

2.1.6. 유통(소매 및 서비스) 매출 현황

콘텐츠산업의 유통(소매 및 서비스) 매출현황을 살펴보면 오프라인 서비스 매출액이 8조 7,877억 원으로 전체의 41.7%를 차지하고 있으며, 다음으로 오프라인 소매 매출액이 6조 1,197억 원으로 전체의 29.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 전반적으로 유통(소매 및 서비스) 매출액은 증가 추세에 있으며, 특히 온라인 서비스의 매출액 증가(2006년 2조 9,604억 원 → 2007년 3조 3,608억 원 → 2008년 4조 1,349억 원 → 2009년 5조 1,013억 원)가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 온라인 서비스 위주 산업인 지식정보산업의 성장에 기인한 것이다. 오프라인 서비스 매출규모는 2007년부터 증가(2007년 7조 3,658억 원 → 2008년 7조 9,775억 원 → 2009년 8조 7,877억 원)하고 있다. 오프라인 서비스 매출규모가 2005년(11조 903억 원), 2006년(9조 8,292억 원)에 비해서 적은 이유는 전국적으로 큰 이슈가 되었던 바다이야기 사건 때문 이다. 오프라인 서비스 매출액 중 가장 큰 폭으로 증가한 것은 극장 운영업(2005년 1조 742억 원 → 2009년 1조 5,886억 원)으로 파악되었다. 이에 반해 오프라인 소매업은 2007년부터 지속적으로 하락하고 있는 것으로 분석 되었으며, 유일하게 전년 대비 하락 한 것으로 나타났다. 이러한 현상은 지속될 것으로 생각되어진다.

표 3.2.14 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
소매	오프라인	4,531,613	6,074,958	6,374,719	6,226,162	6,119,798	29.1	▽1.7	7.8
	온라인	-	639,777	758,124	891,793	1,050,048	5.0	17.7	-
	소계	4,531,613	6,714,735	7,132,843	7,117,955	7,169,846	34.1	0.7	12.2
서비스	오프라인	11,090,385	9,829,252	7,365,869	7,977,529	8,787,741	41.7	10.2	▽5.7
	온라인	2,960,460	3,360,837	4,134,962	4,592,242	5,101,348	24.2	11.1	14.6
	소계	14,050,845	13,190,089	11,500,831	12,569,771	13,889,089	65.9	10.5	▽0.3
합계		18,582,458	19,904,824	18,633,674	19,687,726	21,058,935	100.0	7.0	3.2

III 콘텐츠산업 통계조사 전체결과