

## 11

## 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-11-1〉 콘텐츠솔루션산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
콘텐츠솔루션산업	저작물	디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외)
	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 등)
	콘텐츠관리시스템 (CMS, Contents Management System)	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
	콘텐츠전송네트워크 (CDN, Contents Delivery Network)	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 웹에이션스 등 용역 및 서비스
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	영화, 광고, 게임 등 분야의 영상 제작 과정에서 컴퓨터그래픽스 기술을 사용하여 영상을 보정 및 창작하는 사업체(Computer Graphics)

## 11.1 콘텐츠솔루션산업 전체 요약

2011년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 1,301개이며, 종사자 수는 1만 9,813명으로 나타났다. 매출액은 2조 8,671억 원이며, 부가가치액은 1조 1,659억 원, 부가가치율은 40.67%로 조사됐다. 수출액은 1억 4,628만 달러이며, 수입액은 43만 달러인 것으로 조사됐다.

콘텐츠솔루션산업은 2010년 1,261개 사업체에서 2011년 1,301개 사업체로 전년대비 3.2% 증가했으며, 매출액과 종사자 수는 각각 2010년 대비 21.5% 증가, 1.4% 증가한 것으로 조사됐다. 수출액은 2010년 1억 1,851만 달러에서 2011년 1억 4,628만 달러로 23.4% 증가했고, 수입액은 2010년 37만 달러에서 2011년 43만 달러로 16.7% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업은 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업이 포함되었기 때문에 2009년 이전 자료와 직접 비교하는 것은 무리가 있다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-11-2〉 콘텐츠솔루션산업 총괄<sup>168)</sup>

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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	1,226	17,089	2,182,148	875,816	40.14	114,675	405
2010년	1,261	19,540	2,359,853	956,345	40.53	118,510	371
2011년	1,301	19,813	2,867,171	1,165,985	40.67	146,281	433
전년대비증감률(%)	3.2	1.4	21.5	21.9	0.14p	23.4	16.7
연평균증감률(%)	18.4	8.1	13.2	14.9	-	-	-

콘텐츠솔루션산업의 2011년 1인당 평균매출액은 1억 4,500만 원으로 나타났으며, 업체당 평균매출액은 22억 400만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 과금/결제는 1인당 평균매출액이 2억 5,300만 원, 업체당 평균매출액이 58억 5,300만 원이었으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 1인당 평균매출액이 2억 2,300만 원, 업체당 평균매출액이 41억 4,700만 원으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 1인당 평균 매출액이 9,200만 원, 업체당 평균매출액은 11억 2,700만 원, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 1인당 평균매출액이 1억 7,900만 원, 업체당 평균매출액은 15억 4,500만 원으로 나타났으며, 기타는 1인당 평균매출액이 1억 5,300만 원, 업체당 평균매출액은 12억 2,900만 원으로 나타났다.

콘텐츠솔루션산업 중에서 업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액이 가장 높은 업종은 과금/결제인 것으로 나타났으며, 그 다음은 콘텐츠전송네트워크(CDN)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작물	71	3,379	319,003	4,493	94
	콘텐츠보호	64	1,830	157,889	2,467	86
	모바일솔루션	218	5,098	803,566	3,686	158
	과금/결제	58	1,341	339,480	5,853	253
	콘텐츠관리시스템(CMS)	117	1,430	131,883	1,127	92
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	42	782	174,172	4,147	223
	기타	595	4,782	731,031	1,229	153
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG)제작업	136	1,171	210,147	1,545	179
전체		1,301	19,813	2,867,171	2,204	145

168) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

## 11.2 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

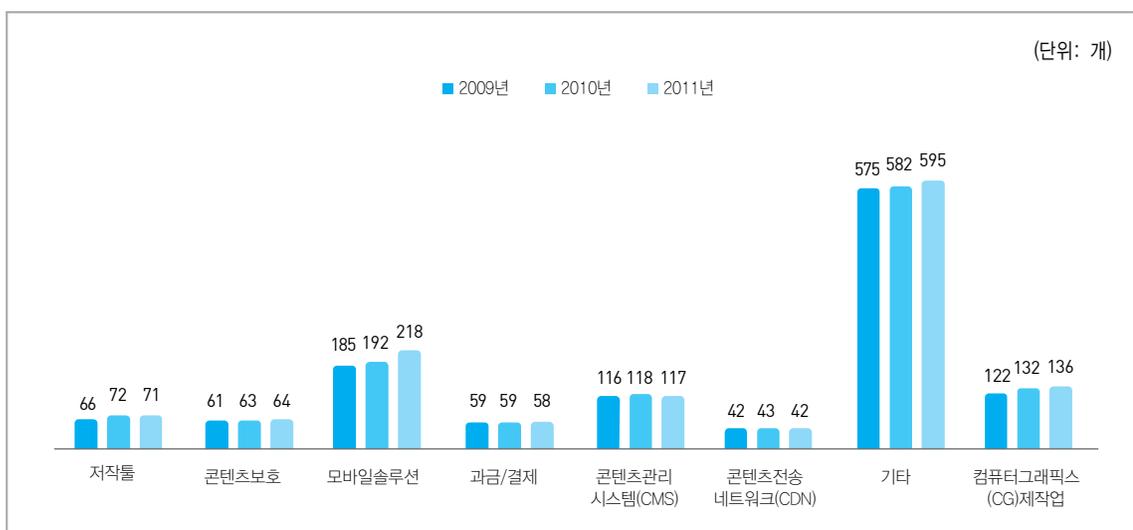
2011년 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 1,301개로 전년대비 3.2% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.0% 증가한 것으로 나타났다. 소분별로 보면, 기타 사업체 수가 595개(45.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 2.2% 증가, 연평균 1.7% 증가했다. 다음으로 모바일솔루션 사업체 수가 218개(16.8%)로 전년대비 13.5% 증가, 연평균 8.6% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 사업체 수는 136개(10.5%)로 전년대비 3.0% 증가, 연평균 5.6% 증가했고, 콘텐츠관리시스템(CMS) 사업체 수는 117개(9.0%)로 전년대비 0.8% 감소했고, 연평균 0.4% 증가했다. 저작물 사업체 수는 71개(5.5%)로 전년대비 1.4% 감소, 연평균 3.7% 증가했고 그 외에 산업들은 전체의 5% 비중을 넘지 않는 것으로 나타났다.

〈표 4-11-4〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
콘텐츠 솔루션업	저작물	66	72	71	5.5	▽1.4	3.7
	콘텐츠보호	61	63	64	4.9	1.6	2.4
	모바일솔루션	185	192	218	16.8	13.5	8.6
	과금/결제	59	59	58	4.5	▽1.7	▽0.9
	콘텐츠관리시스템(CMS)	116	118	117	9.0	▽0.8	0.4
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	42	43	42	3.2	▽2.3	0.0
	기타	575	582	595	45.7	2.2	1.7
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	122	132	136	10.5	3.0	5.6
합계		1,226	1,261	1,301	100.0	3.2	3.0

[그림 4-11-1] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션  
산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션  
산업

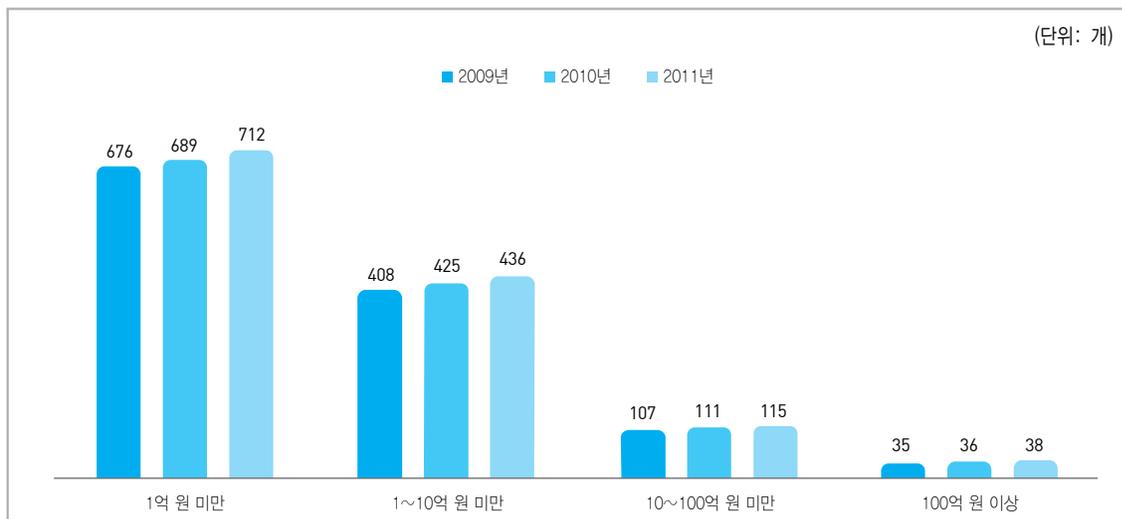
매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만이 사업체의 사업체 수는 712개(54.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 3.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.6% 증가했다. 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 436개(33.5%)로, 전년대비 2.6% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 115개(8.9%)로 전년대비 3.6% 증가, 연평균 3.7% 증가했고, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 38개로 2.9%의 가장 낮은 비중을 차지했고 전년대비 5.6% 증가, 연평균 4.2% 증가했다.

〈표 4-11-5〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

매출액 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1억 원 미만		676	689	712	54.7	3.3	2.6
1~10억 원 미만		408	425	436	33.5	2.6	3.4
10~100억 원 미만		107	111	115	8.9	3.6	3.7
100억 원 이상		35	36	38	2.9	5.6	4.2
합계		1,226	1,261	1,301	100.0	3.2	3.0

〔그림 4-11-2〕 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



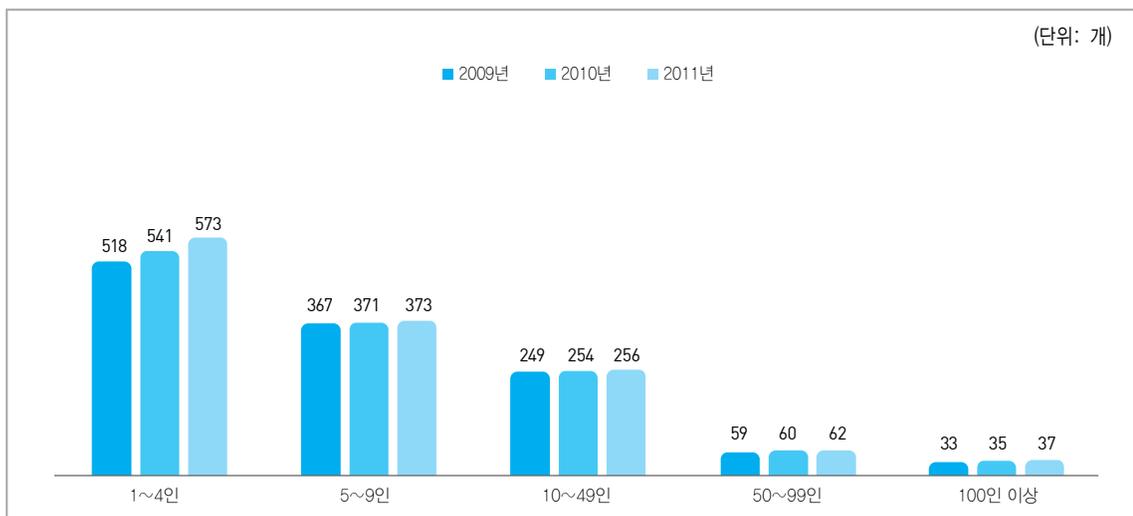
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수가 573개(44.0%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 5.9% 증가, 연평균 5.2% 증가했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 373개(28.7%)로 전년대비 0.5% 증가, 연평균 0.8% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 256개(19.7%)로 전년대비 0.8% 증가, 연평균 1.4% 증가했고, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 62개(4.8%)로 전년대비 3.3% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 37개로 2.8%를 차지했고 전년대비 5.7% 증가, 연평균 5.9% 증가했다.

〈표 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종사자 규모 \ 연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1~4인	518	541	573	44.0	5.9	5.2
5~9인	367	371	373	28.7	0.5	0.8
10~49인	249	254	256	19.7	0.8	1.4
50~99인	59	60	62	4.8	3.3	2.5
100인 이상	33	35	37	2.8	5.7	5.9
합계	1,226	1,261	1,301	100.0	3.2	3.0

〈그림 4-11-3〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 943개로 전체의 72.5%를 차지했고 전년대비 2.3% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.8% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 126개로 전체의 9.7%를 차지했고, 전년대비 5.0% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 그 중 부산의 사업체 수가 31개(2.4%)로 다른 도시보다 높은 비중을 보였으며, 전년대비 6.9% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 9개 도 에서는 경기도의 사업체 수가 142개로 전체의 10.9%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했고 전년대비 6.8% 증가, 연평균 4.1% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

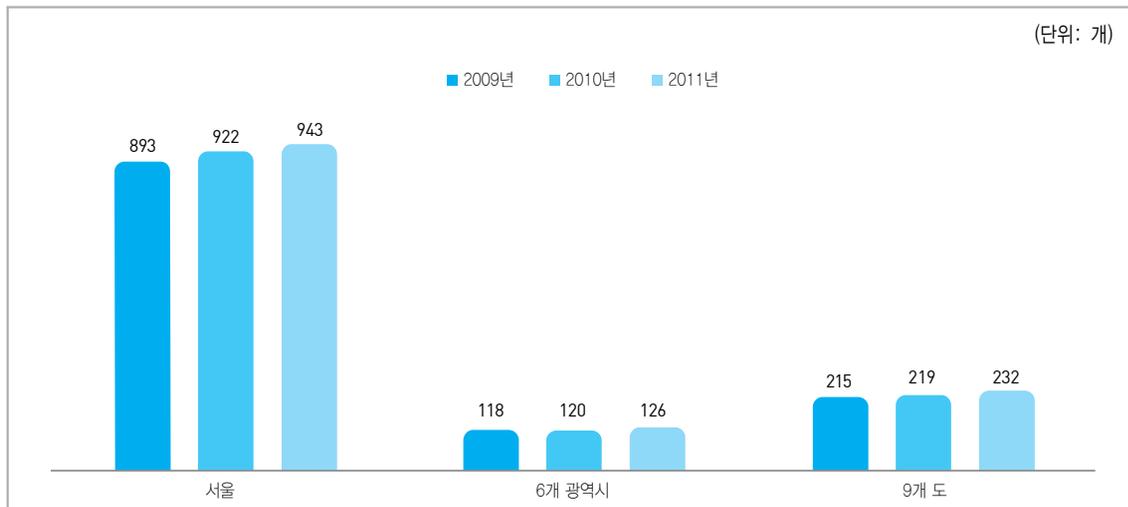
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-11-7〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	893	922	943	72.5	2.3	2.8
	부산	29	29	31	2.4	6.9	3.4
	대구	24	25	26	2.0	4.0	4.1
	인천	22	22	24	1.8	9.1	4.4
	광주	18	18	19	1.5	5.6	2.7
	대전	17	18	18	1.4	-	2.9
	울산	8	8	8	0.6	-	0.0
	소계	118	120	126	9.7	5.0	3.3
9개 도	경기도	131	133	142	10.9	6.8	4.1
	강원도	10	11	13	1.0	18.2	14.0
	충청북도	13	13	13	1.0	-	0.0
	충청남도	12	12	13	1.0	8.3	4.1
	전라북도	10	10	10	0.8	-	0.0
	전라남도	9	10	10	0.8	-	5.4
	경상북도	11	11	11	0.8	-	0.0
	경상남도	14	14	15	1.1	7.1	3.5
	제주도	5	5	5	0.4	-	0.0
	소계	215	219	232	17.8	5.9	3.9
합계		1,226	1,261	1,301	100.0	3.2	3.0

〔그림 4-11-4〕 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



### 11.3 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액은 2조 8,671억 원으로 이는 전년대비 21.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 14.6% 증가한 수치이다.

소분류별로 보면, 저작물 매출액이 3,190억 원으로 전체 매출액에서 11.1%를 차지했다. 콘텐츠보호 매출액은 1,578억 원으로 5.5%를 차지했으며, 모바일솔루션 매출액은 8,035억 원으로 28.0%를 차지했다. 과금/결제 매출액은 3,394억 원으로 11.9%의 비중을 보였으며, 콘텐츠관리시스템(CMS) 매출액은 1,318억 원으로 4.6%를 차지했다. 콘텐츠전송네트워크(CDN) 매출액은 1,741억 원으로 6.1%를 차지했으며, 기타 매출액은 7,310억 원으로 25.5%의 비중을 보였다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 2,101억 원으로 7.3%의 비중을 보였다.

증감률을 보면, 모바일솔루션 매출액이 전년대비 51.9% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 28.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 저작물 매출액은 전년대비 7.6% 증가했으며, 연평균 10.1% 증가했다. 콘텐츠보호 매출액은 전년대비 8.0% 증가했고, 연평균 8.8% 증가했다. 과금/결제 매출액은 전년대비 12.2% 증가, 연평균 6.5% 증가했다. 콘텐츠전송네트워크(CDN) 매출액은 전년대비 2.9% 증가, 연평균 8.7% 증가해 가장 낮은 증가율을 보였다. 기타 매출액은 전년대비 15.8% 증가했으며, 연평균 11.5% 증가했다.

〈표 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
콘텐츠 솔루션업	저작물	263,253	296,553	319,003	11.1	7.6	10.1
	콘텐츠보호	133,417	146,218	157,889	5.5	8.0	8.8
	모바일솔루션	487,779	528,911	803,566	28.0	51.9	28.4
	과금/결제	299,333	302,629	339,480	11.9	12.2	6.5
	콘텐츠관리시스템(CMS)	116,739	121,374	131,883	4.6	8.7	6.3
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	147,495	169,225	174,172	6.1	2.9	8.7
	기타	588,346	631,322	731,031	25.5	15.8	11.5
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	145,786	163,621	210,147	7.3	28.4	20.1
	합계	2,182,148	2,359,853	2,867,171	100.0	21.5	14.6

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션  
산업

07 방송산업

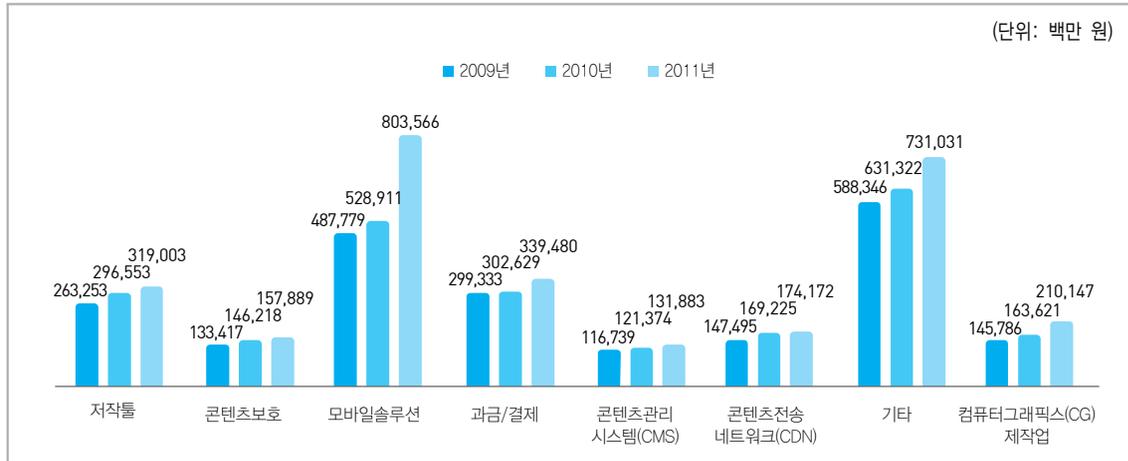
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션  
산업

[그림 4-11-5] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황



### 11.3.1 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 창작 및 제작 매출액은 2조 7,887억 원으로 전체 매출액의 97.3%를 차지했다. 기타 매출액은 314억 원으로 1.1%를 차지했으며, 제작 서비스 매출액은 196억 원으로 0.7%, 유통/배급 매출액은 272억 원으로 0.9%를 차지했다.

[표 4-11-9] 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
저작물		313,324	1,267	-	1,158	3,254	319,003
콘텐츠보호		152,007	968	-	987	3,927	157,889
모바일솔루션		783,301	3,069	-	11,325	5,871	803,566
과금/결제		327,488	8,622	-	-	3,370	339,480
콘텐츠관리시스템(CMS)		130,104	811	-	-	968	131,883
콘텐츠전송네트워크(CDN)		164,283	211	-	8,667	1,011	174,172
기타		711,913	4,729	-	1,832	12,557	731,031
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		206,352	-	-	3,296	499	210,147
합계		2,788,772	19,677	-	27,265	31,457	2,867,171
비중(%)		97.3	0.7	-	0.9	1.1	100.0

증감률을 보면, 창작 및 제작 매출액이 전년대비 22.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.0% 증가했다. 제작 서비스 매출액은 전년대비 7.0% 감소했고, 연평균 역시 2.6% 감소했다. 유통/배급 매출액은 전년대비 12.7% 증가, 연평균 11.5% 증가했고, 기타 매출액은 전년대비 0.4% 증가했으며 연평균 3.2% 증가했다.

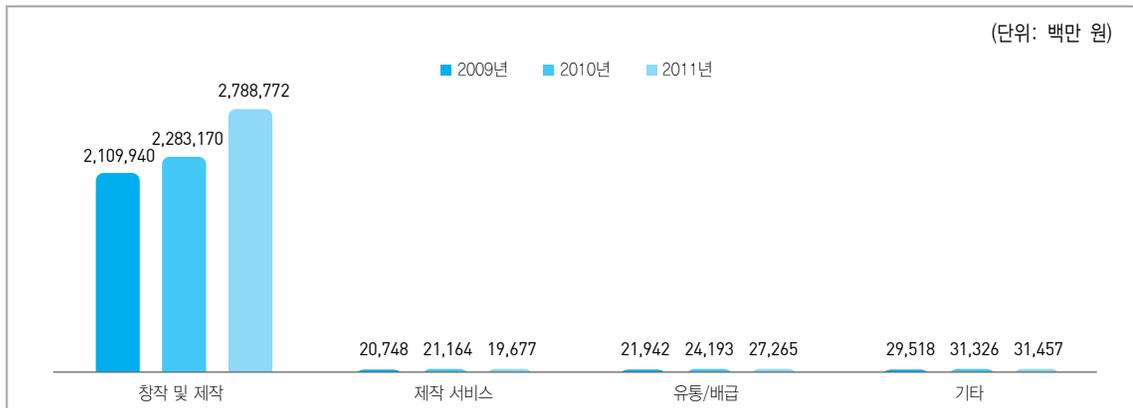
〈표 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
2009년	2,109,940	20,748	-	21,942	29,518	2,182,148
2010년	2,283,170	21,164	-	24,193	31,326	2,359,853
2011년	2,788,772	19,677	-	27,265	31,457	2,867,171
전년대비증감률(%)	22.1	▽7.0	-	12.7	0.4	21.5
연평균증감률(%)	15.0	▽2.6	-	11.5	3.2	14.6

〈그림 4-11-6〉 콘텐츠솔루션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



### 11.3.2 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 매출액을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 4,240억 원으로 전체 중에서 49.7%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 9,913억 원으로 34.5%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 3,919억 원으로 13.7%, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 598억 원으로 2.1%를 차지했다.

〈표 4-11-11〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	매출액 규모	매출액 규모				합계
		1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	
저작물		8,469	72,258	238,276	-	319,003
콘텐츠보호		6,937	23,976	85,651	41,325	157,889
모바일솔루션		7,529	38,689	373,528	383,820	803,566
과금/결제		-	3,128	112,581	223,771	339,480
콘텐츠관리시스템(CMS)		7,628	24,639	57,873	41,743	131,883
콘텐츠전송네트워크(CDN)		4,967	36,655	37,658	94,892	174,172
기타		23,582	89,257	412,358	205,834	731,031
컴퓨터그래픽스(CG)제작업		696	103,328	106,123	-	210,147
합계		59,808	391,930	1,424,048	991,385	2,867,171
비중(%)		2.1	13.7	49.7	34.5	100.0

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

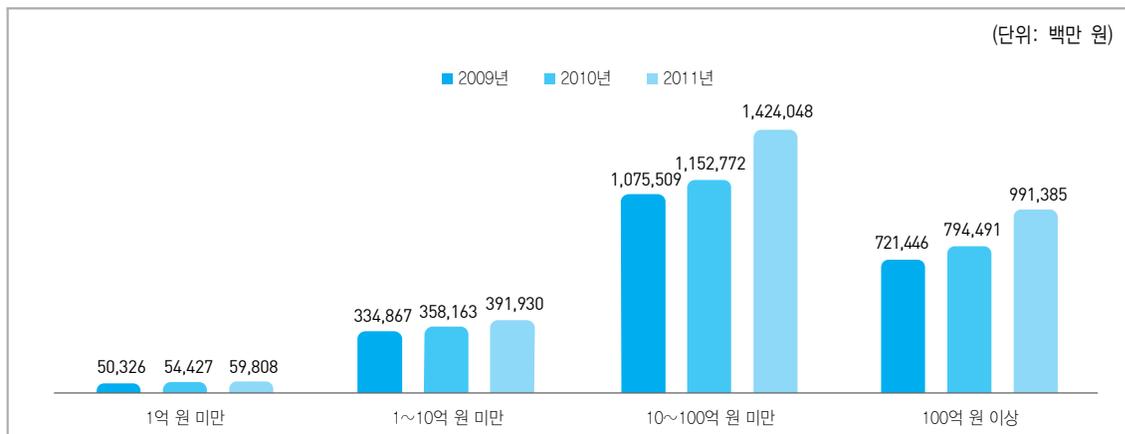
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.9% 증가했고, 연평균 9.0% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.2% 증가했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 23.5% 증가했으며, 연평균 15.1% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 24.8% 증가했고, 연평균 17.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년	50,326	334,867	1,075,509	721,446	2,182,148
2010년	54,427	358,163	1,152,772	794,491	2,359,853
2011년	59,808	391,930	1,424,048	991,385	2,867,171
전년대비증감률(%)	9.9	9.4	23.5	24.8	21.5
연평균증감률(%)	9.0	8.2	15.1	17.2	14.6

[그림 4-11-7] 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



### 11.3.3 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 8,732억 원으로 전체 매출액의 30.5%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 8,640억 원으로 30.1%를 차지했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 6,536억 원으로 22.8%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 3,052억 원으로 10.6%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 1,710억 원으로 6.0%를 차지했다.

〈표 4-11-13〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
저작물	33,527	67,872	125,369	92,235	-	319,003
콘텐츠보호	21,581	17,663	58,792	33,528	26,325	157,889
모바일솔루션	32,528	41,627	233,258	202,528	293,625	803,566
과금/결제	-	5,628	101,325	-	232,527	339,480
콘텐츠관리시스템(CMS)	16,258	23,998	28,387	26,985	36,255	131,883
콘텐츠전송네트워크(CDN)	13,658	-	41,028	48,235	71,251	174,172
기타	48,325	76,867	196,258	196,325	213,256	731,031
컴퓨터그래픽스(CG)제작업	5,126	71,568	79,628	53,825	-	210,147
합계	171,003	305,223	864,045	653,661	873,239	2,867,171
비중(%)	6.0	10.6	30.1	22.8	30.5	100.0

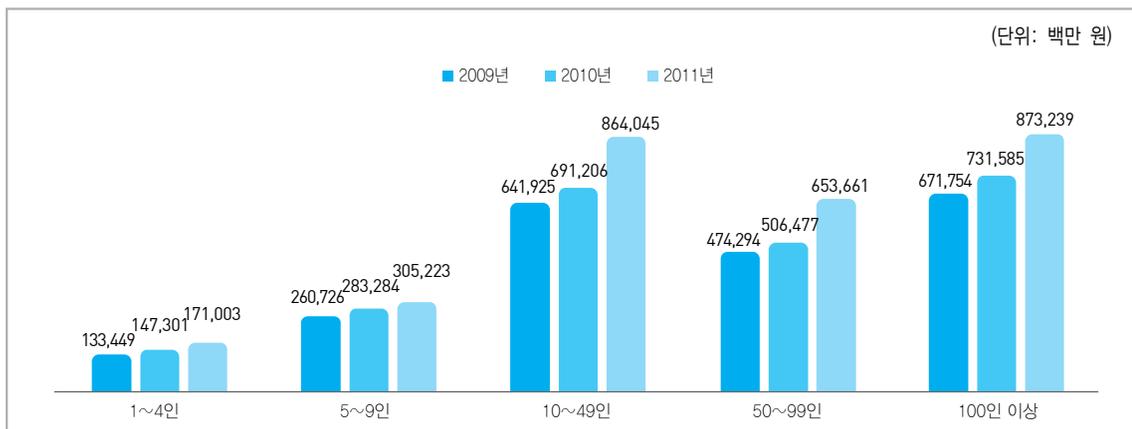
증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 16.1% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 13.2% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 7.7% 증가했으며 연평균 8.2% 증가했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 25.0% 증가, 연평균 16.0% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 29.1% 증가했으며, 연평균 17.4% 증가했다. 100인 이상인 매출액은 전년대비 19.4% 증가, 연평균 14.0% 증가했다.

〈표 4-11-14〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년	133,449	260,726	641,925	474,294	671,754	2,182,148
2010년	147,301	283,284	691,206	506,477	731,585	2,359,853
2011년	171,003	305,223	864,045	653,661	873,239	2,867,171
전년대비증감률(%)	16.1	7.7	25.0	29.1	19.4	21.5
연평균증감률(%)	13.2	8.2	16.0	17.4	14.0	14.6

〈그림 4-11-8〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

### 11.3.4 콘텐츠솔루션산업 지역별 매출액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액은 2조 1,839억 원으로 전체 매출액의 76.2%를 차지했으며, 이는 전년대비 22.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.3% 증가한 수치이다. 또한 경기도의 매출액은 3,189억 원으로 11.1%의 비중을 보였으며, 부산의 매출액은 482억 원으로 1.7%의 비중을 보였다.

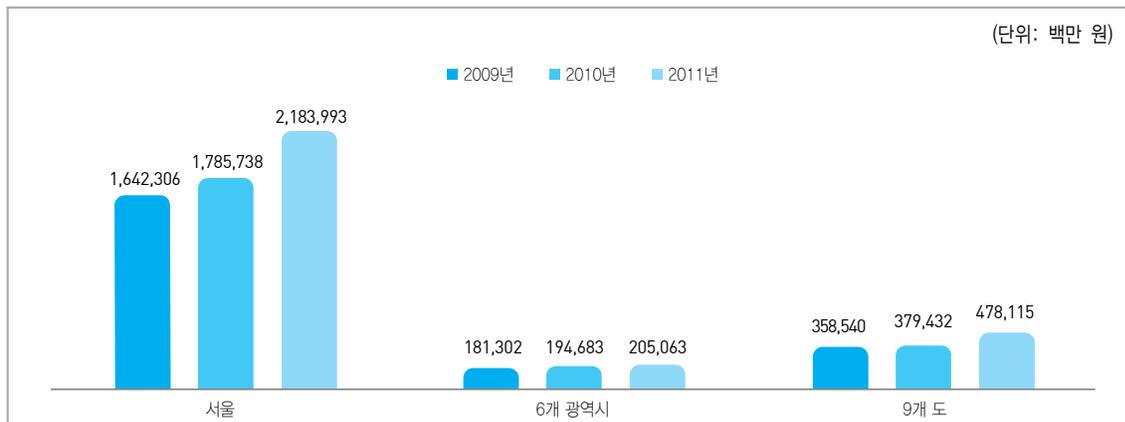
6개 광역시의 매출액은 2,050억 원으로 7.2%를 차지했으며, 전년대비 5.3% 증가했고, 연평균 6.4% 증가했다. 9개 도의 매출액은 4,781억 원으로 16.6%의 비중을 보였으며, 전년대비 26.0% 증가했고, 연평균 15.5% 증가했다.

〈표 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	1,642,306	1,785,738	2,183,993	76.2	22.3	15.3
	부산	41,231	46,772	48,255	1.7	3.2	8.2
	대구	36,285	38,251	39,663	1.4	3.7	4.6
	인천	36,137	39,488	42,371	1.5	7.3	8.3
	광주	29,121	31,007	32,582	1.1	5.1	5.8
	대전	26,393	26,826	28,669	1.0	6.9	4.2
	울산	12,135	12,339	13,523	0.5	9.6	5.6
	소계	181,302	194,683	205,063	7.2	5.3	6.4
9개 도	경기도	213,655	227,648	318,962	11.1	40.1	22.2
	강원도	19,326	19,891	21,005	0.7	5.6	4.3
	충청북도	21,335	23,426	24,552	0.9	4.8	7.3
	충청남도	19,662	20,691	22,288	0.8	7.7	6.5
	전라북도	18,335	19,477	20,337	0.7	4.4	5.3
	전라남도	16,215	17,562	19,692	0.7	12.1	10.2
	경상북도	21,285	21,354	21,658	0.7	1.4	0.9
	경상남도	23,112	23,661	23,784	0.8	0.5	1.4
	제주도	5,615	5,722	5,837	0.2	2.0	2.0
	소계	358,540	379,432	478,115	16.6	26.0	15.5
합계	2,182,148	2,359,853	2,867,171	100.0	21.5	14.6	

〈그림 4-11-9〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황



### 11.4 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 1조 1,659억 원으로 전년대비 21.9% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 15.4% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 40.67%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 8,546억 원(73.3%)으로 가장 높게 나타났다. 경상이익은 1,142억 원(9.8%)으로 전년대비 23.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가했다. 감가상각비는 811억 원(7.0%)으로 전년대비 23.4% 증가, 연평균 17.3% 증가했다. 순금융비용은 594억 원(5.1%)으로 전년대비 25.8% 증가했으며, 연평균 14.2% 증가했다. 또한 임차료는 363억 원(3.1%)으로 전년대비 11.7% 증가했고, 연평균 9.5% 증가한 것으로 나타났다. 조세공과는 200억 원(1.7%)으로 전년대비 9.8% 증가했고, 연평균 9.4% 증가했다.

〈표 4-11-16〉 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

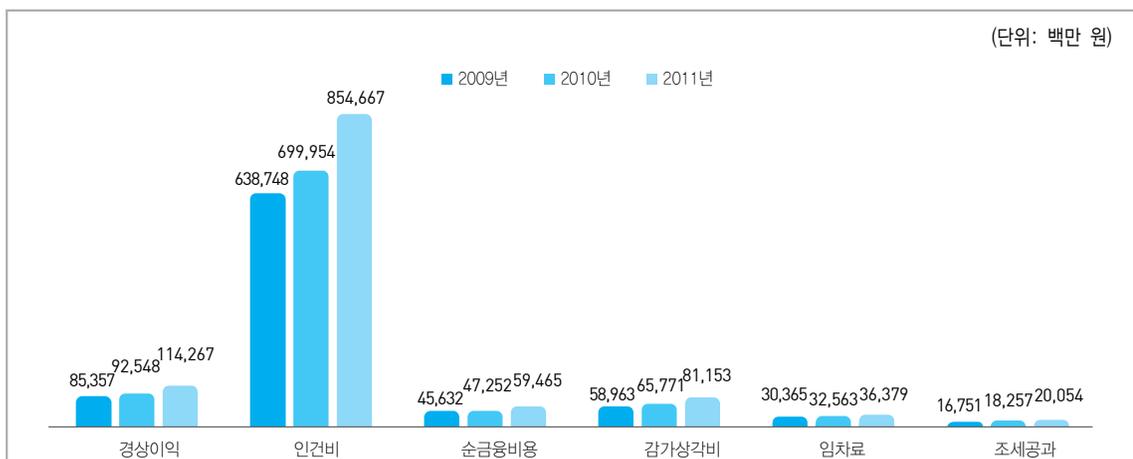
구분	매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔루션산업	2,867,171	1,165,985	40.67	114,267	854,667	59,465	81,153	36,379	20,054
부가가치액 대비 비중(%)				9.8	73.3	5.1	7.0	3.1	1.7
매출액 대비 비중(%)				4.0	29.8	2.1	2.8	1.3	0.7

〈표 4-11-17〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성						부가가치액 합계
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2009년		85,357	638,748	45,632	58,963	30,365	16,751	875,816
2010년		92,548	699,954	47,252	65,771	32,563	18,257	956,345
2011년		114,267	854,667	59,465	81,153	36,379	20,054	1,165,985
전년대비증감률(%)		23.5	22.1	25.8	23.4	11.7	9.8	21.9
연평균증감률(%)		15.7	15.7	14.2	17.3	9.5	9.4	15.4

〈그림 4-11-10〉 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 11.5 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 1억 4,628만 달러로 전년대비 23.4% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.9% 증가했다. 2011년 콘텐츠솔루션산업의 수입액은 43만 달러이며, 전년대비 16.7% 증가했다.

연도별로 보면, 수출액은 2009년에 1억 1,467만 달러, 2010년에는 1억 1,851만 달러, 2011년에는 1억 4,628만 달러로 꾸준히 증가했다. 수입액은 2010년에 37만 달러에서 2011년에 43만 달러로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-18〉 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	114,675	118,510	146,281	23.4	12.9
수입액	405	371	433	16.7	3.4
수출입 차액	114,270	118,139	145,848	-	-

## 11.5.1 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출입액 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액이 가장 많은 지역은 일본이며, 수출액은 4,346만 달러로 29.7%를 차지했다. 동남아로의 수출액은 2,532만 달러로 17.3%를 차지했고, 유럽으로의 수출액은 2,166만 달러로 14.8%, 중국으로의 수출액은 2,032만 달러로 13.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 북미로의 수출액은 1,855만 달러로 12.7%를 차지했으며, 기타 지역으로의 수출액은 1,694만 달러로 11.6%를 차지했다.

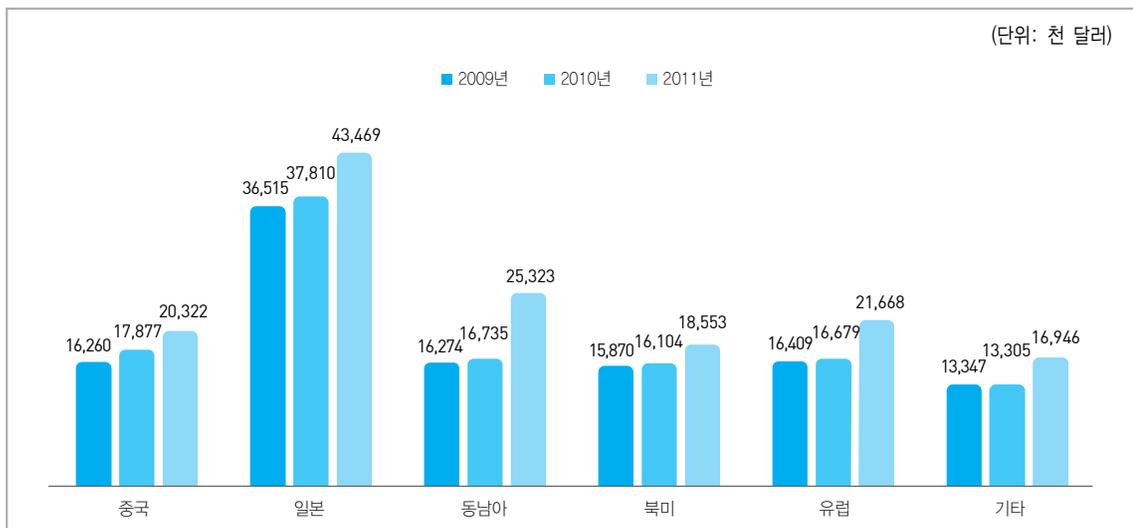
연도별로 보면, 일본으로의 수출액은 2009년 3,651만 달러, 2010년 3,781만 달러, 2011년 4,346만 달러로 전년대비 15.0% 증가했고, 연평균 9.1% 증가했다. 중국으로의 수출액은 전년대비 13.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 11.8% 증가했고, 동남아로의 수출액은 전년대비 51.3% 증가, 연평균 24.7% 증가했다. 북미로의 수출액은 전년대비 15.2% 증가, 연평균 8.1% 증가했고, 유럽으로의 수출액은 전년대비 29.9% 증가, 연평균 14.9% 증가했다. 기타 지역으로의 수출액은 전년대비와 연평균 각각 27.4% 증가, 12.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-19〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	16,260	17,877	20,322	13.9	13.7	11.8
일본	36,515	37,810	43,469	29.7	15.0	9.1
동남아	16,274	16,735	25,323	17.3	51.3	24.7
북미	15,870	16,104	18,553	12.7	15.2	8.1
유럽	16,409	16,679	21,668	14.8	29.9	14.9
기타	13,347	13,305	16,946	11.6	27.4	12.7
합계	114,675	118,510	146,281	100.0	23.4	12.9

[그림 4-11-11] 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황



2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면, 북미가 콘텐츠솔루션을 수입하는 유일한 지역인 것으로 나타났으며, 북미에서의 수입액은 2010년 대비 약 6만 달러 증가한 43만 달러인 것으로 조사됐다. 이는 전년대비 16.7% 증가, 연평균 3.4% 증가한 수치이다.

〈표 4-11-20〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	-	-	-	-	-	-
일본	-	-	-	-	-	-
동남아	-	-	-	-	-	-
북미	405	371	433	100.0	16.7	3.4
유럽	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-
합계	405	371	433	100.0	16.7	3.4

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

### 11.5.2 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법

2011년 콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방법으로는 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 38.1%로 가장 많았다. 해외 유통사 접촉은 35.7%로 나타나 해외 에이전트를 활용한다는 응답 다음으로 높았다. 해외 전시회 및 행사참여는 14.3%, 국내 에이전트 활용은 11.9%로 나타났으며, 해외 법인 활용, 기타, 온라인 해외 판매는 조사되지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-11-21〉 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	13.2	13.6	14.3	0.7
	해외 유통사 접촉	34.1	34.2	35.7	1.5
	온라인 해외 판매	0.5	0.6	-	-
	해외 법인 활용	1	1.2	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	12.2	12.7	11.9	▽0.8
	해외 에이전트 활용	37.2	36.3	38.1	1.8
기타		1.8	1.4	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

### 11.5.3 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

2011년 콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태는 완제품수출이 76.2%로 가장 높았다. LICENSE는 19.0%로 나타나 두 번째로 높은 비중을 보였으며, 기술 서비스는 4.8%로 나타났다. 완제품수출과 기술 서비스는 2010년 보다 약간 증가하였으며, 기타는 조사되지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-11-22〉 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
완제품수출	73.8	75.1	76.2	1.1
LICENSE	21.3	20.1	19.0	▽1.1
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	3.4	3.8	4.8	1.0
기타	1.5	1.0	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

## 11.6 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수는 총 1만 9,813명으로 나타났으며, 이는 전년대비 1.4% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.7% 증가한 수치이다.

소분류별로 보면, 모바일솔루션 종사자 수가 5,098명으로 전체 종사자의 25.7%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 기타 종사자 수는 4,782명으로 전체의 24.1%를 차지했으며, 저작물 종사자 수는 3,379명으로 17.1%를 차지했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 1,830명으로 9.2%를 차지했고, 콘텐츠관리시스템(CMS) 종사자 수는 1,430명으로 7.2%, 과금/결제 종사자 수는 1,341명으로 6.8%, 콘텐츠전송네트워크(CDN) 종사자 수는 782명으로 4.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

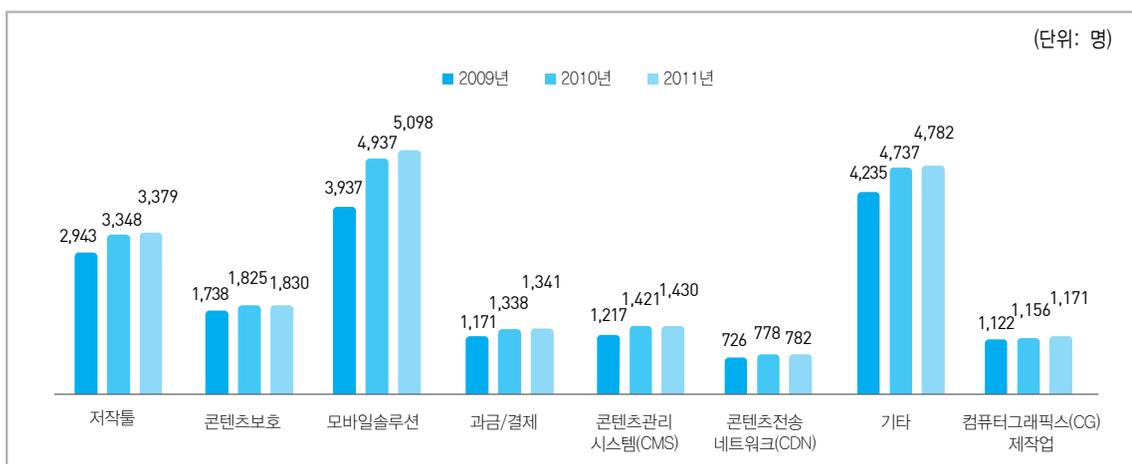
증감률을 보면, 저작물 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가했으며, 연평균 7.2% 증가했다. 콘텐츠보호 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가했고, 연평균 2.6% 증가한 것으로 나타났다. 모바일솔루션 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가, 연평균 13.8% 증가했으며, 과금/결제 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 연평균 7.0% 증가했다. 콘텐츠관리시스템(CMS) 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 8.4% 증가했으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN) 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 기타 종사자 수는 전년대비 0.9% 증가, 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 2.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-23〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,943	3,348	3,379	17.1	0.9	7.2
	콘텐츠보호	1,738	1,825	1,830	9.2	0.3	2.6
	모바일솔루션	3,937	4,937	5,098	25.7	3.3	13.8
	과금/결제	1,171	1,338	1,341	6.8	0.2	7.0
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,217	1,421	1,430	7.2	0.6	8.4
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	726	778	782	4.0	0.5	3.8
	기타	4,235	4,737	4,782	24.1	0.9	6.3
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,122	1,156	1,171	5.9	1.3	2.2
합계		17,089	19,540	19,813	100.0	1.4	7.7

〈그림 4-11-12〉 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

## 11.6.1 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 9,919명으로 전체의 50.1%를 차지했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 5,578명으로 28.1%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3,706명으로 18.7%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 610명으로 3.1%를 차지했다.

〈표 4-11-24〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
저작물		113	788	2,478	-	3,379
콘텐츠보호		95	184	1,289	262	1,830
모바일솔루션		86	532	2,471	2,009	5,098
과금/결제		-	271	288	782	1,341
콘텐츠관리시스템(CMS)		81	242	432	675	1,430
콘텐츠전송네트워크(CDN)		68	227	232	255	782
기타		159	746	2,282	1,595	4,782
컴퓨터그래픽스(CG)제작업		8	716	447	-	1,171
합계		610	3,706	9,919	5,578	19,813
비중(%)		3.1	18.7	50.1	28.1	100.0

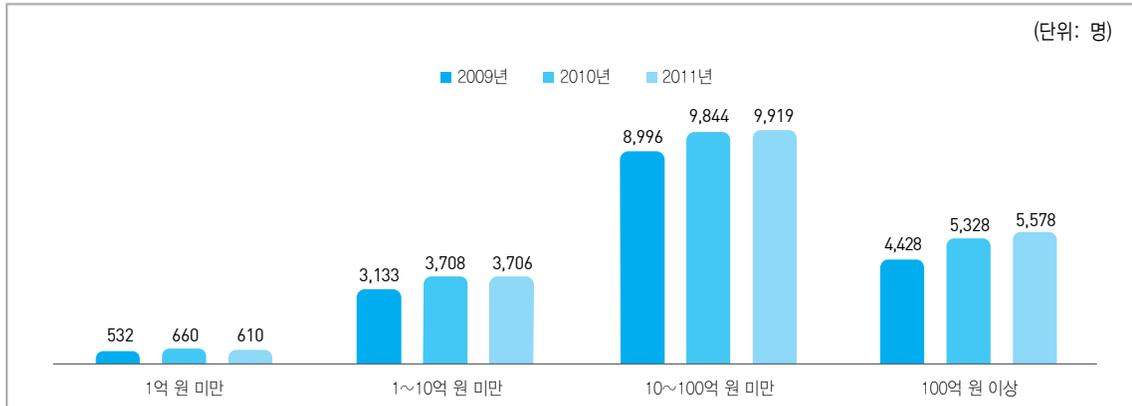
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.6% 감소했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.1% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.1% 감소했으며, 연평균 8.8% 증가했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 4.7% 증가, 12.2% 증가한 것으로 나타나 가장 큰 증가율을 보였다.

〈표 4-11-25〉 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년		532	3,133	8,996	4,428	17,089
2010년		660	3,708	9,844	5,328	19,540
2011년		610	3,706	9,919	5,578	19,813
전년대비증감률(%)		▽7.6	▽0.1	0.8	4.7	1.4
연평균증감률(%)		7.1	8.8	5.0	12.2	7.7

[그림 4-11-13] 콘텐츠솔루션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



### 11.6.2 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 5,885명으로 전체의 29.7%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 5,185명으로 26.2%의 비중을 보였으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 4,377명으로 22.1%, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 3,193명으로 16.1%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 1,173명으로 5.9%를 차지했다.

[표 4-11-26] 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
저작물		287	1,168	1,282	642	-	3,379
콘텐츠보호		123	329	301	815	262	1,830
모바일솔루션		292	305	1,319	883	2,299	5,098
과금/결제		-	42	717	-	582	1,341
콘텐츠관리시스템(CMS)		132	265	208	196	629	1,430
콘텐츠전송네트워크(CDN)		118	-	241	168	255	782
기타		169	566	1,398	1,491	1,158	4,782
컴퓨터그래픽스(CG)제작업		52	518	419	182	-	1,171
합계		1,173	3,193	5,885	4,377	5,185	19,813
비중(%)		5.9	16.1	29.7	22.1	26.2	100.0

증감률을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.6% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가했으며 연평균 5.0% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가, 연평균 10.6% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.1% 증가했으며, 연평균 5.5% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 2.7% 증가, 8.1% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

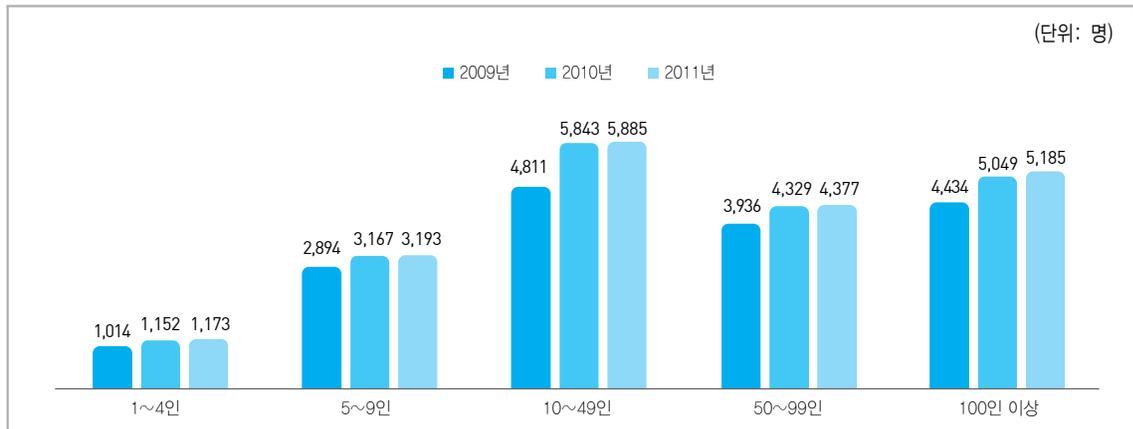
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-11-27〉 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년	1,014	2,894	4,811	3,936	4,434	17,089
2010년	1,152	3,167	5,843	4,329	5,049	19,540
2011년	1,173	3,193	5,885	4,377	5,185	19,813
전년대비증감률(%)	1.8	0.8	0.7	1.1	2.7	1.4
연평균증감률(%)	7.6	5.0	10.6	5.5	8.1	7.7

[그림 4-11-14] 콘텐츠솔루션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



### 11.6.3 콘텐츠솔루션산업 지역별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 1만 4,660명으로 전체의 74.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 1.6% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.5% 증가한 수치이다. 경기도의 종사자 수는 2,216명으로 11.2%의 비중을 보였으며, 부산은 397명으로 2.0%를 차지한 것으로 나타났다. 6개 광역시의 종사자 수는 1,698명으로 전체의 8.5%를 차지했으며, 이는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 3.0% 증가한 수치이다. 9개 도의 종사자 수는 3,455명으로 17.5%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.9% 증가, 연평균 6.6% 증가한 수치이다.

〈표 4-11-28〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	12,450	14,427	14,660	74.0	1.6	8.5
	부산	362	396	397	2.0	0.3	4.7
	대구	355	362	363	1.8	0.3	1.1
	인천	316	338	339	1.7	0.3	3.6
	광주	237	242	245	1.2	1.2	1.7
	대전	198	208	211	1.1	1.4	3.2
	울산	131	142	143	0.7	0.7	4.5
	소계	1,599	1,688	1,698	8.5	0.6	3.0
9개 도	경기도	1,863	2,197	2,216	11.2	0.9	9.1
	강원도	145	159	161	0.8	1.3	5.4
	충청북도	161	172	173	0.9	0.6	3.7
	충청남도	182	188	189	1.0	0.5	1.9
	전라북도	175	183	184	0.9	0.5	2.5
	전라남도	166	171	175	0.9	2.3	2.7
	경상북도	183	185	186	0.9	0.5	0.8
	경상남도	114	117	117	0.6	0.0	1.3
	제주도	51	53	54	0.3	1.9	2.9
	소계	3,040	3,425	3,455	17.5	0.9	6.6
합계	17,089	19,540	19,813	100.0	1.4	7.7	

〈그림 4-11-15〉 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황



#### 11.6.4 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 1만 8,087명으로 전체 종사자의 91.3%를 차지했으며, 비정규직은 1,726명으로 8.7%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 정규직 종사자 수가 3,181명(94.1%), 비정규직은 198명(5.9%)으로 나타났다. 콘텐츠보호는 정규직이 1,564명(85.5%), 비정규직은 266명(14.5%)인 것으로 조사됐다. 모바일솔루션은 정규직이 4,610명(90.4%)이며, 비정규직은 488명(9.6%)로 나타났다. 과금/결제에는 정규직이 1,206명(89.9%)이며, 비정규직은 135명(10.1%)으로 조사됐다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 정규직이 1,307명(91.4%), 비정규직은 123명(8.6%)으로 나타났다. 콘텐츠전송네트워크(CDN)은 정규직이 713명

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

(91.2%), 비정규직은 69명(8.8%)으로 조사됐다. 기타는 정규직이 4,438명(92.8%), 비정규직은 344명(7.2%)으로 조사되었으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직이 1,068명(91.2%), 비정규직은 103명(8.8%)로 나타났다.

〈표 4-11-29〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
콘텐츠 솔루션업	저작물		3,181	94.1	198	5.9	3,379
	콘텐츠보호		1,564	85.5	266	14.5	1,830
	모바일솔루션		4,610	90.4	488	9.6	5,098
	과금/결제		1,206	89.9	135	10.1	1,341
	콘텐츠관리시스템(CMS)		1,307	91.4	123	8.6	1,430
	콘텐츠전송네트워크(CDN)		713	91.2	69	8.8	782
	기타		4,438	92.8	344	7.2	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		1,068	91.2	103	8.8	1,171
합계			18,087	91.3	1,726	8.7	19,813

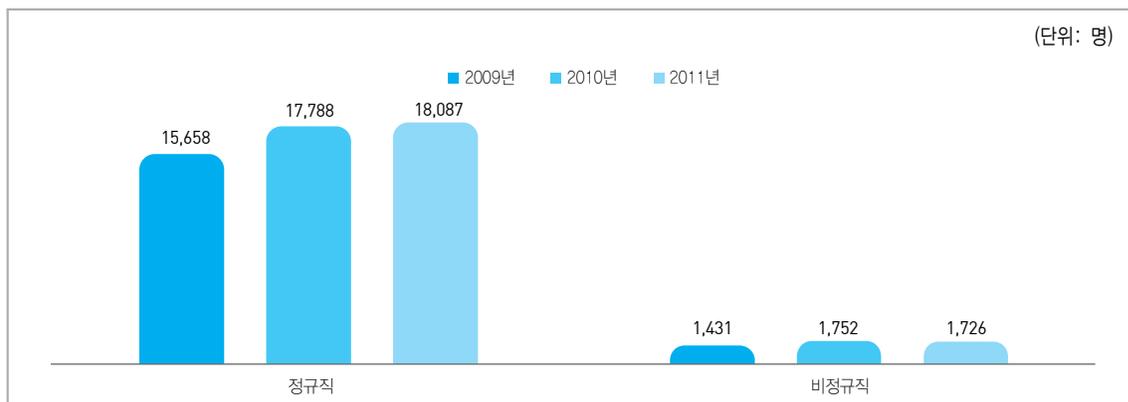
연도별로 보면, 비정규직 종사자 수는 전년대비 1.5% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 9.8% 증가한 것으로 나타났다. 정규직은 전년대비 1.7% 증가, 연평균 7.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-30〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2009년		15,658	1,431	17,089
2010년		17,788	1,752	19,540
2011년		18,087	1,726	19,813
전년대비증감률(%)		1.7	▽1.5	1.4
연평균증감률(%)		7.5	9.8	7.7

〔그림 4-11-16〕 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



### 11.6.5 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 1만 932명으로 55.2%를 차지했고, 정규직 여자는 7,155명으로 36.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 968명으로 4.9%를 차지했고, 비정규직 여자는 758명으로 3.8%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 정규직 남자 종사자 수가 1,938명, 정규직 여자는 1,243명이었고, 비정규직 남자는 120명, 비정규직 여자는 78명으로 나타났다. 콘텐츠보호는 정규직 남자 종사자 수가 1,156명, 정규직 여자는 408명이었으며, 비정규직 남자는 131명, 비정규직 여자는 135명으로 조사됐다. 모바일솔루션은 정규직 남자가 2,521명, 정규직 여자는 2,089명, 비정규직 남자는 287명, 비정규직 여자는 201명으로 조사됐다. 과금/결제는 정규직 남자가 695명, 정규직 여자는 511명이었고, 비정규직 남자는 70명, 비정규직 여자는 65명으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 정규직 남자는 781명, 정규직 여자는 526명으로 나타났으며, 비정규직 남자는 71명, 비정규직 여자는 52명으로 조사됐다. 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 정규직 남자가 487명이며, 정규직 여자는 226명, 비정규직 남자는 37명, 비정규직 여자는 32명으로 조사됐다. 기타는 정규직 남자가 2,628명, 정규직 여자는 1,810명, 비정규직 남자는 183명, 비정규직 여자는 161명으로 나타났다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직 남자가 726명, 정규직 여자는 342명, 비정규직 남자는 69명, 비정규직 여자는 34명으로 나타났다.

〈표 4-11-31〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	고용형태/성 소분류	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
콘텐츠 솔루션업	저작물	1,938	57.4	1,243	36.8	120	3.5	78	2.3	3,379
	콘텐츠보호	1,156	63.2	408	22.3	131	7.1	135	7.4	1,830
	모바일솔루션	2,521	49.5	2,089	41.0	287	5.6	201	3.9	5,098
	과금/결제	695	51.8	511	38.1	70	5.2	65	4.9	1,341
	콘텐츠관리시스템(CMS)	781	54.6	526	36.8	71	5.0	52	3.6	1,430
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	487	62.3	226	28.9	37	4.7	32	4.1	782
	기타	2,628	55.0	1,810	37.8	183	3.8	161	3.4	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	726	62.0	342	29.2	69	5.9	34	2.9	1,171
합계		10,932	55.2	7,155	36.1	968	4.9	758	3.8	19,813

증감률을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.7% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.4% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 1.7% 증가, 연평균 7.6% 증가했으며, 비정규직 남자는 전년대비 1.7% 감소, 연평균 9.5% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비 1.2% 감소했으며, 연평균 10.3% 증가했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션  
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

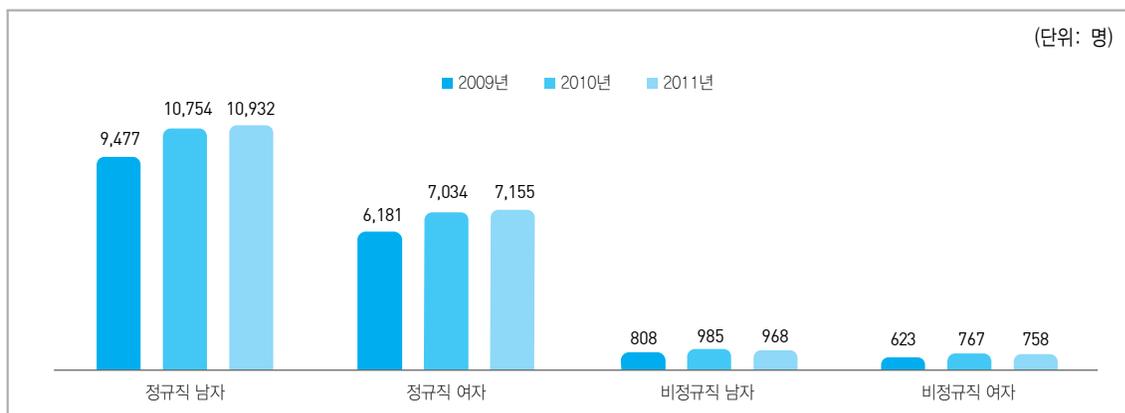
11 콘텐츠솔루션  
산업

〈표 4-11-32〉 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2009년		9,477	6,181	808	623	17,089
2010년		10,754	7,034	985	767	19,540
2011년		10,932	7,155	968	758	19,813
전년대비증감률(%)		1.7	1.7	▽1.7	▽1.2	1.4
연평균증감률(%)		7.4	7.6	9.5	10.3	7.7

〔그림 4-11-17〕 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



### 11.6.6 콘텐츠솔루션산업 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 1만 1,900명으로 60.1%를 차지했고, 여자는 7,913명으로 39.9%를 차지했다.

소분류별로 보면, 저작물은 남자 종사자 수가 2,058명(60.9%)이며, 여자는 1,321명(39.1%)으로 나타났다. 콘텐츠보호는 남자가 1,287명(70.3%)이며, 여자는 543명(29.7%)으로 조사됐다. 모바일솔루션은 남자가 2,808명(55.1%), 여자는 2,290명(44.9%)로 나타났으며, 과금/결제에는 남자가 765명(57.0%), 여자는 576명(43.0%)으로 나타났다. 콘텐츠관리시스템(CMS)은 남자가 852명(59.6%), 여자는 578명(40.4%)으로 조사됐으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN)는 남자가 524명(67.0%), 여자가 258명(33.0%)으로 나타났다. 기타는 남자가 2,811명(58.8%), 여자는 1,971명(41.2%)으로 나타났으며, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 남자가 795명(67.9%), 여자는 376명(32.1%)으로 나타났다.

〈표 4-11-33〉 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	성		합계		
		남자	여자	남자	여자	
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	합계
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,058	60.9	1,321	39.1	3,379
	콘텐츠보호	1,287	70.3	543	29.7	1,830
	모바일솔루션	2,808	55.1	2,290	44.9	5,098
	과금/결제	765	57.0	576	43.0	1,341
	콘텐츠관리시스템(CMS)	852	59.6	578	40.4	1,430
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	524	67.0	258	33.0	782
	기타	2,811	58.8	1,971	41.2	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	795	67.9	376	32.1	1,171
합계		11,900	60.1	7,913	39.9	19,813

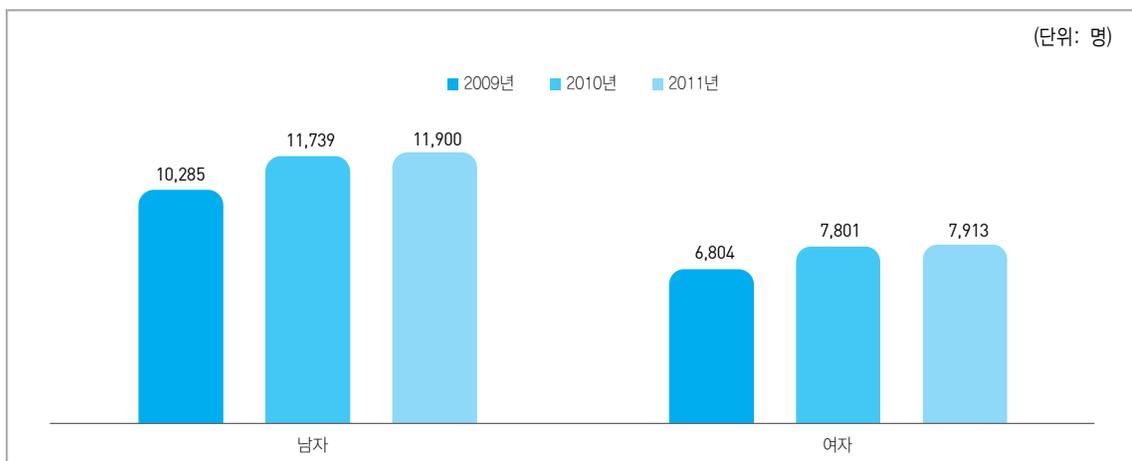
증감률을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 7.6% 증가했다. 여자는 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 또한 7.8% 증가한 것으로 나타나 남자 종사자와 여자 종사자의 전년대비증감률과 연평균증감률이 비슷한 수준인 것으로 나타났다.

〈표 4-11-34〉 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2009년		10,285	6,804	17,089
2010년		11,739	7,801	19,540
2011년		11,900	7,913	19,813
전년대비증감률(%)		1.4	1.4	1.4
연평균증감률(%)		7.6	7.8	7.7

〔그림 4-11-18〕 콘텐츠솔루션산업 성별 연도별 종사자 현황

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션  
산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션  
산업

## 11.6.7 콘텐츠솔루션산업 직무별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 4,059명으로 전체 종사자의 71.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 사업기획직 종사자 수는 2,267명(11.4%)이었으며, 관리직 종사자 수는 2,060명(10.4%)으로 나타났다. 기타(유통) 직무 종사자 수는 542명(2.7%)으로 나타났다, 마케팅/홍보직 종사자 수는 486명(2.5%), 연구개발직 종사자 수는 399명(2.0%)으로 조사됐다.

〈표 4-11-35〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	직무						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
콘텐츠 솔루션업	저작물	588	261	2,258	85	62	125	3,379
	콘텐츠보호	221	127	1,379	35	15	53	1,830
	모바일솔루션	622	413	3,846	126	43	48	5,098
	과금/결제	131	159	890	73	27	61	1,341
	콘텐츠관리시스템(CMS)	158	160	961	22	68	61	1,430
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	59	93	516	31	61	22	782
	기타	443	799	3,197	101	107	135	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	45	48	1,012	13	16	37	1,171
합계		2,267	2,060	14,059	486	399	542	19,813
비중(%)		11.4	10.4	71.0	2.5	2.0	2.7	100.0

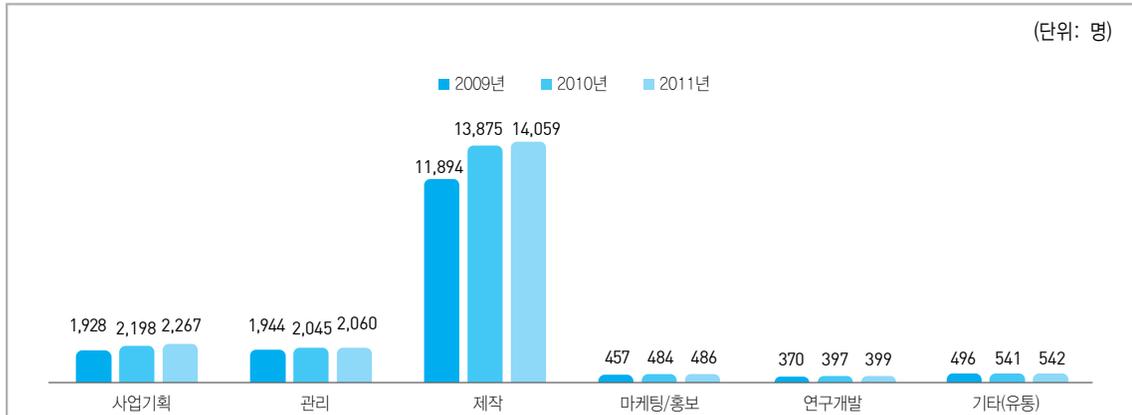
증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.4% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가했고, 연평균 2.9% 증가했다. 제작직 종사자 수는 전년대비와 연평균 각각 1.3% 증가, 8.7% 증가했다. 마케팅/홍보직 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가했으며, 연평균 3.1% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.8% 증가했고, 기타(유통) 직무 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 연평균 4.5% 증가했다.

〈표 4-11-36〉 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2009년		1,928	1,944	11,894	457	370	496	17,089
2010년		2,198	2,045	13,875	484	397	541	19,540
2011년		2,267	2,060	14,059	486	399	542	19,813
전년대비증감률(%)		3.1	0.7	1.3	0.4	0.5	0.2	1.4
연평균증감률(%)		8.4	2.9	8.7	3.1	3.8	4.5	7.7

[그림 4-11-19] 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황



### 11.6.8 콘텐츠솔루션산업 학력별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 8,590명으로 가장 큰 93.8%의 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 871명으로 4.4%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 203명으로 1.0%, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 149명으로 0.8%를 차지하는 것으로 나타났다.

[표 4-11-37] 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
콘텐츠 솔루션업		저작물	17	227	3,076	59	3,379
		콘텐츠보호	18	119	1,665	28	1,830
		모바일솔루션	33	249	4,779	37	5,098
		과금/결제	8	29	1,299	5	1,341
		콘텐츠관리시스템(CMS)	6	45	1,366	13	1,430
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	7	41	702	32	782
		기타	58	159	4,542	23	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		2	2	1,161	6	1,171
합계			149	871	18,590	203	19,813
비중(%)			0.8	4.4	93.8	1.0	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 전년대비 8.0% 감소했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 1.7% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 3.2% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.5% 증가했으며, 연평균 8.0% 증가했다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 전년대비 1.0% 감소, 연평균 4.2% 증가했다.

01  
출판산업02  
만화산업03  
음악산업04  
게임산업05  
영화산업06  
애니메이션  
산업07  
방송산업08  
광고산업09  
캐릭터산업10  
지식정보산업11  
콘텐츠솔루션  
산업

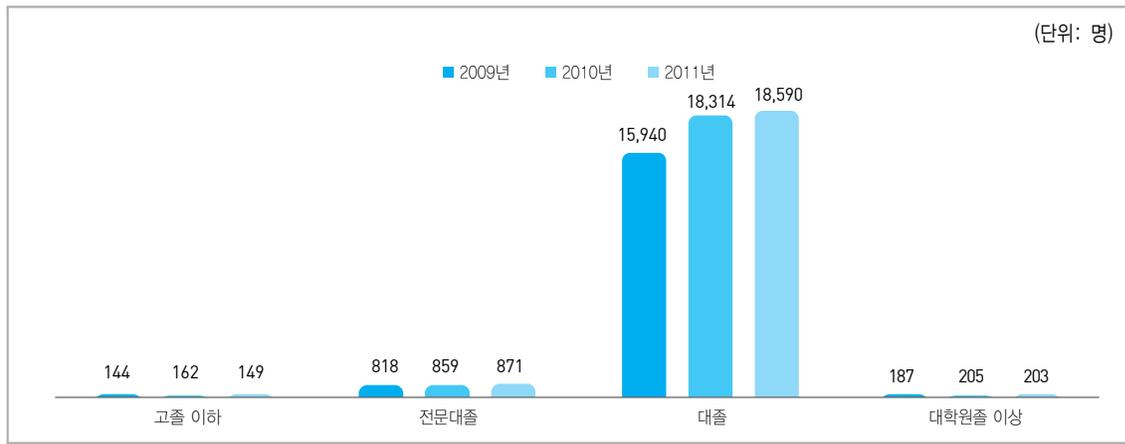
〈표 4-11-38〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2009년		144	818	15,940	187	17,089
2010년		162	859	18,314	205	19,540
2011년		149	871	18,590	203	19,813
전년대비증감률(%)		▽8.0	1.4	1.5	▽1.0	1.4
연평균증감률(%)		1.7	3.2	8.0	4.2	7.7

〈그림 4-11-20〉 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



### 11.6.9 콘텐츠솔루션산업 연령별 종사자 현황

2011년 콘텐츠솔루션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하인 종사자 수가 6,692명으로 전체 종사자의 33.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 6,361명으로 32.1%를 차지했으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 4,739명으로 23.9%를 차지했고, 40세 이상인 종사자 수는 2,021명으로 10.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-11-39〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	연령	종사자 수				합계
			29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	
콘텐츠 솔루션업	저작물		1,131	1,233	586	429	3,379
	콘텐츠보호		630	522	517	161	1,830
	모바일솔루션		1,732	1,483	1,246	637	5,098
	과금/결제		437	449	372	83	1,341
	콘텐츠관리시스템(CMS)		539	436	337	118	1,430
	콘텐츠전송네트워크(CDN)		246	257	233	46	782
	기타		1,542	1,675	1,149	416	4,782
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		435	306	299	131	1,171
합계			6,692	6,361	4,739	2,021	19,813
비중(%)			33.8	32.1	23.9	10.2	100.0

연도별로 보면, 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가했으며, 연평균 8.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가했고, 연평균 4.7% 증가했다. 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가했으며, 연평균 8.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-11-40〉 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년		5,659	5,391	4,322	1,717	17,089
2010년		6,629	6,297	4,721	1,893	19,540
2011년		6,692	6,361	4,739	2,021	19,813
	전년대비증감률(%)	1.0	1.0	0.4	6.8	1.4
	연평균증감률(%)	8.7	8.6	4.7	8.5	7.7

〔그림 4-11-21〕 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업