

12. 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

- 2011년 만화산업 부가가치액은 3,075억 원, 부가가치율은 40.92%, 인건비가 2,397억 원(78.0%)로 가장 큰 비중을 차지

<표 1> 만화산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	751,691	307,558	40.92	17,662	239,774	9,627	11,856	19,987	8,652
부가가치액 대비 비중(%)				5.7	78.0	3.1	3.9	6.5	2.8
매출액 대비 비중(%)				2.3	31.9	1.3	1.6	2.7	1.2

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

- 부가가치액은 전년대비 3.3% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.8% 증가

<표 2> 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성						부가가치액 합계
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
2009년		15,958	228,016	9,597	10,761	18,067	8,434	290,833
2010년		16,667	232,375	9,532	10,865	19,632	8,561	297,632
2011년		17,662	239,774	9,627	11,856	19,987	8,652	307,558
전년대비증감률(%)		6.0	3.2	1.0	9.1	1.8	1.1	3.3
연평균증감률(%)		5.2	2.5	0.2	5.0	5.2	1.3	2.8

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

