

## 7. 만화산업 가치사슬별 연도별 매출액 현황<sup>1)</sup>

- 가치사슬 기준으로 2011년 만화산업 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작 매출액은 3,544억 원(47.1%), 유통 매출액은 3,972억 원(52.9%)으로 유통 매출액이 기획 및 제작 매출액 보다 만화산업에서 차지하는 매출액 비중은 상대적으로 큼

<표 1> 만화산업 가치사슬별 매출액 현황

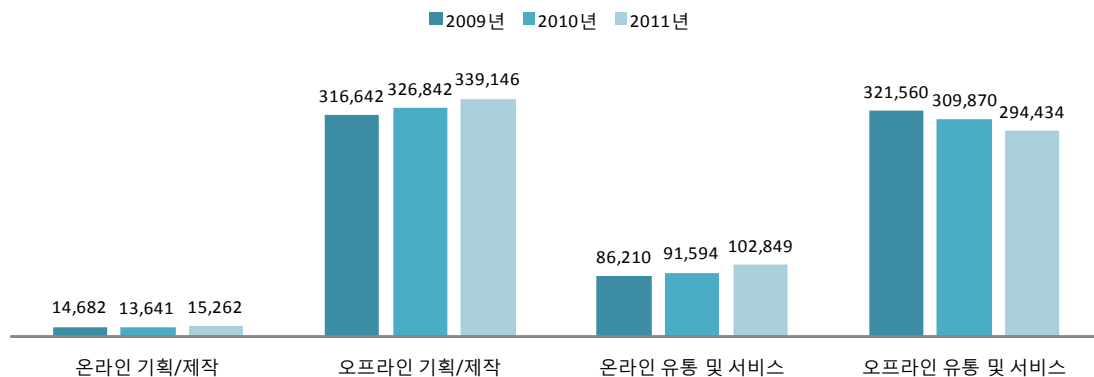
(단위: 백만 원)

가치사슬	소분류	매출			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
기획 / 제작	온라인 기획/제작	14,682	13,641	15,262	2.0	11.9	2.0
	소계	14,682	13,641	15,262	2.0	11.9	2.0
	오프라인 기획/제작	92,361	92,739	97,727	13.0	5.4	2.9
	일반 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	224,281	234,103	241,419	32.1	3.1	3.8
	소계	316,642	326,842	339,146	45.1	3.8	3.5
합계		331,324	340,483	354,408	47.1	4.1	3.4
유통	온라인 유통 및 서비스	28,521	29,631	34,564	4.6	16.6	10.1
	인터넷 만화콘텐츠 서비스	11,348	9,635	11,252	1.5	16.8	▽0.4
	모바일 만화콘텐츠 서비스	46,341	52,328	57,033	7.6	9.0	10.9
	소계	86,210	91,594	102,849	13.7	12.3	9.2
	오프라인 유통 및 서비스	25,291	24,872	22,663	3.0	▽8.9	▽5.3
	만화임대(만화방, 만화카페 등)	47,686	44,857	49,624	6.6	10.6	2.0
	서적임대(대여)(만화부문)	79,489	76,218	60,126	8.0	▽21.1	▽13.0
	만화서적 및 잡지류 도매	169,094	163,923	162,021	21.6	▽1.2	▽2.1
	만화서적 및 잡지류 소매	321,560	309,870	294,434	39.2	▽5.0	▽4.3
	소계	407,770	401,464	397,283	52.9	▽1.0	▽1.3
합계		739,094	741,947	751,691	100.0	1.3	0.8

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

<그림 1> 만화산업 가치사슬별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



1) 인터넷서점(만화부문) : 통계청, “사이버쇼핑동향조사”, 2012 인용