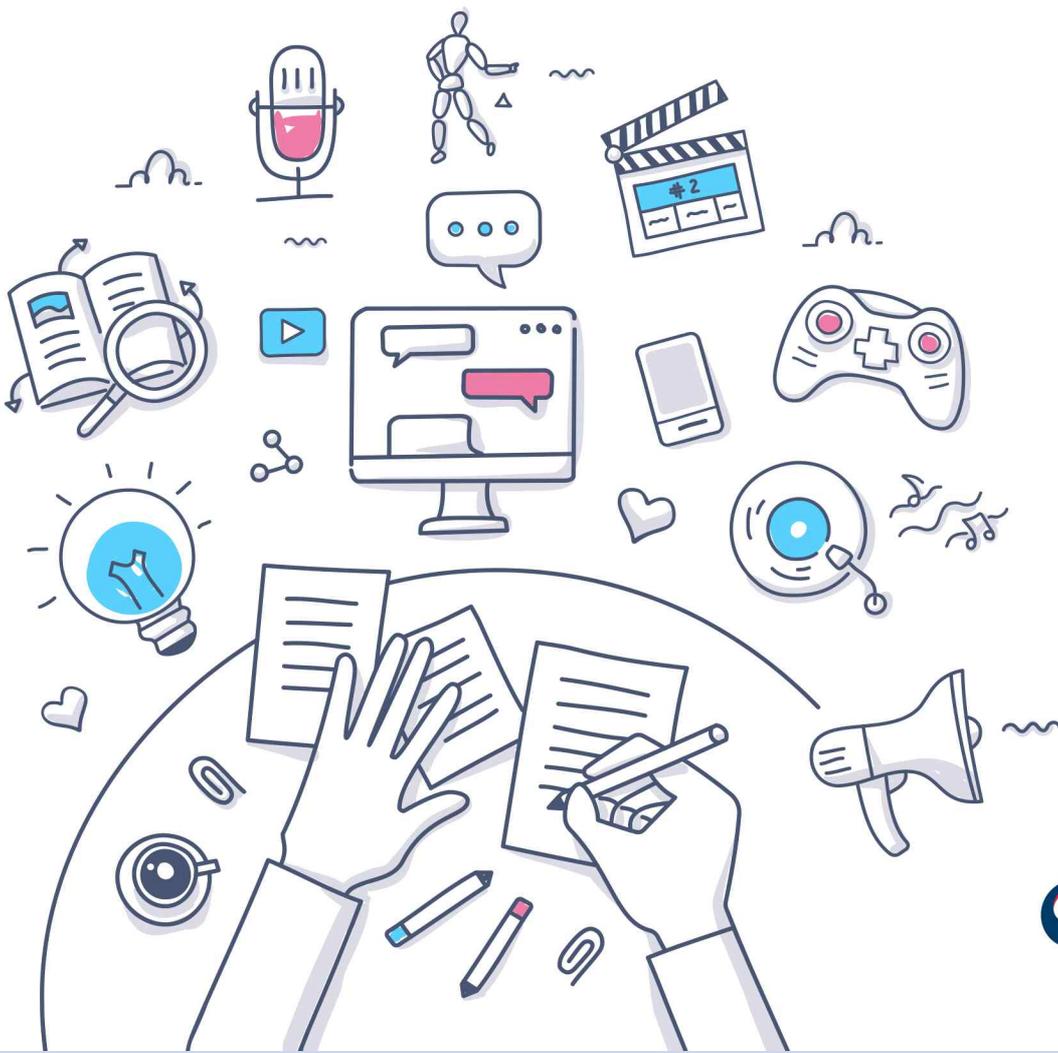


2018 콘텐츠산업 통계조사

2017년 기준



일 러 두 기

- 2018(2017년 기준) 콘텐츠산업 통계조사는 2018년 10월 ~ 2018년 12월까지 진행된 실태조사에 응답한 12,179여개 사업체를 집계, 분석한 결과임.
- 본 조사의 기준시점은 2017년 12월 31일임.
- 본 조사는 2017년 콘텐츠산업 통계조사 결과 콘텐츠산업으로 분류된 사업체 및 통계청 전국 사업체조사의 한국표준산업분류 중 콘텐츠 관련 업종의 사업체를 모집단으로 한 표본조사임. 본 조사에서 제시된 산업규모는 모두 사업체 수를 기준으로 모수 추정한 결과임.
- 보고서에 수록된 수치는 소수점 미만을 반올림한 것으로 합계의 숫자와 내용의 합계, 그리고 백분율 합계가 일치하지 않을 수도 있음.
- 보고서에 수록된 통계수치를 이용할 경우 주요항목별 표준오차 및 상대표준오차를 참고로 확인할 것을 권장함.
- 보고서에 사용한 부호는 다음과 같음.
0: 단위미만, -: 해당숫자 없음

Content Industry Statistics 2018

2018 콘텐츠산업
통계조사

※ 본 보고서의 내용은 문화체육관광부 문화통계포털, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며,
이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업정책과(044-203-2413)으로 주시기 바랍니다.





CONTENTS



요약

2018 콘텐츠산업 통계조사 요약

제 1 부

조사방법

1장. 조사 개요	9
제1절 조사목적	9
제2절 법적근거	9
제3절 조사연혁	10
제4절 조사기간	10
제5절 조사대상 및 범위	10
1. 조사단위	12
2. 사업체 구분	12
제6절 조사내용	13
제7절 조사방법	14
1. 조사체계	14
2. 실사 방법	15
제8절 공표	15
2장. 분류체계	16
제1절 콘텐츠산업 통계조사 분류체계	16

3장. 조사대상	23
제1절 모집단	23
1. 모집단 정의	23
2. 모집단 확보	24
3. 조사 모집단	25
제2절 표본설계	36
1. 층화	36
2. 표본규모 및 배분	36
3. 목표오차	36
4. 표본추출	37
4장. 모수 추정	38
제1절 무응답 및 이상치 처리	38
1. 무응답 현황 및 처리	38
2. 이상점(outlier) 파악 및 처리	40
제2절 단위 무응답 추정	40
1. 종사자 수 수집	42
2. 추정 대상 범위 정의	42
3. 매출액 추정	43
4. 가중치 처리방법	47
5. 전수조사 및 표본조사 추정방법	49
6. 최종 추정 값	49
7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	49
제3절 콘텐츠산업 통계조사 이용시 유의사항	54
1. 출판	54
2. 만화	54
3. 음악	54
4. 게임	54
5. 영화	54
6. 애니메이션	54
7. 방송(방송영상독립제작사 포함)	55
8. 광고	55
9. 캐릭터	55
10. 지식정보	55
11. 콘텐츠솔루션	55

제 2부

콘텐츠산업 통계조사 전체결과

1장. 사업체 수	59
제1절 콘텐츠산업 현황	59
2장. 매출액	65
제1절 콘텐츠산업 매출액 현황	65
3장. 콘텐츠 제작 비용	71
제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용	71
4장. 부가가치액	73
제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법	73
제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황	74
제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황	76
5장. 수출입액	78
제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황	78
6장. 종사자 수	86
제1절 콘텐츠산업 종사자 현황	86

제 3부

콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

1장. 출판산업	99
제1절 출판산업 총괄	99
제2절 출판산업 사업체 수 현황	101
제3절 출판산업 매출액 현황	105
제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황	109
제5절 출판산업 수출입액 현황	110
제6절 출판산업 종사자 현황	113
2장. 만화산업	123
제1절 만화산업 총괄	123
제2절 만화산업 사업체 수 현황	125
제3절 만화산업 매출액 현황	129
제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황	133
제5절 만화산업 수출입액 현황	135
제6절 만화산업 종사자 현황	138

3장. 음악산업	147
제1절 음악산업 총괄	147
제2절 음악산업 사업체 수 현황	150
제3절 음악산업 매출액 현황	154
제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황	159
제5절 음악산업 수출입액 현황	160
제6절 음악산업 종사자 현황	164
4장. 게임산업	176
제1절 게임산업 총괄	176
제2절 게임산업 사업체 수 현황	178
제3절 게임산업 매출액 현황	181
제4절 게임산업 수출입액 현황	184
제5절 게임산업 종사자 현황	187
5장. 영화산업	194
제1절 영화산업 총괄	194
제2절 영화산업 사업체 수 현황	196
제3절 영화산업 매출액 현황	198
제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황	201
제5절 영화산업 수출입액 현황	202
제6절 영화산업 종사자 현황	206
6장. 애니메이션산업	211
제1절 애니메이션산업 총괄	211
제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황	214
제3절 애니메이션산업 매출액 현황	217
제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황	220
제5절 애니메이션산업 수출입액 현황	222
제6절 애니메이션산업 종사자 현황	225
7장. 방송산업	233
제1절 방송산업 총괄	233
제2절 방송산업 사업체 수 현황	236
제3절 방송산업 매출액 현황	240
제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황	243
제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황	248
제6절 방송산업 수출입액 현황	249
제7절 방송산업 종사자 현황	256
8장. 광고산업	265
제1절 광고산업 총괄	265
제2절 광고산업 사업체 수 현황	267
제3절 광고산업 매출액 현황	270
제4절 광고산업 수출입액 현황	274
제5절 광고산업 종사자 현황	275

9장. 캐릭터산업	282
제1절 캐릭터산업 총괄	282
제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황	284
제3절 캐릭터산업 매출액 현황	287
제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황	290
제5절 캐릭터산업 수출입액 현황	291
제6절 캐릭터산업 종사자 현황	295
10장. 지식정보산업	304
제1절 지식정보산업 총괄	304
제2절 지식정보산업 사업체 수 현황	306
제3절 지식정보산업 매출액 현황	310
제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황	314
제5절 지식정보산업 수출입액 현황	316
제6절 지식정보산업 종사자 현황	319
11장. 콘텐츠솔루션산업	329
제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄	329
제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황	331
제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황	334
제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황	337
제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황	338
제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황	341

부록

설문지

2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사

표목차

| 요약 | 2017 콘텐츠산업 통계조사 요약

【 표 1-1 】 콘텐츠산업 전체 요약(2017년 기준)	3
---------------------------------------	---

| 제1부 | 조사방법

【 표 1-1-1 】 조사결과와 주요 이용기관과 활용목적	9
【 표 1-1-2 】 조사연혁	10
【 표 1-1-3 】 콘텐츠산업 통계조사 자료출처	11
【 표 1-1-4 】 콘텐츠산업 통계조사 세부 조사항목	13
【 표 1-2-1 】 콘텐츠산업 특수분류(2018년 조사 적용)	18
【 표 1-3-1 】 콘텐츠산업 통계조사 모집단	25
【 표 1-3-2 】 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황	26
【 표 1-3-3 】 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황	29
【 표 1-3-4 】 콘텐츠산업 통계조사 연도별 표본대상 규모 비교	36
【 표 1-4-1 】 콘텐츠산업 통계조사 회수율	38
【 표 1-4-2 】 표본 산업별 가중치	47
【 표 1-4-3 】 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	50
【 표 1-4-4 】 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	52

| 제2부 | 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

【 표 2-1-1 】 콘텐츠산업 사업체 수 현황	59
【 표 2-1-2 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2017년)	60
【 표 2-1-3 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	61
【 표 2-1-4 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2017년)	62
【 표 2-1-5 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	62
【 표 2-1-6 】 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2017년)	63
【 표 2-1-7 】 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	64
【 표 2-2-1 】 콘텐츠산업 매출액 현황	65
【 표 2-2-2 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2017년)	66
【 표 2-2-3 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	67
【 표 2-2-4 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2017년)	68
【 표 2-2-5 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	68
【 표 2-2-6 】 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2017년)	69
【 표 2-2-7 】 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	70
【 표 2-3-1 】 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2017년)	71
【 표 2-3-2 】 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용	72
【 표 2-4-1 】 콘텐츠산업 연도별 기준 조사 부가가치액 산출방법	73
【 표 2-4-2 】 콘텐츠산업 부가가치액 현황	74
【 표 2-4-3 】 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중	75
【 표 2-4-4 】 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2017년)	76
【 표 2-4-5 】 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	77

【 표 2-5-1 】 콘텐츠산업 수출액 현황	78
【 표 2-5-2 】 콘텐츠산업 수입액 현황	79
【 표 2-5-3 】 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2017년)	80
【 표 2-5-4 】 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2017년)	80
【 표 2-5-5 】 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2017년)	80
【 표 2-5-6 】 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	81
【 표 2-5-7 】 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2017년)	81
【 표 2-5-8 】 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	82
【 표 2-5-9 】 콘텐츠산업 해외 수출방법	82
【 표 2-5-10 】 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법	83
【 표 2-5-11 】 콘텐츠산업 해외 진출형태	84
【 표 2-5-12 】 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태	85

【 표 2-6-1 】 콘텐츠산업 종사자 현황	86
【 표 2-6-2 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2017년)	87
【 표 2-6-3 】 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	87
【 표 2-6-4 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2017년)	88
【 표 2-6-5 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	89
【 표 2-6-6 】 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2017년)	90
【 표 2-6-7 】 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	91
【 표 2-6-8 】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2017년)	92
【 표 2-6-9 】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	92
【 표 2-6-10 】 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2017년)	93
【 표 2-6-11 】 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	93
【 표 2-6-12 】 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2017년)	94
【 표 2-6-13 】 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	95
【 표 2-6-14 】 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2017년)	96
【 표 2-6-15 】 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	96

| 제3부 | 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

【 표 3-1-1 】 출판산업 총괄	100
【 표 3-1-2 】 출판산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)	100
【 표 3-1-3 】 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	101
【 표 3-1-4 】 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)	102
【 표 3-1-5 】 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	103
【 표 3-1-6 】 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	106
【 표 3-1-7 】 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)	107
【 표 3-1-8 】 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	108
【 표 3-1-9 】 출판산업 부가가치액 구성 현황(2017년)	109
【 표 3-1-10 】 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	109
【 표 3-1-11 】 출판산업 수출 및 수입액 현황	110
【 표 3-1-12 】 출판산업 지역별 수출액 현황	110
【 표 3-1-13 】 출판산업 지역별 수입액 현황	111
【 표 3-1-14 】 출판산업 해외 수출방법	112
【 표 3-1-15 】 출판산업 해외 진출형태	112
【 표 3-1-16 】 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	113
【 표 3-1-17 】 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)	115

표목차

- 【 표 3-1-18 】 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 116
- 【 표 3-1-19 】 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 117
- 【 표 3-1-20 】 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 117
- 【 표 3-1-21 】 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 118
- 【 표 3-1-22 】 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 119
- 【 표 3-1-23 】 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 120
- 【 표 3-1-24 】 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 120
- 【 표 3-1-25 】 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 121
- 【 표 3-1-26 】 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 122

제2장 만화산업

- 【 표 3-2-1 】 만화산업 총괄 124
- 【 표 3-2-2 】 만화산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 124
- 【 표 3-2-3 】 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 125
- 【 표 3-2-4 】 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 126
- 【 표 3-2-5 】 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 127
- 【 표 3-2-6 】 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 129
- 【 표 3-2-7 】 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 130
- 【 표 3-2-8 】 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 132
- 【 표 3-2-9 】 만화산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 133
- 【 표 3-2-10 】 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 133
- 【 표 3-2-11 】 만화산업 수출 및 수입액 현황 135
- 【 표 3-2-12 】 만화산업 지역별 수출액 현황 135
- 【 표 3-2-13 】 만화산업 지역별 수입액 현황 136
- 【 표 3-2-14 】 만화산업 해외 수출방법 137
- 【 표 3-2-15 】 만화산업 해외 진출형태 137
- 【 표 3-2-16 】 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 138
- 【 표 3-2-17 】 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 139
- 【 표 3-2-18 】 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 140
- 【 표 3-2-19 】 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 142
- 【 표 3-2-20 】 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 142
- 【 표 3-2-21 】 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 143
- 【 표 3-2-22 】 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 143
- 【 표 3-2-23 】 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 144
- 【 표 3-2-24 】 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 145
- 【 표 3-2-25 】 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 145
- 【 표 3-2-26 】 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 146

제3장 음악산업

- 【 표 3-3-1 】 음악산업 총괄 148
- 【 표 3-3-2 】 음악산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 149
- 【 표 3-3-3 】 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 151
- 【 표 3-3-4 】 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 151
- 【 표 3-3-5 】 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 153
- 【 표 3-3-6 】 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 155
- 【 표 3-3-7 】 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 157
- 【 표 3-3-8 】 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 158
- 【 표 3-3-9 】 음악산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 159

- 【 표 3-3-10 】 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 159
- 【 표 3-3-11 】 음악산업 수출 및 수입액 현황 160
- 【 표 3-3-12 】 음악산업 지역별 수출액 현황 161
- 【 표 3-3-13 】 음악산업 지역별 수입액 현황 162
- 【 표 3-3-14 】 음악산업 해외 수출방법 162
- 【 표 3-3-15 】 음악산업 해외 진출형태 163
- 【 표 3-3-16 】 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 165
- 【 표 3-3-17 】 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 166
- 【 표 3-3-18 】 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 167
- 【 표 3-3-19 】 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 169
- 【 표 3-3-20 】 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 170
- 【 표 3-3-21 】 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 171
- 【 표 3-3-22 】 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 171
- 【 표 3-3-23 】 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 172
- 【 표 3-3-24 】 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 173
- 【 표 3-3-25 】 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 174
- 【 표 3-3-26 】 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 174

제4장 게임산업

- 【 표 3-4-1 】 게임산업 총괄 177
- 【 표 3-4-2 】 게임산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 177
- 【 표 3-4-3 】 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 178
- 【 표 3-4-4 】 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 179
- 【 표 3-4-5 】 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 180
- 【 표 3-4-6 】 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 181
- 【 표 3-4-7 】 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 182
- 【 표 3-4-8 】 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 183
- 【 표 3-4-9 】 게임산업 수출 및 수입액 현황 184
- 【 표 3-4-10 】 게임산업 지역별 수출액 현황 185
- 【 표 3-4-11 】 게임산업 지역별 수입액 현황 185
- 【 표 3-4-12 】 게임산업 해외 수출방법 186
- 【 표 3-4-13 】 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 187
- 【 표 3-4-14 】 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 188
- 【 표 3-4-15 】 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 189
- 【 표 3-4-16 】 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 190
- 【 표 3-4-17 】 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 190
- 【 표 3-4-18 】 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 191
- 【 표 3-4-19 】 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 192
- 【 표 3-4-20 】 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 192
- 【 표 3-4-21 】 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황 193

제5장 영화산업

- 【 표 3-5-1 】 영화산업 총괄 194
- 【 표 3-5-2 】 영화산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 195
- 【 표 3-5-3 】 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 196
- 【 표 3-5-4 】 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 197
- 【 표 3-5-5 】 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 198
- 【 표 3-5-6 】 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 199

표목차

- 【 표 3-5-7 】 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 200
- 【 표 3-5-8 】 영화산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 201
- 【 표 3-5-9 】 영화산업 수출 및 수입액 현황 202
- 【 표 3-5-10 】 영화산업 지역별 수출액 현황 203
- 【 표 3-5-11 】 영화산업 지역별 수입액 현황 204
- 【 표 3-5-12 】 영화산업 해외 진출형태 205
- 【 표 3-5-13 】 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 206
- 【 표 3-5-14 】 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 207
- 【 표 3-5-15 】 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 208
- 【 표 3-5-16 】 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 208
- 【 표 3-5-17 】 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 209
- 【 표 3-5-18 】 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 209
- 【 표 3-5-19 】 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 210

제8장 애니메이션산업

- 【 표 3-6-1 】 애니메이션산업 총괄 212
- 【 표 3-6-2 】 애니메이션산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 213
- 【 표 3-6-3 】 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 214
- 【 표 3-6-4 】 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 215
- 【 표 3-6-5 】 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 216
- 【 표 3-6-6 】 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 217
- 【 표 3-6-7 】 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 219
- 【 표 3-6-8 】 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 219
- 【 표 3-6-9 】 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 220
- 【 표 3-6-10 】 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 220
- 【 표 3-6-11 】 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 222
- 【 표 3-6-12 】 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 222
- 【 표 3-6-13 】 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 223
- 【 표 3-6-14 】 애니메이션산업 해외 수출방법 224
- 【 표 3-6-15 】 애니메이션산업 해외 진출형태 224
- 【 표 3-6-16 】 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 225
- 【 표 3-6-17 】 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 226
- 【 표 3-6-18 】 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 227
- 【 표 3-6-19 】 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 228
- 【 표 3-6-20 】 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 228
- 【 표 3-6-21 】 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 229
- 【 표 3-6-22 】 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 229
- 【 표 3-6-23 】 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 230
- 【 표 3-6-24 】 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 231
- 【 표 3-6-25 】 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 231
- 【 표 3-6-26 】 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 232

제7장 방송산업

- 【 표 3-7-1 】 방송산업 총괄 234
- 【 표 3-7-2 】 방송산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 235
- 【 표 3-7-3 】 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 236
- 【 표 3-7-4 】 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 237
- 【 표 3-7-5 】 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 238

- 【 표 3-7-6 】 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황 239
- 【 표 3-7-7 】 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 240
- 【 표 3-7-8 】 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 241
- 【 표 3-7-9 】 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 242
- 【 표 3-7-10 】 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2017년) 243
- 【 표 3-7-11 】 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황(2017년) 244
- 【 표 3-7-12 】 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 245
- 【 표 3-7-13 】 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 245
- 【 표 3-7-14 】 방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 246
- 【 표 3-7-15 】 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액 247
- 【 표 3-7-16 】 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 247
- 【 표 3-7-17 】 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황 248
- 【 표 3-7-18 】 방송산업 수출 및 수입액 현황 249
- 【 표 3-7-19 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 현황 249
- 【 표 3-7-20 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 현황 250
- 【 표 3-7-21 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수출액 현황 250
- 【 표 3-7-22 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수입액 현황 252
- 【 표 3-7-23 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황 253
- 【 표 3-7-24 】 방송산업 장르별 수입액 현황 254
- 【 표 3-7-25 】 방송영상독립제작사 해외 수출방법 254
- 【 표 3-7-26 】 방송영상독립제작사 해외 진출형태 255
- 【 표 3-7-27 】 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 256
- 【 표 3-7-28 】 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 257
- 【 표 3-7-29 】 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 258
- 【 표 3-7-30 】 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 259
- 【 표 3-7-31 】 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 260
- 【 표 3-7-32 】 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 260
- 【 표 3-7-33 】 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 261
- 【 표 3-7-34 】 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 262
- 【 표 3-7-35 】 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 262
- 【 표 3-7-36 】 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 263
- 【 표 3-7-37 】 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 263
- 【 표 3-7-38 】 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 264

제8장 광고산업

- 【 표 3-8-1 】 광고산업 총괄 266
- 【 표 3-8-2 】 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 267
- 【 표 3-8-3 】 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 268
- 【 표 3-8-4 】 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 268
- 【 표 3-8-5 】 광고산업 업종별 매출액 현황 270
- 【 표 3-8-6 】 광고산업 매체별 매출액 현황 271
- 【 표 3-8-7 】 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 272
- 【 표 3-8-8 】 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 273
- 【 표 3-8-9 】 광고산업 수출 및 수입액 현황 274
- 【 표 3-8-10 】 광고산업 수출 및 수입액 현황 274
- 【 표 3-8-11 】 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 275

표목차

- ▶ 표 3-8-12 | 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 276
- ▶ 표 3-8-13 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 277
- ▶ 표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 278
- ▶ 표 3-8-15 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 278
- ▶ 표 3-8-16 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 279
- ▶ 표 3-8-17 | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 279
- ▶ 표 3-8-18 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 280
- ▶ 표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 280
- ▶ 표 3-8-20 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 281

제9장 캐릭터산업

- ▶ 표 3-9-1 | 캐릭터산업 총괄 283
- ▶ 표 3-9-2 | 캐릭터산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 283
- ▶ 표 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 284
- ▶ 표 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 285
- ▶ 표 3-9-5 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 286
- ▶ 표 3-9-6 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 287
- ▶ 표 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 288
- ▶ 표 3-9-8 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 289
- ▶ 표 3-9-9 | 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 290
- ▶ 표 3-9-10 | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 290
- ▶ 표 3-9-11 | 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 291
- ▶ 표 3-9-12 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 292
- ▶ 표 3-9-13 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 293
- ▶ 표 3-9-14 | 캐릭터산업 해외 수출방법 294
- ▶ 표 3-9-15 | 캐릭터산업 해외 진출형태 294
- ▶ 표 3-9-16 | 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 295
- ▶ 표 3-9-17 | 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 296
- ▶ 표 3-9-18 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 297
- ▶ 표 3-9-19 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 298
- ▶ 표 3-9-20 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 299
- ▶ 표 3-9-21 | 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 300
- ▶ 표 3-9-22 | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 300
- ▶ 표 3-9-23 | 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 301
- ▶ 표 3-9-24 | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 302
- ▶ 표 3-9-25 | 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 302
- ▶ 표 3-9-26 | 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 303

제10장 지식정보산업

- ▶ 표 3-10-1 | 지식정보산업 총괄 304
- ▶ 표 3-10-2 | 지식정보산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 305
- ▶ 표 3-10-3 | 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 306
- ▶ 표 3-10-4 | 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 308
- ▶ 표 3-10-5 | 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 309
- ▶ 표 3-10-6 | 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 310
- ▶ 표 3-10-7 | 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 312
- ▶ 표 3-10-8 | 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 313
- ▶ 표 3-10-9 | 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2017년) 314

- ▶ 표 3-10-10 | 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 314
- ▶ 표 3-10-11 | 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 316
- ▶ 표 3-10-12 | 지식정보산업 지역별 수출액 현황 316
- ▶ 표 3-10-13 | 지식정보산업 지역별 수입액 현황 317
- ▶ 표 3-10-14 | 지식정보산업 해외 수출방법 318
- ▶ 표 3-10-15 | 지식정보산업 해외 진출형태 318
- ▶ 표 3-10-16 | 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 319
- ▶ 표 3-10-17 | 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) ... 321
- ▶ 표 3-10-18 | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 322
- ▶ 표 3-10-19 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 323
- ▶ 표 3-10-20 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 323
- ▶ 표 3-10-21 | 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) ... 325
- ▶ 표 3-10-22 | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 325
- ▶ 표 3-10-23 | 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) ... 326
- ▶ 표 3-10-24 | 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 327
- ▶ 표 3-10-25 | 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) ... 328
- ▶ 표 3-10-26 | 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 328

제11장 콘텐츠추진사업

- ▶ 표 3-11-1 | 콘텐츠추진사업 총괄 330
- ▶ 표 3-11-2 | 콘텐츠추진사업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년) 330
- ▶ 표 3-11-3 | 콘텐츠추진사업 업종별 연도별 사업체 수 현황 331
- ▶ 표 3-11-4 | 콘텐츠추진사업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) 332
- ▶ 표 3-11-5 | 콘텐츠추진사업 지역별 연도별 사업체 수 현황 333
- ▶ 표 3-11-6 | 콘텐츠추진사업 업종별 연도별 매출액 현황 334
- ▶ 표 3-11-7 | 콘텐츠추진사업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년) 335
- ▶ 표 3-11-8 | 콘텐츠추진사업 지역별 연도별 매출액 현황 336
- ▶ 표 3-11-9 | 콘텐츠추진사업 부가가치액 구성 현황(2017년) 337
- ▶ 표 3-11-10 | 콘텐츠추진사업 연도별 부가가치액 구성 현황 337
- ▶ 표 3-11-11 | 콘텐츠추진사업 수출 및 수입액 현황 338
- ▶ 표 3-11-12 | 콘텐츠추진사업 지역별 수출액 현황 338
- ▶ 표 3-11-13 | 콘텐츠추진사업 지역별 수입액 현황 339
- ▶ 표 3-11-14 | 콘텐츠추진사업 해외 수출방법 340
- ▶ 표 3-11-15 | 콘텐츠추진사업 해외 진출형태 340
- ▶ 표 3-11-16 | 콘텐츠추진사업 업종별 연도별 종사자 현황 341
- ▶ 표 3-11-17 | 콘텐츠추진사업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) 342
- ▶ 표 3-11-18 | 콘텐츠추진사업 지역별 연도별 종사자 현황 343
- ▶ 표 3-11-19 | 콘텐츠추진사업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) 344
- ▶ 표 3-11-20 | 콘텐츠추진사업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 344
- ▶ 표 3-11-21 | 콘텐츠추진사업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) 345
- ▶ 표 3-11-22 | 콘텐츠추진사업 직무별 연도별 종사자 현황 346
- ▶ 표 3-11-23 | 콘텐츠추진사업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) 346
- ▶ 표 3-11-24 | 콘텐츠추진사업 학력별 연도별 종사자 현황 347
- ▶ 표 3-11-25 | 콘텐츠추진사업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년) 348
- ▶ 표 3-11-26 | 콘텐츠추진사업 연령별 연도별 종사자 현황 348

그림목차

| 요약 | 2017 콘텐츠산업 통계조사 요약

그림 1 콘텐츠산업 사업체 수 현황	4
그림 2 콘텐츠산업 종사자 현황	4
그림 3 콘텐츠산업 매출액 현황	5
그림 4 콘텐츠산업 부가가치액 현황	6
그림 5 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황	6

| 제1부 | 조사방법

그림 1-1-1 콘텐츠산업 통계조사 대인 면접조사 진행 절차	15
그림 1-2-1 콘텐츠산업 통계조사 분류체계 생성과정	16
그림 1-3-1 콘텐츠산업 통계조사 조사 모집단 리스트 확보	24

| 제2부 | 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황	60
그림 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	61
그림 2-1-3 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	63
그림 2-1-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	64
그림 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황	66
그림 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	67
그림 2-2-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	70
그림 2-3-1 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용	72
그림 2-4-1 콘텐츠산업 부가가치액 현황	75
그림 2-4-2 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	77
그림 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황	79
그림 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황	79
그림 2-5-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	81
그림 2-5-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	82
그림 2-6-1 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	87
그림 2-6-2 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	89
그림 2-6-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	91
그림 2-6-4 콘텐츠산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황	92
그림 2-6-5 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	94
그림 2-6-6 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	95
그림 2-6-7 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	96

| 제3부 | 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

그림 3-1-1 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	101
그림 3-1-2 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	104
그림 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	105
그림 3-1-4 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	106
그림 3-1-5 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	109
그림 3-1-6 출판산업 지역별 수출액 현황	111
그림 3-1-7 출판산업 지역별 수입액 현황	111
그림 3-1-8 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	114

그림 3-1-9 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황	114
그림 3-1-10 출판산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황	118
그림 3-1-11 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황	119
그림 3-1-12 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황	121
그림 3-1-13 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황	122

제2장 만화산업

그림 3-2-1 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	126
그림 3-2-2 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	128
그림 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	130
그림 3-2-4 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	131
그림 3-2-5 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	134
그림 3-2-6 만화산업 지역별 수출액 현황	136
그림 3-2-7 만화산업 지역별 수입액 현황	137
그림 3-2-8 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	138
그림 3-2-9 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	141
그림 3-2-10 만화산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황	141
그림 3-2-11 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	144
그림 3-2-12 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	145
그림 3-2-13 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	146

제3장 음악산업

그림 3-3-1 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	150
그림 3-3-2 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	153
그림 3-3-3 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황	156
그림 3-3-4 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황	158
그림 3-3-5 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황	159
그림 3-3-6 음악산업 지역별 수출액 현황	161
그림 3-3-7 음악산업 지역별 수입액 현황	162
그림 3-3-8 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황	164
그림 3-3-9 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황	167
그림 3-3-10 음악산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황	170
그림 3-3-11 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황	172
그림 3-3-12 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황	173
그림 3-3-13 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황	175

제4장 게임산업

그림 3-4-1 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	178
그림 3-4-2 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	180
그림 3-4-3 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황	181
그림 3-4-4 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황	183
그림 3-4-5 게임산업 지역별 수출액 현황	185
그림 3-4-6 게임산업 지역별 수입액 현황	186
그림 3-4-7 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황	187
그림 3-4-8 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황	188
그림 3-4-9 게임산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황	191
그림 3-4-10 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황	192
그림 3-4-11 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황	193

그림목차

제5장 영화산업

- 그림 3-5-1 ■ 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 196
- 그림 3-5-2 ■ 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 198
- 그림 3-5-3 ■ 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황 199
- 그림 3-5-4 ■ 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 200
- 그림 3-5-5 ■ 영화산업 지역별 수출액 현황(1) 202
- 그림 3-5-6 ■ 영화산업 지역별 수출액 현황(2) 203
- 그림 3-5-7 ■ 영화산업 지역별 수입액 현황(1) 204
- 그림 3-5-8 ■ 영화산업 지역별 수입액 현황(2) 205
- 그림 3-5-9 ■ 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 206
- 그림 3-5-10 ■ 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 207
- 그림 3-5-11 ■ 영화산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 210
- 그림 3-5-12 ■ 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 210

제6장 애니메이션산업

- 그림 3-6-1 ■ 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 214
- 그림 3-6-2 ■ 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 216
- 그림 3-6-3 ■ 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 218
- 그림 3-6-4 ■ 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 218
- 그림 3-6-5 ■ 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 221
- 그림 3-6-6 ■ 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 222
- 그림 3-6-7 ■ 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 223
- 그림 3-6-8 ■ 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 225
- 그림 3-6-9 ■ 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 226
- 그림 3-6-10 ■ 애니메이션산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 228
- 그림 3-6-11 ■ 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 230
- 그림 3-6-12 ■ 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 231
- 그림 3-6-13 ■ 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 232

제7장 방송산업

- 그림 3-7-1 ■ 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 236
- 그림 3-7-2 ■ 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 238
- 그림 3-7-3 ■ 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 241
- 그림 3-7-4 ■ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 242
- 그림 3-7-5 ■ 방송산업 지역별 수출액 현황(1) 251
- 그림 3-7-6 ■ 방송산업 지역별 수출액 현황(2) 251
- 그림 3-7-7 ■ 방송산업 지역별 수입액 현황(1) 252
- 그림 3-7-8 ■ 방송산업 지역별 수입액 현황(2) 253
- 그림 3-7-9 ■ 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 256
- 그림 3-7-10 ■ 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 258
- 그림 3-7-11 ■ 방송산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 261
- 그림 3-7-12 ■ 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 264

제8장 광고산업

- 그림 3-8-1 ■ 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 267
- 그림 3-8-2 ■ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 269
- 그림 3-8-3 ■ 광고산업 업종별 매출액 현황 271
- 그림 3-8-4 ■ 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 273
- 그림 3-8-5 ■ 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 276
- 그림 3-8-6 ■ 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 277

- 그림 3-8-7 ■ 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 278
- 그림 3-8-8 ■ 광고산업 상별 연도별 종사자 현황 279
- 그림 3-8-9 ■ 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 280
- 그림 3-8-10 ■ 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 281

제9장 캐릭터산업

- 그림 3-9-1 ■ 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 284
- 그림 3-9-2 ■ 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 286
- 그림 3-9-3 ■ 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 288
- 그림 3-9-4 ■ 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 289
- 그림 3-9-5 ■ 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 290
- 그림 3-9-6 ■ 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 292
- 그림 3-9-7 ■ 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 293
- 그림 3-9-8 ■ 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 295
- 그림 3-9-9 ■ 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 297
- 그림 3-9-10 ■ 캐릭터산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 299
- 그림 3-9-11 ■ 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 301
- 그림 3-9-12 ■ 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 302
- 그림 3-9-13 ■ 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 303

제10장 지식정보산업

- 그림 3-10-1 ■ 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 307
- 그림 3-10-2 ■ 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 307
- 그림 3-10-3 ■ 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 311
- 그림 3-10-4 ■ 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 311
- 그림 3-10-5 ■ 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 315
- 그림 3-10-6 ■ 지식정보산업 지역별 수출액 현황 316
- 그림 3-10-7 ■ 지식정보산업 지역별 수입액 현황 317
- 그림 3-10-8 ■ 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 320
- 그림 3-10-9 ■ 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 320
- 그림 3-10-10 ■ 지식정보산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 324
- 그림 3-10-11 ■ 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 326
- 그림 3-10-12 ■ 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 327
- 그림 3-10-13 ■ 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 327

제11장 콘텐츠추진산업

- 그림 3-11-1 ■ 콘텐츠추진산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 332
- 그림 3-11-2 ■ 콘텐츠추진산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 333
- 그림 3-11-3 ■ 콘텐츠추진산업 업종별 연도별 매출액 현황 335
- 그림 3-11-4 ■ 콘텐츠추진산업 지역별 연도별 매출액 현황 336
- 그림 3-11-5 ■ 콘텐츠추진산업 연도별 부가가치액 구성 현황 337
- 그림 3-11-6 ■ 콘텐츠추진산업 지역별 수출액 현황 339
- 그림 3-11-7 ■ 콘텐츠추진산업 지역별 수입액 현황 339
- 그림 3-11-8 ■ 콘텐츠추진산업 업종별 연도별 종사자 현황 341
- 그림 3-11-9 ■ 콘텐츠추진산업 지역별 연도별 종사자 현황 343
- 그림 3-11-10 ■ 콘텐츠추진산업 고용형태별 상별 및 연도별 종사자 현황 345
- 그림 3-11-11 ■ 콘텐츠추진산업 직무별 연도별 종사자 현황 346
- 그림 3-11-12 ■ 콘텐츠추진산업 학력별 연도별 종사자 현황 347
- 그림 3-11-13 ■ 콘텐츠추진산업 연령별 연도별 종사자 현황 348

Content
Industry
Statistics
2018



요약

2018 콘텐츠산업 통계조사

요약

요약

2017년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,475개로 나타났으며 종사자 수는 총 64만 4,847명, 매출액은 113조 2,165억 원으로 나타났다. 부가가치액은 44조 2,298억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.1%로 나타났다. 2017년 수출액은 88억 1,444만 달러였으며, 수입액은 12억 436만 달러로 나타나 76억 1,009만 달러의 흑자를 보였다.

표 1 콘텐츠산업 전체 요약(2017년 기준)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	25,829	184,794	20,755,334	8,809,000	42.4	220,951	264,110	△43,159
만화	7,172	10,397	1,082,228	432,681	40.0	35,262	6,570	28,692
음악	36,066	77,005	5,804,307	2,043,488	35.2	512,580	13,831	498,749
게임 ¹⁾	12,937	81,932	13,142,272	5,795,742	44.1	5,922,998	262,911	5,660,087
영화	1,409	29,546	5,494,670	1,742,698	31.7	40,726	43,162	△2,436
애니메이션 ²⁾	492	5,161	665,462	223,135	33.5	144,870	7,604	137,266
방송 ³⁾	1,054	45,337	18,043,595	6,699,269	37.1	362,403	110,196	252,207
광고 ⁴⁾	7,234	65,159	16,413,340	5,101,266	31.1	93,230	322,178	△228,948
캐릭터	2,261	34,778	11,922,329	4,679,962	39.3	663,853	172,489	491,365
지식정보	9,149	82,470	15,041,370	6,751,453	44.9	616,061	736	615,325
콘텐츠솔루션	1,872	28,268	4,851,561	1,951,076	40.2	201,508	569	200,939
합계	105,475	644,847	113,216,467	44,229,769	39.1	8,814,441	1,204,355	7,610,086

2017년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,475개로 전년대비 0.3% 감소했으며, 2013년부터 2017년까지 연평균 0.7% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 6,066개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 34.2%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 이는 전년대비 3.8% 감소, 연평균 0.5% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 5,829개로 24.5%의 비중을 차지했으며 전년대비 1.5% 증가, 2013년부터 2017년까지 연평균 0.7% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 2,937개로 12.3%의 비중을 차지했으며 전년대비 4.6% 증가, 연평균 3.8% 감소했다. 지식정보산업은 9,149개로 8.7%의 비중을 보였으며, 전년대비 4.9% 증가, 연평균 0.3% 증가했다. 광고산업은

1) 게임산업 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있음

2) 애니메이션 극장매출액과 극장매출액에 대한 부가가치액 제외

3) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(2015 방송산업 실태조사 보고서에 자료 없음)

4) 2017년 자료는 '아리랑TV', '언론진흥재단'을 포함하여 분석하여 이전년도와 단순비교는 불가능

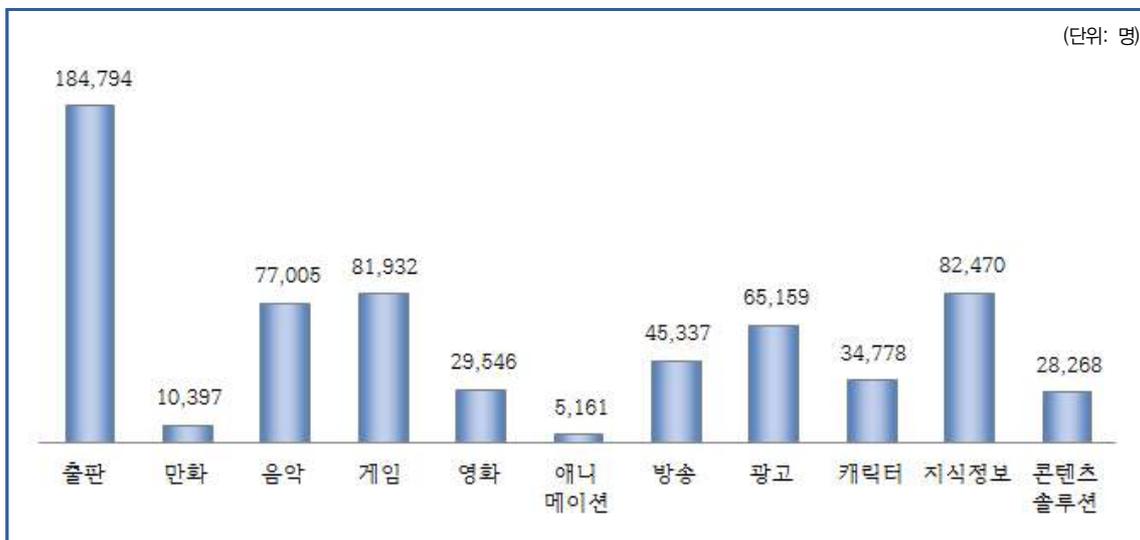
7,234개로 6.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 0.0% 증가, 연평균 3.5% 증가했다. 만화산업은 7,172개로 전체 중 6.8%의 비중을 보였으며, 전년대비 7.2% 감소, 연평균 4.2% 감소했다. 캐릭터 산업은 2,261개로 2.1%의 비중을 차지했으며, 전년대비 2.2% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 콘텐츠 솔루션산업은 1,872개로 1.8%의 비중을 보였으며, 전년대비 4.1% 증가, 연평균 6.6% 증가했다. 영화 산업은 1,409개로 전체 1.3%의 비중을 차지했으며, 전년대비 0.8% 증가, 연평균 0.3% 감소했다. 방송산업은 1,054개로 1.0%의 비중을 보였으며, 전년대비 10.1% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 애니메이션산업은 492개 업체로 0.5%를 차지해 가장 작은 비중을 보였으며, 전년대비 10.1% 증가, 연평균 9.5% 증가했다.

그림 1 콘텐츠산업 사업체 수 현황



2017년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 64만 4,847명으로 전년대비 2.1% 증가하였으며 2013년부터 2017년까지 연평균 1.0% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 18만 4,794명(28.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 지식정보산업은 8만 2,470명(12.8%)으로 나타나 출판산업 다음으로 많았다.

그림 2 콘텐츠산업 종사자 현황



게임 8만 1,932명(12.7%), 음악 7만 7,005명(11.9%), 광고 6만 5,159명(10.1%), 방송 4만 5,337명(7.0%), 캐릭터 3만 4,778명(5.4%), 영화 2만 9,546명(4.6%), 콘텐츠솔루션 2만 8,268명(4.4%), 만화 1만 397명(1.6%), 그리고 애니메이션 5,161명(0.8%)으로 나타났다.

2017년 콘텐츠산업 매출액은 2016년 106조 1,163억 원에서 7조 1,002억 원(6.7%) 증가한 113조 2,165억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 출판산업으로 전체 매출액의 18.3%인 20조 7,553억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 방송산업 18조 436억 원(15.9%), 광고산업 16조 4,133억 원(14.5%), 지식정보산업 15조 414억 원(13.3%), 게임산업 13조 1,423억 원(11.6%), 캐릭터산업 11조 9,223억 원(10.5%), 음악산업 5조 8,043억 원(5.1%), 영화산업 5조 4,947억 원(4.9%), 콘텐츠솔루션산업 4조 8,516억 원(4.3%), 만화산업 1조 822억 원(1.0%), 애니메이션 산업 6,655억 원(0.6%) 순으로 조사되었다.

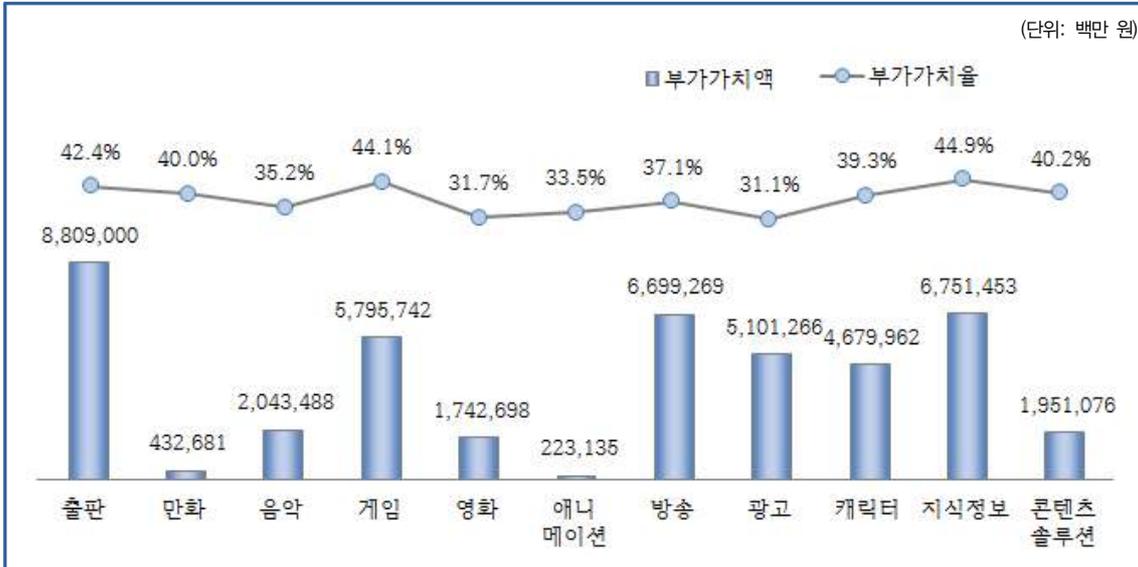
그림 3 | 콘텐츠산업 매출액 현황



2017년 콘텐츠산업의 부가가치액은 2016년 42조 7,910억 원에서 1조 4,388억 원 증가한 44조 2,298억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.1%로 나타났다. 콘텐츠산업의 산업별 부가가치액은 출판산업이 8조 8,090억 원(19.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 지식정보는 6조 7,515억 원(15.3%), 방송은 6조 6,993억 원(15.1%), 게임은 5조 7,957억 원(13.1%), 광고는 5조 1,013억 원(11.5%), 캐릭터는 4조 6,800억 원(10.6%), 음악은 2조 435억 원(4.6%), 콘텐츠솔루션이 1조 9,511억 원(4.4%), 영화가 1조 7,427억 원(3.9%), 만화가 4,327억 원(1.0%), 애니메이션이 2,231억 원(0.5%)으로 나타났다.

부가가치율이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 44.9%를 나타냈으며, 게임산업의 부가가치율은 44.1%로 지식정보산업 다음으로 높았다. 다음은 출판산업 42.4%, 콘텐츠솔루션산업 40.2%, 만화산업 40.0%, 캐릭터산업 39.3%, 방송산업 37.1%, 음악산업 35.2%, 애니메이션산업 33.5%, 영화산업 31.7%, 광고산업 31.1% 순으로 나타났다.

그림 4 콘텐츠산업 부가가치액 현황

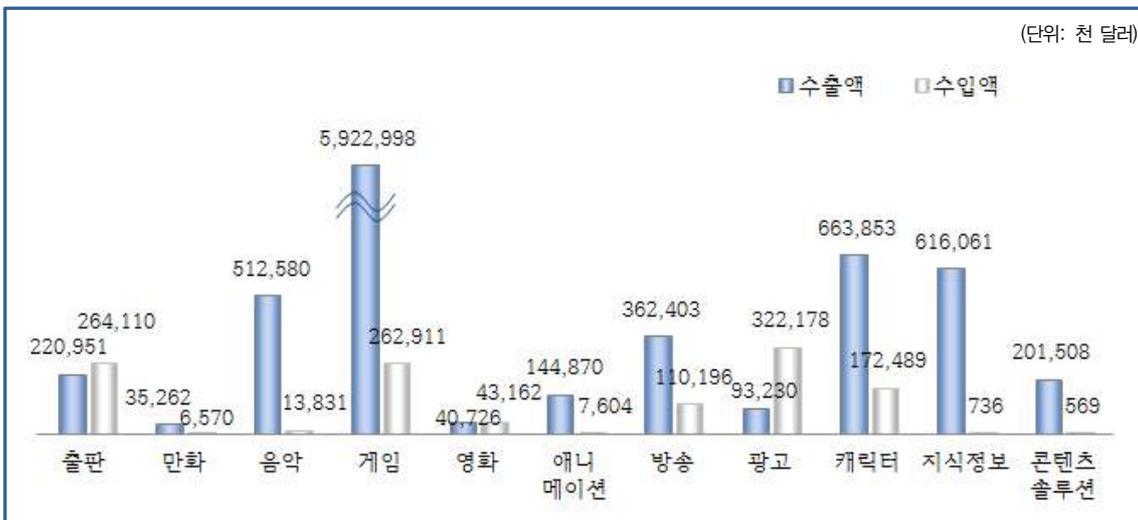


2017년 콘텐츠산업의 수출액은 전년대비 46.7% 증가한 88억 1,444만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 게임산업의 수출액은 59억 2,300만 달러로 전체의 67.2%를 차지하였으며 이는 전년대비 80.7% 증가, 2013년부터 2017년까지 연평균 21.5% 증가한 수치이다.

2017년 수입액은 전년대비 4.2% 증가한 12억 436만 달러로 나타났다. 수입액은 광고산업 수입액 (3억 2,218만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 26.8%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈으며, 다음은 출판산업 21.9%, 게임산업 21.8%, 캐릭터산업 14.3% 등의 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 76억 1,009만 달러로 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 지식정보산업, 음악산업, 캐릭터산업 또한 비교적 큰 수출입 차액을 보였다. 이중 수출액이 수입액보다 적은 산업은 광고산업, 출판산업, 영화산업으로 나타났다.

그림 5 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황



Content
Industry
Statistics
2018



제 1 부

조사방법

- 제1장 조사 개요
- 제2장 분류 체계
- 제3장 조사 대상
- 제4장 모수 추정

01

조사 개요

제1절 조사목적

콘텐츠산업통계는 콘텐츠산업 분야의 신뢰성 있는 통계자료 확보 및 콘텐츠산업 정책의 합리적 의사결정을 위한 지표 제공이 주목적임.

- 콘텐츠산업 관련 주요 통계(콘텐츠산업 동향, 산업규모 추이, 산업연관표 등) 작성을 위한 기초자료
- 콘텐츠산업 관련 각종 통계조사(인력수요조사 등)의 모집단 자료
- 기업, 대학, 연구소 등의 콘텐츠산업 경영계획 수립 및 연구활동 자료
- 국제 비교자료

표 1-1-1 | 조사결과와 주요 이용기관과 활용목적

주요 이용 기관	활용목적
문화체육관광부	콘텐츠산업 정책수립, 콘텐츠산업백서
통계청	기관별 통계
대학 및 연구소	관련 산업 연구 및 분석
지방자치단체(시도, 시군구)	지역정책수립
해외 유관기관	국가별 산업규모 비교

제2절 법적근거

- 정부승인통계(승인번호 113008호, 승인일자 2004.10.16.)

제1부. 조사방법

제3절 조사연혁

표 1-1-2 조사연혁

연도	내용
2000	- <문화산업통계> 조사 실시
2006	- <디지털콘텐츠산업통계> 조사 실시
2010	- 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭 변경 승인 - 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 통합 - 통합된 콘텐츠산업통계 데이터의 시계열 유지 - 도매와 소매를 분리하여 가치사슬별 산업규모 생성
2012	- 가상현실 및 가상세계업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 분류체계 포함
2013	- '나라통계' 시스템 자료 등록
2014	- 광고산업 분류체계 변경
2015	- '나라통계' 시스템 자료 직접 입력
2016	-
2017	-

제4절 조사기간

- 조사기준일 : 2017. 12. 31
- 조사대상기간 : 2017. 1. 1 ~ 2017. 12. 31
- 조사실시기간 : 2018. 10. ~ 2018. 12.

제5절 조사대상 및 범위

전체 11개 콘텐츠산업 중 9개 산업의 조사결과(방송산업의 방송영상독립제작사 포함)는 실태 조사를 통하여 도출. 나머지 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외) 2개 산업에 대한 조사결과는 타기관의 조사결과를 인용하여 작성

■ 콘텐츠사업체 실태조사 분야

- 표본조사 분야 : 출판, 만화, 음악, 게임, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션
- 전수조사 분야 : 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사)

■ 타기관 조사결과 인용 분야 : 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외)

【표 1-1-3】 콘텐츠산업 통계조사 자료출처

구분	자료출처	
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	실태조사
	출판 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자 수) ☞ 통계청, “전국사업체조사”, 2017
	온라인 출판 유통업	실태조사
	출판 임대업	실태조사
만화	만화 출판업	실태조사
	온라인 만화 제작·유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
	만화 도소매업	실태조사
음악	음악제작업	실태조사
	음악 및 오디오물 출판업	실태조사
	음악 도소매업	실태조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악공연업	실태조사
	노래연습장 운영업	실태조사
게임	실태조사	
영화	☞ 영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2017	
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망(www.kobis.or.kr)”, 2017 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2017
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
방송	방송(방송영상독립제작사 제외) 방송영상물제작업(방송영상독립제작사)	☞ 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2017
	광고	실태조사
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
	가상세계 및 가상현실업	실태조사
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	실태조사
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사

제1부. 조사방법

1. 조사단위

Ⅰ 사업체

- 사업체란 영리, 비영리 또는 적법, 위법여부에 관계없이 일정한 물리적 장소에서 단일한 소유권 통제 아래 재화의 생산, 판매 등의 산업활동을 영위하고 있는 최소의 경영단위

☞ 사업체 형태 : ○○일보 인천점, ○○일보 부산점 등이 각각의 사업체

2. 사업체 구분

Ⅰ 장소에 의한 구분

- 경영주체가 동일하더라도 서로 다른 장소에서 콘텐츠산업 활동을 영위하는 경우 개개의 장소 별로 사업체 구분
- ※ 동일한 사업을 영위하는 사업체가 지역적으로 인접(담장, 도로, 하천 등에 의해 분리)해 있는 경우 경영장부가 하나로 통합되어 있으면 1개 사업체로 조사

Ⅰ 경영주체에 의한 구분

- 동일 장소일지라도 서로 다른 경영주체가 별도로 콘텐츠산업을 영위하고 있으면 각각 별개 사업체로 구분하여 조사
- ※ 사무실 또는 공장 내에서 독립적으로 운영되는 소사장제 사업체, 사무실 또는 공장 내에서 공존하고 있는 원청 제조업체와 협력업체인 경우 별개의 사업체로 조사

Ⅰ 경영장부에 의한 구분

- 동일 장소에서 동일 경영주체에 의하여 콘텐츠사업체가 운영되고 있는 경우에는 각각 별개 사업체로 구분하여 조사

예) (주) 홍길동 출판 : 출판산업, 만화산업, 캐릭터산업 등

영위산업	출판산업	만화산업	캐릭터산업	합계
매출액 비중	50%	30%	20%	100%

제6절 조사내용

2017년 기준 조사에서는 시계열 유지를 위해 2016년 기준 조사표 문항을 기본 항목으로 구성하여 조사 진행

표 1-1-4 콘텐츠산업 통계조사 세부 조사항목

구분	세부 조사항목
분류번호	사업체 고유번호, 업종 분류번호
I. 사업체 정보	사업체명(국문), 홈페이지주소
	대표자(성명, 성별, 연령)
	사업체 주소, 창설연월, 사업자등록번호
	전화번호, 팩스번호
	기업형태(법인번호), 벤처기업 지정여부(벤처기업 유형), 사업체 구분
	회계연도 결산 월, 자본금
II. 사업체 현황	연간 총 매출액
	업종별 매출액 비중
	재무제표 작성여부 - 부가가치액(경상이익, 인건비, 감가상각비, 순금융비용, 임차료, 조세공과), 납부부가가치액
	콘텐츠 제작건수, 콘텐츠 제작비용
	업종별 콘텐츠 제작비용 - 작품제작 비용, 로열티 지출, 마케팅/홍보, 연구개발, 교육훈련, 기타
III. 종사자 현황	연간 총 종사자 수
	업종별 종사자 수 비중
	고용형태별 성별 종사자 수 - 정규직/비정규직/파견직, 남자/여자
	연령별 종사자 수 - 29세 이하, 30~34세, 35~39세, 40~49세, 50세 이상
	학력별 종사자 수 - 고등학교 졸업 이하, 전문대학 재학/졸업, 대학교 재학/졸업, 대학원 재학/졸업
	직무별 종사자 수 - 사업기획, 관리, 제작, 마케팅·홍보, 연구개발, 기타
IV. 해외거래 현황	연간 총 수출입액(달러)
	업종별 수출입액 비중
	업종별 수출입액 권역별 비중 - 중국, 대만, 일본, 동남아, 북미, 유럽, 중동, 남미, 기타
	업종별 해외진출 형태 - 완제품, 라이선스, OEM, 기술 및 서비스, 기타
	업종별 해외진출 경로 - 직접수출, 간접수출
V. 응답자 정보	응답자 성명, 연락처, E-Mail, FAX, 응답자 부서, 응답자 직책

제7절 조사방법

1. 조사체계

2018 콘텐츠산업 통계조사는 다음 7단계로 구성하여 진행



2. 실사 방법

2018 콘텐츠산업 통계조사는 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하여 비표본 오차 최소화. 단, 현장 방문조사가 어려운 경우에는 예외적으로 팩스, 이메일, 온라인설문 등 피조사자가 선호하는 조사방식을 활용하여 응답률 제고

□ 대인 면접조사 진행 절차

- 조사원 교육 : 조사 착수 전 조사원들에게 조사개요, 조사항목, 조사표 작성요령 등에 대한 교육 실시. 교육 이수한 조사원 투입
- 사전조사 : 방문조사 실시 前 표본조사 대상 업체에 사전조사를 통해 명부상의 업종, 규모와 일치여부 확인. 표본조사업체가 휴업, 폐업, 조사거부 등으로 조사 불가능한 경우 리스트 상의 다른 업체로 대체
- 방문조사 : 조사원이 표본조사업체를 방문하여, 응답자에게 조사취지를 설명한 후 조사표 작성
- 조사표 회수 및 제출 : 조사표 작성이 완료된 경우, 기재사항 누락 및 착오여부 등을 확인하고 조사표 회수. 회수된 조사표를 최종 검토하여 미비점 추가 발생시 업체 재방문 등을 통해 보완하여 제출

■그림 1-1-1 ■ 콘텐츠산업 통계조사 대인 면접조사 진행 절차



제8절 공표

- 잠정결과 공표 : 2019년 5월
- 보고서 발간 : 2019년 6월

02

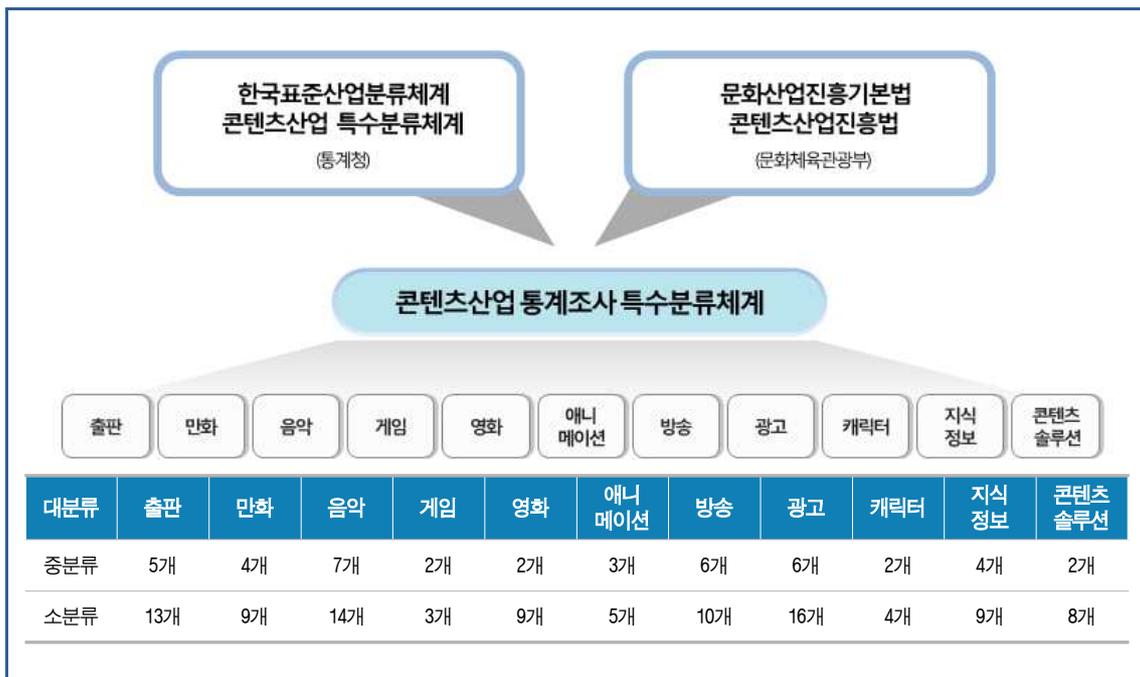
분류체계

제1절 콘텐츠산업 통계조사 분류체계

콘텐츠산업 특수분류는 12개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성. 2017 콘텐츠산업통계에서는 공연산업 총괄규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업규모만을 포함

2018 콘텐츠산업통계는 11개 대분류, 43개 중분류, 100개 소분류로 구성된 분류체계 적용

그림 1-2-1 | 콘텐츠산업 통계조사 분류체계 생성과정



콘텐츠산업통계 분류체계는 소분류 및 통계의 시계열을 유지하고 변경에 따른 혼란을 최소화하기 위하여 매년 개선의 폭을 제한하였으며, 중장기적인 관점에서 변경 계획을 가지고 일부 업종에만 변경 사항 적용

2010(2009년 기준) 콘텐츠산업통계부터는 지식정보산업 내에 가상세계 및 가상현실(스크린 골프 등)업과 콘텐츠솔루션산업 내에 컴퓨터그래픽스(CG)제작업을 포함하여 조사

2014(2013년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합

- 출판산업: 서적 및 잡지류 소매업과 인터넷서점(만화제외)을 서적 및 잡지류 소매업으로 병합
- 만화산업: 만화서적 및 잡지류 소매업과 인터넷서점(만화부문)을 만화서적 및 잡지류 소매업으로 병합
- 음악산업: 인터넷 음악서비스업과 모바일 음악서비스업을 인터넷/모바일 음악서비스업으로 병합, 음반 소매업과 인터넷 음반소매업을 음반소매업으로 병합

2016(2015년 기준) 콘텐츠산업통계부터는 영화산업 내에 온라인 배급업과 방송산업 내 IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP)를 포함하여 조사

2018(2017년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합

- 만화산업: 인터넷 만화콘텐츠 서비스와 모바일 만화콘텐츠 서비스를 인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스로 병합

제1부. 조사방법

표 1-2-1 콘텐츠산업 특수분류(2018년 조사 적용)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의	
출판 산업	출판업	서적 출판업 (중이매체출판업)	신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 사업체	
		교과서 및 학습서적 출판업	초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체	
		인터넷/모바일 전자출판제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)	
		신문 발행업	사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기판지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체	
		잡지 및 정기간행물 발행업	전문적인 내용 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체	
	출판 도소매업	정기 광고간행물 발행업	부동산 중고품 등 각종 상품 거래 안내, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체	
		기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체	
		인쇄업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체 (광고물 제외)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)
		서적 및 잡지류 소매업	서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체(만화 제외)
만화 산업	출판 임대업	계약배달 판매업 (신문배달판매)	신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, “전국사업체조사”, 2017)	
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체	
	만화 출판업	서적임대업(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체(만화 제외)	
		만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(만화 전문으로 하는 학산, 대원사이아, 서울문화사 등)	
	온라인 만화 제작·유통업	일반 출판사(만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사 (일반 출판사의 만화 출판)	
		인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체	
	만화책 임대업	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷/모바일로 서비스하는 사업체	
		만화임대(만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체	
	만화 도소매업	서적임대(대여) (만화부문)	각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨)	
		만화 서적 및 잡지류 도매	만화 서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체
	만화 서적 및 잡지류 소매	만화 서적 및 잡지류 소매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체	

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업	음반 및 음원을 기획하고 제작하는 업체(CP제외) (음원제작 및 관련 비즈니스업을 수행하는 업체)
		음반(음원) 녹음시설 운영업	음반 또는 음원을 녹음할 수 있는 시설을 운영하는 사업체
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	음악관련 악보를 출판하는 업체
		기타 오디오물 제작업	기타 오디오물을 제작하는 업체(출판관련)
	음반복제 및 배급업	음반 복제업	음반을 복제하는 사업체
		음반 배급업	음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체
	음반 도소매업	음반 도매업	음반을 도매하는 사업체
		음반 소매업	음반을 소매하는 사업체
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷과 모바일로 서비스하는 사업체
		음원 대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
		인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원을 제작하여 모바일 음악서비스 업체 및 인터넷 음악서비스 업체에 제공하는 사업체
	음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체 (단, 연극은 제외)
기타 음악공연 서비스업		음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체(티켓발매 등)	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	연주자를 두지 아니하고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주장치 등의 시설을 갖춘 사업체	
게임 산업	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	게임을 기획, 제작, 배급하는 사업체
		컴퓨터 게임방 운영업	인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체 (PC방)
	게임 유통업	전자 게임장 운영업	컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체(싱글로케이션 포함)
영화 산업	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체(일반 영화/제작)
		영화 수입	해외 영화를 수입하는 사업체
		영화제작 지원	일반 영화제작에 관련된 필름기공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 하는 사업체
		영화 배급	일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 사업체
		극장 상영	실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 사업체
	영화 홍보 및 마케팅	일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 사업체	
	디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작유통하는 사업체
온라인 배급		인터넷/모바일을 통해 영화를 배급하는 사업체	
온라인 상영		인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체	

제1부. 조사방법

Content Industry Statistics
2018

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	창작 애니메이션 기획 및 직접 제작하는 사업체
		애니메이션 하청 제작업	애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체(애니메이션만 해당)
방송 산업	지상파 방송	지상파방송 사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체(TV, 라디오)
		지상파 이동멀티미디어 방송 사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체(지상파 DMB)
	유선방송	종합유선방송 사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체(종합유선)
		중계유선방송 사업자	지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체(중계유선)
	위성방송	일반위성방송 사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
		위성이동멀티미디어방송 사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
	방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터)
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체	
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 olleh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV)	
	IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP)	IPTV용 콘텐츠를 제작하여 인터넷프로토콜TV 업체에 제공하는 사업체	

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업	광고대행업	종합광고대행	광고물을 광고매체에 광고하는 업무를 총괄대행하는 사업체로 광고주와의 포괄적인 계약으로 광고 대행업무를 수행하며 이에 관련된 특정업무를 자체인력이나 다른 업체에 의뢰하여 수행
		광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 광고지면이나 광고시간을 구입해주는 업무를 하는 사업체
	광고제작업	인쇄광고제작업	신문, 잡지 등 각종 인쇄광고물을 제작하는 사업체
		영상광고제작업	방송, 영화, 동영상 클립 등 영상광고물을 제작하는 사업체
		광고사진스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영
	광고전문서비스업	브랜드컨설팅	CI, BI, 패키지를 포함하는 기업이나 브랜드의 상징 등을 제작하는 사업체
		마케팅조사	마케팅 활동의 기획·수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보를 수집하여 분석하는 사업체
		PR(Public Relations)	조직이나 개인이 그들의 제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, PR, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
		SP(Sales Promotion)	판매를 촉진하는 직접적인 광고를 대행하는 사업체(매체에 하는 광고가 아님)
		전시 및 행사대행업	각종 전시회 및 행사를 기획·조직하는 산업활동, 전시장 행사와 관련된 전반적인 책임을 맡아 종합적으로 구성·연출하는 사업체도 포함.
인쇄업	인쇄	각종 광고용 인쇄물을 인쇄하는 사업체(광고물 인쇄업)	
온라인광고대행업	온라인종합광고대행	광고주를 대신해서 온라인 광고물을 기획하고 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 것을 전문으로 하는 사업체 온라인 광고는 노출형, 검색형 등이 있음.	
	온라인광고제작대행	각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체	
	온라인광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고지면을 구입해주는 업무를 하는 회사	
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	인쇄, 그림 또는 전자적 방식 등의 전시광고물을 기획·제작하여 옥내의 간판 또는 차량, 상점 등 전시공간에 전시구조물을 게시하는 사업체	
	옥외광고제작대행	인쇄, 그림 또는 전자적방식 등의 전시광고물을 기획·제작하는 사업체	
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체(캐릭터 디자인)
		캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조 하는 사업체(캐릭터상품 제조)
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체(모자, 귀걸이, 넥타이, 머리핀, 손수건, 브로치, 양말 등 포함)
		캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체

제1부. 조사방법

Content Industry Statistics
2018

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
e-learning업		e-learning 기획업	유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업)
지식 정보 산업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체 (인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스 제외)
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체
가상세계 및 가상현실업		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프 시스템을 기획 및 제작하는 사업체
		스크린골프장 운영업	스크린 골프장을 운영하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	3차원 영상 등을 통해 디지털로 가상 환경을 만들어 사용자가 가상세계에서 현실 세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠 솔루션업	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), 콘텐츠 보호
		모바일솔루션	모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼 (MMS/ SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼)
		과금/결제	웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)
		콘텐츠관리시스템(CMS)	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션
		기타	콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웨이전스 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)	

03

조사대상

제1절 모집단

1. 모집단 정의

콘텐츠산업 모집단은 특수분류체계에 규정된 산업대분류 11개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10. 지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업을 영위하는 사업체

2018 콘텐츠산업 통계조사의 목표 모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국의 모든 사업체이며, 아래 요건을 충족하는 사업체

I 국내 소재 콘텐츠 사업체

- 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하여야 함

I 2017년 중 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체

- 2017년 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
- 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
- 조사 대상기간 중 휴.폐업사업체 일지라도 2017년 중에 조업실적이 있으면 조사함
 - ※ 2017년도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함

I 종사자 1인 이상 사업체

- 2017. 12. 31. 현재 종사자 수 1인 이상인 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

2. 모집단 확보

■ 그림 1-3-1 ■ 콘텐츠산업 통계조사 조사 모집단 리스트 확보

통계청 모집단 리스트	산업별 협회 리스트	내부 모집단 리스트
전국사업체조사 리스트	대한출판문화협회 리스트	2006-2017 모집단 리스트
	한국만화영상산업진흥원 리스트	애니메이션 디렉토리 리스트
	한국음악저작권협회 리스트	캐릭터 디렉토리 리스트
	한국음악콘텐츠산업협회 리스트	
	한국음실연자연합회 리스트	
	애니메이션제작자 협회 리스트	
	캐릭터 라이선싱 협회 리스트	
	한국공연협회 보유 리스트	
	한국공연프로듀서협회 보유 리스트	

콘텐츠산업통계 모집단을 확보하기 위하여 매년 통계청, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업 사업체 리스트를 기본으로 활용. 그리고 산업별 협회 홈페이지 및 콘텐츠산업 관련 잡지 최신호를 통해 등록되어 있는 사업체 리스트 확보. 이러한 과정을 통해 콘텐츠산업 모집단 구성

2018 콘텐츠산업통계에서는 1차적으로 확보된 모집단리스트에서 중복된 사업체를 제거하고, 사업자등록번호가 있는 경우에는 국세청 홈페이지에서 휴업과 폐업 여부를 확인. 이를 토대로 전화 조사를 실시하였으며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거하여 모집단리스트 확정. 콘텐츠산업은 휴업과 폐업, 업종변경이 빈번한 산업이므로 폐업을 제외한 휴업 및 업종변경 사업체는 파기하지 않고 보관함

3. 조사 모집단

2018 콘텐츠산업 조사 모집단은 총 105,475개로 이를 산업분야별로 보면, 출판산업 25,829개, 만화산업 7,172개, 음악산업 36,066개, 게임산업 12,937개, 애니메이션산업 492개, 방송영상독립제작사 631개, 광고산업 7,234개, 캐릭터산업 2,261개, 지식정보산업 9,149개, 콘텐츠솔루션산업 1,872개를 조사 모집단으로 확정. 타기관 인용자료인 영화산업은 1,409개, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2017년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 423개(전광판방송사업자 제외)를 조사 모집단으로 확정함

표 1-3-1 콘텐츠산업 통계조사 모집단

구분	모집단 수	
	실태조사 모집단 수 ⁵⁾	타기관 인용자료 모집단 수 ⁶⁾
출판산업	25,829개	-
만화산업	7,172개	-
음악산업	36,066개	-
게임산업	12,937개	-
영화산업	-	1,409개
애니메이션산업	492개	-
방송산업	-	423개
방송영상독립제작사	631개	-
광고	7,234개	-
캐릭터	2,261개	-
지식정보	9,149개	-
콘텐츠솔루션	1,872개	-
소계	103,643개	1,832개
합계	105,475개	

5) 2017년 기준 실태조사 모집단 수 (직접 조사를 위한 모집단 수)

6) 2017년 기준 타기관 인용자료 모집단 수 (직접 조사하지 않음)

제1부. 조사방법

표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	1,890	1,871	1,856	1,831	1,851
	교과서 및 학습서적 출판업	668	693	695	706	747
	인터넷/모바일 전자출판제작업	177	167	174	181	186
	신문 발행업	390	405	422	497	603
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,110	1,140	1,160	1,311	1,355
	정기 광고간행물 발행업	377	378	398	387	366
	기타 인쇄물 출판업	207	224	237	246	264
인쇄업	인쇄업	12,998	12,165	12,025	12,105	12,471
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,645	1,630	1,619	1,608	1,599
	서적 및 잡지류 소매업	4,618	4,576	4,539	4,511	4,604
온라인 출판 유통업 ⁷⁾	인터넷/모바일 전자출판서비스업	43	40	43	44	48
출판 임대업	서적임대업	2,480	2,416	2,337	2,025	1,735
출판산업 합계		26,603	25,705	25,505	25,452	25,829
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	89	92	94	99
	일반 출판사(만화부문)	114	111	110	108	104
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	46	46	48	50	57
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	34	34	33	35	33
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	761	746	763	821	744
	서적임대(대여)(만화부문)	2,532	2,421	2,315	2,131	1,865
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	184	190	187	192	166
	만화 서적 및 잡지류 소매	4,764	4,637	4,597	4,295	4,104
만화산업 합계		8,520	8,274	8,145	7,726	7,172
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,116	1,121	1,086	1,074	977
	음반(음원)녹음시설 운영업	130	133	137	142	151
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	33	36	33	48	49
	기타 오디오물 제작업	7	6	5	4	11
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	47	48	49	52	64
	음반 배급업	19	19	21	21	28
음반 도소매업	음반 도매업	57	61	65	65	91
	음반 소매업	179	195	216	217	239
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	185	166	161	158	148
	음원 대리 중개업	38	36	34	32	35
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	62	58	53	55	53
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	514	546	577	636	746
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	33	30	35	43	125
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	34,443	34,080	34,298	34,954	33,349
음악산업 합계		36,863	36,535	36,770	37,501	36,066

7) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

중분류	소분류	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	812	834	885	908	888
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	13,796	13,146	12,459	10,655	11,349
	전자 게임장 운영업	470	460	500	800	700
게임산업 합계		15,078	14,440	13,844	12,363	12,937
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	428	475	400	475	483
	영화 수입	131	106	50	103	112
	영화제작 지원	339	131	135	162	171
	영화 배급	71	82	75	108	107
	극장 상영	333	382	367	457	452
디지털온라인 유통업 ⁸⁾	영화 홍보 및 마케팅	88	85	56	60	57
	DVD/블루레이 제작 및 유통	4	3	5	6	8
	온라인 배급	-	-	13	12	11
영화산업 합계		1,427	1,285	1,111	1,398	1,409
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	178	181	192	203	243
	애니메이션 하청 제작업	98	101	110	150	166
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	12	14	16	24	24
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	37	37	41	53	45
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	17	17	17	17	14
애니메이션산업 합계		342	350	376	447	492
지상파 방송	지상파방송 사업자	53	53	52	52	51
	지상파 이동멀티미디어방송 사업자	19	19	19	19	19
유선방송	종합유선방송 사업자	92	92	91	90	92
	중계유선방송 사업자	69	65	52	49	44
위성방송	일반위성방송 사업자	1	1	1	1	1
	위성 이동멀티미디어방송 사업자	-	-	-	-	-
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	188	181	178	164	169
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	3	3	3	3
	IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP)	-	-	26	25	44
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	503	496	532	554	631
방송산업 합계 ⁹⁾		928	910 ¹⁰⁾	954	957	1,054
광고 ¹¹⁾	광고대행업	2,797	2,261	2,313	2,162	1,954
	광고제작업	1,936	760	781	1,480	1,374
	광고전문 서비스업	1,289	868	865	1,666	1,580
	인쇄업	1,405	816	878	1,306	943
	온라인 광고대행업	601	465	445	866	802
	옥외 광고대행업	1,216	518	559	649	581
광고산업 합계 ¹²⁾		6,309	5,688	5,841	7,231 ¹³⁾	7,234 ¹⁴⁾

8) 2012년까지는 과거 DVD/VHS 제작, 도매, 소매, 대여, 상영 등으로 분류하여 조사하던 부분의 데이터의 합계이며, 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통'으로 제작 부분만 포함

9) 지상파 3사는 지상파방송 사업자와 지상파 이동멀티미디어방송 사업자에 중복 포함되었음

10) 지상파 3사는 지상파방송 사업자와 지상파 이동멀티미디어방송 사업자에 중복 포함되었음

11) 2014년 광고산업 특수분류체계 개정에 따라 전년도와 소분류 기준이 달라졌으므로 이전년도와 단순비교는 불가능

12) 광고산업 사업체는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 사업체 수 및 사업체 비중에서 세부업종의 합계가 전체합계보다 클 수 있음

13) 14) 2016-2017년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가능

제1부. 조사방법

2018

중분류	소분류	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	594	595	608	641	695
	캐릭터상품 제조업	456	466	483	521	503
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	245	253	259	300	289
	캐릭터상품 소매업		699	704	719	774
캐릭터산업 합계		1,994	2,018	2,069	2,213	2,261
e-learning업	e-learning 기획업	392	396	397	401	426
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	757	774	793	811	845
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	237	244	251	256	239
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	203	200	204	225	198
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	882	916	952	967	1,040
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	478	559	646	696	997
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	16	15	16	15	16
	스크린골프장 운영업	5,983	5,448	5,302	5,237	5,256
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	98	99	110	111	132
지식정보산업 합계		9,046	8,651	8,671	8,719	9,149
콘텐츠솔루션업	저작물	79	85	92	107	108
	콘텐츠보호	64	69	72	72	80
	모바일솔루션	257	287	317	337	313
	과금/결제	64	71	77	75	76
	콘텐츠관리시스템(CMS)	124	135	143	153	146
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	49	55	62	71	61
	기타	676	749	831	846	952
	컴퓨터그래픽스업 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	139	135	134	137
콘텐츠솔루션산업 합계		1,452	1,586	1,728	1,798	1,872

표 1-3-3 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황¹⁵⁾

(단위: 개)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 ¹⁶⁾					비중 (%)
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	
7개 시	서울	35,914	34,339	33,762	34,948	34,440	32.7
	부산	7,027	6,619	6,583	6,444	6,433	6.1
	대구	5,551	5,603	5,236	5,340	5,305	5.0
	인천	5,038	4,893	4,901	4,884	4,753	4.5
	광주	3,701	3,719	3,515	3,499	3,516	3.3
	대전	3,492	3,486	3,552	3,473	3,605	3.4
	울산	2,402	2,308	2,206	2,237	2,249	2.1
	세종 ¹⁷⁾	-	-	-	-	282	0.3
	소계	27,211	26,628	25,993	25,878	30,792	29.2
9개 도	경기도	20,287	19,952	20,525	20,310	20,307	19.3
	강원도	2,741	2,650	2,565	2,619	2,564	2.4
	충청북도	2,854	2,800	2,761	2,768	2,837	2.7
	충청남도	3,178	3,143	3,416	3,369	3,185	3.0
	전라북도	2,873	2,852	2,855	2,926	2,942	2.8
	전라남도	2,699	2,724	2,689	2,606	2,642	2.5
	경상북도	4,574	4,304	4,454	4,352	4,353	4.1
	경상남도	5,223	4,996	4,972	4,992	5,006	4.7
	제주도	1,008	1,053	1,021	1,026	1,045	1.0
	소계	45,437	44,474	45,258	44,966	44,881	42.6
합계	108,562	105,441	105,013	105,792	105,464	100.0	

지역	산업	출판				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	11,293	10,631	10,409	10,413	10,610
	부산	1,538	1,441	1,398	1,396	1,405
	대구	1,277	1,230	1,179	1,184	1,254
	인천	892	815	816	819	743
	광주	818	777	786	780	794
	대전	862	804	817	808	818
	울산	411	387	360	356	366
	세종 ¹⁸⁾	-	-	-	-	81
	소계	5,798	5,454	5,356	5,343	5,461
9개 도	경기도	4,629	4,488	4,598	4,537	4,575
	강원도	489	497	491	497	508
	충청북도	546	548	515	515	558
	충청남도	565	596	672	675	628
	전라북도	667	718	716	717	730
	전라남도	509	563	569	571	597
	경상북도	827	898	874	882	914
	경상남도	1,048	1,064	1,067	1,065	998
	제주도	232	248	238	237	250
	소계	9,512	9,620	9,740	9,696	9,758
합계	26,603	25,705	25,505	25,452	25,829	

15) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사가 제외됨

16) 광고산업의 2016-2017년은 “아리랑TV”, “언론진흥재단”을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가능

17) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

18) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사방법

지역	산업	만화				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	2,220	2,098	2,137	1,866	1,805
	부산	742	649	632	629	530
	대구	408	400	386	382	364
	인천	425	399	392	380	348
	광주	330	322	312	308	273
	대전	317	306	296	289	270
	울산	187	196	193	185	170
	세종 ¹⁹⁾	-	-	-	-	15
	소계	2,409	2,272	2,211	2,173	1,970
9개 도	경기도	1,678	1,674	1,626	1,567	1,450
	강원도	210	229	226	216	181
	충청북도	233	236	230	224	223
	충청남도	226	233	229	222	232
	전라북도	327	311	295	287	266
	전라남도	245	242	242	242	232
	경상북도	356	356	343	330	329
	경상남도	508	508	491	489	399
	제주도	108	115	115	110	85
	소계	3,891	3,904	3,797	3,687	3,397
합계	8,520	8,274	8,145	7,726	7,172	

지역	산업	음악				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	8,244	8,196	8,160	8,388	8,262
	부산	2,467	2,372	2,356	2,384	2,190
	대구	2,290	2,255	2,215	2,238	2,090
	인천	2,470	2,475	2,458	2,518	2,449
	광주	1,409	1,411	1,339	1,370	1,290
	대전	1,367	1,397	1,424	1,461	1,411
	울산	1,035	1,074	991	1,025	934
	세종 ²⁰⁾	-	-	-	-	123
	소계	11,038	10,984	10,783	10,996	10,487
9개 도	경기도	7,679	7,675	7,954	8,061	7,862
	강원도	996	986	1,001	1,024	969
	충청북도	1,189	1,182	1,211	1,245	1,226
	충청남도	1,404	1,325	1,462	1,473	1,294
	전라북도	938	935	951	980	929
	전라남도	1,083	1,038	1,020	1,032	968
	경상북도	1,915	1,890	1,910	1,942	1,813
	경상남도	2,059	2,016	2,024	2,044	1,962
	제주도	318	308	294	316	294
	소계	17,581	17,355	17,827	18,117	17,317
합계	36,863	36,535	36,770	37,501	36,066	

19) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

20) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	게임 ²¹⁾				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	3,476	3,252	2,966	2,681	2,651
	부산	1,046	981	919	792	812
	대구	645	644	709	637	681
	인천	756	692	660	555	604
	광주	559	593	577	538	592
	대전	485	449	428	386	405
	울산	370	361	368	324	371
	세종	-	-	-	-	-
	소계	3,861	3,720	3,661	3,232	3,465
9개 도	경기도	3,093	3,005	2,929	2,554	2,739
	강원도	606	578	504	483	494
	충청북도	484	453	399	381	395
	충청남도	598	591	580	512	526
	전라북도	607	562	556	492	477
	전라남도	516	524	482	434	455
	경상북도	700	693	702	632	696
	경상남도	904	854	860	779	838
	제주도	233	208	205	183	201
	소계	7,741	7,468	7,217	6,450	6,821
합계	15,078	14,440	13,844	12,363	12,937	

지역	산업	영화				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	922	800	666	873	856
	부산	47	55	57	47	56
	대구	20	26	23	29	26
	인천	27	29	20	30	33
	광주	18	23	19	15	22
	대전	12	13	12	12	11
	울산	5	5	5	6	5
	세종 ²²⁾	-	-	-	-	3
	소계	129	151	136	139	1,012
9개 도	경기도	263	220	182	219	218
	강원도	13	12	13	22	27
	충청북도	11	12	12	15	15
	충청남도	15	13	15	25	22
	전라북도	19	24	27	33	33
	전라남도	8	11	13	15	18
	경상북도	17	13	20	22	23
	경상남도	21	21	22	29	33
	제주도	9	8	5	6	8
	소계	376	334	309	386	397
합계	1,427	1,285	1,111	1,398	1,409	

21) 게임산업의 경우 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

22) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사방법

지역	산업	애니메이션				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	225	235	243	286	332
	부산	15	15	16	17	19
	대구	1	1	2	2	1
	인천	3	3	3	3	4
	광주	26	23	26	27	23
	대전	3	3	3	3	4
	울산	0	0	2	2	1
	세종 ²³⁾	-	-	-	-	-
소계	48	45	52	54	52	
9개 도	경기도	50	53	68	94	83
	강원도	2	2	1	1	6
	충청북도	1	1	3	3	3
	충청남도	5	5	2	2	3
	전라북도	2	2	1	1	1
	전라남도	3	1	3	3	3
	경상북도	1	1	3	0	1
	경상남도	4	3	-	3	3
	제주도	1	2	-	0	5
	소계	69	70	81	107	108
합계	342	350	376	447	492	

지역	산업	방송(방송영상독립제작사 제외) ²⁴⁾				
		2013년	2014년 ²⁵⁾	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	220	210	230	209	231
	부산	19	18	19	15	17
	대구	15	16	15	14	13
	인천	11	11	9	9	9
	광주	9	9	9	9	9
	대전	9	8	8	10	9
	울산	4	4	4	5	5
	세종 ²⁶⁾	-	2	2	2	4
소계	67	68	66	64	66	
9개 도	경기도	35	35	38	31	35
	강원도	9	13	12	11	11
	충청북도	10	10	10	11	7
	충청남도	5	4	4	5	3
	전라북도	8	9	9	11	10
	전라남도	29	28	24	22	20
	경상북도	12	12	9	11	10
	경상남도	25	21	15	13	13
	제주도	5	5	5	4	6
	소계	138	137	126	119	115
합계	425	413	421	390	412	

23) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

24) 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

25) IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP) 수 제외(2015년~2017년 기준에는 IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP) 수 포함되어 있으나 2014년에는 소급 적용하지 않음)

26) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	방송(방송영상독립제작사)				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	372	364	371	395	448
	부산	18	20	24	20	29
	대구	7	9	12	14	10
	인천	7	6	11	11	12
	광주	5	6	6	7	9
	대전	6	7	7	7	9
	울산	2	5	5	4	7
	세종 ²⁷⁾	-	-	-	-	2
소계	45	53	65	63	78	
9개 도	경기도	43	35	47	45	61
	강원도	10	11	15	14	15
	충청북도	2	5	3	3	2
	충청남도	5	5	4	8	4
	전라북도	9	6	7	7	6
	전라남도	3	3	3	2	1
	경상북도	3	1	3	2	2
	경상남도	5	6	6	7	8
	제주도	6	7	8	8	6
	소계	86	79	96	96	105
	합계	503	496	532	554	631

지역	산업	광고 ²⁸⁾				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	3,607	3,189	3,365	4,468	3,793
	부산	426	478	497	490	745
	대구	377	557	196	344	366
	인천	38	46	82	121	109
	광주	247	302	212	217	249
	대전	193	215	244	188	275
	울산	59	7	-	56	104
	세종 ²⁹⁾	-	-	-	21	30
소계	1,340	1,605	1,231	1,438	1,878	
9개 도	경기도	374	318	544	541	558
	강원도	103	76	62	102	70
	충청북도	154	102	116	112	128
	충청남도	96	95	132	132	165
	전라북도	80	58	47	152	215
	전라남도	61	94	122	73	106
	경상북도	299	42	176	108	64
	경상남도	188	51	5	83	199
	제주도	7	58	41	45	58
	소계	1,362	894	1,245	1,325	1,563
	합계	6,309	5,688	5,841	7,231	7,234

27) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

28) 2014년 광고산업 특수분류체계 개정에 따라 전년도와 소분류 기준이 달라졌으므로 이전년도와 단순비교는 불가능
2016-2017년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가능

29) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사방법

지역	산업	캐릭터				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	897	906	836	893	863
	부산	104	107	130	134	120
	대구	65	65	78	81	68
	인천	63	65	74	74	96
	광주	55	57	56	57	59
	대전	27	33	36	42	56
	울산	20	17	17	17	21
	세종 ³⁰⁾	-	-	-	-	5
	소계	334	344	391	405	425
9개 도	경기도	422	453	549	600	627
	강원도	39	40	35	42	45
	충청북도	48	47	39	38	47
	충청남도	53	49	50	51	49
	전라북도	41	38	33	35	45
	전라남도	46	36	25	30	30
	경상북도	50	47	42	43	45
	경상남도	52	47	44	48	63
	제주도	12	11	25	28	22
	소계	763	768	842	915	973
합계	1,994	2,018	2,069	2,213	2,261	

지역	산업	지식정보				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	3,423	3,344	3,283	3,316	3,365
	부산	564	437	459	452	443
	대구	404	356	364	362	385
	인천	323	328	342	331	308
	광주	200	171	146	143	177
	대전	191	215	211	210	261
	울산	305	246	254	250	256
	세종 ³¹⁾	-	-	-	-	18
	소계	1,987	1,753	1,776	1,748	1,848
9개 도	경기도	1,785	1,752	1,715	1,757	1,818
	강원도	258	200	188	187	215
	충청북도	170	198	213	211	224
	충청남도	197	218	251	255	248
	전라북도	165	178	200	198	217
	전라남도	193	181	181	178	208
	경상북도	391	348	363	369	439
	경상남도	404	401	424	419	467
	제주도	73	78	77	81	100
	소계	3,636	3,554	3,612	3,655	3,936
합계	9,046	8,651	8,671	8,719	9,149	

30) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

31) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	콘텐츠솔루션				
		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
7개 시	서울	1,015	1,114	1,097	1,160	1,224
	부산	41	46	76	68	67
	대구	42	44	57	53	47
	인천	23	25	34	33	38
	광주	25	25	27	28	19
	대전	20	36	66	57	76
	울산	4	6	7	7	9
	세종 ³²⁾	-	-	-	-	1
	소계	155	182	267	246	257
9개 도	경기도	236	244	275	304	281
	강원도	6	7	17	20	23
	충청북도	6	6	10	10	9
	충청남도	9	7	13	9	11
	전라북도	10	11	13	13	13
	전라남도	3	3	5	4	4
	경상북도	3	3	9	11	17
	경상남도	5	4	14	13	23
	제주도	4	5	8	8	10
	소계	282	290	364	392	391
합계	1,452	1,586	1,728	1,798	1,872	

32) 2013-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제2절 표본설계

1. 층화

표본조사 사업체에 대하여 콘텐츠산업 소분류업종과 17개 광역자치단체를 기준으로 층화

☞ 계통추출에서는 종사자 수를 기준변수로 활용하여 내재층화 실시

다음으로 6개 구간 종사자 수 규모를 기준으로 전수조사와 표본조사 층으로 구성

표본조사 + 전수조사			전수조사		
1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100인 이상

2. 표본규모 및 배분

2017년 기준 조사규모는 11,243개로 2015년 기준 조사규모는 11,152개, 2016년 기준 조사 규모는 12,695개 대비 감소

표 1-3-4 콘텐츠산업 통계조사 연도별 표본대상 규모 비교 (단위: 개)

구분	2015년	2016년	2017년
	조사규모	조사규모	조사규모
출판산업	1,405	1,452	1,264
만화산업	600	788	458
음악산업	520	905	630
게임산업	2,099	2,108	2,091
영화산업	1,039	1,398	1,409
애니메이션산업	382	447	484
방송산업 ³³⁾	961	957	1,043
방송영상독립제작사	532	554	631
광고	1,700	1,700	1,700
캐릭터	696	764	502
지식정보	1,000	1,334	1,019
콘텐츠솔루션	750	842	643
합계	11,152	12,695	11,243

3. 목표오차

콘텐츠산업은 소분류별로 표본크기를 결정하였으며 콘텐츠산업 산업별 목표오차는 95% 신뢰수준 하에서 ±5% 내외

33) 방송산업내 방송채널사용사업자 수에는 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사가 제외됨. 방송영상독립제작사 포함

4. 표본추출

▣ 표본추출방법

- 2017년 기준 종사자 수가 20인 이상 사업체는 전수조사, 나머지 20인 미만 사업체는 표본조사
 - ☞ 단, 애니메이션산업은 과거 통계조사와의 일관성을 유지하기 위해 전수조사
- 다단계층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출
 - ☞ 표본 수 배분은 역배분법($p=0.4$)을 적용하였고 종사자 수를 기준 변수로 활용

▣ 표본수 결정 및 배분

- 소분류별, 지역별 표본 사업체 수 결정
 - : 콘텐츠산업 전체의 목표오차를 $\pm 5\%$ 내외로 하여 다음 역배분법 공식에 따라 부모집단별 표본의 크기 결정

$$n = \frac{\left(\sum_{h=1}^L N_h S_h \right)^2}{N^2 \left(\frac{B}{1.96} \right)^2 + \sum_{h=1}^L N_h S_h^2}$$

여기서, B: 허용오차 = $1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\bar{y}_{st})}$, \bar{y}_{st} : 표본평균

N: 모집단 크기

N_h : 부모집단 크기

S_h^2 : 부모집단의 분산

- 소분류별, 지역 h의 표본 사업체 수 결정

$$n_h = n^* \frac{(N_h S_h)^p}{\sum_{h=1}^L (N_h S_h)^p}, \quad 0 < p \leq 1$$

▣ 표본의 추출

- 소분류 업종 및 지역별로 배분된 표본 사업체들을 종사자 수 크기순으로 정렬 후 계통추출

04

모수 추정

제1절 무응답 및 이상치 처리

1. 무응답 현황 및 처리

2018(2017년 기준) 콘텐츠산업 통계조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 산업의 조사대상 사업체 수는 11,243개이며, 이 중 응답한 사업체 수는 12,179개임. 응답률은 2015년 기준 91.7%에서 2016년 기준 91.1%, 2017년 기준 100%로 전년대비 증가

표 1-4-1 콘텐츠산업 통계조사 회수율 (단위: 개)

구분	2015년 기준			2016년 기준			2017년 기준			
	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	
출판	1,405	1,501	100.0	1,452	1,520	100.0	1,264	2,508	100.0	
만화	600	591	98.5	788	801	100.0	458	524	100.0	
음악	520	512	98.5	905	920	100.0	630	716	100.0	
게임	2,099	1,614	76.9	2,108	1,633	80.9	2,091	1,653	79.1	
애니메이션	382	353	92.4	447	419	93.7	484	477	98.6	
자체 조사	방송 (방송영상독립제작사)	532	235	44.2	554	252	45.5	631	259	41.0
	광고	1,700	1,700	100.0	1,700	1,700	100.0	1,700	1,700	100.0
	캐릭터	696	728	100.0	764	750	98.2	502	653	100.0
	지식정보	1,000	965	96.5	1,334	1,471	100.0	1,019	1,381	100.0
	콘텐츠솔루션	750	779	100.0	842	847	100.0	643	1,003	100.0
	소계	9,684	8,978	92.7	10,894	10,313	94.7	9,422	10,874	100.0
	영화	1,039	823	79.2	1,398	853	61.0	1,409	895	63.5
인용 자료	방송(방송영상독립 제작사 제외) ³⁴⁾	429	429	100.0	403	402	99.8	412	410	99.5
	소계	1,468	1,252	85.3	1,801	1,255	69.7	1,820	1,305	71.7
합계	11,152	10,230	91.7	12,695	11,568	91.1	11,243	12,179	100.0	

34) 방송산업내 방송채널사용사업자 수에는 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사가 제외됨. IPTV콘텐츠제공사업자(CP) 수는 방송통신위원회의 '2017년도 방송사업자 재산상황 공표집'을 인용. 본 보고서는 CP의 손익·재무 정보만 제공

I 항목 무응답 점검

- 조사표 점검 시 조사가 되어야 하는 항목(매출액, 종사자 수, 부가가치액, 수출입액) 중 일부가 누락된 경우 그 이유를 반드시 확인하여 누락된 사유 작성

☞ 종사자 수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

사업체명	매출액	종사자	비고
000애니메이션	응답안함	36명	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
000만화	응답안함	12명	응답해도 혜택이 없음

- 실사관리자는 조사표를 매일 점검하여야 하며, 주요항목이 누락된 경우에는 해당사업체에 직접 전화를 걸어 사유별 대응
- 실사관리자가 2~3회 이상 반복조사를 실시하여도 응답을 거부한 경우에는 이를 취합하여 1주일 단위로 실사관리자에게 보고하여 조치

사업체명	1회 조사	2회 조사	3회 조사	비고	내용
000캐릭터	18.05.12	18.05.16	18.05.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
000만화	18.05.15	18.05.17	18.05.19	조사원 기입내용	응답해도 혜택이 없음
				실사관리자 기입내용	3회 조사에서 응함

I 항목 무응답률 기록

- 소분류별, 항목별로 무응답률을 반드시 기록해야 하며, 특히 주요항목(매출액, 종사자 수, 부가가치액, 수출입액)에 대해서는 철저하게 관리

※ 수출, 수입 및 산업별 항목 중 해당되지 않는 업체가 있음

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

제1부. 조사방법

Ⅰ 항목간 논리 연관성 점검

- 조사표 검토 시 항목간에 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 심사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

2017년 매출액 총 합계		36,000 백만 원						
업종	①창작 및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중 합계	업종매출액	업종매출액비중
111	60%	10%	10%	15%	5%	100%	19,000백만 원	52.8%
112	70%	3%	2%	15%	10%	100%	17,000백만 원	47.2%
합계							36,000백만 원	100%

- 매출액 관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종별 매출액 총합계가 일치해야 함
- 업종별 매출액이 조사되지 않고 매출액 비중만을 파악하여 산출된 경우에는 반드시 해당 사업체에 다시 확인

2. 이상점(outlier) 파악 및 처리

- 대표적인 조사문항인 매출액과 종사자 수 등에 대해서는 이상점(outlier)을 파악하여 처리
 - 업종매출액이 종사자 수에 비해 지나치게 적거나 많은 경우 이상치 처리기준에 의거하여 확인
 - 이상치 처리기준은 소분류별로 상이하나, 기본적인 기준은 아래의 식과 같음. 소분류별로 1인당 평균매출액이 평균보다 2배 이상 큰 경우, 전년도 값과의 비교뿐만 아니라 재조사 실시
 - 이상치 기준: (평균 ± 2×표준편차)의 범위를 벗어나는 값

☞ 예) 서적 출판업

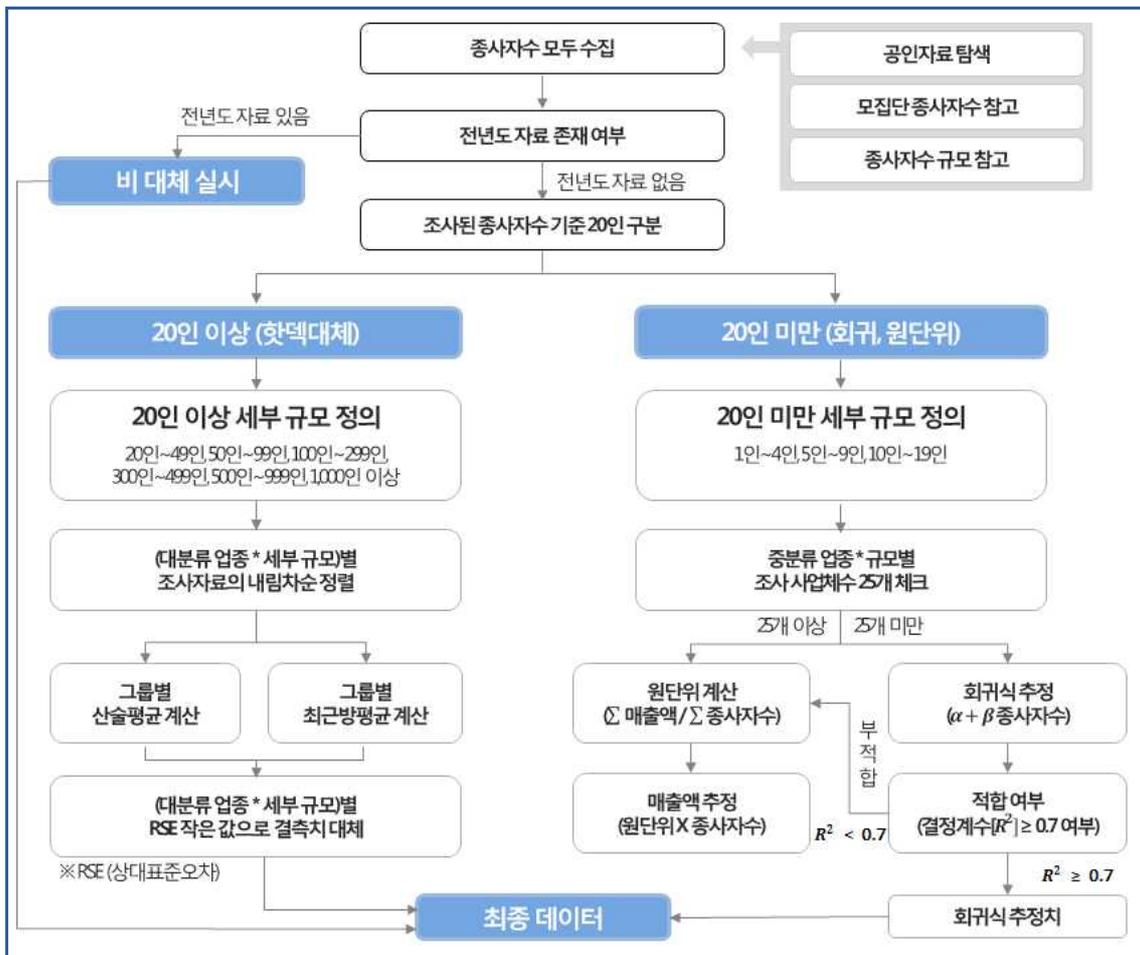
제2절 단위 무응답 추정

Ⅰ 전수층 사업체 중에서 무응답 사업체의 주요 항목들에 대해서는 참고자료를 활용하여 재수집

Ⅰ 주요 항목들에 대해서는 다음 절차에 따라 참고자료 수집

- 최신 정보 : 주요 참고자료를 이용하여 종사자 수, 매출액, 수출액에 대해 가급적 최신 정보를 수집
- 공인 자료 : 가급적 법적 효력이 있는 정보(공시정보 등)를 최우선 수집하고 공공기관에서 제공하는 정보를 우선적으로 수집
- 거래소, 코스닥, 외감기업 : 전자공시 시스템 활용
- 중기업 : 전자공시 시스템에 자료가 있는 경우 우선 활용
 - 중소기업현황정보시스템의 최신 정보 활용
 - 대한상공회의소 기업정보 활용
- 중소기업 : 전자공시 시스템을 통해 조회되지 않는 사업체
 - 중소기업현황정보시스템의 최신 정보 활용
 - 대한상공회의소 기업정보 활용
- 시스템을 통해 조회되지 않는 사업체 : 웹 포털, 취업 포털사이트 검색을 통해 가급적 최신 자료를 인용

Ⅰ 전수층 사업체의 항목무응답 대체 절차



제1부. 조사방법

1. 종사자 수 수집

- 전수총의 무응답 사업체 종사자 수는 모두 수집해야 함
- 종사자 수와 나머지 주요 항목들과의 관계분석으로 추정치 산출
- 참고자료를 활용한 종사자 수 탐색이 불가능한 경우에 대해서는 다음의 순서대로 대체

- ① 조사 모집단에서 종사자 수 검색
- ② 조사 모집단에서 종사자 수 규모 검색(규모의 중간 값으로 사용; 다음 표 참고)
- ③ 지난해 조사 사업체 중 해당 업종의 동일 사업체를 검색

규모	규모명	부터	까지	중간값
1	5인 미만	1	4	2.5
2	5-9인	5	9	7
3	10-19인	10	19	14.5
4	20-49인	20	49	34.5
5	50-99인	50	99	74.5
6	100-299인	100	299	199.5
7	300-499인	300	499	399.5
8	500-999인	500	999	749.5
9	1000인 이상	1000		1,200

2. 추정 대상 범위 정의

가. 조사 현황

- 20인 이상 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 536개임
 - 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 출판 임대업, 만화책 임대업 2개임
- 20인 미만 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 556개임
 - 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 없음

나. 추정 대상 및 범위 정의

- **중분류 업종 기준으로 조사 사업체 수가 추정 대상 무응답 사업체 보다 많은 경우에는 해당 중분류 업종 내의 자료를 활용**
- **20인 이상은 해당 중분류 업종에 무응답 사업체만 존재하거나 조사 사업체 수가 적은 경우에는 대분류 업종 전체 조사 사업체 자료를 활용**
 - 조사 사업체가 없는 중분류 업종
: 해당없음
 - 조사 사업체 수가 적은 중분류 업종
: 출판 임대업 ⇒ 출판산업
: 만화책 임대업 ⇒ 만화산업
- **20인 미만은 조사 사업체 수가 적더라도 “회귀대체” 나 “원단위” 대체가 가능하도록 최소 30개 이상의 조사 자료가 있으면 중분류 업종의 자료를 활용하되 그 미만인 경우에는 대분류 업종 전체 조사 사업체 자료를 활용**
 - 조사 사업체 수가 30개 이상
: 해당없음
 - 조사 사업체 수가 30개 미만
: 해당없음

3. 매출액 추정

가. 전년도 조사자료 있는 사업체

- **단위무응답 사업체에 대하여 전년도 자료가 있는 사업체는 비대체를 수행**
 - 해당 사업체에 대하여 전년도의 자료가 존재하는 경우 각 항목에 대하여 전년도 자료를 이용한 비율 대체를 수행한다. 즉,

$$y_{(i)hk} = y_{(i)hk}^* \times \frac{\bar{y}_{(i)h}}{y_{(i)h}^*}$$

제1부. 조사방법

- $y_{(i)hk}$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 k 번째 사업체의 대체값
- $y_{(i)hk}^*$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 k 번째 사업체의 전년도의 값
- $y_{(i)h}$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 평균값
- $y_{(i)h}^*$: i 번째 항목에 대하여 h 번째 세부 층의 전년도의 평균값

여기서, 층은 '업종(소분류)×종사자 수'에 의한 세부 층 등을 고려

II 항목무응답 사업체에 대해서는 보조 항목을 선정하여 비율 대체를 수행

- 전년도의 경우에도 항목 무응답에 대한 대체가 모두 수행되어 있다는 것을 전제로 함

$$y_{(i)hk} = y_{(i)hk}^* \times \frac{y_{(j)hk}}{y_{(j)hk}^*}$$

여기서 보조 항목 $y_{(j)}$ 는 $y_{(i)}$ 와 높은 연관성이 있을 것으로 생각되는 항목으로 선택하며, 각 항목마다 보조 항목은 달라질 수 있음

나. 20인 이상의 추정

II 2.2에 정의 한 대상 업종별로 종사자 수 크기에 따른 대체 실행

- 중분류 업종별 사업체 기준으로 정렬하여 추정
- 대분류 업종의 사업체 기준으로 정렬하여 추정

II 조사 사업체의 종사자 수가 동일한 사업체가 5개 이상인 경우 상하위 1개 사업체를 제외하고 평균치로 대체함

- (예) 출판업의 종사자 수 50인 사업체는 10개임
- 매출액: 900, 1350, 2375, 3150, 3829, 3960, 4032, 5333, 7500, 10000
 - 상하위 1개: 900과 10000
 - 나머지 매출액의 평균: $\frac{(1350 + \dots + 7500)}{8} = 3941.125$
 - 종사자 수 50인에 대한 무응답 3개 사업체의 매출액: 3941.125로 추정

Ⅰ 동일 종사자 수가 없는 경우에는 종사자 수 크기에 따른 최근방대체 실행

- ① 업종별로 종사자 수 및 매출액 순으로 오름차순 정렬
 - ② 매출액 무응답 셀은 전 후 사업체의 매출액 평균으로 계산
 - (i)번째 매출액 = { (i-1)번째 매출액 + (i+1)번째 매출액 } / 2
 - (예) 87명 (5,320백만 원)과 90명 (8,000백만 원)이고 89명에 대한 매출액은 { 5,320 + 8,000 } / 2 = 7,440백만 원
- ※ 단, 전 후 사업체 중에서 동일한 종사자 수가 일련하는 경우에는 동일 종사자 수에 대한 매출액의 평균을 이용하여 계산
- ③ 단, 연달아 무응답이 발생하면 무응답 이전의 추정 매출액을 포함하여 계산
 - (예) 132명 (19,008백만 원)과 146명 (15,000백만 원) 사이에
 - 134명의 추정: { 19,008 + 15,000 } / 2 = 17,004
 - 138명의 추정: { 17,004 + 15,000 } / 2 = 16,002

다. 20인 미만의 추정

Ⅰ 추정방법의 선정

- 회귀방정식과 원단위 식을 적용하여 정확도가 높은 방법을 채택
- 추정방법에 대한 정확도 산출 방식
 - : 다음 2개 식의 값이 100%에 가까운 값
 - 평균절대오차 = 1 - (추정 값 / 실제 값 - 1)의 절대치 평균)
 - 평균유사도 = { Min(추정 값, 실제 값) / Max(추정 값, 실제 값) } 의 평균

Ⅰ 추정 대상(k) 정의

- 다음 순서대로 추정을 수행하여 상세 수준 및 정확도가 가장 높은 그룹을 선정
 - (중분류 업종×규모)별 추정
 - 중분류 업종별 추정
 - (대분류 업종×규모)별 추정
 - 대분류 업종별 추정

Ⅰ 이상점(Outlier) 정의 및 추정식 제외

- 각 업종별로 1인당 매출액 (=매출액/종사자 수) 계산
- 1인당 매출액이 평균 ± 2배 표준편차의 범위를 초과하는 경우

Ⅰ 회귀추정식으로 추정

- 조사 자료를 모두 이용하여 종사자 수와의 선형관계식으로 매출액을 추정

$$\widehat{\text{매출액}}_i = \text{절편} + \beta \cdot \text{종사자수}_i, (i \text{는 사업체를 나타냄})$$

Ⅰ 종사자 수와의 원단위 식을 통해 추정

- 추정 대상(k)별로 평균 원단위(= Σ 매출액 / Σ 종사자 수) 계산
- 추정할 사업체의 매출액 = 종사자 수 × (평균 원단위)
- 규모는 5명 단위로 정의함 (= INT(종사자 수 / 5))

(단, 규모 내 자료수가 3개 미만인 경우는 인근 규모와 병합하여 계산)

4. 가중치 처리방법

Ⅰ 설계가중치

- 소분류별 표본 수를 각 계층별로 배분할 때, 각 계층 내의 사업체 수에 따라 비례배분을 할 경우 콘텐츠산업은 1~4인에 해당하는 사업체 수가 많아서 1~4인 층에 많은 수의 표본이 배분되므로, 1~4인 층에는 유효한 통계산출이 가능한 적정 수의 표본을 배분하고, 다른 층에 더 많은 표본을 배분
- 설계가중치 = 1/(표본 수/모집단 수)

Ⅰ 무응답보정 가중치

- 소분류별로 무응답 업체 수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법
- 무응답보정 가중치 = 표본 수/유효응답 수

Ⅰ 전수조사층을 제외한 표본조사층의 가중치는 다음과 같음.

Ⅰ 표 1-4-2 Ⅰ 표본 산업별 가중치

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
출판	출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	16.3	6.0	2.3
		교과서 및 학습서적 출판업	5.9	4.0	2.7
		인터넷/모바일 전자출판제작업	3.9	4.8	2.6
		신문 발행업	6.1	3.5	1.7
		잡지 및 정기간행물 발행업	14.7	5.8	3.3
		정기 광고간행물 발행업	5.9	2.7	2.9
		기타인쇄물출판업	10.1	3.0	2.2
	인쇄업	인쇄업	29.2	14.2	6.2
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	14.8	8.9	3.1
		서적 및 잡지류 소매업	17.9	14.8	5.2
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	2.9	2.0	2.3
		서적임대업	24.3	4.8	3.4
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	3.1	3.3	1.4
		일반 출판사(만화부문)	1.8	2.3	1.3
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	2.6	1.2	2.4
		인터넷 만화콘텐츠 서비스	1.7	1.0	1.8
		모바일 만화콘텐츠 서비스	1.0	1.0	1.0
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	14.8	4.0	1.0
		서적임대(대여)(만화부문)	19.1	4.2	3.1
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	3.9	2.2	1.6
		만화 서적 및 잡지류 소매	17.7	18.9	10.1

제1부. 조사방법

Content
Industry
Statistics
2018

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
음악	음악제작업	음악 기획 및 제작업	16.4	4.1	3.1
		음반(음원)녹음시설 운영업	4.1	1.9	1.2
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	2.8	1.3	1.0
		기타 오디오물 제작업	3.0	1.0	-
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	2.5	1.1	1.1
		음반 배급업	1.6	1.2	2.0
	음반 도소매업	음반 도매업	2.1	1.9	1.3
		음반 소매업	6.7	1.8	2.0
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	5.9	2.8	1.7
		음원 대리 중개업	1.5	1.5	3.5
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	3.7	3.0	1.2
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	11.2	3.2	1.8
		기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	2.5	2.3	1.3
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	177.8	17.0	2.2
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	5.3	3.0	2.8
		캐릭터상품 제조업	4.0	3.1	1.4
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2.7	2.7	2.3
		캐릭터상품 소매업	6.2	4.2	2.0
e-learning업	e-learning 기획업	5.4	2.0	2.3	
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	10.9	4.0	3.7	
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	4.0	2.6	2.6	
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	4.2	3.0	2.6	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	5.9	3.4	2.4
지식정보	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9.4	4.4	2.8
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	2.3	2.0	1.0	
	스크린골프장 운영업	30.4	18.7	4.8	
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	2.2	1.6	1.8	
콘텐츠솔루션	솔루션업	저작물	3.1	1.8	1.9
		콘텐츠보호	2.4	2.3	3.0
		모바일솔루션	3.8	3.5	2.6
		과금/결제	1.7	1.8	2.8
		콘텐츠관리시스템(CMS)	4.6	2.6	2.0
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	2.9	1.4	2.3
		기타	2.0	1.9	1.2
		컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	3.5	2.3

5. 전수조사 및 표본조사 추정방법

Ⅰ 전수조사 추정방법

- 전수조사는 전체를 대상으로 조사가 이루어져야 하나, 실질적으로 조사가 이루어지지 않음
- 조사가 이루어지지 않은 사업체에 대해서는 단위 무응답 대체법과 항목 무응답 대체법을 적용
- 대체가 완료된 이후 이를 모두 합산

Ⅱ 표본조사 추정방법

- 설계 가중치와 무응답보정 가중치, 사후층화 가중치 산출
 - ☞ 설계 가중치 = W1, 무응답보정 가중치 = W2, 사후층화 가중치 = W3
- 표본조사 추정량은 산출된 세 가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출

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

$i(\text{업종}) = 1, \dots, 8, j(\text{규모}) = 1, \dots, 5, k \text{업체의 매출액}$

6. 최종 추정 값

Ⅰ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

- 추정 값은 전수조사 추정량과 표본조사 추정량을 합산하여 산출
 - ☞ 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

- 실태조사를 실시하는 산업 중 표본조사를 실시한 사업체의 소분류별 매출액과 종사자 수의 표준 오차, 상대표준오차, 신뢰수준은 다음과 같음

제1부. 조사방법

2018

표 1-4-3 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	매출액합 (억 원)	평균 표준오차 (억 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	11,698.5	0.5	8.2	95
		교과서 및 학습서적 출판업	28,286.5	3.8	10.1	95
		인터넷/모바일 전자출판제작업	3,403.6	1.7	9.3	95
		신문 발행업	28,543.6	1.3	2.7	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	11,228.4	0.7	8.5	95
		정기 광고간행물 발행업	4,917.9	0.7	4.9	95
		기타인쇄물출판업	2,010.3	1.2	16.2	95
	인쇄업	인쇄업	39,328.7	0.2	5.2	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	26,307.8	2.1	12.7	95
		서적 및 잡지류 소매업	48,888.1	1.6	14.7	95
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	2,388.5	7.5	15.1	95	
	서적임대업(만화제외)	551.5	0.5	143.8	95	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	1,550.2	2.6	16.8	95	
	일반 출판사(만화부문)	3,650.8	2.3	6.6	95	
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	378.8	1.5	22.8	95	
	인터넷 만화콘텐츠 서비스	1,231.0	1.0	2.4	95	
	모바일 만화콘텐츠 서비스	419.7	0.0	0.0	95	
	만화책 임대업	만화책임대(만화방, 만화카페 등)	247.5	0.2	45.3	95
만화 도소매업	서적임대(대여)(만화부문)	485.4	0.1	22.6	95	
	만화 서적 및 잡지류 도매	629.0	0.8	20.0	95	
음악제작업	만화 서적 및 잡지류 소매	2,230.1	0.1	10.7	95	
	음악 기획 및 제작업	11,732.1	2.6	21.6	95	
음악 및 오디오물 출판업	음반(음원)녹음시설 운영업	606.2	1.2	30.7	95	
	음악 오디오물 출판업	176.7	0.7	19.1	95	
	기타 오디오물 제작업	8.6	0.3	42.1	95	
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	813.1	1.5	11.7	95	
	음반 배급업	941.8	1.4	4.2	95	
	음반 도소매업	음반 도매업	747.6	0.9	11.3	95
		음반 소매업	1,301.2	1.0	19.2	95
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	14,418.0	16.1	16.6	95	
	음원 대리 중개업	1,195.2	0.7	2.0	95	
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	917.5	2.4	13.9	95	
음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	9,441.3	3.4	26.6	95	
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	712.6	0.2	3.7	95	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	15,031.2	0.1	22.4	95	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	8,586.1	1.1	8.8	95
		캐릭터상품 제조업	53,089.5	3.6	3.4	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	17,774.3	3.2	5.2	95
캐릭터상품 소매업		39,773.4	6.9	13.3	95	

대분류	중분류	소분류	매출액원 (억 원)	평균 표준오차 (억 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
		e-learning 기획업	6,818.0	0.2	1.5	95
	e-learning업	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	26,138.7	0.4	1.4	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	4,289.9	0.3	1.9	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,560.2	0.9	6.7	95
지식 정보	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	13,952.4	0.2	1.1	95
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	77,018.1	3.0	3.8	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	3,396.8	42.4	20.0	95
		스크린골프장 운영업	14,688.7	0.5	17.3	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,550.8	0.1	0.8	95
	콘텐츠 솔루션	저작물	5,963.6	2.7	4.9	95
		콘텐츠보호	2,539.8	2.9	9.2	95
		모바일솔루션	15,121.1	1.9	4.0	95
		과금/결제	5,994.1	1.8	2.2	95
		콘텐츠관리시스템(CMS)	2,358.4	1.2	7.5	95
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	2,271.1	1.5	4.1	95
		기타	11,107.0	0.1	0.7	95
		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	3,160.5	0.9	3.8

제1부. 조사방법

표 1-4-4 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	종사자 수합 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)	
출판	출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	9,268.3	0.3	6.5	95	
		교과서 및 학습서적 출판업	15,537.4	0.4	1.8	95	
		인터넷/모바일 전자출판제작업	2,080.0	0.6	5.1	95	
		신문 발행업	17,284.2	0.3	1.1	95	
		잡지 및 정기간행물 발행업	10,079.2	0.3	4.2	95	
		정기 광고간행물 발행업	5,151.2	0.4	2.7	95	
		기타인쇄물출판업	1,165.5	0.6	12.5	95	
	인쇄업	인쇄업	51,575.8	0.2	4.3	95	
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	9,814.4	0.4	6.1	95	
		서적 및 잡지류 소매업	26,928.0	0.4	7.4	95	
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	550.8	0.9	7.9	95	
		서적임대업(만화제외)	1,873.0	0.3	29.3	95	
	만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	730.7	0.5	7.0	95
			일반 출판사(만화부문)	1,741.2	0.5	2.7	95
온라인 만화 제작·유통업		인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	260.2	0.5	10.4	95	
		인터넷 만화콘텐츠 서비스	463.6	0.5	2.8	95	
		모바일 만화콘텐츠 서비스	24.0	0.0	0.0	95	
만화책 임대업		만화임대(만화방, 만화카페 등)	920.1	0.3	23.7	95	
		서적임대(대여)(만화부문)	2,768.6	0.3	18.7	95	
만화 도소매업		만화 서적 및 잡지류 도매	778.4	0.5	9.6	95	
		만화 서적 및 잡지류 소매	2,710.0	0.1	17.7	95	
음악		음악제작업	음악 기획 및 제작업	3,336.0	0.4	11.2	95
	음반(음원)녹음시설 운영업		504.2	0.6	16.6	95	
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	67.6	0.3	22.3	95	
		기타 오디오물 제작업	14.1	0.8	62.7	95	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	177.5	0.4	14.3	95	
		음반 배급업	148.0	0.2	4.1	95	
		음반 도소매업	음반 도매업	137.1	0.2	11.3	95
			음반 소매업	532.1	0.4	17.0	95
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	2,275.4	0.9	5.6	95	
		음원 대리 중개업	213.1	0.2	3.1	95	
인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		476.0	0.8	9.2	95		
음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	3,916.8	0.5	8.6	95		
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	266.1	0.1	6.1	95		
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	64,940.7	0.1	7.5	95		
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,600.0	0.5	8.3	95	
		캐릭터상품 제조업	13,646.5	0.5	1.8	95	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,106.5	0.6	5.3	95	
캐릭터상품 소매업		13,425.0	0.6	3.5	95		

대분류	중분류	소분류	종사자 수합 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	5,072.0	0.3	2.2	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	18,001.4	0.4	2.1	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,005.0	0.5	2.5	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,118.9	0.5	4.5	95
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	15,944.0	0.2	1.4	95
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	16,478.1	0.3	1.7	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	935.0	8.3	14.2	95
		스크린골프장 운영업	18,244.9	0.3	7.5	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	671.2	0.2	3.5	95
	콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	5,175.4	0.6	1.3
콘텐츠보호			2,289.0	0.6	2.2	95
모바일솔루션			7,071.4	0.6	2.5	95
과금/결제			2,067.6	0.5	2.0	95
콘텐츠관리시스템(CMS)			2,227.1	0.7	4.3	95
콘텐츠전송네트워크(CDN)			1,182.1	0.7	3.5	95
기타			6,464.1	0.1	1.1	95
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,791.5	0.4	2.9	95

제3절 콘텐츠산업 통계조사 이용 시 유의사항

1. 출판

출판 도소매업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수는 통계청의 전국사업체조사 통계를 인용하였음. 계약배달 판매업(신문배달판매)은 매출액과 사업체 수 통계가 없고, 종사자 수 통계는 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않으므로 해당 통계표의 결과를 해석할 시 유의해야 함

서적 임대업(만화제외)의 사업체 수는 종사자 수 보다 많음. 그 이유는 서적 임대업의 경우, 출판 산업과 만화산업을 동시에 영위하는 경우가 많기 때문에 사업체 수가 출판산업과 만화산업에 중복 처리되기 때문임. 출판산업의 수출입액 통계는 관세청의 품목별 수출입 실적을 인용함

2. 만화

만화서적 및 잡지류 소매업의 사업체 수는 종사자 수 보다 많을 수 있음. 그 이유는 서적 및 잡지류 소매업의 경우, 출판산업과 만화산업을 동시에 영위하기 때문에 사업체 수가 출판산업과 만화산업에 중복 처리되기 때문임

3. 음악

직무별, 학력별, 연령별 종사자 현황 통계에서는 노래연습장 운영업의 종사자 수가 제외되었으므로 해당 통계표의 합계가 음악산업 전체 종사자 수 합계와 차이가 있음

4. 게임

게임산업의 직무별 종사자 통계는 게임 유통업을 제외한 게임 제작 및 배급업 종사자에 대해서만 조사한 결과이며, 직무 분류는 게임산업의 특성을 반영하여 다른 산업과 차이가 있음

5. 영화

영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국 영화산업 실태조사 인용

6. 애니메이션

애니메이션 유통 및 배급업 매출액 중 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권 통합전산망(www.kobis.or.kr) 통계를 인용했으며, 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용. 극장 매출액과 방송사 수출액은 사업형태별, 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별 매출액이 구분되지 않아, 해당 통계표의 합계가 애니메이션산업 전체 매출액 합계와 차이가 있음

애니메이션산업 매체별 매출액과 제작방식별 매출액 통계는 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 재분석한 결과로서, 애니메이션 창작 및 하청 제작업, 판권으로 구분하여 통계를 산출함

극장 매출액과 방송사 수출액을 전체 매출액에 포함시켜 부가가치액과 부가가치율 산출

7. 방송(방송영상독립제작사 포함)

방송산업에서 방송영상독립제작사를 제외한 부분은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 통계를 인용했고, 방송영상독립제작사 부분은 자체 실태조사 결과를 사용

방송산업 부가가치율은 한국은행 기업경영분석 자료와 조사된 방송영상독립제작사 부가가치율을 이용하여 산출

8. 광고

광고산업 데이터는 2018 광고산업 통계조사를 인용했으며, 부가가치액 산출은 한국은행 기업경영분석 통계의 부가가치율 적용

광고산업 통계조사는 광고산업 사업체가 여러 업종을 동시에 영위하는 경우에 사업체 수와 사업체 비중을 중복 처리하므로 세부 업종의 합계가 전체 합계보다 크게 나타날 수 있음. 이는 광고산업 사업체가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복 계상한 것을 의미하지 않음

2013년 기준 조사부터 광고산업 분류체계를 변경하여 인쇄업, 스크린 인쇄업 등 9개 업종이 추가되었으므로, 이전년도와 산업규모 단순비교는 불가능함

2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)도 포함하여 분석하였으며, 동일한 조건에서의 추이분석을 위해 2016년 기준 조사도 정부광고대행기관을 포함하여 분석함

9. 캐릭터

캐릭터 상품 유통업에서 인터넷 쇼핑물, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 부분은 조사 제외

10. 지식정보

지식정보산업 범위의 확대에 따라 2012년 콘텐츠산업 특수분류를 개정하여 중분류에 가상세계 및 가상현실업이 추가됨

11. 콘텐츠솔루션

2012 콘텐츠산업통계부터는 콘텐츠솔루션산업의 중분류와 소분류에 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 추가함

Content
Industry
Statistics
2018



제 2 부

콘텐츠산업 통계조사 전체결과

제1장 사업체 수

제2장 매출액

제3장 콘텐츠 제작 비용

제4장 부가가치액

제5장 수출입액

제6장 종사자 수

01

사업체 수

제1절 콘텐츠산업 현황

2017년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,475개로 전년대비 0.3% 감소했으며, 2013년부터 2017년까지 연평균 0.7% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 6,066개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 34.2%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 3.8% 감소, 연평균 0.5% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 5,829개로 24.5%의 비중을 차지했으며 전년대비 1.5% 증가, 연평균 0.7% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 2,937개로 12.3%의 비중을 차지했으며 전년대비 4.6% 증가, 연평균 3.8% 감소했다. 지식정보산업 사업체 수는 9,149개로 8.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 4.9% 증가, 연평균 0.3% 증가했다. 광고산업 사업체 수는 7,234개로 6.9%의 비중을 차지했으며 전년대비 0.0% 증가, 연평균 3.5% 증가했다. 만화산업 사업체 수는 7,172개로 6.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 7.2% 감소, 연평균 4.2% 감소했다. 캐릭터산업 사업체 수는 2,261개로 2.1%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.2% 증가, 연평균 3.2% 증가했다.

표 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

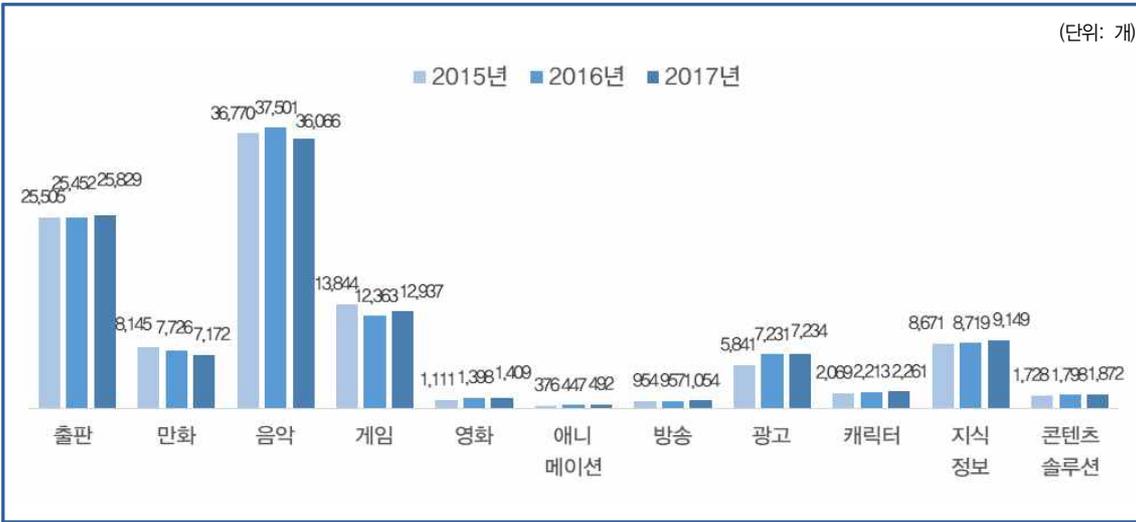
(단위: 개)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	26,603	25,705	25,505	25,452	25,829	24.5	1.5	△0.7
만화	8,520	8,274	8,145	7,726	7,172	6.8	△7.2	△4.2
음악	36,863	36,535	36,770	37,501	36,066	34.2	△3.8	△0.5
게임	15,078	14,440	13,844	12,363	12,937	12.3	4.6	△3.8
영화	1,427	1,285	1,111	1,398	1,409	1.3	0.8	△0.3
애니메이션	342	350	376	447	492	0.5	10.1	9.5
방송	928	910	954	957	1,054	1.0	10.1	3.2
광고 ³⁵⁾	6,309	5,688	5,841	7,231	7,234	6.9	0.0	3.5
캐릭터	1,994	2,018	2,069	2,213	2,261	2.1	2.2	3.2
지식정보	9,046	8,651	8,671	8,719	9,149	8.7	4.9	0.3
콘텐츠솔루션	1,452	1,586	1,728	1,798	1,872	1.8	4.1	6.6
합계	108,562	105,442	105,014	105,805	105,475	100.0	△0.3	△0.7

35) 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황



콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 1,872개로 1.8%의 비중을 차지했으며 전년대비 4.1% 증가, 연평균 6.6% 증가했다. 영화산업 사업체 수는 1,409개로 1.3%의 비중을 차지했으며 전년대비 0.8% 증가, 연평균 0.3% 감소했다. 방송산업 사업체 수는 1,054개로 1%의 비중을 차지했으며 전년대비 10.1% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 애니메이션산업 사업체 수는 492개로 0.5%의 비중을 차지했으며 전년대비 10.1% 증가, 연평균 9.5% 증가했다.

2017년 콘텐츠산업 사업체 수를 매출액 규모별로 살펴보면 10억 원 미만 사업체는 9만 4,787개로 89.9%를 차지했고, 10억 원 이상 사업체는 10,661개로 10.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2017년)³⁶⁾

(단위: 개)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		22,808	3,021	25,829
만화		7,053	119	7,172
음악		35,555	511	36,066
게임		12,519	418	12,937
영화		775	634	1,409
애니메이션		366	126	492
방송		553	474	1,027
광고		5,082	2,152	7,234
캐릭터		1,307	954	2,261
지식정보		7,717	1,432	9,149
콘텐츠솔루션		1,052	820	1,872
합계		94,787	10,661	105,448
비중(%)		89.9	10.1	100.0

36) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. IPTV 콘텐츠 제공사업자(CP) 44개 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

연도별로 매출액 규모별 사업체 수를 살펴보면 10억 원 미만 사업체 수는 전년대비 2.2% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.0% 감소했으며, 10억 원 이상 사업체 수는 전년대비 20.2% 증가, 연평균 13.9% 증가했다.

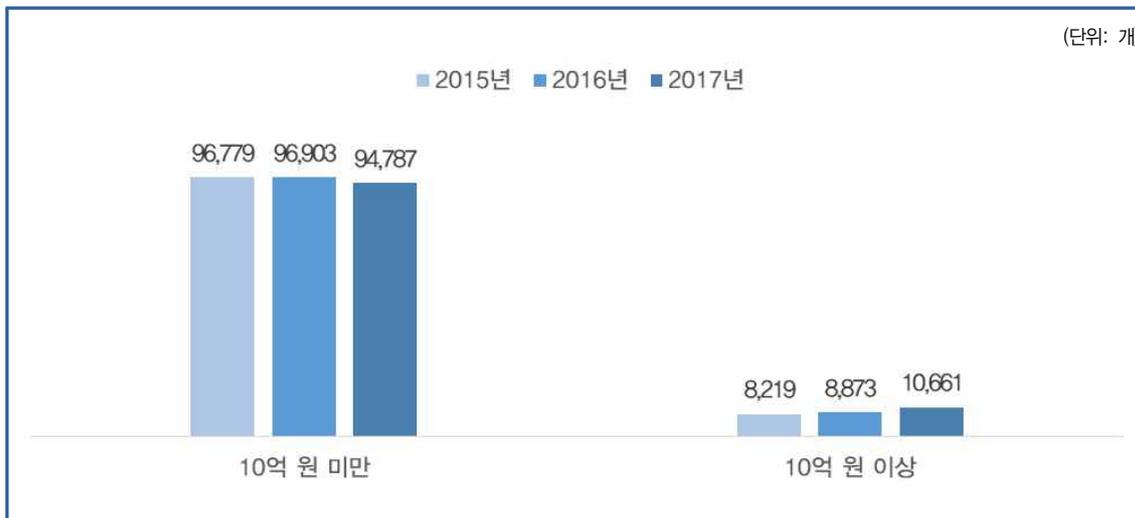
표 2-1-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황³⁷⁾

(단위: 개)

연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2015년		96,779	8,219	104,998
2016년		96,903	8,873	105,776
2017년		94,787	10,661	105,448
전년대비증감률(%)		△2.2	20.2	△0.3
연평균증감률(%)		△1.0	13.9	0.2

그림 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



37) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. IPTV 콘텐츠 제공사업자(CP) 44개 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함. 광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2017년 콘텐츠산업 사업체 수를 종사자 규모별로 살펴본 결과 1인 이상 9인 이하 규모의 사업체 수가 9만 6,496개로 전체 사업체의 91.6%를 차지했으며, 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 수는 7,429개로 7.0%를 차지했다. 50인 이상 규모의 사업체 수는 1,476개로 가장 낮은 비중인 1.4%의 비중을 차지했다.

표 2-1-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2017년)³⁸⁾

(단위: 개)

산업	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
출판		23,585	1,941	303	25,829
만화		6,930	228	14	7,172
음악		35,791	244	31	36,066
게임		12,194	619	124	12,937
영화		710	486	213	1,409
애니메이션		350	118	24	492
방송		461	390	129	980
광고		5,779	1,291	164	7,234
캐릭터		1,877	326	58	2,261
지식정보		7,776	1,045	328	9,149
콘텐츠솔루션		1,043	741	88	1,872
합계		96,496	7,429	1,476	105,401
비중(%)		91.6	7.0	1.4	100.0

연도별로 종사자 규모별 사업체 수를 살펴보면 1인 이상 9인 이하는 전년대비 0.7% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.4% 감소했으며, 10인 이상 49인 이하는 전년대비 6.3% 증가, 연평균 10.1% 증가했다. 50인 이상은 전년대비 8.0% 감소, 연평균 0.7% 감소했다.

표 2-1-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황³⁹⁾

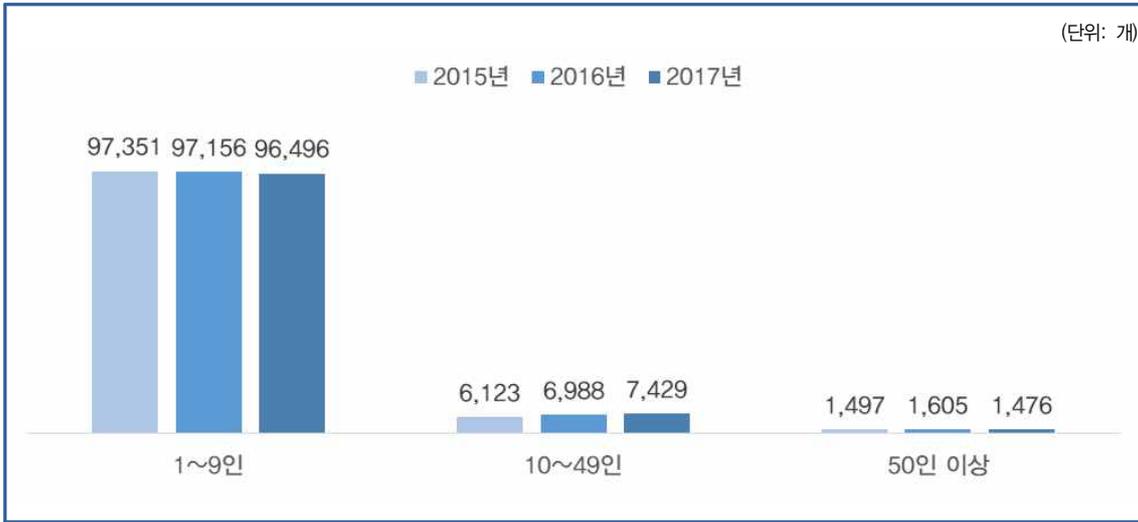
(단위: 개)

연도	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
2015년		97,351	6,123	1,497	104,971
2016년		97,156	6,988	1,605	105,749
2017년		96,496	7,429	1,476	105,401
전년대비증감률(%)		△0.7	6.3	△8.0	△0.3
연평균증감률(%)		△0.4	10.1	△0.7	0.2

38) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송채널 사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. 흡수 합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외

39) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송채널 사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전연도와 단순비교는 불가능

【그림 2-1-3】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 업체 수 현황



2017년 콘텐츠산업의 지역별 업체 수 현황을 살펴본 결과 서울 지역의 업체 수가 3만 4,440개로 전체의 32.7%를 차지해 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음은 경기도가 2만 307개로 19.3%, 부산이 6,433개로 6.1%, 대구가 5,305개로 5.0%, 경상남도가 5,006개로 4.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 즉, 콘텐츠산업 업체 수의 절반 이상이 서울, 경기 등 수도권 지역에 집중 되어 있는 것으로 나타났다.

【표 2-1-6】 콘텐츠산업 지역별 업체 수 현황(2017년)

(단위: 개)

지역	업종	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송 40)	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
7 개 시	서울	10,610	1,805	8,262	2,651	856	332	679	3,793	863	3,365	1,224	34,440	32.7
	부산	1,405	530	2,190	812	56	19	46	745	120	443	67	6,433	6.1
	대구	1,254	364	2,090	681	26	1	23	366	68	385	47	5,305	5.0
	인천	743	348	2,449	604	33	4	21	109	96	308	38	4,753	4.5
	광주	794	273	1,290	592	22	23	18	249	59	177	19	3,516	3.3
	대전	818	270	1,411	405	11	4	18	275	56	261	76	3,605	3.4
	울산	366	170	934	371	5	1	12	104	21	256	9	2,249	2.1
세종	81	15	123	-	3	-	6	30	5	18	1	282	0.3	
소계	5,461	1,970	10,487	3,465	156	52	144	1,878	425	1,848	257	26,143	24.8	
9 개 도	경기도	4,575	1,450	7,862	2,739	218	83	96	558	627	1,818	281	20,307	19.3
	강원도	508	181	969	494	27	6	26	70	45	215	23	2,564	2.4
	충청북도	558	223	1,226	395	15	3	9	128	47	224	9	2,837	2.7
	충청남도	628	232	1,294	526	22	3	7	165	49	248	11	3,185	3.0
	전라북도	730	266	929	477	33	1	16	215	45	217	13	2,942	2.8
	전라남도	597	232	968	455	18	3	21	106	30	208	4	2,642	2.5
	경상북도	914	329	1,813	696	23	1	12	64	45	439	17	4,353	4.1
	경상남도	998	399	1,962	838	33	3	21	199	63	467	23	5,006	4.7
	제주도	250	85	294	201	8	5	12	58	22	100	10	1,045	1.0
소계	9,758	3,397	17,317	6,821	397	108	220	1,563	973	3,936	391	44,881	42.6	
합계	25,829	7,172	36,066	12,937	1,409	492	1,043	7,234	2,261	9,149	1,872	105,464	100.0	

40) 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

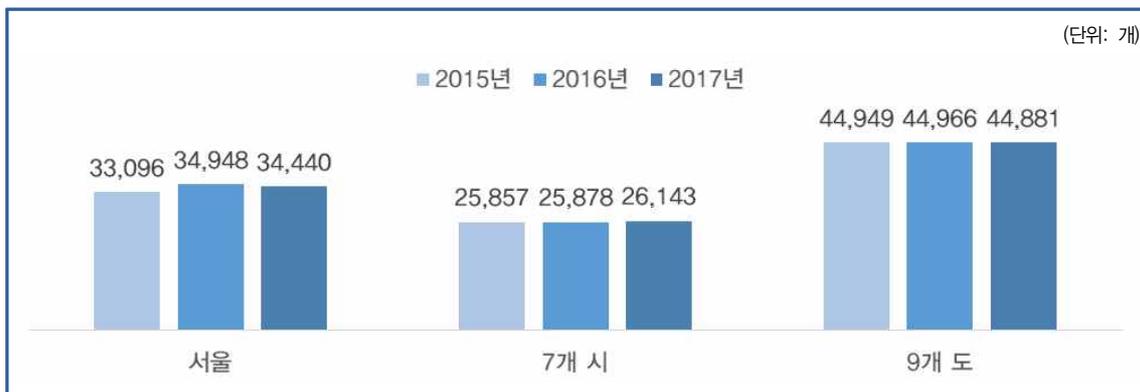
연도별로 지역별 사업체 수를 살펴본 결과 서울은 전년대비 1.5% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.0% 증가했다. 7개 시는 전년대비 1.0% 증가, 연평균 0.6% 증가한 것으로 나타났으며, 대전(3.8%), 광주(0.5%), 울산(0.5%) 지역의 사업체 수만 전년대비 증가했다. 9개 도는 전년대비 0.2% 감소, 연평균 0.1% 감소한 것으로 나타났으며, 충청남도(5.5%), 강원도(2.1%), 경기도(0.0%) 지역의 사업체 수가 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

표 2-1-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황⁴¹⁾

(단위: 개)

연도	지역	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	33,096	34,948	34,440	32.7	△1.5	2.0
	부산	6,526	6,444	6,433	6.1	△0.2	△0.7
	대구	5,213	5,340	5,305	5.0	△0.7	0.9
	인천	4,881	4,884	4,753	4.5	△2.7	△1.3
	광주	3,496	3,499	3,516	3.3	0.5	0.3
	대전	3,540	3,473	3,605	3.4	3.8	0.9
	울산	2,201	2,237	2,249	2.1	0.5	1.1
	세종 ⁴²⁾	-	-	282	0.3	-	-
	소계	25,857	25,878	26,143	24.8	1.0	0.6
9개 도	경기도	20,343	20,310	20,307	19.3	△0.0	△0.1
	강원도	2,552	2,619	2,564	2.4	△2.1	0.2
	충청북도	2,749	2,768	2,837	2.7	2.5	1.6
	충청남도	3,401	3,369	3,185	3.0	△5.5	△3.2
	전라북도	2,828	2,926	2,942	2.8	0.5	2.0
	전라남도	2,676	2,606	2,642	2.5	1.4	△0.6
	경상북도	4,434	4,352	4,353	4.1	0.0	△0.9
	경상남도	4,950	4,992	5,006	4.7	0.3	0.6
	제주도	1,016	1,026	1,045	1.0	1.9	1.4
		소계	44,949	44,966	44,881	42.6	△0.2
합계	103,902	105,792	105,464	100.0	△0.3	0.7	

그림 2-1-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



41) 방송산업은 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

42) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

02

매출액

제1절 콘텐츠산업 매출액 현황

2017년 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 6.7% 증가, 2013년부터 2017년까지 연평균 5.6% 증가한 113조 2,165억 원으로 나타났다. 산업별로는 출판산업이 20조 7,553억 원(18.3%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 18조 436억 원(15.9%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 큰 산업으로 분석됐다. 다음은 광고산업 16조 4,133억 원(14.5%), 지식정보산업 15조 414억 원(13.3%), 게임산업 13조 1,423억 원(11.6%), 캐릭터산업 11조 9,223억 원(10.5%), 음악산업 5조 8,043억 원(5.1%), 영화산업 5조 4,947억 원(4.9%), 콘텐츠솔루션산업 4조 8,516억 원(4.3%), 만화산업 1조 822억 원(1.0%), 애니메이션산업 6,655억 원(0.6%) 순으로 조사됐다. 2013년부터 2017년까지 연평균 증감률을 살펴본 결과, 출판산업을 제외한 10개 산업의 매출액이 증가한 것으로 나타났다. 특히 지식정보산업(9.7%), 캐릭터(9.5%), 콘텐츠솔루션(9.0%)은 2013년부터 2017년까지 연평균 9.0% 이상 증가하여 두드러진 증가율을 보였다.

표 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황

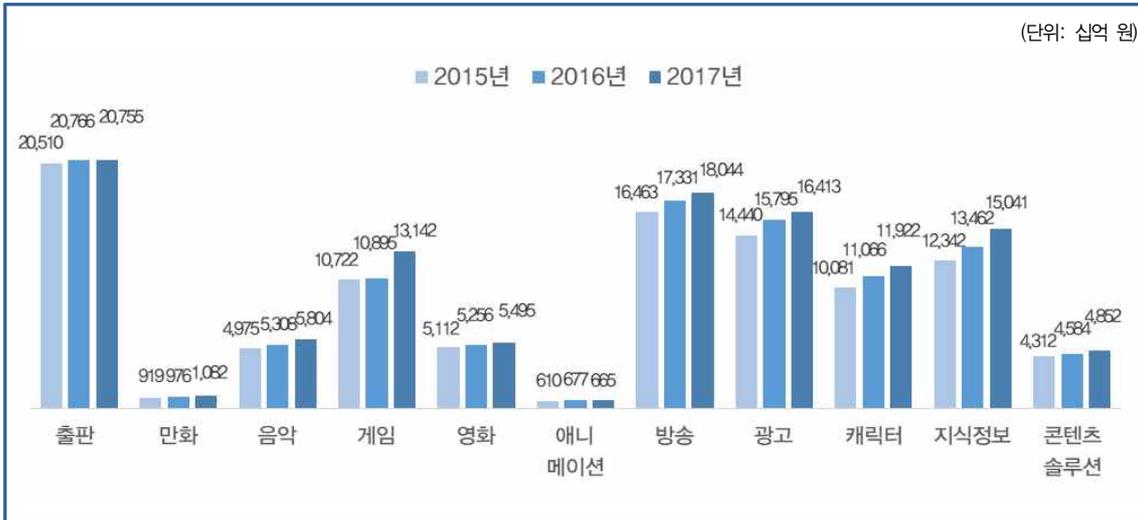
(단위: 백만 원)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,799,789	20,586,789	20,509,764	20,765,878	20,755,334	18.3	△0.1	△0.1
만화	797,649	854,837	919,408	976,257	1,082,228	1.0	10.9	7.9
음악	4,277,164	4,606,882	4,975,196	5,308,240	5,804,307	5.1	9.3	7.9
게임	9,719,683	9,970,621	10,722,284	10,894,508	13,142,272	11.6	20.6	7.8
영화	4,664,748	4,565,106	5,112,219	5,256,081	5,494,670	4.9	4.5	4.2
애니메이션	520,510	560,248	610,175	676,960	665,462	0.6	△1.7	6.3
방송	14,940,939	15,774,634	16,462,982	17,331,138	18,043,595	15.9	4.1	4.8
광고 ⁴³⁾	13,356,360	13,737,020	14,439,925	15,795,229	16,413,340	14.5	3.9	5.3
캐릭터	8,306,812	9,052,700	10,080,701	11,066,197	11,922,329	10.5	7.7	9.5
지식정보	10,388,176	11,343,642	12,342,103	13,462,258	15,041,370	13.3	11.7	9.7
콘텐츠솔루션	3,437,787	3,894,748	4,311,563	4,583,549	4,851,561	4.3	5.8	9.0
합계	91,209,617	94,947,227	100,486,320	106,116,295	113,216,467	100.0	6.7	5.6

43) 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황



2017년 콘텐츠산업 사업체의 매출액 규모별 매출액을 보면 10억 원 이상이 100조 7,679억 원으로 가장 큰 비중(89.1%)을 차지했으며, 10억 원 미만은 12조 2,765억 원(10.9%)으로 나타났다.

표 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2017년)⁴⁴⁾

(단위: 백만 원)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		3,836,850	16,918,484	20,755,334
만화		257,684	824,543	1,082,228
음악		1,932,419	3,871,888	5,804,307
게임		1,939,835	11,202,437	13,142,272
영화		181,534	5,313,137	5,494,670
애니메이션		101,201	392,239	493,441
방송		111,497	17,932,097	18,043,595
광고		1,417,538	14,995,802	16,413,340
캐릭터		379,383	11,542,946	11,922,329
지식정보		1,795,851	13,245,519	15,041,370
콘텐츠솔루션		322,752	4,528,809	4,851,561
합계		12,276,546	100,767,901	113,044,447
비중(%)		10.9	89.1	100.0

44) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외.
 방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 위원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함.

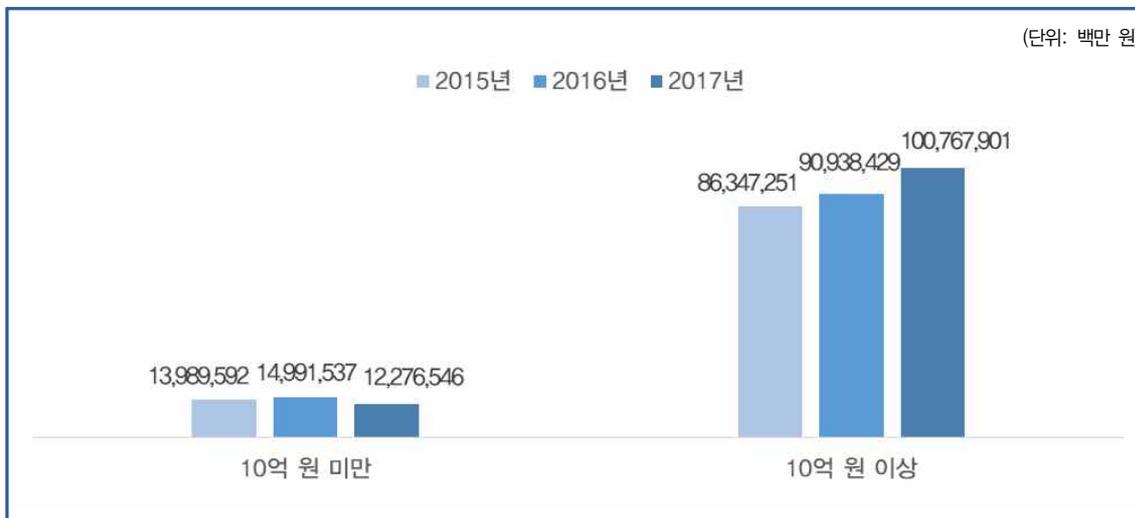
매출액 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 10억 원 미만은 전년대비 18.1% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.3% 감소했으며, 10억 원 이상은 전년대비 10.8% 증가, 연평균 8.0% 증가한 것으로 조사됐다.

표 2-2-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황⁴⁵⁾

(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2015년		13,989,592	86,347,251	100,336,843
2016년		14,991,537	90,938,429	105,929,966
2017년		12,276,546	100,767,901	113,044,447
	전년대비증감률(%)	△18.1	10.8	6.7
	연평균증감률(%)	△6.3	8.0	6.1

그림 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



45) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외.

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함.

광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 살펴본 결과, 50인 이상 종사자를 보유한 사업체의 매출액이 61조 9,107억 원(55.1%)으로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음은 10인 이상 49인 이하 규모 25조 8,619억 원(23.0%), 1인 이상 9인 이하 규모 24조 6,821억 원(21.9%)으로 조사됐다.

표 2-2-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2017년)⁴⁶⁾

(단위: 백만 원)

산업	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판		8,134,889	4,693,262	7,927,183	20,755,334
만화		430,304	314,398	337,526	1,082,228
음악		2,752,813	1,636,998	1,414,496	5,804,307
게임		1,942,091	1,288,531	9,911,650	13,142,272
영화		483,378	2,131,114	2,880,178	5,494,670
애니메이션		142,573	182,045	168,822	493,441
방송		247,443	2,898,365	14,308,106	17,453,914
광고		3,431,178	5,214,200	7,767,962	16,413,340
캐릭터		3,683,741	2,928,509	5,310,080	11,922,329
지식정보		2,595,201	2,537,055	9,909,114	15,041,370
콘텐츠솔루션		838,491	2,037,459	1,975,611	4,851,561
합계		24,682,101	25,861,936	61,910,728	112,454,765
비중(%)		21.9	23.0	55.1	100.0

종사자 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 50인 이상은 전년대비 37.6% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 또한 18.6% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 5.8% 증가, 연평균 11.7% 증가했다. 1인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 19.9%, 연평균 10.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-2-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황⁴⁷⁾

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2015년		20,272,698	20,718,417	44,026,244	85,017,359
2016년		20,580,970	24,454,076	44,992,595	90,027,641
2017년		24,682,101	25,861,936	61,910,728	112,454,765
전년대비증감률(%)		19.9	5.8	37.6	24.9
연평균증감률(%)		10.3	11.7	18.6	15.0

46) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액, 방송사 수출액 제외.

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 포함. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외

2017년 방송산업(방송영상독립제작사는 포함) 매출액은 포함하여 분석함

47) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액, 방송사 수출액 제외.

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 포함. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외함. 2017년 방송산업(방송영상독립제작사는 포함) 매출액은 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가능함. 광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

2017년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 72조 4,276억 원(64.1%)으로 가장 큰 것으로 나타났다. 다음은 경기도로 23조 6,664억 원(20.9%)을 나타냈다. 부산은 2조 8,615억 원(2.5%), 대구는 1조 9,777억 원(1.7%), 인천은 1조 6,198억 원(1.4%), 경상남도가 1조 5,216억 원(1.3%), 대전은 1조 4,102억 원(1.2%), 제주도가 1조 3,250억 원(1.2%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.0%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중 현상이 있는 것으로 나타났다.

표 2-2-6 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2017년)⁴⁸⁾

(단위: 백만 원)

지역	업종	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
7개시	서울	11,644,169	568,621	3,754,518	5,501,823	3,192,434	363,779	14,989,884	14,120,667	5,445,738	9,194,609	3,651,316	72,427,557	64.1
	부산	562,179	12,872	212,431	172,870	223,604	15,370	282,494	692,594	353,984	238,883	94,204	2,861,484	2.5
	대구	411,689	14,983	221,536	128,555	142,459	212	157,772	301,297	294,313	224,254	80,598	1,977,667	1.7
	인천	418,798	18,716	124,413	141,538	139,791	10,256	117,531	33,309	395,295	158,938	61,191	1,619,777	1.4
	광주	275,059	26,213	25,127	75,711	98,049	28,715	94,175	107,810	111,441	92,449	70,996	1,005,745	0.9
	대전	246,205	10,328	36,042	57,800	96,755	4,567	110,284	223,440	115,663	449,102	60,023	1,410,208	1.2
	울산	137,083	3,692	40,476	48,001	57,195	90	93,596	56,475	11,063	151,136	8,117	606,924	0.5
9개도	세종	29,747	266	9,015	-	11,469	-	1,774	13,540	1,629	2,770	221	70,431	0.1
	소계	2,080,759	87,070	669,040	624,475	769,321	59,211	47,717	1,428,466	1,283,387	1,317,531	375,351	8,742,328	8.4
	경기도	5,972,109	352,354	941,091	5,465,652	998,585	58,127	1,230,962	454,467	3,872,831	3,605,534	714,686	23,666,399	20.9
	강원도	65,484	17,089	69,652	44,528	63,858	3,465	156,574	29,484	58,599	85,703	19,998	614,434	0.5
	충청북도	86,671	2,357	32,447	41,571	64,868	692	109,033	41,426	363,080	81,542	46,895	870,583	0.8
	충청남도	208,702	1,905	39,964	102,236	74,774	3,125	84,580	45,905	202,243	99,463	6,895	869,791	0.8
	전라북도	103,095	12,419	42,842	71,997	76,074	1,611	97,435	91,451	111,368	70,873	17,284	696,450	0.6
전라남도	50,329	1,623	47,450	54,759	37,697	1,479	101,141	83,811	56,666	52,203	154	487,313	0.4	
제주도	경상북도	280,502	25,966	74,010	74,305	68,659	72	150,631	11,916	87,884	236,591	2,504	1,013,029	0.9
	경상남도	223,436	6,957	120,357	122,669	122,482	1,758	196,144	57,794	375,282	282,163	12,584	1,521,625	1.3
	제주도	40,077	5,877	12,937	1,088,257	25,918	123	69,585	47,954	65,251	15,157	3,894	1,325,030	1.2
	소계	7,030,407	426,537	1,380,750	7,015,974	1,532,915	70,451	171,794	864,208	5,193,204	4,529,230	824,893	29,040,363	27.5
	합계	20,755,334	1,082,228	5,804,307	13,142,272	5,494,670	493,441	18,043,585	16,413,340	11,922,329	15,041,370	4,851,561	113,044,446	100.0

48) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별로 보면 서울은 2015년 64조 2,841억 원, 2016년 69조 8,597억 원, 2017년 72조 4,276억 원으로 이는 전년대비 3.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.1% 증가한 수치이다. 7개 광역시의 매출액은 2015년 8조 1,701억 원, 2016년 8조 7,304억 원, 2017년 9조 5,522억 원으로 전년대비 9.4% 증가했으며 연평균 8.1%의 증가 추세를 나타냈다. 9개 도의 매출액은 2015년에 27조 8,827억 원, 2016년에 27조 3,399억 원, 2017년 31조 647억 원으로 증가하며, 전년대비 13.6%, 연평균 5.6% 증가율을 나타냈다.

▶ 표 2-2-7 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황⁴⁹⁾

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	서울	64,284,051	69,859,668	72,427,557	3.7	6.1
	부산	2,431,745	2,546,150	2,861,484	12.4	8.5
	대구	1,809,457	1,923,517	1,977,667	2.8	4.5
	인천	1,430,406	1,532,889	1,619,777	5.7	6.4
	광주	867,444	975,916	1,005,745	3.1	7.7
	대전	1,145,037	1,216,767	1,410,208	15.9	11.0
	울산	486,044	535,203	606,924	13.4	11.7
	세종 ⁵⁰⁾	-	-	70,431	-	-
	소계	8,170,133	8,730,442	9,552,237	9.4	8.1
9개 도	경기도	21,703,998	20,907,333	23,666,399	13.2	4.4
	강원도	503,881	563,785	614,434	9.0	10.4
	충청북도	747,514	829,813	870,583	4.9	7.9
	충청남도	728,630	826,359	869,791	5.3	9.3
	전라북도	535,118	612,301	696,450	13.7	14.1
	전라남도	355,662	360,228	487,313	35.3	17.1
	경상북도	1,167,653	906,158	1,013,029	11.8	△6.9
	경상남도	1,316,881	1,361,055	1,521,625	11.8	7.5
	제주도	823,322	972,825	1,325,030	36.2	26.9
	소계	27,882,659	27,339,858	31,064,653	13.6	5.6
	합계	100,336,843	105,929,966	113,044,446	6.7	6.1

▶ 그림 2-2-3 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황



49) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

50) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

03

콘텐츠 제작 비용

제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용

2017년 콘텐츠 제작 비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 8,817억 원(76.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 마케팅 홍보 비용이 996억 원으로 8.6%를 차지했으며, 로열티 지출 비용이 757억 원으로 6.6%, 연구개발비는 554억 원으로 4.8%, 기타 비용은 394억 원으로 3.4%로 조사됐다.

표 2-3-1 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2017년)

(단위: 개, 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성				
				작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
출판	704	450,400	640	371,811	27,743	35,164	10,069	5,613
만화	213	106,483	500	79,968	10,572	8,388	3,365	4,191
음악	391	120,668	309	82,356	9,842	17,786	3,834	6,849
애니메이션	224	127,604	570	98,155	7,888	9,717	6,315	5,529
캐릭터	318	127,505	401	74,422	12,107	13,109	20,284	7,583
지식정보	277	121,882	440	94,261	5,427	11,125	5,850	5,218
콘텐츠솔루션	233	97,317	418	80,744	2,166	4,276	5,669	4,462
전체	2,360	1,151,859	488	881,718	75,745	99,565	55,385	39,446
비중 (%)				76.5	6.6	8.6	4.8	3.4

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별 콘텐츠 제작 비용을 살펴본 결과, 작품 제작비용은 2015년에는 7,714억 원, 2016년에는 7,915억 원, 2017년 8,817억 원으로 나타나 전년대비 11.4% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.9% 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 9.6% 증가했으며 연평균 8.3% 증가했다. 마케팅 홍보는 전년대비 9.7% 증가, 연평균 8.3% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 9.7%, 연평균 7.0% 증가하였다. 기타는 전년대비 9.1%, 연평균 6.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-3-2 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
2015년	2,069	1,003,906	485	771,446	64,602	84,959	48,369	34,531
			비중(%)	76.8	6.4	8.5	4.8	3.4
2016년	2,155	1,038,105	482	791,506	69,138	90,797	50,503	36,161
			비중(%)	76.2	6.7	8.7	4.9	3.5
2017년	2,360	1,151,859	488	881,718	75,745	99,565	55,385	39,446
			비중(%)	76.5	6.6	8.6	4.8	3.4
전년대비증감률(%)	9.5	11.0	1.2	11.4	9.6	9.7	9.7	9.1
연평균증감률(%)	6.8	7.1	0.3	6.9	8.3	8.3	7.0	6.9

그림 2-3-1 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)



04

부가가치액

제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

부가가치액(value added)은 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한시키지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정할 수 있다. 이런 부가가치액은 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데 콘텐츠산업통계에서는 한국은행 기업경영분석의 부가가치액 통계 산출방식에 따라 경상이익, 인건비, 순금융비용, 임차료, 조세공과, 감가상각비 등을 합산하여 부가가치액을 산출하였다.

표 2-4-1 콘텐츠산업 연도별 기준 조사 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”, 2006)
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”, 2007)
2007년-2011년	2개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2007)
	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”, 2008-2012 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2008-2012)
2012-2017년	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2012)
	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업(방송) ⁵¹⁾	방송영상독립제작사 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) 방송(방송영상독립제작사 제외) : 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2017)
	1개 산업(영화)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2008-2017)
	2개 산업(광고, 게임) ⁵²⁾	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2017)

51) 방송산업의 부가가치율은 한국은행 “기업경영분석” 내 J60. 방송업의 부가가치율 정보를 적용함

52) 광고산업의 부가가치율은 한국은행 “기업경영분석” 내 M713. 광고업, 게임산업은 J582. 소프트웨어 개발 및 공급업의 부가가치율 정보를 적용함

제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2017년 콘텐츠산업 부가가치액은 44조 2,298억 원으로 나타났다. 이는 2016년 42조 7,910억 원에서 3.4%, 2013년부터 2017년까지 5년간 연평균 3.8% 증가한 수치다. 출판산업의 부가가치액이 8조 8,090억 원으로 가장 많았으며 전년 대비 0.1% 감소, 2013년부터 2017년까지 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 부가가치액이 큰 지식정보산업의 부가가치액은 6조 7,515억 원으로 전년 대비 14.0% 증가, 연평균 11.4% 증가하였다. 방송산업의 부가가치액은 6조 6,993억 원으로 전년 대비 8.6% 증가, 연평균 6.1% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 부가가치액은 5조 7,957억 원으로 전년 대비 19.5% 증가, 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업의 부가가치액은 5조 1,013억 원으로 전년 대비 23.1% 감소, 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다. 캐릭터산업의 부가가치액은 4조 6,800억 원으로 전년 대비 8.2% 증가, 연평균 7.7% 증가한 것으로 나타났다. 음악산업의 부가가치액은 2조 435억 원으로 전년 대비 6.8% 증가, 연평균 4.6% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 1조 9,511억 원으로 전년 대비 10.5% 증가, 연평균 9.0% 증가한 것으로 나타났다. 영화산업의 부가가치액은 1조 7,427억 원으로 전년 대비 2.1% 감소, 연평균 0.7% 감소한 것으로 나타났다. 만화산업의 부가가치액은 4,327억 원으로 전년 대비 10.2% 증가, 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다. 애니메이션산업의 부가가치액은 2,231억 원으로 전년 대비 0.3% 증가, 연평균 0.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-4-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황⁵³⁾

(단위: 백만 원)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	8,760,871	8,790,456	8,806,324	8,814,564	8,809,000	△0.1	0.1
만화	322,569	336,854	362,028	392,558	432,681	10.2	7.6
음악	1,704,877	1,764,650	1,808,677	1,913,102	2,043,488	6.8	4.6
게임	4,545,896	4,711,118	5,047,597	4,848,056	5,795,742	19.5	6.3
영화	1,794,369	1,533,307	1,714,319	1,779,514	1,742,698	△2.1	△0.7
애니메이션	219,232	221,750	218,202	222,442	223,135	0.3	0.4
방송	5,291,458	6,120,014	5,978,111	6,169,360	6,699,269	8.6	6.1
광고	6,146,969	4,143,085	5,241,693	6,635,300	5,101,266	△23.1	△4.6
캐릭터	3,477,231	3,794,457	3,987,458	4,325,665	4,679,962	8.2	7.7
지식정보	4,391,082	4,812,860	5,212,037	5,924,855	6,751,453	14.0	11.4
콘텐츠솔루션	1,383,709	1,476,530	1,602,423	1,765,582	1,951,076	10.5	9.0
합계	38,038,263	37,705,082	39,978,869	42,790,998	44,229,769	3.4	3.8

53) 영화-애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외.

방송산업 2013~2017년 부가가치액은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율 및 방송영상독립제작사 조사결과를 이용

그림 2-4-1 콘텐츠산업 부가가치액 현황

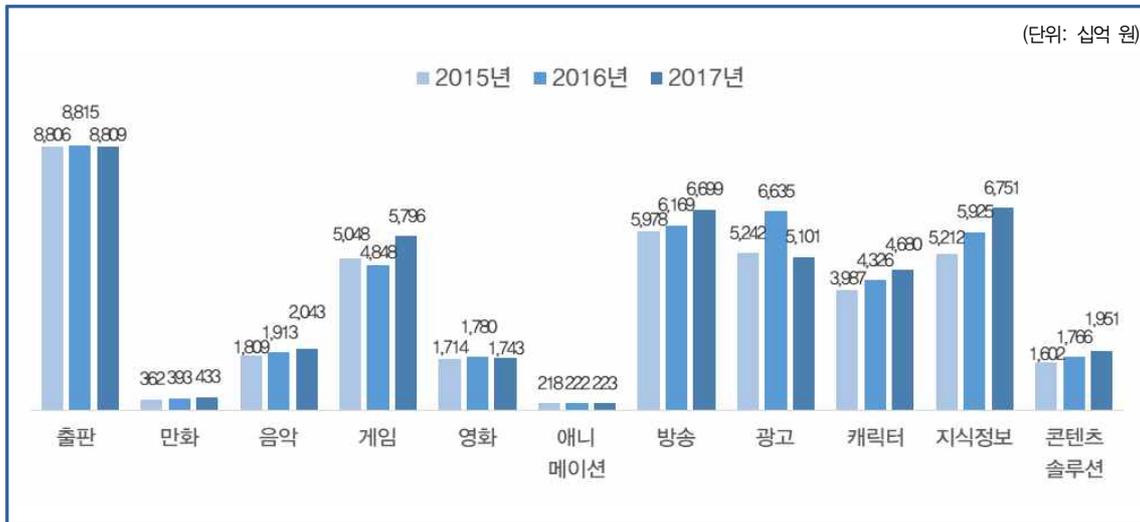


표 2-4-3 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
콘텐츠산업 부가가치액(억 원)	380,383	377,051	399,789	427,910	442,298
*GDP(억 원)	14,282,946	14,850,780	15,585,916	16,374,208	17,303,985
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.66	2.54	2.57	2.61	2.56

* GDP는 한국은행(국민계정)의 2010~2017년 자료 인용

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

2017년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 인건비로 17조 1,137억 원으로 63.0%의 비중을 차지했다. 경상이익은 3조 9,950억 원(14.7%)으로 두 번째로 높은 비중을 차지했다. 감가상각비는 1조 7,206억 원(6.3%), 임차료는 1조 3,209억 원(4.9%), 순금융비용은 8,893억 원(3.3%), 그리고 조세공과는 6,020억 원(2.2%)으로 조사됐다.

표 2-4-4 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2017년)⁵⁴⁾

(단위: 백만 원)

산업	종사자 규모	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
출판		1,075,479	6,124,552	292,523	614,839	466,256	235,350	8,809,000
만화		25,652	322,216	16,745	19,459	33,746	14,864	432,681
음악		284,879	1,265,336	89,302	240,276	120,831	42,864	2,043,488
영화 ⁵⁵⁾		234,680	-	-	-	-	-	1,742,698
애니메이션		29,933	152,472	7,425	22,091	6,984	4,229	223,135
방송영상독립제작사		137,210	315,782	15,324	16,118	17,840	13,809	516,083
캐릭터		783,159	2,919,779	274,207	357,965	181,112	163,741	4,679,962
지식정보		1,224,680	4,589,010	87,417	348,283	408,432	93,631	6,751,453
콘텐츠솔루션		199,331	1,424,603	106,363	101,581	85,704	33,495	1,951,076
합계		3,995,003	17,113,749	889,307	1,720,612	1,320,905	601,982	27,149,575
비중(%)		14.7	63.0	3.3	6.3	4.9	2.2	100.0

54) 게임, 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 부가가치액 제외

55) 인건비, 순금융비용, 감가상각비, 임차료, 조세공과는 조사하지 않은 항목으로 파악 불가. 단, 모두 판관비에 속하는 항목들이기 때문에 판관비 전체금액(1,508,017백만 원)을 기준으로 부가가치액 산출함.

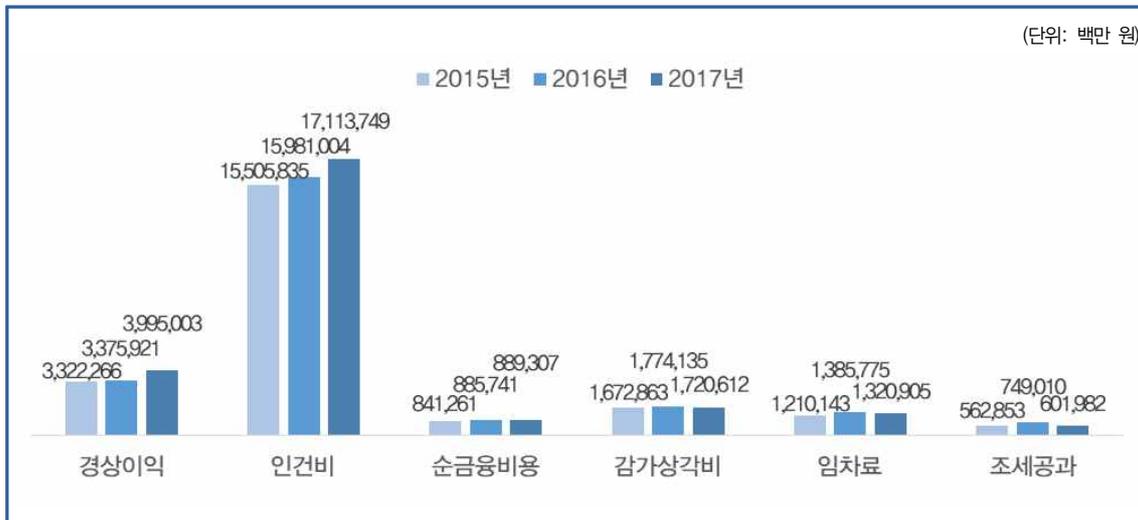
연도별 부가가치액 구성을 살펴보면 경상이익이 전년대비 18.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.7% 증가하여 가장 증가폭이 큰 것으로 나타났다. 다음으로 인건비가 전년대비 7.1% 증가, 연평균 5.1% 증가로 높은 증가 추세를 보였고, 조세공과의 경우 전년대비 19.6% 감소, 연평균 3.4% 증가하여 가장 낮은 증가 추세를 나타냈다.

표 2-4-5 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황⁵⁶⁾

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2015년		3,322,266	15,505,835	841,261	1,672,863	1,210,143	562,853	23,115,221
2016년		3,375,921	15,981,004	885,741	1,774,135	1,385,775	749,010	24,151,586
2017년		3,995,003	17,113,749	889,307	1,720,612	1,320,905	601,982	27,149,575
전년대비증감률(%)		18.3	7.1	0.4	△3.0	△4.7	△19.6	12.4
연평균증감률(%)		9.7	5.1	2.8	1.4	4.5	3.4	8.4

그림 2-4-2 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황



56) 게임, 방송(방송영상독립제작사는 포함), 광고산업 부가가치액 제외

05

수출입액

제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황

2017년 콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴본 결과 수출액은 88억 1,444만 달러로 전년대비 46.7% 증가했으며 2013년부터 2017년까지 연평균 15.7% 증가했다. 콘텐츠산업의 수출액은 2013년부터 2017년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 콘텐츠산업의 수입액은 12억 436만 달러로 전년대비 4.2% 증가하였으며, 연평균 4.6% 감소하였다. 콘텐츠산업 수입액은 2013년부터 감소 경향을 보이고 있다. 한편, 콘텐츠산업 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 2017년 59억 2,300만 달러를 수출해서 전체의 67.2%를 차지하였으며 이는 전년대비 80.7% 증가, 2013년부터 2017년까지 연평균 21.5% 증가한 수치이다. 음악산업 또한 신 한류 열풍으로 K-POP, 뮤지컬 등의 해외진출이 활발해짐에 따라 전년대비 15.8% 증가하였고, 2013년부터 2017년까지 연평균 16.6% 증가해 지속적인 증가 추세를 보이고 있다. 수출액이 전년대비 감소한 산업은 영화, 방송, 광고산업으로 나타났다.

표 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	291,863	247,268	222,736	187,388	220,951	2.5	17.9	△6.7
만화	20,982	25,562	29,354	32,482	35,262	0.4	8.6	13.9
음악	277,328	335,650	381,023	442,566	512,580	5.8	15.8	16.6
게임 ⁵⁷⁾	2,715,400	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998	67.2	80.7	21.5
영화	37,071	26,380	29,374	43,894	40,726	0.5	△7.2	2.4
애니메이션	109,845	115,652	126,570	135,622	144,870	1.6	6.8	7.2
방송	309,399	336,019	320,434	411,212	362,403	4.1	△11.9	4.0
광고	102,881	76,407	94,508	109,804	93,230	1.1	△15.1	△2.4
캐릭터	446,219	489,234	551,456	612,842	663,853	7.5	8.3	10.4
지식정보	456,911	479,653	515,703	566,412	616,061	7.0	8.8	7.8
콘텐츠솔루션	155,201	167,860	175,583	188,495	201,508	2.3	6.9	6.7
합계	4,923,100	5,273,519	5,661,368	6,008,063	8,814,441	100.0	46.7	15.7

57) 2017년 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있어 이전년도와 단순비교는 불가함

그림 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황

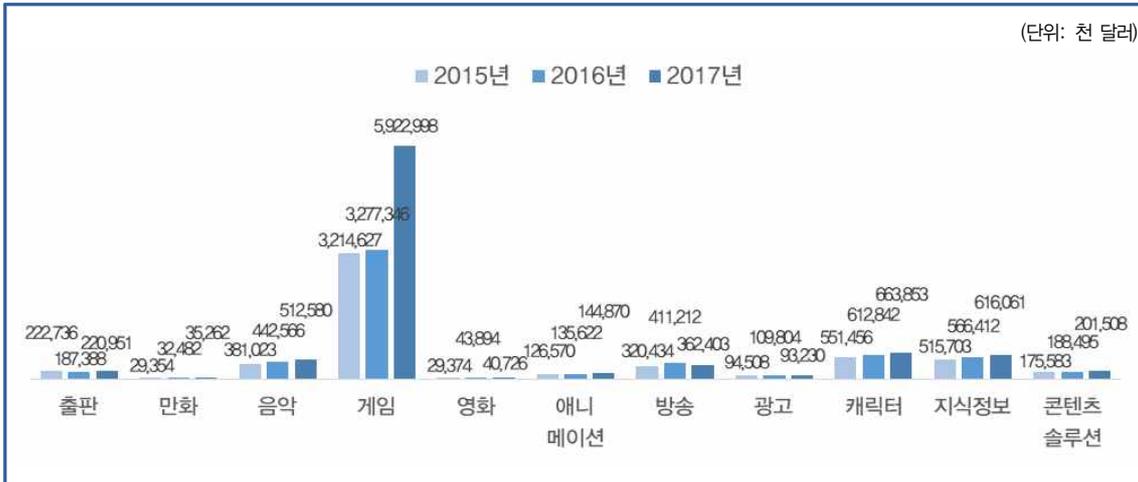
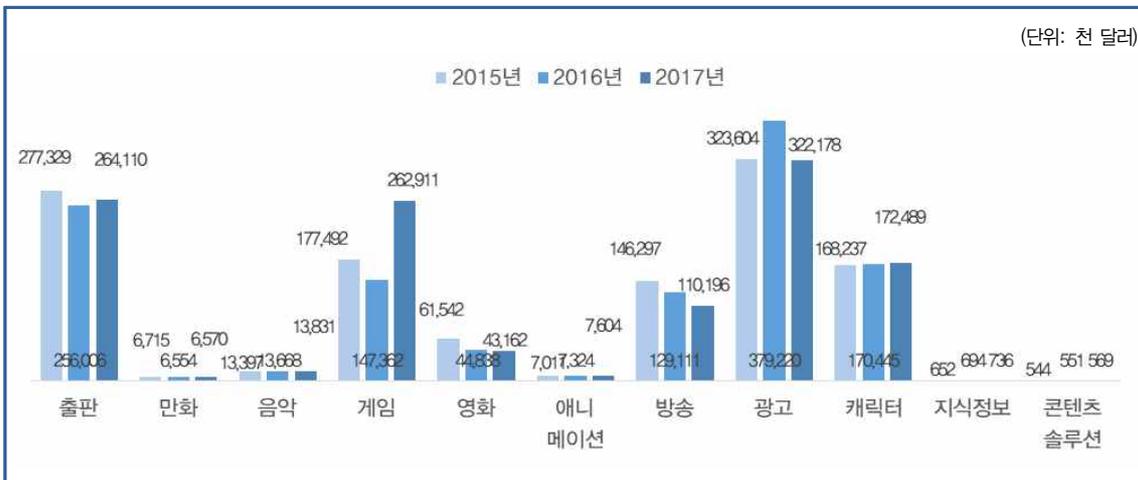


표 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	254,399	319,219	277,329	256,006	264,110	21.9	3.2	0.9
만화	7,078	6,825	6,715	6,554	6,570	0.5	0.2	△1.8
음악	12,961	12,896	13,397	13,668	13,831	1.1	1.2	1.6
게임	172,229	165,558	177,492	147,362	262,911	21.8	78.4	11.2
영화	50,339	50,157	61,542	44,838	43,162	3.6	△3.7	△3.8
애니메이션	6,571	6,825	7,011	7,324	7,604	0.6	3.8	3.7
방송	122,697	64,508	146,297	129,111	110,196	9.1	△14.7	△2.7
광고 ⁵⁸⁾	652,701	501,815	323,604	379,220	322,178	26.8	△15.0	△16.2
캐릭터	171,649	165,269	168,237	170,445	172,489	14.3	1.2	0.1
지식정보	597	626	652	694	736	0.1	6.1	5.4
콘텐츠솔루션	505	536	544	551	569	0.0	3.3	3.0
합계	1,451,726	1,294,234	1,182,820	1,155,773	1,204,355	100.0	4.2	△4.6

그림 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황



58) 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전연도와 단순비교는 불가함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2017년 콘텐츠산업 수출입 차액을 살펴보면 출판산업, 영화산업, 광고산업을 제외한 8개 산업에서 수출이 수입보다 많은 것으로 나타났다. 특히, 게임산업의 수출입 차액은 56억 6,009만 달러로 수출이 수입보다 월등하게 많은 것으로 조사됐다.

표 2-5-3 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2017년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임 ⁵⁹⁾	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	220,951	35,262	512,580	5,922,998	40,726	144,870	362,403	663,853	616,061	201,508	8,721,211
수입	264,110	6,570	13,831	262,911	43,162	7,604	110,196	172,489	736	569	882,177
수출입 차액	△43,159	28,692	498,749	5,660,087	△2,436	137,266	252,207	491,364	615,325	200,939	7,839,034

표 2-5-4 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2017년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임 ⁶⁰⁾	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	220,951	35,262	512,580	5,922,998	40,726	144,870	362,403	93,230	663,853	616,061	201,508	8,814,441
수입	264,110	6,570	13,831	262,911	43,162	7,604	110,196	322,178	172,489	736	569	1,204,355
수출입 차액	△43,159	28,692	498,749	5,660,087	△2,436	137,266	252,207	△228,948	491,364	615,325	200,939	7,610,086

2017년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 보면 중국(홍콩 포함)이 38억 3,721만 달러(44.7%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 일본은 16억 5,598만 달러(19.3%)로 그 뒤를 이었다. 동남아는 13억 436만 달러(15.2%), 북미는 8억 1,159만 달러(9.4%), 유럽은 5억 2,246만 달러(6.1%), 기타 지역은 4억 5,785만 달러(5.3%)로 나타났다.

표 2-5-5 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2017년)⁶¹⁾

(단위: 천 달러)

구분	중화권 ⁶²⁾	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 ⁶³⁾	17,402	33,606	30,047	75,917	12,304	51,665	220,951
만화	1,367	9,742	7,094	5,036	11,093	929	35,262
음악	109,931	320,599	64,737	5,468	8,552	3,294	512,580
게임 ⁶⁴⁾	3,413,471	824,036	746,298	410,366	272,311	256,516	5,922,998
영화	7,733	4,895	8,088	4,933	3,802	11,275	40,726
애니메이션	2,188	26,461	810	75,286	31,132	8,993	144,870
방송	68,435	81,952	42,076	16,980	1,315	19,902	230,656
캐릭터	132,059	45,051	86,258	175,028	146,309	79,148	663,853
지식정보	58,616	244,891	282,929	18,068	6,336	5,220	616,061
콘텐츠솔루션	26,014	64,742	36,026	24,511	29,305	20,910	201,508
합계	3,837,216	1,655,975	1,304,363	811,593	522,459	457,853	8,589,464
비중(%)	44.7	19.3	15.2	9.4	6.1	5.3	100.0

59) 게임산업 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있음

60) 게임산업 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있음

61) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수출액 제외함

62) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

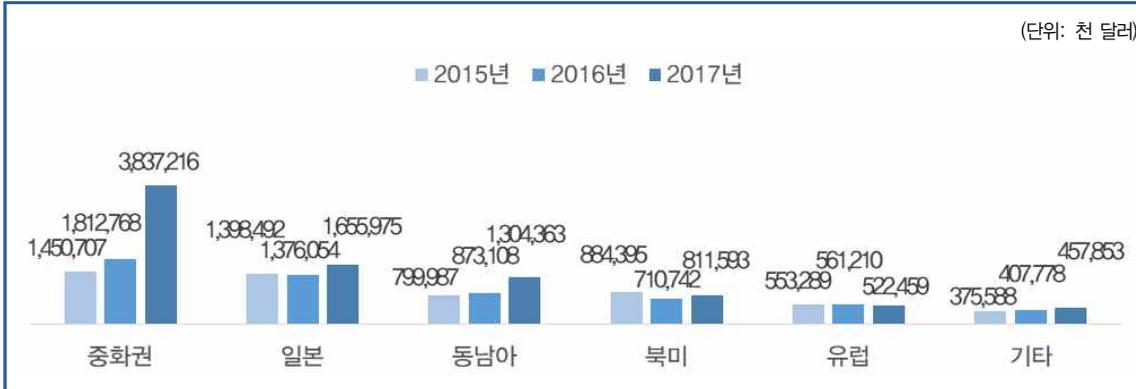
63) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위질사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

【표 2-5-6】 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황⁶⁵⁾

(단위: 천 달러)

구분	중화권	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2015년	1,450,707	1,398,492	799,987	884,395	553,289	375,588	5,462,458
2016년	1,812,768	1,376,054	873,108	710,742	561,210	407,778	5,741,660
2017년	3,837,216	1,655,975	1,304,363	811,593	522,459	457,853	8,589,464
전년대비증감률(%)	111.7	20.3	49.4	14.2	△6.9	12.3	49.6
연평균증감률(%)	62.6	8.8	27.7	△4.2	△2.8	10.4	25.4

【그림 2-5-3】 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황



2017년 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황을 보면 북미가 2억 5,665만 달러(29.4%)로 가장 큰 비중을 차지하는 지역으로 나타났다. 다음으로 일본이 2억 1,409만 달러로 24.5%의 비중을 차지했다. 중국(홍콩 포함)이 1억 9,932만 달러(22.8%), 유럽이 1억 1,790만 달러(13.5%), 동남아는 5,823만 달러(6.7%), 기타 지역은 2,780만 달러(3.2%)로 나타났다.

【표 2-5-7】 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2017년)⁶⁶⁾

(단위: 천 달러)

구분	중화권	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 ⁶⁷⁾	55,619	51,983	12,545	75,108	64,814	4,026	264,110
만화	71	5,967	-	308	134	91	6,570
음악	101	2,982	67	2,893	7,426	361	13,831
게임	67,586	110,349	7,856	52,534	22,442	2,144	262,911
영화	2,118	5,550	-	18,725	13,721	3,048	43,162
애니메이션	11	7,553	-	40	-	-	7,604
방송	3,031	7,758	1,121	84,156	5,318	627	102,010
캐릭터	70,786	21,893	36,640	21,887	3,945	17,337	172,489
지식정보	-	51	-	452	96	137	736
콘텐츠솔루션	-	-	-	545	-	24	569
합계	199,323	214,086	58,229	256,648	117,896	27,796	873,991
비중(%)	22.8	24.5	6.7	29.4	13.5	3.2	100.0

64) 게임산업 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있음

65) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수출액 제외함

66) 방송(타임블록/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

67) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

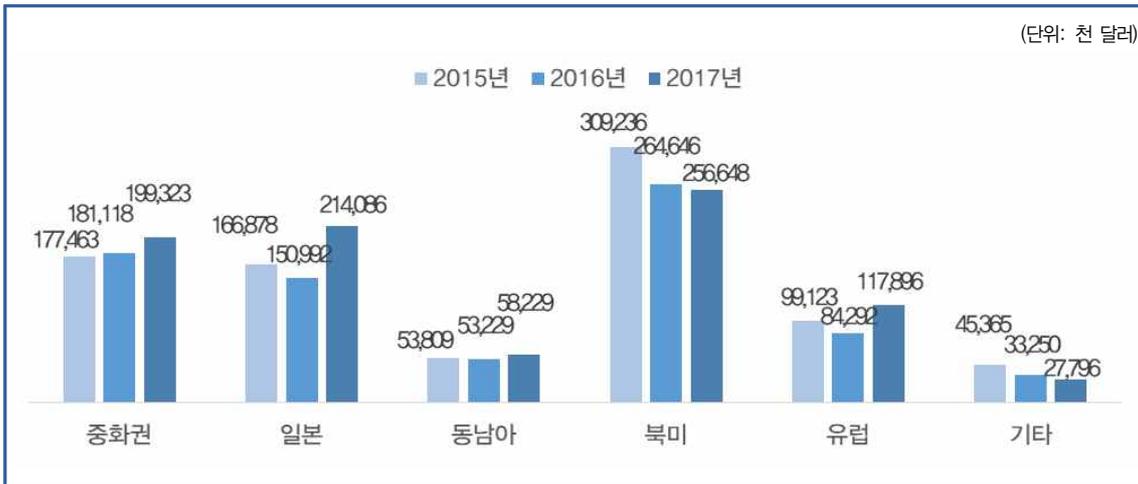
제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

표 2-5-8 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황⁶⁸⁾

(단위: 천 달러)

구분	중화권	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2015년	177,463	166,878	53,809	309,236	99,123	45,365	851,874
2016년	181,118	150,992	53,229	264,646	84,292	33,250	767,527
2017년	199,323	214,086	58,229	256,648	117,896	27,796	873,991
전년대비증감률(%)	10.1	41.8	9.4	△3.0	39.9	△16.4	13.9
연평균증감률(%)	6.0	13.3	4.0	△8.9	9.1	△21.7	1.3

그림 2-5-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황



2017년 콘텐츠산업의 해외 수출방법을 살펴보면 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 27.1%로 가장 많았다. 다음으로 해외 전시회 및 행사 참여(21.9%), 국내 에이전트 활용(21.4%)이 높은 비중을 차지했다. 해외 에이전트 활용은 18.5%, 해외 법인 활용은 6.7%, 온라인 해외 판매는 3.2%, 기타 방법이 1.3% 순으로 뒤를 이었다.

표 2-5-9 콘텐츠산업 해외 수출방법⁶⁹⁾

(단위: %)

해외 수출방법	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감(%)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	18.3	24.5	25.7	21.9	21.9	0.0
	해외 유통사 접촉	27.7	23.0	21.5	26.5	27.1	0.6
	온라인 해외 판매	5.7	2.8	3.1	3.1	3.2	0.1
	해외 법인 활용	7.8	6.2	6.8	6.7	6.7	0.0
간접 수출	국내 에이전트 활용	22.0	21.8	20.4	21.3	21.4	0.1
	해외 에이전트 활용	17.5	20.5	21.5	19.1	18.5	△0.6
기타	1.0	1.0	1.0	1.4	1.3	△0.1	
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-	

68) 방송(타임블록/포맷 판매, 방송영상독립제작사), 광고산업 수입액 제외

69) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

콘텐츠산업별 연도별로 해외 수출방법을 살펴보면 출판, 캐릭터, 지식정보가 다양한 수출방법을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 해외 전시회 및 행사 참여 비중이 가장 큰 산업은 만화산업으로, 45.8%의 비중을 차지했다. 해외유통사 접촉 비중이 가장 큰 산업은 음악산업(62.1%)이었고, 다음으로 콘텐츠솔루션산업(35.8%), 캐릭터산업(33.9%) 순으로 나타났다. 국내 에이전트 활용 비중이 큰 산업은 만화산업(50.3%), 출판산업(47.4%), 캐릭터산업(17.0%)이며, 해외 에이전트 활용 비중이 큰 산업은 애니메이션산업(35.5%), 콘텐츠솔루션산업(35.2%), 지식정보산업(34.1%)으로 나타났다.

【표 2-5-10】 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법⁷⁰⁾

(단위: 개, %)

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	2013년	90	9.6	10.7	2.5	11.4	46.4	10.4	9.1	100.0
	2014년	91	12.3	9.6	1.7	11.1	47.7	10.3	7.3	100.0
	2015년	89	12.4	9.5	1.8	11.3	47.4	10.2	7.4	100.0
	2016년	92	12.3	9.7	2.0	11.2	47.2	10.4	7.2	100.0
	2017년	91	12.4	9.9	2.0	11.4	47.4	10.5	6.3	100.0
만화	2013년	39	44.4	2.6	-	-	50.5	2.5	-	100.0
	2014년	39	45.1	2.8	-	-	50.1	2.0	-	100.0
	2015년	40	45.0	2.9	-	-	50.1	2.0	-	100.0
	2016년	38	45.2	2.2	-	-	50.9	1.7	-	100.0
	2017년	39	45.8	2.2	0.0	0.0	50.3	1.7	0.0	100.0
음악	2013년	71	3.2	61.7	9.3	5.1	6.2	14.5	-	100.0
	2014년	72	3.3	61.8	9.7	5.3	6.5	13.4	-	100.0
	2015년	74	3.4	61.9	9.6	5.4	6.4	13.3	-	100.0
	2016년	73	3.1	62.2	9.8	5.2	6.2	13.5	-	100.0
	2017년	74	2.9	62.1	9.7	5.0	6.1	13.2	0.9	100.0
애니 메이션	2013년	50	31.4	16.8	-	8.7	6.5	36.6	-	100.0
	2014년	51	31.6	17.2	-	8.6	6.4	36.2	-	100.0
	2015년	53	31.7	17.3	-	8.7	6.5	35.8	-	100.0
	2016년	55	31.9	17.5	-	8.5	6.8	35.3	-	100.0
	2017년	56	31.6	17.4	0.0	8.6	6.9	35.5	0.0	100.0
캐릭터	2013년	91	28.4	33.6	3.5	11.0	17.6	5.9	-	100.0
	2014년	90	28.5	33.6	3.6	11.1	17.5	5.7	-	100.0
	2015년	92	28.6	33.5	3.7	11.0	17.6	5.6	-	100.0
	2016년	93	29.0	33.7	4.1	10.8	17.2	5.2	-	100.0
	2017년	94	29.1	33.9	4.1	11.0	17.0	4.8	0.0	100.0
지식정보	2013년	77	23.5	18.7	2.4	3.8	11.2	40.3	-	100.0
	2014년	78	25.5	18.1	2.4	3.6	12.3	38.1	-	100.0
	2015년	78	26.5	18.0	2.5	3.7	11.8	37.5	-	100.0
	2016년	80	27.3	18.2	2.7	3.8	11.2	36.8	-	100.0
	2017년	81	28.0	19.8	2.8	3.7	11.6	34.1	0.0	100.0
콘텐츠 솔루션	2013년	46	13.8	33.9	-	-	12.5	39.8	-	100.0
	2014년	45	15.1	34.2	-	-	12.6	38.1	-	100.0
	2015년	47	15.5	34.7	-	-	12.6	37.2	-	100.0
	2016년	48	15.8	34.9	-	-	12.4	36.9	-	100.0
	2017년	49	14.4	35.8	0.0	0.0	14.6	35.2	0.0	100.0

70) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

콘텐츠산업 해외 진출형태를 살펴본 결과, 완제품 수출이 46.1%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 1.5%p 증가한 수치이다. 다음으로는 라이선스가 38.4%로 전년대비 1.2%p 감소했다. OEM 수출은 13.3% 비중을 차지했으며, 전년대비 0.2%p 감소했다. 기술 서비스는 전년대비 0.1%p 감소한 2.2%로 나타났다.

표 2-5-11 콘텐츠산업 해외 진출형태⁷¹⁾

(단위: %)

해외 진출형태	연도	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감(%p)
완제품 수출		40.6	44.4	45.1	44.6	46.1	1.5
라이선스		44.7	40.0	39.8	39.6	38.4	△1.2
OEM 수출		11.5	13.4	13.1	13.5	13.3	△0.2
기술 서비스		2.7	2.3	2.0	2.3	2.2	△0.1
기타		0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

71) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

산업별로 콘텐츠산업 해외 진출형태 추이를 살펴보면, 지식정보산업이 가장 다양한 방식으로 해외 진출을 하고 있는 것으로 나타났다. 음악산업은 완제품 수출, 라이선스의 두 가지 방법으로 해외 진출하는 것으로 나타나 가장 적은 해외 진출형태를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 한편, 완제품 수출, 라이선스 진출형태는 모든 산업이 이용하는 해외 진출형태이며, 기술서비스는 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업만 이용하는 해외 진출형태로 조사됐다.

표 2-5-12 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태⁷²⁾

(단위: 개, %)

구분	연도	사업체 수	완제품 수출	라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타	합계
출판	2013년	90	53.5	30.5	16.0	-	-	100.0
	2014년	91	54.1	28.5	17.4	-	-	100.0
	2015년	89	54.3	28.2	17.5	-	-	100.0
	2016년	92	54.6	27.8	17.6	-	-	100.0
	2017년	91	54.9	28.0	17.0	-	-	100.0
만화	2013년	39	52.3	31.3	16.4	-	-	100.0
	2014년	39	50.1	32.8	17.1	-	-	100.0
	2015년	40	51.1	31.7	17.2	-	-	100.0
	2016년	38	51.5	29.8	18.7	-	-	100.0
	2017년	39	51.5	30.0	18.5	-	-	100.0
음악	2013년	71	69.3	30.7	-	-	-	100.0
	2014년	72	70.6	29.4	-	-	-	100.0
	2015년	74	71.1	28.9	-	-	-	100.0
	2016년	73	71.5	28.5	-	-	-	100.0
	2017년	74	71.6	28.4	-	-	-	100.0
애니메이션	2013년	50	1.6	63.1	35.3	-	-	100.0
	2014년	51	1.6	63.1	35.3	-	-	100.0
	2015년	53	1.7	63.1	35.2	-	-	100.0
	2016년	55	1.9	62.4	35.7	-	-	100.0
	2017년	56	12.6	51.1	36.3	-	-	100.0
캐릭터	2013년	91	42.8	37.4	19.8	-	-	100.0
	2014년	90	44.1	36.2	19.7	-	-	100.0
	2015년	92	44.4	36.3	19.3	-	-	100.0
	2016년	93	44.6	36.0	19.4	-	-	100.0
	2017년	94	44.9	36.2	18.9	-	-	100.0
지식정보	2013년	77	12.2	73.2	4.2	10.4	-	100.0
	2014년	78	13.1	72.5	4.0	10.4	-	100.0
	2015년	78	14.3	71.3	4.1	10.3	-	100.0
	2016년	80	14.9	70.2	4.5	10.4	-	100.0
	2017년	81	15.3	70.2	4.6	9.9	-	100.0
콘텐츠솔루션	2013년	46	77.0	17.5	-	5.5	-	100.0
	2014년	45	77.2	17.3	-	5.5	-	100.0
	2015년	47	77.4	17.2	-	5.4	-	100.0
	2016년	48	77.8	17.0	-	5.2	-	100.0
	2017년	49	78.0	16.7	-	5.3	-	100.0

72) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

06

종사자 수

제1절 콘텐츠산업 종사자 현황

2017년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 64만 4,847명으로 전년대비 2.1% 증가했으며 2013년부터 2017년까지 연평균 1.0% 증가했다. 출판산업의 종사자 수가 18만 4,794명(28.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 지식정보산업의 종사자 수는 8만 2,470명(12.8%)으로 그 뒤를 이었다. 게임 산업은 8만 1,932명(12.7%), 음악산업 종사자 수는 7만 7,005명(11.9%), 광고산업은 6만 5,159명(10.1%), 방송산업은 4만 5,337명(7.0%), 캐릭터산업은 3만 4,778명(5.4%), 영화산업은 2만 9,546명(4.6%), 콘텐츠솔루션산업은 2만 8,268명(4.4%), 만화산업은 1만 397명(1.6%)으로 나타났다. 애니메이션산업은 5,161명(0.8%)으로 종사자 수가 가장 적은 산업으로 조사됐다.

증감률을 보면 게임산업 종사자 수가 전년대비 10.7% 증가해 가장 큰 증가를 보였고, 2013년부터 2017년까지 연평균 2.8% 감소한 것으로 나타났다.

캐릭터산업, 방송산업, 콘텐츠솔루션산업, 만화산업, 지식정보산업, 애니메이션산업, 광고산업은 전년대비 및 연평균 모두 증가했다. 영화산업은 전년대비 2.0% 증가, 연평균 0.6% 감소했다. 출판산업, 음악산업은 전년대비 및 연평균 모두 감소했다.

표 2-6-1 콘텐츠산업 종사자 현황⁷³⁾

(단위: 명)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	193,613	191,033	190,277	185,001	184,794	28.7	△0.1	△1.2
만화	10,077	10,066	10,003	10,127	10,397	1.6	2.7	0.8
음악	77,456	77,637	77,490	78,393	77,005	11.9	△1.8	△0.1
게임	91,893	87,281	80,388	73,993	81,932	12.7	10.7	△2.8
영화	30,238	29,646	30,100	28,974	29,546	4.6	2.0	△0.6
애니메이션	4,502	4,505	4,728	5,142	5,161	0.8	0.4	3.5
방송	41,522	41,397	42,378	43,662	45,337	7.0	3.8	2.2
광고 ⁷⁴⁾	49,114	46,918	52,971	65,118	65,159	10.1	0.1	7.3
캐릭터	27,701	29,039	30,128	33,323	34,778	5.4	4.4	5.9
지식정보	71,591	75,142	77,809	80,396	82,470	12.8	2.6	3.6
콘텐츠솔루션	21,731	23,795	25,656	27,374	28,268	4.4	3.3	6.8
합계	619,438	616,459	621,928	631,503	644,847	100.0	2.1	1.0

73) 캐릭터산업 내 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

74) 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

2017년 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 수를 살펴보면, 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 34만 639명으로 55.7%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 27만 722명으로 44.3%의 비중을 차지하는 것으로 조사됐다.

【표 2-6-2】 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2017년)⁷⁵⁾

(단위: 명)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		69,177	82,131	151,308
만화		8,006	2,391	10,397
음악		69,069	7,936	77,005
게임		51,229	30,703	81,932
영화		5,444	24,102	29,546
애니메이션		1,902	3,259	5,161
방송		5,109	40,228	45,337
광고		18,189	46,970	65,159
캐릭터		7,423	27,355	34,778
지식정보		29,948	52,523	82,470
콘텐츠솔루션		5,227	23,041	28,268
합계		270,722	340,639	611,361
비중(%)		44.3	55.7	100.0

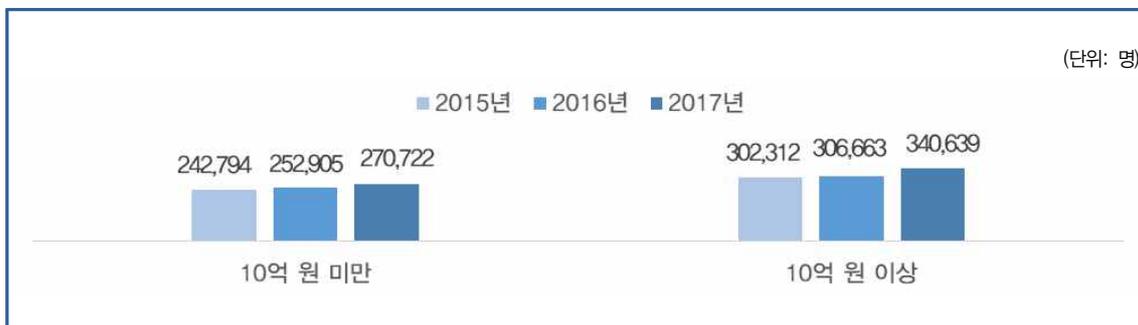
매출액 규모별 연도별 종사자 수를 살펴보면 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 전년대비 11.1% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.1% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.0% 증가, 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다.

【표 2-6-3】 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황⁷⁶⁾

(단위: 명)

연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2015년		242,794	302,312	545,106
2016년		252,905	306,663	559,567
2017년		270,722	340,639	611,361
전년대비증감률(%)		7.0	11.1	9.3
연평균증감률(%)		5.6	6.1	5.9

【그림 2-6-1】 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



75) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

76) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외, 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2017년 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 수를 살펴본 결과, 1인 이상 9인 이하 사업체의 종사자 수는 25만 420명으로 41.0%의 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 많은 비중을 차지한 것은 50인 이상 사업체의 종사자로 21만 4,413명(35.1%)으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하 사업체의 종사자 수는 14만 6,528명(24.0%)으로 조사됐다. 즉, 종사자 규모가 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 전체의 64.9%를 차지해서 콘텐츠산업 대부분의 종사자가 중소 규모의 사업체에서 근무하는 것으로 나타났다.

표 2-6-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2017년⁷⁷⁾

(단위: 명)

산업	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
출판		62,353	42,532	46,423	151,308
만화		6,263	2,973	1,160	10,397
음악		69,818	3,817	3,370	77,005
게임		45,689	10,925	25,318	81,932
영화		3,329	10,068	16,149	29,546
애니메이션		1,439	2,037	1,685	5,161
방송영상독립제작사		2,211	8,850	34,276	45,337
광고		20,557	23,868	20,734	65,159
캐릭터		10,311	7,350	17,117	34,778
지식정보		24,553	21,612	36,306	82,470
콘텐츠솔루션		3,898	12,496	11,875	28,268
합계		250,420	146,528	214,413	611,361
비중(%)		41.0	24.0	35.1	100.0

77) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외, 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함

종사자 규모별 연도별 종사자 수를 살펴보면 1인 이상 9인 이하 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.8% 증가한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하 사업체의 종사자 수는 전년대비 5.3% 증가, 연평균 7.9% 증가한 것으로 조사되었다. 50인 이상 사업체의 종사자 수는 전년대비 24.4% 증가, 연평균 11.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-6-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황⁷⁸⁾

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
2015년		246,357	125,854	172,895	545,106
2016년		247,955	139,187	172,424	559,567
2017년		250,420	146,528	214,413	611,361
	전년대비증감률(%)	1.0	5.3	24.4	9.3
	연평균증감률(%)	0.8	7.9	11.4	5.9

그림 2-6-2 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



78) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외, 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2017년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울에 위치한 사업체의 종사자 수가 31만 4,104명(51.4%)으로 가장 많았다. 경기도에 위치한 사업체의 종사자 수가 12만 5,647명(20.6%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다.

부산은 2만 4,839명(4.1%), 대구는 1만 9,063명(3.1%), 인천이 1만 8,830명(3.1%)으로 나타났으며, 그 외의 지역은 종사자 수의 비중이 3.0%를 넘지 못하는 것으로 나타났다. 제주도(0.7%)와 세종(0.2%)은 콘텐츠산업 종사자 비중이 가장 낮은 지역으로 조사되었다. 즉, 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 72.0%가 서울과 경기도에 집중되어 있어서 콘텐츠산업의 지역 불균형이 여전히 심각한 것으로 분석됐다.

표 2-6-6 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2017년)⁷⁹⁾

(단위: 명)

지역	산업	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
7개시	서울	73,113	4,448	24,553	26,085	13,431	3,865	35,523	47,839	15,320	48,763	21,164	314,104	51.4
	부산	5,244	244	4,479	3,432	1,715	183	912	4,634	1,050	2,312	633	24,839	4.1
	대구	3,735	216	4,269	3,255	1,140	6	692	1,929	848	2,556	417	19,063	3.1
	인천	4,572	386	3,928	2,831	1,023	75	323	390	1,204	3,664	434	18,830	3.1
	광주	3,167	389	2,227	2,619	744	203	442	836	420	904	381	12,332	2.0
	대전	2,412	200	2,016	1,487	589	34	491	1,414	355	1,822	327	11,148	1.8
	울산	1,020	102	1,701	1,227	307	4	574	546	66	1,211	73	6,831	1.1
	세종	300	13	258	-	69	-	228	134	40	50	1	1,092	0.2
	소계	20,450	1,550	18,878	14,851	5,587	505	3,662	9,882	3,983	12,519	2,266	94,134	15.4
	9개도	경기도	42,732	2,775	14,468	26,202	5,727	622	2,646	3,254	10,120	12,843	4,258	125,647
강원도		1,039	281	3,874	1,294	631	27	1,016	286	236	608	93	9,386	1.5
충청북도		1,407	100	1,781	1,205	490	15	436	610	1,284	863	142	8,333	1.4
충청남도		2,541	120	2,290	1,836	718	29	117	553	692	1,008	33	9,937	1.6
전라북도		1,805	191	1,562	1,914	798	16	420	755	381	825	153	8,820	1.4
전라남도		1,261	125	1,900	1,636	367	17	255	501	95	440	12	6,608	1.1
경상북도		3,240	436	3,339	2,498	578	1	305	179	613	2,320	27	13,536	2.2
경상남도		3,158	291	3,777	3,131	992	30	514	830	1,597	2,001	99	16,418	2.7
제주도		563	80	583	1,280	227	36	443	470	457	281	20	4,439	0.7
소계		57,744	4,398	33,573	40,996	10,528	792	6,152	7,438	15,475	21,188	4,839	203,123	33.2
합계	151,308	10,397	77,005	81,932	29,546	5,161	45,337	65,159	34,778	82,470	28,268	611,361	100.0	

79) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함

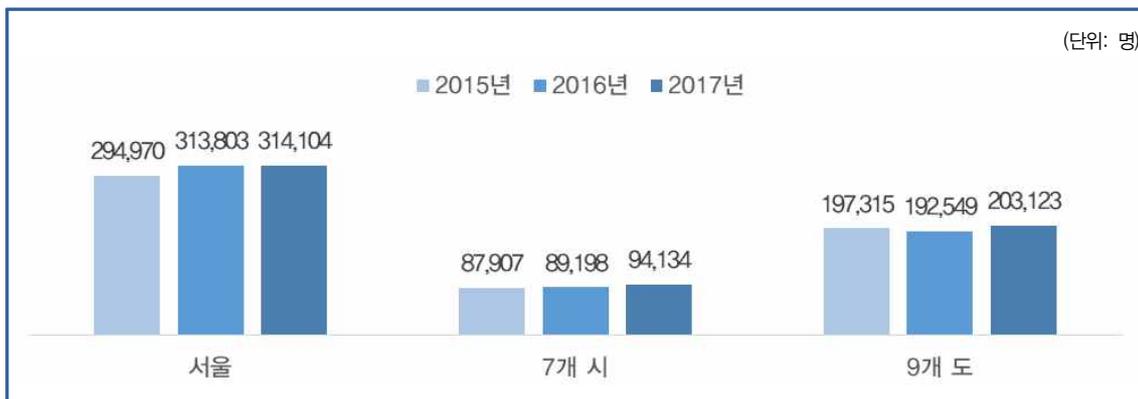
연도별로 콘텐츠산업 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울은 31만 4,104명으로 전년대비 0.1% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 3.2% 증가한 것으로 나타났다. 7개 시는 전년대비 5.5% 증가했고, 연평균 3.5% 증가한 것으로 나타났다. 9개 도는 전년대비 5.5% 증가했고, 연평균 1.5% 증가했다. 제주도가 전년대비 13.9% 증가해 가장 큰 증가율을 보였고, 부산(8.2%), 대전(7.3%), 경상남도(6.9%), 경기도(6.3%)의 순으로 나타났다.

표 2-6-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황⁸⁰⁾

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	294,970	313,803	314,104	0.1	3.2
	부산	23,424	22,947	24,839	8.2	3.0
	대구	17,828	18,891	19,063	0.9	3.4
	인천	18,836	18,433	18,830	2.2	△0.0
	광주	10,582	11,857	12,332	4.0	8.0
	대전	10,988	10,386	11,148	7.3	0.7
	울산	6,249	6,684	6,831	2.2	4.6
	세종 ⁸¹⁾	-	-	1,092	-	-
	소계	87,907	89,198	94,134	5.5	3.5
9개 도	경기도	125,319	118,237	125,647	6.3	0.1
	강원도	9,229	9,381	9,386	0.1	0.8
	충청북도	7,133	7,991	8,333	4.3	8.1
	충청남도	9,294	9,581	9,937	3.7	3.4
	전라북도	8,166	8,673	8,820	1.7	3.9
	전라남도	5,506	6,390	6,608	3.4	9.6
	경상북도	13,608	13,040	13,536	3.8	△0.3
	경상남도	15,971	15,360	16,418	6.9	1.4
	제주도	3,089	3,898	4,439	13.9	19.9
	소계	197,315	192,549	203,123	5.5	1.5
합계	580,192	595,549	611,361	2.7	2.7	

그림 2-6-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황



80) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함
광고산업의 경우 2016년~2017년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가함

81) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2015년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 28만 6,659명(46.9%), 정규직 여자는 21만 3,604명(34.9%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 5만 4,532명(8.9%), 비정규직 여자는 5만 1,096명(8.4%)으로 나타났다. 파견직 남자는 2,605명(0.4%), 파견직 여자는 2,865명(0.5%)으로 나타났다. 전년대비 증감률을 살펴보면, 정규직 여자가 전년대비 8.2% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다.

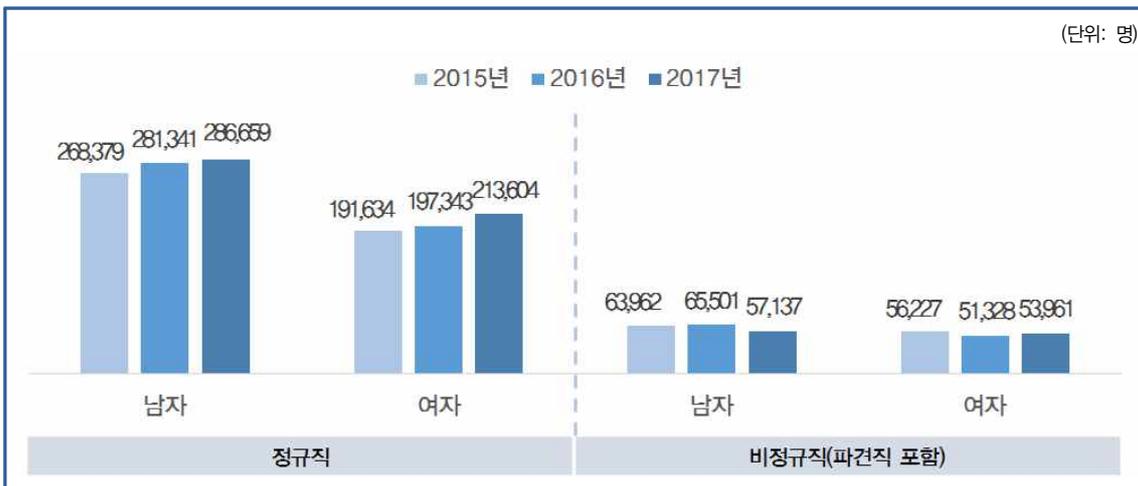
【표 2-6-8】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2017년)⁸²⁾ (단위: 명)

고용형태/성 산업	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
출판	76,330	50.4	61,107	40.4	5,485	3.6	5,859	3.9	1,396	0.9	1,131	0.7	151,308
만화	3,482	33.5	4,937	47.5	754	7.3	1,028	9.9	84	0.8	111	1.1	10,397
음악	25,215	32.7	28,942	37.6	10,206	13.3	10,527	13.7	889	1.2	1,226	1.6	77,005
게임	38,818	47.4	11,859	14.5	17,467	21.3	13,788	16.8	-	-	-	-	81,932
영화	13,968	47.3	13,094	44.3	1,175	4.0	1,309	4.4	-	-	-	-	29,546
애니메이션	1,954	37.9	1,723	33.4	746	14.5	729	14.1	7	0.1	3	0.1	5,161
방송	24,629	54.3	10,408	23.0	4,742	10.5	5,558	12.3	-	-	-	-	45,337
광고	33,227	51.0	28,800	44.2	1,890	2.9	1,242	1.9	-	-	-	-	65,159
캐릭터	15,988	46.0	13,752	39.5	2,402	6.9	2,581	7.4	10	0.0	45	0.1	34,778
지식정보	39,502	47.9	27,557	33.4	7,912	9.6	6,971	8.5	209	0.3	321	0.4	82,470
콘텐츠솔루션	13,545	47.9	11,426	40.4	1,752	6.2	1,504	5.3	11	0.0	29	0.1	28,268
합계	286,659	46.9	213,604	34.9	54,532	8.9	51,096	8.4	2,605	0.4	2,865	0.5	611,361

【표 2-6-9】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황⁸³⁾ (단위: 명)

고용형태/성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2015년	268,379	46.3	191,634	33.0	63,962	11.0	56,227	9.7	-	-	-	-	580,202
2016년	281,341	47.2	197,343	33.1	65,501	11.0	51,328	8.6	-	-	-	-	595,513
2017년	286,659	46.9	213,604	34.9	54,532	8.9	51,096	8.4	2,605	0.4	2,865	0.5	611,361
전년대비증감률 (%) ⁸⁴⁾	1.9	-	8.2	-	△12.8	-	5.1	-	-	-	-	-	2.7

【그림 2-6-4】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



82) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 광고산업 종사자 제외

83) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 광고산업 종사자 제외

84) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작 종사자 수가 13만 1,333명으로 40.5%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통) 종사자 수는 8만 2,771명(25.5%)으로 두 번째로 많은 비중을 차지하는 직무로 조사됐다. 관리 종사자 수는 6만 1,131명(18.8%), 사업기획 종사자 수는 2만 7,833명(8.6%), 마케팅/홍보 종사자 수는 1만 4,952명(4.6%), 연구개발 종사자 수는 6,427명(2.0%)으로 조사됐다.

표 2-6-10 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2017년)⁸⁵⁾

(단위: 명)

산업	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판		13,515	30,300	60,496	7,803	3,173	36,020	151,308
만화		397	2,446	1,409	415	154	5,576	10,397
음악		1,929	1,651	4,055	1,204	343	2,882	12,064
애니메이션		403	578	3,336	320	171	353	5,161
캐릭터		2,479	4,108	12,984	1,854	969	12,384	34,778
지식정보		5,849	18,726	29,713	2,565	904	24,714	82,470
콘텐츠솔루션		3,260	3,320	19,341	792	713	841	28,268
합계		27,833	61,131	131,333	14,952	6,427	82,771	324,446
비중(%)		8.6	18.8	40.5	4.6	2.0	25.5	100.0

연도별로 직무별 종사자 수를 살펴보면 모든 직무의 종사자 수가 증가한 것으로 나타났다. 사업 기획 종사자 수가 전년대비 2.8% 증가해서 가장 높은 증가율을 보였다. 다음으로 제작 종사자 수가 전년대비 2.5% 증가, 연구개발 종사자 수가 전년대비 2.4% 증가해서 뒤를 이었다.

표 2-6-11 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황⁸⁶⁾

(단위: 명)

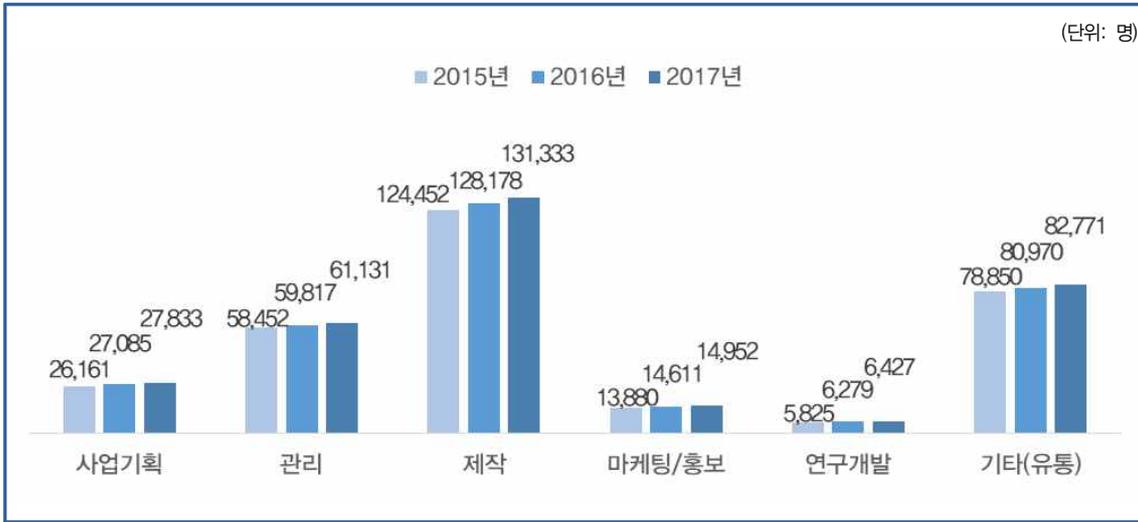
연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		26,161	58,452	124,452	13,880	5,825	78,850	307,620
2016년		27,085	59,817	128,178	14,611	6,279	80,970	316,940
2017년		27,833	61,131	131,333	14,952	6,427	82,771	324,446
전년대비증감률(%)		2.8	2.2	2.5	2.3	2.4	2.2	2.4

85) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 게임, 영화, 방송, 광고산업 종사자 제외

86) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 게임, 영화, 방송, 광고산업 종사자 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

■ 그림 2-6-5 ■ 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황



2015년 콘텐츠산업 학력별 종사자 수를 살펴본 결과, 대학교를 졸업한 종사자가 32만 2,061명으로 전체 종사자의 67.1%를 차지했다. 전문대학 졸업 종사자 수는 7만 7,600명(16.2%), 고등학교 졸업 이하는 6만 6,887명(13.9%), 대학원 졸업 이상은 1만 3,509명(2.8%)으로 나타났다. 특히, 콘텐츠 솔루션산업의 종사자 대부분은 대학교를 졸업한 종사자(92.3%)로 나타났고, 고졸 이하 종사자(1.0%)는 그 비중이 매우 낮았다. 지식정보산업(85.3%), 음악산업(83.2%), 애니메이션산업(80.2%)도 대졸 종사자의 비중이 높게 나타났다. 만화산업은 고졸 이하 종사자 비중이 25.3%로 가장 높았고, 출판산업(22.1%)이 뒤를 이었다.

■ 표 2-6-12 ■ 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2017년)⁸⁷⁾

(단위: 명)

산업	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판		33,446	25,287	87,090	5,485	151,308
만화		2,628	1,839	5,760	171	10,397
음악		753	945	10,038	328	12,064
게임		13,283	23,805	43,435	1,409	81,932
애니메이션		209	639	4,137	176	5,161
방송영상독립제작사		371	1,550	6,240	361	8,522
광고		6,514	10,786	44,950	2,908	65,159
캐릭터		4,044	5,757	24,018	959	34,778
지식정보		5,349	5,496	70,309	1,317	82,470
콘텐츠솔루션		290	1,496	26,085	397	28,268
합계		66,887	77,600	322,061	13,509	480,059
비중(%)		13.9	16.2	67.1	2.8	100.0

87) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 영화, 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

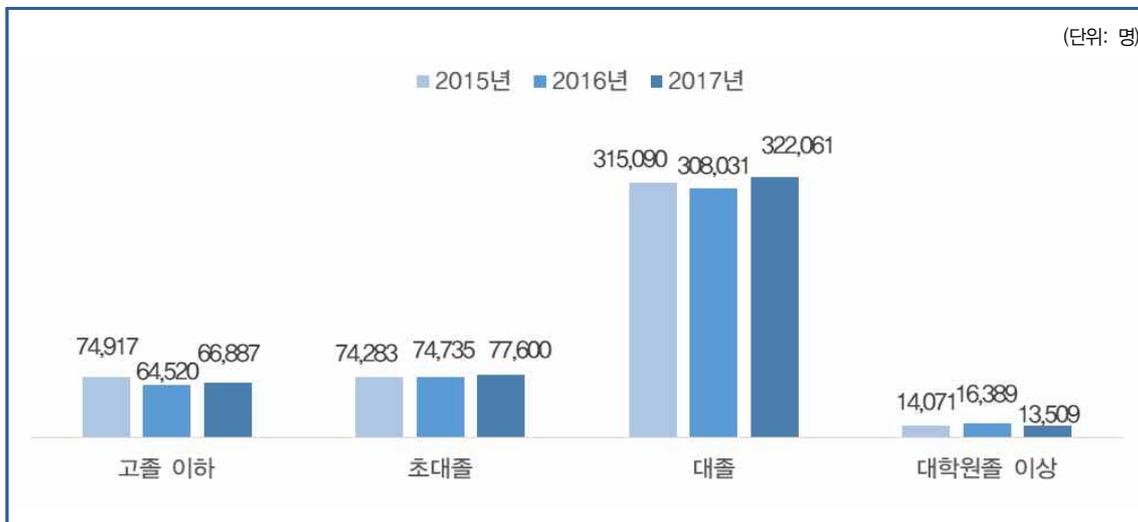
연도별로 콘텐츠산업 학력별 종사자 수를 살펴보면 대학교를 졸업한 종사자 수가 전년대비 4.6% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 전문 대학을 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가했다. 고졸 이하 종사자 수는 3.7% 증가했으며, 대학원졸 이상 종사자 수는 전년대비 17.6% 감소했다.

표 2-6-13 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황⁸⁸⁾

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		74,917	74,283	315,090	14,071	478,361
2016년		64,520	74,735	308,031	16,389	463,675
2017년		66,887	77,600	322,061	13,509	480,059
전년대비증감률(%)		3.7	3.8	4.6	△17.6	3.5

그림 2-6-6 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황



콘텐츠산업 연령별 종사자 수를 살펴보면 29세 이하는 15만 9,972명으로 전체 종사자 수의 31.4%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 12만 3,651명(24.3%)으로 뒤를 이었다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 10만 4,545명(20.5%), 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 7만 8,042명(15.3%), 50세 이상 종사자 수는 4만 3,397명(8.5%)으로 나타났다. 즉, 30대 종사자(30세~39세)가 22만 8,196명으로 전체의 44.8%를 차지해서 콘텐츠산업 종사자의 절반은 30대 종사자로 조사됐다.

88) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 영화, 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

표 2-6-14 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2017년)⁸⁹⁾

(단위: 명)

산업	연령	29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	합계
출판		29,101	38,194	36,062	19,642	28,308	151,308
만화		3,007	2,069	1,726	1,848	1,748	10,397
음악		3,598	3,834	2,897	954	781	12,064
게임		38,368	13,554	12,765	13,391	3,854	81,932
영화		15,246	4,630	3,848		5,823	29,546
애니메이션		1,711	1,709	1,201	384	156	5,161
방송영상독립제작사		2,612	1,975	1,783		2,152	8,522
광고		16,112	14,862	12,653		21,532	65,159
캐릭터		14,029	10,758	6,513	1,766	1,713	34,778
지식정보		26,297	22,806	18,784	8,462	6,121	82,470
콘텐츠솔루션		9,892	9,260	6,313	2,088	716	28,268
합계		159,972	123,651	104,545	78,042	43,397	509,605
비중(%)		31.4	24.3	20.5	15.3	8.5	100.0

연도별로 콘텐츠산업 종사자 수를 살펴보면 40세 이상 종사자 수가 전년대비 8.3% 증가해서 가장 큰 증가 추세를 보였다. 29세 이하 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가했다. 반면, 35세 이상 39세 이하 종사자는 전년대비 0.8% 감소, 30세 이상 34세 이하 종사자는 전년대비 0.5% 감소했다.

표 2-6-15 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황⁹⁰⁾

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	합계
2015년		150,677	118,539	100,881		108,264	478,361
2016년		150,897	124,236	105,402		112,114	492,649
2017년		159,972	123,651	104,545	78,042	43,397	509,605
전년대비증감률(%)		6.0	△0.5	△0.8		8.3	3.4

그림 2-6-7 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황



89) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 종사자 제외)

90) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사는 포함산업 종사자 제외)

Content
Industry
Statistics
2018



제 3 부

콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제 1 장 출판산업

제 2 장 만화산업

제 3 장 음악산업

제 4 장 게임산업

제 5 장 영화산업

제 6 장 애니메이션산업

제 7 장 방송산업

제 8 장 광고산업

제 9 장 캐릭터산업

제 10 장 지식정보산업

제 11 장 콘텐츠솔루션산업

01

출판산업

제1절 출판산업 총괄

2017년 출판산업은 전반적으로 정체 양상을 보이고 있다. 서적, 신문, 잡지 및 정기간행물 발행업은 정체 국면이나 소비자와 직결된 오프라인 도소매 유통업은 소폭 감소 추세를 보이고 있다. 반면 인터넷/모바일 전자출판 제작업과 서비스업은 스마트기기 이용 활성화와 서비스 환경 개선으로 지속적인 신장세를 이어가고 있다. 출판산업은 ICT와 결합한 출판의 확장성과 출판 프로세스 혁신으로 부문별로 다양한 구조적인 변화와 흐름을 보여주고 있다. 출판산업은 종이책과 모바일 콘텐츠를 병행하는 옴니서비스, 독자의 경험가치를 극대화하는 큐레이션과 콜라보레이션, 온프라인 복합적인 수익창출을 위한 트랜스 미디어의 방향으로 산업의 구조가 변화하고 있다.

전자출판 시장은 모바일 시대를 맞이하여 플랫폼 사업자와 포털 사업자의 영향력이 커지고 있다. 디지털 플랫폼에 적합한 소분량의 콘텐츠가 활성화되고 있고 비완성형·비완결형 스토리 콘텐츠 제작이 지속적으로 증가하고 있다. 1인 개인화 시대의 율로 트렌드가 디지털과 결합하면서 디지털 출판생태계가 확장하고 있으며 스마트기기에 장착된 스크린 이용 시간과 하이브리드 열독·독서가 증가하면서 짧고 간결한 매력을 주는 출판물의 소비자(B2C) 시장이 꾸준히 확대되고 있다. 이러한 과정은 다중채널(MCN), N스크린 시대를 맞이하는 출판산업의 변화상이자 출판콘텐츠 이용 형태의 현주소이다.

종이책 출판시장은 불황기를 타개하기 위한 다양한 시도가 지속되고 있으나 소비자 수요 기반을 넓히지 못하고 출판물의 라이프사이클이 단축되는 추세이다. 독자의 고령화에 따른 독서율 감소와 구매력 약화로 수요 위축과 오프라인 서점의 매출 하락을 보이고 있으며, 소량 발행 출판사 수가 증가하고 출판사업체의 생존이 어려워지고 있어 출판 사업체 및 종사자 수 또한 감소하였다. 하지만 전통적인 소비시장의 기반이 취약해진 것과 달리 모바일과 인터넷을 통한 온라인 소비는 시장의 활력을 불어넣으며 꾸준히 증가하는 경향이 뚜렷하다.

출판산업의 19.3%를 차지하는 서적 출판업을 살펴보면, 학습참고서와 학습지 등 교육출판 및 이러닝과 연계된 교과서 및 학습서적은 디지털과 종이책 매출이 각각 다른 증감으로 정체 양상을 보이고 있으나, 일반 단행본 서적 출판업은 지속적으로 하락하여 전체 도서시장은 정체 국면에서 위축되는 현상을 보이고 있다. 하지만 웹소설 등 장르문학과 휴대하기 좋은 라이트 에세이의 활약, 맞춤형 실용 및 생존형 자기계발 콘텐츠의 확대, 온라인 커뮤니티와 뉴미디어를

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

기반으로 하는 소셜미디어 작가와 인플루언서 영향력의 증가, 대여제 멤버십 서비스는 다양한 출판물이 복합적인 방식으로 유통되는 기반으로 출판시장의 긍정성과 기대감을 보여준다.

2017년 출판산업의 사업체 수는 2만 5,829개이며 종사자 수는 18만 4,794명인 것으로 나타났다. 매출액은 20조 7,553억 원이며 부가가치액은 8조 8,090억 원, 부가가치율은 42.4%로 나타났다. 수출액은 2억 2,095만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 많은 2억 6,411만 달러로 조사됐다. 출판산업의 사업체 수는 2017년 2만 5,829개로 2013년 2만 6,603개보다 774개 감소했다. 출판산업의 종사자 수가 지속적으로 감소하는 것으로 나타났다.

표 3-1-1 출판산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	26,603	193,613	20,799,789	8,760,871	42.1	291,863	254,399
2014년	25,705	191,033	20,586,789	8,790,456	42.7	247,268	319,219
2015년	25,505	190,277	20,509,764	8,806,324	42.9	222,736	277,329
2016년	25,452	185,001	20,765,878	8,814,564	42.4	187,388	256,006
2017년	25,829	184,794	20,755,334	8,809,000	42.4	220,951	264,110
전년대비증감률(%)	1.5	△0.1	△0.1	△0.1	-	17.9	3.2
연평균증감률(%)	△0.7	△1.2	△0.1	0.1	-	△6.7	0.9

출판산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 3,700만 원이며, 업체당 평균매출액은 8억 400만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 출판업은 1인당 평균매출액이 1억 4,900만 원, 업체당 평균매출액은 16억 7,700만 원으로 조사됐다. 인쇄업은 1인당 평균매출액이 7,600만 원, 업체당 평균매출액은 3억 1,500만 원으로 다른 업종에 비해 낮게 나타났다. 출판 도소매업은 1인당 평균매출액이 2억 500만 원, 업체당 평균매출액은 12억 1,200만 원, 온라인 출판 유통업은 1인당 평균매출액이 4억 3,300만 원, 업체당 평균매출액은 49억 7,600만 원으로 나타났다.

표 3-1-2 출판산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 ⁹¹⁾ (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	1,851	9,268	1,169,848	632	126
	교과서 및 학습서적 출판업	747	15,537	2,828,654	3,787	182
	인터넷/모바일 전자출판제작업	186	2,080	340,357	1,830	164
	신문 발행업	603	17,284	2,854,363	4,734	165
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,355	10,079	1,122,841	829	111
	정기 광고간행물 발행업	366	5,151	491,792	1,344	95
	기타 인쇄물 출판업	264	1,166	201,033	761	172
	소계	5,372	60,566	9,008,888	1,677	149
인쇄업	인쇄업	12,471	51,576	3,932,866	315	76
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,599	9,814	2,630,776	1,645	268
	서적 및 잡지류 소매업	4,604	26,928	4,888,813	1,062	182
	소계	6,203	36,742	7,519,589	1,212	205
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁹²⁾	48	551	238,846	4,976	433
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,735	1,873	55,145	32	29
	전체	25,829	151,308	20,755,334	804	137

91) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

92) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 규모만 산출

제2절 출판산업 사업체 수 현황

2017년 출판산업 사업체 수는 2만 5,829개로 2016년 2만 5,452개에서 1.5% 증가했다. 업종별로 보면, 인쇄업 사업체 수가 1만 2,471개(48.3%)로 가장 큰 비중을 차지했고, 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수가 4,604개(17.8%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 서적 출판업(종이매체출판업) 사업체 수는 1,851개(7.2%)였으며, 서적 임대업(만화제외) 사업체 수는 1,735개(6.7%), 서적 및 잡지류 도매업 사업체 수는 1,599개(6.2%), 잡지 및 정기간행물 발행업 사업체 수는 1,355개(5.2%)였다. 그 외 사업체 수는 5.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 신문 발행업이 전년대비 21.3% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며, 서적 임대업(만화제외)이 전년대비 14.3% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 13.8% 감소하여 지속적인 감소 추세를 보이고 있다.

표 3-1-3 | 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	1,856	1,831	1,851	7.2	1.1	△0.1
	교과서 및 학습서적 출판업	695	706	747	2.9	5.8	3.7
	인터넷/모바일 전자출판제작업	174	181	186	0.7	2.8	3.4
	신문 발행업	422	497	603	2.3	21.3	19.5
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,160	1,311	1,355	5.2	3.4	8.1
	정기 광고간행물 발행업	398	387	366	1.4	△5.4	△4.1
	기타 인쇄물 출판업	237	246	264	1.0	7.3	5.5
	소계	4,768	4,978	5,372	20.8	4.1	4.3
인쇄업	인쇄업	12,025	12,105	12,471	48.3	3.0	1.8
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,619	1,608	1,599	6.2	△0.6	△0.6
	서적 및 잡지류 소매업	4,539	4,511	4,604	17.8	2.1	0.7
	소계	6,158	6,119	6,203	24.0	1.4	0.4
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁹³⁾	43	44	48	0.2	9.1	5.7
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	2,337	2,025	1,735	6.7	△14.3	△13.8
	합계	25,505	25,452	25,829	100.0	1.5	0.6

그림 3-1-1 | 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



93) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 출판산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1만 610개로 전체의 41.1%를 차지했고, 전년대비 1.9% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.0% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 출판산업 사업체 수는 5,461개로 전체 사업체의 21.1%를 차지했고, 전년대비 2.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.0% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 9,758개로 전체의 37.8%를 차지했고, 이 중 경기도의 사업체 수가 4,575개로 전체의 17.7%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다.

표 3-1-4 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위 : 개)

지역	업종	출판업						인쇄업		
		서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/ 모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업	
서울	서울	1,217	524	140	202	850	100	122	5,480	
	7개 시	부산	42	10	2	13	34	19	13	725
		대구	36	20	-	20	23	12	16	707
		인천	19	8	3	15	14	6	3	331
		광주	36	7	2	30	21	16	15	343
		대전	30	8	1	17	7	7	3	412
		울산	3	4	1	7	2	5	6	149
		세종	6	-	-	2	2	3	2	50
		소계	172	57	9	104	103	68	58	2,717
9개 도	경기도	330	137	31	80	141	56	41	2,109	
	강원도	17	4	1	32	21	15	6	198	
	충청북도	17	2	-	16	18	12	5	227	
	충청남도	17	7	-	29	29	24	-	253	
	전라북도	25	6	-	25	31	18	8	290	
	전라남도	7	2	-	22	59	17	10	215	
	경상북도	21	3	1	46	47	24	6	392	
	경상남도	14	5	1	35	48	28	7	475	
	제주도	14	-	3	12	8	4	1	115	
	소계	462	166	37	297	402	198	84	4,274	
합계	1,851	747	186	603	1,355	366	264	12,471		

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 ⁹⁴⁾	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	430	1,033	33	479	10,610	41.1
	부산	92	332	-	123	1,405	5.4
	대구	89	247	-	84	1,254	4.9
	인천	64	185	1	94	743	2.9
	광주	72	195	1	56	794	3.1
	대전	75	205	-	53	818	3.2
	울산	32	118	-	39	366	1.4
	세종	3	10	-	3	81	0.3
	소계	427	1,292	2	452	5,461	21.1
9개 도	경기도	414	862	11	363	4,575	17.7
	강원도	34	136	1	43	508	2.0
	충청북도	46	156	-	59	558	2.2
	충청남도	43	166	-	60	628	2.4
	전라북도	60	214	-	53	730	2.8
	전라남도	37	173	-	55	597	2.3
	경상북도	50	257	-	67	914	3.5
	경상남도	47	251	1	86	998	3.9
	제주도	11	64	-	18	250	1.0
		소계	742	2,279	13	804	9,758
합계		1,599	4,604	48	1,735	25,829	100.0

표 3-1-5 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

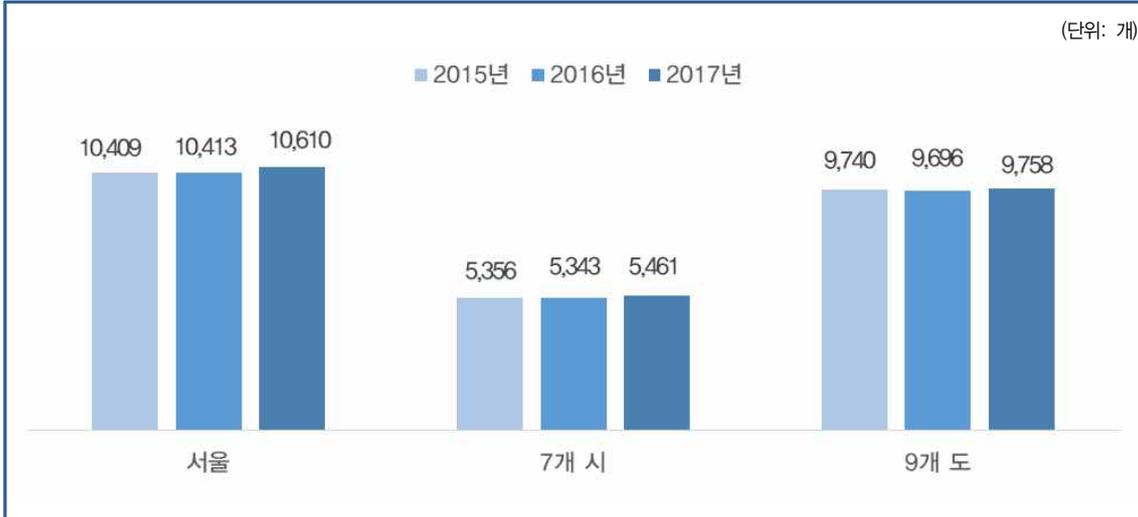
지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,409	10,413	10,610	1.9	1.0
	부산	1,398	1,396	1,405	0.6	0.3
	대구	1,179	1,184	1,254	5.9	3.1
	인천	816	819	743	△9.3	△4.6
	광주	786	780	794	1.8	0.5
	대전	817	808	818	1.2	0.1
	울산	360	356	366	2.8	0.8
	세종 ⁹⁵⁾	-	-	81	-	-
	소계	5,356	5,343	5,461	2.2	1.0
9개 도	경기도	4,598	4,537	4,575	0.8	△0.3
	강원도	491	497	508	2.2	1.7
	충청북도	515	515	558	8.3	4.1
	충청남도	672	675	628	△7.0	△3.3
	전라북도	716	717	730	1.8	1.0
	전라남도	569	571	597	4.6	2.4
	경상북도	874	882	914	3.6	2.3
	경상남도	1,067	1,065	998	△6.3	△3.3
	제주도	238	237	250	5.5	2.5
		소계	9,740	9,696	9,758	0.6
합계		25,505	25,452	25,829	1.5	0.6

94) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

95) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

2018

그림 3-1-2 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



제3절 출판산업 매출액 현황⁹⁶⁾

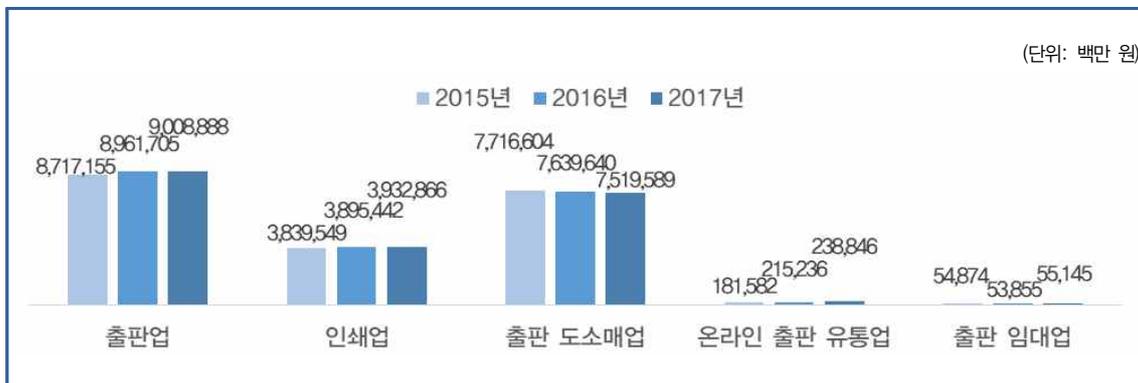
2017년 출판산업 매출액은 전년대비 0.1%의 감소율을 보이고 있다. 경기불황으로 인한 가계수지 악화, 오프라인 소매점의 매출과 연계된 도매점의 휴폐업과 출고량 감소 등 불안 요인이 있었지만, 스마트 미디어 이용과 모바일 플랫폼의 활성화, 전자출판물 증가 등 출판산업이 구조적 변동을 맞아 출판시장의 정체에서 벗어나려는 노력이 지속되고 있다. 다만 학령인구 감소, 이용자층의 고령화 현상, 도소매서점의 침체와 배분부수 감소 등 구조적인 요인으로 생산력과 소비력이 둔화되는 모습을 보이고 있다. 전자출판 시장의 영향력은 꾸준히 커지고 있으나 출판산업 매출 비중은 3.8%에 머물러 여전히 성장 모멘텀이 필요한 상황이다.

2017년 출판산업에서 고무적인 것은 장르문학을 중심으로 전자출판 콘텐츠의 성장이 지속되고 있고, 카카오와 네이버 포털사이트의 본격적인 웹소설 시장 진입으로 이용자 연령층이 10대로 확대된 점이다. 비완결형 스토리콘텐츠로서 연재와 대여형 웹소설 콘텐츠 제작이 증가하였고 페미니즘 이슈로 문학 시장이 확대되었으며, 소셜미디어와 미디어 플랫폼을 기반으로 하는 책 관련 뉴미디어의 활약이 돋보였다. 종이책과 전자책의 교차 구매로 이어지는 하이브리드 독서 소비 경향과 모바일 친화적 콘텐츠 제작 증가, 콜라보레이션 기획물 증가 등 다채로운 변화가 진행되며 시장의 저변을 확대하고 있다. 아직 본격적인 성장기에 접어들지는 않았으나 전자출판의 역동성은 출판시장의 구조적 변화와 성장 동력이며, 출판물의 매력 개선과 안정적인 출판산업 성장을 견인하는 잠재적인 기반이다.

2017년 출판산업의 총 매출액은 20조 7,553억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 0.1% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.6% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 출판업 매출액은 9조 89억 원으로 전체 매출액의 43.4%를 차지하였다. 다음으로 출판 도소매업 매출액은 7조 5,196억 원(36.2%), 인쇄업 매출액은 3조 9,329억 원(18.9%), 온라인 출판 유통업 매출액은 2,388억 원(1.2%), 출판 임대업 매출액은 551억 원(0.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 출판 유통업의 매출액은 2015년 1,816억 원에서 2017년 2,388억 원으로 연평균 14.7% 증가했으며, 출판 임대업 매출액은 전년대비 2.4% 증가했으며, 출판업 매출액은 전년대비 0.5%, 인쇄업 매출액은 전년대비 1.0% 증가했다. 반면에, 출판 도소매업은 전년대비 1.6% 감소한 것으로 나타났다.

▶ 그림 3-1-3 | 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황



96) 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-1-6 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

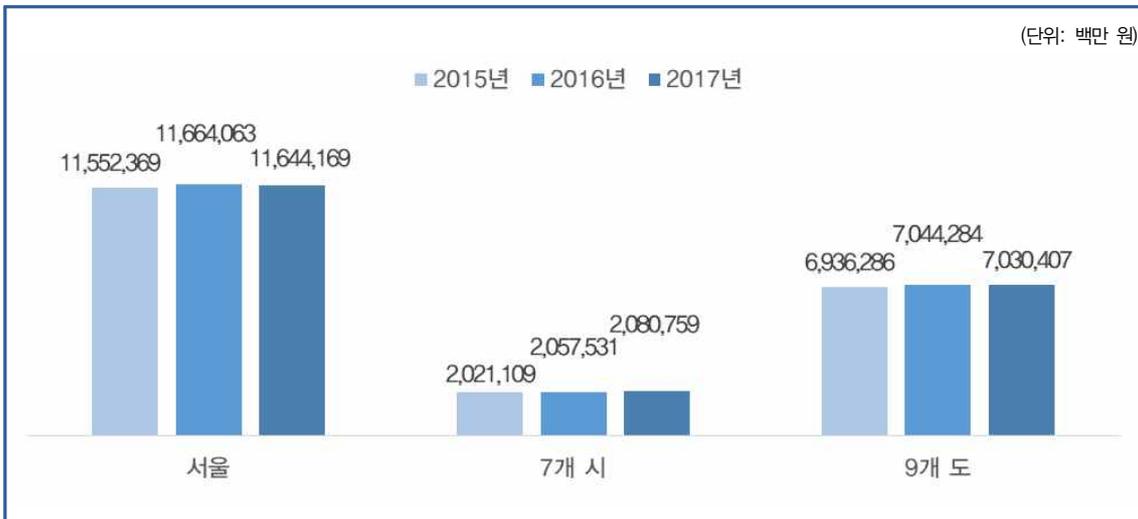
(단위: 백만 원)

종분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	1,208,402	1,173,242	1,169,848	5.6	△0.3	△1.6
	교과서 및 학습서적 출판업	2,819,854	2,824,427	2,828,654	13.6	0.1	0.2
	인터넷/모바일 전자출판제작업	255,486	292,488	340,357	1.6	16.4	15.4
	신문 발행업	2,720,323	2,854,688	2,854,363	13.8	0.0	2.4
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,054,958	1,123,325	1,122,841	5.4	0.0	3.2
	정기 광고간행물 발행업	463,245	492,221	491,792	2.4	△0.1	3.0
	기타 인쇄물 출판업	194,887	201,314	201,033	1.0	△0.1	1.6
	소계	8,717,155	8,961,705	9,008,888	43.4	0.5	1.7
인쇄업	인쇄업	3,839,549	3,895,442	3,932,866	18.9	1.0	1.2
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,705,652	2,664,220	2,630,776	12.7	△1.3	△1.4
	서적 및 잡지류 소매업	5,010,952	4,975,420	4,888,813	23.6	△1.7	△1.2
	소계	7,716,604	7,639,640	7,519,589	36.2	△1.6	△1.3
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	181,582	215,236	238,846	1.2	11.0	14.7
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	54,874	53,855	55,145	0.3	2.4	0.2
합계		20,509,764	20,765,878	20,755,334	100.0	△0.1	0.6

2017년 출판산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 11조 6,442억 원(56.1%)을 기록했다. 서울 지역에서 출판산업 매출액의 절반 가량이 나왔다. 다음은 경기도로 매출액이 5조 9,721억 원(28.8%), 부산 5,622억 원(2.7%), 인천 4,188억 원(2.0%), 대구 4,117억 원(2.0%), 경상북도 2,805억 원(1.4%), 광주 2,751억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 세종의 매출액은 297억 원(0.1%)으로 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면, 2017년 서울의 매출액은 전년대비 0.2% 감소했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.4% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 1.1% 증가, 연평균 1.5% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 0.2% 감소, 연평균 0.7% 증가했다.

그림 3-1-4 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황



【표 3-1-7】 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	출판업						인쇄업	
		서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업		기타 인쇄물 출판업
7개 시	서울	785,098	1,514,885	234,390	992,825	779,617	240,524	115,378	2,614,502
	부산	13,709	119,798	12,051	38,261	27,014	29,664	8,332	62,515
	대구	12,605	78,609	-	84,300	21,036	14,114	3,466	41,330
	인천	17,797	49,290	7,514	134,176	15,633	36,349	2,160	57,509
	광주	6,404	37,756	3,698	74,360	11,845	31,158	1,859	35,824
	대전	5,992	40,728	1,191	22,347	17,426	37,736	1,656	25,535
	울산	12,831	203	47	48,138	8,227	1,849	565	6,005
	세종	499	-	-	511	146	946	476	18,645
	소계	69,837	326,383	24,500	402,093	101,329	151,817	18,514	247,362
9개 도	경기도	286,498	826,244	76,130	1,068,235	183,153	80,101	60,192	992,440
	강원도	2,212	17,318	1,792	7,428	5,219	1,986	676	5,323
	충청북도	2,747	10,018	-	33,442	5,869	1,649	352	7,564
	충청남도	3,500	25,444	-	86,457	6,738	2,129	-	8,766
	전라북도	2,402	14,926	-	43,202	5,979	2,361	733	8,667
	전라남도	1,537	6,027	-	24,594	3,118	1,102	302	3,001
	경상북도	5,906	47,062	654	105,843	18,754	4,923	1,656	22,864
	경상남도	8,284	40,348	799	79,518	11,346	3,853	2,729	19,246
	제주도	1,826	-	2,092	10,725	1,720	1,346	501	3,130
	소계	314,913	987,386	81,467	1,459,445	241,896	99,452	67,142	1,071,002
합계	1,169,848	2,828,654	340,357	2,854,363	1,122,841	491,792	201,033	3,932,866	

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 97)	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	1,687,137	2,493,120	169,531	17,164	11,644,169	56.1
	부산	70,909	179,581	-	344	562,179	2.7
	대구	52,467	103,488	-	274	411,689	2.0
	인천	31,767	65,117	1,292	194	418,798	2.0
	광주	24,336	46,260	1,428	131	275,059	1.3
	대전	39,634	53,835	-	124	246,205	1.2
	울산	14,660	44,504	-	53	137,083	0.7
	세종	912	7,450	-	163	29,747	0.1
	소계	234,685	500,235	2,720	1,282	2,080,759	10.0
9개 도	경기도	625,976	1,693,860	65,296	13,983	5,972,109	28.8
	강원도	7,133	15,601	751	45	65,484	0.3
	충청북도	7,336	17,642	-	51	86,671	0.4
	충청남도	13,476	40,053	-	22,139	208,702	1.0
	전라북도	8,830	15,943	-	53	103,095	0.5
	전라남도	3,934	6,696	-	18	50,329	0.2
	경상북도	16,933	55,711	-	196	280,502	1.4
	경상남도	18,411	38,167	547	188	223,436	1.1
	제주도	6,925	11,786	-	26	40,077	0.2
	소계	708,954	1,895,458	66,594	36,699	7,030,407	33.9
합계	2,630,776	4,888,813	238,846	55,145	20,755,334	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
출판산업
제1장
출판산업
제2장
만화산업
제3장
음악산업
제4장
게임산업
제5장
영화산업
제6장
애니메이션산업
제7장
방송산업
제8장
광고산업
제9장
카툰산업
제10장
지식정보산업
제11장
콘텐츠출판물산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-1-8 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	11,552,369	11,664,063	11,644,169	△0.2	0.4
	부산	554,852	563,789	562,179	△0.3	0.7
	대구	411,562	413,994	411,689	△0.6	0.0
	인천	409,622	418,892	418,798	△0.0	1.1
	광주	268,946	275,276	275,059	△0.1	1.1
	대전	242,767	247,460	246,205	△0.5	0.7
	울산	133,360	138,120	137,083	△0.8	1.4
	세종 ⁹⁸⁾	-	-	29,747	-	-
소계	2,021,109	2,057,531	2,080,759	1.1	1.5	
9개 도	경기도	5,904,055	5,982,164	5,972,109	△0.2	0.6
	강원도	62,422	65,727	65,484	△0.4	2.4
	충청북도	82,870	87,060	86,671	△0.4	2.3
	충청남도	209,960	210,133	208,702	△0.7	△0.3
	전라북도	99,475	103,451	103,095	△0.3	1.8
	전라남도	47,621	50,490	50,329	△0.3	2.8
	경상북도	274,091	281,494	280,502	△0.4	1.2
	경상남도	217,991	223,575	223,436	△0.1	1.2
	제주도	37,801	40,190	40,077	△0.3	3.0
	소계	6,936,286	7,044,284	7,030,407	△0.2	0.7
합계	20,509,764	20,765,878	20,755,334	△0.1	0.6	

97) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

98) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함함

제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황

2017년 출판산업의 부가가치액은 8조 8,090억 원으로 전년대비 0.1% 감소했다. 부가가치율은 42.4%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 6조 1,246억 원(69.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 경상이익은 1조 755억 원(12.2%)으로 연평균 0.1% 증가했다. 감가상각비는 6,148억 원(7.0%)으로 전년대비 0.6% 증가했고, 연평균 0.4% 증가했다. 임차료는 4,663억 원(5.3%)으로 전년대비 1.4% 감소했고, 연평균 0.6% 감소했다. 순금융비용은 2,925억 원(3.3%)으로 전년대비 1.5% 감소했고, 연평균 0.5% 감소했으며, 조세공과는 2,354억 원(2.7%)으로 전년대비 0.1% 증가했고, 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났다.

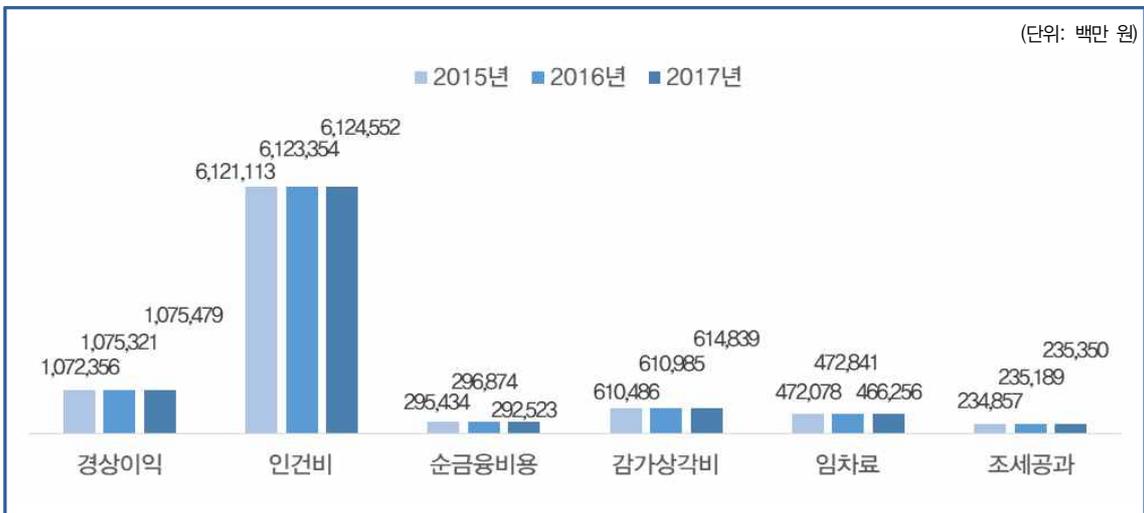
표 3-1-9 출판산업 부가가치액 구성 현황(2017년) (단위: 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
출판산업	20,755,334	8,809,000	42.4	1,075,479	6,124,552	292,523	614,839	466,256	235,350
부가가치액 대비 비중(%)				12.2	69.5	3.3	7.0	5.3	2.7
매출액 대비 비중(%)				5.2	29.5	1.4	3.0	2.2	1.1

표 3-1-10 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 (단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		1,072,356	6,121,113	295,434	610,486	472,078	234,857	8,806,324
2016년		1,075,321	6,123,354	296,874	610,985	472,841	235,189	8,814,564
2017년		1,075,479	6,124,552	292,523	614,839	466,256	235,350	8,809,000
전년대비증감률(%)		0.0	0.0	△1.5	0.6	△1.4	0.1	△0.1
연평균증감률(%)		0.1	0.0	△0.5	0.4	△0.6	0.1	0.0

그림 3-1-5 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제5절 출판산업 수출입액 현황⁹⁹⁾

2017년 출판산업의 해외시장 진출은 글로벌 경기 불황과 한한령(限韓令)의 영향을 받은 중국 실적의 감소로 현지 소비력이 감소하면서 수출이 감소하고 동시에 수출입 교역량도 감소하였다.

출판 수출은 주요 권역인 중국과 대만 등 중화권의 감소가 두드러졌으나 국가별로는 중국, 대만, 인도네시아, 태국의 비중이 여전히 높다. 분야별로는 어학 분야와 만화가 증가하였는데, 여전히 아동과 학습만화, 교육출판물의 비중이 큰 편이다. 다만 한류를 경계하는 지역과 새로운 열풍이 생겨나는 지역이 병존하면서 수출지역 다변화와 진출 전략 다각화라는 개선과제를 남기고 있다. 현지 수용성과 공감 및 전달력이 높은 수출용 기획물 발행, 적극적인 해외 마케팅 지원, 권역별·지역별로 유효한 시장 분석과 전략적 수출이 뒷받침되어야 지속적인 수출 흐름을 이어갈 수 있을 것이다.

2017년 출판산업의 수출액은 2억 2,095만 달러로 전년대비 17.9% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 0.4% 감소한 것으로 나타났다. 2017년 출판산업의 수입액은 2억 6,411만 달러로 전년대비 3.2% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 2.4% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-1-11 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	222,736	187,388	220,951	17.9	△0.4
수입액	277,329	256,006	264,110	3.2	△2.4
수출입 차액	△54,593	△68,618	△43,159	△37.1	△11.1

2017년 출판산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로 7,592만 달러를 수출해 전체 수출액의 34.4%를 차지했다. 다음으로 일본에 3,361만 달러(15.2%), 동남아에 3,005만 달러(13.6%), 중화권에 1,740만 달러(7.9%), 유럽에 1,230만 달러(5.6%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 출판산업의 수출액은 전년대비 17.9% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.4% 감소했다.

표 3-1-12 출판산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

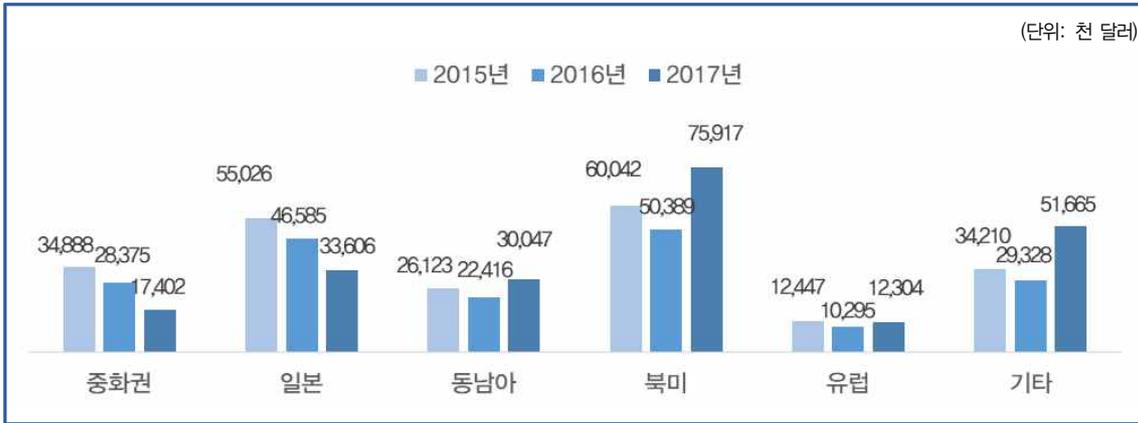
연도 지역	2015년	2016년	2017년 ¹⁰⁰⁾	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 ¹⁰¹⁾	34,888	28,375	17,402	7.9	△38.7	△29.4
일본	55,026	46,585	33,606	15.2	△27.9	△21.9
동남아	26,123	22,416	30,047	13.6	34.0	7.2
북미	60,042	50,389	75,917	34.4	50.7	12.4
유럽	12,447	10,295	12,304	5.6	19.5	△0.6
기타	34,210	29,328	51,665	23.4	76.2	22.9
합계	222,736	187,388	220,951	100.0	17.9	△0.4

99) 관세청, "품목별 수출입 실적", 2017

100) 관세청에서 제공한 지역별·품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

101) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

그림 3-1-6 출판산업 지역별 수출액 현황



2017년 출판산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 7,511만 달러(28.4%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 유럽에서 6,481만 달러(24.5%), 중화권에서 5,562만 달러(21.1%), 일본에서 5,198만 달러(19.7%), 동남아에서 1,255만 달러(4.7%)를 수입했다. 2017년 국내 출판산업의 수입액은 전년대비 3.2% 증가, 연평균 2.4% 감소했다.

표 3-1-13 출판산업 지역별 수입액 현황

연도 지역	2015년	2016년	2017년 ¹⁰²⁾	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 ¹⁰³⁾	47,504	41,358	55,619	21.1	34.5	8.2
일본	55,913	51,248	51,983	19.7	1.4	△3.6
동남아	15,920	13,358	12,545	4.7	△6.1	△11.2
북미	98,003	93,367	75,108	28.4	△19.6	△12.5
유럽	55,131	52,373	64,814	24.5	23.8	8.4
기타	4,858	4,302	4,026	1.5	△6.4	△9.0
합계	277,329	256,006	264,110	100.0	3.2	△2.4

그림 3-1-7 출판산업 지역별 수입액 현황



102) 관세청에서 제공한 지역별·품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위결사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음
 103) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 출판산업의 해외 수출방법을 보면, 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 47.4%로 가장 많았고, 다음으로 해외 전시회 및 행사참여 12.4%, 해외 법인 활용 11.4%, 해외 에이전트 활용 10.5%, 해외 유통사 접촉 9.9% 순으로 나타났다.

표 3-1-14 출판산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
직접 수출				
해외 전시회 및 행사참여	12.4	12.3	12.4	0.1
해외 유통사 접촉	9.5	9.7	9.9	0.2
온라인 해외 판매	1.8	2.0	2.0	0.0
해외 법인 활용	11.3	11.2	11.4	0.2
간접 수출				
국내 에이전트 활용	47.4	47.2	47.4	0.2
해외 에이전트 활용	10.2	10.4	10.5	0.1
기타	7.4	7.2	6.3	△0.9
합계	100.0	100.0	100	-

2017년 출판산업의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 54.9%로 전년대비 0.3%p 증가했고, LICENSE 수출은 28.0%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. OEM 수출은 17.0%로 전년대비 0.6%p 감소했다.

표 3-1-15 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	54.3	54.6	54.9	0.3
LICENSE	28.2	27.8	28.0	0.2
OEM 수출	17.5	17.6	17.0	△0.6
기술 서비스	-	-	0.0	-
기타	-	-	0.0	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 출판산업 종사자 현황¹⁰⁴⁾

2017년 출판산업의 종사자 수는 총 18만 4,794명으로 전년대비 0.1% 감소했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.5% 감소했다.

중분류별로 보면, 출판 도소매업 종사자 수는 7만 228명으로 전체 종사자 중 38.0%를 차지했고 전년대비 11.5% 증가했으며, 연평균 6.1% 감소했다. 출판업 종사자 수는 6만 566명으로 32.8%의 비중으로 전년대비 1.5% 증가, 연평균 1.9% 증가했다. 인쇄업은 5만 1,576명으로 27.9% 비중을 보이고 있으며 전년대비 2.9% 증가, 연평균 1.6% 증가했다. 온라인 출판 유통업 종사자 수는 551명으로 가장 낮은 0.3% 비중을 차지하고 있으며 전년대비 5.1% 증가, 연평균 7.0% 증가했다. 출판 임대업 종사자 수는 1,873명으로 1.0%의 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 2.0% 감소, 연평균 0.3% 감소했다.

출판 도소매업을 중심으로 매출액 감소에 따라 종사자가 감소하였으나, 전자출판과 인터넷/모바일 출판콘텐츠 시장이 커지면서 전자출판 제작업과 서비스업 종사자는 지속적으로 증가하는 경향을 보여주고 있다. 스마트 환경에 대응하며 다양한 수익원 창출을 위한 IP(지식재산권) 비즈니스 모델을 모색하는 교과서 및 학습서적 출판업 인력도 소폭 증가하였다. 출판산업이 구조적 변동기를 맞이하고 소비 활력이 떨어지면서 고용확대 여력이 축소되고 있으나, 디지털 및 전문화 영향으로 1인 출판사로 분화·창업하거나 옴니채널의 활성화로 고용흡수를 병행하면서 급속한 인력 이탈은 조정되는 경향을 보이고 있다.

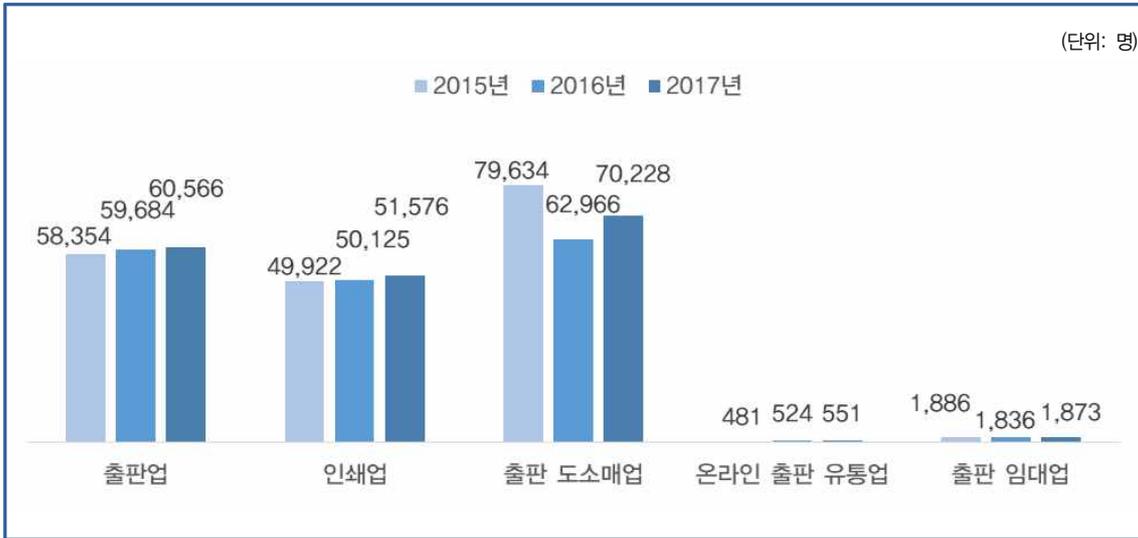
표 3-1-16 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	9,392	9,264	9,268	5.0	0.0	△0.7
	교과서 및 학습서적 출판업	15,015	15,272	15,537	8.4	1.7	1.7
	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,737	1,924	2,080	1.1	8.1	9.4
	신문 발행업	16,621	17,124	17,284	9.4	0.9	2.0
	잡지 및 정기간행물 발행업	9,411	9,854	10,079	5.5	2.3	3.5
	정기 광고간행물 발행업	5,084	5,103	5,151	2.8	0.9	0.7
	기타 인쇄물 출판업	1,094	1,143	1,166	0.6	2.0	3.2
	소계	58,354	59,684	60,566	32.8	1.5	1.9
인쇄업	인쇄업	49,922	50,125	51,576	27.9	2.9	1.6
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	10,254	9,866	9,814	5.3	△0.5	△2.2
	서적 및 잡지류 소매업	27,654	27,022	26,928	14.6	△0.3	△1.3
	계약배달 판매업(신문배달판매)	41,726	35,944	33,486	18.1	△6.8	△10.4
	소계	79,634	62,966	70,228	38.0	11.5	△6.1
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	481	524	551	0.3	5.1	7.0
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,886	1,836	1,873	1.0	2.0	△0.3
	합계	190,277	185,001	184,794	100.0	△0.1	△1.5

104) 인터넷/모바일 전자출판서비스업 종사자는 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 종사자 규모만 산출

그림 3-1-8 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 출판산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 7만 3,113명으로 전체의 48.3%를 차지했다. 이는 전년대비 1.5% 증가한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.8% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 2만 450명으로 전체 종사자 수의 13.5%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 5만 7,744명으로 38.2%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 5,244명(3.5%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 4만 2,732명(28.2%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

그림 3-1-9 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

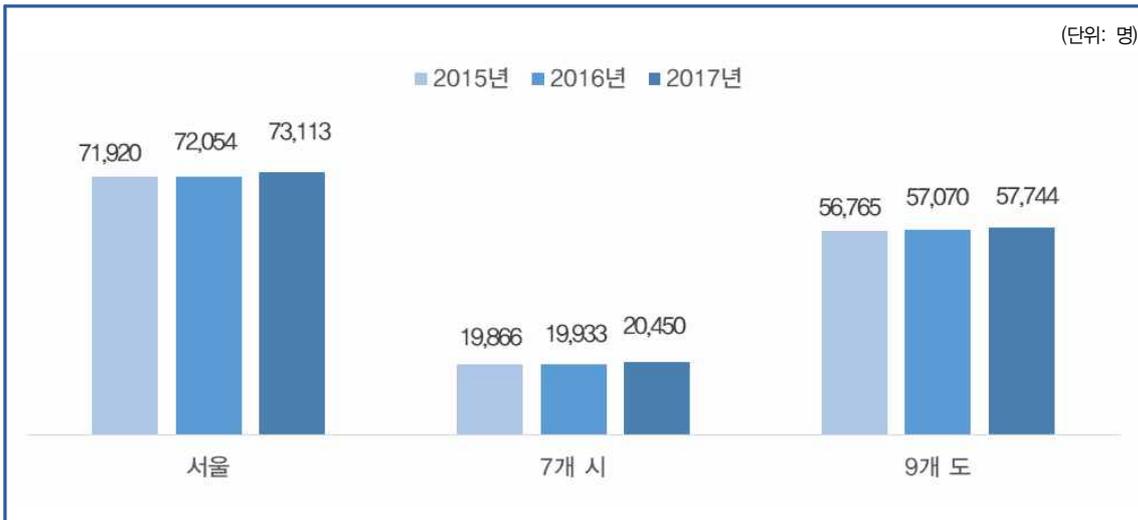


표 3-1-17 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)¹⁰⁵⁾

(단위: 명)

지역	업종	출판업						인쇄업	
		서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/ 모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업
7개 시	서울	4,592	12,270	1,647	10,463	7,693	1,741	535	18,174
	부산	121	37	6	613	81	149	49	1,899
	대구	80	59	-	659	91	107	42	1,896
	인천	132	111	12	656	77	111	20	1,620
	광주	89	28	4	597	63	234	33	783
	대전	78	8	1	468	29	75	61	686
	울산	3	57	1	126	6	37	6	236
	세종	10	-	-	6	2	11	6	206
	소계	513	300	24	3,125	349	724	217	7,325
9개 도	경기도	3,850	2,854	375	1,698	1,400	1,463	237	21,996
	강원도	29	8	20	210	69	114	19	247
	충청북도	33	6	-	211	27	97	5	404
	충청남도	70	33	-	114	94	138	-	949
	전라북도	69	10	-	413	61	142	108	423
	전라남도	7	11	-	39	133	94	14	279
	경상북도	38	9	1	410	105	344	6	830
	경상남도	41	36	1	419	107	252	24	795
	제주도	26	-	12	183	41	42	1	154
		소계	4,163	2,967	409	3,696	2,037	2,686	414
합계		9,268	15,537	2,080	17,284	10,079	5,151	1,166	51,576

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	3,878	11,161	423	535	73,113	48.3
	부산	372	1,805	-	114	5,244	3.5
	대구	271	422	-	108	3,735	2.5
	인천	498	1,193	4	139	4,572	3.0
	광주	275	984	3	74	3,167	2.1
	대전	170	802	-	35	2,412	1.6
	울산	94	400	-	54	1,020	0.7
	세종	3	50	-	6	300	0.2
	소계	1,682	5,655	7	530	20,450	13.5
9개 도	경기도	3,228	5,121	109	401	42,732	28.2
	강원도	46	245	10	22	1,039	0.7
	충청북도	151	444	-	29	1,407	0.9
	충청남도	252	764	-	127	2,541	1.7
	전라북도	116	404	-	59	1,805	1.2
	전라남도	105	529	-	50	1,261	0.8
	경상북도	241	1,198	-	58	3,240	2.1
	경상남도	96	1,332	2	53	3,158	2.1
	제주도	19	76	-	9	563	0.4
		소계	4,254	10,112	121	808	57,744
합계		9,814	26,928	551	1,873	151,308	100.0

105) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018

표 3-1-18 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황¹⁰⁶⁾

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	71,920	72,054	73,113	1.5	0.8
	부산	5,160	5,177	5,244	1.3	0.8
	대구	3,679	3,685	3,735	1.4	0.8
	인천	4,541	4,548	4,572	0.5	0.3
	광주	3,123	3,127	3,167	1.3	0.7
	대전	2,369	2,384	2,412	1.2	0.9
	울산	994	1,012	1,020	0.8	1.3
	세종 ¹⁰⁷⁾	-	-	300	-	-
	소계	19,866	19,933	20,450	2.6	1.5
	9개 도	경기도	41,959	42,204	42,732	1.3
강원도		1,030	1,023	1,039	1.6	0.4
충청북도		1,382	1,393	1,407	1.0	0.9
충청남도		2,513	2,527	2,541	0.6	0.6
전라북도		1,770	1,789	1,805	0.9	1.0
전라남도		1,239	1,247	1,261	1.1	0.9
경상북도		3,202	3,201	3,240	1.2	0.6
경상남도		3,115	3,128	3,158	1.0	0.7
제주도		555	558	563	0.9	0.7
소계		56,765	57,070	57,744	1.2	0.9
합계		148,551	149,057	151,308	1.5	0.9

2017년 출판산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 13만 7,437명으로 전체 종사자의 90.8%로 나타났고, 비정규직은 1만 1,344명으로 7.5%, 파견직은 2,527명으로 1.6%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 출판업은 정규직 종사자 수가 5만 4,038명(89.2%), 비정규직 6,410명(10.6%), 파견직 117명(0.2%)으로 나타났다. 인쇄업은 정규직 4만 6,917명(90.9%), 비정규직 2,444명(4.7%), 파견직 2,215명(4.3%)으로 나타났다. 출판 도소매업은 정규직 3만 5,141명(95.6%), 비정규직 1,564명(4.2%), 파견직 37명(0.1%)으로 나타났다. 온라인 출판 유통업은 정규직 500명(90.8%), 비정규직 43명(7.8%), 파견직 8명(1.4%)으로 가장 적은 종사자 수를 나타냈다. 출판 임대업은 정규직 841명(44.9%), 비정규직 882명(47.1%), 파견직 150명(8.0%)으로 조사됐다.

106) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

107) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

표 3-1-19 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)¹⁰⁸⁾ (단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	3,522	38.0	5,419	58.5	177	1.9	150	1.6	-	-	-	-	9,268
	교과서 및 학습서적 출판업	9,294	59.8	5,593	36.0	239	1.5	386	2.5	9	0.1	17	0.1	15,537
	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,362	65.5	591	28.4	58	2.8	69	3.3	-	-	-	-	2,080
	신문 발행업	8,188	47.4	4,831	28.0	2,937	17.0	1,311	7.6	11	0.1	7	0.0	17,284
	잡지 및 정기간행물 발행업	6,664	66.1	3,192	31.7	167	1.7	56	0.6	-	-	-	-	10,079
	정기 광고간행물 발행업	2,158	41.9	2,268	44.0	189	3.7	512	9.9	5	0.1	20	0.4	5,151
	기타 인쇄물 출판업	501	43.0	456	39.1	49	4.2	111	9.5	1	0.1	48	4.1	1,166
	소계	31,689	52.3	22,349	36.9	3,815	6.3	2,595	4.3	25	0.0	92	0.2	60,566
인쇄업	인쇄업	23,687	45.9	23,230	45.0	979	1.9	1,465	2.8	1,243	2.4	972	1.9	51,576
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	6,979	71.1	2,577	26.3	187	1.9	71	0.7	-	-	-	-	9,814
	서적 및 잡지류 소매업	13,118	48.7	12,467	46.3	88	0.3	1,218	4.5	21	0.1	16	0.1	26,928
	소계	20,097	54.7	15,044	40.9	275	0.7	1,289	3.5	21	0.1	16	0.0	36,742
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	234	42.5	266	48.3	26	4.7	17	3.1	4	0.7	4	0.7	551
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	624	33.3	217	11.6	389	20.8	493	26.3	103	5.5	47	2.5	1,873
합계		76,330	50.4	61,107	40.4	5,485	3.6	5,859	3.9	1,396	0.9	1,131	0.7	151,308

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.9% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 1.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.9% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.3% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 1.0% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-1-20 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황¹⁰⁹⁾ (단위: 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2015년		74,871	50.4	60,064	40.4	6,703	4.5	6,913	4.7	-	-	-	-	148,551
2016년		75,109	50.4	60,226	40.4	6,798	4.6	6,924	4.6	-	-	-	-	149,057
2017년		76,330	50.4	61,107	40.4	5,485	3.6	5,859	3.9	1,396	0.9	1,131	0.7	151,308
전년대비증감률(%) ¹¹⁰⁾		1.6	-	1.5	-	1.2	-	1.0	-	-	-	-	-	1.5
연평균증감률(%)		1.0	-	0.9	-	1.3	-	0.6	-	-	-	-	-	0.9

108) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

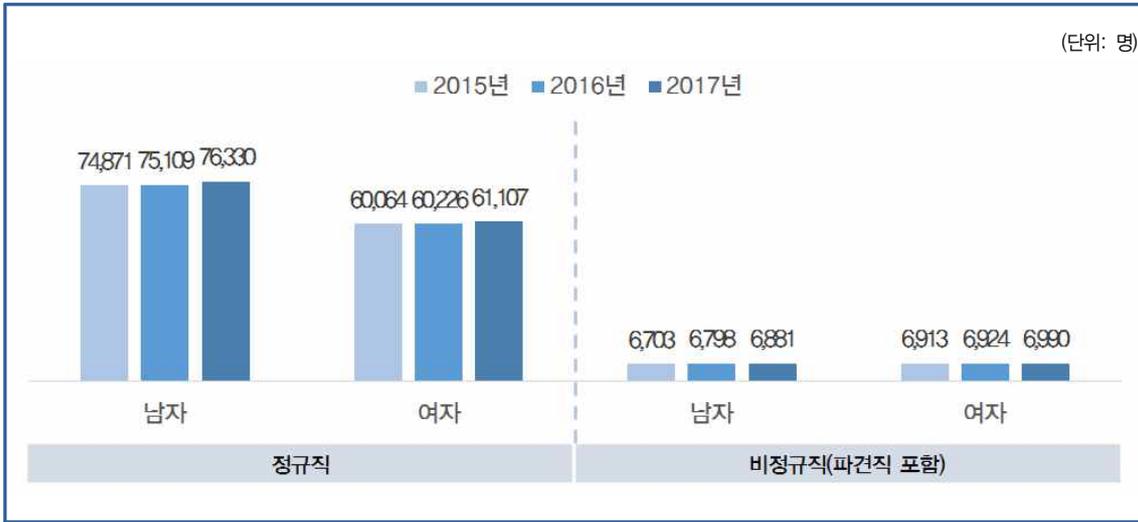
109) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

110) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 인쇄산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠출판물산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-1-10 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 출판산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 6만 496명으로 전체 종사자의 40.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 기타(유통)직 종사자 수는 3만 6,020명(23.8%), 관리직 3만 300명(20.0%), 사업기획직 1만 3,515명(8.9%), 마케팅/홍보직 7,803명(5.2%)으로 조사됐다. 연구개발직은 3,173명(2.1%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-1-21 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)¹¹¹⁾

(단위: 명)

업종	직무	직무						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	922	1,788	4,128	821	322	1,287	9,268
	교과서 및 학습서적 출판업	1,566	2,857	6,016	1,462	1,172	2,464	15,537
	인터넷/모바일 전자출판제작업	189	333	962	137	329	130	2,080
	신문 발행업	2,921	2,061	9,226	1,360	179	1,538	17,284
	잡지 및 정기간행물 발행업	877	1,783	4,729	807	191	1,692	10,079
	정기 광고간행물 발행업	417	1,234	2,041	742	87	630	5,151
	기타 인쇄물 출판업	112	256	730	12	10	45	1,166
	소계	7,003	10,312	27,832	5,342	2,291	7,786	60,566
인쇄업	인쇄업	4,576	12,026	30,911	868	275	2,921	51,576
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	412	2,067	383	542	76	6,333	9,814
	서적 및 잡지류 소매업	1,308	5,266	1,153	898	357	17,945	26,928
	소계	1,720	7,334	1,537	1,440	433	24,279	36,742
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	52	97	105	56	61	180	551
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	165	533	111	97	114	854	1,873
합계		13,515	30,300	60,496	7,803	3,173	36,020	151,308
비중(%)		8.9	20.0	40.0	5.2	2.1	23.8	100.0

111) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

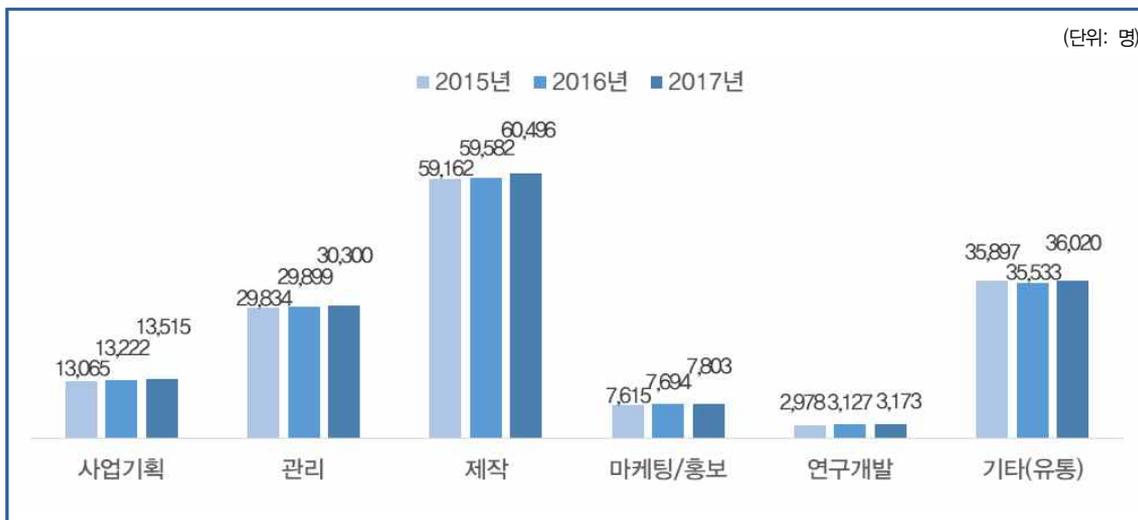
연도별로 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 사업기획 직무의 종사자 수는 전년 대비 2.2% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 관리직은 전년대비 1.3% 증가, 연평균 0.8% 증가했다. 제작직은 전년대비 1.5% 증가, 연평균 1.1% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 1.4%, 연평균 1.2% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 1.5% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 기타(유통)직은 전년대비 1.4%, 연평균은 0.2% 증가했다.

표 3-1-22 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황¹¹²⁾

(단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		13,065	29,834	59,162	7,615	2,978	35,897	148,551
2016년		13,222	29,899	59,582	7,694	3,127	35,533	149,057
2017년		13,515	30,300	60,496	7,803	3,173	36,020	151,308
전년대비증감률(%)		2.2	1.3	1.5	1.4	1.5	1.4	1.5
연평균증감률(%)		1.7	0.8	1.1	1.2	3.2	0.2	0.9

그림 3-1-11 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황



2017년 출판산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 8만 7,090명으로 전체 종사자의 57.6%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3만 3,446명으로 22.1%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 5,287명으로 16.7%, 대학원 졸업 이상은 5,485명으로 3.6%를 차지했다.

112) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-1-23 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)¹¹³⁾

(단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	871	1,374	6,787	236	9,268
	교과서 및 학습서적 출판업	1,136	2,052	11,140	1,209	15,537
	인터넷/모바일 전자출판제작업	157	398	1,452	73	2,080
	신문 발행업	787	2,000	13,074	1,423	17,284
	잡지 및 정기간행물 발행업	604	1,588	7,649	238	10,079
	정기 광고간행물 발행업	908	821	3,345	77	5,151
	기타 인쇄물 출판업	406	239	498	22	1,166
	소계	4,869	8,474	43,945	3,278	60,566
인쇄업	인쇄업	19,404	9,732	20,723	1,717	51,576
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,119	1,950	5,615	131	9,814
	서적 및 잡지류 소매업	6,250	4,737	15,791	150	26,928
	소계	8,370	6,687	21,405	281	36,742
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	75	83	359	34	551
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	729	311	658	175	1,873
합계		33,446	25,287	87,090	5,485	151,308
비중(%)		22.1	16.7	57.6	3.6	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 1.1% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.5% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 1.1% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.7% 증가, 연평균 0.9% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 1.2% 증가, 연평균 2.3% 증가 추세를 보였다.

표 3-1-24 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황¹¹⁴⁾

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		33,095	24,754	85,461	5,241	148,551
2016년		33,078	24,952	85,606	5,421	149,057
2017년		33,446	25,287	87,090	5,485	151,308
전년대비증감률(%)		1.1	1.3	1.7	1.2	1.5
연평균증감률(%)		0.5	1.1	0.9	2.3	0.9

113) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

114) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

【그림 3-1-12】 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 출판산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 3만 8,194명으로 전체의 25.2%를 차지했다. 다음으로 35세 이상 39세 이하가 3만 6,062명으로 23.8%를 차지했고, 29세 이하는 2만 9,101명으로 19.2%를 차지했다. 50세 이상은 2만 8,308명으로 18.7%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하가 1만 9,642명으로 13.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

【표 3-1-25】 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)¹¹⁵⁾

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
출판업	서적 출판업(종이매체출판업)	2,291	2,981	2,262	977	758	9,268
	교과서 및 학습서적 출판업	2,998	4,271	5,877	1,256	1,135	15,537
	인터넷/모바일 전자출판제작업	553	809	407	167	143	2,080
	신문 발행업	2,054	3,397	5,583	2,875	3,376	17,284
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,984	3,544	2,830	940	782	10,079
	정기 광고간행물 발행업	1,243	2,117	1,037	409	346	5,151
	기타 인쇄물 출판업	119	418	163	168	298	1,166
	소계	11,242	17,535	18,160	6,792	6,837	60,566
인쇄업	인쇄업	4,813	9,128	11,879	9,799	15,957	51,576
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,336	3,840	2,153	740	745	9,814
	서적 및 잡지류 소매업	10,070	7,278	3,566	1,839	4,176	26,928
	소계	12,406	11,118	5,719	2,579	4,921	36,742
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	185	206	104	25	31	551
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	456	208	201	446	562	1,873
	합계	29,101	38,194	36,062	19,642	28,308	151,308
	비중(%)	19.2	25.2	23.8	13.0	18.7	100.0

115) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 0.9% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 0.5% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 1.5% 증가, 연평균 1.5% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가, 연평균 0.8% 증가한 것으로 나타났다.

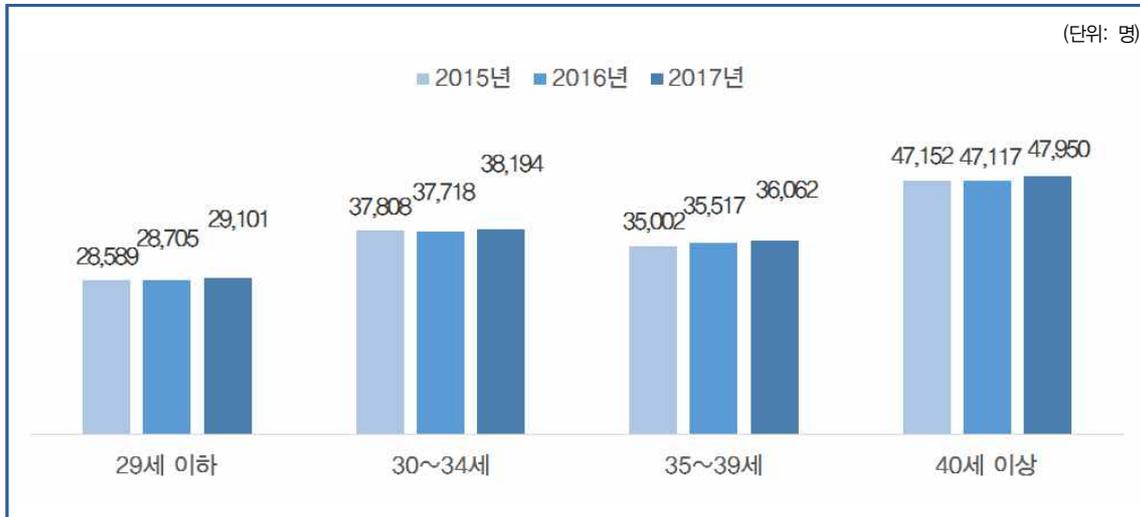
표 3-1-26 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황¹¹⁶⁾

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2015년		28,589	37,808	35,002	47,152		148,551
2016년		28,705	37,718	35,517	47,117		149,057
2017년		29,101	38,194	36,062	19,642	28,308	151,308
전년대비증감률(%) ¹¹⁷⁾		1.4	1.3	1.5	1.8		1.5
연평균증감률(%) ¹¹⁸⁾		0.9	0.5	1.5	0.8		0.9

그림 3-1-13 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



116) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

117) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

118) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

02

만화산업

제1절 만화산업 총괄

2017년 만화산업은 디지털 방식의 제작과 유통을 우선 시하는 디지털 퍼스트(Digital First) 전략으로 시장의 모든 지표를 상승 시킨 해였다. 만화산업은 만화책의 제작과 유통을 중심으로 한 만화 출판업, 만화책 임대업, 만화 도소매업과 웹툰의 제작과 유통을 중심으로 한 온라인 만화 제작·유통업으로 양분된다. 최근 몇 년간 웹툰이 만화산업의 중심이 되면서 만화 출판업이 위축되고 만화책 임대업과 만화 도소매업은 쇠퇴기를 걷고 있었다. 중대형 산업규모를 지닌 만화 출판사들이 디지털화 된 시장의 경향을 빠르게 수용하고 대체 방안을 마련했지만 소규모 사업장 형태를 지닌 만화책 임대업과 만화 도소매업은 별다른 대책을 마련하지 못하고 폐점했다. 반면, 2017년은 만화 출판·유통 관련업과 웹툰을 중심으로 한 온라인 만화 제작·유통업이 동반 상승하면서 정부 통계 후 처음으로 ‘만화산업 매출액 1조 원’을 넘어섰다.

만화 출판사들은 자체 기획한 작품을 웹툰 형식으로 먼저 공개해 인지도를 확보한 후 출판했고, 일부 작품의 경우는 인터넷을 통한 선 주문이나 펀딩 방식을 취해 출판했다. 디지털 방식을 수용하면서 판매가 확정된 후 책을 제작하고 유통함으로써 매출은 늘리고 손실은 최소화 한 것이다. 만화 출판업의 변화와 성장은 쇠퇴일로에 접어들었던 만화책 임대업과 만화 도소매업의 쇠신을 이끌었다.

2017년 만화산업의 사업체 수는 7,172개이며 종사자 수는 1만 397명인 것으로 나타났다. 매출액은 1조 822억 원이며 부가가치액은 4,327억 원, 부가가치율은 40.0%로 나타났다. 수출액은 3,526만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 657만 달러로 조사됐다. 만화산업의 사업체 수는 2017년 7,172개로 2013년 8,520개보다 1,348개 감소했다. 만화산업 관련 지표 중 유일하게 감소했다. 사업체 수 감소는 만화책 임대업과 만화 도소매업체 수 감소에 따른 것이다. 이는 만화산업이 웹툰을 중심으로 발전하면서 디지털 소비가 증가한 대신 실물(만화책) 소비가 줄어든 탓이다. 반면, 종사자 수의 경우 전년대비 소폭 상승했다. 사업체 수 감소에도 종사자 수가 늘고 있는 것은 1인 사업장 중심의 만화책 임대업이 주는 대신 중대형 규모의 인력이 요구되는 온라인 만화 제작·유통업 종사자 수가 증가했기 때문이다.

웹툰 붐이 반영된 온라인 만화 제작·유통업의 증가는 만화산업 전반의 지표를 상승시키는 역할을 했다. 전년대비 매출액은 10.9%, 부가가치액은 10.2%, 수출액은 8.6% 상승했다. 매출액과 부가가치액의 경우 최근 5년간 연평균증감률보다 높은 수치를 기록했다. 특히, 매출액의 경우 1조 원 규모를 넘어서면서 관련 산업계의 기대감을 실적으로 증명한 것이라 할 수 있다.

2018

표 3-2-1 | 만화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	8,520	10,077	797,649	322,569	40.4	20,982	7,078
2014년	8,274	10,066	854,837	336,854	39.4	25,562	6,825
2015년	8,145	10,003	919,408	362,028	39.4	29,354	6,715
2016년	7,726	10,127	976,257	392,558	40.2	32,482	6,554
2017년	7,172	10,397	1,082,228	432,681	40.0	35,262	6,570
전년대비증감률(%)	△7.2	2.7	10.9	10.2	-	8.6	0.2
연평균증감률(%)	△4.2	0.8	7.9	7.6	-	13.9	△1.8

만화산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 409만 원이며, 업체당 평균매출액은 1억 5,090만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 만화 출판업은 1인당 평균매출액이 2억 1,040만 원, 업체당 평균매출액은 25억 6,203만 원으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 1인당 평균매출액이 2억 7,139만 원, 업체당 평균매출액은 22억 5,492만 원으로 나타났다. 1인당 평균매출액은 온라인 만화 제작·유통업이 가장 높으며, 업체당 평균매출액은 만화 출판업이 가장 높은 것으로 나타났다. 만화책 임대업은 1인당 평균매출액이 1,987만 원, 업체당 평균매출액이 2,809만 원으로 만화산업에서 가장 낮았다. 만화 도소매업은 1인당 평균매출액이 8,196만 원, 업체당 평균매출액은 6,696만 원으로 나타났다.

소분류별로 보면 일반출판사의 만화부문 매출액이 만화산업에서 가장 큰 규모를 형성하고 있다. 일반출판사는 주로 아동·학습만화를 출판하고 있어서 이 장르가 여전히 우리 만화산업의 주된 상품임을 알 수 있다. 업체당 평균매출액은 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스가 가장 큰 규모이다. 제작사 수에 비해 서비스사의 수가 적고 매출이 유통에 집중되어 있음을 알 수 있다. 1인당 평균매출액은 서적임대(대여) 분야가 가장 낮았고 1인 사업장 비중도 높다. 특이한 분야는 만화서적 및 잡지류 소매 업체이다. 사업체 수보다 종사자 수가 적고 업체당 평균매출액이 1인당 평균매출액보다 낮다. 이는 소매점주 1인이 복수의 소매점을 운영하는 사례가 많아지면서 나타난 결과이다.

표 3-2-2 | 만화산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	99	731	155,016	1,566	212
	일반 출판사(만화부문)	104	1,741	365,076	3,510	210
	소계	203	2,472	520,092	2,562	210
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	57	260	37,876	664	146
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	33	488	165,067	5,002	338
	소계	90	748	202,943	2,255	271
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	744	920	24,748	33	27
	서적임대(대여)(만화부문)	1,865	2,769	48,541	26	18
	소계	2,609	3,689	73,289	28	20
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	166	778	62,897	379	81
	만화서적 및 잡지류 소매	4,104	2,710	223,006	54	82
	소계	4,270	3,488	285,903	67	82
전체		7,172	10,397	1,082,228	151	104

제2절 만화산업 사업체 수 현황

2017년 만화산업 사업체 수는 7,172개로 2016년 7,726개에서 7.2% 감소했다. 업종별로 보면 만화 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수가 4,104개(57.2%)로 절반 이상을 차지했고, 서적임대(대여)(만화부문) 사업체 수가 1,865개(26.0%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 웹툰 등의 수요가 높아짐에 따라 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP) 사업체 수가 전년대비 14.0% 증가했다. 온라인 시장 영역이 확대됨에 따라 만화책 임대업, 만화책 도소매업은 2015년부터 2017년까지 연평균 7.9%, 5.5% 감소하여 지속적인 감소 추세를 보이고 있다.

사업체 수 증감은 만화산업의 혁신적 변화를 상징하는 지표이다. 1인 사업장 중심의 만화책 임대업과 만화 도소매업은 감소되고 있는 반면 다수의 인력이 요구되는 온라인 만화 제작·유통업의 사업체 수는 증가하고 있다. 특히, 만화콘텐츠 제작 및 제공(CP) 사업체 수가 크게 증가했다. 이는 웹툰 시장이 고도화되면서 전문제작사와 전문유통사가 분리 발전하며 생긴 현상이다. 대형 포털사이트가 담당사업부를 분사하고 웹툰의 유통에 집중하면서 웹툰 제작 사업의 진입 장벽이 낮아졌고 제작 수요가 증가했기 때문이다. 특기할 점은 만화산업의 디지털 소비가 강화되면서 만화산업 내에서 '지역 시장'의 의미가 약화되고 있다는 점이다. 실물(만화책) 소비 중심의 만화시장에서는 지역의 소매점이나 임대업소가 만화 소비의 거점 역할을 했으나 디지털 소비 시장에서는 수도권 유통사를 중심으로 한 전국적 소비가 이뤄지고 있다. 이 같은 현상은 역으로 만화산업 내에서 지역의 역할이 소비가 아니라 생산으로 전환되어야 한다는 점을 강조한다. 부산, 대전, 전남 등 광역시.도를 중심으로 웹툰창.제작 센터가 생긴 것도 이 같은 상황을 반영한 것이라 할 수 있다.

표 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	92	94	99	1.4	5.3	3.7
	일반 출판사(만화부문)	110	108	104	1.5	△3.7	△2.8
	소계	202	202	203	2.8	0.5	0.2
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	48	50	57	0.8	14.0	9.0
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	33	35	33	0.5	△5.7	0.0
	소계	81	85	90	1.3	5.9	5.4
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	763	821	744	10.4	△9.4	△1.3
	서적임대(대여)(만화부문)	2,315	2,131	1,865	26.0	△12.5	△10.2
	소계	3,078	2,952	2,609	36.4	△11.6	△7.9
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	187	192	166	2.3	△13.5	△5.8
	만화서적 및 잡지류 소매	4,597	4,295	4,104	57.2	△4.4	△5.5
	소계	4,784	4,487	4,270	59.5	△4.8	△5.5
합계		8,145	7,726	7,172	100.0	△7.2	△6.2

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-2-1 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 만화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,805개로 전체의 25.2%를 차지했고, 전년 대비 3.3% 감소한 수치이다. 7개 광역시의 2017년 만화산업 사업체 수는 1,970개로 전체 사업체의 27.5%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 1,450개로 전체의 20.2%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 7개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 530개(7.4%)로 가장 많았다.

표 3-2-4 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위: 개)

지역	업종	만화 출판업		온라인 만화 제작·유통업		만화책 임대업	
		만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	일반 출판사 (만화부문)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 대여 (만화부문)
7개 시	서울	59	69	39	28	154	502
	부산	3	2	-	-	100	124
	대구	-	2	-	-	38	96
	인천	2	3	-	-	44	117
	광주	1	6	2	-	22	61
	대전	-	1	3	1	25	57
	울산	-	-	-	-	19	45
	세종	-	-	-	-	1	3
	소계	6	14	5	1	249	503
9개 도	경기도	29	19	11	2	177	417
	강원도	1	-	-	-	10	45
	충청북도	-	-	-	-	10	63
	충청남도	1	-	-	1	9	62
	전라북도	1	1	-	-	15	52
	전라남도	-	-	-	-	14	63
	경상북도	1	1	-	-	20	65
	경상남도	-	-	-	-	76	81
	제주도	1	-	2	1	10	12
	소계	34	21	13	4	341	860
합계	99	104	57	33	744	1,865	

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	38	916	1,805	25.2
	부산	16	285	530	7.4
	대구	8	220	364	5.1
	인천	4	178	348	4.9
	광주	3	178	273	3.8
	대전	7	176	270	3.8
	울산	3	103	170	2.4
	세종	1	10	15	0.2
	소계	42	1,150	1,970	27.5
9개 도	경기도	37	758	1,450	20.2
	강원도	6	119	181	2.5
	충청북도	8	142	223	3.1
	충청남도	4	155	232	3.2
	전라북도	6	191	266	3.7
	전라남도	3	152	232	3.2
	경상북도	8	234	329	4.6
	경상남도	11	231	399	5.6
	제주도	3	56	85	1.2
		소계	86	2,038	3,397
합계	166	4,104	7,172	100.0	

표 3-2-5 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

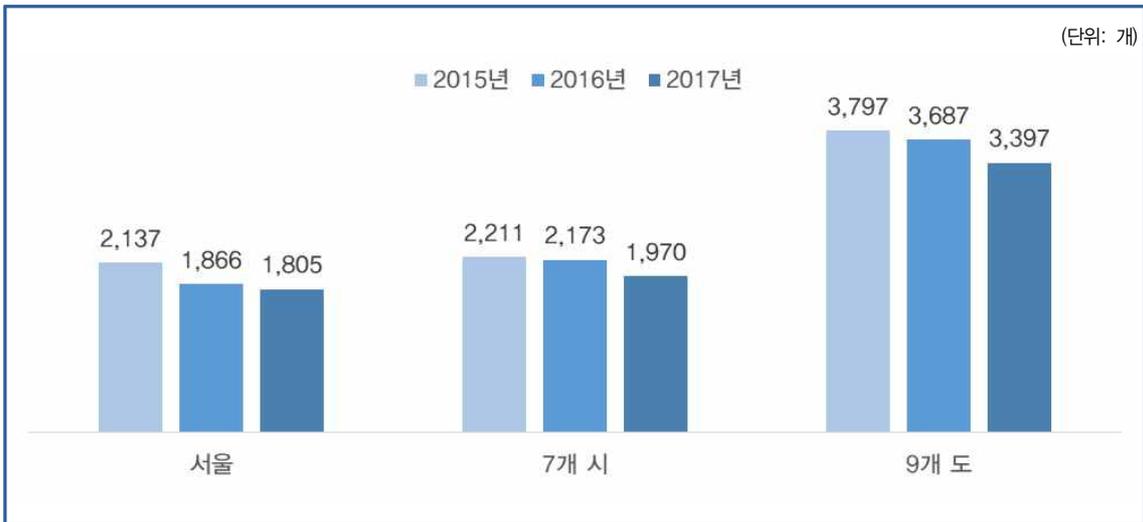
(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	2,137	1,866	1,805	△3.3	△8.1
	부산	632	629	530	△15.7	△8.4
	대구	386	382	364	△4.7	△2.9
	인천	392	380	348	△8.4	△5.8
	광주	312	308	273	△11.4	△6.5
	대전	296	289	270	△6.6	△4.5
	울산	193	185	170	△8.1	△6.1
	세종 ¹¹⁹⁾	-	-	15	-	-
	소계	2,211	2,173	1,970	△9.3	△5.6
9개 도	경기도	1,626	1,567	1,450	△7.5	△5.6
	강원도	226	216	181	△16.2	△10.5
	충청북도	230	224	223	△0.4	△1.5
	충청남도	229	222	232	4.5	0.7
	전라북도	295	287	266	△7.3	△5.0
	전라남도	242	242	232	△4.1	△2.1
	경상북도	343	330	329	△0.3	△2.1
	경상남도	491	489	399	△18.4	△9.9
	제주도	115	110	85	△22.7	△14.0
		소계	3,797	3,687	3,397	△7.9
합계	8,145	7,726	7,172	△7.2	△6.2	

119) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

2018

■ 그림 3-2-2 ■ 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



제3절 만화산업 매출액 현황

2017년 만화산업의 총 매출액은 1조 822억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 10.9% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 8.5% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 매출액은 5,201억 원으로 전체 매출액의 48.1%를 차지하였다. 다음으로 만화 도소매업 매출액은 2,859억 원(26.4%), 온라인 만화 제작·유통업 매출액은 2,029억 원(18.8%), 만화책 임대업 매출액은 733억 원(6.8%)으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 만화 제작·유통업의 매출액은 2015년 1,239억 원에서 2017년 2,029억 원으로 연평균 28% 증가했다. 만화 출판업 매출액은 전년대비 7.3% 증가했으며, 만화책 임대업 매출액은 전년대비 8.6%, 만화 도소매업은 전년대비 3.7% 증가한 것으로 나타났다.

2017년 만화산업의 총 매출액은 정부 통계조사 이후 처음으로 1조 원을 돌파했다. 매출액 증가에는 웹툰을 중심으로 한 온라인 만화제작·유통업의 지속 성장이 큰 역할을 했다. 웹툰의 성장이 만화산업의 디지털 기반을 마련했고 만화 출판업이 디지털화 전략과 인터넷마케팅을 추진할 수 있었다. 만화 출판업의 상승은 쇠퇴기에 접어든 만화책 임대업과 도소매업의 소폭 성장도 이끌어냈다. 웹툰 붐이 만화 출판업을 대체하는 것이 아니라 시장의 전통을 변화시키고 혁신을 이끌어 동반 상승 하도록 한 것이다.

표 3-2-6 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	132,154	143,655	155,016	14.3	7.9	8.3
	일반 출판사(만화부문)	315,258	341,225	365,076	33.7	7.0	7.6
	소계	447,412	484,880	520,092	48.1	7.3	7.8
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	25,578	27,255	37,876	3.5	39.0	21.7
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	98,310	120,888	165,067	15.3	36.5	29.6
	소계	123,888	148,143	202,943	18.8	37.0	28.0
만화책 임대업	만화책임대(만화방, 만화카페 등)	21,856	23,288	24,748	2.3	6.3	6.4
	서적임대(대여)(만화부문)	45,825	44,228	48,541	4.5	9.8	2.9
	소계	67,681	67,516	73,289	6.8	8.6	4.1
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	60,782	61,056	62,897	5.8	3.0	1.7
	만화서적 및 잡지류 소매	219,645	214,662	223,006	20.6	3.9	0.8
	소계	280,427	275,718	285,903	26.4	3.7	1.0
합계		919,408	976,257	1,082,228	100.0	10.9	8.5

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-2-3 | 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

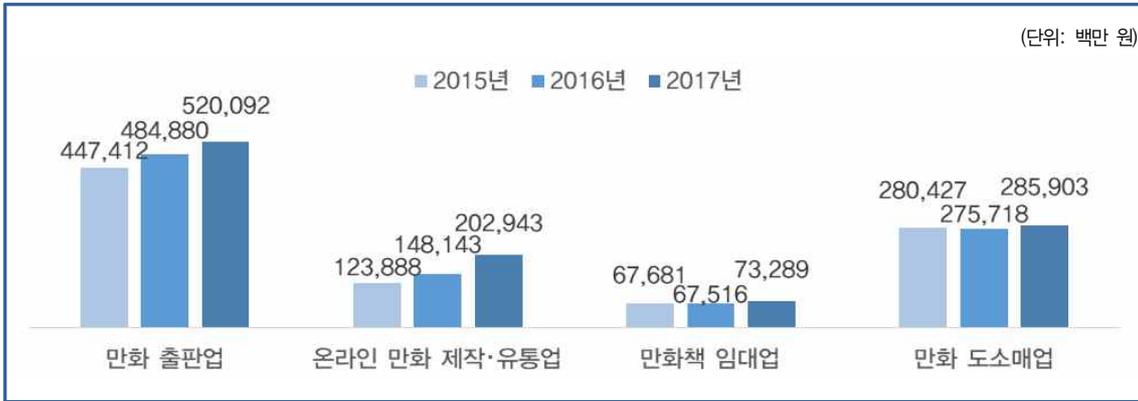


표 3-2-7 | 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

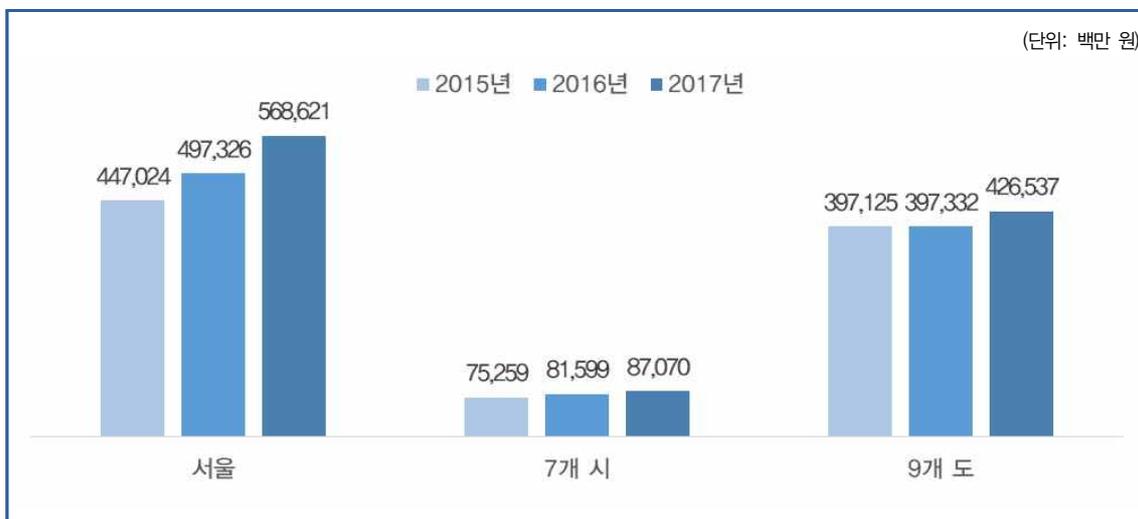
지역	업종	만화 출판업		온라인 만화 제작·유통업		만화책 임대업	
		만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	일반 출판사 (만화부문)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 (대여) (만화부문)
7개 시	서울	110,495	214,526	988	74,003	5,545	13,893
	부산	965	1,567	-	-	4,723	290
	대구	-	7,439	-	-	1,693	995
	인천	44	6,492	-	-	359	183
	광주	648	5,002	7,630	-	2,827	2,368
	대전	-	998	1,676	2,407	52	71
	울산	-	-	-	-	142	70
	세종	-	-	-	-	12	31
	소계	1,658	21,498	9,306	2,407	9,807	4,007
9개 도	경기도	41,686	121,413	27,542	86,311	5,372	28,523
	강원도	186	-	-	-	372	1,061
	충청북도	-	-	-	-	1	22
	충청남도	0	-	-	332	0	72
	전라북도	2	1,400	-	-	13	158
	전라남도	-	-	-	-	20	27
	경상북도	908	6,239	-	-	2,382	628
	경상남도	-	-	-	-	1,066	42
	제주도	80	-	40	2,014	169	108
	소계	42,863	129,052	27,582	88,657	9,395	30,641
합계		155,016	365,076	37,876	165,067	24,748	48,541

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	1,289	147,882	568,621	52.5
	부산	4,429	898	12,872	1.2
	대구	2,823	2,033	14,983	1.4
	인천	11,333	306	18,716	1.7
	광주	5,813	1,925	26,213	2.4
	대전	4,735	389	10,328	1.0
	울산	253	3,227	3,692	0.3
	세종	202	21	266	0.0
	소계	29,588	8,798	87,070	8.0
9개 도	경기도	21,267	20,240	352,354	32.6
	강원도	4,701	10,768	17,089	1.6
	충청북도	130	2,205	2,357	0.2
	충청남도	10	1,490	1,905	0.2
	전라북도	1,928	8,918	12,419	1.1
	전라남도	125	1,450	1,623	0.1
	경상북도	1,879	13,920	25,956	2.4
	경상남도	1,363	4,485	6,957	0.6
	제주도	617	2,849	5,877	0.5
		소계	32,020	66,325	426,537
합계		62,897	223,006	1,082,228	100.0

2017년 만화산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 5,686억 원(52.5%)을 기록했다. 서울 지역에서 만화산업 매출액의 절반 가량이 나왔다. 다음은 경기도로 매출액이 3,524억 원(32.6%), 광주 262억 원(2.4%), 경상북도 260억 원(2.4%), 인천 187억 원(1.7%), 강원도 171억 원(1.6%), 대구 150억 원(1.4%) 순으로 나타났다. 전라남도의 매출액은 16억 원(0.1%)으로 세종 3억 원(0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면, 2017년 서울의 매출액은 전년대비 14.3% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 12.8% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 6.7% 증가, 연평균 7.6% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 7.4% 증가, 연평균 3.6% 증가했다.

▶ 그림 3-2-4 ▶ 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-2-8 | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	447,024	497,326	568,621	14.3	12.8
	부산	9,202	11,979	12,872	7.5	18.3
	대구	13,487	13,810	14,983	8.5	5.4
	인천	17,741	17,659	18,716	6.0	2.7
	광주	24,081	25,279	26,213	3.7	4.3
	대전	7,409	9,488	10,328	8.9	18.1
	울산	3,339	3,384	3,692	9.1	5.2
	세종 ¹²⁰⁾	-	-	266	-	-
	소계	75,259	81,599	87,070	6.7	7.6
	9개 도	경기도	333,888	328,707	352,354	7.2
강원도		13,799	15,909	17,089	7.4	11.3
충청북도		2,232	2,242	2,357	5.1	2.8
충청남도		1,843	1,791	1,905	6.4	1.7
전라북도		11,053	11,394	12,419	9.0	6.0
전라남도		1,295	1,500	1,623	8.2	12.0
경상북도		22,751	23,872	25,956	8.7	6.8
경상남도		5,854	6,494	6,957	7.1	9.0
제주도		4,410	5,423	5,877	8.4	15.4
소계		397,125	397,332	426,537	7.4	3.6
합계	919,408	976,257	1,082,228	10.9	8.5	

120) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황

2017년 만화산업의 부가가치액은 4,327억 원으로 전년대비 10.2% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.3% 증가했다. 부가가치율은 40%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 3,222억 원(74.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2016년도 인건비 2,939억 원 보다 9.6% 증가한 수치이다. 임차료는 337억 원(7.8%)으로 전년대비 13.2% 증가했으며, 연평균 14.3% 증가했다. 경상이익은 257억 원(5.9%)으로 전년대비 10.0% 증가했고 연평균 9.9% 증가했다. 감가상각비는 195억 원(4.5%)으로 전년대비 9.1% 증가했고, 연평균 9.6% 증가했다. 순금융비용은 167억 원(3.9%)으로 전년대비 16.9% 증가했고 연평균 16.7% 증가했으며, 조세공과는 149억 원(3.4%)으로 전년대비 11.6% 증가했고, 연평균 11.4% 증가한 것으로 나타났다.

웹툰 붐으로 만화산업의 중심이 온라인 만화 제작·유통업으로 변화하면서 기획직군과 연구개발 직군의 종사자가 늘어났고 이에 따라 인건비 비중이 높아졌다. 또, 이들의 사업장이 수도권에 집중되면서 임차료 비중도 증가했다. 인건비 증가 비율보다 임차료 증가 비율이 더 높아진 것도 특기할만한 지표이다.

표 3-2-9 만화산업 부가가치액 구성 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

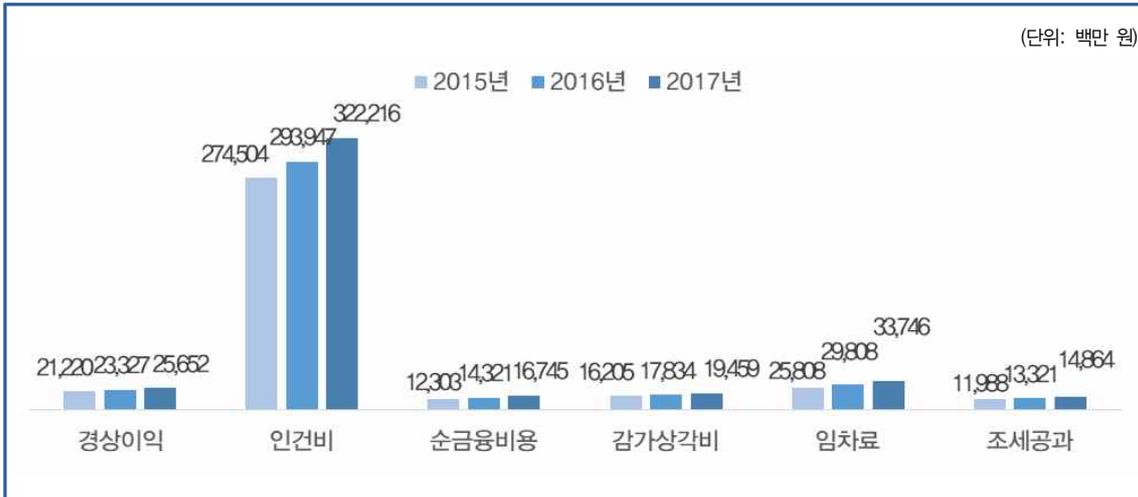
구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	1,082,228	432,681	40.0	25,652	322,216	16,745	19,459	33,746	14,864
부가가치액 대비 비중(%)				5.9	74.5	3.9	4.5	7.8	3.4
매출액 대비 비중(%)				2.4	29.8	1.5	1.8	3.1	1.4

표 3-2-10 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		21,220	274,504	12,303	16,205	25,808	11,988	362,028
2016년		23,327	293,947	14,321	17,834	29,808	13,321	392,558
2017년		25,652	322,216	16,745	19,459	33,746	14,864	432,681
전년대비증감률(%)		10.0	9.6	16.9	9.1	13.2	11.6	10.2
연평균증감률(%)		9.9	8.3	16.7	9.6	14.3	11.4	9.3

그림 3-2-5 | 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제5절 만화산업 수출입액 현황

2017년 만화산업의 수출액은 3,526만 달러로 전년대비 8.6% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 9.6% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 만화산업의 수입액은 657만 달러로 전년대비 0.2% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 1.1% 감소한 것으로 나타났다. 만화산업은 수출이 수입보다 많은 산업으로 수출입 차액은 2,869만 달러로 나타났다.

우리나라는 일본 만화의 주요 소비국으로 분류되기도 했으나 웹툰 붐 이후로 수출이 수입보다 많은 산업이 됐다. 전방에서는 인터넷과 스마트폰을 기반으로 현지어로 번역된 한국산 웹툰이 유통되고 있고 후방에서는 웹툰의 출판본과 아동·학습만화, 한국형 그래픽노블 등이 판매되고 있다. 특히, 웹툰의 경우 장기 연재물의 형식을 취하고 있고 다수의 국내 웹툰플랫폼이 다양한 방식으로 해외 시장 진출에 적극성이 보이고 있어서 이 같은 현상은 지속 유지될 것으로 보인다.

표 3-2-11 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	29,354	32,482	35,262	8.6	9.6
수입액	6,715	6,554	6,570	0.2	△1.1
수출입 차액	22,639	25,928	28,692	10.7	12.6

2017년 국내 만화산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 유럽으로 1,109만 달러를 수출해 전체 수출액의 31.5%를 차지했다. 다음으로 일본에 974만 달러(27.6%), 동남아에 709만 달러(20.1%), 북미에 504만 달러(14.3%), 중국에 137만 달러(3.9%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 만화산업의 수출액은 전년대비 8.6% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.6% 증가했다.

유럽은 우리 만화의 주요 소비 지역으로 작가주의적 성향과 한국의 역사성이 반영된 그래픽노블을 주로 수입하고 있다. 일본은 디지털만화 시장이 확대되면서 한국의 웹툰을 집중적으로 수입하고 있고 동남아 시장은 신흥 만화 소비지역으로 한국문화와 웹툰에 우호적이다. 특히, 인도네시아는 한국 웹툰을 집중 소비하고 있다.

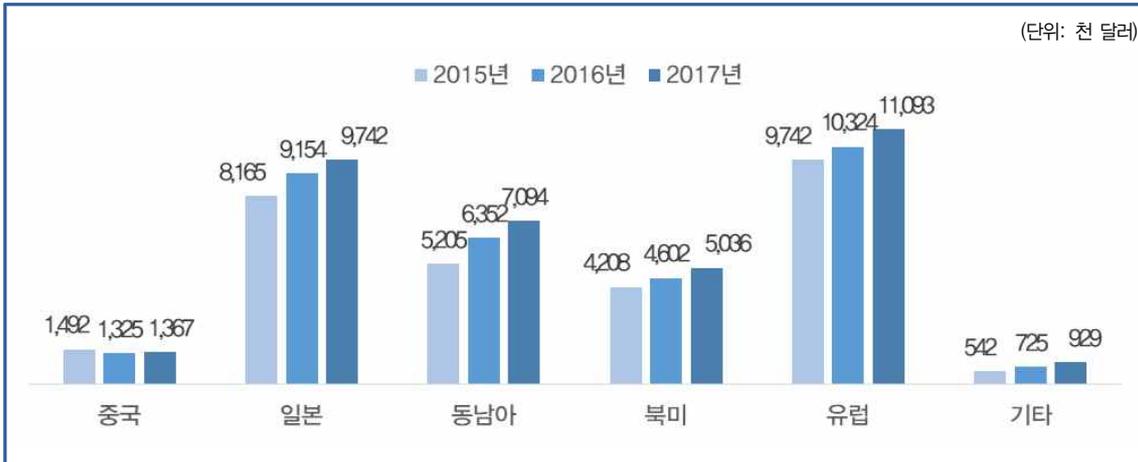
표 3-2-12 만화산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중국		1,492	1,325	1,367	3.9	3.2	△4.3
일본		8,165	9,154	9,742	27.6	6.4	9.2
동남아		5,205	6,352	7,094	20.1	11.7	16.7
북미		4,208	4,602	5,036	14.3	9.4	9.4
유럽		9,742	10,324	11,093	31.5	7.4	6.7
기타		542	725	929	2.6	28.1	30.9
합계		29,354	32,482	35,262	100.0	8.6	9.6

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-2-6 ■ 만화산업 지역별 수출액 현황



2017년 만화산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 597만 달러(90.8%)를 수입해 대부분의 수입이 일본으로부터 이뤄지는 것으로 나타났다. 다음으로 북미에서 31만 달러(4.7%), 유럽에서 13만 달러(2.0%), 기타 지역에서 9만 달러(1.4%), 중국에서 7만 달러(1.1%)를 수입했다.

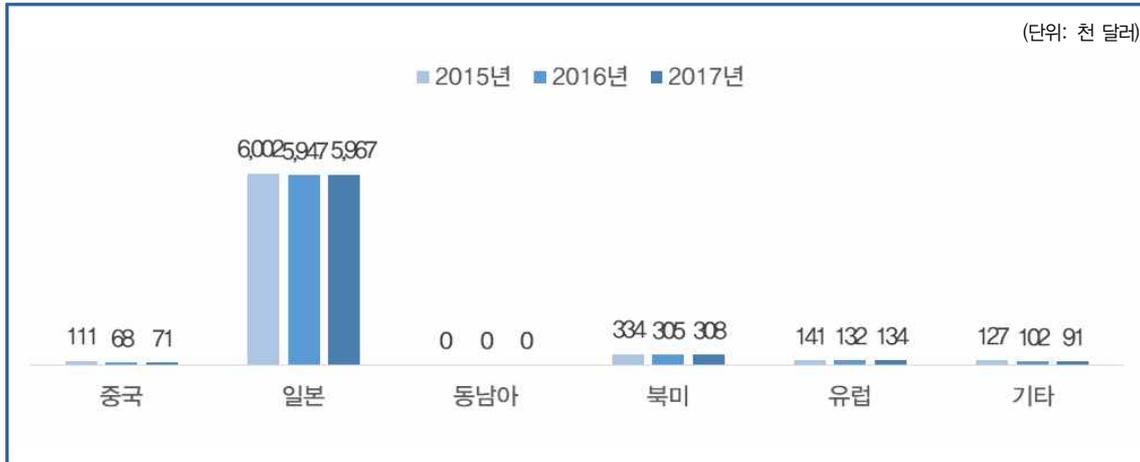
한국의 만화소비 시장이 웹툰을 중심으로 전환되면서 일본 만화의 수입 수요가 크게 줄었다. 하지만 여전히 수입 만화 소비의 최대 지역은 일본이다. 히어로만화를 원작으로 한 미국영화 흥행 붐으로 북미 지역 만화 수입량이 소폭 증가했지만 일본 만화 수입 비중은 압도적이다. 일본이 세계 최대의 만화 생산국이라는 하지만 수입 소비가 과도하게 한 지역에 집중되어 있다는 점은 문화적 다양성 측면에서 고민해 봐야 한다.

■ 표 3-2-13 ■ 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		111	68	71	1.1	4.4	△20.0
일본		6,002	5,947	5,967	90.8	0.3	△0.3
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		334	305	308	4.7	1.0	△4.0
유럽		141	132	134	2.0	1.5	△2.5
기타		127	102	91	1.4	△10.8	△15.4
합계		6,715	6,554	6,570	100.0	0.2	△1.1

그림 3-2-7 | 만화산업 지역별 수입액 현황



2017년 만화산업의 해외 수출방법을 보면 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 50.3%, 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 45.8%로 이 두 방법을 이용하여 수출하는 것이 96.1%를 차지하는 것으로 조사됐다. 해외 유통사 접촉은 2.2%, 해외 에이전트 활용은 1.7%로 나타났다.

표 3-2-14 | 만화산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	45.0	45.2	45.8	0.6
	해외 유통사 접촉	2.9	2.2	2.2	0.0
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
간접 수출	해외 법인 활용	-	-	-	-
	국내 에이전트 활용	50.1	50.9	50.3	△0.6
	해외 에이전트 활용	2.0	1.7	1.7	0.0
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100	-	

2017년 만화산업의 해외 진출형태를 보면 완제품 수출이 51.5%로 전년과 동일한 수준이었으며, 라이선스 수출은 30%로 전년대비 0.2%p 증가한 것으로 나타났다. OEM 수출은 18.5%로 나타났다. 기술서비스와 기타 진출형태는 없었다.

표 3-2-15 | 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	51.1	51.5	51.5	0.0
LICENSE	31.7	29.8	30.0	0.2
OEM 수출	17.2	18.7	18.5	△0.2
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 만화산업 종사자 현황

2017년 만화산업의 종사자 수는 총 1만 397명으로 전년대비 2.7% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.0% 증가했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 종사자 수는 2,472명으로 전체 종사자 중 23.8%를 차지했고 전년 대비 3.8% 증가했으며, 연평균 4.6% 증가했다. 온라인 만화 제작·유통업 종사자 수는 748명으로 7.2%의 비중으로 전년대비 14.5% 증가, 연평균 11.7% 증가했다. 만화책 임대업 종사자 수는 3,689명으로 35.5% 비중을 보이고 있으며 전년대비 1.1% 증가, 연평균 0.0% 감소했다. 만화 도소매업 종사자 수는 3,488명(33.5%)으로 전년대비 1.3% 증가, 연평균 0.5% 증가했다.

표 3-2-16 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	651	694	731	7.0	5.3	6.0
	일반 출판사(만화부문)	1,608	1,688	1,741	16.7	3.1	4.1
	소계	2,259	2,382	2,472	23.8	3.8	4.6
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	204	223	260	2.5	16.6	12.9
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	396	430	488	4.7	13.5	11.0
	소계	600	653	748	7.2	14.5	11.7
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	835	884	920	8.8	4.1	5.0
	서적임대(대여)(만화부문)	2,854	2,766	2,769	26.6	0.1	△1.5
	소계	3,689	3,650	3,689	35.5	1.1	△0.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	742	765	778	7.5	1.7	2.4
	만화서적 및 잡지류 소매	2,713	2,677	2,710	26.1	1.2	△0.1
	소계	3,455	3,442	3,488	33.5	1.3	0.5
합계		10,003	10,127	10,397	100.0	2.7	2.0

그림 3-2-8 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 만화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4,448명으로 전체의 42.8%를 차지했다. 이는 전년대비 2.8% 증가한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.3% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1,550명으로 전체 종사자 수의 14.9%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4,398명으로 42.3%를 차지했다. 7개 시 중에서는 광주의 종사자 수가 389명(3.7%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 2,775명(26.7%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

연도별로 보면, 전라남도 증가 추세가 가장 두드러졌다. 전라남도의 종사자 수는 125명으로 전년 대비 4.2%, 연평균 12.9% 증가했다.

표 3-2-17 | 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

지역	업종	만화 출판업		온라인 만화 제작·유통업		만화책 임대업	
		만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	일반 출판사 (만화부문)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 (대여) (만화부문)
서울		519	1,314	164	301	192	881
7개 시	부산	4	6	-	-	65	44
	대구	-	21	-	-	33	98
	인천	2	42	-	-	36	39
	광주	5	29	13	-	26	205
	대전	-	5	5	5	5	15
	울산	-	-	-	-	14	17
	세종	-	-	-	-	1	7
	소계	11	103	18	5	179	426
9개 도	경기도	188	275	68	171	331	866
	강원도	2	-	-	-	20	177
	충청북도	-	-	-	-	0	16
	충청남도	0	-	-	5	0	41
	전라북도	0	39	-	-	0	30
	전라남도	-	-	-	-	5	41
	경상북도	9	10	-	-	90	238
	경상남도	-	-	-	-	93	33
	제주도	1	-	10	5	10	22
	소계	200	324	78	181	549	1,462
	합계	731	1,741	260	488	920	2,769

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	242	835	4,448	42.8
	부산	34	91	244	2.3
	대구	14	51	216	2.1
	인천	93	175	386	3.7
	광주	15	97	389	3.7
	대전	16	149	200	1.9
	울산	7	63	102	1.0
	세종	4	1	13	0.1
	소계	182	626	1,550	14.9
9개 도	경기도	223	653	2,775	26.7
	강원도	30	53	281	2.7
	충청북도	5	80	100	1.0
	충청남도	6	69	120	1.2
	전라북도	30	91	191	1.8
	전라남도	3	76	125	1.2
	경상북도	23	66	436	4.2
	경상남도	30	135	291	2.8
	제주도	6	26	80	0.8
		소계	355	1,249	4,398
합계		778	2,710	10,397	100.0

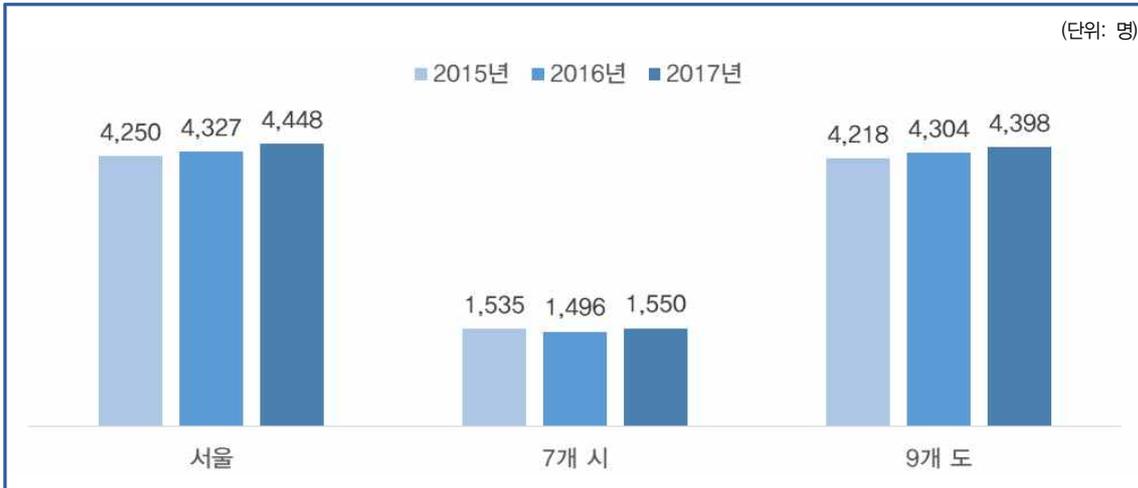
표 3-2-18 | 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	4,250	4,327	4,448	2.8	2.3
	부산	257	244	244	0.0	△2.6
	대구	217	210	216	2.9	△0.2
	인천	411	372	386	3.8	△3.1
	광주	379	374	389	4.0	1.3
	대전	187	198	200	1.0	3.4
	울산	84	98	102	4.1	10.2
	세종 ¹²¹⁾	-	-	13	-	-
	소계	1,535	1,496	1,550	3.6	0.5
9개 도	경기도	2,681	2,712	2,775	2.3	1.7
	강원도	274	281	281	0.0	1.3
	충청북도	90	96	100	4.2	5.4
	충청남도	108	114	120	5.3	5.4
	전라북도	180	185	191	3.2	3.0
	전라남도	98	120	125	4.2	12.9
	경상북도	410	425	436	2.6	3.1
	경상남도	308	291	291	0.0	△2.8
	제주도	69	80	80	0.0	7.7
		소계	4,218	4,304	4,398	2.2
합계		10,003	10,127	10,397	2.7	2.0

121) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

【그림 3-2-9】 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

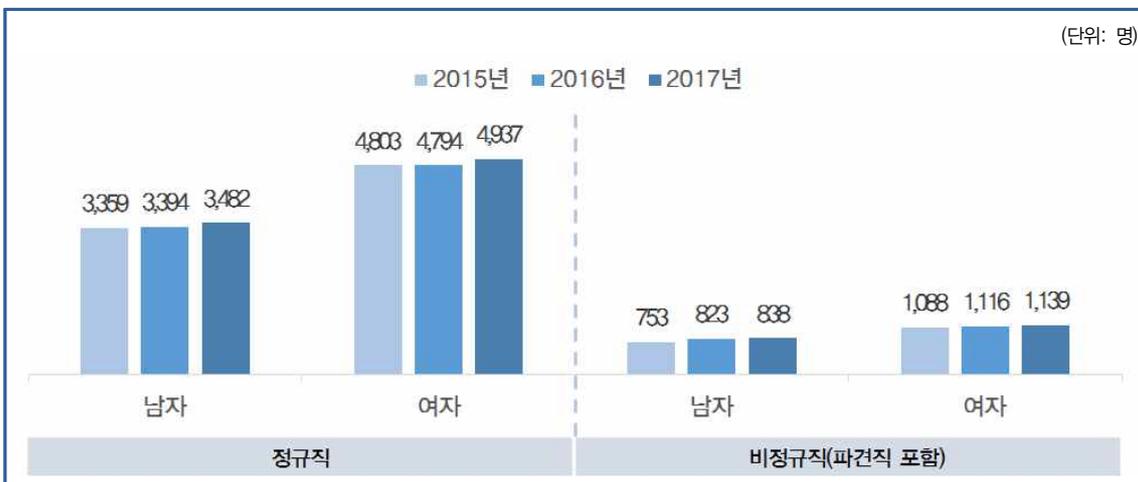


2017년 만화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 8,419명으로 전체 종사자의 81.0%로 나타났고, 비정규직은 1,782명으로 17.1%, 파견직은 195명으로 1.9%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업은 정규직 종사자 수가 1,872명(75.7%), 비정규직 599명(24.2%), 파견직 1명(0.0%)으로 나타났다. 온라인 만화 제작·유통업은 정규직 618명(82.6%), 비정규직 130명(17.4%)으로 조사됐다. 만화책 임대업은 정규직 2,956명(80.1%), 비정규직 612명(16.6%), 파견직 121명(3.3%)으로 나타났으며, 만화 도소매업의 경우 정규직은 2,974명(85.3%), 비정규직 442명(12.7%), 파견직 73명(2.1%)으로 조사됐다.

고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 여성(6,076명, 58.5%) 종사자 수가 남성(4,320명, 41.6%)보다 많은 것으로 나타났다. 정규직 남자 종사자 수는 3,482명으로 전체 종사자의 33.5%를 차지했고, 정규직 여자는 4,937명으로 전체 종사자의 47.5%로 나타났다. 비정규직 남자는 754명으로 7.3%를 차지했고, 비정규직 여자는 1,028명으로 9.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 파견직 남자는 84명으로 0.8%를 차지했고, 파견직 여자는 111명으로 1.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

【그림 3-2-10】 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-2-19 | 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)											
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	444	60.7	191	26.1	48	6.6	47	6.4	-	-	-	-	731
	일반 출판사(만화부문)	715	41.1	522	30.0	257	14.8	246	14.1	-	-	1	0.1	1,741
	소계	1,158	46.8	714	28.9	305	12.3	294	11.9	-	-	1	0.0	2,472
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	137	52.7	84	32.3	20	7.7	19	7.3	-	-	-	-	260
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	278	57.0	119	24.4	37	7.6	53	10.9	-	-	-	-	488
	소계	415	55.5	203	27.1	57	7.6	73	9.8	-	-	-	-	748
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	194	21.1	479	52.1	125	13.6	68	7.4	11	1.2	44	4.8	920
	서적임대(대여)(만화부문)	564	20.4	1,720	62.1	64	2.3	355	12.8	29	1.0	37	1.3	2,769
	소계	758	20.5	2,198	59.6	189	5.1	423	11.5	40	1.1	81	2.2	3,689
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	616	79.2	65	8.4	46	5.9	45	5.8	2	0.3	3	0.4	778
	만화서적 및 잡지류 소매	535	19.7	1,757	64.8	157	5.8	193	7.1	42	1.5	26	1.0	2,710
	소계	1,151	33.0	1,823	52.3	203	5.8	239	6.9	44	1.3	29	0.8	3,488
합계		3,482	33.5	4,937	47.5	754	7.3	1,028	9.9	84	0.8	111	1.1	10,397

연도별로 보면, 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.4% 증가했다. 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.8% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.3% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-2-20 | 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)											
2015년		3,359	33.6	4,803	48.0	753	7.5	1,088	10.9	-	-	-	-	10,003
2016년		3,394	33.5	4,794	47.3	823	8.1	1,116	11.0	-	-	-	-	10,127
2017년		3,482	33.5	4,937	47.5	754	7.3	1,028	9.9	84	0.8	111	1.1	10,397
전년대비증감률(%) ¹²²⁾		2.6	-	3.0	-	1.8	-	2.1	-	-	-	-	-	2.7
연평균증감률(%)		1.8	-	1.4	-	5.5	-	2.3	-	-	-	-	-	2.0

122) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

2017년 만화산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통) 직무 종사자 수가 5,576명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 53.6%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 뒤를 이어 관리직 종사자 수는 2,446명(23.5%), 제작 1,409명(13.6%), 마케팅/홍보 415명(4.0%), 사업기획 397명(3.8%), 연구개발 154명(1.5%) 순으로 나타났다.

표 3-2-21 | 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	직무	업종별						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	38	165	340	45	10	133	731
	일반 출판사(만화부문)	155	384	597	201	39	366	1,741
	소계	194	549	937	246	48	499	2,472
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	21	51	74	25	9	81	260
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	50	129	120	30	13	146	488
	소계	71	179	195	55	22	227	748
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	29	209	27	27	16	612	920
	서적임대(대여)(만화부문)	34	568	83	9	0	2,075	2,769
	소계	63	777	109	36	17	2,687	3,689
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	14	91	31	24	1	618	778
	만화서적 및 잡지류 소매	56	851	138	54	66	1,545	2,710
	소계	70	941	168	78	67	2,163	3,488
합계		397	2,446	1,409	415	154	5,576	10,397
비중(%)		3.8	23.5	13.6	4.0	1.5	53.6	100.0

연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.0% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 연평균 1.2% 증가했다. 제작직은 전년대비 2.8% 증가, 연평균 3.0% 증가했으며, 마케팅/홍보직은 전년대비 2.5% 증가, 연평균 5.1% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 2.7% 증가, 연평균 7.2% 증가했다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 연평균 1.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-2-22 | 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		360	2,387	1,329	376	134	5,417	10,003
2016년		388	2,380	1,370	405	150	5,434	10,127
2017년		397	2,446	1,409	415	154	5,576	10,397
전년대비증감률(%)		2.3	2.8	2.8	2.5	2.7	2.6	2.7
연평균증감률(%)		5.0	1.2	3.0	5.1	7.2	1.5	2.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-2-11 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황



2017년 만화산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 5,760명으로 전체 종사자의 55.4%를 차지해 만화산업의 종사자의 절반 이상은 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 2,628명으로 25.3%를 차지했으며, 전문대 졸업은 1,839명으로 17.7%, 대학원 졸업 이상은 171명으로 1.6%를 차지했다.

표 3-2-23 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	54	128	548	1
일반 출판사(만화부문)		140	321	1,240	40	1,741
소계		194	449	1,788	41	2,472
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	9	40	196	16	260
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	30	81	370	7	488
	소계	38	121	566	23	748
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	519	74	291	36	920
	서적임대(대여)(만화부문)	1,282	558	910	19	2,769
	소계	1,801	632	1,201	54	3,689
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	49	85	644	0	778
	만화서적 및 잡지류 소매	546	552	1,560	52	2,710
	소계	594	637	2,204	52	3,488
합계		2,628	1,839	5,760	171	10,397
비중(%)		25.3	17.7	55.4	1.6	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.3% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 연평균 2.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.9% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가, 연평균 7.1% 증가 추세를 보였다.

표 3-2-24 | 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		2,562	1,755	5,537	149	10,003
2016년		2,570	1,793	5,598	166	10,127
2017년		2,628	1,839	5,760	171	10,397
전년대비증감률(%)		2.3	2.6	2.9	3.0	2.7
연평균증감률(%)		1.3	2.4	2.0	7.1	2.0

그림 3-2-12 | 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 만화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 3,007명으로 전체의 28.9%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2,069명으로 19.9%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 1,848명으로 17.8%를 차지했다. 50세 이상은 1,748명으로 16.8%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하가 1,726명으로 16.6%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-2-25 | 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	256	195	176	58	45	731
	일반 출판사(만화부문)	495	535	399	195	118	1,741
	소계	751	730	575	253	163	2,472
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	98	83	49	18	13	260
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	168	152	121	32	15	488
	소계	266	235	169	50	28	748
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	154	153	127	240	246	920
	서적임대(대여)(만화부문)	1,020	198	324	652	575	2,769
	소계	1,173	350	452	892	821	3,689
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	61	192	70	200	255	778
	만화서적 및 잡지류 소매	755	561	460	454	481	2,710
	소계	816	753	530	654	736	3,488
합계		3,007	2,069	1,726	1,848	1,748	10,397
비중(%)		28.9	19.9	16.6	17.8	16.8	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 3.0% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 연평균 2.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 2.7% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 0.7% 증가한 것으로 나타났다.

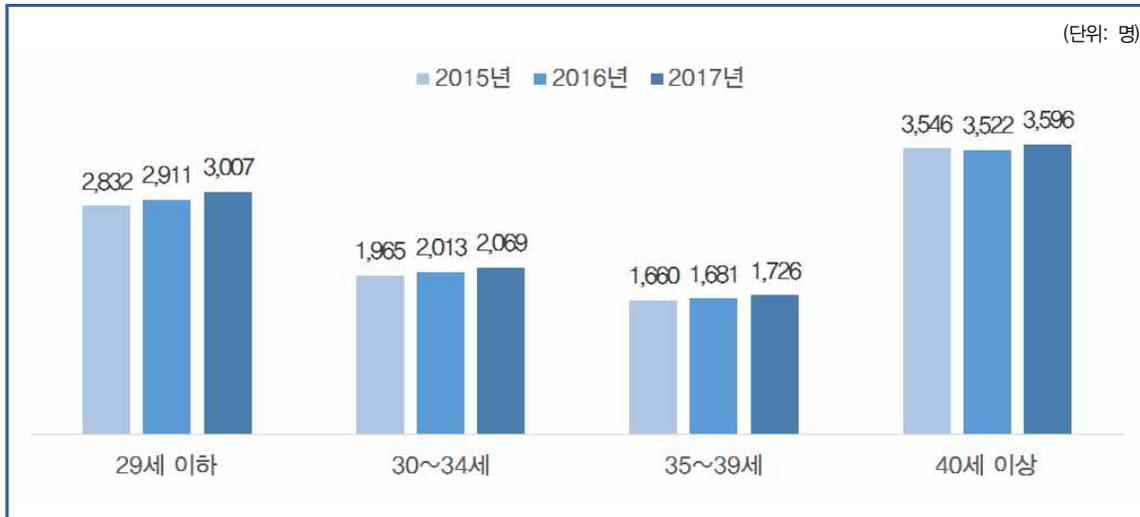
표 3-2-26 | 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2015년		2,832	1,965	1,660	3,546		10,003
2016년		2,911	2,013	1,681	3,522		10,127
2017년		3,007	2,069	1,726	1,848	1,748	10,397
전년대비증감률(%) ¹²³⁾		3.3	2.8	2.7	2.1		2.7
연평균증감률(%) ¹²⁴⁾		3.0	2.6	2.0	0.7		2.0

그림 3-2-13 | 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



123) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

124) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

03

음악산업

제1절 음악산업 총괄

2017년에도 한국 대중음악계는 꾸준한 성장세를 이어갔다. 전년대비 총매출액은 연평균 성장률 7.9%를 뛰어 넘는 9.3%를 기록했고, 이에 따른 부가가치액과 수출액 역시 각각 전년대비 6.8%, 15.8%의 증가율을 기록했다. 특히 언급된 두 분야의 경우 처음으로 2조원 대(부가가치액)와 5억 달러 대(수출액)에 진입해 2010년대를 대표하는 인상적인 수치를 남기게 되었다. 음악산업 전반에 퍼져 있는 각종 고질적인 문제점들에도 불구하고 매해 어렵사리 규모를 유지해 가고 있는 국내 음악산업 총사업체 수와 종사자 수는 이러한 산업 전반의 양적 팽창에 기대어 버티고 있는 측면이 크다.

한국 음악산업 규모가 이렇듯 해를 바뀌도 꾸준히 성장해 나갈 수 있는 결정적인 요인은 무엇보다 아이돌 음악을 위시한 케이팝의 세계적인 인기가 유지되고 있기 때문이다. 그 가운데 2017년은 그동안 일본과 중국을 중심으로 한 아시아 시장과 일부 유럽, 남미 국가들을 통한 인기를 넘어서 오랫동안 난공불락의 성이라 여겨졌던 북미를 비롯한 전 세계 곳곳에서 케이팝을 향한 러브콜이 전에 없이 적극적으로 쏟아진 한 해였다.

대표적인 사례라면 이제는 케이팝을 넘어 현대 한국 대중음악을 대표하는 이름이 되어 버린 방탄소년단의 선전이다. 이후 2년 여 간 한국 음악계에 각종 인상적인 지표들을 만들어 낸 연작 ‘Love Yourself’ 시리즈의 첫 걸음 [LOVE YOURSELF 承 'Her']가 발표와 동시에 빌보드 200 10위권 내에 처음으로 진입했다. 같은 해 데뷔한 신인 혼성그룹 카드(KARD)의 해외진출도 양상도 흥미로웠다. 이들은 아직 국내에서 정식 데뷔도 하지 않은 2016년부터 브라질, 아르헨티나 등 남미를 중심으로 음악 차트, 공연 등에 있어 좋은 반응을 이끌어 냈고, 이를 발판으로 2017년 국내 정식 데뷔와 함께 캐나다, 미국, 브라질, 멕시코 4개국 투어 ‘2017 와일드 카드(WILD KARD)’를 성공적으로 개최하는 독특한 행보를 보였다.

디지털 시장으로 눈을 돌리면 2016년 KBS 2TV ‘태양의 후예’, tvN ‘응답하라 1988’의 선풍적인 인기로 덩달아 수혜를 입었던 드라마 OST 시장의 건재가 여전히 눈에 띈 한 해였다. tvN ‘도깨비’ 삽입곡인 ‘첫눈처럼 너에게 가겠다’가 각종 연간 음악 차트 1위를 차지하며 선전한 덕분이 컸다. 연 초 신현희와 김루트 ‘오빠야’를 시작으로 윤종신 ‘좋니’, 멜로망스 ‘선물’ 등으로 이어진 ‘역주행’ 곡들의 활약도 두드러졌다. 이러한 차트 역주행의 근거로 페이스북, 인스타그램 등 SNS를 기반으로 한 프로모션이나 노래방 인기가 주효했다는 분석이 제시되며 눈길을 끌기도 했다. 이듬해 불법적인 경로를 이용한 차트 조작 의혹이 불거지기 전까지, 차트 역주행은 일부 예능프로그램 출연을 제외하면 자신의

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

이름이나 음악을 알리기가 원천적으로 불가능하다 생각하고 있던 언더그라운드 음악가들에게 한 줄기 빛으로 자리 잡으며 세를 불러 나갔다.

2017년 음악산업의 사업체 수는 3만 6,066개 종사자 수는 7만 7,005명으로 나타났다. 매출액은 5조 8,043억 원, 부가가치액은 2조 435억 원, 부가가치율은 35.2%로 나타났다. 수출액은 5억 1,258만 달러, 수입액은 1,383만 달러로 조사됐다.

음악산업의 사업체 수는 2013년 3만 6,863개에서 2017년 3만 6,066개로 소폭 감소했으며 2013년부터 2017년까지 연평균 0.5% 감소했다. 종사자 수는 연평균 비슷한 수준으로 2013년 7만 7,456명에서 2017년 7만 7,005명으로 조사됐다. 매출액은 연평균 7.9% 증가하여 2013년 4조 2,772억 원에서 2017년 5조 8,043억 원을 기록했다. 부가가치액은 2013년 1조 7,049억 원에서 2017년 2조 435억 원으로 전년대비 6.8% 증가, 연평균 4.6% 증가했다. 수출액은 2013년 2억 7,733만 달러에서 2017년 5억 1,258만 달러로 연평균 16.6%의 지속적인 증가 추세를 보이고 있다.

표 3-3-1 | 음악산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	36,863	77,456	4,277,164	1,704,877	39.9	277,328	12,961
2014년	36,535	77,637	4,606,882	1,764,650	38.3	335,650	12,896
2015년	36,770	77,490	4,975,196	1,808,677	36.4	381,023	13,397
2016년	37,501	78,393	5,308,240	1,913,102	36.0	442,566	13,668
2017년	36,066	77,005	5,804,307	2,043,488	35.2	512,580	13,831
전년대비증감률(%)	△3.8	△1.8	9.3	6.8	-	15.8	1.2
연평균증감률(%)	△0.5	△0.1	7.9	4.6	-	16.6	1.6

2017년 음악산업의 업체당 평균매출액은 1억 6,100만 원, 종사자 1인당 평균매출액은 7,500만 원으로 나타났다. 중분류별로 업체당 평균매출액을 살펴본 결과, 온라인 음악 유통업이 70억 500만 원으로 가장 높은 매출액을 기록했고, 음반 복제 및 배급업이 19억 700만 원으로 뒤를 이었다. 다음으로 음악 공연업 11억 6,600만 원, 음악제작업 10억 9,400만 원, 음반 도소매업 6억 2,100만 원, 음악 및 오디오물 출판업 3억 900만 원으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 업체당 평균매출액(4,500만 원)이 가장 낮았다. 소분류별로 보면, 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종은 인터넷/모바일 음악 서비스업으로 97억 4,200만 원으로 조사됐다. 다음으로 음원대리 중개업 34억 1,500만 원, 음반 배급업 33억 6,400만 원으로 뒤를 이었다.

중분류별로 1인당 평균매출액을 살펴본 결과, 온라인 음악 유통업이 5억 5,800만 원으로 가장 높았으며, 음반 복제 및 배급업이 5억 3,800만 원으로 그 뒤를 이었다. 노래연습장 운영업은 1인당 평균매출액이 2,300만 원으로 가장 낮았다. 소분류별로 1인당 평균매출액을 보면, 음반 배급업 6억 3,600만 원, 인터넷/모바일 음악 서비스업 6억 3,400만 원, 음원대리 중개업 5억 6,100만 원, 음반 도매업 5억 4,600만 원, 음반 복제업 4억 5,700만 원, 음악 기획 및 제작업 3억 5,200만 원 순으로 나타났다.

표 3-3-2 음악산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	977	3,336	1,173,207	1,201	352
	음반(음원) 녹음시설 운영업	151	504	60,618	401	120
	소계	1,128	3,840	1,233,824	1,094	321
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	49	68	17,665	361	260
	기타 오디오물 제작업	11	14	865	79	62
	소계	60	82	18,530	309	226
음반복제 및 배급업	음반 복제업	64	178	81,305	1,270	457
	음반 배급업	28	148	94,182	3,364	636
	소계	92	326	175,487	1,907	538
음반 도소매업	음반 도매업	91	137	74,762	822	546
	음반 소매업	239	532	130,119	544	245
	소계	330	669	204,881	621	306
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	148	2,275	1,441,804	9,742	634
	음원대리 중개업	35	213	119,516	3,415	561
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	53	476	91,752	1,731	193
	소계	236	2,965	1,653,072	7,005	558
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	746	3,917	944,134	1,266	241
	기타 음악공연 서비스업	125	266	71,264	570	268
	소계	871	4,183	1,015,397	1,166	243
종합계		2,717	12,064	4,301,192	1,583	357
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	33,349	64,941	1,503,115	45	23
전체		36,066	77,005	5,804,307	161	75

제2절 음악산업 사업체 수 현황

2017년 국내 음악산업 사업체 수는 전반적인 감소추세를 보였다. 전년대비 전체 사업체 수는 3.8%, 연평균 1% 가량 감소했는데, 이 같은 수치의 바탕에는 음악제작업(7.2% 감소), 노래연습장 운영업(4.6% 감소), 온라인 음악유통업(3.7% 감소)이 기록한 하락세가 자리했다.

흥미로운 건 노래연습장 영업 분야를 제외하면 실질적인 콘텐츠 제작과 유통에 가까이 위치한 업계일수록 사업체 수가 감소세를 기록했다는 점이다. 예를 들어 피지컬 음반 유통/판매와 관련된 음악 및 오디오물 출판업(15.4% 증가), 음반 복제 및 배급업(26.0% 증가), 음반 도소매업(17.0% 증가)은 물론 음악 공연업(28.3% 증가)까지 두 자릿 수의 상당히 높은 성장세를 기록한 것과 달리 콘텐츠 분야, 즉 음악 기획 및 제작업과 인터넷/모바일 음악서비스업, 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP) 등의 사업체 수는 모두 감소세를 기록했다. (모두 전년대비 수치)

피지컬 음반, 공연과 관련된 사업체 수 증가는 ‘음악’이라는 1차 콘텐츠를 활용한 소비형 2차 콘텐츠에 대한 소구가 그만큼 많아졌다는 것을 의미한다. 엑소, 방탄소년단, 워너원 등 대형 아이돌 가수 음반을 중심으로 한 전체 음반 판매량의 상승과 월드디제이 페스티벌(World DJ Festival), 울트라 뮤직 페스티벌 코리아(Ultra Music Festival Korea), BigCityBeats 월드 클럽 돔 코리아 등 전자음악 유행을 등에 업은 대형 EDM 페스티벌의 새로운 붐을 바탕에 둔 수치라 할 수 있다. 특히 공연 시장의 경우 대형 록 페스티벌들에 집중되어 있던 마니아들의 관심이 점차 흩어지면서 장르, 장소, 규모 등에 있어 전에 없이 다양한 종류와 형태의 공연, 페스티벌이 새롭게 등장하는 결과를 낳았다. 개성 넘치는 중소규모 음악 페스티벌에서 소규모 내한 공연까지 위기를 기회로 바꾸고자 하는 업계 내부의 부단한 노력이 반영된 수치라 볼 수 있다.

2017년 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황을 보면, 전체 사업체 수는 3만 6,066개로 전년 대비 3.8% 감소했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.0% 감소하였다. 중분류별로 살펴보면, 음악 공연업의 사업체 수는 전년 대비 28.3% 증가하였고, 다음으로 음반복제 및 배급업 26.0%, 음반 도소매업 17.0%, 음악 및 오디오물 출판업 15.4% 증가했다. 반면 음악제작업은 7.2%, 온라인 음악 유통업은 3.7% 감소하였다.

그림 3-3-1 | 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



【표 3-3-3】 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,086	1,074	977	2.7	△9.0	△5.2
	음반(음원) 녹음시설 운영업	137	142	151	0.4	6.3	5.0
	소계	1,223	1,216	1,128	3.1	△7.2	△4.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	33	48	49	0.1	2.1	21.9
	기타 오디오물 제작업	5	4	11	0.0	175.0	48.3
	소계	38	52	60	0.2	15.4	25.7
음반복제 및 배급업	음반 복제업	49	52	64	0.2	23.1	14.3
	음반 배급업	21	21	28	0.1	33.3	15.5
	소계	70	73	92	0.3	26.0	14.6
음반 도소매업	음반 도매업	65	65	91	0.3	40.0	18.3
	음반 소매업	216	217	239	0.7	10.1	5.2
	소계	281	282	330	0.9	17.0	8.4
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	161	158	148	0.4	△6.3	△4.1
	음원대리 중개업	34	32	35	0.1	9.4	1.5
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	53	55	53	0.1	△3.6	△0.0
	소계	248	245	236	0.7	△3.7	△2.4
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	577	636	746	2.1	17.3	13.7
	기타 음악공연 서비스업	35	43	125	0.3	190.7	89.0
	소계	612	679	871	2.4	28.3	19.3
중합계		2,472	2,547	2,717	7.5	6.7	4.8
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	34,298	34,954	33,349	92.5	△4.6	△1.4
합계		36,770	37,501	36,066	100.0	△3.8	△1.0

【표 3-3-4】 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) (단위: 개)

지역	업종	음악제작업		음악 및 오디오물 출판업		음반복제 및 배급업		음반 도소매업		
		음악 기획 및 제작업	음반(음원) 녹음시설 운영업	음악 오디오물 출판업	기타 오디오물 제작업	음반 복제업	음반 배급업	음반 도매업	음반 소매업	
서울	서울	681	113	38	5	28	21	56	76	
	7개 시	부산	25	7	1	-	1	-	2	16
		대구	25	2	1	-	-	-	2	13
		인천	16	1	-	1	2	-	3	7
		광주	13	1	1	-	1	-	1	5
		대전	10	5	1	-	2	1	3	6
		울산	7	-	-	-	-	-	1	5
		세종	1	-	-	-	-	-	-	-
소계	97	16	4	1	6	1	12	52		
9개 도	경기도	124	16	7	3	23	5	17	29	
	강원도	20	2	-	1	-	-	1	9	
	충청북도	6	1	-	-	2	-	-	9	
	충청남도	11	1	-	1	-	-	1	10	
	전라북도	9	1	-	-	1	-	1	12	
	전라남도	1	-	-	-	-	-	1	11	
	경상북도	12	-	-	-	1	1	-	16	
	경상남도	13	-	-	-	3	-	2	10	
	제주도	3	1	-	-	-	-	-	5	
	소계	199	22	7	5	30	6	23	111	
합계		977	151	49	11	64	28	91	239	

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 운영업		
서울		120	31	47	426	52	6,568	8,262	22.9
7개 시	부산	2	-	-	31	3	2,102	2,190	6.1
	대구	2	-	-	25	4	2,016	2,090	5.8
	인천	6	-	-	13	3	2,397	2,449	6.8
	광주	-	-	-	22	4	1,242	1,290	3.6
	대전	1	-	1	13	2	1,366	1,411	3.9
	울산	-	-	-	10	1	910	934	2.6
	세종	-	-	-	1	-	121	123	0.3
	소계	11	-	1	115	17	10,154	10,487	29.1
9개 도	경기도	16	3	5	87	27	7,500	7,862	21.8
	강원도	-	-	-	23	1	912	969	2.7
	충청북도	-	-	-	10	1	1,197	1,226	3.4
	충청남도	-	-	-	15	4	1,251	1,294	3.6
	전라북도	-	-	-	15	3	887	929	2.6
	전라남도	-	-	-	8	3	944	968	2.7
	경상북도	1	-	-	11	10	1,761	1,813	5.0
	경상남도	-	-	-	29	5	1,900	1,962	5.4
	제주도	-	1	-	7	2	275	294	0.8
	소계	17	4	5	205	56	16,627	17,317	48.0
합계	148	35	53	746	125	33,349	36,066	100.0	

2017년 음악산업의 지역별 사업체 수를 보면, 서울의 사업체 수가 8,262개로 전체의 22.9%를 차지했으며, 이는 전년대비 1.5% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.6% 증가한 수치이다. 7개 광역시의 사업체 수는 1만 487개로 전체의 29.1%를 차지했고, 전년대비 4.6% 감소했다. 9개 도 중에서는 경기도의 사업체 수가 7,862개로 전체의 21.8%를 차지해 서울 다음으로 사업체 수가 많았다. 이는 전년대비 2.5% 감소, 연평균 0.6% 감소한 수치이다. 7개 광역시 중에서는 인천의 사업체 수가 2,449개로 전체의 6.8%를 차지해 광역시 지역 중 가장 높은 비중을 보였다.

서울, 경기도, 인천을 포함한 수도권에 거의 모든 것이 집중되어 있다 해도 과언이 아닌 한국 음악산업 인프라는 국내 음악시장이 가지고 있는 가장 고질적인 문제점 가운데 하나다.

사태의 심각성은 업종 특성상 전국에 고루 분포되어 있을 수밖에 없는 노래연습장 운영업을 제외 하면 더욱 높아진다. 특히 사업체당 매출액과 1인당 평균매출액 모두에서도 1위를 차지하며 높은 효율을 보여주고 있는 온라인 음악 유통업의 경우가 대표적이다. 하위분류 가운데 인터넷/모바일 음악 서비스업의 경우 서울에는 120개 사업체가 운영 중인 것에 반해 7개 시 9개 도 모두를 합해도 고작 28개의 사업체만이 운영되고 있는 실정이다. (그나마도 그 가운데 6건은 인천, 16건은 경기도로 대부분 수도권에 집중되어 있다.) 음원대리 중개업이나 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업 (CP)의 경우는 서울 및 수도권에 위치한 47개 사업체를 제외하면 경기도에 5건, 대전에 1건의 사업체가 존재할 뿐이다.

전반적으로 감소 추세를 보이고 있는 사업체 수 가운데 인천에 주목해볼만 하다. 인천은 서울을 비롯한 7개 시 9개 도 가운데 서울과 충청북도(각각 1.5% 감소), 경기도(2.5% 감소)를 제외하면 가장 낮은 감소세(2.7%)를 기록한 지역이다. 이는 여러 방면으로 분석할 수 있겠으나 2016년부터 인천을 ‘음악 도시’로 개발해 나가려는 인천시의 노력에 호응하는 수치라고도 할 수 있다. 한국 메탈계의 오랜 성지이자 국내 록 페스티벌의 자존심을 이어가고 있는 ‘인천 펜타포트 록 페스티벌’이 10년 이상 개최되고 있는 장소로서의 무게감도 가지고 있는 이 지역이 차후 어떤 발전상을 보여줄지 귀추가 주목된다.

【표 3-3-5】 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	8,160	8,388	8,262	△1.5	0.6
	부산	2,356	2,384	2,190	△8.1	△3.6
	대구	2,215	2,238	2,090	△6.6	△2.9
	인천	2,458	2,518	2,449	△2.7	△0.2
	광주	1,339	1,370	1,290	△5.8	△1.8
	대전	1,424	1,461	1,411	△3.4	△0.5
	울산	991	1,025	934	△8.9	△2.9
	세종 ¹²⁵⁾	-	-	123	-	-
	소계	10,783	10,996	10,487	△4.6	△1.4
9개 도	경기도	7,954	8,061	7,862	△2.5	△0.6
	강원도	1,001	1,024	969	△5.4	△1.6
	충청북도	1,211	1,245	1,226	△1.5	0.6
	충청남도	1,462	1,473	1,294	△12.2	△5.9
	전라북도	951	980	929	△5.2	△1.2
	전라남도	1,020	1,032	968	△6.2	△2.6
	경상북도	1,910	1,942	1,813	△6.6	△2.6
	경상남도	2,024	2,044	1,962	△4.0	△1.5
	제주도	294	316	294	△7.0	△0.0
소계	17,827	18,117	17,317	△4.4	△1.4	
합계	36,770	37,501	36,066	△3.8	△1.0	

【그림 3-3-2】 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



125) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 음악산업 매출액 현황

2017년 음악산업의 매출액은 5조 8,043억 원으로 전년대비 9.3% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 8.0% 증가해 꾸준한 증가세를 나타냈다.

중분류별로 보면, 온라인 음악 유통업 매출액은 1조 6,531억 원으로 전년대비 14.4%, 연평균 11.6% 증가했다. 음악제작업 매출액은 1조 2,338억 원으로 전년대비 10.5% 증가, 연평균 10.2% 증가했다. 음악 공연업 매출액은 1조 154억 원으로 전년대비 9.2% 증가, 연평균 10.1% 증가했다. 음반 도소매업 매출액은 2,049억 원으로 전년대비 26.2% 증가, 연평균 10.8% 증가했다. 음반복제 및 배급업 매출액은 1,755억 원으로 전년대비 46.5% 증가, 연평균 21.8% 증가했다. 노래연습장 운영업 매출액은 1조 5,031억 원으로 전년대비 0.9% 감소, 연평균 0.4% 증가했다.

중분류 중 전년대비 매출액 증가율이 가장 높은 업종은 46.5% 증가한 음반복제 및 배급업으로 나타났으며, 음반 도소매업이 26.2% 증가해서 뒤를 이었다. 2015년부터 2017년까지 연평균 매출액 증감률을 보면, 음악 복제 및 배급업이 21.8% 증가하여 성장 추세가 두드러졌고, 온라인 음악 유통업이 11.6% 증가하여 뒤를 이었다.

소분류별로 보면, 음반복제업은 전년대비 55.4% 증가해 성장 추세가 가장 컸다. 음반 배급업은 전년대비 39.7% 증가, 음반 도매업은 전년대비 38.7% 증가, 음반소매업은 전년대비 20.0% 증가하여 뒤를 이었다. 2015년부터 2017년까지 연평균 매출액 증가율이 가장 높은 소분류 업종은 음반 복제업으로 연평균 25.5% 증가했다. 다음으로 음반 배급업이 연평균 18.9%, 음반 도매업이 연평균 17.6% 증가했다.

매출액 현황에서 가장 흥미로운 건 음반복제 및 배급업과 음반 도소매업의 놀라운 성장세다. 음반복제 및 배급업은 전년대비 매출액 증가율 중 가장 높은 수치인 46.5% 성장세를 기록했으며 음반 도소매업이 26.2%로 그 뒤를 이었다. 해당 수치가 한층 더 놀라운 건 이것이 2000년대 이후 사양세를 타다 못해 초토화되었다는 이야기를 듣던 피지컬 음반 시장이 거둬낸 결과이기 때문이다.

음반 업계의 놀라운 성장세가 믿고 있는 가장 든든한 아군은 다름 아닌 케이팝 시장의 꾸준한 성장일 것이다. 2017년은 일명 '액방원'이라 묶여 불리는 엑소, 방탄소년단, 워너원이 동시에 활동한 해였다. 국내는 물론 전 세계 음악계가 한국 음악시장을 주목하게 만들었던 그룹 방탄소년단의 미니 5집 [LOVE YOURSELF 承 'Her']가 150만장에 가까운 판매고를 올렸고, 그 뒤를 이어 2013년 가요계에 12년만의 밀리언셀러를 선사했던 음반 시장의 전통강자 엑소가 정규 4집으로 90만장 대의 판매량을 기록했다. 엠넷의 아이돌 서바이벌 프로그램인 <프로듀스 101> 시즌 2로 더없이 화려하게 데뷔한 11인조 보이그룹 워너원의 기세도 대단했다. 이들의 데뷔 앨범 [1×1=1]은 아이돌 데뷔 앨범 역사상 최고 기록인 76만장 대의 판매고를 기록하며 큰 화제를 모았다. (이상 가온 연간 음반 판매량 기준)

이외에도 세븐틴, 갓세븐, 트와이스, 뉴이스트W 등의 그룹들이 30만장 이상의 음반 판매고를 올리며 아이돌 그룹을 중심으로 부쩍 높아진 음반 판매량을 자랑했다. 더구나 케이팝 아이돌 그룹들의 음반 판매량 상승은 비단 상위권에 위치한 그룹들만의 전유물이 아니었다. 실제로 2017년 연간 음반 차트 상위 50위권 가운데 황치열 미니 1집 [Be Ordinary](22만장)과 드라마 <도깨비> OST(7만 5천 장)를 제외하면 모든 앨범이 아이돌 그룹 혹은 멤버들이 발매한 솔로 음반이었다. 팬사인회 등

팬을 대상으로 한 이벤트 참여를 위해 불필요한 대량구매 등 부작용에 대한 지적도 없지는 않지만 이러한 음반시장 성장세는 그대로 음악산업 전반에 활력을 불어 넣으며 국내 음악산업의 전반적인 매출액과 수출액 증가를 이끄는 데 큰 힘을 보탤다.

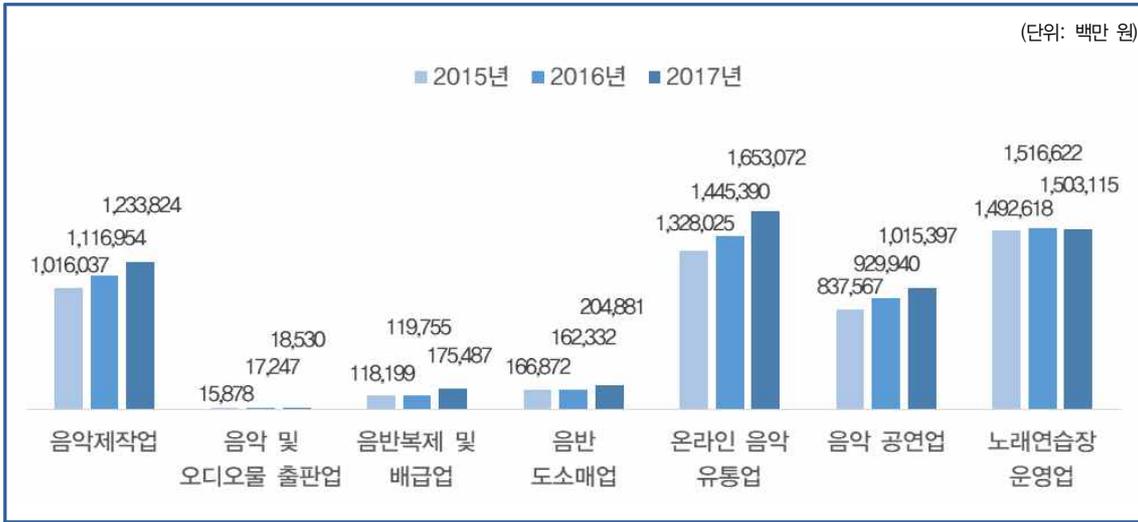
표 3-3-6 | 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	964,125	1,062,210	1,173,207	20.2	10.4	10.3
	음반(음원) 녹음시설 운영업	51,912	54,744	60,618	1.0	10.7	8.1
	소계	1,016,037	1,116,954	1,233,824	21.3	10.5	10.2
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	15,077	16,422	17,665	0.3	7.6	8.2
	기타 오디오물 제작업	801	825	865	0.0	4.8	3.9
	소계	15,878	17,247	18,530	0.3	7.4	8.0
음반복제 및 배급업	음반 복제업	51,615	52,320	81,305	1.4	55.4	25.5
	음반 배급업	66,584	67,435	94,182	1.6	39.7	18.9
	소계	118,199	119,755	175,487	3.0	46.5	21.8
음반 도소매업	음반 도매업	54,020	53,887	74,762	1.3	38.7	17.6
	음반 소매업	112,852	108,445	130,119	2.2	20.0	7.4
	소계	166,872	162,332	204,881	3.5	26.2	10.8
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,136,983	1,245,425	1,441,804	24.8	15.8	12.6
	음원대리 중개업	107,732	114,477	119,516	2.1	4.4	5.3
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	83,310	85,488	91,752	1.6	7.3	4.9
	소계	1,328,025	1,445,390	1,653,072	28.5	14.4	11.6
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	778,285	864,217	944,134	16.3	9.2	10.1
	기타 음악공연 서비스업	59,282	65,723	71,264	1.2	8.4	9.6
	소계	837,567	929,940	1,015,397	17.5	9.2	10.1
중합계		3,482,578	3,791,618	4,301,192	74.1	13.4	11.1
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,492,618	1,516,622	1,503,115	25.9	△0.9	0.4
합계		4,975,196	5,308,240	5,804,307	100.0	9.3	8.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-3-3 ■ 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 음악산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 음악산업 전체 매출액의 64.7%인 3조 7,545억 원이 서울의 매출액으로 집계되었다. 다음으로 매출액이 많은 지역은 경기도 9,411억 원(16.2%), 대구 2,215억 원(3.8%), 부산 2,124억 원(3.7%), 인천 1,244억 원(2.1%), 경상남도 1,204억 원(2.1%)으로 조사됐다. 그 외 지역은 매출액이 1,000억 원을 넘지 못하는 것으로 나타났다. 광주의 매출액은 251억 원(0.4%)으로 세종(90억 원, 0.2%)을 제외한 6개 시 가운데 가장 낮은 것으로 나타났다. 즉, 음악산업 매출액은 서울의 매출액(64.7%)이 7개 시의 매출액(11.5%)과 9개 도의 매출액(23.8%)의 합계보다 훨씬 많았다. 서울, 인천, 경기도를 합쳐 수도권으로 정의하고, 수도권 매출액(83.0%)과 비수도권 매출액(17.0%)으로 나누어 살펴보면, 음악산업의 매출액이 수도권에 집중되어 있는 것을 알 수 있다. 그리고 수도권에는 음악산업의 모든 업종의 사업체가 있지만, 비수도권 지역에는 일부 업종의 사업체만 있다는 것도 알 수 있다.

지역별 매출액 현황 가운데 가장 놀라운 건 새삼스럽게도 서울의 매출액이 7개 시와 9개 도의 매출액을 합친 것 보다 크다는 점이다. 서울, 인천, 경기도를 묶은 수도권 매출액이 전체 매출액의 80% 이상을 차지한다는 사실 그리고 비수도권에는 아예 존재하지도 않는 종류의 사업체가 다수 존재한다는 사실 등 모든 지표가 비수도권의 열악한 음악산업 환경을 증명하는 증거라 할 수 있다. 앞서 전국 사업체 수 현황에서도 언급한 바 있듯 수도권과 비수도권 간의 균형 있는 발전은 앞으로 한국 음악산업의 내수 시장 활성화와 지속적인 성장발전을 위해 가장 먼저 고려해야 할 문제점이다.

표 3-3-7 | 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	음악제작업		음악 및 오디오물 출판업		음반복제 및 배급업		음반 도소매업	
		음악 기획 및 제작업	음반(음원) 녹음시설 운영업	음악 오디오물 출판업	기타 오디오물 제작업	음반 복제업	음반 배급업	음반 도매업	음반 소매업
7개 시	서울	759,743	26,240	15,737	54	19,787	68,385	48,388	97,730
	부산	87,127	5,457	87	-	207	-	133	7,084
	대구	53,689	1,680	94	-	-	-	144	2,862
	인천	8,162	407	-	65	3,300	-	100	2,108
	광주	9,851	90	10	-	24	-	10	528
	대전	4,908	2,744	31	-	1,825	187	118	119
	울산	4,716	-	-	-	-	-	1,276	1,603
	세종	901	-	-	-	-	-	-	-
	소계	169,355	10,378	222	65	5,356	187	1,780	14,304
9개 도	경기도	226,418	22,502	1,706	519	51,538	24,846	24,353	6,261
	강원도	1,420	126	-	1	-	-	2	1,023
	충청북도	218	267	-	-	1,838	-	-	1,887
	충청남도	820	408	-	226	-	-	35	226
	전라북도	5,481	445	-	-	1,182	-	47	2,798
	전라남도	660	-	-	-	-	-	3	3,715
	경상북도	5,833	-	-	-	992	764	-	1,565
	경상남도	2,425	-	-	-	612	-	155	279
	제주도	834	252	-	-	-	-	-	331
	소계	244,109	24,000	1,706	746	56,163	25,610	24,594	18,085
합계	1,173,207	60,618	17,665	865	81,305	94,182	74,762	130,119	

지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 운영업		
7개 시	서울	1,253,907	104,435	87,155	568,349	27,500	677,110	3,754,518	64.7
	부산	5,826	-	-	19,746	751	86,013	212,431	3.7
	대구	6,279	-	-	64,567	1,152	91,070	221,536	3.8
	인천	60,391	-	-	15,438	1,525	32,918	124,413	2.1
	광주	-	-	-	11,930	25	2,659	25,127	0.4
	대전	1,051	-	9	1,012	53	23,986	36,042	0.6
	울산	-	-	-	6,158	559	26,164	40,476	0.7
	세종	-	-	-	1,361	-	6,752	9,015	0.2
	소계	73,547	-	9	120,212	4,065	269,561	669,040	11.5
9개 도	경기도	111,532	14,212	4,589	129,854	36,991	285,770	941,091	16.2
	강원도	-	-	-	9,982	42	57,056	69,652	1.2
	충청북도	-	-	-	19,784	2	8,452	32,447	0.6
	충청남도	-	-	-	6,057	102	32,089	39,964	0.7
	전라북도	-	-	-	10,574	125	22,189	42,842	0.7
	전라남도	-	-	-	34,613	169	8,291	47,450	0.8
	경상북도	2,817	-	-	24,243	869	36,926	74,010	1.3
	경상남도	-	-	-	15,235	284	101,367	120,357	2.1
	제주도	-	869	-	5,230	1,115	4,305	12,937	0.2
	소계	114,349	15,082	4,589	255,573	39,700	556,444	1,380,750	23.8
합계	1,441,804	119,516	91,752	944,134	71,264	1,503,115	5,804,307	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠출발루선산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

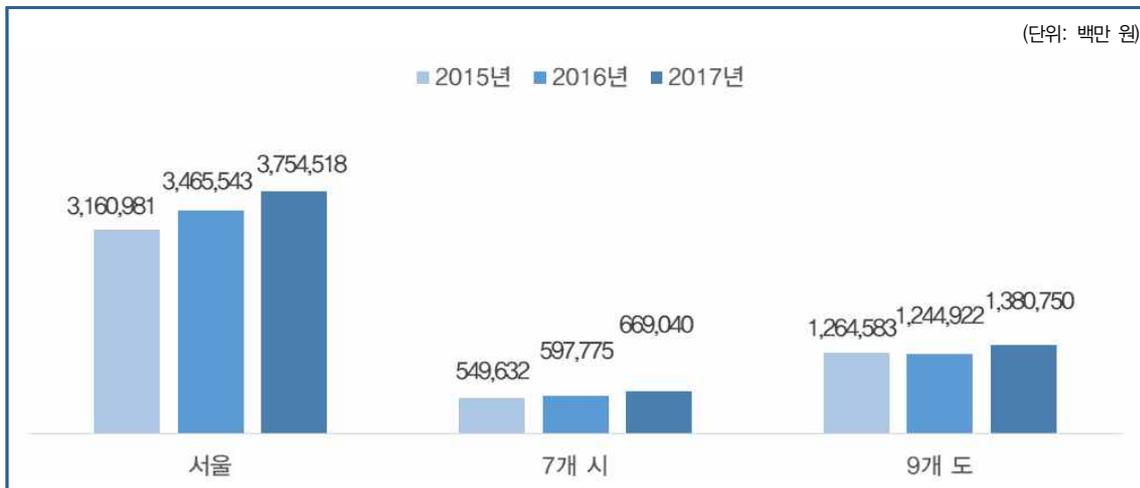
지역별 매출액을 연도별로 보면, 서울의 매출액은 2015년 3조 1,610억 원, 2016년 3조 4,655억 원, 2017년 3조 7,545억 원으로 매출액이 꾸준히 증가했으며 이는 전년대비 8.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.0% 증가한 수치이다. 서울의 매출액은 2015년부터 3조를 넘는 것으로 나타났다. 경기도의 매출액 또한 2015년에 6,803억 원, 2016년 8,451억 원, 2017년에 9,411억 원으로 꾸준히 증가해서 전년대비 11.4% 증가, 연평균 17.6% 증가했다. 9개 도 매출액은 2015년 1조 2,646억 원에서 2017년 1조 3,808억 원으로 전년대비 10.9% 증가, 연평균 4.5% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-3-8 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
7개 시	서울	3,160,981	3,465,543	3,754,518	8.3	9.0
	부산	174,635	191,683	212,431	10.8	10.3
	대구	184,256	198,291	221,536	11.7	9.7
	인천	105,843	114,770	124,413	8.4	8.4
	광주	18,773	22,650	25,127	10.9	15.7
	대전	33,579	32,727	36,042	10.1	3.6
	울산	32,546	37,654	40,476	7.5	11.5
	세종 ¹²⁶⁾	-	-	9,015	-	-
소계	549,632	597,775	669,040	11.9	10.3	
9개 도	경기도	680,341	845,109	941,091	11.4	17.6
	강원도	54,225	63,921	69,652	9.0	13.3
	충청북도	27,210	30,145	32,447	7.6	9.2
	충청남도	33,001	36,337	39,964	10.0	10.0
	전라북도	35,136	38,044	42,842	12.6	10.4
	전라남도	42,230	42,551	47,450	11.5	6.0
	경상북도	281,912	67,179	74,010	10.2	△48.8
	경상남도	101,024	109,826	120,357	9.6	9.1
	제주도	9,504	11,810	12,937	9.5	16.7
	소계	1,264,583	1,244,922	1,380,750	10.9	4.5
합계	4,975,196	5,308,240	5,804,307	9.3	8.0	

그림 3-3-4 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황



126) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황

2016년 음악산업의 부가가치액은 2조 435억 원으로 전년대비 6.8% 증가했고 2015년부터 2017년까지 연평균 6.3% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 35.2%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 살펴보면, 비중이 가장 큰 항목은 인건비로 1조 2,653억 원(61.9%)을 기록했다. 인건비는 전년대비 7.0% 증가, 연평균 6.6% 증가했다. 감가상각비는 2,403억 원(11.8%)으로 전년대비 1.6% 증가, 연평균 1.2% 증가했다. 경상이익은 2,849억 원(13.9%)으로 전년대비 13.3%, 연평균 12.3% 증가했다. 임차료는 1,208억 원(5.9%)으로 전년대비 2.7%, 연평균 2.2% 증가했다. 순금융비용은 893억 원(4.4%)으로 전년대비 5.8%, 연평균 4.9% 증가했다. 조세공과는 429억 원(2.1%)으로 전년대비 6.9% 증가, 연평균 6.2% 증가했다.

표 3-3-9 음악산업 부가가치액 구성 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

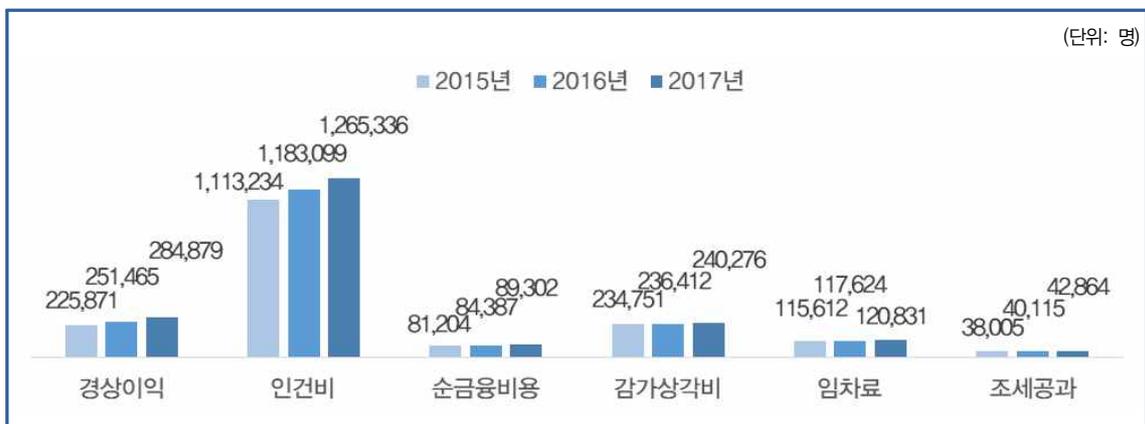
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순 금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
음악산업	5,804,307	2,043,488	35.2	284,879	1,265,336	89,302	240,276	120,831	42,864
부가가치액 대비 비중(%)				13.9	61.9	4.4	11.8	5.9	2.1
매출액 대비 비중(%)				4.9	21.8	1.5	4.1	2.1	0.7

표 3-3-10 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		225,871	1,113,234	81,204	234,751	115,612	38,005	1,808,677
2016년		251,465	1,183,099	84,387	236,412	117,624	40,115	1,913,102
2017년		284,879	1,265,336	89,302	240,276	120,831	42,864	2,043,488
전년대비증감률(%)		13.3	7.0	5.8	1.6	2.7	6.9	6.8
연평균증감률(%)		12.3	6.6	4.9	1.2	2.2	6.2	6.3

그림 3-3-5 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제5절 음악산업 수출입액 현황

방탄소년단의 성공적인 해외 진출 이후 한국 음악산업 특히 아이돌 그룹을 앞세운 케이팝 시장의 가장 큰 관심사는 다름 아닌 해외진출이었다. 실제로 일부 기획사를 중심으로 작은 시장규모 때문에 투자 대비 수익이 그리 크지 않은 것은 물론 방송사에서 행사주체까지 복잡하게 얽혀 있는 이해관계 등으로 골머리를 앓기 십상인 국내 시장을 차선책으로 두고 그룹 활동을 구상하는 경우도 점차 늘어나고 있는 추세다. 이렇듯 기본적인 음반 발매, 프로모션, 월드 투어까지 해외를 겨냥한 활동의 숫자가 늘어날수록 수출액이 늘어나는 건 어찌면 당연한 이치라고 할 수 있겠다. 전년대비 15.8% 증가한 음악산업 총 수출액은 올해 처음으로 총액 5억 달러를 넘어섰다.

2017년 음악산업의 수출액은 5억 1,258만 달러로 전년대비 15.8% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 16.0% 증가했다. 수입액은 1,383만 달러로 전년대비 1.2% 증가, 연평균 1.6% 증가했다.

연도별로 보면, 수출액은 2015년 3억 8,102만 달러, 2016년 4억 4,257만 달러, 2017년에는 5억 1,258만 달러로 꾸준히 증가하고 있다. 수입액도 연평균 증감률이 1.6%로 조금씩 늘고 있지만, 수출액보다 증가 추세가 낮은 것으로 나타났다. 수출입 차액으로는 4억 9,875만 달러로 수출이 수입보다 많은 것으로 나타났다.

표 3-3-11 | 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	381,023	442,566	512,580	15.8	16.0
수입액	13,397	13,668	13,831	1.2	1.6
수출입 차액	367,626	428,898	498,749	16.3	16.5

2017년 음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본으로 전체 수출액의 62.5%인 3억 2,060만 달러를 기록했다. 북미로의 수출액은 2015년 109만 달러에서 2017년 547만 달러(1.1%)로 전년대비 159.8%, 연평균 124.5% 증가해서 매우 큰 증가 추세를 보였다. 동남아 지역의 수출액은 2015년 4,056만 달러에서 2017년 6,474만 달러(12.6%)로 전년대비 15.9% 증가했다. 그 외에 중국으로의 수출액은 1억 993만 달러(21.4%), 유럽으로의 수출액은 855만 달러(1.7%), 기타 지역으로의 수출액은 329만 달러(0.6%)로 나타났다. 즉, 음악산업의 수출은 일본, 중국, 동남아로의 수출액이 전체 수출액의 96.6%를 차지하여 아시아에 편중되어 있는 것으로 나타났다.

2017년 조사에서 무엇보다 흥미로운 건 북미수출액의 놀라운 증가다. 물론 전체 수출액의 1%를 겨우 넘는 수준의 아주 작은 비중이기는 하지만 미국은 그 동안 성공적인 진출 사례가 전무하다시피 한 음악 시장이었기에 더욱 놀랍다. 2017년 북미 수출액은 총 547만 달러로 전년대비 159.8% 성장을 기록했다. 이는 각각 15.6%, 15.9%를 기록한 전통의 케이팝 수출 강자 일본과 동남아 성장률의 10배에 가까운 수치다. 방탄소년단, 카드 등을 통해 기존과는 다른 방식으로 북남미 시장 공략에 성공한 케이팝이 앞으로 얼마나 효율적이고 공격적인 방식으로 팝 음악의 본고장을 공략하게 될지 주목하지 않을 수 없는 부분이다.

꾸준한 성장세를 보이며 전체 수출 시장의 70% 이상을 차지하고 있는 일본(62.5%)과 동남아(12.6%)의 여전한 선전이 눈에 띄는 가운데 2016년을 기점으로 ‘한한령(限韓令)’ 직격탄을 정통으로 맞았던 중국 시장 회복세도 눈에 띈다. 비록 400%가 넘는 성장률을 기록하며 눈부신 가능성을 보여줬던 2014년의 기세에는 비할 수 없겠지만, 2016년 한 자리 수까지 떨어졌던 증가율이 두 자리수(11.8%)를 회복된 모습이다. 물론 극도로 얼어붙었던 한중간 국제 교류 움직임이 예전처럼 회복되기는 당분간 어렵겠지만 어느 정도의 가능성을 다시 엿볼 수 있었던 한 해였다는 점에서 긍정적인 미래를 기대해볼 만하다.

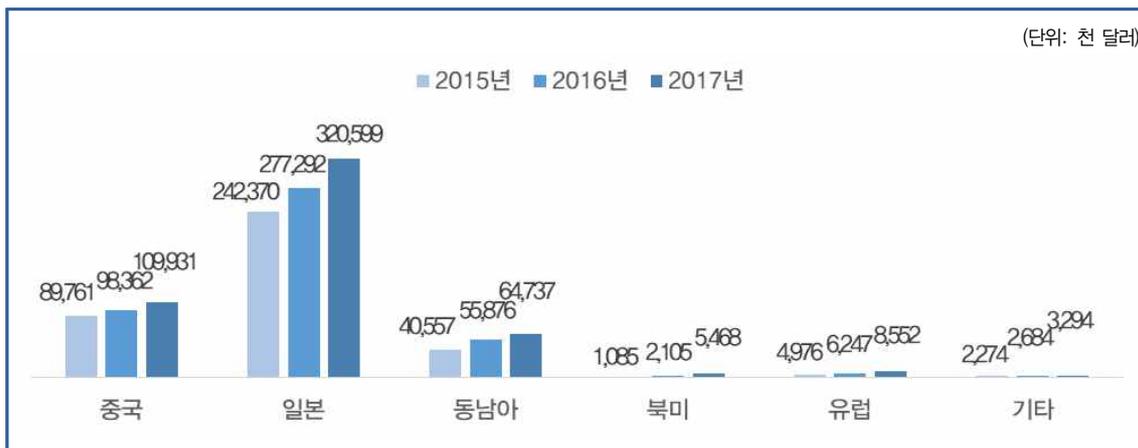
표 3-3-12 | 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		89,761	98,362	109,931	21.4	11.8	10.7
일본		242,370	277,292	320,599	62.5	15.6	15.0
동남아		40,557	55,876	64,737	12.6	15.9	26.3
북미		1,085	2,105	5,468	1.1	159.8	124.5
유럽		4,976	6,247	8,552	1.7	36.9	31.1
기타		2,274	2,684	3,294	0.6	22.7	20.4
합계		381,023	442,566	512,580	100.0	15.8	16.0

그림 3-3-6 | 음악산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)



2017년 음악산업의 수입액이 가장 많은 지역은 유럽이며, 수입액은 743만 달러로 전체 수입액의 53.7%를 차지했다. 북미에서의 수입액은 289만 달러로 20.9%를 차지했다. 아시아 지역에서는 일본에서의 수입액이 가장 많았다. 일본으로부터의 수입액은 298만 달러로 21.6%의 비중을 차지했다. 다음으로 기타 지역에서의 수입액이 36만 달러(2.6%), 중국에서의 수입액이 10만 달러(0.7%), 동남아에서의 수입액이 7만 달러(0.5%)로 나타났다.

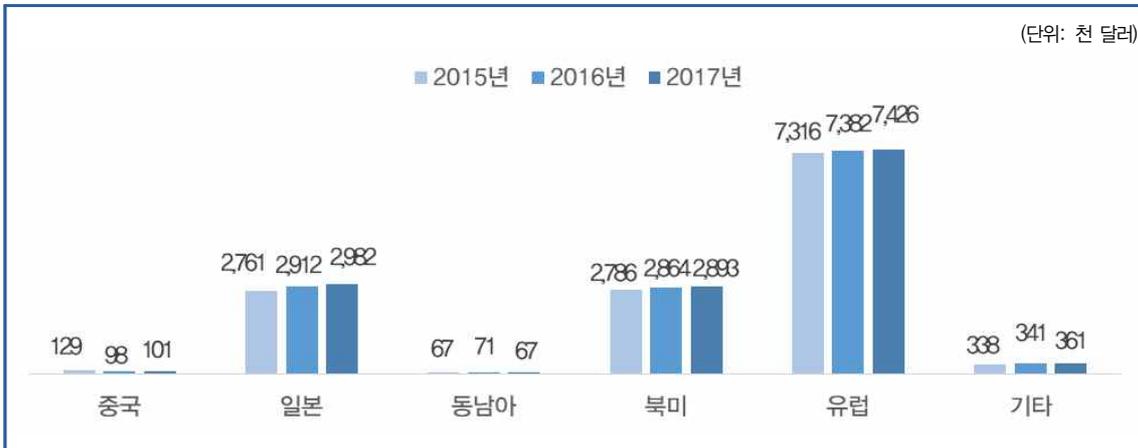
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-13 | 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

연도 지역	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	129	98	101	0.7	3.1	△11.5
일본	2,761	2,912	2,982	21.6	2.4	3.9
동남아	67	71	67	0.5	△5.6	0.0
북미	2,786	2,864	2,893	20.9	1.0	1.9
유럽	7,316	7,382	7,426	53.7	0.6	0.7
기타	338	341	361	2.6	5.9	3.3
합계	13,397	13,668	13,831	100.0	1.2	1.6

그림 3-3-7 | 음악산업 지역별 수입액 현황



2017년 음악산업의 해외 수출방법은 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 62.1%로 가장 많았으며, 전년대비 0.1%p 감소했다. 해외 에이전트를 활용한다는 응답은 13.2%로 전년대비 0.3%p 감소했다. 온라인 해외 판매 9.7%, 국내 에이전트 활용 6.1%, 해외 법인 활용 5.0%, 해외 전시회 및 행사참여 2.9% 순으로 나타났다.

표 3-3-14 | 음악산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감 (%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	3.4	3.1	2.9	△0.2
	해외 유통사 접촉	61.9	62.2	62.1	△0.1
	온라인 해외 판매	9.6	9.8	9.7	△0.1
간접 수출	해외 법인 활용	5.4	5.2	5.0	△0.2
	국내 에이전트 활용	6.4	6.2	6.1	△0.1
	해외 에이전트 활용	13.3	13.5	13.2	△0.3
기타	-	-	0.9	-	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2017년 음악산업의 해외 진출형태는 완제품수출(71.6%)과 LICENSE(28.4%)의 2가지 방식으로 이루어졌다. 완제품 수출은 전년대비 0.1%p 증가했으며, LICENSE는 전년대비 0.1%p 감소했다.

표 3-3-15 | 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%)
완제품수출	71.1	71.5	71.6	0.1
LICENSE	28.9	28.5	28.4	△0.1
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 음악산업 종사자 현황

2017년 음악산업의 종사자 수는 총 7만 7,005명으로 전년대비 1.8% 감소했다.

중분류별로 보면, 음악제작업 종사자 수는 3,840명(5.0%)으로 전년대비 5.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.1% 증가했다. 음악 및 오디오물 출판업 종사자 수는 82명(0.1%)으로 전년대비 2.5% 증가하였다. 음반복제 및 배급업 종사자 수는 326명(0.4%)으로 전년대비 25명이 늘어나 8.3% 증가했으며 연평균 7.1% 증가했다. 음반 도소매업 종사자 수는 669명(0.9%)으로 전년대비 1.4% 증가했고, 연평균 1.3% 감소했다. 온라인 음악 유통업 종사자 수는 2,965명(3.9%)으로 전년대비 4.9% 증가했고, 연평균 7.5% 증가했다. 음악 공연업 종사자 수는 4,183명(5.4%)으로 전년대비 4.4% 증가했으며, 연평균 6.0% 증가했다. 음악산업에서 종사자 수가 가장 많은 노래연습장 운영업은 6만 4,941명(84.3%)으로 전년대비 2.9% 감소, 연평균 1.4% 감소했다.

앞서 사업체 감소가 있었기 때문에 그에 따른 음악산업 종사자 수 역시 자연스럽게 감소 추세에 들어섰다. 다만 한 가지 눈여겨보아야 할 건 종사자 현황 지표 가운데 전년대비 실질적 감소세를 기록한 것은 노래연습장 운영업뿐이며 이외의 업종은 모두 증가세를 기록했다는 점이다. 케이팝 시장의 폭발적인 성장으로 음악 제작에서 음악공연, 음반 배급은 물론 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업에 종사하는 이들까지 적게는 1.4%에서 많게는 8.3%까지 다양한 성장세를 기록했다.

그림 3-3-8 | 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

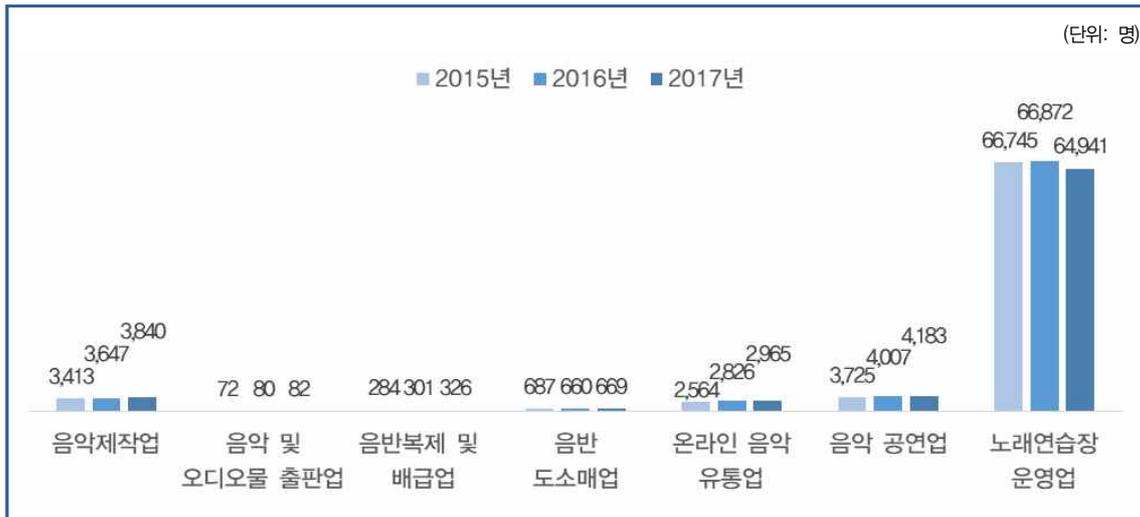


표 3-3-16 | 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	2,932	3,152	3,336	4.3	5.8	6.7
	음반(음원) 녹음시설 운영업	481	495	504	0.7	1.8	2.4
	소계	3,413	3,647	3,840	5.0	5.3	6.1
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	59	66	68	0.1	3.0	7.4
	기타 오디오물 제작업	13	14	14	0.0	0.0	3.8
	소계	72	80	82	0.1	2.5	6.7
음반복제 및 배급업	음반 복제업	151	162	178	0.2	9.9	8.6
	음반 배급업	133	139	148	0.2	6.5	5.5
	소계	284	301	326	0.4	8.3	7.1
음반 도소매업	음반 도매업	144	135	137	0.2	1.5	△2.5
	음반 소매업	543	525	532	0.7	1.3	△1.0
	소계	687	660	669	0.9	1.4	△1.3
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,921	2,155	2,275	3.0	5.6	8.8
	음원대리 중개업	212	209	213	0.3	1.9	0.2
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	431	462	476	0.6	3.0	5.1
	소계	2,564	2,826	2,965	3.9	4.9	7.5
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	3,487	3,752	3,917	5.1	4.4	6.0
	기타 음악공연 서비스업	238	255	266	0.3	4.3	5.7
	소계	3,725	4,007	4,183	5.4	4.4	6.0
중합계		10,745	11,521	12,064	15.7	4.7	6.0
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	66,745	66,872	64,941	84.3	△2.9	△1.4
합계		77,490	78,393	77,005	100.0	△1.8	△0.3

2017년 음악산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 2만 4,553명으로 전체의 31.9%를 차지했으며 이는 전년대비 2.3% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.6% 증가했다. 서울 다음으로 종사자가 많은 지역은 경기도로 1만 4,468명으로 18.8%의 비중을 보였으며, 부산의 종사자 수는 4,479명으로 5.8%를 차지했다.

7개 광역시의 종사자 수는 1만 8,878명으로 전체의 24.5%를 차지했으며 전년대비 0.9% 감소했고, 연평균 0.2% 감소했다. 9개 도의 종사자 수는 3만 3,573명으로 43.6%를 차지했으며 전년대비 1.8% 감소했고, 연평균 1.1% 감소한 것으로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018

표 3-3-17 | 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

지역	업종	음악제작업		음악 및 오디오물 출판업		음반복제 및 배급업		음반 도소매업	
		음악 기획 및 제작업	음반(음원) 녹음시설 운영업	음악 오디오물 출판업	기타 오디오물 제작업	음반 복제업	음반 배급업	음반 도매업	음반 소매업
7개 시	서울	1,823	288	58	2	38	110	71	304
	부산	155	34	1	-	1	-	1	26
	대구	100	10	1	-	-	-	1	13
	인천	69	5	-	1	11	-	3	28
	광주	52	5	1	-	1	-	1	10
	대전	50	40	1	-	15	1	6	6
	울산	28	-	-	-	-	-	5	10
	세종	4	-	-	-	-	-	-	-
	소계	458	93	3	1	28	1	17	93
9개 도	경기도	737	97	8	1	76	27	47	29
	강원도	80	10	-	5	-	-	1	9
	충청북도	24	5	-	-	21	-	-	27
	충청남도	44	5	-	5	-	-	0	10
	전라북도	17	5	-	-	5	-	1	12
	전라남도	4	-	-	-	-	-	0	17
	경상북도	53	-	-	-	5	10	-	16
	경상남도	93	-	-	-	6	-	1	10
	제주도	3	1	-	-	-	-	-	5
소계	1,055	123	8	11	113	37	49	135	
합계	3,336	504	68	14	178	148	137	532	

지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 운영업		
7개 시	서울	1,968	181	357	1,548	82	17,725	24,553	31.9
	부산	10	-	-	229	6	4,017	4,479	5.8
	대구	25	-	-	150	6	3,964	4,269	5.5
	인천	59	-	-	77	32	3,643	3,928	5.1
	광주	-	-	-	216	4	1,938	2,227	2.9
	대전	5	-	20	62	1	1,811	2,016	2.6
	울산	-	-	-	57	5	1,596	1,701	2.2
	세종	-	-	-	4	-	250	258	0.3
	소계	99	-	20	795	53	17,218	18,878	24.5
9개 도	경기도	198	27	99	655	95	12,372	14,468	18.8
	강원도	-	-	-	152	0	3,618	3,874	5.0
	충청북도	-	-	-	145	0	1,559	1,781	2.3
	충청남도	-	-	-	115	1	2,110	2,290	3.0
	전라북도	-	-	-	80	1	1,442	1,562	2.0
	전라남도	-	-	-	143	1	1,735	1,900	2.5
	경상북도	10	-	-	114	12	3,120	3,339	4.3
	경상남도	-	-	-	136	1	3,529	3,777	4.9
	제주도	-	5	-	34	20	514	583	0.8
소계	208	32	99	1,574	131	29,998	33,573	43.6	
합계	2,275	213	476	3,917	266	64,941	77,005	100.0	

표 3-3-18 | 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	24,238	25,136	24,553	△2.3	0.6
	부산	4,578	4,619	4,479	△3.0	△1.1
	대구	4,311	4,341	4,269	△1.7	△0.5
	인천	3,981	4,006	3,928	△1.9	△0.7
	광주	2,262	2,292	2,227	△2.8	△0.8
	대전	2,095	2,056	2,016	△1.9	△1.9
	울산	1,717	1,742	1,701	△2.4	△0.5
	세종 ¹²⁷⁾	-	-	258	-	-
소계	18,944	19,056	18,878	△0.9	△0.2	
9개 도	경기도	14,543	14,769	14,468	△2.0	△0.3
	강원도	3,945	3,965	3,874	△2.3	△0.9
	충청북도	1,782	1,796	1,781	△0.8	△0.0
	충청남도	2,305	2,312	2,290	△1.0	△0.3
	전라북도	1,581	1,580	1,562	△1.1	△0.6
	전라남도	1,903	1,901	1,900	△0.1	△0.1
	경상북도	3,814	3,419	3,339	△2.3	△6.4
	경상남도	3,857	3,868	3,777	△2.4	△1.0
	제주도	578	591	583	△1.4	0.4
	소계	34,308	34,201	33,573	△1.8	△1.1
	합계	77,490	78,393	77,005	△1.8	△0.3

그림 3-3-9 | 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황



127) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

2017년 음악산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 전체 종사자의 70.3%로 5만 4,157명으로 나타났다. 파견직을 포함한 비정규직은 2만 2,848명으로 29.8%를 차지했다.

중분류별로 보면, 음악제작업은 정규직 종사자 수가 3,444명(89.7%), 비정규직 373명(9.7%), 파견직 24명(0.6%)으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업은 정규직 53명(64.6%), 비정규직 17명(20.7%), 파견직 12명(14.6%)으로 조사됐다. 음반복제 및 배급업은 정규직이 267명(81.9%), 비정규직 52명(15.9%), 파견직 8명(2.4%)이었다. 음반 도소매업은 정규직 601명(89.8%), 비정규직 54명(8.1%), 파견직 15명(2.2%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 정규직 2,429명(82.0%), 비정규직 532명(17.9%), 파견직 5명(0.1%)으로 조사됐고, 음악 공연업은 정규직 3,543명(84.7%), 비정규직 620명(14.8%), 파견직 21명(0.5%)으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 정규직 4만 3,822명(67.5%), 비정규직 1만 9,088명(29.4%), 파견직 2,030명(3.1%)으로 조사됐다.

2017년 음악산업 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 3만 6,310명으로 47.2%를 차지했고, 여자는 4만 695명으로 52.8%를 차지하여 여자 종사자 수가 남자보다 많았다.

통계수치를 보면 국내 음악산업은 여성 종사자 수가 남성 종사자 수에 비해 4천여 명 즉, 5.6% 가량 많은 여초 업계로 이해하기 쉽다. 실제로 음악을 비롯한 대중문화 전반에 2.30대 젊은 여성들을 중심으로 한 소비자가 대다수를 차지한다는 사실은 상식에 가까워 굳이 재차 언급할 필요도 없는 사실이다.

그러나 수치를 보다 자세히 들여다보면 이야기는 달라진다. 총 7개의 중분류로 나뉘어져 있는 직종들 가운데 여성이 남성보다 고용률이 높은 분야는 음악 공연업 그리고 노래 연습장 운영업 뿐이다. 보통 개인사업장으로 운영되는 노래 연습장 운영업은 제외하고서라도 정규직을 기준으로 음악 공연업계 내부에서조차 기획 및 제작에 있어서는 남성(45.6%)이 여성(40.5%)보다 비중이 높다. 음악 기획 및 제작업(남성(55.0%), 여성(33.6%)), 인터넷/모바일 서비스업(남성(54.6%), 여성(25.8%))은 모두 정규직 남성의 정규직 여성의 두 배에 가까운 수치를 기록하고 있다. 그나마 서비스업이 들어가는 분류에 들어와서야 여성(34.2%)의 고용률이 남성(28.9%)의 비중보다 높아진다.

표 3-3-19 | 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)							
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,836	55.0	1,120	33.6	185	5.5	171	5.1	13	0.4	11	0.3	3,336
	음반(음원) 녹음시설 운영업	416	82.5	71	14.1	11	2.2	6	1.2	-	-	-	-	504
	소계	2,253	58.7	1,191	31.0	196	5.1	177	4.6	13	0.3	11	0.3	3,840
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	22	32.4	18	26.5	11	16.2	6	8.8	5	7.4	7	10.3	68
	기타 오디오물 제작업	11	78.6	2	14.3	1	7.1	0	0.0	-	-	-	-	14
	소계	33	40.2	20	24.4	11	13.4	6	7.3	5	6.1	7	8.5	82
음반복제 및 배급업	음반 복제업	133	74.7	30	16.9	3	1.7	5	2.8	6	3.4	2	1.1	178
	음반 배급업	94	63.5	10	6.8	17	11.5	27	18.2	-	-	-	-	148
	소계	227	69.6	40	12.3	20	6.1	32	9.8	6	1.8	2	0.6	326
음반 도소매업	음반 도매업	63	46.0	32	23.4	20	14.6	8	5.8	9	6.6	6	4.4	137
	음반 소매업	345	64.8	161	30.3	12	2.3	14	2.6	-	-	-	-	532
	소계	408	61.0	193	28.8	32	4.8	22	3.3	9	1.3	6	0.9	669
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,242	54.6	588	25.8	264	11.6	178	7.8	1	0.0	3	0.1	2,275
	음원대리 중개업	87	40.8	65	30.5	31	14.6	30	14.1	-	-	-	-	213
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	284	59.7	164	34.5	25	5.3	2	0.4	-	-	1	0.2	476
	소계	1,612	54.4	817	27.6	321	10.8	211	7.1	1	0.0	4	0.1	2,965
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,786	45.6	1,588	40.5	331	8.5	200	5.1	6	0.2	6	0.2	3,917
	기타 음악공연 서비스업	77	28.9	91	34.2	41	15.4	48	18.0	3	1.1	6	2.3	266
	소계	1,864	44.6	1,679	40.1	372	8.9	248	5.9	10	0.2	11	0.3	4,183
	중합계	6,396	53.0	3,939	32.7	951	7.9	694	5.8	44	0.4	41	0.3	12,064
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	18,820	29.0	25,002	38.5	9,255	14.3	9,833	15.1	845	1.3	1,185	1.8	64,941
	합계	25,215	32.7	28,942	37.6	10,206	13.3	10,527	13.7	889	1.2	1,226	1.6	77,005

2017년 음악산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 2만 5,215명으로 33.0%의 비중을 보였으며 정규직 여자는 2만 8,942명(38.0%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 1만 206명으로 13.3%를 차지했고, 비정규직 여자는 1만 527명(14.0%), 파견직 남자는 889명으로 1.0%를 차지했고, 파견직 여자는 1,226명(2.0%)으로 조사됐다.

증감률을 보면, 정규직 남자와 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 각각 1.6% 감소, 2.1% 감소했다. 정규직 남자 종사자 수는 2015년부터 2017년까지 연평균 0.0%, 비정규직 남자는 연평균 0.5% 감소했다. 정규직 여자는 전년대비 2.0% 감소, 연평균 0.5% 감소했다. 비정규직 여자는 전년대비 1.3% 감소, 연평균 0.3% 감소한 것으로 나타났다.

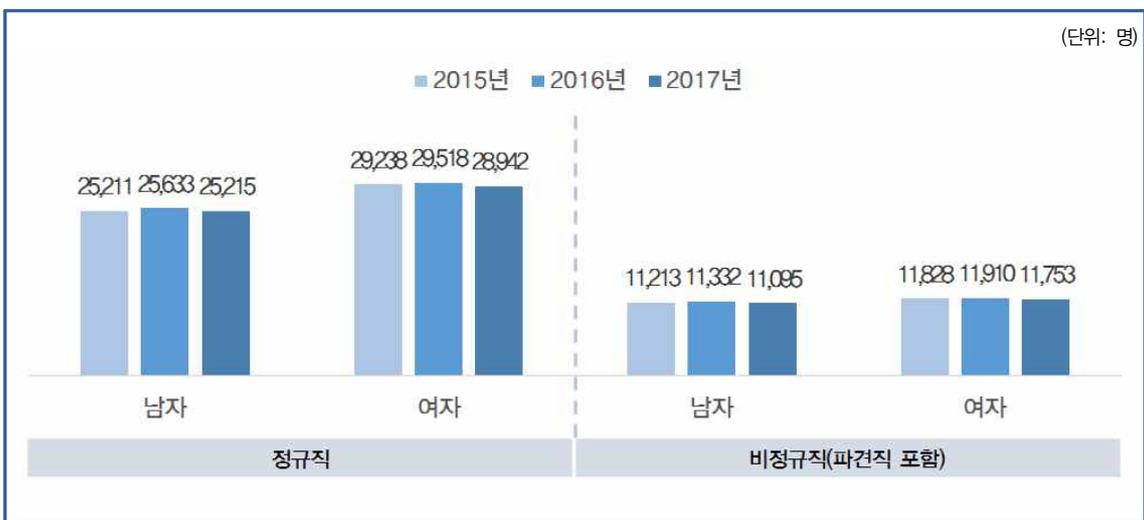
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-20 | 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

고용형태 / 성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)							
2015년	25,211	32.5	29,238	37.7	11,213	14.5	11,828	15.3	-	-	-	-	77,490
2016년	25,633	32.7	29,518	37.7	11,332	14.5	11,910	15.2	-	-	-	-	78,393
2017년	25,215	33	28,942	38	10,206	13	10,527	14	889	1	1,226	2	77,005
전년대비증감률(%) ¹²⁸⁾	△1.6	-	△2.0	-	△2.1	-	△1.3	-	-	-	-	-	△1.8
연평균증감률(%)	0.0	-	△0.5	-	△0.5	-	△0.3	-	-	-	-	-	△0.3

그림 3-3-10 | 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 음악산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작 직무 종사자 수가 4,055명으로 전체 종사자 수의 33.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 기타(유통)직 종사자 수가 2,882명(23.9%), 사업기획직 1,929명(16.0%), 관리직 1,651명(13.7%), 마케팅/홍보직 1,204명(10.0%) 순으로 조사됐다. 음악산업 가운데 종사자 수가 가장 적은 직무는 연구개발 분야로 343명(2.8%)으로 나타났다.

128) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

| 표 3-3-21 | 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)¹²⁹⁾

(단위: 명)

업종	직무	사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타 (유통)	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작업	564	536	1,167	307	69	693	3,336
	음반(음원) 녹음시설 운영업	83	77	308	7	2	27	504
	소계	647	613	1,474	314	71	720	3,840
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	9	15	24	8	2	9	68
	기타 오디오물 제작업	1	2	6	2	1	3	14
	소계	9	17	30	10	3	12	82
음반복제 및 배급업	음반 복제업	9	30	96	8	4	30	178
	음반 배급업	6	30	39	14	4	55	148
	소계	15	60	135	23	8	84	326
음반 도소매업	음반 도매업	9	24	18	10	5	71	137
	음반 소매업	17	42	59	13	3	399	532
	소계	26	66	78	22	8	470	669
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	258	106	553	355	197	806	2,275
	음원대리 중개업	18	41	28	10	-	115	213
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	76	47	275	2	-	75	476
	소계	352	194	856	367	197	997	2,965
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	844	656	1,379	434	54	549	3,917
	기타 음악공연 서비스업	35	44	103	33	1	49	266
	소계	879	700	1,482	467	55	599	4,183
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-	-	-
	합계	1,929	1,651	4,055	1,204	343	2,882	12,064
	비중(%)	16.0	13.7	33.6	10.0	2.8	23.9	100.0

증감률을 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 기타(유통)과 연구개발 종사자 수는 전년대비 4.9% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 사업기획직 종사자 수는 전년대비 4.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.3% 증가했다. 관리직은 전년대비 4.3% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 제작직은 전년대비 4.8% 증가, 연평균 6.7% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 4.6%, 연평균 5.2% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 4.9% 증가, 연평균 7.8% 증가했다.

| 표 3-3-22 | 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황¹³⁰⁾

(단위: 명)

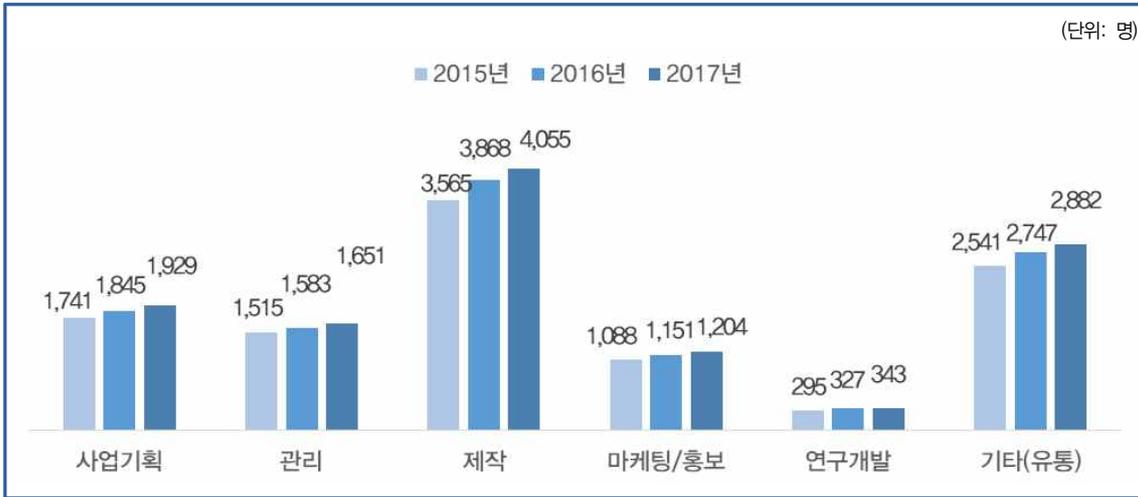
연도	직무	사업 기획	관리	제작	마케팅/ 홍보	연구 개발	기타(유통)	합계
2015년		1,741	1,515	3,565	1,088	295	2,541	10,745
2016년		1,845	1,583	3,868	1,151	327	2,747	11,521
2017년		1,929	1,651	4,055	1,204	343	2,882	12,064
	전년대비증감률(%)	4.6	4.3	4.8	4.6	4.9	4.9	4.7
	연평균증감률(%)	5.3	4.4	6.7	5.2	7.8	6.5	6.0

129) 노래연습장 운영업 제외

130) 노래연습장 운영업 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-3-11 | 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황



2017년 음악산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 10,038명으로 83.2%의 비중을 보였고, 전문대 졸업 종사자 수는 945명(7.8%), 고등학교 졸업 이하 753명(6.2%), 대학원 졸업 이상 328명(2.7%) 순으로 나타났다.

표 3-3-23 | 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)¹³¹⁾

(단위: 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	130	227	2,939	40	3,336
	음반(음원) 녹음시설 운영업	66	70	364	5	504
	소계	196	297	3,302	45	3,840
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	3	12	44	9	68
	기타 오디오물 제작업	-	4	8	2	14
	소계	3	16	52	11	82
음반복제 및 배급업	음반 복제업	13	28	131	6	178
	음반 배급업	17	17	114	-	148
	소계	30	45	245	6	326
음반 도소매업	음반 도매업	26	28	74	10	137
	음반 소매업	87	34	408	3	532
	소계	113	62	482	13	669
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	157	169	1,911	39	2,275
	음원대리 중개업	13	10	188	1	213
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	50	44	381	1	476
	소계	220	224	2,480	41	2,965
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	179	278	3,273	187	3,917
	기타 음악공연 서비스업	14	24	203	25	266
	소계	192	302	3,476	212	4,183
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-
합계		753	945	10,038	328	12,064
비중(%)		6.2	7.8	83.2	2.7	100.0

131) 노래연습장 운영업 제외

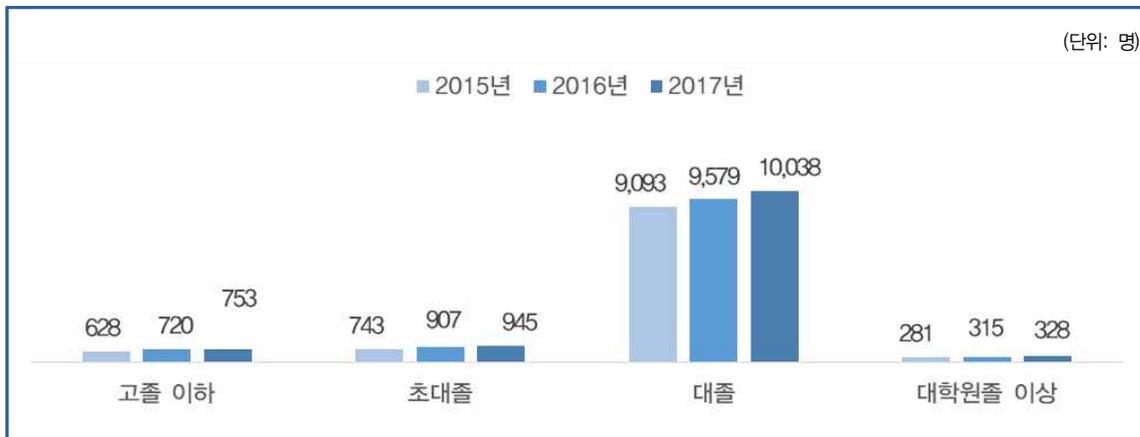
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 4.6% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.5% 증가했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년대비 4.2% 증가했고, 연평균 12.8% 증가했다. 대학교 졸업은 전년대비 4.8%, 연평균 5.1% 증가했다. 대학원 졸업 이상은 전년대비 4.1%, 연평균 8.0% 증가했다.

표 3-3-24 | 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황¹³²⁾

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		628	743	9,093	281	10,745
2016년		720	907	9,579	315	11,521
2017년		753	945	10,038	328	12,064
	전년대비증감률(%)	4.6	4.2	4.8	4.1	4.7
	연평균증감률(%)	9.5	12.8	5.1	8.0	6.0

그림 3-3-12 | 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 음악산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하 종사자 수가 3,834명으로 전체의 31.8%를 차지했다. 29세 이하 종사자 수는 3,598명(29.8%)으로 나타나서 음악산업 종사자의 61.6%는 34세 이하로 나타났다. 35세 이상 39세 이하 2,897명(24.0%), 40세 이상 49세 이하 954명(7.9%), 50세 이상 781명(6.5%) 순으로 조사됐다.

132) 노래연습장 운영업 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-25 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)¹³³⁾

(단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,103	1,028	801	193	212	3,336
	음반(음원) 녹음시설 운영업	200	161	112	19	13	504
	소계	1,302	1,189	913	212	224	3,840
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	10	20	19	10	9	68
	기타 오디오물 제작업	-	-	10	2	2	14
	소계	10	20	29	12	11	82
음반복제 및 배급업	음반 복제업	60	43	38	15	22	178
	음반 배급업	33	42	41	21	11	148
	소계	93	85	79	36	33	326
음반 도소매업	음반 도매업	29	29	39	25	16	137
	음반 소매업	125	147	110	67	84	532
	소계	153	176	149	91	100	669
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	563	758	621	234	99	2,275
	음원대리 중개업	55	81	56	10	10	213
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	131	166	120	41	17	476
	소계	750	1,006	797	286	126	2,965
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,219	1,267	862	298	271	3,917
	기타 음악공연 서비스업	71	92	68	19	16	266
	소계	1,290	1,358	930	317	287	4,183
총합계		3,598	3,834	2,897	954	781	12,064
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-	-
	합계	3,598	3,834	2,897	954	781	12,064
비중(%)		29.8	31.8	24.0	7.9	6.5	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 4.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.3% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 5.8% 증가했고, 연평균 8.1% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 4.2% 증가했고, 연평균 5.0% 증가했다. 40세 이상은 전년대비 4.1% 증가, 연평균 4.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-3-26 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황¹³⁴⁾

(단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
2015년		3,242	3,278	2,627	1,598		10,745
2016년		3,452	3,624	2,779	1,666		11,521
2017년		3,598	3,834	2,897	954	781	12,064
전년대비증감률(%) ¹³⁵⁾		4.2	5.8	4.2	4.1		4.7
연평균증감률(%) ¹³⁶⁾		5.3	8.1	5.0	4.2		6.0

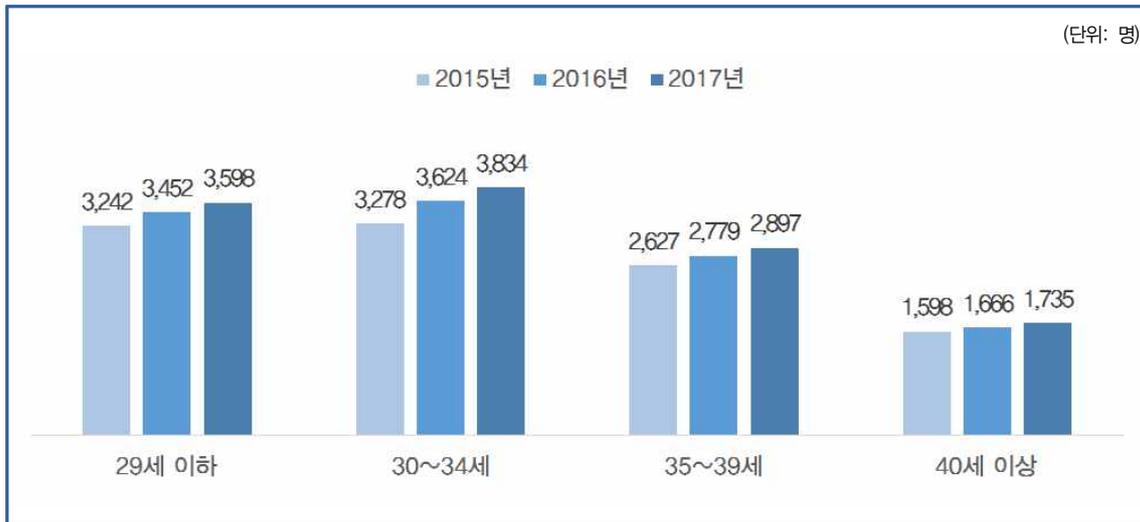
133) 노래연습장 운영업 제외

134) 노래연습장 운영업 제외

135) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

136) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

그림 3-3-13 | 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황



04

게임산업

제1절 게임산업 총괄

게임산업의 성장세는 그 폭의 크고 작음을 차치하고 지속적인 우상향을 그리고 있다. 다만 총체적인 산업의 성장세 안쪽에서는 서로 다른 영역들의 오르내림이 교차한다. PC 온라인게임은 모바일게임의 강세에 밀려 크게 주춤했고 이제는 제작사에서도 스튜디오의 볼륨을 작게 가져가는 추세다. 물론 전세계적 추세로 보면 콘솔이나 PC게임 같은 전통적 게임플랫폼이 완전히 사그라든 것은 아니지만, 최대 수출시장인 중국과 한국 내수의 매출 추세를 본다면 당분간은 게임산업의 성장은 모바일게임의 파이 확장이 견인할 것으로 보인다.

그러나 주력 플랫폼의 이러한 변동이 게임시장의 모든 것을 가리킨다고 보기는 어렵다. 2017년 대한민국 게임대상을 수상한 크래프톤(구 블루홀, PUBG)의 <배틀그라운드>가 대표적이다. PC온라인 기반의 밀리터리 액션 게임인 <배틀그라운드>는 전세계적 흥행을 이끌며 아예 '배틀로얄'이라는 장르를 이끌었고, 모바일게임과는 또다른 영역에서 글로벌한 성공을 이뤄낸 바 있었다. 모바일게임과 전통적 PC/온라인게임의 소비자 관계는 서로 상보적인 대체재로만 이해하기 어려운 부분이 존재한다. 이를테면 PC앞에서는 <리그 오브 레전드>나 <배틀그라운드>를 플레이하지만, 집에 가는 길이나 침대에 누워서 모바일 게임을 플레이하는 것과 같은 형태다. 높은 접근성과 편의성 기반의 모바일 게임과 일정수준 이상의 시간과 집중을 요하는 PC/온라인게임의 관계는 매출규모의 변동 이상으로 소비자들의 플레이 유형에 대한 분석을 요구하는 관계다.

닌텐도 <스위치> 이후 불기 시작한 콘솔산업의 확장과 그에 따른 수입액의 증가도 같은 맥락에서 파악할 수 있다. 별도의 기기 구매와 가정용 TV연결과 같은 특수환경을 요구하는 진입장벽과 문화적 차이 때문에 오랫동안 고전하던 콘솔게임도 미약하나마 성장세를 유지하며 나름의 볼륨을 만들어가고 있다. 게임을 즐기는 방식이 과거처럼 오락실에 방문하거나 PC, 콘솔기기를 통해야 했던 것과 달리 이제는 플레이 방식에서도 다양한 접근경로가 열렸다는 해석이 가능할 것이다.

게임을 즐길 수 있는 방법은 심지어는 직접 플레이를 넘어 유튜브나 트위치 등을 통한 '관람'의 방식까지도 그 영역을 넓히고 있는 과정에서 게임산업의 성장은 비단 게임산업의 매출 뿐 아니라 연관된 미디어산업 전반의 맥락과 함께 상호작용하며 일어난다. 물론 그 과정에서 중심을 차지하고 있는 것은 가장 거대한 신규 시장이면서 동시에 큰 폭의 성장세를 보이는 중국 게임시장과 그 속에서도

중심을 차지하는 모바일게임임은 분명하지만, 그 밖의 여러 경로를 통해 지속적으로 소비자 여가 전반에 영향력을 확장하는 흐름 또한 등한시하기 어렵다.

2017년 게임산업의 사업체 수는 1만 2,937개이며 종사자 수는 8만 1,932명인 것으로 나타났다. 매출액은 13조 1,423억 원이며 부가가치액은 5조 7,957억 원, 부가가치율은 44.1%로 나타났다. 수출액은 59억 2,300만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 2억 6,291만 달러로 조사됐다. 게임산업의 사업체 수는 2017년 1만 2,937개로 2013년 1만 5,078개보다 감소했지만, 매출액과 부가가치액, 수출액은 꾸준히 증가세를 보이고 있다.

표 3-4-1 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 ¹³⁷⁾ (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	15,078	91,893	9,719,683	4,545,896	46.8	2,715,400	172,229
2014년	14,440	87,281	9,970,621	4,711,118	47.3	2,973,834	165,558
2015년	13,844	80,388	10,722,284	5,047,597	47.1	3,214,627	177,492
2016년	12,363	73,993	10,894,508	4,848,056	44.5	3,277,346	147,362
2017년	12,937	81,932	13,142,272	5,795,742	44.1	5,922,998	262,911
전년대비증감률(%)	4.6	10.7	20.6	19.5	-	80.7	78.4
연평균증감률(%)	△3.8	△2.8	7.8	6.3	-	21.5	11.2

게임산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 6,000만 원이며, 업체당 평균매출액은 10억 1,600만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 1인당 평균매출액이 3억 2,600만 원, 업체당 평균매출액은 127억 3,000만 원으로 조사됐다. 게임 유통업은 1인당 평균매출액이 3,900만 원, 업체당 평균매출액은 1억 5,300만 원으로 게임 제작 및 배급업에 비해 낮은 편이다.

표 3-4-2 게임산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	888	34,665	11,304,298	12,730	326
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,349	45,378	1,760,018	155	39
	전자 게임장 운영업	700	1,889	77,956	111	41
전체		12,937	81,932	13,142,272	1,016	160

137) 2017년 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있어 이전년도와 단순비교는 불가함

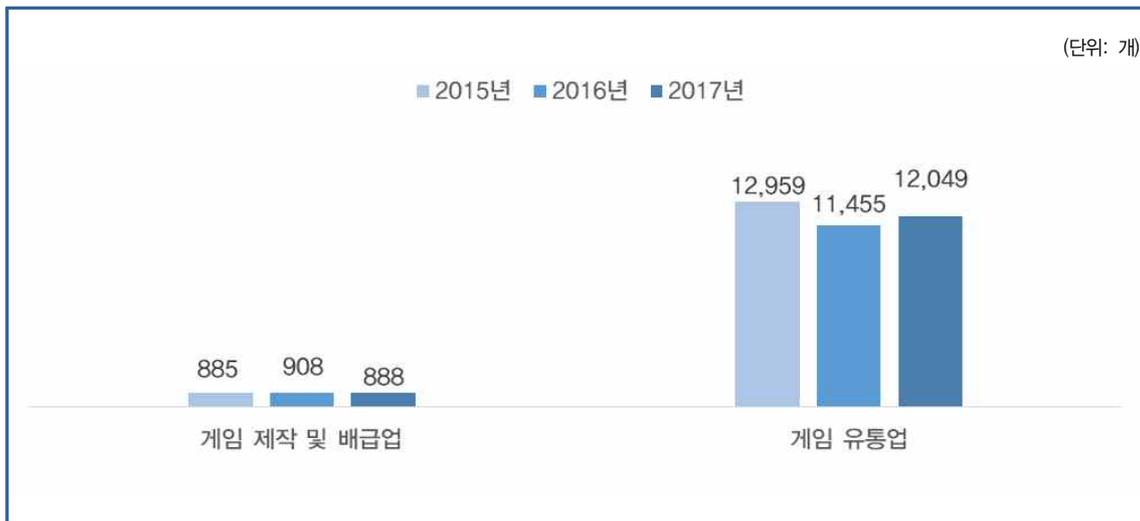
제2절 게임산업 사업체 수 현황

2017년 게임산업 사업체 수는 1만 2,937개로 2016년 1만 2,363개에서 4.6% 증가했다. 업종별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 사업체 수가 1만 1,349개(87.7%)로 대부분을 차지했다. 다음으로 게임 제작 및 배급업 사업체 수가 888개(6.9%), 전자 게임장 운영업 700개(5.4%) 순으로 나타났다. 증감률을 보면, 전자 게임장 운영업이 전년대비 12.5% 감소한 반면, 2015년부터 2017년까지 연평균은 18.3% 증가하였다.

표 3-4-3 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	885	908	888	6.9	△2.2	0.2
	게임 배급업						
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	12,459	10,655	11,349	87.7	6.5	△4.6
	전자 게임장 운영업	500	800	700	5.4	△12.5	18.3
합계		13,844	12,363	12,937	100.0	4.6	△3.3

그림 3-4-1 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 게임산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 2,651개로 전체의 20.5%를 차지했고, 전년대비 1.1% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.5% 감소했다. 7개 광역시의 2017년 게임 사업체 수는 3,465개로 전체 사업체의 26.8%를 차지했고, 전년대비 7.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.7% 감소했다. 9개 도 사업체 수는 6,821개로 전체의 52.7%를 차지했고, 전년대비 5.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.8% 감소했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 2,739개로 전체의 21.2%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-4-4 | 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)¹³⁸⁾

(단위 : 개)

지역	업종	게임 제작 및 배급업			게임 유통업		합계	비중(%)
		게임 제작 및 배급업	컴퓨터 게임방 운영업	전자 게임장 운영업				
서울		585	1,910	156	2,651	20.5		
	부산	19	741	52	812	6.3		
	대구	20	633	28	681	5.3		
	인천	9	546	49	604	4.7		
	광주	8	574	10	592	4.6		
	대전	11	370	24	405	3.1		
	울산	-	350	21	371	2.9		
	세종	-	-	-	-	-		
소계	67	3,214	184	3,465	26.8			
경기도		208	2,368	163	2,739	21.2		
	강원도	3	463	28	494	3.8		
	충청북도	3	382	10	395	3.1		
	충청남도	3	499	24	526	4.1		
	전라북도	11	445	21	477	3.7		
	전라남도	-	438	17	455	3.5		
	경상북도	3	655	38	696	5.4		
	경상남도	1	778	59	838	6.5		
	제주도	4	197	-	201	1.6		
	소계	236	6,225	360	6,821	52.7		
합계	888	11,349	700	12,937	100.0			

138) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함함

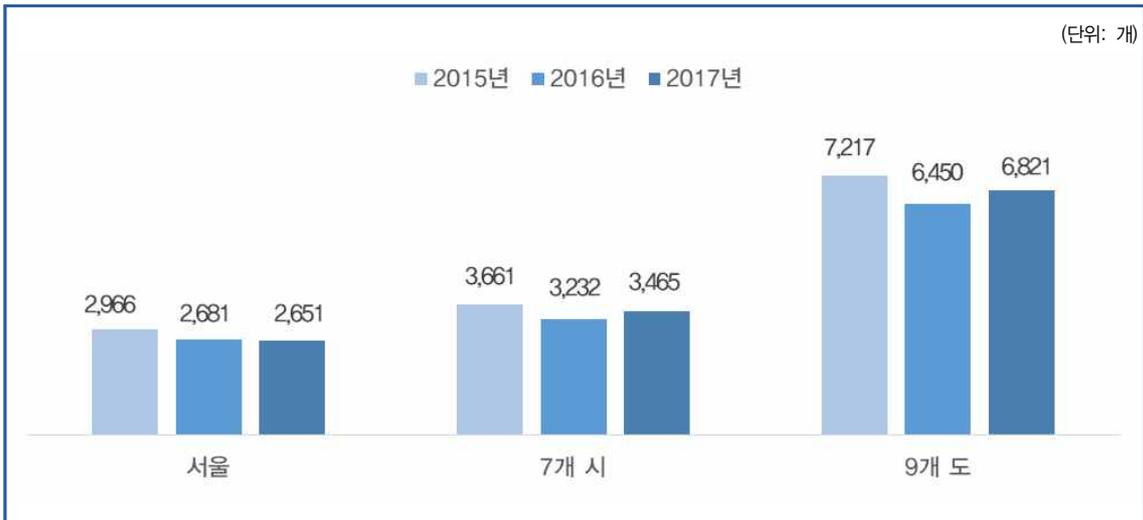
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-4-5 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황¹³⁹⁾

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	2,966	2,681	2,651	△1.1	△5.5
	부산	919	792	812	2.5	△6.0
	대구	709	637	681	6.9	△2.0
	인천	660	555	604	8.8	△4.3
	광주	577	538	592	10.0	1.3
	대전	428	386	405	4.9	△2.7
	울산	368	324	371	14.5	0.4
	세종	-	-	-	-	-
	소계	3,661	3,232	3,465	7.2	△2.7
9개 도	경기도	2,929	2,554	2,739	7.2	△3.3
	강원도	504	483	494	2.3	△1.0
	충청북도	399	381	395	3.7	△0.5
	충청남도	580	512	526	2.7	△4.8
	전라북도	556	492	477	△3.0	△7.4
	전라남도	482	434	455	4.8	△2.8
	경상북도	702	632	696	10.1	△0.4
	경상남도	860	779	838	7.6	△1.3
	제주도	205	183	201	9.8	△1.0
		소계	7,217	6,450	6,821	5.8
합계		13,844	12,363	12,937	4.6	△3.3

그림 3-4-2 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



139) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함함

제3절 게임산업 매출액 현황

2017년 게임산업의 총 매출액은 13조 1,423억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 20.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 10.7% 증가한 것이다.

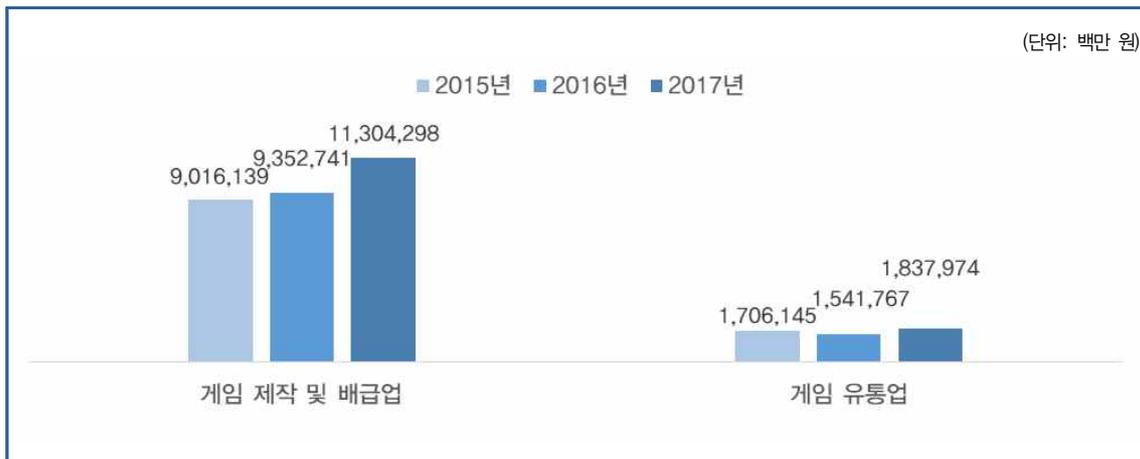
중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 매출액은 11조 3,043억 원으로 전체 매출액의 86.0%를 차지하였다. 다음으로 게임 유통업은 1조 8,380억 원(14.0%)으로 나타났다. 증감률을 보면 게임 제작 및 배급업은 2015년 9조 161억 원에서 2017년 11조 3,043억 원으로 연평균 12.0% 증가했다. 게임 유통업은 전년대비 19.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-6 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류 ¹⁴⁰	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	5,318,214	4,678,630	4,540,886	34.6	△2.9	△7.6
	모바일게임	3,484,406	4,330,096	6,210,237	47.3	43.4	33.5
	콘솔게임	166,091	262,656	373,376	2.8	42.2	49.9
	아케이드게임	47,428	81,359	179,800	1.4	121.0	94.7
	소계	9,016,139	9,352,741	11,304,298	86.0	20.9	12.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,660,400	1,466,815	1,760,018	13.4	20.0	3.0
	전자 게임장 운영업	45,745	74,952	77,956	0.6	4.0	30.5
	소계	1,706,145	1,541,767	1,837,974	14.0	19.2	3.8
합계		10,722,284	10,894,508	13,142,272	100.0	20.6	10.7

그림 3-4-3 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황



140) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 올해부터는 사용기기를 기준으로 게임 분야를 통합하여 조사함. 따라서 기존의 '온라인 게임'과 'PC 패키지 게임'으로 분리되어 있던 플랫폼이 'PC 게임'으로 통합되고, '비디오 게임'은 '콘솔 게임'이라는 명칭으로 변경되었음

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 게임산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 5조 5,018억 원(41.9%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 5조 4,657억 원(41.6%), 제주도 1조 383억 원(7.9%), 부산 1,729억 원(1.3%), 인천 1,415억 원(1.1%), 대구 1,286억 원(1.0%) 순으로 나타났다. 충청북도의 매출액은 416억 원(0.3%)으로 전국에서 가장 낮았다. 증감률을 보면 2017년 서울의 매출액은 전년대비 5.4% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 18.7% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 12.9% 증가, 연평균 6.5% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 36.9% 증가, 연평균 5.8% 증가했다.

표 3-4-7 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)¹⁴¹⁾

(단위: 백만 원)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
7개 시	서울	5,036,273	465,550	5,501,823	41.9
	부산	59,841	113,029	172,870	1.3
	대구	25,087	103,468	128,555	1.0
	인천	11,205	130,333	141,538	1.1
	광주	6,980	68,731	75,711	0.6
	대전	137	57,663	57,800	0.4
	울산	-	48,001	48,001	0.4
	세종	-	-	-	-
	소계	103,250	521,225	624,475	4.8
9개 도	경기도	5,099,775	365,877	5,465,652	41.6
	강원도	179	44,349	44,528	0.3
	충청북도	2,677	38,894	41,571	0.3
	충청남도	30,522	71,714	102,236	0.8
	전라북도	9,179	62,818	71,997	0.5
	전라남도	-	54,759	54,759	0.4
	경상북도	280	74,025	74,305	0.6
	경상남도	40	122,629	122,669	0.9
	제주도	1,022,123	16,134	1,038,257	7.9
	소계	6,164,775	851,199	7,015,974	53.4
합계	11,304,298	1,837,974	13,142,272	100.0	

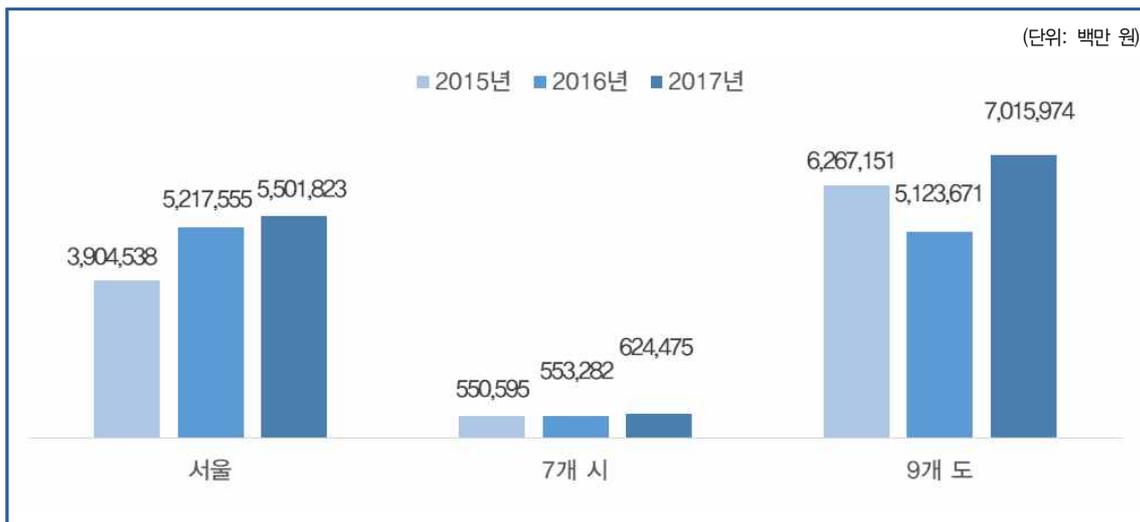
141) 세종시 매출액은 충청남도에 포함

【 표 3-4-8 】 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황¹⁴²⁾

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,904,538	5,217,555	5,501,823	5.4	18.7
	부산	166,439	179,370	172,870	△3.6	1.9
	대구	168,693	124,300	128,555	3.4	△12.7
	인천	68,492	85,514	141,538	65.5	43.8
	광주	75,171	73,773	75,711	2.6	0.4
	대전	38,342	49,430	57,800	16.9	22.8
	울산	33,458	40,895	48,001	17.4	19.8
	세종	-	-	-	-	-
	소계	550,595	553,282	624,475	12.9	6.5
9개 도	경기도	5,281,308	4,035,321	5,465,652	35.4	1.7
	강원도	35,715	38,594	44,528	15.4	11.7
	충청북도	31,574	37,234	41,571	11.6	14.7
	충청남도	63,003	82,068	102,236	24.6	27.4
	전라북도	64,123	66,023	71,997	9.0	6.0
	전라남도	23,941	36,538	54,759	49.9	51.2
	경상북도	61,032	48,728	74,305	52.5	10.3
	경상남도	90,690	80,748	122,669	51.9	16.3
	제주도	615,765	698,417	1,038,257	48.7	29.9
		소계	6,267,151	5,123,671	7,015,974	36.9
합계		10,722,284	10,894,508	13,142,272	20.6	10.7

【 그림 3-4-4 】 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황



142) 세종시 매출액은 충청남도에 포함

제4절 게임산업 수출입액 현황

수출입 측면에서는 중국을 포함한 중화권에서의 수출액 증대를 주목할 수 있다. 2017년 중국 모바일게임 시장규모는 약 1,161억 위안 수준으로 2013년 대비 10배가 넘는 성장을 기록하였는데, 중국 게임시장의 확대와 더불어 한국의 대중 수출액 증가도 함께 이뤄진 것으로 볼 수 있다. 다만 이 성장세는 2018년 이후 한국 게임에 대한 판호 불가 정책으로 인한 리스크가 고려되지 않은 수치는 2018년 이후의 추세를 예측할 때 감안되어야 할 이슈다.

수입 측면에서는 소폭이긴 하지만 북미, 유럽, 일본 등으로부터의 높은 수입액 증가를 유념해 볼 필요가 있다. 2017년 12월에 정식 국내 유통이 시작되었지만 5월부터 이미 일부 하드웨어 유통이 시작된 <닌텐도 스위치>를 필두로 하여 오랫동안 해외 대비 상대적으로 작은 비중을 차지했던 콘솔 게임의 내수시장 확대를 예상할 수 있다. <플레이스테이션>의 소니 또한 2017년부터 공격적인 국내 마케팅을 펼치고 있고 이에 대비하는 국내 게임제작사들의 콘솔게임 제작 착수 소식도 적지 않은 상황이다.

2017년 게임산업의 수출액은 59억 2,300만 달러로 전년대비 80.7% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 35.7% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 게임산업의 수입액은 2억 6,291만 달러로 전년대비 78.4% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 21.7% 증가한 것으로 나타났다.

【 표 3-4-9 】 게임산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년 ¹⁴³⁾	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	3,214,627	3,277,346	5,922,998	80.7	35.7
수입액	177,492	147,362	262,911	78.4	21.7
수출입 차액	3,037,135	3,129,984	5,660,087	80.8	36.5

2017년 게임산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 중화권으로 34억 1,347만 달러를 수출해 전체 수출액의 57.6%를 차지했다. 다음으로 일본에 8억 2,404만 달러(13.9%), 동남아에 7억 4,630만 달러(12.6%), 북미에 4억 1,037만 달러(6.9%), 유럽에 2억 7,231만 달러(4.6%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 게임산업의 수출액은 전년대비 80.7% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 35.7% 증가했다.

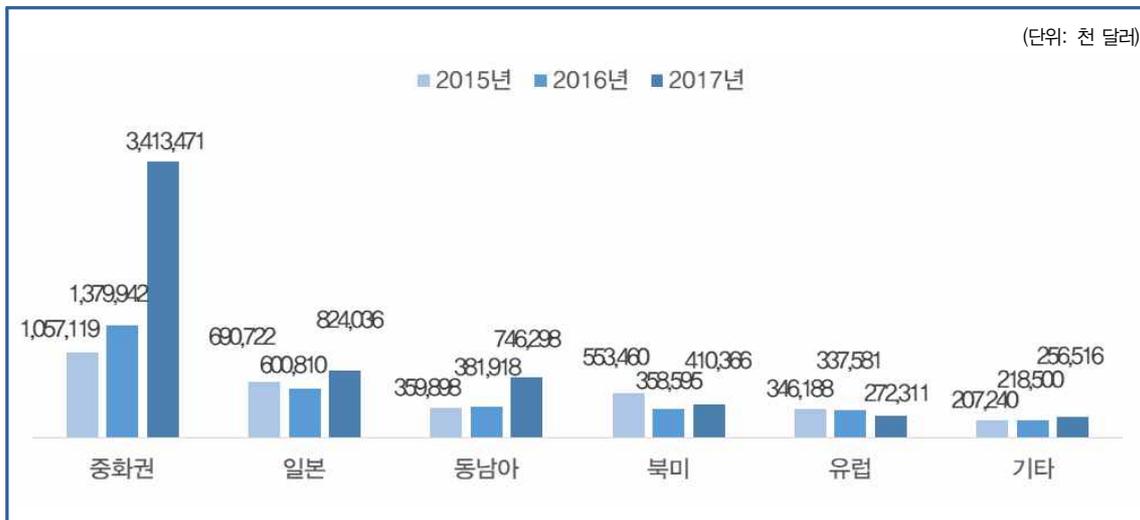
143) 2017년 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있어 이전년도와 단순비교는 불가함

표 3-4-10 | 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년 ¹⁴⁴⁾	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 ¹⁴⁵⁾		1,057,119	1,379,942	3,413,471	57.6	147.4	79.7
일본		690,722	600,810	824,036	13.9	37.2	9.2
동남아		359,898	381,918	746,298	12.6	95.4	44.0
북미		553,460	358,595	410,366	6.9	14.4	△13.9
유럽		346,188	337,581	272,311	4.6	△19.3	△11.3
기타		207,240	218,500	256,516	4.3	17.4	11.3
합계		3,214,627	3,277,346	5,922,998	100.0	80.7	35.7

그림 3-4-5 | 게임산업 지역별 수출액 현황



2017년 게임산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 1억 1,035만 달러(42.0%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 중화권에서 6,759만 달러(25.7%), 북미에서 5,253만 달러(20.0%), 유럽에서 2,244만 달러(8.5%), 동남아에서 786만 달러(3.0%)를 수입한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 게임산업의 수입액은 전년대비 78.4% 증가, 연평균 21.7% 증가했다.

표 3-4-11 | 게임산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비증감률 (%)	연평균 증감률(%)
중화권 ¹⁴⁶⁾		51,852	60,919	67,586	25.7	10.9	14.2
일본		61,027	51,606	110,349	42.0	113.8	34.5
동남아		2,433	4,657	7,856	3.0	68.7	79.7
북미		27,283	18,509	52,534	20.0	183.8	38.8
유럽		17,196	8,193	22,442	8.5	173.9	14.2
기타		17,701	3,478	2,144	0.8	△38.4	△65.2
합계		177,492	147,362	262,911	100.0	78.4	21.7

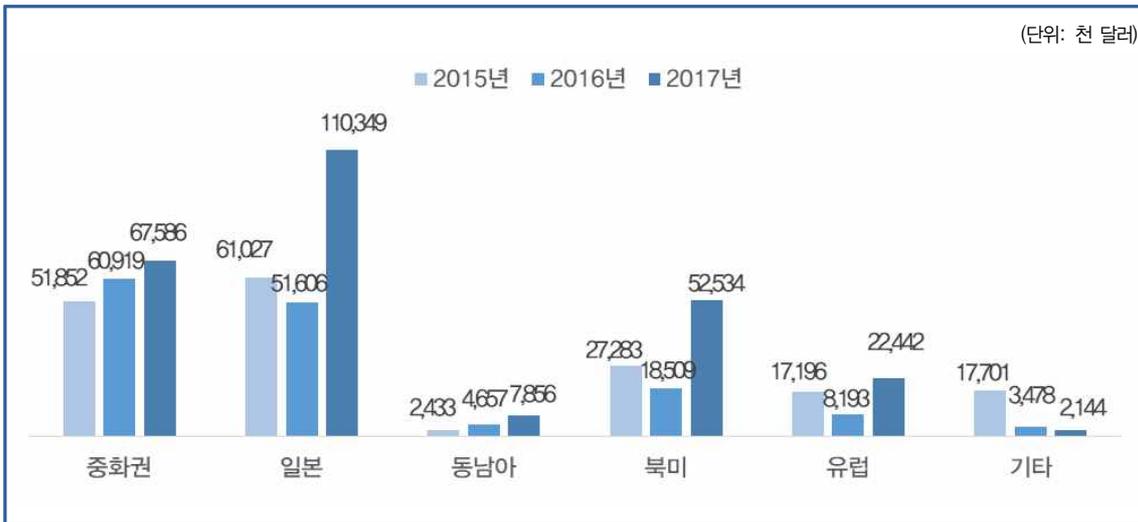
144) 2017년 수출액은 국내기업의 해외매출액을 포함하고 있어 이전년도와 단순비교는 불가함

145) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

146) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-4-6 | 게임산업 지역별 수입액 현황



2017년 게임산업의 게임별 해외 진출형태를 보면, 모든 게임에서 완제품 수출이 가장 높았으며, 특히 아케이드게임에서는 100.0%로 나타났다.

표 3-4-12 | 게임산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 진출형태	PC게임	모바일게임	콘솔게임	아케이드게임
완제품	89.3	89.6	82.4	100.0
로열티(라이선스)	5.6	6.7	17.6	-
기타(기술 및 서비스 등)	5.1	3.7	-	-
합계	100	100	100	100

제5절 게임산업 종사자 현황

2017년 게임산업의 종사자 수는 총 8만 1,932명으로 전년대비 10.7% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.0% 증가했다.

중분류별로 보면, 게임 유통업 종사자 수는 4만 7,267명으로 전체 종사자 중 57.7%를 차지했고 전년대비 18.1% 증가했으며, 연평균 2.6% 증가했다. 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 3만 4,665명으로 42.3%의 비중으로 전년대비 2.0% 증가, 연평균 1.1% 감소했다.

표 3-4-13 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	21,583	16,734	13,287	16.2	△20.6	△21.5
	모바일게임	13,106	16,146	19,686	24.0	21.9	22.6
	콘솔게임	315	383	477	0.6	24.5	23.1
	아케이드게임	441	716	1,215	1.5	69.7	66.0
	소계	35,445	33,979	34,665	42.3	2.0	△1.1
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	43,913	38,358	45,378	55.4	18.3	1.7
	전자 게임장 운영업	1,030	1,656	1,889	2.3	14.1	35.4
	소계	44,943	40,014	47,267	57.7	18.1	2.6
합계		80,388	73,993	81,932	100.0	10.7	1.0

그림 3-4-7 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 6,085명으로 전체의 31.8%를 차지했다. 이는 전년대비 10.0% 감소한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.6% 감소했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1만 4,851명으로 전체 종사자 수의 18.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4만 996명으로 50.0%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 3,432명(4.2%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 2만 6,202명(32.0%)으로 가장 높은 비중을 나타냈다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018

표 3-4-14 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)¹⁴⁷⁾

(단위: 명)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
7개 시	서울	16,659	9,426	26,085	31.8
	부산	344	3,088	3,432	4.2
	대구	572	2,683	3,255	4.0
	인천	213	2,618	2,831	3.5
	광주	202	2,417	2,619	3.2
	대전	4	1,483	1,487	1.8
	울산	-	1,227	1,227	1.5
	세종	-	-	-	-
	소계	1,335	13,516	14,851	18.1
9개 도	경기도	15,649	10,553	26,202	32.0
	강원도	7	1,287	1,294	1.6
	충청북도	33	1,172	1,205	1.5
	충청남도	47	1,789	1,836	2.2
	전라북도	233	1,681	1,914	2.3
	전라남도	-	1,636	1,636	2.0
	경상북도	9	2,489	2,498	3.0
	경상남도	5	3,126	3,131	3.8
	제주도	688	592	1,280	1.6
	소계	16,671	24,325	40,996	50.0
합계	34,665	47,267	81,932	100.0	

그림 3-4-8 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황



147) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함

표 3-4-15 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황¹⁴⁸⁾

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	28,097	28,970	26,085	△10.0	△3.6
	부산	3,679	3,091	3,432	11.0	△3.4
	대구	2,846	2,874	3,255	13.3	6.9
	인천	2,923	2,216	2,831	27.8	△1.6
	광주	795	2,281	2,619	14.8	81.5
	대전	1,699	1,240	1,487	19.9	△6.4
	울산	1,188	1,163	1,227	5.5	1.6
	세종	-	-	-	-	-
	소계	13,130	12,865	14,851	15.4	6.4
9개 도	경기도	25,968	19,754	26,202	32.6	0.4
	강원도	1,531	1,136	1,294	13.9	△8.1
	충청북도	655	1,111	1,205	8.5	35.6
	충청남도	1,410	1,431	1,836	28.3	14.1
	전라북도	2,061	2,033	1,914	△5.9	△3.6
	전라남도	873	1,413	1,636	15.8	36.9
	경상북도	2,292	1,961	2,498	27.4	4.4
	경상남도	3,927	2,577	3,131	21.5	△10.7
	제주도	444	742	1,280	72.5	69.8
		소계	39,161	32,158	40,996	27.5
합계		80,388	73,993	81,932	10.7	1.0

2017년 게임산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 5만 677명으로 전체 종사자의 61.9%로 나타났고, 파견직을 포함한 비정규직은 3만 1,255명으로 38.1%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 정규직 종사자 수가 3만 4,020명(98.1%), 비정규직 559명(1.7%), 파견직 86명(0.3%)으로 나타났고, 게임유통업은 정규직 1만 6,657명(35.2%), 비정규직 3만 610명(64.8%)으로 나타났다.

148) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018

표 3-4-16 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)							
게임 제작 및 배급업 ¹⁴⁹⁾	PC게임	10,057	75.7	3,014	22.7	110	0.8	57	0.4	32	0.2	17	0.1	13,287
	모바일게임	15,072	76.6	4,199	21.3	280	1.4	98	0.5	24	0.1	13	0.1	19,686
	콘솔게임	385	80.7	92	19.3	-	-	-	-	-	-	-	-	477
	아케이드게임	912	75.1	289	23.8	10	0.8	4	0.3	-	-	-	-	1,215
	소계	26,426	76.2	7,594	21.9	400	1.2	159	0.5	56	0.2	30	0.1	34,665
게임 유통업 ¹⁵⁰⁾	컴퓨터 게임방 운영업	12,288	27.1	4,206	9.3	15,857	34.9	13,027	28.7	-	-	-	-	45,378
	전자 게임장 운영업	104	5.5	59	3.1	1,154	61.1	572	30.3	-	-	-	-	1,889
	소계	12,392	26.2	4,265	9.0	17,011	36.0	13,599	28.8	-	-	-	-	47,267
합계 ¹⁵¹⁾		38,818	47.4	11,859	14.5	17,467	21.3	13,788	16.8	-	-	-	-	81,932

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.2% 감소했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 0.6% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.1% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 18.0% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.5% 감소했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 26.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 11.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-17 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)							
2015년		39,773	49.5	9,962	12.4	19,576	24.4	11,077	13.8	-	-	-	-	80,388
2016년		36,347	49.1	11,926	16.1	14,807	20.0	10,913	14.7	-	-	-	-	73,993
2017년 ¹⁵²⁾		38,818	47.4	11,859	14.5	17,467	21.3	13,788	16.8	-	-	-	-	81,932
전년대비증감률(%)		6.8	-	△0.6	-	18.0	-	26.3	-	-	-	-	-	10.7
연평균증감률(%)		△1.2	-	9.1	-	△5.5	-	11.6	-	-	-	-	-	1.0

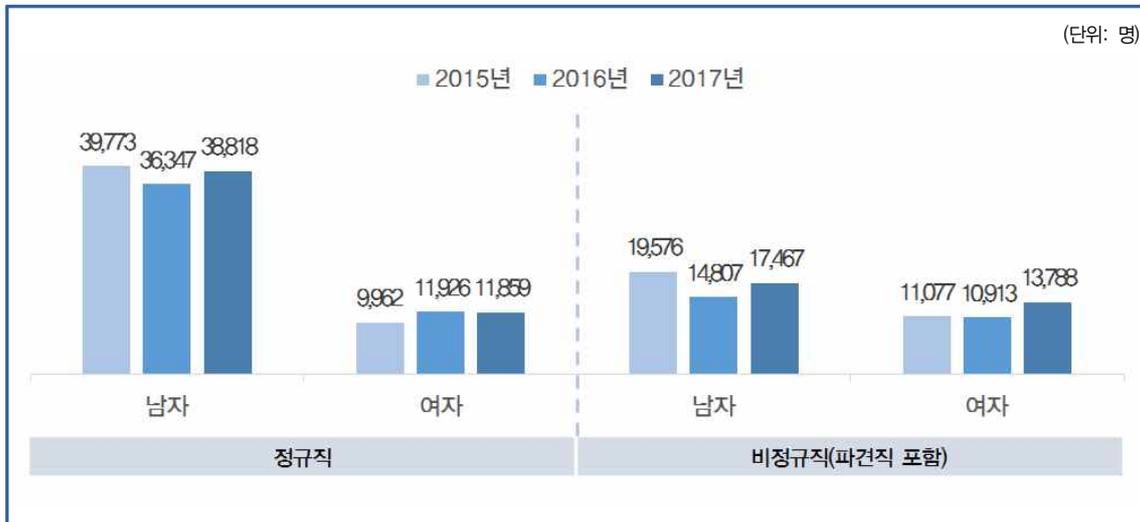
149) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 올해부터는 사용기기를 기준으로 게임 분야를 통합하여 조사함. 따라서 기존의 '온라인 게임'과 'PC 패키지 게임'으로 분리되어 있던 플랫폼이 'PC 게임'으로 통합되고, '비디오 게임'은 '콘솔 게임'이라는 명칭으로 변경되었음

150) 게임 유통업(컴퓨터 게임방 운영업 및 전자 게임장 운영업)은 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 조사함

151) 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황의 합계에는 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 산출함

152) 2017년 고용형태별 성별 종사자 현황의 '파견직'은 '비정규직'에 포함

【그림 3-4-9】 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 게임산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4만 3,435명으로 전체 종사자의 53.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자는 2만 3,805명으로 29.1%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 1만 3,283명으로 16.2%, 대학원 졸업 이상은 1,409명으로 1.7%를 차지했다.

【표 3-4-18】 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
게임 제작 및 배급업	PC게임	1,016	3,345	8,447	479	13,287
	모바일게임	1,213	5,255	12,557	661	19,686
	콘솔게임	17	104	355	1	477
	아케이드게임	229	377	584	25	1,215
	소계	2,475	9,081	21,943	1,166	34,665
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	9,956	13,977	21,222	223	45,378
	전자 게임장 운영업	852	747	270	20	1,889
	소계	10,808	14,724	21,492	243	47,267
합계		13,283	23,805	43,435	1,409	81,932
비중(%)		16.2	29.1	53.0	1.7	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 0.9% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.3% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 10.0% 증가, 연평균 0.9% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 23.9% 증가, 연평균 1.2% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 63.7% 감소, 연평균 18.9% 감소 추세를 보였다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-4-19 | 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		12,439	23,363	42,446	2,140	80,388
2016년		13,410	21,645	35,056	3,882	73,993
2017년		13,283	23,805	43,435	1,409	81,932
전년대비증감률(%)		△0.9	10.0	23.9	△63.7	10.7
연평균증감률(%)		3.3	0.9	1.2	△18.9	1.0

그림 3-4-10 | 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 게임산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 3만 8,368명으로 전체의 46.8%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 1만 3,554명으로 16.5%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 1만 3,391명으로 16.3%를 차지했다. 35세 이상 39세 이하는 1만 2,765명으로 15.6%를 차지했고, 50세 이상은 3,854명으로 4.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-4-20 | 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	2,811	4,058	3,301	2,635	482	13,287
	모바일게임	4,161	5,661	5,576	3,717	571	19,686
	콘솔게임	89	165	105	96	22	477
	아케이드게임	208	254	226	359	168	1,215
	소계	7,269	10,138	9,208	6,807	1,243	34,665
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	29,494	3,225	3,481	6,567	2,611	45,378
	전자 게임장 운영업	1,605	191	76	17	-	1,889
	소계	31,099	3,416	3,557	6,584	2,611	47,267
합계		38,368	13,554	12,765	13,391	3,854	81,932
비중(%)		46.8	16.5	15.6	16.3	4.7	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 17.9% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 4.0% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 8.0% 감소, 연평균 9.2% 감소했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 8.8% 감소, 연평균 7.2% 감소했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 35.5% 증가, 연평균 12.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-21 | 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2015년		35,459	16,430	14,824	13,675		80,388
2016년		32,532	14,731	13,999	12,731		73,993
2017년		38,368	13,554	12,765	13,391	3,854	81,932
전년대비증감률(%) ¹⁵³⁾		17.9	△8.0	△8.8	35.5		10.7
연평균증감률(%) ¹⁵⁴⁾		4.0	△9.2	△7.2	12.3		1.0

그림 3-4-11 | 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황



153) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

154) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

05

영화산업

제1절 영화산업 총괄¹⁵⁵⁾

2017년 극장시장은 관객 수 2억 1987만 명으로 2016년에 비해 1.3% 증가했고, 매출액은 1조 7566억 원으로 0.8% 증가했다. 2013년 처음으로 극장 관객 수가 2억 명을 넘어선 이후 매년 소폭의 등락을 나타내고 있다. 인구 1인 당 연평균 관람횟수는 4.25회로 세계 최고 수준을 유지하고 있어 극장 시장은 앞으로도 큰 변화 없이 저성장에 머무를 것으로 보인다. 디지털 온라인 시장 매출액은 IPTV 및 디지털 케이블 TV의 매출액 증가세가 둔화되어, 전년대비 5.7% 증가한 4362억 원을 기록했다. 새로운 OTT 등장으로 주목받고 있는 인터넷 VOD 시장은 전년에 비해 10.8% 성장했다. 한국영화 완성작 수출과 기술 서비스 수출 금액을 합친 해외매출액은 11,879만 달러로 2016년 대비 17.5% 성장했다. 글로벌 OTT 사업자의 한국영화 구매가 활발하게 이어졌고, VFX의 대작 수주로 기술서비스 수출액이 크게 늘어난 덕분이었다.¹⁵⁶⁾

2017년 영화산업의 사업체 수는 1,409개이며 종사자 수는 2만 9,546명인 것으로 나타났다. 매출액은 5조 4,947억 원이며 부가가치액은 1조 7,427억 원, 부가가치율은 31.7%로 나타났다. 수출액은 4,073만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 많은 4,316만 달러로 조사됐다.

표 3-5-1 | 영화산업 총괄¹⁵⁷⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	1,427	30,238	4,664,748	1,794,369	38.5	37,071	50,339
2014년	1,285	29,646	4,565,106	1,533,307	33.6	26,380	50,157
2015년	1,111	30,100	5,112,219	1,714,319	33.5	29,374	61,542
2016년 ¹⁵⁸⁾	1,398	28,974	5,256,081	1,779,514	33.9	43,894	44,838
2017년	1,409	29,546	5,494,670	1,742,698	31.7	40,726	43,162
전년대비증감률(%)	0.8	2.0	4.5	△2.1	-	△7.2	△3.7
연평균증감률(%)	△0.3	△0.6	4.2	△0.7	-	2.4	△3.8

155) 2012년까지 DVD/VHS 제작, 도매, 소매, 대여, 상영, 온라인 상영 등으로 구성되던 'DVD/VHS 제작유통업' 중분류가 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통업'으로 변경되고 제작 부분만 포함. 2013년 기준부터 영화제작, 지원 및 유통업 중 영화투자조합 삭제

156) <2017년 한국 영화산업 결산>에서 한국 영화산업의 규모를 영화 콘텐츠의 배급·상영 단계의 매출액 중심으로 영화관 입장권 매출액, 디지털 온라인 매출액(TV VOD 중심), 해외 매출액(완성작 수출 및 서비스 수출)을 합산하여 총 2조 3271억 원으로 발표. 본 조사는 영화 콘텐츠의 기획, 제작, 배급·상영 등 전 단계의 매출액을 포괄하고 있는 <2017년 한국 영화산업 실태조사>를 인용하여 작성.

157) 2011~2012년까지 영화투자조합 삭제 소급적용

158) 2015년까지는 상영대금(로열티)과 프린트 비용을 합산하여 수입총액을 산출하였으나, 2016년부터는 프린트 비용이 제외됨

영화산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 8,600만 원이며, 업체당 평균매출액은 39억 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업은 1인당 평균매출액이 1억 7,100만 원, 업체당 평균매출액은 35억 5,900만 원으로 조사됐다. 디지털 온라인 유통업은 1인당 평균매출액이 7억 8,400만 원, 업체당 평균매출액은 213억 4,600만 원으로 높게 나타났다.

표 3-5-2 | 영화산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	483	3,913	722,207	1,495	185
	영화 수입	112	808	242,045	2,161	300
	영화제작 지원	171	2,360	245,899	1,438	104
	영화 배급	107	1,457	937,504	8,762	643
	극장 상영	452	19,455	2,608,179	5,770	134
	영화 홍보 및 마케팅	57	818	162,490	2,851	199
	소계	1,382	28,811	4,918,324	3,559	171
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	8	77	14,903	1,863	194
	온라인 배급	11	337	175,785	15,980	522
	온라인 상영	8	321	385,658	48,207	1,201
	소계	27	735	576,346	21,346	784
전체		1,409	29,546	5,494,670	3,900	186

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제2절 영화산업 사업체 수 현황

2017년 영화산업 사업체 수는 1,409개로 2016년 1,398개에서 0.8% 증가했다. 업종별로 보면, 영화 기획 및 제작업 사업체 수가 483개(34.3%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 극장 상영업 사업체 수가 452개(32.1%), 영화제작 지원업 사업체 수가 171개(12.1%)로 나타났다. 그 외에 사업체 수는 10.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 상영업이 전년대비 46.7% 감소하여 가장 큰 감소세를 보였다.

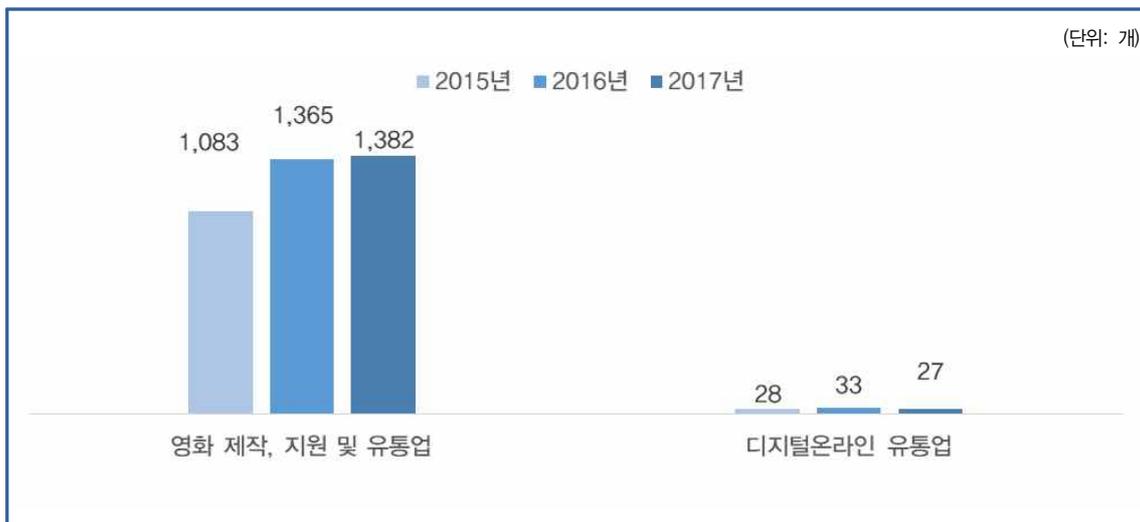
표 3-5-3 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	400	475	483	34.3	1.7	9.9
	영화 수입	50	103	112	7.9	8.7	49.7
	영화제작 지원	135	162	171	12.1	5.6	12.5
	영화 배급	75	108	107	7.6	△0.9	19.4
	극장 상영	367	457	452	32.1	△1.1	11.0
	영화 홍보 및 마케팅	56	60	57	4.0	△5.0	0.9
	소계	1,083	1,365	1,382	98.1	1.2	13.0
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	5	6	8	0.6	33.3	26.5
	온라인 배급	13	12	11	0.8	△8.3	△8.0
	온라인 상영	10	15	8	0.6	△46.7	△10.6
	소계	28	33	27	1.9	△18.2	△1.8
합계	1,111	1,398	1,409	100.0	0.8	12.6	

※ DVD/블루레이 제작 및 유통 : 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통' 으로 제작 부분만 포함.

그림 3-5-1 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 영화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 856개로 전체의 60.8%를 차지했다. 7개 광역시의 2017년 영화 사업체 수는 156개로 전체 사업체의 11.1%를 차지했고, 이 중 부산의 사업체 수가 56개로 전체의 4.0%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 9개 도 사업체 수는 397개로 전체의 28.2%를 차지했고, 이 중 경기도의 사업체 수가 218개로 전체의 15.5%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-5-4 | 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위 : 개)

지역	업종	영화 제작, 지원 및 유통업					디지털 온라인 유통업			합계	비중(%)	
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 배급			온라인 상영
7개시	서울	385	101	105	100	91	52	6	11	5	856	60.8
	부산	13	-	5	2	31	4	-	-	1	56	4.0
	대구	3	-	-	1	22	-	-	-	-	26	1.8
	인천	4	-	2	1	26	-	-	-	-	33	2.3
	광주	5	-	1	-	16	-	-	-	-	22	1.6
	대전	-	-	1	1	9	-	-	-	-	11	0.8
	울산	-	-	-	-	5	-	-	-	-	5	0.4
	세종	-	-	1	-	2	-	-	-	-	3	0.2
	소계	25	-	10	5	111	4	-	-	1	156	11.1
	9개도	경기도	56	9	47	2	99	1	2	-	2	218
강원도		5	-	1	-	21	-	-	-	-	27	1.9
충청북도		2	-	1	-	12	-	-	-	-	15	1.1
충청남도		1	2	1	-	18	-	-	-	-	22	1.6
전라북도		6	-	3	-	24	-	-	-	-	33	2.3
전라남도		1	-	-	-	17	-	-	-	-	18	1.3
경상북도		1	-	-	-	22	-	-	-	-	23	1.6
경상남도		-	-	2	-	31	-	-	-	-	33	2.3
제주도		1	-	1	-	6	-	-	-	-	8	0.6
소계		73	11	56	2	250	1	2	-	2	397	28.2
합계	483	112	171	107	452	57	8	11	8	1,409	100.0	

제3절 영화산업 매출액 현황

2017년 영화산업의 총 매출액은 5조 4,947억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 4.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.7% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 매출액은 4조 9,183억 원으로 전체 매출액의 89.5%를 차지하였다. 다음으로 디지털온라인 유통업 매출액은 5,763억 원(10.5%)으로 나타났다. 증감률을 보면 영화 제작, 지원 및 유통업의 매출액은 2015년 4조 6,802억 원에서 2017년 4조 9,183억 원으로 연평균 2.5% 증가했다. 디지털온라인 유통업 매출액은 전년대비 15.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-5-5 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

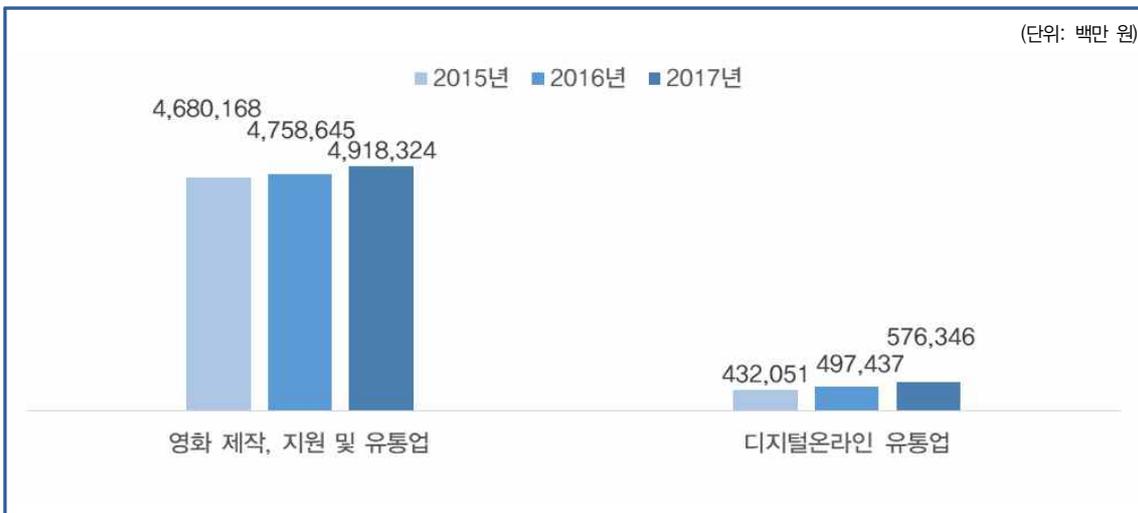
(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	814,475	778,494	722,207	13.1	△7.2	△5.8
	영화 수입	283,483	259,276	242,045	4.4	△6.6	△7.6
	영화제작 지원	152,667	186,020	245,899	4.5	32.2	26.9
	영화 배급	910,741	913,265	937,504	17.1	2.7	1.5
	극장 상영	2,335,365	2,442,068	2,608,179	47.5	6.8	5.7
	영화 홍보 및 마케팅	183,437	179,522	162,490	3.0	△9.5	△5.9
	소계	4,680,168	4,758,645	4,918,324	89.5	3.4	2.5
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	16,093	16,998	14,903	0.3	△12.3	△3.8
	온라인 배급	154,322	166,737	175,785	3.2	5.4	6.7
	온라인 상영	261,636	313,701	385,658	7.0	22.9	21.4
	소계	432,051	497,437	576,346	10.5	15.9	15.5
합계		5,112,219	5,256,081	5,494,670	100.0	4.5	3.7

※ 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통' 으로 제작 부분만 포함.

그림 3-5-2 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



2017년 영화산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 3조 1,924억 원 (58.1%)을 기록했다. 서울 지역에서 영화산업 매출액의 절반 가량이 나왔다. 다음은 경기도로 9,986억 원 (18.2%), 부산 2,236억 원(4.1%), 대구 1,425억 원(2.6%), 인천 1,398억 원(2.5%), 경상남도 1,225억 원 (2.2%) 광주 980억 원(1.8%) 순으로 나타났다. 세종의 매출액은 115억 원(0.2%)으로 전국에서 가장 낮았다.

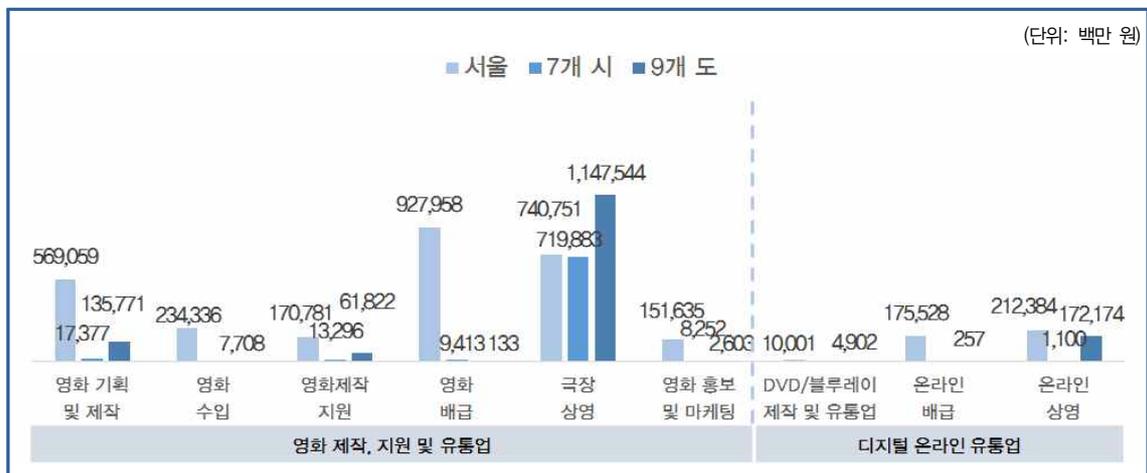
증감률을 보면 2017년 서울의 매출액은 전년대비 3.1% 감소했고, 2015년부터 2017년까지 연 평균 1.5% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 7.7% 증가, 연평균 4.0% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 23.0% 증가, 연평균 8.4% 증가했다.

표 3-5-6 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	영화 제작, 지원 및 유통업					디지털 온라인 유통업			합계	비중 (%)	
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 배급			온라인 상영
7개시	서울	569,059	234,336	170,781	927,958	740,751	151,635	10,001	175,528	212,384	3,192,434	58.1
	부산	10,526	-	10,711	4	193,012	8,251	-	-	1,100	223,604	4.1
	대구	431	-	-	1	142,027	-	-	-	-	142,459	2.6
	인천	3,906	-	55	7,630	128,200	-	-	-	-	139,791	2.5
	광주	2,514	-	2,403	1	93,130	1	-	-	-	98,049	1.8
	대전	-	-	35	1,777	94,943	-	-	-	-	96,755	1.8
	울산	-	-	-	-	57,195	-	-	-	-	57,195	1.0
	세종	-	-	92	-	11,377	-	-	-	-	11,469	0.2
	소계	17,377	-	13,296	9,413	719,883	8,252	-	-	1,100	769,321	14.0
	9개도	경기도	126,544	7,525	56,790	133	627,656	2,603	4,902	257	172,174	998,585
강원도		1,330	-	768	-	61,760	-	-	-	-	63,858	1.2
충청북도		2,752	-	550	-	61,566	-	-	-	-	64,868	1.2
충청남도		10	183	10	-	74,571	-	-	-	-	74,774	1.4
전라북도		602	-	2,234	-	73,237	-	-	-	-	76,074	1.4
전라남도		4,029	-	-	-	33,668	-	-	-	-	37,697	0.7
경상북도		205	-	-	-	68,454	-	-	-	-	68,659	1.2
경상남도		-	-	513	-	121,969	-	-	-	-	122,482	2.2
제주도		298	-	958	-	24,662	-	-	-	-	25,918	0.5
소계		135,771	7,708	61,822	133	1,147,544	2,603	4,902	257	172,174	1,532,915	27.9
합계	722,207	242,045	245,899	937,504	2,608,179	162,490	14,903	175,785	385,658	5,494,670	100.0	

그림 3-5-3 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

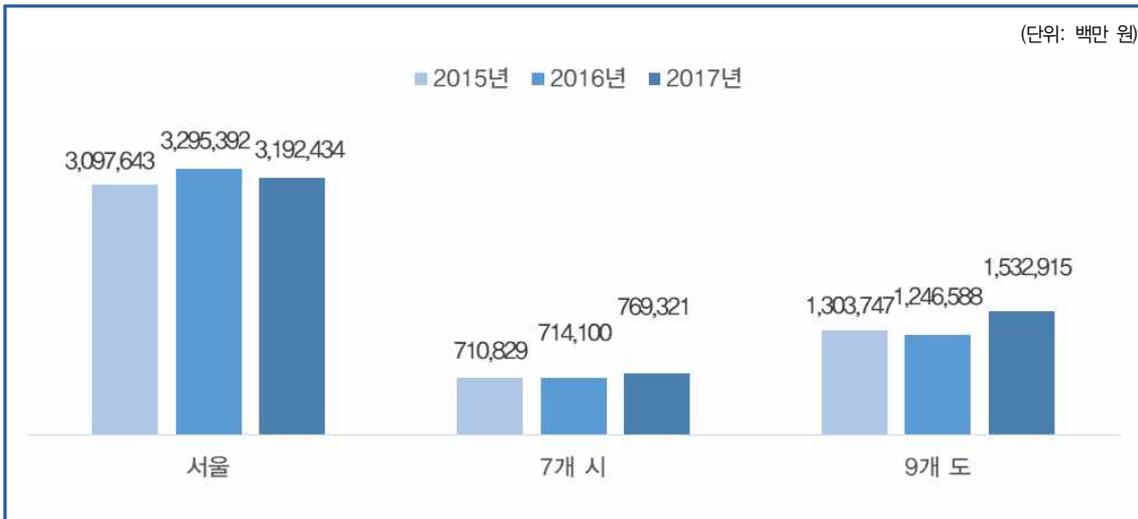
표 3-5-7 | 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,097,643	3,295,392	3,192,434	△3.1	1.5
	부산	226,148	214,712	223,604	4.1	△0.6
	대구	136,302	141,103	142,459	1.0	2.2
	인천	117,691	123,007	139,791	13.6	9.0
	광주	72,735	82,448	98,049	18.9	16.1
	대전	94,774	89,355	96,755	8.3	1.0
	울산	63,179	54,417	57,195	5.1	△4.9
	세종 ¹⁵⁹⁾	-	-	11,469	-	-
소계	710,829	714,100	769,321	7.7	4.0	
9개 도	경기도	909,902	725,606	998,585	37.6	4.8
	강원도	46,967	61,698	63,858	3.5	16.6
	충청북도	38,275	63,074	64,868	2.8	30.2
	충청남도	48,020	79,388	74,774	△5.8	24.8
	전라북도	51,981	70,566	76,074	7.8	21.0
	전라남도	28,161	41,106	37,697	△8.3	15.7
	경상북도	63,883	68,756	68,659	△0.1	3.7
	경상남도	105,540	123,083	122,482	△0.5	7.7
	제주도	11,018	22,369	25,918	15.9	53.4
	소계	1,303,747	1,246,588	1,532,915	23.0	8.4
합계	5,112,219	5,256,081	5,494,670	4.5	3.7	

그림 3-5-4 | 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



159) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황

2017년 영화산업의 부가가치액은 1조 7,427억 원이고, 부가가치율은 31.7%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면 경상이익은 2,347억 원으로 부가가치액의 13.5%를 차지했다.

표 3-5-8 영화산업 부가가치액 구성 현황(2017년)¹⁶⁰⁾

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
영화산업	5,494,670	1,742,698	31.7	234,680	-	-	-	-	-
부가가치액 대비 비중(%)				13.5	-	-	-	-	-
매출액 대비 비중(%)				4.3	-	-	-	-	-

160) 인건비/순금융비용/감가상각비/임차료/조세공과는 별도 조사하지 않아 파악불가. 단, 모두 판관비에 속하는 항목들이기 때문에 판관비 전체 금액(1,508,017백만 원)을 기준으로 부가가치액 산출

제5절 영화산업 수출입액 현황

2017년 영화산업의 수출액은 4,073만 달러로 전년대비 7.2% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 17.7% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 영화산업의 수입액은 4,316만 달러로 전년대비 3.7% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 16.3% 감소한 것으로 나타났다.

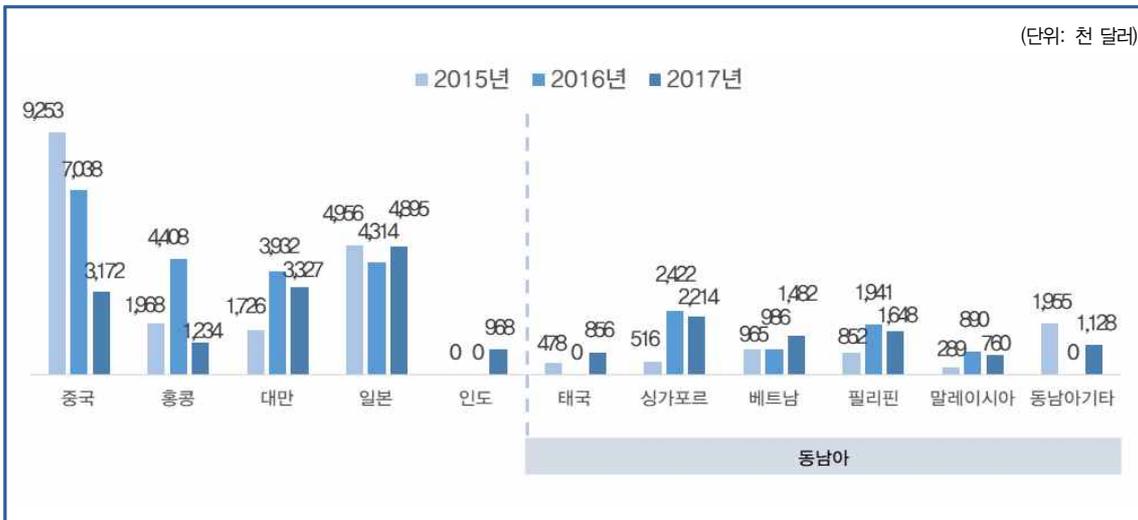
2017년 한국영화 수출 편수는 총 802편으로 2016년보다 123편 증가했으나 편당 수출단가는 43,356달러로 2016년 대비 2.2% 하락하며 수출 총액은 전년대비 감소한 것으로 나타났다. <신과 함께: 죄와 벌><군함도><악녀> 등이 해외 시장에서 눈에 띄는 매출을 올렸고, 글로벌 OTT 사업자의 한국영화 구매가 활발해지며 <강철비><염력> 등이 국내 개봉 전에 판매되기도 했다. 앞으로 글로벌 OTT 플랫폼이 더욱 확장되면서 한국영화의 해외 수출액은 꾸준한 상승세를 이어갈 것으로 기대된다.

표 3-5-9 | 영화산업 수출 및 수입액 현황¹⁶¹⁾ (단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	29,374	43,894	40,726	△7.2	17.7
수입액 ¹⁶²⁾	61,542	44,838	43,162	△3.7	△16.3
수출입 차액	△32,168	△944	△2,436	158.1	△72.5

2017년 영화산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 동남아(태국, 싱가포르, 베트남, 필리핀, 말레이시아, 동남아기타)에 809만 달러를 수출해 전체 수출액의 19.9%를 차지했다. 다음으로 북미(미국, 캐나다, 기타)에 493만 달러(12.1%), 일본에 490만 달러(12.0%), 유럽(영국, 프랑스, 독일, 유럽기타)에 351만 달러(9.3%), 대만에 333만 달러(8.2%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 영화산업의 수출액은 전년대비 7.2% 감소했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 17.7% 증가했다.

그림 3-5-5 | 영화산업 지역별 수출액 현황(1)



161) 2018년도판 한국 영화연감 기준으로 한국영화 수출, 외국영화 수입 수치 기재함

162) 2015년까지는 상영대금(로열티)과 프린트 비용을 합산하여 수입총액을 산출하였으나, 2016년부터는 프린트 비용이 제외됨

그림 3-5-6 | 영화산업 지역별 수출액 현황(2)

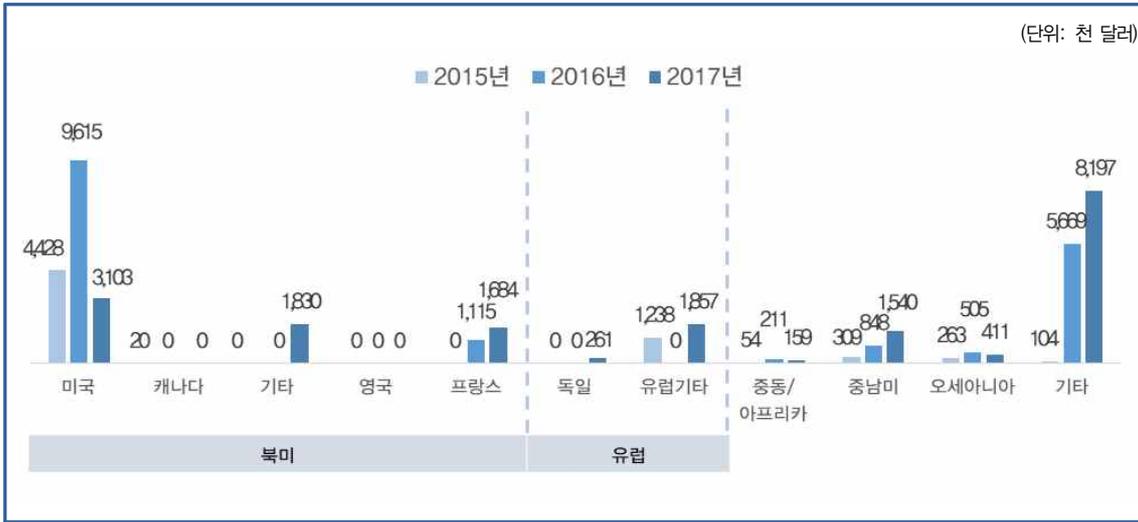


표 3-5-10 | 영화산업 지역별 수출액 현황¹⁶³⁾

(단위: 천 달러)

구분	2015년		2016년		2017년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
중국	9,253	31.5	7,038	16.0	3,172	7.8	△54.9	△41.5
홍콩	1,968	6.7	4,408	10.0	1,234	3.0	△72.0	△20.8
대만	1,726	5.9	3,932	9.0	3,327	8.2	△15.4	38.8
일본	4,956	16.9	4,314	9.8	4,895	12.0	13.5	△0.6
인도	-	-	-	-	968	2.4	-	-
태국	478	1.6	-	-	856	2.1	-	33.8
싱가포르	516	1.8	2,422	5.5	2,214	5.4	△8.6	107.1
베트남	965	3.3	986	2.2	1,482	3.6	50.3	23.9
필리핀	852	2.9	1,941	4.4	1,648	4.0	△15.1	39.1
말레이시아	289	1.0	890	2.0	760	1.9	△14.6	62.2
동남아기타	1,955	6.7	-	-	1,128	2.8	-	△24.0
북미	4,428	15.1	9,615	21.9	3,103	7.6	△67.7	△16.3
캐나다	20	0.1	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	1,830	4.5	-	-
유럽	-	-	-	-	-	-	-	-
프랑스	-	-	1,115	2.5	1,684	4.1	51.0	-
독일	-	-	-	-	261	0.6	-	-
유럽기타	1,238	4.2	-	-	1,857	4.6	-	22.5
중동/아프리카	54	0.2	211	0.5	159	0.4	△24.6	71.6
중남미	309	1.1	848	1.9	1,540	3.8	81.6	123.2
오세아니아	263	0.9	505	1.2	411	1.0	△18.6	25.0
기타	104	0.4	5,669	12.9	8,197	20.1	44.6	787.8
합계	29,374	100.0	43,894	100.0	40,726	100.0	△7.2	17.7

163) 2018년도판 한국 영화연감 기준으로 각 해 전체 10위권에 집계되는 국가의 수치를 기재함

제8부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠출발부동산산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 영화산업의 지역별 수입액을 보면, 북미(미국, 캐나다)에서 1,873만 달러(43.4%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 유럽(영국, 프랑스, 독일, 유럽 기타)에서 1,372만 달러(31.8%), 일본에서 555만 달러(12.9%)를 수입했다. 2017년 국내 영화산업의 수입액은 전년대비 3.7% 감소, 연평균 16.3% 감소한 반면, 유럽으로부터의 수입액은 전년대비 크게 증가했다.

표 3-5-11 | 영화산업 지역별 수입액 현황¹⁶⁴⁾

(단위: 천 달러)

구분	2015년		2016년		2017년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)			
중국	2,829	4.6	3,947	8.8	1,835	4.3	△53.5	△19.5	
홍콩	558	0.9	1,245	2.8	283	0.7	△77.3	△28.8	
대만	-	-	-	-	-	-	-	-	
일본	6,717	10.9	4,405	9.8	5,550	12.9	26.0	△9.1	
동남아	태국	-	-	-	-	-	-	-	-
	동남아 기타	-	-	-	-	-	-	-	-
북미	미국	38,866	63.2	23,006	51.3	18,215	42.2	△20.8	△31.5
	캐나다	585	1.0	645	1.4	510	1.2	△20.9	△6.6
유럽	영국	2,803	4.6	1,919	4.3	2,012	4.7	4.8	△15.3
	프랑스	5,455	8.9	2,878	6.4	8,378	19.4	191.1	23.9
	독일	561	0.9	494	1.1	1,080	2.5	118.6	38.7
	유럽 기타	1,113	1.8	1,685	3.8	2,251	5.2	33.6	42.2
오세아니아	496	0.8	468	1.0	267	0.6	△42.9	△26.6	
기타	1,559	2.5	4,146	9.2	2,781	6.4	△32.9	33.6	
합계	61,542	100.0	44,838	100.0	43,162	100.0	△3.7	△16.3	

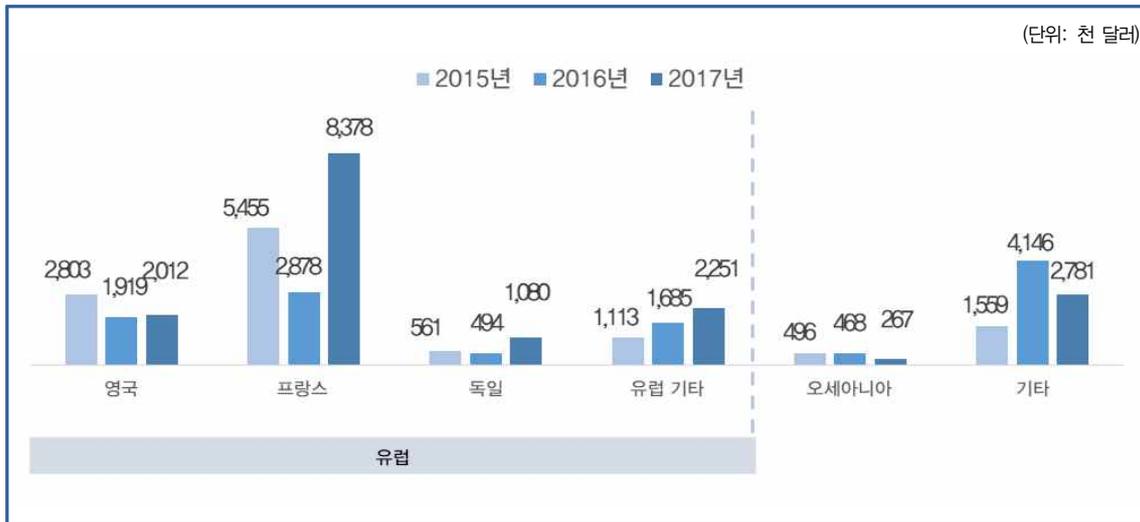
그림 3-5-7 | 영화산업 지역별 수입액 현황(1)

(단위: 천 달러)



164) 수입 금액은 직배사와 배급대행 작품들을 제외한 나머지 국내업체의 수입영화에 대한 것으로 프린트 비용을 뺀 상영대금(로열티)의 합계임

그림 3-5-8 | 영화산업 지역별 수입액 현황(2)



2017년 영화산업의 해외 진출형태를 보면, 전 판권(All Right) 계약이 71.1%로 가장 많은 비중을 차지했고, 부가판권 계약이 23.9%, 리메이크는 4.7%, 극장 개봉 판권은 0.3%로 나타났다.

표 3-5-12 | 영화산업 해외 진출형태¹⁶⁵⁾

(단위: 천 달러)

계약판권종류	2015년		2016년		2017년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
전판권(All Right) ¹⁶⁶⁾	10,580	36.0	16,843	55.9	24,711	71.1	46.7	52.8
부가판권 ¹⁶⁷⁾	5,425	18.5	11,743	39.0	8,325	23.9	△29.1	23.9
리메이크	635	2.2	1,110	3.7	1,632	4.7	47.0	60.3
극장 개봉 판권	362	1.2	411	1.4	104	0.3	△74.7	△46.4
기타	12,372	42.1	-	-	-	-	-	-
합계	29,374	100.0	30,106	100.0	34,772	100.0	15.5	8.8

165) 본 수출 판권유형별 분석은 계약 당시의 실적(MG+Flat기타)만을 대상으로 한 것임

166) 전판권(All Right) 계약 중 일부 별도 조건부 계약건도 함께 포함

167) 부가판권은 비디오, DVD/Blu-Ray, VOD, 인터넷, PPV, 기내판권 등 다양한 유형 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제6절 영화산업 종사자 현황

2017년 영화산업의 종사자 수는 총 2만 9,546명으로 전년대비 2.0% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.9% 감소했다.

중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 종사자 수는 2만 8,811명으로 전체 종사자 중 97.5%를 차지했고 전년대비 2.0% 증가했으며, 연평균 0.9% 감소했다. 디지털온라인 유통업 종사자 수는 735명으로 2.5%의 비중으로 전년대비 1.0% 증가, 연평균 1.5% 감소했다.

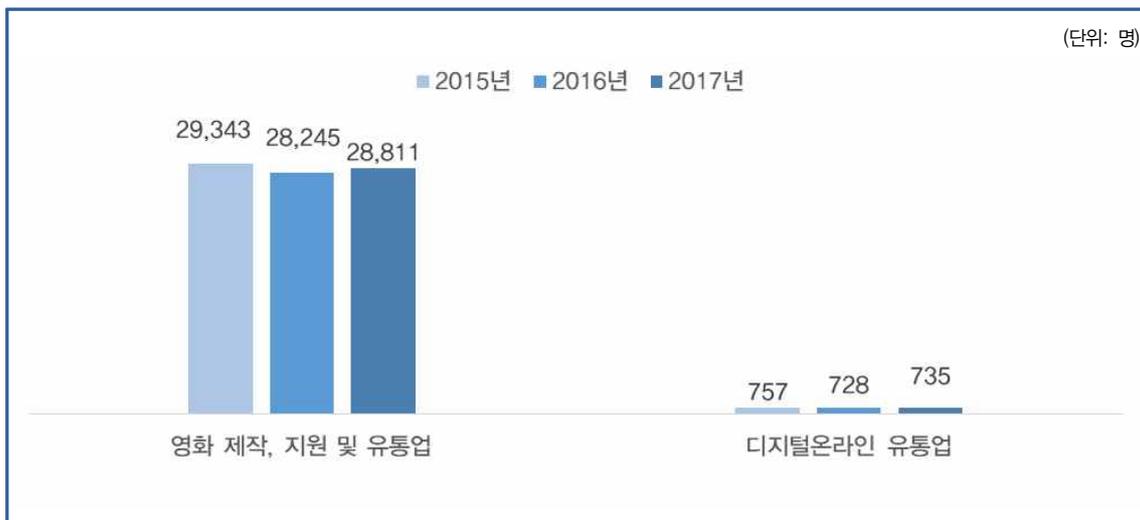
표 3-5-13 | 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	4,133	3,888	3,913	13.2	0.6	△2.7
	영화 수입	750	717	808	2.7	12.7	3.8
	영화제작 지원	2,034	1,934	2,360	8.0	22.0	7.7
	영화 배급	1,642	1,516	1,457	4.9	△3.9	△5.8
	극장 상영	19,956	19,347	19,455	65.8	0.6	△1.3
	영화 홍보 및 마케팅	828	843	818	2.8	△3.0	△0.6
	소계	29,343	28,245	28,811	97.5	2.0	△0.9
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	90	84	77	0.3	△8.3	△7.5
	온라인 배급	319	292	337	1.1	15.4	2.8
	온라인 상영	348	352	321	1.1	△8.8	△4.0
	소계	757	728	735	2.5	1.0	△1.5
합계		30,100	28,974	29,546	100.0	2.0	△0.9

※ 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통' 으로 제작 부분만 포함.

그림 3-5-9 | 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 영화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 1만 3,431명으로 전체의 45.5%를 차지했다. 이는 전년대비 1.4% 증가한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.2% 감소했다. 7개 광역시의 종사자 수는 5,587명으로 전체 종사자 수의 18.9%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 1만 528명으로 35.6%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 1,715명(5.8%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 5,727명(19.4%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

표 3-5-14 | 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) (단위 : 명)

지역	업종	영화 제작, 지원 및 유통업					디지털 온라인 유통업			합계	비중(%)	
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 배급			온라인 상영
7개 시	서울	3,050	761	1,691	1,385	5,292	748	31	331	142	13,431	45.5
	부산	109	-	105	11	1,417	61	-	-	12	1,715	5.8
	대구	13	-	-	11	1,116	-	-	-	-	1,140	3.9
	인천	26	-	7	22	968	-	-	-	-	1,023	3.5
	광주	37	-	44	2	659	2	-	-	-	744	2.5
	대전	-	-	4	14	571	-	-	-	-	589	2.0
	울산	-	-	-	-	307	-	-	-	-	307	1.0
	세종	-	-	3	-	66	-	-	-	-	69	0.2
	소계	185	-	163	60	5,104	63	-	-	12	5,587	18.9
9개 도	경기도	585	38	457	12	4,409	7	46	6	167	5,727	19.4
	강원도	30	-	6	-	595	-	-	-	-	631	2.1
	충청북도	7	-	4	-	479	-	-	-	-	490	1.7
	충청남도	6	9	6	-	697	-	-	-	-	718	2.4
	전라북도	24	-	17	-	757	-	-	-	-	798	2.7
	전라남도	12	-	-	-	355	-	-	-	-	367	1.2
	경상북도	4	-	-	-	574	-	-	-	-	578	2.0
	경상남도	-	-	13	-	979	-	-	-	-	992	3.4
	제주도	10	-	3	-	214	-	-	-	-	227	0.8
	소계	678	47	506	12	9,059	7	46	6	167	10,528	35.6
	합계	3,913	808	2,360	1,457	19,455	818	77	337	321	29,546	100.0

그림 3-5-10 | 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-5-15 | 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	연도별 종사자 수			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2015년	2016년	2017년		
7개 시	서울	13,477	13,251	13,431	1.4	△0.2
	부산	2,105	1,559	1,715	10.0	△9.7
	대구	1,169	1,054	1,140	8.2	△1.2
	인천	1,110	1,069	1,023	△4.3	△4.0
	광주	815	590	744	26.1	△4.5
	대전	650	603	589	△2.3	△4.8
	울산	375	358	307	△14.2	△9.5
	세종 ¹⁶⁸⁾	-	-	69	-	-
소계	6,224	5,233	5,587	6.8	△5.3	
9개 도	경기도	6,957	5,481	5,727	4.5	△9.3
	강원도	544	670	631	△5.8	7.7
	충청북도	290	499	490	△1.8	30.0
	충청남도	534	751	718	△4.4	16.0
	전라북도	615	814	798	△2.0	13.9
	전라남도	257	588	367	△37.6	19.5
	경상북도	488	633	578	△8.7	8.8
	경상남도	648	862	992	15.1	23.7
	제주도	66	192	227	18.2	85.5
	소계	10,399	10,490	10,528	0.4	0.6
합계	30,100	28,974	29,546	2.0	△0.9	

2017년 영화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 2만 7,062명으로 전체 종사자의 91.6%로 나타났고, 비정규직은 2,484명으로 8.4%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업업 정규직 종사자 수가 2만 6,348명(91.5%), 비정규직 2,463명(8.5%)으로 나타났고, 디지털온라인 유통업은 정규직 714명(97.2%), 비정규직 21명(2.9%)으로 나타났다.

표 3-5-16 | 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	1,830	46.8	1,542	39.4	281	7.2	260	6.6	3,913
	영화 수입	415	51.4	351	43.4	8	1.0	34	4.2	808
	영화제작 지원	1,331	56.4	758	32.1	161	6.8	110	4.7	2,360
	영화 배급	702	48.2	677	46.5	25	1.7	53	3.6	1,457
	극장 상영	8,863	45.6	9,122	46.9	656	3.4	814	4.2	19,455
	영화 홍보 및 마케팅	312	38.1	445	54.4	31	3.8	30	3.7	818
소계	13,453	46.7	12,895	44.8	1,162	4.0	1,301	4.5	28,811	
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	53	68.8	24	31.2	-	-	-	-	77
	온라인 배급	209	62.0	120	35.6	3	0.9	5	1.5	337
	온라인 상영	253	78.8	55	17.1	10	3.1	3	0.9	321
	소계	515	70.1	199	27.1	13	1.8	8	1.1	735
합계	13,968	47.3	13,094	44.3	1,175	4.0	1,309	4.4	29,546	

168) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자는 충청남도에 포함

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 28.3% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 41.8% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 0.6% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 58.4% 감소했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 21.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 60.3% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-5-17 | 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태 / 성		정규직				비정규직				합계
	남자	여자	남자		여자		남자		여자		
			종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	
2015년	8,487	28.2	6,511	21.6	6,786	22.5	8,316	27.6	30,100		
2016년	13,947	48.1	12,765	44.1	1,182	4.1	1,080	3.7	28,974		
2017년	13,968	47.3	13,094	44.3	1,175	4.0	1,309	4.4	29,546		
전년대비증감률(%)	0.2	-	2.6	-	△0.6	-	21.2	-	2.0		
연평균증감률(%)	28.3	-	41.8	-	△58.4	-	△60.3	-	△0.9		

2017년 영화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 1만 5,246명으로 전체의 51.6%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 40세 이상은 5,823명으로 19.7%를 차지했고, 30세 이상 34세 이하는 4,630명으로 15.7%를 차지했다. 35세 이상 39세 이하는 3,848명으로 13.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

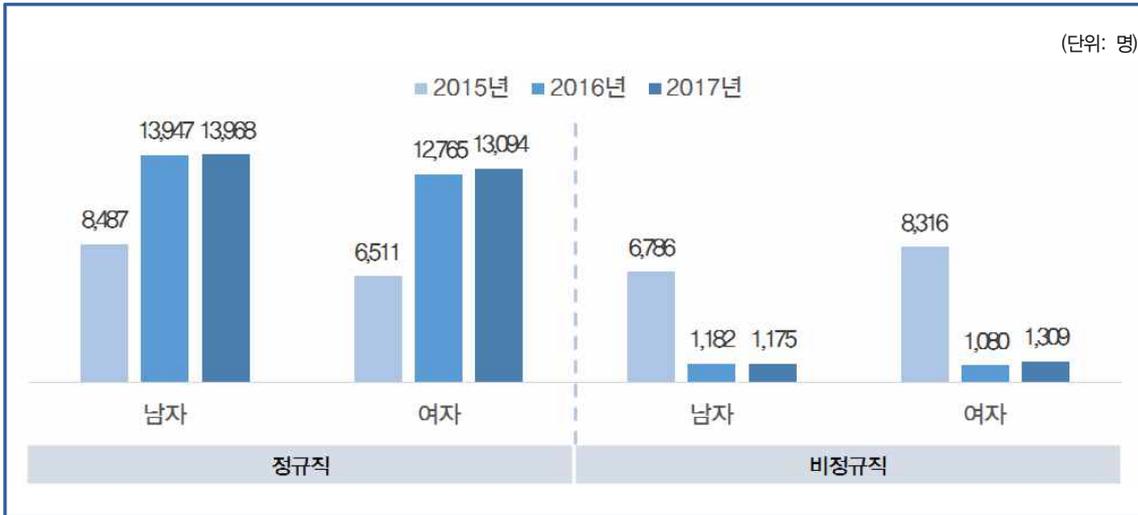
표 3-5-18 | 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	연령				합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40세 이상	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	827	821	615	1,650	3,913
	영화 수입	188	195	174	251	808
	영화제작 지원	726	562	441	632	2,360
	영화 배급	252	386	372	447	1,457
	극장 상영	12,914	2,298	1,890	2,353	19,455
	영화 홍보 및 마케팅	214	224	194	186	818
	소계	15,121	4,486	3,686	5,519	28,811
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	12	22	17	26	77
	온라인 배급	73	69	78	117	337
	온라인 상영	40	53	67	161	321
	소계	125	144	162	304	735
합계		15,246	4,630	3,848	5,823	29,546
비중(%)		51.6	15.7	13.0	19.7	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-5-11 | 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 8.2% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가, 연평균 4.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 6.3% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소, 연평균 16.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-5-19 | 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2015년		18,080	4,231	3,529	4,260	30,100
2016년		15,038	4,420	3,619	5,897	28,974
2017년		15,246	4,630	3,848	5,823	29,546
전년대비증감률(%)		1.4	4.8	6.3	△1.3	2.0
연평균증감률(%)		△8.2	4.6	4.4	16.9	△0.9

그림 3-5-12 | 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황



06

애니메이션산업

제1절 애니메이션산업 총괄

2017년 애니메이션산업의 사업체 수는 492개, 종사자 수는 5,161명으로 나타났다. 매출액은 6,655억 원, 부가가치액은 2,231억 원, 부가가치율은 33.5%로 조사됐다. 수출액은 1억 4,487만 달러, 수입액은 760만 달러였다.

애니메이션산업 사업체 수는 2013년 342개에서 2017년 492개로 4년간 연평균 9.5% 증가했다. 매출액은 2013년 5,205억 원에서 2017년 6,655억 원으로 연평균 6.3% 증가했다. 반면, 부가가치액은 전년대비 0.3%로 상대적으로 저조한 모습을 나타냈다.

2017년 애니메이션 산업의 매출액은 전년대비 1.7% 감소한 것으로 나타났다. 한국 애니메이션 산업의 매출액이 전년에 비해 감소한 것은 2013년 이후 처음으로, 2014년부터 2016년까지 유지했던 연평균 9.9%의 높은 성장 기조가 2017년에는 마이너스 성장으로 전환되었다는 것을 의미한다. 부문별로 살펴보면 전체 산업 매출액의 25.7%를 차지하고 있는 극장용 애니메이션 매출의 대폭적인 감소가 전체 산업 매출의 마이너스 성장에 가장 큰 원인을 제공한 것으로 파악된다. 2014년 개봉한 <겨울왕국>의 천만 관객 돌파 이후 극장용 애니메이션 관객의 꾸준한 증가에 따라 연평균 10% 수준의 성장세를 보여 온 극장용 애니메이션 매출액이 2017년 1,708억 원으로 2016년 대비 7.6% 감소한 것으로 나타났고, 관객 수에 있어서도 영화진흥위원회 통합전산망에 따르면 2017년 극장용 애니메이션 관객은 1,906만 명으로 2016년의 2,423만 명 대비 대폭 감소한 것이 확인된다.¹⁶⁹⁾ 이는 2017년 개봉한 <모아나>, <카3: 새로운 도전>, <보스 베이비> 등 할리우드 애니메이션의 흥행 부진이 원인인 것으로 보이는데, 결국 2017년 한국 애니메이션 산업의 매출액 감소의 가장 큰 이유는 한국 시장에서 할리우드 극장 애니메이션의 흥행 부진으로, 이는 한국 애니메이션 산업의 매출액 추이 분석에 있어서 극장용 애니메이션 유통·배급 매출에 따른 착시 효과가 감안되어야 한다는 것을 의미한다. 즉, 할리우드 애니메이션의 극장 흥행 성공과 부진이 애니메이션 산업의 매출액에 상당한 영향을 미치고 있으며, 한국 애니메이션 산업의 정확한 추이를 파악하기 위해서는 애니메이션 제작과 유통 매출 이외에도 다양한 자료의 분석이 함께 필요하다는 것이다.

그러나 한국 애니메이션 산업의 제작 매출의 정체 상황에는 주목할 필요가 있어 보인다. 2017년 애니메이션 제작 매출액은 4,546억 원으로 전년대비 0.5% 성장에 머물렀는데 창작(0.0% 증가)과

169) 영화관입장권 통합전산망 (<http://www.kobis.or.kr/kobis/business/main/main.do>)

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

하청 제작 (1.1% 증가)에서 공통적으로 나타난 현상이었다. 이는 한국 애니메이션 산업의 제작 물량이 정체되었다는 우려를 자아내며, 산업의 지속적인 성장을 위해서 제작 매출 증대 뿐만 아니라 애니메이션을 통한 다양한 부가가치 창출의 필요성을 다시 한 번 부각시킨다.

2017년 애니메이션 산업의 수출액은 1억 4,487만 달러로 전년대비 6.8% 증가하여 2015년 이후 연평균 7.0% 수준의 성장률을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 전체 수출액의 52.0%로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 북미 수출액이 8.1% 성장률을 보였고, 21.5%의 비중을 차지하는 유럽 수출액도 7.9%의 성장률을 보였다. 다만 18.3%의 비중을 차지하고 있는 일본 수출액이 정체를 보이고 있고, 중국과 동남아시아 수출액은 전년대비 각각 19.9%와 27.6%의 높은 성장률을 보이고 있지만, 아직 전체 수출에서 차지하는 비중은 미미하다. 수출 지역의 다변화, 특히 동남아시아 지역 수출액을 증대시킬 수 있는 정책적 지원과 업계의 노력이 필요한 상황이다.

【 표 3-6-1 】 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	342	4,502	520,510	219,232	42.1	109,845	6,571
2014년	350	4,505	560,248	221,750	39.6	115,652	6,825
2015년	376	4,728	610,175	218,202	35.8	126,570	7,011
2016년	447	5,142	676,960	222,442	32.9	135,622	7,324
2017년	492	5,161	665,462	223,135	33.5	144,870	7,604
전년대비증감률(%)	10.1	0.4	△1.7	0.3	-	6.8	3.8
연평균증감률(%)	9.5	3.5	6.3	0.4	-	7.2	3.7

애니메이션산업의 업체당 평균매출액은 10억 300만 원, 1인당 평균매출액은 9,600만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 제작업의 업체당 평균매출액은 10억 5,000만 원, 1인당 평균매출액은 9,300만 원, 유통 및 배급업의 업체당 평균매출액은 5억 2,100만 원, 1인당 평균매출액은 1억 5,400만 원, 온라인 유통업의 업체당 평균매출액은 10억 9,900만 원, 1인당 평균매출액은 1억 600만 원으로 나타났다. 업체당 평균매출액은 온라인 유통업이 가장 높은 반면, 1인당 평균매출액은 유통 및 배급업에서 높은 것으로 파악된다.

소분류별로 보면, 업체당 평균매출액에서는 애니메이션 창작 제작업이 12억 8,600만 원으로 가장 높고, 1인당 평균매출액에서는 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업이 2억 3,800만 원으로 가장 높게 나타났다.

업체당 평균매출액이 가장 낮은 분야는 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업(5억 1,600만 원) 이었고, 1인당 평균매출액이 가장 낮은 분야는 애니메이션 하청 제작업(6,400만 원)이었다.

표 3-6-2 애니메이션산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)¹⁷⁰⁾

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	243	2,795	312,520	1,286	112
	애니메이션 하청 제작업	166	2,017	129,702	781	64
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	24	52	12,380	516	238
	소계	433	4,864	454,603	1,050	93
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	45	152	23,454	521	154
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	14	145	15,384	1,099	106
전체		492	5,161	493,441	1,003	96

170) 애니메이션산업 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황

2017년 애니메이션산업 사업체 수는 492개로 2015년 376개에서 2년 연평균 14.4% 증가했다.

소분류별로 보면, 49.4%의 비중을 차지하고 있는 애니메이션 창작 제작업 사업체 수는 243개로 전년대비 19.7% 증가했다. 33.7%의 비중을 차지하는 애니메이션 하청 제작업 사업체 수는 166개로 전년대비 10.7%의 높은 증가율을 보였다. 반면 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 사업체 수는 전년대비 15.1% 감소했고, 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일) 사업체 수는 전년대비 17.6% 감소했다.

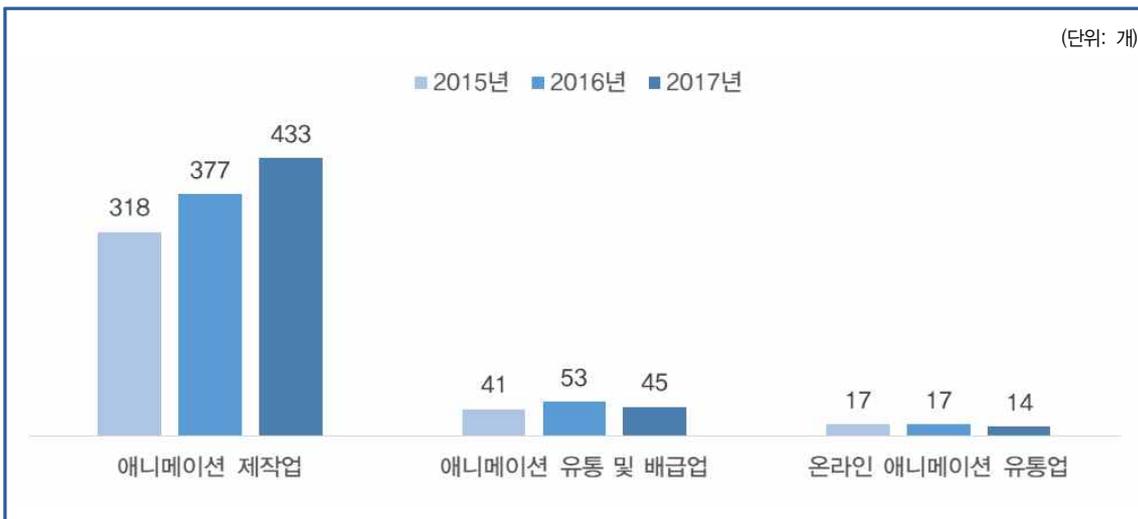
표 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	192	203	243	49.4	19.7	12.5
	애니메이션 하청 제작업	110	150	166	33.7	10.7	22.8
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	16	24	24	4.9	-	22.5
	소계	318	377	433	88.0	14.9	16.7
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	41	53	45	9.1	△15.1	4.8
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	17	17	14	2.8	△17.6	△9.3
합계		376	447	492	100.0	10.1	14.4

그림 3-6-1 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



2017년 지역별 애니메이션 사업체 수 현황을 보면, 서울특별시의 사업체는 332개(67.5%)로 전년 대비 16.1% 증가했다. 7개 광역시의 사업체 수는 2015년 52개에서 2017년 52개로 유지했으며, 이 중 광주의 사업체 수가 23개(4.7%)로 가장 높은 비중을 차지했다. 전체 애니메이션 사업체 중 84.4%가 서울과 경기도에 몰려 있는 것으로 조사되었다.

표 3-6-4 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위 : 개)

지역	업종	애니메이션 제작업			애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중 (%)
		애니메이션 창작 제작업	애니메이션 하청 제작업	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)		
7개 시	서울	176	100	12	35	9	332	67.5
	부산	9	7	2	1	-	19	3.9
	대구	-	1	-	-	-	1	0.2
	인천	1	2	1	-	-	4	0.8
	광주	7	14	-	2	-	23	4.7
	대전	1	3	-	-	-	4	0.8
	울산	-	-	1	-	-	1	0.2
	세종	-	-	-	-	-	-	-
	소계	18	27	4	3	-	52	10.6
9개 도	경기도	42	27	5	6	3	83	16.9
	강원도	3	2	1	-	-	6	1.2
	충청북도	1	-	-	-	2	3	0.6
	충청남도	1	2	-	-	-	3	0.6
	전라북도	-	1	-	-	-	1	0.2
	전라남도	-	2	1	-	-	3	0.6
	경상북도	-	1	-	-	-	1	0.2
	경상남도	1	1	-	1	-	3	0.6
	제주도	1	3	1	-	-	5	1.0
	소계	49	39	8	7	5	108	22.0
합계	243	166	24	45	14	492	100.0	

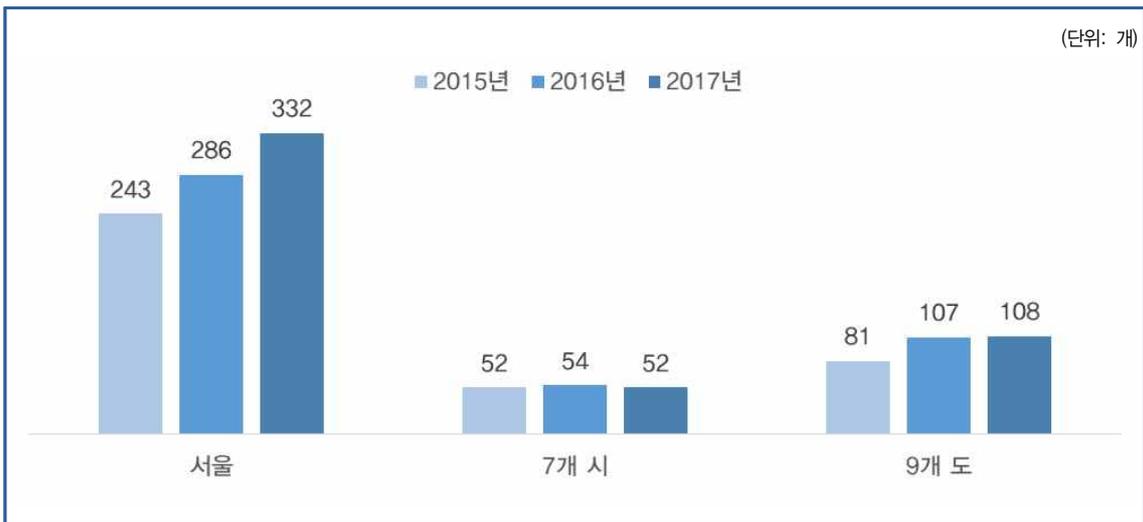
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-6-5 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	243	286	332	16.1	16.9
	부산	16	17	19	11.8	9.0
	대구	2	2	1	△50.0	△29.3
	인천	3	3	4	33.3	15.5
	광주	26	27	23	△14.8	△5.9
	대전	3	3	4	33.3	15.5
	울산	2	2	1	△50.0	△29.3
	세종 ¹⁷¹⁾	-	-	-	-	-
소계	52	54	52	△3.7	△0.0	
9개 도	경기도	68	94	83	△11.7	10.5
	강원도	1	1	6	500.0	144.9
	충청북도	3	3	3	-	△0.0
	충청남도	2	2	3	50.0	22.5
	전라북도	1	1	1	-	0.0
	전라남도	3	3	3	-	△0.0
	경상북도	3	-	1	-	△42.3
	경상남도	-	3	3	-	-
	제주도	-	-	5	-	-
소계	81	107	108	0.9	15.5	
합계	376	447	492	10.1	14.4	

그림 3-6-2 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



171) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 애니메이션산업 매출액 현황

2017년도 애니메이션산업 매출액은 6,655억 원으로 전년대비 1.7% 감소한 것으로 조사되었다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 4,546억 원으로 전년대비 0.5%, 2년 평균으로는 3.2%의 증가율을 보였다. 애니메이션 유통 및 배급업은 1,955억 원으로 전년대비 6.8% 감소하였으나, 2년 평균으로는 7.0%의 증가율을 보였다. 온라인 애니메이션 유통업은 154억 원으로 규모가 작고 전년대비 4.9% 증가, 2년 평균으로는 8.9%의 증가율을 보였다.

소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2017년 3,125억 원으로 전년과 유사한 수준이었고, 애니메이션 하청 제작업은 전년대비 1.1% 증가, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작은 전년대비 4.4% 증가하였다. 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)의 경우 전년대비 4.9%, 2년 평균으로는 8.9%의 높은 증가율을 보였다. 스마트 미디어 시대의 도래에 따른 모든 동영상 콘텐츠 온라인 유통의 일반화, 또한 애니메이션 등 아동용 콘텐츠의 비중이 높은 OTT 서비스의 급성장에 따라 온라인 애니메이션 유통의 급성장이 예상되는 바, 향후 온라인 애니메이션 유통의 성장과 그 영향에 주목할 필요가 있을 것이다.

표 3-6-6 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

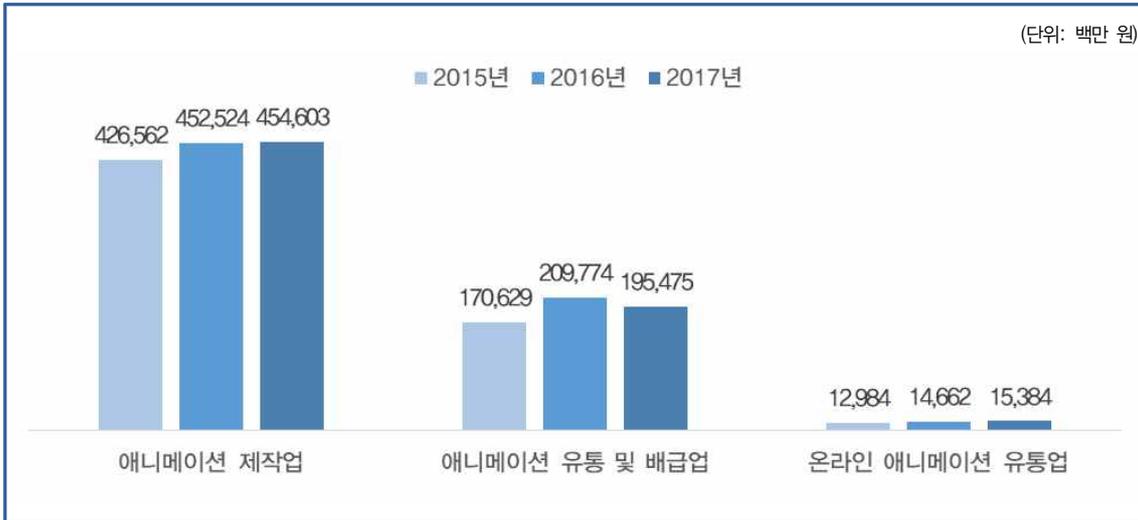
(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	292,353	312,428	312,520	47.0	0.0	3.4
	애니메이션 하청 제작업	124,245	128,242	129,702	19.5	1.1	2.2
	온라인(인터넷/ 모바일) 애니메이션 제작	9,964	11,854	12,380	1.9	4.4	11.5
	소계	426,562	452,524	454,603	68.3	0.5	3.2
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	21,152	23,445	23,454	3.5	0.0	5.3
	극장 매출액 ¹⁷²⁾	149,162	184,919	170,783	25.7	△7.6	7.0
	방송사 수출액 ¹⁷³⁾	315	1,410	1,238	0.2	△12.2	98.2
	소계	170,629	209,774	195,475	29.4	△6.8	7.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	12,984	14,662	15,384	2.3	4.9	8.9
합계		610,175	676,960	665,462	100.0	△1.7	4.4

172) 애니메이션 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권통합전산망 자료를 인용

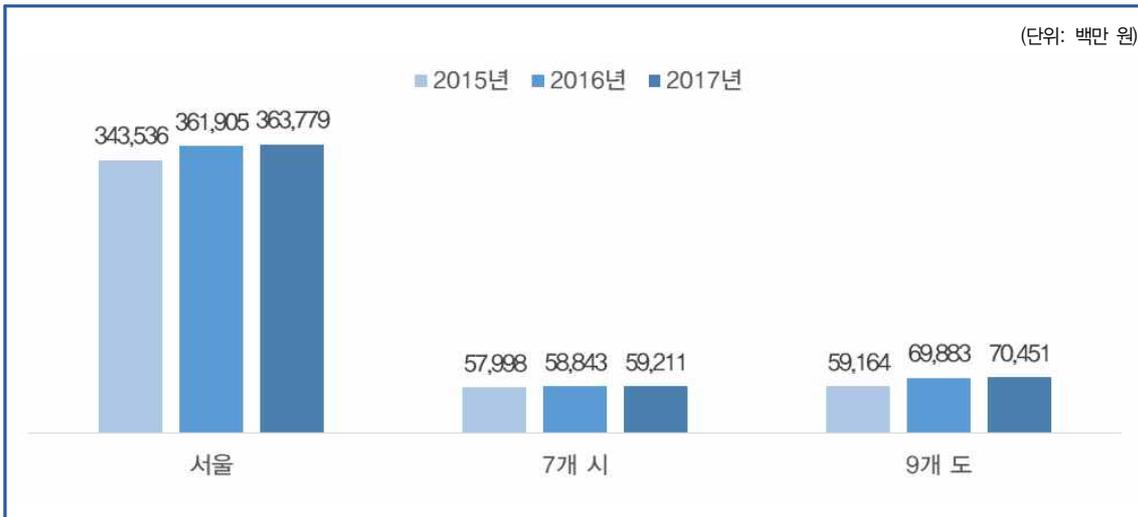
173) 애니메이션 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

그림 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 애니메이션산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액은 3,638억 원(73.7%)으로 전년대비 0.5%, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 2.9% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 높은 비중을 보이는 경기도의 매출액은 581억 원(11.8%), 광주 매출액은 287억 원(5.8%)으로 나타났다. 7개 광역시의 매출액은 592억 원으로 전체 매출액의 12.0%를 차지했으며 전년대비 0.6%, 2년 평균으로는 1.0% 증가했다. 9개 도의 매출액은 705억 원(14.3%)으로, 이는 전년대비 0.8%, 2년 평균으로는 9.1% 증가한 수치이다.

그림 3-6-4 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황



【표 3-6-7】 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)¹⁷⁴⁾

(단위: 백만 원)

지역	업종	애니메이션 제작업			애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중 (%)
		애니메이션 창작 제작업	애니메이션 하청 제작업	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)		
7개 시	서울	251,540	79,454	3,806	19,359	9,620	363,779	73.7
	부산	10,146	3,597	1,202	425	-	15,370	3.1
	대구	-	212	-	-	-	212	0.0
	인천	4,950	1,670	3,637	-	-	10,256	2.1
	광주	10,318	15,939	-	2,458	-	28,715	5.8
	대전	833	3,734	-	-	-	4,567	0.9
	울산	-	-	90	-	-	90	0.0
	세종	-	-	-	-	-	-	-
	소계	26,247	25,152	4,928	2,884	-	59,211	12.0
9개 도	경기도	30,428	18,014	3,442	1,147	5,096	58,127	11.8
	강원도	2,755	652	58	-	-	3,465	0.7
	충청북도	24	-	-	-	668	692	0.1
	충청남도	1,381	1,744	-	-	-	3,125	0.6
	전라북도	-	1,611	-	-	-	1,611	0.3
	전라남도	-	1,341	138	-	-	1,479	0.3
	경상북도	-	72	-	-	-	72	0.0
	경상남도	132	1,562	-	64	-	1,758	0.4
	제주도	13	102	7	-	-	123	0.0
	소계	34,733	25,097	3,646	1,211	5,764	70,451	14.3
합계	312,520	129,702	12,380	23,454	15,384	493,441	100.0	

【표 3-6-8】 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황¹⁷⁵⁾

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	343,536	361,905	363,779	0.5	2.9
	부산	14,809	15,285	15,370	0.6	1.9
	대구	1,929	210	212	1.0	△66.9
	인천	9,591	10,179	10,256	0.8	3.4
	광주	27,456	28,534	28,715	0.6	2.3
	대전	4,213	4,546	4,567	0.5	4.1
	울산	-	89	90	1.1	-
	세종 ¹⁷⁶⁾	-	-	-	-	-
	소계	57,998	58,843	59,211	0.6	1.0
9개 도	경기도	49,105	57,680	58,127	0.8	8.8
	강원도	3,361	3,462	3,465	0.1	1.5
	충청북도	98	689	692	0.4	165.7
	충청남도	2,858	3,107	3,125	0.6	4.6
	전라북도	1,086	1,596	1,611	0.9	21.8
	전라남도	599	1,470	1,479	0.6	57.1
	경상북도	-	-	72	-	-
	경상남도	1,934	1,756	1,758	0.1	△4.7
	제주도	123	123	123	0.0	0.0
	소계	59,164	69,883	70,451	0.8	9.1
합계	460,698	490,631	493,441	0.6	3.5	

174) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

175) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

176) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에도 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 만화산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠출판물산업

제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

2017년 애니메이션산업의 부가가치액은 2,231억 원으로 전년대비 0.3% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.1% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 33.5%이다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1,525억 원(68.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하는데, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.4% 증가 추세를 보이고 있다. 경상이익은 299억 원으로 전년대비 0.3% 감소했으며, 연평균 0.8% 증가했다. 감가상각비는 221억 원으로 전년대비 1.5% 증가했다. 순금융비용은 74억 원으로 전년대비 1.0% 감소했으며, 연평균 1.5% 증가했다. 임차료는 70억 원으로 전년대비 6.2% 증가했고, 연평균 11.0% 증가했다. 조세공과는 42억 원으로 전년대비 2.0% 증가했고, 연평균 3.8% 증가한 것으로 나타났다.

2015년부터 2017년 사이 애니메이션산업 부가가치 현황을 보면 경상이익과 순금융비용은 소폭 감소한 반면, 임차료는 2년 평균 11.0%의 높은 증가세를 나타냈다.

표 3-6-9 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

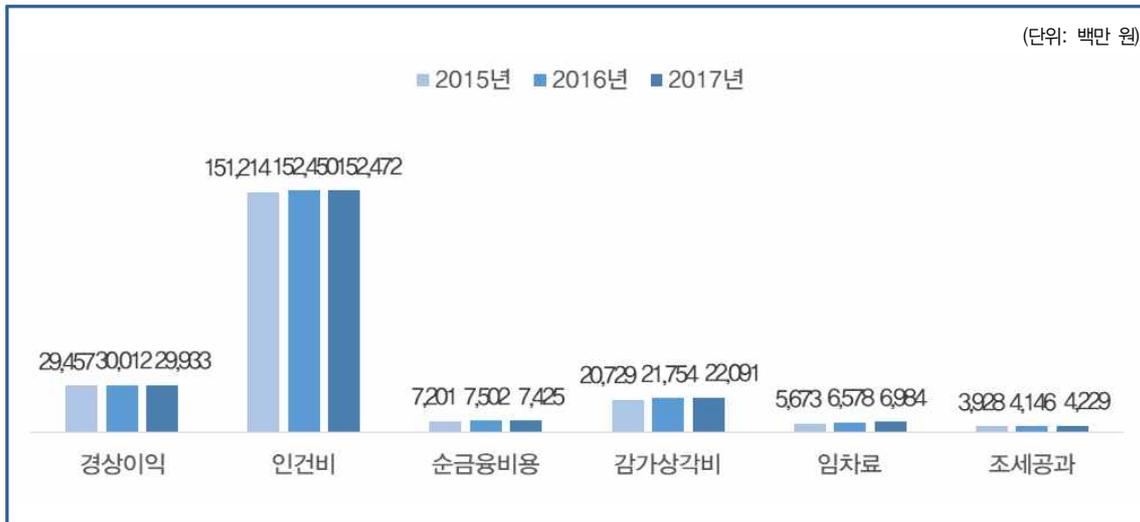
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	665,462	223,135	33.5	29,933	152,472	7,425	22,091	6,984	4,229
부가가치액 대비 비중(%)				13.4	68.3	3.3	9.9	3.1	1.9
매출액 대비 비중(%)				4.5	22.9	1.1	3.3	1.0	0.6

표 3-6-10 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		29,457	151,214	7,201	20,729	5,673	3,928	218,202
2016년		30,012	152,450	7,502	21,754	6,578	4,146	222,442
2017년		29,933	152,472	7,425	22,091	6,984	4,229	223,135
전년대비증감률(%)		△0.3	0.0	△1.0	1.5	6.2	2.0	0.3
연평균증감률(%)		0.8	0.4	1.5	3.2	11.0	3.8	1.1

그림 3-6-5 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제5절 애니메이션산업 수출입액 현황

2017년 애니메이션산업의 수출액은 1억 4,487만 달러로 전년대비 6.8% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 7.0% 증가했다. 수입액은 760만 달러로 전년대비 3.8% 증가, 연평균 4.1% 증가했다. 수출입 차액은 1억 3,727만 달러로, 수출이 수입보다 많은 것으로 나타났다.

표 3-6-11 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	126,570	135,622	144,870	6.8	7.0
수입액	7,011	7,324	7,604	3.8	4.1
수출입 차액	119,559	128,298	137,266	7.0	7.1

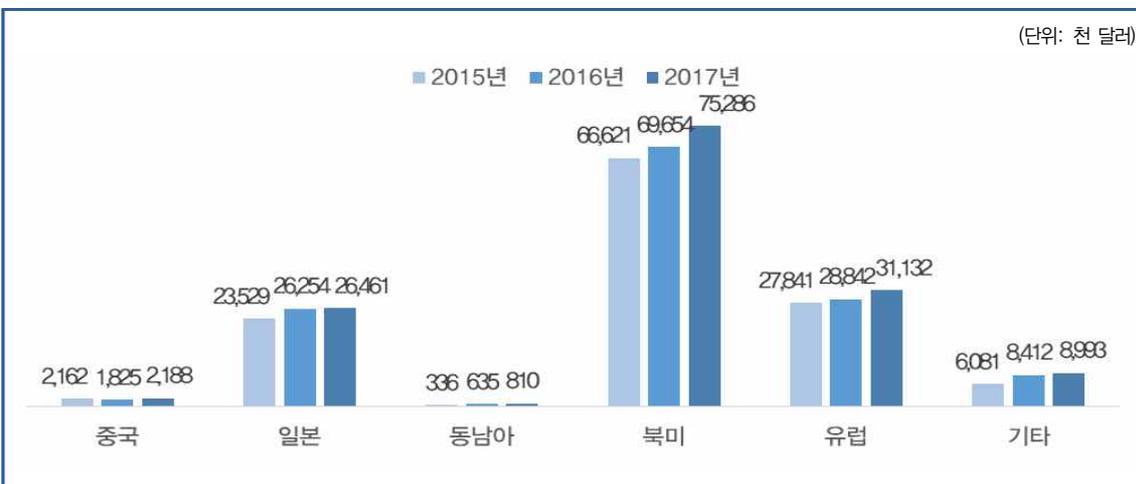
2017년 애니메이션산업의 지역별 수출액은 북미 수출액이 7,529만 달러로 전체 수출액의 52.0%를 차지했고, 유럽이 3,113만 달러(21.5%)로 전년대비 7.9%로 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.7% 증가했다. 일본 수출액은 2,646만 달러(18.3%)로 전년대비 0.8%, 연평균 6.0% 증가했다. 중국 수출액은 219만 달러(1.5%)로 전년대비 19.9%, 연평균 0.6% 증가했다. 동남아 수출액은 81만 달러(0.6%)로 전년대비 27.6% 증가, 연평균으로는 55.3% 증가한 것으로 조사됐다.

표 3-6-12 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국		2,162	1,825	2,188	1.5	19.9	0.6
일본		23,529	26,254	26,461	18.3	0.8	6.0
동남아		336	635	810	0.6	27.6	55.3
북미		66,621	69,654	75,286	52.0	8.1	6.3
유럽		27,841	28,842	31,132	21.5	7.9	5.7
기타		6,081	8,412	8,993	6.2	6.9	21.6
합계		126,570	135,622	144,870	100.0	6.8	7.0

그림 3-6-6 애니메이션산업 지역별 수출액 현황



2017년 애니메이션산업의 지역별 수입액 현황을 보면, 일본으로부터의 수입액이 755만 달러로 전체 수입액의 99.3%를 차지하여 애니메이션 대부분이 일본에서 수입되고 있다는 것을 알 수 있다. 그 외 북미에서 4만 달러(0.5%), 중국에서 1만 달러(0.1%)의 수입이 이루어지는 것으로 조사되었다.

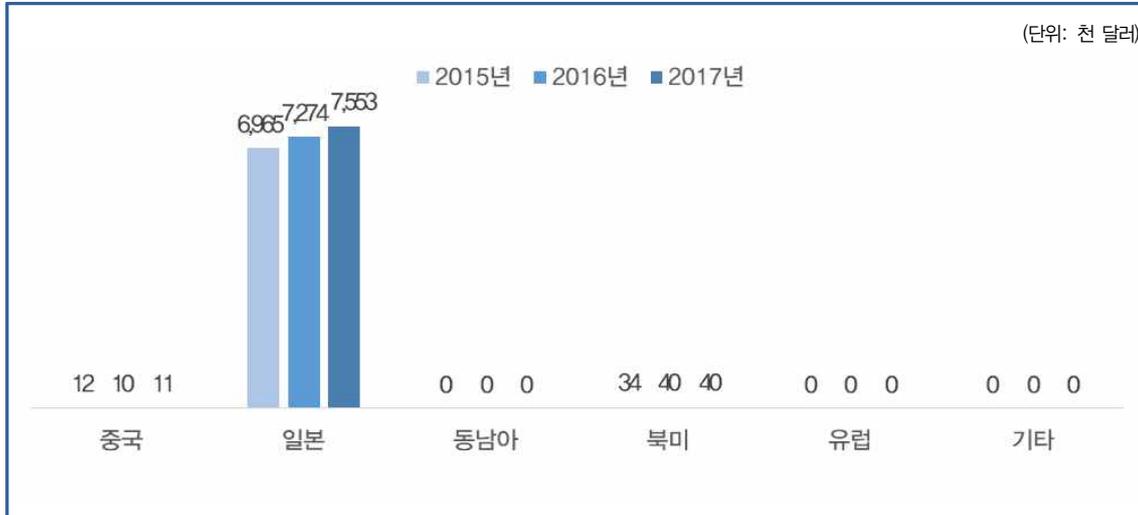
표 3-6-13 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		12	10	11	0.1	10.0	△4.3
일본		6,965	7,274	7,553	99.3	3.8	4.1
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		34	40	40	0.5	0.0	8.5
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		-	-	-	-	-	-
합계		7,011	7,324	7,604	100.0	3.8	4.1

그림 3-6-7 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)



2017년 국내 애니메이션의 해외 수출방법은 해외 에이전트를 활용하는 비중이 35.5%로 가장 높았으며, 해외 전시회 및 행사참여가 31.6%로 두 번째 비중을 차지했다. 그 외 해외유통사 접촉(17.4%), 해외 법인 활용(8.6%) 순이었으며, 국내 에이전트 활용은 6.9%로 가장 낮은 비중을 차지하는 것으로 조사됐다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-6-14 애니메이션산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
직접 수출				
해외 전시회 및 행사참여	31.7	31.9	31.6	△0.3
해외 유통사 접촉	17.3	17.5	17.4	△0.1
온라인 해외 판매	-	-	-	-
해외 법인 활용	8.7	8.5	8.6	0.1
간접 수출				
국내 에이전트 활용	6.5	6.8	6.9	0.1
해외 에이전트 활용	35.8	35.3	35.5	0.2
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

2017년 애니메이션산업의 해외 진출형태는 라이선스 형태가 51.1%, OEM 형태가 36.3%, 완제품 수출은 12.6%로 조사됐다. 라이선스 형태의 해외 진출 비중은 전년대비 11.3% 감소했다. 완제품 수출은 전년대비 10.7% 증가했고, OEM 수출은 전년대비 0.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-15 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	1.7	1.9	12.6	10.7
LICENSE	63.1	62.4	51.1	△11.3
OEM 수출	35.2	35.7	36.3	0.6
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 애니메이션산업 종사자 현황

2017년 애니메이션산업의 종사자 수는 총 5,161명으로, 2016년 5,142명보다 19명(전년대비 0.4% 증가)이 증가했다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업 종사자 수가 4,864명으로 전체 애니메이션산업 종사자의 대부분인 94.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업 종사자 수는 152명으로 2.9%를 차지했다. 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 2016년보다 3명 늘어난 145명으로 2.8%를 차지했다.

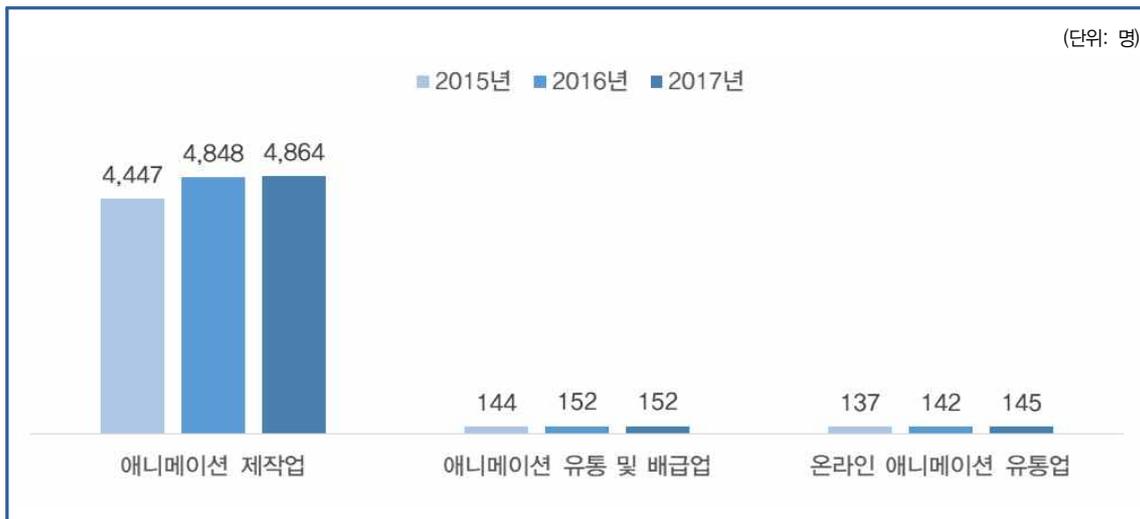
애니메이션 제작업 중 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업(54.2%)과 애니메이션 하청 제작업(39.1%)에 대부분의 제작자가 종사하는 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션(인터넷/모바일) 제작업 종사자는 2017년 52명(1.0%)으로 가장 낮은 비중을 보였다.

표 3-6-16 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,652	2,782	2,795	54.2	0.5	2.7
	애니메이션 하청 제작업	1,748	2,014	2,017	39.1	0.1	7.4
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	47	52	52	1.0	0.0	5.2
	소계	4,447	4,848	4,864	94.2	0.3	4.6
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	144	152	152	2.9	0.0	2.7
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	137	142	145	2.8	2.1	2.9
합계		4,728	5,142	5,161	100.0	0.4	4.5

그림 3-6-8 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 애니메이션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 3,865명으로 전체 종사자의 74.9%를 차지했다. 즉, 애니메이션 종사자의 4명 중 3명은 서울에서 종사하고 있다. 서울의 종사자 수는 전년대비 0.4%, 2015년부터 2017년까지 연평균으로는 3.9% 증가했다. 다음으로 경기도의 종사자 수가 622명으로 12.1%, 광주의 종사자 수가 203명으로 3.9%를 차지했다. 7개 광역시의 종사자 수는 505명으로 9.8%를 차지했으며 전년대비 1.0% 감소, 연평균 0.5% 증가했다. 9개 도의 종사자 수는 792명으로 15.3%를 차지해서 전년대비 1.3% 증가, 연평균 10.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-17 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

지역	업종	애니메이션 제작업			애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중 (%)
		애니메이션 창작 제작업	애니메이션 하청 제작업	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)		
서울		2,081	1,511	32	126	115	3,865	74.9
	부산	68	113	2	0	-	183	3.5
	대구	-	6	-	-	-	6	0.1
	인천	61	9	5	-	-	75	1.5
	광주	115	83	-	5	-	203	3.9
	대전	4	30	-	-	-	34	0.7
	울산	-	-	4	-	-	4	0.1
	세종	-	-	-	-	-	-	0.0
7개 시	소계	248	241	11	5	-	505	9.8
9개 도	경기도	421	160	5	16	20	622	12.1
	강원도	16	10	1	-	-	27	0.5
	충청북도	5	-	-	-	10	15	0.3
	충청남도	9	20	-	-	-	29	0.6
	전라북도	-	16	-	-	-	16	0.3
	전라남도	-	13	4	-	-	17	0.3
	경상북도	-	1	-	-	-	1	0.0
	경상남도	5	20	-	5	-	30	0.6
	제주도	10	26	1	-	-	36	0.7
	소계	466	266	9	21	30	792	15.3
합계	2,795	2,017	52	152	145	5,161	100.0	

그림 3-6-9 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

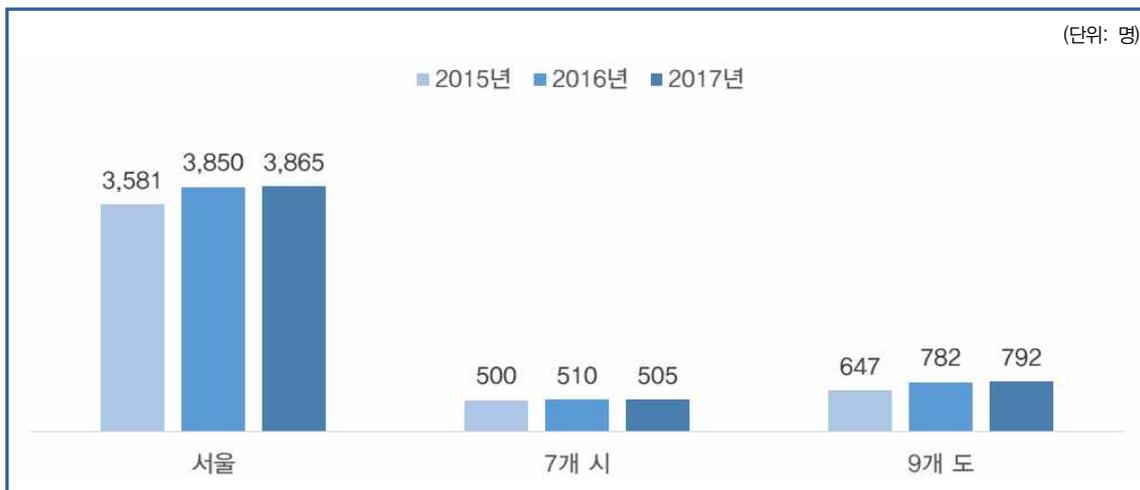


표 3-6-18 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	3,581	3,850	3,865	0.4	3.9	
	부산	158	178	183	2.8	7.6	
	대구	29	6	6	0.0	△54.5	
	인천	72	73	75	2.7	2.1	
	광주	210	217	203	△6.5	△1.7	
	대전	31	32	34	6.3	4.7	
	울산	-	4	4	0.0	-	
	세종 ¹⁷⁷⁾	-	-	-	-	-	
	소계	500	510	505	△1.0	0.5	
9개 도	경기도	515	653	622	△4.7	9.9	
	강원도	33	25	27	8.0	△9.5	
	충청북도	4	14	15	7.1	93.6	
	충청남도	28	28	29	3.6	1.8	
	전라북도	14	16	16	0.0	6.9	
	전라남도	7	16	17	6.3	55.8	
	경상북도	-	-	1	-	-	
	경상남도	46	30	30	0.0	△19.2	
	제주도	-	-	36	-	-	
		소계	647	782	792	1.3	10.6
	합계	4,728	5,142	5,161	0.4	4.5	

2017년 애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 3,677명으로 전체 종사자의 71.2%를 차지하는 것으로 나타났으며, 파견직을 포함한 비정규직 종사자는 1,485명으로 28.8%를 차지했다. 애니메이션 업종별 종사자 중 창작 제작업의 정규직 종사자는 2,113명(75.6%), 비정규직 681명(24.4%), 파견직은 1명(0.0%)이었으며, 하청 제작업의 경우 정규직은 1,273명(63.1%), 비정규직 742명(36.8%), 파견직 2명(0.1%)으로 조사됐다. 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작은 정규직 40명(76.9%), 비정규직 11명(21.2%), 파견직 2명(3.8%)으로 나타났다. 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업은 정규직 138명(90.8%), 비정규직 10명(6.6%), 파견직 4명(2.6%)으로 나타났다. 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)은 정규직 113명(77.9%), 비정규직 31명(21.4%), 파견직 2명(1.4%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 정규직 남자 종사자 수는 1,828명, 정규직 여자는 1,598명으로 나타났고, 비정규직 남자 723명, 여자 711명, 파견직 남자 3명, 여자 2명으로 조사됐다. 또한 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직 남자가 71명, 정규직 여자가 67명인 것으로 나타났고, 비정규직 남자 6명, 비정규직 여자 4명, 파견직 남자 4명, 여자 0명으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 정규직 남자 55명, 여자 58명, 비정규직 남자 17명, 비정규직 여자는 14명, 파견직 남자는 1명, 여자 1명으로 나타났다.

177) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-6-19 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)											
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,078	38.6	1,035	37.0	353	12.6	328	11.7	1	0.0	0	0.0	2,795
	애니메이션 하청 제작업	723	35.8	550	27.3	364	18.0	378	18.7	1	0.0	1	0.0	2,017
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	27	51.9	13	25.0	6	11.5	5	9.6	1	1.9	1	1.9	52
	소계	1,828	37.6	1,598	32.9	723	14.9	711	14.6	3	0.1	2	0.0	4,864
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	71	46.7	67	44.1	6	3.9	4	2.6	4	2.6	-	0.0	152
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	55	37.9	58	40.0	17	11.7	14	9.7	1	0.7	1	0.7	145
합계		1,954	37.9	1,723	33.4	746	14.5	729	14.1	7	0.1	3	0.1	5,161

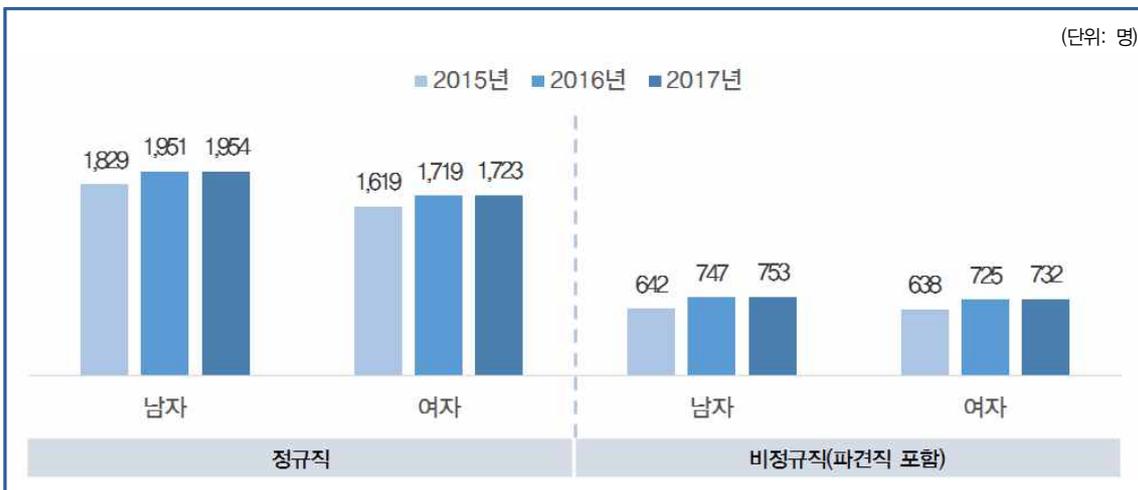
연도별로 보면, 2017년 기준으로 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 0.2%, 2015년부터의 연평균으로는 3.4% 증가했다. 정규직 여자는 전년대비 0.2%, 2년 평균으로는 3.2% 증가한 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 전년대비 0.8%, 2년 평균으로는 8.3% 증가했으며, 비정규직 여자는 전년대비 1.0%, 2년 평균으로는 7.1% 증가했다. 애니메이션산업의 모든 고용 형태에서 2016년보다 종사자 수가 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-20 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)											
2015년		1,829	38.7	1,619	34.2	642	13.6	638	13.5	-	-	-	-	4,728
2016년		1,951	37.9	1,719	33.4	747	14.5	725	14.1	-	-	-	-	5,142
2017년		1,954	37.9	1,723	33.4	746	14.5	729	14.1	7	0.1	3	0.1	5,161
전년대비증감률(%) ¹⁷⁸⁾		0.2	-	0.2	-	0.8	-	1.0	-	-	-	-	-	0.4
연평균증감률(%)		3.4	-	3.2	-	8.3	-	7.1	-	-	-	-	-	4.5

그림 3-6-10 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



178) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

2017년 애니메이션산업의 직무별 종사자 수 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,336명으로 전체 종사자 수의 64.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 578명(11.2%), 사업 기획직 403명(7.8%), 기타(유통)직 353명(6.8%), 마케팅/홍보직 320명(6.2%)으로 조사됐다. 연구 개발직은 171명(3.3%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-6-21 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

업종	직무	직무						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	241	279	1,812	175	89	199	2,795
	애니메이션 하청 제작업	141	270	1,302	130	73	101	2,017
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	1	5	24	5	2	15	52
	소계	383	554	3,138	310	164	315	4,864
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	8	9	125	2	-	8	152
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	12	15	73	8	7	30	145
	합계	403	578	3,336	320	171	353	5,161
	비중(%)	7.8	11.2	64.6	6.2	3.3	6.8	100.0

연도별로 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 사업기획 직무의 종사자 수는 전년 대비 0.8% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 관리직은 전년대비 0.3% 증가, 연평균 4.9% 증가했다. 제작직은 전년대비 0.4% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 0.3%, 연평균 7.7% 증가했다. 연구개발직은 전년과 동일, 연평균 8.6% 증가했다. 기타(유통)직은 전년과 동일, 연평균은 7.4% 증가했다.

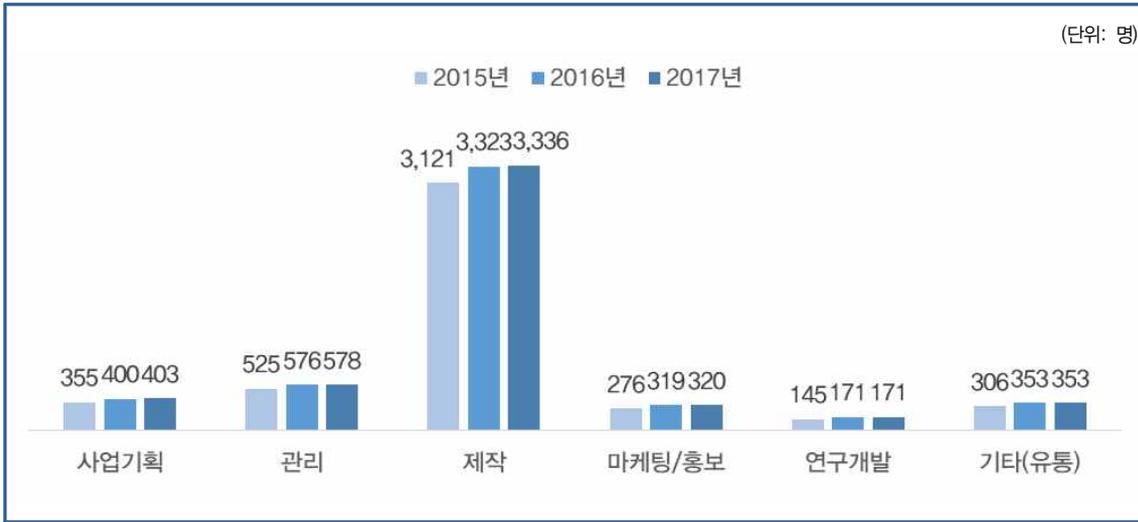
애니메이션산업은 제작에 가장 많은 인력이 포진되어 있다. 그러나 지난 2년 간의 직무별 종사자 수 성장률을 보면 제작 분야가 3.4%로 가장 낮은 수준을 보인다. 반면 마케팅/홍보 및 연구개발의 종사자 수 증가율은 지난 2년 평균 각각 7.7%, 8.6%로 높은 수준을 기록했다.

표 3-6-22 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	직무	직무						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2015년		355	525	3,121	276	145	306	4,728
2016년		400	576	3,323	319	171	353	5,142
2017년		403	578	3,336	320	171	353	5,161
	전년대비증감률(%)	0.8	0.3	0.4	0.3	0.0	0.0	0.4
	연평균증감률(%)	6.5	4.9	3.4	7.7	8.6	7.4	4.5

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-6-11 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황



2017년 애니메이션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4,137명으로 전체 종사자의 80.2%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 639명으로 12.4%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 209명으로 4.0%의 비중을 보였다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 176명으로 3.4%를 차지해서 학력별 비중이 가장 낮았다.

표 3-6-23 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초졸	대졸	대학원졸 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	119	304	2,253	119	2,795
	애니메이션 하청 제작업	82	303	1,578	55	2,017
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	-	4	46	2	52
	소계	201	611	3,876	176	4,864
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	1	7	144	-	152
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	7	21	117	-	145
합계		209	639	4,137	176	5,161
비중(%)		4.0	12.4	80.2	3.4	100.0

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.6% 증가했다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 0.5% 증가했으며, 연평균 5.2% 증가했다. 전문대학 졸업 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가, 연평균 9.3% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 9.0% 증가한 것으로 조사됐다.

표 3-6-24 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		189	535	3,856	148	4,728
2016년		208	634	4,125	175	5,142
2017년		209	639	4,137	176	5,161
전년대비증감률(%)		0.5	0.8	0.3	0.6	0.4
연평균증감률(%)		5.2	9.3	3.6	9.0	4.5

그림 3-6-12 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 애니메이션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 1,711명으로 전체의 33.2%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 1,709명으로 33.1%를 차지했고, 다음으로 35세 이상 39세 이하가 1,201명으로 23.3%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 384명으로 7.4%를 차지했다. 50세 이상은 156명으로 3.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-6-25 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	986	854	645	214	96	2,795
	애니메이션 하청 제작업	595	745	471	153	54	2,017
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	18	15	11	7	2	52
	소계	1,598	1,614	1,127	373	152	4,864
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	65	42	37	5	3	152
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	48	53	37	6	2	145
합계		1,711	1,709	1,201	384	156	5,161
비중(%)		33.2	33.1	23.3	7.4	3.0	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

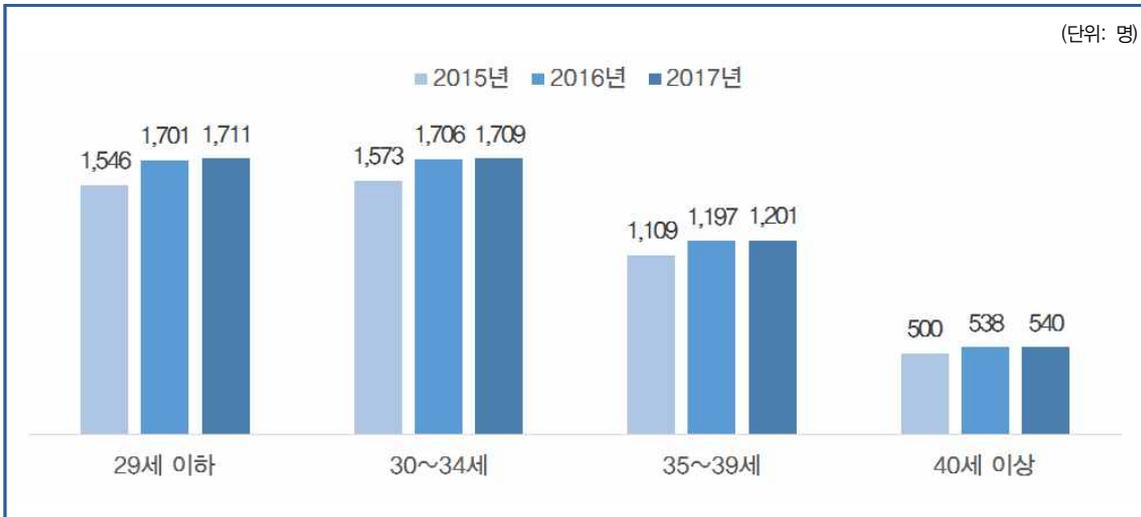
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 0.6% 증가, 연평균 5.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 0.2% 증가, 연평균 4.2% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가, 연평균 4.1% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 3.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-26 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2015년		1,546	1,573	1,109		500	4,728
2016년		1,701	1,706	1,197		538	5,142
2017년		1,711	1,709	1,201	384	156	5,161
전년대비증감률(%) ¹⁷⁹⁾		0.6	0.2	0.3		0.4	0.4
연평균증감률(%) ¹⁸⁰⁾		5.2	4.2	4.1		3.9	4.5

그림 3-6-13 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황



179) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

180) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

07

방송산업

제1절 방송산업 총괄

2017년 말 우리나라 방송산업 규모는 매출액을 기준으로 볼 때, 18조 4백억 원으로 전년대비 4.1% 증가한 것으로 파악되었다. 이는 홈쇼핑과 종합편성채널 등을 포함한 방송채널사용사업자와 IPTV의 성장에 기인한 것으로 보이며, 지난 몇 년간 일관성 있게 보이던 지상파방송의 위축, 유료 방송의 성장이라는 방송산업의 특징은 지속되고 있는 실정이다. 특히, 2017년 방송시장은 주요 지상파방송사 파업으로 인한 프로그램 제작의 부진, 광고매출의 급감, 중국의 한한령(限韓令) 등 대·내외적 성장 제약 요인이 많았던 것으로 보인다. 방송산업의 매출액을 구성하는 주요 요인인 방송 광고매출의 규모는 3조 1,663억 원으로 전년대비(3조 2,225억 원) 1.7% 감소한 것으로 보이고, 방송 채널사용사업의 광고매출이 지상파방송을 넘어서는 등 방송광고 시장의 변동이 확인되기도 하였다.

2017년 기준 방송산업 사업체 수는 1,054개로 전년대비 10.1% 증가하였으며, 지상파방송의 합병, 종합유선 방송의 신규 사업자 선정 등으로 인한 사업자별 변동이 있었다. 방송산업의 전체 종사자 수는 3.8% 증가한 4만 5,337명으로, 데이터 홈쇼핑 인력 충원이 활발한 방송채널사용사업의 종사자 증가(5.4%)에 기인한 것으로 보인다. 하지만, 종합유선방송, 중계유선 등은 매출성장 둔화로 인한 채용제한, 신성장 분야로의 인사이동 등으로 각각 2.2%, 8.6% 감소하였다.

방송산업 업종별로는 IPTV와 IPTV콘텐츠제공사업(CP)의 매출액이 각각 20.5%, 56.3% 증가하며 방송시장의 성장을 주도 하였고, 방송산업 내 점유율이 36.8%로 가장 큰 비중을 차지하는 방송채널 사용사업자의 매출액 또한 홈쇼핑과 종합편성채널을 중심으로한 광고 매출의 증가에 힘입어 4.1% 증가율을 보였다. 반면, 유료방송 매체 간 경쟁이 심화되면서, 종합유선방송의 매출액은 전년에 이어 1.8% 감소하였다. 지상파 방송의 매출은 광고 매출액과 프로그램판매 매출액이 각각 13.0%, 18.4%씩 감소하며 총 매출은 약 3조 7천억 원으로 전년대비 3,150억 원 감소(7.9%감소) 하였으며, 방송산업 내 점유율도 2014년 25.4%에서 2017년 20.5%로 지속적으로 하락하는 추세를 보이고 있다.

방송산업의 수출액은 방송채널사용사업자의 수출 호조에도 불구하고 중국의 한한령과 지상파방송 제작 부진으로 전년대비 11.9% 감소한 3억 6천만 달러에 그쳤다. 구체적으로는, 방송채널사용사업의 방송프로그램 수출은 68.7% 증가한 1억 1,121만 달러인 것으로 나타났으나, 지상파방송의 방송 프로그램 수출액은 37.4% 감소하여 1억 7,437만 달러에 그쳤다. 수입액 또한 1억 1,020만 달러로 전년대비 14.7% 감소했다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

향후 방송시장은 방송채널사용사업의 광고매출이 지상파방송을 추월하고, IPTV 서비스 가입자 수가 종합유선방송 가입자 수를 넘어서는 등 본격적인 지각변동이 나타남에 따라 가입자당 재전송료(CPS), 유료방송 인수합병(M&A) 등 경쟁 우위를 확보하기 위한 다양한 이슈가 제기될 것으로 전망된다. 또한 방송콘텐츠의 유통채널이 다변화하고 이용 환경이 고도화됨에 따라 사업자 간 경쟁은 더욱더 치열해지며 완만한 성장세를 유지할 것으로 예상된다.

2017년 방송산업의 사업체 수는 1,054개이며 종사자 수는 4만 5,337명인 것으로 나타났다. 매출액은 18조 436억 원이며 부가가치액은 6조 6,993억 원, 부가가치율은 37.1%로 나타났다. 수출액은 3억 6,240만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 적은 1억 1,020만 달러로 조사됐다. 방송산업의 사업체 수는 2017년 1,054개로 2013년 928개보다 126개 증가했다. 방송산업의 종사자 수, 매출액은 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다.

표 3-7-1 방송산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 ¹⁸¹⁾ (백만 원)	부가가치액 ¹⁸²⁾ (백만 원)	부가가치율 ¹⁸³⁾ (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	928	41,522	14,940,938	5,291,458	35.4	309,399	122,697
2014년	935	41,397	15,824,795	6,120,014	38.7	336,019	64,508
2015년	954	42,378	16,462,982	5,978,111	36.3	320,434	146,297
2016년	957	43,662	17,331,138	6,169,360	35.6	411,212	129,111
2017년	1,054	45,337	18,043,595	6,699,269	37.1	362,403	110,196
전년대비증감률(%)	10.1	3.8	4.1	8.6	-	△11.9	△14.7
연평균증감률(%)	3.2	2.2	4.8	6.1	-	4.0	△2.7

방송산업의 2017년 1인당 평균매출액은 3억 9,800만 원이며, 업체당 평균매출액은 171억 1,900만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 지상파 방송은 1인당 평균매출액이 2억 5,600만 원, 업체당 평균매출액은 527억 8,800만 원으로 조사됐다. 유선방송은 1인당 평균매출액이 4억 5,500만 원, 업체당 평균매출액은 156억 8,200만 원으로 다른 업종에 비해 낮은 편이다. 위성방송은 1인당 평균매출액이 16억 5,800만 원, 업체당 평균매출액이 5,753억 8,800만 원으로 방송산업에서 가장 높은 것으로 나타났다. 방송채널사용사업은 1인당 평균매출액이 3억 9,900만 원, 업체당 평균매출액은 392억 8,800만 원으로 나타났다. 인터넷영상물제공업의 1인당 평균매출액은 47억 7,900만 원, 업체당 평균매출액은 738억 1,500만 원으로 나타났다. 방송영상물제작업의 1인당 평균매출액은 1억 8,000만 원, 업체당 평균매출액은 24억 2,700만 원으로 나타났다.

181) 방송사업매출 기준

182) 2013~2017년 부가가치액은 방송산업 실태조사 보고서에서 부가가치액을 공표하지 않아 한국은행 기업경영분석의 부가가치율을 적용한 부가가치액과 조사된 방송영상독립제작사 부가가치액을 합하여 산출하였으므로 이전년도와 단순비교는 불가능

183) 2013~2017년 부가가치율은 방송산업 실태조사 보고서에서 부가가치액을 공표하지 않아 한국은행 기업경영분석의 부가가치율을 적용한 부가가치율과 조사된 방송영상독립제작사 부가가치율을 합하여 산출하였으므로 이전년도와 단순비교는 불가능

표 3-7-2 방송산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

구분		사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
지상파 방송	지상파방송 사업자	51	14,355	3,683,746	72,230	257
	지상파이동멀티미디어방송사업자 ¹⁸⁴⁾	19	59	11,410	601	193
	소계	70	14,414	3,695,156	52,788	256
유선방송	종합유선방송사업자	92	4,578	2,130,726	23,160	465
	중계유선방송사업자 ¹⁸⁵⁾	44	106	1,992	45	19
	소계	136	4,684	2,132,718	15,682	455
위성방송	일반위성방송사업자	1	347	575,388	575,388	1,658
	위성이동멀티미디어방송사업자	-	-	-	-	-
	소계	1	347	575,388	575,388	1,658
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 ¹⁸⁶⁾	169	16,644	6,639,622	39,288	399
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	726	2,925,123	975,041	4,029
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) ¹⁸⁷⁾	44	-	544,166	12,367	-
	소계	47	726	3,469,289	73,815	4,779
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	631	8,522	1,531,422	2,427	180
전체		1,054	45,337	18,043,595	17,119	398

184) 지상파이동멀티미디어방송사업자에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디멤버, 유원미디어, 한국디엠비가 포함

185) 중계유선방송사업자 수는 과학기술정보통신부에 등록된 사업자 중 운영을 하지 않거나 폐업한 사업자를 제외한 조사 대상자 44개

186) 2017년 기준 방송채널사용사업자 수는 지상파방송과 동일법인 9개사(SBS, CBS, 가톨릭평화방송, TBS, 국제방송교류재단, EBS, 불교방송, 극동방송, 원음방송), 지상파이동멀티미디어방송사업자와 동일법인 2개사(한국디엠비, 와이티엔디멤버), 총 11개사를 포함하여 169개이며, 이 경우 사업자들의 매출과 종사자 수는 방송채널사용사업자가 아니라 지상파방송사업자와 지상파이동멀티미디어방송사업자에 각각 포함되어 있음

187) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2014년 기준 ~ 2017년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제2절 방송산업 사업체 수 현황

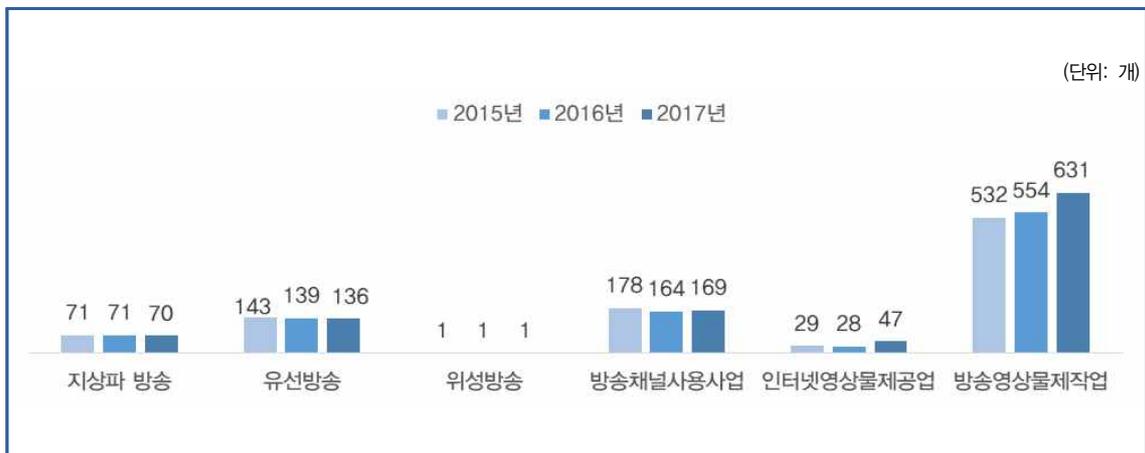
2017년 방송산업 사업체 수는 1,054개로 2016년 957개에서 10.1% 증가했다. 업종별로 보면, 방송영상물제작업 사업체 수가 631개(59.9%)로 가장 큰 비중을 차지했고, 방송채널사용사업 사업체 수가 169개(16.0%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 유선방송 사업체 수는 136개(12.9%), 지상파 방송 70개(6.6%), 인터넷영상물제공업 47개(4.5%), 위성방송 1개(0.1%)로 나타났다. 증감률을 보면, 인터넷영상물제공업이 전년대비 67.9% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였고, 2015년부터 2017년까지 연평균 27.3% 증가했다. 유선방송은 전년대비 2.2% 감소했고, 연평균 2.5% 감소했다.

표 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황¹⁸⁸⁾

(단위 : 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	지상파방송 사업자	52	52	51	4.8	△1.9	△1.0
	지상파이동멀티미디어방송사업자	19	19	19	1.8	-	-
	소계	71	71	70	6.6	△1.4	△0.7
유선방송	종합유선방송사업자	91	90	92	8.7	2.2	0.5
	중계유선방송사업자	52	49	44	4.2	△10.2	△8.0
	소계	143	139	136	12.9	△2.2	△2.5
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	0.1	-	-
	위성이동멀티미디어방송사업자	-	-	-	-	-	-
	소계	1	1	1	0.1	-	-
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	178	164	169	16.0	3.0	△2.6
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	3	3	0.3	-	-
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	26	25	44	4.2	76.0	30.1
	소계	29	28	47	4.5	67.9	27.3
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	532	554	631	59.9	13.9	8.9
합계		954	957	1,054	100.0	10.1	5.1

그림 3-7-1 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



188) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개 포함

2017년 방송산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 679개로 전체의 65.1%를 차지했고, 전년대비 12.4% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.4% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 방송 사업체 수는 144개로 전체 사업체의 13.8%를 차지했고, 전년대비 13.4% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.8% 증가했다. 7개 시 중 부산의 사업체 수가 46개(4.4%)로 가장 많았다. 9개 도 사업체 수는 220개로 전체의 21.1%를 차지했고, 전년대비 3.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 0.5% 감소했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 96개로 전체의 9.2%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-7-4 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)¹⁸⁹⁾ (단위 : 개)

지역	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송 사업자 ¹⁹⁰⁾	종합 유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자	일반 위성 방송 사업자	위성이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 ¹⁹¹⁾	인터넷 프로드 풀TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP) ¹⁹²⁾	방송영상 독립 제작사		
서울	15	7	27	-	1	-	139	3	39	448	679	65.1
부산	3	2	8	2	-	-	2	-	-	29	46	4.4
대구	3	1	9	-	-	-	-	-	-	10	23	2.2
인천	1	-	5	3	-	-	-	-	-	12	21	2.0
광주	4	2	3	-	-	-	-	-	-	9	18	1.7
대전	2	2	2	-	-	-	3	-	-	9	18	1.7
울산	2	-	1	-	-	-	2	-	-	7	12	1.2
세종	1	-	2	-	-	-	1	-	-	2	6	0.6
소계	16	7	30	5	-	-	8	-	-	78	144	13.8
경기도	3	-	11	7	-	-	9	-	5	61	96	9.2
강원도	5	2	3	1	-	-	-	-	-	15	26	2.5
충청북도	2	-	2	2	-	-	1	-	-	2	9	0.9
충청남도	-	-	3	-	-	-	-	-	-	4	7	0.7
전라북도	2	-	3	5	-	-	-	-	-	6	16	1.5
전라남도	2	-	3	15	-	-	-	-	-	1	21	2.0
경상북도	3	1	4	2	-	-	-	-	-	2	12	1.2
경상남도	1	-	5	7	-	-	-	-	-	8	21	2.0
제주도	2	2	1	-	-	-	1	-	-	6	12	1.2
소계	20	5	35	39	-	-	11	-	5	105	220	21.1
합계	51	19	92	44	1	-	158	3	44	631	1,043	100.0

189) 지역별 사업자수 분류 기준은 방송사업자의 주된 사무소 소재지를 기준으로 함
 190) KBS지역 지상파이동멀티미디어방송사업자는 수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)로 구분되어 지역지상파 사업자의 구분이 불가능. 본사와 편성,제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외함
 191) 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함
 192) 방송법 개정(2015. 12. 22.)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되어 해당 사업자수는 방송통신위원회의 「2017년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 인쇄산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠출발루선산업

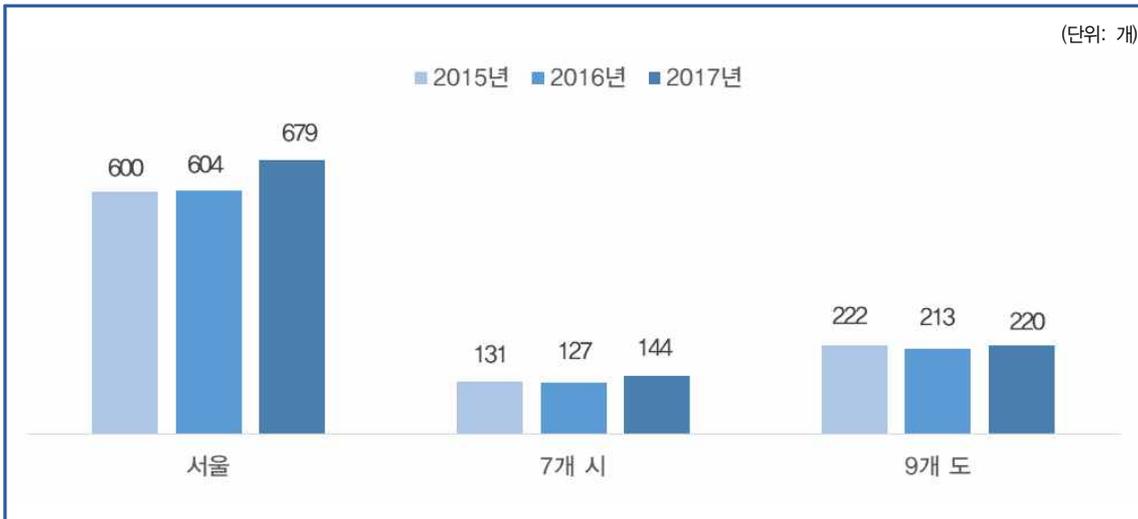
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-5 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년 ¹⁹³⁾	2017년 ¹⁹⁴⁾	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	600	604	679	12.4	6.4
	부산	43	35	46	31.4	3.4
	대구	27	28	23	△17.9	△7.7
	인천	20	20	21	5.0	2.5
	광주	15	16	18	12.5	9.5
	대전	15	17	18	5.9	9.5
	울산	9	9	12	33.3	15.5
	세종	2	2	6	200.0	73.2
	소계	131	127	144	13.4	4.8
9개 도	경기도	85	76	96	26.3	6.3
	강원도	27	25	26	4.0	△1.9
	충청북도	13	14	9	△35.7	△16.8
	충청남도	8	11	7	△36.4	△6.5
	전라북도	16	18	16	△11.1	-
	전라남도	27	24	21	△12.5	△11.8
	경상북도	12	13	12	△7.7	-
	경상남도	21	20	21	5.0	-
	제주도	13	12	12	-	△3.9
소계	222	213	220	3.3	△0.5	
합계	953	944	1,043	10.5	4.6	

그림 3-7-2 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



193) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

194) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

2017년 방송영상독립제작사의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 448개로 전체의 71.0%를 차지했고, 전년대비 13.4% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.9% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 방송영상독립제작사 사업체 수는 78개로 전체 사업체의 12.4%를 차지했고, 전년대비 23.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.5% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 105개로 전체의 16.6%를 차지했고, 전년대비 9.4% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.6% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 61개로 전체의 9.7%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-7-6 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	371	395	448	71.0	13.4	9.9
	부산	24	20	29	4.6	45.0	9.9
	대구	12	14	10	1.6	△28.6	△8.7
	인천	11	11	12	1.9	9.1	4.4
	광주	6	7	9	1.4	28.6	22.5
	대전	7	7	9	1.4	28.6	13.4
	울산	5	4	7	1.1	75.0	18.3
	세종 ¹⁹⁵⁾	-	-	2	0.3	-	-
	소계	65	63	78	12.4	23.8	9.5
9개 도	경기도	47	45	61	9.7	35.6	13.9
	강원도	15	14	15	2.4	7.1	-
	충청북도	3	3	2	0.3	△33.3	△18.4
	충청남도	4	8	4	0.6	△50.0	-
	전라북도	7	7	6	1.0	△14.3	△7.4
	전라남도	3	2	1	0.2	△50.0	△42.3
	경상북도	3	2	2	0.3	-	△18.4
	경상남도	6	7	8	1.3	14.3	15.5
	제주도	8	8	6	1.0	△25.0	△13.4
		소계	96	96	105	16.6	9.4
합계		532	554	631	100.0	13.9	8.9

195) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 방송산업 매출액 현황¹⁹⁶⁾

2017년 방송산업의 총 매출액은 18조 436억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 4.1% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.7% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 방송채널사용사업 매출액은 6조 6,396억 원으로 전체 매출액의 36.8%를 차지하였다. 다음으로 지상파 방송 매출액은 3조 6,952억 원(20.5%), 인터넷영상물 제공업 매출액은 3조 4,693억 원(19.2%), 유선방송 매출액은 2조 1,327억 원(11.8%), 방송영상물제작업 매출액은 1조 5,314억 원(8.5%), 위성방송 매출액은 5,754억 원(3.2%)으로 나타났다. 증감률을 보면 인터넷영상물 제공업의 매출액은 2015년 2조 1,743억 원에서 2017년 3조 4,693억 원으로 연평균 26.3% 증가했다. 방송영상물제작업 매출액은 전년대비 7.2% 증가했으며, 방송채널사용사업 매출액은 전년대비 4.1%, 위성방송 매출액은 전년대비 1.7% 증가했다. 지상파 방송의 매출액은 전년대비 7.8% 감소했으며, 유선방송 매출액도 전년대비 1.8% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-7-7 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황¹⁹⁷⁾

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송	텔레비전방송	3,724,472	3,612,780	3,320,939	18.4	△8.1	△5.6
	라디오 방송	370,956	380,668	359,096	2.0	△5.7	△1.6
	지상파계열이동멀티미디어방송	5,251	5,296	3,711	0.0	△29.9	△15.9
	지상파이동멀티미디어방송 사업자 ¹⁹⁸⁾	10,773	10,328	11,410	0.1	10.5	2.9
	소계	4,111,452	4,009,072	3,695,156	20.5	△7.8	△5.2
유선방송	종합유선방송사업자	2,259,023	2,169,185	2,130,726	11.8	△1.8	△2.9
	중계유선방송사업자	2,667	2,477	1,992	0.0	△19.6	△13.6
	소계	2,261,690	2,171,662	2,132,718	11.8	△1.8	△2.9
위성방송	일반위성방송사업자	549,612	565,631	575,388	3.2	1.7	2.3
	위성이동멀티미디어방송 사업자	-	-	-	-	-	-
	소계	549,612	565,631	575,388	3.2	1.7	2.3
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 ¹⁹⁹⁾	6,222,446	6,380,071	6,639,622	36.8	4.1	3.3
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	1,908,798	2,427,660	2,925,123	16.2	20.5	23.8
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) ²⁰⁰⁾	265,486	348,229	544,166	3.0	56.3	43.2
	소계	2,174,284	2,775,889	3,469,289	19.2	25.0	26.3
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	1,143,498	1,428,813	1,531,422	8.5	7.2	15.7
합계		16,462,982	17,331,138	18,043,595	100.0	4.1	4.7

196) 방송산업 매출액(방송영상독립제작사 포함)은 방송산업 실태조사 보고서의 매출액(단위: 천 원)을 백만 원 단위로 반올림하여 인용하였으므로 소계 및 전체 합계가 개별 합계와 차이가 있을 수 있음

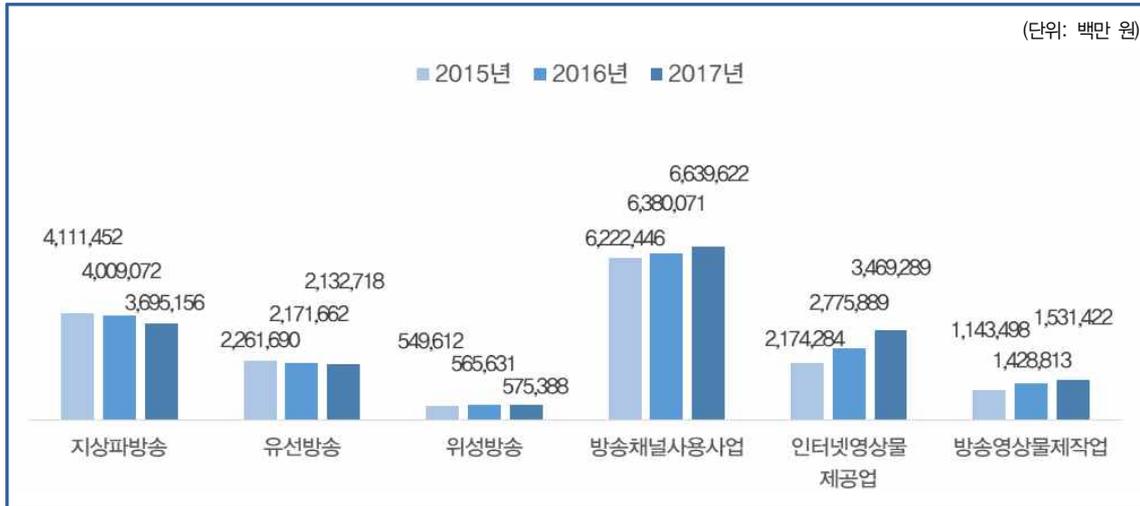
197) 방송사업매출 기준

198) 지상파이동멀티미디어방송사업자 자료는 지상파3사(KBS, MBC, SBS), 지역 지상파방송사 13개사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비의 매출액임. 지상파16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

199) 방송채널사용사업자 겸업 사업자(지상파방송사업자 9개사, 지상파DMB 2개사)의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출함

200) IPTV콘텐츠제공사업자(CP) 매출은 방송통신위원회의 2016~2017년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

그림 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 방송산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 14조 9,899억 원(83.1%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 1조 2,310억 원(6.8%), 부산 2,825억 원(1.6%), 경상남도 1,961억 원(1.1%) 순으로 나타났다. 제주도의 매출액은 696억 원(0.4%)으로 세종 18억 원, (0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

표 3-7-8 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
		지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송사업자 (201)	종합유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자	일반 위성 방송 사업자	위성이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)	방송영상 독립 제작사		
7개 시	서울	3,158,833	11,410	466,171	-	575,388	-	6,011,420	2,925,123	529,627	1,311,911	14,989,884	83.1
	부산	68,663	-	180,867	56	-	-	2,838	-	-	30,069	282,494	1.6
	대구	45,842	-	104,275	-	-	-	-	-	-	7,655	157,772	0.9
	인천	8,539	-	106,186	51	-	-	-	-	-	2,755	117,531	0.7
	광주	48,776	-	43,633	-	-	-	-	-	-	1,766	94,175	0.5
	대전	44,966	-	44,107	-	-	-	16,955	-	-	4,256	110,284	0.6
	울산	40,718	-	50,849	-	-	-	813	-	-	1,216	93,596	0.5
	세종	107	-	1,627	-	-	-	41	-	-	-	1,774	0.0
	소계	257,611	-	531,544	107	-	-	20,647	-	-	47,717	857,626	4.8
	9개 도	경기도	40,410	-	456,968	693	-	-	599,774	-	14,539	118,578	1,230,962
강원도		60,745	-	72,334	-	-	-	-	-	-	23,495	156,574	0.9
충청북도		41,823	-	56,239	36	-	-	7,135	-	-	3,800	109,033	0.6
충청남도		-	-	76,270	-	-	-	-	-	-	8,310	84,580	0.5
전라북도		31,005	-	62,011	53	-	-	-	-	-	4,366	97,435	0.5
전라남도		22,339	-	77,585	1,010	-	-	-	-	-	207	101,141	0.6
경상북도		21,022	-	129,220	21	-	-	-	-	-	368	150,631	0.8
경상남도		22,617	-	169,580	72	-	-	-	-	-	3,875	196,144	1.1
제주도		27,341	-	32,804	-	-	-	645	-	-	8,795	69,585	0.4
소계		267,302	-	1,133,011	1,884	-	-	607,554	-	14,539	171,794	2,196,084	12.2
합계	3,683,746	11,410	2,130,726	1,992	575,388	-	6,639,622	2,925,123	544,166	1,531,422	18,043,595	100.0	

201) KBS지역 지상파DMB 사업자는 수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)로 구분되어 지역지상파 사업자의 구분이 불가능. 본사와 편성,제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외

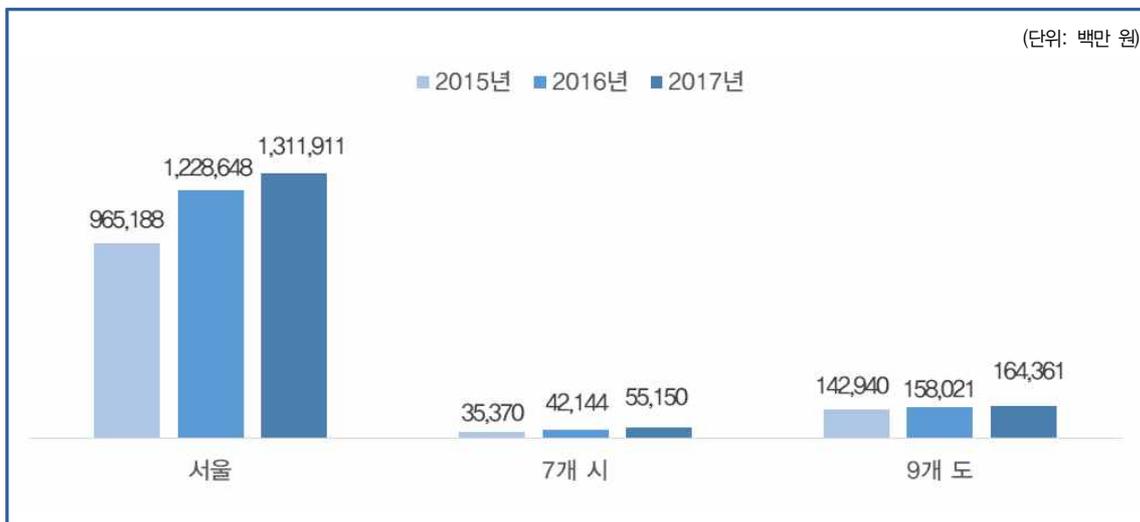
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-9 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	965,188	1,228,648	1,311,911	85.7	6.8	16.6
	부산	17,105	16,188	30,069	2.0	85.7	32.6
	대구	11,486	15,979	7,655	0.5	△52.1	△18.4
	인천	3,305	4,837	2,755	0.2	△43.0	△8.7
	광주	1,080	2,645	1,766	0.1	△33.2	27.9
	대전	1,561	1,665	4,256	0.3	155.6	65.1
	울산	833	830	1,216	0.1	46.5	20.8
	세종 ²⁰²⁾	-	-	7,433	0.5	-	-
	소계	35,370	42,144	55,150	3.6	30.9	24.9
9개 도	경기도	94,661	81,139	118,578	7.7	46.1	11.9
	강원도	11,460	28,681	23,495	1.5	△18.1	43.2
	충청북도	19,415	21,224	3,800	0.2	△82.1	△55.8
	충청남도	6,972	8,952	877	0.1	△90.2	△64.5
	전라북도	2,611	3,607	4,366	0.3	21.0	29.3
	전라남도	284	82	207	0.0	152.4	△14.6
	경상북도	1,010	1,000	368	0.0	△63.2	△39.6
	경상남도	3,220	3,776	3,875	0.3	2.6	9.7
	제주도	3,307	9,560	8,795	0.6	△8.0	63.1
소계	142,940	158,021	164,361	10.7	4.0	7.2	
합계	1,143,498	1,428,813	1,531,422	100.0	7.2	15.7	

그림 3-7-4 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황



202) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황²⁰³⁾

2017년 방송산업 업종별 매출액 구성내역을 살펴보면 방송사업 매출액은 16조 5,122억 원(25.3%). 기타사업매출액은 48조 8,300억 원(74.7%)으로 나타났다. 방송사업매출액을 세부 항목별로 보면 방송수신료 매출액이 4조 9,476억 원(7.6%)으로 비중이 가장 컸다. 다음으로 홈쇼핑방송매출액 3조 5,669억 원(5.5%), 광고매출액 3조 1,663억 원(4.8%), 홈쇼핑송출수수료매출액 1조 4,093억 원(2.2%) 순으로 나타났다. 방송사업매출액 중 가장 비중이 낮은 항목은 방송시설임대매출액으로 59억 원으로 나타났다.

【표 3-7-10】 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

구성내역	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티미디어 방송 사업자	종합유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자 204)	일반위성 방송 사업자	위성이동 멀티미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 ²⁰⁵⁾	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)		
방송수신료매출액 ²⁰⁶⁾	929,014	-	812,013	-	323,305	-	779,065	1,991,632	112,533	4,947,562	7.6
광고매출액	1,412,146	2,299	137,527	-	47,972	-	1,466,937	99,374	-	3,166,255	4.8
협찬매출액	406,242	1,078	3,009	-	-	-	379,840	-	1,436	791,605	1.2
프로그램판매매출액	642,947	805	-	-	-	-	210,420	-	194,481	1,048,653	1.6
홈쇼핑송출수수료매출액	-	-	756,085	-	164,240	-	-	489,000	-	1,409,325	2.2
가입및시설설치매출액	-	-	8,718	-	3,963	-	-	90,537	-	103,218	0.2
단말장치대여판매매출액	-	-	408,500	-	9,205	-	-	170,101	-	587,806	0.9
위성사용료매출액	-	-	-	-	26,339	-	-	-	-	26,339	0.0
방송시설임대매출액	-	-	-	-	-	-	5,875	-	-	5,875	0.0
행사매출액	-	-	-	-	-	-	68,773	-	-	68,773	0.1
홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	-	3,533,341	33,581	-	3,566,922	5.5
기타방송사업매출액	293,396	7,228	4,874	-	364	-	195,371	50,897	235,716	787,846	1.2
방송사업매출액	3,683,745	11,410	2,130,726	1,992	575,388	-	6,639,622	2,925,123	544,166	16,512,173	25.3
기타사업매출액	616,574	529	917,057	2,595	71,428	-	5,707,879	29,728,206	11,785,698	48,829,966	74.7
합계	4,300,319	11,939	3,047,783	4,587	646,816	-	12,347,501	32,653,330	12,329,864	65,342,139	100.0

203) 방송산업 매출액(방송영상독립제작사 제외)은 방송산업 실태조사 보고서의 매출액(단위: 천 원)을 백만 원 단위로 반올림하여 인용 하였으므로 소계 및 전체 합계가 개별 합계와 차이가 있을 수 있음

204) 방송통신위원회의 방송사업자 재산상황 공표집 제출대상이 아니므로 방송산업 실태조사에서 별도로 매출항목에 대한 조사를 실시하여 세부구성내역은 파악 불가함

205) 방송채널사용사업자 방송수신료 매출액 = 방송프로그램제공매출액

206) 지상파 방송수신료매출액 : 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 지상파 방송 사업자의 매출액 4조 3,003억 원 중 방송사업매출액은 3조 6,837억 원 (85.7%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 전년대비 7.9% 감소했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.2% 감소한 수치이다. 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 매출액 119억 원 중 방송사업 매출액은 114억 원(95.6%)으로 가장 높은 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 10.5% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.9% 증가한 수치이다.

지상파방송 사업자의 전체 매출 중 광고매출액은 1조 4,121억 원(32.8%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 광고매출액이 전체 매출액 중 차지하는 비중은 2015년 40.8%에서 2017년 32.8%로 7.9%p 감소했다.

표 3-7-11 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만 원)

구분	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
지상파방송 사업자	방송수신료매출액 ²⁰⁷⁾	805,755	891,426	929,015	21.6	4.2	7.4
	광고매출액	1,911,230	1,622,820	1,412,146	32.8	△13.0	△14.0
	협찬매출액	408,898	418,063	406,242	9.4	△2.8	△0.3
	프로그램판매매출액	683,960	787,589	642,947	15.0	△18.4	△3.0
	기타방송사업매출액	290,836	278,846	293,396	6.8	5.2	0.4
	방송사업매출액	4,100,679	3,998,744	3,683,745	85.7	△7.9	△5.2
	기타사업매출액	585,275	618,854	616,574	14.3	△0.4	2.6
	소계	4,685,954	4,617,598	4,300,320	100.0	△6.9	△4.2
	지상파 이동멀티미디어 방송 사업자	광고매출액	3,507	2,807	2,299	19.3	△18.1
협찬매출액	540	946	1,078	9.0	14.0	41.3	
프로그램판매매출액	1,590	1,044	805	6.7	△22.9	△28.8	
기타방송사업매출액	5,136	5,531	7,228	60.5	30.7	18.6	
방송사업매출액	10,773	10,328	11,410	95.6	10.5	2.9	
기타사업매출액	811	834	529	4.4	△36.6	△19.2	
소계	11,584	11,162	11,939	100.0	7.0	1.5	
방송사업매출액 합계	4,111,452	4,009,072	3,695,155	-	△7.8	△5.2	

2017년 방송산업 종합유선방송 사업자의 매출액은 3조 478억 원으로 나타났다. 이 가운데 방송사업매출액은 2조 1,307억 원(69.9%)으로 전년대비 1.8% 감소했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.9% 감소했다. 중계유선방송 사업자 매출액은 46억 원으로 나타났으며, 이 가운데 방송사업매출액은 20억 원으로 전년대비 19.6% 감소했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 13.6% 감소했다.

207) 지상파 방송수신료매출액 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

표 3-7-12 | 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만 원)

구분	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
종합유선 방송 사업자	방송수신료매출액	940,493	842,370	812,013	26.6	△3.6	△7.1
	광고매출액	139,232	135,448	137,527	4.5	1.5	△0.6
	협찬매출액	2,516	2,621	3,009	0.1	14.8	9.4
	홈쇼핑송출수수료매출액	771,371	767,125	756,085	24.8	△1.4	△1.0
	가입및시설설치매출액	7,959	7,695	8,718	0.3	13.3	4.7
	단말장치대여(판매)매출액	390,067	409,077	408,500	13.4	△0.1	2.3
	중계유선방송수신료매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	7,385	4,850	4,874	0.2	0.5	△18.8
	방송사업매출액	2,259,023	2,169,185	2,130,726	69.9	△1.8	△2.9
	기타사업매출액	990,783	897,648	917,057	30.1	2.2	△3.8
소계	3,249,806	3,066,833	3,047,783	100.0	△0.6	△3.2	
중계유선 방송 사업자	방송사업매출액	2,667	2,477	1,992	43.4	△19.6	△13.6
	기타사업매출액	2,635	2,458	2,595	56.6	5.6	△0.8
	소계	5,302	4,935	4,587	100.0	△7.1	△7.0
방송사업매출액 합계	2,261,690	2,171,662	2,132,718	-	△1.8	△2.9	

일반위성방송 사업자의 방송사업매출액은 전년대비 1.7% 증가한 5,754억 원(89.0%)으로 나타났다. 방송사업매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 방송수신료 매출액으로 3,233억 원(50.0%)으로 조사됐다. 다음으로 홈쇼핑송출수수료액 1,642억 원(25.4%), 광고매출액 480억 원(7.4%), 위성사용료 매출액 263억 원(4.1%), 단말장치대여(판매)매출액 92억 원(1.4%), 가입및시설설치매출액 40억 원(0.6%)으로 조사됐다.

표 3-7-13 | 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만 원)

구분	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
일반위성방송 사업자	방송수신료매출액	346,222	333,609	323,305	50.0	△3.1	△3.4
	광고매출액	24,029	28,011	47,972	7.4	71.3	41.3
	홈쇼핑송출수수료매출액	122,940	152,198	164,240	25.4	7.9	15.6
	가입및시설설치매출액	2,056	5,480	3,963	0.6	△27.7	38.8
	단말장치대여(판매)매출액	9,228	8,004	9,205	1.4	15.0	△0.1
	위성사용료매출액	44,608	37,966	26,339	4.1	△30.6	△23.2
	기타방송사업매출액	529	363	364	0.1	0.3	△17.0
	방송사업매출액	549,612	565,631	575,388	89.0	1.7	2.3
	기타사업매출액	76,786	59,495	71,428	11.0	20.1	△3.6
	소계	626,398	625,126	646,816	100.0	3.5	1.6
위성이동 멀티미디어 방송 사업자	방송수신료매출액	-	-	-	-	-	-
	광고매출액	-	-	-	-	-	-
	단말장치대여(판매)매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	-	-	-	-	-	-
	방송사업매출액	-	-	-	-	-	-
	기타사업매출액	-	-	-	-	-	-
소계	-	-	-	-	-	-	
방송사업매출액 합계	549,612	565,631	575,388	-	1.7	2.3	

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 방송채널사용 사업자의 매출액 구성내역을 보면 방송사업매출액은 6조 6,396억 원(53.8%)으로 전년대비 4.1% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.3% 증가했다. 홈쇼핑방송 매출액은 3조 5,333억 원(28.6%)으로 전년대비 3.3% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.3% 증가했다. 광고매출액은 1조 4,669억 원(11.9%)으로 전년대비 8.8% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.2% 증가했다.

표 3-7-14 방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위: 백만 원)

구분	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료매출액 ²⁰⁹⁾	771,387	752,913	779,065	6.3	3.5	0.5
광고매출액	1,352,029	1,348,789	1,466,937	11.9	8.8	4.2
협찬매출액	362,708	400,043	379,840	3.1	△5.1	2.3
프로그램판매매출액	195,048	210,383	210,420	1.7	-	3.9
방송시설임대매출액	6,685	9,368	5,875	0.0	△37.3	△6.3
행사매출액	46,393	51,716	68,773	0.6	33.0	21.8
홈쇼핑방송매출액	3,250,385	3,420,273	3,533,341	28.6	3.3	4.3
기타방송사업매출액	237,811	186,586	195,371	1.6	4.7	△9.4
방송사업매출액	6,222,446	6,380,071	6,639,622	53.8	4.1	3.3
기타사업매출액	5,997,324	4,996,171	5,707,879	46.2	14.2	△2.4
합계	12,219,770	11,376,242	12,347,501	100.0	8.5	0.5

2017년 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자의 매출액은 32조 6,533억 원으로 나타났으며, 전년대비 4.0% 증가했다. IPTV콘텐츠제공 사업자(CP)의 매출액은 12조 3,299억 원으로 전년대비 944.4% 증가했다. 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자의 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 기타사업매출액이다. 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자의 기타사업매출액은 29조 7,282억 원으로 전체 매출액의 91.0%를 차지하고 있다. IPTV콘텐츠제공 사업자(CP)의 기타사업 매출액은 11조 7,857억 원으로 전체 매출액의 95.6%로 조사됐다.

208) 방송채널사용사업자 매출액에는 지상파와 동일법인 9개사, 지상파이동멀티미디어방송사와 동일법인 2개사가 제외됨
209) 방송채널사용사업자의 방송수신료 매출액 = 방송프로그램제공매출액

표 3-7-15 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액²¹⁰⁾ (단위: 백만 원)

구분	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
인터넷 프로토콜TV (IPTV)	방송수신료매출액	1,501,779	1,720,921	1,991,632	6.1	15.7	15.2
	광고매출액	43,584	84,586	99,374	0.3	17.5	51.0
	홈쇼핑송출수수료매출액	240,353	336,794	489,001	1.5	45.2	42.6
	가입및시설설치매출액	4,991	38,424	90,537	0.3	135.6	325.9
	단말장치대여(판매)매출액	84,158	163,694	170,101	0.5	3.9	42.2
	홈쇼핑방송매출액	-	20,731	33,581	0.1	62.0	
	기타방송사업매출액	33,934	62,511	50,897	0.2	△18.6	22.5
	방송사업매출액	1,908,798	2,427,660	2,925,123	9.0	20.5	23.8
	기타사업매출액	28,545,262	28,978,954	29,728,206	91.0	2.6	2.1
	소계	30,454,060	31,406,614	32,653,329	100.0	4.0	3.5
IPTV콘텐츠 제공사업자 (CP) ²¹¹⁾	방송프로그램제공매출액	22,012	28,968	112,533	0.9	288.5	126.1
	협찬매출액	123	0	1,436	0.0		241.7
	방송프로그램판매매출액	145,694	213,976	194,481	1.6	△9.1	15.5
	기타방송사업매출액	97,658	105,285	235,716	1.9	123.9	55.4
	방송사업매출액	265,486	348,229	544,166	4.4	56.3	43.2
	기타사업매출액	1,052,333	832,350	11,785,698	95.6	1,316.0	234.7
소계	1,317,820	1,180,579	12,329,864	100.0	944.4	205.9	
방송사업매출액 합계	2,174,284	2,775,889	3,469,289	-	25.0	26.3	

2017년 방송영상독립제작사의 매출액은 1조 5,314억 원으로 나타났다. 이 가운데 방송사 매출액은 9,428억 원(61.6%), 방송사 이외 매출액은 5,886억 원(38.4%)으로 나타났다. 방송영상독립제작사의 매출액 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 판매수입으로 방송사 매출액은 9,135억 원(59.6%), 방송사 이외 매출액은 4,302억 원(28.1%)을 기록했다.

표 3-7-16 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만 원)

연도	구성 내역	방송사 매출액					방송사 이외 매출액				합계	
		판매 수입	라이선스 수입	간접광고 수입	협찬	기타	소계	판매 수입	라이선스 수입	기타		소계
2015년		724,895	6,356	3,413	8,726	4,818	748,208	182,949	-	212,341	395,290	1,143,498
2016년		819,351	4,881	22,793	5,601	3,248	855,874	404,403	-	168,536	572,939	1,428,813
2017년		913,480	7,577	5,439	5,727	10,568	942,790	430,177	-	158,455	588,632	1,531,422
비중(%)		59.6	0.5	0.4	0.4	0.7	61.6	28.1		10.3	38.4	100.0

210) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출

211) 2014~16년 IPTV콘텐츠제공(CP)사업자 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용. 특히, 2014년 매출에서 IPTV사업자 매출액이 수정되고 IPTV콘텐츠제공(CP)사업자의 매출액이 포함되면서 「2015년 방송산업 실태조사 보고서」에서 공표된 2014년도 매출 합계와 차이가 있음

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 문화산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠출발루선산업

제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황

2017년 방송영상독립제작사의 부가가치액은 5,204억 원, 부가가치율은 34.0%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 3,460억 원(66.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했고, 다음으로 경상이익 1,071억 원(20.6%), 순금융비용 1,919억 원(3.7%), 임차료 185억 원(3.5%), 조세공과 173억 원(3.3%), 감가상각비 124억 원(2.4%)으로 나타났다.

표 3-7-17 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

업종 및 연도	부가가치액	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
					경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
방송영상 독립제작사	2015년	1,143,498	440,118	38.5	85,073	290,123	24,818	10,825	18,223	11,056
	2016년	1,428,813	516,083	36.1	137,210	315,782	15,324	16,118	17,840	13,809
	2017년	1,531,422	520,414	34.0	107,060	345,964	19,188	12,439	18,470	17,293
부가가치액 대비 비중(%)					20.6	66.5	3.7	2.4	3.5	3.3
매출액 대비 비중(%)					7.0	22.6	1.3	0.8	1.2	1.1

제6절 방송산업 수출입액 현황²¹²⁾

2017년 방송산업의 수출액은 3억 6,240만 달러로 전년대비 11.9% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 방송산업의 수입액은 1억 1,020만 달러로 전년대비 14.7% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 13.2% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-7-18 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	320,434	411,212	362,403	△11.9	6.3
수입액	146,297	129,111	110,196	△14.7	△13.2
수출입 차액	174,137	282,101	252,207	△10.6	20.3

표 3-7-19 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 현황²¹³⁾

(단위: 천 달러)

매체	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
방송 프로그램	한국방송공사	-	-	-	-	-	-
	(주)문화방송	-	-	-	-	-	-
	한국교육방송공사	-	-	-	-	-	-
	(주)SBS	-	-	-	-	-	-
	기타 방송사	-	-	-	-	-	-
	지상파 방송 소계 ²¹⁴⁾	164,317	191,473	124,410	34.3	△35.0	△13.0
방송채널사용사업자	방송채널사용사업자	51,715	63,140	106,246	29.3	68.3	43.3
	지상파 방송	565	691	642	0.2	△7.1	6.6
해외교포 방송지원	방송채널사용사업자	878	1,204	755	0.2	△37.3	△7.3
	지상파 방송	730	517	162	0.0	△68.7	△52.9
비디오/DVD 판매	방송채널사용사업자	93	410	21	0.0	△94.9	△52.5
	지상파 방송	30,020	34,583	32,728	9.0	△5.4	4.4
타임블록	방송채널사용사업자	6	217	395	0.1	82.0	711.4
	지상파 방송	35,818	51,202	5,106	1.4	△90.0	△62.2
포맷	방송채널사용사업자	3,327	3,729	3,733	1.0	0.1	5.9
	지상파 방송	14,277	52	11,325	3.1	21,678.8	△10.9
기타	방송채널사용사업자	248	89	59	0.0	△33.7	△51.2
	소계	301,994	347,306	285,582	78.8	△17.8	△2.8
방송영상독립제작사	18,440	63,906	76,821	21.2	20.2	104.1	
합계	320,434	411,212	362,403	100.0	△11.9	6.3	

2017년 지상파 방송산업의 프로그램 수입액은 551만 달러로 5.0%의 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 14.9% 증가, 연평균 12.4% 증가한 것으로 나타났다. 방송채널사용사업자의 수입액은 9,670만 달러(87.8%)로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 전년대비 16.8% 감소했고, 연평균 15.5% 감소했다. 방송영상물제작업의 수입액은 799만 달러(7.2%)로 이는 전년대비 0.7% 감소, 연평균 10.3% 증가한 수치이다.

212) 방송산업 수출입액(방송영상독립제작사 제외)은 방송산업 실태조사 보고서의 수출입액을 인용한 것으로 합계가 개별 합계와 약간의 차이가 있을 수 있음. 또한 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

213) 2014년부터 지상파 방송의 세부사업자 수출정보는 제공하지 않음

214) 지상파 방송 수출액 : 개별 통계는 제공되지 않지만, 수출액이 존재할 것으로 추정

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-20 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 현황²¹⁵⁾ (단위: 천 달러)

매체	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파 방송	한국방송공사	-	-	-	-	-	-
	(주)문화방송	-	-	-	-	-	-
	한국교육방송공사	-	-	-	-	-	-
	(주)SBS	-	-	-	-	-	-
	기타 방송사	-	-	-	-	-	-
	방송프로그램 ²¹⁶⁾	4,361	4,791	5,505	5.0	14.9	12.4
방송채널사용 사업자	방송프로그램	134,595	115,297	96,505	87.6	△16.3	△15.3
	포맷	525	930	198	0.2	△78.7	△38.6
	타임블럭	245	-	-	-	-	-
	기타	-	50	-	-	-	-
	소계	135,365	116,277	96,703	87.8	△16.8	△15.5
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	6,571	8,043	7,988	7.2	△0.7	10.3
	합계	146,297	129,111	110,196	100.0	△14.7	△13.2

2017년 방송산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본으로 8,195만 달러를 수출해 전체 수출액의 35.5%를 차지했다. 다음으로 대만 3,353만 달러(14.5%), 홍콩 2,135만 달러(9.3%), 미국 1,691만 달러(7.3%), 싱가포르 1,535만 달러(6.7%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 방송산업의 수출액은 전년대비 9.4% 감소했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.3% 증가했다.

표 3-7-21 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수출액 현황²¹⁷⁾ (단위: 천 달러)

지역 ²¹⁸⁾	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	70,976	79,902	81,952	35.5	2.6	7.5
	대만	21,820	22,742	33,532	14.5	47.4	24.0
	홍콩	11,119	15,776	21,348	9.3	35.3	38.6
	싱가포르	2,348	5,467	15,353	6.7	180.8	155.7
	중국	52,583	78,179	13,555	5.9	△82.7	△49.2
	베트남	9,125	9,485	7,362	3.2	△22.4	△10.2
	태국	9,636	7,399	6,000	2.6	△18.9	△21.1
	필리핀	4,374	3,410	5,750	2.5	68.6	14.7
	말레이시아	2,098	2,588	4,015	1.7	55.1	38.3
	미얀마	5,209	1,276	1,712	0.7	34.2	△42.7
	인도네시아	1,385	1,127	1,206	0.5	7.0	△6.7
	캄보디아	1,366	1,300	678	0.3	△47.8	△29.5
	몽골	398	434	606	0.3	39.6	23.4
	중동	851	731	325	0.1	△55.5	△38.2
기타 아시아	4,097	5,591	147	0.1	△97.4	△81.1	
미주	미국	14,610	14,519	16,906	7.3	16.4	7.6
	중남미·기타 남미	487	266	156	0.1	△41.4	△43.4
	캐나다	87	139	74	0.0	△46.8	△7.8
유럽	영국	304	630	534	0.2	△15.2	32.5
	프랑스	504	211	335	0.1	58.8	△18.5
	루마니아	190	-	208	0.1	-	4.6
	러시아·CIS	27	122	106	0.0	△13.1	98.1
	이탈리아	76	494	47	0.0	△90.5	△21.4
	독일	606	11	19	0.0	72.7	△82.3
	기타 유럽	1,122	578	66	0.0	△88.6	△75.7
	오세아니아	99	54	126	0.1	133.3	12.8
아프리카	아프리카	32	17	32	0.0	88.2	-
	기타	504	2,168	18,510	8.0	753.8	506.0
합계		216,032	254,613	230,656	100.0	△9.4	3.3

215) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

216) 2014년 이후로 지상파방송은 세부 영역별 수입정보를 공개하지 않고 있음

217) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외

그림 3-7-5 방송산업 지역별 수출액 현황(1)



그림 3-7-6 방송산업 지역별 수출액 현황(2)



2017년 방송산업의 지역별 수입액을 보면, 미국으로부터 8,394만 달러(82.3%)로 가장 많은 수입이 이루어졌다. 다음으로 일본에서 776만 달러(7.6%), 영국에서 381만 달러(3.7%), 중국에서 244만 달러(2.4%), 싱가포르에서 112만 달러(1.1%)를 수입한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 방송산업의 수입액은 전년대비 15.1% 감소했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 14.3% 감소했다.

218) 기타 아시아 : 네팔, 카자흐스탄, 몽골, 기타 아시아 / 남미 : 멕시코, 브라질, 중남미, 기타 남미 / 기타 유럽 : 노르웨이, 덴마크, 독일, 벨기에, 스위스, 오스트리아, 기타 유럽

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-22 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수입액 현황²¹⁹⁾ (단위: 천 달러)

지역 ²²⁰⁾	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	8,777	6,703	7,758	7.6	15.7	△6.0
	중국	1,666	2,877	2,436	2.4	△15.3	20.9
	싱가포르	1,234	632	1,115	1.1	76.4	△4.9
	대만	-	5	344	0.3	6,780.0	-
	홍콩	627	351	251	0.2	△28.5	△36.7
	태국	3	-	6	0.0	-	41.4
	중동	38	44	5	0.0	△88.6	△63.7
	기타 아시아	87	3	8	0.0	166.7	△69.7
미주	미국	119,112	103,172	83,943	82.3	△18.6	△16.1
	캐나다	1,118	541	213	0.2	△60.6	△56.4
	중남미·기타남미	269	280	312	0.3	11.4	7.7
유럽	영국	3,923	3,248	3,807	3.7	17.2	△1.5
	프랑스	1,352	458	644	0.6	40.6	△31.0
	스위스	10	7	200	0.2	2,757.1	347.2
	독일	184	531	176	0.2	△66.9	△2.2
	기타 유럽	322	1,140	491	0.5	△56.9	23.5
오세아니아	오세아니아	163	78	243	0.2	211.5	22.1
아프리카	아프리카	71	19	57	0.1	200.0	△10.4
기타	기타	-	-	2	0.0	-	-
합계 ²²¹⁾		138,956	120,088	102,010	100.0	△15.1	△14.3

그림 3-7-7 방송산업 지역별 수입액 현황(1)

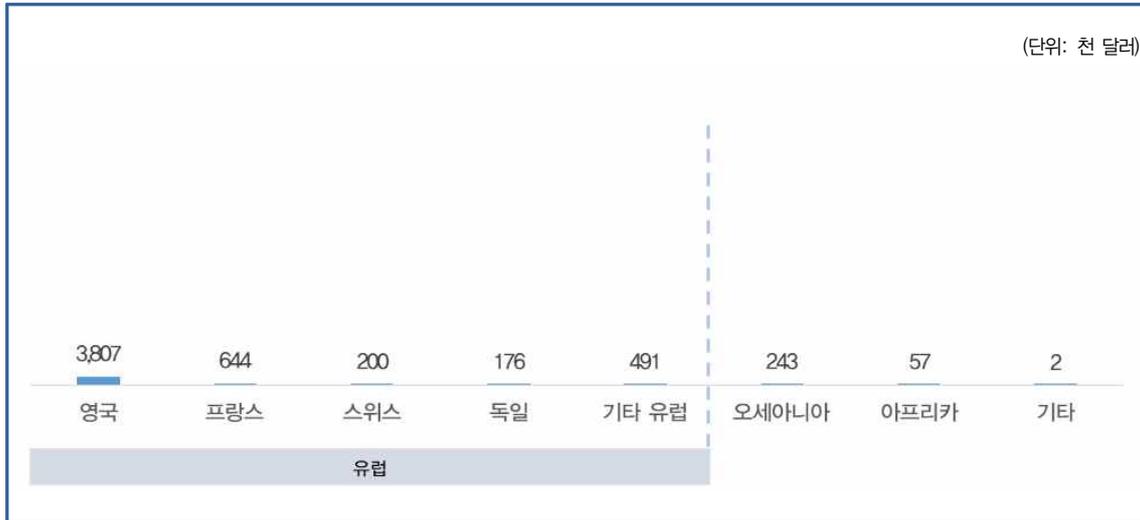


219) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수입액은 제외

220) 기타 아시아 : 네팔, 카자흐스탄, 몽골, 기타 아시아 / 남미 : 브라질, 중남미 / 기타 유럽 : 노르웨이, 덴마크, 벨기에, 스위스, 오스트리아, 기타 유럽

221) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

| 그림 3-7-8 | 방송산업 지역별 수입액 현황(2)



2017년 방송산업의 장르별 수출액 현황을 보면, 드라마가 2억 298만 달러(88.0%)를 수출해 가장 많은 수출을 하는 장르로 나타났다. 다음으로 오락 장르로 1,797만 달러(7.8%)를 수출했다. 증감률을 보면, 음악 장르의 전년대비 감소율이 95.1%로 가장 크게 나타났다.

| 표 3-7-23 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황²²²⁾

(단위: 천 달러)

장르	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마		172,012	201,816	202,979	88.0	0.6	8.6
다큐멘터리		857	1,733	1,279	0.6	△26.2	22.2
애니메이션		1,899	1,215	1,159	0.5	△4.6	△21.9
오락		31,185	46,719	17,966	7.8	△61.5	△24.1
음악		468	264	13	0.0	△95.1	△83.3
교양		3,998	1,546	1,168	0.5	△24.5	△45.9
교육		173	-	-	-	-	-
보도		192	807	203	0.1	△74.8	2.8
스포츠		5,202	8	4	0.0	△50.0	△97.2
기타 ²²³⁾		46	505	5,885	2.6	1,065.3	1,031.1
합계		216,032	254,613	230,656	100.0	△9.4	3.3

222) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외.
소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

223) 기타 : 영화, 기타

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 방송산업의 장르별 수입액 현황을 보면, 영화가 4,521만 달러(44.3%)를 수입해서 가장 많이 수입이 이루어진 장르로 나타났다. 다음으로 드라마 3,119만 달러(30.6%), 애니메이션 861만 달러(8.4%), 다큐멘터리 611만 달러(6.0%)를 수입했다. 증감률을 보면, 오락 장르의 전년대비 증가율이 216.9%로 가장 크게 나타났다.

표 3-7-24 방송산업 장르별 수입액 현황²²⁴⁾

(단위: 천 달러)

장르	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마		43,344	39,184	31,193	30.6	△20.4	△15.2
다큐멘터리		5,921	4,085	6,108	6.0	49.5	1.6
애니메이션		12,042	7,682	8,614	8.4	12.1	△15.4
영화		73,967	64,798	45,208	44.3	△30.2	△21.8
오락		2,028	2,752	8,720	8.5	216.9	107.4
음악		-	185	252	0.2	36.2	-
교양		815	251	460	0.5	83.3	△24.9
교육		315	473	139	0.1	△70.6	△33.6
스포츠		456	465	1,245	1.2	167.7	65.2
기타 ²²⁵⁾		67	214	72	-	-	-
합계		138,955	120,088	102,010	100.0	△15.1	△14.3

2017년 방송영상독립제작사의 해외 수출방법을 보면, 간접 수출에서 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 51.6%로 전년대비 3.6%p 감소했다. 직접 수출에서 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 13.9%로 전년대비 4.5%p 증가했다.

표 3-7-25 방송영상독립제작사 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2015년	2016년	2017년	전년대비증감 (%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	12.7	9.4	13.9	4.5
	해외 유통사 접촉	21.6	16.8	11.2	△5.6
	온라인 해외 판매	-	0.1	1.1	1.0
간접 수출	해외 법인 활용	17.1	6.0	11.0	5.0
	국내 에이전트 활용	45.9	55.2	51.6	△3.6
	해외 에이전트 활용	2.7	12.5	11.2	△1.3
합계		100.0	100.0	100	-

224) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수입액은 제외
소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

225) 기타 : 보도, 기타

2017년 방송영상독립제작사의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 3.8%로 전년대비 2.7%p 감소했다. LICENSE 수출은 83.3%로 전년대비 11.4%p 증가했다. 기술 서비스 수출은 10.8%로 전년대비 10.5%p 감소했다. 기타 형태는 2.1%로 전년대비 1.8%p 증가했다.

표 3-7-26 방송영상독립제작사 해외 진출형태 (단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	14.9	6.5	3.8	△2.7
LICENSE	78.0	71.9	83.3	11.4
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	4.8	21.3	10.8	△10.5
기타	2.3	0.3	2.1	1.8
합계	100.0	100.0	100	-

제7절 방송산업 종사자 현황

2017년 방송산업의 종사자 수는 총 4만 5,337명으로 전년대비 3.8% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.4% 증가했다.

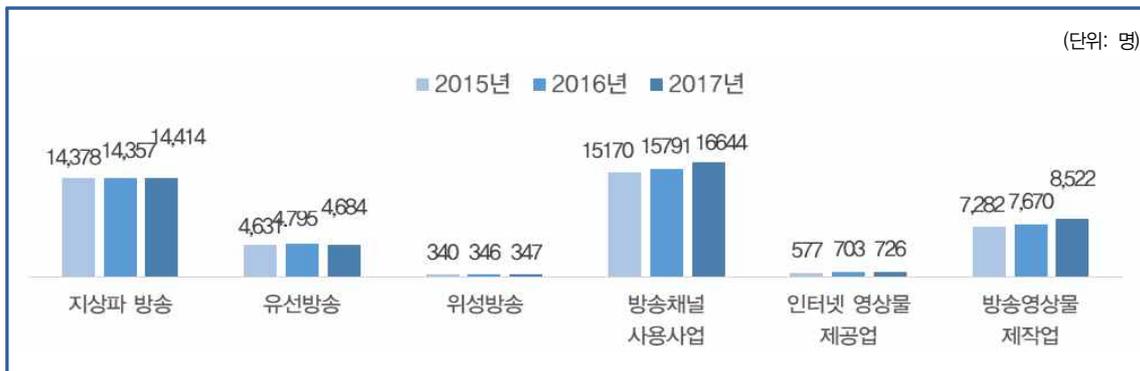
중분류별로 보면, 지상파 방송 종사자 수는 1만 4,414명으로 전체 종사자 중 31.8%를 차지했고 전년대비 0.4% 증가했으며, 연평균 0.1% 증가했다. 유선방송 종사자 수는 4,684명으로 10.3%의 비중으로 전년대비 2.3% 감소, 연평균 0.6% 증가했다. 위성방송은 347명으로 0.8% 비중을 보이고 있으며 전년대비 0.3% 증가, 연평균 1.0% 증가했다. 방송채널사용사업 종사자 수는 1만 6,644명(36.7%)으로 전년대비 5.4% 증가, 연평균 4.7% 증가했다. 인터넷 영상물 제공업 종사자 수는 726명(1.6%)으로 전년대비 3.3% 증가, 연평균 12.2% 증가했다. 방송영상물제작업 종사자 수는 8,522명(18.8%)으로 전년대비 11.1% 증가, 연평균 8.2% 증가했다.

표 3-7-27 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	지상파방송 사업자	14,293	14,288	14,355	31.7	0.5	0.2
	지상파이동멀티미디어방송 사업자	85	69	59	0.1	△14.5	△16.7
	소계	14,378	14,357	14,414	31.8	0.4	0.1
유선방송	종합유선방송 사업자	4,503	4,679	4,578	10.1	△2.2	0.8
	중계유선방송 사업자	128	116	106	0.2	△8.6	△9.0
	소계	4,631	4,795	4,684	10.3	△2.3	0.6
위성방송	일반위성방송 사업자	340	346	347	0.8	0.3	1.0
	위성이동멀티미디어방송 사업자	-	-	-	-	-	-
	소계	340	346	347	0.8	0.3	1.0
방송채널사용사업 ²²⁶⁾	방송채널사용 사업자	15,170	15,791	16,644	36.7	5.4	4.7
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	577	703	726	1.6	3.3	12.2
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	7,282	7,670	8,522	18.8	11.1	8.2
합계		42,378	43,662	45,337	100.0	3.8	3.4

그림 3-7-9 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황



226) 타 방송사업과 겸업하는 방송채널사용사업자인 지상파방송 동일법인 9개사, 지상파이동멀티미디어방송사업자 동일법인 2개사는 각각 지상파방송과 지상파 이동 멀티미디어방송사업자 종사자로 산정

2017년 방송산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 3만 5,523명으로 전체의 78.4%를 차지했다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,662명으로 전체 종사자 수의 8.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 6,152명으로 13.6%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 912명(2.0%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 2,646명(5.8%)으로 서울 다음으로 가장 높은 비중을 나타냈다.

표 3-7-28 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)²²⁷⁾

(단위: 명)

지역	업종	지상파방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷 영상물 제공업	방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
		지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티 미디어 방송 사업자 ²²⁸⁾	종합 유선 방송 사업자	중계 유선 방송사업 자	일반 위성 방송 사업자	위성 이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	방송영상 독립 제작사		
7 개 시	서울	10,785	59	2,031	-	347	-	14,960	726	6,615	35,523	78.4
	부산	421	-	166	13	-	-	18	-	294	912	2.0
	대구	333	-	261	-	-	-	-	-	98	692	1.5
	인천	50	-	194	7	-	-	-	-	72	323	0.7
	광주	284	-	101	-	-	-	-	-	57	442	1.0
	대전	237	-	129	-	-	-	35	-	90	491	1.1
	울산	232	-	178	-	-	-	117	-	47	574	1.3
	세종	12	-	21	-	-	-	182	-	13	228	0.5
	소계	1,569	-	1,050	20	-	-	352	-	671	3,662	8.1
	9 개 도	경기도	308	-	375	31	-	-	1,314	-	618	2,646
강원도		700	-	101	3	-	-	-	-	212	1,016	2.2
충청북도		220	-	86	2	-	-	5	-	123	436	1.0
충청남도		-	-	90	-	-	-	-	-	27	117	0.3
전라북도		206	-	119	5	-	-	-	-	90	420	0.9
전라남도		108	-	113	27	-	-	-	-	7	255	0.6
경상북도		135	-	153	3	-	-	-	-	14	305	0.7
경상남도		140	-	283	15	-	-	-	-	76	514	1.1
제주도		184	-	177	-	-	-	13	-	69	443	1.0
해외		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
소계	2,001	-	1,497	86	-	-	1,332	-	1,236	6,152	13.6	
합계	14,355	59	4,578	106	347	-	16,644	726	8,522	45,337	100.0	

227) 방송산업실태조사 기준에 따라 지역 '해외' 추가. 종사자 합계에는 해외 종사자 포함

228) KBS 지역지상파DMB사업자는수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)로 구분되어 지역지상파사업자의 구분이 불가능. 본사와 편성,제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외

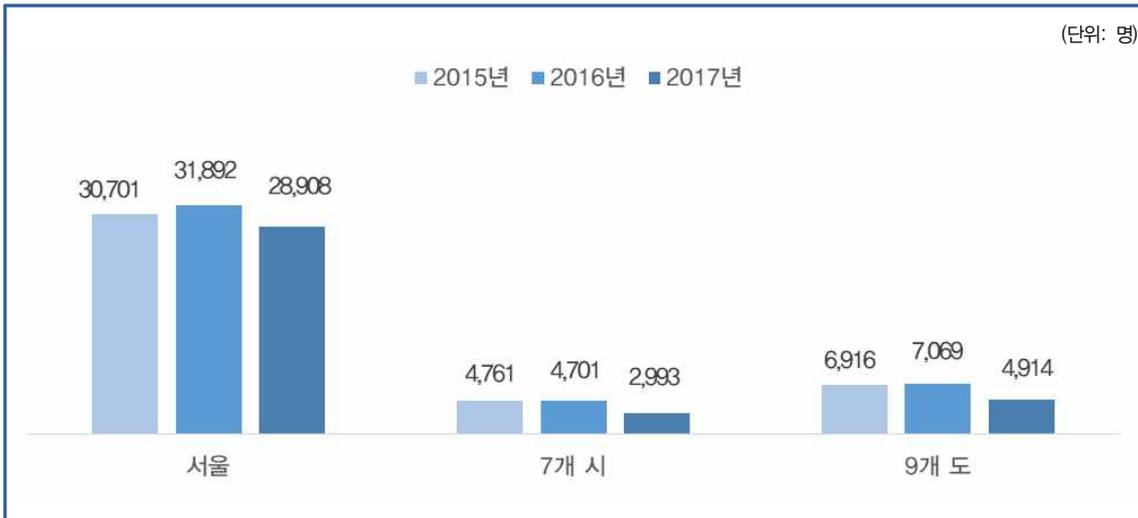
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-29 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	30,701	31,892	28,908	△9.4	△3.0
	부산	1,069	1,027	618	△39.8	△24.0
	대구	973	1,001	594	△40.7	△21.9
	인천	409	402	251	△37.6	△21.7
	광주	770	641	385	△39.9	△29.3
	대전	695	762	401	△47.4	△24.0
	울산	660	675	527	△21.9	△10.6
	세종 ²²⁹⁾	185	193	217	12.4	8.3
	소계	4,761	4,701	2,993	△36.3	△20.7
9개 도	경기도	2,645	2,546	2,028	△20.3	△12.4
	강원도	895	983	804	△18.2	△5.2
	충청북도	552	603	311	△48.4	△24.9
	충청남도	141	181	90	△50.3	△20.1
	전라북도	591	562	330	△41.3	△25.3
	전라남도	387	402	248	△38.3	△19.9
	경상북도	430	436	291	△33.3	△17.7
	경상남도	729	762	438	△42.5	△22.5
	제주도	536	584	374	△36.0	△16.5
	해외	10	10	-	△100.0	△100.0
		소계	6,916	7,069	4,914	△30.5
합계		42,378	43,662	36,815	△15.7	△6.8

그림 3-7-10 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황



229) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

표 3-7-30 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
7개 시	서울	5,556	5,871	6,615	77.6	12.7	9.1	
	부산	200	182	294	3.4	61.5	21.2	
	대구	110	157	98	1.1	△37.6	△5.6	
	인천	86	80	72	0.8	△10.0	△8.5	
	광주	54	58	57	0.7	△1.7	2.7	
	대전	33	46	90	1.1	95.7	65.1	
	울산	33	38	47	0.6	23.7	19.3	
	세종 ²³⁰⁾	-	-	13	0.2	-	-	
	소계	516	561	671	7.9	19.6	14.0	
9개 도	경기도	696	542	618	7.3	14.0	△5.8	
	강원도	213	280	212	2.5	△24.3	△0.2	
	충청북도	63	127	123	1.4	△3.1	39.7	
	충청남도	36	67	27	0.3	△59.7	△13.4	
	전라북도	62	34	90	1.1	164.7	20.5	
	전라남도	11	10	7	0.1	△30.0	△20.2	
	경상북도	14	11	14	0.2	27.3	-	
	경상남도	60	88	76	0.9	△13.6	12.5	
	제주도	55	79	69	0.8	△12.7	12.0	
		소계	1,210	1,238	1,236	14.5	△0.2	1.1
	합계		7,282	7,670	8,522	100.0	11.1	8.2

2017년 방송산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 3만 5,037명으로 전체 종사자의 77.3%로 나타났고, 비정규직은 1만 300명으로 22.8%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 지상파 방송 정규직 종사자 수는 1만 2,378명(85.9%), 비정규직 2,036명(14.1%)으로 나타났고, 유선방송은 정규직 4,361명(93.1%), 비정규직 323명(6.9%), 위성방송은 정규직 344명(99.1%), 비정규직 3명(0.9%)으로 나타났다. 방송채널사용사업 정규직 종사자 수는 1만 3,729명(82.5%), 비정규직 2,915명(17.5%), 인터넷 영상물제공업은 정규직 710명(97.8%), 비정규직 16명(2.2%), 방송영상물제작업은 정규직 3,515명(41.2%), 비정규직 5,007명(58.7%)으로 조사됐다.

230) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-31 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
지상파 방송	지상파방송 사업자	9,734	67.8	2,598	18.1	945	6.6	1,078	7.5	14,355
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자	37	62.7	9	15.3	9	15.3	4	6.8	59
	소계	9,771	67.8	2,607	18.1	954	6.6	1,082	7.5	14,414
유선방송	종합유선방송 사업자	3,277	71.6	983	21.5	151	3.3	167	3.6	4,578
	중계유선방송 사업자	79	74.5	22	20.8	5	4.7	-	-	106
	소계	3,356	71.6	1,005	21.5	156	3.3	167	3.6	4,684
위성방송	일반위성방송 사업자	276	79.5	68	19.6	1	0.3	2	0.6	347
	위성이동멀티미디어 방송 사업자	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	276	79.5	68	19.6	1	0.3	2	0.6	347
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	8,626	51.8	5,103	30.7	1,051	6.3	1,864	11.2	16,644
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	528	72.7	182	25.1	3	0.4	13	1.8	726
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	2,072	24.3	1,443	16.9	2,577	30.2	2,430	28.5	8,522
합계		24,629	54.3	10,408	23.0	4,742	10.5	5,558	12.3	45,337

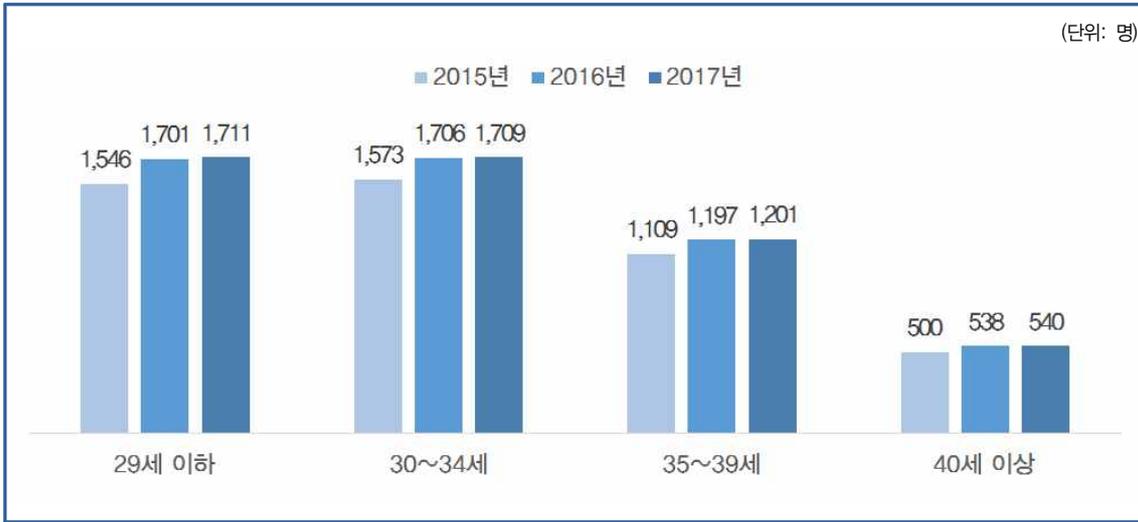
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.6% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 5.0% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.0% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 17.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.2% 증가했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-7-32 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2015년		23,861	56.3	9,262	21.9	4,454	10.5	4,801	11.3	42,378
2016년		24,344	55.8	9,909	22.7	4,030	9.2	5,379	12.3	43,662
2017년		24,629	54.3	10,408	23.0	4,742	10.5	5,558	12.3	45,337
전년대비증감률(%)		1.2	-	5.0	-	17.7	-	3.3	-	3.8
연평균증감률(%)		1.6	-	6.0	-	3.2	-	7.6	-	3.4

【그림 3-7-11】 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 방송영상독립제작사의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 0.6% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.6% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 1.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.8% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 30.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.4% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 11.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 21.7% 증가한 것으로 나타났다.

【표 3-7-33】 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

연도	고용형태 / 성		정규직				비정규직				합계
	남자	여자	남자		여자		남자		여자		
			종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	종사자수	비중(%)	
2015년	1,969	27.0	1,264	17.4	2,409	33.1	1,640	22.5	7,282		
2016년	2,085	27.2	1,424	18.6	1,978	25.8	2,183	28.5	7,670		
2017년	2,072	24.3	1,443	16.9	2,577	30.2	2,430	28.5	8,522		
전년대비증감률(%)	△0.6	-	1.3	-	30.3	-	11.3	-	11.1		
연평균증감률(%)	2.6	-	6.8	-	3.4	-	21.7	-	8.2		

2017년 방송산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 경영직 종사자 수가 6,119명으로 전체 종사자의 16.6%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 영업/홍보직 종사자 수는 6,048명(16.4%), 제작 관련 4,843명(13.2%), PD 4,822명(13.1%), 기술직 4,243명(11.5%), 기자 4,225명(11.5%) 등의 순으로 비중이 컸다. 연구직 종사자 수는 503명(1.4%)으로 가장 낮은 비중을 차지하는 직무로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-34 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)²³¹⁾

(단위: 명)

업종	직무	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
				기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파 방송	지상파방송 사업자	155	1,731	2,477	2,445	493	2,418	938	1,901	118	758	921	14,355
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자	13	8	-	6	-	12	-	16	1	3	-	59
	소계	168	1,739	2,477	2,451	493	2,430	938	1,917	119	761	921	14,414
유선방송	종합유선방송 사업자	113	1,100	298	188	40	258	30	1,149	65	1,234	103	4,578
	중계유선방송 사업자	43	21	-	-	-	3	3	26	-	2	8	106
	소계	156	1,121	298	188	40	261	33	1,175	65	1,236	111	4,684
위성방송	일반위성방송 사업자	10	23	-	-	-	-	-	16	10	136	152	347
	위성이동멀티미디어 방송 사업자	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	10	23	-	-	-	-	-	16	10	136	152	347
방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자	456	3,016	1,450	2,183	175	2,118	1,041	895	264	3,756	1,289	16,644
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	19	220	-	-	-	34	9	240	45	159	-	726
합계		809	6,119	4,225	4,822	708	4,843	2,021	4,243	503	6,048	2,473	36,815
비중(%)		2.2	16.6	11.5	13.1	1.9	13.2	5.5	11.5	1.4	16.4	6.7	100.0

연도별로 보면, 연구직이 전년대비 16.4% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 증가 추세를 보였다. 다음으로 영업/홍보직이 전년대비 12.2% 증가, 연평균 5.4% 증가했다. 기타직은 전년대비 15.4% 감소, 연평균 2.9% 감소해서 최근 감소 추세가 가장 크게 나타났다.

표 3-7-35 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황²³²⁾

(단위: 명)

연도	직무	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
				기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2015년		771	5,578	3,992	4,724	730	4,766	1,855	4,215	404	5,439	2,622	35,096
2016년		763	5,926	4,000	4,628	717	4,745	2,105	4,362	432	5,392	2,922	35,992
2017년		809	6,119	4,225	4,822	708	4,843	2,021	4,243	503	6,048	2,473	36,815
비중(%)		2.2	16.6	11.5	13.1	1.9	13.2	5.5	11.5	1.4	16.4	6.7	100.0
전년대비증감률(%)		6.0	3.3	5.6	4.2	△1.3	2.1	△4.0	△2.7	16.4	12.2	△15.4	2.3
연평균증감률(%)		2.4	4.7	2.9	1.0	△1.5	0.8	4.4	0.3	11.6	5.4	△2.9	2.4

231) 방송영상독립제작사 제외

232) 방송영상독립제작사 제외

2017년 방송영상독립제작사의 직무별 종사자 현황을 보면, 연구개발직 종사자 수는 전년대비 104.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 37.0% 증가했다. 다음으로 관리/행정직(임원포함) 종사자 수는 전년대비 52.0% 증가, 연평균 14.6% 증가했고, 기술직 종사자 수는 전년대비 38.7% 증가, 연평균 10.2% 증가했으며, 아나운서는 전년대비 38.3%, 연평균 81.5% 증가했다. 작가 종사자 수는 전년대비 19.9% 감소했으며, 연평균 0.8% 증가했다.

표 3-7-36 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나운서	기술	영업/ 홍보직	작가	연구개발	기타	합계
2015년		1,420	1,886	34	1,517	505	1,097	121	702	7,282
2016년		1,228	2,177	81	1,329	268	1,390	111	1,086	7,670
2017년		1,866	2,348	112	1,843	344	1,114	227	668	8,522
	비중(%)	21.9	27.6	1.3	21.6	4.0	13.1	2.7	7.8	100.0
	전년대비증감률(%)	52.0	7.9	38.3	38.7	28.4	△19.9	104.5	△38.5	11.1
	연평균증감률(%)	14.6	11.6	81.5	10.2	△17.5	0.8	37.0	△2.5	8.2

2017년 방송영상독립제작사의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6,240명으로 전체 종사자의 73.2%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 전문대를 졸업한 종사자 수는 1,550명으로 18.2%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 371명으로 4.4%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상은 361명으로 4.2%를 차지했다.

표 3-7-37 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		336	1,157	5,469	320	7,282
2016년		422	1,471	5,458	319	7,670
2017년		371	1,550	6,240	361	8,522
	비중(%)	4.4	18.2	73.2	4.2	100.0
	전년대비증감률(%)	△12.1	5.4	14.3	13.2	11.1
	연평균증감률(%)	5.1	15.7	6.8	6.2	8.2

그림 3-7-12 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 방송영상독립제작사의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 2,612명(30.7%)으로 전년대비 18.4% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 15.1% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 1,975명(23.2%)으로 전년대비 1.4% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 6.1% 증가, 연평균 6.1% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 17.2% 증가, 연평균 5.5% 증가한 것으로 나타났다. 종사자를 연령별 비중으로 보면, 29세 이하(30.7%), 40세 이상(25.3%), 30세 이상 34세 이하(23.2%), 35세 이상 39세 이하(20.9%) 순으로 나타났다.

표 3-7-38 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2015년	1,972	1,791	1,584	1,935	7,282
2016년	2,207	1,947	1,680	1,836	7,670
2017년	2,612	1,975	1,783	2,152	8,522
비중(%)	30.7	23.2	20.9	25.3	100.0
전년대비증감률(%)	18.4	1.4	6.1	17.2	11.1
연평균증감률(%)	15.1	5.0	6.1	5.5	8.2

08

광고산업

제1절 광고산업 총괄

2017년 광고산업 전체 매체 광고비 규모는 16조 4,133억 원으로 전년대비 3.9% 성장하였다. 그러나 모든 광고매체가 고른 성장을 이루지는 못했다. 매체별 광고시장의 불균형적인 성장이 고착화 되어 가고 있고, 이 과정에서 광고시장이 재편되고 있다. 매체별 광고시장의 비중은 방송광고가 23.0%로 아직까지는 가장 큰 부분을 차지하고 있지만, 온라인 광고와의 격차는 0.8%p에 불과하다. 지상파 TV 광고 매출액은 지속적인 역성장을 보이며, 최근 3년 간 연평균 7.2% 마이너스 성장을 기록했다('15년 1조 9,194억 원 → '16년 1조 7,602억 원 → '17년 1조 6,522억 원). 반면, 모바일 광고 매출액은 2015년부터 2017년까지 17.5%라는 두 자리 연평균 증가율을 나타내며, 2017년에는 전년대비 21.2%라는 큰 폭의 성장률을 기록했다.

인터넷과 모바일로 대별되는 온라인 광고시장에서도 모바일 광고의 성장이 두드러진다. 2015년 모바일 광고비는 1조 666억 원으로 인터넷 광고비의 절반에도 미치지 못했다. 그러나 2017년 인터넷 광고비는 전년대비 4.4% 역성장한데 반해, 모바일은 3년 동안 두 자릿 수 성장률을 기록하며 인터넷 광고비 대비 68% 수준까지 따라왔다. 스마트폰은 매체이용의 개인화를 가속화하고 있으며, 우리 일상에서 가장 중요한 매체로 견고하게 자리 잡았다. <2017년 방송매체 이용행태 조사>에 따르면, 일상생활에서 가장 필수적인 매체라고 응답한 비율은 스마트폰(56.4%)>TV(38.1%)>PC/노트북(3.4%) 등의 순서로 나타났으며, 스마트폰이 일상생활에서 가장 중요한 매체라는 인식은 계속해서 더 커지고 있다('15년 46.4%→'16년 55.5%→'17년 56.4%).

모바일 광고시장의 성장은 데이터기반 개인맞춤형 광고가 가능하다는 데 있다. 스마트폰으로 대변되는 개인미디어의 보편화로 우리의 일상이 데이터로 기록되고 있다. 동일인이 휴대폰, 태블릿, 웨어러블 기기와 같은 각종 스마트 기기를 여러 개 사용하게 되면서 모든 단말기에서 이용자의 각종 행태정보를 광범위하게 수집하는 크로스 디바이스(cross-device) 정보 수집 방법도 광고에 적극 활용되고 있다. 데이터기반 광고는 타깃팅의 정확도를 높여, 광고 효과와 효율을 동시에 향상시킨다. 한편, 크로스 디바이스로부터의 정보 수집은 이용자의 집, 직장, 이동, 수면, 여가와 같은 일상적인 모든 행태정보를 수집하기 때문에 특정 개인의 행태 및 성향을 파악하고 추적하는 이용자 프로파일링(profile)으로 인한 개인정보 침해의 문제도 가진다. 개인의 온라인 행태를 분석해 소비자의 취향과

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

관심에 맞는 광고에 노출시키는 것도 그런 광고를 원하지 않는 소비자들에게는 프라이버시 침해로 받아들여질 수 있기 때문이다.

2017년 광고산업의 사업체 수는 7,234개이며 종사자 수는 6만 5,159명인 것으로 나타났다. 매출액은 16조 4,133억 원이며 부가가치액은 5조 1,013억 원, 부가가치율은 31.1%로 나타났다. 수출액은 9,323만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 많은 3억 2,218만 달러로 조사됐다. 광고산업의 사업체 수는 2017년 7,234개로 2013년 6,309개보다 925개 증가했다. 출판산업의 매출액이 지속적으로 증가하고 있다. 반면에 부가가치액, 수출액 수입액은 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

표 3-8-1 | 광고산업 총괄²³³⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 ²³⁴⁾ (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	6,309	49,114	13,356,360	6,146,969	46.0	102,881	652,701
2014년	5,688	46,918	13,737,020	4,143,085	30.2	76,407	501,815
2015년	5,841	52,971	14,439,925	5,241,693	36.3	94,508	323,604
2016년	7,231	65,118	15,795,229	6,899,356	43.7	109,804	364,550
2017년	7,234	65,159	16,413,340	5,101,266	31.1	93,230	322,178
전년대비증감률(%)	0.0	0.1	3.9	△26.1	-	△15.1	△11.6
연평균증감률(%)	3.5	7.3	5.3	△4.6	-	△2.4	△16.2

233) 2014년 광고산업 특수분류체계 개정에 따라 전년도와 소분류 기준이 달라졌으므로 이전년도와 단순비교는 불가능. 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하여 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

234) 한국은행, "기업경영분석", 2010~2017

제2절 광고산업 사업체 수 현황

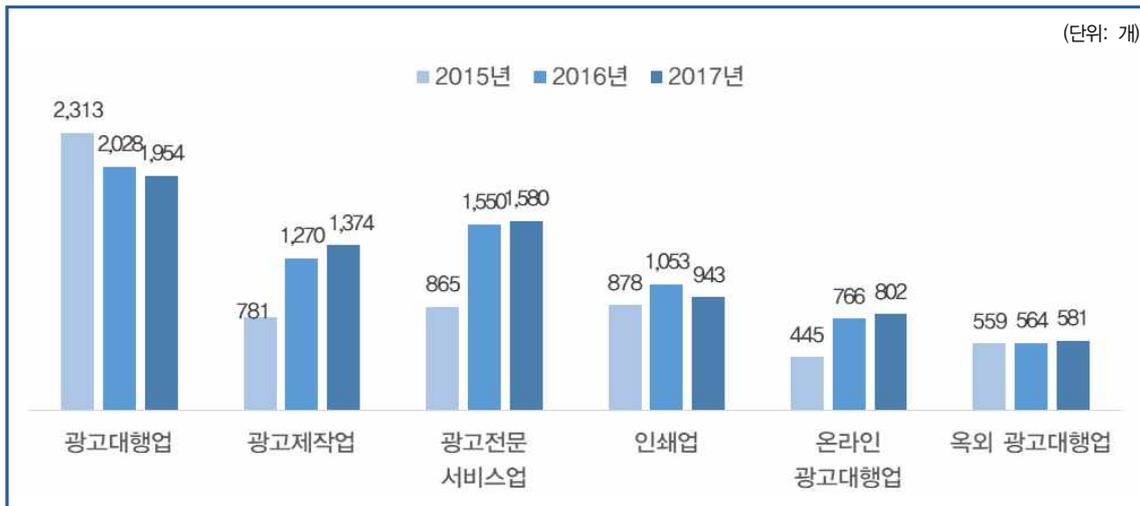
2017년 광고산업 사업체 수는 7,234개로 조사됐다. 중분류별로 보면, 광고대행업 사업체 수가 1,954개(27.0%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 광고전문 서비스업 사업체 수는 1,580개(21.8%), 광고제작업 사업체 수는 1,374개(19.0%), 인쇄업 사업체 수는 943개(13.0%), 온라인 광고대행업 사업체 수는 802개(11.1%), 옥외 광고대행업 사업체 수는 581개(8.0%)로 나타났다. 증감률을 보면, 인쇄업이 전년대비 10.4% 감소하여 가장 큰 감소율을 보인 반면, 광고제작업은 전년대비 8.2%로 가장 큰 증가율을 보였다.

표 3-8-2 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행업	2,313	2,028	1,954	27.0	△3.6	△8.1
광고제작업	781	1,270	1,374	19.0	8.2	32.6
광고전문 서비스업	865	1,550	1,580	21.8	1.9	35.2
인쇄업	878	1,053	943	13.0	△10.4	3.6
온라인 광고대행업	445	766	802	11.1	4.7	34.2
옥외 광고대행업	559	564	581	8.0	3.0	1.9
전체	5,841	7,231	7,234	100.0	0.0	11.3

그림 3-8-1 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 광고산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,793개로 전체의 52.4%를 차지했고, 전년대비 15.1% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.2% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 광고 사업체 수는 1,878개로 전체 사업체의 26.0%를 차지했고, 전년대비 32.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 23.5% 증가했다. 7개 광역시 중 부산의 사업체 수가 745개로 전체의 10.3%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 9개 도 사업체 수는 1,563개로 전체의 21.6%를 차지했고, 전년대비 18.0% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 12.0% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 558개로 전체의 7.7%를 차지해 가장 높게 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-8-3 | 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위: 개)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문 서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	전체	비중(%)
7개 시	서울	1,069	632	954	453	536	149	3,793	52.4
	부산	251	145	137	101	46	65	745	10.3
	대구	112	66	38	85	15	51	366	5.1
	인천	20	31	17	10	14	17	109	1.5
	광주	96	15	40	55	15	28	249	3.4
	대전	94	68	49	24	23	17	275	3.8
	울산	26	14	11	13	15	25	104	1.4
	세종	10	-	6	10	-	4	30	0.4
	소계	610	338	298	298	127	208	1,878	26.0
9개 도	경기도	108	193	95	59	45	58	558	7.7
	강원도	26	16	11	9	3	5	70	1.0
	충청북도	32	31	38	8	15	4	128	1.8
	충청남도	36	29	40	8	9	42	165	2.3
	전라북도	46	36	42	31	24	36	215	3.0
	전라남도	23	21	28	14	3	18	106	1.5
	경상북도	-	5	11	12	19	17	64	0.9
	경상남도	6	68	36	51	12	27	199	2.8
	제주도	-	5	28	-	9	16	58	0.8
		소계	276	404	329	192	139	223	1,563
합계		1,954	1,374	1,580	943	802	581	7,234	100.0

표 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황²³⁵⁾

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
7개 시	서울	3,365	4,468	3,793	△15.1	6.2
	부산	497	490	745	52.0	22.4
	대구	196	344	366	6.4	36.7
	인천	82	121	109	△9.9	15.3
	광주	212	217	249	14.7	8.4
	대전	244	188	275	46.3	6.2
	울산	-	56	104	85.7	-
	세종 ²³⁶⁾	-	21	30	42.9	-
	소계	1,231	1,437	1,878	32.5	23.5
9개 도	경기도	544	541	558	3.1	1.3
	강원도	62	102	70	△31.4	6.3
	충청북도	116	112	128	14.3	5.0
	충청남도	132	111	165	48.6	11.8
	전라북도	47	152	215	41.4	113.9
	전라남도	122	73	106	45.2	△6.8
	경상북도	176	108	64	△40.7	△39.7
	경상남도	5	83	199	139.8	530.9
	제주도	41	45	58	28.9	18.9
		소계	1,245	1,327	1,563	18.0
합계		5,841	7,231	7,234	0.0	11.3

235) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 사업체 수를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 사업체 수를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

236) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

■ 그림 3-8-2 ■ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



제3절 광고산업 매출액 현황

2017년 광고산업의 총 매출액은 16조 4,133억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 3.9% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.6% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 광고(종합)대행업 매출액은 6조 4,050억 원으로 전체 매출액의 39.0%를 차지하였다. 다음으로 광고전문서비스업 매출액은 3조 1,535억 원(19.2%), 온라인 광고대행업 매출액은 2조 7,335억 원(16.7%), 광고 제작업 매출액은 2조 102억 원(12.2%), 옥외광고대행업 매출액은 1조 374억 원(8.4%), 인쇄업 매출액은 7,374억 원(4.5%)으로 나타났다. 증감률을 보면 온라인광고대행업의 매출액은 2015년 1조 7,054억 원에서 2017년 2조 7,335억 원으로 연평균 26.6% 증가했다. 광고 제작업 매출액은 전년대비 16.0% 증가했으며, 옥외광고대행업 매출액은 전년대비 10.0%, 광고전문서비스업 매출액은 전년대비 9.8%, 인쇄업 매출액은 1.3% 증가했고, 광고(종합)대행업 매출액은 전년대비 10.2% 감소한 것으로 나타났다. 매체별로는 방송을 통한 광고산업 매출액이 3조 7,828억 원으로 23.0%, 온라인을 통한 광고산업 매출액이 3조 6,405억 원(22.2%), 인쇄를 통한 광고산업 매출액이 1조 1,662억 원(7.1%)으로 나타났다.

표 3-8-5 | 광고산업 업종별 매출액 현황²³⁷⁾

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행업	종합광고대행	5,744,730	5,583,741	4,856,972	29.6	△13.0	△8.1
	광고매체대행	1,290,006	1,550,077	1,548,042	9.4	△0.1	9.5
	소계	7,034,736	7,133,818	6,405,014	39.0	△10.2	△4.6
광고 제작업	인쇄광고제작업	504,365	586,654	921,856	5.6	57.1	35.2
	영상광고제작업	934,262	1,051,084	1,051,856	6.4	0.1	6.1
	광고사진스튜디오	30,829	94,938	36,472	0.2	△61.6	8.8
	소계	1,469,456	1,732,676	2,010,184	12.2	16.0	17.0
광고전문서비스업	브랜드컨설팅	93,248	230,807	136,787	0.8	△40.7	21.1
	마케팅조사	65,279	103,541	132,820	0.8	28.3	42.6
	PR(Public Relations)	342,672	491,621	531,990	3.2	8.2	24.6
	SP(Sales Promotion)	675,447	276,931	291,130	1.8	5.1	△34.3
	전시 및 행사대행업	1,202,365	1,768,231	2,060,815	12.6	16.5	30.9
소계	2,379,011	2,871,131	3,153,542	19.2	9.8	15.1	
인쇄업	인쇄	611,523	728,218	737,351	4.5	1.3	9.8
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	1,079,352	1,572,175	2,220,544	13.5	41.2	43.4
	온라인광고제작대행	356,380	343,079	329,200	2.0	△4.0	△3.9
	온라인광고매체대행	269,632	164,930	183,782	1.1	11.4	△17.4
	소계	1,705,364	2,080,184	2,733,526	16.7	31.4	26.6
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	984,991	1,072,519	1,149,256	7.0	7.2	8.0
	옥외광고제작대행	254,844	176,682	224,467	1.4	27.0	△6.1
	소계	1,239,835	1,249,200	1,373,723	8.4	10.0	5.3
합계		14,439,925	15,795,229	16,413,340	100.0	3.9	6.6

237) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 매출액을 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 매출액을 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

그림 3-8-3 | 광고산업 업종별 매출액 현황

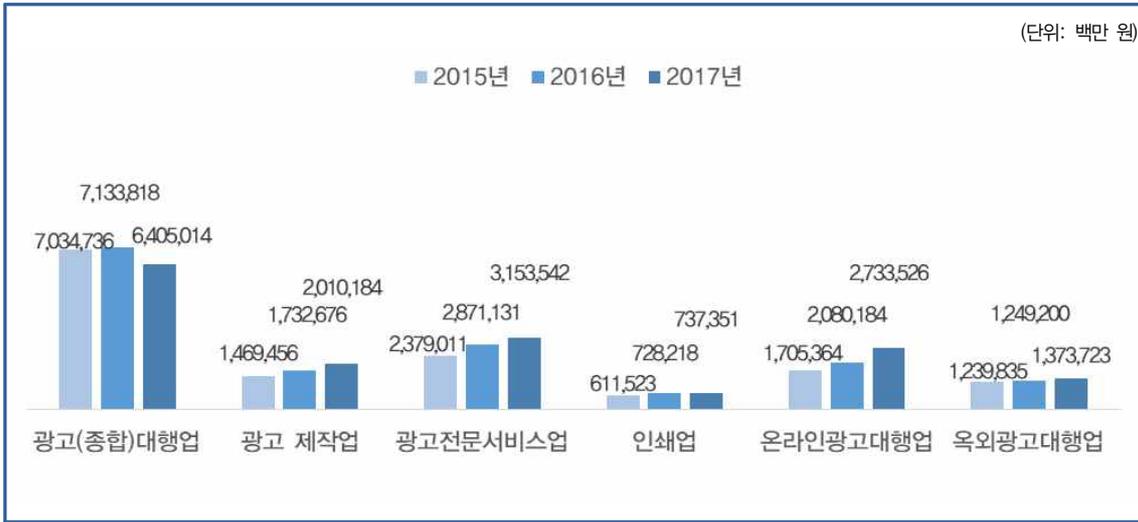


표 3-8-6 | 광고산업 매체별 매출액 현황²³⁸⁾

(단위: 백만 원)

매체	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송	지상파 TV	1,919,382	1,760,161	1,652,246	10.1	△6.1	△7.2
	라디오	274,184	300,282	294,015	1.8	△2.1	3.6
	케이블 TV	1,521,291	1,649,456	1,704,902	10.4	3.4	5.9
	위성TV	25,349	22,907	49,130	0.3	114.5	39.2
	IPTV	76,560	48,494	73,275	0.4	51.1	△2.2
	DMB	8,832	8,953	9,196	0.1	2.7	2.0
	소계	3,825,598	3,790,252	3,782,764	23.0	△0.2	△0.6
인쇄	신문	870,291	867,276	880,748	5.4	1.6	0.6
	잡지	393,904	408,560	285,496	1.7	△30.1	△14.9
	소계	1,264,195	1,275,836	1,166,244	7.1	△8.6	△4.0
온라인	인터넷	2,170,446	2,267,868	2,167,079	13.2	△4.4	△0.1
	모바일	1,066,628	1,215,379	1,473,459	9.0	21.2	17.5
	소계	3,237,074	3,483,247	3,640,538	22.2	4.5	6.0
광고제작	1,469,456	1,732,676	2,010,184	12.2	16.0	17.0	
옥외 등	1,653,068	1,913,867	1,922,717	11.7	0.5	7.8	
광고관련 서비스업, 인쇄업, 기타	2,990,534	3,599,350	3,890,893	23.7	8.1	14.1	
합계	14,439,925	15,795,229	16,413,340	100.0	3.9	6.6	

238) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 매출액을 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 매출액을 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 광고산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 14조 1,207억 원(86.0%)을 기록했다. 다음은 부산으로 매출액이 6,926억 원(4.2%), 경기도 4,545억 원(2.8%), 대구 3,013억 원(1.8%), 대전 2,234억 원(1.4%) 순으로 나타났다. 경상북도의 매출액은 119억 원(0.1%)으로 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2017년 서울의 매출액은 전년대비 1.0% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.3% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 90.4% 감소, 연평균 30.1% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 0.3% 증가, 연평균 0.8% 증가했다.

표 3-8-7 | 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

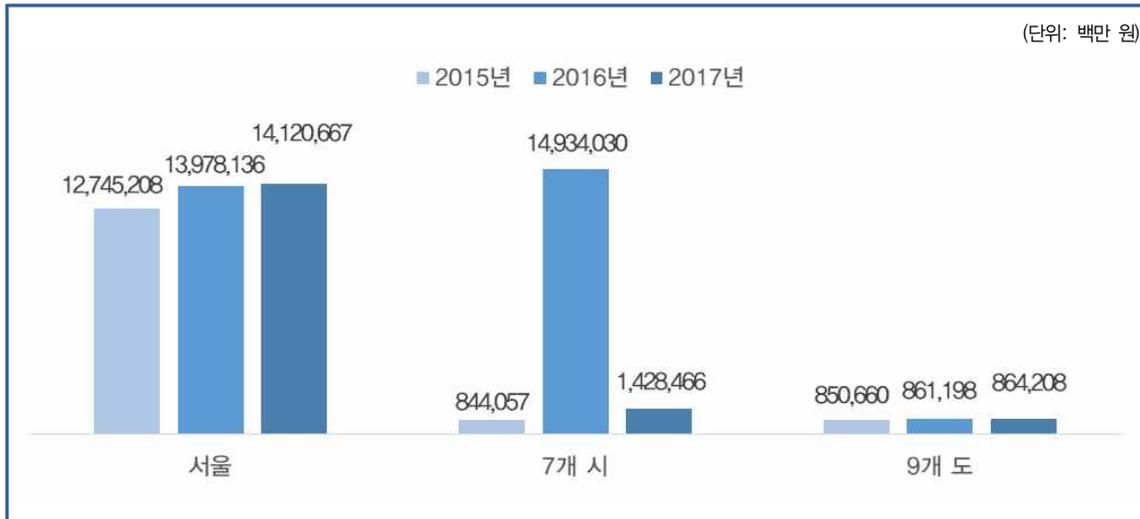
지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중(%)
7개 시	서울	8,156,058	1,237,193	1,900,884	361,398	1,840,122	625,013	14,120,667	86.0
	부산	329,878	70,695	181,163	53,931	33,972	22,956	692,594	4.2
	대구	122,993	31,037	12,559	85,500	4,599	44,608	301,297	1.8
	인천	3,526	4,808	2,840	3,903	9,867	8,366	33,309	0.2
	광주	29,801	7,543	9,935	26,417	4,411	29,702	107,810	0.7
	대전	93,040	21,706	86,975	6,070	15,112	536	223,440	1.4
	울산	14,333	5,469	18,955	6,291	3,039	8,389	56,475	0.3
	세종	403	-	2,810	9,898	-	429	13,540	0.1
	소계	593,975	141,258	315,237	192,010	71,000	114,987	1,428,466	8.7
9개 도	경기도	103,630	103,574	62,915	87,211	49,172	47,964	454,467	2.8
	강원도	5,395	4,574	13,286	1,486	1,009	3,733	29,484	0.2
	충청북도	21,871	5,073	9,576	2,477	1,807	622	41,426	0.3
	충청남도	5,143	4,479	12,451	1,366	2,059	20,407	45,905	0.3
	전라북도	7,639	17,654	23,793	27,597	7,967	6,801	91,451	0.6
	전라남도	24,391	7,119	41,486	2,809	1,084	6,922	83,811	0.5
	경상북도	-	522	731	3,488	655	6,520	11,916	0.1
	경상남도	2,877	11,620	18,035	16,166	2,273	6,823	57,794	0.4
	제주도	-	1,040	39,275	-	2,808	4,831	47,954	0.3
소계	170,947	155,655	221,548	142,599	68,834	104,624	864,208	5.3	
합계	8,920,979	1,534,106	2,437,669	696,007	1,979,956	844,623	16,413,340	100.0	

표 3-8-8 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황²³⁹⁾

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	12,745,208	13,978,136	14,120,667	1.0	5.3
	부산	411,259	460,847	692,594	50.3	29.8
	대구	243,076	193,607	301,297	55.6	11.3
	인천	53,347	89,586	33,309	△62.8	△21.0
	광주	47,386	56,261	107,810	91.6	50.8
	대전	88,989	96,216	223,440	132.2	58.5
	울산	-	43,889	56,475	28.7	-
	세종 ²⁴⁰⁾	-	15,488	13,540	△12.6	-
	소계	844,057	14,934,030	1,428,466	△90.4	30.1
9개 도	경기도	685,709	575,064	454,467	△21.0	△18.6
	강원도	17,059	37,969	29,484	△22.3	31.5
	충청북도	20,271	25,226	41,426	64.2	43.0
	충청남도	30,933	36,538	45,905	25.6	21.8
	전라북도	9,772	39,895	91,451	129.2	205.9
	전라남도	21,992	16,693	83,811	402.1	95.2
	경상북도	51,226	13,350	11,916	△10.7	△51.8
	경상남도	1,467	69,282	57,794	△16.6	527.7
	제주도	12,231	47,180	47,954	1.6	98.0
		소계	850,660	861,198	864,208	0.3
합계		14,439,925	15,795,229	16,413,340	3.9	6.6

그림 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황



239) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 매출액을 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 매출액을 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

240) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 광고산업 수출입액 현황

2017년 광고산업의 수출액은 9,323만 달러로 전년대비 15.1% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 0.7% 감소한 것으로 나타났다. 2017년 광고산업의 수입액은 3억 2,218만 달러로 전년대비 15.0% 감소했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 0.2% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-8-9 | 광고산업 수출 및 수입액 현황²⁴¹⁾

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	94,508	109,804	93,230	△15.1	△0.7
수입액	323,604	379,220	322,178	△15.0	△0.2
수출입 차액	△229,096	△269,416	△228,948	△15.0	0.0

표 3-8-10 | 광고산업 수출 및 수입액 현황²⁴²⁾

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
수출액	해외 광고주의 국내 광고	75,264	59,402	75,197	26.6	0.0
	해외 광고주의 해외 광고	17,863	17,003	13,777	△19.0	△12.2
	해외 광고주의 광고 제작	1,381	33,399	4,256	△87.3	75.6
수입액	국내 광고주의 해외 광고	323,604	364,550	322,178	△15.0	△0.2

241) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 수출 및 수입액을 산정하였으며, 최근 2년간 추이 비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 수출 및 수입액을 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

242) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 수출 및 수입액을 산정하였으며, 최근 2년간 추이 비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 수출 및 수입액을 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제5절 광고산업 종사자 현황

2017년 광고산업의 종사자 수는 총 6만 5,159명으로 전년대비 0.1% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 10.9% 증가했다.

소분류별로 보면, 종합광고대행업 종사자 수는 1만 6,552명으로 전체 종사자 중 25.4%를 차지했고 전년대비 15.5% 증가했으며, 연평균 0.3% 감소했다. 전시 및 행사대행업 종사자 수는 9,108명으로 14.0%의 비중으로 전년대비 0.8% 증가, 연평균 0.5% 감소했다. 온라인 종합광고대행업은 9,104명으로 14.0% 비중을 보이고 있으며 전년대비 19.6% 증가, 연평균 28.2% 증가했다. 광고산업에서 종사자 비중이 가장 낮은 업종은 광고사진 스튜디오와 브랜드 컨설팅으로 각각 430명(0.7%), 682명(1.0%)이 종사하는 것으로 나타났다.

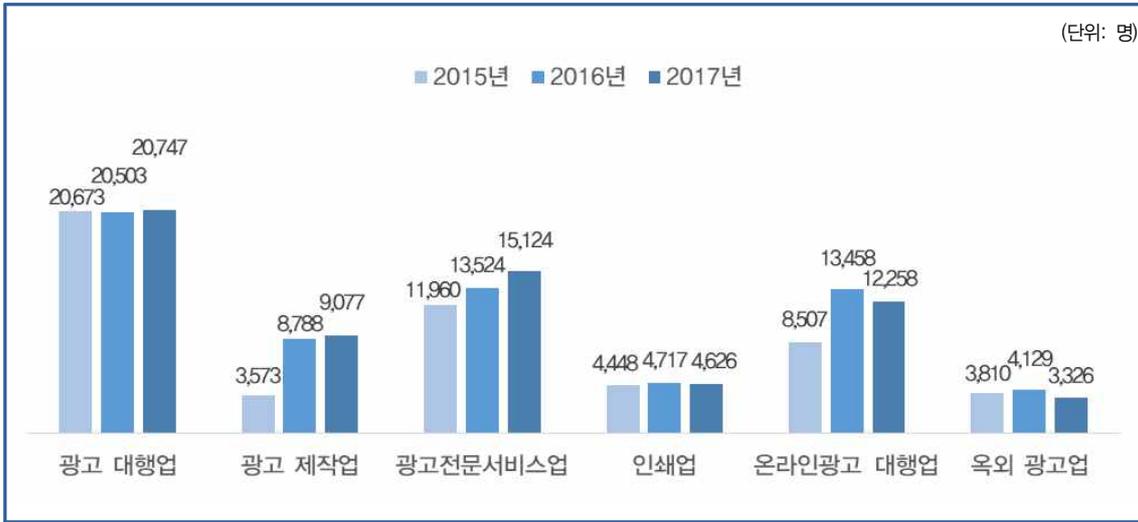
표 3-8-11 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황²⁴³⁾

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고 대행업	종합광고대행	16,648	14,330	16,552	25.4	15.5	△0.3
	광고매체대행	4,025	6,173	4,195	6.4	△32.0	2.1
광고 제작업	인쇄광고 제작업	2,105	3,085	4,121	6.3	33.6	39.9
	영상광고 제작업	1,028	4,495	4,526	6.9	0.7	109.8
	광고사진 스튜디오	440	1,208	430	0.7	△64.4	△1.1
광고전문 서비스업	브랜드 컨설팅	428	1,113	682	1.0	△38.7	26.2
	마케팅 조사	322	495	927	1.4	87.3	69.7
	PR(Public Relations)	1,592	2,295	3,174	4.9	38.3	41.2
	SP(Sales Promotion)	409	587	1,233	1.9	110.1	73.6
	전시 및 행사대행업	9,209	9,034	9,108	14.0	0.8	△0.5
인쇄업	인쇄	4,448	4,717	4,626	7.1	△1.9	2.0
온라인 광고 대행업	온라인 종합광고대행	5,538	7,611	9,104	14.0	19.6	28.2
	온라인 광고제작대행	1,997	4,706	2,147	3.3	△54.4	3.7
	온라인 광고매체대행	972	1,141	1,007	1.5	△11.7	1.8
옥외 광고업	옥외 종합광고대행	1,700	2,860	2,283	3.5	△20.2	15.9
	옥외 광고제작대행	2,110	1,269	1,043	1.6	△17.8	△29.7
합계		52,971	65,118	65,159	100.0	0.1	10.9

243) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

그림 3-8-5 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 광고산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4만 7,839명으로 전체의 73.4%를 차지했다. 이는 전년대비 7.1% 감소한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.9% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 9,882명으로 전체 종사자 수의 15.2%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 7,438명으로 11.4%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 4,634명(7.1%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 3,254명(5.0%)으로 가장 높은 비중을 보였다.

표 3-8-12 | 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

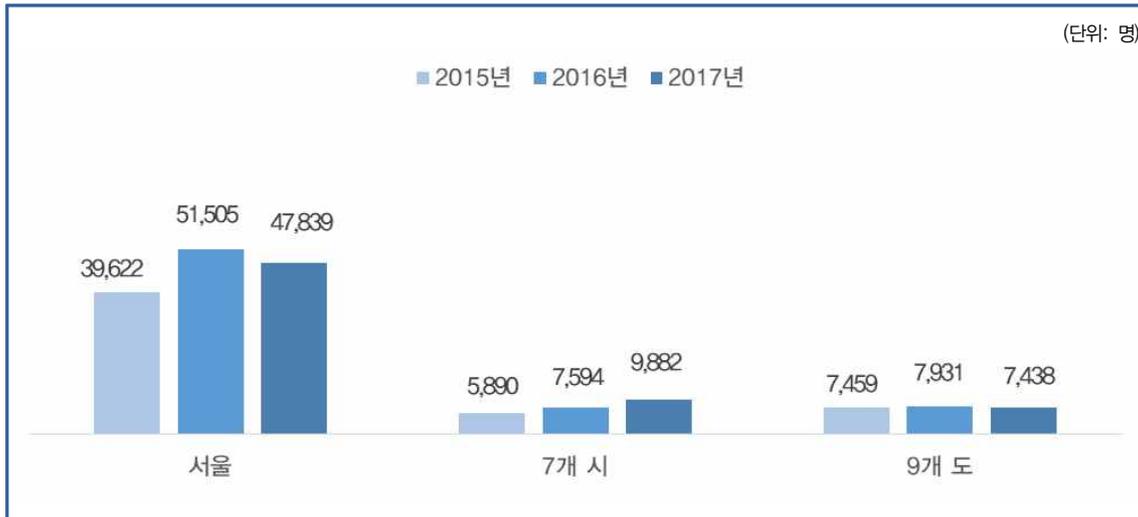
지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중(%)	
서울	서울	16,181	5,827	11,120	2,041	10,902	1,767	47,839	73.4	
	7개 시	부산	1,563	813	1,150	486	407	215	4,634	7.1
		대구	722	200	176	602	69	159	1,929	3.0
		인천	30	104	63	36	105	51	390	0.6
		광주	259	108	131	163	56	119	836	1.3
		대전	596	245	317	86	149	21	1,414	2.2
		울산	180	104	52	68	36	106	546	0.8
		세종	10	-	28	79	-	17	134	0.2
		소계	3,361	1,575	1,916	1,519	822	688	9,882	15.2
9개 도	경기도	410	1,110	759	484	201	292	3,254	5.0	
	강원도	49	47	97	27	29	37	286	0.4	
	충청북도	327	62	130	22	60	9	610	0.9	
	충청남도	125	81	143	24	28	150	553	0.8	
	전라북도	99	130	178	179	77	91	755	1.2	
	전라남도	167	52	178	35	9	60	501	0.8	
	경상북도	-	10	22	31	28	86	179	0.3	
	경상남도	29	166	257	263	37	79	830	1.3	
	제주도	-	16	323	-	66	66	470	0.7	
	소계	1,205	1,675	2,088	1,065	534	870	7,438	11.4	
합계		20,747	9,077	15,125	4,626	12,258	3,326	65,159	100.0	

표 3-8-13 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황²⁴⁴⁾

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	39,622	51,505	47,839	△7.1	9.9
	부산	2,693	3,117	4,634	48.7	31.2
	대구	975	1,955	1,929	△1.3	40.7
	인천	439	666	390	△41.4	△5.7
	광주	675	675	836	23.9	11.3
	대전	1,108	786	1,414	79.9	13.0
	울산	-	323	546	69.0	-
	세종 ²⁴⁵⁾	-	72	134	86.1	-
	소계	5,890	7,594	9,882	30.1	29.5
9개 도	경기도	5,571	3,454	3,254	△5.8	△23.6
	강원도	215	414	286	△30.9	15.3
	충청북도	288	244	610	150.0	45.5
	충청남도	456	297	553	86.2	10.1
	전라북도	121	394	755	91.6	149.8
	전라남도	284	189	501	165.1	32.8
	경상북도	331	238	179	△24.8	△26.5
	경상남도	25	401	830	107.0	476.2
	제주도	168	391	470	20.2	67.3
		소계	7,459	7,931	7,438	△6.2
합계		52,971	65,118	65,159	0.1	10.9

그림 3-8-6 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황



244) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

245) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 광고산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 6만 2,027명으로 전체 종사자의 95.2%로 나타났고, 비정규직은 3,132명으로 4.8%의 비중을 차지했다.

표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

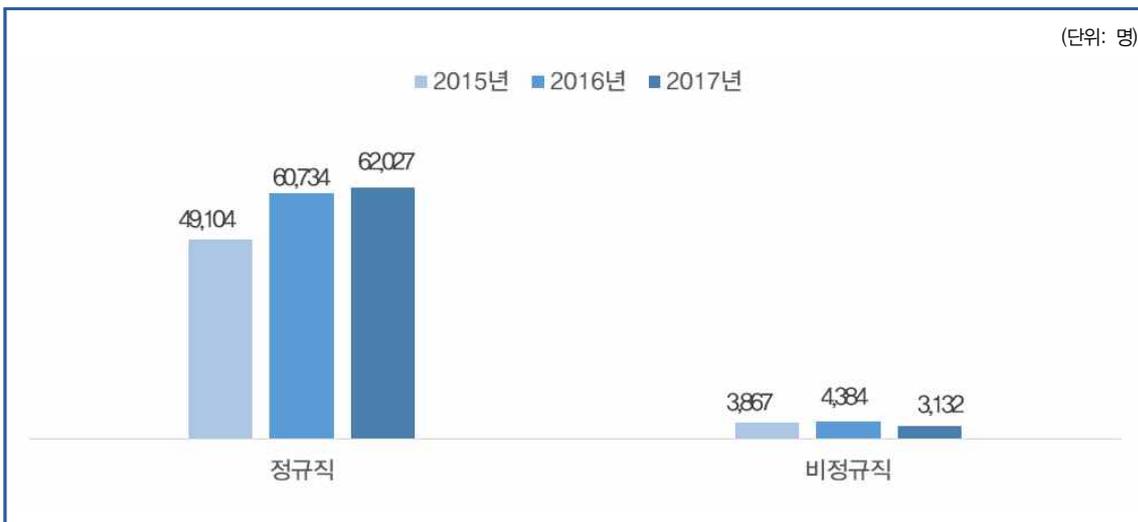
고용형태/성 산업	정규직				비정규직				합계
	남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
광고	33,227	51.0	28,800	44.2	1,890	2.9	1,242	1.9	65,159

광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 12.4% 증가했다. 비정규직 종사자 수는 전년대비 28.6% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 10.0% 감소했다.

표 3-8-15 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황²⁴⁶⁾ (단위: 명)

연도	고용형태	정규직		비정규직		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2015년		49,104	92.7	3,867	7.3	52,971
2016년		60,734	93.3	4,384	6.7	65,118
2017년		62,027	95.2	3,132	4.8	65,159
전년대비증감률(%)		2.1	-	△28.6	-	0.1
연평균증감률(%)		12.4	-	△10.0	-	10.9

그림 3-8-7 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



246) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전연도와 단순비교는 불가능

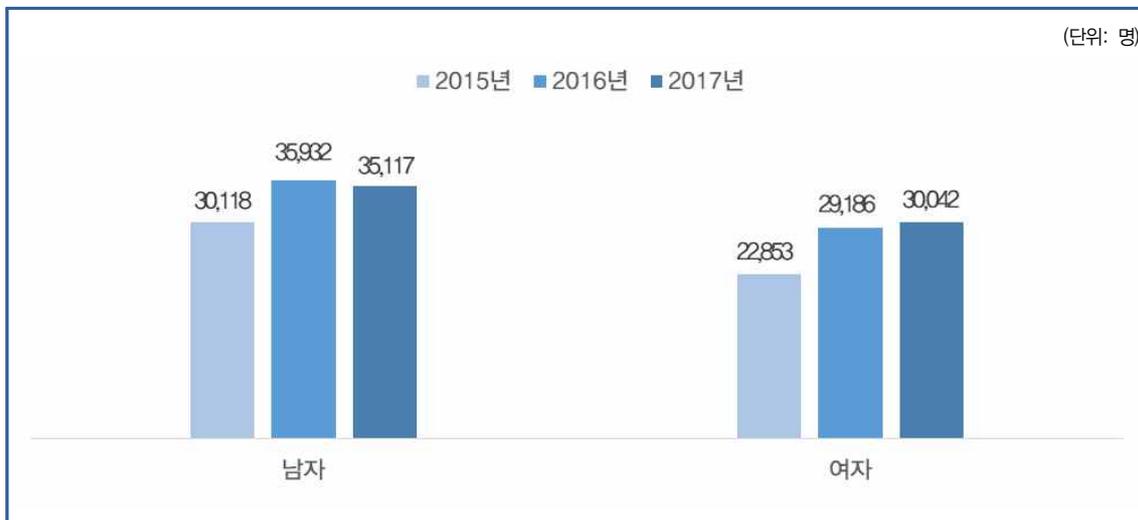
광고산업 성별 연도별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 2.3% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 8.0% 증가했다. 여자 종사자 수는 전년대비 2.9% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 14.7% 증가했다.

표 3-8-16 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황²⁴⁷⁾

(단위: 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2015년		30,118	56.9	22,853	43.1	52,971
2016년		35,932	55.2	29,186	44.8	65,118
2017년		35,117	53.9	30,042	46.1	65,159
전년대비증감률(%)		△2.3	-	2.9	-	0.1
연평균증감률(%)		8.0	-	14.7	-	10.9

그림 3-8-8 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황



2017년 광고산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4만 4,950명으로 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 1만 786명, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 6,514명, 대학원 졸업 이상은 2,908명으로 나타났다.

표 3-8-17 | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

산업	학력	업종별				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
광고		6,514	10,786	44,950	2,908	65,159

247) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 37.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.5% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 1.9% 감소, 연평균 18.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.0% 감소, 연평균 9.9% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 17.4% 감소, 연평균 4.8% 증가한 수치를 보였다.

표 3-8-18 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황²⁴⁸⁾

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
2015년		5,432	7,688	37,201	2,650	52,971
2016년		4,731	10,995	45,872	3,520	65,118
2017년		6,514	10,786	44,950	2,908	65,159
전년대비증감률(%)		37.7	△1.9	△2.0	△17.4	0.1
연평균증감률(%)		9.5	18.4	9.9	4.8	10.9

그림 3-8-9 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 광고산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 40세 이상이 2만 1,532명으로 가장 큰 비중을 나타냈다. 다음으로 29세 이하가 1만 6,112명, 30세 이상 34세 이하가 1만 4,862명, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 1만 2,653명으로 나타났다.

표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

산업	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
		광고	16,112	14,862	12,653	

248) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.2% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 10.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 11.0% 감소, 연평균 8.7% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 11.3% 감소, 연평균 6.2% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 16.1% 증가, 연평균 15.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-8-20 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황²⁴⁹⁾

(단위: 명)

연령	29세 이하	30-34세	35-39세	40세 이상	합계
2015년	13,147	12,574	11,226	16,024	52,971
2016년	15,616	16,690	14,268	18,544	65,118
2017년	16,112	14,862	12,653	21,532	65,159
전년대비증감률(%)	3.2	△11.0	△11.3	16.1	0.1
연평균증감률(%)	10.7	8.7	6.2	15.9	10.9

그림 3-8-10 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황



249) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)을 포함하여 종사자 규모를 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 종사자 규모를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

09

캐릭터산업

제1절 캐릭터산업 총괄(250)

2017년 국내 캐릭터산업은 연평균 약 9.5%의 매출 증가율을 보이며 꾸준한 성장세를 보이고 있다. 전체 매출액 및 수출액의 증가에 비해 0.1%로 미미하게 증가한 수입액은 국내 캐릭터산업이 내수 시장을 중심으로 성장하고 있으며 해외진출 또한 성공적으로 이루어지고 있다는 것을 증명한다.

캐릭터산업의 발전은 플랫폼의 발전과 함께 이루어져왔다. 만화나 TV애니메이션과 함께 발전해온 국내 캐릭터산업은 모바일 메신저의 이모티콘 캐릭터를 기점으로 폭발적인 인기를 얻었으며 다양한 연령대의 사랑을 받으며 규모를 키워왔다. 플랫폼의 다양화에 따라 캐릭터의 노출 빈도가 크게 증가하며 소비자에게 거부감없이 받아들여지는 캐릭터의 장점은 다양한 분야와의 협업으로 새로운 상품과 콘텐츠를 탄생시켰다. 셀러브리티, 엔터테인먼트, 게임, 식품, 화장품, 의류, 가전, 생활용품 등의 분야는 캐릭터와의 협업을 통해 경쟁력을 강화했다. 협업의 성공은 다양한 연령대의 소비자 니즈를 만족시켰으며, 국내 시장뿐 아니라 해외시장에서도 만족할만한 성과를 보이고 있다.

이와 같은 현상은 캐릭터 콘텐츠의 양적 증가와 함께 소비자의 수도 증가시키며 캐릭터에 대한 소비현상이 단순한 신드롬이 아닌 국민 생활 속에 자리 잡음을 증명한다.

2017년 캐릭터산업의 사업체 수는 2,261개, 종사자 수는 3만 4,778명으로 나타났다. 매출액은 11조 9,223억 원, 부가가치액은 4조 6,800억 원, 부가가치율은 39.3%로 조사됐다. 수출액은 6억 6,385만 달러, 수입액은 1억 7,249만 달러였다.

캐릭터산업의 사업체 수는 2013년 1,994개에서 2017년 2,261개로 4년간 연평균 3.2% 증가했다. 같은 기간 종사자 수와 매출액은 연평균 각각 5.9%, 9.5% 증가한 것으로 나타났다. 매출액은 2013년 8조 3,068억 원에서 2017년에는 11조 9,223억 원으로 크게 증가했다. 매출액과 더불어 가장 크게 증가한 항목은 수출액으로 2013년 4억 4,622만 달러에서 2017년에는 6억 6,385만 달러로 연평균 10.4% 증가했다.

250) 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 규모 제외

표 3-9-1 | 캐릭터산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	1,994	27,701	8,306,812	3,477,231	41.9	446,219	171,649
2014년	2,018	29,039	9,052,700	3,794,457	41.9	489,234	165,269
2015년	2,069	30,128	10,080,701	3,987,458	39.6	551,456	168,237
2016년	2,213	33,323	11,066,197	4,325,665	39.1	612,842	170,445
2017년	2,261	34,778	11,922,329	4,679,962	39.3	663,853	172,489
전년대비증감률(%)	2.2	4.4	7.7	8.2	-	8.3	1.2
연평균증감률(%)	3.2	5.9	9.5	7.7	-	10.4	0.1

2017년 캐릭터산업의 업체당 평균매출액은 52억 7,300만 원, 1인당 평균매출액은 3억 4,300만 원으로 조사됐다. 업종별로 보면, 캐릭터 제작업의 업체당 평균매출액은 51억 4,800만 원이고, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 업체당 평균매출액은 12억 3,500만 원, 캐릭터상품 제조업의 업체당 평균매출액은 105억 5,500만 원으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업의 경우 업체당 평균매출액은 54억 1,400만 원이며, 이 가운데 캐릭터상품 도매업의 업체당 평균매출액은 61억 5,000만 원, 캐릭터상품 소매업의 업체당 평균매출액은 51억 3,900만 원으로 조사됐다.

캐릭터 제작업의 1인당 평균매출액은 3억 3,800만 원이며, 이 중 캐릭터 개발 및 라이선스업의 1인당 평균매출액은 1억 8,700만 원, 캐릭터상품 제조업의 1인당 평균매출액은 3억 8,900만 원으로 나타났다. 캐릭터상품 유통업의 1인당 평균매출액은 3억 4,800만 원이며, 이 중 캐릭터상품 도매업의 1인당 평균매출액은 5억 7,200만 원, 캐릭터상품 소매업의 1인당 평균매출액은 2억 9,600만 원으로 나타났다.

표 3-9-2 | 캐릭터산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

증분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	695	4,600	858,610	1,235	187
	캐릭터상품 제조업	503	13,647	5,308,952	10,555	389
	소계	1,198	18,247	6,167,562	5,148	338
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	289	3,107	1,777,432	6,150	572
	캐릭터상품 소매업	774	13,425	3,977,336	5,139	296
	소계	1,063	16,532	5,754,767	5,414	348
전체		2,261	34,778	11,922,329	5,273	343

제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황

2017년 캐릭터산업 업종별·연도별·사업체 수 현황을 보면, 전체 사업체 수는 2,261개로 전년대비 2.2%, 2015년부터 2017년까지 연평균으로는 4.5% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 캐릭터 상품 소매업 사업체 수가 774개로 전체의 34.2%를 차지했다. 다음으로 캐릭터 개발 및 라이선스업 사업체 수가 695개로 30.7%를 차지하며, 전년대비 8.4%, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 6.9% 증가했다. 캐릭터상품 제조업 사업체 수는 503개로 22.2%를 차지하였다. 캐릭터상품 도매업 사업체 수는 289개로 전체의 12.8%를 차지하며, 전년대비 3.7% 감소, 2년 평균으로는 5.6% 증가했다.

표 3-9-3 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	608	641	695	30.7	8.4	6.9
	캐릭터상품 제조업	483	521	503	22.2	△3.5	2.0
	소계	1,091	1,162	1,198	53.0	3.1	4.8
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	259	300	289	12.8	△3.7	5.6
	캐릭터상품 소매업	719	751	774	34.2	3.1	3.8
	소계	978	1,051	1,063	47.0	1.1	4.3
합계		2,069	2,213	2,261	100.0	2.2	4.5

그림 3-9-1 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 캐릭터산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울 지역에 소재한 사업체 수가 863개로 전체의 38.2%를 차지하여 가장 많았다. 서울의 사업체 수는 전년대비 3.4% 감소하였으나, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 1.6% 증가한 것으로 나타났다. 7개 광역시의 사업체 수는 425개로 전년대비 4.9%, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 4.3% 증가한 것으로 나타났다.

9개 도의 사업체 수는 973개로 전체의 43.0%를 차지하는 가운데 전년대비 6.3%, 2년 평균으로는 7.5% 증가했다.

【표 3-9-4】 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년) (단위 : 개)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)	
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업			
7개 시	서울	402	140	123	198	863	38.2	
	부산	32	33	17	38	120	5.3	
	대구	28	9	5	26	68	3.0	
	인천	15	42	8	31	96	4.2	
	광주	26	4	3	26	59	2.6	
	대전	20	5	5	26	56	2.5	
	울산	7	2	-	12	21	0.9	
	세종	2	1	-	2	5	0.2	
	소계	130	96	38	161	425	18.8	
9개 도	경기도	85	229	110	203	627	27.7	
	강원도	12	6	2	25	45	2.0	
	충청북도	10	3	5	29	47	2.1	
	충청남도	7	7	4	31	49	2.2	
	전라북도	13	6	2	24	45	2.0	
	전라남도	6	3	-	21	30	1.3	
	경상북도	6	6	-	33	45	2.0	
	경상남도	13	6	5	39	63	2.8	
	제주도	11	1	-	10	22	1.0	
		소계	163	267	128	415	973	43.0
	합계		695	503	289	774	2,261	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-9-5 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	836	893	863	△3.4	1.6
	부산	130	134	120	△10.4	△3.9
	대구	78	81	68	△16.0	△6.6
	인천	74	74	96	29.7	13.9
	광주	56	57	59	3.5	2.6
	대전	36	42	56	33.3	24.7
	울산	17	17	21	23.5	11.1
	세종 ²⁵¹⁾	-	-	5	-	-
	소계	391	405	425	4.9	4.3
9개 도	경기도	549	600	627	4.5	6.9
	강원도	35	42	45	7.1	13.4
	충청북도	39	38	47	23.7	9.8
	충청남도	50	51	49	△3.9	△1.0
	전라북도	33	35	45	28.6	16.8
	전라남도	25	30	30	-	9.5
	경상북도	42	43	45	4.7	3.5
	경상남도	44	48	63	31.3	19.7
	제주도	25	28	22	△21.4	△6.2
		소계	842	915	973	6.3
합계		2,069	2,213	2,261	2.2	4.5

그림 3-9-2 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



251) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 캐릭터산업 매출액 현황²⁵²⁾

국내 캐릭터산업의 매출의 지속적인 성장세는 다양한 소비층의 확대에 의해 나타나고 있다. 다양한 소비층과 소비자의 니즈를 만족시키기 위한 기업들의 캐릭터 협업은 캐릭터의 영역을 확장시키고 다양성을 확보한다. 특히 최근의 캐릭터산업은 유아동만을 중심으로 하지 않는다. 편의점 상품, 식음료 상품, 가전제품, 주방제품 등의 성인들의 생활과 밀접한 영역 뿐 아니라 아이돌 및 엔터테인먼트와의 협업도 이루어지고 있다. 새로운 캐릭터가 다양한 플랫폼을 통해 탄생하고 상품화되면서 캐릭터를 소비할 수 있는 장소와 종류가 다양해지면서 캐릭터산업은 소비자들의 생활 속에서 꾸준히 성장하고 있다.

2017년 캐릭터산업의 매출액은 11조 9,223억 원으로 전년대비 7.7%, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 8.8% 증가하며 지속적인 성장세를 유지하고 있는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 2015년 10조 807억 원에 이어, 2016년에는 11조 662억 원, 2017년에는 11조 9,223억 원을 넘어섰다. 특히, 캐릭터상품 제조업 매출액은 2016년 대비 9.9%, 2015년부터 2017년까지 연평균으로는 11.1%로 증가 추세를 보였다.

소분류별로 보면, 캐릭터상품 제조업 매출액이 5조 3,090억 원으로 전체 매출액의 44.5%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 캐릭터상품 소매업 매출액이 3조 9,773억 원으로 전체 매출액의 33.4%를 차지했다. 반면, 캐릭터상품 도매업의 매출액은 1조 7,774억 원(14.9%), 캐릭터 개발 및 라이선스업 매출액은 8,586억 원(7.2%)으로 상대적으로 낮은 비중을 보였다.

연도별로 보면, 캐릭터 제작업은 2015년 5조 871억 원, 2016년 5조 6,556억 원, 2017년 6조 1,676억 원으로 연평균 10.1% 증가했다. 캐릭터 상품 유통업의 매출액은 2015년 4조 9,936억 원, 2016년 5조 4,106억 원, 2017년 5조 7,548억 원으로 연평균 7.4%의 성장률을 보였다. 특히 소분류 단위의 캐릭터상품 제조업과 캐릭터상품 소매업에서 전년대비 각각 9.9%와 7.9%라는 큰 폭의 성장이 나타났다.

표 3-9-6 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

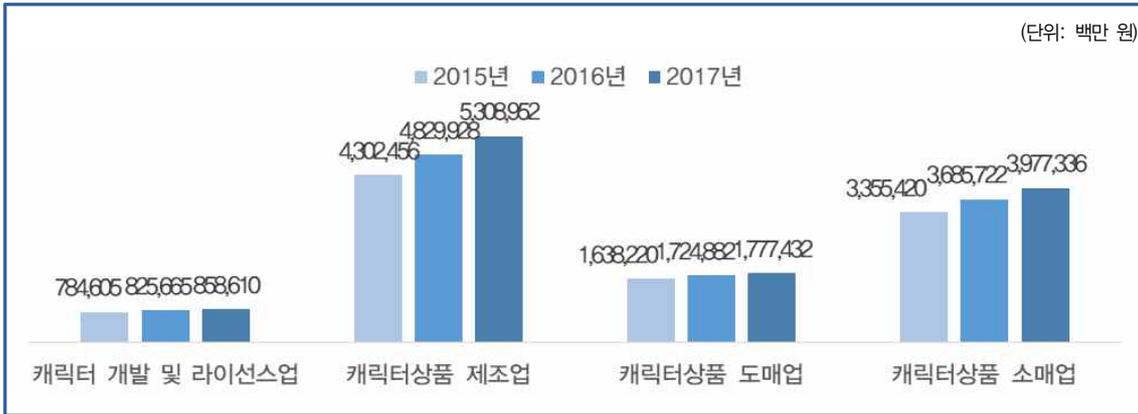
(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	784,605	825,665	858,610	7.2	4.0	4.6
	캐릭터상품 제조업	4,302,456	4,829,928	5,308,952	44.5	9.9	11.1
	소계	5,087,061	5,655,593	6,167,562	51.7	9.1	10.1
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,638,220	1,724,882	1,777,432	14.9	3.0	4.2
	캐릭터상품 소매업	3,355,420	3,685,722	3,977,336	33.4	7.9	8.9
	소계	4,993,640	5,410,604	5,754,767	48.3	6.4	7.4
합계		10,080,701	11,066,197	11,922,329	100.0	7.7	8.8

252) 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 캐릭터산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 캐릭터산업 전체 매출액의 45.7%에 해당하는 5조 4,457억 원이 서울 지역에 집중되어있는 것으로 나타났다. 다음으로 매출액이 많은 지역은 경기도로 3조 8,728억 원(32.5%)이었다. 그 외에 인천의 매출액이 3,953억 원(3.3%), 경상남도의 매출액이 3,753억 원(3.1%), 충청북도의 매출액이 3,631억 원(3.0%), 부산의 매출액이 3,540억 원(3.0%), 대구의 매출액이 2,943억 원(2.5%)으로 나타났다. 그 외 지역은 전체 매출액 비중의 2.0%를 넘지 못했다. 세종이 16.3억 원(0.0%)으로 매출액이 가장 낮은 지역으로 나타났으며, 다음으로 울산은 111억 원(0.1%)이었다. 서울, 인천, 경기도를 포함하는 수도권에서 발생하는 매출액이 전체의 81.5%를 차지해 캐릭터산업의 수도권 집중 현상을 알 수 있다.

표 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
7개 시	서울	430,756	3,434,455	586,461	994,066	5,445,738	45.7
	부산	30,609	110,637	128,058	84,680	353,984	3.0
	대구	124,941	47,169	14,609	107,593	294,313	2.5
	인천	28,296	195,942	119,367	51,691	395,295	3.3
	광주	37,556	5,572	20,462	47,851	111,441	0.9
	대전	12,846	3,957	10,367	88,494	115,663	1.0
	울산	1,044	179	-	9,840	11,063	0.1
	세종	312	706	-	610	1,629	0.0
	소계	235,604	364,163	292,862	390,759	1,283,387	10.8
9개 도	경기도	80,110	1,313,788	753,919	1,725,014	3,872,831	32.5
	강원도	715	17,293	4,945	35,646	58,599	0.5
	충청북도	26,030	76,026	89,014	172,011	363,080	3.0
	충청남도	7,099	12,777	8,109	174,258	202,243	1.7
	전라북도	869	7,787	7,543	95,170	111,368	0.9
	전라남도	2,414	1,359	-	52,893	56,666	0.5
	경상북도	12,929	20,445	-	54,510	87,884	0.7
	경상남도	36,895	58,613	34,578	245,196	375,282	3.1
	제주도	25,190	2,247	-	37,814	65,251	0.5
		소계	192,250	1,510,335	898,108	2,592,511	5,193,204
합계		858,610	5,308,952	1,777,432	3,977,336	11,922,329	100.0

연도별로 보면, 서울 지역의 매출액은 2015년 4조 6,588억 원에서 2017년에는 5조 4,457억 원으로 증가해 2년 평균 8.1% 성장한 것으로 나타났다. 7개 광역시의 매출액은 2016년 1조 2,026억 원에서 2017년 1조 2,834억 원으로 전년대비 6.7% 증가했다. 9개 도의 매출액은 2016년 4조 8,170억 원에서 2017년 5조 1,932억 원으로 전년대비 7.8%, 연평균으로는 9.7% 증가했다. 캐릭터산업은 모든 지역에서 높은 매출액 증가를 보였다.

표 3-9-8 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	4,658,815	5,046,631	5,445,738	7.9	8.1
	부산	314,678	336,107	353,984	5.3	6.1
	대구	245,702	277,317	294,313	6.1	9.4
	인천	351,640	366,269	395,295	7.9	6.0
	광주	96,552	105,861	111,441	5.3	7.4
	대전	96,255	106,742	115,663	8.4	9.6
	울산	5,302	10,261	11,063	7.8	44.4
	세종 ²⁵³⁾	-	-	1,629	-	-
소계	1,110,129	1,202,557	1,283,387	6.7	7.5	
9개 도	경기도	3,177,568	3,588,472	3,872,831	7.9	10.4
	강원도	48,772	54,371	58,599	7.8	9.6
	충청북도	318,312	336,108	363,080	8.0	6.8
	충청남도	170,989	188,825	202,243	7.1	8.8
	전라북도	92,767	103,889	111,368	7.2	9.6
	전라남도	44,865	53,041	56,666	6.8	12.4
	경상북도	72,996	81,292	87,884	8.1	9.7
	경상남도	330,009	349,814	375,282	7.3	6.6
	제주도	55,479	61,197	65,251	6.6	8.4
	소계	4,311,757	4,817,009	5,193,204	7.8	9.7
합계	10,080,701	11,066,197	11,922,329	7.7	8.8	

그림 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황



253) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황²⁵⁴⁾

2017년 캐릭터산업의 부가가치액은 4조 6,800억 원으로 전년대비 8.2%, 2015년부터 2017년까지 연평균으로는 8.3% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 39.3%로 조사됐다. 부가가치액의 구성 현황을 보면, 인건비가 2조 9,198억 원으로 전체의 62.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 7.0% 증가한 수치이다. 경상이익은 7,832억 원(16.7%), 감가상각비는 3,580억 원(7.6%), 순금융비용은 2,742억 원(5.9%), 임차료는 1,811억 원(3.9%), 조세공과는 1,637억 원(3.5%)으로 조사됐다.

표 3-9-9 | 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	11,922,329	4,679,962	39.3	783,159	2,919,779	274,207	357,965	181,112	163,741
부가가치액 대비 비중(%)				16.7	62.4	5.9	7.6	3.9	3.5
매출액 대비 비중(%)				6.6	24.5	2.3	3.0	1.5	1.4

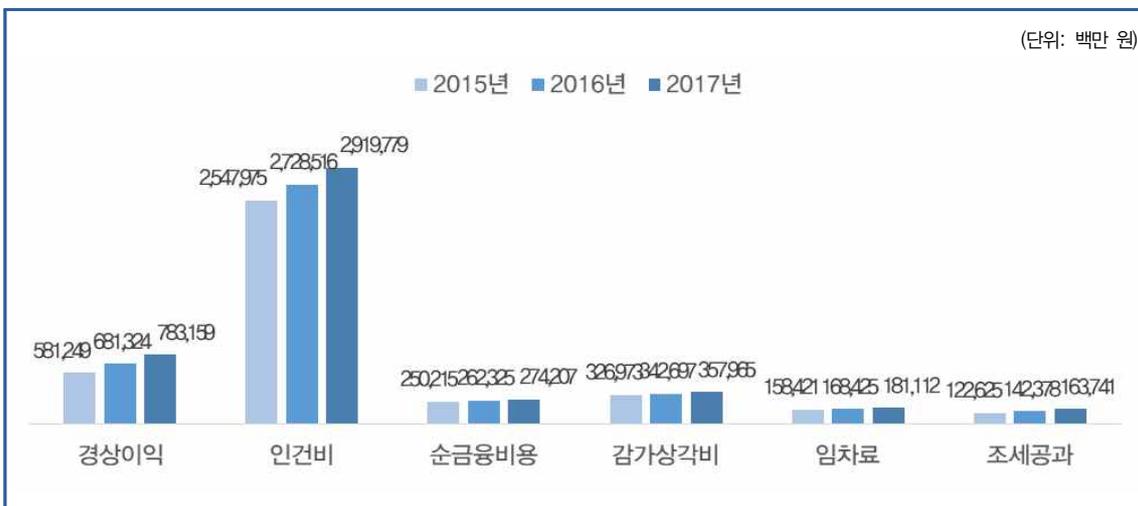
표 3-9-10 | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		581,249	2,547,975	250,215	326,973	158,421	122,625	3,987,458
2016년		681,324	2,728,516	262,325	342,697	168,425	142,378	4,325,665
2017년		783,159	2,919,779	274,207	357,965	181,112	163,741	4,679,962
전년대비증감률(%)		14.9	7.0	4.5	4.5	7.5	15.0	8.2
연평균증감률(%)		16.1	7.0	4.7	4.6	6.9	15.6	8.3

그림 3-9-5 | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)



254) 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑물, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 부가가치액 제외

제5절 캐릭터산업 수출입액 현황

국내 캐릭터산업은 꾸준히 수출액이 증가하는 모습을 보이고 있다. 특히 수입에 비해 수출액이 높으며, 이는 국내 캐릭터의 유통경로와 캐릭터의 종류가 다양화되면서 나타나는 긍정적인 효과로 보인다.

전 세계적으로 캐릭터 라이선싱에 대해 적극적인 모습을 보이며 캐릭터 상품의 비율이 높아지고 있다. 완구 시장의 성장, 스포츠 및 셀러브리티 IP 라이선싱, 테마파크 건설 등 캐릭터 라이선싱과 관련된 산업이 발전하고 있다. 해외의 캐릭터 소비층 역시 단순한 '아동'이 아닌 청장년층을 기반으로 한 성인층이 크게 증가하고 있으며 이들을 타깃으로 한 콘텐츠와 상품이 증가하고 있다. 키덜트 중심의 마케팅 전략 및 그들의 자녀인 영유아를 타깃으로 하여 각종 캐릭터 상품을 구성하고 있으며 국내 기업의 경우 국가별로 맞춤형 콘셉트의 매장을 구성하며 현지화 전략을 실현하고 있다.

또한 아이돌 등의 셀러브리티 IP를 활용한 캐릭터는 새롭게 떠오르는 수출 콘텐츠로 한류의 성장과 함께 성장할 가능성을 높게 보이는 시장이다. 중남미, 동남아, 유럽 등 전세계를 통해 아이돌 캐릭터 상품을 구매하는 소비자가 증가하고 있으며 글로벌 시장으로의 확대를 통해 또다른 성공적인 한류로써 높은 가치를 가질 것이라고 예상된다.

2017년 캐릭터산업의 수출액은 6억 6,385만 달러로 전년대비 8.3%, 2015년부터 2017년까지 2년 평균으로는 9.7% 증가했다. 2017년 수입액은 1억 7,249만 달러로 전년대비 1.2% 증가했고, 2015년부터 2017년 사이 연평균으로는 1.3% 증가했다. 수출입 차액은 4억 9,136만 달러로 수출이 수입보다 현저하게 많은 것으로 나타났다.

표 3-9-11 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	551,456	612,842	663,853	8.3	9.7
수입액	168,237	170,445	172,489	1.2	1.3
수출입 차액	383,219	442,397	491,364	11.1	13.2

2017년 캐릭터산업의 수출액은 북미, 유럽, 중국에 68.3%가 집중된 것으로 나타났다. 개별 지역별로 살펴보면, 수출액이 가장 많은 지역은 북미(1억 7,503만 달러)로 전체의 26.4%를 차지했다. 다음으로 유럽 수출액(1억 4,631만 달러)이 22.0%, 중국 수출액(1억 3,206만 달러)이 19.9%를 차지하는 것으로 조사됐다. 동남아 지역 수출액은 8,626만 달러로 전체의 13.0%에 해당했고, 일본 수출액은 4,505만 달러로 6.8%의 비중을 보였다. 그 밖에 기타 지역으로의 수출액은 7,915만 달러로 11.9%를 차지했다.

가장 많은 비중을 차지하고 있는 북미 수출액은 2015년 1억 4,779만 달러에서 2017년에는 1억 7,503만 달러로 2년 평균 8.8% 증가했다. 유럽에 이어 많은 비중을 차지하는 중국 수출액은 2015년 1억 1,856만 달러, 2016년 1억 2,446만 달러, 2017년 1억 3,206만 달러로 연평균 5.5% 증가했다. 동남아와 일본 수출액 규모는 북미, 유럽, 중국에 비해 작지만 지속적으로 상승하는 것으로 나타났다. 동남아 수출액은 2015년 6,397만 달러에서 2017년에는 8,626만 달러로 연평균 16.1% 증가했다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

일본 수출액은 2015년 3,474만 달러에서 2017년에는 4,505만 달러로 연평균 13.9% 증가했다. 기타 지역 수출액 또한 2015년 6,893만 달러, 2016년 7,463만 달러, 2017년 7,915만 달러로 증가 추세에 있는 것으로 조사됐다.

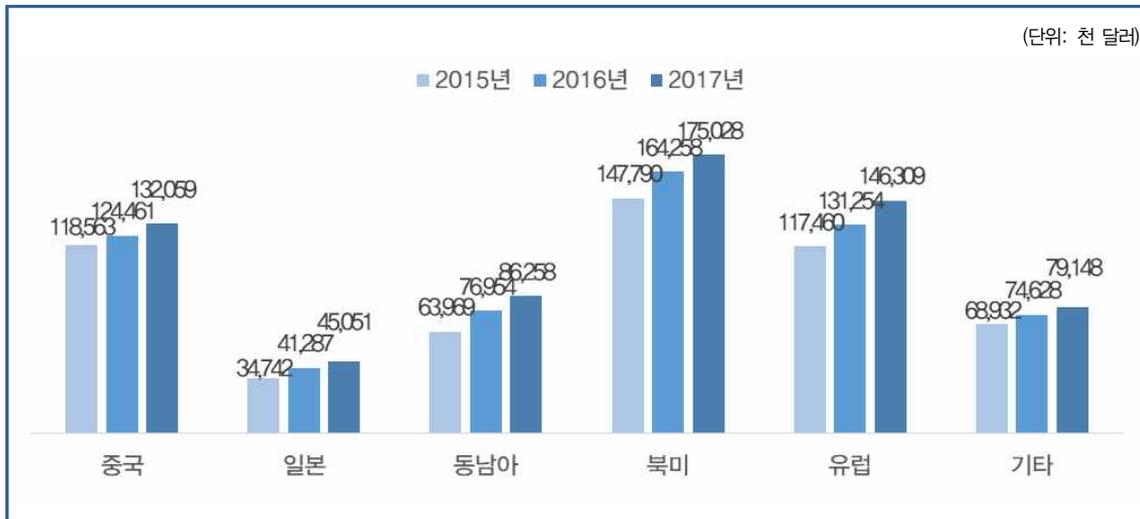
표 3-9-12 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역 \ 연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	118,563	124,461	132,059	19.9	6.1	5.5
일본	34,742	41,287	45,051	6.8	9.1	13.9
동남아	63,969	76,954	86,258	13.0	12.1	16.1
북미	147,790	164,258	175,028	26.4	6.6	8.8
유럽	117,460	131,254	146,309	22.0	11.5	11.6
기타	68,932	74,628	79,148	11.9	6.1	7.2
합계	551,456	612,842	663,853	100.0	8.3	9.7

그림 3-9-6 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)



전반적으로 수출은 큰 폭으로, 수입은 소폭 증가하는 추세인 것을 볼 수 있다. 2017년 국산 캐릭터의 수출은 전년대비 8.3% 성장한 반면, 수입 증가율은 1.2%에 그쳤다.

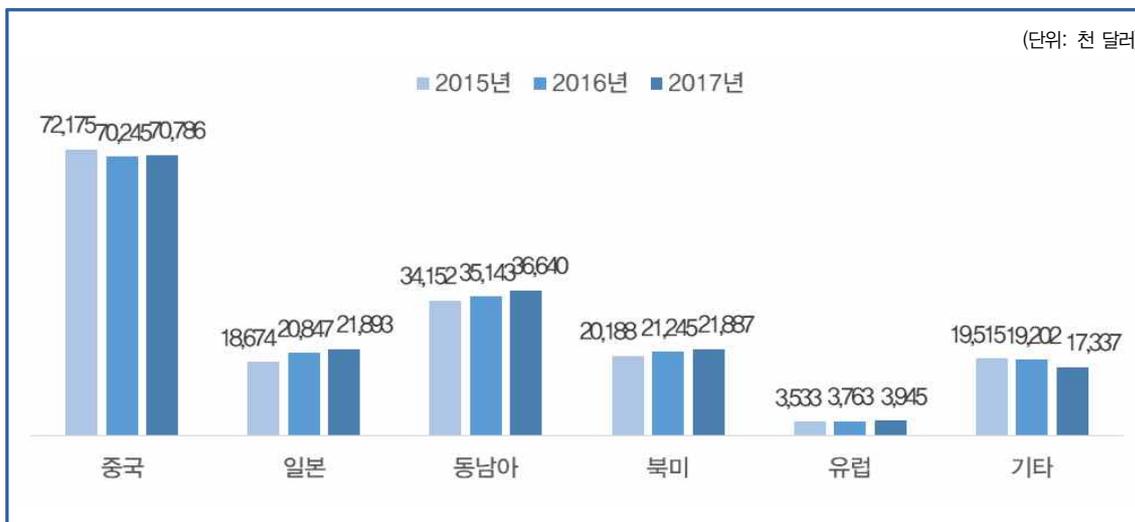
2017년 캐릭터산업의 수입액은 1억 7,249만 달러로 나타났다. 중국에서 전체 수입액의 41.0%에 달하는 7,079만 달러를 수입했다. 수출액의 비중이 가장 높은 북미 지역에서의 수입액은 2,189만 달러로 전체의 12.7%를 차지했다. 동남아로부터의 수입은 3,664만 달러로 전체의 21.2%를 차지하며 중국 다음으로 높은 비중을 보였다. 일본에서의 수입액은 2,189만 달러(12.7%), 유럽에서의 수입액은 395만 달러(2.3%)로 나타났다. 그 밖에 기타 지역에서의 수입액은 1,734만 달러로 10.1%의 비중을 보였다.

표 3-9-13 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		72,175	70,245	70,786	41.0	0.8	△1.0
일본		18,674	20,847	21,893	12.7	5.0	8.3
동남아		34,152	35,143	36,640	21.2	4.3	3.6
북미		20,188	21,245	21,887	12.7	3.0	4.1
유럽		3,533	3,763	3,945	2.3	4.8	5.7
기타		19,515	19,202	17,337	10.1	△9.7	△5.7
합계		168,237	170,445	172,489	100.0	1.2	1.3

그림 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황



국내 캐릭터 기업들의 해외 수출방법은 국내외 에이전트를 활용하는 간접 수출보다는 해외 유통사 접촉이나 해외 전시회 및 행사 참여와 같은 직접적인 방법을 선호하는 것으로 나타났다. 2017년 캐릭터산업의 해외 수출방법으로는 해외 유통사에 접촉한다는 응답이 33.9%로 가장 많았다. 이는 2016년 33.7%보다 0.2%p 증가한 수치이다. 해외 전시회 및 행사참여는 29.1%로 전년대비 0.1%p 증가하였다. 국내 에이전트 활용은 17.0%, 해외 법인 활용은 11.0%로 조사됐다. 해외 에이전트 활용은 4.8%, 온라인 해외 판매는 4.1%로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-9-14 | 캐릭터산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감 (%p)
직접 수출				
해외 전시회 및 행사참여	28.6	29.0	29.1	0.1
해외 유통사 접촉	33.5	33.7	33.9	0.2
온라인 해외 판매	3.7	4.1	4.1	0.0
해외 법인 활용	11.0	10.8	11.0	0.2
간접 수출				
국내 에이전트 활용	17.6	17.2	17.0	△0.2
해외 에이전트 활용	5.6	5.2	4.8	△0.4
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

2017년 캐릭터산업의 해외 진출형태를 보면, 먼저 완제품 수출이 44.9%로 가장 높은 비중을 차지했다. 라이선스 형태는 36.2%, OEM 수출은 18.9%를 차지했다. 연도별로 보면, 완제품 수출은 2015년 44.4%, 2016년 44.6%, 2017년 44.9%로 지속적인 증가 추세를 나타냈다. OEM 수출은 2015년 19.3%, 2016년 19.4%로, 2017년 18.9%로 큰 변화를 보이지 않았다.

표 3-9-15 | 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	44.4	44.6	44.9	0.3
LICENSE	36.3	36.0	36.2	0.2
OEM 수출	19.3	19.4	18.9	△0.5
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 캐릭터산업 종사자 현황²⁵⁵⁾

2017년 캐릭터산업의 종사자 수는 총 3만 4,778명으로 전년대비 4.4%, 2015년부터 2017년 사이 연평균으로는 7.4% 증가했다. 업종별로 보면, 제작업 종사자 수가 1만 8,247명(52.5%), 유통업 종사자 수는 1만 6,532명(47.5%)을 차지하여 제작업 종사자 수가 유통업 종사자 수보다 약간 많은 것으로 나타났다.

세부 항목별로 보면, 캐릭터 제작업 중 캐릭터상품 제조업 종사자 수가 1만 3,647명으로 39.2%, 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 4,600명으로 13.2%에 해당하는 것으로 나타났다. 캐릭터 상품 유통업 중에서는 캐릭터상품 소매업 종사자 수가 1만 3,425명(38.6%)으로 캐릭터상품 도매업 종사자 수 3,107명(8.9%)보다 많았다.

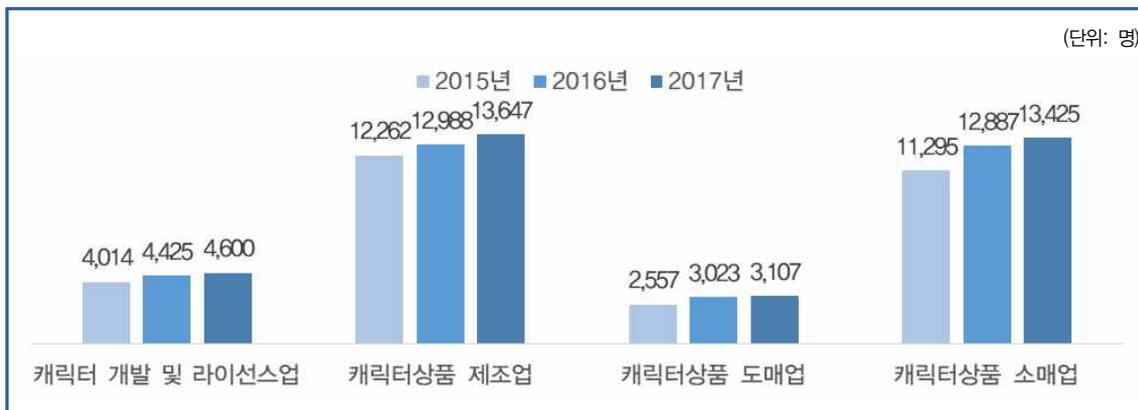
연도별로 보면, 캐릭터상품 제조업의 종사자 수가 전년대비 5.1%, 2015년부터 2017년까지 연평균으로는 5.5%의 증가 추세를 보였다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 전년대비 4.0%, 캐릭터상품 소매업과 도매업 종사자 수는 각각 전년대비 4.2%, 2.8% 증가했다. 캐릭터산업 모든 업종의 종사자 수가 증가하고 있는 추세로 나타났다.

표 3-9-16 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,014	4,425	4,600	13.2	4.0	7.1
	캐릭터상품 제조업	12,262	12,988	13,647	39.2	5.1	5.5
	소계	16,276	17,413	18,247	52.5	4.8	5.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,557	3,023	3,107	8.9	2.8	10.2
	캐릭터상품 소매업	11,295	12,887	13,425	38.6	4.2	9.0
	소계	13,852	15,910	16,532	47.5	3.9	9.2
합계		30,128	33,323	34,778	100.0	4.4	7.4

그림 3-9-8 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황



255) 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울 지역의 종사자 수는 1만 5,320명으로 전체 종사자의 44.1%를 차지했다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,983명으로 전체 종사자의 11.5%, 9개 도의 종사자 수는 1만 5,475명으로 44.5%를 차지한 것으로 나타났다. 7개 광역시 중에서는 인천의 종사자 수가 1,204명(3.5%)으로 다른 광역시보다 많았다. 9개 도 중에서는 경기도의 종사자 수가 10,120명(29.1%)으로 가장 높은 비중을 보였다. 전라남도, 울산과 세종은 종사자 수가 100명 미만으로 조사됐다.

표 3-9-17 | 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
서울		2,008	6,533	1,296	5,484	15,320	44.1
7개 시	부산	238	313	158	341	1,050	3.0
	대구	535	151	25	137	848	2.4
	인천	125	598	250	231	1,204	3.5
	광주	225	20	20	156	420	1.2
	대전	155	30	40	131	355	1.0
	울산	7	4	-	55	66	0.2
	세종	23	9	-	8	40	0.1
	소계	1,308	1,124	492	1,059	3,983	11.5
9개 도	경기도	252	5,203	970	3,695	10,120	29.1
	강원도	31	49	6	150	236	0.7
	충청북도	283	112	135	754	1,284	3.7
	충청남도	53	84	65	491	692	2.0
	전라북도	84	131	17	149	381	1.1
	전라남도	6	27	-	62	95	0.3
	경상북도	30	100	-	483	613	1.8
	경상남도	274	268	126	929	1,597	4.6
	제주도	272	15	-	170	457	1.3
	소계	1,284	5,990	1,319	6,882	15,475	44.5
합계	4,600	13,647	3,107	13,425	34,778	100.0	

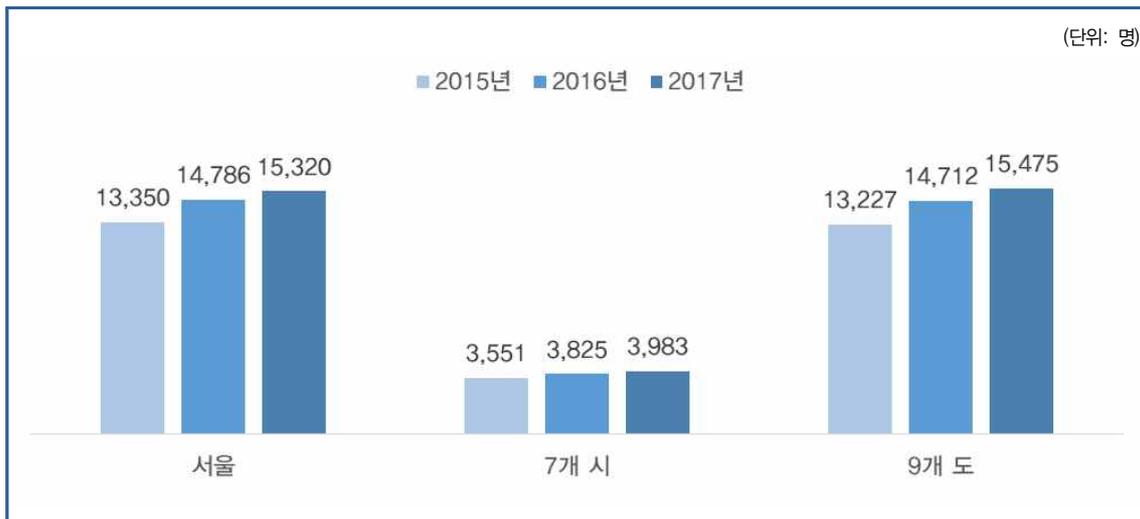
연도별로 보면, 서울 지역의 종사자 수는 2017년 1만 5,320명으로 전년대비 3.6%, 2015년부터 2년 평균으로는 7.1% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,983명으로 전년대비 4.1%, 2015년부터 2년 평균으로는 5.9% 증가했다. 9개 도의 종사자 수는 1만 5,475명으로 전년대비 5.2%, 2년 평균으로는 8.2% 증가했다. 울산의 종사자 수 자체로는 66명에 불과하지만 전년대비 증가율은 10.0%, 2년 평균으로는 33.6%가 증가했다.

표 3-9-18 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	13,350	14,786	15,320	3.6	7.1	
	부산	995	1,060	1,050	△0.9	2.7	
	대구	813	864	848	△1.9	2.1	
	인천	1,076	1,114	1,204	8.1	5.8	
	광주	367	402	420	4.5	7.0	
	대전	263	325	355	9.2	16.2	
	울산	37	60	66	10.0	33.6	
	세종 ²⁵⁶⁾	-	-	40	-	-	
	소계	3,551	3,825	3,983	4.1	5.9	
9개 도	경기도	8,521	9,666	10,120	4.7	9.0	
	강원도	193	226	236	4.4	10.6	
	충청북도	1,136	1,174	1,284	9.4	6.3	
	충청남도	636	663	692	4.4	4.3	
	전라북도	322	347	381	9.8	8.8	
	전라남도	68	90	95	5.6	18.2	
	경상북도	510	591	613	3.7	9.6	
	경상남도	1,433	1,476	1,597	8.2	5.6	
	제주도	408	479	457	△4.6	5.8	
		소계	13,227	14,712	15,475	5.2	8.2
	합계		30,128	33,323	34,778	4.4	7.4

그림 3-9-9 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황



256) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 캐릭터산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 2만 9,740명으로 전체 종사자의 85.5%를 차지했으며 파견직을 포함한 비정규직은 5,038명으로 14.5%를 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업의 경우 정규직 종사자 수가 4,256명(92.5%), 비정규직 335명(7.3%), 파견직 7명(0.1%)으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업은 정규직이 1만 1,463명(84.0%), 비정규직 2,173명(15.9%), 파견직 10명(0.1%)으로 조사됐다. 캐릭터상품 도매업의 경우 정규직이 2,653명(85.4%), 비정규직 445명(14.3%), 파견직 8명(0.3%), 캐릭터상품 소매업의 경우 정규직이 1만 1,367명(84.7%), 비정규직 2,029명(15.2%), 파견직 29명(0.2%)인 것으로 나타났다.

표 3-9-19 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,706	58.8	1,550	33.7	180	3.9	155	3.4	6	0.1	1	0.0	4,600
	캐릭터상품 제조업	5,455	40.0	6,008	44.0	1,133	8.3	1,040	7.6	1	0.0	9	0.1	13,647
	소계	8,162	44.7	7,559	41.4	1,313	7.2	1,196	6.6	7	0.0	10	0.1	18,247
캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 도매업	1,870	60.2	783	25.2	236	7.6	209	6.7	2	0.1	6	0.2	3,107
	캐릭터상품 소매업	5,957	44.4	5,410	40.3	853	6.4	1,176	8.8	-	-	29	0.2	13,425
	소계	7,827	47.3	6,193	37.5	1,090	6.6	1,385	8.4	2	0.0	35	0.2	16,532
합계		15,988	46.0	13,752	39.5	2,402	6.9	2,581	7.4	10	0.0	45	0.1	34,778

캐릭터산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 1만 5,988명으로 전체 종사자의 46.0%의 비중을 나타냈다. 정규직 여자는 1만 3,752명으로 39.5%의 비중을 보였다. 비정규직 남자는 2,402명으로 6.9%, 비정규직 여자는 2,581명으로 7.4%의 비중을 차지했다. 파견직 남자는 10명으로 0.0%, 파견직 여자는 45명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 고용형태로 보면, 캐릭터산업의 종사자 중 정규직은 85.5%, 파견직을 포함한 비정규직은 14.5%로 나타났다.

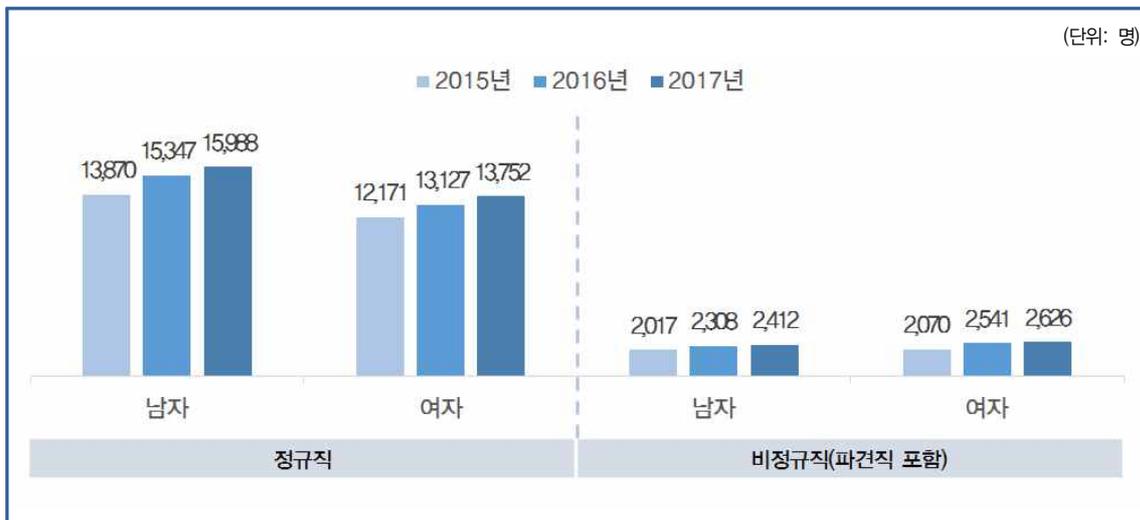
소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 남자 종사자 수가 2,706명(58.8%), 정규직 여자 1,550명(33.7%), 비정규직 남자 180명(3.9%), 비정규직 여자 155명(3.4%), 파견직 남자 6명(0.1%), 파견직 여자 1명(0.0%)으로 조사됐다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 5,455명(40.0%), 정규직 여자는 6,008명(44.0%), 비정규직 남자 1,133명(8.3%), 비정규직 여자 1,040명(7.6%), 파견직 남자 1명(0.0%), 파견직 여자 9명(0.1%)으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 정규직 남자가 1,870명(60.2%), 정규직 여자 783명(25.2%)으로 나타났고, 비정규직 남자 236명(7.6%), 비정규직 여자 209명(6.7%), 파견직 남자 2명(0.1%), 파견직 여자 6명(0.2%)으로 조사됐다. 캐릭터상품 소매업은 정규직 남자 5,957명(44.4%), 정규직 여자 5,410명(40.3%), 비정규직 남자 853명(6.4%), 비정규직 여자 1,176명(8.8%), 파견직 여자 29명(0.2%)으로 조사됐다.

연도별로 보면, 고용형태와 성별에 관계없이 캐릭터산업의 종사자가 증가했다. 정규직 여자 종사자는 전년대비 4.8% 증가하여 가장 증가폭이 컸고, 다음으로 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자가 전년대비 4.5% 증가, 정규직 남자 종사자가 전년대비 4.2% 증가, 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자가 전년대비 3.3% 증가한 것으로 나타났다.

【표 3-9-20】 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

고용형태 / 성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2015년	13,870	46.0	12,171	40.4	2,017	6.7	2,070	6.9	-	-	-	-	30,128
2016년	15,347	46.1	13,127	39.4	2,308	6.9	2,541	7.6	-	-	-	-	33,323
2017년	15,988	46.0	13,752	39.5	2,402	6.9	2,581	7.4	10	0.0	45	0.1	34,778
전년대비증감률 (%) ²⁵⁷⁾	4.2	-	4.8	-	4.5	-	3.3	-	-	-	-	-	4.4
연평균증감률 (%)	7.4	-	6.3	-	9.4	-	12.6	-	-	-	-	-	7.4

【그림 3-9-10】 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 캐릭터산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작 직무 종사자 수가 1만 2,984명(37.3%)으로 종사자 비중이 가장 높은 직무로 파악됐다. 다음으로 기타(유통) 직무 종사자 수가 1만 2,384명(35.6%)으로 많았다. 관리 직무 종사자 수는 4,108명(11.8%), 사업기획 2,479명(7.1%), 마케팅/홍보 1,854명(5.3%), 연구개발 969명(2.8%)으로 나타났다.

257) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 인쇄산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠출발루터산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-9-21 | 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	507	573	2,452	291	327	451	4,600
	캐릭터상품 제조업	859	1,434	7,272	764	480	2,837	13,647
	소계	1,366	2,007	9,724	1,055	807	3,288	18,247
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	224	464	555	195	94	1,575	3,107
	캐릭터상품 소매업	889	1,638	2,704	604	68	7,521	13,425
	소계	1,113	2,101	3,260	799	162	9,096	16,532
합계		2,479	4,108	12,984	1,854	969	12,384	34,778
비중(%)		7.1	11.8	37.3	5.3	2.8	35.6	100.0

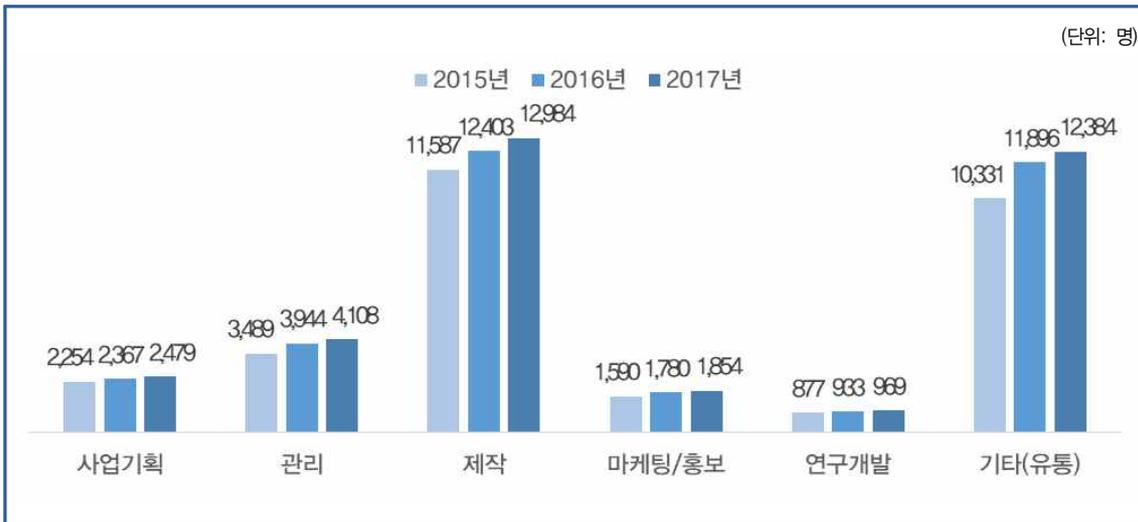
연도별로 보면, 캐릭터산업의 모든 직무의 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히 높은 종사자 수 증가율을 보인 직무는 사업기획과 제작분야였다. 사업기획 부문의 종사자 수는 전년대비 4.7%, 2년 평균으로 4.9% 증가했고, 제작 부분의 종사자 수는 전년대비 4.7%, 2년 평균으로 5.9% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 관리 부분 종사자 수는 전년대비 4.2%, 2년 평균으로 8.5% 증가했고, 마케팅/홍보 부문 종사자 수는 전년대비 4.1%, 2년 평균으로 8.0% 증가한 것으로 나타났다. 기타(유통) 부문 종사자 수는 전년대비 4.1%, 2년 평균으로 9.5% 증가한 것으로 조사됐으며, 연구개발 부문 종사자의 경우 전년대비 3.9% 증가, 2년 평균으로 5.1%가 증가한 것으로 나타나 다른 직무에 비해 증가폭이 상대적으로 작았다.

표 3-9-22 | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		2,254	3,489	11,587	1,590	877	10,331	30,128
2016년		2,367	3,944	12,403	1,780	933	11,896	33,323
2017년		2,479	4,108	12,984	1,854	969	12,384	34,778
전년대비증감률(%)		4.7	4.2	4.7	4.1	3.9	4.1	4.4
연평균증감률(%)		4.9	8.5	5.9	8.0	5.1	9.5	7.4

【그림 3-9-11】 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황



2017년 캐릭터산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 2만 4,018명으로 69.1%의 비중을 차지했다. 전문대를 졸업한 종사자 비중은 16.6%(5,757명), 고등학교 졸업 이하 종사자는 11.6%(4,044명), 대학원 졸업 이상은 2.8%(959명)의 비중을 보였다.

【표 3-9-23】 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	341	799	3,237	223	4,600
	캐릭터상품 제조업	1,520	2,414	9,201	512	13,647
	소계	1,861	3,213	12,438	735	18,247
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	401	536	2,130	40	3,107
	캐릭터상품 소매업	1,783	2,008	9,450	185	13,425
	소계	2,183	2,544	11,579	225	16,532
합계		4,044	5,757	24,018	959	34,778
비중(%)		11.6	16.6	69.1	2.8	100.0

학력별 종사자 수 증가율을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 전년대비 4.6% 증가하여 가장 높은 증가율을 나타냈다. 다음으로 전문대를 졸업한 종사자가 전년대비 4.3%, 고등학교 졸업 이하 종사자는 전년대비 3.5%, 대학원 졸업 이상은 전년대비 2.7%의 순으로 증가했다. 2년 평균으로 보면, 대학원 졸업 이상은 11.5%로 가장 큰 증가율을 보였고, 다음으로 전문대 졸업이 9.0%, 고등학교 졸업 이하는 7.4%, 대학교 졸업은 6.9%의 증가세를 나타냈다.

제3부 콘텐츠산업 특개조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 문화산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠출판부서산업

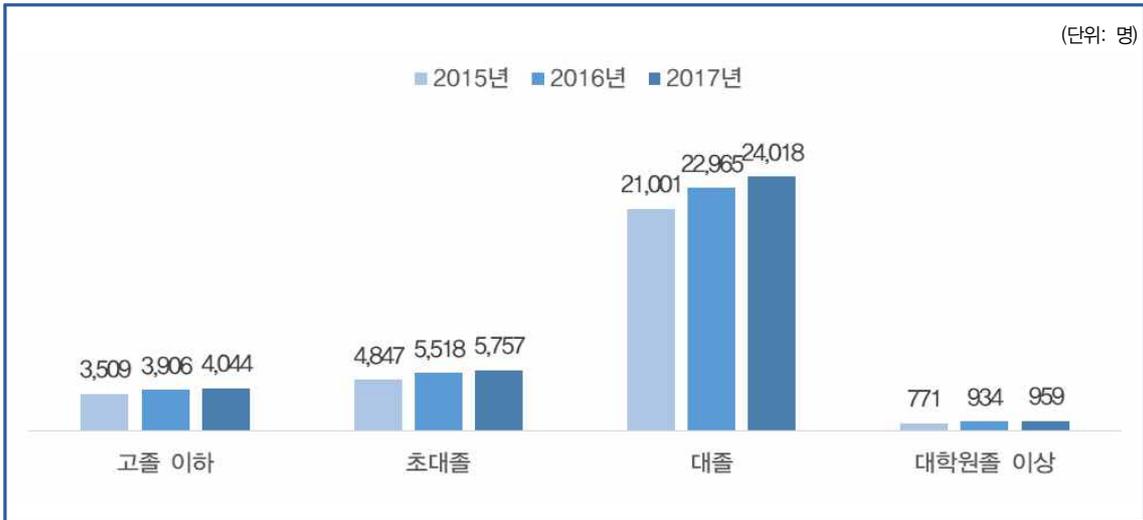
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-9-24 | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		3,509	4,847	21,001	771	30,128
2016년		3,906	5,518	22,965	934	33,323
2017년		4,044	5,757	24,018	959	34,778
전년대비증감률(%)		3.5	4.3	4.6	2.7	4.4
연평균증감률(%)		7.4	9.0	6.9	11.5	7.4

그림 3-9-12 | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 캐릭터산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 연령대가 낮아질수록 종사자 비중이 높아지는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 29세 이하 종사자 수는 1만 4,029명으로 전체의 40.3%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 1만 758명(30.9%)이었으며, 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 6,513명(18.7%)으로 조사됐다. 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 1,766명(5.1%) 이었고, 50세 이상 종사자 수는 1,713명(4.9%)인 것으로 조사됐다.

표 3-9-25 | 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,401	1,682	1,239	220	58	4,600
	캐릭터상품 제조업	5,892	3,652	2,661	703	738	13,647
	소계	7,293	5,334	3,901	922	796	18,247
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	806	1,245	768	199	89	3,107
	캐릭터상품 소매업	5,930	4,179	1,844	644	828	13,425
	소계	6,735	5,424	2,612	843	917	16,532
합계		14,029	10,758	6,513	1,766	1,713	34,778
비중(%)		40.3	30.9	18.7	5.1	4.9	100.0

연도별로 보면, 가장 높은 종사자 수 증가율을 보인 연령대는 30세 이상 34세 이하로 전년대비 5.0%, 2년 평균으로는 9.0% 증가했다. 다음으로 높은 증가율을 보인 연령대는 35세 이상 39세 이하로 전년대비 4.6%, 2015년부터 2년 평균으로는 5.7% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-9-26 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2015년	12,106	9,059	5,826	3,137		30,128
2016년	13,520	10,247	6,228	3,328		33,323
2017년	14,029	10,758	6,513	1,766	1,713	34,778
전년대비증감률(%) ²⁵⁸⁾	3.8	5.0	4.6	4.5		4.4
연평균증감률(%) ²⁵⁹⁾	7.6	9.0	5.7	5.3		7.4

그림 3-9-13 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황



258) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

259) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

10

지식정보산업

제1절 지식정보산업 총괄²⁶⁰⁾

2017년 지식정보산업의 사업체 수는 9,149개이며 종사자 수는 8만 2,470명인 것으로 나타났다. 매출액은 15조 414억 원이며 부가가치액은 6조 7,515억 원, 부가가치율은 44.9%로 나타났다. 수출액은 6억 1,606만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 74만 달러로 조사됐다. 지식정보산업의 사업체 수는 2017년 9,149개로 2013년 9,046개보다 103개 증가했다. 지식정보산업은 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출액, 수입액이 꾸준히 증가하고 있다. 특히 생산성 지표인 부가가치율이 지속적으로 상승하고 있다는 점은 주목할 만한 대목이다. 여타 다른 산업군에 비해서 지식정보산업의 부가가치율이 상대적으로 월등히 높은 수준인데, 이마저도 지속적으로 개선하고 있다는 것이기 때문이다. 해당 업종의 종사자 수의 증가와 수출액 증가 등도 부가가치율의 상승과 밀접하게 관련되어 있다는 점에서 의미가 크다.

표 3-10-1 지식정보산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	9,046	71,591	10,388,176	4,391,082	42.3	456,911	597
2014년	8,651	75,142	11,343,642	4,812,860	42.4	479,653	626
2015년	8,671	77,809	12,342,103	5,212,037	42.2	515,703	652
2016년	8,719	80,396	13,462,258	5,924,855	44.0	566,412	694
2017년	9,149	82,470	15,041,370	6,751,453	44.9	616,061	736
전년대비증감률(%)	4.9	2.6	11.7	14.0	-	8.8	6.1
연평균증감률(%)	0.3	3.6	9.7	11.4	-	7.8	5.4

260) 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업은 콘텐츠산업 특수분류에 포함되어 있으나, 산업기반 형성 이후 조사할 예정

지식정보산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 8,200만 원이며, 업체당 평균매출액은 16억 4,400만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, e-learning업은 1인당 평균매출액이 1억 3,200만 원, 업체당 평균매출액은 23억 3,100만 원으로 조사됐다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 1인당 평균매출액이 4억 6,700만 원, 업체당 평균매출액은 77억 2,500만 원으로 다른 업종에 비해 높은 편이다. 가상세계 및 가상현실업은 1인당 평균매출액이 9,900만 원, 업체당 평균매출액이 3억 6,300만 원이다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 1인당 평균매출액이 8,800만 원, 업체당 평균매출액은 13억 4,200만 원으로 나타났다. 이러한 차이는 진입장벽의 양과 질 때문에 발생한다. 부가가치율이 높은 산업적 특성이 진입장벽의 성격과 만나는 순간 해당 업종의 수익성이 결정되는 셈이다. 가령 부가가치율이 높이게 시장에 진입하려는 동기가 강한 상황에서 진입장벽이 낮다면 상대적으로 많은 사업자가 진입하게 되고 결과적으로 손익에 영향을 미친다. 스크린 골프 기획 제작 처럼 기술 장벽이 강해 일정 정도 진입 장벽을 갖추고 있거나, 외부성이 크게 작동하는 포털 서비스 등의 단위당 매출액이 높은 이유도 여기서 찾을 수 있다. 다만, 포털 등 정보 매개 서비스의 경우에는 해당 업종군에 속해 있는 사업체가 양극화되어 있어 대형 사업체의 매출액 때문에 평균매출액이 높아질 수 있다.

표 3-10-2 지식정보산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
	e-learning 기획업	426	5,072	681,803	1,600	134
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	845	18,001	2,613,873	3,093	145
e-learning업	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	239		428,990	1,795	86
			5,005			
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	198	2,119	256,023	1,293	121
	소계	1,708	30,197	3,980,689	2,331	132
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,040	15,944	1,395,237	1,342	88
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	997	16,478	7,701,815	7,725	467
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	16	935	339,680	21,230	363
	스크린골프장 운영업	5,256	18,245	1,468,865	279	81
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	132	671	155,083	1,175	231
	소계	5,404	19,851	1,963,628	363	99
	전체	9,149	82,470	15,041,370	1,644	182

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 인쇄산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠출발루터산업

제2절 지식정보산업 사업체 수 현황²⁶¹⁾

2017년 지식정보산업 사업체 수는 9,149개로 2016년 8,719개에서 4.9% 증가했다. 업종별로 보면, 스크린골프장 운영업 사업체 수가 5,256개(57.4%)로 절반 이상을 차지했고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 사업체 수가 1,040개(11.4%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 사업체 수는 997개(10.9%), e-learning 인터넷/모바일 서비스업 사업체 수는 845개(9.2%)였다. 그 외 사업체 수는 5.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업이 전년대비 43.2% 증가하여 가장 큰 증가율을 보인 반면, 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 전년대비 12.0% 감소하여 가장 큰 감소율을 보이고 있다. 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업의 증감률이 높다는 것은 시대적 트렌드를 반영한 것으로 보인다. 2010년 오кул러스(Oculus)가 시장에 진입했고, 2014년 페이스북이 오кул러스를 2조 2천억 원에 인수하면서 전세계적으로 VR열풍이 불기 시작한 것과 흐름을 같이 한다. 가상 현실 사업에 대한 정부의 지원 정책이 늘어나면서 자연스럽게 관련 사업자도 증가한 것으로 보인다.

표 3-10-3 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	397	401	426	4.7	6.2	3.6
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	793	811	845	9.2	4.2	3.2
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	251	256	239	2.6	△6.6	△2.4
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	204	225	198	2.2	△12.0	△1.5
	소계	1,645	1,693	1,708	18.7	0.9	1.9
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	952	967	1,040	11.4	7.5	4.5
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	646	696	997	10.9	43.2	24.2
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	16	15	16	0.2	6.7	0.0
	스크린골프장 운영업	5,302	5,237	5,256	57.4	0.4	△0.4
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	110	111	132	1.4	18.9	9.5
	소계	5,428	5,363	5,404	59.1	0.8	△0.2
합계		8,671	8,719	9,149	100.0	4.9	2.7

261) 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업은 콘텐츠산업 특수 분류에 포함되어 있으나, 산업기반 형성 이후 조사할 예정

【그림 3-10-1】 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 지식정보산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,365개로 전체의 36.8%를 차지했고, 전년대비 1.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.2% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 지식정보 사업체 수는 1,848개로 전체 사업체의 20.2%를 차지했고, 전년대비 5.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.0% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 3,936개로 전체의 43.0%를 차지했고, 전년대비 7.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.4% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 1,818개로 전체의 19.9%를 차지해 가장 높게 나타났다.

【그림 3-10-2】 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018

표 3-10-4 | 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

(단위: 개)

지역	업종	e-learning업				기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
		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	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
서울		283	554	147	122	704	615
7개 시	부산	16	28	8	7	37	27
	대구	17	12	12	4	26	17
	인천	13	26	5	10	18	19
	광주	13	12	7	3	16	17
	대전	11	39	8	4	26	22
	울산	3	14	4	1	5	4
	세종	-	-	-	-	1	3
	소계	73	131	44	29	129	109
9개 도	경기도	44	111	30	29	127	112
	강원도	4	4	4	3	7	19
	충청북도	2	12	3	7	9	8
	충청남도	4	8	1	2	9	20
	전라북도	2	10	4	3	13	10
	전라남도	1	-	1	1	8	14
	경상북도	4	3	1	1	23	48
	경상남도	7	10	2	-	9	26
	제주도	2	2	2	1	2	16
		소계	70	160	48	47	207
합계		426	845	239	198	1,040	997

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
서울		7	847	86	3,365	36.8
7개 시	부산	-	316	4	443	4.8
	대구	1	294	2	385	4.2
	인천	-	214	3	308	3.4
	광주	-	104	5	177	1.9
	대전	1	149	1	261	2.9
	울산	-	224	1	256	2.8
	세종	-	14	-	18	0.2
	소계	2	1,315	16	1,848	20.2
9개 도	경기도	6	1,338	21	1,818	19.9
	강원도	-	171	3	215	2.3
	충청북도	1	182	-	224	2.4
	충청남도	-	199	5	248	2.7
	전라북도	-	174	1	217	2.4
	전라남도	-	183	-	208	2.3
	경상북도	-	359	-	439	4.8
	경상남도	-	413	-	467	5.1
	제주도	-	75	-	100	1.1
		소계	7	3,094	30	3,936
합계		16	5,256	132	9,149	100.0

표 3-10-5 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	3,283	3,316	3,365	1.5	1.2	
	부산	459	452	443	△2.0	△1.8	
	대구	364	362	385	6.4	2.8	
	인천	342	331	308	△6.9	△5.1	
	광주	146	143	177	23.8	10.1	
	대전	211	210	261	24.3	11.2	
	울산	254	250	256	2.4	0.4	
	세종 ²⁶²⁾	-	-	18	-	-	
	소계	1,776	1,748	1,848	5.7	2.0	
9개 도	경기도	1,715	1,757	1,818	3.5	3.0	
	강원도	188	187	215	15.0	6.9	
	충청북도	213	211	224	6.2	2.5	
	충청남도	251	255	248	△2.7	△0.6	
	전라북도	200	198	217	9.6	4.2	
	전라남도	181	178	208	16.9	7.2	
	경상북도	363	369	439	19.0	10.0	
	경상남도	424	419	467	11.5	4.9	
	제주도	77	81	100	23.5	14.0	
		소계	3,612	3,655	3,936	7.7	4.4
	합계		8,671	8,719	9,149	4.9	2.7

262) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 지식정보산업 매출액 현황²⁶³⁾

2017년 지식정보산업의 총 매출액은 15조 414억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 11.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 10.4% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 7조 7,018억 원으로 전체 매출액의 51.2%를 차지하였다. 다음으로 e-learning업 매출액은 3조 9,807억 원(26.5%), 가상세계 및 가상현실업 매출액은 1조 9,636억 원(13.1%), 기타 데이터베이스 및 온라인정보제공업 매출액은 1조 3,952억 원(9.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 2015년 6조 100억 원에서 2017년 7조 7,018억 원으로 연평균 13.2% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보제공업 매출액은 전년대비 8.6% 증가했으며, e-learning업 매출액은 전년대비 5.8%, 가상세계 및 가상현실업은 전년대비 3.9% 증가한 것으로 나타났다.

기타 인터넷 정보 매개 서비스 사업자는 대부분 자신의 영업을 위해서 뉴스나 정보를 활용하는 사업자다. 예를 들어 보안24는 보안과 관련된 뉴스만을 제공한다. 시장이 점점 전문화되고, 특화되는 상황에서 과거 틈새 시장이 의미있는 시장으로 성장하고 있다는 것을 반영한 결과다. 기존 일반 뉴스 사업자는 여전히 존재하는 상황에서 세분화된 사업자의 진입이 증가하는 결과라는 점에 유념할 필요가 있다. 그리고 앞서 언급한대로 이 분류 영역에는 대기업군이 포함되어 있어 평균값을 해석 하는데 유념할 필요가 있다.

표 3-10-6 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	613,421	656,236	681,803	4.5	3.9	5.4
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	2,115,335	2,458,872	2,613,873	17.4	6.3	11.2
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	353,654	405,442	428,990	2.9	5.8	10.1
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	223,887	242,674	256,023	1.7	5.5	6.9
	소계	3,306,297	3,763,224	3,980,689	26.5	5.8	9.7
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,176,058	1,284,822	1,395,237	9.3	8.6	8.9
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,010,027	6,524,872	7,701,815	51.2	18.0	13.2
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	324,028	332,858	339,680	2.3	2.0	2.4
	스크린골프장 운영업	1,408,856	1,428,208	1,468,865	9.8	2.8	2.1
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	116,837	128,274	155,083	1.0	20.9	15.2
	소계	1,849,721	1,889,340	1,963,628	13.1	3.9	3.0
합계		12,342,103	13,462,258	15,041,370	100.0	11.7	10.4

263) 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업은 콘텐츠산업 특수 분류에 포함되어 있으나, 산업기반 형성 이후 조사할 예정

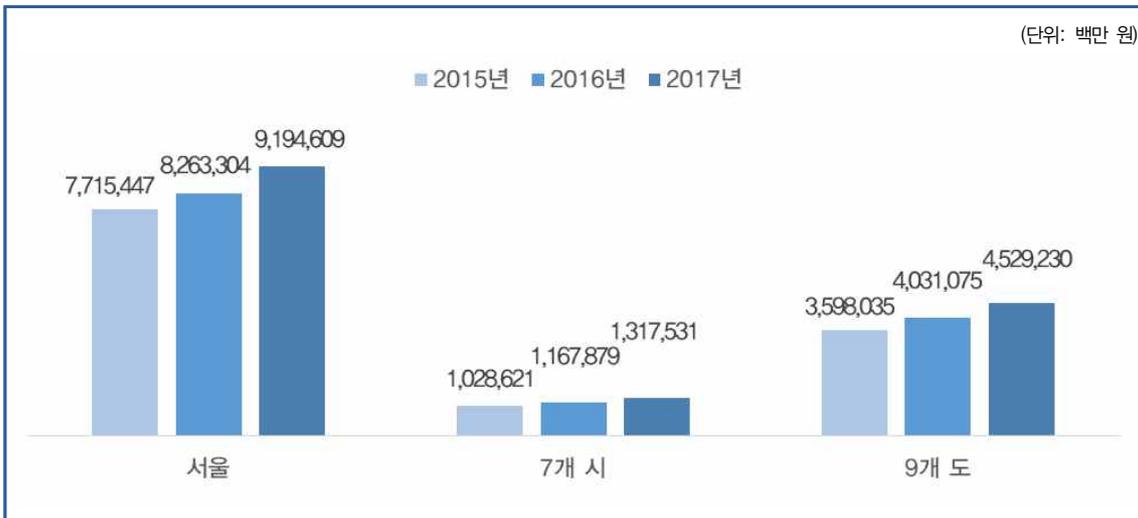
【그림 3-10-3】 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 지식정보산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 9조 1,946억 원(61.1%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 3조 6,055억 원(24.0%), 대전 4,491억 원(3.0%), 경상남도 2,822억 원(1.9%), 부산 2,389억 원(1.6%), 경상북도 2,366억 원(1.6%), 대구 2,243억 원(1.5%) 순으로 나타났다. 제주도의 매출액은 152억 원(0.1%)으로 세종 28억 원(0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2017년 서울의 매출액은 전년대비 11.3% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.2% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 12.8% 증가, 연평균 13.2% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 12.4% 증가, 연평균 12.2% 증가했다.

【그림 3-10-4】 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-7 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	e-learning업			기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	
		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	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
7개 시	서울	529,050	1,685,944	347,675	211,354	1,150,811	4,711,387
	부산	53,842	49,537	4,123	3,876	18,236	61,490
	대구	11,311	6,965	16,090	3,113	11,172	31,855
	인천	2,334	16,888	1,337	2,258	2,230	77,957
	광주	2,427	6,359	4,376	744	6,257	37,082
	대전	34,681	52,056	14,009	8,702	36,734	84,241
	울산	867	71,883	4,922	180	2,892	3,702
	세종	-	-	-	-	256	1,634
	소계	105,463	203,687	44,856	18,872	77,778	297,960
9개 도	경기도	38,691	614,150	30,351	15,390	118,282	2,383,132
	강원도	778	2,545	740	4,424	18,955	26,119
	충청북도	133	3,300	1,344	3,040	4,211	1,914
	충청남도	573	5,480	574	1,293	1,039	35,189
	전라북도	175	3,140	623	656	8,612	14,690
	전라남도	217	-	123	722	4,248	15,686
	경상북도	681	108	273	255	2,090	159,179
	경상남도	5,705	93,733	2,318	-	9,070	44,987
	제주도	337	1,787	113	17	142	11,572
		소계	47,290	724,243	36,459	25,797	166,649
합계		681,803	2,613,873	428,990	256,023	1,395,237	7,701,815

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
7개 시	서울	197,257	263,639	97,493	9,194,609	61.1
	부산	-	45,985	1,793	238,883	1.6
	대구	2,605	140,384	760	224,254	1.5
	인천	-	55,197	737	158,938	1.1
	광주	-	34,724	481	92,449	0.6
	대전	137,970	80,201	508	449,102	3.0
	울산	-	66,414	276	151,136	1.0
	세종	-	880	-	2,770	0.0
	소계	140,575	423,784	4,555	1,317,531	8.8
9개 도	경기도	1,744	351,435	52,360	3,605,534	24.0
	강원도	-	31,821	322	85,703	0.6
	충청북도	104	67,496	-	81,542	0.5
	충청남도	-	54,964	350	99,463	0.7
	전라북도	-	42,975	4	70,873	0.5
	전라남도	-	31,207	-	52,203	0.3
	경상북도	-	74,005	-	236,591	1.6
	경상남도	-	126,350	-	282,163	1.9
	제주도	-	1,190	-	15,157	0.1
		소계	1,847	781,443	53,035	4,529,230
합계		339,680	1,468,865	155,083	15,041,370	100.0

표 3-10-8 | 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	7,715,447	8,263,304	9,194,609	11.3	9.2
	부산	178,568	209,024	238,883	14.3	15.7
	대구	170,737	193,140	224,254	16.1	14.6
	인천	115,968	135,738	158,938	17.1	17.1
	광주	66,660	81,998	92,449	12.7	17.8
	대전	389,171	419,337	449,102	7.1	7.4
	울산	107,517	128,642	151,136	17.5	18.6
	세종 ²⁶⁴⁾	-	-	2,770	-	-
소계	1,028,621	1,167,879	1,317,531	12.8	13.2	
9개 도	경기도	2,879,752	3,215,377	3,605,534	12.1	11.9
	강원도	61,998	75,336	85,703	13.8	17.6
	충청북도	57,681	71,841	81,542	13.5	18.9
	충청남도	75,939	85,434	99,463	16.4	14.4
	전라북도	52,512	62,844	70,873	12.8	16.2
	전라남도	37,951	46,346	52,203	12.6	17.3
	경상북도	184,592	206,391	236,591	14.6	13.2
	경상남도	238,511	253,987	282,163	11.1	8.8
	제주도	9,099	13,519	15,157	12.1	29.1
	소계	3,598,035	4,031,075	4,529,230	12.4	12.2
	합계	12,342,103	13,462,258	15,041,370	11.7	10.4

264) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

2017년 지식정보산업의 부가가치액은 6조 7,515억 원으로 전년대비 14.0% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 13.8% 증가했다. 부가가치율은 44.9%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 4조 5,890억 원(68.0%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2016년도 인건비 4조 1,254억 원보다 11.2% 증가한 수치이다. 경상이익은 1조 2,247억 원(18.1%)으로 전년대비 18.1% 증가했으며 연평균 18.6% 증가했다. 임차료는 4,084억 원(6.0%)으로 전년대비 25.1% 증가했고 연평균 25.2% 증가했다. 감가상각비는 3,483억 원(5.2%)으로 전년대비 21.6% 증가했고 연평균 21.9% 증가했다. 조세공과는 936억 원(1.4%)으로 전년대비 9.6% 증가했고, 연평균 9.4% 증가했다. 순금융비용은 874억 원(1.3%)으로 전년대비 36.1% 증가했으며, 연평균 36.5% 증가한 것으로 나타났다.

인건비 비중의 상승에 대해서는 추가적인 분석이 필요하다. 전년대비 종사자 수가 늘어났지만, 2015년 대비 2016년의 종사자 수 증가폭에는 미치지 못한다. 따라서 전체적인 인건비 상승의 결과라고 해석될 여지가 있다. 그럼에도 불구하고 지식정보산업이 노동집약적 산업의 특성을 가진 애니메이션 산업과 유사한 인건비 비중을 가지고 있고, 심지어 인건비 비중이 높다고 생각되는 영화 산업보다도 인건비 비중이 높다는 것에 대해서는 면밀한 분석이 추가적으로 필요해 보인다. 또한 전년대비 순금융비용이 증가폭이 높다는 점도 향후 트렌드의 방향성을 확인하는데 중요한 지점이다. 이 산업의 성장 동인을 파악할 수 있는 중요한 지표이기 때문에 향후 지속적으로 모니터링이 필요하다.

표 3-10-9 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보 산업	15,041,370	6,751,453	44.9	1,224,680	4,589,010	87,417	348,283	408,432	93,631
부가가치액 대비 비중(%)				18.1	68.0	1.3	5.2	6.0	1.4
매출액 대비 비중(%)				8.1	30.5	0.6	2.3	2.7	0.6

표 3-10-10 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		870,410	3,721,394	46,908	234,542	260,602	78,181	5,212,037
2016년		1,037,017	4,125,362	64,214	286,352	326,478	85,432	5,924,855
2017년		1,224,680	4,589,010	87,417	348,283	408,432	93,631	6,751,453
전년대비증감률(%)		18.1	11.2	36.1	21.6	25.1	9.6	14.0
연평균증감률(%)		18.6	11.0	36.5	21.9	25.2	9.4	13.8

■ 그림 3-10-5 ■ 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제5절 지식정보산업 수출입액 현황

2017년 지식정보산업의 수출액은 6억 1,606만 달러로 전년대비 8.8% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 9.3% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 지식정보산업의 수입액은 74만 달러로 전년대비 6.1% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 6.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-10-11 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	515,703	566,412	616,061	8.8	9.3
수입액	652	694	736	6.1	6.2
수출입 차액	515,051	565,718	615,325	8.8	9.3

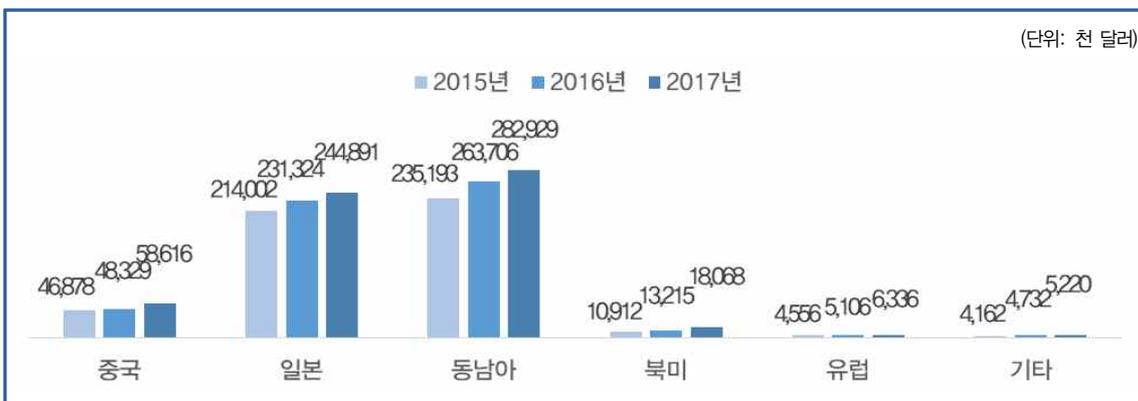
2017년 지식정보산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 동남아로 2억 8,293만 달러를 수출해 전체 수출액의 45.9%를 차지했다. 다음으로 일본 2억 4,489만 달러(39.8%), 중국 5,862만 달러(9.5%), 북미 1,807만 달러(2.9%), 유럽 634만 달러(1.0%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 지식정보산업의 수출액은 전년대비 8.8% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.3% 증가했다.

표 3-10-12 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

연도 지역	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중국	46,878	48,329	58,616	9.5	21.3	11.8
일본	214,002	231,324	244,891	39.8	5.9	7.0
동남아	235,193	263,706	282,929	45.9	7.3	9.7
북미	10,912	13,215	18,068	2.9	36.7	28.7
유럽	4,556	5,106	6,336	1.0	24.1	17.9
기타	4,162	4,732	5,220	0.8	10.3	12.0
합계	515,703	566,412	616,061	100.0	8.8	9.3

그림 3-10-6 지식정보산업 지역별 수출액 현황



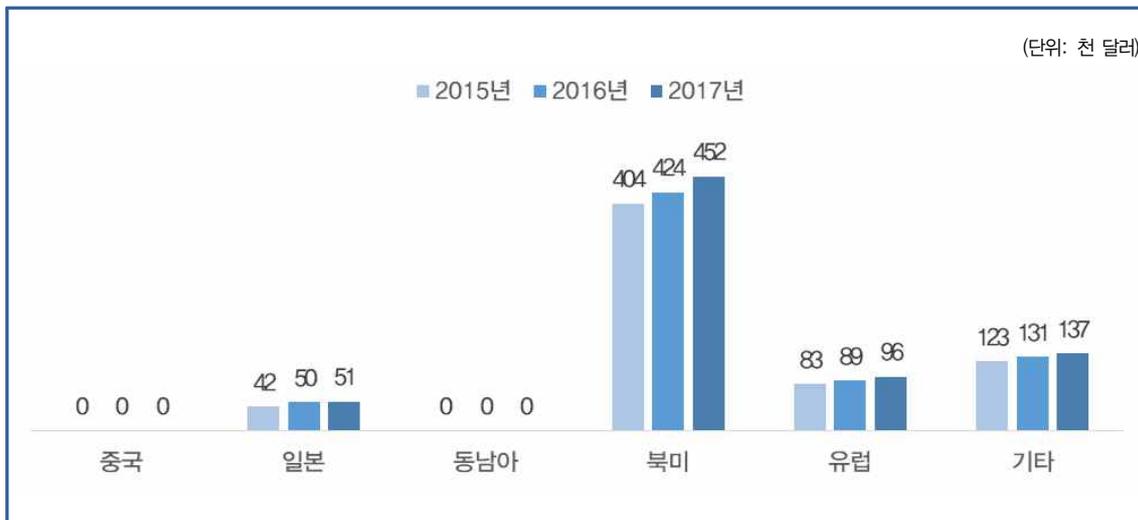
2017년 지식정보산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 45만 달러(61.4%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 기타 지역 14만 달러(18.6%), 유럽 10만 달러(13.0%), 일본 5만 달러(6.9%) 순으로 조사됐다.

표 3-10-13 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		-	-	-	-	-	-
일본		42	50	51	6.9	2.0	10.2
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		404	424	452	61.4	6.6	5.8
유럽		83	89	96	13.0	7.9	7.5
기타		123	131	137	18.6	4.6	5.5
합계		652	694	736	100	6.1	6.2

그림 3-10-7 지식정보산업 지역별 수입액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 지식정보산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 34.1%, 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 28.0%로 나타났다. 이 두 가지 방법을 이용하여 수출하는 것이 62.1%를 차지하는 것으로 조사됐다. 해외 유통사 접촉은 19.8%, 국내 에이전트 활용은 11.6%, 해외 법인 활용은 3.7%, 온라인 해외 판매는 2.8%로 나타났다.

표 3-10-14 지식정보산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	26.5	27.3	28.0	0.7
	해외 유통사 접촉	18.0	18.2	19.8	1.6
	온라인 해외 판매	2.5	2.7	2.8	0.1
간접 수출	해외 법인 활용	3.7	3.8	3.7	△0.1
	국내 에이전트 활용	11.8	11.2	11.6	0.4
	해외 에이전트 활용	37.5	36.8	34.1	△2.7
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100	-	

2017년 지식정보산업의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출은 15.3%로 전년대비 0.4%p 증가했다. LICENSE 수출은 70.2%로 나타났고, 기술 서비스 수출은 9.9%로 전년대비 0.5%p 감소했다.

표 3-10-15 지식정보산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	14.3	14.9	15.3	0.4
LICENSE	71.3	70.2	70.2	0.0
OEM 수출	4.1	4.5	4.6	0.1
기술 서비스	10.3	10.4	9.9	△0.5
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100	-

제6절 지식정보산업 종사자 현황²⁶⁵⁾

2017년 지식정보산업의 종사자 수는 총 8만 2,470명으로 전년대비 2.6% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.0% 증가했다.

중분류별로 보면, e-learning업 종사자 수는 3만 197명으로 전체 종사자 중 36.6%를 차지했고 전년대비 2.8% 증가했으며, 연평균 3.0% 증가했다. 가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 1만 9,851명으로 24.1%의 비중으로 전년대비 1.0% 증가, 연평균 1.0% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 1만 6,478명으로 20.0% 비중을 보이고 있으며 전년대비 3.8% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 1만 5,944명으로 19.3% 비중을 차지하고 있으며 전년대비 3.0% 증가, 연평균 4.0% 증가했다.

표 3-10-16 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

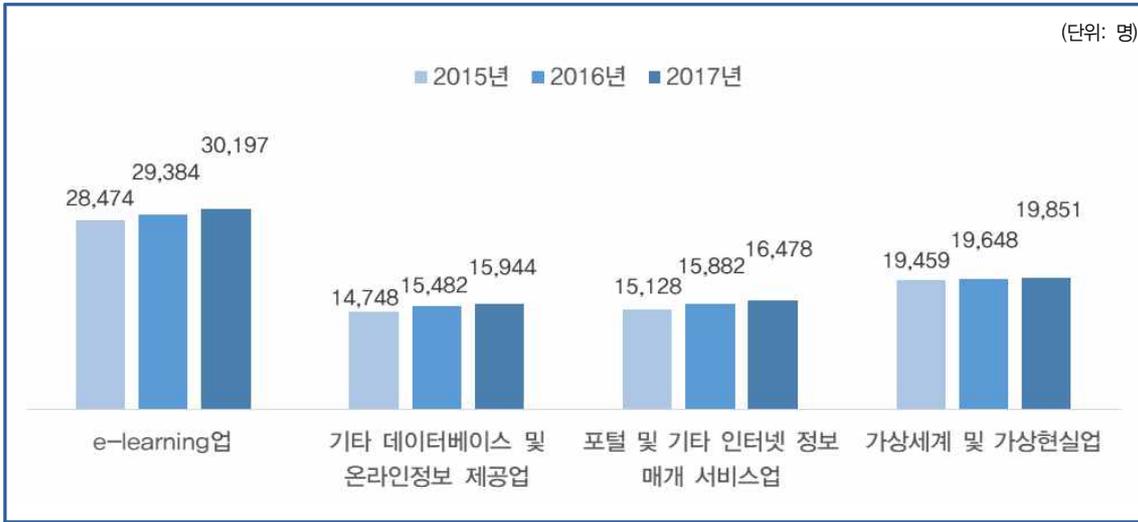
(단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	4,786	4,982	5,072	6.2	1.8	2.9
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	16,912	17,454	18,001	21.8	3.1	3.2
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	4,761	4,882	5,005	6.1	2.5	2.5
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,015	2,066	2,119	2.6	2.6	2.5
	소계	28,474	29,384	30,197	36.6	2.8	3.0
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	14,748	15,482	15,944	19.3	3.0	4.0
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	15,128	15,882	16,478	20.0	3.8	4.4
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	941	934	935	1.1	0.1	△0.3
	스크린골프장 운영업	17,973	18,112	18,245	22.1	0.7	0.8
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	545	602	671	0.8	11.5	11.0
	소계	19,459	19,648	19,851	24.1	1.0	1.0
합계		77,809	80,396	82,470	100.0	2.6	3.0

265) 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업은 콘텐츠산업 특수 분류에 포함되어 있으나, 산업기반 형성 이후 조사할 예정

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-10-8 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황



2017년 지식정보산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4만 8,763명으로 전체의 59.1%를 차지했다. 이는 전년대비 2.1% 증가한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.5% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1만 2,519명으로 전체 종사자 수의 15.2%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 2만 1,188명으로 25.7%를 차지했다. 7개 시 중에서는 인천의 종사자 수가 3,664명(4.4%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 1만 2,843명(15.6%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

그림 3-10-9 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

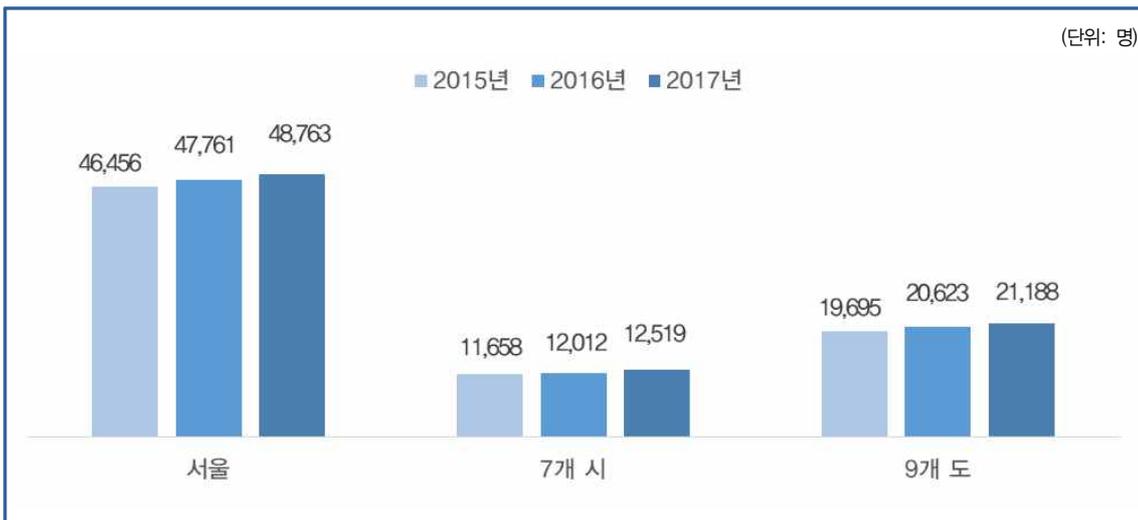


표 3-10-17 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

지역	업종	e-learning업				기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
		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	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
서울		3,949	12,373	3,726	1,602	12,890	11,297
7개 시	부산	145	317	69	39	314	252
	대구	143	129	342	43	180	128
	인천	67	762	50	50	137	729
	광주	71	82	70	7	135	56
	대전	153	340	126	41	285	185
	울산	16	395	71	1	17	8
	세종	-	-	-	-	5	3
	소계	595	2,025	727	181	1,072	1,362
9개 도	경기도	424	2,829	426	220	1,200	2,896
	강원도	4	22	12	12	79	113
	충청북도	6	114	50	67	121	25
	충청남도	12	59	5	14	29	158
	전라북도	2	188	12	11	217	33
	전라남도	3	-	2	7	82	105
	경상북도	16	15	5	5	192	335
	경상남도	31	304	30	-	51	47
	제주도	30	73	11	1	11	107
		소계	528	3,603	552	336	1,981
합계		5,072	18,001	5,005	2,119	15,944	16,478

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
서울		158	2,321	447	48,763	59.1
7개 시	부산	-	1,135	41	2,312	2.8
	대구	89	1,500	2	2,556	3.1
	인천	-	1,847	22	3,664	4.4
	광주	-	463	20	904	1.1
	대전	475	212	6	1,822	2.2
	울산	-	698	5	1,211	1.5
	세종	-	42	-	50	0.1
	소계	564	5,897	96	12,519	15.2
9개 도	경기도	209	4,530	109	12,843	15.6
	강원도	-	362	5	608	0.7
	충청북도	4	477	-	863	1.0
	충청남도	-	722	9	1,008	1.2
	전라북도	-	357	5	825	1.0
	전라남도	-	241	-	440	0.5
	경상북도	-	1,753	-	2,320	2.8
	경상남도	-	1,538	-	2,001	2.4
	제주도	-	48	-	281	0.3
		소계	213	10,026	128	21,188
합계		935	18,245	671	82,470	100.0

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 만화산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠출판물산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-18 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	46,456	47,761	48,763	2.1	2.5
	부산	2,161	2,249	2,312	2.8	3.4
	대구	2,423	2,470	2,556	3.5	2.7
	인천	3,509	3,568	3,664	2.7	2.2
	광주	803	848	904	6.6	6.1
	대전	1,634	1,696	1,822	7.4	5.6
	울산	1,128	1,181	1,211	2.5	3.6
	세종 ²⁶⁶⁾	-	-	50	-	-
	소계	11,658	12,012	12,519	4.2	3.6
9개 도	경기도	12,103	12,692	12,843	1.2	3.0
	강원도	511	571	608	6.5	9.1
	충청북도	815	849	863	1.6	2.9
	충청남도	953	981	1,008	2.8	2.8
	전라북도	766	804	825	2.6	3.8
	전라남도	379	412	440	6.8	7.7
	경상북도	2,107	2,178	2,320	6.5	4.9
	경상남도	1,817	1,873	2,001	6.8	4.9
	제주도	244	263	281	6.8	7.3
	소계	19,695	20,623	21,188	2.7	3.7
합계	77,809	80,396	82,470	2.6	3.0	

2017년 지식정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 6만 7,059명으로 전체 종사자의 81.3%로 나타났고, 비정규직은 1만 4,883명으로 18.1%, 파견직은 530명으로 0.7%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, e-learning업은 정규직 종사자 수가 2만 6,149명(86.6%), 비정규직 3,974명(13.2%), 파견직 75명(0.3%)으로 나타났다. 기타 데이터 베이스 및 온라인 정보 제공은 정규직 1만 4,391명(90.2%), 비정규직 1,497명(9.4%), 파견직 57명(0.3%)로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 정규직 1만 4,429명(87.5%), 비정규직 2,022명(12.3%), 파견직 27명(0.1%)으로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업은 정규직 4만 909명(78.2%), 비정규직 1만 909명(20.9%), 파견직 455명(0.9%)으로 조사됐다.

266) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

표 3-10-19 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) (단위:명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
e-learning	기획업	2,042	40.3	2,091	41.2	455	9.0	457	9.0	10	0.2	18	0.4	5,072
e-learning업	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	8,360	46.4	7,632	42.4	1,182	6.6	805	4.5	20	0.1	3	0.0	18,001
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,272	45.4	2,005	40.1	417	8.3	289	5.8	18	0.4	5	0.1	5,005
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	831	39.2	917	43.3	46	2.2	323	15.2	2	0.1	-	-	2,119
	소계	13,504	44.7	12,645	41.9	2,100	7.0	1,874	6.2	50	0.2	25	0.1	30,197
기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	9,318	58.4	5,073	31.8	887	5.6	610	3.8	37	0.2	20	0.1	15,944
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,067	55.0	5,362	32.5	1,152	7.0	870	5.3	4	0.0	23	0.1	16,478
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	300	32.1	357	38.2	203	21.7	75	8.0	-	-	-	-	935
	스크린골프장 운영업	7,049	38.6	3,787	20.8	3,515	19.3	3,536	19.4	105	0.6	253	1.4	18,245
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	264	39.3	334	49.8	55	8.2	6	0.9	12	1.8	0	0.0	671
	소계	25,997	49.7	14,912	28.5	5,812	11.1	5,097	9.8	159	0.3	296	0.6	52,273
합계		39,502	47.9	27,557	33.4	7,912	9.6	6,971	8.5	209	0.3	321	0.4	82,470

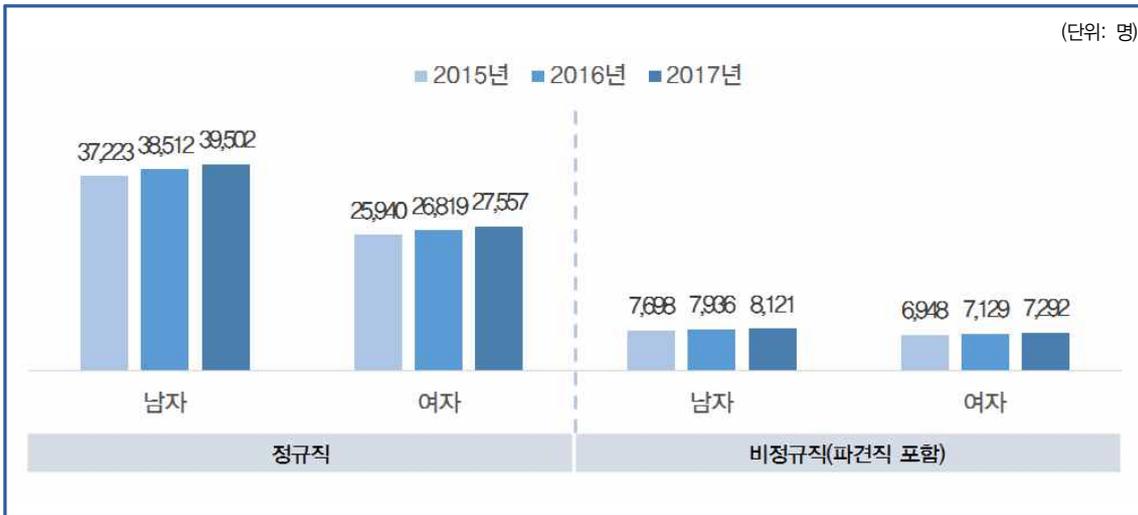
표 3-10-20 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2015년		37,223	47.8	25,940	33.3	7,698	9.9	6,948	8.9	-	-	-	-	77,809
2016년		38,512	47.9	26,819	33.4	7,936	9.9	7,129	8.9	-	-	-	-	80,396
2017년		39,502	47.9	27,557	33.4	7,912	9.6	6,971	8.5	209	0.3	321	0.4	82,470
전년대비증감률(%) ²⁶⁷⁾		2.6	-	2.8	-	2.3	-	2.3	-	-	-	-	-	2.6
연평균증감률(%)		3.0	-	3.1	-	2.7	-	2.4	-	-	-	-	-	3.0

267) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.0% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.1% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.7% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 2.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 다만 업종별로 남녀 성별이 차이가 나는 것이 업종의 특성 탓인지 향후 지속적인 모니터링은 필요해 보인다. 상대적으로 인원이 많은 스크린 골프장에서 여성의 비중이 가장 낮지만, 추세의 변화가 있는지는 살펴볼 여지가 있다.

■그림 3-10-10 ■ 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 지식정보산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 2만 9,713명으로 전체 종사자의 36.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 기타(유통)직 종사자 수는 2만 4,714명(30.0%), 관리직 1만 8,726명(22.7%), 사업기획직 5,849명(7.1%), 마케팅/홍보직 2,565명(3.1%)으로 조사됐다. 연구개발직은 904명(1.1%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-10-21 | 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
e-learning업	e-learning 기획업	898	1,396	1,821	271	117	570	5,072
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,040	4,231	7,001	617	258	4,854	18,001
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	396	981	2,843	148	81	556	5,005
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	301	511	947	101	45	213	2,119
	소계	2,634	7,119	12,612	1,138	501	6,193	30,197
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,618	4,094	8,177	604	197	1,253	15,944
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,477	3,496	7,041	743	171	3,549	16,478
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	38	157	679	21	9	31	935
	스크린골프장 운영업	4	3,721	904	11	4	13,600	18,245
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	77	139	299	48	22	88	671
	소계	119	4,016	1,882	80	35	13,719	19,851
합계	5,849	18,726	29,713	2,565	904	24,714	82,470	
비중(%)	7.1	22.7	36.0	3.1	1.1	30.0	100.0	

연도별로 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 사업기획직은 전년대비 2.5% 증가, 연평균 3.4% 증가했고, 관리직은 전년대비 2.8% 증가, 연평균 2.8% 증가. 제작직은 전년대비 2.8% 증가, 연평균 3.2% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 2.8%, 연평균 6.0% 증가했고, 연구개발직은 전년대비 2.2% 증가, 연평균 5.8% 증가했다. 기타(유통)직은 전년대비 2.2%, 연평균은 2.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-10-22 | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		5,475	17,713	27,877	2,281	807	23,656	77,809
2016년		5,708	18,222	28,894	2,496	884	24,192	80,396
2017년		5,849	18,726	29,713	2,565	904	24,714	82,470
전년대비증감률(%)		2.5	2.8	2.8	2.8	2.2	2.2	2.6
연평균증감률(%)		3.4	2.8	3.2	6.0	5.8	2.2	3.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 지식정보산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 7만 309명으로 전체 종사자의 85.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 5,496명으로 6.7%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 5,349명으로 6.5%, 대학원 졸업 이상은 1,317명으로 1.6%를 차지했다.

그림 3-10-11 | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

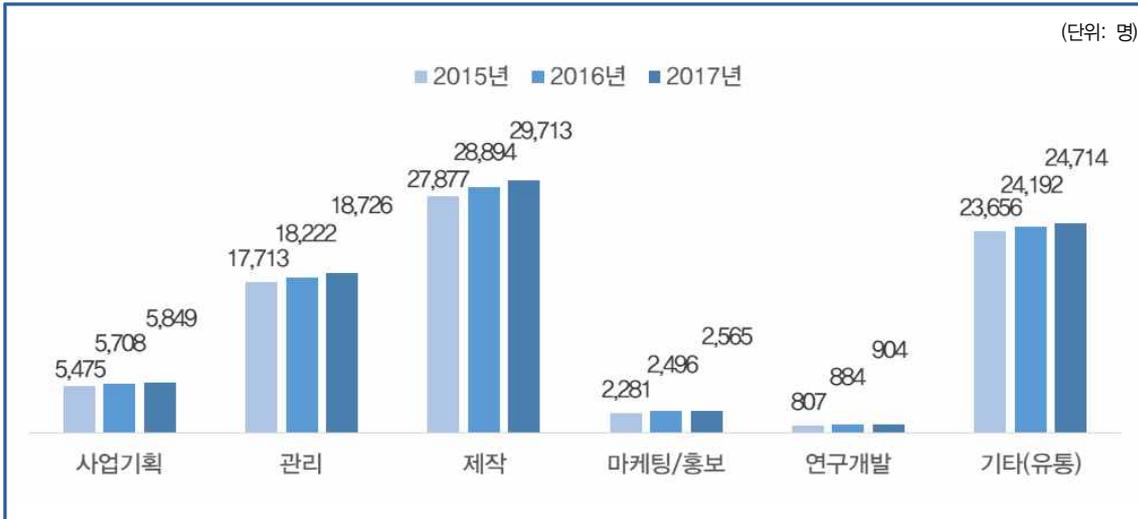


표 3-10-23 | 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
e-learning업	e-learning 기획업	186	405	4,201	279	5,072
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	550	1,229	16,153	69	18,001
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	184	367	4,386	68	5,005
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	98	176	1,644	201	2,119
	소계	1,018	2,178	26,384	617	30,197
기타 데이터베이스 및 온라인정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	333	1,032	14,217	361	15,944
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	377	1,086	14,694	322	16,478
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	3	80	837	15	935
	스크린골프장 운영업	3,611	1,068	13,566	-	18,245
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	7	52	611	1	671
	소계	3,620	1,201	15,013	16	19,851
	합계	5,349	5,496	70,309	1,317	82,470
	비중(%)	6.5	6.7	85.3	1.6	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.8% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.4% 증가, 연평균 6.8% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가, 연평균 2.4% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 2.9% 증가, 연평균 8.9% 증가 추세를 보였다.

표 3-10-24 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년	4,871	4,821	67,006	1,111	77,809
2016년	5,201	5,370	68,546	1,279	80,396
2017년	5,349	5,496	70,309	1,317	82,470
전년대비증감률(%)	2.8	2.4	2.6	2.9	2.6
연평균증감률(%)	4.8	6.8	2.4	8.9	3.0

그림 3-10-12 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황



2017년 지식정보산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 2만 6,297명으로 전체의 31.9%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2만 2,806명으로 27.7%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1만 8,784명으로 22.8%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 8,462명으로 10.3%를 차지했고, 50세 이상은 6,121명으로 7.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

그림 3-10-13 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황



제3부
 3부
 제1장
 제2장
 제3장
 제4장
 제5장
 제6장
 제7장
 제8장
 제9장
 제10장
 제11장

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-25 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
e-learning업	e-learning 기획업	1,258	1,878	1,220	420	296	5,072
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	4,805	6,154	4,485	1,667	890	18,001
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,375	1,754	1,368	394	115	5,005
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	472	801	604	161	81	2,119
	소계	7,911	10,587	7,677	2,641	1,381	30,197
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	5,219	4,948	4,255	1,021	500	15,944
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	5,717	4,472	4,373	1,115	801	16,478
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	240	348	196	116	35	935
	스크린골프장 운영업	6,992	2,296	2,122	3,475	3,360	18,245
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	217	155	162	95	43	671
	소계	18,386	12,219	11,107	5,821	4,740	52,273
합계		26,297	22,806	18,784	8,462	6,121	82,470
비중(%)		31.9	27.7	22.8	10.3	7.4	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 2.6% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 2.9% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 2.7% 증가, 연평균 3.0% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 2.5% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 2.4% 증가, 연평균 2.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-10-26 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2015년		24,815	21,484	17,615	13,895		77,809
2016년		25,623	22,202	18,333	14,238		80,396
2017년		26,297	22,806	18,784	8,462	6,121	82,470
전년대비증감률(%) ²⁶⁸⁾		2.6	2.7	2.5	2.4		2.6
연평균증감률(%) ²⁶⁹⁾		2.9	3.0	3.3	2.4		3.0

268) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

269) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

11

콘텐츠솔루션산업

제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄

2017년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 1,872개이며 종사자 수는 2만 8,268명인 것으로 나타났다. 매출액은 4조 8,516억 원이며 부가가치액은 1조 9,511억 원, 부가가치율은 40.2%로 나타났다. 수출액은 2억 151만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 57만 달러로 조사됐다. 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 2017년 1,872개로 2013년 1,452개보다 420개 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 사업체 수, 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출액, 수입액 모두 지속적으로 증가 추세를 보이고 있다.

2017년 한국 콘텐츠솔루션산업의 전체 시장규모는 전반적으로 증가 추세에 있으나 전년대비 증감률 항목으로 살펴보면 매출액은 5.8%로 2016년 6.3%보다 낮아졌으며 사업체 수의 증감률의 변동이 없는 수준에서, 종사자 수 증감률의 감소('16년 6.7% → 3.3%)와 수출액 증감률 감소('16년 7.4% → 6.9%)가 나타나는 반면, 부가가치액과 수입액의 증감률은 상승하였다. 특히 수출액 증가율이 낮아지고, 수입액 증가율이 높아지는 상황은 글로벌 시장진출에 기업들이 어려움을 겪고 있다는 의미로 볼 수 있을 것이다. 국가별 수출 현황을 살펴보면 2016년에 한-중관계가 악화로 중국을 제외한 모든 국가에서 증가를 보였으나 2017년에 와서는 다시금 중국으로의 수출이 증가한 반면, 북미와 유럽시장에서의 감소가 있어 전체적으로 봤을 때 전년대비 증가율은 다소 감소하였다. 우리나라의 SW산업군과 마찬가지로 콘텐츠솔루션산업의 구조적 문제는 사업체와 종사자 수가 지속적으로 서울로의 집중화가 이루지고 있다는 것이다. 이에, 산업 및 국토균형발전 측면에서 정부의 다각도의 정책 검토가 필요할 것으로 여겨진다.

콘텐츠솔루션산업은 국내시장 수요에 의해 영향을 많이 받는 산업으로, 그간 인터넷, 모바일, 4G와 같은 성장 동력의 의해 지속적으로 증가해왔으나, 성장폭은 차츰 감소하고 있는 상황이다. 이에 5G라는 새로운 성장 동력이 가시화되고 있는 시점에서 새로운 형태의 콘텐츠제작, 관리, 유통 등에 대한 신규 수요가 콘텐츠솔루션산업의 발전을 이끌 것으로 여겨진다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-11-1 콘텐츠솔루션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	1,452	21,731	3,437,787	1,383,709	40.3	155,201	505
2014년	1,586	23,795	3,894,748	1,476,530	37.9	167,860	536
2015년	1,728	25,656	4,311,563	1,602,423	37.2	175,583	544
2016년	1,798	27,374	4,583,549	1,765,582	38.5	188,495	551
2017년	1,872	28,268	4,851,561	1,951,076	40.2	201,508	569
전년대비증감률(%)	4.1	3.3	5.8	10.5	-	6.9	3.2
연평균증감률(%)	6.6	6.8	9.0	9.0	-	6.7	3.0

콘텐츠솔루션산업의 2017년 1인당 평균매출액은 1억 7,200만 원이며, 업체당 평균매출액은 25억 9,200만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업은 1인당 평균매출액이 1억 7,100만 원, 업체당 평균매출액은 26억 1,300만 원으로 조사됐다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 1인당 평균매출액이 1억 7,600만 원, 업체당 평균매출액은 23억 2,400만 원으로 나타났다.

콘텐츠 중분류산업들과 비교 시, 업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액의 순위는 2016년과 동일하게 각각 4위, 6위를 차지하였다. 콘텐츠솔루션산업의 업체당 평균매출액은 콘텐츠산업 평균을 2.4배 상회하나, 1인당 평균매출액은 0.98배로 낮게 나타나고 있다.

콘텐츠솔루션산업의 업체당 평균매출액은 2016년 대비 증가하였으나, 소분류 업종별로 봤을 때 업체당 평균매출액은 콘텐츠보호와 기타분야에서 감소가 있었다. 업종별 순위로는 과금/결제분야가 가장 높게 나타났으며, 2016년에 자리바꿈이 있었던 콘텐츠보호와 콘텐츠전송네트워크 분야는 2017년에 다시 자리바꿈이 있었다. 2016년 정체되었던 1인당 평균매출액은 증가하였으나, 업종별로 봤을 때, 콘텐츠전송네트워크 분야에서의 감소가 있었지만, 분야별 순위는 2016년과 변동이 없었다.

표 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작물	108	5,175	596,363	5,522	115
	콘텐츠보호	80	2,289	253,983	3,175	111
	모바일솔루션	313	7,071	1,512,109	4,831	214
	과금/결제	76	2,068	599,411	7,887	290
	콘텐츠관리시스템(CMS)	146	2,227	235,840	1,615	106
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	61	1,182	227,107	3,723	192
	기타	952	6,464	1,110,697	1,167	172
	소계	1,736	26,477	4,535,511	2,613	171
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	136	1,791	316,050	2,324	176
전체		1,872	28,268	4,851,561	2,592	172

제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

2017년 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 1,872개로 2016년 1,798개에서 4.1% 증가했다. 업종별로 보면, 기타 사업체 수가 952개(50.9%)로 가장 높은 비중을 차지했으며, 모바일솔루션 사업체 수가 313개(16.7%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 콘텐츠관리시스템(CMS) 사업체 수가 146개(7.8%), 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업의 사업체 수는 136개(7.3%)였으며, 저작툴 사업체 수는 108개(5.8%)였다. 그 외의 사업체 수는 전체의 5.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 콘텐츠전송네트워크(CDN)가 전년대비 14.1% 감소하여 가장 큰 감소 추세를 보였으며, 2013년부터 2015년까지 연평균 0.8% 감소하였다. 기타는 전년대비 12.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 7.0% 증가하였다.

콘텐츠솔루션산업은 콘텐츠산업전반에 걸쳐 기본적인 인프라를 제공하기에 콘텐츠산업이 성장하면 동반성장하는 특성을 지니고 있다. 사업체 수가 콘텐츠산업 전체에서 1.7%의 비중을 차지하고 있고 전체 사업체 수의 변동이 크지 않은 산업으로 꾸준한 증가를 보여 왔다. 업종별로 구분해서 사업체 수를 봤을 때 더욱 적은수의 모집단 수를 기준으로하기에 유의하여 살펴보아야 한다. 예로, 2017년 콘텐츠전송네트워크의 전년대비 증감률은 마이너스 14.1%였으나, 실제 감소한 사업체 수는 10개이다. 콘텐츠산업은 꾸준히 성장하고 있으나, 콘텐츠솔루션산업은 기술 개발 기간이 짧지 않은 SW산업 특성을 지니고 있기에 사업체 수의 증가폭이 상대적으로 높지 않은 편이다.

표 3-11-3 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

증분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작툴	92	107	108	5.8	0.9	8.3
	콘텐츠보호	72	72	80	4.3	11.1	5.4
	모바일솔루션	317	337	313	16.7	△7.1	△0.6
	과금/결제	77	75	76	4.1	1.3	△0.7
	콘텐츠관리시스템(CMS)	143	153	146	7.8	△4.6	1.0
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	62	71	61	3.3	△14.1	△0.8
	기타	831	846	952	50.9	12.5	7.0
	소계	1,594	1,661	1,736	92.7	4.5	4.4
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	134	137	136	7.3	△0.7	0.7
합계		1,728	1,798	1,872	100.0	4.1	4.1

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-11-1 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2017년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,224개로 전체의 65.4%로 절반 이상을 차지했고, 전년대비 5.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.6% 증가했다. 7개 광역시의 2017년 콘텐츠솔루션 사업체 수는 257개로 전체 사업체의 13.7%를 차지했고, 전년대비 4.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 1.9% 감소했다. 9개 도 사업체 수는 391개로 전체의 20.9%를 차지했고, 전년대비 0.3% 감소, 2015년부터 2017년까지 연평균 3.6% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 281개로 전체의 15.0%를 차지해 가장 높게 나타났다.

2015년 이후 사업체 수의 증감 추세를 살펴보면 서울에 위치하는 사업체 수는 계속 증가하는 반면, 부산, 대구, 지역에서는 계속 감소하고 있다. 서울에서의 사업체 증가 수가 전체 사업체 증가 수의 86%를 차지하고 있어 서울로의 집중이 심화되고 있다.

표 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2017년)

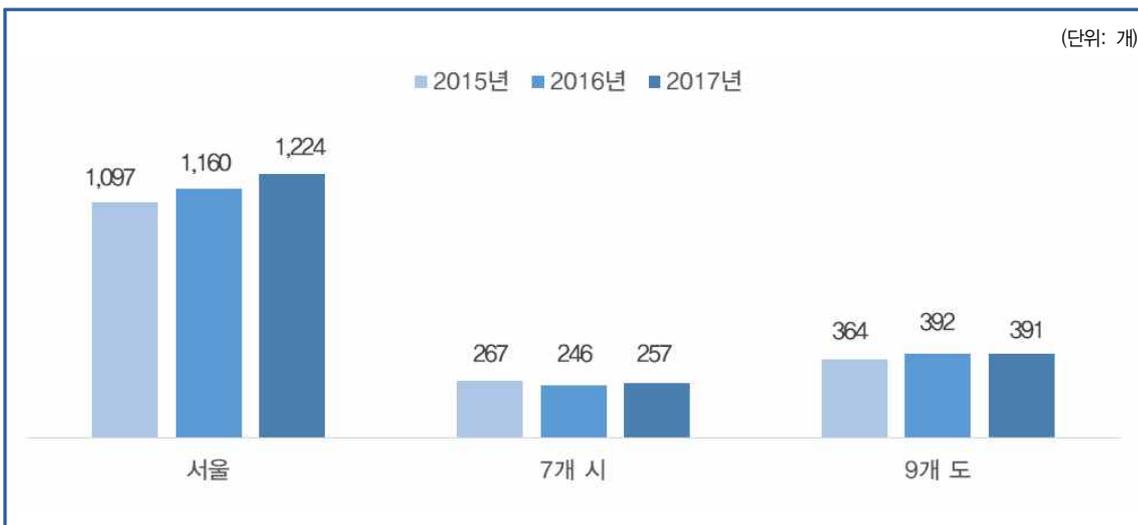
(단위 : 개)

지역	업종	콘텐츠솔루션업							컴퓨터그래픽(CG) 제작업	합계	비중 (%)
		저작물	콘텐츠 보호	모바일 솔루션	과금/결제	콘텐츠관리 시스템 (CMS)	콘텐츠전송 네트워크 (CDN)	기타	컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업		
서울		62	53	197	55	99	38	635	85	1,224	65.4
7개 시	부산	6	3	8	1	4	3	34	8	67	3.6
	대구	3	1	12	2	4	-	22	3	47	2.5
	인천	5	2	8	1	3	-	15	4	38	2.0
	광주	1	1	5	1	1	1	6	3	19	1.0
	대전	5	2	5	-	12	4	42	6	76	4.1
	울산	-	-	1	-	-	1	6	1	9	0.5
	세종	-	-	-	-	1	-	-	-	1	0.1
소계		20	9	39	5	25	9	125	25	257	13.7
9개 도	경기도	14	17	54	13	14	11	140	18	281	15.0
	강원도	2	-	9	-	1	-	7	4	23	1.2
	충청북도	1	-	3	-	-	1	4	-	9	0.5
	충청남도	-	-	-	2	1	-	6	2	11	0.6
	전라북도	2	-	3	-	3	-	5	-	13	0.7
	전라남도	-	-	-	-	-	-	4	-	4	0.2
	경상북도	3	-	7	-	1	-	6	-	17	0.9
	경상남도	4	1	-	1	1	-	15	1	23	1.2
	제주도	-	-	1	-	1	2	5	1	10	0.5
소계		26	18	77	16	22	14	192	26	391	20.9
합계		108	80	313	76	146	61	952	136	1,872	100.0

표 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	1,097	1,160	1,224	5.5	5.6
	부산	76	68	67	△1.5	△6.1
	대구	57	53	47	△11.3	△9.2
	인천	34	33	38	15.2	5.7
	광주	27	28	19	△32.1	△16.1
	대전	66	57	76	33.3	7.3
	울산	7	7	9	28.6	13.4
	세종 ²⁷⁰⁾	-	-	1	-	-
	소계	267	246	257	4.5	△1.9
9개 도	경기도	275	304	281	△7.6	1.1
	강원도	17	20	23	15.0	16.3
	충청북도	10	10	9	△10.0	△5.1
	충청남도	13	9	11	22.2	△8.0
	전라북도	13	13	13	-	△0.0
	전라남도	5	4	4	-	△10.6
	경상북도	9	11	17	54.5	37.4
	경상남도	14	13	23	76.9	28.2
	제주도	8	8	10	25.0	11.8
소계	364	392	391	△0.3	3.6	
합계	1,728	1,798	1,872	4.1	4.1	

그림 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



270) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제8부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 만화산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 컴퓨터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠솔루션산업

제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

2015년부터 2017년까지의 콘텐츠솔루션산업의 연평균 매출액 증감률은 6.1%로 같은 기간 전체 콘텐츠산업의 평균매출액 증감률과 유사한 수준이나, 전년대비 증감률은 낮아졌다. 이는 콘텐츠솔루션산업 매출액의 95% 이상을 국내 시장에 주로 의존하는 특성상 국내 경기에 영향을 많이 받기 때문일 것으로 여겨진다. 하지만, 콘텐츠 시장에 큰 영향을 가져올 5G 이동통신시장이 얼마나 빨리 확산되는가에 따라서 5G 활용 콘텐츠를 제작, 관리, 유통할 수 있는 콘텐츠솔루션산업의 신규 시장 활성화 여부가 달려 있을 것으로 여겨진다.

2017년 콘텐츠솔루션산업의 총 매출액은 4조 8,516억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 5.8% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 6.1% 증가한 것이다.

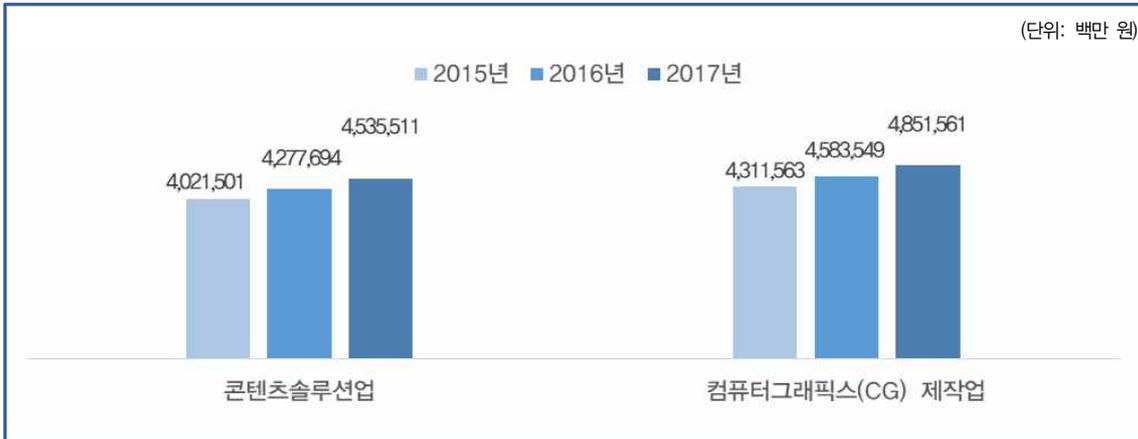
중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 매출액은 4조 5,355억 원으로 전체 매출액의 93.5%를 차지하였다. 다음으로 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 3,161억 원(6.5%)으로 나타났다. 증감률을 보면 콘텐츠솔루션업 매출액은 2015년 4조 215억 원에서 2017년 4조 5,355억 원으로 연평균 6.2% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 전년대비 3.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	502,465	554,220	596,363	12.3	7.6	8.9
	콘텐츠보호	237,854	244,225	253,983	5.2	4.0	3.3
	모바일솔루션	1,311,891	1,428,224	1,512,109	31.2	5.9	7.4
	과금/결제	534,285	556,427	599,411	12.4	7.7	5.9
	콘텐츠관리시스템(CMS)	202,149	218,436	235,840	4.9	8.0	8.0
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	210,273	218,420	227,107	4.7	4.0	3.9
	기타	1,022,584	1,057,742	1,110,697	22.9	5.0	4.2
	소계	4,021,501	4,277,694	4,535,511	93.5	6.0	6.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	290,062	305,855	316,050	6.5	3.3	4.4
합계		4,311,563	4,583,549	4,851,561	100.0	5.8	6.1

【그림 3-11-3】 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황



2017년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 3조 6,513억 원(75.3%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 7,147억 원(14.7%), 부산 942억 원(1.9%), 대구 806억 원(1.7%), 광주 710억 원(1.5%), 인천 612억 원(1.3%), 대전 600억 원(1.2%) 순으로 나타났다. 경상북도의 매출액은 25억 원(0.1%)으로 세종 2억 원(0.0%)과 전라남도 2억 원(0.0%)를 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2017년 서울의 매출액은 전년대비 5.8% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.2% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 6.9% 증가, 연평균 9.9% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 5.8% 증가, 연평균 8.5% 증가했다.

【표 3-11-7】 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2017년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	콘텐츠솔루션업						컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업	합계	비중 (%)	
		저작물	콘텐츠 보호	모바일 솔루션	과금/결제	콘텐츠 관리시스템 (CMS)	콘텐츠 전송네트워크 (CDN)	기타			컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업
7개시	서울	502,156	201,641	1,170,374	422,495	175,174	161,695	788,708	229,074	3,651,316	75.3
	부산	15,110	1,908	10,301	36,452	3,136	2,061	23,166	2,069	94,204	1.9
	대구	1,163	1,360	36,857	9,096	12,528	-	16,462	3,132	80,598	1.7
	인천	850	3,485	22,950	1,549	11,118	-	15,888	5,351	61,191	1.3
	광주	4,943	1,269	10,045	13,831	7,533	3,284	17,536	12,556	70,996	1.5
	대전	2,891	8,836	9,534	-	8,477	496	25,880	3,909	60,023	1.2
	울산	-	-	1,134	-	-	2,005	2,995	1,983	8,117	0.2
	세종	-	-	-	-	221	-	-	-	221	0.0
	소계	24,957	16,858	90,822	60,927	43,013	7,846	101,927	29,000	375,351	7.7
	9개도	경기도	64,605	33,905	219,902	114,990	14,286	56,497	162,140	48,361	714,686
강원도		810	-	10,665	-	9	-	1,553	6,962	19,998	0.4
충청북도		518	-	14,334	-	-	245	31,798	-	46,895	1.0
충청남도		-	-	-	966	1,142	-	4,178	608	6,895	0.1
전라북도		3,043	-	4,205	-	580	-	9,455	-	17,284	0.4
전라남도		-	-	-	-	-	-	154	-	154	0.0
경상북도		125	-	1,799	-	40	-	540	-	2,504	0.1
경상남도		149	1,579	-	33	1,592	-	7,921	1,310	12,584	0.3
제주도		-	-	9	-	4	824	2,321	736	3,894	0.1
소계		69,249	35,484	250,914	115,990	17,653	57,566	220,062	57,976	824,893	17.0
합계	596,363	253,983	1,512,109	599,411	235,840	227,107	1,110,697	316,050	4,851,561	100.0	

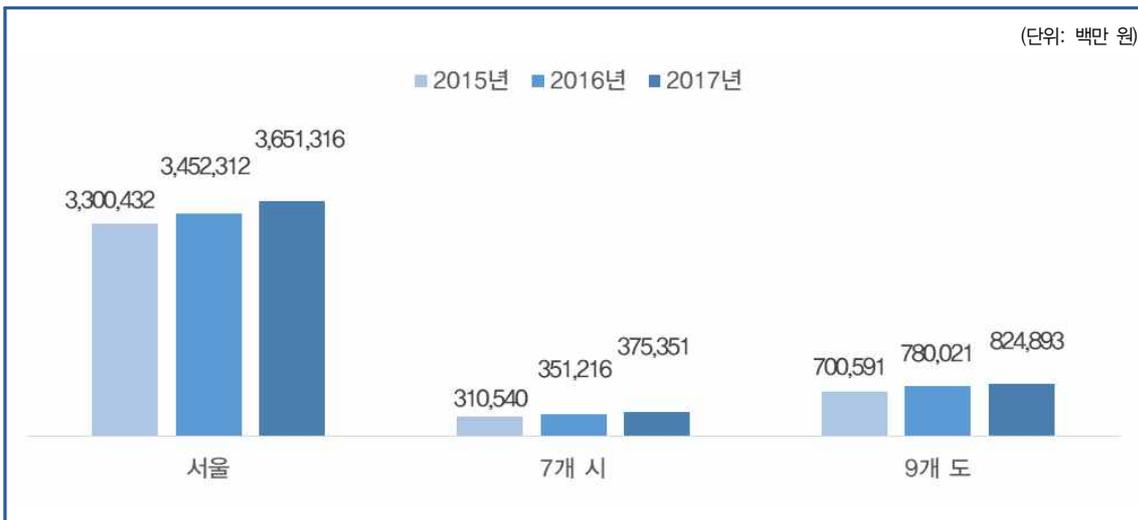
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균증감률(%)
7개시	서울	3,300,432	3,452,312	3,651,316	5.8	5.2
	부산	80,139	87,808	94,204	7.3	8.4
	대구	67,100	75,761	80,598	6.4	9.6
	인천	50,996	57,587	61,191	6.3	9.5
	광주	60,156	66,760	70,996	6.3	8.6
	대전	46,416	55,742	60,023	7.7	13.7
	울산	5,733	7,558	8,117	7.4	19.0
	세종 ²⁷¹⁾	-	-	221	-	-
	소계	310,540	351,216	375,351	6.9	9.9
9개도	경기도	619,347	676,285	714,686	5.7	7.4
	강원도	8,588	18,621	19,998	7.4	52.6
	충청북도	38,933	43,993	46,895	6.6	9.7
	충청남도	5,211	6,411	6,895	7.5	15.0
	전라북도	15,597	16,639	17,284	3.9	5.3
	전라남도	-	150	154	2.8	-
	경상북도	-	2,461	2,504	1.7	-
	경상남도	9,527	11,752	12,584	7.1	14.9
	제주도	3,388	3,709	3,894	5.0	7.2
소계	700,591	780,021	824,893	5.8	8.5	
합계	4,311,563	4,583,549	4,851,561	5.8	6.1	

그림 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황



271) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

2017년 만화산업의 부가가치액은 1조 9,511억 원으로 전년대비 10.5% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 10.3% 증가했다. 부가가치율은 40.2%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1조 4,246억 원(73.0%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2016년도 인건비 1조 3,027억 원보다 9.4% 증가한 수치이다. 경상이익은 1,993억 원(10.2%)으로 전년대비 13.1% 증가했고, 연평균 13.2% 증가했다. 순금융비용은 1,064억 원(5.5%)으로 전년 대비 15.3% 증가했고, 연평균 15.2% 증가했다. 감가상각비는 1,016억 원(5.2%)으로 전년대비 3.4% 증가했고, 연평균 2.8% 증가했다. 임차료는 857억 원(4.4%)으로 전년대비 29.2% 증가했고, 연평균 29.3% 증가했다. 조세공과는 335억 원(1.7%)으로 전년대비 12.3% 증가했고, 연평균 14.3% 증가한 것으로 나타났다.

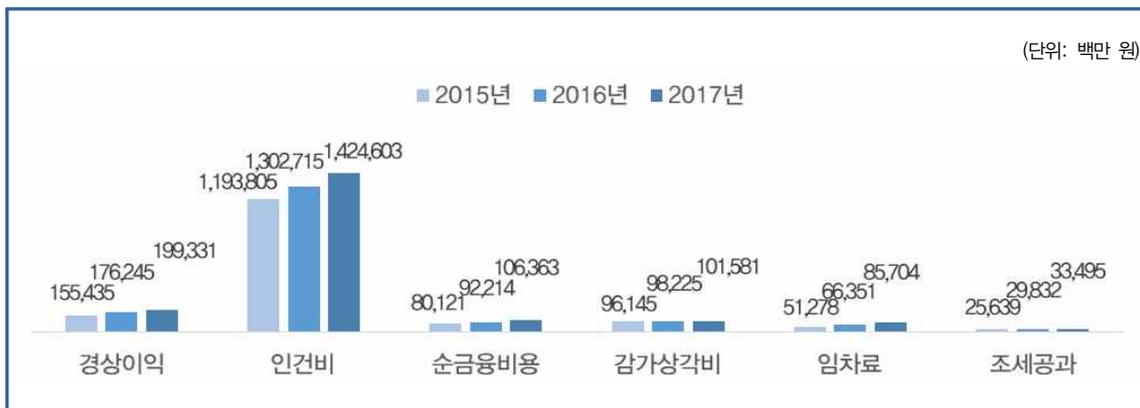
표 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2017년) (단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순 금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
콘텐츠 솔루션산업	4,851,561	1,951,076	40.2	199,331	1,424,603	106,363	101,581	85,704	33,495
부가가치액 대비 비중(%)				10.2	73.0	5.5	5.2	4.4	1.7
매출액 대비 비중(%)				4.1	29.4	2.2	2.1	1.8	0.7

표 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 (단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2015년		155,435	1,193,805	80,121	96,145	51,278	25,639	1,602,423
2016년		176,245	1,302,715	92,214	98,225	66,351	29,832	1,765,582
2017년		199,331	1,424,603	106,363	101,581	85,704	33,495	1,951,076
전년대비증감률(%)		13.1	9.4	15.3	3.4	29.2	12.3	10.5
연평균증감률(%)		13.2	9.2	15.2	2.8	29.3	14.3	10.3

그림 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

2017년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 2억 151만 달러로 전년대비 6.9% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 7.1% 증가한 것으로 나타났다. 2017년 콘텐츠솔루션산업의 수입액은 57만 달러로 전년대비 3.2% 증가했으며, 2015년에서 2017년까지 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

전체 콘텐츠산업의 전년대비 수출액 증가율인 46.7%와 비교해봤을 때, 콘텐츠솔루션산업의 연평균 수출증가율은 낮게 보여 지나, 이는 수출액에서 높은 비중을 차지하고 있는 게임 산업이 2017년에 큰 폭의 전년대비 수출액 증가율(80.7%)을 보였기 때문이다. 콘텐츠솔루션산업은 수입액 비중이 0.05%가 안 되는 가장 낮은 산업으로 국내 기업 위주의 산업 현황을 가지고 있다.

표 3-11-11 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천 달러)

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	175,583	188,495	201,508	6.9	7.1
수입액	544	551	569	3.2	2.3
수출입 차액	175,039	187,944	200,939	6.9	7.1

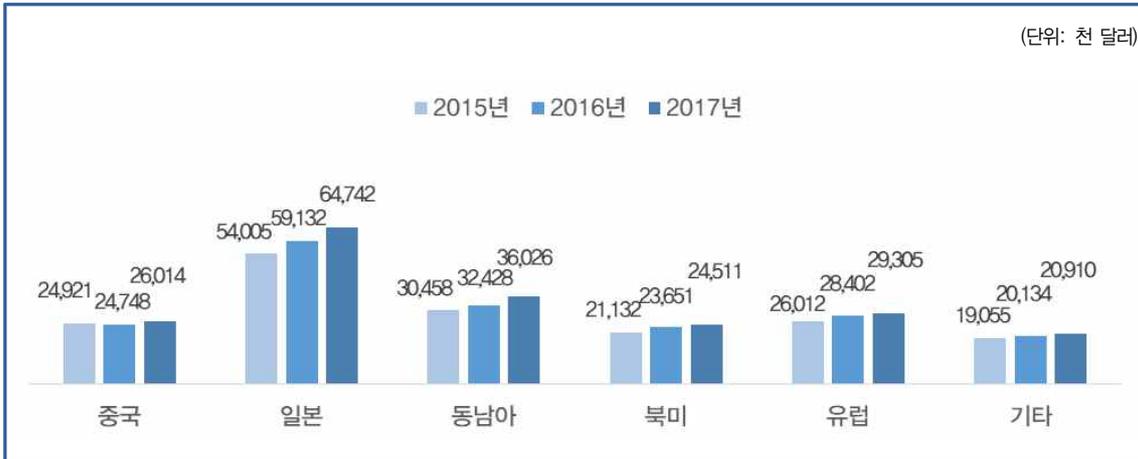
2017년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본으로 6,474만 달러를 수출해 전체 수출액의 32.1%를 차지했다. 다음으로 동남아에 3,603만 달러(17.9%), 유럽에 2,931만 달러(14.5%), 중국에 2,601만 달러(12.9%), 북미에 2,451만 달러(12.2%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2017년 국내 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 전년대비 6.9% 증가했으며, 2015년부터 2017년까지 연평균 7.1% 증가했다.

전년대비 지역별 수출액은 2016년 유일하게 감소하였던 중국이 다시금 증가 추세로 돌아서 전 지역에서 증가하였다. 전년대비 증가율을 살펴보면 동남아에서는 큰 폭의 증가하였으나 북미와 유럽 지역에서 큰 폭으로 감소하였다. 이러한 현상이 단순히 2017년에만 일어난 것인지에 대한 원인 분석과 향후 같은 추세가 이어진다면, 북미와 유럽시장 진출에 대한 전략적 접근이 필요할 것으로 여겨진다.

표 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)

지역 \ 연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국	24,921	24,748	26,014	12.9	5.1	2.2
일본	54,005	59,132	64,742	32.1	9.5	9.5
동남아	30,458	32,428	36,026	17.9	11.1	8.8
북미	21,132	23,651	24,511	12.2	3.6	7.7
유럽	26,012	28,402	29,305	14.5	3.2	6.1
기타	19,055	20,134	20,910	10.4	3.9	4.8
합계	175,583	188,495	201,508	100.0	6.9	7.1

【그림 3-11-6】 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황



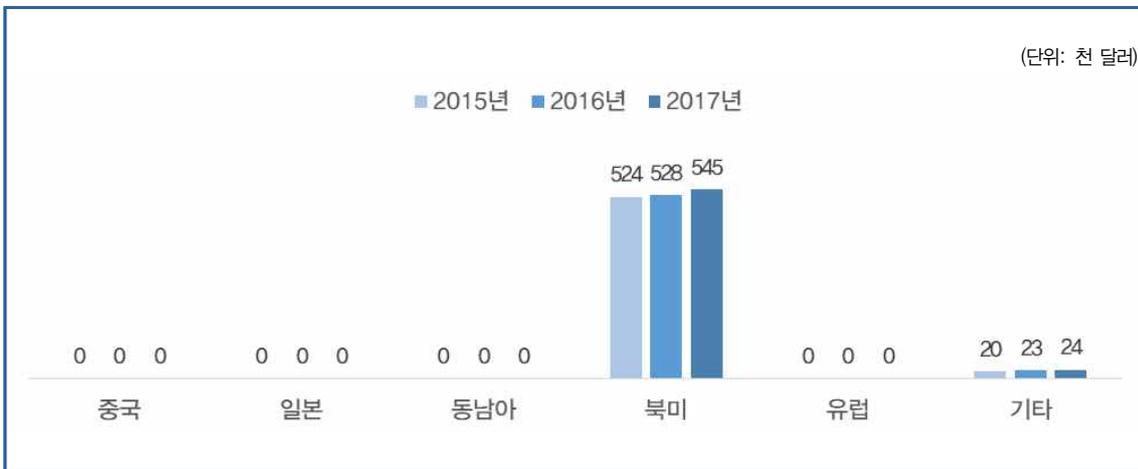
2017년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 55만 달러(95.8%)를 수입해 대부분의 수입이 북미로부터 이루어지는 것으로 나타났다. 또한, 기타 지역에서 2만 달러(4.2%)를 수입했다.

【표 3-11-13】 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		-	-	-	-	-	-
일본		-	-	-	-	-	-
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		524	528	545	95.8	3.2	2.0
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		20	23	24	4.2	4.3	9.5
합계		544	551	569	100	3.3	2.3

【그림 3-11-7】 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황



제8부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 인쇄산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠솔루션산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 유통사 접촉을 활용한다는 응답이 35.8%로 가장 많았고, 다음으로 해외 에이전트 활용 35.2%, 국내 에이전트 활용 14.6%, 해외 전시회 및 행사참여 14.4% 순으로 나타났다.

표 3-11-14 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	15.5	15.8	14.4	△1.4
	해외 유통사 접촉	34.7	34.9	35.8	0.9
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
간접 수출	해외 법인 활용	-	-	-	-
	국내 에이전트 활용	12.6	12.4	14.6	2.2
	해외 에이전트 활용	37.2	36.9	35.2	△1.7
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

2017년 콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태를 보면 완제품 수출이 78.0%로 전년대비 0.2%p 증가했으며, LICENSE 수출은 16.7%로 전년대비 0.3%p 감소한 것으로 나타났다. 기술 서비스 수출은 5.3%로 전년대비 0.1%p 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-15 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2015년	2016년	2017년	전년대비증감(%p)
완제품수출	77.4	77.8	78.0	0.2
LICENSE	17.2	17.0	16.7	△0.3
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	5.4	5.2	5.3	0.1
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2017년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수는 총 2만 8,268명으로 전년대비 3.3% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 5.0% 증가했다.

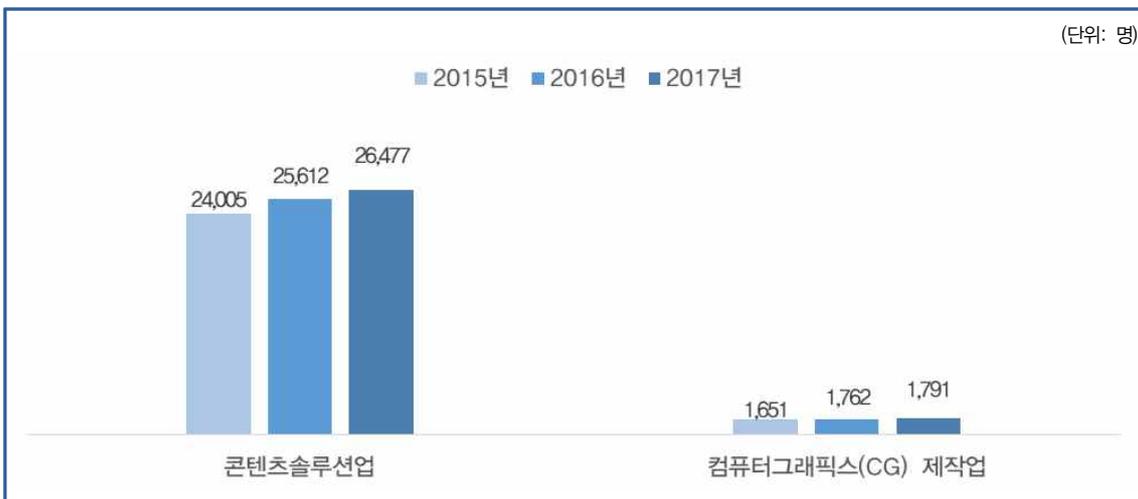
중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 종사자 수는 2만 6,477명으로 전체 종사자 중 93.7%를 차지했고 전년대비 3.4% 증가했으며, 연평균 5.0% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 수는 1,791명으로 6.3%의 비중으로 전년대비 1.6% 증가, 연평균 4.2% 증가했다.

전년대비로 살펴보면 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수 증가율은 3.3%로 전체 콘텐츠산업의 종사자 수 증가율 2.1%보다 높게 나타나고 있는 있으나, 그간의 매년 증가해온 폭보다 반 정도 줄은 893명으로 나타났다. 최근 3년 동안 콘텐츠솔루션산업의 연평균 매출액 증가율(6.1%)과 사업체 수 증가율(4.1%)을 비교해 봤을 때 같은 기간 업종별 연평균 종사자 수 증가율은 전반적으로 비슷한 추세로 증가하고 있는 것으로 보여 진다. 소분류별로 살펴보면, 저작물과 컴퓨터그래픽 제작업 분야에서 큰 폭의 전년대비 증가율 하락을 보이고 있다.

표 3-11-16 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중 (%)	전년대비 증가율 (%)	연평균 증가율 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	4,237	5,022	5,175	18.3	3.0	10.5
	콘텐츠보호	2,195	2,242	2,289	8.1	2.1	2.1
	모바일솔루션	6,814	6,928	7,071	25.0	2.1	1.9
	과금/결제	1,911	1,978	2,068	7.3	4.6	4.0
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,814	2,063	2,227	7.9	7.9	10.8
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	948	1,102	1,182	4.2	7.3	11.7
	기타	6,086	6,277	6,464	22.9	3.0	3.1
	소계	24,005	25,612	26,477	93.7	3.4	5.0
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,651	1,762	1,791	6.3	1.6	4.2
합계		25,656	27,374	28,268	100.0	3.3	5.0

그림 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황



제8부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
 제1장 출판산업
 제2장 인쇄산업
 제3장 음악산업
 제4장 게임산업
 제5장 영화산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 컴퓨터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠솔루션산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 1,164명으로 전체의 74.9%를 차지했다. 이는 전년대비 4.4% 증가한 것이며, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.8% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 2,266명으로 전체 종사자 수의 8.0%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4,839명으로 17.1%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 633명(2.2%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 4,258명(15.1%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

전년대비로 살펴보면, 서울을 제외한 7개 시 및 9개 도에서 전반적으로 비중이 줄어드는 반면, 서울의 비중은 증가하고 있어 콘텐츠솔루션산업 종사자의 서울로의 집중화가 이루어지고 있는 것으로 나타나고 있다.

표 3-11-17 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

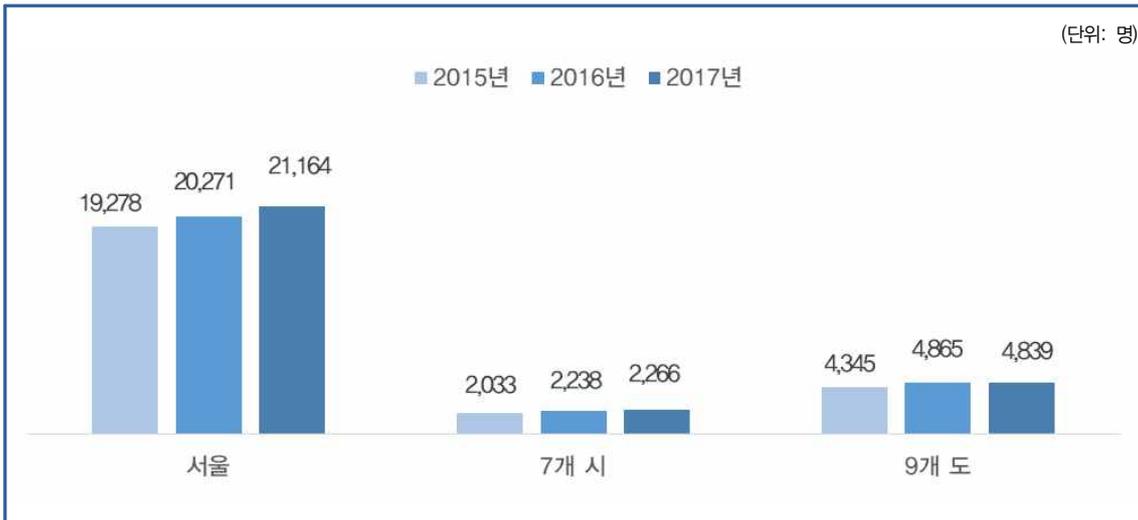
지역	업종	콘텐츠솔루션업							컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업	합계	비중 (%)
		저작물	콘텐츠 보호	모바일 솔루션	과금/결제	콘텐츠 관리 시스템 (CMS)	콘텐츠 전송 네트워크 (CDN)	기타			
서울		4,084	1,855	5,184	1,682	1,707	894	4,501	1,257	21,164	74.9
7개 시	부산	74	17	182	53	55	30	191	31	633	2.2
	대구	3	5	187	21	61	-	124	16	417	1.5
	인천	30	17	112	4	81	-	130	60	434	1.5
	광주	15	10	85	59	40	15	112	45	381	1.3
	대전	9	2	45	-	62	12	162	35	327	1.2
	울산	-	-	6	-	-	21	26	20	73	0.3
	세종	-	-	-	-	1	-	-	-	1	0.0
소계		131	51	617	137	300	78	745	207	2,266	8.0
9개 도	경기도	931	378	1,081	242	173	203	975	276	4,258	15.1
	강원도	2	-	38	-	1	-	20	32	93	0.3
	충청북도	8	-	83	-	-	3	48	-	142	0.5
	충청남도	-	-	-	6	5	-	11	11	33	0.1
	전라북도	10	-	55	-	25	-	63	-	153	0.5
	전라남도	-	-	-	-	-	-	12	-	12	0.0
	경상북도	1	-	11	-	1	-	14	-	27	0.1
	경상남도	8	5	-	1	14	-	66	5	99	0.4
	제주도	-	-	3	-	1	4	9	3	20	0.1
	소계		960	383	1,271	249	220	210	1,218	327	4,839
합계		5,175	2,289	7,071	2,068	2,227	1,182	6,464	1,791	28,268	100.0

표 3-11-18 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7 개 시	서울	19,278	20,271	21,164	4.4	4.8
	부산	569	626	633	1.1	5.5
	대구	393	431	417	△3.2	3.0
	인천	365	399	434	8.8	9.0
	광주	383	410	381	△7.1	△0.3
	대전	257	304	327	7.6	12.8
	울산	66	68	73	7.4	5.2
	세종 ²⁷²⁾	-	-	1	-	-
	소계	2,033	2,238	2,266	1.3	5.6
9 개 도	경기도	3,891	4,306	4,258	△1.1	4.6
	강원도	58	87	93	6.9	26.6
	충청북도	139	145	142	△2.1	1.1
	충청남도	25	31	33	6.5	14.9
	전라북도	145	149	153	2.7	2.7
	전라남도	-	12	12	0.0	-
	경상북도	-	25	27	8.0	-
	경상남도	66	92	99	7.6	22.5
	제주도	21	18	20	11.1	△2.4
	소계	4,345	4,865	4,839	△0.5	5.5
합계	25,656	27,374	28,268	3.3	5.0	

그림 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황



272) 2015-2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2017년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 2만 4,971명으로 전체 종사자의 88.3%로 나타났고, 비정규직은 3,256명으로 11.5%, 파견직은 40명으로 0.1%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업은 정규직 종사자 수가 2만 3,426명(88.5%), 비정규직 3,017명(11.4%), 파견직 33명(0.1%)으로 나타났고, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직 1,545명(86.2%), 비정규직 239명(13.3%), 파견직 7명(0.4%)로 조사됐다.

표 3-11-19 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,266	43.8	2,294	44.3	308	6.0	304	5.9	-	-	3	0.1	5,175
	콘텐츠보호	1,063	46.4	708	30.9	260	11.4	254	11.1	3	0.1	1	0.0	2,289
	모바일솔루션	2,208	31.2	3,980	56.3	538	7.6	345	4.9	-	-	1	0.0	7,071
	과금/결제	992	48.0	800	38.7	141	6.8	134	6.5	1	0.0	-	-	2,068
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,004	45.1	943	42.3	152	6.8	114	5.1	1	0.0	14	0.6	2,227
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	833	70.5	169	14.3	82	6.9	98	8.3	-	-	-	-	1,182
	기타	4,101	63.4	2,067	32.0	132	2.0	156	2.4	3	0.0	6	0.1	6,464
	소계	12,466	47.1	10,960	41.4	1,612	6.1	1,405	5.3	8	0.0	25	0.1	26,477
컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,079	60.2	466	26.0	140	7.8	99	5.5	3	0.2	4	0.2	1,791
합계		13,545	47.9	11,426	40.4	1,752	6.2	1,504	5.3	11	0.0	29	0.1	28,268

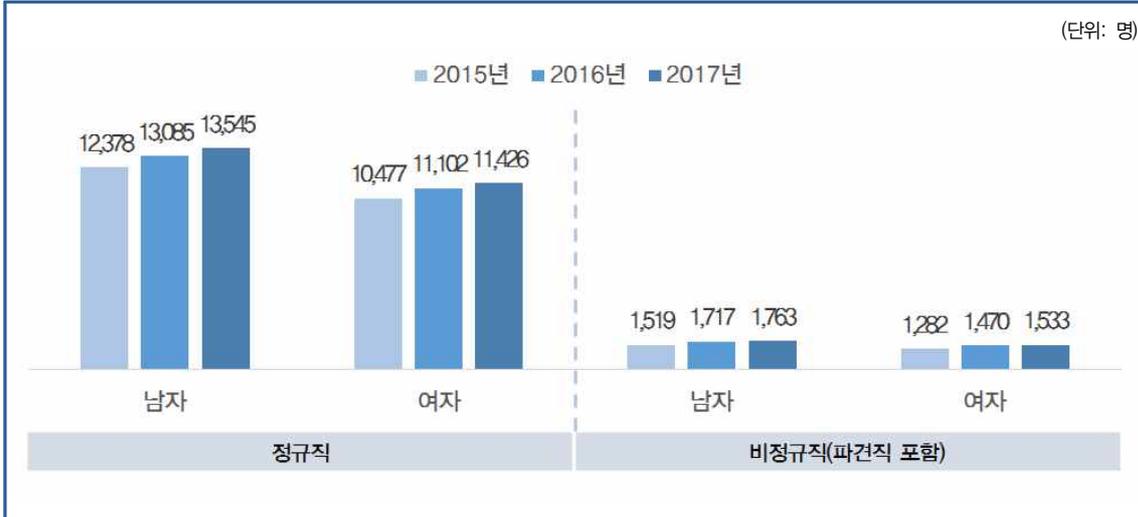
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.6% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 2.9% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 4.4% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.7% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 7.7% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 4.3% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 9.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-20 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2015년		12,378	48.2	10,477	40.8	1,519	5.9	1,282	5.0	-	-	-	-	25,656
2016년		13,085	47.8	11,102	40.6	1,717	6.3	1,470	5.4	-	-	-	-	27,374
2017년		13,545	47.9	11,426	40.4	1,752	6.2	1,504	5.3	11	0.0	29	0.1	28,268
전년대비증감률 (%) ²⁷³⁾		3.5	-	2.9	-	2.7	-	4.3	-	-	-	-	-	3.3
연평균증감률 (%)		4.6	-	4.4	-	7.7	-	9.4	-	-	-	-	-	5.0

273) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

그림 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2017년 콘텐츠솔루션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 9,341명으로 전체 종사자의 68.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 3,320명(11.7%), 사업기획직 3,260명(11.5%), 기타(유통)직 841명(3.0%), 마케팅/홍보직 792명(2.8%)으로 조사됐다. 연구개발직은 713명(2.5%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-11-21 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2017년)

업종	직무	직무						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
콘텐츠솔루션업	저작물	596	528	3,737	163	63	88	5,175
	콘텐츠보호	235	141	1,724	92	51	45	2,289
	모바일솔루션	979	869	4,694	184	198	147	7,071
	과금/결제	160	245	1,357	88	82	135	2,068
	콘텐츠관리시스템(CMS)	263	336	1,374	65	62	128	2,227
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	160	108	795	26	46	48	1,182
	기타	697	966	4,405	117	107	172	6,464
	소계	3,089	3,193	18,087	735	609	763	26,477
컴퓨터그래픽(CG) 제작업	컴퓨터그래픽(CG) 제작업	171	127	1,254	57	104	79	1,791
	합계	3,260	3,320	19,341	792	713	841	28,268
	비중(%)	11.5	11.7	68.4	2.8	2.5	3.0	100.0

연도별로 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 연구개발 직무의 종사자 수는 전년 대비 3.8% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 사업기획직은 전년대비 3.3%, 연평균 5.8% 증가했고, 관리직은 전년대비 3.3% 증가, 연평균 5.4% 증가했다. 제작직은 전년대비 3.2% 증가, 연평균 4.2% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 3.4%, 연평균 10.0% 증가했다. 기타(유통)직은 전년대비 3.2%, 연평균은 9.5% 증가한 것으로 나타났다.

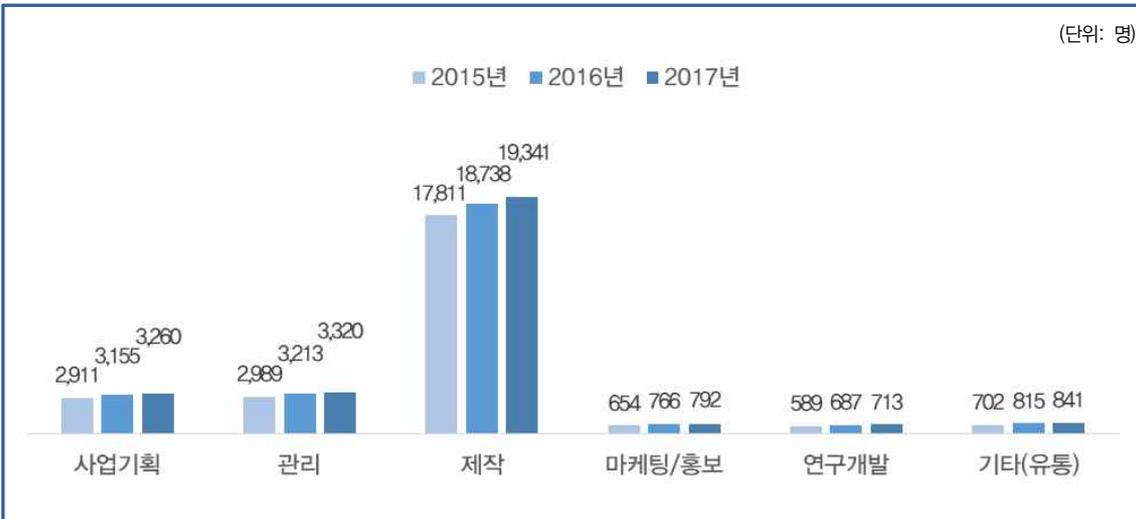
제8부 콘텐츠산업 통계조사 산업별결과
제1장 출판산업
제2장 인쇄산업
제3장 음악산업
제4장 게임산업
제5장 영화산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠솔루션산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-11-22 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2015년		2,911	2,989	17,811	654	589	702	25,656
2016년		3,155	3,213	18,738	766	687	815	27,374
2017년		3,260	3,320	19,341	792	713	841	28,268
전년대비증감률(%)		3.3	3.3	3.2	3.4	3.8	3.2	3.3
연평균증감률(%)		5.8	5.4	4.2	10.0	10.0	9.5	5.0

그림 3-11-11 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



2017년 콘텐츠솔루션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 2만 6,085명으로 전체 종사자의 92.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 1,496명으로 5.3%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상은 397명으로 1.4%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 290명으로 1.0%를 차지했다.

표 3-11-23 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2017년) (단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	88	254	4,689	145	5,175
	콘텐츠보호	37	130	2,053	69	2,289
	모바일솔루션	84	394	6,525	69	7,071
	과금/결제	23	105	1,931	8	2,068
	콘텐츠관리시스템(CMS)	22	112	2,076	17	2,227
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	11	72	1,040	59	1,182
	기타	11	359	6,091	3	6,464
	소계		276	1,426	24,405	370
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	14	71	1,681	26	1,791
합계		290	1,496	26,085	397	28,268
비중(%)		1.0	5.3	92.3	1.4	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 3.2% 증가, 2015년부터 2017년까지 연평균 11.8% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가, 연평균 9.9% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가, 연평균 4.6% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가, 연평균 8.7% 증가 추세를 보였다.

표 3-11-24 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2015년		232	1,238	23,850	336	25,656
2016년		281	1,453	25,255	385	27,374
2017년		290	1,496	26,085	397	28,268
전년대비증감률(%)		3.2	3.0	3.3	3.1	3.3
연평균증감률(%)		11.8	9.9	4.6	8.7	5.0

그림 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



2017년 콘텐츠솔루션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 9,892명으로 전체의 35.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 9,260명으로 32.8%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 6,313명으로 22.3%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 2,088명으로 7.4%를 차지했고, 50세 이상은 716명으로 2.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-11-25 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2017년)

(단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
콘텐츠솔루션업	저작물	1,509	2,190	889	410	178	5,175
	콘텐츠보호	775	709	543	198	63	2,289
	모바일솔루션	2,522	2,067	1,755	520	207	7,071
	과금/결제	572	808	509	161	19	2,068
	콘텐츠관리시스템(CMS)	995	599	443	130	61	2,227
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	478	357	252	77	19	1,182
	기타	2,281	2,074	1,521	474	115	6,464
	소계	9,131	8,803	5,911	1,969	662	26,477
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	760	457	402	119	54	1,791
	합계	9,892	9,260	6,313	2,088	716	28,268
비중(%)		35.0	32.8	22.3	7.4	2.5	100.0

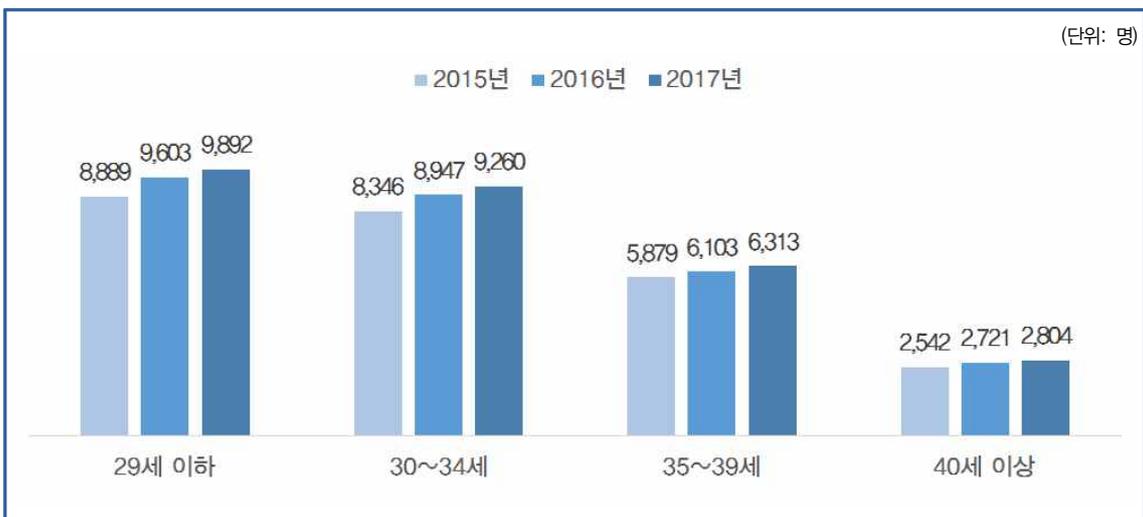
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가했으며 2015년부터 2017년까지 연평균 5.5% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 5.3% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 3.4% 증가, 연평균 3.6% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 3.1% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-26 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2015년		8,889	8,346	5,879	2,542		25,656
2016년		9,603	8,947	6,103	2,721		27,374
2017년		9,892	9,260	6,313	2,088	716	28,268
전년대비증감률(%) ²⁷⁴⁾		3.0	3.5	3.4	3.1		3.3
연평균증감률(%) ²⁷⁵⁾		5.5	5.3	3.6	5.0		5.0

그림 3-11-13 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황



274) 전년대비증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

275) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

Content
Industry
Statistics
2018



부록



통계법 제33조(비밀의 보호 등)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

주관기관 문화체육관광부

조사기관 NICE알앤씨
NICH Research & Consulting

2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사



안녕하세요?

이 조사는 국가승인통계로 우리나라 콘텐츠산업 사업체 현황을 파악하여 콘텐츠산업 진흥 및 정책수립의 기초자료로 활용하고자 매년 콘텐츠산업 사업체를 대상으로 **문화체육관광부**가 실시하는 조사입니다.

이 조사에서 수집된 자료는 통계법 제33조의 규정에 의해 통계 목적으로만 사용되고, 사업체 비밀은 엄격히 보호되오니 귀 사업체의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

귀 사업체에서 응답하신 내용은 우리나라 콘텐츠산업 발전을 위해 귀중한 자료로 활용될 것입니다. 바쁘시고 번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2018년 9월
문화체육부 장관

주관 기관
문화체육관광부
담당자 윤승현 주무관

조사 기관
나이스알앤씨(주) 대표 이 상 호
담당연구원 김유미 / 장서양 (☎ 02-2122-8765, 8773)
실사연구원 김정혜 / 진선영 (☎ 02-6330-7177, 7182)
주소 서울시 서대문구 충정로 36

조사원이 기입하는 란입니다

사업체 고유번호	업종 분류번호				
	업종①	업종②	업종③	업종④	업종⑤

- 조사원이 제시하는 **업종분류표**를 보고 해당되는 **업종번호**를 확인해 주시기 바랍니다. 다수의 업종을 영위할 경우 해당 업종을 모두 말씀해 주십시오.
- 이 조사표에는 **귀 사업체의 실적**만 기입합니다. 민약 분사, 본부 등이 별도로 있을 경우에도 귀 사업체의 실적만 분리하여 작성합니다.
- 질문 내용 중 특별한 안내문이 없는 한 모든 문항을 작성합니다. **해당사항이 없는 경우에는 '0' 또는 '-'**로 표기합니다.

2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사

2. 사업체 현황 (2017. 12. 31. 기준)

(1) 연간 총 매출액 ※ 2017년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들인 총 매출액		조		억		백만 원	
(2) 업종별 매출액 비중 ※ 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중				
	업종①						※ 1)의 2017년 총 매출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
	업종②						
	업종③						※ 소수첫째자리까지 기입
	업종④						
	업종⑤						※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
합계(①+②+③+④+⑤)		100%					
(3) 재무제표 작성여부 ※ 재무제표: 기업회계기준에 의하여 작성하는 대차대조표와 손익계산서 등의 회계보고서		① 작성 → (3)-(1) 응답 후 (4) 콘텐츠 제작건수로 갈 것 ② 미작성 → (3)-(2) 응답 후 (4) 콘텐츠 제작건수로 갈 것					
(3)-(1) 부가가치액	① 경상이익	조	억	백만 원	※ ① 경상이익(법인세 차감 전): 연간 경상적 수입과 지출의 차액을 기입 (영업이익+영업외수익-영업비용)		
	② 인건비	조	억	백만 원	※ ② 인건비: 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비용 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함		
	③ 감가상각비	조	억	백만 원	※ ③ 감가상각비: 기물, 설비가 제품이나 서비스 등을 생산 하면서 노후한 만큼의 가치를 제품생산원가에 포함시킬 목적으로 계산한 비용		
	④ 순금융비용	조	억	백만 원	※ ④ 순금융비용: 이자비용-이자수익		
	⑤ 임차료	조	억	백만 원	※ ⑤ 임차료: 사업을 목적으로 임차한 건물, 토지, 기계장비 및 장치 등에 대하여 지난 1년간 지불한 비용		
	⑥ 조세공과	조	억	백만 원	※ ⑥ 조세공과: 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공공적 부담금, 세금 및 공과금을 기입 (단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 제외)		
	⑦ 합계	조	억	백만 원	※ ⑦ 합계: ① + ② + ③ + ④ + ⑤ + ⑥		
(3)-(2) 납부부가가치액	조	억	백만 원	※ 1년 동안 세무서에 신고한 부가가치세 총액을 기입 (납부세액 = 매출세액 - 매입세액)			
(4) 콘텐츠 제작건수	건		(5) 콘텐츠 제작비용 ※ 콘텐츠 제작에 소요된 비용(제작 원가)		조	억	백만 원
(5)-(1) 업종별 콘텐츠 제작비용 ※ 업종 분류번호 기재	업종①	업종②	업종③	업종④	업종⑤		
콘텐츠 제작비용 구분	① 작품제작 비용						
	② 로열티 지출						
	③ 마케팅/홍보						
	④ 기타()						
	합계	100%	100%	100%	100%	100%	

※ ① 작품제작 비용: 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예: 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재 등)
 ※ ② 로열티 지출: 로열티(리닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액, 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
 ※ ③ 마케팅/홍보: 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함)
 ※ ④ 기타: 콘텐츠 제작과 관련하여 양의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

3. 종사자 현황 (2017. 12. 31. 기준)

(1) 연간 총 종사자 수 ※ 2017년 연간 콘텐츠 산업 관련 업무에 투입된 총 종사자 수							명
(2) 업종별 종사자 수 비중 ※ 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드				업종별 비중		※ 1)의 2017년 총 종사자 수를 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 ※ 소수 첫째자리까지 기입 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
	업종①					%	
	업종②					%	
	업종③					%	
	업종④					%	
	업종⑤					%	
합계(①+②+③+④+⑤)				100%			
(3) 고용형태별 × 성별 종사자 수 ※ 사업체에 전속되어 고용된 자로 프리랜서는 제외 ※ 자영업주, 무급가족 종사자는 정규직 근로자에 포함 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함		① 정규직 ※ 1년 이상 고용계약을 맺었거나, 1년 이상 고용될 것으로 예정되어 정기적으로 임금을 받는 자	② 비정규직 ※ 1년 미만의 계약직 근로자, 일용직, 파트타임, 훈련생, 인턴십 등	③ 파견직 ※ 기 고용되었거나 고용된 파견직 근로자 (파견업체로부터 수급한 인력으로 한정)		합계	
	남자	명	명	명	명	명	
	여자	명	명	명	명	명	
	합계	명	명	명	명	명	
(4) 연령별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	① 29세 이하	② 30~34세	③ 35~39세	④ 40~49세	⑤ 50세 이상	합계	
	명	명	명	명	명	명	
(5) 학력별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	① 고등학교 졸업 이하	② 전문대학 재학/졸업 (3년제 포함)	③ 대학교 재학/졸업	④ 대학원 재학/졸업		합계	
	명	명	명	명	명	명	
(6) 직무별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	사업기획	관리 (재무/인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타 (유통/판매 등)	합계
	명	명	명	명	명	명	명

2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사

4. 사업체 해외거래(수출·수입) 여부 (2017. 12. 31. 기준)

해외거래(수출·수입) 여부	① 해외 수출·수입 모두 있음	➔ 4-1. 해외거래(수출) 현황, 4-2. 해외거래(수입) 현황 모두 응답
	② 해외 수출만	➔ 4-1. 해외거래(수출) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	③ 해외 수입만	➔ 4-2. 해외거래(수입) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	④ 해외 수출·수입 모두 없음	➔ 5. 응답자 정보로 이동

4-1. 해외거래(수출) 현황 (다음 (1) ~ (3)은 2017년 연간 해외 수출 실적이 있는 사업체만 응답)

(1) 연간 총 수출액 ※ 2017년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수출액	<input type="text"/> 억 <input type="text"/> 만 <input type="text"/> 천 달러
--	---

(2) 업종별 수출액 비중 ※ 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중		※ 1)의 2017년 총 수출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
	업종①	업종②	업종③	업종④	
	합계(①+②+③+④+⑤)		100%		

(3) 업종별 수출권역 비중
 ※ 업종별 수출액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수출 없을 경우 기입하지 않음)
 ※ ①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨+⑩+⑪+⑫ = 100%가 되어야 함

업종	수출권역												합계
	동아시아권			동남아시아권				⑧ 북미	⑨ 유럽	⑩ 중동	⑪ 남미	⑫ 기타	
	① 중국 (홍콩)	② 대만	③ 일본	④ 인도네시아	⑤ 태국	⑥ 베트남	⑦ 이외 동남아						
업종①	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%

(4) 업종별 수출형태 비중

- ※ 업종별로 ①~⑤의 수출형태로 수출하고 있을 경우 해당 수출형태에 해당 비중 기입 (해당 형태 수출 없을 경우 기입하지 않음)
- ※ 완제품: 콘텐츠를 완제품 형태로 직접 제작하여 수출하는 형태(타 사업체로부터 라이선스를 획득한 후 완제품 형태로 직접 제작하여 수출하는 경우도 해당됨)
- ※ 라이선스: 콘텐츠를 직접 제작하지 않고 콘텐츠 상품 라이선스(로열티)만을 수출하는 형태
- ※ OEM(주문형 제작): 해외 사업체로부터 주문을 받아 단순히 콘텐츠를 제작 및 제조하여 수출하는 형태
- ※ 기술 및 서비스: 콘텐츠 기획·제작 및 제조에 관한 기술 또는 서비스 관련 경험 등을 제공하는 형태
- ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

업종	수출형태					합계
	① 완제품	② 라이선스	③ OEM (주문형 제작)	④ 기술 및 서비스	⑤ 기타 ()	
업종①	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	100%

(5) 업종별 수출경로 비중

- ※ 업종별로 ①~⑥의 수출경로로 수출하고 있을 경우 해당 수출경로에 해당 비중 기입 (해당 경로 수출 없을 경우 기입하지 않음)
- ※ 전시회(행사) 참여: 콘텐츠 관련 전시회 및 행사에 참여하여 수출한 비중 기입
- ※ 해외 유통사 접촉: 해외 유통 배급망이 있는 업체를 직접 견학하여 수출한 비중 기입
- ※ 온라인 해외 판매: 콘텐츠가 온라인을 통해 직접 판매되어 수출한 경우 비중 기입
- ※ 해외법인 활용: 해당 사업체 소속의 해외 법인 또는 지사를 통해 수출한 비중 기입
- ※ 국내 에이전트 활용: 콘텐츠 수출을 국내 에이전트에 위임하여 수출한 비중 기입
- ※ 해외 에이전트 활용: 콘텐츠 수출을 해외 에이전트에 위임하여 수출한 비중 기입
- ※ ①+②+③+④+⑤+⑥ = 100%가 되어야 함

업종	직접수출				간접수출		합계
	① 전시회(행사) 참여	② 해외 유통사 접촉	③ 온라인 해외 판매	④ 해외법인 활용	⑤ 국내 에이전트 활용	⑥ 해외 에이전트 활용	
업종①	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	100%

(4) 업종별 수입형태 비중

- ※ 업종별로 ①~⑤의 수입형태로 수입하고 있을 경우 해당 수입형태에 해당 비중 기입 (해당 형태 수입 없을 경우 기입하지 않음)
- ※ 완제품: 콘텐츠를 완제품 형태로 수입하는 형태(타 사업체로부터 라이선스를 획득한 후 생산된 완제품 수입하는 경우도 해당됨)
- ※ 라이선스: 콘텐츠를 직접 수입하지 않고 콘텐츠 상품 라이선스(로열티)만을 수입하는 형태
- ※ OEM(주문형 제작): 해외 사업체로부터 주문을 받아 생산된 콘텐츠를 수입하는 형태
- ※ 기술 및 서비스: 콘텐츠 기획·제작 및 제조에 관한 기술 또는 서비스 관련 경험 등을 수입하는 형태
- ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

업종	수입형태					합계
	① 완제품	② 라이선스	③ OEM (주문형 제작)	④ 기술 및 서비스	⑤ 기타	
업종①	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	100%

(5) 업종별 수입경로 비중

- ※ 업종별로 ①~⑥의 수입경로로 수입하고 있을 경우 해당 수입경로에 해당 비중 기입 (해당 경로 수입 없을 경우 기입하지 않음)
- ※ 전시회(행사) 참여: 콘텐츠 관련 전시회 및 행사에 참여하여 수입한 비중 기입
- ※ 해외 유통사 접촉: 해외 유통 배급망이 있는 업체를 직접 컨택하여 수입한 비중 기입
- ※ 온라인 해외 판매: 콘텐츠가 온라인을 통해 직접 판매되어 수입한 경우 비중 기입
- ※ 해외법인 활용: 해당 사업체 소속의 해외 법인 또는 지사를 통해 수입한 비중 기입
- ※ 국내 에이전트 활용: 콘텐츠 수입을 국내 에이전트에 위임하여 수입한 비중 기입
- ※ 해외 에이전트 활용: 콘텐츠 수입을 해외 에이전트에 위임하여 수입한 비중 기입
- ※ ①+②+③+④+⑤+⑥ = 100%가 되어야 함

업종	직접수입				간접수입		합계
	① 전시회(행사) 참여	② 해외 유통사 접촉	③ 온라인 해외 판매	④ 해외법인 활용	⑤ 국내 에이전트 활용	⑥ 해외 에이전트 활용	
업종①	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	100%

2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사

5. 응답자 정보

- ▣ 응답자 확인을 위해 성함과 연락처를 적어주시면 감사드리겠습니다. 개인정보는 절대 유출되는 일이 없으며, 응답내용과는 별도 처리됩니다.

응답자 성명		연락처	()-()-()
응답자 부서(팀)		FAX	()-()-()
응답자 직책		E-Mail	@

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다

연구진

┆ 감 수 ┆

김현환	문화체육관광부 콘텐츠정책국장
김정훈	문화체육관광부 문화산업정책과장
신지원	문화체육관광부 문화산업정책과 사무관
강정은	문화체육관광부 문화산업정책과 주무관

┆ 조사기관 ┆

강용구	나이스디앤알(주) 대표이사
남영민	나이스디앤알(주) 본부장
윤지웅	나이스디앤알(주) 팀장
장서양	나이스디앤알(주) 차장

┆ 자문위원 ┆

박호상	한국출판문화산업진흥원 선임연구원
박석환	한국영상대학교 교수
김윤하	EBS 스페이스 공감 음악자문기획위원
곽서연	영화정책연구원 주임
김영재	한양대학교 교수
한창완	세종대학교 교수
신지형	정보통신정책연구원 부연구위원
이 경 혁	게임칼럼니스트, 평론가
박종구	한국방송광고진흥공사 연구위원
조영신	SK경영경제연구소 박사
김성진	서울디지털재단 기획조정실장

2018
콘텐츠산업 통계조사
Content Industry Statistics 2018

발행인 박양우 문화체육관광부 장관
발행일 2019년 8월
발행처 문화체육관광부 www.mcst.go.kr
조사수행기관 나이스디앤알(주)
편집·인쇄

© 문화체육관광부 2018
ISBN : 979-11-6357-120-9 (93300)

본 통계 보고서의 저작권은 문화체육관광부에 있으며, 문화체육관광부의 승인 없이 상업적인 목적으로 사용하거나 판매할 수 없습니다. 무단복제나 도용은 저작권법(제7조 5항)에 의해 금지되어 있습니다.
Copyright(c)2018 by Ministry of Culture, Sports and Tourism. All contents can not be copied without permission.



2018 콘텐츠산업 통계조사



문화체육관광부
www.mcst.go.kr

