

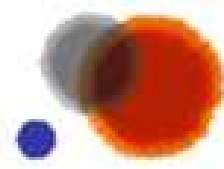


승인(협의)번호
제 11308 호

2010 콘텐츠산업통계

(2009년 기준)

2010년 12월



문화체육관광부

Ministry of Culture, Sports and Tourism

<목 차>

이용자를 위하여	12
조사결과요약	13
I. 조사개요	14
1. 2009년 기준 조사방향	15
2. 2009년 기준조사 분류체계	16
2.1. 콘텐츠산업통계 분류체계 통합작업	16
2.2. 콘텐츠산업통계 분류체계	17
3. 2009년 기준 콘텐츠산업통계 특징	28
3.1. 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련	28
3.2. 산업별 조사표 구분 확대	28
3.3. 분류체계 정의, 모집단 확보 및 정리	28
3.4. 조사항목 수정보완	29
4. 조사대상	30
4.1. 실태조사 모집단 확보 및 표본선정	30
4.2. 조사대상 회수율 현황	45
4.3. 조사방법	46
4.3.1 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사	48
4.4. 조사 내용	52
4.5. 콘텐츠산업통계 산출방법	53
4.5.1 표본조사 콘텐츠산업통계 산출방법(매출액, 영업이익, 종사자수)	53
4.5.2 무응답 처리 방법	57
4.5.3 2009년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례	58
4.5.4 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련	59
4.6. 문화산업통계 유의사항	60
II. 사업체 일반 현황	62
1. 응답한 사업체 일반 현황	63
1.1 응답한 사업체 설립년도 분포	63
1.2 응답한 사업체 형태별 분포	65
1.3 응답한 사업체 경영형태별 분포	67
III. 콘텐츠산업통계조사 전체결과	69
1. 총괄	70
1.1 2009년 기준조사 콘텐츠산업 전체요약	70

2. 매출액	72
2.1 콘텐츠산업 매출액	72
2.1.1. 사업형태별 매출액 현황	74
2.1.2. 지역별 매출액 현황	77
2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황	80
2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황	82
2.1.5. 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출규모	85
2.1.6. 유통(소매 및 서비스)매출 현황	87
2.1.7. 라이선스 매출 현황	88
3. 부가가치	89
3.1. 부가가치 산출방법	89
3.2. 콘텐츠산업 부가가치	90
3.3. 부가가치 구성비	92
4. 콘텐츠제작 비용	94
5. 수출입액	96
5.1. 수출입액 산출방법	96
5.2. 콘텐츠산업 수출입 규모	97
5.2.1. 콘텐츠산업 지역별 수출 규모	100
5.2.2. 콘텐츠산업 지역별 수입 규모	102
5.2.3. 해외 진출형태	104
5.2.4. 해외 진출경로	106
6. 종사자수	108
6.1. 콘텐츠산업 종사자수	108
6.1.1. 성별 종사자 현황	109
6.1.2. 고용형태별 종사자 현황	111
6.1.3. 고용형태별 성별 종사자 현황	113
6.1.4. 직무별 종사자 현황	115
6.1.5. 지역별 종사자 현황	117
6.1.6. 매출액 규모별 종사자 현황	120
6.1.7. 종사자 규모별 종사자 현황	122
6.1.8. 연령별 종사자 현황	124

IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과 126

1. 출판산업	127
1.1. 출판산업 전체 요약	128
1.2. 출판산업 매출액	131
1.2.1. 출판업 매출 현황	134
1.2.2. 출판도소매업 매출 현황	136
1.2.3. 온라인출판유통업 및 출판 임대업 매출 현황	138

1.2.4. 지역별 매출액 현황	140
1.2.5. 매출액 규모별 매출액	142
1.2.6. 종사자 규모별 매출액	144
1.2.7. 지역별 매출액	146
1.3 출판산업 수출입액 현황	149
1.3.1. 출판산업 지역별 수출입액 현황	150
1.3.2. 출판산업 품목별 수출입액 현황	153
1.3.3. 출판산업 해외 수출 방식	156
1.3.4. 출판산업 해외 진출형태	157
1.4 출판산업 종사자 현황	158
1.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	161
1.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	163
1.4.3. 지역별 종사자 현황	165
1.4.4. 고용형태별 종사자 현황	168
1.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	171
1.4.6. 성별 종사자 현황	174
1.4.7. 직무별 종사자 현황	177
1.4.8. 학력별 종사자 현황	179
1.4.9. 연령별 종사자 현황	181
1.5. 출판산업 부가가치 구성	183
2. 만화산업	185
2.1. 만화산업 전체요약	186
2.2. 만화산업 매출 현황	188
2.2.1. 만화출판업 매출 현황	191
2.2.2. 온라인 만화·제작 유통업 매출 현황	192
2.2.3. 만화책 임대업 매출 현황	193
2.2.4. 만화 도소매업 매출 현황	194
2.2.5. 사업형태별 매출 현황	195
2.2.6. 매출액 규모별 매출액	197
2.2.7. 종사자 규모별 매출액	199
2.2.8. 지역별 매출액	201
2.3. 만화산업 수출입액 현황	204
2.3.1. 만화산업 지역별 수출입액 현황	205
2.3.2. 만화산업 해외 수출 방식	207
2.3.3. 만화산업 해외 진출형태	208
2.4. 만화산업 콘텐츠 평균제작비용	209
2.5. 만화산업 제작 분야	209
2.6 만화산업 종사자 현황	211
2.6.1. 매출액 규모별 종사자 현황	213
2.6.2. 종사자 규모별 종사자 현황	215
2.6.3. 지역별 종사자 현황	217

2.6.4. 고용형태별 종사자 현황	220
2.6.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	222
2.6.6. 성별 종사자 현황	224
2.6.7. 직무별 종사자 현황	226
2.6.8. 학력별 종사자 현황	228
2.6.9. 연령별 종사자 현황	229
2.7. 만화산업 부가가치 구성	231
3. 음악산업	233
3.1. 음악산업 전체요약	234
3.2. 음악산업 전체매출 현황	236
3.2.1. 음악제작업 매출 현황	239
3.2.2. 음악 및 오디오물 출판업, 음반복제 및 배급업	240
3.2.3. 음반 도소매업	241
3.2.4. 온라인 음악 유통업	243
3.2.5. 음악 공연업	245
3.2.6. 노래연습장 운영업	248
3.2.7. 사업형태별 매출 현황	249
3.2.8. 매출액 규모별 매출액	251
3.2.9. 종사자 규모별 매출액	253
3.2.10. 지역별 매출액	255
3.3. 음악산업 수출입액 현황	258
3.3.1. 음악산업 지역별 수출입액 현황	259
3.3.2. 음악산업 해외 수출 방식	262
3.3.3. 음악산업 해외 진출형태	263
3.4. 음악산업 종사자 현황	264
3.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	267
3.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	269
3.4.3. 지역별 종사자 현황	271
3.4.4. 고용형태별 종사자 현황	273
3.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	276
3.4.6. 성별 종사자 현황	278
3.4.7. 직무별 종사자 현황	281
3.4.8. 학력별 종사자 현황	284
3.4.9. 연령별 종사자 현황	286
3.5. 만화산업 부가가치 구성	288
4. 게임산업	290
4.1. 게임산업 전체요약	291
4.2. 게임산업 매출 현황	293
4.2.1. 게임 제작 및 매출 현황	295
4.2.2. 게임 유통업 매출 현황	297
4.2.3. 온라인 게임 매출액	299

4.2.4. 비디오게임 매출액	300
4.2.5. 모바일게임 매출액	300
4.3. 게임산업 수출입액 현황	303
4.3.1. 게임산업 지역별 수출입액 현황	304
4.3.2. 게임산업 해외 수출방식	306
4.4. 게임산업 업무형태별 종사자 현황	308
4.4.1. 게임산업 성별 종사자 현황	310
4.4.2. 게임산업 학력별 종사자 현황	311
4.4.3. 게임산업 경력별 종사자 현황	313
4.5. 게임 업체 연도별 현황	315
4.6. 비용 지출 현황	317
4.7. 주력 플랫폼	318
4.8. 주요 제작/배급 장르	319
4.9. 게임 판매 방식	320
5. 영화산업	321
5.1. 영화산업 전체 요약	322
5.2. 영화산업 매출액	324
5.2.1. 영화산업 1차 시장 매출 현황	327
5.2.2. 영화산업 2차 시장 매출 현황	329
5.2.3. 매출액 규모별 매출액 현황	331
5.2.4. 종사자 규모별 매출액 현황	334
5.2.5. 지역별 매출액 현황	336
5.3. 영화산업 수출입액	339
5.3.1. 영화산업 지역별 수출입액 현황	341
5.4. 영화산업 종사자수	343
5.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	346
5.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	348
5.4.3. 지역별 종사자 현황	350
5.4.4. 고용형태별 종사자 현황	353
5.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	355
6. 애니메이션산업	357
6.1. 애니메이션산업 전체 요약	358
6.2. 애니메이션산업 전체 매출 현황	360
6.2.1. 애니메이션 제작업 매출액 현황	363
6.2.2. 애니메이션 유통 및 배급업 매출 현황	364
6.2.3. 온라인 애니메이션 유통업 매출 현황	365
6.2.4. 사업형태별 매출 현황	367
6.2.5. 매출액 규모별 매출액	369
6.2.6. 종사자 규모별 매출액	371
6.2.7. 지역별 매출액	373

6.3. 콘텐츠제작 매출구분	376
6.4. 애니메이션산업 매체별 매출 현황(창작 및 제작 매출)	378
6.5. 애니메이션산업 제작방식별 매출 현황(창작 및 제작 매출)	383
6.6. 부가사업 연계 현황	385
6.7. 애니메이션산업 수출입액 현황	386
6.7.1. 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황	388
6.7.2. 애니메이션산업 해외 진출형태	389
6.7.3. 애니메이션산업 해외 수출방식	391
6.8. 애니메이션산업 종사자 현황	392
6.8.1. 매출액 규모별 종사자 현황	394
6.8.2. 종사자 규모별 종사자 현황	396
6.8.3. 지역별 종사자 현황	398
6.8.4. 고용형태별 종사자 현황	401
6.8.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	403
6.8.6. 성별 종사자 현황	405
6.8.7. 직무별 종사자 현황	407
6.8.8. 제작부문 종사자 현황	409
6.8.9. 종사자 전공 현황	410
6.8.10. 학력별 종사자 현황	412
6.8.11. 연령별 종사자 현황	414
6.9. 애니메이션산업 부가가치구성	416
7. 방송산업	418
7.1. 방송산업 전체요약	420
7.2. 방송산업 매출액	422
7.2.1. 지상파방송 서비스 매출액 구성내역	424
7.2.2. 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역	426
7.2.3. 일반위성방송 서비스 매출액 구성내역	428
7.2.4. 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역	430
7.2.5. 독립제작사 사업형태별 매출 현황	432
7.2.6. 독립제작사 매출액 규모별 매출액	433
7.2.7. 독립제작사 종사자 규모별 매출액	434
7.2.8. 독립제작사 매출액 구성내역	435
7.2.9. 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역	436
7.2.10. 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역	437
7.2.11. 독립제작사 종사자 규모별 매출액 구성내역	439
7.2.12. 독립제작사 지역별 매출액	441
7.3. 방송산업 수출입액	443
7.3.1. 방송산업 지역별 수출입액	445
7.3.2. 방송산업 장르별 수출입액	447
7.3.3. 독립제작사 해외 수출방식	450
7.3.4. 독립제작사 해외 진출형태	451

7.4. 방송산업 종사자수	452
7.4.1. 방송산업 직종별 종사자수	454
7.4.2. 독립제작사 직무별 종사자 현황	456
7.4.3. 방송산업 성별 종사자수	457
7.4.4. 방송산업 고용형태별 종사자수	459
7.4.5. 독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황	461
7.4.6. 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황	462
7.4.7. 독립제작사 지역별 종사자 현황	463
7.4.8. 독립제작사 성별 종사자 현황	465
7.4.9. 독립제작사 학력별 종사자 현황	466
7.4.10. 독립제작사 연령별 종사자 현황	467
7.5. 독립제작사 시설 현황	468
7.6. 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황	469
7.7. 독립제작사 장비 현황	470
7.8. 독립제작사 장비 아날로그 및 디지털 현황	471
7.9. 독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황	472
7.10. 독립제작사 프로그램 제작 현황	473
7.11. 독립제작사 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교	473
7.12. 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교	474
7.13. 독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교	475
7.14. 독립제작사 국내 판매 현황	476
7.15. 독립제작사 국내 구매 현황	476
7.16. 독립제작사 집단별 판매 현황	477
7.17. 방송산업, 독립제작사 부가가치 구성	478
8. 광고산업	480
8.1. 광고산업 전체 요약	482
8.2. 광고산업 매출 취급액	483
8.2.1. 광고사업체의 업종별 취급액	485
8.2.2. 광고사업체의 매체별 취급액	486
8.2.3. 광고사업체의 취급액 규모별 취급액 현황	488
8.2.4. 광고사업체의 종사자 규모별 취급액 현황	490
8.2.5. 광고사업체의 지역별 취급액 현황	492
8.3. 광고산업 수출입액	494
8.4. 광고산업 종사자수	496
8.4.1. 취급액 규모별 종사자수	497
8.4.2. 종사자 규모별 종사자수	499
8.4.3. 지역별 종사자수	501
8.4.4. 고용형태별 종사자수	503
8.4.5. 성별 종사자수	504
8.4.6. 직종별 종사자수	506
8.4.7. 학력별 종사자수	508

8.4.8. 연령별 종사자수	510
9. 캐릭터산업	512
9.1. 캐릭터산업 전체 요약	513
9.2. 캐릭터산업 전체 매출 현황	515
9.2.1. 사업형태별 매출액 현황	517
9.2.2. 매출액 규모별 매출액 현황	520
9.2.3. 종사자 규모별 매출액 현황	522
9.2.4. 지역별 매출액 현황	524
9.3. 총 매출액의 주요 원천	527
9.4. 국산캐릭터 라이선스 현황	530
9.5. 외산캐릭터 라이선스 현황	535
9.6. 수출 및 수입 현황	540
9.6.1. 지역별 수출입 경로	541
9.6.2. 캐릭터산업 해외 진출형태	543
9.6.3. 캐릭터산업 해외 수출방식	544
9.7. 캐릭터상품 유통경로	545
9.8. 캐릭터산업 종사자 현황	546
9.8.1. 매출액 규모별 종사자 현황	547
9.8.2. 종사자 규모별 종사자 현황	550
9.8.3. 지역별 종사자 현황	552
9.8.4. 고용형태별 종사자 현황	554
9.8.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	557
9.8.6. 성별 종사자 현황	559
9.8.7. 직무별 종사자 현황	561
9.8.8. 학력별 종사자 현황	563
9.8.9. 연령별 종사자 현황	565
9.9. 캐릭터산업 부가가치 구성	567
10. 지식정보산업	569
10.1. 지식정보산업 전체 요약	570
10.2. 지식정보산업 매출액	572
10.2.1. e-learning업 매출 현황	574
10.2.2. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출 현황	576
10.2.3. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출 현황	577
10.2.4. 사업형태별 매출 현황	578
10.2.5. 매출액 규모별 매출액	580
10.2.6. 종사자 규모별 매출액	582
10.2.7. 지역별 매출액	584
10.3. 지식정보산업 수출입액 현황	586
10.3.1. 지식정보산업 지역별 수출입액 현황	588
10.3.2. 지식정보산업 해외 수출방식	590
10.3.3. 지식정보산업 해외 진출형태	591

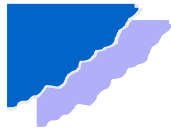
10.4. 지식정보산업 종사자 현황	592
10.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	594
10.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	596
10.4.3. 지역별 종사자 현황	598
10.4.4. 고용형태별 종사자 현황	601
10.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	603
10.4.6. 성별 종사자 현황	605
10.4.7. 직무별 종사자 현황	607
10.4.8. 학력별 종사자 현황	609
10.4.9. 연령별 종사자 현황	611
10.5. 지식정보산업 부가가치 구성	613
11. 콘텐츠솔루션산업	615
11.1. 콘텐츠솔루션산업 전체 요약	616
11.2. 콘텐츠솔루션산업 매출액	618
11.2.1. 사업형태별 매출 현황	620
11.2.2. 매출액 규모별 매출액	622
11.2.3. 종사자 규모별 매출액	624
11.2.4. 지역별 매출액	626
11.3. 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황	628
11.3.1. 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출입액 현황	629
11.3.2. 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식	631
11.3.3. 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태	632
11.4. 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황	633
11.4.1. 매출액 규모별 종사자 현황	635
11.4.2. 종사자 규모별 종사자 현황	637
11.4.3. 지역별 종사자 현황	639
11.4.4. 고용형태별 종사자 현황	641
11.4.5. 고용형태별 성별 종사자 현황	643
11.4.6. 성별 종사자 현황	645
11.4.7. 직무별 종사자 현황	647
11.4.8. 학력별 종사자 현황	649
11.4.9. 연령별 종사자 현황	651
11.5. 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성	653
부록	655
1. 출판산업	656
2. 만화산업	668
3. 음악산업	679
4. 게임산업	691
5. 영화산업	698

6. 애니메이션산업	704
7. 방송산업	721
8. 광고산업	740
9. 캐릭터산업	749
10. 지식정보산업	765
11. 콘텐츠솔루션산업	773
12. 공연예술산업	781

별첨 : 설문지	793
-----------------------	------------

이용자를 위하여

1. 본 조사자료는 2009년 1월 1일부터 2009년 12월 31일까지를 기준으로 콘텐츠산업통계조사(정부승인통계 11308호) 결과를 종합 집계, 분석한 결과임
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 『2009년 기준 콘텐츠산업통계조사』는 한국표준산업분류체계를 기반한 콘텐츠특수분류체계와 문화산업진흥기본법과 콘텐츠산업진흥법 중 그 범위가 비교적 명확한 11개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)에 속하는 사업체만을 조사대상으로 한정함
3. 조사결과는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료 인용으로 이루어짐. 실태조사 부문은 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 분야로 해당 사업체를 설문조사 방법으로 직접 조사하였으며, 타조사 인용부문은 게임, 영화, 광고, 방송(독립제작사 제외) 분야로 타기관의 기존 작성자료를 인용하되 콘텐츠산업통계 체계에 맞게 재분류하여 집계함
4. 실태조사 결과 중 매출액, 영업비용, 부가가치, 종사자수는 조사결과를 바탕으로 추정된 수치이며 그 외는 추정되지 않고 조사자료 그대로를 집계한 수치임
5. 본 보고서는 사업체가 여러 개의 산업을 영위할 경우 중복하여 조사하지 않고, 전체 매출액을 기준으로 각 산업별로 구분하도록 하여 최대한 중복 집계가 되지 않도록 함
6. 통계항목 각각에 있어서 조사기관, 조사대상, 조사내용의 차이에 따라 수치가 상이할 수 있으며, 이에 대하여는 해당 통계항목의 각주에 표시하였으므로 이용에 참고하기 바람
7. 전년도 조사결과 수치와 일치하지 않는 부분은 자료출처나 작성방법의 변경 또는 착오내용을 정정한 것임
8. 해당 자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
9. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2009년 기준 콘텐츠산업통계(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』라고 기재하여야 함
10. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과, 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음



I. 조사 개요

1. 2009년 기준조사 조사방향
2. 2009년 기준조사 분류체계
3. 2009년 기준조사 특징
4. 조사대상

I . 조사개요

1. 2009년 기준조사 조사 방향

기존 문화산업통계는 문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용하기 위해 2008년 기준조사까지 10회째 진행되었으며, 디지털콘텐츠 산업을 대변하는 통계로 디지털콘텐츠산업통계 역시 2005년 기준조사부터 2008년 기준조사 까지 4회째 진행되었다. 그러나 2008년 정부조직개편에 따라 콘텐츠산업 진흥정책이 일원화됨에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계가 통합된 통계가 필요하게 되었으며, 이에 따라 2009년 기준조사부터는 콘텐츠산업통계로 통합하여 조사가 이루어지게 되었다. 과거 2005년~2008년까지의 통계값(문화산업통계, 디지털콘텐츠산업통계) 또한 DB통합 작업(문화산업통계 및 디지털콘텐츠산업통계 통합 연구)을 통해 시계열을 유지하였다.

콘텐츠산업통계는 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인은 폐지하고 문화산업통계와 통합한 후 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭을 변경하는 것으로 통계청으로부터 2010년에 승인 받았다.

과거 문화산업통계 2003년도 기준조사에서는 통계 DB를 구축하는데 목적을 두었으며, 2004년도 기준조사에서는 2003년도 기준조사를 바탕으로 시계열 자료를 유지하고자 노력했다. 2005년 기준조사부터는 조사관리시스템 개발로 인해 2004년도 기준조사의 한계점을 극복하고자 하였다. 2006년 기준조사에서는 선도업체와 비선도업체를 구분하여, 과다 추정되는 부분을 최소화하고자 노력하였으며, 또한 문화산업통계의 활용성 증대를 위해 2006년 기준조사에서 시행한 소분류 중심의 통계값들의 시계열을 유지하고자 노력하였다.

2006년 기준조사에서는 정확한 모집단 파악과 여러개의 사업을 영위하는 업체들을 파악한 내용을 토대로 2007년 기준조사에서는 업체별 맞춤형 조사가 이루어질 수 있었다. 또한 2007년~2008년 기준조사는 응답률 향상에 초점을 맞추었으며, 이를 위해 대표전화번호 음성안내 및 대표팩스번호, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등의 다양한 방법을 시행하였다. 2009년 기준 콘텐츠산업통계조사에서는 이러한 내용들을 기반으로 조사하였다.

2009년 기준조사의 조사방향을 정리하면 다음과 같다.

□ 콘텐츠산업통계 통합내용

과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 통계작성방법, 분류체계, 결과분석 등을 통합함으로써 연도별, 부문별 비교분석이 용이하도록 하는데 중점을 두었으며, 지난조사를 기반으로 휴폐업이 잦고 여러 개의 산업을 영위하고 있는 업체들의 특성을 반영해 콘텐츠산업통계 전체

에 중복 계상되는 부분을 배제하였다. 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 소분류 통계를 통합한 콘텐츠산업통계의 분류체계에 따라 시계열을 유지할 수 있는 기반을 만드는데 중점을 두었다. 따라서 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계를 전부 포함한 명실상부 콘텐츠산업을 대표하는 통계가 되었다.

□ 콘텐츠산업통계 최적의 DB 구현

2009년에는 콘텐츠산업통계로 조사가 이루어지기 때문에 과거 문화산업통계 DB와 디지털콘텐츠산업통계 DB 통합 작업을 통해 콘텐츠산업통계 DB 구축 작업을 수행하였다. 이 과정에서 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 사업체리스트 중 일대일 비교를 통해 중복된 부분은 정리하였으며, 정리된 리스트를 토대로 2009년 기준 콘텐츠산업통계 모집단을 확정하였다. 통합된 모집단을 통해 2009년 기준 콘텐츠산업통계 조사를 수행하였다. 수행된 결과는 기존에 만들어진 조사관리 시스템에 입력하도록 하였으며, 입력된 결과를 기초로 에디팅작업을 수행하였다.

에디팅 과정은 2005년부터 2008년까지 응답한 내용을 참고로 2009년에 응답 내용을 검토하였다.

조사관리시스템에서는 응답내용들을 종사자규모별로 그룹화 하여 볼 수 있으며, 또한 종사자 규모별로 그룹화된 결과를 선도업체와 비선도업체로 구분할 수 있도록 하여 좀 더 정확한 통계값이 생성될 수 있다.

기존에 만들어진 기능인 일일 체크 내역과 1인 종사자당 평균 매출액, 회수율과 입력오류, 항목무응답을 실시간으로 체크 할 수 있는 기능은 그대로 활용하였다.

□ 다수의 업종을 영위하는 사업체 파악

콘텐츠산업을 영위하는 업체 중에는 다수의 업종을 영위하는 사업체들이 많아 이에 대한 처리가 매우 중요하다. 콘텐츠산업통계에서는 이를 위해 2006년 기준조사에서는 소분류별로 다수의 업종을 영위하는 업체를 파악하는데 중점을 두어 소분류별 중복을 최소화하고자 노력하였으며, 2009년 기준 조사에서도 이러한 노력을 계속하였다. 또한 기존에는 도매와 소매를 분류하지 않은 경우가 있었으나, 2009년에는 도매와 소매를 분리하였다. 따라서 가치사슬별 산업 규모를 생성할 수 있는 기초를 마련하였다.

2. 2009년 기준조사 분류체계

2.1 콘텐츠산업통계 분류체계 통합작업

2009년 기준 콘텐츠산업통계는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계를 포함하고자 하였으며, 기본방향은 2009년에 개정된 통계청 한국표준산업분류체계와 2010년에 만들어진 콘텐츠산업 특수분류체계가 바탕이다.

따라서 콘텐츠산업통계 분류체계는 한국표준산업분류체계와 콘텐츠산업 특수분류체계를 근간으로 콘텐츠산업 전문가 및 학계, 업계 의견을 종합하여 통계의 특성에 맞게 재가공 하였다.

2.2 콘텐츠산업통계 분류체계

2009년 기준 콘텐츠산업통계 분류체계는 12개 영역인 1.출판, 2.만화, 3.음악, 4.게임, 5.영화, 6.애니메이션, 7.광고, 8.방송, 9.캐릭터, 10.지식정보, 11.콘텐츠솔루션, 12. 공연산업으로 구성하였다. 그러나 공연산업은 아직까지 산업에 대한 정의가 명확하지 않아, 콘텐츠산업전체 산업규모에는 포함시키지는 않았으나, 별도로 부록에는 포함시켰다. 2010년 기준 조사에서는 공연산업에 대한 정의를 명확하게 한 후 콘텐츠산업전체 산업규모에 포함시킬 예정이다.

콘텐츠산업분류체계는 12개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 12개 업종에 대한 중분류, 소분류의 분류체계를 마련하였다.

<그림 1.2.1> 콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정



대분류	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
중분류	5개	4개	7개	3개	2	3	9	6	3	3	1	2
소분류	14개	10개	16개	4개	13	5	18	19	5	6	7	4

<표1.2.1> 콘텐츠산업 통계 분류체계

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
출판 산업	출판업	서적출판업 (종이매체출판업)	신문 및 잡지, 교과서(학습서적), 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체
		교과서 및 학습 서적 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 정기간행물, 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
	인쇄업	인쇄업	외부자료 인용 (사업체기초통계 및 광업·제조업통계)
	출판 도소매 업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체
		서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체
		계약배달 판매업 (신문배달판매)	외부자료 인용(사업체기초통계)
	온라인 출판 유통업	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
		인터넷서점 (만화제외)	외부자료 인용(사이버쇼핑몰통계)
	출판 임대업	서적임대 (만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
만화 산업	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지,일 일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하 는 출판사(사업체)
		일반 출판사 (만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교 양만화 포함)를 발간하는 출판사(사업체)
	온라인 만화 제작· 유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공 하기 위하여 제작하는 사업체
		인터넷 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태 로 제작된 콘텐츠를 인터넷으로 서비스하는 업체
		모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등이 전자출판물 형태 로 제작된 콘텐츠를 모바일로 서비스하는 업체 (SKT, KTF, LGT만 해당)
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책 을 유료로 읽을 수 있도록 제공하거나 대여하는 사업체
		서적임대(대여) (만화부문)	각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업 체 (장소 제공 안됨)
	만화 도소매 업	만화서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화잡지류를 도매하는 사업체
		만화서적 및 잡지류 소매	각종 만화서적 및 만화잡지류를 소매하는 사업체
		인터넷 서점 (만화부문)	외부자료 인용(사이버쇼핑몰통계)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)
		음반(음원) 녹음 시설 운영업	음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	음악관련 악보를 출판하는 업체
		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	모바일음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 모바일로 서비스하는 사업체(SK, KTF, LGT만 해당)
		인터넷음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷으로 서비스하는 사업체
		음원대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
		인터넷/모바일음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원관련 콘텐츠를 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 제공하는 사업체
	음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연등)을 기획 및 제작하는 사업체 (단, 연극은 제외)
		기타 음악공연 서비스업	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체 (티켓발매 등)
	노래 연습장 운영업	노래연습장 운영업	연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
영화 산업	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
		영화투자 조합	영화제작을 위해 개인 또는 단체가 출자하여 설립한 조합
	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 이용한비디오물 감상실 운영하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체
게임 산업	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

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션산업	애니메이션제작업	애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작 (직접제작)하는 사업체
		애니메이션 하청 제작	애니메이션을 외주제작 및 주문제작, 재하청하는 사업체
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용/모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극작용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 배급, 마케팅하는 사업체
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체
방송산업	지상파 방송	지상파방송 사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		지상파 이동멀티 미디어 방송 사업자	이동중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송사업체
	유선방송	종합유선방송 사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		중계유선방송 사업자	지상파방송을 중계송신하는 사업체
		음악유선방송 사업자	음반 및 비디오물, 게임등에 수록된 음악을 송신하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
방송 산업	위성방송	일반위성방송 사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		위성이동멀티미디어 방송 사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성 방송 사업체
	방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자	지상파방송사업·종합유선방송사업 또는 위성 방송사업과 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체
	전광판 방송	전광판방송 사업자	상시 또는 일정기간 계속하여 전광판에 보도를 포함하는 방송프로그램을 표출하는 사업을 행하는 사업체
	방송영상 물제작업	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
	인터넷 영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	방송영상물을 콘텐츠화 하여 인터넷으로 서비스하는 사업체 (곰TV, 판도라TV, 엠엔캐스트 등)
		인터넷TV방송업	방송영상물을 인터넷으로 실시간 또는 재방송하는 사업체 (SBSi, iMBC, KBSi 등)
		인터넷프로토콜TV (IPTV)	초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체 (QookTV, Sk브로드밴드TV, myLGTV)
	방송영상 물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	방송영상물 배급권을 획득하고, 방송사에 배급하는 사업체
		방송영상물 중개업	방송영상물 저작권자와 방송사 및 방송영상물을 방영하고자하는 사업체간에 계약이 성사되

			도록 조정하는 사업을 영위하는 사업체
		기타 방송영상물 서비스업	기타 방송영상물을 서비스하는 사업체
	방송관련 단체	방송영상산업 직능단체	방송영상산업관련 업무를 영위하는 협회 및 단체
		방송영상산업 전문 인력 양성기관	방송영상산업관련 인력을 양성 또는 교육 시키는 기관
광고 산업	광고(종합) 대행업	광고대행·매체대행	광고주를 대신하여 광고물을 기획하고 이에 따라 광고물을 제작하며, 제작된 광고물을 매체와 접촉하여 매체집행을 하는 사업체
		광고기획·전략대행	광고활동을 계획하거나, 카피, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
	광고 제작업	CM·영상·카피·그래픽 제작	광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 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, 로고타이프, 기업컬러 등을 제작하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업	서비스업	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, 견본배포, 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
	인쇄업	인쇄	브로슈어, 카탈로그, 리프렛 전단 및 원색 인쇄물, 책자, 포장물과 사보 제작·편집하는 사업체
		제판	제판, 출력, 사진제판, 필름출력·제작 등의 사진, 인쇄, 제판 관련 서비스를 하는 사업체
	온라인업	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·전략 대행	온라인 광고활동을 계획하거나, 카피, 매체등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
		광고제작	배너(Banner), 이벤트페이지, 웹 사이트 등 각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
	기타업	광고물 기획· 편집	영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 사업체
		기타 (장비취급 등)	전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체
		캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체
		캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
	캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 사업체
지식 정보 산업	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 학습 프로그램을 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, 이러닝서비스제외)
			포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠 솔루션 산업	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 웹에이전스 등 용역 및 서비스
공연 산업 (음악공연 연제외)	공연업	공연기획 및 제작업	음악공연을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체
		공연시설 운영업	영화상영관을 제외한 실연극을 공연하는 시설을 운영하는 사업체
	공연관련 서비스업	공연 및 제작관련 대리업	음악공연을 제외한 공연관련 제작자의 주문에 따라 제작자를 대리하여 장소 및 예약 등을 대리하는 사업체
		매니저업	예술가, 연예인, 스포츠인 등 일반적으로 공인을 대리하고 관리하는 사업체로 고객을 위하여 계약협상, 금전문제 관리, 경력홍보 등을 수행하는 사업체

3. 2009년 기준 콘텐츠산업통계 특징

3.1 콘텐츠산업 소분류 통계 체계 마련

콘텐츠산업통계 분류체계에 따라 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 DB를 재분석하여 2005년부터 2009년까지 콘텐츠산업 소분류 통계 시계열을 유지하였으며, 또한 각 산업별로 유통부분에서 도매와 소매를 구분하였다. 이는 향후에도 유통관련 정책수립과 활용성을 강화하기 위한 부분이다. 이로 인해 각 산업별 가치사슬에 따른 산업규모를 구성해 볼 수 있게 되었다.

3.2 산업별 조사표 구분 확대

2009년 기준조사는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 조사표를 토대로 재구성하였으며, 또한 학계와 업계 전문가의 자문결과를 토대로 산업별 특성에 맞게 항목별로 설명을 추가하여, 응답자들이 조사표를 좀 더 이해하기 쉽도록 변경하였다.

3.3 분류체계 정의, 모집단 확보 및 정리

그동안 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 중 동일한 사업체를 대상으로 조사가 이루어진 경우가 대부분이어서 리스트 정리 작업을 수행하였다. 모집단리스트 정리 이후 각 사업체에 분류체계 변경에 따른 혼란을 막기 위해 분류체계 정의에 관해 공지하였다.

분류체계 정의는 혼란을 최소화 하기 위하여 콘텐츠산업통계 분류체계 중 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터는 기존 문화산업통계 분류체계를 따랐으며, 콘텐츠 솔루션은 디지털콘텐츠산업통계 분류체계와 동일하게 하였다.

지식정보는 기존 문화산업통계의 에듀테인먼트와 디지털콘텐츠산업통계의 정보, e-learning, 콘텐츠거래 및 중개부분을 통합하여 새로 신설하였다.

문화산업통계의 에듀테인먼트산업 소분류 중 '에듀테인먼트 기획 및 제작업'만이 소분류로 유지하였으며, 나머지 3개는 'e-learning 인터넷/모바일 서비스' 소분류에 포함시켰다. 디지털콘텐츠산업통계에서 '종합정보', '전문정보', '생활정보', '엔터테인먼트', '위치기반정보', '온라인콘텐츠서비스', '패키지유통' 등 7개 소분류를 콘텐츠산업통계에서는 '포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업'과 '기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업'으로 변경하였다. 이는 콘텐츠산업특수분류체계를 따른 것이다.

<그림 1.3.1> 지식정보산업 분류체계 신설

문화산업통계		디지털콘텐츠산업통계		콘텐츠산업통계	
에 듀 테 인 먼 트 산 업	에듀테인먼트 기획 및 제작	+	e-learning 서비스	=>	e-learning 기획
	에듀테인먼트 도소매				e-learning 인터넷/모바일 서비스
	온라인 에듀테인먼트 도소매				인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공
	온라인 에듀테인먼트 서비스				에듀테인먼트 기획 및 제작
		정보 콘텐츠	종합정보	=>	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
			전문정보		
		생활정보		기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	
		엔터테인먼트			
		위치기반정보			
		콘텐츠 거래 및 중계	온라인콘텐츠 서비스		
			패키지 유통		

<표 1.3.1> 콘텐츠솔루션산업 분류체계 신설

대분류	중분류	소분류
콘텐츠솔루션산업	콘텐츠솔루션업	저작물
		콘텐츠보호
		모바일솔루션
		과금/결제
		CMS
		CDN
		기타

3.4 조사항목 수정보완

조사항목은 과거 문화산업통계 조사표와 디지털콘텐츠산업통계 조사표 중 중복되는 문항은 문화산업통계 조사표를 이용하였으며, 중복되지 않는 문항 중 통계로서 의미가 있는 항목들은 포함시켰다. 이로 인해 과거 문화산업통계 조사표에 추가되는 항목은 아래와 같다.

- 공통 추가사항
 - 디지털 매출액, 매출원가 및 유통마진을, 콘텐츠제작건수, 수출국가 세분화, 대표콘텐츠 수출현황
- 산업별 변경사항
 - 출판 : 교과서와 학습서적 매출액 파악 문항
 - 캐릭터 : 품목별 매출액 파악 문항

4. 조사대상

4.1 실태조사 모집단리스트 확보 및 표본선정

<그림 1.4.1> 모집단리스트 확보



<표 1.4.1> 모집단 표본선정

구 분	모집단(콘텐츠산업 업체)리스트		실태조사 모집단리스트	표본 리스트
	실태조사 리스트 ¹⁾	타기관 인용 자료리스트 ²⁾		
출판산업	14,942개	인쇄업 : 13,532개	14,942개	1,850개
만화산업	10,109개	-	10,109개	430개
음악산업	38,259개	-	38,079개	600개
게임산업	-	게임산업 : 30,535개	-	2,000개
영화산업	-	영화산업 : 4,109개	-	651개
애니메이션산업	289개	-	289개	230개
방송산업	-	방송산업 : 445개	-	445개
독립제작사	393개	-	393개	393개
광고	-	광고산업 : 4,532개	-	4,532개
캐릭터	1,542개	-	1,542개	400개
지식정보	2,330개	-	2,330개	350개
콘텐츠솔루션	1,104개	-	1,104개	200개
소 계	68,968개	53,153개	68,788개	12,081개
합 계		122,121개	68,788개	12,081개

1) 2008년 기준 실태조사 모집단 리스트 (직접 조사를 위한 모집단 리스트)

2009년 기준조사 모집단은 직접조사를 실시하는 모집단리스트와 직접조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나누어져 있다.

2009년 기준조사 모집단은 2008년 기준조사 리스트를 기본으로 하여 통계청, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정했다. 전체적으로 8개산업분야 실태조사 모집단 리스트 68,788개의 사업체 중 제거작업을 거치고 표본조사를 할당한 결과, 4,453개 사업체가 조사대상 리스트로 확정되었다.

산업분야별로 보면 출판은 2008년 기준 통계청 '사업체기초통계조사' 결과 파악된 14,942개를 모집단으로 하고 이중 표본 1,850개를 추출하였고, 음악은 38,259개중 표본 600개를 추출하여 최종 리스트로 사용하였다. 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 중 유통과 관련된 분야는 표본조사를 실시하였고, 기획 및 제작과 관련된 분야는 전수조사를 실시하였다.

<표 1.4.2> 연도별 표본대상 규모 비교

(단위 : 개)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
	조사규모	조사규모	조사규모	조사규모	조사규모
출판산업	2,000	2,500	1,000	2,200	1,850
만화산업	200	421	300	450	430
음악산업	400	697	400	500	600
게임산업	2,234	2,250	2,315	2,201	2,000
영화산업	800	570	331	437	651
애니메이션산업	140	160	200	250	230
방송산업	567	473	473	878	838
독립제작사	-	-	-	391	393
광고	4,828	4,735	4,830	4,767	4,532
캐릭터	280	300	400	400	400
지식정보	521	617	819	825	350
콘텐츠솔루션	679	380	404	635	200
합 계	12,649	13,103	11,472	13,543	12,081

2006년 기준조사부터 2008년 기준조사까지는 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 표본수를 단순 합친 결과이며, 2009년 기준조사는 콘텐츠산업통계로 처음 조사한 결과이다. 2009년 표본대상 규모를 2006년~2008년 기준조사와 직접적인 비교는 할 수 없다. 2009년 기준조사 표본대상 규모를 살펴보면, 출판이 1,850개로 전체의 42.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타내고 있

2) 2008년 기준 타기관 자료 인용 리스트 (직접 조사하지 않음)

다.

<표 1.4.3> 표본대상 소분류별 모집단수(사업체수)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
출판업	서적출판업(종이매체출판업)	2,085개	2,245개	2,329개	2,011개	2,032개
	교과서 및 학습서적 출판업				652개	659개
	신문발행업	427개	403개	391개	376개	387개
	잡지 및 정기 간행물 발행업	878개	965개	1,107개	1,080개	1,088개
	정기광고 간행물 발행업	469개	445개	375개	367개	357개
	기타오디오기록 매체 출판업	-	22개	21개	-	-
	기타인쇄물출판업	178개	260개	262개	228개	221개
인쇄업	인쇄업	15,199개	14,757개	14,770개	13,826개	13,532개
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,841개	1,928개	1,965개	1,920개	1,899개
	서적 및 잡지류 소매업	6,253개	5,451개	5,432개	5,323개	5,221개
온라인출판유통업 ³⁾	인터넷/모바일 전자출판제작업	-	77개	112개	125개	136개
	인터넷/모바일 전자출판서비스				35개	38개
	인터넷서점(만화제외)	-	-	-	-	-
출판임대업	서적임대(만화제외)	6,579개	3,800개	3,473개	3,322개	2,904개
출판산업 합계		33,909개	30,353개	30,237개	29,265개	28,474개
만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	-	60개	62개	81개	103개
	일반 출판사(만화부문)		130개	116개	120개	123개
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP)		-	-	45개	45개
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스		27개	28개	32개	32개
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		3개	3개	3개	3개
만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페 등)		1,000개	950개	943개	936개
	서적임대(대여)(만화부문)		3,800개	3,473개	3,322개	3,302개
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매		325개	318개	311개	301개
	만화서적 및 잡지류 소매		5,451개	5,432개	5,323개	5,264개
	인터넷 서점(만화부문)		-	-	-	-
만화산업 합계		7,120개	10,796개	10,382개	10,180개	10,109개

3) 전자출판 사업체수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,696개	1,223개	1,039개	906개	1,125개
	음반(음원)녹음시설 운영업		266개	230개	158개	141개
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	62개	59개
	기타 오디오물 제작업		-	-	7개	6개
음반 복제 및 배급업	음반 복제업		-	-	59개	52개
	음반 배급업		-	-	15개	14개
음반 도소매업	음반 도매 및 소매업		350개	310개	233개	221개
	인터넷 음반 소매업		-	-	-	-
온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업		3개	3개	3개	3개
	인터넷 음악서비스업		227개	216개	165개	189개
	음원대리 중개업		32개	35개	38개	43개
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		120개	132개	133개	101개
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		417개	374개	377개	423개
	기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)		9개	15개	18개	18개
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	36,565개	34,461개	37,947개	35,463개	35,864개
음악산업 합계		38,261개	37,108개	40,301개	37,637개	38,259개
게임 제작업	게임 제작업체	2,839개	2,786개	2,792개	3,317개	3,666개
게임 배급업	게임 배급업체	958개	845개	952개	1,256개	1,445개
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	22,171개	20,986개	20,607개	21,496개	21,547개
	전자 게임장 운영업	15,094개	8,185개	10,182개	3,224개	3,877개
게임산업 합계		41,062개	32,802개	34,533개	29,293개	30,535개
영화제작	일반 영화 제작	-	1,754개	534개	725개	444개
	비디오/DVD 제작	-				
	광고 영화 및 비디오/DVD 제작	-				
	인터넷영화 제작	-				
	모바일영화 제작	-				
영화 제작지원	영화 및 비디오 제작 관련 서비스	-	186개	162개	259개	95개
영화 및 비디오물 배급 및 유통업	영화 배급 및 마케팅·홍보	-	53개	37개	196개	33개
	비디오/DVD물 배급/수입	-	952개	280개	289개	466개
	비디오/DVD물 도매	-				
	비디오/DVD물 소매	-				
		비디오/DVD물 임대	-	4,000개	3,000개	2,071개
영화 및 비디오/DVD물 상영업	영화관 운영	-	678개	362개	340개	461개
	비디오/DVD물 감상실 운영	-	1,000개	700개	987개	485개
온라인 영화 유통업	인터넷영화 서비스업	-	40개	73개	26개	36개
	모바일영화 서비스업	-				
영화산업 합계		10,868개	8,663개	5,148개	4,893개	4,109개

종분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	-	130개	142개	151개	162개
	애니메이션 하청 제작	-	110개	118개	102개	102개
	온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	-	5개	7개	7개	8개
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	7개	8개	8개	9개
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	8개	8개	8개	8개
애니메이션산업 합계		200개	260개	283개	276개	289개
지상파방송	지상파방송 사업자	43개	43개	44개	47개	54개
	지상파이동멀티미디어방송 사업자	6개	6개	6개	6개	6개
유선방송	종합유선방송 사업자	111개	107개	103개	103개	100개
	중계유선방송 사업자	160개	139개	115개	108개	99개
	음악유선방송 사업자	30개	10개	6개	-	-
위성방송	일반위성방송 사업자	1개	1개	1개	1개	1개
	위성이동멀티미디어방송 사업자	1개	1개	1개	1개	1개
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	173개	187개	188개	187개	184개
방송영상물제작업	독립제작사	-	-	-	391개	393개
방송산업 합계 ⁴⁾		525개	494개	464개	844개	838개
광고	광고(종합)대행	1,323개	1,064개	1,069개	830개	1,501개
	광고제작	864개	640개	795개	570개	376개
	서비스	409개	250개	257개	291개	154개
	인쇄	2,057개	2,043개	2,013개	2,302개	1,553개
	온라인	142개	278개	284개	280개	145개
	기타	1,961개	2,701개	2,311개	2,189개	805개
광고산업 합계 ⁵⁾		4,828개	4,735개	4,830개	4,767개	4,532개
캐릭터 제작업	캐릭터 제작업(라이선스)	-	250개	278개	292개	295개
	캐릭터상품 제조업	-	379개	392개	398개	412개
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도소매업	-	750개	861개	831개	835개
캐릭터산업 합계		629개	1,379개	1,531개	1,521개	1,542개

4) 지상파이동멀티미디어방송 사업자수에는 지상파3사를 포함한 것임. 전체 사업자수에도 3사 중복 포함.

5) 광고 사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타남.

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
e-learning업	e-learning 기획업	381개	621개	756개	1,145개	368개
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업					650개
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)					213개
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	123개	140개	165개	171개	182개
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업		389개	426개	483개	541개	586개
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		232개	258개	283개	322개	331개
지식정보산업 합계		1,125개	1,445개	1,687개	2,179개	2,330개
콘텐츠 솔루션업	저작물	-	-	-	65개	66개
	콘텐츠보호	-	-	-	53개	61개
	모바일솔루션	-	-	-	155개	185개
	과금/결제	-	-	-	53개	59개
	CMS	-	-	-	106개	116개
	CDN	-	-	-	39개	42개
	기타솔루션	-	-	-	550개	575개
콘텐츠솔루션업 합계		679개	559개	572개	1,021개	1,104개

<표 1.4.4> 종사자 규모별 모집단수(사업체수)

(단위 : 개, %)

대분류	종사자 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1~4인	11,960	11,821	11,763	11,299	75.6%	▽3.9%	▽1.9%
	5~9인	1,824	1,811	2,195	2,139	14.3%	▽2.6%	5.5%
	10~49인	1,291	1,301	1,213	1,233	8.3%	1.6%	▽1.5%
	50~99인	141	149	156	158	1.1%	1.3%	3.9%
	100인이상	98	102	112	113	0.8%	0.9%	4.9%
출판산업 합계 ⁶⁾		15,314	15,184	15,439	14,942	100.0%	▽3.2%	▽0.8%
만화산업	1~4인	10,585	10,163	9,951	9,888	97.8%	▽0.6%	▽2.2%
	5~9인	131	136	149	143	1.4%	▽4.0%	3.0%
	10~49인	66	68	68	66	0.7%	▽2.9%	0.0%
	50~99인	14	15	12	12	0.1%	0.0%	▽5.0%
	100인이상	-	-	-	-	-	-	-
만화산업 합계 ⁷⁾		10,796	10,382	10,180	10,109	100.0%	▽0.7%	▽2.2%
음악산업	1~4인	35,380	38,593	35,920	36,517	95.4%	1.7%	1.1%
	5~9인	1,507	1,469	1,513	1,523	4.0%	0.7%	0.4%
	10~49인	201	202	163	177	0.5%	8.6%	▽4.1%
	50~99인	13	29	32	33	0.1%	3.1%	36.4%
	100인이상	7	8	9	9	0.0%	0.0%	8.7%
음악산업 합계 ⁸⁾		37,108	40,301	37,637	38,259	100.0%	1.2%	1.0%
애니메이션 산업	1~4인	131	138	125	143	49.5%	14.4%	3.0%
	5~9인	45	46	48	45	15.6%	▽6.3%	0.0%
	10~49인	73	87	88	86	29.8%	▽2.3%	5.6%
	50~99인	7	9	12	12	4.2%	0.0%	19.7%
	100인이상	4	3	3	3	1.0%	0.0%	▽9.1%
애니메이션산업 합계		260	283	276	289	100.0%	4.7%	3.6%
독립제작사	1~4인	-	-	151	154	39.2%	2.0%	-
	5~9인	-	-	117	115	29.2%	▽1.7%	-
	10~49인	-	-	106	108	27.5%	1.9%	-
	50~99인	-	-	15	14	3.6%	▽6.7%	-
	100인이상	-	-	2	2	0.5%	0.0%	-
독립제작사 합계		-	-	391	393	100.0%	0.5%	-
캐릭터산업	1~4인	748	755	741	753	48.8%	1.6%	0.2%
	5~9인	149	263	264	271	17.6%	2.7%	22.1%
	10~49인	383	391	392	393	25.5%	0.3%	0.9%
	50~99인	53	73	74	75	4.9%	1.4%	12.3%
	100인이상	46	49	50	50	3.2%	0.0%	2.8%
캐릭터산업 합계		1,379	1,531	1,521	1,542	100.0%	1.4%	3.8%
지식정보 산업	1~4인	508	611	912	935	40.1%	2.5%	22.6%
	5~9인	415	486	607	696	29.9%	14.7%	18.8%
	10~49인	311	362	406	432	18.5%	6.4%	11.6%
	50~99인	122	132	151	158	6.8%	4.6%	9.0%
	100인이상	89	96	103	109	4.7%	5.8%	7.0%
지식정보산업 합계		1,445	1,687	2,179	2,330	100.0%	6.9%	17.3%
콘텐츠솔루 션산업	1~4인	208	209	438	468	42.4%	6.8%	31.0%
	5~9인	228	231	293	313	28.4%	6.8%	11.1%
	10~49인	76	79	211	235	21.3%	11.4%	45.7%
	50~99인	33	37	48	56	5.1%	16.7%	19.3%
	100인이상	14	16	31	32	2.9%	3.2%	31.7%
콘텐츠솔루션산업 합계		559	572	1,021	1,104	100.0%	8.1%	25.5%

6) 외부자료(인쇄업, 기타 오디오기록매체 복제업, 인터넷서점) 제외

7) 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

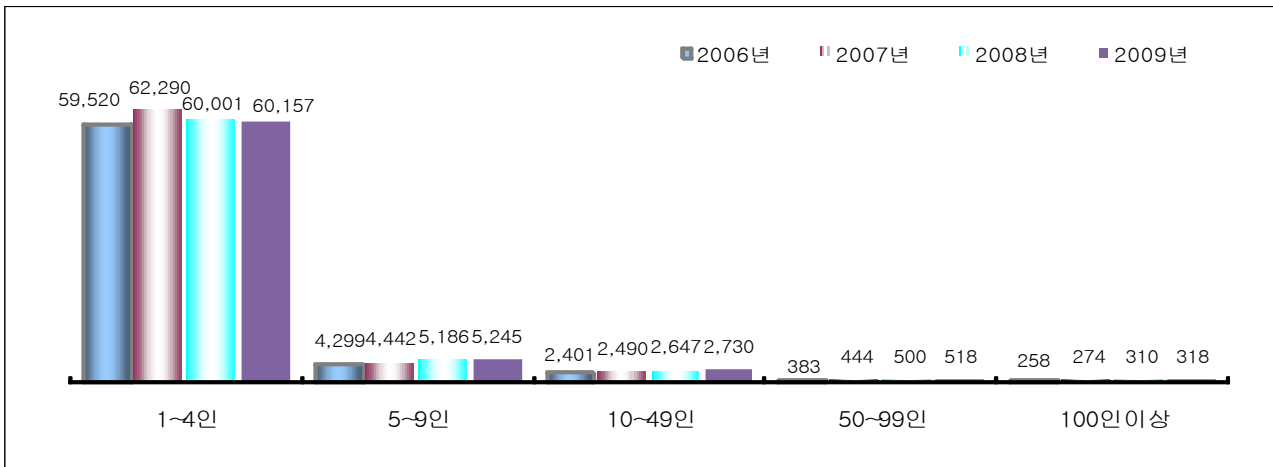
8) 외부자료(인터넷음반 소매업) 제외

○ 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 300명 미만, 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로, 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류를 해보면 콘텐츠산업 대형기업은 100인 이상, 중형기업은 50~99인, 중소기업 5~49인, 소형기업 1~4인으로 정의하고자 한다.

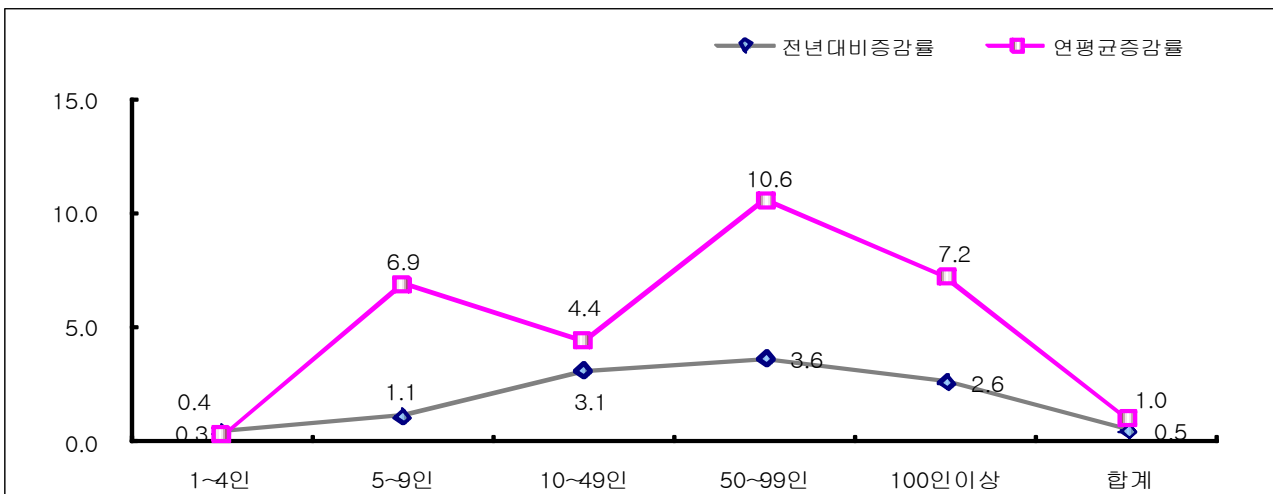
<표 1.4.5> 종사자 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황 (단위 : 개, %)

구분	소형기업	중소기업			중형기업	대형기업	합계
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상		
2006년	59,520	4,299	2,401	383	258	66,861	
2007년	62,290	4,442	2,490	444	274	69,940	
2008년	60,001	5,186	2,647	500	310	68,644	
2009년	60,157	5,245	2,730	518	318	68,968	
전년대비증감률(%)	0.3%	1.1%	3.1%	3.6%	2.6%	0.5%	
연평균증감률(%)	0.4%	6.9%	4.4%	10.6%	7.2%	1.0%	

<그림 1.4.2> 종사자 규모별 연도별 모집단수(사업체수)현황 (단위 : 개)



<그림 1.4.3> 종사자 규모별 모집단수(사업체수) 전년대비 증감률 및 연평균 증감률 (단위 : %)



<표 1.4.6> 매출액 규모별 모집단수(사업체수)

(단위 : 개, %)

대분류	매출액 규모	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판산업	1억원 미만	6,781	6,581	6,482	6,289	42.1%	▽3.0%	▽2.5%
	1~10억원 미만	6,252	6,182	6,433	6,203	41.5%	▽3.6%	▽0.3%
	10~100억원 미만	2,123	2,249	2,338	2,267	15.2%	▽3.0%	2.2%
	100억원 이상	158	172	186	183	1.2%	▽1.6%	5.0%
출판산업 합계 ⁹⁾		15,314	15,184	15,439	14,942	100.0%	▽3.2%	▽0.8%
만화산업	1억원 미만	10,104	9,750	9,556	9,497	93.9%	▽0.6%	▽2.0%
	1~10억원 미만	590	528	519	508	5.0%	▽2.1%	▽4.9%
	10~100억원 미만	87	89	92	91	0.9%	▽1.1%	1.5%
	100억원 이상	15	15	13	13	0.1%	0.0%	▽4.7%
만화산업 합계 ¹⁰⁾		10,796	10,382	10,180	10,109	100.0%	▽0.7%	▽2.2%
음악산업	1억원 미만	35,234	38,388	35,741	36,301	94.9%	1.1%	1.0%
	1~10억원 미만	1,621	1,645	1,612	1,638	4.3%	1.6%	0.3%
	10~100억원 미만	237	247	256	292	0.8%	14.1%	7.2%
	100억원 이상	16	21	28	28	0.1%	0.0%	20.5%
음악산업 합계 ¹¹⁾		37,108	40,301	37,637	38,259	100.0%	1.2%	1.0%
애니메이션 산업	1억원 미만	48	35	29	39	13.5%	34.5%	▽6.7%
	1~10억원 미만	172	178	173	175	60.6%	1.2%	0.6%
	10~100억원 미만	37	66	68	69	23.9%	1.5%	23.1%
	100억원 이상	3	4	6	6	2.1%	0.0%	26.0%
애니메이션산업 합계		260	283	276	289	100.0%	4.7%	3.6%
독립제작사	1억원 미만	-	-	56	58	14.8%	3.6%	-
	1~10억원 미만	-	-	248	250	63.6%	0.8%	-
	10~100억원 미만	-	-	75	74	18.8%	▽1.3%	-
	100억원 이상	-	-	12	11	2.8%	▽8.3%	-
독립제작사 합계		-	-	391	393	100.0%	0.5%	-
캐릭터 산업	1억원 미만	191	251	245	256	16.6%	4.5%	10.3%
	1~10억원 미만	600	658	651	658	42.7%	1.1%	3.1%
	10~100억원 미만	473	506	508	510	33.1%	0.4%	2.5%
	100억원 이상	115	116	117	118	7.7%	0.9%	0.9%
캐릭터산업 합계		1,379	1,531	1,521	1,542	100.0%	1.4%	3.8%
지식정보 산업	1억원 미만	419	531	806	898	38.5%	11.4%	28.9%
	1~10억원 미만	417	481	677	719	30.9%	6.2%	19.9%
	10~100억원 미만	452	513	525	538	23.1%	2.5%	6.0%
	100억원 이상	157	162	171	175	7.5%	2.3%	3.7%
지식정보산업 합계		1,445	1,687	1,521	2,330	100.0%	6.9%	17.3%
콘텐츠 솔루션산업	1억원 미만	221	226	561	624	56.5%	11.2%	41.3%
	1~10억원 미만	228	229	329	338	30.6%	2.7%	14.0%
	10~100억원 미만	79	86	98	107	9.7%	9.2%	10.6%
	100억원 이상	31	31	33	35	3.2%	6.1%	4.1%
콘텐츠솔루션산업 합계		559	572	1,021	2,330	100.0%	8.1%	25.5%

9) 외부자료(인쇄업, 기타 오디오기록매체 복제업, 인터넷서점) 제외

10) 외부자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

11) 외부자료(인터넷음반 소매업) 제외

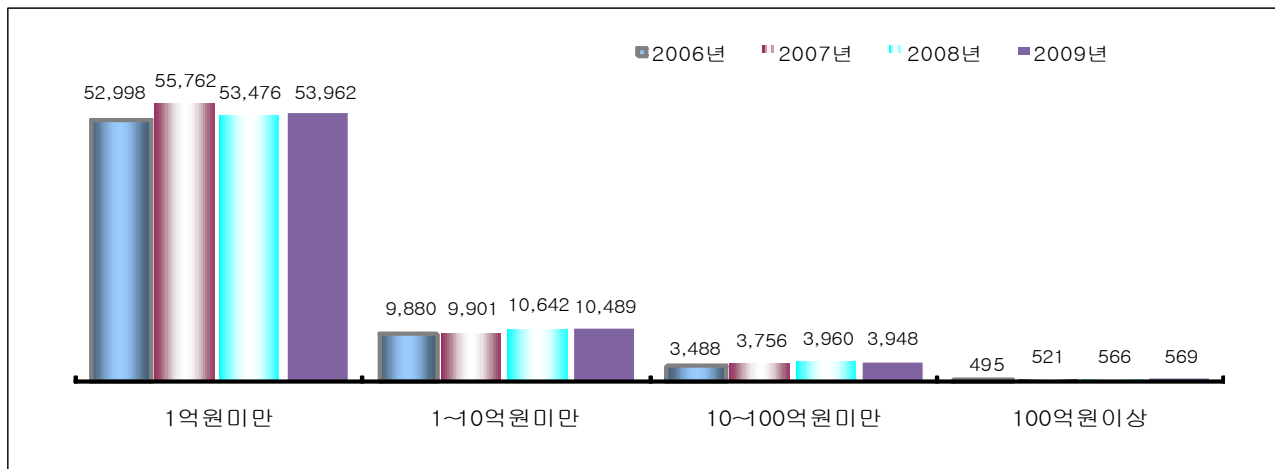
<표 1.4.7> 매출액 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황

(단위 : 개, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2006년	52,998	9,880	3,488	495	66,861
2007년	55,762	9,901	3,756	521	69,940
2008년	53,476	10,642	3,960	566	68,644
2009년	53,962	10,489	3,948	569	68,968
전년대비증감률(%)	0.9%	▽1.4%	▽0.3%	0.5%	0.5%
연평균증감률(%)	0.6%	2.0%	4.2%	4.8%	1.0%

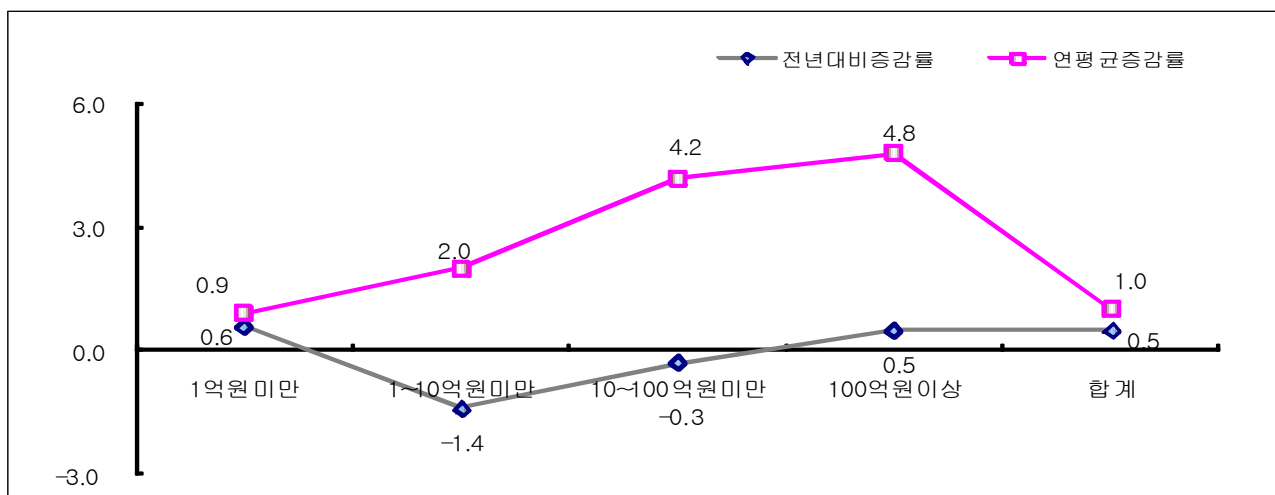
<그림 1.4.4> 매출액 규모별 연도별 모집단수(사업체수) 현황

(단위 : 개)



<그림 1.4.5> 매출액 규모별 사업체수 전년대비 증감률 및 연평균 증감률

(단위:%)



<표 1.4.8> 지역별 모집단수 (사업체수)

(단위 : 개, %)

구 분	합계(개) ¹²⁾				구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	(2007년~2009년) 연평균 증감률(%)
	2006년	2007년	2008년 ¹³⁾	2009년			
서울	21,407	31,599	30,889	32,143	30.6%	4.1%	0.9%
부산	5,512	8,059	7,065	6,838	6.6%	▽3.2%	▽7.9%
대구	4,103	5,753	5,284	5,358	5.1%	1.4%	▽3.5%
인천	3,673	5,570	4,763	5,621	5.4%	18.0%	0.5%
광주	2,669	4,351	3,584	3,541	3.4%	▽1.2%	▽9.8%
대전	2,563	3,715	3,564	3,253	3.1%	▽8.7%	▽6.4%
울산	1,696	2,442	2,127	2,243	2.2%	5.5%	▽4.2%
경기도	12,318	20,187	20,331	19,729	18.9%	▽3.0%	▽1.1%
강원도	1,950	3,556	3,054	3,114	3.0%	2.0%	▽6.4%
충청북도	1,867	2,447	2,630	2,610	2.5%	▽0.8%	3.3%
충청남도	1,950	3,408	3,021	3,133	3.0%	3.7%	▽4.1%
전라북도	2,141	3,263	3,023	3,019	2.9%	▽0.1%	▽3.8%
전라남도	2,128	3,309	2,749	2,750	2.6%	0.0%	▽8.9%
경상북도	3,164	4,936	4,598	4,488	4.3%	▽2.4%	▽4.6%
경상남도	4,177	6,024	5,441	5,504	5.3%	1.2%	▽4.4%
제주도	772	1,143	1,036	1,136	1.1%	9.7%	▽0.3%
합계	72,090	109,762	103,157	104,480	100.0%	1.1%	▽2.4%

12) 2007년~2009년 지역별 모집단수(사업체수)는 타기관 인용자료 영화, 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)),음악(인터넷음반 소매업), 애니메이션(극장, 방송) 분야를 제외한 결과임.

2006년 지역별 모집단수(사업체수)는 인용자료 게임, 영화, 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)),음악(인터넷음반 소매업), 애니메이션(극장, 방송)

13) 2008년 광고사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 합계는 전체보다 크게 나타남.

구 분	출판				만화				음악			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	5,523	5,042	5,196	4,832	3,487	3,437	3,268	3,243	8,408	9,148	8,334	8,593
부산	1,085	1,201	1,096	1083	887	810	801	796	2,867	3,049	2,628	2,557
대구	732	779	768	762	532	517	503	498	2,310	2,548	2,380	2,337
인천	655	645	632	608	566	603	602	599	2,343	2,540	1,712	2,394
광주	493	543	531	516	372	325	335	333	1,310	1,443	1,231	1,281
대전	502	551	543	528	460	430	421	419	1,244	1,375	1,281	1,281
울산	301	306	302	299	251	225	208	201	1,058	1,113	1,056	1,104
경기도	2,499	2,427	2,693	2,709	2,090	2,140	2,196	2,199	6,753	7,853	8,111	7,929
강원도	451	531	512	498	309	266	253	248	941	1,197	1,175	1,187
충청북도	378	389	375	367	230	216	212	209	1,100	803	1,084	1,120
충청남도	408	418	411	388	246	208	205	202	1,169	1,348	1,400	1,476
전라북도	471	500	492	486	263	229	221	216	1,290	1,054	1,155	1,044
전라남도	367	356	375	365	228	191	188	187	1,369	1,464	1,234	1,147
경상북도	579	576	583	576	304	287	283	279	2,067	2,336	2,177	2,142
경상남도	733	789	792	790	501	438	432	431	2,499	2,616	2,304	2,295
제주도	137	131	138	135	70	60	52	49	380	414	375	372
합계	15,314	15,184	15,439	14,942	10,796	10,382	10,180	10,109	37,108	40,301	37,637	38,259

구 분	게임			애니메이션				방송(독립제작사 제외)			
	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	9,781	8,950	9,772	137	153	142	149	185	168	170	169
부산	2,247	1,823	1,859	18	15	12	12	26	25	25	25
대구	1,267	1,020	1,133	12	13	11	11	16	17	17	17
인천	1,634	1,471	1,480	5	4	6	6	13	13	13	13
광주	1,488	968	909	15	18	19	20	7	7	7	7
대전	926	764	858	7	3	2	2	9	8	8	8
울산	708	488	576	-	-	-	-	7	6	6	6
경기도	6,798	5,961	5,711	45	56	57	61	37	37	37	37
강원도	1,215	846	921	7	9	8	9	19	18	13	13
충청북도	912	774	808	6	5	4	4	25	21	21	21
충청남도	1,297	895	959	-	-	3	3	8	7	7	7
전라북도	1,297	937	1,123	8	7	6	6	13	13	13	13
전라남도	1,167	850	917	-	-	1	1	37	36	36	35
경상북도	1,567	1,415	1,267	-	-	-	-	25	19	19	19
경상남도	1,795	1,740	1,775	-	-	3	3	63	59	57	51
제주도	434	391	467	-	-	2	2	4	4	4	4
합계	34,533	29,293	30,535	260	283	276	289	494	458	453	445

구 분	독립제작사				광고 ¹⁴⁾				캐릭터			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	-	-	341	339	1,788	1,852	1,616	2025	508	521	516	528
부산	-	-	4	4	460	504	468	286	121	145	134	135
대구	-	-	2	2	391	478	441	451	71	79	78	78
인천	-	-	2	2	17	30	213	398	42	54	58	59
광주	-	-	7	7	397	442	400	379	33	38	37	38
대전	-	-	1	1	272	336	456	65	39	46	45	45
울산	-	-	1	1	41	37	19	7	24	28	26	27
경기도	-	-	19	21	348	259	603	362	278	322	327	331
강원도	-	-	4	4	182	270	192	178	22	25	25	25
충청북도	-	-	-	1	72	38	94	7	34	38	38	39
충청남도	-	-	2	2	75	76	42	36	23	27	28	28
전라북도	-	-	3	3	44	104	137	64	31	34	33	33
전라남도	-	-	1	1	89	51	16	47	19	21	22	22
경상북도	-	-	3	3	132	83	47	128	34	38	38	38
경상남도	-	-	1	1	293	224	8	51	58	68	67	67
제주도	-	-	-	1	134	47	17	48	42	47	49	49
합계	-	-	391	393	4,735	4,831	4,767	4532	1,379	1,531	1,521	1,542

14) 2008년 광고사업체수와 사업체 구성비는 중복 응답된 결과로 합계는 전체보다 크게 나타남.

구 분	지식정보				콘텐츠솔루션			
	2006년	2007년	2008년	2009년	2006년	2007년	2008년	2009년
서울	1,002	1,127	1,588	1,685	369	370	768	808
부산	31	45	53	56	17	18	21	25
대구	23	39	45	48	16	16	19	21
인천	22	36	38	42	10	11	16	20
광주	31	34	34	35	11	13	15	16
대전	20	29	30	31	10	11	13	15
울산	11	16	16	16	3	3	5	6
경기도	187	213	221	251	81	82	106	118
강원도	15	20	20	23	4	5	6	8
충청북도	16	19	19	22	6	6	9	12
충청남도	15	20	20	21	6	7	8	11
전라북도	16	19	19	22	5	6	7	9
전라남도	15	18	20	20	4	5	6	8
경상북도	17	23	25	26	6	7	8	10
경상남도	21	25	26	27	9	10	11	13
제주도	3	4	5	5	2	2	3	4
합계	1,445	1,687	2,179	2,330	559	572	1,021	1,104

4.2 조사대상 회수율 현황

<표 1.4.9> 조사대상 회수율 분포

(단위 : 개, %)

구 분	2007년 기준			2008년 기준			2009년 기준			
	조사대상	총 응답	응답률	조사대상	총 응답	응답률	조사대상	총 응답	응답률	
	사업체수	사업체수		사업체수	사업체수		사업체수	사업체수		
자체 조사	출판	1,000	985	98.5%	2,200	1,822	82.8%	1,850	1,685	91.1%
	만화	300	269	89.7%	450	377	83.8%	430	351	81.6%
	음악	400	366	91.5%	500	434	86.8%	600	539	89.8%
	애니메이션	200	156	78.0%	250	205	82.0%	230	200	87.0%
	독립제작사	-	-	-	391	317	81.1%	393	331	84.2%
	캐릭터	400	283	70.8%	400	340	85.0%	400	308	77.0%
	지식정보	819	661	80.7%	825	673	81.6%	350	258	73.7%
	콘텐츠솔루션	404	350	86.6%	635	456	71.8%	200	171	85.5%
소 계	3,523	3,070	87.1%	5,651	4,624	81.8%	4,453	3,843	86.3%	
인용 조사	게임	2,315	2,315	100.0%	2,201	2,201	100.0%	2,000	2,000	100.0%
	영화	788	331	42.0%	1,644	437	26.3%	1,568	651	41.5%
	방송	455	444	97.6%	453	442	97.6%	445	418	93.9%
	광고	3,005	1,911	73.5%	3,375	2,413	71.5%	2,441	1,709	70.0%
	소 계	6,563	5,001	76.2%	7,673	5,493	71.6%	6,454	4,778	74.0%
합 계	10,086	8,071	80.0%	13,324	10,117	75.9%	10,907	8,621	79.0%	

2009년 기준조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 8개 부문의 조사대상 사업체수는 4,453개이며, 이중 전체 항목과 부문항목을 응답한 사업체수는 3,843개로 응답을 거부한 사업체는 610개 업체였다.

캐릭터와 지식정보산업을 제외하고 80%이상의 응답률을 보이고 있는 것으로 나타났다. 이는 콘텐츠산업통계 조사에 대한 인식이 초기에 비해 많이 정착되어지고 있는 것으로 판단되어진다. 또한 대표 전화번호와 대표 이메일, 콘텐츠산업통계 봉투제작 등 응답률 향상을 위해 다양한 방법을 진행하였고 동일한 조사원으로 인한 업무의 효율성이 이루어졌기 때문으로 생각되어진다.

응답한 사업체 비율은 2008년 기준조사 81.8%보다 약 4.5%로 증가한 86.3%로 나타났다.

인용조사를 포함한 콘텐츠산업통계조사의 응답률은 79.0%로 조사대상 사업체수 10,907개 중 8,621개가 응답한 것으로 나타났다.

4.3 조사방법

전체 12개 작성대상 중 8개 부문(독립제작사 포함)은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 4개 부문은 기존의 타 조사 자료를 인용하여 작성하였다.

- 실태조사 8개 분야

- 표본조사분야 : 출판(표본조사), 만화(유통), 음악(표본조사), 캐릭터(유통), 지식정보, 콘텐츠솔루션

- 전수조사 분야 : 애니메이션, 만화(유통제외분야), 캐릭터(유통제외분야), 독립제작사

- 타 조사 자료 인용 4개 분야 : 게임, 영화, 방송, 광고

<표 1.4.10> 콘텐츠산업 타 조사자료 인용부문

구분		자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	- 자료인용부분 : 매출액 및 부가가치액, 종사자수 ☞ 통계청 광업제조업통계조사와 사업체 기초통계조사
	출판도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자수) ☞ 사업체 기초통계조사
	온라인출판유통업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화제외) ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	출판임대업	실태조사
만화	만화출판업	실태조사
	온라인 만화 유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
	만화전문 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷서점(만화부문) ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
음악	음악제작업	실태조사
	음악 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 인터넷음반소매업 ☞ 통계청사이버쇼핑몰 통계조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악공연업	실태조사
	노래연습장 운영업	실태조사

게임		실태조사
영화		영화산업 실태조사 보고서 활용
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위 한국영화연감, 방송통신위원회 방송산업실태조사 보고서
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인애니메이션유통업	실태조사
방송	방송	방송 산업 실태조사 보고서 활용
	방송영상물제작업 (독립제작사)	실태조사
광고		광고 산업 통계조사 활용
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
콘텐츠 솔루션	콘텐츠솔루션업	실태조사

4.3.1. 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

<표 1.4.11> 콘텐츠산업통계 전수조사 및 표본조사

대분류	중분류	소분류	전수조사	표본조사
출판산업	출판업	서적출판업		☑
		교과서 및 학습서적 출판업		☑
		신문발행업		☑
		잡지 및 정기 간행물 발행업		☑
		정기광고 간행물 발행업		☑
		기타인쇄물출판업		☑
		인쇄업		외부자료인용 (조사제외)
	출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업		☑
		서적 및 잡지류 소매업		☑
		계약배달 판매업 (신문배달판매)		외부자료인용 (조사제외)
	온라인출판유통업	인터넷/모바일 전자출판 제작업	☑	
		인터넷/모바일 전자출판 서비스업	☑	
		인터넷서점(만화제외)		외부자료인용 (조사제외)
	출판임대업	서적임대(만화제외)		☑
	만화산업	만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일 만화, 코믹스 등)	☑
일반 출판사(만화부문)			☑	
온라인 만화 제작·유통업		인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	☑	
		인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	☑	
		모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스	☑	
만화책 임대업		만화 임대(만화방,만화카페 등)		☑
		서적임대(대여)(만화부문)		☑
만화 도소매업		만화서적 및 잡지류 도매		☑
		만화서적 및 잡지류 소매		☑
		인터넷 서점(만화부문)		외부자료인용 (조사제외)

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		음반(음원)녹음시설 운영업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	음악 및 오디오 물 출판업	음악 오디오물 출판업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		기타 오디오물 제작업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		음반 배급업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	음반 도소매업	음반 도매업		<input checked="" type="checkbox"/>
		음반 소매업		<input checked="" type="checkbox"/>
		인터넷 음반 소매업	외부자료인용 (조사제외)	
	온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		인터넷음악서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		음원대리 중개업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	<input checked="" type="checkbox"/>	
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		<input checked="" type="checkbox"/>
기타음악공연서비스업 (음악장비대여, 티켓발매 등)		<input checked="" type="checkbox"/>		
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업		외부자료인용 (조사제외)	
게임 산업	게임 제작업	게임 제작업체	<input checked="" type="checkbox"/>	
	게임 배급업	게임 배급업체	<input checked="" type="checkbox"/>	
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		<input checked="" type="checkbox"/>
전자 게임장 운영업			<input checked="" type="checkbox"/>	
영화 산업	영화 제작 및 지원, 유통업	영화 기획 및 제작	<input checked="" type="checkbox"/>	
		영화 수입	<input checked="" type="checkbox"/>	
		영화 제작지원	<input checked="" type="checkbox"/>	
		영화 배급	<input checked="" type="checkbox"/>	
		극장 상영		<input checked="" type="checkbox"/>
		영화 홍보 및 마케팅	<input checked="" type="checkbox"/>	
	DVD/VHS 제작 및 유통업	DVD/VHS 제작	<input checked="" type="checkbox"/>	
		DVD/VHS 도매	<input checked="" type="checkbox"/>	
		DVD/VHS 소매		<input checked="" type="checkbox"/>
		DVD/VHS 대여		<input checked="" type="checkbox"/>
	DVD/VHS 상영		<input checked="" type="checkbox"/>	
	온라인 상영	<input checked="" type="checkbox"/>		

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사
애니 메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	☑	
		애니메이션 하청 제작	☑	
		온라인(인터넷·모바일)애 니메이션 제작	☑	
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	☑	
	온라인애니메이션유 통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	☑	
방송 산업	지상파방송	지상파방송 사업자	☑	
		지상파이동멀티미디어방송 사업자	☑	
	유선방송	종합유선방송 사업자	☑	
		중계유선방송 사업자	☑	
		음악유선방송 사업자	☑	
	위성방송	일반위성방송 사업자	☑	
		위성이동멀티미디어방송 사업자	☑	
	방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	☑	
	전광판방송	전광판방송 사업자	☑	
	방송영상물제작업	독립제작사	☑	
	인터넷영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업	☑	
		인터넷TV방송업	☑	
	방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업	☑	
		방송영상물 중개업	☑	
		기타 방송영상물 서비스업	☑	
	방송관련 단체	방송영상산업 직능단체	☑	
방송영상산업 전문인력 양성기관		☑		
광고 산업	광고	광고(종합)대행	☑	
		광고제작	☑	
		서비스	☑	
		인쇄	☑	
		온라인	☑	
		기타(장비취급 등)	☑	

대분류	중분류	소분류	전수 조사	표본 조사
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		캐릭터상품 제조업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업		<input checked="" type="checkbox"/>
		캐릭터상품 소매업		<input checked="" type="checkbox"/>
	캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업		<input checked="" type="checkbox"/>
지식정보 콘텐츠 산업	e-learning업	e-learning 기획업		<input checked="" type="checkbox"/>
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	<input checked="" type="checkbox"/>	
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		<input checked="" type="checkbox"/>
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	<input checked="" type="checkbox"/>	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업			<input checked="" type="checkbox"/>
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업			<input checked="" type="checkbox"/>
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠솔루션산 업	저작물		<input checked="" type="checkbox"/>
		콘텐츠보호		<input checked="" type="checkbox"/>
		모바일솔루션		<input checked="" type="checkbox"/>
		과금/결제		<input checked="" type="checkbox"/>
		CMS		<input checked="" type="checkbox"/>
		CDN		<input checked="" type="checkbox"/>
		기타		<input checked="" type="checkbox"/>

4.4 조사내용

기본적인 사항은 2008년 기준조사와 동일하나 2008년도 기준조사에서 나타났던 문제점들을 보완하고, 필요한 항목들은 새롭게 조사표에 반영하였으며, 이해도가 낮거나 응답하기 어려운 부분은 삭제하여 조금 더 올바른 결과가 산출될 수 있도록 보완하였다.

<표 1.4.12> 세부조사내용

I. 사업체 기초정보	
1.사업체정보	사업체명 (국문)
	연락처(홈페이지 URL, 전화, 팩스, 주소)
	사업자등록번호, 설립일자, 법인등록번호, 벤처기업 지정여부
	기업형태 - 개인사업체/회사법인/회사외법인
	본사유무
2.응답자정보	부서명, 성명, 전화번호, 팩스번호, 이메일주소
3.대표자정보	성명, 출생연도, 최종학력, 경영형태

II. 사업체 현황	
1.사업체 영위업종	출판, 만화, 음악, 게임, 영화·비디오, 애니메이션, 방송(독립제작사포함), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠술루션, 공연
2.사업실적	① 해당사업 영위업종별 매출실적 - 형태구분(창작 및 제작/제작 서비스/단순 복제/유통·배급/기타) - 온라인 및 오프라인 매출액 비중(디지털 매출액 구분)
	② 영업비용 - 재무제표 작성기업의 경우(경상이익/인건비/순이자비용/감가상각비/임차료/기타) - 재무제표 미작성 기업의 경우(납부부가가치세액)
	③ 콘텐츠관련 비용 - 구분(작품제작비용/로열티지출/마케팅·홍보/연구개발/기타) - 콘텐츠 제작건수 및 콘텐츠 제작비용 투자대비 이익률
	④ 매출원가 및 유통마진을
	⑤ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분
3. 종사자 현황	① 영위 산업별 종사자 비율 - 출판/만화/음악/게임/영화/애니메이션/방송(독립제작사포함)/광고/캐릭터/지식정보/콘텐츠술루션/관리 및 총무
	② 형태별, 성별 종사자수(정규직/비정규직, 남/여)
	③ 직무별 종사자수(사업기획/관리/개발, 제작/마케팅, 홍보/연구개발/기타)
	④ 학력별, 연령별 종사자수(고졸이하/전문대졸/대졸/대학원졸 이상, 29세이하, 30-34세, 35-39세, 40세 이상)
	⑤ 프리랜서 현황
4. 해외거래 현황	① 업종별 해외거래 현황 - 업종별 수출액, 업종별 수입액
	② 지역별 해외거래 현황 - 국가별 수출액, 국가별 수입액(중국/일본/동남아/북미/유럽/기타)
	③ 해외진출형태 및 경로 - 해외진출형태(완제품수출/License/OEM수출/기술 및 서비스/기타)/비중, 해외진출경로(직접수출/간접수출)/비중

4.5 콘텐츠산업통계 산출방법

4.5.1 표본조사 콘텐츠산업통계 산출방법 (매출액, 영업비용, 종사자수)

○ 기본방향

- 소분류별 매출액규모와 소분류별 목표 모집단수를 고려하여 추정이 가능하도록 최적의 표본규모로 표본설계
- 표본단위는 2008년 기준조사 종사자수
- 소분류별로 표본단위가 10인 이상인 경우에는 전수조사를 목표로 실시
- 소분류별 사업체수가 너무 작은 경우는 사업체수와 조사특성을 고려하여 전수조사 실시
- 부차모집단은 표본단위를 기준으로 층을 5개로 구성

표본조사		전수조사+표본조사	전수조사	
1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상

○ 표본추출방법

- 문화산업은 종사자수 기준으로 층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출한다.

□ 조사표 문항 검토

○ 항목 무응답 점검

- 조사표 점검시 조사가 되어야 하는 항목(매출액, 종사자, 부가가치, 수출입)중 일부가 누락된 경우 그 이유를 반드시 확인하여 누락된 사유를 작성하여야 한다.

☞ 종사자수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

사업체명	매출액	종사자	비고
OOO애니메이션	응답안함	36명	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
OOO만화	응답안함	12명	응답해도 혜택이 없음

- 실사관리자는 조사표를 매일 점검하여야 하며, 주요항목이 누락된 경우에는 해당사업체에 직접 전화를 걸어 사유 별로 대응하여야 한다.
- 실사관리자가 2~3회 이상 반복조사를 실시하여도 응답을 거부한 경우에는 이를 취합하여 1주일 단위로 조사관리자에게 보고하여야 한다.

사업체명	1회조사	2회조사	3회조사	비고	내용
OOO캐릭터	10.05.12	10.05.16	10.05.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
OOO만화	10.05.15	10.05.17	10.05.19	조사원 기입내용	응답해도 혜택이 없음
				실사관리자 기입내용	3회조사에서 응함

○ 항목 무응답률 기록

- 소분류별 항목별로 무응답률을 반드시 기록하여야 하며, 특히 주요항목(매출액, 종사자, 부가가치, 수출입)에 대해서는 철저하게 관리하여야 한다.

※ 수출·입 및 산업별 항목 중 해당되지 않는 업체가 있음

소분류	조사대상	항목 무응답률				
		매출액	종사자	부가가치	수출	수입
만화출판업	62개	46/62	62/62	21/62	3/6	2/6
		74.2%	100%	33.9%	50.0%	33.3%
:	:	:	:	:	:	:
		:	:	:	:	:
에듀테인먼트 기획 및 제작업	165개	96/165	99/165	58/165	4/12	3/11
		58.2%	60.0%	35.2%	33.3%	27.3%

○ 항목간 논리 연관성 점검

- 조사표 검토시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 실사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토를 실시한다.

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

2009년 매출액 총 합계	36,000 백만원
----------------	------------

업종	①창작및제작 (라이선스포함)	②제작 지원	③단순 복제	④유통· 배급	⑤기타	업종매출액 비중합계	업종매출액 (백만원)	업종매출액 비중(%)
111	60%	10%	10%	15%	5%	100%	19,000백만원	52.8%
112	70%	3%	2%	15%	10%	100%	17,000백만원	47.2%
합계							36,000백만원	100%

- 매출액관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종매출액 총합계가 일치하여야 한다.
- 업종매출액이 조사되지 않고 업종매출액 비중만을 파악하여 업종매출액이 산출된 경우에는 반드시 해당사업체에 다시 한번 확인을 하여야 한다.

o 이상치(outlier) 파악

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자수 등에 대해서는 이상치(outlier)를 파악하여야 한다.
- 업종매출액이 종사자수에 비해 지나치게 적다와 많다라는 기준은 이상치 처리기준에 의거하여 확인하여야 한다.
- 이상치 처리기준은 소분류별 각 층의 1인당 종사자수 대비 평균 매출액이 데이터셋이 되는 것이며, 이는 조사년도보다 이전의 자료를 토대로 한다.
- 이상치 기준
 - 평균-1.5*표준편차 보다 작은 값
 - 평균+1.5*표준편차 보다 큰 값

☞ 예) 서적출판업

(단위 : 백만원)

종사자규모		1~4인		...	50~99인	
선도구분		선도	비선도	...	선도	비선도
서적출판업	평균	45백만원	29백만원		159백만원	103백만원
	표준편차	5백만원	3백만원		12백만원	24백만원

□ 가중치 처리방법

- 설계가중치
 - 소분류별 표본수를 각 층별로 배분할 때, 각 층내의 사업체수에 따라 비례배분을 할 경우 문화산업은 1~4인에 해당하는 사업체수가 많으므로 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로, 1~4인 층에는 유효한 통계산출이 가능한 적정수의 표본을 배분하고, 다른 층에 더 많은 표본을 배분한다.
 - 설계가중치 = 1/(표본수/모집단수)
- 무응답보정 가중치
 - 소분류별로 무응답 업체수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법이다.
 - 무응답보정 가중치 = 응답수/표본수
- 사후층화 가중치
 - 표본설계에서 2단계 층화집락추출법을 적용하였으며, 소분류별 모집단에서 각 층이 차지하는 사업체수가 다르므로 이에 대하여 가중치를 부여하는 방법이다.
 - 사후층화 가중치 = $\frac{N_{ij}}{n_{ij}}$ $i(\text{업종})=1, \dots, 8$, $j(\text{규모})=1, \dots, 5$

□ 전수조사 및 표본조사 추정방법

○ 전수조사 추정방법

- 전수조사는 전부 조사가 이루어져야 하나, 실질적으로 조사가 이루어지지 않는다.
- 조사가 이루어지지 않은 사업체에 대해서는 단위무응답 대체법과 항목무응답 대체법을 적용한다.
- 대체가 완료된 이후 이를 전부 합산한다.

○ 표본조사 추정방법

- 설계가중치와 무응답보정가중치, 사후층화 가중치를 산출한다.
- ☞ 설계가중치 = W1, 무응답보정가중치=W2, 사후층화 가중치= W3
- 표본조사 추정량은 산출된 세가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출한다.

☞ $W=W1 \times W2 \times W3$, 표본조사 추정량 = $W_{ij} \sum_{k=1}^{n_{ij}} \hat{t}_{ijk}$

i (업종) = 1, ..., 8, j (규모) = 1, ..., 5, k 업체의매출액

□ 최종 추정값

○ 매출액, 종사자수, 부가가치 추정 값 산출

- 추정값은 전수조사추정량과 표본조사추정량을 합산하여 산출한다.
- ☞ 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

○ 매출액, 종사자수, 부가가치 제외 항목별 추정 값 산출

- 층별 비중 계산
 - 매출액과 관련된 항목은 응답한 업체별 매출액에 비중을 적용한 후 나온 값들을 합산한 후 소분류내 각 층별 비중을 계산한다.
- 소분류 비중 계산
 - 각 층별 비중을 토대로 소분류 비중을 계산한다.
- 항목별 추정 값 산출
 - 각 층별 비중과 소분류 비중을 이용하여, 계산된 최종 비중을 응답하지 않은 업체들의 매출액에 적용하여 항목별 값들을 추정한다.

☞ 응답하지 않은 애니메이션 하청제작 5~9인 업체의 매체별 매출실적 추정 방법

형태 지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD,플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
5~9인	75%	5%	2%	3%	10%	5%	100%
소분류	78%	8%	5%	2%	3%	4%	100%
최종	76%	6%	4%	2%	8%	4%	100%

- 미응답업체의 매체별 매출실적 적용 비중은 최종 비중을 적용한다.

4.5.2 무응답 처리 방법

콘텐츠산업통계조사 중 실사를 하는 8개분야에 대해서 모집단 전체를 조사하는 경우와 표본 조사를 실시하는 경우가 혼재되어 있어, 각각 다른 방법으로 보정 작업을 하였다. 보정작업은 업체별 매출액과 종사자수, 부가가치이며, 다른 항목은 응답한 결과를 에디팅한 후 그대로 집계하였다.

□ 단위무응답 대체

○ 전수조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 2004년~2008년 기준조사 중 한번이라도 응답한 경우
 - 영위업종과 종사자수 등 보조변수를 활용하여 단위무응답업체와 유사한 업체들로 대체 군(imputation class)을 형성하여, 이를 토대로 증감률을 분석한다.
 - 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.
- 2004년~2008년 기준조사 중 한 번도 응답하지 않은 경우
 - 소분류별로 영위하는 비중과 종사자수를 파악하여, 이를 토대로 유사한 대체 군(imputation class)과 비교하여 대체값을 분석한다.
 - 대체된 값을 단위무응답업체에 재조사하여 실제값과의 차이정도를 파악한다.
- 지속적인 응답거부 업체이면서 소분류별 영위 비중과 종사자수도 거부하는 경우
 - 응답거부 업체가 영위하는 업종은 반드시 파악한다.
 - 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

○ 표본조사 사업체 단위무응답 처리방법

- 대체표본을 조사하여 처리
 - 3회이상 조사 요청을 하였으나, 지속적으로 거부하는 경우에는 표본대체 방법에 의거하여, 다른 표본으로 대체한다.
- 대체표본을 적용할 수 없는 경우
 - 대체표본을 적용할 수 없는 경우에는 추후 추정방법에서 일괄적으로 처리한다.

□ 항목무응답 대체

○ 선도업체와 비선도업체 분리

- 소분류별 각 층내의 선도업체와 비선도업체를 반드시 분리하여 처리하여야 한다.
- 매출액 조사가 이루어지지 않은 경우
 - 각 층내의 선도와 비선도의 1인당 종사자 평균값을 계산한 후 이를 적용한다.
- 종사자수 조사가 이루어지지 않은 경우

- 3회이상 조사를 실시하였으나, 조사가 이루어지지 않은 경우에는 발주부서에 문의를 하여 응답거부업체와 동일한 업종을 영위하는 다른 업체담당자를 소개 받아 문의 후 처리한다.
- 추정방법에서 사후층화가중치를 적용한다.

4.5.3 2009년 기준 콘텐츠산업통계 무응답사례

<표 1.4.13> 2009년 기준 콘텐츠산업통계 무응답 사례 (단위 : 개, %)

대분류	업체수(개)	비율	혜택없음	문광부와 상관없음 (해당업체아님)	회사정보 유출거부	유사설문 했음	기타 (세무소에물어 보기바람등)	합계
출판	165개	41.2%	20.6%	21.8%	7.9%	4.8%	3.7%	100.0%
만화	79개	51.9%	29.1%	2.5%	7.6%	3.8%	5.1%	100.0%
음악	61개	57.4%	19.7%	0.0%	9.8%	4.9%	8.2%	100.0%
애니메이션	30개	60.0%	13.3%	3.3%	10.0%	6.7%	6.7%	100.0%
독립제작사	62개	53.2%	22.6%	4.8%	11.3%	3.3%	4.8%	100.0%
캐릭터	92개	39.1%	35.8%	2.2%	12.0%	2.2%	8.7%	100.0%
지식정보	92개	27.3%	39.1%	9.8%	14.1%	5.4%	4.3%	100.0%
콘텐츠솔루션	29개	48.4%	3.4%	34.5%	6.9%	3.4%	3.4%	100.0%
합 계	610개	44.3%	25.7%	10.3%	10.0%	4.3%	5.4%	100.0%

무응답사례를 살펴보면, 610개 업체 중 '바쁘다'는 업체가 전체의 44.3%로 가장 많으며, 다음으로 응답을 해도 문화체육관광부로부터 '특별한 혜택이 없다'는 업체가 25.7%로 순으로 나타났다.

4.5.4 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준 관련

실태조사를 실시하는 산업 중 표본조사를 실시하는 소분류별 매출액과 종사자수의 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준은 다음과 같이 나타났다.

<표 1.4.14> 매출액 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

대분류	소분류	평균(백만원)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	1,326.12	4,012.66	1.33	95%
	교과서 및 학습서적 출판업	4,311.23	10,235.19	1.81	95%
	신문발행업	15,026.73	47,332.53	2.63	95%
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,887.33	6,963.22	2.61	95%
	정기광고 간행물 발행업	2,021.28	3,809.11	1.92	95%
	서적 및 잡지류 도매업	2,896.65	1,411.87	2.76	95%
	서적 및 잡지류 소매업	1,782.13	1,255.1	3.61	95%
	서적임대(만화제외)	29.87	15.87	2.05	95%
만화	만화임대	36.57	187.92	3.84	95%
	서적임대(만화부문)	34.22	51.61	3.22	95%
	만화서적 및 잡지류 도매업	1,123.75	736.87	6.18	95%
	만화서적 및 잡지류 소매업	246.32	207.65	6.31	95%
음악	음악 기획 및 제작업	1,296.42	4,088.92	2.93	95%
	음반(음원) 녹음시설 운영업	568.39	968.41	3.02	95%
	음반 도매 및 소매업	811.45	325.21	4.66	95%
	음악공연 기획 및 제작업	1,315.11	772.64	1.98	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도매업	4,132.38	1,496.59	4.63	95%

<표 1.4.15> 종사자수 표준오차 및 변동계수, 신뢰수준

대분류	소분류	평균(명)	표준오차	변동계수	신뢰수준
출판	서적출판업	9.08	16.21	0.76	95%
	교과서 및 학습서적출판업	26.61	75.87	1.85	95%
	신문발행업	71.59	126.41	1.43	95%
	잡지 및 정기간행물 발행업	12.35	18.79	1.13	95%
	정기광고 간행물 발행업	23.25	36.16	1.55	95%
	서적 및 잡지류 도매업	7.98	22.93	1.61	95%
	서적 및 잡지류 소매업	7.66	38.62	2.68	95%
	서적임대(만화제외)	2.02	1.37	1.12	95%
만화	만화임대	1.01	0.81	1.09	95%
	서적임대(만화부문)	0.76	1.58	1.98	95%
	만화서적 및 잡지류 도매업	3.03	1.92	1.81	95%
	만화서적 및 잡지류 소매업	1.19	1.69	1.62	95%
음악	음악기획 및 제작업	6.53	1.03	1.52	95%
	음반(음원) 녹음시설 운영업	4.58	1.49	1.46	95%
	음반 도매 및 소매업	3.93	1.67	1.12	95%
	음악공연 기획 및 제작업	11.21	1.09	1.58	95%
캐릭터	캐릭터 상품 도매업	11.55	2.94	2.51	95%

※ 표준오차 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자수가 모집단평균과 어느 정도 편차가 있는 가를 보여주는 것임.

※ 변동계수 : 표본평균 매출액과 표본평균 종사자수의 규모가 소분류별로 차이가 발생하므로 규모와 상관없이 표준 편차의 차이를 보기 위한 것임. 향후 표본조사를 하여 시계열을 유지할 경우에 활용함.

4.6 콘텐츠산업통계 유의사항

① 출판

2005년도 기준조사에서는 인터넷/모바일 전자출판(전자책) 서비스 분야와 인터넷서점(만화제외)은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년도 기준조사에서는 산업환경 변화에 따라 이를 반영하여 조사가 이루어졌으므로, 출판산업 총 매출액 규모를 직접 비교는 무리가 있다. 단, 2005년도에 조사가 이루어지지 않은 분야를 제외하고 비교하는 것은 가능하다. 그리고 서적임대(만화제외)업의 사업체수가 종사자수보다 적은 이유는 서적임대업 업체수는 동일한 가운데 서적임대업을 만화제외부분과 만화부분으로 분리하는 과정에서 종사자 규모가 1인 업체가 만화부분에 응답하였기 때문이다.

② 만화

2005년 기준조사에는 출판업과 분리과정에서 '어린이·학습만화'가 일부 포함되어 있었으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년도 기준조사에는 '어린이·학습만화'를 전부 만화산업으로 포함시켰기 때문에 직접 비교는 무리가 있다. '1~4인'규모 만화사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 출판산업의 서적 및 잡지류 소매업중 만화서적 및 잡지 소매업 종사자수 분리과정에서, 비율적용을 한 결과이며, 서적 및 잡지류 소매업 사업체수는 출판산업과 만화산업 모두 동일하게 적용하였다.

③ 음악

2005년 기준조사와 2006년, 2007년 기준조사간 매출액 차이는 2005년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업의 행사매출액과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액은 포함시키지 않았으나, 2006년과 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 음악기획 및 제작업에 행사매출과 음반도매업 매출액, 음악공연업 매출액, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액을 포함시켰기 때문에 직접 비교는 할 수 없다.

1~4인규모 음악사업체수가 종사자수보다 많은 이유는 음악사업은 영위하고 있으나, 2006년~2009년도에는 음악관련 매출이 발생하지 않은 사업체를 포함하였기 때문이다.

④ 게임

2009년 기준 조사까지는 게임산업 통계는 게임백서를 재가공한 것으로 세부통계의 비교가 어려웠으나, 2010년 기준 조사부터는 콘텐츠산업통계와 항목들을 일치시켜 이러한 부분을 해결하고자 한다.

⑤ 영화

영화산업 통계는 영화진흥위원회의 영화산업실태조사를 인용하여 재가공한 것이다.

⑥ 애니메이션

2005년 기준조사에서는 애니메이션산업을 대분류만을 제공하였으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 소분류까지 제공하였다. 그러나 '애니메이션 창작제작'과 '애니메이션 하청제작'을 제외한 소분류 '온라인(인터넷·모바일)애니메이션제작', '애니메이션 유통', '배급 및 마케팅', '홍보', '온라인 애니메이션 서비스'는 모집단수가 명확하지 않아 응답한 업체만을 위주로 산출하였으므로 해당 소분류 산업규모와는 차이가 있을 수 있다. 또한 극장매출액은 2005년과 2006년 기준조사에서는 일괄적으로 7,500원을 적용하였으나, 2007년 기준조사에서는 평균가인 6,247원을 적용하였다. 2008년~2009년 기준조사에서는 영화관입장권 통합전산망에 있는 매출금액을 적용하였다.

⑦ 방송(독립제작사포함)

방송산업은 방송통신위원회의 방송산업실태조사 보고서와 자체조사한 독립제작사를 포함한 결과이므로, 콘텐츠산업통계에서 제시한 방송산업 규모에서 독립제작사 규모를 제외하면 방송산업실태조사 보고서와 동일한 값이 나오므로 이용시 유의할 필요가 있다.

⑧ 광고

광고산업 사업체수와 사업체구성비는 중복 응답된 결과로 세부업종의 합계는 전체보다 크게 나타날 수 있다. 이는 사업체수가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복계상한 것을 의미하는 것은 아니다.

⑨ 캐릭터

2005년 기준조사에서는 '캐릭터 상품 유통업'은 조사가 이루어지지 않았으나, 2006년, 2007년, 2008년, 2009년 기준조사에서는 이를 조사하였으므로 매출액 규모를 직접비교하는 것은 무리가 있다. 또한 '캐릭터 상품 유통업'에서 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등)은 조사에서 제외가 되었으므로, 이 부분의 조사가 이루어진다면 캐릭터 상품 유통 산업규모는 더욱 클 것으로 예상되어진다.

⑩ 지식정보, 콘텐츠솔루션

지식정보산업과 콘텐츠솔루션산업은 디지털콘텐츠산업통계와 문화산업통계의 통합으로 생긴 산업이며, 콘텐츠산업의 변화에 따라 소분류가 변동될 가능성이 높은 산업이다.



Ⅱ. 사업체 일반현황

1. 설립연도 분포
2. 사업체 유형
3. 대표자 현황

II . 응답한 사업체 일반현황

1. 응답한 사업체 일반현황

조사에 응답한 사업체의 설립년도, 사업체 형태별, 경영형태별 분포 등을 살펴봄으로써 각 문화산업의 사업체들의 특징과 변화추이를 개괄적으로 파악하였다. 이는 응답한 사업체들만을 대상으로 분석한 것이며, 추정을 통한 결과가 아니므로 실제 콘텐츠산업의 사업체 현황과는 차이가 있으므로 참고자료로만 활용 하여야 할 것이다.

1.1 응답한 사업체 설립년도 분포

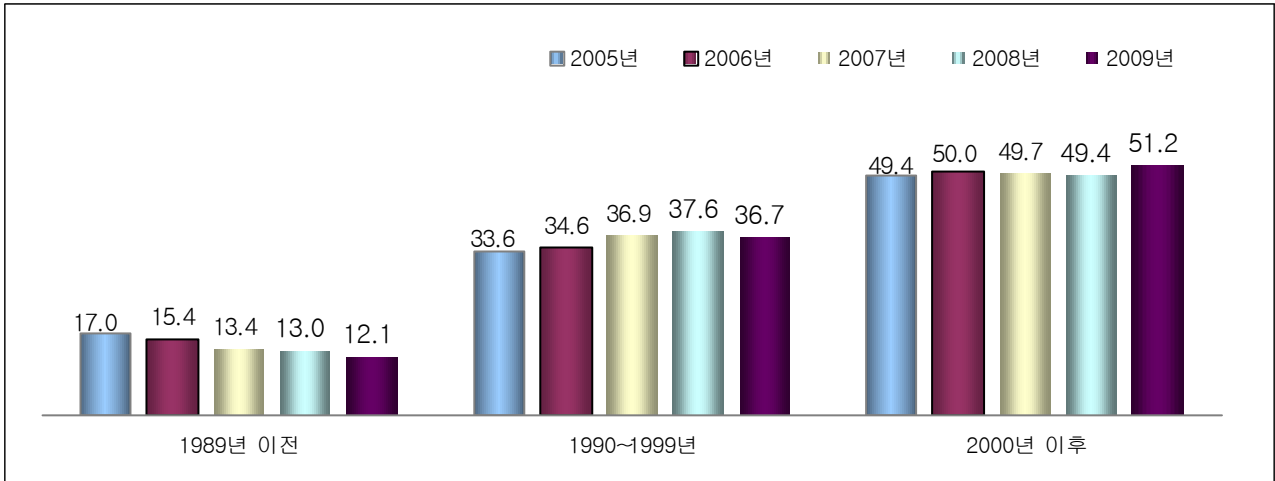
<표 2.1.1> 응답한 사업체 설립연도별 분포

(단위 : 개, %)

구분		1989년 이전	1990~1999년	2000년 이후	전체 ¹⁵⁾
출판	사업체수	238	532	383	1,153
	비율(%)	20.7%	46.1%	33.2%	100.0%
만화	사업체수	28	124	199	351
	비율(%)	8.0%	35.3%	56.7%	100.0%
음악	사업체수	30	122	237	389
	비율(%)	7.7%	31.4%	60.9%	100.0%
애니메이션	사업체수	5	58	137	200
	비율(%)	2.5%	29.0%	68.5%	100.0%
캐릭터	사업체수	17	92	195	304
	비율(%)	5.6%	30.3%	64.1%	100.0%
지식정보	사업체수	19	89	175	283
	비율(%)	6.7%	31.5%	61.8%	100.0%
콘텐츠솔루션	사업체수	9	28	133	170
	비율(%)	5.3%	16.5%	78.2%	100.0%
2009년	사업체수	346	1,045	1,459	2,850
	비율(%)	12.1%	36.7%	51.2%	100.0%
2008년	사업체수	330	958	1,259	2,547
	비율(%)	13.0%	37.6%	49.4%	100.0%
2007년	사업체수	213	587	790	1,590
	비율(%)	13.4%	36.9%	49.7%	100.0%
2006년	사업체수	295	663	959	1,917
	비율(%)	15.4%	34.6%	50.0%	100.0%
2005년	사업체수	354	701	1,028	2,083
	비율(%)	17.0%	33.6%	49.4%	100.0%

조사에 응답한 사업체의 설립년도별 분포를 살펴보면, 2000년 이후 설립된 사업체가 1,459개 (51.2%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 1990년~1999년에 설립된 업체가 1,045개 (36.7%), 1989년 이전에 설립된 업체가 346개 (12.1%)로 나타났다.

<그림 2.1.1> 응답한 사업체 설립연도별 분포 (단위 : %)



콘텐츠산업 사업체의 설립년도별 분포를 2005년부터 분석하여보면, 1989년 이전 사업체들의 감소는 지속('05년 17.0% → '06년 15.4% → '07년 13.4% → '08년 13.0% → '09년 12.1%)되고 있는 반면에 1990~1999년에 설립된 사업체들의 분포는 2008년까지 지속적으로 증가하다가 2009년 소폭 감소한 것으로 나타났다. 2000년 이후 사업체는 비중은 감소하다가 2009년 소폭 증가한 것으로 나타났다. 이는 신규 사업체수가 증가하였기 때문이다.

15) 사업체수는 조사대상 사업체중 항목에 응답한 업체수 임.

1.2 응답한 사업체 형태별 분포

<표 2.1.2> 응답한 사업체 형태별 분포

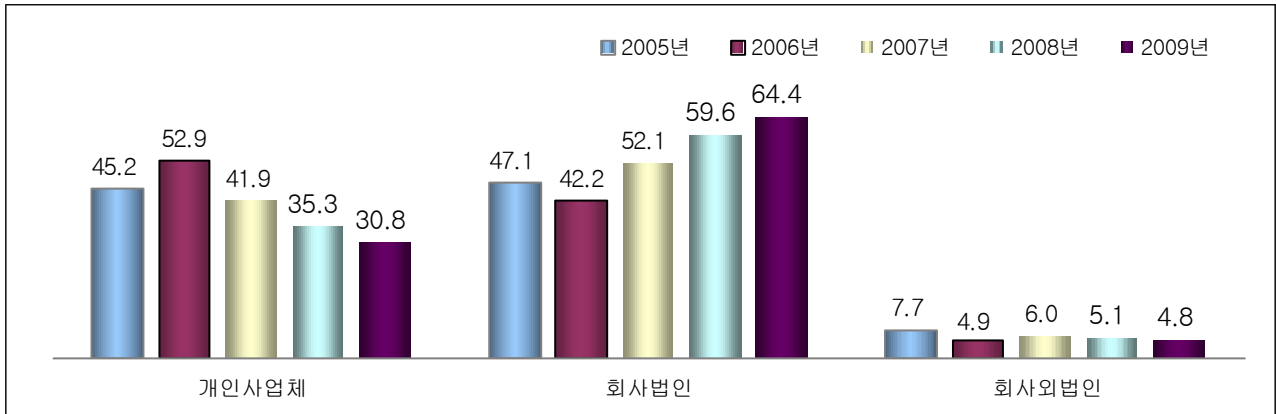
(단위 : 개, %)

구분		개인사업체	회사법인	회사외법인	전체
출판	사업체수	457	620	76	1,153
	비율(%)	39.6%	53.8%	6.6%	100.0%
만화	사업체수	121	219	11	351
	비율(%)	34.5%	62.4%	3.1%	100.0%
음악	사업체수	138	227	24	389
	비율(%)	35.5%	58.3%	6.2%	100%
애니메이션	사업체수	37	161	2	200
	비율(%)	18.5%	80.5%	1.0%	100.0%
캐릭터	사업체수	86	210	8	304
	비율(%)	28.3%	69.1%	2.6%	100.0%
지식정보	사업체수	26	245	12	283
	비율(%)	9.2%	86.6%	4.2%	100.0%
콘텐츠솔루션	사업체수	12	153	5	170
	비율(%)	7.1%	90.0%	2.9%	100.0%
2009년	사업체수	877	1,835	138	2,850
	비율(%)	30.8%	64.4%	4.8%	100.0%
2008년	사업체수	899	1,517	131	2,547
	비율(%)	35.3%	59.6%	5.1%	100.0%
2007년	사업체수	748	930	107	1,785
	비율(%)	41.9%	52.1%	6.0%	100.0%
2006년	사업체수	962	766	89	1,817
	비율(%)	52.9%	42.2%	4.9%	100.0%
2005년	사업체수	1,576	1,641	270	3,487
	비율(%)	45.2%	47.1%	7.7%	100.0%

조사에 응답한 사업체의 사업체 형태를 살펴보면, 회사법인이 64.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 개인사업체가 30.8%, 회사외법인이 4.8%로 순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 회사법인 비중은 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 개인사업체 비중은 2005년부터 지속적으로 감소하고 있다. 개인사업체 비중 감소는 오프라인 도소매업을 영위하는 사업체수 감소와 무관하지 않으며, 과거에는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체들 대부분이 영세한 개인 사업체들이 많았으나 2007년 이후부터 회사법인으로의 전환이 점점 더 이루어지고 있기 때문으로 판단되어진다.

<그림 2.1.2> 응답한 사업체 형태별 분포

(단위 : %)



1.3 응답한 사업체 경영형태별 분포

<표 2.1.3> 응답한 사업체 경영형태별 분포

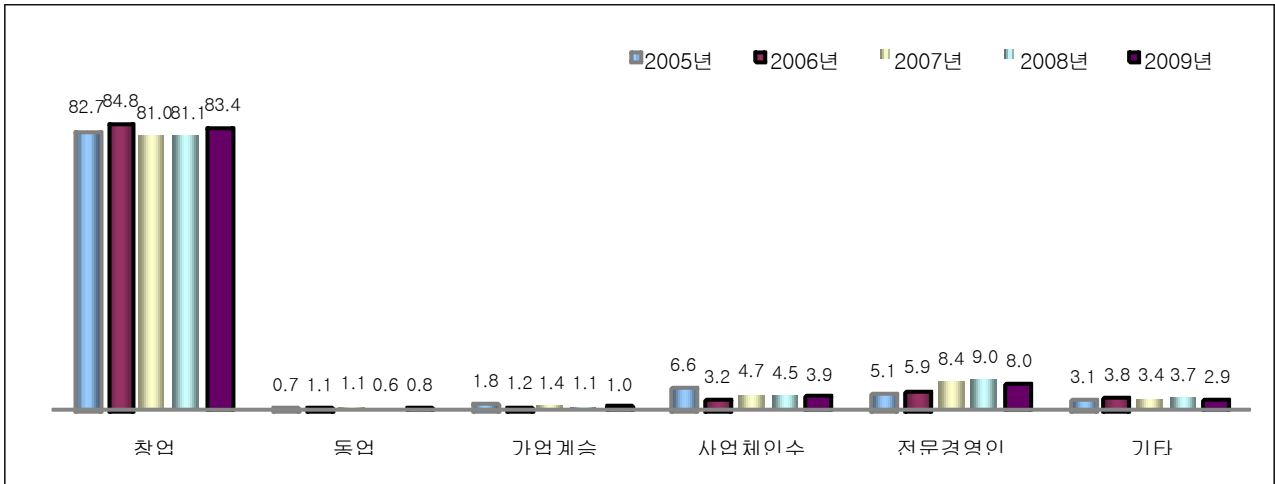
(단위 : 개, %)

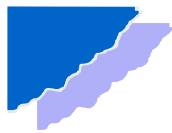
구분		창업	동업	가업계승	사업체인수	전문경영인	기타	전체
출판	사업체수	971	3	15	45	82	37	1,153
	비율	84.2%	0.3%	1.3%	3.9%	7.1%	3.2%	100.0 %
만화	사업체수	287	-	3	41	11	9	351
	비율	81.8%	-	0.8%	11.7%	3.1%	2.6%	100.0%
음악	사업체수	290	7	2	9	69	12	389
	비율	74.6%	1.8%	0.5%	2.3%	17.7%	3.1%	100.0%
애니메이션	사업체수	165	1	1	7	23	3	200
	비율	82.5%	0.5%	0.5%	3.5%	11.5%	1.5%	100.0 %
캐릭터	사업체수	241	3	5	6	37	12	304
	비율	79.3%	1.0%	1.6%	2.0%	12.2%	3.9%	100.0 %
지식정보	사업체수	265	6	1	2	3	6	283
	비율	93.6%	2.1%	0.4%	0.7%	1.1%	2.1%	100.0%
콘텐츠솔루션	사업체수	159	4	-	2	3	2	170
	비율	93.5%	2.3%	-	1.2%	1.8%	1.2%	100%
2009년	사업체수	2,378	24	27	112	228	81	2,850
	비율	83.4%	0.8%	1.0%	3.9%	8.0%	2.9%	100.0%
2008년	사업체수	2,066	16	28	114	230	93	2,547
	비율	81.1%	0.6%	1.1%	4.5%	9.0%	3.7%	100.0%
2007년	사업체수	1,433	20	24	83	149	61	1,770
	비율	81.0%	1.1%	1.4%	4.7%	8.4%	3.4%	100.0%
2006년	사업체수	1,732	21	25	65	121	78	2,042
	비율	84.8%	1.1%	1.2%	3.2%	5.9%	3.8%	100.0%
2005년	사업체수	2,529	20	56	203	156	93	3,057
	비율	82.7%	0.7%	1.8%	6.6%	5.1%	3.1%	100.0%

응답한 사업체의 경영형태별 분포를 살펴보면, 창업이 83.4%로 가장 높으며, 전문경영인이 8.0%, 사업체 인수가 3.9%, 기타가 2.9%, 가업계승이 1.0%, 동업이 0.8%순으로 나타났다. 콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 경영형태별 분포는 대체적으로 창업이 많은 편이다. 전문경영인을 통한 사업체 운영도 증가하고 있는 상황이며, 이는 콘텐츠산업을 영위하는 사업체 중 일부 대형사업체에서 이러한 현상이 증가하고 있다. 향후에도 콘텐츠산업 사업체들의 규모가 커짐에 따라 전문경영인에 대한 필요성이 점점 더 증가 할 것으로 예상되어진다.

<그림 2.1.3> 응답한 사업체 경영형태별 분포

(단위 : %)





Ⅲ. 콘텐츠산업통계조사

전체결과

1. 총괄
2. 매출액
3. 부가가치
4. 콘텐츠제작비용
5. 수출입액
6. 종사자수

Ⅲ. 콘텐츠산업통계조사 전체결과

1. 총괄

1.1 2009년 기준조사 콘텐츠산업 전체 요약

2009년 콘텐츠산업 매출액은 69조 4억 원이며, 종사자는 52만 1,876명으로 나타났다. 콘텐츠사업체 수는 12만 2,121개이며 부가가치액은 28조 5,153억 원, 부가가치율은 41.33%로 조사되었다. 수출액은 26억 423만 달러이며 수입액은 17억 6,953만 달러로 조사되었으며 수출액 증감은 8억 3,470만 달러로 나타났다.

사업체 수는 2008년도에 12만 1,866개에서 255개 증가한 12만 2,121개로 나타났으며, 종사자는 2008년에 49만 6,357보다 2만 5,519명 증가한 52만 1,876명으로 조사되었다. 한편 콘텐츠산업 종사자 내에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 출판산업의 종사자는 2005년부터 2009년까지 낮은 감소율을 보이며 종사자가 감소하는 반면에 음악, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 산업의 종사자 수는 2005년부터 현재까지 점차 증가하고 있는 추세이다.

매출액은 2008년에 66조 126억 원에서 2조 9,878억 원 증가한 69조 4억 원으로 조사되었다. 콘텐츠 산업별로는 게임산업의 전년대비 매출액 성장률이 가장 컸으며, 지식정보 산업과 콘텐츠솔루션 산업 또한 전년대비 매출액 성장률과 연평균 증감률이 비교적 높아 콘텐츠산업 내에서 성장률 상위 산업임을 알 수 있다.

부가가치액은 2008년에 26조 1,132억 원에서 2조 4,021억 원 증가하였다. 부가가치액이 가장 큰 산업은 출판산업이며, 방송산업이 그 뒤를 잇고 있다. 부가가치율은 게임산업, 지식정보산업, 출판산업 순으로 높은 부가가치율을 보이고 있다.

수출액과 수입액도 2008년과 비교하여 수출액은 2억 6,662만 달러 증가하였으나 2억 1,743만 달러 감소하였다. 콘텐츠산업 내에서 게임산업의 수출액이 전체 수출액의 47.6%로 가장 큰 비중을 차지하여 콘텐츠산업의 수출에 큰 영향력을 미치는 것으로 조사되었다. 수입액은 광고산업이 전체 수입액의 34.5%로 가장 많은 수입이 이루어지고 있는 산업인 것으로 나타났다.

또한 수출액에서 수입액을 차감하여 나타난 콘텐츠산업의 전체 수출입 증감은 8억 3,470만 달러로 콘텐츠산업의 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적인 수출 호조를 보이고 있음을 알 수 있다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 증감이 가장 높으며, 지식정보산업과 콘텐츠솔루션산업 또한 비교적 높은 수출입 증감을 보이고 있다.

<표 3.1.1> 콘텐츠산업 전체 요약

산업명	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)	수출임증감 (천달러)
출판	28,474	206,926	20,609,123	8,736,207	42.39%	250,764	348,336	▽97,572
만화	10,109	10,748	739,094	290,833	39.35%	4,209	5,492	▽1,283
음악	38,259	76,539	2,740,753	1,022,766	37.32%	31,269	11,936	19,333
게임	30,535	43,365	6,580,600	3,348,867	50.89%	1,240,856	332,250	908,606
영화	4,109	28,041	3,306,672 ¹⁶⁾	1,087,895	32.90%	14,122	73,646	▽59,524
애니메이션	289	4,170	418,570	175,213	41.86%	89,651	7,397	82,254
방송	838	34,308	12,768,963	5,165,349	40.45%	184,577	183,011	1,566
독립제작사	393	4,748	796,175	328,343	41.24%	14,349	61,277	▽46,928
광고	4,532	33,509	9,186,878	3,445,079	37.50%	93,152	610,277	▽517,125
캐릭터	1,542	23,406	5,358,272	2,202,786	41.11%	236,521	196,367	40,154
지식정보	2,330	44,897	5,255,185	2,237,658	42.58%	345,693	432	345,261
콘텐츠솔루션	1,104	15,967	2,036,362	802,734	39.42%	113,418	387	113,031
합계	122,121	521,876	69,000,472	28,515,387	41.33%	2,604,232	1,769,531	834,701

16) 애니메이션 극장매출액 제외

2. 매출액

2.1 콘텐츠산업 매출액

2009년 콘텐츠산업 매출액은 69조 4억 원이며 이는 전년대비 4.5%, 연평균증감률은 4.8% 증가한 수치이다. 콘텐츠별로 보면 출판산업이 20조 6,091억 원(29.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 방송산업은 12조 7,689억 원(18.5%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 높은 산업으로 조사되었다. 광고산업은 9조 1,868억 원(13.3%), 게임산업은 6조 5,806억 원(9.5%), 캐릭터산업은 5조 3,582억 원(7.8%), 지식정보산업은 5조 2,551억 원(7.6%), 영화산업은 3조 3,066억 원(4.8%), 음악산업은 2조 7,407억 원(4.0%), 콘텐츠솔루션산업은 2조 363억 원(3.0%), 독립제작사산업은 7,961억 원(1.1%), 애니메이션산업은 4,185억 원(0.6%)으로 조사되었다.

증감률을 보면 대부분의 콘텐츠산업 매출액이 2005년부터 증가하고 오고 있음을 알 수 있다. 특히 캐릭터산업은 2005년부터 평균 26.8% 증가하여 두드러진 증가율을 보이고 있다. 2005년에 2조 758억 원에서 2009년에 5조 3,582억 원으로 약 2.5배 가량 시장이 성장하였다. 또한 게임산업은 전년대비 17.4% 증가한 것으로 나타나 다른 산업과 비교하여 전년대비 시장 성장률이 비교적 큰 것으로 조사되었다.

<표 3.2.1> 콘텐츠산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	20,609,123	29.9%	▽2.1%	1.5%
만화 ¹⁷⁾	436,235	730,072	761,686	723,286	739,094	1.1%	2.2%	14.1%
음악 ¹⁸⁾	1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	2,740,753	4.0%	5.3%	11.2%
게임	8,679,800	7,448,900	5,143,600	5,604,700	6,580,600	9.5%	17.4%	▽6.7%
영화 ¹⁹⁾	3,282,219	3,622,528	3,183,301	2,885,572	3,306,672	4.8%	14.6%	0.2%
애니메이션 ²⁰⁾	233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	0.6%	3.4%	15.7%
방송	8,635,200	9,719,862	10,534,374	11,685,533	12,768,963	17.3%	9.3%	10.3%
독립제작사	-	-	-	727,411	796,175	1.1%	9.5%	-
광고	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	13.3%	▽1.3%	2.2%
캐릭터 ²¹⁾	2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	7.8%	5.1%	26.8%
지식정보	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	7.6%	10.0%	14.7%
콘텐츠솔루션	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	3.0%	9.1%	12.4%
합계	57,258,881	62,768,976	64,414,776	66,012,641	69,000,472	100.0%	4.5%	4.8%

17) 2005년, 2006년 만화매출액은 어린이·학습만화 미포함 매출규모

18) 2006년, 2007년 기준조사 음악은 노래연습장, 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP)매출포함

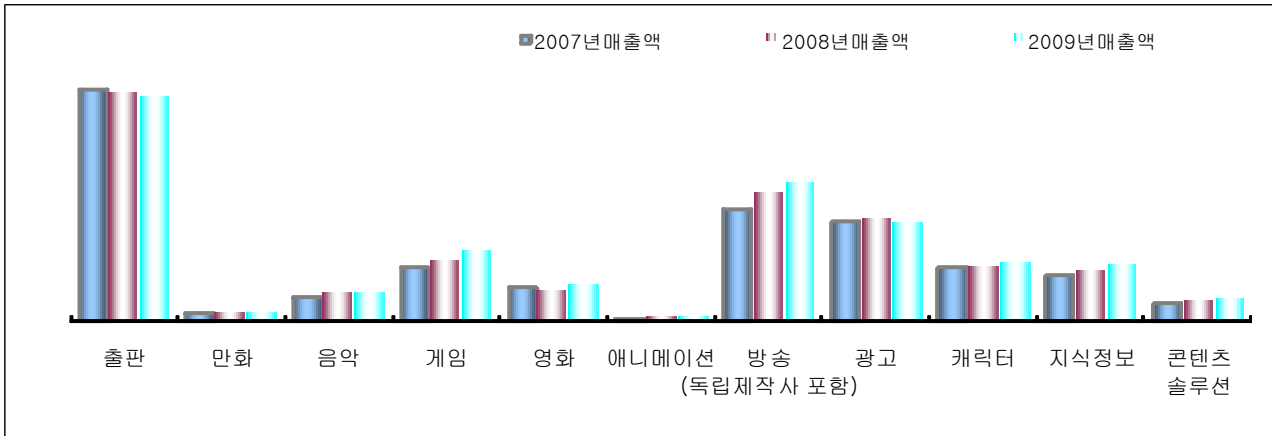
19) 애니메이션 극장매출액 제외

20) 2006년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사수출액(292백만원)포함, 2005년기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년, 2007년 기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음.

21) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

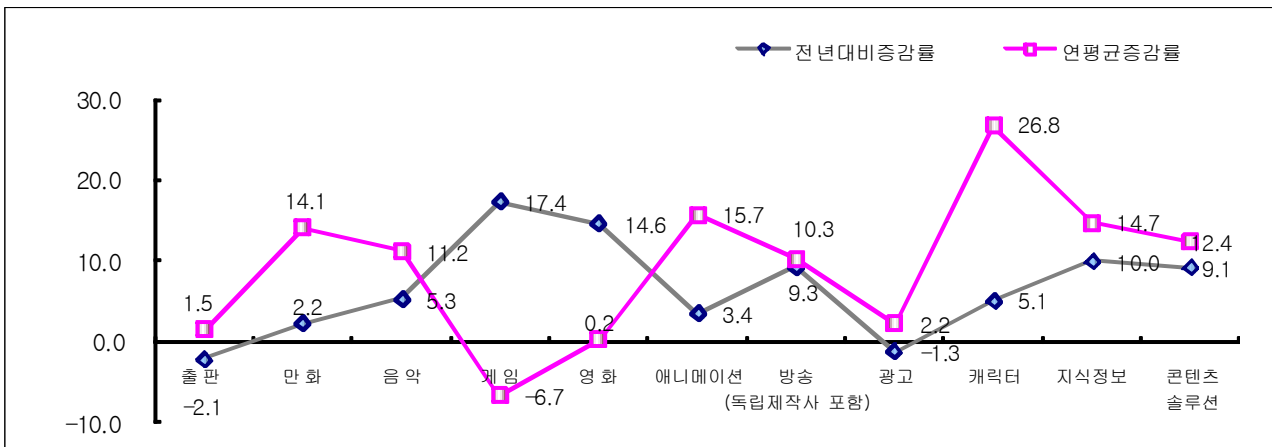
<그림 3.2.1> 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 3.2.2> 콘텐츠산업 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.1.1. 사업형태별 매출액 현황²²⁾

콘텐츠산업의 사업형태별 매출을 보면 유통/배급 매출액이 17조 2,749억 원으로 전체 매출액 중 51.1%를 차지하여 가장 큰 매출규모를 이루고 있다. 그 뒤를 이어 창작 및 제작이 14조 9,391억 원으로 44.2%의 비중을 보였고, 기타 매출은 9,629억 원으로 2.8%를 차지하였다. 단순복제는 3,929억 원으로 1.2%의 비중을 차지하였고 제작지원은 2,494억 원으로 가장 낮은 0.7%의 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 전체 콘텐츠산업 창작 및 제작 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 출판산업으로 7조 4,157억 원(49.6%)이며, 제작지원은 캐릭터산업이 1,267억 원(50.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 단순복제는 출판산업이 2,136억 원(54.4%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며 유통/배급과 기타 역시 출판산업이 각각 8조 3,939억 원(48.6%), 4,906억 원(51.0%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 산업으로 조사되었다.

국내 콘텐츠산업은 아래의 수치와 같이 유통/배급과 창작 및 제작 활동 위주의 산업임을 보여주고 있다. 산업별로 사업형태별 매출 비중을 보면 창작 및 제작과 유통시장이 매우 큰 산업임을 더욱 잘 알 수 있다. 유통/배급의 비중이 가장 높은 산업은 출판(50.8%), 만화(54.8%), 음악(74.8%), 캐릭터(51.6%), 지식정보(68.2%)이며, 창작 및 제작의 비중이 가장 높은 산업은 애니메이션(83.7%), 독립제작사(93.7%), 콘텐츠솔루션(96.6%)으로 나타났다. 8개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이고 있다. 사업형태별 매출액에서 유통/배급 시장이 가장 많은 매출비중을 차지하는 여러 요인들 중, 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 공정성 문제를 들 수 있을 것이며 이는 콘텐츠산업 전체의 경쟁력 문제로 이어질 여지가 크다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 기존에 대형 유통/배급 사업체에 수익의 많은 부분이 돌아가는 불균형한 수익구조의 개선이 요구된다. 수익구조의 개선은 창작자들의 창작 역량을 강화시킬 수 있는 또 다른 기회가 될 것이며, 창작자와 유통업체간 상생의 길을 열 수 있을 것이다. 한편, 스마트 폰, 태블릿 PC의 보급으로 인하여 유통/배급시장의 구조 변화가 일어나게 될 것으로 예상되며, 이는 사용자 누구나 참여하고, 공유하는 오픈 플랫폼 현상으로 확산될 것이다. 이러한 흐름에 발맞추어 콘텐츠산업의 유통/배급 시장에도 대책이 필요한 시점이다.

22) 사업형태별 매출액은 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고, 영화 분야를 제외한 결과임.

<표 3.2.2> 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

산업	창작 및 제작	제작지원	단순 복제	유통/배급	기타	합계	구성비(%)
출판	7,415,749	21,116	213,689	8,393,974	490,654	16,535,182	48.9%
만화	317,918	3,502	1,034	405,242	11,398	739,094	2.2%
음악	349,579	38,979	39,451	2,050,042	262,702	2,740,753	8.1%
애니메이션	300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503	1.1%
독립제작사	746,184	15,135	-	23,462	11,394	796,175	2.4%
캐릭터	2,271,990	126,738	136,775	2,762,444	60,325	5,358,272	15.8%
지식정보	1,570,852	12,498	1,268	3,581,762	88,805	5,255,185	15.5%
콘텐츠솔루션	1,966,754	20,701	-	19,726	29,181	2,036,362	6.0%
합계	14,939,105	249,472	392,978	17,274,978	962,993	33,819,526	100.0%
구성비(%)	44.2%	0.7%	1.2%	51.1%	2.8%	100.0%	

사업형태별 연도별 매출액을 살펴보면 유통/배급은 전년대비 4.0% 증가하였으며 연평균증감률은 2.7% 증가하였다. 유통/배급 매출액은 2007년에 16조 3,686억 원, 2008년에 16조 6,087억 원, 그리고 2009년에 17조 2,749억 원으로 꾸준히 증가하였다. 창작 및 제작은 2007년에 13조 9,510억 원에서 2008년에 14조 8,687억 원으로 증가하였으며 2009년에 14조 9,391억 원으로 다시 증가하였다. 이는 전년대비 0.5%, 연평균증감률은 3.5% 증가한 수치이다. 제작지원은 전년대비 0.3%, 연평균증감률은 16.8% 증가하였으며 단순복제는 전년대비 8.3% 감소하였으나 연평균증감률은 3.1% 증가하였다. 또한 기타는 전년대비 5.8% 증가하였으며 연평균증감률은 11.0% 감소하였다.

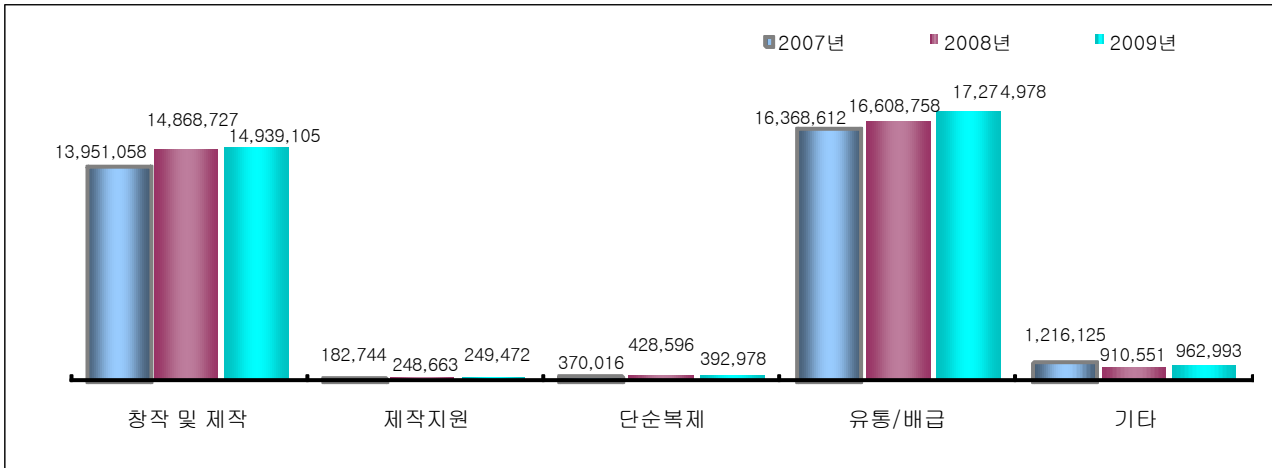
<표 3.2.3> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2007년	13,951,058	182,744	370,016	16,368,612	1,216,125	32,088,555
비중(%)	43.5%	0.6%	1.1%	51.0%	3.8%	100.0%
2008년	14,868,727	248,663	428,596	16,608,758	910,551	33,065,295
비중(%)	45.0%	0.7%	1.3%	50.2%	2.8%	100.0%
2009년	14,939,105	249,472	392,978	17,274,978	962,993	33,819,526
비중(%)	44.2%	0.7%	1.2%	51.1%	2.8%	100.0%
전년대비증감률(%)	0.5%	0.3%	▽8.3%	4.0%	5.8%	2.3%
연평균증감률(%)	3.5%	16.8%	3.1%	2.7%	▽11.0%	2.7%

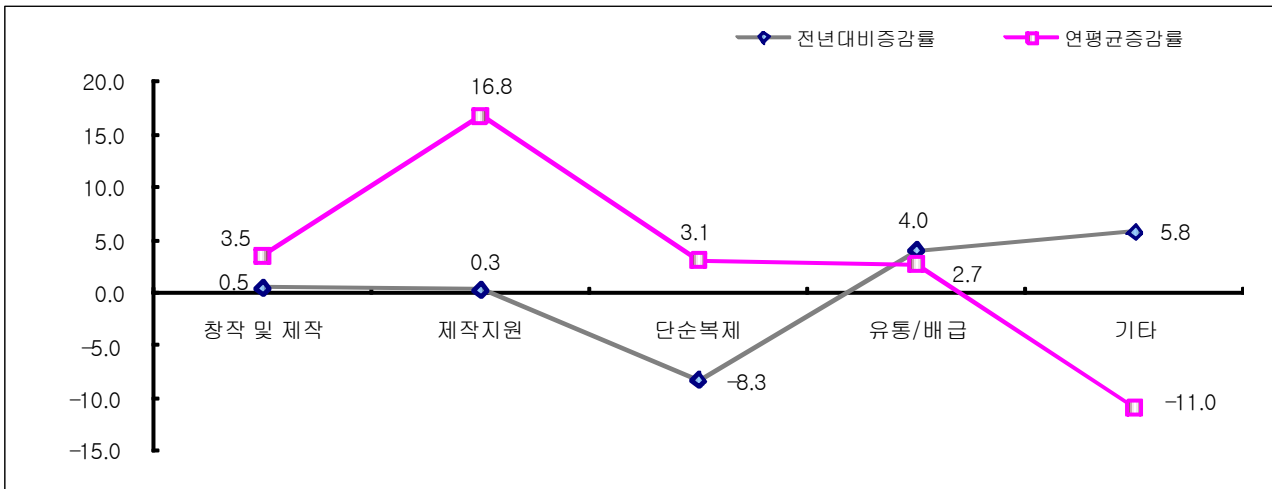
<그림 3.2.3> 사업형태별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 3.2.4> 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.1.2. 지역별 매출액 현황²³⁾

2009년 콘텐츠산업 지역별 매출을 보면 서울이 32조 8,589억 원(72.5%)으로 가장 큰 매출비중을 보이고 있다. 경기도는 5조 9,204억 원(13.1%)으로 서울 다음으로 높은 매출액을 발생시키는 지역으로 조사되었다. 부산은 1조 1,050억 원(2.4%)이며 대구는 9,554억 원(2.1%)으로 나타났다. 이 외에 지역에서는 매출액의 2%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중현상이 나타나고 있음을 보여주고 있다. 인적, 물적자원의 집결지인 수도권에 콘텐츠사업체들이 집중되어 있으므로 매출액 또한 사업체들이 집결된 지역 중심으로 집중되어 있다. 사업체들이 수도권에 집중되어 있는 것은 지방에서 사업을 영위하는 것에 한계가 있으며, 여러 자원조달에 어려움이 있다는 것을 반증한다. 단기간에 수도권에 있는 사업체들의 이전은 어려움이 따르므로, 현재 지방에서 사업을 영위하는 사업체를 위한 보조 및 지원정책이 필요할 것으로 생각된다.

<표 3.2.4> 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	구성비
서울	10,547,078	348,861	1,375,330	2,461,105	245,121	8,613,806	2,728,588	692,903	4,349,655	1,496,520	32,858,967	72.5%
부산	482,488	24,706	118,493	61,719	12,318	89,277	220,092	5,796	48,900	41,231	1,105,020	2.4%
대구	344,052	11,272	105,446	72,456	6,563	161,322	175,544	3,729	38,816	36,285	955,485	2.1%
인천	210,481	13,923	106,519	21,829	4,982	15,038	151,094	2,887	37,333	36,137	600,223	1.3%
광주	189,923	8,278	56,724	55,297	10,331	21,346	100,707	4,132	28,486	29,121	504,345	1.1%
대전	179,409	9,965	56,093	18,704	2,040	52,895	110,295	1,096	35,730	26,393	492,620	1.1%
울산	75,223	5,053	43,878	2,698	-	2,812	50,053	432	15,244	12,135	207,528	0.5%
경기도	2,790,996	225,725	421,025	319,847	60,576	144,667	1,130,149	79,869	533,966	213,655	5,920,475	13.1%
강원도	59,897	5,022	47,220	28,431	5,139	23,159	48,688	1,835	17,869	19,326	256,586	0.6%
충청북도	67,386	5,720	50,068	78,834	3,668	4,964	98,796	998	26,150	21,335	357,919	0.8%
충청남도	95,222	5,957	59,065	9,254	1,629	8,607	58,513	683	25,023	19,662	283,615	0.6%
전라북도	65,076	4,550	42,030	50,913	3,328	16,231	71,629	172	18,917	18,335	291,181	0.6%
전라남도	33,405	4,294	46,644	28,754	296	6,361	39,948	365	17,079	16,215	193,361	0.4%
경상북도	208,622	8,674	84,752	55,815	-	7,305	85,508	597	25,959	21,285	498,517	1.1%
경상남도	163,490	9,277	90,701	84,412	1,885	11,681	128,553	446	30,283	23,112	543,840	1.2%
제주도	38,994	1,476	16,498	12,747	627	7,407	160,115	235	5,775	5,615	249,489	0.6%
합계	15,551,742	692,753	2,720,486	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	45,319,171	100.0%

23) 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

연도별로 보면 서울은 2007년에 33조 6,941억 원, 2008년에 33조 5,198억 원, 그리고 2009년에 32조 8,589억 원으로 조사되어 매출액의 감소가 지속되고 있으며 이는 전년대비 2.0%, 연평균 1.2% 감소한 수치이다. 6개시는 2007년에 4조 6,037억 원에서 2008년에 4조 2,150억 원으로 감소한 후에 2009년에 3조 8,652억 원으로 다시 감소하여 전년대비 8.3%, 연평균 8.4%의 감소율을 나타냈다. 9개도는 2007년에 8조 8,762억 원에서 2008년에 9조 6,643억 원으로 증가하였지만 2009년에 다시 8조 5,949억 원으로 감소하였다. 이는 전년대비 11.1%, 연평균 1.6% 감소한 수치이다.

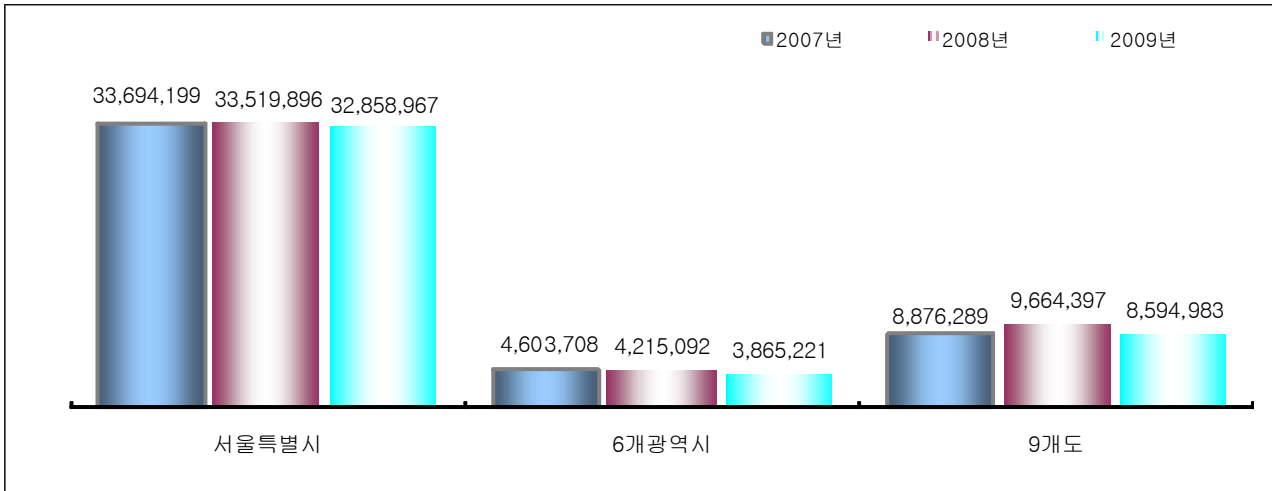
<표 3.2.5> 연도별 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	33,694,199	33,519,896	32,858,967	▽2.0%	▽1.2%
부산	1,473,648	1,257,329	1,105,020	▽12.1%	▽13.4%
대구	989,647	894,692	955,485	6.8%	▽1.7%
인천	623,973	659,687	600,223	▽9.0%	▽1.9%
광주	662,089	574,156	504,345	▽12.2%	▽12.7%
대전	576,643	565,345	492,620	▽12.9%	▽7.6%
울산	277,708	263,883	207,528	▽21.4%	▽13.6%
경기도	6,049,774	6,567,895	5,920,475	▽9.9%	▽1.1%
강원도	249,653	265,245	256,586	▽3.3%	1.4%
충청북도	319,817	560,478	357,919	▽36.1%	5.8%
충청남도	327,196	379,943	283,615	▽25.4%	▽6.9%
전라북도	342,026	309,265	291,181	▽5.8%	▽7.7%
전라남도	203,220	199,631	193,361	▽3.1%	▽2.5%
경상북도	483,514	539,543	498,517	▽7.6%	1.5%
경상남도	687,196	599,220	543,840	▽9.2%	▽11.0%
제주도	213,893	243,177	249,489	2.6%	8.0%
합계	47,174,196	47,399,385	45,319,171	▽4.4%	▽2.0%

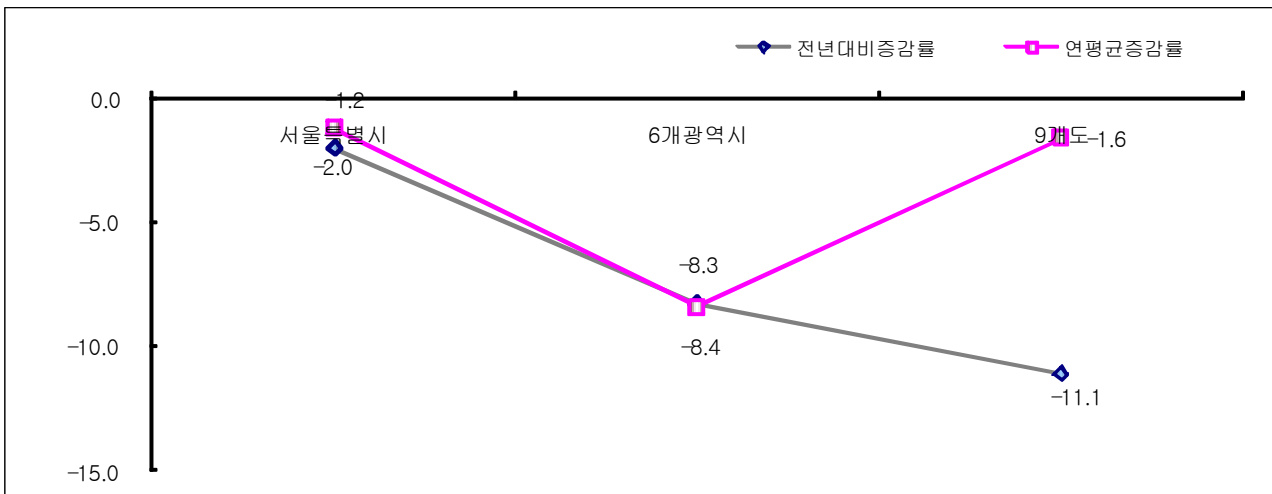
<그림 3.2.5> 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 3.2.6> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.1.3. 매출액 규모별 매출액 현황²⁴⁾

콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상이 25조 322억 원(54.0%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있으며 10~100억 원 미만은 15조 6,720억 원(33.8%), 1~10억 원 미만은 3조 8,696억 원(8.3%), 1억 원 미만은 1조 7,952억 원(3.9%)으로 나타났다.

연도별로 보면 100억 원 이상은 전년대비 0.2% 증가하였으며 연평균증감률은 1.6% 증가하였고, 10~100억 원 미만은 전년대비 5.5%, 연평균증감률은 1.7% 증가하였다. 1~10억 원 미만은 전년대비 3.7%, 연평균증감률은 2.2% 증가하였으며 1억 원 미만은 전년대비 1.6%, 연평균증감률은 5.7% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 3.2.6> 매출액 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	구성비(%)
1억원 미만	121,031	133,969	1,268,243	74,395	2,855	82,234	14,217	4,836	43,607	49,910	1,795,297	3.9%
1~10억원 미만	1,750,257	177,259	202,142	183,773	73,857	568,343	369,378	99,852	196,487	248,295	3,869,643	8.3%
10~100억원 미만	5,853,974	264,109	504,119	1,500,730	171,100	1,970,603	2,197,838	265,378	1,927,487	1,016,711	15,672,049	33.8%
100억원 이상	8,809,920	163,757	766,249	1,603,917	110,691	6,565,698	2,776,839	426,109	3,087,604	721,446	25,032,230	54.0%
합계	16,535,182	739,094	2,740,753	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	46,369,219	100.0%

<표 3.2.7> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

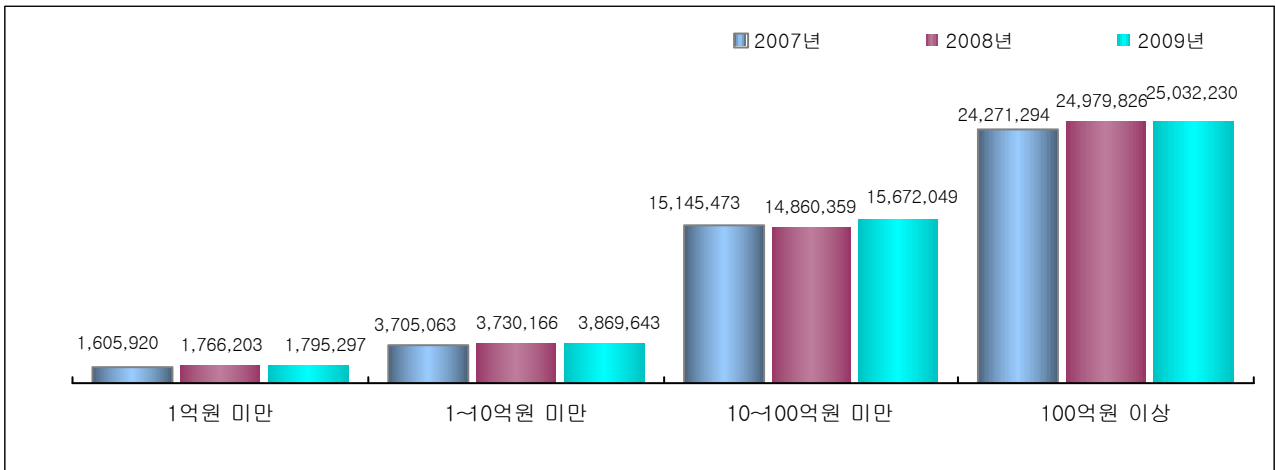
(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	1,605,920	3,705,063	15,145,473	24,271,294	44,727,750
비중(%)	3.6%	8.3%	33.9%	54.2%	100.0%
2008년	1,766,203	3,730,166	14,860,359	24,979,826	45,336,554
비중(%)	3.9%	8.2%	32.8%	55.1%	100.0%
2009년	1,795,297	3,869,643	15,672,049	25,032,230	46,369,219
비중(%)	3.9%	8.3%	33.8%	54.0%	100.0%
전년대비증감률(%)	1.6%	3.7%	5.5%	0.2%	2.3%
연평균증감률(%)	5.7%	2.2%	1.7%	1.6%	1.8%

24) 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

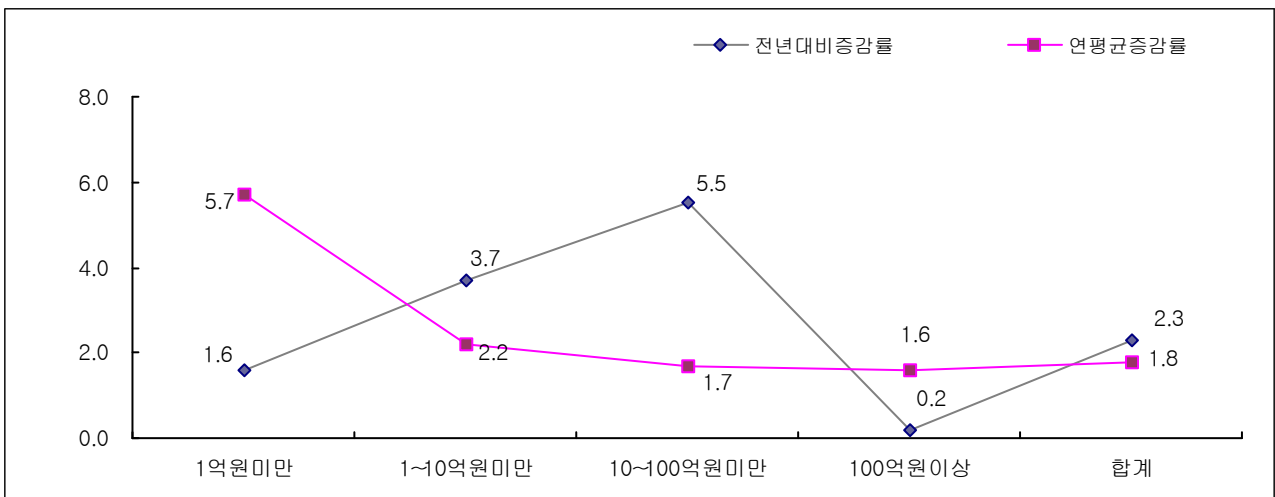
<그림 3.2.7> 매출액 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 3.2.8> 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.1.4. 종사자 규모별 매출액 현황²⁵⁾

콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 보면 100인 이상이 15조 1,513억 원(32.7%)으로 가장 큰 매출비중을 차지하였다. 그 다음은 10~49인이 13조 871억 원(28.2%), 50~99인이 8조 9,208억 원(19.3%), 1~4인은 4조 7,919억 원(10.3%), 5~9인은 4조 4,179억 원(9.5%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 100인 이상은 전년대비 2.7% 감소하였으나 연평균증감률은 2.3% 증가하였으며 50~99인은 전년대비 0.1%, 연평균증감률은 5.7% 증가하였다. 10~49인은 전년대비 7.1% 증가하였으나 연평균증감률은 0.6% 감소하였고, 5~9인은 전년대비 13.4%, 연평균증감률은 5.2% 증가하였다. 1~4인은 전년대비 1.0% 증가하였으나 연평균증감률은 2.2% 감소한 것으로 나타났다.

<표 3.2.8> 종사자 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	구성비
1~4인	1,691,166	392,404	1,425,225	228,000	38,461	470,307	292,064	39,612	85,506	129,182	4,791,927	10.3%
5~9인	1,776,861	147,255	269,632	545,581	50,345	813,769	236,468	60,768	315,795	201,454	4,417,928	9.5%
10~49인	4,039,416	159,880	561,285	1,520,187	164,656	2,884,262	1,991,184	26,533	915,407	585,587	12,821,890	28.2%
50~99인	2,914,881	39,555	240,042	360,187	93,699	1,729,465	1,696,905	352,127	1,045,589	448,385	8,920,835	19.3%
100인 이상	6,112,858	-	244,569	708,860	11,342	3,289,075	1,141,651	78,337	2,892,888	671,754	15,151,334	32.7%
합계	16,535,182	739,094	2,740,753	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	46,103,914	100.0%

<표 3.2.9> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	5,011,851	3,992,059	13,257,323	7,983,482	14,483,035	44,727,750
비중(%)	11.2%	8.9%	29.6%	17.9%	32.4%	100.0%
2008년	4,744,626	3,895,060	12,215,642	8,911,715	15,569,511	45,336,554
비중(%)	10.5%	8.6%	26.9%	19.7%	34.3%	100.0%
2009년	4,791,927	4,417,928	13,087,195	8,920,835	15,151,334	46,369,219
비중(%)	10.3%	9.5%	28.2%	19.3%	32.7%	100.0%
전년대비증감률(%)	1.0%	13.4%	7.1%	0.1%	▽2.7%	2.3%
연평균증감률(%)	▽2.2%	5.2%	▽0.6%	5.7%	2.3%	1.8%

- 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 300명 미만, 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로, 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류를 해보면 콘텐츠산업 대형기업은 100인 이상, 중형기업은 50~99인, 중소형기업 5~49인, 소형기업 1~4인으로 정의하고자 한다.

25) 출판(인쇄업), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

콘텐츠산업 매출액 중 대형기업 비중이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 55.0%를 차지하고 있으며, 다음으로 출판산업이 37.0%, 광고산업이 35.8%, 콘텐츠솔루션이 33.0%순으로 나타났으며, 반대로 소형기업 비중이 가장 높은 산업은 53.1%를 차지한 만화산업(서적 및 잡지류 소매업 포함)으로 나타났다. 음악산업(노래연습장포함) 또한 52.0%가 소형기업인 것으로 분석되었다.

콘텐츠산업은 전반적으로 중소형기업 비중이 37.8%로 가장 높으며, 특히, 영화와 애니메이션이 각각 61.4%와 60.0%로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

콘텐츠산업의 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황을 살펴보면, 소형기업은 매출액이 전년대비 1.0%로 증가하였으나, 연평균 2.2%로 감소하여 유일하게 감소한 것으로 나타났다. 중소형기업은 전년대비 8.7%로 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 분석되었으며, 연평균이 가장 많이 증가한 규모는 중형기업인 것으로 나타났다.

<표 3.2.10> 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출 분석 (단위 : 백만원, %)

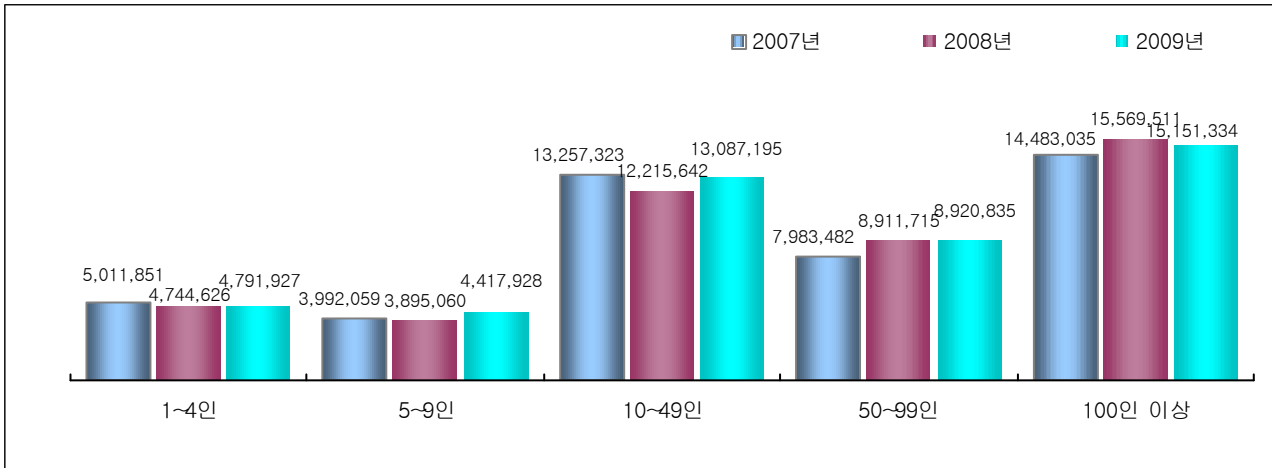
구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립제작사	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
1~4인	1,691,166	392,404	1,425,225	228,000	38,461	470,307	292,064	39,612	85,506	129,182	4,791,927
소형기업 비중(%)	10.2%	53.1%	52.0%	6.8%	10.7%	5.1%	5.5%	5.0%	1.6%	6.3%	10.3%
5~9인	1,776,861	147,255	269,632	545,581	50,345	813,769	236,468	60,768	315,795	201,454	4,417,928
10~49인	4,039,416	159,880	561,285	1,520,187	164,656	2,884,262	1,991,184	265,331	915,407	585,587	13,087,195
중소형기업 비중(%)	35.2%	41.6%	30.3%	61.4%	60.0%	40.3%	41.6%	41.0%	23.4%	38.6%	37.8%
50~99인	2,914,881	39,555	240,042	360,187	93,699	1,729,465	1,696,905	352,127	1,045,589	448,385	8,920,835
중형기업 비중(%)	17.6%	5.4%	8.8%	10.7%	26.1%	18.8%	31.7%	44.2%	19.9%	22.0%	19.2%
100인 이상	6,112,858	-	244,569	708,860	11,342	3,289,075	1,141,651	78,337	2,892,888	671,754	15,151,334
대형기업 비중(%)	37.0%	-	8.9%	21.1%	3.2%	35.8%	21.3%	9.8%	55.0%	33.0%	32.7%
합계	16,535,182	739,094	2,740,753	3,362,815	358,503	9,186,878	5,358,272	796,175	5,255,185	2,036,362	46,369,219

<표 3.2.11> 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인(소형기업)	5~49인(중소형기업)	50~99인(중형기업)	100인 이상(대형기업)	합계
2007년	5,011,851	17,249,382	7,983,482	14,483,035	44,727,750
비중(%)	11.2%	38.6%	17.8%	32.4%	100.0%
2008년	4,744,626	16,110,702	8,911,715	15,569,511	45,336,554
비중(%)	10.5%	35.5%	19.7%	34.3%	100.0%
2009년	4,791,927	17,505,123	8,920,835	15,151,334	46,369,219
비중(%)	10.3%	37.8%	19.2%	32.7%	100.0%
전년대비증감률(%)	1.0%	8.7%	0.1%	▽2.7%	2.3%
연평균증감률(%)	▽2.2%	0.7%	5.7%	2.3%	1.8%

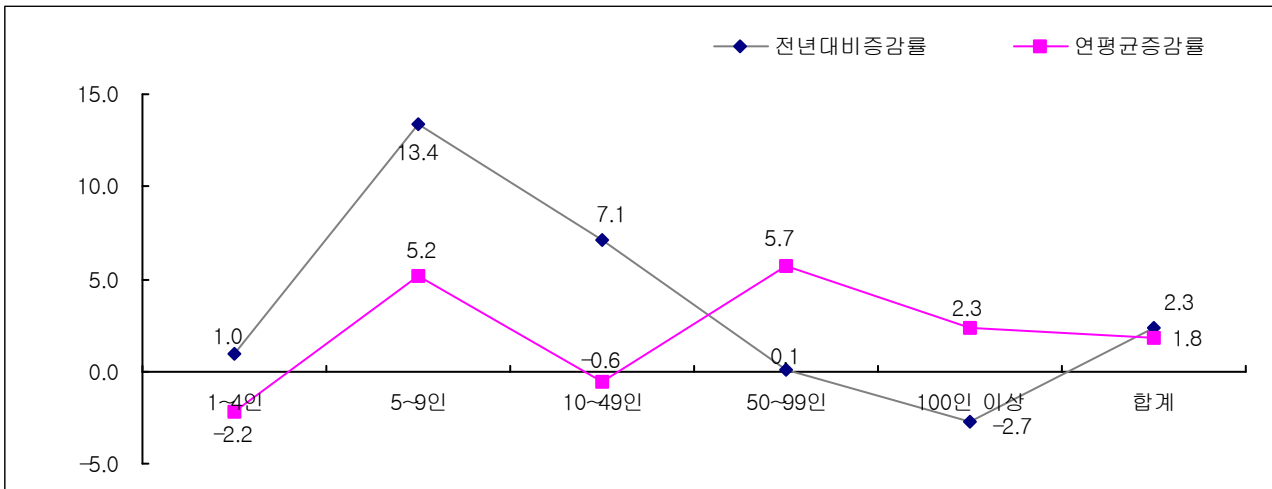
<그림 3.2.9> 종사자 규모별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 3.2.10> 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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, %)

구 분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송 (독립제작사 제외)	광고	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계
2005년	136,785	31,903	267,245	2,855,100	146,820	-	368,900	274,892	3,040,869	1,275,000	8,397,514
2006년	676,405 ²⁶⁾	75,587 ²⁷⁾	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	3,467,795	1,541,700	10,373,483
2007년	812,184	86,423	441,566	2,982,400	38,225	9,504	515,721	841,094	4,297,341	1,679,800	11,704,258
2008년	954,654	86,800	543,079	3,588,400	18,560	10,287	523,370	1,248,097	4,777,330	1,866,100	13,616,677
2009년	1,149,481	100,892	589,868	4,572,000	22,324	7,810	543,957	878,088	5,255,185	2,036,362	15,155,967
구성비 (%)	7.6%	0.6%	3.9%	30.2%	0.1%	0.1%	3.6%	5.8%	34.7%	13.4%	100.0%
전년대비 증감률 (%)	20.4%	16.2%	8.6%	27.4%	20.3%	▽24.1%	3.9%	▽29.6%	10.0%	9.1%	11.3%
연평균 증감률 (%)	70.3%	33.4%	21.9%	12.5%	▽37.6%	-	10.2%	33.7%	14.7%	12.4%	15.9%

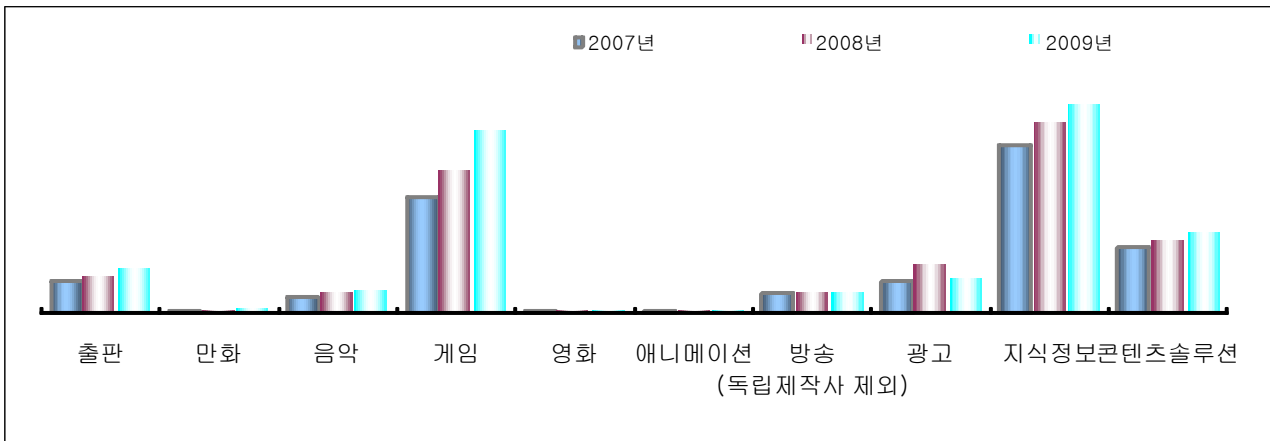
26) 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

27) 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

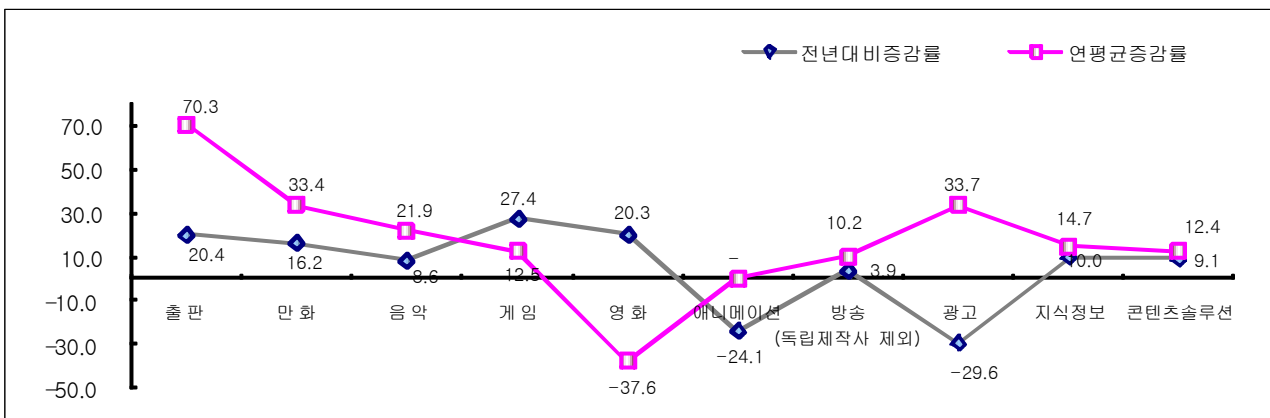
<표 3.2.13> 전체 매출액 규모 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출 규모 비교 (단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균증감률(%)
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 : %)



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 전년대비 하락 한 것으로 나타났다. 이러한 현상은 지속될 것으로 생각되어진다.

<표 3.2.14> 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분		콘텐츠산업 전체							
		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%

2.1.7. 라이선스 매출현황

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 매출현황

(단위 : 백만원)

구 분	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

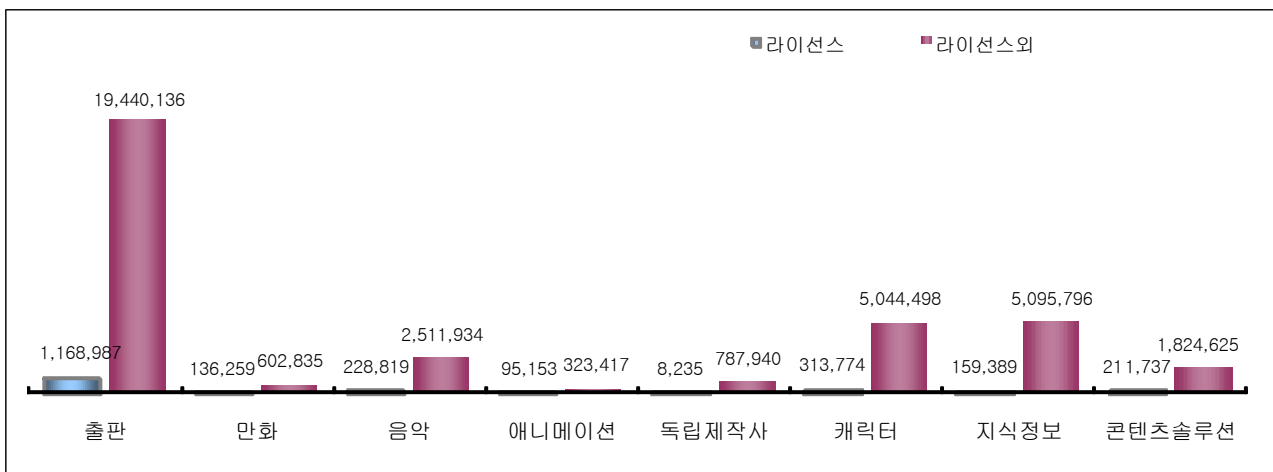
<표 3.2.16> 라이선스 매출현황 비중

(단위 : %)

구 분	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)



3. 부가가치

부가가치(value added)는 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한하지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정할 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치는 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 콘텐츠산업통계에서는 한국은행 기업경영분석통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업의 실태조사를 통해 조사를 실시하였고, 직접 조사 하지 않는 3개 산업은 한국은행 기업경영분석 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 10개 산업의 실태조사를 통해 [2010년 한국은행 기업경영분석]에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 2개 산업(게임, 광고)은 [2010년 한국은행 기업경영분석]에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

3.1 부가가치 산출방법

<표 3.3.1> 연도별 기준조사 부가가치 산출방법

구 분	해당 산업	산출방법
2005년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)
	3개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (한국은행 기업경영분석 이용 산출)
2006년	6개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송위원회) 인용
	4개 산업(영화, 방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (한국은행 기업경영분석 이용 산출)
2007년-2009년	8개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 독립제작사, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비+조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	영화산업실태조사(영화진흥위원회), 방송산업실태조사(방송통신위원회) 인용
	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (한국은행 기업경영분석 이용 산출)

※ 한국은행 기업경영분석 부가가치 산출방법 적용

3.2 콘텐츠산업 부가가치

콘텐츠산업 부가가치를 보면 28조 5,153억 원으로 나타났으며 부가가치율은 41.33%로 조사되었다.

전체 부가가치의 구성비를 보면 출판이 8조 7,362억 원(30.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 5조 1,653억 원(18.1%), 광고는 3조 4,450억 원(12.1%), 게임이 3조 3,488억 원(11.8%), 지식정보는 2조 2,376억 원(7.9%), 캐릭터는 2조 2,027억 원(7.7%), 영화가 1조 878억 원(3.8%), 음악이 1조 227억 원(3.6%), 콘텐츠솔루션이 8,027억 원(2.8%), 독립제작사가 3,283억 원(1.2%), 만화가 2,908억 원(1.0%), 애니메이션이 1,752억 원(0.6%)으로 나타났다.

한편, 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 50.89%의 부가가치율을 기록하였으며, 지식정보산업의 부가가치율은 42.58%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 기록하였다. 전체 부가가치율을 보면, 2007년에 40.29%, 2008년에 39.56%, 그리고 2009년에 41.33%로 2007년과 2008년보다 높게 나타났으며, 이는 향후에 콘텐츠산업이 고부가가치의 산업으로 성장할 수 있는 잠재력을 가진 산업으로서 부가가치와 부가가치율의 증가가 이루어질 수 있을 것으로 기대가 모아진다.

<표 3.3.2> 콘텐츠산업 부가가치

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년		2006년		2007년		2008년		2009년		구성비 (%)
	부가가치	부가가치율 (%)	부가가치	부가가치율 (%)	부가가치	부가가치율 (%)	부가가치	부가가치율 (%)	부가가치	부가가치율 (%)	
출판	6,945,633	35.82%	6,337,507	31.88%	8,949,107	41.44%	8,972,761	42.62%	8,736,207	42.39%	30.6%
만화	154,667	35.45%	264,505	36.23%	282,052	37.03%	283,600	39.21%	290,833	39.35%	1.0%
음악 ²⁸⁾	572,760	32.00%	765,297	31.87%	787,709	33.41%	946,635	36.38%	1,022,766	37.32%	3.6%
게임	4,381,563	50.48%	3,655,175	49.07%	2,487,445	48.36%	2,808,000	50.10%	3,348,867	50.89%	11.8%
영화 ²⁹⁾	841,233	25.63%	1,752,217	48.37%	880,819	27.67%	349,442	12.11%	1,087,895	32.90%	3.8%
애니메이션	42,214	18.05%	70,333	30.96%	122,506	39.37%	167,287	41.33%	175,213	41.86%	0.6%
방송	2,834,073	32.82%	3,972,844	40.87%	4,267,646	40.51%	3,870,377	33.08%	5,165,349	40.45%	18.1%
독립 제작사	-	-	-	-	-	-	295,838	40.67%	328,343	41.24%	1.2%
광고	2,693,689	32.00%	3,343,592	36.67%	4,002,168	42.42%	4,062,666	43.63%	3,445,079	37.50%	12.1%
캐릭터 ³⁰⁾	501,386	24.15%	1,238,309	27.21%	1,801,217	35.21%	1,956,376	38.37%	2,202,786	41.11%	7.7%
지식정보 ³¹⁾	1,206,897	39.69%	1,393,658	40.19%	1,729,680	40.25%	1,964,438	41.12%	2,237,658	42.58%	7.9%
콘텐츠 솔루션	476,538	37.38%	583,269	37.83%	642,524	38.25%	731,698	39.21%	802,734	39.42%	2.8%
합계	20,650,653	36.07%	23,376,706	37.24%	25,952,873	40.29%	26,113,280	39.56%	28,515,387	41.33%	100.0%

28) 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작및제공업(CP)매출포함

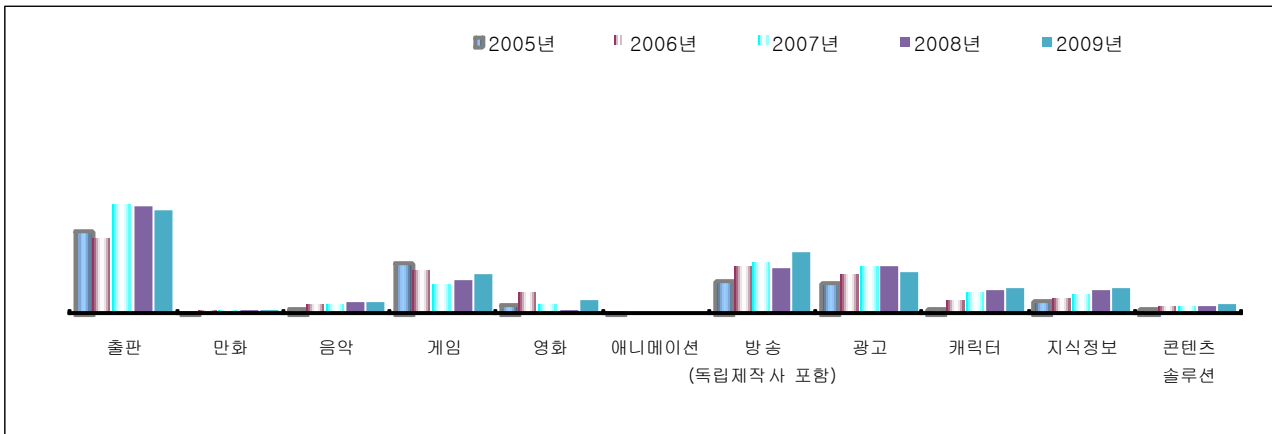
29) 애니메이션 극장매출액 제외

30) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

31) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년, 2007년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경하고,

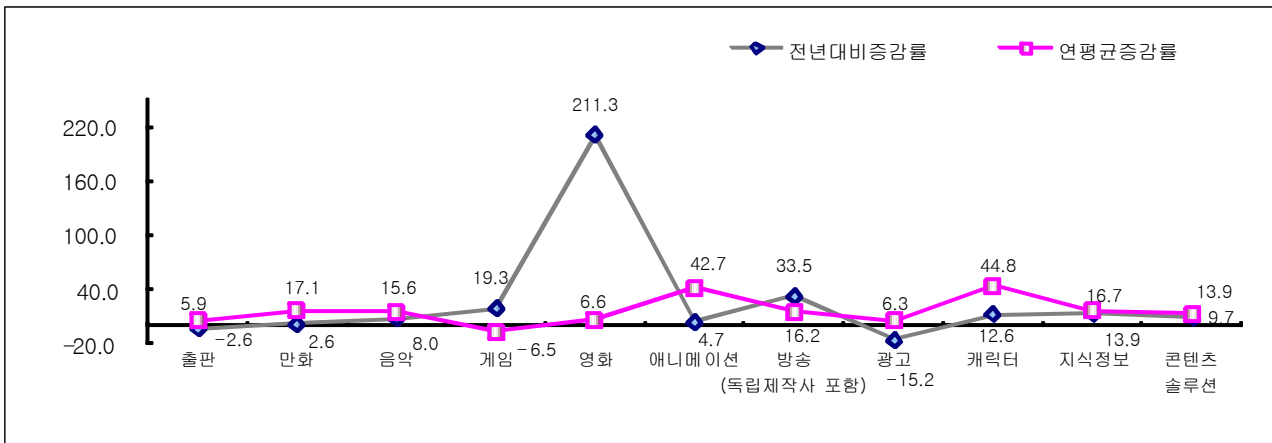
<그림 3.3.1> 콘텐츠산업 부가가치 현황

(단위: 백만원)



<그림 3.3.2> 콘텐츠산업 부가가치액 증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



<표 3.3.3> GDP 대비 부가가치액 비중

(단위 : 억원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
부가가치액(억원)	206,506	233,767	259,528	261,132	285,153
GDP(억원)	8,652,409	9,087,438	9,750,130	10,264,518	10,630,591
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.39%	2.57%	2.66%	2.54%	2.68%

정보산업을 분류에서 제외 시켰음

3.3 부가가치 구성비

콘텐츠산업 부가가치 구성 중 가장 큰 비중은 인건비로 10조 1,502억원(64.3%)이며 전년대비 5.4% 증가, 연평균증감률 7.8% 증가하였다.

경상이익은 2조 5,526억 원(16.1%)으로 인건비 다음으로 높은 비중을 차지하였고, 감가상각비는 1조 2,031억 원(7.6%)으로 나타났다. 임차료는 8,499억 원(5.4%)이며 순금융비용은 6,363억 원(4.0%), 그리고 조세공과는 4,041억 원(2.6%)으로 조사되었다.

<표 3.3.4> 콘텐츠산업 부가가치 구성비

(단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	애니 메이션	캐릭터	독립 제작사	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비(%)
경상이익	1,458,953	15,958	121,869	23,528	306,540	-8,796	549,725	84,895	2,552,672	16.1%
인건비	5,661,048	228,016	622,796	120,148	1,381,930	205,526	1,349,885	580,882	10,150,231	64.3%
순금융 비용	305,767	9,597	49,024	6,683	151,384	45,331	25,465	43,099	636,350	4.0%
감가 상각비	614,062	10,761	136,005	15,718	197,370	59,066	119,316	50,823	1,203,121	7.6%
임차료	471,763	18,067	69,571	4,631	96,615	20,325	141,532	27,494	849,998	5.4%
조세공과	224,614	8,434	23,501	4,505	68,947	6,891	51,735	15,541	404,168	2.6%
합계	8,736,207	290,833	1,022,766	175,213	2,202,786	328,343	2,237,658	802,734	15,796,540	100.0%

연도별로 부가가치 구성비를 보면 유일하게 경상이익이 감소하고 있는 것으로 나타났다. 2007년에 2조 9,814억 원(20.8%)에서 2008년에 2조 7,185억 원(17.7%)으로 감소하였으며 2009년에 2조 5,526억 원(16.2%)으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 6.1% 감소하였으며 연평균증감률은 7.5% 감소한 수치이다. 인건비는 전년대비 5.4%, 연평균증감률은 7.8% 증가하였으며, 순금융비용은 전년대비 3.9%, 연평균증감률은 14.8% 증가하였다. 감가상각비는 전년대비 3.4%, 연평균증감률은 11.4% 증가하였으며 임차료는 전년대비 2.0% 증가하였으며 연평균증감률은 4.3% 증가하였다. 조세공과는 전년대비 11.5% 증가하였으며 연평균증감률은 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

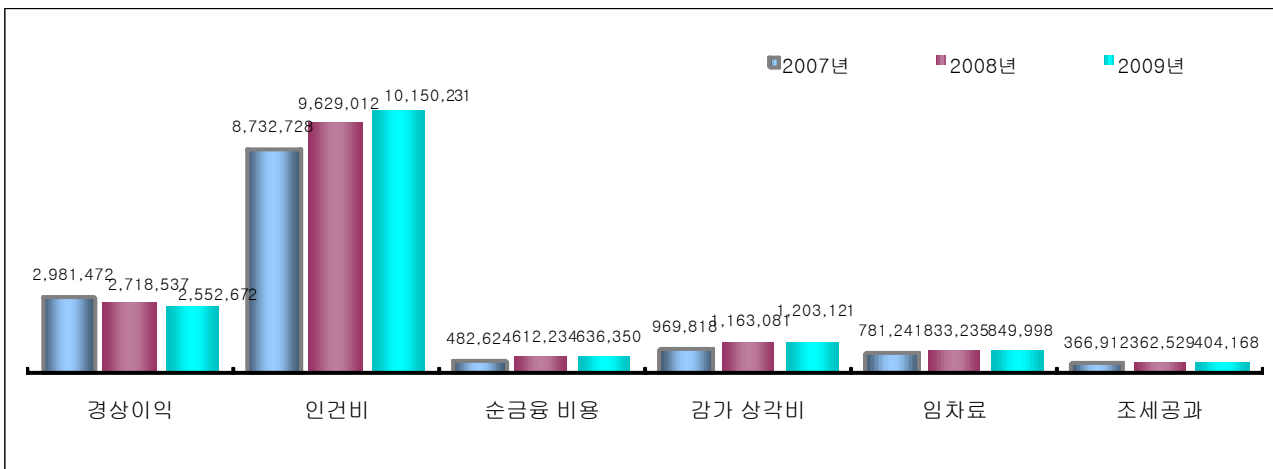
<표 3.3.5> 연도별 부가가치 구성비

(단위 : 백만원, %)

연도별	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2007년	2,981,472	8,732,728	482,624	969,818	781,241	366,912	14,314,795
비중(%)	20.8%	61.0%	3.4%	6.8%	5.4%	2.6%	100.0%
2008년	2,718,537	9,629,012	612,234	1,163,081	833,235	362,529	15,318,628
비중(%)	17.7%	62.9%	4.0%	7.6%	5.4%	2.4%	100.0%
2009년	2,552,672	10,150,231	636,350	1,203,121	849,998	404,168	15,796,540
비중(%)	16.2%	64.3%	4.0%	7.6%	5.4%	2.5%	100.0%
전년대비증감률(%)	▽6.1	5.4	3.9	3.4	2.0	11.5	3.1
연평균증감률(%)	▽7.5	7.8	14.8	11.4	4.3	5.0	5.0

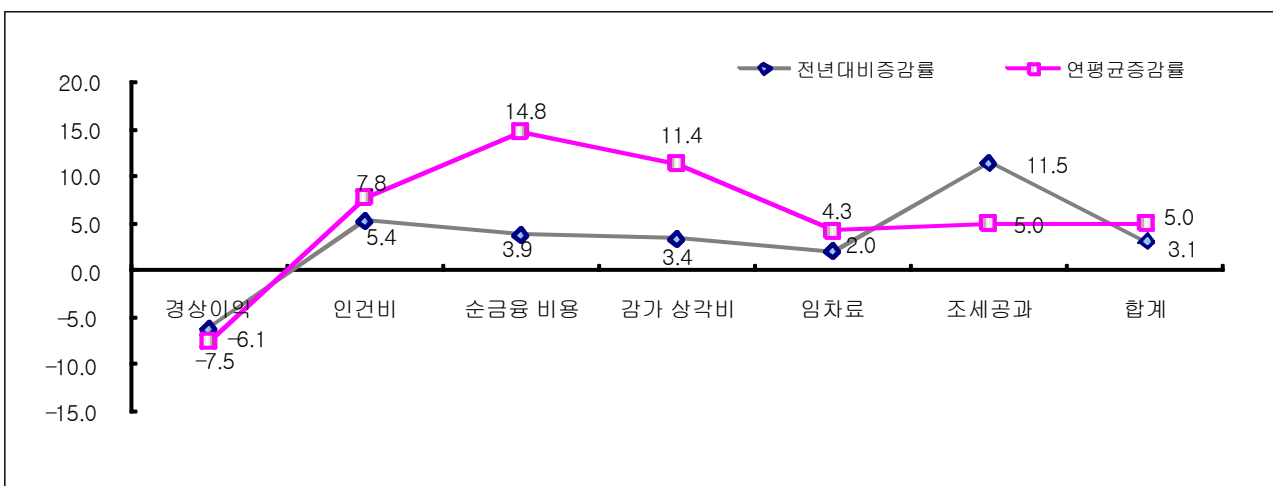
<그림 3.3.3> 콘텐츠산업 부가가치 구성비

(단위 : 백만원)



<그림 3.3.4> 콘텐츠산업 부가가치 구성비 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



4. 콘텐츠제작 비용

콘텐츠제작비 구성 비율 중 작품제작비용은 6,065억 원(75.8%)으로 전년대비 24.7% 증가하였고 연평균증감률은 12.7% 증가하였다. 로열티지출은 470억 원(5.9%), 마케팅 홍보는 686억 원(8.5%)으로 나타났다. 연구개발은 407억 원(5.1%), 기타는 375억 원(4.7%)으로 조사되었다.

연도별 콘텐츠제작비용을 보면 작품제작 비용은 2007년에 4,778억 원에서 2008년에 4,863억 원으로 증가하였으며 2009년에는 6,065억 원으로 나타나 전년대비 24.7%, 연평균증감률 12.7% 증가율을 기록하였다. 작품제작 비용은 증가하였으나 그 비중은 반대로 감소하고 있는데, 2007년에 78.5%에서 2008년에 77.2%, 그리고 2009년에 75.7%로 감소한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 36.0% 증가하였으며 연평균증감률은 21.3% 증가하였다. 마케팅 홍보는 전년대비 34.6%, 연평균증감률은 17.1% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 27.4%, 연평균증감률은 21.7% 증가하였다. 기타는 전년대비 46.8% 증가하였으며 연평균증감률은 31.7% 증가한 것으로 나타났다.

<표 3.4.1> 콘텐츠산업 콘텐츠제작 관련 총 비용

(단위 : 개, 백만원, %)

구분	사업체수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성 비율					합계
				작품제작 비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구 개발	기타	
출판	582	350,234	602	283,621	17,462	25,663	10,593	12,895	350,234
만화	172	70,664	411	53,178	5,137	7,015	2,321	3,013	70,664
음악	298	69,137	232	44,679	7,381	9,426	2,752	4,899	69,137
애니메이션	133	82,876	623	61,345	4,327	65,85	7,123	3,496	82,876
캐릭터	232	73,061	315	40,038	7,598	8,621	11,763	5,041	73,061
지식정보	219	87,874	401	66,392	3,886	8,955	3,769	4,872	87,874
콘텐츠솔루션	172	66,725	388	57,328	1,267	2,368	2,397	3,365	66,725
전체	1,808	800,571	443	606,581	47,058	68,633	40,718	37,581	800,571
비		중(%)		75.8%	5.9%	8.5%	5.1%	4.7%	100.0%

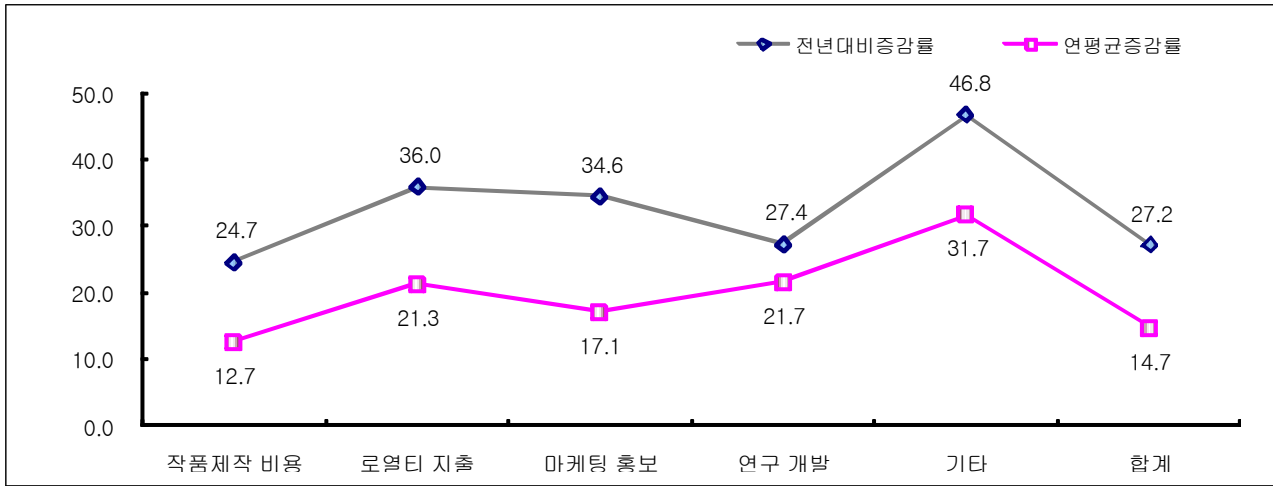
<표 3.4.2> 연도별 콘텐츠제작비용

(단위 : 백만원, %)

연도별	사업체 수	총비용	사업체당 비용	작품제작 비용	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타	합계
2007년	1,419	609,009	429	477,817	31,971	50,061	27,495	21,665	609,009
비중(%)	-	-	-	78.5%	5.2%	8.2%	4.5%	3.6%	100.0%
2008년	1,537	629,538	410	486,364	34,603	51,005	31,961	25,602	629,535
비중(%)	-	-	-	77.2%	5.5%	8.1%	5.1%	4.1%	100.0%
2009년	1,808	800,571	443	606,581	47,058	68,633	40,718	37,581	800,571
비중(%)	-	-	-	75.7%	5.9%	8.6%	5.1%	4.7%	100.0%
전년대비증감률(%)	17.6%	27.2%	8.1%	24.7%	36.0%	34.6%	27.4%	46.8%	27.2%
연평균증감률(%)	12.9%	14.7%	1.6%	12.7%	21.3%	17.1%	21.7%	31.7%	14.7%

<그림 3.4.1> 콘텐츠제작비용 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5. 수출입액

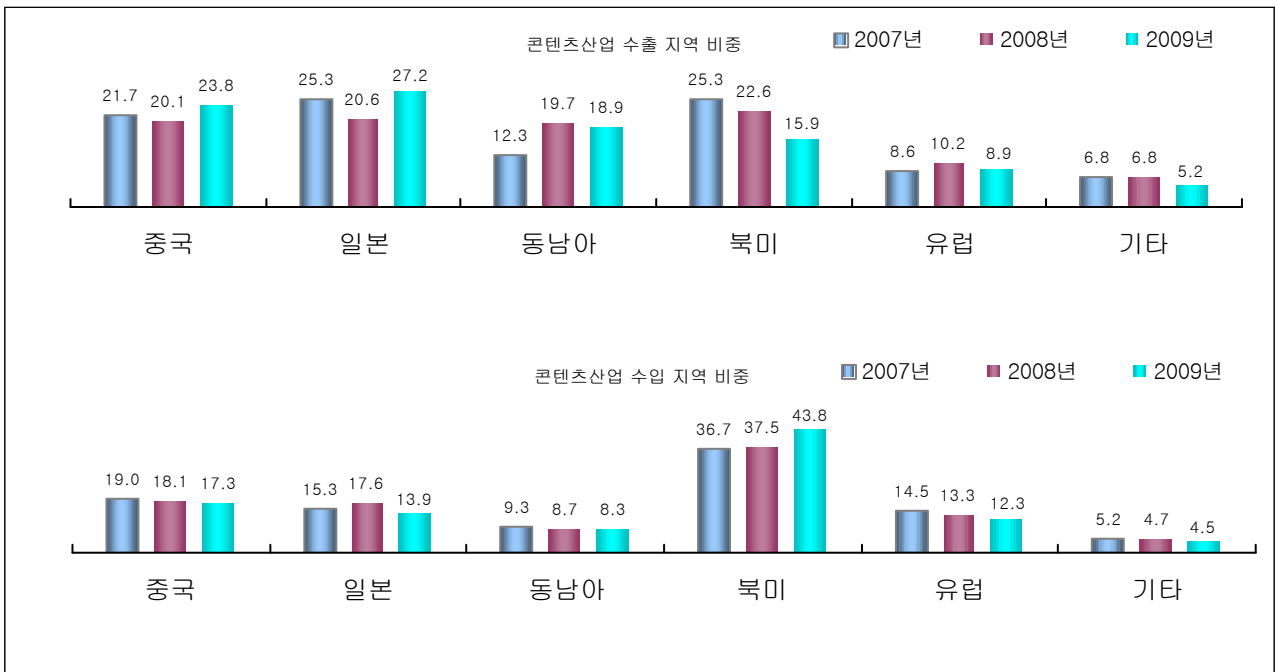
수출입액은 추정하지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과이며, 업종별로는 산업에 따라 실태조사를 실시하기도 하고 타기관의 자료를 인용하기도 하였다. 10개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료출처는 아래와 같다.

5.1 수출입액 산출방법

<표 3.5.1> 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처

산업구분	자료출처
출판	관세청
만화	실태조사
음악	관세청 및 실태조사
게임	대한민국게임백서
영화	한국영화연감
애니메이션	실태조사
방송	방송 산업 실태조사보고서
광고	광고산업 통계조사
캐릭터	관세청 및 실태조사
에듀테인먼트	실태조사

<그림 3.5.1> 콘텐츠산업 수출입 지역 비중 변화 추이 (단위 : %)



5.2 콘텐츠산업 수출입 규모

콘텐츠산업 수출입 규모를 보면 수출은 26억 423만 달러로 전년대비 11.4% 증가하였으며 연평균 증감률은 18.9% 증가하였다. 수입은 17억 6,953만 달러이며 전년대비 10.9% 감소하였으며 연평균 증감률은 12.3% 감소하였다. 콘텐츠산업의 수출액은 2005년부터 2009년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 수입은 2005년부터 2007년까지 지속적인 증가세를 보였으나 2008년과 2009년에 다시 감소세로 돌아섰다.

한편, 콘텐츠산업의 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 12억 4,085만 달러로 전체의 47.6%를 차지하였으며 이는 전년대비 13.4%, 연평균 21.8% 증가한 수치이다.

<표 3.5.2> 콘텐츠산업 수출입 규모

(단위 : 천달러, %)

산업구분	수출액					구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
출판	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	9.6%	▽3.6%	7.0%
만화	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	0.2%	1.8%	6.5%
음악	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	1.2%	89.9%	8.8%
게임	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	47.6%	13.4%	21.8%
영화	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	0.5%	▽32.9%	▽34.3%
애니메이션	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	3.4%	11.3%	3.4%
방송	121,763	133,917	150,953	171,348	184,577	7.1%	7.7%	11.0%
독립제작사	-	-	-	11,228	14,349	0.6%	27.8%	-
광고	9,359	75,981	93,859	14,212	93,152	3.6%	555.4%	77.6%
캐릭터	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	9.1%	3.6%	9.6%
지식정보	34,764	5,016	275,111	339,949	345,693	13.3%	1.7%	77.6%
콘텐츠솔루션	35,608	-	112,678	107,746	113,418	4.4%	5.3%	33.6%
합계	1,301,136	1,373,158	1,944,631	2,337,603	2,604,232	100.0%	11.4%	18.9%

구분	수입액					구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
출판	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	19.7%	▽5.5%	10.7%
만화	900	3,965	5,901	5,937	5,492	0.3%	▽7.5%	57.2%
음악	8,306	8,347	9,831	11,484	11,936	0.7%	3.9%	9.5%
게임	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	18.8%	▽14.1%	9.3%
영화	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	4.2%	▽6.5%	12.0%
애니메이션	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	0.4%	20.6%	7.9%
방송	43,177	72,563	64,939	149,396	183,011	10.3%	22.5%	43.5%
독립제작사	-	-	-	71,135	61,277	3.5%	▽13.9%	-
광고	2,292,762	2,415,540	2,225,807	780,696	610,277	34.5%	▽21.8%	▽28.2%
캐릭터	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	11.1%	▽1.2%	12.3%
지식정보	360	316	398	415	432	0.0%	4.1%	4.7%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	387	0.0%	-	-
합계	2,985,891	3,278,288	3,351,761	1,986,970	1,769,531	100.0%	▽10.9%	▽12.3%

<표 3.5.3> 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 증감

(단위 : 천달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송(독립제작사 포함)	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	250,764	4,209	31,269	1,240,856	14,122	89,651	184,577	236,521	345,693	113,418	2,511,080
수입	348,336	5,492	11,936	332,250	73,646	7,397	183,011	196,367	432	387	1,159,254
수출입 증감	▽97,572	▽1,283	19,333	908,606	▽59,524	82,254	1,566	40,154	345,261	113,031	1,351,826

*독립제작사 포함

<표 3.5.4> 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 증감

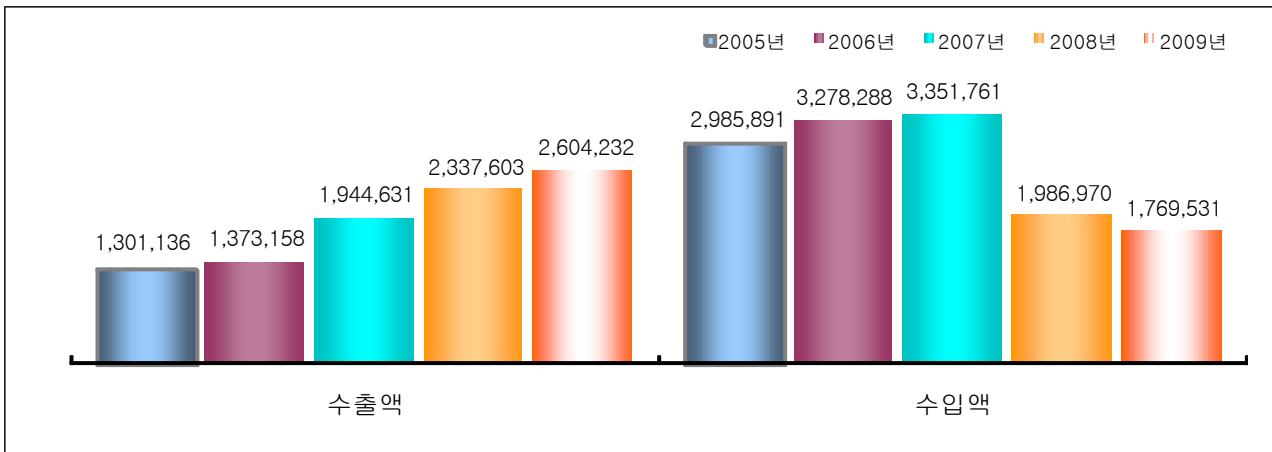
(단위 : 천달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송(독립제작사 포함)	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	250,764	4,209	31,269	1,240,856	14,122	89,651	184,577	93,152	236,521	345,693	113,418	2,604,232
수입	348,336	5,492	11,936	332,250	73,646	7,397	183,011	610,277	196,367	432	387	1,769,531
수출입 증감	▽97,572	▽1,283	19,333	908,606	▽59,524	82,254	1,566	▽517,125	40,154	345,261	113,031	834,701

*독립제작사 포함

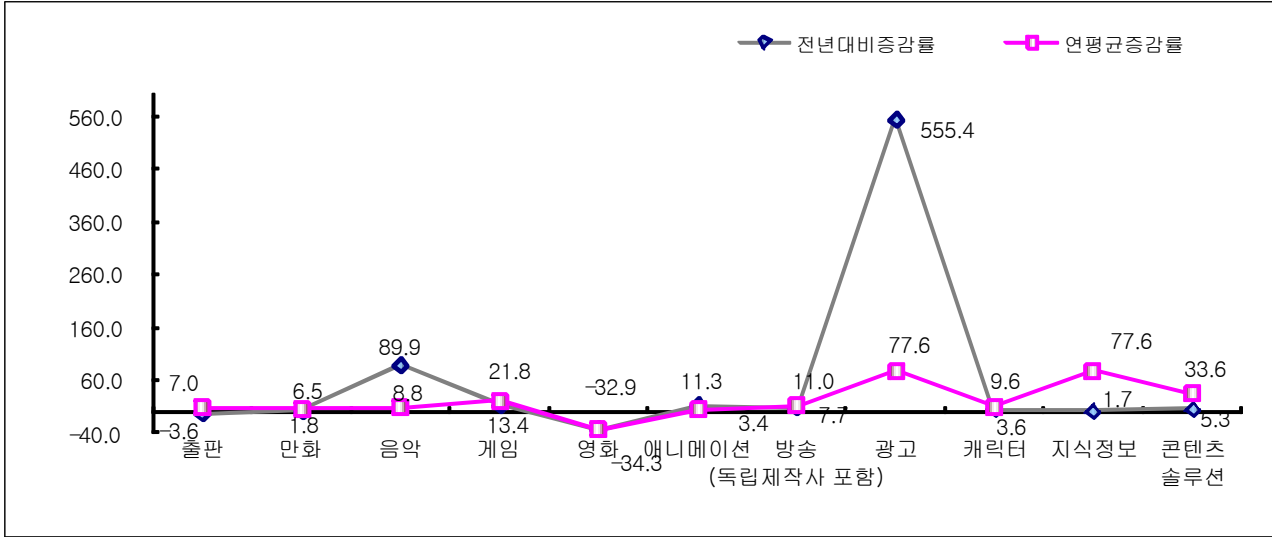
<그림 3.5.2> 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



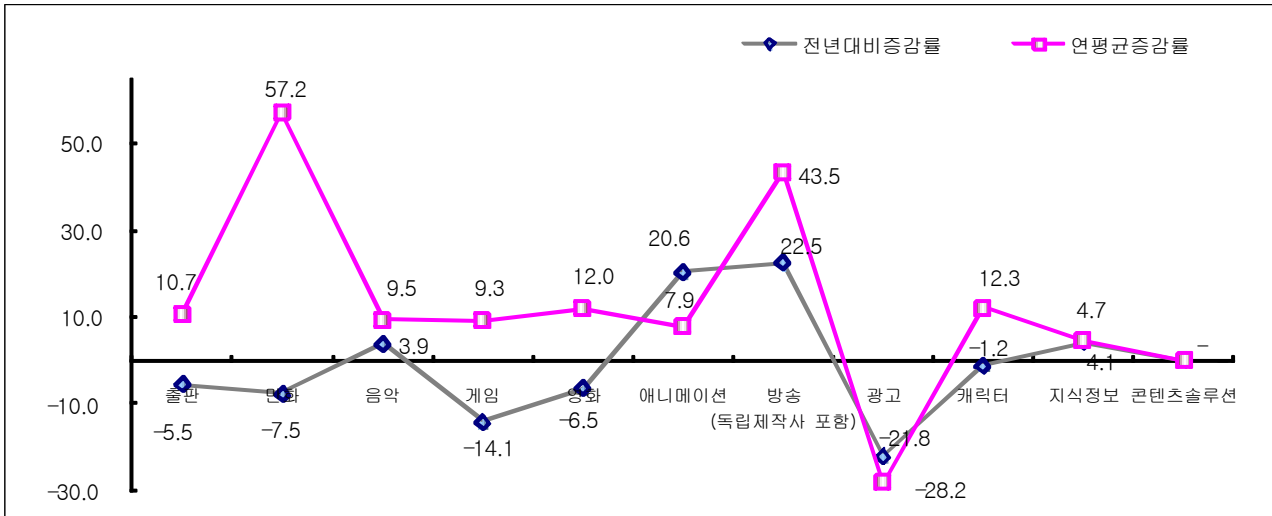
<그림 3.5.3> 콘텐츠산업 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



<그림 3.5.4> 콘텐츠산업 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.2.1 콘텐츠산업 지역별 수출 규모³²⁾

콘텐츠산업 지역별 수출규모를 보면 일본이 6억 6,131만 달러(27.2%)로 가장 큰 비중을 차지하였고, 중국은 5억 7,968만 달러(23.9%), 동남아는 4억 5,842만 달러(18.9%), 북미는 3억 8,750만 달러(15.9%), 유럽은 2억 1,745만 달러(8.9%), 기타는 1억 2,636만 달러(5.2%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 41.2% 증가하였으며 연평균증감률은 28.3% 증가하였고, 일본은 전년대비 21.9%, 연평균 15.9% 증가하였다. 동남아는 전년대비 12.1% 감소하였으나 연평균 20.5% 증가하였고, 북미는 전년대비 9.7% 감소하였으나 연평균증감률은 1.1% 증가하였다. 유럽은 전년대비 7.5% 증가하였으며 연평균증감률은 24.0% 증가하였고, 기타는 전년대비 10.1% 감소하였으나 연평균증감률은 5.9% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 3.5.5> 콘텐츠산업 지역별 수출 규모

(단위 : 천달러, %)

구 분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	37,356	31,362	47,634	82,068	22,639	29,705	250,764
만화	432	597	525	943	1,667	45	4,209
음악	2,369	21,638	6,411	351	299	201	31,269
게임	433,059	328,827	186,128	152,625	101,750	38,467	1,240,856
영화	1,578	5,945	2,706	891	2,373	629	14,122
애니메이션	1,356	17,369	967	50,358	16,496	3,105	89,651
방송 (독립제작사 제외)	10,822	65,279	23,379	1,909	1,206	1,651	104,246
캐릭터	43,593	14,631	21,332	74,513	51,338	31,114	236,521
지식정보	33,102	139,338	153,163	8,596	3,369	8,125	345,693
콘텐츠솔루션	16,018	36,332	16,179	15,251	16,313	13,325	113,418
합계	579,685	661,318	458,424	387,505	217,450	126,367	2,430,749
비중 (%)	23.9%	27.2%	18.9%	15.9%	8.9%	5.2%	100.0%

32) 지역 수출 : 방송(해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외) 및 광고 분야, 독립제작사를 제외한 결과임, 지역수입 : 광고, 독립제작사 제외

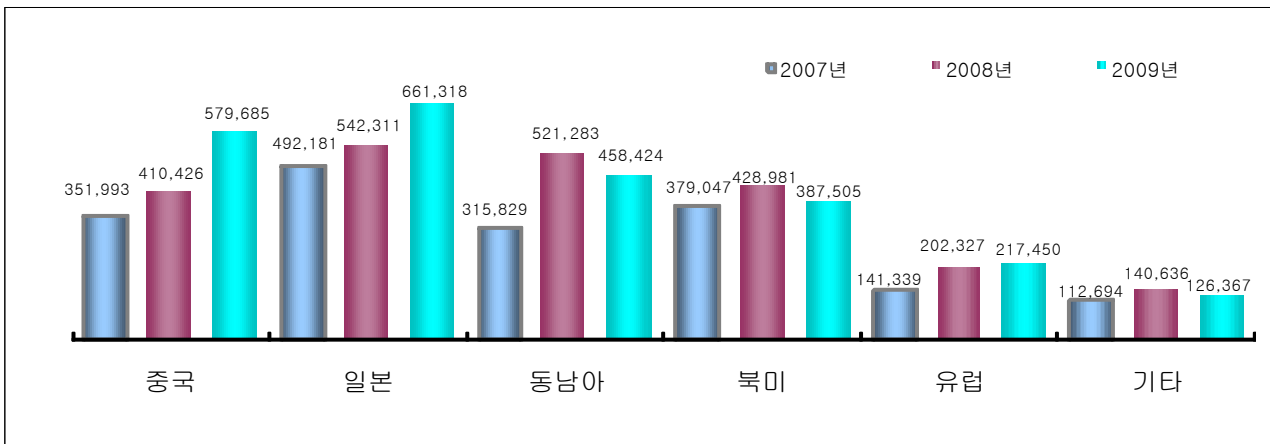
<표 3.5.6> 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	351,993	410,426	579,685	23.8	41.2	28.3
일본	492,181	542,311	661,318	27.2	21.9	15.9
동남아	315,829	521,283	458,424	18.9	▽12.1	20.5
북미	379,047	428,981	387,505	15.9	▽9.7	1.1
유럽	141,339	202,327	217,450	8.9	7.5	24.0
기타	112,694	140,636	126,367	5.2	▽10.1	5.9
전체	1,793,084	2,245,963	2,430,749	100.0	8.2	16.4

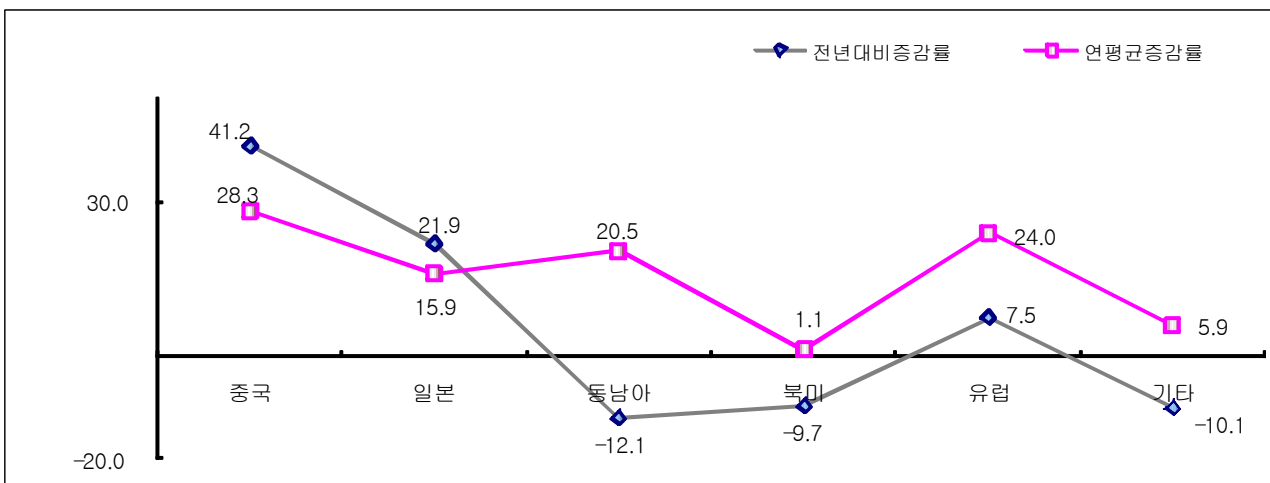
<그림 3.5.5> 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)



<그림 3.5.6> 콘텐츠산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.2.2. 콘텐츠산업 지역별 수입 규모³³⁾

콘텐츠산업 지역별 수입규모를 보면 북미가 3억 3,497만 달러(43.8%)로 가장 큰 비중을 차지하였고 그 다음은 중국이 1억 3,221만 달러(17.3%), 일본이 1억 635만 달러(13.9%), 유럽이 9,424만 달러(12.3%), 동남아는 6,331만 달러(8.3%), 기타는 3,455만 달러(4.5%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국이 전년대비 2.6% 감소하였으며 연평균증감률은 2.3% 감소하였고, 일본은 전년대비 19.4%, 연평균증감률은 2.2% 감소하였다. 동남아는 전년대비 3.1% 감소하였으며 연평균증감률은 3.6% 감소하였고, 북미는 전년대비 19.3%, 연평균증감률은 11.5% 증가하였다. 유럽은 전년대비 5.8% 감소하였으며 연평균증감률은 8.0% 감소하였고, 기타는 전년대비증감률이 0.6% 증가하였고, 연평균증감률은 4.7% 감소하였다.

<표 3.5.7> 콘텐츠산업 지역별 수입 규모

(단위 : 천달러, %)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	46,001	64,103	21,410	134,090	76,527	6,205	348,336
만화	97	5,041	-	278	76	-	5,492
음악	98	2,428	53	2,151	6,768	438	11,936
영화	3,534	1,738	399	63,656	2,929	1,390	73,646
애니메이션	10	7,365	-	22	-	-	7,397
방송 (독립제작사 제외)	1,103.00	6,015	111	108,698.00	4,477.80	1,246	121,650.8
캐릭터	81,368	19,662	41,338	25,396	3,412	25,191	196,367
지식정보	-	-	-	292	56	84	432
콘텐츠솔루션	-	-	-	387	-	-	387
합계	132,211	106,352	63,311	334,970	94,246	34,554	765,644.8
비중(%)	17.3%	13.9%	8.3%	43.8%	12.3%	4.5%	100.0%

<표 3.5.8> 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황

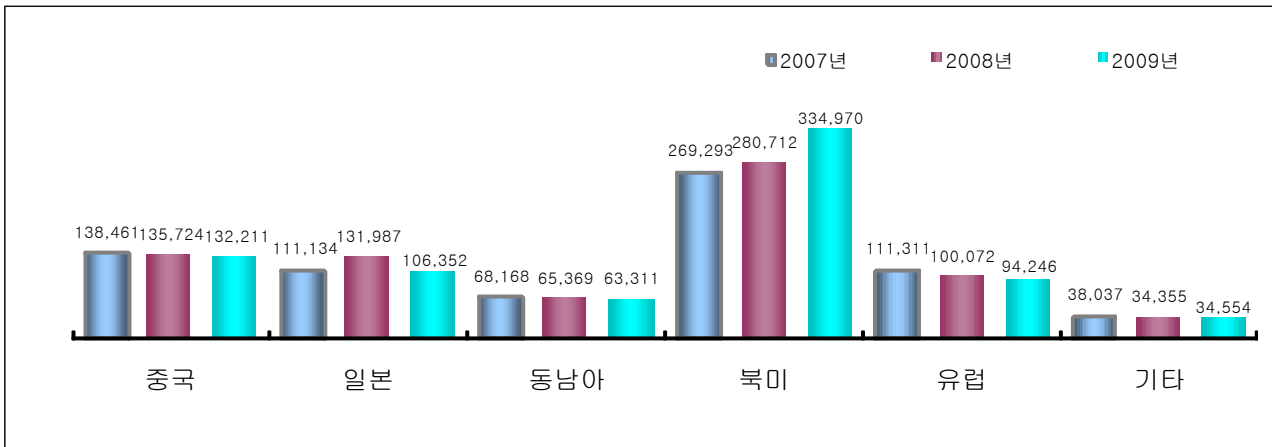
(단위: 천달러, %)

구분	수입					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	138,460.7	135,724	132,211.0	17.3	▽2.6	▽2.3
일본	111,134.3	131,987	106,352.0	13.9	▽19.4	▽2.2
동남아	68,168.3	65,369	63,311.0	8.3	▽3.1	▽3.6
북미	269,292.8	280,712	334,970.0	43.8	19.3	11.5
유럽	111,311.4	100,072	94,245.8	12.3	▽5.8	▽8.0
기타	38,037.1	34,355	34,554.0	4.5	0.6	▽4.7
전체	736,404.6	748,219	765,643.8	100.0	2.3	2.0

33) 게임, 광고, 독립제작사 제외

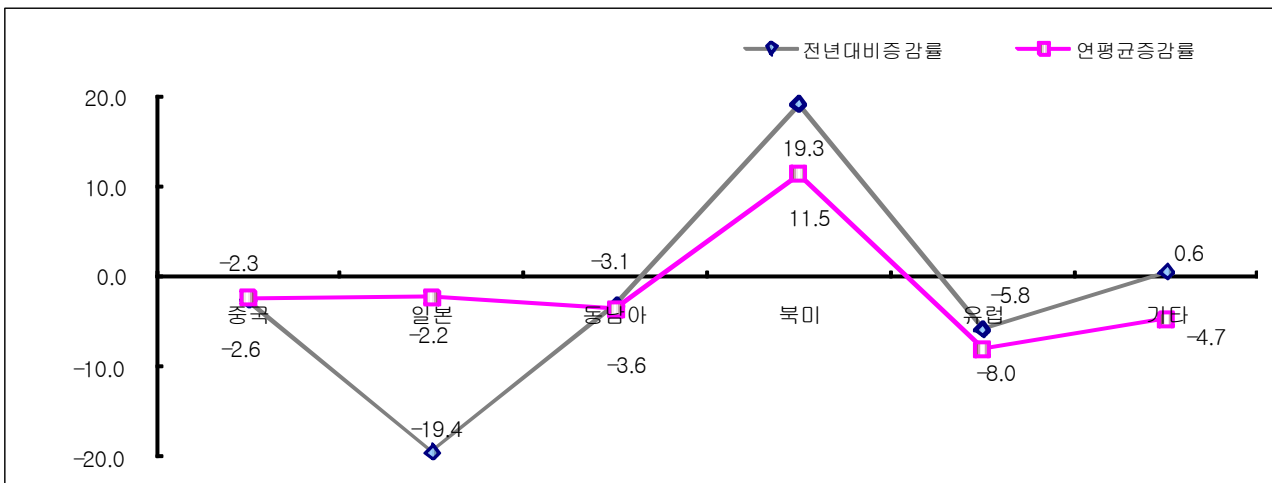
<그림 3.5.7> 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



<그림 3.5.8> 콘텐츠산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.2.3. 해외진출형태

콘텐츠산업 해외진출형태를 보면 LICENSE가 44.4%로 가장 큰 비중을 차지하였으며 완제품수출은 37.2%로 그 뒤를 이었다. OEM 수출은 15.3%이며 기술서비스는 2.5%, 기타는 0.6%로 조사되었다. LICENSE는 2006년부터 2009년까지 지속적인 증가를 보이고 있으며, 전년대비 12.9% 증가하였다. 완제품수출은 2005년부터 꾸준히 증가하다 2009년에 다시 감소한 것으로 나타났다.

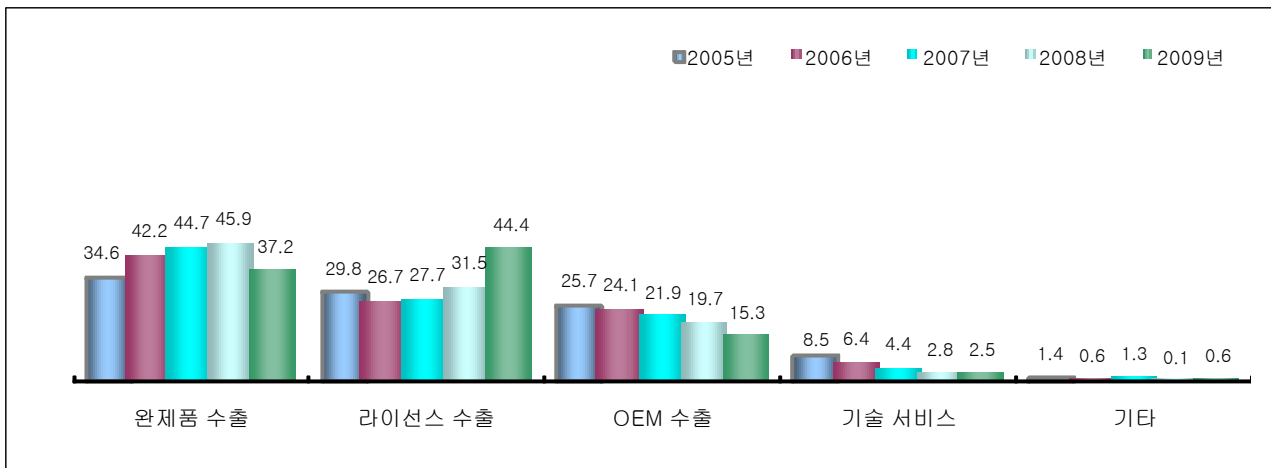
<표 3.5.9> 해외진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품수출	34.6%	42.2%	44.7%	45.9%	37.2%	▽8.7%P
라이선스	29.8%	26.7%	27.7%	31.5%	44.4%	12.9%P
OEM 수출	25.7%	24.1%	21.9%	19.7%	15.3%	▽4.4%P
기술 서비스	8.5%	6.4%	4.4%	2.8%	2.5%	▽0.3%P
기타	1.4%	0.6%	1.3%	0.1%	0.6%	0.5%P
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	-

<그림> 콘텐츠산업 해외진출형태

(단위 : %)



<표 3.5.10> 산업별 해외진출형태

(단위 : 개소, %)

구 분	연도	사업체수	완제품수출	라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타	합계
출판	2005년	85	58.3%	18.6%	22.3%	-	0.8%	100.0%
	2006년	86	59.6%	18.9%	21.5%	-	-	100.0%
	2007년	86	58.7%	20.3%	20.1%	-	0.9%	100.0%
	2008년	88	59.2%	23.5%	17.3%	-	-	100.0%
	2009년	89	55.3%	27.8%	16.9%	-	-	100.0%
만화	2005년	38	26.3%	63.2%	7.9%	-	2.6%	100.0%
	2006년	36	41.2%	49.4%	-	9.4%	-	100.0%
	2007년	37	52.1%	41.3%	-	3.6%	3.0%	100.0%
	2008년	39	49.3%	50.1%	-	-	0.6%	100.0%
	2009년	37	31.7%	66.9%	-	-	1.4%	100.0%
음악	2005년	36	52.8%	25.0%	11.1%	8.3%	2.8%	100.0%
	2006년	48	56.8%	23.2%	10.9%	5.6%	3.5%	100.0%
	2007년	39	53.2%	36.7%	4.2%	2.3%	3.6%	100.0%
	2008년	42	61.8%	37.5%	0.2%	-	0.5%	100.0%
	2009년	45	62.7%	37.3%	-	-	-	100.0%
애니메이션	2005년	36	25.8%		71.7%	-	2.5%	100.0%
	2006년	37	11.1%	24.0%	59.9%	5.0%	-	100.0%
	2007년	43	26.7%	20.3%	49.3%	3.6%	0.1%	100.0%
	2008년	45	27.2%	25.9%	45.6%	1.2%	0.1%	100.0%
	2009년	43	-	54.2%	44.8%	1.0%	-	
캐릭터	2005년	48	31.8%	28.7%	37.2%	2.3%	-	100.0%
	2006년	52	36.7%	24.6%	36.8%	1.9%	-	100.0%
	2007년	59	39.2%	25.9%	33.1%	1.8%	-	100.0%
	2008년	66	39.3%	28.1%	31.9%	0.7%	-	100.0%
	2009년	72	39.9%	32.1%	27.8%	0.2%	-	100.0%
지식정보	2009년	69	8.9%	72.2%	5.2%	11.9%	1.8%	100.0%
콘텐츠솔루션	2009년	23	72.3%	22.5%	-	3.6%	1.6%	100.0%

5.2.4 해외진출경로

콘텐츠산업의 해외진출경로를 보면 해외 유통사를 접촉 한다는 응답이 24.3%로 가장 많았다. 국내 에이전트를 활용한다는 응답은 23.0% 였으며 해외 전시회 및 행사참여는 20.0%, 해외 에이전트 활용은 19.9%, 해외 법인 활용은 7.1%, 기타는 3.0%, 온라인 해외 판매는 2.7%로 조사되었다.

한편, 해외 전시회 및 행사참여는 2005년부터 꾸준히 증가하고 있는 추세(2005년 12.1%→2006년 15.2% → 2007년 14.7% → 2008년 18.0% → 2009년 20.0%)이며 해외 유통사 접촉은 2005년에서 2006년에 증가하였으나 2007년부터 감소세에 들어선 것으로 보인다.(2005년 23.1%→2006년 27.0% → 2007년 26.7% → 2008년 25.5% → 2009년 24.3%) 또한 국내 에이전트 활용은 2005년에서 2006년에 감소하였으나 2007년에 다시 증가하여 2008년과 비슷한 수준을 유지하였으나 2009년에 다시 감소한 것으로 나타났다.(2005년 25.3% → 2006년 22.0% → 2007년 25.2% → 2008년 25.6% → 2009년 23.0%)

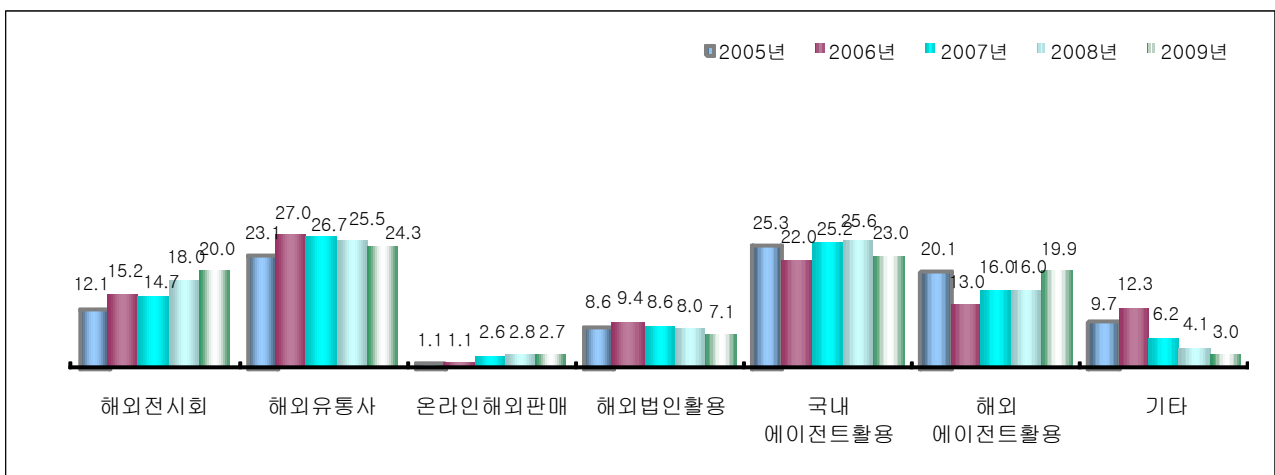
<표 3.5.11> 해외진출 경로

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감 (%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	12.1 %	15.2 %	14.7 %	18.0 %	20.0 %	2.0 %P
	해외 유통사 접촉	23.1 %	27.0 %	26.7 %	25.5 %	24.3 %	▽1.2 %P
	온라인 해외 판매	1.1 %	1.1 %	2.6 %	2.8 %	2.7 %	▽0.1 %P
	해외 법인 활용	8.6 %	9.4 %	8.6 %	8.0 %	7.1 %	▽0.9 %P
간접 수출	국내 에이전트 활용	25.3 %	22.0 %	25.2 %	25.6 %	23.0 %	▽2.6 %P
	해외 에이전트 활용	20.1 %	13.0 %	16.0 %	16.0 %	19.9 %	3.9 %P
	기 타	9.7 %	12.3 %	6.2 %	4.1 %	3.0 %	▽1.1 %P
	합계	100.0 %	100.0 %	100.0 %	100.0 %	100.0 %	-

<그림 3.5.10> 콘텐츠산업 해외진출 경로

(단위 : %)



<표 3.5.12> 산업별 해외진출 경로

(단위 : 개소, %)

구 분	년도	사업 체수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외전시회 행사 참여	해외유통사 접촉	온라인해외 판매	해외법인 활용	국내 에이 전트 활용	해외 에이 전트 활용		
출판	2005년	85	1.6 %	21.2%	3.1%	16.3%	24.1%	9.2%	24.5%	100.0%
	2006년	86	6.5%	14.3%	2.1%	14.3%	27.3%	12.5%	23.0%	100.0%
	2007년	86	3.7%	12.8%	2.2%	12.6%	39.2%	11.2%	18.3%	100.0%
	2008년	88	8.8%	11.6%	2.1%	11.5%	41.3%	11.3%	13.4%	100.0%
	2009년	89	8.2%	11.1%	2.5%	11.4%	43.5%	11.7%	11.6%	100.0%
만화	2005년	38	16.7%	12.5%	-	1.2%	55.5%	14.1%	-	100.0%
	2006년	36	21.5%	7.1%	-	-	51.4%	5.7%	14.3%	100.0%
	2007년	37	31.1%	5.5%	-	-	53.2%	8.8%	1.4%	100.0%
	2008년	38	36.3%	3.2%	-	-	55.6%	4.1%	0.8%	100.0%
	2009년	37	39.6%	2.3%	-	-	55.9%	2.2%	-	100.0%
음악	2005년	36	1.2%	14.3%	1.5%	4.5%	28.9%	36.1%	13.5%	100.0%
	2006년	48	22.7%	71.8%	0.9%	1.0%	-	3.6%	-	100.0%
	2007년	39	1.5%	75.7%	7.9%	1.6%	2.3%	11.0%	-	100.0%
	2008년	46	3.2%	66.5%	8.1%	2.8%	3.6%	15.8%	-	100.0%
	2009년	45	3.4%	62.1%	9.6%	4.5%	4.1%	16.3%	-	100.0%
애니메이션	2005년	36	16.5%	28.5%	-	10.9%	22.7%	17.1%	4.3%	100.0%
	2006년	37	11.5%	23.1%	-	16.8%	17.1%	16.2%	15.3%	100.0%
	2007년	43	22.3%	21.9%	-	11.3%	7.3%	36.8%	0.4%	100.0%
	2008년	47	26.4%	19.5%	-	9.8%	6.7%	37.6%	-	100.0%
	2009년	43	27.2%	18.7%	-	8.2%	6.3%	39.6%	-	100.0%
캐릭터	2005년	48	22.2%	28.5%	-	12.6%	19.9%	16.8%	-	100.0%
	2006년	52	23.1%	27.2%	1.3%	11.7%	19.3%	15.1%	2.3%	100.0%
	2007년	59	25.2%	31.5%	3.8%	12.1%	19.1%	8.1%	0.2%	100.0%
	2008년	62	25.9%	32.1%	3.9%	11.3%	19.3%	7.3%	0.2%	100.0%
	2009년	72	26.3%	33.2%	3.8%	11.5%	19.8%	5.4%	-	100.0%
지식정보	2009년	69	26.7%	19.8%	1.1%	3.8%	8.5%	39.2%	0.9%	100.0%
콘텐츠 솔루션	2009년	23	13.6%	32.8%	0.6%	1.1%	12.5%	37.4%	2.0%	100.0%

6. 종사자수

6.1. 콘텐츠산업 종사자수

2009년 콘텐츠산업 종사자는 총 52만 1,876명으로 전년대비 5.1% 증가하였으며 연평균증감률은 1.4% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 20만 6,926명(39.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 음악 종사자가 7만 6,539명(14.7%)으로 나타나 출판 종사자의 뒤를 이었다. 지식정보는 4만 4,897명(8.6%), 게임은 4만 3,365명(8.3%), 방송은 3만 4,308명(6.6%), 광고는 3만 3,509명(6.4%), 영화가 2만 8,041명(5.4%), 캐릭터는 2만 3,406명(4.5%), 콘텐츠솔루션은 1만 5,967명(3.1%), 만화는 1만 748명(2.0%), 독립제작사는 4,748명(0.9%), 애니메이션은 4,170명(0.8%)으로 나타났다.

증감률을 보면 출판이 전년대비 1.5%, 연평균증감률이 0.9% 감소하였으며 만화는 전년대비 3.1% 감소하였고, 연평균증감률은 4.4% 증가하였다. 음악은 전년대비 15.1%, 연평균증감률은 4.0% 증가하였고 게임은 전년대비 1.5% 증가하였으며 연평균증감률은 8.1% 감소하였다. 영화는 전년대비 40.9% 증가하였으며 연평균증감률은 0.9% 감소하였고 애니메이션은 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 6.3%, 3.9% 증가하였다. 방송은 전년대비 0.2% 감소하였으나 연평균 3.7% 증가하였으며 독립제작사는 전년대비 0.5% 증가하였다. 광고는 전년대비증감률과 연평균증감률이 각각 9.1%, 3.1% 증가하였으며 캐릭터는 전년대비 11.0%, 연평균 27.6% 증가하였다. 지식정보는 전년대비 8.8%, 연평균 9.4% 증가하였고, 콘텐츠솔루션은 전년대비 8.8%, 연평균증감률은 6.5% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 3.6.1> 콘텐츠산업 종사자수

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
출판	214,904 ³⁴⁾	218,377	225,347	210,084	206,926	39.6	▽1.5	▽0.9
만화	9,048	12,818 ³⁵⁾	11,772	11,093	10,748	2.0	▽3.1	4.4
음악	65,346 ³⁶⁾	65,431	75,027	66,475	76,539	14.7	15.1	4.0
게임	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	8.3	1.5	▽8.1
영화	29,078 ³⁷⁾	25,769	23,935	19,908	28,041	5.4	40.9	▽0.9
애니메이션	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	0.8	6.3	3.9
방송	29,634	29,308	28,913	34,393	34,308	6.6	▽0.2	3.7
독립제작사	-	-	-	4,724	4,748	0.9	0.5	-
광고	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	6.4	9.1	3.1
캐릭터	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	4.5	11.0	27.6
지식정보	31,327	34,779	38,192	41,279	44,897	8.6	8.8	9.4
콘텐츠 솔루션	12,430	13,450	13,414	14,679	15,967	3.1	8.8	6.5
합계	494,466	483,434	508,537	496,357	521,876	100.0	5.1	1.4

34) 인쇄업 종사자수 62,460명, 계약배달직 58,542명 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

35) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 종사자

36) 노래방 종사자수 60,002명 포함 (통계청 사업체기초통계조사 인용)

6.1.1 성별 종사자 현황

2009년 콘텐츠산업 남자 종사자는 29만 6,275명(57.8%)이며 여자 종사자는 21만 6,106명(42.2%)으로 조사되었다. 연도별로 보면 남자는 2007년에 27만 8,021명에서 2008년에 27만 5,873명으로 감소하였으나 2009년에 29만 6,275명으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 7.4% 증가하였으며 연평균증감률은 3.2% 증가한 수치이다. 여자는 2007년에 22만 456명, 2008년에 21만 2,231명, 그리고 2009년에 21만 6,106명으로 나타났고, 전년대비 1.8% 증가하였으며 연평균증감률은 1.0% 감소하였다.

<표 3.6.2> 성별 종사자수 현황

(단위 : 명)

구분	2005년			2006년			2007년			2008년			2009년		
	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계	남	여	합계
출판 ³⁸⁾	112,610	102,294	214,904	110,952	101,661	212,613	115,856	99,877	215,733	110,149	92,222	202,371	109,356	88,653	198,009
만화 ³⁹⁾	5,106	3,942	9,048	5,536	7,010	12,546	5,195	6,252	11,447	4,521	6,188	10,709	4,424	5,907	10,331
음악 ⁴⁰⁾	40,057	25,289	65,346	28,503	36,819	65,322	30,718	44,188	74,906	28,514	37,805	66,319	42,934	33,444	76,378
게임	48,353	12,316	60,669	25,849	6,865	32,714	28,984	7,844	36,828	32,646	10,084	42,730	32,307	11,058	43,365
영화	17,098	11,980	29,078	18,238	7,531	25,769	13,803	10,132	23,935	11,134	8,774	19,908	14,468	13,573	28,041
애니메이션	1,887	1,693	3,580	1,998	1,414	3,412	2,334	1,513	3,847	2,301	1,623	3,924	2,420	1,750	4,170
방송	22,330	7,304	29,634	21,891	7,417	29,308	21,845	7,068	28,913	25,045	9,348	34,393	24,979	9,329	34,308
독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,969	1,755	4,724	2,986	1762	4,748
광고	19,059	10,566	29,625	17,091	10,396	27,487	18,910	10,506	29,416	19,782	10,918	30,700	20,413	13,096	33,509
캐릭터	5,245	3,580	8,825	11,482	8,407	19,889	12,315	9,531	21,846	11,510	9,582	21,092	11,995	11,411	23,406
지식정보	-	-	-	-	-	-	20,055	18,137	38,192	21,604	19,675	41,279	23,463	21,434	44,897
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	8,006	5,408	13,414	8,667	6,012	14,679	9,516	6,451	15,967
합계	271,745	178,964	450,709	241,540	187,520	429,060	278,021	220,456	498,477	275,873	212,231	488,104	296,275	216,106	512,381

37) 비디오/DVD감상실 종사자수 3,048명, 비디오/DVD임대 종사자수 9,078명 포함

(통계청 사업체기초통계조사 인용)

38) 인터넷서점(만화제외) 제외

39) 인터넷서점(만화부문) 제외

40) 2006년, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함, 인터넷음반소매업 종사자 제외

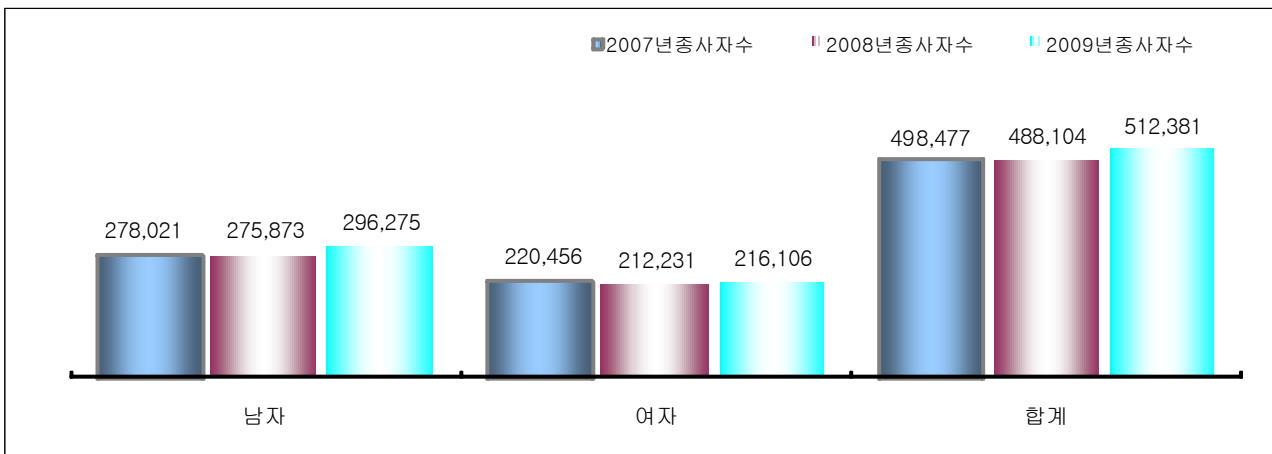
<표 3.6.3> 연도별 성별 종사자 현황⁴¹⁾

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2007년	278,021	220,456	498,477
비중(%)	55.8%	44.2%	100.0%
2008년	275,873	212,231	488,104
비중(%)	56.5%	43.5%	100.0%
2009년	296,275	216,106	512,381
비중(%)	57.8%	42.2%	100.0%
전년대비증감률(%)	7.4%	1.8%	5.0%
연평균증감률(%)	3.2%	▽1.0%	1.4%

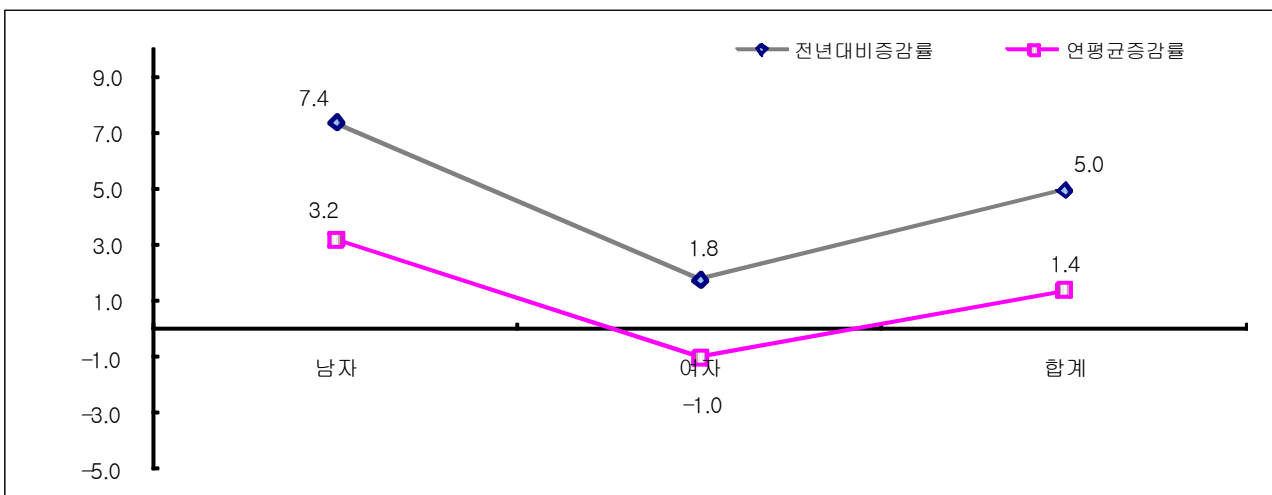
<그림 3.6.1> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.2> 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



41) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

6.1.2 고용형태별 종사자 현황⁴²⁾

2009년 콘텐츠산업 정규직은 29만 8,038명(82.1%)이며 비정규직은 6만 5,193명(17.9%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 정규직은 전년대비 5.4%, 연평균증감률은 2.3% 증가하였으며 비정규직은 전년대비 20.3%, 연평균증감률은 3.7% 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠별로 보면 콘텐츠솔루션산업의 정규직 종사자가 91.6%로 가장 높은 정규직 비율을 나타내고 있다. 반대로 가장 낮은 정규직 종사자 비율을 가진 산업은 영화로 49.8%로 나타나 정규직보다 비정규직 비율이 더 높은 유일한 콘텐츠산업인 것으로 나타났다.

<표 3.6.4> 고용형태별 종사자수 현황

(단위 : 명, %)

구 분	정규직(명)	구성비(%)	비정규직(명)	구성비(%)	합계(명)
출판	82,184	89.1%	10,040	10.9%	92,224
만화	8,227	79.6%	2,104	20.4%	10,331
음악	57,261	75.0%	19,117	25.0%	76,378
영화	13,978	49.8%	14,063	50.2%	28,041
애니메이션	2,857	68.5%	1,313	31.5%	4,170
방송	29,353	87.5%	4,955	12.5%	34,038
독립제작사	3,474	73.2%	1,274	26.8%	4,748
광고	29,903	89.2%	3,606	10.8%	33,509
캐릭터	20,775	88.8%	2,631	11.2%	23,406
지식정보	38,872	86.6%	6,025	13.4%	44,897
콘텐츠솔루션	14,628	91.6%	1,339	8.4%	15,967
합계	298,038	82.1%	65,193	17.9%	363,231

<표 3.6.5> 연도별 고용형태 종사자 현황

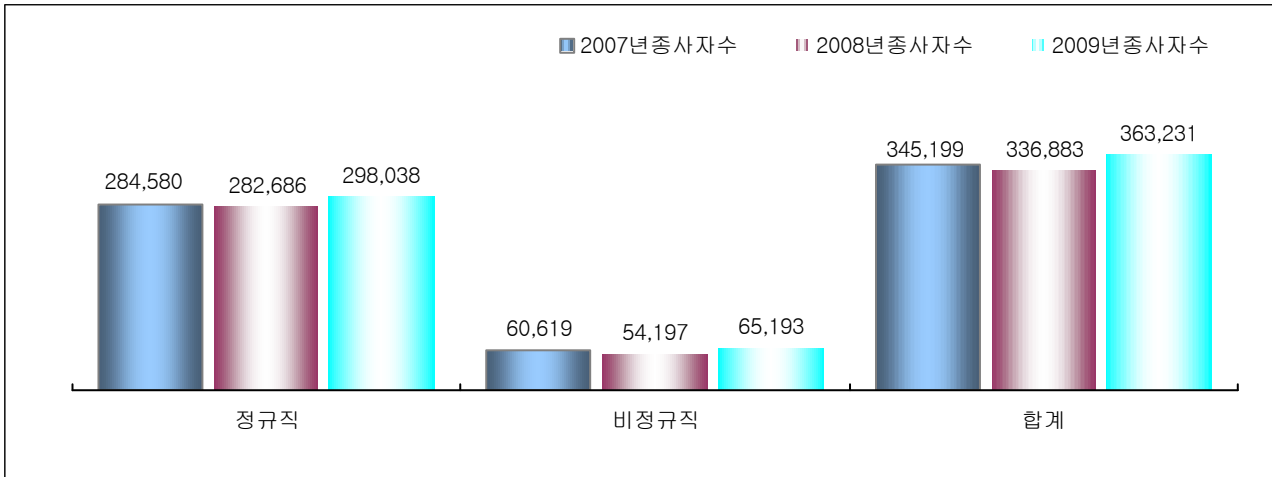
(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2007년	284,580	60,619	345,199
비중(%)	82.4%	17.6%	100.0%
2008년	282,686	54,197	336,883
비중(%)	83.9%	16.1%	100.0%
2009년	298,038	65,193	363,231
비중(%)	82.1%	17.9%	100.0%
전년대비증감률(%)	5.4%	20.3%	7.8%
연평균증감률(%)	2.3%	3.7%	2.6%

42) 출판(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 음악(인터넷음반소매업), 게임 분야를 제외한 결과임.

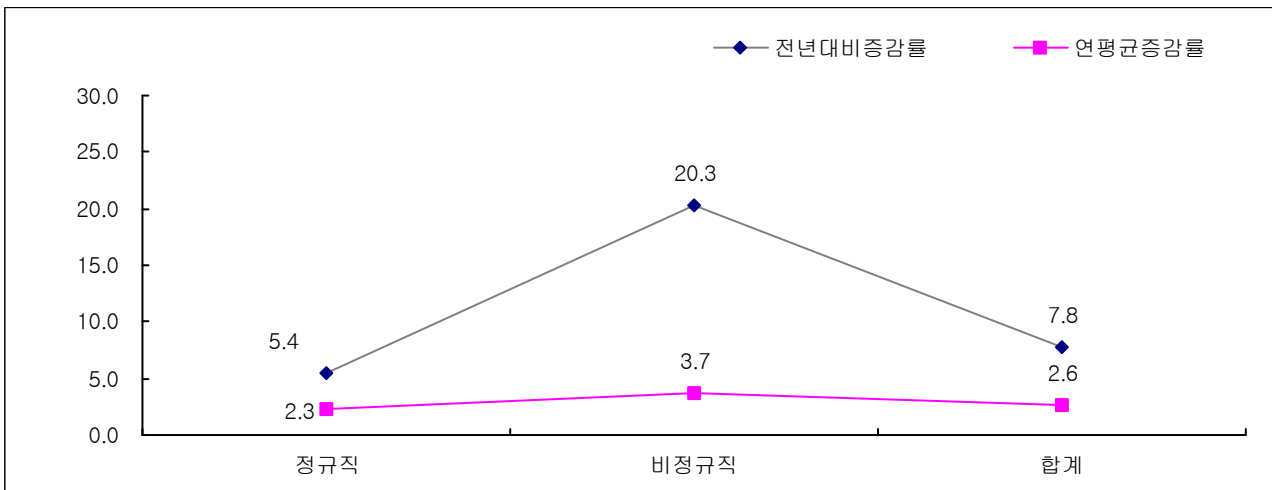
<그림 3.6.3> 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.4> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.3 고용형태별 성별 종사자 현황⁴³⁾

2009년 콘텐츠산업의 정규직 남자는 13만 3,208명(45.1%)이며 정규직 여자는 10만 5,574명(35.7%)으로 조사되었다. 비정규직 남자는 2만 6,457명(9.0%)이며 비정규직 여자는 3만 1,75명(10.2%)으로 나타났다. 증감률을 보면 비정규직 남자가 전년대비 23.4% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였으며 비정규직 여자 또한 전년대비 20.1% 증가하여 정규직의 증가폭 보다 더 큰 증가율을 보이는 것으로 나타났다. 연평균증감률을 살펴보면 정규직 여자는 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타나 가장 큰 연평균증감률을 보이는 것으로 조사되었다.

2007년부터 2009년까지 3년간 증감률 추이를 전반적으로 보면, 정규직보다 비정규직 종사자의 증가가 더욱 많았던 것으로 보인다.

<표 3.6.6> 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
출판	45,685	36,499	4,760	5,280	92,224
만화	3,534	4,693	890	1,214	10,331
음악	33,855	23,406	9,079	10,038	76,378
영화	8,558	5,420	5,910	8,153	28,041
애니메이션	1,795	1,062	625	688	4,170
캐릭터	10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
지식정보	20,308	18,564	3,155	2,870	44,897
콘텐츠솔루션	8,773	5,855	743	596	15,967
합계	133,208	105,574	26,457	30,175	295,414

<표 3.6.7> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

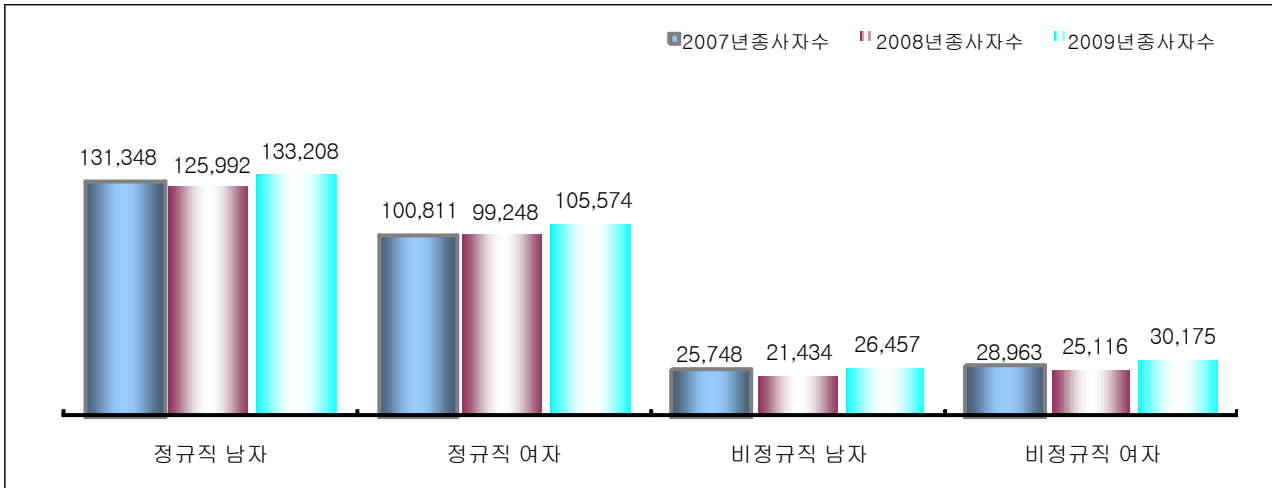
(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2007년	131,348	100,811	25,748	28,963	286,870
비중(%)	45.8%	35.1%	9.0%	10.1%	100.0%
2008년	125,992	99,248	21,434	25,116	271,790
비중(%)	46.4%	36.5%	7.9%	9.2%	100.0%
2009년	133,208	105,574	26,457	30,175	295,414
비중(%)	45.1%	35.7%	9.0%	10.2%	100.0%
전년대비증감률(%)	5.7%	6.4%	23.4%	20.1%	8.7%
연평균증감률(%)	0.7%	2.3%	1.4%	2.1%	1.5%

43) 출판(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 음악(인터넷음반소매업), 게임 분야를 제외한 결과임.

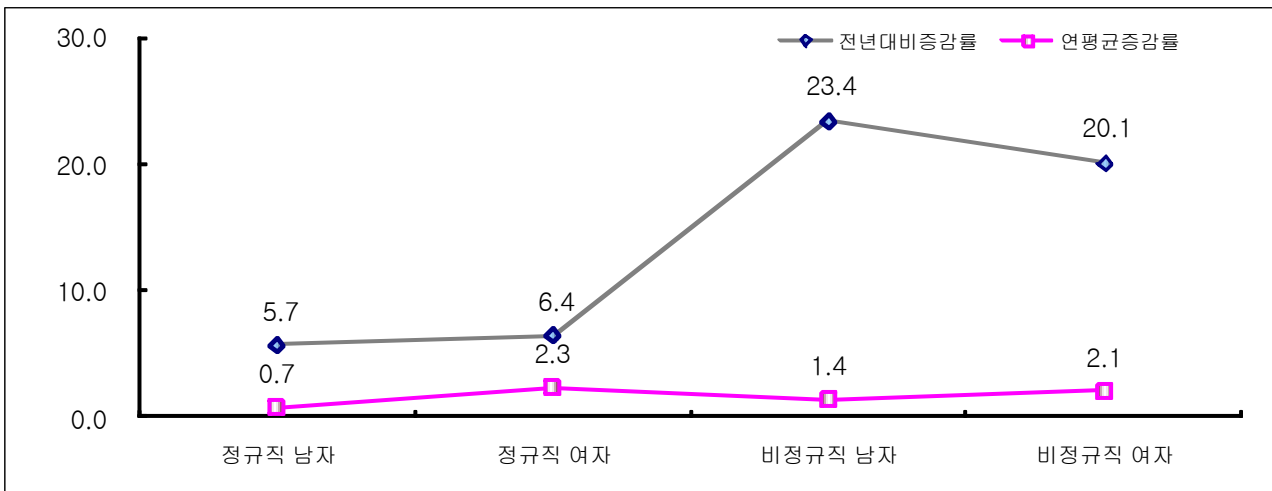
<그림 3.6.5> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.6> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.4 직무별 종사자 현황⁴⁴⁾

콘텐츠산업의 제작 종사자는 7만 4,133명이며 37.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자는 5만 9,322명(29.7%)이며 관리 종사자는 3만 2,643명(16.4%), 사업기획 종사자는 1만 4,432명(7.2%), 마케팅/홍보 종사자는 1만 2,897명(6.5%), 연구개발 종사자는 6,055명(3.0%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 제작 종사자는 2007년에 6만 6,432명에서 2008년에 7만 1,281명으로 증가하였으며 2009년에도 7만 4,133명으로 증가하여 전년대비 4.0%, 연평균증감률은 5.6% 증가하였다. 한편, 마케팅/홍보 종사자는 전년대비 0.9%, 연평균증감률은 4.1% 감소하였으며 연도별로 종사자 변화 추이를 보면, 2007년에 1만 4,023명, 2008년에 1만 3,009명, 그리고 2009년에 1만 2,897명으로 근소한 감소가 지속되고 있다.

<표 3.6.8> 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비(%)
사업기획	5,248	290	1,086	319	1,583	4,010	1,896	14,432	7.2%
관리	15,903	2,438	1,249	400	2,643	8,104	1,906	32,643	16.4%
제작	26,994	1,123	2,941	2,650	8,888	20,647	10,890	74,133	37.2%
마케팅/홍보	8,110	380	882	348	1,115	1,613	449	12,897	6.5%
연구개발	3,815	123	289	174	744	552	358	6,055	3.0%
기타(유통)	32,154	5,977	2,040	279	8,433	9,971	468	59,322	29.7%
합계	92,224	10,331	8,487	4,170	23,406	44,897	15,967	199,482	100.0%

<표 3.6.9> 연도별 직무별 종사자 현황

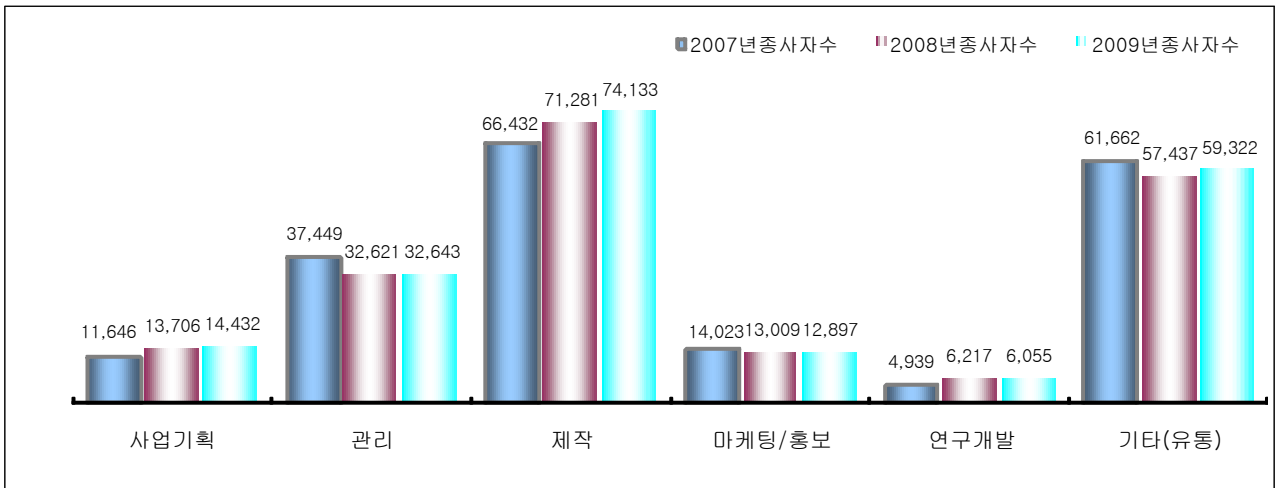
(단위 : 명, %)

소분류	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2007년	11,646	37,449	66,432	14,023	4,939	61,662	196,151
비중(%)	5.9%	19.1%	33.9%	7.2%	2.5%	31.4%	100.0%
2008년	13,706	32,621	71,281	13,009	6,217	57,437	194,271
비중(%)	7.0%	16.8%	36.7%	6.7%	3.2%	29.6%	100.0%
2009년	14,432	32,643	74,133	12,897	6,055	59,322	199,482
비중(%)	7.2%	16.4%	37.2%	6.5%	3.0%	29.7%	100.0%
전년대비증감률(%)	5.3%	0.1%	4.0%	▽0.9%	▽2.6%	3.3%	2.7%
연평균증감률(%)	11.3%	▽6.6%	5.6%	▽4.1%	10.7%	▽1.9%	0.8%

44) 출판(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화)), 음악(인터넷음반소매업), 게임, 방송, 영화, 광고 분야를 제외한 결과임.

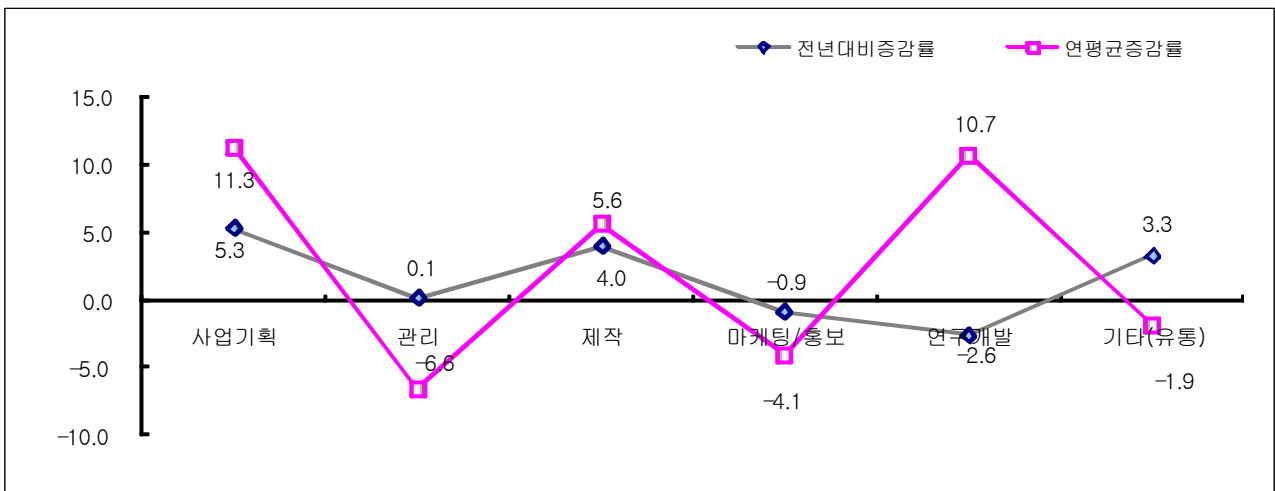
<그림 3.6.7> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.8> 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.5. 지역별 종사자 현황⁴⁵⁾

2009년 콘텐츠산업 지역별 종사자를 보면 서울이 19만 9,351명(54.9%)으로 가장 많은 종사자를 보이고 있으며 경기도는 5만 3,652명(14.8%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다. 부산은 1만 5,184명(4.2%)이며 대구는 1만 3,036명(3.6%)으로 나타났다. 6개시는 5만 9,296명으로 전년대비 1.3%, 연평균증감률은 7.5% 감소하였으며 9개도는 10만 4,584명으로 전년대비 0.9%, 연평균증감률은 1.7% 감소하였다.

<표 3.6.10> 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	방송		광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비(%)
						독립제작사							
서울	48,685	4,545	18,910	16,644	2,951	24,788	3,882	25,916	11,335	34,249	11,328	199,351	54.9%
부산	4,067	534	4,971	820	145	1,180	49	1,207	1,168	730	362	15,184	4.2%
대구	3,021	361	4,532	949	82	930	33	1,337	873	596	355	13,036	3.6%
인천	2,149	342	4,650	654	48	324	27	236	754	577	316	10,050	2.8%
광주	2,711	250	2,484	707	123	423	42	904	488	411	237	8,738	2.4%
대전	2,215	247	2,480	393	22	456	13	977	493	463	198	7,944	2.2%
울산	936	155	2,110	121	-	414	4	20	240	217	131	4,344	1.2%
경기도	14,893	2,469	15,479	3,786	600	2,356	615	1,491	5,077	5,638	1,863	53,652	14.8%
강원도	1,189	132	2,275	540	60	546	34	404	257	213	145	5,761	1.6%
충청북도	1,455	148	2,181	398	46	445	8	100	448	298	161	5,680	1.5%
충청남도	1,484	217	2,824	166	19	183	9	15	251	296	182	5,637	1.5%
전라북도	1,740	146	2,001	546	41	506	5	158	352	226	175	5,891	1.6%
전라남도	1,204	144	2,206	281	4	380	6	281	237	210	166	5,113	1.4%
경상북도	2,962	244	4,126	869	-	464	5	120	377	319	183	9,664	2.7%
경상남도	2,763	356	4,426	994	22	524	12	184	579	357	114	10,319	2.8%
제주도	750	41	723	173	7	389	4	159	477	97	51	2,867	0.8%
합계	92,224	10,331	76,378	28,041	4,170	34,308	4,748	33,509	23,406	44,897	15,967	363,231	100.0%

45) 출판(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화)), 음악(인터넷음반소매업), 게임 분야를 제외한 결과임.

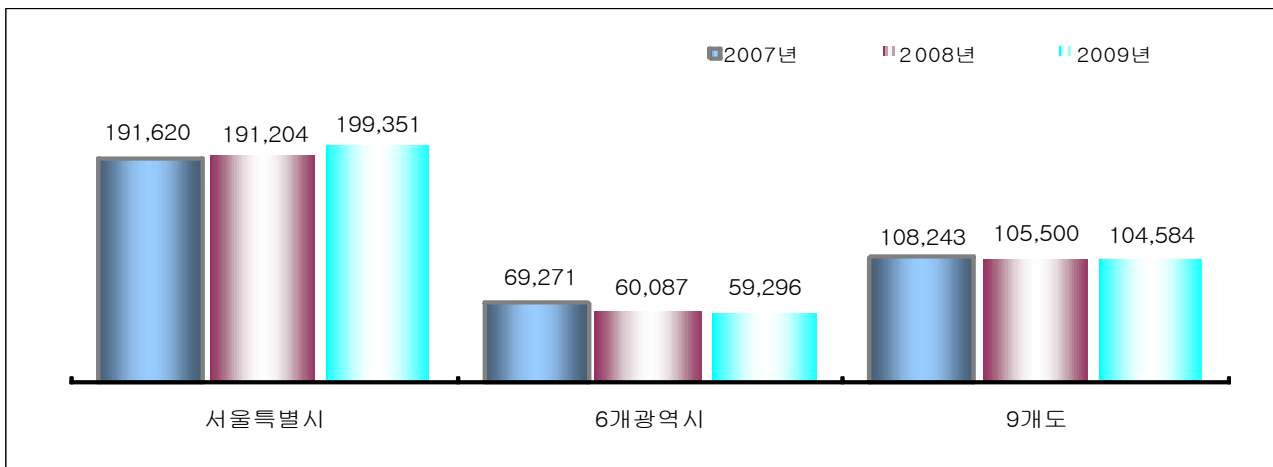
<표 3.6.11> 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	191,620	191,204	199,351	4.3%	2.0%
부산	18,723	16,442	15,184	▽7.7%	▽9.9%
대구	14,718	12,569	13,036	3.7%	▽5.9%
인천	11,262	9,374	10,050	7.2%	▽5.5%
광주	10,686	8,960	8,738	▽2.5%	▽9.6%
대전	8,775	8,315	7,944	▽4.5%	▽4.9%
울산	5,107	4,427	4,344	▽1.9%	▽7.8%
경기도	52,341	54,391	53,652	▽1.4%	1.2%
강원도	6,462	5,582	5,761	3.2%	▽5.6%
충청북도	5,094	5,710	5,680	▽0.5%	5.6%
충청남도	6,579	5,935	5,637	▽5.0%	▽7.4%
전라북도	6,883	6,704	5,891	▽12.1%	▽7.5%
전라남도	5,651	4,889	5,113	4.6%	▽4.9%
경상북도	10,152	9,525	9,664	1.5%	▽2.4%
경상남도	11,987	10,033	10,319	2.9%	▽7.2%
제주도	3,094	2,731	2,867	5.0%	▽3.7%
합계	369,134	356,791	363,231	1.8%	▽0.8%

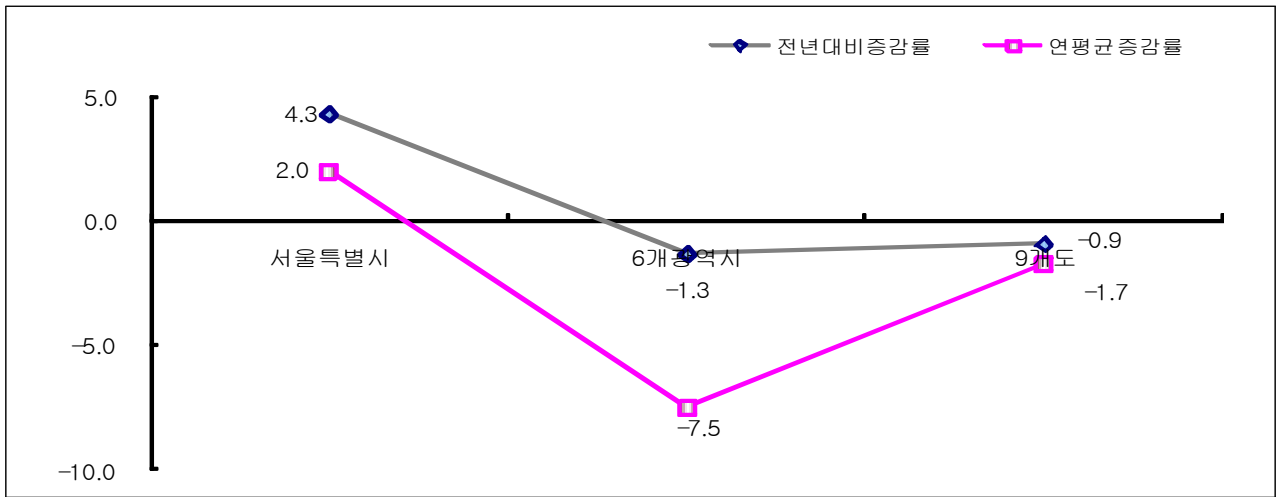
<그림 3.6.9> 지역별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.10> 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.6. 매출액 규모별 종사자 현황⁴⁶⁾

2009 콘텐츠산업 매출규모별 종사자를 보면 10~100억 원 미만은 11만 7,492명(34.2%)이며 1억 원 미만은 8만 7,468명(25.5%), 100억 원 이상은 8만 6,107명(25.1%), 1~10억 원 미만은 5만 2,099명(15.2%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 1억 원 미만은 전년대비 11.5% 증가하였으며 연평균증감률은 2.0% 감소하였고, 1~10억 원 미만은 전년대비 8.6%, 연평균증감률은 0.7% 증가하였다. 10~100억 원 미만은 전년대비 8.8%, 연평균증감률은 2.2% 증가하였으며 100억 원 이상은 전년대비 6.2%, 연평균증감률은 11.9% 증가하였다.

<표 3.6.12> 매출액 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이션	광고	캐릭터	독립 제작사	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비(%)
1억원 미만	5,133	6,631	64,367	5,389	110	3,930	740	91	551	526	87,468	25.5%
1~10억원 미만	21,612	1,699	5,509	4,105	1,520	8,658	2,595	1,321	2,639	2,441	52,099	15.2%
10~100억원 미만	39,518	1,703	3,981	11,072	2,264	11,156	11,309	2,287	25,630	8,572	117,492	34.2%
100억원]이상	34,878	715	2,682	7,475	276	9,765	8,762	1,049	16,077	4,428	86,107	25.1%
합계	101,141	10,748	76,539	28,041	4,170	33,509	23,406	4,748	44,897	15,967	343,166	100.0%

<표 3.6.13> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

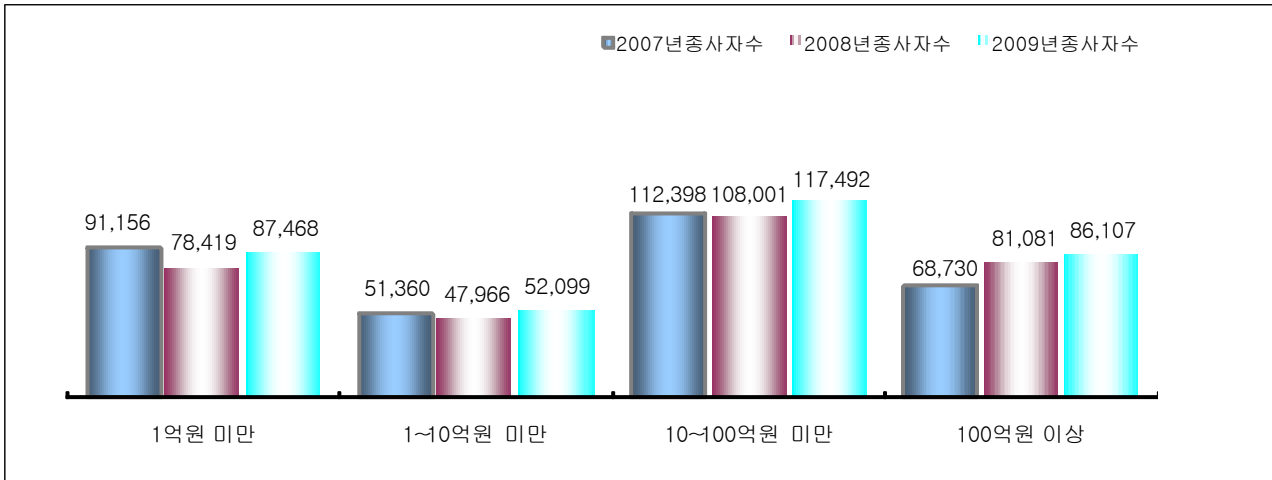
(단위 : 명, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	91,156	51,360	112,398	68,730	323,644
비중(%)	28.2%	15.9%	34.7%	21.2%	100.0%
2008년	78,419	47,966	108,001	81,081	315,467
비중(%)	24.9%	15.2%	34.2%	25.7%	100.0%
2009년	87,468	52,099	117,492	86,107	343,166
비중(%)	25.5%	15.2%	34.2%	25.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	11.5%	8.6%	8.8%	6.2%	8.8%
연평균증감률(%)	▽2.0%	0.7%	2.2%	11.9%	3.0%

46) 출판(인쇄업), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

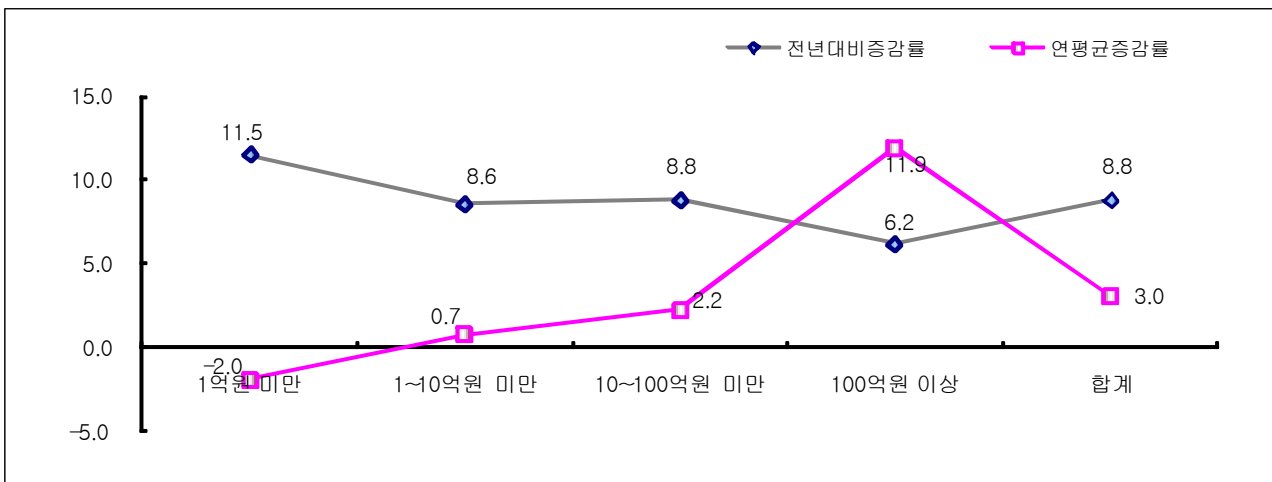
<그림 3.6.11> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.12> 매출액 규모별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.7. 종사자 규모별 종사자 현황⁴⁷⁾

종사자 규모별 종사자 중 1~4인 종사자는 1만 1,334명(29.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 10~49인은 9만 3,066명(27.1%)이며 100인 이상은 6만 2,905명(18.4%), 50~99인은 4만 5,020명(13.1%), 5~9인은 4만 841명(11.9%)으로 조사되었다.

증감률을 보면 100인 이상은 전년대비 4.3% 증가하였으며 연평균증감률은 10.9% 증가하였고, 50~99인은 전년대비 6.0%, 연평균증감률은 5.2% 증가하였다. 10~49인은 전년대비 15.0%, 연평균증감률은 3.3% 증가하였다. 5~9인은 전년대비 8.2%, 연평균증감률은 3.6% 증가하였으며 1~4인은 전년대비 7.8% 증가하였으나 연평균증감률은 2.4% 감소한 것으로 나타났다.

<표 3.6.14> 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	출판	만화	음악	영화	애니메이 션	광고	캐릭터	독립 제작사	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비(%)
1~4인	15,875	8,606	62,290	4,336	308	5,947	1,226	399	1,375	972	101,334	29.5
5~9인	13,638	606	8,092	2,864	671	5,563	1,340	793	4,881	2,393	40,841	11.9
10~49인	26,767	1,407	3,681	11,449	2,054	13,155	14,530	2,011	13,608	4,404	93,066	27.1
50~99인	14,254	129	1,320	1,966	933	5,001	4,291	1,052	12,310	3,764	45,020	13.1
100인 이상	30,607	-	1,156	7,426	204	3,843	2,019	493	12,723	4,434	62,905	18.4
합계	101,141	10,748	76,539	28,041	4,170	33,509	23,406	4,748	44,897	15,967	343,166	100.0

<표 3.6.15> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

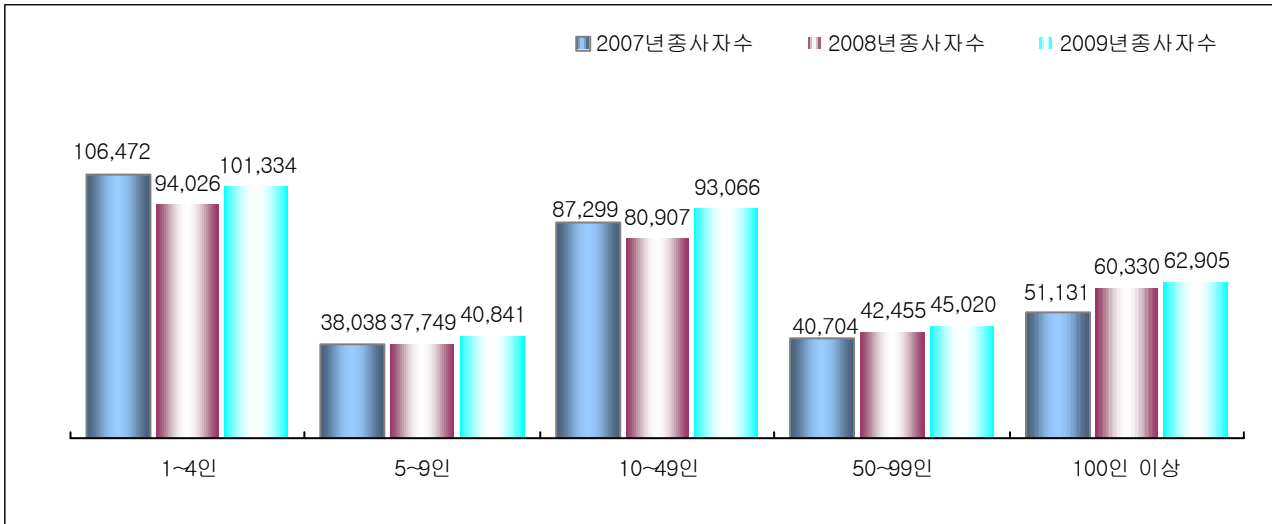
(단위 : 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	106,472	38,038	87,299	40,704	51,131	323,644
비중(%)	32.9%	11.7%	27.0%	12.6%	15.8%	100.0%
2008년	94,026	37,749	80,907	42,455	60,330	315,467
비중(%)	29.8%	12.0%	25.6%	13.5%	19.1%	100.0%
2009년	101,334	40,841	93,066	45,020	62,905	343,166
비중(%)	29.5%	11.9%	27.1%	13.1%	18.4%	100.0%
전년대비증감률(%)	7.8%	8.2%	15.0%	6.0%	4.3%	8.8%
연평균증감률(%)	▽2.4%	3.6%	3.3%	5.2%	10.9%	3.0%

47) 출판(인쇄업), 게임, 방송 분야를 제외한 결과임.

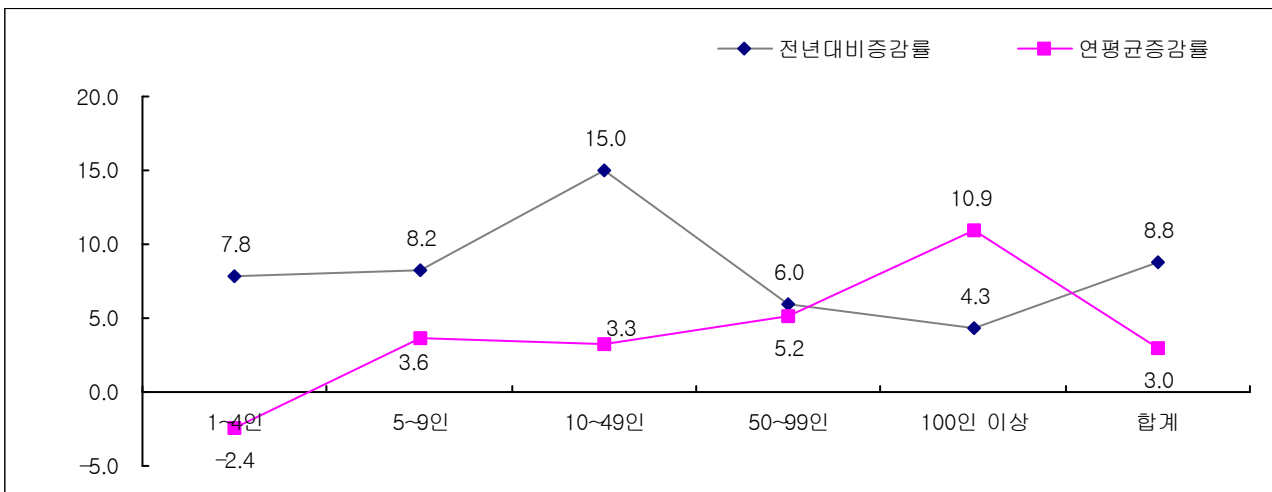
<그림 3.6.13> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.14> 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.1.8. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자를 보면 29세 이하는 6만 7,356명(28.3%)으로 가장 많으며 30~34세는 6만 6,311명(27.9%), 35~39세는 5만 5,401명(23.3%), 40세 이상은 4만 8,671명(20.5%)으로 조사되었다.

증감률을 보면 29세 이하는 전년대비 3.1% 증가하였으나 연평균증감률은 0.3% 감소하였고 30~34세는 전년대비 4.5%, 연평균증감률은 1.9% 증가하였다. 35~39세는 전년대비 2.6%, 연평균증감률은 2.9% 증가하였고, 40세 이상은 전년대비 3.9%, 연평균증감률은 8.2% 증가하였다.

<표 3.6.16> 연령별 종사자 현황⁴⁸⁾

(단위 : 명, %)

소분류	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
출판산업	23,313	24,254	21,192	23,465	92,224
만화산업	2,719	1,925	1,704	3,983	10,331
음악산업	2,549	2,354	2,204	1,380	8,487
애니메이션산업	1,432	1,393	935	410	4,170
독립제작사	1,186	1,238	1,465	859	4,748
광고산업	8,215	8,787	6,951	9,556	33,509
캐릭터산업	9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
지식정보산업	13,411	14,023	11,925	5,538	44,897
콘텐츠솔루션산업	5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
합계	67,356	66,311	55,401	48,671	237,739
구성비(%)	28.3%	27.9%	23.3%	20.5%	100.0%

<표 3.6.17> 연령별 연도별 종사자 현황

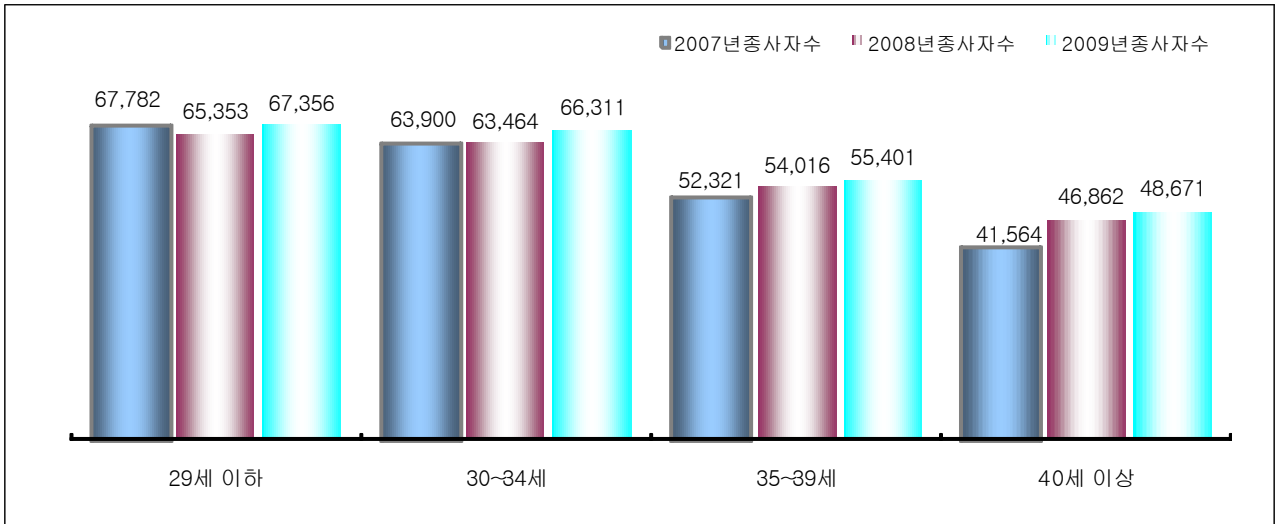
(단위 : 명, %)

소분류	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2007년	67,782	63,900	52,321	41,564	225,567
비중(%)	30.1%	28.3%	23.2%	18.4%	100.0%
2008년	65,353	63,464	54,016	46,862	229,695
비중(%)	28.5%	27.6%	23.5%	20.4%	100.0%
2009년	67,356	66,311	55,401	48,671	237,739
비중(%)	28.3%	27.9%	23.3%	20.5%	100.0%
전년대비증감률(%)	3.1%	4.5%	2.6%	3.9%	3.5%
연평균증감률(%)	▽0.3%	1.9%	2.9%	8.2%	2.7%

48) 출판(인쇄업, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷음반소매업), 게임, 영화, 방송 분야를 제외한 결과임.

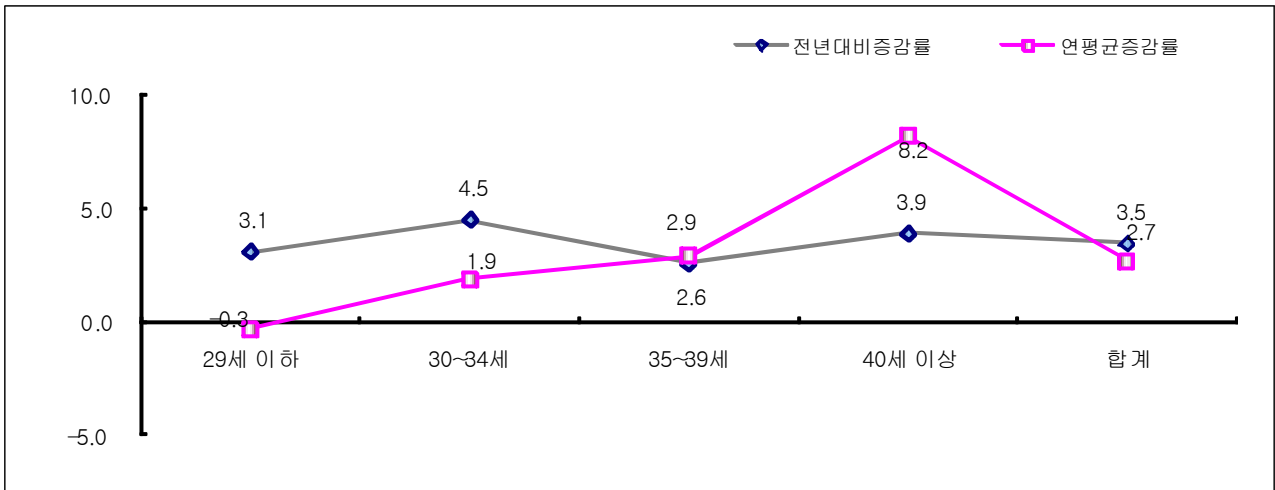
<그림 3.6.15> 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 3.6.16> 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)





IV. 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

1. 출판산업

<표 4.1.1> 출판산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
출판업	서적출판업	신문 및 잡지, 교과서(학습서적), 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 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 정기간행물, 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
인쇄업		외부자료 인용(사업체기초통계 및 광업·제조업통계)
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체
	서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체
	계약배달 판매업 (신문배달판매)	외부자료 인용(사업체기초통계)
온라인 출판 유통업	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
	인터넷서점(만화제외)	외부자료 인용(사이버쇼핑몰통계)
출판임대업	서적임대(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체

1.1 출판산업 전체 요약

2009년 출판산업의 업체수는 28,474개이며, 종사자는 20만6,926명으로 나타났다. 매출액은 20조 6,091억 원이며 부가가치는 8조7,362억 원이었고, 부가가치율은 42.39%인 것으로 조사되었다. 수출액은 2억 5,076만 달러이며 수입액은 그보다 높은 3억 4,833만 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.

2009년에도 출판산업 오프라인 도소매업은 침체를 벗어나지 못하고 있는 실정이며, 반면 온라인 도소매업은 지속적인 성장을 하고 있는 상황이다. 이로 인해 오프라인 도소매업에 종사하는 종사자수가 지속적으로 감소하고 있으며, 사업체 또한 감소하고 있는 것으로 나타났다. 특별한 조치가 없는 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 지속될 것인가가 관건이며, 이에 따른 오프라인 도소매업 정체 또는 하락을 맞을 수 있는 극복방안(불법복제 근절)과 e-book산업의 활성화를 위한 정책적 지원이 지속되어야 할 것으로 생각되어진다.

<표 4.1.2> 출판산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	업체수(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%

<표 4.1.3> 출판산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

(단위 : 개, 백만원, 명)

구분		사업체수	매출액	종사자수 ⁴⁹⁾	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
인쇄업		13,532	4,073,941	53,816	301	76
출판 도소매업	서적 및 잡지 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
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	136	97,829	1,165	719	84
	인터넷/모바일 전자출판서비스 ⁵⁰⁾	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	724⁵¹⁾	133

2009^{use}에도 출판산업의 오프라인 도소매업은 침체를 벗어나지 못하고 있는 실정이며, 반면 온라인 도소매업은 지속적인 성장을 하고 있는 상황이다. 이로 인해 오프라인 도소매업에 종사하는 종사자수가 지속적으로 감소하고 있으며, 사업체 또한 감소하고 있는 것으로 나타났다. 특별한 조치가 없는 한 이러한 현상은 지속적으로 이루어질 것으로 생각되어진다. 또한 e-book산업은 생각보다 큰 폭으로 증가하고 있는 않다. 이는 저작권을 소유한 출판사들과 유통업체간의 이익에 따른 배분과 제작에 따른 수익성이 담보되고 있지 않기 때문인 것으로 판단되어진다. 출판산업은 당분간 이러한 과도기적 성격(오프라인도소매·온라인 도소매·e-book산업 소폭 증가)의 상황이 언제까지 지속될 것인가가 관건이며, 이에 따른 오프라인 도소매업 정체 또는 하락을 맞을 수 있는 극복방안(불법복제 근절)과 e-book산업의 활성화를 위한 정책적 지원이 지속되어야 할 것으로 생각되어진다.

49) 계약매달직 종사자수 제외

50) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

51) 인터넷서점(만화제외) 매출액 제외 평균값

출판산업의 1인당 평균 매출액은 1억 3,300만원이며, 사업체당 평균 매출액은 7억 2,400만원으로 나타났다. 서적출판업 1인당 평균 매출액은 1억 4,200만원이며, 교과서 및 학습서적 출판업은 1억 8,000만원으로 나타났다. 출판산업 사업체당 평균 매출액 중 신문발행업이 약 66억 원으로 가장 높은 매출을 올리고 있으며, 다음으로 교과서 및 학습서적 출판업이 35억 7,000만원인 것으로 나타났다. 인터넷/모바일전자출판 서비스업은 약 17억 원으로 분석되었다. 출판산업 서적임대업의 사업체당 평균 매출액과 1인당 평균 매출액에서 만화를 제외하고 살펴보면, 사업체당 평균 매출액은 1,700만원이며, 1인당 평균 매출액은 2,200만원으로 전년도대비 사업체당 평균 매출액은 약 7,000만원 증가하였으며 1인당 평균 매출액은 약 100만원이 증가한 것으로 나타났다.

1.2 출판산업 매출액

2009년 출판산업 전체 매출액은 20조 6,091억 원으로 전년대비 2.1% 감소하였으며 연평균도 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(35.5%)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%, 연평균증감률은 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 커 질 것으로 예상되며, 출판산업 내에 핵심산업으로 성장할 수 있도록 준비와 노력이 요구될 것이다.

<표 4.1.4> 출판산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

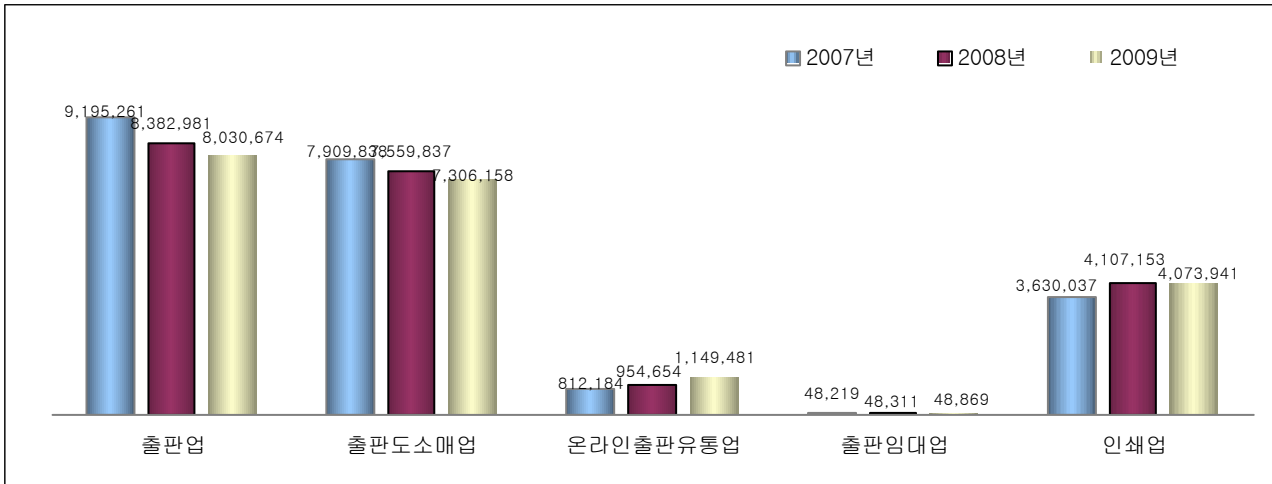
구분		2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적출판업	3,969,761	1,444,999	1,429,598	6.9%	▽1.1%	▽2.4%
	교과서 및 학습서적 출판업		2,130,956	2,352,449	11.4%	10.4%	
	신문발행업	3,279,487	3,075,201	2,589,128	12.6%	▽15.8%	▽11.1%
	잡지 및 정기 간행물 발행업	1,161,977	1,080,190	1,006,885	4.9%	▽6.8%	▽6.9%
	정기광고 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%
인쇄업⁵²⁾		3,630,037	4,107,153	4,073,941	19.8%	▽0.8%	5.9%
출판 도소매업	서적 및 잡지 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 출판유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	101,466	71,175	97,829	0.5%	37.4%	27.9%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁵³⁾		47,702	68,212	0.3%	43.0%	
	인터넷서점(만화제외)	710,718	835,777	983,440	4.8%	17.7%	17.6%
	온라인출판 유통업 합계	812,184	954,654	1,149,481	5.6%	20.4%	19.0%
출판임대업	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%

52) 인쇄업(통계청: 광업제조업 통계인용자료)

53) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

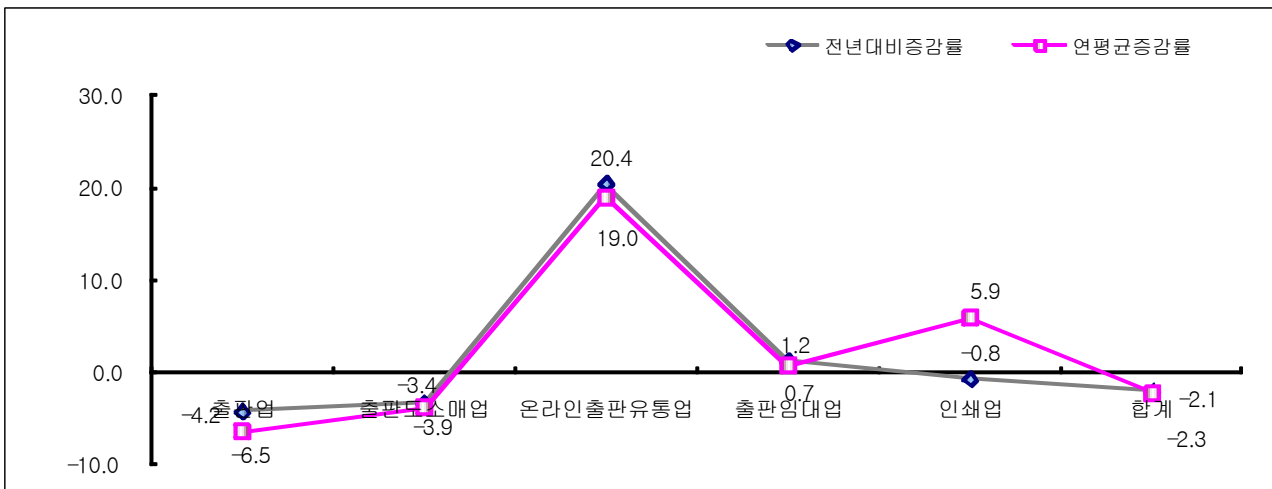
<그림 4.1.1> 출판산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)



<그림 4.1.2> 출판산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

1.21. 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.

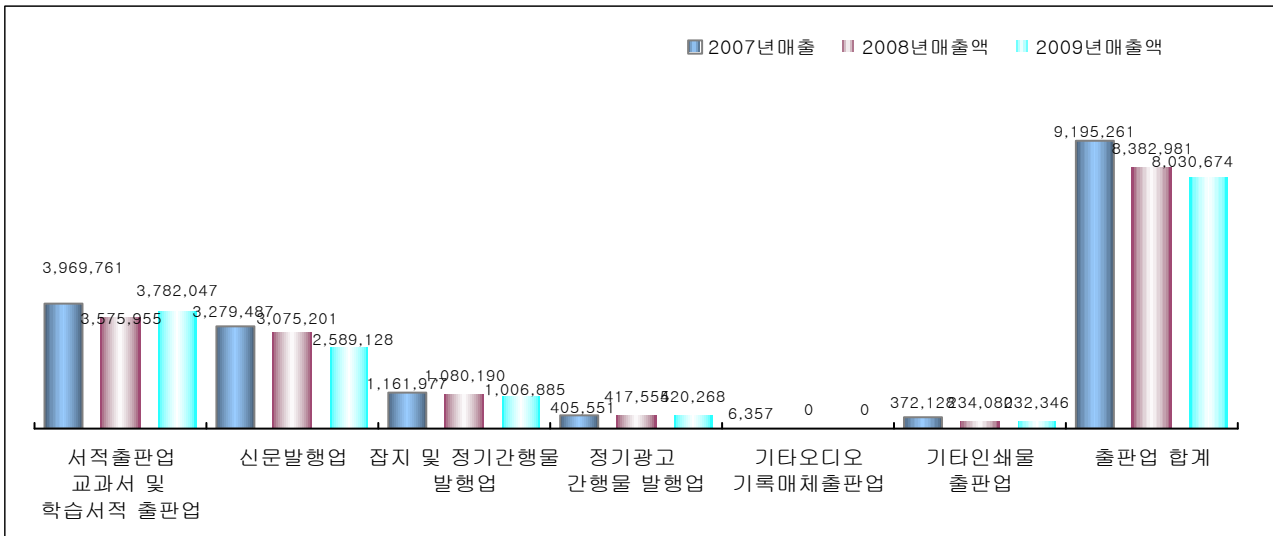
<표 4.1.5> 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	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%

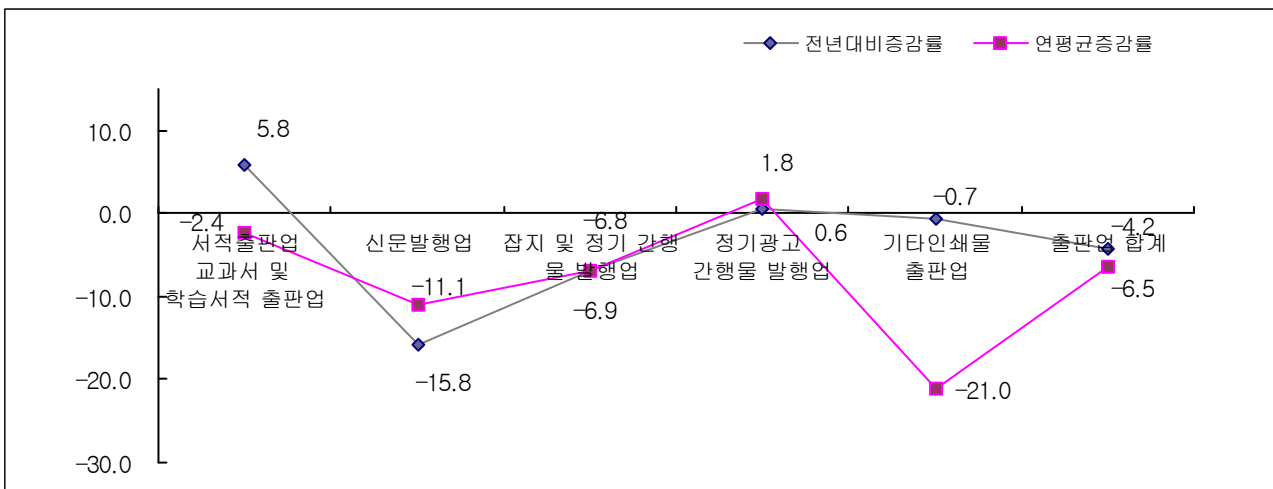
<그림 4.1.3> 출판업 소분류별 매출액 현황

(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.

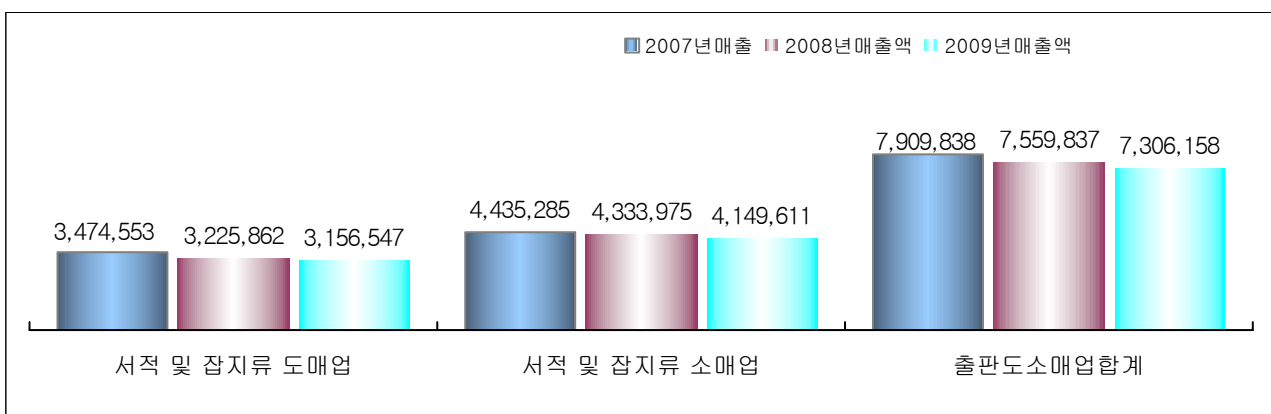
<표 4.1.6> 출판도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판 도소매업	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%

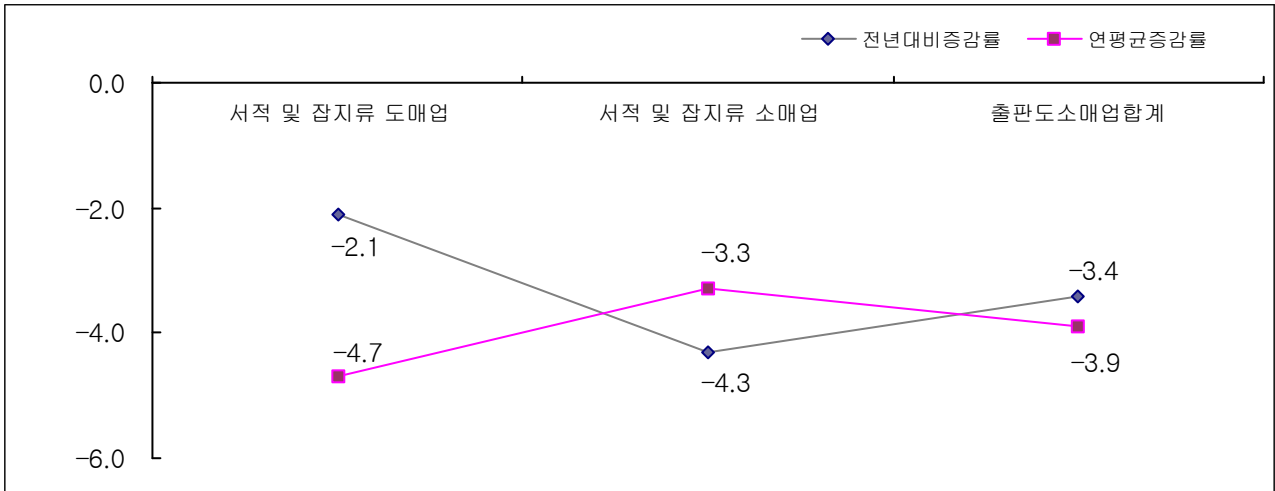
<그림 4.1.5> 출판도소매업 소분류별 매출액 현황

(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, 연평균증감률은 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, 연평균증감률은 0.7% 증가 하였다. 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.

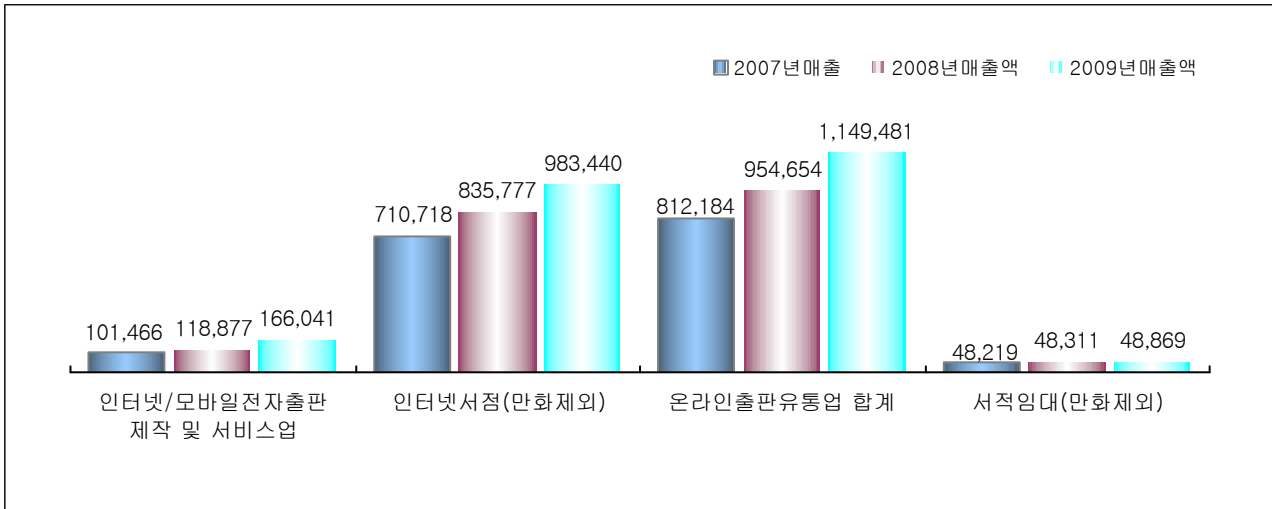
<표 4.1.7> 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

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 54)		47,702	68,212	5.9%		
	인터넷서점 (만화제외)	710,718	835,777	983,440	85.6%	17.7%	17.6%
	온라인출판 유통업 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%

54) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

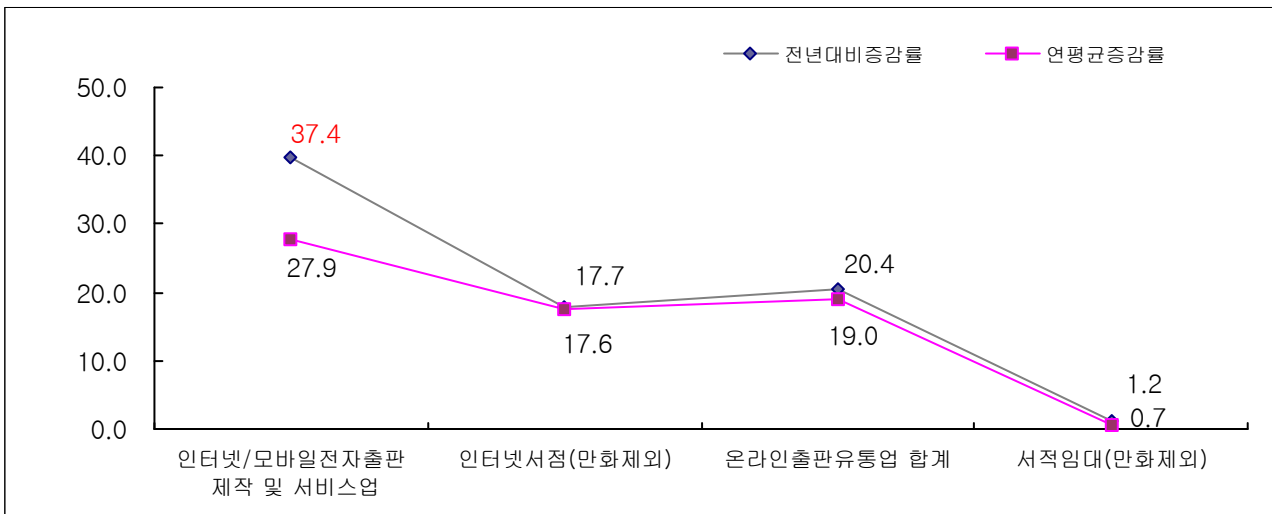
<그림 4.1.7> 온라인출판유통업 및 출판임대업 소분류별 매출액 현황

(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 매출'은 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 '단순복제'를 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 감소세를 보이며 전년대비 3.9%, 연평균 3.8%의 감소율을 기록하였다. '제작지원'은 2007년에 238억 에서 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 4.1.8> 출판산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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 잡지 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 ⁵⁵⁾	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 ⁵⁶⁾
비중(%)	44.8%	0.1%	1.3%	50.8%	3.0%	100.0%

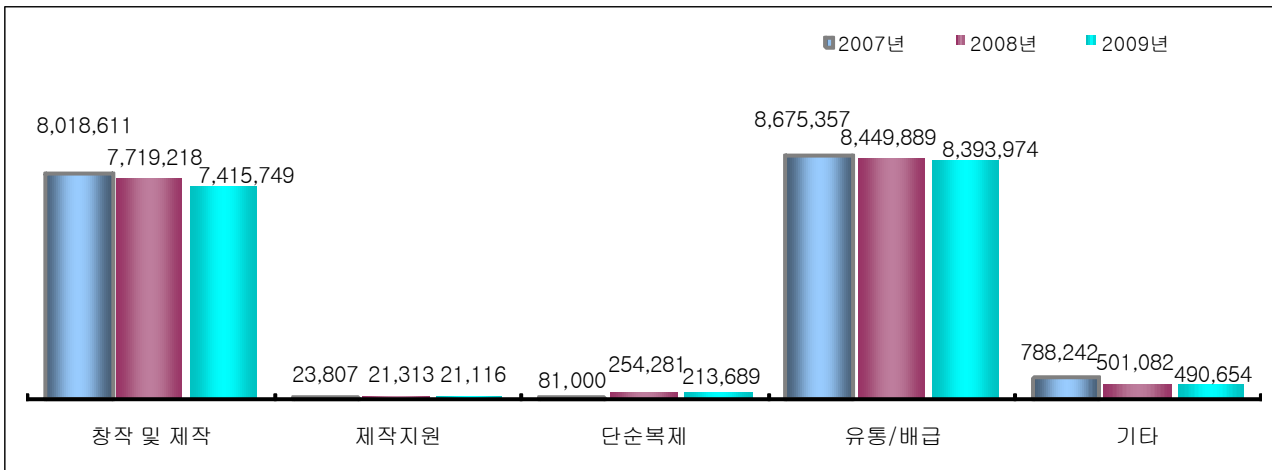
<표 4.1.9> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(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%

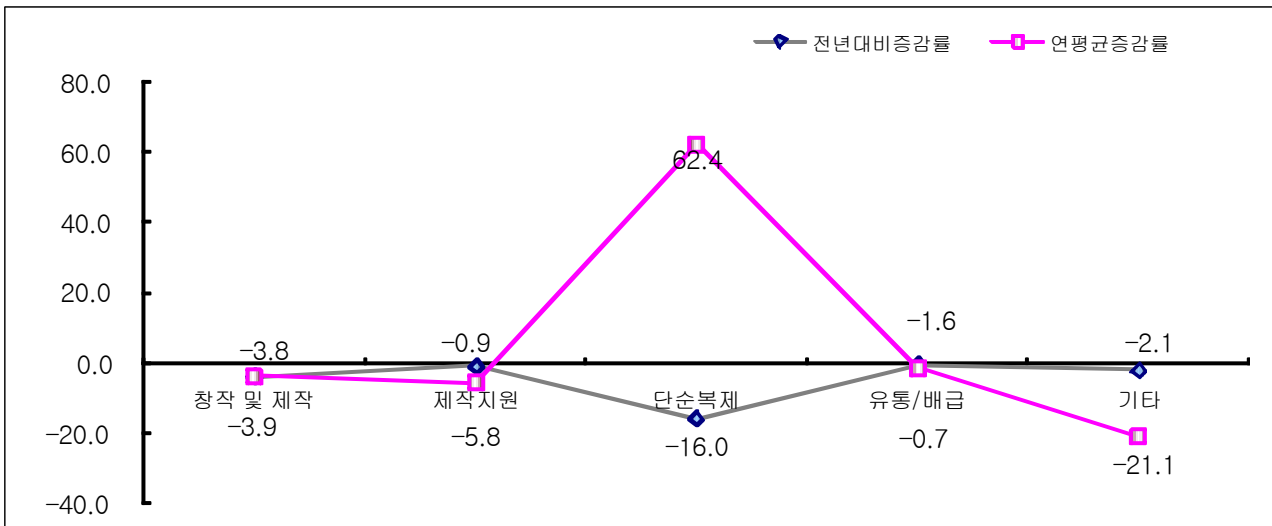
<그림 4.1.9> 출판산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.1.10> 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



55) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

56) 외부인용자료(인쇄업) 제외

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 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 2009년에도 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 연평균증감률은 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, %)

구 분	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 ⁵⁷⁾	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	16,535,182⁵⁸⁾
비중	0.7%	10.6%	35.4%	53.3%	100.0%

57) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

58) 외부인용자료(인쇄업) 제외

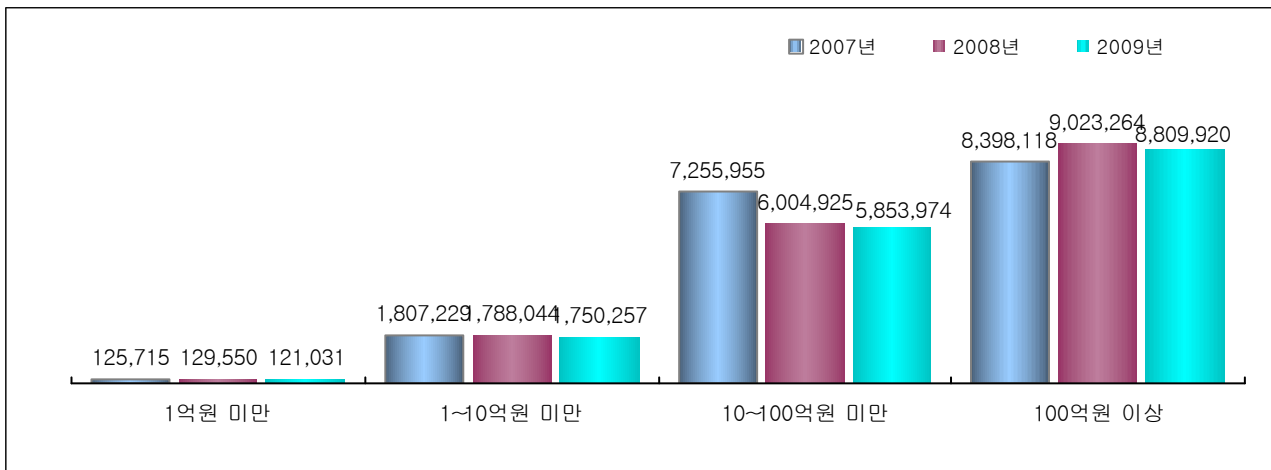
<표 4.1.11> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	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%

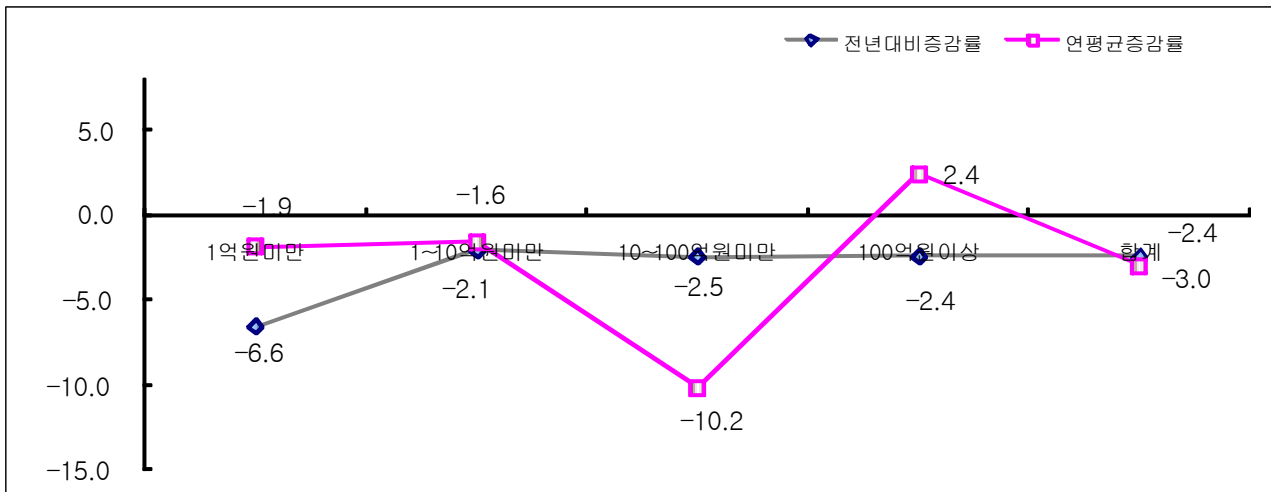
<그림 4.1.11> 매출액 규모별 매출 현황

(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 1~4인은 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 연평균증 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, %)

구 분	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 ⁵⁹⁾	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	16,535,182⁶⁰⁾
비중(%)	10.2%	10.8%	24.4%	17.6%	37.0%	100.0%

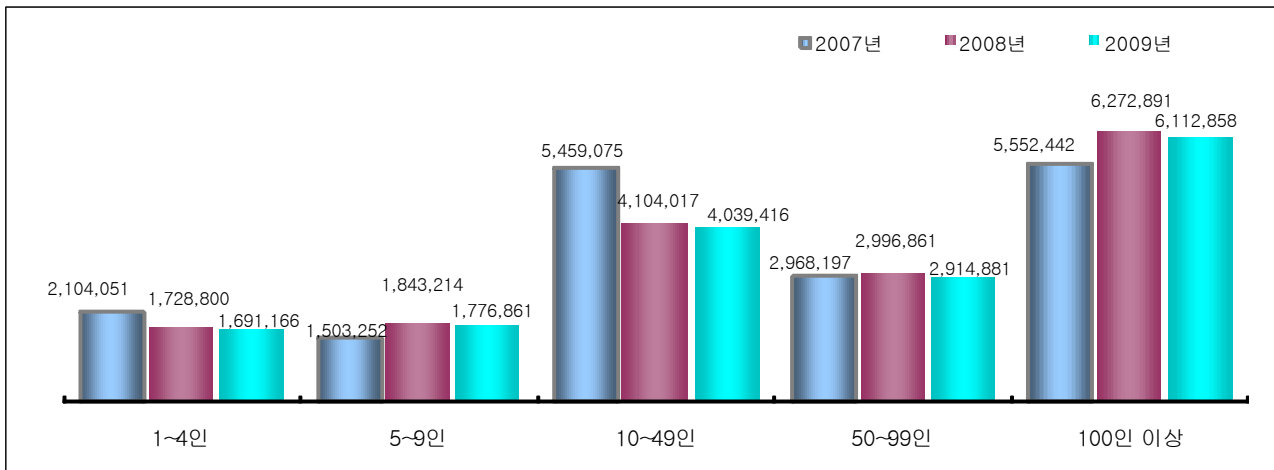
<표 4.1.13> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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%

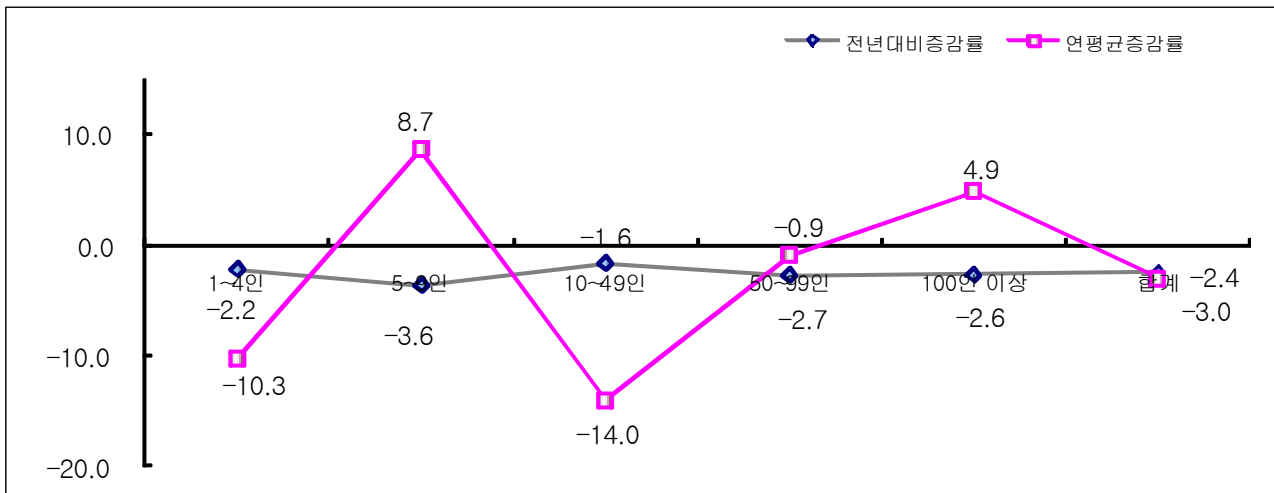
<그림 4.1.13> 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.1.14> 종사자 규모별 매출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



59) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

60) 외부인용자료(인쇄업) 제외

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 위하여 출판산업단지를 조성 하는 등 다양한 활동들이 발생하고 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 ⁶¹⁾	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	15,551,742⁶²⁾	100.0%

61) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

62) 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% 감소하였고 연평균도 6.3% 감소하였다.

<표 4.1.15> 연도별 지역 매출 현황⁶³⁾

(단위 : 백만원, %)

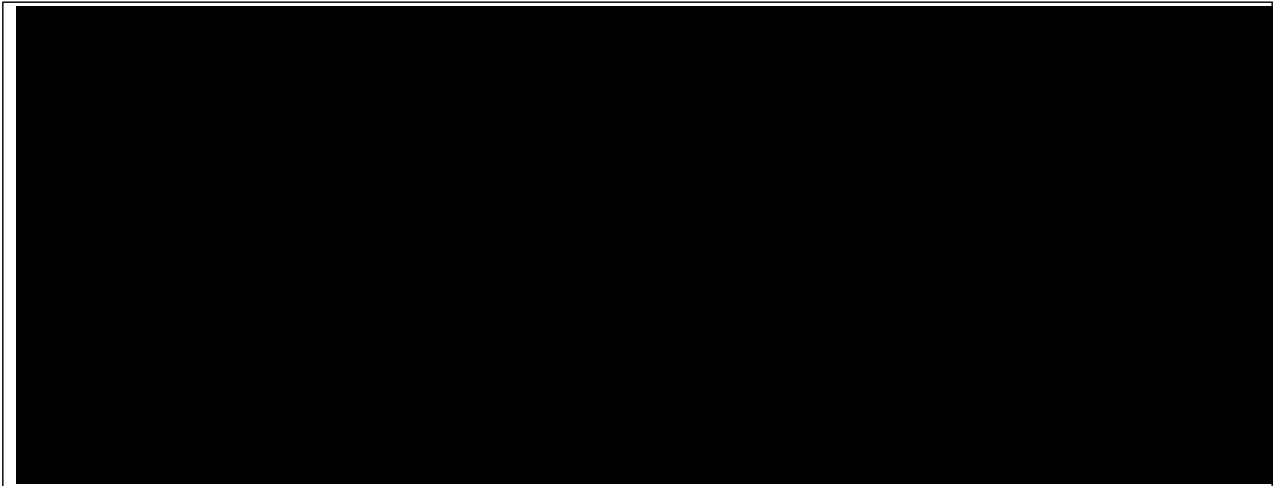
구 분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	11,148,767	10,788,019	10,547,078	▽2.2%	▽2.7%
부산	567,496	509,786	482,488	▽5.4%	▽7.8%
대구	399,657	362,732	344,052	▽5.1%	▽7.2%
인천	236,215	221,506	210,481	▽5.0%	▽5.6%
광주	209,480	194,939	189,923	▽2.6%	▽4.8%
대전	207,038	187,878	179,409	▽4.5%	▽6.9%
울산	85,379	77,681	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%

63) 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.

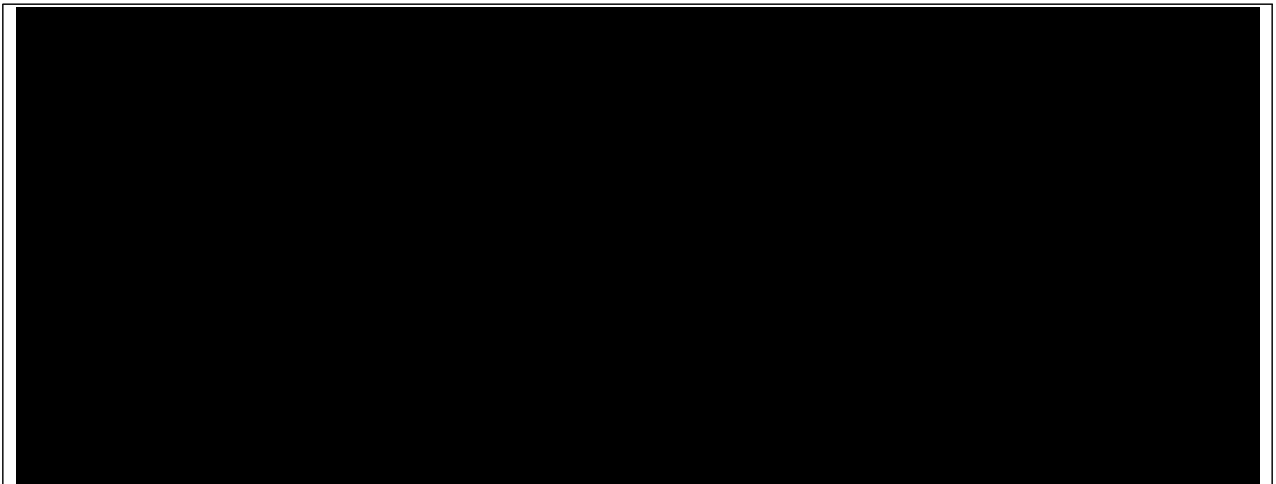
<그림 4.1.15> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.1.16> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.3. 출판산업 수출입액 현황⁶⁴⁾

2009년 출판산업의 수출액은 2억 5,076만 달러로 전년대비 3.6% 감소하였으며, 연평균은 8.5% 증가하였다. 수입액은 3억 4,833만 달러이며 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

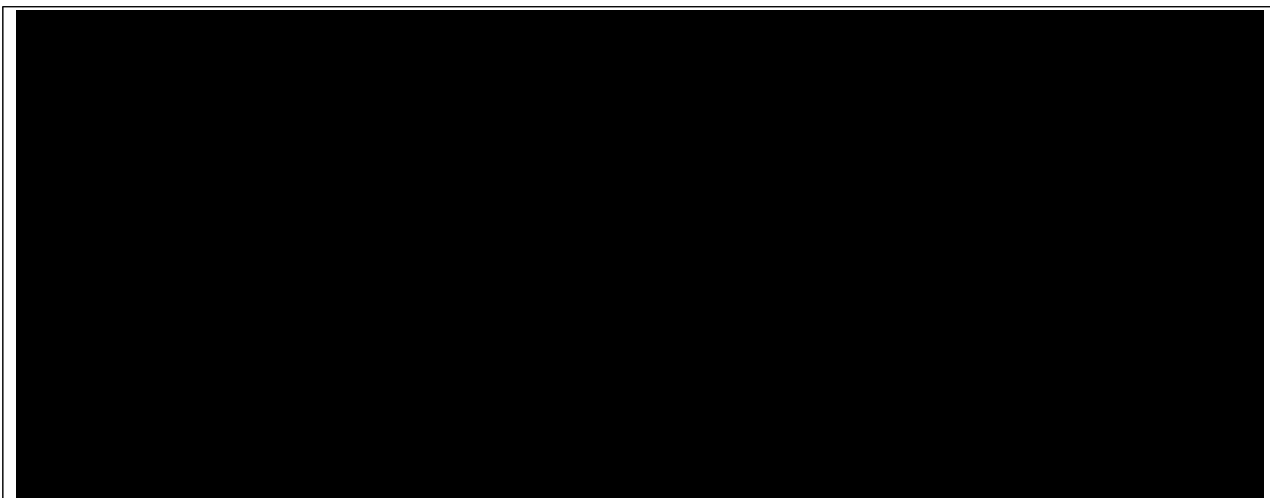
(단위 : 천달러, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
출판산업	213,100	260,010	250,764	▽3.6%	8.5%
합계	213,100	260,010	250,764	▽3.6%	8.5%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
출판산업	354,404	368,536	348,336	▽5.5%	▽0.9%
합계	354,404	368,536	348,336	▽5.5%	▽0.9%

<그림 4.1.17> 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



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

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 증가하였다. 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	수출					
	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 무려 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.

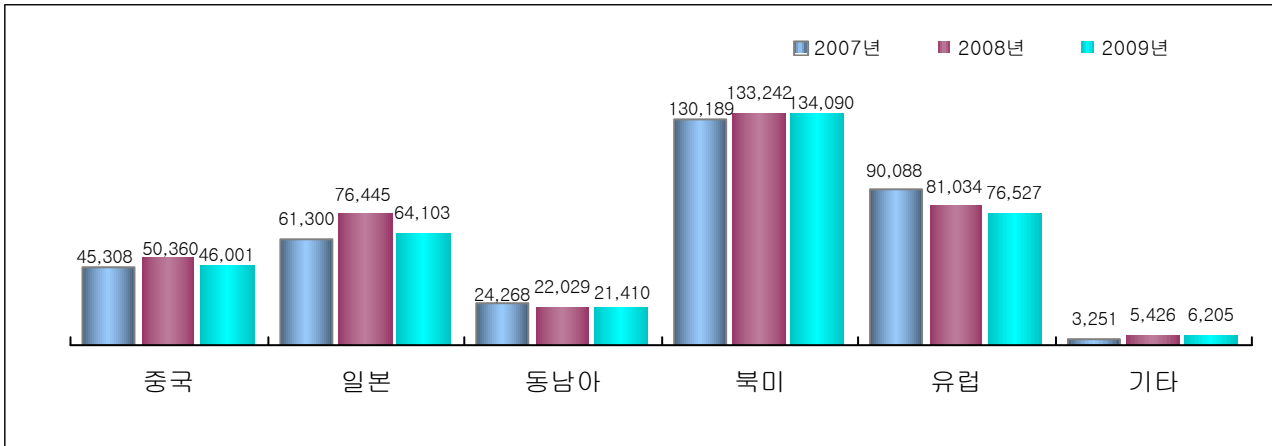
<표 4.1.18> 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	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%

<그림 4.1.19> 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



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 정기간행물은 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 정기간행물은 5.2%, 아동용 그림책은 4.6%로 나타났다.

<표 4.1.19> 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	115,776	134,906	99,124	39.5%	▽26.5%	▽7.5%
신문·잡지 및 정기간행물	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, %)

지 역	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	약보	지도·해도	설계도
중국(홍콩)	8,147	105	641	-	-	1,146
일본	13,145	3,352	33	-	279	102
대만	1,627	233	72	-	-	-
동남아	2,056	34	739	-	33	4
북미	46,390	2,140	1,272	11	46	502
유럽	7,759	320	30	4	5	21
기타	20,000	272	59	0	24	612
전체	99,124	6,456	2,846	15	387	2,387

지역	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비(%)
중국(홍콩)	16	5,968	857	209	20,267	37,356	14.9%
일본	17	1,192	3,271	3,151	6,820	31,362	12.5%
대만	-	30	19	10	102	2,093	0.8%
동남아	1	2,112	44	71	40,447	45,541	18.2%
북미	1,800	902	1,927	18,664	8,414	82,068	32.7%
유럽	0	1,566	1,905	2,173	8,856	22,639	9.0%
기타	0	3,021	14	2,105	3,598	29,705	11.9%
전체	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%
신문·잡지 및 정기간행물	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%
악보	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, %)

지 역	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	악보	지도·해도	설계도
중국(홍콩)	22,445	408	11,856	17	223	5
일본	10,448	6,383	9	70	482	492
대만	532	9	40	-	34	-
동남아	18,205	247	544	3	101	126
북미	94,533	7,179	2,097	716	78	36
유럽	40,235	3,648	1,248	726	2,811	226
기타	1,877	88	132	7	115	55
전체	188,275	17,962	15,926	1,539	3,844	940

지 역	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비(%)
중국(홍콩)	1,750	569	3,398	903	4,427	46,001	13.2%
일본	46	40,039	33	397	5,704	64,103	18.4%
대만	1	89	-	60	516	1,281	0.3%
동남아	132	186	1	15	569	20,129	5.8%
북미	18,167	447	142	75	10,620	134,090	38.5%
유럽	901	573	437	359	25,363	76,527	22.0%
기타	1,160	35	11	63	2,662	6,205	1.8%
전체	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 활용 한다'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.

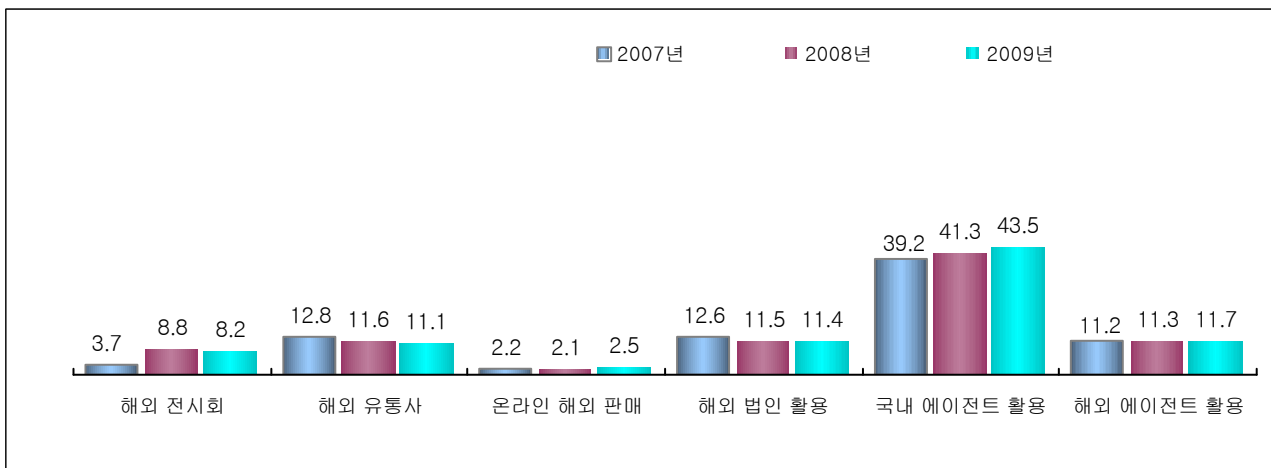
<표 4.1.23> 출판산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
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 : %)



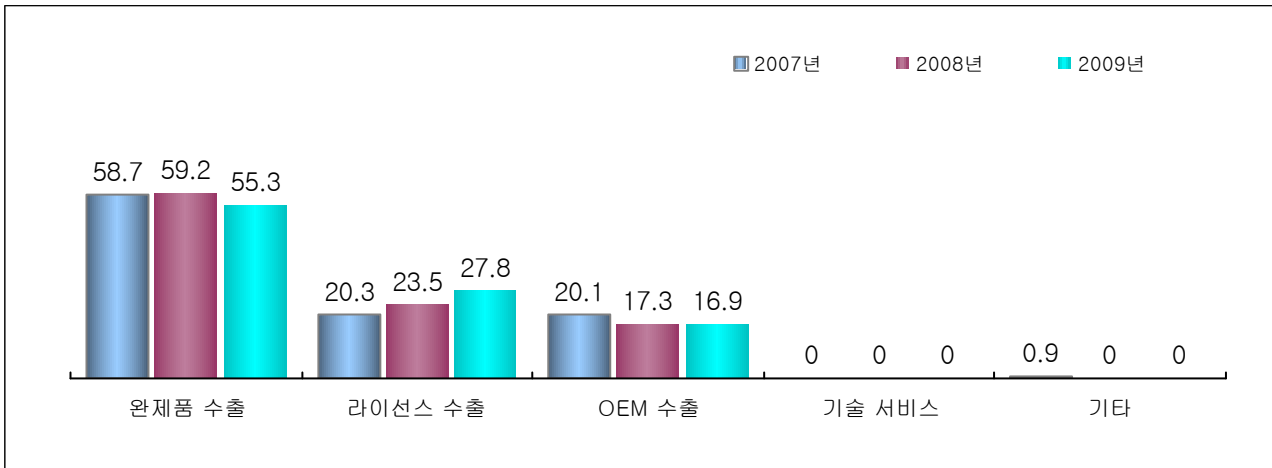
1.3.4. 출판산업 해외 진출형태

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%P
LICENSE	20.3%	23.5%	27.8%	4.3%P
OEM 수출	20.1%	17.3%	16.9%	▽0.4%P
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.

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.

<표 4.1.25> 출판산업 소분류별 종사자 현황

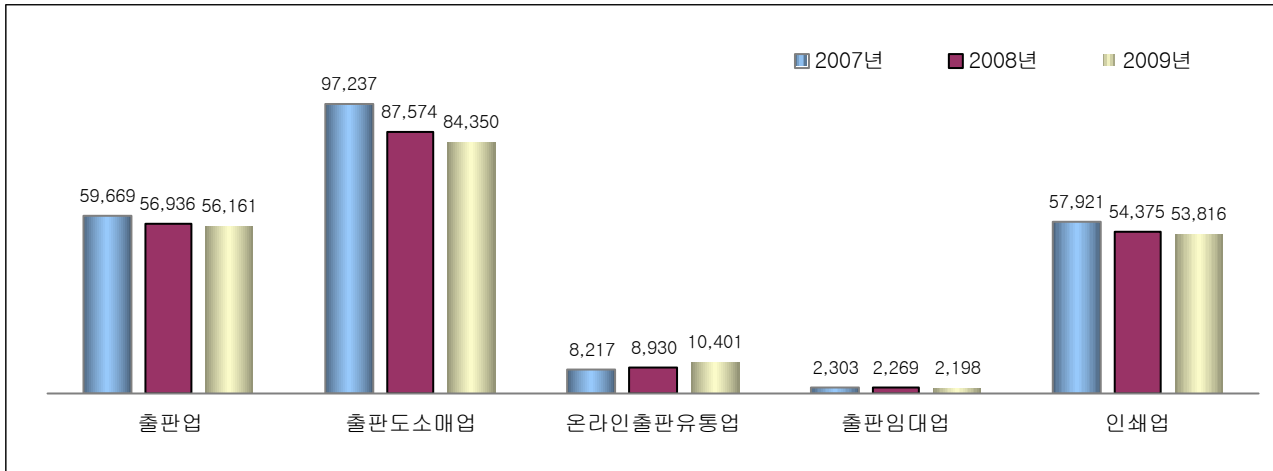
(단위 : 명, %)

구분		2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적출판업	23,154	11,477	10,057	4.9%	▽12.4%	▽0.1%
	교과서 및 학습서적출판업		13,178	13,038	6.3%	▽1.1%	
	신문발행업	17,165	15,594	16,937	8.2%	8.6%	▽0.7%
	잡지 및 정기간행물 발행업	10,876	9,947	9,425	4.6%	▽5.2%	▽6.9%
	정기광고 간행물 발행업	5,772	5,554	5,526	2.7%	▽0.5%	▽2.2%
	기타오디오기록 매체 출판업	216	-	-	-	-	-
	기타인쇄출판업	2,486	1,186	1,178	0.6%	▽0.7%	▽31.2%
	출판업 합계	59,669	56,936	56,161	27.1%	▽1.4%	▽3.0%
인쇄업		57,921	54,375	53,816	26.0%	▽1.0%	▽3.6%
출판 도소매업	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%
	출판도소매업합계	97,237	87,574	84,350	40.8%	▽3.7%	▽6.9%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,305	920	1,165	0.6%	26.6%	6.6%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁶⁵⁾		297	319	0.2%	7.4%	
	인터넷서점(만화제외)	6,912	7,713	8,917	4.3%	15.6%	13.6%
	온라인유통업 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%

65) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

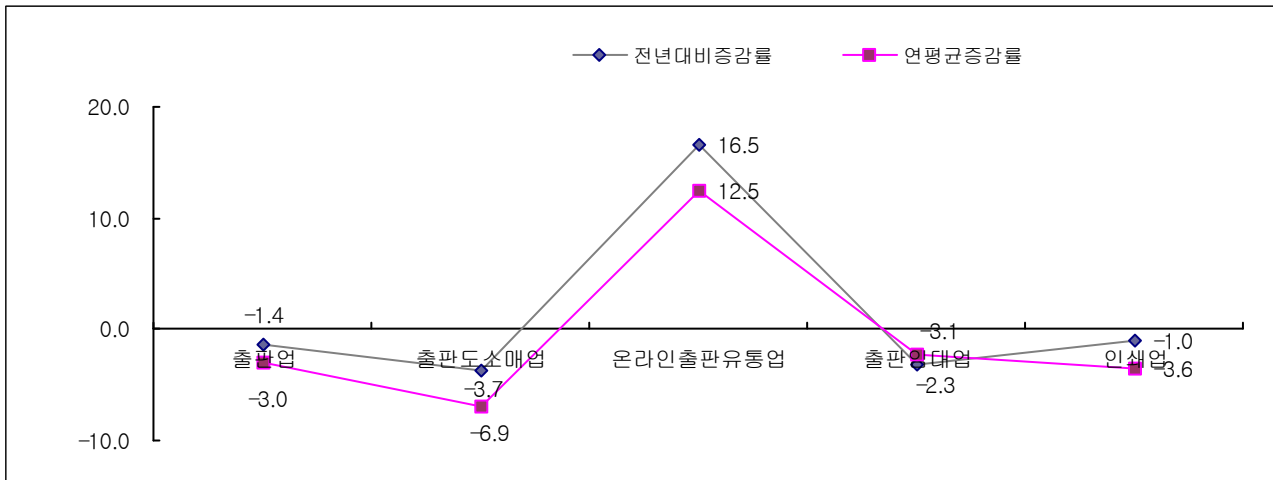
<그림 4.1.22> 출판산업 중분류별 종사자수

(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, %)

구 분	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 잡지 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 전자출판서비스 ⁶⁶⁾	5	113	201	-	319
인터넷서점(만화제외)	-	-	459	8,458	8,917
서적임대(만화제외)	1,826	372	-	-	2,198
합 계	5,133	21,612	39,518	34,878	101,141⁶⁷⁾
구성비(%)	5.1%	21.3%	39.1%	34.5%	100.0%

66) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

67) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

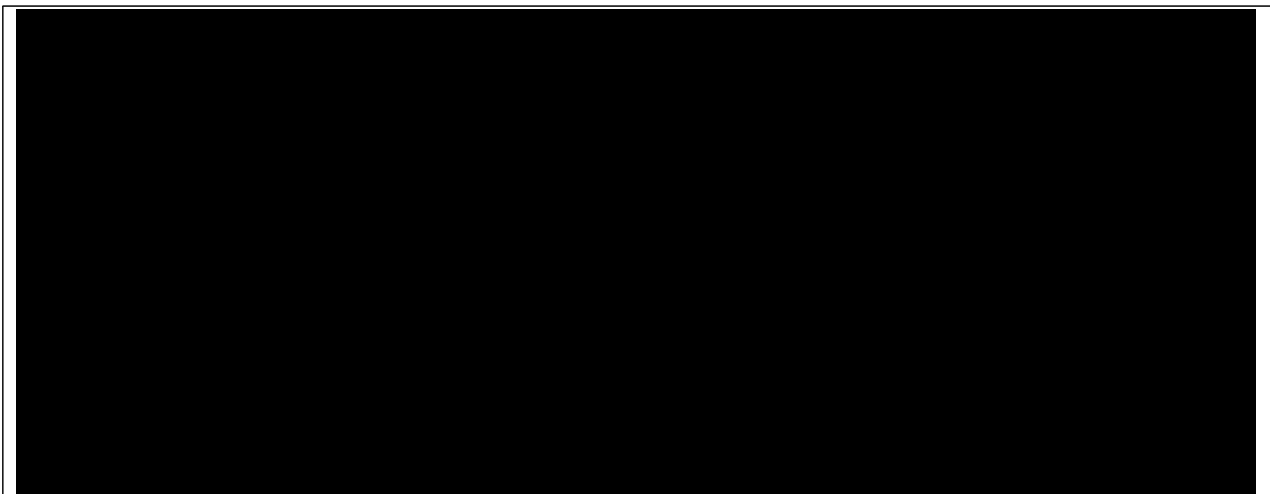
<표 4.1.27> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

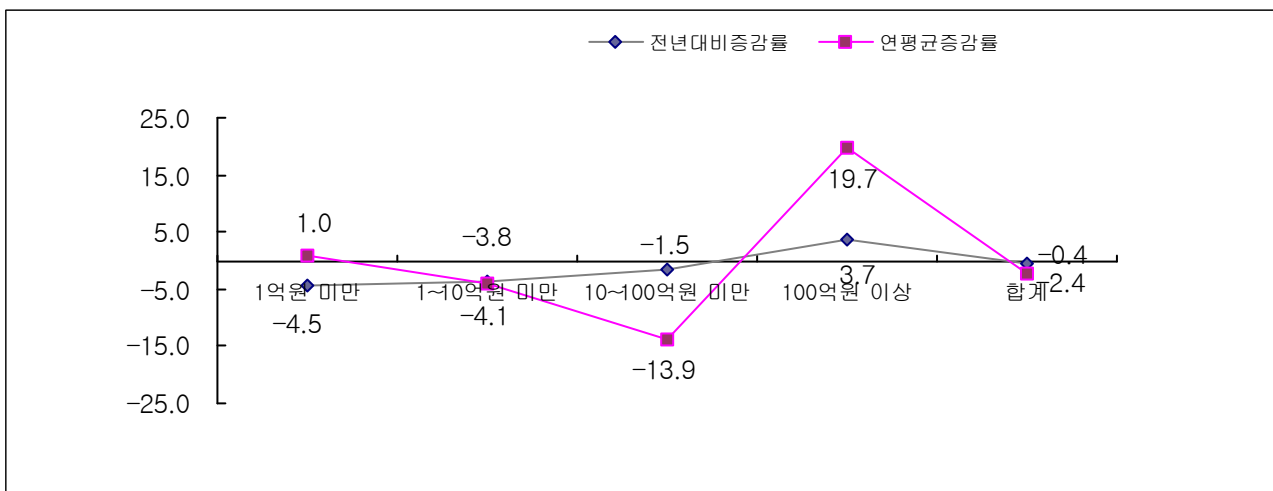
<그림 4.1.24> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.25> 매출액 규모별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



1.4.2 종사자 규모별 종사자 현황

2009년 출판산업은 '100인 규모' 사업체 종사자는 30,607명으로 전체 종사자수의 30.2%를 차지하며 높은 비중을 차지하는 것으로 조사되었다. 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, 증가폭 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. 5~9인은 2007년에 12,236명에서 2008년에 14,261명으로 증가하였으나 2009년에 13,638명으로 나타나 전년대비 4.4%로 소폭 감소하였으며, 연평균 5.6%은 증가한 수치이다.

<표 4.1.28> 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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	1411	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 ⁶⁸⁾	45	69	205	-	-	319
인터넷서점(만화제외)	-	-	-	415	8,502	8,917
서적임대(만화제외)	2,198	-	-	-	-	2,198
합 계	15,875	13,638	26,767	14,254	30,607	101,141⁶⁹⁾
구성비(%)	15.7%	13.5%	26.5%	14.1%	30.2%	100.0%

68) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

<표 4.1.29> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%	▽1.9%	3.6%	5.0%	▽0.4%
연평균증감률(%)	▽10.1%	5.6%	▽19.1%	1.9%	24.6%	▽2.4%

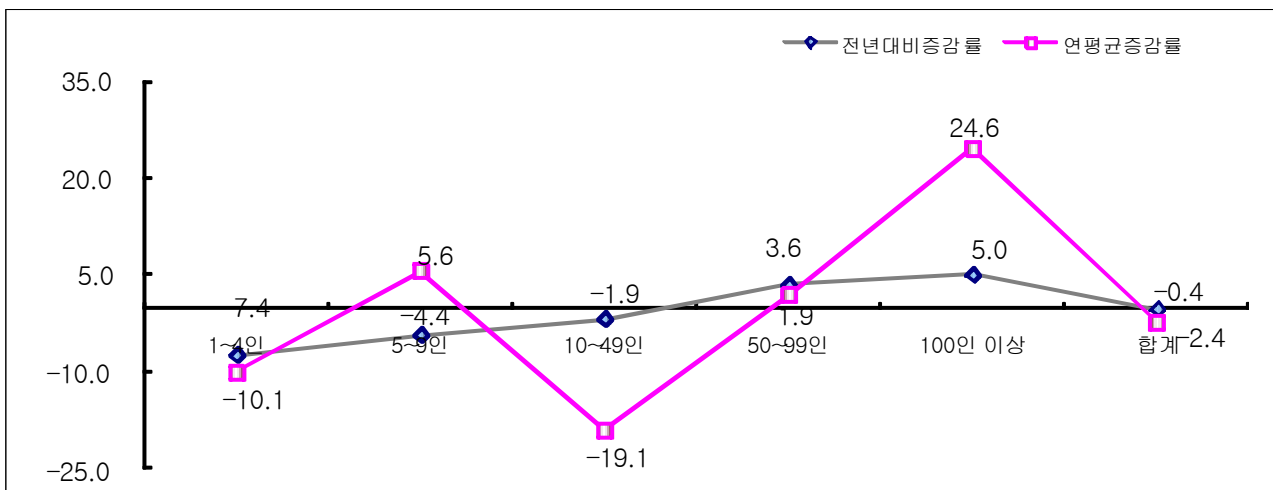
<그림 4.1.26> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.27> 종사자 규모별 종사자현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



69) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직 종사자수 제외

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, %)

구 분	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 ⁷⁰⁾	100.0%

70) 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.

<표 4.1.31> 연도별 지역별 종사자현황⁷¹⁾

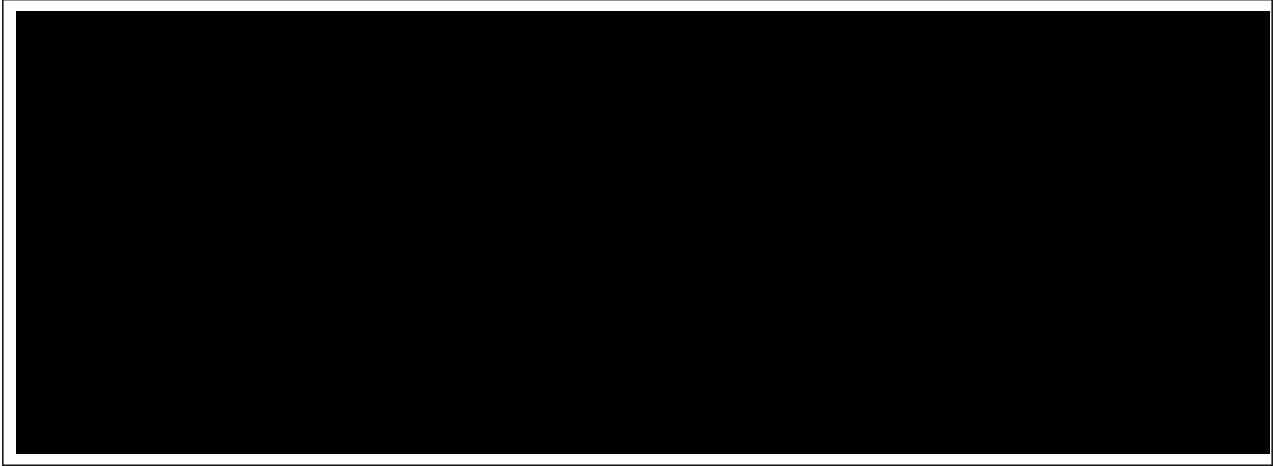
(단위 : 명, %)

구 분	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%

71) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

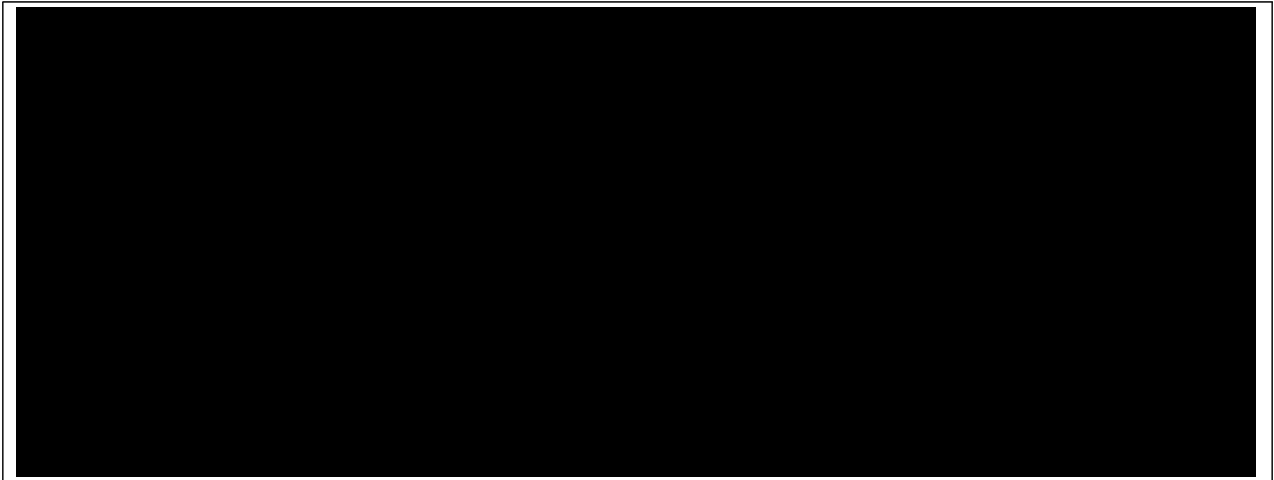
<그림 4.1.28> 지역별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.29> 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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 종사자현황⁷²⁾

(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 정기간행물 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 도소매업	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
소분류 비중(%)	88.1%	11.9%	100.0%	

72) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,079	86	1,165
	소분류 비중(%)	92.6%	7.4%	100.0%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁷³⁾	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 총합계⁷⁴⁾		82,184	10,040	92,224
출판산업 비중(%)		89.1%	10.9%	100.0%

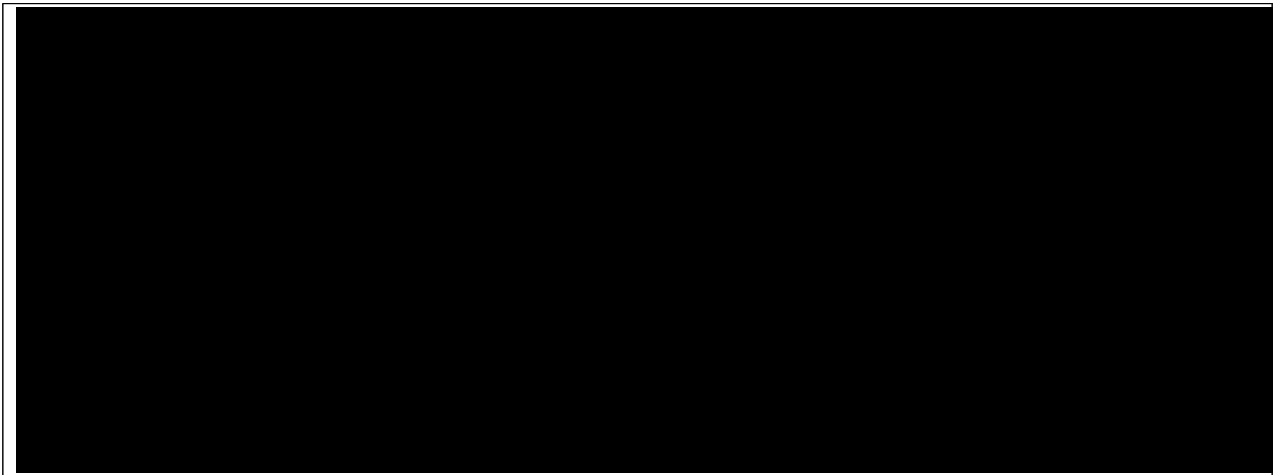
<표 4.1.33> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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)



73) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

74) 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

<그림 4.1.31> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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 정기간행물 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%

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	717	362	45	41	1,165
	소분류 비중(%)	61.5%	31.1%	3.9%	3.5%	100.0%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁷⁵⁾	173	128	11	7	319
	소분류 비중(%)	54.2%	40.1%	3.5%	2.2%	100.0%
	소계	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 ⁷⁶⁾		45,685	36,499	4,760	5,280	92,224
출판산업 비중(%)		49.5%	39.6%	5.2%	5.7%	100.0%

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 전년대비 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 현황⁷⁷⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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%

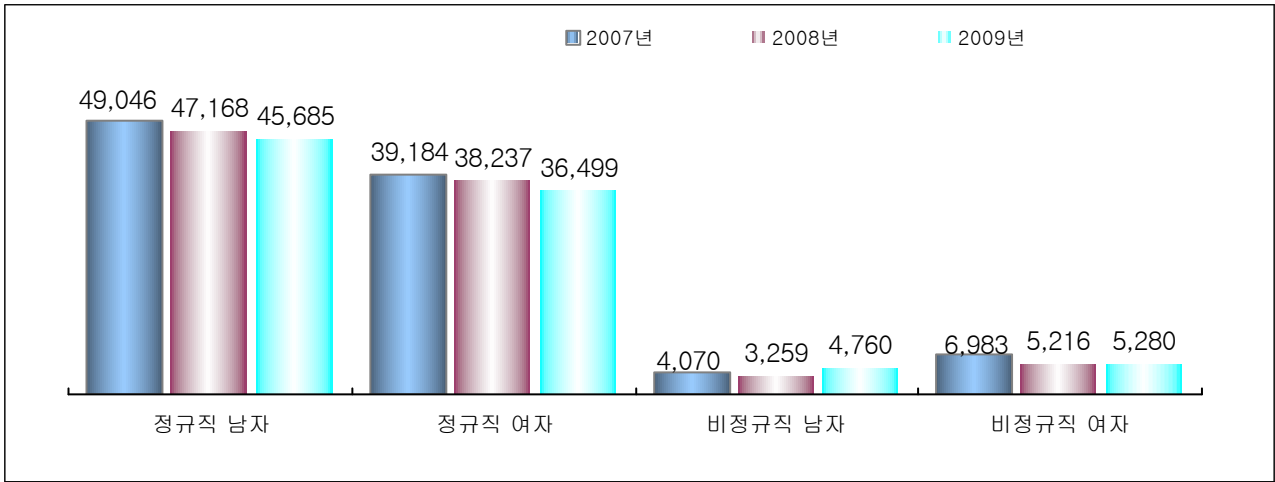
75) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

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

77) 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 도소매업의 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 정기간행물 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%	

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	762	403	1165
	소분류 비중(%)	65.4%	34.6%	100.0%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁷⁸⁾	184	135	319
	소분류 비중(%)	57.7%	42.3%	100.0%
	소 계	946	538	1484
	중분류 비중(%)	63.7%	36.3%	100.0%
출판임대업	서적임대(대여)(만화제외)	755	1,443	2198
	소 계	755	1,443	2198
	중분류 비중(%)	34.3%	65.7%	100.0%
출판산업 총합계 ⁷⁹⁾		50,445	41,779	92,224
출판산업 비중(%)		54.7%	45.3%	100.0%

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 현황⁸⁰⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

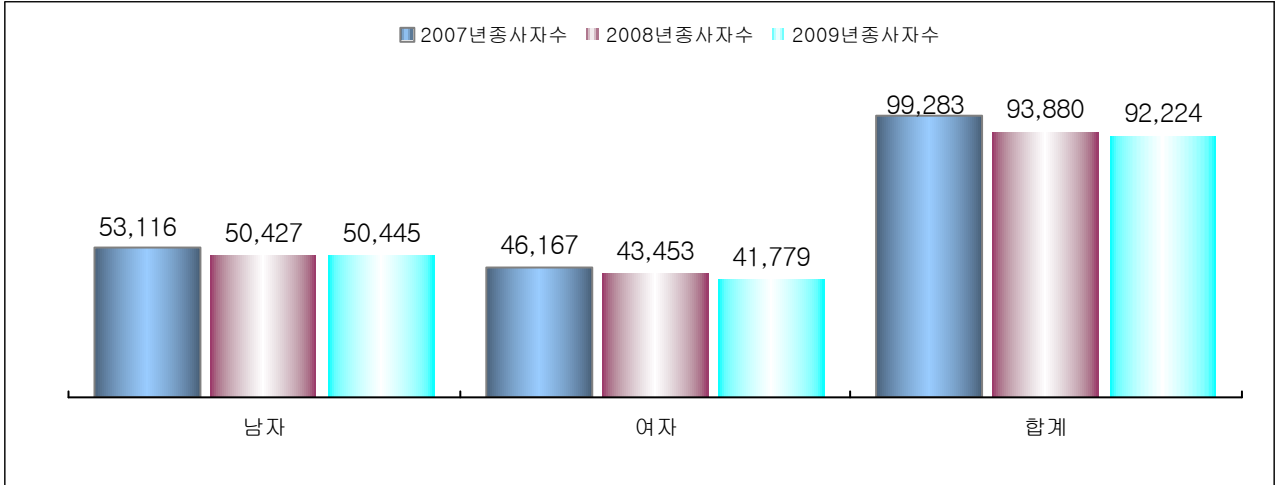
78) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

79) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

80) 외부인용자료(인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)) 제외

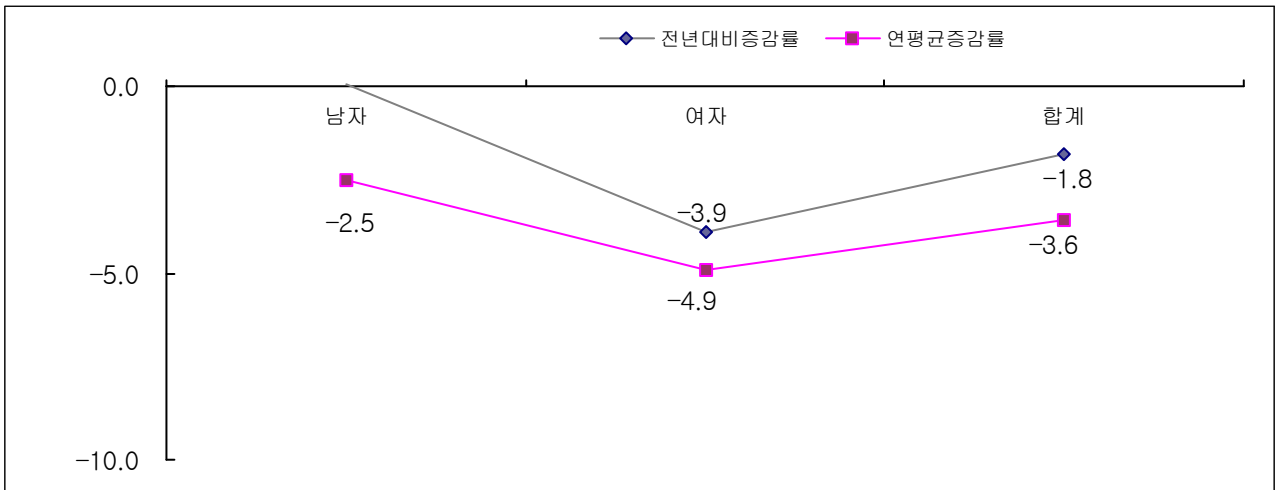
<그림 4.1.34> 연도별 성별 종사자 현황

(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 종사자'가 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
	소 계	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
	소 계	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%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	102	166	489	29	301	78	1,165
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸¹⁾	31	53	48	19	42	126	319
	소 계	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
	소 계	-	379	-	-	-	1,819	2,198
	중분류 비중(%)	-	17.2%	-	-	-	82.8%	100.0%
출판산업 총합계⁸²⁾		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%

81) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

82) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

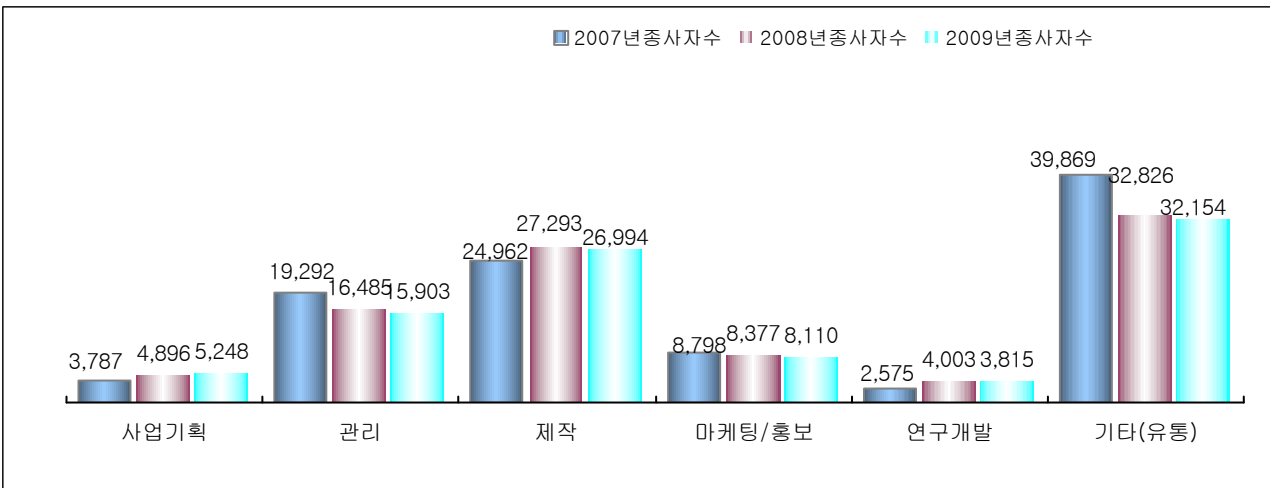
<표 4.1.39> 연도별 직무별 종사자 현황⁸³⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

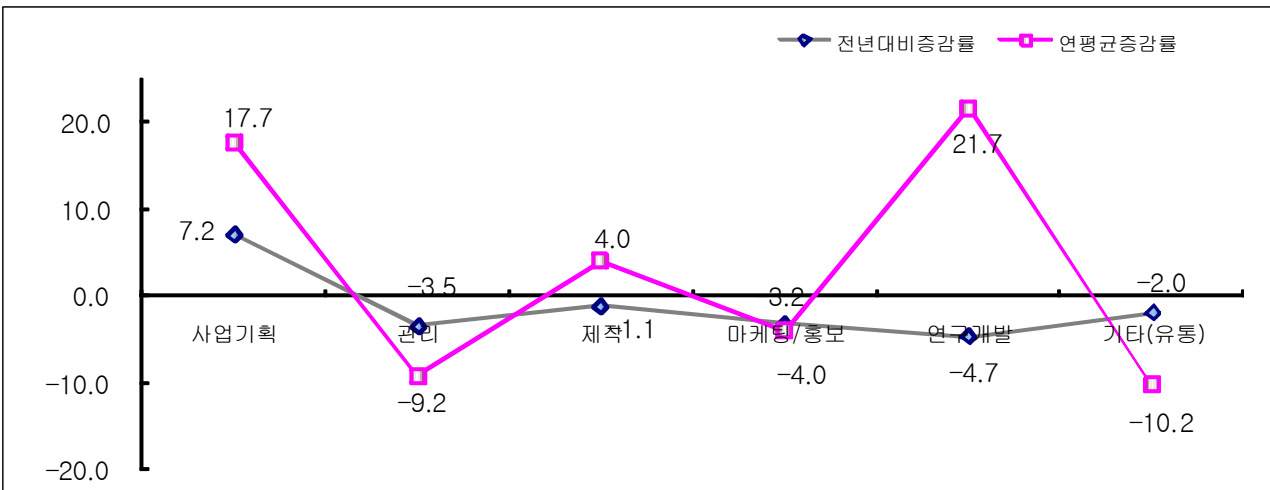
<그림 4.1.36> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.37> 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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

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 4,079명, 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, %)

종분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸이상	
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
	소 계	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
	소 계	6,330	6,937	18,253	861	32,381
	중분류 비중(%)	19.5%	21.4%	56.4%	2.7%	100.0%
온라인출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	83	299	716	67	1,165
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁸⁴⁾	22	50	218	29	319
	소 계	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
	소 계	1,295	256	647	-	2,198
	중분류 비중(%)	58.9%	11.7%	29.4%	-	100.0%
출판산업 총합계⁸⁵⁾		12,450	13,498	61,319	4,957	92,224
출판산업 비중(%)		13.5%	14.6%	66.5%	5.4%	100.0%

84) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

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

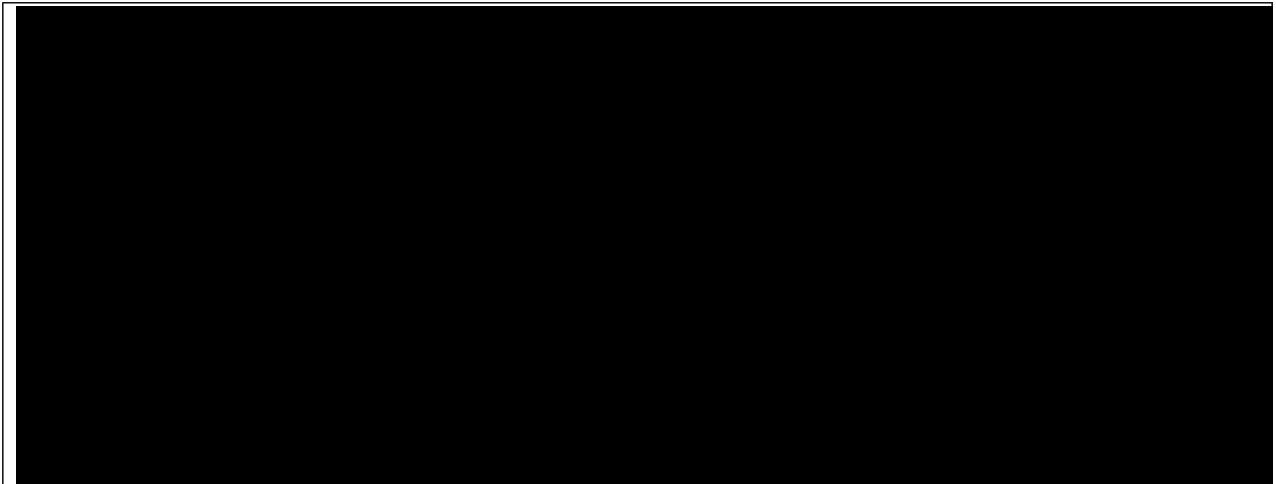
<표 4.1.41> 연도별 학력별 종사자 현황⁸⁶⁾

(단위 : 명, %)

구 분	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%

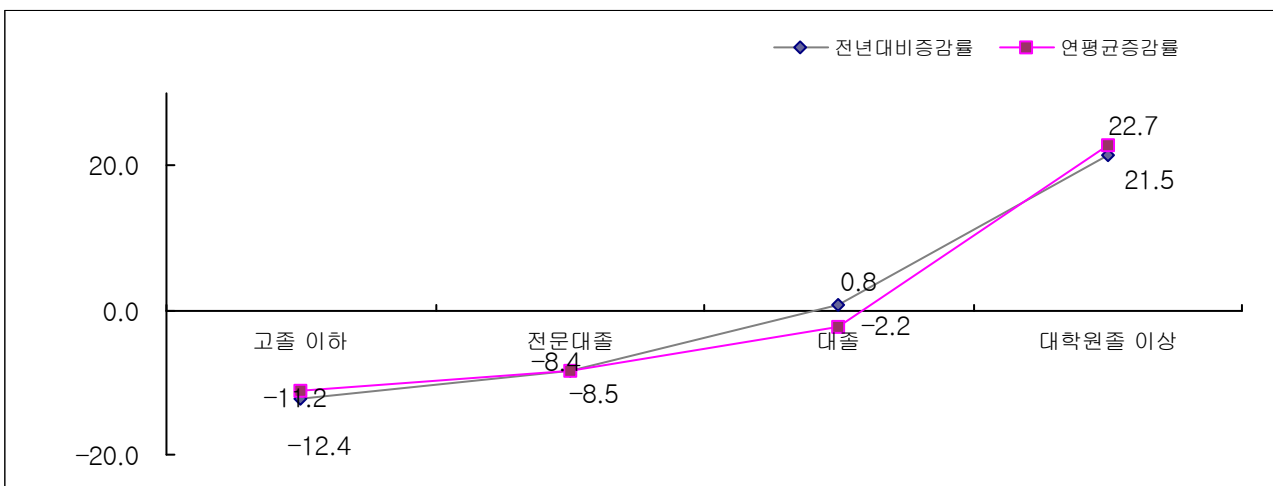
<그림 4.1.38> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.39> 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



86) 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

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, 2009년에도 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 전년대비 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> 연도별 학력별 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 학습서적출판업	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
	소 계	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
	소 계	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 ⁸⁷⁾	124	108	52	35	319
	소 계	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
	소 계	506	148	189	1,355	2,198
	중분류 비중(%)	23.0%	6.7%	8.6%	61.6%	99.9%
출판산업 총합계⁸⁸⁾		23,313	24,254	21,192	23,465	92,224
출판산업 비중(%)		25.3%	26.3%	23.0%	25.4%	100.0%

87) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출함

<표 4.1.43> 연도별 연령별 종사자 현황⁸⁹⁾

(단위 : 명, %)

구 분	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%

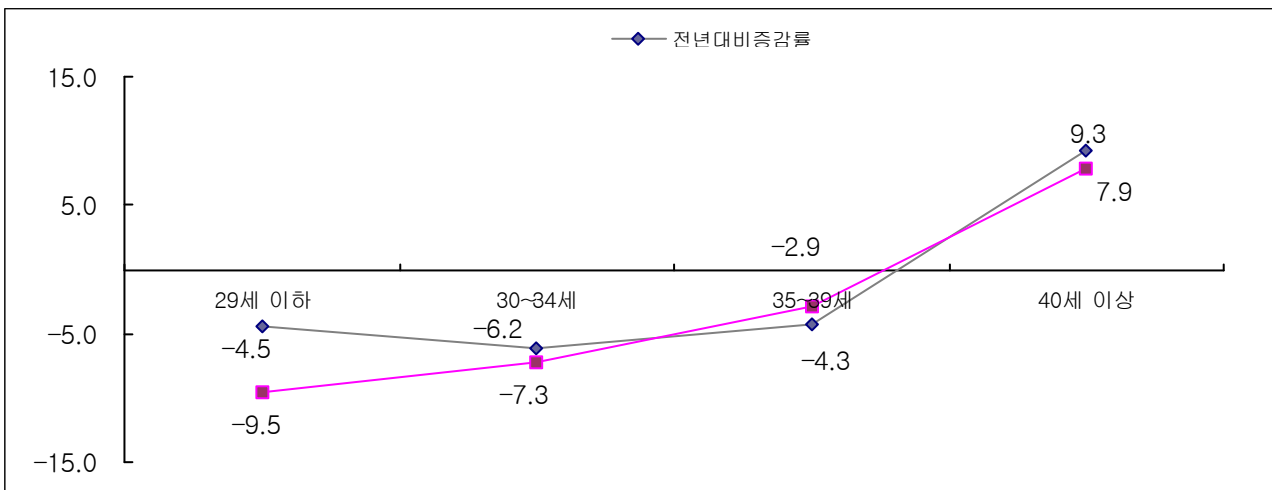
<그림 4.1.40> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.1.41> 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



88) 인쇄업, 기타오디오기록매체출판업, 기타출판업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외)종사자 제외

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

1.5 출판산업 부가가치 구성

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

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

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

<표 4.1.44> 출판산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
출판산업	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%

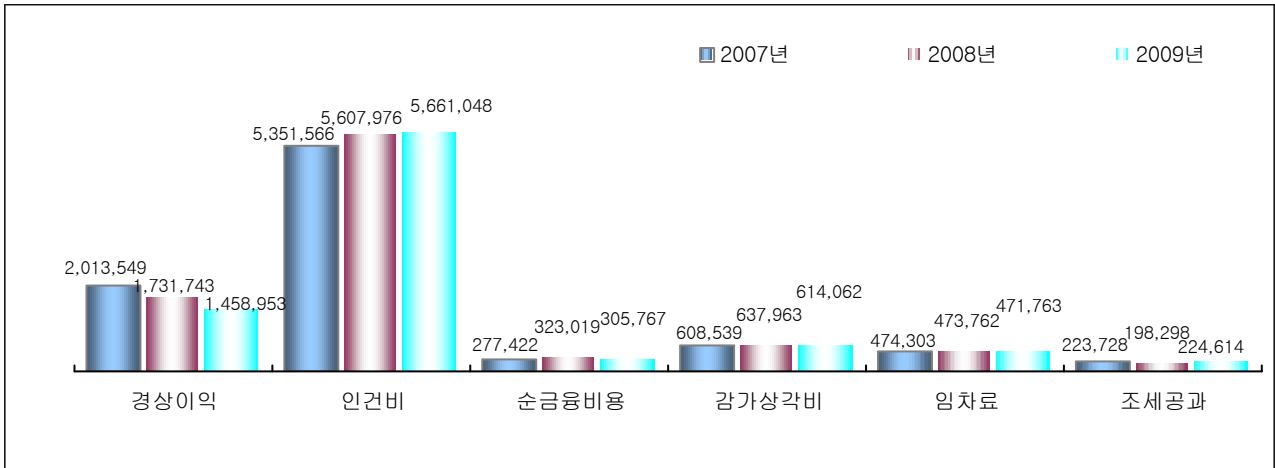
<표 4.1.45> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						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%

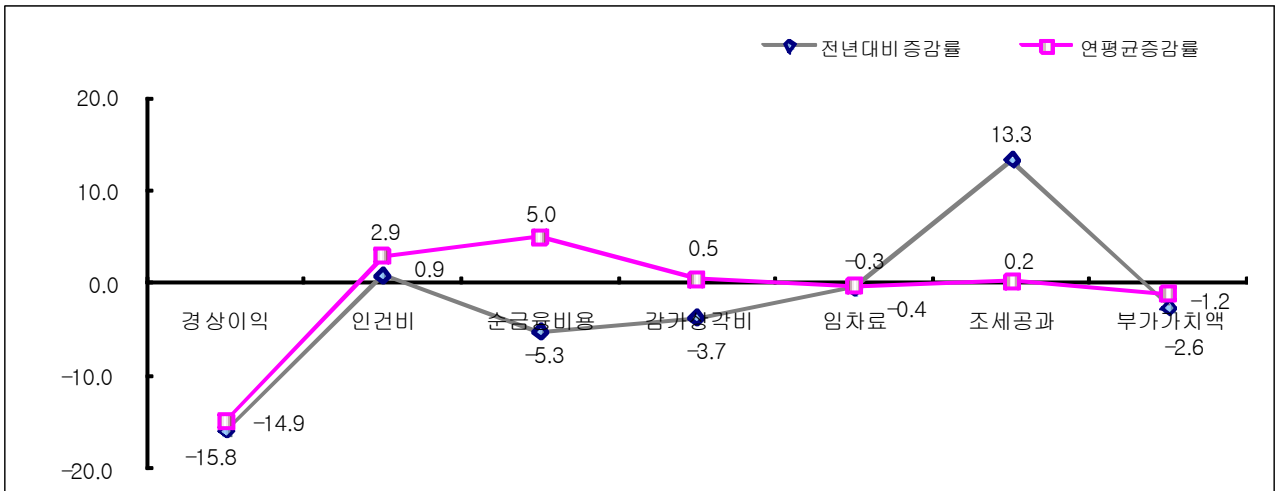
<그림 4.1.42> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.1.43> 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2. 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)업

2-1. 만화산업 전체 요약

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.

<표 4.2.2> 만화산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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 ⁹⁰⁾	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%	0.4%	1.8%	▽7.5%
연평균증감률(%)	9.2%	4.4%	14.1%	17.1%	2.6%	6.5%	57.2%

국내 만화산업은 2005년에는 ‘어린이·학습만화’를 포함하지 않았으나, 2006년부터는 ‘어린이·학습만화’를 포함하여 연평균증감률은 큰 폭으로 증가한 것으로 보이나 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.

90) 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이·학습만화를 만화산업에 포함

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 콘텐츠서비스업'이 6억 3천만원으로 가장 높다. 이는 소분류중 가장 낮은 1인 평균매출액을 보이는 '서점임대(대여)(만화부문)'과는 약 6억 1천만원 정도의 차이를 보이고 있다.

<표 4.2.3> 만화산업 총괄

(단위 : 개, 백만원, 명)

중분류	소분류	사업체수 (개)	매출액 (백만원)	종사자 (명)	1인 평균매출액 (백만원)	1업체 평균매출액 (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
	소 계	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
	소 계	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
	소 계	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	-
	소 계	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 7,390억원 규모로 조사되었다. 이 같은 총매출액 규모는 2008년 대비 2.2% 증가한 수치이다. 총매출액 중에서 '만화출판업'은 3,166억원으로 42.8%를 차지하며, '만화도소매업'은 2,949억원으로 39.9%의 비중을 보이고 있다. '만화책 임대업'은 729억원, '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, %)

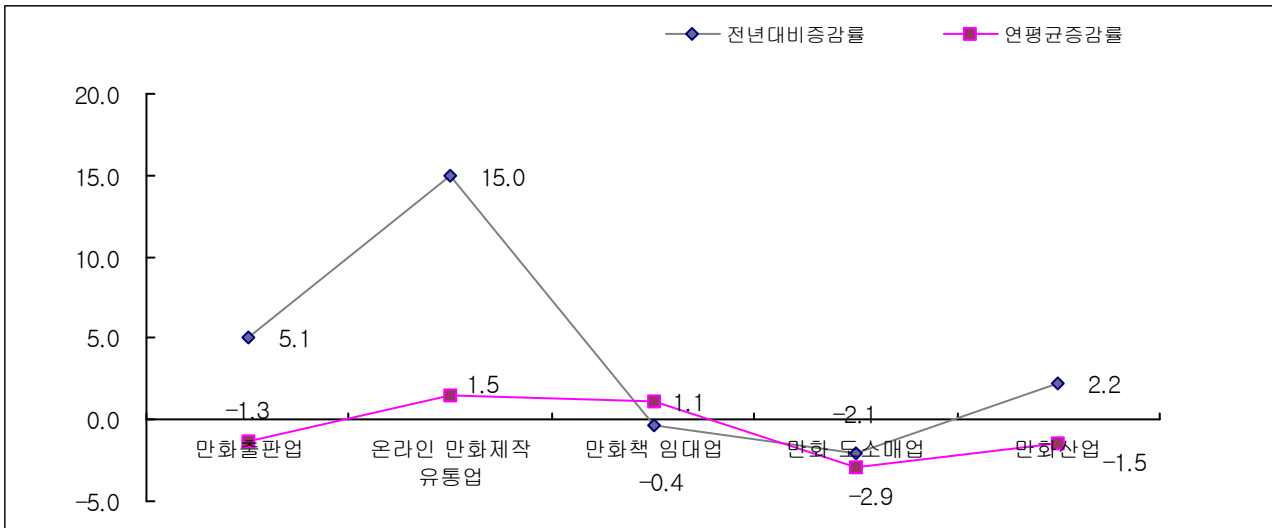
중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	106,599	95,559	92,361	12.5%	▽3.3%	▽6.9%
	일반 출판사(만화부문)	218,116	205,706	224,281	30.3%	9.0%	1.4%
	소 계	324,715	301,265	316,642	42.8%	5.1%	▽1.3%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	24,588	24,120	28,521	3.9%	18.2%	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%
	소 계	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%
	소 계	71,337	73,270	72,977	9.9%	▽0.4%	1.1%
만화도소매업	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%
	소 계	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 64억원이 감소하였다.

국내 만화산업의 총매출액은 2007년에 7,616억원에서 2008년에 7,232억원으로 감소한 후에 2009년에 7,390억 원으로 다시 증가하였다. 이는 주로 인터넷, 모바일 시장의 매출 증가가 가져다준 결과로 보인다. 또한 스마트폰의 확산과 아이패드 등 디지털 기기 출시의 영향으로 만화산업도 타 사

업과 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%
		소 계	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%
		소 계	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 유통및 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%
		소 계	70,081	74,250	86,210	11.7%	16.1%	10.9%
	오프라인 유통및 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%
		소 계	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.

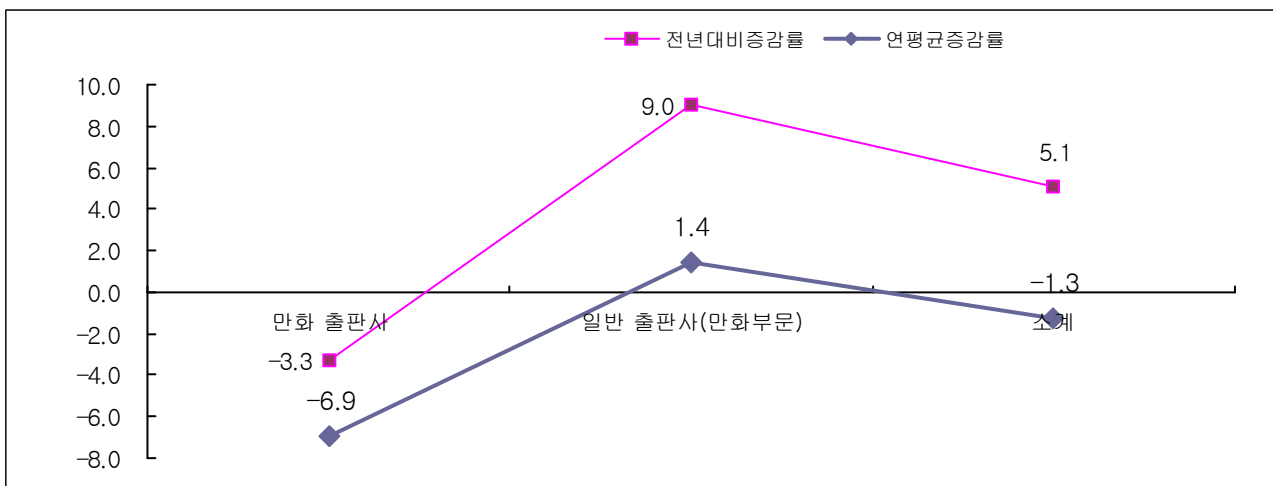
<표 4.2.6> 만화출판업 소분류별 매출액 현황

(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%
소 계	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 매출현황

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.

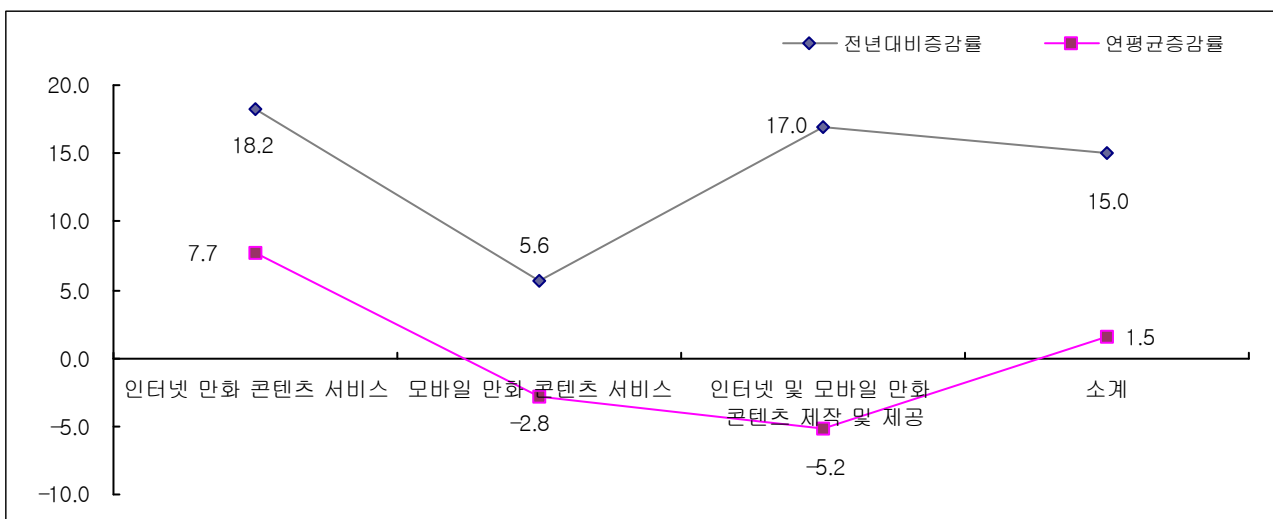
<표 4.2.7> 온라인 만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황

(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%
소 계	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 : %)



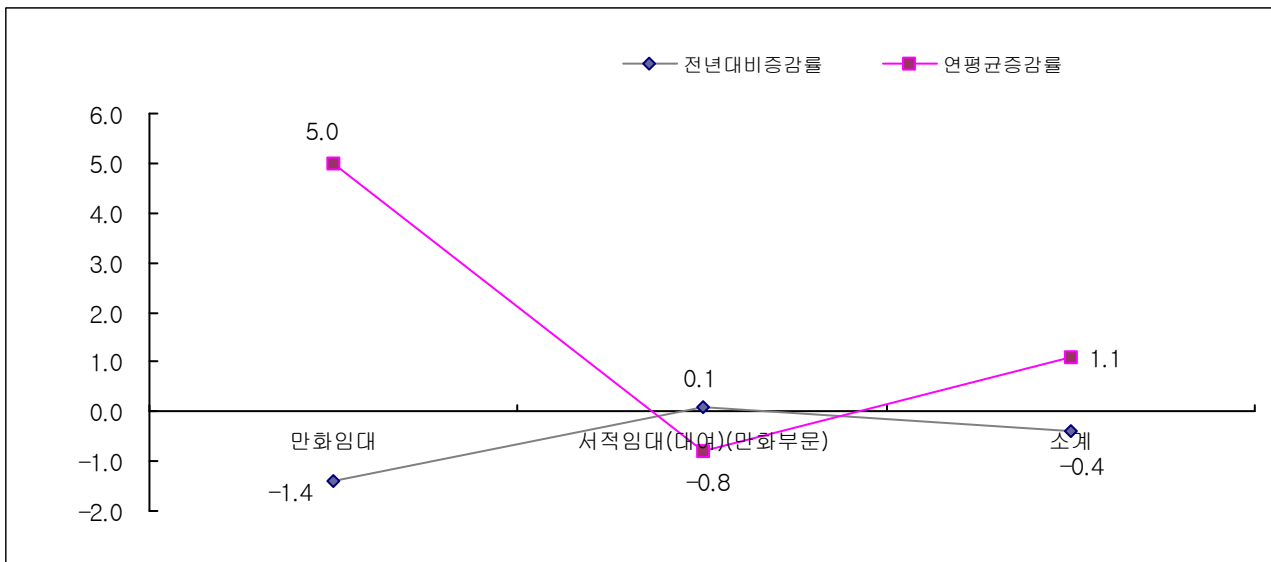
2.2.3. 만화책 임대업 매출 현황

2009년 만화책임대업 상황을 살펴보면 매출액이 729억 원으로 전년대비 0.4% 감소하였으나, 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%
소 계	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.

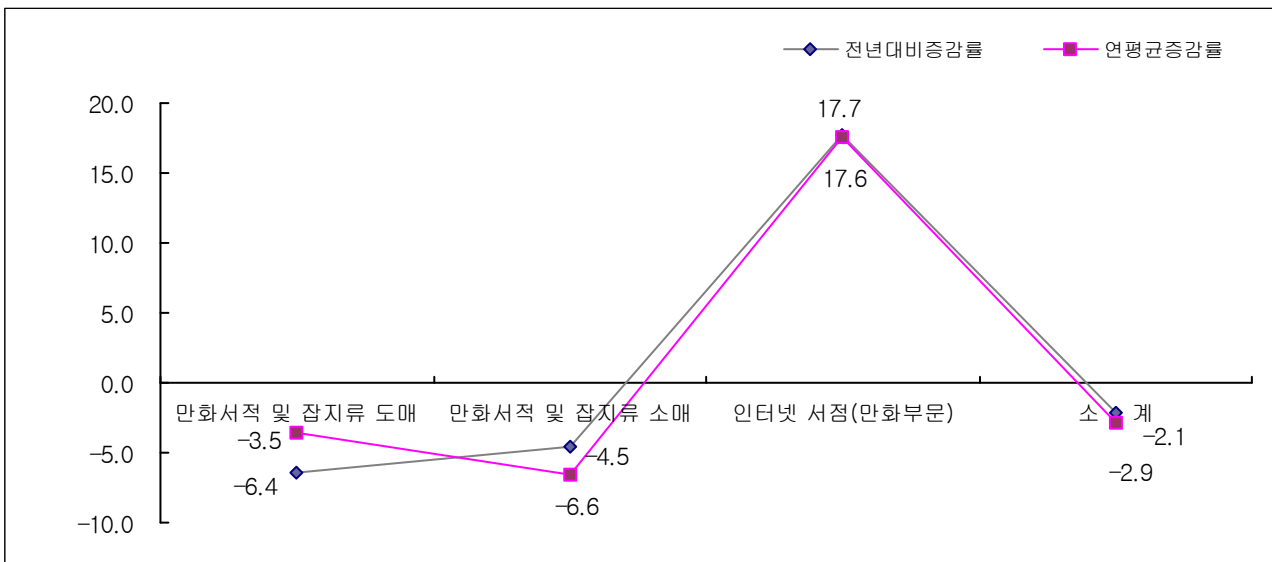
<표 4.2.9> 만화 도소매업 소분류별 매출액 현황

(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%
소 계	312,700	301,333	294,924	100.0%	▽2.1%	▽2.9%

<그림 4.2.5> 만화 도소매업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.2.5. 사업형태별 매출 현황

2009년 만화산업 사업형태별 매출현황을 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, %)

구 분	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) ⁹¹⁾	-	-	-	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%

91) 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.

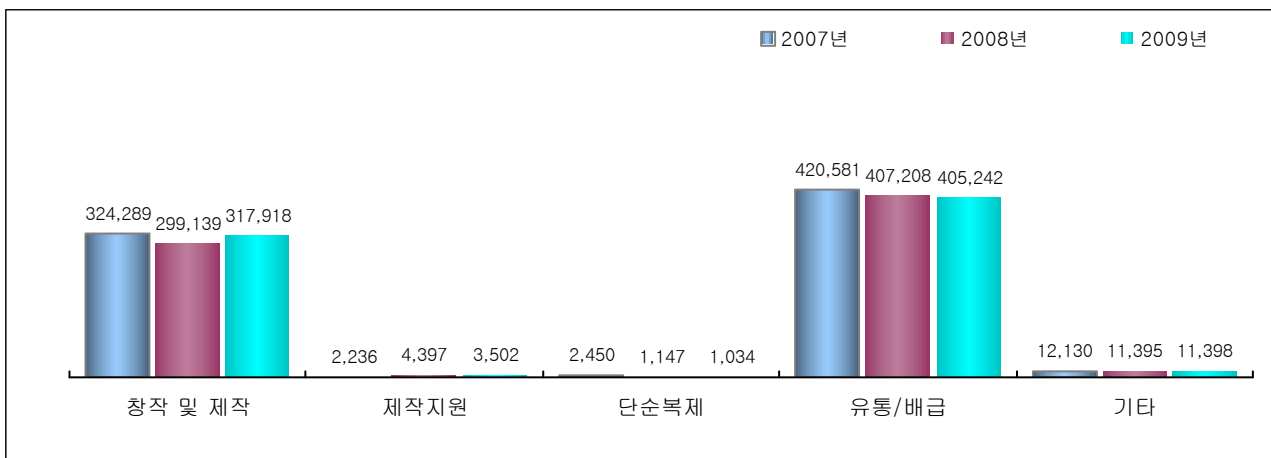
<표 4.2.11> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(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%

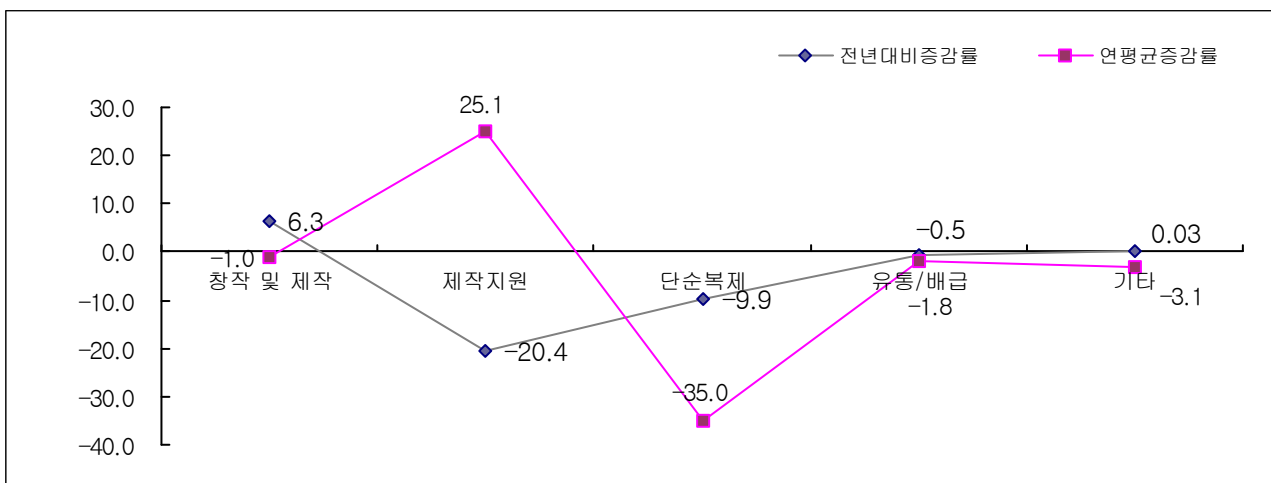
<그림 4.2.6> 만화산업 사업형태별 매출 현황

(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, %)

구 분	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 서점(만화부문) ⁹²⁾	-	-	46,341	-	46,341
합 계	133,969	177,259	264,109	163,757	739,094
구성비(%)	18.1%	24.0%	35.7%	22.2%	100.0%

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

<표 4.2.13> 매출액 규모별 연도별 매출액현황

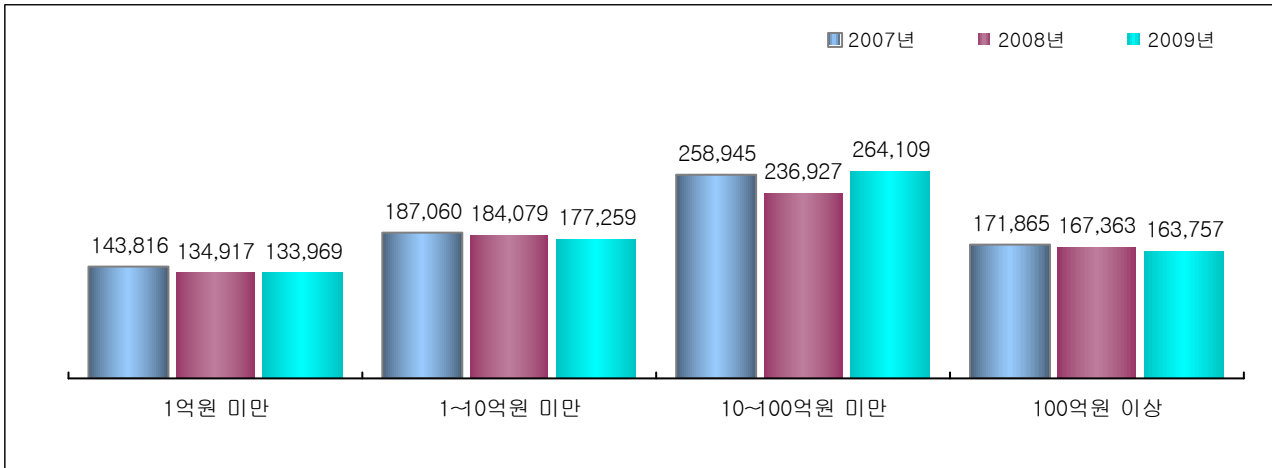
(단위 : 백만원, %)

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%

92) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

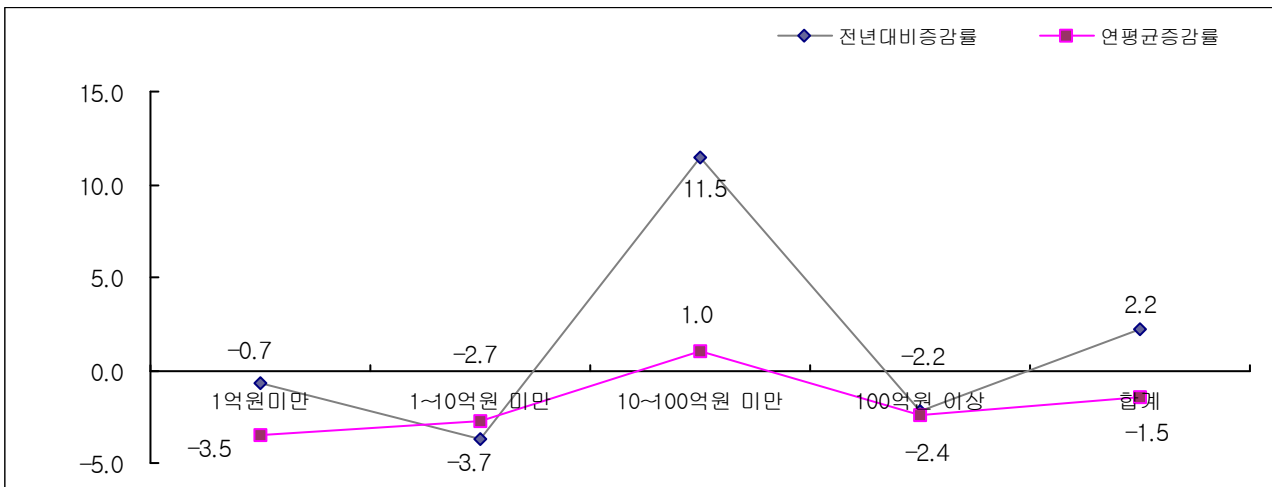
<표4.2.8> 매출액 규모별 매출 현황

(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.

<표4.2.14> 종사자규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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 서점(만화부문)	46,341	-	-	-	46,341
합 계	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.

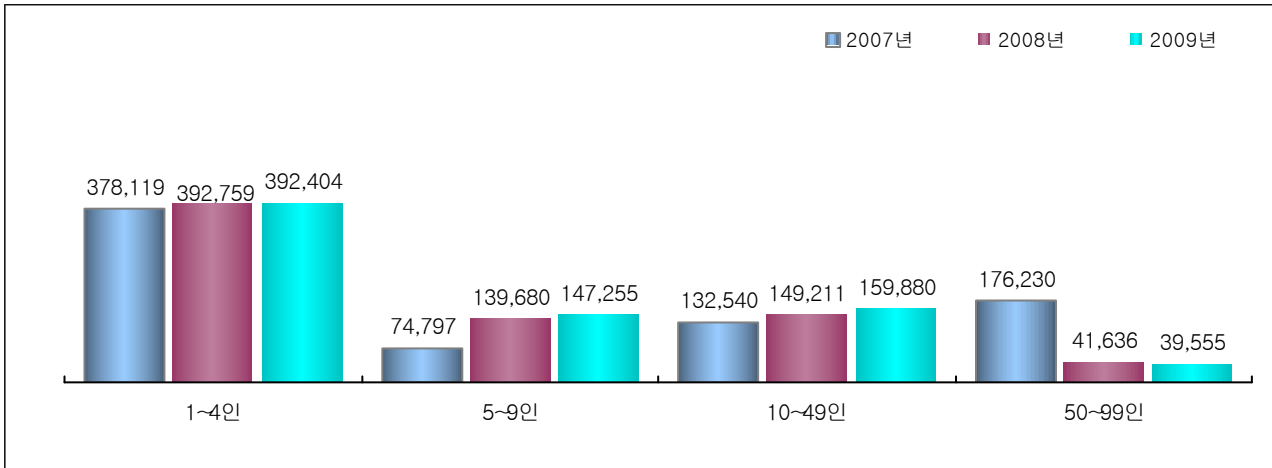
<표 4.2.15> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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%

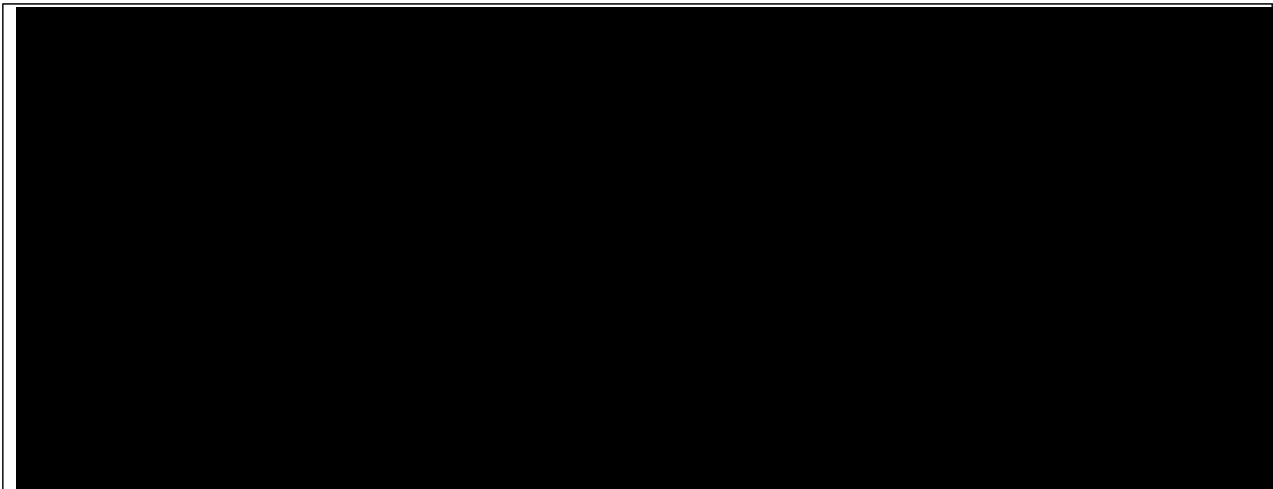
<그림 4.2.10> 종사자 규모별 매출 현황

(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 3,488억원(50.4%)을 창출하였다. 그 다음은 경기도 2,257억원(32.6%)이며, 부산은 247억원(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	692,753⁹³⁾	100.0%

93) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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

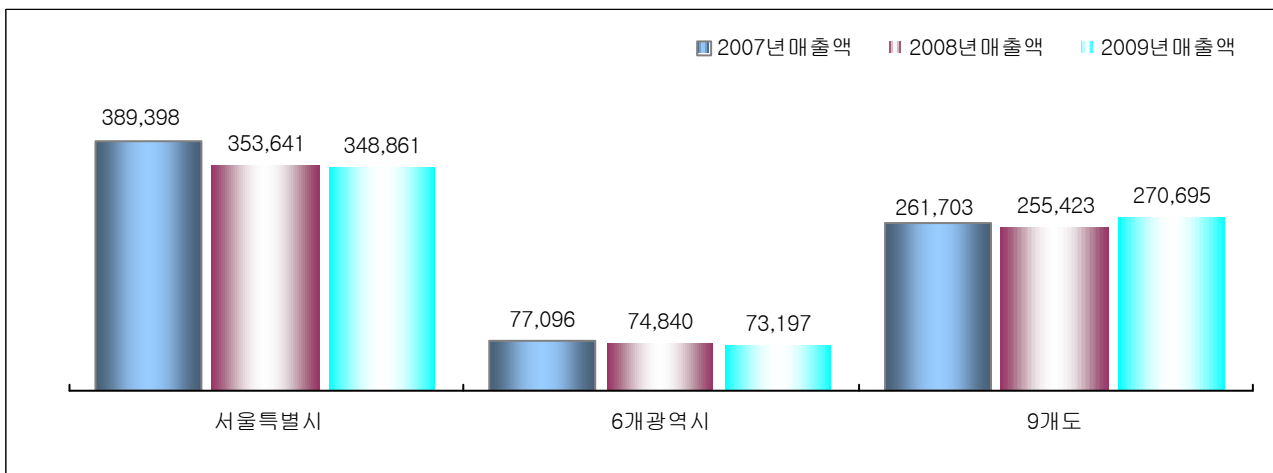
<표 4.2.17> 연도별 지역별 매출 현황⁹⁴⁾

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

<그림 4.2.12> 지역별 매출 현황

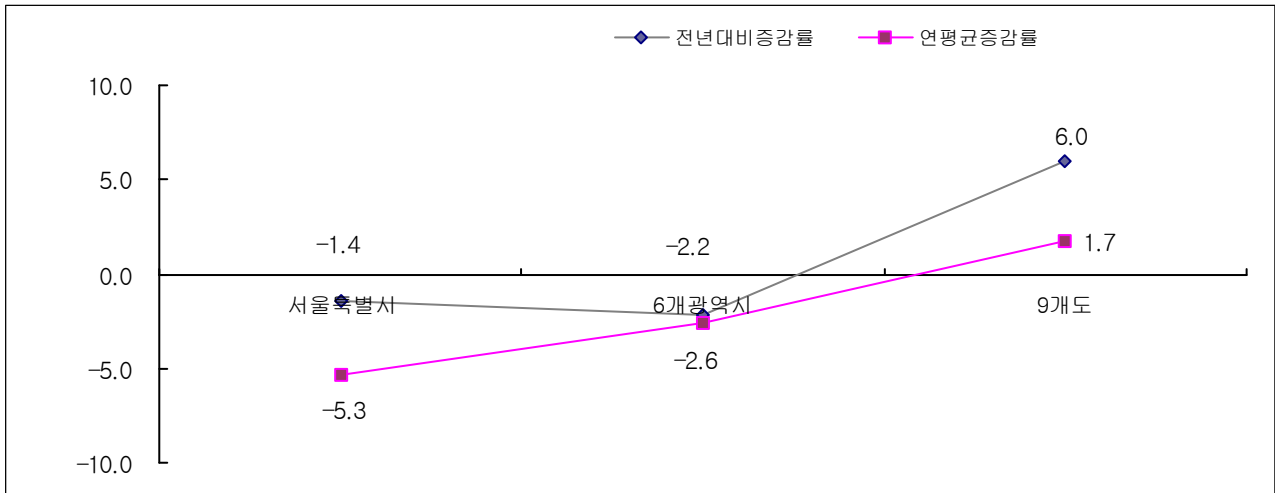
(단위 : 백만원)



94) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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

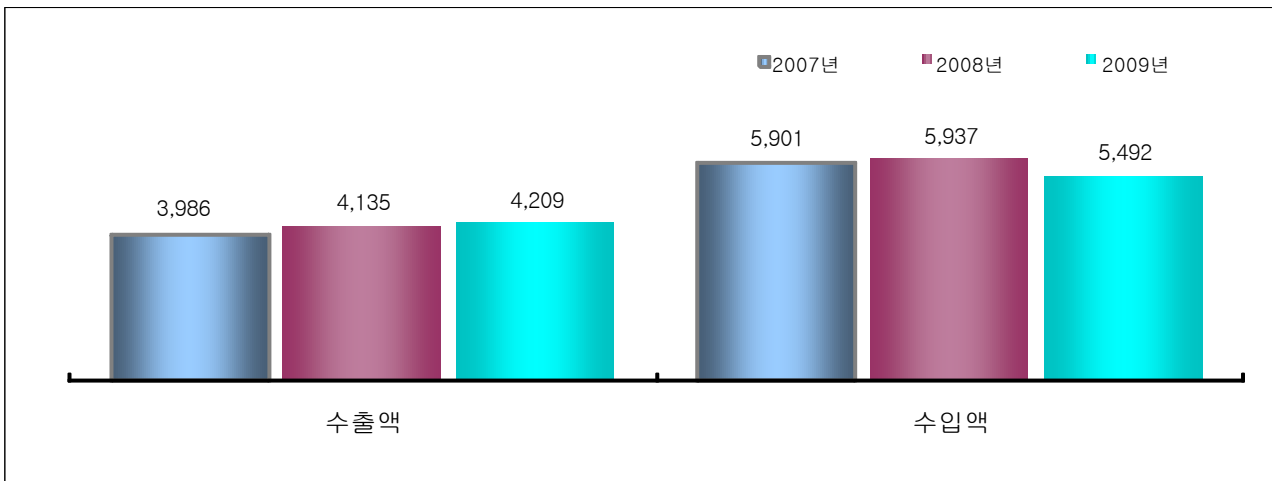
(단위 : 천달러, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
만화산업	3,986	4,135	4,209	1.8%	2.8%
합계	3,986	4,135	4,209	1.8%	2.8%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
만화산업	5,901	5,937	5,492	▽7.5%	▽3.5%
합계	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 현황⁹⁵⁾

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 59.7 만 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 전년대비 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(104%)로 조사되었다. 점차 감소하고 있긴 하지만 일본과 그 외 국가의 수입액에서 매우 큰 차이가 있는 것으로 나타났다.

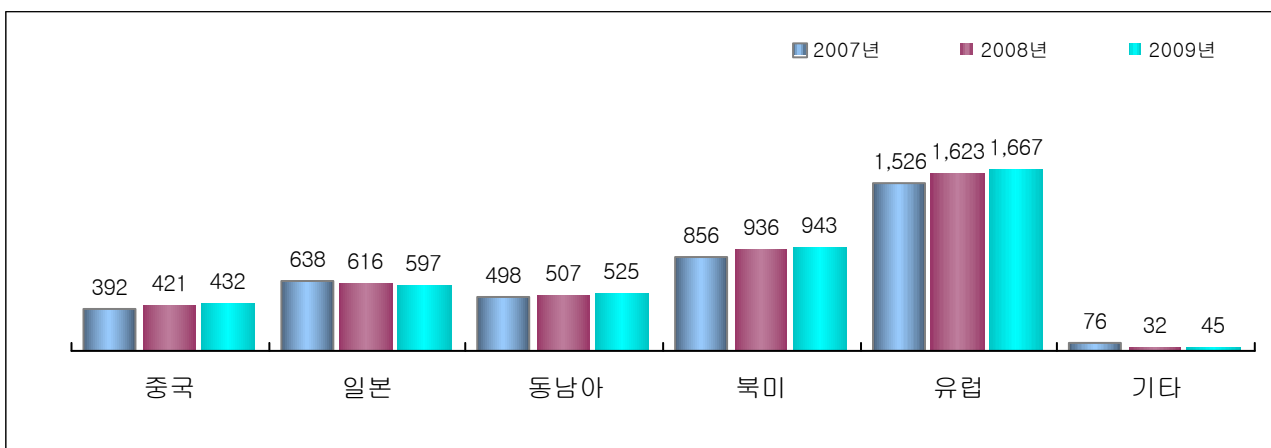
<표 4.2.19> 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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%

<그림 4.2.15> 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)



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

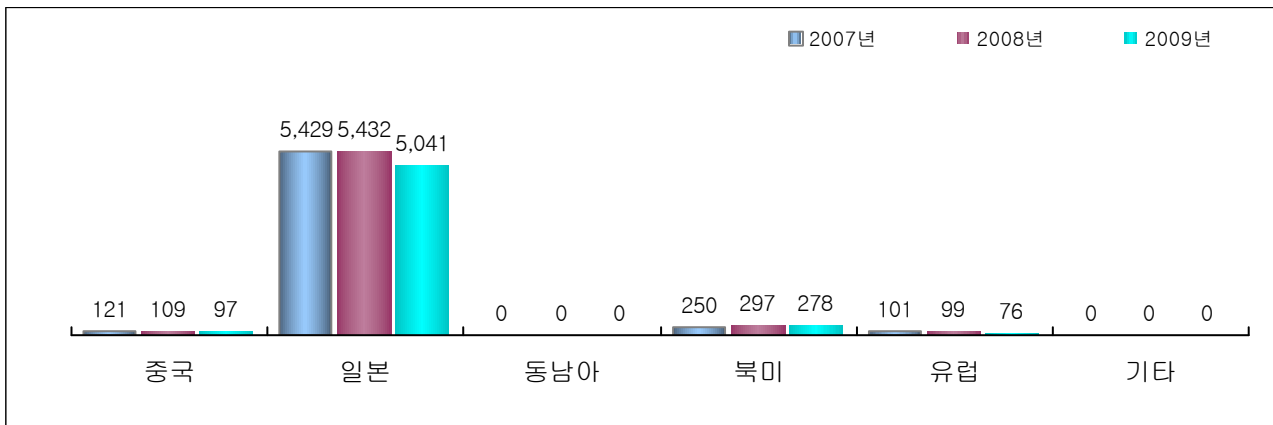
<표 4.2.20> 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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%

<그림 4.2.16> 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



2.3.2 만화산업 해외 수출방식

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

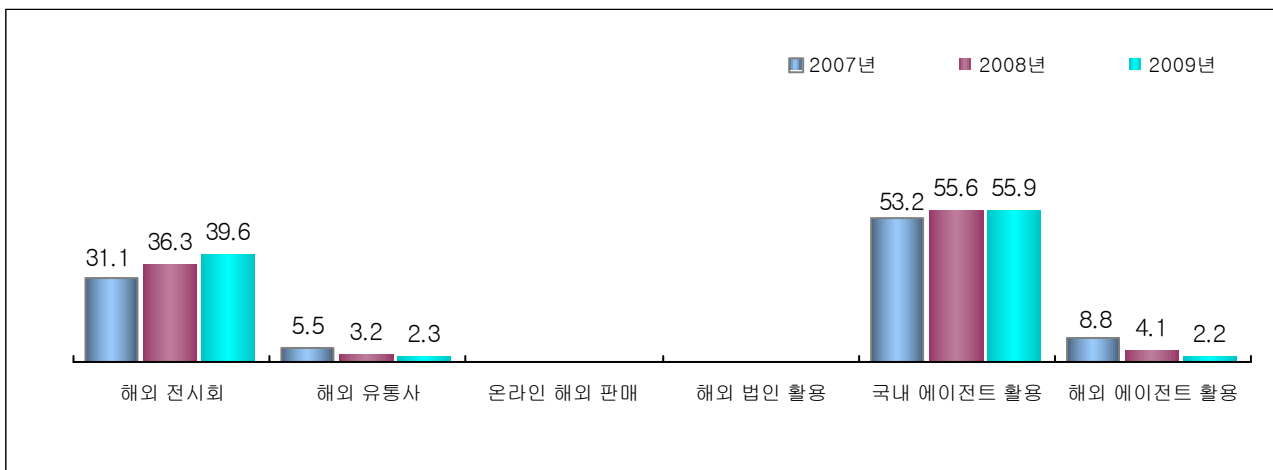
<표 4.2.21> 만화산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%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 : %)



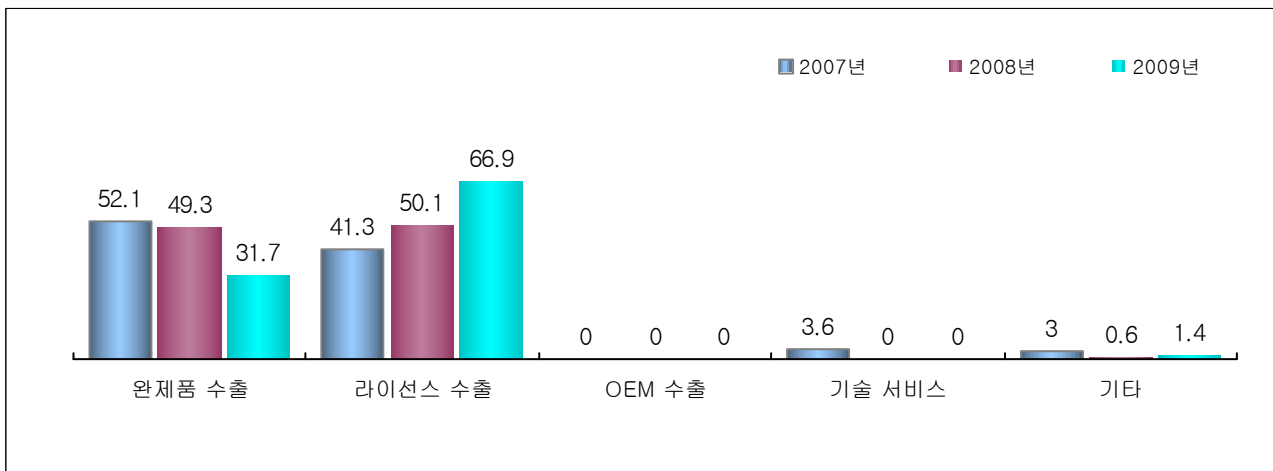
2.3.3. 만화산업 해외 진출형태

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 : %)



24. 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%

25. 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 '만

화잡지' 1.9%, '일일만화' 0.4%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<표 4.2.25> 오프라인 만화출판 비중 (단위 : %)

오프라인출판	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%으로 '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%

26. 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, %)

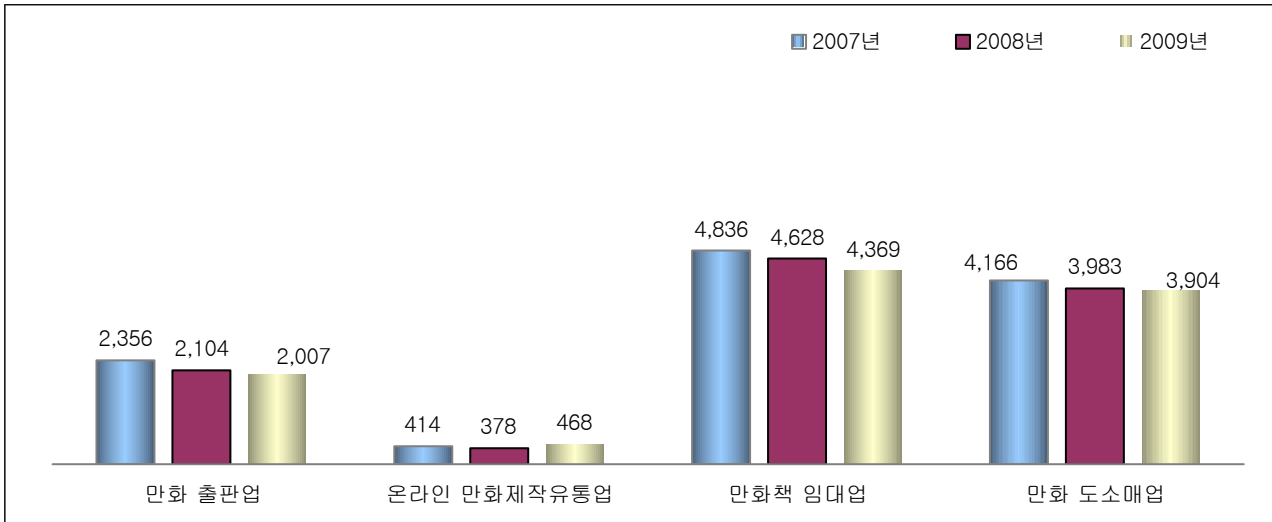
중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2007년	2008년	2009년			
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	758	605	571	5.3%	▽5.6%	▽13.2%
	일반 출판사(만화부문)	1,598	1,499	1,436	13.4%	▽4.2%	▽5.2%
	소 계	2,356	2,104	2,007	18.7%	▽4.6%	▽7.7%
온라인 만화 제작·유통업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	240	232	285	2.7%	22.8%	9.0%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	15	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%
	소 계	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%
	소 계	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%
	소 계	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 만 한 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.

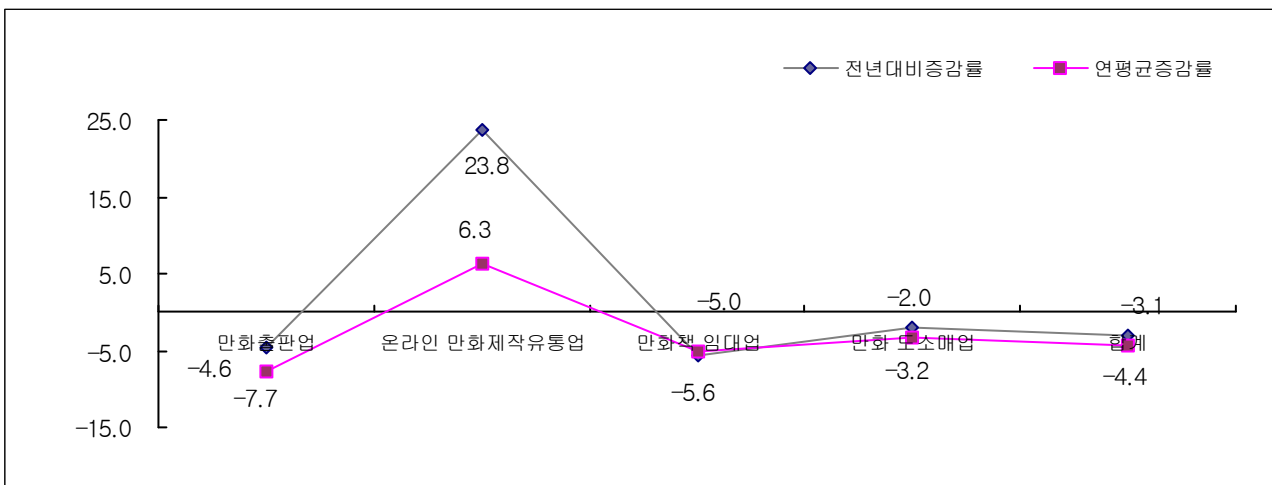
<그림 4.2.19 > 만화산업 중분류별 종사자수

(단위 : 명)



<그림 4.2.20> 만화산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



2.6.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년 만화산업의 매출액 규모별 종사자현황을 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, %)

구 분	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) ⁹⁶⁾	-	-	417	-	417
합 계	6,631	1,699	1,703	715	10,748
구성비(%)	61.7%	15.8%	15.8%	6.7%	100.0%

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.

96) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

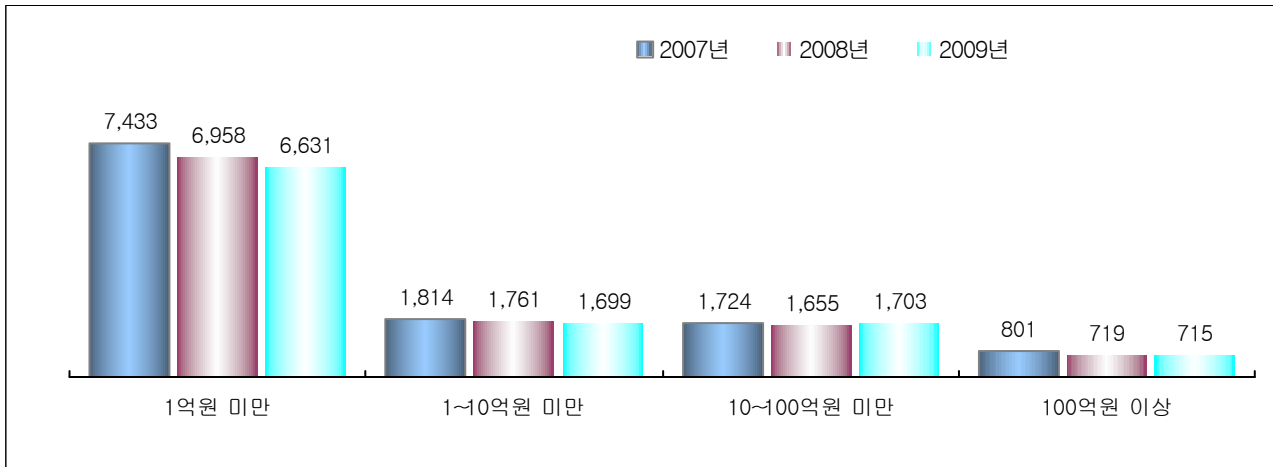
<표 4.2.29> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

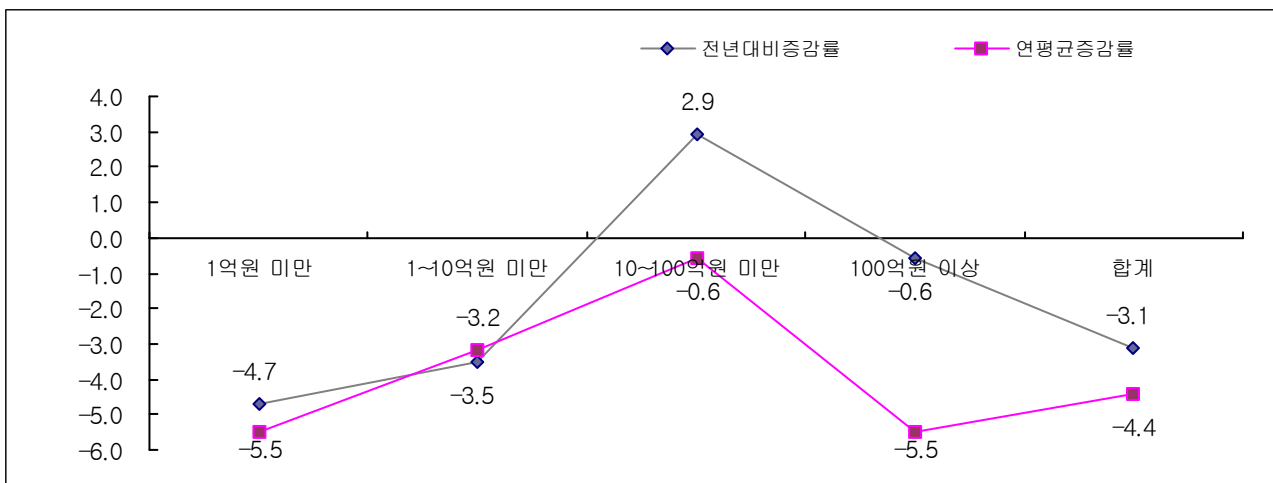
<그림 4.2.21> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(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.

<표 4.2.30> 종사자 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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
합 계	8,606	606	1,407	129	10,748
구성비(%)	80.1%	5.6%	13.1%	1.2%	100.0%

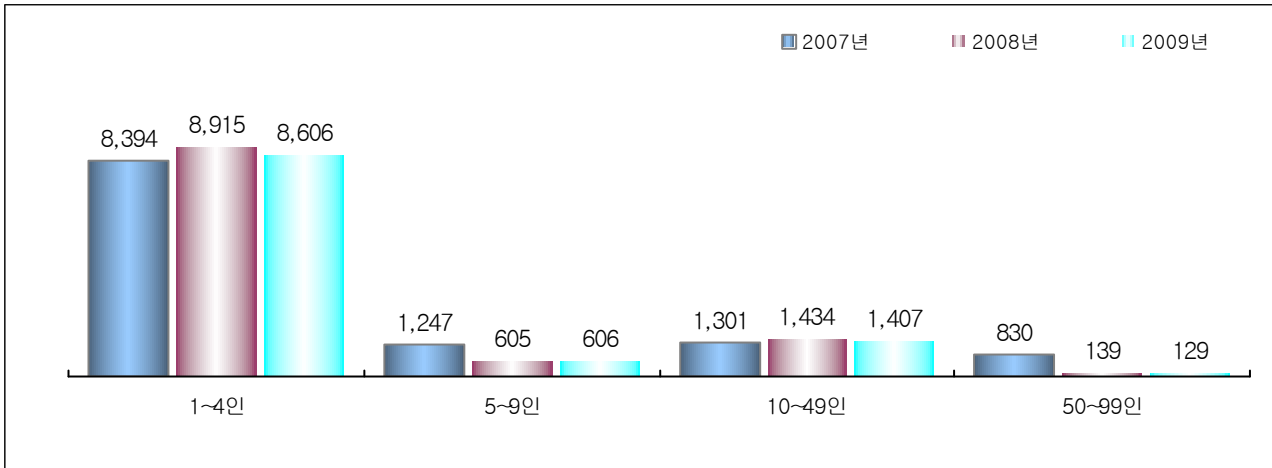
연도별로 보면 모든 규모 사업장에서 종사자가 전년대비 하락하거나 정체되어 있는 것을 알 수 있다. 특히 '50~99인' 규모의 경우 전년대비 7.2% 감소하여 가장 큰 감소율을 보이고 있다. 연평균 증감률을 보면 '5~9인' 규모의 2007년 종사자는 1,247명에서 2009년에 606명으로 크게 감소하여 연평균 30.3% 감소한 것으로 나타났다. '50~99인' 규모 또한 2007년에 830명에서 2009년에 129명으로 연평균 60.6% 감소하였다. 반면 '1~4인'과 '10~49인'은 각각 연평균 1.3%, 4.0% 증가한 것으로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

<표 4.2.31> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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%

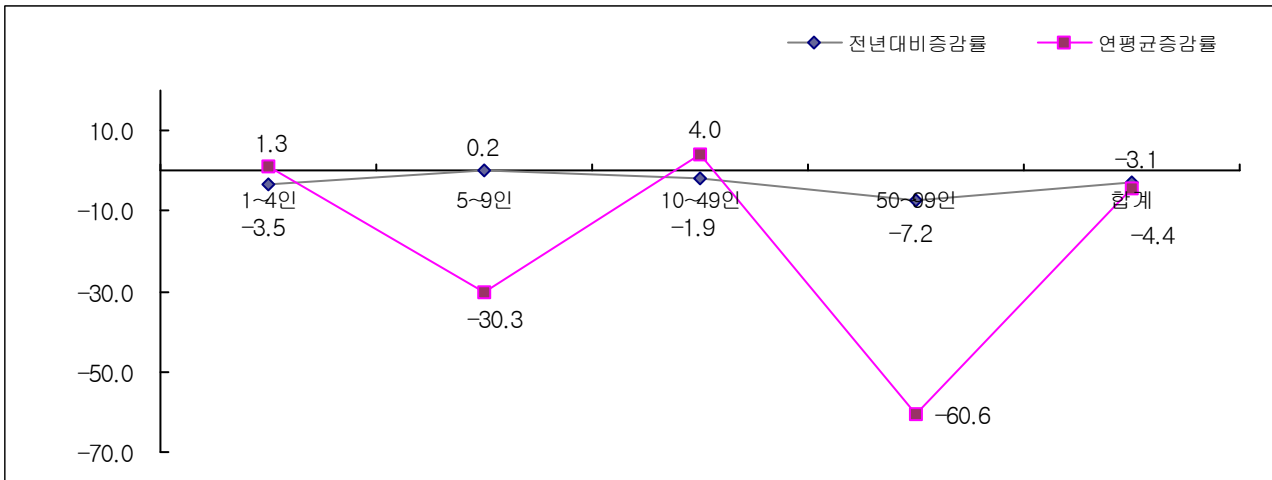
<그림 4.2.23> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(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 제작유통업	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 ⁹⁷⁾	100.0%

97) 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.

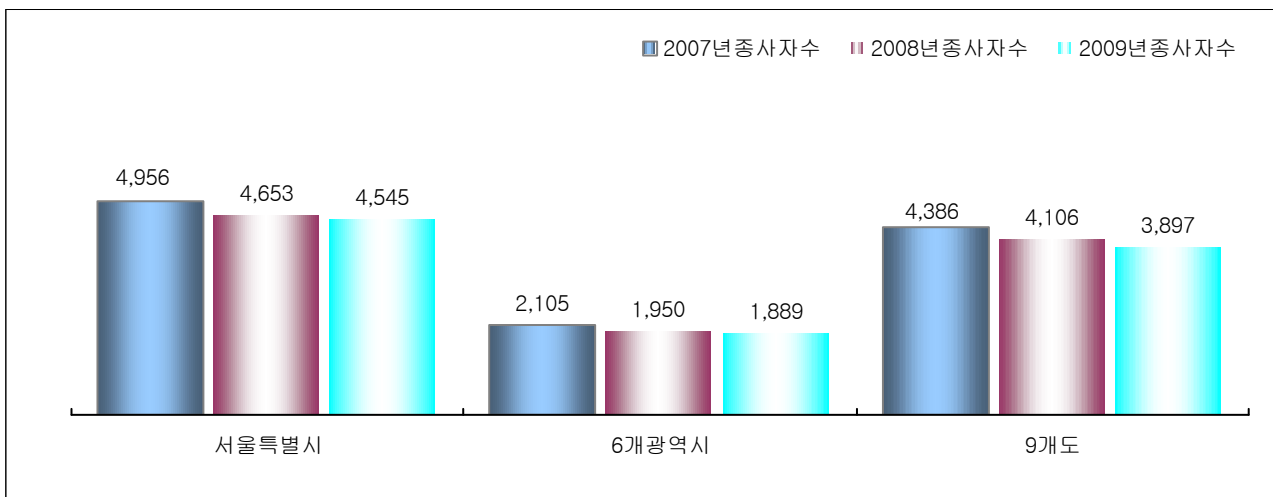
<표 4.2.33> 연도별 지역별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

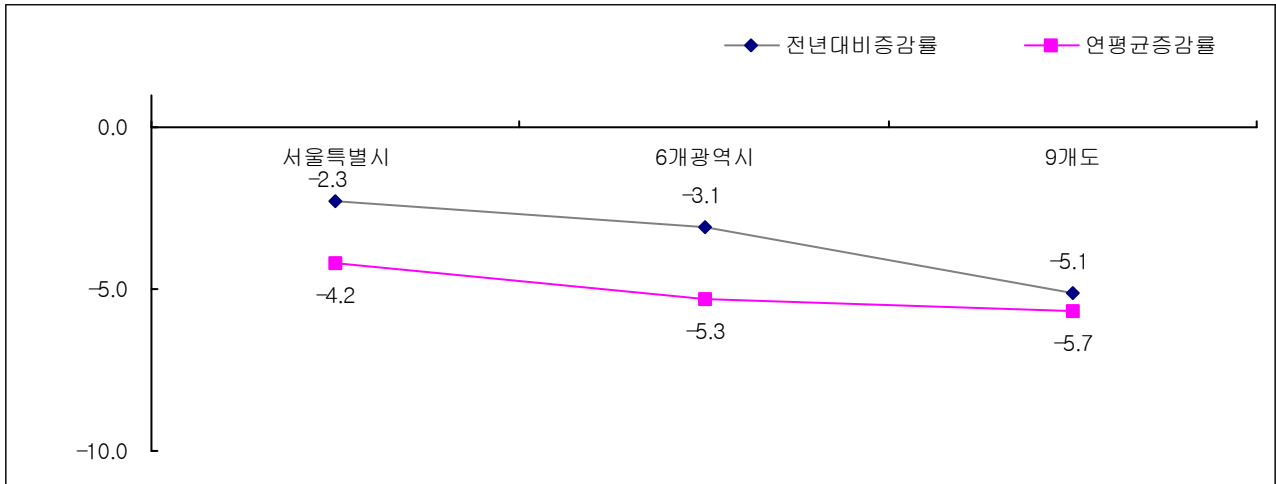
<그림 4.2.25> 지역별 종사자 현황

(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.

<표 4.2.34> 고용형태별 종사자 현황⁹⁸⁾

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
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%
	소 계	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%
	소 계	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%
	소 계	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) ⁹⁹⁾	-	-	-
	소 계	2,904	583	3,487
	중분류 비중(%)	83.3%	16.7%	100.0%
만화산업 총합계¹⁰⁰⁾		8,227	2,104	10,331
만화산업 비중(%)		79.6%	20.4%	100.0%

98) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

99) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

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.

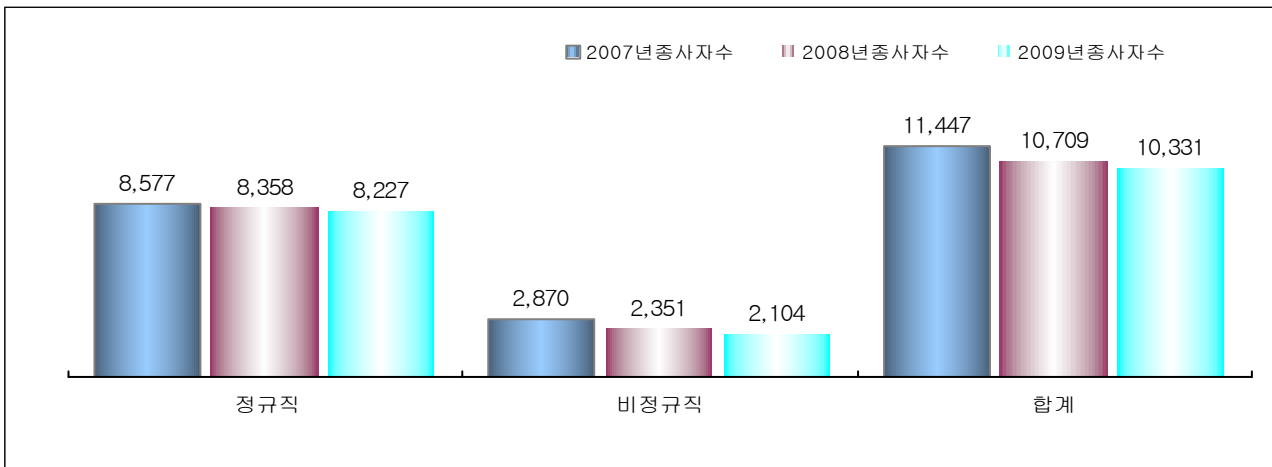
<표 4.2.35> 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

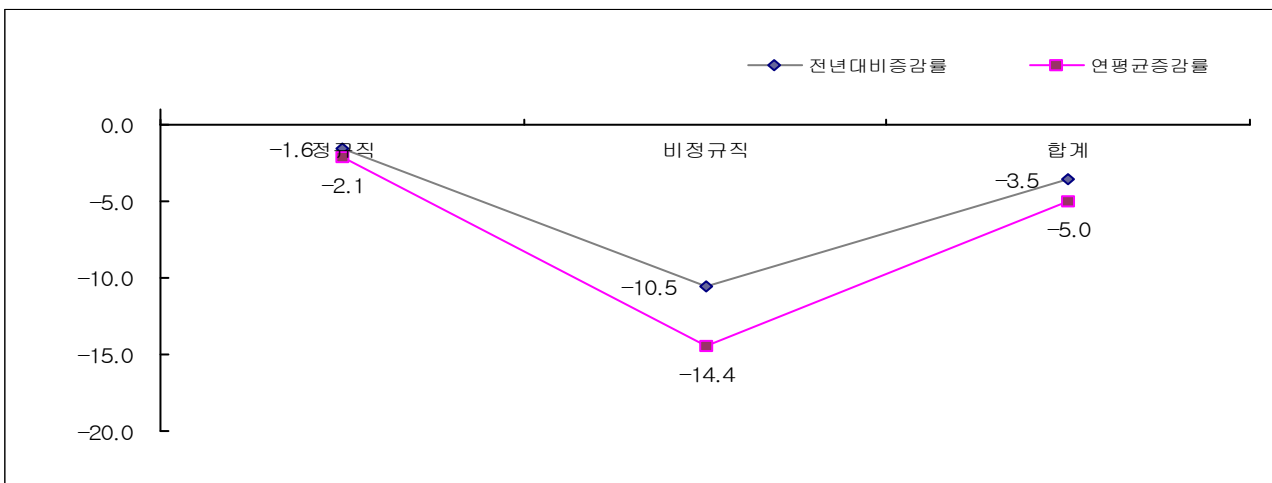
<그림 4.2.27> 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.28> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



100) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

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.

<표 4.2.36> 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		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
	소 계	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
	소 계	236	173	23	36	468
만화책 임대업	만화임대	341	375	124	72	912
	서적임대(대여)(만화부문)	953	1,759	208	537	3,457
	소 계	1,294	2,134	332	609	4,369
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	491	176	72	53	792
	만화서적 및 잡지류 소매	829	1,408	175	283	2,695
	인터넷 서점(만화부문) ¹⁰¹⁾	-	-	-	-	-
	소 계	1,320	1,584	247	336	3,487
만화산업 총합계¹⁰²⁾		3,534	4,693	890	1,214	10,331
비 중(%)		34.2%	45.4%	8.6%	11.8%	100.0%

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.

101) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료 없음)

102) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

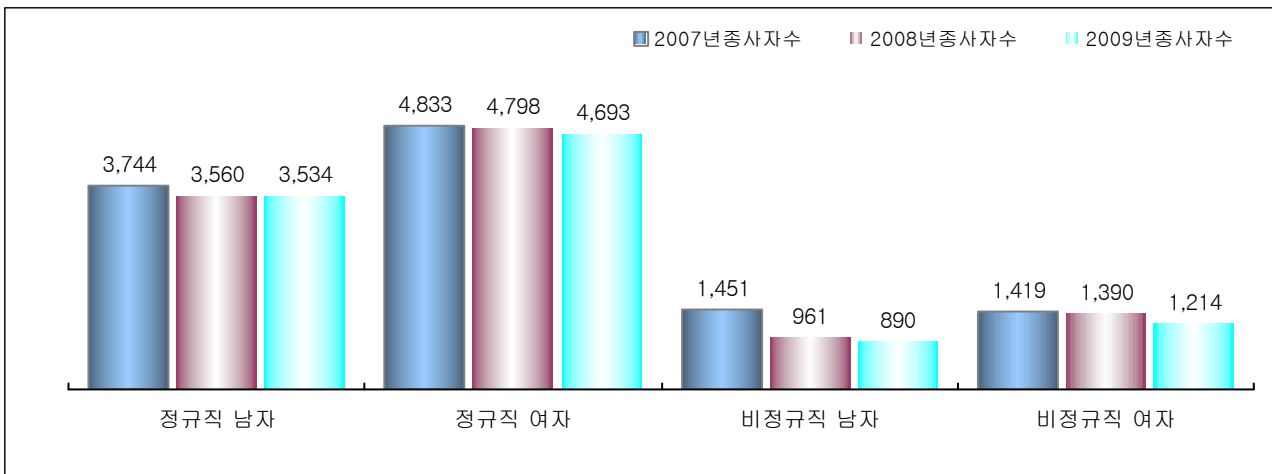
<표 4.2.37> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황¹⁰³⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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%

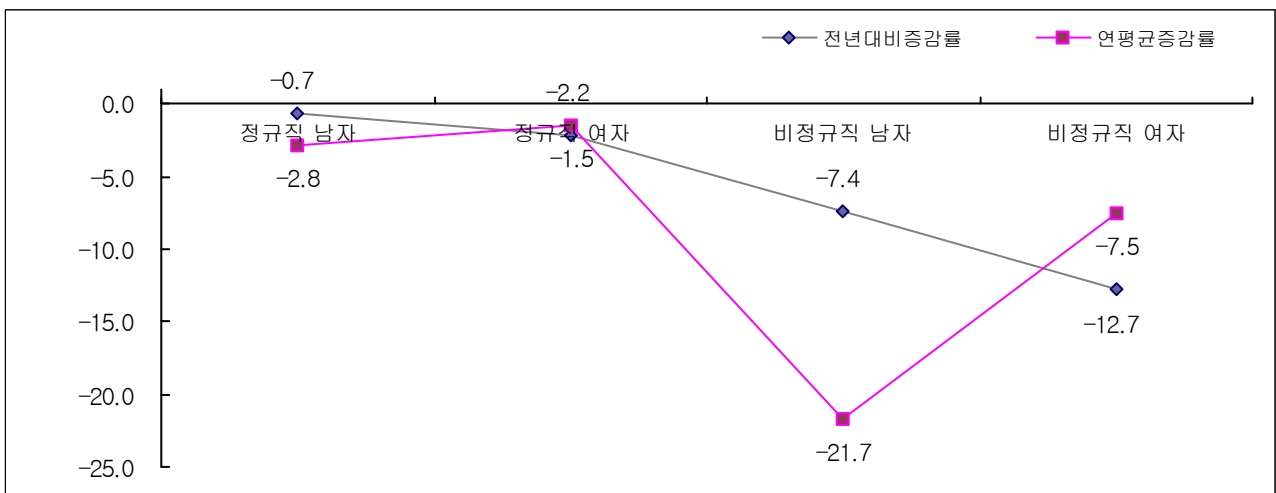
<그림 4.2.29> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.30> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



103) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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 종사자현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
만화출판업	만화출판사(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%
	소 계	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%
	소 계	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%
	소 계	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) ¹⁰⁴⁾	-	-	-
	소 계	1,567	1,920	3,487
	중분류 비중(%)	44.9%	55.1%	100.0%
	만화산업 총합계 ¹⁰⁵⁾	4,424	5,907	10,331
	만화산업 비중(%)	42.8%	57.2%	100.0%

104) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

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.

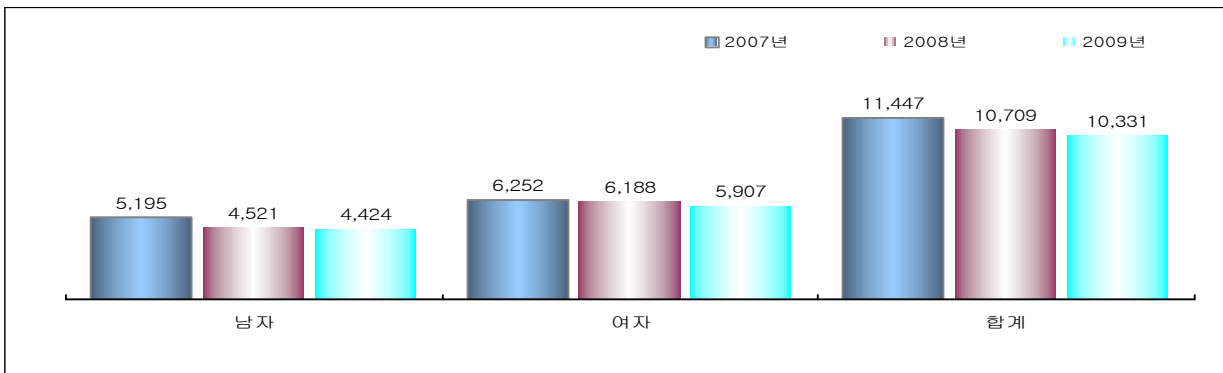
<표 4.2.39> 연도별 성별 종사자 현황¹⁰⁶⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

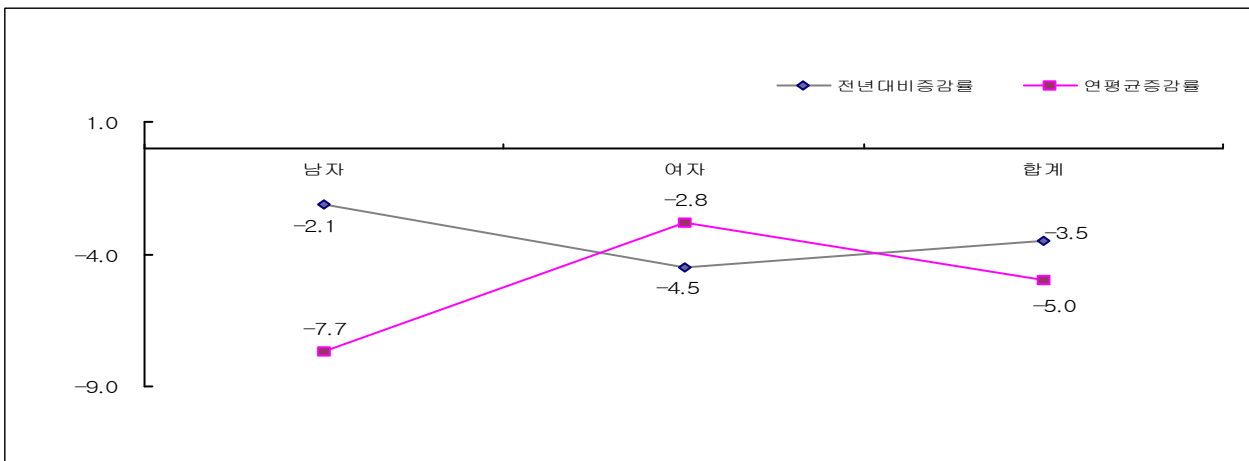
<그림 4.2.31> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.32> 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



105) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

106) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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.

<표 4.2.40> 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
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
	소 계	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
	소 계	70	77	218	43	24	36	468
만화책 임대업	만화임대	-	328	-	-	-	584	912
	서적임대(대여)(만화부문)	-	523	-	-	-	2,934	3,457
	소 계	-	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) ¹⁰⁷⁾	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	-	1,222	-	19	-	2,246	3,487
만화산업 총합계¹⁰⁸⁾		290	2,438	1,123	380	123	5,977	10,331
비 중		2.8%	23.6%	10.9%	3.7%	1.2%	57.8%	100.0%

107) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료 없음)

108) 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.

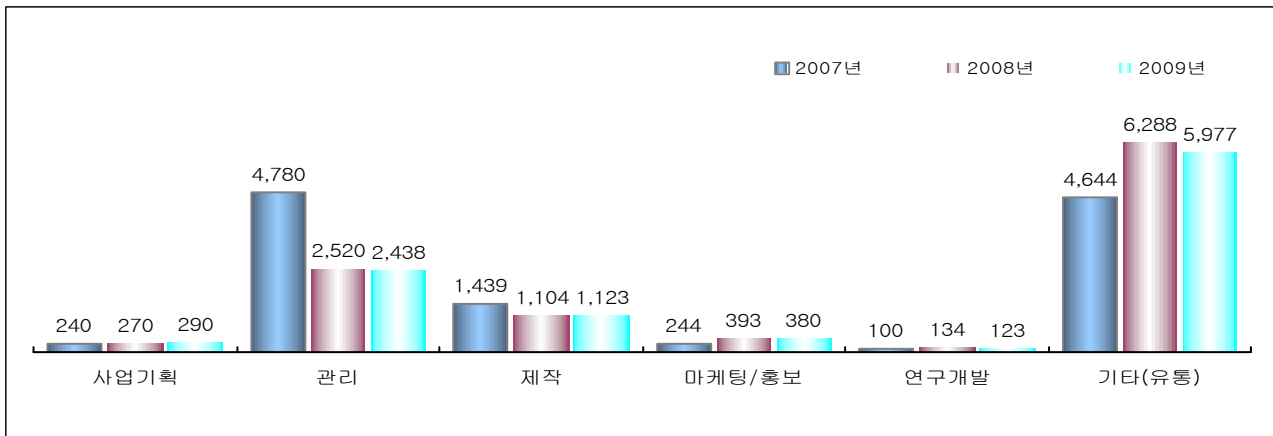
<표 4.2.41> 연도별 직무별 종사자 현황¹⁰⁹⁾

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

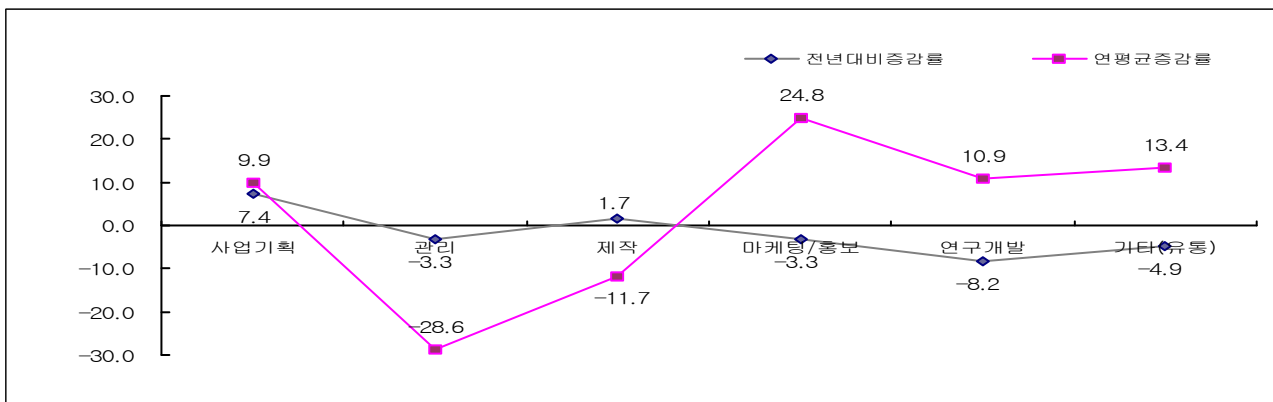
<그림 4.2.33> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.34> 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



109) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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.

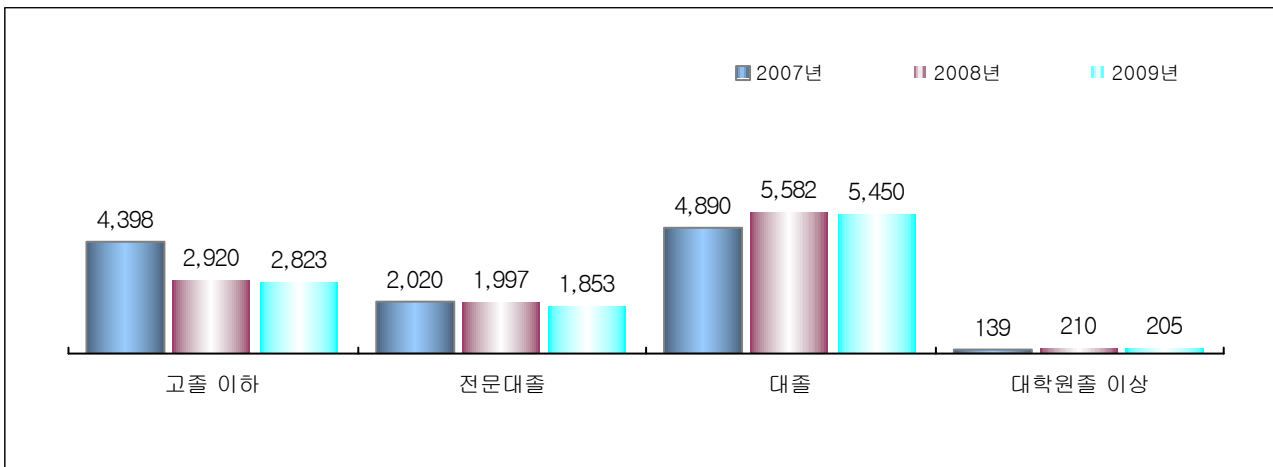
<표 4.2.42> 연도별 학력별 종사자현황110)

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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%

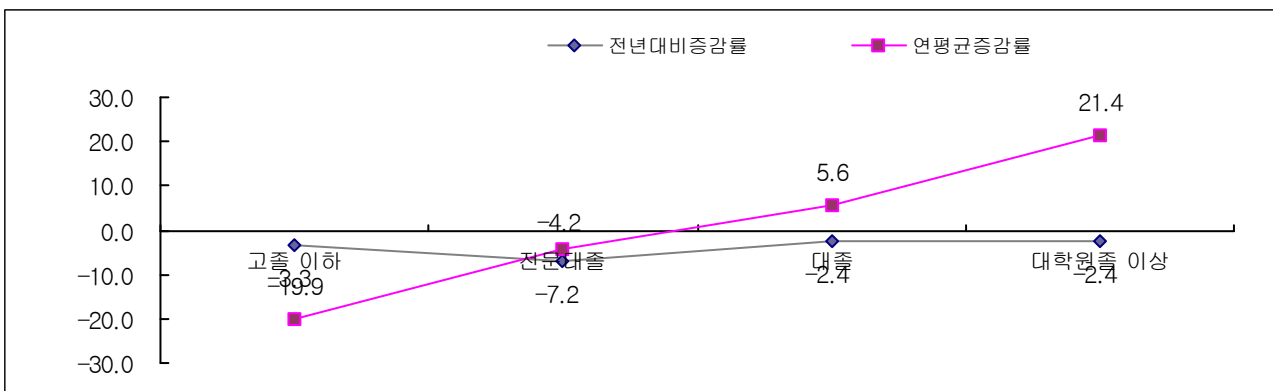
<그림 4.2.35> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.36> 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



110) 외부인용자료(인터넷음반소매업, 노래연습장운영업) 제외

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 만화도소매업'은 '40세 이상' 종사자가 각각 2,099명(48.0%), 1,401명(40.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<표 4.2.43> 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
만화출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	145	163	151	112	571
	일반 출판사(만화부문)	434	348	319	335	1,436
	소 계	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
	소 계	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
	소 계	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) ¹¹¹⁾	-	-	-	-	-
	소 계	908	799	379	1,401	3,487
	중분류 비중(%)	26.0%	22.9%	10.9%	40.2%	100.0%
만화산업 총합계¹¹²⁾		2,719	1,925	1,704	3,983	10,331
만화산업 비중(%)		26.3%	18.6%	16.5%	38.6%	100.0%

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 연평균증감률 10.6% 감소하였으며, '35~39세'는 연평균증감률 9.9% 감소하였다.

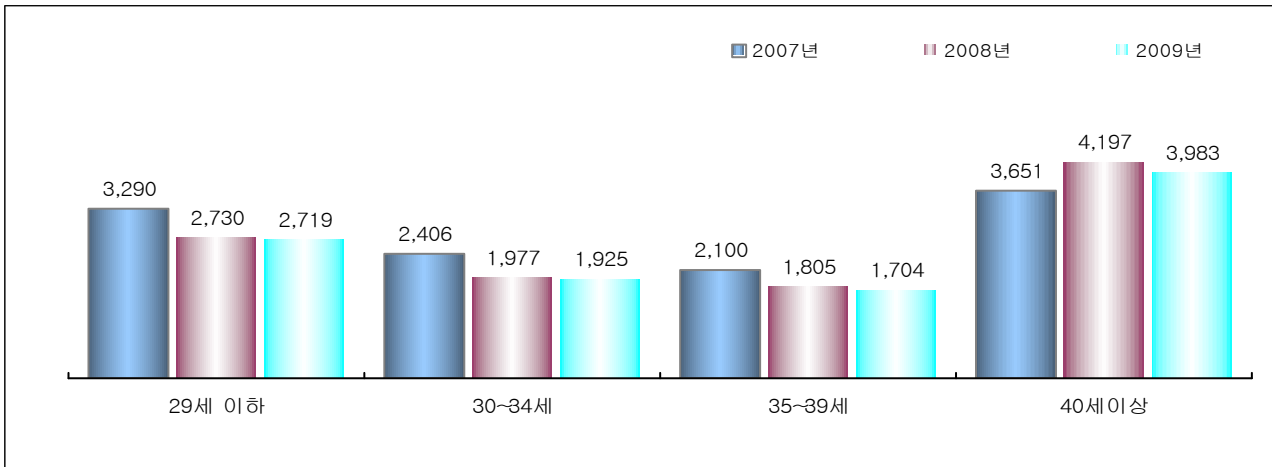
<표 4.2.44> 연도별 연령별 종사자현황¹¹³⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세이상	
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%

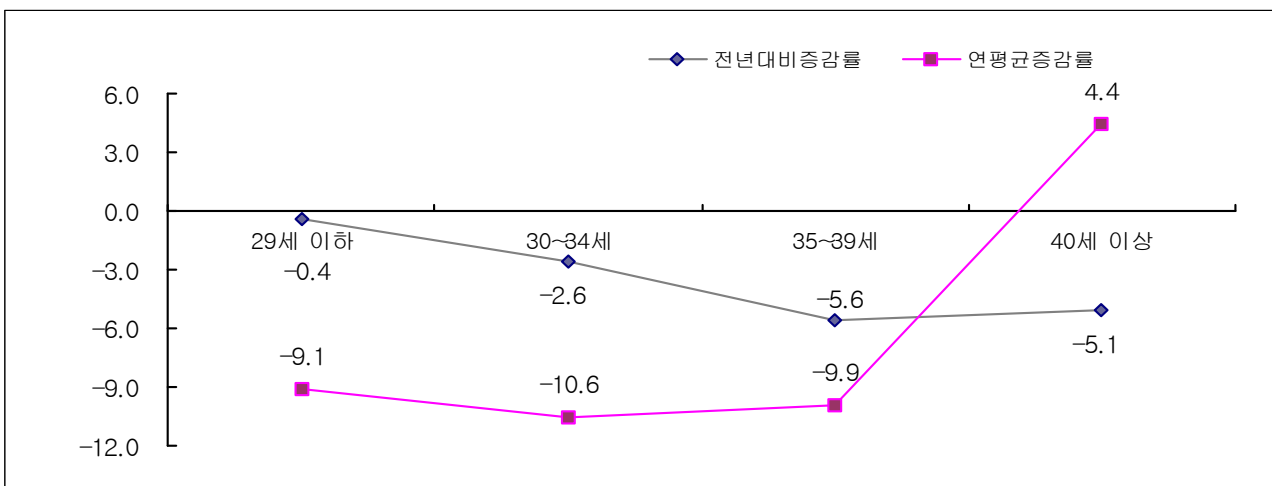
<그림 4.2.37> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.2.38> 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



111) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

112) 인터넷서점(만화부문)종사자 제외 합계

113) 외부인용자료(인터넷서점(만화부문)) 제외

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('07년 2,106억 원 → '08년 2,192억 원 → '09년 2,280억 원)하고 있는 반면에 '경상이익'은 지속적으로 하락('07년 290억 원 → '08년 175억 원 → '09년 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(북한문화시설내 포함) 등) 에 대한 필요성이 제기된다.

연도별 부가가치액을 보면 '07년 2,820억 원 → '08년 2,836억 원 → '09년 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, %)

구 분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	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(%)

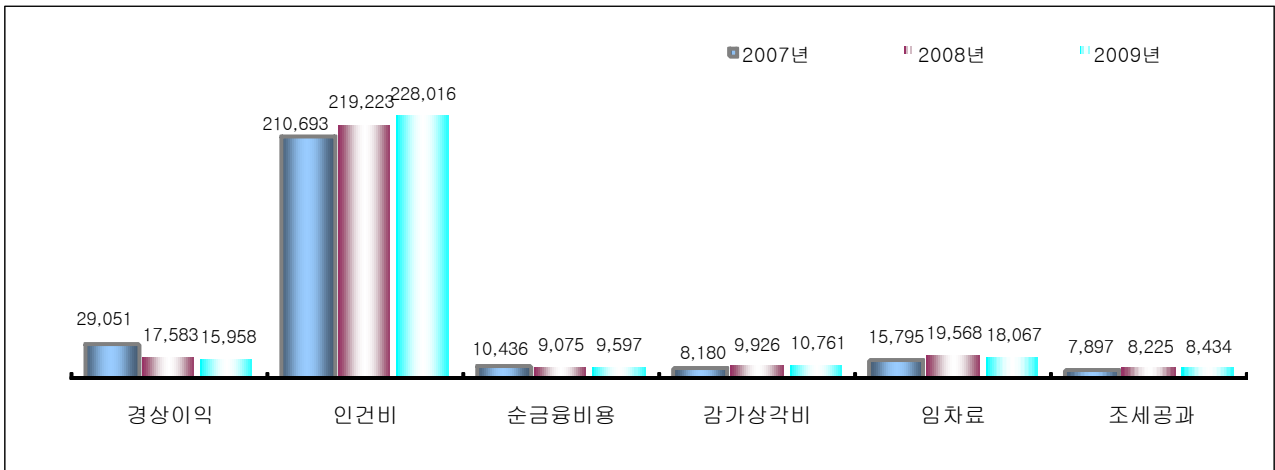
<표 4.2.46> 연도별 부가가치 구성현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

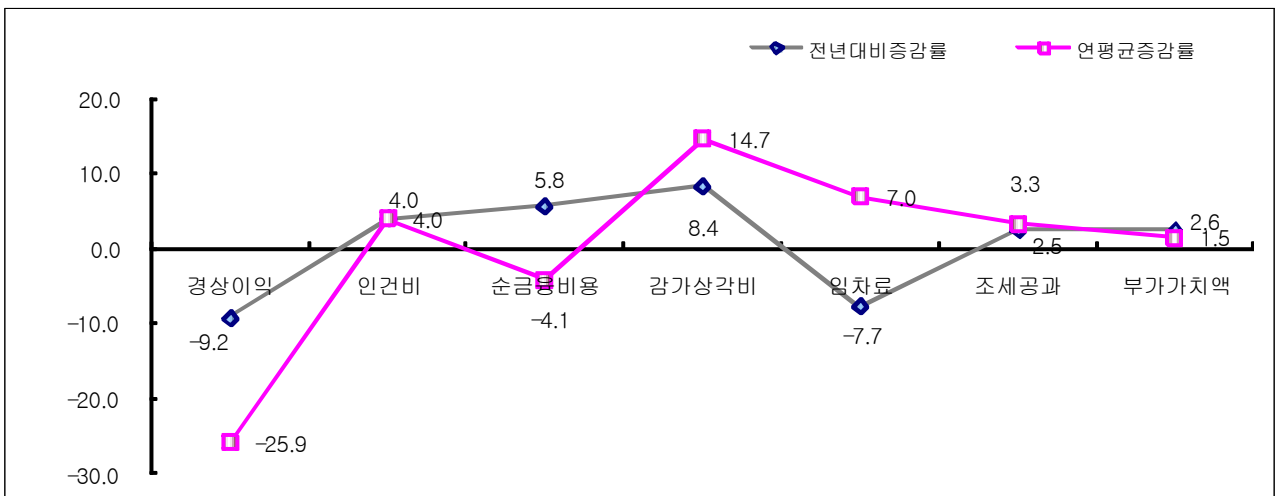
<그림 4.2.39> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.2.40> 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3. 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 모바일음악서비스업체 및 인터넷음악서비스업체에 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 : 음악기획 및 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 : 모바일음악서비스업, 인터넷음악서비스업, 음원대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
- 음악공연업 : 음악공연 기획 및 제작업, 기타음악공연서비스업(티켓발매 등)
- 노래연습장 운영업 : 노래연습장 운영업

3.1 음악산업 전체요약

2009년 음악산업의 사업체수는 38,259개이며, 종사자는 7만 6,539명으로 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.

<표 4.3.2> 음악산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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	음악기획및제작	음반(음원포함)	1,125	73,528	572	292	129
		음반외수익 (음악관련)		254,459	1,362		187
	음반(음원)녹음시설 운영업		141	32,342	495	229	65
	소 계		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
	소 계		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
	소 계		66	83,026	278	1,258	299
음반 도소매업	음반 도매업		23	36,655	159	1,594	231
	음반 소매업		198	63,117	433	319	146
	인터넷 음반 소매업 ¹¹⁴⁾		-	20,267	161	-	126
	소 계		221	120,039	753	543	159
온라인 음악유통업	모바일음악서비스업		3	76,502	115	25,501	665
	인터넷음악서비스업		189	359,969	1,469	1,905	245
	음원대리 중개업		43	60,331	163	1,403	370
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		101	72,799	732	721	99
	소 계		336	569,601	2,479	1,695	230
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		423	224,359	2,412	530	93
	기타음악공연서비스업 (티켓발매등)		18	33,303	216	1,850	154
	소 계		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	76,539	72	36

음악산업은 1인당 평균 매출액이 3천 6백만원이며, 사업체당 평균 매출액은 7천 1백만원으로 나타났다. 음악제작업 1인당 평균 매출액은 1억 4천 8백만원으로, 이중 '음악기획 및 제작업'은 1억 7천만원이다. '인터넷음악서비스업'은 1인당 2억 4천 5백만원이며, '음악공연업'은 9천 8백만원으로 나타났다. 음악산업 사업체당 매출액 중 '모바일음악서비스업'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.

114) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

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, '음반배급 및 복제업'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 동의를 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			
음악제작업	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(원)녹음시설 운영업 ¹¹⁵⁾		130,195	39,246	32,342	1.1%	▽17.6%	▽50.2%
	소 계		393,194	321,088	360,329	13.1%	12.2%	▽4.3%
음악 및 오디오물출판업	음악 오디오물 출판업		-	10,898	9,424	0.3%	▽13.5%	-
	기타 오디오물 제작업		-	608	676	0.4%	11.2%	-
	소 계		-	11,506	10,100	0.4%	▽12.2%	-
음반복제 및 배급업	음반 복제업		-	42,348	38,321	1.4%	▽9.5%	-
	음반 배급업 ¹¹⁶⁾		-	52,742	44,705	1.6%	▽15.2%	-
	소 계		-	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 ¹¹⁷⁾		13,917	16,634	20,267	0.8%	21.8%	20.7%
	소 계		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%
	소 계		427,649	526,445	569,601	20.8%	8.2%	15.4%
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		198,853	213,851	224,359	8.2%	4.9%	6.2%
	기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)		24,744	27,801	33,303	1.2%	19.8%	16.0%
	소 계		223,597	241,652	257,662	9.4%	6.6%	7.3%
중합계¹¹⁸⁾			1,196,534	1,315,610	1,400,757	51.1%	6.5%	8.2%
노래연습장 운영업	노래연습장운영업		1,161,171	1,286,466	1,339,996	48.9%	4.2%	7.4%
	소 계		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%

115) 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

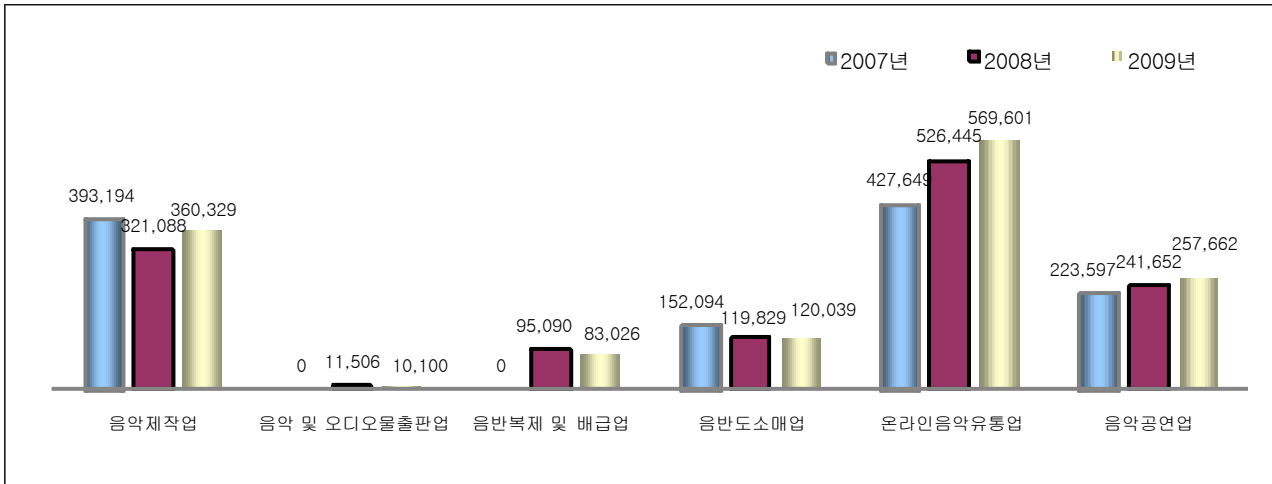
116) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

117) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

118) 2006년, 2007년 매출액은 음반매출외(음악관련)매출액 및 음악공연매출액 포함매출

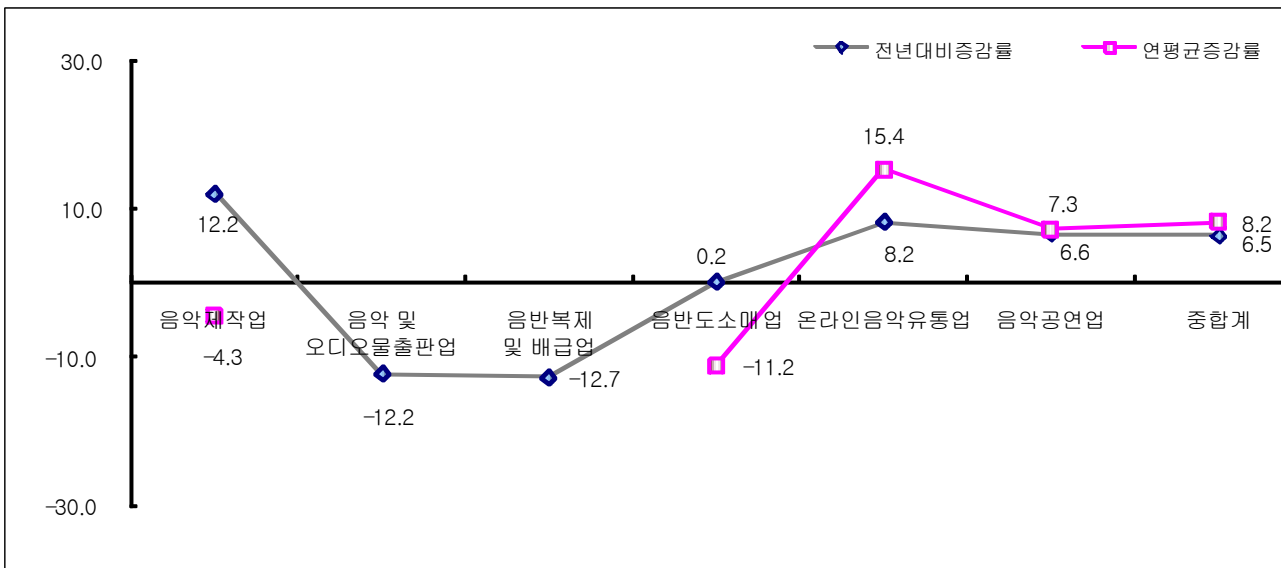
<그림 4.3.1> 음악산업 중분류별 매출액

(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(원) 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

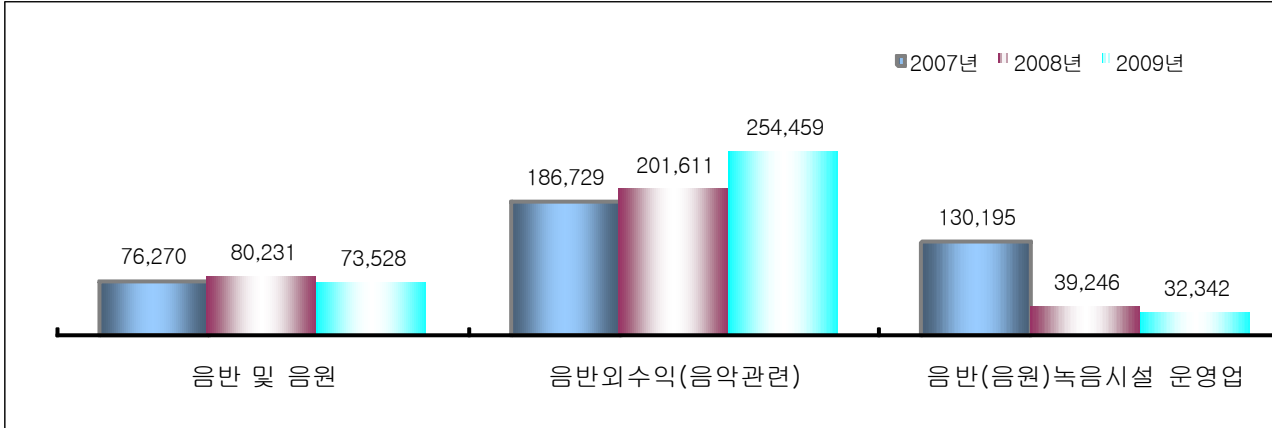
(단위 : 백만원, %)

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(원)녹음시설 운영업 ¹¹⁹⁾		130,195	39,246	32,342	1.1%	▽17.6%	▽50.2%
	소 계		393,194	321,088	360,329	13.1%	12.2%	▽4.3%

119) 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

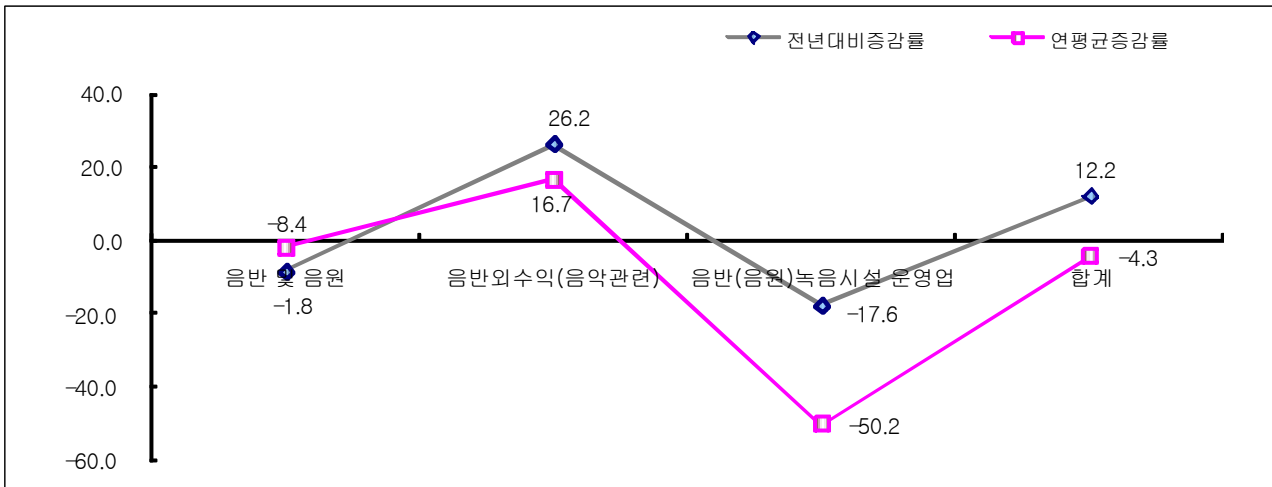
<그림 4.3.3> 음악제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.3.4> 음악제작업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.2 음악 및 오디오물 출판업, 음반배급 및 복제업¹²⁰⁾

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.

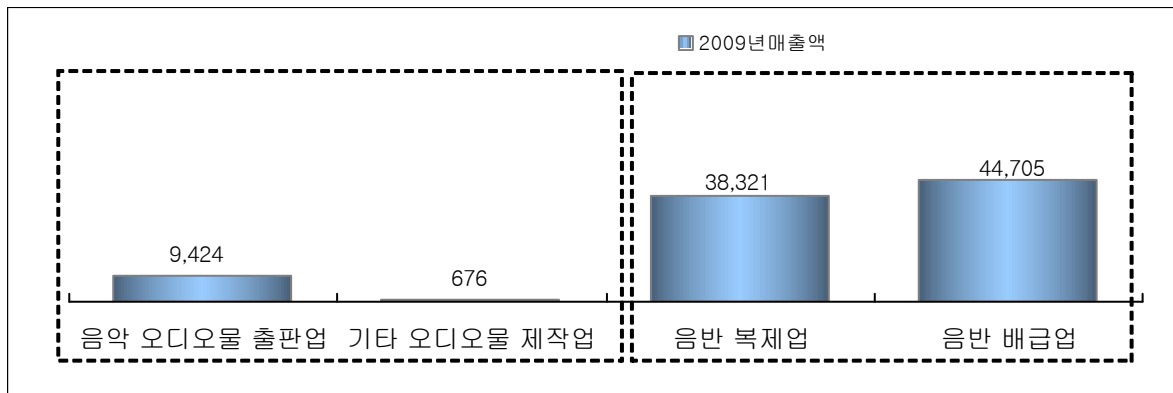
음반 복제와 배급업의 규모 감소는 음반 제작의 불황이 지속되면서 음반의 복제와 배급 물량도 감소 시켜 전체적인 감소한 것으로 해석된다.

120) 2008년 기준조사 신규 및 추가 분류체계이므로 2008년 기준조사 자료이외에 비교자료 없음

<표 4.3.6> 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업 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%
	소 계	-	11,506	10,100	100.0%	▽12.2%
음반복제 및 배급업	음반 복제업	-	42,348	38,321	46.2%	▽9.5%
	음반 배급업 ¹²¹⁾	-	52,742	44,705	53.8%	▽15.2%
	소 계	-	95,090	83,026	100.0%	▽12.7%

<그림 4.3.5> 음악 및 오디오물 출판업, 음반배급 및 복제업 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 631억원, '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 기록하여 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.

121) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

<표 4.3.7> 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
		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 ¹²²⁾	13,917	16,634	20,267	16.9%	21.8%	20.7%
	소 계	152,094	119,829	120,039	100.0%	0.2%	▽11.2%

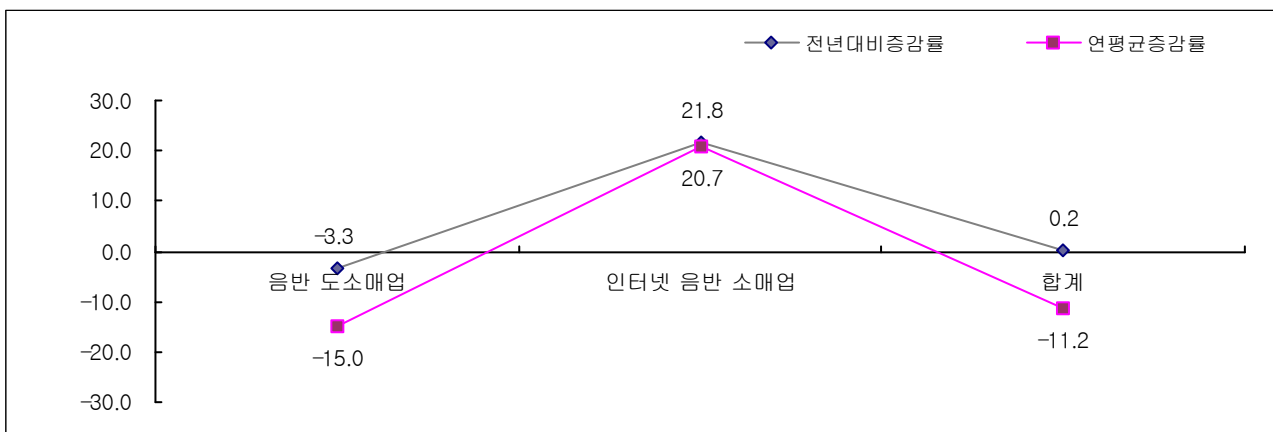
<그림 4.3.6> 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.3.7> 음반 도소매업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



122) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

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 왔는데 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.

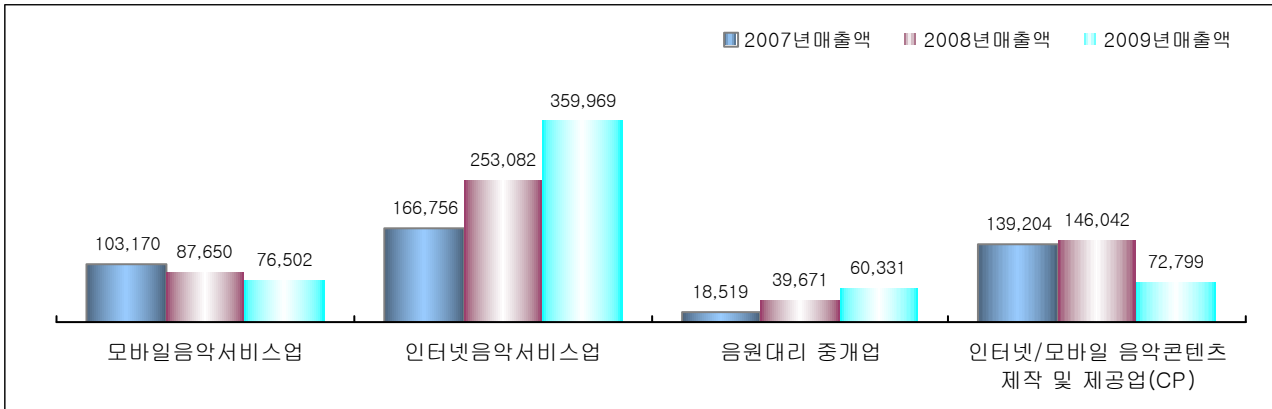
<표 4.3.8> 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황

(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%
소 계	427,649	526,445	569,601	100.0%	8.2%	15.4%

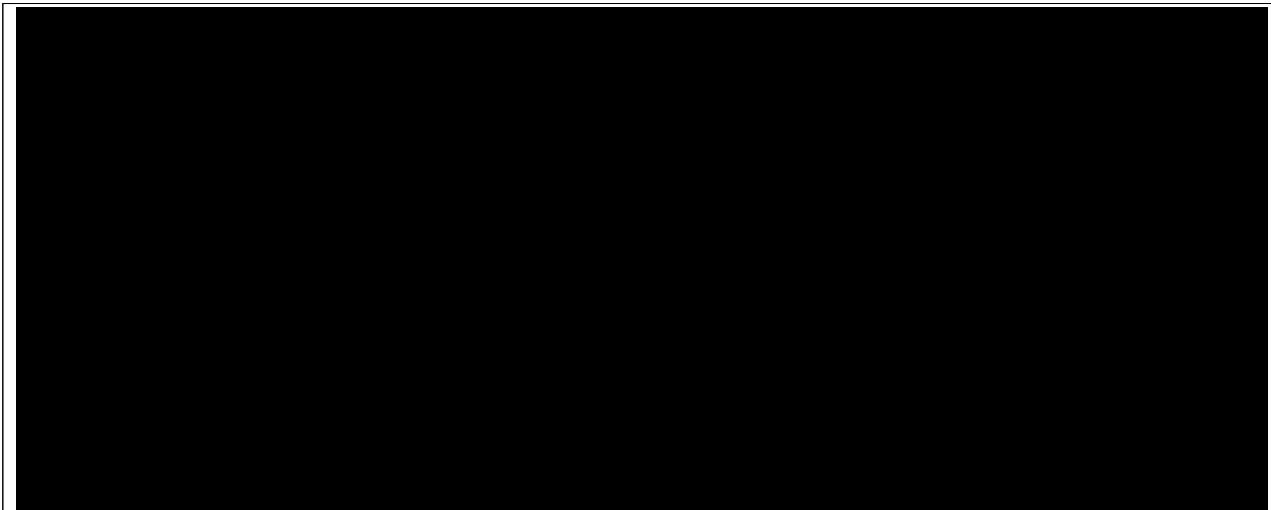
<그림 4.3.8> 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.3.9> 온라인 음악 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.5. 음악 공연업

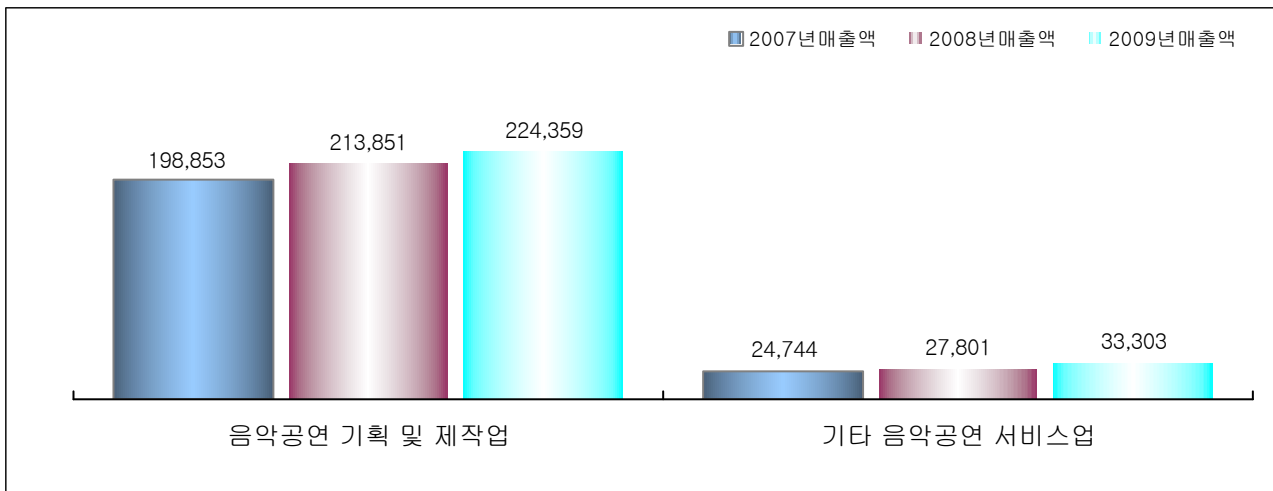
2009년의 음악 공연업 매출액은 2,576억 원으로 전년대비 6.6% 증가하였으며, 연평균은 7.3% 증가하였다. 음악 공연업 매출구성을 살펴보면 '음악공연 기획 및 제작업'은 2,243억 원으로 음악공연업 내 87.1%의 비중을 보이고 있다. '기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)'은 333억 원으로 12.9%의 비중을 차지하고 있다. '음악공연 기획 및 제작업'은 2007년에 1,988억 원에서 2008년에 2,138억 원, 2009년에 2,243억 원으로 증가하였으며, 이는 전년대비 4.9%, 연평균 6.2% 증가한 수치이다.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

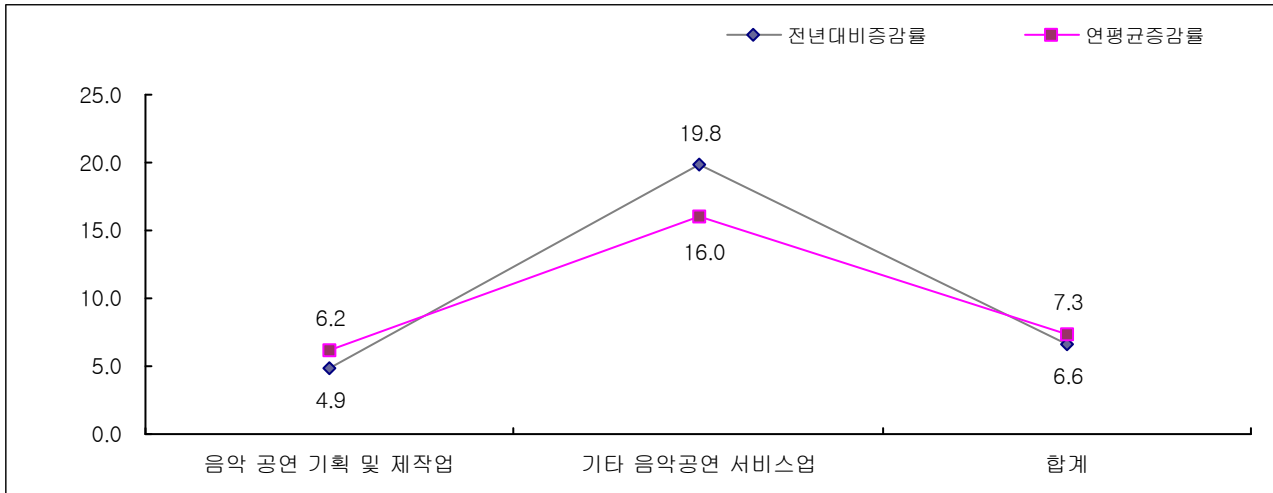
소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2007년	2008년	2009년			
음악공연 기획 및 제작업	198,853	213,851	224,359	87.1%	4.9%	6.2%
기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	24,744	27,801	33,303	12.9%	19.8%	16.0%
소 계	223,597	241,652	257,662	100.0%	6.6%	7.3%

<그림 4.3.10> 음악공연업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원)



<그림 4.3.11> 음악 공연업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



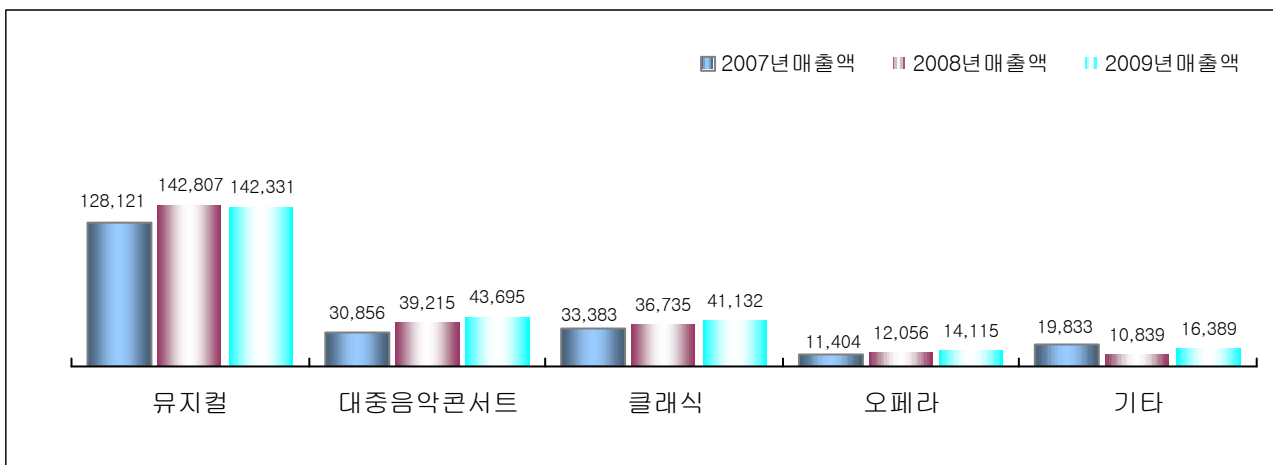
<표 4.3.10> 음악공연업 장르별 매출액 현황

(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%

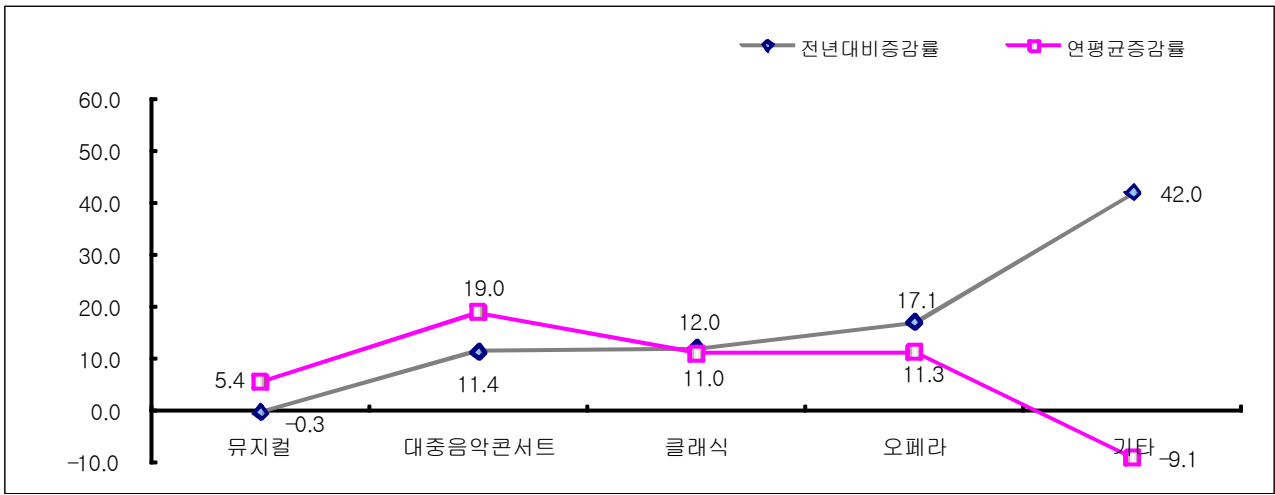
<그림 4.3.12> 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.3.13> 음악공연업 장르별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



3.2.6. 노래연습장 운영업

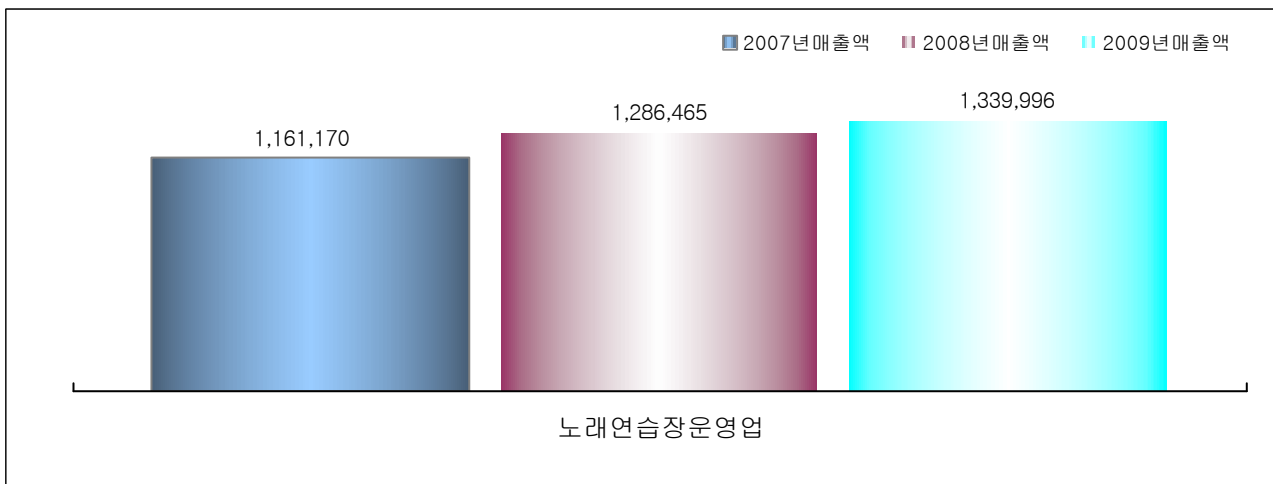
2009년의 노래연습장 운영업 매출액은 1조 3,399억 원으로 전년대비 4.2% 증가하였으며, 연평균은 7.4% 증가하였다. 이는 사업체수가 2008년 대비 약 547개소 증가한 것에 기인한 것이며, 또한 럭셔리 노래연습장의 등장으로 인해 요금이 상대적으로 인상 된 것 또한 원인으로 볼 수 있다. 2007년 대비 2008년 상반기에 평균 25% 요금인상이 이뤄진 걸 감안하면 실질적으로는 성장을 한 것으로 보기 어렵다.

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%
소 계	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, %)

구 분	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 ¹²³⁾	-	-	-	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
기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)	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%

연도별로 보면 '유통/배급'의 매출액이 2007년에 1조 6,978억 원이었으며 2008년에 1조 8,652억 원이었고 2009년에 2조 500억 원으로 전년대비와 연평균 각각 9.9%씩 증가하여 다른 사업형태별 매출액에 비하여 비교적 가파른 성장 폭을 보이는 것으로 나타났다. 또한 '기타' 매출액도 2007년에 2,116억 원에서 2008년에 2,144억 원, 2009년에 2,627억 원으로 지속적인 증가하면서, 전년대비

123) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

22.5%, 연평균 11.4% 증가한 것으로 조사되었다. 한편 '제작 지원'의 매출액은 전년대비 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 전년대비 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 전년대비 18.8%의 감소율을 기록하였으나 연평균증감률 보면 4.3% 증가하였다.

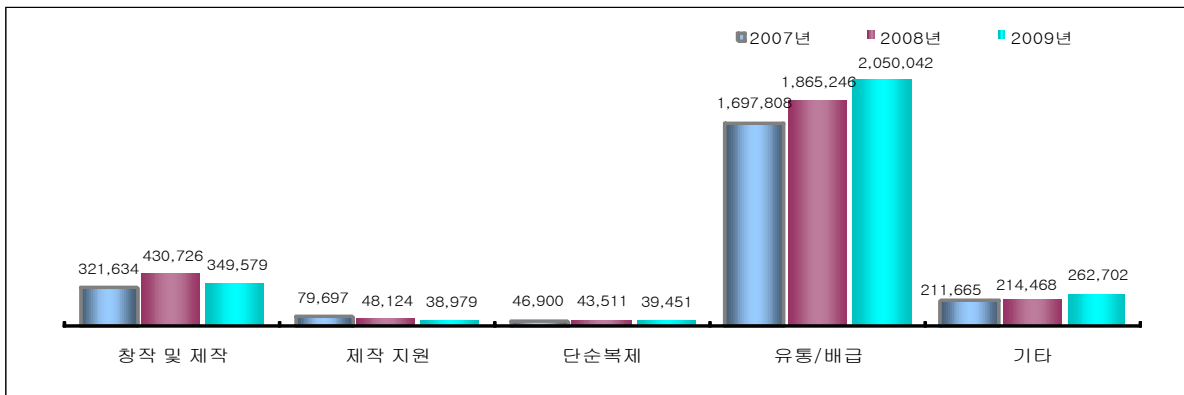
<표 4.3.13> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(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%

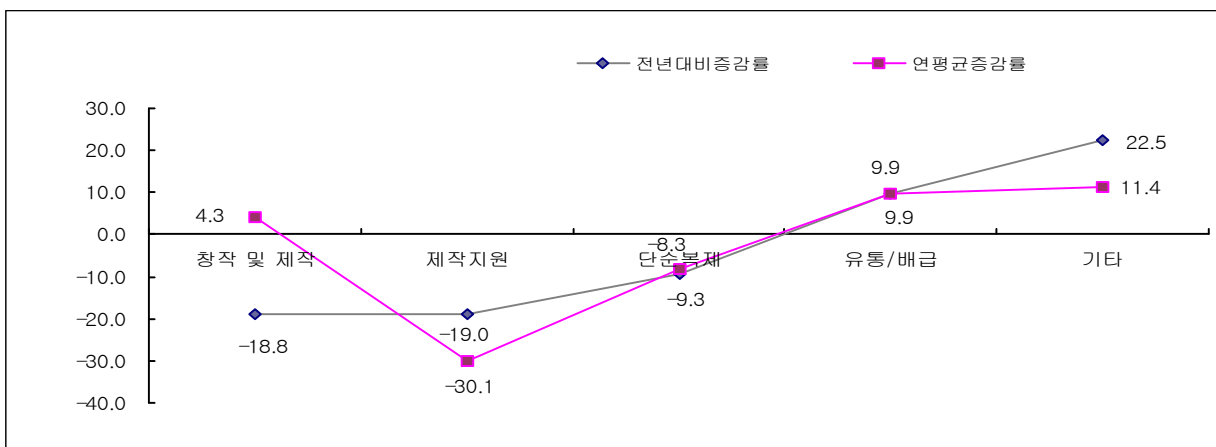
<그림 4.3.15> 음악산업 사업형태별 매출 현황

(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. 그 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 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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 ¹²⁴⁾	-	-	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
기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)	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%

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 전년 대비 16.2%, 연평균 22.4% 증가한 것으로 나타났다. 반면에 '10~100억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액

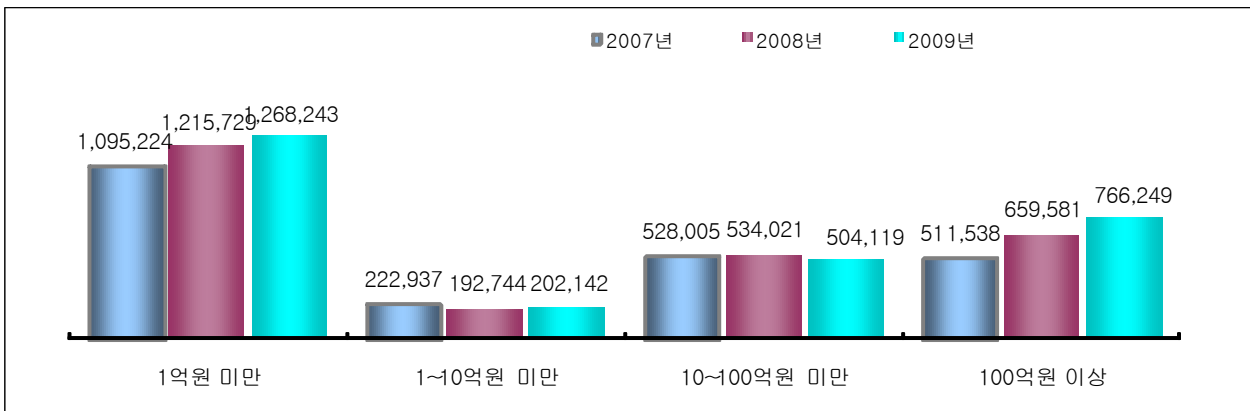
124) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

은 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 연평균증감률은 4.8% 감소하였다. 한편 '1억 원 미만' 규모 사업체들의 매출액은 2007년에 1조 952억 원에서 2009년에 1조 2,682억 원으로 연평균증감률이 7.6% 증가한 것으로 조사되었다.

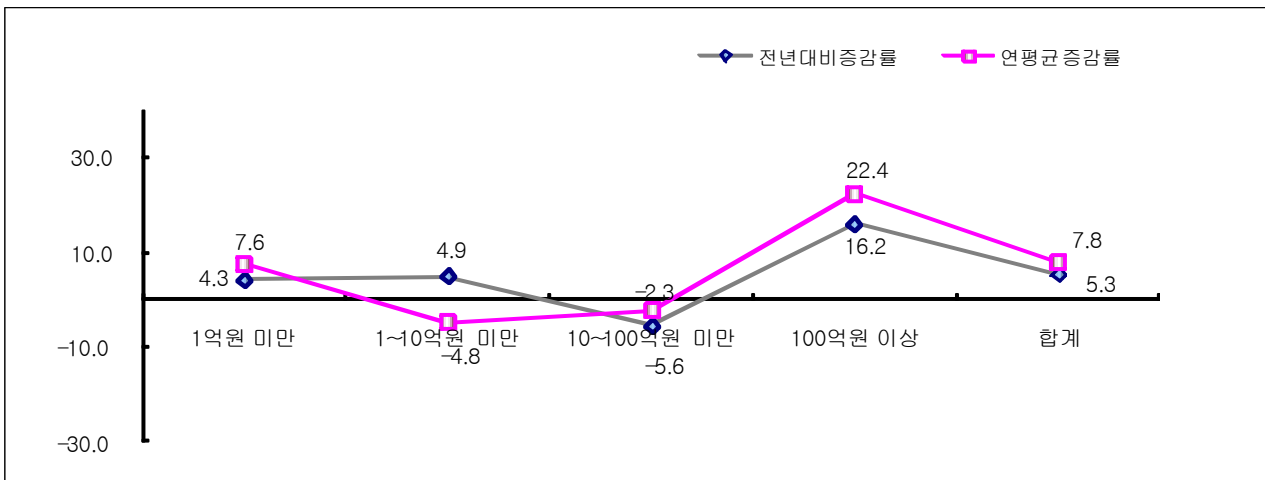
<표 4.3.15> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

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, %)

구 분	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 ¹²⁵⁾	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
기타음악공연서비스업 (티켓발매 등)	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%

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.

125) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(통계청)

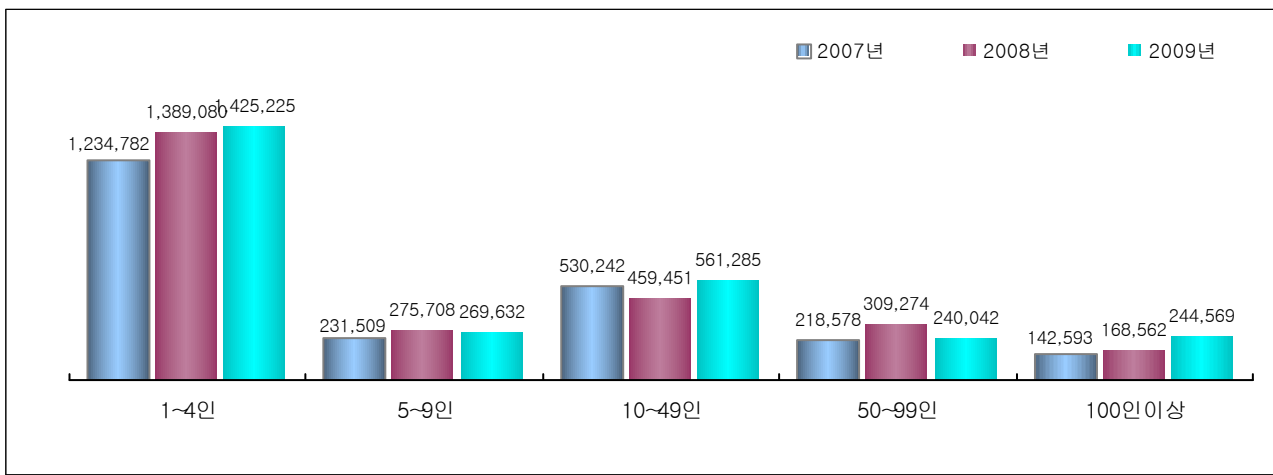
<표 4.3.17> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	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%

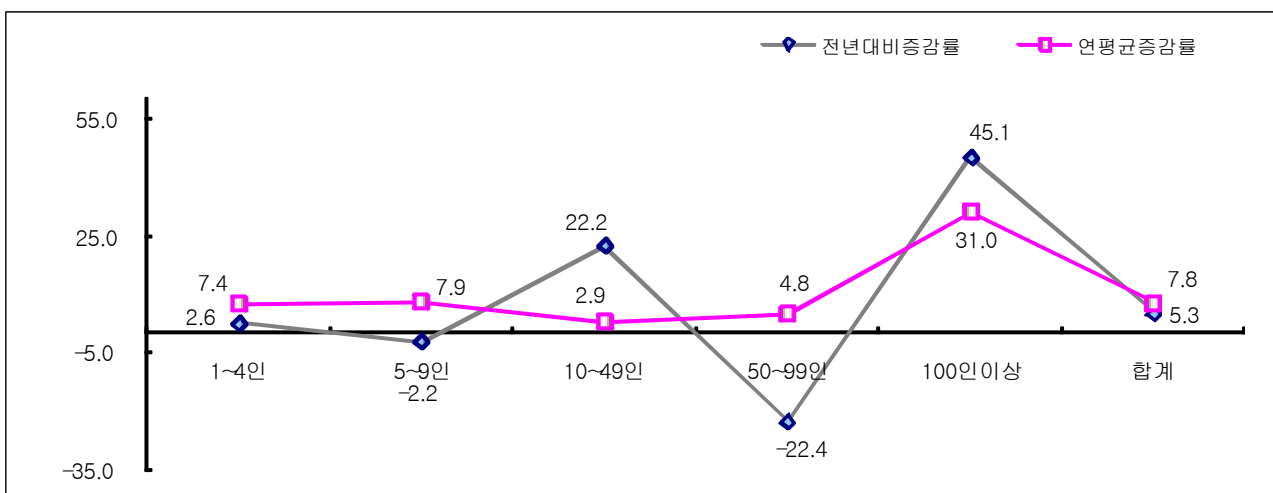
<그림 4.3.19> 종사자 규모별 매출 현황

(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, %)

지 역	음악제작업	음악오디오품출 판업/음반배급/ 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 <small>126)</small>	100.0%

126) 외부인용자료(인터넷음반소매업)제외

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 현황¹²⁷⁾

(단위 : 백만원, %)

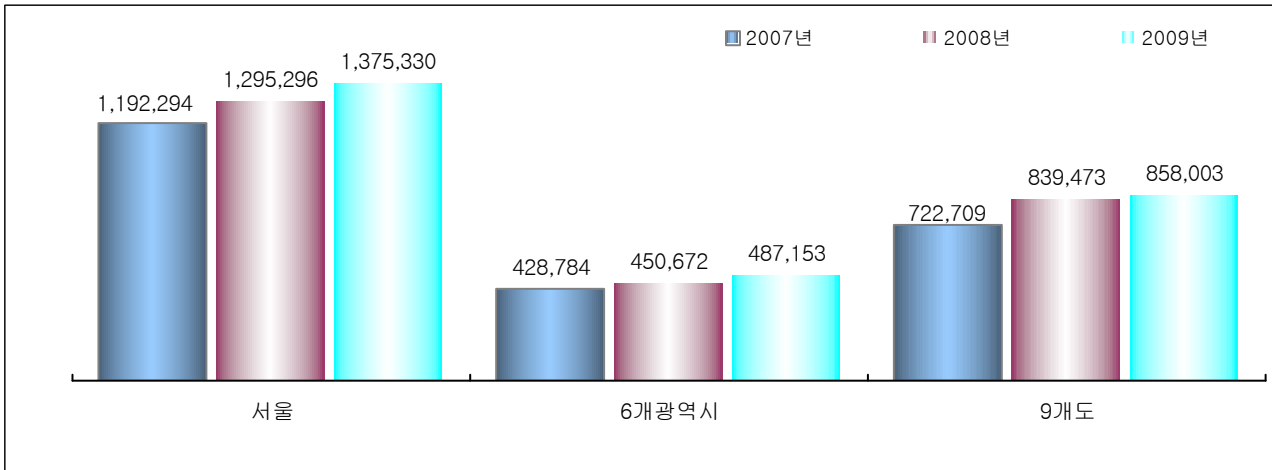
구 분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	1,192,294	1,295,296	1,375,330	6.2%	7.4%
부산	115,254	117,990	118,493	0.4%	1.4%
대구	92,706	104,352	105,446	1.0%	6.7%
인천	88,478	79,266	106,519	34.4%	9.7%
광주	49,486	53,644	56,724	5.7%	7.1%
대전	47,539	54,716	56,093	2.5%	8.6%
울산	35,321	40,704	43,878	7.8%	11.5%
경기도	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%
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%

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.

127) 외부인용자료(인터넷음반 소매업) 제외

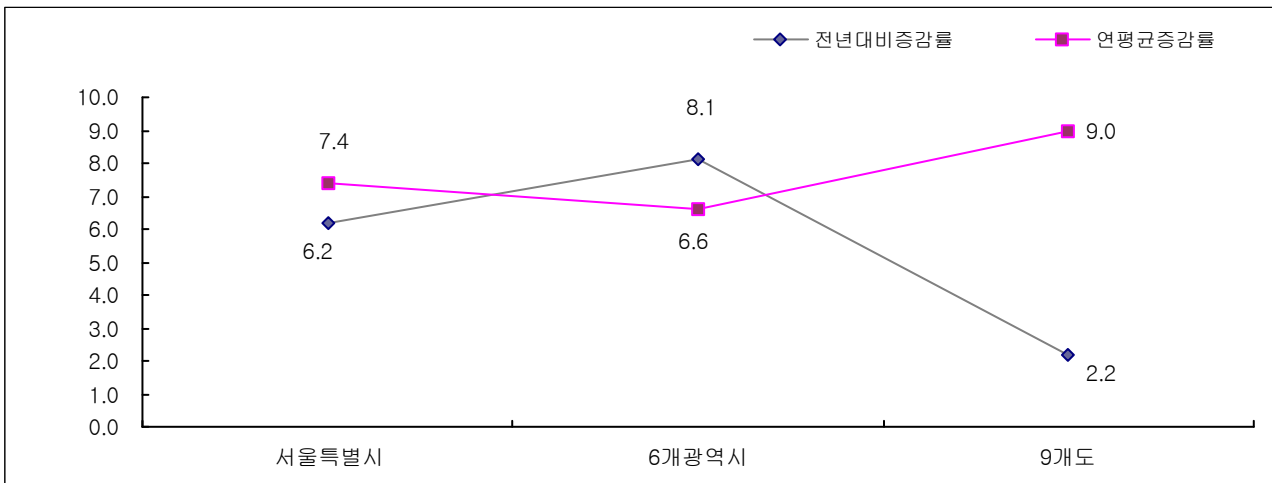
<그림 4.3.21> 연도별 지역별 매출 현황

(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

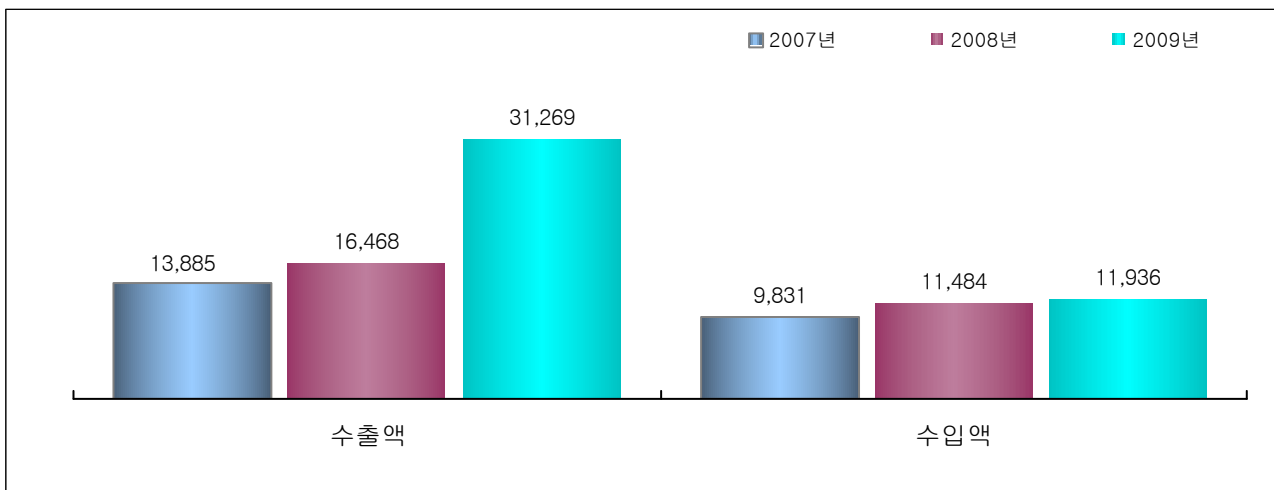
(단위 : 천달러, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
음악산업	13,885	16,468	31,269	89.9%	50.1%
합계	13,885	16,468	31,269	89.9%	50.1%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
음악산업	9,831	11,484	11,936	3.9%	10.2%
합계	9,831	11,484	11,936	3.9%	10.2%

<그림 4.3.23> 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



3.3.1. 음악산업 지역별 수출입액 현황¹²⁸⁾

음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본으로 수출액은 2,163만 달러로 추정되면서 전체 수출액의 69.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 뒤를이어 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.

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%, 연평균은 51.5% 증가한 것으로 나타났다. 중국의 수출액 또한 전년대비 28.5% 증가하였고, 연평균은 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 한류열풍이 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	수출					
	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

128) 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률은 2007년~2009년

<그림 4.3.24> 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)



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 9.8만 달러(0.8%), 동남아 지역이 5.3만 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.

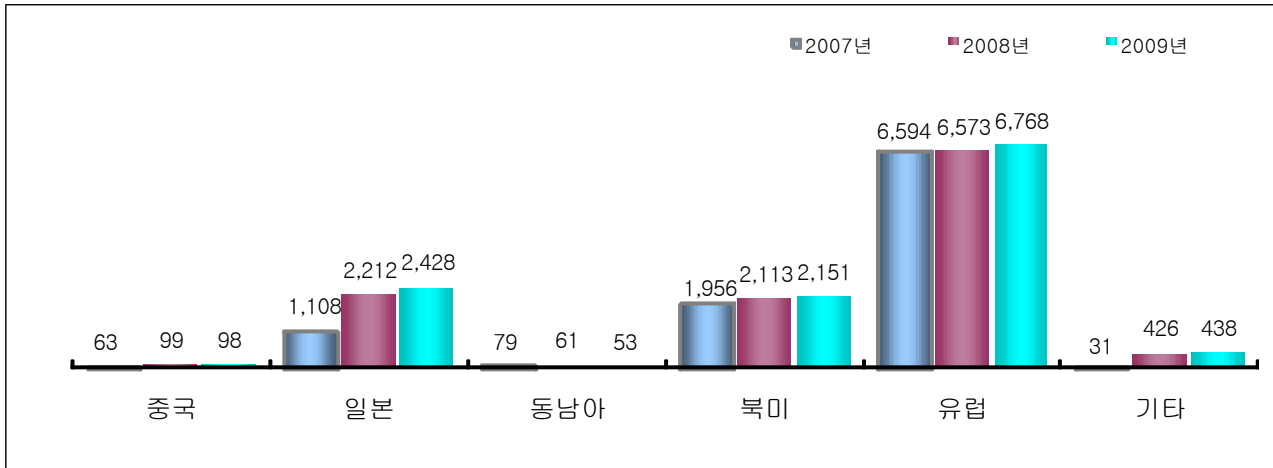
<표 4.3.22> 음악산업의 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	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 수출 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.

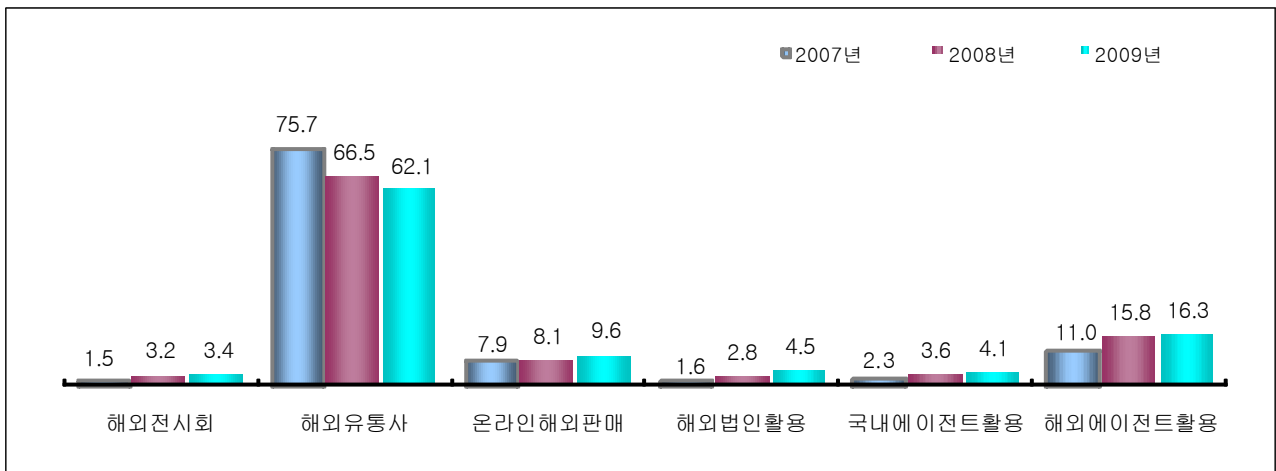
<표 4.3.23> 음악산업 해외 수출방식

(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.

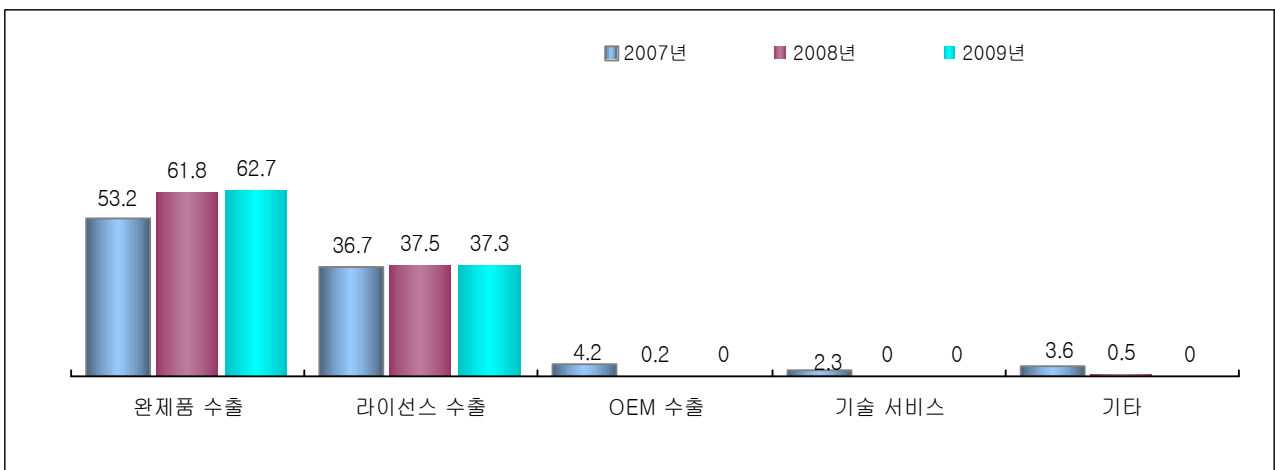
<표 4.3.24> 음악산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%P)
완제품 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	-

<그림 4.3.27> 음악산업 해외 진출형태

(단위 : %)



3.4 음악산업 종사자 현황

2009년 음악산업 전체 종사자는 7만 6,539명으로 전년대비 15.1% 증가하였으며, 연평균 1.0% 증가하였다. 중분류별로 보면 '노래연습장 운영업' 종사자가 6만 7,891명으로 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. '음악 제작업' 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 증가율은 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, '음반배급 및 복제업' 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.

<표 4.3.25> 음악산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류		종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
			2007년	2008년	2009년			
음악제작업	음악기획 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 ¹²⁹⁾		1,002	609	495	0.6	▽18.7	▽29.7
	소 계		2,797	2,463	2,429	3.2	▽1.4	▽6.8
음악및오디오 물출판업	음악 오디오물 출판업		-	82	68	0.1	▽17.1	-
	기타 오디오물 제작업		-	16	13	0.0	▽18.8	-
	소 계		-	98	81	0.1	▽17.3	-
음반복제 및 배급업	음반 복제업		-	166	147	0.2	▽11.4	-
	음반 배급업 ¹³⁰⁾		-	149	131	0.2	▽12.1	-
	소 계		-	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 ¹³¹⁾		121	156	161	0.2	3.2	15.4
	소 계		883	807	753	1.0	▽6.7	▽7.7
온라인 음악 유통업	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 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		1,225	1,245	732	1.0	▽41.2	▽22.7
	소 계		2,468	2,648	2,479	3.2	▽6.4	0.2
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업		2,017	2,325	2,412	3.2	3.7	9.4
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매 등)		78	208	216	0.3	3.8	66.4
	소 계		2,095	2,533	2,628	3.4	3.8	12.0
중합계¹³²⁾			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
	소 계		66,784	57,611	67,891	88.7	17.8	0.8
음악산업 총합계			75,027	66,475	76,539	100.0	15.1	1.0

129) 2008년 기준조사에서는 음반(음원)녹음시설 운영업과 복제업이 분리됨

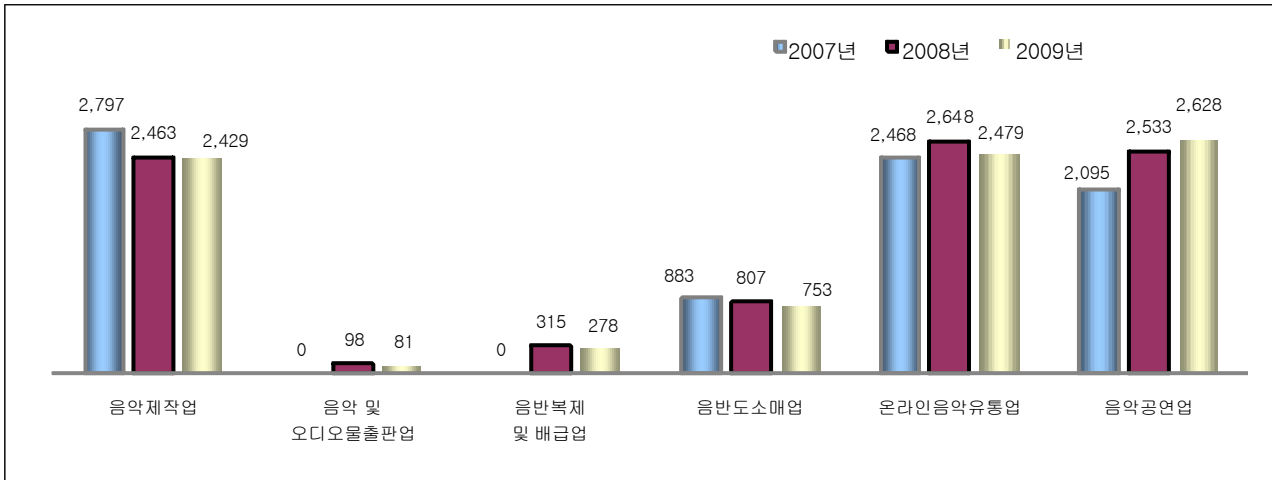
130) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

131) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(통계청)

132) 2006, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련)종사자 및 음악공연종사자 포함

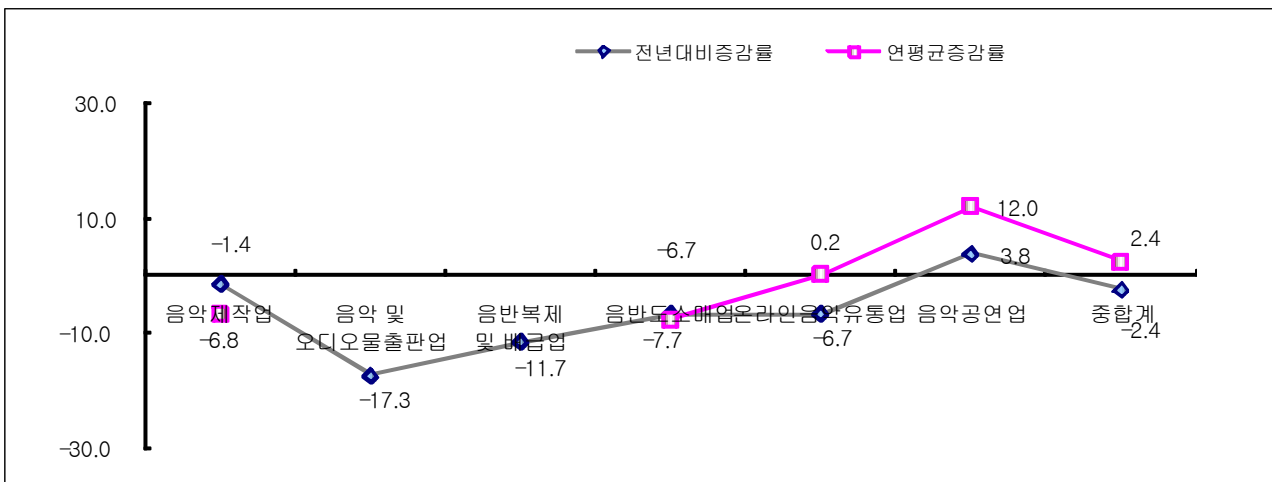
<그림 4.3.28> 음악산업 중분류별 종사자수

(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 6만 4,367명으로 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 '1억원 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, '10~100억원 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 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	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 ¹³³⁾	-	-	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%

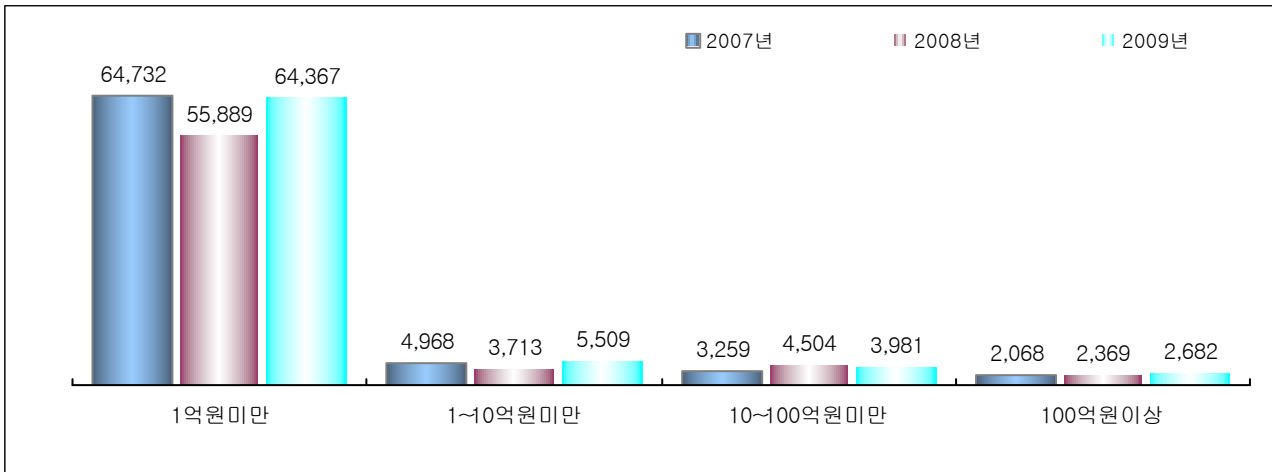
<표 4.3.27> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

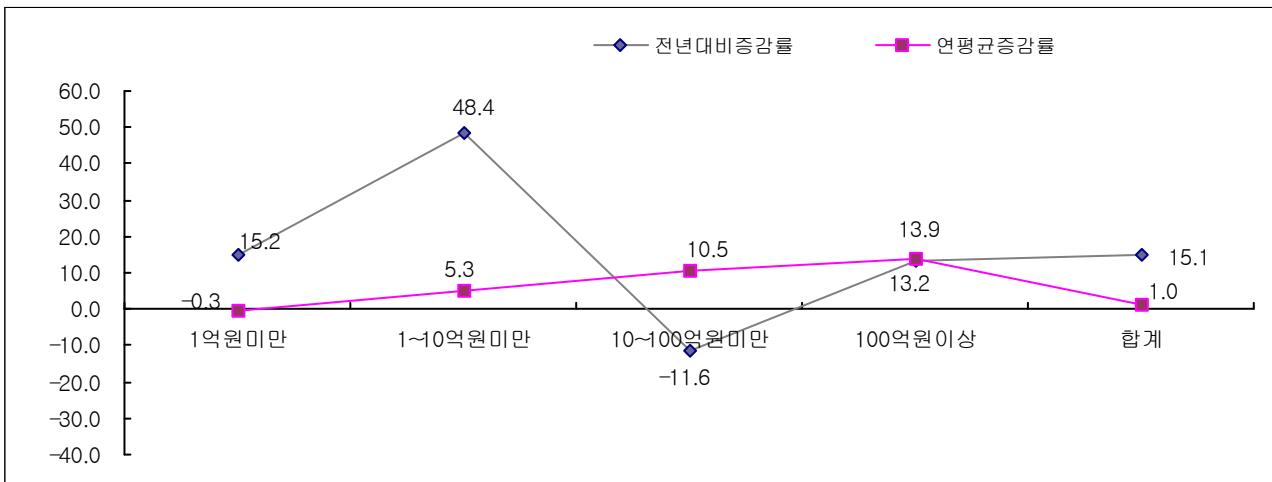
<그림 4.3.30> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(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 6만 2,290명으로 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, %)

구 분	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 ¹³⁴⁾	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 (티켓발매 등)	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%

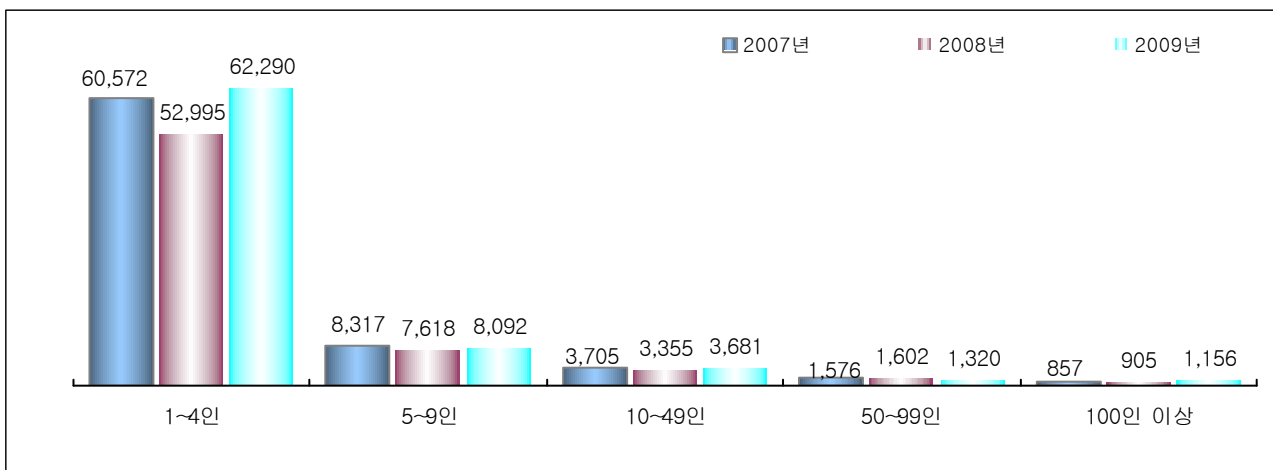
<표 4.3.29> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

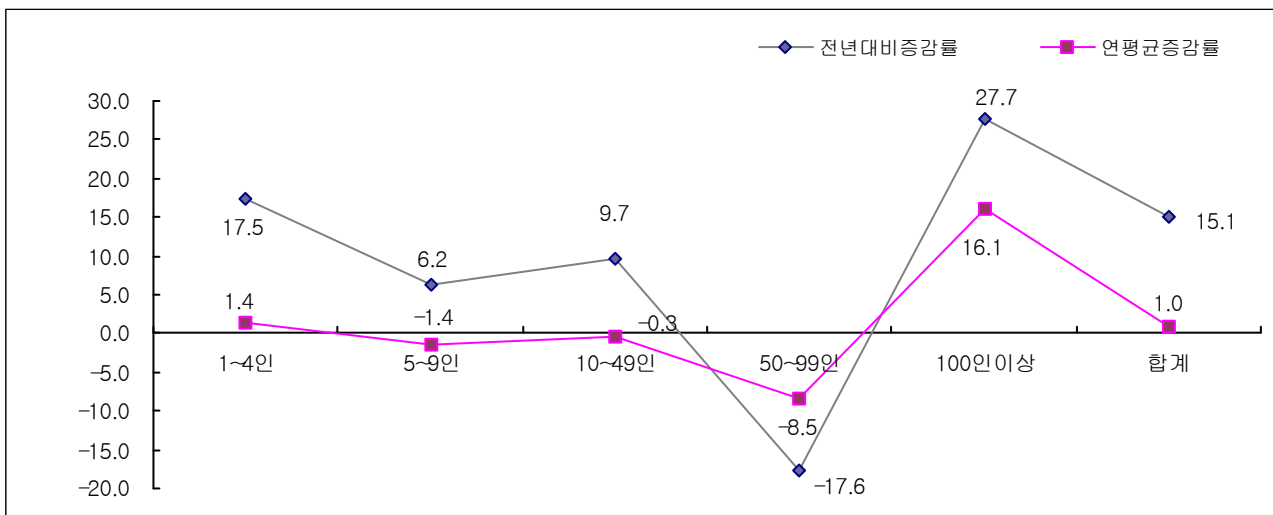
<그림 4.3.32> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(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. 뒤를 이어 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, %)

지 역	음악제작업	음악오디오물출 판업/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	76,378 ¹³⁵⁾	100.0%

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

135) 외부인용자료(인터넷음반소매업) 제외

1,444명에서 2008년에 1만 7,192명으로 감소한 후 2009년에 2만 1,227명으로 증가하였다. 이는 전년 대비 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 전년 대비 14.3%, 연평균 3.3% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 4.3.31> 연도별 지역별 종사자현황¹³⁶⁾

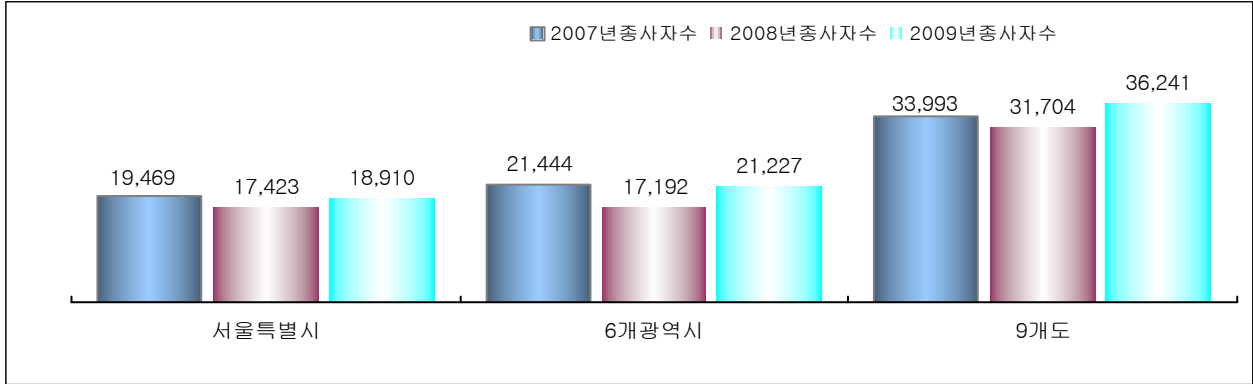
(단위 : 명, %)

구 분	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%

136) 외부인용자료(인터넷음반소매업) 제외

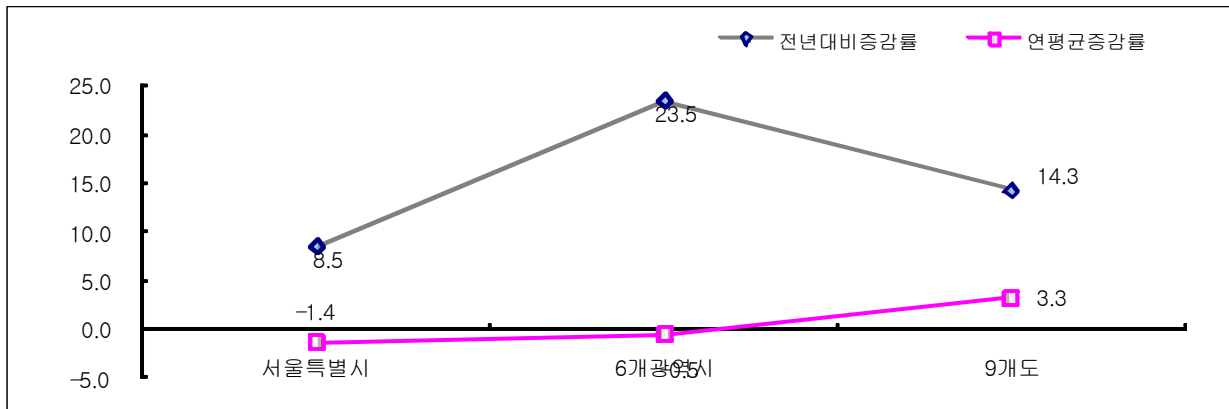
<그림 4.3.34> 지역별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.35> 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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 5만101명이며 비정규직은 1만7,790명으로 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.

<표 4.3.32> 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
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%
	소 계	2,127	302	2,429
중분류 비중(%)	87.6%	12.4%	100.0%	
음악및오디 오물출판업	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%
	소 계	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%
	소 계	217	61	278
중분류 비중(%)	78.1%	21.9%	100.0%	
음반 도소매업	음반도매업	129	30	159
	소분류 비중(%)	81.1%	18.9%	100.0%
	음반소매업	398	35	433
	소분류 비중(%)	91.9%	8.1%	100.0%
	인터넷 음반소매업 ¹³⁷⁾	-	-	-
	소분류 비중(%)	-	-	-
	소 계	527	65	592
중분류 비중(%)	89.0%	11.0%	100.0%	
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/모바일음악콘텐츠제작및제공업(CP)	693	39	732
	소분류 비중(%)	94.7%	5.3%	100.0%
소 계	2,093	386	2,479	
중분류 비중(%)	84.4%	15.6%	100.0%	
음악공연업	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%
	소 계	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 ¹³⁸⁾		57,261	19,117	76,378
음악산업 비중(%)		75.0%	25.0%	100.0%

137) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

138) 인터넷음반소매업 종사자 제외 합계

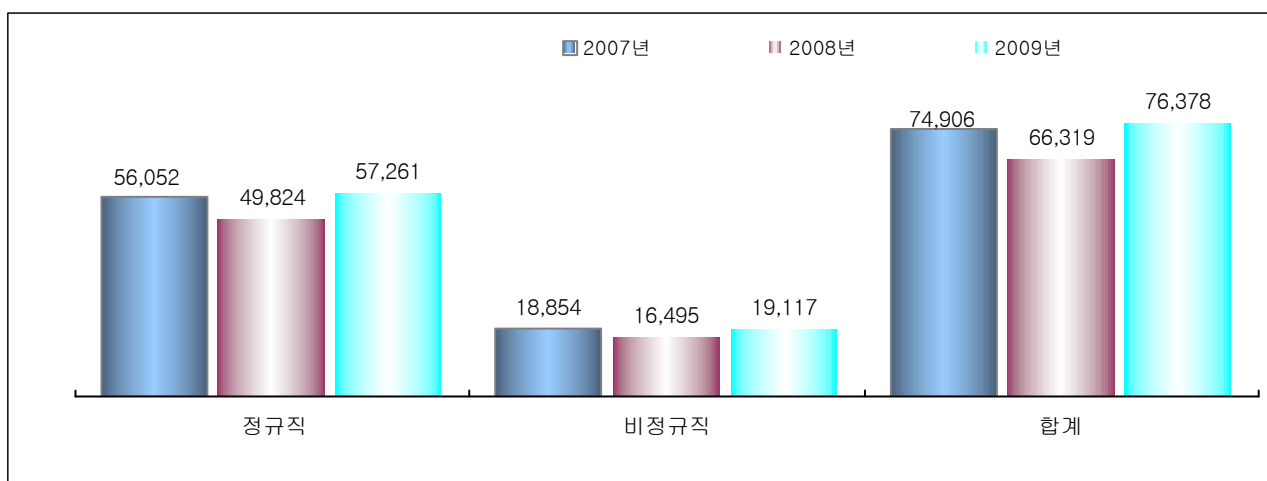
<표 4.3.33> 연도별 고용형태별 종사자 현황¹³⁹⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

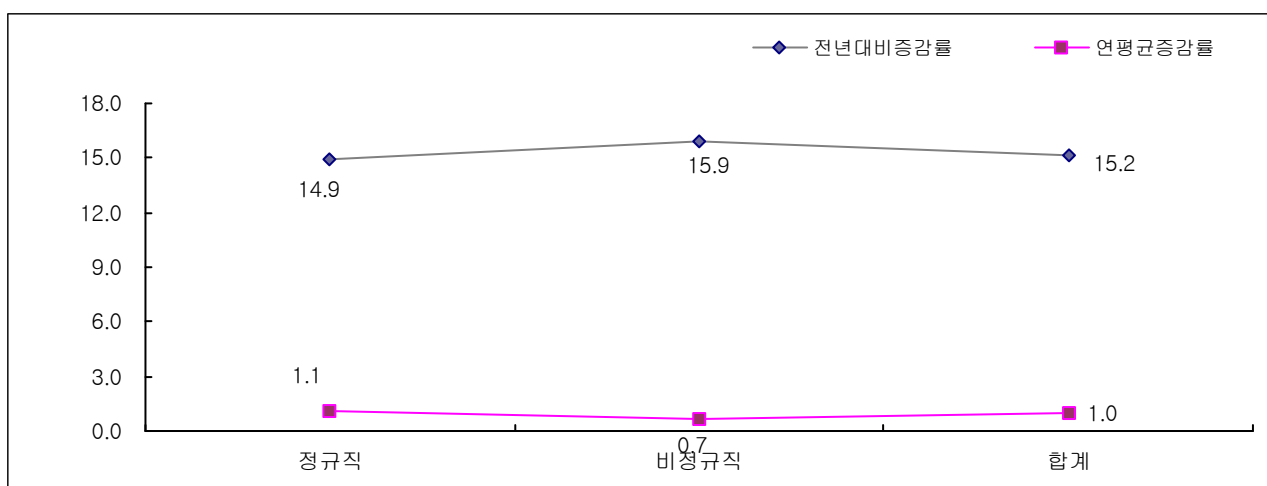
<그림 4.3.36> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.37> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



139) 외부인용자료(인터넷음반소매업) 제외

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 종사자현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
음악제작업	음악 기획 및 제작	1,106	589	113	126	1,934
	음반녹음시설 운영업	307	125	38	25	495
	소 계	1,413	714	151	151	2,429
음악 및 오디오물출판업	음악 오디오물 출판업	43	15	8	2	68
	기타 오디오물 제작업	8	3	1	1	13
	소 계	51	18	9	3	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	97	33	8	9	147
	음반 배급업	74	13	12	32	131
	소 계	171	46	20	41	278
음반 도소매업	음반 도매업	84	45	18	12	159
	음반 소매업	242	156	16	19	433
	인터넷 음반 소매업 ¹⁴⁰⁾	-	-	-	-	-
소 계	326	201	34	31	592	
온라인 음악 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 음악콘텐츠제작및제공업(OP)	441	252	36	3	732
소 계	1,258	835	249	137	2,479	
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	995	956	264	197	2,412
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매등)	90	86	21	19	216
	소 계	1,085	1,042	285	216	2,628
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	29,551	20,550	8,331	9,459	67,891
	소 계	29,551	20,550	8,331	9,459	67,891
음악산업 총합계¹⁴¹⁾		33,855	23,406	9,079	10,038	76,378
비 중(%)		44.3%	30.7%	11.9%	13.1%	100.0%

이를 연도별로 보면 비정규직 여자 종사자가 전년대비 16.2% 증가하여 가장 큰 증가 폭 을 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.

140) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

141) 인터넷음반소매업 제외 합계

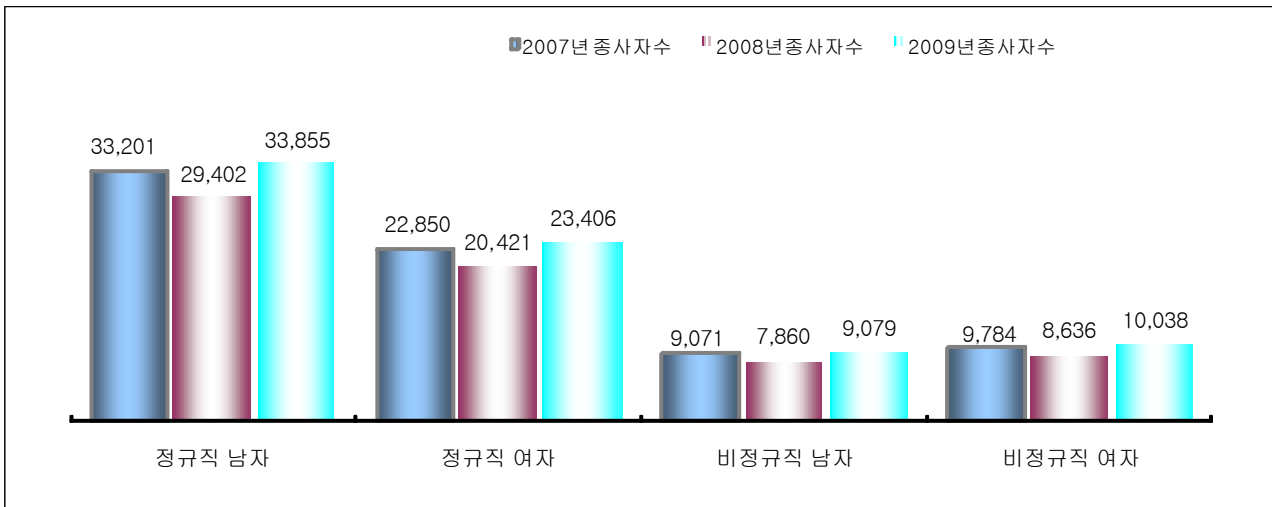
<표 4.3.35> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황¹⁴²⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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%

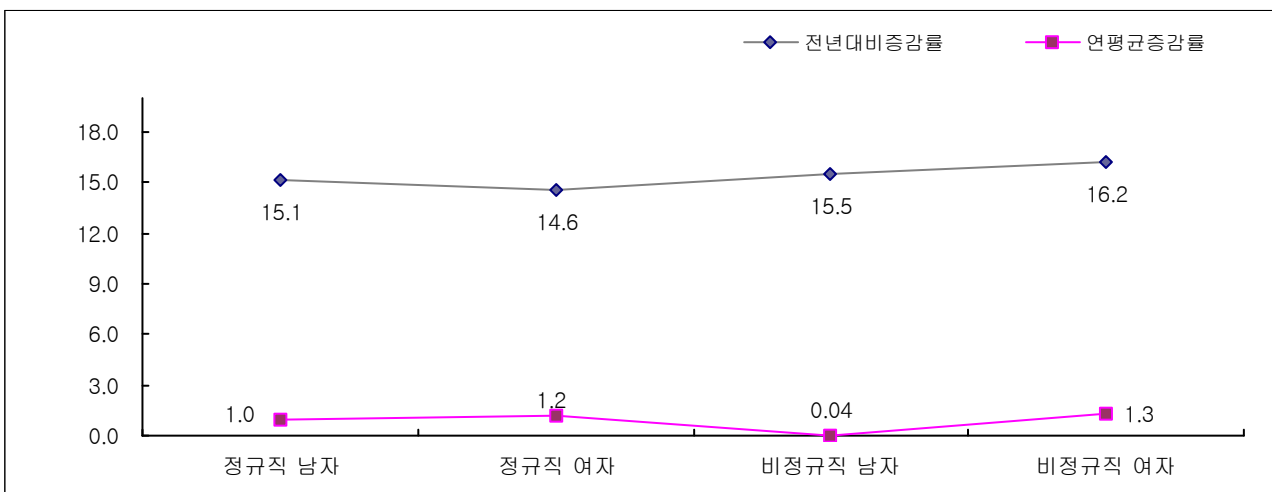
<그림 4.3.38> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.39> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



142) 외부인용자료(인터넷음반소매업) 제외

3.4.6. 성별 종사자 현황

음악산업의 성별에 따른 종사자 현황을 살펴보면 남자는 4만 2,934명으로 전체 종사자의 56.2%이며, 여자는 3만 3,444명으로 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%), ‘노래연습장운영업’은 남자 3만 7,882명(55.8%), 여자 3만 9명(44.2%)으로 조사되었다.

<표 4.3.36> 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
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%
	소 계	1,564	865	2,429
	중분류 비중(%)	64.4%	35.6%	100.0%
음악 및 오디오물출판업	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%
	소 계	60	21	81
	중분류 비중(%)	74.1%	25.9%	100.0%
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%
	소 계	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 음반소매업 ¹⁴³⁾	-	-	-
	소분류 비중(%)	-	-	-
	소 계	360	232	592
	중분류 비중(%)	60.8%	39.2%	100.0%

143) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
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/모바일음악콘텐츠제작및제공업(CP)	477	255	732
	소분류 비중(%)	65.2%	34.8%	100.0%
	소 계	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%
	소 계	1,370	1,258	2,628
중분류 비중(%)	52.1%	47.9%	100.0%	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	37,882	30,009	67,891
	소 계	37,882	30,009	67,891
	중분류 비중(%)	55.8%	44.2%	100.0%
음악산업 총합계 ¹⁴⁴⁾		42,934	33,444	76,378
음악산업 비중(%)		56.2%	43.8%	100.0%

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.

144) 인터넷음반소매업 제외 합계

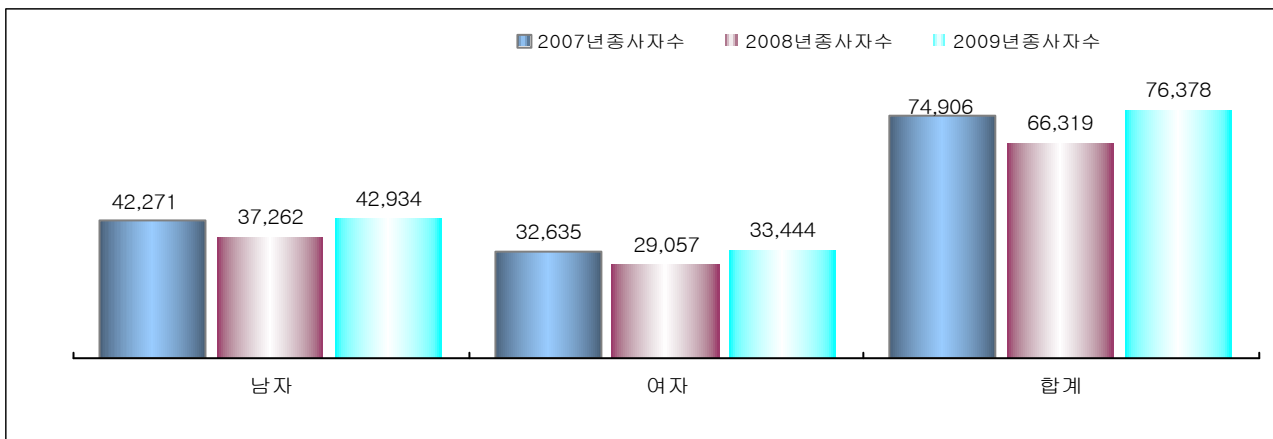
<표 4.3.37> 연도별 성별 종사자 현황¹⁴⁵⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

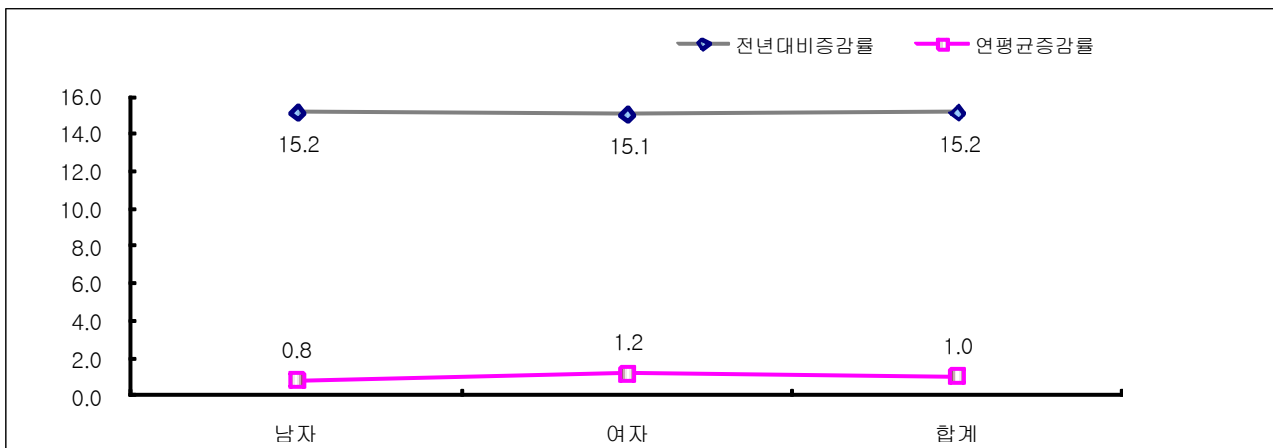
<그림 4.3.40> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.41> 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



145) 외부인용자료(인터넷음반소매업) 제외

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 문화콘텐츠산업과 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	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
음악제작업	음악 기획 및 제작	298	306	711	283	59	277	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	38	68	293	16	8	72	495
	소 계	336	374	1,004	299	67	349	2,429
음악 및 오디오표출 업	음악 오디오물 출판업	8	13	20	9	2	16	68
	기타 오디오물 제작업	-	5	7	1	-	-	13
	소 계	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
	소 계	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 ¹⁴⁶⁾	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	29	117	13	48	6	379	592

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
온라인 음악 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 음악콘텐츠제작 및제공업(CP)	76	72	396	46	35	107	732
	소 계	264	319	702	196	113	885	2,479
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	415	325	997	283	99	293	2,412
	기타음악공연서비스업(티켓발매등)	21	46	63	25	-	61	216
	소 계	436	371	1,060	308	99	354	2,628
음악산업 총합계 147)		1,086	1,249	2,941	882	289	2,040	8,487
비 중(%)		12.8%	14.7%	34.7%	10.4%	3.4%	24.0%	100.0%

<표 4.3.39> 연도별 직무별 종사자 현황¹⁴⁸⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

146) 사이버쇼핑물통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

147) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

148) 인터넷음반소매업, 노래연습장운영업 제외

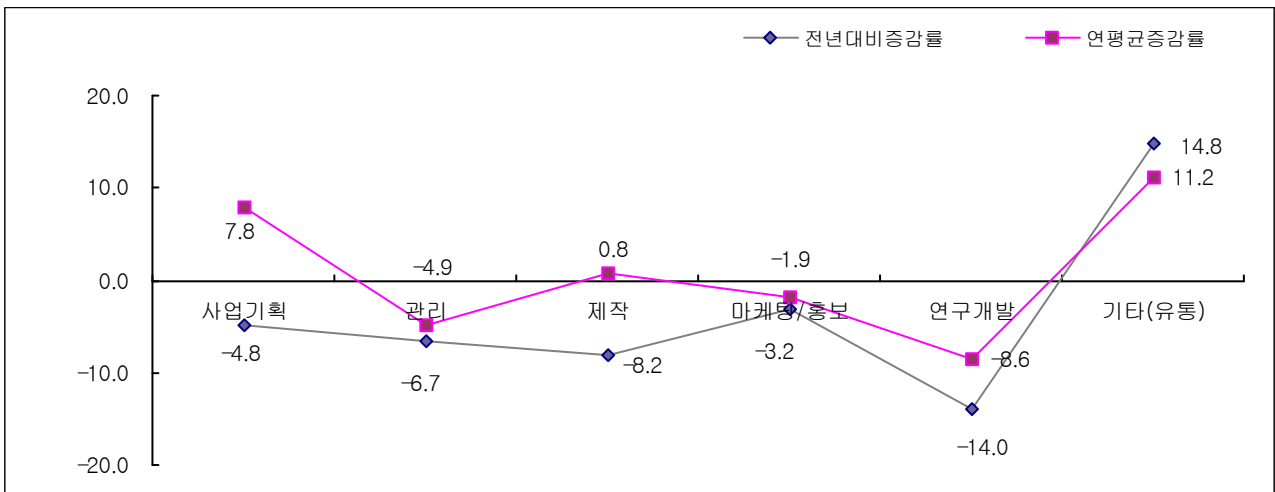
<그림 4.3.42> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<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 2009년에 239명으로 다시 감소하여 전년대비 19.0%, 연평균 2.1% 감소하여 비교적 가파른 감소폭을 나타냈다. '대졸'의 경우 2007년에 6,524명에서 2008년에 7,284명으로 증가한 후 2009년에 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 종사자현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	63	99	1,737	35	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	29	67	388	11	495
	소 계	92	166	2,125	46	2,429
음악 및 오디오물출판업	음악 오디오물 출판업	8	15	43	2	68
	기타 오디오물 제작업	-	4	9	-	13
	소 계	8	19	52	2	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	18	22	107	-	147
	음반 배급업	13	16	99	3	131
	소 계	31	38	206	3	278
음반 도소매업	음반 도매업	31	29	99	-	159
	음반 소매업	113	36	284	-	433
	인터넷 음반 소매업 ¹⁴⁹⁾	-	-	-	-	-
	소 계	144	65	383	-	592
온라인 음악 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 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	51	68	597	16	732
	소 계	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
	소 계	118	129	2,246	135	2,628
음악산업 총합계¹⁵⁰⁾		477	546	7,225	229	8,487
비 중(%)		5.6%	6.4%	85.1%	2.8%	100.0%

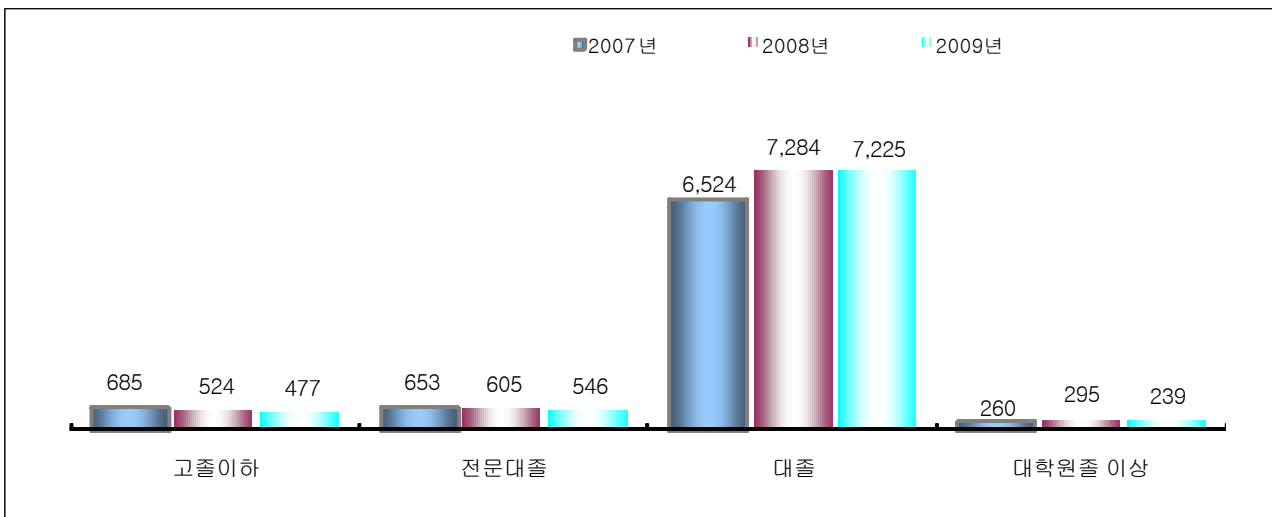
<표 4.3.41> 연도별 학력별 종사자 현황¹⁵¹⁾

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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%

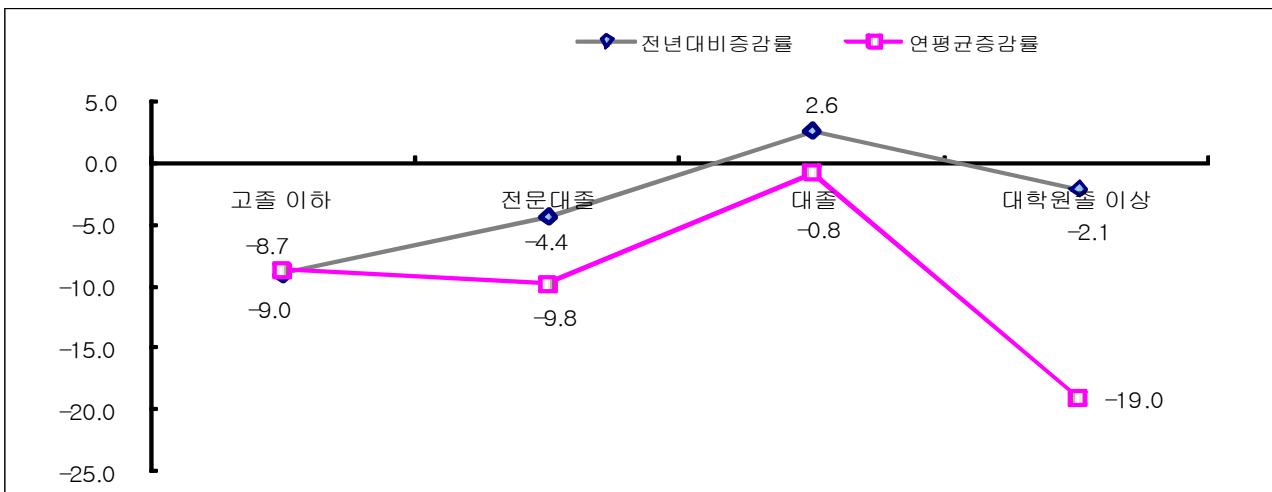
<그림 4.3.44> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.45> 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



149) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

150) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

151) 인터넷음반소매업, 노래연습장운영업 제외

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, %)

종분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	34세 이하	39세 이하	40세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작	623	587	431	293	1,934
	음반(음원)녹음시설 운영업	123	162	139	71	495
	소 계	746	749	570	364	2,429
음악 및 오디오물출판업	음악 오디오물 출판업	13	9	9	37	68
	기타 오디오물 제작업	-	-	3	10	13
	소 계	13	9	12	47	81
음반복제 및 배급업	음반 복제업	48	42	36	21	147
	음반 배급업	38	32	36	25	131
	소 계	86	74	72	46	278
음반 도소매업	음반 도매업	26	38	59	36	159
	음반 소매업	91	93	109	140	433
	인터넷 음반 소매업 ¹⁵²⁾	-	-	-	-	-
	소 계	117	131	168	176	592
온라인 음악 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 음악콘텐츠제작및제공업(CP)	258	236	145	93	732
	소 계	753	754	645	327	2,479
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	796	541	679	396	2,412
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	38	96	58	24	216
	소 계	834	637	737	420	2,628
음악산업 총합계¹⁵³⁾		2,549	2,354	2,204	1,380	8,487
비 중(%)		30.0%	27.7%	26.0%	16.3%	100.0%

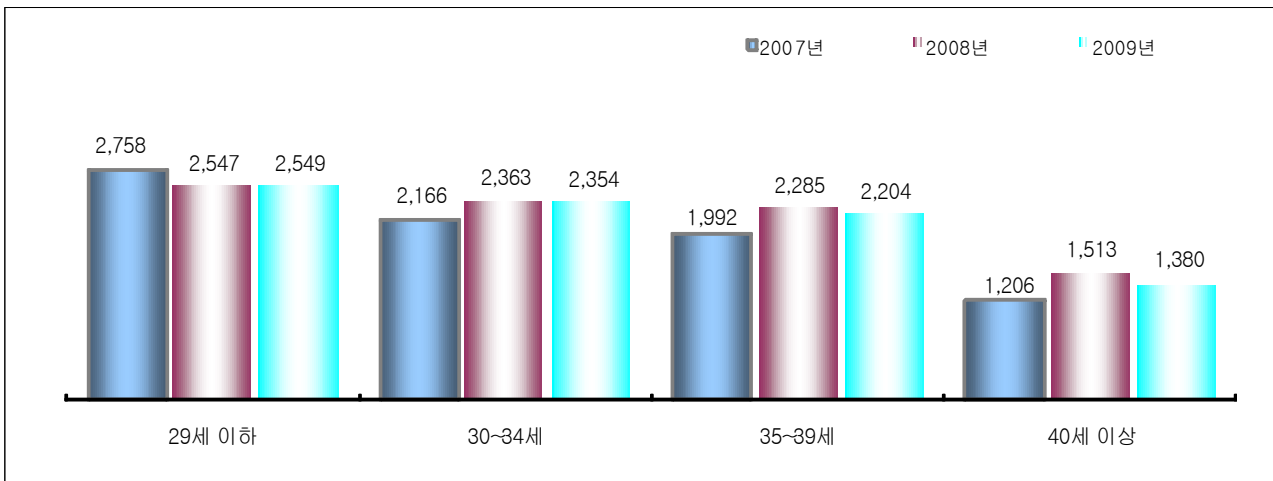
<표 4.3.43> 연도별 연령별 종사자 현황¹⁵⁴⁾

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
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%

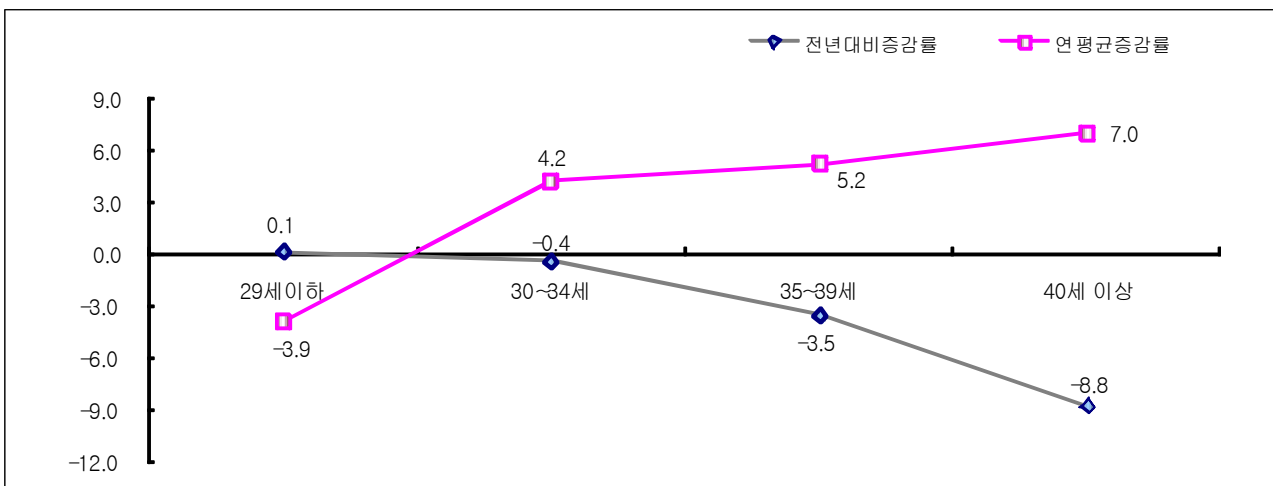
<그림 4.3.46> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.3.47> 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



152) 사이버쇼핑몰통계조사 자료인용(종사자현황 자료없음)

153) 인터넷음반소매업, 노래연습장 종사자 제외 합계

154) 인터넷음반소매업, 노래연습장운영업 제외

3.5 음악산업 부가가치 구성

음악산업의 부가가치 구성을 살펴보면 '인건비'로 6,227억 원(60.9%)으로 가장 높은 비중을 차지 하면서 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 '경상이익'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, %)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
음악산업	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%

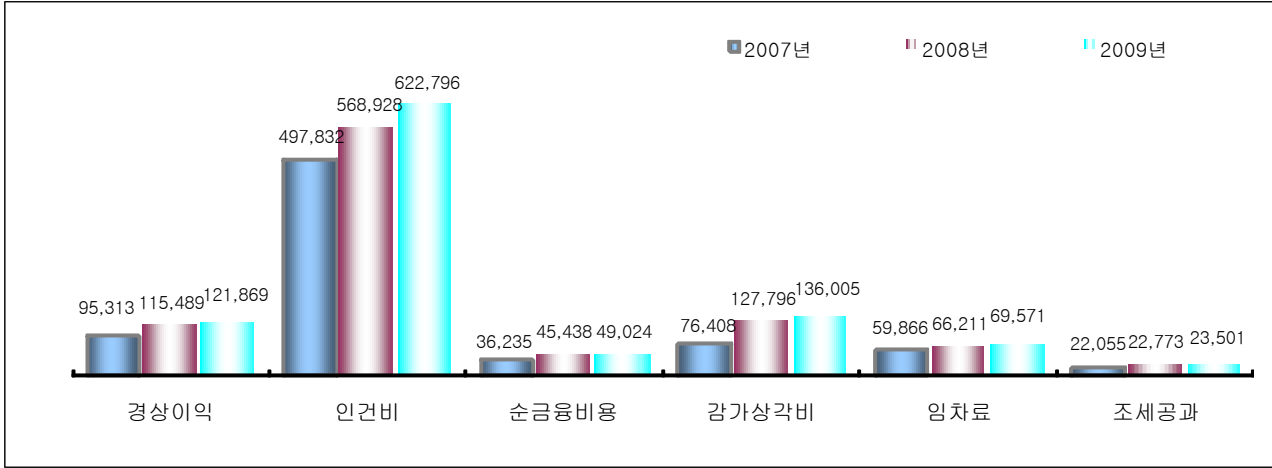
<표 4.3.45> 연도별 부가가치 구성 현황

(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%

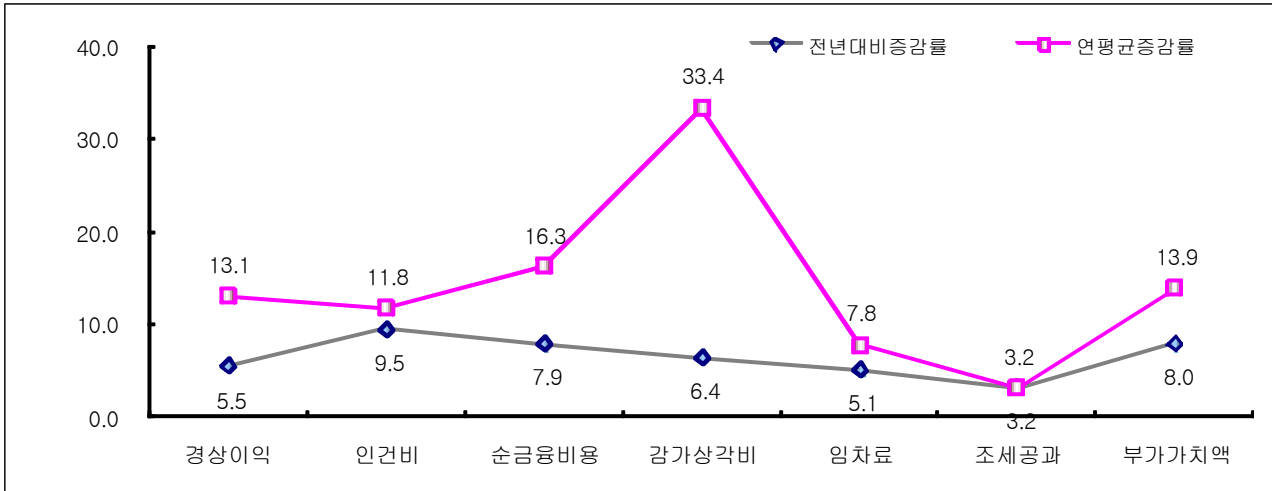
<그림 4.3.48> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.3.49> 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



4. 게임산업

<표 4.4.1> 게임산업 분류

대분류	중분류	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 전체 요약

2009년 게임산업의 업체수는 3만 535개이며, 종사자는 4만 3,365명으로 나타났다. 매출액은 6조 5,806억 원이며, 부가가치는 3조 3,488억 원이었고 부가가치율은 50.89% 로 조사되었다. 수출액은 124,085.6만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 3만 3,225만 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, 연평균이 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 온라인게임산업은 오히려 성장하였다. 그러나 특정 분야만의 발전보다는 다양한 분야가 동시에 발전할 수 있도록 정책적지원이 이루어져야 할 것으로 사료되어진다. 또한 스마트폰과 태블릿 PC의 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)

구 분	업체수(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

(단 위: 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%	14.0%
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%	▽3.7%
연평균증감률(%)		▽9.1%	▽3.6%	6.2%

<표4.4.4> 연도별 종사자별 평균매출액

(단위 : 개, 억원, 명, %)

구분	연도	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
게임산업	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 연평균증감률도 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 소폭 감소하여 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.

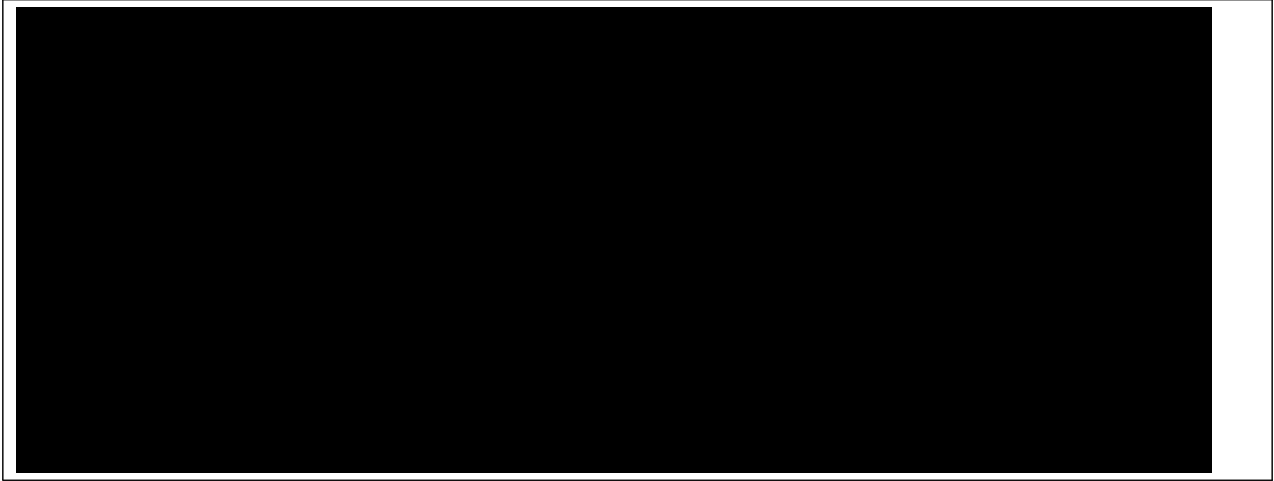
<표 4.4.5> 게임산업 업종별 매출액 현황

(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%

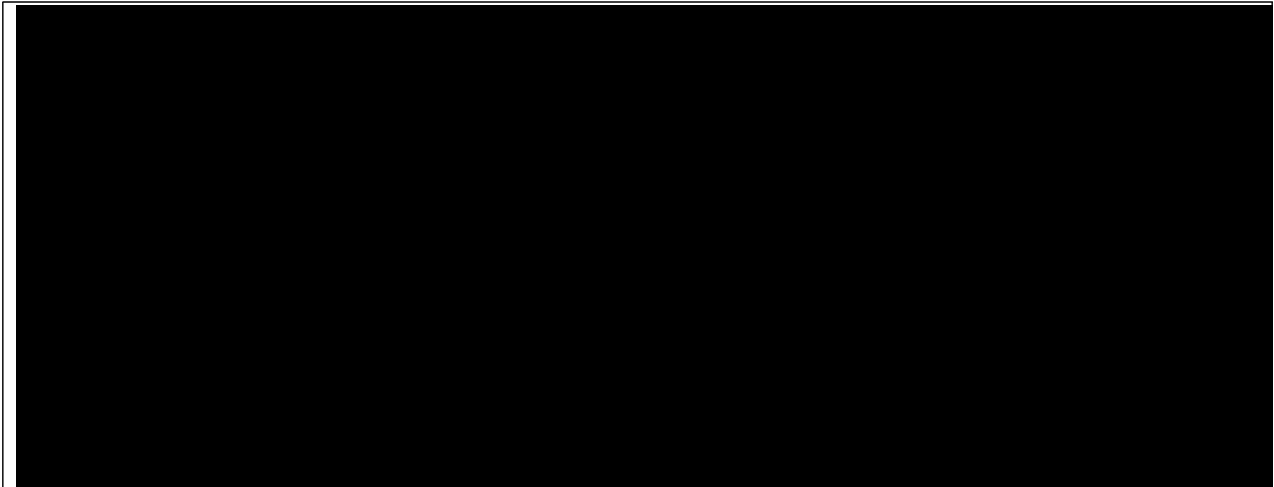
<그림 4.4.1> 게임산업 중분류별 매출액

(단위 : 억원)



<그림 4.4.2> 게임산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

4.21. 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. '모바일게임'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%, 연평균은 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% 증가하였다. '비디오게임'은 2007년에 4,201억 원, 2008년에 5,021억 원, 2009년에 5,257억 원으로 성장하여 전년대비 4.7%, 연평균 11.9%의 증가 하였다. '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.

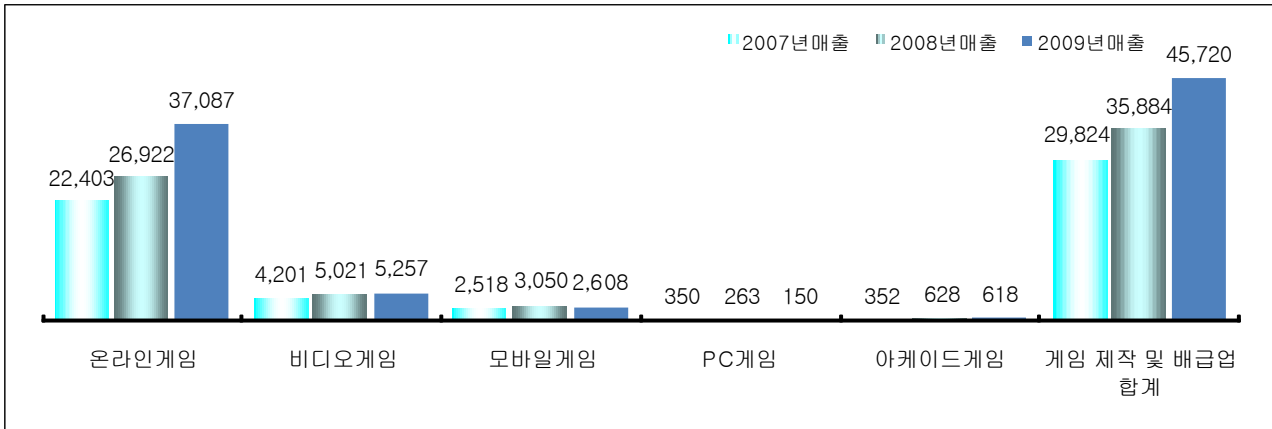
<표 4.4.6> 게임 제작 및 배급 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

구분		2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급	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%

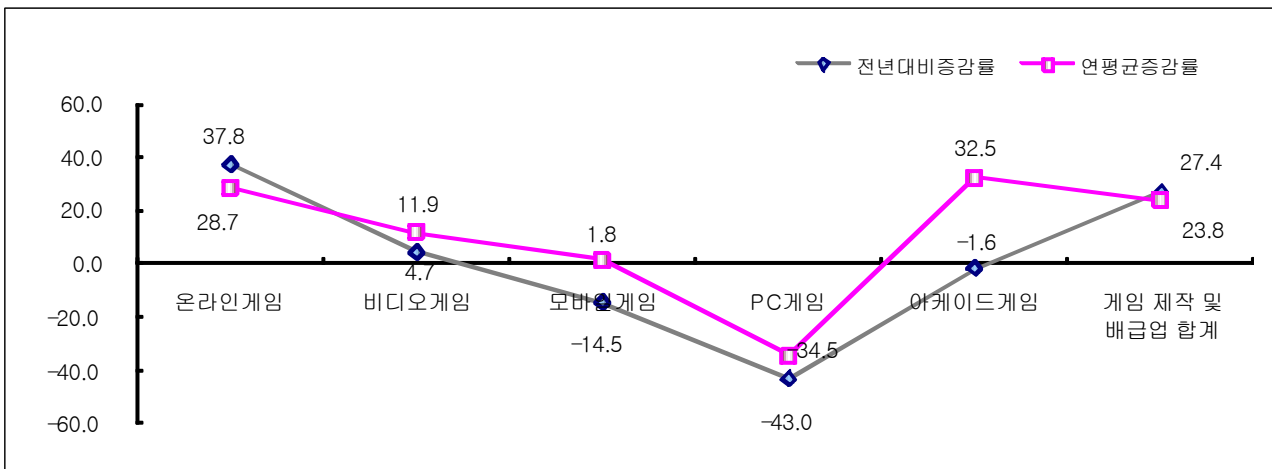
<그림 4.4.3> 게임 제작 및 배급 매출액 현황

(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.

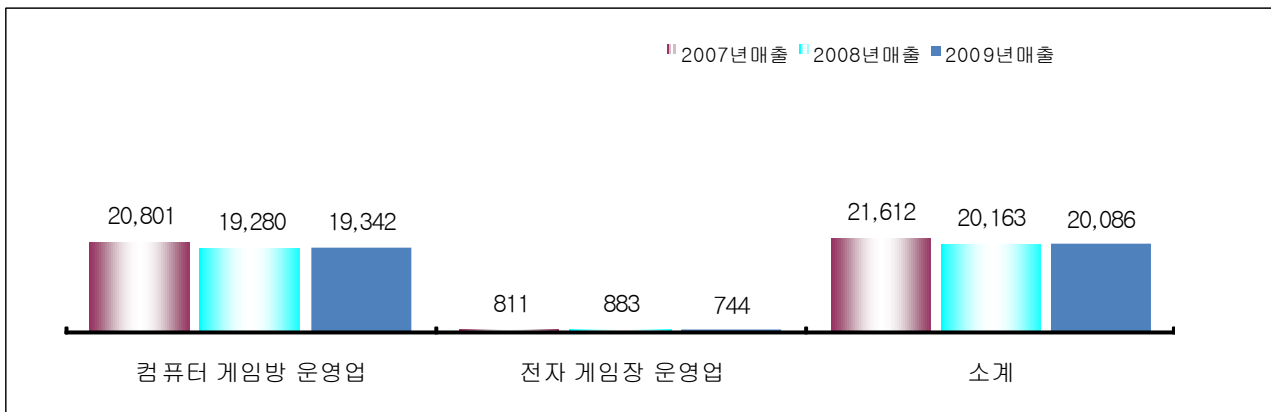
<표 4.4.7> 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

구분		2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 유통업	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%

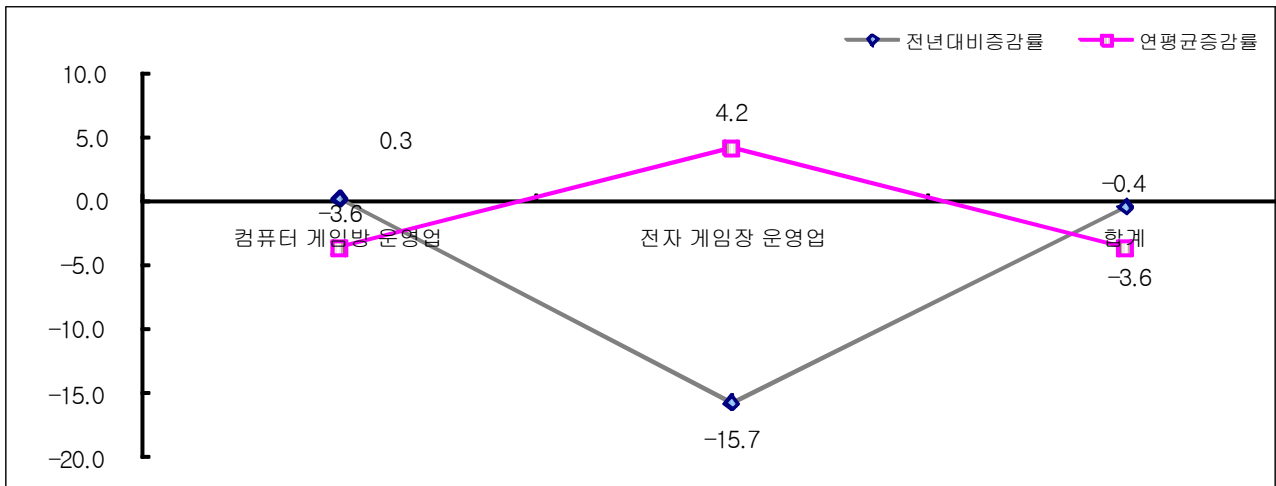
<그림 4.4.5> 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원)



<그림 4.4.6> 게임 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



4.23 온라인게임 매출액

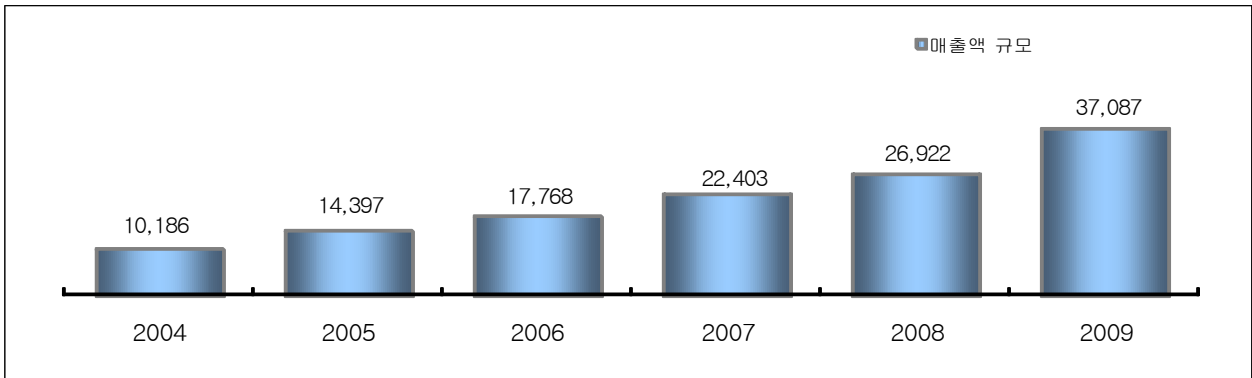
온라인게임 매출규모는 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났으며, 연평균은 29.5% 증가한 것으로 조사되었다. 매출액 규모를 연도별로 보면 2004년에 1조 186억 원, 2005년에 1조 4,397억 원, 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났다. 온라인게임은 2004년부터 매출규모가 안정적인 성장세를 지속하여 왔으며 향후에도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예상된다.

<표 4.4.8> 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이 (단위 : 억원, %)

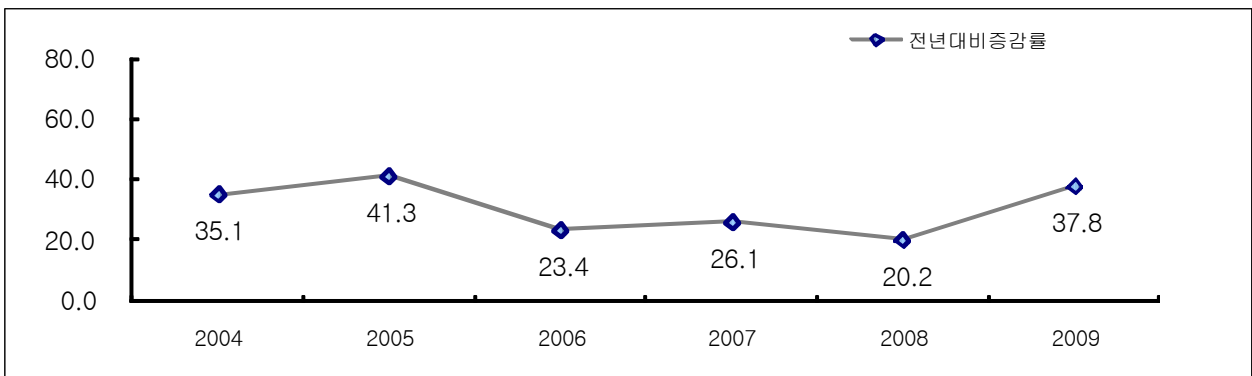
연도	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률 (%)
매출액 규모	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	29.5%
전년대비 증감률 (%)	35.1%	41.3%	23.4%	26.1%	20.2%	37.8%	-

※ 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 연평균증감률은 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 유지 하면서 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 비디오게임소프트웨어의 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
	한글화비율	-	-	-	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 성장하였

으나 2009년에 하락세로 접어들었다.

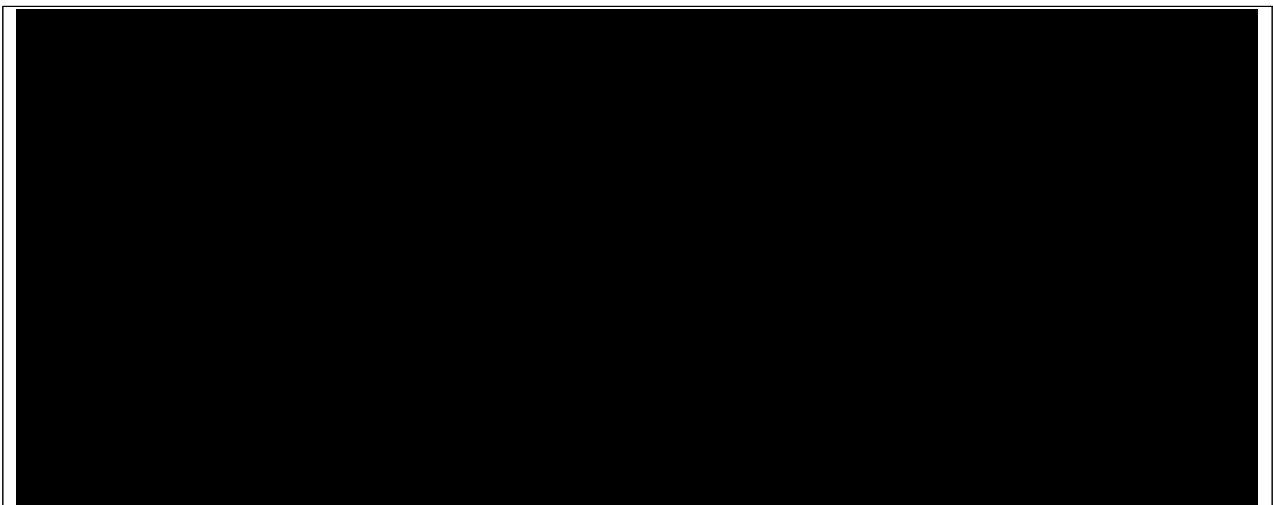
현재 모바일게임 시장은 현재 포화상태이기 때문에 새로운 매출을 창출하기 위한 환경적인 쇄신이 필요하다. 모바일 게임의 매출은 하락세에 접어들었으나 스마트폰이 등장하면서 또 다른 성장거점을 맞이할 수 있을 것으로 생각된다.

<표 4.4.11> 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이 (단위 : 억원, %)

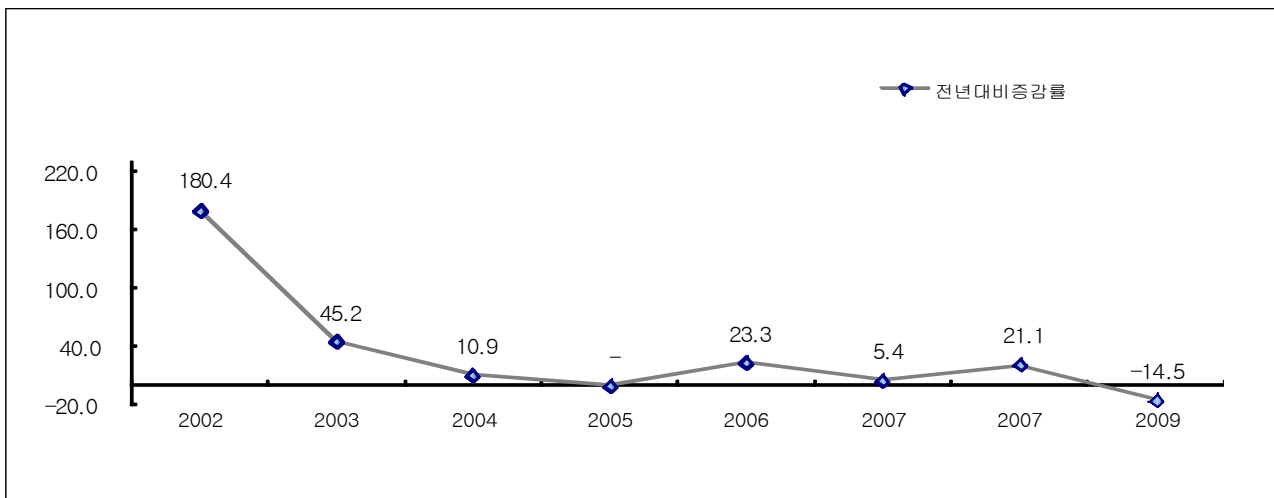
연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	35.8%
전년대비 증감률(%)	180.4%	45.2%	10.9%	19.9%	23.3%	5.4%	21.1%	▽4.5%	-

※ 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, %)

구 분	수출			전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2007년	2008년	2009년		
게임산업	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4%	26.0%
합계	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4%	26.0%

구 분	수입			전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2007년	2008년	2009년		
게임산업	389,549	386,920	332,250	▽14.1%	▽7.6%
합계	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.

<표4.4.14> 게임산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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 13.6%, '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.

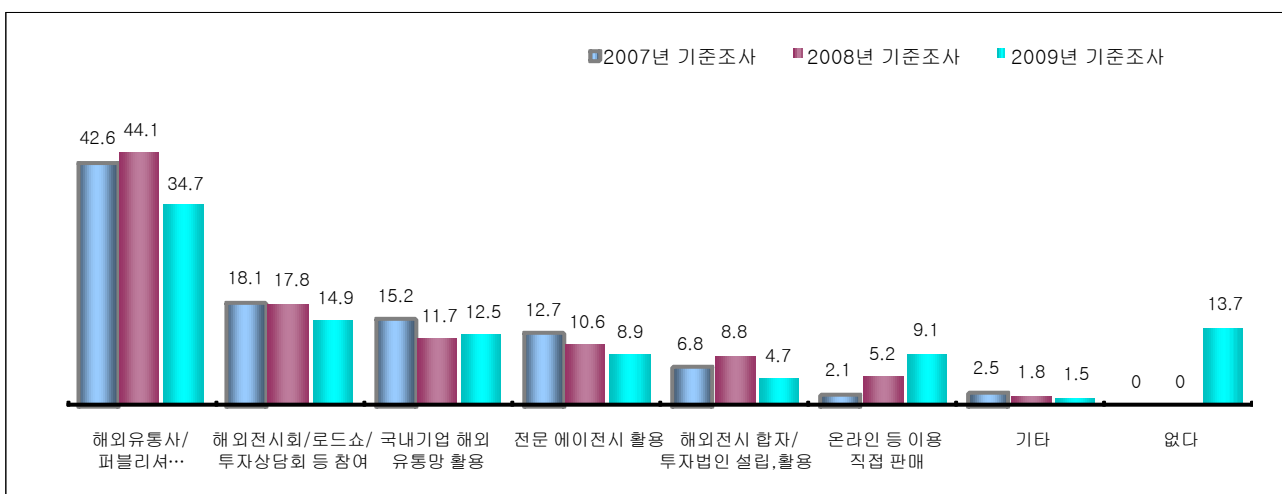
<표 4.4.15> 게임산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

진출 경로 구분	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%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 연평균증감률은 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 나타났으며 '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%, 연평균 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 보였으며 이는 전년대비 1.5%, 연평균 18.9% 증가하였다. 또한 '일반관리직', '품질관리', '고객지원'도 2007년부터 꾸준히 증가하여 연평균증감률 35.2%의 증가율을 기록하였으며 이러한 현상을 수요가 커지면서 고객들에 대한 서비스 필요가 증가되고 있기 때문으로 보인다.

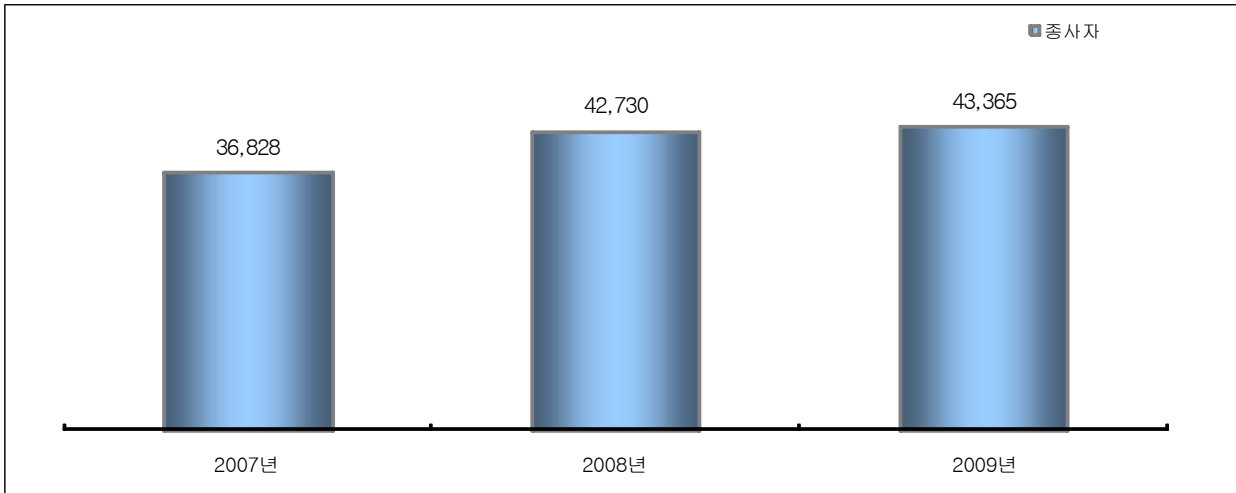
<표 4.4.16> 게임산업 연도별 업무형태별 종사자현황

(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%	1.5%	8.5%

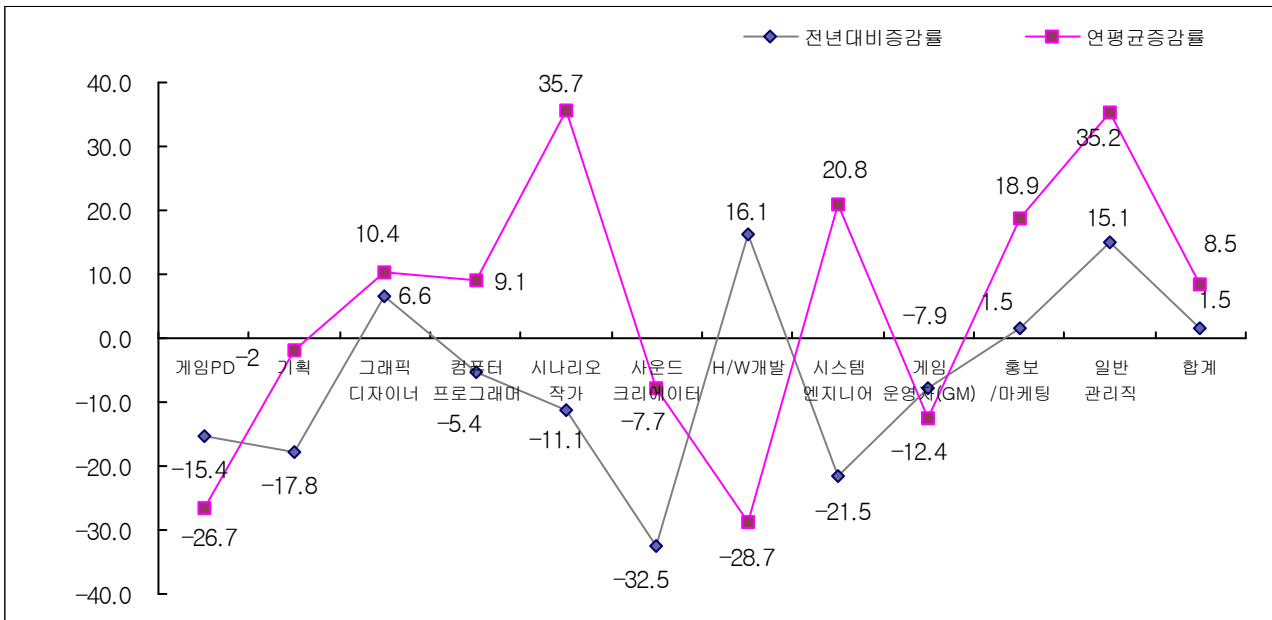
<그림 4.4.16> 게임산업 연도별 전체 종사자

(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.

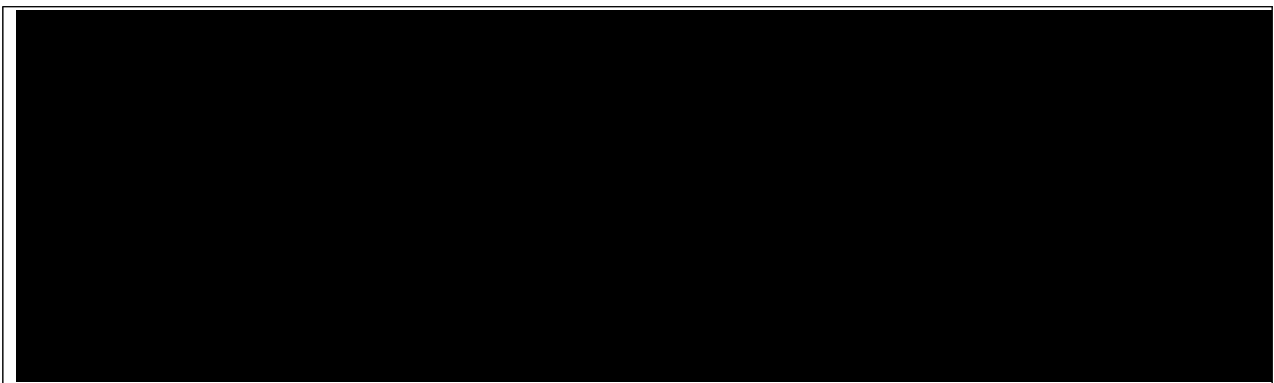
<표 4.4.17> 게임산업 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	2007	2008	2009	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 후에 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%, 고졸이하가 9.9%, 대학원졸 이상은 3.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 58.7%, 전문대졸이 27.3%, 고졸이하가 11.8%, 대학원졸 이상이 2.2%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 70.8%이며 전문대졸이 19.5%, 고졸이하가 6.2%, 대학원 졸업 이상은 3.5%로 나타났다.

<표 4.4.18> 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위 : %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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

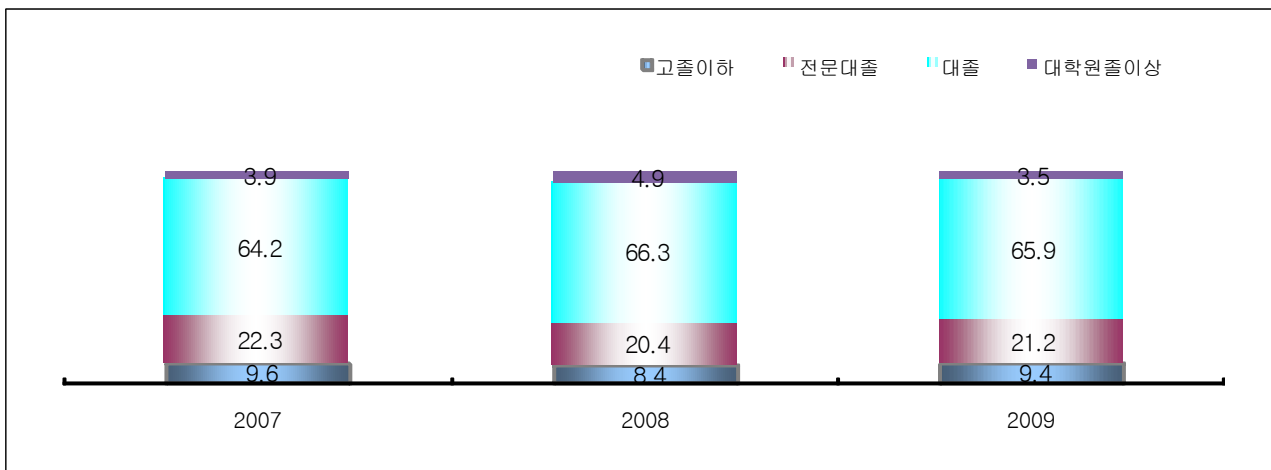
<표 4.4.19> 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위 : %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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

<그림 4.4.20> 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위 : %)



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 3.3%로 조사되었다.

<표 4.4.20> 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
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
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

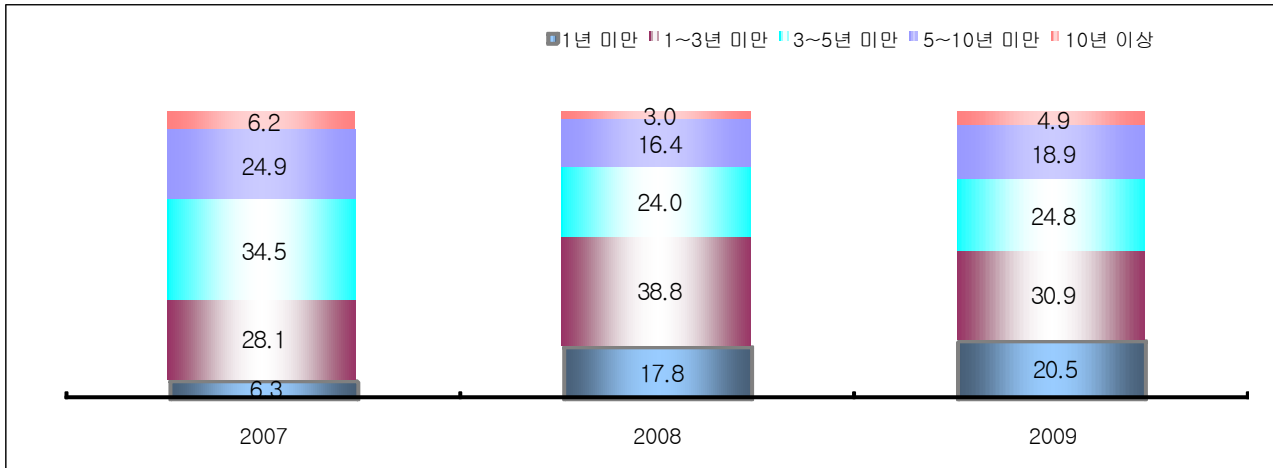
<표4.4.21> 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
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 : %)



4.5. 게임 업체 연도별 현황

2009년 게임 업체는 총 3만 535개로 나타나 전년대비 4.2% 증가하였다. 제작/배급은 5,111개로 전체 업체 중 16.7%이며 소비유통(PC방, 아케이드게임장)은 2만 5,424개로 83.3%를 차지하였다. 더 자세히 살펴보면 제작업체는 3,666개였으며 배급업체는 1,445개, PC방은 2만 1,547개, 아케이드게임장은 3,877개인 것으로 조사되었다.

한편 제작/배급은 2000년 1,499개에서 2009년에 5,111개로 지속적으로 증가하였고 이는 연평균 14.6% 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	연도별 현황(누적)									
	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)



<표 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.

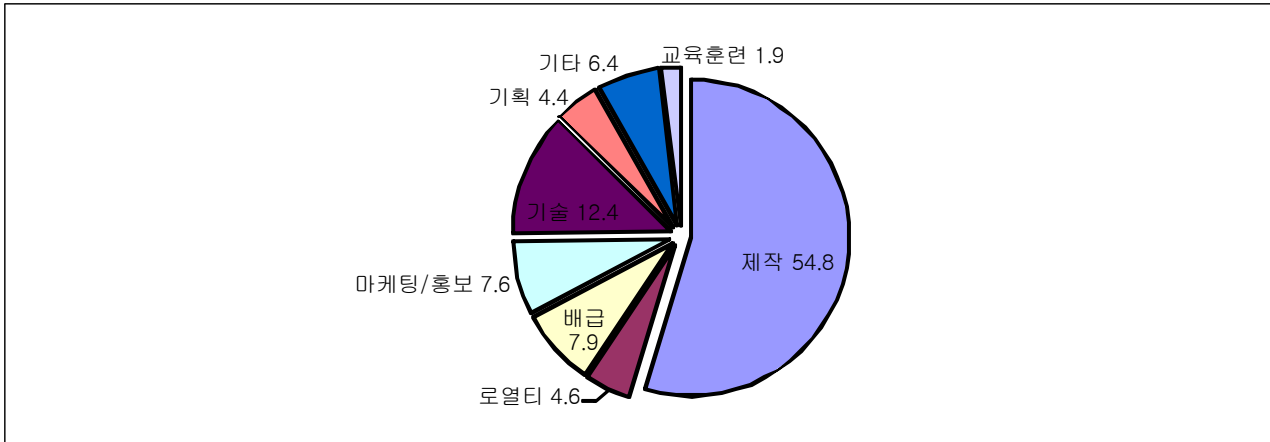
<표 4.4.24> 비용 지출 부문

(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.

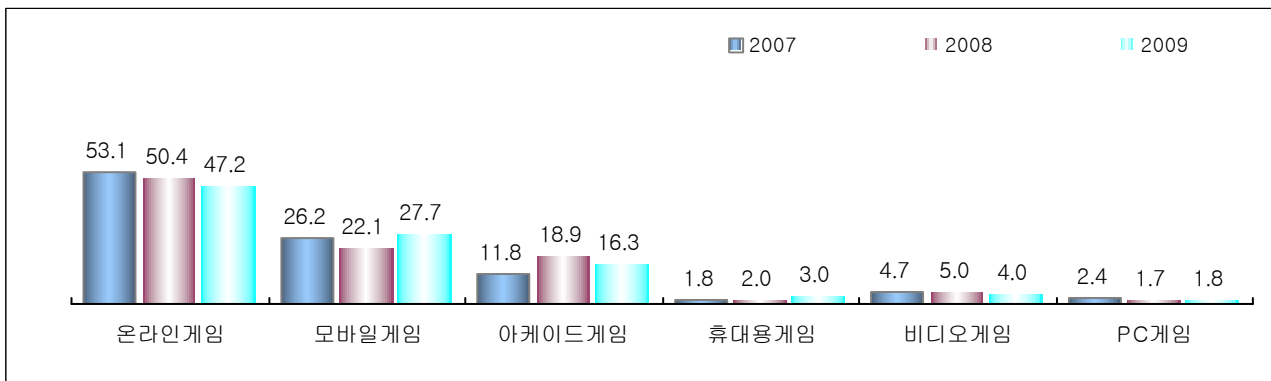
<표 4.4.25> 게임업체 주력 플랫폼

(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

<그림 4.4.25> 게임업체 주력 플랫폼

(단위 : %)



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%, 기능성게임이 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	프라이 즈게임
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	프라이 즈게임
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.

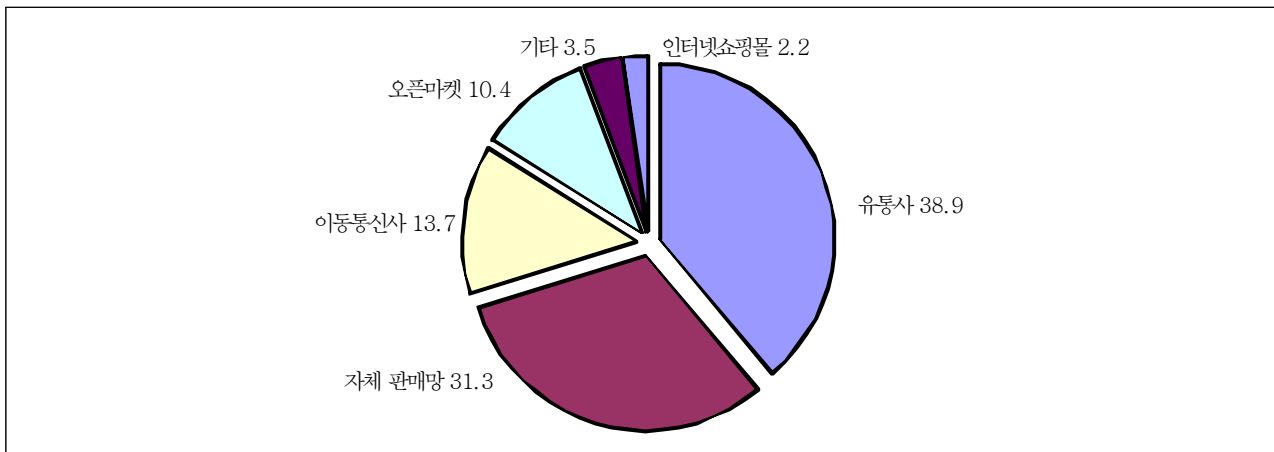
<표 4.4.28> 주된 게임 판매 방식

(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 : %)



5. 영화산업

<표 4.5.1> 영화산업 분류

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 전체 요약

2009년 영화산업의 업체수는 4,109개이며 종사자는 2만8,041명으로 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)

구 분	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		1,143	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 매출액은 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 3,628억원으로 전년대비 13.8% 증가하였으며, 연평균 2.4% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 3조 2,045억 원에서 2008년에 2조 9,546억 원, 2009년에 3조 3,628억원으로 꾸준히 증가하고 있다.

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

분류별로 매출액을 보면 극장상영이 1조 5,886억원(47.2%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 제작은 4,638억원(13.8%)으로 극장상영 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 배급은 3,821억원(11.4%)이며 수입은 3,661억원(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 503억원(1.5%), DVD/VHS 제작은 413억 원(1.2%), DVD/VHS 대여는 287억 원(0.9%), 온라인상영은 223억원(0.7%), 투자조합은 179억원(0.5%)으로 조사되었다.

한편 극장상영은 영화산업 내 가장 큰 매출액을 차지하며 그 규모는 1조 5,886억원으로 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 성행 할수록, 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 수익모델 다변화를 꾀할 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.

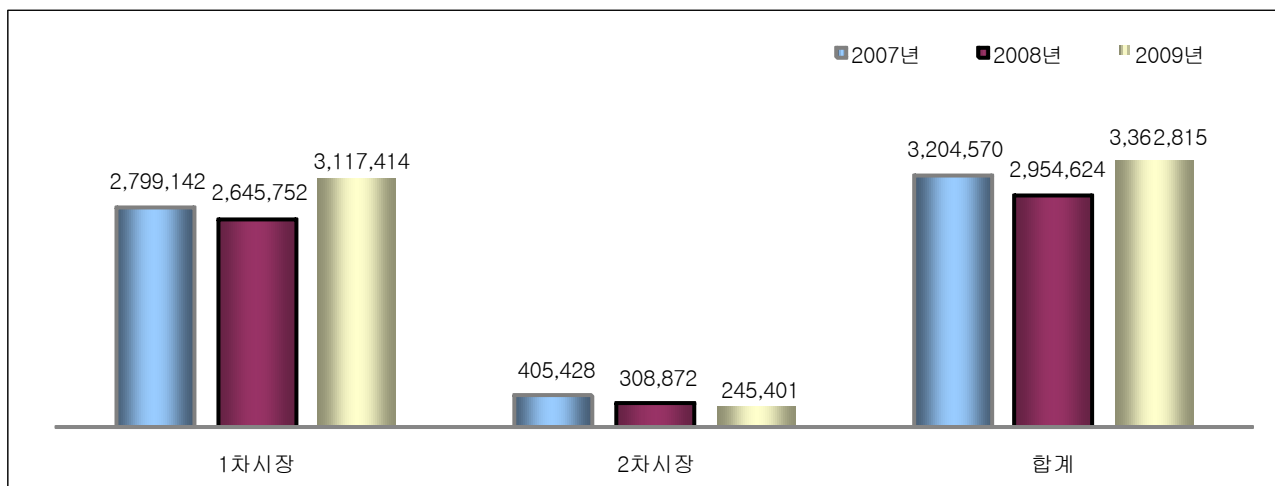
<표 4.5.4> 영화산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

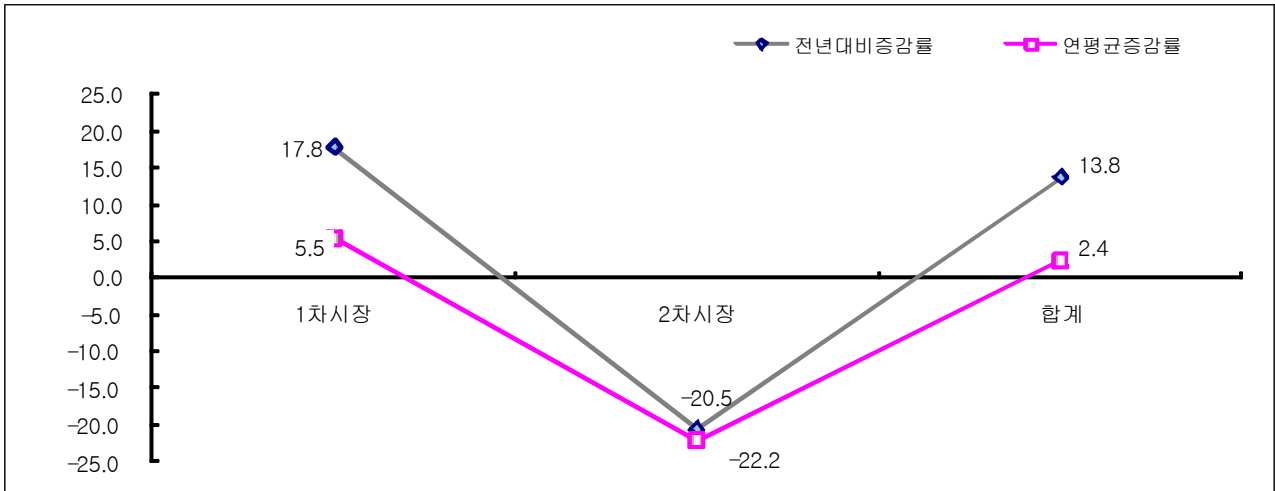
소분류 구분		2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	17,237	17,974	0.5%	4.3%	-
	제작	650,453	419,408	463,840	13.8%	10.6%	▽15.6%
	수입	323,118	299,233	366,179	10.9%	22.4%	6.5%
	제작 지원	188,139	103,342	152,979	4.6%	48.0%	▽9.8%
	배급	419,208	331,499	382,122	11.4%	15.3%	▽4.5%
	극장 상영	1,117,233	1,329,056	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 1,174억원으로 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 5,886억원(51.0%)으로 가장 많았으며, '제작'은 4,638억원(14.9%)으로 조사되어 극장 상영 다음으로 많은 매출액을 차지하고 있다. 이어서 '배급'은 3,821억원(12.2%), '수입'은 3,661억 원(11.7%), '제작지원'은 1,529억원(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.

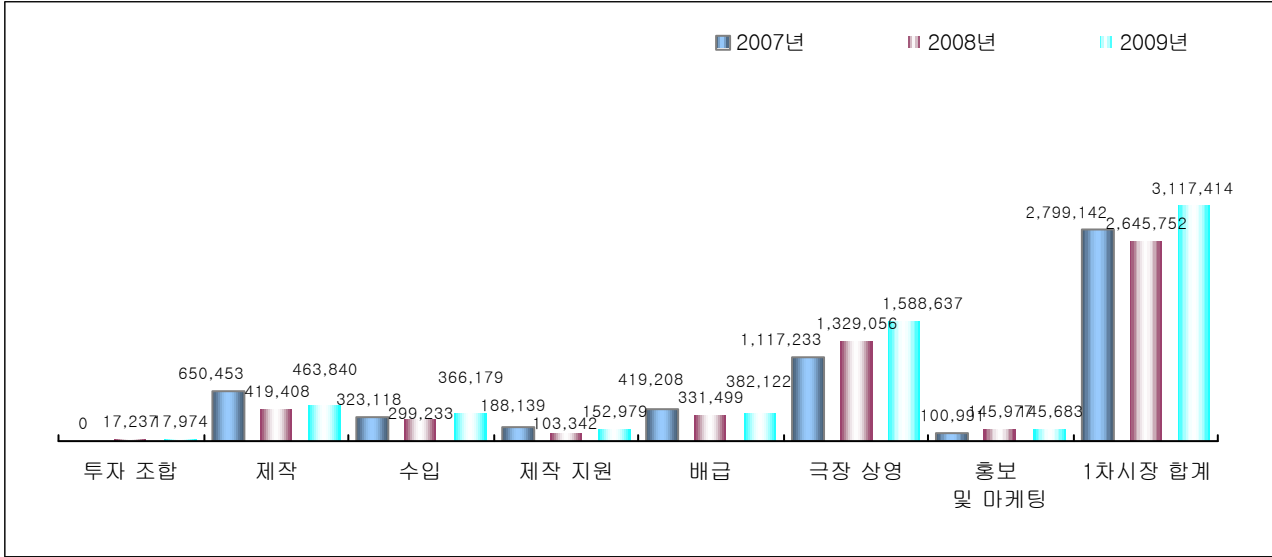
<표 4.5.5> 영화산업 1차 시장 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	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%

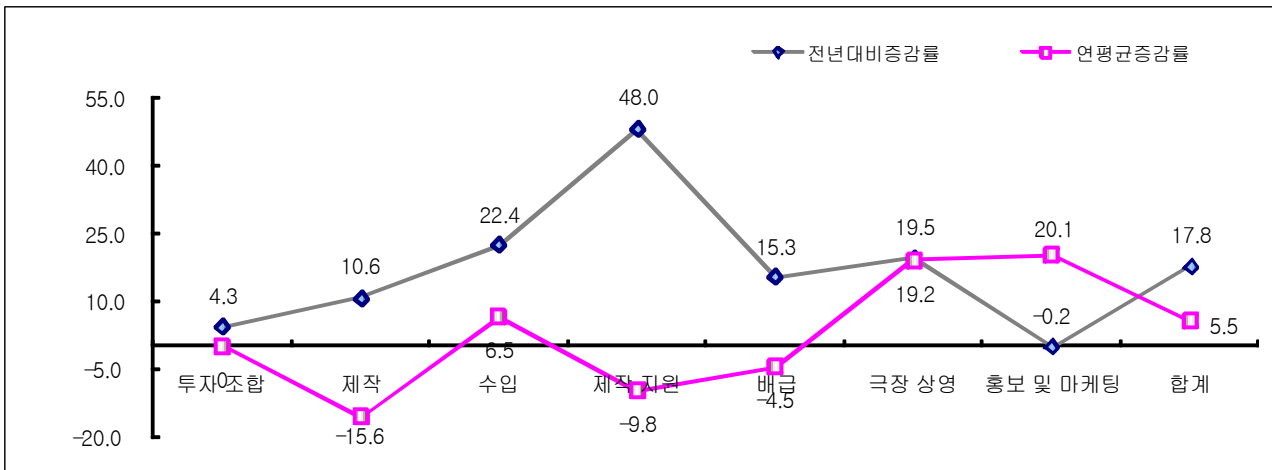
<그림 4.5.3> 영화산업 1차시장 소분류별 매출액 현황

(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, <표4.5.6>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.

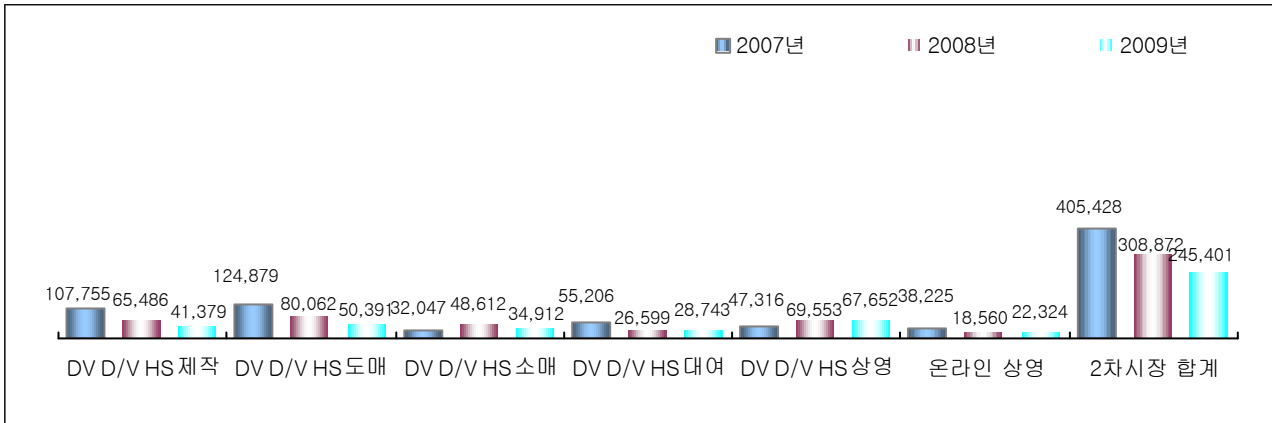
<표 4.5.6> 영화산업 2차시장 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
2차 시장	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%

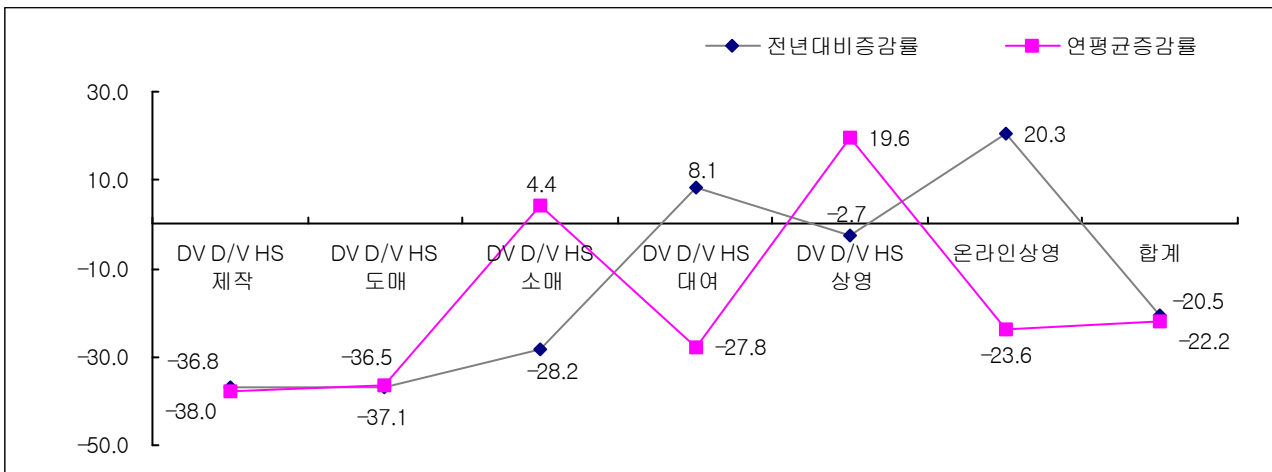
<그림 4.5.5> 영화산업 2차시장 소분류별 매출액 현황

(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
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.

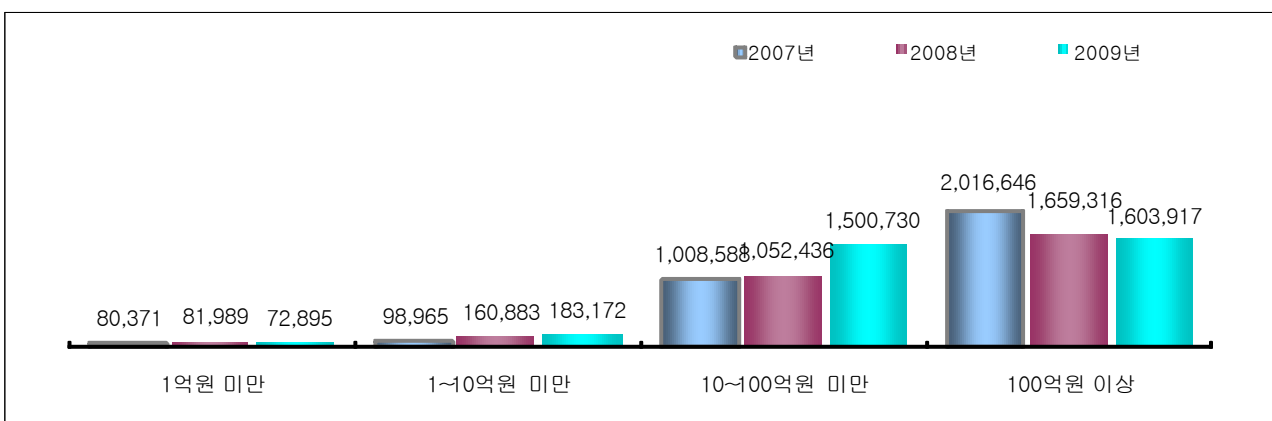
<표 4.5.8> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(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%

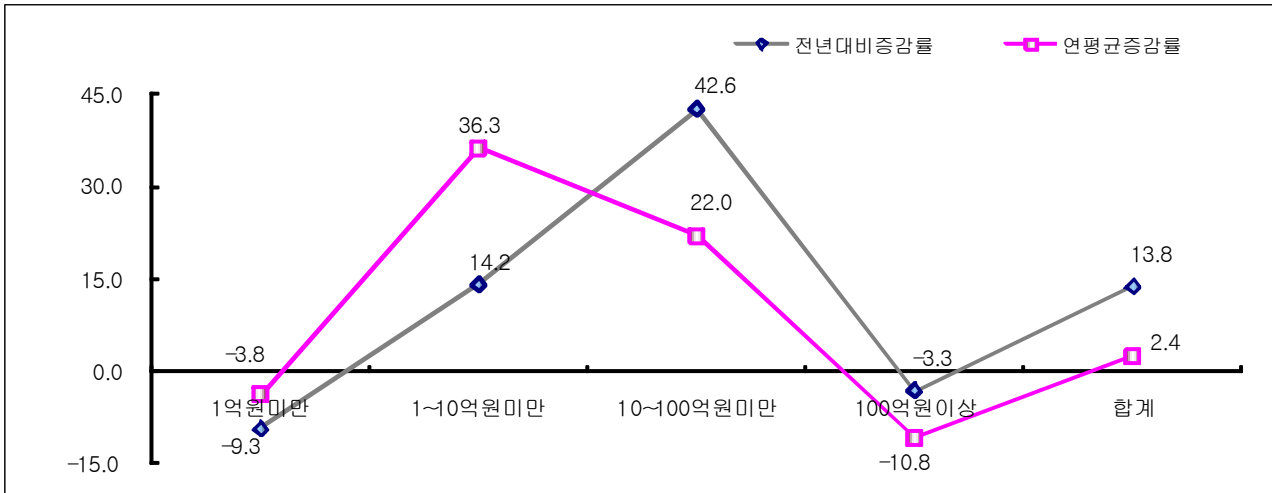
<그림 4.5.7> 매출액 규모별 매출 현황

(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 매출현황

(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
2차 시장	홍보 및 마케팅	1,892	116,098	20,681	2,793	4,219	145,683
	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.

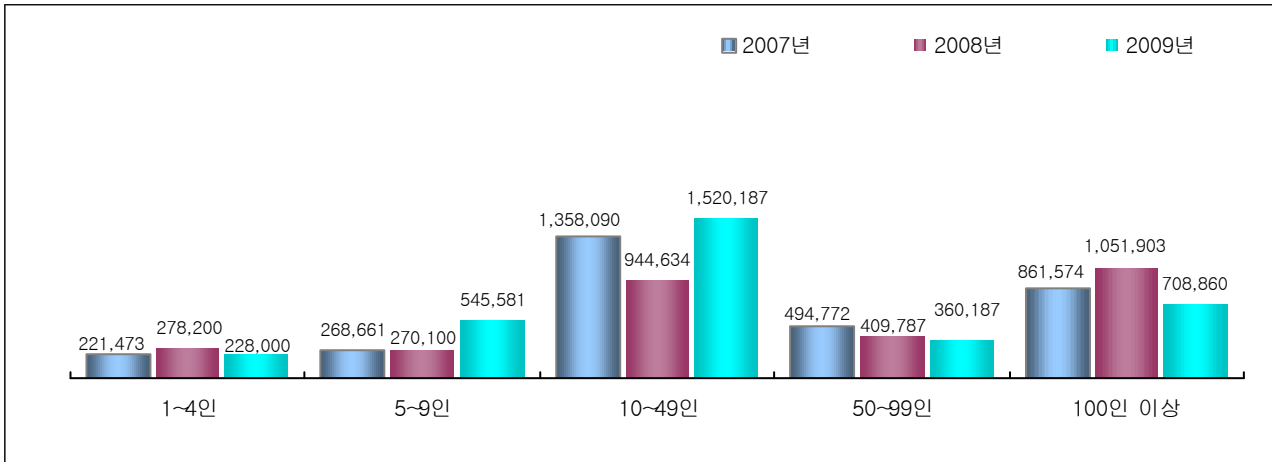
<표 4.5.10> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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%

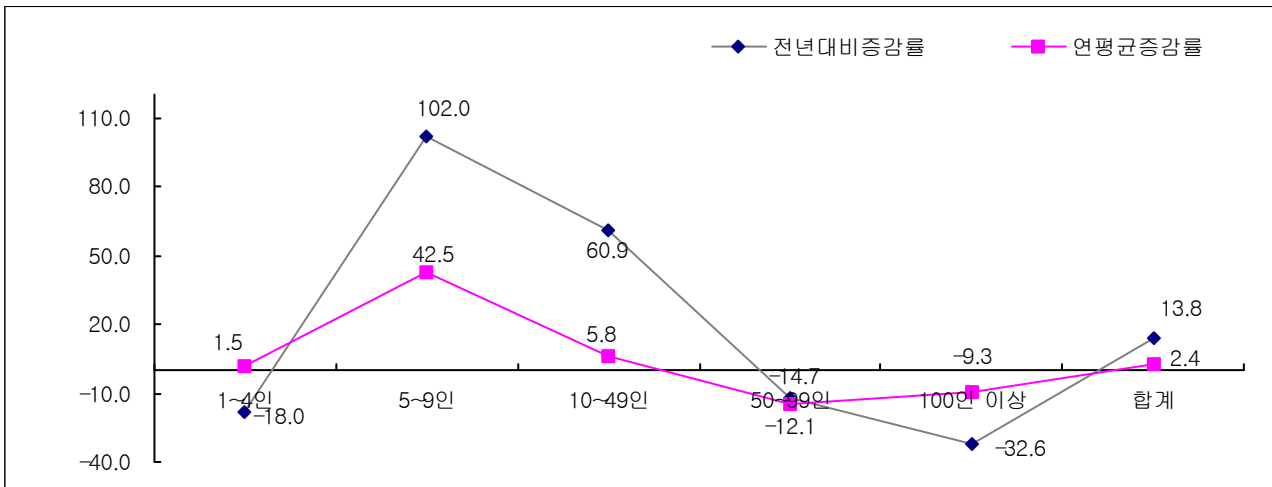
<표 4.5.9> 종사자 규모별 매출 현황

(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 매출현황

(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%	
충청북도	-	2,219	-	-	-	74,484	-	-	-	337	535	1,259	-	78,834	2.3%	
충청남도	-	2,219	-	-	-	586	4,415	-	-	16	602	1,416	-	9,254	0.3%	
전라북도	-	54	5	-	1,363	45,181	-	-	-	104	1,069	2,517	620	50,913	1.5%	
전라남도	-	538	-	-	-	26,325	-	-	-	98	534	1,259	-	28,754	0.9%	
경상북도	-	1,110	-	-	-	50,260	-	-	-	1,531	869	2,045	-	55,815	1.7%	
경상남도	-	-	-	-	-	79,590	-	-	-	562	1,270	2,990	-	84,412	2.5%	
제주도	-	2219	-	-	-	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% 증가 하였다.

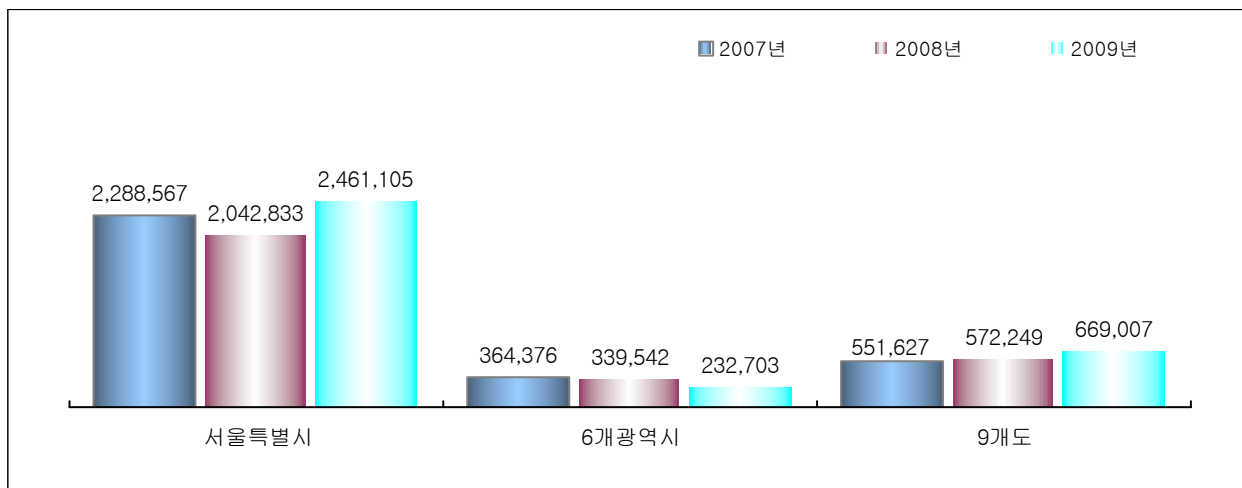
<표 4.5.12> 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%
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%

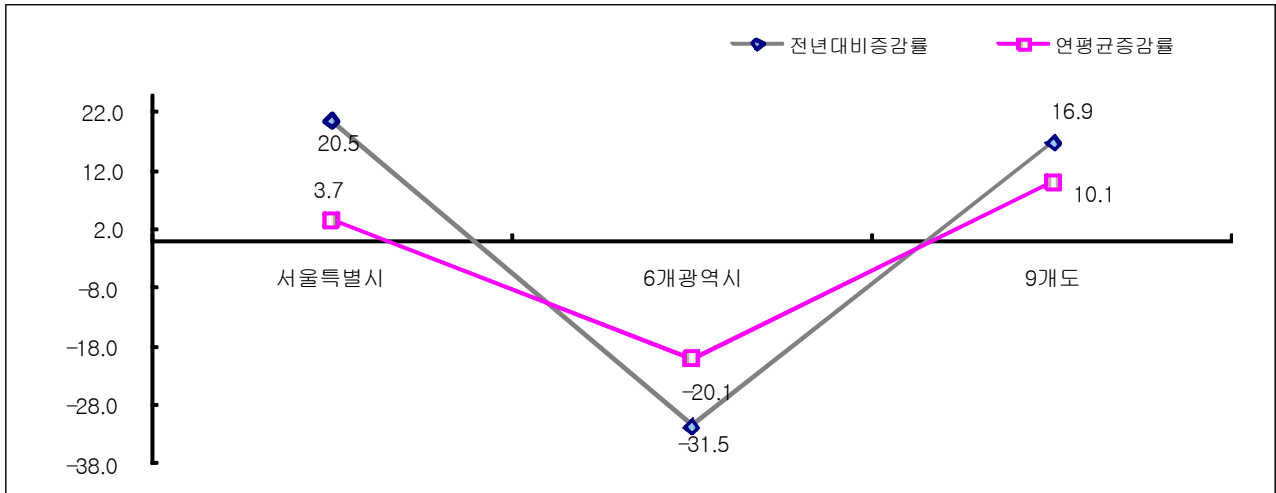
<표 4.5.11> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.5.12> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



5.3. 영화산업 수출입액¹⁵⁵⁾

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 현황¹⁵⁶⁾

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
영화산업	24,396	21,037	14,122	▽32.9%	▽23.9%
합계	24,396	21,037	14,122	▽32.9%	▽23.9%

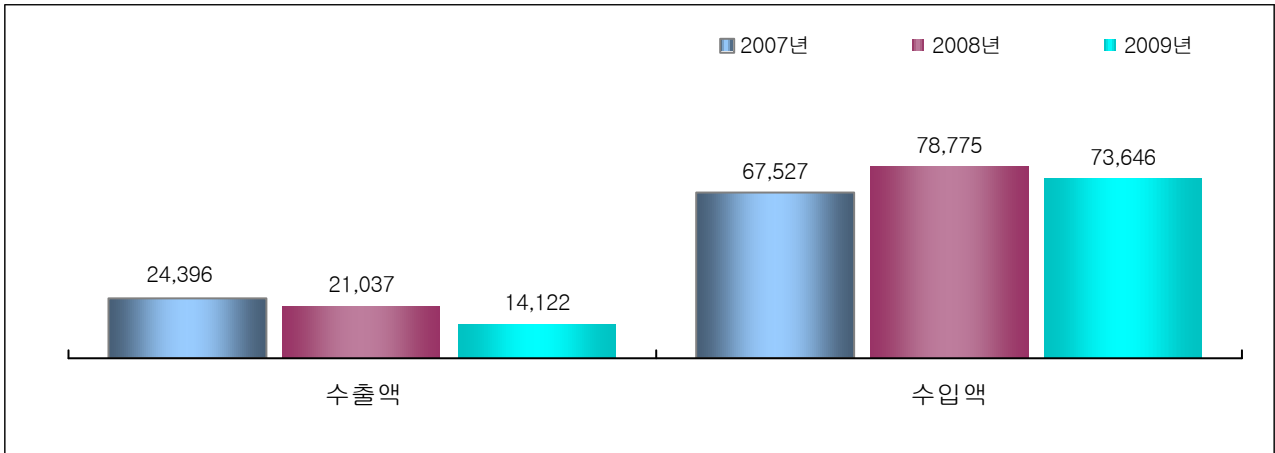
구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
영화산업	67,527	78,775	73,646	▽6.5%	4.4%
합계	67,527	78,775	73,646	▽6.5%	4.4%

155) 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.

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

<그림 4.5.13> 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러)



5.3.1. 영화산업 지역별 수출입액 현황¹⁵⁷⁾

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

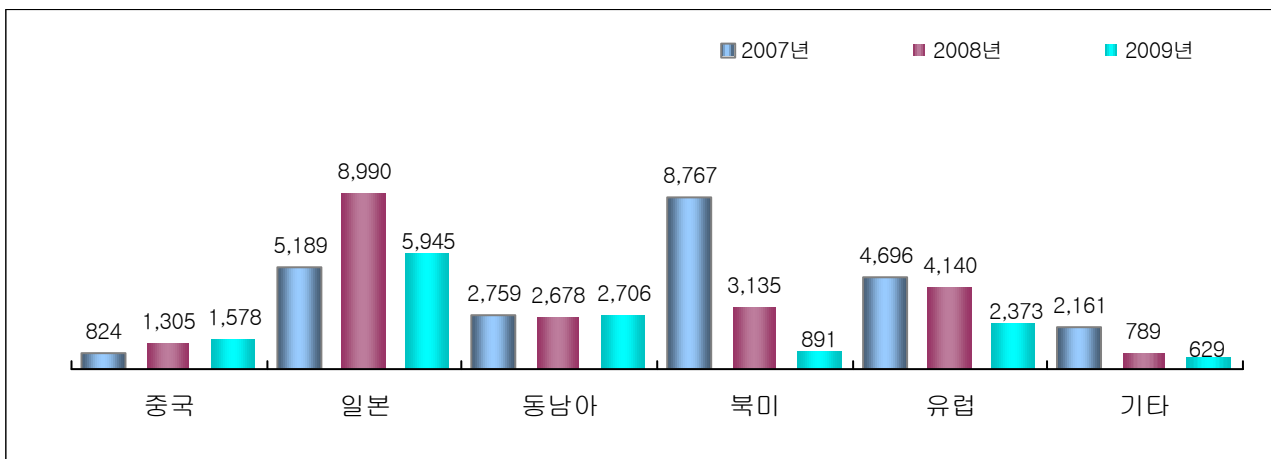
(단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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)



157) 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. 뒤를 이어 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.

<표 4.5.15> 영화산업 지역별 수입액 현황

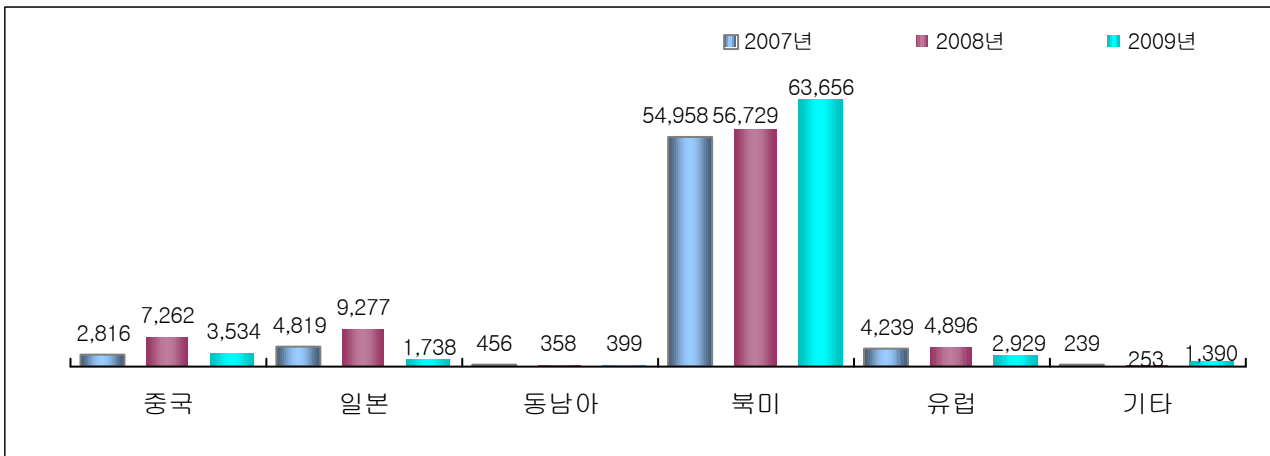
(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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 예상 된다.

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.

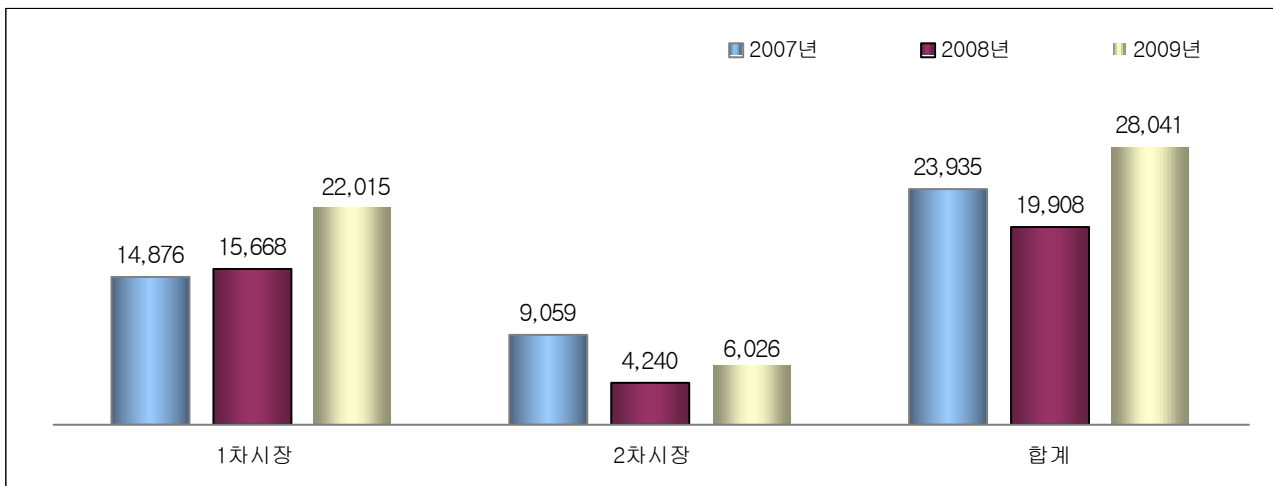
<표 4.5.16> 영화산업 종사자수

(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%

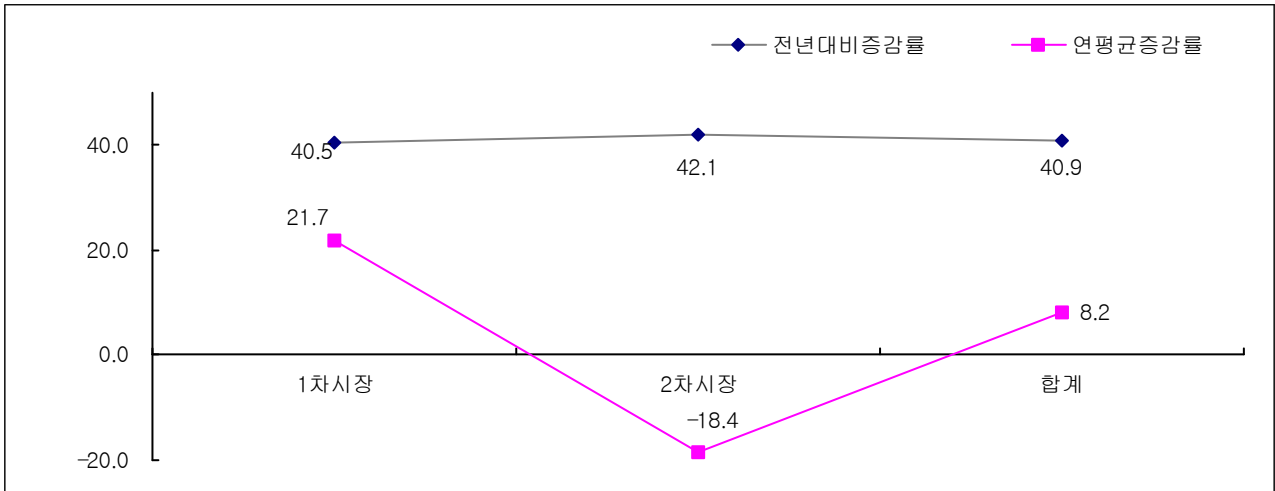
<그림 4.5.16> 영화산업 중분류별 종사자수

(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.

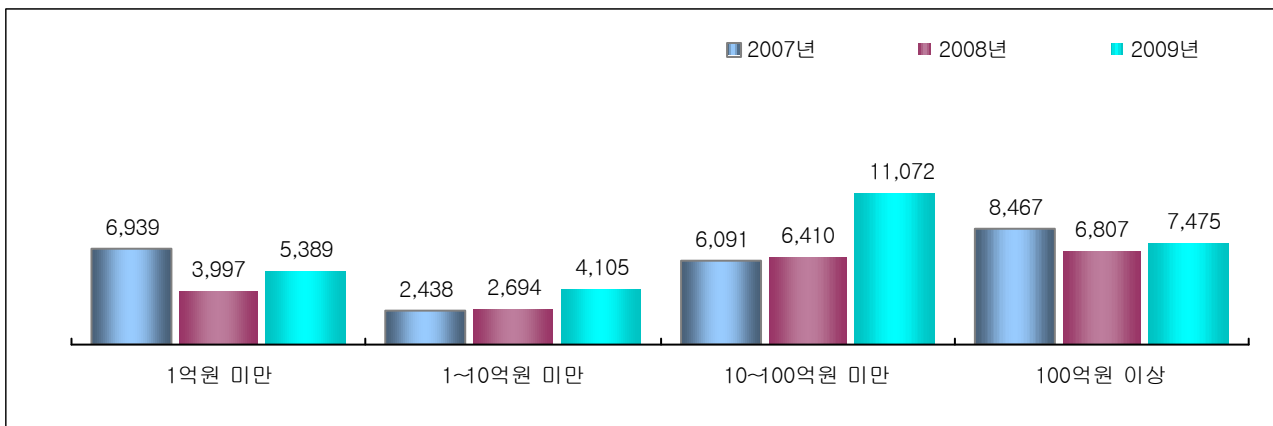
<표 4.5.18> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	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%

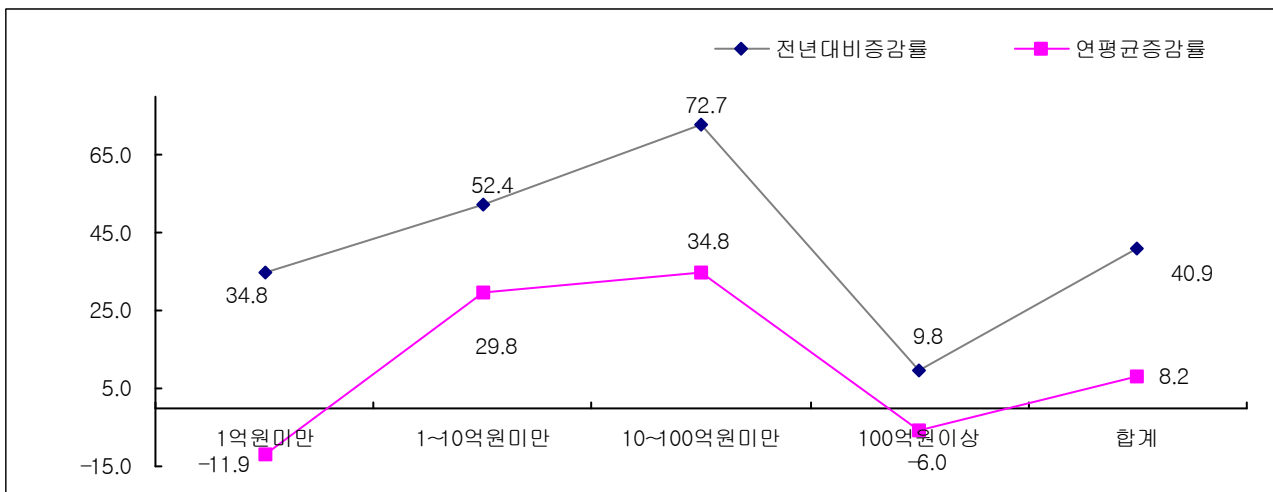
<그림 4.5.18> 매출액 규모별 종사자 현황

(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.

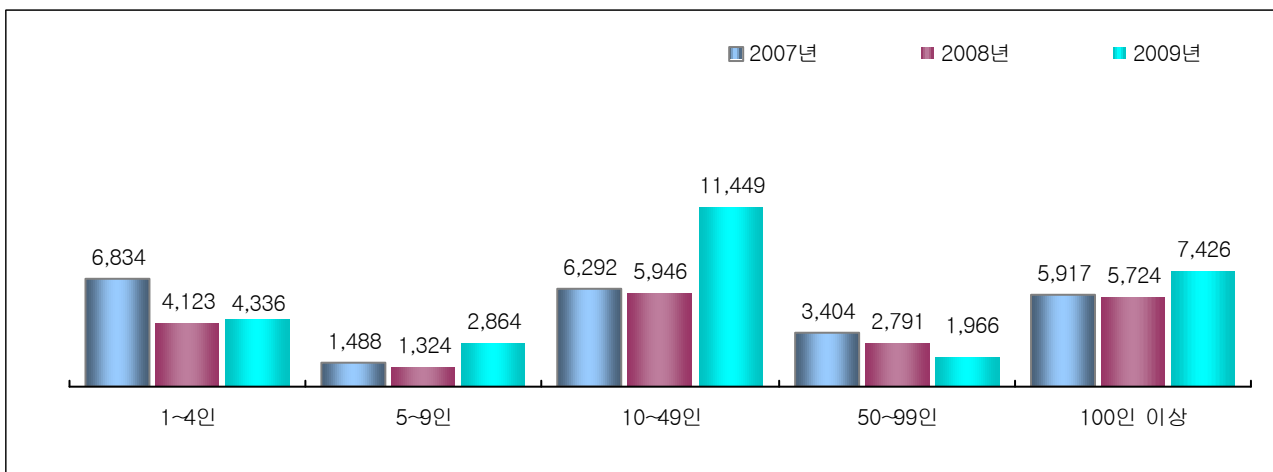
<표 4.5.20> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(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%

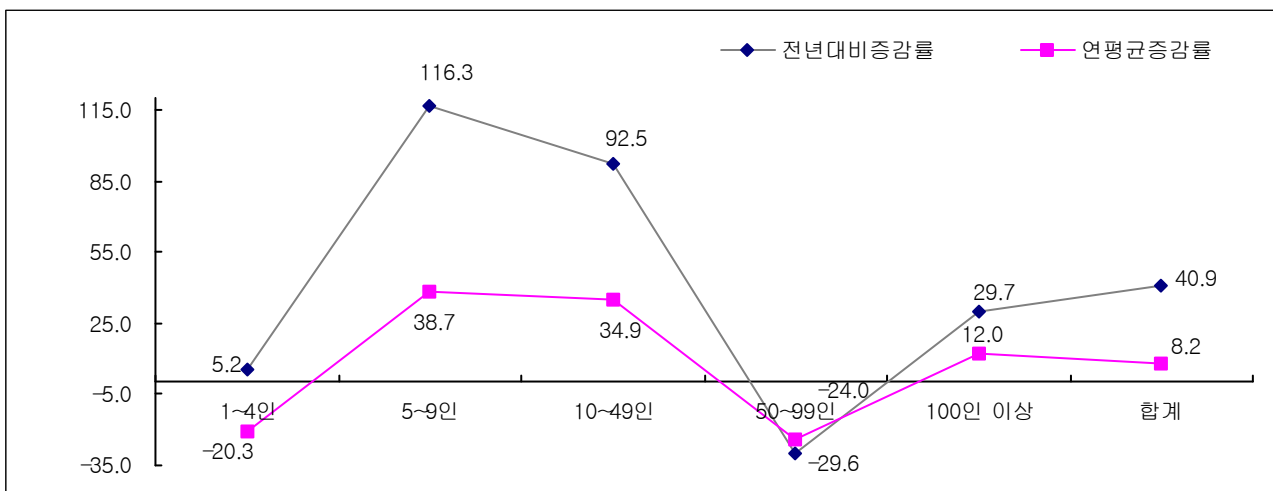
<표 4.5.20> 종사자 규모별 종사자 현황

(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 마케 팅	DVD/ VHS 제작	DVD/ VHS 도매	DVD/ VHS 소매	DVD/ VHS 대여	DVD/ VHS 상영	온라 인 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	-	-	23	633	-	-	-	30	137	97	13	949	3.4
인천	-	5	-	36	-	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
충청북도	-	11	-	-	-	270	-	-	-	28	52	37	-	398	1.4
충청남도	-	11	-	-	-	29	25	-	-	1	58	42	-	166	0.6
전라북도	-	23	3	-	11	305	-	-	-	13	104	74	13	546	1.9
전라남도	-	16	-	-	-	156	-	-	-	20	52	37	-	281	1.0
경상북도	-	5	-	-	-	693	-	-	-	26	85	60	-	869	3.1
경상남도	-	-	-	-	-	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.

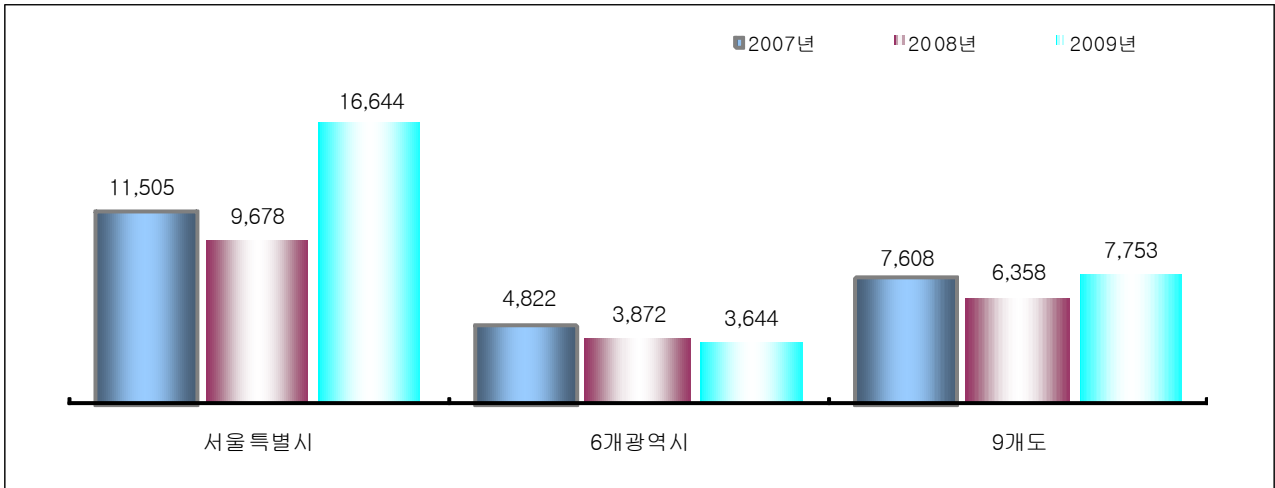
<표 4.5.22> 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%
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%

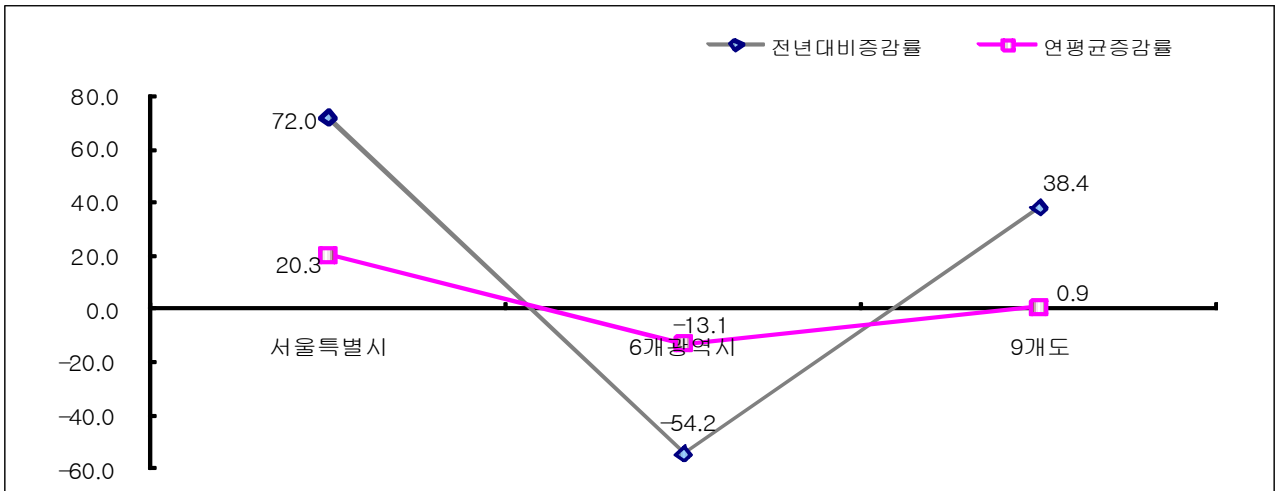
<표 4.5.22> 지역별 종사자 현황

(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 11,322명, 2008년에 8,713명, 그리고 2009년에 14,063명으로 조사되어 전년대비 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 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

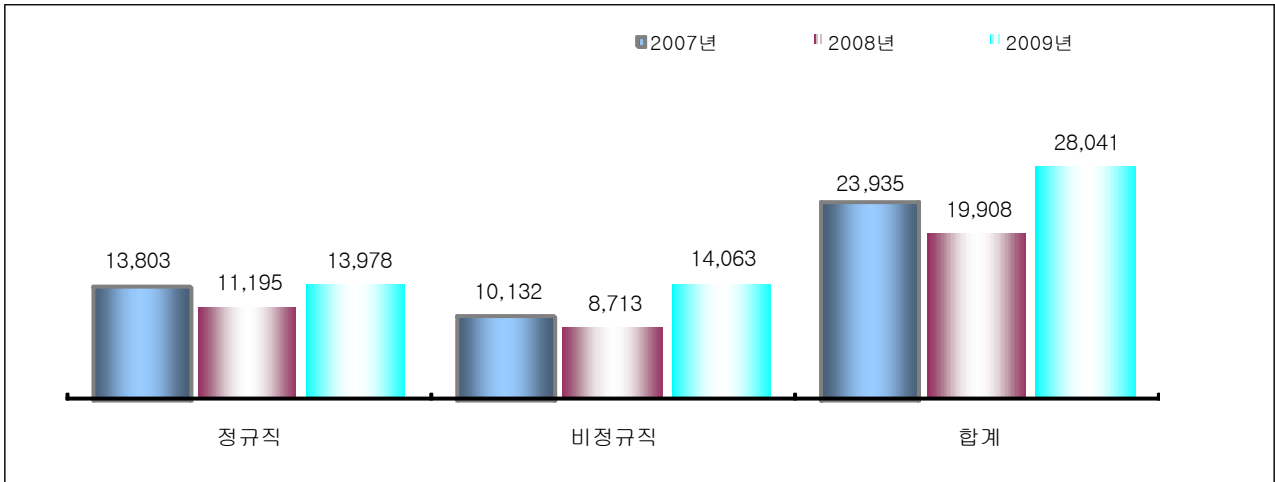
<표 4.5.24> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

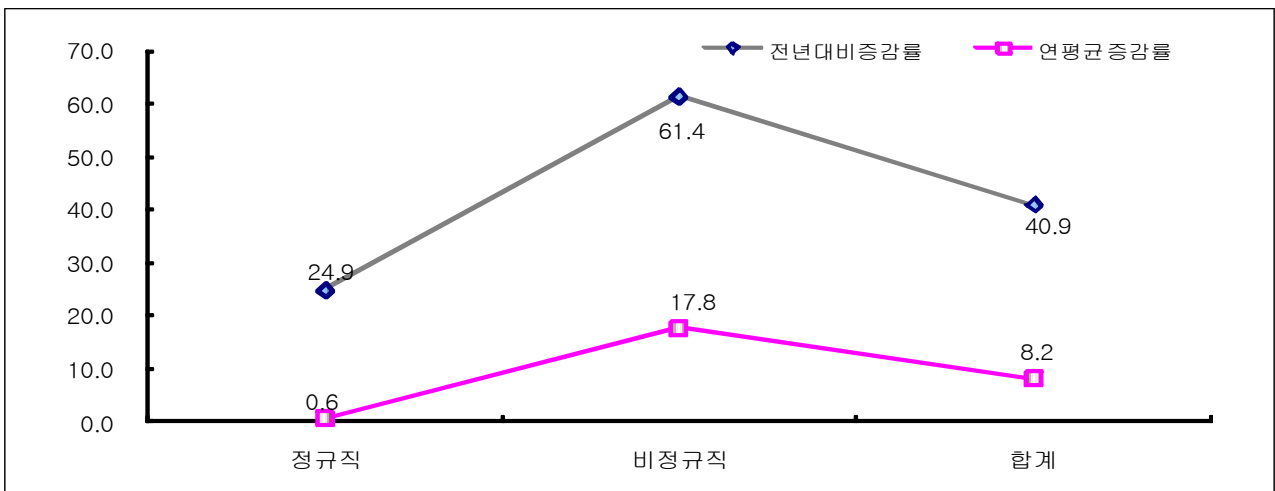
<그림 4.5.24> 연도별 고용형태 종사자 현황

(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	온라 인 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	

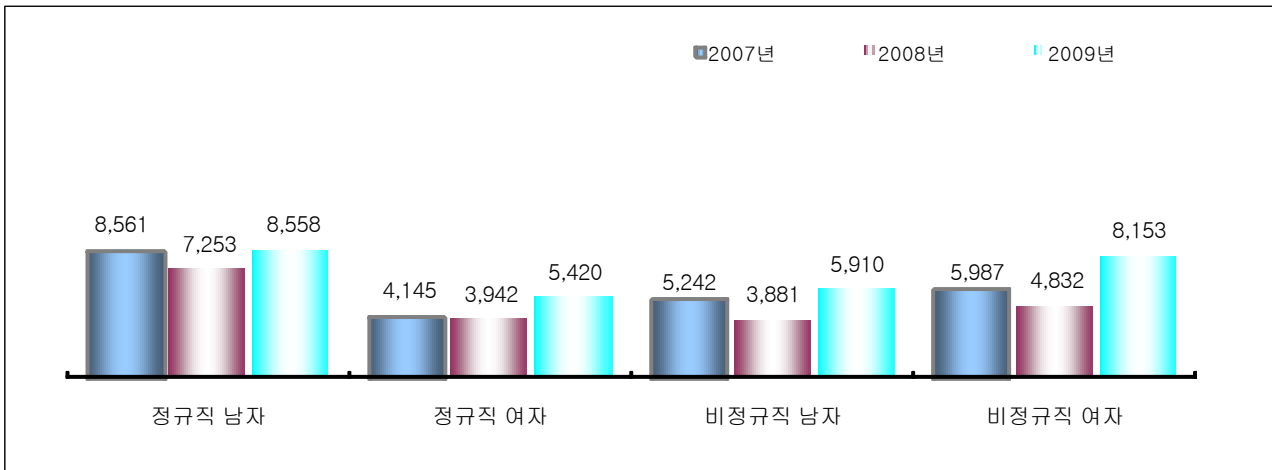
<표 4.5.26> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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%

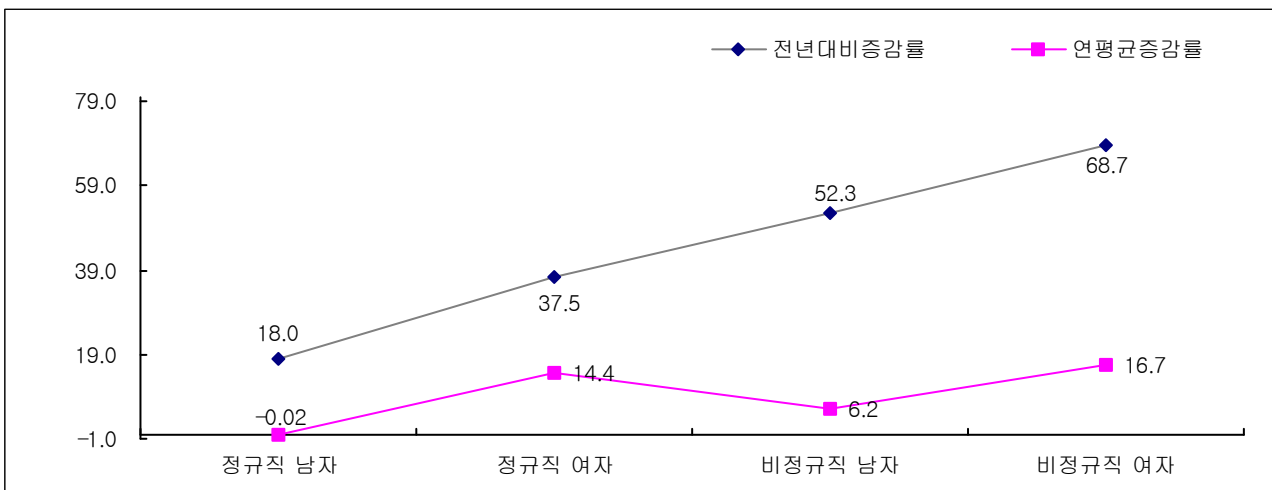
<그림 4.5.26> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.5.27> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6. 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, 배 급 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) 애니메이
이션제작
 - 애니메이션 유통 및 배급업 : 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
 - 온라인 애니메이션 유통업 : 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

6.1 애니메이션산업 전체요약

2009년 애니메이션산업의 사업체수는 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, 주요인은 저단가의 OEM방식에서 국내 창작 애니메이션이 국내 또는 해외에서 인정받기 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 이루어질 수 있도록 제도적 개선과 지원이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

<표 4.6.2> 애니메이션산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	사업체수(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 계상한 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
	소 계	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
	소 계	9	16,332	112	146	1,815
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	8	5,509	96	57	689
	소 계	8	5,509	96	57	689
애니메이션산업¹⁵⁸⁾		289	358,503	4,170	86	1,240

애니메이션산업은 1인당 평균 매출액이 8,600만원이며, 사업체당 평균 매출액은 12억 4,000만원으로 나타났다. 애니메이션 제작업 1인당 평균 매출액은 8,500만원이며, 이중 애니메이션 창작제작업은 1억 500만원, 애니메이션 하청제작업은 6,500만원으로 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 1인당 평균 매출액이 약 4,000만원 더 높은 것으로 나타났다. 사업체당 매출액 또한 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 약 1억 800만원 더 높은 것으로 분석되었다.

이는 애니메이션산업이 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.

158) 애니메이션산업 매출액 중 극장매출액 및 방송사수출액 제외

6.2 애니메이션 전체 매출 현황

년에 84억 원에 비하여 34.5% 감소하였다. 극장매출액은 561억 원으로 전년대비 18.7% 감소하였으며 연평균증감률은 62.5% 증가하였다. 방송사 수출액은 39억 원으로 전년대비 35.8% 감소하였으며 연평균증감률은 2007년에 5억 원에서 2009년에 39억 원으로 172.4% 증가하였다.

애니메이션산업의 창작은 꾸준히 증가하고 있어 희망적 신호라고

2009년 애니메이션산업 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 극장매출액이 561억 원으로 13.4%의 비중을 나타냈다. 애니메이션 유통 및 배급업은 163억 원(3.9%)이며, 온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일) 매출액은 55억 원(1.3%), 방송사 수출액은 39억 원(0.4%)으로 조사되었다.

애니메이션산업은 2007년에 3,111억 원에서 2008년에 4,047억 원, 2009년에 4,185억 원으로 꾸준히 증가하였다. 애니메이션 제작업은 2008년에 3,056억 원에서 2009년에 3,366억 원으로 2008년 대비 10.2% 증가하였으며 연평균증감률도 10.8% 증가하였다. 애니메이션 유통 및 배급업은 2007년에 75억 원에서 2008년에 155억 원으로 약 두 배로 증가한 후에 2009년에는 약 7억 원 가량 증가한 163억 원으로 나타났다. 이는 극장매출액과 방송사수출액을 제외하고 연평균증감률이 가장 큰 폭인 47.4% 증가한 수치이다. 온라인 애니메이션 유통업은 55억 원으로 2008볼 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 애니메이션산업 스스로 강국들의 기술력과 자본력, 인적 우월성을 갖기에는 어려움이 있는 실정이다. 앞으로 국내 애니메이션산업의 중흥기를 맞이하기 위하여 법적, 제도적 지원과 함께 정부차원에서의 지원이 필수적이라고 생각된다. 한편 해외 3D 영화가 흥행에 성공하면서 3D 영상이 주목받기 시작하였다. 애니메이션산업도 3D영상의 물결을 타고 3D 애니메이션이 등장하기 시작하였다. 국내 3D 애니메이션을 제작하기 위한 3D 기술력 보강과 인력보강이 요구된다. 또한 3D 애니메이션을 제작하기 위해 특수 안경, 3D TV 등 하드웨어적으로 필요한 장비가 많기 때문에 이에 대한 지원이 필요할 것으로 보인다. 애니메이션산업의 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.

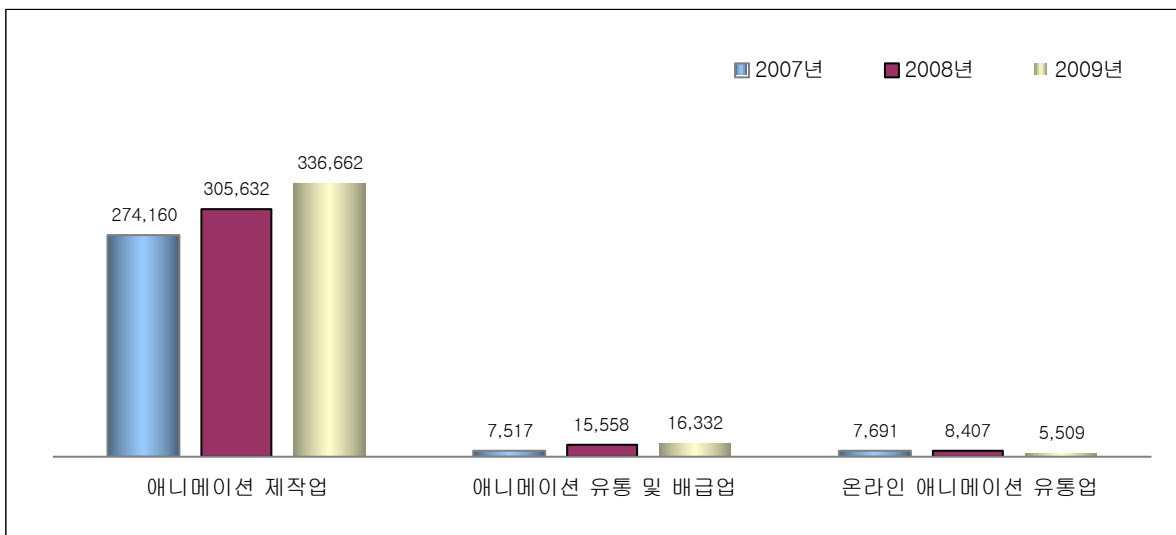
<표 4.6.4> 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			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%
	소 계	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%
	소 계	7,517	15,558	16,332	3.9%	5.0%	47.4%
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	1.3%	▽34.5%	▽15.4%
	소 계	7,691	8,407	5,509	1.3%	▽34.5%	▽15.4%
중합계		289,368	329,597	358,503	85.6%	8.8%	11.3%
극장 매출액	극장매출액	21,269 ¹⁵⁹⁾	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	6,111 ¹⁶⁰⁾	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%

<그림 4.6.1> 애니메이션산업 중분류별 매출액

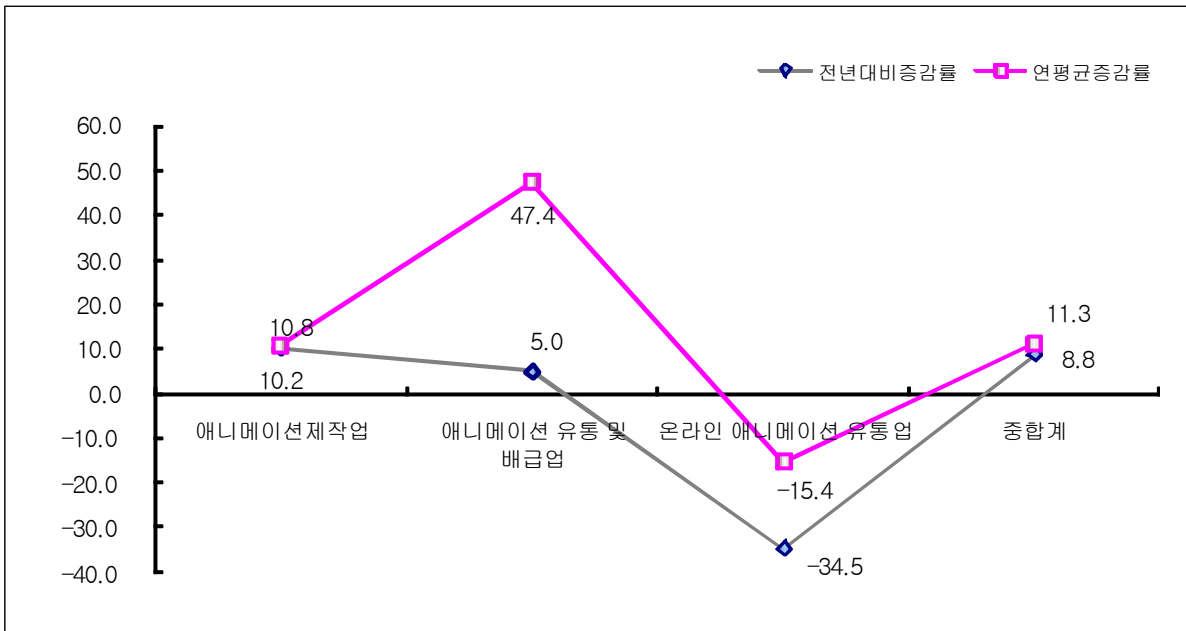
(단위 : 백만원)



159) 2007년도 전국관객수*6,247원(한국영화연감 평균금액)

160) 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

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



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

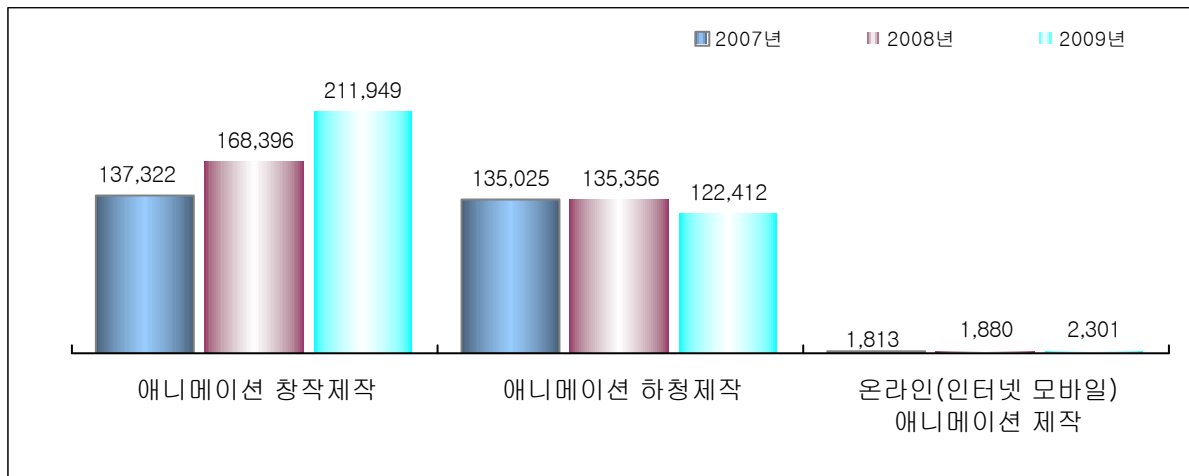
6.2.1. 애니메이션 제작업 매출 현황

애니메이션 제작업 매출액은 3,366억 원으로 전년대비 10.2% 증가하였고 연평균증감률은 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% 증가하였고 연평균증감률은 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% 감소하였으며 연평균증감률도 4.8% 감소하였다. ‘온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작’은 2007년과 2008년에 동일한 18억 원에서 2009년에 23억 원으로 전년대비 22.4% 증가하였고, 연평균증감률도 12.7% 증가하였다. 애니메이션 창작업의 비중이 지속적으로 증가하고 있으며 매출액이 증가함에 따라서 국내 애니메이션 제작업도 점차 경쟁력을 갖출 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.

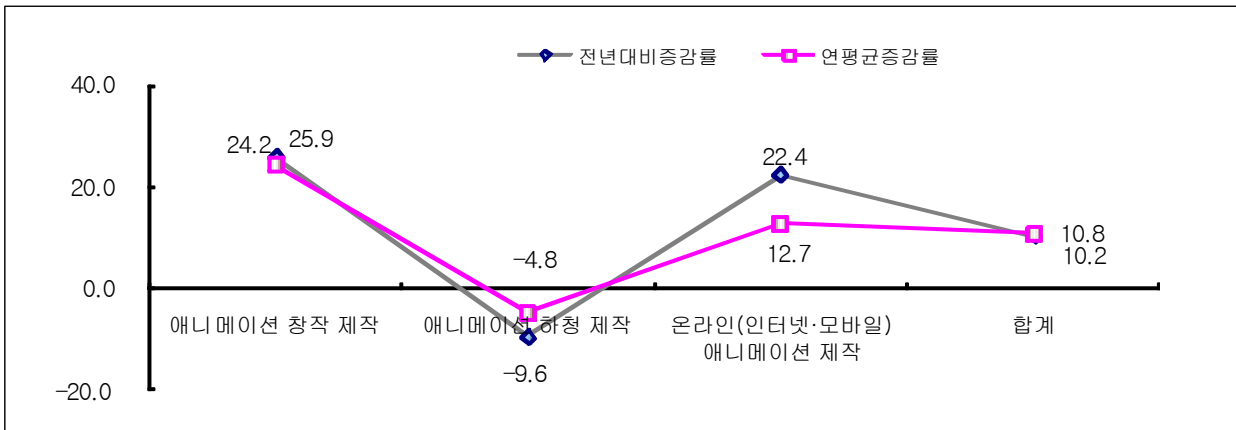
<표 4.6.5> 애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

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%
소 계	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

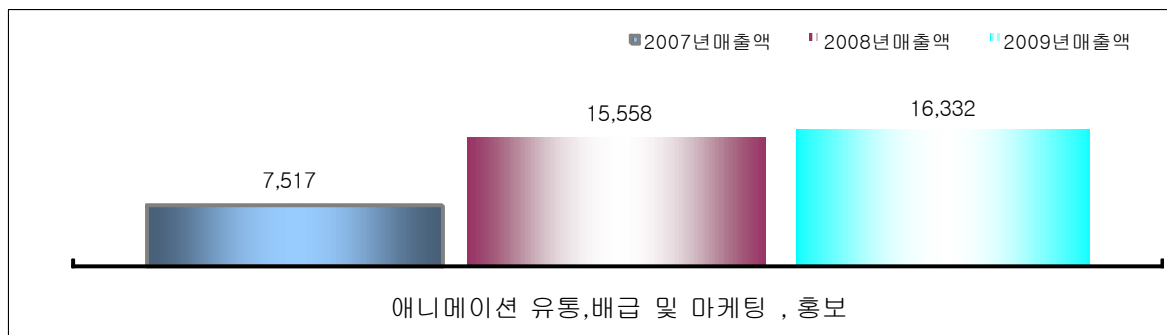
애니메이션 유통 및 배급업의 2007년 매출액은 75억 원이었으며 2008년에 2배 가량 증가하였고, 2009년에는 163억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균증감률 156억 원으로 약은 47.4% 증가하였다.

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

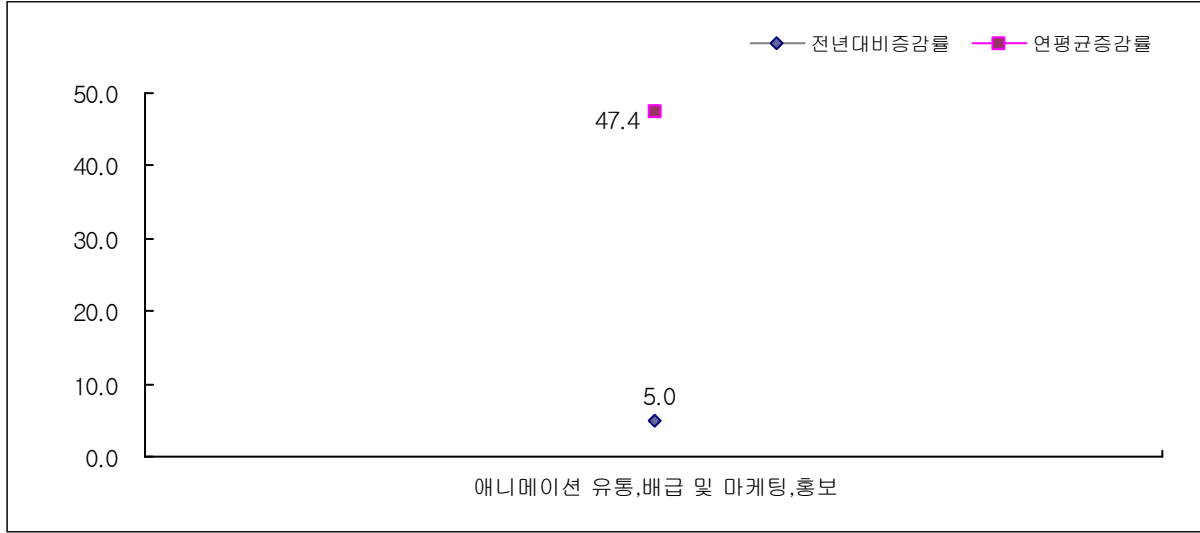
<표 4.6.6> 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만 원)			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	7,517	15,558	16,332	100.0%	5.0%	47.4%
소 계	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

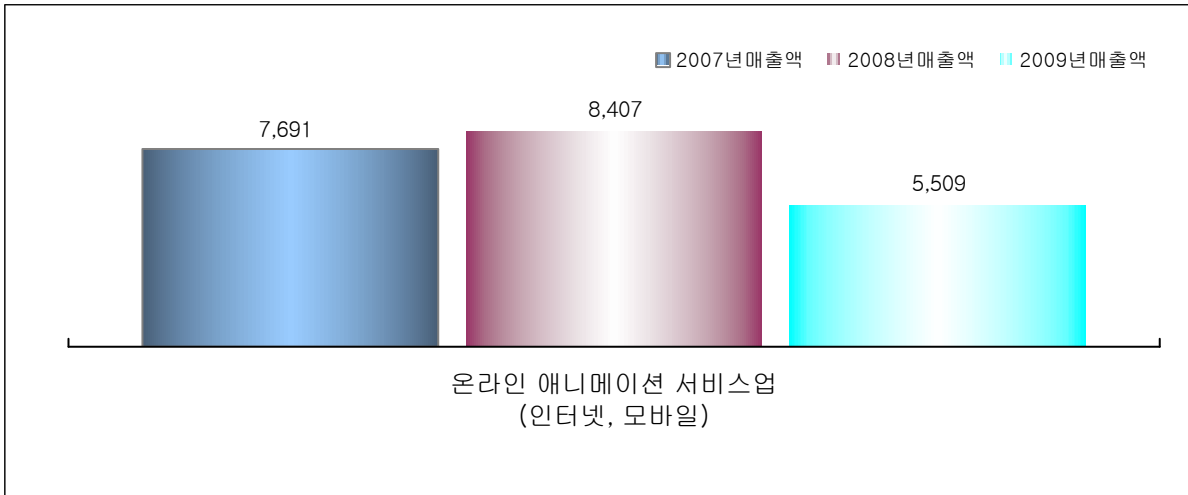
2009년 온라인 애니메이션 서비스업을 보면 55억 원으로 전년대비 34.5% 감소하였고 연평균증감률을 또한 15.4% 감소하였다. 2007년 온라인 애니메이션 서비스업은 76억 원 이었으며 2008년에 84억 원으로 증가하였다가 2009년에 55억 원으로 29억 원 감소하였다.

<표 4.6.7> 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

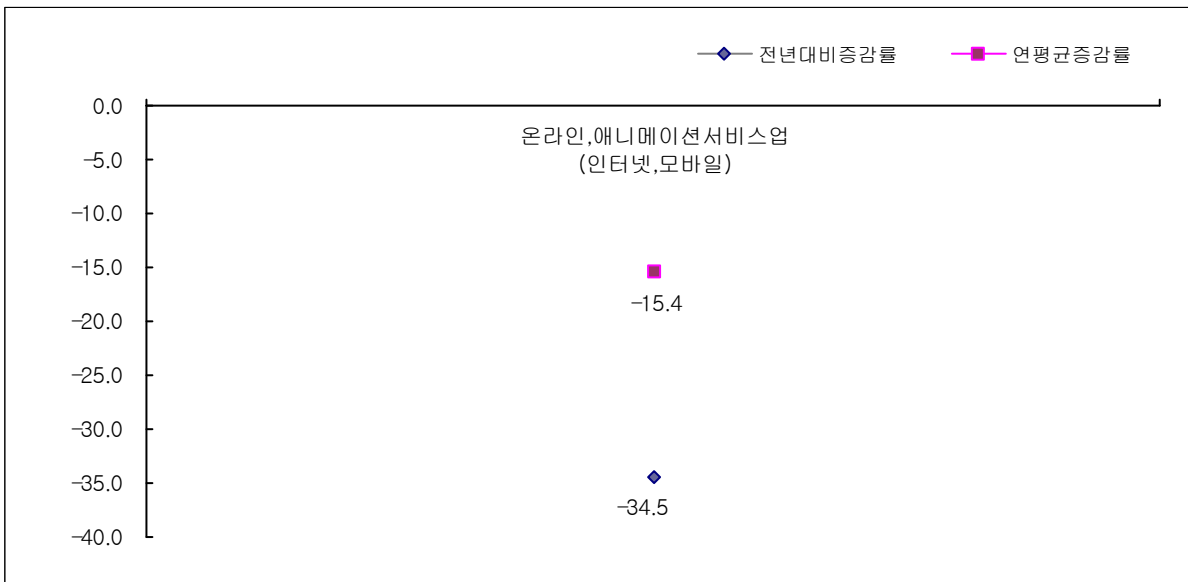
소분류	매출액(백만 원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
온라인애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	100.0%	▽34.5%	▽15.4%
소 계	7,691	8,407	5,509	100.0%	▽34.5%	▽15.4%

<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. '제작 지원' 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, %)

구 분	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	358,503 ¹⁶¹⁾
비중(%)	83.7%	3.0%	0.2%	10.7%	2.4%	100.0%

연도별로 보면 창작 및 제작의 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 제작지원의 매출액은 전년대비 2.6% 감소하였으며 단순 복제는 전년대비 9.6% 감소하였다. 유통배급은 전년대비 6.1% 증가하였으며 기타는 전년대비 4.6% 증가하였다.

161) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

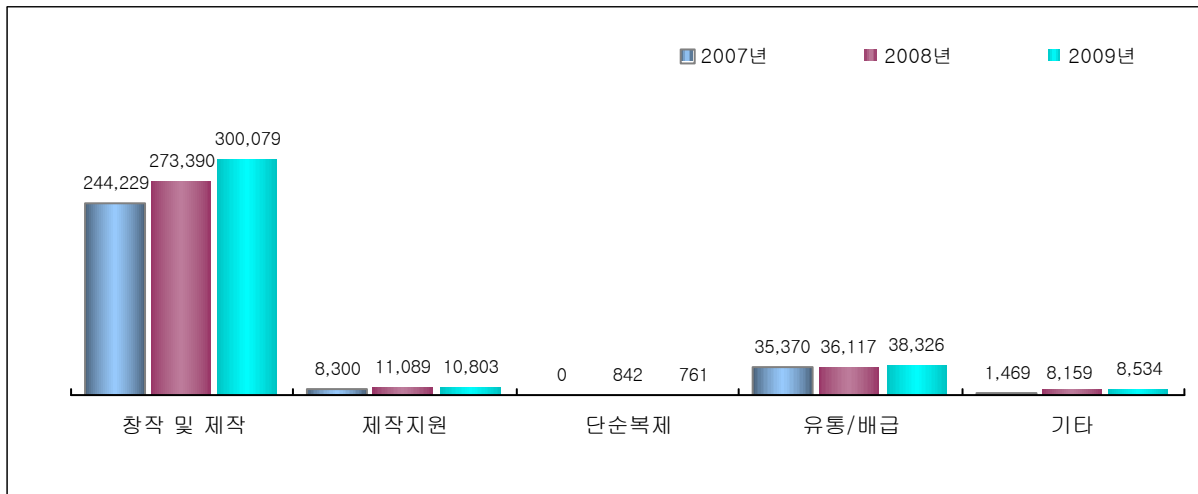
<표 4.6.9> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(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 '1~10억 원 미만'의 사업체와 '10~100억 원 미만'의 사업체의 비중은 증가하고 있다. 이는 애니메이션산업이 성장하면서 중소 사업체들의 규모도 같이 성장하고 있음을 보여준다.

<표 4.6.10> 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
합 계	2,855	73,857	171,100	110,691	358,503¹⁶²⁾
구성비(%)	0.8%	20.6%	47.7%	30.9%	100.0%

연도별로 보면 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 연평균증감률은 25.7%로 비교적 가장 큰 폭으로 증가하였다.

162) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

<표 4.6.11> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	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%

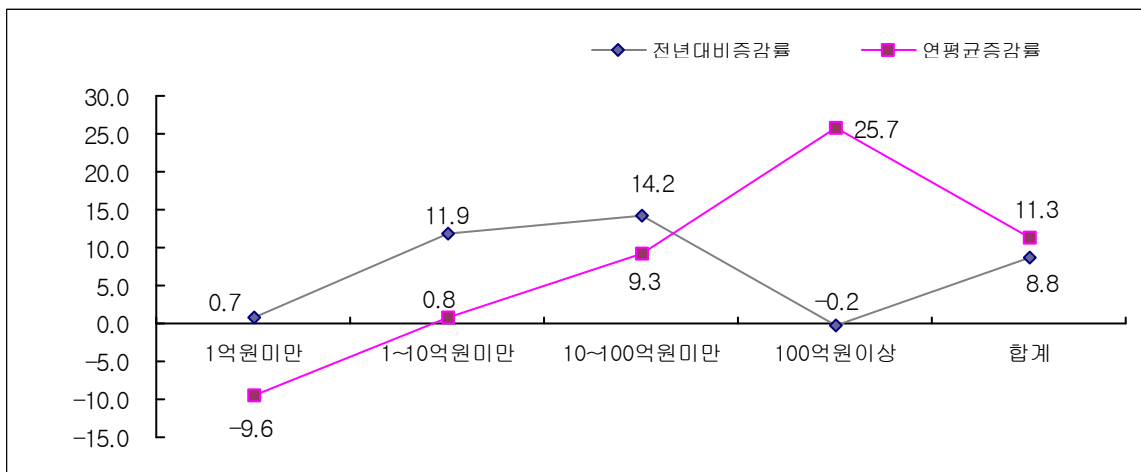
<그림 4.6.11> 매출액 규모별 매출 현황

(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 미루어 보아 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
합 계	38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503¹⁶³⁾
구성비(%)	10.7%	14.1%	45.9%	26.1%	3.2%	100.0%

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 연평균증감률도 19.3% 감소한 것으로 나타났다. '1~4인' 매출액은 전년대비 20.4% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며 '50~99인'은 13.1% 증가하였다. 5~9인은 전년대비 12.0% 증가하였으며, '10~49인'은 6.7% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보였다.

163) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

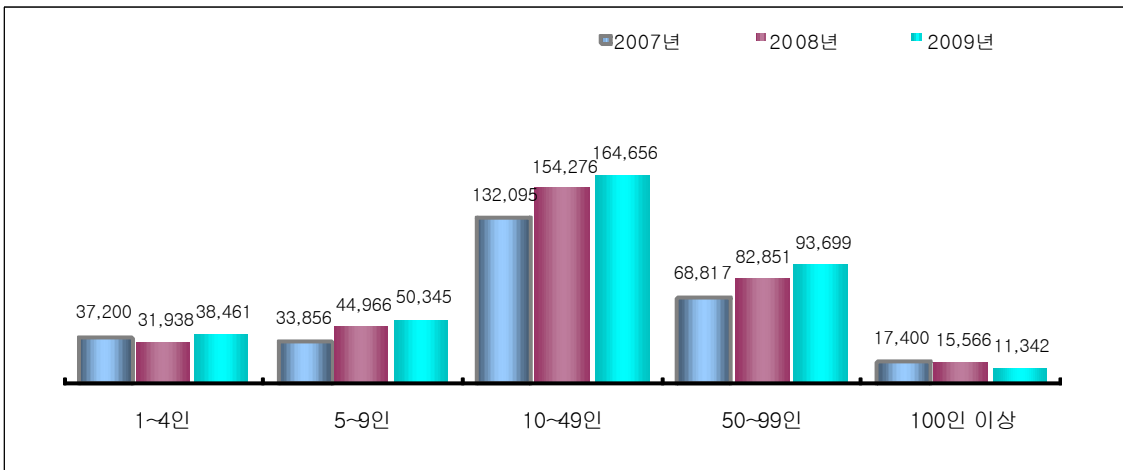
<표 4.6.13> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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%

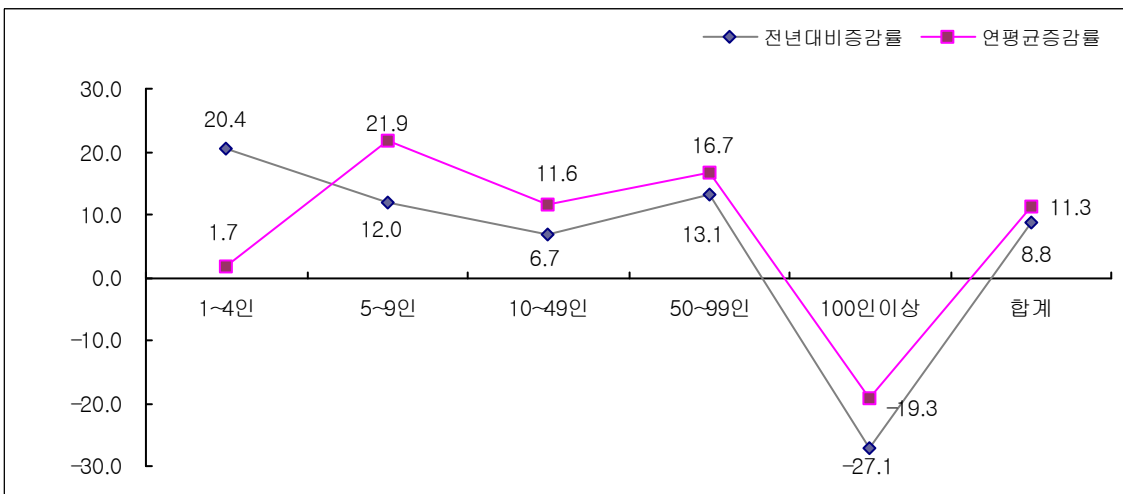
<그림 4.6.13> 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.6.14> 종사자 규모별 매출액현황 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, 광주는 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 지역 간 불균형을 해소할 수 있는 실마리가 되어야 할 것이다.

<표 4.6.14> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지 역	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인 애니메이션유통업	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	358,503 ¹⁶⁴⁾	100.0%

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%, 연평균은 18.6% 증가하여 다른 지역에 비해 비교적 높은 수준의 증가율을 보였다.

<표 4.6.15> 연도별 지역별 매출 현황

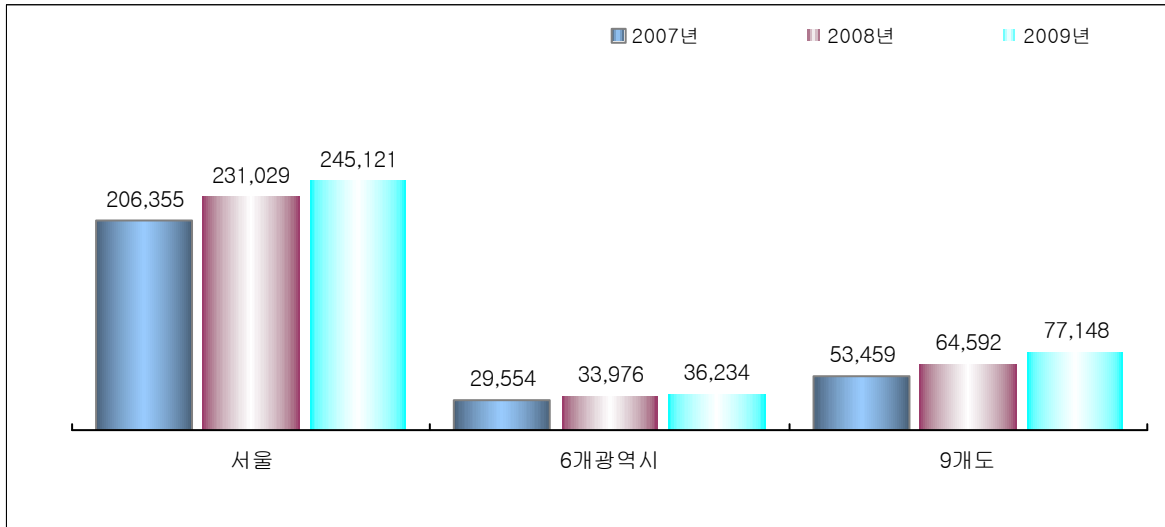
(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

164) 극장매출액 및 방송사수출액 제외

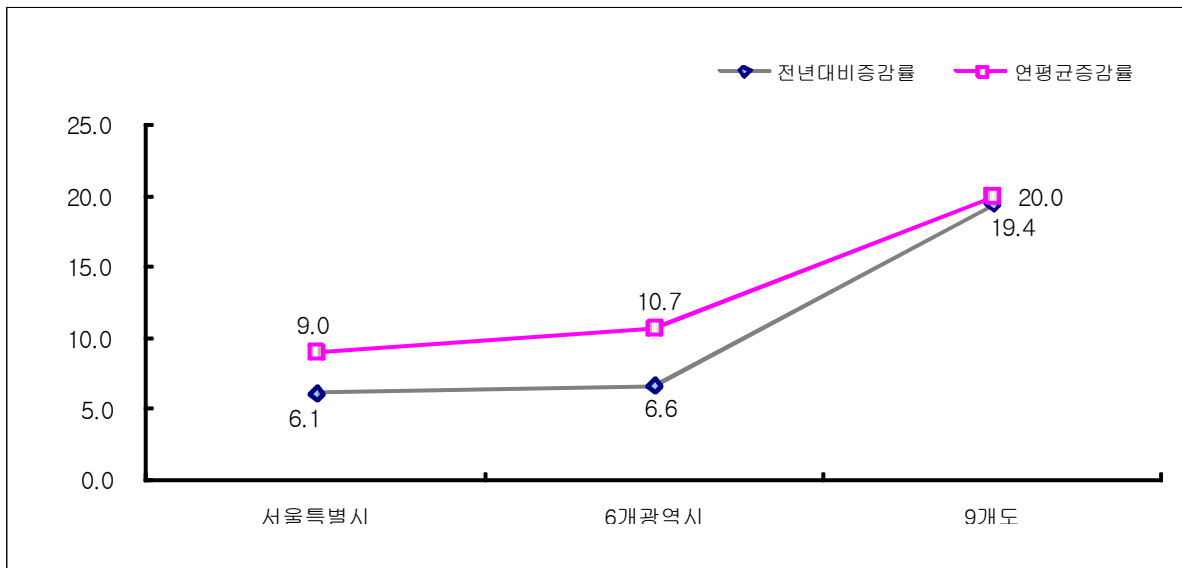
<그림 4.6.15> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.6.16> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



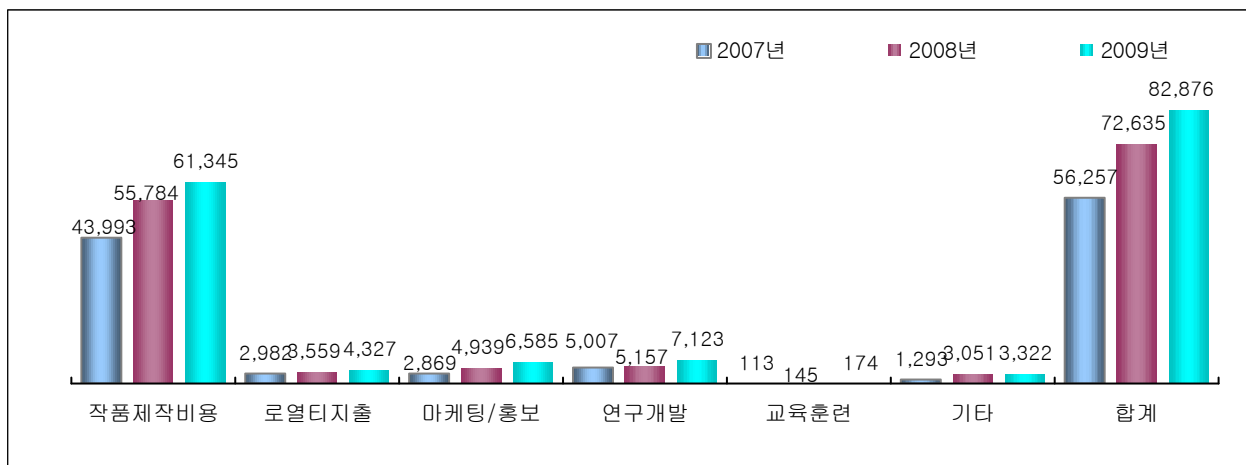
6.3. 콘텐츠 제작 매출구분

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 지출'과 '마케팅·홍보' 비용 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.

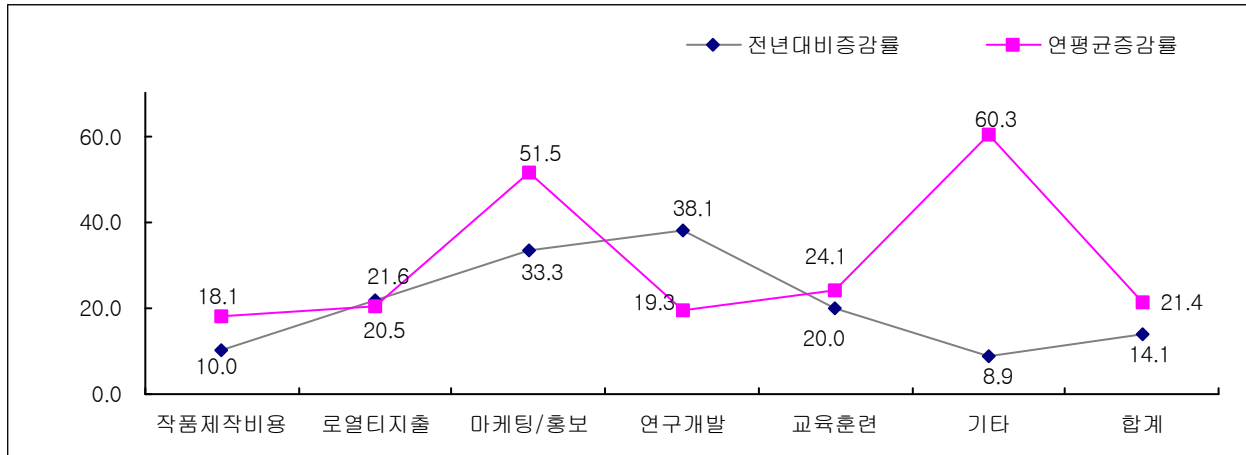
<표 4.6.16> 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황 (단위 : 백만원, %)

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
전년도 증감률(%)	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)¹⁶⁵⁾

(1) 애니메이션산업 전체 매체별 매출 현황

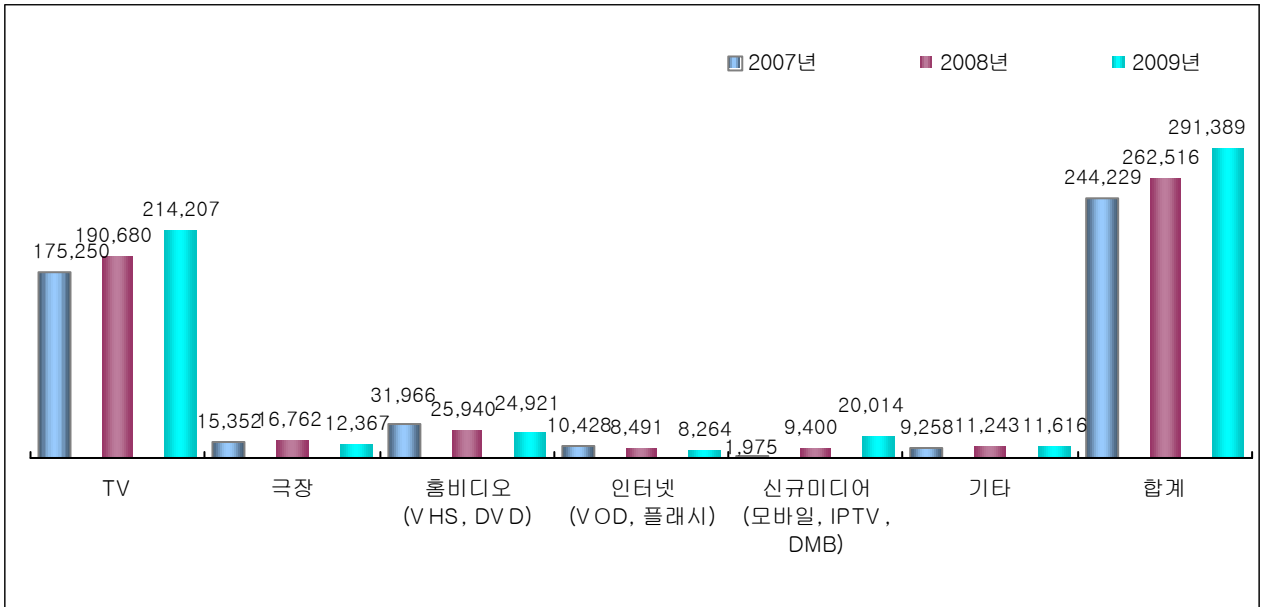
애니메이션산업 전체 매체별 매출현황 중 2009년 'TV용 제작 매출'은 2,142억 원(73.5%)으로 2008년 대비 12.3% 증가, 연평균 10.6% 증가하였다. 애니메이션산업 전체 매체별 매출현황 중 'TV용 제작 매출'의 비중은 애니메이션산업에서 여전히 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, '신규미디어(모바일, IPTV, DMB) 매출액'의 비중은 2007년부터 큰 폭으로 상승(2007년 1,975백만원 → 2008년 9,400백만원 → 2009년 20,014백만원)하고 있으며, 이는 IPTV의 상용화가 정착됨에 따른 결과이며,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

<표 4.6.17> 애니메이션 전체 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액) (단위 : 백만원, %)

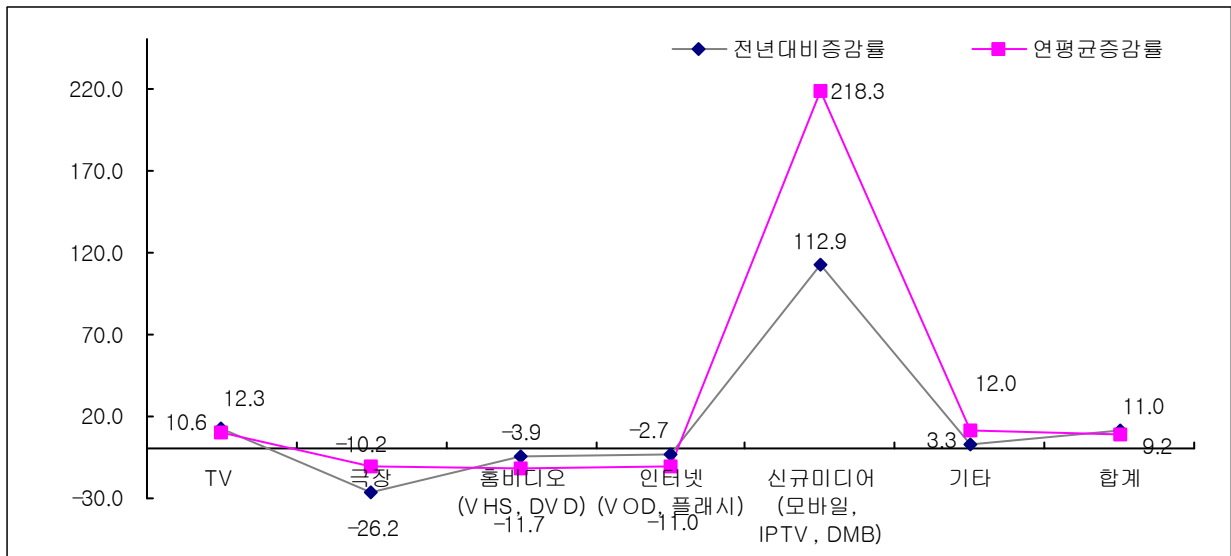
	지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계
애니메이션 창작 제작	국내	84,138	4,322	10,126	5,306	17,254	2,133	123,279
	해외	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
	소계	118,160	5,644	16,251	5,306	17,254	4,091	166,706
애니메이션 하청 제작	국내	40,451	6,325	3,753	2,432	1,862	2,743	57,566
	해외	45,284	398	4,122	163	-	4,782	54,749
	소계	85,735	6,723	7,875	2,595	1,862	7,525	112,315
판 권	국내	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	해외	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	소계	10,312	-	795	363	898	-	12,368
전 체	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%

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

<그림 4.6.19> 애니메이션 전체 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액) (단위 : 백만원)



<그림 4.6.20> 애니메이션 전체 매체별 매출현황 (창작 및 제작 매출액) (단위 : %)



(2) 애니메이션 창작제작

2009년 애니메이션 창작제작 전체 매체별 매출현황을 살펴보면, 'TV용 제작 매출'은 1,181억 원 (70.9%)으로 2008년 대비 37.4% 증가, 연평균 35.3% 증가하였다. 애니메이션산업 창작제작 매체별 매출현황 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 신규미디어(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, 이중 '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, %)

애니메이션 창작제작업	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
	전년대비 증감률(%)	37.4%	▽27.5%	▽9.2%	1.9%	141.3%	25.8%	33.4%
	연평균 증감률(%)	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
	전년대비 증감률(%)	37.5%	13.2%	23.3%	-	-	6.8%	32.7%
	연평균 증감률(%)	159.2%	-	37.9%	-	-	72.9%	120.4%
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
	전년대비 증감률(%)	37.4%	▽20.8%	0.8%	1.9%	141.3%	16.0%	33.2%
	연평균 증감률(%)	35.3%	▽2.3%	▽16.8%	▽6.0%	209.3%	31.7%	26.5%

(3) 애니메이션 하청제작

애니메이션 하청제작에서 전체 매체별 2009년 매출현황을 살펴보면, 'TV용 제작 매출'이 857억 원(76.3%)으로 2008년 대비 9.4% 감소, 연평균은 8.0% 감소하였다. 애니메이션산업 하청제작 매체별 매출현황 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, %)

애니메이션 하청제작업	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
	전년대비 증감률(%)	▽4.3%	▽30.7%	▽22.8%	▽11.5%	28.3%	3.3%	▽8.8%
	연평균 증감률(%)	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
	전년대비 증감률(%)	▽13.6%	▽21.2%	▽5.6%	▽8.4%	-	▽5.5%	▽12.4%
	연평균 증감률(%)	▽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
	전년대비 증감률(%)	▽9.4%	▽30.2%	▽14.6%	▽11.3%	28.3%	▽2.5%	▽10.6%
	연평균 증감률(%)	▽8.0%	▽13.3%	▽1.5%	▽18.2%	229.0%	4.4%	▽6.8%

(4) 애니메이션 판권

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

<표 4.6.20> 애니메이션 판권 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액) (단위:백만원, %)

애니메이션 판권	연도	TV	극장	홀비디오 (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
	전년대비 증감률(%)	4.7%	-	-	1.1%	12.5%	-	5.4%
	연평균 증감률(%)	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
	전년대비 증감률(%)	1.0%	-	32.9%	-	-	-	4.6%
	연평균 증감률(%)	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
	전년대비 증감률(%)	2.9%	-	32.9%	1.1%	12.5%	-	5.0%
	연평균 증감률(%)	4.4%	-	41.7%	-17.8%	-	-	6.5%

6.5. 애니메이션산업 제작방식별 매출 현황 (창작 및 제작 매출)

2009년 애니메이션산업 콘텐츠 매출현황 가운데 '2D(셀/디지털)'은 1,633억 원(56.1%)으로 가장 매출액이 높은 것으로 나타났으며, 이는 2008년 대비 0.7% 감소, 연평균증감률 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 제작방식은 매년 큰 폭의 성장세를 보이고 있어, 이는 애니메이션 제작 방식이 2D에서 2D+3D 또는 3D로 변화 되고 있음을 알 수 있다.

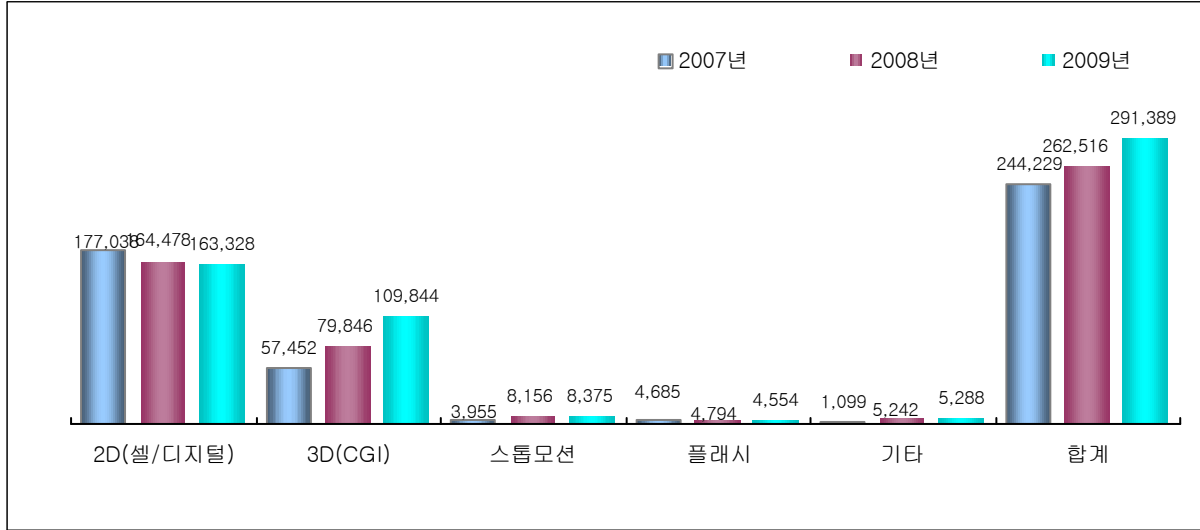
<표 4.6.21> 제작방식별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
	전년대비 증감률(%)	18.4%	66.9%	7.2%	▽4.0%	16.2%	33.2%
	연평균 증감률(%)	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
	전년대비 증감률(%)	▽17.7%	5.5%	▽4.5%	▽21.5%	▽14.9%	▽10.6%
	연평균 증감률(%)	▽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
	전년대비 증감률(%)	3.2%	12.6%	-	-	9.1%	5.0%
	연평균 증감률(%)	▽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
	전년대비 증감률(%)	▽0.7%	37.6%	2.7%	▽5.0%	0.9%	11.0%
	연평균 증감률(%)	▽4.0%	38.3%	45.5%	▽1.4%	119.4%	9.2%

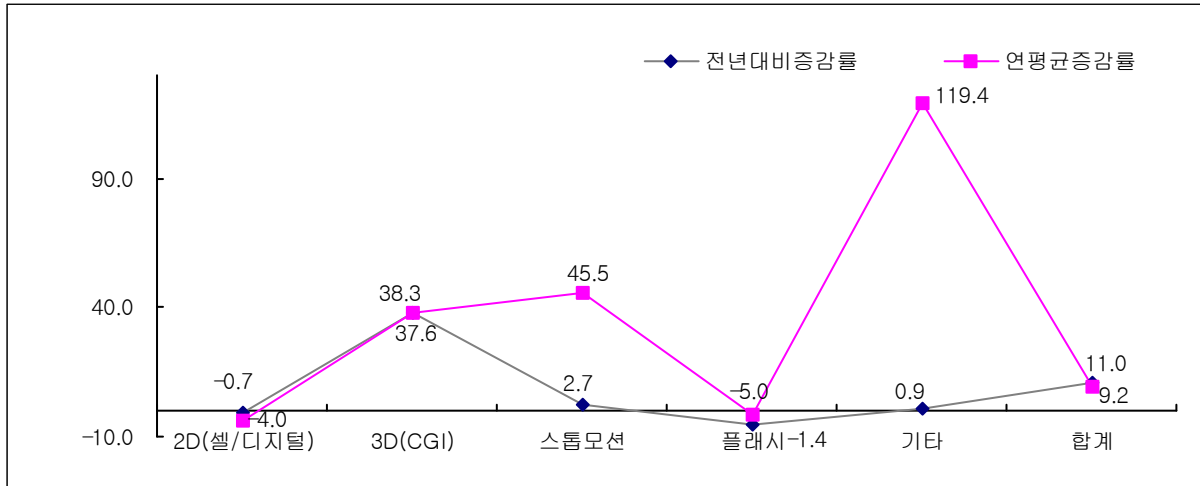
<그림 4.6.21> 제작방식별 매출 현황

(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	전년대비 증감률(%)
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%
총 계		1,512	1,570	1,638	4.3%

6.7. 애니메이션산업 수출입액 현황

2009년 애니메이션 수출액은 8,965.1만 달러로 전년대비 11.3% 증가하였으며 연평균도 11.0% 증가하였다. 수입액은 739.7만 달러로 전년대비 20.6% 증가하였으며 연평균은 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 재가공 되어 수출될 수 있는 가능성을 높였다. 또한 국내 중소기업들은 접촉이 어려운 세계적 기업들과의 다리를 이어 줄 수 있도록 향후에는 전시회나 해외 바이어들 초청회 등의 국제적 행사에 참여할 수 있는 기회가 만들어져야 한다. 이는 한국 애니메이션의 발전가능성과 우수성을 알릴 기회를 제공할 수 있을 것이다.

<표 4.6.23> 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
애니메이션산업	72,770	80,583	89,651	11.3%	11.0%
합계	72,770	80,583	89,651	11.3%	11.0%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
애니메이션산업	8,148	6,132	7,397	20.6%	▽4.7%
합계	8,148	6,132	7,397	20.6%	▽4.7%

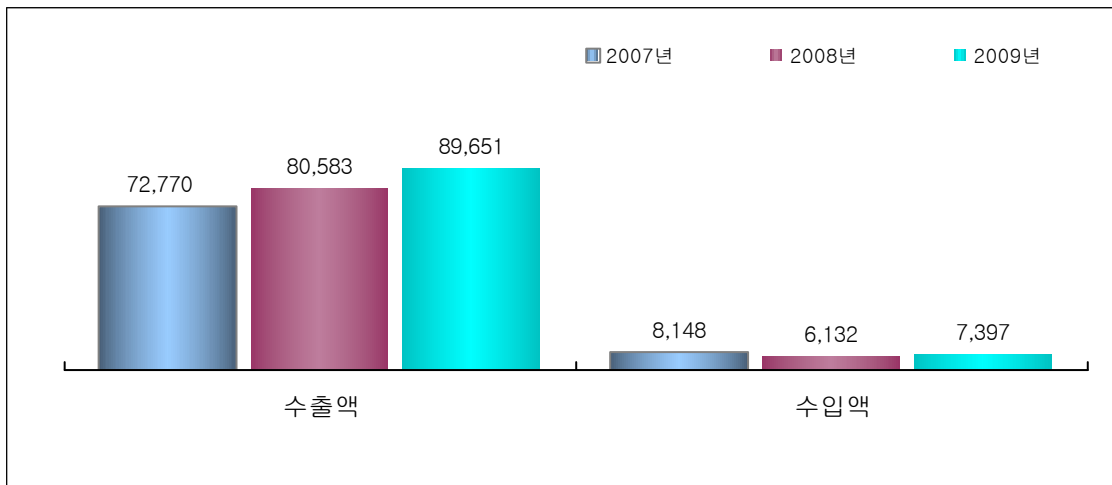
<표 4.6.24> 애니메이션산업 창작 수출 및 하청수출 비교

(단위 : 천달러, %)

구 분	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.

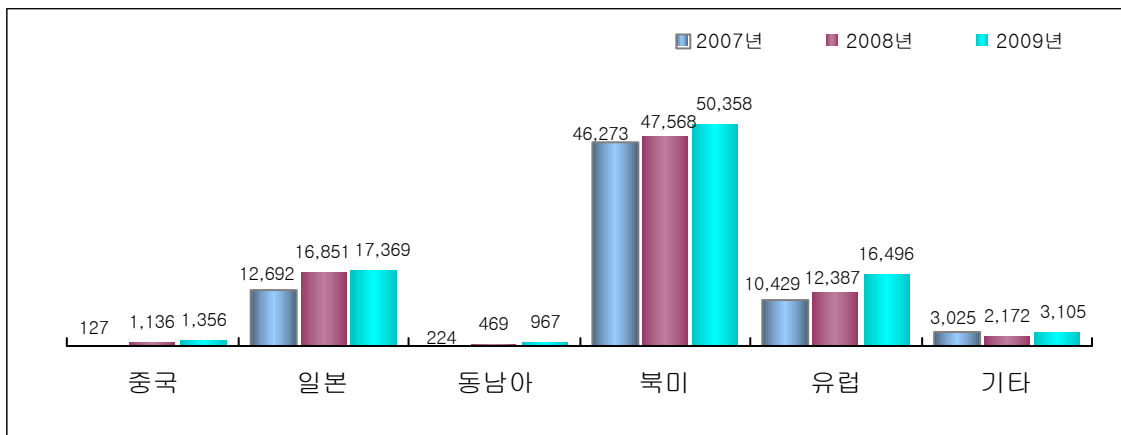
6.7.1. 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황¹⁶⁶⁾

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	수출					
	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)



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

166) 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률은 2007년~2009년

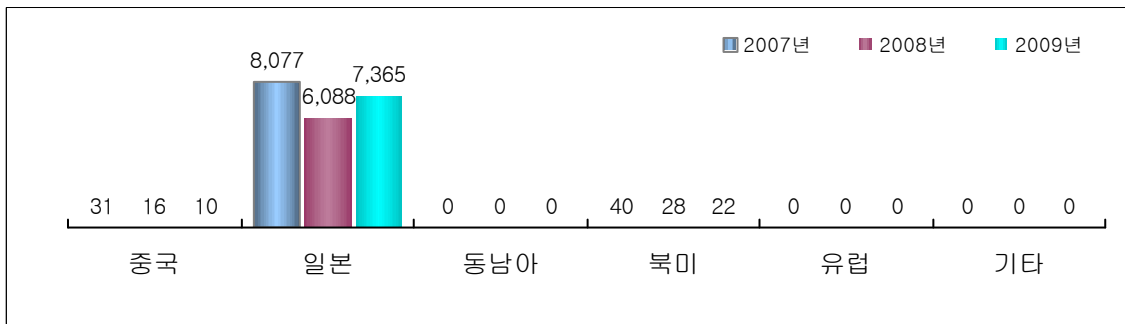
<표 4.6.26> 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	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%

<그림 4.6.25> 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



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. '기술 서비스'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.

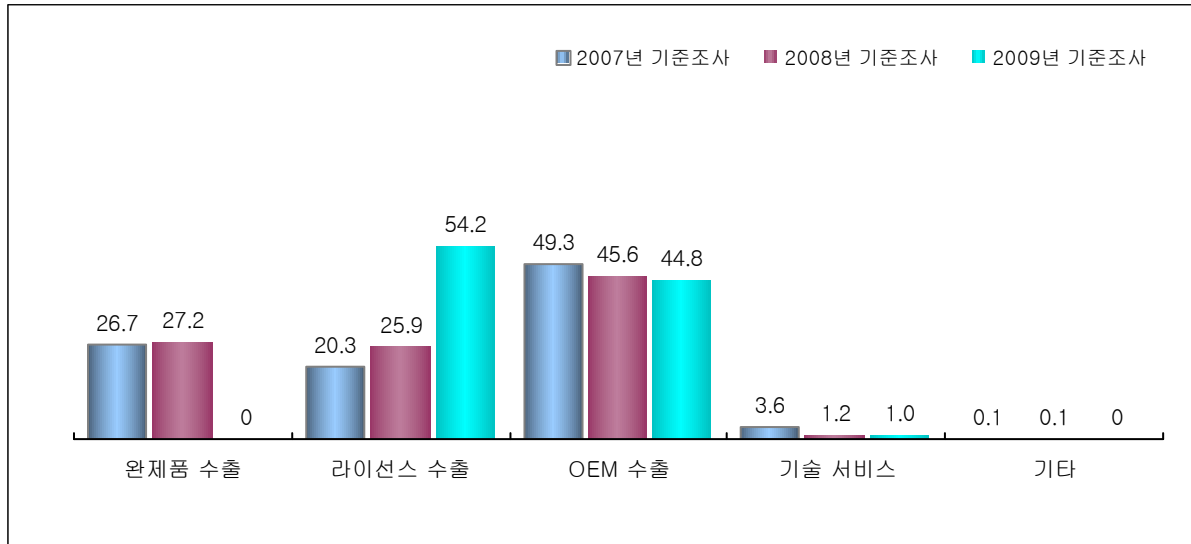
<표 4.6.27> 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %, %P)

해외진출형태	2007년 기준조사	2008년 기준조사	2009년 기준조사	전년대비 증감(%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, 해외 유통사 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.

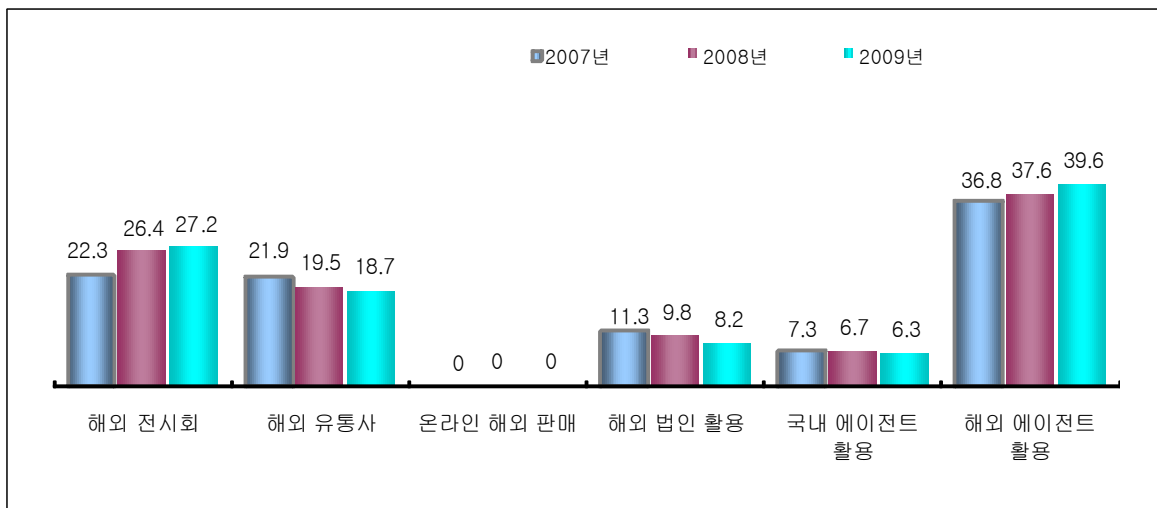
<표 4.6.28> 애니메이션산업 해외 수출방식

(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% 증가하였으며 연평균증감률은 3.1% 증가하였다. 중분류별로 보면 '애니메이션 제작업'은 3,962명으로 전체 종사자의 95.0%의 큰 비중을 차지하고 있다. '애니메이션 유통 및 배급업'은 112명으로 전체의 2.7%이며 '온라인 애니메이션 유통업'은 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 성장되어왔음은 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 인력 보다는 고도의 창조력을 지닌 우수한 인력이 필요 할 것이다. 이러한 애니메이션산업의 인력 수요를 충족시키기 위하여 인력의 전문성을 키우며 맞춤형 인력을 양성하여 애니메이션산업에 우수 인력들이 꾸준히 유입될 수 있도록 해야 할 것이다.

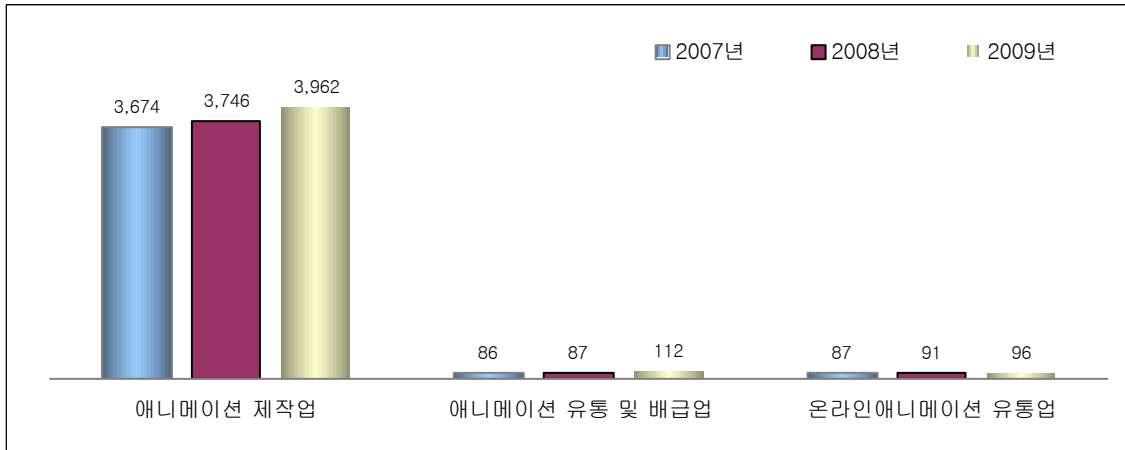
<표 4.6.29> 애니메이션산업 소분류별 종사자 현황

(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%
	소 계	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%
	소 계	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%
	소 계	87	91	96	2.3%	5.5%	5.0%
애니메이션산업 총합계		3,847	3,924	4,170	100.0%	6.3%	4.1%

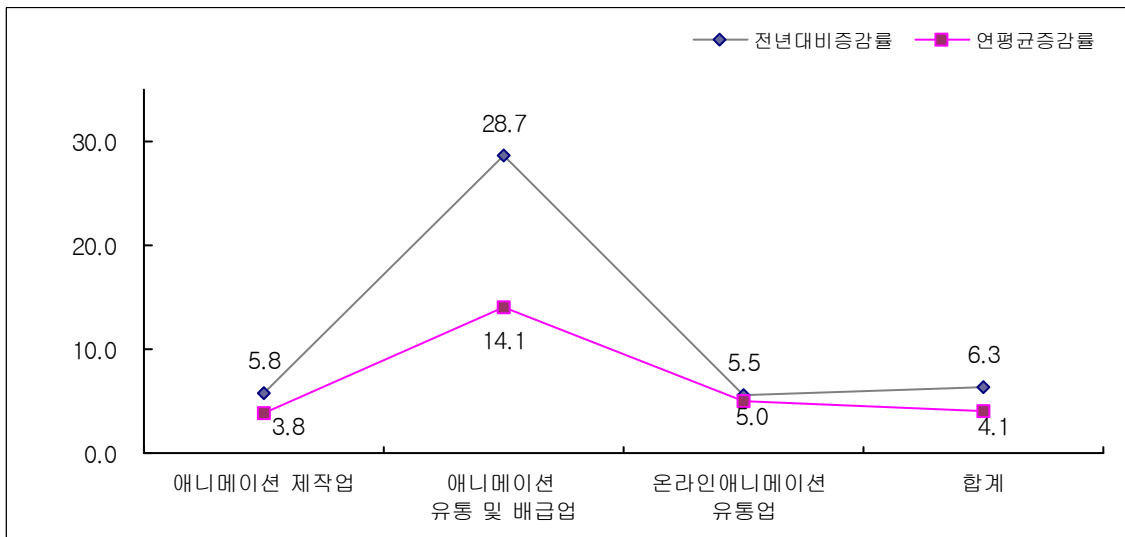
<그림 4.6.28> 애니메이션산업 중분류별 종사자수

(단위 : 명)



2009년 중분류별 종사자수의 증감률을 보면 '애니메이션 제작업'은 전년대비 5.8% 증가하였고 연평균증감률은 3.8% 증가하였다. '애니메이션 유통 및 배급업'은 전년대비 28.7% 증가하였으며 연평균증감률은 14.1% 증가하였다. '온라인 애니메이션 유통업'도 증가하였는데 전년대비증감률과 연평균증감률이 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 애니메이션산업의 중대형 업체들의 규모가 커지면서 종사자 수도 증가하여 왔으나 소형 업체들의 종사자가 업계에서 차지하는 비중은 줄어들고 있음을 보여준다. 이는 애니메이션산업에서 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, %)

구 분	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
합 계	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, %)

구 분	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%

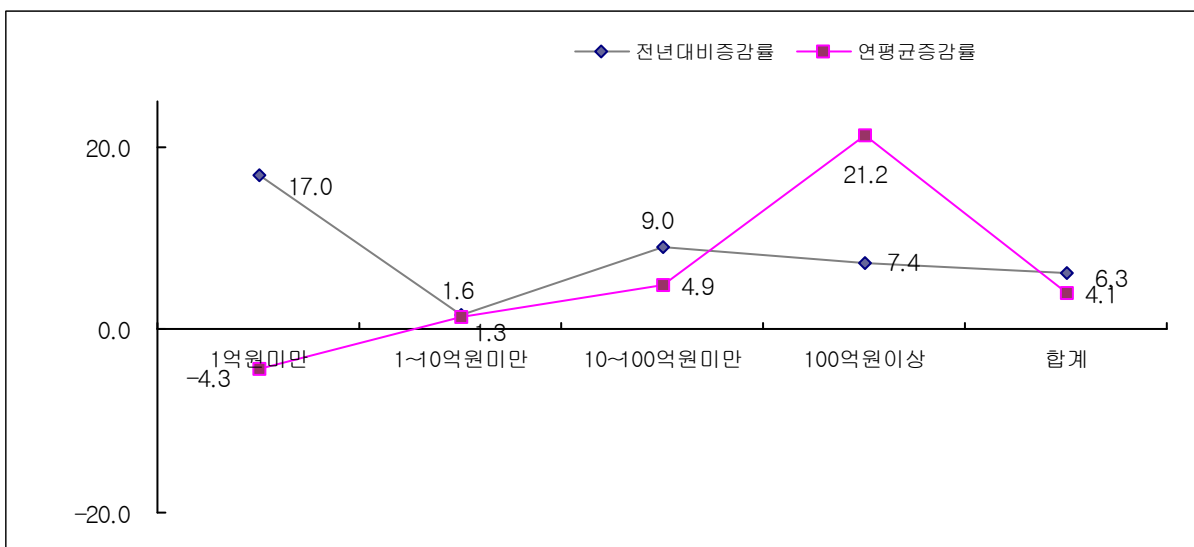
<그림 4.6.30> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(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, %)

구 분	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
합 계	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. '5~9인'의 종사자는 전년대비 10.0% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며 50~99인은 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, %)

구분	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%

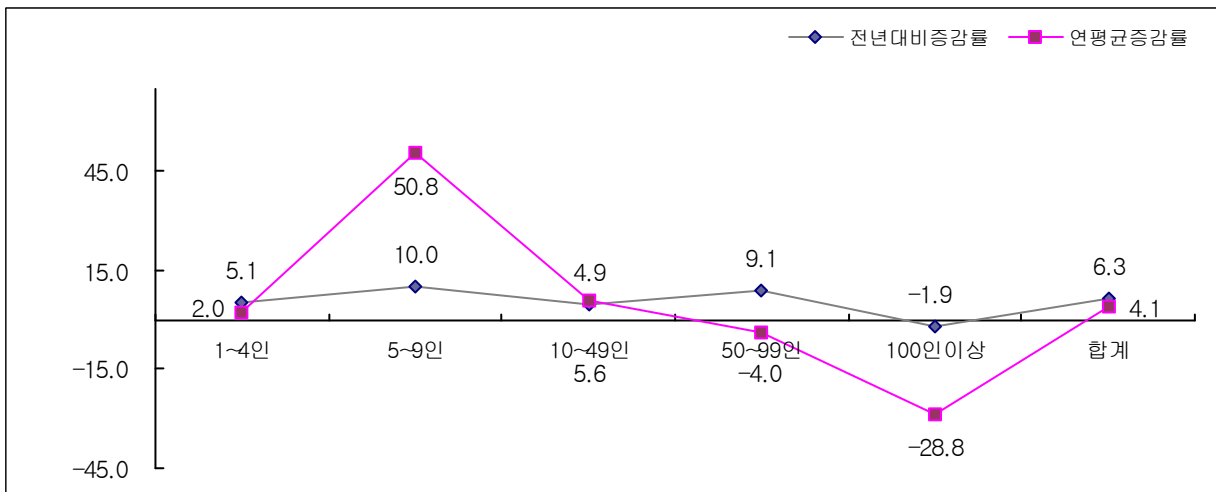
<그림 4.6.32> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.6.33> 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.8.3. 지역별 종사자 현황

2009년에 서울에는 애니메이션산업 종사자가 2,951명, 즉 전체 종사자의 70.8%가 서울에서 종사하고 있는 것으로 나타났다. 경기도는 600명으로 14.4%의 비중을 보이며 서울 다음으로 높은 지역인 것으로 조사되었으며 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, %)

지 역	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	4,170¹⁶⁷⁾	100.0%

167) 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.

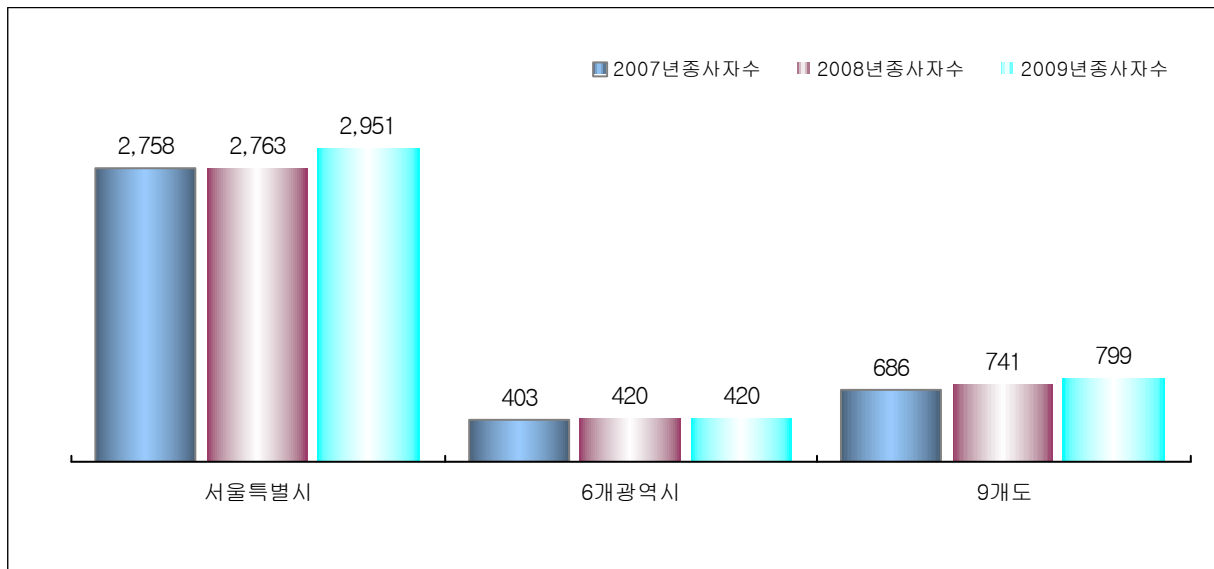
<표 4.6.35> 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

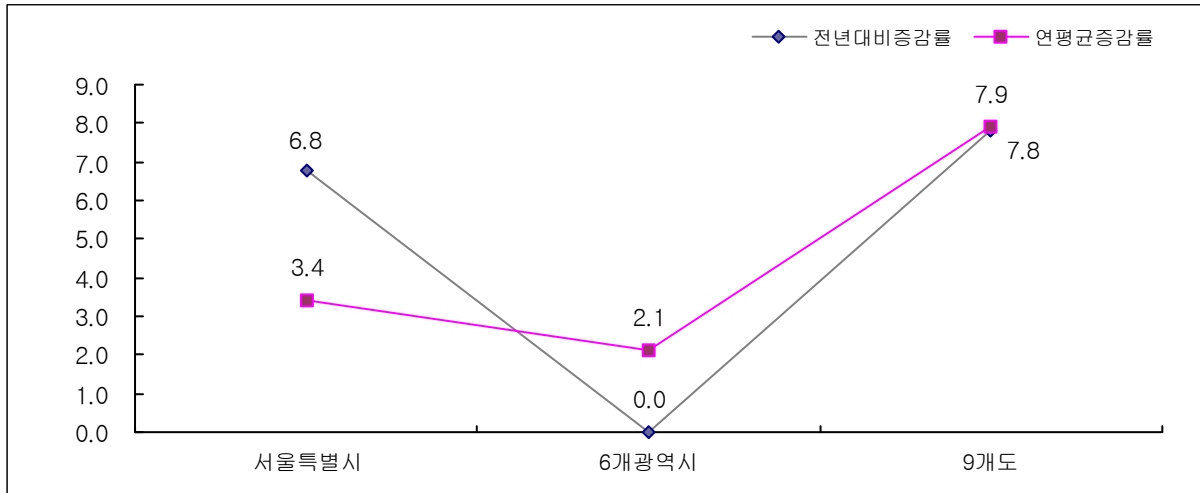
<그림 4.6.34> 지역별 종사자 현황

(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	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
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%
	소 계	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%
	소 계	84	28	112
	중분류 비중(%)	75.0%	25.0%	100.0%
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	85	11	96
	소분류 비중(%)	88.5%	11.5%	100.0%
	소 계	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.

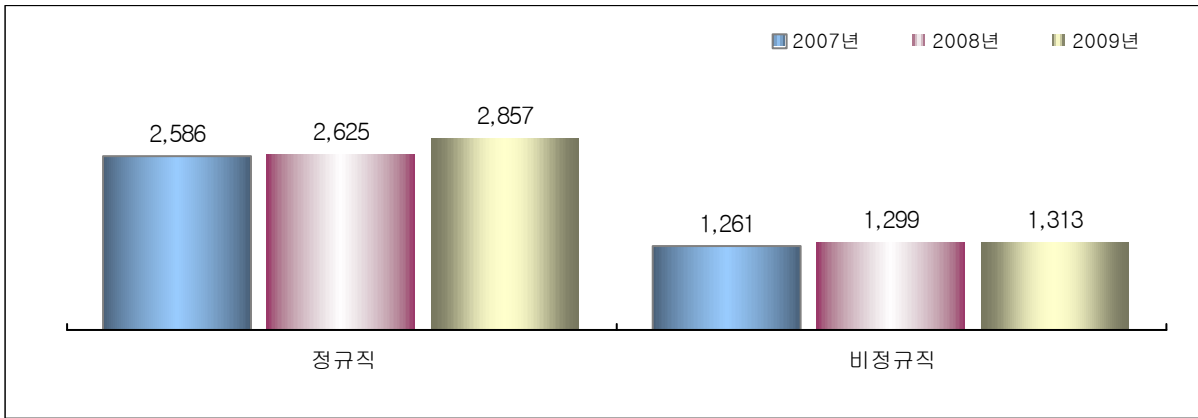
<표 4.6.37> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

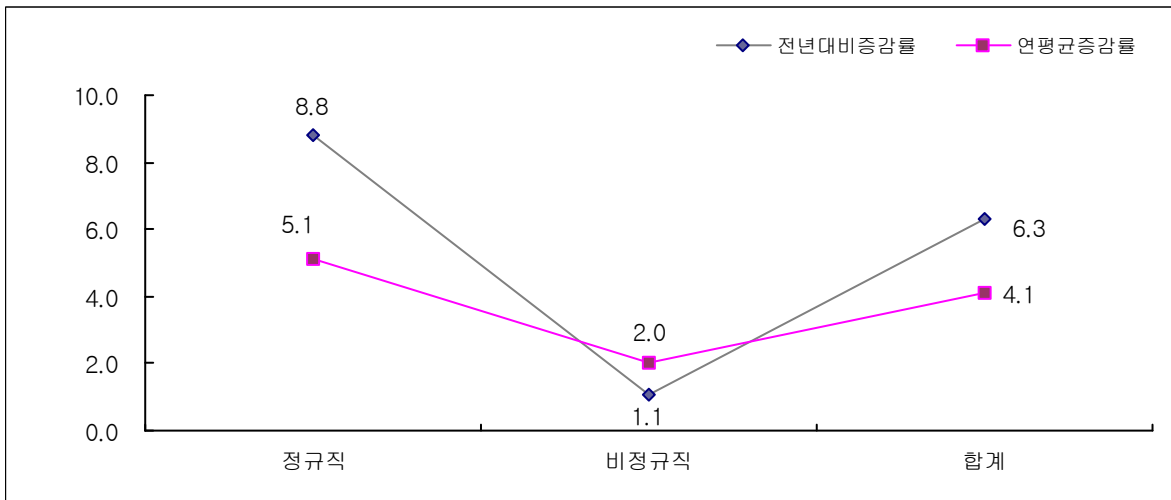
<그림 4.6.36> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(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 988명이었다. 비정규직 남자는 604명이며 비정규직 여자는 670명으로 나타났다. '애니메이션 유통 및 배급업'을 보면 정규직 남자는 48명이며 비정규직 여자는 36명으로 조사되었다. 비정규직 남자는 15명이며 비정규직 남자는 13명으로 조사되었다. '온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)'의 정규직 남자는 47명이며 정규직 여자는 38명이었다. 비정규직 남자는 6명이며 비정규직 여자는 5명으로 조사되었다.

<표 4.6.358> 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		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
	소 계	1,700	988	604	670	3,962
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	48	36	15	13	112
	소 계	48	36	15	13	112
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	47	38	6	5	96
	소 계	47	38	6	5	96
애니메이션산업 총합계		1,795	1,062	625	688	4,170
비 중(%)		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.

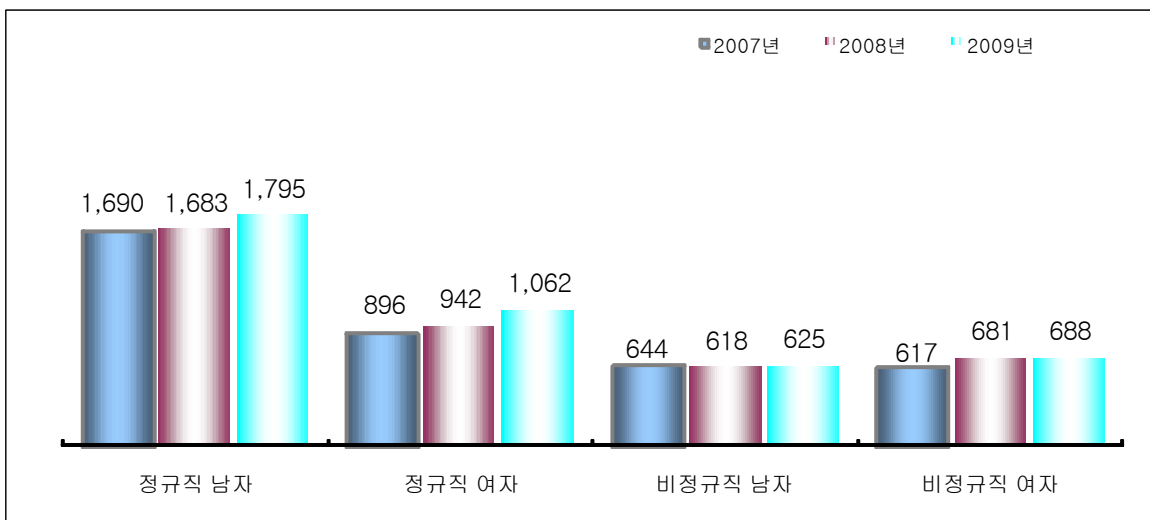
<표 4.6.39> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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%

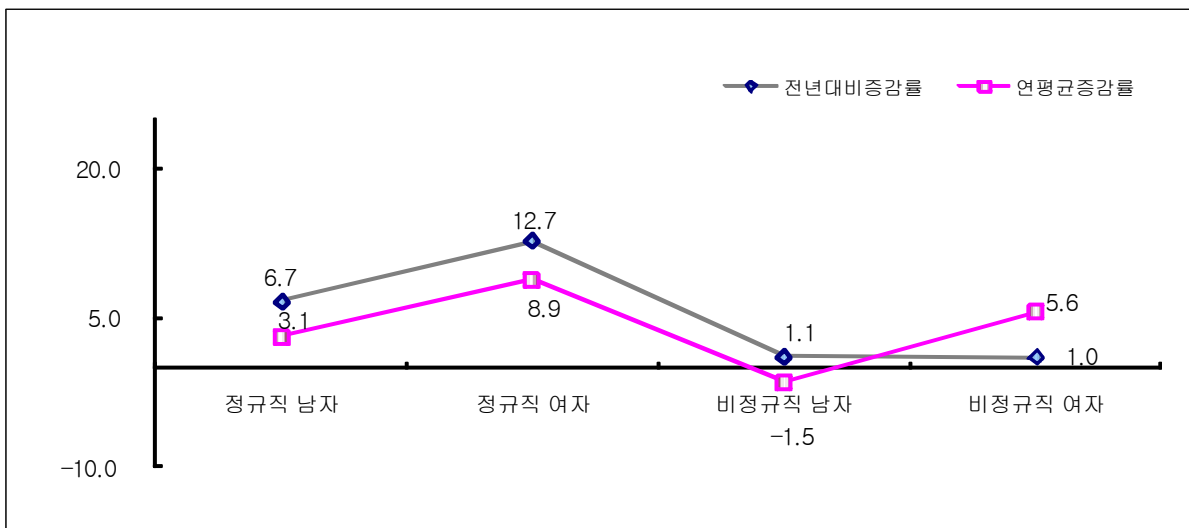
<그림 4.6.38> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.6.39> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.8.6. 성별 종사자 현황

2009년 애니메이션산업의 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 제작업의 남자는 2,304명(58.2%)이며 여자는 1,658명(41.8%)으로 조사되었다. '애니메이션 유통 및 배급업'의 남자는 63명(56.3%)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	종사자(명)		합계
		남자	여자	
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%
	소 계	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%
	소 계	63	49	112
	중분류 비중(%)	56.2%	43.8%	100.0%
온라인애니메 이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	53	43	96
	소분류 비중(%)	55.2%	44.8%	100.0%
	소 계	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%

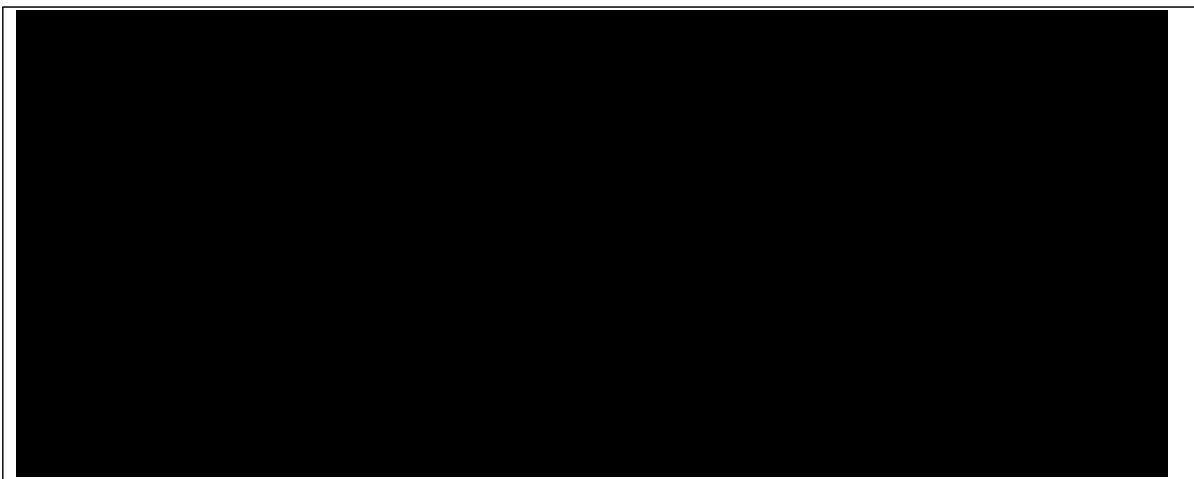
<표 4.6.41> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

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

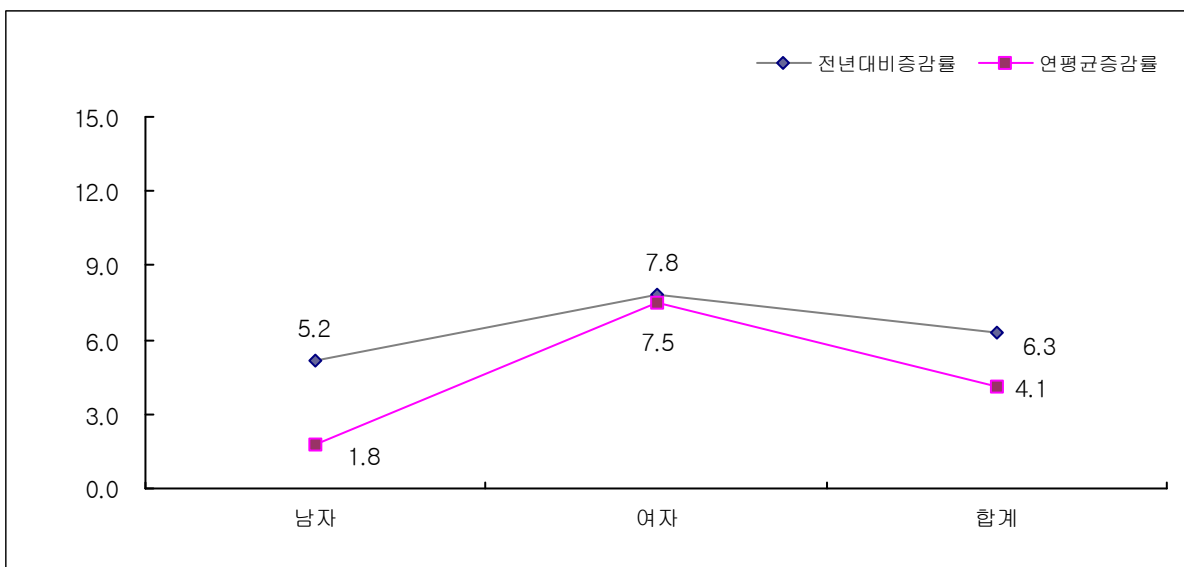
<그림 4.6.40> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.6.41> 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.8.7. 직무별 종사자 현황

애니메이션산업의 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.

애니메이션산업의 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	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅 /홍보	연구 개발	기타 (유통)	
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
	소 계	304	376	2,597	297	169	219	3,962
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	5	12	10	42	2	41	112
	소 계	5	12	10	42	2	41	112
온라인애니 메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	10	12	43	9	3	19	96
	소 계	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 연구개발은 전년대비 0.6% 감소(2008년 175명 → 2009년 174명)한 것으로 나타났다.

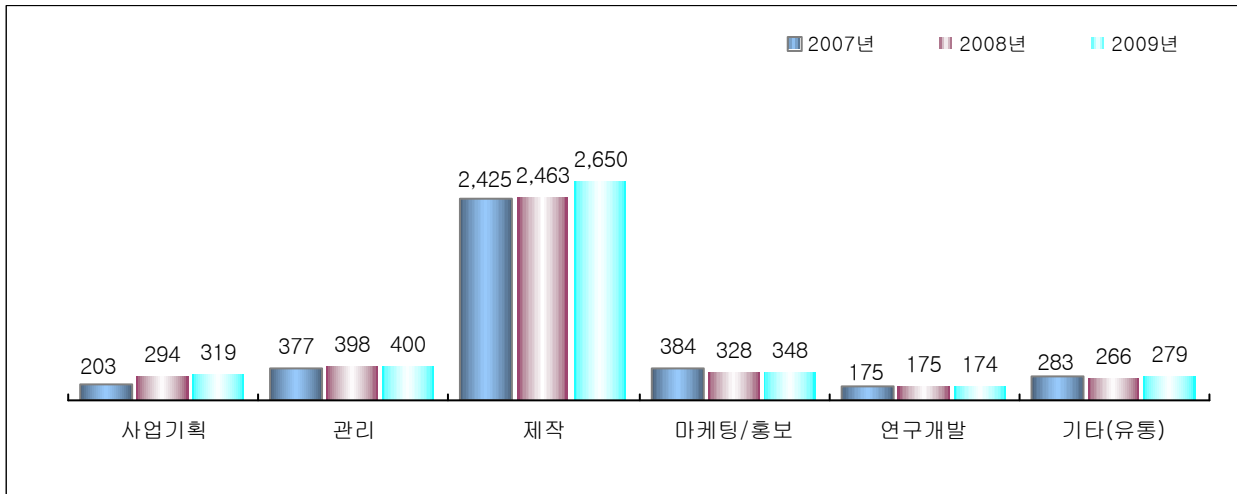
<표 4.6.43> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

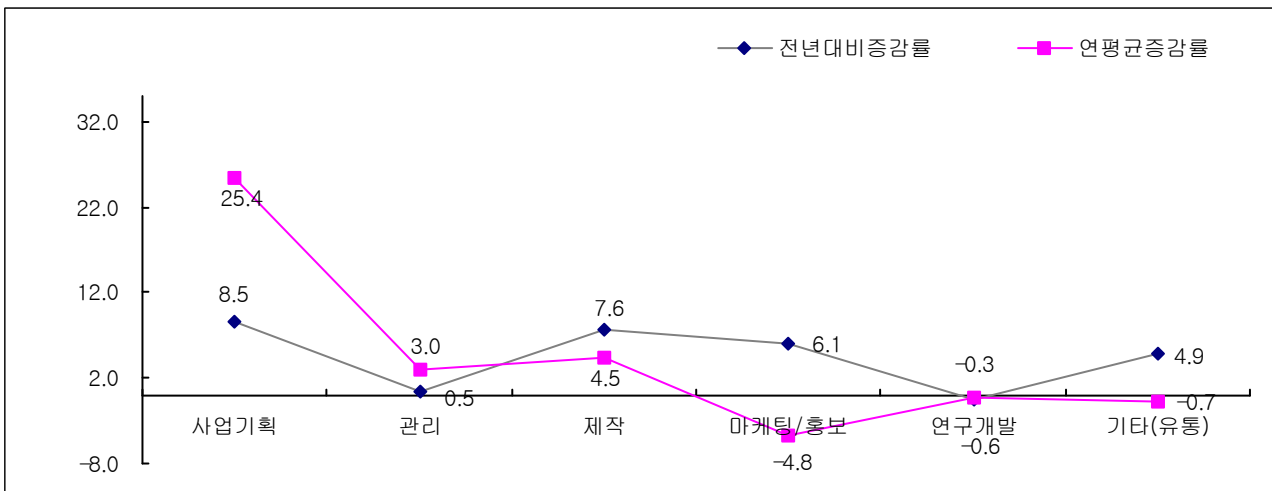
<그림 4.6.42> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<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 디자이너	캐릭터 디자이너	배경 디자인	스토리보드/콘티	Lay-out/원화	동화
애니메이션 창작제작	2007년	175	45	66	153	23	95	10	31
	2008년	180	48	72	175	38	101	18	43
	2009년	187	63	81	191	51	110	23	47
	전년대비증감률(%)	3.9%	31.3%	12.5%	9.1%	34.2%	8.9%	27.8%	9.3%
	연평균증감률(%)	3.4%	18.3%	10.8%	11.7%	48.9%	7.6%	51.7%	23.1%
애니메이션 하청제작	2007년	112	75	41	34	189	158	80	99
	2008년	115	62	45	48	168	152	75	85
	2009년	109	62	43	49	165	150	73	86
	전년대비증감률(%)	▽5.2%	0.0%	▽4.4%	2.1%	▽1.8%	▽1.3%	▽2.7%	1.2%
	연평균증감률(%)	▽1.3%	▽9.1%	2.4%	20.0%	▽6.6%	▽2.6%	▽4.5%	▽6.8%
합계	2007년	287	120	107	187	212	253	90	130
	2008년	295	110	117	223	206	253	93	128
	2009년	296	125	124	240	216	260	96	133
	전년대비증감률(%)	0.3%	13.6%	6.0%	7.6%	4.9%	2.8%	3.2%	3.9%
	연평균증감률(%)	1.6%	2.1%	7.7%	13.3%	0.9%	1.4%	3.3%	1.1%

업종	연도	채색	효과/합성	촬영/편집	모델링	디지털애니메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2007년	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008년	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년	63	96	82	153	85	59	31	1,322
	전년대비증감률(%)	37.0%	12.9%	28.1%	15.9%	23.2%	31.1%	40.9%	16.2%
	연평균증감률(%)	36.1%	7.5%	14.1%	8.5%	18.0%	23.0%	21.5%	13.3%
애니메이션 하청제작	2007년	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008년	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년	118	138	66	18	142	13	16	1,248
	전년대비증감률(%)	1.7%	-	6.5%	5.9%	-	44.4%	6.7%	▽0.1%
	연평균증감률(%)	▽7.2%	▽7.1%	13.8%	6.1%	▽2.4%	47.2%	▽3.0%	▽2.9%
합계	2007년	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008년	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년	181	234	148	171	227	72	47	2,570
	전년대비증감률(%)	11.7%	4.9%	17.5%	14.8%	7.6%	33.3%	27.0%	7.7%
	연평균증감률(%)	2.9%	▽1.9%	13.9%	8.2%	4.0%	26.5%	11.2%	4.5%

6.8.9. 종사자 전공 현황

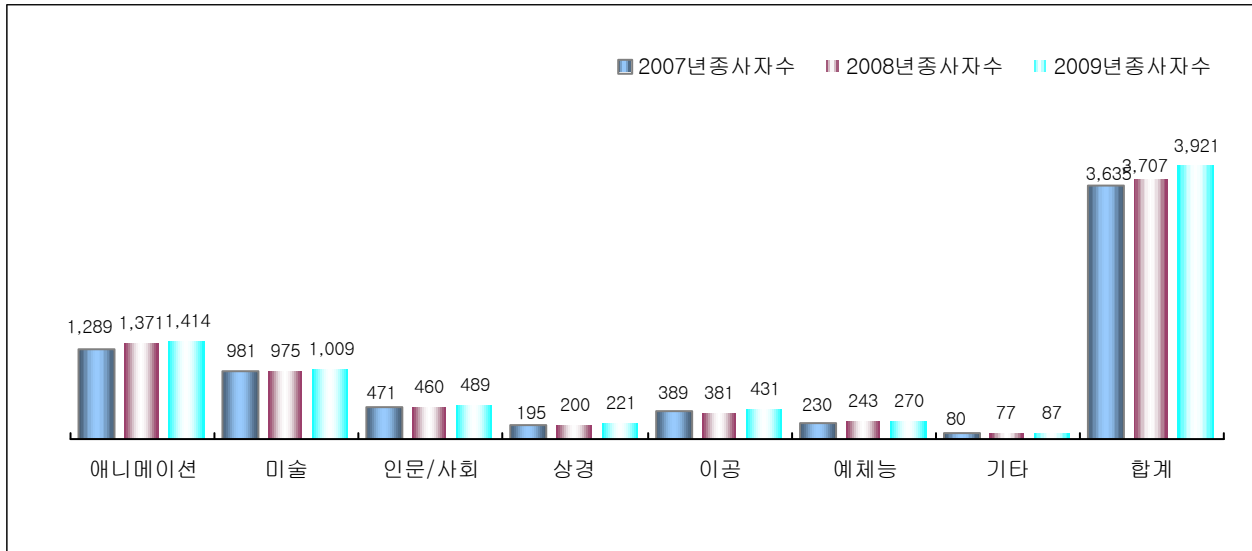
애니메이션산업 종사자의 2009년 전공현황을 살펴보면, ‘애니메이션 전공’을 한 종사자는 1,414명 (36.1%)으로 전년 대비 3.1%, 연평균 4.7% 증가하였다. 즉, 애니메이션을 전공한 종사자가 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 애니메이션을 전공한 종사자는 ‘애니메이션 창작제작업’에서 2007년부터 매년 지속적으로 증가(2007년 468명 → 2008년 549명 → 2009년 591명)하고 있다. 또한 프로그래머 증가로 인한 ‘이공’을 전공한 종사자는 ‘애니메이션 창작제작업’ 및 ‘애니메이션 하청제작업’에서 모두 전년대비 증가한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

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

구 분	연 도	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%
전체합계	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%

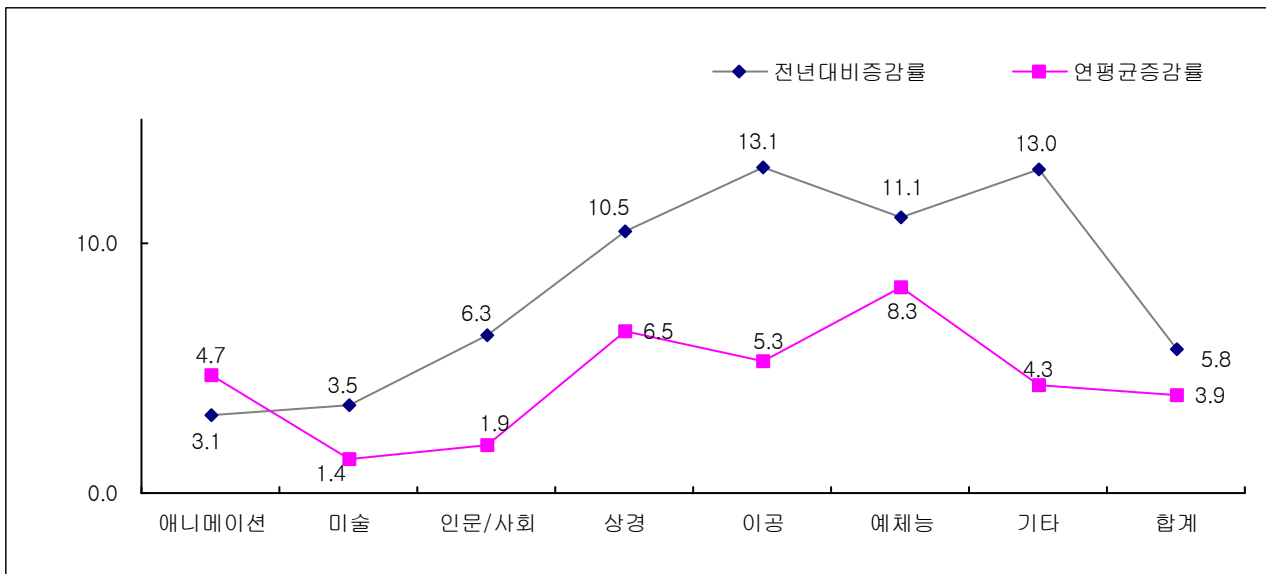
<그림 4.6.44> 애니메이션산업 전공별 종사자 현황

(단위 : 명)



<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	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원 졸 이상	
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
	소 계	185	532	3,089	156	3,962
	중분류 비중(%)	4.7%	13.4%	78.0%	3.9%	100.0%
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통,배급 및 마케팅, 홍보	2	8	98	4	112
	소 계	2	8	98	4	112
	중분류 비중(%)	1.8%	7.1%	87.5%	3.6%	100.0%
온라인애니 메이션유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	2	12	81	1	96
	소 계	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%, 연평균증감률은 17.7% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 대졸 학력의 종사자와 대학원 졸업 이상 학력의 종사자는 2007년도부터 지속적으로 증가하고 있다. 대졸은 전년대비 8.6% 증가하였으며, 연평균도 16.0% 증가하였다. 대학원 졸업 이상은 전년대비 13.4%, 연평균은 7.6% 증가한 것으로 나타났다.

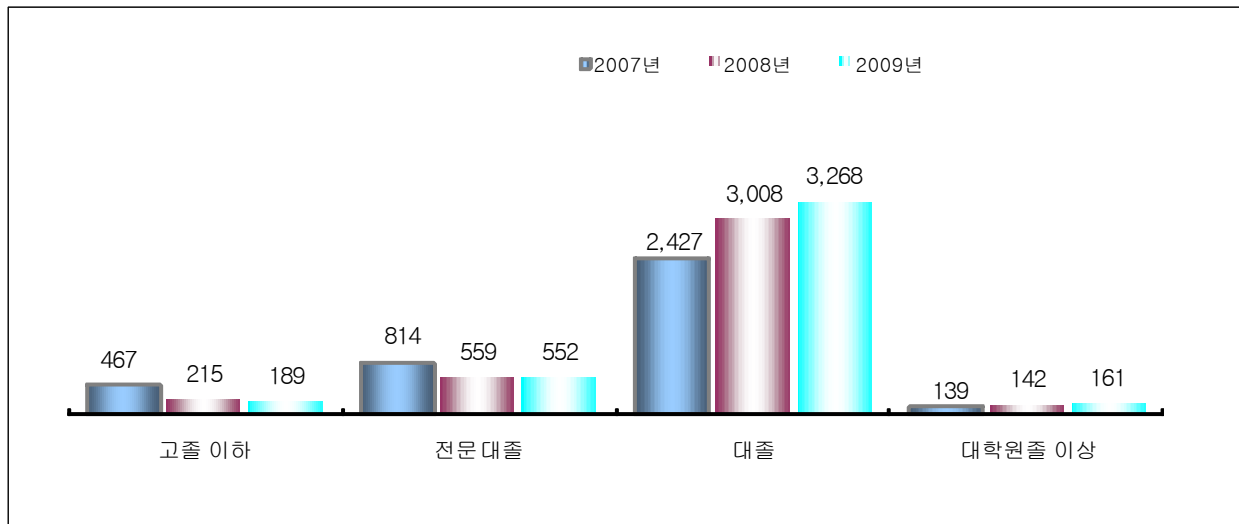
<표 4.6.47> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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%

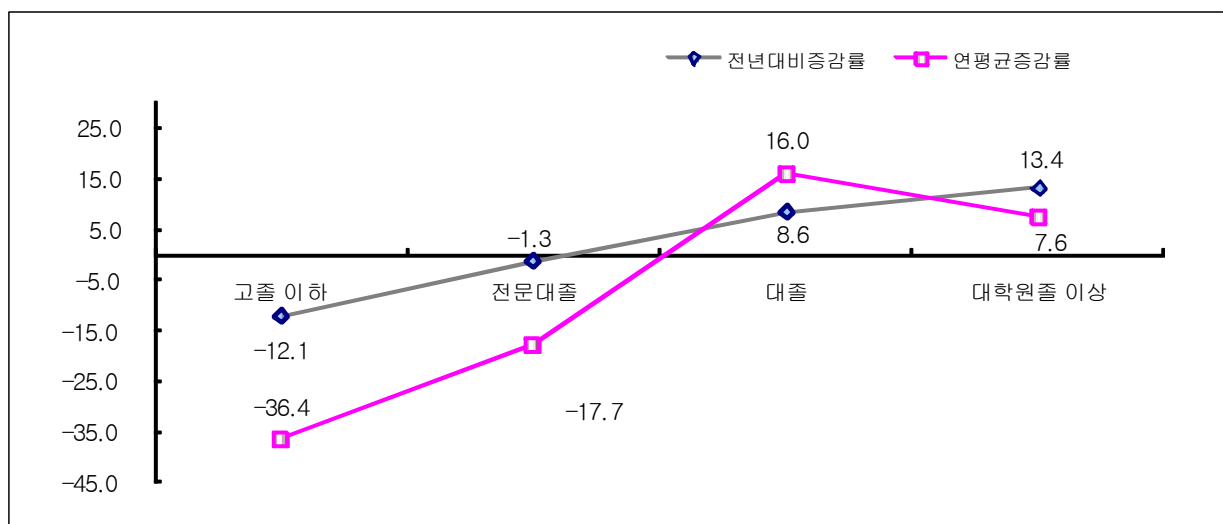
<그림 4.6.46> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.6.47> 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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.

<표 4.6.48> 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세 ~34세	35세 ~39세	40세 이상	
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
	소 계	1,365	1,321	887	389	3,962
	중분류 비중(%)	34.5%	33.3%	22.4%	9.8%	100.0%
애니메이션 유통및배급업	애니메이션 유통,배급 및 마케팅, 홍보	39	31	27	15	112
	소 계	39	31	27	15	112
	중분류 비중(%)	34.8%	27.7%	24.1%	13.4%	100.0%
온라인애니메이션유통업	온라인애니메이션서비스업(인터넷/모바일)	28	41	21	6	96
	소 계	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.

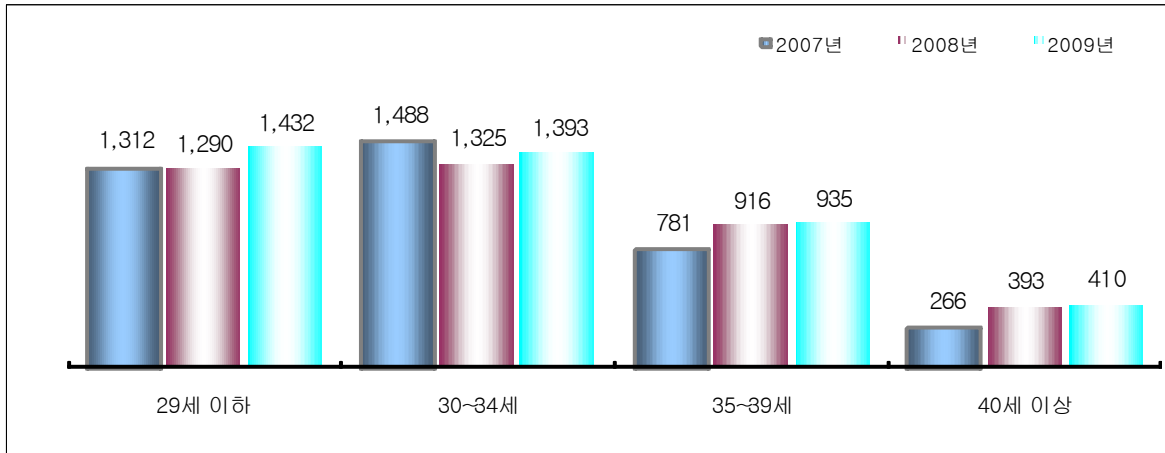
<표 4.6.49> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
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%

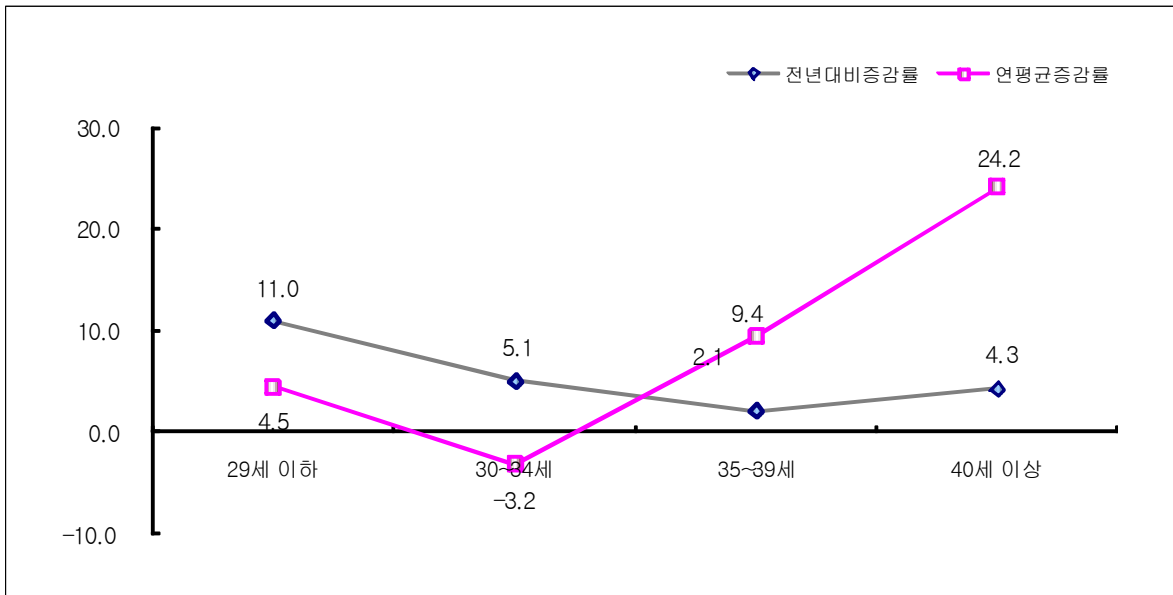
<그림 4.6.48> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.6.49> 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



6.9 애니메이션산업 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 → 2008년 227억 원 → 2009년 235억 원)하고 있다. 이는 애니메이션산업 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> 애니메이션산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	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%

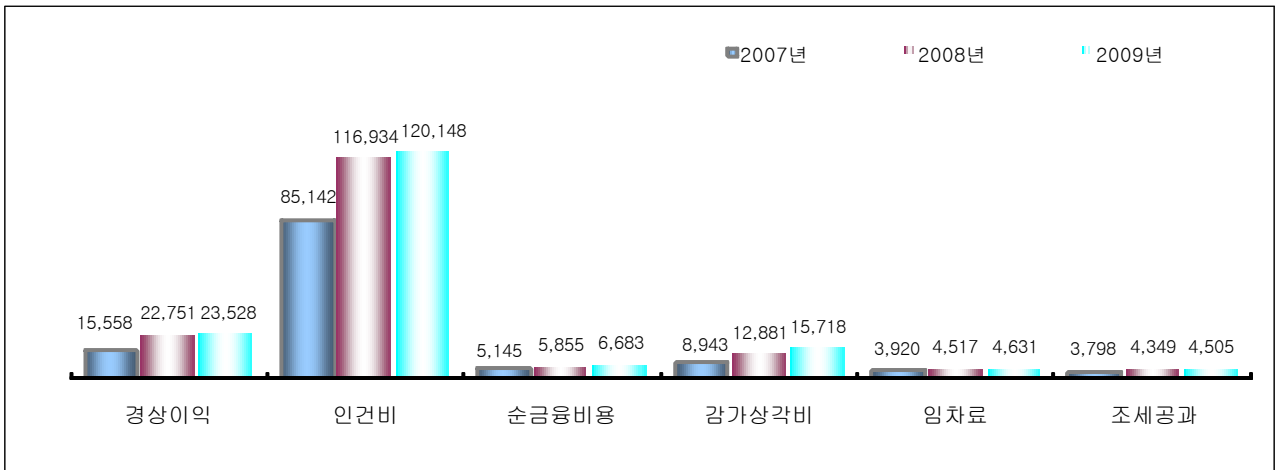
<표 4.6.51> 연도별 부가가치 구성 현황

(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%

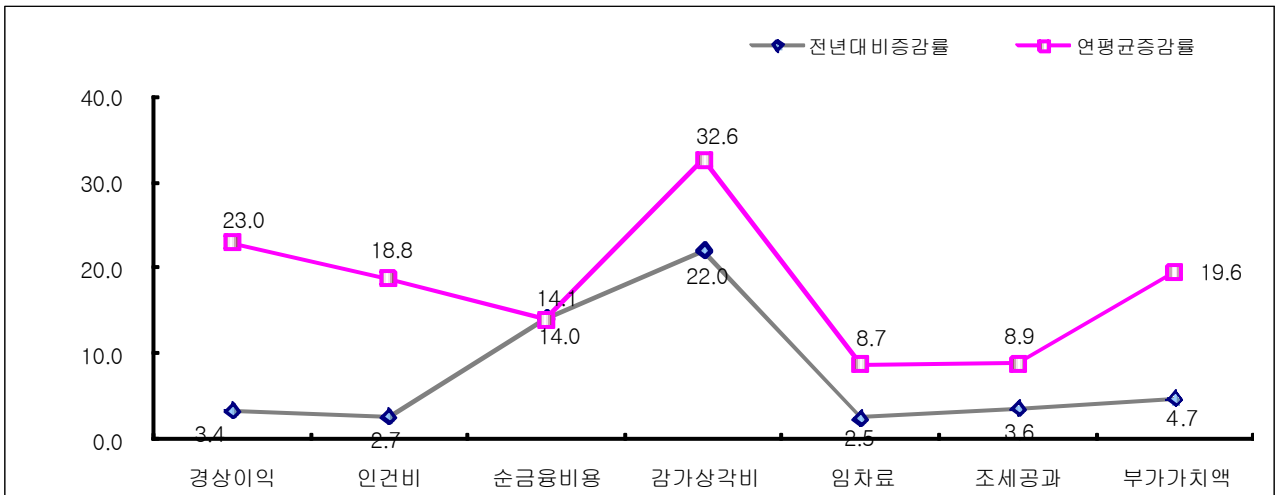
<그림 4.6.50> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.6.51> 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7. 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
	지상파이동멀티미디어방송사업자	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
	위성이동멀티미디어방송사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
방송채널사용사업	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

중분류	소분류	분류체계 정의
방송영상물제작업	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
인터넷영상물제공업	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 교육시키는 기관
독립제작사	독립제작사	재정적인 지원이나 제작 설비 등을 방송 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 업체

7.1 방송산업 전체요약

2009년 방송산업의 사업체 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, 연평균증감률도 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 총괄¹⁶⁸⁾

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	사업체수(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%

<표 4.7.3> 방송산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황¹⁶⁹⁾

(단위 : 개, 백만원, 명)

구 분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균 매출액
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
전체 평균	809	12,768,963	34,069	15,784	375

168) 2008년~2009년 독립제작사 포함

169) 데이터PP 사업체수(29개), 종사자수(239명) 제외

방송산업은 1인당 평균 매출액이 3억 7,500만원 이며, 사업체당 평균 매출액은 157억 8,400만원으로 나타났다. 지상파사업자 1인당 평균 매출액은 2억 6,600만원이며, 종합유선방송사업자는 4억 7,400만원으로 나타났다. 방송산업 사업체당 평균 매출액 중 홈쇼핑PP는 약 5,124억 원으로 가장 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 매출액(170)

방송산업 매출액은 12조 7,689억 원으로 전년대비 9.3%, 연평균증감률은 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.

<표 4.7.4> 방송산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	2007년 171)	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송	라디오 방송 (공영, 민영, 특수)	534,091	518,383	461,464	3.6%	▽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	4,198,799	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%

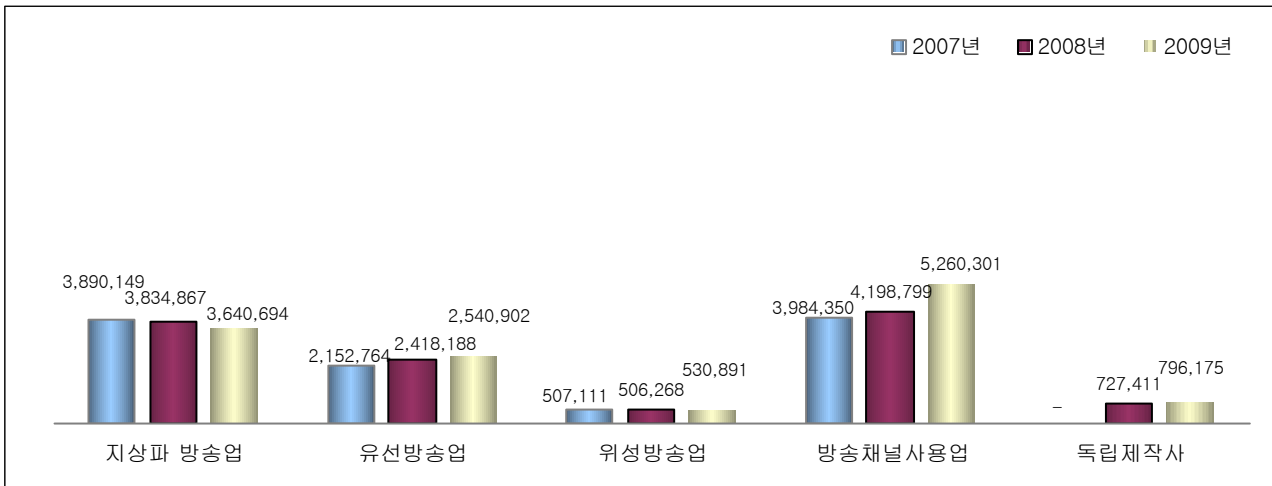
170) 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 집계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와

합계 차이가 있을 수 있음

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

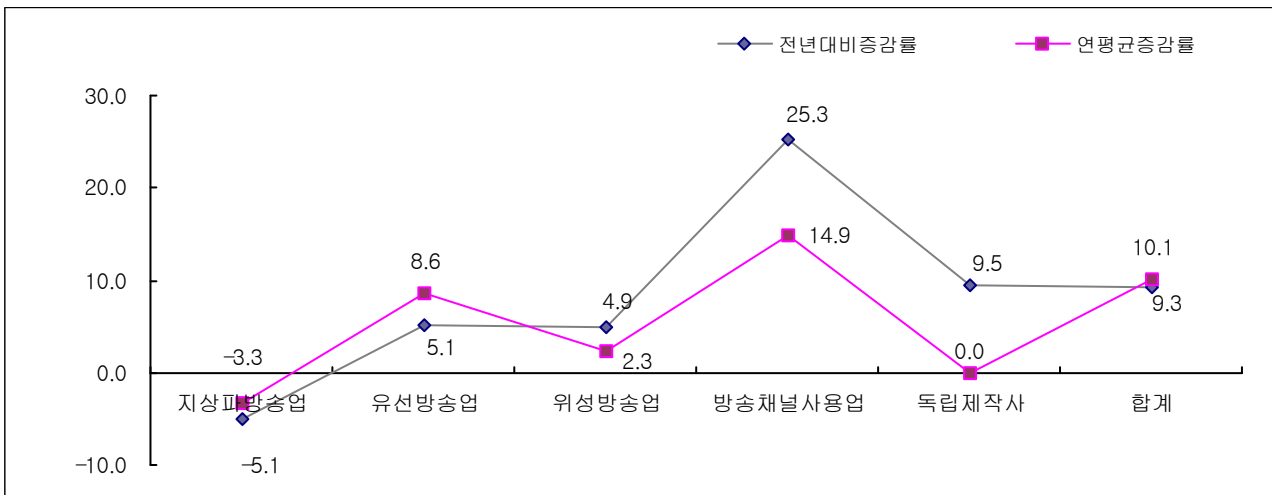
<그림 4.7.1> 방송산업 중분류별 매출액

(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 구성내역¹⁷²⁾

지상파방송 서비스 매출액은 3조 6,276억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균은 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 '광고'는 2007년에 2조 3,924억 원에서 2008년에 2조 1,998억 원, 그리고 2009년에 1조 9,182억 원으로 조사되었고 이는 전년대비 12.8%, 연평균은 10.5% 감소한 수치이다. 반면에 프로그램판매는 전년대비 무려 128.5% 증가하여 증가폭이 매우 두드러지는 것으로 나타났다.

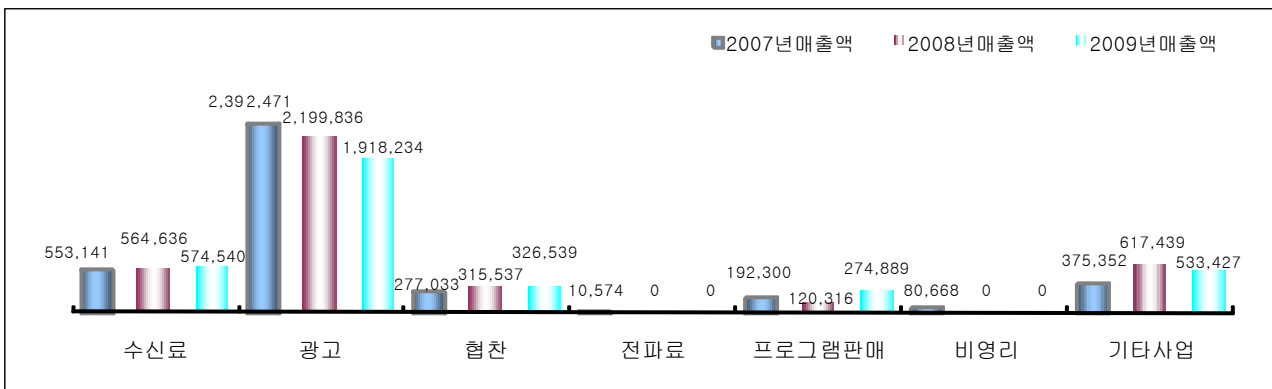
<표 4.7.5> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

(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	기타방송사업수익 196,748	162,197	4.5	▽17.6	19.2
		기타사업수익 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

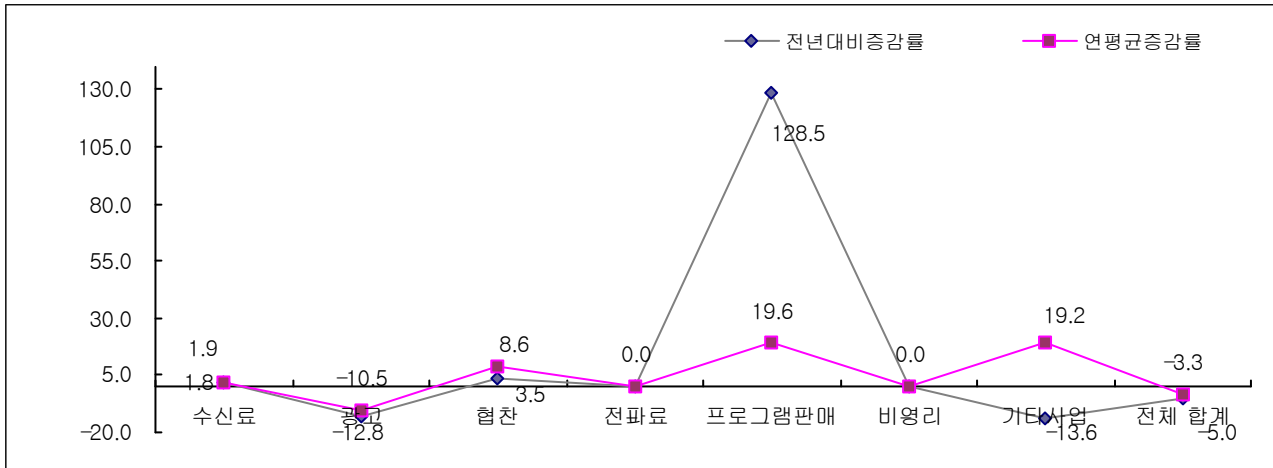
(단위 : 백만원)



172) 지상파이동 멀티미디어 방송 매출액 제외

<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 차지 하였다. 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, 연평균 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.

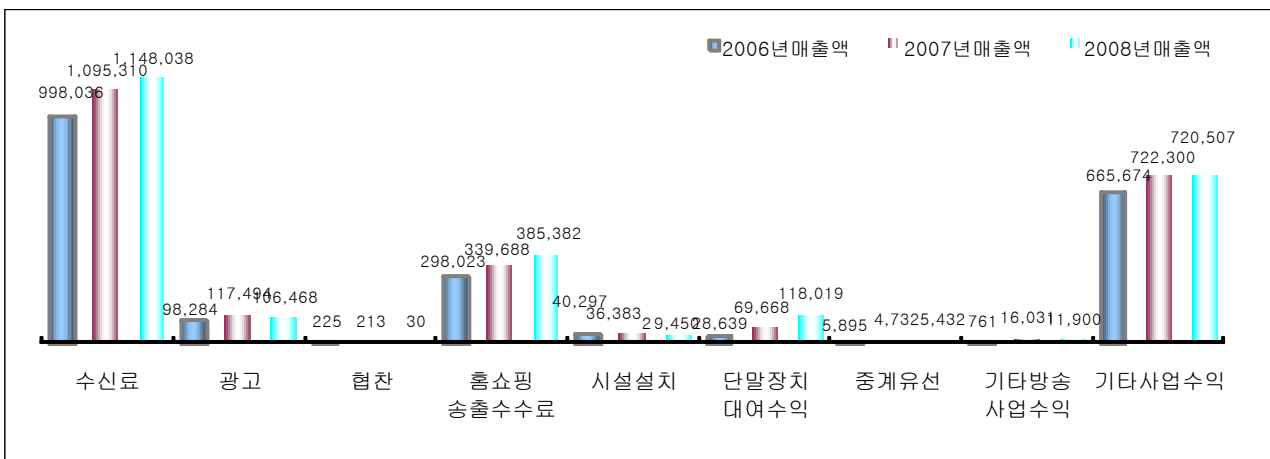
<표 4.7.6> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

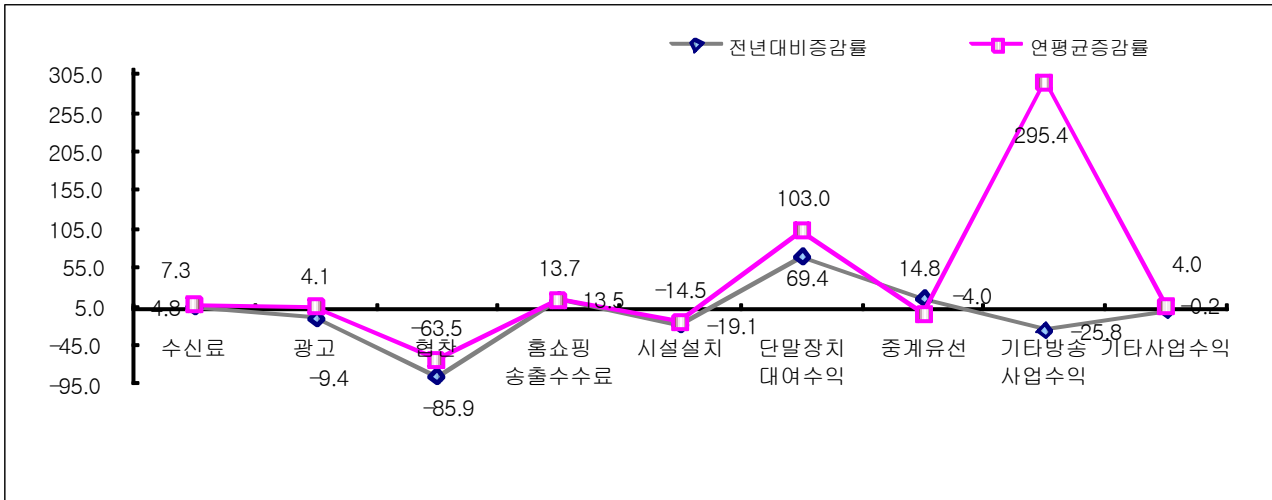
구 분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	998,036	1,095,310	1,148,038	45.5	4.8	7.3
광고	98,284	117,494	106,468	4.2	▽9.4	4.1
협찬	225	213	30	0.001	▽85.9	▽63.5
홈쇼핑송출수수료	298,023	339,688	385,382	15.2	13.5	13.7
시설설치	40,297	36,383	29,450	1.2	▽19.1	▽14.5
단말장치대여수익	28,639	69,668	118,019	4.7	69.4	103.0
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 4.7.5> 종합유선방송 서비스별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<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, 연평균증감률 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, %)

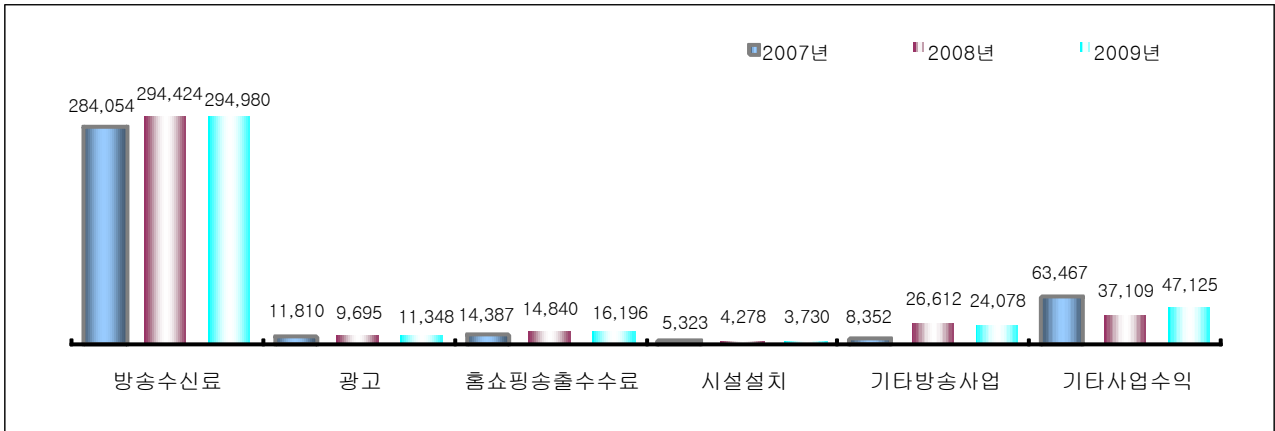
구분		2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료		284,054	294,424	294,980	74.2	0.2	1.9
광고		11,810	9,695	11,348	2.9	17.1	▽2.0
홈쇼핑송출수수료		14,387	14,840	16,196	4.1	9.1	6.1
시설설치		5,323	4,278	3,730	0.9	▽12.8	▽16.3
기타방송 사업 ¹⁷³⁾	단말장치대여(판매수익)	8,352	26,143	22,968	5.8	▽12.1	69.8
	기타방송사업수익		469	1,110	0.3	136.7	
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

※ 기타방송사업 전년대비 ▽9.5%

173) 영상물판매, 채널임대, 기타방송사업, PPV사업 등 포함

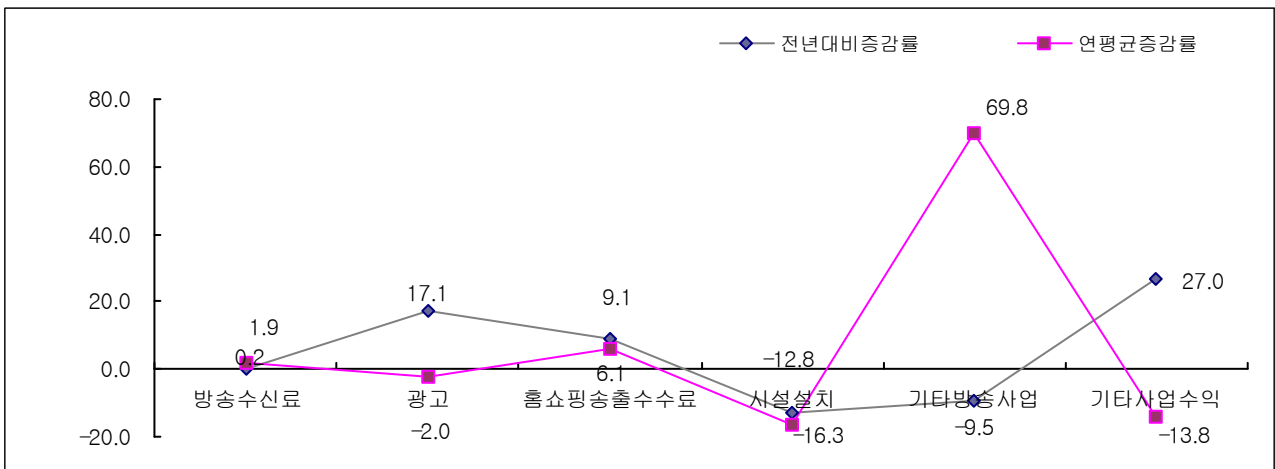
<그림 4.7.7> 일반위성방송사업 서비스별 매출액 현황

(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 1조9,031억 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 구성내역¹⁷⁴⁾

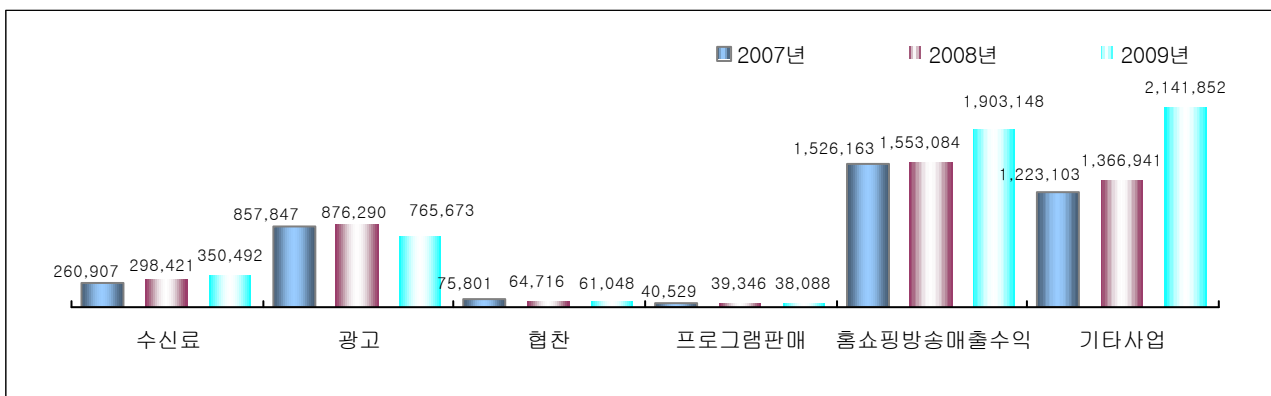
(단위: 백만원, %)

구 분	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	기타방송사업수익	169,107	117,065	2.2	▽30.8	32.3
		기타사업수익	1,197,835	2,024,787	38.5	69.0	
전체 합계	3,984,350	4,198,799	5,260,301	100.0	25.3	14.9	

※ 기타사업 전년대비 56.7% 증가

<그림 4.7.9> 방송채널사용사업 서비스별 매출액 현황

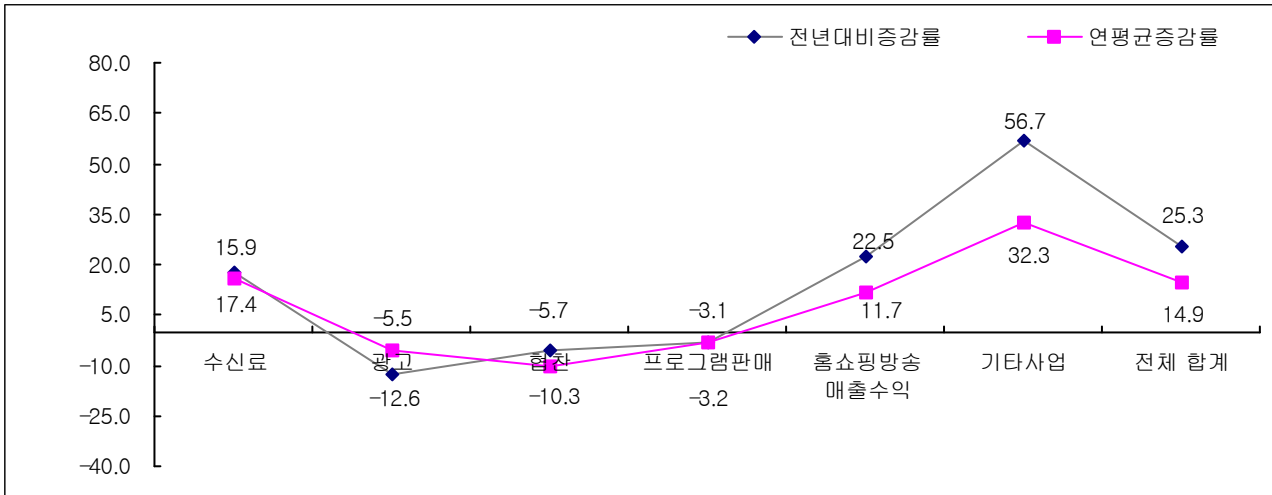
(단위 : 백만원)



174) 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음

<그림 4.7.10> 방송채널사용사업 서비스별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7.2.5. 독립제작사 사업형태별 매출 현황

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.

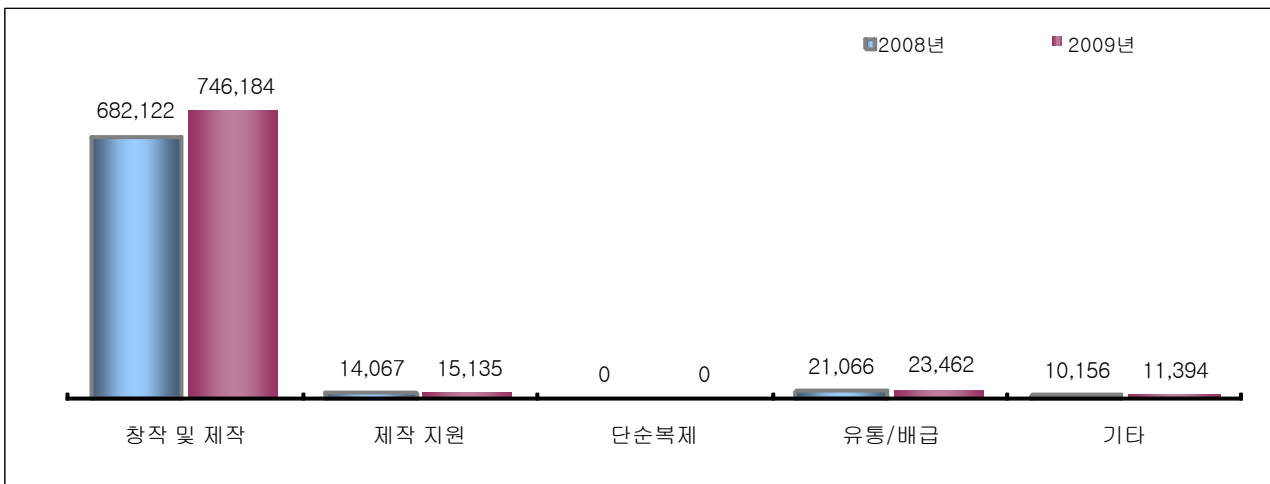
<표 4.7.9> 독립제작사 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
비 중(%)	93.7%	1.9%	-	2.9%	1.4%	100.0%
전년대비증감률(%)	9.4%	7.6%	-	11.4%	12.2%	9.5%

<그림 4.7.11> 독립제작사 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원)



7.2.6. 독립제작사 매출액 규모별 매출액

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' 사업체 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.

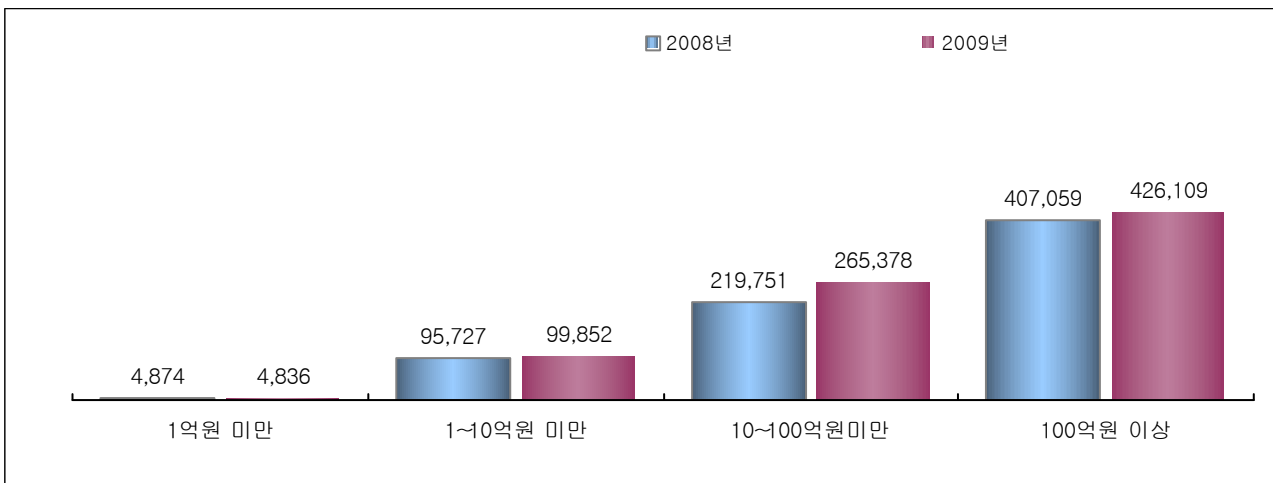
<표 4.7.10> 독립제작사 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
비 중(%)	0.7%	12.5%	33.3%	53.5%	100.0%
전년대비증감률(%)	▽0.8%	4.3%	20.8%	4.7%	9.5%

<그림 4.7.12> 독립제작사 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)



7.2.7. 독립제작사 종사자 규모별 매출액

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 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.

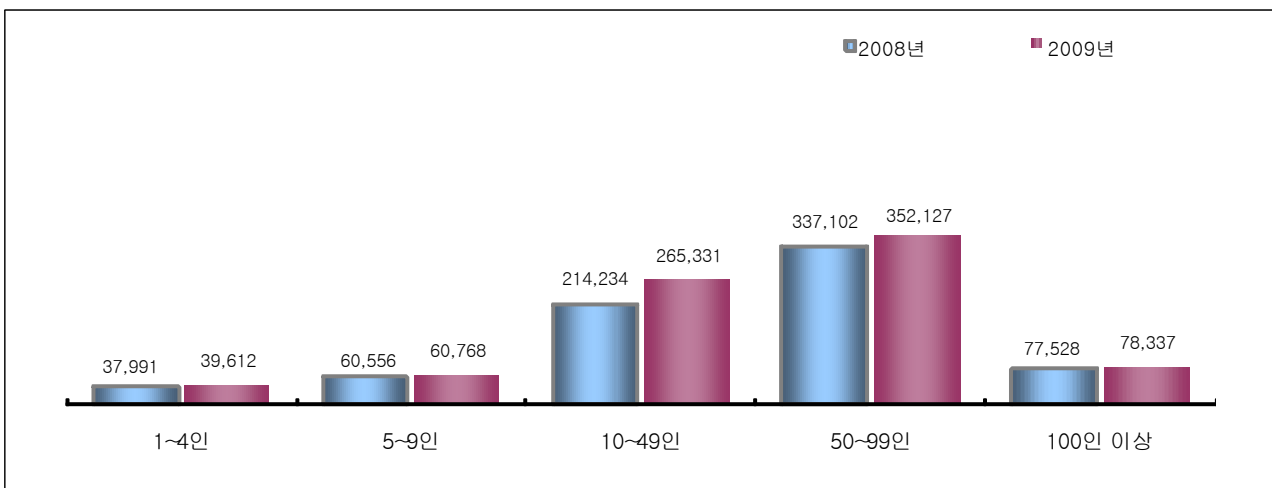
<표 4.7.11> 독립제작사 종사자규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
비 중(%)	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%

<그림 4.7.13> 독립제작사 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)



7.2.8. 독립제작사 매출액 구성내역

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.

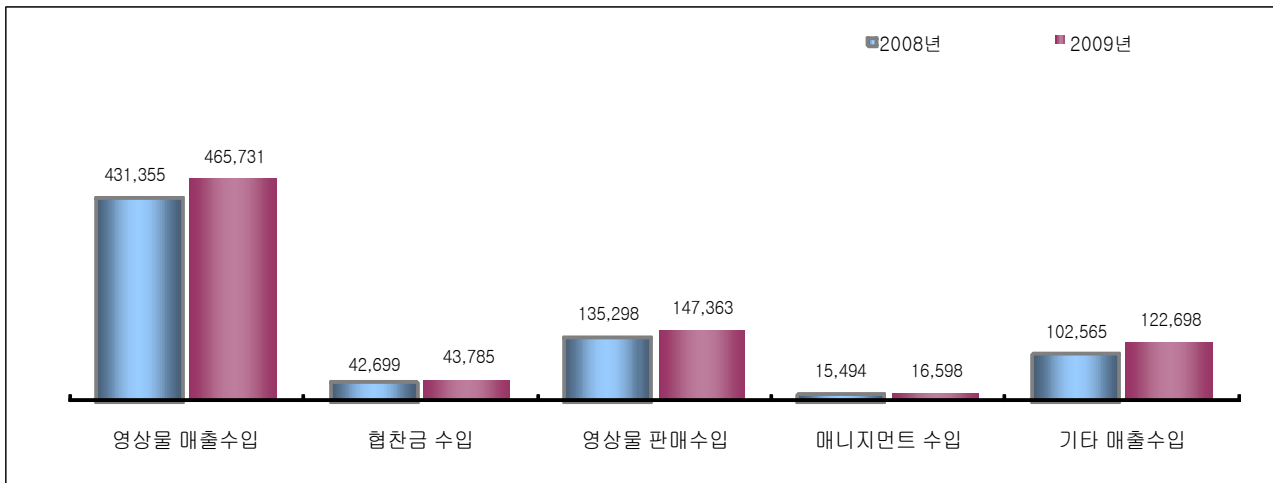
<표4.7.12> 독립제작사 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	애니메이션 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
비 중(%)	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 구성내역

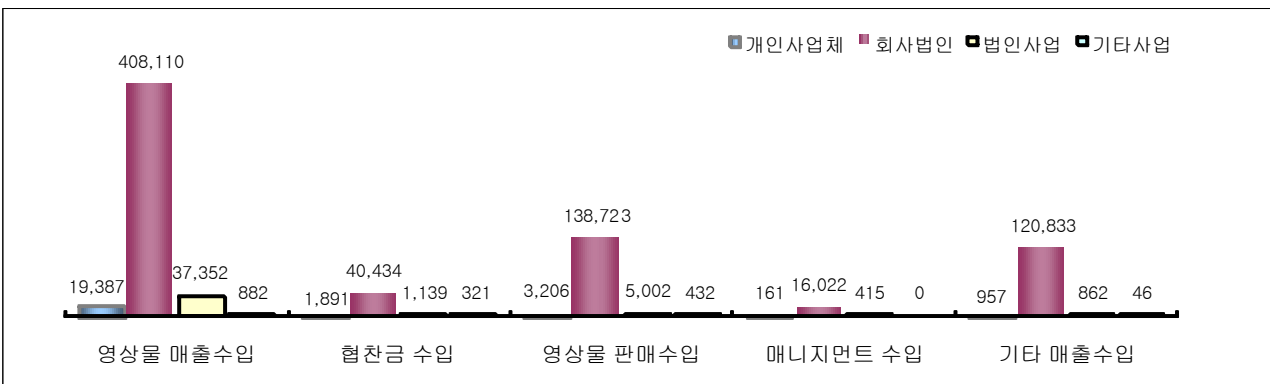
2009년 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역을 살펴보면 '개인사업체'인 경우 총매출액이 256억 원이며 이중 '영상물 매출수입'이 193억 원으로 75.7%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. '회사법인'은 영상물 매출수입이 4,081억 원으로 56.4%, '법인사업'은 373억 원으로 83.4%, '기타사업'은 8억 원으로 52.5%를 차지하고 있다. 전체 매출액 중 '회사법인' 형태의 사업체가 7,241억 원으로 가장 높은 매출액을 나타내고 있으며, 다음으로 '법인사업' 형태의 사업체가 447억 원으로 분석되었다.

'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, %)

구 분		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
	비 중(%)	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%
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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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 구성내역

2009년 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역을 살펴보면, '1억원 미만' 사업체의 매출액 48억 원 중 '영상물 매출수입'이 36억 원으로 전체의 75.1%를 차지하고 있으며, '1~10억원 미만' 사업체의 '영상물 매출수입'은 840억 원으로 84.1%, '10~100억원 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.

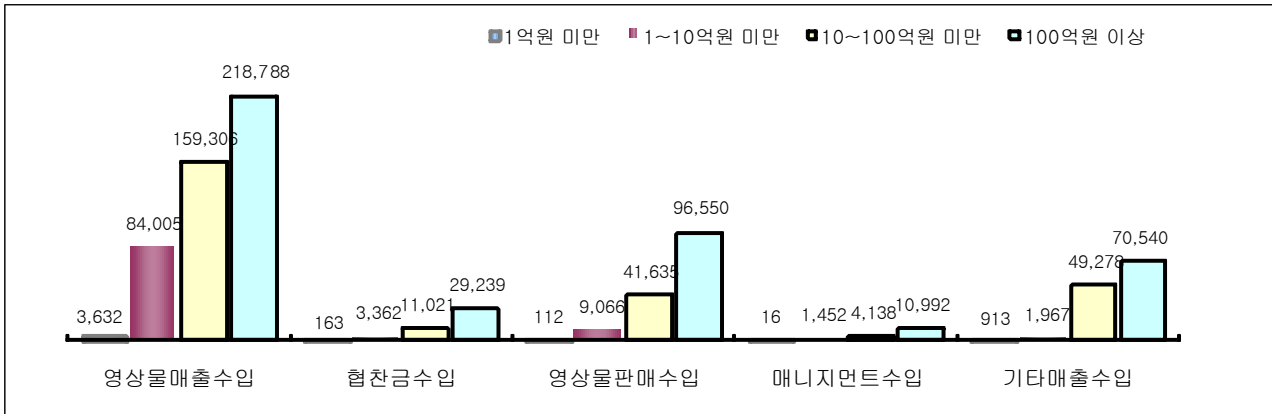
이는 대형사업체일 수록 저작권에 대한 지분과 누적 제작 건수가 많아짐으로 인한 현상이나, 협찬금수입과 영상물 판매수입이 전체 매출액의 약 30%도 넘지 못하고 있는 것이 현실인 것으로 나타났다. 향후에는 독립제작사들의 영상물에 대한 저작권 지분이 높아진다면 수익구조는 지금 보다 더 다양해 질 것으로 사료되어진다.

<표 4.7.14> 독립제작사 매출액 규모별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만원, %)

구 분		영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	매니지먼트 수입	기타 매출수입	합계
1억원 미만	2008년	3,708	-	181	29	956	4,874
	2009년	3,632	163	112	16	913	4,836
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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%
10~100억원 미만	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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 구성내역

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. 종사자 규모가 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.

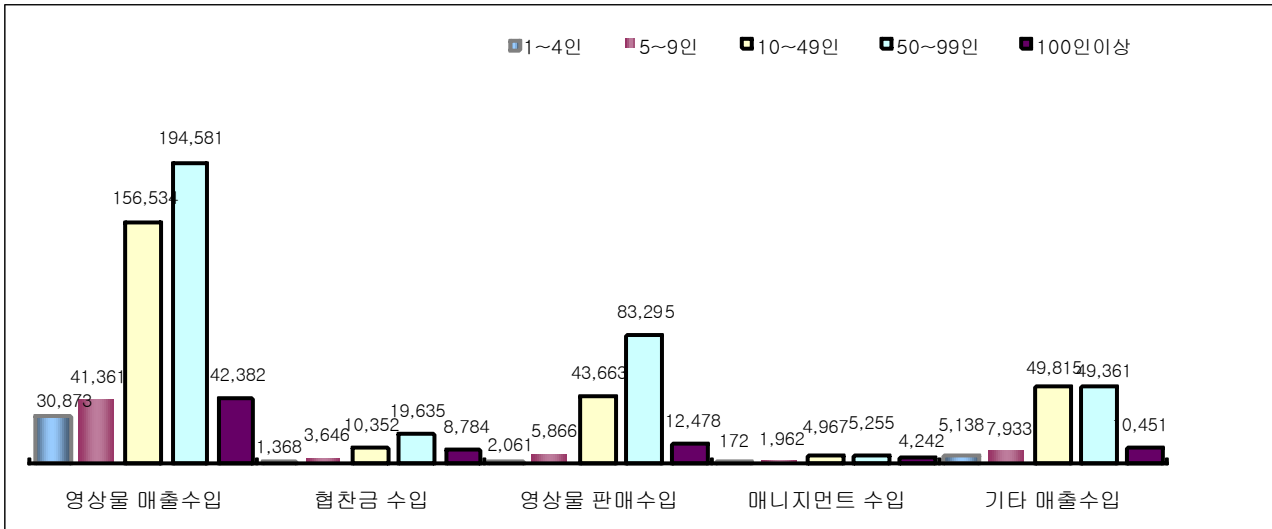
<표 4.7.15> 독립제작사 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	애니메이션 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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원)



7.2.12. 독립제작사 지역별 매출액

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.

<표 4.7.16> 독립제작사 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지 역	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%	0.1%
전라남도	589	365	▽38.0%	0.0%
경상북도	440	597	35.7%	0.1%
경상남도	-	446	-	0.1%
제주도	-	235	-	0.0%
합계	727,411	796,175	9.5%	100.0%

<표 4.7.17> 독립제작사 연도별 지역 매출 현황

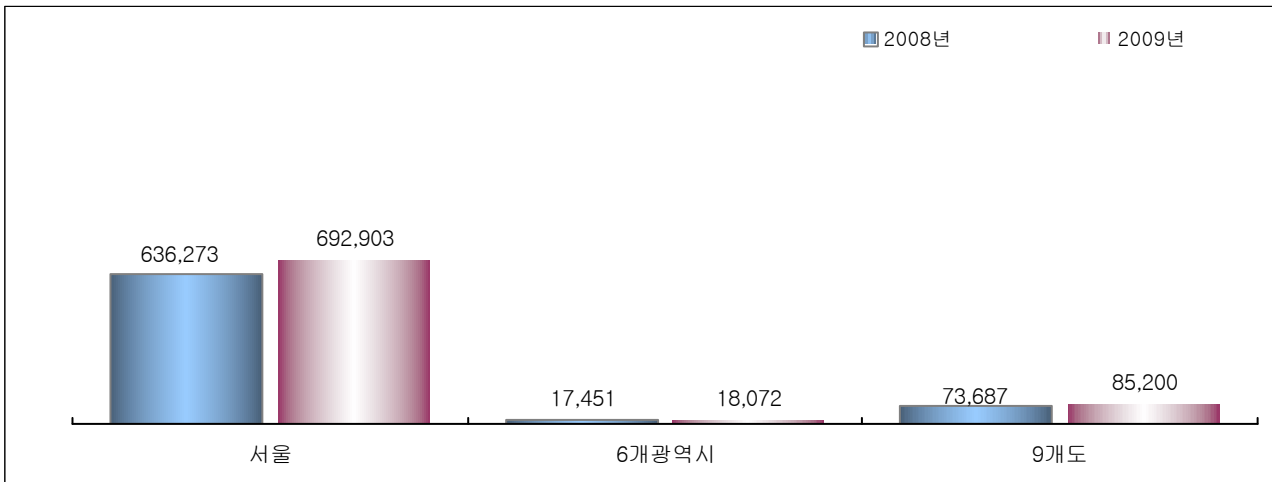
(단위 : 백만원, %)

지역	매출액		전년대비증감률(%)	구성비(%)
	2008년	2009년		
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 2008년에 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.

<표 4.7.18> 독립제작사 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



7.3. 방송산업 수출입액

방송산업의 수출액은 1억 8,457.7만 달러이며 전년대비 7.7% 증가하였고 연평균증감률은 10.6% 증가하였다. 수입액은 1억 8,301.1만 달러이며 전년대비 22.5% 증가하였고 연평균증감률은 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%, 연평균증감률은 6.5% 증가한 수치이다. 반대로 지상파 전체 수입액은 2007년부터 지속적으로 감소하고 있다. 2007년에 931.1만 달러에서 2009년에 361.2만 달러로 감소하여 전년대비 35.7%, 연평균증감률은 37.7%의 감소율을 기록하였다.

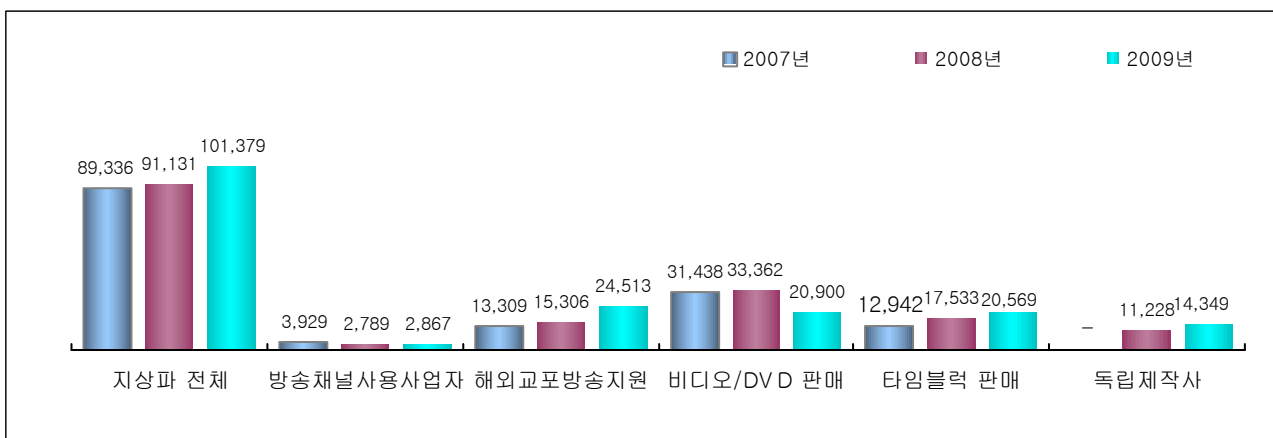
<표 4.7.18> 방송산업 수출 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
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%	
민방	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%	

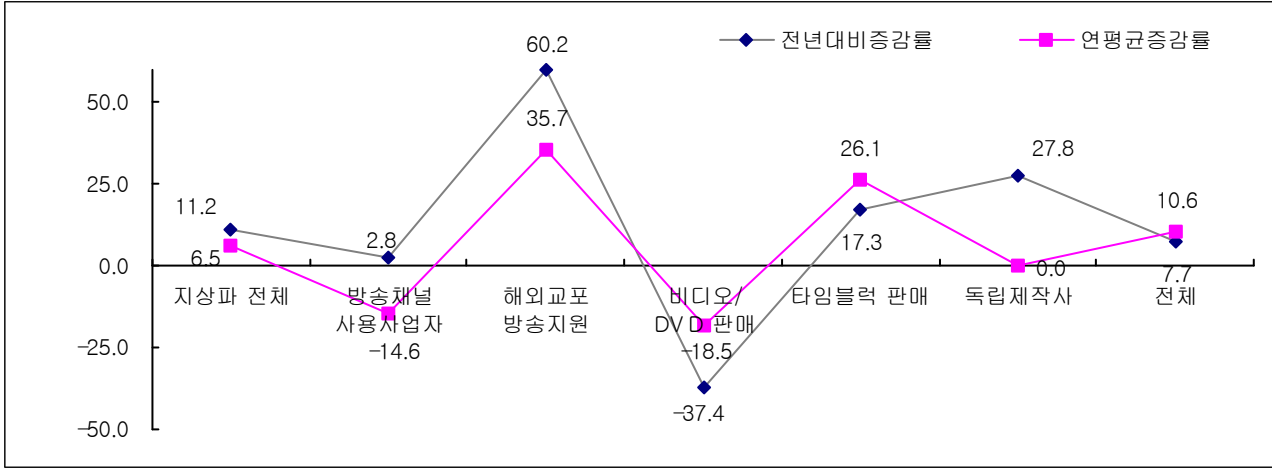
<그림 4.7.19> 방송산업 수출액 현황

(단위: 천달러)



<그림 4.7.20> 방송산업 수출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



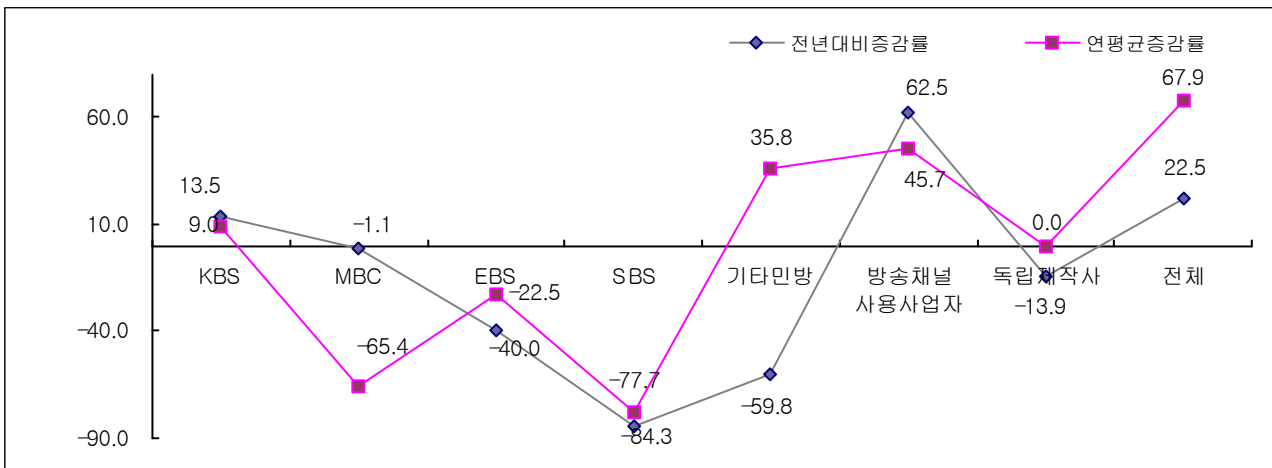
<표 4.7.19> 방송산업 수입 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
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%	
타임블록, 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 : %)



7.3.1. 방송산업 지역별 수출입액¹⁷⁵⁾

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, %)

구 분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아 시 아	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
미 주	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	-	-	-	-
유 럽	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
	이스라엘	48.5	37	-	-	▽100.0	▽100.0
오세아니아	호주	-	2	4	0.004	100.0	-
	뉴질랜드	-	-	-	-	-	-
기 타	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	492.5	▽44.6
	기타	625.9	33	-	-	-	-
합계	93,264.5	93,920	104,246	99.9	11.0	5.7	

175) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 독립제작사 제외

<표 4.7.21> 방송산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분		2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아 시 아	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	-	-	-	-	-	-
미 주	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	-	-
유 럽	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	-	-	-	-	-	-
오 세 아 니 아	호주	228.6	134	31	0.03	▽76.9	▽65.1
	뉴질랜드	26.5					
기 타	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	121,650.8	100.0	55.4	36.9

7.3.2. 방송산업 장르별 수출입액¹⁷⁶⁾

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%, 연평균증감률은 8.5% 증가하였다. '오락'은 전년대비 무려 184.2% 증가하였으나 연평균은 22.2% 감소한 것으로 나타났다. '애니메이션'은 전년대비 17.1%, 연평균은 42.6% 감소하였다.

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.

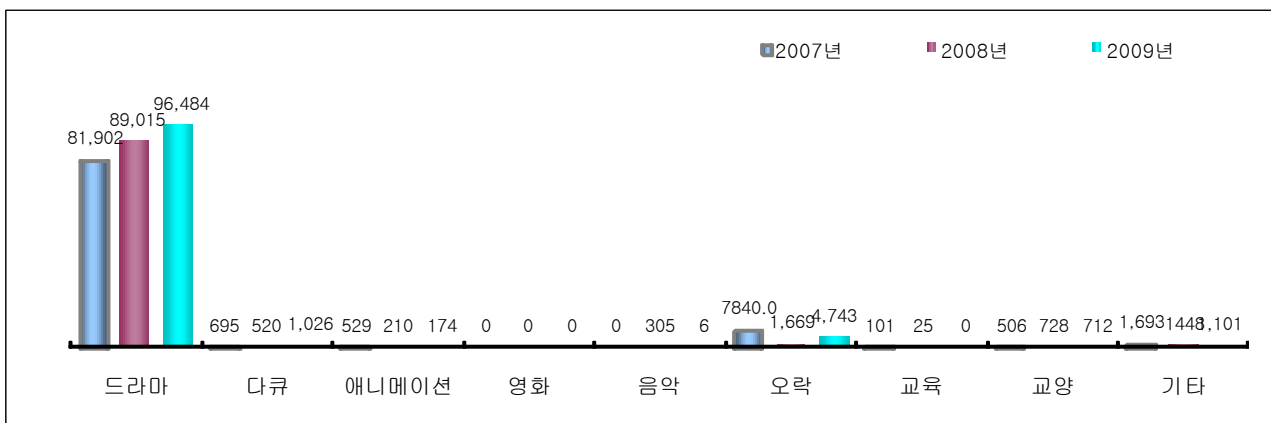
<표 4.7.22> 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	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	0.0%	▽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%

<그림 4.7.22> 방송산업 장르별 수출액 현황

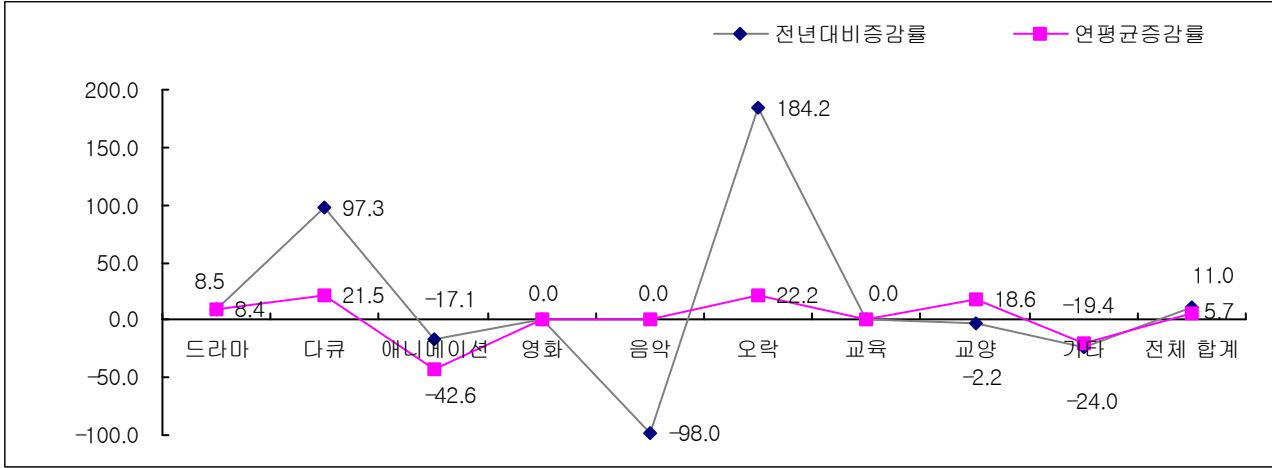
(단위 : 천달러)



176) 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 독립제작사 제외

<그림 4.7.23> 방송산업 장르별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



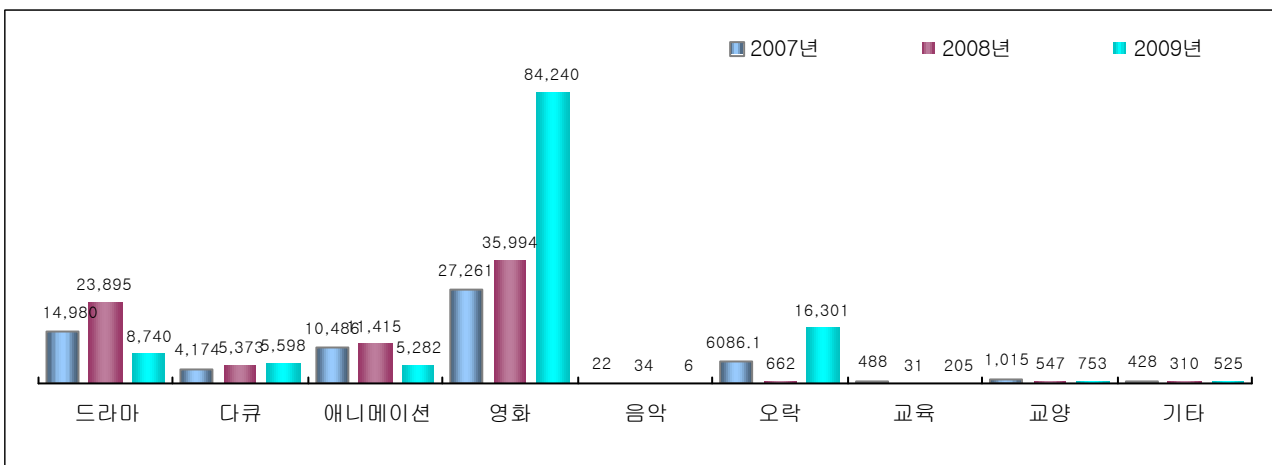
<표4.7.23> 방송산업 장르별 수입액 현황

(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%

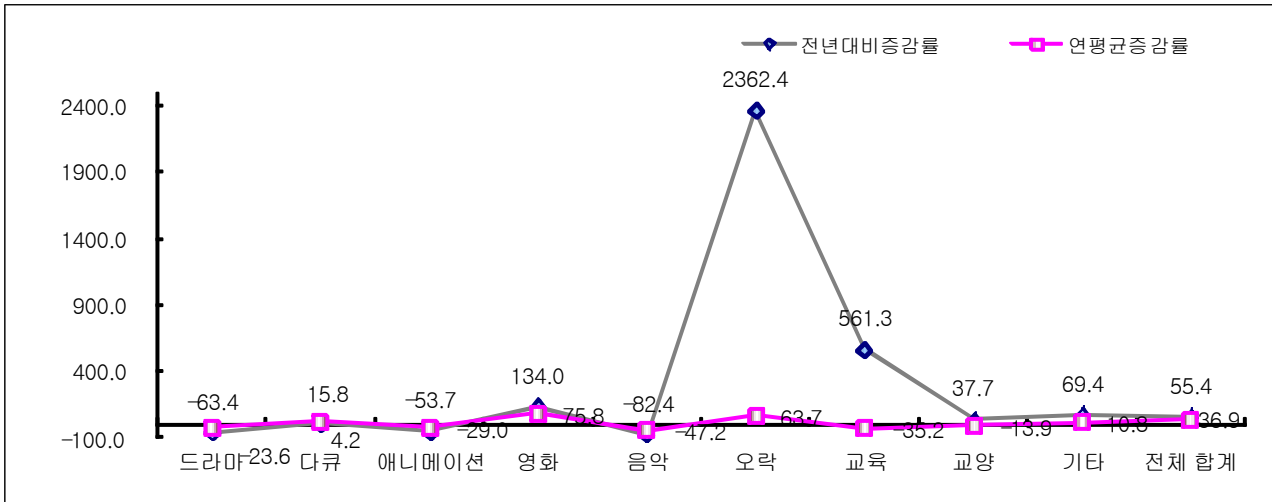
<그림 4.7.24> 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위 : 천달러)



<그림 4.7.25> 방송산업 장르별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7.3.3. 독립제작사 해외 수출방식¹⁷⁷⁾

독립제작사의 해외수출방식을 살펴보면, '해외 유통사를 접촉'하는 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 '직접 수출'은 전체의 59.7%이며, '간접 수출'은 40.3%로 직접수출을 하는 경우가 높게 나타났다. 그러나 국내 보다는 해외 유통사 또는 해외 에이전트를 활용하는 비중이 전체의 73.6%로 해외 유통망에 의존하는 비중이 매우 높은 것으로 분석되었다. 이는 국내 영상물 콘텐츠가 해외로 진출하기 위해서는 해외 유통망을 활용하지 않으면 수출되기 어렵지 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.

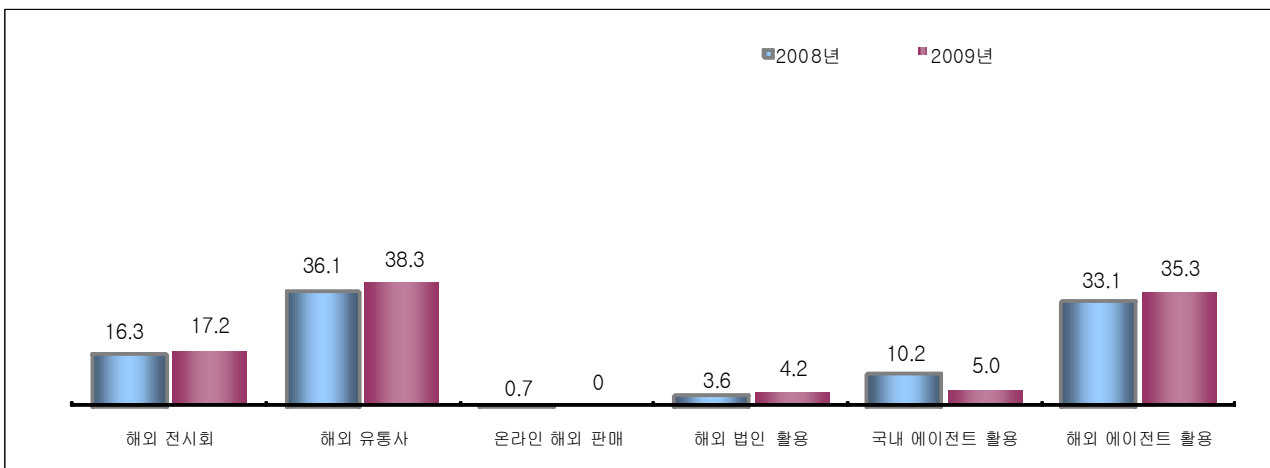
<표 4.7.24> 독립제작사 해외 수출방식

(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 : %)



177) 독립제작사만 해당

7.3.4. 독립제작사 해외 진출형태¹⁷⁸⁾

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.

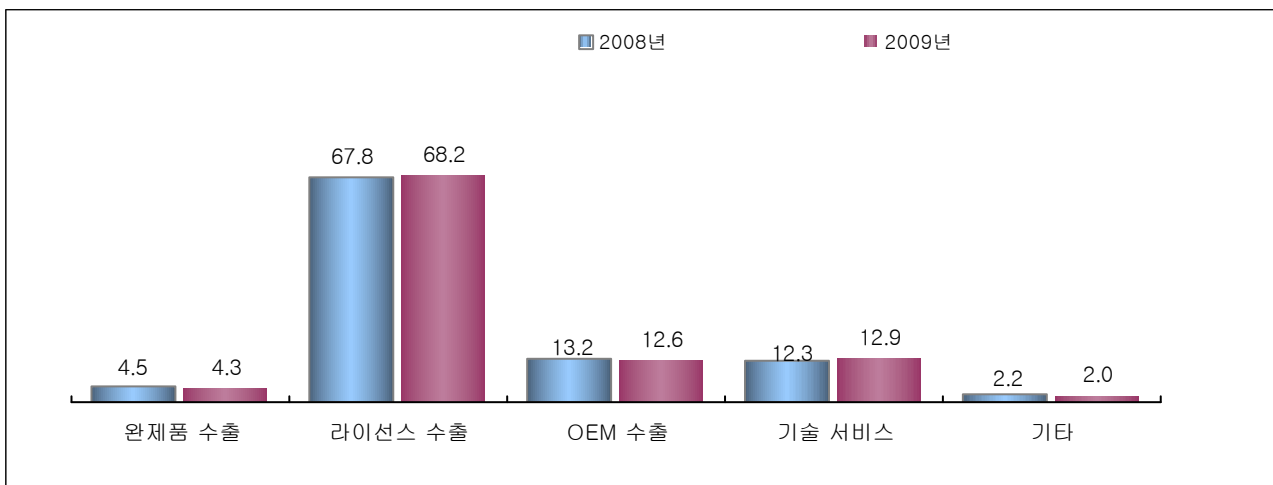
<표 4.7.25> 독립제작사 해외 진출형태

(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	

<그림 4.7.27> 독립제작사 해외 진출형태

(단위 : %)



178) 독립제작사만 해당

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%, 연평균증감률은 0.5% 감소하였으며 '채널사용 종사자'는 전년대비 2.2% 증가하였고 연평균증감률 또한 3.3% 증가하였다. '종합유선 종사자'는 전년대비 0.8% 감소하였으나 연평균증감률은 2.8% 증가하였다. '중계유선 종사자'는 전년대비 2.8%, 연평균증감률은 6.0% 감소하였으며 '위성방송 및 위성DMB 종사자'는 전년대비 1.8%, 연평균증감률은 7.1% 감소한 것으로 조사되었다. '독립제작사'는 전년대비 0.5% 증가한 것으로 나타났다.

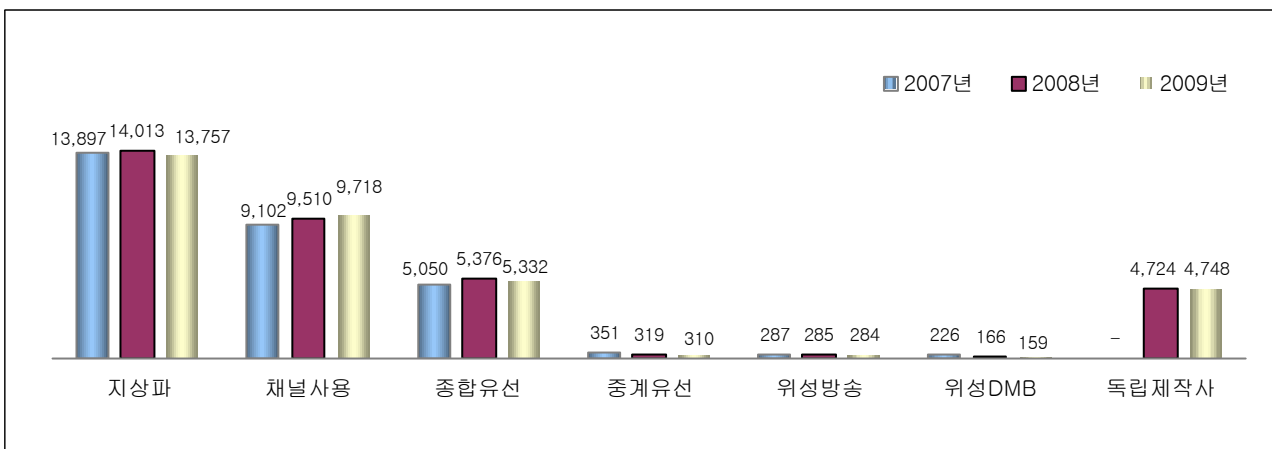
<표 4.7.26> 방송산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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%

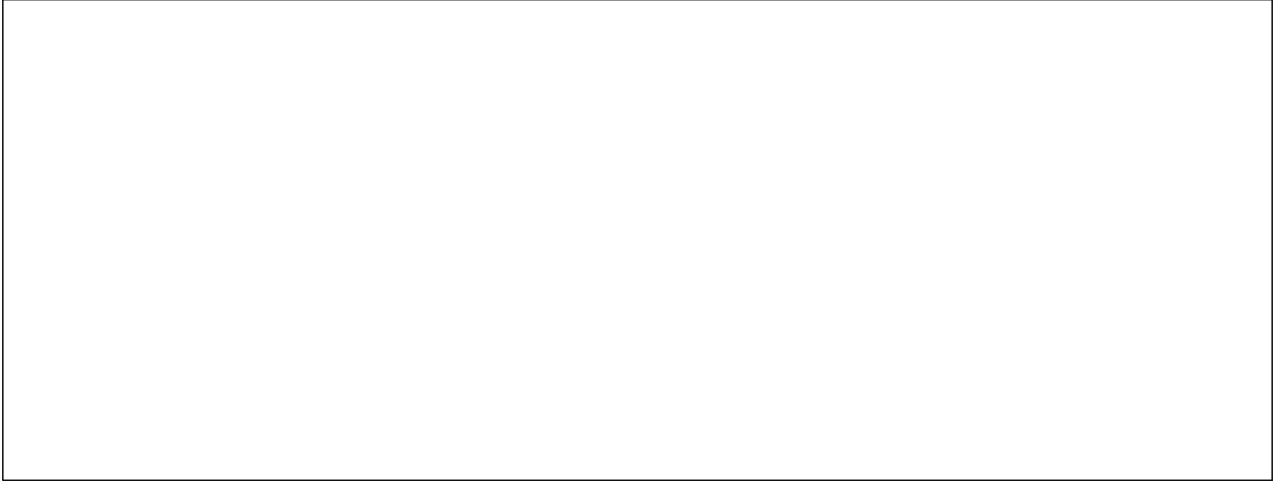
<그림 4.7.28> 방송산업 중분류별 종사자수

(단위 : 명)



<그림 4.7.29> 방송산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

7.4.1. 방송산업 직종별 종사자수¹⁷⁹⁾

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.

<표 4.7.27> 방송산업 직종별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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, %)

구 분	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%

179) 독립제작사 제외

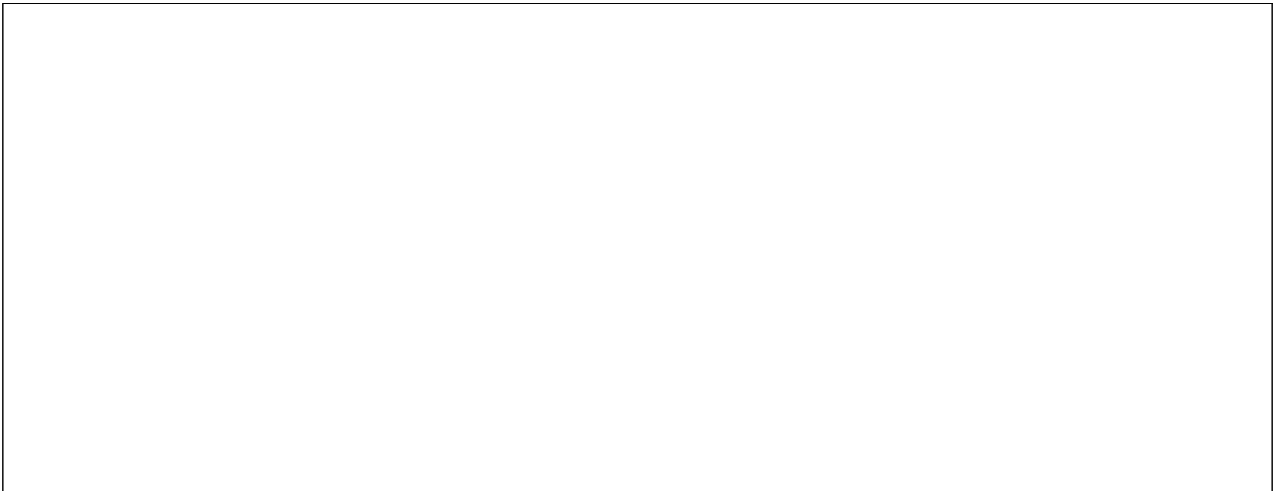
<그림 4.7.30> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.7.31> 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7.4.2. 독립제작사 직무별 종사자 현황¹⁸⁰⁾

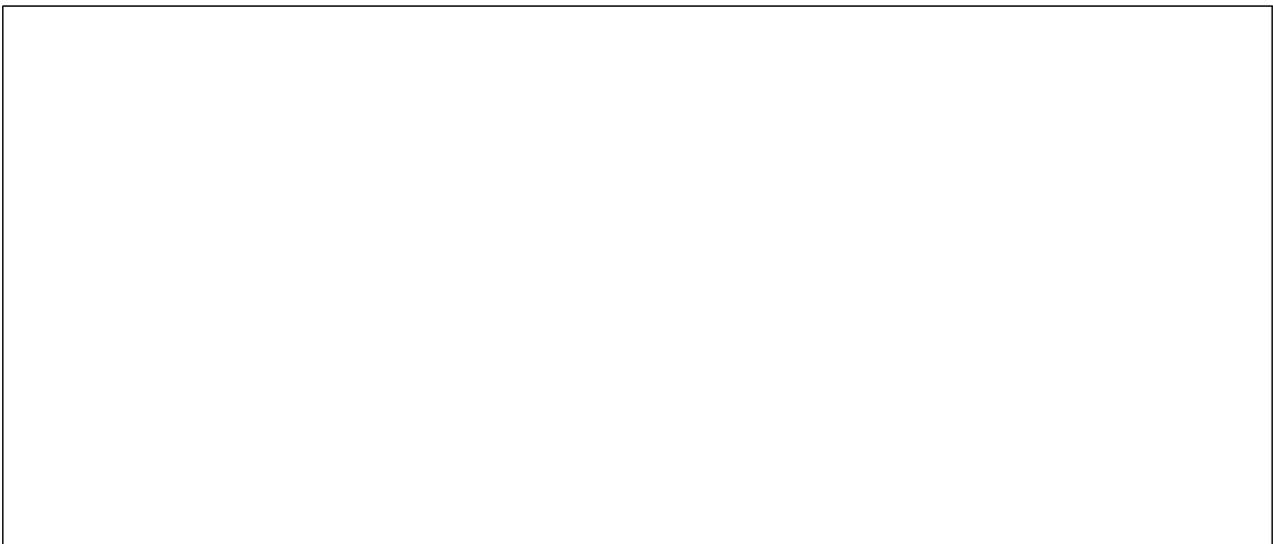
2009년 독립제작사의 직무별 종사자 현황을 살펴보면 기술직이 1,363명으로 전체의 28.7%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 PD가 1,329명으로 28.0%, 관리/행정직이 1,029명으로 21.7%, 기타가 635명으로 13.4%, 영업/홍보직이 339명으로 7.1%, 아나운서가 53명으로 1.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

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, %)

구 분	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나 운서	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
비 중(%)	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%

<그림 4.7.32> 독립제작사 연도별 직무별 종사자 현황 (단위 : 명)



180) 독립제작사만 해당

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, 연평균은 6.9% 증가하였다. 여자는 전년대비 0.2% 감소하였으나 연평균은 14.9% 증가하였다.

<표 4.7.30> 방송산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	지상파	채널사용	종합유선	중계유선	위성방송	독립제작사	합계	구성비(%)
남자	11,248	6,402	3,765	226	352	2,986	24,979	72.8%
여자	2,509	3,316	1,567	84	91	1,762	9,329	27.2%
합계	13,757	9,718	5,332	310	443	4,748	34,308	100.0%

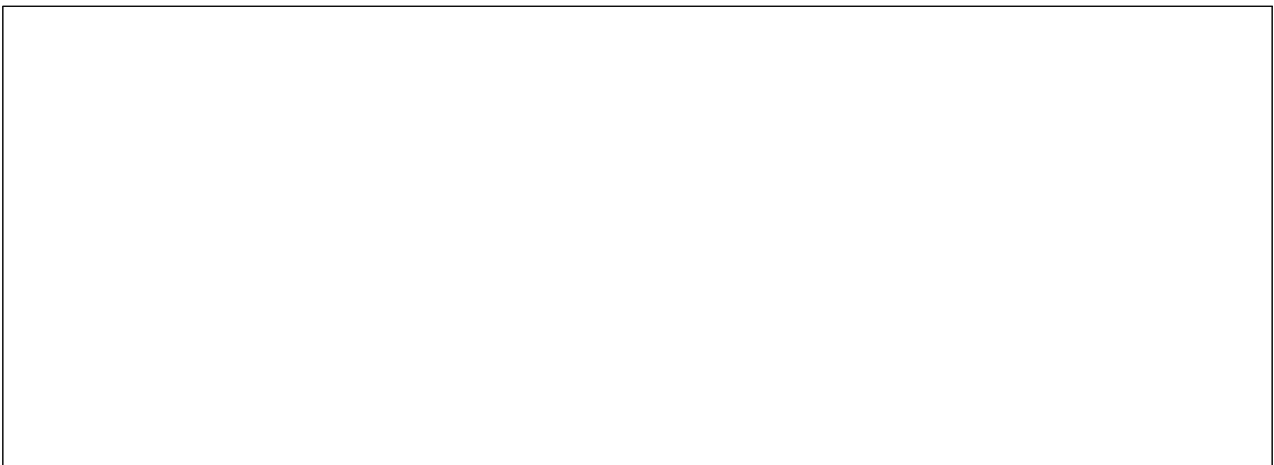
<표4.7.31> 방송산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

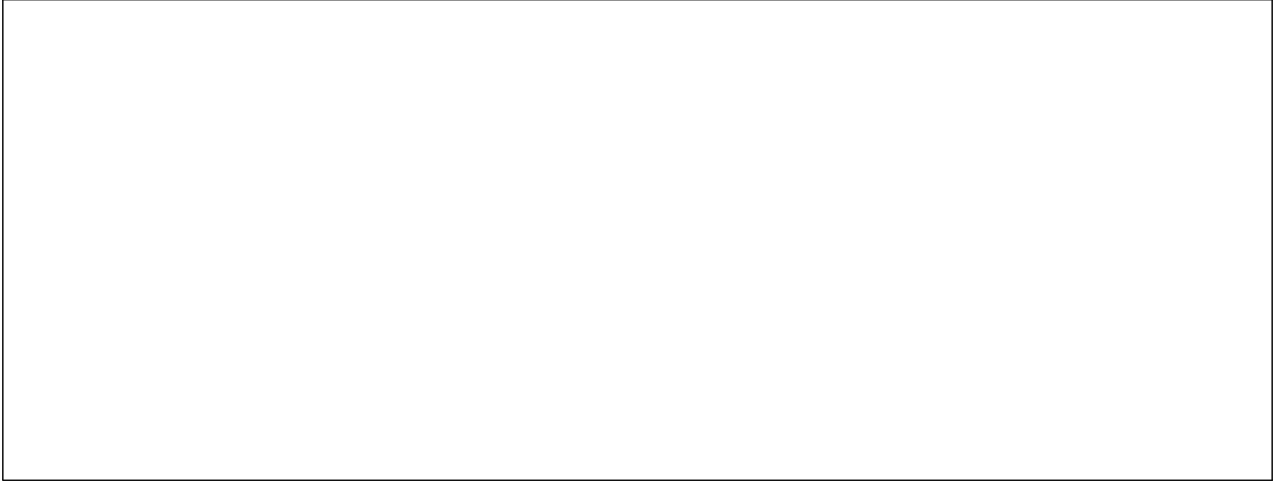
<그림 4.7.33> 방송산업 연도별 성별 종사자 현황

(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%, 연평균증감률은 7.2% 증가하였고, 비정규직은 전년대비 2.8% 감소하였으나 연평균 증감률은 21.5% 증가한 것으로 나타났다.

<표 4.7.32> 방송산업 고용형태별 종사자 현황¹⁸¹⁾

(단위 : 명, %)

구 분	지상파	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%

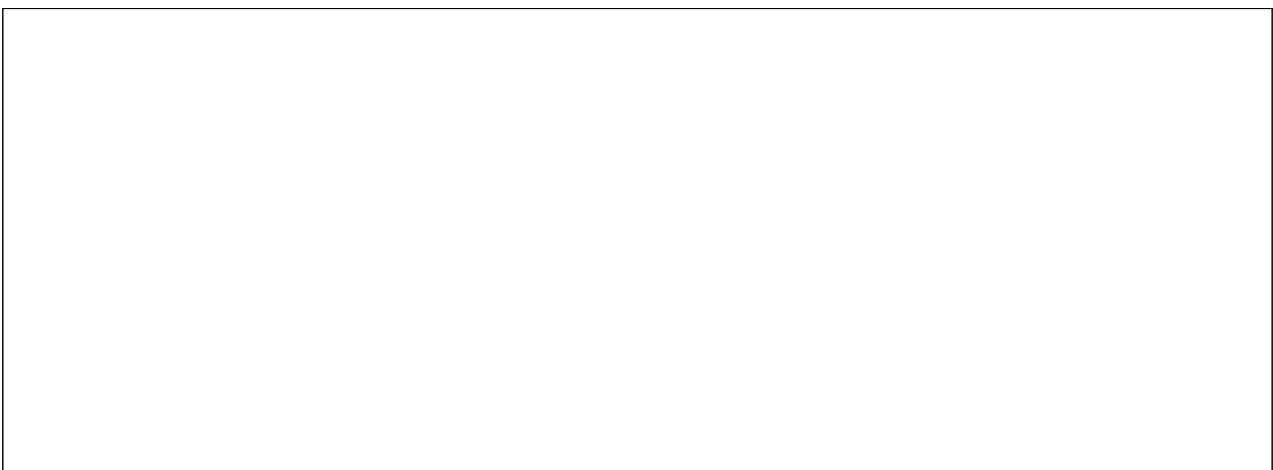
<표 4.7.33> 방송산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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

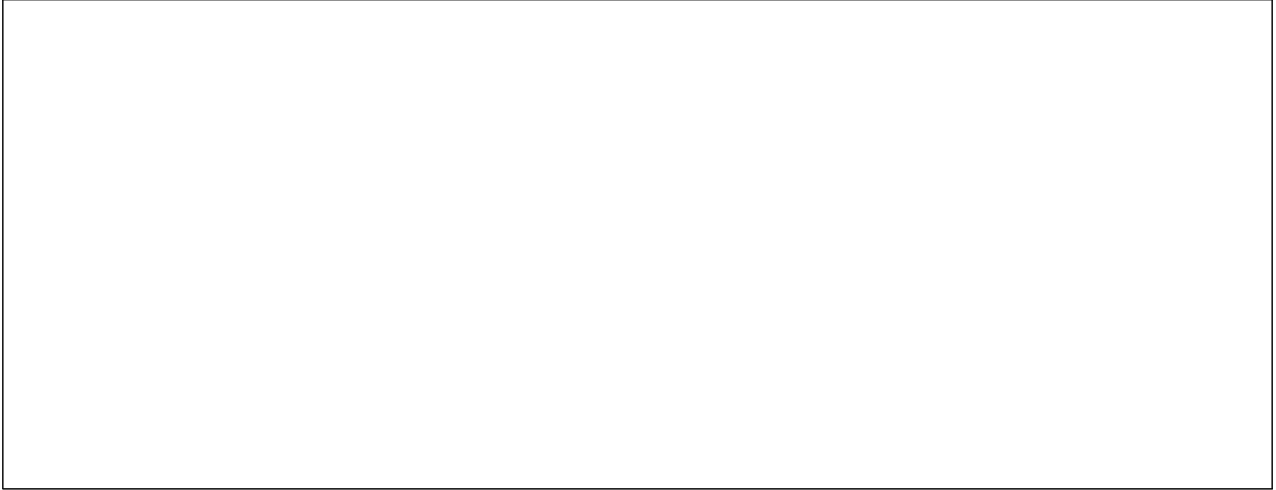
(단위 : 명)



181) 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음

<그림 4.7.36> 방송산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



7.4.5. 독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황¹⁸²⁾

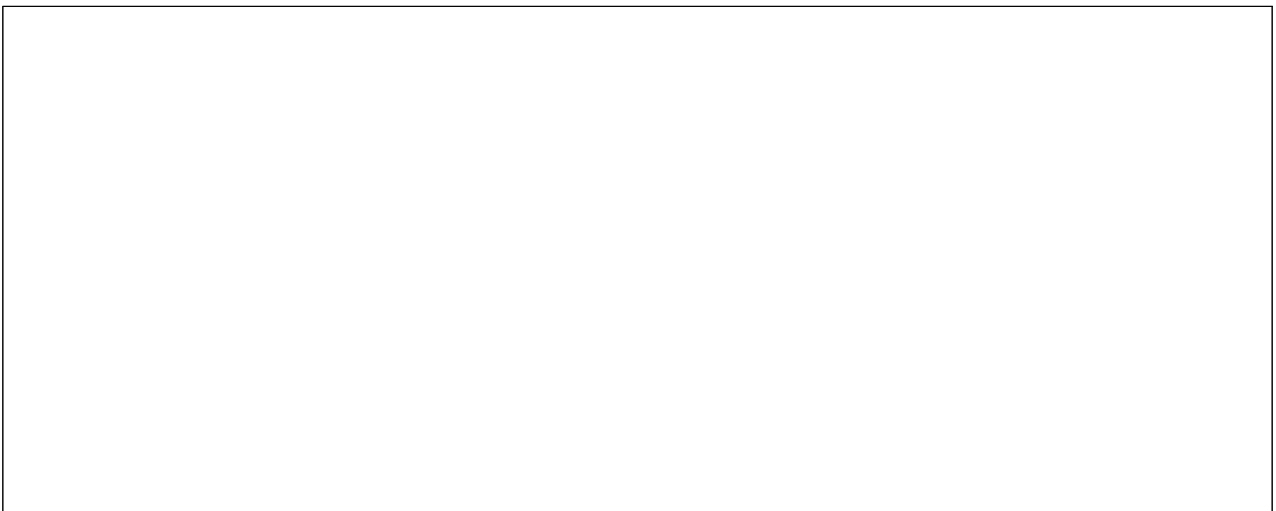
2009년 독립제작사에 종사하는 종사자를 매출액 규모별로 살펴보면 '10~100억' 규모 사업체의 종사자수는 2,287명으로 전체의 약 48.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 '1~10억 원 미만'에서 종사하는 종사자수는 1,321명으로 27.8%, '100억 원 이상'에서 종사하는 종사자수는 1,049명으로 약 22.1%를 차지하는 것으로 나타났다. '1억 원 미만'에서 종사하는 종사자수는 가장 적은 91명으로 약 1.9%를 차지하는 것으로 조사되었다.

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> 독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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
비 중(%)	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)



182) 독립제작사만 해당

7.4.6. 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황¹⁸³⁾

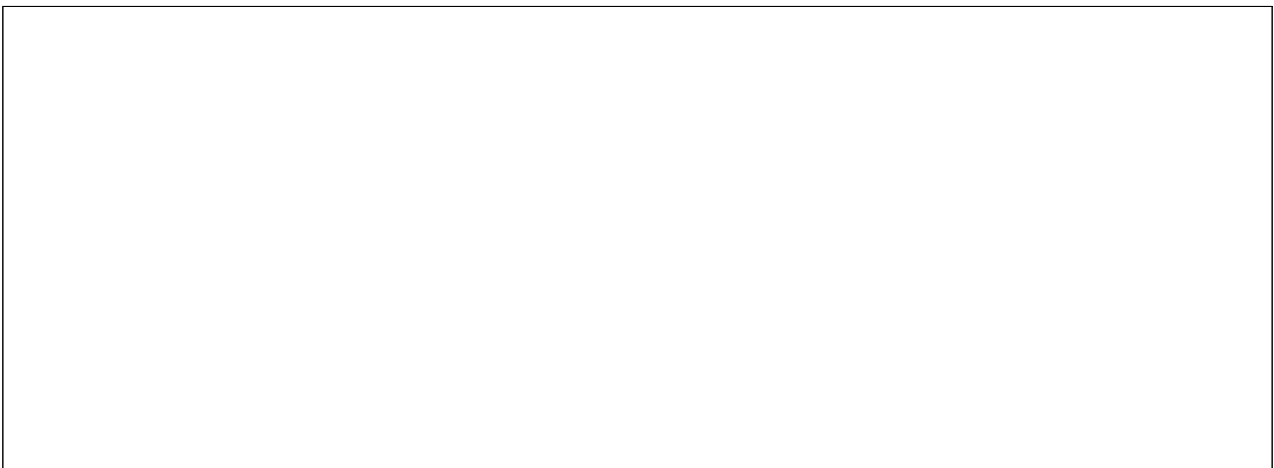
2009년 종사자 규모별 종사자현황을 살펴보면 '10~49인' 규모의 사업체에서 종사하는 종사자수는 2,011명으로 전체의 42.3%를 차지하고 있으며, 다음으로 '50~99인' 규모의 종사자수는 1,052명으로 22.2%, '5~9인' 규모의 종사자수는 793명으로 16.7%, 100인 이상이 493명으로 10.4% 순으로 나타났다. '1~4인' 규모의 사업체에서 종사하는 종사자수는 399명으로 8.4%를 차지하는 것으로 조사되었다.

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.

<표 4.7.35> 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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
비 중(%)	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)



183) 독립제작사만 해당

7.4.7. 독립제작사 지역별 종사자 현황¹⁸⁴⁾

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, %)

지 역	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	구성비(%)
서울	3885	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%
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%

184) 독립제작사만 해당

<표 4.7.37> 독립제작사 지역별 종사자 현황

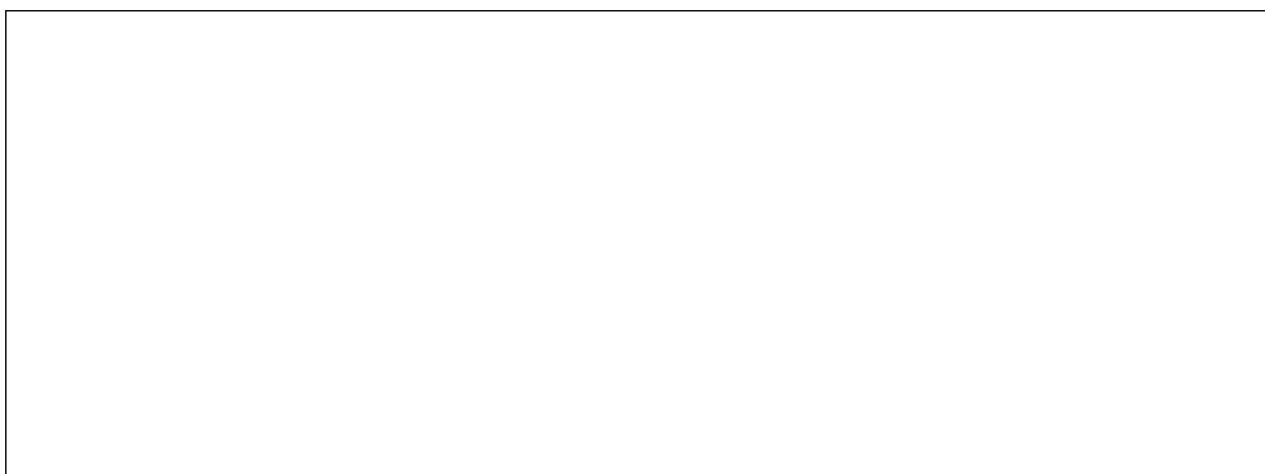
(단위 : 명, %)

지 역	종사자수		전년대비증감률(%)	구성비
	2008년	2009년		
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)



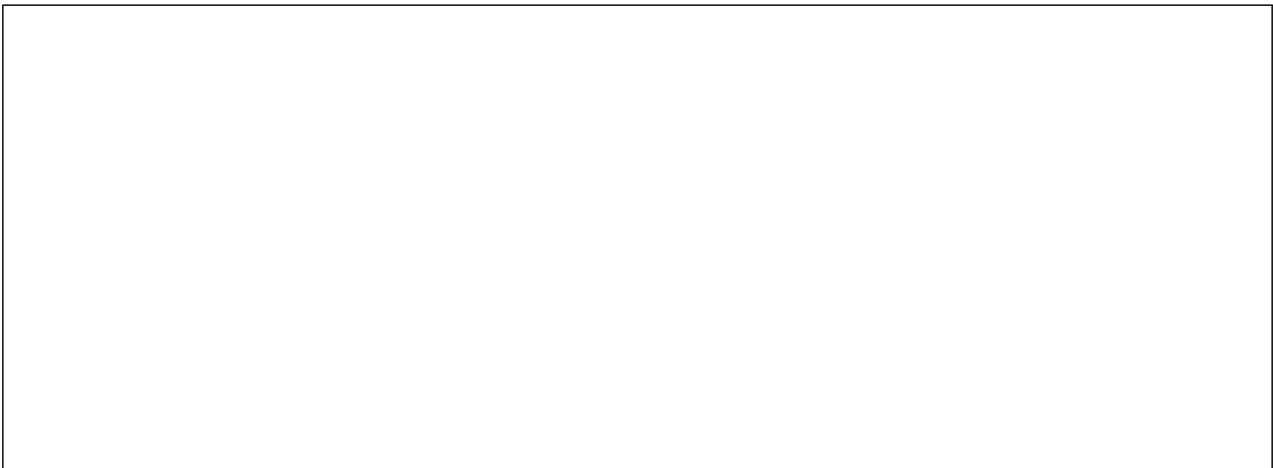
7.4.8. 독립제작사 성별 종사자 현황¹⁸⁵⁾

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.

<표 4.7.38> 독립제작사 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	남자	여자	합계
2008년	2,969	1,755	4,724
2009년	2,986	1,762	4,748
비 중(%)	62.9%	37.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	0.6%	0.4%	0.5%

<그림 4.7.40> 독립제작사 성별 종사자 현황 (단위 : 명)



185) 독립제작사만 해당

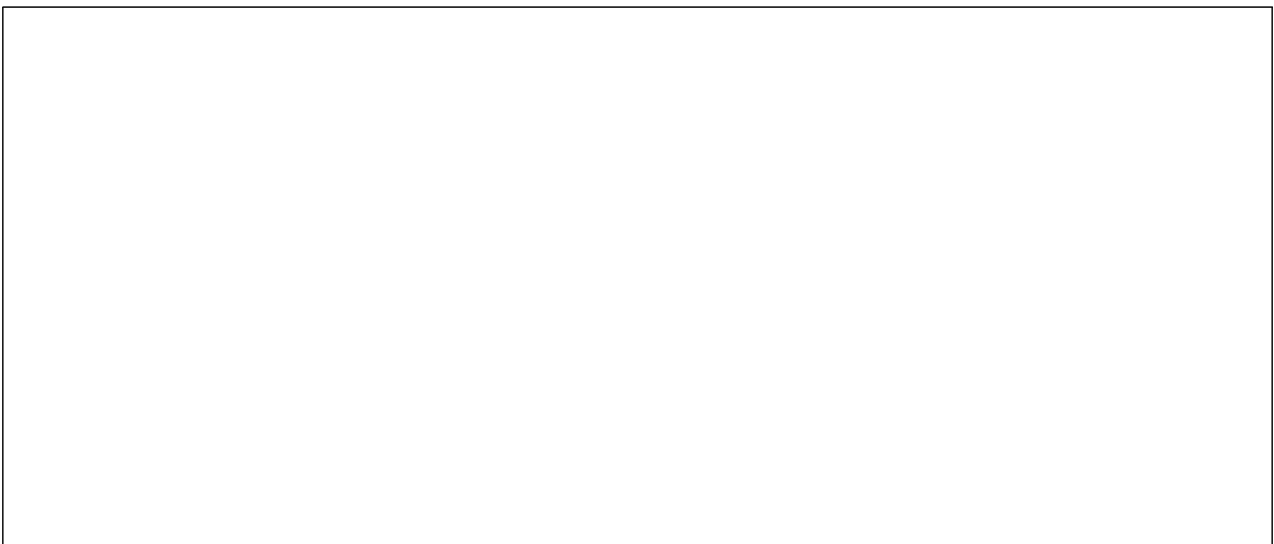
7.4.9. 독립제작사 학력별 종사자 현황¹⁸⁶⁾

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 큰 차이는 없으나 전문대졸 이하(고졸이하 포함)는 정체 또는 소폭 하락 한 반면에 대졸 이상은 소폭 상승한 것으로 조사되었다.

<표 4.7.39> 독립제작사 학력별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2008년	298	382	3,881	163	4,724
2009년	297	380	3,906	165	4,748
비 중(%)	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)



186) 독립제작사만 해당

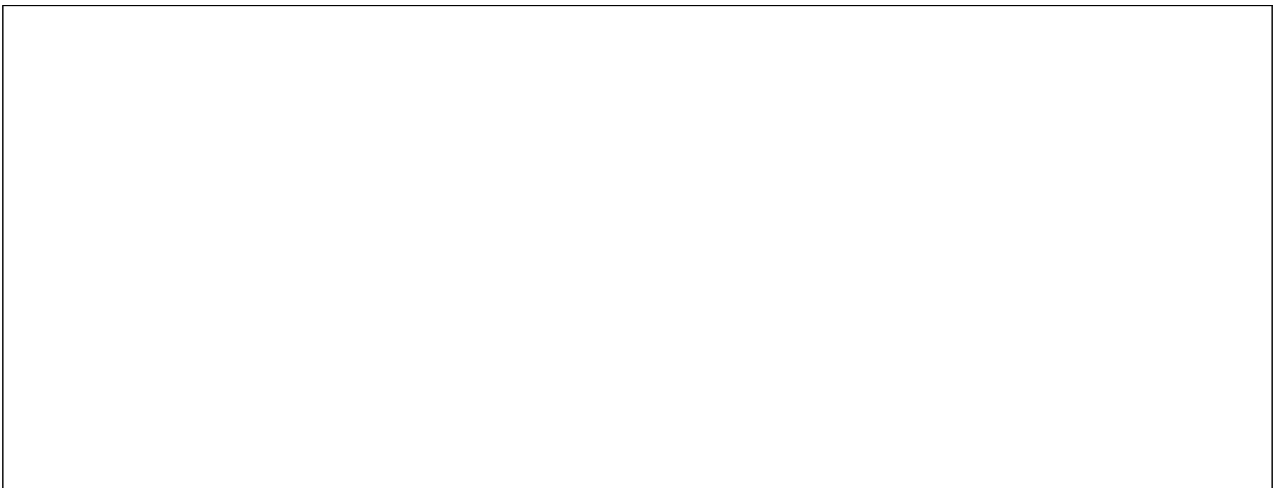
7.4.10. 독립제작사 연령별 종사자 현황¹⁸⁷⁾

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%, '29세 이하'가 1,186명으로 25.0%, '40세 이상'이 859명으로 18.1% 순으로 나타났다. 전년대비 살펴보면 '40세 이상'을 제외하고는 소폭 상승한 것으로 분석되었다. 독립제작사는 35세 이상의 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, %)

구 분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2008년	1,176	1,227	1,459	862	4,724
2009년	1,186	1,238	1,465	859	4,748
비 중(%)	25.0%	26.1%	30.8%	18.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	0.9%	0.9%	0.4%	▽0.3%	0.5%

<그림 4.7.42> 독립제작사 연령별 종사자 현황 (단위 : 명)



187) 독립제작사만 해당

7.5. 독립제작사 시설현황¹⁸⁸⁾

2009년 독립제작사 시설현황을 살펴보면, 총 보유면적은 2만 9,497평이며 이중 사무실로 사용하는 공간은 1만 8,272평으로 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 1대1편집실은 전체 767개 중 아날로그 1대1편집실이 354개이며, 디지털(SD/HD) 1대1편집실은 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)

구 분		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%

188) 독립제작사만 해당

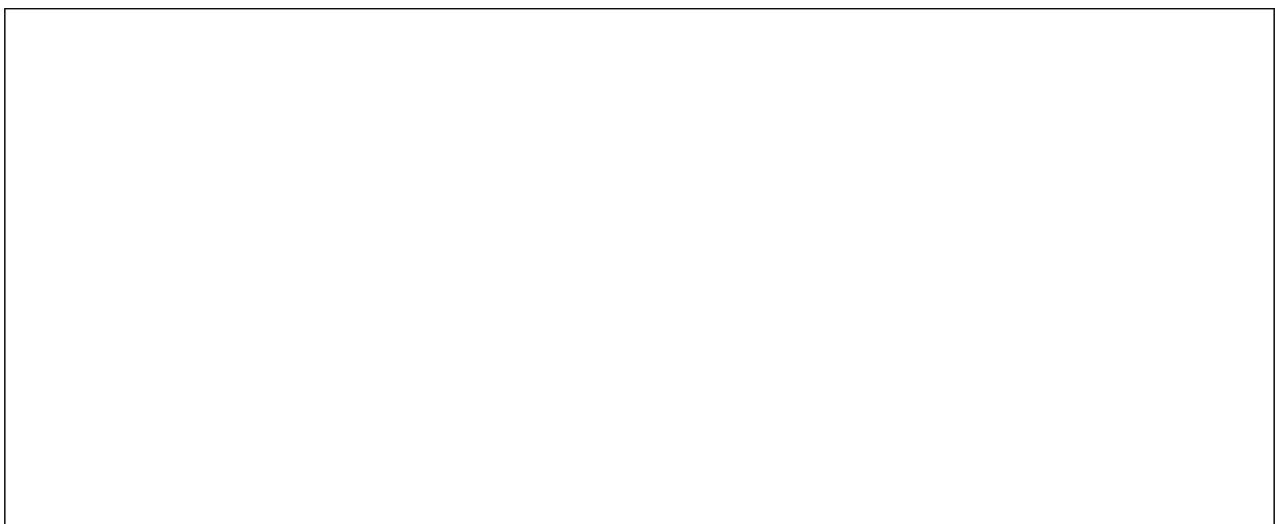
7.6. 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황¹⁸⁹⁾

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, %)

구 분		종합편집실		1대1 편집실		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

<그림 4.7.43> 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황 (단위 : 개)



189) 독립제작사만 해당

7.7. 독립제작사 장비현황¹⁹⁰⁾

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)

구 분		카메라	편집기		기타	합계
			리니어	년리니어		
		대수	대수	대수	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%

<그림 4.7.44> 독립제작사 장비 현황

(단위 : 대)



190) 독립제작사만 해당

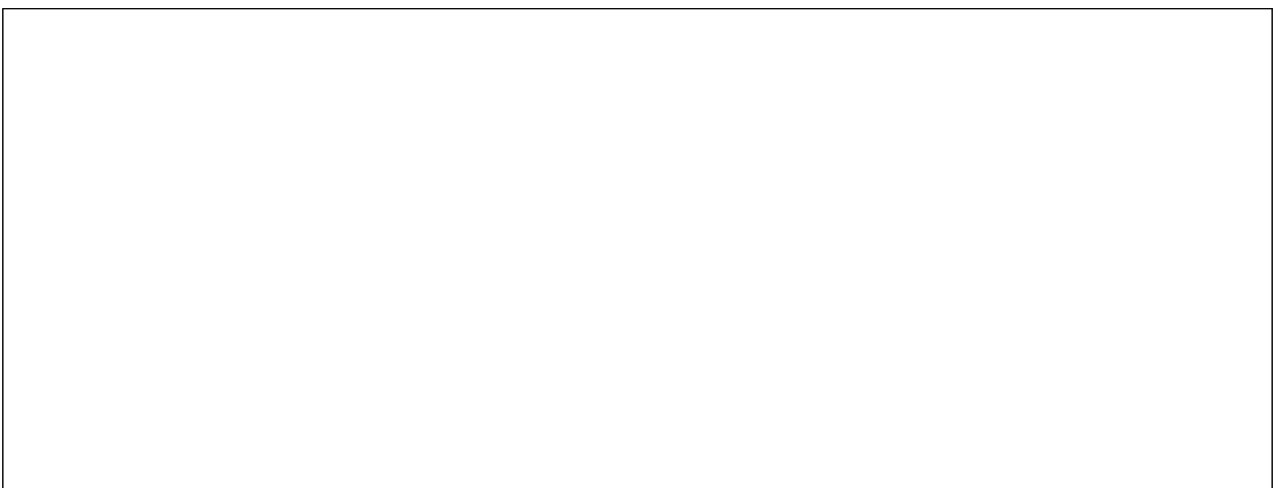
7.8. 독립제작사 장비 아날로그 및 디지털 현황¹⁹¹⁾

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, 넌리니어는 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)

구 분		카메라		편집기				기타		합계	
		대수	비중 (%)	리니어		넌리니어		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%

<그림 4.7.45> 독립제작사 장비 디지털화 현황 (단위 : %)



191) 독립제작사만 해당

7.9. 독립제작사 고품질화 전환 투자액 현황¹⁹²⁾

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, %)

구 분		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)



192) 독립제작사만 해당

7.10. 독립제작사 프로그램 제작 현황¹⁹³⁾

독립제작사 프로그램 제작 현황을 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 비교¹⁹⁴⁾

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%, '기타'가 494,724분으로 약 11.9%, '만화'가 416,338분으로 약 10.1%, '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/교육' 관련 프로그램이 16.5%로 증가하여 '드라마' 다음으로 많이 증가한 것으로 나타났다.

장르별 프로그램 중 가장 적은 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%
전년대비증감률(%)	19.7%	10.0%	3.7%	0.5%	2.3%	4.1%	3.4%	7.5%	16.5%	2.0%	5.9%

193) 독립제작사만 해당

194) 독립제작사만 해당

7.12. 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교¹⁹⁵⁾

독립제작사 HD 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 중 HD가 차지하는 비중은 점점 더 가속화 될 것으로 사료되어진다.

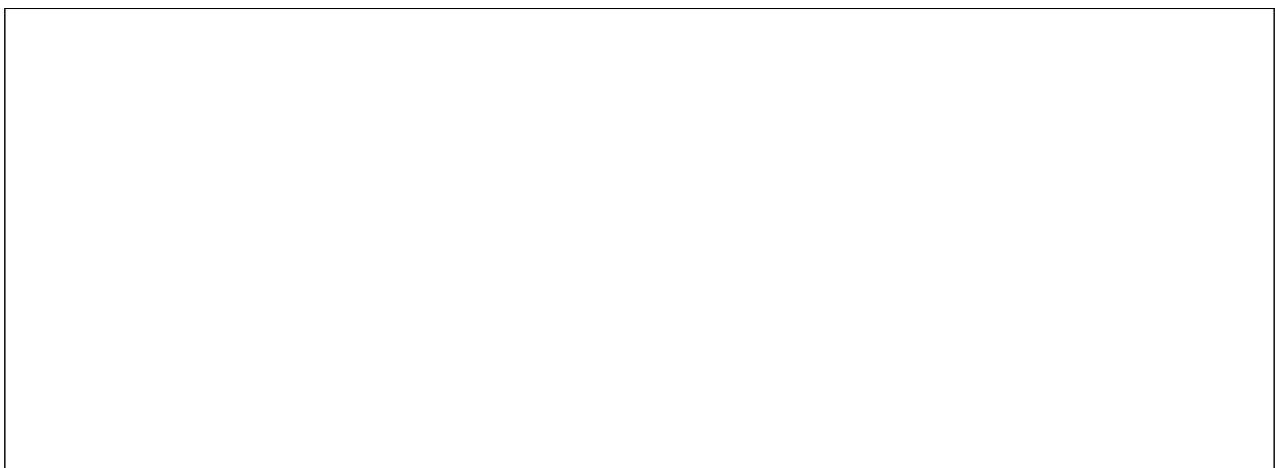
따라서 중소형 독립제작사들이 쉽게 HD 제작관련 장비를 이용할 수 있도록 정책적인 지원이 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

<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	HD제작시간	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
	비 중 (%)	10.4%	15.4%	1.4%	3.6%	-	0.9%	37.8%	11.0%	8.0%	11.5%	100.0%
	전체 프로그램 제작대비 HD제작비중	68.3%	23.1%	2.9%	15.3%	-	32.6%	23.3%	17.6%	29.9%	19.9%	21.5%
	2009년	HD제작시간	106,682	145,881	11,998	30,711	-	7,966	329,351	100,321	76,398	99,332
비 중 (%)	11.7%	16.1%	1.3%	3.4%	-	0.9%	36.3%	11.0%	8.4%	10.9%	100.0%	
전체 프로그램 제작대비 HD제작비중	69.5%	23.6%	2.9%	15.6%	-	33.0%	23.4%	17.8%	29.1%	20.1%	21.9%	
전년대비 증감률	HD제작시간	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)



195) 독립제작사만 해당

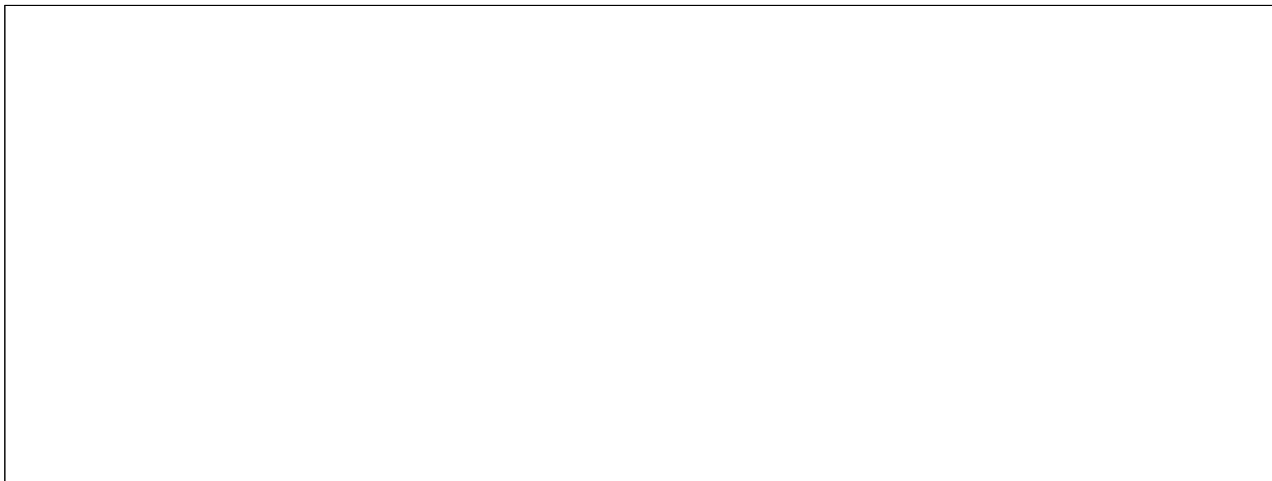
7.13. 독립제작사 납품처별 프로그램 제작 현황 유형별 비교¹⁹⁶⁾

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)



196) 독립제작사만 해당

7.14. 독립제작사 국내 판매 현황¹⁹⁷⁾

독립제작사 국내 판매 현황을 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		저작권보유 비율(%)
				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 현황¹⁹⁸⁾

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%

197) 독립제작사만 해당

198) 독립제작사만 해당

7.16. 독립제작사 집단별 판매 현황¹⁹⁹⁾

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 전년대비 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)

199) 독립제작사만 해당

7.17. 방송산업, 독립제작사 부가가치 구성

방송산업(독립제작사 제외) 부가가치 구성을 살펴보면 경상이익이 1조 1,728억 원(24.3%)이며 이는 전년대비 무려 297.3% 증가하였다. 인건비는 2조 1,350억 원(44.2%)으로 전년대비 9.1% 증가하였으며 감가상각비는 1조 205억 원(21.1%)으로 전년대비 21.4% 증가하였다. 또한 조세공과는 2,770억 원(5.7%)이며 전년대비 5.0% 증가하였고, 임차료는 1,749억 원(3.6%)으로 전년대비 4.0% 증가하였다. 순금융비용은 499억 원(1.0%)으로 전년대비 12.2% 증가한 것으로 조사되었다.

독립제작사 부가가치 구성을 살펴보면, 경상이익은 -87억 원으로 전년대비 약 22.1%로 개선되었으나 적자인 것으로 나타났으며, 인건비는 2,055억 원으로 전년대비 약 8.9%로 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 453억 원으로 전년대비 26.6%로 증가하였으며, 감가상각비는 590억 원으로 전년대비 약 1.0%로 증가하여 별 차이가 없는 것으로 조사되었다. 임차료와 조세공과는 전년대비 각각 12.3%와 15.0%로 증가한 것으로 분석되었다. 전체적으로 부가가치액은 3,283억 원으로 2008년 대비 약 11.0%로 증가하였으며, 인건비가 전체의 약 62.6%로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 다음으로 감가상각비가 18.0%, 순금융비용이 13.8%, 임차료가 6.2%, 조세공과가 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 현황²⁰⁰⁾

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

<표 4.7.54> 독립제작사 부가가치 구성 현황

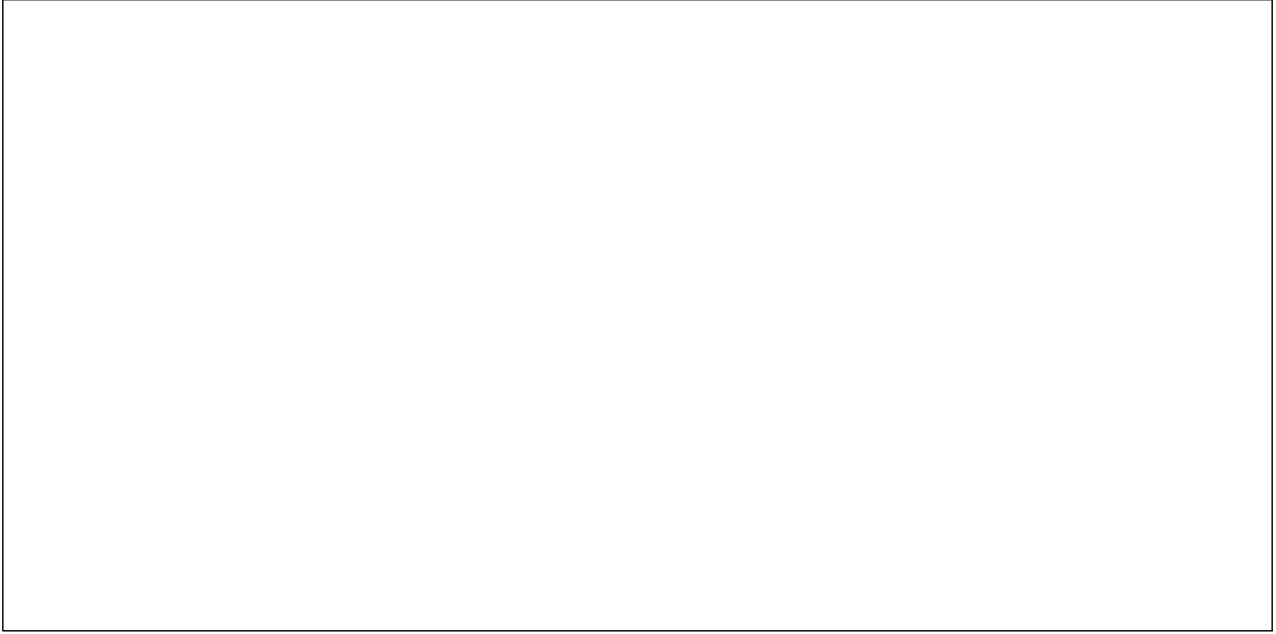
(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

200) 중계유선방송 부가가치액(2008년 4,903백만원, 2009년 6,527백만원) 제외

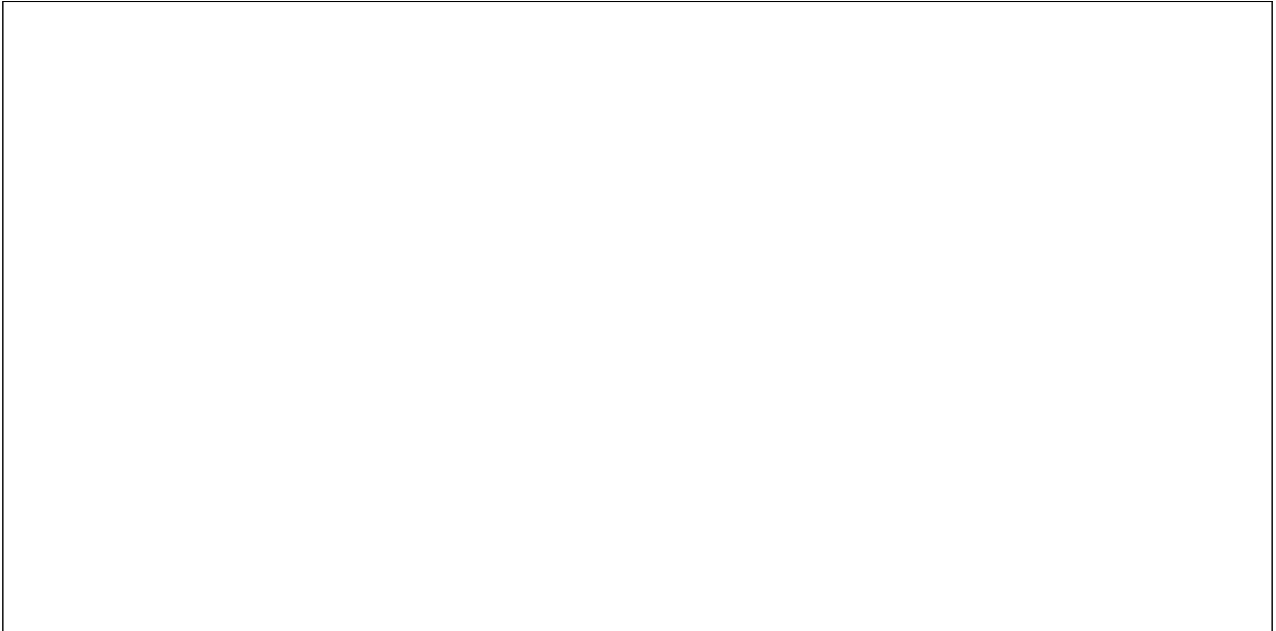
<그림 4.7.49> 방송산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.7.50> 독립제작사 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



8. 광고산업

<표 4.8.1> 광고산업 분류

중분류	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, 매체 등 종합적인 광고캠페인의 기본방향을 수립하는 사업체
광고제작	CM·영상·카피·그래픽 제작	광고메시지, 광고물, 광고그래픽 등을 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, 로고타이프, 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, 견본배포, 노벨티, 콘테스트, 소비자교육 등)
	이벤트	판매 촉진을 위한 행사 기획·연출·제작·설계를 하는 사업체
	Space Design	전시 기획 및 제작, 전시 설치물 제작·관리, 인테리어 설계 및 시공 등을 하는 사업체

중분류	소분류	분류체계 정의
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	기타	전산장비 유지 보수, 편집 장비 취급, 슬라이드 대여 등의 장비 취급 업무를 하는 사업체
	광고물 기획·편집	영상 또는 인쇄 광고물을 편집하는 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, 제작 단계의 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.

<표 4.8.2> 광고산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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, %)

구 분	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
전 체	9,434,625	9,311,635	9,186,878	100.0	▽1.3	▽1.3

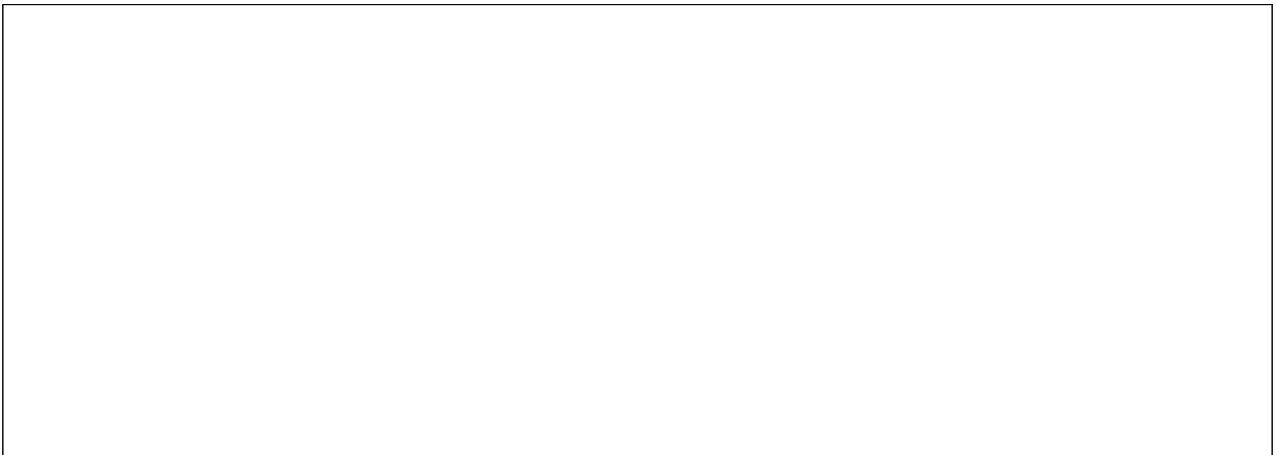
<그림4.8.1> 광고산업 중분류별 취급액

(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.

<표4.8.4> 광고산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		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, %)

구 분		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
전 체		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.

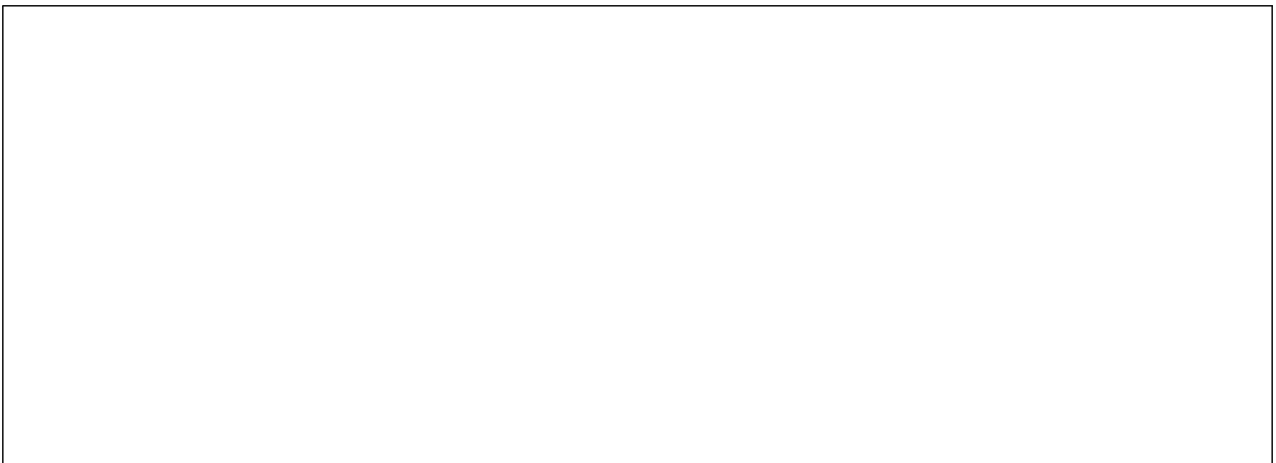
<표 4.8.6> 광고산업내 매체별 연도별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	4대매체	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%

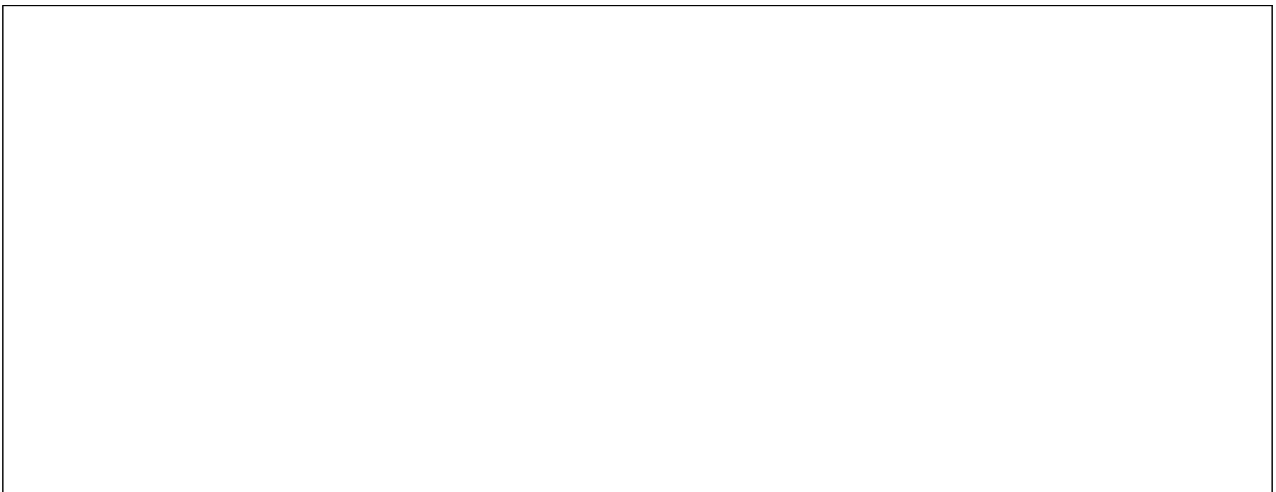
<그림 4.8.3> 광고산업내 매체별 취급액 현황

(단위 : 백만원)



<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 미만인 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%

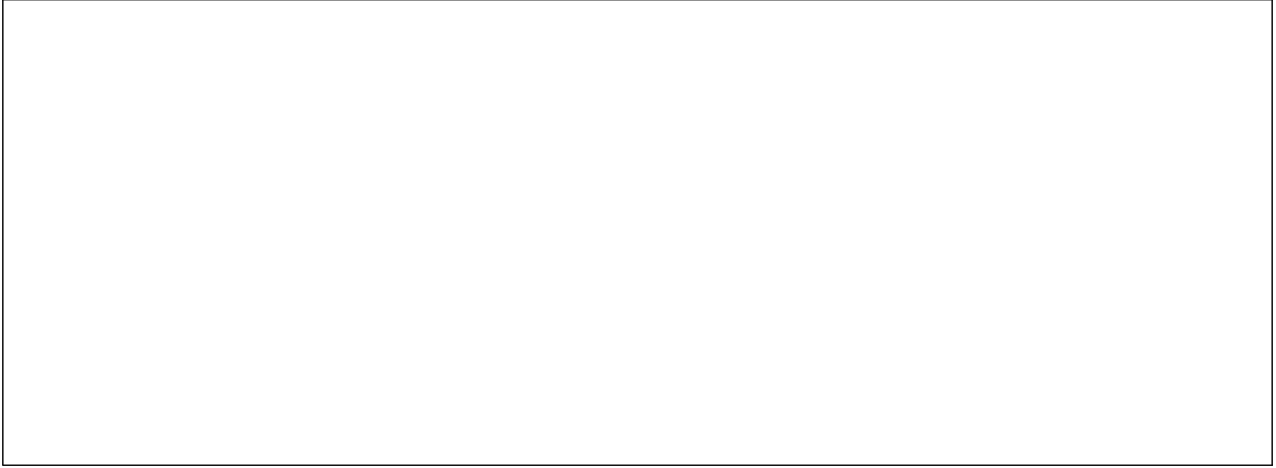
<표 4.8.8> 취급액 규모별 사업체수 현황

(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%

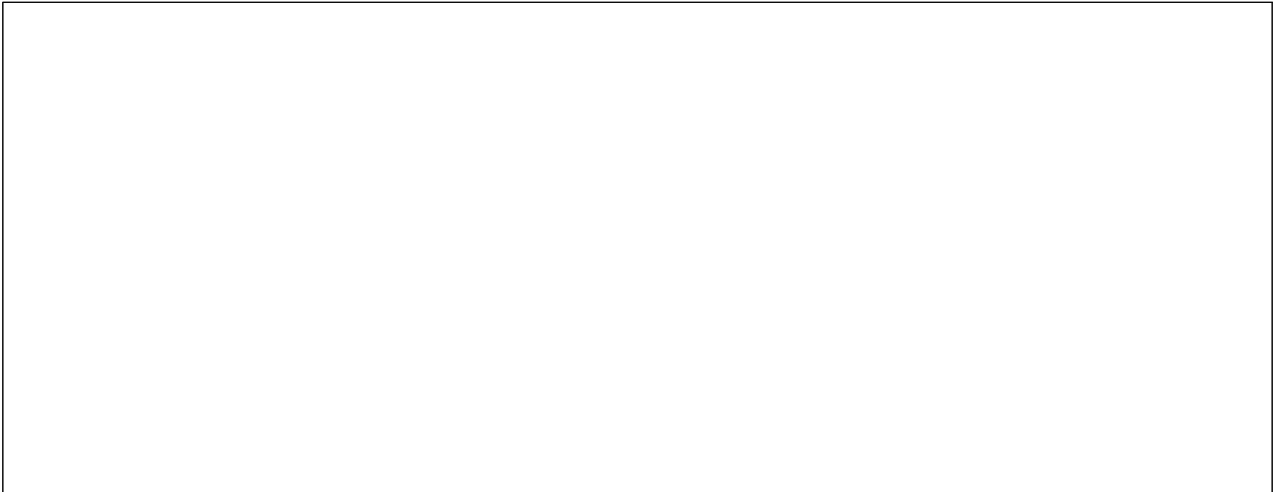
<그림 4.8.5> 취급액 규모별 취급액 현황

(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 취급액 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%

<표 4.8.7> 종사자 규모별 취급액 현황

(단위 : 백만원)



This table area is currently blank, intended for data on handling amounts by employee scale.

<그림 4.8.8> 종사자 규모별 취급액 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.

<표 4.8.11> 연도별 지역별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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

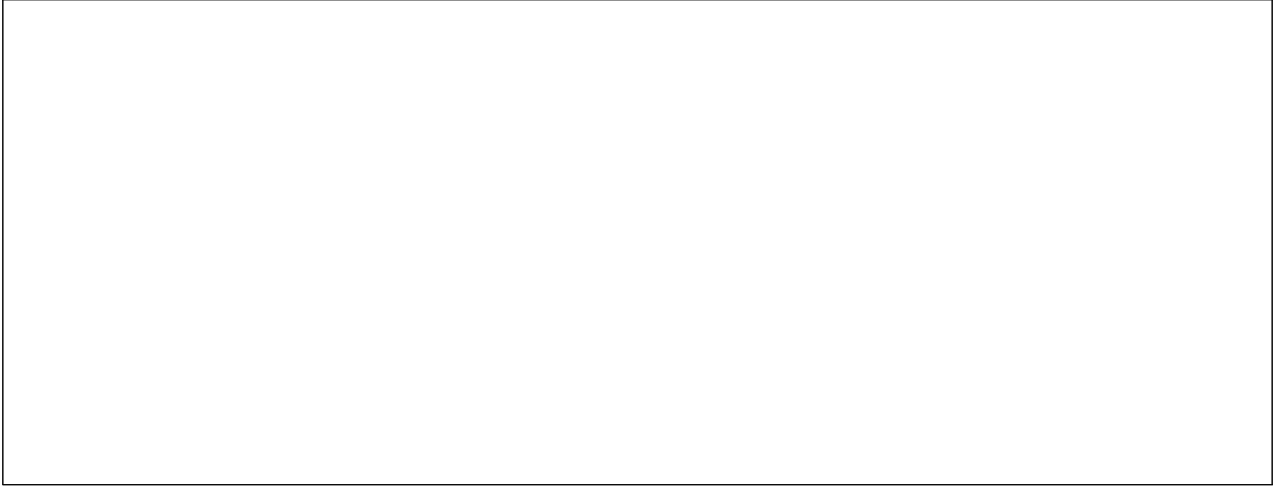
<표 4.8.12> 연도별 지역별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

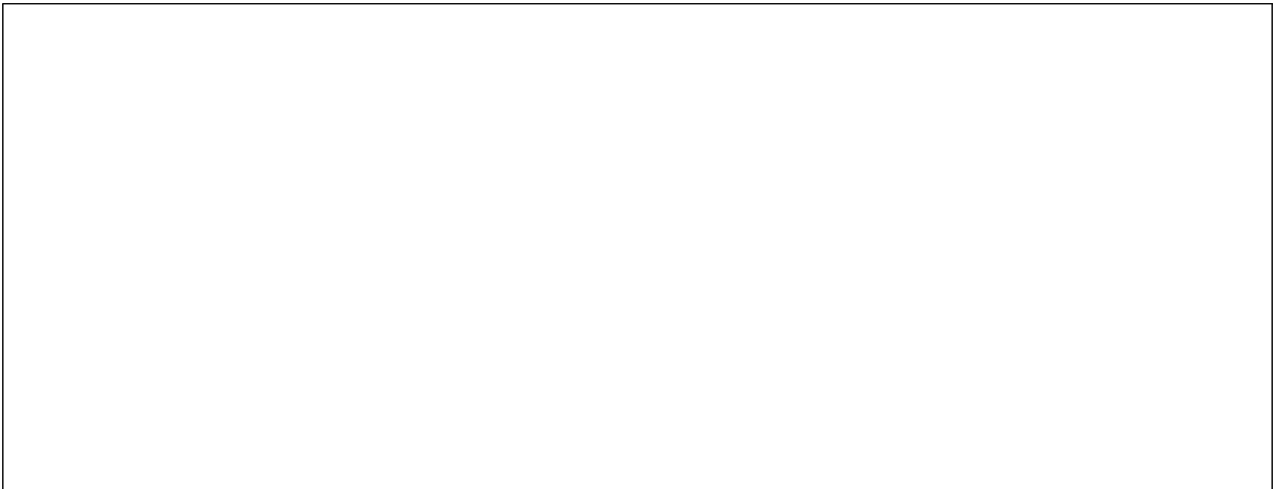
<그림 4.8.9> 지역별 취급액 현황

(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, %)

수출	2007년	2008년	2009년 ²⁰¹⁾	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
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	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
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%

201) 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)

국내회사	해외광고 취급액			거래고객유형별 취급액		
해외지사분	한국광고주	2,723,616	수출-기업내거래	한국광고주	2,168,395	국내거래
	외국광고주	48,844	수출-자회사수입	외국광고주	66,019	국내거래
	무응답	-	기업내거래	무응답	-	국내거래
	합계	2,772,460		합계	2,234,414	
국내분	한국광고주	31,365	국경수출	한국광고주	1,320,643	국내거래
	외국광고주	111	국경&직접수출	외국광고주	3,888	국내거래
	무응답	-	국경수출	무응답	-	국내거래
	합계	31,476	국경수출	합계	1,324,531	

외국회사	해외광고 취급액			거래고객유형별 취급액		
한국지사분	한국광고주	13,461	국경수출	한국광고주	765,252	수입-자회사수입
	외국광고주	14,149	국경수출	외국광고주	883,769	기업내거래
	무응답	22,501	국경수출	무응답	-	기업내거래
	합계	50,111	국경수출	합계	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, %)

구 분	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
전 체	29,416	30,700	33,509	100.0	9.1	6.7

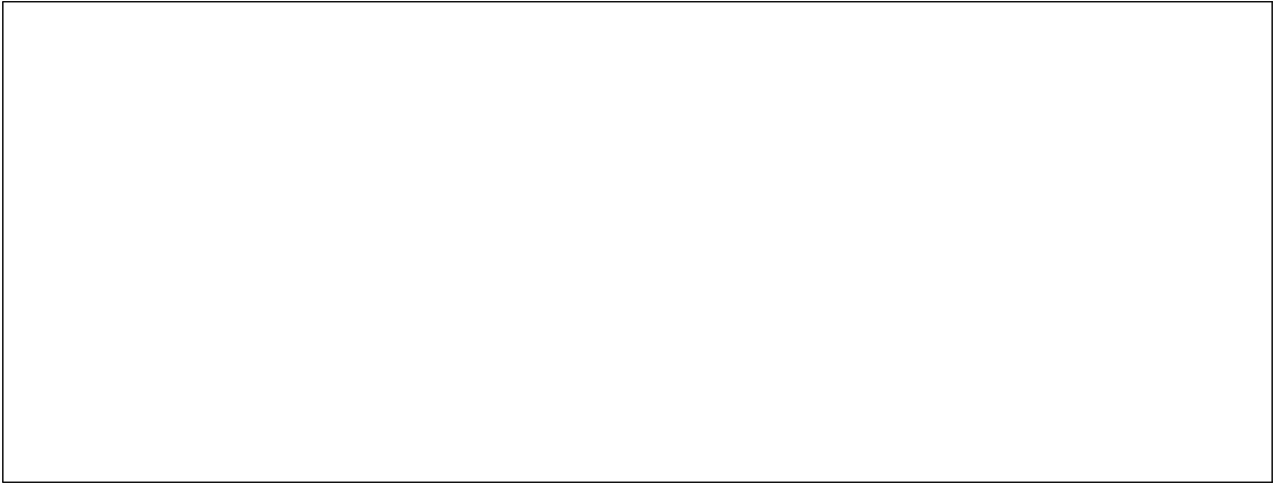
<그림 4.8.12> 광고산업 종사자수 현황

(단위 : 명)



<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.

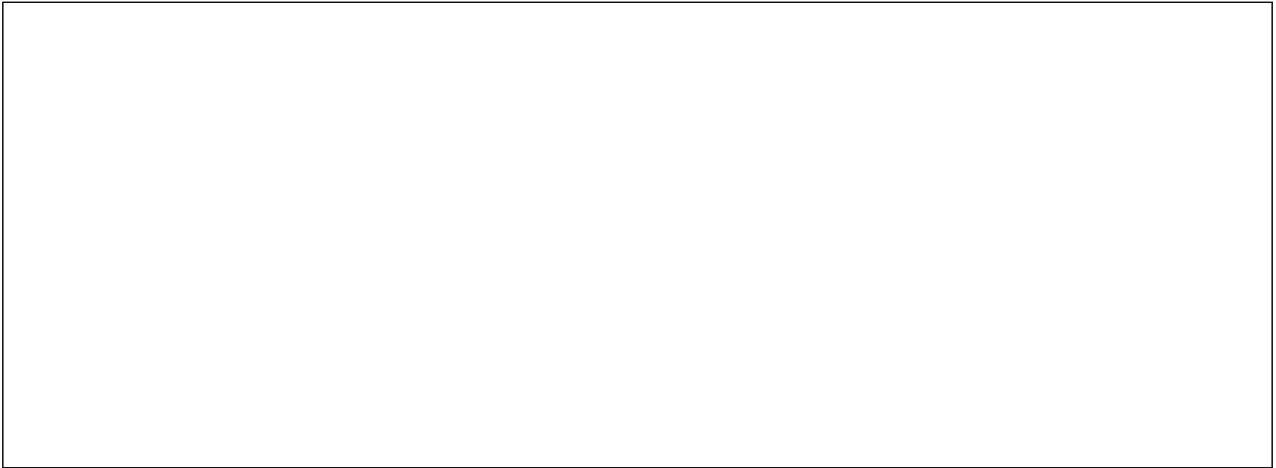
<표 4.8.16> 취급액 규모별 종사자수 현황

(단위 : 명, %)

연도별	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%

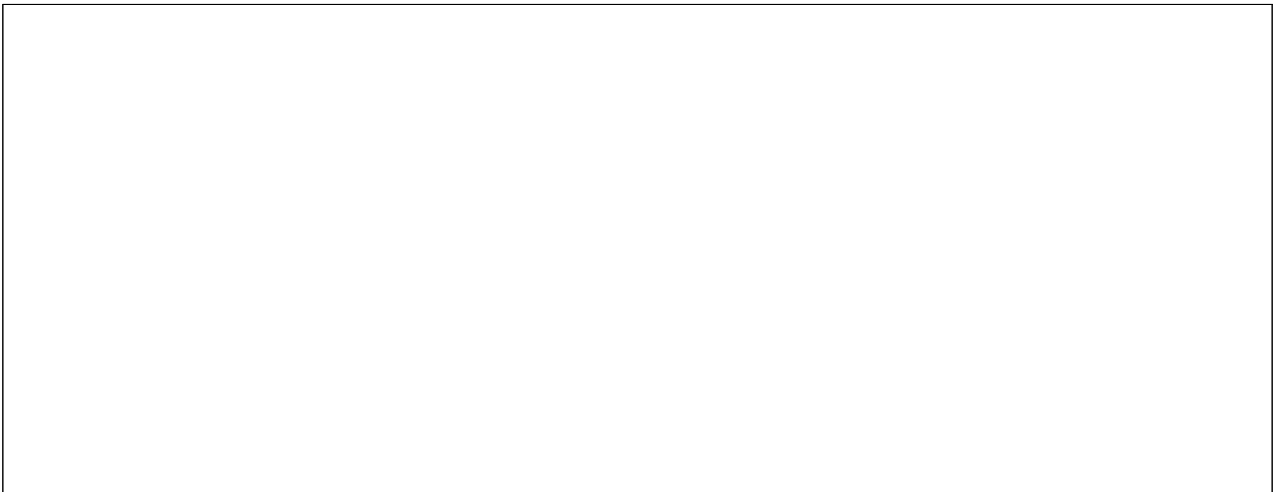
<그림 14> 취급액 규모별 종사자 현황

(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%

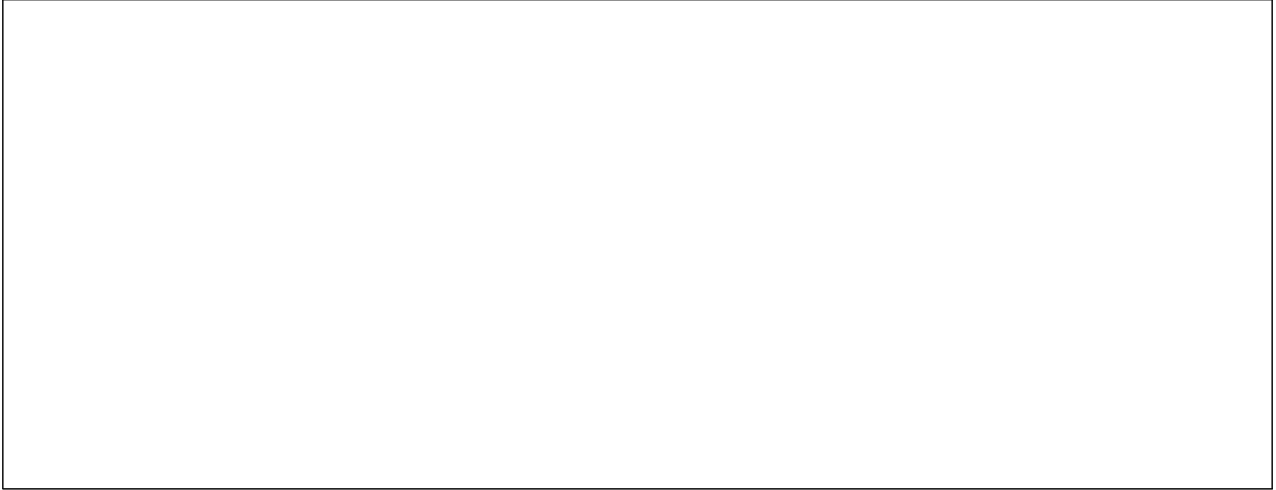
<그림 4.8.16> 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.8.17> 종사자 규모별 종사자 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, %)

구 분	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.

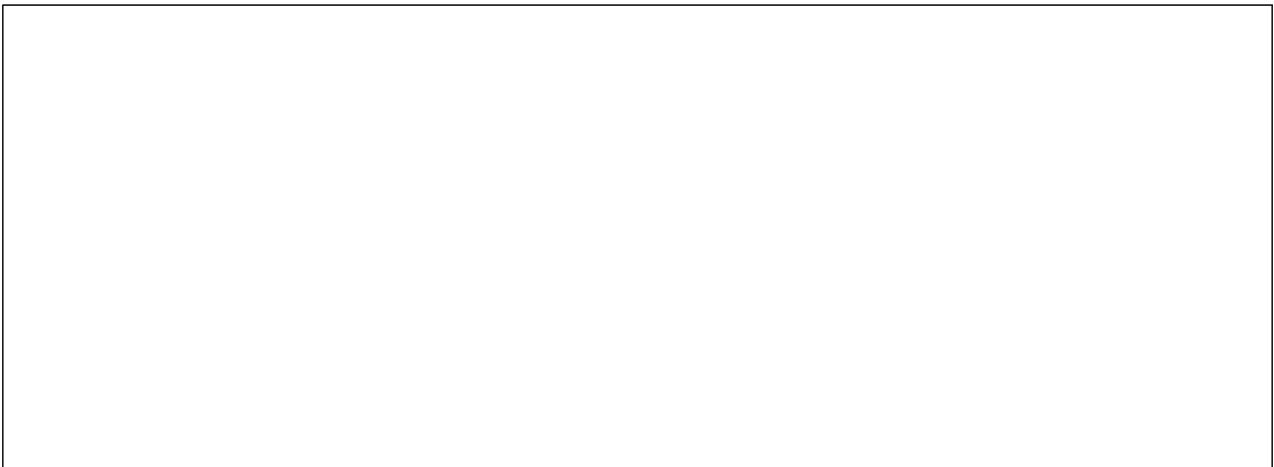
<표 4.8.19> 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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.

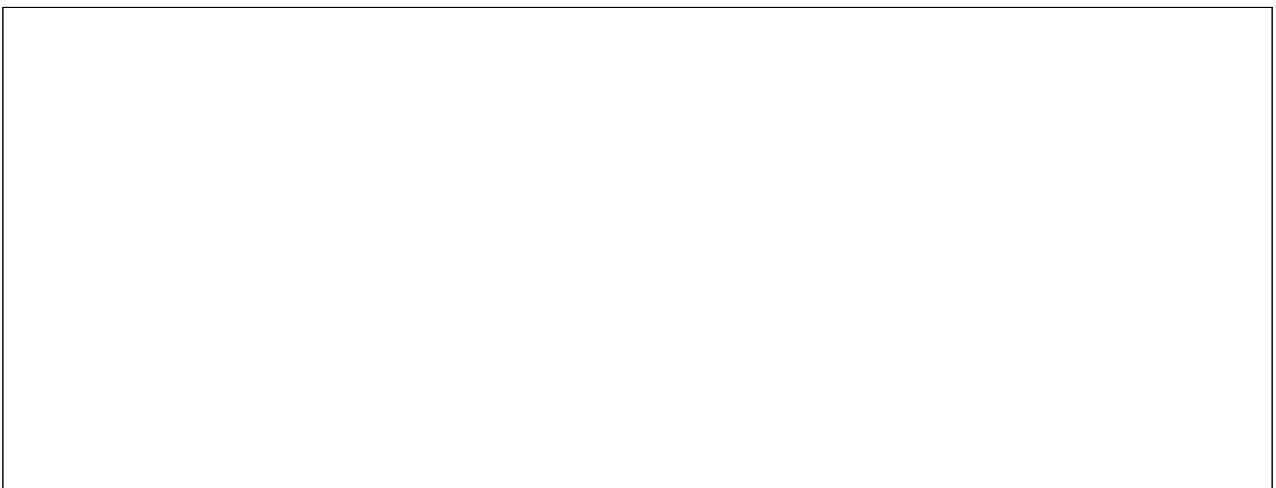
<표 4.8.20> 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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.

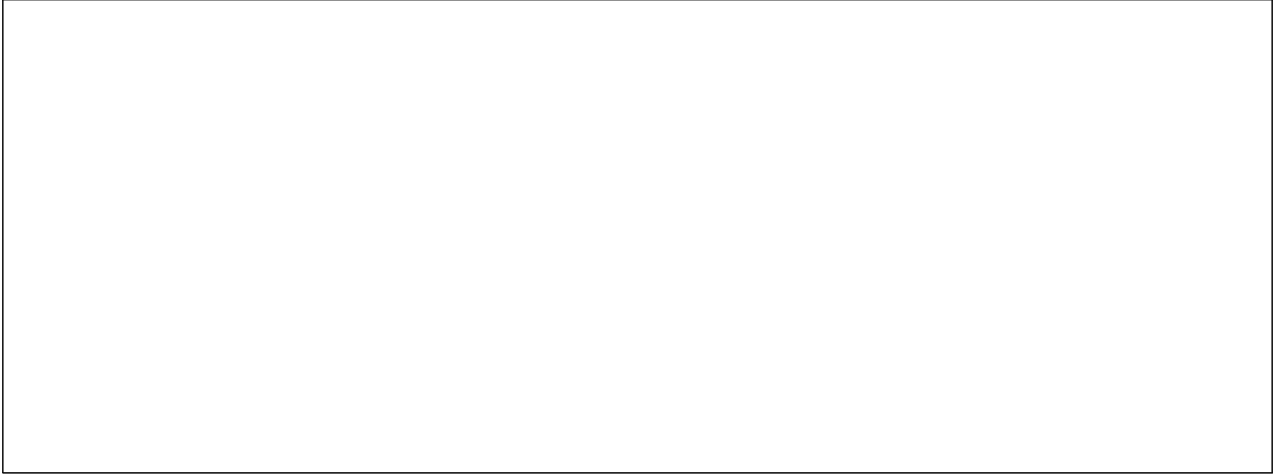
<표 4.8.21> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

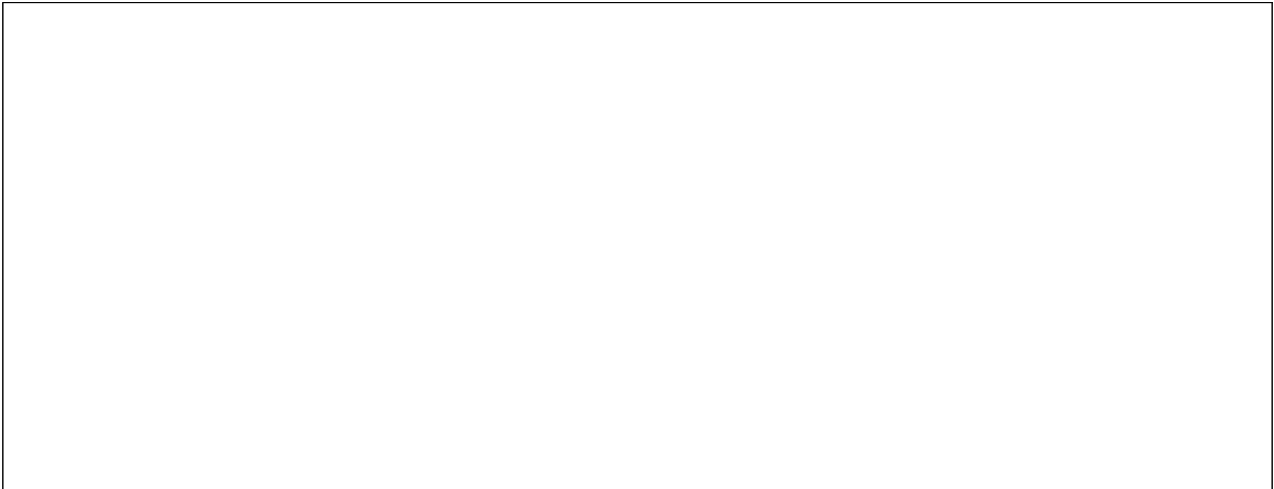
<그림 4.8.22> 연도별 성별 종사자 현황

(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.

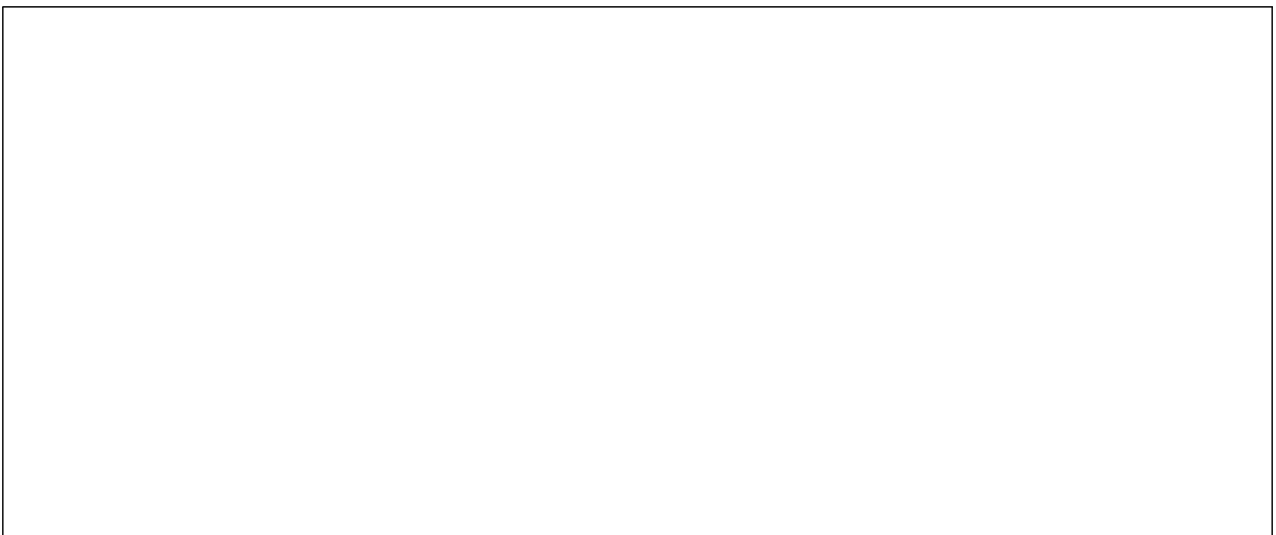
<표 4.8.22> 연도별 직종별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)											합계
	AE	디자이너	CW	PD	매체	SP	PR	마케팅조사	인터랙티브	전산	관리	
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

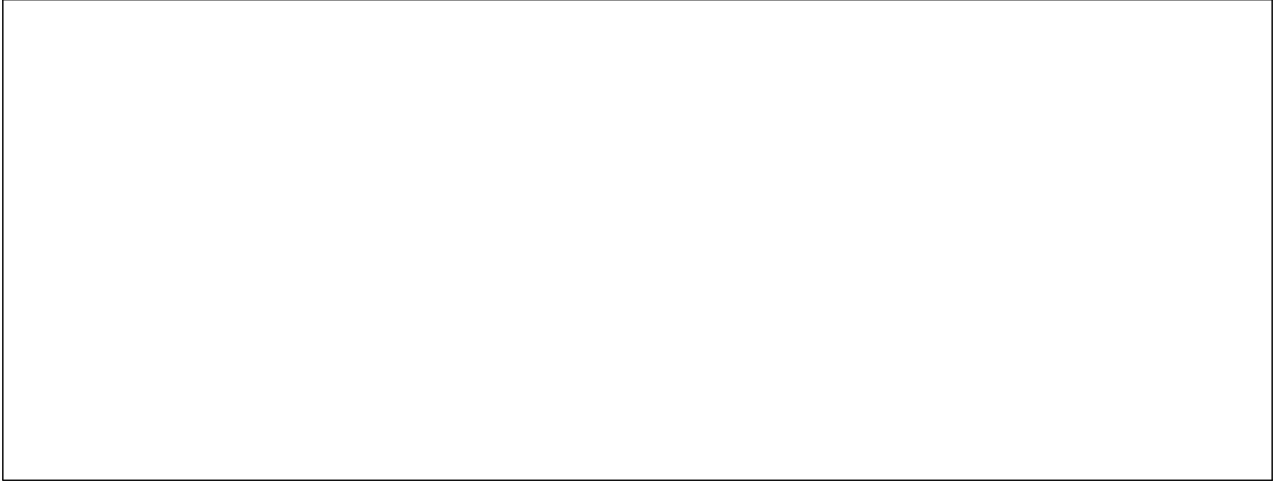
<그림 4.8.24> 연도별 직종별 종사자 현황

(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 지속적인 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.

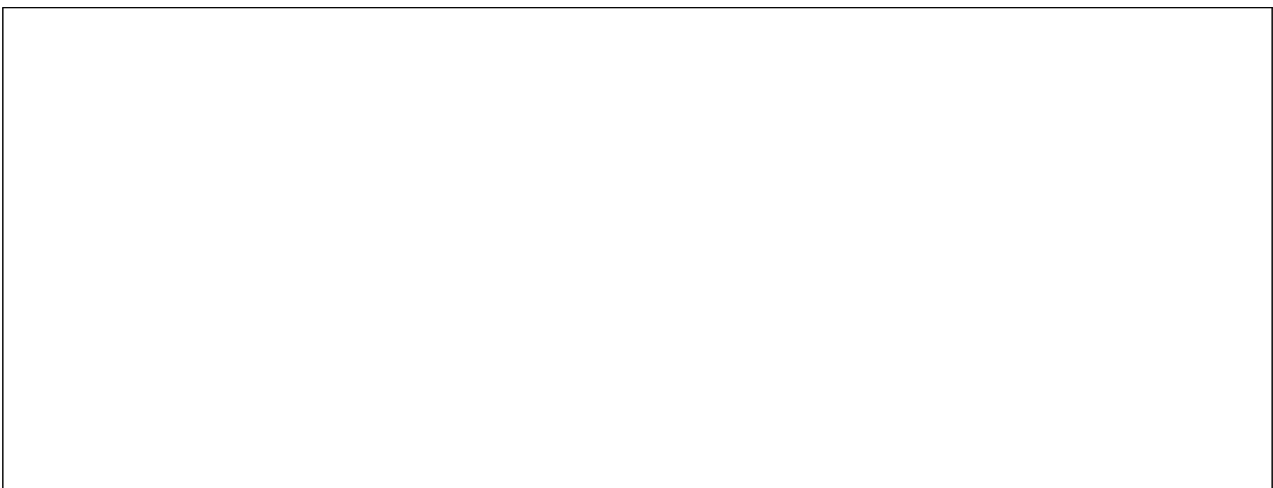
<표 4.8.23> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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%

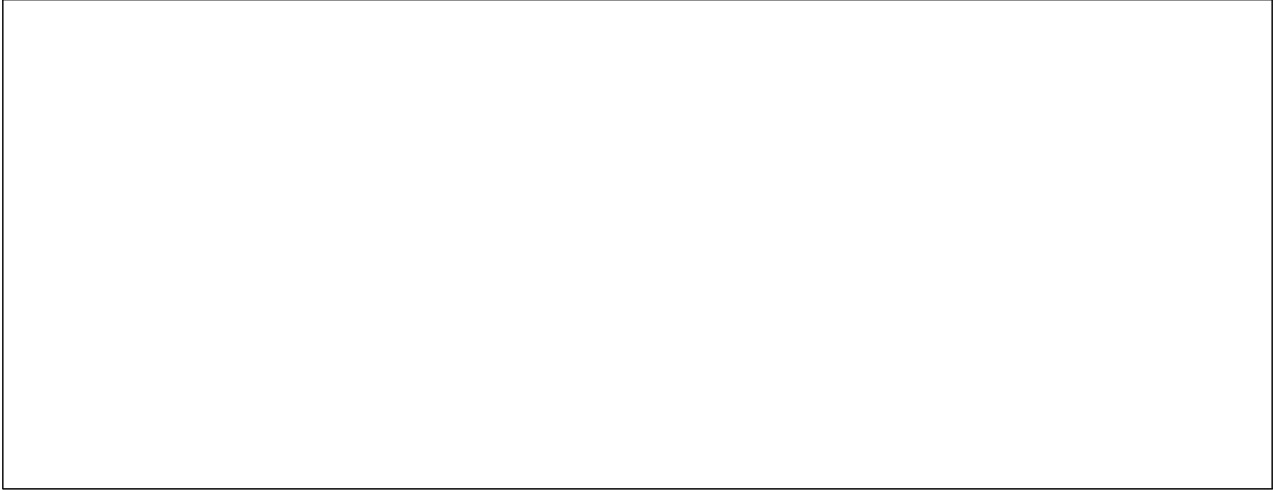
<그림 4.8.26> 연도별 학력별 종사자 현황

(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 살펴보면 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.

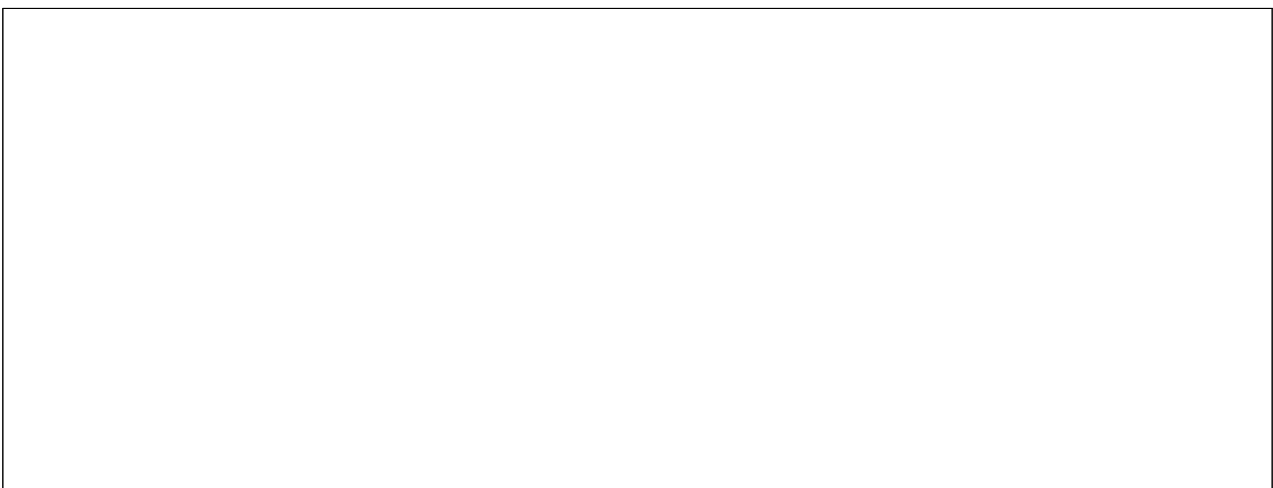
<표 4.8.24> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
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%

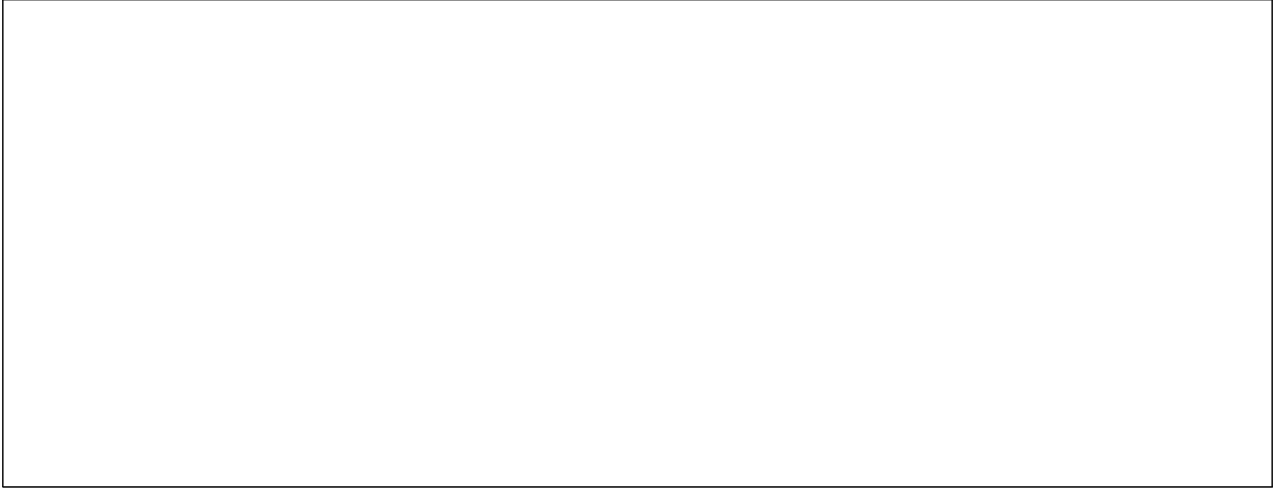
<그림 4.8.28> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.8.29> 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9. 캐릭터산업

<표 4.9.1> 캐릭터산업 분류

중분류	소분류	정의
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체
	캐릭터상품제조업	캐릭터라이선스를 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 사업체
캐릭터상품유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 도매하는 사업체
	캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스가 지불된 캐릭터를 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.
 - 캐릭터제작업 : 캐릭터 개발 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 23,652만 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 총괄²⁰²⁾

(단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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%

202) 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	캐릭터 개발 및 라이선스업	295	358,862	2,938	1,216	122
	캐릭터상품 제조업	412	2,354,597	8,963	5,715	263
	소 계	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
	소 계	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, '이중 캐릭터 개발 및 라이선스업'은 1억 2,200만원이다. '캐릭터상품 제조업'은 2억 6,300만원으로 나타났다. '캐릭터상품 유통업' 1인당 평균 매출액은 2억 3,000만원이며, '이중 캐릭터상품 도매업'은 4억 6,000만원, '캐릭터상품 소매업'은 1억 8,000만원으로 나타났다. 1인당 평균 매출액이 가장 높은 산업은 캐릭터상품 도매업이다.

캐릭터제작업 사업체당 평균 매출액 38억 3,800만원이며, 이중 캐릭터 개발 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 도매업은 43억 6,000만원, 캐릭터상품 소매업은 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, '캐릭터 개발 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 창작 할 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 이를 수 있을 것이다.

<표 4.9.4> 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중 (%)	전년대비증 감률(%)	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%
	소 계	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%		
	소 계	2,525,520	2,486,722	2,644,813	49.4%	6.4%	2.3%
캐릭터산업 총합계²⁰³⁾		5,115,639	5,098,713	5,358,272	100.0%	5.1%	2.3%

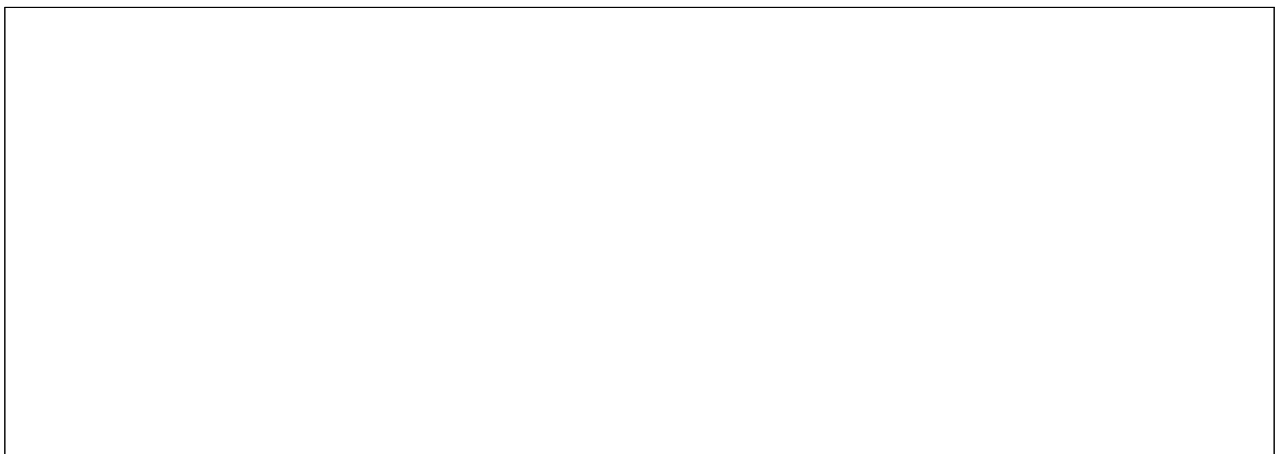
<그림 4.9.1> 캐릭터산업 소분류별 매출액

(단위 : 백만원)



<그림 4.9.2> 캐릭터산업 소분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

203) 캐릭터 상품유통업 매출액중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 불법복제제외

<표 4.9.5> 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구분		캐릭터개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품도소매업	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 현황²⁰⁴⁾

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, ‘단순 복제’는 1,367억 원으로 2.5%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 제작업’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 약 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% 증가하였으

204) 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 단순하게 복제하여 생긴 매출

유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급·유통만 하여 발생한 매출 (자기가 창작하여 직접 배급하는 경우는 제외)

나, 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.

한편 국내 캐릭터는 과거에 제조업 중심의 산업이었다면 현재는 창작 중심의 산업으로 변모하였으며, 조사된 창작 및 제작과 제작 지원의 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, %)

구 분	창작및제작	제작 지원	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%	2.5%	51.6%	1.1%	100.0%

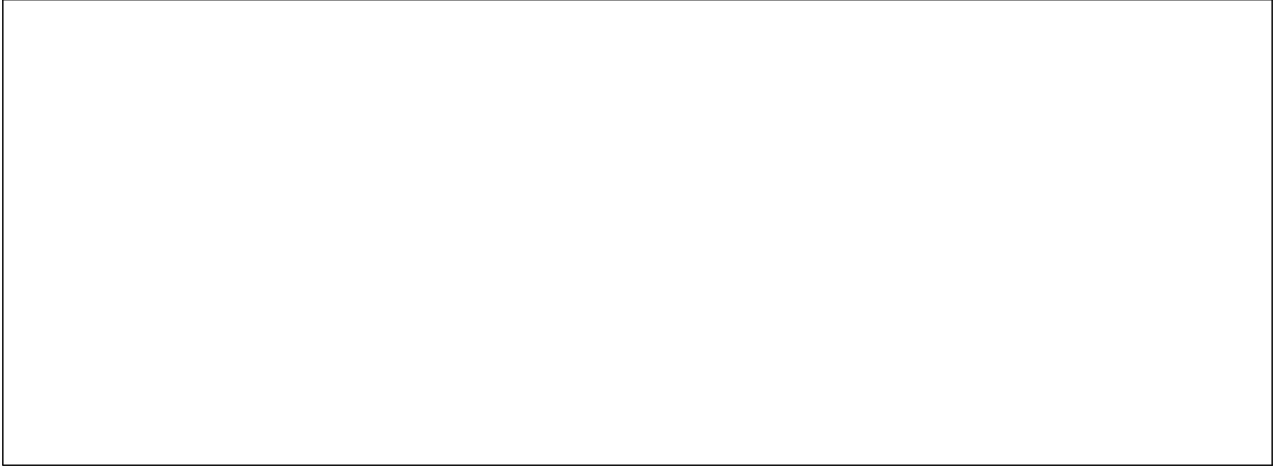
<표 4.9.7> 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	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, '100억 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, '1억원 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 2007년과 2008년의 매출 수준을 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. '10~100억원 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% 증가하였다. '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, '1억원 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, %)

구 분	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
합 계	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

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	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> 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 5.4%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, %)

구 분	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
합 계	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
구성비(%)	5.4%	4.4%	37.2%	31.7%	21.3%	100.0%

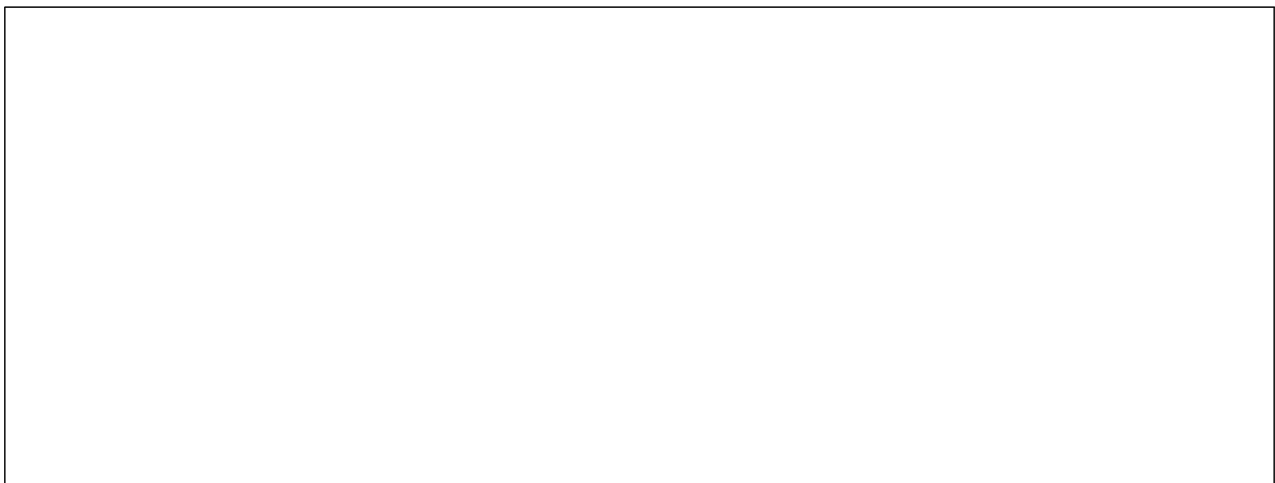
<표 4.9.11> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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, %)

지 역	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	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 전년대비 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 전년대비 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 전년대비 7.8%, 연평균 6.9% 증가하여 서울과 6개시 보다 큰 폭의 성장이 이루어지고 있다.

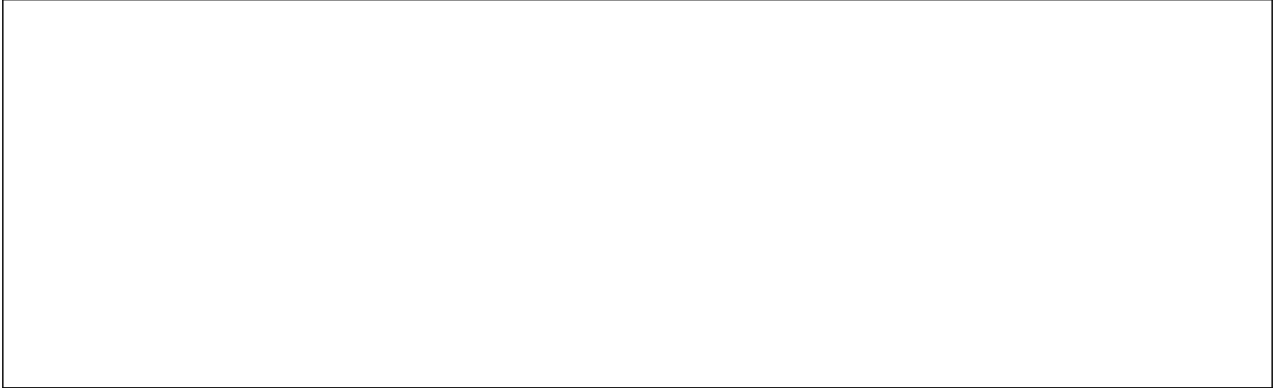
<표 4.9.13> 캐리커산업 연도별 지역 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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%

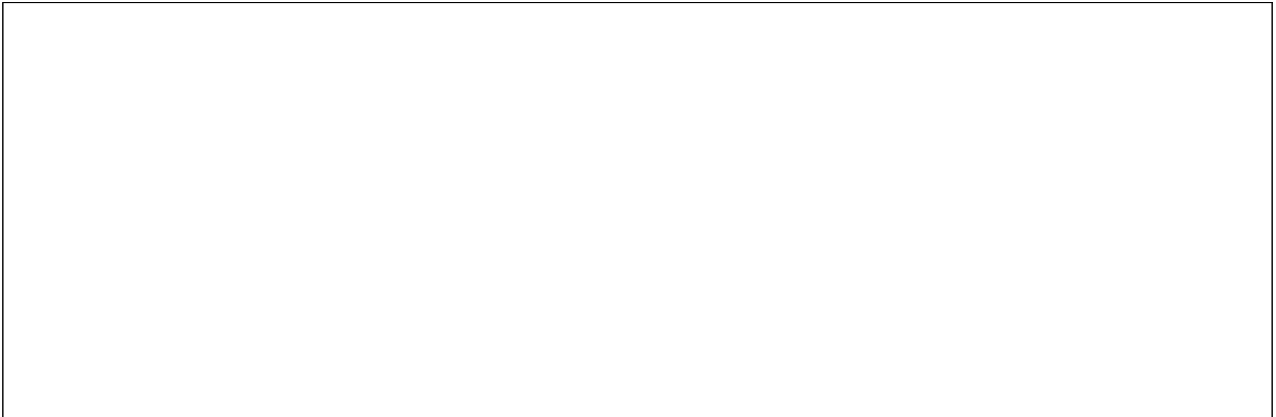
<그림 4.9.9> 캐릭터산업 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.9.10> 캐릭터산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



9.3. 총 매출액의 주요 원천

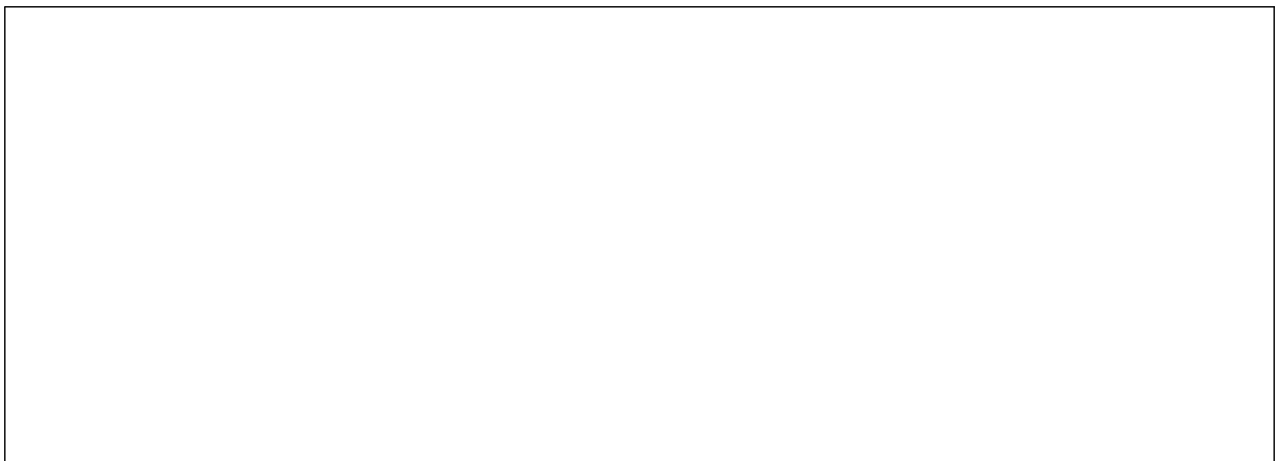
(1) 캐릭터 개발 및 라이선스(창작 및 제작 매출액)

‘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> 캐릭터 개발 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

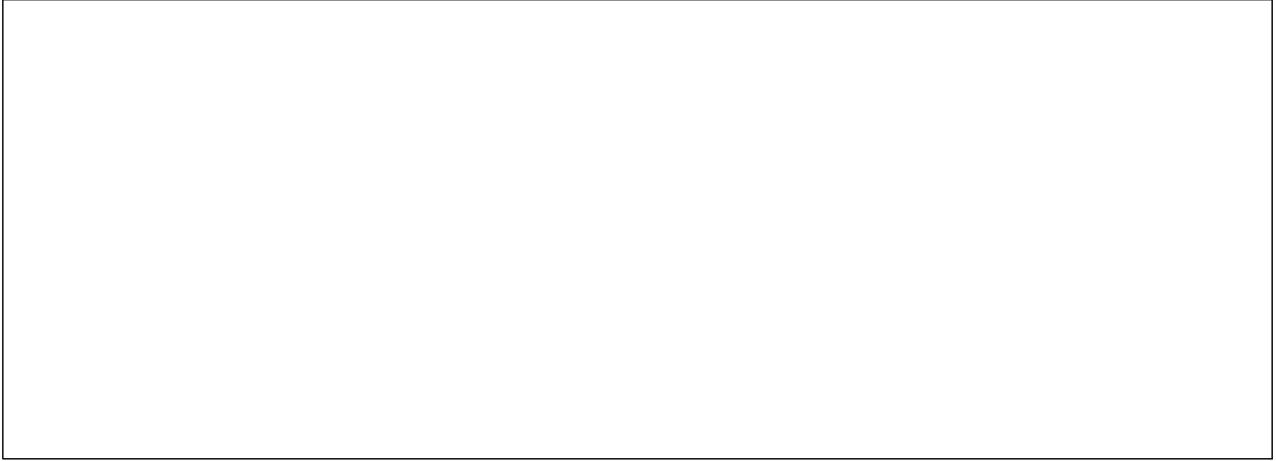
캐릭터제조업의 '창작 및 제작' 매출액 중 가장 높은 원천은 상품제작으로 1조 7,517억 원(92.38%)로 나타났다. 이는 전년대비 3.66%, 연평균 5.31% 증가한 수치이다. '라이선스' 매출액은 1,312억 원(6.92%)이며, '디자인 용역'은 102억 원(0.54%), '라이선스 대행'은 31억 원(0.16%)으로 가장 낮은 매출액을 나타냈다. 한편 증감률을 보면 '라이선스'는 전년대비 6.07%, 연평균은 11.27% 증가하였으며 라이선스 대행은 전년대비 17.22%증가하였고, 연평균은 무려 109.91% 증가하였다. 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, %)

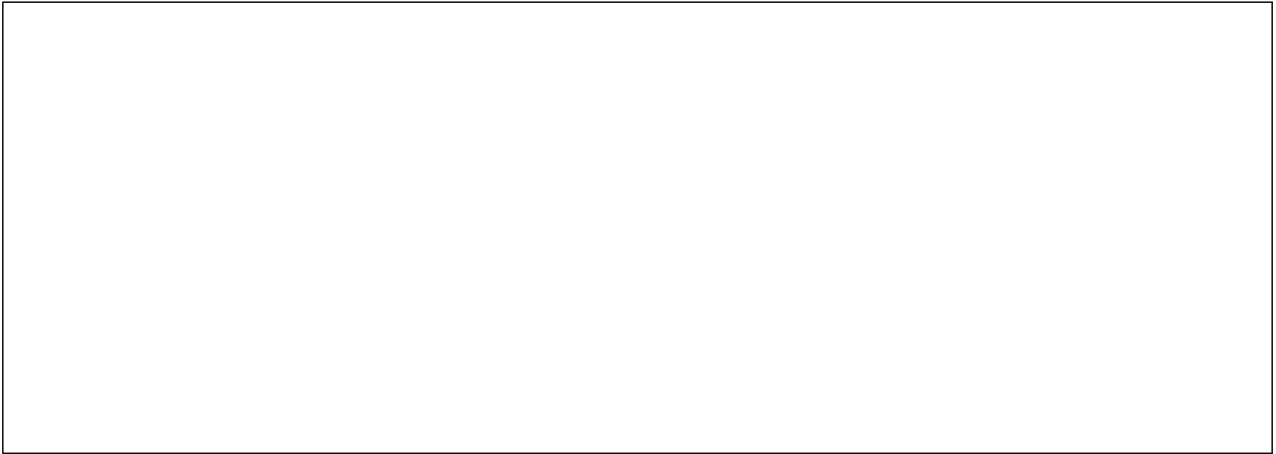
연도	라이선스	상품제작 (하청제작포함)	라이선스 대행	디자인 용역	합계	
2006년	매출액	95,265	1,499,721	337	8,089	1,603,412
	비중(%)	5.94%	93.53%	0.02%	0.51%	100.0%
2007년	매출액	114,863	1,661,673	1,429	8,396	1,786,361
	비중(%)	6.43%	93.02%	0.08%	0.47%	100.0%
2008년	매출액	123,716	1,689,918	2,659	10,571	1,826,864
	비중(%)	6.77%	92.50%	0.15%	0.58%	100.0%
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

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007년	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008년	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0

<표 4.9.17> 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007년	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008년	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9

(2) 상품종류 수

캐릭터개발 및 라이선스 업체 중 국산 캐릭터 상품종류 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 캐릭터 상품 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> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007년	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008년	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7

<표 4.9.19> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007년	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008년	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2

(3) 미니멈 개런티

1) 캐릭터 개발 및 라이선스 업체

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 국산 캐릭터의 평균 미니멈 개런티는 2,133만원으로서 이는 전년대비 12.0%, 연평균 8.1% 증가한 수치이다.

캐릭터 개발 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. 캐릭터 상품 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 '10~100억원 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, 캐릭터 개발 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, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위 : %)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 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%, '10~100억원 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

캐릭터 개발 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

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	81.3	13.8	1.9	1.3	1.7
2007년	81.9	13.3	2.1	1.6	1.1
2008년	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2
2009년	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터 라이선스 수를 보면 '1~5개'가 14.8%이며, '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.

<표 4.9.29> 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	79.3	15.1	2.9	1.9	0.8
2007년	81.1	13.6	3.1	1.2	1.0
2008년	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1
2009년	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2

(2) 상품종류 수

캐릭터 개발 및 라이선스 업체 중 외산캐릭터 상품 종류 수는 '1~5개'가 5.4%이며, '0개'는 87.1%, '21~50개'와 '51개 이상'은 동일한 1.7%, 11~20개는 1.4%로 나타났다.

캐릭터상품 제조업체 중 외산캐릭터 상품 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.

<표 4.9.30> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	88.6	5.6	1.7	1.2	1.5	1.4
2007년	88.7	5.5	1.9	1.1	1.3	1.5
2008년	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5
2009년	87.1	5.4	2.7	1.4	1.7	1.7

<표 4.9.31> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개 단위 : %)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	78.3	4.3	2.8	3.8	1.5	9.3
2007년	77.6	4.5	3.1	3.9	1.8	9.1
2008년	76.3	4.6	3.8	4.0	1.9	9.4
2009년	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 전년대비 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	평균 미니멈 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	평균미니멈 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, 캐릭터 개발 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, 캐릭터 개발 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 캐릭터 상품 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)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
캐릭터산업	202,889	228,250	236,521	3.6%	8.0%
합계	202,889	228,250	236,521	3.6%	8.0%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
캐릭터산업	225,257	198,679	196,367	▽1.2%	▽6.6%
합계	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 전년대비 14.5% 증가하였고, 연평균 또한 77.6%로 크게 증가하였다. 중국은 2007년에 3,139만 달러에서 2008년에 3,834만 달러로 증가하였으며, 2009년에도 4,359만 달러로 전년대비 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 전년대비 2.7% 증가하였으며, 연평균 또한 25.1% 증가하였다. 북미는 전년대비 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 기타지역 수출액은 전년대비 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.

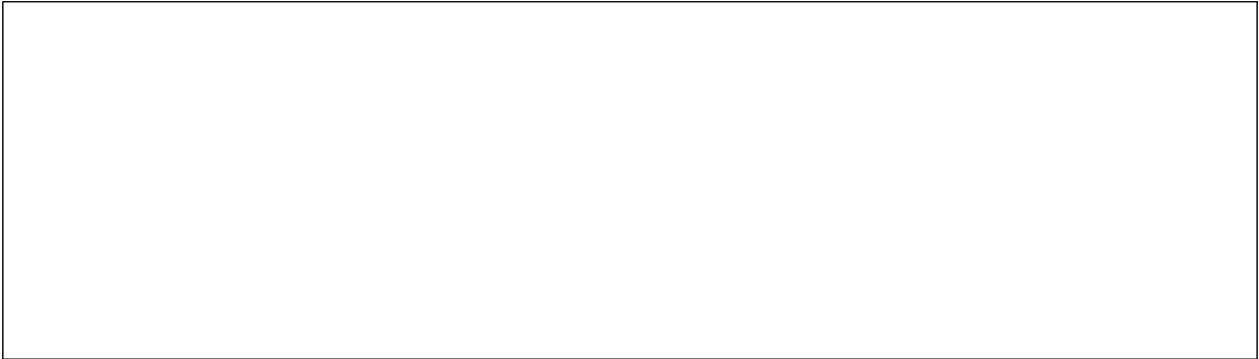
<표 4.9.41> 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)

구분	수출					
	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	수입					
	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	전년대비증감률(%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.

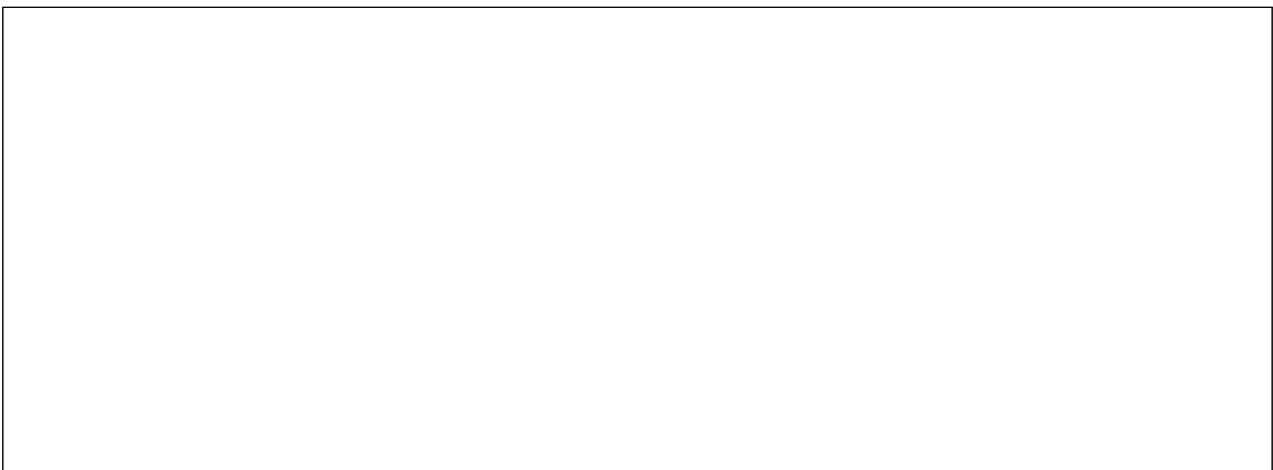
<표 4.9.44> 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%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 캐릭터상품의 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	대형할 인마트	문방구	총판	인터넷 쇼핑몰	출소핑	편의점	재래 시장	기업체및 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 '캐릭터 개발 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 만들어 지고 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

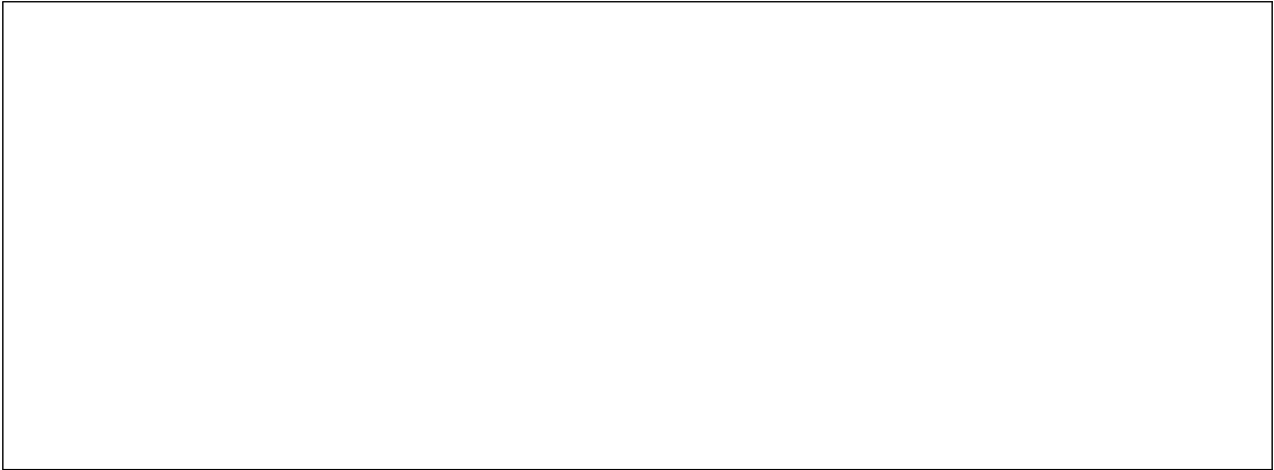
(단위 : 명, %)

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%
	소 계	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%		
	소 계	10,382	9,714	11,505	49.2%	18.4%	5.3%
캐릭터산업 총합계²⁰⁵⁾		21,846	21,092	23,406	100.0%	11.0%	3.5%

205) 캐릭터 상품유통업 종사자중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타등), 종사자수제외

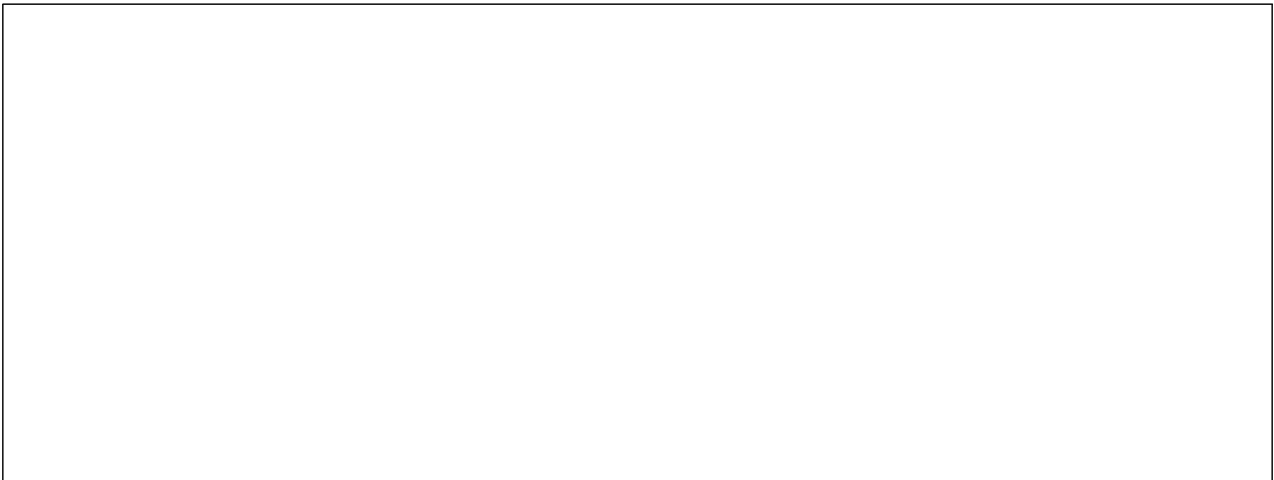
<그림 4.9.20> 캐릭터산업 소분류별 종사자수

(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 2,707명

에 미치지 못하였기 때문에 연평균은 2.1% 감소하였다. '100억원 이상' 사업체 종사자 역시 2008년에 8,039명에서 2009년에 8,762명으로 증가하여 전년대비 9.0% 증가하였으나 이는 2007년 종사자수인 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.

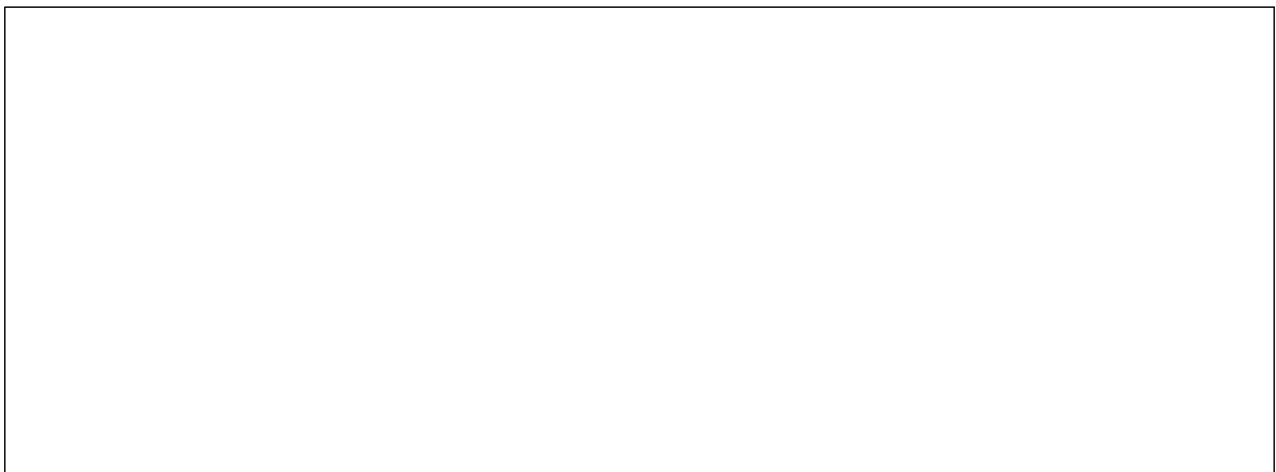
<표 4.9.47> 캐릭터산업 매출액 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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
합 계	740	2,595	11,309	8,762	23,406
구성비(%)	3.2%	11.1%	48.3%	37.4%	100.0%

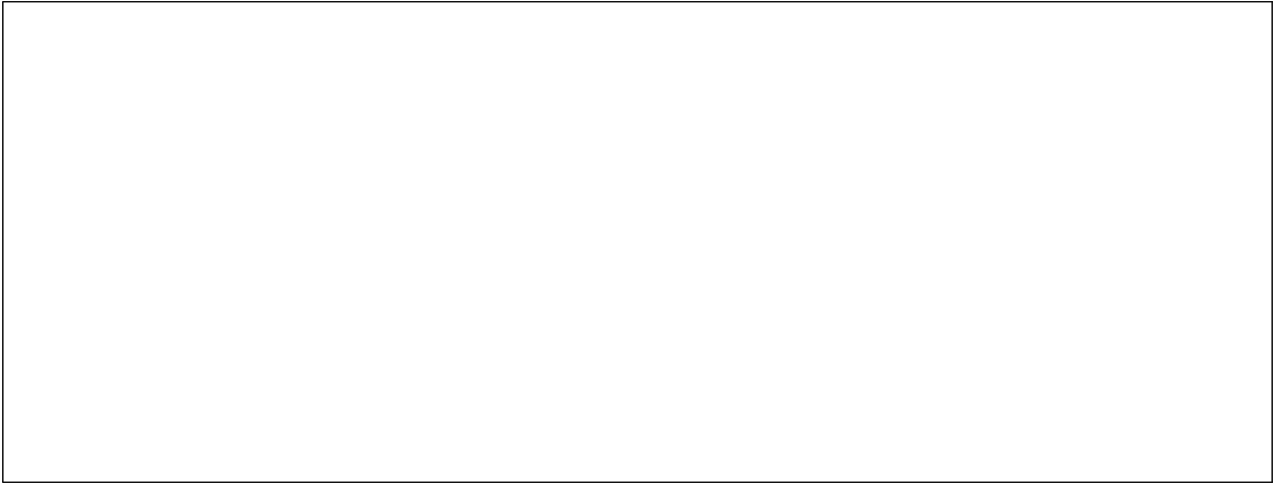
<표 4.9.48> 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	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 종사자현황 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



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 전년대비 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 전년대비 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 전년대비 3.1% 증가하였으며, 연평균은 9.8% 감소하였다. '5~9인'은 2007년에 1,893명, 2008년에 1,220명, 그리고 2009년에 1,340명으로 조사되었으며, 이는 전년대비 9.8% 증가, 연평균은 15.9% 감소한 수치이다. '50~99인'은 2007년에 4,803명, 2008년에 4,147명, 그리고 2009년에 4,291명으로 나타났다. 증감률을 보면 전년대비 3.5% 증가하였으나 연평균은 5.5% 감소한 것으로 조사되었다.

<표 4.9.49> 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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
합 계	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%

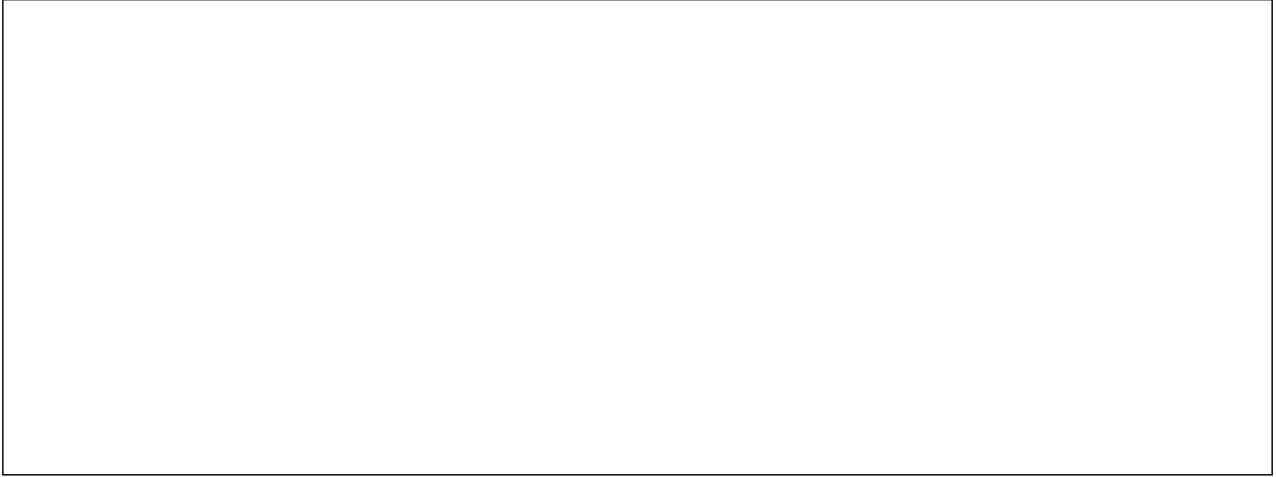
<표 4.9.50> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

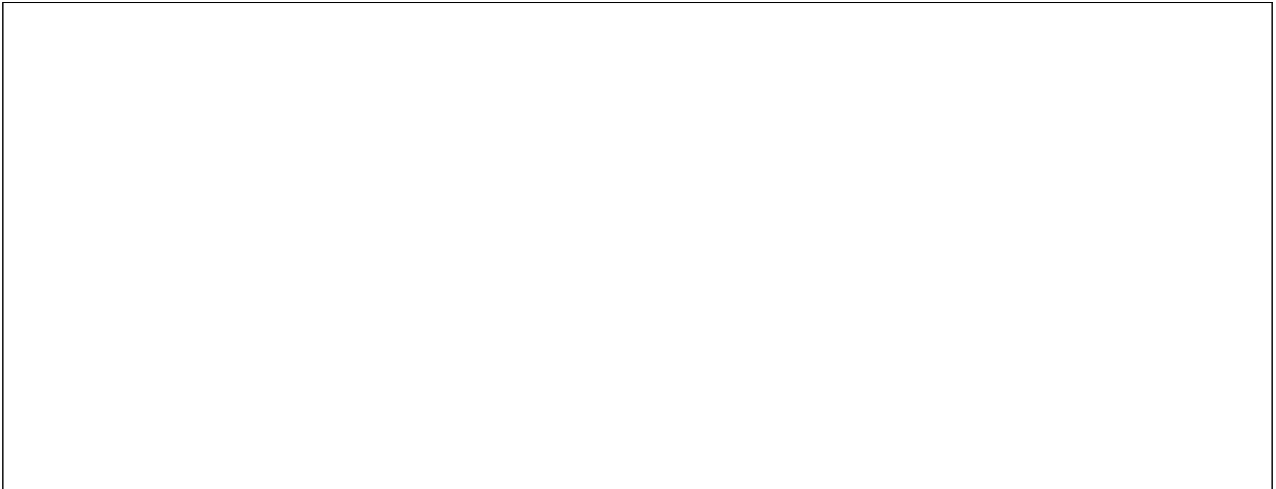
구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2007년	1,508	1,893	8,076	4,803	5,566	21,846
2008년	1,189	1,220	12,136	4,147	2,400	21,092
2009년	1,226	1,340	14,530	4,291	2,019	23,406
전년대비증감률(%)	3.1%	9.8%	19.7%	3.5%	▽15.9%	11.0%
연평균증감률(%)	▽9.8%	▽15.9%	34.1%	▽5.5%	▽39.8%	3.5%

<그림 4.9.24> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.9.25> 캐릭터산업 종사자 규모별 종사자현황 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, %)

지 역	캐릭터제작업	캐릭터 상품유통업	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 증가 하였고 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, %)

구 분	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%

<그림 4.9.26> 캐릭터산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.9.27> 캐릭터산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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 증가하

였다. 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	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
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%
	소 계	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%
	소 계	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%

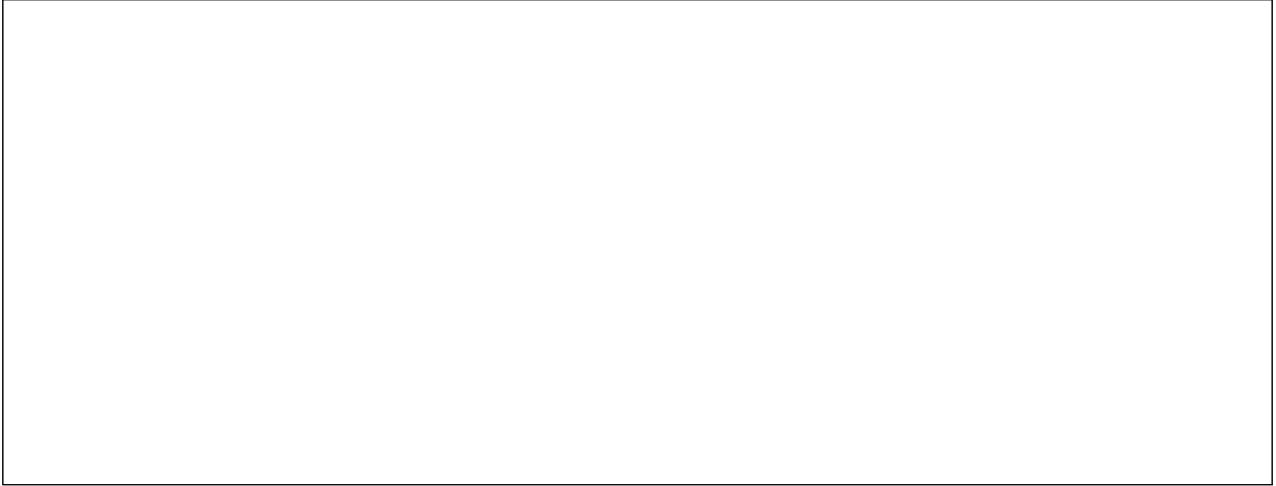
<표 4.9.54> 캐릭터산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

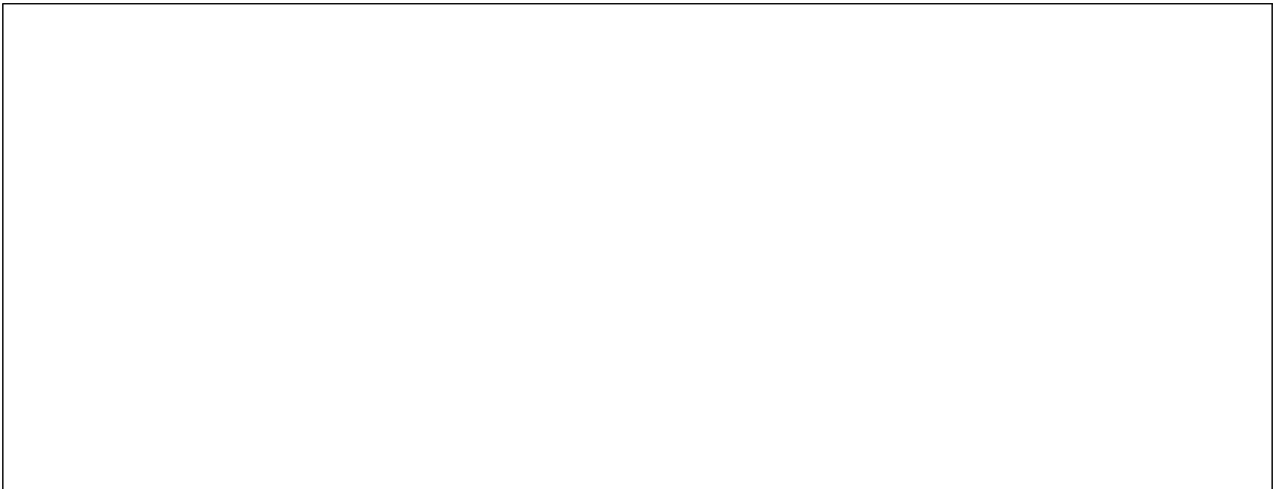
<그림 4.9.28> 캐릭터산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(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	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	1,512	1,108	172	146	2,938
	캐릭터상품 제조업	4,133	3,869	472	489	8,963
	소 계	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
	소 계	5,055	5,098	651	701	11,505
캐릭터산업 총합계		10,700	10,075	1,295	1,336	23,406
비 중(%)		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.

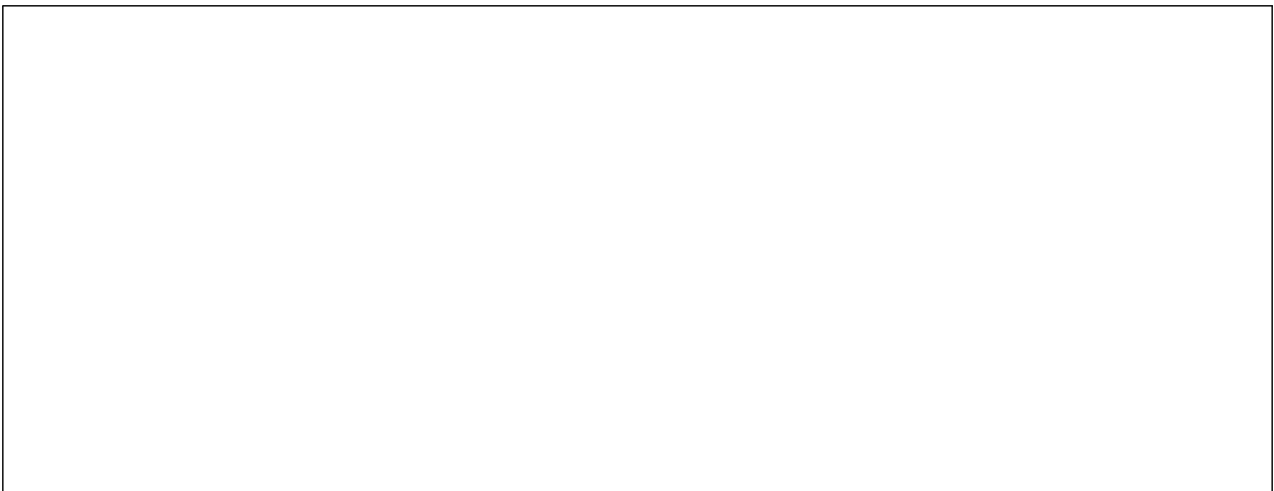
<표 4.9.56> 캐릭터산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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	종사자(명)		합계
		남자	여자	
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%
	소 계	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%
	소 계	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 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

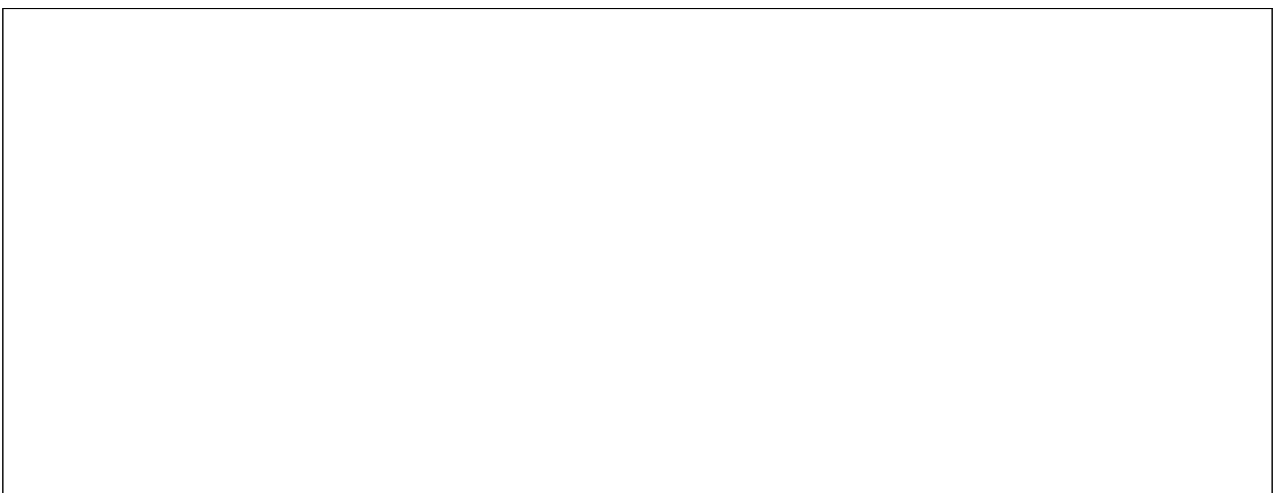
<그림 4.9.32> 캐릭터산업 연도별 성별 종사자 현황

(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 수치로 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	종사자(명)						합계
		사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스	272	338	1,726	172	202	228	2,938
	캐릭터상품제조업	645	1,139	4,834	446	341	1,558	8,963
	소 계	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
	소 계	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
비 중(%)		6.7%	11.3%	38.0%	4.8%	3.2%	36.0%	100.0%

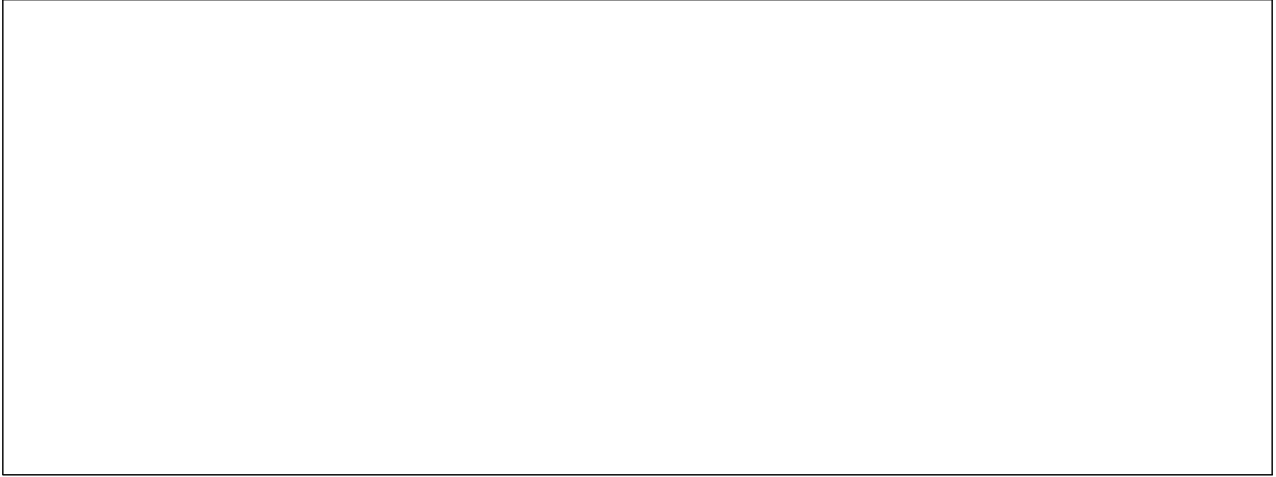
<표 4.9.60> 캐릭터산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

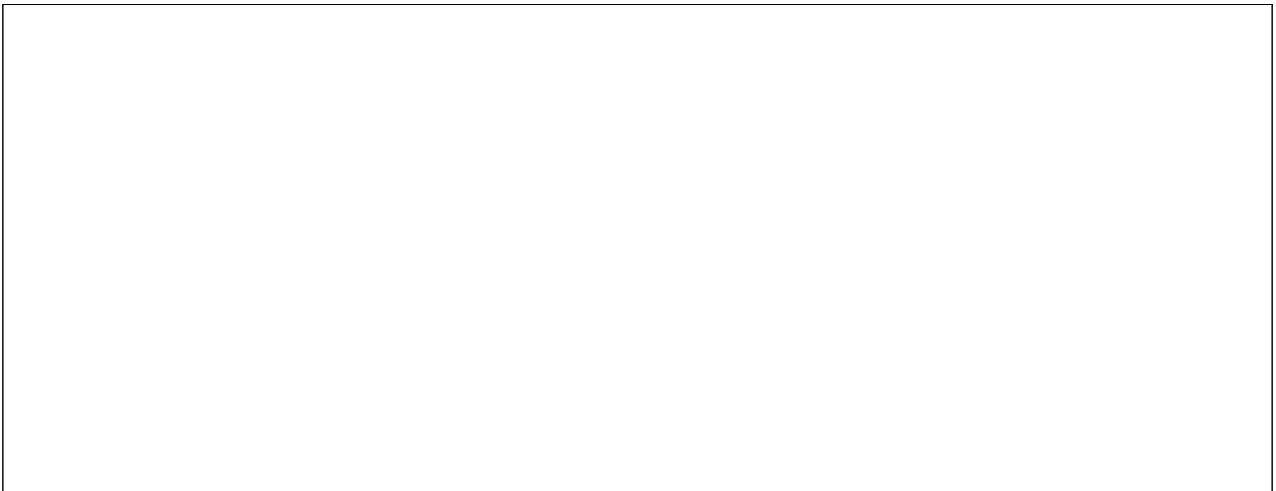
<그림 4.9.34> 캐릭터산업 연도별 직무별 종사자 현황

(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. 전문대졸 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. 전문대졸은 2007년에 4,722명에서 2008년에 3,852명으로 감소하였고 2009년에 3,865명으로 나타나 전년대비 0.3% 증가율과 연평균 9.5%의 감소율을 보였다. 한편 대졸 종사자는 2007년에 1만2,202명에서 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	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	138	411	2,274	115	2,938
	캐릭터상품 제조업	1,035	1,396	6,156	376	8,963
	소 계	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
	소 계	1,712	2,058	7,574	161	11,505
캐릭터산업 총합계		2,885	3,865	16,004	652	23,406
비 중(%)		12.3%	16.5%	68.4%	2.8%	100.0%

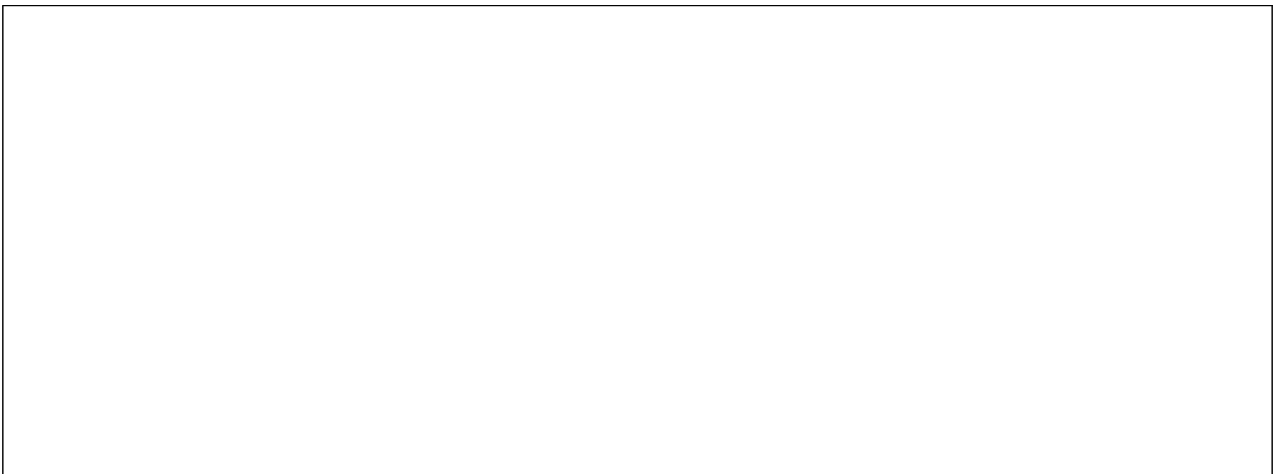
<표 4.9.62> 캐릭터산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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%

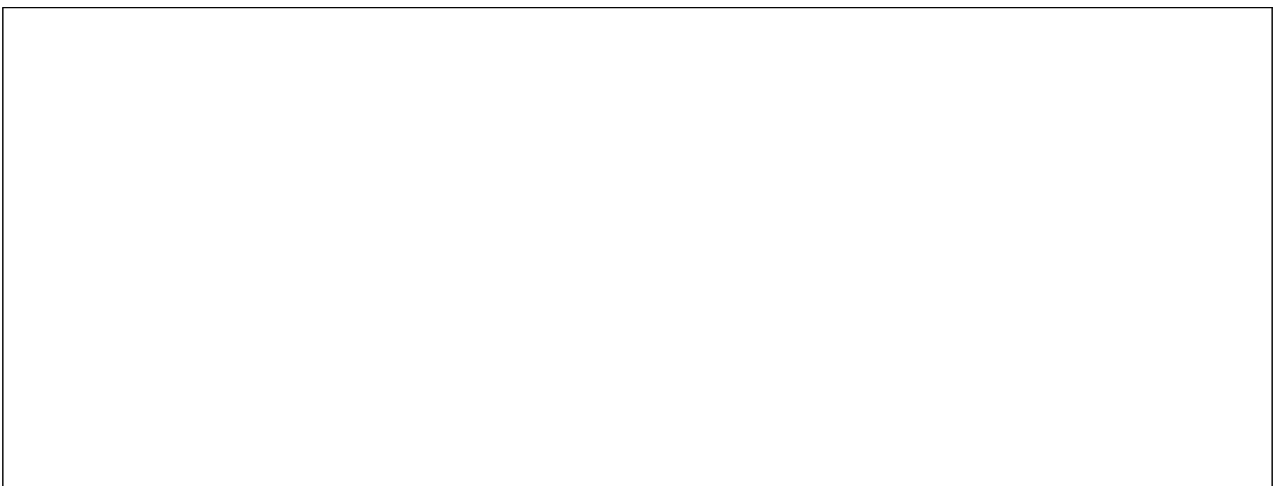
<그림4.9.36> 연도별 학력별 종사자 현황

(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 전년 대비 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 전년 대비 17.0% 증가하였으며 연평균 또한 4.9%의 증가율을 이루었다. '35~39세'는 2007년에 4,660명, 2008년에 4,537명, 그리고 2009년에 4,994명으로 조사되어 전년 대비 10.1%, 연평균 3.5%의 증가율을 기록하였다. '40세 이상'은 2007년에 1,612명에서 2008년에 1,699명, 그리고 2009년에 1,889명으로 증가하여 전년 대비 11.2%, 연평균 8.3% 증가하였다.

<표 4.9.63> 캐릭터산업 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
캐릭터제작업	캐릭터개발 및 라이선스업	989	776	792	381	2,938
	캐릭터상품 제조업	3,703	2,699	1,926	635	8,963
	소 계	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
	소 계	4,589	3,767	2,276	873	11,505
캐릭터산업 총합계		9,281	7,242	4,994	1,889	23,406
비 중(%)		39.7%	30.9%	21.3%	8.1%	100.0%

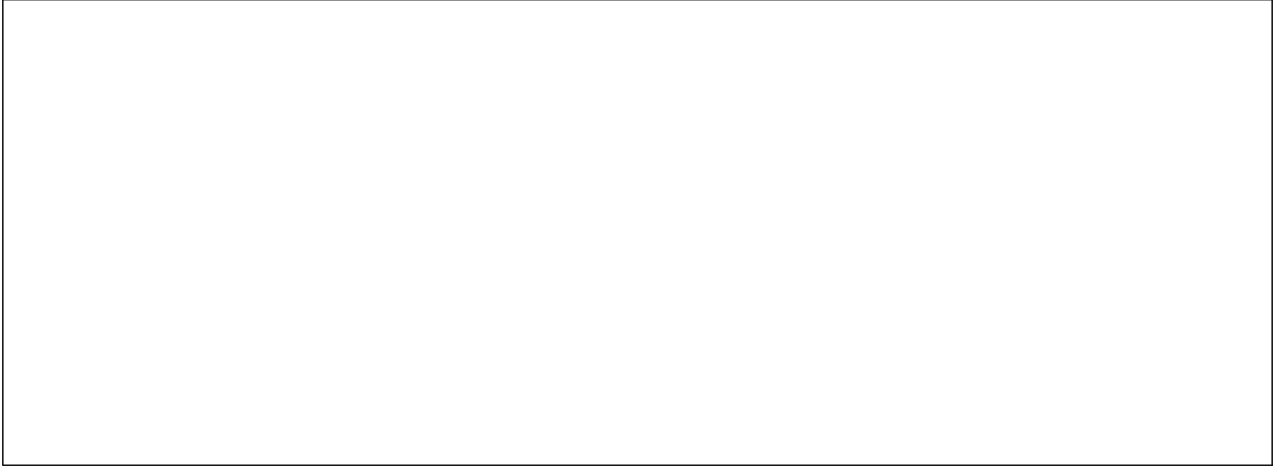
<표 4.9.64> 캐릭터산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
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%

<그림4.9.38> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.9.39> 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 → 2008년 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	감가 상각비	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%

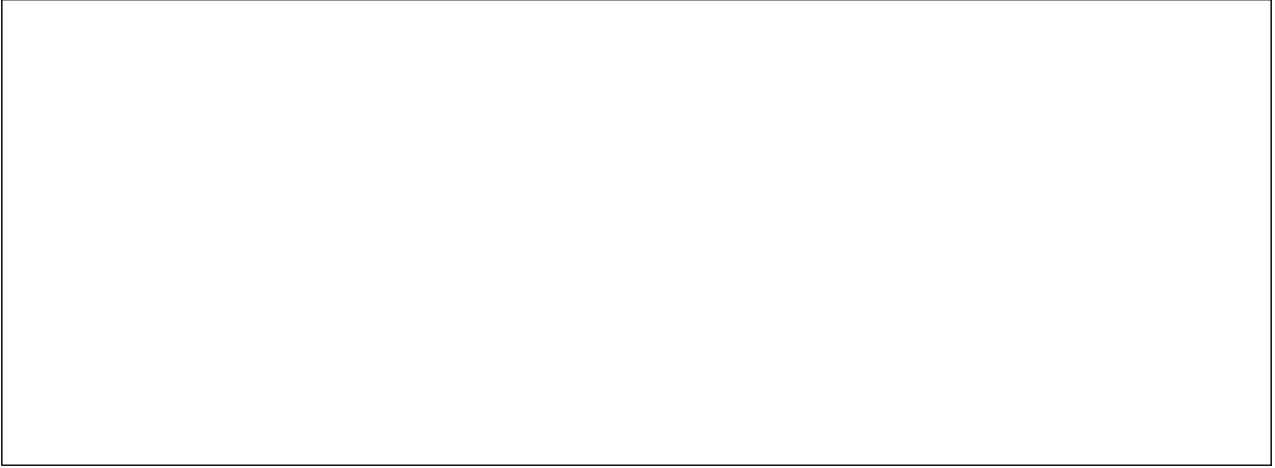
<표4.9.66> 연도별 부가가치 구성 현황

(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 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.9.41> 부가가치 구성현황 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, 이러닝서비스제외)
	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 전체요약

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 많아 진 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)

구 분	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	1인당평균 매출액	
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
기타데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타데이터베이스 및 온라인 정보제공업	586	723,826	10,516	1,235	69
	기타데이터베이스 및 온라인 정보제공업 합계	586	723,826	10,516	1,235	69
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털및기타인터넷정보매개 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 1,700만이며, 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 온라인 정보 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 연평균증감률도 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(46.9%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. e-learning업은 2조 690억 원(39.4%)으로 포털 및 기타인터넷정보매개 서비스업 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 기타데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 7,238억 원(13.8%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액추이를 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-learning 업	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%
	소 계	1,737,052	1,874,145	2,069,020	39.4%	10.4%	9.1%
기타데이터 베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	596,691	663,589	723,826	13.8%	9.1%	10.1%
	소 계	596,691	663,589	723,826	13.8%	9.1%	10.1%
포털 및 기타인터넷 정보매개서비스 업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,963,598	2,239,596	2,462,339	46.8%	9.9%	12.0%
	소 계	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%

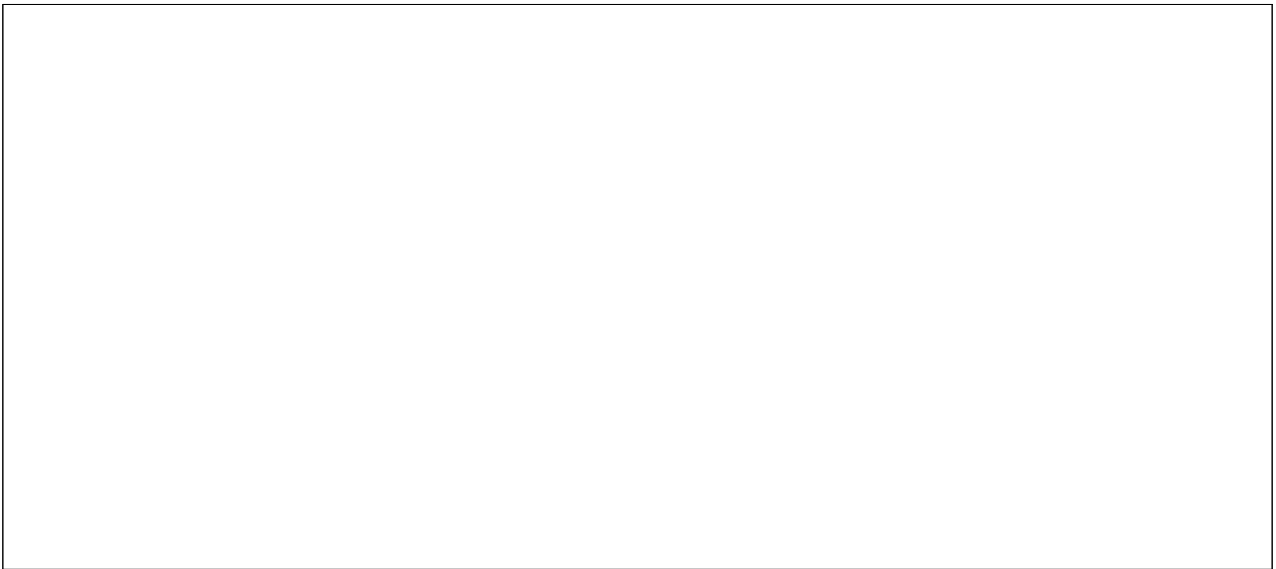
<그림 4.10.1> 지식정보산업 중분류별 매출액

(단위 : 백만원)



<그림 4.10.2> 지식정보산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



※ 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

10.21. 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%
소 계	1,737,052	1,874,145	2,069,020	100.0%	10.4%	9.1%

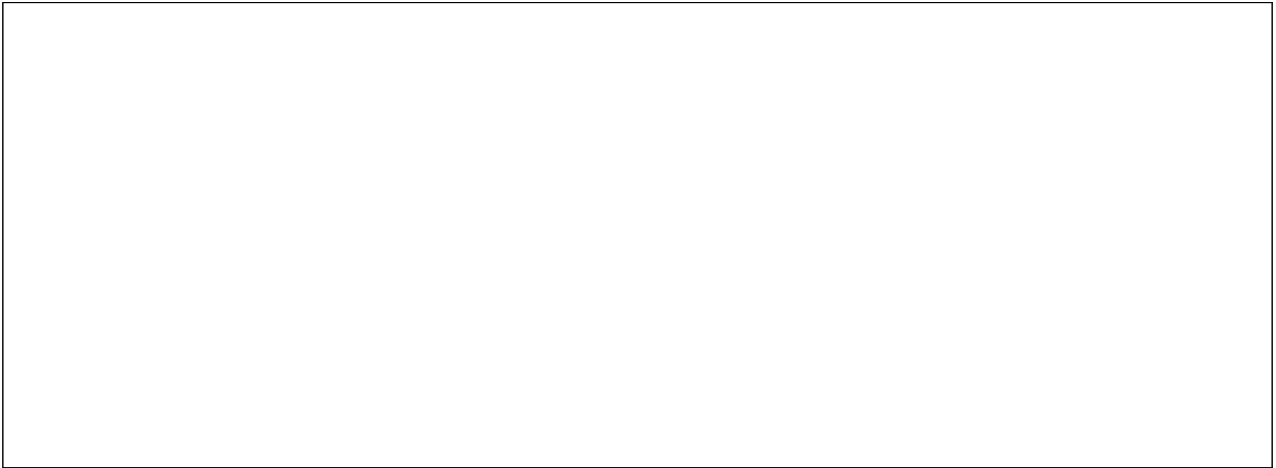
<그림 4.10.3> e-learning업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.10.4> e-learning업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10.2.2 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출 현황

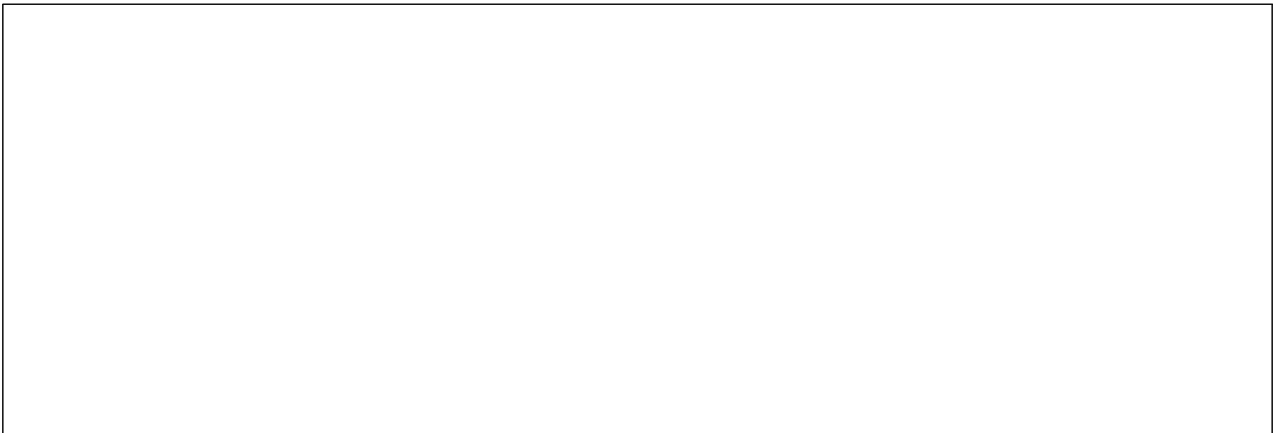
2009년 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 7,238억 원이며 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균증감률은 10.1% 증가하였다.

연도별로 보면 2007년에 5,966억 원, 2008년에 6,635억 원, 그리고 2009년에 7,238억 원으로 나타나 지속적인 증가세를 나타내고 있다.

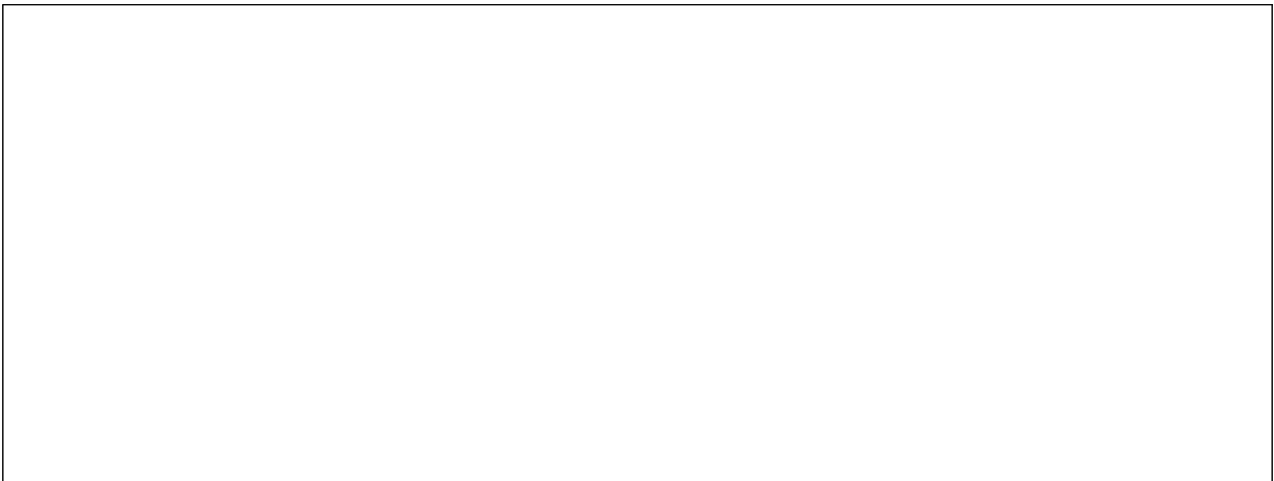
<표 4.10.6> 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

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%
소 계	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

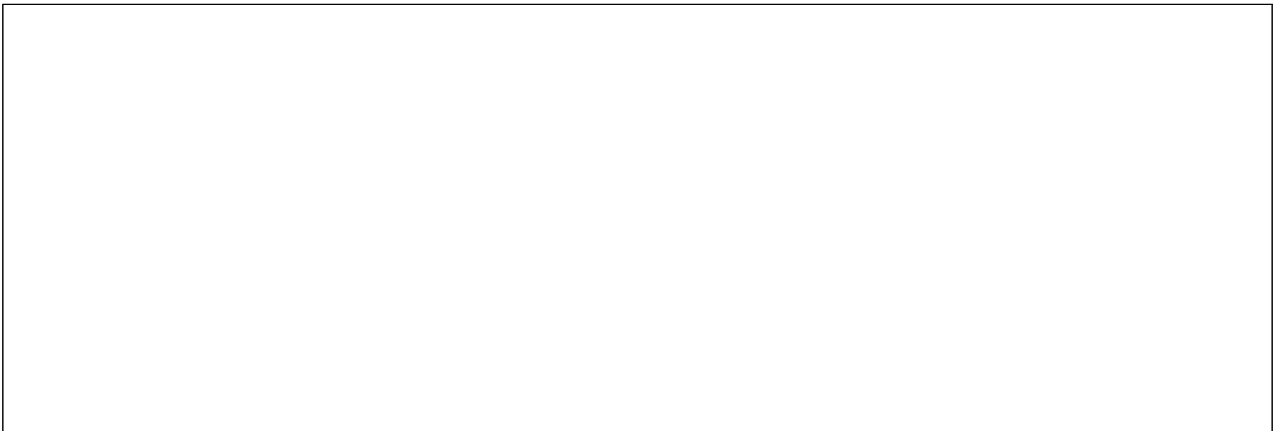
2009년 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 2조 4,623억 원이며 전년대비 9.9% 증가하였으며 연평균증감률은 12.0% 증가하였다.

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.

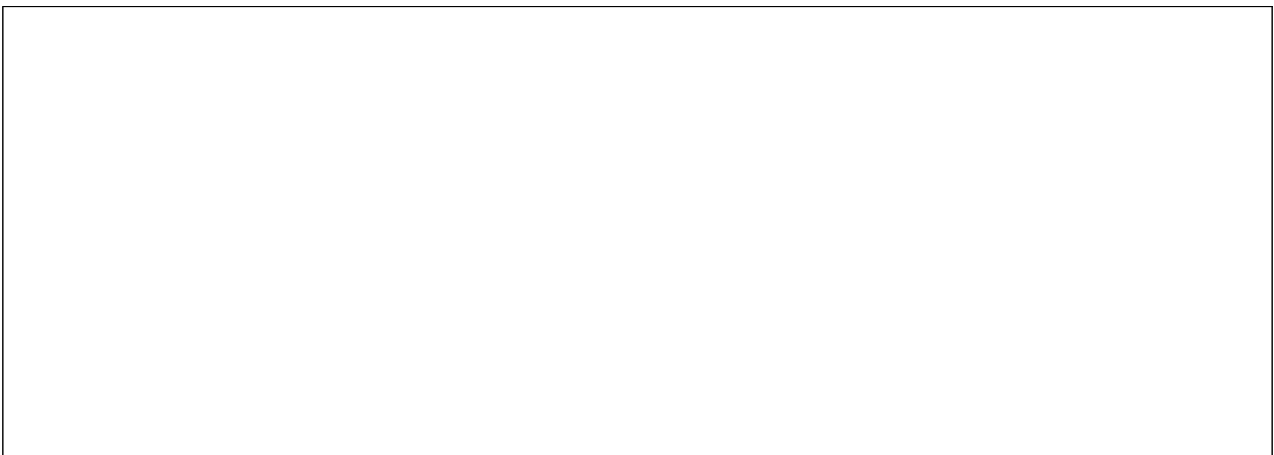
<표 4.10.7> 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 소분류별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

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%
소 계	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 기타인터넷정보 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% 증가 하였고, 연평균증감률 또한 약 10.2%로 증가한 것으로 나타났다. 유통/배급 매출액은 전년대비 약 11.7% 증가 하였고, 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, %)

구 분	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.

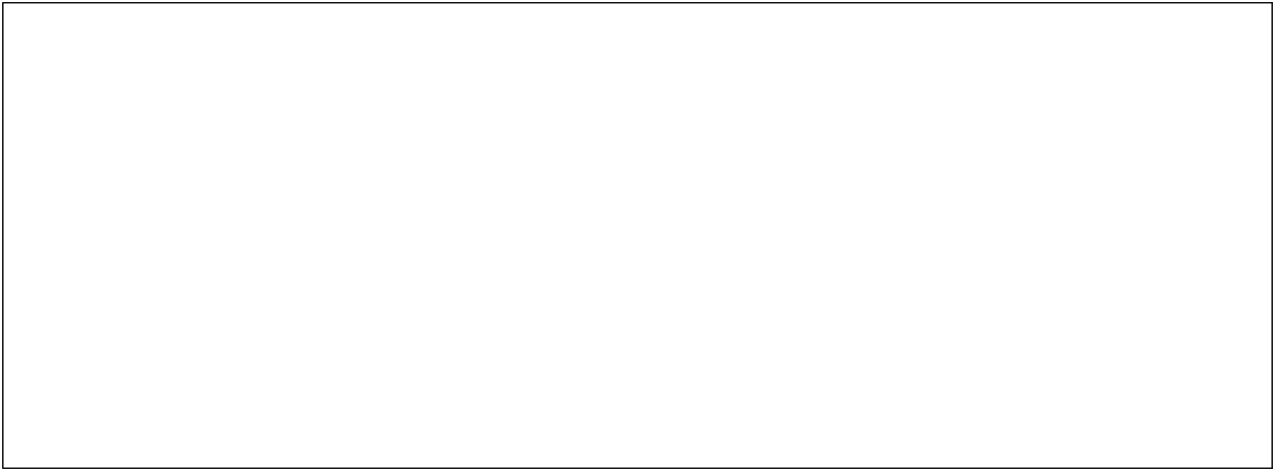
<표 4.10.9> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	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

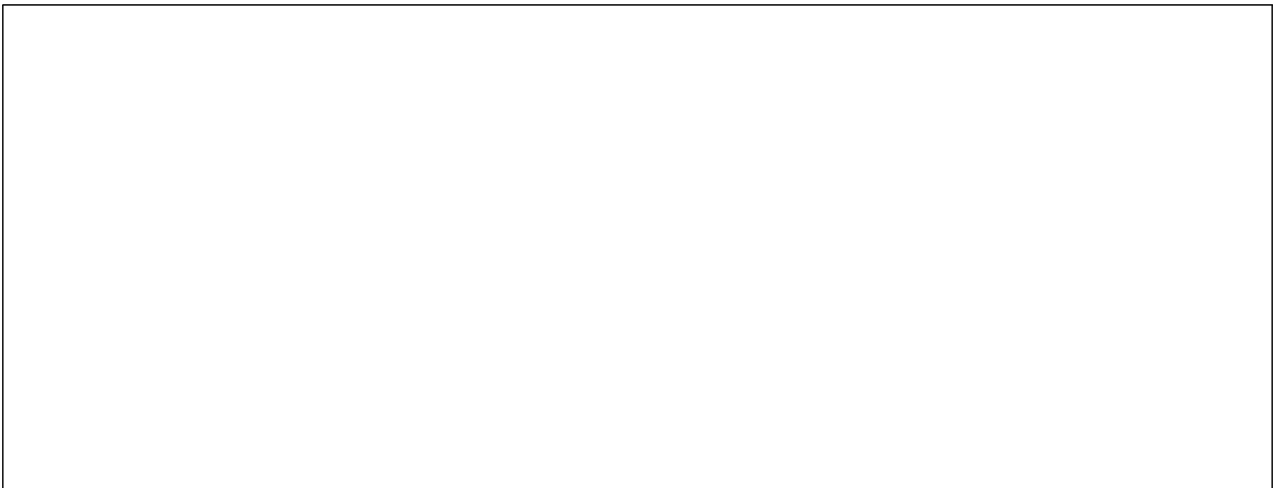
<그림 4.10.9> 지식정보산업 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.10.10> 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10.25. 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.

<표 4.10.10> 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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 매개 서비스업	2,639	19,861	301,578	2,138,261	2,462,339
합 계	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.

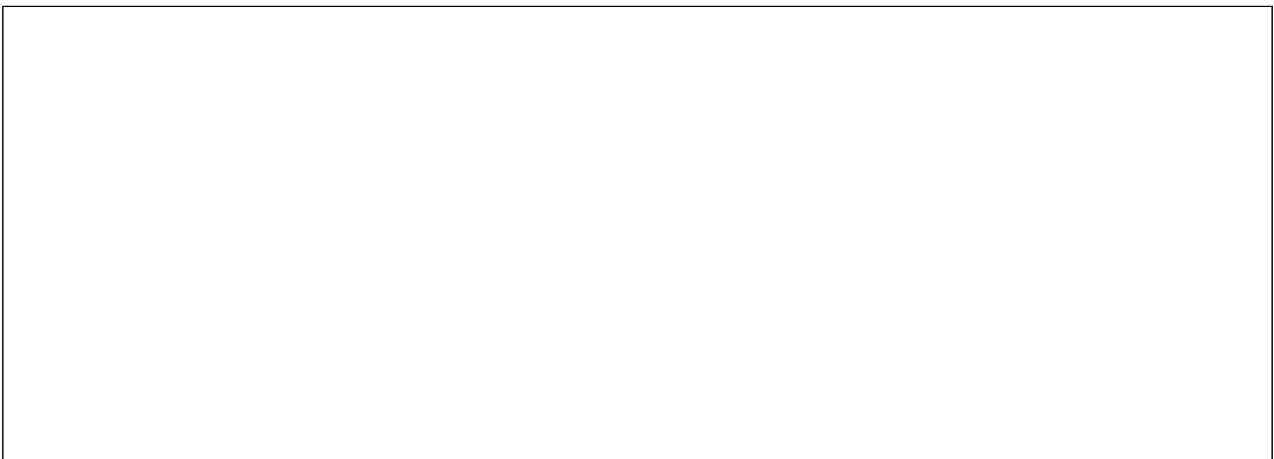
<표 4.10.11> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

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%

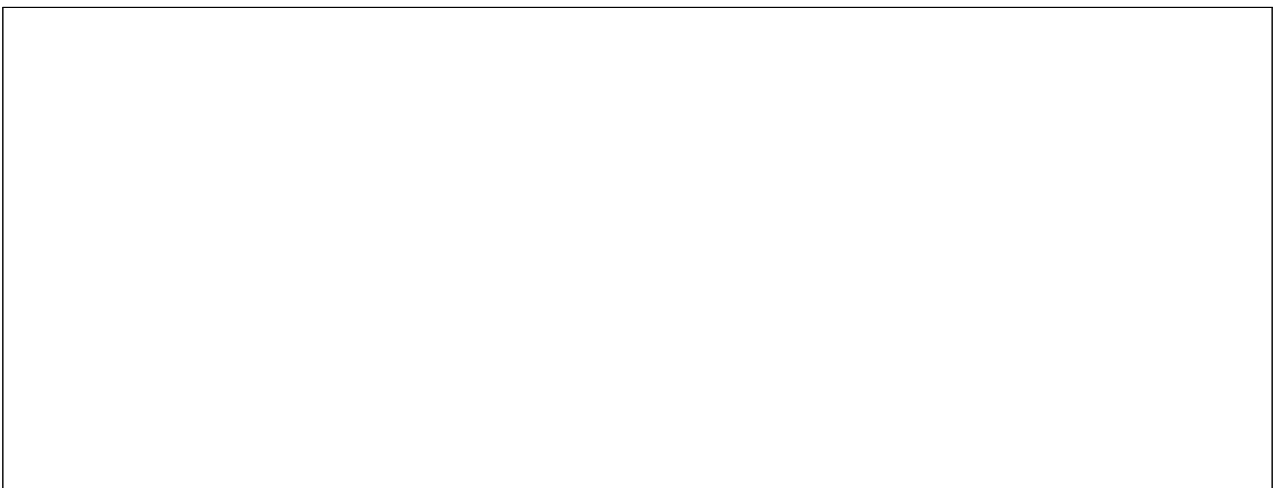
<그림 4.10.11> 매출액 규모별 매출 현황

(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, 연평

균증감률 또한 6.2%로 증가하였으나, 다른 규모에 비해서 증가폭이 가장 적은 것으로 나타났다.

<표 4.10.12> 종사자규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
합 계	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.

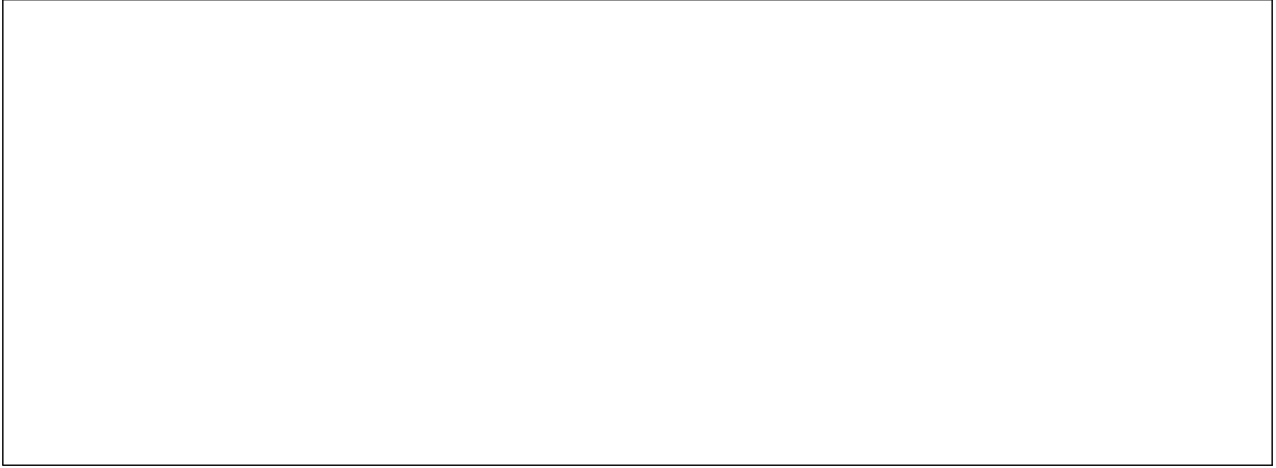
<표 4.10.13> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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 : %)



10.27. 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, %)

지 역	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.

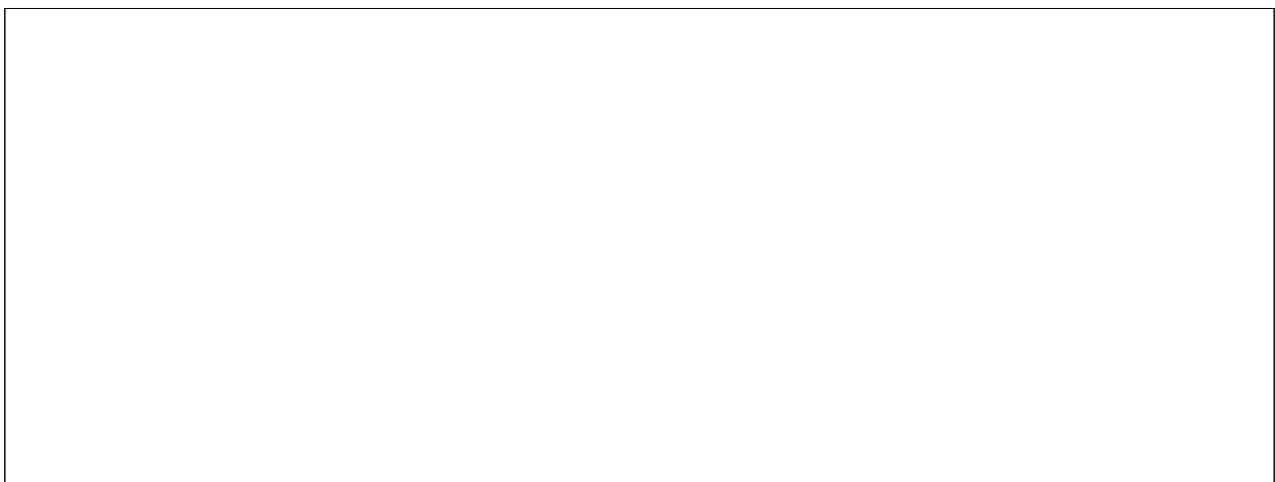
<표 4.10.15> 연도별 지역별 매출 현황

(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%

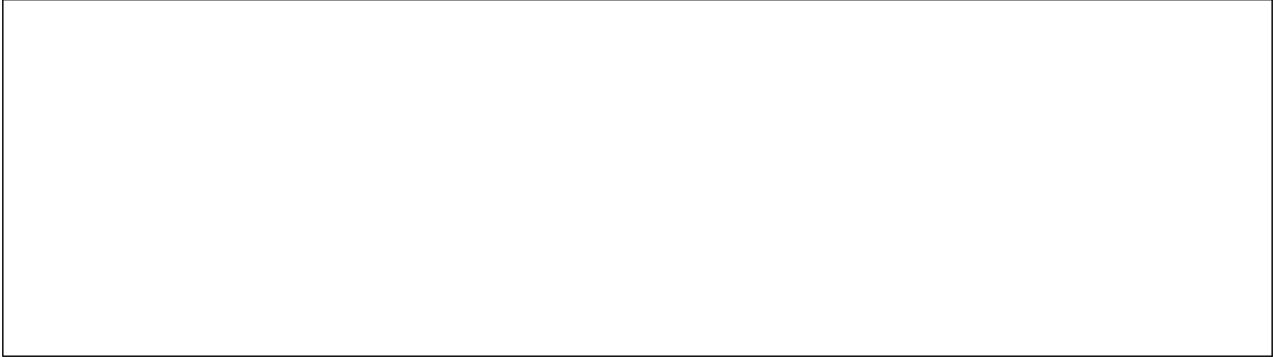
<그림 4.10.15> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.10.16> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



10.3. 지식정보산업 수출입액 현황²⁰⁶⁾

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 : 천 달러, %)

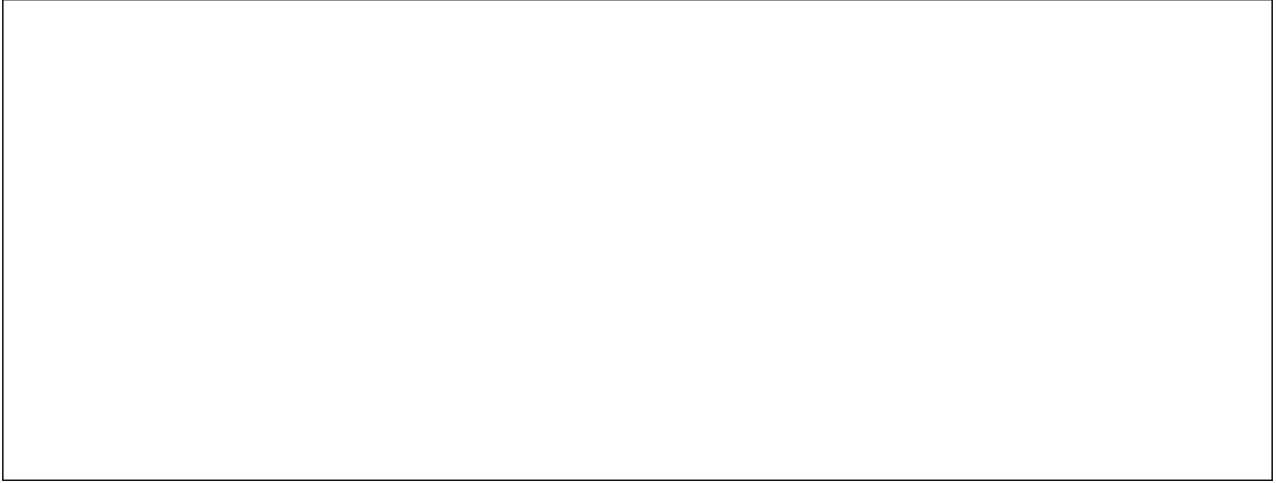
구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
지식정보산업	275,111	339,949	345,693	1.7%	12.1%
합계	275,111	339,949	345,693	1.7%	12.1%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
지식정보산업	398	415	432	4.1%	4.2%
합계	398	415	432	4.1%	4.2%

206) 매출액과 종사자수는 연평균증감률 (2007년~2009년), 지역별 수출 및 수입액 연평균증감률 (2007년~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. 유럽또한 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, %)

구분	수출					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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.

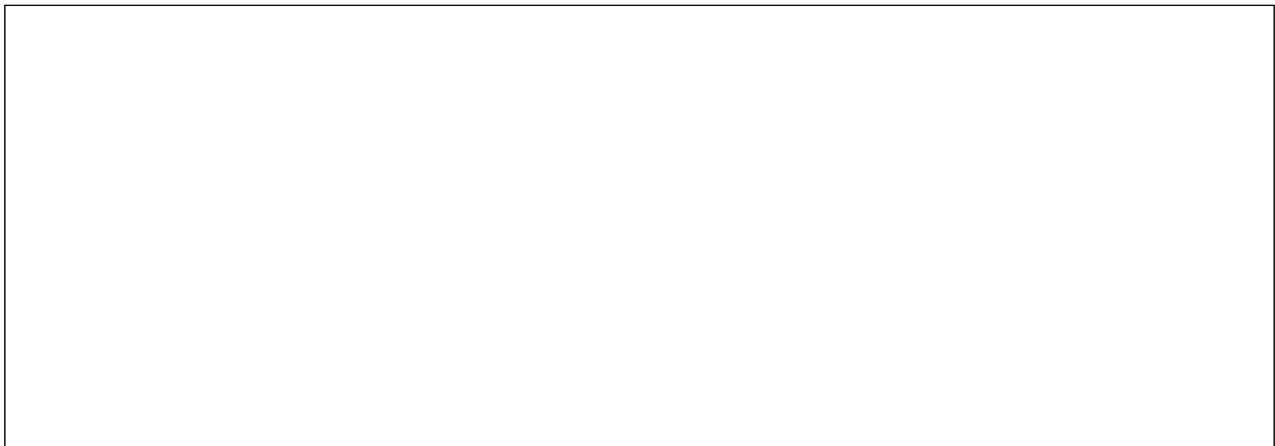
<표 4.10.18> 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
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.

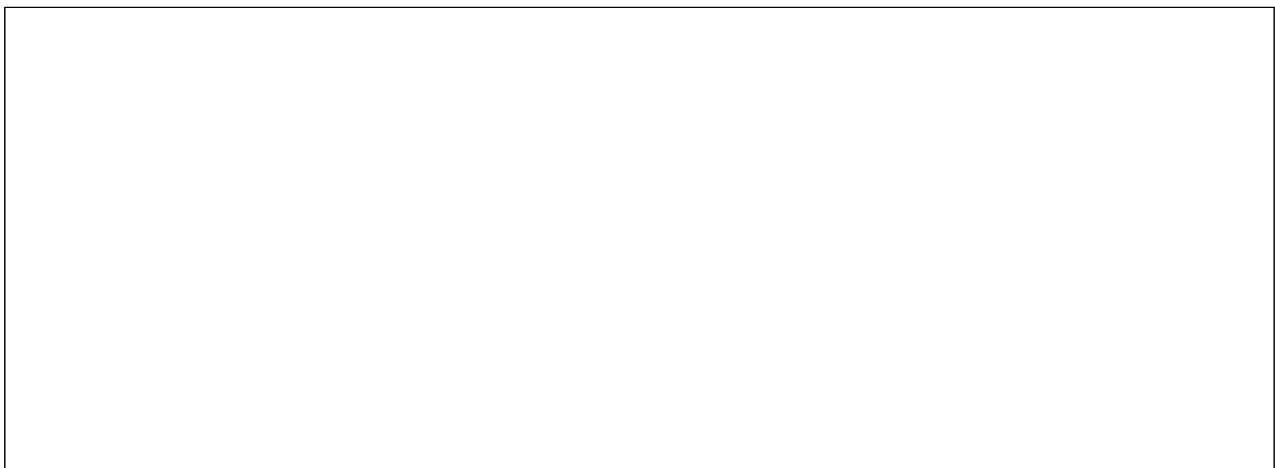
<표 4.10.19> 지식정보산업 해외 수출방식

(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 : %)



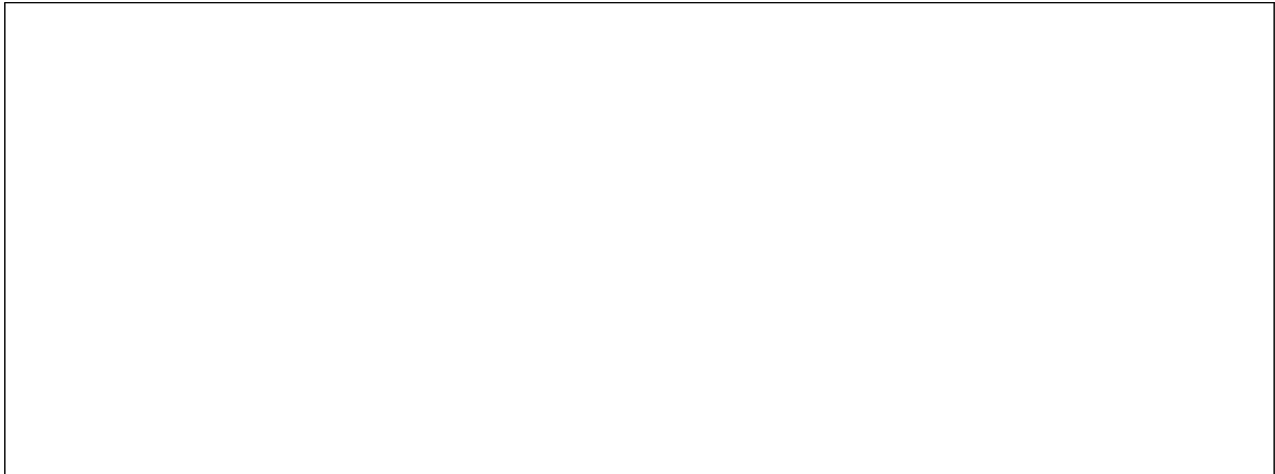
10.3.3. 지식정보산업 해외 진출형태

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.

<표 4.10.20> 지식정보산업 해외 진출형태 (단위 : %)

해외진출형태	2009년 기준조사
완제품 수출	8.9
LICENSE	72.2
OEM 수출	5.2
기술 서비스	11.9
기타	1.8
합계	100.0

<그림 4.10.21> 지식정보산업 해외 진출형태 (단위 : %)



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.

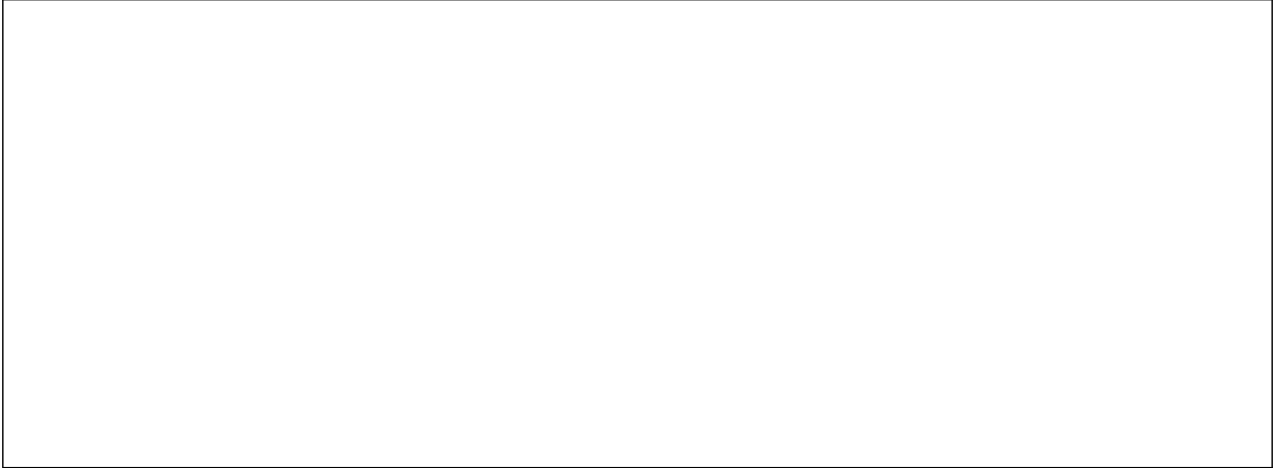
<표 4.10.21> 지식정보산업 소분류별 종사자 현황

(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%
	소 계	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%
	소 계	8,796	9,173	10,516	23.4%	14.6%	9.3%
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,963	10,968	11,375	25.3%	3.7%	6.9%
	소 계	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%

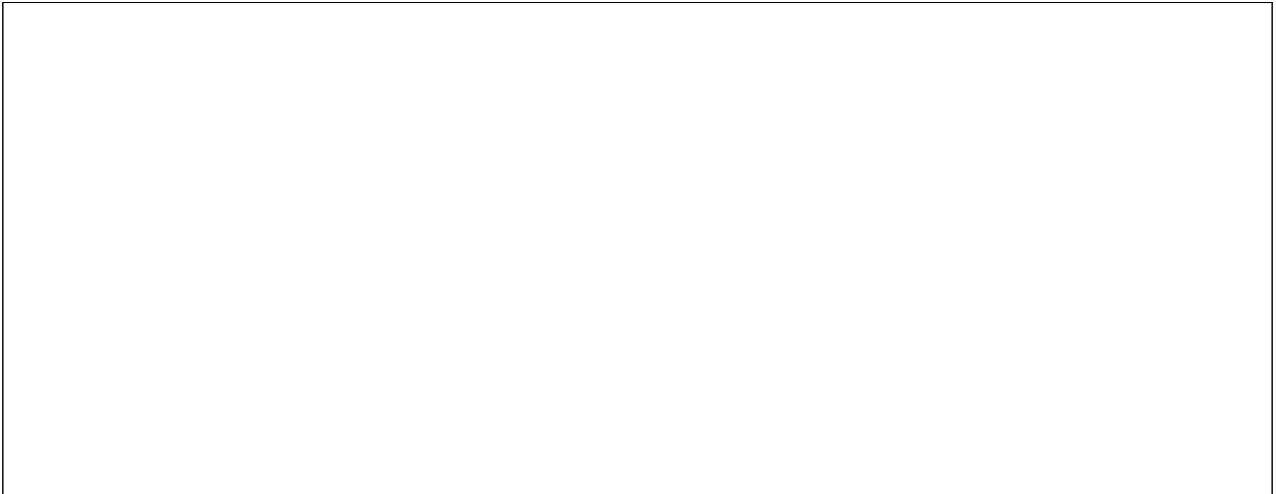
<그림 4.10.22> 지식정보산업 중분류별 종사자수

(단위 : 명)



<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, %)

구 분	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
합 계	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.

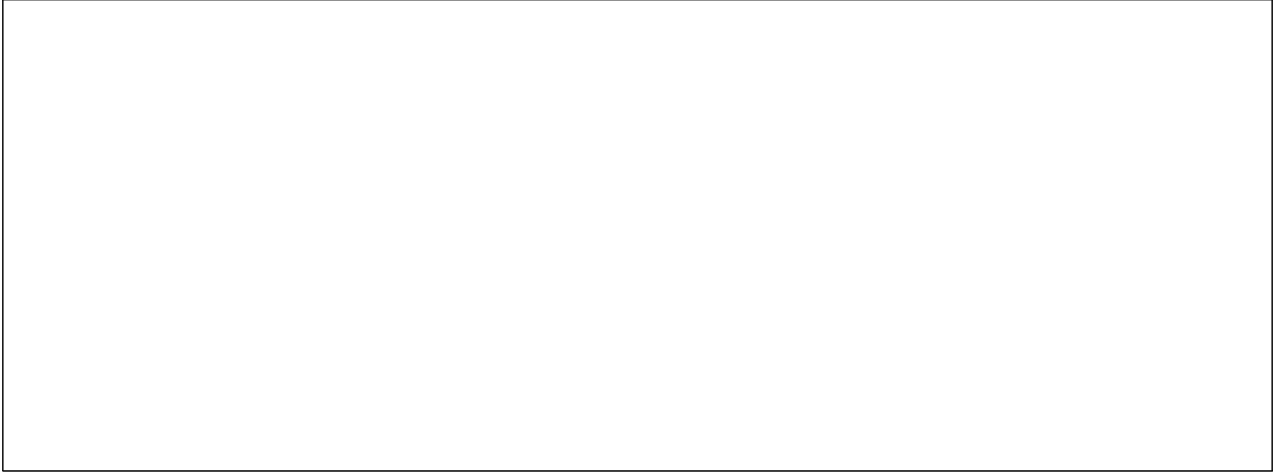
<표 4.10.23> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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

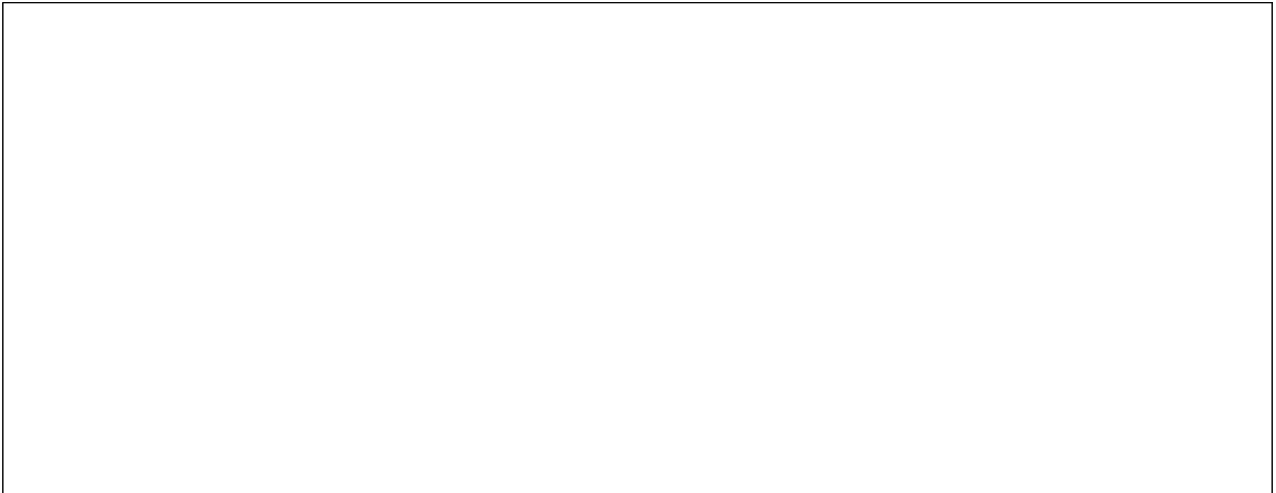
<그림 4.10.24> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(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, %)

구 분	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/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP)	265	1,072	2,215	571	-	4,123
에듀테인먼트 기획 및 제작업	182	561	696	192	-	1,631
기타데이터베이스 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
합 계	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, %)

구 분	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%

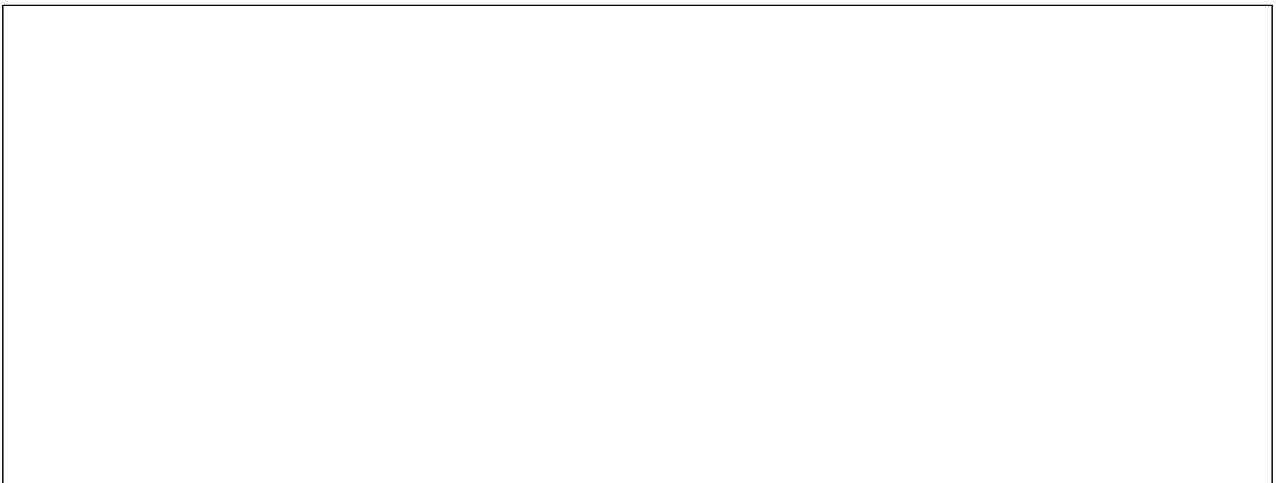
<그림 4.10.26> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(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.

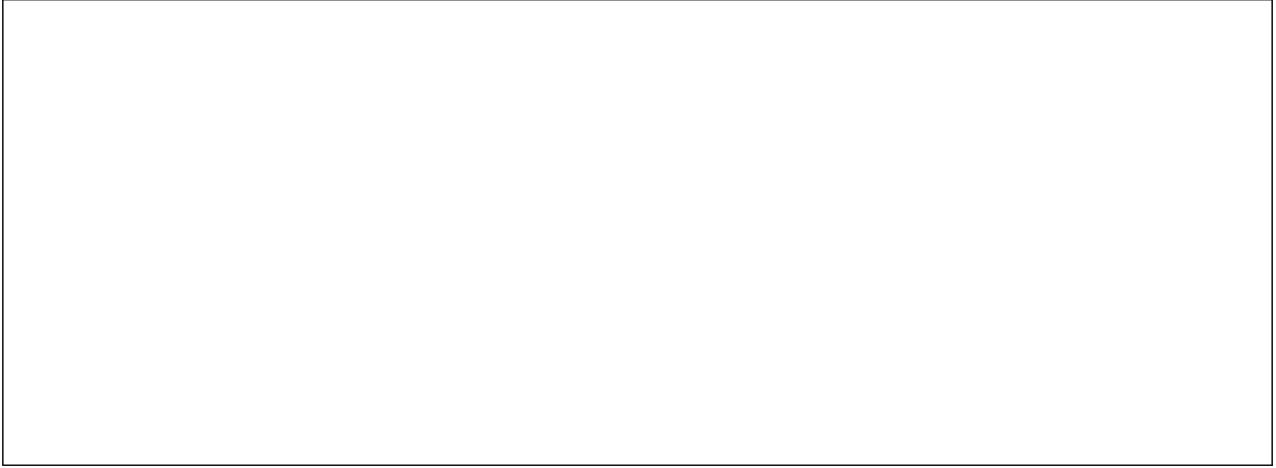
<표 4.10.27> 연도별 지역 종사자 현황

(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%

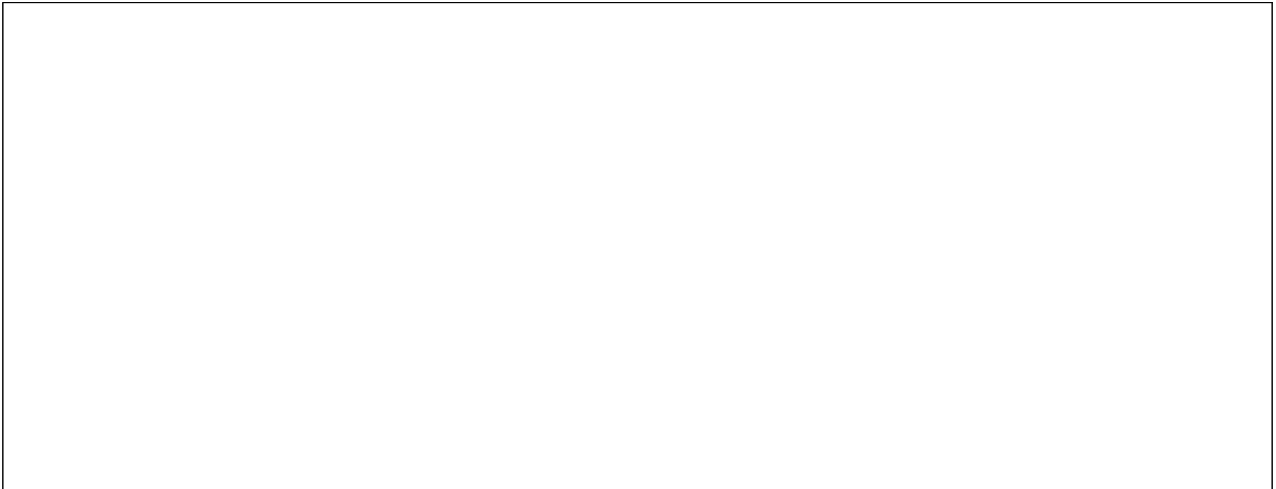
<그림 4.10.28> 지역별 종사자 현황

(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 온라인정보 제공업 정규직은 9,158명이며 비정규직은 1,358명으로 조사되었다. 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 정규직은 9,656명이며 비정규직은 1,719명으로 조사되었다.

<표 4.10.28> 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
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	1680	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%
	소 계	20,058	2,948	23,006
	중분류 비중(%)	87.2%	12.8%	100.0%
기타데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	9,158	1,358	10,516
	소 계	9,158	1,358	10,516
	중분류 비중(%)	87.1%	12.9%	100.0%
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,656	1,719	11,375
	소 계	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.

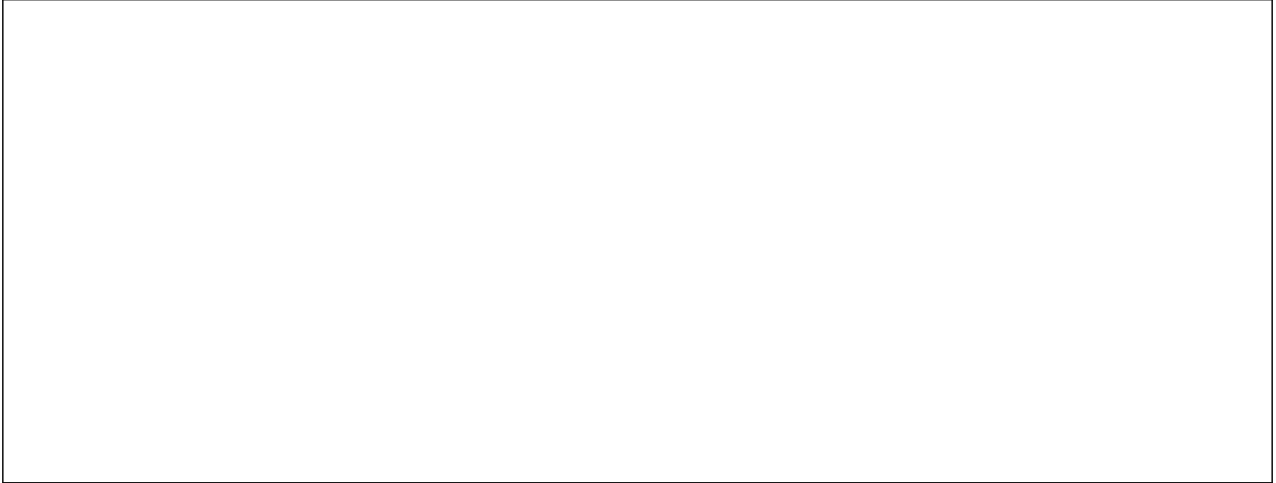
<표 4.10.29> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

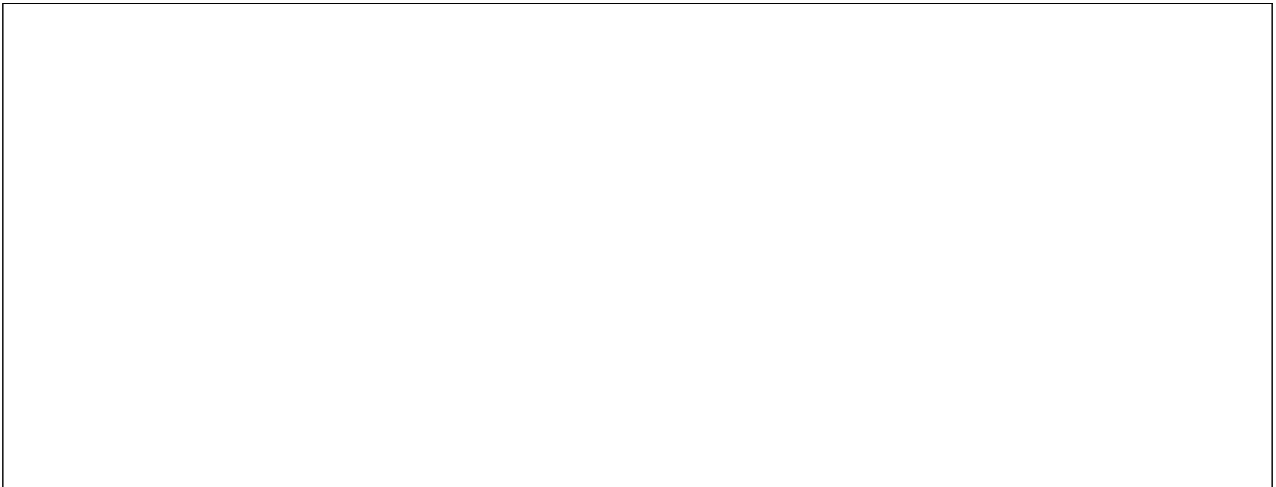
<그림 4.10.30> 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.10.31> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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 기타인터넷 정보매개 서비스업은 정규직 남자가 4,974명이며 정규직 여자는 4,682명으로 나타났고 비정규직 남자는 938명, 비정규직 여자는 781명으로 조사되었다.

<표 4.10.30> 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		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
	소 계	10,498	9,560	1,532	1,416	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	4,836	4322	685	673	10,516
	소 계	4,836	4,322	685	673	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	4,974	4,682	938	781	11,375
	소 계	4,974	4,682	938	781	11,375
지식정보산업 총합계		20,308	18,564	3,155	2,870	44,897
비 중(%)		45.2%	41.4%	7.0%	6.4%	100.0%

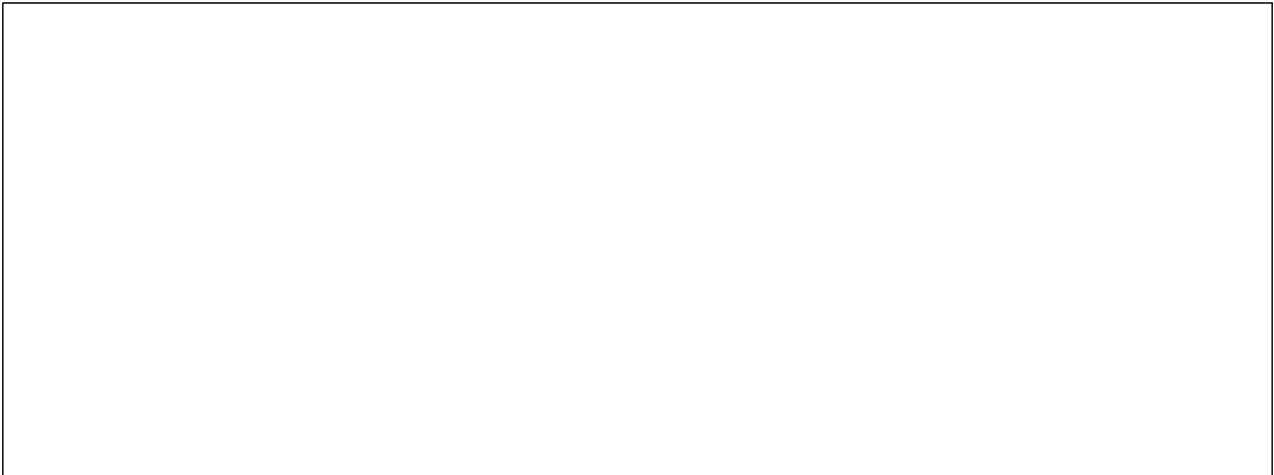
연도별로 살펴보면 정규직 남자는 2007년에 1만 7,259명에서 2008년에 1만 8,616명으로 증가하여 2009년에 2만 308명에 이르렀으며 이는 전년대비 9.1% 증가하였으며 연평균증감률은 8.5% 증가한 수치이다. 정규직 여자는 2007년에 1만 5,711명, 2008년에 1만 7,036명, 그리고 2009년에 1만 8,564명으로 증가하여 전년대비 9.0%, 연평균증감률 8.7% 증가율을 보였다. 한편 비정규직 남자는 2007년에 2,796명에서 2008년에 2,988명으로 증가하였으며 2009년에 3,155명으로 다시 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 5.6%, 연평균증감률은 6.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 여자는 2007년

에 2,426명, 2008년에 2,639명, 그리고 2009년에 2,870명으로 증가하여 전년대비증감률과 연평균증감률이 동일하게 8.8% 증가하였다.

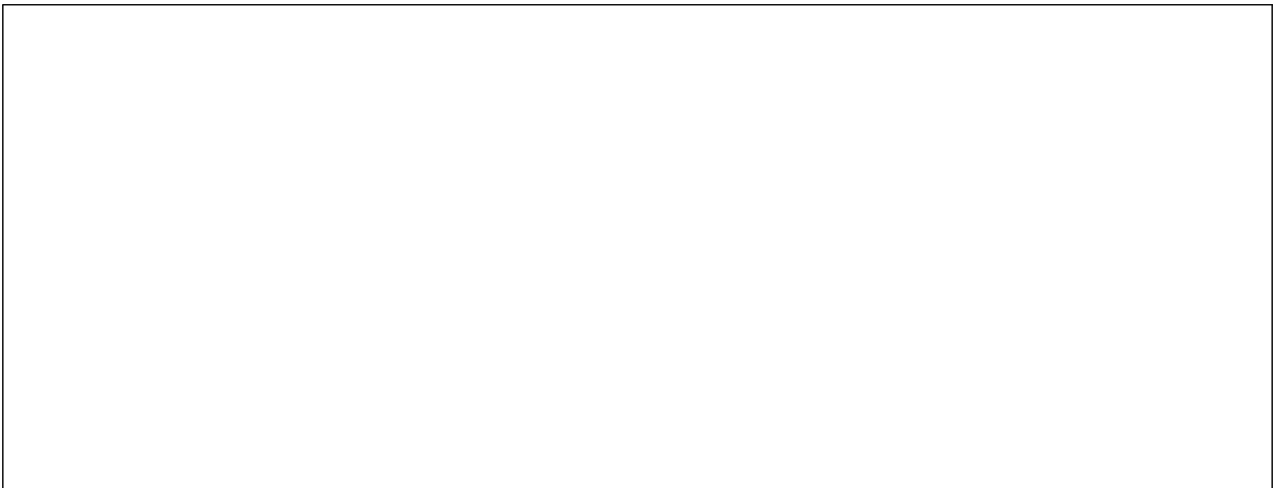
<표 4.10.31> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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.

<표 4.10.32> 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
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%
	소 계	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
	소 계	5,521	4,995	10,516
	중분류 비중(%)	52.5%	47.5%	100.0%
포털및기타인 터넷정보매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	5,912	5,463	11,375
	소 계	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.

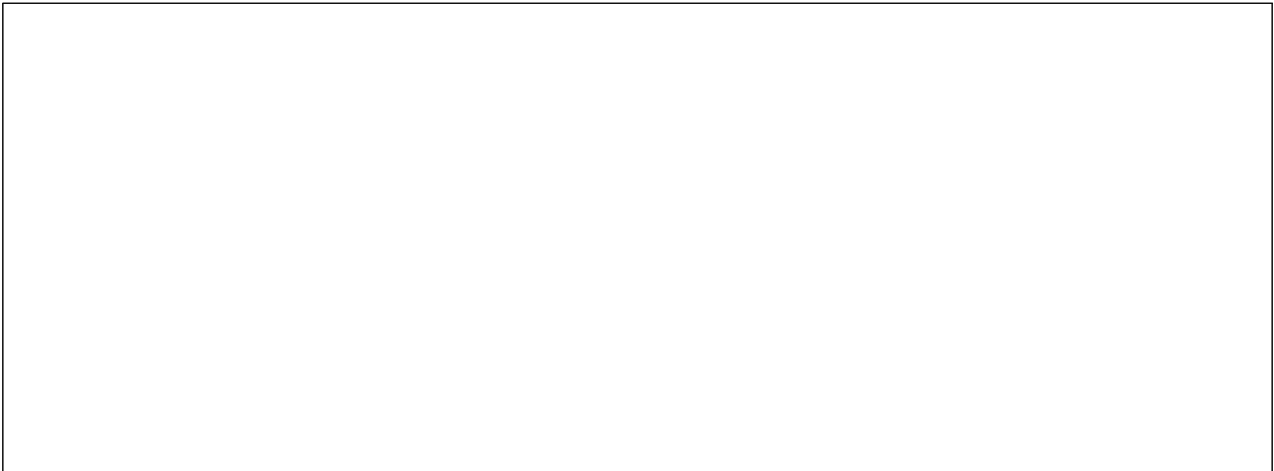
<표 4.10.33> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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%

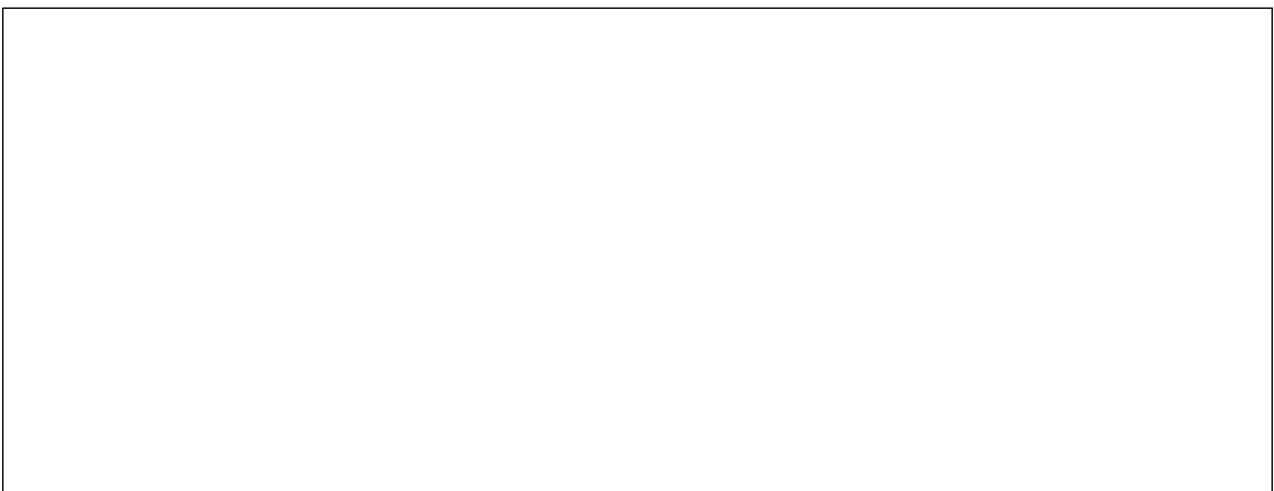
<그림 4.10.34> 연도별 성별 종사자 현황

(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	종사자(명)						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	
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
	소 계	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
	소 계	1,369	1,668	6,684	382	101	312	10,516
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,483	2,561	3,697	432	196	3,006	11,375
	소 계	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
비 중(%)		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.

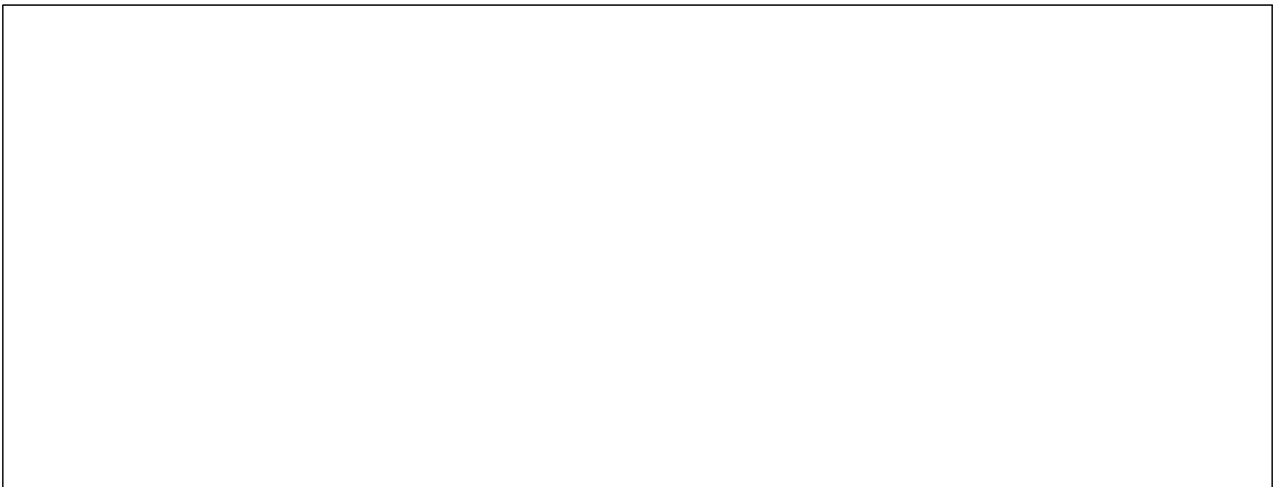
<표 4.10.35> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

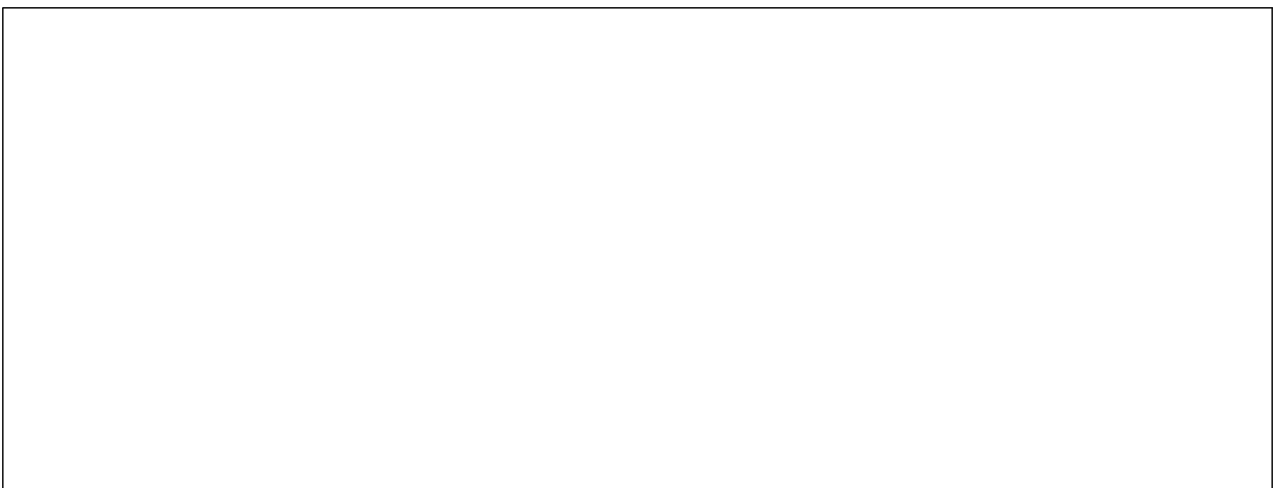
<그림 4.10.36> 연도별 직무별 종사자 현황

(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, 고졸이하하는 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	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
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
	소 계	368	881	21,320	437	23,006
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	41	156	10,150	169	10,516
	소 계	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
	소 계	58	256	10,869	192	11,375
지식정보산업 총합계		467	1,293	42,339	798	44,897
비 중(%)		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.

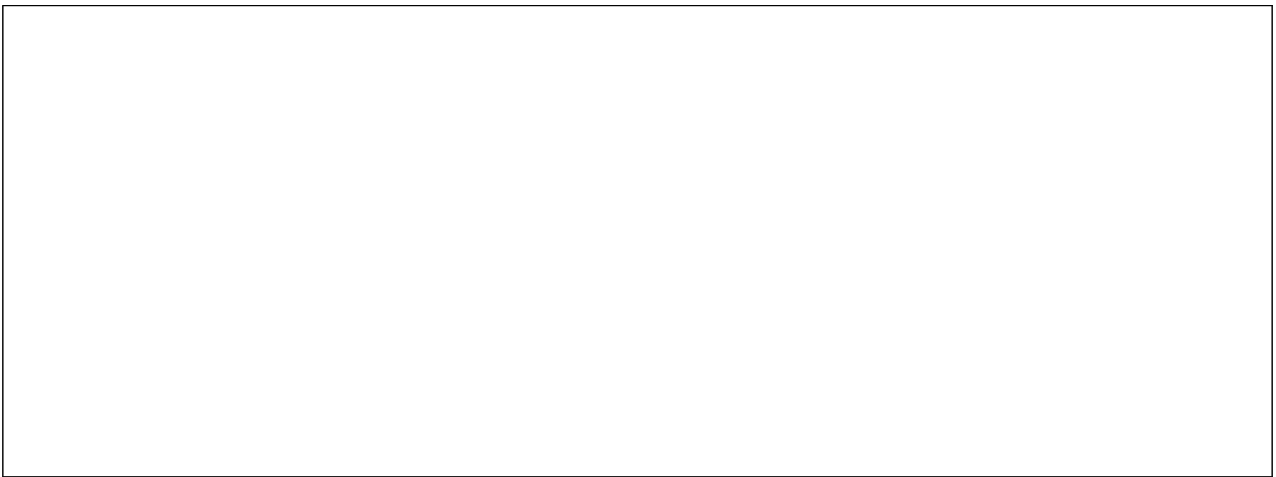
<표 4.10.37> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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 4.10.38> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



<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	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~ 34세	35세~ 39세	40세 이상	
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
	소 계	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
	소 계	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
	소 계	3,568	3,717	3,127	963	11,375
지식정보산업 총합계		13,411	14,023	11,925	5,538	44,897
비 중(%)		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.

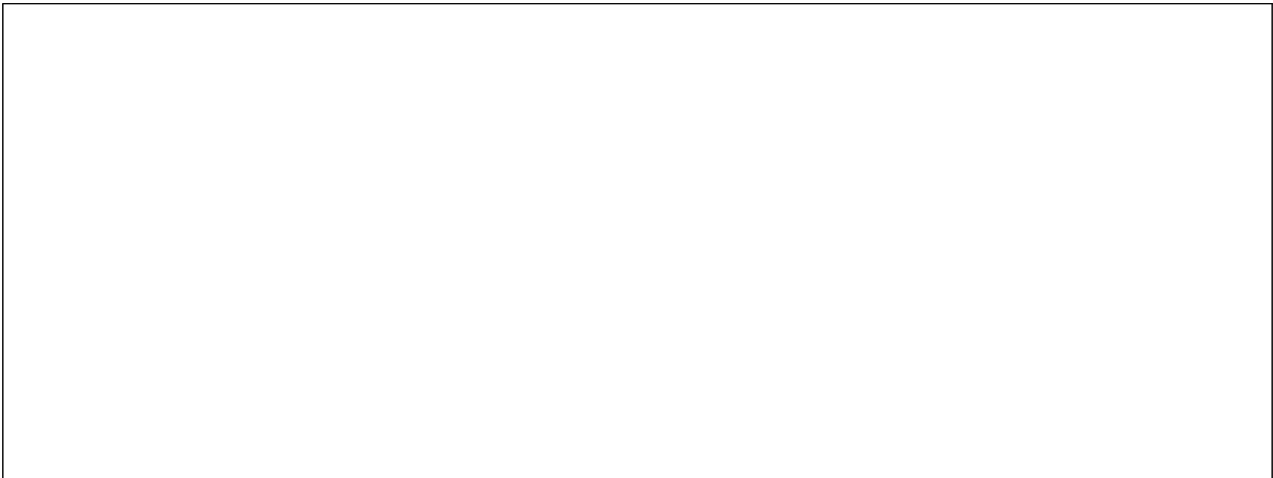
<표 4.10.39> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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 → '09년 5,497억 원) 또한 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 이는 지식정보산업 이익률이 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 1,193억원으로 전년대비 9.8%, 연평균 10.7% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 1,415억원이며 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
지식정보 산업	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%

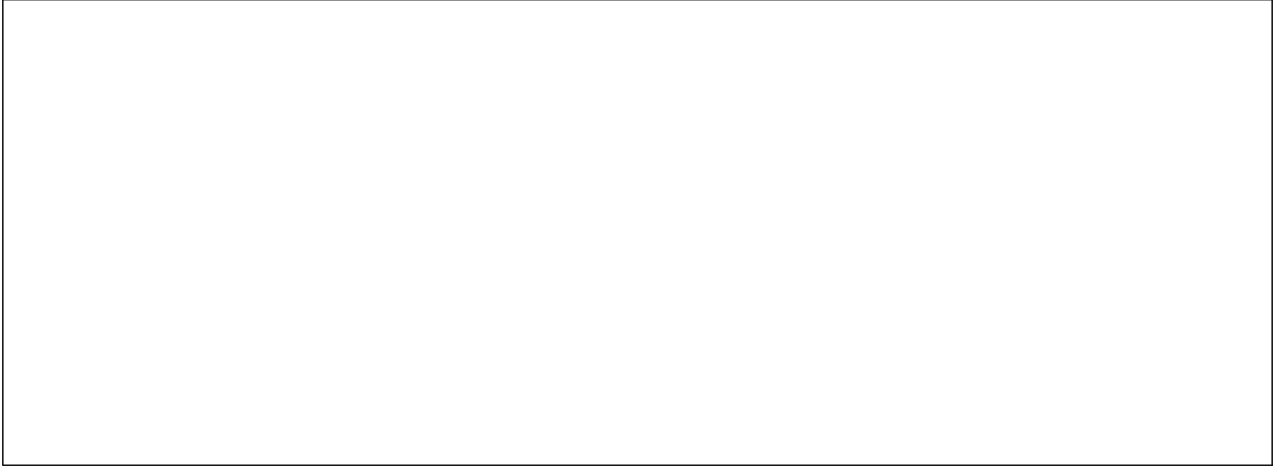
<표 4.10.41> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						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%

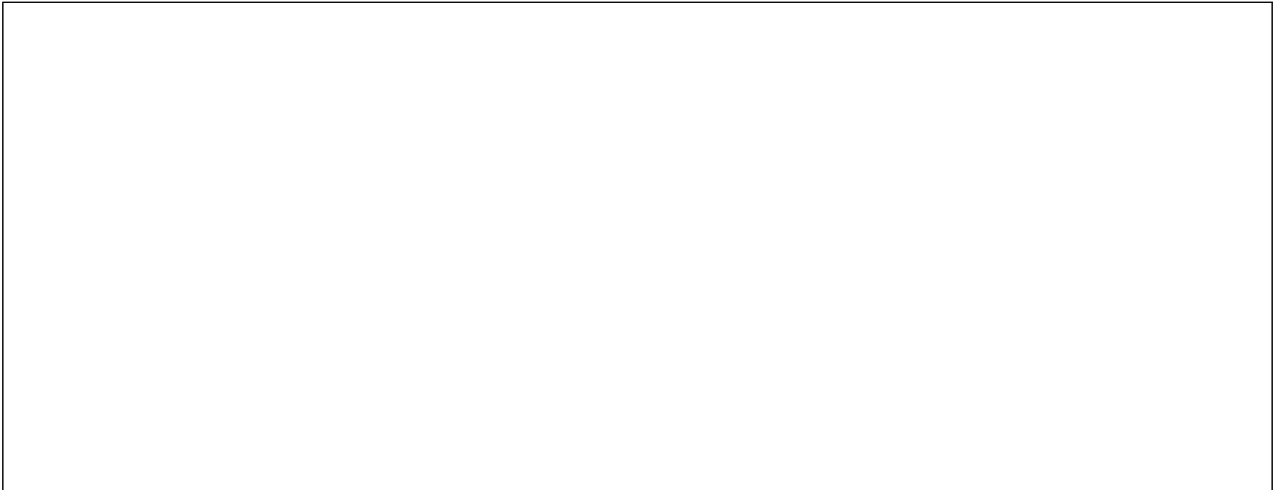
<그림 4.10.42> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.10.43> 부가가치 구성현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



11. 콘텐츠솔루션산업

<표 4.11.1> 콘텐츠솔루션산업 분류

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠 솔루션산업	콘텐츠솔루션업	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 웹에이전스 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 것으로 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)

구 분	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)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당평균 매출액	
콘텐츠솔루션업	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
전체평균	1,021	2,036,362	15,967	1,994	128	

콘텐츠솔루션산업은 1인당 평균 매출액이 1억 2,800이며, 사업체당 평균 매출액은 19억 9,400만원으로 나타났다. 저작물업 1인당 평균 매출액은 8,900만원이며, 콘텐츠보호업은 7,700만원으로 나타났다. 모바일솔루션업 사업체당 평균 매출액은 31억 4,700원이며, 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/결제는 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 증가하였으며 2009년에도 2,632억 원으로 증가하여 전년대비 4.3%, 연평균은 8.3% 증가하였다. 콘텐츠보호는 2007년에 1,195억 원, 2008년에 1,218억 원, 그리고 2009년에 1,334억 원으로 조사되었고 이는 전년대비 9.5%, 연평균은 5.7% 증가한 수치이다. 모바일솔루션은 2007년에 3,672억 원, 2008년에 4,434억 원, 2009년에 4,877억 원으로 나타나 전년대비 10.0%, 연평균은 15.3% 증가하였다. 과금/결제는 전년대비 5.6%, 연평균은 3.8% 증가하였는데 이를 연도별로 보면 2007년에 2,776억 원, 2008년에 2,835억 원, 그리고 2009년에 2,993억 원으로 나타났다. CMS는 2007년에 1,017억 원, 2008년에 1,030억 원, 2009년에 1,167억 원으로 나타나 전년대비 13.3%, 연평균 7.1%의 증가율을 보였다. CDN은 전년대비 무려 37.5%, 연평균은 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 원으로 증가하였으며 2009년에는 5,883억 원으로 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 6.0%, 연평균은 8.6% 증가한 것으로 나타났다.

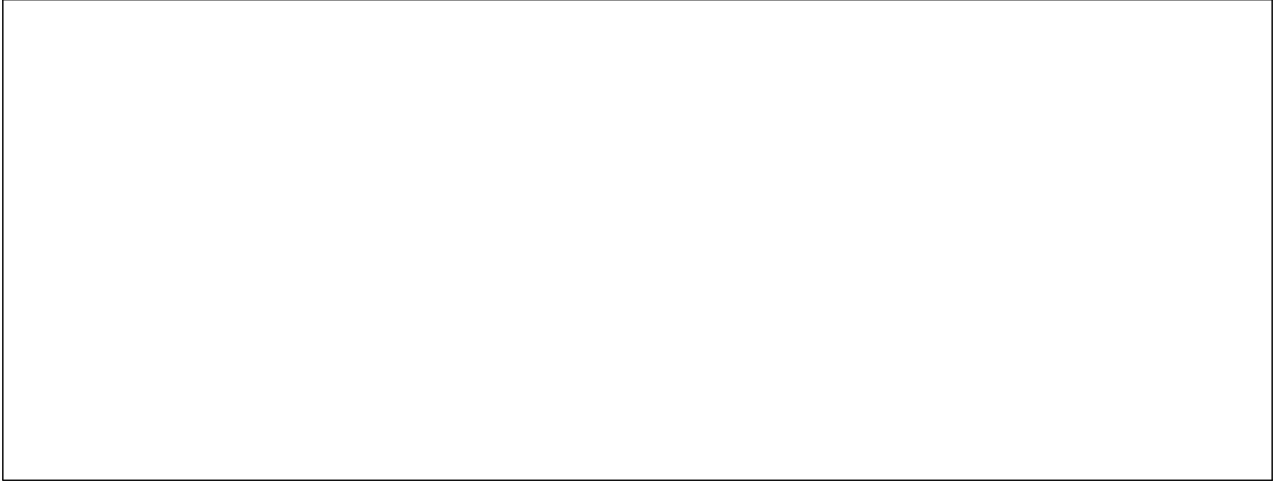
<표 4.11.4> 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
콘텐츠 솔루션업	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%
	소 계	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, %)

구 분	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%

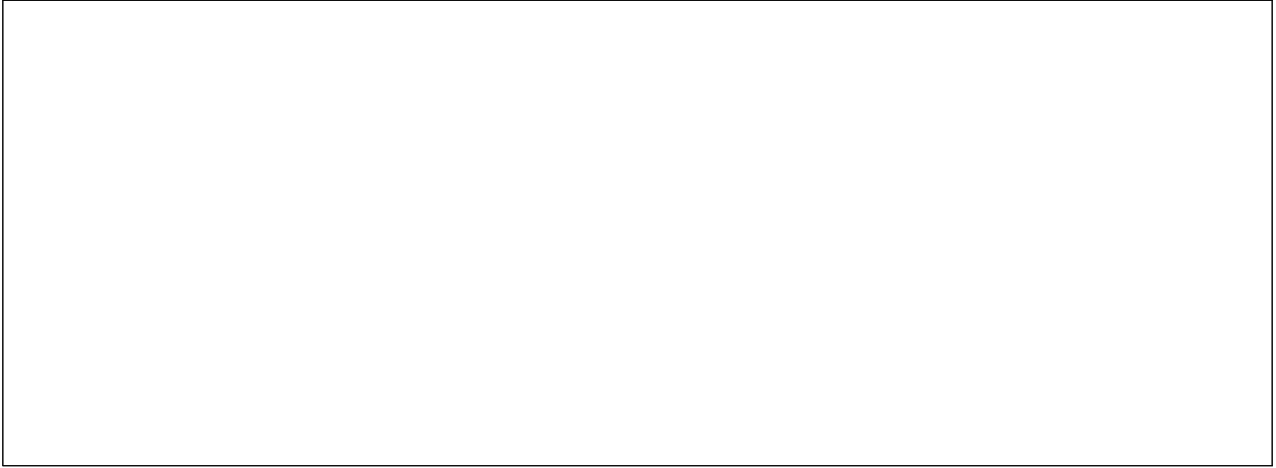
연도별로 보면 창작 및 제작이 2007년에 1조 6,196억 원에서 2008년에 1조 8,004억 원으로 증가하였으며 2009년에도 1조 9,667억 원으로 추정되어 증가세가 지속되고 있다. 이는 전년대비 9.2%, 연평균은 10.2% 증가한 수치이다. 제작지원업 또한 전년대비 8.5%, 연평균은 10.4% 증가하였다. 이를 연도별로 보면 2007년에 169억 원, 2008년에 190억 원, 그리고 2009년에 207억 원으로 조사되었다.

<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%

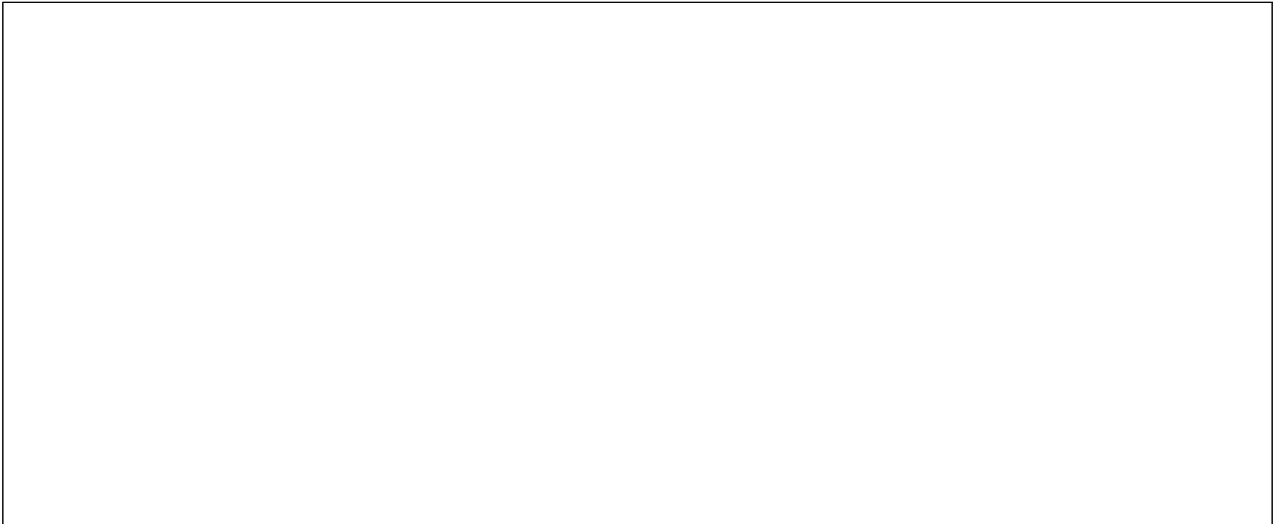
<그림 4.11.3> 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출 현황

(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, %)

구 분	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
합 계	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 원 에서 2008년에 6,408억 원으로 증가한 후 2009년에 7,214억 원으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 12.6%, 연평균은 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%, 연평균 52.2% 증가하였다.

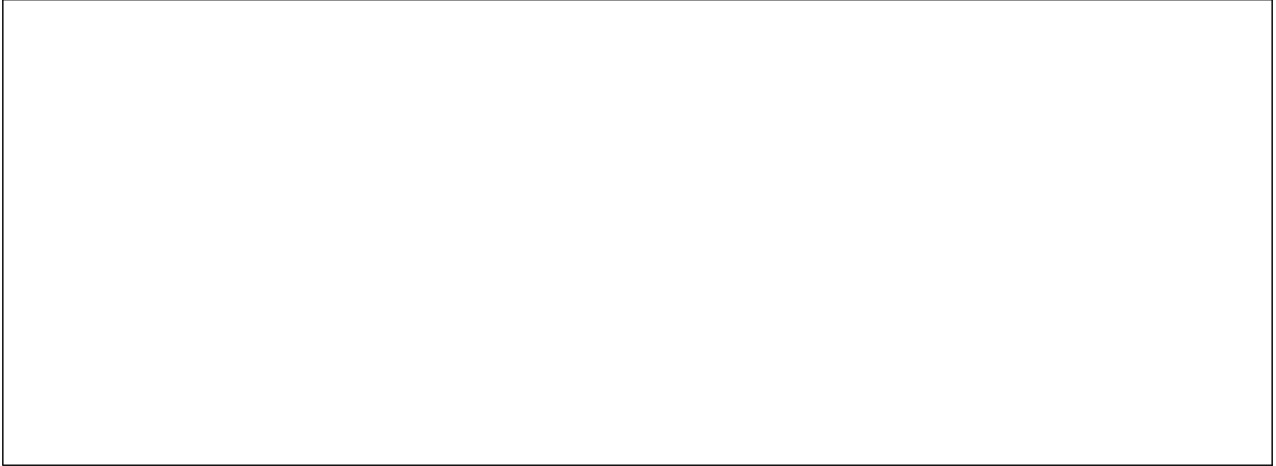
<표 4.11.8> 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	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%

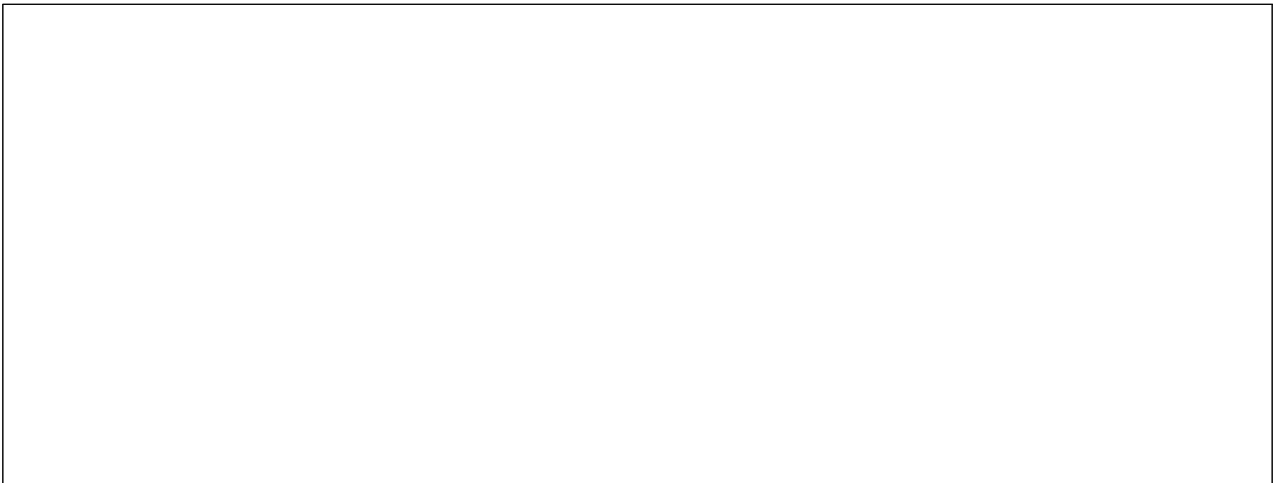
<그림 4.11.5> 매출액 규모별 매출 현황

(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, %)

구 분	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
합 계	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%, 연평균은 10.1% 증가하였다. 50~99인은 2007년에 3,716억 원에서 2008년에 4,111억 원으로 증가한 후에 2009년에는 4,483억 원에 이르렀다. 이는 전년대비 9.1%, 연평균은 9.8% 증가한 수치이다.

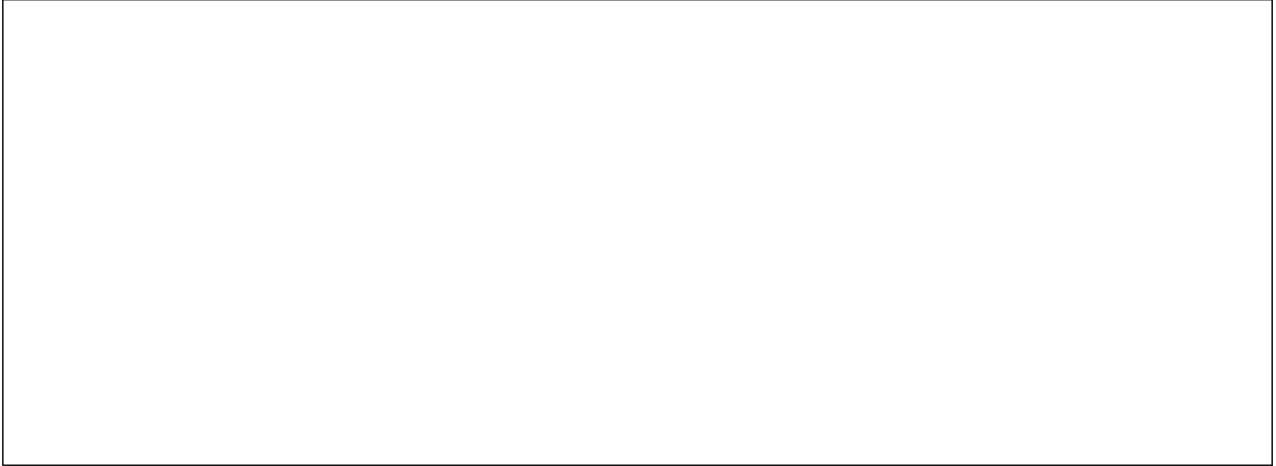
<표 4.11.10> 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(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 4.11.7> 종사자 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<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 나타났다. 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 지역 매출 현황

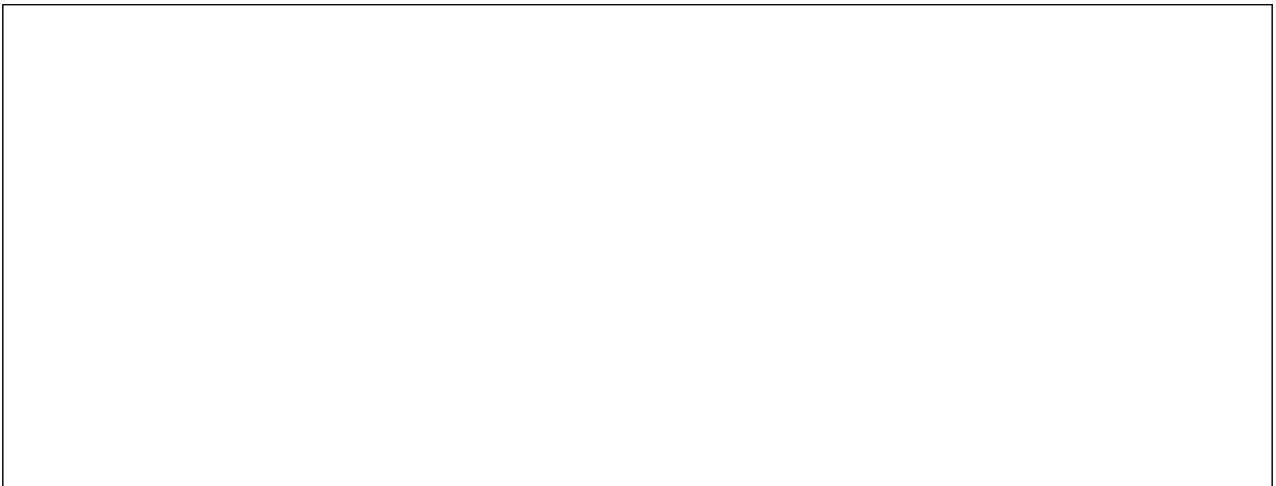
(단위 : 백만원, %)

지 역	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%, 연평균 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 연평균이 10.1% 증가하였다. 연도별로 보면 2007년에 2,960억 원, 2008년에 3,294억 원, 그리고 2009년에 3,585억 원으로 나타났다.

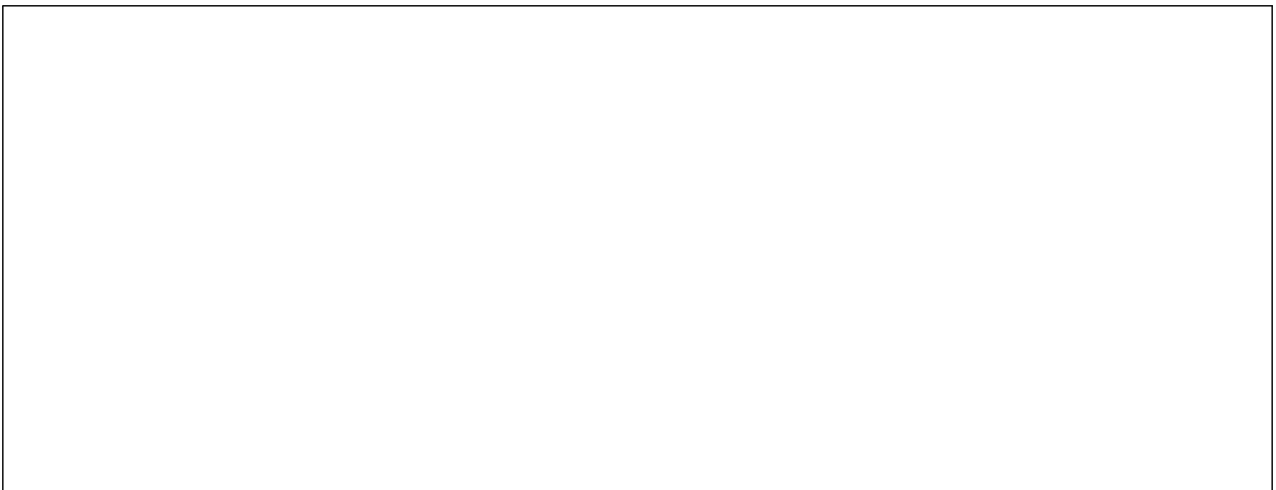
<그림 4.11.9> 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원)



<그림 4.11.10> 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



11.3. 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황²⁰⁷⁾

2009년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 11,341.8만 달러이며 전년대비 5.3% 증가하였고 연평균증감률은 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, %)

구 분	수출				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
콘텐츠솔루션	112,678	107,746	113,418	5.3%	0.3%
합계	112,678	107,746	113,418	5.3%	0.3%

구 분	수입				
	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
콘텐츠솔루션	-	-	387	-	-
합계	-	-	387	-	-

<그림 4.11.11> 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천달러)



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

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 연평균은 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%, 연평균 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%, 연평균은 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 연평균은 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 연평균 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%, 연평균은 4.3% 증가한 수치이다.

<표 4.11.13> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					
	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%

<그림 4.11.12> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러)



콘텐츠솔루션산업의 수입액은 2009년에 북미 지역이 38.7만 달러로 나타났으며, 그 외 지역은 수입액이 없는 것으로 나타났다.

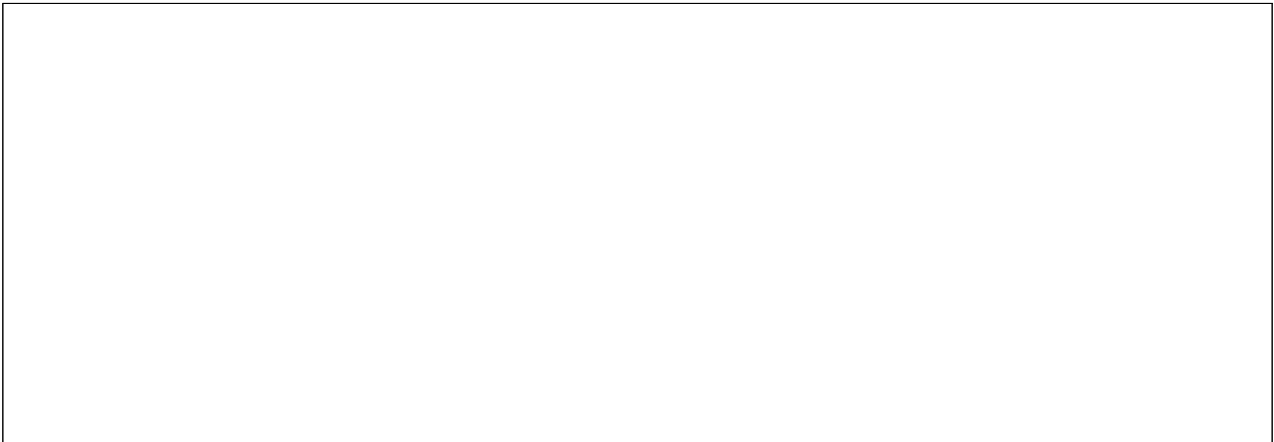
<표 4.11.14> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					
	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.

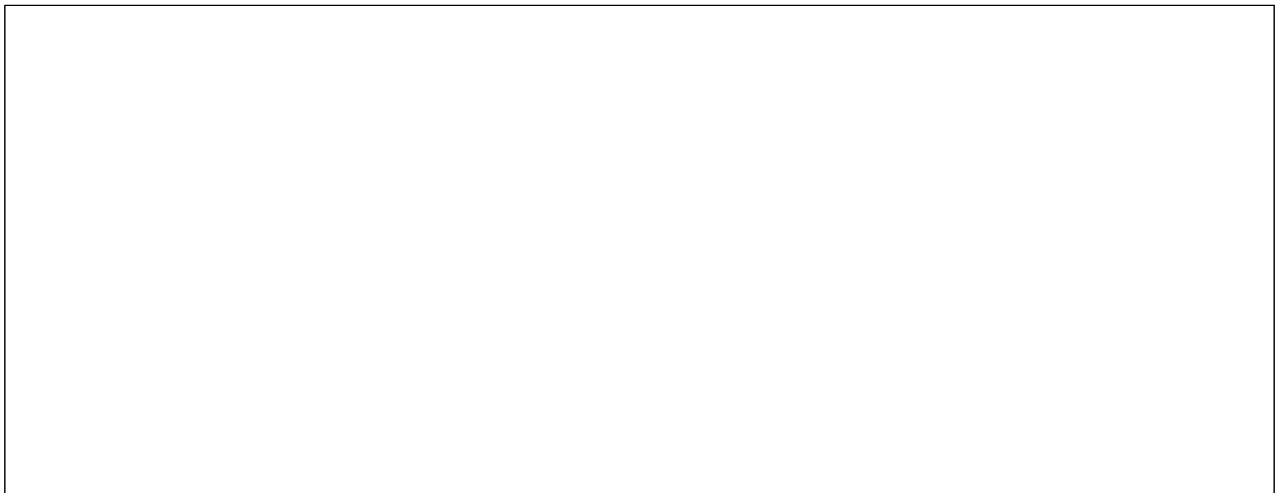
<표 4.11.15> 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방식

(단위 : %)

수출 방법	진출 경로 구분	2009년 기준조사
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.

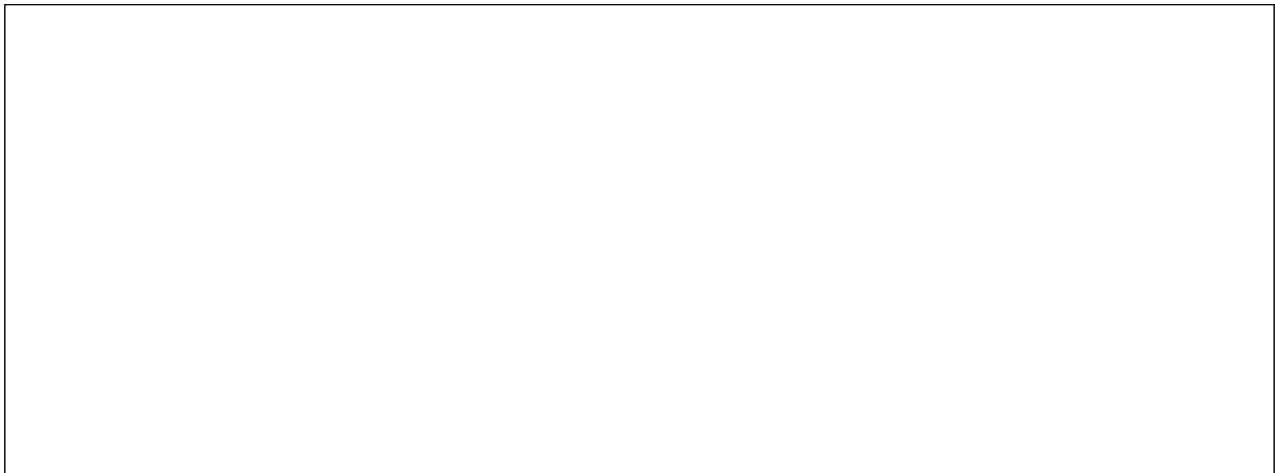
<표 4.11.16> 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

(단위 : %)

해외진출형태	2009년 기준조사
완제품수출	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 연평균은 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%, 연평균 2.2% 증가한 수치이다. 모바일솔루션은 2007년에 3,526명, 2008년에 3,633명, 2009년에 3,937명으로 나타나 전년대비 8.4%, 연평균은 5.7% 증가한 것으로 조사되었다. 과금/결제는 전년대비 9.8%, 연평균 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%, 연평균 5.3%의 증가율을 기록하였다. CDN은 2007년에 633명에서 2008년에 685명으로 증가한 후에 2009년에 726명으로 다시 증가하였으며 이는 전년대비 6.0%, 연평균 7.1% 증가한 수치이다. 기타는 2007년에 2,962명, 2008년에 3,746명, 그리고 2009년에 4,235명으로 꾸준히 증가하였다. 증감률을 보면 전년대비 13.1%, 연평균은 19.6% 증가하여 가장 큰 증가폭을 나타냈다.

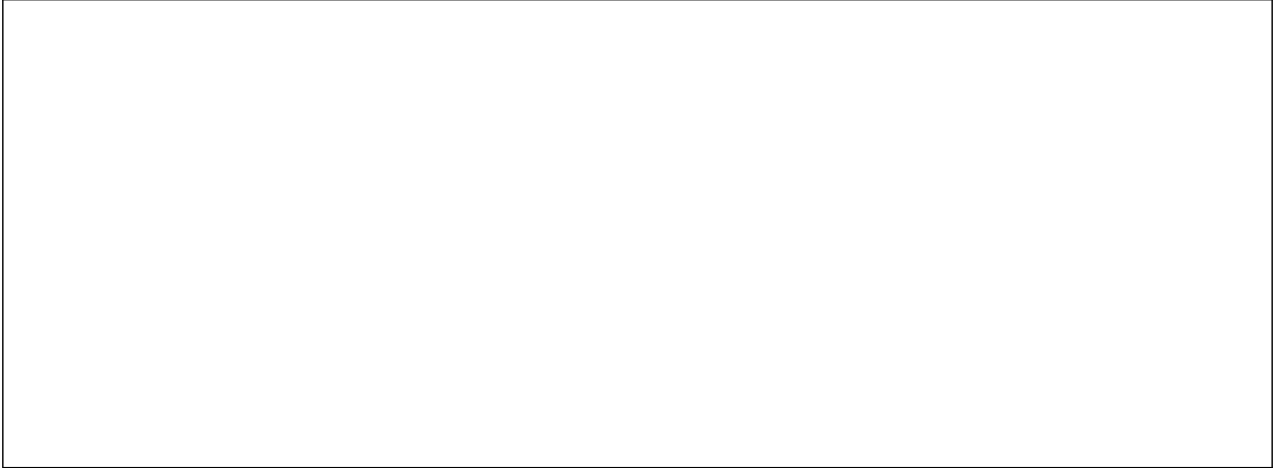
<표 4.11.17> 콘텐츠솔루션산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자수(명)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
콘텐츠 솔루션업	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%
	소 계	13,414	14,679	15,967	100.0%	8.8%	9.1%

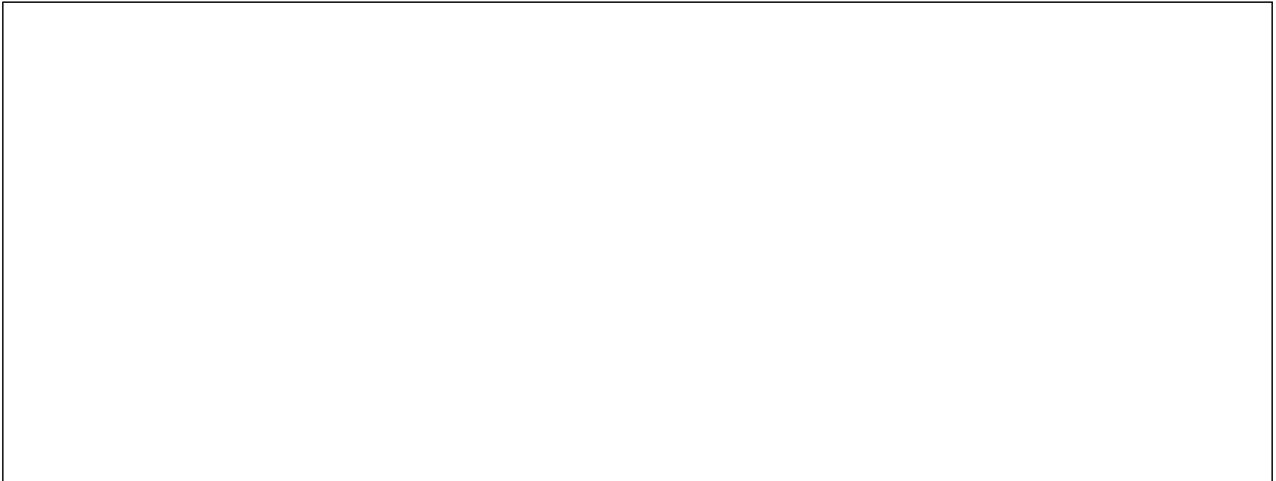
<그림 4.11.16> 콘텐츠솔루션산업 중분류별 종사자수

(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 : 명, %)

구 분	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
합 계	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%, 연평균 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 연평균은 8.9% 증가한 수치이다.

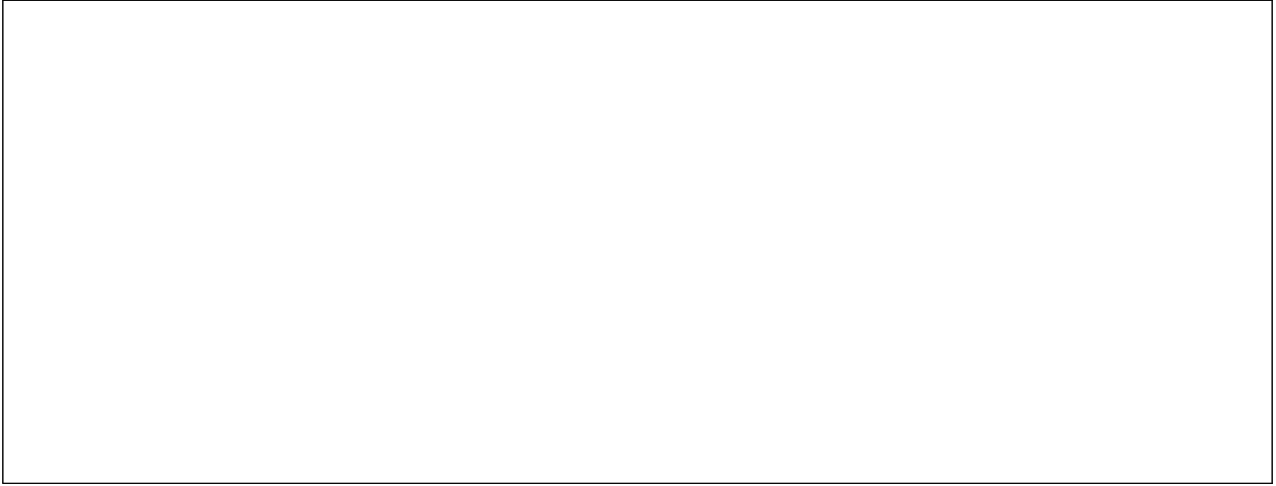
<표 4.11.19> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

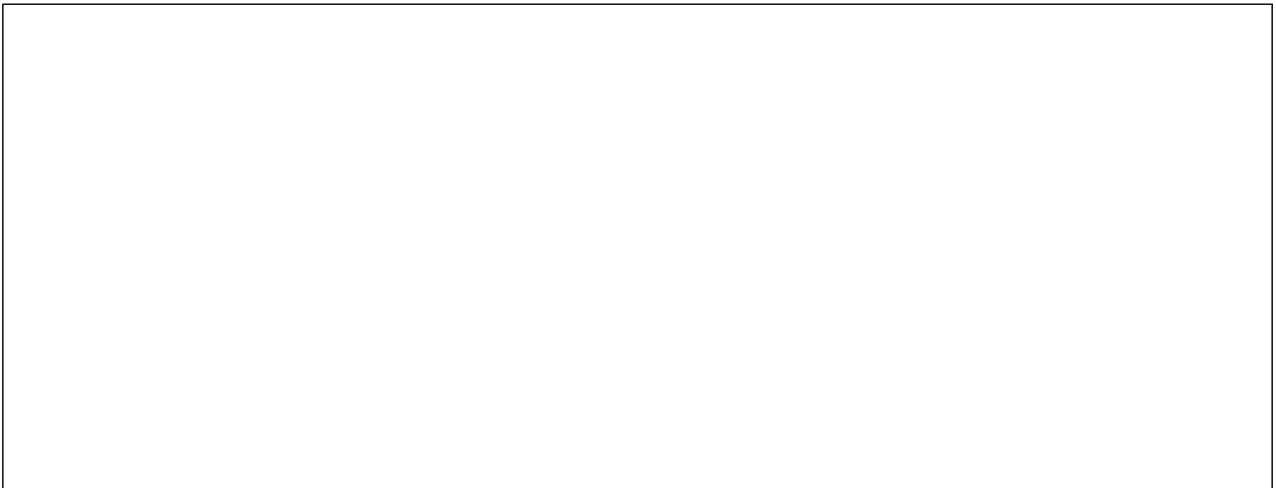
<그림 4.11.18> 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(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, %)

구 분	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
합 계	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%, 연평균 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%, 연평균 7.6%의 증가율을 기록하였다.

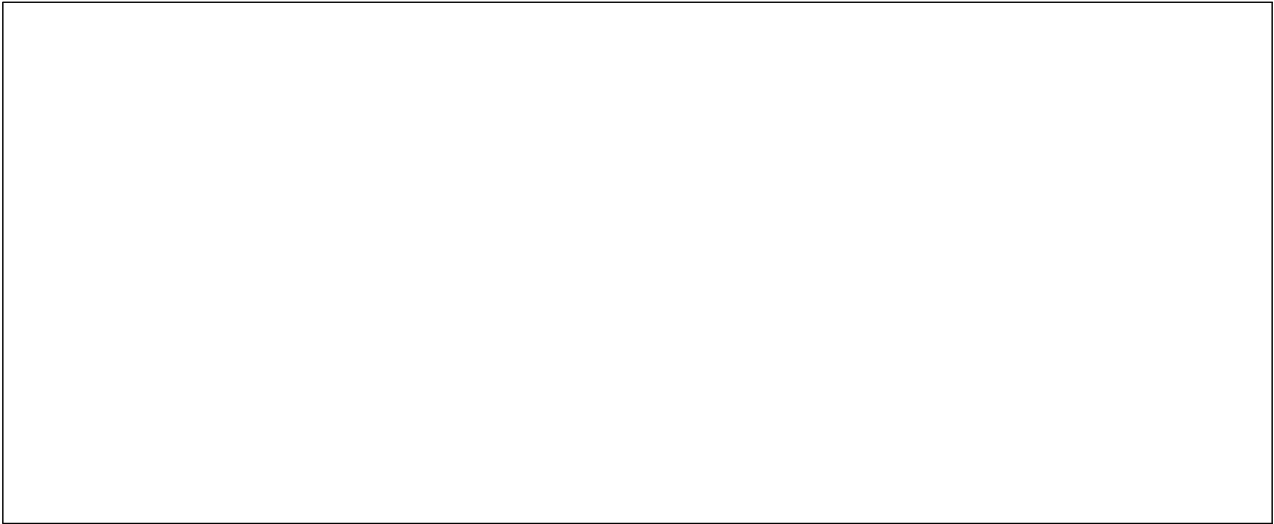
<표 4.11.21> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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%

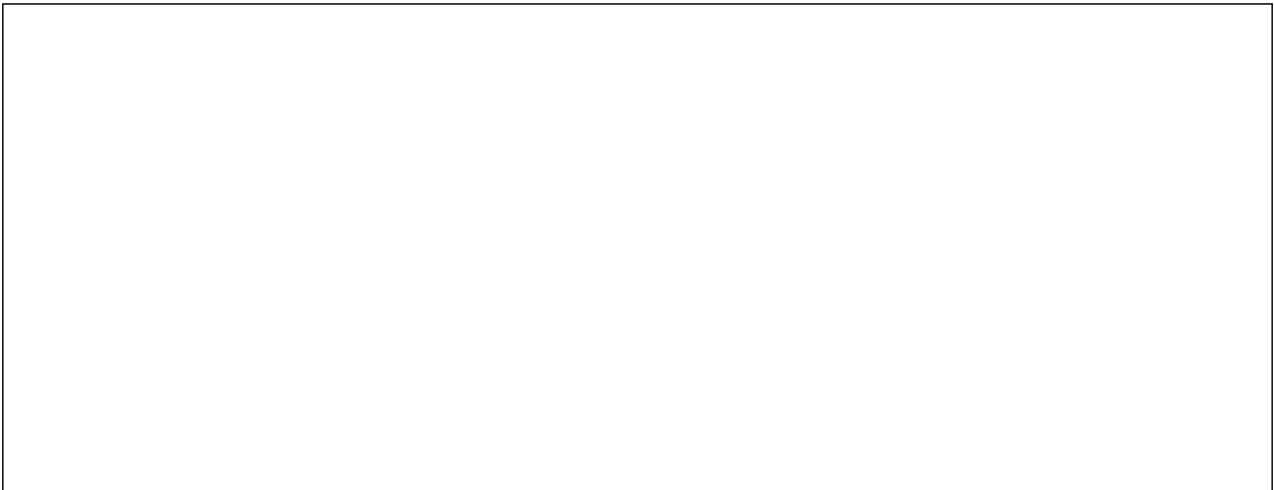
<그림 4.11.20> 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(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

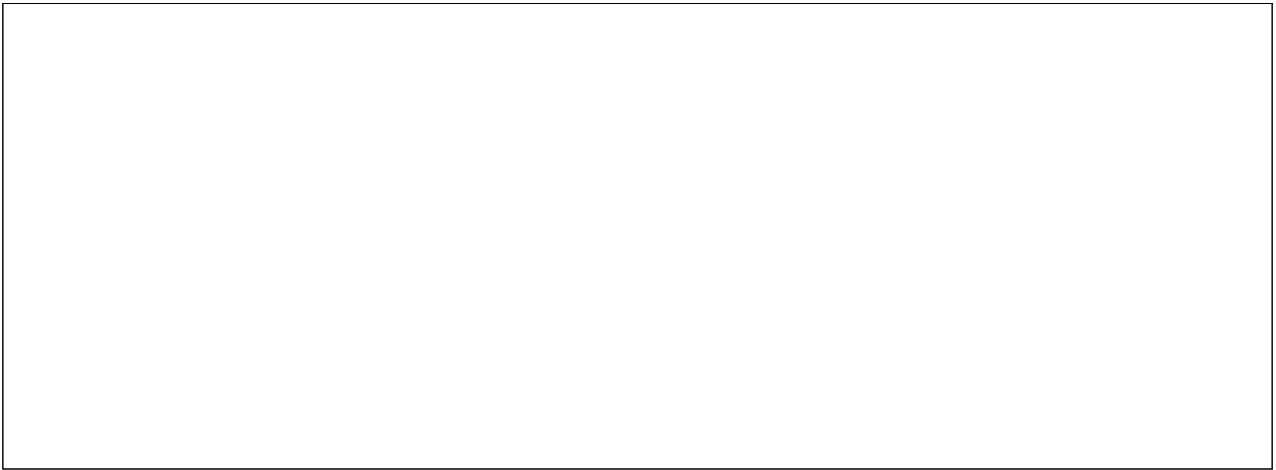
(단위 : 명, %)

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 연평균은 9.2% 증가한 수치이다. 6개 광역시는 2007년에 1,323명, 2008년 1,450명, 2009년에 1,599명으로 근소하기는 하나 꾸준히 증가하였으며 이는 전년대비 10.3% 증가하였고 연평균은 9.9% 증가하였다. 9개도는 2007년에 2,592명에서 2008년에 2,822명, 2009년에 3,040명으로 증가하였으며 이는 전년대비 7.7%, 연평균 8.3% 증가하였다.

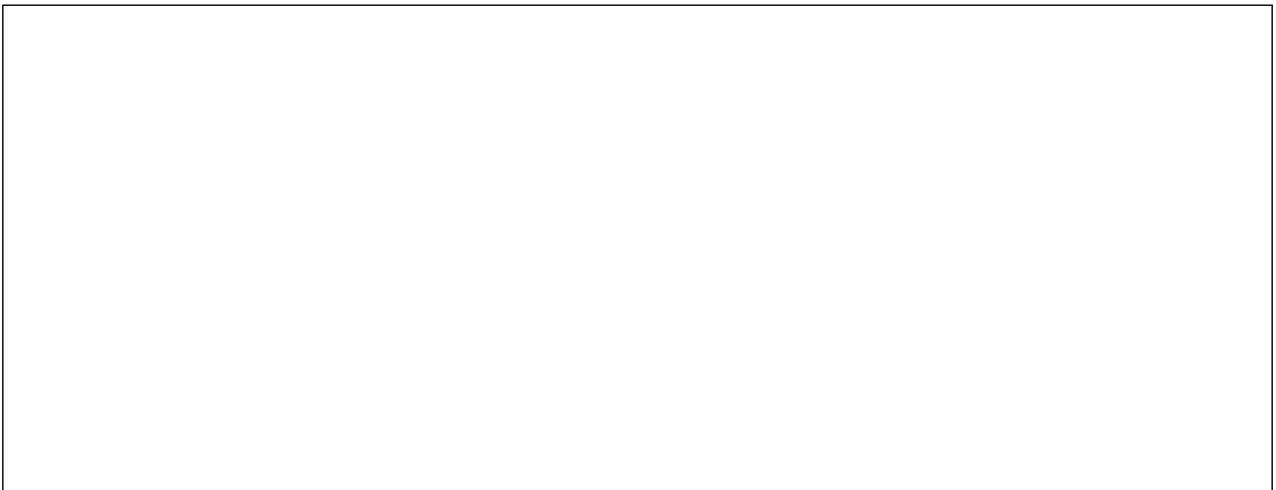
<그림 4.11.22> 지역별 종사자 현황

(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, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		정규직	비정규직	
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,759	184	2,943
	소분류 비중(%)	93.7%	6.3%	100.0%
	소 계	2,759	184	2,943
	콘텐츠보호	1,521	217	1,738
	소분류 비중(%)	87.5%	12.5%	100.0%
	소 계	1,521	217	1,738
	모바일솔루션	3,604	333	3,937
	소분류 비중(%)	91.5%	8.5%	100.0%
	소 계	3,604	333	3,937
	과금/결제	1,053	118	1,171
	소분류 비중(%)	89.9%	10.1%	100.0%
	소 계	1,053	118	1,171
	CMS	1,090	127	1,217
	소분류 비중(%)	89.6%	10.4%	100.0%
	소 계	1,090	127	1,217
	CDN	666	60	726
	소분류 비중(%)	91.7%	8.3%	100.0%
	소 계	666	60	726
	기타	3,935	300	4,235
	소분류 비중(%)	92.9%	7.1%	100.0%
소 계	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 연평균은 8.5% 증가한 수치이다. 비정규직은 2007년에 981명, 2008년에 1,168명, 그리고 2009년에 1,339명으로 조사되었으며 전년대비 14.6%, 연평균 16.8%의 증가율을 나타냈다.

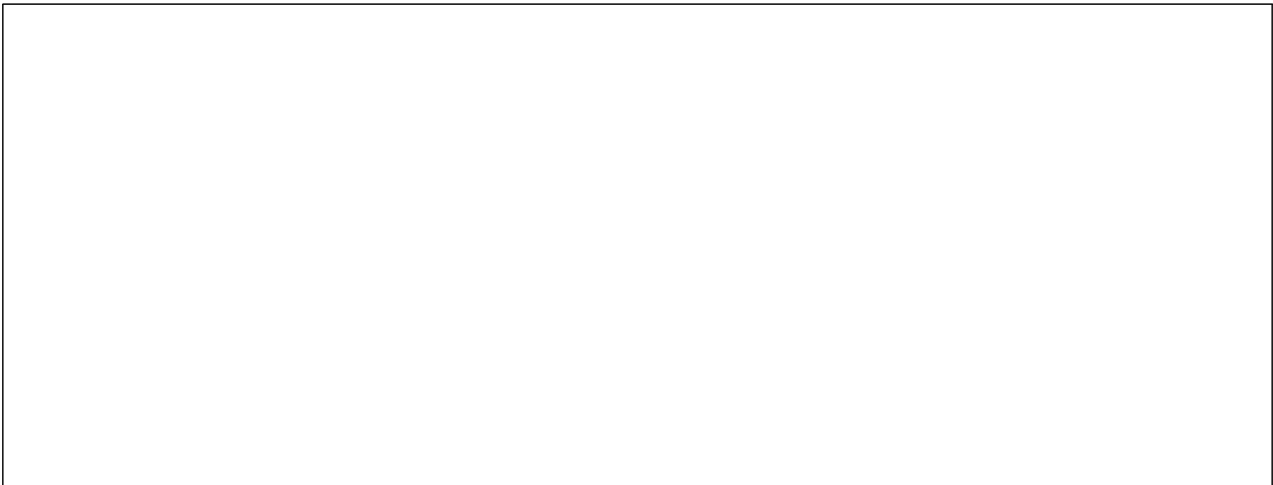
<표 4.11.24> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
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%

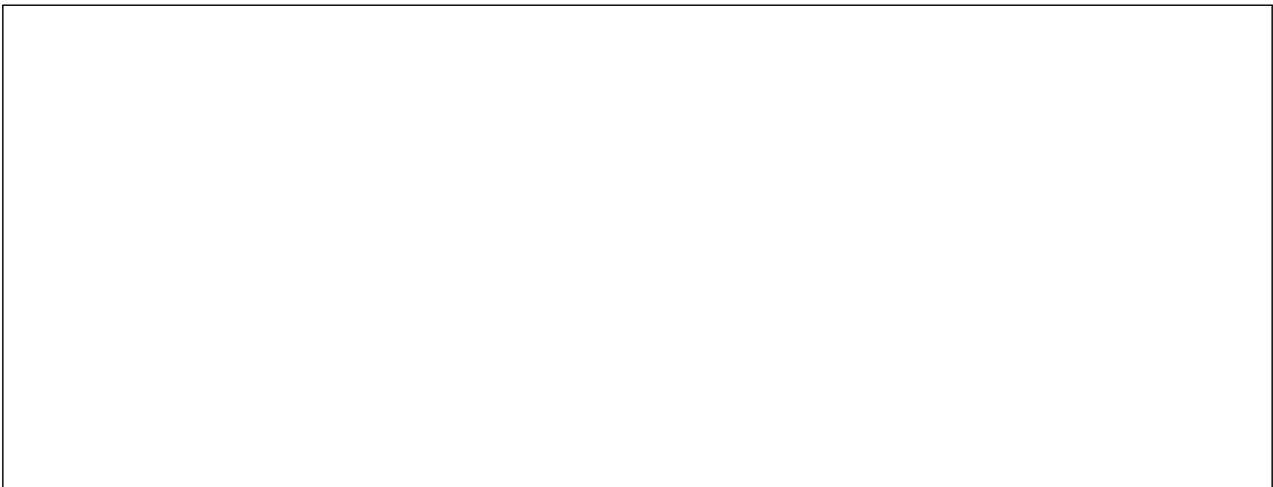
<그림 4.11.24> 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명)



<그림 4.11.25> 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



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	종사자(명)				합계
		정규직		비정규직		
		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
	소 계	8,773	5,855	743	596	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계		8,773	5,855	743	596	15,967
비 중(%)		54.9%	36.7%	4.7%	3.7%	100.0%

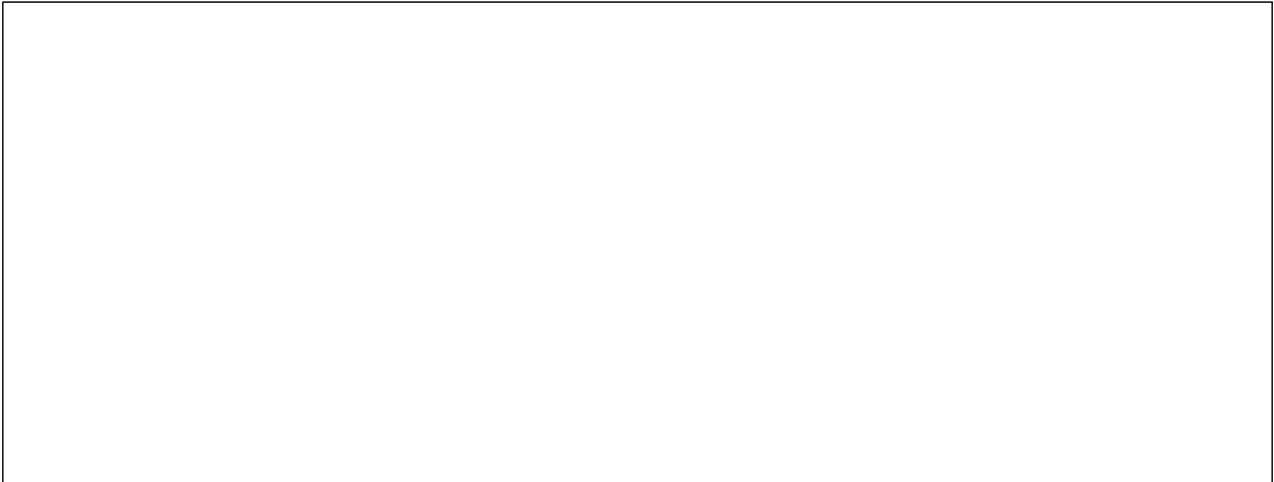
연도별로 살펴보면 정규직 남자는 2007년에 7,426명에서 2008년에 8,047명으로 증가하여 2009년에 8,773명에 이르렀으며 이는 전년대비 9.0% 증가하였으며 연평균증감률은 8.7% 증가한 수치이다. 정규직 여자는 2007년에 5,007명, 2008년에 5,464명, 그리고 2009년에 5,855명으로 증가하여 전년대비 7.2%, 연평균증감률 8.1% 증가율을 보였다. 한편 비정규직 남자는 2007년에 580명에서 2008년에

620명으로 증가하였으며 2009년에 743명으로 다시 증가하였고 증감률을 보면 전년대비 19.8%, 연평균은 13.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 여자는 2007년에 401명, 2008년에 548명, 그리고 2009년에 596명으로 증가하여 전년대비 8.8%, 연평균 21.9% 증가하였다.

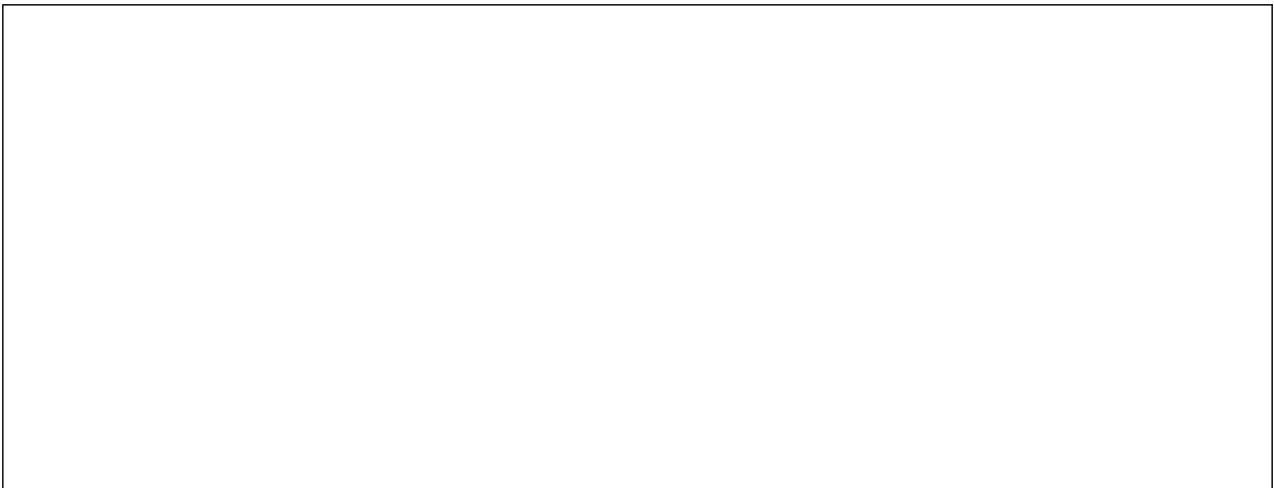
<표 4.11.26> 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	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 나타났다. CDN 남자는 483명이며 여자는 243명으로 조사되었다. 기타의 남자는 2,566명이며 여자는 1,669명으로 나타났다.

<표 4.11.27> 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)		합계
		남자	여자	
콘텐츠 솔루션업	저작물	1,741	1,202	2,943
	소분류 비중(%)	59.2%	40.8%	100.0%
	소 계	1,741	1,202	2,943
	콘텐츠보호	1,230	508	1,738
	소분류 비중(%)	70.8%	29.2%	100.0%
	소 계	1,230	508	1,738
	모바일솔루션	2,096	1,841	3,937
	소분류 비중(%)	53.2%	46.8%	100.0%
	소 계	2,096	1,841	3,937
	과금/결제	678	493	1,171
	소분류 비중(%)	57.9%	42.1%	100.0%
	소 계	678	493	1,171
	CMS	722	495	1,217
	소분류 비중(%)	59.3%	40.7%	100.0%
	소 계	722	495	1,217
	CDN	483	243	726
	소분류 비중(%)	66.5%	33.5%	100.0%
	소 계	483	243	726
	기타	2,566	1,669	4,235
	소분류 비중(%)	60.6%	39.4%	100.0%
소 계	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%, 연평균은 9.0% 증가한 수치이다. 여자는 2007년에 5,408명, 2008년에 6,012명, 그리고 2009년에 6,451명으로 증가하였으며 전년대비 7.3%, 연평균은 9.2% 증가율을 보이고 있다.

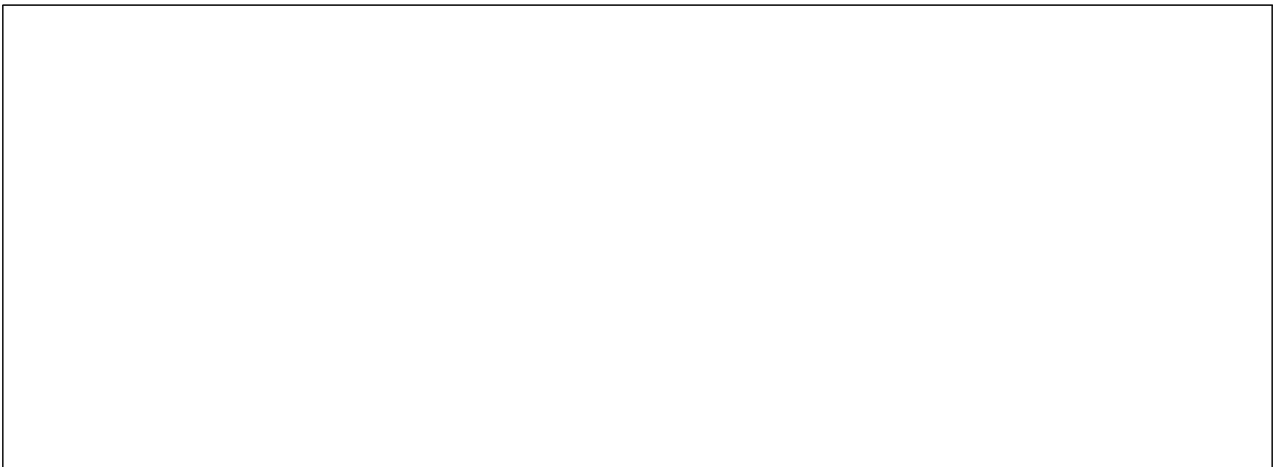
<표 4.11.28> 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
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/결제는 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, %)

중분류	소분류	종사자(명)						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구개발	기타(유통)	
콘텐츠 솔루션업	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
	소 계	1,896	1,906	10,890	449	358	468	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계		1,896	1,906	10,890	449	358	468	15,967
비 중(%)		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%, 연평균은 9.4% 증가한 수치이다. 사업기획 종사자는 2007년에 1,545명, 2008년에 1,695명, 그리고 2009년에 1,896명으로 증가하였으며 전년대비 11.9%, 연평균은 10.8% 증가하였다. 이 밖에도 관리 종사자는 전년대비 5.0%, 연평균은 6.6% 증가하였다. 마케팅/홍보는 전년대비 10.6%, 연평균은 12.8% 증가하였으며, 기타(유통) 종사자는 전년대비 2.0%, 연평균은 5.4% 증가하였다.

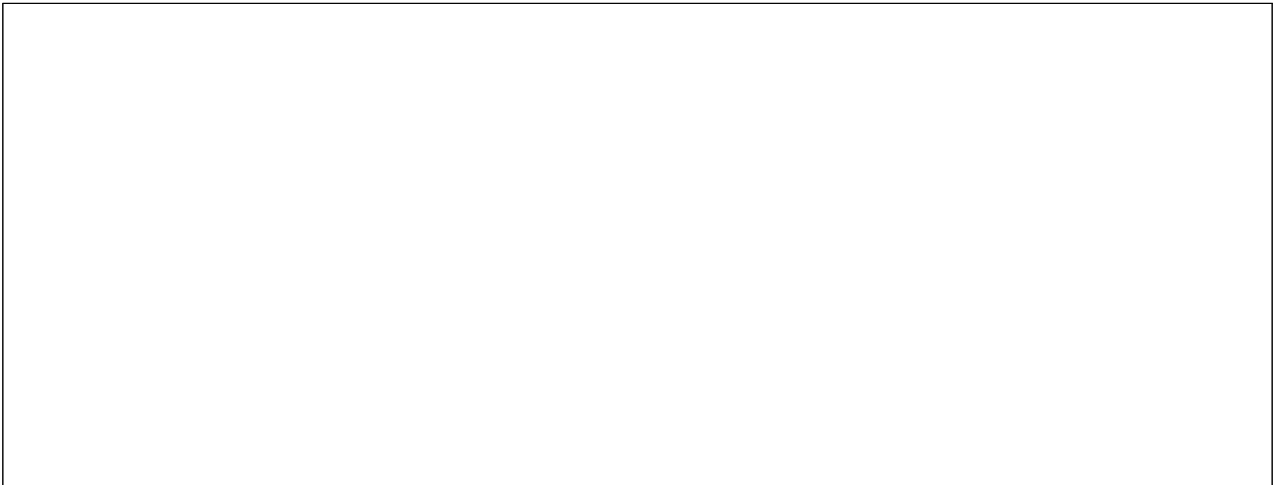
<표 4.11.30> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
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%

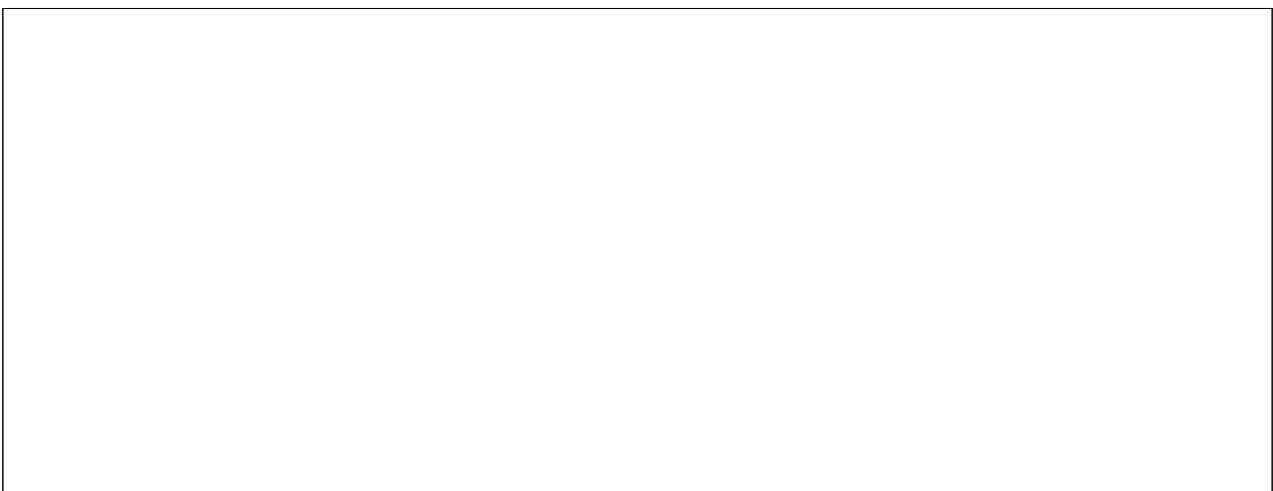
<그림 4.11.30> 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



<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, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		고졸 이하	전문 대졸	대졸	대학원졸 이상	
콘텐츠 솔루션업	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
	소 계	144	818	14,818	187	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계		144	818	14,818	187	15,967
비 중(%)		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%, 연평균 9.1% 증가율을 이루었다. 대학원 졸업 이상 종사자는 전년대비 2.2% 증가하였으며 연평균은 11.3% 증가하였다.

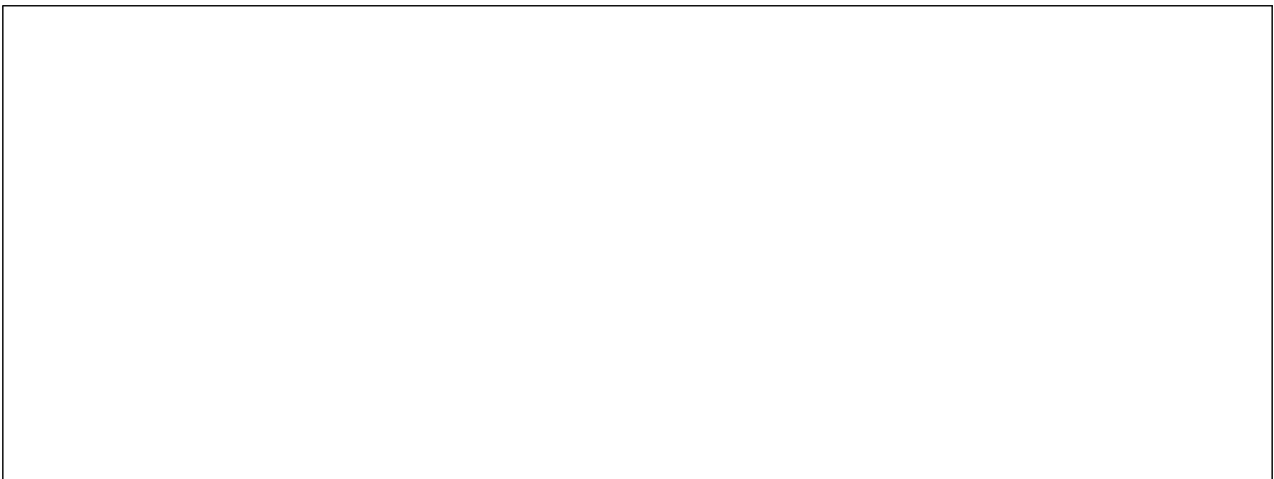
<표 4.11.32> 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
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.

<표 4.11.33> 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)				합계
		29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
콘텐츠솔루션업	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
	소 계	5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
콘텐츠솔루션산업 총합계		5,250	5,095	4,031	1,591	15,967
비 중(%)		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%, 연평균 9.5% 증가율을 기록하였다. 29세 이하 종사자는 2007년에 4,368명, 2008년에 4,813명, 그리고 2009년에 5,250명으로 나타났고 이는 전년대비 9.1%, 연평균은 9.6% 증가한 수치이다. 35~39세 종사자는 전년대비 9.4%, 연평균은 9.3% 증가하였고 40세 이상 종사자는 전년대비 5.9%, 연평균은 6.0% 증가하였다.

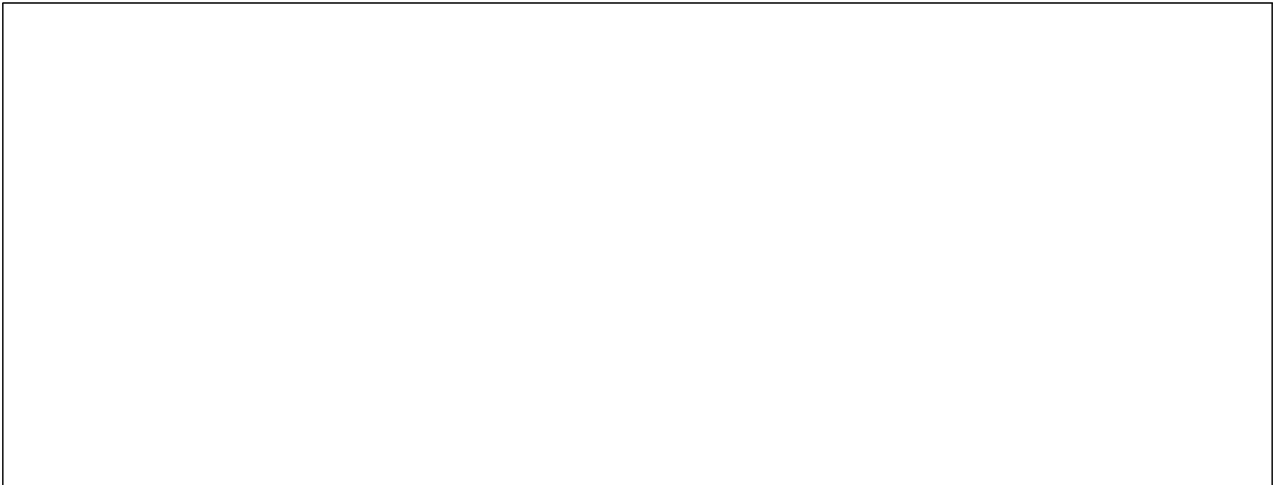
<표 4.11.34> 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
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%

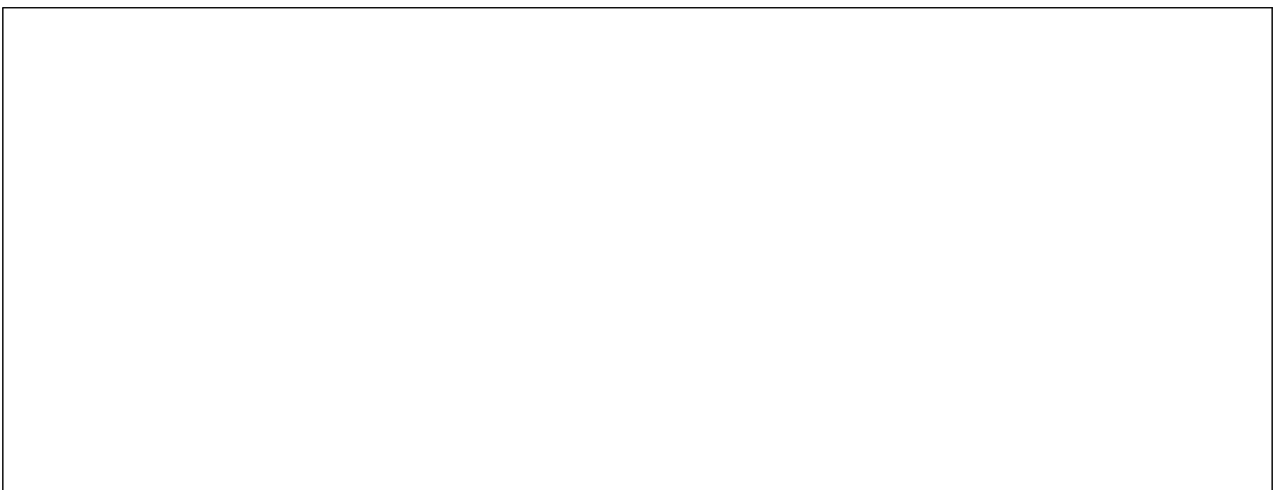
<그림 4.11.34> 연도별 연령별 종사자 현황

(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 전년대비 11.3%, 연평균이 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 전년대비 9.7% 증가, 연평균 11.8% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성을 살펴보면 '경상이익'은 848억 원으로 전년대비 10.8% 증가, 연평균 4.5% 감소하였고, '인건비'는 5,808억 원으로 전년대비 11.3%, 연평균 14.2% 증가하였다. '순금융비용'은 430억 원으로 전년대비 1.5% 감소, 연평균 16.0% 증가하였으며, '감가상각비'는 508억 원으로 전년대비 4.7%, 연평균 19.2% 증가한 것으로 나타났다. '임차료'는 274억 원이며 전년대비 11.9%, 연평균 14.4% 증가하였고, '조세공과'는 155억원으로 전년대비 4.8% 감소, 연평균 1.9% 증가한 것으로 조사되었다.

<표 4.11.35> 콘텐츠솔루션산업 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔 루션산업	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%

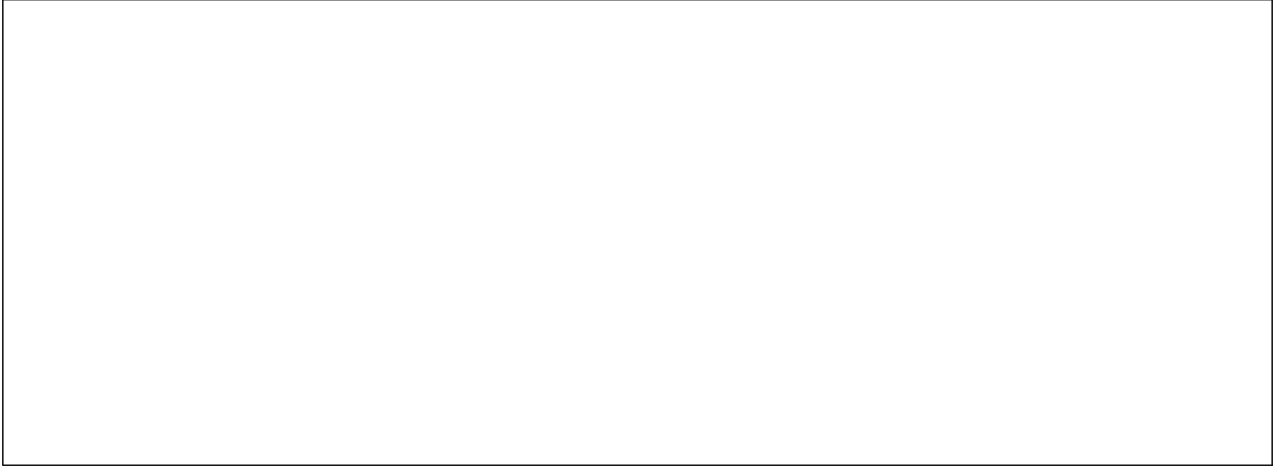
<표 4.11.36> 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	부가가치 구성현황						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 : %)



부 록

1. 출판산업

<표 1-1> 출판산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

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	350,370
전년대비 증감률(%)	▽2.7%	▽1.5%	▽2.1%	▽2.6%	▽0.5%	▽3.6%	▽4.9%
연평균 증감률(%)	▽4.3%	▽0.9%	1.50%	5.9%	4.3%	7.0%	10.9%

<표 1-2> 출판산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년 (백만원)	2006년 (백만원)	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적출판업	3,756,298	3,631,970	3,969,761	1,444,999	1,429,598	17.8%	▽1.1%	0.2%
					2,130,956	2,352,449	29.3%	10.4%	
	신문발행업	2,610,705	2,679,208	3,279,487	3,075,201	2,589,128	12.6%	▽15.8%	▽0.2%
	잡지 및 정기 간행물 발행업	880,626	934,231	1,161,977	1,080,190	1,006,885	4.9%	▽6.8%	3.4%
	정기광고 간행물 발행업	296,140	344,193	405,551	417,555	420,268	2.0%	0.6%	9.1%
	기타오디오기록 매체 출판업	7,793	6,521	6,357	-	-	-	-	-
	기타인쇄물출판업	241,588	366,056	372,128	234,080	232,346	1.2%	▽0.7%	▽1.0%
출판업 합계		7,793,150	7,962,179	9,195,261	8,382,981	8,030,674	39.0%	▽4.2%	0.8%
인쇄업 ²⁰⁸⁾		3,684,698	3,611,949	3,630,037	4,107,153	4,073,941	19.8%	▽0.8%	2.5%
출판 도소매 업	서적 및 잡지류 도매업	3,250,341	3,240,626	3,474,553	3,225,862	3,156,547	15.3%	▽2.1%	▽0.7%
	서적 및 잡지류 소매업	4,376,601	4,257,087	4,435,285	4,333,975	4,149,611	20.1%	▽4.3%	▽1.3%
	출판도소매업 합계	7,626,942	7,497,713	7,909,838	7,559,837	7,306,158	35.4%	▽3.4%	▽1.1%
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	136,785	76,975	101,466	71,175	97,829	0.5%	37.4%	70.3%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ²⁰⁹⁾				47,702	68,212	0.3%	43.0%	
	인터넷서점(만화제외)		599,430	710,718	835,777	983,440	4.8%	17.7%	
	온라인출판 유통업 합계	136,785	676,405	812,184	954,654	1,149,481	5.6%	20.4%	
출판 임대업	서적임대(만화제외)	150,581	131,009	48,219	48,311	48,869	0.2%	1.2%	▽24.5%
	출판임대업 합계	150,581	131,009	48,219	48,311	48,869	0.2%	1.2%	▽24.5%
합계		19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	20,609,123	100.0%	▽2.1%	1.5%

<표 1-3> 출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년 (백만원)	2006년 (백만원)	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	서적출판업 교과서 및 학습서적 출판업	3,756,298	3,631,970	3,969,761	1,444,999	1,429,598	17.8%	▽1.1%	0.2%
	2,130,956				2,352,449	29.3%	10.4%		
	신문발행업	2,610,705	2,679,208	3,279,487	3,075,201	2,589,128	32.2%	▽15.8%	▽0.2%
	잡지 및 정기 간행물 발행업	880,626	934,231	1,161,977	1,080,190	1,006,885	12.6%	▽6.8%	3.4%
	정기광고 간행물 발행업	296,140	344,193	405,551	417,555	420,268	5.2%	0.6%	9.1%
	기타오디오기록 매체 출판업	7,793	6,521	6,357	-	-	-	-	-
	기타인쇄물출판업	241,588	366,056	372,128	234,080	232,346	2.9%	▽0.7%	▽1.0%
출판업 합계		7,793,150	7,962,179	9,195,261	8,382,981	8,030,674	100.0%	▽4.2%	0.8%

<표 1-4> 출판 도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년 (백만원)	2006년 (백만원)	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3,250,341	3,240,626	3,474,553	3,225,862	3,156,547	43.2%	▽2.1%	▽0.7%
	서적 및 잡지류 소매업	4,376,601	4,257,087	4,435,285	4,333,975	4,149,611	56.8%	▽4.3%	▽1.3%
	출판도소매업 합계	7,626,942	7,497,713	7,909,838	7,559,837	7,306,158	100.0%	▽3.4%	▽1.1%

<표 1-5> 온라인출판유통업 및 출판 임대업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2005년 (백만원)	2006년 (백만원)	2007년 (백만원)	2008년 (백만원)	2009년 (백만원)	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	136,785	76,975	101,466	71,175	97,829	8.5%	37.4%	70.3%
	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ²¹⁰⁾				47,702	68,212	5.9%		
	인터넷서점 (만화제외)	599,430	710,718	835,777	983,440	85.6%	17.7%		
	온라인출판유통업 합계	136,785	676,405	812,184	954,654	1,149,481	100.0%	20.4%	
출판 임대업	서적임대 (만화제외)	150,581	131,009	48,219	48,311	48,869	100.0%	1.2%	▽24.5%
	출판임대업 합계	150,581	131,009	48,219	48,311	48,869	100.0%	1.2%	▽24.5%

208) 인쇄업(통계청 : 광업제조업 통계인용자료)

209) 전자출판 산업규모 중 전자책 매출액 규모만 산출

<표1-6> 출판산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	10,783,720	114,953	127,410	3,931,591	749,784	15,707,458
2006년	7,123,292	41,784	128,303	7,747,529	853,821	15,894,729
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
전년대비 증감률(%)	▽3.9%	▽0.9%	▽16.0%	▽0.7%	▽2.1%	▽2.4%
연평균 증감률(%)	▽8.9%	▽34.5%	13.8%	20.9%	▽10.1%	1.3%

<표 1-7> 출판산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2005년	208,613	635,017	2,969,378	11,894,450	15,707,458
2006년	256,638	2,220,295	6,106,372	7,311,424	15,894,729
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
전년대비 증감률(%)	▽6.6%	▽2.1%	▽2.5%	▽2.4%	▽2.4%
연평균 증감률(%)	▽12.7%	28.8%	18.5%	▽7.2%	1.3%

<표 1-8> 출판산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	2,717,350	2,137,385	5,799,017	1,694,340	3,359,366	15,707,458
2006년	2,561,638	1,661,501	4,568,747	2,436,700	4,666,143	15,894,729
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
전년대비 증감률(%)	▽2.2%	▽3.6%	▽1.6%	▽2.7%	▽2.6%	▽2.4%
연평균 증감률(%)	▽11.2%	▽4.5%	▽8.6%	14.5%	16.1%	1.3%

210) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

<표 1-9> 출판산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	11,686,199	10,442,456	11,148,767	10,788,019	10,547,078	▽2.2%	▽2.5%
부산	802,364	438,231	567,496	509,786	482,488	▽5.4%	▽11.9%
대구	235,989	320,978	399,657	362,732	344,052	▽5.1%	9.9%
인천	141,593	205,075	236,215	221,506	210,481	▽5.0%	10.4%
광주	75,517	162,583	209,480	194,939	189,923	▽2.6%	25.9%
대전	66,076	161,403	207,038	187,878	179,409	▽4.5%	28.4%
울산	103,834	71,837	85,379	77,681	75,223	▽3.2%	▽7.7%
경기도	2,180,543	2,795,818	3,176,170	2,988,404	2,790,996	▽6.6%	6.4%
강원도	28,318	58,679	80,766	63,346	59,897	▽5.4%	20.6%
충청북도	47,197	70,508	84,930	69,874	67,386	▽3.6%	9.3%
충청남도	56,637	87,513	104,955	96,862	95,222	▽1.7%	13.9%
전라북도	18,880	60,331	74,847	66,515	65,076	▽2.2%	36.3%
전라남도	37,758	30,641	34,765	35,807	33,405	▽6.7%	▽3.0%
경상북도	84,957	191,058	222,351	224,126	208,622	▽6.9%	25.2%
경상남도	94,398	155,556	195,754	179,264	163,490	▽8.8%	14.7%
제주도	47,198	42,632	47,729	43,267	38,994	▽9.9%	▽4.7%
합계	15,707,458	15,295,299	16,876,299	16,110,006	15,551,742	▽3.5%	▽0.2%

<표 1-10> 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
출판산업	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	▽3.6%	7.0%	
합계	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	▽3.6%	7.0%	

구 분	수입						전년대비 증감률	연평균 증감률
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
출판산업	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	▽5.5%	10.7%	
합계	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	▽5.5%	10.7%	

<표 1-11> 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)		
중국	13,457	15,500	22,489	19,373	37,356	14.9%	92.8%	29.1%
일본	43,124	28,864	24,888	25,147	31,362	12.5%	24.7%	▽7.7%
동남아	9,288	9,362	24,533	69,173	47,634	19.0%	▽31.1%	50.5%
북미	91,823	97,697	90,870	93,798	82,068	32.7%	▽12.5%	▽2.8%
유럽	13,605	13,854	19,753	21,147	22,639	9.0%	7.10%	13.6%
기타	20,049	19,590	30,567	31,372	29,705	11.9%	▽5.3%	10.3%
전체	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	100.0%	▽3.6%	7.0%

<표 1-12> 출판산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)		
중국	26,738	38,342	45,308	50,360	46,001	13.2%	▽8.7%	14.5%
일본	46,809	63,761	61,300	76,445	64,103	18.4%	▽16.1%	8.2%
동남아	19,889	21,892	24,268	22,029	21,410	6.1%	▽2.8%	1.9%
북미	79,732	104,232	130,189	133,242	134,090	38.5%	0.6%	13.9%
유럽	55,564	66,450	90,088	81,034	76,527	22.0%	▽5.6%	8.3%
기타	3,009	12,507	3,251	5,426	6,205	1.8%	14.4%	19.8%
전체	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	100.00%	▽5.5%	10.7%

<표 1-13> 출판산업 품목별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	93,176	91,799	115,776	134,906	99,124	39.5%	▽26.5%	1.6%
신문·잡지 및정기간행물	7,427	6,906	6,020	7,116	6,456	2.6%	▽9.3%	▽3.4%
아동용의 그림책	1,159	1,497	2,754	3,033	2,846	1.1%	▽6.2%	25.2%
약보	13	8	25	1	15	0.0%	1400.0%	3.6%
지도·해도	816	711	529	604	387	0.2%	▽35.9%	▽17.0%
설계도	5,042	2,031	4,512	19,439	2,387	1.0%	▽87.7%	▽17.1%
우표	281	393	34	15	1,834	0.7%	12126.7%	59.8%
전사지	18,477	15,148	16,546	14,909	14,791	5.9%	▽0.8%	▽5.4%
인쇄된 엽서	5,446	5,994	5,729	5,417	8,037	3.2%	48.4%	10.2%
캘린더	27,257	31,077	27,069	27,693	26,383	10.5%	▽4.7%	▽0.8%
기타 인쇄물	32,252	29,303	34,106	46,877	88,504	35.3%	88.8%	28.7%
수출 합계	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	100.0%	▽3.6%	7.0%

<표 1-14> 출판산업 품목별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
인쇄서적	140,705	165,401	208,861	201,055	188,275	54.0%	▽6.4%	7.6%
신문·잡지 및 정기간행물	18,974	20,260	22,029	21,413	17,962	5.2%	▽16.1%	▽1.4%
아동용의 그림책	10,293	14,584	22,731	20,284	15,926	4.6%	▽21.5%	11.5%
악보	1,191	1,199	1,890	1,819	1,539	0.4%	▽15.4%	6.6%
지도·해도	2,672	3,303	3,537	5,051	3,844	1.1%	▽23.9%	9.5%
설계도	1,286	922	416	1,051	940	0.3%	▽10.6%	▽7.5%
우표	3,382	4,098	3,133	3,842	22,157	6.4%	476.7%	60.0%
전사지	32,595	39,733	40,616	51,005	41,938	12.0%	▽17.8%	6.5%
인쇄된 엽서	4,315	4,249	5,118	6,067	4,022	1.2%	▽33.7%	▽1.7%
캘린더	1,313	2,506	2,800	1,834	1,872	0.5%	2.1%	9.3%
기타 인쇄물	15,015	50,929	43,273	55,115	49,861	14.3%	▽9.5%	35.0%
수입 합계	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	100.0%	▽5.5%	10.7%

<표 1-15> 출판산업 품목 및 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

지역	인쇄서적	신문잡지	아동용그림책	악보	지도·해도	설계도
중국(홍콩)	22,445	408	11,856	17	223	5
일본	10,448	6,383	9	70	482	492
대만	532	9	40	-	34	-
동남아	18,205	247	544	3	101	126
북미	94,533	7,179	2,097	716	78	36
유럽	40,235	3,648	1,248	726	2,811	226
기타	1,877	88	132	7	115	55
전체	188,275	17,962	15,926	1,539	3,844	940

지역	우표	전사지	인쇄된엽서	캘린더	기타인쇄물	합계	구성비
중국(홍콩)	1,750	569	3,398	903	4,427	46,001	13.2%
일본	46	40,039	33	397	5,704	64,103	18.4%
대만	1	89	-	60	516	1,281	0.3%
동남아	132	186	1	15	569	20,129	5.8%
북미	18,167	447	142	75	10,620	134,090	38.5%
유럽	901	573	437	359	25,363	76,527	22.0%
기타	1,160	35	11	63	2,662	6,205	1.8%
전체	22,157	41,938	4,022	1,872	49,861	348,336	100.0%

<표 1-16> 출판산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	1.6	6.5	3.7	8.8	8.2	▽0.6
	해외 유통사 접촉	21.2	14.3	12.8	11.6	11.1	▽0.5
	온라인 해외 판매	3.1	2.1	2.2	2.1	2.5	0.4
	해외 법인 활용	16.3	14.3	12.6	11.5	11.4	▽0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	24.1	27.3	39.2	41.3	43.5	2.2
	해외 에이전트 활용	9.2	12.5	11.2	11.3	11.7	0.4
기타		24.5	23.0	18.3	13.4	11.6	▽1.8
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 1-17> 출판산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	58.3	59.6	58.7	59.2	55.3	▽3.9
LICENSE	18.6	18.9	20.3	23.5	27.8	4.3
OEM 수출	22.3	21.5	20.1	17.3	16.9	▽0.4
기술 서비스	-	-	-	-	-	-
기타	0.8	-	0.9	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 1-18> 출판산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적출판업				11,477	10,057	4.9%	▽12.4%	6.2%
	교과서 및 학습서적출판업	18,146	21,983	23,154	13,178	13,038	6.3%	▽1.1%	
	신문발행업	11,602	14,681	17,165	15,594	16,937	8.2%	8.6%	
	잡지 및 정기간행물 발행업	12,910	9,889	10,876	9,947	9,425	4.6%	▽5.2%	
	정기광고 간행물 발행업	5,180	5,015	5,772	5,554	5,526	2.7%	▽0.5%	
	기타오디오기록 매체 출판업	76	200	216	-	-	-	-	
	기타인쇄출판업	2,268	3,577	2,486	1,186	1,178	0.6%	▽0.7%	
	출판업 합계	50,182	55,345	59,669	56,936	56,161	27.1%	▽1.4%	
인쇄업	62,460	52,889	57,921	54,375	53,816	26.0%	▽1.0%		
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	14,600	11,518	11,814	11,436	11,327	5.5%	▽1.0%	▽6.1%
	서적 및 잡지류 소매업	24,977	26,874	26,894	22,022	21,054	10.2%	▽4.4%	▽4.2%
	계약배달직	58,542	61,292	58,529	54,116	51,969	25.1%	▽4.0%	▽2.9%
	출판도소매업 합계	98,119	99,684	97,237	87,574	84,350	40.8%	▽3.7%	▽3.7%
온라인출판유통업	인터넷/모바일 전자출판 제작업				920	1,165	0.6%	26.6%	41.5%
	인터넷/모바일 전자출판 서비스업 ²¹¹⁾	370	1,076	1,305	297	319	0.2%	7.4%	
	인터넷서점 (만화제외)	-	5,764	6,912	7,713	8,917	4.3%	15.6%	-
	온라인유통업 합계	370	6,840	8,217	8,930	10,401	5.0%	16.5%	130.3%
출판임대업	서적임대 (만화제외)	3,773	3,619	2,303	2,269	2,198	1.1%	▽3.1%	▽12.6%
합계	214,904	218,377	225,347	210,084	206,926	100.0%	▽1.5%	▽0.9%	

211) 전자출판 산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출함

<표 1-19> 출판산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	4,231	5,910	21,153	62,608	93,902
2006년	8,637	27,515	42,984	21,283	100,419
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(%)	4.9%	38.3%	16.9%	▽13.6%	1.9%

※ 인쇄업, 계약배달직 종사자 제외

<표1-20> 출판산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	9,400	5,374	19,714	9,540	49,874	93,902
2006년	24,656	13,981	34,370	10,277	17,135	100,419
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%	▽1.9%	3.6%	5.0%	▽0.4%
연평균증감률(%)	14.0%	26.2%	7.9%	10.6%	▽11.5%	1.9%

※ 인쇄업, 계약배달직 종사자 제외

<표1-21> 출판산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	65,928	50,611	52,448	49,498	48,685	▽1.6%	▽7.3%
부산	5,815	4,199	4,634	4,209	4,067	▽3.4%	▽8.6%
대구	2,270	3,466	3,599	3,160	3,021	▽4.4%	7.4%
인천	979	2,578	2,674	2,170	2,149	▽1.0%	21.7%
광주	525	2,766	3,024	2,737	2,711	▽0.9%	50.7%
대전	489	2,541	2,718	2,337	2,215	▽5.2%	45.9%
울산	656	1,002	1,105	948	936	▽1.3%	9.3%
경기도	14,589	13,781	14,361	15,017	14,893	▽0.8%	0.5%
강원도	261	1,159	1,297	1,224	1,189	▽2.9%	46.1%
충청북도	374	1,411	1,502	1,476	1,455	▽1.4%	40.4%
충청남도	338	1,511	1,641	1,516	1,484	▽2.1%	44.8%
전라북도	112	1,705	1,821	1,766	1,740	▽1.5%	98.5%
전라남도	226	1,245	1,286	1,238	1,204	▽2.7%	51.9%
경상북도	594	2,948	3,177	2,993	2,962	▽1.0%	49.4%
경상남도	659	2,886	3,100	2,810	2,763	▽1.7%	43.1%
제주도	87	846	896	781	750	▽4.0%	71.4%
합계	93,902	94,655	99,283	93,880	92,224	▽1.8%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-22> 출판산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	87,272	6,630	93,902
2006년	81,658	12,997	94,655
2007년	88,229	11,054	99,283
2008년	85,405	8,475	93,880
2009년	82,184	10,040	92,224
전년대비증감률(%)	▽3.8%	18.50%	▽1.8%
연평균증감률(%)	▽1.5%	10.9%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-23> 출판산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	47,671	39,601	1,658	4,972	93,902
2006년	44,997	36,661	3,694	9,303	94,655
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(%)	▽1.1%	▽2.0%	30.2%	1.5%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-24> 출판산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	49,232	44,670	93,902
2006년	48,691	45,964	94,655
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(%)	0.6%	▽1.7%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-25> 출판산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	7,712	22,736	20,979	10,277	9,664	22,534	93,902
2006년	2,879	17,751	19,250	6,954	1,951	45,870	94,655
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(%)	▽9.2%	▽8.5%	6.5%	▽5.7%	▽20.7%	9.3%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-26> 출판산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	20,688	9,784	58,225	5,205	93,902
2006년	18,758	17,635	55,291	2,971	94,655
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%	0.80%	21.5%	▽1.8%
연평균증감률(%)	▽11.9%	8.4%	1.3%	▽1.2%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표 1-27> 출판산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	25,200	31,634	17,389	19,679	93,902
2006년	31,942	24,417	18,310	19,986	94,655
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(%)	▽1.9%	▽6.4%	5.1%	4.5%	▽0.4%

※ 인쇄업, 계약배달직, 인터넷서점(만화제외) 종사자수 제외

<표1-28> 출판산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	1,272,912	2,797,506	140,983	385,513	323,658	172,358	5,092,930
2006년	1,542,549	3,767,014	77,951	444,259	354,267	151,467	6,337,507
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 (%)	3.5%	19.3%	21.4%	12.3%	9.9%	6.8%	14.4%

2. 만화산업

<표 2-1> 만화산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

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 ²¹²⁾	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%

<표 2-2> 만화산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
만화출판 업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화 , 코믹스 등)	211,736	98,067	106,599	95,559	92,361	12.5%	▽3.3%	10.6%
	일반 출판사 (만화부문)		197,966	218,116	205,706	224,281	30.3%		
	소 계	211,736	296,033	324,715	301,265	316,642	42.8%	5.1%	
온라인 만화 제작·유통 업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	31,903	21,955	24,588	24,120	28,521	3.9%	18.2%	14.4%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		10,751	12,004	10,748	11,348	1.5%	5.6%	
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		14,636	16,342	12,550	14,682	2.0%	17.0%	
	소 계		31,903	47,342	52,934	47,418	54,551	7.4%	
만화책 임대업	만화임대	109,606	25,376	22,918	25,647	25,291	3.4%	▽1.4%	▽9.7%
	서적임대(대여) (만화부문)		78,031	48,419	47,623	47,686	6.5%	0.1%	
	소 계	109,606	103,407	71,337	73,270	72,977	9.9%	▽0.4%	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	82,990	80,135	85,440	84,924	79,489	10.7%	▽6.4%	37.3%
	만화서적 및 잡지류 소매		174,910	193,771	177,027	169,094	22.9%	▽4.5%	
	인터넷 서점(만화부문)		28,245	33,489	39,382	46,341	6.3%	17.7%	
	소 계		82,990	283,290	312,700	301,333	294,924	39.9%	
만화산업 총합계		436,235	730,072	761,686	723,286	739,094	100.0%	2.2%	14.1%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

212) 2005년에는 어린이·학습만화를 포함하지 않았으나, 2006년 이후부터는 어린이 학습만화를 만화산업에 포함.

<표 2-3> 만화산업 가치사슬에 따른 매출액

(단위 : 백만원, %)

가치사슬	소분류	매출액(백만원)				비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
		2006년	2007년	2008년	2009년				
기획/제작	온라인 기획/제작	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공	14,636	16,342	12,550	14,682	2.0%	17.0%	0.1%
		소 계	14,636	16,342	12,550	14,682	2.0%	17.0%	0.1%
	오프라인 기획/제작	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	98,067	106,599	95,559	92,361	12.5%	▽3.3%	▽2.0%
		일반 출판사(만화부문)	197,966	218,116	205,706	224,281	30.3%	9.0%	4.2%
		소 계	296,033	324,715	301,265	316,642	42.8%	5.1%	2.3%
기획/ 제작 합계		310,669	341,057	313,815	331,324	44.8%	5.6%	2.2%	
유통	온라인 유통및 서비스	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	21,955	24,588	24,120	28,521	3.9%	18.2%	9.1%
		모바일 만화 콘텐츠 서비스	10,751	12,004	10,748	11,348	1.5%	5.6%	1.8%
		인터넷 서점(만화부문)	28,245	33,489	39,382	46,341	6.3%	17.7%	17.9%
		소 계	60,951	70,081	74,250	86,210	11.7%	16.10%	12.3%
	오프라인 유통및 서비스	만화임대	25,376	22,918	25,647	25,291	3.4%	▽1.4%	▽0.1%
		서적임대(대여) (만화부문)	78,031	48,419	47,623	47,686	6.5%	0.1%	▽15.1%
		만화서적 및 잡지류 도매	80,135	85,440	84,924	79,489	10.7%	▽6.4%	▽0.3%
		만화서적 및 잡지류 소매	174,910	193,771	177,027	169,094	22.9%	▽4.5%	▽1.1%
		소 계	358,452	350,548	335,221	321,560	43.5%	▽4.1%	▽3.6%
	유통 합계		419,403	420,629	409,471	407,770	55.2%	▽0.4%	▽0.9%
만화산업 총합계		730,072	761,686	723,286	739,094	100.0%	2.2%	0.4%	

※ 2005년에 제외

<표 2-4> 만화출판업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	211,736	98,067	106,599	95,559	92,361	29.2%	▽3.3%	10.6%
일반 출판사(만화부문)		197,966	218,116	205,706	224,281	70.8%	9.0%	
소 계	211,736	296,033	324,715	301,265	316,642	100.0%	5.1%	10.6%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-5> 온라인 만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
인터넷 만화 콘텐츠 서비스	31,903	21,955	24,588	24,120	28,521	52.3%	18.2%	14.4%
모바일 만화 콘텐츠 서비스		10,751	12,004	10,748	11,348	20.8%	5.6%	
인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		14,636	16,342	12,550	14,682	26.9%	17.0%	
소 계	31,903	47,342	52,934	47,418	54,551	100.0%	15.0%	14.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-6> 만화책 임대업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
만화임대	109,606	25,376	22,918	25,647	25,291	34.7	▽1.4%	▽9.7%
서적임대 (대여) (만화부문)		78,031	48,419	47,623	47,686	65.3	0.1%	
소 계	109,606	103,407	71,337	73,270	72,977	100.0%	▽0.4%	▽9.7%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-7> 만화 도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
만화서적 및 잡지류 도매	82,990	80,135	85,440	84,924	79,489	27.0%	▽6.4%	37.3%
만화서적 및 잡지류 소매		174,910	193,771	177,027	169,094	57.3%	▽4.5%	
인터넷 서점(만화부문)		28,245	33,489	39,382	46,341	15.7%	17.7%	
소 계	82,990	283,290	312,700	301,333	294,924	100.0%	▽2.1%	37.3%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-8> 만화산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	201,817	3,500	300	227,538	3,080	436,235
2006년	294,946	3,173	4,909	387,086	39,958	730,072
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(%)	12.0%	0.01%	36.3%	15.5%	38.7%	14.1%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-9> 만화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	102,844	129,454	109,115	94,822	436,235
2006년	185,356	164,850	212,598	167,268	730,072
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(%)	6.8%	8.2%	24.7%	14.6%	14.1%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-10> 만화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
2005년	165,628	65,154	156,545	48,908	436,235
2006년	385,214	50,242	127,348	167,268	730,072
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(%)	24.1%	22.6%	0.5%	▽5.2%	14.1%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-11> 만화산업 연도별 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	263,922	374,934	389,398	353,641	348,861	▽1.4%	7.2%
부산	33,154	27,170	26,158	25,274	24,706	▽2.2%	▽7.1%
대구	9,597	11,325	11,608	11,547	11,272	▽2.4%	4.1%
인천	6,980	13,055	14,669	14,406	13,923	▽3.4%	18.8%
광주	13,523	8,869	8,157	8,374	8,278	▽1.1%	▽11.5%
대전	14,832	10,681	10,523	10,108	9,965	▽1.4%	▽9.5%
울산	2,836	6,342	5,981	5,131	5,053	▽1.5%	15.5%
경기도	64,998	197,958	213,664	209,596	225,725	7.7%	36.5%
강원도	2,399	5,792	5,260	5,165	5,022	▽2.8%	20.3%
충청북도	4,799	6,285	6,234	5,878	5,720	▽2.7%	4.5%
충청남도	4,362	6,670	5,935	5,934	5,957	0.4%	8.1%
전라북도	3,490	5,072	4,649	4,594	4,550	▽1.0%	6.9%
전라남도	3,054	5,408	4,768	4,392	4,294	▽2.2%	8.9%
경상북도	4,799	9,358	9,314	8,908	8,674	▽2.6%	15.9%
경상남도	3,054	11,162	10,294	9,432	9,277	▽1.6%	32.0%
제주도	436	1,746	1,585	1,524	1,476	▽3.1%	35.6%
합계	436,235	701,827	728,197	683,904	692,753	1.3%	12.3%

<표 2-12> 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
만화산업	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	1.8%	6.5%
합계	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	1.8%	6.5%

구분	수입						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
만화산업	900	3,965	5,901	5,937	5,492	▽7.5%	57.2%
합계	900	3,965	5,901	5,937	5,492	▽7.5%	57.2%

<표 2-13> 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)		
중국	290	388	392	421	432	10.2%	2.6%	10.5%
일본	339	770	638	616	597	14.2%	▽3.1%	15.2%
동남아	462	439	498	507	525	12.5%	3.6%	3.2%
북미	1,427	847	856	936	943	22.4%	0.7%	▽9.8%
유럽	413	1,414	1,526	1,623	1,667	39.6%	2.7%	41.7%
기타	337	59	76	32	45	1.1%	40.6%	▽39.6%
전체	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	100.0%	1.8%	6.5%

<표 2-14> 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)		
중국	45	159	121	109	97	1.8%	▽11.0%	21.2%
일본	787	3,426	5,429	5,432	5,041	91.8%	▽7.2%	59.1%
동남아	-	-	-	-	-	-	-	-
북미	40	218	250	297	278	5.0%	▽6.4%	62.4%
유럽	28	162	101	99	76	1.4%	▽23.2%	28.4%
기타	-	-	-	-	-	-	-	-
전체	900	3,965	5,901	5,937	5,492	100.0%	▽7.5%	57.2%

<표 2-15> 만화산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	16.7	21.5	31.1	36.3	39.6	3.3
	해외 유통사 접촉	12.5	7.1	5.5	3.2	2.3	▽0.9
	온라인 해외 판매	-	-	-	-	-	-
	해외 법인 활용	1.2	-	-	-	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	55.5	51.4	53.2	55.6	55.9	0.3
	해외 에이전트 활용	14.1	5.7	8.8	4.1	2.2	▽1.9
기타		-	14.3	1.4	0.8	-	▽0.8
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 2-16> 만화산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	26.3	41.2	52.1	49.3	31.7	▽17.6
LICENSE	63.2	49.4	41.3	50.1	66.9	16.8
OEM 수출	7.9	-	-	-	-	-
기술 서비스	-	9.4	3.6	-	-	-
기타	2.6	-	3	0.6	1.4	0.8
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 2-17> 만화 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위 : 백만원, %)

연도	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	기타	합계
2005년	18,738	5,621	4,372	937	1,562	31,230
2006년	46,573	1,914	6,699	3,828	4,785	63,799
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(%)	29.8%	▽2.2%	12.5%	25.5%	17.8%	22.6%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-18> 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%

<표 2-19> 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%

<표 2-20> 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%

<표 2-21> 만화산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

종분류	소분류	종사자(명)					비중 (%)	전년대비 증감률	연평균 증감률
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
만화출판 업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹 스 등)	991	729	758	605	571	5.3%	-5.6%	19.3%
	일반 출판사(만화부문)		1,356	1,598	1,499	1,436	13.4%	▽4.2%	
	소 계	991	2,085	2,356	2,104	2,007	18.7%	▽4.6%	19.3%
온라인 만화 제작·유통 업	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	350	237	240	232	285	2.7%	22.8%	7.5%
	모바일 만화 콘텐츠 서비스		13	15	15	18	0.2%	20.0%	
	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공		158	159	131	165	1.5%	26.0%	
	소 계	350	408	414	378	468	4.4%	23.8%	7.5%
만화책 임대업	만화임대	7,178	1,505	989	963	912	8.5%	▽5.3%	▽11.7%
	서적임대(대여)(만화부문)		5,013	3,847	3,665	3,457	32.2%	▽5.7%	
	소 계	7,178	6,518	4,836	4,628	4,369	40.6%	▽5.6%	▽11.7%
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	529	811	880	825	792	7.4%	▽4.0%	64.8%
	만화서적 및 잡지류 소매		2,724	2,961	2,774	2,695	25.1%	▽2.8%	
	인터넷 서점(만화부문)		272	325	384	417	3.9%	8.6%	
	소 계	529	3,807	4,166	3,983	3,904	36.3%	▽2.0%	64.8%
만화산업 총합계		9,048	12,818	11,772	11,093	10,748	100.0%	▽3.1%	4.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-22> 만화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	5,486	2,525	593	444	9,048
2006년	8,986	1,583	1,470	779	12,818
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(%)	4.9%	▽9.4%	30.2%	12.6%	4.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-23> 만화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	합계
2005년	7,647	322	827	252	9,048
2006년	9,817	775	1,447	779	12,818
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(%)	3.0%	17.1%	14.2%	▽15.4%	4.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함

<표 2-24> 만화산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	5,745	5,558	4,956	4,653	4,545	▽2.3%	▽5.7%
부산	597	673	601	551	534	▽3.1%	▽2.7%
대구	219	413	392	366	361	▽1.4%	13.3%
인천	145	450	394	354	342	▽3.4%	23.9%
광주	271	320	274	258	250	▽3.1%	▽2.0%
대전	326	315	269	256	247	▽3.5%	▽6.7%
울산	73	197	175	165	155	▽6.1%	20.7%
경기도	1,167	2,744	2,771	2,612	2,469	▽5.5%	20.6%
강원도	51	194	159	146	132	▽9.6%	26.8%
충청북도	109	196	175	158	148	▽6.3%	7.9%
충청남도	90	273	227	224	217	▽3.1%	24.6%
전라북도	46	189	157	151	146	▽3.3%	33.5%
전라남도	36	211	174	151	144	▽4.6%	41.4%
경상북도	100	312	279	253	244	▽3.6%	25.0%
경상남도	63	437	389	364	356	▽2.2%	54.2%
제주도	10	63	55	47	41	▽12.8%	42.3%
합계	9,048	12,545	11,447	10,709	10,331	▽3.5%	3.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함 인터넷서점(만화부문) 제외

<표 2-25> 만화산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	7,775	1,273	9,048
2006년	9,827	2,719	12,546
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(%)	1.4%	13.4%	3.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함. 인터넷서점(만화부문) 제외

<표 2-26> 만화산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	4,263	3,512	843	430	9,048
2006년	4,724	5,103	812	1,907	12,546
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(%)	▽4.6%	7.5%	1.4%	29.6%	3.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함. 인터넷서점(만화부문) 제외

<표2-27> 만화산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	5,106	3,942	9,048
2006년	5,536	7,010	12,546
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(%)	▽3.5%	▽5.5%	▽6.3%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함. 인터넷서점(만화부문) 제외

<표 2-28> 만화산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	247	6,065	554	206	68	1,908	9,048
2006년	283	7,045	977	315	464	3,462	12,546
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(%)	4.1%	▽20.4%	19.3%	16.5%	16.0%	33.0%	3.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함. 인터넷서점(만화부문) 제외

<표 2-29> 만화산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	3,723	860	4,423	42	9,048
2006년	4,675	2,378	5,380	113	12,546
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(%)	▽6.7%	21.2%	5.4%	48.6%	3.4%

※ 외부인용자료(인터넷 음반소매업, 노래연습장운영업)제외

<표 2-30> 만화산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	3,211	1,036	1,062	3,739	9,048
2006년	3,075	2,655	2,473	4,343	12,546
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(%)	▽4.1%	16.8%	12.5%	1.6%	3.4%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함. 인터넷서점(만화부문) 제외

<표 2-31> 만화산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성 현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	57,052	79,297	2,884	3,178	6,433	5,823	154,667
2006년	31,291	205,172	4,395	2,417	14,236	6,994	264,505
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(%)	▽27.3%	30.2%	35.1%	35.7%	29.5%	9.7%	17.1%

※ 2005년에는 어린이 학습만화가 포함되지 않았으나, 2006년부터 어린이 학습만화 포함.

3. 음악산업

<표 3-1> 음악산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	업체수(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 3-2> 음악산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류		매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
			2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
음악 제작업	음악 기획 및 제작	음반 및 음원	109,316	84,197	76,270	80,231	73,528	2.7%	▽8.4%	▽9.4%
		음반외 수익 (음악 관련)	-	206,137	186,729	201,611	254,459	9.3%	26.2%	-
	음반(음원)녹음시설 운영업 ²¹³⁾		178,841	165,488	130,195	39,246	32,342	1.1%	▽17.6%	▽34.8%
	소 계		288,157	455,822	393,194	321,088	360,329	13.1%	12.2%	5.7%
음악및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	-	10,898	9,424	0.4%	▽13.5%	-
	기타 오디오물 제작업		-	-	-	608	676	0.0%	11.2%	-
	소 계		-	-	-	11,506	10,100	0.4%	▽12.2%	-
음반복제 및배급업	음반 복제업		-	-	-	42,348	38,321	1.4%	▽9.5%	-
	음반 배급업 ²¹⁴⁾		-	-	-	52,742	44,705	1.6%	▽15.2%	-
	소 계		-	-	-	95,090	83,026	3.0%	▽12.7%	-
음반 도소매업	음반 도매업		91,350	156,384	138,177	103,195	36,655	1.3%	▽3.3%	7.1%
	음반 소매업			12,102	13,917	16,634	20,267	0.8%		
	인터넷 음반 소매업 ²¹⁵⁾			63,117	2.3%					
	소 계		91,350	168,486	152,094	119,829	120,039	4.4%	0.2%	7.1%
온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업		267,245	112,893	103,170	87,650	76,502	2.8%	▽12.7%	20.8%
	인터넷 음악서비스업			88,947	166,756	253,082	359,969	13.1%	42.2%	
	음원대리 중개업			15,390	18,519	39,671	60,331	2.2%	52.1%	
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업			138,961	139,204	146,042	72,799	2.7%	▽50.2%	

		(CP)							
소 계		267,245	356,191	427,649	526,445	569,601	20.8%	8.2%	20.8%
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	-	165,098	198,853	213,851	224,359	8.2%	4.9%	-
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	-	23,617	24,744	27,801	33,303	1.2%	19.8%	-
	소 계	-	188,715	223,597	241,652	257,662	9.4%	6.6%	-
중합계 ²¹⁶⁾		-	1,169,214	1,196,534	1,315,610	1,400,757	51.1%	6.5%	-
노래 연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,143,123	1,232,095	1,161,171	1,286,466	1,339,996	48.9%	4.2%	4.1%
	소 계	1,143,123	1,232,095	1,161,171	1,286,466	1,339,996	48.9%	4.2%	4.1%
음악산업 합계		1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	2,740,753	100.0%	5.3%	11.2%

<표 3-3> 음악제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류		매출액(백만원)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
음악 기획 및 제작	음반 및 음원	109,316	84,197	76,270	80,231	73,528	20.4%	▽8.4%	▽9.4%
	음반 외수익 (음악관련)	-	206,137	186,729	201,611	254,459	70.6%	26.2%	-
음반(음원)녹음시설 운영업 ²¹⁷⁾		178,841	165,488	130,195	39,246	32,342	9.0%	▽17.6%	▽34.8%
소 계		288,157	455,822	393,194	321,088	360,329	100.0%	12.2%	5.7%

213) 2008년 기준조사에서는 음반(음원) 녹음시설 운영업이 분리되어 2006년과 2007년 직접 비교는 무리

214) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

215) 사이버 쇼핑물 통계조사 자료 인용(통계청)

216) 2006, 2007년 매출액은 음반매출외(음반관련) 매출액 및 음악공연 매출액 포함

217) 2008년 기준조사에서는 음반(음원) 녹음시설운영업과 복제업이 분리되어 2006년과 2007년 직접비교는 무리

<표 3-4> 음악 및 오디오물출판업, 음반배급 및 복제업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
음악 및 오디오물출 판업	음악 오디오물 출판업	-	-	-	10,898	9,424	93.3%	▽13.5%	-
	기타 오디오물 제작업	-	-	-	608	676	6.7%	11.20%	-
	소 계	-	-	-	11,506	10,100	100.0%	▽12.2%	-
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	-	-	-	42,348	38,321	46.2%	▽9.5%	-
	음반 배급업 ²¹⁸⁾	-	-	-	52,742	44,705	53.8%	▽15.2%	-
	소 계	-	-	-	95,090	83,026	100.0%	▽12.7%	-

<표 3-5> 음반 도소매업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)			
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년						
음반 도소매업	음반 도매업	91,350	156,384	138,177	103,195	36,655	30.5%	▽3.3%	7.1%			
	음반 소매업					63,117				52.6%		
	인터넷 음반 소매업 ²¹⁹⁾					12,102	13,917	16,634		20,267	16.9%	21.8%
	소 계					91,350	168,486	152,094		119,829	120,039	100.0%

<표 3-6> 온라인 음악 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)						
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년									
온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업	267,245	112,893	103,170	87,650	76,502	13.4%	▽12.7%	20.8%						
	인터넷 음악서비스업									88,947	166,756	253,082	359,969	63.2%	42.2%
	음원대리 중개업									15,390	18,519	39,671	60,331	10.6%	52.1%
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)									138,961	139,204	146,042	72,799	12.8%	▽50.2%
	소 계									267,245	356,191	427,649	526,445	569,601	100.0%

218) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업 분리됨

219) 사이버 쇼핑물 통계조사 자료 인용(통계청)

<표 3-7> 음악 공연업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	-	165,098	198,853	213,851	224,359	87.1%	4.9%	-
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)	-	23,617	24,744	27,801	33,303	12.9%	19.8%	-
	소 계	-	188,715	223,597	241,652	257,662	100.0%	6.6%	-

<표 3-8> 음악공연업 장르별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

년도	유지컬	대중음악 콘서트	클래식	오페라	기타	합계
2006년	107,190	23,967	30,006	10,191	17,361	188,715
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(%)	7.3%	16.2%	8.2%	8.5%	▽1.4%	8.1%

<표 3-9> 노래연습장 운영업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

소분류	매출액(백만원)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
노래연습장 운영업	1,143,123	1,232,095	1,161,170	1,286,465	1,339,996	100.0%	4.2%	4.1%
소 계	1,143,123	1,232,095	1,161,170	1,286,465	1,339,996	100.0%	4.2%	4.1%

<표 3-10> 음악산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	124,196	49,806	124,940	310,521	37,289	646,752
2006년	488,180	111,392	60,808	463,975	44,859	1,169,214
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(%)	29.5%	▽5.9%	-25.0%	60.3%	62.9%	43.5%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

<표 3-11> 음악산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	1,551	26,961	203,180	415,060	646,752
2006년	15,795	196,677	639,646	317,096	1,169,214
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(%)	434.7%	65.5%	25.5%	16.6%	43.5%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

<표 3-12> 음악산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	35,207	54,896	313,571	243,078	-	646,752
2006년	140,091	253,210	539,191	74,003	162,719	1,169,214
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(%)	2.60%	▽2.2%	22.2%	▽22.4%	45.1%	5.3%
연평균증감률(%)	152.2%	48.9%	15.7%	▽0.3%	-	43.5%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외

<표 3-13> 음악산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	441,085	940,682	1,192,294	1,295,296	1,375,330	6.2%	32.9%
부산	39,064	28,091	115,254	117,990	118,493	0.4%	32.0%
대구	26,517	16,839	92,706	104,352	105,446	1.0%	41.2%
인천	5,066	11,409	88,478	79,266	106,519	34.4%	114.1%
광주	10,132	5,597	49,486	53,644	56,724	5.7%	53.8%
대전	20,049	5,816	47,539	54,716	56,093	2.5%	29.3%
울산	2,910	1,556	35,321	40,704	43,878	7.8%	97.1%
경기도	79,550	116,270	351,924	411,024	421,025	2.4%	51.7%
강원도	3,377	1,307	37,753	45,186	47,220	4.5%	93.4%
충청북도	5,066	12,158	34,989	47,497	50,068	5.4%	77.3%
충청남도	1,940	2,794	43,706	54,582	59,065	8.2%	134.9%
전라북도	1,294	2,364	34,413	44,801	42,030	▽6.2%	138.7%
전라남도	2,264	2,997	47,602	48,428	46,644	▽3.7%	113.0%
경상북도	3,313	3,533	74,662	83,432	84,752	1.6%	124.9%
경상남도	3,442	3,436	82,860	88,253	90,701	2.8%	126.6%
제주도	1,683	2,263	14,800	16,270	16,498	1.4%	76.9%
합계	646,752	1,157,112	2,343,787	2,585,441	2,720,486	5.2%	43.2%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

<표 3-14> 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
음악산업	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	89.9%	8.8%
합계	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	89.9%	8.8%

구 분	수입						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
음악산업	8,306	8,347	9,831	11,484	11,936	3.9%	9.5%
합계	8,306	8,347	9,831	11,484	11,936	3.9%	9.5%

<표 3-15> 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)		
중국	-	850	1,665	1,844	2,369	7.6%	28.5%	-
일본	801	14,309	9,431	11,215	21,638	69.2%	92.9%	128.0%
동남아	-	621	2,061	2,569	6,411	20.5%	149.6%	-
북미	-	49	306	346	351	1.1%	1.4%	-
유럽	1,600	549	217	296	299	1.0%	1.0%	▽34.3%
기타	19,877	288	205	198	201	0.6%	1.5%	▽68.3%
전체	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	100.0%	89.9%	8.8%

<표 3-16> 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입							전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)			
중국	850	134	63	99	98	0.8%	▽1.0%	▽41.7%	
일본	14,309	972	1,108	2,212	2,428	20.3%	9.8%	▽35.8%	
동남아	621	111	79	61	53	0.5%	▽13.1%	▽45.9%	
북미	49	1,938	1,956	2,113	2,151	18.0%	1.8%	157.4%	
유럽	549	4,782	6,594	6,573	6,768	56.7%	3.0%	87.4%	
기타	288	410	31	426	438	3.7%	2.8%	11.1%	
전체	16,666	8,347	9,831	11,484	11,936	100.0%	3.9%	▽8.0%	

<표 3-17> 음악산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	1.2	22.7	1.5	3.2	3.4	0.2
	해외 유통사 접촉	14.3	71.8	75.7	66.5	62.1	▽4.4
	온라인 해외 판매	1.5	0.9	7.9	8.1	9.6	1.5
	해외 법인 활용	4.5	0.9	1.6	2.8	4.5	1.7
간접 수출	국내 에이전트 활용	28.9	-	2.3	3.6	4.1	0.5
	해외 에이전트 활용	36.1	3.6	11.0	15.8	16.3	0.5
	기타	13.5	-	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 3-18> 음악산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	52.8	56.8	53.2	61.8	62.7	0.9
LICENSE	25.0	23.2	36.7	37.5	37.3	▽0.2
OEM 수출	11.1	10.9	4.2	0.2	-	-
기술 서비스	8.3	5.6	2.3	-	-	-
기타	2.8	3.5	3.6	0.5	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 3-19> 음악산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류		매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
			2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
음악 제작업	음악 기획 및 제작	음반 및 음원	762	628	539	567	572	0.7%	0.9%	▽6.9%
		음반외 수익 (음악 관련)	-	1,465	1,256	1,287	1,362	1.8%	5.8%	-
	음반(음원) 녹음시설 운영업 ²²⁰⁾		1,522	1,069	1,002	609	495	0.6%	▽18.7%	▽24.5%
소 계			2,284	3,162	2,797	2,463	2,429	3.2%	▽1.4%	1.6%
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		-	-	-	82	68	0.1%	▽17.1%	-
	기타 오디오물 제작업		-	-	-	16	13	0.0%	▽18.8%	-
	소 계		-	-	-	98	81	0.1%	▽17.3%	-
음반복제 및 배급업	음반 복제업		-	-	-	166	147	0.2%	▽11.4%	-
	음반 배급업 ²²¹⁾		-	-	-	149	131	0.2%	▽12.1%	-
	소 계		-	-	-	315	278	0.4%	▽11.7%	-
음반 도소매업	음반 도매업		679	1,086	762	651	159	0.2%	▽9.1%	2.6%
	음반 소매업						433	0.6%		
	인터넷 음반 소매업 ²²²⁾			109	121	156	161	0.2%	3.2%	
	소 계			679	1,177	883	807	753	1.0%	
온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업		2,381	163	149	132	115	0.2%	▽12.9%	1.0%
	인터넷 음악서비스업			972	1,021	1,165	1,469	1.9%	26.1%	
	음원대리 중개업			62	73	106	163	0.2%	53.8%	
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)			1,219	1,225	1,245	732	1.0%	▽41.2%	
	소 계			2,381	2,416	2,468	2,648	2,479	3.2%	
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업		-	1,848	2,017	2,325	2,412	3.2%	3.7%	-
	기타 음악공연 서비스업 (티켓발매등)		-	72	78	208	216	0.3%	3.8%	-
	소 계		-	1,920	2,095	2,533	2,628	3.4%	3.8%	-
종합계²²³⁾			5,344	8,675	8,243	8,864	8,648	11.3%	▽2.4%	12.8%
노래 연습장 운영업	노래연습장 운영업		60,002	56,756	66,784	57,611	67,891	88.7%	17.8%	3.1%
	소 계		60,002	56,756	66,784	57,611	67,891	88.7%	17.8%	3.1%
음악산업 합계			65,346	65,431	75,027	66,475	76,539	100.0%	15.1%	4.0%

220) 2008년 기준조사에서는 음반(음원) 녹음시설 운영업과 복제업이 분리됨

<표 3-20> 음악산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	13	221	1,587	3,523	5,344
2006년	605	2,990	3,970	1,110	8,675
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(%)	738.8%	123.4%	25.9%	▽6.6%	94.5%

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

<표 3-21> 음악산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	416	514	2,279	2,135	-	5,344
2006년	1,377	1,949	3,790	727	832	8,675
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(%)	249.8%	99.2%	12.7%	▽11.3%	-	94.5%

※ 2005년~2006년 노래연습장 운영업 제외

<표 3-22> 음악산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	3,542	6,727	19,469	17,423	18,910	8.5%	52.0%
부산	376	244	5,463	4,404	4,971	12.9%	90.7%
대구	230	144	4,535	3,976	4,532	14.0%	110.7%
인천	42	94	4,496	2,898	4,650	60.5%	224.4%
광주	98	52	2,556	2,055	2,484	20.9%	124.4%
대전	171	48	2,431	2,130	2,480	16.4%	95.1%
울산	24	18	1,963	1,729	2,110	22.0%	206.2%
경기도	663	861	14,063	13,750	15,479	12.6%	119.8%
강원도	28	23	2,120	1,928	2,275	18.0%	200.2%
충청북도	44	116	1,478	1,817	2,181	20.0%	165.3%
충청남도	17	33	2,381	2,296	2,824	23.0%	259.0%
전라북도	12	31	1,868	1,895	2,001	5.6%	259.3%
전라남도	22	37	2,594	2,034	2,206	8.5%	216.4%
경상북도	33	51	4,127	3,572	4,126	15.5%	234.4%
경상남도	29	61	4,623	3,781	4,426	17.1%	251.5%
제주도	13	26	739	631	723	14.6%	173.1%
합계	5,344	8,566	74,906	66,319	76,378	15.2%	94.4%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

221) 2008년 기준조사 음반 도소매업에서 배급업이 분리됨

222) 사이버쇼핑몰 통계조사 자료인용(통계청)

223) 2006, 2007년 종사자는 음반매출외(음악관련) 종사자 및 음악공연 종사자 포함

<표 3-23> 음악산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	4,485	859	5,344
2006년	7,443	1,123	8,566
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(%)	89.0%	117.2%	94.4%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

<표 3-24> 음악산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	2,968	1,517	307	552	5,344
2006년	4,658	2,785	614	509	8,566
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(%)	83.8%	98.2%	133.2%	106.5%	94.4%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

<표 3-25> 음악산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	3,275	2,069	5,344
2006년	5,272	3,294	8,566
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(%)	90.3%	100.5%	94.4%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

<표 3-26> 음악산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	830	898	2,031	809	370	406	5,344
2006년	1,374	1,846	2,489	1,170	329	1,358	8,566
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%	14.80%	▽2.5%
연평균증감률(%)	7.0%	8.6%	9.7%	2.2%	▽6.0%	49.7%	12.3%

※ 2005년, 2006년 노래연습장 운영업 제외. 2005~2009년 인터넷음반소매업 제외

<표 3-27> 음악산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	1,231	642	3,265	206	5,344
2006년	992	726	6,595	253	8,566
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(%)	▽21.1%	▽4.0%	22.0%	3.8%	12.3%

※ 노래연습장 운영업, 인터넷음반소매업 제외

<표 3-28> 음악산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	1,965	1,569	1,014	796	5,344
2006년	2,935	2,289	2,074	1,268	8,566
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(%)	6.7%	10.7%	21.4%	14.7%	12.3%

※ 노래연습장 운영업, 인터넷음반소매업 제외

<표 3-29> 음악산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	99,681	327,720	22,668	53,721	50,338	18,632	572,760
2006년	135,425	458,947	27,026	68,649	55,081	20,169	765,297
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(%)	5.2%	17.4%	21.3%	26.1%	8.4%	6.0%	15.6%

4. 게임산업

<표 4-1> 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

<표 4-2> 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액

(단위 : 개, 억원, %)

구분	연도	사업체수	매출액	사업체당 평균매출액
게임 제작 및 배급	2005년	3,797	28,551	7.52
	2006년	3,631	28,796	7.93
	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%	14.0%
연평균증감률(%)		7.7%	12.5%	4.5%
게임 유통업	2005년	37,265	58,247	1.56
	2006년	29,171	45,693	1.57
	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%	▽3.7%
연평균증감률(%)		▽9.1%	▽23.4%	▽15.7%

<표 4-3> 게임산업 연도별 종사자별 평균매출액

(단위 : 개, 억원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
2005년	41,062	86,798	60,669	2.11	1.43
2006년	32,802	74,489	32,714	2.27	2.28
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%	13.1%	16.0%
연평균증감률(%)	▽7.1%	▽6.7%	▽8.1%	0.5%	1.5%

<표 4-4> 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	56.4%	37.8%	26.7%
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	8.0%	4.7%	24.6%
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	4.0%	▽14.5%	7.7%
	PC게임	377	264	350	263	150	0.2%	▽43.0%	▽20.6%
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	0.9%	▽1.6%	▽49.7%
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	69.5%	27.4%	12.5%
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	29.4%	0.3%	▽0.7%
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	1.1%	▽15.7%	▽62.7%
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	30.5%	▽0.4%	▽23.4%
	합계	86,798	74,489	51,436	56,047	65,806	100.0%	17.4%	▽6.7%

<표 4-5> 게임 제작 및 배급 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	81.1%	37.8%	26.7%
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	11.5%	4.7%	24.6%
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	5.7%	▽14.5%	7.7%
	PC게임	377	264	350	263	150	0.3%	▽43.0%	▽20.6%
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	1.4%	▽1.6%	▽49.7%
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	100.0%	27.4%	12.5%

<표 4-6> 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	96.3%	0.3%	▽0.7%
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	3.7%	▽15.7%	▽62.7%
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	100.0%	▽0.4%	▽23.4%

<표 4-7> 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

<표 4-8> 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	24.6%
전년대비증감률(%)	-	▽37.5%	207.8%	19.5%	4.7%	-

<표 4-9> 국내 비디오게임 소프트웨어 발매추이

(단위 : 종)

구분	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
PS2	138	105	95	52	51	16
PS3	-	-	-	70	108	80
Xbox360	20	36	59	65	110	53
Wii	-	-	-	-	33	20
합계	158	141	154	187	302	169

<표 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	-	-	-	-	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%

<표 4-11> 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	14.6%
전년대비 증감률(%)	180.4%	45.2%	10.9%	19.9%	23.3%	5.4%	21.1%	▽4.5%	-

※연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

<표 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%	2.10%	▽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%

<표 4-13> 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
게임산업	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4%	21.8%
합계	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4%	21.8%

구분	수입					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
게임산업	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	▽14.1%	9.3%
합계	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	▽14.1%	9.3%

<표 4-14> 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
중국	117,449	158,591	241,330	292,062	433,059	34.9%	48.3%	38.6%
일본	240,545	217,726	242,892	227,524	328,827	26.5%	44.5%	8.1%
동남아	86,393	49,055	103,093	241,744	186,128	15.0%	▽23.0%	21.2%
북미	88,652	133,727	138,238	184,863	152,625	12.3%	▽17.4%	14.5%
유럽	28,233	42,336	41,393	92,979	101,750	8.2%	9.4%	37.8%
기타	3,388	70,559	14,058	54,693	38,467	3.1%	▽29.7%	83.6%
전체	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	100.0%	13.4%	21.8%

<표 4-15> 게임산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

진출 경로 구분	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	42.4	42.6	44.1	34.7	▽9.4
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	15.5	18.1	17.8	14.9	▽2.9
국내 기업의 해외 유통망 활용	13.7	15.2	11.7	12.5	0.8
전문 에이전시 활용	9.9	12.7	10.6	8.9	▽1.7
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	4.8	6.8	8.8	4.7	▽4.1
온라인 등을 이용한 직접 판매	2.4	2.1	5.2	9.1	3.9
기타	1.5	2.5	1.8	1.5	▽0.3
없음	9.8	-	-	13.7	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 4-16> 게임산업 연도별 업무형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD	2,327	1,379	2,421	1,538	1,301	3.0%	▽15.4%	▽13.5%
기획	7,008	3,521	4,610	5,384	4,423	10.2%	▽17.8%	▽10.9%
그래픽디자이너	15,606	8,554	8,960	10,255	10,928	25.2%	6.6%	▽8.5%
컴퓨터프로그래머	15,088	7,809	7,511	9,443	8,933	20.6%	▽5.4%	▽12.3%
시나리오작가	288	204	165	342	304	0.7%	▽11.1%	1.4%
사운드크리에이터	419	267	305	385	260	0.6%	▽32.5%	▽11.2%
H/W개발	1,374	689	1,364	598	694	1.6%	16.1%	▽15.7%
시스템엔지니어	1,935	1,331	1,218	2,265	1,778	4.1%	▽21.5%	▽2.1%
게임운영자(GM)	3,459	2,100	2,769	2,307	2,125	4.9%	▽7.9%	▽11.5%
홍보/마케팅	5,105	2,672	2,639	3,675	3,729	8.6%	1.5%	▽7.6%
일반관리직	8,060	4,188	4,866	4,145	4,770	11.0%	15.1%	2.5%
품질관리(QA)				1,282	2,212	5.1%	72.5%	
고객지원(CS)				1,111	1,908	4.4%	71.7%	
합계	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	100.0%	1.5%	▽8.1%

<표 4-17> 게임산업 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
남자	48,353	25,849	28,984	32,646	32,307	74.5%	▽1.0%	▽9.6%
여자	12,316	6,865	7,844	10,084	11,058	25.5%	9.7%	▽2.7%
합계	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	100.0%	1.5%	▽8.1%

<표 4-18> 게임산업 종사자 학력별 분포

(단위 : %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	4.2	64.4	18.8	12.6	100.0
2006년	10.7	21.3	64.5	3.5	100.0
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

<표 4-19> 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
2005년	10.6	31.7	29.9	21.8	6.0	100.0
2006년	10.9	30.7	31.6	21.1	5.7	100.0
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

<표 4-20> 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999~2009년

(단위 : 개소)

구분	연도별 현황(누적)									
	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
컴퓨터게임 방 운영업	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
전자게임장 운영업	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877
소계 (유통)	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 4-21> 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%
유통	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 업체 수	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%

<표 4-22> 게임산업 비용 지출 부문

(단위 : %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/ 홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2008년	55.1	3.7	8.3	8.0	12.6	4.9	1.1	6.3	100.0
2009년	54.8	4.6	7.9	7.6	12.4	4.4	1.9	6.4	100.0

<표 4-23> 게임업체 주력 플랫폼

(단위 : %)

구분	온라인게임	모바일게임	아케이드 게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임
2006년	52.5	27.3	13.8	0.8	4.8	1.0
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

<표 4-24> 게임산업 연도별 주요 제작/배급 장르

(단위 : %)

구분	롤플레 잉	액션/ 대전/ 어드벤 처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시물레 이션	교육용 게임	전략 시물레 이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이 즈게임
2005년	17.5	14.6	6.7	16.8	4.5	6.5	9.2	11.5	0.6	-	5.7	-
2006년	20.0	22.6	9.4	12.2	6.8	7.7	5.4	6.9	4.0	-	0.4	-
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

5. 영화산업

<표 5-1> 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 5-2> 영화산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	-	17,237	17,974	0.5%	4.3%	-
	제작	517,794	650,453	419,408	463,840	13.8%	10.6%	▽3.6%
	수입	385,069	323,118	299,233	366,179	10.9%	22.4%	▽1.7%
	제작 지원	336,245	188,139	103,342	152,979	4.6%	48.0%	▽23.1%
	배급	488,876	419,208	331,499	382,122	11.4%	15.3%	▽7.9%
	극장 상영	1,208,604	1,117,233	1,329,056	1,588,637	47.2%	19.5%	9.5%
	홍보 및 마케팅	113,342	100,991	145,977	145,683	4.3%	▽0.2%	8.7%
소계		3,049,930	2,799,142	2,645,752	3,117,414	92.7%	17.8%	0.7%
2차 시장	DVD/VHS 제작	226,087	107,755	65,486	41,379	1.2%	▽36.8%	▽43.2%
	DVD/VHS 도매	153,580	124,879	80,062	50,391	1.5%	▽37.1%	▽31.0%
	DVD/VHS 소매	-	32,047	48,612	34,912	1.0%	▽28.2%	-
	DVD/VHS 대여	90,889	55,206	26,599	28,743	0.9%	8.1%	▽31.9%
	DVD/VHS 상영	72,791	47,316	69,553	67,652	2.0%	▽2.7%	▽2.4%
	온라인 상영	90,350	38,225	18,560	22,324	0.7%	20.3%	▽37.2%
소계		633,697	405,428	308,872	245,401	7.3%	▽20.5%	▽27.1%
합계		3,683,627	3,204,570	2,954,624	3,362,815	100.0%	13.8%	▽3.0%

※ 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

<표 5-3> 영화산업 1차 시장 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	-	17,237	17,974	0.6%	4.3%	-
	제작	517,794	650,453	419,408	463,840	14.9%	10.6%	▽3.6%
	수입	385,069	323,118	299,233	366,179	11.7%	22.4%	▽1.7%
	제작 지원	336,245	188,139	103,342	152,979	4.9%	48.0%	▽23.1%
	배급	488,876	419,208	331,499	382,122	12.2%	15.3%	▽7.9%
	극장 상영	1,208,604	1,117,233	1,329,056	1,588,637	51.0%	19.5%	9.5%
	홍보 및 마케팅	113,342	100,991	145,977	145,683	4.7%	▽0.2%	8.7%
소계		3,049,930	2,799,142	2,645,752	3,117,414	100.0%	17.8%	0.7%

<표 5-4> 영화산업 2차 시장 매출액

(단위 : 백만원, %)

소분류 구분		2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
2차 시장	DVD/VHS 제작	226,087	107,755	65,486	41,379	16.9%	▽36.8%	▽43.2%
	DVD/VHS 도매	153,580	124,879	80,062	50,391	20.5%	▽37.1%	▽31.0%
	DVD/VHS 소매	-	32,047	48,612	34,912	14.2%	▽28.2%	-
	DVD/VHS 대여	90,889	55,206	26,599	28,743	11.7%	8.1%	▽31.9%
	DVD/VHS 상영	72,791	47,316	69,553	67,652	27.6%	▽2.7%	▽2.4%
	온라인 상영	90,350	38,225	18,560	22,324	9.1%	20.3%	▽37.2%
소계		633,697	405,428	308,872	245,401	100.0%	▽20.5%	▽27.1%

<표 5-5> 영화산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	5,558	185,469	859,711	1,910,782	2,961,520
2006년	117,411	71,993	574,811	2,919,412	3,683,627
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(%)	91.3%	▽0.2%	14.9%	▽4.3%	3.2%

<표 5-6> 영화산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	174,063	394,999	1,277,833	274,969	839,656	2,961,520
2006년	538,298	627,115	1,649,149	470,352	398,713	3,683,627
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(%)	7.0%	8.4%	4.4%	7.0%	▽4.1%	3.2%

<표 5-7> 영화산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	1,895,086	2,549,209	2,288,567	2,042,833	2,461,105	20.5%	6.8%
부산	212,567	142,712	112,940	113,649	61,719	▽45.7%	▽26.6%
대구	118,443	76,754	60,901	40,847	72,456	77.4%	▽11.6%
인천	83,545	64,504	47,358	48,512	21,829	▽55.0%	▽28.5%
광주	82,424	66,876	65,470	61,437	55,297	▽10.0%	▽9.5%
대전	89,595	63,444	45,472	45,565	18,704	▽59.0%	▽32.4%
울산	21,794	39,784	32,235	29,532	2,698	▽90.9%	▽40.7%
경기도	248,486	342,245	306,563	351,492	319,847	▽9.0%	6.5%
강원도	21,935	46,797	10,204	5,312	28,431	435.2%	6.7%
충청북도	30,803	37,270	26,538	18,774	78,834	319.9%	26.5%
충청남도	26,061	9,642	40,207	18,341	9,254	▽49.5%	▽22.8%
전라북도	30,445	47,413	51,985	34,260	50,913	48.6%	13.7%
전라남도	21,116	39,618	24,517	19,908	28,754	44.4%	8.0%
경상북도	33,734	59,024	25,087	44,315	55,815	26.0%	13.4%
경상남도	32,623	94,109	60,419	69,675	84,412	21.2%	26.8%
제주도	12,863	4,227	6,107	10,172	12,747	25.3%	▽0.2%
합계	2,961,520	3,683,627	3,204,570	2,954,624	3,362,815	13.8%	3.2%

<표 5-8> 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
영화산업	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	▽32.9%	▽34.3
합계	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	▽32.9%	▽34.3

구분	수입						
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
영화산업	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	▽6.5%	12.0%
합계	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	▽6.5%	12.0%

<표 5-9> 영화산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출							
	2005	2006	2007	2008	2009	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	66,144	1,144	824	1,305	1,578	11.2%	20.9%	▽37.3%
일본		10,385	5,189	8,990	5,945	42.1%	▽33.9%	
동남아		3,858	2,759	2,678	2,706	19.2%	1.0%	
북미	2,014	1,959	8,767	3,135	891	6.3%	▽71.6%	▽18.4%
유럽	7,316	4,902	4,696	4,140	2,373	16.8%	▽42.7%	▽24.5%
기타	521	2,267	2,161	789	629	4.5%	▽20.3%	4.8%
전체	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	100.0%	▽32.9%	▽34.3%

<표 5-10> 영화산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입							
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	5,794	3,672	2,816	7,262	3,534	4.8%	▽51.3%	▽0.5%
일본		4,506	4,819	9,277	1,738	2.4%	▽81.3%	
동남아		361	456	358	399	0.5%	11.5%	
북미	35,538	34,031	54,958	56,729	63,656	86.4%	12.2%	15.7%
유럽	5,295	2,914	4,239	4,896	2,929	4.0%	▽40.2%	▽13.8%
기타	203	329	239	253	1,390	1.9%	449.4%	61.8%
전체	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	100.0%	▽6.5%	12.0%

<표 5-11> 영화산업 연도별 종사자수

(단위 : 명, %)

소분류 구분		2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1차 시장	투자 조합	-	-	80	126	0.4%	57.5%	-
	제작	1,693	2,219	1,847	2,221	7.9%	20.2%	9.5%
	수입	1,799	1,138	644	696	2.5%	8.1%	▽27.1%
	제작 지원	798	1,062	1,176	1,717	6.1%	46.0%	29.1%
	배급	1,148	716	1,043	1,310	4.7%	25.6%	4.5%
	극장 상영	6,685	9,198	10,309	15,128	53.9%	46.7%	31.3%
	홍보 및 마케팅	856	543	569	817	2.9%	43.6%	▽1.5%
소계		12,979	14,876	15,668	22,015	78.5%	40.5%	19.3%
2차 시장	DVD/VHS 제작	1,538	565	205	53	0.2%	▽74.1%	▽67.5%
	DVD/VHS 도매	1,651	1,407	233	132	0.5%	▽43.3%	▽56.9%
	DVD/VHS 소매	-	-	207	600	2.1%	189.9%	-
	DVD/VHS 대여	7,169	5,293	1,226	2,796	10.0%	128.1%	▽26.9%
	DVD/VHS 상영	2,000	1,562	2,270	1,985	7.1%	▽12.6%	▽0.3%
	온라인 상영	432	232	99	460	1.6%	364.6%	2.1%
소계		12,790	9,059	4,240	6,026	21.5%	42.1%	▽22.2%
합계		25,769	23,935	19,908	28,041	100.0%	40.9%	2.9%

※ 2006년 분류체계 변경에 따라 2005년 통계값과 비교가 불가하여 2005년 제외

<표 5-12> 영화산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
2005년	31	1,736	5,642	9,543	16,952
2006년	7,926	2,818	4,828	10,197	25,769
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(%)	263.1%	24.0%	18.4%	▽5.9%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

<표 5-13> 영화산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	1,083	2,636	7,143	2,226	3,864	16,952
2006년	9,759	2,929	7,542	4,234	1,305	25,769
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(%)	41.5%	2.1%	12.5%	▽3.1%	17.7%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

<표 5-14> 영화산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	10,936	13,457	11,505	9,678	16,644	72.0%	11.1%
부산	977	2,790	1,247	1,235	820	▽33.6%	▽4.3%
대구	625	1,720	893	531	949	78.7%	11.0%
인천	345	334	854	653	654	0.2%	17.3%
광주	475	1,330	1,005	711	707	▽0.6%	10.5%
대전	440	835	468	478	393	▽17.8%	▽2.8%
울산	134	121	355	264	121	▽54.2%	▽2.5%
경기도	1,640	3,326	3,670	3,255	3,786	16.3%	23.3%
강원도	123	140	373	244	540	121.3%	44.8%
충청북도	157	205	266	166	398	139.8%	26.2%
충청남도	145	95	690	300	166	▽44.7%	3.4%
전라북도	191	218	685	704	546	▽22.4%	30.0%
전라남도	122	328	299	226	281	24.3%	23.2%
경상북도	241	204	575	647	869	34.3%	37.8%
경상남도	321	556	869	691	994	43.8%	32.7%
제주도	80	110	181	125	173	38.4%	21.3%
합계	16,952	25,769	23,935	19,908	28,041	40.9%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

<표 5-15> 영화산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	14,107	2,845	16,952
2006년	18,238	7,531	25,769
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(%)	▽0.2%	49.1%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

<표 5-16> 영화산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	8,392	5,715	1,578	1,267	16,952
2006년	10,300	3,895	7,938	3,636	25,769
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(%)	0.5%	▽1.3%	39.1%	59.3%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

<표 5-17> 영화산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	9,970	6,982	16,952
2006년	18,238	7,531	25,769
2007년	13,803	10,132	23,935
2008년	11,134	8,774	19,908
2009년	14,468	13,573	28,041
전년대비증감률(%)	29.9%	54.7%	40.9%
연평균증감률(%)	9.8%	18.1%	13.4%

※ 2005년 DVD/VHS 대여업 종사자(9,078명)과 DVD/VHS 상영업 종사자(3,048명) 제외

6. 애니메이션산업

<표 6-1> 애니메이션산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수 (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%	23.4%	3.4%	7.9%

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

<표 6-2> 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	221,012	107,292	137,322	168,396	211,949	50.6%	25.9%	11.1%
	애니메이션 하청 제작		107,684	135,025	135,356	122,412	29.2%	▽9.6%	
	온라인 (인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	2,301	0.5%	22.4%	
	소 계		221,012	216,128	274,160	305,632	336,662	80.4%	
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	16,332	3.9%	5.0%	-
	소 계	-	4,402	7,517	15,558	16,332	3.9%	5.0%	-
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	5,509	1.3%	▽34.5%	-
	소 계	-	6,643	7,691	8,407	5,509	1.3%	▽34.5%	-
중합계		221,012	227,173	289,368	329,597	358,503	85.6%	8.8%	12.9%
극장 매출액	극장매출액	12,601	61,099	21,269	69,052	56,143	13.4%	▽18.7%	45.3%
	소 계	12,601	61,099	21,269²²⁴	69,052	56,143	13.4%	▽18.7%	45.3%
방송사 수출액	방송사수출액	242	292	529	6,111 ²²⁵	3,924	0.9%	▽35.8%	100.7%
	소 계	242	292	529	6,111	3,924	0.9%	▽35.8%	100.7%
애니메이션산업 총합계		233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	100.0%	3.4%	15.7%

<표 6-3> 애니메이션제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	221,012	107,292	137,322	168,396	211,949	63.0%	25.9%	11.1%
	애니메이션 하청 제작		107,684	135,025	135,356	122,412	36.4%	▽9.6%	
	온라인 (인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	2,301	0.6%	22.4%	
	소 계	221,012	216,128	274,160	305,632	336,662	100.0%	10.2%	11.1%

<표 6-4> 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	16,332	100.0%	5.0%	-
	소 계	-	4,402	7,517	15,558	16,332	100.0%	5.0%	-

<표 6-5> 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	5,509	100.0%	▽34.5%	-
	소 계	-	6,643	7,691	8,407	5,509	100.0%	▽34.5%	-

<표 6-6> 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	162,074	31,784	5,804	16,859	4,491	221,012
2006년	200,430	4,876	-	21,313	554	227,173
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(%)	16.6%	▽23.6%	▽39.8%	22.8%	17.4%	12.9%

224) 2007년도 전국관객수*6,247원(한국영화연감 평균금액)

225) 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

<표 6-7> 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	844	14,349	96,221	109,598	221,012
2006년	5,261	67,959	93,687	60,266	227,173
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(%)	35.6%	50.6%	15.5%	0.2%	12.9%

<표 6-8> 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	4,931	20,268	25,785	114,558	55,470	221,012
2006년	31,703	27,409	99,728	50,225	18,108	227,173
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(%)	67.1%	25.5%	59.0%	▽4.9%	▽32.8%	12.9%

<표 6-9> 애니메이션산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	148,718	159,091	206,355	231,029	245,121	6.1%	13.3%
부산	13,426	10,368	10,165	11,002	12,318	12.0%	▽2.1%
대구	5,164	4,891	6,205	6,417	6,563	2.3%	6.2%
인천	4,131	2,362	2,146	4,889	4,982	1.9%	4.8%
광주	4,943	6,336	9,004	10,141	10,331	1.9%	20.2%
대전	5,385	3,765	2,034	1,527	2,040	33.6%	▽21.5%
울산	-	-	-	-	-	-	-
경기도	27,885	31,720	43,048	48,957	60,576	23.7%	21.4%
강원도	4,175	2,763	4,327	4,823	5,139	6.6%	5.3%
충청북도	3,098	2,659	3,099	3,454	3,668	6.2%	4.3%
충청남도	-	-	-	1,527	1,629	6.7%	-
전라북도	4,087	3,218	2,985	3,327	3,328	0.03%	▽5.0%
전라남도	-	-	-	274	296	8.0%	-
경상북도	-	-	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	-	1,711	1,885	10.2%	-
제주도	-	-	-	519	627	20.8%	-
합계	221,012	227,173	289,368	329,597	358,503	8.8%	12.9%

<표 6-10> 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황

(단위 : 백만원, %)

연도	작품제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
2005년	3,4234	2,594	2,075	9,337	172	3,458	51,870
2006년	33,207	432	1,427	5,189	118	2,865	43,238
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
전년대비증감률(%)	10.0%	21.6%	33.3%	38.1%	20.0%	8.9%	14.1%
연평균증감률(%)	15.7%	13.6%	33.5%	▽6.5%	0.3%	▽1.0%	12.4%

<표 6-11> 애니메이션 창작제작업 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위 : 백만원, %)

애니메이션 창작제작업	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	56,510	5,723	18,956	8,129	126	1,731	91,175
	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
	전년대비 증감률(%)	37.4%	▽27.5%	▽9.2%	1.9%	141.3%	25.8%	33.4%
	연평균 증감률(%)	14.2%	▽8.9%	▽18.9%	▽13.3%	415.4%	7.2%	10.6%
해외	2006년	2,590	-	568	-	-	1,347	4,505
	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
	전년대비 증감률(%)	37.5%	13.2%	23.3%	-	-	6.8%	32.7%
	연평균 증감률(%)	136.0%	-	120.9%	-	-	13.3%	112.8%
합계	2006년	59,100	5,723	19,524	8,129	126	3,078	95,680
	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
	전년대비 증감률(%)	37.4%	▽20.8%	0.8%	1.9%	141.3%	16.0%	33.2%
	연평균 증감률(%)	26.0%	▽0.5%	▽5.9%	▽13.3%	415.4%	9.9%	20.3%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-12> 애니메이션 하청제작업 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위 : 백만원, %)

애니메이션 하청제작업	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	15,473	9,952	464	-	-	877	26,766
	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
	전년대비 증감률(%)	▽4.3%	▽30.7%	▽22.8%	▽11.5%	28.3%	3.3%	▽8.8%
	연평균 증감률(%)	37.8%	▽14.0%	100.7%	-	-	46.2%	29.1%
해외	2006년	77,397	157	-	-	-	-	77,554
	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
	전년대비 증감률(%)	▽13.6%	▽21.2%	▽5.6%	▽8.4%	-	▽5.5%	▽12.4%
	연평균 증감률(%)	▽16.4%	36.4%	-	-	-	-	▽11.0%
합계	2006년	92,870	10,109	464	-	-	877	104,320
	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
	전년대비 증감률(%)	▽9.4%	▽30.2%	▽14.6%	▽11.3%	28.3%	▽2.5%	▽10.6%
	연평균 증감률(%)	▽2.6%	▽12.7%	157.0%	-	-	104.7%	2.5%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-13> 애니메이션 판권 매체별 매출 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위 : 백만원, %)

애니메이션 판권	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	90	-	-	-	-	-	90
	2007년	5,125	500	-	217	-	-	5,842
	2008년	5,252	-	-	359	798	-	6,409
	2009년	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	전년대비 증감률(%)	4.7%	-	-	1.1%	12.5%	-	5.4%
	연평균 증감률(%)	293.8%	-	-	-	-	-	321.9%
해외	2006년	10	-	-	-	-	-	10
	2007년	4,342	-	396	320	-	-	5,058
	2008년	4,767	-	598	-	-	-	5,365
	2009년	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	전년대비 증감률(%)	1.0%	-	32.9%	-	-	-	4.6%
	연평균 증감률(%)	683.8%	-	-	-	-	-	724.7%
합계	2006년	100	-	-	-	-	-	100
	2007년	9,467	500	396	537	-	-	10,900
	2008년	10,019	-	598	359	798	-	11,774
	2009년	10,312	-	795	363	898	-	12,368
	전년대비 증감률(%)	2.9%	-	32.9%	1.1%	12.5%	-	5.0%
	연평균 증감률(%)	368.9%	-	-	-	-	-	398.2%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-14> 애니메이션 제작방식별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	2006년	64,946	22,884	4,864	2,938	48	95,680
	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
	전년대비 증감률(%)	18.4%	66.9%	7.2%	▽4.0%	16.2%	33.2%
	연평균 증감률(%)	9.5%	44.7%	3.3%	13.8%	264.6%	20.3%
외주제작 (하청제작)	2006년	92,243	11,211	788	50	28	104,320
	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
	전년대비 증감률(%)	▽17.7%	5.5%	▽4.5%	▽21.5%	▽14.9%	▽10.6%
	연평균 증감률(%)	▽9.4%	50.9%	56.3%	65.6%	317.0%	2.5%
판권만 소유한 경우	2006년	100	-	-	-	-	100
	2007년	10,321	-	-	-	579	10,900
	2008년	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	2009년	9,412	2,025	-	-	931	12,368
	전년대비 증감률(%)	3.2%	12.6%	-	-	9.1%	5.0%
	연평균 증감률(%)	354.9%	-	-	-	-	398.2%
전체	2006년	157,289	34,095	5,652	2,988	76	200,100
	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
	전년대비 증감률(%)	▽0.7%	37.6%	2.7%	▽5.0%	0.9%	11.0%
	연평균 증감률(%)	1.3%	47.7%	14.0%	15.1%	311.3%	13.3%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-15> 애니메이션 부가사업 연계 현황

(단위 : 건, %)

연계업종	적용 예	2006년	2007년	2008년	2009년	전년 대비 증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	532	579	592	595	0.5%
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	290	316	331	372	12.4%
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	20	22	26	28	7.7%
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악 (벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	5	21	22	25	13.6%
게임	게임 개발 및 배급 (PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	25	32	39	42	7.7%
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	5	15	17	21	23.5%
방송/드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송 (디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	101	132	139	141	1.4%
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	49	51	52	55	5.8%
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	123	138	141	142	0.7%
기타	테마파크	20	26	27	29	7.4%
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	102	157	159	161	1.3%
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	28	23	25	27	8.0%
총 계		1,300	1,512	1,570	1,638	4.3%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-16> 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
애니메이션산업	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	11.3%	3.4%
합계	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	11.3%	3.4%

구 분	수입					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
애니메이션산업	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	20.6%	7.9%
합계	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	20.6%	7.9%

<표 6-17> 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%

※ 2007년부터 통계값 산출

<표 6-18> 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출							
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	471	164	127	1,136	1,356	1.5%	19.4%	30.3%
일본	24,705	15,014	12,692	16,851	17,369	19.4%	3.1%	▽8.4%
동남아	392	365	224	469	967	1.1%	106.2%	25.3%
북미	44,626	42,662	46,273	47,568	50,358	56.2%	5.9%	3.1%
유럽	3,529	7,122	10,429	12,387	16,496	18.4%	33.2%	47.0%
기타	4,706	1,507	3,025	2,172	3,105	3.4%	43.0%	▽9.9%
전체	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	100.0%	11.3%	3.4%

구분	수입							
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	-	40	31	16	10	0.1%	▽37.5%	-
일본	4,867	5,000	8,077	6,088	7,365	99.6%	21.0%	10.9%
동남아	-	-	-	-	-	-	-	-
북미	573	50	40	28	22	0.3%	▽21.4%	▽55.7%
유럽	18	5	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-	-	-
전체	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	100.0%	20.6%	7.9%

<표 6-19> 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품 수출	25.8	11.1	26.7	27.2	-	-
LICENSE		24.0	20.3	25.9	54.2	28.3
OEM 수출	-	59.9	49.3	45.6	44.8	▽0.8
기술 서비스	71.7	5.0	3.6	1.2	1.0	▽0.2
기타	2.5	-	0.1	0.1	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 6-20> 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	16.5	11.5	22.3	26.4	27.2	0.8
	해외 유통사 접촉	28.5	23.1	21.9	19.5	18.7	▽0.8
	온라인 해외 판매	-	-	-	-	-	-
	해외 법인 활용	10.9	16.8	11.3	9.8	8.2	▽1.6
간접 수출	국내 에이전트 활용	22.7	17.1	7.3	6.7	6.3	▽0.4
	해외 에이전트 활용	17.1	16.2	36.8	37.6	39.6	2.0
	기타	4.3	15.3	0.4	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 6-21> 애니메이션산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	3,580	1,416	1,694	1,801	2,025	48.6%	12.4%	-
	애니메이션 하청 제작		1,849	1,941	1,906	1,896	45.5%	▽0.5%	
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		28	39	39	41	1.0%	5.1%	
	소 계	3,580	3,293	3,674	3,746	3,962	95.0%	5.8%	2.6%
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	52	86	87	112	2.7%	28.7%	-
	소 계	-	52	86	87	112	2.7%	28.7%	-
온라인애니메이션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	67	87	91	96	2.3%	5.5%	-
	소 계	-	67	87	91	96	2.3%	5.5%	-
애니메이션산업 총합계		3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	100.0%	6.3%	3.9%

<표 6-22> 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	8	200	1,668	1,704	3,580
2006년	135	1,516	1,568	193	3,412
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(%)	92.6%	66.0%	7.9%	▽36.6%	3.9%

<표 6-23> 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	102	243	470	1,287	1,478	3,580
2006년	336	335	1,642	508	591	3,412
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(%)	31.8%	28.9%	44.6%	▽7.7%	▽39.0%	3.9%

<표 6-24> 애니메이션산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	2,374	2,170	2,758	2,763	2,951	6.8%	5.6%
부산	235	226	143	143	145	1.4%	▽11.4%
대구	91	98	83	82	82	0.0%	▽2.6%
인천	67	68	29	49	48	▽2.0%	▽8.0%
광주	80	103	121	125	123	▽1.6%	11.4%
대전	87	77	27	21	22	4.8%	▽29.1%
울산	-	-	-	-	-	-	-
경기도	459	487	546	547	600	9.7%	6.9%
강원도	71	69	58	60	60	0.0%	▽4.1%
충청북도	50	53	42	45	46	2.2%	▽2.1%
충청남도	-	-	-	18	19	5.6%	-
전라북도	66	61	40	41	41	0.0%	▽11.2%
전라남도	-	-	-	3	4	33.3%	-
경상북도	-	-	-	-	-	-	-
경상남도	-	-	-	21	22	4.8%	-
제주도	-	-	-	6	7	16.7%	-
합계	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	6.3%	3.9%

<표 6-25> 애니메이션산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	1,674	1,906	3,580
2006년	2,148	1,264	3,412
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(%)	14.3%	▽8.9%	3.9%

<표 6-26> 애니메이션산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	1,262	412	625	1,281	3,580
2006년	1,451	697	547	717	3,412
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(%)	9.2%	26.7%	0.0%	▽14.4%	3.9%

<표 6-27> 애니메이션산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	1,887	1,693	3,580
2006년	1,998	1,414	3,412
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(%)	6.4%	0.8%	3.9%

<표 6-28> 애니메이션산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	276	340	2,282	193	205	284	3,580
2006년	205	332	2,170	305	211	189	3,412
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(%)	3.7%	4.1%	3.8%	15.9%	▽4.0%	▽0.4%	3.9%

<표 6-29> 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

(단위 : 명, %)

업종	연도	기획/연출/감독	시나리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드/콘티	Lay-out/원화	동화
애니메이션 창작제작	2006년	174	38	57	105	17	65	9	27
	2007년	175	45	66	153	23	95	10	31
	2008년	180	48	72	175	38	101	18	43
	2009년	187	63	81	191	51	110	23	47
	전년대비 증감률(%)	3.9%	31.3%	12.5%	9.1%	34.2%	8.9%	27.8%	9.3%
	연평균 증감률(%)	2.4%	18.4%	12.4%	22.1%	44.2%	19.2%	36.7%	20.3%
애니메이션 하청제작	2006년	85	68	26	13	202	156	83	109
	2007년	112	75	41	34	189	158	80	99
	2008년	115	62	45	48	168	152	75	85
	2009년	109	62	43	49	165	150	73	86
	전년대비 증감률(%)	▽5.2%	0.0%	▽4.4%	2.1%	▽1.8%	▽1.3%	▽2.7%	1.2%
	연평균 증감률(%)	8.6%	▽3.0%	18.3%	55.6%	▽6.5%	▽1.3%	▽4.2%	▽7.6%
합계	2006년	259	106	83	118	219	221	92	127
	2007년	287	120	107	187	212	253	90	130
	2008년	295	110	117	223	206	253	93	128
	2009년	296	125	124	240	216	260	96	133
	전년대비 증감률(%)	0.3%	13.6%	6.0%	7.6%	4.9%	2.8%	3.2%	3.9%
	연평균 증감률(%)	4.6%	5.6%	14.3%	26.7%	▽0.5%	5.6%	1.4%	1.6%

업종	연도	채색	효과/ 합성	촬영/ 편집	모델링	디지털애니 메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2006년	13	63	55	121	57	37	11	849
	2007년	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008년	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년	63	96	82	153	85	59	31	1,322
	전년대비 증감률(%)	37.0%	12.9%	28.1%	15.9%	23.2%	31.1%	40.9%	16.2%
	연평균 증감률(%)	69.2%	15.1%	14.2%	8.1%	14.2%	16.8%	41.3%	15.9%
애니메이션 하청제작	2006년	127	170	37	13	143	4	20	1,247
	2007년	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008년	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년	118	138	66	18	142	13	16	1,248
	전년대비 증감률(%)	1.7%	-	6.5%	5.9%	-	44.4%	6.7%	▽0.1%
	연평균 증감률(%)	▽2.4%	▽6.7%	21.3%	11.5%	▽0.2%	48.1%	▽7.2%	0.0%
합계	2006년	140	233	92	134	200	41	31	2,096
	2007년	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008년	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년	181	234	148	171	227	72	47	2,570
	전년대비 증감률(%)	11.7%	4.9%	17.5%	14.8%	7.6%	33.3%	27.0%	7.7%
	연평균 증감률(%)	8.9%	0.1%	17.2%	8.5%	4.3%	20.6%	14.9%	7.0%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-30> 애니메이션산업 전공별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	연 도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	계
애니메이션 창작제작	2006년	387	495	191	35	180	84	44	1,416
	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
	전년대비 증감률(%)	7.7%	6.1%	14.0%	29.6%	23.8%	29.5%	24.4%	12.4%
	연평균 증감률(%)	15.2%	8.0%	13.1%	44.2%	8.4%	20.0%	8.4%	12.7%
애니메이션 하청제작	2006년	915	317	168	94	199	118	38	1,849
	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
	전년대비 증감률(%)	0.1%	▽0.5%	▽2.3%	▽2.5%	3.1%	▽4.6%	▽3.1%	▽0.5%
	연평균 증감률(%)	▽3.5%	6.8%	8.2%	7.3%	0.5%	1.9%	▽6.6%	0.8%
전체합계	2006년	1,302	812	359	129	379	202	82	3,265
	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
	전년대비 증감률(%)	3.1%	3.5%	6.3%	10.5%	13.1%	11.1%	13.0%	5.8%
	연평균 증감률(%)	2.8%	7.5%	10.9%	19.7%	4.4%	10.2%	2.0%	6.3%

※ 2006년부터 통계값 산출

<표 6-31> 애니메이션산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	1,093	975	1,444	68	3,580
2006년	477	932	1,863	140	3,412
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(%)	▽35.5%	▽13.3%	22.7%	24.0%	3.9%

<표 6-32> 애니메이션산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	1,073	1,119	1,032	356	3,580
2006년	1,141	1,337	714	220	3,412
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(%)	7.5%	5.6%	▽2.4%	3.6%	3.9%

<표 6-33> 애니메이션산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	2,940	37,988	4,746	3,073	2,242	2,225	42,214
2006년	7,185	48,221	4,748	4,385	2,685	3,109	70,333
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(%)	68.2%	43.9%	15.6%	50.4%	19.9%	19.3%	42.7%

7. 방송산업

<표 7-1> 방송산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수 (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 7-2> 방송산업 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년 226)	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	라디오 방송 (공영, 민영, 특수)	365,600	375,238	534,091	518,383	461,464	3.6%	▽11.0%	6.0%
	텔레비전방송 (공영, 민영)	3,176,900	3,328,443	3,347,448	3,292,572	3,158,455	24.7%	▽4.1%	▽0.1%
	지상파계열DMB	-	-	-	6,810	7,709	0.1%	13.2%	-
지상파이동멀티미디어방송		-	2,301	8,610	17,102	13,066	0.1%	▽23.6%	-
지상파 방송업 합계		3,542,500	3,705,982	3,890,149	3,834,867	3,640,694	28.5%	▽5.1%	0.7%
유선 방송업	종합유선방송 (1차, 2차, 3차, 4차)	1,581,800	1,846,748	2,135,834	2,401,820	2,525,226	19.8%	5.1%	12.4%
	중계유선방송	15,600	15,763	16,930	16,368	15,676	0.1%	▽4.2%	0.1%
유선 방송업 합계		1,597,400	1,862,511	2,152,764	2,418,188	2,540,902	19.9%	5.1%	12.3%
위성방송업 (일반위성, 위성이동포함)		368,900	482,661	507,111	506,268	530,891	4.2%	4.9%	9.5%
프로그램 제작 공급업	방송채널사용사업	3,126,400	3,668,708	3,984,350	4,198,799	5,260,301	41.2%	25.3%	13.9%
독립제작사		-	-	-	727,411	796,175	6.2%	9.5%	-
전체 합계		8,635,200	9,719,862	10,534,374	11,685,533	12,768,963	100.0%	9.3%	10.3%

226) 지상파 매출액=텔레비전+라디오+DMB, 라디오매출-2006년 기준 조사에서는 TBN, TBS 예산을 제외했으나 2007년 기준조사에서는 예산이 포함됨

<표 7-3> 지상파방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	540,679	549,240	553,141	564,636	574,540	15.8	1.8	1.5
광고	2,402,103	2,467,622	2,392,471	2,199,837	1,918,234	52.9	▽12.8	▽5.5
협찬	222,259	257,912	277,033	315,536	326,539	9	3.5	10.1
전파료	27,067	1,957	10,574	-	-	-	-	-
프로그램판매	96,598	142,091	192,300	120,317	274,889	7.6	128.5	29.9
비영리	55,237	59,075	80,668	-	-	-	-	-
기타사업	198,609	225,784	375,352	196,748	162,197	4.5	▽17.6	28.0
				기타방송 사업수익 기타사업 수익	420,691	371,229	10.2	
전체 합계	3,542,552	3,703,681	3,881,539	3,817,765	3,627,628	100.0	▽5.0	0.6

<표 7-4> 종합유선방송 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료	741,585	843,801	998,036	1,095,310	1,148,038	45.5	4.8	11.5
광고	94,166	86,634	98,284	117,494	106,468	4.2	▽9.4	3.1
협찬	-	367	225	213	30	0.001	▽85.9	-
홍쇼핑송출수수료	214,627	238,625	298,023	339,688	385,382	15.2	13.5	15.8
시설설치	41,852	46,541	40,297	36,383	29,450	1.2	▽19.1	▽8.4
단말장치대여수익	16,544	17,444	28,639	69,668	118,019	4.7	69.4	63.4
중계유선	8,495	3,367	5,895	4,732	5,432	0.2	14.8	▽10.6
기타방송사업수익	-	-	761	16,031	11,900	0.5	▽25.8	-
기타사업수익	-	-	665,674	722,300	720,507	28.5	▽0.2	-
전체 합계	1,581,808	1,236,779	2,135,834	2,401,819	2,525,226	100.0	5.1	22.6

<표 7-5> 일반위성방송사업자 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료	238,780	273,817	284,054	294,424	294,980	74.2	0.2	5.4
광고	7,182	11,979	11,810	9,695	11,348	2.9	17.1	12.1
홍쇼핑송출수수료	3,716	12,990	14,387	14,840	16,196	4.1	9.1	44.5
시설설치	10,280	9,224	5,323	4,278	3,730	0.9	▽12.8	▽22.4
기타 방송사업 227)	-	-	8,352	26,143	22,968	5.8	▽12.1	-
				단말장치 대여 (판매수익) 기타방송 사업수익	469	1,110	0.3	
기타사업수익	-	-	63,467	37,109	47,125	11.8	27.0	-
전체 합계	259,958	308,010	387,393	386,958	397,457	100.0	2.7	11.2

※ 기타방송사업 전년대비 ▽9.5%

227) 영상물 판매, 채널 임대, 기타 방송사업, PPV사업 등 포함

<표 7-6> 방송채널사용사업 서비스 매출액 구성내역

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
수신료	157,255	200,614	260,907	298,421	350,492	6.7%	17.4%	22.2%	
광고	571,030	718,135	857,847	876,290	765,673	14.5%	▽12.6%	7.6%	
협찬	-	58,037	75,801	64,716	61,048	1.2%	▽5.7%	-	
프로그램판매	19,503	31,990	40,529	39,346	38,088	0.7%	▽3.2%	18.2%	
홍쇼핑방송매출수익	1,263,245	1,316,390	1,526,163	1,553,084	1,903,148	36.2%	22.5%	10.8%	
기타사업	기타방송사업								
	수익	1,115,463	1,343,542	1,223,103	169,107	117,065	2.2%	▽30.8%	17.7%
	기타사업수익				1,197,835	2,024,787	38.5%	69.0%	
전체 합계	3,126,496	3,668,708	3,984,350	4,198,799	5,260,301	100.0%	25.3%	13.9%	

※ 기타사업 전년대비 56.7% 증가

※ 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음.

<표 7-7> 방송산업 독립제작사 사업형태별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	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
비 중(%)	93.7%	1.9%	-	2.9%	1.4%	100.0%
전년대비증감률(%)	9.4%	7.6%	-	11.4%	12.2%	9.5%

<표 7-8> 방송산업 독립제작사 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	1억원미만	1~10억원미만	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
비 중(%)	0.7%	12.5%	33.3%	53.5%	100.0%
전년대비증감률(%)	▽0.8%	4.3%	20.8%	4.7%	9.5%

<표 7-9> 방송산업 독립제작사 종사자규모별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	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
비 중(%)	5.0%	7.6%	33.3%	44.2%	9.8%	100.0%
전년대비증감률(%)	4.3%	0.4%	23.9%	4.5%	1.0%	9.5%

<표 7-10> 방송산업 독립제작사 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	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
비 중(%)	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%

<표 7-11> 방송산업 독립제작사 회사형태별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		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
	비 중(%)	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%
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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	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
	비 중(%)	52.5%	19.1%	25.7%	-	2.7%	100.0%
	전년대비증감률(%)	2.2%	1.9%	▽0.7%	-	▽6.1%	1.1%

<표 7-12> 방송산업 독립제작사 종사자 규모별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		영상물 매출수입	협찬금 수입	영상물 판매수입	애니메이션 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
	비 중 (%)	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
	비 중 (%)	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
	비 중 (%)	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
	비 중 (%)	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
	비 중 (%)	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%

<표 7-13> 방송산업 독립제작사 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	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%
소계	727,411	796,175	9.5%	100.0%
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%
소계	727,411	796,175	9.5%	100.0%

<표 7-14> 방송산업 수출 현황

(단위 : 천달러, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	KBS	42,652	38,421	30,253	34,315	33,926	18.4%	▽1.1%	▽5.6%	
	MBC	29,640	29,542	28,526	22,268	31,298	17.0%	40.6%	1.4%	
	EBS	86	288	134	223	822	0.4%	268.6%	75.8%	
	민방	SBS	30,248	27,093	30,401	34,125	35,310	19.1%	3.5%	3.9%
		기타민방	-	35	22	200	23	0.0%	▽88.5%	-
지상파전체		102,626	95,379	89,336	91,131	101,379	54.9%	11.2%	▽0.3%	
방송채널사용사업자		3,259	3,465	3,929	2,789	2,867	1.6%	2.8%	▽3.2%	
해외교포방송지원		5,841	13,260	13,309	15,306	24,513	13.3%	60.2%	43.1%	
비디오/DVD 판매		10,037	21,813	31,438	33,362	20,900	11.3%	▽37.4%	20.1%	
타임블록 판매		-	-	12,942	17,533	20,569	11.1%	17.3%	-	
독립제작사		-	-	-	11,228	14,349	7.8%	27.8%	-	
전체		121,763	133,917	150,954	171,349	184,577	100.0%	7.7%	11.0%	

<표 7-15> 방송산업 수입 현황

(단위 : 천달러, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	KBS	4,706	2,149	1,350	1,414	1,605	0.9%	13.5%	▽23.6%	
	MBC	5,154	7,568	2,232	270	267	0.1%	▽1.1%	▽52.3%	
	EBS	1,654	1,942	2,141	2,145	1,287	0.7%	▽40.0%	▽6.1%	
	민방	SBS	1,143	3,670	3,435	1,089	171	0.1%	▽84.3%	▽37.8%
		기타민방	-	257	153	702	282	0.2%	▽59.8%	-
지상파전체		12,657	15,586	9,311	5,620	3,612	2.0%	▽35.7%	▽26.9%	
방송채널사용사업자		30,520	56,977	55,628	72,641	118,039	64.5%	62.5%	40.2%	
타임블록, 포맷 구매		-	-	-	-	83	0.0%	-	-	
독립제작사		-	-	-	71,135	61,277	33.5%	▽13.9%	-	
전체		43,177	72,563	64,939	149,396	183,011	100.0%	22.5%	43.5%	

<표 7-16> 방송산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아시아	일본	65,511	47,632.1	53,494.0	65,627	65,279	62.6%	▽0.5%	▽0.1%
	중국	9,313	7,978.5	5,294.6	4,512	6,339	6.1%	40.5%	▽9.2%
	홍콩	3,509	4,463.7	3,033.5	3,585	4,483	4.3%	25.0%	6.3%
	싱가포르	1,150	2,066.4	2,227.5	1,978	2,548	2.4%	28.8%	22.0%
	대만	11,942	20,473.2	17,130.9	7,003	11,565	11.1%	65.1%	▽0.8%
	베트남	962	831.3	1,052.4	838	1,957	1.9%	133.5%	19.4%
	말레이시아	1,341	2,613.7	1,495.7	1,150	842	0.8%	▽26.8%	▽11.0%
	인도네시아	1,153	234.2	467.5	304	330	0.3%	8.6%	▽26.9%
	태국	2,327	3,876.4	2,543.8	2,889.5	3,456	3.3%	19.6%	10.4%
	필리핀	4,011	3,299.3	1,682.6	1,695	1,757	1.7%	3.7%	▽18.6%
	미얀마	-	387.4	348.7	741	725	0.7%	▽2.2%	-
	캄보디아	-	116.0	64.0	363	199	0.2%	▽45.2%	-
터키	-	-	114.0	264	31	0.03%	▽88.3%	-	
미주	미국	2,281	732.9	791.5	739	1,909	1.8%	158.3%	▽4.4%
	캐나다	18	-	6.0	7.5	-	-	-	-
	미국/캐나다	-	-	526.6	448	-	-	-	-
	브라질	3	9.3	40.0	7	-	-	-	-
유럽	프랑스	-	20.0	17.9	3	34	0.03%	1033.3%	-
	영국	16	116.6	1.5	29	5	0.005%	▽82.8%	▽25.2%
	독일	9	10.0	16.0	2	132	0.1%	6500.0%	95.7%
	이탈리아	-	69.0	40.0	45	51	0.05%	13.3%	-
	스페인	-	-	74.5	23	19	0.02%	▽17.4%	-
	헝가리	-	1.0	54.6	82	6	0.01%	▽92.7%	-
	러시아	-	-	61.0	133	27	0.03%	▽79.7%	-
이스라엘	-	-	48.5	37	-	-	▽100.0%	-	
오세아니아	호주	-	-	-	-	-	-	-	-
	뉴질랜드	112	80.0	-	2	4	0.004%	100.0%	▽56.5%
기타	기타 아시아	606	1,243.6	779.0	1,124	1,032	1.0%	▽8.1%	14.2%
	기타 남미	-	-	-	-	33	0.03%	-	-
	기타 유럽	176	42.5	65.9	196	932	0.9%	375.5%	51.7%
	기타 아프리카	-	-	1,166.4	60	-	-	-	-
	기타	1,445	2,547.0	625.9	33	551	0.5%	492.5%	▽21.4%
합계	105,885	98,844.1	93,264.5	93,920	104,246	100.0%	11.0%	▽0.4%	

<표 7-17> 방송산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
아시아	일본	4,678	9,521.3	9,469.3	12,268.4	6,015	4.9%	▽51.0%	6.5%
	중국	1,477	2,537.0	2,036.8	595.5	1,051	0.9%	76.4%	▽8.2%
	홍콩	516	3,187.2	2,715.9	1,585	52	0.04%	▽96.7%	▽43.7%
	싱가포르	97	99.4	59.0	5.5	-	-	-	-
	대만	180	425.3	91.9	-	95	0.1%	-	▽14.8%
	베트남	1	-	-	-	-	-	-	-
	말레이시아	-	16.6	3.4	-	16	0.01%	-	-
	인도네시아	-	-	-	-	-	-	-	-
	태국	99	105.0	-	-	-	-	-	-
	필리핀	-	-	-	-	-	-	-	-
	미얀마	-	-	-	-	-	-	-	-
	캄보디아	-	-	-	-	-	-	-	-
터키	-	-	-	-	-	-	-	-	
미주	미국	29,468	46,022.5	42,730.9	59,093	108,374	89.1%	83.4%	38.5%
	캐나다	602	686.7	587.9	538.4	324	0.3%	▽39.8%	▽14.3%
	미국/캐나다	31	-	-	-	-	-	-	-
	브라질	-	54.8	-	-	449	0.4%	-	-
유럽	프랑스	662	2,714.1	1,551.9	312	293	0.2%	▽6.2%	▽18.4%
	영국	2,991	4,555.2	4,155.1	2,653	3,060	2.5%	15.3%	0.6%
	독일	652	666.6	468.4	122	293	0.2%	140.2%	▽18.1%
	이탈리아	123	125.7	424.4	124	36	0.03%	▽71.0%	▽26.4%
	스페인	6	70.9	33.7	-	21	0.02%	-	36.8%
	헝가리	242	723.3	-	93	32	0.03%	▽65.6%	▽39.7%
	러시아	-	-	27.0	-	50	0.04%	-	-
	이스라엘	-	-	-	-	-	-	-	-
오세아니아	호주	204	210.0	228.6	134	31	0.03%	▽76.9%	▽37.6%
	뉴질랜드			26.5					
기타	기타 아시아	185	258.4	-	-	759	0.6%	-	42.3%
	기타 남미	-	-	-	-	7	0.01%	-	-
	기타 유럽	910	583.6	307.9	737	693	0.6%	▽6.0%	▽6.6%
	기타 아프리카	53	-	-	-	-	-	-	-
	기타			20	-	-	-	-	-
합계	43,177	72,563.6	64,938.6	78,260.8	121,651	100.0%	55.4%	29.6%	

<표 7-18> 방송산업 장르별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마	98,913	90,130.9	81,901.50	89,015	96,484	92.5%	8.4%	▽0.6%
다큐	222	688.2	694.5	520	1,026	1.0%	97.3%	46.6%
애니메이션	121	292.4	528.7	210	174	0.2%	▽17.1%	9.5%
영화	150		-	-	-	-	-	-
음악	37	234.1	-	305	6	0.01%	▽98.0%	▽36.5%
오락	2,658	4,442.9	7,840.00	1,669	4,743	4.5%	184.2%	15.6%
교육	120	8.5	100.6	25	-	-	-	-
교양	240	433.1	506.3	728	712	0.7%	▽2.2%	31.2%
기타	3,424	2,614.0	1,693.10	1,448	1,101	1.1%	▽24.0%	▽24.7%
전체 합계	105,885	98,844.1	93,264.7	93,920	104,246	100.0%	11.0%	▽0.4%

※ 수출액 중 해외교포방송지원 및 비디오 판매, 타임블럭 판매 제외, 독립제작사 제외

<표 7-19> 방송산업 장르별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마	5,840	7,095	14,979.6	23,895	8,740	7.2%	▽63.4%	10.6%
다큐	4,079	3,596	4,173.6	5,373	5,598	4.6%	4.2%	8.2%
애니메이션	2,054	10,250	10,485.9	11,415	5,282	4.3%	▽53.7%	26.6%
영화	20,870	46,308	27,260.8	35,994	84,240	69.3%	134.0%	41.7%
음악	86	-	21.5	34	6	0.005%	▽82.4%	▽48.6%
오락	1,931	1,902	6,086.1	662	16,301	13.4%	2362.4%	70.5%
교육	198	226	488.1	31	205	0.2%	561.3%	0.9%
교양	821	2,612	1,015.3	547	753	0.6%	37.7%	▽2.1%
기타	7,298	574	427.7	310	525	0.4%	69.4%	▽18.9%
전체 합계	37,090	72,524.5	64,938.6	78,261	121,650	100.0%	55.4%	34.6%

<표 7-20> 방송산업 독립제작사 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2008년	2009년	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	-

<표 7-21> 방송산업 독립제작사 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품수출	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	

<표 7-22> 방송산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파	13,681	13,785	13,897	14,013	13,757	40.1%	▽1.8%	0.1%
채널사용	8,734	9,179	9,102	9,510	9,718	28.3%	2.2%	2.7%
종합유선	6,438	5,581	5,050	5,376	5,332	15.6%	▽0.8%	▽4.6%
중계유선	355	304	351	319	310	0.9%	▽2.8%	▽3.3%
위성방송	281	281	287	285	284	0.8%	▽0.4%	0.3%
위성DMB	145	178	226	166	159	0.5%	▽4.2%	2.3%
독립제작사	-	-	-	4,724	4,748	13.8%	0.5%	-
합계	29,634	29,308	28,913	34,393	34,308	100.0%	▽0.2%	3.7%

<표 7-23> 방송산업 직종별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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 7-24> 방송산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	임원	관리행정	방송직					기술직	연구직	영업 홍보	기타	전체
			기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2005년	939	5,287	2,838	3,758	724	3,696	1,510	4,526	165	3,553	2,638	29,634
2006년	938	5,431	2,866	2,866	718	3,046	1,557	4,814	140	3,429	2,517	28,322
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 (%)	0.0%	▽2.4%	2.8%	0.9%	0.9%	▽1.9%	▽8.0%	1.9%	4.7%	3.2%	▽2.3%	▽0.1%

<표 7-25> 방송산업 독립제작사 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나 운서	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
비 중(%)	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%

<표 7-26> 방송산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	22,330	7,304	29,634
2006년	21,891	7,417	29,308
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(%)	2.8%	6.3%	3.7%

<표 7-27> 방송산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	25,538	4,096	29,634
2006년	25,065	4,243	29,308
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(%)	3.5%	4.9%	3.7%

※ 「2009년 방송산업 실태조사 보고서」의 모든 수치는 합계와 세부항목을 각각 반올림 처리하였으므로 이 과정에서 세부 항목의 수치와 합계 차이가 있을 수 있음.

<표 7-28> 방송산업 독립제작사 매출액 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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
비 중(%)	1.9%	27.8%	48.2%	22.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	2.2%	0.2%	0.1%	1.6%	0.5%

<표 7-29> 방송산업 독립제작사 종사자 규모별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	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
비 중(%)	8.4%	16.7%	42.3%	22.2%	10.4%	100.0%
전년대비증감률(%)	1.0%	0.1%	0.0%	▽0.4%	4.7%	0.5%

<표 7-30> 방송산업 독립제작사 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

지 역	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	구성비(%)
서울	3885	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%
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
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%

<표 7-31> 방송산업 독립제작사 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	남자	여자	합계
2008년	2,969	1,755	4,724
2009년	2,986	1,762	4,748
비 중(%)	62.9%	37.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	0.6%	0.4%	0.5%

<표 7-32> 방송산업 독립제작사 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2008년	298	382	3,881	163	4,724
2009년	297	380	3,906	165	4,748
비 중(%)	6.2%	8.0%	82.3%	3.5%	100.0%
전년대비증감률(%)	▽0.3%	▽0.5%	0.6%	1.2%	0.5%

<표 7-33> 방송산업 독립제작사 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2008년	1,176	1,227	1,459	862	4,724
2009년	1,186	1,238	1,465	859	4,748
비 중(%)	25.0%	26.1%	30.8%	18.1%	100.0%
전년대비증감률(%)	0.9%	0.9%	0.4%	▽0.3%	0.5%

<표 7-34> 방송산업 독립제작사 시설 현황

(단위 : 개, 평)

구 분		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%

<표 7-35> 방송산업 독립제작사 직접제작시설의 아날로그 및 디지털 현황

(단위 : 개, %)

구 분		종합편집실		1대1 편집실		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%

<표 7-36> 방송산업 독립제작사 장비 현황

(단위 : 대)

구 분		카메라		편집기		기타	합계
				리니어	년리니어		
		대수	대수	대수	대수	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%	

<표 7-37> 방송산업 독립제작사 장비 아날로그 및 디지털 현황

(단위 : 대)

구 분		카메라		편집기				기타		합계	
				리니어		년리니어					
		대수	비중	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%

<표 7-38> 방송산업 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%

<표 7-39> 방송산업 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%

<표 7-40> 방송산업 독립제작사 HD 장르별 프로그램 제작 현황 유형별 비교

(단위 : 분, %)

구분	드라마	다큐	만화	뉴스	음악	스포츠	교양	오락	학습/교육	기타	총제작시간	
2008년	HD제작시간	87,589	129,857	11,639	29,931	-	7,553	317,225	92,079	67,304	96,622	839,799
	비 중(%)	10.4%	15.4%	1.4%	3.6%	-	0.9%	37.8%	11.0%	8.0%	11.5%	100.0%
	전체 프로그램 제작대비 HD제작비중	68.3%	23.1%	2.9%	15.3%	-	32.6%	23.3%	17.6%	29.9%	19.9%	21.5%
2009년	HD제작시간	106,682	145,881	11,998	30,711	-	7,966	329,351	100,321	76,398	99,332	908,640
	비 중(%)	11.7%	16.1%	1.3%	3.4%	-	0.9%	36.3%	11.0%	8.4%	10.9%	100.0%
	전체 프로그램 제작대비 HD제작비중 (%)	69.5%	23.6%	2.9%	15.6%	-	33.0%	23.4%	17.8%	29.1%	20.1%	21.9%
전년대비 증감률 (%)	HD제작시간	21.8%	12.3%	3.1%	2.6%	-	5.5%	3.8%	9.0%	13.5%	2.8%	8.2%

※ 독립제작사 HD프로그램 제작 비중=독립제작사 HD프로그램 제작시간/독립제작사 프로그램 제작시간

<표 7-41> 방송산업 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%

<표7-42> 방송산업 독립제작사 국내 판매 현황

(단위 : 편, 분, 백만원, %)

구분	편수(편)	시간(분)	총액(백만원)	편당 수준		저작권보유비율(%)
				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%

<표7-43> 방송산업 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%

<표 7-44> 방송산업 독립제작사 집단별 판매 현황

(단위 : 편, 분, 백만원)

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	99.8
	편당길이(분)	41.56	27.23	48.52	36.18	59.99	46.89	47.95	9.85	5.99	41.66	365.8
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	101.7
	편당길이(분)	41.86	27.43	48.61	36.23	63.12	46.93	48.66	9.87	6.03	41.73	370.5
전년대비증감률(%)	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%	2.0%
	편당길이(분)	0.7%	0.7%	0.2%	0.1%	5.2%	0.1%	1.5%	0.2%	0.7%	0.2%	1.3%

* 편당길이(분) = 프로그램 제작시간/프로그램 편수(편)

<표 7-45> 방송산업(독립제작사 제외) 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						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 7-46> 방송산업 독립제작사 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						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%

8. 광고산업

<표 8-1> 광고산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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%

<표 8-2> 광고산업 매출 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행	5,466,249	5,705,729	5,937,058	4,941,828	7,161,458	78.0%	44.9%	7.0%
광고제작	779,696	971,082	1,136,521	1,241,492	230,665	2.5%	▽81.4%	▽26.2%
서비스	1,097,197	492,586	557,480	787,431	437,476	4.8%	▽44.4%	▽20.5%
인쇄	366,717	387,941	338,696	324,220	486,030	5.3%	49.9%	7.3%
온라인	274,892	780,996	841,094	1,248,097	631,848	6.9%	▽49.4%	23.1%
기타	433,028	779,725	623,776	768,567	239,401	2.6%	▽68.9%	▽13.8%
전 체	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	100.0%	▽1.3%	2.2%

<표 8-3> 광고산업내 사업체들의 업종별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고 대행	광고대행·매체대행	5,388,531	5,614,598	5,707,867	4,934,715	5,409,389	58.9%	9.6%	0.1%
	광고기획·전략대행	77,718	91,131	229,190	7,113	5,463	0.1%	▽23.2%	▽48.5%
	광고(종합)대행 합계	5,466,249	5,705,729	5,937,058	4,941,828	5,414,852	58.9%	9.6%	▽0.2%
광고 제작	CM·영상·카피·그래픽 제작	682,242	886,665	1,073,250	1,180,655	560,316	6.1%	▽52.5%	▽4.8%
	온라인 제작	30,260	35,808	35,837	27,163	75,093	0.8%	176.5%	25.5%
	광고사진 스튜디오	14,018	12,507	3,794	7,501	7,122	0.1%	▽5.1%	▽15.6%
	CI	53,179	36,102	23,640	26,173	107,364	1.2%	310.2%	19.2%
	광고 제작합계	779,699	971,082	1,136,521	1,241,492	749,895	8.2%	▽39.6%	▽1.0%
서비스	마케팅·리서치	82,084	55,860	10,886	22,536	80,854	0.9%	258.8%	▽0.4%
	PR	116,091	93,062	62,443	72,943	79,614	0.9%	9.1%	▽9.0%
	SP	393,065	150,104	283,044	538,787	666,356	7.3%	23.7%	14.1%
	이벤트	440,535	141,597	110,703	105,014	336,504	3.7%	220.4%	▽6.5%
	Space Design	65,426	51,963	90,404	48,151	44,746	0.5%	▽7.1%	▽9.1%
	서비스합계	1,097,201	492,586	557,480	787,431	1,208,074	13.1%	53.4%	2.4%
인쇄	인쇄	312,486	371,564	318,716	312,452	451,410	4.9%	44.5%	9.6%
	제판	54,230	16,377	19,979	11,768	31,386	0.3%	166.7%	▽12.8%
	인쇄 합계	366,716	387,941	338,696	324,220	482,796	5.3%	48.9%	7.1%
온라인	광고대행	103,053	457,601	340,755	459,814	673,778	7.3%	46.5%	59.9%
	매체대행	51,400	279,029	486,820	756,068	201,880	2.2%	▽73.3%	40.8%
	광고기획·전략대행	21,503	21,737	4,262	10,684	168	0.0%	▽98.4%	▽70.3%
	광고제작	34,973	22,629	9,258	21,531	2,262	0.0%	▽89.5%	▽49.6%
	기타	63,962	-	-	-	-	-	-	-
	온라인 합계	274,891	780,996	841,094	1,248,097	878,088	9.6%	▽29.6%	33.7%
기타	광고물 기획·편집	365,854	625,133	432,002	544,079	419,709	4.6%	▽22.9%	3.5%
	기타(장비취급 등)	67,175	154,592	191,774	224,488	33,464	0.4%	▽85.1%	▽16.0%
	기타합계	433,028	779,725	623,776	768,567	453,173	4.9%	▽41.0%	1.1%
전체		8,417,779	8,417,779	9,434,625	9,311,635	9,186,878	100.0%	▽1.3%	2.2%

<표 8-4> 광고산업내 사업체들의 매체별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)	
4대 매체	TV	2,108,864	2,183,535	2,111,743	1,898,853	1,650,342	26.3%	▽13.1%	▽5.9%
	라디오	249,681	276,944	277,530	273,877	218,727	3.5%	▽20.1%	▽3.3%
	신문	1,033,725	1,230,115	1,191,222	799,572	932,843	14.8%	16.7%	▽2.5%
	잡지	423,302	308,159	249,360	271,186	294,182	4.7%	8.5%	▽8.7%
4대 매체 합계	3,815,572	3,998,753	3,829,855	3,243,488	3,096,094	49.3%	▽4.5%	▽5.1%	
뉴 미디어	케이블	489,742	566,809	662,337	679,198	803,614	12.8%	18.3%	13.2%
	위성	-	10,000	1,179	14,690	15,326	0.2%	4.3%	-
	온라인	154,454	736,630	827,574	1,215,882	875,658	13.9%	▽28.0%	54.3%
	모바일	113,500	61,773	3,888	3,109	70,689	1.1%	2173.7%	▽11.2%
	IPTV	-	-	-	-	861	0.0%	-	-
	DMB	2,843	1,199	2,238	13,548	28,849	0.5%	112.9%	78.5%
뉴 미디어 합계	760,539	1,376,411	1,497,216	1,926,427	1,794,997	28.6%	▽6.8%	23.9%	
옥외	1,013,666	850,679	733,916	777,707	1,051,666	16.7%	35.2%	0.9%	
기타	346,271	125,385	474,455	202,975	342,289	5.4%	68.6%	▽0.3%	
전체	5,936,048	6,351,228	6,535,442	6,150,597	6,285,046	100.0%	2.2%	1.4%	

*한 사업체가 여러 매체를 동시에 취급하는 경우가 존재함. 사업체 수 및 사업체 구성비는 개별 항목의 합이 전체보다 크게 나타남.

<표 8-5> 광고산업내 매체별 연도별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	4대 매체	뉴미디어	옥외	기타	합계
2005년	3,815,572	760,539	1,013,666	346,271	5,936,048
2006년	3,998,753	1,376,411	850,679	125,385	6,351,228
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 (%)	▽5.1%	23.9%	0.9%	▽0.3%	1.4%

<표 8-6> 광고산업 취급액 규모별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	93,100	589,068	1,482,228	6,253,383	8,417,779
2006년	82,870	619,222	1,620,537	6,795,430	9,118,059
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 (%)	▽3.1%	▽0.9%	7.4%	1.2%	2.2%

<표 8-7> 광고산업 취급액 규모별 사업체수 현황

(단위 : 개소, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	2,456	1,730	562	80	4,828
2006년	2,248	1,828	559	100	4,735
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(%)	▽6.9%	0.1%	9.0%	17.8%	▽1.6%

<표 8-8> 광고산업 종사자 규모별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	403,570	648,246	2,150,688	1,254,530	3,960,745	8,417,779
2006년	812,079	890,123	2,202,266	1,407,535	3,806,056	9,118,059
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(%)	3.9%	5.8%	7.6%	8.4%	▽4.5%	2.2%

<표 8-9> 광고산업 종사자 규모별 사업체수

(단위 : 개소, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	3,192	967	612	38	19	4,828
2006년	3,299	889	495	36	16	4,735
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(%)	▽2.7%	▽2.2%	3.4%	15.2%	▽1.3%	▽1.6%

<표 8-10> 광고산업 연도별 지역별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	7,786,506	7,885,290	8,747,337	8,171,838	8,613,806	5.4%	2.6%
부산	158,414	204,386	115,108	64,303	89,277	38.8%	▽13.4%
대구	140,090	108,495	127,622	86,212	161,322	87.1%	3.6%
인천	5,280	2,778	9,898	26,775	15,038	▽43.8%	29.9%
광주	62,696	160,651	110,898	31,255	21,346	▽31.7%	▽23.6%
대전	41,598	115,665	57,330	56,380	52,895	▽6.2%	6.2%
울산	5,851	12,083	11,520	7,689	2,812	▽63.4%	▽16.7%
경기도	98,214	162,100	88,103	430,308	144,667	▽66.4%	10.2%
강원도	21,517	93,153	25,925	53,808	23,159	▽57.0%	1.9%
충청북도	6,851	86,005	4,699	256,650	4,964	▽98.1%	▽7.7%
충청남도	4,731	21,890	3,832	89,195	8,607	▽90.4%	16.1%
전라북도	20,001	56,027	19,763	16,709	16,231	▽2.9%	▽5.1%
전라남도	4,736	40,874	4,856	2,742	6,361	132.0%	7.7%
경상북도	14,608	33,536	6,401	7,776	7,305	▽6.1%	▽15.9%
경상남도	34,697	103,425	94,301	6,520	11,681	79.2%	▽23.8%
제주도	11,989	31,701	7,032	3,475	7,407	113.2%	▽11.3%
합계	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	▽1.3%	2.2%

<표 8-11> 광고산업 연도별 지역별 취급액 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	7,786,506	7,885,290	8,747,337	8,171,838	8,613,806	5.4%	2.6%
6개광역시	413,929	604,058	432,376	272,614	342,690	25.7%	▽4.6%
9개도	217,344	628,711	254,912	867,183	230,382	▽73.4%	1.5%
합계	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	▽1.3%	2.2%

<표8-12> 광고산업 광고산업 매체별 수출입액 현황

(단위 : 백만원, %)

수출	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
국적기준수출	9,584 (9,359천\$)	72,601 (75,981천\$)	87,214 (93,859천\$)	15,670 (14,212천\$)	118,862 (93,152천\$)	658.5%	87.7%
국경기준수출	170,261	89,816	79,493	59,986	81,587	36.0%	▽16.8%
기업내거래수출	900,093	1,154,140	1,259,841	2,528,998	2,723,616	7.7%	31.9%

수입	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
국적기준수입	2,347,788 (2,292,762천\$)	2,308,073 (2,415,540천\$)	2,068,220 (2,225,807천\$)	860,788 (780,696천\$)	778,713 (610,277천\$)	▽9.5%	▽24.1%
국경기준수입	173,314	64,013	16,992	5,216	1,500	▽71.2%	▽69.5%
기업내거래수입	148,645	167,629	413,394	707,188	883,769	25.0%	56.2%

※ 수출, 수입 2009년 연평균 환율 적용(1달러=1,276원)

<표 8-13> 광고산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
광고(종합)대행+그외	8,444	5,989	6,570	5,333	9,963	29.7%	86.8%	4.2%
광고제작+그외	2,566	1,842	2,310	2,805	2,225	6.6%	▽20.7%	▽3.5%
광고(종합)대행+광고제작	5,873	5,038	6,175	7,667	7,323	21.9%	▽4.5%	5.7%
그 외	12,742	14,618	14,361	14,895	13,998	41.8%	▽6.0%	2.4%
전 체	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	100.0%	9.1%	3.1%

<표 8-14> 광고산업 취급액 규모별 종사자수 현황

(단위 : 명, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	6,626	8,943	8,654	5,402	29,625
2006년	5,481	9,317	6,365	6,324	27,487
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 (%)	▽12.2%	▽0.8%	6.6%	16.0%	3.1%

<표 8-15> 광고산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	6,830	6,182	10,518	2,456	3,639	29,625
2006년	7,141	5,737	8,707	2,478	3,424	27,487
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%

<표 8-16> 광고산업 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	20,402	16,694	19,548	21,147	25,916	22.6%	6.2%
부산	1,746	1,457	1,789	1,397	1,207	▽13.6%	▽8.8%
대구	1,699	1,105	1,620	1,222	1,337	9.4%	▽5.8%
인천	98	55	94	511	236	▽53.8%	24.6%
광주	1,160	1,572	1,295	939	904	▽3.7%	▽6.0%
대전	582	1,072	936	1,086	977	▽10.0%	13.8%
울산	147	199	116	93	20	▽78.5%	▽39.3%
경기도	1,614	1,517	1,328	2,243	1,491	▽33.5%	▽2.0%
강원도	405	547	906	480	404	▽15.8%	▽0.1%
충청북도	156	294	125	592	100	▽83.1%	▽10.5%
충청남도	132	264	168	409	15	▽96.3%	▽41.9%
전라북도	259	349	383	296	158	▽46.6%	▽11.6%
전라남도	143	419	122	47	281	497.9%	18.4%
경상북도	341	369	211	136	120	▽11.8%	▽23.0%
경상남도	601	1,073	605	52	184	253.8%	▽25.6%
제주도	140	501	170	50	159	218.0%	3.2%
합계	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	9.2%	3.1%

<표 8-17> 광고산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	20,402	16,694	19,548	21,147	25,916	22.6%	6.2%
6개광역시	5,432	5,460	5,850	5,248	4,681	▽10.8%	▽3.7%
9개도	3,791	5,333	4,018	4,305	2,912	▽32.4%	▽6.4%
합계	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	9.2%	3.1%

<표 8-18> 광고산업 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	26,502	3,123	29,625
2006년	24,770	2,717	27,487
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(%)	3.1%	3.7%	3.1%

<표 8-19> 광고산업 연도별 성별 종사자현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	19,059	10,566	29,625
2006년	17,091	10,396	27,487
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(%)	1.7%	5.5%	3.1%

<표 8-20> 광고산업 연도별 직종별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)											합계
	AE	디자 이너	CW	PD	매체	SP	PR	마케팅 조사	인터 랙티브	전산	관리	
2005년	5,296	8,527	715	605	1319	1062	1052	1193	162	636	9,058	29,625
2006년	4,427	6,283	530	435	813	660	862	767	147	323	12,240	27,487
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(%)	▽2.5%	▽5.9%	2.2%	14.7%	4.8%	▽1.0%	21.9%	1.7%	37.1%	17.4%	7.8%	3.1%

<표 8-21> 광고산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	5,105	6,151	16,991	1,378	29,625
2006년	4,972	6,087	15,344	1,084	27,487
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(%)	▽1.8%	▽2.4%	6.3%	1.7%	3.1%

<표 8-22> 광고산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	8,195	7,749	6,095	7,586	29,625
2006년	7,370	7,265	5,869	6,983	27,487
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(%)	0.1%	3.2%	3.3%	5.9%	3.1%

9. 캐릭터산업

<표 9-1> 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 9-2> 캐릭터산업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	277,074	306,884	345,316	344,485	358,862	6.7%	4.2%	6.9%
	캐릭터상품 제조업	1,798,819	2,043,388	2,244,803	2,267,506	2,354,597	43.9%	3.8%	7.0%
	소 계	2,075,893	2,350,272	2,590,119	2,611,991	2,713,459	50.6%	3.9%	6.9%
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	-	2,200,660	2,525,520	2,486,722	941,749	17.6%	6.4%	-
	캐릭터상품 소매업	-	-	-	-	1,703,064	31.8%		
	소 계	-	2,200,600	2,525,520	2,486,722	2,644,813	49.4%	6.4%	-
	캐릭터산업 총합계	-	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	100.0%	5.1%	-

※ 캐릭터 상품유통업 매출액중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제제외

<표 9-3> 캐릭터산업 국내캐릭터 및 해외캐릭터 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구분	캐릭터 개발 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%	8.0%	-
	해외 캐릭터	2.0%	1.7%	4.2%	2.9%	
	합계	4.2%	3.8%	6.4%	5.1%	

<표 9-4> 캐릭터산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	1,891,579	42,513	12,814	77,199	51,788	2,075,893
2006년	1,901,221	34,648	226,809	2,320,140	68,114	4,550,932
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(%)	4.7%	31.4%	80.8%	144.6%	3.9%	26.8%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-5> 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억 원 이상	합계
2005년	1,800	59,113	539,127	1,475,853	2,075,893
2006년	12,529	258,968	1,673,975	2,605,460	4,550,932
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(%)	67.6%	58.1%	42.1%	17.1%	26.8%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-6> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	32,647	29,902	202,034	593,552	1,217,758	2,075,893
2006년	323,504	118,717	1,801,010	1,076,287	1,231,414	4,550,932
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(%)	72.9%	67.7%	77.2%	30.0%	▽1.6%	26.8%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-7> 캐릭터산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	1,133,268	2,483,410	2,634,884	2,626,458	2,728,588	3.9%	24.6%
부산	222,417	274,801	339,699	214,397	220,092	2.7%	▽0.3%
대구	73,715	146,310	168,939	169,620	175,544	3.5%	24.2%
인천	52,956	88,751	117,737	146,002	151,094	3.5%	30.0%
광주	32,198	81,565	96,984	96,958	100,707	3.9%	33.0%
대전	8,515	90,165	110,553	106,563	110,295	3.5%	89.7%
울산	12,667	43,552	52,663	48,247	50,053	3.7%	41.0%
경기도	370,695	793,830	952,722	1,027,459	1,130,149	10.0%	32.1%
강원도	10,379	39,304	45,579	47,364	48,688	2.8%	47.2%
충청북도	42,365	81,287	94,449	95,695	98,796	3.2%	23.6%
충청남도	10,591	43,205	51,679	54,443	58,513	7.5%	53.3%
전라북도	10,804	62,702	70,956	70,579	71,629	1.5%	60.5%
전라남도	-	30,063	34,916	37,485	39,948	6.6%	-
경상북도	-	72,038	82,343	83,603	85,508	2.3%	-
경상남도	-	115,515	140,181	126,504	128,553	1.6%	-
제주도	95,823	104,434	121,355	147,336	160,115	8.7%	13.7%
합계	2,076,393	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5.1%	26.7%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-8> 캐릭터 개발 및 라이선스업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원, %)

년도		라이선스	상품제작 (하청제작 포함)	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%

<표 9-9> 캐릭터상품 제조업체 매출액 주요 원천

(단위 : 백만원, %)

년도		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%

<표 9-10> 국산캐릭터 라이선스 수, 개발 및 라이선스 업체

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	42.2	38.4	6.5	5.3	4.2	3.4
2007년	36.8	41.3	7.1	6.2	5.3	3.3
2008년	31.2	45.1	8.2	6.3	5.5	3.7
2009년	29.5	46.8	8.5	7.1	6.1	2.0

<표 9-11> 국산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	48.9	39.6	5.5	2.3	2.1	1.6
2007년	42.8	43.9	6.8	2.5	2.3	1.7
2008년	41.1	44.5	7.1	2.8	2.6	1.9
2009년	38.8	44.7	6.8	3.6	3.2	2.9

<표 9-12> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터개발 및 라이선스업체

(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개이상
2006년	39.2	32.7	8.5	9.3	3.1	2.6	4.6
2007년	36.3	34.2	9.6	9.2	3.7	2.8	4.2
2008년	30.1	38.1	10.2	9.8	4.1	3.2	4.5
2009년	25.8	39.3	10.5	9.8	5.4	4.4	4.7

<표 9-13> 국산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51~100개	101개 이상
2006년	36.2	27.6	8.9	10.3	3.8	4.6	8.6
2007년	35.1	27.8	8.3	9.6	4.2	5.5	9.5
2008년	31.5	28.3	8.7	10.1	5.3	5.9	10.2
2009년	25.7	31.1	9.2	10.9	5.6	6.3	11.2

<표 9-14> 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스업체, 매출액 규모별 (단위 : 만원)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	12.0%	1.7%	4.4%	3.4%	4.0%
연평균 증감률(%)	8.1%	5.2%	5.0%	7.0%	5.1%

<표 9-15> 국산캐릭터 평균미니멈 개런티, 개발 및 라이선스업체, 종사자 규모별 (단위 : 만원)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	12.0%	1.8%	3.4%	3.4%	4.3%	2.8%
연평균 증감률(%)	8.1%	6.1%	3.8%	4.0%	7.9%	4.3%

<표 9-16> 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 매출액 규모별 (단위 : 만원)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	5.3%	2.8%	1.9%	5.6%	3.6%
연평균 증감률(%)	7.8%	6.9%	4.8%	7.9%	5.0%

<표 9-17> 국산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별 (단위 : 만원)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	2.2%	3.1%	5.4%	1.9%	2.7%	7.5%
연평균 증감률(%)	6.7%	4.2%	6.4%	3.6%	3.9%	6.4%

<표 9-18> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 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 9-19> 국산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별 (단위 : %)

연도	평균 로열티	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 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

<표 9-20> 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 9-21> 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

<표 9-22> 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터개발 및 라이선스 업체
(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 2009 N=295개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	81.3	13.8	1.9	1.3	1.7
2007년	81.9	13.3	2.1	1.6	1.1
2008년	81.2	13.6	2.2	1.8	1.2
2009년	81.0	13.6	2.4	2.0	1.0

<표 9-23> 외산캐릭터 라이선스 수, 캐릭터상품 제조업체
(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 2009 N=412개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개
2006년	79.3	15.1	2.9	1.9	0.8
2007년	81.1	13.6	3.1	1.2	1.0
2008년	80.4	14.1	3.2	1.2	1.1
2009년	79.6	14.8	2.9	1.5	1.2

<표 9-24> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체
(2006 N=250개, 2007 N=278개, 2008 N=312개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	88.6	5.6	1.7	1.2	1.5	1.4
2007년	88.7	5.5	1.9	1.1	1.3	1.5
2008년	88.2	5.6	2.2	1.1	1.4	1.5
2009년	87.1	5.4	2.7	1.4	1.7	1.7

<표 9-25> 외산캐릭터 상품 종류 수, 캐릭터상품 제조업체

(2006 N=379개, 2007 N=392개, 2008 N=403개, 단위:%)

연도	0개	1~5개	6~10개	11~20개	21~50개	51개 이상
2006년	78.3	4.3	2.8	3.8	1.5	9.3
2007년	77.6	4.5	3.1	3.9	1.8	9.1
2008년	76.3	4.6	3.8	4.0	1.9	9.4
2009년	70.9	5.6	5.1	5.3	3.2	10.0

<표 9-26> 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 매출액 규모별

(단위 : 만원, %)

연도	평균미니멈 개런티	1억 원 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
전년대비 증감률(%)	5.3%	3.6%	2.0%	1.4%	1.6%
연평균 증감률(%)	5.6%	4.5%	3.4%	3.8%	4.4%

<표 9-27> 외산캐릭터 평균 미니멈 개런티, 캐릭터 개발 및 라이선스 업체, 종사자 규모별

(단위 : 만원, %)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	5.3%	2.4%	1.5%	3.0%	1.3%	2.3%
연평균 증감률(%)	5.6%	4.4%	4.1%	5.0%	4.4%	4.9%

<표 9-28> 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
전년대비 증감률(%)	5.0%	2.6%	3.2%	3.2%	4.5%
연평균 증감률(%)	5.8%	5.0%	4.6%	5.0%	5.8%

<표 9-29> 외산캐릭터 제조업체 평균 미니멈 개런티, 캐릭터상품 제조업체, 종사자 규모별

(단위 : 만원, %)

연도	평균미니멈 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
전년대비 증감률(%)	5.0%	4.8%	1.9%	2.3%	1.1%	0.6%
연평균 증감률(%)	5.8%	5.4%	5.0%	4.2%	4.0%	4.5%

<표 9-30> 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 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 9-31> 외산캐릭터 평균 로열티, 캐릭터 개발 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

<표 9-32> 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 9-33> 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

<표 9-34> 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천달러)

구분	수출					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
캐릭터산업	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	3.6%	9.6%
합계	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	3.6%	9.6%

구분	수입					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
캐릭터산업	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	▽1.2%	12.3%
합계	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	▽1.2%	12.3%

<표 9-35> 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 (단위 : 천달러)

구분	수출					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
중국	60,094	43,968	31,396	38,346	43,593	18.4%	13.7%	▽7.7%
일본	13,837	6,536	4,638	12,782	14,631	6.2%	14.5%	1.4%
동남아	8,918	11,883	13,632	20,771	21,332	9.0%	2.7%	24.4%
북미	18,656	61,994	68,703	74,410	74,513	31.5%	0.1%	41.4%
유럽	41,178	27,331	43,221	50,443	51,338	21.7%	1.8%	5.7%
기타	20,983	37,739	41,299	31,498	31,114	13.2%	▽1.2%	10.3%
전체	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	100.0%	3.6%	9.6%

<표 9-36> 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러)

구분	수입					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
중국	55,123	84,177	85,369	75,697	81,368	41.4%	7.5%	10.2%
일본	33,061	19,700	20,932	20,265	19,662	10.0%	▽3.0%	▽12.2%
동남아	6,725	37,152	43,211	42,915	41,338	21.1%	▽3.7%	57.5%
북미	12,700	31,193	38,293	28,411	25,396	12.9%	▽10.6%	18.9%
유럽	6,172	3,456	3,321	3,378	3,412	1.7%	1.0%	▽13.8%
기타	9,653	36,231	34,131	28,013	25,191	12.8%	▽10.1%	27.1%
전체	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	100.0%	▽1.2%	12.3%

<표 9-37> 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위 : %, %P)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
완제품수출	31.8	36.7	39.2	39.3	39.9	0.6
LICENSE	28.7	24.6	25.9	28.1	32.1	4.0
OEM 수출	37.2	36.8	33.1	31.9	27.8	▽4.1
기술 서비스	2.3	1.9	1.8	0.7	0.2	▽0.5
기타	-	-	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 9-38> 캐릭터산업 해외 수출방식

(단위 : %, %P)

수출방법	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감(%P)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	22.2	23.1	25.2	25.9	26.3	0.4
	해외 유통사 접촉	28.5	27.2	31.5	32.1	33.2	1.1
	온라인 해외 판매	-	1.3	3.8	3.9	3.8	▽0.1
	해외 법인 활용	12.6	11.7	12.1	11.3	11.5	0.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	19.9	19.3	19.1	19.3	19.8	0.5
	해외 에이전트 활용	16.8	15.1	8.1	7.3	5.4	▽1.9
	기타	-	2.3	0.2	0.2	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

<표 9-39> 캐릭터산업 유통경로

(단위 : %)

년도	전문매장 및 대리점	백화점	대형할인마트	문방구	총판	인터넷쇼핑몰	홈쇼핑	편의점	재래시장	기업체및 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

<표 9-40> 캐릭터산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,430	2,595	2,759	2,728	2,938	12.6%	7.7%	4.9%
	캐릭터상품 제조업	6,395	7,740	8,705	8,650	8,963	38.3%	3.6%	8.8%
	소 계	8,825	10,335	11,464	11,378	11,901	50.8%	4.6%	7.8%
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	-	9,554	10,382	9,714	2,049	8.8%	18.4%	-
	캐릭터상품 소매업	-	-	-	-	9,456	40.4%		
	소 계	-	9,554	10,382	9,714	11,505	49.2%	18.4%	-
캐릭터산업 총합계		8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	100.0%	11.0%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

* 캐릭터 상품 유통업 종사자 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 종사자 제외

<표 9-41> 캐릭터산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2005년	8	593	2,361	5,863	8,825
2006년	274	2,222	7,811	9,582	19,889
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(%)	210.1%	44.6%	47.9%	10.6%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-42> 캐릭터산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	298	411	1,925	2,686	3,505	8,825
2006년	1,613	956	7,808	3,142	6,370	19,889
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(%)	42.4%	34.4%	65.8%	12.4%	▽12.9%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-43> 캐릭터산업 연도별 지역별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	4,907	9,937	10,326	9,734	11,335	16.4%	23.3%
부산	865	1,448	1,627	1,112	1,168	5.0%	7.8%
대구	282	742	871	845	873	3.3%	32.6%
인천	256	495	599	709	754	6.3%	31.0%
광주	132	373	453	450	488	8.4%	38.7%
대전	36	410	479	468	493	5.3%	92.4%
울산	54	215	269	226	240	6.2%	45.2%
경기도	1,562	3,841	4,342	4,654	5,077	9.1%	34.3%
강원도	44	204	258	239	257	7.5%	55.5%
충청북도	189	365	436	437	448	2.5%	24.1%
충청남도	45	197	248	241	251	4.1%	53.7%
전라북도	46	290	349	349	352	0.9%	66.3%
전라남도	-	134	179	221	237	7.2%	-
경상북도	-	315	377	372	377	1.3%	-
경상남도	-	531	590	569	579	1.8%	-
제주도	407	392	443	466	477	2.4%	4.0%
합계	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	11.0%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-44> 캐릭터산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	8,170	655	8,825
2006년	16,953	2,936	19,889
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(%)	26.3%	41.6%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-45> 캐릭터산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	4,903	3,267	342	313	8,825
2006년	9,691	7,262	1,791	1,145	19,889
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(%)	21.5%	32.5%	39.5%	43.7%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-46> 캐릭터산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	5,245	3,580	8,825
2006년	11,482	8,407	19,889
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(%)	23.0%	33.6%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-47> 캐릭터산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	1,065	1,326	3,510	1,383	941	600	8,825
2006년	1,649	2,956	6,623	1,712	1,775	5,174	19,889
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(%)	10.4%	18.8%	26.1%	▽5.2%	▽5.7%	93.6%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-48> 캐릭터산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	1,421	1,612	5,254	538	8,825
2006년	3,147	4,041	11,536	1,165	19,889
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(%)	19.4%	24.4%	32.1%	4.9%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-49> 캐릭터산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	3,980	2,743	1,290	812	8,825
2006년	8,855	6,481	3,157	1,396	19,889
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(%)	23.6%	27.5%	40.3%	23.5%	27.6%

※ 2005년 기준조사에서는 캐릭터유통업이 조사에서 제외되었으나, 2006년 기준조사부터 캐릭터유통업이 포함되었음.

<표 9-50> 캐릭터산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	114,356	312,467	23,433	22,052	5,557	23,521	501,386
2006년	265,531	740,314	48,547	73,407	67,380	43,130	1,238,309
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(%)	28.0%	45.0%	59.4%	73.0%	104.2%	30.8%	44.8%

10. 지식정보산업

<표 10-1> 지식정보산업 총괄

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구 분	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 10-2> 지식정보산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률 (%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
e-learning업	e-learning 기획업	173,385	236,925	290,567	336,589	392,571	16.6%	22.7%
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	903,825	983,866	1,156,780	1,210,987	1,309,495	8.1%	9.7%
	인터넷/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP)	128,361	162,583	179,065	190,796	224,092	17.5%	14.9%
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	112,692	95,182	110,640	135,773	142,862	5.2%	6.1%
	소 계	1,318,263	1,478,556	1,737,052	1,874,145	2,069,020	10.4%	11.9%
기타데이터 베이스및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	483,681	532,268	596,691	663,589	723,826	9.1%	10.6%
	소 계	483,681	532,268	596,691	663,589	723,826	9.1%	10.6%
포털및기타 인터넷정보 매개서비스 업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,238,925	1,456,971	1,963,598	2,239,596	2,462,339	9.9%	18.7%
	소 계	1,238,925	1,456,971	1,963,598	2,239,596	2,462,339	9.9%	18.7%
지식정보산업 총합계		3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	10.0%	14.7%

<표 10-3> e-learning업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
e-learning업	e-learning 기획업	173,385	236,925	290,567	336,589	392,571	16.6%	22.7%
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	903,825	983,866	1,156,780	1,210,987	1,309,495	8.1%	9.7%
	e-learning 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	128,361	162,583	179,065	190,796	224,092	17.5%	14.9%
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	112,692	95,182	110,640	135,773	142,862	5.2%	6.1%
	소 계	1,318,263	1,478,556	1,737,052	1,874,145	2,069,020	10.4%	11.9%

<표 10-4> 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
기타데이터베이스및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	483,681	532,268	596,691	663,589	723,826	9.1%	10.6%
	소 계	483,681	532,268	596,691	663,589	723,826	9.1%	10.6%

<표 10-5> 포털 및 기타인터넷 정보 매개 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
포털및기타 인터넷정보 매개서비스 업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업	1,238,925	1,456,971	1,963,598	2,239,596	2,462,339	9.9%	18.7%
	소 계	1,238,925	1,456,971	1,963,598	2,239,596	2,462,339	9.9%	18.7%

<표 10-6> 지식정보산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	1,132,521	6,387	528	1,834,182	67,251	3,040,869
2006년	1,196,875	7,258	667	2,193,467	69,528	3,467,795
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%	10.0%
연평균증감률(%)	8.5%	18.3%	24.5%	18.2%	7.2%	14.7%

<표 10-7> 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	22,557	121,367	1,123,525	1,773,420	3,040,869
2006년	26,987	125,698	1,353,568	1,961,542	3,467,795
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(%)	17.9%	12.8%	14.4%	14.9%	14.7%

<표 10-8> 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	43,212	196,925	532,576	612,581	1,655,575	3,040,869
2006년	56,535	232,512	612,359	692,536	1,873,853	3,467,795
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(%)	18.6%	12.5%	14.5%	14.3%	15.0%	14.7%

<표 10-9> 지식정보산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

지역	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	2,394,576	2,776,852	3,563,880	3,960,963	4,349,655	9.8%	16.1%
부산	31,335	35,632	39,196	44,005	48,900	11.1%	11.8%
대구	28,765	29,251	31,353	35,343	38,816	9.8%	7.8%
인천	28,226	30,121	30,495	33,929	37,333	10.0%	7.2%
광주	20,231	21,223	23,298	25,411	28,486	12.1%	8.9%
대전	19,632	27,653	29,063	31,956	35,730	11.8%	16.1%
울산	10,269	11,225	12,252	13,525	15,244	12.7%	10.4%
경기도	395,251	415,897	434,599	483,160	533,966	10.5%	7.8%
강원도	12,067	12,697	13,786	15,364	17,869	16.3%	10.3%
충청북도	15,326	16,895	20,894	23,662	26,150	10.5%	14.3%
충청남도	16,655	17,526	20,236	22,525	25,023	11.1%	10.7%
전라북도	13,525	14,352	15,303	17,022	18,917	11.1%	8.7%
전라남도	11,669	12,667	13,618	15,120	17,079	13.0%	10.0%
경상북도	17,652	18,962	20,760	23,103	25,959	12.4%	10.1%
경상남도	21,338	22,591	23,932	27,006	30,283	12.1%	9.1%
제주도	4,352	4,251	4,676	5,236	5,775	10.3%	7.3%
합계	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	10.0%	14.7%

<표 10-10> 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
지식정보산업	34,764	5,016	275,111	339,949	345,693	1.7%	77.6%
합계	34,764	5,016	275,111	339,949	345,693	1.7%	77.6%

구분	수입					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
지식정보산업	360	316	398	415	432	4.1%	4.7%
합계	360	316	398	415	432	4.1%	4.7%

<표 10-11> 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
중국	1,087	192	29,017	32,003	33,102	9.6%	3.4%	134.9%
일본	11,273	2,706	102,687	138,218	139,338	40.3%	0.8%	87.5%
동남아	21,361	156	127,644	150,356	153,163	44.3%	1.9%	63.6%
북미	369	763	6,825	8,400	8,596	2.5%	2.3%	119.7%
유럽	453	231	2,611	3,247	3,369	1.0%	3.8%	65.1%
기타	221	968	6,327	7,725	8,125	2.3%	5.2%	146.2%
전체	34,764	5,016	275,111	339,949	345,693	100.0%	1.7%	77.6%

<표 10-12> 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입					비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2007년	2008년	2009년			
중국	-	-	-	-	-	-	-	-
일본	-	-	-	-	-	-	-	-
동남아	-	-	-	-	-	-	-	-
북미	248	218	288	261	292	67.6%	11.9%	4.2%
유럽	-	-	-	51	56	13.0%	9.8%	-
기타	112	98	110	103	84	19.4%	▽18.4%	▽6.9%
전체	360	316	398	415	432	100.0%	4.1%	4.7%

<표 10-13> 지식정보산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자수(명)					전년대비	연평균
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	증감률(%)	증감률(%)
e-learning 업	e-learning 기획업	1,939	2,362	2,998	3,129	3,625	15.9%	16.9%
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	8,925	9,638	11,236	12,567	13,627	8.4%	11.2%
	인터넷/모바일e-learning 제작 및 제공업(CP)	3,215	3,531	3,673	3,908	4,123	5.5%	6.4%
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,332	1,242	1,526	1,534	1,631	6.3%	5.2%
	소 계	15,411	16,773	19,433	21,138	23,006	8.8%	10.5%
기타데이터 베이스및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	7,561	8,368	8,796	9,173	10,516	14.6%	8.6%
	소 계	7,561	8,368	8,796	9,173	10,516	14.6%	8.6%
포털및기타인 터넷정보매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	8,355	9,638	9,963	10,968	11,375	3.7%	8.0%
	소 계	8,355	9,638	9,963	10,968	11,375	3.7%	8.0%
지식정보산업 총합계		31,327	34,779	38,192	41,279	44,897	8.8%	9.4%

<표 10-14> 지식정보산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	432	1,956	18,765	10,174	31,327
2006년	469	2,133	19,875	12,302	34,779
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(%)	6.3%	7.8%	8.1%	12.1%	9.4%

<표 10-15> 지식정보산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	1,069	3,987	9,961	8,987	7,323	31,327
2006년	1,153	4,025	10,692	9,852	9,057	34,779
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(%)	6.5%	5.2%	8.1%	8.2%	14.8%	9.4%

<표 10-16> 지식정보산업 연도별 지역 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비	
						증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	22,896	26,195	29,154	31,493	34,249	8.8%	10.6%
부산	583	597	623	681	730	7.2%	5.8%
대구	453	469	501	548	596	8.8%	7.1%
인천	451	455	488	532	577	8.5%	6.4%
광주	329	341	353	385	411	6.8%	5.7%
대전	408	411	433	425	463	8.9%	3.2%
울산	162	169	181	197	217	10.2%	7.6%
경기도	4,467	4,532	4,749	5,173	5,638	9.0%	6.0%
강원도	168	171	177	191	213	11.5%	6.1%
충청북도	221	223	250	273	298	9.2%	7.8%
충청남도	199	208	242	265	296	11.7%	10.4%
전라북도	173	179	192	204	226	10.8%	6.9%
전라남도	172	177	186	197	210	6.6%	5.1%
경상북도	259	262	269	292	319	9.2%	5.3%
경상남도	306	308	310	335	357	6.6%	3.9%
제주도	80	82	84	88	97	10.2%	4.9%
합계	31,327	34,779	38,192	41,279	44,897	8.8%	9.4%

<표 10-17> 지식정보산업 연도별 고용형태별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	26,470	4,857	31,327
2006년	29,793	4,986	34,779
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(%)	10.1%	5.5%	9.4%

<표 10-18> 지식정보산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	14,325	12,145	2,621	2,236	31,327
2006년	16,358	13,435	2,687	2,299	34,779
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(%)	9.1%	11.2%	4.7%	6.4%	9.4%

<표 10-19> 지식정보산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	16,946	14,381	31,327
2006년	19,045	15,734	34,779
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(%)	8.5%	10.5%	9.4%

<표 10-20> 지식정보산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	3,028	6,431	11,786	1,312	449	8,321	31,327
2006년	3,126	6,537	14,766	1,358	455	8,537	34,779
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(%)	7.3%	6.0%	15.0%	5.3%	5.3%	4.6%	9.4%

<표 10-21> 지식정보산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	385	1,062	29,284	596	31,327
2006년	392	1,098	32,638	651	34,779
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(%)	4.9%	5.0%	9.7%	7.6%	9.4%

<표 10-22> 지식정보산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	8,488	9,265	9,136	4,438	31,327
2006년	9,565	10,697	9,985	4,532	34,779
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(%)	12.1%	10.9%	6.9%	5.7%	9.4%

<표 10-23> 지식정보산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	225,732	706,193	31,252	95,621	109,331	38,768	1,206,897
2006년	276,352	839,001	30,251	96,322	112,035	39,697	1,393,658
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(%)	24.9%	17.6%	▽5.0%	5.7%	6.7%	7.5%	16.7%

11. 콘텐츠솔루션산업

<표 11-1> 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 11-2> 콘텐츠솔루션산업 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
콘텐츠 솔루션업	저작물	271,200	244,400	224,400	252,300	263,253	4.3%	▽0.7%
	콘텐츠보호	119,700	126,600	119,500	121,800	133,417	9.5%	2.7%
	모바일솔루션	164,600	204,000	367,200	443,400	487,779	10.0%	31.2%
	과금/결제	248,700	391,300	277,600	283,500	299,333	5.6%	4.7%
	CMS	43,300	76,800	101,700	103,000	116,739	13.3%	28.1%
	CDN	34,200	51,200	90,500	107,300	147,495	37.5%	44.1%
	기타	393,300	447,400	498,900	554,800	588,346	6.0%	10.6%
	소계	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	9.1%	12.4%

<표11-3> 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2005년	1,225,645	14,366	-	12658	22,331	1,275,000
2006년	1,489,656	15,327	-	13,565	23,152	1,541,700
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(%)	12.6%	9.6%	-	11.7%	6.9%	12.4%

<표 11-4> 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	15,327	183,251	665,872	410,550	1,275,000
2006년	16,973	196,385	765,231	563,111	1,541,700
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(%)	34.3%	7.9%	11.2%	15.1%	12.4%

<표 11-5> 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	92,356	135,677	383,561	282,158	381,248	1,275,000
2006년	96,538	145,637	476,352	354,287	468,886	1,541,700
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(%)	8.8%	10.4%	11.2%	12.3%	15.2%	12.4%

<표 11-6> 콘텐츠솔루션산업 연도별 지역별 매출 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률 (%)
서울	877,863	1,117,960	1,234,150	1,370,713	1,496,520	73.5%	9.2%	14.3%
부산	31,251	32,667	34,692	37,720	41,231	2.0%	9.3%	7.2%
대구	26,985	27,658	29,755	33,146	36,285	1.8%	9.5%	7.7%
인천	27,521	28,321	29,619	33,133	36,137	1.8%	9.1%	7.0%
광주	21,021	21,228	23,842	26,522	29,121	1.4%	9.8%	8.5%
대전	19,528	20,135	21,619	24,029	26,393	1.3%	9.8%	7.8%
울산	9,123	9,368	10,122	11,427	12,135	0.6%	6.2%	7.4%
경기도	155,621	169,781	176,418	196,171	213,655	10.5%	8.9%	8.2%
강원도	13,558	14,587	15,849	17,938	19,326	1.0%	7.7%	9.3%
충청북도	16,527	17,332	17,447	19,550	21,335	1.1%	9.1%	6.6%
충청남도	14,235	16,105	16,439	18,024	19,662	1.0%	9.1%	8.4%
전라북도	13,338	14,338	15,140	16,838	18,335	0.9%	8.9%	8.3%
전라남도	11,255	12,967	13,661	14,978	16,215	0.8%	8.3%	9.6%
경상북도	15,553	16,366	17,509	19,525	21,285	1.0%	9.0%	8.2%
경상남도	17,633	18,762	19,036	21,180	23,112	1.1%	9.1%	7.0%
제주도	3,988	4,125	4,502	5,206	5,615	0.3%	7.9%	8.9%
합계	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	100.0%	9.1%	12.4%

<표 11-7> 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구 분	수출						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
콘텐츠솔루션	35,608	-	112,678	107,746	113,418	5.3%	33.6%	
합계	35,608	-	112,678	107,746	113,418	5.3%	33.6%	

구 분	수입					전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	387	-	-
합계	-	-	-	-	387	-	-

<표 11-8> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수출						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년				
중국	5,321	-	16,425	15,839	16,018	14.1%	1.1%	31.7%	
일본	12,357	-	35,632	35,341	36,332	32.0%	2.8%	30.9%	
동남아	4,355	-	14,372	16,054	16,179	14.3%	0.8%	38.8%	
북미	3,789	-	16,885	14,330	15,251	13.4%	6.4%	41.6%	
유럽	2,237	-	17,113	15,515	16,313	14.4%	5.1%	64.3%	
기타	7,549	-	12,251	10,667	13,325	11.8%	24.9%	15.3%	
전체	35,608	-	112,678	107,746	113,418	100.0%	5.3%	33.6%	

<표 11-9> 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위 : 천달러, %)

구분	수입						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년				
중국	-	-	-	-	-	-	-	-	
일본	-	-	-	-	-	-	-	-	
동남아	-	-	-	-	-	-	-	-	
북미	-	-	-	-	387	100.0%	-	-	
유럽	-	-	-	-	-	-	-	-	
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	
전체	-	-	-	-	387	100.0%	-	-	

<표 11-10> 콘텐츠솔루션산업 소분류별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자수(명)					비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,435	2,518	2,521	2,725	2,943	18.4%	8.0%	4.9%
	콘텐츠보호	1,569	1,611	1,663	1,716	1,738	10.9%	1.3%	2.6%
	모바일솔루션	3,318	3,515	3,526	3,633	3,937	24.7%	8.4%	4.4%
	과금/결제	1,084	1,187	1,011	1,066	1,171	7.3%	9.8%	1.9%
	CMS	1,005	1,069	1,098	1,108	1,217	7.6%	9.8%	4.9%
	CDN	582	612	633	685	726	4.6%	6.0%	5.7%
	기타	2,437	2,938	2,962	3,746	4,235	26.5%	13.1%	14.8%
	소 계	12,430	13,450	13,414	14,679	15,967	100.0%	8.8%	6.5%

<표 11-11> 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2005년	367	1,887	6,653	3,523	12,430
2006년	413	1,933	6,988	4,116	13,450
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(%)	9.4%	6.6%	6.5%	5.9%	6.5%

<표 11-12> 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	667	1,756	3,651	2,998	3,358	12,430
2006년	753	1,875	3,752	3,113	3,957	13,450
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(%)	9.9%	8.0%	4.8%	5.9%	7.2%	6.5%

<표 11-13> 콘텐츠솔루션산업 연도별 지역 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
서울	8,753	9,659	9,499	10,407	11,328	71.0%	8.8%	6.7%
부산	271	273	286	318	362	2.3%	13.8%	7.5%
대구	283	287	299	325	355	2.2%	9.2%	5.8%
인천	269	277	284	292	316	2.0%	8.2%	4.1%
광주	188	193	197	215	237	1.5%	10.2%	6.0%
대전	140	142	151	181	198	1.2%	9.4%	9.1%
울산	99	102	106	119	131	0.8%	10.1%	7.3%
경기도	1,517	1,561	1,580	1,727	1,863	11.7%	7.9%	5.3%
강원도	101	112	124	134	145	0.9%	8.2%	9.5%
충청북도	119	123	135	148	161	1.0%	8.8%	7.8%
충청남도	167	169	177	179	182	1.2%	1.7%	2.2%
전라북도	135	139	146	161	175	1.1%	8.7%	6.7%
전라남도	131	137	140	153	166	1.0%	8.5%	6.1%
경상북도	133	146	154	168	183	1.1%	8.9%	8.3%
경상남도	86	89	94	105	114	0.7%	8.6%	7.3%
제주도	38	41	42	47	51	0.3%	8.5%	7.6%
합계	12,430	13,450	13,414	14,679	15,967	100.0%	8.8%	6.5%

<표 11-14> 콘텐츠솔루션산업 연도별 고용형태 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	정규직	비정규직	
2005년	11,553	877	12,430
2006년	12,525	925	13,450
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(%)	6.1%	11.2%	6.5%

<표 11-15> 콘텐츠솔루션산업 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2005년	7,091	4,462	512	365	12,430
2006년	7,888	4,637	538	387	13,450
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(%)	5.5%	7.0%	9.8%	13.0%	6.5%

<표 11-16> 콘텐츠솔루션산업 연도별 성별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)		합계
	남자	여자	
2005년	7,603	4,827	12,430
2006년	8,426	5,024	13,450
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(%)	5.8%	7.5%	6.5%

<표 11-17> 콘텐츠솔루션산업 연도별 직무별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년	1,412	1,587	8,412	319	298	402	12,430
2006년	1,437	1,533	9,438	322	301	419	13,450
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(%)	7.6%	4.7%	6.7%	8.9%	4.7%	3.9%	6.5%

<표 11-18> 콘텐츠솔루션산업 연도별 학력별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	108	669	11,512	141	12,430
2006년	112	673	12,522	143	13,450
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(%)	7.5%	5.2%	6.5%	7.3%	6.5%

<표 11-19> 콘텐츠솔루션산업 연도별 연령별 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구 분	종사자(명)				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년	3,936	3,827	3,301	1,366	12,430
2006년	4,221	4,133	3,701	1,395	13,450
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(%)	7.5%	7.4%	5.1%	3.9%	6.5%

<표 11-20> 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치 구성 현황

(단위 : 백만원, %)

구 분	부가가치 구성현황						부가가치액
	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2005년	53,212	330,151	29,667	31,259	18,552	13,697	476,538
2006년	68,971	416,812	30,221	33,587	19,637	14,041	583,269
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(%)	12.4%	15.2%	9.8%	12.9%	10.3%	3.2%	13.9%

12. 공연예술산업

<표 12-1> 공연시설 설립주체

(단위 : 개, %)

구분	시설수 (개)	공공[개(%)]				민간[개(%)]						모름 / 무응답
		중앙 정부	지방자 치단체 (광역)	지방자 치단체 (기초)	공 기 업	재단 법인	사단 법인	상 법 인	교육 기관	개인	기타	
전체	772	6 (0.8)	44 (5.7)	272 (35.2)	10 (1.3)	31 (4.0)	23 (3.0)	72 (9.3)	50 (6.5)	160 (20.7)	15 (1.9)	89 (11.5)
시설 특 성	중앙 정부	6 (100)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	문예 회관	178	-	15 (8.4)	162 (91.0)	-	-	-	1 (0.6)	-	-	-
	대학로	94	-	-	-	-	2 (2.1)	11 (11.7)	5 (5.3)	57 (60.6)	1 (1.1)	18 (19.1)
	기타 (공공)	171	-	29 (17.0)	110 (64.0)	10 (5.8)	-	-	-	-	-	22 (12.9)
	기타 (민간)	323	-	-	-	-	31 (9.6)	21 (6.5)	61 (18.9)	44 (13.6)	103 (31.9)	14 (4.3)

<표 12-2> 공연시설 지역별 설립주체

(단위 : 개, %)

구분	시설수 (개)	설립주체				
		공공		민간		
		시설수(개)	비율(%)	시설수(개)	비율(%)	
전체	772	355	46	417	54	
지역1	서울	282	55	19.5	227	80.5
	부산	37	11	29.7	26	70.3
	대구	32	14	43.8	18	56.3
	인천	30	18	60.0	12	40.0
	광주	26	16	61.5	10	38.5
	대전	18	5	27.8	13	72.2
	울산	12	4	33.3	8	66.7
	경기	110	65	59.1	45	40.9
	강원	37	26	70.3	11	29.7
	충북	25	17	68.0	8	32.0
	충남	28	20	71.4	8	28.6
	전북	29	24	82.8	5	17.2
	전남	23	21	91.3	2	8.7
	경북	29	26	89.7	3	10.3
	경남	39	28	71.8	11	28.2
	제주	15	5	33.3	10	66.7
지역2	특별/광역시	437	133	28.1	314	71.9
	광역시도	335	232	69.3	103	30.7
지역3	수도권	422	138	32.7	284	67.3
	비수도권	350	217	62.0	133	38.0

<표 12-3> 공연시설 운영주체

(단위 : 개, %)

구분	시설수 (개)	공공[개(%)]				민간[개(%)]						모름/ 무응답	
		중앙 정부	지방 자치 단체 (광역)	지방자 치단체 (기초)	공기업	재단 법인	사단 법인	상법인	교육 기관	개인	기타		
전체	772	4 (0.5)	23 (3.0)	189 (24.5)	52 (6.7)	68 (8.8)	45 (5.8)	72 (9.3)	52 (6.7)	161 (20.9)	17 (2.2)	89 (11.5)	
시설 특 성	중앙 정부	6	4 (66.7)	-	-	2 (33.3)	-	-	-	-	-	-	
	문예 회관	178	-	9 (5.1)	117 (65.7)	20 (11.2)	20 (11.2)	9 (5.1)	-	3 (1.7)	-	-	
	대학로	94	-	-	-	1 (1.1)	1 (1.1)	13 (13.8)	3 (3.2)	55 (58.5)	3 (3.2)	18 (19.1)	
	기타 (공공)	171	-	14 (8.2)	72 (42.1)	31 (18.1)	18 (10.5)	10 (10.5)	1 (0.6)	1 (0.6)	1 (0.6)	1 (0.6)	22 (12.9)
	기타 (민간)	323	-	-	-	1 (0.3)	27 (8.4)	25 (7.7)	58 (18.0)	45 (13.9)	105 (32.5)	13 (4.0)	49 (15.2)

<표 12-4> 공연시설 지역별 운영주체

(단위 : 개, %)

구분	시설수 (개)	설립주체						
		공공		민간		모름/무응답		
		시설수 (개)	비율(%)	시설수 (개)	비율(%)	시설수 (개)	비율(%)	
전체	772	282	36.5	484	62.4	8	1.0	
지역1	서울	282	39	13.8	241	85.5	2	0.7
	부산	37	9	24.3	28	75.7	-	-
	대구	32	12	37.5	20	62.5	-	-
	인천	30	14	46.7	16	53.3	-	-
	광주	26	10	38.5	15	57.7	1	3.8
	대전	18	4	22.2	14	77.8	-	-
	울산	12	4	33.3	8	66.7	-	-
	경기	110	46	41.8	63	57.3	1	0.9
	강원	37	21	56.8	15	40.5	1	2.7
	충북	25	15	60	9	36.0	1	4.0
	충남	28	20	71.4	8	28.6	-	-
	전북	29	24	82.8	4	13.8	1	3.4
	전남	23	20	87	3	13.0	-	-
	경북	29	24	82.8	4	13.8	1	3.4
	경남	39	22	56.4	17	43.6	-	-
제주	15	4	26.7	11	73.3	-	-	
지역2	특별/광역시	437	92	21.1	342	78.3	3	0.7
	광역시도	335	190	56.7	140	41.8	5	1.5
지역3	수도권	422	99	23.5	320	75.8	3	0.7
	비수도권	350	183	52.3	162	46.3	5	1.4

<표 12-5> 공연장 기획·대관공연 실적(추정값)

(단위 : 건, 일, 회, 명, %)

구분	공연건수		공연일수		공연횟수		관객수	
	합계 (건, %)	평균(건)	합계 (일, %)	평균(일)	합계 (회, %)	평균(회)	합계 (명, %)	평균(명)
전체	26,908 (100)	27.8	118,361 (100)	112.1	158494 (100)	163.6	31682113 (100)	32,695.7
기획 공연	6,751 (25.1)	7.0	52,043 (44.0)	53.7	69942 (44.1)	72.2	12551285 (39.6)	12,952.8
대관 공연	201,56 (74.9)	20.8	66,318 (56.0)	68.4	88552 (55.9)	91.4	19130828 (60.4)	19,742.9

<표 12-6> 공연프로그램(특성별) 공연실적(평균)

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분	전체(평균)								
	공연건수		공연일수		공연횟수		관객수		
	공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)	
시설 특성	중앙정부	22	81.4	22	173.2	22	207.1	22	87836.6
	문예회관	249	41.4	248	61.2	250	81.8	243	42891.8
	대학로	75	4.9	73	250.5	72	324	34	40005.1
	기타(공공)	36	30.8	36	75.4	36	93	36	26075.3
	기타(민간)	52	16.9	52	138.7	52	174.1	52	41222.9
운영 주체	공공	241	41.7	242	64.1	242	83.1	240	41614.7
	민간	193	22.8	189	167.7	190	213.9	147	46327
공연장 규모1	대공연장	52	50.8	51	98.8	52	112.8	49	85048.6
	중공연장	223	41.5	222	84.4	223	11.6	218	48169.1
	소공연장	159	16.1	158	148.3	157	191	120	17744.7
공연장 규모2	1000석 이상	52	50.8	51	98.7	52	112.8	49	85048.6
	500석 이상 ~1,000석 미만	126	45.4	125	76.7	126	98.4	125	58623.5
	300석 이상 ~500석 미만	97	36.4	97	94.3	97	128.7	93	34117.3
	100석 이상 ~300석 미만	140	17.7	140	150.7	139	194.4	110	19128.8
	100석 미만	19	4.3	18	130.2	18	165.1	10	2518.6

<표 12-7> 공연장 기획공연 실적

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분		전체(평균)							
		공연건수		공연일수		공연횟수		관객수	
		공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)
시설 특성	중앙정부	21	29.4	21	76.4	21	90	21	34059.5
	문예회관	182	14.2	179	25.7	182	36.6	177	15717.3
	대학로	54	3.4	52	178.8	49	232.2	29	37947.6
	기타(공공)	11	24.0	11	85.2	11	98.8	11	28743.6
	기타(민간)	35	11.9	35	121.5	35	167.9	35	31612.1
운영 주체	공공	161	16.2	161	26.6	161	36.8	159	13705.4
	민간	142	10.2	137	119.7	137	153	114	33694.1
공연장 규모1	대공연장	38	18.8	37	35.9	38	42.4	36	36341.7
	중공연장	161	14.5	160	44.0	161	59.8	158	20057.6
	소공연장	104	9.7	101	122.0	99	158.1	79	19530.2
공연장 규모2	1000석이상	38	18.8	37	35.9	38	42.4	36	36341.7
	500석이상 ~1,000석 미만	97	16.6	96	39.9	97	48.8	96	18578.8
	300석 이상 ~500석 미만	64	11.3	64	50.1	64	76.3	62	22347.4
	100석 이상 ~300석 미만	92	10.4	90	126.0	88	164.8	71	21392.6
	100석 미만	12	4.3	11	89.0	11	105.2	8	3000.8

<표 12-8> 공연장 대관공연 실적(평균)

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분		전체(평균)							
		공연건수		공연일수		공연횟수		관객수	
		공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)
시설 특성	중앙정부	20	58.6	20	110.3	20	133.3	20	60857.8
	문예회관	239	32.3	238	44.5	239	57.7	225	33958.9
	대학로	51	3.6	50	179.7	51	234.2	14	16549.4
	기타(공공)	31	27.2	31	57.4	31	72.9	31	20081.6
	기타(민간)	29	16.0	29	102.1	29	110.2	29	35764.3
운영 주체	공공	228	32.7	229	49.0	228	32.1	219	35654.6
	민간	142	20.7	139	110.0	142	138.6	100	29689.4
공연장 규모1	대공연장	51	37.8	50	74.2	51	83.5	48	59564.2
	중공연장	199	34.7	198	59.1	198	77.1	188	38998.7
	소공연장	120	12.9	120	38.6	121	118.4	83	7066
공연장 규모2	1000석이상	51	37.8	50	74.2	51	83.5	48	59564.2
	500석이상 ~1,000석 미만	117	35.1	116	49.6	116	66.1	113	49065.3
	300석 이상 ~500석 미만	82	34.2	82	72.4	82	82.7	75	23831.6
	100석 이상 ~300석 미만	111	13.7	111	87.8	112	111.8	80	7316.2
	100석 미만	9	3.3	9	151.7	9	201.7	3	393.3

<표 12-9> 공연프로그램(장르별) 공연실적(평균)

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분		전체(평균)								
		공연건수		공연일수		공연횟수		관객수		
		공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)	
대장르	연극	376	9.5	372	83.7	374	112.8	327	22045.3	
	무용	184	5.7	181	7.9	183	9.2	173	3802.8	
	양악	225	27.9	223	30.6	225	31.9	216	29785.2	
	국악	210	8.8	207	13.1	210	15.2	202	3901.4	
	복합장르	194	8.7	194	26.4	194	33.5	191	8948.7	
세부 장르	연극	연극	330	6.1	327	60.1	328	78.6	286	9978.3
		뮤지컬	269	5.9	263	43.7	266	61.6	238	18298.5
	무용	무용	179	4.8	175	6.2	177	7.3	166	2442.2
		발레	59	3.1	60	5.5	60	6.5	57	4429.4
	양악	양악	215	28.4	213	30.4	215	31.5	206	29989.6
		오페라	90	1.8	87	3.9	90	4.3	80	3197
	국악	210	8.8	207	13.1	210	15.2	202	3901.4	
	복합장르	194	8.7	194	26.4	194	33.5	191	8948.7	

<표 12-10> 공연프로그램(장르별) 기획 공연실적(평균)

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분		전체(평균)								
		공연건수		공연일수		공연횟수		관객수		
		공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)	
대장르	연극	247	4.5	242	60.3	242	80	181	19,840.0	
	무용	86	3.6	86	6.2	86	6.6	68	4,540.2	
	양악	149	7.7	146	10.1	149	10.7	116	7,346.5	
	국악	110	7.6	109	12.4	110	13.5	71	5,036.7	
	복합장르	110	5.9	110	24.9	110	35.4	80	11,987.8	
세부 장르	연극	연극	197	3.5	194	49.3	192	65.6	137	12,393.7
		뮤지컬	144	2.9	139	36.2	142	47.6	109	17,247.6
	무용	무용	69	3.0	69	4.9	69	5.0	52	2,713.3
		발레	42	2.3	42	4.5	42	5.4	36	4,656.7
	양악	양악	140	7.8	137	9.8	140	10.4	107	7,064.6
		오페라	42	1.5	41	3.0	42	3.3	37	2,566.0
	국악	110	7.6	109	12.4	110	13.5	71	5,036.7	
	복합장르	110	5.9	110	24.9	110	35.4	80	11,987.8	

<표 12-11> 공연프로그램(장르별) 대관공연실적(평균)

(단위 : 개, 건, 일, 회, 명)

구분		전체(평균)								
		공연건수		공연일수		공연횟수		관객수		
		공연장수 (개)	(건)	공연장수 (개)	(일)	공연장수 (개)	(회)	공연장수 (개)	(명)	
대장르	연극	318	7.8	314	52.7	218	71.8	200	11,090.3	
	무용	164	4.5	161	5.5	163	6.9	82	3,096.3	
	양악	204	25.1	201	26.6	201	27.7	119	43,455.1	
	국악	175	5.8	173	7.8	175	9.8	76	3,668.8	
	복합장르	129	8.1	129	18.5	129	20.2	69	10,780.0	
세부 장르	연극	연극	264	5.0	262	38.5	264	50.0	143	5,835.1
		뮤지컬	219	5.3	216	29.9	217	44.4	153	16,526.2
	무용	무용	159	4.1	155	4.8	157	6.1	75	2,311.0
		발레	25	3.4	26	5.8	26	6.3	14	5,537.6
	양악	양악	197	25.5	194	26.4	194	27.5	113	44,465.7
		오페라	61	1.6	59	3.6	60	4.1	40	3,595.1
	국악	175	5.8	173	7.8	175	9.8	76	3,668.8	
	복합장르	129	8.1	129	18.5	129	20.2	69	10,780.0	

<표 12-12> 공연시설 총 수입 추정값

(단위 : 천원, %)

자체수입	공공지원금	기부/후원금	총 수입액(천원)
267,556,145	390,724,996	34,950,703	693,231,844
38.6%	56.4%	5.0%	100.0%

<표 12-13> 공연예술산업 연간 총 수입(평균)

(단위 : 개, 천원)

구분		시설수(개)	평균수입(천원)
전체		257	2,087,702.3
시설특성	중앙정부	6	13,287,732.2
	문예회관	164	2,594,970.8
	대학로	24	41,369.8
	기타(공공)	36	227,312.6
	기타(민간)	38	466,310.6
운영주체	공공	166	1,956,078.3
	민간	91	2,327,807.6

<표 12-14> 공연예술산업 항목별 수입내역(평균)

(단위 : 개, 천원, %)

구분	시설수(개)	자체수입				공공지원금		기부/후원금		
		평균(천원)	구성비(%)	(자체수입중)		평균(천원)	구성비(%)	평균(천원)	구성비(%)	
				티켓판매수입비중(%)	대관수입비중(%)					
전체	257	589,224.6	28.2	31.1	45.4	1,467,421.6	70.3	31,056.1	1.5	
시설특성	중앙정부	6	6,071,040.2	45.7	21.0	29.7	6,738,358.7	50.7	478,333.3	3.6
	문예회관	164	556,663.8	21.5	24.0	41.0	2,031,580.0	78.3	6,727.1	0.6
	대학로	13	370,754.5	90.3	42.3	49.1	29,384.6	7.2	10,230.8	2.5
	기타(공공)	36	153,844.0	67.7	28.4	66.8	73,468.6	32.3	-	-
	기타(민간)	38	351,406.0	75.4	53.9	42.7	12,926.5	2.8	101,978.4	21.9
운영주체	공공	166	344,091.3	17.6	25.0	50.2	1,593,643.6	81.5	18,343.4	0.9
	민간	91	1,036,390.9	44.5	41.1	37.3	1,237,170.3	53.1	54,246.4	2.3

<표 12-15> 공연예술산업 총 인력수 추정값

(단위 : 명, %)

구분	전체인력수 (명,%)	정규직인력수 (명,%)	비정규직인력수 (명,%)
전체	9392(100)	6169(65.7)	3223(34.3)
행정(경영)지원 인력	4509(100)	3402(75.4)	1107(24.6)
공연사업 인력	1265(100)	944(74.6)	321(25.4)
공연장 운영 및 진행인력	1263(100)	274(21.7)	989(78.3)
공연이외 예술 사업 인력	730(100)	477(65.3)	253(34.7)
무대기술 인력	1625(100)	1072(66.0)	553(34.0)

<표 12-16> 공연예술산업 연간 인력 현황(평균)

(단위 : 개, 명)

구분		시설수(개)	평균인력수(명)
전체		331	16.8
지역1	특별/광역시	166	19.6
	광역시도	165	14.0
지역2	수도권	151	21.2
	비수도권	180	13.2
시설특성	중앙정부	6	104.0
	문예회관	177	19.6
	대학로	47	8.1
	기타(공공)	46	9.8
운영주체	기타(민간)	55	11.6
	공공	185	15.9
재정규모	민간	146	18.0
	100억 이상	14	103.9
	50~100억원 미만	10	61.6
	10~50억원 미만	64	20.0
	1~10억원 미만	115	8.7
	1억원 미만	55	5.7
모름/무응답		73	12.5

<표 12-17> 공연예술산업 고용형태별 인력 현황(평균)

(단위 : 개, 명, %)

구분		시설수(개)	평균인력수(명)	정규직 평균(명,%)	비정규직평균 (명,%)
전체		325	17.0	11.8(69.3)	5.3(30.9)
지역1	특별/광역시	160	20.1	13.6(67.4)	6.6(32.6)
	광역시도	165	14.0	10.1(72.0)	4.0(28.0)
지역2	수도권	145	21.8	14.0(64.2)	7.9(35.8)
	비수도권	180	13.2	10.0(76.2)	3.2(23.8)
시설특성	중앙정부	6	104.0	69.7(67.0)	34.3(33.0)
	문예회관	177	19.6	13.7(69.6)	6.0(0.4)
	대학로	41	8.5	6.2(73.6)	2.2(26.4)
	기타(공공)	46	9.5	7.3(74.4)	2.5(25.6)
	기타(민간)	55	11.6	7.4(64.1)	4.4(35.9)
운영주체	공공	185	15.9	11.1(69.6)	4.8(30.4)
	민간	140	18.5	12.8(69.0)	5.8(31.0)
재정규모	100억 이상	14	103.9	77.7(74.8)	26.2(25.2)
	50~100억원 미만	10	61.6	39.2(63.6)	22.4(34.4)
	10~50억원 미만	64	20.0	13.6(67.9)	6.4(32.1)
	1~10억원 미만	114	8.7	5.7(65.9)	3.0(34.1)
	1억원 미만	54	5.7	4.3(75.2)	1.4(24.8)
	모름/무응답	69	12.9	8.8(66.0)	4.1(32.0)

<표 12-18> 공연예술산업 근무형태별 인력 현황(평균)

(단위 : 개, 명, %)

구분	시설수	평균인력 (명)	행정(경영) 지원인력 평균(명,%)	공연사업 인력 평균(명,%)	공연장운영 및진행인력 평균(명,%)	공연이외 사업인력 평균(명,%)	무대기술 인력 평균(명,%)	
전체	325	17.0	7.4(43.2)	2.2(13.2)	2.1(12.1)	1.6(9.4)	3.8(22.1)	
지역1	특별/광역시	160	20.1	8.5(42.2)	3.0(14.7)	2.1(10.3)	2.2(10.9)	4.4(21.9)
	광역시도	165	14.0	6.2(44.5)	1.6(11.2)	2.1(14.7)	1.0(7.3)	3.1(22.3)
지역2	수도권	145	21.8	8.0(36.8)	3.4(15.6)	3.1(14.4)	2.3(10.6)	4.9(22.5)
	비수도권	180	13.2	6.8(51.7)	1.3(10.0)	1.2(9.1)	1.0(7.7)	2.8(21.5)
시설 특성	중앙정부	6	104.0	28.0(26.9)	21.5(20.7)	6.7(6.4)	12.2(11.7)	35.7(34.3)
	문예회관	177	19.6	8.5(43.4)	2.4(12.2)	2.3(11.8)	2.2(11.2)	4.2(21.5)
	대학로	41	8.5	2.7(31.3)	1.5(17.5)	2.1(25.0)	0.2(2.0)	2.0(24.1)
	기타(공공)	46	9.8	6.5(66.1)	0.6(6.2)	0.5(4.7)	0.7(7.1)	1.5(15.8)
	기타(민간)	55	11.6	5.6(48.0)	1.6(14.0)	2.1(18.1)	0.3(3.0)	2.0(17.0)
운영 주체	공공	185	15.9	7.5(46.9)	1.7(10.8)	1.2(7.8)	1.4(9.0)	4.0(25.5)
	민간	140	18.5	7.2(38.9)	3.0(15.9)	3.2(17.0)	1.8(9.8)	3.4(18.3)
재정 규모	100억 원 이상	14	103.9	37.6(36.2)	19.6(18.9)	11.2(10.8)	9.5(9.1)	25.9(24.9)
	50~100억 원 미만	10	61.6	14.7(23.9)	11.3(18.3)	11.7(19.0)	11.8(19.2)	12.1(19.6)
	10~50억 원 미만	64	20.0	9.9(49.4)	2.2(11.1)	2.5(12.6)	1.0(5.1)	4.4(21.8)
	1~10억 원 미만	114	8.7	4.2(49.0)	0.8(9.4)	1.0(11.0)	0.2(2.8)	2.4(27.7)
	1억 원 미만	54	5.7	3.6(63.1)	0.1(2.6)	0.6(10.1)	0.4(7.2)	1.0(17.0)
	모름/무응답	69	12.9	5.9(45.6)	1.4(11.2)	1.4(10.9)	2.2(17.3)	1.9(15.0)

<표 12-19> 공연시설 시장규모(업체수, 종사자수, 매출액, 관객수)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분	업체(시설)수(개)	종사자수(명)	매출액(백만원)	관객수(명)
공연시설	772	9,392	267,556	31,682,112

<표 12-20> 공연시설 특성별 시장규모 비중

(단위 : 개, 명, 백만원, %)

구분	규모	중앙정부	문예회관	대학로	기타(공공)	기타(민간)	합계
업체수(개)	772	0.8%	23.1%	12.2%	22.2%	41.8%	100%
종사자수 (명)	9,392	6.6%	37.0%	6.1%	18.0%	32.2%	100%
매출액 (백만원)	267,556	13.6%	34.1%	10.4%	9.4%	32.5%	100%
관객수(명)	31,682,112	6.1%	32.9%	7.0%	16.6%	37.5%	100%

별첨 - 설문지

이 조사표에 조사된 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제13조, 제14조)에 규정되어 있습니다.

승 인 번 호
제 11308 호

※ ID	※ 콘텐츠산업분류	※ 지역코드

2009년 기준 콘텐츠산업 통계조사

본 조사는 국내콘텐츠산업에 종사하는 기업의 현황을 파악하여 콘텐츠산업 통계산출, 정부정책수립, 콘텐츠산업 기업대상 각종 자금지원, 홍보 및 마케팅활동 등 콘텐츠 산업의 육성 및 투자활성화정책의 기초자료로 활용하고자 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 실시하는 조사입니다.

한국콘텐츠진흥원은 국제적 경쟁력을 가진 고품질의 콘텐츠를 제작 공급할 수 있는 핵심 성장기반을 조성하고 콘텐츠산업을 총괄 지원하여 취약한 콘텐츠 제작 유통업계에 대한 효율적인 투자지원 및 시너지 효과를 통한 산업육성을 도모하고자 설립된 기관입니다.

귀사에서 응답하신 사항은 정책수립의 귀중한 자료로 활용될 것이며, 통계작성의 목적으로만 이용될 것이므로, 바쁘신 중에라도 잠시 시간을 내시어 성의껏 응답해 주시길 부탁드립니다. 귀사의 성의있는 응답은 우리나라 콘텐츠산업 발전에 중요한 밑거름이 될 것입니다. 본 조사에 협조해 주셔서 감사합니다.

2010. 5.

주 관 : 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원

조사기관 : 메이브스퀘어, 케이티씨에스(구 한국인포데이터)

조사원 성명 : (서명) 전화번호 :

응답자 정보

부서명		성명	(서명)
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

1. 사업체 기초정보

(2010년 현재)

1. 사업체 정보

사업체명(국문)		홈페이지 URL	
전화번호	()	팩스번호	()
주소		설립일자	
사업자등록번호	- -	벤처기업 지정여부	① 대상 ② 비대상
자본금(출연금)	백만원	기업형태	① 개인사업체 ② 회사법인(주식, 유한, 합자, 합명회사) ③ 회사외 법인
본사유무		본사유무	① 단독사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부

2. 대표자 정보

대표자 성명		출생년도	
최종학력	①고졸이하 ②초대졸(2·3년제) ③대졸 ④대학원졸	경영형태	①창업 ②동업 ③가업계승 ④기업인수 ⑤전문경영인 ⑥기타

II. 사업체 현황

1. 사업실적

① 해당사업 매출실적

(2009년 결산 기준, 단위: 백만원)

2009년 매출액 총 합계	(백만원)
----------------	-------

※ 업종은 첨부자료인 콘텐츠산업분류체계표를 참조하시어 업종코드번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 업종별 구분이 있을 경우 매출액 비중 총합은 100%가 되어야 함

업종	①창작및제작 (라이선스포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중합계	업종매출액 (백만원)	업종매출액 비중(%)
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
	%	%	%	%	%	100%	백만원	%
합계	%	%	%	%	%	100%	백만원	100%

- 1) 창작 및 제작 : 출판·만화 콘텐츠를 기획 및 제작(온라인 및 오프라인 포함)하여 발생하는 매출(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출 및 로열티 수입 등 포함)
- 2) 제작 지원 : 콘텐츠 제작 관련 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비 임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생하는 매출
- 3) 단순 복제 : 콘텐츠의 인쇄 및 기록매체 복제(CD,DVD) 등 단순 복제를 통해 발생하는 매출
- 4) 유통·배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급 혹은 유통만 하여 발생하는 매출(콘텐츠의 제작 및 유통을 동시에 추진한 경우에는 '창작 및 제작'으로 기재) ex) CP 제작 콘텐츠를 유통하는 포털사이트, 도서입대업, 도서 도소매업 등
- 5) 기타 : 창작 및 제작, 제작지원, 단순복제, 유통·배급 등을 통해 발생하지 않은 매출 (음악관련 행사매출, 콘텐츠 투자 이익금 등)

□ 온라인과 오프라인 매출액 중 디지털 매출액 비중

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

(2009년 결산 기준, 단위: %)

업종	① 온라인 매출(유/무선)		② 오프라인매출		합 계
	디지털매출액	아날로그매출액	디지털매출액	아날로그매출액	
	%	%	%	%	100%
	%	%	%	%	100%
	%	%	%	%	100%
	%	%	%	%	100%
	%	%	%	%	100%

※ 해당사업체의 업종별로 온라인과 오프라인에 대한 매출액 비중에서 디지털 매출액을 기입한다.

라이선스 매출 구분 (창작 및 제작 매출구분) (2009년 결산 기준, 단위: %)

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 해당사업체의 업종별 창작및 제작 매출액 중 라이선스(로열티)를 통해 발생하는 비중 기재

업종	① 라이선스매출	② 라이선스외 매출	합 계
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%
	%	%	100%

부가가치액 (2009년 결산 기준, 단위: 백만원)

재무제표 작성 기업의 경우

※ 비용 총 합계는 재무제표 상의 경상이익(영업이익 + 영업외수익-영업비용) 합계와 같아야 함

경상이익	판매비 및 관리비				
	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)	(백만원)

- 1) 경상이익 : 조사기준년도 기간 동안에 경상적 수입과 지출의 차액을 기입한다. (영업이익+영업외수익 - 영업비용)
- 2) 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
- 3) 순금융비용 : (이자비용- 이자수익)
- 4) 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공과금 금액을 기입한다. 단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 포함하지 않음.

재무제표 미작성 기업의 경우

2009년 납부부가가치세액	(백만원)
----------------	-------

※ 조사기준년도 1년동안 세무서에 신고 납부한 부가가치세 총액을 기입 (납부세액 = 매출세액-매입세액)

매출원가 및 유통마진율 (2009년 결산 기준, 단위: 백만원, %)

매출원가	(백만원)
------	-------

유통마진율	%
-------	---

※ 유통마진율 = ((매출액-매출원가)/매출원가)*100

③ 콘텐츠관련 비용

연도별	제작건수	콘텐츠제작관련 총 비용	제작비용 투자대비 이익률
2008년	건	(백만원)	%
2009년	건	(백만원)	%
2010년(예상비용)	건	(백만원)	%

※ 콘텐츠제작관련 비용 구분(콘텐츠 제작관련 총 비용에서 비율로 표시)

업종	2009년 콘텐츠 제작관련 지출 비중						
	작품 제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%
	%	%	%	%	%	%	100.0%

- 1) 작품 제작비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함
(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재등)
- 2) 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선급지급 등을 불문)와 관련하여 한해 동안 지불한 금액. 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- 3) 마케팅·홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용
- 4) 연구개발(R&D) : 콘텐츠의 기술개발연구(기술연구)나 작품의 기획을 위한 연구(기획연구)를 위해 회사가 투자한 비용을 기입한다. (스토리개발, e-book 제작 기술 등)
- 5) 교육훈련 : 직원에게 관련 기술 및 지식의 교육을 위해 회사가 투자한 비용
- 6) 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

□ 자체투자 및 외부유입 투자액 비중 구분 (2009년 결산 기준, 단위: 백만원, %)

자체 및 외부유입 투자액 총합계				(백만원)
업종	① 자체투자분	② 외부유입 투자분	합 계	
	%	%	100%	
	%	%	100%	
	%	%	100%	

2. 종사자 현황

① 영위산업별 종사자 비율

※ 업종은 업종 정보현황에 체크된 번호(세자리 분류 기준)를 모두 기재

※ 업종별 구분이 있을 경우 종사자수 비중 총합은 100%가 되어야 함

(기준일자 2009년 결산 기준, 단위 : %)

산업	소분류업종1	소분류업종2	소분류업종3	소분류업종4	소분류업종5	관리 및 총무	총 종사자 비율
업종코드번호	()	()	()	()	()		
종사자수 비율	%	%	%	%	%	%	100.0%

② 형태별/성별 종사자 수

(기준일자 2009년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분	남	여
정규직 종사자	(명)	(명)
비정규직 종사자	(명)	(명)
총 계	(명)	(명)

- 1) 종사자 : 업체에 고용된 자로 회사에 전속되지 않은 프리랜서는 이 응답에서 제외함
- 2) 정규직 : 1년 이상 고용되어 계속 정규직원으로 일하는 종사자
- 3) 비정규직 : 1년 미만의 계약직 근로자, 파견직, 일용직, 파트타임, 훈련생, 인턴쉽 등
- 4) 자영업주, 무급가족 종사자인 경우는 정규직 근로자에 포함

③ 직무별 종사자 수

(기준일자 2009년 결산 기준, 단위 : %)

구 분	사업기획	관리 (재무/ 인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타(유통)	계
정규직 종사자	%	%	%	%	%	%	100%
비정규직 종사자	%	%	%	%	%	%	100%

④ 학력별, 연령별 종사자 수

※ 정규직과 비정규직 포함해서 기입하여 주십시오

(기준일자 2009년 결산 기준, 단위 : 명)

구 분		계	구 분		계
학력별	고졸 이하		연령별 (만 나이)	29세 이하	
	초대졸 (3년제 대학 포함)			30세 - 34세	
	대 졸			35세 - 39세	
	대학원졸 이상			40세 이상	
총 계			총 계		

⑤ 프리랜서 현황

(기준일자 2009년 결산 기준)

※ 2009년 동안 사용한 프리랜서를 장르별로 구분하여 기입하여 주십시오.

프리랜서 고용 제 1 업종		프리랜서 고용 제 2 업종	
업종 코드		업종 코드	
2009년 월 평균 고용한 프리랜서 수	명	2009년 월 평균 고용한 프리랜서 수	명
평균 고용기간	개월	평균 고용기간	개월

3. 해외거래 현황

① 2009년 업종별 수출거래 현황

(2009년 결산 기준)

※ 업종별 산업에 관련한 수출을 지역별로 기입함

업종 코드 번호	수출												합계
	수출액 (천달러)	지역별 수출액 (단위:%)											
		중국 (홍콩)	대만	일본	동남아					미국	유럽	기타	
				베트남	말레이시아	태국	필리핀	기타					
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
합계													

□ 수출액 중 대표 콘텐츠

(2009년 결산 기준, 단위: 천달러)

※사업체에서 수출하는 콘텐츠 중 대표하는 콘텐츠를 기입함.

업종코드번호	대표 콘텐츠 명	수출금액(단위:천달러)	수출국가수(단위:개국)

▶ 대표콘텐츠 예시 : 식객, 뽀로로, 뿌까, 소녀시대, 원더걸스, 천년여우 여우비 등

□ 기타수출국가

(2009년 결산 기준, 단위: %)

업종코드번호	국가1	국가2	국가3	국가4	국가5	합계
		%	%	%	%	
	%	%	%	%	%	100%
	%	%	%	%	%	100%

② 업종별 수입거래 현황

(2009년 기준, 단위 : 천달러, %)

※ 업종별 산업에 관련한 수입을 지역별로 기입함

업종 코드 번호	수입												합계
	수입액 (천달러)	지역별 수입액 (단위:%)											
		중국 (홍콩)	대만	일본	동남아					미국	유럽	기타	
베트남	말레이 시아				태국	필리핀	기타						
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
합계													

③ 해외진출형태

(2009년 기준, 단위: %)

업종 코드번호	수출액 (천달러)	해외진출형태 (단위:%)					합계
		완제품	라이선스	OEM	기술 서비스	기타	
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	100%
합계							

- 1) 완제품 : 콘텐츠를 직접 제작하여 콘텐츠상품을 수출하는 방법
 - 애니메이션 CD/DVD로 제작하여 대량으로 수출하는 방법만 해당
 - 만화책을 국내에서 직접 제작하여 수출하는 방법만 해당
- 2) 라이선스 : 콘텐츠는 직접 제작하지 않고 콘텐츠상품 라이선스(로열티)만을 받는 수출방법
- 3) 기술 서비스 : 콘텐츠에 기획 및 제작에 관한 기술과 서비스를 제공하여

④ 해외진출경로

(2009년 기준, 단위: %)

업종 코드번호	수출액 (천달러)	해외진출경로 (단위:%)						
		직접 수출				간접 수출		합계
		전시회 (행사)참여	해외유통 사접촉	온라인 해외판매	해외법인 활용	국내에이 전트활용	해외에이 전트활용	
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
		%	%	%	%	%	%	100%
합계								

-설문이 모두 끝났습니다. 바쁘신 중에도 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.-