

### 2.1.7. 라이선스 매출 현황

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

표 3.2.15 라이선스 매출 현황

(단위 : 백만원)

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

표 3.2.16 라이선스 매출 현황 비중

(단위 : %)

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

그림 3.2.13 라이선스 매출 현황

(단위 : 백만원)

