성상 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 생각되어진다.

구분	남자	여자	합계
2008년	2,969	1,755	4,724
2009년	2,986	1,762	4,748
비중(%)	62.9	37.1	100.0
전년대비증감률(%)	0.6	0.4	0.5

그림 4.7.40 독립제작사 성별 종사자 현황 (단위: 명)



7.4.9. 독립제작사 학력별 종사자 현황⁴¹⁾

2009년 독립제작사의 학력별 종사자 현황을 살펴보면, '대졸' 이 3,906명으로 전체의 82.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '전문대졸' 이 380명으로 8.0%, '고졸 이하' 가 297명으로 6.2%, '대학원졸 이상' 이 165명으로 3.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 전년대비 학력이 '대졸' 인 종사자수는 3,881명에서 3,906명으로 약 0.6%로 증가한 것으로 분석되었다. 전체적으로 전년과 큰차이는 없으나 '전문대졸 이하(고졸이하 포함)' 는 정체 또는 소폭 하락 한 반면에 대졸 이상은 소폭 상승한 것으로 조사되었다.

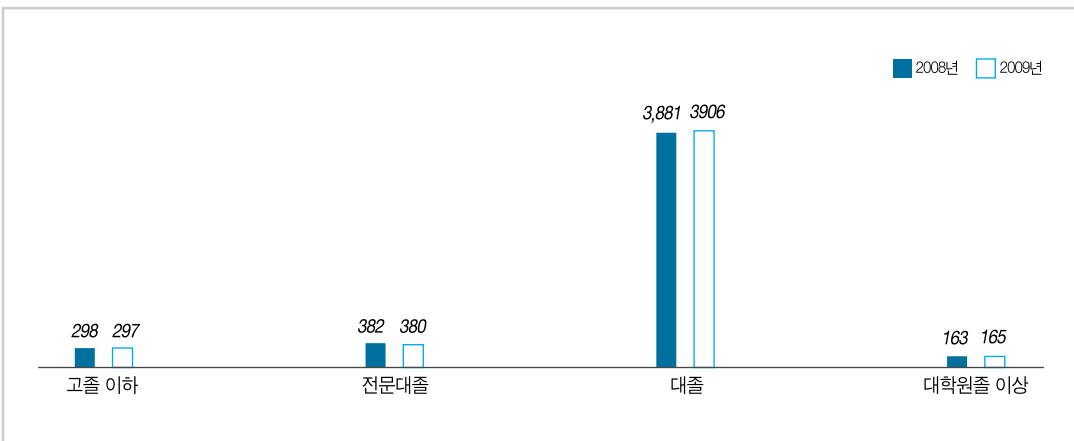
40) 독립제작사만 해당

41) 독립제작사만 해당

표 4.7.39 독립제작사 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2008년	298	382	3,881	163	4,724
2009년	297	380	3,906	165	4,748
비중(%)	6.2	8.0	82.3	3.5	100.0
전년대비증감률(%)	▽0.3	▽0.5	0.6	1.2	0.5

그림 4.7.41 독립제작사 학력별 종사자 현황 (단위: 명)



7.4.10. 독립제작사 연령별 종사자 현황⁴²⁾

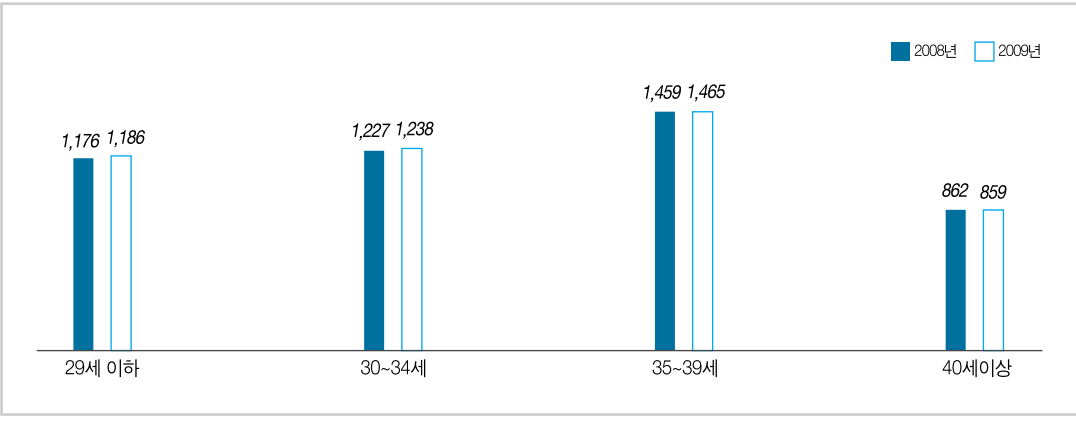
독립제작사의 연령별 종사자 현황을 살펴보면 '35~39세'가 1,465명으로 전체의 30.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '30~34세'가 1,238명으로 26.1%, '29세이하'가 1,186명으로 25.0%, '40세이상'이 859명으로 18.1% 순으로 나타났다. 전년대비 살펴보면 '40세이상'을 제외하고는 소폭 상승한 것으로 분석되었다. 독립제작사는 '35세이상'의 비중이 49.0%로 '35세 미만' 51.1%보다 적으나 거의 비슷한 수준인 것으로 나타났다.

표 4.7.40 독립제작사 연령별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	29세이하	30~34세	35~39세	40세이상	합계
2008년	1,176	1,227	1,459	862	4,724
2009년	1,186	1,238	1,465	859	4,748
비중(%)	25.0	26.1	30.8	18.1	100.0
전년대비증감률(%)	0.9	0.9	0.4	▽0.3	0.5

42) 독립제작사만 해당

그림 4.7.42 독립제작사 연령별 종사자 현황 (단위: 명)



7.5 독립제작사 시설 현황⁴³⁾

2009년 독립제작사 시설현황을 살펴보면, 총 보유면적은 2만9,497평이며, 이중 사무실로 사용하는 공간은 1만8,272평으로 전체 공간의 약 61.9%인 것으로 나타났다. 2008년과 비교하여 보면 큰 차이가 없는 것으로 조사되었다. 종합편집실은 전체 371개이며 이중 아날로그 종합편집실이 140개, 디지털(SD/HD) 종합편집실은 234개로 조사되었다. 전년대비 3개가 늘어 난 것으로 분석되었다.

독립제작사 1대1 편집실은 전체 767개 중 아날로그 1대1 편집실이 354개이며, 디지털(SD/HD) 1대1 편집실은 413개인 것으로 조사되었다. 전년대비 2개가 늘어 난 것으로 나타났다.

전체적으로 아날로그 관련 시설보다는 디지털(SD/HD)관련 시설이 더 많으며, 이러한 추세는 계속 이어질 것으로 생각되어진다.

표 4.7.41 독립제작사 시설 현황 (단위: 개, 평)

구분		종합편집실		1대1 편집실		장비기계실		사무실		기타		총 보유 면적
		개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	개수	면적	
2008년	아날로그	139	866	353	897	130	739	-	-	13	526	-
	디지털(SD/HD)	232	1,875	412	1,579	281	1,836	-	-	164	2,858	-
	합계	371	2,741	765	2,476	411	2,575	713	18,248	177	3,384	29,424
2009년	아날로그	140	872	354	906	131	742	-	-	13	526	-
	디지털(SD/HD)	234	1,892	413	1,593	281	1,836	-	-	164	2,858	-
	합계	374	2,764	767	2,499	412	2,578	715	18,272	177	3,384	29,497
전년대비 증감률	아날로그(%)	0.7	0.7	0.3	1.0	0.8	0.4	-	-	-	-	-
	디지털(SD/HD)(%)	0.9	0.9	0.2	0.9	0.0	0.0	-	-	-	-	-
	합계(%)	0.8	0.8	0.3	0.9	0.2	0.1	0.3	0.1	-	-	0.2

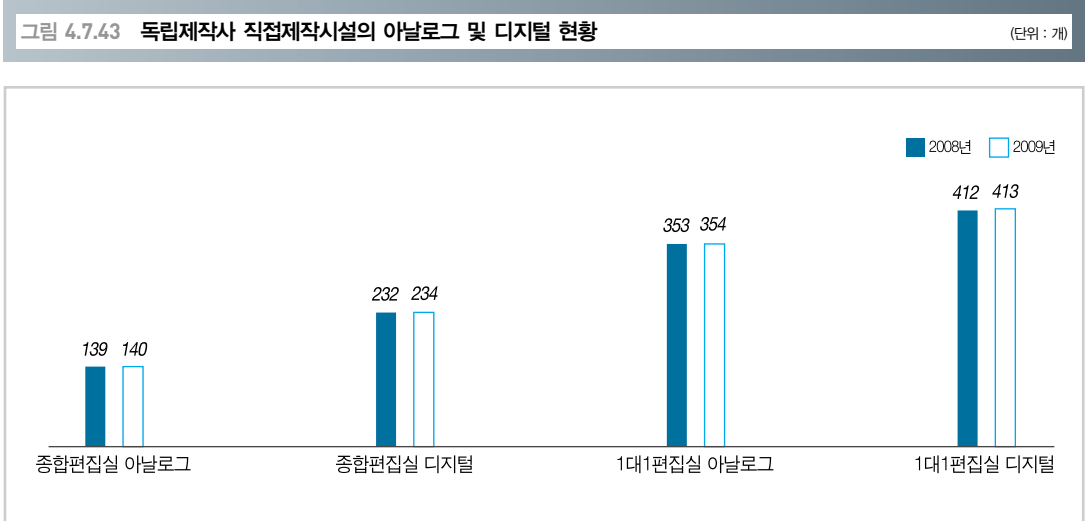
43) 독립제작사만 해당

7.6 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황⁴⁴⁾

독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털현황을 살펴보면, 2008년과 큰 차이는 없는 것으로 나타났다. 종합편집실은 2008년 대비 3개 증가 되었으며, 이중 아날로그 종합편집실이 1개, 디지털 종합편집실이 2개 증가하였다. 종합편집실의 아날로그와 디지털 비중은 각각 37.4%와 62.6%이며 디지털 비중이 더 큰 것으로 분석되었다. 1대1편집실은 2008년 대비 2개 증가 되었으며, 아날로그와 디지털 1대1편집실 모두 1개씩 증가한 것으로 조사되었다. 2009년 직접제작시설의 아날로그와 디지털 비중은 43.3%와 56.7%로 2008년과 동일한 것으로 나타났다.

표 4.7.42 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황 (단위: 개, %)

구분		종합편집실		1대1편집실		합계	
		개수	비중(%)	개수	비율(%)	개수	비중(%)
2008년	아날로그	139	37.5	353	46.1	492	43.3
	디지털(SD/HD)	232	62.5	412	53.9	644	56.7
	합계(%)	371	100.0	765	100.0	1,136	100.0
2009년	아날로그	140	37.4	354	46.2	494	43.3
	디지털(SD/HD)	234	62.6	413	53.8	647	56.7
	합계(%)	374	100.0	767	100.0	1,141	100.0



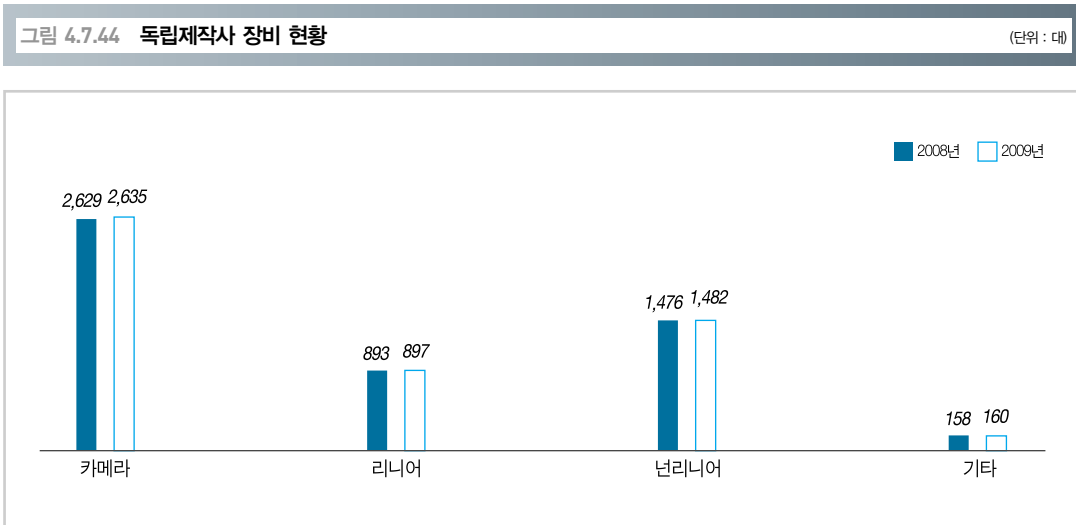
44) 독립제작사만 해당

7.7 독립제작사 장비현황⁴⁵⁾

독립제작사 장비현황을 살펴보면, 카메라는 2009년 2,635대로 2008년 대비 약 6대가 증가하였으며, 리니어는 897대로 약 4대 증가, 년리니어는 약 6대 증가, 기타는 약 2대 증가하여 2008년 대비 총 18대가 증가한 것으로 나타났다.

표 4.7.43 독립제작사 장비 현황 (단위: 대)

구분		카메라	편집기		기타	합계
			리니어	년리니어		
			대수	대수		
2008년	아날로그	740	381	271	37	1,429
	디지털(SD/HD)	1,889	512	1,205	121	3,727
	합계	2,629	893	1,476	158	5,156
2009년	아날로그	740	382	273	37	1,432
	디지털(SD/HD)	1,895	515	1,209	123	3,742
	합계	2,635	897	1,482	160	5,174
전년대비 증감률(%)	아날로그	-	0.3	0.7	-	0.2
	디지털(SD/HD)	0.3	0.6	0.3	1.7	0.4
	합계	0.2	0.4	0.4	1.3	0.3



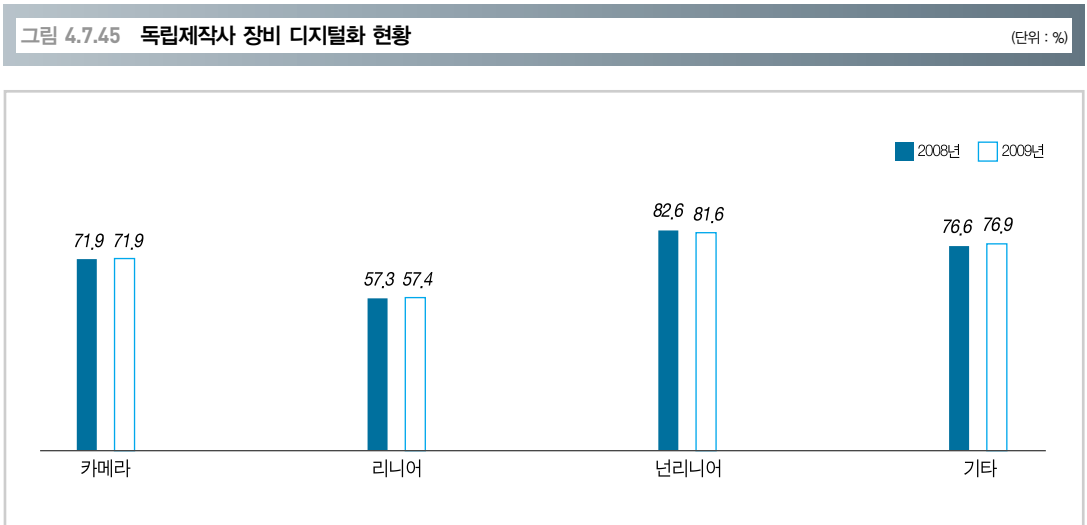
45) 독립제작사만 해당

7.8 독립제작사 장비 아날로그 및 디지털 현황⁴⁶⁾

독립제작사 장비 아날로그 및 디지털현황을 살펴보면, 카메라 2,635대 중 디지털 카메라는 1,895대로 전체의 71.9%, 아날로그 카메라는 740대로 28.1%인 것으로 나타났다. 리니어는 총 897대 중 디지털은 515대로 57.4%이며, 년리니어는 1,482대 중 디지털이 1,209대로 81.6%, 기타는 160대 중 디지털이 37대로 23.1%인 것으로 나타났다. 전체적으로 독립제작사 장비는 아날로그가 27.7%로 디지털이 72.3%인 것으로 나타났다.

표 4.7.44 독립제작사 장비 아날로그 및 디지털 현황 (단위: 대)

구분		카메라		편집기				기타		합계	
		대수	비중(%)	리니어		년리니어		대수	비중(%)	대수	비중(%)
				대수	비중(%)	대수	비중(%)				
2008년	아날로그	740	28.1	381	42.7	271	18.4	37	23.4	1,429	27.7
	디지털(SD/HD)	1,889	71.9	512	57.3	1,205	82.6	121	76.6	3,727	72.3
	합계	2,629	100.0	893	100.0	1,476	100.0	158	100.0	5,156	100.0
2009년	아날로그	740	28.1	382	42.6	273	18.4	37	23.1	1,432	27.7
	디지털(SD/HD)	1,895	71.9	515	57.4	1,209	81.6	123	76.9	3,742	72.3
	합계	2,635	100.0	897	100.0	1,482	100.0	160	100.0	5,174	100.0



46) 독립제작사만 해당

7.9 독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황⁴⁷⁾

독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황을 살펴보면 2009년 제작장비에 투자한 금액은 57억 원이며, 중계장비에 투자한 금액은 3억 원, 부대장비에 투자한 금액은 5억 원인 것으로 나타났다. 2008년 대비하여 투자금액이 줄었으며, 이는 세계금융위기 여파에 따라 투자에 신중을 기하기 때문인 것으로 사료되어진다. 2010년 계획은 2009년 보다 18억 원 늘어난 84억 원 정도를 계획하고 있는 것으로 조사되었다.

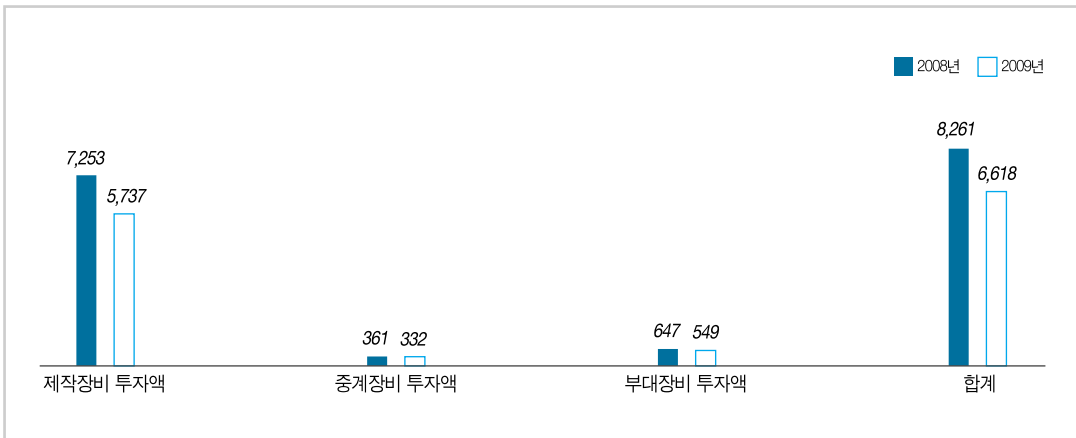
표 4.7.45 독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황

(단위 : 백만원)

구분	제작장비 투자액	중계장비 투자액	부대장비 투자액	합계	
2009년	2008년 실적	7,253	361	647	8,261
	2009년 실적	5,737	332	549	6,618
	2010년 계획	7,325	411	732	8,468
	2011년 계획	8,369	525	791	9,685
매출액 대비 투자액(2008년기준)	1.00	0.05	0.09	1.14	
매출액 대비 투자액(2009년기준)	0.72	0.04	0.07	0.83	

그림 4.7.46 독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황

(단위 : 백만원)



47) 독립제작사만 해당

7.10 독립제작사 프로그램 제작 현황⁴⁸⁾

독립제작사 프로그램 제작현황을 살펴보면 연간 프로그램 제작시간은 전년대비 약 5.9%로 증가한 4,141,767분이며 이중 HD 프로그램 제작시간은 948,464분으로 전년대비 12.9%로 증가한 것으로 나타났다. 2008년 연간 HD 프로그램 비중은 21.5% 였으나, 2009년은 1.4%로 증가한 22.9%로 나타났다. 독립제작사 사업체들의 HD 프로그램 제작 비중은 증가는 지속적으로 증가할 것으로 예상되어진다.

표 4.7.46 독립제작사 프로그램 제작 현황 (단위: 분, %)

구분	연간 프로그램 제작시간	연간 HD 프로그램 제작시간	연간 HD 프로그램 비중(%)
2008년	3,911,502	839,799	21.5
2009년	4,141,767	948,464	22.9
전년대비증감률(%)	5.9	12.9	1.4

7.11 독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교⁴⁹⁾

독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황을 유형별로 비교하여 보면, '교양' 이 1,408,459분으로 전체 제작의 약 34.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '다큐' 가 618,268분으로 약 14.9%로 '기타' 가 494,724분으로 약 11.9%, '만화' 가 416,338분으로 약 10.1%로, '학습/교육' 이 262,587분으로 약 6.3%인 것으로 나타났다. 전체적으로 총제작시간은 전년대비 약 5.9%로 증가하였으며, '드라마' 는 전년대비 19.7%로 증가하여 가장 많이 증가한 것으로 분석되었다. 다음으로 '학습/교육관련' 프로그램이 16.5%로 증가하여 드라마 다음으로 많이 증가한 것으로 나타났다.

장르별 프로그램 증가세를 보인 것은 '뉴스' 로 전년대비 0.5%로 증가하는데 그친 것으로 조사되었다.

표 4.7.47 독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (단위: 분, %)

구분	드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
2008년	128,242	562,153	401,358	195,627	4,271	23,169	1,362,651	523,826	225,398	484,807	3,911,502
2009년	153,459	618,268	416,338	196,562	4,368	24,115	1,408,459	562,887	262,587	494,724	4,141,767
비중(%)	3.7	14.9	10.1	4.8	0.1	0.6	34.0	13.6	6.3	11.9	100.0
전년대비 증감률(%)	19.7	10.0	3.7	0.5	2.3	4.1	3.4	7.5	16.5	2.0	5.9

48) 독립제작사만 해당

49) 독립제작사만 해당

7.12 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교⁵⁰⁾

독립제작사HD 장르별 프로그램 제작 현황을 유형별로 살펴보면, '교양'이 329,351분으로 전체의 36.3%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였으며, 다음으로 '다큐'가 145,881분으로 16.1%, '드라마'가 106,682분으로 11.7%, '오락'이 100,321분으로 11.0%로 순으로 나타났다. 장르별 프로그램 제작 현황 중 전년대비 HD 제작이 가장 많이 증가한 것은 '드라마'이며, 21.8%로 증가하였다. 다음으로 '학습/교육'이 13.5% 증가, '다큐'가 12.3%로 증가한 것으로 분석되었다. 2009년에는 총제작시간에서 HD가 차지하는 비중이 2008년에 21.5%에서 0.4%로 증가한 21.9%로 소폭 증가하였다. 제작 프로그램 중HD가 차지하는 비중은 점점 더 가속화 될 것으로 사료되어진다.

따라서 중소형 독립제작사들이 쉽게 HD 제작관련 장비를 이용할 수 있도록 정책적인 지원이 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

표 4.7.48 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

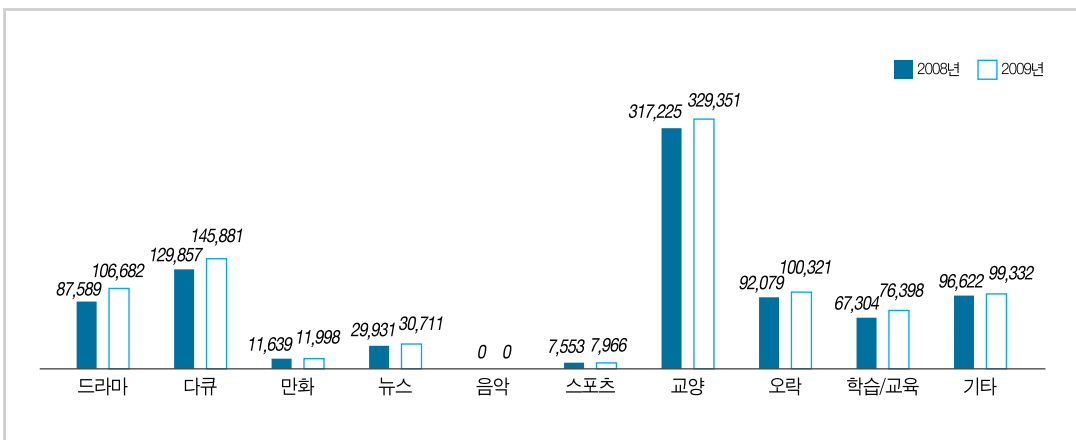
(단위 : 분, %)

구분		드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간
2008년	제작시간	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
	비중(%)	10.4	15.4	1.4	3.6	-	0.9	37.8	11.0	8.0	11.5	100.0
	전체프로그램 제작대비 HD 제작비중(%)	68.3	23.1	2.9	15.3	-	32.6	23.3	17.6	29.9	19.9	21.5
2009년	제작시간	106,682	145,881	11,998	30,711	-	7,966	329,351	100,321	76,398	99,332	908,640
	비중(%)	11.7	16.1	1.3	3.4	-	0.9	36.3	11.0	8.4	10.9	100.0
	전체프로그램 제작대비 HD 제작 비중(%)	69.5	23.6	2.9	15.6	-	33.0	23.4	17.8	29.1	20.1	21.9
전년대비 증감률(%)	제작시간	21.8	12.3	3.1	2.6	-	5.5	3.8	9.0	13.5	2.8	8.2

※ 독립제작사 HD 프로그램 제작비중 = 독립제작사 HD 프로그램 제작시간 / 독립제작사 프로그램 제작시간

그림 4.7.47 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위 : 백만원)



50) 독립제작사만 해당

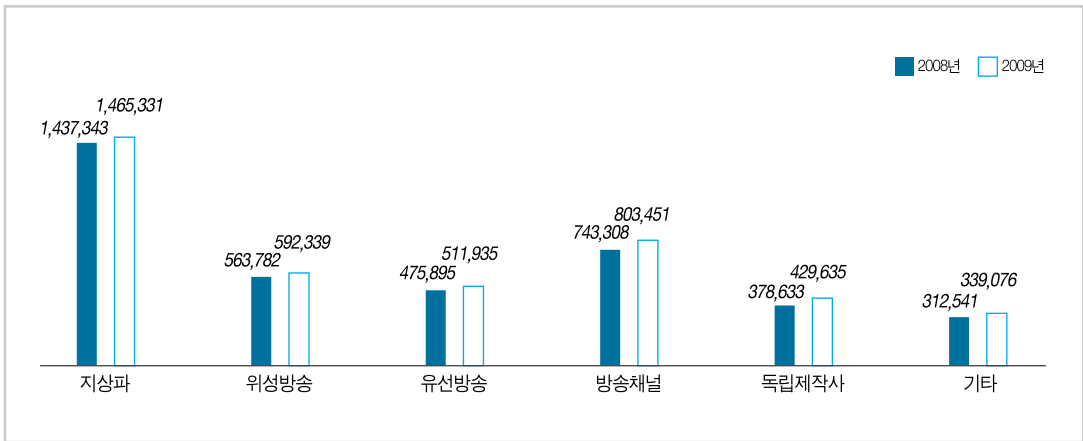
7.13 독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교⁵¹⁾

독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황을 유형별로 살펴보면, 지상파가 1,465,331분으로 전체의 35.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 방송채널이 803,451분으로 19.4%, 위성방송이 592,339분으로 14.3%, 유선방송이 511,935분으로 12.4%, 다른 독립제작사에 OEM 방법이 429,635분으로 10.3%순으로 나타났다. 전년대비 가장 높은 증가를 보인 납품처는 다른 독립제작사에 OEM 방법으로 13.5%로 증가한 것으로 분석되었다. 중소형 독립제작사 사업체들은 대형 독립제작사 사업체에 OEM 방법으로 납품하는 경우가 전년대비 높아진 것으로 나타났으며, 이는 대형 독립제작사 사업체들이 인력 고용을 통한 제작하는 방법대신 재하청을 하는 경우가 점점 더 늘어나고 있다고 봐야 할 것이다.

표 4.7.49 독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (단위: 분, %)

구분	지상파	위성방송	유선방송	방송채널	독립제작사	기타	총제작시간
2008년	1,437,343	563,782	475,895	743,308	378,633	312,541	3,911,502
2009년	1,465,331	592,339	511,935	803,451	429,635	339,076	4,141,767
비중(%)	35.4	14.3	12.4	19.4	10.3	8.2	100.0
전년대비증감률(%)	1.9	5.1	7.6	8.1	13.5	8.5	5.9

그림 4.7.48 독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교 (단위: 분)



51) 독립제작사만 해당

7.14 독립제작사 국내 판매 현황⁵²⁾

독립제작사 국내 판매현황을 살펴보면 2009년 편수는 27,802편으로 전년대비 약 5.9%로 증가하였으며, 시간(분)은 1,131,365분으로 전년대비 약 6.6%증가, 총액은 1,813억 원으로 전년대비 약 7.9%로 증가, 편당길이는 40.69분으로 전년대비 약 0.6%로 증가, 편당대금은 6.524백만원으로 전년대비 약 1.9%로 증가, 저작권보유비율은 33.3%로 전년대비 약 2.2%로 증가한 것으로 조사되었다. 전체적으로 전년대비 증가한 것으로 나타났으며, 총액이 가장 높은 증가세를 보인 것으로 분석되었다.

표 4.7.50 독립제작사 국내 판매 현황

(단위: 편, 분, 백만원 %)

구분	편수(편)	시간(분)	총액(백만원)	편당 수준		저작권 보유비율(%)
				편당길이(분)	편당대금(백만원)	
2008년	26,259	1,061,608	168,097	40.43	6.402	31.1
2009년	27,802	1,131,365	181,381	40.69	6.524	33.3
전년대비증감률(%)	5.9	6.6	7.9	0.6	1.9	2.2

7.15 독립제작사 국내 구매 현황⁵³⁾

독립제작사 국내 구매 현황을 살펴보면 편수는 3,388편으로 전년대비 약 4.9%로 증가하였으며, 시간(분)은 114,697분으로 전년대비 약 5.6%로 증가, 총액은 140억 원으로 전년대비 약 5.5% 증가, 편당길이는 33.85분으로 전년대비 약 0.7%로 증가, 편당대금은 4.159백만원으로 전년대비 약 0.6%로 증가한 것으로 나타났다.

표 4.7.51 독립제작사 국내 구매 현황

(단위: 편, 분, 백만원 %)

구분	편수(편)	시간(분)	총액(백만원)	편당 수준	
				편당길이(분)	편당대금(백만원)
2008년	3,231	108,594	13,360	33.61	4.135
2009년	3,388	114,697	14,089	33.85	4.159
전년대비증감률(%)	4.9	5.6	5.5	0.7	0.6

52) 독립제작사만 해당

53) 독립제작사만 해당

7.16 독립제작사 집단별 판매현황⁵⁴⁾

독립제작사 집단별 판매현황을 살펴보면, 편수는 '연예오락' 이 9,963편으로 전체 27,802편 중에서 35.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 약 6.2%로 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 '교양' 이 7,563편으로 전년대비 6.0%로 증가, '홍보' 가 2,866편으로 전년대비 약 6.4%로 증가, '다큐' 가 1,988편으로 전년대비 6.0%로 증가한 것으로 나타났다. 총액은 '드라마' 가 623억 원으로 전년대비 약 6.7%로 증가하였으며, '연예오락' 은 419억 원으로 전년대비 약 6.5%로 증가, '홍보' 는 243억 원으로 전년대비 8.7%로 증가한 것으로 나타났다. 전체적으로 편수와 총액은 전년 대비 증가한 것으로 분석되었다. 독립제작사의 매출현황은 전년보다는 나아졌으나 열악한 제작환경과 영상물콘텐츠에 대한 가치는 저평가 되어있다고 판단되어진다.

표 4.7.52 독립제작사 집단별 판매 현황

(단위 : 편, 백만원, 분)

구분	교양	교육	다큐	만화	드라마	연예오락	종합(구성)	홍보	광고	기타	합계	
2008년	편수(편)	7,138	1,479	1,876	876	1,128	9,385	512	2,693	159	1,013	26,259
	총액(백만원)	21,796	3,883	7,257	4,196	58,472	39,391	7,453	22,405	631	2,613	168,097
	편당금액(백만원)	3.054	2.625	3.868	4.790	51.837	4.197	14.557	8.320	3.969	2.579	6.402
	편당길이(분)	41.56	27.23	48.52	36.18	59.99	46.89	47.95	9.85	5.99	41.66	40.43
2009년	편수(편)	7,563	1,563	1,988	922	1,201	9,963	549	2,866	172	1,015	27,802
	총액(백만원)	24,107	4,163	7,892	4,489	62,397	41,933	8,012	24,358	793	3,237	181,381
	편당금액(백만원)	3.187	2.663	3.970	4.869	51.954	4.209	14.594	8.499	4.610	3.189	6.524
	편당길이(분)	41.86	27.43	48.61	36.23	63.12	46.93	48.66	9.87	6.03	41.73	40.69
전년대비 증감률 (%)	편수(편)	6.0	5.7	6.0	5.3	6.5	6.2	7.2	6.4	8.2	0.2	5.9
	총액(백만원)	10.6	7.2	8.8	7.0	6.7	6.5	7.5	8.7	25.7	23.9	7.9
	편당금액(백만원)	4.4	1.4	2.6	1.6	0.2	0.3	0.3	2.2	16.2	23.7	1.9
	편당길이(분)	0.7	0.7	0.2	0.1	5.2	0.1	1.5	0.2	0.7	0.2	0.6

※ 편당길이(분) = 프로그램 제작시간/프로그램 편수(편)

7.17 방송산업, 독립제작사 부가가치 구성

방송산업(독립제작사 제외) 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익' 이 1조 1,728억 원(24.3%)이며 이는 전년대비 무려 297.3% 증가하였다. '인건비' 는 2조 1,350억 원(44.2%)으로 전년대비 9.1% 증가하였으며, '감가상각비' 는 1조 205억 원(21.1%)으로 전년대비 21.4% 증가하였다. 또한 '조세공과' 는 2,770억 원(5.7%)이며 전년대비 5.0% 증가하였고, '임차료' 는 1,749억 원(3.6%)으로 전년대비 4.0% 증가하였다. '순금융비용' 은 499억 원(1.0%)으로 전년대비 12.2% 증가한 것으로 조

54) 독립제작사만 해당

사되었다.

독립제작사 부가가치 구성을 살펴보면, '경상이익'은 -87억 원으로 전년대비 약 22.1%로 개선되었으나 적자인 것으로 나타났으며, '인건비'는 2,055억 원으로 전년대비 약 8.9%로 증가한 것으로 나타났다. '순금융비용'은 453억 원으로 전년대비 26.6%로 증가하였으며, '감가상각비'는 590억 원으로 전년대비 약 1.0%로 증가하여 별 차이가 없는 것으로 조사되었다. '임차료'와 '조세공과'는 전년대비 각각 12.3%와 15.0%로 증가한 것으로 분석되었다. 전체적으로 '부가가치액'은 3,283억 원으로 2008년 대비 약 11.0%로 증가하였으며, '인건비'가 전체의 약 62.6%로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 다음으로 '감각상각비'가 18.0%, '순금융비용'이 13.8%, '임차료'가 6.2%, '조세공과'가 2.1%순으로 나타났다.

독립제작사는 매출액은 전년대비 약 9.5%로 증가했음에도 불구하고 여전히 적자는 개선되지 못하고 있는 상황이므로 영상물 콘텐츠의 외주제작에 대한 제도가 시급히 개선되어야 할 것으로 생각되어진다.

표 4.7.53 방송산업(독립제작사 제외) 부가가치 구성 현황* (단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2008년	295,183	1,957,076	44,515	840,828	168,220	263,814	3,569,636
2009년	1,172,899	2,135,048	49,938	1,020,532	174,987	277,075	4,830,479
비중(%)	24.3	44.2	1.0	21.1	3.6	5.8	100.0
전년대비증감률(%)	297.3	9.1	12.2	21.4	4.0	5.0	35.3

* 중계유선방송 부가가치액(2008년 4,903백만원, 2009년 6,527백만원) 제외

표 4.7.54 독립제작사 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2008년	-11,287	188,771	35,796	58,455	18,106	5,992	295,833
2009년	-8,796	205,526	45,331	59,066	20,325	6,891	328,343
비중(%)	-2.7	62.6	13.8	18.0	6.2	2.1	100.0
전년대비증감률(%)	22.1	8.9	26.6	1.0	12.3	15.0	11.0

그림 4.7.49 방송산업 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원)

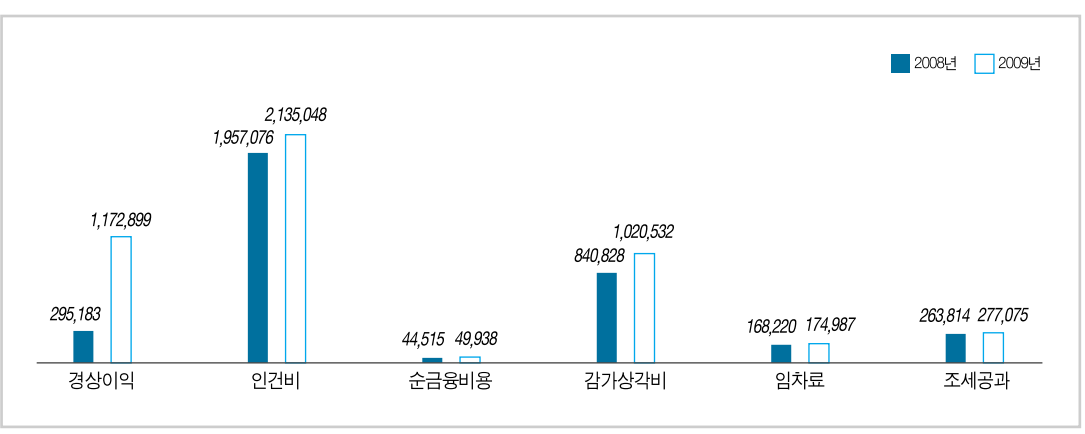
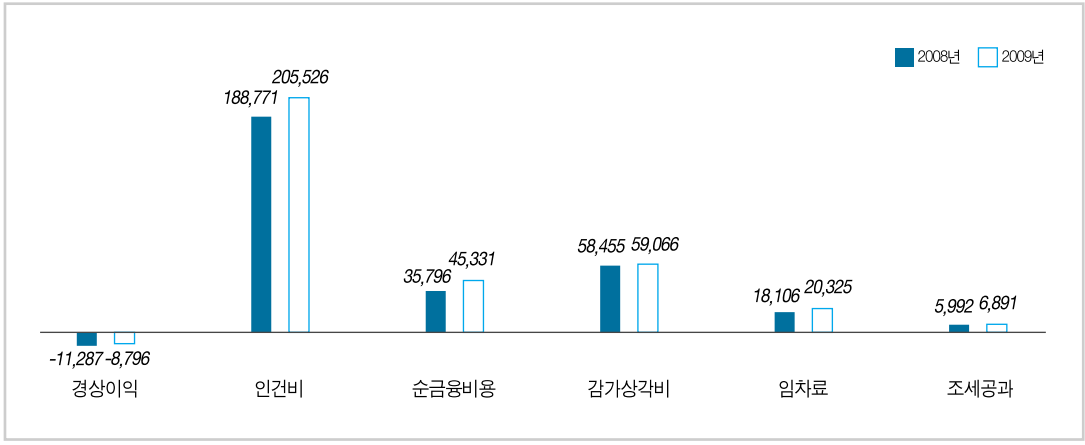


그림 4.7.50 독립제작사 부가가치 구성 현황 (단위 : 백만원)



08 광고산업

표 4.8.1 광고산업 분류

소분류	분류체계 정의	
광고(종합) 대행	광고대행 · 매체대행	광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체
	광고기획 · 전략대행	광고활동을 계획하거나, 카피, 매체등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
광고제작	CM · 영상 · 카피 · 그래픽 제작	광고메시지, 광고물, 광고그래픽등을 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
서비스	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(DM광고, 프리미엄, 견본 배포, 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
인쇄	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
온라인	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
기타	광고물 기획 · 편집	영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체
	기타	전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체

광고산업은 광고주, 광고회사, 매체사로 구성된다. 광고회사는 광고주의 의뢰를 받고 광고주의 목적에 맞게 광고물을 작성하여 매체를 통해 소비자에게 전달한다. 이런 일련의 과정은 기획, 제작, 유통이라는 가치사슬 단계를 거치게 된다. 문화산업통계는 광고산업 규모를 파악하기 위하여 한국방송광고공사의 [광고산업 통계 조사결과를 인용하였다. 광고산업 통계는 기획, 제작단계의 광고회사와 광고물제작업체를 조사대상으로 하여 광고산업 규모를 파악한 자료이다.

8.1 광고산업 전체요약

2009년 광고산업 사업체수는 4,532개이며 종사자는 3만3,509명으로 나타났다. 매출액은 9조 1,868억 원이며 부가가치는 3조 4,450억 원, 부가가치율은 37.50%로 조사되었다. 수출액은 9,315만 달러이며 수입액은 그보다 높은 6억 1,027만 달러인 것으로 조사되었다.

광고산업은 2005년에 약 4,828개의 사업체에서 2009년에 약 4,532개의 사업체로 약 296개의 사업체가 감소하여 연평균 약 1.6% 감소한 것으로 나타났으며, 매출액과 종사자수의 연평균은 각각 2.2%와 3.1%로 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며 연평균이 약 77.6% 증가한 것으로 나타났다. 수출액은 2008년에 큰 폭으로 하락하였다가 2009년에는 큰 폭으로 성장하였는데 이는 금융위기 이후 국내 글로벌 기업들의 해외진출이 활발해졌기 때문이다.

이와 같이 광고산업은 2005년보다 사업체수는 감소하였으나 매출액과 종사자수는 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 광고산업의 부익부 빈익빈 현상이 매우 심하다는 것을 나타낸다. 특히 상장된 4개 광고대행기획사의 매출 점유율이 약 9.5%를 차지하고 있으며 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상된다.

구분	사업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	▽4.9	9.1	▽1.3	▽15.2	▽14.0	555.4	▽21.8
연평균증감률(%)	▽1.6	3.1	2.2	6.3	4.0	77.6	▽28.2

8.2 광고산업 매출 취급액

2009년 광고산업 매출 취급액은 9조 1,868억 원이며 전년대비 1.3% 감소하였고, 연평균증감률도 1.3% 감소한 것으로 나타났다.

분류별로 매출 취급액을 살펴보면 광고(종합)대행은 7조 1,614억 원(78.0%)이며, 그 다음은 온라인이 6,318억 원(6.9%), 인쇄가 4,860억 원(5.3%), 서비스는 4,374억 원(4.8%), 기타는 2,394억 원(2.6%), 광고제작은 2,306억 원(2.5%)인 것으로 나타났다. 전년대비증감률과 연평균증감률을 보면 광고(종합)대행은 전년대비 44.9% 증가하였으며 연평균증감률은 9.8% 증가하였으며, 인쇄 역시 전년대비 49.9% 증가하였고, 연평균증감률은 19.8% 증가한 것으로 나타났다. 광고제작은 전년대비 81.4%, 연평균증감률은 54.9% 감소하여 비교적 큰 감소율을 보였다. 서비스는 전년대비 44.4% 감소하였으며 연평균증감률은 11.4% 감소하였고, 온라인은 전년대비 49.4%, 연평균증감률은 13.3% 감소하였다. 마지막으로 기타는 전년대비 68.9% 감소하였으며 연평균증감률은 38.0% 감소한 것으로 조사되었다.

2007년부터 광고산업 매출액의 감소는 지속되고 있으며, 이러한 조사 결과는 국내경기와 해외경기 침체에 영향을 받아 광고산업의 매출 감소가 지속되고 있음을 보여준다. 광고시장은 경제상황과 매우 밀접한 연관이 있는 산업으로, 이는 경기가 침체되면 기업들의 광고비와 마케팅활동 비용이 가장 먼저 감소하기 때문이다. 최근 지속된 국내외적 경기 불황에 영향으로 광고 시장은 전체적으로 위축되고 있는 실정이다.

표 4.8.3 광고산업 매출 취급액 현황

(단위: 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행	5,937,058	4,941,828	7,161,458	78.0	44.9	9.8
광고제작	1,136,521	1,241,492	230,665	2.5	▽81.4	▽54.9
서비스	557,480	787,431	437,476	4.8	▽44.4	▽11.4
인쇄	338,696	324,220	486,030	5.3	49.9	19.8
온라인	841,094	1,248,097	631,848	6.9	▽49.4	▽13.3
기타	623,776	768,567	239,401	2.6	▽68.9	▽38.0
전체	9,434,625	9,311,635	9,186,878	100.0	▽1.3	▽1.3

그림 4.8.1 광고산업 중분류별 취급액 (단위 : 백만원)

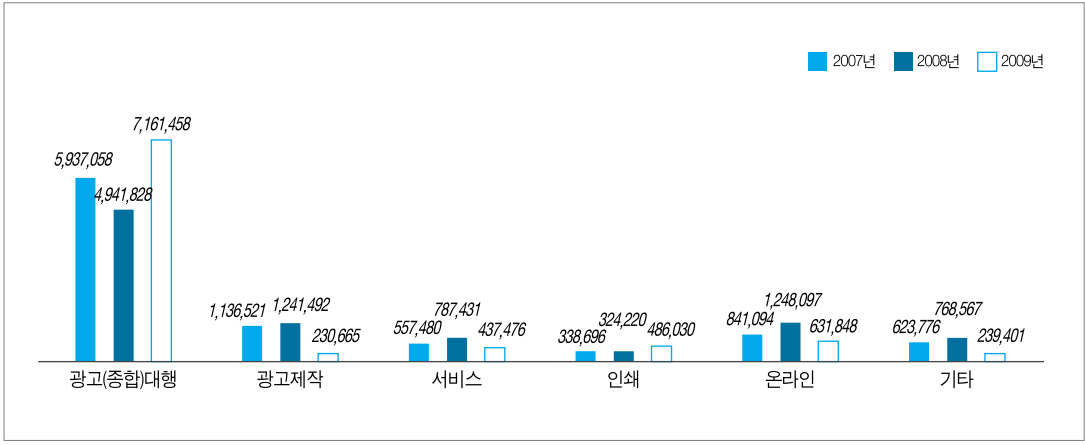
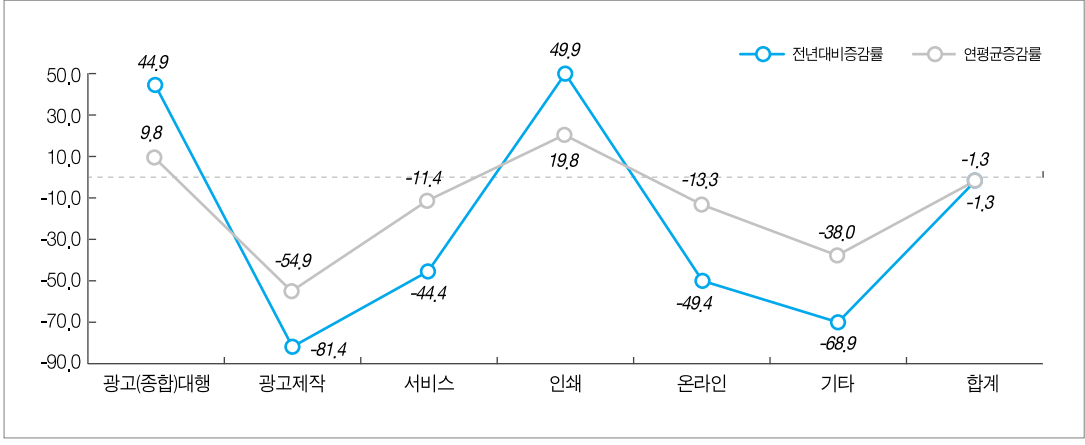


그림 4.8.2 광고산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

8.2.1. 광고 사업체의 업종별 취급액

광고산업내 사업체들의 매출 취급액을 보면 광고대행이 5조 4,148억 원(58.9%)으로 가장 많았으며, 서비스는 1조 2,080억 원(13.1%), 온라인은 8,780억 원(9.6%), 광고제작은 7,498억 원(8.2%), 인쇄는 4,827억 원(5.3%), 기타는 4,531억 원(4.9%)으로 조사되었다.

증감률로 살펴보면 서비스와 인쇄는 2007년부터 꾸준히 증가하고 있다. 서비스는 전년대비 53.4% 증가하였으며 연평균증감률은 47.2% 증가하였고, 인쇄는 전년대비 48.9%, 연평균증감률은 19.4% 증가한 것으로 조사되었다. 광고대행은 전년대비 9.6% 증가하였으나 연평균증감률은 4.5% 감소하였다. 광고제작은 전년대비 39.6% 감소하였고, 연평균증감률도 18.8% 감소한 것으로 나타났다. 기타는 전년대비 41.0% 감소하였으며 연평균증감률은 14.8% 감소하였다.

표 4.8.4 광고산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황 (단위: 백만원, %)

구분		2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행	광고대행·매체대행	5,707,867	4,934,715	5,409,389	58.9	9.6	▽2.6
	광고기획·전략대행	229,190	7,113	5,463	0.1	▽23.2	▽84.6
	광고(종합)대행 합계	5,937,058	4,941,828	5,414,852	58.9	9.6	▽4.5
광고제작	CM·영상·카피·그래픽·제작	1,073,250	1,180,655	560,316	6.1	▽52.5	▽27.7
	온라인 제작	35,837	27,163	75,093	0.8	176.5	44.8
	광고사진 스튜디오	3,794	7,501	7,122	0.1	▽5.1	37.0
	CI	23,640	26,173	107,364	1.2	310.2	113.1
	광고 제작 합계	1,136,521	1,241,492	749,895	8.2	▽39.6	▽18.8
서비스	마케팅·리서치	10,886	22,536	80,854	0.9	258.8	172.5
	PR	62,443	72,943	79,614	0.9	9.1	12.9
	SP	283,044	538,787	666,356	7.3	23.7	53.4
	이벤트	110,703	105,014	336,504	3.7	220.4	74.3
	Space Design	90,404	48,151	44,746	0.5	▽7.1	▽29.6
	서비스 합계	557,480	787,431	1,208,074	13.1	53.4	47.2
인쇄	인쇄	318,716	312,452	451,410	4.9	44.5	19.0
	제판	19,979	11,768	31,386	0.3	166.7	25.3
	인쇄 합계	338,696	324,220	482,796	5.3	48.9	19.4
온라인	광고대행	340,755	459,814	673,778	7.3	46.5	40.6
	매체대행	486,820	756,068	201,880	2.2	▽73.3	▽35.6
	광고기획·전략대행	4,262	10,684	168	0.0	▽98.4	▽80.1
	광고제작	9,258	21,531	2,262	0.0	▽89.5	▽50.6
	기타	-	-	-	-	-	-
	온라인 합계	841,094	1,248,097	878,088	9.6	▽29.6	2.2
기타	광고물 기획·편집	432,002	544,079	419,709	4.6	▽22.9	▽1.4
	기타(장비취급 등)	191,774	224,488	33,464	0.4	▽85.1	▽58.2
	기타 합계	623,776	768,567	453,173	4.9	▽41.0	▽14.8
전체		9,434,625	9,311,635	9,186,878	100.0	▽1.3	▽1.3

8.2.2. 광고 사업체의 매체별 취급액

광고 사업체의 매체별 취급액을 보면 4대 매체는 3조 960억 원(49.3%)이며, 뉴 미디어는 1조 7,949억 원(28.6%), 옥 외는 1조 516억 원(16.7%), 기타는 3,422억 원(5.4%)으로 나타났다.

증감률을 보면 4대 매체는 전년대비 4.5% 감소하였으며 연평균증감률은 10.1% 감소하였다. 뉴 미디어는 전년대비 6.8% 감소하였으며 연평균증감률은 9.5% 증가하였다. 옥외는 전년대비 35.2%, 연평균증감률은 19.7% 증가하였고, 기타는 전년대비 68.6% 증가하였으나 연평균증감률은 15.1% 감소한 것으로 조사되었다.

매체별 광고 취급액 현황에서 보여주듯 4대 매체인 TV, 라디오, 신문, 잡지의 광고 시장은 점차 축소되고 있는데 이는 4대 매체의 광고 위력 또한 그만큼 감소하고 있음을 유추해볼 수 있다. 전통적인 4대 매체에서의 광고 위력은 위축되고 있으나, 뉴미디어를 통한 광고시장은 최근에 성장하고 있는 추세이며, 이는 다채널화를 통한 광고효과가 증대되고 있음을 의미할 수 있을 것이다. 또한 4대

매체에 광고 의존이 현재까지도 지속되고 있으나, 새로운 매체의 발달과 소비자들의 광고 접점이 다양화되고 있어, 향후에는 뉴미디어 매체로 광고 의존의 분산이 이루어질 수 있을 것으로 예상된다

표 4.8.5 광고산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
4대 매체	TV	2,111,743	1,898,853	1,650,342	26.3	▽13.1	▽11.6
	라디오	277,530	273,877	218,727	3.5	▽20.1	▽11.2
	신문	1,191,222	799,572	932,843	14.8	16.7	▽11.5
	잡지	249,360	271,186	294,182	4.7	8.5	8.6
4대 매체 합계	3,829,855	3,243,488	3,096,094	49.3	▽4.5	▽10.1	
뉴 미디어	케이블	662,337	679,198	803,614	12.8	18.3	10.1
	위성	1,179	14,690	15,326	0.2	4.3	260.5
	온라인	827,574	1,215,882	875,658	13.9	▽28.0	2.9
	모바일	3,888	3,109	70,689	1.1	2173.7	326.4
	IPTV	-	-	861	0.0	-	-
	DMB	2,238	13,548	28,849	0.5	112.9	259.0
뉴 미디어 합계	1,497,216	1,926,427	1,794,997	28.6	▽6.8	9.5	
옥외	733,916	777,707	1,051,666	16.7	35.2	19.7	
기타	474,455	202,975	342,289	5.4	68.6	▽15.1	
전체	6,535,442	6,150,597	6,285,046	100.0	2.2	▽1.9	

※ 한 사업체가 여러 매체를 동시에 취급하는 경우가 존재함. 따라서 사업체수 및 사업체 구성비는 개별항목의 합이 전체보다 크게 나타남

표 4.8.6 광고산업내 매체별 연도별 취급액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	4대 매체	뉴미디어	옥외	기타	합계
2007년	3,829,855	1,497,216	733,916	474,455	6,535,442
2008년	3,243,488	1,926,427	777,707	202,975	6,150,597
2009년	3,096,094	1,794,997	1,051,666	342,289	6,285,046
전년대비증감률(%)	▽4.5	▽6.8	35.2	68.6	2.2
연평균증감률(%)	▽10.1	9.5	19.7	▽15.1	▽1.9

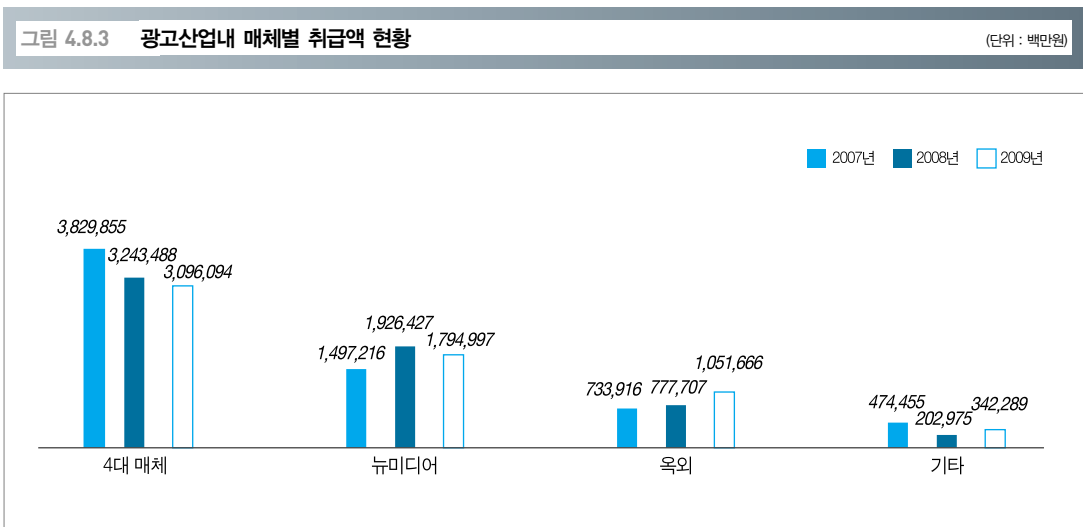
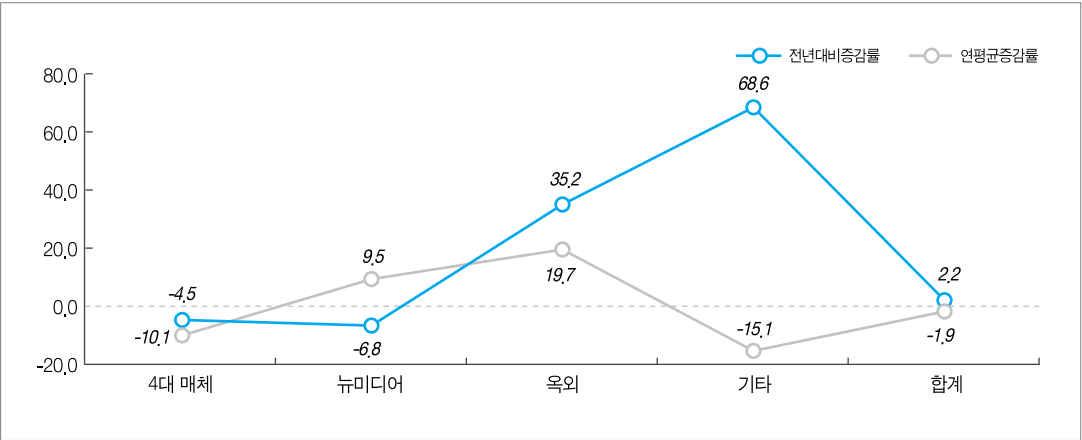


그림 4.8.4 광고산업내 매체별 취급액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



8.2.3. 광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황

광고 사업체의 취급액 규모별 취급액 현황을 보면 100억 원 이상이 6조 5,656억 원(71.5%)으로 가장 많고, 그 다음은 10~100억 원 미만이 1조 9,706억 원(21.5%), 1~10억 원 미만이 5,683억 원(6.2%), 1억 원 미만이 822억 원(0.9%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면 100억 원 이상 매출액은 전년대비 4.5%, 연평균증감률은 5.6% 감소하였으며, 10~100억 원 미만은 2007년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 7.3%, 연평균증감률은 19.1% 증가하였다. 1~10억 원 미만은 전년대비 12.9% 증가하였으며 연평균증감률은 2.0% 감소하였다. 1억 원 미만은 전년대비 14.8% 감소하였으며 연평균증감률은 1.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.8.7 취급액 규모별 취급액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽14.8	12.9	7.3	▽4.5	▽1.3
연평균증감률(%)	1.9	▽2.0	19.1	▽5.6	▽1.3

표 4.8.8 취급액 규모별 사업체수 현황 (단위: 개소, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	2,230	1,939	564	97	4,830
2008년	2,321	1,643	680	123	4,767
2009년	1,849	1,737	792	154	4,532
전년대비증감률(%)	▽20.3	5.7	16.5	25.2	▽4.9
연평균증감률(%)	▽9.0	▽5.4	18.5	26.0	▽3.1

그림 4.8.5 **취급액 규모별 취급액 현황** (단위 : 백만원)

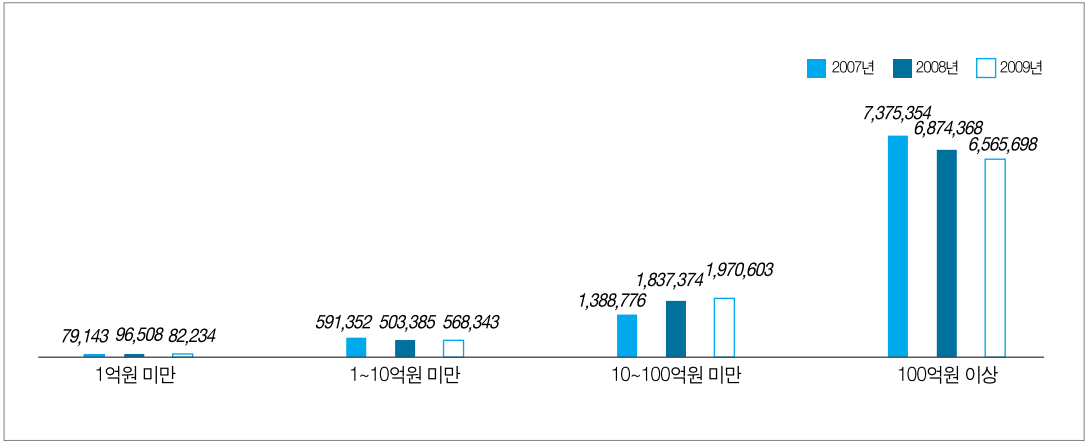
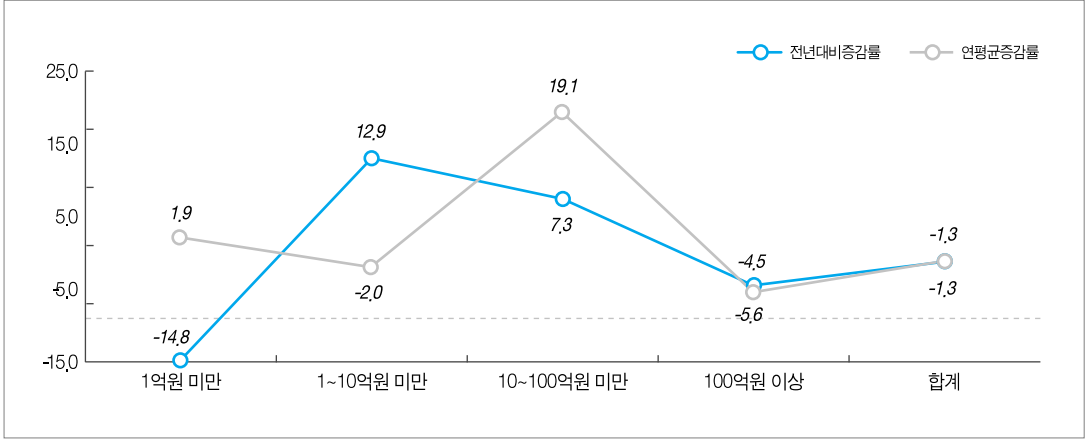


그림 4.8.6 **취급액 규모별 취급액 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)



8.2.4. 광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황

광고 사업체의 종사자 규모별 취급액 현황을 보면 100인 이상이 3조 2,890억 원(35.8%)으로 가장 많으며, 그 다음은 10~49인이 2조 8,842억 원(31.4%), 50~99인이 1조 7,294억 원(18.8%), 5~9인이 8,137억 원(8.9%), 1~4인이 4,703억 원(5.1%)으로 나타났다.

증감률을 보면 100인 이상은 전년대비 9.9%, 연평균증감률은 8.9% 감소하였으며 50~99인은 전년대비 7.3% 감소하였으며 연평균증감률은 15.2% 증가하였다. 5~9인은 전년대비 49.4% 증가하였으며 연평균증감률은 17.6% 감소하였고, 1~4인은 전년대비 12.4% 증가하였고 연평균증감률은 6.1% 감소한 것으로 나타났다. 한편, 10~49인은 2007년부터 꾸준히 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 1.8%, 연평균증감률은 8.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.8.9 종사자 규모별 취업액 현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	12.4	49.4	1.8	▽7.3	▽9.9	▽1.3
연평균증감률(%)	▽6.1	▽17.6	8.8	15.2	▽8.9	▽1.3

표 4.8.10 종사자 규모별 사업체수

(단위: 개소, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	3,239	986	558	26	20	4,829
2008년	3,338	725	629	47	28	4,767
2009년	2,864	883	700	67	18	4,532
전년대비증감률(%)	▽14.2	21.8	11.3	42.6	▽35.7	▽4.9
연평균증감률(%)	▽6.0	▽5.4	12.0	60.5	▽5.1	▽3.1

그림 4.8.7 종사자 규모별 취업액 현황

(단위: 백만원)

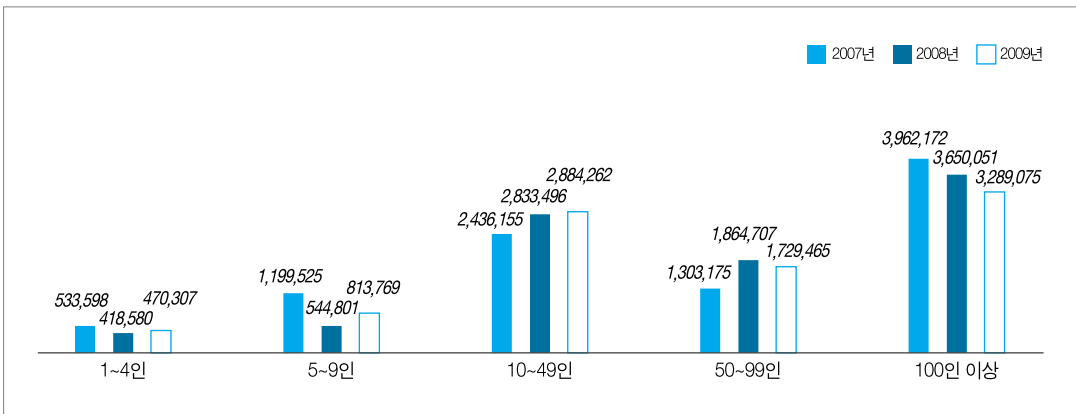
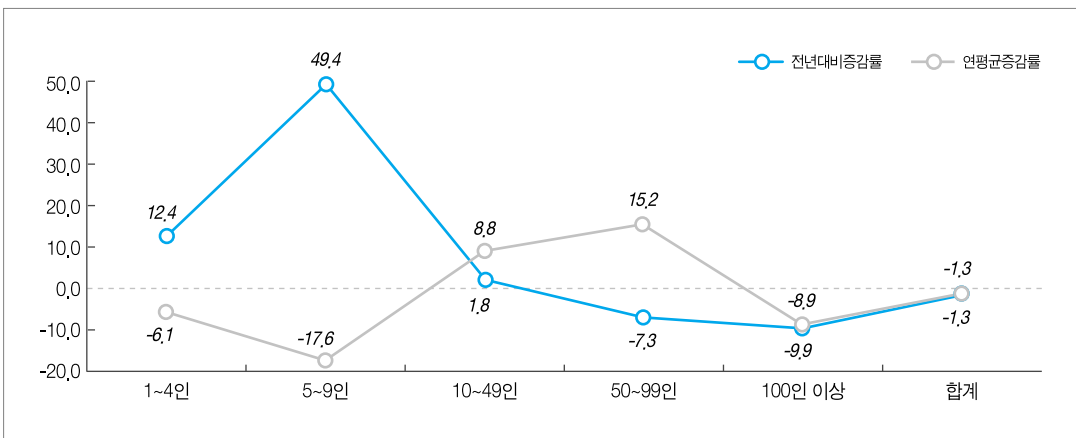


그림 4.8.8 종사자 규모별 취업액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



8.2.5. 광고 사업체의 지역별 취급액 현황

광고 사업체의 지역별 취급액을 보면 서울이 8조 6,138억 원으로 가장 많은 것으로 나타났으며 전년대비 5.4% 증가하였으나 연평균증감률은 0.8% 감소하였다.

연도별로 서울의 취급액을 보면 2007년에 8조 7,473억 원에서 2008년에 8조 1,718억 원으로 감소한 후에 2009년에 8조 6,138억 원으로 증가하였다. 6개 광역시는 2007년에 4,323억 원에서 2008년에 2,726억 원으로 감소하였으나 2009년에 3,426억 원으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 25.7% 증가하였으며 연평균증감률은 11.0% 감소한 수치이다. 9개도는 2007년에 2,549억 원, 2008년에 8,671억 원, 그리고 2009년에 2,303억 원으로 나타나 전년대비 무려 73.4% 감소하였으며 연평균증감률은 4.9% 감소한 것으로 나타났다. 지역별로 보면 서울보다 지방 도시들의 규모의 감소가 더욱 심하게 이루어졌음을 알 수 있다.

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	8,747,337	8,171,838	8,613,806	5.4	▽0.8
부산	115,108	64,303	89,277	38.8	▽11.9
대구	127,622	86,212	161,322	87.1	12.4
인천	9,898	26,775	15,038	▽43.8	23.3
광주	110,898	31,255	21,346	▽31.7	▽56.1
대전	57,330	56,380	52,895	▽6.2	▽3.9
울산	11,520	7,689	2,812	▽63.4	▽50.6
경기도	88,103	430,308	144,667	▽66.4	28.1
강원도	25,925	53,808	23,159	▽57.0	▽5.5
충청북도	4,699	256,650	4,964	▽98.1	2.8
충청남도	3,832	89,195	8,607	▽90.4	49.9
전라북도	19,763	16,709	16,231	▽2.9	▽9.4
전라남도	4,856	2,742	6,361	132.0	14.5
경상북도	6,401	7,776	7,305	▽6.1	6.8
경상남도	94,301	6,520	11,681	79.2	▽64.8
제주도	7,032	3,475	7,407	113.2	2.6
합계	9,434,625	9,311,635	9,186,878	▽1.3	▽1.3

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	8,747,337	8,171,838	8,613,806	5.4	▽0.8
6개광역시	432,376	272,614	342,690	25.7	▽11.0
9개도	254,912	867,183	230,382	▽73.4	▽4.9
합계	9,434,625	9,311,635	9,186,878	▽1.3	▽1.3

그림 4.8.9 지역별 취급액 현황 (단위 : 백만원)

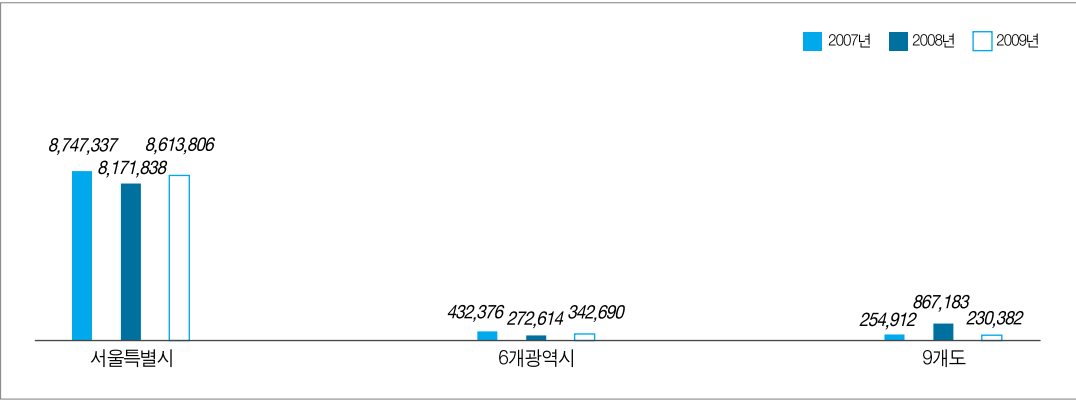
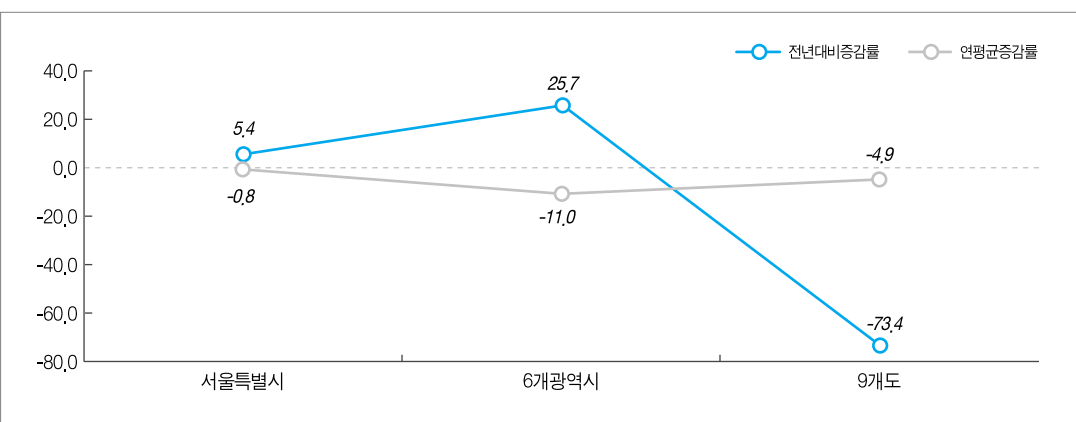


그림 4.8.10 지역별 취급액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



8.3 광고산업 수출입액

광고산업에서의 수출액, 수입액은 2가지 개념으로 구분할 수 있는데, 국경을 기준으로 한 무역과 광고회사의 국적을 기준으로 한 무역으로 나뉜다.

- **국경기준 수출수입** : 광고회사의 국적에 관계없이 한국에 소재하고 있는 광고회사가 외국인 광고주로부터의 취급액은 수출액으로 집계하고, 외국에 소재하고 있는 광고회사가 한국인 광고주로부터의 취급액은 수입액으로 집계한다. 국경기준 광고업 수출액은 815억 원이며, 전년대비 36.0%, 연평균 1.3% 증가하였다. 수입액은 15억 원 이상으로 집계되었으며 전년대비 71.2%, 연평균 70.3% 감소한 것으로 나타났다.

- **국적기준 수출수입** : 광고회사의 소재지와 관계없이 광고회사의 국적이 한국인지 외국인지로 구분하여 집계하는 개념이다. 수출은 직접수출과 한국국적 자회사에 의한 해외 판매의 합계로 성장할 수 있으며, 수입은 직접수입과 외국국적 자회사의 국내 판매의 합계로 구성할 수 있다. 국적기준

광고업 수출액은 1,188억 원으로 산출되었으며, 전년대비 658.5% 증가하였고, 연평균 16.7% 증가하였다. 국적기준 광고업 수입액은 7,787억 원으로 추정되며 전년대비 9.5%, 연평균 38.6% 감소한 것으로 나타났다.

표 4.8.13 광고산업 매체별 수출입액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분		2007년	2008년	2009년*	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	국적기준수출	87,214 (93,859천\$)	15,670 (14,212천\$)	118,862 (93,152천\$)	658.5	16.7
	국경기준수출	79,493	59,986	81,587	36.0	1.3
	기업내거래수출	1,259,841	2,528,998	2,723,616	7.7	47.0
수입	국적기준수입	2,068,220 (2,225,807천\$)	860,788 (780,696천\$)	778,713 (610,277천\$)	▽9.5	▽38.6
	국경기준수입	16,992	5,216	1,500	▽71.2	▽70.3
	기업내거래수입	413,394	707,188	883,769	25.0	46.2

* 수출·수입 2009년 연평균 환율 적용(1달러=1,276원)

그림 4.8.11 광고산업 국적기준 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천달러)

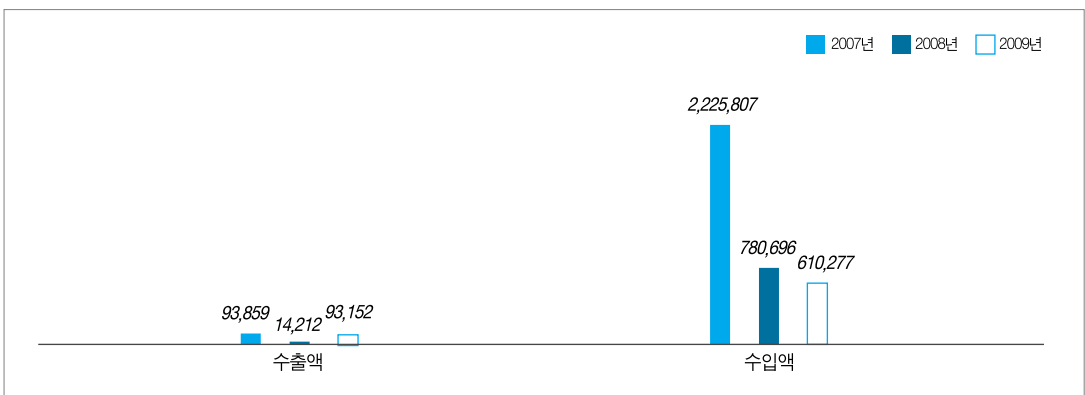


표 4.8.14 국적기준 광고산업 수출 및 수입액 세부 현황 (단위 : 백만원)

구분	세부구분	구분	해외광고 취급액		거래고객유형별 취급액	
			금액	구분	금액	구분
국내회사	해외지사분	한국광고주	2,723,616	수출-기업내거래	2,168,395	국내거래
		외국광고주	48,844	수출-자회사수입	66,019	국내거래
		무응답	-	기업내거래	-	국내거래
		합계	2,772,460		2,234,414	
	국내분	한국광고주	31,365	국경수출	1,320,643	국내거래
		외국광고주	111	국경&직접수출	3,888	국내거래
		무응답	-	국경수출	-	국내거래
합계	31,476	국경수출	1,324,531			
외국회사	한국지사분	한국광고주	13,461	국경수출	765,252	수입-자회사수입
		외국광고주	14,149	국경수출	883,769	기업내거래
		무응답	22,501	국경수출	-	기업내거래
		합계	50,111	국경수출	1,649,021	

8.4 광고산업 종사자수

2009년 광고산업 종사자는 총 3만 3,509명으로 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균증감률은 6.7% 증가하였다. 연도별로 살펴보면 2007년에 2만 9,416명에서 2008년에 3만 700명으로 증가하였으며 2009년에 3만 3,509명으로 나타나 꾸준한 인력 증대가 이루어지고 있다.

‘광고(종합)대행+그 외’는 9,963명(29.7%)으로 전년대비 86.8%, 연평균증감률은 23.1% 증가하였으며 ‘광고제작+그 외’는 2,225명(6.6%)으로 나타났고 전년대비 20.7%, 연평균 1.9%의 감소율을 보였다. ‘광고(종합)대행+광고제작’은 7,323명(21.9%)으로 전년대비 4.5% 감소하였으나 연평균증감률은 8.9% 증가한 것으로 나타났다. ‘그 외’ 종사자는 1만 3,998명(41.8%)으로 전년대비 6.0% 감소하였으며 연평균증감률도 1.3% 감소한 것으로 조사되었다.

한편, 매출액 중 광고(종합)대행 매출액 증가(전년대비증감률 44.9% 증가, 연평균증감률 9.8% 증가)에 힘입어 ‘광고(종합)대행+그 외’ 종사자 또한 증가하고 있는 것으로 보인다.

표 4.8.15 광고산업 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행+그외	6,570	5,333	9,963	29.7	86.8	23.1
광고제작+그외	2,310	2,805	2,225	6.6	▽20.7	▽1.9
광고(종합)대행+광고제작	6,175	7,667	7,323	21.9	▽4.5	8.9
그 외	14,361	14,895	13,998	41.8	▽6.0	▽1.3
전체	29,416	30,700	33,509	100.0	9.1	6.7

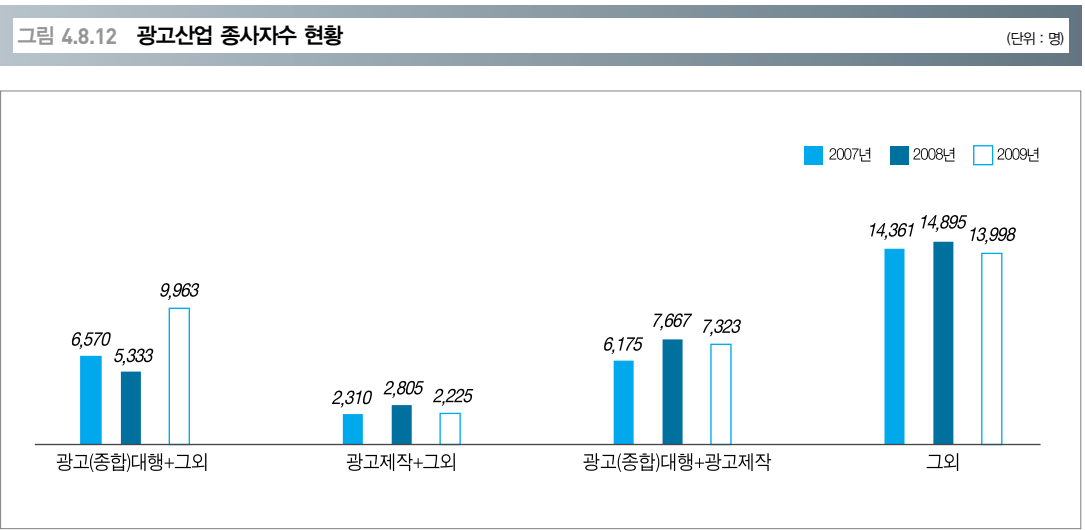
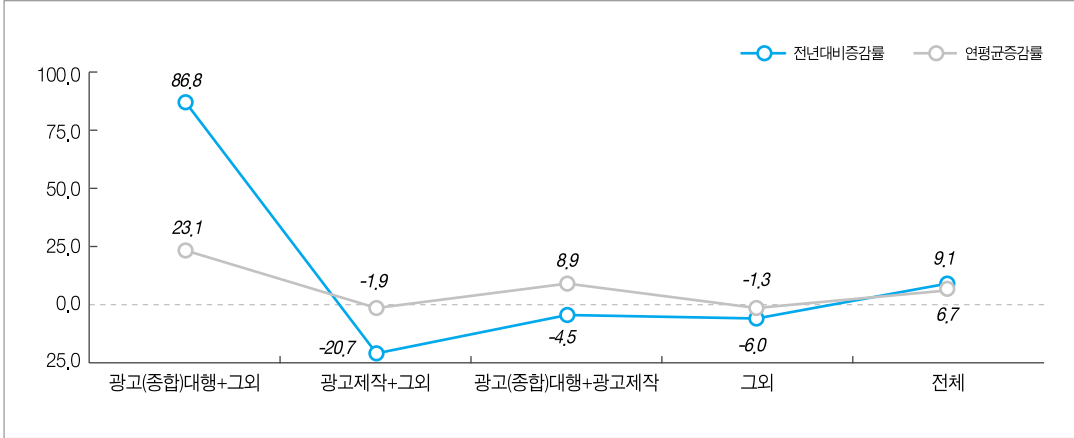


그림 4.8.13 광고산업 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

8.4.1. 취급액 규모별 종사자수

취급액 규모별 종사자를 살펴보면 10~100억 원 미만의 종사자가 1만 1,156명(33.3%)으로 가장 많았으며 100억 원 이상은 9,765명(29.1%), 1~10억 원 미만은 8,658명(25.8%), 1억 원 미만은 3,930명(11.7%)으로 조사되었다.

증감률을 살펴보면 10~100억 원 미만과 100억 원 이상의 종사자는 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 10~100억 원 미만은 전년대비 15.6%, 연평균증감률은 19.5% 증가하였으며 100억 원 이상은 전년대비 3.9%, 연평균증감률은 25.6% 증가한 것으로 나타났다. 1~10억 원 미만은 전년대비 17.1% 증가하였으나 연평균증감률은 7.0% 감소하였다. 1억 원 미만은 전년대비 7.8% 감소하였으며 연평균증감률은 14.7% 감소하였다.

표 4.8.16 취급액 규모별 종사자수 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽7.8	17.1	15.6	3.9	9.1
연평균증감률(%)	▽14.7	▽7.0	19.5	25.6	6.7

그림 4.8.14 취급액 규모별 종사자 현황 (단위 : 명)

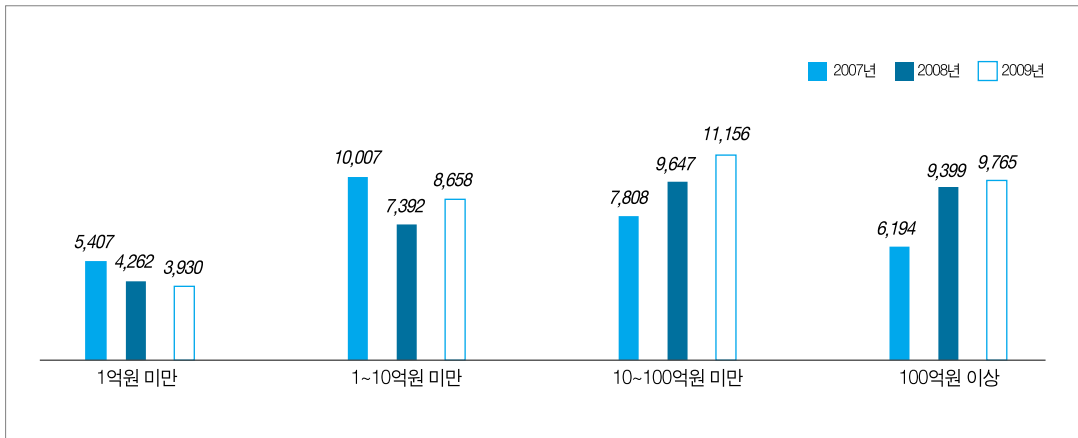
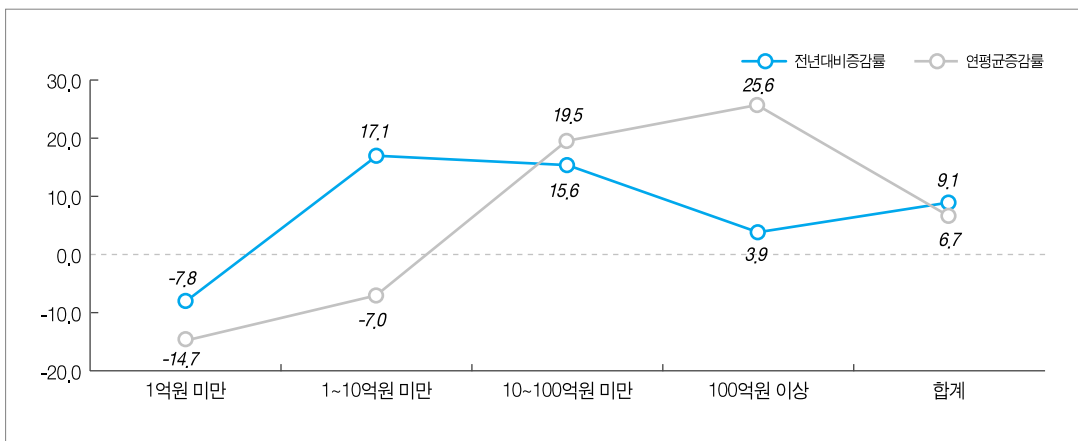


그림 4.8.15 취급액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



8.4.2. 종사자 규모별 종사자수

종사자 규모별 종사자를 살펴보면 10~49인이 1만 3,155명(39.3%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며 1~4인은 5,947명(17.7%), 5~9인은 5,563명(16.6%), 50~99인은 5,001명(14.9%), 100인 이상은 3,843명(11.5%)으로 나타났다.

증감률을 살펴보면 1~4인은 전년대비 11.8% 감소하였으며 연평균증감률은 9.1% 감소하였고, 100인 이상은 전년대비 30.2%, 연평균증감률은 1.1% 감소한 것으로 나타났다. 반대로 10~49인은 전년대비 25.2%, 연평균증감률은 13.8% 증가하였으며 50~99인은 전년대비 48.8%, 연평균증감률은 68.8% 증가한 것으로 나타났다. 5~9인은 전년대비 21.1% 증가하였으나 연평균증감률은 6.5% 감소하였다.

표 4.8.17 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽11.8	21.1	25.2	48.8	▽30.2	9.1
연평균증감률(%)	▽9.1	▽6.5	13.8	68.8	▽1.1	6.7

그림 4.8.16 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명)

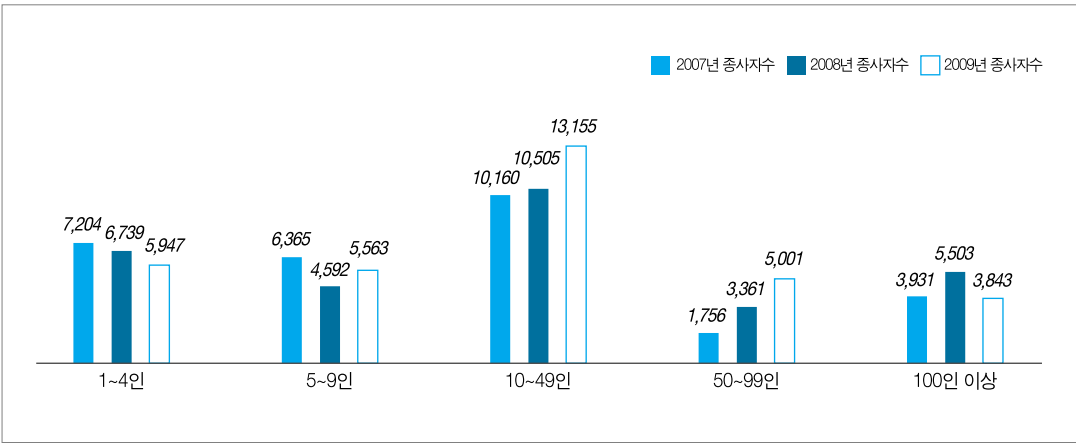
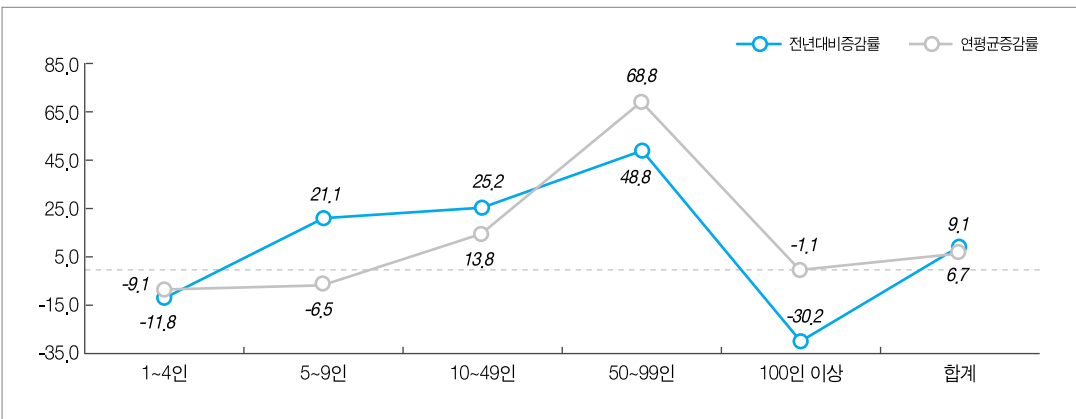


그림 4.8.17 종사자 규모별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



8.4.3. 지역별 종사자수

지역별 종사자를 보면 서울이 2만 5,916명으로 가장 많으며 전년대비 22.6%, 연평균 15.1% 증가한 것으로 나타났다. 경기도는 1,491명으로 나타나 서울 다음으로 많은 종사자수를 보였으며 전년대비 33.5% 감소하였고 연평균증감률은 6.0% 증가하였다. 대구는 1,337명으로 전년대비 9.4% 증가하였으나 연평균증감률은 9.2% 감소한 것으로 나타났다. 부산은 1,207명이며 전년대비 13.6%, 연평균증감률은 17.9% 감소하였다.

표 4.8.18 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	19,548	21,147	25,916	22.6	15.1
부산	1,789	1,397	1,207	▽13.6	▽17.9
대구	1,620	1,222	1,337	9.4	▽9.2
인천	94	511	236	▽53.8	58.4
광주	1,295	939	904	▽3.7	▽16.4
대전	936	1,086	977	▽10.0	2.2
울산	116	93	20	▽78.5	▽58.5
경기도	1,328	2,243	1,491	▽33.5	6.0
강원도	906	480	404	▽15.8	▽33.2
충청북도	125	592	100	▽83.1	▽10.6
충청남도	168	409	15	▽96.3	▽70.1
전라북도	383	296	158	▽46.6	▽35.8
전라남도	122	47	281	497.9	51.8
경상북도	211	136	120	▽11.8	▽24.6
경상남도	605	52	184	253.8	▽44.9
제주도	170	50	159	218.0	▽3.3
합계	29,416	30,700	33,509	9.2	6.7

서울은 2007년에 1만 9,548명, 2008년에 2만 1,147명, 그리고 2009년에 2만 5,916명으로 전년대비 22.6%, 연평균증감률은 15.1% 증가하였다. 6개광역시는 2007년에 5,850명에서 2008년에 5,248명으로 감소하였으며 2009년에 4,681명으로 다시 감소하여 전년대비 10.8%, 연평균증감률 10.5%의 감소율을 기록하였다. 9개도는 2007년에 4,018명에서 2008년에 4,305명으로 증가하였으나 2009년에 2,912명으로 다시 감소하여 전년대비 32.4%, 연평균증감률 14.9%의 감소율을 보였다.

표 4.8.19 연도별 지역별 종사자 현황 (단위: 백만원, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	19,548	21,147	25,916	22.6	15.1
6개광역시	5,850	5,248	4,681	▽10.8	▽10.5
9개도	4,018	4,305	2,912	▽32.4	▽14.9
합계	29,416	30,700	33,509	9.2	6.7

그림 4.8.18 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

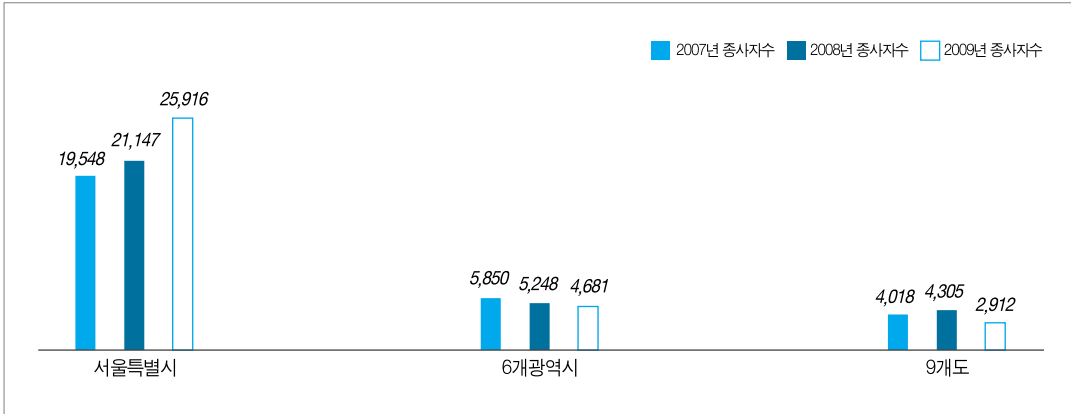
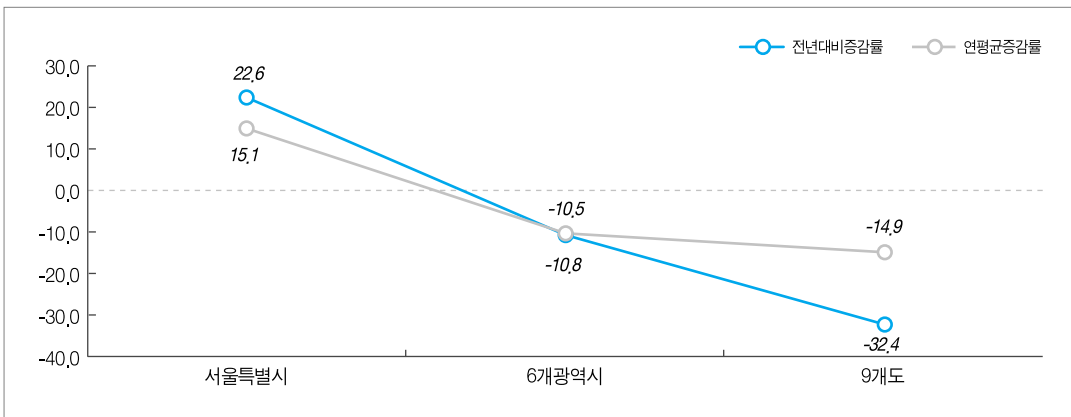


그림 4.8.19 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



8.4.4. 고용형태별 종사자수

고용형태별 종사자수를 살펴보면 정규직은 2만 9,903명(89.2%), 비정규직은 3,606명(10.8%)인 것으로 나타났다. 연도별로 살펴보면, 정규직은 2007년에 2만 5,770명에서 2008년에 2만 8,148명으로 증가하였으며 2009년에 2만 9,903명으로 또 다시 증가하여 전년대비 6.2%, 연평균 7.7%의 증가율을 기록하였다. 비정규직은 2007년에 3,646명에서 2008년에 2,552명으로 감소하였으나 2009년에 3,606명으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 41.3% 증가, 연평균증감률은 0.6% 감소한 수치이다.

표 4.8.20 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	25,770	3,646	29,416
2008년	28,148	2,552	30,700
2009년	29,903	3,606	33,509
전년대비증감률(%)	6.2	41.3	9.1
연평균증감률(%)	7.7	▽0.6	6.7

그림 4.8.20 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명)

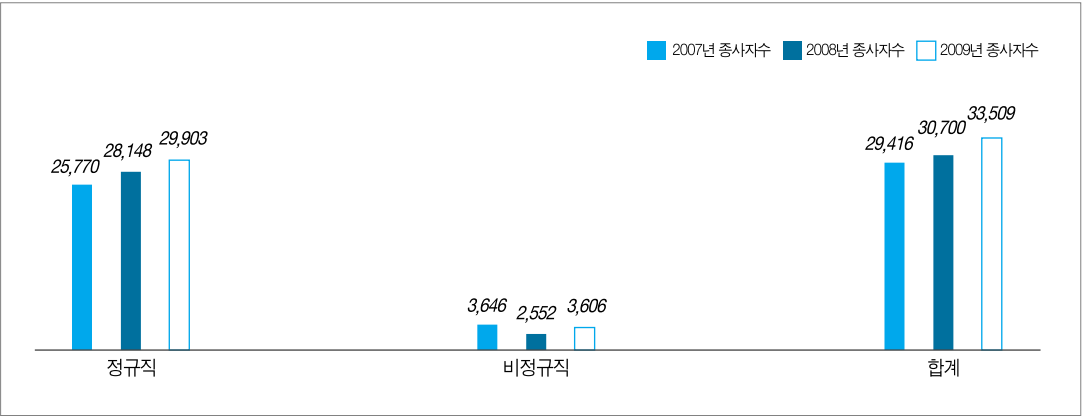
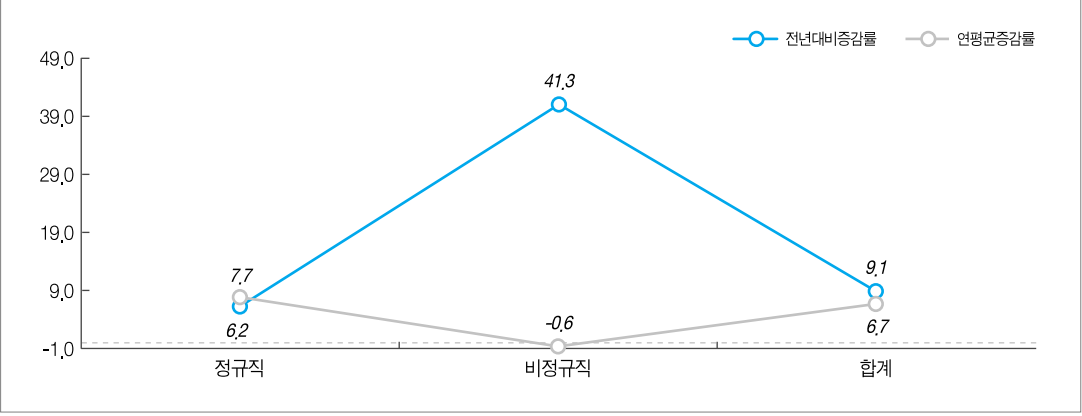


그림 4.8.21 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



8.4.5. 성별 종사자수

성별 종사자수를 살펴보면 남자는 2만 413명(60.9%)이며 여자는 1만 3,096명(39.1%)인 것으로 나타났다. 연도별로 보면 남자는 2007년에 1만 8,910명, 2008년에 1만 9,782명, 그리고 2009년에 2만 413명으로 증가하여 전년대비 3.2%, 연평균증감률은 3.9% 증가하였다. 여자는 2007년에 1만 506명에서 2008년에 1만 918명으로 증가하였으며 2009년에도 1만 3,096명으로 다시 증가하였고, 이를 증감률로 보면 전년대비 19.9%, 연평균증감률은 11.6%의 증가율을 보이고 있다.

표 4.8.21 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	18,910	10,506	29,416
2008년	19,782	10,918	30,700
2009년	20,413	13,096	33,509
전년대비증감률(%)	3.2	19.9	9.1
연평균증감률(%)	3.9	11.6	6.7

그림 4.8.22 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)

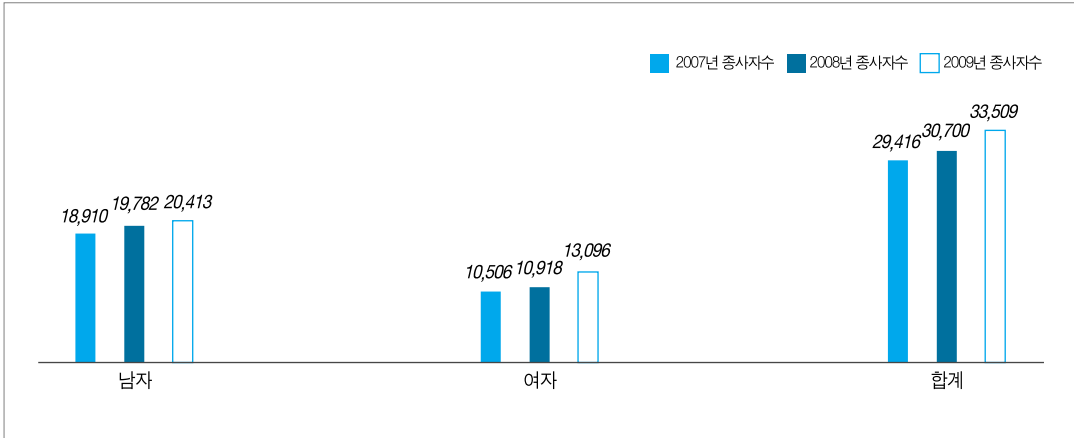
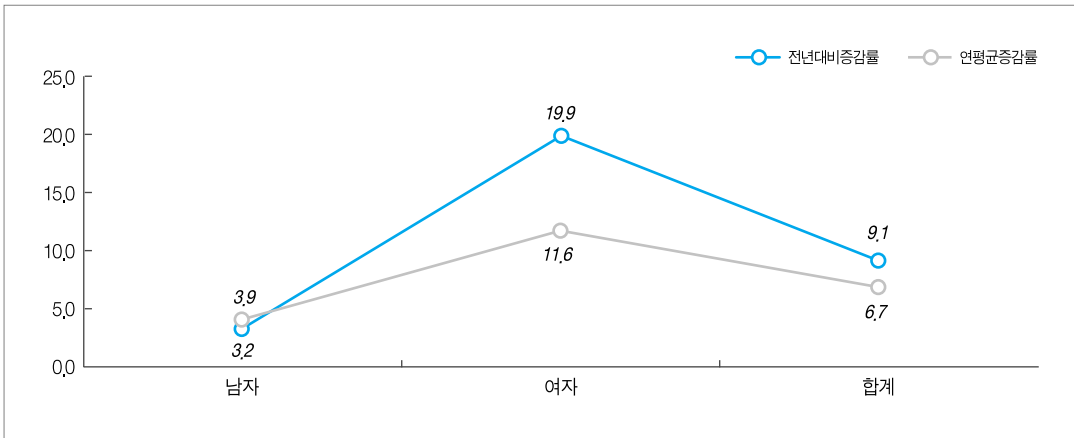


그림 4.8.23 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



8.4.6. 직종별 종사자수

직종별 종사자수 현황을 보면 관리가 1만 2,212명(36.4%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 이는 전년대비 22.7%, 연평균증감률은 7.1% 감소한 수치이다. 그 외에는 디자이너가 6,695명(20.0%)이며 전년대비 20.5%, 연평균 2.7% 증가하였으며, AE는 4,793명(14.3%)으로 전년대비 0.3% 증가하였고, 연평균 2.7% 감소하였다. PR은 2,321명(6.9%)으로 전년대비 무려 501.3%, 연평균 99.2% 증가하였으며 매체는 1,589명(4.7%)으로 전년대비 44.6%, 연평균 26.9% 증가하였다. 마케팅조사는 1,275명(3.8%)으로 전년대비 109.4% 증가하였으나 연평균 57.0% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.8.22 연도별 직종별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	AE	디자인	CW	PD	매체	SP	PR	마케팅 조사	인터넷	전산	관리	합계
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
전년대비증감률(%)	0.3	20.5	▽16.1	54.1	44.6	110.3	501.3	109.4	205.9	545.5	▽22.7	9.1
연평균증감률(%)	▽2.1	2.7	7.8	64.2	26.9	39.3	99.2	57.0	278.2	150.1	▽7.1	6.7

그림 4.8.24 연도별 직종별 종사자 현황 (단위: 명)

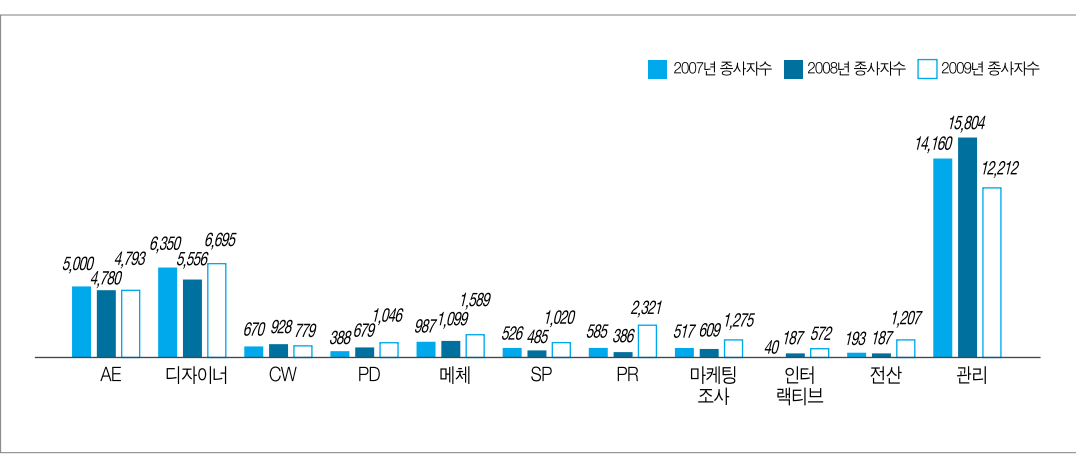
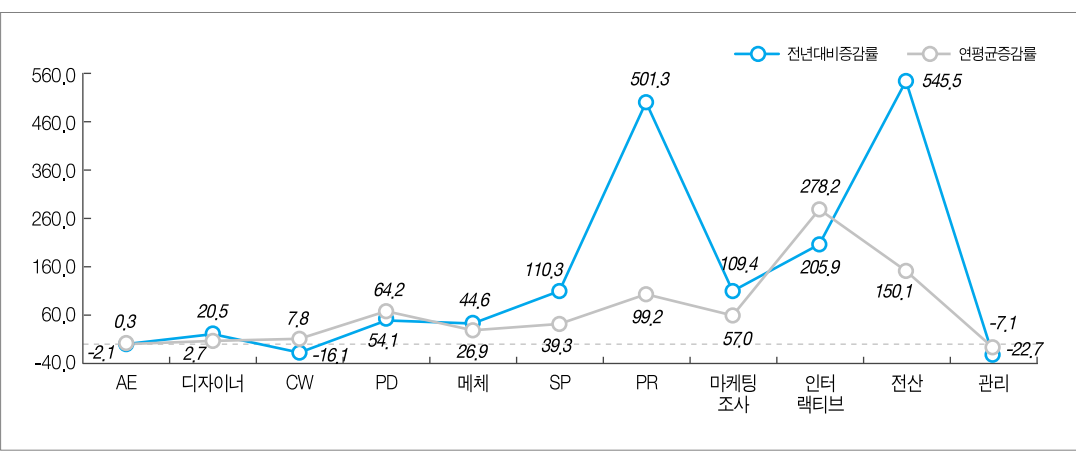


그림 4.8.25 직종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



8.4.7. 학력별 종사자수

학력별 종사자 현황을 보면 대졸은 2만 1,708명(64.8%)이며, 전문대졸은 5,573명(16.6%), 고졸이하는 4,753명(14.2%), 대학원졸 이상은 1,475명(4.4%)인 것으로 나타났다.

증감률을 보면 고졸이하는 전년대비 27.8%, 연평균증감률은 10.8% 감소하여 2007년부터 지속

적인 감소세에 있는 것으로 나타났다. 전문대졸은 전년대비 6.3% 증가하였으며 연평균증감률은 0.8% 감소하였다. 대졸은 전년대비 25.7%, 연평균증감률은 15.3% 증가하여 대졸 학력의 종사자 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 대학원 졸 이상은 전년대비 8.7% 감소하였으며 연평균증감률은 0.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.8.23 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽27.8	6.3	25.7	▽8.7	9.1
연평균증감률(%)	▽10.8	▽0.8	15.3	0.8	6.7

그림 4.8.26 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명)

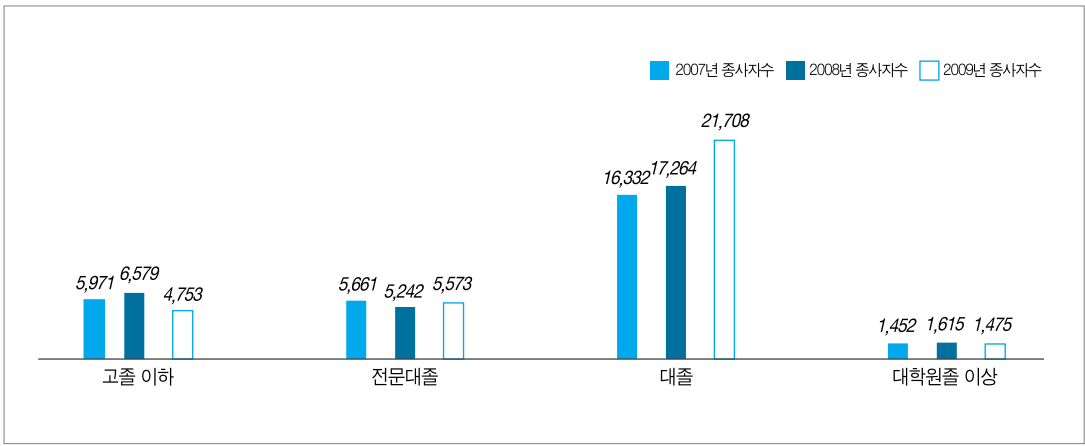
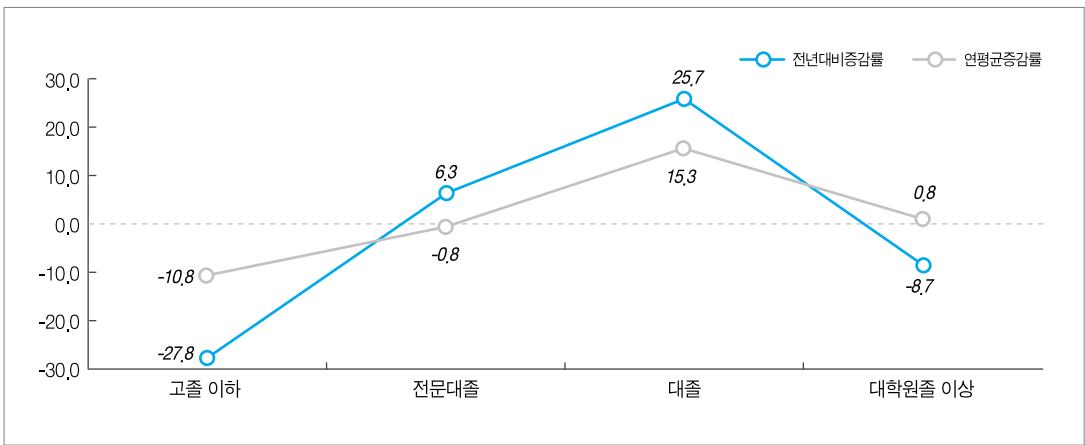


그림 4.8.27 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



8.4.8. 연령별 종사자수

연령별 종사자수를 살펴보면 40세 이상이 9,556명(28.5%)으로 가장 많았고, 30~34세는 8,787명(26.2%), 29세 이하는 8,215명(24.5%), 35~39세는 6,951명(20.7%)의 순으로 나타났다.

증감률을 보면 29세 이하는 전년대비 11.3%, 연평균증감률은 6.8% 증가하였으며 30~34세는 전년대비 25.6%, 연평균증감률은 12.8% 증가하였다. 35~39세는 전년대비 12.1%, 연평균증감률은 1.8% 증가하였으며 40세 이상은 전년대비 5.6% 감소하였으나 연평균증감률은 5.4% 증가하였다.

표 4.8.24 연도별 연령별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	11.3	25.6	12.1	▽5.6	9.1
연평균증감률(%)	6.8	12.8	1.8	5.4	6.7

그림 4.8.28 연도별 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

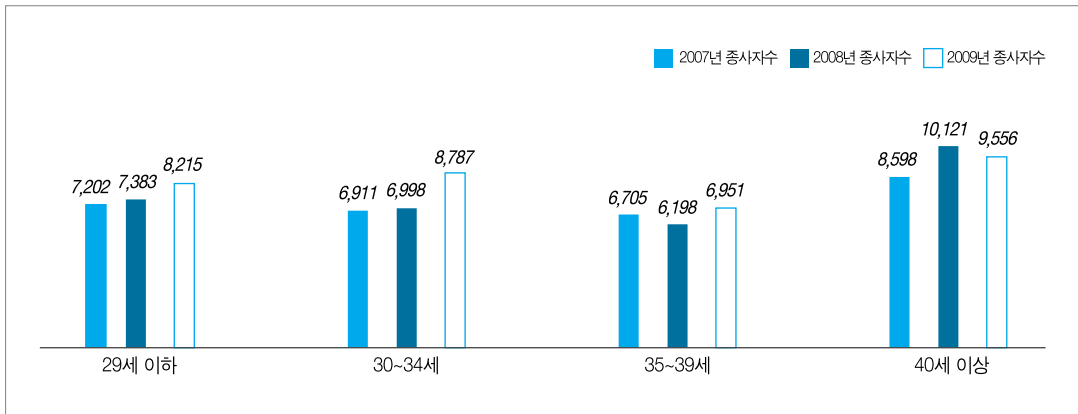
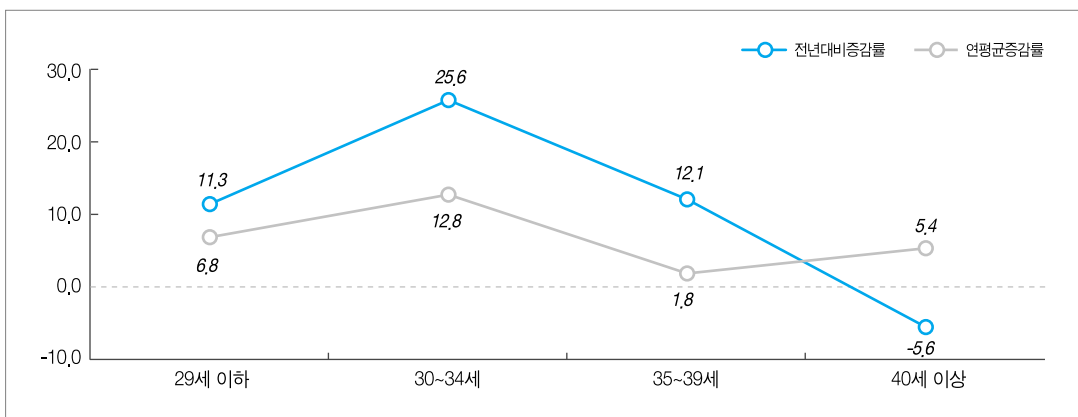


그림 4.8.29 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



09

캐릭터산업

표 4.9.1 캐릭터산업 분류

중분류	소분류	정의
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체
	캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 사업체
캐릭터상품유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체
	캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
캐릭터상품온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체

캐릭터산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 4개로 체계를 마련하였다.

- 캐릭터 제작업 : 캐릭터개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
- 캐릭터상품 유통업 : 캐릭터상품 도소매업
- 캐릭터상품 온라인 유통업 : 인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업

9.1 캐릭터산업 전체 요약

2009년 캐릭터산업의 사업체수는 1,542개이며, 종사자는 2만 3,406명으로 나타났다. 매출액은 5조 3,582억 원이며, 부가가치는 2조 2,027억 원, 부가가치율은 41.11%로 조사되었다. 수출액의 경우 2억 3,652만 달러, 수입액은 그보다 낮은 1억 9,636만 달러인 것으로 조사되었다.

캐릭터산업은 2005년 약 629개 사업체에서 2009년 약 1,542개 사업체로 연평균이 25.1%로 증가하였다. 그러나 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 포함되어 직접비교에는 무리가 있다. 매출액과 종사자수 연평균은 각각 26.8%와 27.6%로 증가한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 부가가치액 부분이며, 연평균이 약 44.8% 증가한 것으로 나타났다.

수출액은 2005년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 2009년에는 전년대비 약 3.6% 성장하였다. 이는 국내 캐릭터의 해외시장 진출이 꾸준히 증가하고 있음을 나타내고 있다. 더욱 중요한 것은 일부 특정지역에서만 수출액이 늘어나는 것이 아니라 전 세계적으로 꾸준히 증가한 다는 것이다. 또한 국내 창작 애니메이션이 방영되는 지역이 점점 늘어나고 있으며, 국내 온라인 게임의 수출 지역이 더 확대될 가능성이 높으므로 국내 캐릭터 수출 지역은 지금 보다 더 늘어날 가능성이 매우 높다. 이러한 상황이 일부 캐릭터에 국한되지 않도록 정책적 지원이 뒷받침되어야 하며, 특히 국내 캐릭터를 알릴 수 있는 기회를 많이 제공해 주어야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.9.2 캐릭터산업 총괄* (단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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
전년대비증감률(%)	1.4	11.0	5.1	12.6	7.1	3.6	▽1.2
연평균증감률(%)	25.1	27.6	26.8	44.8	14.2	9.6	12.3

* 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음

표 4.9.3 캐릭터산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	295	358,862	2,938	1,216	122
	캐릭터상품 제조업	412	2,354,597	8,963	5,715	263
	소계	707	2,713,459	11,901	3,838	228
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	216	941,749	2,049	4,360	460
	캐릭터상품 소매업	619	1,703,064	9,456	2,751	180
	소계	835	2,644,813	11,505	3,167	230
캐릭터산업 평균		1,542	5,358,272	23,406	3,475	229

캐릭터산업은 1인당 평균 매출액이 2억 2,900만원이며, 사업체당 평균 매출액은 34억 7,500만원으로 나타났다. ‘캐릭터 제작업’ 1인당 평균 매출액은 2억 2,800만원이며, 이 중 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’은 1억 2,200만원이다. ‘캐릭터상품 제조업’은 2억 6,300만원으로 나타났다. ‘캐릭터상품 유통업’ 1인당 평균 매출액은 2억 3,000만원이며, 이 중 ‘캐릭터상품 도매업’은 4억 6,000만원, ‘캐릭터상품 소매업’은 1억 8,000만원으로 나타났다. 1인당 평균 매출액이 가장 높은 산업은 캐릭터상품 도매업이다.

캐릭터 제작업 사업체당 평균 매출액 38억 3,800만원이며, 이 중 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’ 사업체당 평균 매출액은 12억 1,600만원, ‘캐릭터상품 제조업’ 사업체당 평균 매출액은 57억 1,500만원으로 캐릭터산업 중에서는 가장 높다. ‘캐릭터산업 유통업’ 사업체당 평균 매출액은 31억 6,700만원이며, ‘캐릭터상품 도매업’은 43억 6,000만원, ‘캐릭터상품 소매업’은 27억 5,100만원으로 나타났다.

9.2 캐릭터산업 전체 매출 현황

2009년 캐릭터산업 전체 매출액은 5조 3,582억 원으로 전년대비 5.1%, 연평균 2.3% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 5조 1,156억 원에서 2008년에 5조 987억 원으로 감소하였으나 2009년에 5조 3,582억 원으로 증가하여 2007년과 2008년의 매출액 수준을 회복한 것으로 보인다. 중분류별로 매출액을 보면 '캐릭터 제작업'이 2조 7,134억 원으로 전체 매출액의 50.6%를 차지하고 있으며, '캐릭터상품 유통업'은 2조 6,448억 원으로 전체 매출액의 49.4%를 차지하고 있다. 소분류별 매출액을 보면 '캐릭터상품 제조업'이 2조 3,545억 원으로 전체 매출액의 43.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 '캐릭터상품 소매업'으로 매출 규모는 1조 7,030억 원이며, 전체 매출액 내 비중은 31.8%를 차지하고 있다. '캐릭터상품 도매업'은 9,417억 원으로 17.6%의 비중을 차지하고 있으며, '캐릭터개발 및 라이선스업'은 3,588억 원으로 나타나 6.7%의 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 '캐릭터 제작업'은 2007년에 2조 5,901억 원에서 2008년에 2조 6,119억 원, 그리고 2009년에 2조 7,134억 원으로 꾸준히 증가하여 왔다. 이는 전년대비 3.9%, 연평균은 2.4% 증가한 수치이다. '캐릭터상품 유통업'은 2007년에 2조 5,255억 원에서 2008년에 2조 4,867억 원으로 감소하였으나 2009년에는 2조 6,448억 원으로 증가하여 전년대비 6.4%, 연평균 2.3%의 증가율을 기록하였다.

캐릭터산업의 매출 규모 조사 수치와 같이 캐릭터산업은 그 규모가 점차적으로 확대되고 있다. 특히 주목할 점은 캐릭터산업과 이종산업과의 결합이 이루어지고 있는 현상이다. 이러한 결합들은 향후 캐릭터산업 매출 성장의 시너지 역할을 할 것이며, 다양한 수익모델이 개발될 것으로 기대된다. 예로 국내유명 캐릭터들은 스마트폰과 태블릿 PC 등으로 진출하고 있으며, 사업 영역의 다각화를 꾀하면서 스마트폰 열풍을 이용한 캐릭터 애플리케이션 콘텐츠들이 개발되고 있다. 이와 같은 캐릭터산업과 이종산업의 결합, 혹은 콘텐츠산업들과의 결합은 캐릭터산업이 진출할 수 있는 영역에 제한이 없으며, 콘텐츠산업 내에서 '캐쉬 카우'의 역할을 할 것으로 전망된다.

한편 국내 캐릭터에 대한 관리와 지원이 필요한데 그 중 하나는 국산 캐릭터의 브랜드화이다. 이른바 캐릭터 선진국들이 보유하고 있는 세계적인 캐릭터들은 그 자산가치가 매우 크며, 긴 시간동안 브랜드로 자리매김하며 하나의 기업을 이루는 수준으로 성장하였다. 국산 캐릭터들 중에서도 이미 세계적인 캐릭터들이 생겨났으며, 과거의 하청업 수준에서 벗어나 질 좋은 캐릭터를 창작할 수 있는 단계에 이르렀다. 그러나 세계적인 캐릭터처럼 오랜 시간 동안 장수할 수 있는 캐릭터를 넘어 하나의 브랜드로 독보적인 위치를 점하기 위하여 여러 차원에서 노력이 필요하다. 이는 단기간에 이루기에는 어려움이 따르므로, 장기적인 안목을 가지고 정부와 민간이 협력할 때에 이룰 수 있을 것이다.

표 4.9.4 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	345,316	344,485	358,862	6.7	4.2	1.9
	캐릭터상품 제조업	2,244,803	2,267,506	2,354,597	43.9	3.8	2.4
	소계	2,590,119	2,611,991	2,713,459	50.6	3.9	2.4
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,525,520	2,486,722	941,749	17.6	6.4	2.3
	캐릭터상품 소매업			1,703,064	31.8		
	소계	2,525,520	2,486,722	2,644,813	49.4	6.4	2.3
캐릭터산업 총합계*		5,115,639	5,098,713	5,358,272	100.0	5.1	2.3

* 캐릭터 상품유통업 매출액 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제제외

그림 4.9.1 캐릭터산업 소분류별 매출액

(단위 : 백만원)

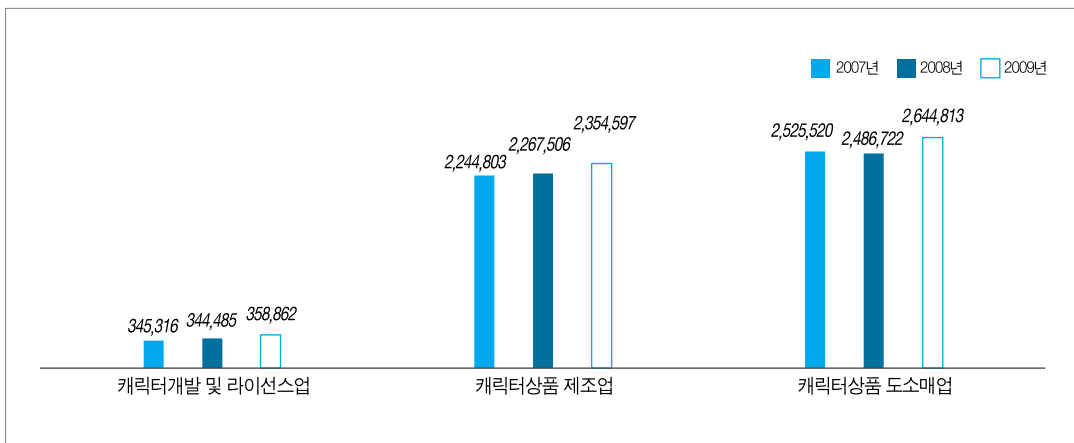
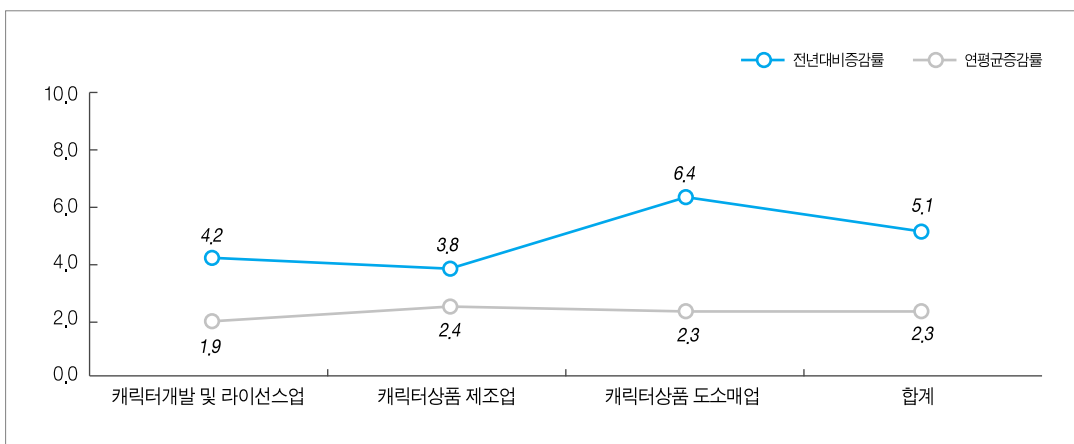


그림 4.9.2 캐릭터산업 소분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

표 4.9.5 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교 (단위 : 백만원, %)

	구분	캐릭터개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도소매업	합계	비중(%)
2008년	국내 캐릭터	134,359	936,481	1,121,425	2,192,265	43.0
	해외 캐릭터	210,126	1,331,025	1,365,297	2,906,448	57.0
	합계	344,485	2,267,506	2,486,722	5,098,713	100.0
2009년	국내 캐릭터	144,622	1,000,716	1,221,908	2,367,246	44.2
	해외 캐릭터	214,240	1,353,881	1,422,905	2,991,026	55.8
	합계	358,862	2,354,597	2,644,813	5,358,272	100.0
전년대비 증감률(%)	국내 캐릭터	7.6	6.9	9.0	121.1	-
	해외 캐릭터	2.0	1.7	4.2	94.1	
	합계	4.2	3.8	6.4	105.1	

9.2.1. 사업형태별 매출 현황⁵⁵⁾

2009년 캐릭터산업 사업형태별 매출 구성을 살펴보면 ‘유통/배급’ 매출액이 2조 7,624억 원으로 캐릭터산업 내 매출액의 51.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 보이고 있다. ‘창작 및 제작’은 2조 2,719억 원으로 42.4%의 높은 비중을 차지하고 있으며, ‘단순복제’는 1,367억 원으로 2.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘제작지원’ 매출액은 1,267억 원으로 2.4%의 비중을 차지하며, ‘기타’는 603억 원으로 가장 낮은 1.1%의 비중을 차지하였다. 연도별로 보면 ‘창작 및 제작’은 2007년에 2조 1,280억 원, 2008년에 2조 1,892억 원, 그리고 2009년에 2조 2,719억 원으로 지속적인 성장을 하였으며 전년대비 3.8%, 연평균 3.3% 증가하였다. ‘제작지원’ 또한 큰 폭의 성장률을 기록하였는데 2007년에 425억 원에서 2008년에 1,199억 원으로 두 배 이상 성장하였으며, 2009년에는 1,267억 원으로 나타나 성장세가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 5.7% 증가하였으며, 연평균은 무려 72.6% 증가한 것으로 조사되었다. ‘단순복제’의 경우 2007년에 2,387억 원에서 2008년에 1,277억 원으로 감소하였고, 2009년에는 1,367억 원으로 다시 증가세로 돌아섰으나, 증가폭이 크지 않아 2007년 규모에는 이르지 못하는 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 7.0% 증가하였으나, 연평균은 오히려 24.3% 감소하였다. ‘유통/배급’을 보면 2007년과 2008년이 각각 2조 6,040억 원, 2조 6,039억 원으로 비슷한 규모를 유지하였으며, 2009년에는 그보다 증가한 2조 7,624억 원으로 나타나 전년대비 6.1%, 연평균 3.0%의 증가율을 보이고 있다. ‘기타’ 매출액을 보면 2007년에 1,022억 원에서 2008년에 577억 원으로 조사되어 2007년 규모의 약 1/2 수준으로 축소되었다. 그러나 2009년에는 소폭이긴 하나 603억 원으로 증가한 것으로 나타났으며, 증감률을 보면 전년대비 4.4% 증가하였으며, 연평균은 23.2% 감소하였다.

55) 창작및제작 : 콘텐츠를 기획및제작하는 사업형태 (판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티수입등 포함)
 제작지원 : 콘텐츠 제작에 관련된 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생한 매출
 단순복제 : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD등)등 단순히 복제하여 생긴 매출
 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

한편 국내 캐릭터는 과거에 제조업 중심의 산업이었다면 현재는 창작 중심의 산업으로 변모하였으며, 조사된 창작 및 제작과 제작지원의 매출액 수치와 증가율이 이를 반영하고 있다. 한편 유통/배급은 전체 매출액의 가장 큰 비중을 차지하며 큰 폭은 아니지만 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 국내 캐릭터 자체 유통/배급은 거의 없는 실정이며, 대형 할인마트나 온라인에서의 상품 판매가 주를 이루고 있다. 다양한 유통 판로를 이용한 캐릭터상품 매출 증대가 필요하며 콘텐츠 전문 매장 등, 콘텐츠의 장점과 특수성을 반영한 매장들이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.9.6 캐릭터산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	317,424	1,139	-	28,961	11,338	358,862
캐릭터상품 제조업	1,896,336	125,599	136,775	177,556	18,331	2,354,597
캐릭터상품 도매업	21,632	-	-	913,728	6,389	941,749
캐릭터상품 소매업	36,598	-	-	1,642,199	24,267	1,703,064
합계	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272
비중(%)	42.4	2.4	2.6	51.6	1.1	100.1

표 4.9.7 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	3.8	5.7	7.0	6.1	4.4	5.1
연평균증감률(%)	3.3	72.6	▽24.3	3.0	▽23.2	2.3

그림 4.9.3 캐릭터산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원)

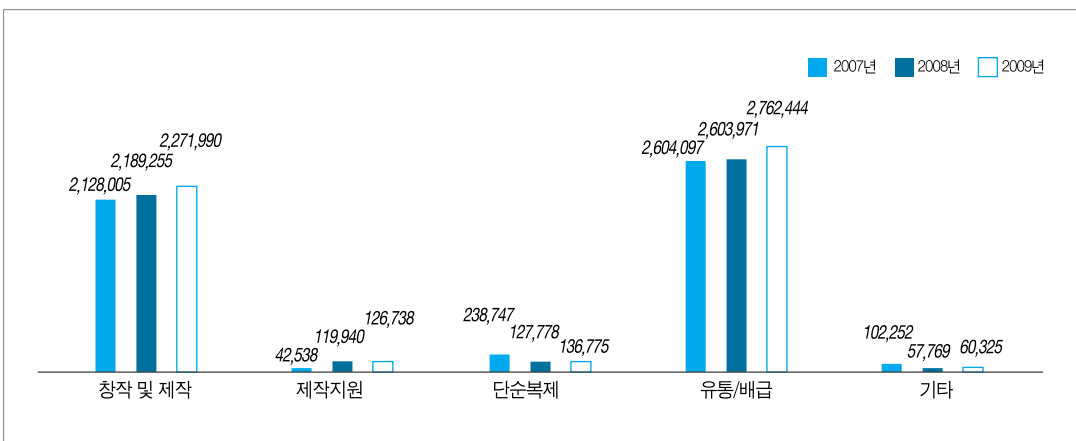
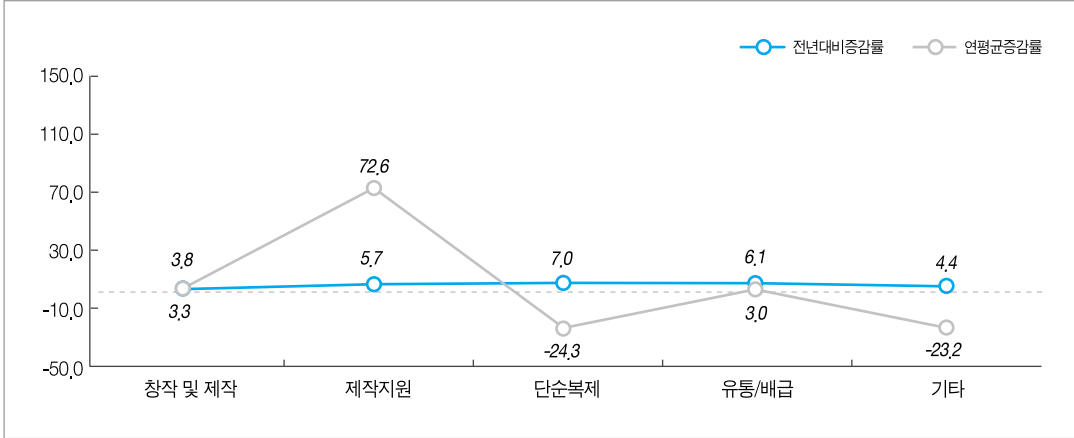


그림 4.9.4 캐릭터산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.2.2. 매출액 규모별 매출액

캐릭터산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 1억 원 이상 사업체 매출액이 2조 7,768억 원으로 전체 매출액의 51.8%를 차지하여 가장 높은 비중을 차지하였다. 그 다음으로 '10~100억 원 미만' 사업체가 높게 나타나 매출액은 2조 1,978억 원, 전체 매출액 내 비중은 41.0%로 조사되었다. '1~10억 원 미만' 사업체 매출액은 3,693억 원으로 6.9%의 비중을 차지하였으며, '1억 원 미만' 사업체 매출액은 142억 원으로 매출액 비중은 0.3%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다. 증감률별로 보면 '1~10억 원 미만' 사업체가 전년대비 19.2%, 연평균은 5.8% 증가하여 다른 규모의 사업체 비하여 비교적 큰 폭으로 증가하였다. 연도별로 보면 '1~10억 원 미만' 사업체 매출은 2007년에 3,302억 원에서 2008년에 3,100억 원으로 감소하였지만 2009년에 3,693억 원으로 증가하여 2007년 이상의 매출 수준으로 회복하였다. 한편 '1억 원 미만' 사업체의 매출액은 2007년에 199억 원에서 2008년에 140억 원으로 감소하였으며, 2009년에는 142억 원으로 전년도 매출규모 수준을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 이를 증감률로 보면 전년대비 1.5% 증가하였지만 연평균은 15.6% 감소한 것으로 조사되었다. '10~100억 원 미만' 사업체 매출은 2007년에 2조 584억 원이었으며, 2008년에 2조 1,120억 원, 그리고 2009년에 2조 1,978억 원으로 나타나 꾸준한 증가세가 지속되면서 전년대비 4.1%, 연평균 3.3%의 증가율을 기록하였다. '100억 원 이상' 사업체 매출은 2007년에 2조 7,069억 원이었으나, 2008년에 그보다 감소한 2조 6,626억 원으로 조사되었고, 2009년에는 다시 증가하여 2조 7,768억 원으로 나타나 전년대비 4.3%, 연평균은 1.3% 증가한 수치이다.

비교적 대형 사업체로 분류할 수 있는 업체들의 매출 증대는 지속되고 있으나, '1억 원 미만'의 사업체들의 매출액 감소로 미루어보아 영세한 사업체들의 상황은 개선되지 않았음을 알 수 있다. 캐릭터산업의 균등한 성장을 도모하는 것이 캐릭터산업 전체의 매출 증대에 기여할 것이며 이를 위한 정부 차원의 정책과 지원이 필요할 것이다.

표 4.9.8 캐릭터산업 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	4,369	53,162	158,261	143,070	358,862
캐릭터상품 제조업	2,321	106,382	883,118	1,362,776	2,354,597
캐릭터상품도매업	1,138	56,137	420,491	463,983	941,749
캐릭터상품소매업	6,389	153,697	735,968	807,010	1,703,064
합계	14,217	369,378	2,197,838	2,776,839	5,358,272
구성비(%)	0.3	6.9	41.0	51.8	100.0

표 4.9.9 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	1.5	19.2	4.1	4.3	5.1
연평균증감률(%)	▽15.6	5.8	3.3	1.3	2.3

그림 4.9.5 캐릭터산업 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

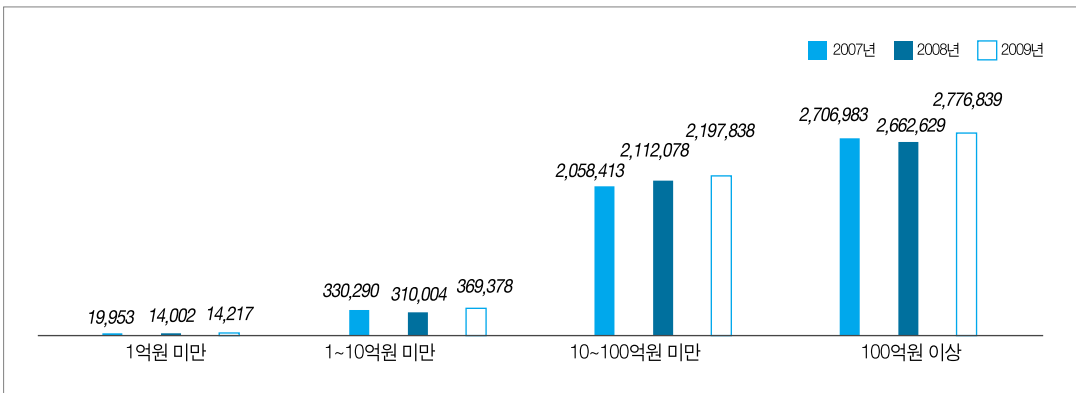
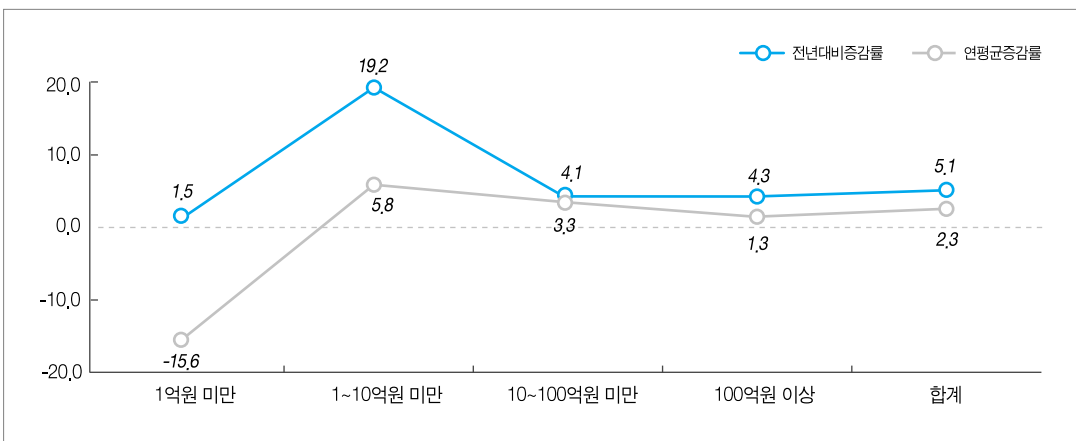


그림 4.9.6 캐릭터산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.2.3. 종사자 규모별 매출액

2009년 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액을 보면 '10~49인' 규모 매출액이 1조 9,911억 원으로 전체 매출액의 37.2%를 차지하였다. '50~99인' 은 1조 6,969억 원으로 31.7%의 비중을 차지하였고, '100인 이상' 은 1조 1,416억 원으로 21.3%의 비중을 차지하고 있다. '1~4인' 은 2,920억 원으로 5.5%의 비중을 차지하고 있으며, '5~9인' 은 2,364억 원으로 4.4%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 한편 '50~99인' 규모의 매출액이 전년대비 12.4%, 연평균 5.7% 증가하여 가장 큰 증가율을 보이면서 2007년에 1조 5,188억 원에서 2008년 1조 5,094억 원으로 감소하였으나 2009년에 1조 6,969억 원으로 다시 증가한 것으로 나타났다. '1~4인' 규모 매출액은 2007년에 3,258억 원에서 2008년에 2,717억 원으로 감소하였으나 2009년에 2,920억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 7.5% 증가, 연평균 5.3% 감소한 수치이다. '5~9인' 규모 매출액은 2007년에 2,359억 원에서 2008년에 2,285억 원으로 감소하였으나 2009년에 2,364억 원으로 조사되어 다시 증가세로 돌아섰다. 증감률을 보면 전년대비 3.5% 증가하였으며, 연평균 또한 0.1% 증가하였다. '10~49인' 은 2007년에 1조 9,564억 원, 2008년에 1조 9,821억 원, 2009년에 1조 9,911억 원으로 조사되어 큰 폭의 증감률을 보이지 않은 것으로 나타났다. 100인 이상 규모 매출액은 2007년에 1조 784억 원에서 2008년과 2009년에 각각 1조 1,068억 원, 1조 1,416억 원으로 나타나 소폭이기는 하나 지속적인 성장이 이루어지고 있는 것으로 나타났으며 전년대비 3.1%, 연평균은 2.9% 증가하였다.

매출액 규모별 매출액과 비슷하게 종사자 규모별 역시 비교적 대형 업체들의 매출은 성장하고 있으나 소형 업체들은 매출이 감소하거나 현재의 수준을 유지하고 있다. 대형 사업체들의 매출 증대는 필요하나, 점점 더 대형화 되는 업체들이 시장의 큰 비중을 차지하고 있는 현상은 다양성을 저해할 수 있는 요소이므로 이에 대한 대비책을 강구해야 할 것이다.

표 4.9.10 캐릭터산업 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	24,669	53,887	200,935	55,678	23,693	358,862
캐릭터상품 제조업	46,852	39,768	591,361	1,163,982	512,634	2,354,597
캐릭터상품도매업	36,851	63,178	362,516	263,678	215,526	941,749
캐릭터상품소매업	183,692	79,635	836,372	213,567	389,798	1,703,064
합계	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
비중(%)	5.5	4.4	37.2	31.7	21.3	100.1

표 4.9.11 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	7.5	3.5	0.5	12.4	3.1	5.1
연평균증감률(%)	▽5.3	0.1	0.9	5.7	2.9	2.3

그림 4.9.7 캐릭터산업 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

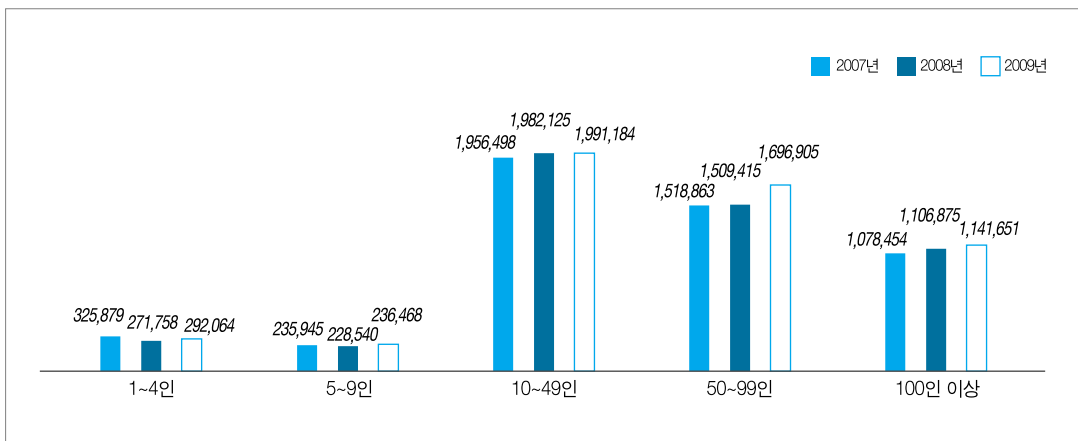
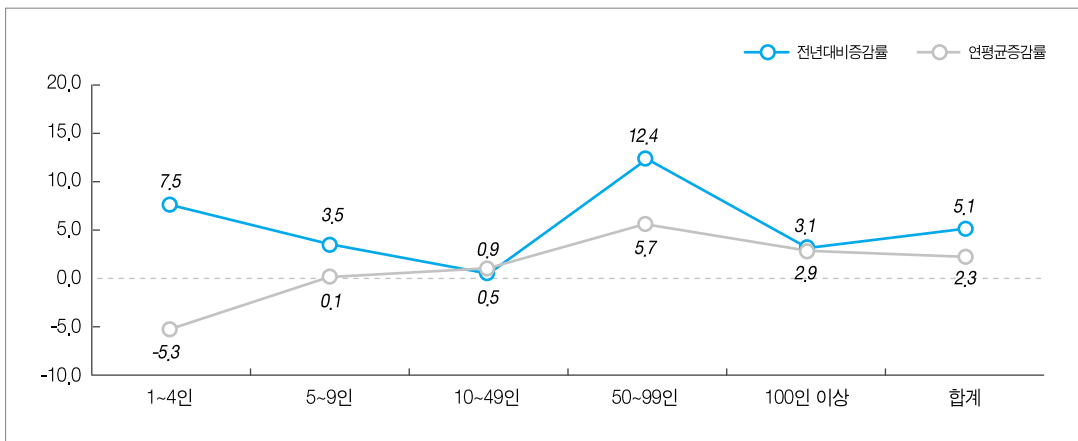


그림 4.9.8 캐릭터산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.2.4. 지역별 매출액

2009년 캐릭터산업은 매출액의 50.9%인 2조 7,285억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 1조 1,301억 원(21.1%), 부산이 2,200억 원(4.1%)이며, 대구가 1,755억 원(3.3%)이었고, 제주도가 1,601억 원(3.0%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 아직까지는 서울과 경기도에서 발생하는 매출액이 매우 크며 이러한 지역 편중 현상은 지속 될 것이나 9개도와 6개시로 조금씩 분산되고 있으며 실제로 9개도와 6개시의 매출액은 성장하고 있다.

수도권이 아닌 지방에서 캐릭터를 상업화하기에는 환경적이 어려움이 따르며, 지방에서 발생하는 매출의 질이 높지 않을 수 있으나, 지방의 매출액은 소폭 증가하고 있는 실정이며 캐릭터 및 문화 콘텐츠를 육성하려는 정책들이 생겨나고 있으므로 장기적인 관점에서의 접근이 필요할 것이다.

표 4.9.12 캐릭터산업 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	캐릭터 제작업	캐릭터상품 유통업	합계	구성비(%)
서울	1,493,100	1,235,488	2,728,588	50.9
부산	113,725	106,367	220,092	4.1
대구	106,213	69,331	175,544	3.3
인천	84,562	66,532	151,094	2.8
광주	45,369	55,338	100,707	1.9
대전	14,179	96,116	110,295	2.1
울산	11,158	38,895	50,053	0.9
경기도	536,312	593,837	1,130,149	21.1
강원도	15,892	32,796	48,688	0.9
충청북도	59,161	39,635	98,796	1.8
충청남도	22,335	36,178	58,513	1.1
전라북도	15,661	55,968	71,629	1.3
전라남도	10,115	29,833	39,948	0.8
경상북도	22,193	63,315	85,508	1.6
경상남도	19,921	108,632	128,553	2.4
제주도	143,563	16,552	160,115	3.0
합계	2,713,459	2,644,813	5,358,272	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 2조 6,348억 원에서 2008년에 2조 6,264억 원으로 감소하였으나 2009년에 2조 7,285억 원으로 증가하여 전년 대비 3.9%, 연평균 1.8% 증가한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 2007년 매출액은 8,865억 원이었으며, 2008년에 7,817억 원으로 감소하였고, 2009년에 8,077억 원으로 다시 증가하였다. 이는 전년 대비 3.3% 증가하였으나 연평균은 4.5% 감소한 수치이다. 9개도의 2007년 매출액은 1조 5,941억 원에서 2008년에 1조 6,904억 원으로 증가하였으며, 2009년에 1조 8,218억 원으로 증가하여 매출액의 지속적인 증대가 이루어지고 있다. 또한 전년 대비 7.8%, 연평균 6.9% 증가하여 서울과 6개시 보다 큰 폭의 성장이 이루어지고 있다.

표 4.9.13 캐릭터산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	2,634,884	2,626,458	2,728,588	3.9	1.8
부산	339,699	214,397	220,092	2.7	▽19.5
대구	168,939	169,620	175,544	3.5	1.9
인천	117,737	146,002	151,094	3.5	13.3
광주	96,984	96,958	100,707	3.9	1.9
대전	110,553	106,563	110,295	3.5	▽0.1
울산	52,663	48,247	50,053	3.7	▽2.5
경기도	952,722	1,027,459	1,130,149	10.0	8.9
강원도	45,579	47,364	48,688	2.8	3.4
충청북도	94,449	95,695	98,796	3.2	2.3
충청남도	51,679	54,443	58,513	7.5	6.4
전라북도	70,956	70,579	71,629	1.5	0.5
전라남도	34,916	37,485	39,948	6.6	7.0
경상북도	82,343	83,603	85,508	2.3	1.9
경상남도	140,181	126,504	128,553	1.6	▽4.2
제주도	121,355	147,336	160,115	8.7	14.9
합계	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5.1	2.3

그림 4.9.9 캐릭터산업 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

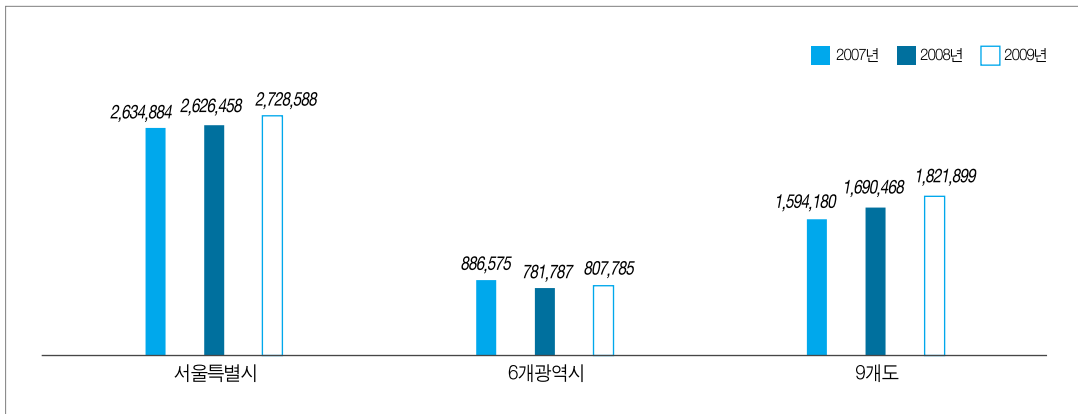
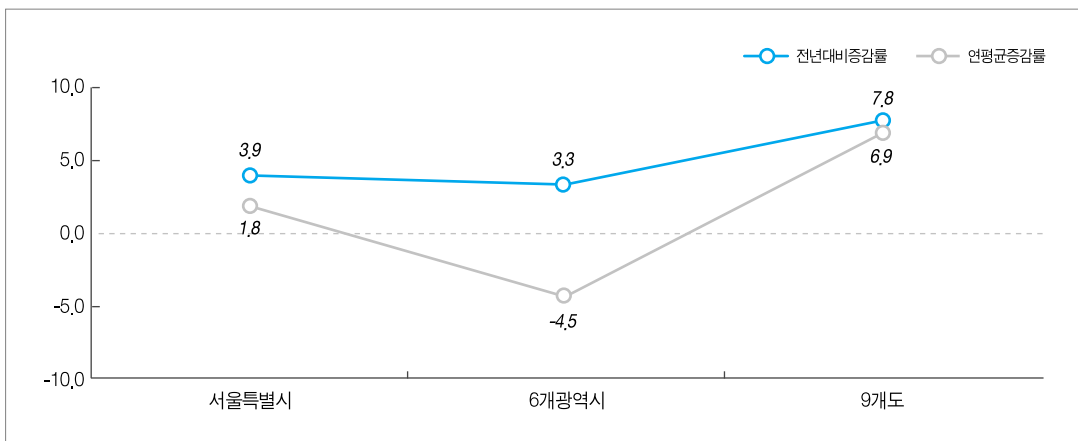


그림 4.9.10 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.3 총 매출액의 주요 원천

1) 캐릭터개발 및 라이선스(창작 및 제작 매출액)

‘캐릭터개발 및 라이선스업’, ‘창작 및 제작’ 매출액 중 가장 높은 원천은 라이선스로 1,321억 원(41.6%)인 것으로 조사되면서 전년대비 5.5%, 연평균 22.1% 증가한 것으로 나타났다. ‘상품제작(하청제작포함)’은 1,253억 원(39.5%)으로 전년대비 3.6% 증가하였으나 연평균은 0.7% 감소하였다. ‘라이선스 대행’은 473억 원(14.9%)으로 조사되었고 전년대비 3.6% 증가하였고 연평균은 4.8% 감소한 것으로 나타났다. ‘디자인 용역’은 126억 원(4.0%)이며 전년대비 5.2% 감소율과 연평균 16.8% 감소율을 기록하였다.

표 4.9.14 캐릭터개발 및 라이선스업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원, %)

연도		라이선스	상품제작 (하청제작포함)	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
전년대비증감률(%)		5.5	3.6	3.6	▽5.2	4.0
연평균증감률(%)		22.1	▽0.7	▽4.8	▽16.8	4.6

그림 4.9.11 캐릭터개발 및 라이선스 업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원)

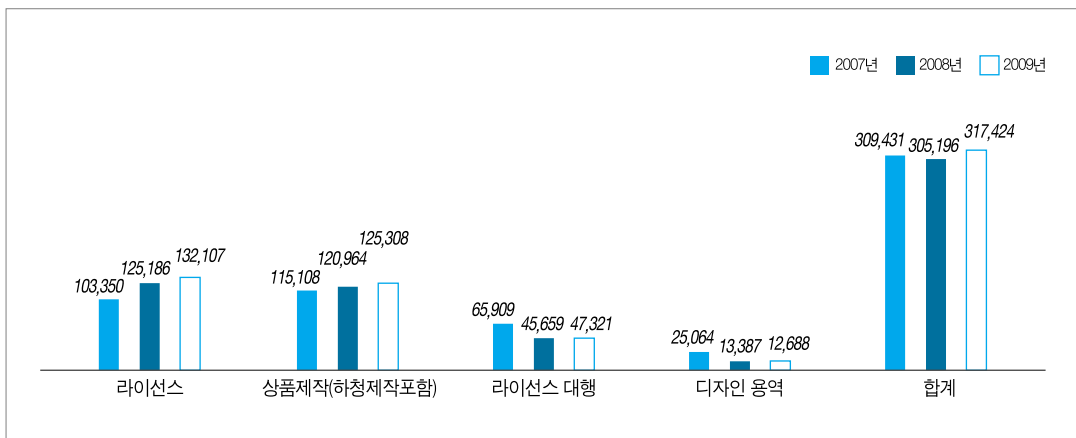
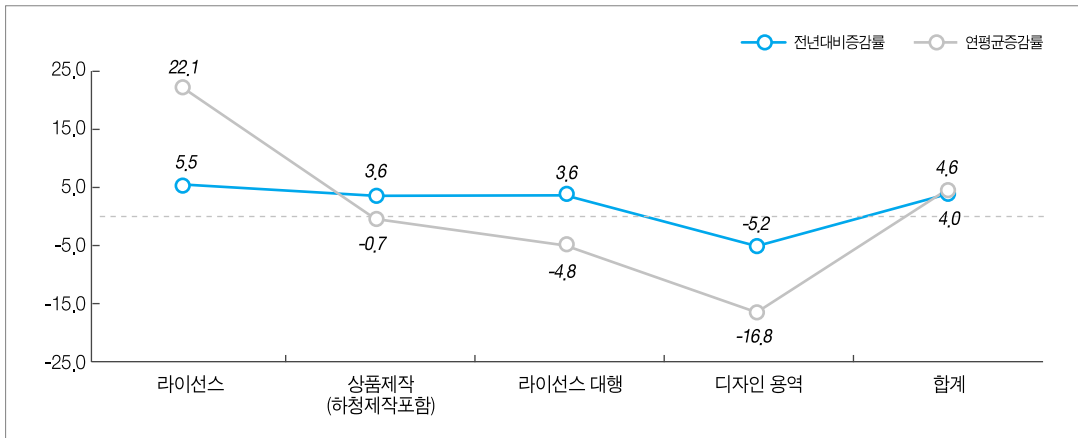


그림 4.9.12 캐릭터개발 및 라이선스 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



2) 캐릭터상품 제조업

캐릭터제조업의 '창작 및 제작' 매출액 중 가장 높은 원천은 상품제작으로 1조 7,517억 원 (92.38%)로 나타났다. 이는 전년대비 3.66%, 연평균 5.31% 증가한 수치이다. '라이선스' 매출액은 1,312억 원(6.92%)이며, '디자인 용역'은 102억 원(0.54%), '라이선스 대행'은 31억 원(0.16%)으로 가장 낮은 매출액을 나타냈다. 한편 증감률을 보면 '라이선스'는 전년대비 6.07%, 연평균은 11.27% 증가하였으며 라이선스 대행은 전년대비 17.22% 증가하였고, 연평균은 무려 109.91% 증가하였다. 디자인 용역은 전년대비 3.28%의 감소율을 보였고, 연평균은 8.12% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.9.15 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천 (단위: 백만원, %)

연도	원천	라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계
2006년	매출액	95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
	비중(%)	5.94	93.53	0.02	0.51	100.0
2007년	매출액	114,863	1,661,673	1,429	8,396	1,786,361
	비중(%)	6.43	93.02	0.08	0.47	100.0
2008년	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중(%)	6.77	92.50	0.15	0.58	100.0
2009년	매출액	131,229	1,751,766	3,117	10,224	1,896,336
	비중(%)	6.92	92.38	0.16	0.54	100.0
전년대비증감률(%)		6.07	3.66	17.22	▽3.28	3.80
연평균증감률(%)		11.27	5.31	109.91	8.12	5.75

그림 4.9.13 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원)

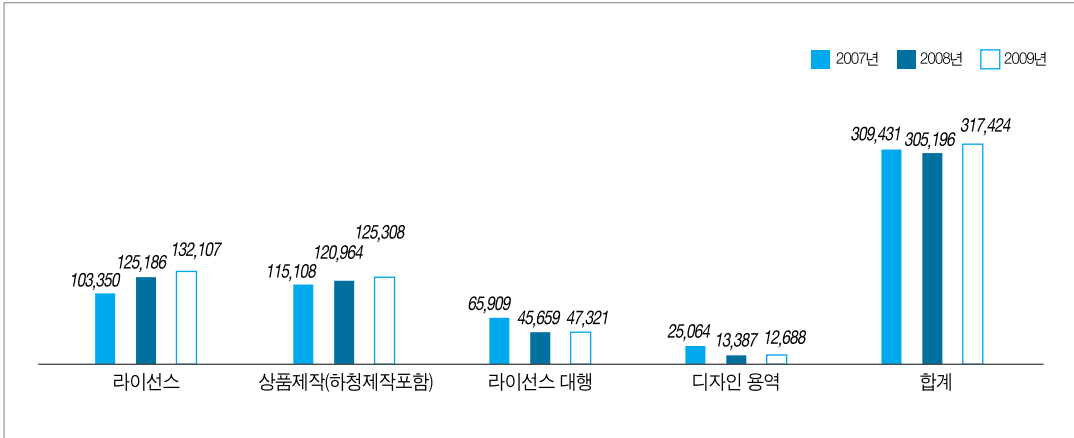
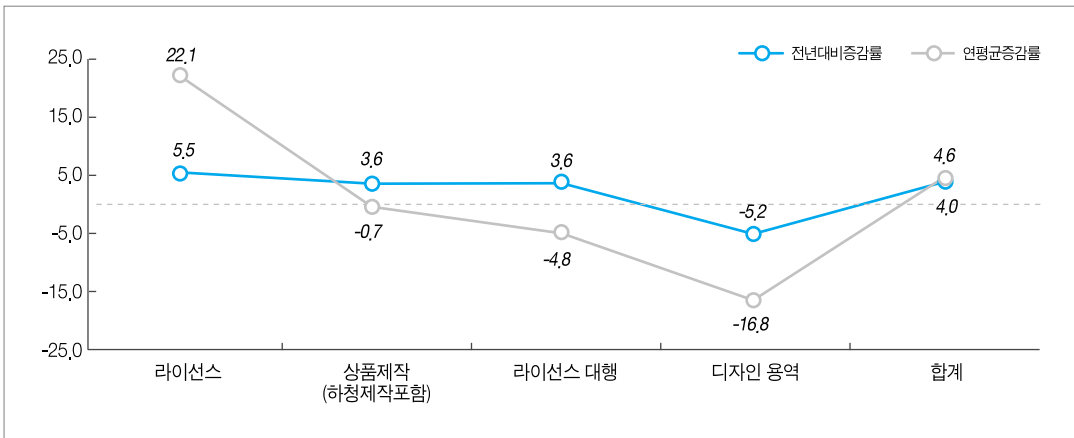


그림 4.9.14 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.4 국산캐릭터 라이선스 현황

1) 라이선스 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산캐릭터 라이선스 수는 '1~5개'가 46.8%로 가장 많은 비중을 차지하였다. 뒤를 이어 '0개'는 29.5%, '6~10개'는 8.5%, '11~20개'는 7.1%, '21~50개'는 6.1%, '51개 이상'은 2.0%로 나타났다.

캐릭터상품 제조업체 중 국산캐릭터 라이선스 수 역시 '1~5개'가 44.7%로 가장 높은 비중을 보였으며, '0개'는 38.8%로 그 뒤를 이었다. '6~10개'는 6.8%이며, '11~20개'는 3.6%로 나타났다. 또한 '21~50개'는 3.2%이며, '51개 이상'은 2.9%로 조사되었다.

표 4.9.16 국산캐릭터 라이선스 수, 개발 및 라이선스 업체 (단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=250개)	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007년(N=278개)	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008년(N=312개)	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년(N=295개)	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0

표 4.9.17 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체 (단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=379개)	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007년(N=392개)	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008년(N=403개)	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년(N=412개)	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9

2) 상품종류 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터상품종류 수를 살펴보면 '1~5개'가 39.3%로 가장 많은 비중을 차지하였다. '0개'는 25.8%로 그 뒤를 이었으며, '6~10개'는 10.5%로 조사되었다. '11~20개'는 9.8%이며, '21~50개'는 5.4%, '101개 이상'은 4.7%, 그리고 '51~100개'는 4.4%로 가장 낮은 비중을 나타냈다.

캐릭터상품 제조업체 중 국산 캐릭터상품 종류 수를 보면 마찬가지로 '1~5개'가 31.1%로 가장 많은 것으로 나타났다. '0개'는 25.7%이며, '101개 이상'은 11.2%, '11~20개'는 10.9%로 조사되었다. 또한 '6~10개'는 9.2%의 비중을 차지하였고, '51~100개'는 6.3%, '21~50개'는 5.6%로 가장 낮은 비중을 보였다.

표 4.9.18 국산캐릭터상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체 (단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년(N=250개)	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007년(N=278개)	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008년(N=312개)	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년(N=295개)	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7

표 4.9.19 국산캐릭터상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체 (단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년(N=379개)	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007년(N=392개)	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008년(N=403개)	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년(N=412개)	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2

3) 미니멈 개런티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스 업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,133만원으로서 이는 전년대비 12.0%, 연평균 8.1% 증가한 수치이다.

캐릭터개발 및 라이선스 업체 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가 하고 있다. 이를 연도별로 보면 2006년에 1,687만원, 2007년에 1,812만원, 2008년에 1,905만원, 2009년에 2,133만원으로 지속적인 증가가 이루어지고 있다. 특히, '10억 원~100억 원' 은 전년대비 3.4%, 연평균 7.0% 증가하여 그 증가폭이 상대적으로 큰 것으로 나타났다.

표 4.9.20 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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
전년대비증감률(%)	12.0	1.7	4.4	3.4	4.0
연평균증감률(%)	8.1	5.2	5.0	7.0	5.1

표 4.9.21 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위: 만원)

연도	평균 미니멈 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
전년대비증감률(%)	12.0	1.8	3.4	3.4	4.3	2.8
연평균증감률(%)	8.1	6.1	3.8	4.0	7.9	4.3

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,199만원으로 전년대비 5.3%, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업체의 평균 미니멈 개런티는 매년 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 보면 2006년에 1,756만원, 2007년에 1,991만원, 2008년에 2,088만원, 2009년에 2,199만원으로 조사되었다. 증감률로 보면 '10~100억 원 미만' 제조업체의 증가율이 전년대비 5.6%, 연평균 7.9% 증가하여 비교적 큰 증가율을 보이고 있다.

표 4.9.22 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별

(단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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
전년대비증감률(%)	5.3	2.8	1.9	5.6	3.6
연평균증감률(%)	7.8	6.9	4.8	7.9	5.0

표 4.9.23 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별

(단위: 만원)

연도	평균 미니멈 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	2,133	1,508	2,077	2,208	2,398	2,837
전년대비증감률(%)	2.2	3.1	5.4	1.9	2.7	7.5
연평균증감률(%)	6.7	4.2	6.4	3.6	3.9	6.4

4) 로열티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 8.3%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체들의 평균 로열티는 꾸준히 증가하고 있다. 연도별로 보면 2006년 7.5%, 2007년에 7.9, 2008년에 8.1%, 2009년에 8.3%로 나타났다. 매출액 규모별로 보면 '1억 원 미만' 이 8.4%이며, '1~10억 원 미만' 이 7.7%, '10~100억 원 미만' 이 7.8%, '100억 원 이상' 이 8.6%로 나타났다.

표 4.9.24 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별

(단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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

표 4.9.25 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별

(단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 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

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체 국산 캐릭터 평균 로열티는 9.5%로 전년대비 0.3%p 증가한 수치이다. 캐릭터상품 제조업체 평균 로열티는 꾸준히 증가 하고 있다. 연도별로 보면 2006년에 8.3%, 2007년에 8.6%, 2008년에 9.2%, 2009년에 9.5%로 조사되었다. 매출액 규모별로 보면 '1억 원 미만' 이 9.2%, '1~10억 원 미만' 이 8.3%, '10~100억 원 미만' 이 8.8%, '100억 원 이상' 이 10.3%로 나타났다.

표 4.9.26 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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

표 4.9.27 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	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

9.5 외산캐릭터 라이선스 현황

1) 라이선스 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 외산 캐릭터 라이선스 수는 '1~5개' 가 13.6%의 비중을 차지하였으며, 전년과 동일한 수치이다. '0개' 는 81.0%를 차지하였고, '6~10개' 는 2.4%, '11~20개' 는 2.0%, '21~50개' 는 1.0%로 나타났다.

표 4.9.28 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체 (단위: %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년(N=250개)	81.3	13.8	1.9	1.3	1.7
2007년(N=278개)	81.9	13.3	2.1	1.6	1.1
2008년(N=312개)	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2
2009년(N=295개)	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터 라이선스 수를 보면 '1~5개'가 14.8%, '0개'는 79.6%로 나타났다. '6~10개'는 2.9%이며, '11~20개'는 1.5%, 그리고 '21~50개'는 1.2%로 조사되었다.

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년(N=379개)	79.3	15.1	2.9	1.9	0.8
2007년(N=392개)	81.1	13.6	3.1	1.2	1.0
2008년(N=403개)	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1
2009년(N=412개)	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2

2) 상품종류 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터상품 종류 수는 '1~5개'가 5.4%이며, '0개'는 87.1%, '21~50개'와 '51개 이상'은 동일한 1.7%, '11~20개'는 1.4%로 나타났다.

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터상품 종류 수는 '51개 이상'이 10.0%이며, '0개'는 70.9%로 나타났다. '1~5개'는 5.6%이며, '11~20개'는 5.3%, '6~10개'는 5.1%, '21~50개'는 3.2%로 조사되었다.

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=250개)	88.6	5.6	1.7	1.2	1.5	1.4
2007년(N=278개)	88.7	5.5	1.9	1.1	1.3	1.5
2008년(N=312개)	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5
2009년(N=295개)	87.1	5.4	2.7	1.4	1.7	1.7

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년(N=379개)	78.3	4.3	2.8	3.8	1.5	9.3
2007년(N=392개)	77.6	4.5	3.1	3.9	1.8	9.1
2008년(N=403개)	76.3	4.6	3.8	4.0	1.9	9.4
2009년(N=412개)	70.9	5.6	5.1	5.3	3.2	10.0

3) 미니멈 개런티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스 업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,125만원으로서 전년 대비 5.3%, 연평균 5.6% 증가하였다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 꾸준히 증가하였다. 연도별로 보면 2006년에 2,650만원, 2007년에 2,720만원, 2008년에 2,968만원, 2009년에 3,125만원으로 나타났다.

표 4.9.32 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위: 만원)

연도	평균 미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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
전년대비증감률(%)	5.3	3.6	2.0	1.4	1.6
연평균증감률(%)	5.6	4.5	3.4	3.8	4.4

표 4.9.33 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위: 만원)

연도	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
전년대비증감률(%)	5.3	2.4	1.5	3.0	1.3	2.3
연평균증감률(%)	5.6	4.4	4.1	5.0	4.4	4.9

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체 외산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 3,387만원이었으며, 이는 전년대비 5.0%, 연평균 5.8% 증가한 수치이다.

캐릭터상품 제조업체 외산 캐릭터 평균 미니멈 개런티는 꾸준히 증가하였다. 연도별로 보면 2006년에 2,856만원, 2007년에 2,948만원, 2008년에 3,225만원, 그리고 2009년에 3,387만원으로 꾸준히 증가하였다.

표 4.9.34 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위: 만원)

연도	평균미니멈 개런티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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
전년대비증감률(%)	5.0	2.6	3.2	3.2	4.5
연평균증감률(%)	5.8	5.0	4.6	5.0	5.8

표 4.9.35 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위: 만원)

연도	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
전년대비증감률(%)	5.0	4.8	1.9	2.3	1.1	0.6
연평균증감률(%)	5.8	5.4	5.0	4.2	4.0	4.5

4) 로열티

(1) 캐릭터개발 및 라이선스 업체

캐릭터개발 및 라이선스 업체들의 외산캐릭터에 대한 평균 로열티는 9.9%였으며, 이는 전년과 동일한 수치이다. 캐릭터개발 및 라이선스 업체의 평균 로열티를 연도별로 보면 2006년에 9.1%, 2007년에 9.6%, 그리고 2008년과 2009년에 동일한 수치인 9.9%로 조사되었다.

표 4.9.36 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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

표 4.9.37 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	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

(2) 캐릭터상품 제조업체

캐릭터상품 제조업체의 외산캐릭터의 평균 로열티는 11.3%로, 전년대비 0.1%p 증가하였다. 실제 캐릭터상품 제조업체의 외산캐릭터에 대한 '평균 로열티'는 꾸준히 증가하고 있다. 이를 연도별로 보면 2006년 10.6%, 2007년에 11.1%, 2008년에 11.2%, 그리고 2009년에 11.3%로 나타났다.

표 4.9.38 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위: %)

연도	평균 로열티	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 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

표 4.9.39 외산캐릭터의 평균 로열티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위: %)

연도	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

9.6 수출 및 수입 현황

캐릭터산업의 2009년 수출액은 2억 3,652만 달러로 전년대비 3.6%, 연평균 8.0% 증가하였다. 하지만 수입액의 경우는 1억 9,636만 달러로 나타나 전년대비 1.2%, 연평균 6.6% 감소한 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 수출액은 2007년에 2억 288만 달러에서 2008년에 2억 2,825만 달러로 증가한 후 2009년에는 2억 3,652만 달러로 추정되어 2007년부터 꾸준한 수출액 증대가 이루어지고 있다. 수출액은 지속적인 증가가 이루어지고 있는 한편 수입액은 2007년에 2억 2,525만 달러였으며 2008년에는 1억 9,867만 달러, 2009년에는 1억 9,636만 달러로 감소세가 지속되고 있다.

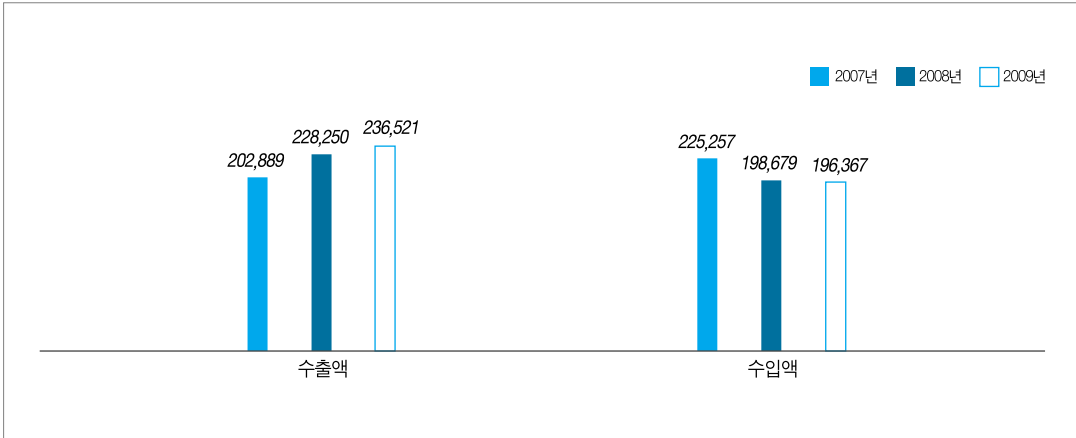
캐릭터산업의 해외 수출은 호조를 보이며 지속적인 성장이 이루어지고 있다. 특히 '서울 캐릭터 라이선싱 페어' 와 같은 행사가 국내 캐릭터 수출에 일조하고 있다. 이러한 행사들은 국산 캐릭터 라이선싱 사업체의 해외 수출이 활성화될 뿐만 아니라 국산 캐릭터 인지도 또한 높일 수 있는 기회의 장이다. 향후에도 수출상담회 혹은 해외 바이어 대상 프로그램들을 개발하여 국내 우수 기업들의 캐릭터 뿐 아니라 중소기업체의 캐릭터도 해외 진출 기회에 참여할 수 있는 여건이 만들어져야 할 것이다.

표 4.9.40 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천달러)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	202,889	228,250	236,521	3.6	8.0
수입	225,257	198,679	196,367	▽1.2	▽6.6

그림 4.9.15 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



9.6.1. 지역별 수출입 경로

캐릭터산업의 수출액이 가장 많은 나라는 북미로 수출액은 7,451만 달러로 추정되어 전체 수출액의 31.5%를 차지하였다. 유럽 지역 수출액은 5,133만 달러로 전체 21.7%의 비중을 차지하였으며, 중국은 4,359만 달러로 18.4%의 비중을 보였다. 또한 기타 지역이 3,111만 달러로 13.2%를 차지하며, 동남아 지역은 2,133만 달러로 9.0%의 비중을 차지하고 있다. 일본은 1,463만 달러로 전체 수출액 내 차지하는 비중은 6.2%로 가장 낮은 비중을 보이고 있다.

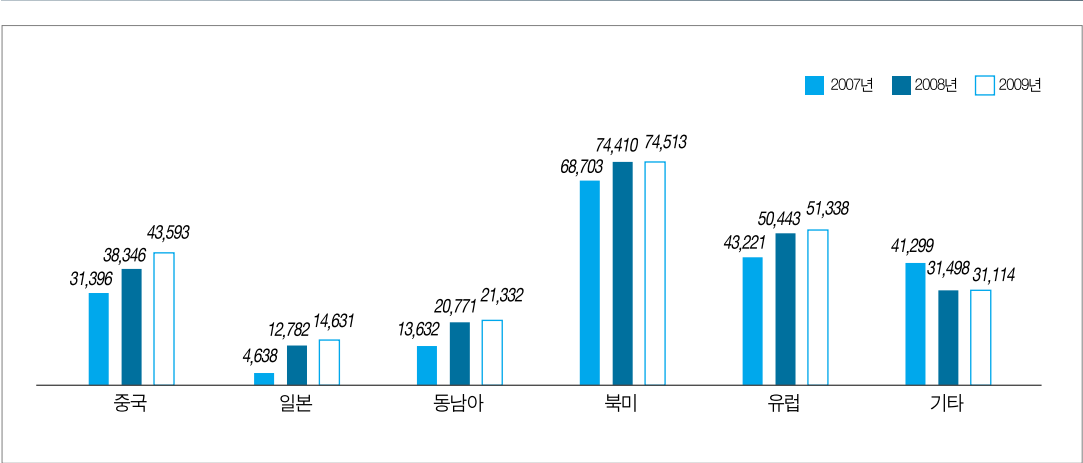
연도별로 보면 일본의 수출액이 2007년에 463만 달러, 2008년에 1,278만 달러, 2009년에 1,463만 달러로 나타나 전년 대비 14.5% 증가하였고, 연평균 또한 77.6%로 크게 증가하였다. 중국은 2007년에 3,139만 달러에서 2008년에 3,834만 달러로 증가하였으며, 2009년에도 4,359만 달러로 전년 대비 13.7%, 연평균 17.8% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 기록하였다. 동남아는 2007년에 1,363만 달러, 2008년에 2,077만 달러, 그리고 2009년에 2,133만 달러로 전년 대비 2.7% 증가하였으며, 연평균 또한 25.1% 증가하였다. 북미는 전년 대비 0.1%, 연평균 4.1% 증가하였으며, 연도별로 보면 2007년에 6,870만 달러였고 2008년에 7,441만 달러, 2009년에 7,451만 달러로 증가하였다. 유럽은 2007년에 4,322만 달러에서 2008년에 5,044만 달러로 증가하였으며, 2009년에도 5,133만 달러로 증가하여 지속적인 증가폭을 이루고 있다. 모든 지역에서의 수출액이 증가한 가운데 기타 지역 수출액은 전년 대비 1.2%, 연평균 13.2% 감소율을 기록하였다. 연도별로는 2007년에 4,129만 달러에서 2008년에 3,149만 달러로 비교적 큰 폭으로 감소하였으며 2009년에는 3,111만 달러로 2008년과 비슷한 규모를 수출한 것으로 나타났다.

캐릭터 수출 추정치에서 알 수 있듯이 북미와 유럽 수출액 비중이 크며, 이는 국내 캐릭터가 이질적인 문화에서도 공감을 얻을 수 있는 경쟁력이 있는 것으로 해석된다. 실제로 ‘뽀로로’ 등 국내 유명 캐릭터들의 수출국가가 매우 다양화 되고 있으며, 수출국에서도 긍정적인 반응을 이끌어내고 있어 향후 수출 증대는 호조를 보일 것으로 예상되며 중국과 일본, 동남아의 수출 증가율에 힘입어 수출 증가는 지속될 것으로 전망된다.

표 4.9.41 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	31,396	38,346	43,593	18.4	13.7	17.8
일본	4,638	12,782	14,631	6.2	14.5	77.6
동남아	13,632	20,771	21,332	9.0	2.7	25.1
북미	68,703	74,410	74,513	31.5	0.1	4.1
유럽	43,221	50,443	51,338	21.7	1.8	9.0
기타	41,299	31,498	31,114	13.2	▽1.2	▽13.2
전체	202,889	228,250	236,521	100.0	3.6	8.0

그림 4.9.16 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)



캐릭터산업의 수입액이 가장 많은 나라는 중국으로 나타났으며 수입액은 8,136만 달러로 추정되어 전체 수입액의 41.4%를 차지하였다. 동남아 수입액은 4,133만 달러로 21.1%의 비중을 차지하였으며, 북미는 2,539만 달러로 12.9%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 기타 지역이 2,519만 달러(12.8%)이며, 일본이 1,966만 달러(10.0%), 유럽 지역이 341만 달러(1.7%)로 나타났다.

한편 북미지역은 전년대비 10.6%, 연평균 18.6% 감소하여 감소율이 가장 큰 지역으로 분석되었으며, 이는 2007년에 3,829만 달러에서 2008년에 2,841만 달러로 감소하였고, 2009년에도 감소세는 이어져 2,539만 달러로 나타났다. 중국의 2007년 수입액은 8,536만 달러였으며 2008년은 7,569만 달러, 2009년은 8,136만 달러로 2007년보다 2008년에 감소하였으나 2009년에 다시 증가세로 돌아섰으며, 이는 전년대비 7.5% 증가하였고 연평균은 2.4% 감소한 수치이다.

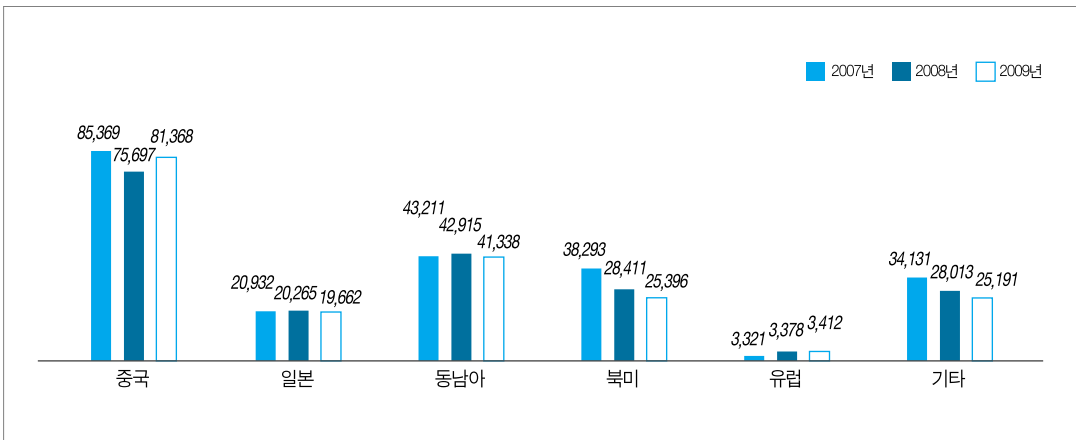
표 4.9.42 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	85,369	75,697	81,368	41.4	7.5	▽2.4
일본	20,932	20,265	19,662	10.0	▽3.0	▽3.1
동남아	43,211	42,915	41,338	21.1	▽3.7	▽2.2
북미	38,293	28,411	25,396	12.9	▽10.6	▽18.6
유럽	3,321	3,378	3,412	1.7	1.0	1.4
기타	34,131	28,013	25,191	12.8	▽10.1	▽14.1
전체	225,257	198,679	196,367	100.0	▽1.2	▽6.6

그림 4.9.17 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



9.6.2. 캐릭터산업 해외 진출형태

캐릭터산업의 해외 진출형태는 '완제품 수출'이 39.9%였으며, 'LICENSE'는 32.1%로 나타났다. 'OEM 수출'은 27.8%이며, '기술 서비스'는 0.2%로 조사되었다. '완제품 수출'은 2007년(39.2%)과 2008년(39.3%), 2009년(39.9%)의 수치가 큰 폭의 증감 없이 유지되고 있다. 'LICENSE'는 2007년(25.9%)과 2008년(28.1%)을 거쳐 2009년(32.1%)까지 꾸준히 증가하였다.

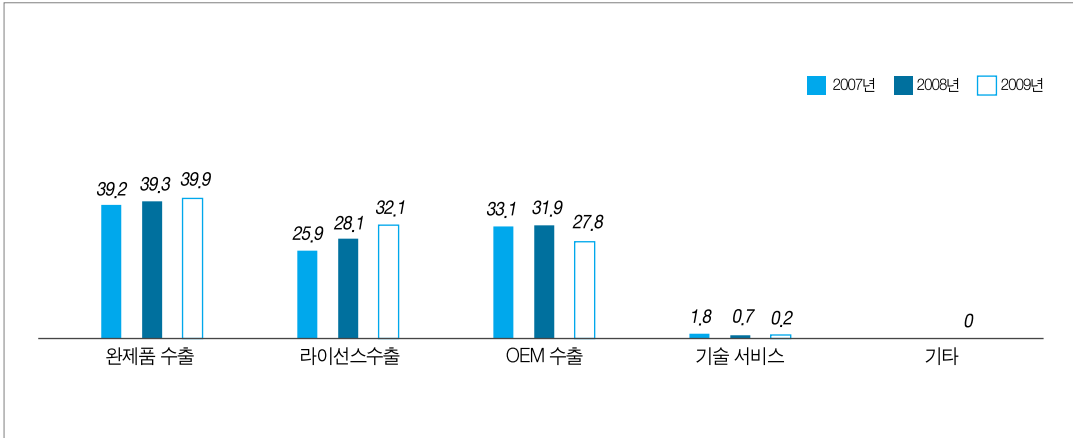
표 4.9.43 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위 : % , %P)

해외진출형태	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
완제품 수출	39.2	39.3	39.9	0.6
LICENSE	25.9	28.1	32.1	4.0
OEM 수출	33.1	31.9	27.8	▽4.1
기술 서비스	1.8	0.7	0.2	▽0.5
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.9.18 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위 : %)



9.6.3. 캐릭터산업 해외 수출방식

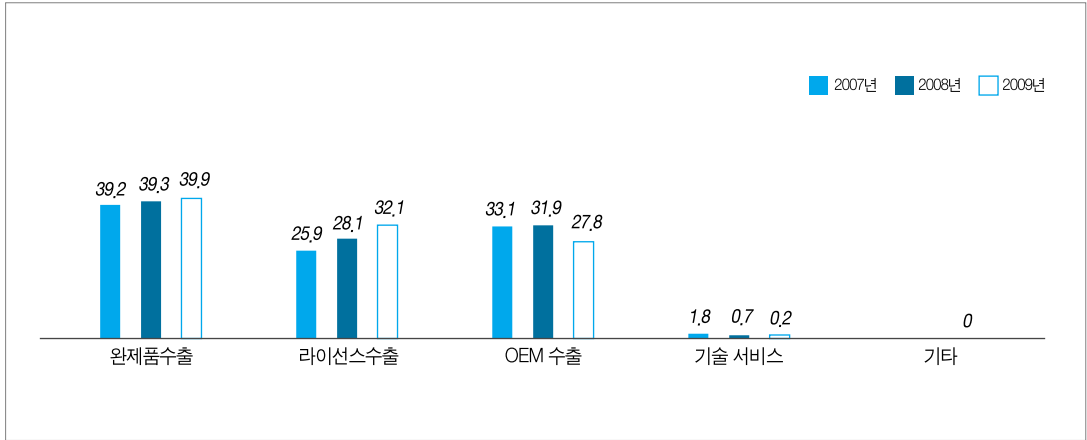
캐릭터산업의 해외 수출방식은 ‘해외 유통사를 접촉한다’는 응답이 33.2%로 가장 많았다. 이는 2007년도 비중 33.2%에서 점차 증가한 수치이다. ‘해외 전시회 및 행사참여’는 26.3%로 2007년(25.2%)과 2008년(25.9%)의 응답보다 높은 것으로 나타났다. ‘국내 에이전트 활용’은 19.8%이며, ‘해외 법인 활용’은 11.5%로 조사되었다. 또한 ‘해외 에이전트 활용’은 5.4%로 나타났고, ‘온라인 해외 판매’는 3.8%로 조사되었다.

표 4.9.44 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	25.2	25.9	26.3	0.4
	해외 유통사 접촉	31.5	32.1	33.2	1.1
	온라인 해외 판매	3.8	3.9	3.8	▽0.1
	해외 법인 활용	12.1	11.3	11.5	0.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.1	19.3	19.8	0.5
	해외 에이전트 활용	8.1	7.3	5.4	▽1.9
	기타	0.2	0.2	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

그림 4.9.19 캐릭터산업 해외 수출방식 (단위: %)



9.7 캐릭터상품 유통경로

캐릭터상품의 유통경로 조사 결과 '대형할인마트'가 44.2%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 이는 2006년에 39.2%에서 꾸준히 증가하여온 것으로 나타났다. '전문매장 및 대리점'이 15.8%의 비중을 차지하며 대형할인마트의 뒤를 이었다. '인터넷 쇼핑몰'은 11.8%로 2006년의 비중 8.8%에서 꾸준히 증가하여왔다. 국내 캐릭터상품 유통은 대형할인마트가 대부분이며, 이는 대중들에게 캐릭터 상품의 장점을 부각시킬 수 있는 최적의 유통경로로는 볼 수 없기 때문에 콘텐츠 전문 매장의 등장 등 새로운 유통경로를 탐색해 봐야할 필요가 있을 것으로 사료된다.

표 4.9.45 캐릭터 유통경로 (단위: %)

년도	전문매장 및 대리점	백화점	대형 할인마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래 시장	기업체 및 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

9.8 캐릭터산업 종사자 현황

2009년 캐릭터산업 전체 종사자는 23,406명으로 전년대비 11.0%, 연평균 3.5% 증가하였다. 중분류별로 보면 ‘캐릭터 제작업 종사자’가 11,901명으로 전체 종사자 중 50.8%의 비중을 차지하고 있다. ‘캐릭터상품 유통업 종사자’는 11,505명으로 전체 종사자의 49.2%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 ‘캐릭터상품 소매업’이 9,456명이며 전체 종사자의 40.4%의 비중을 차지하여 가장 많은 것으로 나타났고, ‘캐릭터상품 제조업’은 8,963명이며 비중은 38.3%로 조사되었다. 그 다음은 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’이 2,938명이며 비중은 12.6%였고 캐릭터상품 도매업은 2,049명이며 비중은 8.8%로 나타나 가장 적은 수가 종사하고 있는 것으로 나타났다.

증감률을 보면 캐릭터 제작업과 캐릭터상품 유통업 모두 증가한 것으로 나타났다. 먼저 ‘캐릭터 제작업’은 전년대비 4.6%, 연평균 1.9% 증가하였다. 이는 2007년에 11,464명에서 2008년에 다소 감소한 11,378명이었으나 2009년에는 다시 증가하여 종사자 수가 11,901명으로 조사되었다. ‘캐릭터상품 유통업’은 전년대비 18.4%, 연평균 5.3%의 증가율을 보였다. 연도별로 살펴보면 2007년에 1382명이었으며, 2008년에 9,714명으로 감소하였으나 2009년에 11,505명으로 증가하였다.

캐릭터산업은 매출액 증대와 동시에 종사자의 증대가 이루어져 이상적인 성장형태를 따르고 있는 산업으로 생각된다. 한편, 캐릭터산업은 과거에 노동집약적 산업이었으나 현재는 기술집약적 산업으로 변모하여 필요 인력의 유형도 변화하였다. 기술집약적 인력의 필요가 증가하여 고부가가치 수행 인력들이 증가하였고, 저부가가치 활동은 상대적으로 노동 인건이 저렴한 해외로 이전하고 있다. 이와 같이 저부가가치 산업에서 고부가가치 산업으로 옮겨감에 따라 노동력의 변화도 이루어지고 있다. 이러한 현상은 캐릭터산업의 핵심 활동이라고 할 수 있는 캐릭터 창작 제작에 집중할 수 있는 여건이 만들어지고 있는 것으로 볼 수 있다. 노동의 질적 향상은 결국 양질의 캐릭터 제작으로 이어지므로 양질의 노동력을 공급하기 위한 교육 등 제도적 차원의 뒷받침 또한 필요할 것이다.

표 4.9.46 캐릭터산업 소분류별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	2,759	2,728	2,938	12.6	7.7	3.2
	캐릭터상품 제조업	8,705	8,650	8,963	38.3	3.6	1.5
	소계	11,464	11,378	11,901	50.8	4.6	1.9
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	10,382	9,714	2,049	8.8	18.4	5.3
	캐릭터상품 소매업			9,456	40.4		
	소계	10,382	9,714	11,505	49.2	18.4	5.3
캐릭터산업 총합계*		21,846	21,092	23,406	100.0	11.0	3.5

* 캐릭터상품유통업 종사자중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등) 종사자수 제외

그림 4.9.20 캐릭터산업 소분류별 종사자수

(단위 : 명)

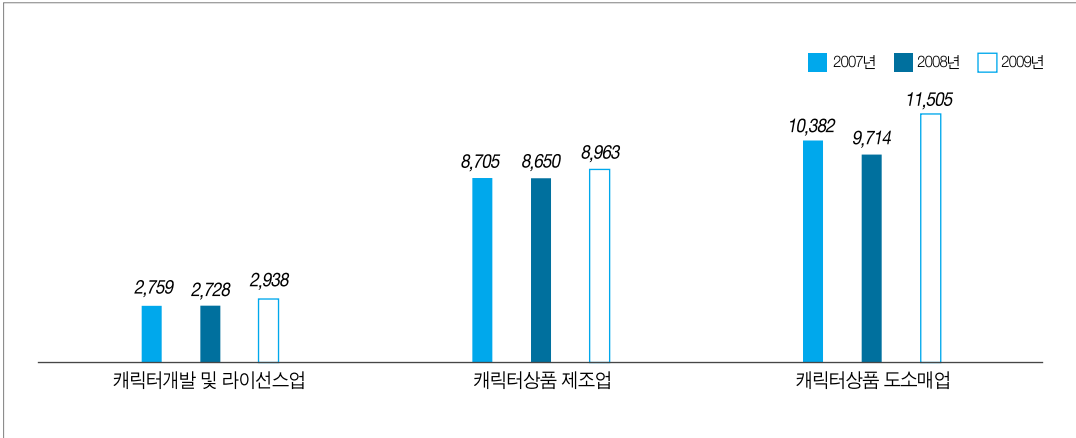
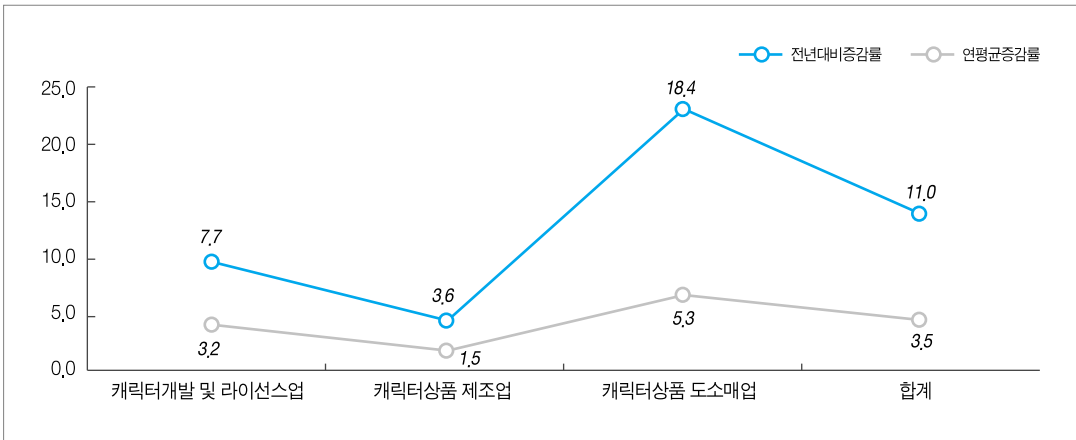


그림 4.9.21 캐릭터산업 소분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.8.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 캐릭터산업 종사자는 '10~100억 원 미만' 사업체 종사자가 11,309명으로 48.3%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 8,762명으로 37.4%의 비중을 차지하며, '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 2,595명으로 11.1%의 비중을 차지하고 있다. '1억 원 미만' 사업체 종사자는 740명으로 가장 적으며 비중 또한 3.2%로 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 보면 '10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 전년대비 14.5%, 연평균 11.4%의 증가율을 보이며 꾸준히 증가하고 있다. 2007년에 9,105명에서 2008년에 9,879명, 그리고 2009년에 11,309명으로 지속적인 증가세가 이어지고 있다. 또한 '1억 원 미만' 사업체의 종사자도 전년대비 1.4%, 연평균 19.4%의 증가율을 보이며 종사자수가 꾸준히 증가하고 있다. 2007년에 519명에서 2008년에 730명으로 증가한 후 2009년에 740명으로 조사되었다. '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 2008년에 2,444명에서 2009년에 2,595명으로 증가하여 전년대비 6.2%의 증가율을 보였으나 2007년에 2,707명에 미치지 못하였기 때문에 연평균은 2.1% 감소하였다. '100억 원 이상' 사업체 종사자 역시 2008년에 8,039명에서 2009년에 8,762명으로 증가하여 전년대비 9.0% 증가하였으나

이는 2007년 종사자수 인 9,515명에 이르지 못하므로 연평균은 오히려 4.0% 감소하였다.

전반적으로 비교적 대형 사업체에 해당하는 업체들은 매출액이 증대됨에 따라서 인력의 증대가 이루어졌으며 2008년에 소폭 감소하였으나 2009년에 다시 증가하였고, 그 증감의 폭은 큰 편이 아닌 것으로 생각된다. 또한 소형 업체들은 매출액이 감소하였으나 인력은 증대되었다.

표 4.9.47 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	226	672	1,171	869	2,938
캐릭터상품 제조업	237	1,239	4,149	3,338	8,963
캐릭터상품도매업	39	168	1,292	550	2,049
캐릭터상품소매업	238	516	4,697	4,005	9,456
합계	740	2,595	11,309	8,762	23,406
구성비(%)	3.2	11.1	48.3	37.4	100.0

표 4.9.48 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	1.4	6.2	14.5	9.0	11.0
연평균증감률(%)	19.4	▽2.1	11.4	▽4.0	3.5

그림 4.9.22 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

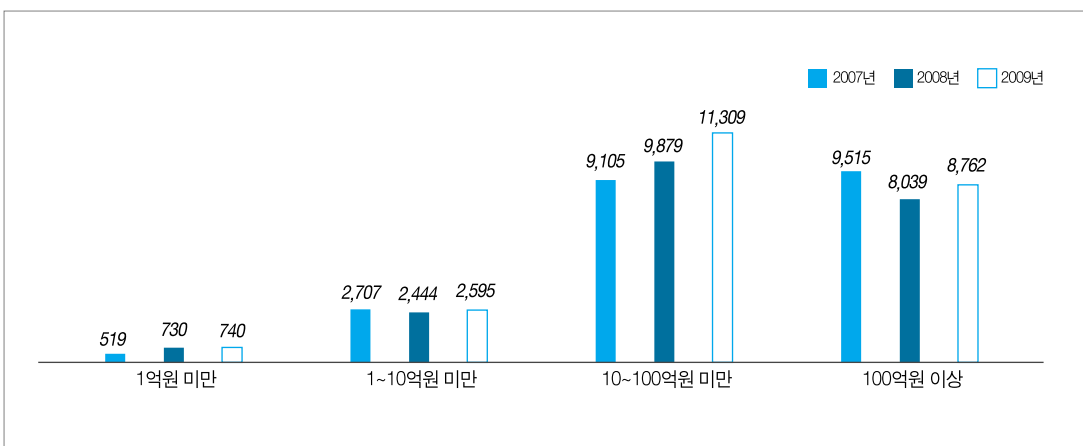
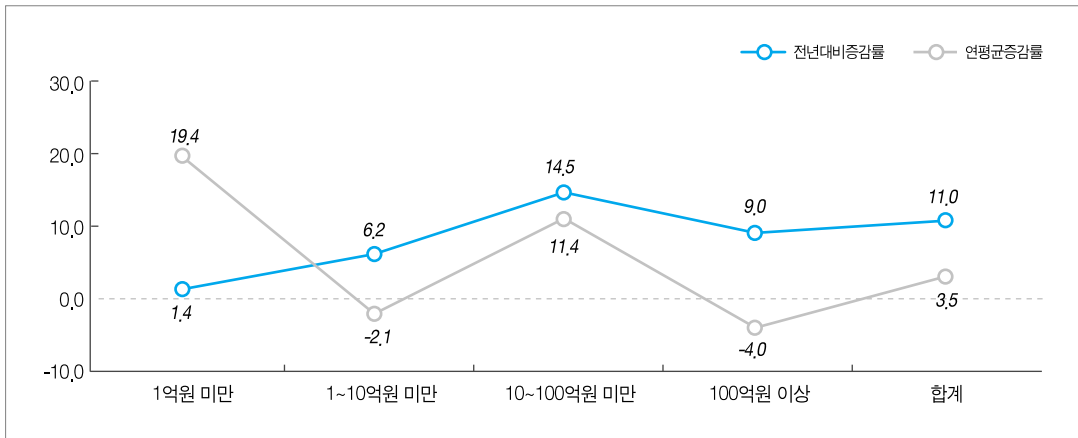


그림 4.9.23 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: 명)



9.8.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 캐릭터산업은 '10~49인' 규모 사업체 종사자가 14,530명으로 62.1%를 차지하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 많은 것으로 나타났다. '50~99인' 은 4,291명으로 18.3%를 차지하며, '100인 이상' 은 2,019명으로 8.6%를 차지하고 있다. '5~9인' 은 1,340명으로 5.7%를 차지하였으며, '1~4인' 은 1,226명으로 5.3%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

이를 연도별로 보면 '10~49인' 규모 사업체 종사자는 2007년에 8,076명, 2008년에 12,136명, 그리고 2009년에 14,530명으로 지속적인 증가가 이루어지고 있어 전년 대비 19.7% 증가하였고 연평균 또한 34.1% 증가한 수치를 나타내었다. 한편 '100인 이상' 규모 사업체 종사자는 비교적 큰 폭의 감소율을 보였다. 2007년에 5,566명에서 2008년에 2,400명으로 감소하였으며, 2009년에는 2,019명으로 소폭 감소하면서 전년 대비 15.9%, 연평균 39.8% 감소한 수치를 보이고 있다. '1~4인' 은 2007년에 1,508명이었고, 2008년에 1,189명, 그리고 2009년에 1,226명으로 나타났으며 증감률을 보면 전년 대비 3.1% 증가하였으며, 연평균은 9.8% 감소하였다. '5~9인' 은 2007년에 1,893명, 2008년에 1,220명, 그리고 2009년에 1,340명으로 조사되었으며, 이는 전년 대비 9.8% 증가, 연평균은 15.9% 감소한 수치이다. '50~99인' 은 2007년에 4,803명, 2008년에 4,147명, 그리고 2009년에 4,291명으로 나타났다. 증감률을 보면 전년 대비 3.5% 증가하였으나 연평균은 5.5% 감소한 것으로 조사되었다.

표 4.9.49 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
캐릭터개발 및 라이선스업	297	306	1,964	235	136	2,938
캐릭터상품 제조업	278	239	3,962	2,969	1,515	8,963
캐릭터상품도매업	113	128	1,252	556	-	2,049
캐릭터상품소매업	538	667	7,352	531	368	9,456
합계	1,226	1,340	14,530	4,291	2,019	23,406
구성비(%)	5.3	5.7	62.1	18.3	8.6	100.0

표 4.9.50 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	3.1	9.8	19.7	3.5	▽15.9	11.0
연평균증감률(%)	▽9.8	▽15.9	34.1	▽5.5	▽39.8	3.5

그림 4.9.24 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

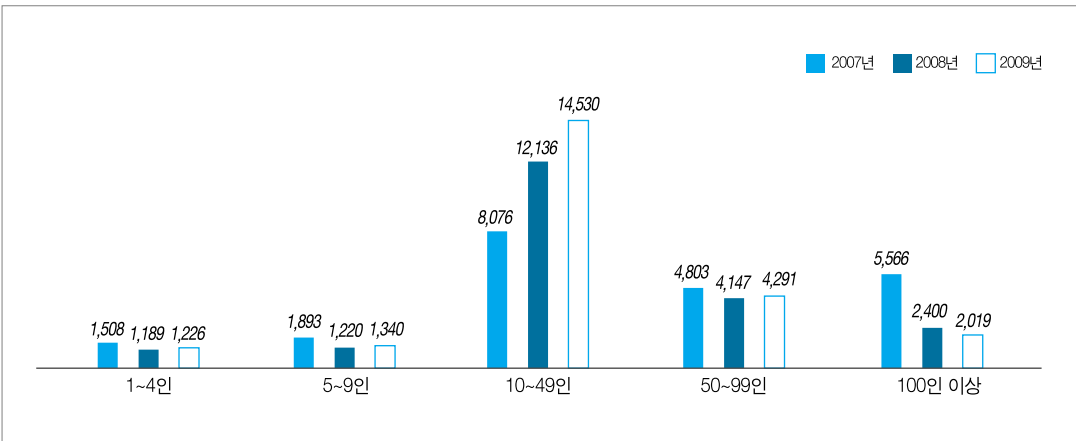
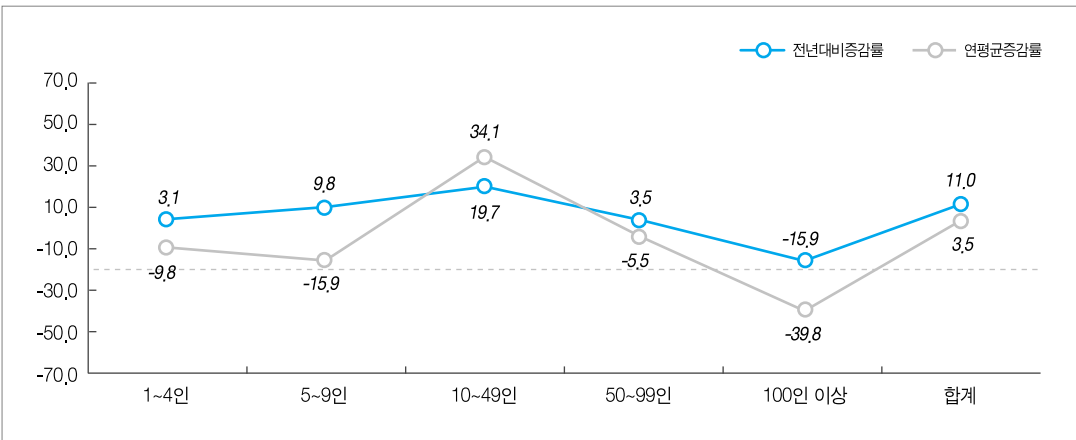


그림 4.9.25 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



9.8.3. 지역별 종사자 현황

캐릭터산업 전체 종사자 중 서울에 11,335명, 즉 전체 종사자의 48.4%가 집중되어있다. 경기도는 5,077명으로 21.7%의 비중을 차지하며, 부산이 1,168명으로 5.0%의 비중을 차지하고 있다. 대구와 인천은 각각 873명(3.7%), 754명(3.2%)으로 나타났다. 그 외 지역은 전체 종사자의 3.0%를 넘기지 않고 있다.

캐릭터산업의 매출액이 서울에 집중되어 있는 것처럼 종사자도 대부분이 서울과 경기도에 집중되어있다. 서울 및 경기도에 편중되어있는 현상을 완화시키기 위해서 각 지역별로 캐릭터산업에 대한 육성정책이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.9.51 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

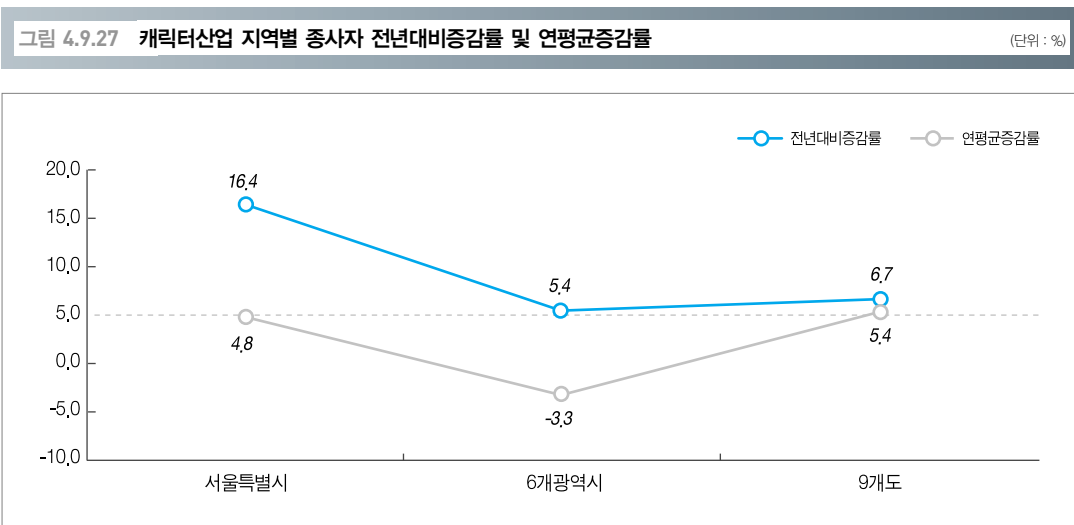
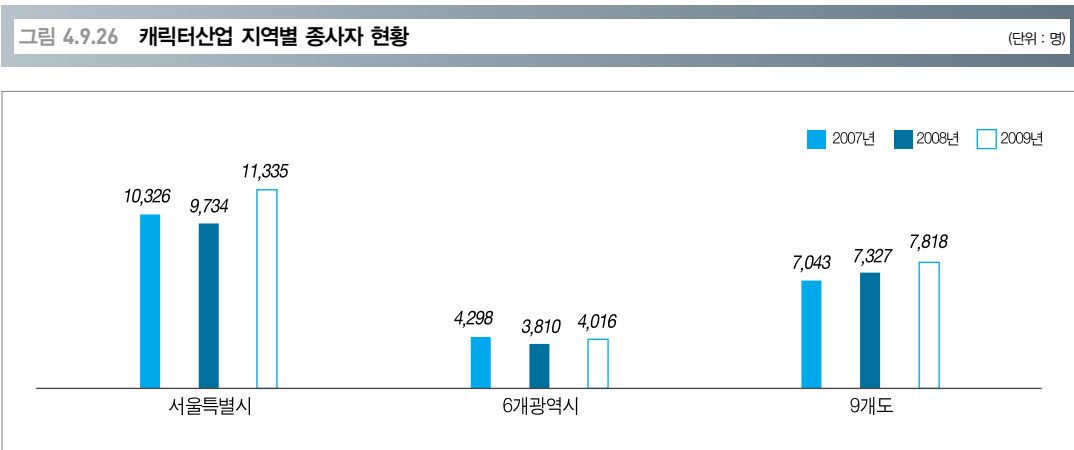
(단위: 명, %)

지역	캐릭터 제작업	캐릭터상품 유통업	합계	구성비(%)
서울	6,167	5,168	11,335	48.4
부산	669	499	1,168	5.0
대구	472	401	873	3.7
인천	398	356	754	3.2
광주	230	258	488	2.1
대전	92	401	493	2.1
울산	61	179	240	1.0
경기도	2,538	2,539	5,077	21.7
강원도	116	141	257	1.1
충청북도	285	163	448	1.9
충청남도	92	159	251	1.1
전라북도	115	237	352	1.5
전라남도	75	162	237	1.0
경상북도	116	261	377	1.6
경상남도	116	463	579	2.5
제주도	359	118	477	2.1
합계	11,901	11,505	23,406	100.0

서울을 연도별로 보면 2007년에 10,326명에서 2008년에 9,734명으로 감소하였으나 2009년에 11,335명으로 다시 증가하여 2007년의 종사자 규모를 웃도는 것으로 조사되었다. 이는 전년대비 16.4%증가하였고, 연평균은 4.8% 증가한 수치이다. 지역별 종사자를 6개 광역시와 9개도로 나누어 보면 먼저 6개 광역시는 2007년에 4,298명에서 2008년에 3,810명으로 감소한 후 2009년에 4,016명으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 5.4% 증가하였으나, 연평균은 3.3% 감소한 수치이다. 9개도는 2007년에 7,043명에서 2008년에 7,327명으로 증가하였고 2009년에 7,818명으로 꾸준한 증가세를 이어오고 있다. 이는 전년대비 6.7% , 연평균 5.4% 증가한 수치이다.

표 4.9.52 캐릭터산업 연도별 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	10,326	9,734	11,335	16.4	4.8
부산	1,627	1,112	1,168	5.0	▽15.3
대구	871	845	873	3.3	0.1
인천	599	709	754	6.3	12.2
광주	453	450	488	8.4	3.8
대전	479	468	493	5.3	1.5
울산	269	226	240	6.2	▽5.5
경기도	4,342	4,654	5,077	9.1	8.1
강원도	258	239	257	7.5	▽0.2
충청북도	436	437	448	2.5	1.4
충청남도	248	241	251	4.1	0.6
전라북도	349	349	352	0.9	0.4
전라남도	179	221	237	7.2	15.1
경상북도	377	372	377	1.3	0.0
경상남도	590	569	579	1.8	▽0.9
제주도	443	466	477	2.4	3.8
합계	21,846	21,092	23,406	11.0	3.5



9.8.4. 고용형태별 종사자 현황

캐릭터산업의 정규직 종사자는 20,775명(88.8%)이며, 비정규직 종사자는 2,631명(11.2%)으로 나타났다. 소분류별로 보면 '캐릭터개발 및 라이선스업'은 정규직이 2,620명(89.2%)이며, 비정규직은 318명(10.8%)으로 나타났고, '캐릭터상품 제조업'은 정규직이 8,002명(89.3%)이며, 비정규직이 961명(10.7%)으로 조사되었다. '캐릭터 도매업'은 정규직이 1,645명(80.3%)이며, 비정규직이 404명(19.7%)으로 나타났다. 마지막으로 '캐릭터 소매업'의 경우는 정규직이 8,508명(90.0%)이며, 비정규직이 948명(10.0%)으로 조사되었다.

캐릭터산업 종사자의 정규직과 비정규직을 연도별로 보면 정규직은 2007년에 18,606명에서 2008년에 18,671명으로 2007년과 2008년에 비슷한 수준을 유지하였으며 2009년에 20,775명으로 증가하였다. 이는 전년대비 11.3%, 연평균은 5.7% 증가한 수치이다. 비정규직은 2007년에 3,240명에서 2008년에 2,421명, 그리고 2009년에 2,631명으로 전년대비 8.7% 증가하였으나 연평균은 9.9% 감소하였다.

표 4.9.53 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	2,620	318	2,938
	소분류 비중(%)	89.2	10.8	100.0
	캐릭터상품 제조업	8,002	961	8,963
	소분류 비중(%)	89.3	10.7	100.0
	소계	10,622	1,279	11,901
	중분류 비중(%)	89.3	10.7	100.0
캐릭터상품 유통업	캐릭터 도매업	1,645	404	2,049
	소분류 비중(%)	80.3	19.7	100.0
	캐릭터 소매업	8,508	948	9,456
	소분류 비중(%)	90.0	10.0	100.0
	소계	10,153	1,352	11,505
	중분류 비중(%)	88.2	11.8	100.0
캐릭터산업 총합계		20,775	2,631	23,406
캐릭터산업 비중(%)		88.8	11.2	100.0

표 4.9.54 캐릭터산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	18,606	3,240	21,846
2008년	18,671	2,421	21,092
2009년	20,775	2,631	23,406
전년대비증감률(%)	11.3	8.7	11.0
연평균증감률(%)	5.7	▽9.9	3.5

그림 4.9.28 캐릭터산업 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위: 명)

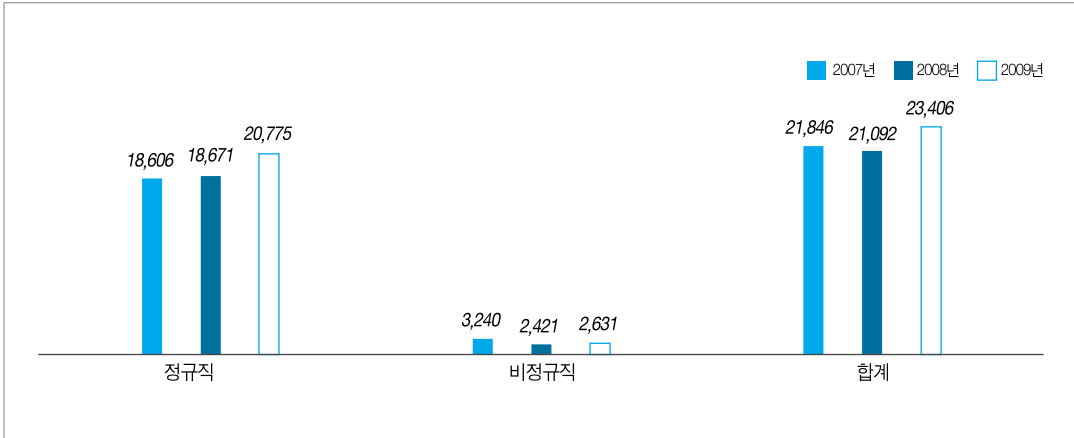
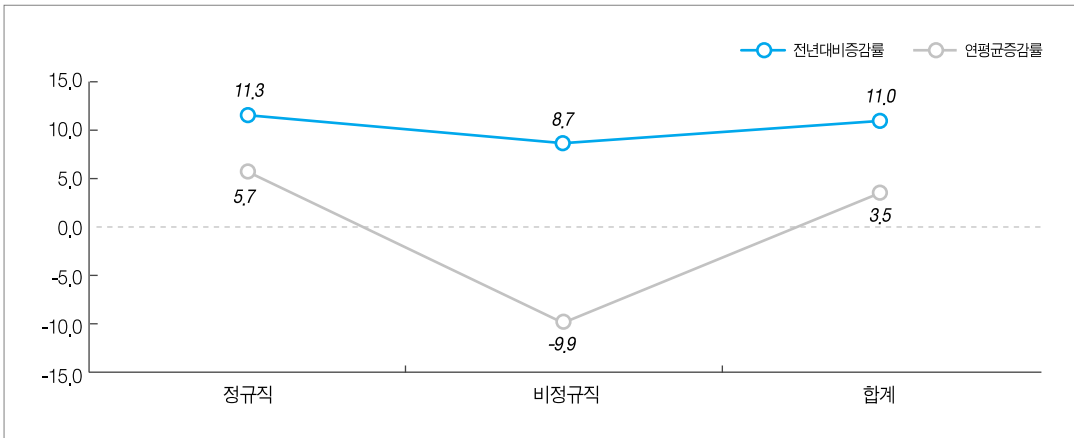


그림 4.9.29 캐릭터산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.8.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

캐릭터산업의 정규직 남자는 10,700명으로 나타나 전체 45.7%의 가장 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 정규직 여자는 10,075명으로 43.1%의 비중을 차지하고 있다. 비정규직 여자는 1,336명으로 5.7%의 비중을 차지하고, 비정규직 남자는 1,295명으로 5.5%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’ 정규직 남자는 1,512명이며, 정규직 여자는 1,108명으로 나타났고, 비정규직 남자는 172명, 비정규직 여자는 146명으로 조사되었다. ‘캐릭터상품 제조업’은 정규직 남자가 4,133명, 정규직 여자는 3,869명, 비정규직 남자는 472명, 비정규직 여자는 489명으로 나타났다. ‘캐릭터 도매업’은 정규직 남자가 869명, 정규직 여자는 776명, 비정규직 남자는 219명, 비정규직 여자는 185명으로 조사되었다. ‘캐릭터 소매업’은 정규직 남자가 4,186명, 정규직 여자는 4,322명, 비정규직 남자는 432명, 비정규직 여자는 516명으로 조사되었다.

표 4.9.55 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,512	1,108	172	146	2,938
	캐릭터상품 제조업	4,133	3,869	472	489	8,963
	소계	5,645	4,977	644	635	11,901
캐릭터상품 유통업	캐릭터 도매업	869	776	219	185	2,049
	캐릭터 소매업	4,186	4,322	432	516	9,456
	소계	5,055	5,098	651	701	11,505
캐릭터산업 총합계		10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
비중(%)		45.7	43.1	5.5	5.7	100.0

이를 연도별로 보면 정규직 남자와 정규직 여자는 비교적 꾸준한 증가율을 보이고 있다. 정규직 남자는 2007년에 10,421명, 2008년에 10,263명, 2009년에 10,700명으로 전년대비 4.3%, 연평균은 1.3% 증가하였다. 정규직 여자는 2007년에 8,185명, 2008년에 8,408명, 그리고 2009년에 10,075명으로 증가하여 전년대비 19.8% 증가하였고 연평균은 10.9% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 나타냈다. 한편 비정규직 남자와 비정규직 여자는 2009년에 2008년 대비 증가하였으나 2007년의 종사자 수 보다는 감소한 수준임을 알 수 있다. 비정규직 남자를 보면 2007년에 1,894명, 2008년에 1,247명, 그리고 2009년에 1,295명으로 전년대비 3.8% 증가하였으나 연평균은 17.3% 감소하였다. 비정규직 여자는 2007년에 1,346명, 2008년에 1,174명, 2009년에 1,336명으로 나타났으며 이는 전년대비 13.8% 증가하였고, 연평균은 0.4% 감소한 수치이다.

표 4.9.56 캐릭터산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
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
전년대비증감률(%)	4.3	19.8	3.8	13.8	11.0
연평균증감률(%)	1.3	10.9	▽17.3	▽0.4	3.5

그림 4.9.30 캐릭터산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

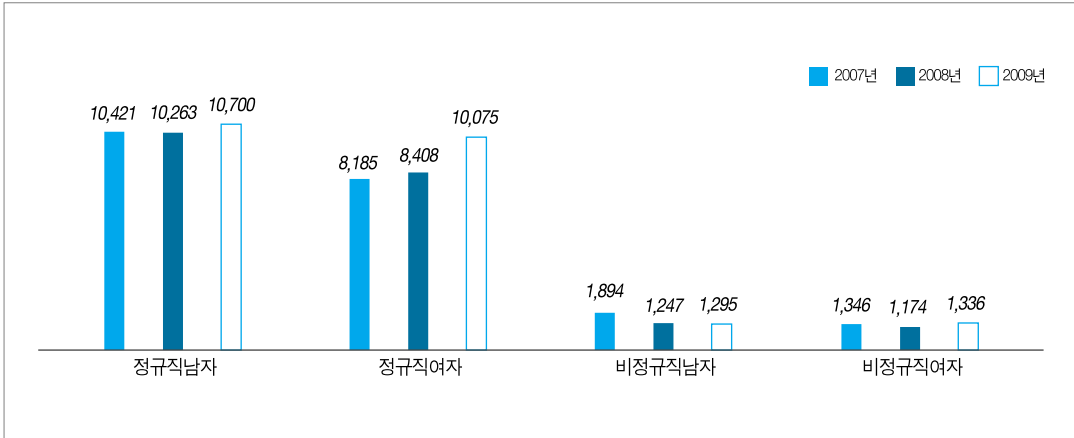
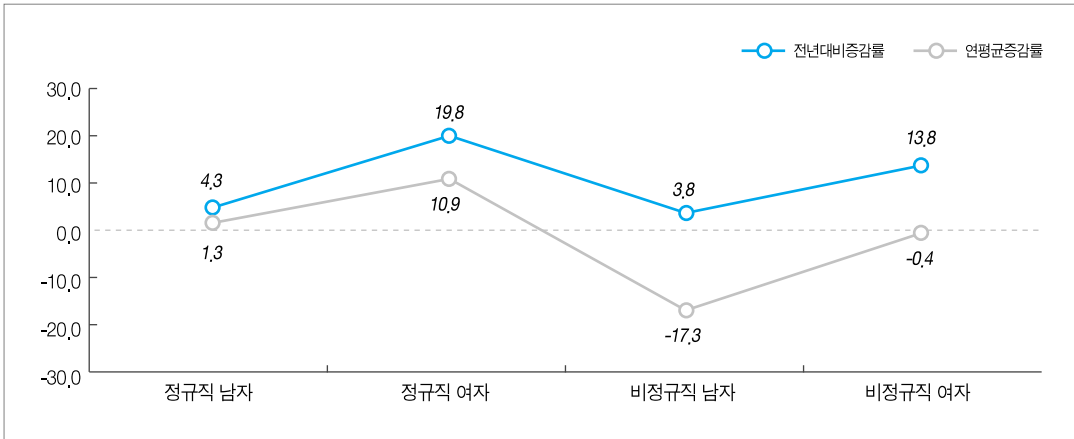


그림 4.9.31 캐릭터산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.8.6. 성별 종사자 현황

캐릭터산업의 남자 종사자는 11,995명으로 전체 종사자의 51.2%이며, 여자 종사자는 11,411명으로 48.8%의 비중을 차지하고 있다. 소분류별로 보면 ‘캐릭터개발 및 라이선스업’은 남자가 1,684명(57.3%)이며, 여자는 1,254명(42.7%)으로 나타났고, ‘캐릭터상품 제조업’은 남자가 4,605명(51.4%), 여자는 4,358명(48.6%)으로 조사되었다. ‘캐릭터 도매업’의 남자는 1,088명(53.1%), 여자는 961명(46.9%)으로 나타났으며, ‘캐릭터 소매업’은 남자가 4,618명(48.8%), 여자는 4,838명(51.2%)으로 조사되었다.

한편, 캐릭터산업의 여자 종사자 증가율은 남자 종사자 증가율 보다 크며, 이 수치는 캐릭터산업이 여성 인력의 장점을 필요로 하는 직무가 증가하고 있음을 시사한다. 또한 여성의 활발한 사회 진출이 여성인력 확대에 기여하고 있는 것으로 생각된다.

표 4.9.57 캐릭터산업 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	남자	여자	합계
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,684	1,254	2,938
	소분류 비중(%)	57.3	42.7	100.0
	캐릭터상품 제조업	4,605	4,358	8,963
	소분류 비중(%)	51.4	48.6	100.0
	소계	6,289	5,612	11,901
	중분류 비중(%)	52.8	47.2	100.0
캐릭터상품 유통업	캐릭터 도매업	1,088	961	2,049
	소분류 비중(%)	53.1	46.9	100.0
	캐릭터 소매업	4,618	4,838	9,456
	소분류 비중(%)	48.8	51.2	100.0
	소계	5,706	5,799	11,505
	중분류 비중(%)	49.6	50.4	100.0
캐릭터산업 총합계		11,995	11,411	23,406
캐릭터산업 비중(%)		51.2	48.8	100.0

이를 연도별로 보면 남자 종사자는 2007년에 12,315명에서 2008년에 11,510명으로 감소하였으며, 2009년에 11,995명으로 소폭 증가하였다. 이는 전년대비는 4.2% 증가세를 보이지만 연평균은 1.3% 감소한 수치이다. 여자는 2007년에 9,531명, 2008년에 9,582명, 그리고 2009년에 11,411명으로 나타나 소폭이기는 하나 꾸준히 증가하고 있다. 증감률을 보면 전년대비 19.1%, 연평균은 9.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.9.58 캐릭터산업 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	12,315	9,531	21,846
2008년	11,510	9,582	21,092
2009년	11,995	11,411	23,406
전년대비증감률(%)	4.2	19.1	11.0
연평균증감률(%)	▽1.3	9.4	3.5

그림 4.9.32 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

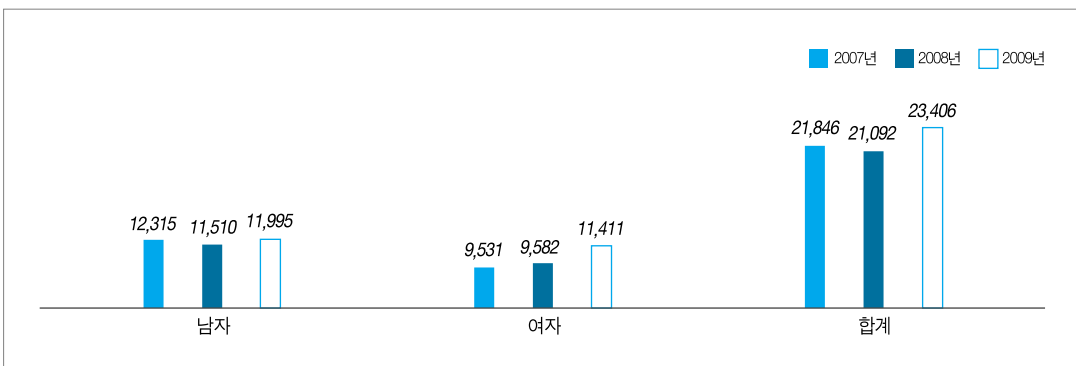
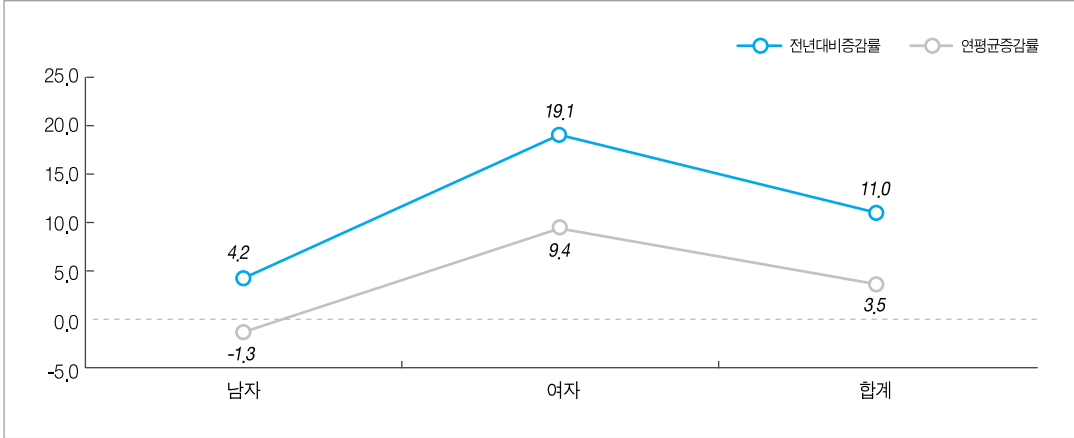


그림 4.9.33 캐릭터산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.8.7. 직무별 종사자 현황

캐릭터산업의 '제작' 종사자는 8,888명으로 전체 38.0%의 가장 높은 비중을 차지하고 있다. '기타(유통)' 종사자는 8,433명(36.0%)이며, '관리직' 종사자는 2,643명(11.3%), '사업기획' 종사자는 1,583명(6.7%), '마케팅/홍보' 종사자는 1,115명(4.8%), '연구개발' 종사자는 744명(3.2%) 순으로 조사되었다.

연도별로 보면 '제작' 종사자는 2007년에 8,293명에서 2008년에 8,565명, 2009년에 8,888명으로 꾸준히 증가하여 전년대비 3.8%, 연평균 3.5% 증가한 수치 보이고 있다. '기타(유통)'은 2007년에 6,156명에서 2009년에 6,461명으로 증가하였으며, 2009년에도 8,433명으로 증가하여 전년대비 무려 30.5%, 연평균 17.0% 증가하여 비교적 큰 폭의 증가율을 기록하였다. 한편 '마케팅/홍보' 종사자는 2009년에 1,115명으로 나타나 2008년에 1,095명에서 소폭 증가하여 전년대비 1.8% 증가하였다. 그러나 이는 2007년 종사자 1,891명에 이르지 못하는 수치이므로 연평균은 23.2% 감소하여 다른 직무의 감소율보다 큰 폭의 감소율을 보였다.

표 4.9.59 캐릭터산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스	272	338	1,726	172	202	228	2,938
	캐릭터상품제조업	645	1,139	4,834	446	341	1,558	8,963
	소계	917	1,477	6,560	618	543	1,786	11,901
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	128	268	132	79	26	1,416	2,049
	캐릭터상품 소매업	538	898	2,196	418	175	5,231	9,456
	소계	666	1,166	2,328	497	201	6,647	11,505
캐릭터산업 총합계		1,583	2,643	8,888	1,115	744	8,433	23,406
비중(%)		6.7	11.3	38.0	4.8	3.2	36.0	100.0

표 4.9.60 캐릭터산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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
전년대비증감률(%)	▽3.4	2.1	3.8	1.8	0.1	30.5	11.0
연평균증감률(%)	3.6	▽7.1	3.5	▽23.2	▽12.3	17.0	3.5

그림 4.9.34 캐릭터산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

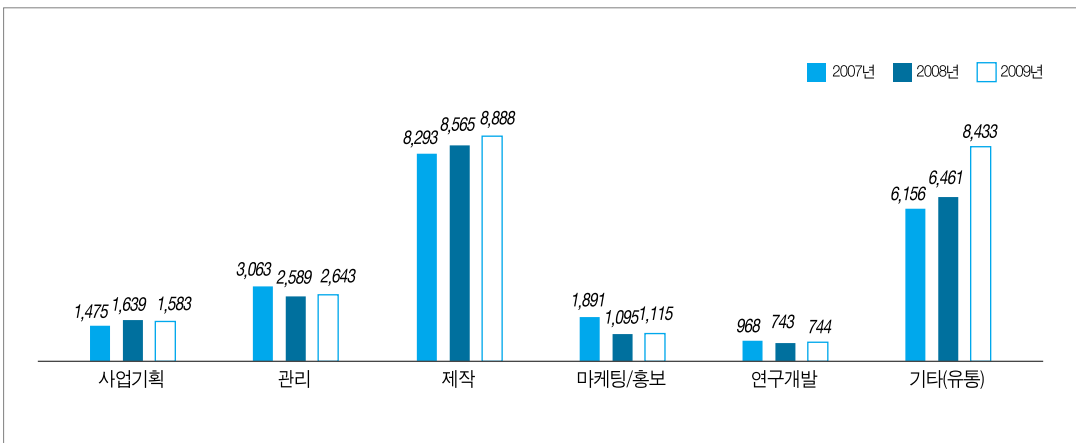
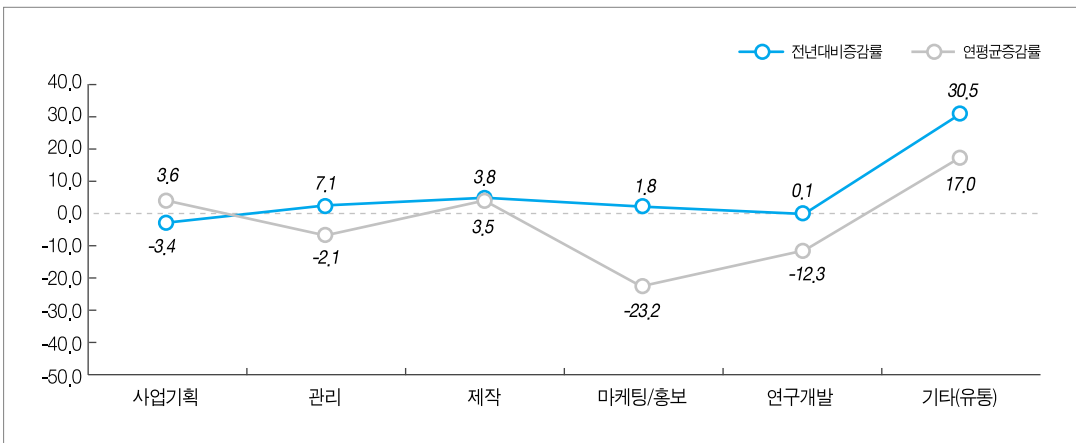


그림 4.9.35 캐릭터산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.8.8. 학력별 종사자 현황

캐릭터산업의 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 16,004명으로 전체의 68.4%를 차지하였다. 전문 대졸 종사자는 3,865명으로 조사되어 전체 16.5%를 차지하였고, 고졸이하 종사자는 2,885명으로 12.3%를 차지하는 것으로 나타났다. 대학원 졸업 이상 종사자는 652명이며 2.8%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 '대학원 졸업 이상' 종사자가 2007년에 1,153명, 2008년에 654명, 그리고 2009년에 652명으로 전년대비 0.3%, 연평균 24.8% 감소율을 보여 비교적 가파른 감소폭을 나타냈다. '고졸 이하' 종사자는 2007년에 3,769명, 2008년에 2,927명, 그리고 2009년에 2,885명으로 지속적인 감소가 이루어지고 있다. 증감률로 보면 전년대비 1.4%, 연평균은 12.5% 감소한 수치이다. '전문대졸' 은 2007년에 4,722명에서 2008년에 3,852명으로 감소하였고 2009년에 3,865명으로 나타나 전년대비 0.3% 증가율과 연평균 9.5%의 감소율을 보였다. 한편 '대졸 종사자' 는 2007년에 1만 2,202명에서 2008년에 1만3,659명으로 증가하였고, 2009년에도 1만6,004명으로 증가하였다. 이는 전년대비 17.2%증가하였으며, 연평균은 14.5% 증가하여 다른 학력 종사자와 비교하여 큰 증가가 이루어지고 있음을 보여주고 있다.

표 4.9.61 캐릭터산업 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	138	411	2,274	115	2,938
	캐릭터상품 제조업	1,035	1,396	6,156	376	8,963
	소계	1,173	1,807	8,430	491	11,901
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도매업	216	298	1,503	32	2,049
	캐릭터상품소매업	1,496	1,760	6,071	129	9,456
	소계	1,712	2,058	7,574	161	11,505
캐릭터산업 총합계		2,885	3,865	16,004	652	23,406
비중(%)		12.3	16.5	68.4	2.8	100

표 4.9.62 캐릭터산업 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	▽1.4	0.3	17.2	▽0.3	11.0
연평균증감률(%)	▽12.5	▽9.5	14.5	▽24.8	3.5

그림 4.9.36 캐릭터산업 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명)

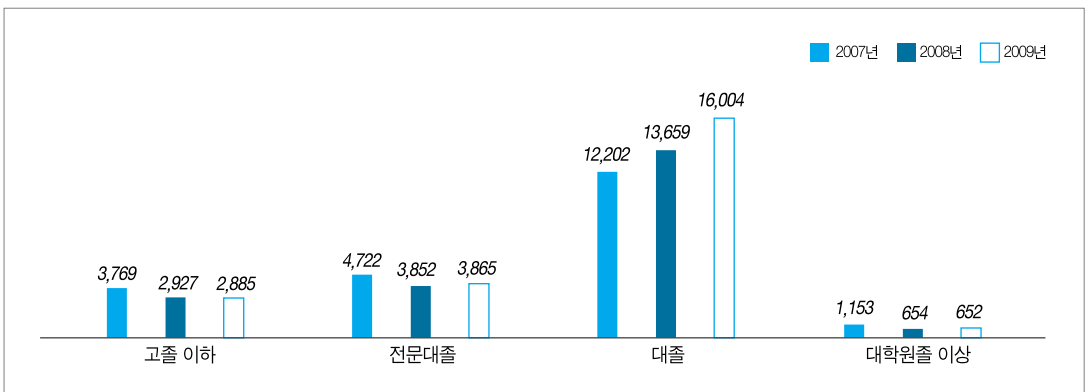
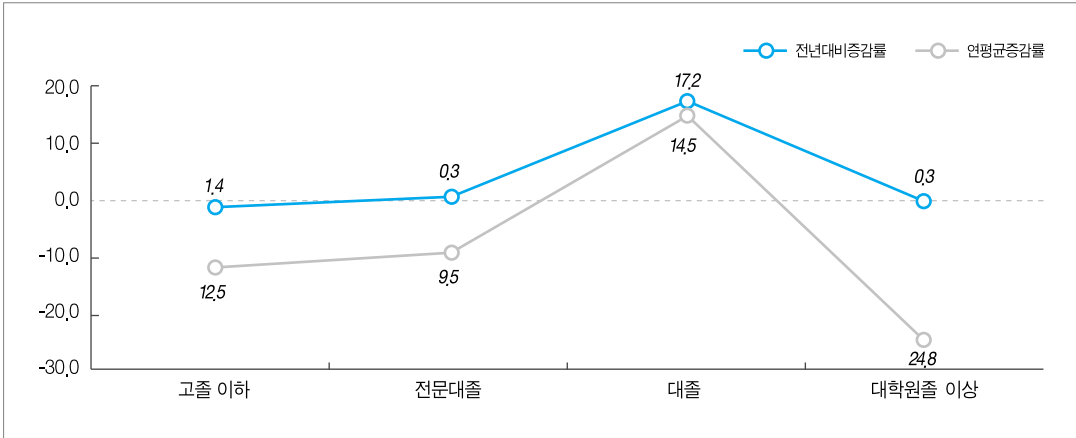


그림 4.9.37 캐릭터산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



9.8.9. 연령별 종사자 현황

캐릭터산업 전체 종사자의 39.7%, 즉 9,281명은 연령대가 '29세 이하' 인 것으로 나타났다. '30세~34세' 는 7,242명으로 30.9%를 차지하며, '35세~39세' 는 4,994명으로 21.3%를 차지하고 있다. 마지막으로 '40세 이상' 은 1,889명으로 8.1%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 모든 연령대의 종사자가 증가하였음을 알 수 있다. 먼저 '29세 이하' 종사자는 2007년에 8,991명에서 2008년에 8,667명으로 감소하였으나 2009년에 다시 9,281명으로 증가하여 전년대비 7.1%, 연평균 1.6% 증가한 것으로 나타났다. '30~34세 종사자' 는 2007년에 6,583명에서 2008년에 6,189명으로 소폭 감소 후, 2009년에 7,242명으로 증가하여 전년대비 17.0% 증가하였으며 연평균 또한 4.9%의 증가율을 이루었다. '35~39세' 는 2007년에 4,660명, 2008년에 4,537명, 그리고 2009년에 4,994명으로 조사되어 전년대비 10.1%, 연평균 3.5%의 증가율을 기록하였다. '40세 이상' 은 2007년에 1,612명에서 2008년에 1,699명, 그리고 2009년에 1,889명으로 증가하여 전년대비 11.2%, 연평균 8.3% 증가하였다.

표 4.9.63 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	989	776	792	381	2,938
	캐릭터상품 제조업	3,703	2,699	1,926	635	8,963
	소계	4,692	3,475	2,718	1,016	11,901
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품도매업	663	698	551	137	2,049
	캐릭터상품소매업	3,926	3,069	1,725	736	9,456
	소계	4,589	3,767	2,276	873	11,505
캐릭터산업 총합계		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
비중(%)		39.7	30.9	21.3	8.1	100.0

표 4.9.64 캐릭터산업 연도별 연령별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	7.1	17.0	10.1	11.2	11.0
연평균증감률(%)	1.6	4.9	3.5	8.3	3.5

그림 4.9.38 캐릭터산업 연도별 연령별 종사자 현황 (단위: 명)

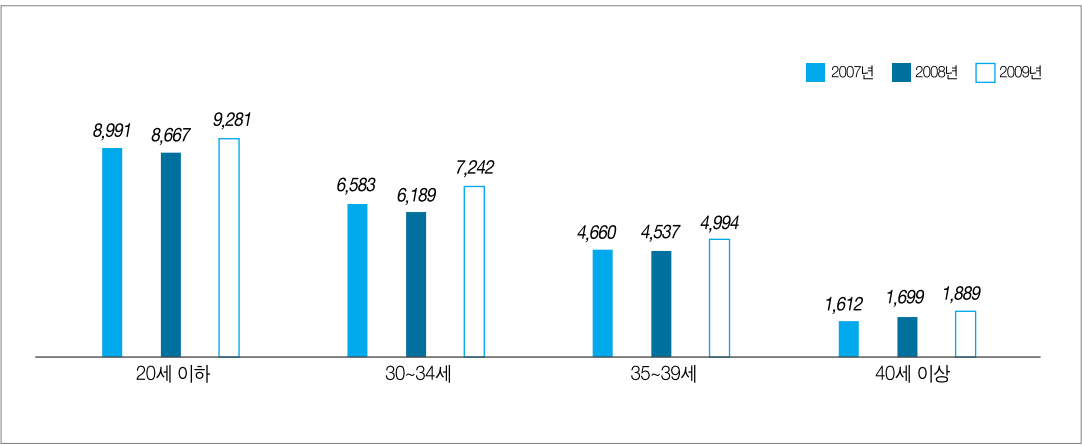
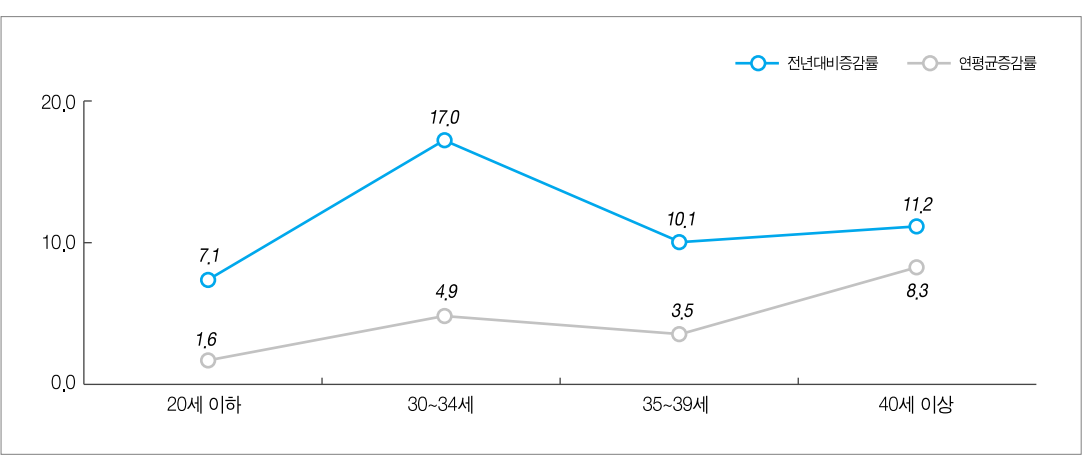


그림 4.9.39 캐릭터산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



9.9 캐릭터산업 부가가치 구성

캐릭터산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 '인건비'로 1조 3,819억 원(62.7%)으로 나타났으며, 이는 전년대비 14.3%, 연평균 12.4% 증가한 수치인 것으로 조사 되었다.

캐릭터산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2007년 1조 935억 원 → 2008년 1조 2,090억 원 → 2009년 1조 3,819억 원)하고 있으며, 경상이익은 전년대비 소폭 증가(2007년 3,343억 원 → 2008년 3,028억 원 → 2009년 3,065억 원)하였으나 연평균은 하락 것으로 나타났다.

캐릭터산업 부가가치율은 지속적으로 증가(2007년 35.21% → 2008년 38.37% → 2009년 41.11%)하고 있는데, 이러한 현상은 캐릭터산업이 고부가가치 산업으로 변화되고 있음을 보여주는 것으로 볼 수 있다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 1조 8,012억 원 → 2008년 1조 9,563억 원 → 2009년 2조 2,027억 원으로 나타났다. 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 3,065억 원으로 전년대비 1.2% 증가하였고, 연평균 4.2% 감소하였고, '인건비'는 1조 3,819억 원으로 전년대비 14.3%, 연평균 12.4% 증가하였다. '순금융비용'은 1,513억 원으로 전년대비 22.8%, 연평균 28.1% 증가하였으며, '감가상각비'는 1,973억 원으로 전년대비 24.2%, 연평균 21.1% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 966억 원이며 전년대비 3.2% 감소, 연평균 2.3% 증가하였고, '조세공과'는 689억 원으로 전년대비 10.1%, 연평균 12.6% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.9.65 캐릭터산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	5,358,272	2,202,786	41.11	306,540	1,381,930	151,384	197,370	96,615	68,947
부가가치액 대비 구성비(%)				13.9	62.7	6.9	9.0	4.4	3.1
매출액 대비 구성비(%)				5.7	25.8	2.8	3.7	1.8	1.3

표 4.9.66 캐릭터산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
전년대비증감률(%)	1.2	14.3	22.8	24.2	▽3.2	10.1	12.6
연평균증감률(%)	▽4.2	12.4	28.1	21.1	2.3	12.6	10.6

그림 4.9.40 연도별 부가가치 구성현황

(단위 : 백만원)

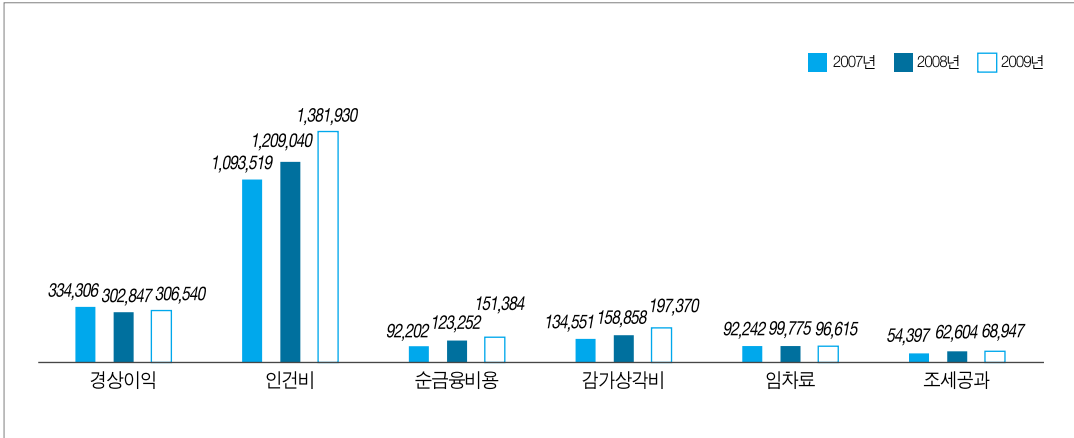
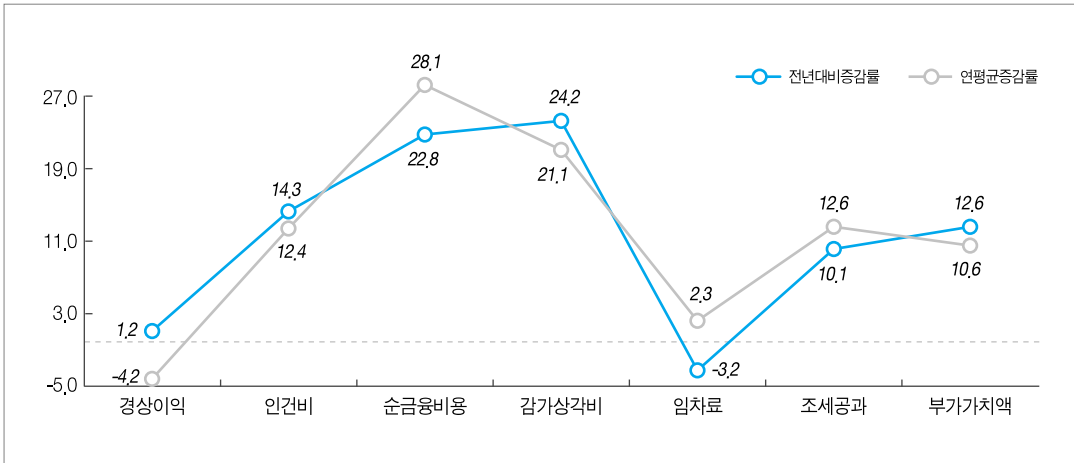


그림 4.9.41 부가가치 구성 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10 지식정보산업

표 4.10.1 지식정보산업 분류

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
지식정보산업	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, 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

10.1 지식정보산업 전체 요약

2009년 지식정보산업의 사업체수는 2,330개이며 종사자는 4만4,897명으로 나타났다. 매출액은 5조 2,551억 원이며 부가가치는 2조 2,376억 원이었고 부가가치율은 42.58%로 조사되었다. 수출액은 34,569.3만 달러이며 수입액은 그보다 적은 43.2만 달러인 것으로 조사되었다.

지식정보산업은 2005년 약 1,125개 사업체에서 2009년 약 2,330개 사업체로 연평균 20.0%로 증가하였으며, 매출액과 종사자수 연평균은 각각 14.7%와 9.4% 증가한 것으로 분석되었다. 지식정보산업은 전반적으로 성장을 하고 있는 산업이며, 특히 사업체수가 2005년 대비 약 2배 이상 많아진 것으로 나타났으며 향후에도 사업체수는 꾸준히 증가할 것으로 사료되어진다. 사업체수 증가에 따라 양적 및 질적 콘텐츠가 많아 질 것으로 보이며, 국내에서만 경쟁을 할 것이 아니라 해외로 진출할 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

부가가치액은 전년대비 13.9%로 증가하여 가장 큰 성장을 한 부분으로 나타났다. 지식정보산업 수출액(2005년과 2006년 수출액은 지식정보산업 중 일부(e-learning 및 에듀테인먼트) 사업체만이 응답한 결과이며, 2007년부터 지식정보산업 사업체 전체가 응답한 결과이므로 2007년 이후부터 비교하여야 함.)은 2007년 이후 꾸준히 증가하고 있는 추세인 것으로 나타났다. 종사자수 또한 2005년 3만 1,327명에서 1만 3,570명 증가한 4만 4,897명으로 연평균 9.4%로 증가한 것으로 나타났다. 이러한 증가세는 스마트러닝 시대를 맞이하여 더욱더 커질 것으로 생각되어진다.

표 4.10.2 지식정보산업 총괄 (단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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	2,330	44,897	5,255,185	2,237,658	42.58	345,693	432
전년대비증감률(%)	6.9	8.8	10.0	13.9	3.6	1.7	4.1
연평균증감률(%)	20.0	9.4	14.7	16.7	1.8	77.6	4.7

표 4.10.3 지식정보산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 백만원, 명)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액	
e-learning업	e-learning 기획업	368	392,571	3,625	1,067	108
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	650	1,309,495	13,627	2,015	96
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	213	224,092	4,123	1,052	54
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	182	142,862	1,631	785	88
	e-learning업 합계	1,413	2,069,020	23,006	1,464	90
기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	586	723,826	10,516	1,235	69
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 합계	586	723,826	10,516	1,235	69
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	331	2,462,339	11,375	7,439	216
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 합계	331	2,462,339	11,375	7,439	216
전체 평균	2,330	5,255,185	44,897	2,255	117	

지식정보산업은 1인당 평균 매출액이 1억 1,700만원이며, 사업체당 평균 매출액은 22억 5,500만원으로 나타났다. e-learning 기획업 1인당 평균 매출액은 1억 800만원이며, e-learning 인터넷/모바일 서비스업은 9,600만원으로 나타났다. e-learning업 사업체당 평균 매출액 중 e-learning 인터넷/모바일 서비스업이 약 20억 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 e-learning 기획업이 10억 6,700만원인 것으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업의 사업체당 평균 매출액은 12억 원으로 분석되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업의 사업체당 평균 매출액은 74억 원이며, 1인당 평균 매출액은 2억 1,600만원으로 나타났다.

지식정보산업 중에서 사업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액이 가장 높은 부분은 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업인 것으로 나타났다.

10.2 지식정보산업 매출액

2009년 지식정보산업 전체 매출액은 5조 2,551억 원으로 전년대비 10.0% 증가하였으며 연평균 증감률도 10.6% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 4조 2,973억 원에서 2008년에 4조 7,773억 원, 2009년에 5조 2,551억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

중분류별로 매출액을 보면 포털 및 기타인터넷정보매개 서비스업이 2조 4,623억 원(46.8%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. e-learning업은 2조 690억 원(39.4%)으로 포털 및 기타인터넷 정보매개 서비스업 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 기타데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 7,238억 원(13.8%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액 추이를 보면 e-learning업이 2007년에 1조 7,370억 원에서 2008년에 1조 8,741억 원으로 증가하였고, 2009년에도 2조 690억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 10.4% 증가하였고, 연평균증감률도 9.1% 증가한 수치이다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 2007년에 5,969억 원, 2008년에 6,635억 원, 그리고 2009년에 7,238억 원으로 나타나 전년대비 9.1%, 연평균증감률 10.1%의 증가율을 기록하였다. 포털 및 기타인터넷정보매개 서비스업은 2007년에 1조 9,635억 원에서 2008년에 2조 2,395억 원, 2009년에 2조 4,623억 원으로 꾸준히 증가하여 전년대비 9.9%, 연평균증감률 12.0%의 증가율을 나타냈다.

표 4.10.4 지식정보산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
e-learning업	e-learning 기획업	290,567	336,589	392,571	7.5	16.6	16.2
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,156,780	1,210,987	1,309,495	24.9	8.1	6.4
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	179,065	190,796	224,092	4.3	17.5	11.9
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	110,640	135,773	142,862	2.7	5.2	13.6
	소계	1,737,052	1,874,145	2,069,020	39.4	10.4	9.1

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	596,691	663,589	723,826	13.8	9.1	10.1
	소계	596,691	663,589	723,826	13.8	9.1	10.1
포털 및 기타인터넷정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,963,598	2,239,596	2,462,339	46.8	9.9	12.0
	소계	1,963,598	2,239,596	2,462,339	46.8	9.9	12.0
지식정보산업 총합계		4,297,341	4,777,330	5,255,185	100.0	10.0	10.6

그림 4.10.1 지식정보산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)

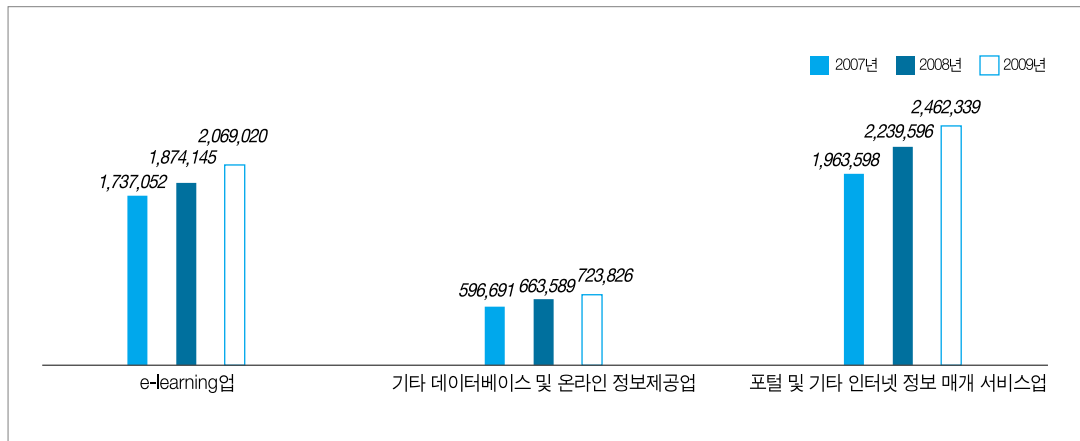
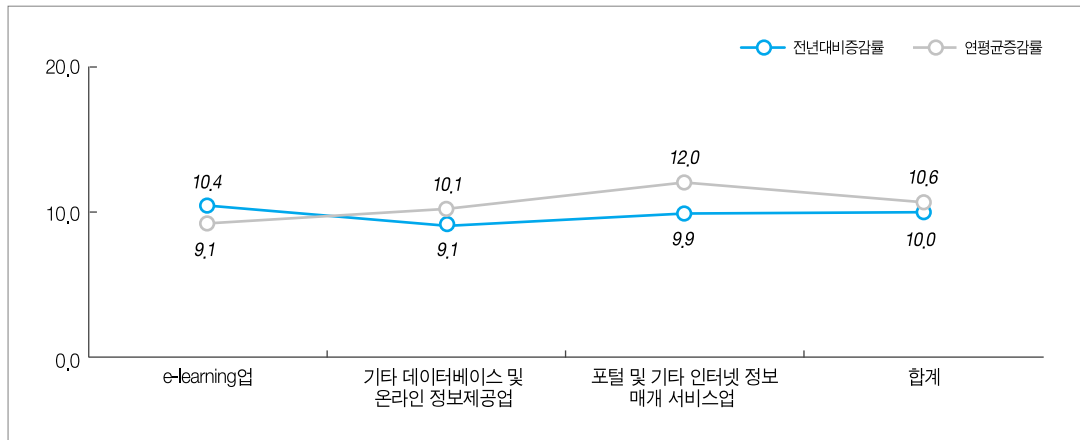


그림 4.10.2 지식정보산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

10.2.1. e-learning업 매출 현황

2009년 e-learning업 매출을 보면 2조 690억 원으로 전년대비 10.4% 증가하였으며 연평균증감률은 9.1% 증가하였다. 매출 구성을 살펴보면 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 매출액은 1조 3,094억 원으로 e-learning업 내 매출액의 63.3%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하고 있다. e-learning 기획업은 3,925억 원으로 19.0%의 비중을 보이며, 인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)은 2,240억 원으로 10.8%의 비중을 나타냈다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 1,428억 원으로 가장 낮은 6.9%의 비중을 차지하였다.

연도별로 보면 e-learning 기획업은 2007년에 2,905억 원에서 2008년에 3,365억 원으로 증가하였으며 2009년에도 3,925억 원으로 증가하여 전년대비 16.6%, 연평균증감률은 16.2% 증가율을 기록하였다. e-learning 인터넷/모바일 서비스업은 2007년에 1조 1,567억 원, 2008년에 1조 2,109억 원, 그리고 2009년에 1조 3,094억 원으로 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 이는 전년대비 8.1%, 연평균증감률 6.4% 증가한 수치이다. 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)은 2007년에 1,790억 원에서 2008년에 1,907억 원으로 증가 후, 2009년에 2,240억 원으로 또 다시 증가하여 전년대비 17.5%, 연평균증감률 11.9% 증가하였다. 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 2007년에 1,106억 원이었으며 2008년에 1,357억 원, 그리고 2009년에 1,428억 원으로 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 5.2%, 연평균증감률은 13.6% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.10.5 e-learning업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
e-learning 기획업	290,567	336,589	392,571	19.0	16.6	16.2
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,156,780	1,210,987	1,309,495	63.3	8.1	6.4
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	179,065	190,796	224,092	10.8	17.5	11.9
에듀테인먼트 기획 및 제작업	110,640	135,773	142,862	6.9	5.2	13.6
소계	1,737,052	1,874,145	2,069,020	100.0	10.4	9.1

그림 4.10.3 e-learning업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

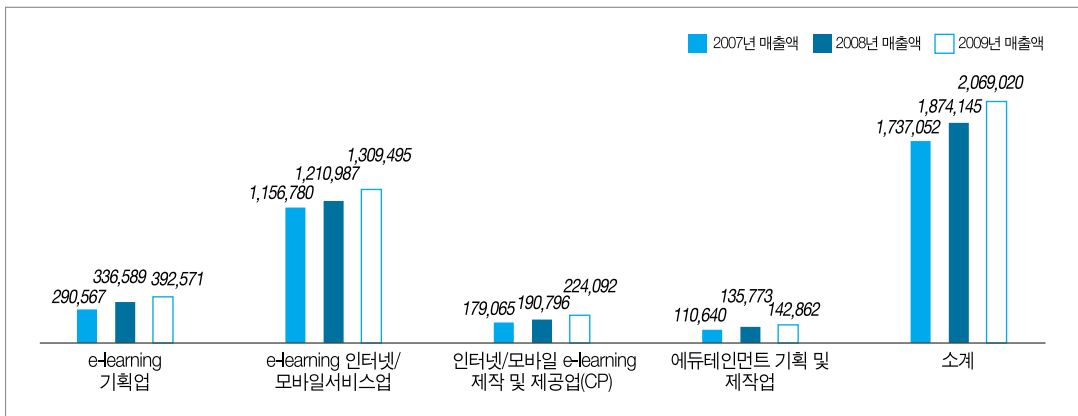
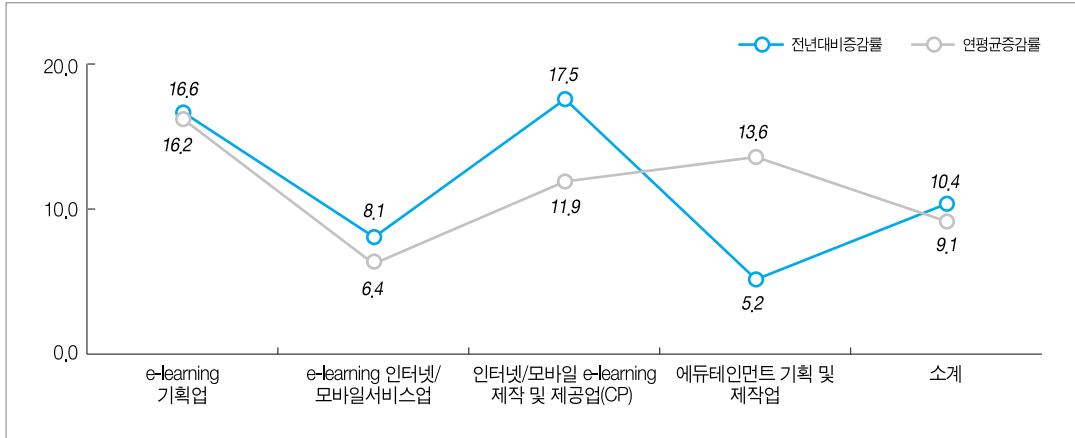


그림 4.10.4 e-learning업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10.2.2. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출 현황

2009년 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 7,238억 원이며 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균증감률은 10.1% 증가하였다.

연도별로 보면 2007년에 5,966억 원, 2008년에 6,635억 원, 그리고 2009년에 7,238억 원으로 나타나 지속적인 증가세를 나타내고 있다.

표 4.10.6 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	596,691	663,589	723,826	100.0	9.1	10.1
소계	596,691	663,589	723,826	100.0	9.1	10.1

그림 4.10.5 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

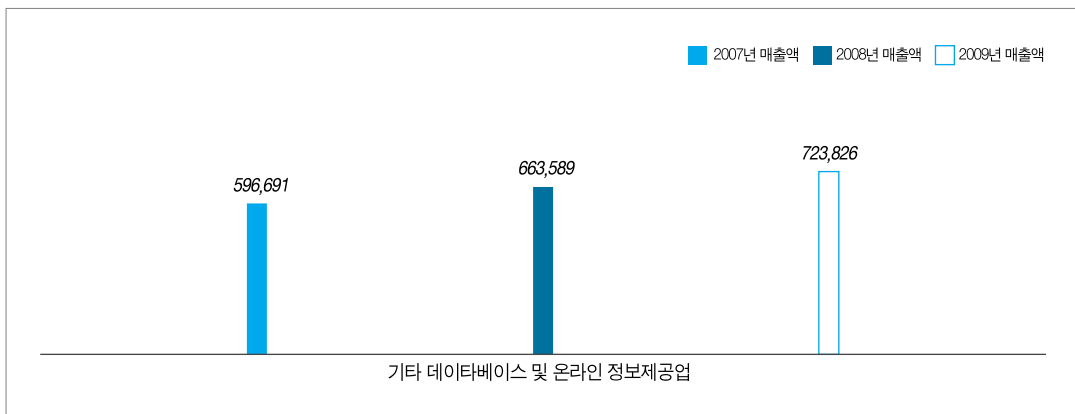
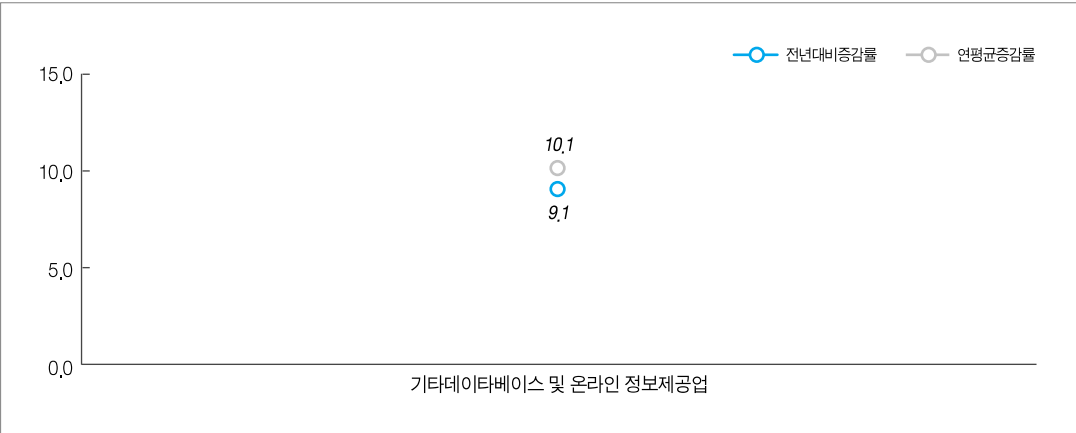


그림 4.10.6 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



10.2.3. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출 현황

2009년 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 2조 4,623억 원이며 전년대비 9.9% 증가하였으며 연평균증감률은 12.0% 증가하였다.

연도별로 보면 2007년에 1조 9,635억 원에서 2008년에 2조 2,395억 원으로 증가하였으며 2009년에도 2조 4,623억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 9.9%, 연평균증감률은 12.0%의 증가율을 기록하였다.

표 4.10.7 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,963,598	2,239,596	2,462,339	100.0	9.9	12.0
소계	1,963,598	2,239,596	2,462,339	100.0	9.9	12.0

그림 4.10.7 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 소분류별 매출액 현황 (단위: 백만원)

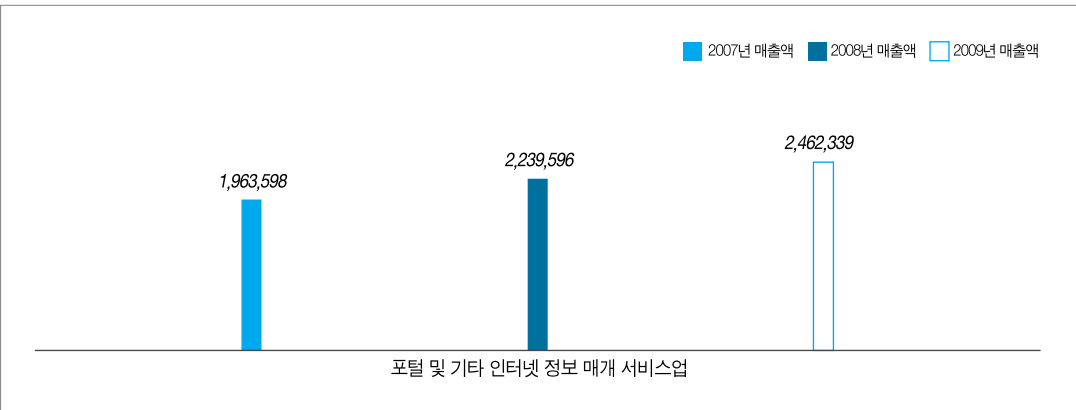
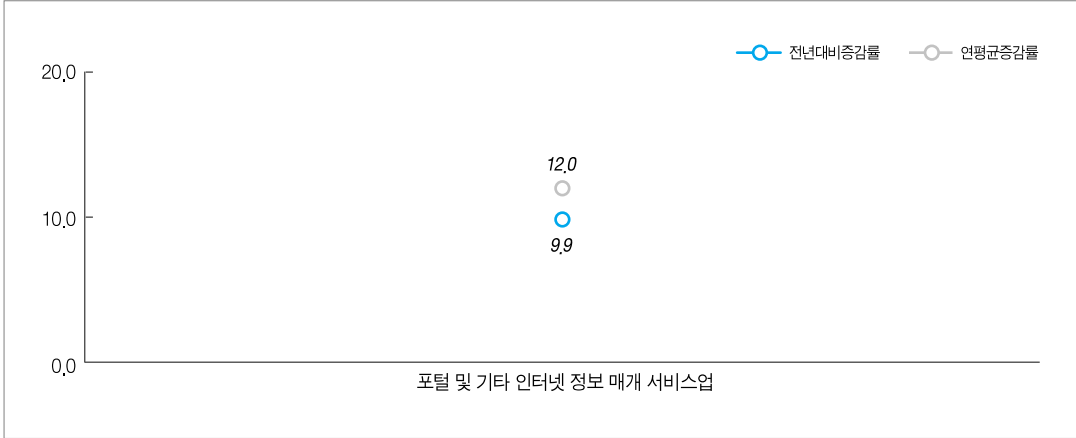


그림 4.10.8 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



10.2.4. 사업형태별 매출 현황

지식정보산업의 사업형태별 매출액 중 유통/배급 매출액은 3조 5,817억 원으로 전체 매출액의 68.2%를 차지하였다. 창작 및 제작 매출액은 1조 5,708억 원으로 29.9%의 비중을 차지하였으며 기타 매출액은 888억 원으로 1.7%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 단순복제 매출액은 가장 적은 규모인 12억 원(0.02%)으로 추정되었다.

창작 및 제작 매출액은 전년대비 약 6.5% 증가하였고, 연평균증감률 또한 약 10.2%로 증가한 것으로 나타났다. 유통/배급 매출액은 전년대비 약 11.7% 증가하였고, 연평균증감률 또한 약 10.8% 증가한 것으로 나타났다. 지식정보산업은 유통/배급 매출액이 많은 부분을 차지하고 있으며, 그 비중은 점점 커지고 있는 것으로 나타났다. 지식정보산업이 성장하기 위해서는 창작 및 제작 매출액의 증대도 중요하지만, 공정하고 합법적인 유통/배급이 이루어 질수 있도록 정책적 지원이 마련되어야 할 것으로 사료되어진다.

표 4.10.8 지식정보산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
e-learning 기획업	370,346	3,659	-	7,198	11,368	392,571
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	113,985	-	-	1,183,144	12,366	1,309,495
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	202,662	3,785	-	11,288	6,357	224,092
에듀테인먼트 기획 및 제작업	123,230	3,871	1,268	6,158	8,335	142,862
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	546,733	1,183	-	162,518	13,392	723,826
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	213,896	-	-	2,211,456	36,987	2,462,339
합계	1,570,852	12,498	1,268	3,581,762	88,805	5,255,185
비중(%)	29.9	0.2	0.0	68.2	1.7	100.0

연도별로 보면 창작 및 제작이 2007년에 1조 2,945억 원에서 2008년에 1조 4,744억 원으로 증가하였으며 2009년에도 1조 5,708억 원으로 추정되어 증가세가 지속되고 있다. 이는 전년대비 6.5%, 연평균증감률은 10.2% 증가한 수치이다. 단순복제업 또한 전년대비 22.3%, 연평균증감률은 17.5% 증가하여 가파른 성장세를 보이고 있다. 이를 연도별로 보면 2007년에 9억 원, 2008년에 10억 원, 그리고 2009년에 12억 원으로 조사되었다.

표 4.10.9 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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	78,753	4,772,330
2009년	1,570,852	12,498	1,268	3,581,762	88,805	5,255,185
전년대비증감률(%)	6.5	17.3	22.3	11.7	12.8	10.1
연평균증감률(%)	10.2	16.7	17.5	10.8	10.2	10.6

그림 4.10.9 지식정보산업 사업형태별 매출 현황

(단위: 백만원)

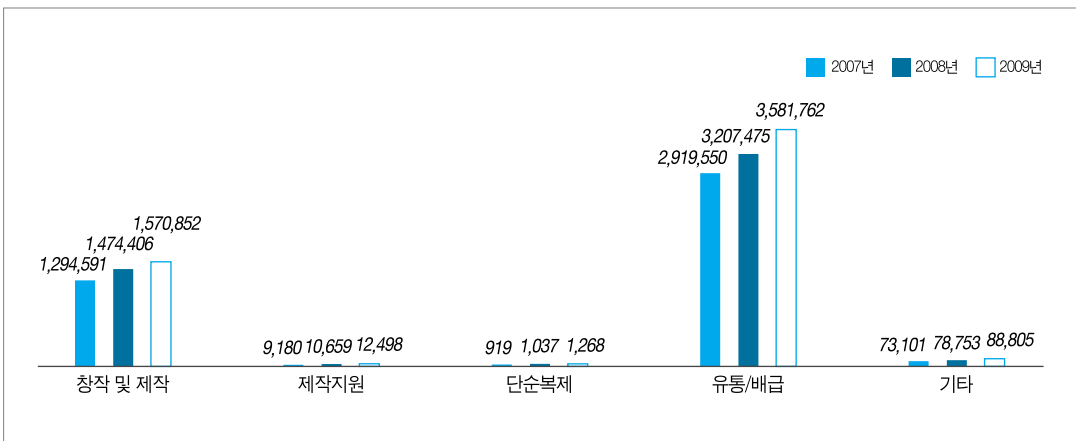
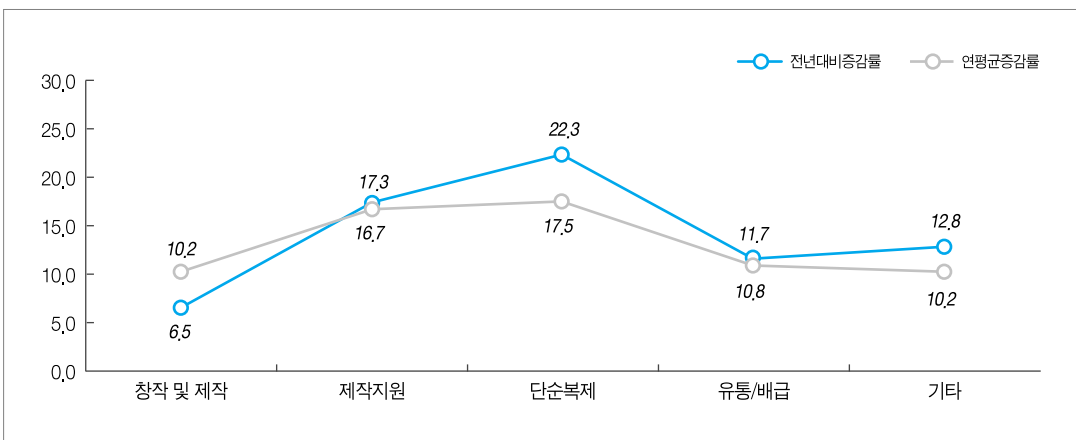


그림 4.10.10 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.2.5. 매출액 규모별 매출액

지식정보산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 100억 원 이상 사업체 매출액이 3조 876억 원으로 전체 매출액의 58.8%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 10~100억 원 미만 사업체가 높았으며 매출액은 1조 9,274억 원, 전체 매출액 내 비중은 36.7%로 조사되었다. 1~10억 원미만 사업체 매출액은 1,964억 원으로 3.7%의 비중을 차지하였으며 1억 원 미만 사업체 매출액은 436억 원이며 매출액 비중은 0.8%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다.

100억 원 이상 사업체 매출액은 전년대비 11.3%로 증가하였으며, 연평균증감률 또한 12.8%로 증가한 것으로 나타났다. 지식정보산업은 대형사업체의 매출액 증가가 전체적인 산업의 성장을 이끌고 있는 것으로 나타났으며, 비중 또한 2007년 56.5% → 2008년 58.1% → 2009년 58.8%로 점점 증가하고 있는 것으로 분석되었다. 대형사업체 성장과 더불어 소규모 사업체들의 성장도 이루어 질 수 있도록 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료되어진다.

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
e-learning 기획업	8,963	11,897	201,698	170,013	392,571
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	13,469	86,382	657,935	551,709	1,309,495
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	7,896	21,385	194,811	-	224,092
에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,789	43,267	81,563	16,243	142,862
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	8,851	13,695	489,902	211,378	723,826
포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업	2,639	19,861	301,578	2,138,261	2,462,339
합계	43,607	196,487	1,927,487	3,087,604	5,255,185
구성비(%)	0.8	3.7	36.7	58.8	100.0

연도별로 보면 100억 원 이상 사업체의 매출액이 가장 크게 증가하였다. 2007년에 2조 4,278억 원에서 2008년에 2조 7,744억 원으로 증가한 후 2009년에 3조 876억 원으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 11.3%, 연평균증감률은 12.8% 증가한 수치이다. 1억 원 미만 사업체 매출액은 2007년에 366억 원, 2008년에 398억 원, 그리고 2009년에 436억 원으로 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 9.4%, 연평균증감률 9.1% 증가하였다.

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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	43,607	196,487	1,927,487	3,087,604	5,255,185
전년대비증감률(%)	9.4	7.5	8.3	11.3	10.0
연평균증감률(%)	9.1	8.5	7.6	12.8	10.6

그림 4.10.11 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원)

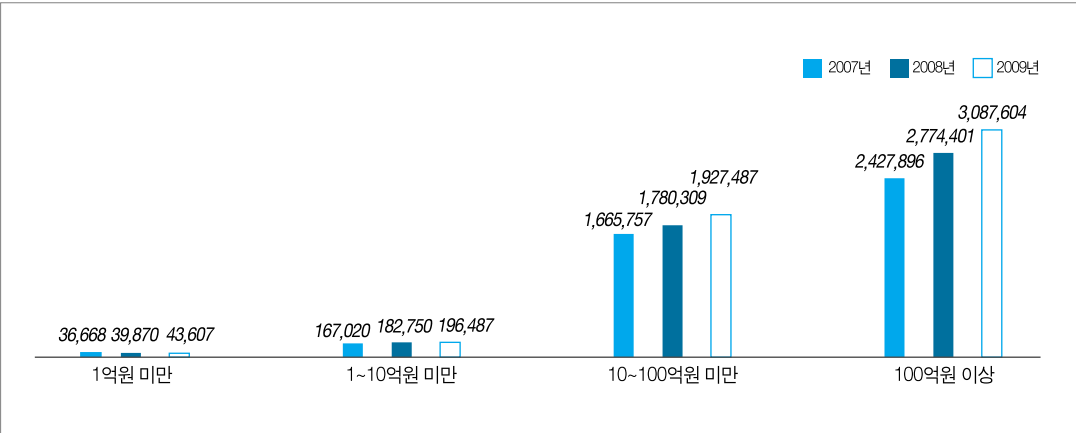
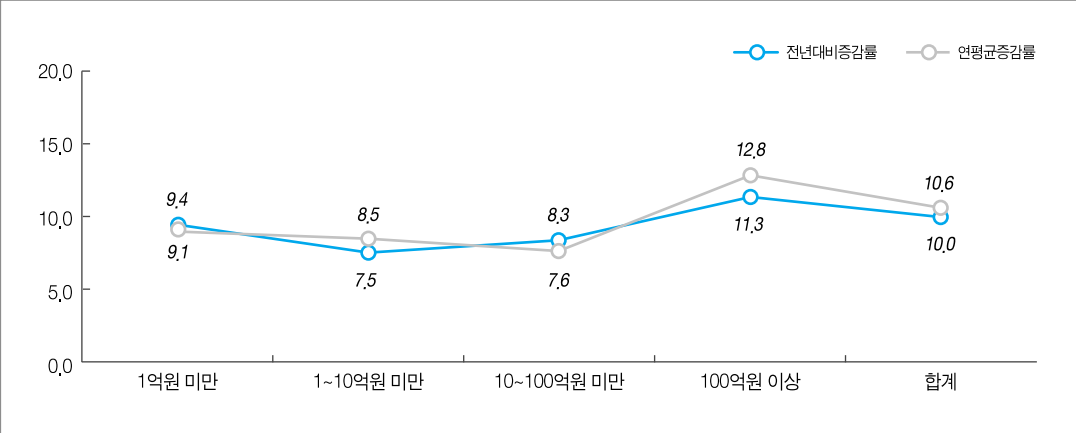


그림 4.10.12 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



10.2.6. 종사자 규모별 매출액

2009년 지식정보산업 종사자 규모별 매출액을 보면 100인 이상 규모 매출액이 2조 8,928억 원으로 전체 매출액의 55.1%를 차지하였다. 50~99인은 1조 455억 원으로 19.9%의 비중을 차지하였고 10~49인은 9,154억 원으로 17.4%의 비중을 차지하고 있다. 5~9인은 3,157억 원으로 6.0%의 비중을 차지하고 있으며, 1~4인은 855억 원으로 1.6%의 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

100인 이상 사업체 매출액은 전년대비 약 10.9%로 증가하였으며, 연평균 또한 약 11.8%로 증가한 것으로 나타났다. 5~9인은 전년대비 4.2%로 증가, 연평균증감률 또한 6.2%로 증가하였으나, 다른 규모에 비해서 증가폭이 가장 적은 것으로 나타났다.

표 4.10.12 종사자규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
e-learning 기획업	14,366	16,717	96,744	105,117	159,627	392,571
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	25,397	160,394	221,323	331,530	570,851	1,309,495
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	14,967	45,699	118,675	44,751	-	224,092
에듀테인먼트 기획 및 제작업	11,083	41,269	63,885	26,625	-	142,862
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	11,367	26,129	218,395	269,581	198,354	723,826
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	8,326	25,587	196,385	267,985	1,964,056	2,462,339
합계	85,506	315,795	915,407	1,045,589	2,892,888	5,255,185
구성비	1.6	6.0	17.4	19.9	55.1	100.0

연도별로 보면 100인 이상은 2007년에 2조 3,143억 원, 2008년에 2조 6,089억 원, 그리고 2009년에 2조 8,928억 원으로 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 10.9%, 연평균증감률은 11.8% 증가하였다. 50~99인은 2007년에 8,631억 원에서 2008년에 9,489억 원으로 증가한 후에 2009년에는 1조 455억 원에 이르렀다. 이는 전년대비 10.2%, 연평균증감률은 10.1% 증가한 수치이다.

표 4.10.13 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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	85,506	315,795	915,407	1,045,589	2,892,888	5,255,185
전년대비증감률(%)	8.8	4.2	9.3	10.2	10.9	10.0
연평균증감률(%)	8.9	6.2	9.2	10.1	11.8	10.6

그림 4.10.13 종사자 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원)

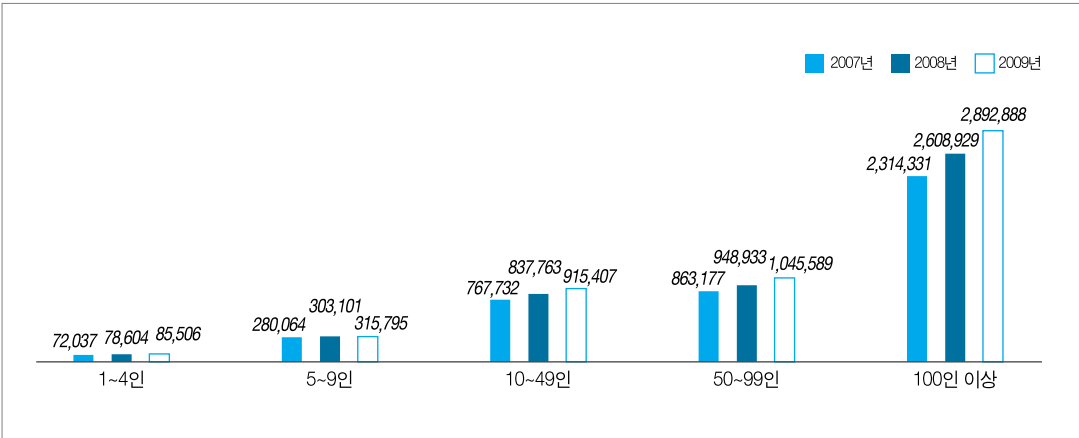
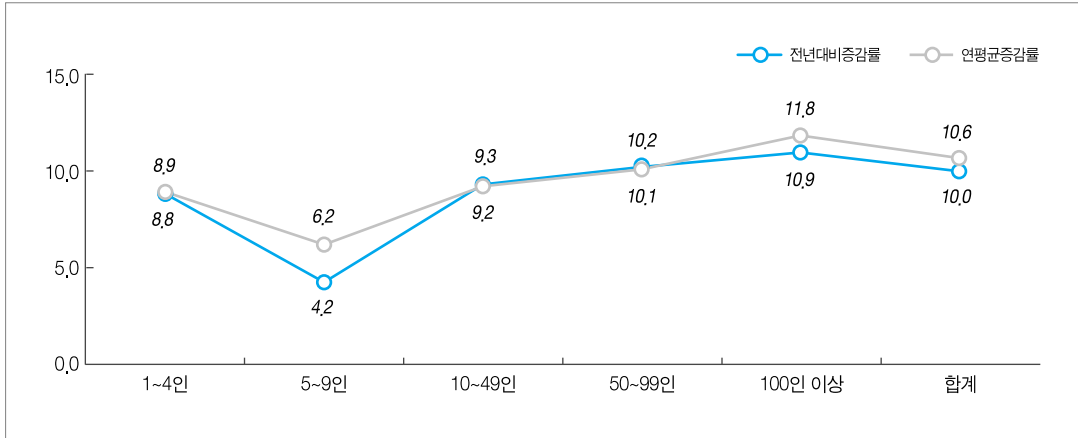


그림 4.10.14 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.2.7. 지역별 매출액

2009년 지식정보산업은 매출액의 82.8%인 4조 3,496억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 경기도가 5,339억 원(10.2%)으로 조사되었으며, 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 1.0%를 넘지 못하여 매우 미미한 수준인 것으로 나타났다. 서울과 그 외 지역의 매출 수준 차이가 매우 크며, 이러한 현상은 향후에도 지속될 것으로 생각된다.

한편 6개 광역시는 2,045억 원으로 전체 매출액의 3.9%를 차지하였으며 9개도는 7,010억 원으로 13.3%를 차지하였다.

표 4.10.14 지역별 매출 현황

(단위: 백만원, %)

지역	e-learning업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	합계	구성비(%)
서울	1,661,337	570,304	2,118,014	4,349,655	82.8
부산	21,368	8,854	18,678	48,900	0.9
대구	16,695	6,789	15,332	38,816	0.7
인천	15,873	6,893	14,567	37,333	0.7
광주	11,338	5,933	11,215	28,486	0.5
대전	17,587	5,562	12,581	35,730	0.7
울산	8,652	2,361	4,231	15,244	0.3
경기도	231,578	83,621	218,767	533,966	10.2
강원도	8,913	3,625	5,331	17,869	0.3
충청북도	12,698	4,635	8,817	26,150	0.5
충청남도	11,567	4,521	8,935	25,023	0.5
전라북도	9,637	3,824	5,456	18,917	0.4
전라남도	8,532	3,758	4,789	17,079	0.3
경상북도	14,267	5,325	6,367	25,959	0.5
경상남도	15,763	6,628	7,892	30,283	0.6
제주도	3,215	1,193	1,367	5,775	0.1
합계	2,069,020	723,826	2,462,339	5,255,185	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 3조 5,638억 원에서 2008년에 3조 9,609억 원으로 증가한 후에 2009년에 4조 3,496억 원으로 다시 증가하였으며 전년대비 9.8%, 연평균증감률 10.5% 증가율을 기록하였다. 6개 시 매출액은 2007년에 1,656억 원에서 2008년에 1,841억 원, 그리고 2009년에 2,045억 원으로 증가하였으며 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 11.0%, 11.1% 증가하였다. 9개도 또한 전년대비 10.9% 증가하였으며 연평균증감률이 11.1% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 5,678억 원, 2008년에 6,321억 원, 그리고 2009년에 7,010억 원으로 나타났다.

표 4.10.15 연도별 지역별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	3,563,880	3,960,963	4,349,655	9.8	10.5
부산	39,196	44,005	48,900	11.1	11.7
대구	31,353	35,343	38,816	9.8	11.3
인천	30,495	33,929	37,333	10.0	10.6
광주	23,298	25,411	28,486	12.1	10.6
대전	29,063	31,956	35,730	11.8	10.9
울산	12,252	13,525	15,244	12.7	11.5
경기도	434,599	483,160	533,966	10.5	10.8
강원도	13,786	15,364	17,869	16.3	13.8
충청북도	20,894	23,662	26,150	10.5	11.9
충청남도	20,236	22,525	25,023	11.1	11.2
전라북도	15,303	17,022	18,917	11.1	11.2
전라남도	13,618	15,120	17,079	13.0	12.0
경상북도	20,760	23,103	25,959	12.4	11.8
경상남도	23,932	27,006	30,283	12.1	12.5
제주도	4,676	5,236	5,775	10.3	11.1
합계	4,297,341	4,777,330	5,255,185	10.0	10.6

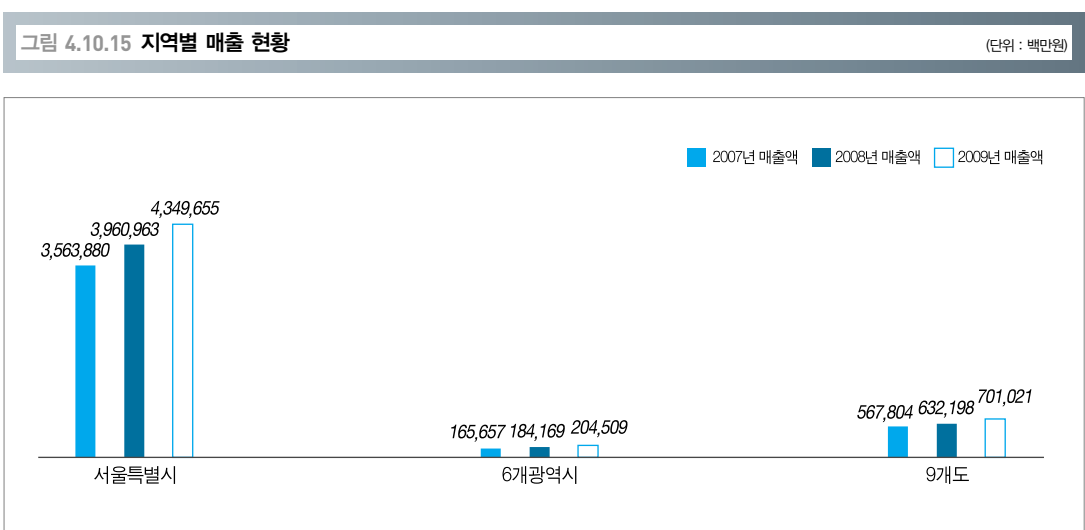
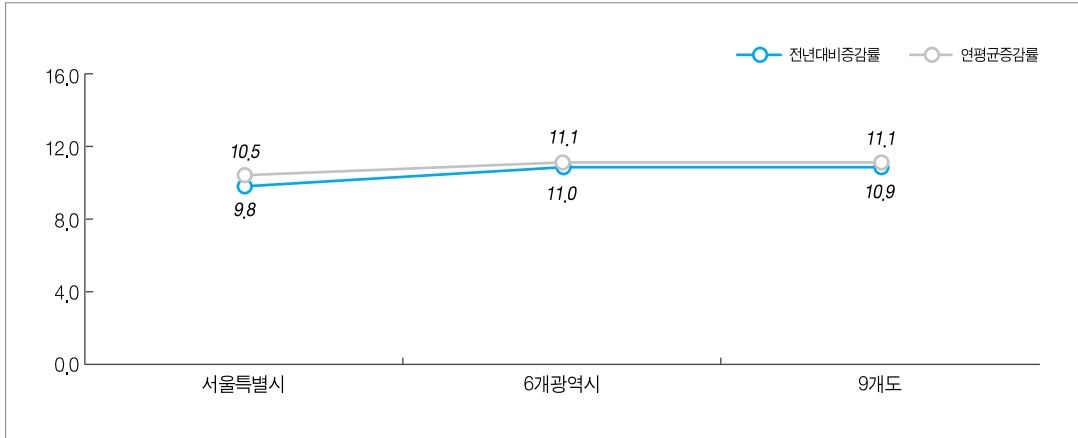


그림 4.10.16 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.3 지식정보산업 수출입액 현황⁵⁶⁾

2009년 지식정보산업의 수출액은 34,569.3만 달러이며 전년대비 1.7% 증가하였고 연평균증감률은 12.1% 증가하였다. 수입액은 43.2만 달러이며 전년대비 4.1% 증가하였고 연평균증감률은 4.2% 증가하였다.

연도별로 보면 수출액은 2007년에 27,511.1만 달러에서 2008년에 33,994.9만 달러로 증가하였으며 2009년에는 34,569.3만 달러로 추정되어 2007년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2007년에 39.8만 달러였으며 2008년에는 41.5만 달러, 2009년에는 43.2만 달러 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.10.16 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

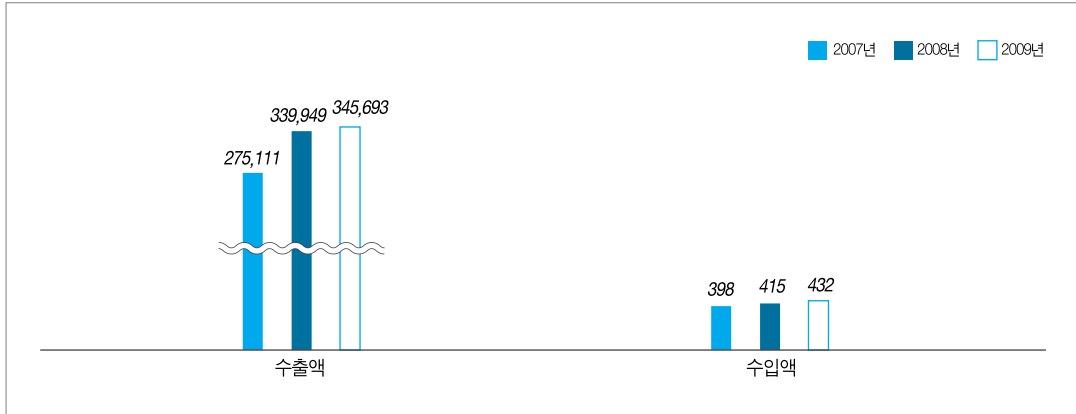
(단위: 천달러, %)

구분	지식정보산업				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출	275,111	339,949	345,693	1.7	12.1
수입	398	415	432	4.1	4.2

56) 매출액과 증감지수는 연평균증감률(2007년~2009년), 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률(2007~2009년)

그림 4.10.17 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



10.3.1. 지식정보산업 지역별 수출입액 현황

지식정보산업의 수출액이 가장 많은 나라는 동남아이며 수출액은 15,316.3만 달러로 추정되어 전체 수출액의 44.3%를 차지하였다. 일본 수출액은 13,933.8만 달러이며 40.3%의 비중을 차지하였으며 중국은 3,310.2만 달러로 9.6%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 859.6만 달러(2.5%)이며 기타지역이 812.5만 달러(2.3%), 유럽지역이 336.9만 달러(1.0%)로 조사되었다.

증감률을 보면 중국은 2007년에 2,901.7만 달러에서 꾸준히 증가하여 전년대비 3.4% 증가하였으며 연평균증감률은 6.8% 증가하였다. 일본은 2007년에 10,268.7만 달러, 2008년에 13,821.8만 달러, 그리고 2009년에 13,933.8만 달러로 나타나 전년대비 0.8%, 연평균증감률은 16.5% 증가하였다. 동남아는 2007년에 12,764.4만 달러에서 2008년에 15,035.6만 달러로 증가하였으며 2009년에도 15,316.3만 달러로 증가하여 전년대비 1.9%, 연평균증감률 9.5%의 증가율을 기록하였다. 북미는 2007년에 682.5만 달러에서 꾸준히 증가하여 전년대비 2.3%, 연평균증감률 12.2%의 증가율을 보였다. 유럽 또한 2007년에 261.1만 달러에서 2008년에 324.7만 달러로 증가하였고 2009년에도 336.9만 달러로 증가하여 꾸준한 증가율을 보이고 있다. 이는 전년대비 3.8%, 연평균증감률 13.6% 증가한 수치이다. 기타지역은 전년대비 5.2%, 연평균증감률은 13.3% 증가한 것으로 나타났다. 연도별로 보면 2007년에 632.7만 달러, 2008년에 772.5만 달러, 그리고 2009년에 812.5만 달러로 추정되었다.

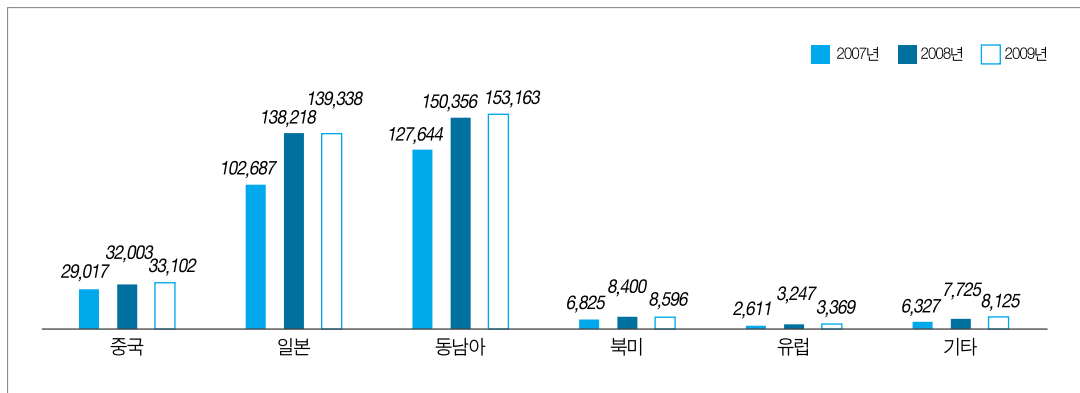
표 4.10.17 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러, %)

	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	29,017	32,003	33,102	9.6	3.4	6.8
일본	102,687	138,218	139,338	40.3	0.8	16.5
동남아	127,644	150,356	153,163	44.3	1.9	9.5
북미	6,825	8,400	8,596	2.5	2.3	12.2
유럽	2,611	3,247	3,369	1.0	3.8	13.6
기타	6,327	7,725	8,125	2.3	5.2	13.3
전체	275,111	339,949	345,693	100.0	1.7	12.1

그림 4.10.18 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천달러)



지식정보산업의 수입액이 가장 많은 나라는 북미이며 수입액은 29.2만 달러로 추정되어 전체 수입액의 67.6%를 차지하였다. 유럽 수입액은 5.6만 달러이며 13.0%의 비중을 차지하였으며, 기타는 8.4만 달러로 19.4%의 비중을 보였다.

연도별로 보면 북미는 2007년에 28.8만 달러에서 2008년에 26.1만 달러로 감소하였으나 2009년에 29.2만 달러 증가하였다. 이는 전년대비 11.9%, 연평균증감률은 0.7% 증가한 수치이다. 유럽은 2008년에 5.1만 달러에서 2009년에 5.6만 달러로 증가하여 전년대비 9.8% 증가한 것으로 나타났다. 기타는 2007년에 11.0만 달러, 2008년에 10.3만 달러, 그리고 2009년에 8.4만 달러로 감소가 지속되고 있으며 이는 전년대비 18.4%, 연평균증감률 12.6% 감소한 것으로 조사되었다.

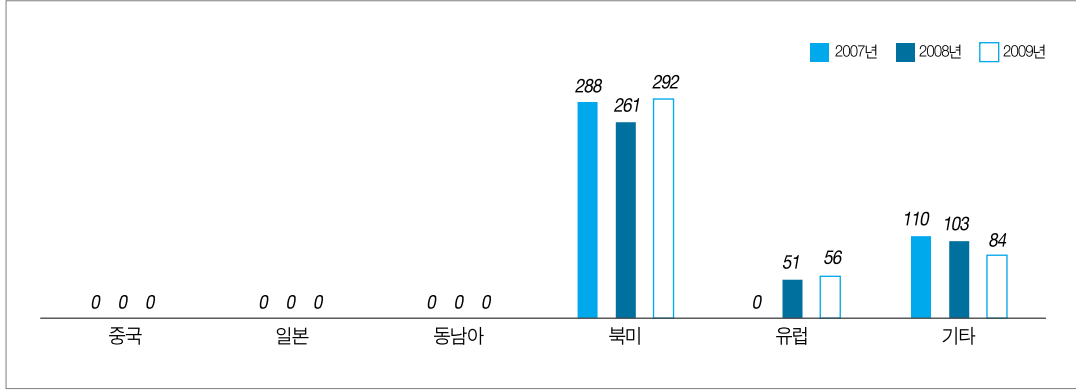
표 4.10.18 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	-	-	-	-	-	-
일본	-	-	-	-	-	-
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	288	261	292	67.6	11.9	0.7
유럽	-	51	56	13.0	9.8	-
기타	110	103	84	19.4	▽18.4	▽12.6
전체	398	415	432	100.0	4.1	4.2

그림 4.10.19 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



10.3.2. 지식정보산업 해외 수출방식

지식정보산업의 해외 수출방식은 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 39.2%로 가장 많았다. 그 다음은 해외 전시회 및 행사참여가 26.7%로 나타났으며 해외 유통사 접촉은 19.8%로 조사되었다. 국내 에이전트 활용은 8.5%이었으며 해외 법인 활용은 3.8%로 조사되었다. 또한 온라인 해외 판매는 1.1%이며 기타는 0.9%로 조사되었다.

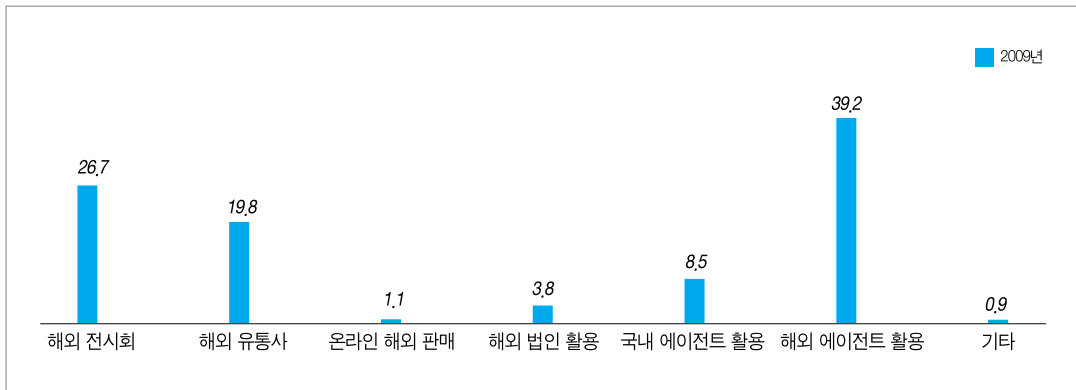
표 4.10.19 지식정보산업 해외 수출방식

(단위 : %)

수출방법	진출 경로 구분	2009년 기준조사
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	26.7
	해외 유통사 접촉	19.8
	온라인 해외 판매	1.1
	해외 법인 활용	3.8
간접 수출	국내 에이전트 활용	8.5
	해외 에이전트 활용	39.2
	기타	0.9
	합계	100.0

그림 4.10.20 지식정보산업 해외 수출방식

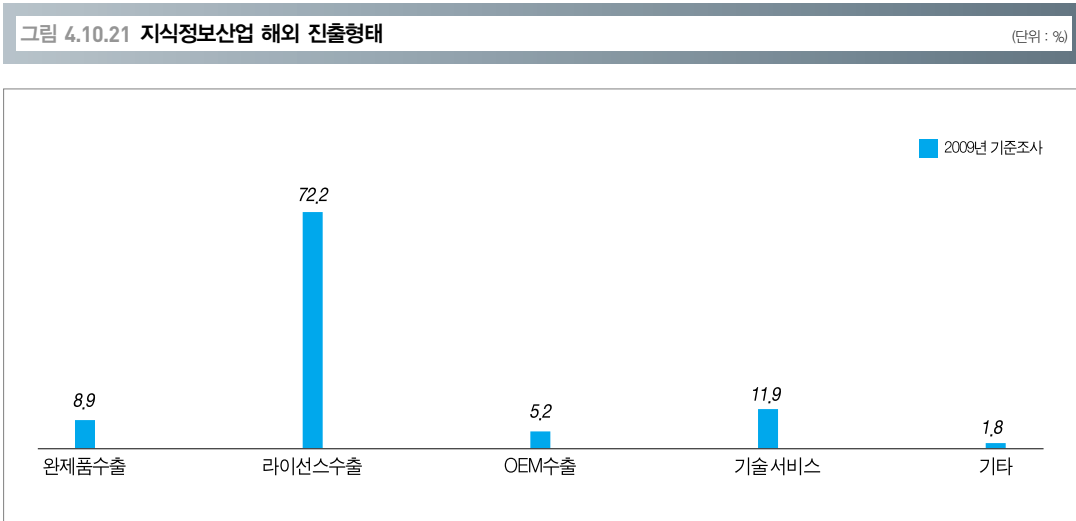
(단위 : %)



10.3.3. 지식정보산업 해외 진출형태

지식정보산업의 해외 진출형태는 LICENSE가 72.2%였으며 기술 서비스는 11.9%로 나타났다. 완제품수출은 8.9%로 나타났고 OEM 수출은 5.2%로 조사되었다. 이 밖에 기타는 1.8%로 나타났다.

해외진출형태	2009년 기준조사
완제품 수출	8.9
LICENSE	72.2
OEM 수출	5.2
기술 서비스	11.9
기타	1.8
합계	100.0



10.4 지식정보산업 종사자 현황

2009년 지식정보산업 전체 종사자는 4만 4,897명으로 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률은 8.4% 증가하였다.

중분류별로 보면 e-learning업 종사자가 2만 3,006명이며 이는 전체 종사자중 51.3%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 포털 및 기타인터넷 정보매개 서비스업 종사자는 1만 1,375명으로 전체 종사자의 25.3%의 비중을 차지하고 있다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자는 1만 516명으로 23.4%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

증감률을 보면 e-learning업은 2007년에 1만 9,433명에서 2008년에 2만 1,138명으로 증가하였으며 2009년에는 2만 3,006명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있으며 이는 전년대비증감률과 연평균증감률이 동일하게 8.8% 증가한 것으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 2007년에 8,796명, 2008년에 9,173명, 그리고 2009년에 1만 516명으로 비교적 큰 폭의 증가율을 보였으며 이는 전년대비 14.6%, 연평균증감률은 9.3% 증가한 수치이다. 포털 및 기타 인터넷정보 매개 서비스업은 2007년에 9,963명에서 2008년에 1만 968명으로 증가하였으며 2009년에는 1만 1,375명에 이르러 전년대비 3.7%, 연평균증감률 6.9%의 증가율을 기록하였다.

표 4.10.21 지식정보산업 소분류별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	종사자수(명)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
e-learning업	e-learning 기획업	2,998	3,129	3,625	8.1	15.9	10.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	11,236	12,567	13,627	30.4	8.4	10.1
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	3,673	3,908	4,123	9.2	5.5	5.9
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,526	1,534	1,631	3.6	6.3	3.4
	소계	19,433	21,138	23,006	51.3	8.8	8.8
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	8,796	9,173	10,516	23.4	14.6	9.3
	소계	8,796	9,173	10,516	23.4	14.6	9.3
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,963	10,968	11,375	25.3	3.7	6.9
	소계	9,963	10,968	11,375	25.3	3.7	6.9
지식정보산업 총합계		38,192	41,279	44,897	100.0	8.8	8.4

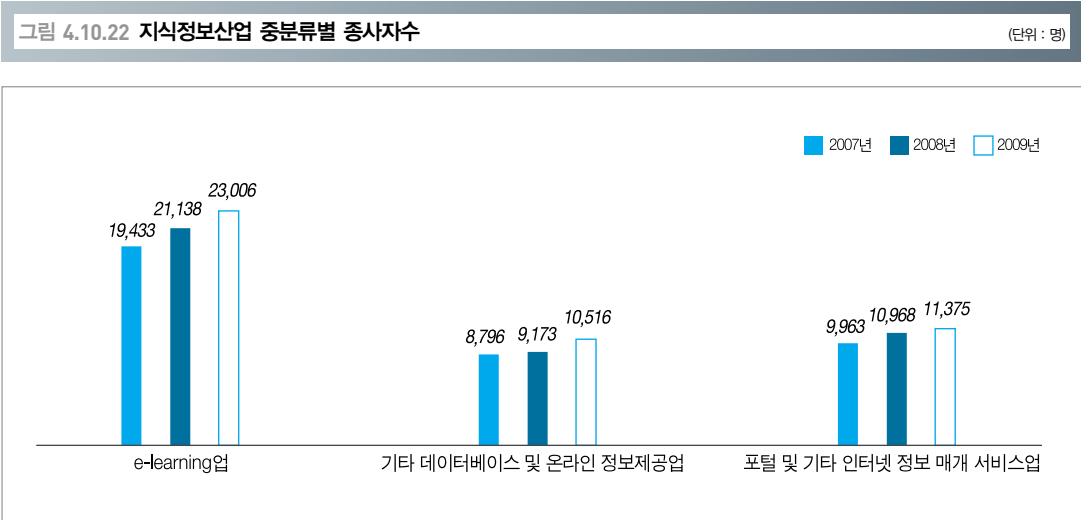
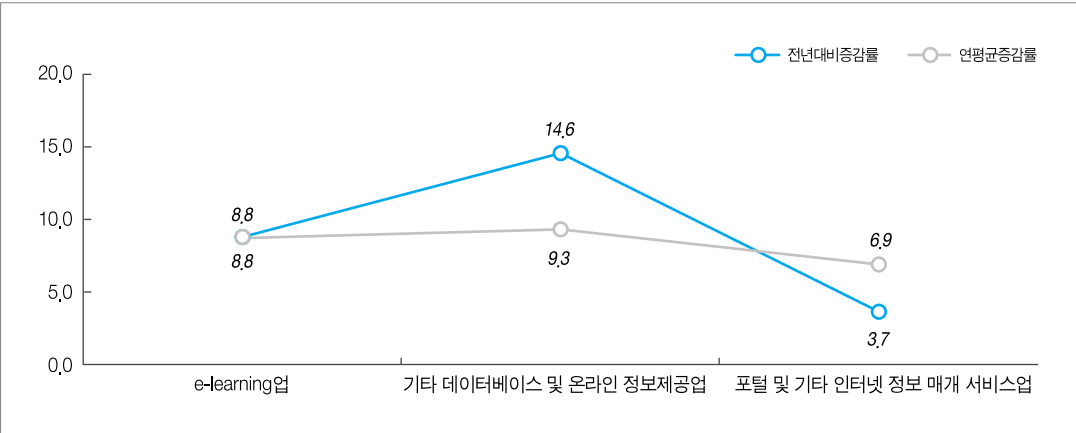


그림 4.10.23 지식정보산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

10.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 지식정보산업 종사자는 10~100억 원 미만 사업체 종사자가 2만 5,630명으로 57.1%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 100억 원 이상 사업체의 종사자는 1만 6,077명으로 35.8%의 비중을 차지하며, 1~10억 원 미만 사업체의 종사자는 2,639명으로 5.9%의 비중을 차지하고 있다. 1억 원 미만 사업체 종사자는 551명으로 가장 적으며 비중 또한 1.2%로 가장 낮은 것으로 조사되었다.

표 4.10.22 매출액 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
e-learning 기획업	102	145	2,589	789	3,625
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	141	992	6,987	5,507	13,627
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	112	352	3,659	-	4,123
에듀테인먼트 기획 및 제작업	62	687	750	132	1,631
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	98	252	7,108	3,058	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	36	211	4,537	6,591	11,375
합계	551	2,639	25,630	16,077	44,897
구성비(%)	1.2	5.9	57.1	35.8	100.0

연도별로 보면 100억 원 이상 사업체 종사자가 2007년에 1만 3,512명에서 2008년에 1만 4,754명으로 증가하였으며 2009년에는 1만 6,077명으로 나타났고, 전년대비 9.0%, 연평균증감률 9.1% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 10~100억 원 미만 사업체 종사자는 2007년에 2만 1,779명, 2008년에 2만 3,542명, 그리고 2009년에 2만 5,630명으로 증가하였다. 이는 전년대비 8.9% 증가하였으며 연평균증감률은 8.5% 증가한 수치이다.

표 4.10.23 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	520	2,381	21,779	13,512	38,192
2008년	532	2,451	23,542	14,754	41,279
2009년	551	2,639	25,630	16,077	44,897
전년대비증감률(%)	3.6	7.7	8.9	9.0	8.8
연평균증감률(%)	2.9	5.3	8.5	9.1	8.4

그림 4.10.24 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

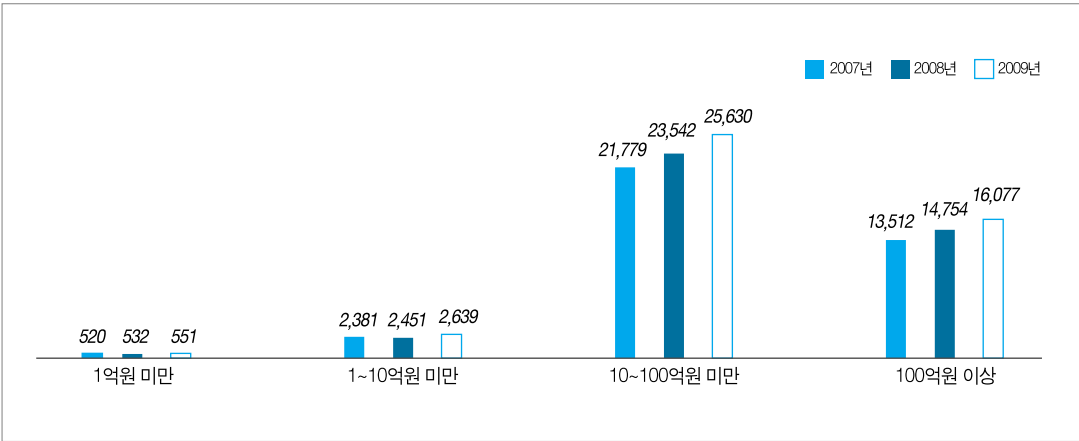
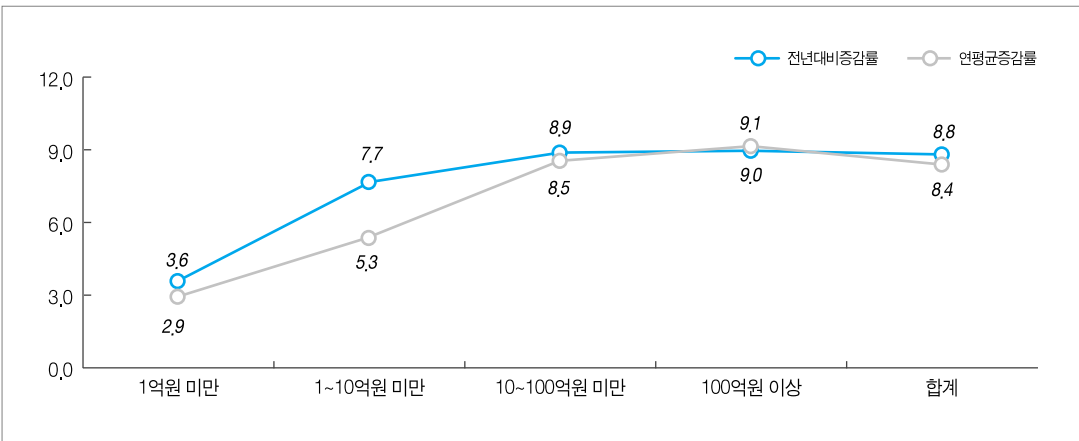


그림 4.10.25 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



10.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 지식정보산업은 10~49인 규모 사업체 종사자가 1만 3,608명으로 30.3%를 차지하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 많은 것으로 나타났다. 100인 이상은 1만 2,723명으로 28.3%를 차지하고 있으며, 50~99인은 1만 2,310명으로 27.4%를 차지하고 있다. 5~9인은 4,881명으로 10.9%를 차지하였으며, 1~4인은 1,375명으로 3.1%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.10.24 종사자 규모별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
e-learning 기획업	198	225	932	1,063	1,207	3,625
e-learning 인터넷/모바일 서비스업	332	2,158	2,893	4,158	4,086	13,627
인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	265	1,072	2,215	571	-	4,123
에듀테인먼트 기획 및 제작업	182	561	696	192	-	1,631
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	295	487	4,313	4,128	1,293	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	103	378	2,559	2,198	6,137	11,375
합계	1,375	4,881	13,608	12,310	12,723	44,897
구성비(%)	3.1	10.9	30.3	27.4	28.3	100.0

한편, 10~49인이 전년대비 12.2%, 연평균증감률 10.3% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며 이를 연도별로 보면 2007년에 1만 1,195명에서 2008년에 1만 2,123명, 그리고 2009년에 1만 3,608명으로 증가하였다. 50~99인은 2007년에 1만 344명에서 2008년에 1만 1,196명으로 증가하였고 2009년에도 1만 2,310명으로 증가하여 전년대비 9.9%, 연평균증감률 9.1% 증가율을 기록하였다.

표 4.10.25 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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	1,375	4,881	13,608	12,310	12,723	44,897
전년대비증감률(%)	5.4	7.8	12.2	9.9	4.9	8.8
연평균증감률(%)	6.1	7.8	10.3	9.1	6.4	8.4

그림 4.10.26 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

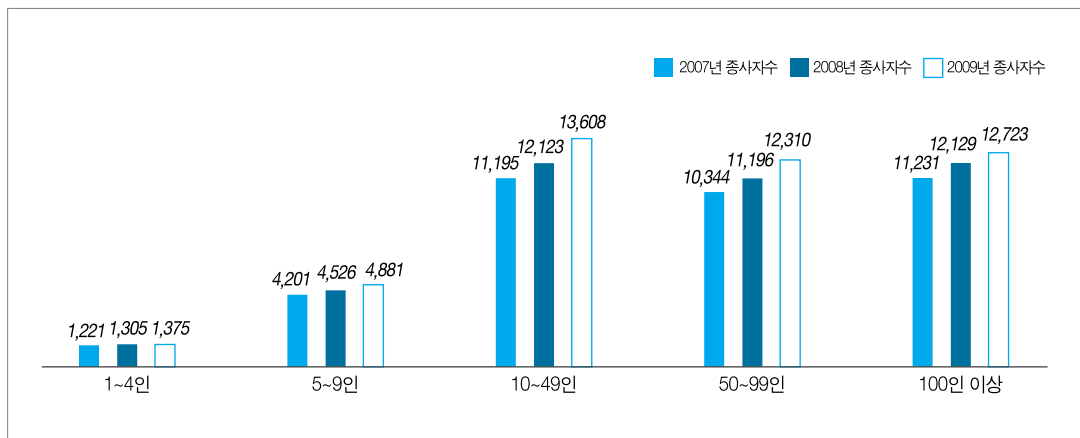
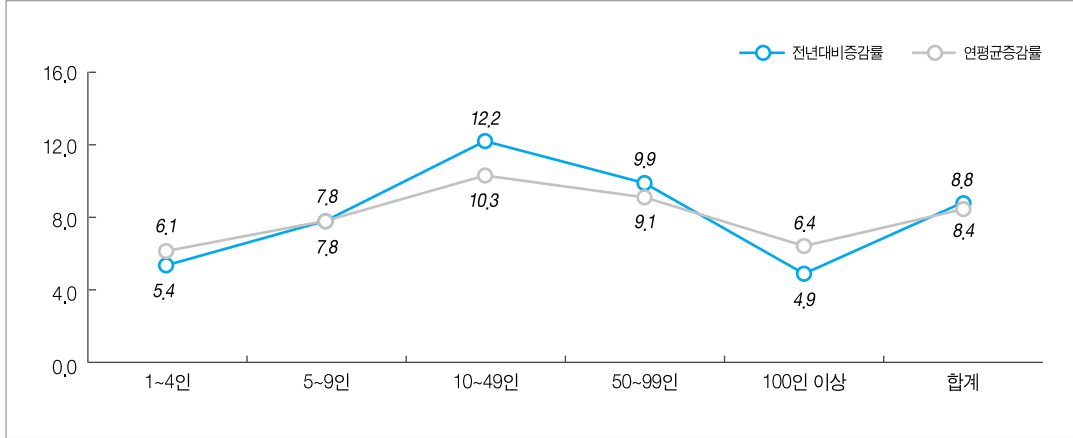


그림 4.10.27 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.4.3. 지역별 종사자 현황

지식정보산업 전체 종사자 중 서울에 3만 4,249명, 즉 전체 종사자의 76.3%가 집중되어있다. 경기도는 5,638명으로 12.5%의 비중을 차지하며 부산이 730명으로 1.6%의 비중을 차지하고 있다. 대구와 인천은 각각 596명, 577명으로 나타나 1.3%의 동일한 비중을 보이고 있다. 이 외 지역의 종사자는 전체 비중의 1%를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 이는 매출액 집중지역에 종사자 또한 집중되어 있어 지역적 편차가 매우 크다.

한편 6개 광역시의 종사자는 2,994명으로 전체 종사자의 6.7%를 차지하고 있으며 9개도는 7,654명으로 17.0%를 차지하는 것으로 조사되었다.

표 4.10.26 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

지역	e-learning업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	합계	구성비(%)
서울	18,320	8,545	7,384	34,249	76.3
부산	289	123	318	730	1.6
대구	196	108	292	596	1.3
인천	178	111	288	577	1.3
광주	142	102	167	411	0.9
대전	168	99	196	463	1.0
울산	112	38	67	217	0.5
경기도	2,593	983	2,062	5,638	12.5
강원도	103	49	61	213	0.5
충청북도	145	52	101	298	0.7
충청남도	137	50	109	296	0.7
전라북도	116	41	69	226	0.5
전라남도	104	45	61	210	0.5
경상북도	169	68	82	319	0.7
경상남도	183	81	93	357	0.8
제주도	51	21	25	97	0.2
합계	23,006	10,516	11,375	44,897	100.0

연도별로 보면 서울은 2007년에 2만 9,154명에서 2008년에 3만 1,493명, 그리고 2009년에 3만 4,249명으로 증가하였으며 이는 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률은 8.4% 증가한 수치이다. 6개 광역시는 2007년에 2,579명, 2008년 2,768명, 2009년에 2,994명으로 근소하기는 하나 꾸준히 증가하였으며 이는 전년대비 8.2% 증가하였고 연평균증감률은 7.7% 증가하였다. 9개도는 2007년에 6,459명에서 2008년에 7,018명, 2009년에 7,654명으로 증가하였으며 이는 전년대비 9.1%, 연평균증감률 8.9% 증가하여 서울과 6개 광역시보다 더 높은 증가율을 보였다.

표 4.10.27 연도별 지역별 종사자 현황

(단위: 명, %)

지역	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	29,154	31,493	34,249	8.8	8.4
부산	623	681	730	7.2	8.2
대구	501	548	596	8.8	9.1
인천	488	532	577	8.5	8.7
광주	353	385	411	6.8	7.9
대전	433	425	463	8.9	3.4
울산	181	197	217	10.2	9.5
경기도	4,749	5,173	5,638	9.0	9.0
강원도	177	191	213	11.5	9.7
충청북도	250	273	298	9.2	9.2
충청남도	242	265	296	11.7	10.6
전라북도	192	204	226	10.8	8.5
전라남도	186	197	210	6.6	6.3
경상북도	269	292	319	9.2	8.9
경상남도	310	335	357	6.6	7.3
제주도	84	88	97	10.2	7.5
합계	38,192	41,279	44,897	8.8	8.4

그림 4.10.28 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

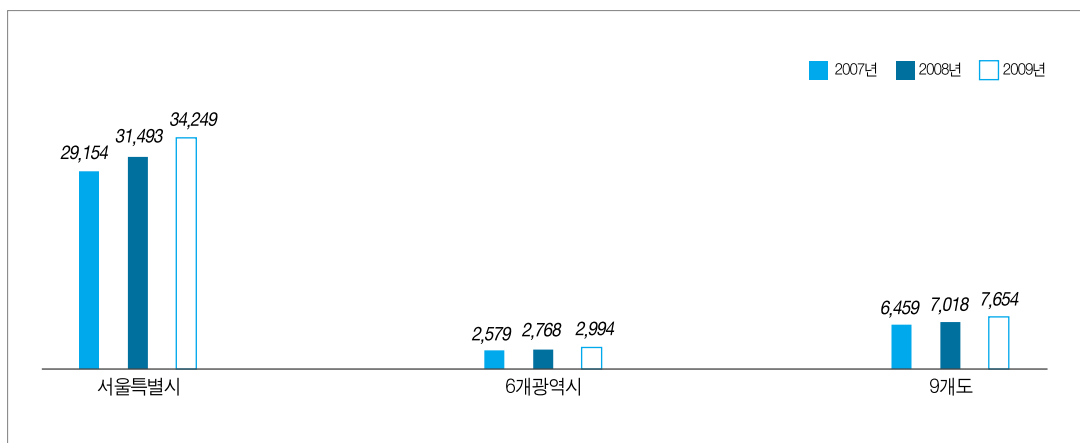
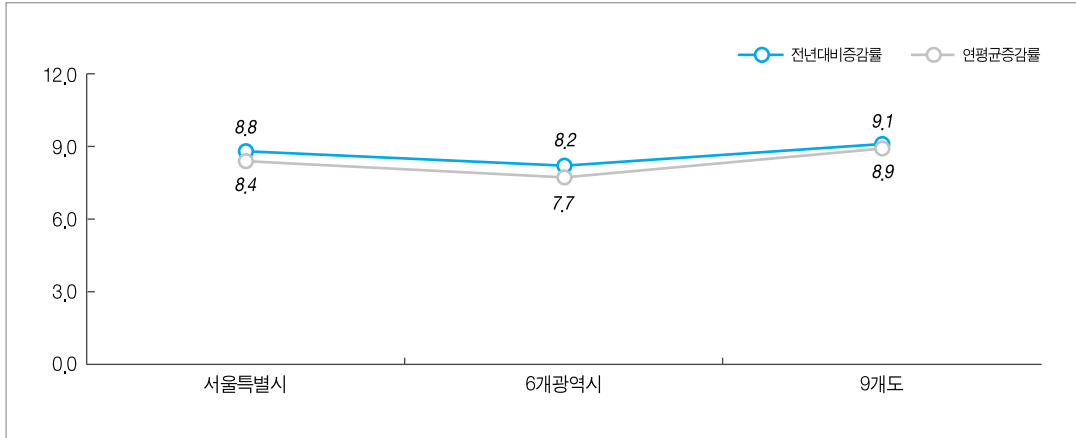


그림 4.10.29 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10.4.4. 고용형태별 종사자 현황

지식정보산업의 정규직 종사자는 3만 8,872명(86.6%)이며 비정규직 종사자는 6,025명(13.4%)으로 나타났다.

중분류별로 보면 e-learning업 정규직은 2만 58명이며 비정규직은 2,948명이었고, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 정규직은 9,158명이며 비정규직은 1,358명으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 정규직은 9,656명이며 비정규직은 1,719명으로 조사되었다.

표 4.10.28 고용형태별 종사자 현황

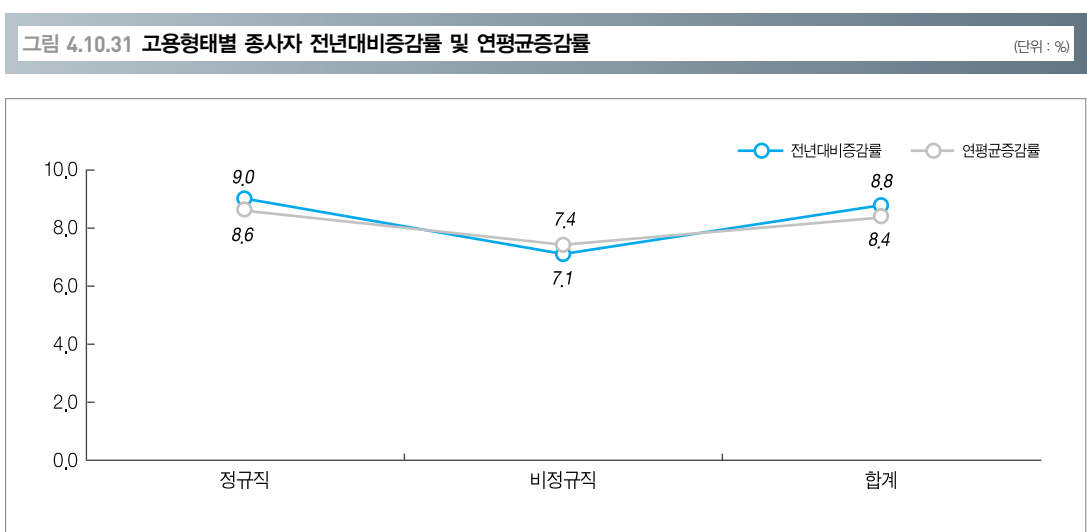
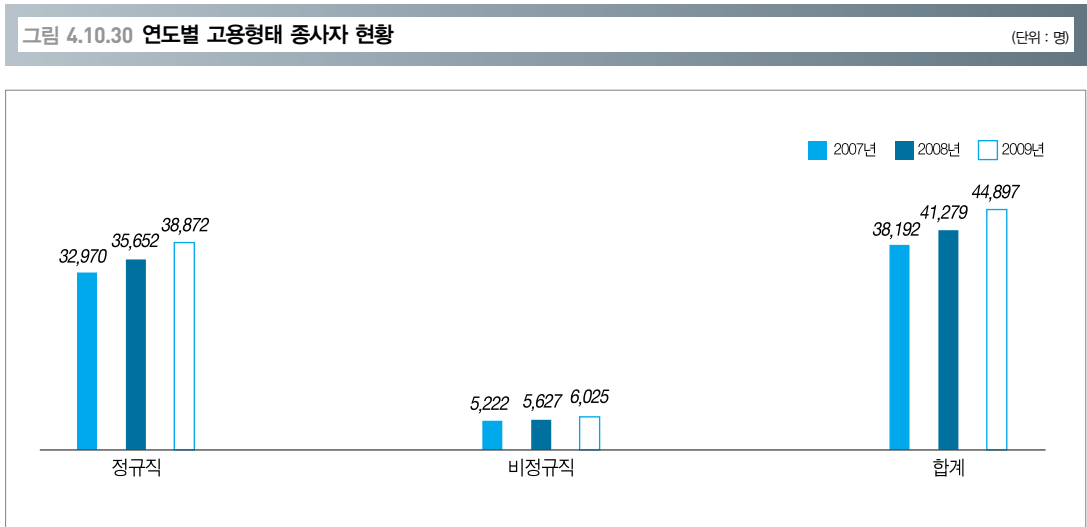
(단위 : 명, %)

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
e-learning업	e-learning 기획업	3,133	492	3,625
	소분류 비중(%)	86.4	13.6	100.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	11,947	1,680	13,627
	소분류 비중(%)	87.7	12.3	100.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	3,571	552	4,123
	소분류 비중(%)	86.6	13.4	100.0
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,407	224	1,631
	소분류 비중(%)	86.3	13.7	100.0
	소계	20,058	2,948	23,006
중분류 비중(%)	87.2	12.8	100.0	
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	9,158	1,358	10,516
	소계	9,158	1,358	10,516
	중분류 비중(%)	87.1	12.9	100.0
포털 및 기타 인터넷정보 매개서비스업	포털 및 기타인터넷정보 매개서비스업	9,656	1,719	11,375
	소계	9,656	1,719	11,375
	중분류 비중(%)	84.9	15.1	100.0
지식정보산업 총합계		38,872	6,025	44,897
지식정보산업 비중(%)		86.6	13.4	100.0

연도별로 보면 정규직은 2007년에 3만 2,970명에서 2008년에 3만 5,652명으로 증가하였고 2009년에 3만 8,872명으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 9.0% 증가하였으며 연평균증감률은 8.6% 증가한 수치이다. 비정규직은 2007년에 5,222명, 2008년에 5,627명, 그리고 2009년에 6,025명으로 조사되었으며 전년대비 7.1%, 연평균증감률 7.4% 증가율을 나타냈다.

표 4.10.29 연도별 고용형태 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	32,970	5,222	38,192
2008년	35,652	5,627	41,279
2009년	38,872	6,025	44,897
전년대비증감률(%)	9.0	7.1	8.8
연평균증감률(%)	8.6	7.4	8.4



10.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

지식정보산업의 정규직 남자는 2만 308명으로 나타났으며 이는 45.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 정규직 여자는 1만 8,564명으로 41.4%의 비중을 차지하고 있다. 비정규직 남자는 3,155명으로 7.0%의 비중을 차지하고 비정규직 여자는 2,870명으로 6.4%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면 e-learning업 정규직 남자는 1만 498명이며 정규직 여자는 9,560명이었고 비정규직 남자는 1,532명, 비정규직 여자는 1,416명으로 조사되었다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업의 정규직 남자는 4,836명이며 비정규직 여자는 4,322명, 비정규직 남자는 685명, 비정규직 여자는 673명으로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 정규직 남자가 4,974명이며 정규직 여자는 4,682명으로 나타났고 비정규직 남자는 938명, 비정규직 여자는 781명으로 조사되었다.

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
e-learning업	e-learning 기획업	1,635	1,498	275	217	3,625
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	6,108	5,839	884	796	13,627
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,963	1,608	332	220	4,123
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	792	615	41	183	1,631
	소계	10,498	9,560	1,532	1,416	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	4,836	4,322	685	673	10,516
	소계	4,836	4,322	685	673	10,516
포털 및 기타인터넷정보 매개서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	4,974	4,682	938	781	11,375
	소계	4,974	4,682	938	781	11,375
지식정보산업 총합계		20,308	18,564	3,155	2,870	44,897
비중(%)		45.2	41.4	7.0	6.4	100.0

연도별로 살펴보면 정규직 남자는 2007년에 1만 7,259명에서 2008년에 1만 8,616명으로 증가하여 2009년에 2만 308명에 이르렀으며 이는 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균증감률은 8.5% 증가한 수치이다. 정규직 여자는 2007년에 1만 5,711명, 2008년에 1만 7,036명, 그리고 2009년에 1만 8,564명으로 증가하여 전년대비 9.0%, 연평균증감률 8.7% 증가율을 보였다. 한편 비정규직 남자는 2007년에 2,796명에서 2008년에 2,988명으로 증가하였으며 2009년에 3,155명으로 다시 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 5.6%, 연평균증감률은 6.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 여자는 2007년에 2,426명, 2008년에 2,639명, 그리고 2009년에 2,870명으로 증가하여 전년대비증감률과 연평균증감률이 동일하게 8.8% 증가하였다.

표 4.10.31 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
2007년	17,259	15,711	2,796	2,426	38,192
2008년	18,616	17,036	2,988	2,639	41,279
2009년	20,308	18,564	3,155	2,870	44,897
전년대비증감률(%)	9.1	9.0	5.6	8.8	8.8
연평균증감률(%)	8.5	8.7	6.2	8.8	8.4

그림 4.10.32 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

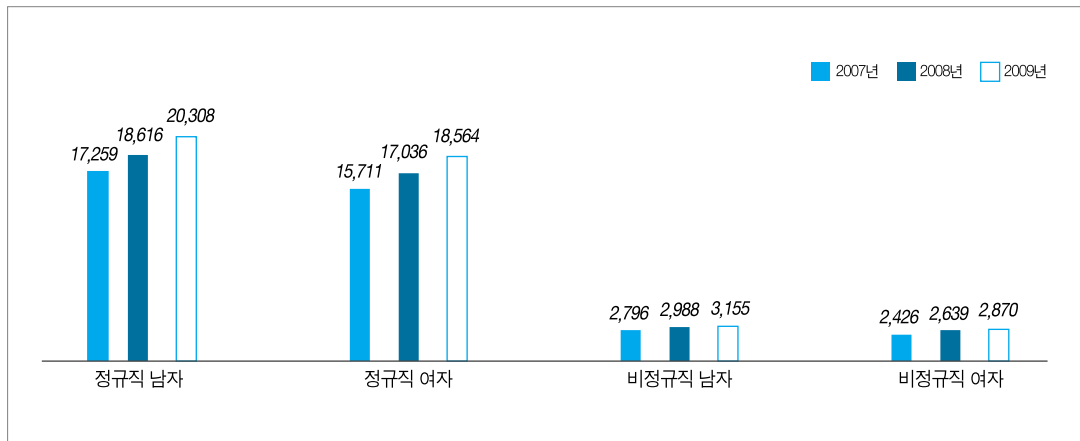
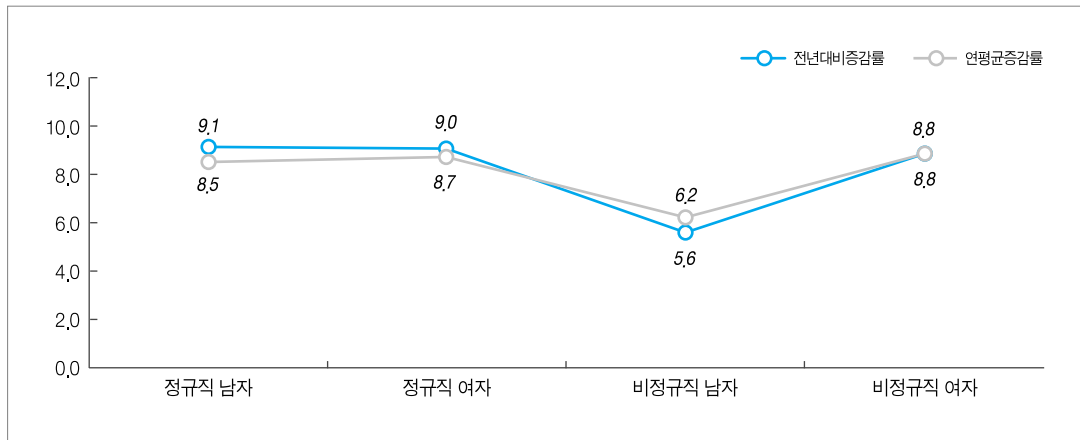


그림 4.10.33 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.4.6. 성별 종사자 현황

지식정보산업의 남자 종사자는 2만 3,463명으로 전체 종사자의 52.3%이며 여자 종사자는 2만 1,434명으로 47.7%의 비중을 차지하고 있다. 중분류별로 보면 e-learning업 남자는 1만 2,030명이며 여자는 1만 976명이고 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업의 남자는 5,521명이며 여자는

4,995명으로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업의 남자는 5,912명이며 여자는 5,463명으로 조사되었다.

중분류	소분류	남자	여자	합계
e-learning업	e-learning 기획업	1,910	1,715	3,625
	소분류 비중(%)	52.7	47.3	100.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	6,992	6,635	13,627
	소분류 비중(%)	51.3	48.7	100.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,295	1,828	4,123
	소분류 비중(%)	55.7	44.3	100.0
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	833	798	1,631
	소분류 비중(%)	51.1	48.9	100.0
	소계	12,030	10,976	23,006
중분류 비중(%)	52.3	47.7	100.0	
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	5,521	4,995	10,516
	소계	5,521	4,995	10,516
	중분류 비중(%)	52.5	47.5	100.0
포털 및 기타인터넷정보 매개서비스업	포털 및 기타인터넷정보 매개서비스업	5,912	5,463	11,375
	소계	5,912	5,463	11,375
	중분류 비중(%)	52.0	48.0	100.0
지식정보산업 총합계		23,463	21,434	44,897
지식정보산업 비중(%)		52.3	47.7	100.0

연도별로 보면 남자는 2007년에 2만 55명에서 2008년에 2만 1,604명으로 증가하였으며 2009년에 2만 3,463명으로 증가하였다. 이는 전년대비 8.6% 증가하였으며 연평균증감률은 8.2% 증가한 수치이다. 여자는 2007년에 1만 8,137명, 2008년에 1만 9,675명, 그리고 2009년에 2만 1,434명으로 증가하였으며 전년대비 8.9%, 연평균증감률은 8.7% 증가율을 보이고 있다.

구분	남자	여자	합계
2007년	20,055	18,137	38,192
2008년	21,604	19,675	41,279
2009년	23,463	21,434	44,897
전년대비증감률(%)	8.6	8.9	8.8
연평균증감률(%)	8.2	8.7	8.4

그림 4.10.34 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

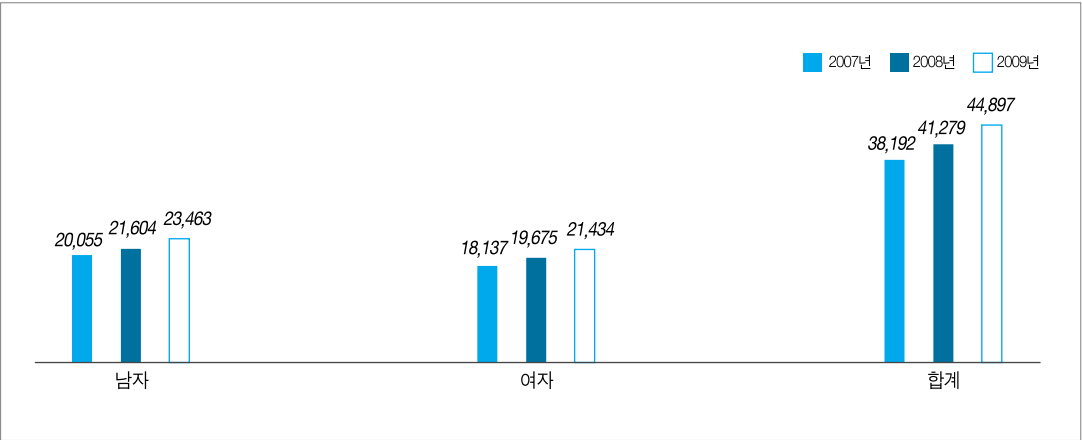
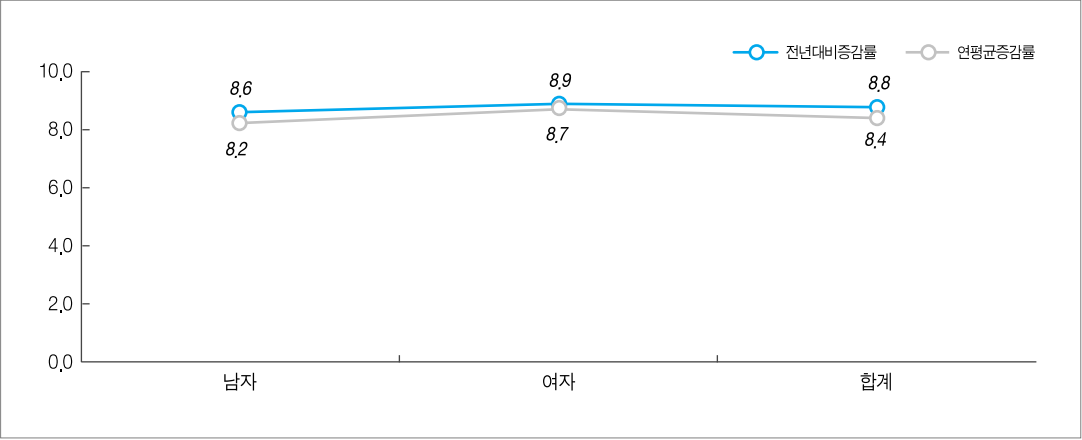


그림 4.10.35 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



10.4.7. 직무별 종사자 현황

지식정보산업의 제작 종사자는 2만 647명이며 46.0%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자는 9,971명(22.2%)이며 관리직 종사자는 8,104명(18.1%), 사업기획 종사자는 4,010명(8.9%), 마케팅/홍보 종사자는 1,613명(3.6%), 연구개발 종사자는 552명(1.2%)으로 조사되었다.

중분류별로 보면 e-learning업은 제작 직무 종사자가 1만 266명으로 가장 많았으며, 기타(유통) 종사자가 6,653명으로 제작 종사자 다음으로 많은 것으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 또한 제작 종사자가 6,684명으로 가장 많았으며 그 다음은 관리 종사자가 1,668명으로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 제작 종사자가 3,697명이며 기타(유통) 종사자는 3,006명으로 조사되었다.

표 4.10.34 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
e-learning업	e-learning 기획업	688	1,135	1,336	186	49	231	3,625
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	212	2,138	4,868	397	63	5,949	13,627
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	96	389	3,345	85	16	192	4,123
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	162	213	717	131	127	281	1,631
	소계	1,158	3,875	10,266	799	255	6,653	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1,369	1,668	6,684	382	101	312	10,516
	소계	1,369	1,668	6,684	382	101	312	10,516
포털 및 기타인터넷정보 매개서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,483	2,561	3,697	432	196	3,006	11,375
	소계	1,483	2,561	3,697	432	196	3,006	11,375
지식정보산업 총합계		4,010	8,104	20,647	1,613	552	9,971	44,897
비중(%)		8.9	18.1	46.0	3.6	1.2	22.2	100.0

연도별로 보면 제작 종사자가 2007년에 1만 7,313명에서 2008년에 1만 8,672명, 2009년에 2만 647명으로 증가하였고 이는 전년대비 10.6%, 연평균증감률은 9.2% 증가한 수치이다. 연구개발 종사자는 2007년에 463명, 2008년에 501명, 그리고 2009년에 552명으로 증가하였으며 전년대비 10.2%, 연평균증감률은 9.2% 증가하였다. 이 밖에도 사업기획 종사자는 전년대비 6.3%, 연평균증감률은 7.6% 증가하였고 관리 종사자는 전년대비 8.4%, 연평균증감률은 8.5% 증가하였다. 마케팅/홍보는 전년대비 7.6%, 연평균증감률은 5.9% 증가하였으며 기타(유통) 종사자는 전년대비 6.5%, 연평균증감률은 7.4% 증가하였다.

표 4.10.35 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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	4,010	8,104	20,647	1,613	552	9,971	44,897
전년대비증감률(%)	6.3	8.4	10.6	7.6	10.2	6.5	8.8
연평균증감률(%)	7.6	8.5	9.2	5.9	9.2	7.4	8.4

그림 4.10.36 연도별 직무별 종사자 현황 (단위 : 명)

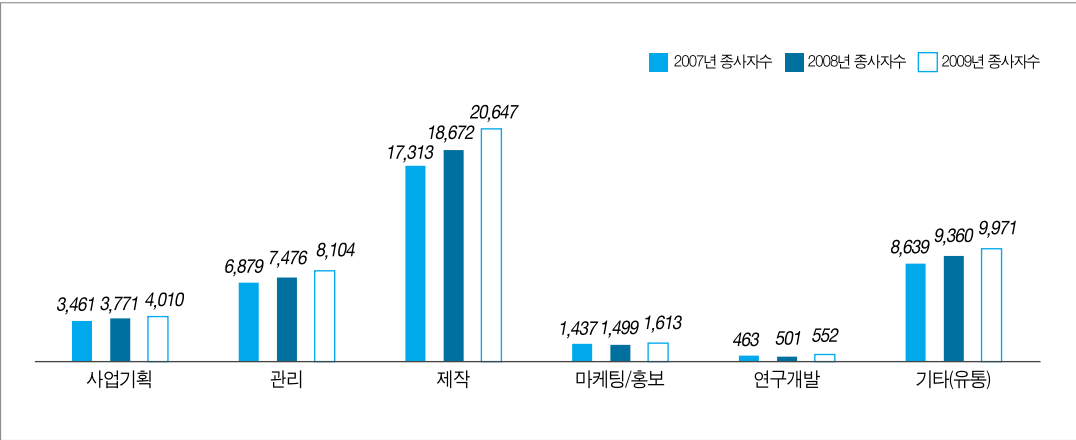
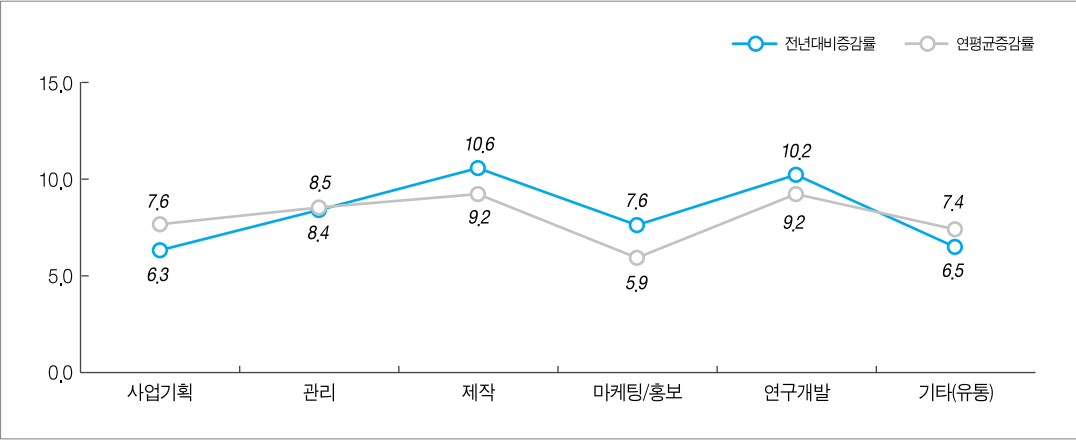


그림 4.10.37 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



10.4.8. 학력별 종사자 현황

지식정보산업의 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 4만 2,339명으로 전체의 94.3%를 차지하였다. 전문대졸 종사자는 1,293명이며 2.9%를 차지하였고 대학원 졸업 이상 종사자는 798명으로 1.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 고졸이하 종사자는 467명이며 1.0%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

중분류별로 보면 e-learning업은 대졸 종사자가 2만 1,320명으로 가장 많았으며 전문대졸은 881명으로 그 뒤를 이었다. 또한 대학원 졸업 이상 종사자는 437명, 고졸이하 종사자는 368명으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업은 대졸 종사자가 1만 150명으로 나타났으며 대학원 졸업 이상 종사자는 169명, 전문대졸은 156명, 고졸이하는 41명으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 대졸 종사자가 1만 869명, 전문대졸 종사자는 256명, 대학원 졸업 이상 종사자는 192명, 고졸이하 종사자는 58명인 것으로 조사되었다.

표 4.10.36 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	85	213	3,158	169	3,625
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	162	432	12,952	81	13,627
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	69	115	3,897	42	4,123
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	52	121	1,313	145	1,631
	소계	368	881	21,320	437	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	41	156	10,150	169	10,516
	소계	41	156	10,150	169	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	58	256	10,869	192	11,375
	소계	58	256	10,869	192	11,375
지식정보산업 총합계		467	1,293	42,339	798	44,897
비중(%)		1.0	2.9	94.3	1.8	100.0

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년에 3만 5,985명에서 2008년에 3만 8,894명으로 증가하였고 2009년에는 4만 2,339명으로 증가하여 전년대비 8.9%, 연평균증감률 8.5% 증가율을 이루었다. 대학원 졸업 이상 종사자는 전년대비 9.6% 증가하였으며 연평균증감률은 8.7% 증가하였다.

표 4.10.37 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	401	1,131	35,985	675	38,192
2008년	434	1,223	38,894	728	41,279
2009년	467	1,293	42,339	798	44,897
전년대비증감률(%)	7.6	5.7	8.9	9.6	8.8
연평균증감률(%)	7.9	6.9	8.5	8.7	8.4

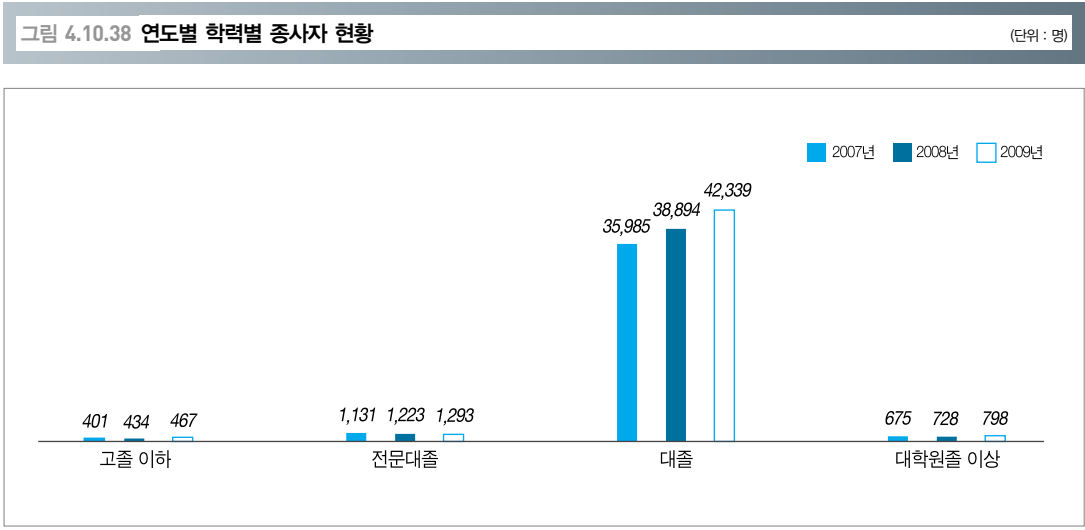
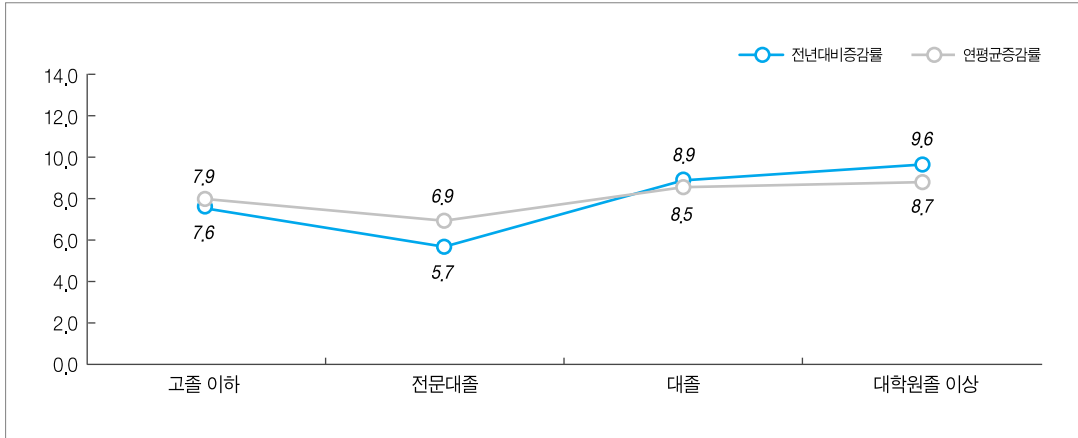


그림 4.10.39 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



10.4.9. 연령별 종사자 현황

지식정보산업 전체 종사자의 31.2%, 즉 1만 4,023명은 연령대가 30~34세 이하인 것으로 나타났다. 29세 이하는 1만 3,411명으로 29.9%를 차지하며 35~39세는 1만 1,925명으로 26.6%를 차지하고 있다. 마지막으로 40세 이상은 5,538명으로 12.3%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

중분류별로 보면 e-learning업은 30~34세 이하가 6,890명으로 가장 많았고, 29세 이하는 6,792명, 35~39세는 5,767명, 40세 이상은 3,557명으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 30~34세는 3,416명으로 가장 많았으며 29세 이하는 3,051명, 35~39세는 3,031명, 40세 이상은 1,018명으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업은 30~34세가 3,717명으로 가장 많고 29세 이하는 3,568명, 35~39세는 3,127명, 40세 이상은 963명으로 나타났다.

표 4.10.38 연령별 종사자 현황

(단위: 명, %)

중분류	소분류	29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	988	1,065	886	686	3,625
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	4,089	3,834	3,468	2,236	13,627
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,319	1,469	968	367	4,123
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	396	522	445	268	1,631
	소계	6,792	6,890	5,767	3,557	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	3,051	3,416	3,031	1,018	10,516
	소계	3,051	3,416	3,031	1,018	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	3,568	3,717	3,127	963	11,375
	소계	3,568	3,717	3,127	963	11,375
지식정보산업 총합계		13,411	14,023	11,925	5,538	44,897
비중(%)		29.9	31.2	26.6	12.3	100.0

연도별로 보면 30~34세 종사자가 2007년에 1만 1,899명에서 2008년에 1만 2,847명으로 증가하였고 2009년에 1만 4,023명으로 나타나 전년대비 9.2%, 연평균증감률 8.6% 증가율을 기록하였다. 29세 이하 종사자는 2007년에 1만 1,405명, 2008년에 1만 2,335명, 그리고 2009년에 1만 3,411명으로 나타났고 이는 전년대비 8.7%, 연평균증감률은 8.4% 증가한 수치이다. 35~39세 종사자는 전년대비 8.5%, 연평균증감률은 8.0% 증가하였고 40세 이상 종사자는 전년대비 8.5%, 연평균증감률은 8.9% 증가하였다.

표 4.10.39 연도별 연령별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2007년	11,405	11,899	10,217	4,671	38,192
2008년	12,335	12,847	10,994	5,103	41,279
2009년	13,411	14,023	11,925	5,538	44,897
전년대비증감률(%)	8.7	9.2	8.5	8.5	8.8
연평균증감률(%)	8.4	8.6	8.0	8.9	8.4

그림 4.10.40 연도별 연령별 종사자 현황 (단위: 명)

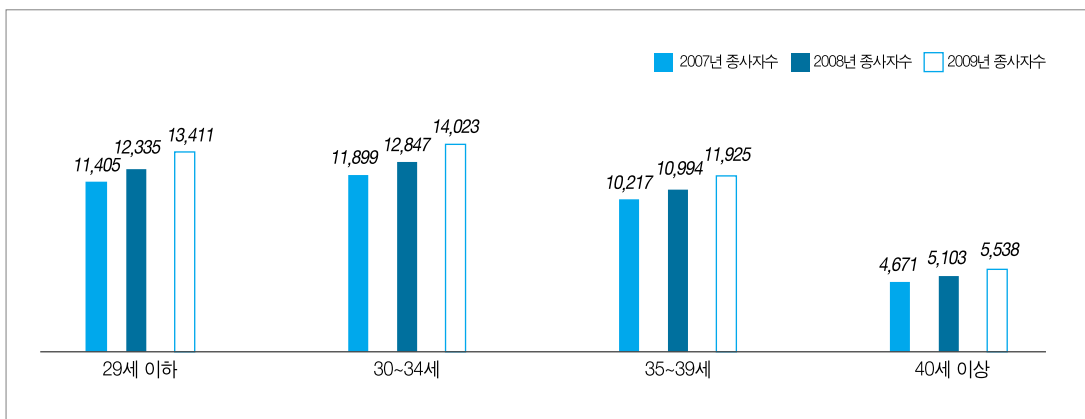
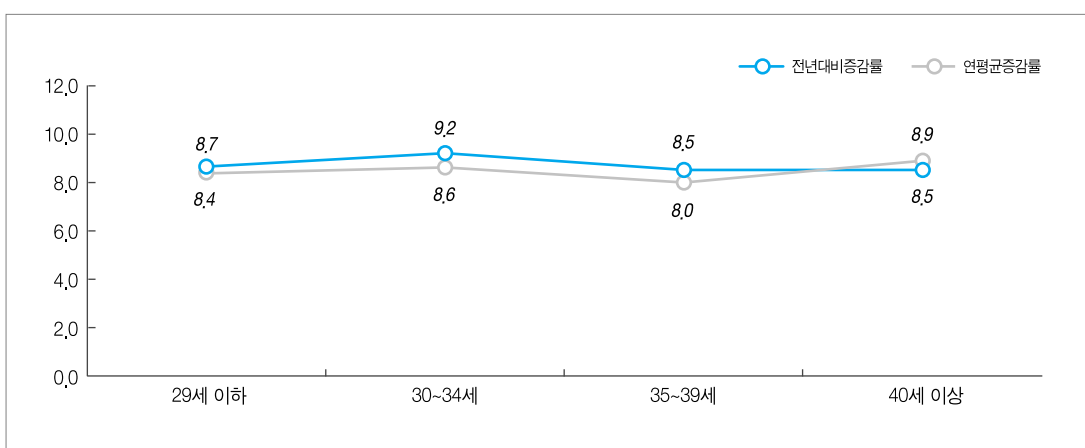


그림 4.10.41 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



10.5 지식정보산업 부가가치 구성

지식정보산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중 '인건비' 로 1조 3,498억 원(60.3%)이며 전년대비 12.8% 증가, 연평균증감률 13.5% 증가한 것으로 나타났다.

지식정보산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2007년 1조 483억 원 → 2008년 1조 1,962억 원 → 2009년 1조 3,498억 원)하고 있으며 경상이익(2007년 4,005억 원 → 2008년 4,627억 원 → 2009년 5,497억 원) 또한 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 이는 지식정보산업 이 익률이 지속적으로 좋아지고 있는 것으로 조사되었다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 1조 7,296억 원 → 2008년 1조 9,644억 원 → 2009년 2조 2,376억 원으로 전년대비 13.9% 증가, 연평균 13.7% 증가한 것으로 나타났다. 지식정보산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익' 은 5,497억 원으로 전년대비 18.8%, 연평균 17.1% 증가하였고, '인건비' 는 1조 3,498억 원으로 전년대비 12.8%, 연평균 13.5% 증가하였다. '순금융비용' 은 254억 원으로 전년대비 2.2%, 연평균 6.6% 감소하였으며, '감가상각비' 는 1,193억 원으로 전년대비 9.8%, 연평균 10.7% 증가한 것으로 나타났다. '임차료' 는 1,415억 원이며 전년대비 11.7%, 연평균 11.4% 증가하였고, '조세공과' 는 517억 원으로 전년대비 17.7%, 연평균 13.6% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.10.40 지식정보산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	5,255,185	2,237,658	42.58	549,725	1,349,885	25,465	119,316	141,532	51,735
부가가치액 대비 구성비(%)				24.6	60.3	1.1	5.3	6.3	2.3
매출액 대비 구성비(%)				10.5	25.7	0.5	2.3	2.7	1.0

표 4.10.41 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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	549,725	1,349,885	25,465	119,316	141,532	51,735	2,237,658
전년대비증감률(%)	18.8	12.8	▽2.2	9.8	11.7	17.7	13.9
연평균증감률(%)	17.1	13.5	▽6.6	10.7	11.4	13.6	13.7

그림 4.10.42 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)

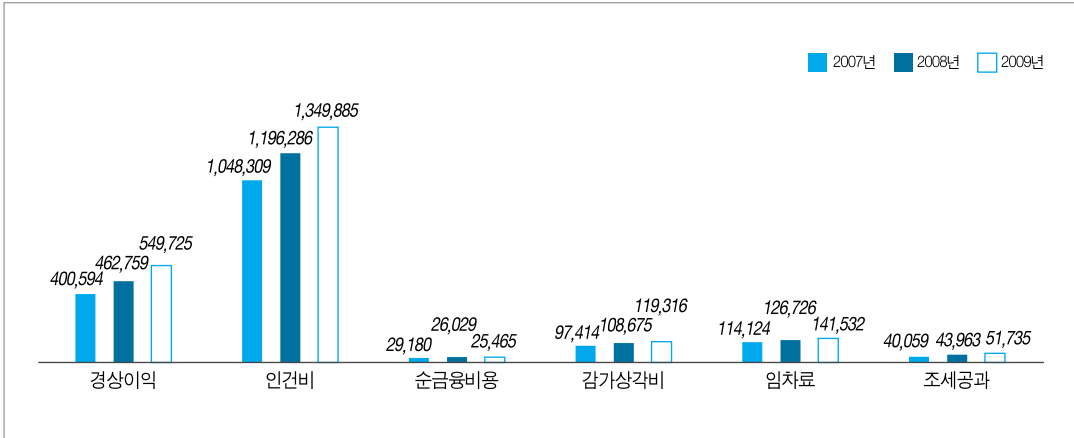
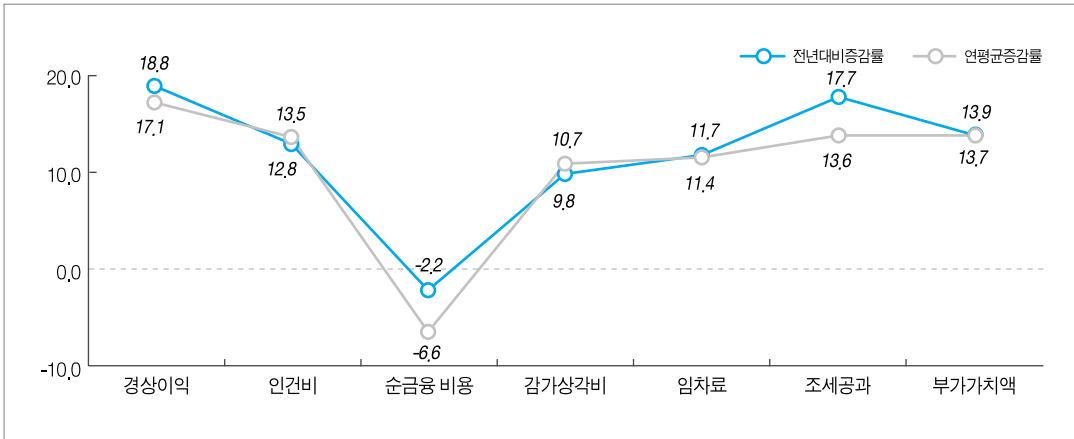


그림 4.10.43 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



11 콘텐츠솔루션산업

표 4.11.1 콘텐츠솔루션산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
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 웨이컨스 등 용역 및 서비스

11.1 콘텐츠솔루션산업 전체요약

2009년 콘텐츠솔루션산업의 사업체수는 1,104개이며 종사자는 1만 5,967명으로 나타났다. 매출액은 2조 363억 원이며 부가가치는 8,027억 원이었고 부가가치율은 39.42%로 조사되었다. 수출액은 11,341.8만 달러이며 수입액은 그보다 적은 38.7만 달러인 것으로 조사되었다.

콘텐츠솔루션산업은 2005년 약 679개 사업체에서 2009년 약 1,104개 사업체로 연평균 12.9%로 증가하였으며, 매출액과 종사자수 연평균은 각각 12.4%와 6.5%로 증가한 것으로 분석되었다. 콘텐츠솔루션산업은 전반적으로 성장을 하고 있는 산업이며, 특히 사업체수가 2005년 대비 약 2배 정도 많아진 것으로 나타났으며 이러한 현상은 스마트폰과 태블릿 PC 등장에 따라 더욱 가속화 될 것

으로 사료되어진다.

부가가치액은 전년대비 9.7%로 증가하여 가장 큰 성장을 한 부분으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업 수출액(2005년에는 일부 사업체만이 응답하였으며, 2006년은 응답내용이 없었으며, 2007년부터 콘텐츠솔루션산업 사업체 전체가 응답한 결과이므로 2007년 이후부터 비교하여야 함.)은 2008년 대비 소폭 증가한 것으로 나타났다. 종사자수는 2005년 1만 2,430명에서 3,537명 증가한 1만 5,967명으로 연평균 6.5%로 증가한 것으로 나타났다.

표 4.11.2 콘텐츠솔루션산업 총괄 (단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
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	1,104	15,967	2,036,362	802,734	39.42	113,418	387
전년대비증감률(%)	8.1	8.8	9.1	9.7	0.5	5.3	-
연평균증감률(%)	12.9	6.5	12.4	13.9	1.3	33.6	-

표 4.11.3 콘텐츠솔루션산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 백만원, 명)

매출액	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균매출액
저작물	65	263,253	2,943	4,050	89
콘텐츠보호	53	133,417	1,738	2,517	77
모바일솔루션	155	487,779	3,937	3,147	124
과금/결제	53	299,333	1,171	5,648	256
CMS	106	116,739	1,217	1,101	96
CDN	39	147,495	726	3,782	203
기타	550	588,346	4,235	1,070	139
전체 평균	1,021	2,036,362	15,967	1,994	128

콘텐츠솔루션산업은 1인당 평균 매출액이 1억 2,800만원 이며, 사업체당 평균 매출액은 19억 9,400만원으로 나타났다. 저작물업 1인당 평균 매출액은 8,900만원이며, 콘텐츠보호업은 7,700만원으로 나타났다. 모바일솔루션업 사업체당 평균 매출액은 31억 4,700만원이며, 1인당 평균 매출액은 1억 2,400만원, 과금/결제 사업체당 평균 매출액은 56억 4,800만원이며, 1인당 평균 매출액은 2억 5,600만원, CMS 사업체당 평균 매출액은 11억 100만원이며, 1인당 평균 매출액은 9,600만원이었다. CDN 사업체당 평균 매출액은 37억 8,200만원이며, 1인당 평균 매출액은 2억 300만원, 기타 사업체당 평균 매출액은 10억 7,000만원이며, 1인당 평균 매출액은 1억 3,900만원으로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 중에서 사업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액이 가장 높은 부분은 과금/결제업인 것으로 나타났다.

11.2 콘텐츠솔루션산업 매출액

2009년 콘텐츠솔루션산업 전체 매출액은 2조 363억 원으로 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균 증감률도 10.1% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 1조 6,798억 원에서 2008년에 1조 8,661억 원, 2009년에 2조 363억 원으로 지속적인 증가세를 보이고 있다.

소분류별로 매출액을 보면 기타가 5,883억 원으로 나타나 28.9%의 가장 큰 비중을 차지하였다. 모바일솔루션은 4,877억 원으로 24.0%를 차지하여 기타 다음으로 높은 비중을 보였다. 과금/결제 는 2,993억 원으로 14.7%로 나타났고 저작물은 2,632억 원으로 12.9%이었으며, CDN은 1,474억 원으로 7.2%, 콘텐츠보호는 1,334억 원으로 6.6%, CMS는 1,167억 원으로 가장 낮은 비중인 5.7% 를 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 매출액을 보면 저작물은 2007년에 2,244억 원에서 2008년에 2,523억 원으로 증가하였 으며 2009년에도 2,632억 원으로 증가하여 전년대비 4.3%, 연평균증감률은 8.3% 증가하였다. 콘 텐츠보호는 2007년에 1,195억 원, 2008년에 1,218억 원, 그리고 2009년에 1,334억 원으로 조사되 었고 이는 전년대비 9.5%, 연평균증감률은 5.7% 증가한 수치이다. 모바일솔루션은 2007년에 3,672억 원, 2008년에 4,434억 원, 2009년에 4,877억 원으로 나타나 전년대비 10.0%, 연평균증감 률은 15.3% 증가하였다. 과금/결제는 전년대비 5.6%, 연평균증감률은 3.8% 증가하였는데 이를 연도별로 보면 2007년에 2,776억 원, 2008년에 2,835억 원, 그리고 2009년에 2,993억 원으로 나타 났다. CMS는 2007년에 1,017억 원, 2008년에 1,030억 원, 2009년에 1,167억 원으로 나타나 전년대 비 13.3%, 연평균증감률 7.1%의 증가율을 보였다. CDN은 전년대비 무려 37.5%, 연평균증감률은 27.7%로 큰 폭의 증가율을 보였으며 이를 연도별로 보면 2007년에 905억 원, 2008년에 1,073억 원, 그리고 2009년에 1,474억 원으로 나타났다. 기타는 2007년에 4,989억 원에서 2008년에 5,548억 원 으로 증가하였으며 2009년에는 5,883억 원으로 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 6.0%, 연평 균증감률은 8.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.11.4 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
저작물	224,400	252,300	263,253	12.9	4.3	8.3
콘텐츠보호	119,500	121,800	133,417	6.6	9.5	5.7
모바일솔루션	367,200	443,400	487,779	24.0	10.0	15.3
과금/결제	277,600	283,500	299,333	14.7	5.6	3.8
CMS	101,700	103,000	116,739	5.7	13.3	7.1
CDN	90,500	107,300	147,495	7.2	37.5	27.7
기타	498,900	554,800	588,346	28.9	6.0	8.6
소계	1,679,800	1,866,100	2,036,362	100.0	9.1	10.1

그림 4.11.1 콘텐츠솔루션산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)

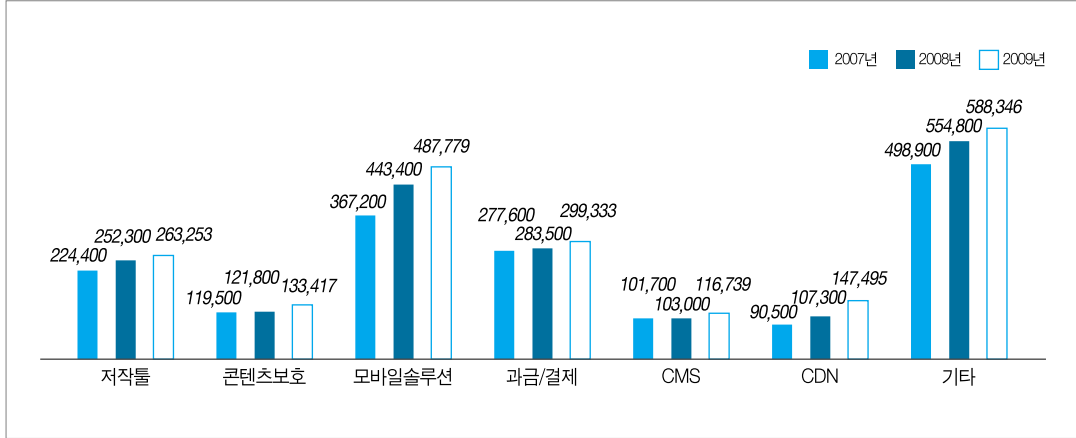
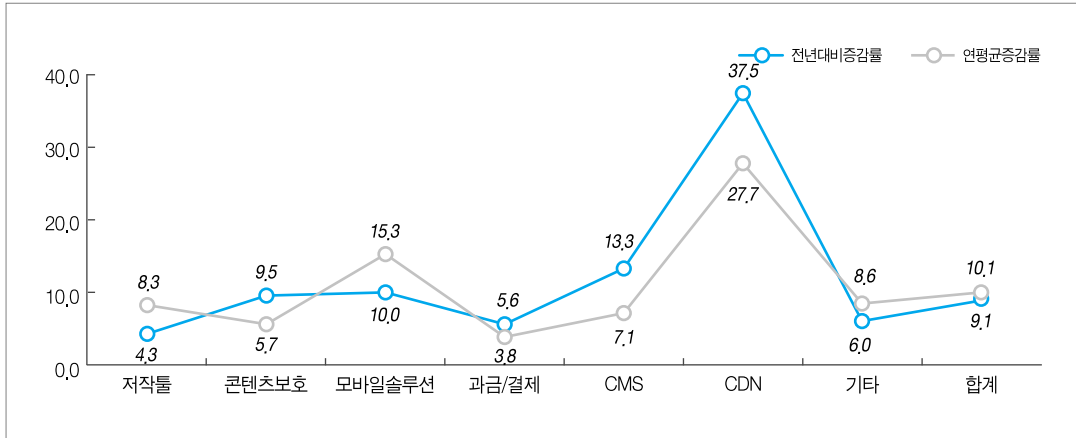


그림 4.11.2 콘텐츠솔루션산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

11.2.1. 사업형태별 매출 현황

콘텐츠솔루션산업의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 1조 9,667억 원으로 전체 매출액의 96.6%를 차지하였다. 기타 매출액은 291억 원으로 1.4%의 비중을 차지하였으며 제작지원 매출액은 207억 원으로 1.0%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 유통/배급 매출액은 197억 원으로 추정되었다.

표 4.11.5 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
저작물	257,165	1,316	-	1,115	3,657	263,253
콘텐츠보호	127,082	1,097	-	1,053	4,185	133,417
모바일솔루션	471,540	3,142	-	7,961	5,136	487,779
과금/결제	286,799	9,367	-	-	3,167	299,333
CMS	114,740	987	-	-	1,012	116,739
CDN	138,313	253	-	7,962	967	147,495
기타	571,115	4,539	-	1,635	11,057	588,346
합계	1,966,754	20,701	-	19,726	29,181	2,036,362
비중(%)	96.6	1.0	-	1.0	1.4	100.0

연도별로 보면 창작 및 제작이 2007년에 1조 6,196억 원에서 2008년에 1조 8,004억 원으로 증가하였으며 2009년에도 1조 9,667억 원으로 추정되어 증가세가 지속되고 있다. 이는 전년대비 9.2%, 연평균증감률은 10.2% 증가한 수치이다. 제작지원업 또한 전년대비 8.5%, 연평균증감률은 10.4% 증가하였다. 이를 연도별로 보면 2007년에 169억 원, 2008년에 190억 원, 그리고 2009년에 207억 원으로 조사되었다.

표 4.11.6 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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	1,966,754	20,701	-	19,726	29,181	2,036,362
전년대비증감률(%)	9.2	8.5	-	10.9	1.4	9.1
연평균증감률(%)	10.2	10.4	-	11.6	3.5	10.1

그림 4.11.3 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원)

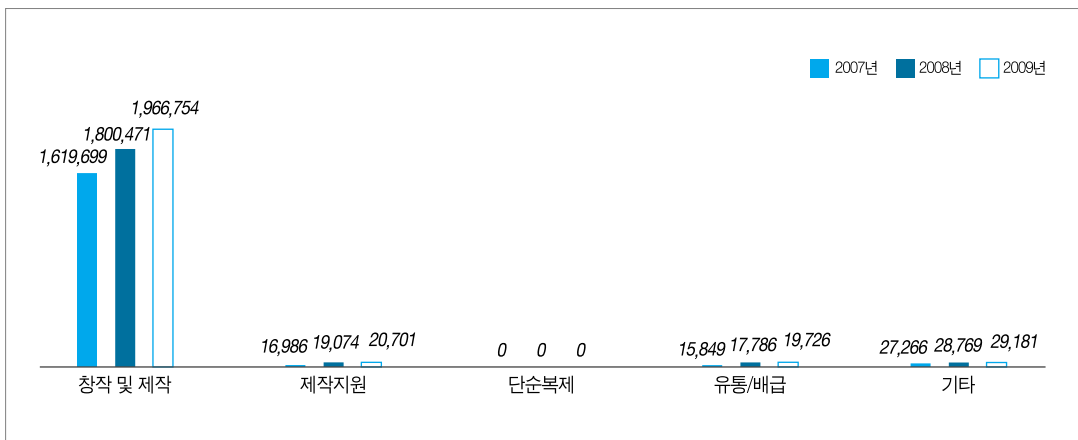
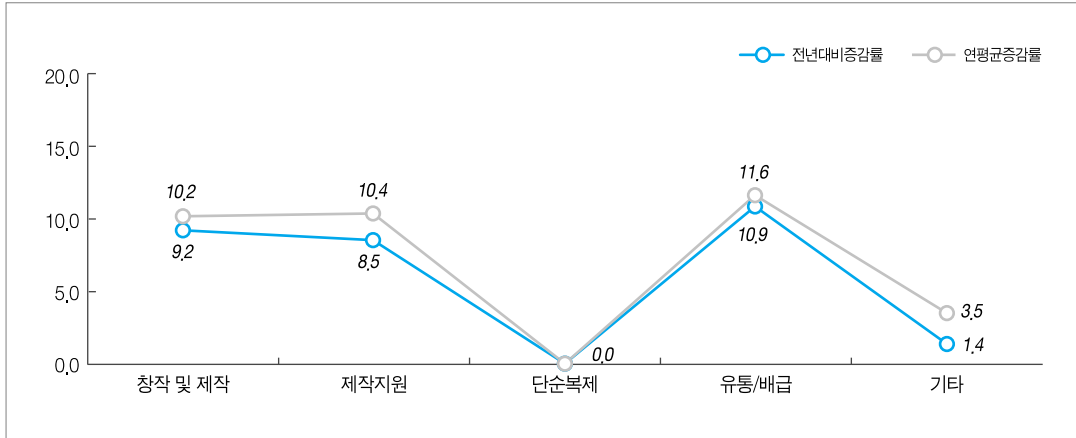


그림 4.11.4 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



11.2.2. 매출액 규모별 매출액

콘텐츠솔루션산업 매출액을 사업체들의 매출액 규모별로 살펴보면, 10~100억 원 미만 사업체 매출액이 1조 167억 원으로 전체 매출액의 49.9%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 그 다음은 100억 원 이상 사업체가 높았으며 매출액은 7,214억 원, 전체 매출액 내 비중은 35.4%로 조사되었다. 1~10억 원미만 사업체 매출액은 2,482억 원으로 12.2%의 비중을 차지하였으며, 1억 원 미만 사업체 매출액은 499억 원이며 매출액 비중은 2.5%로 가장 낮은 매출액을 기록하였다.

표 4.11.7 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
저작물	8,135	62,397	192,721	-	263,253
콘텐츠보호	6,158	17,435	78,433	31,391	133,417
모바일솔루션	7,251	32,965	225,863	221,700	487,779
과금/결제	-	3,262	113,265	182,806	299,333
CMS	6,891	21,336	45,820	42,692	116,739
CDN	4,539	29,368	33,956	79,632	147,495
기타	16,936	81,532	326,653	163,225	588,346
합계	49,910	248,295	1,016,711	721,446	2,036,362
구성비(%)	2.5	12.2	49.9	35.4	100.0

연도별로 보면 100억 원 이상 사업체의 매출액이 가장 크게 증가하였다. 2007년에 5,928억 원에서 2008년에 6,408억 원으로 증가한 후 2009년에 7,214억 원으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 12.6%, 연평균증감률은 10.3% 증가한 수치이다. 1억 원 미만 사업체 매출액은 2007년에 215억 원, 2008년에 459억 원, 그리고 2009년에 499억 원으로 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 8.7%, 연평균증감률 52.2% 증가하였다.

표 4.11.8 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
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	49,910	248,295	1,016,711	721,446	2,036,362
전년대비증감률(%)	8.7	0.7	9.0	12.6	9.1
연평균증감률(%)	52.2	4.5	10.2	10.3	10.1

그림 4.11.5 매출액 규모별 매출 현황 (단위 : 백만원)

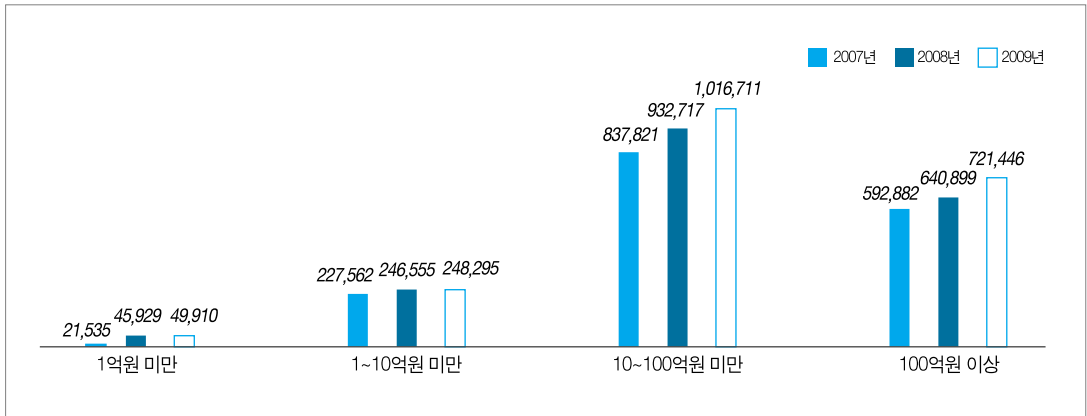
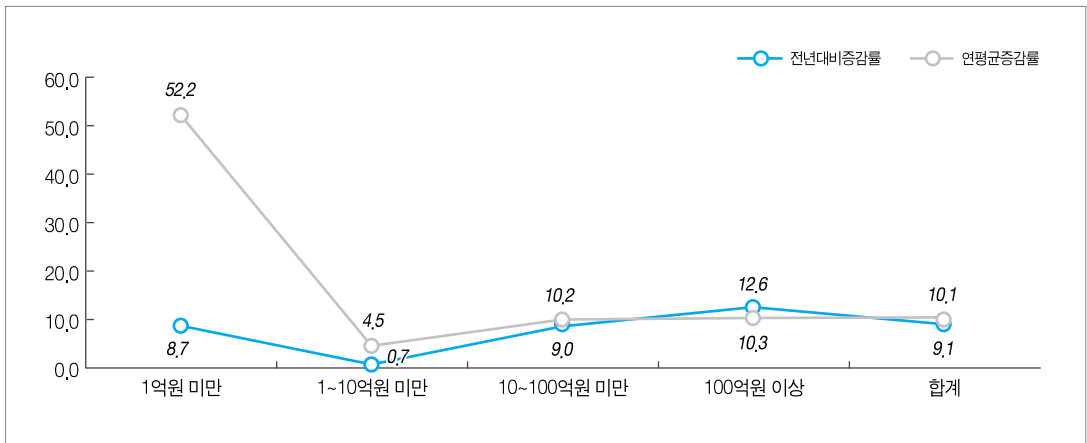


그림 4.11.6 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



11.2.3. 종사자 규모별 매출액

2009년 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액을 보면 100인 이상 규모 매출액이 6,717억 원으로 전체 매출액의 33.0%를 차지하였다. 10~49인은 5,855억 원으로 28.8%의 비중을 차지하였고, 50~99인은 4,483억 원으로 22.0%의 비중을 차지하고 있다. 5~9인은 2,014억 원으로 9.9%의 비중을 차지하고 있으며, 1~4인은 1,291억 원으로 6.3%의 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

표 4.11.9 종사자규모별 매출 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
저작물	25,016	59,728	106,778	71,731	-	263,253
콘텐츠보호	17,482	14,776	48,461	27,307	25,391	133,417
모바일솔루션	18,883	30,153	135,234	104,849	198,660	487,779
과금/결제	-	4,951	91,083	-	203,299	299,333
CMS	13,701	21,599	25,901	22,537	33,001	116,739
CDN	10,261	-	33,638	40,935	62,661	147,495
기타	43,839	70,247	144,492	181,026	148,742	588,346
합계	129,182	201,454	585,587	448,385	671,754	2,036,362
비중(%)	6.3	9.9	28.8	22.0	33.0	100.0

연도별로 보면 100인 이상은 2007년에 5,540억 원, 2008년에 6,172억 원, 그리고 2009년에 6,717억 원으로 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 8.8%, 연평균증감률은 10.1% 증가하였다. 50~99인은 2007년에 3,716억 원에서 2008년에 4,111억 원으로 증가한 후에 2009년에는 4,483억 원에 이르렀다. 이는 전년대비 9.1%, 연평균증감률은 9.8% 증가한 수치이다.

표 4.11.10 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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	129,182	201,454	585,587	448,385	671,754	2,036,362
전년대비증감률(%)	10.5	9.3	9.2	9.1	8.8	9.1
연평균증감률(%)	11.1	10.7	9.9	9.8	10.1	10.1

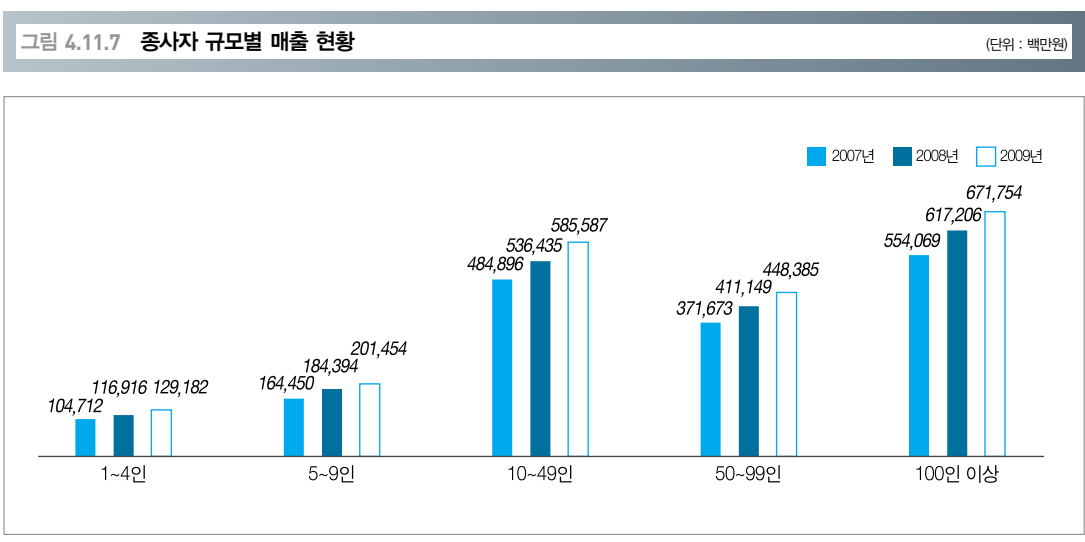
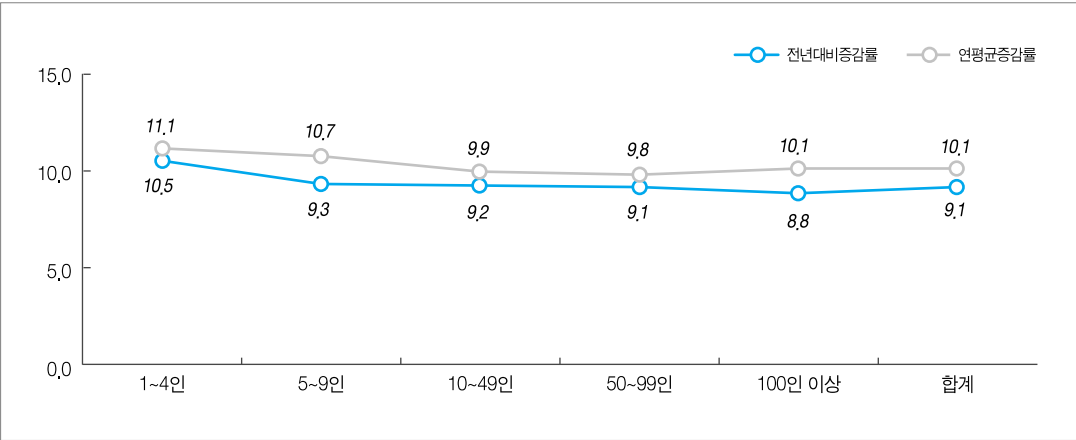


그림 4.11.8 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



11.2.4. 지역별 매출액

2009년 콘텐츠솔루션산업은 매출액의 73.5%인 1조 4,965억 원이 서울에 집중되어 있는 것으로 나타났으며, 경기도가 2,136억 원(10.5%)으로 조사되었다. 그 외 지역은 전체 매출액에서 매우 미미한 비중을 차지하고 있다. 서울과 그 외 지역의 매출 수준 차이가 매우 크며, 이러한 현상은 향후에도 지속될 것으로 예상된다.

한편 6개 광역시는 1,813억 원으로 전체 매출액의 8.9%를 차지하였으며 9개도는 3,585억 원으로 17.6%를 차지하였다.

표 4.11.11 연도별 지역별 매출 현황 (단위: 백만원, %)

지역	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	1,234,150	1,370,713	1,496,520	73.5	9.2	10.1
부산	34,692	37,720	41,231	2.0	9.3	9.0
대구	29,755	33,146	36,285	1.8	9.5	10.4
인천	29,619	33,133	36,137	1.8	9.1	10.5
광주	23,842	26,522	29,121	1.4	9.8	10.5
대전	21,619	24,029	26,393	1.3	9.8	10.5
울산	10,122	11,427	12,135	0.6	6.2	9.5
경기도	176,418	196,171	213,655	10.5	8.9	10.0
강원도	15,849	17,938	19,326	1.0	7.7	10.4
충청북도	17,447	19,550	21,335	1.0	9.1	10.6
충청남도	16,439	18,024	19,662	1.0	9.1	9.4
전라북도	15,140	16,838	18,335	0.9	8.9	10.0
전라남도	13,661	14,978	16,215	0.8	8.3	8.9
경상북도	17,509	19,525	21,285	1.0	9.0	10.3
경상남도	19,036	21,180	23,112	1.1	9.1	10.2
제주도	4,502	5,206	5,615	0.3	7.9	11.7
합계	1,679,800	1,866,100	2,036,362	100.0	9.1	10.1

연도별로 보면 서울은 2007년에 1조 2,341억 원에서 2008년에 1조 3,707억 원으로 증가한 후에 2009년에 1조 4,965억 원으로 다시 증가하였으며 전년대비 9.2%, 연평균증감률 10.1% 증가율을 기록하였다. 6개 시 매출액은 2007년에 1,496억 원에서 2008년에 1,659억 원, 그리고 2009년에 1,813억 원으로 증가하였으며 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 9.2%, 10.1% 증가하였다. 9개도 또한 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률이 10.1% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 2,960억 원, 2008년에 3,294억 원, 그리고 2009년에 3,585억 원으로 나타났다.

그림 4.11.9 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)

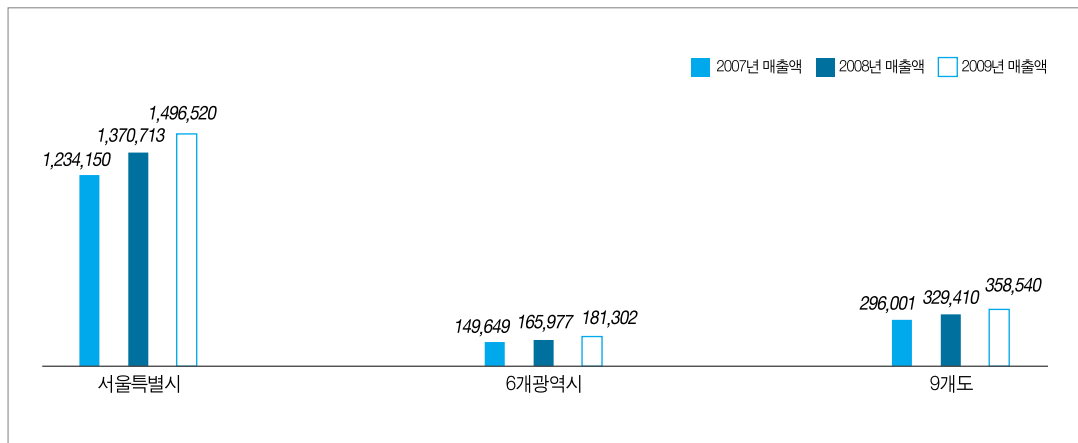
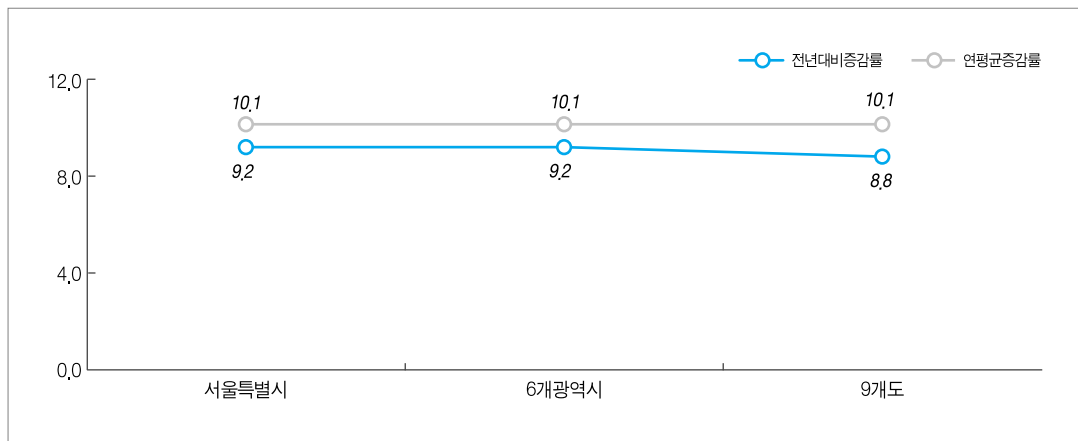


그림 4.11.10 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



11.3 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황⁵⁷⁾

2009년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 11,341.8만 달러이며 전년대비 5.3% 증가하였고 연평균 증감률은 0.3% 증가하였다. 수입액은 38.7만 달러로 조사되었다.

연도별로 보면 수출액은 2007년에 11,267.8만 달러에서 2008년에 10,774.6만 달러로 감소하였으나 2009년에는 11,341.8만 달러로 추정되어 2007년의 수출액 수준을 넘어선 것으로 조사되었다.

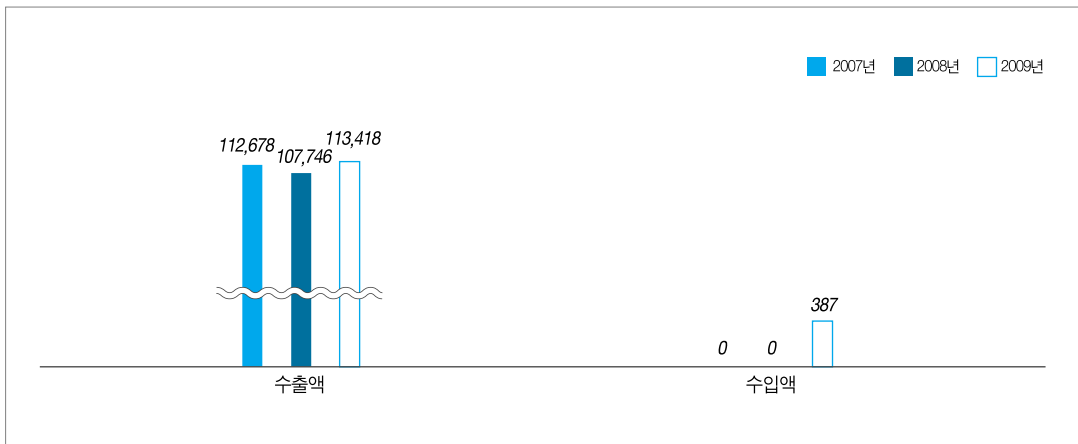
표 4.11.12 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수입	-	-	387	-	-
수출	112,678	107,746	113,418	5.3	0.3

그림 4.11.11 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



11.3.1. 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출입액 현황

콘텐츠솔루션의 수출액이 가장 많은 나라는 일본이며 수출액은 3,633.2만 달러로 추정되어 전체 수출액의 32.0%를 차지하였다. 유럽은 1,631.3만 달러이며 14.4%의 비중을 차지하였으며 동남아는 1,617.9만 달러로 14.3%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 중국이 1,601.8만 달러(14.1%)이며 북미지역이 1,525.1만 달러(13.4%), 기타지역이 1,332.5만 달러(11.7%)로 조사되었다.

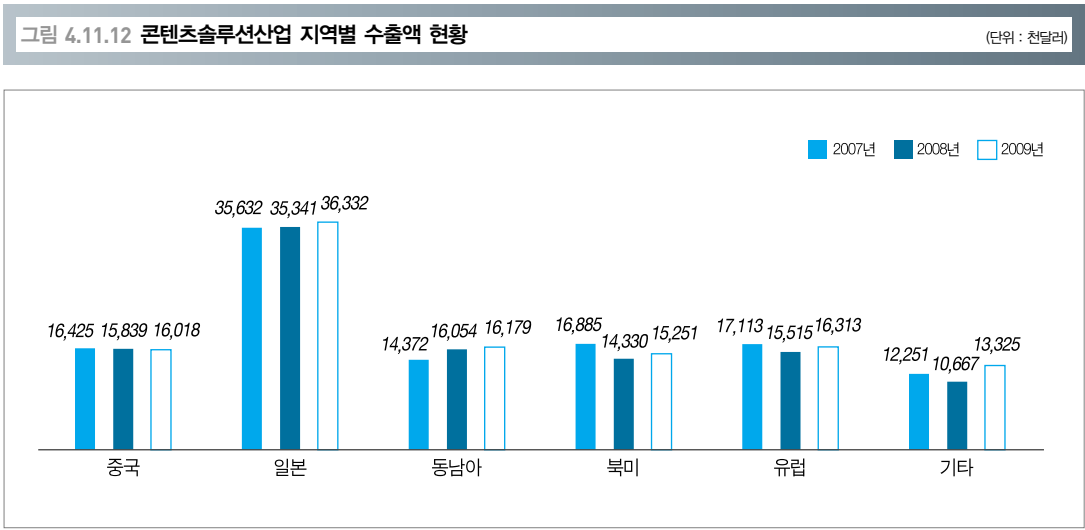
연도별로 보면 중국은 2007년에 1,642.5만 달러에서 2008년에 1,583.9만 달러로 감소하였으나 2009년에 다시 1,601.8만 달러로 증가한 것으로 나타났다. 이는 전년대비 1.1% 증가하였으나 연평

57) 매출액과 종사자수는 연평균증감률 (2007년~2009년), 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률 (2007년~2009년)

균증감률은 1.2% 감소한 수치이다. 일본은 2007년에 3,563.2만 달러, 2008년에 3,534.1만 달러, 그리고 2009년에 3,633.2만 달러로 증가하여 전년대비 2.8%, 연평균증감률 1.0%의 증가율을 이루었다. 동남아는 2007년에 1,437.2만 달러, 2008년에 1,605.4만 달러, 2009년에 1,617.9만 달러로 꾸준히 증가하였다. 이는 전년대비 0.8%, 연평균증감률은 6.1% 증가한 수치이다. 북미는 2007년에 1,688.5만 달러에서 2008년에 1,433.0만 달러로 감소하였으나 2009년에 1,525.1만 달러로 다시 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 6.4% 증가하였으나 연평균증감률은 5.0% 감소하였다. 유럽은 2007년에 1,711.3만 달러, 2008년에 1,551.5만 달러, 그리고 2009년에 1,631.3만 달러로 나타나 전년대비 5.1% 증가율과 연평균증감률 2.4%의 감소율을 기록하였다. 기타지역은 2007년에 1,225.1만 달러에서 2008년에 1,066.7만 달러로 감소하였으나 2009년에 1,332.5만 달러로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 무려 24.9%, 연평균증감률은 4.3% 증가한 수치이다.

표 4.11.13 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	16,425	15,839	16,018	14.1	1.1	▽1.2
일본	35,632	35,341	36,332	32.0	2.8	1.0
동남아	14,372	16,054	16,179	14.3	0.8	6.1
북미	16,885	14,330	15,251	13.4	6.4	▽5.0
유럽	17,113	15,515	16,313	14.4	5.1	▽2.4
기타	12,251	10,667	13,325	11.8	24.9	4.3
전체	112,678	107,746	113,418	100.0	5.3	0.3



콘텐츠솔루션산업의 수입액은 2009년에 북미 지역이 38.7만 달러로 나타났으며, 그 외 지역은 수입액이 없는 것으로 나타났다.

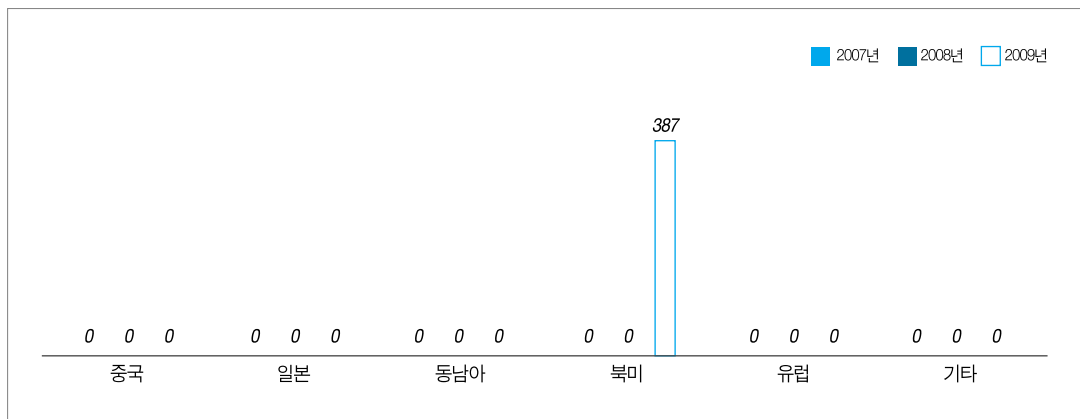
표 4.11.14 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	-	-	-	-	-	-
일본	-	-	-	-	-	-
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	-	-	387	100.0	-	-
유럽	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-
전체	-	-	387	100.0	-	-

그림 4.11.13 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천달러)



11.3.2. 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식

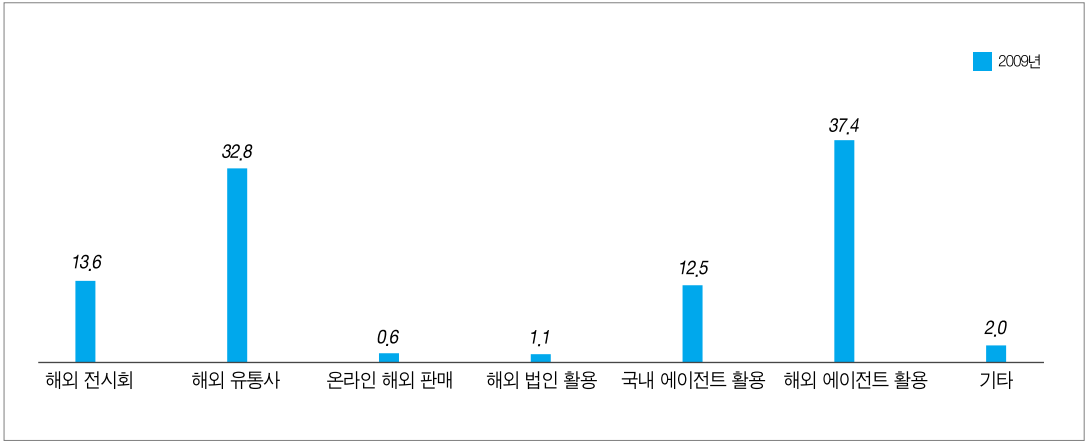
콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방식은 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 37.4%로 가장 많았다. 그 다음은 해외 유통사 접촉이 32.8%로 나타났으며 해외 전시회 및 행사참여는 13.6%로 조사되었다. 국내 에이전트 활용은 12.5%이었으며 기타는 2.0%로 조사되었다. 또한 해외 법인 활용은 1.1%이며 온라인 해외 판매는 0.6%로 조사되었다.

표 4.11.15 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출 방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	-	-	13.6	-
	해외 유통사 접촉	-	-	32.8	-
	온라인 해외 판매	-	-	0.6	-
	해외 법인 활용	-	-	1.1	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	-	-	12.5	-
	해외 에이전트 활용	-	-	37.4	-
	기타	-	-	2.0	-
	합계	-	-	100.0	-

그림 4.11.14 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식 (단위: %)



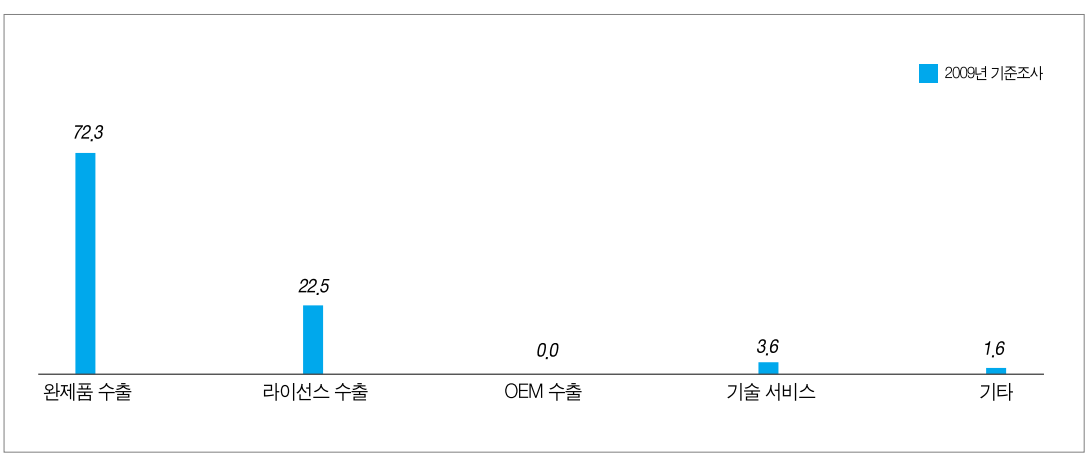
11.3.3. 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태는 완제품수출이 72.3%였으며 LICENSE는 22.5%로 나타났다. 기술서비스는 3.6%로 나타났고 기타는 1.6%로 조사되었다.

표 4.11.16 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태 (단위: %)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비증감(%)
완제품 수출	-	-	72.3	-
LICENSE	-	-	22.5	-
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	-	-	3.6	-
기타	-	-	1.6	-
합계	-	-	100.0	-

그림 4.11.15 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태 (단위: %)



11.4 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2009년 콘텐츠솔루션산업 전체 종사자는 1만 5,967명으로 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균 증감률은 9.1% 증가하였다.

소분류별로 보면 기타 종사자가 4,235명이며 이는 전체 종사자중 26.5%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 모바일솔루션은 3,937명으로 전체 종사자의 24.7%의 비중을 차지하고 있으며 저작물 종사자는 2,943명으로 18.4%의 비중을 차지하고 있다. 콘텐츠보호 종사자는 1,738명으로 10.9%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. CMS는 1,217명으로 7.6%이며 과금/결제는 1,171명으로 7.3%, CDN은 726명으로 4.6%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

증감률을 보면 저작물은 2007년에 2,521명에서 2008년에 2,725명, 그리고 2009년에 2,943명으로 증가하여 전년대비증감률과 연평균증감률이 동일한 8.0%의 증가율을 나타냈다. 콘텐츠보호는 2007년에 1,663명에서 2008년에 1,716명으로 증가 후 2009년에 1,738명으로 증가하였으며 이는 전년대비 1.3%, 연평균증감률 2.2% 증가한 수치이다. 모바일솔루션은 2007년에 3,526명, 2008년에 3,633명, 2009년에 3,937명으로 나타나 전년대비 8.4%, 연평균증감률은 5.7% 증가한 것으로 조사되었다. 과금/결제는 전년대비 9.8%, 연평균증감률 7.6% 증가하였다. 이를 연도별로 보면 2007년에 1,011명, 2008년에 1,066명, 2009년에 1,171명으로 지속적으로 증가하였다. CMS는 2007년에 1,098명에서 2008년에 1,108명으로 증가 후, 2009년에 1,217명으로 다시 증가하여 전년대비 9.8%, 연평균증감률 5.3%의 증가율을 기록하였다. CDN은 2007년에 633명에서 2008년에 685명으로 증가한 후에 2009년에 726명으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 6.0%, 연평균증감률 7.1% 증가한 수치이다. 기타는 2007년에 2,962명, 2008년에 3,746명, 그리고 2009년에 4,235명으로 꾸준히 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 13.1%, 연평균증감률은 19.6% 증가하여 가장 큰 증가폭을 나타냈다.

표 4.11.17 콘텐츠솔루션산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	종사자수(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
저작물	2,521	2,725	2,943	18.4	8.0	8.0
콘텐츠보호	1,663	1,716	1,738	10.9	1.3	2.2
모바일솔루션	3,526	3,633	3,937	24.7	8.4	5.7
과금/결제	1,011	1,066	1,171	7.3	9.8	7.6
CMS	1,098	1,108	1,217	7.6	9.8	5.3
CDN	633	685	726	4.6	6.0	7.1
기타	2,962	3,746	4,235	26.5	13.1	19.6
소계	13,414	14,679	15,967	100.0	8.8	9.1

그림 4.11.16 콘텐츠솔루션산업 중분류별 종사자수 (단위: 명)

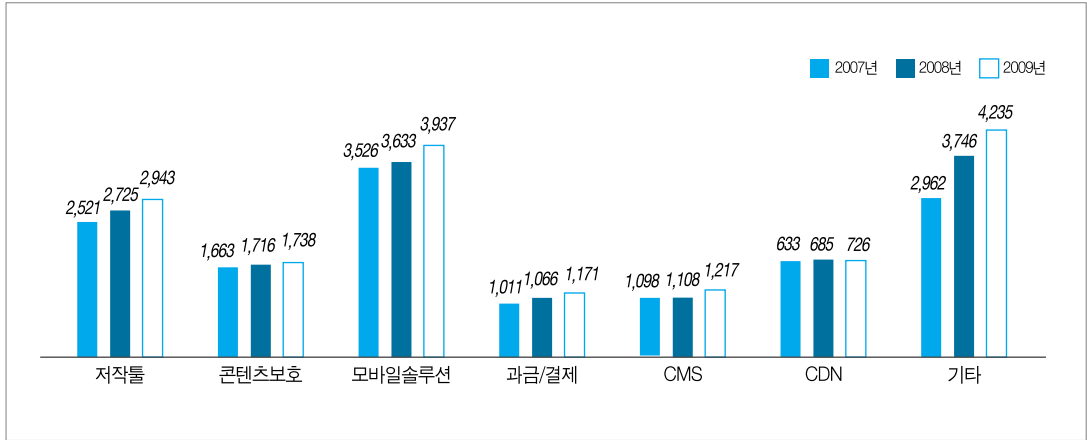
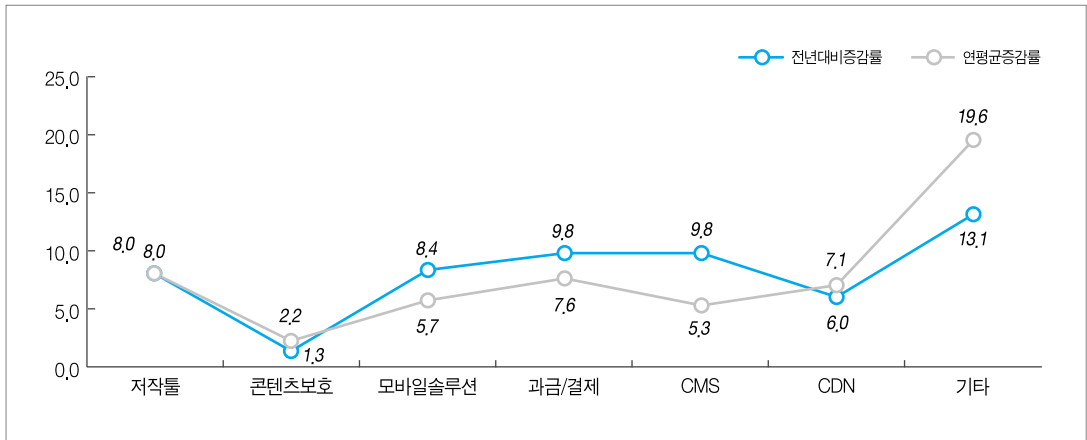


그림 4.11.17 콘텐츠솔루션산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

11.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 콘텐츠솔루션산업 종사자는 10~100억 원 미만 사업체 종사자가 8,572명으로 53.7%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 100억 원 이상 사업체의 종사자는 4,428명으로 27.7%의 비중을 차지하며 1~10억 원 미만 사업체의 종사자는 2,441명으로 15.3%의 비중을 차지하고 있다. 1억 원 미만 사업체 종사자는 526명으로 가장 적으며 비중 또한 3.3%로 가장 낮은 것으로 조사되었다.

표 4.11.18 매출액 규모별 종사자 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
저작물	101	713	2,129	-	2,943
콘텐츠보호	86	169	1,232	251	1,738
모바일솔루션	77	348	1,993	1,519	3,937
과금/결제	-	36	482	653	1,171
CMS	72	215	387	543	1,217
CDN	58	241	211	216	726
기타	132	719	2,138	1,246	4,235
합계	526	2,441	8,572	4,428	15,967
구성비(%)	3.3	15.3	53.7	27.7	100.0

연도별로 보면 100억 원 이상 사업체 종사자가 2007년에 3,638명에서 2008년에 4,065명으로 증가하였으며 2009년에는 4,428명으로 나타났고, 전년대비 8.9%, 연평균증감률 10.3% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 10~100억 원 미만 사업체 종사자는 2007년에 7,232명, 2008년에 7,890명, 그리고 2009년에 8,572명으로 증가하였다. 이는 전년대비 8.6% 증가하였으며 연평균증감률은 8.9% 증가한 수치이다.

표 4.11.19 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	456	2,088	7,232	3,638	13,414
2008년	493	2,231	7,890	4,065	14,679
2009년	526	2,441	8,572	4,428	15,967
전년대비증감률(%)	6.7	9.4	8.6	8.9	8.8
연평균증감률(%)	7.4	8.1	8.9	10.3	9.1

그림 4.11.18 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

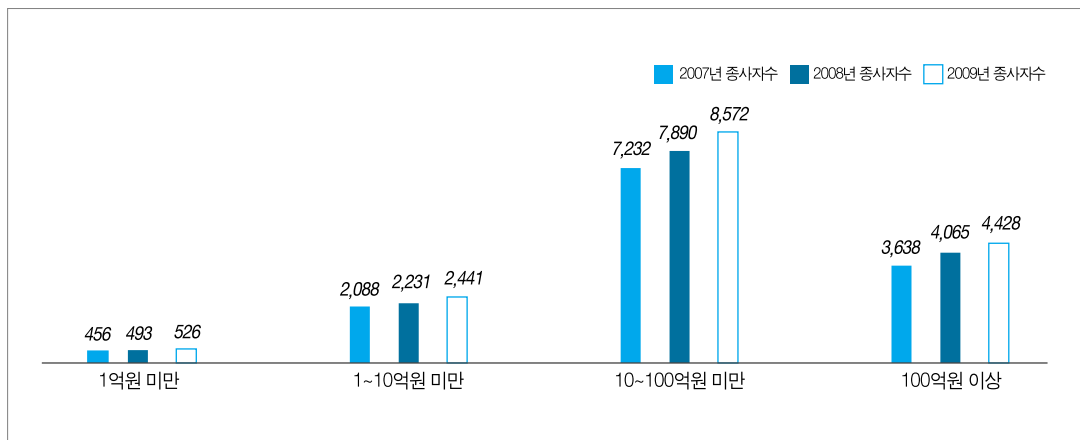
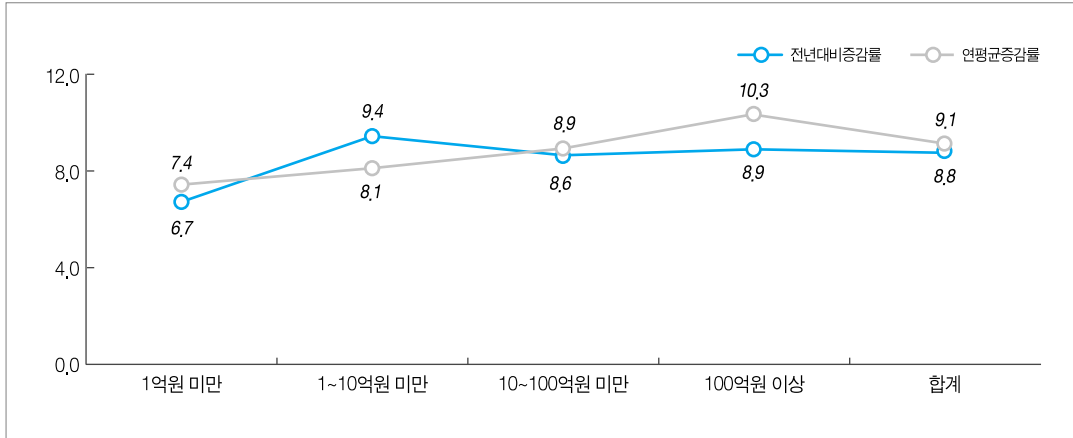


그림 4.11.19 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



11.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 콘텐츠솔루션산업은 100인 이상 규모 사업체 종사자가 4,434명으로 27.8%를 차지하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 많은 것으로 나타났다. 10~49인은 4,404명으로 27.6%를 차지하며 50~99인은 3,764명으로 23.5%를 차지하고 있다. 5~9인은 2,393명으로 15.0%를 차지하며 1~4인은 972명으로 6.1%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

표 4.11.20 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
저작물	267	1,073	1,044	559	-	2,943
콘텐츠보호	109	296	273	802	258	1,738
모바일솔루션	218	224	951	685	1,859	3,937
과금/결제	-	38	675	-	458	1,171
CMS	109	252	175	170	511	1,217
CDN	113	-	234	153	226	726
기타	156	510	1,052	1,395	1,122	4,235
합계	972	2,393	4,404	3,764	4,434	15,967
구성비(%)	6.1	15.0	27.6	23.5	27.8	100.0

한편, 100인 이상이 전년대비 15.7%, 연평균증감률 12.4% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며 이를 연도별로 보면 2007년에 3,507명에서 2008년에 3,831명, 그리고 2009년에 4,434명으로 증가하였다. 50~99인은 2007년에 3,249명에서 2008년에 3,555명으로 증가하였고 2009년에도 3,764명으로 증가하여 전년대비 5.9%, 연평균증감률 7.6% 증가율을 기록하였다.

표 4.11.21 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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	972	2,393	4,404	3,764	4,434	15,967
전년대비증감률(%)	4.6	8.7	5.8	5.9	15.7	8.8
연평균증감률(%)	8.8	9.5	7.1	7.6	12.4	9.1

그림 4.11.20 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

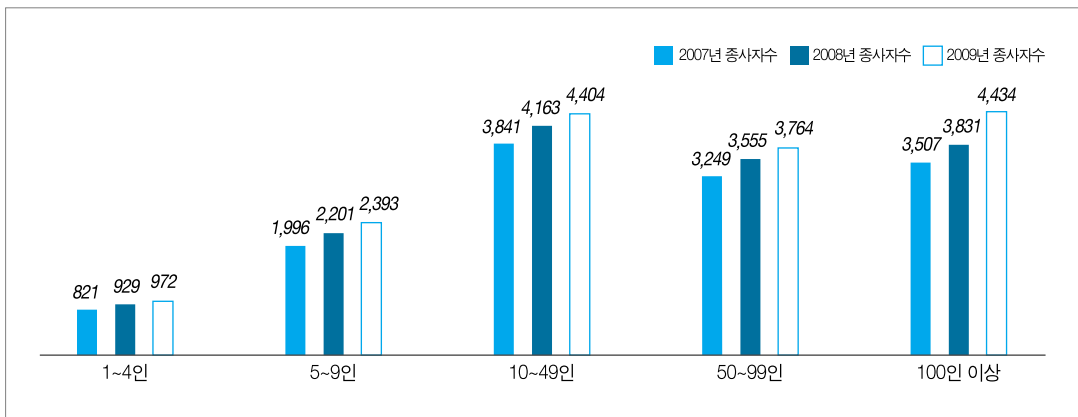
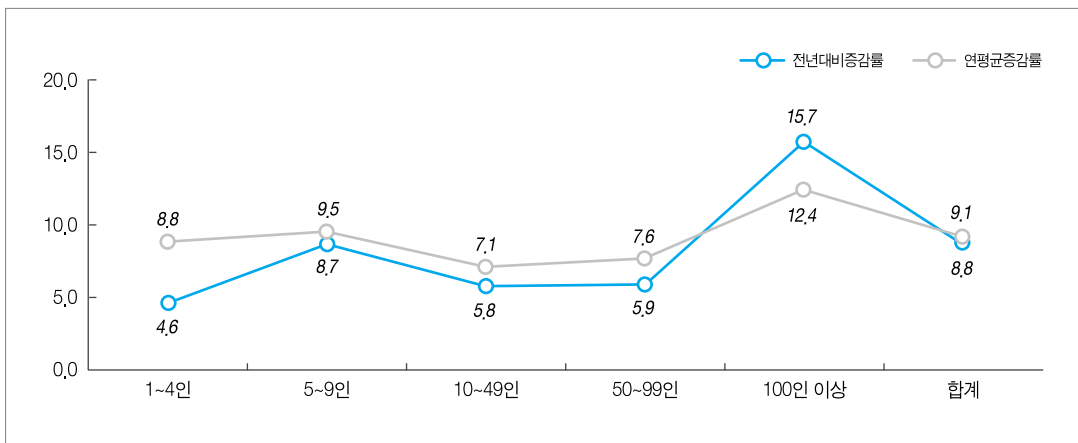


그림 4.11.21 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



11.4.3. 지역별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업 전체 종사자 중 서울에 1만 1,328명, 즉 전체 종사자의 70.9%가 집중되어 있다. 경기도는 1,863명으로 11.7%의 비중을 차지하며 부산이 362명으로 2.3%의 비중을 차지하고 있다. 대구와 인천은 각각 355명(2.2%), 316(2.0%)명으로 나타났다. 이 외 지역의 종사자는 전체 비중의 2%를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 매출액이 수도권에 집중되어 있으므로 종사자 또한 매출이 집중되어 있는 지역에 집중되어 있어 지역적 편차가 매우 크다.

한편 6개 광역시의 종사자는 1,599명으로 전체 종사자의 10.0%를 차지하고 있으며 9개도는 3,040명으로 19.0%를 차지하는 것으로 조사되었다.

표 4.11.22 연도별 지역별 종사자 현황 (단위: 명, %)

지역	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	9,499	10,407	11,328	70.9	8.8	9.2
부산	286	318	362	2.3	13.8	12.5
대구	299	325	355	2.2	9.2	9.0
인천	284	292	316	2.0	8.2	5.5
광주	197	215	237	1.5	10.2	9.7
대전	151	181	198	1.2	9.4	14.5
울산	106	119	131	0.8	10.1	11.2
경기도	1,580	1,727	1,863	11.7	7.9	8.6
강원도	124	134	145	0.9	8.2	8.1
충청북도	135	148	161	1.0	8.8	9.2
충청남도	177	179	182	1.2	1.7	1.4
전라북도	146	161	175	1.1	8.7	9.5
전라남도	140	153	166	1.0	8.5	8.9
경상북도	154	168	183	1.1	8.9	9.0
경상남도	94	105	114	0.7	8.6	10.1
제주도	42	47	51	0.3	8.5	10.2
합계	13,414	14,679	15,967	100.0	8.8	9.1

연도별로 보면 서울은 2007년에 9,499명에서 2008년에 1만 407명, 그리고 2009년에 1만 1,328명으로 증가하였으며 이는 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률은 9.2% 증가한 수치이다. 6개 광역시는 2007년에 1,323명, 2008년 1,450명, 2009년에 1,599명으로 근소하기는 하나 꾸준히 증가하였으며 이는 전년대비 10.3% 증가하였고 연평균증감률은 9.9% 증가하였다. 9개도는 2007년에 2,592명에서 2008년에 2,822명, 2009년에 3,040명으로 증가하였으며 이는 전년대비 7.7%, 연평균증감률 8.3% 증가하였다.

그림 4.11.22 지역별 종사자 현황 (단위: 명)

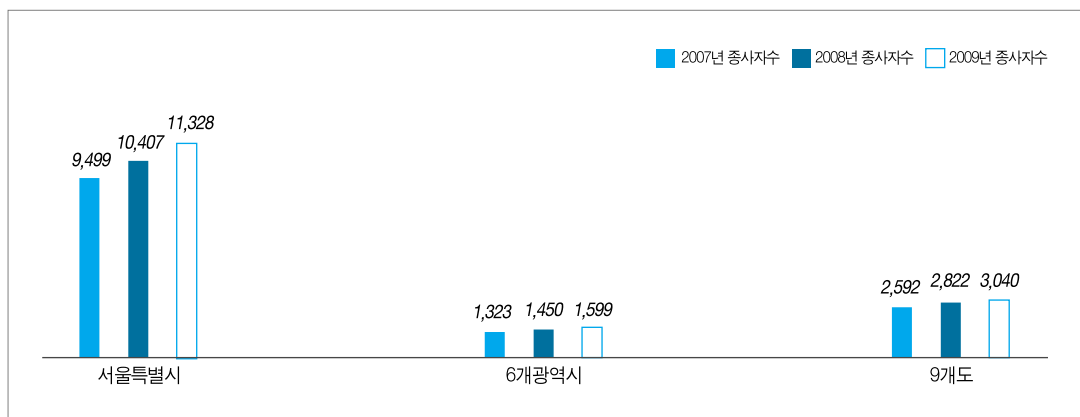
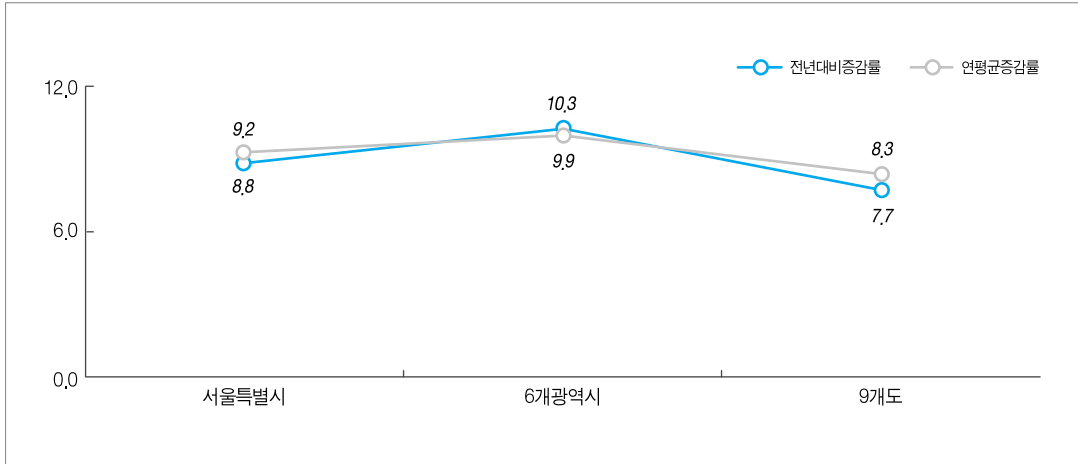


그림 4.11.23 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



11.4.4. 고용형태별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업의 정규직 종사자는 1만 4,628명(91.6%)이며 비정규직 종사자는 1,339명(8.4%)으로 나타났다.

소분류별로 보면 저작물 정규직은 2,759명이며 비정규직은 184명이었고, 콘텐츠보호 정규직은 1,521명이며 비정규직은 217명으로 조사되었다. 모바일솔루션 정규직은 3,604명이며 비정규직은 333명으로 조사되었다. 과금/결제 정규직은 1,053명, 비정규직은 118명이었으며, CMS 정규직은 1,090명, 비정규직은 127명으로 조사되었다. CDN 정규직은 666명이며 비정규직은 60명으로 조사되었으며, 기타 정규직은 3,935명이며 비정규직은 300명으로 조사되었다.

표 4.11.23 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
저작물	2,759	184	2,943
소분류 비중(%)	93.7	6.3	100.0
소계	2,759	184	2,943
콘텐츠보호	1,521	217	1,738
소분류 비중(%)	87.5	12.5	100.0
소계	1,521	217	1,738
모바일솔루션	3,604	333	3,937
소분류 비중(%)	91.5	8.5	100.0
소계	3,604	333	3,937
과금/결제	1,053	118	1,171
소분류 비중(%)	89.9	10.1	100.0
소계	1,053	118	1,171
CMS	1,090	127	1,217
소분류 비중(%)	89.6	10.4	100.0
소계	1,090	127	1,217

구분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
CDN	666	60	726
소분류 비중(%)	91.7	8.3	100.0
소계	666	60	726
기타	3,935	300	4,235
소분류 비중(%)	92.9	7.1	100.0
소계	3,935	300	4,235
콘텐츠솔루션산업 총합계	14,628	1,339	15,967
콘텐츠솔루션산업 비중(%)	91.6	8.4	100.0

연도별로 보면 정규직은 2007년에 1만 2,433명에서 2008년에 1만 3,511명으로 증가하였고 2009년에 1만 4,628명으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 8.3% 증가하였으며 연평균증감률은 8.5% 증가한 수치이다. 비정규직은 2007년에 981명, 2008년에 1,168명, 그리고 2009년에 1,339명으로 조사되었으며 전년대비 14.6%, 연평균증감률 16.8% 증가율을 나타냈다.

표 4.11.24 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직	비정규직	합계
2007년	12,433	981	13,414
2008년	13,511	1,168	14,679
2009년	14,628	1,339	15,967
전년대비증감률(%)	8.3	14.6	8.8
연평균증감률(%)	8.5	16.8	9.1

그림 4.11.24 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위: 명)

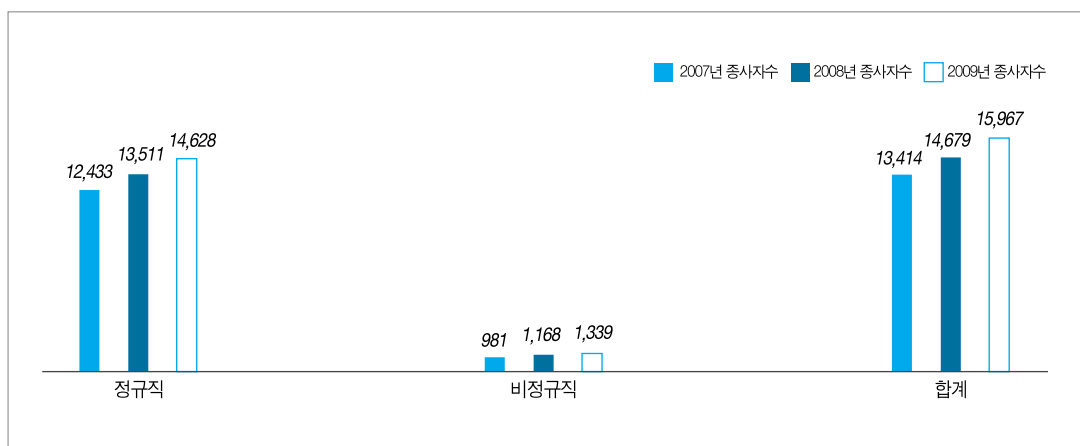
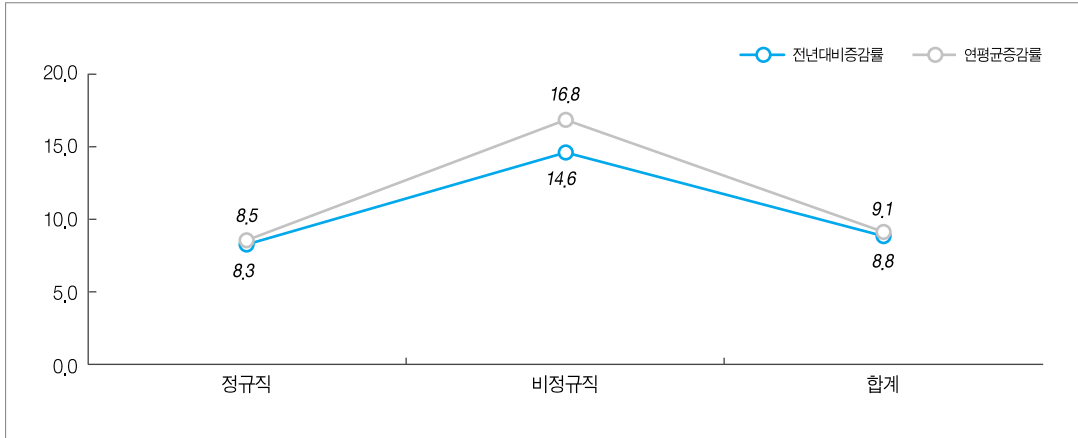


그림 4.11.25 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

11.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업의 정규직 남자는 8,773명으로 나타났으며 이는 54.9%의 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 정규직 여자는 5,855명으로 36.7%의 비중을 차지하고 있다. 비정규직 남자는 743명으로 4.7%의 비중을 차지하고 비정규직 여자는 596명으로 3.7%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

중분류별로 보면 저작물의 정규직 남자는 1,626명이며 정규직 여자는 1,133명, 비정규직 남자는 115명, 비정규직 여자는 69명으로 조사되었다. 콘텐츠보호 정규직 남자는 1,125명이며 정규직 여자는 396명, 비정규직 남자는 105명, 비정규직 여자는 112명으로 나타났다. 모바일솔루션은 정규직 남자가 1,908명, 정규직 여자는 1,696명, 비정규직 남자는 188명, 비정규직 여자는 145명으로 조사되었다. 과금/결제는 정규직 남자가 612명, 정규직 여자는 441명으로 나타났으며 비정규직 남자는 66명, 비정규직 여자는 52명으로 나타났다. CMS는 정규직 남자가 653명이며 정규직 여자는 437명으로 조사되었고 비정규직 남자는 69명, 비정규직 여자는 58명으로 조사되었다. CDN 정규직 남자는 451명이며 정규직 여자는 215명으로 조사되었으며 비정규직 남자는 32명, 비정규직 여자는 28명으로 조사되었다. 기타의 정규직 남자는 2,398명이며 정규직 여자는 1,537명으로 조사되었고, 비정규직 남자는 168명이며 비정규직 여자는 132명으로 나타났다.

표 4.11.25 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
콘텐츠 솔루션업	저작물	1,626	1,133	115	69	2,943
	콘텐츠보호	1,125	396	105	112	1,738
	모바일솔루션	1,908	1,696	188	145	3,937
	과금/결제	612	441	66	52	1,171
	CMS	653	437	69	58	1,217
	CDN	451	215	32	28	726
	기타	2,398	1,537	168	132	4,235
	소계	8,773	5,855	743	596	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계		8,773	5,855	743	596	15,967
비중(%)		54.9	36.7	4.7	3.7	100.0

연도별로 살펴보면 정규직 남자는 2007년에 7,426명에서 2008년에 8,047명으로 증가하여 2009년에 8,773명에 이르렀으며 이는 전년대비 9.0% 증가하였으며 연평균증감률은 8.7% 증가한 수치이다. 정규직 여자는 2007년에 5,007명, 2008년에 5,464명, 그리고 2009년에 5,855명으로 증가하여 전년대비 7.2%, 연평균증감률 8.1% 증가율을 보였다. 한편 비정규직 남자는 2007년에 580명에서 2008년에 620명으로 증가하였으며 2009년에 743명으로 다시 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 19.8%, 연평균증감률은 13.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 여자는 2007년에 401명, 2008년에 548명, 그리고 2009년에 596명으로 증가하여 전년대비증감률 8.8%, 연평균증감률 21.9% 증가하였다.

표 4.11.26 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
2007년	7,426	5,007	580	401	13,414
2008년	8,047	5,464	620	548	14,679
2009년	8,773	5,855	743	596	15,967
전년대비증감률(%)	9.0	7.2	19.8	8.8	8.8
연평균증감률(%)	8.7	8.1	13.2	21.9	9.1

그림 4.11.26 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명)

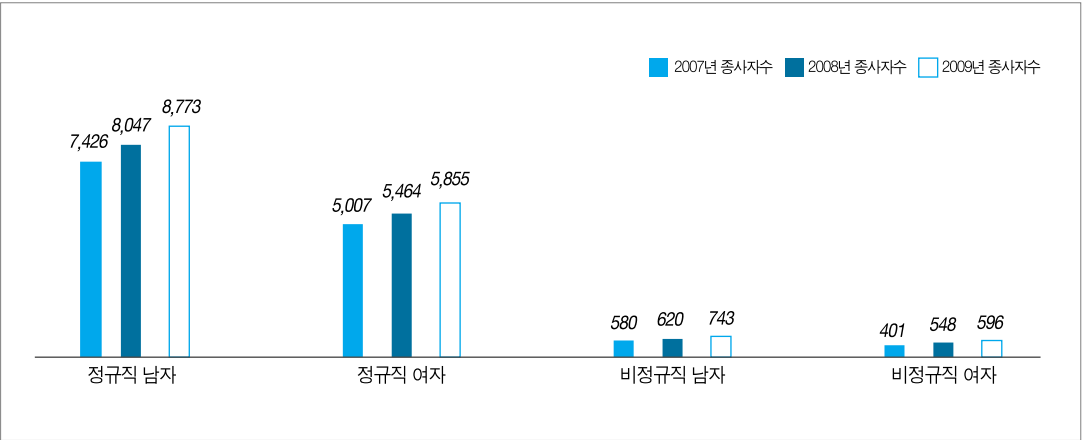
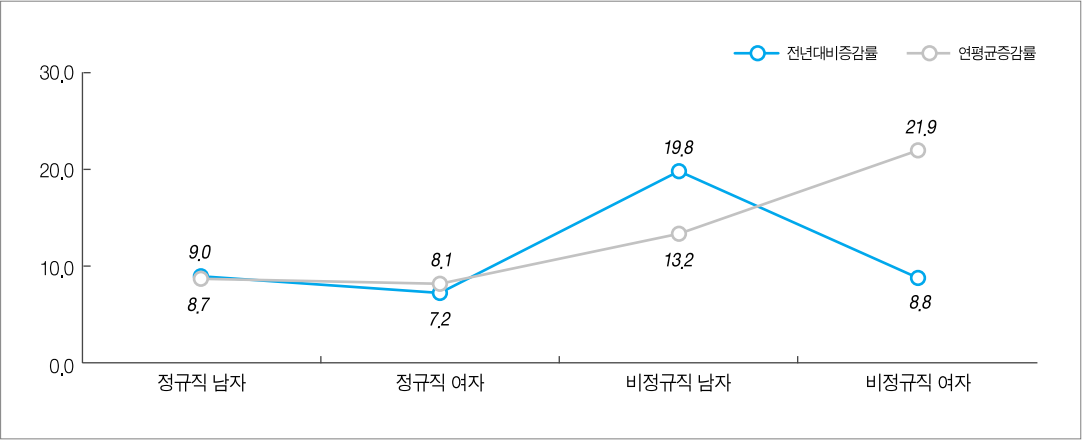


그림 4.11.27 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



11.4.6. 성별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업의 남자 종사자는 9,516명으로 전체 종사자의 59.6%이며 여자 종사자는 6,451명으로 40.4%의 비중을 차지하고 있다.

중분류별로 보면 저작물 남자는 1,741명이며 여자는 1,202명이고 콘텐츠보호 남자는 1,230명이며 여자는 508명으로 나타났다. 모바일솔루션 남자는 2,096명이며 여자는 1,841명으로 조사되었으며 과금/결제 남자는 678명이며 여자는 493명으로 나타났다. CMS 남자는 722명, 여자는 495명으로 나타났고 CDN 남자는 483명이며 여자는 243명으로 조사되었다. 기타의 남자는 2,566명이며 여자는 1,669명으로 나타났다.

표 4.11.27 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)			
구분	남자	여자	합계
저작물	1,741	1,202	2,943
소분류 비중(%)	59.2	40.8	100.0
소계	1,741	1,202	2,943
콘텐츠보호	1,230	508	1,738
소분류 비중(%)	70.8	29.2	100.0
소계	1,230	508	1,738
모바일솔루션	2,096	1,841	3,937
소분류 비중(%)	53.2	46.8	100.0
소계	2,096	1,841	3,937
과금/결제	678	493	1,171
소분류 비중(%)	57.9	42.1	100.0
소계	678	493	1,171
CMS	722	495	1,217
소분류 비중(%)	59.3	40.7	100.0
소계	722	495	1,217
CDN	483	243	726
소분류 비중(%)	66.5	33.5	100.0
소계	483	243	726
기타	2,566	1,669	4,235
소분류 비중(%)	60.6	39.4	100.0
소계	2,566	1,669	4,235
콘텐츠솔루션산업 총합계	9,516	6,451	15,967
콘텐츠솔루션산업 비중(%)	59.6	40.4	100.0

연도별로 보면 남자는 2007년에 8,006명에서 2008년에 8,667명으로 증가하였으며 2009년에 9,516명으로 증가하였다. 이는 전년대비 9.8%, 연평균증감률은 9.0% 증가한 수치이다. 여자는 2007년에 5,408명, 2008년에 6,012명, 그리고 2009년에 6,451명으로 증가하였으며 전년대비 7.3%, 연평균증감률은 9.2% 증가율을 보이고 있다.

표 4.11.28 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)			
구분	남자	여자	합계
2007년	8,006	5,408	13,414
2008년	8,667	6,012	14,679
2009년	9,516	6,451	15,967
전년대비증감률(%)	9.8	7.3	8.8
연평균증감률(%)	9.0	9.2	9.1

그림 4.11.28 연도별 성별 종사자 현황 (단위: 명)

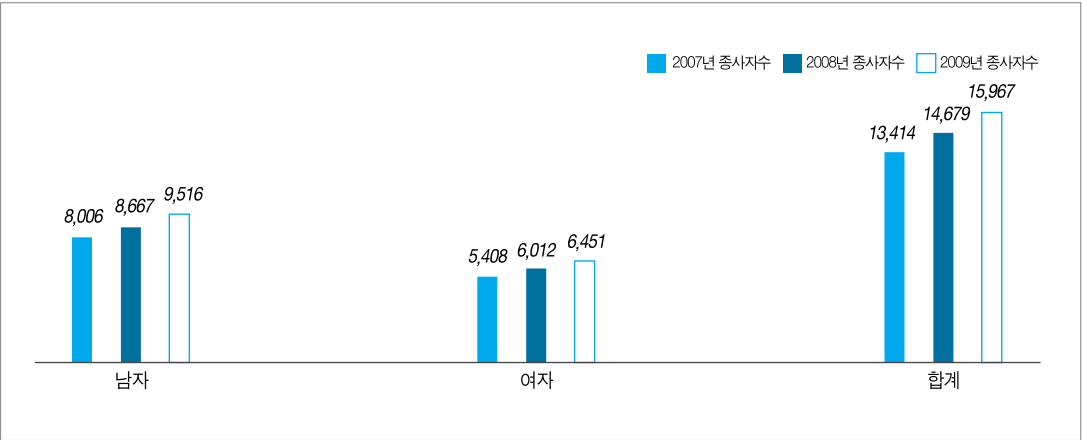
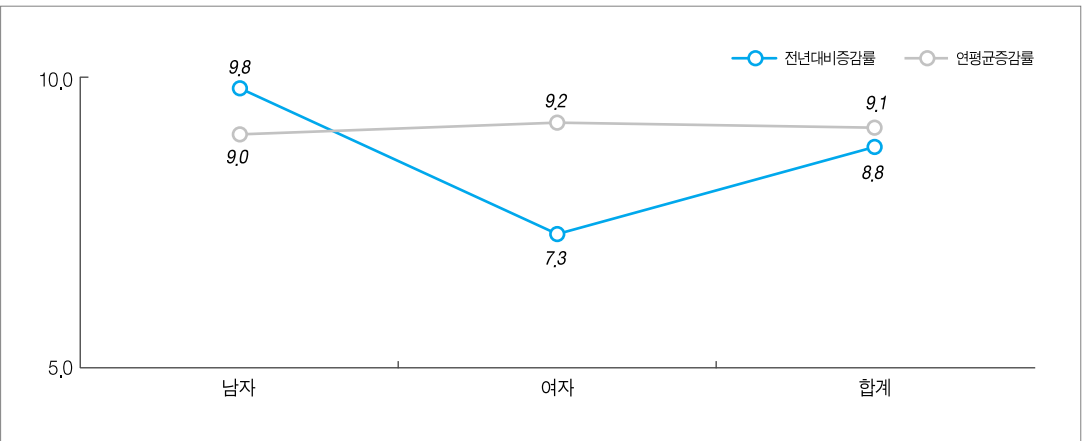


그림 4.11.29 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



11.4.7. 직무별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업의 제작 종사자는 1만 890명이며 68.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 관리 종사자는 1,906명(11.9%)이며 사업기획 종사자는 1,896명(11.9%), 기타(유통) 종사자는 468명(2.9%), 마케팅/홍보 종사자는 449명(2.8%), 연구개발 종사자는 358명(2.3%)으로 조사되었다.

소분류별로 보면 저작물은 제작 직무 종사자가 1,998명으로 가장 많았으며, 사업기획 종사자가 458명으로 제작 종사자 다음으로 많은 것으로 나타났다. 콘텐츠보호 또한 제작 종사자가 1,324명으로 가장 많았으며 그 다음은 사업기획 종사자가 196명으로 나타났다. 모바일솔루션은 제작 종사자가 2,845명이며 사업기획 종사자는 517명으로 나타나 제작 다음으로 많은 것으로 조사되었다. 과금/결제에는 제작이 755명으로 가장 많았으며 CMS와 CDN도 제작 종사자가 각각 793명, 469명으로 가장 많았다. 기타 역시 제작 종사자가 2,706명으로 나타나 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

표 4.11.29 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

소분류	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
저작물	458	236	1,998	86	57	108	2,943
콘텐츠보호	196	115	1,324	32	18	53	1,738
모바일솔루션	517	378	2,845	119	35	43	3,937
과금/결제	121	143	755	67	24	61	1,171
CMS	135	155	793	17	63	54	1,217
CDN	54	91	469	31	59	22	726
기타	415	788	2,706	97	102	127	4,235
소계	1,896	1,906	10,890	449	358	468	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계	1,896	1,906	10,890	449	358	468	15,967
비중(%)	11.9	11.9	68.2	2.8	2.3	2.9	100.0

연도별로 보면 제작 종사자가 2007년에 9,105명에서 2008년에 9,979명, 2009년에 1만 890명으로 증가하였고 이는 전년대비 9.1%, 연평균증감률은 9.4% 증가한 수치이다. 사업기획 종사자는 2007년에 1,545명, 2008년에 1,695명, 그리고 2009년에 1,896명으로 증가하였으며 전년대비 11.9%, 연평균증감률은 10.8% 증가하였다. 이 밖에도 관리 종사자는 전년대비 5.0%, 연평균증감률은 6.6% 증가하였다. 마케팅/홍보는 전년대비 10.6%, 연평균증감률은 12.8% 증가하였으며 기타(유통) 종사자는 전년대비 2.0%, 연평균증감률은 5.4% 증가하였다.

표 4.11.30 연도별 직무별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
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	1,896	1,906	10,890	449	358	468	15,967
전년대비증감률(%)	11.9	5.0	9.1	10.6	10.2	2.0	8.8
연평균증감률(%)	10.8	6.6	9.4	12.8	7.1	5.4	9.1

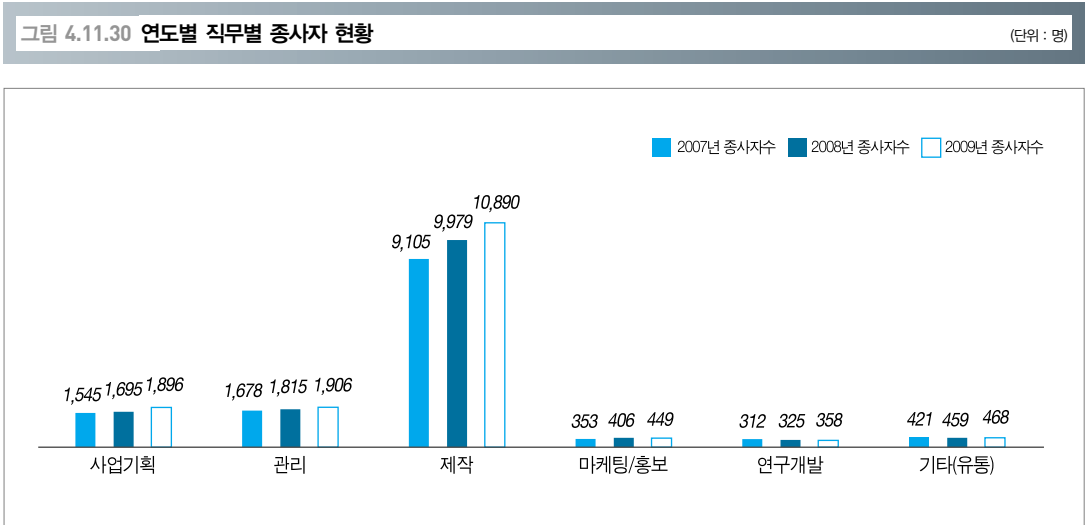
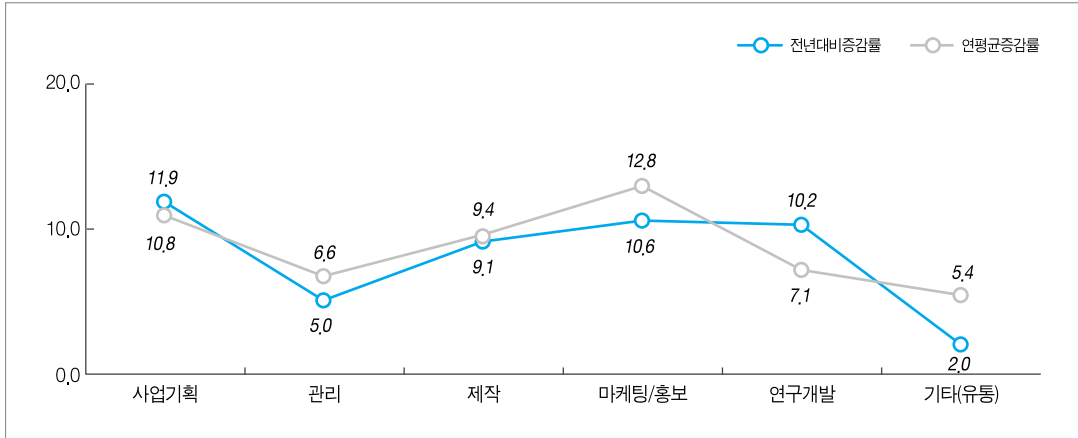


그림 4.11.31 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위:%)



11.4.8. 학력별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업의 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 1만 4,818명으로 전체의 92.8%를 차지하였다. 전문대졸 종사자는 818명이며 5.1%를 차지하였고 대학원 졸업 이상 종사자는 187명으로 1.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 고졸이하는 144명(0.9%)으로 가장 작은 비중을 보였다.

소분류별로 보면 모든 소분류에서 대졸 학력의 종사자가 가장 많은 것으로 나타났다. 저작물은 대졸이 2,652명이었고, 콘텐츠보호는 1,581명, 모바일솔루션은 3,634명, 과금/결제는 1,131명, CMS는 1,159명, CDN은 646명, 기타는 4,015명으로 나타났다.

표 4.11.31 학력별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
저작물	15	221	2,652	55	2,943
콘텐츠보호	17	112	1,581	28	1,738
모바일솔루션	36	235	3,634	32	3,937
과금/결제	9	26	1,131	5	1,171
CMS	5	41	1,159	12	1,217
CDN	6	38	646	36	726
기타	56	145	4,015	19	4,235
소계	144	818	14,818	187	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계	144	818	14,818	187	15,967
비중(%)	0.9	5.1	92.8	1.2	100.0

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년에 1만 2,451명에서 2008년에 1만 3,625명으로 증가하였고 2009년에는 1만 4,818명으로 증가하여 전년대비 8.8%, 연평균증감률 9.1% 증가율을 이루었다. 대학원 졸업 이상 종사자는 전년대비 2.2% 증가하였으며 연평균증감률은 11.3% 증가하였다.

표 4.11.32 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	124	688	12,451	151	13,414
2008년	134	737	13,625	183	14,679
2009년	144	818	14,818	187	15,967
전년대비증감률(%)	7.5	11.0	8.8	2.2	8.8
연평균증감률(%)	7.8	9.0	9.1	11.3	9.1

그림 4.11.32 연도별 학력별 종사자 현황 (단위: 명)

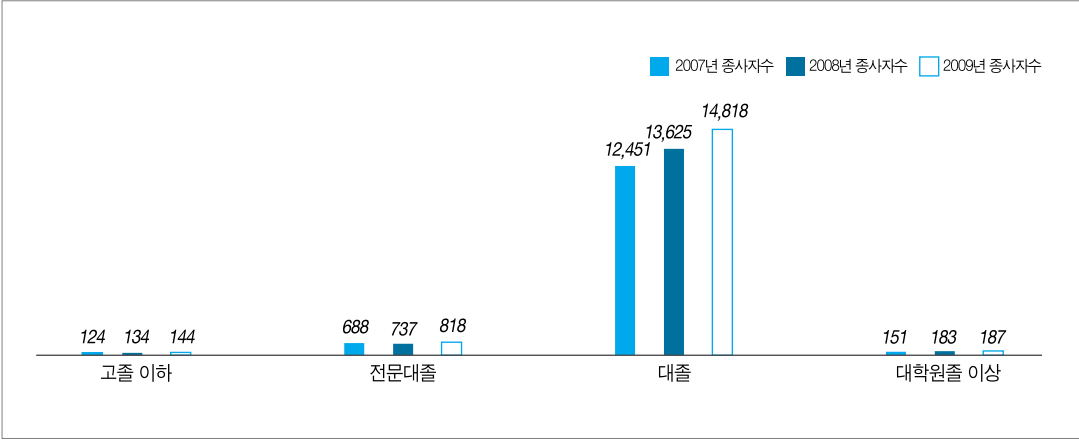
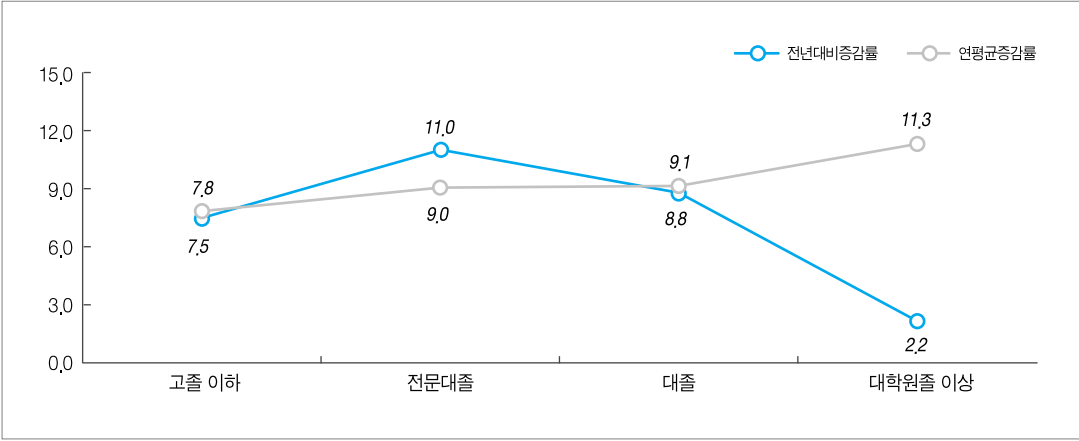


그림 4.11.33 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



11.4.9. 연령별 종사자 현황

콘텐츠솔루션산업 전체 종사자의 32.9%, 즉 5,250명은 연령대가 29세 이하인 것으로 나타났다. 30~34세는 5,095명으로 31.9%를 차지하며 35~39세는 4,031명으로 25.2%를 차지하고 있다. 마지막으로 40세 이상은 1,591명으로 10.0%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

소분류별로 보면 저작물은 29세 이하가 985명으로 가장 많았으며 콘텐츠보호 역시 29세 이하가

562명으로 가장 많았다. 모바일솔루션 또한 29세 이하가 1,302명으로 가장 많았고, 과금/결제 30~34세가 397명으로 가장 많았다. CMS는 29세 이하가 415명으로 가장 많았고, CDN은 30~34세가 238명으로 가장 많았으며, 기타는 30~34세가 1,441명으로 나타나 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

전반적으로 29세 이하와 30~34세의 연령대 종사자의 비중이 모든 소분류에서 가장 크게 나타나고 있다.

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
저작물	985	971	581	406	2,943
콘텐츠보호	562	506	511	159	1,738
모바일솔루션	1,302	1,149	1,071	415	3,937
과금/결제	386	397	312	76	1,171
CMS	415	393	308	101	1,217
CDN	231	238	216	41	726
기타	1,369	1,441	1,032	393	4,235
소계	5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계	5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
비중(%)	32.9	31.9	25.2	10.0	100.0

연도별로 보면 30~34세 종사자가 2007년에 4,253명에서 2008년에 4,677명으로 증가하였고 2009년에 5,095명으로 나타나 전년대비 8.9%, 연평균증감률 9.5% 증가율을 기록하였다. 29세 이하 종사자는 2007년에 4,368명, 2008년에 4,813명, 그리고 2009년에 5,250명으로 나타났고 이는 전년 대비 9.1%, 연평균증감률은 9.6% 증가한 수치이다. 35~39세 종사자는 전년대비 9.4%, 연평균증감률은 9.3% 증가하였고 40세 이상 종사자는 전년대비 5.9%, 연평균증감률은 6.0% 증가하였다.

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2007년	4,368	4,253	3,377	1,416	13,414
2008년	4,813	4,677	3,686	1,503	14,679
2009년	5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
전년대비증감률(%)	9.1	8.9	9.4	5.9	8.8
연평균증감률(%)	9.6	9.5	9.3	6.0	9.1

그림 4.11.34 연도별 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

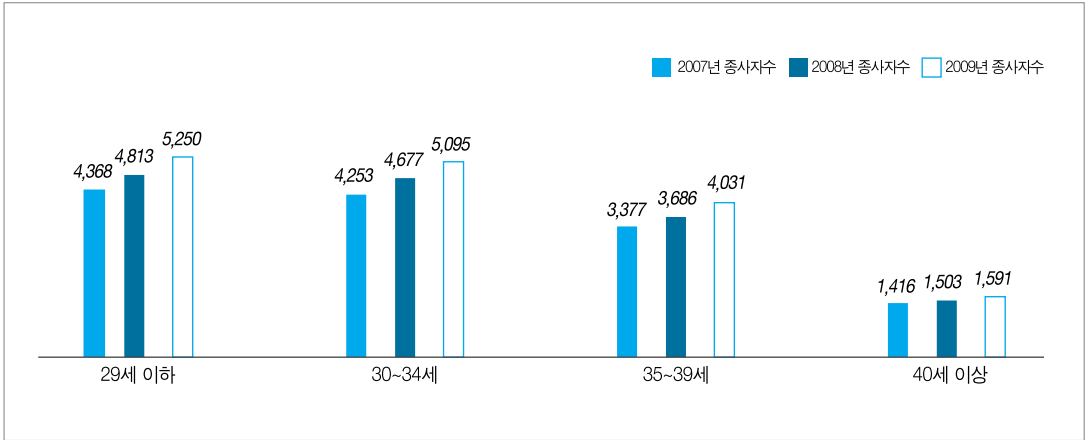
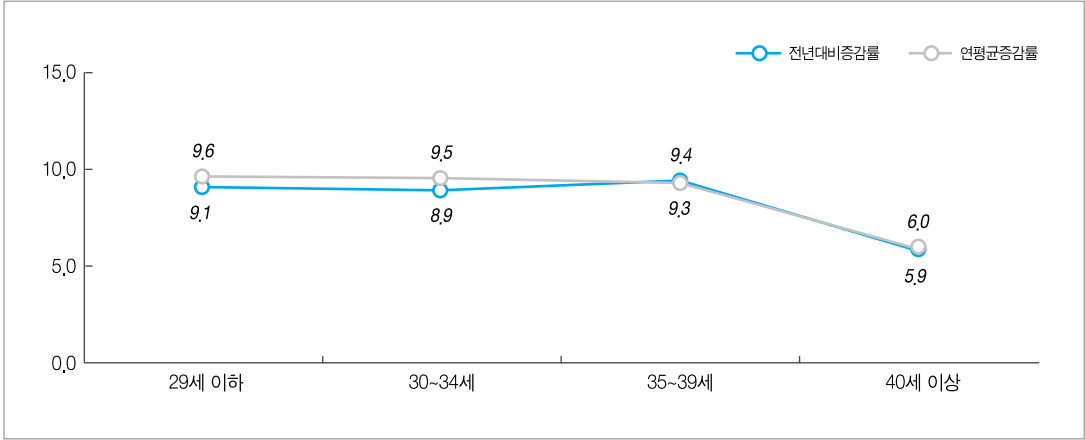


그림 4.11.35 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



11.5 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성

콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중이 '인건비'로 5,808억 원(72.4%)이며 전년 대비 11.3%, 연평균증감률 14.2% 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성을 살펴보면, 인건비는 꾸준히 증가(2007년 4,456억 원 → 2008년 5,218억 원 → 2009년 5,808억 원)하고 있으며 경상이익(2007년 931억 원 → 2008년 765억 원 → 2009년 848억 원)은 2008년 대비 소폭 증가한 것으로 나타났다.

연도별 부가가치액을 보면 2007년 6,425억 원 → 2008년 7,316억 원 → 2009년 8,027억 원으로 전년 대비 9.7% 증가, 연평균 11.8% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 848억 원으로 전년 대비 10.8% 증가, 연평균 4.5% 감소하였고, '인건비'는 5,808억 원으로 전년 대비 11.3%, 연평균 14.2% 증가하였다. '순금융비용'은 430억 원으로 전년 대비 1.5% 감소, 연평균 16.0% 증가하였으며, '감가상각비'는 508억 원으로 전년 대비 4.7%, 연평균 19.2% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 274억 원이며 전년 대비 11.9%, 연평균 14.4% 증가하였고, '조세공과'는 155억 원으로 전년 대비 4.8% 감소, 연평균 1.9% 증가한 것으로 조사되었다.

표 4.11.35 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성 현황

(단위: 백만원, %)

매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
			경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
2,036,362	802,734	39.42	84,895	580,882	43,099	50,823	27,494	15,541
부가가치액 대비 구성비(%)			10.6	72.4	5.4	6.3	3.4	1.9
매출액 대비 구성비(%)			4.2	28.5	2.1	2.5	1.4	0.8

표 4.11.36 연도별 부가가치 구성 현황

(단위: 백만원, %)

구분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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	84,895	580,882	43,099	50,823	27,494	15,541	802,734
전년대비증감률(%)	10.8	11.3	▽1.5	4.7	11.9	▽4.8	9.7
연평균증감률(%)	▽4.5	14.2	16.0	19.2	14.4	1.9	11.8

그림 4.11.36 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)

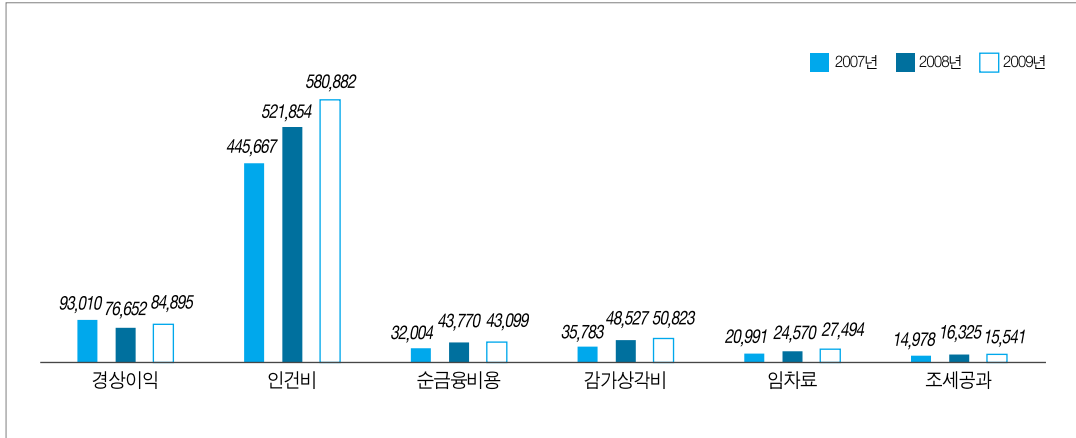


그림 4.11.37 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

