2012 Content Industry Statistics

제3부 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

01_ 총괄
02_ 사업체 수
03_ 매출액
04_ 콘텐츠 제작 비용
05_ 부가가치액
06_ 수출입액
07_ 종사자 수

01 총괄

1.1 2012 콘텐츠산업통계 요약

2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 3,942개로 전년대비 1.4% 감소했으며, 2005년부터 2011년까지 3.3% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 7,774개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.2%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 0.2%감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 7,132개로 23.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.4%, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 감소했다. 만화산업 사업체 수는 8,709개로 7.6%의 비중을 차지했으며 전년대비 9.6% 감소, 연평균 3.4% 증가했다. 게임산업은 1만 7,344개 업체로 전체 중 15.2%를 차지했으며 전년대비 16.0% 감소, 연평균 13.4% 감소했다. 영화산업은 3,424개 업체로 3.0%를 차지하는 것으로 나타났으며 전년대비 8.1% 감소, 연평균 17.5% 감소했다. 애니메이션산업은 341개 업체로 0.3%를 차지했으며 전년대비 10.7%, 연평균 9.3% 증가했다. 방송산업(방송영상독립제작사 포함)은 1,074개 업체로 0.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 16.0% 증가, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업은 5,625개 업체로 4.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 12.3% 증가, 연평균 2.6% 증가했다. 캐릭터산업은 1,711개 업체로 1.5%의 비중을 차지했으며, 전년대비 7.4% 증가, 연평균 18.1% 증가했다. 지식정보산업은 9,507개 업체로 8.3%를 차지했으며, 전년대비 36.8% 증가, 연평균 42.7% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 1,301개 업체로 1.1%의 비중을 보였으며, 전년대비 3.2%, 연평균 11.4% 증가했다.

2011년 콘텐츠산업 매출액은 2010년 73조 3,223억 원에서 9조 6,455억 원(13.2%) 증가한 82조 9,678억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 출판산업으로 전체 콘텐츠산업 매출액의 25.6%인 21조 2,445억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 방송산업 12조 7,524억 원(15.4%), 광고산업 12조 1,726억 원(14.7%), 지식정보산업 9조 457억 원(10.9%), 게임산업 8조 8,047억 원(10.6%), 캐릭터산업 7조 2,095억 원(8.7%), 음악산업 3조 8,174억 원(4.6%), 영화산업 3조 7,732억 원(4.5%), 콘텐츠솔루션산업 2조 8,671억 원(3.5%), 만화산업 7,516억 원(0.9%), 애니메이션산업 5,285억 원(0.6%) 순으로 조사되었다.

2011년 부가가치액은 2010년에 30조 2,926억 원에서 3조 1,177억 원 증가한 33조 4,104억 원으로

나타났으며 부가가치율은 40.27%로 나타났다. 콘텐츠산업의 산업별 부가가치액은 출판산업이 8조 9,460억 원(26.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 4조 5,482억 원(13.6%), 게임은 4조 1,848억 원(12.5%), 광고가 3조 9,889억 원(11.9%), 지식정보는 3조 9,152억 원(11.7%), 캐릭터는 3조 652억 원(9.2%), 음악이 1조 5,976억 원(4.8%), 영화가 1조 4,674억 원(4.4%), 콘텐츠솔루션이 1조 1,659억 원(3.5%), 방송영상독립제작사가 3,267억 원(1.0%), 만화가 3,075억 원(0.9%), 애니메이션이 2,231억 원(0.7%)으로 나타났다.

부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 47.53%를 나타냈으며, 지식정보산업의 부가가치율은 43.28%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 나타냈다. 다음은 캐릭터산업 42.52%, 애니메이션산업 42.21%, 출판산업 42.11%, 음악산업 41.85%, 만화산업 40.92%, 콘텐츠솔루션산업 40.67%, 영화산업 38.89%, 방송산업 37.49%, 광고산업 32.77% 순으로 나타났다.

2011년 수출액은 전년대비 34.9% 증가한 43억 201만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 게임산업의 수출액은 23억 7,807만 달러로 전체의 55.3%를 차지하였는데, 이는 전년대비 48.1% 증가, 2005년부터 2011년까지 연평균 27.1% 증가한 수치이다. 게임산업 산업 다음으로 수출액 비중이 높은 산업은 지식정보산업으로 10.0% 비중을 하지하였고 수출액은 4억 3,225만 달러로 나타났다. 그 다음은 캐릭터산업 3억 9,226만 달러(9.1%), 출판산업 2억 8,343만 달러(6.6%), 방송산업 2억 2,237만 달러(5.2%) 그리고 음악산업이 1억 9,611만 달러(4.6%) 순으로 나타났다. 수출액 전년대비 증감률이 가장 높은 산업은 음악산업으로 나타났는데, 아이돌그룹, 뮤지컬 등의 활발한 해외 진출에 힘입어 수출액이 전년대비 135.5% 증가했다.

2011년 수입액은 전년대비 8.9% 증가한 18억 4,783만 달러로 나타났다. 수입액은 광고산업 수입액(8억 412만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 43.5% 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈으며, 다음은 출판산업 19.0%, 방송산업 12.7%, 게임산업 11.1%, 캐릭터산업 9.9% 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 24억 5,418만 달러로 콘텐츠산업의 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 광고산업, 지식정보산업 그리고 캐릭터산업 또한 비교적 높은 수출입 차액을 보였다. 이때 수출액이 수입액보다 적은 산업은 출판산업, 영화산업, 방송산업, 광고산업 총 4개 산업으로 나타났다.

2011년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 60만 4,730명으로 전년대비 1.5% 증가하였으며 2005년부터 2011년까지 연평균 0.8% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 19만 8,691명(32.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 게임산업은 9만 5,015명(15.7%)으로 나타나 출판산업의 뒤를 이었다. 음악산업 종사자는 7만 8,181명(12.9%), 지식정보는 6만 9,026명(11.4%), 방송은 3만 8,366명(6.3%), 광고는 3만 4,647명(5.7%), 영화는 2만 9,569명(4.9%), 캐릭터는 2만 6,418명(4.4%), 콘텐츠솔루션은 1만 9,813명(3.3%), 만화는 1만 358명(1.7%), 그리고 애니메이션은 4,646명(0.8%)으로 나타났다.

〈표 3-1-1〉 콘텐츠산업 전체 요약(2011년)

구분	사업체 수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	27,132	198,691	21,244,581	8,946,093	42.11	283,439	351,604	▽68,165
만화	8,709	10,358	751,691	307,558	40.92	17,213	3,968	13,245
음악	37,774	78,181	3,817,460	1,597,663	41.85	196,113	12,541	183,572
게임	17,344	95,015	8,804,740	4,184,893	47.53	2,378,078	204,986	2,173,092
영화[12]	3,424	29,569	3,773,236	1,467,411	38.89	15,829	46,355	▽30,526
애니메이션	341	4,646	528,551	223,109	42.21	115,941	6,896	109,045
방송[13]	1,074	38,366	12,752,484	4,548,227	37.49	222,372	233,872	▽11,500
광고	5,625	34,647	12,172,681	3,988,988	32.77[14]	102,224	804,124	▽701,900
캐릭터	1,711	26,418	7,209,583	3,065,286	42.52	392,266	182,555	209,711
지식정보	9,507	69,026	9,045,708	3,915,254	43.28	432,256	496	431,760
콘텐츠솔루션	1,301	19,813	2,867,171	1,165,985	40.67	146,281	433	145,848
콘텐츠산업 합계	113,942	604,730	82,967,886	33,410,467	40.27	4,302,012	1,847,830	2,454,182

12) 애니메이션 극장매출액(146,783백만 원)과 그에 대한 부가가치액 제외
13) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(방송산업 실태조사 보고서에 자료 없음)
14) 한국은행, "기업경영분석", 2012

02 사업체 수

2.1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 3,942개로 전년대비 1.4% 감소했으며, 2005년부터 2011년까지 3.3% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 7,774개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.2%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 0.2%감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 7,132개로 23.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.4%, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 감소했다. 만화산업 사업체 수는 8,709개로 7.6%의 비중을 차지했으며 전년대비 9.6% 감소, 연평균 3.4% 증가했다. 게임산업은 1만 7,344개 업체로 전체 중 15.2%를 차지했으며 전년대비 16.0% 감소, 연평균 13.4% 감소했다. 영화산업은 3,424개 업체로 3.0%를 차지하는 것으로 나타났으며 전년대비 8.1% 감소, 연평균 17.5% 감소했다. 애니메이션산업은 341개 업체로 0.3%를 차지했으며 전년대비 10.7%, 연평균 9.3% 증가했다. 방송산업(독립제작사 포함)은 1,074개 업체로 0.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 16.0% 증가, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업은 5,625개 업체로 4.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 12.3% 증가, 연평균 2.6% 증가했다. 캐릭터산업은 1,711개 업체로 1.5%의 비중을 차지했으며, 전년대비 7.4% 증가, 연평균 18.1% 증가했다. 지식정보산업은 9,507개 업체로 8.3%를 차지했으며, 전년대비 36.8% 증가, 연평균 42.7% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 1,301개 업체로 1.1%의 비중을 보였으며, 전년대비 3.2%, 연평균 11.4% 증가했다.

〈표 3-2-1〉 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위: 개)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	33,909	30,353	30,237	29,255	28,474	27,803	27,132	23.8	▽2.4	▽3.6
만화	7,120	10,796	10,382	10,180	10,109	9,634	8,709	7.6	▽9.6	3.4
음악	38,261	37,108	40,301	37,637	38,259	37,634	37,774	33.2	0.4	▽0.2
게임	41,062	32,802	34,533	29,293	30,535	20,658	17,344	15.2	▽16.0	▽13.4
영화	10,868	8,663	5,134	4,893	4,109	3,727	3,424	3.0	▽8.1	▽17.5
애니메이션	200	260	283	276	289	308	341	0.3	10.7	9.3
방송	525	494	464	844	841	926	1,074	0.9	16.0	12.7
광고	4,828	4,735	4,830	4,767	4,532	5,011	5,625	4.9	12.3	2.6
캐릭터	629	1,379	1,531	1,521	1,542	1,593	1,711	1.5	7.4	18.1
지식정보[15]	1,125	1,445	1,687	2,179	6,467	6,950	9,507	8.3	36.8	42.7
콘텐츠솔루션[16]	679	559	572	1,021	1,226	1,261	1,301	1.1	3.2	11.4
합계	139,206	128,594	129,954	121,866	126,383	115,505	113,942	100.0	▽1.4	▽3.3

매출액 규모별로 살펴보면 1억 원 미만 규모의 사업체는 7만 1,062개로 가장 큰 비중인 64.3%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만 규모는 3만 2,992개로 29.9%를 차지했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만 규모는 5,473개로 4.9%, 100억 원 이상은 986개로 0.9%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 3-2-2〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황[17]

(단위: 개)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2006년	82,645	31,663	4,728	832	119,868
2007년	86,787	32,254	4,876	859	124,776
2008년	79,348	31,523	5,132	962	116,965
2009년	80,802	35,223	5,286	963	122,274
2010년	73,809	31,719	5,274	970	111,772
2011년	71,062	32,992	5,473	986	110,513
전년대비증감률(%)	▽3.7	4.0	3.8	1.6	▽1.1
연평균증감률(%)	▽3.0	0.8	3.0	3.5	▽1.6

2011년 콘텐츠산업 사업체 수를 종사자 규모별로 살펴본 결 과 1인 이상 4인 이하 규모의 사업체가 9만 5,174개로 전체 사업체의 86.1%를 차지했으며, 5인 이상 9인 이하 규모의 사업체는 9,310개 업체로 8.4%를 차지했다. 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체는 737개로 0.7%의 비중을 차지했으며, 100인 이상 규모의 사업체는 480개로 가장 낮은 비중인 0.4%를 차지했다. 즉, 콘텐츠산업 사업체의 94.5%가 9인 이하로 구성되어 있어, 콘텐츠산업 사업체의 대부분은 영세한 것으로 나타났다.

15) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
16) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함
17) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화, 방송(지상파이동멀티미디어방송 사업자(중복), 중계유선방송 사업자의 무응답)산업 사업체 제외

〈표 3-2-3〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황[18)]

(단위: 개)

종사자 규모 / 연도	소형기업	중소형기업		중형기업	대형기업	합계
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
2006년	103,924	10,790	4,181	598	379	119,872
2007년	108,352	11,080	4,286	646	403	124,767
2008년	100,109	11,042	4,588	715	479	116,933
2009년	104,606	11,616	4,800	743	474	122,239
2010년	96,751	9,026	4,746	752	483	111,758
2011년	95,174	9,310	4,803	737	480	110,504
전년대비증감률(%)	▽1.6	3.1	1.2	▽2.0	▽0.6	▽1.1
연평균증감률(%)	▽1.7	▽2.9	2.8	4.3	4.8	▽1.6

※ 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 재분류하여 콘텐츠산업 대형기업은 100인 이상, 중형기업은 50~99인, 중소형기업 5~49인, 소형기업 1~4인으로 정의하고자 한다.

2011년 콘텐츠산업의 지역별 사업체 수 현황을 살펴본 결과 서울 지역의 사업체 수가 3만 4,315개로 전체의 31.0%를 차지하는 것으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.2% 증가, 2006년부터 2011년까지 4.4% 증가한 수치이다. 6개 시의 2011년 콘텐츠산업 사업체 수는 3만 84개로 전체 사업체의 27.2%를 차지했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 2만 807개로 전체의 18.8%를 차지해 서울 다음으로 높은 비중을 차지했다. 6개 시 중에서는 부산의 사업체 수가 7,810개로 전체의 7.1%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다.

〈표 3-2-4〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황[19)]

(단위: 개)

지역 / 연도		콘텐츠산업 전체						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년			
서울		27,657	37,854	36,477	38,777	34,235	34,315	31.0	0.2	4.4
6개 시	부산	7,047	9,596	8,502	8,465	7,849	7,810	7.1	▽0.5	2.1
	대구	5,357	7,009	6,459	6,718	6,298	6,228	5.6	▽1.1	3.1
	인천	4,343	6,240	5,390	6,413	5,663	5,839	5.3	3.1	6.1
	광주	3,350	5,033	4,222	4,335	4,469	4,123	3.7	▽7.7	4.2
	대전	3,111	4,263	4,077	3,937	4,014	3,690	3.3	▽8.1	3.5
	울산	1,933	2,679	2,349	2,584	2,510	2,394	2.2	▽4.6	4.4
	소계	25,141	34,820	30,999	32,452	30,803	30,084	27.2	▽2.3	3.7
9개 도	경기도	14,224	22,095	22,115	22,562	20,753	20,807	18.8	0.3	7.9
	강원도	2,185	3,791	3,274	3,436	3,226	3,144	2.9	▽2.5	7.5
	충청북도	1,929	2,509	2,688	2,771	2,563	2,429	2.2	▽5.2	4.7
	충청남도	2,222	3,680	3,275	3,494	3,229	3,149	2.9	▽2.5	7.2
	전라북도	2,311	3,433	3,182	3,283	2,839	2,763	2.5	▽2.7	3.6
	전라남도	2,519	3,701	3,115	3,213	2,972	2,958	2.7	▽0.5	3.3
	경상북도	3,555	5,328	4,964	4,954	4,469	4,445	4.0	▽0.5	4.6
	경상남도	4,612	6,459	5,848	6,130	5,671	5,522	5.0	▽2.6	3.7
	제주도	774	1,145	1,038	1,202	1,018	901	0.8	▽11.5	3.1
	소계	34,331	52,141	49,499	51,045	46,740	46,118	41.8	▽1.3	6.1
합계		87,129	124,815	116,973[20)]	122,274	111,778	110,517	100.0	▽1.1	4.9

18) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 영화, 방송(지상파이동멀티미디어방송 사업자(중복), 중계유선방송과 방송채널사용 사업자의 무응답)산업 사업체 제외

19) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2006년), 영화, 방송(2007년 미확인 6개 업체, 2011년 지상파이동멀티미디어방송 사업자 중복 사업체 1개)산업 사업체 제외

20) 2008년 광고산업 사업체 수는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 세부 사업체 수 합계가 전체합계 보다 큼

03 매출액

3.1 콘텐츠산업 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 13.2%, 2005년부터 2011년까지 7년간 연평균 6.4% 증가한 82조 9,678억 원으로 나타났다. 산업별로는 출판산업이 21조 2,445억 원(25.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 12조 7,524억 원(15.4%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 높은 산업으로 분석되었다. 다음은 광고산업 12조 1,726억 원(14.7%), 지식정보산업 9조 457억 원(10.9%), 게임산업 8조 8,047억 원(10.6%), 캐릭터산업 7조 2,095억 원(8.7%), 음악산업 3조 8,174억 원(4.6%), 영화산업 3조 7,732억 원(4.5%), 콘텐츠솔루션산업 2조 8,671억 원(3.5%), 만화산업 7,516억 원(0.9%), 애니메이션산업 5,285억 원(0.6%) 순으로 조사되었다.

2005년부터 2011년까지의 연평균증감률을 살펴본 결과 11개 콘텐츠산업 매출액 모두 증가한 것으로 나타났다. 특히 캐릭터산업은 2005년부터 2011년까지 연평균 23.1% 증가하여 두드러진 증가율을 보였는데, 2005년에 2조 758억 원에서 2011년에 7조 2,095억 원으로 약 3.5배 성장하였다. 음악산업과 지식정보산업은 각각 전년대비 29.0%, 24.9% 증가한 것으로 나타나 콘텐츠산업 중에서 전년대비성장률이 가장 큰 것으로 조사되었다.

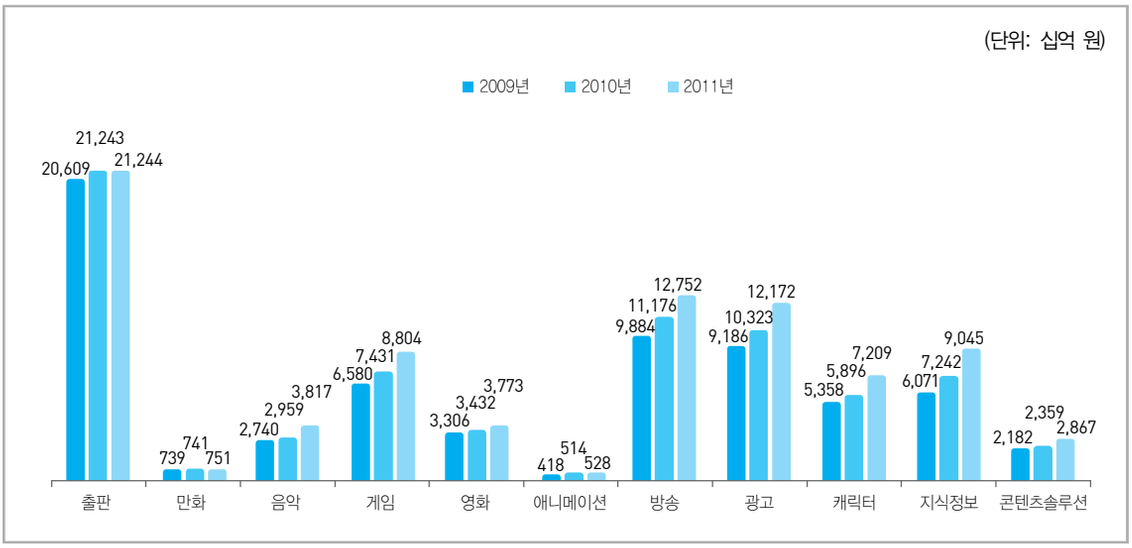
〈표 3-3-1〉 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	20,609,123	21,243,798	21,244,581	25.6	0.0	1.5
만화[21]	436,235	730,072	761,686	723,286	739,094	741,947	751,691	0.9	1.3	9.5
음악[22]	1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	2,740,753	2,959,143	3,817,460	4.6	29.0	13.5
게임	8,679,800	7,448,900	5,143,600	5,604,700	6,580,600	7,431,118	8,804,740	10.6	18.5	0.2
영화[23]	3,282,219	3,622,528	3,183,301	2,885,572	3,306,672	3,432,871	3,773,236	4.5	9.9	2.4
애니메이션[24]	233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	514,399	528,551	0.6	2.8	14.6
방송	8,635,200	9,719,862	10,534,374	9,354,605	9,884,954	11,176,433	12,752,484	15.4	14.1	6.7
광고	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	10,323,172	12,172,681	14.7	17.9	6.3
캐릭터[25]	2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	5,896,897	7,209,583	8.7	22.3	23.1
지식정보[26]	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	6,071,439	7,242,686	9,045,708	10.9	24.9	19.9
콘텐츠솔루션[27]	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,182,418	2,359,853	2,867,171	3.5	21.5	14.5
합계	57,258,881	62,768,976	64,414,776	63,681,713	67,078,773	73,322,317	82,967,886	100.0	13.2	6.4

21) 2005년은 어린이·학습만화 매출액 미포함
22) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 매출액 포함
23) 애니메이션 극장 매출액 제외
24) 2006년부터 애니메이션 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함 ; 2005년에는 서울지역 관객 수만을 계상하였으나, 2006년부터 전국 관객 수를 계상
25) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 매출액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 캐릭터 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외
26) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
27) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

[그림 3-3-1] 콘텐츠산업 매출액 현황



3.1.1 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업의 사업형태별 매출액을 살펴본 결과, 유통/배급 매출액이 25조 4,699억 원으로 전체 매출액의 46.3%를 차지하여 가장 큰 매출 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 창작 및 제작이 23조 5,186억 원으로 42.7%의 비중으로 그 뒤를 이었으며, 단순복제는 4조 5,128억 원으로 8.2%를 차지하였다. 기타 매출은 1조 1,838억 원으로 2.2%의 비중을 차지하였고, 제작 서비스는 3,330억 원으로 가장 낮은 비중인 0.6%를 차지하는 것으로 조사되었다. 전체 콘텐츠산업 창작 및 제작 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 7조 9,475억 원(33.8%) 매출을 달성한 출판산업이며, 제작 서비스는 캐릭터산업이 1,492억 원(20.1%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 단순복제는 출판산업이 4조 1,919억 원(92.9%)으로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 유통/배급과 기타 역시 출판산업이 각각 8조 6,697억 원(34.0%), 4,189억 원(35.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 산업으로 조사되었다.

보다 구체적으로 산업별 사업형태별 매출액 비중을 살펴 본 결과, 국내 콘텐츠산업에서 창작 및 제작 시장과 유통시장이 매우 큰 것으로 나타났다. 유통/배급의 비중이 높은 산업은 지식정보(74.9%), 음악(68.0%), 만화(53.3%), 캐릭터(53.3%), 출판(40.8%)순으로 나타났으며, 창작 및 제작의 비중이 높은 산업은 콘텐츠솔루션(97.3%), 애니메이션(87.9%), 방송영상독립제작사(78.1%) 순으로 나타났다. 즉, 9개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이는 것으로 나타났다.

〈표 3-3-2〉 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 현황(2011년)[28]

(단위: 백만 원)

산업 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계	비중(%)
출판	7,947,519	16,456	4,191,900	8,669,774	418,932	21,244,581	38.6
만화	346,003	2,004	49	400,530	3,105	751,691	1.4
음악	741,445	50,013	42,905	2,597,769	385,328	3,817,460	6.9
게임	5,685,595	16,928	–	3,064,792	37,425	8,804,740	16.0
애니메이션	335,396	2,527	–	35,322	8,393	381,638	0.7
방송영상독립제작사	700,434	63,109	–	54,584	77,642	895,769	1.6
캐릭터	2,873,854	149,247	278,043	3,839,540	68,899	7,209,583	13.1
지식정보[29]	2,099,601	13,138	–	6,780,328	152,641	9,045,708	16.5
콘텐츠솔루션[30]	2,788,772	19,677	–	27,265	31,457	2,867,171	5.2
합계	23,518,619	333,099	4,512,897	25,469,904	1,183,822	55,018,341	100.0
비중(%)	42.7	0.6	8.2	46.3	2.2	100.0	–

사업형태별 연도별 매출액을 살펴보면 유통/배급은 전년대비 31.1% 증가하였으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 19.5% 증가하였다. 유통/배급 매출액은 2009년에 17조 8,318억 원, 2010년에 19조 4,335억 원, 그리고 2011년에 25조 4,699억 원으로 꾸준히 증가하였다. 창작 및 제작은 2009년에 15조 3,076억 원에서 2010년에 16조 3,320억 원, 그리고 2011년에는 23조 5,186억 원으로 지속적으로 증가하였다. 이는 전년대비 44.0%, 2009년부터 3년간 연평균 24.0% 증가한 수치이다. 제작 서비스는 전년대비 35.3%, 연평균 15.5% 증가하였다. 단순복제는 전년대비 0.4% 감소하였으나 연평균 0.5% 증가했다. 기타는 전년대비 17.8% 증가하였으며 연평균 8.8% 증가하였다.

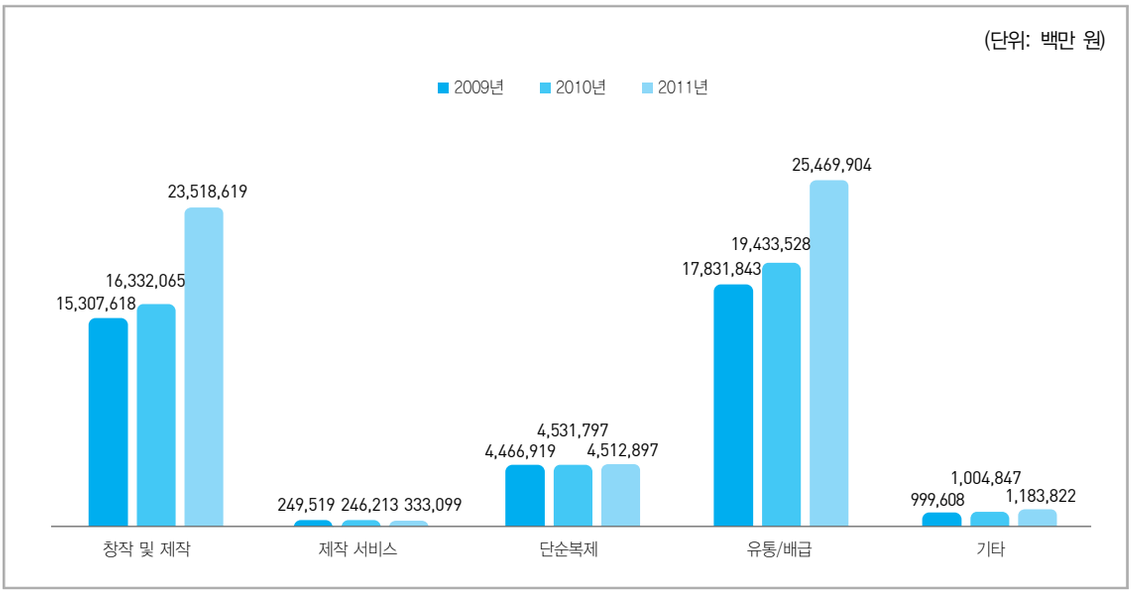
〈표 3-3-3〉 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황[31]

(단위: 백만 원)

연도 \ 사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
2009년	15,307,618	249,519	4,466,919	17,831,843	999,608	38,855,507
비중(%)	39.4	0.6	11.5	45.9	2.6	100.0
2010년	16,332,065	246,213	4,531,797	19,433,528	1,004,847	41,548,450
비중(%)	39.3	0.6	10.9	46.8	2.4	100.0
2011년	23,518,619	333,099	4,512,897	25,469,904	1,183,822	55,018,341
비중(%)	42.7	0.6	8.2	46.3	2.2	100.0
전년대비증감률(%)	44.0	35.3	▽0.4	31.1	17.8	32.4
연평균증감률(%)	24.0	15.5	0.5	19.5	8.8	19.0

28) 영화, 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 매출액 제외
29) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
30) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함
31) 게임(2009년, 2010년), 영화, 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 매출액 제외

[그림 3-3-2] 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



3.1.2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 콘텐츠산업 사업체의 매출액 규모별 매출액을 보면 100억 원 이상이 50조 5,332억 원(60.9%)으로 가장 큰 매출액 비중을 차지하고 있으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 21조 6,179억 원(26.1%), 1억 원 이상 10억 원 미만은 7조 8,916억 원(9.5%), 1억 원 미만은 2조 9,249억 원(3.5%)으로 나타났다.

〈표 3-3-4〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2011년)[32]

(단위: 백만 원)

산업 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
출판	457,729	2,600,603	7,178,485	11,007,764	21,244,581
만화	126,045	158,234	362,148	105,264	751,691
음악	1,454,241	264,322	1,069,866	1,029,031	3,817,460
게임	580,037	1,334,451	791,583	6,098,669	8,804,740
영화	38,455	148,654	1,940,013	1,792,897	3,920,019
애니메이션	3,848	58,484	242,591	76,715	381,638
방송	32,599	75,519	805,982	11,838,384	12,752,484
광고	101,203	784,829	2,160,996	9,125,653	12,172,681
캐릭터	25,321	675,995	3,290,251	3,218,016	7,209,583
지식정보	45,662	1,398,617	2,351,982	5,249,447	9,045,708
콘텐츠솔루션	59,808	391,930	1,424,048	991,385	2,867,171
합계	2,924,948	7,891,638	21,617,945	50,533,225	82,967,756
비중(%)	3.5	9.5	26.1	60.9	100.0

32) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외

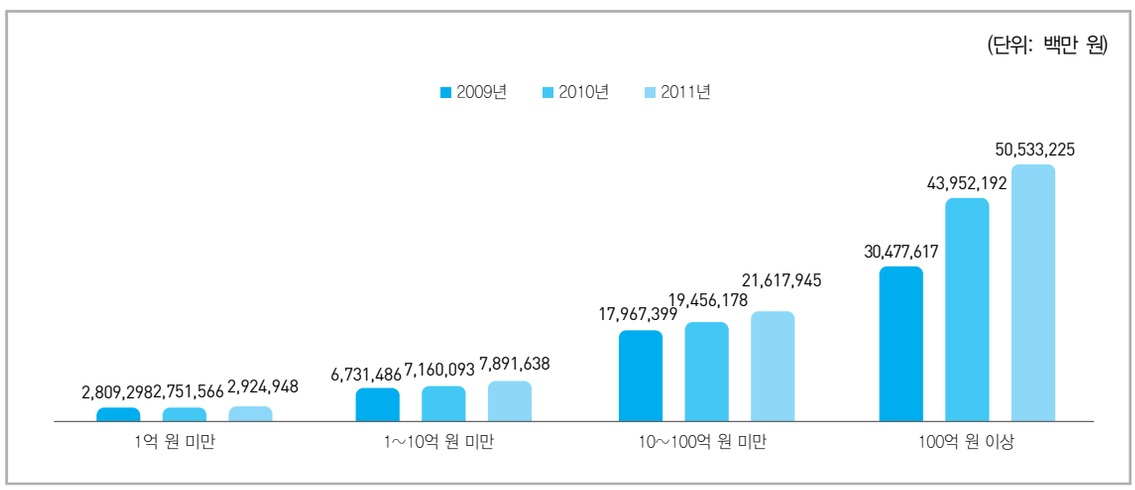
매출액 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상은 전년대비 15.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 28.8% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 11.1%, 연평균 9.7% 증가하였다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 10.2%, 연평균 8.3% 증가했다. 1억 원 미만은 전년대비 6.3%, 연평균 2.0% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-3-5〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황[33]

(단위: 백만 원)

매출액 규모 / 연도	1억 원 미만	1~10억 원	10~100억 원	100억 원 이상	합계
2009년	2,809,298	6,731,486	17,967,399	30,477,617	57,985,800
비중(%)	4.8	11.6	31.0	52.6	100.0
2010년	2,751,566	7,160,093	19,456,178	43,952,192	73,320,029
비중(%)	3.8	9.8	26.5	59.9	100.0
2011년	2,924,948	7,891,638	21,617,945	50,533,225	82,967,756
비중(%)	3.5	9.5	26.1	60.9	100.0
전년대비증감률(%)	6.3	10.2	11.1	15.0	13.2
연평균증감률(%)	2.0	8.3	9.7	28.8	19.6

[그림 3-3-3] 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



3.1.3 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황[34]

2011년 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 살펴본 결과, 100인 이상 종사자를 보유한 사업체의 매출액이 25조 390억 원(35.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음은 10인 이상 49인 이하 규모 17조 4,225억 원(24.5%), 50인 이상 99인 이하 규모 12조 8,236억 원(18.0%), 1인 이상 4인 이하 규모 8조 8,512억 원(12.5%), 5인 이상 9인 이하 규모 6조 9,744억 원(9.8%)으로 조사되었다.

33) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(2009년, 방송영상독립제작사는 포함)산업 매출액 제외
34) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 매출액 제외

〈표 3-3-6〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

산업 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
출판	2,472,975	2,880,357	5,128,108	3,787,076	6,976,065	21,244,581
만화	376,785	180,950	117,746	76,210	–	751,691
음악	1,685,716	577,968	845,541	519,783	188,452	3,817,460
게임	1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740
영화	207,521	249,320	1,440,564	1,416,751	605,863	3,920,019
애니메이션	51,779	70,526	229,883	29,450	–	381,638
방송영상독립제작사	74,918	149,696	371,943	165,439	133,773	895,769
광고	725,846	1,221,619	3,707,652	1,303,176	5,214,388	12,172,681
캐릭터	462,522	396,350	2,998,861	2,723,418	628,432	7,209,583
지식정보	1,197,154	447,824	1,272,318	1,625,236	4,503,176	9,045,708
콘텐츠솔루션	171,003	305,223	864,045	653,661	873,239	2,867,171
합계	8,851,282	6,974,448	17,422,586	12,823,662	25,039,063	71,111,041
비중(%)	12.5	9.8	24.5	18.0	35.2	100.0

연도별로 보면 100인 이상은 전년대비 10.5% 증가하였으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 또한 12.6% 증가하였다. 50인 이상 99인 이하 규모는 전년대비 28.2%, 연평균 15.0% 증가하였다. 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 11.2% 증가하였으며 연평균은 9.7% 증가하였고, 5인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 9.5%, 연평균 5.8% 증가하였다. 1인 이상 4인 이하 규모는 전년대비 8.3% 증가하였으며 연평균 6.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-7〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년	7,810,744	6,235,024	14,475,002	9,701,101	19,763,929	57,985,800
비중(%)	13.5	10.7	25.0	16.7	34.1	100.0
2009년	8,176,102	6,369,920	15,672,076	10,005,570	22,657,020	62,880,688
비중(%)	13.0	10.1	24.9	15.9	36.1	100.0
2011년	8,851,282	6,974,448	17,422,586	12,823,662	25,039,063	71,111,041
비중(%)	12.5	9.8	24.5	18.0	35.2	100.0
전년대비증감률(%)	8.3	9.5	11.2	28.2	10.5	13.1
연평균증감률(%)	6.5	5.8	9.7	15.0	12.6	10.7

콘텐츠산업에서 100인 이상 대형기업의 매출액 비중은 전체의 35.2%를 차지하며 가장 높은 비중을 나타났다. 이를 산업별로 살펴보면 대형기업 비중이 가장 높은 산업은 게임산업으로 67.2%를 나타냈다. 다음은 지식정보산업이 49.8%, 광고산업이 42.8%, 출판산업이 32.8% 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황 분석 결과, 소형기업의 매출액은 전년대비 8.3% 증가하였으며, 연평균 또한 6.5% 증가한 것으로 나타났다. 중형기업은 전년대비 28.2% 증가하였고 연평균 또한 15.0% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-8〉 콘텐츠산업 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

산업 / 기업 유형	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	광고	캐릭터	방송영상 독립제작사	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
1~4인	2,472,975	376,785	1,685,716	1,425,063	207,521	51,779	725,846	462,522	74,918	1,197,154	171,003	8,851,282
소형기업 비중(%)	27.9	4.3	19.1	16.1	2.3	0.6	8.2	5.2	0.9	13.5	1.9	100.0
5~9인	2,880,357	180,950	577,968	494,615	249,320	70,526	1,221,619	396,350	149,696	447,824	305,223	6,974,448
10~49인	5,128,108	117,746	845,541	445,925	1,440,564	229,883	3,707,652	2,998,861	371,943	1,272,318	864,045	17,422,586
중소형기업 비중(%)	32.8	1.2	5.8	3.9	6.9	1.2	20.2	13.9	2.2	7.1	4.8	100.0
50~99인	3,787,076	76,210	519,783	523,462	1,416,751	29,450	1,303,176	2,723,418	165,439	1,625,236	653,661	12,823,662
중형기업 비중(%)	29.5	0.6	4.1	4.1	11.0	0.2	10.2	21.2	1.3	12.7	5.1	100.0
100인 이상	6,976,065	–	188,452	5,915,675	605,863	–	5,214,388	628,432	133,773	4,503,176	873,239	25,039,063
대형기업 비중(%)	27.9	–	0.8	23.6	2.4	–	20.8	2.5	0.5	18.0	3.5	100.0
합계	21,244,581	751,691	3,817,460	8,804,740	3,920,019	381,638	12,172,681	7,209,583	895,769	9,045,708	2,867,171	71,111,041

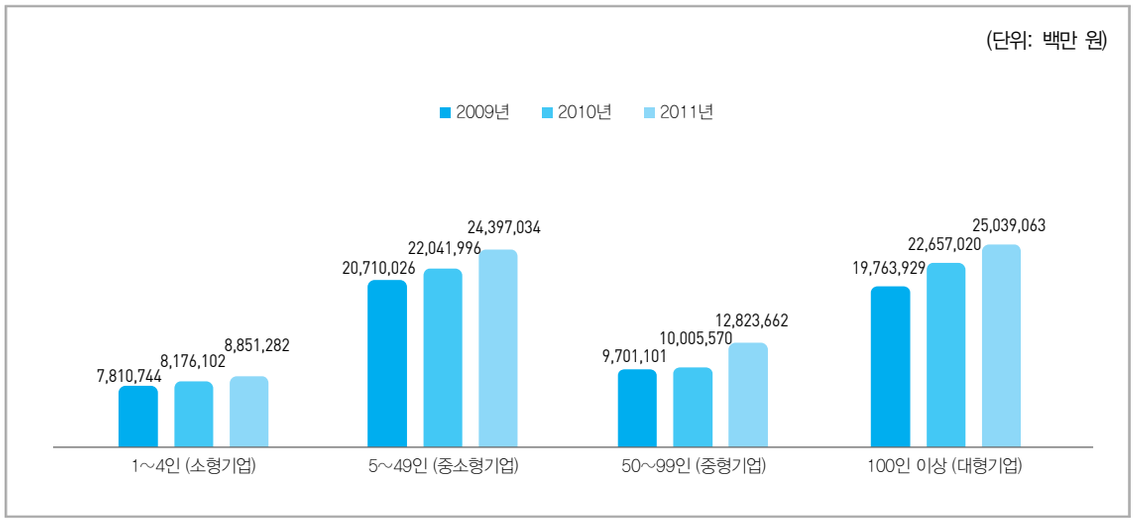
※ 콘텐츠산업은 산업 특성상 중소기업기본법 시행령에 의거하여 범위를 정할 경우 거의 대부분 중소기업(출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 300명 미만, 도매 및 소매업 200명 미만)에 해당되므로, 이를 콘텐츠산업 특성에 맞게 재분류를 하여 콘텐츠산업의 대형기업을 100인 이상, 중형기업을 50~99인, 중소형기업을 5~49인, 소형기업을 1~4인으로 정의하고자 한다.

〈표 3-3-9〉 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

기업유형 / 연도	1~4인(소형기업)	5~49인(중소형기업)	50~99인(중형기업)	100인 이상(대형기업)	합계
2009년	7,810,744	20,710,026	9,701,101	19,763,929	57,985,800
비중(%)	13.5	35.7	16.7	34.1	100.0
2010년	8,176,102	22,041,996	10,005,570	22,657,020	62,880,688
비중(%)	13.0	35.1	15.9	36.0	100.0
2011년	8,851,282	24,397,034	12,823,662	25,039,063	71,111,041
비중(%)	12.5	34.3	18.0	35.2	100.0
전년대비증감률(%)	8.3	10.7	28.2	10.5	13.1
연평균증감률(%)	6.5	8.5	15.0	12.6	10.7

[그림 3-3-4] 콘텐츠산업 연도별 대형기업, 중형기업, 중소형기업, 소형기업 연도별 매출액 현황



3.1.4 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황[35)]

2011년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 46조 5,767억 원(66.7%)으로 가장 큰 것으로 나타났고, 다음은 경기도로 13조 7,291억 원(19.7%)을 나타냈다. 그리고 부산은 1조 5,428억 원(2.2%), 대구는 1조 2,138억 원(1.7%), 인천은 1조 414억 원(1.5%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.5%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중 현상이 있는 것으로 나타났다.

〈표 3-3-10〉 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

지역 \ 업종		출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송영상독립제작사	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
서울		12,312,129	342,645	2,324,361	5,060,918	2,550,077	262,210	784,630	11,342,906	3,844,477	5,568,432	2,183,993	46,576,778	66.7
6개시	부산	537,346	21,735	131,863	122,614	149,191	11,087	12,105	99,444	278,808	130,413	48,255	1,542,861	2.2
	대구	476,137	11,302	112,492	112,954	90275	6,122	7,594	67,155	201,578	88,562	39,663	1,213,834	1.7
	인천	321,585	13,409	112,779	105,925	118,220	4,653	1,429	50,581	187,901	82,608	42,371	1,041,461	1.5
	광주	245,435	8,373	15,879	65,306	65,274	13,895	357	39,617	131,983	59,611	32,582	678,312	1.0
	대전	224,734	9,940	58,908	88,476	62088	1,629	3,174	54,884	117,990	275,023	28,669	925,515	1.3
	울산	91,083	4,605	45,417	41,389	32181	–	439	12,932	58,214	48,762	13,523	348,545	0.5
	소계	1,896,320	69,364	477,338	536,664	517,229	37,386	25,098	324,613	976,474	684,979	205,063	5,750,528	8.2
9개도	경기도	4,875,655	238,847	536,594	2,766,516	503,839	64,204	71,231	400,960	1,571,297	2,381,011	318,962	13,729,116	19.7
	강원도	75,945	4,907	50,187	47,735	35889	7,537	6,901	17,878	58,034	50,081	21,005	376,099	0.5
	충청북도	106,455	5,685	51,816	43,841	39369	3,622	354	12,011	125,243	50,162	24,552	463,110	0.7
	충청남도	140,084	6,154	60,065	77,684	53508	1,763	339	8,434	69,781	52,097	22,288	492,197	0.7
	전라북도	90,850	4,418	45,235	54,368	65231	3,125	2,780	13,222	79,218	40,023	20,337	418,807	0.6
	전라남도	39,738	4,217	48,994	48,222	24736	212	–	11,053	49,124	41,598	19,692	287,586	0.4
	경상북도	235,283	8,234	86,209	65,733	48239	–	1,459	10,221	91,543	67,642	21,658	636,221	0.9
	경상남도	217,387	8,747	90,678	78,532	71829	722	2,076	28,366	131,905	100,550	23,784	754,576	1.1
	제주도	37,494	1,440	18,015	24,527	10073	857	901	3,017	212,487	9,133	5,837	323,781	0.5
	소계	5,818,891	282,649	987,793	3,207,158	852,713	82,042	86,041	505,162	2,388,632	2,792,297	478,115	17,481,493	25.1
합계		20,027,340	694,658	3,789,492	8,804,740	3,920,019	381,638	895,769	12,172,681	7,209,583	9,045,708	2,867,171	69,808,799	100.0

35) 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 매출액 제외

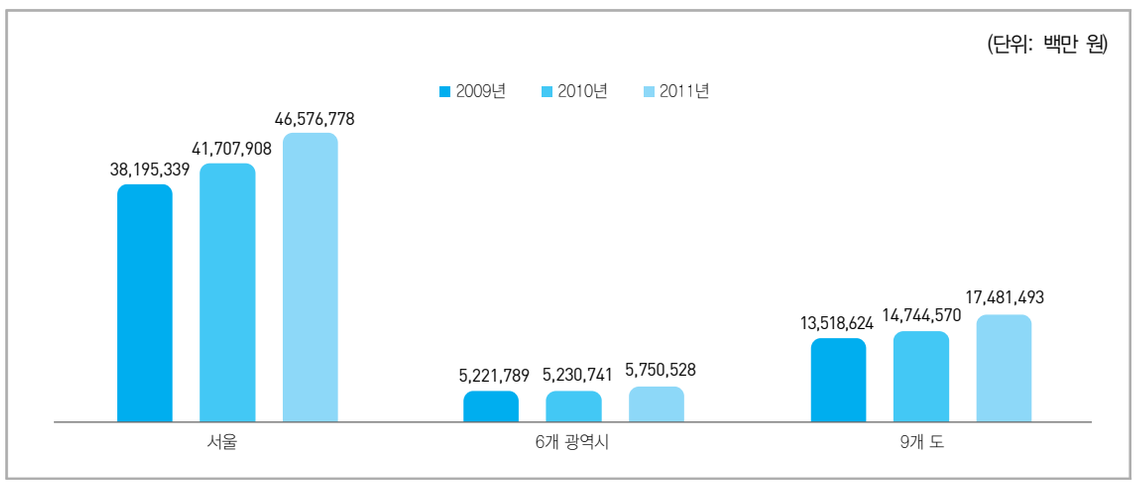
연도별로 보면 서울은 2009년 38조 1,953억 원, 2010년 41조 7,079억 원, 2011년 46조 5,767억 원으로 조사되어 매출액의 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났는데, 이는 전년대비 11.7%, 2009년부터 2011년까지 연평균 10.4% 증가한 수치이다. 6개 광역시의 매출액은 2009년 5조 2,217억 원, 2010년 5조 2,307억 원, 2011년 5조 7,505억 원으로 전년대비 9.9%, 연평균 4.9%의 증가율을 나타냈다. 9개 도의 매출액은 2009년 13조 5,186억 원, 2010년 14조 7,445억 원, 2011년에 17조 4,814억 원으로 꾸준히 증가하며, 전년대비 18.6%, 연평균 13.7% 증가율을 나타냈다.

〈표 3-3-11〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역 \ 연도		2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울		38,195,339	41,707,908	46,576,778	11.7	10.4
6개 시	부산	1,374,052	1,392,492	1,542,861	10.8	6.0
	대구	1,234,990	1,113,229	1,213,834	9.0	▽0.9
	인천	865,234	905,947	1,041,461	15.0	9.7
	광주	647,608	674,302	678,312	0.6	2.3
	대전	803,756	827,040	925,515	11.9	7.3
	울산	296,149	317,731	348,545	9.7	8.5
	소계	5,221,789	5,230,741	5,750,528	9.9	4.9
9개 도	경기도	9,976,016	11,259,201	13,729,116	21.9	17.3
	강원도	346,484	338,806	376,099	11.0	4.2
	충청북도	456,757	449,303	463,110	3.1	0.7
	충청남도	426,327	449,832	492,197	9.4	7.4
	전라북도	386,344	372,824	418,807	12.3	4.1
	전라남도	268,981	273,003	287,586	5.3	3.4
	경상북도	640,093	611,212	636,221	4.1	▽0.3
	경상남도	737,966	683,772	754,576	10.4	1.1
	제주도	279,656	306,617	323,781	5.6	7.6
	소계	13,518,624	14,744,570	17,481,493	18.6	13.7
합계		56,935,752	61,683,219	69,808,799	13.2	10.7

[그림 3-3-5] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황



3.1.5 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황[36]

2011년 콘텐츠산업의 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 규모는 23조 5,655억 원으로 나타났는데, 이는 2010년 대비 26.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 18.8% 증가한 수치이다. 콘텐츠산업 전체 매출액 중에서 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액이 차지하는 비중은 2009년 24.3%, 2010년 25.9% 였으나 2011년에는 28.4%로 나타나, 그 비중에 지속적으로 증가하고 있다.

지식정보산업은 9조 457억 원(38.4%)으로 가장 높은 매출액을 나타냈고, 게임산업이 7조 121억 원(29.8%)으로 그 뒤를 이었다. 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액이 전년대비 가장 크게 성장한 산업은 영화산업으로 전년대비 536.3% 증가(2009년 223억 원, 2010년 285억 원, 2011년 1,818억 원)하였고, 2005년부터 2011년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-3-12〉 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	지식정보	콘텐츠솔루션	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	75,587	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	491,960	1,248,097	4,777,330	1,866,100	13,585,267
2009년	1,149,481	100,892	589,868	4,572,000	22,324	7,810	502,495	878,088	6,071,439	2,182,148	16,076,545
2010년	1,309,334	105,235	650,487	5,594,165	28,575	7,430	501,350	889,493	7,242,686	2,359,853	18,688,608
2011년	1,481,371	118,111	907,502	7,012,103	181,834	13,042	495,840	1,442,905	9,045,708	2,867,171	23,565,587
비중(%)	6.3	0.5	3.9	29.8	0.8	0.1	2.1	6.1	38.4	12.2	100.0
전년대비 증감률(%)	13.1	12.2	39.5	25.3	536.3	75.5	▽1.1	62.2	24.9	21.5	26.1
연평균 증감률(%)	48.7	24.4	22.6	16.2	3.6	–	5.1	31.8	19.9	14.5	18.8

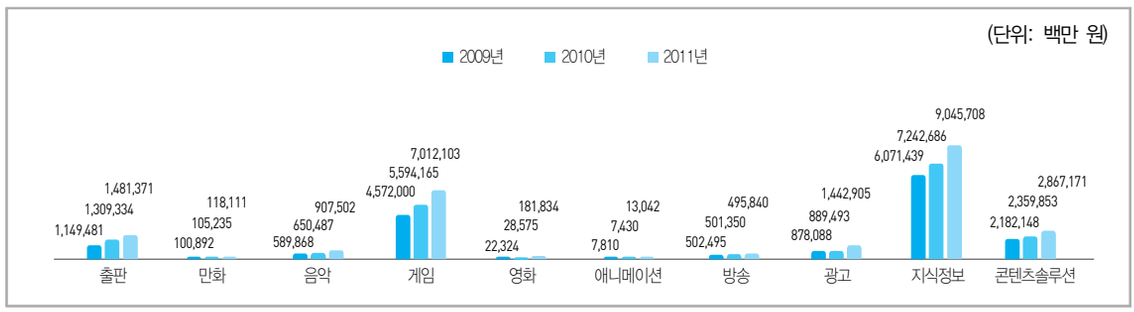
〈표 3-3-13〉 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체 매출액	57,258,881	62,768,976	64,414,776	63,681,713	67,078,773	73,322,317	82,967,886	13.2	6.4
온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액	8,397,514	10,373,483	11,704,258	13,585,267	16,076,545	18,688,608	23,565,587	26.1	18.8
비중(%)	14.7	16.5	18.2	21.3	24.0	25.5	28.4	–	–

36) 출판(2005년 인터넷서점(만화제외)), 만화(2005년 인터넷서점(만화부문)), 음악(2005년 인터넷 음반 소매업), 애니메이션(2005년), 방송(2005~2007년 지상파계열이동멀티미디어방송, 2005년 지상파 이동멀티미디어방송 사업자, 2005~2011년 방송영상독립제작사), 캐릭터산업 매출액 제외, 2009년부터 지식정보의 가상세계 및 가상현실업과 콘텐츠솔루션의 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액 포함

[그림 3-3-6] 콘텐츠산업 연도별 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액 현황



콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 매출액은 10개 산업의 19개 중분류, 44개의 소분류 매출액을 포함하였다.

〈표 3-3-14〉 콘텐츠산업 온라인 및 디지털 콘텐츠 분류 현황

산업	중분류	소분류
출판	출판업	인터넷/모바일 전자출판제작업
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업
		인터넷서점(만화제외)
만화	온라인 만화 제작 · 유통업	인터넷 및 모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)
		인터넷 만화콘텐츠 서비스
		모바일 만화콘텐츠 서비스
	만화 도소매업	인터넷서점(만화부문)
음악	음반 도소매업	인터넷 음반 소매업
	온라인 음악 유통업	모바일 음악서비스업
		인터넷 음악서비스업
		음원 대리 중개업
		인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
게임	게임 제작 및 배급업	온라인게임
		비디오게임
		모바일게임
		PC게임
		아케이드게임
영화	DVD/VHS 제작 및 유통업	온라인 상영
애니메이션	애니메이션 제작업	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작업
	온라인 애니메이션 유통업	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 서비스업
방송	지상파 방송	지상파계열이동멀티미디어방송 사업자
		지상파이동멀티미디어방송 사업자
	위성방송	일반위성방송 사업자
		위성이동멀티미디어방송 사업자
광고	온라인업	광고대행
		매체대행
		광고기획 · 전략대행
		광고제작
지식정보	e-learning 업	e-learning 기획업
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업
		스크린골프장 운영업
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	저작툴
		콘텐츠보호
		모바일솔루션
		과금/결제
		콘텐츠관리시스템(CMS)
		콘텐츠전송네트워크(CDN)
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

3.1.6 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

콘텐츠산업의 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황을 살펴본 결과, 오프라인 서비스 매출액이 10조 8,208억 원으로 전체의 40.5%를 차지하고 있으며, 다음으로 오프라인 소매 매출액이 6조 8,458억 원으로 전체의 25.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 전반적으로 유통(소매 및 서비스) 매출액은 증가 추세에 있으며, 특히 온라인 서비스의 매출액 증가(2005년 2조 9,604억 원, 2006년 3조 3,608억 원, 2007년 4조 1,349억 원, 2008년 4조 5,922억 원, 2009년 5조 1,013억 원, 2010년 6조 954억 원, 2011년 7조 7,699억 원)가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 온라인 서비스 위주 산업인 지식정보산업의 성장에 기인한 것으로 볼 수 있다. 오프라인 서비스 매출규모는 2007년부터 증가(2007년 7조 3,658억 원, 2008년 8조 1,003억 원, 2009년 9조 3,709억 원, 2010년 9조 8,642억 원, 2011년 10조 8,208억 원)하였다.

〈표 3-3-15〉 콘텐츠산업 유통(소매 및 서비스) 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분		콘텐츠산업 전체									
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
소매	오프라인	4,531,613	6,074,958	6,374,719	6,226,162	6,119,798	6,481,726	6,845,872	25.6	5.6	7.1
	온라인	–	639,777	758,124	891,793	1,050,048	1,197,469	1,302,242	4.9	8.7	–
	소계	4,531,613	6,714,735	7,132,843	7,117,955	7,169,846	7,679,195	8,148,114	30.5	6.1	10.3
서비스	오프라인	11,090,385	9,829,252	7,365,869	8,100,303	9,370,945	9,864,295	10,820,844	40.5	9.7	▽0.4
	온라인	2,960,460	3,360,837	4,134,962	4,592,242	5,101,348	6,096,423	7,769,904	29.1	27.5	17.4
	소계	14,050,845	13,190,089	11,500,831	12,692,545	14,472,293	15,960,718	18,590,748	69.5	16.5	4.8
합계		18,582,458	19,904,824	18,633,674	19,810,500	21,642,139	23,639,913	26,738,862	100.0	13.1	6.3

3.1.7 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황[37)]

2011년 콘텐츠산업의 라이선스 매출액은 2조 8,950억 원으로 6.4%의 비중을 차지했으며, 라이선스 외 매출액은 42조 5,696억 원으로 93.6%의 비중을 차지하였다. 라이선스 매출액과 라이선스외 매출액 모두 출판산업이 가장 높은 것으로 나타났는데, 출판산업의 라이선스 매출액은 1조 2,362억 원, 라이선스외 매출액은 20조 83억 원으로 나타났다. 라이선스 매출액에서 출판산업 다음으로 매출액 규모가 크게 나타난 산업은 캐릭터산업으로 캐릭터산업의 라이선스 매출액은 5,132억 원으로 나타났다. 라이선스 외 매출액에서 두 번째 매출액 규모가 크게 나타난 산업은 지식정보산업으로 나타났으며 지식정보산업의 라이선스 외 매출액은 8조 8,493억 원으로 나타났다.

37) 게임, 영화, 방송, 광고산업 매출액 제외

〈표 3-3-16〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분		출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
2010년	라이선스	1,213,875	138,961	246,725	117,387	412,085	172,582	258,762	2,560,377
	라이선스 외	20,029,923	602,986	2,712,418	397,012	5,484,812	7,070,104	2,101,091	38,398,346
	합계	21,243,798	741,947	2,959,143	514,399	5,896,897	7,242,686	2,359,853	40,958,723
2011년	라이선스	1,236,252	141,337	346,335	119,322	513,265	196,325	342,255	2,895,091
	라이선스 외	20,008,329	610,354	3,471,125	409,229	6,696,318	8,849,383	2,524,916	42,569,654
	합계	21,244,581	751,691	3,817,460	528,551	7,209,583	9,045,708	2,867,171	45,464,745

산업 내 라이선스 매출액 비중을 살펴본 결과 애니메이션산업의 라이선스 매출액 비중이 22.6%로 가장 높았고, 만화산업의 라이선스 매출액 비중이 18.8%, 콘텐츠솔루션산업의 라이선스 비중이 11.9%, 음악산업의 라이선스 매출액 비중이 9.1%로 그 뒤를 이었다. 라이선스 외 매출액 비중이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 라이선스 외 매출액 비중이 97.8%로 나타났다. 그 다음은 출판산업으로 라이선스외 매출액 비중이 94.2%를 나타냈고, 캐릭터산업 92.9%, 음악산업 90.9%이 그 뒤를 이었다.

〈표 3-3-17〉 콘텐츠산업 라이선스 매출액 비중

(단위: %)

구분		출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	전체
2010년	라이선스	5.7	18.7	8.3	22.8	7	2.4	11.0	6.3
	라이선스 외	94.3	81.3	91.7	77.2	93	97.6	89.0	93.7
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
2011년	라이선스	5.8	18.8	9.1	22.6	7.1	2.2	11.9	6.4
	라이선스 외	94.2	81.2	90.9	77.4	92.9	97.8	88.1	93.6
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

04 콘텐츠 제작 비용

2011년 콘텐츠 제작 비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 7,271억 원(77.0%)으로 가장 많은 비중을 차지하였고 전년대비 5.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.5% 증가하였다. 로열티 지출에 사용된 비용은 582억 원(6.2%), 마케팅 홍보비는 769억 원(8.1%)으로 나타났다. 연구개발비은 440억 원(4.7%), 기타 비용은 379억 원(4.0%)으로 조사되었다.

〈표 3-4-1〉 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2011년)

(단위: 개, 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성				
				작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
출판	582	394,464	678	325,332	21,335	27,113	9,352	11,332
만화	169	73,621	436	54,986	6,699	6,853	2,067	3,016
음악	342	96,108	281	65,322	8,635	13,558	2,938	5,655
애니메이션	162	98,494	608	73,569	6,358	7,259	7,437	3,871
캐릭터	255	101,585	398	61,325	9,352	10,252	15,331	5,325
지식정보	213	104,586	491	81,335	4,322	9,357	4,315	5,257
콘텐츠솔루션	175	75,544	432	65,325	1,537	2,533	2,612	3,537
전체	1,898	944,402	498	727,194	58,238	76,925	44,052	37,993
비중 (%)				77.0	6.2	8.1	4.7	4.0

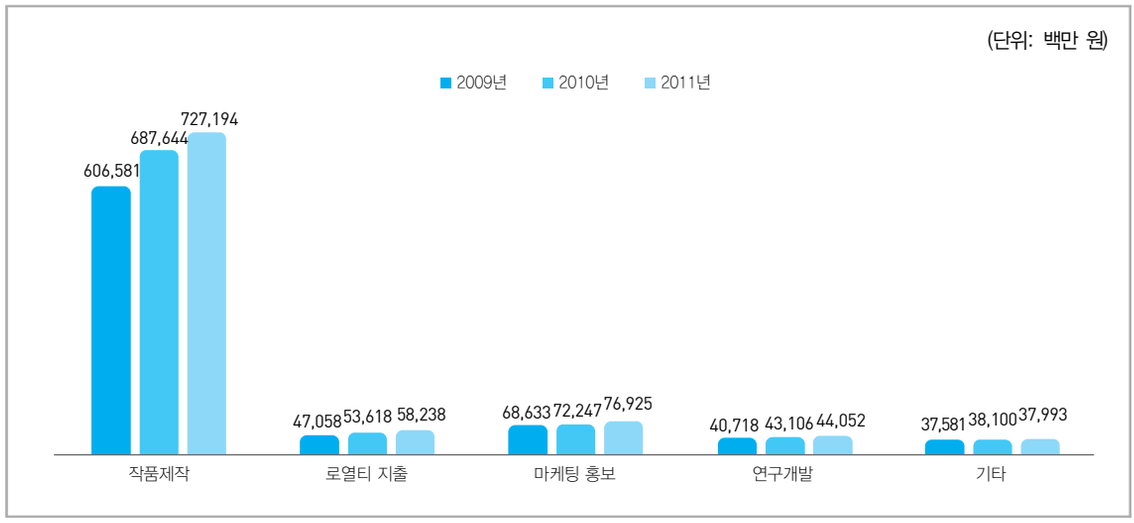
연도별 콘텐츠 제작 비용을 살펴본 결과, 작품 제작 비용은 2009년에 6,065억 원, 2010년에 6,876억 원, 그리고 2011년에는 7,271억 원으로 나타나 전년대비 5.8% 증가 2009년부터 2011년까지 연평균 9.5% 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 8.6% 증가하였으며 연평균 11.2% 증가하였다. 마케팅 홍보는 전년대비 6.5%, 연평균 5.9% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 2.2%, 연평균 4.0% 증가하였다. 기타는 전년대비 0.3% 감소하였으며 연평균 0.5%로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-4-2〉 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	작품 제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
2009년	1,808	800,571	443	606,581	47,058	68,633	40,718	37,581
비중(%)				75.8	5.9	8.6	5.1	4.7
2010년	1,898	894,715	471	687,644	53,618	72,247	43,106	38,100
비중(%)				76.9	6.0	8.1	4.8	4.3
2011년	1,898	944,402	498	727,194	58,238	76,925	44,052	37,993
비중(%)				77.0	6.2	8.1	4.7	4.0
전년대비증감률(%)	0.0	5.6	5.6	5.8	8.6	6.5	2.2	▽0.3
연평균증감률(%)	2.5	8.6	6.0	9.5	11.2	5.9	4.0	0.5

[그림 3-4-1] 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용



05 부가가치액

5.1 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

부가가치액(value added)은 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한시키지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정한 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치액은 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 콘텐츠산업통계에서는 한국은행 기업경영분석의 부가가치액 통계 산출 방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 부가가치액을 산출하였다. 2004년 기준조사의 경우 5개 산업은 실태조사를 통해 부가가치액에 대한 조사를 실시하였고, 직접조사 하지 않는 3개 산업은 한국은행 기업경영분석에서 제공하는 부가가치율을 적용하였으며, 2개 산업은 2003년 기준조사 부가가치율을 적용하여 산출함으로써 부가가치 산출방법에 차이가 발생하였다. 따라서 2005년 기준조사부터는 이를 극복하고자 실태조사를 통해 "한국은행 기업경영분석"에서 산출하는 방식으로 부가가치액과 부가가치율을 산출하였고, 나머지 2개 산업(게임, 광고)은 각 해당년도의 "한국은행 기업경영분석"에서 제공하는 부가가치율을 적용하여 산출하였다.

〈표 3-5-1〉 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 산출방법

구분	해당 산업	산출방법
2005년	8개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	3개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2005)
2006년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업(영화)	외부자료 인용(영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사", 2006)
	2개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2006)
2007년–2011년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사", 2007~2011 방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서", 2007~2011)
	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2012)

※ 한국은행 기업경영분석 부가가치액 산출방법 적용

5.2 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2011년 콘텐츠산업 부가가치액은 33조 4,104억 원으로 나타났으며 부가가치율은 40.27%로 나타났다. 전체 부가가치액의 비중을 보면 출판이 8조 9,460억 원(26.8%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 방송은 4조 5,482억 원(13.6%), 게임은 4조 1,848억 원(12.5%), 광고가 3조 9,889억 원(11.9%), 지식정보는 3조 9,152억 원(11.7%), 캐릭터는 3조 652억 원(9.2%), 음악이 1조 5,976억 원(4.8%), 영화가 1조 4,674억 원(4.4%), 콘텐츠솔루션이 1조 1,659억 원(3.5%), 방송영상독립제작사가 3,267억 원(1.0%), 만화가 3,075억 원(0.9%), 애니메이션이 2,231억 원(0.7%)으로 나타났다.

한편, 부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 47.53%의 부가가치율을 기록하였으며, 지식정보산업의 부가가치율은 43.28%로 게임산업 다음으로 높은 부가가치율을 기록하였다. 전체 부가가치율을 보면, 2007년 40.29%, 2008년 39.88%, 2009년 41.25%, 2010년에는 41.31%로 2008년에 소폭 하락하였으나 2009년부터 다시 증가하기 시작하였다. 2008년의 부가가치율 하락 이유로는 세계금융위기를 들 수 있으며, 콘텐츠산업은 고부가가치의 산업으로 성장할 수 있는 잠재력을 가진 산업으로 인정받아 왔으므로 향후에는 다시 부가가치액과 부가가치율의 증가가 이루어질 수 있을 것으로 기대된다.

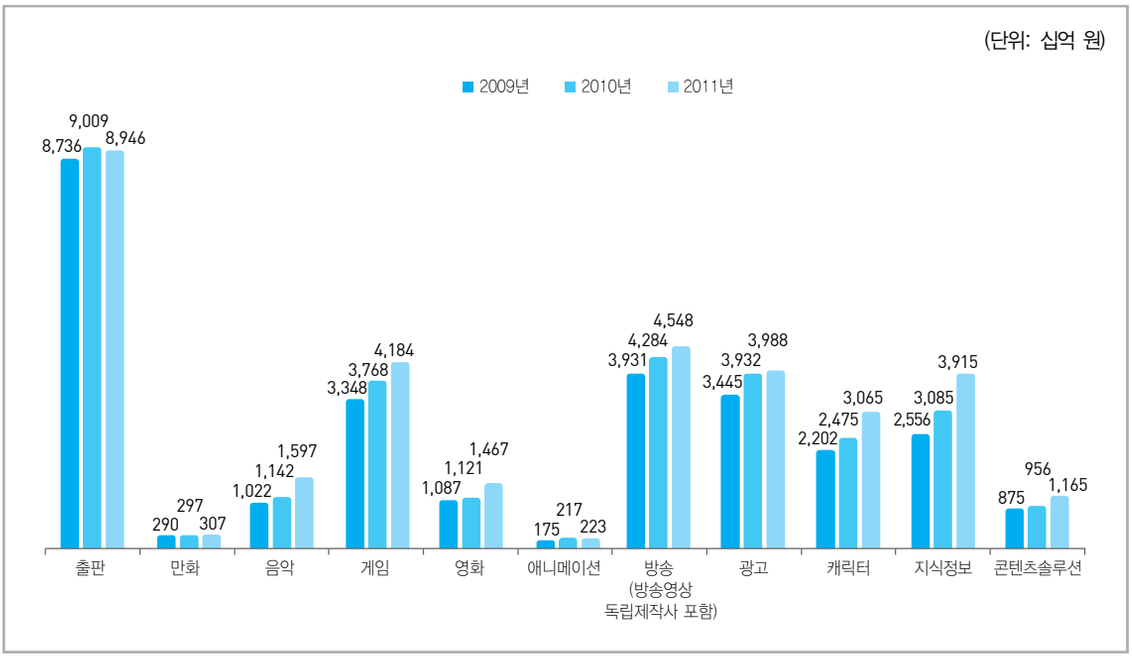
〈표 3-5-2〉 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위: 백만 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	6,945,633	6,337,507	8,949,107	8,972,761	8,736,207	9,009,976	8,946,093	▽0.7	4.3
만화[38]	154,667	264,505	282,052	283,600	290,833	297,632	307,558	3.3	12.1
음악[39]	572,760	765,297	787,709	946,635	1,022,766	1,142,896	1,597,663	39.8	18.6
게임	4,381,563	3,655,175	2,487,445	2,808,000	3,348,867	3,768,320	4,184,893	11.1	▽0.8
영화[40]	841,233	1,752,217	880,819	349,442	1,087,895	1,121,854	1,467,411	30.8	9.7
애니메이션	42,214	70,333	122,506	167,287	175,213	217,101	223,109	2.8	32.0
방송[41]	2,834,073	3,972,844	4,267,646	3,151,368	3,931,437	4,284,985	4,548,227	6.1	8.2
광고	2,693,689	3,343,592	4,002,168	4,062,666	3,445,079	3,932,096	3,988,988	1.4	6.8
캐릭터[42]	501,386	1,238,309	1,801,217	1,956,376	2,202,786	2,475,517	3,065,286	23.8	35.2
지식정보[43]	1,206,897	1,393,658	1,729,680	1,964,438	2,556,076	3,085,977	3,915,254	26.9	21.7
콘텐츠솔루션[44]	476,538	583,269	642,524	731,698	875,816	956,345	1,165,985	21.9	16.1
합계	20,650,653	23,376,706	25,952,873	25,394,271	27,672,975	30,292,699	33,410,467	10.3	8.3

38) 2006년부터 어린이·학습만화 부가가치액이 포함
39) 2006년부터 노래연습장 운영업, 음악행사, 음악공연업, 인터넷 음반 소매업, 음반 도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 부가가치액 포함
40) 애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외
41) 2008년부터 방송산업 매출액은 방송사업 수익만을 포함하였으므로 이를 반영하여 부가가치액을 산출함
2008~2011년 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서에 자료가 없음)
42) 2005년에는 캐릭터상품 도소매업 부가가치액이 제외되었으나, 2006년부터 이를 포함. 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 부가가치액 제외
43) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
44) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

[그림 3-5-1] 콘텐츠산업 부가가치액 현황



〈표 3-5-3〉 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년
콘텐츠산업 부가가치액(억 원)	206,507	233,767	259,529	253,943	276,730	302,927	334,105
*GDP(억 원)	8,652,409	9,087,438	9,750,130	10,264,518	10,650,368	11,732,749	12,371,282
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.39	2.57	2.66	2.47	2.60	2.58	2.70

* GDP는 한국은행(국민계정)의 2007~2011 자료 인용

5.3 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황[45]

2011년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 구성 요소는 인건비로 15조 331억 원(63.2%)이며 전년대비 13.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.5% 증가하였다. 경상이익은 3조 7,333억 원(15.7%)으로 인건비 다음으로 높은 비중을 차지하였고, 감가상각비는 2조 3,971억 원(10.1%), 임차료는 1조 1,722억 원(4.9%), 순금융비용은 7,277억 원(3.1%), 그리고 조세공과는 7,055억 원(3.0%)으로 조사되었다.

45) 게임, 영화, 광고산업 부가가치액 제외

〈표 3-5-4〉 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

산업 / 부가가치액 구성	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	방송	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
경상이익	1,130,114	17,662	196,257	29,116	470,063	1,044,414	731,452	114,267	3,733,345	15.7
인건비	6,185,891	239,774	976,652	155,380	1,911,257	2,043,681	2,665,825	854,667	15,033,127	63.2
순금융비용	307,208	9,627	70,655	7,032	192,521	46,032	35,221	59,465	727,761	3.1
감가상각비	627,793	11,856	213,897	21,437	276,583	991,448	172,951	81,153	2,397,118	10.1
임차료	472,462	19,987	105,257	5,561	125,611	165,721	241,252	36,379	1,172,230	4.9
조세공과	222,625	8,652	34,945	4,583	89,251	256,931	68,553	20,054	705,594	3.0
합계	8,946,093	307,558	1,597,663	223,109	3,065,286	4,548,227	3,915,254	1,165,985	23,769,175	100.0

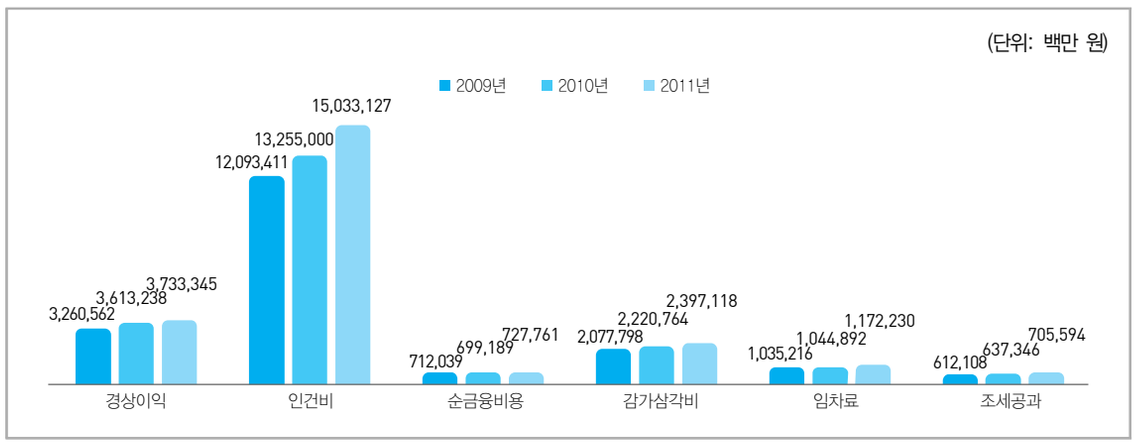
2009년부터 2011년까지 부가가치액은 연평균 9.6% 증가하였는데, 세부적인 연도별 부가가치액 구성 비중을 보면 모든 항목이 증가하고 있는 것으로 나타났다. 경상이익은 2009년 3조 2,605억 원에서 2011년 3조 7,333억 원으로 연평균 7.0%로 증가하였으며, 인건비는 전년대비 13.4%, 연평균 11.5% 증가한 것으로 나타났다. 순금융비용은 전년대비 4.1% 증가, 연평균 1.1% 증가하였다. 감가상각비는 전년대비 7.9%, 연평균 7.4% 증가하였으며 임차료는 전년대비 12.2% 증가하였으며 연평균 6.4% 증가했다. 조세공과는 전년대비 10.7% 증가하였으며 연평균 7.4% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-5-5〉 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중

(단위: 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2009년	3,260,562	12,093,411	712,039	2,077,798	1,035,216	612,108	19,791,134
비중(%)	16.5	61.1	3.6	10.5	5.2	3.1	100.0
2010년	3,613,238	13,255,000	699,189	2,220,764	1,044,892	637,346	21,470,429
비중(%)	16.8	61.7	3.3	10.3	4.9	3.0	100.0
2011년	3,733,345	15,033,127	727,761	2,397,118	1,172,230	705,594	23,769,175
비중(%)	15.7	63.2	3.1	10.1	4.9	3.0	100.0
전년대비증감률(%)	3.3	13.4	4.1	7.9	12.2	10.7	10.7
연평균증감률(%)	7.0	11.5	1.1	7.4	6.4	7.4	9.6

[그림 3-5-2] 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 비중



06 수출입액

수출입액은 추정하지 않고 조사한 자료 그대로를 집계한 결과인데, 산업에 따라 실태조사를 실시하기도 하고 타기관의 자료를 인용하기도 하였다. 11개 산업 각 부문별로 수출입액의 자료 출처는 아래와 같다.

6.1 콘텐츠산업 수출입액 자료출처

〈표 3-6-1〉 콘텐츠산업 산업별 수출입액 자료출처

산업구분	자료출처
출판	관세청, "품목별 수출입실적"
만화	실태조사
음악	관세청, "품목별 수출입실적" 및 실태조사
게임	실태조사
영화	영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사"
애니메이션	실태조사
방송	방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서"
광고	한국방송광고공사, "광고산업 통계조사"
캐릭터	관세청, "품목별 수출입실적" 및 실태조사
지식정보	실태조사
콘텐츠솔루션	실태조사

6.2 콘텐츠산업 수출입액 현황

콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴본 결과 수출액은 43억 201만 달러로 전년대비 34.9% 증가하였으며 2005년부터 2011년까지 연평균 22.1% 증가하였다. 수입액은 18억 4,783만 달러이며 전년대비 8.9% 증가하였으며, 또한 연평균 2.2% 증가하였다. 콘텐츠산업의 수출액은 2005년부터 2011년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 수입은 2005년부터 2007년까지 지속적인 증가세를 보였으나 2008년부터 감소하기 시작하였다.

한편, 콘텐츠산업의 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 23억 7,807만 달러

로 전체의 55.3%를 차지하였으며 이는 전년대비 48.1% 증가, 2005년부터 2011년까지 연평균 27.1% 증가한 수치이다. 음악산업 또한 신한류 열풍으로 아이돌그룹(걸그룹, 보이밴드 등), 뮤지컬 등의 해외 진출이 활발해짐에 따라 전년대비 135.5% 증가하였고, 연평균 43.7% 증가하였다.

〈표 3-6-2〉 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액									
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	191,346	184,867	213,100	260,010	250,764	357,881	283,439	6.6	▽20.8	6.8
만화	3,268	3,917	3,986	4,135	4,209	8,153	17,213	0.4	111.1	31.9
음악	22,278	16,666	13,885	16,468	31,269	83,262	196,113	4.6	135.5	43.7
게임	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	2,378,078	55.3	48.1	27.1
영화	75,995	24,515	24,396	21,037	14,122	13,583	15,829	0.4	16.5	▽23.0
애니메이션	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827	115,941	2.7	19.7	6.7
방송	121,763	133,917	150,953	171,348	184,577	184,700	222,372	5.2	20.4	10.6
광고	9,359	75,981	93,859	14,212	93,152	75,554	102,224	2.4	35.3	49.0
캐릭터	163,666	189,451	202,889	228,250	236,521	276,328	392,266	9.1	42.0	15.7
지식정보[46]	34,764	5,016	275,111	339,949	348,906	368,174	432,256	10.0	17.4	52.2
콘텐츠솔루션[47]	35,608	–	112,678	107,746	114,675	118,510	146,281	3.4	23.4	26.6
합계	1,301,136	1,373,158	1,944,631	2,337,603	2,608,702	3,189,074	4,302,012	100.0	34.9	22.1

〈표 3-6-3〉 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액									
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	231,741	307,184	354,404	368,536	348,336	339,819	351,604	19.0	3.5	7.2
만화	900	3,965	5,901	5,937	5,492	5,281	3,968	0.2	▽24.9	28.1
음악	8,306	8,347	9,831	11,484	11,936	10,337	12,541	0.7	21.3	7.1
게임	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	242,532	204,986	11.1	▽15.5	▽2.1
영화	46,830	45,813	67,527	78,775	73,646	53,374	46,355	2.5	▽13.2	▽0.2
애니메이션	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951	6,896	0.4	▽0.8	4.0
방송	43,177	72,563	64,939	149,396	183,011	110,495	233,872	12.7	111.7	32.5
광고	2,292,762	2,415,540	2,225,807	780,696	610,277	737,167	804,124	43.5	9.1	▽16.0
캐릭터	123,434	211,909	225,257	198,679	196,367	190,456	182,555	9.9	▽4.1	6.7
지식정보[48]	360	316	398	415	454	470	496	0.0	5.5	5.5
콘텐츠솔루션[49]	–	–	–	–	405	371	433	0.0	16.7	3.4
합계	2,985,891	3,278,288	3,351,761	1,986,970	1,769,571	1,697,253	1,847,830	100.0	8.9	2.2

46) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
47) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함
48) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
49) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

〈표 3-6-4〉 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2011년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	283,439	17,213	196,113	2,378,078	15,829	115,941	222,372	392,266	432,256	146,281	4,199,788
수입	351,604	3,968	12,541	204,986	46,355	6,896	233,872	182,555	496	433	1,043,706
수출입 차액	▽68,165	13,245	183,572	2,173,092	▽30526	109,045	▽11,500	209,711	431,760	145,848	3,156,082

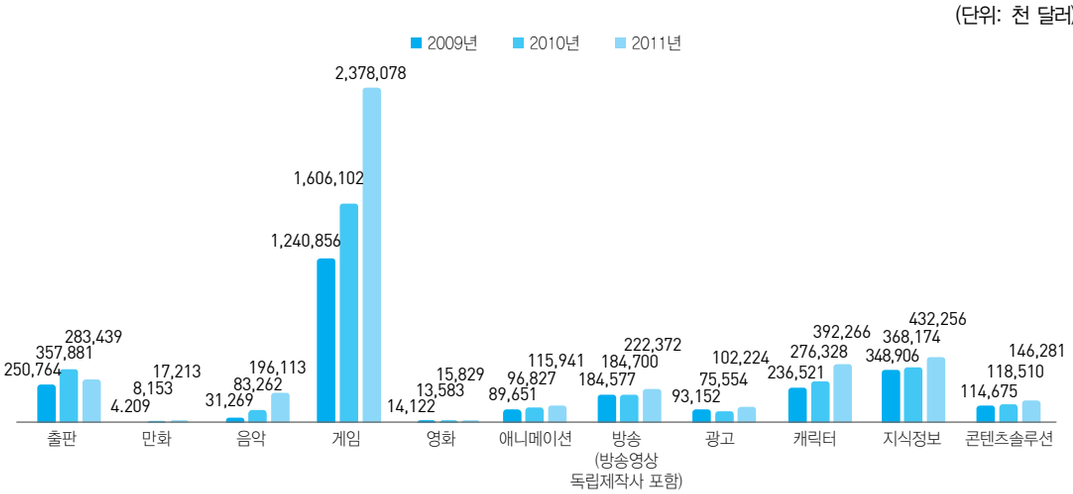
〈표 3-6-5〉 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2011년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	283,439	17,213	196,113	2,378,078	15,829	115,941	222,372	102,224	392,266	432,256	146,281	4,302,012
수입	351,604	3,968	12,541	204,986	46,355	6,896	233,872	804,124	182,555	496	433	1,847,830
수출입 차액	▽68,165	13,245	183,572	2,173,092	▽30,526	109,045	▽11,500	▽701,900	209,711	431,760	145,848	2,454,182

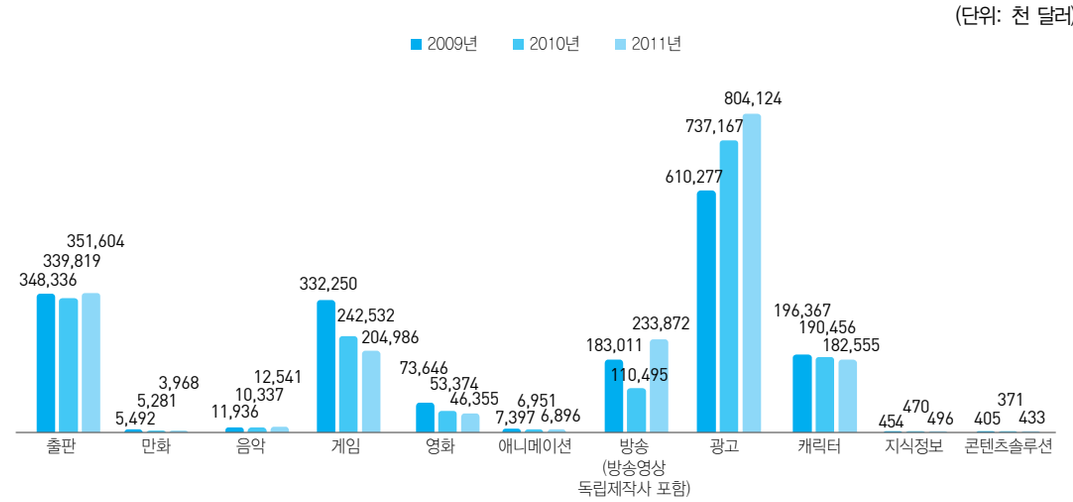
[그림 3-6-1] 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황

(단위: 천 달러)



[그림 3-6-2] 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황

(단위: 천 달러)



6.2.1 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황[50)]

2011년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 보면 일본이 12억 4,798만 달러(30.1%)로 가장 큰 비중을 차지하였고, 중국은 11억 1,890만 달러(27.0%), 동남아는 7억 9,663만 달러(19.2%), 북미는 4억 6,828만 달러(11.3%), 유럽은 3억 2,512만 달러(7.8%), 기타는 1억 8,941만 달러(4.6%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 49.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 38.8% 증가했다. 일본은 전년대비 55.2%, 연평균 37.1% 증가하였다. 동남아는 2009년부터 2011년까지 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 전년대비 18.5%, 연평균 31.8% 증가한 것으로 나타났다. 북미는 전년대비 15.7% 증가하였으며, 연평균 9.8% 증가했다. 유럽은 전년대비 21.3% 증가하였으며 연평균 22.2% 증가했고, 기타는 전년대비 20.2% 증가하였으며 연평균 22.4% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-6-6〉 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	33,693	62,790	29,810	90,127	21,557	45,462	283,439
만화	662	6,639	2,643	1,766	5,457	46	17,213
음악	6,836	157,938	25,691	587	4,632	429	196,113
게임	907,296	652,556	428,277	181,255	152,369	56,325	2,378,078
영화	1,628	3,663	1,646	1,673	3,522	3,697	15,829
애니메이션	1,659	21,688	1,183	59,397	28,556	3,458	115,941
방송	21,268.8	102,058.2	38,432.3	3,562.6	1,479.7	2,139.1	168,940.7
캐릭터	89,257	20,256	45,255	102,565	82,358	52,575	392,266
지식정보	36,287	176,925	198,372	8,802	3,528	8,342	432,256
콘텐츠솔루션	20,322	43,469	25,323	18,553	21,668	16,946	146,281
합계	1,118,908.8	1,247,982.2	796,632.3	468,287.6	325,126.7	189,419.1	4,146,356.7
비중(%)	27.0	30.1	19.2	11.3	7.8	4.6	100.0

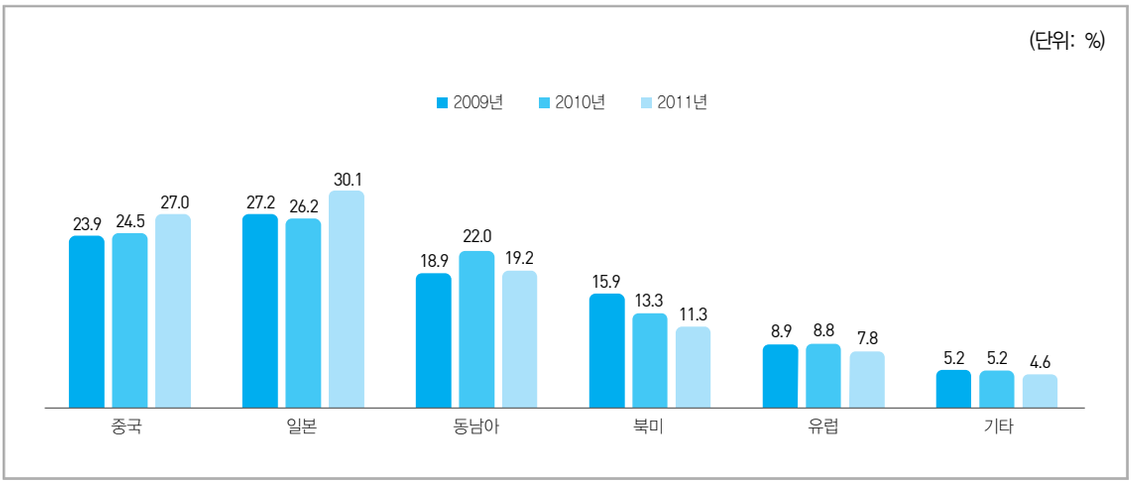
〈표 3-6-7〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액					
	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	581,049.0	749,534.8	1,118,908.8	27.0	49.3	38.8
일본	664,038.0	803,897.8	1,247,982.2	30.1	55.2	37.1
동남아	458,617.0	672,163.8	796,632.3	19.2	18.5	31.8
북미	388,210.0	404,754.8	468,287.6	11.3	15.7	9.8
유럽	217,611.1	267,930.6	325,126.7	7.8	21.3	22.2
기타	126,408.3	157,613.1	189,419.1	4.6	20.2	22.4
합계	2,435,933.4	3,055,894.9	4,146,356.7	100.0	35.7	30.5

50) 방송(해외교포방송지원, 비디오/DVD 판매, 타임블럭/포맷 판매 및 방송영상독립제작사), 광고산업 수출액 제외

[그림 3-6-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 비중



6.2.2 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황

콘텐츠산업 지역별 수입규모를 보면 북미가 3억 643만 달러(32.7%)로 가장 큰 비중을 차지하였고 그 다음은 일본이 2억 5,825만 달러(27.5%), 중국(홍콩포함)이 1억 7,817만 달러(19.0%), 유럽이 1억 115만 달러(10.8%), 동남아는 6,160만 달러(6.6%), 기타는 3,213만 달러(3.4%)로 나타났다.

증감률을 보면 중국이 전년대비 31.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.1% 증가하였고, 일본은 전년대비 133.9% 증가, 연평균 55.8% 증가하였다. 동남아는 전년대비 4.9%, 연평균 1.4% 감소하였고, 북미는 전년대비 11.0% 증가, 연평균 4.4% 감소하였다. 유럽은 전년대비 17.1%, 연평균 3.9% 증가하였고, 기타는 전년대비 9.7%, 연평균 4.9% 감소하였다.

〈표 3-6-8〉 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2011년)[51]

(단위: 천 달러)

구분	중국 (홍콩포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	59,055	56,921	24,732	125,311	81,877	3,708	351,604
만화	66	3,623	–	211	68	–	3,968
음악	99	2,427	58	2,246	7,213	498	12,541
게임	30,625	163,582	–	10,522	134	123	204,986
영화	1,007	1,407	70	36,302	3,044	4,525	46,355
애니메이션	11	6,852	–	33	–	–	6,896
방송	1,052.4	6,975.1	48.9	112,789.2	4,833.4	2,217.5	127,916.5
캐릭터	86,257	16,436	36,693	18,265	3,926	20,978	182,555
지식정보	–	29	–	321	59	87	496
콘텐츠솔루션	–	–	–	433	–	–	433
합계	178,172.4	258,252.1	61,601.9	306,433.2	101,154.4	32,136.5	937,750.5
비중(%)	19.0	27.5	6.6	32.7	10.8	3.4	100.0

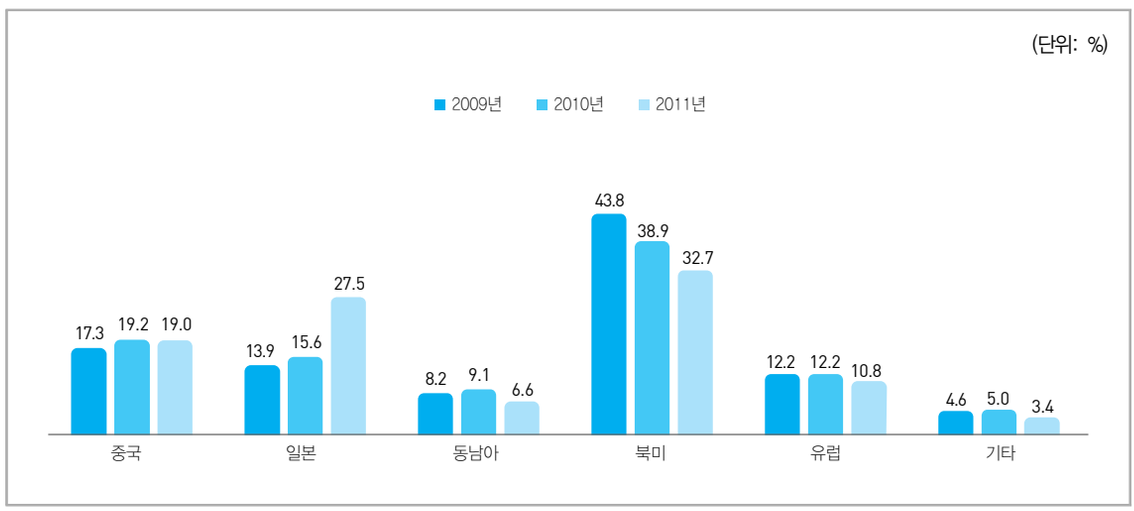
51) 방송(타임블럭/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

〈표 3-6-9〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황[52)]

(단위: 천 달러)

구분	수입					
	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	132,210.6	136,000.5	178,172.4	19.0	31.0	16.1
일본	106,373.0	110,415.5	258,252.1	27.5	133.9	55.8
동남아	63,311.0	64,766.6	61,601.9	6.6	▽4.9	▽1.4
북미	334,987.6	275,943.8	306,433.2	32.7	11.0	▽4.4
유럽	93,716.8	86,397.6	101,154.4	10.8	17.1	3.9
기타	35,554.0	35,571.2	32,136.5	3.4	▽9.7	▽4.9
합계	765,153.0	709,095.2	937,750.5	100.0	32.2	10.7

[그림 3-6-4] 콘텐츠산업 지역별 수입액 비중



6.2.3 콘텐츠산업 해외 수출방법

콘텐츠산업의 해외 수출방법를 보면 해외 유통사를 접촉 한다는 응답이 26.9%로 가장 많았다. 국내 에이전트 활용, 해외 전시회 및 행사 참여 응답은 동일하게 21.4%였으며, 해외 에이전트 활용은 19.4%, 해외 법인 활용은 6.7%, 온라인 해외 판매는 2.9%, 기타는 1.3%로 조사되었다.

연도별 추이를 살펴보면 해외 전시회 및 행사참여(2005년 12.1%, 2006년 15.2%, 2007년 14.7%, 2008년 18.0%, 2009년 20.0%, 2010년 19.6%, 2011년 21.4%)는 2005년부터 꾸준히 증가하는 것으로 나타났으며, 해외 유통사 접촉은 2005년에서 2006년에 증가하였으나, 2007년부터 감소세에 들어섰다가 2011년 소폭 증가한 것으로 보인다(2005년 23.1%, 2006년 27.0%, 2007년 26.7%, 2008년 25.5%, 2009년 24.3%, 2010년 26.4%, 2011년 26.9%). 또한 국내 에이전트 활용은 2005년에서 2006년에 감소하였으나 2007년에 다시 증가하여 2008년과 비슷한 수준을 유지하였으나 2009년부터 다시 감소하는 추세로 나타났다(2005년 25.3%, 2006년 22.0%, 2007년 25.2%, 2008년 25.6%, 2009년 23.0%, 2010년 21.7%, 2011년 21.4%).

52) 게임(2009년, 2010년), 방송(타임블럭/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

〈표 3-6-10〉 콘텐츠산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	12.1	15.2	14.7	18.0	20.0	19.6	21.4	1.8
	해외 유통사 접촉	23.1	27.0	26.7	25.5	24.3	26.4	26.9	0.5
	온라인 해외 판매	1.1	1.1	2.6	2.8	2.7	3.1	2.9	▽0.2
	해외 법인 활용	8.6	9.4	8.6	8.0	7.1	6.6	6.7	0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	25.3	22.0	25.2	25.6	23.0	21.7	21.4	▽0.3
	해외 에이전트 활용	20.1	13.0	16.0	16.0	19.9	20.1	19.4	▽0.7
기타		9.7	12.3	6.2	4.1	3.0	2.5	1.3	▽1.2
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	–

콘텐츠산업별 연도별로 해외 수출방법을 살펴보면 2005년부터 2011년까지 해외 전시회 및 행사 참여 비중이 꾸준히 증가한 산업은 만화산업과 캐릭터산업이었다. 2005년부터 2011년 까지 해외 유통사 접촉 비중이 꾸준히 감소한 산업은 출판산업 그리고 애니메이션산업 이었다. 그리고 간접수출 중 국내 에이전트 활용부분을 살펴보면, 출판산업에서는 2005년부터 2011년 까지 지속적으로 비중이 증가하였고, 애니메이션산업에서는 2005년부터 2011년 까지 지속적으로 비중이 감소하였다.

〈표 3-6-11〉 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법

(단위: 개소, %)

구분	연도	사업체 수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외전시회 행사 참여	해외유통사 접촉	온라인해외 판매	해외법인 활용	국내 에이전트 활용	해외 에이전트 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
	2010년	91	8.5	10.9	2.6	11.2	45.3	10.3	11.2	100.0
	2011년	87	11.5	10.4	2.3	11.5	47.1	10.3	6.9	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	39	36.3	3.2	–	–	55.6	4.1	0.8	100.0
	2009년	37	39.6	2.3	–	–	55.9	2.2	–	100.0
	2010년	38	41.2	2.1	–	–	54.6	2.1	–	100.0
	2011년	38	47.4	2.6	–	–	47.4	2.6	–	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	42	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
	2010년	67	3.7	60.8	10.2	4.1	4.3	16.9	–	100.0
	2011년	73	2.7	63.0	8.2	5.5	6.9	13.7	–	100.0

구분	연도	사업체 수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외전시회 행사 참여	해외유통사 접촉	온라인해외 판매	해외법인 활용	국내 에이전트 활용	해외 에이전트 활용		
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	45	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
	2010년	47	29.3	17.9	–	8.1	6.2	38.5	–	100.0
	2011년	49	30.6	16.3	–	8.2	6.1	38.8	–	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	66	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
	2010년	75	26.6	34.1	3.6	11.1	19.3	5.3	–	100.0
	2011년	89	30.3	32.6	3.4	10.1	18.0	5.6	–	100.0
지식정보	2009년	69	27.3	19.7	0.9	3.2	8.6	39.4	0.9	100.0
	2010년	69	27.2	20.1	1.2	3.8	8.2	39.2	0.3	100.0
	2011년	71	25.4	18.3	2.8	4.2	11.3	38.0	–	100.0
콘텐츠 솔루션	2009년	23	13.2	34.1	0.5	1.0	12.2	37.2	1.8	100.0
	2010년	42	13.6	34.2	0.6	1.2	12.7	36.3	1.4	100.0
	2011년	42	14.3	35.7	–	–	11.9	38.1	–	100.0

6.2.4 콘텐츠산업 해외 진출형태

콘텐츠산업 해외 진출형태를 살펴본 결과, 라이선스가 46.1%로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 완제품수출이 40.8%로 그 뒤를 이었다. OEM 수출은 11.1%였으며, 기술 서비스는 2.0%로 나타났다. 라이선스는 2006년부터 2011년까지 지속적인 증가를 보이고 있으며, 전년대비 0.9%p 증가한 것으로 나타났다. 완제품 수출은 2005년부터 꾸준히 증가하다 2009년에 감소하였으나, 2011년에 다시 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3-6-12〉 콘텐츠산업 해외 진출형태

(단위: %)

연도 / 해외 진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감(%p)
완제품 수출	34.6	42.2	44.7	45.9	37.2	39.9	40.8	0.9
라이선스	29.8	26.7	27.7	31.5	44.4	45.2	46.1	0.9
OEM 수출	25.7	24.1	21.9	19.7	15.3	12.7	11.1	▽1.6
기술 서비스	8.5	6.4	4.4	2.8	2.5	1.9	2.0	0.1
기타	1.4	0.6	1.3	0.1	0.6	0.3	–	▽0.3
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	–

〈표 3-6-13〉 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태

(단위: 개소, %)

구분	연도	사업체 수	완제품 수출	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
	2010년	91	52.8	29.6	17.6	–	–	100.0
	2011년	87	52.9	32.2	14.9	–	–	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
	2010년	38	26.3	73.7	–	–	–	100.0
	2011년	38	21.1	78.9	–	–	–	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
	2010년	67	68.6	31.4	–	–	–	100.0
	2011년	73	69.9	30.1	–	–	–	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	–	100.0
	2010년	47	–	63.8	36.2	–	–	100.0
	2011년	49	–	65.3	34.7	–	–	100.0
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
	2010년	75	41.3	33.6	25.1	–	–	100.0
	2011년	89	44.9	36.0	19.1	–	–	100.0
지식정보	2009년	69	9.2	73.5	4.9	10.6	1.8	100.0
	2010년	69	9.6	73.8	4.1	10.8	1.7	100.0
	2011년	71	8.4	77.5	4.2	9.9	–	100.0
콘텐츠솔루션	2009년	23	73.8	21.3	–	3.4	1.5	100.0
	2010년	42	75.1	20.1	–	3.8	1.0	100.0
	2011년	42	76.2	19.0	–	4.8	–	100.0

07 종사자 수

7.1 콘텐츠산업 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 60만 4,730명으로 전년대비 1.5% 증가했으며 2005년부터 2011년까지 연평균 0.8% 증가했다. 출판산업의 종사자가 19만 8,691명(32.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며 게임산업은 9만 5,015명(15.7%)으로 나타나 출판산업의 뒤를 이었다. 음악산업 종사자는 7만 8,181명(12.9%), 지식정보는 6만 9,026명(11.4%), 방송은 3만 8,366명(6.3%), 광고는 3만 4,647명(5.7%), 영화는 2만 9,569명(4.9%), 캐릭터는 2만 6,418명(4.4%), 콘텐츠솔루션은 1만 9,813명(3.3%), 만화는 1만 358명(1.7%), 그리고 애니메이션은 4,646명(0.8%)으로 나타났다.

증감률을 보면 출판이 전년대비 2.2% 감소, 연평균 또한 1.3% 감소하였으며, 만화는 전년대비 3.9% 감소, 연평균 2.3% 증가했다. 음악은 전년대비 2.0%, 연평균 3.0% 증가했고 게임은 전년과 동일하게 나타났으며, 연평균 6.4% 감소하였다. 영화는 전년대비 3.2% 감소하였으며 연평균 0.3% 증가하였고 애니메이션은 전년대비와 연평균이 각각 6.8%, 4.4% 증가하였다. 방송은 전년대비 10.9% 증가 연평균 4.4% 증가하였다. 광고는 전년대비, 연평균이 각각 0.6%, 2.6% 증가하였으며, 캐릭터는 전년대비 5.2%, 연평균 20.1% 증가하였다. 지식정보는 전년대비 11.7%, 연평균 14.1% 증가하였고, 콘텐츠솔루션은 전년대비 1.4%, 연평균은 8.1% 증가한 것으로 조사되었다.

〈표 3-7-1〉 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위: 명)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	214,904	218,377	225,347	210,084	206,926	203,226	198,691	32.9	▽2.2	▽1.3
만화	9,048	12,818	11,772	11,093	10,748	10,779	10,358	1.7	▽3.9	2.3
음악	65,346	65,431	75,027	66,475	76,539	76,654	78,181	12.9	2.0	3.0
게임	141,263	105,773	92,572	95,292	92,533	94,973	95,015	15.7	0.0	▽6.4
영화	29,078	25,769	23,935	19,908	28,041	30,561	29,569	4.9	▽3.2	0.3
애니메이션	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	4,646	0.8	6.8	4.4
방송	29,634	29,308	28,913	34,393	34,714	34,584	38,366	6.3	10.9	4.4
광고	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	34,438	34,647	5.7	0.6	2.6
캐릭터[53]	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	26,418	4.4	5.2	20.1
지식정보[54]	31,327	34,779	38,192	41,279	55,126	61,792	69,026	11.4	11.7	14.1
콘텐츠솔루션[55]	12,430	13,450	13,414	14,679	17,089	19,540	19,813	3.3	1.4	8.1
합계	575,060	556,493	564,281	548,919	582,801	595,998	604,730	100.0	1.5	0.8

53) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외
54) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 종사자 포함
55) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 포함

7.1.1 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황[56)]

2011 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 수는 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 경우 16만 3,524명(31.1%)으로 나타났으며, 100억 원 이상은 14만 1,006명(26.8%), 1억 원 이상 10억 원 미만은 11만 2,403명(21.4%), 1억 원 미만은 10만 8,826명(20.7%)으로 나타났다. 증감률은 1억 원 미만은 전년대비 0.7% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 0.2% 감소했다. 1억 원 이상 10억 원 미만은 전년대비 1.3%, 연평균 2.9% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만은 전년대비 3.7%, 연평균 4.7% 증가하였으며, 100억 원 이상은 전년대비, 연평균 모두 1.7% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업은 10억 원 이상 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자가 57.9%로 10억 원 미만 매출을 발생하는 사업체에 근무하는 종사자(42.1%) 보다 많은 것으로 나타났다.

〈표 3-7-2〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

매출액 규모 / 산업	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
출판	9,630	31,601	59,003	51,929	152,163
만화	6,004	1,718	2,457	179	10,358
음악	64,947	5,992	4,674	2,568	78,181
게임	14,429	30,925	11,922	37,739	95,015
영화	4,941	3,006	16,345	5,277	29,569
애니메이션	145	1,592	2,706	203	4,646
방송영상독립제작사	1,726	953	2,051	1,193	5,923
광고	4,300	10,314	11,824	8,209	34,647
캐릭터	1,006	2,891	13,099	9,422	26,418
지식정보	1,088	19,705	29,524	18,709	69,026
콘텐츠솔루션	610	3,706	9,919	5,578	19,813
합계	108,826	112,403	163,524	141,006	525,759
비중(%)	20.7	21.4	31.1	26.8	100.0

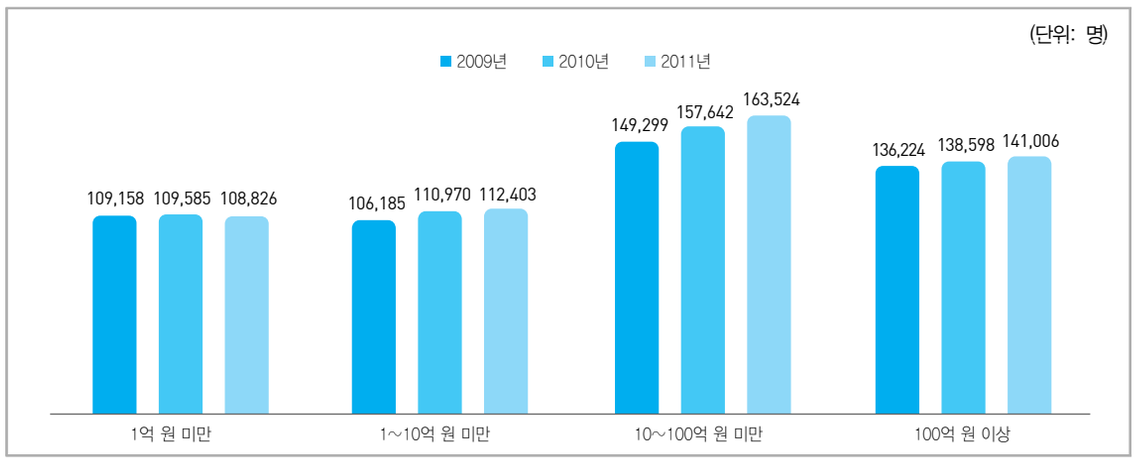
〈표 3-7-3〉 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

매출액 규모 / 연도	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년	109,158	106,185	149,299	136,224	500,866
비중(%)	21.8	21.2	29.8	27.2	100.0
2010년	109,585	110,970	157,642	138,598	516,795
비중(%)	21.2	21.5	30.5	26.8	100.0
2011년	108,826	112,403	163,524	141,006	525,759
비중(%)	20.7	21.4	31.1	26.8	100.0
전년대비증감률(%)	▽0.7	1.3	3.7	1.7	1.7
연평균증감률(%)	▽0.2	2.9	4.7	1.7	2.5

56) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

[그림 3-7-1] 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



7.1.2 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황[57]

콘텐츠산업 사업체의 종사자 규모별 종사자 수를 살펴본 결과, 1인 이상 4인 이하 사업체의 종사자는 16만 4,486명(31.3%)으로 가장 큰 비중을 차지하였다. 다음으로 많은 비중을 차지한 규모는 10인 이상 49인 이하 규모였으며, 10인 이상 49인 이하 규모는 11만 2,508명(21.4%), 100인 이상은 10만 7,790명(20.5%), 50인 이상 99인 이하 규모는 7만 1,021명(13.5%), 5인 이상 9인 이하 규모는 6만 9,954명(13.3%)으로 분석되었다.

〈표 3-7-4〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종사자 규모 / 산업	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
출판	26,762	26,858	38,718	20,680	39,145	152,163
만화	8,067	895	1,204	192	–	10,358
음악	62,839	9,294	3,308	1,912	828	78,181
게임	34,215	10,332	5,440	8,357	36,671	95,015
영화	3,426	1,892	8,048	12,058	4,145	29,569
애니메이션	397	746	3,360	143	–	4,646
방송영상독립제작사	768	1,654	1,596	1,105	800	5,923
광고	7,731	6,842	13,059	2,588	4,427	34,647
캐릭터	1,536	1,814	16,141	5,208	1,719	26,418
지식정보	17,572	6,434	15,749	14,401	14,870	69,026
콘텐츠솔루션	1,173	3,193	5,885	4,377	5,185	19,813
합계	164,486	69,954	112,508	71,021	107,790	525,759
비중(%)	31.3	13.3	21.4	13.5	20.5	100.0

증감률을 살펴본 결과, 100인 이상은 전년대비 3.3% 감소했으며 2009년부터 2011년까지 연평균 1.7% 증가했고, 50인 이상 99인 이하 규모는 전년대비 15.0%, 연평균 12.7% 증가하였다. 10인 이상

57) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

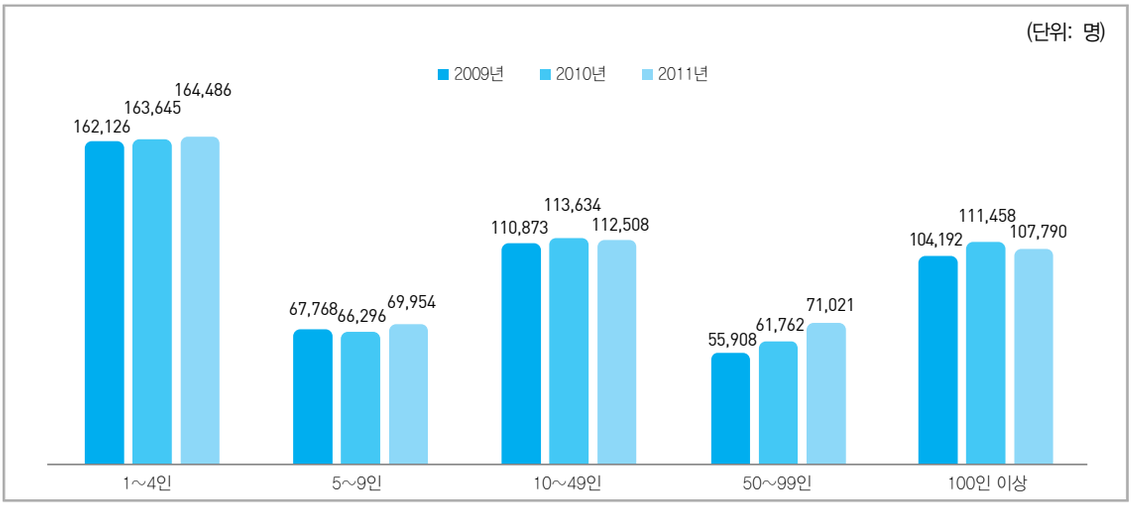
49인 이하 규모는 전년대비 1.0% 감소, 연평균 0.7% 증가하였다. 5인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 5.5% 증가, 연평균 1.6% 증가했다. 1인 이상 4인 이하 규모는 전년대비 0.5% 증가했으며 연평균 0.7% 증가했다. 즉, 콘텐츠산업의 종사자 수를 사업체의 종사자 규모에 따라 살펴본 결과, 50인 미만 사업체에 근무하는 종사자 비중이 66.0%로 대부분의 종사자들이 중소형사업체에 근무하는 것으로 나타났다.

〈표 3-7-5〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종사자 규모 / 연도	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년	162,126	67,768	110,873	55,908	104,192	500,867
비중(%)	32.4	13.5	22.1	11.2	20.8	100.0
2010년	163,645	66,296	113,634	61,762	111,458	516,795
비중(%)	31.7	12.8	22.0	11.9	21.6	100.0
2011년	164,486	69,954	112,508	71,021	107,790	525,759
비중(%)	31.3	13.3	21.4	13.5	20.5	100.0
전년대비증감률(%)	0.5	5.5	▽1.0	15.0	▽3.3	1.7
연평균증감률(%)	0.7	1.6	0.7	12.7	1.7	2.5

[그림 3-7-2] 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황(2011년)



7.1.3 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황[58)]

2011년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울에 위치한 사업체의 종사자 수가 27만 3,314명(49.8%)으로 가장 많았으며, 경기도 지역의 사업체의 종사자 수가 11만 6,131명(21.2%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다. 부산은 2만 1,506명(3.9%)이며 대구는 1만 8,500명(3.4%)으로 나타났다. 6개 광역시는 8만 6,912명으로 전년대비 5.6%, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.0% 증가하였으며, 9개 도는 18만 8,271명으로 전년대비 3.9%, 연평균 3.2% 증가하였다. 즉, 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 71.0%가 서울과 경기도에 집중되어있어 콘텐츠산업의 지역불균형이 여전히 심각한 것으로 분

58) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

석되었다.

〈표 3-7-6〉 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

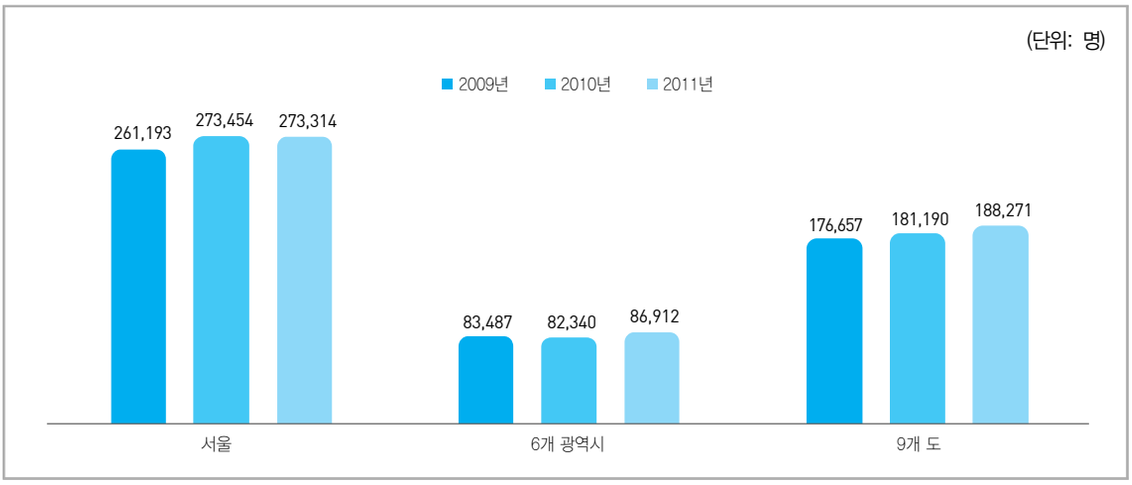
지역 \ 산업		출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
서울		67,749	4,362	19,682	39,661	12,805	3,346	27,203	26,975	13,386	43,485	14,660	273,314	49.8
6개시	부산	5,293	481	5,023	3,024	1,898	144	1,131	1,235	1,216	1,664	397	21,506	3.9
	대구	4,706	314	4,640	2,504	1,497	79	1,157	740	917	1,583	363	18,500	3.4
	인천	4,109	317	4,674	2,715	1,211	53	338	616	789	1,352	339	16,513	3.0
	광주	3,477	226	2,490	1,640	597	138	605	1,051	550	821	245	11,840	2.2
	대전	2,773	228	2,474	2,157	739	20	682	800	513	1,188	211	11,785	2.2
	울산	1,141	142	2,119	986	391	–	486	126	269	965	143	6,768	1.2
	소계	21,499	1,708	21,420	13,026	6,333	434	4,399	4,568	4,254	7,573	1,698	86,912	15.9
9개도	경기도	37,475	2,465	16,025	30,909	5,480	634	1,903	1,150	5,568	12,306	2,216	116,131	21.2
	강원도	1,322	122	2,292	1,233	578	84	973	418	308	616	161	8,107	1.5
	충청북도	1,976	132	2,205	1,143	643	48	604	141	473	703	173	8,241	1.5
	충청남도	2,022	211	2,829	1,835	528	22	165	76	285	659	189	8,821	1.6
	전라북도	2,051	133	1,976	1,498	804	43	652	162	377	617	184	8,497	1.6
	전라남도	1,243	130	2,232	1,442	421	6	557	209	261	564	175	7,240	1.3
	경상북도	3,433	224	4,144	1,703	574	–	479	137	394	1,034	186	12,308	2.2
	경상남도	3,666	336	4,474	1,878	1,095	21	825	724	598	1,088	117	14,822	2.7
	제주도	690	36	733	687	308	8	606	87	514	381	54	4104	0.7
	소계	53,878	3,789	36,910	42,328	10,431	866	6,764	3,104	8,778	17,968	3,455	188,271	34.3
합계		143,126	9,859	78,012	95,015	29,569	4,646	38,366	34,647	26,418	69,026	19,813	548,497	100.0

〈표 3-7-7〉 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역 \ 연도		2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울		261,193	273,454	273,314	▽0.1	2.3
6개 시	부산	20,516	20,162	21,506	6.7	2.4
	대구	18,155	17,493	18,500	5.8	0.9
	인천	15,410	15,106	16,513	9.3	3.5
	광주	11,660	11,663	11,840	1.5	0.8
	대전	11,508	11,387	11,785	3.5	1.2
	울산	6,238	6,529	6,768	3.7	4.2
	소계	83,487	82,340	86,912	5.6	2.0
9개 도	경기도	106,758	112,117	116,131	3.6	4.3
	강원도	7,720	7,598	8,107	6.7	2.5
	충청북도	7,885	8,076	8,241	2.0	2.2
	충청남도	8,465	8,477	8,821	4.1	2.1
	전라북도	8,165	8,284	8,497	2.6	2.0
	전라남도	7,030	6,899	7,240	4.9	1.5
	경상북도	12,697	12,024	12,308	2.4	▽1.5
	경상남도	14,118	13,916	14,822	6.5	2.5
	제주도	3,819	3,799	4104	8.0	3.7
	소계	176,657	181,190	188,271	3.9	3.2
합계		521,337	536,984	548,497	2.1	2.6

[그림 3-7-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황



7.1.4 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직은 44만 4,173명(81.0%)이며, 비정규직은 10만 4,324명(19.0%)으로 조사되었다. 증감률을 보면 정규직은 전년대비 19.5%, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.3% 증가하였으며, 비정규직은 전년대비 48.3% 증가했으며, 연평균 21.7% 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠별로 보면 출판산업의 정규직 종사자가 92.6%로 가장 높은 정규직 비율을 가진 산업으로 나타냈으며, 영화산업의 정규직 종사자가 52.7%로 가장 낮은 정규직 종사자 비율을 가진 산업으로 나타났다.

〈표 3-7-8〉 콘텐츠산업 고용형태별 종사자 현황(2011년)[59]

(단위: 명)

고용형태 / 산업	정규직		비정규직		합계
	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
출판	132,528	92.6	10,598	7.4	143,126
만화	8,094	82.1	1,765	17.9	9,859
음악	58,669	75.2	19,343	24.8	78,012
게임	65,901	69.4	29,114	30.6	95,015
영화	15,575	52.7	13,994	47.3	29,569
애니메이션	3,513	75.6	1,133	24.4	4,646
방송	30,846	85.5	7,520	14.5	38,366
광고	31,223	90.1	3,424	9.9	34,647
캐릭터	23,357	88.4	3,061	11.6	26,418
지식정보	56,380	81.7	12,646	18.3	69,026
콘텐츠솔루션	18,087	91.3	1,726	8.7	19,813
합계	444,173	81.0	104,324	19.0	548,497

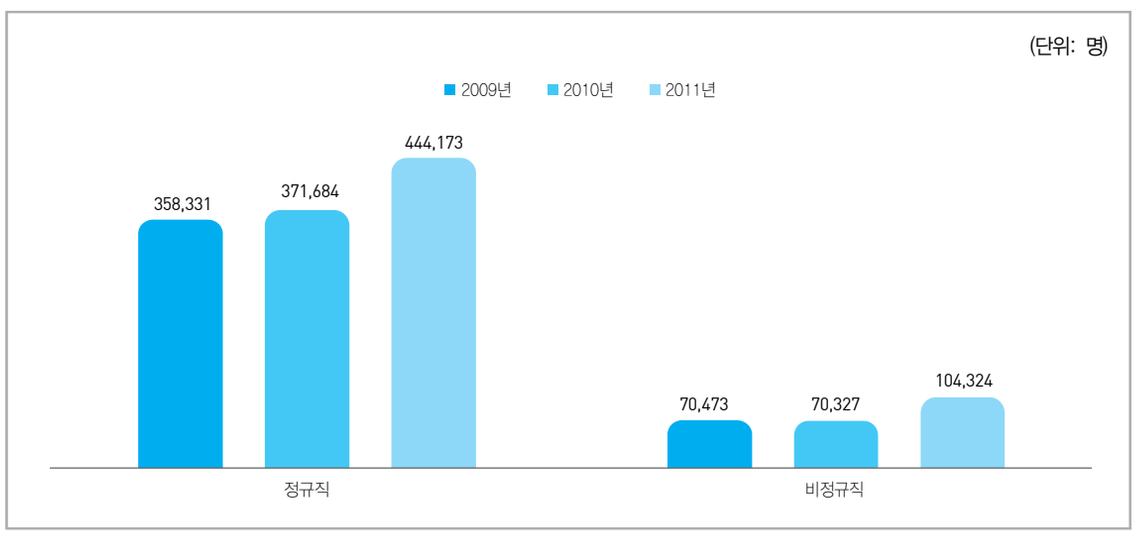
59) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

〈표 3-7-9〉 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황[60]

(단위: 명)

고용형태 / 연도	종사자 수		합계
	정규직	비정규직	
2009년	358,331	70,473	428,804
비중(%)	83.6	16.4	100.0
2010년	371,684	70,327	442,011
비중(%)	84.1	15.9	100.0
2011년	444,173	104,324	548,497
비중(%)	81.0	19.0	100.0
전년대비증감률(%)	19.5	48.3	24.1
연평균증감률(%)	11.3	21.7	13.1

[그림 3-7-4] 콘텐츠산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



7.1.5 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 25만 2,107명(49.1%)이며 정규직 여자는 16만 1,199명(31.4%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 5만 4,702명(10.6%)이며 비정규직 여자는 4만 5,842명(8.9%)으로 나타났다. 전년대비증감률 분석 결과, 비정규직 남자가 전년대비 69.3% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보인 것으로 나타났다. 2009년부터 2011년까지 연평균 증감률은 정규직 남자는 15.1% 증가했으며, 정규직 여자는 8.0%로 증가하였고, 비정규직 남자는 31.1% 증가했으며, 비정규직 여자는 14.4% 증가했다.

60) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2009년, 2010년) 종사자 제외

〈표 3-7-10〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년)[61]

(단위: 명)

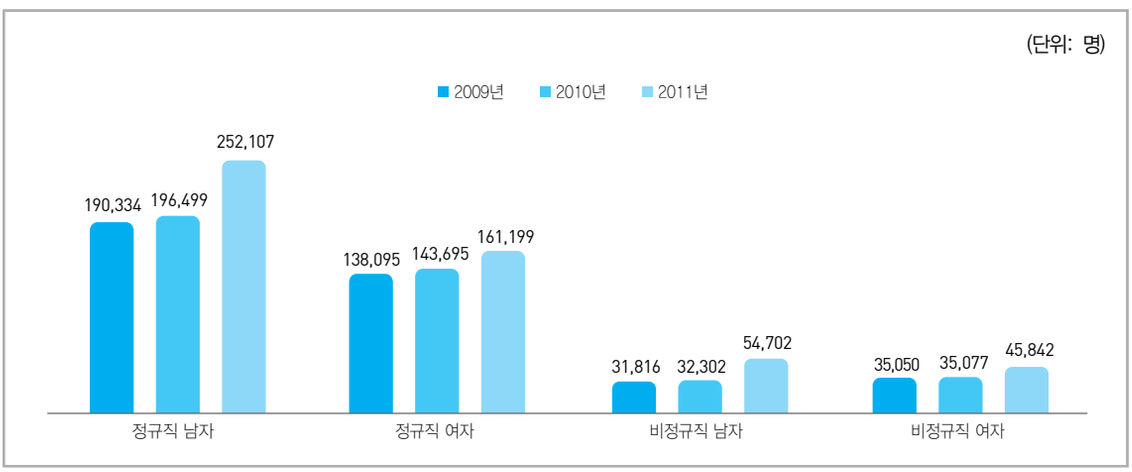
산업 \ 고용형태/성	종사자 수				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
출판	72,735	59,793	5,061	5,537	143,126
만화	3,519	4,575	718	1,047	9,859
음악	34,530	24,139	9,110	10,233	78,012
게임	50,714	15,187	19,884	9,230	95,015
영화	9,513	6,417	6,062	7,577	29,569
애니메이션	2,139	1,374	565	568	4,646
방송	23,439	7,408	4,101	3,418	38,366
캐릭터	12,195	11,162	1,476	1,585	26,418
지식정보	32,391	23,989	6,757	5,889	69,026
콘텐츠솔루션	10,932	7,155	968	758	19,813
합계	252,107	161,199	54,702	45,842	513,850

〈표 3-7-11〉 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황[62]

(단위: 명)

연도 \ 고용형태/성	종사자 수				합계
	정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	
2009년	190,334	138,095	31,816	35,050	395,295
비중(%)	48.1	34.9	8.1	8.9	100.0
2010년	196,499	143,695	32,302	35,077	407,573
비중(%)	48.2	35.3	7.9	8.6	100.0
2011년	252,107	161,199	54,702	45,842	513,850
비중(%)	49.1	31.4	10.6	8.9	100.0
전년대비증감률(%)	28.3	12.2	69.3	30.7	26.1
연평균증감률(%)	15.1	8.0	31.1	14.4	14.0

[그림 3-7-5] 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



61) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 광고산업 종사자 제외

62) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임(2009년, 2010년), 광고산업 종사자 제외

7.1.6 콘텐츠산업 성별 종사자 현황[63]

2011년 콘텐츠산업 종사자 중 남자 종사자는 34만 6,148명(58.2%)이며 여자 종사자는 24만 8,877명(41.8%)인 것으로 나타났다. 연도별로는 남자는 2009년에 30만 4,901명에서 2010년에 31만 4,239명, 2011년에 34만 6,148명으로 지속적으로 증가한 것으로 나타났다. 이는 전년대비 10.2% 증가한 수치이며 2009년부터 2011년까지 연평균은 6.5% 증가한 수치이다. 여자는 2009년에 21만 9,237명, 2010년에 22만 5,682명, 그리고 2011년에 24만 8,877명으로 나타나, 여자 또한 지속적으로 증가하는 것으로 나타났으며, 전년대비 10.3% 증가하였으며 연평균 6.5% 증가하였다.

〈표 3-7-12〉 콘텐츠산업 산업별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

구분	2009년			2010년			2011년		
	남	여	합계	남	여	합계	남	녀	합계
출판	109,356	88,653	198,009	107,918	86,287	194,205	95,792	93,862	189,654
만화	4,424	5,907	10,331	4,402	5,881	10,283	4,237	5,622	9,859
음악	42,934	33,444	76,378	42,794	33,688	76,482	43,640	34,372	78,012
게임	32,307	11,058	43,365	35,448	13,137	48,585	70,598	24,417	95,015
영화	14,468	13,573	28,041	16,616	13,945	30,561	15,930	13,639	29,569
애니메이션	2,420	1,750	4,170	2,532	1,817	4,349	2,704	1,942	4,646
방송	25,291	9,423	34,714	25,236	9,348	34,584	27,540	10,826	38,366
광고	20,413	13,096	33,509	20,395	14,043	34,438	20,988	13,659	34,647
캐릭터	11,995	11,411	23,406	12,942	12,160	25,102	13,671	12,747	26,418
지식정보	31,008	24,118	55,126	34,217	27,575	61,792	39,148	29,878	69,026
콘텐츠솔루션	10,285	6,804	17,089	11,739	7,801	19,540	11,900	7,913	19,813
합계	304,901	219,237	524,138	314,239	225,682	539,921	346,148	248,877	595,025

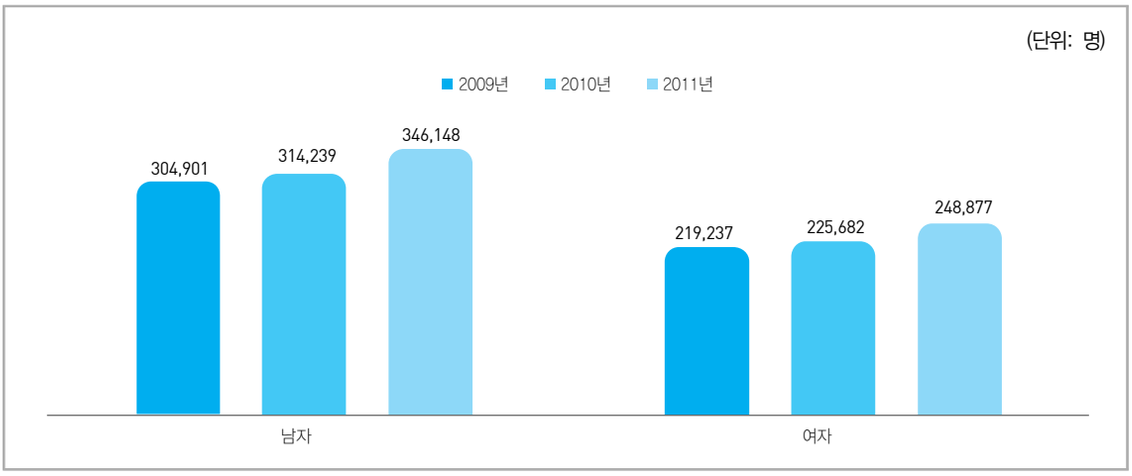
〈표 3-7-13〉 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

성 / 연도	종사자 수		합계
	남자	여자	
2009년	304,901	219,237	524,138
비중(%)	58.2	41.8	100.0
2010년	314,239	225,682	539,921
비중(%)	58.2	41.8	100.0
2011년	346,148	248,877	595,025
비중(%)	58.2	41.8	100.0
전년대비증감률(%)	10.2	10.3	10.2
연평균증감률(%)	6.5	6.5	6.5

63) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화제외)), 음악(인터넷 음반 소매업)산업 종사자 제외

[그림 3-7-6] 콘텐츠산업 성별 연도별 종사자 현황



7.1.7 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황[64]

콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작 종사자가 11만 6,335명으로 41.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자는 7만 2,374명(25.7%)이며 관리 종사자는 5만 1,865명(18.4%), 사업기획 종사자는 2만 3,750명(8.4%), 마케팅/홍보 종사자는 1만 2,358명(4.4%), 연구개발 종사자는 5,301명(1.9%)으로 조사되었다.

연도별로 보면 제작 종사자는 2009년에 10만 8,967명에서 2010년에 11만 4,288명으로 증가하였으며, 2011년에도 11만 6,335명으로 증가하여 전년대비 1.8%, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.3% 증가했다. 한편 연구개발 종사자는 전년대비 1.3%, 연평균 6.6% 감소하였으며, 연도별로는 2009년에 6,075명, 2010년에 5,373명, 그리고 2011년에 5,301명으로 지속적인 감소가 이루어진 것으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 콘텐츠 기획의 중요성이 대두 되면서 사업기획 종사자는 매년 큰 폭으로 증가하고 있는데, 전년대비 3.4% 증가, 연평균 11.0% 증가했다.

〈표 3-7-14〉 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

산업 / 직무	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중(%)
사업기획	12,651	332	1,437	306	1,898	4,859	2,267	23,750	8.4
관리	28,448	2,239	1,274	403	2,779	14,662	2,060	51,865	18.4
제작	60,235	1,248	3,136	3,171	10,122	24,364	14,059	116,335	41.2
마케팅/홍보	7,421	350	835	294	1,180	1,792	486	12,358	4.4
연구개발	2,992	124	234	147	800	605	399	5,301	1.9
기타(유통)	31,379	5,566	2,179	325	9,639	22,744	542	72,374	25.7
합계	143,126	9,859	9,095	4,646	26,418	69,026	19,813	281,983	100.0

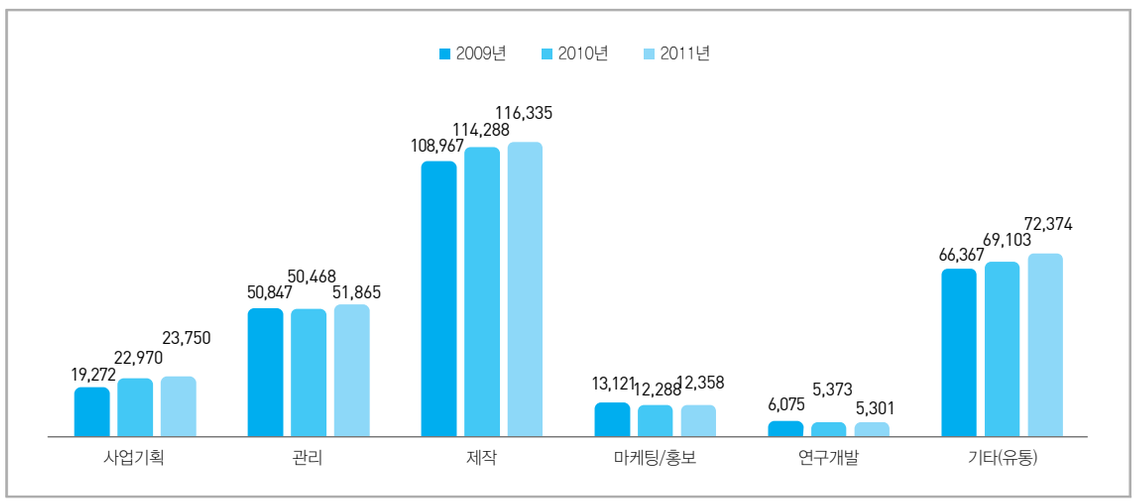
64) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 게임, 영화, 방송, 광고산업 종사자 제외

〈표 3-7-15〉 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

직무 / 연도	종사자 수						합계
	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2009년	19,272	50,847	108,967	13,121	6,075	66,367	264,649
비중(%)	7.3	19.2	41.2	4.9	2.3	25.1	100.0
2010년	22,970	50,468	114,288	12,288	5,373	69,103	274,490
비중(%)	8.4	18.4	41.6	4.5	1.9	25.2	100.0
2011년	23,750	51,865	116,335	12,358	5,301	72,374	281,983
비중(%)	8.4	18.4	41.2	4.4	1.9	25.7	100.0
전년대비증감률(%)	3.4	2.8	1.8	0.6	▽1.3	4.7	2.7
연평균증감률(%)	11.0	1.0	3.3	▽3.0	▽6.6	4.4	3.2

[그림 3-7-7] 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황



7.1.8 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황

콘텐츠산업의 연령별 종사자 현황을 살펴본 결과, 29세 이하가 13만 143명(29.1%)으로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 30세 이상 34세 이하가 12만 811명(27.0%), 40세 이상이 10만 2,430명(22.9%), 35세 이상 39세 이하는 9만 3,753명(21.0%)으로 나타났다.

증감률을 살펴본 결과, 29세 이하는 전년대비 65.1% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 32.5% 증가했다. 30세 이상 34세 이하는 전년대비 45.8%, 연평균 22.4% 증가했고, 35세 이상 39세 이하는 전년대비 29.8%, 연평균 15.0% 증가했으며, 40세 이상은 전년대비 28.5%, 연평균 15.2% 증가했다.

〈표 3-7-16〉 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2011년)[65]

(단위: 명)

산업 \ 연령	종사자 수				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
출판	26,521	36,230	33,672	46,703	143,126
만화	2,694	1,860	1,614	3,691	9,859
음악	2,679	2,707	2,318	1,391	9,095
게임	32,123	31,025	17,549	14,318	95,015
영화	16,577	4,701	2,903	5,388	29,569
애니메이션	1,473	1,538	1,103	532	4,646
방송영상독립제작사	1,858	1,706	1,111	1,248	5,923
광고	8,047	7,939	7,233	11,428	34,647
캐릭터	9,985	7,837	5,454	3,142	26,418
지식정보	21,494	18,907	16,057	12,568	69,026
콘텐츠솔루션	6,692	6,361	4,739	2,021	19,813
합계	130,143	120,811	93,753	102,430	447,137
비중(%)	29.1	27.0	21.0	22.9	100.0

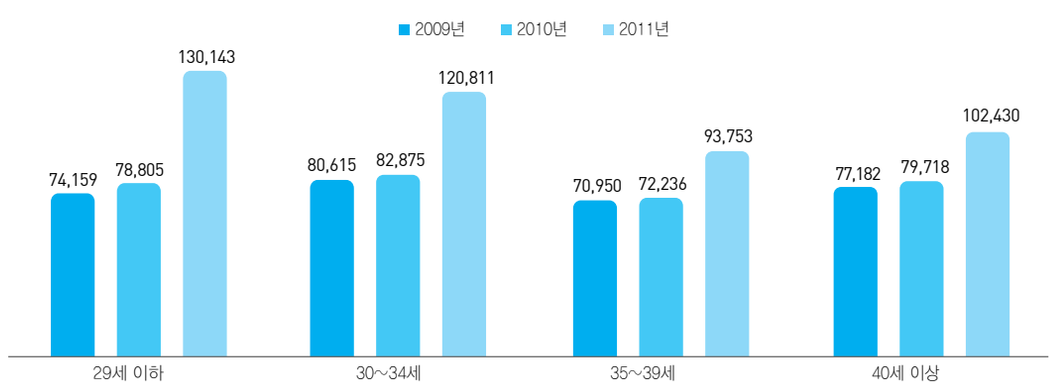
〈표 3-7-17〉 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황[66]

(단위: 명)

연도 \ 연령	종사자 수				합계
	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년	74,159	80,615	70,950	77,182	302,906
비중(%)	24.5	26.6	23.4	25.5	100.0
2010년	78,805	82,875	72,236	79,718	313,634
비중(%)	25.1	26.4	23.1	25.4	100.0
2011년	130,143	120,811	93,753	102,430	447,137
비중(%)	29.1	27.0	21.0	22.9	100.0
전년대비증감률(%)	65.1	45.8	29.8	28.5	42.6
연평균증감률(%)	32.5	22.4	15.0	15.2	21.5

[그림 3-7-8] 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



65) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

66) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업, 노래연습장 운영업), 게임(2009년, 2010년), 영화(2009년, 2010년), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외