

2.1.5. 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모

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

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

표 3.2.12 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원, %)

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

* 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

** 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

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

(단위 : 백만원, %)

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

그림 3.2.11 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원)

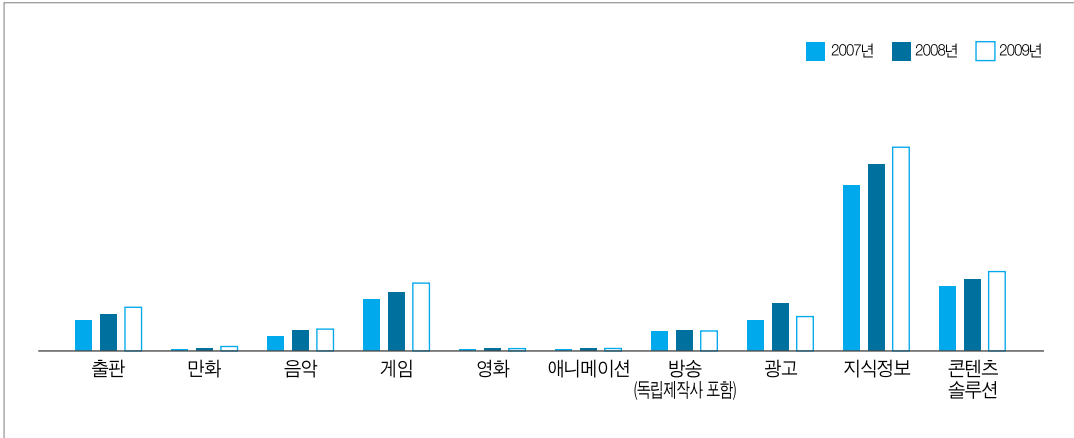


그림 3.2.12 온라인 및 디지털 문화 콘텐츠 매출 규모 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)

