

발간등록번호

11-1371000-000958-10



2020
기준

승인통계용

콘텐츠 산업조사

2020 Content Industry Statistics

2021년 실시



일 러 두 기

- 2020년 기준 콘텐츠산업조사는 국내 콘텐츠산업을 영위하는 사업체 중 13,026개 사업체를 대상으로 2021년 10월부터 2021년 11월까지 실시한 통계 조사 결과임.
- 본 조사의 기준시점은 2020년 12월 31일임.
- 본 조사는 콘텐츠산업 특수분류를 따라 작성되었으며, 조사는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료인용을 통해 분석된 결과임.
- 본 조사의 모집단은 통계청 『전국사업체조사』에서 '한국표준산업분류'상 '콘텐츠산업 특수분류'와 연계되는 사업체와 2020년 동일 조사에서 콘텐츠 산업으로 분류된 사업체를 기준으로 하며, 본 보고서에서 제시된 산업 규모는 사업체 수를 기준으로 모수 추정한 결과임.
- 보고서에 수록된 수치는 소수점 미만을 반올림한 것으로 부분의 합계가 전체와 일치하지 않을 수 있음.
- 보고서에 수록된 통계수치를 이용할 경우 주요항목별 표준오차 및 상대 표준오차를 참고로 확인할 것을 권장하며, 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 "『2020년 기준 콘텐츠산업조사』 00페이지에서 전재 또는 역재"라고 기재하여야 함.
- 보고서에 사용한 부호는 다음과 같음.
 - 0 : 단위미만
 - : 해당숫자 없음
- 본 보고서의 내용은 문화체육관광부 문화센터, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며, 이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업정책과(044-203-2413)으로 하시기 바랍니다.



2020 Content Industry Statistics

2020년 기준 콘텐츠산업조사 | 2021년 실시



C O N T E N T S

2020 Content Industry Statistics

요약

제 1 부 조사 방법

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 콘텐츠산업조사 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	48
6. 최종 추정 값	49
7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	49
제3절 콘텐츠산업조사 이용시 유의사항	53
1. 출판	53
2. 만화	53
3. 음악	53
4. 게임	53
5. 영화	53
6. 애니메이션	53
7. 방송(방송영상독립제작사 포함)	54
8. 광고	54
9. 캐릭터	54
10. 지식정보	54
11. 콘텐츠솔루션	54

제 2 부

콘텐츠산업조사 전체 결과

1장. 사업체 수	57
제1절 콘텐츠산업 현황	57
2장. 매출액	61
제1절 콘텐츠산업 매출액 현황	61
3장. 부가가치액	65
제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법	65
제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황	66
제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황	67
4장. 수출입액	68
제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황	68
5장. 종사자 수	71
제1절 콘텐츠산업 종사자 현황	71

제 3 부

콘텐츠산업조사 산업별 결과

1장. 출판산업	79
제1절 출판산업 총괄	79
제2절 출판산업 사업체 수 현황	80
제3절 출판산업 매출액 현황	82
제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황	84
제5절 출판산업 수출입액 현황	84
제6절 출판산업 종사자 현황	85
2장. 만화산업	91
제1절 만화산업 총괄	91
제2절 만화산업 사업체 수 현황	92
제3절 만화산업 매출액 현황	94
제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황	96
제5절 만화산업 수출입액 현황	96
제6절 만화산업 종사자 현황	97

3장. 음악산업	103
제1절 음악산업 총괄	103
제2절 음악산업 사업체 수 현황	104
제3절 음악산업 매출액 현황	106
제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황	108
제5절 음악산업 수출입액 현황	108
제6절 음악산업 종사자 현황	109

4장. 영화산업	115
제1절 영화산업 총괄	115
제2절 영화산업 사업체 수 현황	116
제3절 영화산업 매출액 현황	117
제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황	118
제5절 영화산업 수출입액 현황	119
제6절 영화산업 종사자 현황	120

5장. 게임산업	124
제1절 게임산업 총괄	124
제2절 게임산업 사업체 수 현황	124
제3절 게임산업 매출액 현황	126
제4절 게임산업 수출입액 현황	127
제5절 게임산업 종사자 현황	128

6장. 애니메이션산업	132
제1절 애니메이션산업 총괄	132
제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황	133
제3절 애니메이션산업 매출액 현황	134
제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황	136
제5절 애니메이션산업 수출입액 현황	136
제6절 애니메이션산업 종사자 현황	137

7장. 방송산업	141
제1절 방송산업 총괄	141
제2절 방송산업 사업체 수 현황	143
제3절 방송산업 매출액 현황	146
제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황	148
제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황	152
제6절 방송산업 수출입액 현황	152
제7절 방송산업 종사자 현황	155

8장. 광고산업	161
제1절 광고산업 총괄	161
제2절 광고산업 사업체 수 현황	161
제3절 광고산업 매출액 현황	163
제4절 광고산업 수출입액 현황	165
제5절 광고산업 종사자 현황	165

9장. 캐릭터산업 168

제1절 캐릭터산업 총괄 168
제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황 169
제3절 캐릭터산업 매출액 현황 170
제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 172
제5절 캐릭터산업 수출입액 현황 172
제6절 캐릭터산업 종사자 현황 173

10장. 지식정보산업 177

제1절 지식정보산업 총괄 177
제2절 지식정보산업 사업체 수 현황 178
제3절 지식정보산업 매출액 현황 180
제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 182
제5절 지식정보산업 수출입액 현황 182
제6절 지식정보산업 종사자 현황 183

11장. 콘텐츠솔루션산업 189

제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄 189
제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황 190
제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 191
제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 193
제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 193
제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 194

부록

설문지

.....
2020년 기준 콘텐츠산업조사

표목차

요약 2020년 기준 콘텐츠산업조사 요약

표 1	콘텐츠산업 전체 요약(2018년 기준)	3
-----	-----------------------	---

제1부 조사 방법

표 1-1-1	조사결과의 주요 이용기관과 활용목적	9
표 1-1-2	조사연혁	10
표 1-1-3	콘텐츠산업조사 자료출처	11
표 1-1-4	콘텐츠산업조사 세부 조사항목	13
표 1-2-1	2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 특수분류	18
표 1-3-1	콘텐츠산업조사 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	콘텐츠산업조사 연도별 표본대상 규모 비교	36
표 1-4-1	콘텐츠산업조사 회수율	38
표 1-4-2	표본 산업별 가중치	47
표 1-4-3	콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	49
표 1-4-4	콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	51

제2부 콘텐츠산업조사 전체결과

표 2-1-1	콘텐츠산업 사업체 수 현황	57
표 2-1-2	콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2020년)	57
표 2-1-3	콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	58
표 2-1-4	콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2020년)	58
표 2-1-5	콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	59
표 2-1-6	콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2020년)	59
표 2-1-7	콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	60
표 2-2-1	콘텐츠산업 매출액 현황	61
표 2-2-2	콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2020년)	61
표 2-2-3	콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	62
표 2-2-4	콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2020년)	62
표 2-2-5	콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	63
표 2-2-6	콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2020년)	63
표 2-2-7	콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	64
표 2-3-1	콘텐츠산업 연도별 기준 조사 부가가치액 산출방법	65
표 2-3-2	콘텐츠산업 부가가치액 현황	66
표 2-3-3	콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중	66
표 2-3-4	콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	67
표 2-3-5	콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	67
표 2-4-1	콘텐츠산업 수출액 현황	68
표 2-4-2	콘텐츠산업 수입액 현황	68
표 2-4-3	콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2020년)	69
표 2-4-4	콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2020년)	69
표 2-4-5	콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2020년)	69
표 2-4-6	콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	69
표 2-4-7	콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2020년)	70
표 2-4-8	콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	70
표 2-5-1	콘텐츠산업 종사자 현황	71

표 2-5-2	콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2020년)	71
표 2-5-3	콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	72
표 2-5-4	콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2020년)	72
표 2-5-5	콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	72
표 2-5-6	콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2020년)	73
표 2-5-7	콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	73
표 2-5-8	콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2020년)	74
표 2-5-9	콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	74
표 2-5-10	콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2020년)	74
표 2-5-11	콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	75
표 2-5-12	콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2020년)	75
표 2-5-13	콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	75
표 2-5-14	콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2020년)	76
표 2-5-15	콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	76

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

[제1장 출판산업]

표 3-1-1	출판산업 총괄	79
표 3-1-2	출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	79
표 3-1-3	출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	80
표 3-1-4	출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	80
표 3-1-5	출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	81
표 3-1-6	출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	82
표 3-1-7	출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	82
표 3-1-8	출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	83
표 3-1-9	출판산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	84
표 3-1-10	출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	84
표 3-1-11	출판산업 수출 및 수입액 현황	84
표 3-1-12	출판산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	84
표 3-1-13	출판산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	85
표 3-1-14	출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	85
표 3-1-15	출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)	86
표 3-1-16	출판산업 지역별 연도별 종사자 현황	87
표 3-1-17	출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)	87
표 3-1-18	출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	88
표 3-1-19	출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년)	88
표 3-1-20	출판산업 직무별 연도별 종사자 현황	88
표 3-1-21	출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)	89
표 3-1-22	출판산업 학력별 연도별 종사자 현황	89
표 3-1-23	출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)	90
표 3-1-24	출판산업 연령별 연도별 종사자 현황	90

[제2장 만화산업]

표 3-2-1	만화산업 총괄	91
표 3-2-2	만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	91
표 3-2-3	만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	92
표 3-2-4	만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	92
표 3-2-5	만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	93
표 3-2-6	만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	94
표 3-2-7	만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	94

표목차

표 3-2-8	만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	95
표 3-2-9	만화산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	96
표 3-2-10	만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	96
표 3-2-11	만화산업 수출 및 수입액 현황	96
표 3-2-12	만화산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	96
표 3-2-13	만화산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	96
표 3-2-14	만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	97
표 3-2-15	만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)	98
표 3-2-16	만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	99
표 3-2-17	만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)	99
표 3-2-18	만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	100
표 3-2-19	만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년)	100
표 3-2-20	만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	100
표 3-2-21	만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)	101
표 3-2-22	만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	101
표 3-2-23	만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)	102
표 3-2-24	만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	102

[제3장 음악산업]

표 3-3-1	음악산업 총괄	103
표 3-3-2	음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	103
표 3-3-3	음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	104
표 3-3-4	음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	104
표 3-3-5	음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	105
표 3-3-6	음악산업 업종별 연도별 매출액 현황	106
표 3-3-7	음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	106
표 3-3-8	음악산업 지역별 연도별 매출액 현황	106
표 3-3-9	음악산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	108
표 3-3-10	음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황	108
표 3-1-11	음악산업 수출 및 수입액 현황	108
표 3-1-12	음악산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	108
표 3-3-13	음악산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	109
표 3-3-14	음악산업 업종별 연도별 종사자 현황	109
표 3-3-15	음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)	110
표 3-3-16	음악산업 지역별 연도별 종사자 현황	111
표 3-3-17	음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)	111
표 3-3-18	음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	112
표 3-3-19	음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년)	112
표 3-3-20	음악산업 직무별 연도별 종사자 현황	112
표 3-3-21	음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)	113
표 3-3-22	음악산업 학력별 연도별 종사자 현황	113
표 3-3-23	음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)	114
표 3-3-24	음악산업 연령별 연도별 종사자 현황	114

[제4장 영화산업]

표 3-4-1	영화산업 총괄	115
표 3-4-2	영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	115
표 3-4-3	영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	116
표 3-4-4	영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	116
표 3-4-5	영화산업 업종별 연도별 매출액 현황	117
표 3-4-6	영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	117

표 3-4-7	영화산업 지역별 연도별 매출액 현황	118
표 3-4-8	영화산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	118
표 3-4-9	영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	118
표 3-4-10	영화산업 수출 및 수입액 현황	119
표 3-4-11	영화산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	119
표 3-4-12	영화산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	120
표 3-4-13	영화산업 업종별 연도별 종사자 현황	120
표 3-4-14	영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)	121
표 3-4-15	영화산업 지역별 연도별 종사자 현황	121
표 3-4-16	영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)	122
표 3-4-17	영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	122
표 3-4-18	영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)	123
표 3-4-19	영화산업 연령별 연도별 종사자 현황	123

[제5장 게임산업]

표 3-5-1	게임산업 총괄	124
표 3-5-2	게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	124
표 3-5-3	게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	124
표 3-5-4	게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	125
표 3-5-5	게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	125
표 3-5-6	게임산업 업종별 연도별 매출액 현황	126
표 3-5-7	게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	126
표 3-5-8	게임산업 지역별 연도별 매출액 현황	127
표 3-5-9	게임산업 수출 및 수입액 현황	127
표 3-5-10	게임산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	127
표 3-5-11	게임산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	128
표 3-5-12	게임산업 업종별 연도별 종사자 현황	128
표 3-5-13	게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)	129
표 3-5-14	게임산업 지역별 연도별 종사자 현황	129
표 3-5-15	게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)	130
표 3-5-16	게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	130
표 3-5-17	게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)	130
표 3-5-18	게임산업 학력별 연도별 종사자 현황	131
표 3-5-19	게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)	131
표 3-5-20	게임산업 연령별 연도별 종사자 현황	131

[제6장 애니메이션산업]

표 3-6-1	애니메이션산업 총괄	132
표 3-6-2	애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)	132
표 3-6-3	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	133
표 3-6-4	애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)	133
표 3-6-5	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	134
표 3-6-6	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	134
표 3-6-7	애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)	135
표 3-6-8	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	135
표 3-6-9	애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2020년)	136
표 3-6-10	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	136
표 3-6-11	애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	136
표 3-6-12	애니메이션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	136
표 3-6-13	애니메이션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	137

표목차

- ▶ 표 3-6-14 ▶ 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 137
- ▶ 표 3-6-15 ▶ 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) · 137
- ▶ 표 3-6-16 ▶ 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 138
- ▶ 표 3-6-17 ▶ 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) 138
- ▶ 표 3-6-18 ▶ 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 138
- ▶ 표 3-6-19 ▶ 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) · 139
- ▶ 표 3-6-20 ▶ 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 139
- ▶ 표 3-6-21 ▶ 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) · 139
- ▶ 표 3-6-22 ▶ 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 139
- ▶ 표 3-6-23 ▶ 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) · 140
- ▶ 표 3-6-24 ▶ 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 140

[제7장 방송산업]

- ▶ 표 3-7-1 ▶ 방송산업 총괄 141
- ▶ 표 3-7-2 ▶ 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년) 142
- ▶ 표 3-7-3 ▶ 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 143
- ▶ 표 3-7-4 ▶ 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) 144
- ▶ 표 3-7-5 ▶ 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 145
- ▶ 표 3-7-6 ▶ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황 145
- ▶ 표 3-7-7 ▶ 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 146
- ▶ 표 3-7-8 ▶ 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) 147
- ▶ 표 3-7-9 ▶ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 148
- ▶ 표 3-7-10 ▶ 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2020년) 148
- ▶ 표 3-7-11 ▶ 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 149
- ▶ 표 3-7-12 ▶ 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 149
- ▶ 표 3-7-13 ▶ 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 150
- ▶ 표 3-7-14 ▶ 방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 · 150
- ▶ 표 3-7-15 ▶ 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액 151
- ▶ 표 3-7-16 ▶ 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 151
- ▶ 표 3-7-17 ▶ 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황 152
- ▶ 표 3-7-18 ▶ 방송산업 수출 및 수입액 현황 152
- ▶ 표 3-7-19 ▶ 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 현황 152
- ▶ 표 3-7-20 ▶ 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 현황 153
- ▶ 표 3-7-21 ▶ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황 153
- ▶ 표 3-7-22 ▶ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수입액 현황 154
- ▶ 표 3-7-23 ▶ 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황 .. 154
- ▶ 표 3-7-24 ▶ 방송산업 장르별 수입액 현황 155
- ▶ 표 3-7-25 ▶ 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 155
- ▶ 표 3-7-26 ▶ 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) 156
- ▶ 표 3-7-27 ▶ 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 157
- ▶ 표 3-7-28 ▶ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 157
- ▶ 표 3-7-29 ▶ 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) 158
- ▶ 표 3-7-30 ▶ 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 158
- ▶ 표 3-7-31 ▶ 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 158
- ▶ 표 3-7-32 ▶ 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) 159
- ▶ 표 3-7-33 ▶ 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 159

- ▶ 표 3-7-34 ▶ 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 159
- ▶ 표 3-7-35 ▶ 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 160
- ▶ 표 3-7-36 ▶ 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 160

[제8장 광고산업]

- ▶ 표 3-8-1 ▶ 광고산업 총괄 161
- ▶ 표 3-8-2 ▶ 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 161
- ▶ 표 3-8-3 ▶ 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) 162
- ▶ 표 3-8-4 ▶ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 162
- ▶ 표 3-8-5 ▶ 광고산업 업종별 매출액 현황 163
- ▶ 표 3-8-6 ▶ 광고산업 매체별 매출액 현황 163
- ▶ 표 3-8-7 ▶ 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) 164
- ▶ 표 3-8-8 ▶ 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 164
- ▶ 표 3-8-9 ▶ 광고산업 수출 및 수입액 현황 165
- ▶ 표 3-8-10 ▶ 광고산업 수출 및 수입액 현황 165
- ▶ 표 3-8-11 ▶ 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 165
- ▶ 표 3-8-12 ▶ 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) 166
- ▶ 표 3-8-13 ▶ 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 166
- ▶ 표 3-8-14 ▶ 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) · 166
- ▶ 표 3-8-15 ▶ 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 167
- ▶ 표 3-8-16 ▶ 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 167
- ▶ 표 3-8-17 ▶ 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) 167
- ▶ 표 3-8-18 ▶ 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 167
- ▶ 표 3-8-19 ▶ 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) 167
- ▶ 표 3-8-20 ▶ 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 167

[제9장 캐릭터산업]

- ▶ 표 3-9-1 ▶ 캐릭터산업 총괄 168
- ▶ 표 3-9-2 ▶ 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년) 168
- ▶ 표 3-9-3 ▶ 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 169
- ▶ 표 3-9-4 ▶ 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) · 169
- ▶ 표 3-9-5 ▶ 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 170
- ▶ 표 3-9-6 ▶ 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 170
- ▶ 표 3-9-7 ▶ 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) 171
- ▶ 표 3-9-8 ▶ 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 171
- ▶ 표 3-9-9 ▶ 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2020년) 172
- ▶ 표 3-9-10 ▶ 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 172
- ▶ 표 3-9-11 ▶ 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 172
- ▶ 표 3-9-12 ▶ 캐릭터산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 172
- ▶ 표 3-9-13 ▶ 캐릭터산업 주요 국가대륙별 수입액 현황 173
- ▶ 표 3-9-14 ▶ 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 173
- ▶ 표 3-9-15 ▶ 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) ··· 173
- ▶ 표 3-9-16 ▶ 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 174
- ▶ 표 3-9-17 ▶ 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) 174
- ▶ 표 3-9-18 ▶ 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 · 175
- ▶ 표 3-9-19 ▶ 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) ··· 175
- ▶ 표 3-9-20 ▶ 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 175
- ▶ 표 3-9-21 ▶ 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) ··· 175
- ▶ 표 3-9-22 ▶ 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 176
- ▶ 표 3-9-23 ▶ 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) ··· 176
- ▶ 표 3-9-24 ▶ 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 176

표목차

[제10장 지식정보산업]

- ▶ 표 3-10-1 | 지식정보산업 총괄 177
- ▶ 표 3-10-2 | 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년) 177
- ▶ 표 3-10-3 | 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 178
- ▶ 표 3-10-4 | 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) 178
- ▶ 표 3-10-5 | 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 179
- ▶ 표 3-10-6 | 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 180
- ▶ 표 3-10-7 | 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) 180
- ▶ 표 3-10-8 | 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 181
- ▶ 표 3-10-9 | 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2020년) 182
- ▶ 표 3-10-10 | 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 182
- ▶ 표 3-10-11 | 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 182
- ▶ 표 3-10-12 | 지식정보산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 182
- ▶ 표 3-10-13 | 지식정보산업 주요 국가대륙별 수입액 현황 183
- ▶ 표 3-10-14 | 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 183
- ▶ 표 3-10-15 | 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) 184
- ▶ 표 3-10-16 | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 185
- ▶ 표 3-10-17 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) 185
- ▶ 표 3-10-18 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 186
- ▶ 표 3-10-19 | 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) 186
- ▶ 표 3-10-20 | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 186
- ▶ 표 3-10-21 | 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) 187
- ▶ 표 3-10-22 | 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 187
- ▶ 표 3-10-23 | 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) 188
- ▶ 표 3-10-24 | 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 188

[제11장 콘텐츠솔루션산업]

- ▶ 표 3-11-1 | 콘텐츠솔루션산업 총괄 189
- ▶ 표 3-11-2 | 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년) 189
- ▶ 표 3-11-3 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 190
- ▶ 표 3-11-4 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 사업체 수 현황(2020년) 190
- ▶ 표 3-11-5 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 191
- ▶ 표 3-11-6 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황 191
- ▶ 표 3-11-7 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) 192
- ▶ 표 3-11-8 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황 192
- ▶ 표 3-11-9 | 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2020년) 193
- ▶ 표 3-11-10 | 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 193
- ▶ 표 3-11-11 | 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 193
- ▶ 표 3-11-12 | 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 193
- ▶ 표 3-11-13 | 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황 194
- ▶ 표 3-11-14 | 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황 194
- ▶ 표 3-11-15 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) 195
- ▶ 표 3-11-16 | 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황 195
- ▶ 표 3-11-17 | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) 196
- ▶ 표 3-11-18 | 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 196
- ▶ 표 3-11-19 | 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) 196
- ▶ 표 3-11-20 | 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 197
- ▶ 표 3-11-21 | 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) 197
- ▶ 표 3-11-22 | 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 197

▶ 표 3-11-23 | 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) · 198

▶ 표 3-11-24 | 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 198

그림목차

요약 2020년 기준 콘텐츠산업조사 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	5
■ 그림 5 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황	6

제1부 조사 방법

■ 그림 1-1-1 콘텐츠산업조사 면접조사 진행 절차	15
■ 그림 1-2-1 콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외) - 통계청 통계분류포털	16
■ 그림 1-3-1 콘텐츠산업조사 조사 모집단 리스트 확보	24



2020 Content Industry Statistics

2020년 기준 콘텐츠산업조사 | 2021년 실시 |



콘텐츠산업조사 요약

2020년 기준 콘텐츠산업조사 요약

2020년 콘텐츠산업 사업체 수는 9만 9,551개로 나타났으며 종사자 수는 총 64만 2,086명, 매출액은 128조 2,870억 원으로 나타났다. 부가가치액은 50조 5,452억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.4%로 나타났다. 2020년 수출액은 119억 2,428만 달러였으며, 수입액은 9억 2,082만 달러로 나타나 110억 346만 달러의 흑자를 보였다.

표 1 | 콘텐츠산업 전체 요약(2020년 기준)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	25,244	185,444	21,648,849	8,758,970	40.5	345,960	254,371	91,589
만화	6,144	11,230	1,534,444	562,733	36.7	62,715	6,493	56,222
음악	33,138	65,464	6,064,748	1,982,931	32.7	679,633	12,146	667,487
영화	916	10,497	2,987,075	1,015,512	34.0	54,157	28,330	25,827
게임	11,541	83,303	18,885,484	8,320,944	44.1	8,193,562	270,794	7,922,768
애니메이션 ¹⁾	490	5,472	553,290	232,909	42.1	134,532	7,791	126,741
방송 ²⁾	1,070	50,239	21,964,722	7,699,900	35.1	692,790	60,969	631,822
광고	6,337	68,888	17,421,750	5,874,614	33.7	119,935	98,672	21,263
캐릭터	2,700	36,505	12,218,076	4,863,779	39.8	715,816	158,420	557,396
지식정보	9,949	93,182	19,373,367	8,686,346	44.8	691,987	9,467	682,520
콘텐츠솔루션	2,022	31,863	5,635,230	2,546,517	45.2	233,196	13,369	219,827
합계	99,551	642,086	128,287,034	50,545,154	39.4	11,924,284	920,822	11,003,462

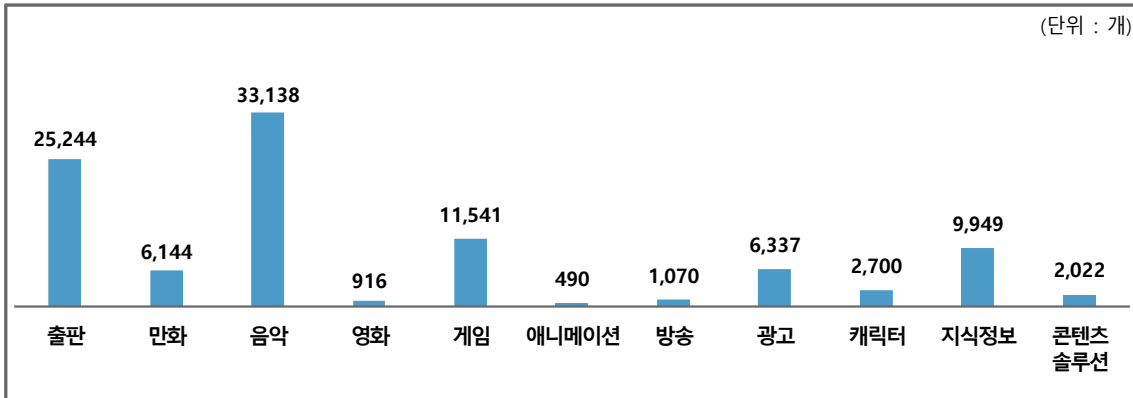
2020년 콘텐츠산업 사업체 수는 9만 9,551개로 전년대비 4.4% 감소했으며, 2016년부터 2020년까지 연평균 1.5% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 3,138개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.3%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 이는 전년대비 2.9% 감소, 연평균 3.0% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 5,244개로 25.4%의 비중을 차지했으며 전년대비 0.1% 증가, 2016년부터 2020년까지 연평균 0.2% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 1,541개로 11.6%의 비중을 차지했으며 전년대비 13.8% 감소, 연평균 1.7% 감소했다. 지식정보산업은 9,949개로 10.0%의 비중을 보였으며, 전년대비 0.9% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 광고산업은 6,337개로 6.4%의 비중을 차지했으며, 전년대비 13.5% 감소, 연평균 3.2% 감소했다. 만화산업은 6,144개로 전체 중 6.2%의 비중을 보였으며, 전년대비 7.0% 감소, 연평균 5.6% 감소했다. 캐릭터산업은 2,700개로 2.7%의 비중을 차지했

1) 애니메이션 극장 매출액과 방송사 수출액에 대한 부가가치액 제외

2) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외

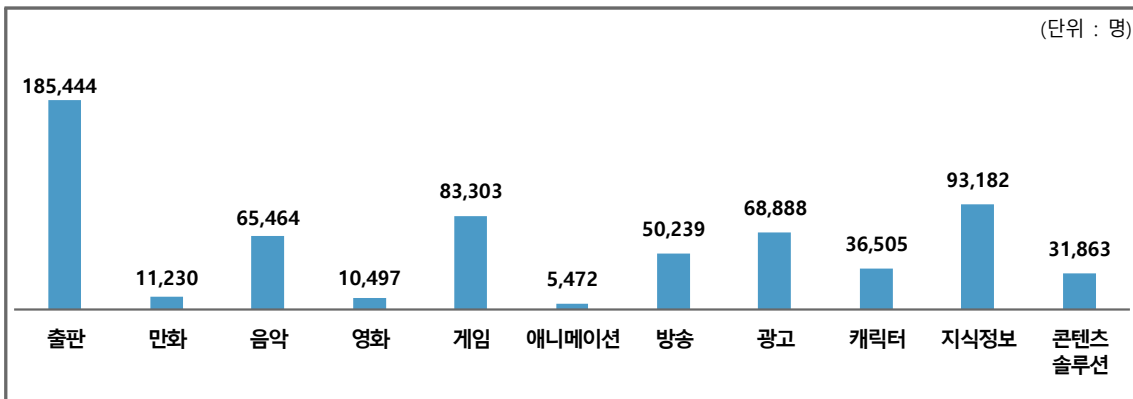
으며, 전년대비 2.0% 감소, 연평균 5.1% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 2,022개로 2.0%의 비중을 보였으며, 전년대비 2.6% 감소, 연평균 3.0% 증가했다. 방송산업은 1,070개로 전체 1.1%의 비중을 차지했으며, 전년대비 0.8% 증가, 연평균 2.8% 증가했다. 영화산업은 916개로 0.9%의 비중을 보였으며, 전년대비 25.1% 감소, 연평균 10.0% 감소했다. 애니메이션산업은 490개 업체로 0.5%를 차지해 가장 작은 비중을 보였으며, 전년대비 2.1% 증가, 연평균 2.3% 증가했다.

그림 1 | 콘텐츠산업 사업체 수 현황



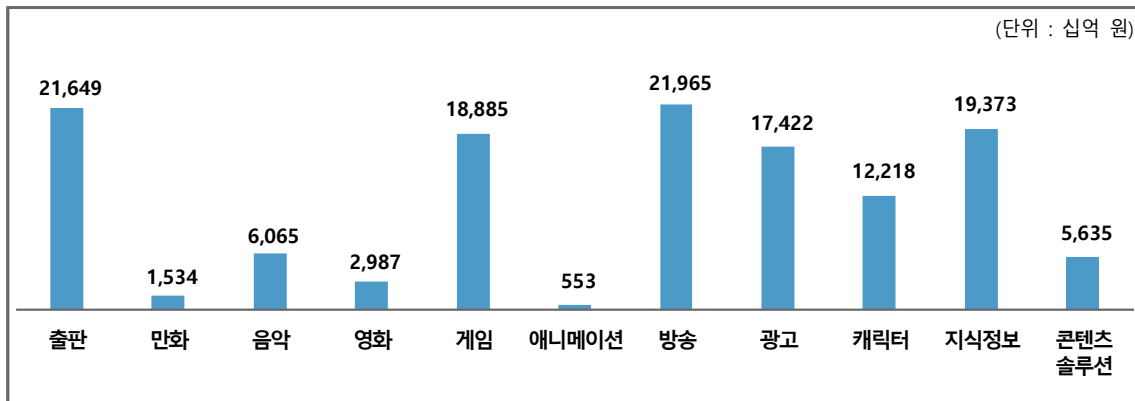
2020년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 64만 2,086명으로 전년대비 5.9% 감소하였으며 2016년부터 2020년까지 연평균 0.4% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 18만 5,444명(28.9%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 지식정보산업은 9만 3,182명(14.5%), 게임산업은 8만 3,303명(13.0%)으로 나타나 출판산업 다음으로 많았다. 다음으로는 광고산업 6만 8,888명(10.7%), 음악산업 6만 5,464명(10.2%), 방송산업 5만 239명(7.8%), 캐릭터산업 3만 6,505명(5.7%), 콘텐츠솔루션산업 3만 1,863명(5.0%), 만화산업 1만 1,230명(1.7%), 영화산업 1만 497명(1.6%) 그리고 애니메이션산업 5,472명(0.9%) 순으로 나타났다.

그림 2 | 콘텐츠산업 종사자 현황



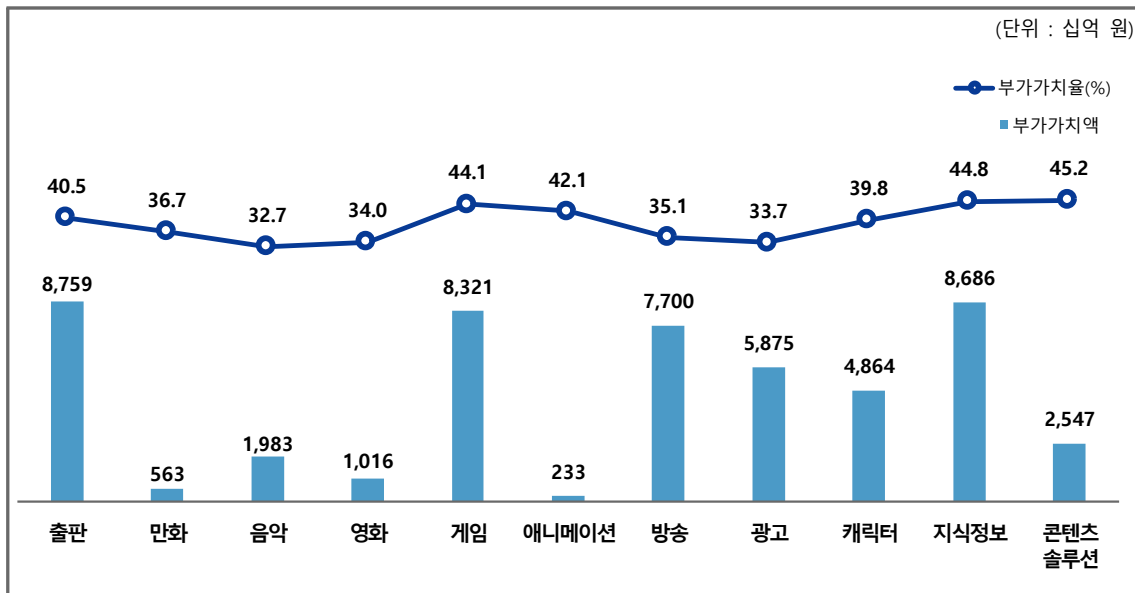
2020년 콘텐츠산업 매출액은 2019년 126조 7,123억 원에서 3,077억 원(1.2%) 증가한 128조 2,870억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 방송산업으로 전체 매출액의 17.1%인 21조 9,647억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 출판산업 21조 6,488억 원(16.9%), 지식정보산업 19조 3,734억 원(15.1%), 게임산업 18조 8,855억 원(14.7%), 광고산업 17조 4,218억 원(13.6%), 캐릭터산업 12조 2,181억 원(9.5%), 음악산업 6조 647억 원(4.7%), 콘텐츠솔루션산업 5조 6,352억 원(4.4%), 영화산업 2조 9,871억 원(2.3%), 만화산업 1조 5,344억 원(1.2%), 애니메이션산업 5,533억 원(0.4%) 순으로 조사되었다.

그림 3 | 콘텐츠산업 매출액 현황



2020년 콘텐츠산업 부가가치액은 50조 5,452억 원으로 조사되었다.

그림 4 | 콘텐츠산업 부가가치액 현황

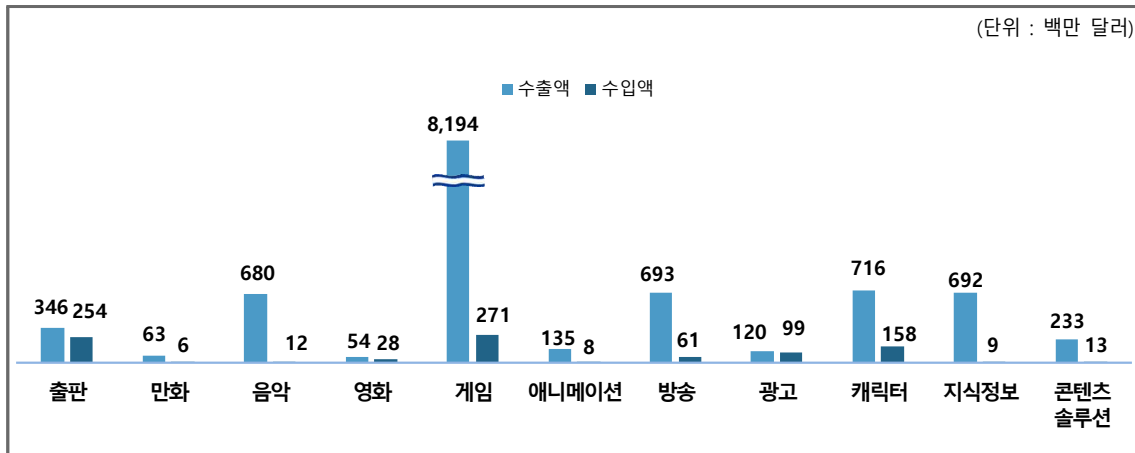


2020년 콘텐츠산업의 수출액은 전년대비 16.3% 증가한 119억 2,428만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 게임산업의 수출액은 81억 9,356만 달러로 전체의 68.7%를 차지하였으며 이는 전년대비 23.1% 증가, 2016년부터 2020년까지 연평균 25.7% 증가한 수치이다.

2020년 수입액은 전년대비 23.5% 감소한 9억 2,082만 달러로 나타났다. 수입액은 게임산업 수입액이 2억 7,079만 달러로 전체 콘텐츠산업 수입액에 29.4%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈고, 출판산업 수입액(2억 5,437만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 27.6%를 차지하며 두 번째로 높았다. 다음은 캐릭터산업 17.2%, 광고산업 10.7%, 방송산업 6.6% 등의 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 110억 346만 달러로 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 지식정보산업, 음악산업, 방송산업 또한 비교적 큰 수출입 차액을 보였다. 2020년 기준 모든 산업에서 수출액이 수입액보다 많은 것으로 나타났다.

그림 5 | 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황





제 1부

조사방법

제 1장 조사개요

제 2장 분류체계

제 3장 조사대상

제 4장 모수추정

01 조사개요

제1절 조사목적

콘텐츠산업조사는 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
- 기업, 대학, 연구소 등의 콘텐츠산업 경영계획 수립 및 연구활동 자료
- 국제 비교자료

표 1-1-1 | 조사결과의 주요 이용기관과 활용목적

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

제2절 법적근거

- 정부승인통계(승인번호 113008호, 승인일자 2004.10.16.)

제3절 조사연혁

표 1-1-2 | 조사연혁

연도	내용
2000	- <문화산업통계> 조사 실시
2006	- <디지털콘텐츠산업통계> 조사 실시
2010	- '문화산업통계'에서 '콘텐츠산업통계'로 명칭 변경 승인 - '문화산업통계'와 '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
2019	- '콘텐츠산업통계' → '콘텐츠산업조사'로 명칭 변경
2020	- 표준산업분류 개정으로 인한 콘텐츠산업 특수분류 연계 변경

제4절 조사기간

- 조사기준일 : 2020. 12. 31
- 조사대상기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31
- 조사실시기간 : 2021. 10. ~ 2021. 11.

제5절 조사대상 및 범위

전체 11개 콘텐츠산업 중 7개 산업의 조사결과는 실태조사를 통하여 도출하였으며, 3개 산업(영화, 게임, 광고)과 방송영상독립제작사의 조사결과는 문화체육관광부의 타 조사를 인용. 방송 산업은 타기관의 조사 결과를 인용하여 작성

■ 콘텐츠사업체 실태조사 분야

- 출판, 만화, 음악, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 애니메이션(전수조사)

■ 조사결과 인용 분야

- 문화체육관광부 조사 결과 인용 : 영화, 게임, 방송영상독립제작사, 광고
- 타 기관 조사 결과 인용 : 방송(방송영상독립제작사 제외)

표 1-1-3 | 조사연혁

구분		자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	실태조사
	출판 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달 판매업(중사자 수) ☞ 통계청, “전국사업체조사”, 2019 ³⁾
	온라인 출판 유통업	실태조사
	출판 임대업	실태조사
만화	만화 출판업	실태조사
	온라인 만화 제작·유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
음악	만화 도소매업	실태조사
	음악제작업	실태조사
	음악 및 오디오물 출판업	실태조사
	음반복제 및 배급업	실태조사
	음반 도소매업	실태조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악 공연업	실태조사
노래연습장 운영업	실태조사	
영화	-	☞ 영화진흥위원회, “2020년 한국 영화산업 실태조사”
게임	-	☞ 한국콘텐츠진흥원, “게임산업백서”
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망(www. kobis. or. kr)” 방송통신위원회, “2021년 방송산업 실태조사 보고서”
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
방송	방송(방송영상독립제작사 제외)	☞ 방송통신위원회, “2021년 방송산업 실태조사 보고서”
	방송영상물제작업(방송영상독립제작사)	☞ 한국콘텐츠진흥원, “방송영상산업백서”
광고	-	☞ 문화체육관광부, “2021 광고산업조사 보고서”
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 놀이시설 운영업	조사하지 않음
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
콘텐츠솔루션	가상세계 및 가상현실업	실태조사
	콘텐츠솔루션업	실태조사
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사

3) '20 값은 '22년 6월 확정치 발표로 전년도와 동일 자료 인용

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 장소별로 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
- ☞ (주) 흥길동 출판 : 출판산업, 만화산업, 캐릭터산업 등

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

제6절 조사내용

2020년 기준 조사에서는 시계열 유지를 위해 2019년 기준 조사표 문항을 기본 항목으로 구성하여 조사 진행

표 1-1-4 콘텐츠산업조사 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, 벤처기업 지정여부(벤처기업 유형), 사업체 구분
	회계연도 결산 월, 자본금
	연간 총 매출액
II. 사업체 현황	업종별 매출액 비중
	재무제표 작성여부 - 부가가치액(경상이익, 인건비, 감가상각비, 순금융비용, 임차료, 조세공과), 납부부가가치액
	연간 총 종사자 수
III. 종사자 현황	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	해외거래(수출·수입) 여부
	연간 총 수출입액(달러)
	업종별 수출입액 비중
	업종별 수출입액 권역별 비중 - 중국(홍콩), 대만, 일본, 동남아, 북미, 유럽, 중동, 남미, 기타
V. 응답자 정보	응답자 성명, 연락처, E-Mail, FAX, 응답자 부서, 응답자 직책

제7절 조사방법

1. 조사체계

2020년 기준 콘텐츠산업조사는 다음 7단계로 구성하여 진행



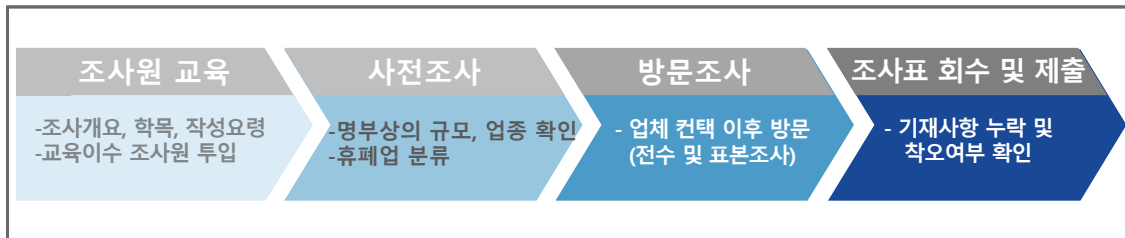
2. 실사 방법

2020년 기준 콘텐츠산업조사는 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하여 비표본오차 최소화. 단, 현장 방문조사가 어려운 경우에는 예외적으로 팩스, 이메일, 온라인 설문 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 발생 시 업체 재방문 등을 통해 보완하여 제출

■ 그림 1-1-1 | 콘텐츠산업조사 면접조사 진행 절차



제8절 공표

- 잠정결과 공표 : 2021년 12월
- 보고서 발간 : 2022년 1월

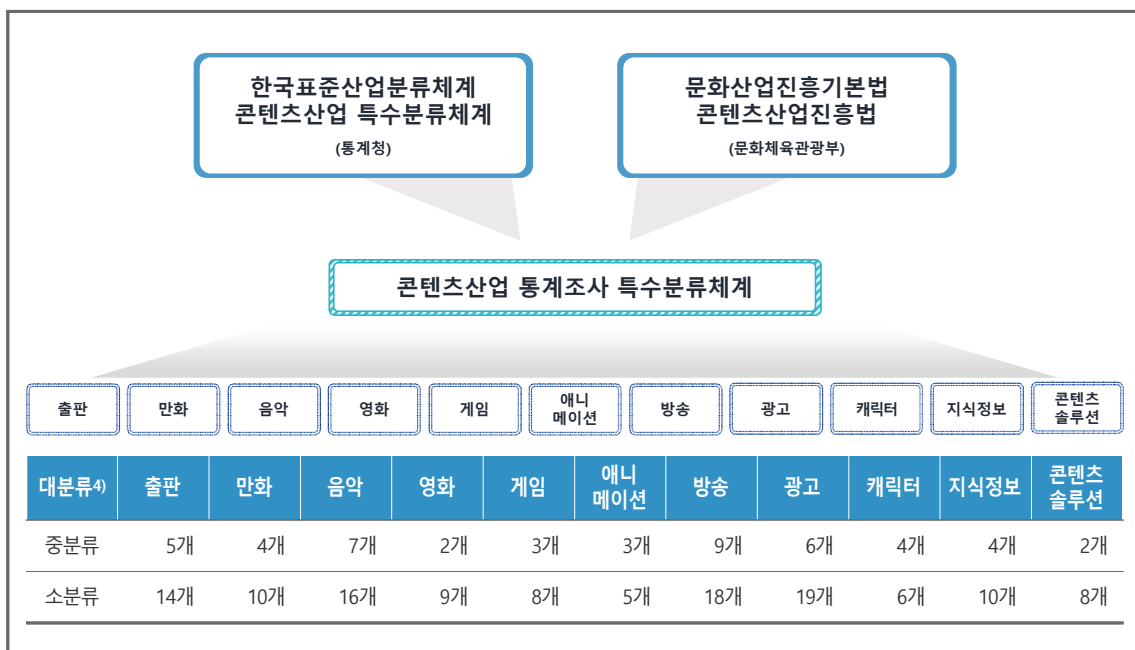
02 분류체계

제1절 콘텐츠산업조사 분류체계

콘텐츠산업 특수분류는 12개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.영화산업, 5.게임산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성. 2020년 기준 콘텐츠산업조사에서는 공연산업 총괄규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함

2020년 기준 콘텐츠산업조사는 공연을 제외한 11개 대분류, 49개 중분류, 123개 소분류로 구성된 분류체계 적용하였으며, 일부 업종에 대해 병합하여 결과를 산출

그림 1-2-1 | 콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외) - 통계청, 통계분류포털



4) 콘텐츠산업 특수분류를 기준으로 작성되었으며, 결과 공표 업종과는 차이가 있음

콘텐츠산업조사의 공표범위는 소분류 및 통계의 시계열을 유지하고 변경에 따른 혼란을 최소화하기 위하여 매년 변경의 폭을 제한하였으며, 중장기적인 관점에서 변경 계획을 가지고 일부 업종에만 변경 사항 적용

자료가 인용되는 산업분야에 대해서는 인용되는 자료를 기준으로 업종을 구분

- 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 만화콘텐츠서비스로 병합
- 2019년 기준 콘텐츠산업조사에서는 다음과 같이 공표범위가 수정됨
 - 출판산업 : 인터넷/모바일 전자출판제작업(소분류)을 온라인 출판 유통업(중분류)에서 출판업(중분류)으로 이동⁵⁾
 - 지식정보산업 : 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업과 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 분류

5) 승인변경일자를 기준으로 작성

표 1-2-1 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의	
출판 산업	출판업	일반 서적 출판업 (종이매체출판업)	신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팜플렛을 출판하는 사업체	
		교과서 및 학습 서적 출판업	초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체	
		[이동]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(기관지, 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	
		정기 광고 간행물 발행업	부동산, 중고품 등 각종 상품거래 안내, 산업 활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체	
	출판 도소매업	기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체	
		인쇄업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물 및 인쇄물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체(광고물 제외)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)
			[병합]서적 및 잡지류 소매업 (인터넷서점(만화제외) 병합)	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체(만화 제외) 또는 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등)
만화 산업	온라인 출판 유통업	계약배달 판매업 (신문배달판매)	신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체(외부자료 인용)	
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체	
	출판 임대업	서적 임대업(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, 대원씨아이, 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	
		[병합]인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체	
		만화책 임대업	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포안에서 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	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체	
[병합]만화 서적 및 잡지류 소매 (인터넷서점(만화부문) 병합)	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체 또는 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등, 만화만 해당)			

표 1-2-1 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(계속)

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
		[병합] 음반 소매업 (인터넷 음반 소매업 병합)	음반을 소매하는 사업체 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 (인터넷상 음반)
	온라인 음악 유통업	[병합] 인터넷/모바일 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체
		음원 대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
	음악 공연업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원을 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 제공하는 사업체
		음악공연 기획 및 제작업	음악공연(뮤지컬, 대중음악, 클래식, 오페라, 전통공연 등)을 기획 및 제작하는 사업체(단, 연극은 제외)
	노래연습장 운영업	기타 음악공연 서비스업	음악공연과 관련된 서비스를 제공하는 사업체(티켓발매 등)
		노래연습장 운영업	연주자를 두지 않고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주 장치 등의 시설을 갖춘 사업체
	영화 산업 (인용)	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작
영화 수입			해외 영화를 수입하는 사업체
영화제작 지원			일반 영화제작에 관련된 필름가공, 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
디지털 온라인 유통업	디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 사업체
		온라인 배급	인터넷/모바일을 통해 영화를 배급하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체
게임 산업 (인용)	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)

표 1-2-1 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(계속)

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 홍보업	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 (인용)	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 ⁶⁾	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 위성방송 사업체
	방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자	지상파방송 사업자, 종합유선방송 사업자 또는 위성방송 사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터)
	방송영상물 제작업	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
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송 사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체	
광고 산업 (인용)	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	
광고전문 서비스업	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	

6) 2012년 8월 사업종료

표 1-2-1 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고전문 서비스업		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.
광고 산업 (계속)	인쇄업	인쇄	각종 광고용 인쇄물을 인쇄하는 사업체(광고물 인쇄업)
	온라인광고 대행업	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 전시 광고물을 기획·제작하여 옥내외 간판 또는 차량, 상점 등 전시공간에 전시구조물을 게시하는 사업체
		옥외광고제작대행	인쇄, 그림 또는 전자적 방식 등의 전시 광고물을 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 제조하는 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
지식 정보 산업	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)
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업)
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)	

표 1-2-1 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
	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
지식 정보 산업 (계속)	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프시스템을 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 현실세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	디지털 가상세계 콘텐츠를 사용하여 사용자가 현실세계와 유사하게 느낄 수 있는 가상현실 서비스를 제공하는 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 등 모바일솔루션)
		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 솔루션	콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웨어이전스 등 용역 및 서비스
		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

03 조사대상

제1절 모집단

1. 모집단 정의

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

2020년 기준 콘텐츠산업조사의 목표 모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국의 모든 사업체이며, 아래 요건을 충족하는 사업체

▣ 국내 소재 콘텐츠 사업체

- 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하여야 함

▣ 2020년 중 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체

- 2020년 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
- 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
- 조사 대상기간 중 휴·폐업사업체 일지라도 2020년 중에 조업실적이 있으면 조사함
- ※ 2020년도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함

▣ 종사자 1인 이상 사업체

- 2020. 12. 31. 현재 종사자 수 1인 이상인 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

2. 모집단 확보

그림 1-3-1 | 콘텐츠산업조사 조사 모집단 리스트 확보

통계청 모집단 리스트	산업별 협회 리스트	내부 모집단 리스트
전국사업체조사 리스트	대한출판문화협회 리스트	2006~2020 모집단 리스트
	한국만화영상산업진흥원 리스트	애니메이션 디렉토리 리스트
	한국음악저작권협회 리스트	캐릭터 디렉토리 리스트
	한국음악콘텐츠산업협회 리스트	
	한국음실연자연합협회 리스트	
	애니메이션제작자 협회 리스트	
	캐릭터 라이선싱 협회 리스트	
	한국공연협회 보유 리스트	
	한국공연프로듀서협회 보유 리스트	

콘텐츠산업조사 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

2020년 기준 콘텐츠산업조사에서는 1차적으로 확보된 모집단리스트에서 중복된 사업체를 제거하고, 사업자등록번호가 있는 경우에는 국세청 홈페이지에서 휴업과 폐업 여부를 확인. 이를 토대로 전화조사를 실시하였으며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거하여 모집단리스트 확정. 콘텐츠산업은 휴업과 폐업, 업종변경이 빈번한 산업이므로 폐업을 제외한 휴업 및 업종변경 사업체는 유지·관리함

3. 조사 모집단

2020년 기준 콘텐츠산업 조사 모집단은 총 99,551개로 이를 산업분야별로 보면, 출판산업 25,244개, 만화산업 6,144개, 음악산업 33,138개, 애니메이션산업 490개, 캐릭터산업 2,700개, 지식정보산업 9,949개, 콘텐츠솔루션산업 2,022개를 조사 모집단으로 확정

타 조사 인용자료 모집단 수는 영화산업 916개, 게임산업 11,541개, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2020년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 399개(전광판방송사업자 제외), 방송영상독립제작사 671개, 광고산업 6,337개를 조사모집단으로 확정함

표 1-3-1 | 콘텐츠산업조사 모집단

구분	모집단 수	
	실태조사 모집단 수 ⁷⁾	타조사 인용자료 모집단 수 ⁸⁾
출판산업	25,244	-
만화산업	6,144	-
음악산업	33,138	-
영화산업	-	916
게임산업	-	11,541
애니메이션산업	490	-
방송산업	방송영상독립제작사 제외	399
	방송영상독립제작사	671
광고	-	6,337
캐릭터	2,700	-
지식정보	9,949	-
콘텐츠솔루션	2,022	-
소계	79,687	19,864
합계		99,551

7) 2019년 기준 실태조사 모집단 수 (직접 조사를 위한 모집단 수)

8) 2019년 기준 타 조사 인용자료 모집단 수 (직접 조사하지 않음)

표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황 (단위 : 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
출판업	일반 서적출판업(중이매체출판업)	1,831	1,851	1,972	2,013	2,026
	교과서 및 학습서적 출판업	706	747	728	748	748
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ⁹⁾	181	186	176	168	164
	신문 발행업	497	603	640	656	666
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,311	1,355	1,367	1,379	1,374
	정기 광고간행물 발행업	387	366	334	345	337
	기타 인쇄물 출판업	246	264	277	278	260
인쇄업	인쇄업	12,105	12,471	11,688	11,694	11,682
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,608	1,599	1,600	1,614	1,693
	서적 및 잡지류 소매업	4,511	4,604	4,478	4,582	4,751
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	44	48	56	57	61
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	2,025	1,735	1,679	1,686	1,482
출판산업 합계		25,452	25,829	24,995	25,220	25,244
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	94	99	83	85	76
	일반 출판사(만화부문)	108	104	98	99	92
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	50	57	72	70	62
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	35	33	42	36	31
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	821	744	690	704	671
	서적임대(대여)(만화부문)	2,131	1,865	1,806	1,796	1,629
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	192	166	162	162	159
	만화 서적 및 잡지류 소매	4,295	4,104	3,675	3,655	3,424
만화산업 합계		7,726	7,172	6,628	6,607	6,144
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,074	977	958	957	871
	음반(음원)녹음시설 운영업	142	151	143	148	182
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	48	49	57	61	85
	기타 오디오물 제작업	4	11	10	13	12
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	52	64	70	70	74
	음반 배급업	21	28	27	25	18
음반 도소매업	음반 도매업	65	91	85	96	110
	음반 소매업	217	239	242	250	304
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	158	148	143	142	139
	음원 대리 중개업	32	35	33	33	28
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	55	53	50	50	47
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	636	746	707	708	717
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	43	125	139	143	153
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	34,954	33,349	33,006	31,449	30,398
음악산업 합계		37,501	36,066	35,670	34,145	33,138

9) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	475	483	332	316	312
	영화 수입	103	112	50	48	43
	영화제작 지원	162	171	244	176	169
	영화 배급	108	107	85	83	81
	극장 상영	457	452	561	513	216
	영화 홍보 및 마케팅	60	57	68	63	60
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	6	8	7	5	13
	온라인 배급	12	11	12	11	13
	온라인 상영	15	8	10	8	9
영화산업 합계		1,398	1,409	1,369	1,223	916
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	908	888	880	916	1,046
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	10,655	11,349	11,801	11,871	9,970
	전자 게임장 운영업	800	700	676	600	525
게임산업 합계		12,363	12,937	13,357	13,387	11,541
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	203	243	241	228	259
	애니메이션 하청 제작업	150	166	166	153	131
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	24	24	28	27	26
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	53	45	53	53	54
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	17	14	21	19	20
애니메이션산업 합계		447	492	509	480	490
지상파 방송	지상파방송 사업자	52	51	51	51	50
	지상파 이동멀티미디어방송 사업자	19	19	19	19	19
유선방송	종합유선방송 사업자	90	92	93	92	90
	중계유선방송 사업자	49	44	39	31	29
위성방송	일반위성방송 사업자	1	1	1	1	1
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	164	169	172	171	174
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	3	3	3	3
	IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP)	25	44	42	36	33
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	554	631	728	658	671
방송산업 합계 ¹⁰⁾		957	1,054	1,148	1,062	1,070
광고	광고대행업	2,162	1,954	1,887	1,892	1,618
	광고제작업	1,480	1,374	1,388	1,397	1,124
	광고전문 서비스업	1,666	1,580	1,553	1,604	1,260
	인쇄업	1,306	943	921	927	896
	온라인 광고대행업	866	802	900	867	837
	옥외 광고대행업	649	581	607	636	602
광고산업 합계 ¹¹⁾		7,231	7,234	7,256	7,323	6,337

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

11) 광고산업 사업체는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 사업체 수 및 사업체 비중에서 세부업종의 합계가 전체합계보다 클 수 있음. 2016-2019년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전 년도와 단순비교는 불가능

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	641	695	666	666	652
	캐릭터상품 제조업	521	503	465	446	436
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	300	289	361	461	462
	캐릭터상품 소매업	719	774	1,042	1,181	1,150
캐릭터산업 합계		2,213	2,261	2,534	2,754	2,700
e-learning업	e-learning 기획업	401	426	381	383	455
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	811	845	798	783	778
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	256	239	222	220	229
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	225	198	173	171	171
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	967	1,040	1,036	1,059	1,057
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	696	997	921	971	987
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	15	16	14	15	13
	스크린골프장 운영업	5,237	5,256	6,013	6,072	6,065
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	111	132	166	141	149
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	-	-	-	44	45
지식정보산업 합계		8,719	9,149	9,724	9,859	9,949
콘텐츠솔루션업	저작물	107	108	302	289	259
	콘텐츠보호	72	80	84	71	74
	모바일솔루션	337	313	334	344	352
	과금/결제	75	76	79	73	69
	콘텐츠관리시스템(CMS)	153	146	146	152	162
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	71	61	66	59	57
	기타 콘텐츠 솔루션	846	952	971	954	920
컴퓨터그래픽스업 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	137	136	138	134	129
콘텐츠솔루션산업 합계		1,798	1,872	2,120	2,076	2,022

표 1-3-3 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위 : 개)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 ¹²⁾					비중 (%)
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	
7개 시	서울	34,948	34,440	34,725	33,928	33,115	33.3
	부산	6,444	6,433	5,885	5,772	5,361	5.4
	대구	5,340	5,305	5,195	5,002	4,629	4.7
	인천	4,884	4,753	4,709	4,696	4,506	4.5
	광주	3,499	3,516	3,319	3,323	3,029	3.0
	대전	3,473	3,605	3,536	3,463	3,304	3.3
	울산	2,237	2,249	2,164	2,109	1,911	1.9
	세종 ¹³⁾	-	282	318	311	308	0.3
	소계	25,878	30,792	25,125	24,677	23,048	23.2
9개 도	경기도	20,310	20,307	20,802	21,336	20,448	20.5
	강원도	2,619	2,564	2,752	2,650	2,485	2.5
	충청북도	2,768	2,837	2,851	2,756	2,703	2.7
	충청남도	3,369	3,185	3,347	3,235	3,141	3.2
	전라북도	2,926	2,942	2,993	2,972	2,748	2.8
	전라남도	2,606	2,642	2,400	2,395	2,357	2.4
	경상북도	4,352	4,353	4,193	4,173	3,951	4.0
	경상남도	4,992	5,006	4,998	4,899	4,499	4.5
	제주도	1,026	1,045	1,113	1,104	1,041	1.0
소계	44,966	44,881	45,449	45,520	43,373	43.6	
합계	105,792	105,464	105,299	104,124	99,536	100.0	

지역	산업	출판				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	10,413	10,610	10,238	10,431	10,369
	부산	1,396	1,405	1,304	1,304	1,299
	대구	1,184	1,254	1,154	1,151	1,153
	인천	819	743	720	713	725
	광주	780	794	745	751	753
	대전	808	818	776	782	792
	울산	356	366	349	347	347
	세종 ¹⁴⁾	-	81	82	84	84
	소계	5,343	5,461	5,130	5,132	5,153
9개 도	경기도	4,537	4,575	4,741	4,742	4,773
	강원도	497	508	483	500	499
	충청북도	515	558	525	526	536
	충청남도	675	628	623	628	636
	전라북도	717	730	676	669	673
	전라남도	571	597	566	565	562
	경상북도	882	914	836	833	843
	경상남도	1,065	998	953	962	963
	제주도	237	250	224	232	237
소계	9,696	9,758	9,627	9,657	9,722	
합계	25,452	25,829	24,995	25,220	25,244	

12) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외

13) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함되며, 게임산업에 한하여 2016~2020년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

14) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	만화				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	1,866	1,805	1,679	1,681	1,515
	부산	629	530	472	477	450
	대구	382	364	329	326	312
	인천	380	348	317	312	296
	광주	308	273	255	250	234
	대전	289	270	246	246	217
	울산	185	170	144	142	145
	세종 ¹⁵⁾	-	15	14	14	15
	소계	2,173	1,970	1,777	1,767	1,669
9개 도	경기도	1,567	1,450	1,397	1,384	1,295
	강원도	216	181	168	170	151
	충청북도	224	223	206	207	189
	충청남도	222	232	219	217	204
	전라북도	287	266	243	241	230
	전라남도	242	232	208	207	193
	경상북도	330	329	293	293	278
	경상남도	489	399	362	364	340
	제주도	110	85	76	76	80
소계	3,687	3,397	3,172	3,159	2,960	
합계	7,726	7,172	6,628	6,607	6,144	

지역	산업	음악				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	8,388	8,262	8,270	7,785	7,560
	부산	2,384	2,190	2,149	1,885	1,781
	대구	2,238	2,090	2,043	1,827	1,745
	인천	2,518	2,449	2,377	2,333	2,301
	광주	1,370	1,290	1,204	1,105	1,062
	대전	1,461	1,411	1,445	1,406	1,385
	울산	1,025	934	909	818	784
	세종 ¹⁶⁾	-	123	154	147	149
	소계	10,996	10,487	10,281	9,521	9,207
9개 도	경기도	8,061	7,862	7,478	7,721	7,513
	강원도	1,024	969	1,120	1,005	954
	충청북도	1,245	1,226	1,239	1,154	1,142
	충청남도	1,473	1,294	1,411	1,327	1,298
	전라북도	980	929	1,079	1,049	1,003
	전라남도	1,032	968	773	772	784
	경상북도	1,942	1,813	1,708	1,642	1,590
	경상남도	2,044	1,962	1,960	1,844	1,751
	제주도	316	294	351	325	336
소계	18,117	17,317	17,119	16,839	16,371	
합계	37,501	36,066	35,670	34,145	33,138	

15) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

16) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	영화				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	873	856	727	638	561
	부산	47	56	54	42	25
	대구	29	26	31	31	19
	인천	30	33	35	33	25
	광주	15	22	34	23	15
	대전	12	11	14	17	8
	울산	6	5	8	8	1
	세종 ¹⁷⁾	-	3	4	2	1
	소계	139	156	180	156	94
9개 도	경기도	219	218	220	224	128
	강원도	22	27	32	30	17
	충청북도	15	15	26	25	14
	충청남도	25	22	27	25	22
	전라북도	33	33	35	27	22
	전라남도	15	18	27	20	10
	경상북도	22	23	32	31	16
	경상남도	29	33	49	37	26
	제주도	6	8	14	10	6
소계	386	397	462	429	261	
합계	1,398	1,409	1,369	1,223	916	

지역	산업	게임 ¹⁸⁾				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
6개 시	서울	2,681	2,651	2,694	2,508	2,184
	부산	792	812	784	776	670
	대구	637	681	732	714	581
	인천	555	604	659	693	602
	광주	538	592	601	622	484
	대전	386	405	403	410	333
	울산	324	371	370	366	260
	소계	3,232	3,465	3,549	3,581	2,930
9개 도	경기도	2,554	2,739	2,961	3,106	2,855
	강원도	483	494	512	519	464
	충청북도	381	395	429	416	382
	충청남도	512	526	554	569	521
	전라북도	492	477	473	485	424
	전라남도	434	455	456	455	392
	경상북도	632	696	679	705	575
	경상남도	779	838	840	804	633
	제주도	183	201	210	239	181
소계	6,450	6,821	7,114	7,298	6,427	
합계	12,363	12,937	13,357	13,387	11,541	

17) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

18) 게임산업 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	애니메이션				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	286	332	355	328	340
	부산	17	19	19	18	12
	대구	2	1	1	1	1
	인천	3	4	4	4	6
	광주	27	23	25	24	28
	대전	3	4	3	3	3
	울산	2	1	2	2	2
	세종 ¹⁹⁾	-	-	3	3	3
	소계	54	52	57	55	55
9개 도	경기도	94	83	74	75	67
	강원도	1	6	7	7	10
	충청북도	3	3	1	1	1
	충청남도	2	3	4	3	3
	전라북도	1	1	1	1	1
	전라남도	3	3	3	3	5
	경상북도	0	1	1	1	1
	경상남도	3	3	1	1	2
	제주도	0	5	5	5	5
소계	107	108	97	97	95	
합계	447	492	509	480	490	

지역	산업	방송(방송영상독립제작사 제외) ²⁰⁾				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	209	231	232	220	219
	부산	15	17	16	17	17
	대구	14	13	13	13	13
	인천	9	9	8	7	6
	광주	9	9	9	13	9
	대전	10	9	10	6	9
	울산	5	5	4	3	3
	세종	2	4	3	3	3
	소계	64	66	63	62	60
9개 도	경기도	31	35	36	40	38
	강원도	11	11	11	10	10
	충청북도	11	7	7	7	7
	충청남도	5	3	4	4	4
	전라북도	11	10	9	7	7
	전라남도	22	20	20	16	15
	경상북도	11	10	9	9	9
	경상남도	13	13	12	11	9
	제주도	4	6	6	6	6
소계	119	115	114	110	105	
합계	390	412	409	392	384	

19) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

20) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외

지역	산업	방송(방송영상독립제작사)				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	395	448	550	503	511
	부산	20	29	19	17	16
	대구	14	10	10	6	9
	인천	11	12	10	13	13
	광주	7	9	6	6	9
	대전	7	9	11	9	9
	울산	4	7	2	2	2
	세종 ²¹⁾	-	2	5	1	-
	소계	63	78	63	54	58
9개 도	경기도	45	61	60	63	66
	강원도	14	15	9	8	11
	충청북도	3	2	2	1	1
	충청남도	8	4	2	4	5
	전라북도	7	6	10	7	2
	전라남도	2	1	2	4	4
	경상북도	2	2	2	1	3
	경상남도	7	8	12	6	5
	제주도	8	6	16	7	5
	소계	96	105	115	101	102
합계	554	631	728	658	671	

지역	산업	광고 ²²⁾				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	4,468	3,793	4,366	3,942	4,017
	부산	490	745	380	563	417
	대구	344	366	335	380	242
	인천	121	109	112	134	84
	광주	217	249	175	264	164
	대전	188	275	212	183	144
	울산	56	104	58	102	51
	세종	21	30	26	27	22
	소계	1,438	1,878	1,297	1,654	1,124
9개 도	경기도	541	558	635	715	430
	강원도	102	70	113	109	76
	충청북도	112	128	98	105	120
	충청남도	132	165	147	99	85
	전라북도	152	215	149	164	65
	전라남도	73	106	81	89	126
	경상북도	108	64	117	142	116
	경상남도	83	199	184	244	143
	제주도	45	58	69	61	35
	소계	1,325	1,563	1,593	1,728	1,196
합계	7,231	7,234	7,256	7,323	6,337	

21) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

22) 2016-2019년은 "아리랑TV", "인론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전 년도와 단순비교는 불가능

지역	산업	캐릭터				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	893	863	870	1,061	1,030
	부산	134	120	125	120	121
	대구	81	68	79	85	83
	인천	74	96	105	98	94
	광주	57	59	59	59	58
	대전	42	56	53	49	46
	울산	17	21	28	28	29
	세종 ²³⁾	-	5	5	5	5
	소계	405	425	454	444	436
9개 도	경기도	600	627	826	873	865
	강원도	42	45	45	44	45
	충청북도	38	47	47	44	39
	충청남도	51	49	63	65	67
	전라북도	35	45	54	55	52
	전라남도	30	30	34	34	34
	경상북도	43	45	45	45	44
	경상남도	48	63	73	68	67
	제주도	28	22	23	21	21
소계	915	973	1,210	1,249	1,234	
합계	2,213	2,261	2,534	2,754	2,700	

지역	산업	지식정보				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	3,316	3,365	3,371	3,472	3,488
	부산	452	443	493	490	494
	대구	362	385	413	415	419
	인천	331	308	321	315	313
	광주	143	177	181	183	190
	대전	210	261	278	275	282
	울산	250	256	274	274	273
	세종 ²⁴⁾	-	18	22	24	25
	소계	1,748	1,848	1,982	1,976	1,996
9개 도	경기도	1,757	1,818	2,042	2,072	2,107
	강원도	187	215	228	225	226
	충청북도	211	224	256	257	259
	충청남도	255	248	282	283	285
	전라북도	198	217	249	252	254
	전라남도	178	208	225	225	227
	경상북도	369	439	454	454	459
	경상남도	419	467	526	531	532
	제주도	81	100	109	112	116
소계	3,655	3,936	4,371	4,411	4,465	
합계	8,719	9,149	9,724	9,859	9,949	

23) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

24) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	콘텐츠솔루션				
		2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
7개 시	서울	1,160	1,224	1,373	1,359	1,321
	부산	68	67	70	63	59
	대구	53	47	55	53	52
	인천	33	38	41	41	41
	광주	28	19	25	23	23
	대전	57	76	85	77	76
	울산	7	9	16	17	14
	세종 ²⁵⁾	-	1	-	1	1
	소계	246	257	292	275	266
9개 도	경기도	304	281	332	321	311
	강원도	20	23	24	23	22
	충청북도	10	9	15	13	13
	충청남도	9	11	11	11	11
	전라북도	13	13	15	15	15
	전라남도	4	4	5	5	5
	경상북도	11	17	17	17	17
	경상남도	13	23	26	27	28
	제주도	8	10	10	10	13
	소계	392	391	455	442	435
합계	1,798	1,872	2,120	2,076	2,022	

25) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제2절 표본설계

1. 총화

표본조사 사업체에 대하여 콘텐츠산업 소분류업종과 종사자규모를 기준으로 층화

☞ 계통추출에서는 지역(시·도)을 기준변수로 활용하여 내재층화 실시

다음으로 6개 구간 종사자 수 규모를 기준으로 전수조사와 표본조사 층으로 구성하였으며, 애니메이션산업은 종사자 수와 관계없이 전수조사 진행. 인용조사를 제외한 7개 산업의 조사 대상 6,000개 사업체 중 3,179개 사업체(53.0%) 전수조사 실시

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

2. 표본규모 및 배분

2020년 기준 조사규모는 12,132개로 2018년 대비 감소(12,416개 → 12,132개), 2019년 대비 감소(12,301개 → 12,132개)

표 1-3-4 콘텐츠산업조사 연도별 표본대상 규모 비교

(단위 : 개)

구분	조사 규모		
	2018년	2019년	2020년
출판산업	1,719	1,913	1,979
만화산업	691	461	478
음악산업	945	570	623
영화산업	1,369	1,223	916
게임산업	2,080	2,116	2,246
애니메이션산업	464	480	490
방송산업 ²⁶⁾	1,148	1,062	1,070
방송영상독립제작사	728	658	671
광고	1,700	1,900	1,900
캐릭터	564	466	404
지식정보	1,218	1,392	1,404
콘텐츠솔루션	518	718	622
합계	12,416	12,301	12,132

3. 목표오차

콘텐츠산업은 업종대분류별로 표본크기를 결정하였으며 콘텐츠산업 전체의 목표오차는 95% 신뢰수준 하에서 ±3.0% 내외

26) 방송영상독립제작사 포함

4. 표본추출

Ⅰ 표본추출방법

- 2020년 기준 종사자 수가 20인 이상 사업체는 전수조사, 나머지 20인 미만 사업체는 표본 조사
 - ☞ 단, 애니메이션산업은 과거 통계조사와의 일관성을 유지하기 위해 전수조사
- 다단계층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출
 - ☞ 층별 표본 수 배분은 역배분법($p=0.4$)을 적용하였고 종사자 수를 기준 변수로 활용

Ⅱ 표본수 결정 및 배분

- 업종대분류별 표본 사업체 수 결정
 - : 콘텐츠산업 표본조사층의 목표오차를 $\pm 3.0\%$ 내외로 하여 다음 공식에 따라 표본크기 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 : 95% 신뢰수준 하에서의 목표 오차의 한계

L : 층의 수

h : 부모집단(업종소분류 및 종사자규모)을 나타내는 첨자

N : 업종대분류 모집단 크기

N_h : 층별 모집단 크기

S_h^2 : 층별 모집단의 종사자수 분산

- 업종소분류별, 종사자규모 h 층의 표본 사업체 수 결정

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

Ⅲ 표본의 추출

- 소분류 업종 및 종사자규모 층별로 배분된 표본 사업체들을 시도 순으로 정렬 후 계통추출

04 모수추정

제1절 무응답 및 이상치 처리

1. 무응답 현황 및 처리

2020년 기준 콘텐츠산업조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 산업의 조사대상 사업체 수는 12,132개이며, 이 중 응답한 사업체 수는 13,026개임. 응답률은 2020년 기준 100.0% 임

표 1-4-1 콘텐츠산업조사 회수율

(단위 : 개)

구분 ²⁷⁾²⁸⁾	2018년 기준			2019년 기준			2020년 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 (%)	
자체 조사	출판	1,719	3,147	100.0	1,913	2,064	100.0	1,979	2,747	100.0
	만화	691	679	98.3	461	541	100.0	478	707	100.0
	음악	945	1,052	100.0	570	621	100.0	623	775	100.0
	애니메이션	464	441	95.0	480	480	100.0	490	490	100.0
	캐릭터	564	879	100.0	466	500	100.0	404	638	100.0
	지식정보	1,218	1,829	100.0	1,392	1,472	100.0	1,404	1,723	100.0
	콘텐츠솔루션	518	1,015	100.0	718	820	100.0	622	936	100.0
	소계	10,627	12,672	100.0	6,000	6,498	100.0	6,000	8,016	100.0
문체부 내부 인용	게임	2,080	1,654	79.5	2,116	1,663	78.6	2,246	1,783	79.4
	방송 (방송영상독립제작사)	728	276	37.9	658	300	45.6	671	307	45.8
	광고	1,700	1,700	100.0	1,900	1,876	98.7	1,900	1,940	100.0
	영화	1,369	1,038	75.8	1,223	757	61.9	916	596	65.1
	소계	5,877	4,668	79.4	5,897	4,596	77.9	5,733	4,626	80.7
외부 인용	방송 (방송영상독립 제작사 제외) ²⁹⁾	420	403	96.0	404	395	97.8	399	384	96.2
합계	12,416	14,113	100.0	12,301	11,489	93.4	12,132	13,026	100.0	

27) 총 응답 사업체 수가 조사대상 사업체 수보다 큰 경우, 응답률 100.0%로 표기

28) 소계의 응답률은 소계 기준 조사대상 사업체 수와 총 응답 사업체 수를 기준으로 계산된 값임

29) 방송(방송영상독립제작사 제외) 응답률은 콘텐츠제공 사업자(CP) 인용 부분을 제외하고 실응답률을 계산함

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
OOO애니메이션	응답안함	36명	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
OOO만화	응답안함	12명	응답해도 혜택이 없음

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

사업체명	1회 조사	2회 조사	3회 조사	비고	내용
OOO캐릭터	21.09.12	21.09.16	21.09.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
OOO만화	21.09.15	21.09.17	21.09.19	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
만화출판업	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%

Ⅰ 항목간 논리 연관성 점검

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

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

2020년 매출액 총 합계		36,000 백만 원							
업종	①상작 및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중 합계	업종매출액	업종매출액 비중	
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	100.0%	

- 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 평균 매출액이 평균보다 2배 이상 큰 경우, 전년도 값과의 비교뿐만 아니라 재조사 실시
 - 이상치 기준 : (평균 ± 2×표준편차)의 범위를 벗어나는 값

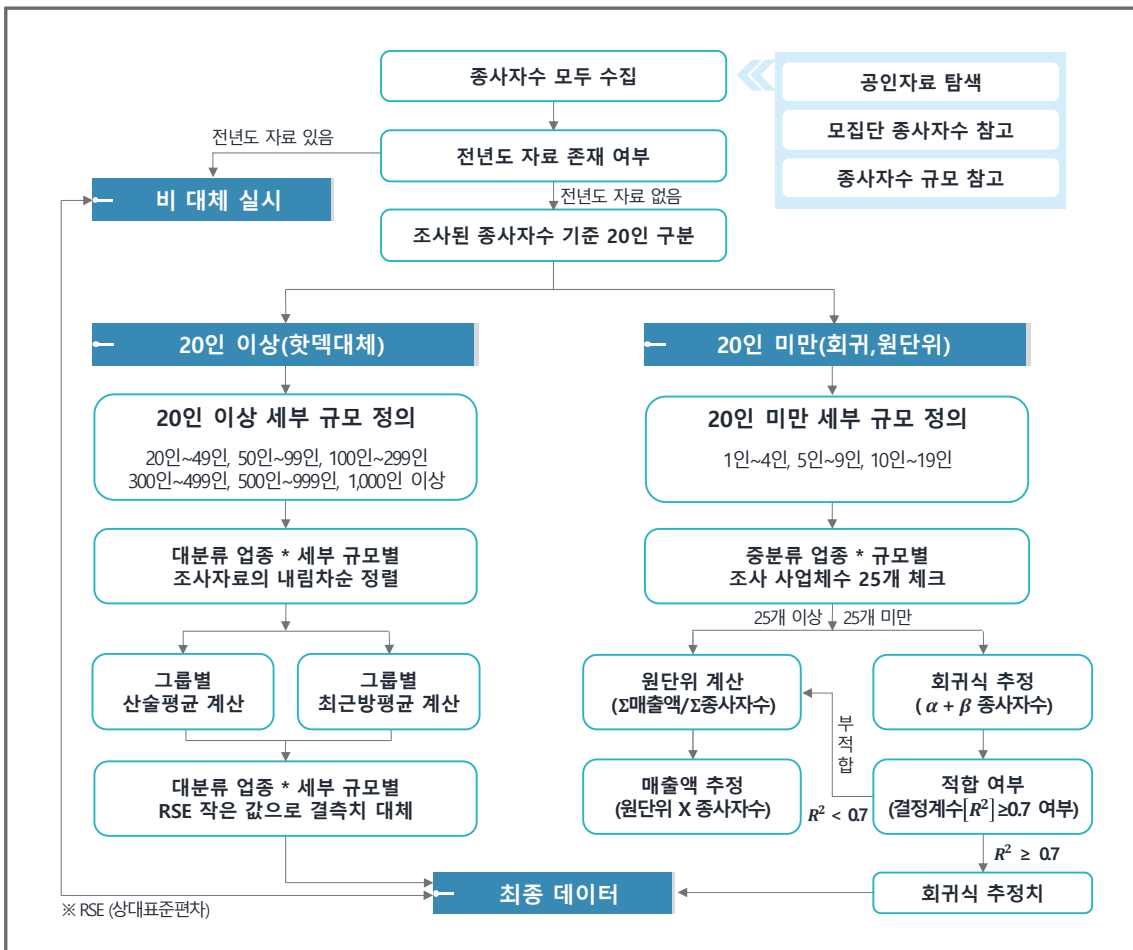
제2절 단위 무응답 추정

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 최신자료를 인용

Ⅰ 전수층 사업체의 항목무응답 대체 절차



1. 종사자 수 수집

■ 전수층의 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 조사사업체 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	1,000		1,200

2. 추정 대상 범위 정의

가. 조사 현황

■ 20인 이상 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 801개임

- 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 출판산업의 출판 임대업, 만화산업의 온라인 만화 제작·유통업, 만화책 임대업, 만화 도소매업 4개임

■ 20인 미만 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 319개임

- 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 음악산업의 온라인 음악 유통업, 애니메이션업의 애니메이션 제작업, 유통 및 배급업, 온라인 유통업 4개임

나. 추정 대상 및 범위 정의

■ **중분류 업종 기준으로 조사사업체 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 조사사업체 자료를 활용**

· 조사사업체가 없는 중분류 업종
: 해당없음

· 조사사업체 수가 적은 중분류 업종
: 출판 임대업 ⇒ 출판산업
: 온라인 만화 제작·유통업 ⇒ 만화산업
: 만화책 임대업 ⇒ 만화산업
: 만화 도소매업 ⇒ 만화산업

■ **20인 미만은 조사사업체 수가 적더라도 “회귀대체”나 “원단위” 대체가 가능하도록 최소 30개 이상의 조사 자료가 있으면 중분류 업종의 자료를 활용하되 그 미만인 경우에는 대분류 업종 전체 조사사업체 자료를 활용**

· 조사사업체 수가 30개 이상
: 애니메이션 제작업

· 조사사업체 수가 30개 미만
: 온라인 음악 유통업 / 애니메이션 유통 및 배급업 / 온라인 유통업

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,

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

- $y_{(i)hk}$: 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

■ 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

■ 2장에서 정의한 대상 업종별로 종사자 수 크기에 따른 대체 실행

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

■ 조사사업체의 종사자 수가 동일한 사업체가 5개 이상인 경우 상하위 1개 사업체를 제외하고 평균치로 대체함

(예) 출판업의 종사자 수 50인 사업체는 10개임

- 매출액 : 900, 1,350, 2,375, 3,150, 3,829, 3,960, 4,032, 5,333, 7,500, 10,000
- 상하위 1개 : 900과 10,000
- 나머지 매출액의 평균 : $\frac{(1,350 + \dots + 7,500)}{8} = 3,941.125$
- 종사자 수 50인에 대한 무응답 3개 사업체의 매출액 : 3,941.125로 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 (5,320백만원)과 90명 (8,000백만원)이고 89명에 대한 매출액은
 $\{ 5,320 + 8,000 \} / 2 = 7,440$ 백만원
 - ※ 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 (19,008백만원)과 146명 (15,000백만원) 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 = $1 - (\text{추정 값} / \text{실제 값} - 1)$ 의 절대치 평균
 - 평균유사도 = $\{ \text{Min}(\text{추정 값}, \text{실제 값}) / \text{Max}(\text{추정 값}, \text{실제 값}) \}$ 의 평균

Ⅰ 추정 대상(k_i) 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 \pm 2배 표준편차의 범위를 초과하는 경우

Ⅰ 회귀추정식으로 추정

- 조사 자료를 모두 이용하여 종사자 수와의 선형관계식으로 매출액을 추정

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

Ⅰ 종사자 수와의 원단위 식을 통해 추정

- 추정 대상(k)별로 평균 원단위(= \sum 매출액 / \sum 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)

Ⅱ 무응답보정 가중치

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

Ⅲ 전수조사층을 제외한 표본조사층의 가중치는 다음과 같음.

표 1-4-2 | 표본 산업별 가중치

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	16.5	7.4	1.9
		교과서 및 학습서적 출판업	10.2	4.6	2.3
		인터넷/모바일 전자출판제작업	5.3	2.8	1.5
		신문 발행업	8.0	4.8	2.2
		잡지 및 정기간행물 발행업	16.8	6.1	2.0
		정기 광고간행물 발행업	8.5	3.6	2.2
		기타인쇄물출판업	6.5	2.8	1.6
	인쇄업	인쇄업	56.7	16.5	4.8
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	13.4	5.5	2.1
		서적 및 잡지류 소매업	17.2	7.9	3.6
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	2.1	2.3	1.0	
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	11.9	4.1	1.8	
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	3.3	2.2	1.5
		일반 출판사(만화부문)	2.1	1.4	1.8
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	2.3	1.3	1.4
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1.4	1.5	1.3
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	11.2	2.3	3.0
		서적임대(대여)(만화부문)	14.7	4.0	3.0
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	4.7	2.3	1.8
		만화 서적 및 잡지류 소매	16.4	7.8	2.7

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인	
음악	음악제작업	음악 기획 및 제작업	13.4	5.3	2.1	
		음반(음원)녹음시설 운영업	5.7	1.8	1.4	
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	6.4	2.1	1.0	
		기타 오디오물 제작업	3.3	1.0	1.0	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	4.2	2.0	1.4	
		음반 배급업	2.7	2.0	1.0	
	음반 도소매업	음반 도매업	3.9	3.5	1.4	
		음반 소매업	6.5	1.7	1.3	
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	6.8	2.0	1.4	
		음원 대리 중개업	1.6	5.0	2.5	
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	3.4	2.0	2.0	
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	10.8	3.5	1.9	
		기타 음악공연 서비스업	6.6	2.4	1.3	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	192.4	7.0	4.0		
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	7.6	2.8	1.5	
		캐릭터상품 제조업	9.0	3.7	1.8	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	9.5	3.0	1.5	
		캐릭터상품 소매업	11.4	4.6	2.1	
지식정보	e-learning업	e-learning 기획업	8.9	4.6	1.4	
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	11.6	4.4	2.2	
		인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	5.3	2.5	1.7	
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	4.7	2.3	1.5	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	11.4	4.0	1.9	
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9.7	5.0	1.8	
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	2.0	-	1.5	
		스크린골프장 운영업	44.0	16.4	3.4	
기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		4.7	2.5	1.5		
기타 가상세계 및 가상현실 서비스업		2.5	3.3	1.5		
콘텐츠솔루션	솔루션업	저작물	2.5	1.4	1.2	
		콘텐츠보호	2.0	3.0	1.9	
		모바일솔루션	5.1	2.7	1.6	
		과금/결제	1.5	1.7	2.0	
		콘텐츠관리시스템(CMS)	3.9	2.8	1.5	
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	2.1	1.9	1.4	
		기타 콘텐츠솔루션	6.3	3.5	4.3	
		컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	5.0	3.0	1.7

5. 전수조사 및 표본조사 추정방법

Ⅰ 전수조사 추정방법

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

Ⅰ 표본조사 추정방법

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

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

$i(\text{업종}) = 1, \dots, 7, j(\text{규모}) = 1, \dots, 5, k(\text{업체의 매출액})$

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

Ⅰ 수출액은 추정하지 않음

7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

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

표 1-4-3 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만 원)	평균 표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	622	164	26.4	95
		교과서 및 학습서적 출판업	3,568	2,472	69.3	95
		인터넷/모바일 전자출판제작업	3,163	1,618	51.2	95
		신문 발행업	4,123	2,070	50.2	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	833	356	42.7	95
		정기 광고간행물 발행업	1,502	1,139	75.9	95
		기타인쇄물출판업	822	874	106.3	95
	인쇄업	인쇄업	368	372	101.0	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,598	833	52.1	95
		서적 및 잡지류 소매업	1,086	707	65.1	95
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	6,103	3,790	62.1	95
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	37	9	24.8	95

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만 원)	평균 표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	2,327	1,651	70.9	95
		일반 출판사(만화부문)	4,170	905	21.7	95
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1,270	355	27.9	95
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	16,435	8,141	49.5	95
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	39	7	19.0	95
		서적임대(대여)(만화부문)	31	7	23.4	95
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	418	553	132.2	95
		만화 서적 및 잡지류 소매	71	44	62.6	95
	음악제작업	음악 기획 및 제작업	2,265	4,465	197.1	95
		음반(음원)녹음시설 운영업	378	312	82.6	95
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	244	326	133.4	95	
	기타 오디오물 제작업	75	51	69.1	95	
음악	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	1,844	904	49.0	95
		음반 배급업	8,345	5,230	62.7	95
	음반 도소매업	음반 도매업	1,186	584	49.2	95
		음반 소매업	693	774	111.6	95
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	11,873	20,426	172.0	95
		음원 대리 중개업	4,901	2,988	61.0	95
음악 공연업	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	2,469	775	31.4	95	
	음악공연기획 및 제작업	816	434	53.1	95	
노래연습장 운영업	기타 음악공연 서비스업	398	241	60.5	95	
	노래연습장 운영업	27	2	8.0	95	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,604	1,319	82.2	95
		캐릭터상품 제조업	11,833	14,048	118.7	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	4,151	1,517	36.5	95
캐릭터상품 소매업		3,561	4,408	123.8	95	
e-learning업	e-learning업	e-learning 기획업	1,793	384	21.4	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	4,176	1,116	26.7	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,355	863	36.6	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,835	452	24.6	95
		기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1,862	490	26.3	95
지식 정보	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,862	490	26.3	95
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,926	9,433	95.0	95
가상세계 및 가상현실업	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	35,647	12,466	35.0	95
		스크린골프장 운영업	321	225	70.0	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,751	538	30.7	95
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	415	184	44.4	95
		저작물	2,644	328	12.4	95
콘텐츠 솔루션	솔루션업	콘텐츠보호	4,094	1,015	24.8	95
		모바일솔루션	4,698	1,401	29.8	95
		과금/결제	10,154	4,520	44.5	95
		콘텐츠관리시스템(CMS)	1,772	303	17.1	95
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	4,611	1,723	37.4	95
		기타 콘텐츠 솔루션	1,511	209	13.9	95
		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	2,738	822	30.0

표 1-4-4 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	평균 종사자수 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	4.9	0.9	19.5	95
		교과서 및 학습서적 출판업	20.4	9.3	45.7	95
		인터넷/모바일 전자출판제작업	15.2	9.3	61.0	95
		신문 발행업	26.4	7.9	29.9	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	7.7	2.1	27.6	95
		정기 광고간행물 발행업	14.9	10.7	71.6	95
		기타인쇄물출판업	4.6	3.4	75.0	95
	인쇄업	인쇄업	4.6	2.1	44.9	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	5.9	3.5	58.6	95
		서적 및 잡지류 소매업	5.6	4.3	76.3	95
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	10.8	4.5	41.8	95
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	1.3	0.2	12.5	95
	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	10.9	3.8	35.1	95
		일반 출판사(만화부문)	20.5	4.8	23.4	95
만화	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	6.1	1.3	20.5	95
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	26.1	8.5	32.4	95
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	1.4	0.1	10.1	95
		서적임대(대여)(만화부문)	1.7	0.2	12.7	95
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	5.3	6.9	129.9	95	
	만화 서적 및 잡지류 소매	0.8	0.1	10.9	95	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	4.9	4.9	100.2	95	
	음반(음원)녹음시설 운영업	3.1	1.8	58.1	95	
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	1.2	0.7	58.1	95	
	기타 오디오물 제작업	2.0	0.7	34.4	95	
음악	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	3.5	1.7	48.5	95
		음반 배급업	9.9	4.8	48.7	95
	음반 도소매업	음반 도매업	1.8	0.4	25.4	95
		음반 소매업	2.4	1.3	52.9	95
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	19.2	17.8	92.4	95	
	음원 대리 중개업	9.5	5.2	54.9	95	
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	11.5	4.2	36.1	95	
	음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	4.6	2.5	54.0	95
		기타 음악공연 서비스업	1.9	0.5	26.0	95
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1.7	0.1	5.4	95	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	8.0	5.1	63.7	95
		캐릭터상품 제조업	31.8	28.2	88.8	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	7.2	2.2	30.8	95
		캐릭터상품 소매업	12.3	14.3	116.3	95

대분류	중분류	소분류	평균 종사자수 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)	
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	12.6	2.4	19.1	95	
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	26.3	5.5	21.1	95	
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	24.9	7.5	30.2	95	
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	12.7	2.2	17.3	95	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	17.0	3.8	22.6	95	
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	19.6	8.0	40.6	95	
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	75.9	20.9	27.5	95	
		스크린골프장 운영업	3.2	1.8	57.1	95	
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	6.7	1.6	23.7	95	
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	4.5	1.8	40.4	95	
	콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	22.5	2.6	11.7	95
			콘텐츠보호	32.5	4.8	14.8	95
			모바일솔루션	21.7	5.7	26.4	95
			과금/결제	34.0	9.7	28.7	95
콘텐츠관리시스템(CMS)			15.9	3.4	21.1	95	
콘텐츠전송네트워크(CDN)			23.6	7.5	31.8	95	
기타 콘텐츠 솔루션			8.3	1.0	12.4	95	
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	15.8	4.7	29.7	95	

제3절 콘텐츠산업조사 이용시 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

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 만화산업을 중복 처리되기 때문임

3. 음악

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

4. 영화

영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국 영화산업 실태조사 인용하였으며, 2020년 조사 부터 설문지 변경에 따라 부가가치액 등에 대한 산출방법이 일부 변경됨

5. 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

6. 애니메이션

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

극장 매출액과 방송사 수출액을 전체 매출액에 포함시켜 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

위성이동멀티미디어방송사업자는 2012년 8월말 사업철수로 2019년 기준 조사부터 업종 삭제

8. 광고

광고산업 데이터는 2020년 기준 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 광고 산업 사업체가 다수의 업종을 영위하기 때문에 생기는 현상이며, 매출액을 중복 계산한 것을 의미하지 않음

2013년 기준 조사부터 광고산업 분류체계를 변경하여 인쇄업, 스크린 인쇄업 등 9개 업종이 추가되었으므로, 이전 년도와 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 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임 콘텐츠(아바타 등), 불법복제 부분은 조사 제외

10. 지식정보

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

2019년 기준 콘텐츠산업조사부터는 가상현실업에 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 추가함

11. 콘텐츠솔루션

2012년 콘텐츠산업통계부터는 콘텐츠솔루션산업의 중분류와 소분류에 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 추가함



제 2부

콘텐츠산업조사 전체결과

제1장 사업체 수

제2장 매출액

제3장 부가가치액

제4장 수출입액

제5장 종사자 수

01 사업체 수

제1절 콘텐츠산업 현황

표 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위 : 개)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	25,452	25,829	24,995	25,220	25,244	25.4	0.1	△0.2
만화	7,726	7,172	6,628	6,607	6,144	6.2	△7.0	△5.6
음악	37,501	36,066	35,670	34,145	33,138	33.3	△2.9	△3.0
영화	1,398	1,409	1,369	1,223	916	0.9	△25.1	△10.0
게임	12,363	12,937	13,357	13,387	11,541	11.6	△13.8	△1.7
애니메이션	447	492	509	480	490	0.5	2.1	2.3
방송	957	1,054	1,148	1,062	1,070	1.1	0.8	2.8
광고	7,231	7,234	7,256	7,323	6,337	6.4	△13.5	△3.2
캐릭터	2,213	2,261	2,534	2,754	2,700	2.7	△2.0	5.1
지식정보	8,719	9,149	9,724	9,859	9,949	10.0	0.9	3.4
콘텐츠솔루션	1,798	1,872	2,120	2,076	2,022	2.0	△2.6	3.0
합계	105,805	105,475	105,310	104,136	99,551	100.0	△4.4	△1.5

표 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2020년)

(단위 : 개)

산업	매출액 규모		합계
	10억 원 미만	10억 원 이상	
출판	21,327	3,917	25,244
만화	5,481	663	6,144
음악	32,428	710	33,138
영화	661	255	916
게임	11,128	413	11,541
애니메이션	322	168	490
방송 ³⁰⁾	476	563	1,039
광고	4,287	2,050	6,337
캐릭터	1,781	919	2,700
지식정보	8,061	1,888	9,949
콘텐츠솔루션	874	1,148	2,022
합계	86,827	12,693	99,520
비중(%)	87.2	12.8	100.0

30) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송 산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 포함

표 2-1-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

연도 31)	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2018년		93,673	11,609	105,282
2019년		92,366	11,741	104,107
2020년		86,827	12,693	99,520
	전년대비증감률(%)	△6.0	8.1	△4.4
	연평균증감률(%)	△3.7	4.6	△2.8

표 2-1-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2020년) (단위 : 개)

산업	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판		23,188	1,694	362	25,244
만화		5,900	185	59	6,144
음악		32,843	243	52	33,138
영화		717	159	40	916
게임		11,033	363	145	11,541
애니메이션		294	163	33	490
방송 ³²⁾		456	385	163	1,004
광고		4,825	1,258	254	6,337
캐릭터		2,312	312	76	2,700
지식정보		8,496	1,014	439	9,949
콘텐츠솔루션		1,053	837	132	2,022
합계		91,117	6,613	1,755	99,485
비중(%)		91.6	6.6	1.8	100.0

31) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 포함

32) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. 흡수 합병된 해당사업자(4개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)는 제외

표 2-1-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

연도 ³³⁾	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2018년		95,484	7,806	1,945	105,235
2019년		94,732	7,562	1,775	104,069
2020년		91,117	6,613	1,755	99,485
	전년대비증감률(%)	△3.8	△12.5	△1.1	△4.4
	연평균증감률(%)	△2.3	△8.0	△5.0	△2.8

표 2-1-6 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2020년) (단위 : 개)

지역	업종	출판	만화	음악	영화	게임 ³⁴⁾	애니메이션	방송 ³⁵⁾	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
7개시	서울	10,369	1,515	7,560	561	2,184	340	730	4,017	1,030	3,488	1,321	33,115	33.3
	부산	1,299	450	1,781	25	670	12	33	417	121	494	59	5,361	5.4
	대구	1,153	312	1,745	19	581	1	22	242	83	419	52	4,629	4.7
	인천	725	296	2,301	25	602	6	19	84	94	313	41	4,506	4.5
	광주	753	234	1,062	15	484	28	18	164	58	190	23	3,029	3.0
	대전	792	217	1,385	8	333	3	18	144	46	282	76	3,304	3.3
	울산	347	145	784	1	260	2	5	51	29	273	14	1,911	1.9
	세종	84	15	149	1	-	3	3	22	5	25	1	308	0.3
	소계	5,153	1,669	9,207	94	2,930	55	118	1,124	436	1,996	266	23,048	23.2
	9개도	경기도	4,773	1,295	7,513	128	2,855	67	104	430	865	2,107	311	20,448
강원도		499	151	954	17	464	10	21	76	45	226	22	2,485	2.5
충청북도		536	189	1,142	14	382	1	8	120	39	259	13	2,703	2.7
충청남도		636	204	1,298	22	521	3	9	85	67	285	11	3,141	3.2
전라북도		673	230	1,003	22	424	1	9	65	52	254	15	2,748	2.8
전라남도		562	193	784	10	392	5	19	126	34	227	5	2,357	2.4
경상북도		843	278	1,590	16	575	1	12	116	44	459	17	3,951	4.0
경상남도		963	340	1,751	26	633	2	14	143	67	532	28	4,499	4.5
제주도		237	80	336	6	181	5	11	35	21	116	13	1,041	1.0
소계		9,722	2,960	16,371	261	6,427	95	207	1,196	1,234	4,465	435	43,373	43.6
합계	25,244	6,144	33,138	916	11,541	490	1,055	6,337	2,700	9,949	2,022	99,536	100.0	

33) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외. 흡수 합병된 해당사업자(4개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)는 제외

34) 게임산업 세종시 사업체는 충청남도에 포함

35) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외

표 2-1-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 ³⁶⁾ \ 연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
서울	34,725	33,928	33,115	33.3	△2.4	△2.3	
7개 시	부산	5,885	5,772	5,361	5.4	△7.1	△4.6
	대구	5,195	5,002	4,629	4.7	△7.5	△5.6
	인천	4,709	4,696	4,506	4.5	△4.1	△2.2
	광주	3,319	3,323	3,029	3.0	△8.8	△4.5
	대전	3,536	3,463	3,304	3.3	△4.6	△3.3
	울산	2,164	2,109	1,911	1.9	△9.4	△6.0
	세종	318	311	308	0.3	△1.1	△1.6
	소계	25,125	24,677	23,048	23.2	△6.6	△4.2
9개 도	경기도	20,802	21,336	20,448	20.5	△4.2	△0.9
	강원도	2,752	2,650	2,485	2.5	△6.2	△5.0
	충청북도	2,851	2,756	2,703	2.7	△1.9	△2.6
	충청남도	3,347	3,235	3,141	3.2	△2.9	△3.1
	전라북도	2,993	2,972	2,748	2.8	△7.5	△4.2
	전라남도	2,400	2,395	2,357	2.4	△1.6	△0.9
	경상북도	4,193	4,173	3,951	4.0	△5.3	△2.9
	경상남도	4,998	4,899	4,499	4.5	△8.2	△5.1
	제주도	1,113	1,104	1,041	1.0	△5.7	△3.3
	소계	45,449	45,520	43,373	43.6	△4.7	△2.3
합계	105,299	104,124	99,536	100.0	△4.4	△2.8	

36) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외

02 매출액

제1절 콘텐츠산업 매출액 현황

표 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,765,878	20,755,334	20,953,772	21,341,176	21,648,849	16.9	1.4	1.0
만화	976,257	1,082,228	1,178,613	1,337,248	1,534,444	1.2	14.7	12.0
음악	5,308,240	5,804,307	6,097,913	6,811,818	6,064,748	4.7	△11.0	3.4
영화	5,256,081	5,494,670	5,889,832	6,432,393	2,987,075	2.3	△53.6	△13.2
게임	10,894,508	13,142,272	14,290,224	15,575,034	18,885,484	14.7	21.3	14.7
애니메이션	676,960	665,462	629,257	640,580	553,290	0.4	△13.6	△4.9
방송	17,331,138	18,043,595	19,762,210	20,843,012	21,964,722	17.1	5.4	6.1
광고	15,795,229	16,413,340	17,211,863	18,133,845	17,421,750	13.6	△3.9	2.5
캐릭터	11,066,197	11,922,329	12,207,043	12,566,885	12,218,076	9.5	△2.8	2.5
지식정보	13,462,258	15,041,370	16,290,992	17,669,282	19,373,367	15.1	9.6	9.5
콘텐츠솔루션	4,583,549	4,851,561	5,094,916	5,360,990	5,635,230	4.4	5.1	5.3
합계	106,116,295	113,216,468	119,606,635	126,712,264	128,287,034	100.0	1.2	4.9

표 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

산업 ³⁷⁾	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		4,501,754	17,147,094	21,648,849
만화		222,398	1,312,047	1,534,444
음악		1,369,541	4,695,207	6,064,748
영화		104,240	2,882,835	2,987,075
게임		1,977,365	16,908,119	18,885,484
애니메이션		91,968	433,648	525,616
방송		635,845	20,715,812	21,351,657
광고		1,370,449	16,051,301	17,421,750
캐릭터		805,912	11,412,163	12,218,076
지식정보		1,990,618	17,382,749	19,373,367
콘텐츠솔루션		379,439	5,255,791	5,635,230
합계		13,449,529	114,196,767	127,646,296
비중(%)		10.5	89.5	100.0

37) 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. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함.

표 2-2-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

연도 38)	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2018년		12,784,362	106,698,227	119,482,586
2019년		13,288,215	113,296,474	126,584,689
2020년		13,449,529	114,196,767	127,646,296
전년대비증감률(%)		1.2	0.8	0.8
연평균증감률(%)		2.6	3.5	3.4

표 2-2-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

산업 39)	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판		7,392,145	5,103,007	9,153,697	21,648,849
만화		367,441	311,384	855,619	1,534,444
음악		2,189,015	1,006,197	2,869,536	6,064,748
영화		319,687	1,056,498	1,610,890	2,987,075
게임		2,353,156	1,247,398	15,284,930	18,885,484
애니메이션		128,148	202,502	194,965	525,616
방송		393,232	3,027,252	17,928,988	21,349,472
광고		3,105,205	5,839,121	8,477,424	17,421,750
캐릭터		2,753,763	2,704,790	6,759,522	12,218,076
지식정보		3,471,979	3,325,299	12,576,089	19,373,367
콘텐츠솔루션		855,899	2,664,494	2,114,838	5,635,230
합계		23,329,670	26,487,943	77,826,499	127,644,111
비중(%)		18.3	20.8	61.0	100.0

38) 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

39) 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 콘텐츠 제공사업자(CP) 36개사는 제외.

2017~2020년 방송산업(방송영상독립제작사는 포함) 매출액은 포함하여 분석함

표 2-2-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

연도 40)	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2018년		20,639,913	25,973,663	72,258,823	118,872,398
2019년		23,591,203	25,990,997	76,378,281	125,960,481
2020년		23,329,670	26,487,943	77,826,499	127,644,111
전년대비증감률(%)		△1.1	1.9	1.9	1.3
연평균증감률(%)		6.3	1.0	3.8	3.6

표 2-2-6 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

업종 지역 41)	출판	만화	음악	영화	게임 42)	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)	
서울	12,310,320	809,879	4,431,110	1,998,562	5,298,376	387,403	19,003,560	15,174,353	5,397,132	11,716,023	4,181,845	80,708,563	62.9	
부산	525,307	13,192	107,367	79,812	122,703	13,984	249,126	467,847	333,914	249,824	97,154	2,260,231	1.8	
대구	431,831	16,808	144,239	14,558	186,241	356	146,239	319,243	251,054	201,427	99,462	1,811,456	1.4	
인천	459,719	20,411	140,244	79,158	134,583	11,499	99,557	129,943	395,895	159,981	63,711	1,694,700	1.3	
7개시	광주	315,903	24,152	20,597	49,997	121,264	25,105	89,181	114,359	95,625	82,028	63,825	1,002,036	0.8
대전	272,789	11,839	24,783	4,309	83,900	4,263	91,871	153,827	120,553	515,202	61,127	1,344,462	1.0	
울산	147,711	4,076	40,121	11,171	43,176	96	74,037	36,246	10,728	148,687	9,347	525,395	0.4	
세종	35,292	664	3,079	409	-	2,132	5,405	17,510	3,116	6,108	314	74,029	0.1	
소계	2,188,552	91,142	480,430	239,414	691,867	57,434	755,415	1,238,975	1,210,885	1,363,256	394,940	8,712,310	6.8	
경기	6,001,628	557,756	779,110	600,298	12,324,000	66,206	1,352,491	546,748	4,304,699	5,383,534	943,772	32,860,241	25.6	
강원	71,469	18,499	63,850	5,734	59,155	3,996	130,736	31,323	57,681	87,677	21,852	551,973	0.4	
충북	110,253	2,996	30,634	5,389	64,594	803	85,841	60,670	338,354	78,146	49,768	827,448	0.6	
충남	204,916	3,394	38,598	17,306	90,143	3,361	72,852	90,479	223,974	97,206	8,119	850,347	0.7	
9개도	전북	115,814	12,343	39,694	37,839	72,185	1,374	84,360	58,675	112,863	77,652	15,091	627,890	0.5
전남	59,432	1,982	47,158	3,905	71,809	1,780	96,778	52,292	59,473	57,844	269	452,720	0.4	
경북	264,222	21,497	70,796	12,363	79,426	85	145,275	36,886	79,517	206,871	2,685	919,623	0.7	
경남	269,905	8,241	71,295	62,541	99,072	1,818	178,162	108,848	349,557	273,316	11,938	1,434,694	1.1	
제주	52,337	6,716	12,073	3,725	34,857	1,357	59,252	22,503	83,941	31,843	4,950	313,554	0.2	
소계	7,149,977	633,423	1,153,207	749,100	12,895,241	80,779	2,205,747	1,008,423	5,610,059	6,294,089	1,058,445	38,838,489	30.3	
합계	21,648,849	1,534,444	6,064,748	2,987,075	18,885,484	525,616	21,964,722	17,421,750	12,218,076	19,373,367	5,635,230	128,259,361	100.0	

40) 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 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 포함, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 36개사는 제외함

41) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

42) 게임산업 세종시 사업체 매출액은 충청남도예 포함

표 2-2-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 ⁴³⁾	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	77,390,885	81,125,945	80,708,563	△0.5	2.1
	부산	2,372,228	2,788,633	2,260,231	△18.9	△2.4
	대구	1,878,046	2,071,339	1,811,456	△12.5	△1.8
	인천	1,659,959	1,749,997	1,694,700	△3.2	1.0
	광주	1,034,174	1,142,480	1,002,036	△12.3	△1.6
	대전	1,346,218	1,511,823	1,344,462	△11.1	△0.1
	울산	569,660	591,086	525,395	△11.1	△4.0
	세종	81,704	92,123	74,029	△19.6	△4.8
	소계	8,941,989	9,947,481	8,712,310	△12.4	△1.3
	9개 도	경기도	25,472,601	27,751,991	32,860,241	18.4
강원도		629,967	616,220	551,973	△10.4	△6.4
충청북도		852,843	879,431	827,448	△5.9	△1.5
충청남도		927,788	858,489	850,347	△0.9	△4.3
전라북도		688,580	721,140	627,890	△12.9	△4.5
전라남도		456,227	482,114	452,720	△6.1	△0.4
경상북도		1,074,749	1,138,412	919,623	△19.2	△7.5
경상남도		1,592,832	1,687,330	1,434,694	△15.0	△5.1
제주도		1,454,125	1,376,139	313,554	△77.2	△53.6
소계		33,149,712	35,511,265	38,838,489	9.4	8.2
합계	119,482,586	126,584,691	128,259,361	1.3	3.6	

43) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

03 부가가치액

제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

표 2-3-1 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)
2012-2020년	2개 산업(영화, 방송)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사", 2008~2012 방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서", 2008~2012)
	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2012)
2012-2020년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업(방송) ⁴⁴⁾	방송영상독립제작사 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) 방송(방송영상독립제작사 제외) : 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석")
	1개 산업(영화) ⁴⁵⁾	외부자료 활용(연계) 산출 (영화진흥위원회, "한국 영화산업 실태조사") 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	2개 산업(광고, 게임) ⁴⁶⁾	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석")

44) 방송산업의 부가가치율은 한국은행 "기업경영분석" 내 J60. 방송업의 부가가치율 정보를 적용함

45) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

46) 광고산업의 부가가치율은 한국은행 "기업경영분석" 내 M713. 광고업, 게임산업은 J582. 소프트웨어 개발 및 공급업의 부가가치율 정보를 적용함

제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황

표 2-3-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위 : 백만 원)

구분 ⁴⁷⁾	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	8,814,564	8,809,000	8,879,278	8,875,983	8,758,970	△1.3	△0.2
만화	392,558	432,681	427,238	436,443	562,733	28.9	9.4
음악	1,913,102	2,043,488	2,102,219	2,173,092	1,982,931	△8.8	0.9
영화 ⁴⁸⁾	1,779,514	1,742,698	2,676,595	1,354,550	1,015,512	△25.0	△13.1
게임	4,848,056	5,795,742	6,179,093	6,753,335	8,320,944	23.2	14.5
애니메이션	222,442	223,135	223,004	225,485	232,909	3.3	1.2
방송	6,169,360	6,699,269	6,505,207	6,816,136	7,699,900	13.0	5.7
광고	6,635,300	5,101,266	5,347,726	5,630,559	5,874,614	4.3	△3.0
캐릭터	4,325,665	4,679,962	4,967,732	4,931,361	4,863,779	△1.4	3.0
지식정보	5,924,855	6,751,453	7,859,527	8,104,087	8,686,346	7.2	10.0
콘텐츠솔루션	1,765,582	1,951,076	2,283,056	2,437,722	2,546,517	4.5	9.6
합계	42,790,998	44,229,769	47,450,675	47,738,753	50,545,154	5.9	4.3

표 2-3-3 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

(단위 : 억 원)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
콘텐츠산업 부가가치액	427,910	442,298	474,507	477,388	505,452
GDP ⁴⁹⁾	16,374,208	17,303,985	17,822,689	19,190,399	19,331,524
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.61	2.56	2.66	2.49	2.61

47) 영화-애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외

방송산업 부가가치액은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율 및 방송영상독립제작사 조사결과를 이용

48) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

49) 한국은행의 자료를 인용. 기존 인용되던 GDP (구)산출방법이 중단됨에 따라 2019년부터 신산출방법(잠정치) 적용

제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

표 2-3-4 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

산업 ⁵⁰⁾ / 종사자 규모	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
출판	1,195,537	5,660,430	312,158	626,125	685,640	279,080	8,758,970
만화	65,127	359,891	8,408	35,684	70,978	22,644	562,733
음악	423,833	1,124,657	97,798	139,251	159,873	37,519	1,982,931
영화	122,343	560,551	210,334	66,089	51,555	4,640	1,015,512
애니메이션	32,721	155,422	13,568	17,706	8,297	5,195	232,909
방송영상독립제작사	288,726	591,528	74,713	27,736	33,828	13,614	1,030,145
캐릭터	778,919	3,062,242	224,764	427,966	211,961	157,927	4,863,779
지식정보	1,481,281	5,901,130	217,460	430,676	423,081	232,717	8,686,346
콘텐츠솔루션	401,185	1,767,924	72,084	154,949	96,063	54,312	2,546,517
합계	4,789,672	19,183,776	1,231,287	1,926,183	1,741,276	807,647	29,679,841
비중(%)	16.1	64.6	4.1	6.5	5.9	2.7	100.0

표 2-3-5 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도 ⁵¹⁾ / 부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2018년	4,628,220	17,946,979	973,722	1,789,656	1,610,888	738,588	30,180,103
2019년	4,859,523	19,051,701	1,176,501	1,879,023	1,698,051	791,247	29,456,046
2020년	4,789,672	19,183,776	1,231,287	1,926,183	1,741,276	807,647	29,679,841
전년대비증감률(%)	△1.4	0.7	4.7	2.5	2.5	2.1	0.8
연평균증감률(%)	1.7	3.4	12.5	3.7	4.0	4.6	△0.8

50) 게임, 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고산업 부가가치액 제외

51) 게임, 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고산업 부가가치액 제외

04 수출입액

제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황

표 2-4-1 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	187,388	220,951	248,991	214,732	345,960	2.9	61.1	16.6
만화	32,482	35,262	40,501	46,010	62,715	0.5	36.3	17.9
음악	442,566	512,580	564,236	756,198	679,633	5.7	△10.1	11.3
영화	43,894	40,726	41,607	37,877	54,157	0.5	43.0	5.4
게임	3,277,346	5,922,998	6,411,491	6,657,777	8,193,562	68.7	23.1	25.7
애니메이션	135,622	144,870	174,517	194,148	134,532	1.1	△30.7	△0.2
방송 ⁵²⁾	411,212	362,403	478,447	539,214	692,790	5.8	28.5	13.9
광고	109,804	93,230	61,293	139,083	119,935	1.0	△13.8	2.2
캐릭터	612,842	663,853	745,142	791,338	715,816	6.0	△9.5	4.0
지식정보	566,412	616,061	633,878	649,623	691,987	5.8	6.5	5.1
콘텐츠솔루션	188,495	201,508	214,933	227,881	233,196	2.0	2.3	5.5
합계	6,008,063	8,814,442	9,615,036	10,253,881	11,924,284	100.0	16.3	18.7

표 2-4-2 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	256,006	264,110	268,114	275,426	254,371	27.6	△7.6	△0.2
만화	6,554	6,570	6,588	6,578	6,493	0.7	△1.3	△0.2
음악	13,668	13,831	13,878	13,766	12,146	1.3	△11.8	△2.9
영화	44,838	43,162	36,274	38,432	28,330	3.1	△26.3	△10.8
게임	147,362	262,911	305,781	298,129	270,794	29.4	△9.2	16.4
애니메이션	7,324	7,604	7,878	8,778	7,791	0.8	△11.2	1.6
방송 ⁵³⁾	129,111	110,196	106,004	97,366	60,969	6.6	△37.4	△17.1
광고	379,220	322,178	285,229	276,034	98,672	10.7	△64.3	△28.6
캐릭터	170,445	172,489	167,631	166,945	158,420	17.2	△5.1	△1.8
지식정보	694	736	8,852	8,909	9,467	1.0	6.3	92.2
콘텐츠솔루션	551	569	13,540	13,414	13,369	1.5	△0.3	121.9
합계	1,155,773	1,204,356	1,219,769	1,203,777	920,822	100.0	△23.5	△5.5

52) 2019년 기준 방송산업 수출·입액 수정 표기 됨(인용자료 기준 변경 : 완제품 기준 수출·입액 → 방송산업 전체 기준 수출·입액)

53) 2019년 기준 방송산업 수출·입액 수정 표기 됨(인용자료 기준 변경 : 완제품 기준 수출·입액 → 방송산업 전체 기준 수출·입액)

표 2-4-3 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2020년) (단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	345,960	62,715	679,633	54,157	8,193,562	134,532	692,790	715,816	691,987	233,196	11,804,349
수입	254,371	6,493	12,146	28,330	270,794	7,791	60,969	158,420	9,467	13,369	822,150
수출입차액	91,589	56,222	667,487	25,827	7,922,768	126,741	631,822	557,396	682,520	219,827	10,982,199

표 2-4-4 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2020년) (단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	345,960	62,715	679,633	54,157	8,193,562	134,532	692,790	119,935	715,816	691,987	233,196	11,924,284
수입	254,371	6,493	12,146	28,330	270,794	7,791	60,969	98,672	158,420	9,467	13,369	920,822
수출입차액	91,589	56,222	667,487	25,827	7,922,768	126,741	631,822	21,263	557,396	682,520	219,827	11,003,462

표 2-4-5 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2020년) (단위 : 천 달러)

구분	중화권 ⁵⁴⁾	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 ⁵⁵⁾	19,907	47,802	150,784	91,967	8,567	26,912	345,960
만화	8,616	15,915	13,785	8,283	15,207	908	62,715
음악	114,717	320,126	122,813	86,723	21,230	14,024	679,633
영화	11,896	3,771	2,914	1,547	2,936	31,093	54,157
게임	4,085,018	308,533	1,626,161	916,414	683,505	573,931	8,193,562
애니메이션	15,896	26,208	3,326	64,294	21,972	2,837	134,532
방송 ⁵⁶⁾	63,143	80,139	26,727	80,596	1,253	103,256	355,114
캐릭터	163,048	66,930	120,935	153,576	139,785	71,542	715,816
지식정보	60,104	265,266	303,598	36,597	14,319	12,105	691,987
콘텐츠솔루션	30,980	76,290	46,125	25,983	29,110	24,709	233,196
합계	4,573,324	1,210,980	2,417,168	1,465,980	937,882	861,317	11,466,673
비중(%)	39.9	10.6	21.1	12.8	8.2	7.5	100.0

표 2-4-6 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

구분 ⁵⁷⁾⁵⁸⁾	중화권 ⁵⁹⁾	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2018년	3,441,766	1,842,614	1,254,700	1,488,111	678,061	647,186	9,352,442
2019년	4,152,463	1,658,734	1,395,011	1,194,873	688,118	788,659	9,877,869
2020년	4,573,324	1,210,980	2,417,168	1,465,980	937,882	861,317	11,466,673
전년대비증감률(%)	10.1	△27.0	73.3	22.7	36.3	9.2	16.1
연평균증감률(%)	15.3	△18.9	38.8	△0.7	17.6	15.4	10.7

54) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

55) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음

56) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함

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

58) 출판산업은 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음

59) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 2-4-7 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2020년) (단위 : 천 달러)

구분 ⁶⁰⁾	중화권 ⁶¹⁾	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 ⁶²⁾	73,958	23,114	19,906	68,760	66,057	2,561	254,371
만화	184	5,779	66	235	134	95	6,493
음악	133	2,431	70	3,215	6,027	270	12,146
영화	2,129	4,747	-	13,609	5,745	2,101	28,330
게임	77,392	36,655	442	139,342	10,447	6,516	270,794
애니메이션	115	7,409	49	118	100	-	7,791
방송	1,254	8,738	183	43,601	4,483	843	59,102
캐릭터	68,621	15,252	40,793	23,301	10,224	230	158,420
지식정보	64	683	58	6,073	1,715	875	9,467
콘텐츠솔루션	117	140	26	12,405	-	682	13,369
합계	223,968	104,947	61,592	310,658	104,931	14,173	820,283
비중(%)	27.3	12.8	7.5	37.9	12.8	1.7	100.0

표 2-4-8 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분 ⁶³⁾⁶⁴⁾	중화권 ⁶⁵⁾	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2018년	209,592	285,625	56,919	249,224	81,560	37,917	920,858
2019년	286,741	128,845	59,978	263,405	124,421	62,429	925,840
2020년	223,968	104,947	61,592	310,658	104,931	14,173	820,283
전년대비증감률(%)	△21.9	△18.5	2.7	17.9	△15.7	△77.3	△11.4
연평균증감률(%)	3.4	△39.4	4.0	11.6	13.4	△38.9	△5.6

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

61) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

62) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음

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

64) 출판산업은 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음

65) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

05 종사자 수

제1절 콘텐츠산업 종사자 현황

표 2-5-1 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	185,001	184,794	184,554	185,270	185,444	28.9	0.1	0.1
만화	10,127	10,397	10,761	11,079	11,230	1.7	1.4	2.6
음악	78,393	77,005	76,954	77,149	65,464	10.2	△15.1	△4.4
영화	28,974	29,546	30,878	32,566	10,497	1.6	△67.8	△22.4
게임	73,993	81,932	85,492	89,157	83,303	13.0	△6.6	3.0
애니메이션	5,142	5,161	5,380	5,436	5,472	0.9	0.7	1.6
방송	43,662	45,337	50,286	51,006	50,239	7.8	△1.5	3.6
광고	65,118	65,159	70,827	73,520	68,888	10.7	△6.3	1.4
캐릭터 ⁶⁶⁾	33,323	34,778	36,306	37,521	36,505	5.7	△2.7	2.3
지식정보	80,396	82,470	86,490	89,286	93,182	14.5	4.4	3.8
콘텐츠솔루션	27,374	28,268	29,509	30,655	31,863	5.0	3.9	3.9
합계	631,503	644,847	667,437	682,644	642,086	100.0	△5.9	0.4

표 2-5-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

산업	매출액 규모		합계
	10억 원 미만	10억 원 이상	
출판 ⁶⁷⁾	61,098	93,811	154,909
만화	6,526	4,704	11,230
음악	56,382	9,081	65,464
영화	3,201	7,296	10,497
게임	42,953	40,350	83,303
애니메이션	1,441	4,031	5,472
방송 ⁶⁸⁾	8,694	41,545	50,239
광고	15,030	53,858	68,888
캐릭터	4,540	31,966	36,505
지식정보	22,690	70,492	93,182
콘텐츠솔루션	3,616	28,247	31,863
합계	226,170	385,381	611,551
비중(%)	37.0	63.0	100.0

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

67) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

68) 방송산업 내 지상파 DMB 중 지상파 3사와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송 산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외/IPTV콘텐츠제공사업자는 포함

표 2-5-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ⁶⁹⁾ \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2018년	260,269	375,607	635,877
2019년	251,802	400,307	652,109
2020년	226,170	385,381	611,551
전년대비증감률(%)	△10.2	△3.7	△6.2
연평균증감률(%)	△6.8	1.3	△1.9

표 2-5-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판 ⁷⁰⁾	74,318	33,506	47,084	154,909
만화	7,479	1,306	2,445	11,230
음악	58,636	3,311	3,516	65,464
영화	1,457	3,661	5,379	10,497
게임	40,788	7,329	35,186	83,303
애니메이션	1,371	2,122	1,979	5,472
방송 ⁷¹⁾	1,987	8,601	39,651	50,239
광고	15,438	24,933	28,516	68,888
캐릭터	9,917	7,978	18,611	36,505
지식정보	29,848	20,898	42,436	93,182
콘텐츠솔루션	6,223	16,146	9,494	31,863
합계	247,462	129,790	234,298	611,551
비중(%)	40.5	21.2	38.3	100.0

표 2-5-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ⁷²⁾ \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2018년	245,932	139,233	250,711	635,877
2019년	265,253	141,013	245,843	652,109
2020년	247,462	129,790	234,298	611,551
전년대비증감률(%)	△6.7	△8.0	△4.7	△6.2
연평균증감률(%)	0.3	△3.5	△3.3	△1.9

69) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

70) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

71) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외. 흡수 합병된 해당사업자(4개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)는 제외

72) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

표 2-5-6 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

지역 ⁷³⁾	산업	출판	만화	음악	영화	게임 ⁷⁴⁾	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
7개 시	서울	79,122	4,658	26,015	6,128	26,628	4,055	40,354	53,964	16,468	56,106	23,613	337,111	55.1
	부산	5,422	331	3,841	269	3,397	160	890	3,246	837	2,537	653	21,582	3.5
	대구	3,868	267	3,027	95	2,914	10	718	1,894	778	2,356	491	16,418	2.7
	인천	4,444	472	3,198	380	2,510	81	295	994	1,166	3,222	365	17,126	2.8
	광주	3,368	339	1,313	430	2,119	212	354	899	385	867	365	10,652	1.7
	대전	2,770	252	1,732	33	1,525	37	519	993	342	2,158	380	10,740	1.8
	울산	1,059	102	1,654	48	969	2	387	274	67	1,160	79	5,802	0.9
	세종	408	60	192	3	-	17	35	238	33	77	4	1,068	0.2
	소계	21,338	1,822	14,958	1,258	13,434	519	3,198	8,538	3,608	12,377	2,337	83,388	13.6
	9개 도	경기도	38,365	2,827	10,488	1,346	31,259	704	3,589	3,103	11,117	16,391	5,230	124,419
강원도		1,186	276	2,581	512	1,278	32	875	302	239	542	119	7,942	1.3
충청북도		1,775	174	1,274	43	1,144	11	346	556	1,294	826	172	7,617	1.2
충청남도		2,433	147	1,497	303	1,682	35	129	458	850	1,103	51	8,688	1.4
전라북도		1,970	216	1,209	293	1,482	15	297	302	360	756	139	7,039	1.2
전라남도		1,452	188	1,852	72	1,513	26	240	481	99	507	20	6,450	1.1
경상북도		2,952	417	2,563	107	2,022	3	309	487	736	1,978	41	11,615	1.9
경상남도		3,523	439	2,578	412	2,208	31	368	532	1,269	2,042	107	13,508	2.2
제주도		793	65	447	23	653	41	534	167	465	554	33	3,775	0.6
소계		54,449	4,749	24,490	3,111	43,241	899	6,687	6,387	16,429	24,699	5,913	191,053	31.2
합계	154,909	11,230	65,464	10,497	83,303	5,472	50,239	68,888	36,505	93,182	31,863	611,551	100.0	

표 2-5-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 ⁷⁵⁾	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
7개 시	서울	340,363	344,666	337,111	△2.2	△0.5
	부산	21,751	23,554	21,582	△8.4	△0.4
	대구	18,188	19,561	16,418	△16.1	△5.0
	인천	18,612	18,664	17,126	△8.2	△4.1
	광주	12,028	12,913	10,652	△17.5	△5.9
	대전	11,384	12,380	10,740	△13.2	△2.9
	울산	6,377	6,740	5,802	△13.9	△4.6
	세종	1,043	1,382	1,068	△22.7	1.2
	소계	89,383	95,194	83,388	△12.4	△3.4
	9개 도	경기도	128,888	132,090	124,419	△5.8
강원도		9,368	9,267	7,942	△14.3	△7.9
충청북도		8,207	8,619	7,617	△11.6	△3.7
충청남도		9,924	9,994	8,688	△13.1	△6.4
전라북도		8,563	8,747	7,039	△19.5	△9.3
전라남도		6,818	7,180	6,450	△10.2	△2.7
경상북도		13,555	13,990	11,615	△17.0	△7.4
경상남도		16,003	16,710	13,508	△19.2	△8.1
제주도		4,804	5,653	3,775	△33.2	△11.4
소계		206,132	212,250	191,053	△10.0	△3.7
합계	635,877	652,109	611,551	△6.2	△1.9	

73) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

74) 게임산업 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

75) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

76) 게임산업 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

표 2-5-8 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2020년) (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 ⁷⁷⁾	78,878	50.9	65,648	42.4	5,330	3.4	4,419	2.9	360	0.2	273	0.2	154,909
만화	4,806	42.8	5,339	47.5	421	3.8	649	5.8	4	0.0	10	0.1	11,230
음악	27,616	42.2	31,676	48.4	2,673	4.1	3,494	5.3	4	0.0	-	-	65,464
영화	3,754	35.8	2,907	27.7	1,503	14.3	2,196	20.9	66	0.6	71	0.7	10,497
게임	38,208	45.9	16,000	19.2	9,954	11.9	18,960	22.8	114	0.1	67	0.1	83,303
애니메이션	2,177	39.8	1,954	35.7	686	12.5	650	11.9	4	0.1	0	0.0	5,472
방송	26,239	52.2	14,212	28.3	5,158	10.3	4,630	9.2	-	-	-	-	50,239
광고	37,110	53.9	29,977	43.5	847	1.2	954	1.4	-	-	-	-	68,888
캐릭터	17,160	47.0	14,443	39.6	2,060	5.6	2,842	7.8	0	0.0	-	-	36,505
지식정보	44,557	47.8	32,999	35.4	8,563	9.2	6,821	7.3	194	0.2	48	0.1	93,182
콘텐츠솔루션	15,995	50.2	12,954	40.7	1,767	5.5	1,094	3.4	33	0.1	19	0.1	31,863
합계	296,501	48.5	228,109	37.3	38,963	6.4	46,710	7.6	780	0.1	487	0.1	611,551

표 2-5-9 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

고용형태/성 연도 ⁷⁸⁾	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 (%)	
2018년	288,414	45.4	230,891	36.3	59,140	9.3	54,914	8.6	1,395	0.2	1,122	0.2	635,877
2019년	308,003	47.2	236,777	36.3	52,910	8.1	52,235	8.0	1,354	0.2	830	0.1	652,109
2020년	296,501	48.5	228,109	37.3	38,963	6.4	46,710	7.6	780	0.1	487	0.1	611,551
전년대비증감률 (%)	△3.7		△3.7		△26.4		△10.6		△42.4		△41.2		△6.2
연평균증감률 (%)	1.4		△0.6		△18.8		△7.8		△25.2		△34.1		△1.9

표 2-5-10 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업 ⁷⁹⁾	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판		13,258	30,336	65,925	9,646	4,534	31,210	154,909
만화		610	2,302	1,342	687	269	6,020	11,230
음악		3,393	1,813	3,149	1,149	411	3,409	13,325
애니메이션		389	572	3,638	329	240	305	5,472
캐릭터		2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505
지식정보		5,520	19,925	38,179	3,535	3,472	22,552	93,182
콘텐츠솔루션		3,284	3,882	20,641	1,039	1,550	1,466	31,863
합계		28,972	63,234	146,127	18,541	11,325	78,286	346,485
비중(%)		8.4	18.3	42.2	5.4	3.3	22.6	100.0

77) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

78) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)) 종사자 제외

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

표 2-5-11 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ⁸⁰⁾	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		28,381	63,444	138,287	16,229	10,888	77,378	334,607
2019년		28,991	63,083	144,640	17,845	10,892	77,572	343,024
2020년		28,972	63,234	146,127	18,541	11,325	78,286	346,485
전년대비증감률(%)		△0.1	0.2	1.0	3.9	4.0	0.9	1.0
연평균증감률(%)		1.0	△0.2	2.8	6.9	2.0	0.6	1.8

표 2-5-12 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업 ⁸¹⁾	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판		35,142	26,811	87,771	5,184	154,909
만화		2,906	1,697	6,463	164	11,230
음악		740	991	10,957	636	13,325
게임		14,954	26,254	40,288	1,807	83,303
애니메이션		272	781	4,254	165	5,472
방송영상독립제작사		839	2,512	9,072	683	13,106
광고		5,380	16,034	43,854	3,620	68,888
캐릭터		4,413	6,080	25,231	781	36,505
지식정보		5,990	6,091	78,550	2,550	93,182
콘텐츠솔루션		547	2,944	27,361	1,010	31,863
합계		71,184	90,196	333,801	16,601	511,782
비중(%)		13.9	17.6	65.2	3.2	100.0

표 2-5-13 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ⁸²⁾	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		65,881	83,301	339,138	15,604	503,924
2019년		71,113	87,586	344,977	15,478	519,154
2020년		71,184	90,196	333,801	16,601	511,782
전년대비증감률(%)		0.1	3.0	△3.2	7.3	△1.4
연평균증감률(%)		3.9	4.1	△0.8	3.1	0.8

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

81) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외

82) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외

표 2-5-14 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

산업 ⁸³⁾ \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
출판	35,962	42,184	34,533	19,969	22,261	154,909
만화	3,643	2,595	1,825	1,641	1,526	11,230
음악	3,173	4,126	3,430	2,130	466	13,325
영화	2,863	2,507	2,202	1,783	1,142	10,497
게임	35,787	18,027	15,129	11,506	2,854	83,303
애니메이션	1,823	1,703	1,265	508	173	5,472
방송영상독립제작사 ⁸⁴⁾	3,160	3,608	2,747	3,591	-	13,106
광고	13,466	16,893	16,947	14,417	7,177	68,888
캐릭터	14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
지식정보	30,685	26,657	21,326	9,210	5,305	93,182
콘텐츠솔루션	10,444	9,828	7,972	2,552	1,067	31,863
합계 ⁸⁵⁾	155,230	139,101	114,646	69,622	43,693	522,279
비중(%)	29.7	26.6	22.0	13.3	8.4	100.0

표 2-5-15 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 ⁸⁶⁾⁸⁷⁾ \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2018년	176,232	131,577	108,674	69,079	49,240	534,802
2019년	177,529	138,352	113,546	73,339	48,954	551,720
2020년	155,230	139,101	114,646	69,622	43,693	522,279
전년대비증감률(%)	△12.6	0.5	1.0	△5.1	△10.7	△5.3
연평균증감률(%)	△6.1	2.8	2.7	0.4	△5.8	△1.2

83) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외

84) 방송독립제작사의 연령구분에 따라 29세 이하/30~34세/35~39세/40세 이상으로 집계

85) 방송독립제작사의 40세 이상은 40~49세와 합산하여 집계

86) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외

87) 방송독립제작사의 40세 이상은 40~49세와 합산하여 집계



제 3부

콘텐츠산업조사 산업별 결과

제 1장 출판산업

제 2장 만화산업

제 3장 음악산업

제 4장 영화산업

제 5장 게임산업

제 6장 애니메이션산업

제 7장 방송산업

제 8장 광고산업

제 9장 캐릭터산업

제 10장 지식정보산업

제 11장 콘텐츠솔루션산업

01 출판산업

제1절 출판산업 총괄

표 3-1-1 | 출판산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 ⁸⁸⁾ (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 ⁸⁹⁾ (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2018년	24,995	184,554	20,953,772	8,879,278	42.4	248,991	268,114
2019년	25,220	185,270	21,341,176	8,875,983	41.6	214,732	275,426
2020년	25,244	185,444	21,648,849	8,758,970	40.5	345,960	254,371
전년대비증감률(%)	0.1	0.1	1.4	△1.3	-	61.1	△7.6
연평균증감률(%)	△0.2	0.1	1.0	△0.2	-	16.6	△0.2

표 3-1-2 | 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

증분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	2,026	9,846	1,259,334	622	128
	교과서 및 학습서적 출판업	748	15,243	2,669,222	3,568	175
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ⁹⁰⁾	164	2,495	518,663	3,163	208
	신문 발행업	666	17,558	2,745,850	4,123	156
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,374	10,581	1,144,811	833	108
	정기 광고간행물 발행업	337	5,021	506,115	1,502	101
	기타 인쇄물 출판업	260	1,192	213,591	822	179
	소계	5,575	61,937	9,057,587	1,625	146
인쇄업	인쇄업	11,682	53,557	4,300,049	368	80
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,693	10,021	2,705,937	1,598	270
	서적 및 잡지류 소매업	4,751	26,830	5,157,462	1,086	192
	소계	6,444	36,851	7,863,399	1,220	213
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	61	656	372,287	6,103	567
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,482	1,907	55,526	37	29
	전체	25,244	154,909	21,648,849	858	140

88) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 포함

89) 수출·수입액은 관세청 품목별 수출·수입액을 인용

90) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

제2절 출판산업 사업체 수 현황

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

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,972	2,013	2,026	8.0	0.6	1.4
	교과서 및 학습서적 출판업	728	748	748	3.0	0.0	1.4
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ⁹¹⁾	176	168	164	0.6	△2.4	△3.5
	신문 발행업	640	656	666	2.6	1.5	2.0
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,367	1,379	1,374	5.4	△0.4	0.3
	정기 광고간행물 발행업	334	345	337	1.3	△2.3	0.4
	기타 인쇄물 출판업	277	278	260	1.0	△6.5	△3.1
	소계	5,494	5,587	5,575	22.1	△0.2	0.7
인쇄업	인쇄업	11,688	11,694	11,682	46.3	△0.1	△0.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,600	1,614	1,693	6.7	4.9	2.9
	서적 및 잡지류 소매업	4,478	4,582	4,751	18.8	3.7	3.0
	소계	6,078	6,196	6,444	25.5	4.0	3.0
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	56	57	61	0.2	7.0	4.4
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,679	1,686	1,482	5.9	△12.1	△6.0
합계		24,995	25,220	25,244	100.0	0.1	0.5

표 3-1-4 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (단위 : 개)

지역	업종	출판업						인쇄업	
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/모바일 전자출판 제작업 ⁹²⁾	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업
7개 시	서울	1,282	538	126	229	883	91	123	5,158
	부산	40	11	2	13	34	15	8	661
	대구	34	15	-	20	21	13	13	629
	인천	17	8	1	16	16	4	4	307
	광주	38	6	3	30	19	14	14	323
	대전	35	6	-	17	5	6	3	384
	울산	3	3	2	11	2	6	5	145
	세종	4	1	-	4	2	3	2	48
소계		171	50	8	111	99	61	49	2,497
9개 도	경기도	424	137	25	83	139	58	39	2,059
	강원도	19	4	1	33	22	16	6	184
	충청북도	17	2	-	14	21	13	6	207
	충청남도	25	5	-	53	33	21	2	229
	전라북도	26	5	-	22	28	13	9	267
	전라남도	7	1	-	29	46	12	12	200
	경상북도	23	2	-	44	45	22	7	344
	경상남도	16	4	2	34	51	27	6	444
	제주도	16	-	2	14	7	3	1	93
	소계		573	160	30	326	392	185	88
합계		2,026	748	164	666	1,374	337	260	11,682

91) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

92) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

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	408	1,118	39	374	10,369	41.1
	부산	89	328	-	98	1,299	5.1
	대구	99	240	1	68	1,153	4.6
	인천	64	196	1	91	725	2.9
	광주	70	192	1	43	753	3.0
	대전	73	217	1	45	792	3.1
	울산	31	107	2	30	347	1.4
	세종	2	13	-	5	84	0.3
	소계	428	1,293	6	380	5,153	20.4
9개 도	경기도	509	935	13	352	4,773	18.9
	강원도	36	141	1	36	499	2.0
	충청북도	49	157	-	50	536	2.1
	충청남도	44	169	1	54	636	2.5
	전라북도	56	202	-	45	673	2.7
	전라남도	36	179	-	40	562	2.2
	경상북도	57	244	-	55	843	3.3
	경상남도	56	247	1	75	963	3.8
	제주도	14	66	-	21	237	0.9
소계	857	2,340	16	728	9,722	38.5	
합계	1,693	4,751	61	1,482	25,244	100.0	

표 3-1-5 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,238	10,431	10,369	△0.6	0.6
	부산	1,304	1,304	1,299	△0.4	△0.2
	대구	1,154	1,151	1,153	0.2	△0.0
	인천	720	713	725	1.7	0.3
	광주	745	751	753	0.3	0.5
	대전	776	782	792	1.3	1.0
	울산	349	347	347	0.0	△0.3
	세종	82	84	84	0.0	1.2
	소계	5,130	5,132	5,153	0.4	0.2
9개 도	경기도	4,741	4,742	4,773	0.7	0.3
	강원도	483	500	499	△0.2	1.6
	충청북도	525	526	536	1.9	1.0
	충청남도	623	628	636	1.3	1.0
	전라북도	676	669	673	0.6	△0.2
	전라남도	566	565	562	△0.5	△0.4
	경상북도	836	833	843	1.2	0.4
	경상남도	953	962	963	0.1	0.5
	제주도	224	232	237	2.2	2.9
소계	9,627	9,657	9,722	0.7	0.5	
합계	24,995	25,220	25,244	0.1	0.5	

제3절 출판산업 매출액 현황

표 3-1-6 | 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,153,340	1,163,720	1,259,334	5.8	8.2	4.5
	교과서 및 학습서적 출판업	2,857,646	2,842,049	2,669,222	12.3	△6.1	△3.4
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ⁹³⁾	383,026	442,012	518,663	2.4	17.3	16.4
	신문 발행업	2,884,617	2,895,827	2,745,850	12.7	△5.2	△2.4
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,148,805	1,179,178	1,144,811	5.3	△2.9	△0.2
	정기 광고간행물 발행업	504,443	512,705	506,115	2.3	△1.3	0.2
	기타 인쇄물 출판업	203,844	206,086	213,591	1.0	3.6	2.4
	소계	9,135,721	9,241,577	9,057,587	41.8	△2.0	△0.4
인쇄업	인쇄업	4,001,951	4,217,916	4,300,049	19.9	1.9	3.7
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,577,298	2,578,890	2,705,937	12.5	4.9	2.5
	서적 및 잡지류 소매업	4,923,440	4,949,724	5,157,462	23.8	4.2	2.3
	소계	7,500,738	7,528,614	7,863,399	36.3	4.4	2.4
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	259,677	294,733	372,287	1.7	26.3	19.7
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	55,685	58,335	55,526	0.3	△4.8	△0.1
합계		20,953,772	21,341,176	21,648,849	100.0	1.4	1.6

표 3-1-7 | 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

지역	업종	출판업							인쇄업
		일반 서적 출판업(종이매체출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/모바일 전자출판 제작업 ⁹⁴⁾	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	
7개 시	서울	741,847	1,678,456	420,667	1,727,307	783,664	256,324	92,451	2,373,631
	부산	35,306	948	16,195	81,290	30,656	13,535	-	142,936
	대구	24,382	-	-	56,868	24,228	11,193	4,993	131,613
	인천	15,999	51,631	-	58,851	13,580	-	-	136,600
	광주	17,780	27,734	5,344	39,807	14,852	9,452	5,519	76,299
	대전	11,057	-	-	40,790	-	9,170	56,175	47,934
	울산	-	21,270	451	21,899	-	8,982	1,172	38,062
	세종	6,085	-	-	2,371	-	2,084	-	19,849
소계		110,609	101,583	21,991	301,875	83,316	54,416	67,859	593,292
9개 도	경기도	358,969	840,966	73,197	540,822	230,895	155,920	44,375	1,094,715
	강원도	3,757	-	1,168	10,152	2,739	2,824	544	14,194
	충청북도	4,414	-	-	16,255	5,808	3,184	981	22,301
	충청남도	2,439	-	-	29,526	6,134	4,974	2,371	54,241
	전라북도	6,325	13,258	-	16,951	2,591	3,626	1,720	16,262
	전라남도	4,136	-	-	7,993	5,343	2,371	749	11,090
	경상북도	13,081	-	-	46,689	6,442	10,832	-	68,726
	경상남도	13,013	34,959	53	37,253	15,546	9,796	2,543	37,706
	제주도	745	-	1,588	11,026	2,332	1,850	-	13,892
	소계		406,878	889,183	76,006	716,668	277,831	195,376	53,282
합계		1,259,334	2,669,222	518,663	2,745,850	1,144,811	506,115	213,591	4,300,049

93) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

94) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

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	1,415,315	2,482,442	316,760	21,457	12,310,320	56.9	
	부산	51,109	150,743	-	2,588	525,307	2.4	
	대구	65,244	110,609	1,148	1,553	431,831	2.0	
	인천	62,081	115,627	2,883	2,467	459,719	2.1	
	광주	37,545	80,048	569	955	315,903	1.5	
	대전	35,229	67,841	3,124	1,468	272,789	1.3	
	울산	18,165	33,642	3,180	888	147,711	0.7	
	세종	2,675	1,788	-	441	35,292	0.2	
	소계	272,050	560,297	10,904	10,360	2,188,552	10.1	
9개 도	경기도	844,826	1,762,517	40,731	13,696	6,001,628	27.7	
	강원도	12,124	23,107	-	862	71,469	0.3	
	충청북도	18,992	37,302	-	1,016	110,253	0.5	
	충청남도	33,973	66,188	2,883	2,187	204,916	0.9	
	전라북도	16,201	36,666	-	2,214	115,814	0.5	
	전라남도	8,791	18,260	-	699	59,432	0.3	
	경상북도	43,276	74,879	-	297	264,222	1.2	
	경상남도	36,806	79,208	1,009	2,014	269,905	1.2	
	제주도	3,584	16,596	-	724	52,337	0.2	
		소계	1,018,572	2,114,723	44,623	23,709	7,149,977	33.0
	합계	2,705,937	5,157,462	372,287	55,526	21,648,849	100.0	

표 3-1-8 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	11,826,418	12,143,400	12,310,320	1.4	2.0	
	부산	529,306	512,774	525,307	2.4	△0.4	
	대구	450,463	453,853	431,831	△4.9	△2.1	
	인천	428,328	449,399	459,719	2.3	3.6	
	광주	298,461	323,653	315,903	△2.4	2.9	
	대전	255,723	270,960	272,789	0.7	3.3	
	울산	136,564	146,446	147,711	0.9	4.0	
	세종	31,278	31,956	35,292	10.4	6.2	
	소계	2,130,118	2,189,041	2,188,552	△0.0	1.4	
9개 도	경기도	5,918,351	5,881,778	6,001,628	2.0	0.7	
	강원도	68,629	73,540	71,469	△2.8	2.0	
	충청북도	95,131	104,547	110,253	5.5	7.7	
	충청남도	191,106	191,162	204,916	7.2	3.6	
	전라북도	110,463	116,984	115,814	△1.0	2.4	
	전라남도	54,924	60,121	59,432	△1.1	4.0	
	경상북도	270,447	271,605	264,222	△2.7	△1.2	
	경상남도	244,306	263,947	269,905	2.3	5.1	
	제주도	43,879	45,049	52,337	16.2	9.2	
		소계	6,997,236	7,008,734	7,149,977	2.0	1.1
	합계	20,953,772	21,341,176	21,648,849	1.4	1.6	

제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황

표 3-1-9 출판산업 부가가치액 구성 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
출판산업	21,648,849	8,758,970	40.5	1,195,537	5,660,430	312,158	626,125	685,640	279,080
부가가치액 대비 비중(%)				13.6	64.6	3.6	7.1	7.8	3.2
매출액 대비 비중(%)				5.5	26.1	1.4	2.9	3.2	1.3

표 3-1-10 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		1,292,936	5,784,226	265,777	612,827	633,911	289,602	8,879,278
2019년		1,285,599	5,770,979	271,501	612,750	654,701	280,454	8,875,983
2020년		1,195,537	5,660,430	312,158	626,125	685,640	279,080	8,758,970
전년대비증감률(%)		△7.0	△1.9	15.0	2.2	4.7	△0.5	△1.3
연평균증감률(%)		△3.8	△1.1	8.4	1.1	4.0	△1.8	△0.7

제5절 출판산업 수출입액 현황⁹⁵⁾

표 3-1-11 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	248,991	214,732	345,960	61.1	17.9
수입액	268,114	275,426	254,371	△7.6	△2.6
수출입 차액	△19,123	△60,694	91,589	250.9	-

표 3-1-12 출판산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ⁹⁶⁾		17,765	24,048	19,907	5.8	△17.2	5.9
일본		39,911	38,495	47,802	13.8	24.2	9.4
동남아		52,034	22,340	150,784	43.6	575.0	70.2
북미		72,818	81,953	91,967	26.6	12.2	12.4
유럽		11,351	12,244	8,567	2.5	△30.0	△13.1
기타		55,107	35,641	26,912	7.8	△24.5	△30.1
합계		248,991	214,732	345,960	100.0	61.1	17.9

95) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출·입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

96) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-1-13 출판산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ⁹⁷⁾		59,351	75,610	73,958	29.1	△2.2	11.6
일본		43,620	34,339	23,114	9.1	△32.7	△27.2
동남아		16,538	19,171	19,906	7.8	3.8	9.7
북미		74,667	73,941	68,760	27.0	△7.0	△4.0
유럽		50,569	69,801	66,057	26.0	△5.4	14.3
기타		23,349	2,545	2,561	1.0	0.6	△66.9
합계		268,114	275,426	254,371	100.0	△7.6	△2.6

제6절 출판산업 종사자 현황

표 3-1-14 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	9,392	9,631	9,846	5.3	2.2	2.4
	교과서 및 학습서적 출판업	15,681	15,828	15,243	8.2	△3.7	△1.4
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ⁹⁸⁾	2,292	2,487	2,495	1.3	0.3	4.3
	신문 발행업	17,521	17,835	17,558	9.5	△1.6	0.1
	잡지 및 정기간행물 발행업	10,482	10,808	10,581	5.7	△2.1	0.5
	정기 광고간행물 발행업	5,247	5,284	5,021	2.7	△5.0	△2.2
	기타 인쇄물 출판업	1,194	1,215	1,192	0.6	△1.9	△0.1
	소계	61,809	63,087	61,937	33.4	△1.8	0.1
인쇄업	인쇄업	52,056	52,748	53,557	28.9	1.5	1.4
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	9,715	9,694	10,021	5.4	3.4	1.6
	서적 및 잡지류 소매업	26,931	26,637	26,830	14.5	0.7	△0.2
	계약배달 판매업(신문배달판매) ⁹⁹⁾ ¹⁰⁰⁾	31,560	30,535	30,535	16.5	0.0	△1.6
	소계	68,206	66,866	67,386	36.3	0.8	△0.6
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	581	619	656	0.4	6.1	6.3
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,903	1,950	1,907	1.0	△2.2	0.1
	합계	184,554	185,270	185,444	100.0	0.1	0.2

97) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

98) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

99) 계약배달 판매업 종사자 수는 전국사업체조사에서 인용하였으며, 특성별 구분이 되어 있지 않아 총계 값만 사용

100) 2020년 기준 계약배달 판매업 종사자는 2022년 하반기 공표예정인 2019년 기준 값을 사용

표 3-1-15 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

지역	업종	출판업						인쇄업	
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/ 모바일 전자출판 제작업 ¹⁰¹⁾	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업
서울		5,273	9,368	1,676	9,480	6,275	2,300	578	26,304
7개 시	부산	361	7	132	693	416	195	-	2,213
	대구	272	-	-	413	321	133	23	1,656
	인천	268	477	-	505	194	-	-	1,782
	광주	174	374	37	365	234	121	33	1,063
	대전	192	-	-	353	-	116	234	1,115
	울산	-	133	5	144	-	60	8	416
	세종	33	-	-	16	-	9	-	306
	소계	1,299	991	174	2,490	1,165	634	297	8,551
9개 도	경기도	2,410	4,275	594	3,763	2,221	1,460	220	13,018
	강원도	83	-	19	113	82	46	7	475
	충청북도	89	-	-	190	134	62	13	616
	충청남도	50	-	-	280	72	98	13	989
	전라북도	108	215	-	203	135	79	19	537
	전라남도	99	-	-	121	105	51	19	656
	경상북도	200	-	-	418	79	150	-	1,177
	경상남도	220	394	11	396	265	118	27	933
	제주도	15	-	21	104	50	24	-	302
	소계	3,273	4,884	645	5,588	3,142	2,088	317	18,702
합계	9,846	15,243	2,495	17,558	10,581	5,021	1,192	53,557	

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)		
서울		4,974	11,618	442	833	79,122	51.1
7개 시	부산	360	968	-	77	5,422	3.5
	대구	277	737	4	32	3,868	2.5
	인천	304	805	6	103	4,444	2.9
	광주	225	692	2	48	3,368	2.2
	대전	186	508	25	40	2,770	1.8
	울산	82	177	9	25	1,059	0.7
	세종	14	19	-	12	408	0.3
	소계	1,449	3,907	46	336	21,338	13.8
9개 도	경기도	2,438	7,460	158	349	38,365	24.8
	강원도	79	224	-	59	1,186	0.8
	충청북도	120	504	-	48	1,775	1.1
	충청남도	205	677	6	44	2,433	1.6
	전라북도	146	433	-	95	1,970	1.3
	전라남도	108	257	-	36	1,452	0.9
	경상북도	226	691	-	12	2,952	1.9
	경상남도	221	868	4	66	3,523	2.3
	제주도	57	192	-	28	793	0.5
	소계	3,598	11,305	169	737	54,449	35.1
합계	10,021	26,830	656	1,907	154,909	100.0	

101) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

표 3-1-16 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	76,664	79,054	79,122	0.1	1.6
	부산	5,227	5,284	5,422	2.6	1.8
	대구	4,057	4,105	3,868	△5.8	△2.4
	인천	4,327	4,371	4,444	1.7	1.3
	광주	3,230	3,383	3,368	△0.4	2.1
	대전	2,649	2,849	2,770	△2.8	2.3
	울산	1,017	1,030	1,059	2.8	2.0
	세종	314	325	408	25.8	14.0
	소계	20,821	21,346	21,338	△0.0	1.2
9개 도	경기도	40,158	38,586	38,365	△0.6	△2.3
	강원도	1,121	1,202	1,186	△1.3	2.9
	충청북도	1,539	1,680	1,775	5.7	7.4
	충청남도	2,303	2,341	2,433	3.9	2.8
	전라북도	1,953	1,946	1,970	1.2	0.4
	전라남도	1,370	1,431	1,452	1.4	2.9
	경상북도	3,011	2,979	2,952	△0.9	△1.0
	경상남도	3,433	3,480	3,523	1.2	1.3
	제주도	622	690	793	15.0	12.9
	소계	55,510	54,335	54,449	0.2	△1.0
합계	152,994	154,735	154,909	0.1	0.6	

표 3-1-17 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	4,175	42.4	5,356	54.4	162	1.6	152	1.5	1	0.0	-	-	9,846
	교과서 및 학습서적 출판업	7,472	49.0	6,900	45.3	415	2.7	448	2.9	8	0.1	1	0.0	15,243
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ¹⁰²⁾	1,273	51.0	1,093	43.8	71	2.9	55	2.2	2	0.1	-	-	2,495
	신문 발행업	8,706	49.6	7,009	39.9	850	4.8	649	3.7	200	1.1	144	0.8	17,558
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,473	51.7	4,281	40.5	570	5.4	189	1.8	8	0.1	60	0.6	10,581
	정기 광고간행물 발행업	1,766	35.2	2,060	41.0	120	2.4	1,042	20.8	31	0.6	2	0.0	5,021
	기타 인쇄물 출판업	684	57.4	443	37.2	41	3.4	21	1.8	-	-	3	0.3	1,192
	소계	29,549	47.7	27,142	43.8	2,228	3.6	2,557	4.1	251	0.4	209	0.3	61,937
	인쇄업	인쇄업	32,093	59.9	18,777	35.1	1,989	3.7	687	1.3	9	0.0	1	0.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	5,072	50.6	4,423	44.1	251	2.5	272	2.7	2	0.0	-	-	10,021
	서적 및 잡지류 소매업	11,297	42.1	13,766	51.3	789	2.9	818	3.0	98	0.4	63	0.2	26,830
	소계	16,370	44.4	18,189	49.4	1,039	2.8	1,090	3.0	100	0.3	63	0.2	36,851
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	289	44.0	299	45.6	38	5.7	31	4.7	0	0.0	-	-	656
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	577	30.3	1,240	65.0	36	1.9	54	2.8	-	-	-	-	1,907
합계		78,878	50.9	65,648	42.4	5,330	3.4	4,419	2.9	360	0.2	273	0.2	154,909

102) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

제9장 콘텐츠산업조사 산업별 결과
출판산업
제1장 출판산업
제2장 민영화산업
제3장 음악산업
제4장 영화산업
제5장 게임산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 캐릭터산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠플랫폼산업

표 3-1-18 출판산업 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 (%)	
2018년		77,384	50.6	64,789	42.3	4,978	3.3	5,063	3.3	422	0.3	358	0.2	152,994
2019년		78,223	50.6	65,147	42.1	5,566	3.6	5,099	3.3	424	0.3	276	0.2	154,735
2020년		78,878	50.9	65,648	42.4	5,330	3.4	4,419	2.9	360	0.2	273	0.2	154,909
전년대비증감률(%)		0.8	-	0.8	-	△4.2	-	△13.3	-	△15.1	-	△0.9	-	0.1
연평균증감률(%)		1.0	-	0.7	-	3.5	-	△6.6	-	△7.6	-	△12.7	-	0.6

표 3-1-19 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	직무	업종별						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,275	1,945	4,553	506	339	1,227	9,846
	교과서 및 학습서적 출판업	1,434	2,633	6,806	1,198	1,146	2,026	15,243
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ¹⁰³⁾	193	353	1,324	167	244	213	2,495
	신문 발행업	1,816	2,629	9,237	1,440	965	1,471	17,558
	잡지 및 정기간행물 발행업	992	2,203	6,005	620	228	535	10,581
	정기 광고간행물 발행업	375	531	2,156	1,292	223	445	5,021
	기타 인쇄물 출판업	130	164	709	48	48	94	1,192
	소계	6,214	10,458	30,791	5,269	3,194	6,011	61,937
인쇄업	인쇄업	4,109	11,602	29,923	1,562	559	5,802	53,557
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,000	2,398	1,467	559	186	4,411	10,021
	서적 및 잡지류 소매업	1,713	5,059	3,454	2,169	473	13,963	26,830
	소계	2,713	7,457	4,920	2,728	659	18,374	36,851
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	42	82	264	77	121	71	656
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	179	737	28	10	0	953	1,907
합계		13,258	30,336	65,925	9,646	4,534	31,210	154,909
비중(%)		8.6	19.6	42.6	6.2	2.9	20.1	100.0

표 3-1-20 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		13,038	30,920	62,833	8,605	4,749	32,850	152,994
2019년		13,342	30,764	65,951	9,080	4,632	30,966	154,735
2020년		13,258	30,336	65,925	9,646	4,534	31,210	154,909
전년대비증감률(%)		△0.6	△1.4	△0.0	6.2	△2.1	0.8	0.1
연평균증감률(%)		0.8	△0.9	2.4	5.9	△2.3	△2.5	0.6

103) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

표 3-1-21 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,572	2,305	5,924	45	9,846
	교과서 및 학습서적 출판업	1,696	1,913	11,144	490	15,243
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ¹⁰⁴⁾	182	336	1,803	174	2,495
	신문 발행업	1,756	2,025	12,810	967	17,558
	잡지 및 정기간행물 발행업	998	1,451	7,807	326	10,581
	정기 광고간행물 발행업	1,140	811	2,788	281	5,021
	기타 인쇄물 출판업	197	217	721	56	1,192
	소계	7,541	9,058	42,998	2,339	61,937
인쇄업	인쇄업	18,671	11,297	21,942	1,647	53,557
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,824	1,514	6,297	386	10,021
	서적 및 잡지류 소매업	6,527	4,642	14,879	782	26,830
	소계	8,351	6,156	21,176	1,168	36,851
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	46	89	500	22	656
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	532	211	1,156	8	1,907
합계		35,142	26,811	87,771	5,184	154,909
비중(%)		22.7	17.3	56.7	3.3	100.0

표 3-1-22 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		33,904	25,993	87,802	5,295	152,994
2019년		34,242	26,648	88,789	5,056	154,735
2020년		35,142	26,811	87,771	5,184	154,909
전년대비증감률(%)		2.6	0.6	△1.1	2.5	0.1
연평균증감률(%)		1.8	1.6	△0.0	△1.0	0.6

104) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
출판산업
제1장 문화산업
제2장 민영화산업
제3장 금융산업
제4장 영화산업
제5장 게임산업
제6장 애니메이션산업
제7장 방송산업
제8장 광고산업
제9장 커리어산업
제10장 지식정보산업
제11장 콘텐츠플랫폼산업

표 3-1-23 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,906	2,405	2,179	1,462	1,893	9,846
	교과서 및 학습서적 출판업	3,175	4,314	4,439	2,316	998	15,243
	인터넷/모바일 전자출판제작업 ¹⁰⁵⁾	552	789	640	363	152	2,495
	신문 발행업	3,340	3,288	4,244	3,386	3,300	17,558
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,014	3,017	2,404	1,697	1,449	10,581
	정기 광고간행물 발행업	795	1,536	1,389	994	309	5,021
	기타 인쇄물 출판업	293	208	215	194	282	1,192
	소계	12,074	15,556	15,511	10,412	8,383	61,937
인쇄업	인쇄업	13,273	15,741	11,288	4,841	8,414	53,557
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,322	2,600	2,140	1,562	1,398	10,021
	서적 및 잡지류 소매업	7,653	7,780	5,117	2,856	3,424	26,830
	소계	9,975	10,380	7,257	4,418	4,822	36,851
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	131	183	153	125	64	656
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	508	324	324	174	578	1,907
합계		35,962	42,184	34,533	19,969	22,261	154,909
비중(%)		23.2	27.2	22.3	12.9	14.4	100.0

표 3-1-24 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		34,537	38,302	34,498	19,957	25,701	152,994
2019년		35,207	41,974	35,043	19,522	22,990	154,735
2020년		35,962	42,184	34,533	19,969	22,261	154,909
전년대비증감률(%)		2.1	0.5	△1.5	2.3	△3.2	0.1
연평균증감률(%)		2.0	4.9	0.1	0.0	△6.9	0.6

105) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

02 만화산업

제1절 만화산업 총괄

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)
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
2018년	6,628	10,761	1,178,613	427,238	36.2	40,501	6,588
2019년	6,607	11,079	1,337,248	436,443	32.6	46,010	6,578
2020년	6,144	11,230	1,534,444	562,733	36.7	62,715	6,493
전년대비증감률(%)	△7.0	1.4	14.7	28.9	-	36.3	△1.3
연평균증감률(%)	△5.6	2.6	12.0	9.4	-	17.9	△0.2

표 3-2-2 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균 매출액 (백만 원)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	76	826	176,844	2,327	214
	일반 출판사(만화부문)	92	1,890	383,622	4,170	203
	소계	168	2,715	560,466	3,336	206
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	62	380	78,749	1,270	207
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	31	809	509,499	16,435	630
	소계	93	1,189	588,247	6,325	495
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	671	949	26,160	39	28
	서적임대(대여)(만화부문)	1,629	2,700	50,187	31	19
	소계	2,300	3,649	76,347	33	21
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	159	841	66,482	418	79
	만화서적 및 잡지류 소매	3,424	2,834	242,903	71	86
	소계	3,583	3,676	309,385	86	84
전체		6,144	11,230	1,534,444	250	137

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제2절 만화산업 사업체 수 현황

표 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	83	85	76	1.2	△10.6	△4.3
	일반 출판사(만화부문)	98	99	92	1.5	△7.1	△3.1
	소계	181	184	168	2.7	△8.7	△3.7
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	72	70	62	1.0	△11.4	△7.2
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	42	36	31	0.5	△13.9	△14.1
	소계	114	106	93	1.5	△12.3	△9.7
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	690	704	671	10.9	△4.7	△1.4
	서적임대(대여)(만화부문)	1,806	1,796	1,629	26.5	△9.3	△5.0
	소계	2,496	2,500	2,300	37.4	△8.0	△4.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	162	162	159	2.6	△1.9	△0.9
	만화서적 및 잡지류 소매	3,675	3,655	3,424	55.7	△6.3	△3.5
	소계	3,837	3,817	3,583	58.3	△6.1	△3.4
합계		6,628	6,607	6,144	100.0	△7.0	△3.7

표 3-2-4 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (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	46	60	32	21	147	425
	부산	-	1	1	1	76	114
	대구	-	1	-	-	36	81
	인천	-	3	1	-	36	108
	광주	-	5	8	1	20	46
	대전	-	1	2	1	20	50
	울산	1	-	-	-	14	41
	세종	-	-	-	-	-	3
	소계	1	11	12	3	202	443
9개 도	경기도	26	19	16	5	167	387
	강원도	1	-	-	-	11	44
	충청북도	-	-	-	-	16	52
	충청남도	-	-	-	-	17	52
	전라북도	-	-	-	-	19	43
	전라남도	-	-	-	-	11	43
	경상북도	1	1	-	1	18	43
	경상남도	-	-	-	-	56	84
	제주도	1	1	2	1	7	13
	소계	29	21	18	7	322	761
합계		76	92	62	31	671	1,629

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	32	752	1,515	24.7
	부산	12	245	450	7.3
	대구	9	185	312	5.1
	인천	5	143	296	4.8
	광주	6	148	234	3.8
	대전	6	137	217	3.5
	울산	4	85	145	2.4
	세종	1	11	15	0.2
	소계	43	954	1,669	27.2
9개 도	경기도	40	635	1,295	21.1
	강원도	3	92	151	2.5
	충청북도	2	119	189	3.1
	충청남도	7	128	204	3.3
	전라북도	8	160	230	3.7
	전라남도	4	135	193	3.1
	경상북도	9	205	278	4.5
	경상남도	9	191	340	5.5
	제주도	2	53	80	1.3
소계	84	1,718	2,960	48.2	
합계	159	3,424	6,144	100.0	

표 3-2-5 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		서울	1,679	1,681	1,515	△9.9
7개 시	부산	472	477	450	△5.7	△2.4
	대구	329	326	312	△4.3	△2.6
	인천	317	312	296	△5.1	△3.4
	광주	255	250	234	△6.4	△4.2
	대전	246	246	217	△11.8	△6.1
	울산	144	142	145	2.1	0.3
	세종	14	14	15	7.1	3.5
	소계	1,777	1,767	1,669	△5.5	△3.1
	9개 도	경기도	1,397	1,384	1,295	△6.4
강원도		168	170	151	△11.2	△5.2
충청북도		206	207	189	△8.7	△4.2
충청남도		219	217	204	△6.0	△3.5
전라북도		243	241	230	△4.6	△2.7
전라남도		208	207	193	△6.8	△3.7
경상북도		293	293	278	△5.1	△2.6
경상남도		362	364	340	△6.6	△3.1
제주도		76	76	80	5.3	2.6
소계	3,172	3,159	2,960	△6.3	△3.4	
합계	6,628	6,607	6,144	△7.0	△3.7	

제3절 만화산업 매출액 현황

표 3-2-6 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	163,258	172,237	176,844	11.5	2.7	4.1
	일반 출판사(만화부문)	379,209	378,439	383,622	25.0	1.4	0.6
	소계	542,467	550,676	560,466	36.5	1.8	1.6
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	46,669	60,117	78,749	5.1	31.0	29.9
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	218,989	343,190	509,499	33.2	48.5	52.5
	소계	265,658	403,307	588,247	38.3	45.9	48.8
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	27,258	27,836	26,160	1.7	△6.0	△2.0
	서적임대(대여)(만화부문)	50,621	53,325	50,187	3.3	△5.9	△0.4
	소계	77,879	81,161	76,347	5.0	△5.9	△1.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	63,735	65,201	66,482	4.3	2.0	2.1
	만화서적 및 잡지류 소매	228,874	236,903	242,903	15.8	2.5	3.0
	소계	292,609	302,104	309,385	20.2	2.4	2.8
합계		1,178,613	1,337,248	1,534,444	100.0	14.7	14.1

표 3-2-7 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) (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	140,085	234,173	45,139	222,222	11,721	18,625
	부산	-	-	1,034	4,585	744	1,724
	대구	-	-	-	-	874	2,649
	인천	-	9,578	1,284	-	1,352	2,438
	광주	-	7,015	1,373	5,864	508	890
	대전	-	-	-	-	800	457
	울산	-	-	-	-	337	303
	세종	-	-	-	-	-	500
	소계	-	16,593	3,691	10,448	4,615	8,961
9개 도	경기도	34,200	130,385	29,498	275,003	4,114	13,273
	강원도	-	-	-	-	1,112	2,781
	충청북도	-	-	-	-	-	1,471
	충청남도	-	-	-	-	146	513
	전라북도	-	-	-	-	1,685	2,391
	전라남도	-	-	-	-	247	544
	경상북도	2,559	1,669	-	1,825	1,157	-
	경상남도	-	-	-	-	1,363	1,628
	제주도	-	802	421	-	-	-
	소계	36,759	132,856	29,919	276,828	9,824	22,601
합계		176,844	383,622	78,749	509,499	26,160	50,187

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	31,127	106,788	809,879	52.8
	부산	1,336	3,770	13,192	0.9
	대구	3,870	9,415	16,808	1.1
	인천	1,207	4,552	20,411	1.3
	광주	1,516	6,985	24,152	1.6
	대전	2,059	8,523	11,839	0.8
	울산	1,460	1,976	4,076	0.3
	세종	-	163	664	0.0
	소계	11,449	35,384	91,142	5.9
9개 도	경기도	16,712	54,571	557,756	36.3
	강원도	2,219	12,387	18,499	1.2
	충청북도	-	1,525	2,996	0.2
	충청남도	207	2,528	3,394	0.2
	전라북도	2,479	5,788	12,343	0.8
	전라남도	-	1,190	1,982	0.1
	경상북도	1,563	12,724	21,497	1.4
	경상남도	725	4,524	8,241	0.5
	제주도	-	5,493	6,716	0.4
소계	23,905	100,731	633,423	41.3	
합계	66,482	242,903	1,534,444	100.0	

표 3-2-8 | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	647,036	718,905	809,879	12.7	11.9
	부산	12,478	12,273	13,192	7.5	2.8
	대구	15,445	16,812	16,808	△0.0	4.3
	인천	19,392	19,594	20,411	4.2	2.6
	광주	24,927	24,652	24,152	△2.0	△1.6
	대전	11,355	11,621	11,839	1.9	2.1
	울산	3,587	3,598	4,076	13.3	6.6
	세종	281	324	664	104.6	53.7
	소계	87,465	88,874	91,142	2.6	2.1
9개 도	경기도	369,719	456,441	557,756	22.2	22.8
	강원도	18,009	18,467	18,499	0.2	1.4
	충청북도	2,531	2,623	2,996	14.2	8.8
	충청남도	1,803	1,693	3,394	100.5	37.2
	전라북도	12,061	11,474	12,343	7.6	1.2
	전라남도	1,591	1,557	1,982	27.2	11.6
	경상북도	24,788	23,093	21,497	△6.9	△6.9
	경상남도	7,446	7,712	8,241	6.9	5.2
	제주도	6,165	6,409	6,716	4.8	4.4
소계	444,113	529,469	633,423	19.6	19.4	
합계	1,178,613	1,337,248	1,534,444	14.7	14.1	

제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황

표 3-2-9 만화산업 부가가치액 구성 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	1,534,444	562,733	36.7	65,127	359,891	8,408	35,684	70,978	22,644
부가가치액 대비 비중(%)				11.6	64.0	1.5	6.3	12.6	4.0
매출액 대비 비중(%)				4.2	23.5	0.5	2.3	4.6	1.5

표 3-2-10 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		49,379	270,326	5,805	29,338	52,773	19,616	427,238
2019년		53,368	273,153	5,793	34,894	52,447	16,788	436,443
2020년		65,127	359,891	8,408	35,684	70,978	22,644	562,733
전년대비증감률(%)		22.0	31.8	45.1	2.3	35.3	34.9	28.9
연평균증감률(%)		14.8	15.4	20.4	10.3	16.0	7.4	14.8

제5절 만화산업 수출입액 현황

표 3-2-11 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	40,501	46,010	62,715	36.3	24.4
수입액	6,588	6,578	6,493	△1.3	△0.7
수출입 차액	33,913	39,432	56,222	42.6	28.8

표 3-2-12 만화산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

연도 지역	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹⁰⁶⁾	2,461	4,920	8,616	13.7	75.1	87.1
일본	11,601	12,295	15,915	25.4	29.4	17.1
동남아	8,244	9,431	13,785	22.0	46.2	29.3
북미	5,295	6,001	8,283	13.2	38.0	25.1
유럽	11,948	12,496	15,207	24.2	21.7	12.8
기타	952	867	908	1.4	4.7	△2.3
합계	40,501	46,010	62,715	100.0	36.3	24.4

106) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-2-13 만화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

연도 지역	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹⁰⁷⁾	35	58	184	2.8	219.0	129.6
일본	6,029	6,014	5,779	89.0	△3.9	△2.1
동남아	70	58	66	1.0	12.7	△3.0
북미	225	224	235	3.6	4.7	2.1
유럽	138	133	134	2.1	0.7	△1.5
기타	91	91	95	1.5	4.5	2.3
합계	6,588	6,578	6,493	100.0	△1.3	△0.7

제6절 만화산업 종사자 현황

표 3-2-14 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	783	809	826	7.4	2.0	2.7
	일반 출판사(만화부문)	1,821	1,873	1,890	16.8	0.9	1.9
	소계	2,604	2,682	2,715	24.2	1.2	2.1
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	299	348	380	3.4	9.4	12.8
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	624	739	809	7.2	9.5	13.9
	소계	923	1,087	1,189	10.6	9.4	13.5
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	981	1,006	949	8.5	△5.6	△1.6
	서적임대(대여)(만화부문)	2,785	2,754	2,700	24.0	△2.0	△1.5
	소계	3,766	3,760	3,649	32.5	△2.9	△1.6
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	792	814	841	7.5	3.4	3.1
	만화서적 및 잡지류 소매	2,676	2,735	2,834	25.2	3.6	2.9
	소계	3,468	3,549	3,676	32.7	3.6	3.0
합계		10,761	11,079	11,230	100.0	1.4	2.2

107) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-2-15 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(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		500	1,127	217	522	336	1,026
7개 시	부산	-	-	10	3	44	137
	대구	-	-	-	-	34	41
	인천	-	95	16	-	58	120
	광주	-	82	15	19	31	25
	대전	-	-	-	-	54	18
	울산	-	-	-	-	11	15
	세종	-	-	-	-	-	44
	소계	-	177	41	22	233	400
9개 도	경기도	309	581	81	261	142	644
	강원도	-	-	-	-	56	98
	충청북도	-	-	-	-	-	59
	충청남도	-	-	-	-	11	100
	전라북도	-	-	-	-	45	88
	전라남도	-	-	-	-	22	74
	경상북도	17	-	-	4	67	-
	경상남도	-	-	-	-	36	212
	제주도	-	4	40	-	-	-
	소계	326	585	122	265	380	1,274
합계	826	1,890	380	809	949	2,700	

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
서울		399	531	4,658	41.5
7개 시	부산	24	112	331	2.9
	대구	20	172	267	2.4
	인천	42	139	472	4.2
	광주	28	139	339	3.0
	대전	9	170	252	2.2
	울산	9	67	102	0.9
	세종	-	16	60	0.5
	소계	134	815	1,822	16.2
9개 도	경기도	165	643	2,827	25.2
	강원도	24	98	276	2.5
	충청북도	-	115	174	1.5
	충청남도	5	31	147	1.3
	전라북도	12	71	216	1.9
	전라남도	-	92	188	1.7
	경상북도	94	236	417	3.7
	경상남도	9	182	439	3.9
	제주도	-	21	65	0.6
	소계	308	1,489	4,749	42.3
합계	841	2,834	11,230	100.0	

표 3-2-16 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	연도별 종사자 현황			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2018년	2019년	2020년		
7개 시	서울	4,751	4,690	4,658	△0.7	△1.0
	부산	262	269	331	22.9	12.4
	대구	230	270	267	△1.0	7.7
	인천	407	464	472	1.6	7.6
	광주	374	342	339	△0.9	△4.7
	대전	213	244	252	3.4	8.7
	울산	96	95	102	7.3	3.0
	세종	14	33	60	83.2	107.1
	소계	1,597	1,717	1,822	6.2	6.8
9개 도	경기도	2,794	2,872	2,827	△1.6	0.6
	강원도	285	284	276	△3.0	△1.6
	충청북도	111	134	174	29.5	25.1
	충청남도	111	122	147	20.7	15.0
	전라북도	189	192	216	12.4	6.9
	전라남도	121	152	188	24.0	24.8
	경상북도	400	432	417	△3.4	2.2
	경상남도	318	420	439	4.4	17.4
	제주도	85	63	65	3.4	△12.5
소계	4,413	4,672	4,749	1.7	3.7	
합계	10,761	11,079	11,230	1.4	2.2	

표 3-2-17 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 (%)	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	375	45.4	200	24.2	72	8.7	167	20.3	2	0.2	9	1.1	826
	일반 출판사(만화부문)	808	42.7	771	40.8	97	5.2	212	11.2	1	0.1	1	0.0	1,890
	소계	1,182	43.5	971	35.8	170	6.2	379	14.0	3	0.1	10	0.4	2,715
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	189	49.6	138	36.3	25	6.6	28	7.5	-	-	-	-	380
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	422	52.2	272	33.6	55	6.7	60	7.4	-	-	-	-	809
	소계	611	51.4	410	34.5	80	6.7	88	7.4	-	-	-	-	1,189
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	402	42.3	475	50.1	28	3.0	44	4.7	-	-	-	-	949
	서적임대(대여)(만화부문)	1,157	42.9	1,362	50.5	85	3.2	95	3.5	-	-	-	-	2,700
	소계	1,559	42.7	1,838	50.4	113	3.1	140	3.8	-	-	-	-	3,649
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	350	41.6	417	49.5	45	5.3	29	3.5	1	0.1	-	-	841
	만화서적 및 잡지류 소매	1,104	38.9	1,704	60.1	14	0.5	13	0.5	0	0.0	0	0.0	2,834
	소계	1,454	39.6	2,120	57.7	59	1.6	42	1.1	1	0.0	0	0.0	3,676
합계		4,806	42.8	5,339	47.5	421	3.8	649	5.8	4	0.0	10	0.1	11,230

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 만화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠유통서비스산업

표 3-2-18 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 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)			
2018년	3,991	37.1	5,356	49.8	512	4.8	817	7.6	29	0.3	56	0.5	10,761		
2019년	4,467	40.3	5,192	46.9	531	4.8	874	7.9	8	0.1	7	0.1	11,079		
2020년	4,806	42.8	5,339	47.5	421	3.8	649	5.8	4	0.0	10	0.1	11,230		
전년대비증감률(%)	7.6	-	2.8	-	△20.7	-	△25.7	-	△51.9	-	43.7	-	1.4		
연평균증감률(%)	9.7	-	△0.2	-	△9.3	-	△10.9	-	△63.3	-	△57.8	-	2.2		

표 3-2-19 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	직무	업종별							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)		
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	104	347	162	75	58	80	826	
	일반 출판사(만화부문)	244	718	430	192	113	193	1,890	
	소계	348	1,064	592	267	171	273	2,715	
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	34	145	121	16	17	47	380	
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	100	251	264	81	63	50	809	
	소계	134	396	385	97	79	97	1,189	
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	5	222	6	-	-	716	949	
	서적임대(대여)(만화부문)	68	192	5	160	-	2,275	2,700	
	소계	74	414	10	160	-	2,991	3,649	
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	34	176	55	131	5	440	841	
	만화서적 및 잡지류 소매	20	251	300	32	14	2,217	2,834	
	소계	54	427	355	163	19	2,658	3,676	
합계		610	2,302	1,342	687	269	6,020	11,230	
비중(%)		5.4	20.5	12.0	6.1	2.4	53.6	100.0	

표 3-2-20 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		441	2,102	1,263	414	216	6,324	10,761
2019년		526	2,460	1,289	520	264	6,020	11,079
2020년		610	2,302	1,342	687	269	6,020	11,230
전년대비증감률(%)		15.9	△6.4	4.1	32.2	1.7	0.0	1.4
연평균증감률(%)		17.6	4.6	3.1	28.8	11.5	△2.4	2.2

표 3-2-21 | 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	71	148	600	6	826
	일반 출판사(만화부문)	246	238	1,295	110	1,890
	소계	317	386	1,895	117	2,715
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	16	57	303	4	380
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	50	112	628	19	809
	소계	66	169	931	23	1,189
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	439	60	446	4	949
	서적임대(대여)(만화부문)	1,037	312	1,346	5	2,700
	소계	1,476	372	1,792	9	3,649
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	262	100	474	6	841
	만화서적 및 잡지류 소매	784	670	1,370	10	2,834
	소계	1,047	770	1,844	16	3,676
합계		2,906	1,697	6,463	164	11,230
비중(%)		25.9	15.1	57.6	1.5	100.0

표 3-2-22 | 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
2018년		2,826	1,598	6,221	117	10,761
2019년		2,855	1,620	6,439	165	11,079
2020년		2,906	1,697	6,463	164	11,230
전년대비증감률(%)		1.8	4.8	0.4	△0.6	1.4
연평균증감률(%)		1.4	3.1	1.9	18.4	2.2

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

표 3-2-23 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	190	202	214	148	71	826
	일반 출판사(만화부문)	445	535	442	404	63	1,890
	소계	636	737	656	552	134	2,715
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	90	117	79	70	23	380
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	231	197	192	175	15	809
	소계	321	314	271	246	38	1,189
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	423	217	56	182	72	949
	서적임대(대여)(만화부문)	956	665	355	245	479	2,700
	소계	1,379	882	411	426	551	3,649
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	252	135	178	143	134	841
	만화서적 및 잡지류 소매	1,055	526	309	275	669	2,834
	소계	1,307	661	487	418	803	3,676
합계		3,643	2,595	1,825	1,641	1,526	11,230
비중(%)		32.4	23.1	16.3	14.6	13.6	100.0

표 3-2-24 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		3,452	2,441	1,661	1,541	1,666	10,761
2019년		3,728	2,485	1,732	1,580	1,553	11,079
2020년		3,643	2,595	1,825	1,641	1,526	11,230
전년대비증감률(%)		△2.3	4.4	5.4	3.9	△1.7	1.4
연평균증감률(%)		2.7	3.1	4.8	3.2	△4.3	2.2

03 음악산업

제1절 음악산업 총괄

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)
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
2018년	35,670	76,954	6,097,913	2,102,219	34.5	564,236	13,878
2019년	34,145	77,149	6,811,818	2,173,092	31.9	756,198	13,766
2020년	33,138	65,464	6,064,748	1,982,931	32.7	679,633	12,146
전년대비증감률(%)	△2.9	△15.1	△11.0	△8.8	-	△10.1	△11.8
연평균증감률(%)	△3.0	△4.4	3.4	0.9	-	11.3	△2.9

표 3-3-2 | 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

종분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균 매출액 (백만 원)	1인당 평균 매출액 (백만 원)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	871	4,242	1,972,468	2,265	465
	음반(음원) 녹음시설 운영업	182	563	68,854	378	122
	소계	1,053	4,805	2,041,323	1,939	425
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	85	100	20,759	244	208
	기타 오디오물 제작업	12	24	894	75	38
	소계	97	123	21,653	223	175
음반복제 및 배급업	음반 복제업	74	261	136,473	1,844	524
	음반 배급업	18	178	150,202	8,345	842
	소계	92	439	286,675	3,116	653
음반 도소매업	음반 도매업	110	193	130,442	1,186	676
	음반 소매업	304	729	210,766	693	289
	소계	414	922	341,208	824	370
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	139	2,670	1,650,329	11,873	618
	음원대리 중개업	28	265	137,225	4,901	518
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	47	542	116,058	2,469	214
	소계	214	3,477	1,903,612	8,895	547
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	717	3,268	585,223	816	179
	기타 음악공연 서비스업	153	291	60,862	398	209
	소계	870	3,558	646,086	743	182
중합계		2,740	13,325	5,240,557	1,913	393
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	30,398	52,139	824,191	27	16
전체		33,138	65,464	6,064,748	183	93

제1장
출판산업제2장
문화산업제3장
음악산업제4장
영화산업제5장
게임산업제6장
애니메이션산업제7장
방송산업제8장
광고산업제9장
카툰산업제10장
지식정보산업제11장
콘텐츠물류산업

제2절 음악산업 사업체 수 현황

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

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	958	957	871	2.6	△9.0	△4.6
	음반(음원) 녹음시설 운영업	143	148	182	0.5	23.0	12.8
	소계	1,101	1,105	1,053	3.2	△4.7	△2.2
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	57	61	85	0.3	39.3	22.1
	기타 오디오물 제작업	10	13	12	0.0	△7.7	9.5
	소계	67	74	97	0.3	31.1	20.3
음반복제 및 배급업	음반 복제업	70	70	74	0.2	5.7	2.8
	음반 배급업	27	25	18	0.1	△28.0	△18.4
	소계	97	95	92	0.3	△3.2	△2.6
음반 도소매업	음반 도매업	85	96	110	0.3	14.6	13.8
	음반 소매업	242	250	304	0.9	21.6	12.1
	소계	327	346	414	1.2	19.7	12.5
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	143	142	139	0.4	△2.1	△1.4
	음원대리 중개업	33	33	28	0.1	△15.2	△7.9
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	50	50	47	0.1	△6.0	△3.0
	소계	226	225	214	0.6	△4.9	△2.7
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	707	708	717	2.2	1.3	0.7
	기타 음악공연 서비스업	139	143	153	0.5	7.0	4.9
	소계	846	851	870	2.6	2.2	1.4
종합계		2,664	2,696	2,740	8.3	1.6	1.4
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	33,006	31,449	30,398	91.7	△3.3	△4.0
	합계	35,670	34,145	33,138	100.0	△2.9	△3.6

표 3-3-4 | 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (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	
7개 시	서울	646	130	66	8	40	15	71	98	
	부산	17	12	1	-	2	-	3	20	
	대구	18	5	-	-	-	-	1	14	
	인천	9	1	-	-	2	-	3	11	
	광주	9	-	-	-	1	-	1	10	
	대전	11	4	2	-	-	-	2	4	
	울산	6	1	-	-	-	-	1	6	
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-	
소계		70	23	3	-	5	-	11	65	
9개 도	경기도	109	22	15	3	24	2	23	41	
	강원도	9	1	-	1	-	-	-	15	
	충청북도	5	-	-	-	1	-	-	9	
	충청남도	6	1	1	-	-	-	1	15	
	전라북도	5	2	-	-	1	-	1	14	
	전라남도	1	-	-	-	-	-	1	11	
	경상북도	9	-	-	-	-	1	-	17	
	경상남도	9	2	-	-	3	-	2	14	
	제주도	2	1	-	-	-	-	-	5	
	소계		155	29	16	4	29	3	28	141
	합계		871	182	85	12	74	18	110	304

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		114	24	40	404	59	5,845	7,560	22.8
7개 시	부산	2	-	-	29	1	1,694	1,781	5.4
	대구	1	-	-	26	3	1,677	1,745	5.3
	인천	6	-	-	12	7	2,250	2,301	6.9
	광주	-	-	-	18	4	1,019	1,062	3.2
	대전	-	-	1	12	3	1,346	1,385	4.2
	울산	-	-	-	9	1	760	784	2.4
	세종	-	-	-	1	-	148	149	0.4
	소계	9	-	1	107	19	8,894	9,207	27.8
9개 도	경기도	16	4	6	88	40	7,120	7,513	22.7
	강원도	-	-	-	24	2	902	954	2.9
	충청북도	-	-	-	10	2	1,115	1,142	3.4
	충청남도	-	-	-	15	4	1,255	1,298	3.9
	전라북도	-	-	-	15	3	962	1,003	3.0
	전라남도	-	-	-	7	3	761	784	2.4
	경상북도	-	-	-	12	11	1,540	1,590	4.8
	경상남도	-	-	-	29	7	1,685	1,751	5.3
	제주도	-	-	-	6	3	319	336	1.0
	소계	16	4	6	206	75	15,659	16,371	49.4
	합계	139	28	47	717	153	30,398	33,138	100.0

표 3-3-5 | 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	8,270	7,785	7,560	△2.9	△4.4
	부산	2,149	1,885	1,781	△5.5	△9.0
	대구	2,043	1,827	1,745	△4.5	△7.6
	인천	2,377	2,333	2,301	△1.4	△1.6
	광주	1,204	1,105	1,062	△3.9	△6.1
	대전	1,445	1,406	1,385	△1.5	△2.1
	울산	909	818	784	△4.2	△7.1
	세종	154	147	149	1.4	△1.6
소계	10,281	9,521	9,207	△3.3	△5.4	
9개 도	경기도	7,478	7,721	7,513	△2.7	0.2
	강원도	1,120	1,005	954	△5.1	△7.7
	충청북도	1,239	1,154	1,142	△1.0	△4.0
	충청남도	1,411	1,327	1,298	△2.2	△4.1
	전라북도	1,079	1,049	1,003	△4.4	△3.6
	전라남도	773	772	784	1.6	0.7
	경상북도	1,708	1,642	1,590	△3.2	△3.5
	경상남도	1,960	1,844	1,751	△5.0	△5.5
	제주도	351	325	336	3.4	△2.2
	소계	17,119	16,839	16,371	△2.8	△2.2
	합계	35,670	34,145	33,138	△2.9	△3.6

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠물류산업

제3절 음악산업 매출액 현황

표 3-3-6 | 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,347,418	1,859,987	1,972,468	32.5	6.0	21.0
	음반(음원) 녹음시설 운영업	63,755	66,943	68,854	1.1	2.9	3.9
	소계	1,411,172	1,926,930	2,041,323	33.7	5.9	20.3
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	19,067	20,748	20,759	0.3	0.1	4.3
	기타 오디오물 제작업	850	888	894	0.0	0.7	2.6
	소계	19,917	21,636	21,653	0.4	0.1	4.3
음반복제 및 배급업	음반 복제업	99,294	111,687	136,473	2.3	22.2	17.2
	음반 배급업	98,497	110,866	150,202	2.5	35.5	23.5
	소계	197,791	222,553	286,675	4.7	28.8	20.4
음반 도소매업	음반 도매업	88,177	102,626	130,442	2.2	27.1	21.6
	음반 소매업	132,499	145,749	210,766	3.5	44.6	26.1
	소계	220,676	248,375	341,208	5.6	37.4	24.3
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,518,803	1,601,034	1,650,329	27.2	3.1	4.2
	음원대리 중개업	128,020	133,708	137,225	2.3	2.6	3.5
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	98,437	109,279	116,058	1.9	6.2	8.6
	소계	1,745,261	1,844,021	1,903,612	31.4	3.2	4.4
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	981,066	1,037,056	585,223	9.6	△43.6	△22.8
	기타 음악공연 서비스업	77,015	81,713	60,862	1.0	△25.5	△11.1
	소계	1,058,081	1,118,769	646,086	10.7	△42.3	△21.9
중합계		4,652,898	5,382,284	5,240,557	86.4	△2.6	6.1
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,445,015	1,429,534	824,191	13.6	△42.3	△24.5
합계		6,097,913	6,811,818	6,064,748	100.0	△11.0	△0.3

표 3-3-7 | 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) (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	1,539,797	60,298	17,685	576	67,565	110,714	77,351	113,893
	부산	49,024	483	-	-	-	-	-	9,050
	대구	20,405	454	-	-	-	-	4,818	3,919
	인천	27,259	-	-	-	-	-	2,804	28,969
	광주	6,210	-	-	-	-	-	1,179	1,345
	대전	2,361	1,157	-	-	-	-	-	2,244
	울산	4,025	534	-	-	-	-	1,700	1,746
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	109,284	2,628	-	-	-	-	10,502	47,273
9개 도	경기도	234,745	5,917	3,074	141	54,718	32,034	41,732	24,583
	강원도	25,401	-	-	177	-	-	-	3,373
	충청북도	13,308	-	-	-	-	-	-	3,699
	충청남도	15,642	-	-	-	-	-	389	2,852
	전라북도	12,178	11	-	-	-	-	-	3,136
	전라남도	-	-	-	-	-	-	467	4,249
	경상북도	21,410	-	-	-	-	7,454	-	4,611
	경상남도	703	-	-	-	14,190	-	-	3,098
	제주도	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	323,387	5,928	3,074	318	68,908	39,488	42,589	49,600
합계		1,972,468	68,854	20,759	894	136,473	150,202	130,442	210,766

지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 PO 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 PO 운영업		
서울		1,487,721	113,392	89,711	396,726	41,343	314,338	4,431,110	73.1
7개 시	부산	1,875	-	-	16,462	-	30,474	107,367	1.8
	대구	24,137	-	-	25,578	544	64,383	144,239	2.4
	인천	48,392	-	-	5,133	1,742	25,943	140,244	2.3
	광주	-	-	-	4,731	473	6,659	20,597	0.3
	대전	-	-	2,010	3,884	845	12,283	24,783	0.4
	울산	-	-	-	8,760	264	23,094	40,121	0.7
	세종	-	-	-	-	-	3,079	3,079	0.1
	소계	74,404	-	2,010	64,547	3,869	165,914	480,430	7.9
9개 도	경기도	88,204	23,833	24,338	41,221	10,724	193,847	779,110	12.8
	강원도	-	-	-	15,321	164	19,414	63,850	1.1
	충청북도	-	-	-	12,582	179	866	30,634	0.5
	충청남도	-	-	-	5,073	656	13,985	38,598	0.6
	전라북도	-	-	-	9,945	879	13,544	39,694	0.7
	전라남도	-	-	-	2,582	1,085	38,775	47,158	0.8
	경상북도	-	-	-	18,203	1,414	17,705	70,796	1.2
	경상남도	-	-	-	13,359	107	39,839	71,295	1.2
	제주도	-	-	-	5,665	442	5,966	12,073	0.2
	소계	88,204	23,833	24,338	123,950	15,651	343,939	1,153,207	19.0
합계	1,650,329	137,225	116,058	585,223	60,862	824,191	6,064,748	100.0	

표 3-3-8 | 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울		4,058,744	4,706,908	4,431,110	△5.9	4.5
7개 시	부산	208,590	206,017	107,367	△47.9	△28.3
	대구	219,629	214,852	144,239	△32.9	△19.0
	인천	136,165	146,132	140,244	△4.0	1.5
	광주	26,657	28,911	20,597	△28.8	△12.1
	대전	39,507	43,145	24,783	△42.6	△20.8
	울산	41,553	42,300	40,121	△5.2	△1.7
	세종	8,981	9,445	3,079	△67.4	△41.4
	소계	681,080	690,803	480,430	△30.5	△16.0
9개 도	경기도	911,634	944,502	779,110	△17.5	△7.6
	강원도	70,395	74,213	63,850	△14.0	△4.8
	충청북도	34,208	35,756	30,634	△14.3	△5.4
	충청남도	43,376	47,043	38,598	△18.0	△5.7
	전라북도	43,613	47,323	39,694	△16.1	△4.6
	전라남도	51,867	58,405	47,158	△19.3	△4.6
	경상북도	76,141	80,106	70,796	△11.6	△3.6
	경상남도	112,621	111,713	71,295	△36.2	△20.4
	제주도	14,232	15,045	12,073	△19.8	△7.9
	소계	1,358,089	1,414,107	1,153,207	△18.4	△7.9
합계	6,097,913	6,811,818	6,064,748	△11.0	△0.3	

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황

표 3-3-9 | 음악산업 부가가치액 구성 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
음악산업	6,064,748	1,982,931	32.7	423,833	1,124,657	97,798	139,251	159,873	37,519
부가가치액 대비 비중(%)				21.4	56.7	4.9	7.0	8.1	1.9
매출액 대비 비중(%)				7.0	18.5	1.6	2.3	2.6	0.6

표 3-3-10 | 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 (단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		435,981	1,196,624	105,811	183,851	139,281	40,672	2,102,219
2019년		453,626	1,255,001	101,776	160,874	161,444	40,371	2,173,092
2020년		423,833	1,124,657	97,798	139,251	159,873	37,519	1,982,931
전년대비증감률(%)		△6.6	△10.4	△3.9	△13.4	△1.0	△7.1	△8.8
연평균증감률(%)		△1.4	△3.1	△3.9	△13.0	7.1	△4.0	△2.9

제5절 음악산업 수출입액 현황

표 3-1-11 | 음악산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	564,236	756,198	679,633	△10.1	9.8
수입액	13,878	13,766	12,146	△11.8	△6.4
수출입 차액	550,358	742,432	667,487	△10.1	10.1

표 3-1-12 | 음악산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹⁰⁸⁾	중국	111,962	117,542	114,717	16.9	△2.4	1.2
	일본	367,335	389,484	320,126	47.1	△17.8	△6.6
	동남아	69,386	129,674	122,813	18.1	△5.3	33.0
	북미	7,151	80,456	86,723	12.8	7.8	248.2
	유럽	7,038	22,488	21,230	3.1	△5.6	73.7
	기타	1,364	16,554	14,024	2.1	△15.3	220.7
	합계		564,236	756,198	679,633	100.0	△10.1

108) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-3-13 | 음악산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹⁰⁹⁾		144	138	133	1.1	△3.2	△3.8
일본		2,656	2,355	2,431	20.0	3.2	△4.3
동남아		47	55	70	0.6	27.2	22.0
북미		2,890	2,981	3,215	26.5	7.9	5.5
유럽		7,818	7,961	6,027	49.6	△24.3	△12.2
기타		324	277	270	2.2	△2.6	△8.7
합계		13,878	13,766	12,146	100.0	△11.8	△6.4

제6절 | 음악산업 종사자 현황

표 3-3-14 | 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	3,731	4,103	4,242	6.5	3.4	6.6
	음반(음원) 녹음시설 운영업	543	559	563	0.9	0.6	1.8
	소계	4,274	4,663	4,805	7.3	3.1	6.0
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	85	98	100	0.2	1.6	8.4
	기타 오디오물 제작업	15	20	24	0.0	21.4	25.6
	소계	100	118	123	0.2	4.8	11.1
음반복제 및 배급업	음반 복제업	190	205	261	0.4	27.3	17.1
	음반 배급업	145	149	178	0.3	19.4	10.9
	소계	335	354	439	0.7	24.0	14.5
음반 도소매업	음반 도매업	153	161	193	0.3	20.1	12.3
	음반 소매업	533	566	729	1.1	28.7	16.9
	소계	686	727	922	1.4	26.8	15.9
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	2,472	2,675	2,670	4.1	△0.2	3.9
	음원대리 중개업	224	265	265	0.4	0.0	8.7
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	494	505	542	0.8	7.2	4.7
	소계	3,191	3,445	3,477	5.3	0.9	4.4
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	4,275	4,679	3,268	5.0	△30.2	△12.6
	기타 음악공연 서비스업	306	326	291	0.4	△10.9	△2.5
	소계	4,581	5,006	3,558	5.4	△28.9	△11.9
중합계		13,168	14,313	13,325	20.4	△6.9	0.6
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	63,786	62,836	52,139	79.6	△17.0	△9.6
합계		76,954	77,149	65,464	100.0	△15.1	△7.8

109) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-3-15 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(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	2,734	326	86	15	124	100	117	323
	부산	53	9	-	-	-	-	-	29
	대구	47	11	-	-	-	-	7	19
	인천	40	-	-	-	-	-	8	123
	광주	77	-	-	-	-	-	7	21
	대전	27	28	-	-	-	-	-	26
	울산	40	28	-	-	-	-	3	6
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	284	77	-	-	-	-	25	224
9개 도	경기도	430	153	14	7	107	43	43	45
	강원도	416	-	-	2	-	-	-	26
	충청북도	40	-	-	-	-	-	-	19
	충청남도	40	-	-	-	-	-	4	19
	전라북도	123	6	-	-	-	-	-	13
	전라남도	-	-	-	-	-	-	4	19
	경상북도	148	-	-	-	-	35	-	13
	경상남도	28	-	-	-	30	-	-	26
	제주도	-	-	-	-	-	-	-	-
소계	1,224	159	14	9	136	78	51	181	
합계	4,242	563	100	24	261	178	193	729	

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	1,798	204	331	2,190	140	17,527	26,015	39.7
	부산	34	-	-	38	-	3,678	3,841	5.9
	대구	189	-	-	43	2	2,708	3,027	4.6
	인천	249	-	-	44	12	2,722	3,198	4.9
	광주	-	-	-	46	8	1,155	1,313	2.0
	대전	-	-	30	54	13	1,554	1,732	2.6
	울산	-	-	-	34	2	1,540	1,654	2.5
	세종	-	-	-	-	-	192	192	0.3
	소계	472	-	30	260	38	13,549	14,958	22.9
9개 도	경기도	401	61	181	154	54	8,795	10,488	16.0
	강원도	-	-	-	193	7	1,939	2,581	3.9
	충청북도	-	-	-	58	2	1,155	1,274	1.9
	충청남도	-	-	-	45	13	1,375	1,497	2.3
	전라북도	-	-	-	78	7	983	1,209	1.8
	전라남도	-	-	-	30	7	1,792	1,852	2.8
	경상북도	-	-	-	43	15	2,309	2,563	3.9
	경상남도	-	-	-	158	7	2,330	2,578	3.9
	제주도	-	-	-	61	1	385	447	0.7
소계	401	61	181	818	113	21,064	24,490	37.4	
합계	2,670	265	542	3,268	291	52,139	65,464	100.0	

표 3-3-16 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	연도			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2018년	2019년	2020년		
7개 시	서울	25,452	26,603	26,015	△2.2	1.1
	부산	4,248	4,053	3,841	△5.2	△4.9
	대구	4,133	4,115	3,027	△26.4	△14.4
	인천	4,305	4,139	3,198	△22.7	△13.8
	광주	2,124	2,131	1,313	△38.4	△21.4
	대전	2,157	2,387	1,732	△27.4	△10.4
	울산	1,760	1,800	1,654	△8.1	△3.0
	세종	257	249	192	△22.6	△13.5
	소계	18,984	18,874	14,958	△20.7	△11.2
9개 도	경기도	13,563	12,919	10,488	△18.8	△12.1
	강원도	3,589	3,543	2,581	△27.1	△15.2
	충청북도	1,856	1,784	1,274	△28.6	△17.1
	충청남도	2,406	2,382	1,497	△37.1	△21.1
	전라북도	1,522	1,505	1,209	△19.6	△10.9
	전라남도	2,027	2,105	1,852	△12.0	△4.4
	경상북도	3,368	3,432	2,563	△25.3	△12.8
	경상남도	3,531	3,473	2,578	△25.8	△14.6
	제주도	657	529	447	△15.6	△17.5
소계	32,518	31,672	24,490	△22.7	△13.2	
합계	76,954	77,149	65,464	△15.1	△7.8	

표 3-3-17 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 (%)	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,937	45.7	2,108	49.7	153	3.6	43	1.0	1	0.0	-	-	4,242
	음반(음원) 녹음시설 운영업	329	58.5	155	27.6	62	11.0	16	2.8	1	0.1	-	-	563
	소계	2,266	47.2	2,264	47.1	215	4.5	59	1.2	2	0.0	-	-	4,805
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	74	73.8	25	25.1	1	1.0	0	0.0	-	-	-	-	100
	기타 오디오물 제작업	14	59.2	10	40.8	-	-	-	-	-	-	-	-	24
	소계	88	71.0	35	28.1	1	0.8	0	0.0	-	-	-	-	123
음반복제 및 배급업	음반 복제업	183	70.0	64	24.6	14	5.4	-	-	-	-	-	-	261
	음반 배급업	138	77.4	31	17.4	7	4.0	1	0.7	1	0.5	-	-	178
	소계	321	73.0	95	21.7	21	4.8	1	0.3	1	0.2	-	-	439
음반 도소매업	음반 도매업	149	77.3	42	21.5	2	1.2	0	0.0	-	-	-	-	193
	음반 소매업	465	63.8	216	29.6	26	3.6	22	3.0	-	-	-	-	729
	소계	614	66.7	257	27.9	29	3.1	22	2.3	-	-	-	-	922
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,574	58.9	869	32.5	177	6.6	49	1.9	1	0.0	-	-	2,670
	음원대리 중개업	151	57.1	93	35.0	17	6.5	4	1.4	0	0.1	-	-	265
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	303	55.9	179	33.0	50	9.2	10	1.9	-	-	-	-	542
소계	2,028	58.3	1,140	32.8	244	7.0	64	1.8	1	0.0	-	-	3,477	
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,695	51.9	1,311	40.1	232	7.1	30	0.9	0	0.0	-	-	3,268
	기타 음악공연 서비스업	84	29.0	203	69.8	3	1.1	0	0.1	-	-	-	-	291
	소계	1,779	50.0	1,514	42.5	235	6.6	31	0.9	0	0.0	-	-	3,558
중합계		7,095	53.2	5,305	39.8	745	5.6	176	1.3	4	0.0	-	-	13,325
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	20,521	39.4	26,372	50.6	1,928	3.7	3,318	6.4	-	-	-	-	52,139
	합계	27,616	42.2	31,676	48.4	2,673	4.1	3,494	5.3	4	0.0	-	-	65,464

표 3-3-18 음악산업 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 (%)			
2018년	28,666	37.3	34,263	44.5	7,153	9.3	6,599	8.6	188	0.2	86	0.1	76,954		
2019년	29,011	37.6	33,854	43.9	7,323	9.5	6,675	8.7	261	0.3	26	0.0	77,149		
2020년	27,616	42.2	31,676	48.4	2,673	4.1	3,494	5.3	4	0.0	-	-	65,464		
전년대비증감률(%)	△4.8	-	△6.4	-	△63.5	-	△47.7	-	△98.4	-	-	-	△15.1		
연평균증감률(%)	△1.8	-	△3.8	-	△38.9	-	△27.2	-	△85.1	-	-	-	△7.8		

표 3-3-19 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종 110)	직무	업종별							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)		
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,312	648	793	442	73	974	4,242	
	음반(음원) 녹음시설 운영업	107	84	123	18	58	173	563	
	소계	1,419	732	917	459	131	1,148	4,805	
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	13	2	6	0	0	78	100	
	기타 오디오물 제작업	10	-	14	-	-	-	24	
	소계	23	2	20	0	0	78	123	
음반복제 및 배급업	음반 복제업	36	48	61	10	6	100	261	
	음반 배급업	46	44	17	20	6	46	178	
	소계	82	92	78	30	12	145	439	
음반 도소매업	음반 도매업	20	27	12	6	2	126	193	
	음반 소매업	72	237	31	14	48	327	729	
	소계	91	264	44	20	51	453	922	
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	569	239	931	208	66	657	2,670	
	음원대리 중개업	67	32	96	25	5	39	265	
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	121	50	189	42	30	109	542	
	소계	758	321	1,217	274	101	805	3,477	
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	927	369	834	351	116	671	3,268	
	기타 음악공연 서비스업	93	33	40	15	0	109	291	
	소계	1,020	402	874	366	116	780	3,558	
합계		3,393	1,813	3,149	1,149	411	3,409	13,325	
비중(%)		25.5	13.6	23.6	8.6	3.1	25.6	100.0	

표 3-3-20 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 111)	직무	연도별						
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		3,451	1,742	2,714	1,151	275	3,835	13,168
2019년		3,597	2,089	3,113	1,526	385	3,603	14,313
2020년		3,393	1,813	3,149	1,149	411	3,409	13,325
전년대비증감률(%)		△5.7	△13.3	1.2	△24.7	6.8	△5.4	△6.9
연평균증감률(%)		△0.8	2.0	7.7	△0.1	22.3	△5.7	0.6

110) 노래연습장 운영업 제외

111) 노래연습장 운영업 제외

표 3-3-21 | 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작업	107	268	3,751	116	4,242
	음반(음원) 녹음시설 운영업	8	52	470	33	563
	소계	116	320	4,221	149	4,805
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	0	1	99	-	100
	기타 오디오물 제작업	-	-	24	-	24
	소계	0	1	122	-	123
음반복제 및 배급업	음반 복제업	17	6	208	29	261
	음반 배급업	5	9	159	5	178
	소계	23	15	368	34	439
음반 도소매업	음반 도매업	27	8	150	8	193
	음반 소매업	364	30	330	5	729
	소계	391	38	480	13	922
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	63	222	2,124	262	2,670
	음원대리 중개업	14	14	223	13	265
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	39	72	395	36	542
	소계	116	308	2,742	311	3,477
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	86	302	2,755	124	3,268
	기타 음악공연 서비스업	9	8	269	5	291
	소계	95	310	3,024	129	3,558
중합계		740	991	10,957	636	13,325
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	40,888	7,199	4,045	7	52,139
합계		41,628	8,190	15,003	643	65,464
비중(%)		63.6	12.5	22.9	1.0	100.0

표 3-3-22 | 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 ¹¹²⁾	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		845	1,076	10,619	628	13,168
2019년		812	1,318	11,551	632	14,313
2020년		740	991	10,957	636	13,325
전년대비증감률(%)		△8.9	△24.8	△5.1	0.7	△6.9
연평균증감률(%)		△6.4	△4.0	1.6	0.6	0.6

112) 노래연습장 운영업 제외

표 3-3-23 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,062	1,443	1,138	549	49	4,242
	음반(음원) 녹음시설 운영업	149	201	153	60	0	563
	소계	1,211	1,644	1,291	609	49	4,805
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	7	60	24	6	1	100
	기타 오디오물 제작업	9	1	-	10	4	24
	소계	16	61	24	16	6	123
음반복제 및 배급업	음반 복제업	97	68	78	13	5	261
	음반 배급업	49	47	61	10	10	178
	소계	146	116	140	23	15	439
음반 도소매업	음반 도매업	61	101	22	3	7	193
	음반 소매업	258	222	168	49	31	729
	소계	319	323	191	51	38	922
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	495	775	709	659	33	2,670
	음원대리 중개업	75	79	62	40	8	265
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	149	141	114	112	26	542
	소계	719	996	884	811	67	3,477
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	685	879	844	580	279	3,268
	기타 음악공연 서비스업	77	107	56	40	12	291
	소계	762	986	900	620	291	3,558
중합계		3,173	4,126	3,430	2,130	466	13,325
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	8,124	2,124	1,746	3,520	36,625	52,139
	합계	11,297	6,250	5,176	5,651	37,091	65,464
비중(%)		17.3	9.5	7.9	8.6	56.7	100.0

표 3-3-24 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ¹¹³⁾	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		3,198	3,905	3,018	2,293	755	13,168
2019년		3,539	4,371	3,576	2,113	714	14,313
2020년		3,173	4,126	3,430	2,130	466	13,325
전년대비증감률(%)		△10.3	△5.6	△4.1	0.8	△34.7	△6.9
연평균증감률(%)		△0.4	2.8	6.6	△3.6	△21.4	0.6

113) 노래연습장 운영업 제외

04 영화산업

제1절 영화산업 총괄

표 3-4-1 | 영화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2016년 ¹¹⁴⁾	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
2018년	1,369	30,878	5,889,832	2,676,595	45.4	41,607	36,274
2019년 ¹¹⁵⁾	1,223	32,566	6,432,393	1,354,550	21.1	37,877	38,432
2020년 ¹¹⁶⁾	916	10,497	2,987,075	1,015,512	34.0	54,157	28,330
전년대비증감률(%)	△25.1	△67.8	△53.6	△25.0	-	43.0	△26.3
연평균증감률(%)	△10.0	△22.4	△13.2	△13.1	-	5.4	△10.8

표 3-4-2 | 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

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	312	1,631	106,612	342	65
	영화 수입	43	187	89,094	2,072	476
	영화제작 지원	169	1,303	692,675	4,099	532
	영화 배급	81	1,239	431,371	5,326	348
	극장 상영	216	4,592	790,476	3,660	172
	영화 홍보 및 마케팅	60	605	184,053	3,068	304
	소계	881	9,557	2,294,282	2,604	240
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	13	35	1,500	115	43
	온라인 배급	13	496	334,240	25,711	674
	온라인 상영	9	409	357,053	39,673	873
	소계	35	940	692,793	19,794	737
	전체	916	10,497	2,987,075	3,261	285

114) 2016년부터 수입총액에서 프린트 비용 제외

115) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

116) 2020년 기준 조사부터 영화업체 중 극장 상영업체 산정기준이 변화하여 전년도와 단순 수치 비교 불가. CGV, 롯데시네마, 메가박스, 씨네Q의 직영상영관은 본사에 포함하며, 위탁관은 별도 사업체로 산정 함. 과거 기준 적용 시, 2020년 모집단은 1,128개

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 컴퓨터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠플랫폼산업

제2절 영화산업 사업체 수 현황

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

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	332	316	312	34.1	△1.3	△3.1
	영화 수입	50	48	43	4.7	△10.4	△7.3
	영화제작 지원	244	176	169	18.4	△4.0	△16.8
	영화 배급	85	83	81	8.8	△2.4	△2.4
	극장 상영	561	513	216	23.6	△57.9	△37.9
	영화 홍보 및 마케팅	68	63	60	6.6	△4.8	△6.1
	소계	1,340	1,199	881	96.2	△26.5	△18.9
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	7	5	13	1.4	160.0	36.3
	온라인 배급	12	11	13	1.4	18.2	4.1
	온라인 상영	10	8	9	1.0	12.5	△5.1
	소계	29	24	35	3.8	45.8	9.9
합계	1,369	1,223	916	100.0	△25.1	△18.2	

표 3-4-4 | 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (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		
7개 시	서울	251	34	106	67	31	49	9	9	5	561	61.2
	부산	4	1	5	4	9	-	1	1	-	25	2.7
	대구	1	-	6	-	10	-	1	-	1	19	2.1
	인천	7	-	4	-	14	-	-	-	-	25	2.7
	광주	4	-	2	-	8	1	-	-	-	15	1.6
	대전	-	-	1	1	5	-	-	-	1	8	0.9
	울산	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	0.1
	세종	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	0.1
	소계	16	1	18	5	48	1	2	1	2	94	10.3
	9개 도	경기도	33	8	34	6	42	2	-	2	1	128
강원도		1	-	2	-	14	-	-	-	-	17	1.9
충청북도		2	-	1	-	8	2	1	-	-	14	1.5
충청남도		2	-	3	-	15	2	-	-	-	22	2.4
전라북도		1	-	2	2	15	1	-	1	-	22	2.4
전라남도		2	-	1	1	5	1	-	-	-	10	1.1
경상북도		1	-	1	-	13	-	1	-	-	16	1.7
경상남도		2	-	1	-	22	-	-	-	1	26	2.8
제주도		1	-	-	-	3	2	-	-	-	6	0.7
소계		45	8	45	9	137	10	2	3	2	261	28.5
합계	312	43	169	81	216	60	13	13	9	916	100.0	

제3절 영화산업 매출액 현황

표 3-4-5 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	740,082	781,161	106,612	3.6	△86.4	△62.0
	영화 수입	226,538	245,984	89,094	3.0	△63.8	△37.3
	영화제작 지원	317,041	354,073	692,675	23.2	95.6	47.8
	영화 배급	890,581	945,624	431,371	14.4	△54.4	△30.4
	극장 상영	2,851,750	3,125,480	790,476	26.5	△74.7	△47.4
	영화 홍보 및 마케팅	182,456	204,682	184,053	6.2	△10.1	0.4
	소계	5,208,447	5,657,004	2,294,282	76.8	△59.4	△33.6
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	15,588	17,921	1,500	0.1	△91.6	△69.0
	온라인 배급	209,795	241,284	334,240	11.2	38.5	26.2
	온라인 상영	456,003	516,184	357,053	12.0	△30.8	△11.5
	소계	681,385	775,389	692,793	23.2	△10.7	0.8
합계	5,889,832	6,432,393	2,987,075	100.0	△53.6	△28.8	

표 3-4-6 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) (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		
7개 시	서울	83,918	48,902	316,431	428,072	437,534	170,741	1,500	332,920	178,545	1,998,562	66.9
	부산	279	-	39,666	1,603	38,265	-	-	-	-	79,812	2.7
	대구	-	-	1,093	-	5,812	-	-	-	7,653	14,558	0.5
	인천	900	-	-	-	78,258	-	-	-	-	79,158	2.7
	광주	2,100	-	1,100	-	46,797	-	-	-	-	49,997	1.7
	대전	-	-	634	400	1,971	-	-	-	1,304	4,309	0.1
	울산	-	-	-	-	11,171	-	-	-	-	11,171	0.4
	세종	-	-	-	-	409	-	-	-	-	409	0.0
소계	3,279	-	42,493	2,003	182,682	-	-	-	8,957	239,414	8.0	
9개 도	경기도	19,414	40,192	325,067	1,297	33,457	10,000	-	1,320	169,551	600,298	20.1
	강원도	-	-	353	-	5,382	-	-	-	-	5,734	0.2
	충청북도	-	-	-	-	4,103	1,286	-	-	-	5,389	0.2
	충청남도	-	-	1,867	-	14,939	500	-	-	-	17,306	0.6
	전라북도	2	-	191	-	37,319	327	-	-	-	37,839	1.3
	전라남도	-	-	773	-	2,954	178	-	-	-	3,905	0.1
	경상북도	-	-	5,500	-	6,863	-	-	-	-	12,363	0.4
	경상남도	-	-	-	-	62,541	-	-	-	-	62,541	2.1
	제주도	-	-	-	-	2,703	1,022	-	-	-	3,725	0.1
	소계	19,416	40,192	333,751	1,297	170,261	13,313	-	1,320	169,551	749,100	25.1
합계	106,612	89,094	692,675	431,371	790,476	184,053	1,500	334,240	357,053	2,987,075	100.0	

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 공연산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 컴퓨터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠물류산업

표 3-4-7 | 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,268,188	3,565,341	1,998,562	△43.9	△21.8
	부산	234,400	315,400	79,812	△74.7	△41.6
	대구	158,763	158,762	14,558	△90.8	△69.7
	인천	139,796	139,796	79,158	△43.4	△24.8
	광주	124,550	124,750	49,997	△59.9	△36.6
	대전	85,641	85,642	4,309	△95.0	△77.6
	울산	49,998	49,998	11,171	△77.7	△52.7
	세종	11,845	11,845	409	△96.5	△81.4
	소계	804,993	886,193	239,414	△73.0	△45.5
9개 도	경기도	1,128,424	1,237,118	600,298	△51.5	△27.1
	강원도	72,332	74,332	5,734	△92.3	△71.8
	충청북도	72,426	74,456	5,389	△92.8	△72.7
	충청남도	83,296	89,296	17,306	△80.6	△54.4
	전라북도	80,407	85,707	37,839	△55.9	△31.4
	전라남도	60,420	60,420	3,905	△93.5	△74.6
	경상북도	145,919	166,020	12,363	△92.6	△70.9
	경상남도	146,816	166,897	62,541	△62.5	△34.7
	제주도	26,612	26,613	3,725	△86.0	△62.6
소계	1,816,652	1,980,859	749,100	△62.2	△35.8	
합계	5,889,832	6,432,393	2,987,075	△53.6	△28.8	

제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황¹¹⁷⁾

표 3-4-8 | 영화산업 부가가치액 구성 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
영화산업	2,987,075	1,015,512	34.0	122,343	560,551	210,334	66,089	51,555	4,640
부가가치액 대비 비중(%)				12.0	55.2	20.7	6.5	5.1	0.5
매출액 대비 비중(%)				4.1	18.8	7.0	2.2	1.7	0.2

표 3-4-9 | 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		204,043	769,873	221,914	67,600	84,539	6,581	1,354,550
2020년		122,343	560,551	210,334	66,089	51,555	4,640	1,015,512
전년대비증감률(%)		△40.0	△27.2	△5.2	△2.2	△39.0	△29.5	△25.0

117) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 세부 부가가치액 산출하였으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

제5절 영화산업 수출입액 현황

표 3-4-10 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 ¹¹⁸⁾	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	41,607	37,877	54,157	43.0	14.1
수입액	36,274	38,432	28,330	△26.3	△11.6
수출입 차액	5,333	△554	25,827	4,757.9	120.1

표 3-4-11 영화산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 ¹¹⁹⁾	2018년		2019년		2020년		전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
아시아	27,924	67.1	27,403	72.3	26,712	49.3	△2.5	△2.2
대만	7,153	17.2	8,809	23.3	7,903	14.6	△10.3	5.1
일본	4,591	11.0	4,711	12.4	3,771	7.0	△20.0	△9.4
중국	3,935	9.5	1,170	3.1	2,448	4.5	109.3	△21.1
홍콩	6,076	14.6	2,022	5.3	1,545	2.9	△23.6	△49.6
베트남	1,122	2.7	456	1.2	938	1.7	105.8	△8.5
인도네시아	189	0.5	705	1.9	677	1.2	△4.0	89.5
태국	-	-	-	-	599	1.1	-	-
필리핀	670	1.6	-	-	491	0.9	-	△14.4
싱가포르	2,872	6.9	2,775	7.3	210	0.4	△92.4	△73.0
아시아 기타	1,317	3.2	6,756	17.8	8,131	15.0	20.4	148.5
유럽	4,058	9.8	4,133	10.9	2,936	5.4	△29.0	△14.9
프랑스	607	1.5	1,245	3.3	416	0.8	△66.6	△17.2
유럽 기타	3,451	8.3	2,888	7.6	2,519	4.7	△12.8	△14.6
북미	3,313	8.0	3,762	9.9	1,547	2.9	△58.9	△31.7
중남미	1,582	3.8	825	2.2	309	0.6	△62.6	△55.8
오세아니아	340	0.8	612	1.6	317	0.6	△48.2	△3.3
중동/아프리카	93	0.2	121	0.3	198	0.4	62.8	46.2
기타	4,298	10.3	1,020	2.7	22,138	40.9	2,070.4	127.0
합계	41,607	100.0	37,877	100.0	54,157	100.0	43.0	14.1

118) 2020년 기준 한국 영화연감 자료 활용

119) 매년 공표되는 국가가 변경되며, 최근 년도 공표 국가 기준으로 공표자료 재정리

표 3-4-12 | 영화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 ¹²⁰⁾¹²¹⁾	2018년		2019년		2020년		전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)		
미국	16,795	46.3	17,643	45.9	12,728	44.9	△27.9	△12.9
일본	4,786	13.2	4,838	12.6	4,747	16.8	△1.9	△0.4
영국	2,360	6.5	1,699	4.4	1,995	7.0	17.5	△8.0
프랑스	2,548	7.0	3,698	9.6	1,629	5.7	△56.0	△20.0
중국	3,509	9.7	2,436	6.3	1,313	4.6	△46.1	△38.8
러시아	623	1.7	1,045	2.7	884	3.1	△15.4	19.1
캐나다	430	1.2	539	1.4	881	3.1	63.5	43.1
홍콩	309	0.9	489	1.3	816	2.9	66.9	62.5
스페인	512	1.4	221	0.6	463	1.6	109.8	△4.8
호주	167	0.5	224	0.6	449	1.6	100.1	64.2
독일	796	2.2	748	1.9	380	1.3	△49.2	△30.9
폴란드	-	-	-	-	318	1.1	-	-
이탈리아	271	0.7	487	1.3	76	0.3	△84.5	△47.2
기타 및 다국적	3,168	8.7	4,364	11.4	1,652	5.8	△62.2	△27.8
합계	36,274	100.0	38,432	100.0	28,330	100.0	△26.3	△11.6

제6절 | 영화산업 종사자 현황

표 3-4-13 | 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	3,537	3,617	1,631	15.5	△54.9	△32.1
	영화 수입	740	749	187	1.8	△75.0	△49.7
	영화제작 지원	2,584	2,694	1,303	12.4	△51.6	△29.0
	영화 배급	1,328	1,311	1,239	11.8	△5.5	△3.4
	극장 상영	20,985	22,386	4,592	43.7	△79.5	△53.2
	영화 홍보 및 마케팅	795	864	605	5.8	△30.0	△12.8
	소계	29,969	31,621	9,557	91.0	△69.8	△43.5
디지털은 라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	74	68	35	0.3	△48.5	△31.2
	온라인 배급	454	471	496	4.7	5.3	4.5
	온라인 상영	381	406	409	3.9	0.7	3.6
	소계	909	945	940	9.0	△0.5	1.7
합계	30,878	32,566	10,497	100.0	△67.8	△41.7	

120) 수입 금액은 직배사와 배급대행 작품들을 제외한 나머지 국내업체의 수입영화에 대한 것으로 프린트 비용을 뺀 상영대금(로열티)의 합계임
121) 매년 공표되는 국가가 변경되며, 최근 년도 공표 국가 기준으로 공표자료 재정리

표 3-4-14 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 유통업	온라인 배급			온라인 상영
7개 시	서울	1,294	29	1,041	1,203	1,497	442	35	418	169	6,128	58.4
	부산	4	-	42	4	219	-	-	-	-	269	2.6
	대구	-	-	5	-	80	-	-	-	10	95	0.9
	인천	4	-	-	-	376	-	-	-	-	380	3.6
	광주	225	-	7	-	198	-	-	-	-	430	4.1
	대전	-	-	4	2	25	-	-	-	2	33	0.3
	울산	-	-	-	-	48	-	-	-	-	48	0.5
	세종	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3	0.0
	소계	233	-	58	6	949	-	-	-	12	1,258	12.0
	9개 도	경기도	102	158	148	30	466	136	-	78	228	1,346
강원도		-	-	13	-	499	-	-	-	-	512	4.9
충청북도		-	-	1	-	36	6	-	-	-	43	0.4
충청남도		-	-	19	-	277	7	-	-	-	303	2.9
전라북도		2	-	5	-	283	3	-	-	-	293	2.8
전라남도		-	-	2	-	68	2	-	-	-	72	0.7
경상북도		-	-	13	-	94	-	-	-	-	107	1.0
경상남도		-	-	3	-	409	-	-	-	-	412	3.9
제주도		-	-	-	-	14	9	-	-	-	23	0.2
소계		104	158	204	30	2,146	163	-	78	228	3,111	29.6
합계	1,631	187	1,303	1,239	4,592	605	35	496	409	10,497	100.0	

표 3-4-15 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	12,998	13,547	6,128	△54.8	△31.3
	부산	1,749	1,877	269	△85.7	△60.8
	대구	1,152	1,241	95	△92.3	△71.3
	인천	982	1,018	380	△62.7	△37.8
	광주	943	975	430	△55.9	△32.5
	대전	613	665	33	△95.0	△76.8
	울산	276	341	48	△85.9	△58.3
	세종	87	113	3	△97.3	△81.4
	소계	5,802	6,230	1,258	△79.8	△53.4
	9개 도	경기도	6,204	6,574	1,346	△79.5
강원도		722	751	512	△31.8	△15.8
충청북도		614	657	43	△93.5	△73.5
충청남도		665	684	303	△55.7	△32.5
전라북도		810	843	293	△65.2	△39.9
전라남도		567	592	72	△87.8	△64.4
경상북도		1,012	1,145	107	△90.7	△67.5
경상남도		1,212	1,251	412	△67.1	△41.7
제주도		272	292	23	△92.1	△70.9
소계		12,078	12,789	3,111	△75.7	△49.2
합계	30,878	32,566	10,497	△67.8	△41.7	

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠물류산업

표 3-4-16 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 (%)	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	452	27.7	323	19.8	430	26.4	389	23.9	21	1.3	16	1.0	1,631
	영화 수입	87	46.5	37	19.8	2	1.1	61	32.6	-	-	-	-	187
	영화제작 지원	691	53.0	368	28.2	75	5.8	155	11.9	10	0.8	4	0.3	1,303
	영화 배급	459	37.0	501	40.4	92	7.4	140	11.3	25	2.0	22	1.8	1,239
	극장 상영	1,320	28.7	1,086	23.6	842	18.3	1,318	28.7	4	0.1	22	0.5	4,592
	영화 홍보 및 마케팅	218	36.0	246	40.7	28	4.6	100	16.5	6	1.0	7	1.2	605
	소계	3,227	33.8	2,561	26.8	1,469	15.4	2,163	22.6	66	0.7	71	0.7	9,557
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	30	85.7	3	8.6	-	-	2	5.7	-	-	-	-	35
	온라인 배급	255	51.4	176	35.5	34	6.9	31	6.3	-	-	-	-	496
	온라인 상영	242	59.2	167	40.8	-	-	-	-	-	-	-	-	409
	소계	527	56.1	346	36.8	34	3.6	33	3.5	-	-	-	-	940
합계		3,754	35.8	2,907	27.7	1,503	14.3	2,196	20.9	66	0.6	71	0.7	10,497

표 3-4-17 영화산업 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 (%)	
2018년		10,708	34.7	10,548	34.2	4,199	13.6	5,159	16.7	119	0.4	145	0.5	30,878
2019년		11,359	34.9	11,003	33.8	4,491	13.8	5,421	16.6	127	0.4	165	0.5	32,566
2020년		3,754	35.8	2,907	27.7	1,503	14.3	2,196	20.9	66	0.6	71	0.7	10,497
전년대비증감률 (%)		△67.0	-	△73.6	-	△66.5	-	△59.5	-	△48.0	-	△57.0	-	△67.8
연평균증감률 (%)		△40.8	-	△47.5	-	△40.2	-	△34.8	-	△25.5	-	△30.0	-	△41.7

표 3-4-18 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	400	434	349	282	166	1,631
	영화 수입	67	60	29	25	6	187
	영화제작 지원	360	289	244	250	160	1,303
	영화 배급	274	217	298	279	171	1,239
	극장 상영	1,395	1,115	965	606	511	4,592
	영화 홍보 및 마케팅	124	156	135	116	74	605
	소계	2,620	2,271	2,020	1,558	1,088	9,557
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	6	17	8	2	2	35
	온라인 배급	96	119	97	172	12	496
	온라인 상영	141	100	77	51	40	409
	소계	243	236	182	225	54	940
합계	2,863	2,507	2,202	1,783	1,142	10,497	
비중(%)	27.3	23.9	21.0	17.0	10.9	100.0	

표 3-4-19 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		19,410	4,959	2,787	2,279	1,443	30,878
2019년		20,183	5,358	3,032	2,531	1,462	32,566
2020년		2,863	2,507	2,202	1,783	1,142	10,497
전년대비증감률(%)		△85.8	△53.2	△27.4	△29.6	△21.9	△67.8
연평균증감률(%)		△61.6	△28.9	△11.1	△11.5	△11.0	△41.7

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 컴퓨터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠플랫폼산업

05 게임산업

제1절 게임산업 총괄

표 3-5-1 | 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2018년	13,357	85,492	14,290,224	6,179,093	43.2	6,411,491	305,781
2019년	13,387	89,157	15,575,034	6,753,335	43.4	6,657,777	298,129
2020년	11,541	83,303	18,885,484	8,320,944	44.1	8,193,562	270,794
전년대비증감률(%)	△13.8	△6.6	21.3	23.2	-	23.1	△9.2
연평균증감률(%)	△1.7	3.0	14.7	14.5	-	25.7	16.4

표 3-5-2 | 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

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	1,046	44,310	17,051,979	16,302	385
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	9,970	38,154	1,797,005	180	47
	전자 게임장 운영업	525	839	36,500	70	44
전체		11,541	83,303	18,885,484	1,636	227

제2절 게임산업 사업체 수 현황

표 3-5-3 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	880	916	1,046	9.1	14.2	9.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,801	11,871	9,970	86.4	△16.0	△8.1
	전자 게임장 운영업	676	600	525	4.5	△12.5	△11.9
합계		13,357	13,387	11,541	100.0	△13.8	△7.0

표 3-5-4 | 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)

(단위 : 개)

지역 122)	업종	게임 제작 및 배급업		게임 유통업		합계	비중 (%)
		게임 제작 및 배급업	컴퓨터 게임방 운영업	전자 게임장 운영업			
6개 시	서울	561	1,565	58	2,184	18.9	
	부산	40	580	50	670	5.8	
	대구	33	516	32	581	5.0	
	인천	19	541	42	602	5.2	
	광주	7	464	13	484	4.2	
	대전	19	298	16	333	2.9	
	울산	4	240	16	260	2.3	
	소계	122	2,639	169	2,930	25.4	
9개 도	경기도	304	2,402	149	2,855	24.7	
	강원도	3	430	31	464	4.0	
	충청북도	3	359	20	382	3.3	
	충청남도	9	497	15	521	4.5	
	전라북도	18	391	15	424	3.7	
	전라남도	6	377	9	392	3.4	
	경상북도	9	543	23	575	5.0	
	경상남도	3	599	31	633	5.5	
	제주도	8	168	5	181	1.6	
	소계	363	5,766	298	6,427	55.7	
	합계	1,046	9,970	525	11,541	100.0	

표 3-5-5 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 123)	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
6개 시	서울	2,694	2,508	2,184	△12.9	△10.0
	부산	784	776	670	△13.7	△7.6
	대구	732	714	581	△18.6	△10.9
	인천	659	693	602	△13.1	△4.4
	광주	601	622	484	△22.2	△10.3
	대전	403	410	333	△18.8	△9.1
	울산	370	366	260	△29.0	△16.2
	소계	3,549	3,581	2,930	△18.2	△9.1
9개 도	경기도	2,961	3,106	2,855	△8.1	△1.8
	강원도	512	519	464	△10.6	△4.8
	충청북도	429	416	382	△8.2	△5.6
	충청남도	554	569	521	△8.4	△3.0
	전라북도	473	485	424	△12.6	△5.3
	전라남도	456	455	392	△13.8	△7.3
	경상북도	679	705	575	△18.4	△8.0
	경상남도	840	804	633	△21.3	△13.2
	제주도	210	239	181	△24.3	△7.2
	소계	7,114	7,298	6,427	△11.9	△5.0
	합계	13,357	13,387	11,541	△13.8	△7.0

122) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

123) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠융합산업

제3절 게임산업 매출액 현황

표 3-5-6 | 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류	소분류 ¹²⁴⁾	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	5,023,616	4,805,846	4,901,189	26.0	2.0	△1.2
	모바일게임	6,655,757	7,739,931	10,831,081	57.4	39.9	27.6
	콘솔게임	528,495	694,556	1,092,487	5.8	57.3	43.8
	아케이드게임	185,436	223,557	227,222	1.2	1.6	10.7
	소계	12,393,304	13,463,890	17,051,979	90.3	26.6	17.3
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,828,291	2,040,881	1,797,005	9.5	△11.9	△0.9
	전자 게임장 운영업	68,629	70,263	36,500	0.2	△48.1	△27.1
	소계	1,896,920	2,111,144	1,833,505	9.7	△13.2	△1.7
합계		14,290,224	15,575,034	18,885,484	100.0	21.3	15.0

표 3-5-7 | 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

지역 ¹²⁵⁾	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중 (%)
6개 시	서울	4,950,569	347,807	5,298,376	28.1
	부산	25,846	96,857	122,703	0.6
	대구	76,854	109,387	186,241	1.0
	인천	18,202	116,381	134,583	0.7
	광주	4,837	116,427	121,264	0.6
	대전	8,841	75,059	83,900	0.4
	울산	882	42,294	43,176	0.2
	소계	135,462	556,405	691,867	3.7
9개 도	경기도	11,927,133	396,867	12,324,000	65.3
	강원도	158	58,997	59,155	0.3
	충청북도	1,320	63,274	64,594	0.3
	충청남도	492	89,651	90,143	0.5
	전라북도	8,516	63,669	72,185	0.4
	전라남도	11,346	60,463	71,809	0.4
	경상북도	6,545	72,881	79,426	0.4
	경상남도	2,781	96,291	99,072	0.5
	제주도	7,657	27,200	34,857	0.2
	소계	11,965,948	929,293	12,895,241	68.3
합계		17,051,979	1,833,505	18,885,484	100.0

124) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 2017년부터는 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

125) 세종시 매출액은 충청남도에 포함

표 3-5-8 | 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 ¹²⁶⁾	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
6개 시	서울	5,815,472	6,166,509	5,298,376	△14.1	△4.5
	부산	172,334	220,299	122,703	△44.3	△15.6
	대구	127,055	171,745	186,241	8.4	21.1
	인천	129,852	165,493	134,583	△18.7	1.8
	광주	84,614	110,874	121,264	9.4	19.7
	대전	56,715	54,754	83,900	53.2	21.6
	울산	41,232	52,950	43,176	△18.5	2.3
	소계	611,802	776,115	691,867	△10.9	6.3
9개 도	경기도	6,099,602	7,001,763	12,324,000	76.0	42.1
	강원도	48,614	55,213	59,155	7.1	10.3
	충청북도	44,027	34,237	64,594	88.7	21.1
	충청남도	141,642	72,019	90,143	25.2	△20.2
	전라북도	75,202	74,496	72,185	△3.1	△2.0
	전라남도	35,531	54,812	71,809	31.0	42.2
	경상북도	86,041	92,057	79,426	△13.7	△3.9
	경상남도	157,609	157,027	99,072	△36.9	△20.7
	제주도	1,174,681	1,090,786	34,857	△96.8	△82.8
	소계	7,862,949	8,632,410	12,895,241	49.4	28.1
	합계	14,290,224	15,575,034	18,885,484	21.3	15.0

제4절 게임산업 수출입액 현황

표 3-5-9 | 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	6,411,491	6,657,777	8,193,562	23.1	13.0
수입액	305,781	298,129	270,794	△9.2	△5.9
수출입 차액	6,105,710	6,359,648	7,922,768	24.6	13.9

표 3-5-10 | 게임산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹²⁷⁾		2,981,534	3,663,741	4,085,018	49.9	11.5	17.1
일본		907,991	684,948	308,533	3.8	△55.0	△41.7
동남아		661,550	742,982	1,626,161	19.8	118.9	56.8
북미		1,020,542	607,709	916,414	11.2	50.8	△5.2
유럽		418,469	399,499	683,505	8.3	71.1	27.8
기타 ¹²⁸⁾		421,405	558,898	573,931	7.0	2.7	16.7
합계		6,411,491	6,657,777	8,193,562	100.0	23.1	13.0

126) 세종시 매출액은 충청남도에 포함

127) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

128) 중동은 '기타' 지역에 포함

표 3-5-11 게임산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹²⁹⁾		72,850	132,546	77,392	28.6	△41.6	3.1
일본		187,226	47,154	36,655	13.5	△22.3	△55.8
동남아		1,626	192	442	0.2	129.8	△47.9
북미		42,207	49,737	139,342	51.5	180.2	81.7
유럽		1,733	22,364	10,447	3.9	△53.3	145.5
기타 ¹³⁰⁾		139	46,134	6,516	2.4	△85.9	584.7
합계		305,781	298,129	270,794	100.0	△9.2	△5.9

제5절 게임산업 종사자 현황

표 3-5-12 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	13,344	13,430	14,600	17.5	8.7	4.6
	모바일게임	21,742	23,057	27,028	32.4	17.2	11.5
	콘솔게임	529	1,348	1,110	1.3	△17.7	44.9
	아케이드게임	1,420	1,555	1,572	1.9	1.1	5.2
	소계	37,035	39,390	44,310	53.2	12.5	9.4
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	46,853	48,810	38,154	45.8	△21.8	△9.8
	전자 게임장 운영업	1,604	957	839	1.0	△12.3	△27.7
	소계	48,457	49,767	38,993	46.8	△21.6	△10.3
합계		85,492	89,157	83,303	100.0	△6.6	△1.3

129) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

130) 중동은 '기타' 지역에 포함

표 3-5-13 | 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

지역 ¹³¹⁾	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중 (%)
6개 시	서울	19,620	7,008	26,628	32.0
	부산	856	2,541	3,397	4.1
	대구	1,027	1,887	2,914	3.5
	인천	196	2,314	2,510	3.0
	광주	167	1,952	2,119	2.5
	대전	131	1,394	1,525	1.8
	울산	13	956	969	1.2
	소계	2,390	11,044	13,434	16.1
9개 도	경기도	21,787	9,472	31,259	37.5
	강원도	9	1,269	1,278	1.5
	충청북도	33	1,111	1,144	1.4
	충청남도	32	1,650	1,682	2.0
	전라북도	144	1,338	1,482	1.8
	전라남도	101	1,412	1,513	1.8
	경상북도	67	1,955	2,022	2.4
	경상남도	16	2,192	2,208	2.7
	제주도	111	542	653	0.8
	소계	22,300	20,941	43,241	51.9
합계	44,310	38,993	83,303	100.0	

표 3-5-14 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 ¹³²⁾	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
6개 시	서울	27,812	26,074	26,628	2.1	△2.2
	부산	3,301	3,698	3,397	△8.1	1.4
	대구	2,775	3,325	2,914	△12.4	2.5
	인천	2,738	2,855	2,510	△12.1	△4.3
	광주	2,457	2,831	2,119	△25.2	△7.1
	대전	1,543	1,732	1,525	△12.0	△0.6
	울산	1,240	1,243	969	△22.0	△11.6
	소계	14,054	15,684	13,434	△14.3	△2.2
9개 도	경기도	29,093	31,452	31,259	△0.6	3.7
	강원도	1,377	1,341	1,278	△4.7	△3.7
	충청북도	1,365	1,217	1,144	△6.0	△8.5
	충청남도	1,876	1,932	1,682	△12.9	△5.3
	전라북도	1,796	1,912	1,482	△22.5	△9.2
	전라남도	1,536	1,753	1,513	△13.7	△0.8
	경상북도	2,336	2,221	2,022	△9.0	△7.0
	경상남도	2,920	3,177	2,208	△30.5	△13.0
	제주도	1,327	2,394	653	△72.7	△29.9
	소계	43,626	47,399	43,241	△8.8	△0.4
합계	85,492	89,157	83,303	△6.6	△1.3	

131) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함

132) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 만화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠플랫폼산업

표 3-5-15 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) (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 (%)	
게임 제작 및 배급업 ¹³³⁾	PC게임	9,281	63.6	3,147	21.6	116	0.8	1,899	13.0	100	0.7	57	0.4	14,600
	모바일게임	15,589	57.7	6,994	25.9	745	2.8	3,680	13.6	10	0.0	10	0.0	27,028
	콘솔게임	830	74.8	277	25.0	-	-	3	0.3	0	0.0	-	-	1,110
	아케이드게임	1,184	75.3	381	24.2	-	-	3	0.2	4	0.3	-	-	1,572
	소계	26,884	60.7	10,799	24.4	861	1.9	5,585	12.6	114	0.3	67	0.2	44,310
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,006	28.8	5,130	13.4	8,876	23.3	13,142	34.4	-	-	-	-	38,154
	전자 게임장 운영업	318	37.9	71	8.5	217	25.9	233	27.8	-	-	-	-	839
	소계	11,324	29.0	5,201	13.3	9,093	23.3	13,375	34.3	-	-	-	-	38,993
합계	38,208	45.9	16,000	19.2	9,954	11.9	18,960	22.8	114	0.1	67	0.1	83,303	

표 3-5-16 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	고용형태/성	정규직 ¹³⁴⁾				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 (%)	
2018년		31,245	36.5	13,092	15.3	22,729	26.6	18,264	21.4	128	0.1	34	0.0	85,492
2019년		40,016	44.9	15,666	17.6	16,621	18.6	16,598	18.6	161	0.2	95	0.1	89,157
2020년		38,208	45.9	16,000	19.2	9,954	11.9	18,960	22.8	114	0.1	67	0.1	83,303
전년대비증감률(%)		△4.5	-	2.1	-	△40.1	-	14.2	-	△29.2	-	△29.5	-	△6.6
연평균증감률(%)		10.6	-	10.5	-	△33.8	-	1.9	-	△5.6	-	40.4	-	△1.3

표 3-5-17 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	1,002	3,216	9,821	561	14,600
	모바일게임	741	4,484	20,727	1,076	27,028
	콘솔게임	1	124	921	64	1,110
	아케이드게임	46	405	1,070	51	1,572
	소계	1,790	8,229	32,539	1,752	44,310
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	12,761	17,736	7,615	42	38,154
	전자 게임장 운영업	403	289	134	13	839
	소계	13,164	18,025	7,749	55	38,993
합계	14,954	26,254	40,288	1,807	83,303	
비중(%)	18.0	31.5	48.4	2.2	100.0	

133) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 2017년부터는 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

134) 대표자는 정규직에 포함

표 3-5-18 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		13,262	26,267	44,338	1,625	85,492
2019년		14,643	21,413	50,986	2,115	89,157
2020년		14,954	26,254	40,288	1,807	83,303
전년대비증감률(%)		2.1	22.6	△21.0	△14.6	△6.6
연평균증감률(%)		6.2	△0.0	△4.7	5.5	△1.3

표 3-5-19 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
게임 제작 및 배급업	PC게임	2,812	4,550	4,268	2,663	307	14,600
	모바일게임	7,735	7,342	6,662	4,600	689	27,028
	콘솔게임	204	253	241	318	94	1,110
	아케이드게임	387	377	382	271	155	1,572
	소계	11,138	12,522	11,553	7,852	1,245	44,310
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	24,305	5,390	3,531	3,457	1,471	38,154
	전자 게임장 운영업	344	115	45	197	138	839
	소계	24,649	5,505	3,576	3,654	1,609	38,993
합계		35,787	18,027	15,129	11,506	2,854	83,303
비중(%)		43.0	21.6	18.2	13.8	3.4	100.0

표 3-5-20 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2018년		39,020	15,524	14,351	12,272	4,325	85,492
2019년		41,828	15,482	13,956	13,759	4,132	89,157
2020년		35,787	18,027	15,129	11,506	2,854	83,303
전년대비증감률(%)		△14.4	16.4	8.4	△16.4	△30.9	△6.6
연평균증감률(%)		△4.2	7.8	2.7	△3.2	△18.8	△1.3

06 애니메이션산업

제1절 애니메이션산업 총괄

표 3-6-1 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 ¹³⁵⁾ (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2018년	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878
2019년	480	5,436	640,580	225,485	35.2	194,148	8,778
2020년	490	5,472	553,290	232,909	42.1	134,532	7,791
전년대비증감률(%)	2.1	0.7	△13.6	3.3	-	△30.7	△11.2
연평균증감률(%)	2.3	1.6	△4.9	1.2	-	△0.2	1.6

표 3-6-2 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	259	2,983	329,911	1,274	111
	애니메이션 하청 제작업	131	2,103	135,860	1,037	65
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	26	59	14,178	545	241
	소계	416	5,145	479,948	1,154	93
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	54	164	28,325	525	172
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	20	163	17,343	867	107
	전체	490	5,472	525,616	1,073	96

135) 애니메이션산업 매출액은 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황

표 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	241	228	259	52.9	13.6	3.7
	애니메이션 하청 제작업	166	153	131	26.7	△14.4	△11.2
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	28	27	26	5.3	△3.7	△3.6
	소계	435	408	416	84.9	2.0	△2.2
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	53	53	54	11.0	1.9	0.9
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	21	19	20	4.1	5.3	△2.4
합계		509	480	490	100.0	2.1	△1.9

표 3-6-4 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (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)		
서울	서울	185	81	14	44	16	340	69.4
	부산	5	2	2	2	1	12	2.4
	대구	-	1	-	-	-	1	0.2
	인천	2	3	1	-	-	6	1.2
	광주	15	7	2	2	2	28	5.7
	대전	1	2	-	-	-	3	0.6
	울산	1	-	1	-	-	2	0.4
	세종	1	1	-	1	-	3	0.6
	소계	25	16	6	5	3	55	11.2
7개 시	경기도	34	24	3	5	1	67	13.7
	강원도	6	4	-	-	-	10	2.0
	충청북도	1	-	-	-	-	1	0.2
	충청남도	1	2	-	-	-	3	0.6
	전라북도	1	-	-	-	-	1	0.2
	전라남도	2	2	1	-	-	5	1.0
	경상북도	-	1	-	-	-	1	0.2
	경상남도	1	1	-	-	-	2	0.4
	제주도	3	-	2	-	-	5	1.0
	소계	49	34	6	5	1	95	19.4
9개 도	합계	259	131	26	54	20	490	100.0

표 3-6-5 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	355	328	340	3.7	△2.1
	부산	19	18	12	△33.3	△20.5
	대구	1	1	1	0.0	0.0
	인천	4	4	6	50.0	22.5
	광주	25	24	28	16.7	5.8
	대전	3	3	3	0.0	△0.0
	울산	2	2	2	0.0	0.0
	세종	3	3	3	0.0	△0.0
	소계	57	55	55	0.0	△1.8
9개 도	경기도	74	75	67	△10.7	△4.8
	강원도	7	7	10	42.9	19.5
	충청북도	1	1	1	0.0	0.0
	충청남도	4	3	3	0.0	△13.4
	전라북도	1	1	1	0.0	0.0
	전라남도	3	3	5	66.7	29.1
	경상북도	1	1	1	0.0	0.0
	경상남도	1	1	2	100.0	41.4
	제주도	5	5	5	0.0	△0.0
소계	97	97	95	△2.1	△1.0	
합계	509	480	490	2.1	△1.9	

제3절 애니메이션산업 매출액 현황

표 3-6-6 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류 ¹³⁶⁾	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	316,130	316,453	329,911	59.6	4.3	2.2
	애니메이션 하청 제작업	134,612	139,453	135,860	24.6	△2.6	0.5
	온라인(인터넷/ 모바일) 애니메이션 제작	12,927	13,224	14,178	2.6	7.2	4.7
	소계	463,670	469,131	479,948	86.7	2.3	1.7
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	25,254	27,152	28,325	5.1	4.3	5.9
	극장 매출액 ¹³⁷⁾	123,395	125,640	26,321	4.8	△79.1	△53.8
	방송사 수출액 ¹³⁸⁾	655	1,933	1,353	0.2	△30.0	43.7
소계	149,304	154,726	55,999	10.1	△63.8	△38.8	
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	16,284	16,724	17,343	3.1	3.7	3.2
합계		629,257	640,580	553,290	100.0	△13.6	△6.2

136) 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

137) 애니메이션 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권통합전산망 자료를 인용

138) 애니메이션 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

표 3-6-7 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(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	246,923	92,483	10,254	23,543	14,199	387,403	73.7
	부산	8,667	3,808	403	743	364	13,984	2.7
	대구	-	356	-	-	-	356	0.1
	인천	6,494	4,277	728	-	-	11,499	2.2
	광주	15,510	6,788	275	1,286	1,246	25,105	4.8
	대전	545	3,718	-	-	-	4,263	0.8
	울산	48	-	48	-	-	96	0.0
	세종	166	1,332	-	633	-	2,132	0.4
	소계	31,430	20,278	1,453	2,663	1,610	57,434	10.9
9개 도	경기도	42,859	17,314	2,379	2,119	1,534	66,206	12.6
	강원도	2,754	1,242	-	-	-	3,996	0.8
	충청북도	803	-	-	-	-	803	0.2
	충청남도	2,030	1,331	-	-	-	3,361	0.6
	전라북도	1,374	-	-	-	-	1,374	0.3
	전라남도	108	1,606	66	-	-	1,780	0.3
	경상북도	-	85	-	-	-	85	0.0
	경상남도	298	1,520	-	-	-	1,818	0.3
	제주도	1,331	-	26	-	-	1,357	0.3
		소계	51,557	23,098	2,471	2,119	1,534	80,779
	합계	329,911	135,860	14,178	28,325	17,343	525,616	100.0

표 3-6-8 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	371,350	376,075	387,403	3.0	2.1
	부산	14,722	14,471	13,984	△3.4	△2.5
	대구	218	299	356	19.2	27.8
	인천	10,873	11,066	11,499	3.9	2.8
	광주	25,443	25,161	25,105	△0.2	△0.7
	대전	4,320	4,140	4,263	3.0	△0.7
	울산	86	90	96	6.2	5.4
	세종	1,471	1,832	2,132	16.4	20.4
	소계	57,135	57,058	57,434	0.7	0.3
9개 도	경기도	64,081	65,956	66,206	0.4	1.6
	강원도	3,663	3,741	3,996	6.8	4.4
	충청북도	679	823	803	△2.4	8.7
	충청남도	3,304	3,322	3,361	1.2	0.9
	전라북도	1,560	1,474	1,374	△6.8	△6.2
	전라남도	1,607	1,639	1,780	8.6	5.2
	경상북도	76	75	85	13.3	5.8
	경상남도	1,617	1,515	1,818	20.0	6.0
	제주도	136	1,329	1,357	2.1	215.9
		소계	76,722	79,874	80,779	1.1
	합계	505,207	513,007	525,616	2.5	2.0

제9장 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠물류산업

제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

표 3-6-9 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	553,290	232,909	42.1	32,721	155,422	13,568	17,706	8,297	5,195
부가가치액 대비 비중(%)				14.0	66.7	5.8	7.6	3.6	2.2
매출액 대비 비중(%)				5.9	28.1	2.5	3.2	1.5	0.9

표 3-6-10 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 (단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		29,820	153,203	16,133	12,240	7,250	4,358	223,004
2019년		29,814	153,041	12,896	16,958	7,814	4,962	225,485
2020년		32,721	155,422	13,568	17,706	8,297	5,195	232,909
전년대비증감률(%)		9.7	1.6	5.2	4.4	6.2	4.7	3.3
연평균증감률(%)		4.8	0.7	△8.3	20.3	7.0	9.2	2.2

제5절 애니메이션산업 수출입액 현황

표 3-6-11 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	174,517	194,148	134,532	△30.7	△12.2
수입액	7,878	8,778	7,791	△11.2	△0.6
수출입 차액	166,639	185,370	126,741	△31.6	△12.8

표 3-6-12 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹³⁹⁾		7,629	16,543	15,896	11.8	△3.9	44.3
일본		32,681	36,703	26,208	19.5	△28.6	△10.4
동남아		3,650	3,989	3,326	2.5	△16.6	△4.5
북미		91,784	96,523	64,294	47.8	△33.4	△16.3
유럽		33,031	36,172	21,972	16.3	△39.3	△18.4
기타		5,743	4,218	2,837	2.1	△32.7	△29.7
합계		174,517	194,148	134,532	100.0	△30.7	△12.2

139) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-6-13 애니메이션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ¹⁴⁰⁾		75	73	115	1.5	58.6	23.8
일본		7,678	8,556	7,409	95.1	△13.4	△1.8
동남아		27	55	49	0.6	△11.1	34.7
북미		88	94	118	1.5	24.9	15.8
유럽		-	-	100	1.3	-	-
기타		11	-	-	-	-	-
합계		7,878	8,778	7,791	100.0	△11.2	△0.6

제6절 애니메이션산업 종사자 현황

표 3-6-14 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,920	2,950	2,983	54.5	1.1	1.1
	애니메이션 하청 제작업	2,090	2,108	2,103	38.4	△0.2	0.3
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	57	58	59	1.1	1.2	1.6
	소계	5,067	5,116	5,145	94.0	0.6	0.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	156	158	164	3.0	3.9	2.6
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	157	162	163	3.0	0.4	1.8
합계		5,380	5,436	5,472	100.0	0.7	0.9

표 3-6-15 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) (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		2,244	1,512	30	134	134	4,055	74.1
7개 시	부산	89	59	2	7	2	160	2.9
	대구	-	10	-	-	-	10	0.2
	인천	38	40	3	-	-	81	1.5
	광주	111	82	2	4	13	212	3.9
	대전	6	31	-	-	-	37	0.7
	울산	1	-	1	-	-	2	0.0
	세종	3	7	-	7	-	17	0.3
소계		248	229	8	19	15	519	9.5
9개 도	경기도	388	274	18	11	13	704	12.9
	강원도	18	14	-	-	-	32	0.6
	충청북도	11	-	-	-	-	11	0.2
	충청남도	17	18	-	-	-	35	0.6
	전라북도	15	-	-	-	-	15	0.3
	전라남도	2	23	1	-	-	26	0.5
	경상북도	-	3	-	-	-	3	0.1
	경상남도	1	30	-	-	-	31	0.6
	제주도	39	-	2	-	-	41	0.7
	소계		491	362	21	11	13	899
합계		2,983	2,103	59	164	163	5,472	100.0

140) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-6-16 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

지역	연도	연도별 종사자 현황			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2018년	2019년	2020년		
7개 시	서울	4,008	4,039	4,055	0.4	0.6
	부산	165	165	160	△3.1	△1.6
	대구	6	7	10	42.9	29.1
	인천	81	80	81	1.3	0.0
	광주	202	209	212	1.4	2.4
	대전	32	34	37	8.8	7.5
	울산	4	3	2	△36.6	△31.0
	세종	14	14	17	21.4	10.2
	소계	504	512	519	1.3	1.5
9개 도	경기도	695	712	704	△1.0	0.7
	강원도	27	28	32	14.3	8.9
	충청북도	14	13	11	△11.1	△10.6
	충청남도	31	32	35	9.4	6.3
	전라북도	16	15	15	0.0	△3.2
	전라남도	18	21	26	23.8	20.2
	경상북도	1	1	3	200.0	73.2
	경상남도	27	25	31	24.0	7.2
	제주도	40	39	41	5.4	1.3
소계	868	885	899	1.5	1.8	
합계	5,380	5,436	5,472	0.7	0.9	

표 3-6-17 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) (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 (%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,199	40.2	1,135	38.1	327	11.0	321	10.8	-	-	-	-	2,983
	애니메이션 하청 제작업	799	38.0	668	31.7	324	15.4	309	14.7	4	0.2	-	-	2,103
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	27	46.2	21	35.3	8	13.0	3	5.6	-	-	-	-	59
	소계	2,026	39.4	1,824	35.4	659	12.8	633	12.3	4	0.1	-	-	5,145
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	77	46.6	69	41.8	12	7.5	7	4.1	0	0.0	-	-	164
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	75	46.1	62	37.9	15	9.2	11	6.6	0	0.1	-	-	163
합계		2,177	39.8	1,954	35.7	686	12.5	650	11.9	4	0.1	-	-	5,472

표 3-6-18 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 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2018년		2,031	37.8	1,841	34.2	743	13.8	739	13.7	9	0.2	18	0.3	5,380
2019년		2,073	38.1	1,886	34.7	728	13.4	744	13.7	3	0.1	2	0.0	5,436
2020년		2,177	39.8	1,954	35.7	686	12.5	650	11.9	4	0.1	-	-	5,472
전년대비증감률(%)		5.1	-	3.6	-	△5.8	-	△12.5	-	33.3	-	-	-	0.7
연평균증감률(%)		3.5	-	3.0	-	△3.9	-	△6.2	-	△33.3	-	-	-	0.9

표 3-6-19 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	직무	업종별						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	252	293	1,902	187	156	193	2,983
	애니메이션 하청 제작업	105	232	1,524	99	67	76	2,103
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	2	10	37	2	2	6	59
	소계	359	535	3,463	288	225	275	5,145
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	12	19	90	21	4	18	164
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	19	17	85	20	10	12	163
합계		389	572	3,638	329	240	305	5,472
비중(%)		7.1	10.4	66.5	6.0	4.4	5.6	100.0

표 3-6-20 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		369	572	3,550	332	253	303	5,380
2019년		383	577	3,623	324	253	276	5,436
2020년		389	572	3,638	329	240	305	5,472
전년대비증감률(%)		1.6	△0.9	0.4	1.4	△5.4	10.4	0.7
연평균증감률(%)		2.7	△0.0	1.2	△0.5	△2.7	0.3	0.9

표 3-6-21 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	직무	학력				합계
		고졸 이하	초졸	대졸	대학원졸 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	151	392	2,367	72	2,983
	애니메이션 하청 제작업	96	308	1,628	71	2,103
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	2	7	49	1	59
	소계	249	707	4,044	145	5,145
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	13	31	110	10	164
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	10	43	99	10	163
합계		272	781	4,254	165	5,472
비중(%)		5.0	14.3	77.7	3.0	100.0

표 3-6-22 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		225	700	4,295	159	5,380
2019년		260	773	4,236	166	5,436
2020년		272	781	4,254	165	5,472
전년대비증감률(%)		4.6	1.0	0.4	△0.9	0.7
연평균증감률(%)		10.0	5.6	△0.5	1.8	0.9

표 3-6-23 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	992	904	669	306	112	2,983
	애니메이션 하청 제작업	721	698	510	157	18	2,103
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	15	17	12	7	8	59
	소계	1,727	1,619	1,190	470	138	5,145
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	48	36	36	14	30	164
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	48	47	39	24	5	163
합계		1,823	1,703	1,265	508	173	5,472
비중(%)		33.3	31.1	23.1	9.3	3.2	100.0

표 3-6-24 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		1,767	1,769	1,223	465	156	5,380
2019년		1,792	1,732	1,237	513	163	5,436
2020년		1,823	1,703	1,265	508	173	5,472
전년대비증감률(%)		1.8	△1.7	2.3	△0.8	5.9	0.7
연평균증감률(%)		1.6	△1.9	1.7	4.6	5.2	0.9

07 방송산업

제1절 방송산업 총괄

표 3-7-1 방송산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 ¹⁴¹⁾ (백만 원)	부가가치액 ¹⁴²⁾ (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2018년	1,148	50,286	19,762,210	6,505,207	33.2	478,447	106,004
2019년	1,062	51,006	20,843,012	6,816,136	32.7	539,214	97,366
2020년	1,070	50,239	21,964,722	7,699,900	35.1	692,790	60,969
전년대비증감률(%)	0.8	△1.5	5.4	13.0	-	28.5	△37.4
연평균증감률(%)	2.8	3.6	6.1	5.7	-	13.9	△17.1

141) 방송사업매출 기준

142) 방송산업 부가가치액은 방송산업(독립제작사 제외) 매출액에 한국은행 기업경영분석의 부가가치율을 적용한 부가가치액과 조사된 방송영상독립제작사 부가가치액을 합하여 산출

표 3-7-2 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 ¹⁴³⁾ (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)	
지상파 방송	50	13,827	3,566,477	71,330	258	
지상파 방송	지상파이동멀티미디어방송사업자 ¹⁴⁴⁾¹⁴⁵⁾	19	43	7,569	398	176
	소계	69	13,870	3,574,046	51,798	258
유선방송	90	4,712	1,932,839	21,476	410	
유선방송	중계유선방송사업자	29	63	1,209	42	19
	소계	119	4,775	1,934,048	16,253	405
위성방송	1	385	532,788	532,788	1,384	
방송채널사용사업	174	17,249	7,074,223	40,656	410	
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV) ¹⁴⁶⁾	3	854	4,283,590	1,427,863	5,016
인터넷영상물제공업	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) ¹⁴⁷⁾¹⁴⁸⁾	33	-	613,064	18,578	-
	소계 ¹⁴⁹⁾	36	854	4,896,654	136,018	5,734
방송영상물제작업	671	13,106	3,952,961	5,891	302	
	방송영상독립제작사					
	전체	1,070	50,239	21,964,722	20,528	437

143) 방송사업매출 기준

144) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비 포함

145) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국 디엠비만 포함

146) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2016년 기준 ~ 2020년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

147) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되어 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 「2020년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

148) 「2020년도 방송사업자 재산상황 공표집」은 (주)재능교육을 CP로 분류하였으나, 본 보고서는 (주)재능교육을 PP에 포함하여, 방송 산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

149) 업체당 평균매출액 및 1인당 평균 매출액은 단순 합계된 소계를 기준으로 작성

제2절 방송산업 사업체 수 현황

표 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	지상파방송 사업자	51	51	50	4.7	△2.0	△1.0
	지상파이동멀티미디어방송사업자 ¹⁵⁰⁾	19	19	19	1.8	0.0	△0.0
	소계	70	70	69	6.4	△1.4	△0.7
유선방송	종합유선방송사업자	93	92	90	8.4	△2.2	△1.6
	중계유선방송사업자 ¹⁵¹⁾	39	31	29	2.7	△6.5	△13.8
	소계	132	132	119	11.1	△9.8	△5.1
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	0.1	0.0	0.0
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 ¹⁵²⁾	172	171	174	16.3	1.8	0.6
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV) ¹⁵³⁾	3	3	3	0.3	0.0	△0.0
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) ¹⁵⁴⁾¹⁵⁵⁾	42	36	33	3.1	△8.3	△11.4
	소계	45	39	36	3.4	△7.7	△10.6
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	728	658	671	62.7	2.0	△4.0
합계		1,148	1,062	1,070	100.0	0.8	△3.5

150) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비 포함
 151) 중계유선방송사업자 수는 과학기술정보통신부에 등록된 사업자 중 운영을 하지 않거나 폐업한 사업자를 제외한 조사 대상자 31개

152) 2017년부터 조사대상을 방송통신위원회 『방송사업자 재산상황 공표집』(방송매출 1억 미만 사업자 제출 의무사항 아님)과 일치
 153) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2016년 기준 ~ 2020년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 『방송사업자 재산상황 공표집』의 수치와 동일하게 구성

154) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되어 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 『2020년도 방송사업자 재산상황 공표집』을 인용

155) 『2020년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 (주)재능교육을 CP로 분류하였으나, 본 보고서는 (주)재능교육을 PP에 포함하여, 방송 산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

표 3-7-4 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (단위 : 개)

지역 ¹⁵⁶⁾	지상파 방송		유선방송		위성방송	방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송사업자 ¹⁵⁷⁾¹⁵⁸⁾	종합 유선 방송 사업자	중계 유선방송 사업자	일반위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 ¹⁵⁹⁾	인터넷 프로토콜 TV ¹⁶⁰⁾ (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP) ¹⁶¹⁾¹⁶²⁾	방송 영상물 독립 제작사		
서울	15	7	26	-	1	138	2	30	511	730	69.2
부산	3	2	8	2	-	2	-	-	16	33	3.1
대구	3	1	9	-	-	-	-	-	9	22	2.1
인천	1	-	5	-	-	-	-	-	13	19	1.8
7 개 시	광주	4	2	3	-	-	-	-	9	18	1.7
대전	2	2	2	-	-	3	-	-	9	18	1.7
울산	2	-	1	-	-	-	-	-	2	5	0.5
세종	1	-	2	-	-	-	-	-	-	3	0.3
소계	16	7	30	2	-	5	-	-	58	118	11.2
경기도	2	-	11	5	-	17	1	2	66	104	9.9
강원도	5	2	3	-	-	-	-	-	11	21	2.0
충청북도	2	-	2	2	-	1	-	-	1	8	0.8
충청남도	-	-	3	-	-	-	-	1	5	9	0.9
9 개 도	전라북도	2	-	3	2	-	-	-	2	9	0.9
전라남도	2	-	3	10	-	-	-	-	4	19	1.8
경상북도	3	1	4	1	-	-	-	-	3	12	1.1
경상남도	1	-	4	4	-	-	-	-	5	14	1.3
제주도	2	2	1	-	-	1	-	-	5	11	1.0
소계	19	5	34	24	-	19	1	3	102	207	19.6
합계	50	19	90	26	1	162	3	33	671	1,055	100.0

156) 지역별 사업자 수 분류 기준은 방송사업자의 주된 사무소 소재지를 기준으로 함

157) KBS지역 지상파이동멀티미디어방송사업자는 수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)로 구분되어 지역지상파 사업자의 구분이 불가능. 본사와 편성, 제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외함

158) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비 포함

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

160) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2016년 기준 ~ 2020년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

161) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되어 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 「2020년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

162) 「2020년도 방송사업자 재산상황 공표집」은 (취재능교육을 CP로 분류하였으나, 본 보고서는 (취재능교육을 PP에 포함하여, 방송 산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

표 3-7-5 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 ¹⁶³⁾	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	782	723	730	1.0	△3.4
	부산	35	34	33	△2.9	△2.9
	대구	23	19	22	15.8	△2.2
	인천	18	20	19	△5.0	2.7
	광주	15	19	18	△5.3	9.5
	대전	21	15	18	20.0	△7.4
	울산	6	5	5	0.0	△8.7
	세종	8	4	3	△25.0	△38.8
	소계	126	116	118	1.7	△3.2
9개 도	경기도	96	103	104	1.0	4.1
	강원도	20	18	21	16.7	2.5
	충청북도	9	8	8	0.0	△5.7
	충청남도	6	8	9	12.5	22.5
	전라북도	19	14	9	△35.7	△31.2
	전라남도	22	20	19	△5.0	△7.1
	경상북도	11	10	12	20.0	4.4
	경상남도	24	17	14	△17.6	△23.6
	제주도	22	13	11	△15.4	△29.3
소계	229	211	207	△1.9	△4.9	
합계	1,137	1,050	1,055	0.5	△3.7	

표 3-7-6 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	550	503	511	76.2	1.6	△3.6
	부산	19	17	16	2.4	△5.9	△8.2
	대구	10	6	9	1.3	50.0	△5.1
	인천	10	13	13	1.9	0.0	14.0
	광주	6	6	9	1.3	50.0	22.5
	대전	11	9	9	1.3	0.0	△9.5
	울산	2	2	2	0.3	0.0	0.0
	세종	5	1	-	-	-	-
	소계	63	54	58	8.6	7.4	△4.1
9개 도	경기도	60	63	66	9.8	4.8	4.9
	강원도	9	8	11	1.6	37.5	10.6
	충청북도	2	1	1	0.1	0.0	△29.3
	충청남도	2	4	5	0.7	25.0	58.1
	전라북도	10	7	2	0.3	△71.4	△55.3
	전라남도	2	4	4	0.6	0.0	41.4
	경상북도	2	1	3	0.4	200.0	22.5
	경상남도	12	6	5	0.7	△16.7	△35.5
	제주도	16	7	5	0.7	△28.6	△44.1
소계	115	101	102	15.2	1.0	△5.8	
합계	728	658	671	100.0	2.0	△4.0	

163) 지역별 사업체 수 분류 기준은 방송사업자의 주된 사무소 소재지를 기준으로 함

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠플랫폼산업

제3절 방송산업 매출액 현황¹⁶⁴⁾

표 3-7-7 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류 ¹⁶⁵⁾	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송	텔레비전방송	3,451,432	3,215,076	3,300,306	15.0	2.7	△2.2
	라디오 방송	342,126	299,692	264,850	1.2	△11.6	△12.0
	지상파계열이동멀티미디어방송	2,922	1,998	1,320	0.0	△33.9	△32.8
	지상파이동멀티미디어방송 사업자 ¹⁶⁶⁾ ¹⁶⁷⁾	10,393	9,481	7,569	0.0	△20.2	△14.7
	소계	3,806,872	3,526,246	3,574,046	16.3	1.4	△3.1
유선방송	종합유선방송사업자	2,089,809	2,022,703	1,932,839	8.8	△4.4	△3.8
	중계유선방송사업자	1,786	1,535	1,209	0.0	△21.2	△17.7
	소계	2,091,595	2,024,239	1,934,048	8.8	△4.5	△3.8
위성방송	일반위성방송사업자	555,125	548,512	532,788	2.4	△2.9	△2.0
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 ¹⁶⁸⁾	6,840,197	7,091,841	7,074,223	32.2	△0.2	1.7
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3,435,828	3,856,648	4,283,590	19.5	11.1	11.7
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) ¹⁶⁹⁾	576,058	624,211	613,064	2.8	△1.8	3.2
	소계	4,011,886	4,480,859	4,896,654	22.3	9.3	10.5
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	2,456,536	3,171,316	3,952,961	18.0	24.6	26.9
합계		19,762,211	20,843,013	21,964,722	100.0	5.4	5.4

164) 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

165) 방송사업매출 기준

166) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국 디엠비만 포함

167) 지상파이동멀티미디어방송사업자 자료는 지상파3사(KBS, MBC, SBS), 지역 지상파방송사 13개사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원 미디어, 한국디엠비의 매출액임. 지상파16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

168) 방송채널사용사업자 겸업 사업자의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출함

169) IPTV콘텐츠제공사업자(CP) 매출은 방송통신위원회의 2016~2020년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

표 3-7-8 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

지역 ¹⁷⁰⁾	지상파 방송		유선방송		위성방송	방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송영상물 제작업	합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파·이동 멀티미디어 방송사업자 ¹⁷¹⁾ ¹⁷²⁾	종합유선 방송 사업자	중계 방송 사업자	일반 위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 ¹⁷³⁾	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP) ¹⁷⁴⁾	방송영상 제작사		
서울	3,134,698	7,569	410,725	-	532,788	6,491,881	4,283,590	597,193	3,545,115	19,003,560	86.5
부산	60,479	-	154,236	51	-	6,190	-	-	28,170	249,126	1.1
대구	41,057	-	100,523	-	-	-	-	-	4,659	146,239	0.7
인천	4,701	-	92,451	25	-	-	-	-	2,380	99,557	0.5
7 개 시	광주	44,806	-	43,354	-	-	-	-	1,021	89,181	0.4
	대전	39,933	-	42,335	-	-	7,827	-	1,776	91,871	0.4
	울산	27,297	-	46,731	-	-	-	-	8	74,037	0.3
세종	153	-	5,252	-	-	-	-	-	5,405	5,405	0.0
소계	218,426	-	484,882	76	-	14,017	-	-	38,014	755,415	3.4
경기도	30,445	-	405,321	834	-	561,315	-	12,623	341,952	1,352,491	6.2
강원도	50,215	-	67,900	-	-	-	-	-	12,621	130,736	0.6
충청북도	27,531	-	51,328	40	-	6,384	-	-	559	85,841	0.4
충청남도	-	-	67,743	-	-	-	-	3,248	1,861	72,852	0.3
9 개 도	전라북도	27,379	-	56,589	18	-	-	-	373	84,360	0.4
	전라남도	19,947	-	76,343	208	-	-	-	280	96,778	0.4
	경상북도	16,994	-	124,317	-	-	-	-	3,964	145,275	0.7
경상남도	18,733	-	157,066	33	-	-	-	-	2,330	178,162	0.8
제주도	22,108	-	30,626	-	-	626	-	-	5,892	59,252	0.3
소계	213,353	-	1,037,232	1,134	-	568,325	-	15,871	369,832	2,205,747	10.0
합계	3,566,477	7,569	1,932,839	1,209	532,788	7,074,223	4,283,590	613,064	3,952,961	21,964,722	100.0

170) 방송사업매출 기준

171) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국 디엠비만 포함

172) 지상파이동멀티미디어방송사업자 자료는 지상파3사(KBS, MBC, SBS), 지역 지상파방송사 13개사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원 미디어, 한국디엠비의 매출액임. 지상파16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

173) 방송채널사용사업자 겸업 사업자의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출함

174) IPTV콘텐츠제공사업자(CP) 매출은 방송통신위원회의 2016~2020년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 컴퓨터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

표 3-7-9 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	2,215,931	3,060,982	3,545,115	89.7	15.8	26.5
	부산	9,378	17,802	28,170	0.7	58.2	73.3
	대구	3,298	3,393	4,659	0.1	37.3	18.9
	인천	968	4,857	2,380	0.1	△51.0	56.8
	광주	2,855	2,849	1,021	0.0	△64.2	△40.2
	대전	4,653	3,276	1,776	0.0	△45.8	△38.2
	울산	356	-	8	0.0	-	△85.0
	세종	3,093	15,715	-	-	-	-
소계	24,601	47,892	38,014	1.0	△20.6	24.3	
9개 도	경기도	186,665	32,477	341,952	8.7	952.9	35.3
	강원도	4,174	4,661	12,621	0.3	170.8	73.9
	충청북도	324	-	559	0.0	-	31.4
	충청남도	451	2,505	1,861	0.0	△25.7	103.1
	전라북도	11,928	5,815	373	0.0	△93.6	△82.3
	전라남도	278	194	280	0.0	44.3	0.4
	경상북도	80	-	3,964	0.1	-	603.9
	경상남도	3,269	3,451	2,330	0.1	△32.5	△15.6
	제주도	8,835	13,339	5,892	0.1	△55.8	△18.3
	소계	216,004	62,442	369,832	9.4	492.3	30.8
	합계	2,456,536	3,171,316	3,952,961	100.0	24.6	26.9

제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황(175)

표 3-7-10 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

구성내역	업종		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 176)	일반위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)				
방송수신료매출액 ¹⁷⁷⁾	1,108,885	-	706,536	-	302,173	874,892	2,602,654	103,567	5,698,706	10.1		
광고매출액	1,001,343	1,534	114,539	-	33,210	1,463,655	102,908	-	2,717,188	4.8		
협찬매출액	385,257	976	2,794	-	-	428,343	-	2,322	819,693	1.5		
프로그램판매매출액	781,876	223	-	-	-	273,152	-	336,819	1,392,070	2.5		
홈쇼핑출수수수료 매출액	-	-	745,218	-	175,722	-	1,108,578	-	2,029,519	3.6		
가입및시설설치매출액	-	-	-	-	6,220	-	49,465	-	55,685	0.1		
단말장치대여(판매) 매출액	-	-	348,914	-	14,860	-	351,915	-	715,689	1.3		
위성사용료매출액	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
방송시설임대매출액	-	-	-	-	-	7,982	-	-	7,982	0.0		
행사매출액	-	-	-	-	-	42,785	-	-	42,785	0.1		
홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	3,810,804	-	-	3,810,804	6.8		
기타방송사업매출액	289,115	4,837	2,873	-	604	172,610	68,070	170,356	708,466	1.3		
방송사업매출액	3,566,477	7,569	1,932,839	1,209	532,788	7,074,223	4,283,590	613,064	18,011,760	32.0		
기타사업매출액	639,903	457	839,035	2,478	127,615	5,729,592	29,575,845	1,346,192	38,261,118	68.0		
합계	4,206,380	8,026	2,771,874	3,688	660,404	12,803,815	33,859,436	1,959,257	56,272,879	100.0		

175) 방송산업 매출액(방송영상독립제작사 제외)은 방송산업 실태조사 보고서의 매출액(단위 : 천 원)을 백만 원 단위로 반올림하여 인용하였으므로 소계 및 전체 합계가 개별 합계와 차이가 있을 수 있음

176) 방송통신위원회의 방송사업자 재산상황 공표집 제출대상이 아니므로 방송산업 실태조사에서 별도로 매출항목에 대한 조사를 실시하여 세부구성내역은 파악 불가함

177) 지상파 방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

표 3-7-11 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
지상파방송 사업자	방송수신료매출액 ¹⁷⁸⁾	1,006,492	1,060,577	1,108,885	26.4	4.6	5.0
	광고매출액	1,300,688	1,099,929	1,001,343	23.8	△9.0	△12.3
	협찬매출액	369,200	376,767	385,257	9.2	2.3	2.2
	프로그램판매매출액	817,924	708,903	781,876	18.6	10.3	△2.2
	기타방송사업매출액	302,175	270,590	289,115	6.9	6.8	△2.2
	방송사업매출액	3,796,479	3,516,766	3,566,477	84.8	1.4	△3.1
	기타사업매출액	644,360	704,768	639,903	15.2	△9.2	△0.3
	소계	4,440,839	4,221,534	4,206,380	100.0	△0.4	△2.7
지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 ¹⁷⁹⁾	광고매출액	2,094	1,822	1,534	19.1	△15.8	△14.4
	협찬매출액	1,138	1,009	976	12.2	△3.3	△7.4
	프로그램판매매출액	759	163	223	2.8	36.5	△45.9
	기타방송사업매출액	6,403	6,487	4,837	60.3	△25.4	△13.1
	방송사업매출액	10,393	9,481	7,569	94.3	△20.2	△14.7
	기타사업매출액	429	428	457	5.7	6.8	3.2
	소계	10,823	9,909	8,026	100.0	△19.0	△13.9
방송사업매출액 합계	3,806,872	3,526,247	3,574,046	-	1.4	△3.1	

표 3-7-12 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
종합유선 방송 사업자	방송수신료매출액	798,113	762,930	706,536	25.5	△7.4	△5.9
	광고매출액	140,720	135,544	114,539	4.1	△15.5	△9.8
	협찬매출액	3,212	3,027	2,794	0.1	△7.7	△6.7
	홈쇼핑송출수수료매출액	757,105	746,832	745,218	26.9	△0.2	△0.8
	가입및시설설치매출액	7,084	7,582	11,965	0.4	57.8	30.0
	단말장치대여(판매)매출액	378,342	361,062	348,914	12.6	△3.4	△4.0
	중계유선방송수신료매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	5,232	5,726	2,873	0.1	△49.8	△25.9
	방송사업매출액	2,089,809	2,022,703	1,932,839	69.7	△4.4	△3.8
	기타사업매출액	962,080	906,775	839,035	30.3	△7.5	△6.6
중계유선 방송 사업자	소계	3,051,889	2,929,478	2,771,874	100.0	△5.4	△4.7
	방송사업매출액	1,786	1,535	1,209	32.8	△21.2	△17.7
	기타사업매출액	2,190	2,620	2,478	67.2	△5.4	6.4
소계	3,976	4,155	3,688	100.0	△11.2	△3.7	
방송사업매출액 합계	2,091,595	2,024,239	1,934,048	-	△4.5	△3.8	

178) 지상파 방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

179) 지상파이동멀티미디어방송사업자 매출에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비의 매출만 포함. 지상파16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

표 3-7-13 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료매출액	313,769	304,553	302,173	45.8	△0.8	△1.9
광고매출액	51,130	50,040	33,210	5.0	△33.6	△19.4
홈쇼핑송출수수료매출액	174,102	174,566	175,722	26.6	0.7	0.5
가입및시설설치매출액	4,721	5,957	6,220	0.9	4.4	14.8
단말장치대여(판매)매출액	11,106	12,917	14,860	2.3	15.0	15.7
위성사용료매출액	-	-	-	-	-	-
기타방송사업매출액	296	479	604	0.1	26.0	42.8
방송사업매출액	555,125	548,512	532,788	80.7	△2.9	△2.0
기타사업매출액	102,370	109,785	127,615	19.3	16.2	11.7
합계	657,495	658,297	660,404	100.0	0.3	0.2

표 3-7-14 방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료(제공)매출액 ¹⁸¹⁾	801,595	831,656	874,892	6.8	5.2	4.5
광고매출액	1,616,651	1,590,360	1,463,655	11.4	△8.0	△4.8
협찬매출액	373,606	413,203	428,343	3.3	3.7	7.1
프로그램판매매출액	261,035	272,544	273,152	2.1	0.2	2.3
방송시설임대매출액	6,989	7,720	7,982	0.1	3.4	6.9
행사매출액	84,235	98,143	42,785	0.3	△56.4	△28.7
홈쇼핑방송매출액	3,493,803	3,711,079	3,810,804	29.8	2.7	4.4
기타방송사업매출액	202,284	167,136	172,610	1.3	3.3	△7.6
방송사업매출액	6,840,197	7,091,841	7,074,223	55.3	△0.2	1.7
기타사업매출액	4,923,671	5,685,950	5,729,592	44.7	0.8	7.9
합계	11,763,868	12,777,790	12,803,815	100.0	0.2	4.3

180) 방송채널사용사업자 겸업 사업자의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출함

181) 명칭 변경: 수신료 매출액 → 방송수신료(제공)매출액

표 3-7-15 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액 (단위 : 백만 원)

구분 ¹⁸²⁾	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
인터넷 프로토콜TV (IPTV)	방송수신료매출액	2,234,482	2,434,800	2,602,654	7.7	6.9	7.9
	광고매출액	116,114	123,240	102,908	0.3	△16.5	△5.9
	홈쇼핑송출수수료매출액	712,680	906,417	1,108,578	3.3	22.3	24.7
	가입및시설설치매출액	52,726	52,548	49,465	0.1	△5.9	△3.1
	단말장치대여(판매)매출액	264,924	281,342	351,915	1.0	25.1	15.3
	홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	54,902	58,301	68,070	0.2	16.8	11.3
	방송사업매출액	3,435,828	3,856,648	4,283,590	12.7	11.1	11.7
	기타사업매출액	29,176,364	30,240,640	29,575,845	87.3	△2.2	0.7
	소계	32,612,192	34,097,289	33,859,436	100.0	△0.7	1.9
IPTV콘텐츠 제공사업자 (CP)	방송프로그램제공매출액	71,939	85,277	103,567	5.3	21.4	20.0
	협찬매출액	565	758	2,322	0.1	206.3	102.7
	방송프로그램판매매출액	354,321	350,449	336,819	17.2	△3.9	△2.5
	기타방송사업매출액	149,234	187,726	170,356	8.7	△9.3	6.8
	방송사업매출액	576,058	624,211	613,064	31.3	△1.8	3.2
	기타사업매출액	2,015,350	2,004,584	1,346,192	68.7	△32.8	△18.3
	소계	2,591,408	2,628,795	1,959,257	100.0	△25.5	△13.0
방송사업매출액 합계	4,011,886	4,480,859	4,896,654	-	9.3	10.5	

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
2018년		1,764,983	17,213	31,994	57,857	36,401	1,908,448	144,894	3,784	399,410	548,087	2,456,536
2019년		2,557,213	6,827	1,596	23,853	132,640	2,722,129	276,831	23,196	149,160	449,187	3,171,316
2020년		2,239,362	760,120	167,524	70,536	46,374	3,283,916	370,650	67,837	230,558	669,045	3,952,961
비중(%)		56.7	19.2	4.2	1.8	1.2	83.1	9.4	1.7	5.8	16.9	100.0

182) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2016년 기준 ~ 2020년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠플랫폼산업

제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황¹⁸³⁾

표 3-7-17 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황 (단위 : 백만 원)

업종 및 연도	부가가치액 매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성						
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
방송영상 독립제작사	2018년	2,456,536	761,454	31.0	197,785	446,927	36,584	13,565	37,727	28,866
	2019년	3,171,316	917,324	28.9	268,756	523,682	70,262	17,184	26,927	10,512
	2020년	3,952,961	1,030,145	26.1	288,726	591,528	74,713	27,736	33,828	13,614
부가가치액 대비 비중(%)				28.0	57.4	7.3	2.7	3.3	1.3	
매출액 대비 비중(%)				7.3	15.0	1.9	0.7	0.9	0.3	

제6절 방송산업 수출입액 현황

표 3-7-18 방송산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분 ¹⁸⁴⁾ ¹⁸⁵⁾	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	478,447	539,214	692,790	28.5	20.3
수입액	106,004	97,366	60,969	△37.4	△24.2
수출입 차액	372,443	441,848	631,822	43.0	30.2

표 3-7-19 방송산업 방송프로그램 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

매체 ¹⁸⁶⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송 프로그램 (완성품)	지상파 방송 ¹⁸⁷⁾	131,942	126,710	130,046	18.8	2.6	△0.7
	방송채널사용사업자	145,204	175,577	225,068	32.5	28.2	24.5
해외교포 방송지원	지상파 방송	531	522	362	0.1	△30.7	△17.4
	방송채널사용사업자	723	394	597	0.1	51.5	△9.1
비디오/DVD 판매	지상파 방송	123	550	216	0.0	△60.8	32.4
	방송채널사용사업자	75	-	3	0.0	-	△80.0
타임블록	지상파 방송	35,068	34,431	30,745	4.4	△10.7	△6.4
	방송채널사용사업자	126	133	186	0.0	39.8	21.5
포맷	지상파 방송	3,197	6,917	7,096	1.0	2.6	49.0
	방송채널사용사업자	6,663	6,732	5,787	0.8	△14.0	△6.8
기타	지상파 방송	428	7,333	40,080	5.8	446.6	867.7
	방송채널사용사업자	2,718	7,843	51,353	7.4	554.8	334.7
소계		326,796	367,141	491,539	71.0	33.9	22.6
방송영상독립제작사		151,651	172,073	201,251	29.0	17.0	15.2
합계		478,447	539,214	692,790	100.0	28.5	20.3

183) 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 부가가치액은 한국은행 '기업경영분석'을 활용하여 별도 산출

184) 방송산업(방송영상독립제작사 제외) 수출액 중 광고산업 수출액 제외

185) 전체 방송산업 수출액 기준

186) 소수점 반올림한 값을 인용한 것이므로 합계값과 일치하지 않을 수 있음

187) 2019년부터 지상파 방송의 세부사업자 수출정보는 제공하지 않음

표 3-7-20 방송산업 방송프로그램 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

매체 ¹⁸⁸⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	방송프로그램(완성품)	5,021	3,636	4,036	6.6	11.0	△10.3
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	-	-	-	-	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	38	0.1	-	-
	소계	5,021	3,636	4,074	6.7	12.0	△9.9
방송채널사용 사업자	방송프로그램(완성품)	87,299	91,827	55,066	90.3	△40.0	△20.6
	비디오/DVD 판매	4,673	1,227	-	-	-	-
	포맷	60	315	189	0.3	△40.0	77.5
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	473	12	50	0.1	316.7	△67.5
소계	92,505	93,381	55,305	90.7	△40.8	△22.7	
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	8,479	349	1,590	2.6	355.6	△56.7
	합계	106,004	97,366	60,969	100.0	△37.4	△24.2

표 3-7-21 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 ¹⁸⁹⁾¹⁹⁰⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
아시아	일본	95,783	91,767	80,139	22.6	△12.7	△8.5
	대만	28,964	27,393	23,537	6.6	△14.1	△9.9
	홍콩	24,102	14,947	20,905	5.9	39.9	△6.9
	싱가포르	7,676	20,638	17,693	5.0	△14.3	51.8
	중국	7,474	12,392	18,701	5.3	50.9	58.2
	베트남	2,721	4,402	3,543	1.0	△19.5	14.1
	필리핀	4,240	2,460	2,948	0.8	19.8	△16.6
	인도네시아	2,255	2,628	2,543	0.7	△3.2	6.2
	기타 아시아	9,341	19,465	18,923	5.3	△2.8	42.3
미주	미국	56,653	77,217	80,596	22.7	4.4	19.3
	기타 미주	385	519	7,991	2.3	1,439.7	355.6
유럽	영국	1,054	496	50	0.0	△89.9	△78.2
	프랑스	176	29	136	0.0	365.8	△12.1
	러시아·CIS	91	468	325	0.1	△30.5	89.0
	기타 유럽	247	954	742	0.2	△22.3	73.3
오세아니아	85	38	20	0.0	△47.4	△51.5	
아프리카	11	10	96	0.0	861.0	195.6	
기타	35,889	26,463	76,226	21.5	188.0	45.7	
합계	277,146	302,286	355,114	100.0	17.5	13.2	

188) 소수점 반올림한 값을 인용한 것이므로 합계값과 일치하지 않을 수 있음

189) 방송영상독립제작사 수출액은 제외

190) 수출액의 규모에 따라 공표되는 지역이 변동되어, 매년 공표되는 국가가 다를 수 있음

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠유통산업

표 3-7-22 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

지역 ¹⁹¹⁾¹⁹²⁾¹⁹³⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
아시아	일본	9,573	9,936	8,738	14.8	△12.1	△4.5
	중국	1,657	291	563	1.0	93.5	△41.7
	싱가포르	214	49	183	0.3	273.5	△7.5
	대만	1,043	936	674	1.1	△28.0	△19.6
	홍콩	256	49	17	0.0	△65.3	△74.2
	기타 아시아	113	193	167	0.3	△13.6	21.5
미주	미국	73,378	78,591	43,601	73.8	△44.5	△22.9
	기타 미주	729	444	463	0.8	4.2	△20.3
유럽	영국	3,234	2,935	3,465	5.9	18.1	3.5
	프랑스	681	751	374	0.6	△50.2	△25.9
	기타 유럽	1,176	881	644	1.1	△26.9	△26.0
오세아니아	오세아니아	19	19	82	0.1	331.6	107.7
아프리카	아프리카	249	94	131	0.2	39.4	△27.5
기타	기타	-	295	-	-	-	-
합계 ¹⁹⁴⁾		92,320	95,463	59,102	100.0	△38.1	△20.0

표 3-7-23 장르별 방송프로그램(완성품) 수출액 (단위 : 천 달러)

장르 ¹⁹⁵⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
드라마		241,895	273,272	274,653	77.3	0.5	6.6
다큐멘터리		1,037	702	787	0.2	12.1	△12.9
애니메이션		595	1,672	1,147	0.3	△31.4	38.8
영화		-	-	36	0.0	-	-
오락		24,878	24,978	75,281	21.2	201.4	74.0
음악		266	92	683	0.2	642.4	60.2
교양		4,733	1,360	1,009	0.3	△25.8	△53.8
교육		446	143	-	-	-	-
보도		132	41	43	0.0	4.9	△42.9
스포츠		-	26.3	1,388	0.4	5,176.0	-
기타 ¹⁹⁶⁾		3,163	-	88	0.0	-	△83.4
합계		277,146	302,286	355,114	100.0	17.5	13.2

191) 방송영상독립제작사 수입액은 제외

192) 수입액의 규모에 따라 공표되는 지역이 변동되어, 매년 공표되는 국가가 다를 수 있음

193) 기타 아시아, 기타 미주, 기타 유럽 값은 대륙별 값에서 공표된 국가의 세부항목을 제외한 값

194) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

195) 방송영상독립제작사 수입액은 제외

196) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가능한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함

표 3-7-24 장르별 방송프로그램(완성품) 수입액

(단위 : 천 달러)

장르 ¹⁹⁷⁾	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
드라마		26,985	18,179	9,859	16.7	△45.8	△39.6
다큐멘터리		5,785	3,694	3,916	6.6	6.0	△17.7
애니메이션		11,068	9,793	8,747	14.8	△10.7	△11.1
영화		46,611	40,220	33,496	56.7	△16.7	△15.2
오락		1,281	1,100	720	1.2	△34.5	△25.0
음악		128	108	144	0.2	33.3	6.1
교양		181	122	59	0.1	△51.6	△42.9
교육		153	112	83	0.1	△25.9	△26.3
보도		-	65	15	0.0	△76.9	-
스포츠		-	-	1,974	3.3	-	-
기타 ¹⁹⁸⁾		78	22,071	89	0.2	△99.6	6.8
합계		92,269	95,463	59,102	100.0	△38.1	△20.0

제7절 방송산업 종사자 현황

표 3-7-25 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

종분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송 ¹⁹⁹⁾	지상파방송 사업자	14,392	14,458	13,827	27.5	△4.4	△2.0
	지상파이동멀티미디어방송 사업자	61	61	43	0.1	△29.5	△16.0
	소계	14,453	14,519	13,870	27.6	△4.5	△2.0
유선방송	종합유선방송 사업자	4,563	4,587	4,712	9.4	2.7	1.6
	중계유선방송 사업자	94	76	63	0.1	△17.1	△18.1
	소계	4,657	4,663	4,775	9.5	2.4	1.3
위성방송	일반위성방송 사업자	361	376	385	0.8	2.4	3.3
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자 ²⁰⁰⁾	17,062	17,181	17,249	34.3	0.4	0.5
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV) ²⁰¹⁾	755	814	854	1.7	4.9	6.4
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	12,998	13,453	13,106	26.1	△2.6	0.4
	합계	50,286	51,006	50,239	100.0	△1.5	△0.0

197) 방송영상독립제작사 수입액은 제외. 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

198) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가능한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함

199) 지상파이동멀티미디어방송 사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 종사자만 포함/ 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나, 2021년 방송산업 실태 조사에는 조사참여 불가

200) 방송채널사용사업자 종사자 현황에는 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수는 제외

201) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

표 3-7-26 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

지역 ²⁰²⁾	지상파방송 ²⁰³⁾		유선방송		위성방송	방송채널 사용사업	인터넷 영상물 제공업	방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)	
	지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티 미디어 방송 사업자 ²⁰⁴⁾	종합 유선 방송 사업자	중계 유선 방송사업 자	일반 위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 ²⁰⁵⁾	인터넷 프로토콜 TV (IPTV) ²⁰⁶⁾	방송영상 독립 제작사			
서울	10,367	43	2,249	-	385	15,762	854	10,694	40,354	80.3	
7 개 시	부산	412	-	159	14	-	4	-	301	890	1.8
	대구	405	-	248	-	-	-	65	718	1.4	
	인천	43	-	168	-	-	-	84	295	0.6	
	광주	244	-	84	-	-	-	26	354	0.7	
	대전	236	-	127	-	-	95	61	519	1.0	
	울산	200	-	182	-	-	-	5	387	0.8	
	세종	9	-	26	-	-	-	-	35	0.1	
소계	1,549	-	994	14	-	99	-	542	3,198	6.4	
9 개 도	경기도	177	-	511	21	-	1,377	-	1,503	3,589	7.1
	강원도	716	-	76	-	-	-	83	875	1.7	
	충청북도	239	-	92	2	-	6	7	346	0.7	
	충청남도	-	-	70	-	-	-	59	129	0.3	
	전라북도	188	-	105	2	-	-	2	297	0.6	
	전라남도	127	-	92	17	-	-	4	240	0.5	
	경상북도	143	-	142	1	-	-	23	309	0.6	
	경상남도	125	-	218	6	-	-	19	368	0.7	
	제주도	196	-	163	-	-	5	170	534	1.1	
소계	1,911	-	1,469	49	-	1,388	-	1,870	6,687	13.3	
해외	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합계	13,827	43	4,712	63	385	17,249	854	13,106	50,239	100.0	

202) 방송산업실태조사 기준에 따라 지역 '해외' 추가. 종사자 합계에는 해외 종사자 포함

203) 지상파이동멀티미디어방송 사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디멤버, 한국디엠비의 종사자만 포함/ 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나, 2021년 방송산업 실태 조사에는 조사참여 불가

204) KBS 지역지상파 DMB사업자는수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)로 구분되어 지역지상파사업자의 구분이 불가함. 본사와 편성, 제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외

205) 방송채널사용사업자 종사자 현황에는 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수는 제외

206) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

표 3-7-27 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역\연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	40,561	41,751	40,354	△3.3	△0.3
부산	803	817	890	8.9	5.3
대구	731	705	718	1.8	△0.9
인천	273	281	295	5.0	4.0
광주	381	406	354	△12.8	△3.6
대전	479	507	519	2.4	4.1
울산	403	393	387	△1.5	△2.0
세종	80	78	35	△55.1	△33.9
소계	3,150	3,187	3,198	0.3	0.8
경기도	3,055	2,868	3,589	25.1	8.4
강원도	918	869	875	0.7	△2.4
충청북도	310	359	346	△3.6	5.6
충청남도	96	116	129	11.2	15.9
전라북도	395	385	297	△22.9	△13.3
전라남도	259	239	240	0.4	△3.7
경상북도	291	289	309	6.9	3.0
경상남도	462	419	368	△12.2	△10.8
제주도	789	524	534	1.9	△17.7
소계	6,575	6,068	6,687	10.2	0.8
합계	50,286	51,006	50,239	△1.5	△0.0

표 3-7-28 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역\연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	10,825	12,088	10,694	81.6	△11.5	△0.6
부산	220	208	301	2.3	44.7	17.0
대구	75	52	65	0.5	25.0	△6.9
인천	27	68	84	0.6	23.5	76.4
광주	23	55	26	0.2	△52.7	6.3
대전	76	39	61	0.5	56.4	△10.4
울산	6	2	5	0.0	150.0	△8.7
세종	43	39	-	-	-	-
소계	470	463	542	4.1	17.1	7.4
경기도	1,012	534	1,503	11.5	181.5	21.9
강원도	117	63	83	0.6	31.7	△15.8
충청북도	6	-	7	0.1	-	8.0
충청남도	20	37	59	0.5	59.5	71.8
전라북도	65	70	2	0.0	△97.1	△82.5
전라남도	13	6	4	0.0	△33.3	△44.5
경상북도	2	-	23	0.2	-	239.1
경상남도	57	39	19	0.1	△51.3	△42.3
제주도	411	153	170	1.3	11.1	△35.7
소계	1,703	902	1,870	14.3	107.3	4.8
합계	12,998	13,453	13,106	100.0	△2.6	0.4

207) 방송산업실태조사 기준에 따라 지역 '해외' 추가. 종사자 합계에는 해외 종사자 포함

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠유통산업

표 3-7-29 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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	9,208	66.6	3,007	21.7	754	5.5	858	6.2	13,827
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자 ²⁰⁸⁾	27	62.8	5	11.6	6	14.0	5	11.6	43
	소계	9,235	66.6	3,012	21.7	760	5.5	863	6.2	13,870
유선방송	종합유선방송 사업자	3,549	75.3	1,063	22.6	35	0.7	65	1.4	4,712
	중계유선방송 사업자	43	68.3	17	27.0	3	4.8	0	0.0	63
	소계	3,592	75.2	1,080	22.6	38	0.8	65	1.4	4,775
위성방송	일반위성방송 사업자	290	75.3	75	19.5	12	3.1	8	2.1	385
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자 ²⁰⁹⁾	8,911	51.7	6,573	38.1	630	3.7	1,135	6.6	17,249
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV) ²¹⁰⁾	625	73.2	222	26.0	3	0.4	4	0.5	854
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	3,586	27.4	3,250	24.8	3,715	28.3	2,555	19.5	13,106
합계		26,239	52.2	14,212	28.3	5,158	10.3	4,630	9.2	50,239

표 3-7-30 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(%)	
2018년		26,907	53.5	12,846	25.5	4,869	9.7	5,664	11.3	50,286
2019년		27,466	53.8	14,239	27.9	4,523	8.9	4,778	9.4	51,006
2020년		26,239	52.2	14,212	28.3	5,158	10.3	4,630	9.2	50,239
전년대비증감률(%)		△4.5	-	△0.2	-	14.0	-	△3.1	-	△1.5
연평균증감률(%)		△1.2	-	5.2	-	2.9	-	△9.6	-	△0.0

표 3-7-31 방송영상독립제작사 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(%)	
2018년		3,936	30.3	2,706	20.8	3,149	24.2	3,207	24.7	12,998
2019년		4,595	34.2	3,633	27.0	2,835	21.1	2,390	17.8	13,453
2020년		3,586	27.4	3,250	24.8	3,715	28.3	2,555	19.5	13,106
전년대비증감률(%)		△22.0	-	△10.5	-	31.0	-	6.9	-	△2.6
연평균증감률(%)		△4.5	-	9.6	-	8.6	-	△10.7	-	0.4

208) 지상파이동멀티미디어방송 사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디멤버, 한국디엠비의 종사자만 포함/ 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나, 2021년 방송산업 실태 조사에는 조사참여 불가

209) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

210) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

표 3-7-32 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종 ²¹¹⁾	직무	대표	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
					기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파 방송	지상파방송 사업자	43	101	1,661	2,278	2,372	484	2,313	548	2,268	131	787	841	13,827
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자 ²¹²⁾	2	9	4	-	5	-	10	-	12	-	1	-	43
	소계	45	110	1,665	2,278	2,377	484	2,323	548	2,280	131	788	841	13,870
유선방송	종합유선방송 사업자	19	63	1,063	241	168	37	281	36	1,247	32	1,447	78	4,712
	중계유선방송 사업자	26	3	6	-	-	-	1	2	16	-	2	7	63
	소계	45	66	1,069	241	168	37	282	38	1,263	32	1,449	85	4,775
위성방송	일반위성방송 사업자	1	8	93	-	-	-	-	-	73	-	143	67	385
방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자 ²¹³⁾	159	356	2,977	1,345	2,286	140	2,202	1,082	759	289	4,115	1,539	17,249
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV) ²¹⁴⁾	1	12	212	-	-	-	-	-	247	103	279	-	854
합계		251	552	6,016	3,864	4,831	661	4,807	1,668	4,622	555	6,774	2,532	37,133
비중(%)		0.7	1.5	16.2	10.4	13.0	1.8	12.9	4.5	12.4	1.5	18.2	6.8	100.0

표 3-7-33 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도 ²¹⁵⁾	직무	대표	임원 ²¹⁶⁾	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
					기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2018년		744		6,053	4,074	4,921	694	4,884	2,197	4,239	965	6,245	2,272	37,288
2019년		798		6,010	4,057	4,935	678	4,849	2,051	4,290	469	6,206	3,210	37,553
2020년		251	552	6,016	3,864	4,831	661	4,807	1,668	4,622	555	6,774	2,532	37,133
비중(%)		0.7	1.5	16.2	10.4	13.0	1.8	12.9	4.5	12.4	1.5	18.2	6.8	100.0
전년대비증감률(%)		0.6		0.1	△4.8	△2.1	△2.5	△0.9	△18.7	7.7	18.3	9.2	△21.1	△1.1
연평균증감률(%)		3.9		△0.3	△2.6	△0.9	△2.4	△0.8	△12.9	4.4	△24.2	4.1	5.6	△0.2

표 3-7-34 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	직무	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나운서	기술	영업/홍보직	작가	연구개발	기타	합계
2018년		2,230	4,342	81	1,781	926	2,510	311	817	12,998
2019년		2,515	4,950	63	2,732	448	2,033	220	491	13,453
2020년		2,477	4,109	47	2,657	736	1,738	401	941	13,106
비중(%)		18.9	31.4	0.4	20.3	5.6	13.3	3.1	7.2	100.0
전년대비증감률(%)		△1.5	△17.0	△25.4	△2.7	64.3	△14.5	82.3	91.6	△2.6
연평균증감률(%)		5.4	△2.7	△23.8	22.1	△10.8	△16.8	13.6	7.3	0.4

211) 방송영상독립제작사 제외

212) 지상파이동멀티미디어방송 사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디멤버, 한국디엠비의 종사자만 포함/ 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나, 2021년 방송산업 실태 조사에는 조사참여 불가

213) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

214) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

215) 방송영상독립제작사 제외

216) 방송산업 실태조사는 2019년 조사부터 임원과 대표를 분리하여 조사

표 3-7-35 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		548	2,282	9,661	507	12,998
2019년		816	2,430	9,463	744	13,453
2020년		839	2,512	9,072	683	13,106
비중(%)		6.4	19.2	69.2	5.2	100.0
전년대비증감률(%)		2.8	3.4	△4.1	△8.2	△2.6
연평균증감률(%)		23.7	4.9	△3.1	16.1	0.4

표 3-7-36 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2018년		3,792	3,044	2,706	3,456	12,998
2019년		3,556	3,431	2,569	3,897	13,453
2020년		3,160	3,608	2,747	3,591	13,106
비중(%)		24.1	27.5	21.0	27.4	100.0
전년대비증감률(%)		△11.1	5.2	6.9	△7.9	△2.6
연평균증감률(%)		△8.7	8.9	0.8	1.9	0.4

08 광고산업

제1절 광고산업 총괄

표 3-8-1 | 광고산업 총괄

구분 ²¹⁷⁾	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 ²¹⁸⁾ (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2016년	7,231	65,118	15,795,229	6,899,356	43.7	109,804	379,220
2017년	7,234	65,159	16,413,340	5,101,266	31.1	93,230	322,178
2018년	7,256	70,827	17,211,863	5,347,726	31.1	61,293	285,229
2019년	7,323	73,520	18,133,845	5,630,559	31.1	139,083	276,034
2020년	6,337	68,888	17,421,750	5,874,614	33.7	119,935	98,672
전년대비증감률(%)	△13.5	△6.3	△3.9	4.3	-	△13.8	△64.3
연평균증감률(%)	△3.2	1.4	2.5	△3.9	-	2.2	△28.6

제2절 광고산업 사업체 수 현황

표 3-8-2 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

증분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행업	1,887	1,892	1,618	25.5	△14.5	△7.4
광고제작업	1,388	1,397	1,124	17.7	△19.5	△10.0
광고전문 서비스업	1,553	1,604	1,260	19.9	△21.4	△9.9
인쇄업	921	927	896	14.1	△3.3	△1.4
온라인 광고대행업	900	867	837	13.2	△3.5	△3.6
옥외 광고대행업	607	636	602	9.5	△5.3	△0.4
전체	7,256	7,323	6,337	100.0	△13.5	△6.5

217) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하여 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 수치를 포함하였기에 이전 년도와 단순비교는 불가능

218) 한국은행, "기업경영분석" 부가가치율 인용

표 3-8-3 | 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)

(단위 : 개)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	전체	비중 (%)
7개 시	서울	1,016	947	783	436	581	254	4,017	63.4
	부산	155	30	109	51	37	33	417	6.6
	대구	67	15	56	29	42	34	242	3.8
	인천	17	5	17	26	3	16	84	1.3
	광주	48	7	26	45	27	11	164	2.6
	대전	46	11	26	32	11	19	144	2.3
	울산	21	2	10	7	-	11	51	0.8
	세종	13	1	2	1	4	-	22	0.3
	소계	367	72	246	191	124	125	1,124	17.7
9개 도	경기도	98	59	69	54	90	60	430	6.8
	강원도	-	4	26	30	-	16	76	1.2
	충청북도	33	20	18	27	9	14	120	1.9
	충청남도	16	1	22	7	6	32	85	1.3
	전라북도	10	-	27	7	6	15	65	1.0
	전라남도	8	10	17	47	8	36	126	2.0
	경상북도	19	-	23	48	2	24	116	1.8
	경상남도	52	10	13	38	11	19	143	2.3
	제주도	-	-	14	13	-	7	35	0.6
	소계	235	105	231	269	132	223	1,196	18.9
합계	1,618	1,124	1,260	896	837	602	6,337	100.0	

표 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	4,366	3,942	4,017	1.9	△4.1
	부산	380	563	417	△25.9	4.8
	대구	335	380	242	△36.4	△15.0
	인천	112	134	84	△37.4	△13.4
	광주	175	264	164	△37.8	△3.2
	대전	212	183	144	△21.5	△17.6
	울산	58	102	51	△49.9	△6.2
	세종	26	27	22	△19.5	△8.0
	소계	1,297	1,654	1,124	△32.0	△6.9
9개 도	경기도	635	715	430	△39.9	△17.7
	강원도	113	109	76	△30.4	△18.0
	충청북도	98	105	120	14.0	10.7
	충청남도	147	99	85	△14.5	△24.0
	전라북도	149	164	65	△60.3	△34.0
	전라남도	81	89	126	42.3	24.7
	경상북도	117	142	116	△18.1	△0.4
	경상남도	184	244	143	△41.4	△11.8
	제주도	69	61	35	△42.3	△28.8
	소계	1,593	1,728	1,196	△30.8	△13.4
합계	7,256	7,323	6,337	△13.5	△6.6	

제3절 광고산업 매출액 현황

표 3-8-5 | 광고산업 업종별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합) 대행업	종합광고대행	4,300,549	4,776,623	4,996,215	28.7	4.6	7.8
	광고매체대행	2,323,394	2,866,592	2,316,350	13.3	△19.2	△0.2
	소계	6,623,943	7,643,215	7,312,566	42.0	△4.3	5.1
광고 제작업	인쇄광고제작업	650,805	679,467	479,219	2.8	△29.5	△14.2
	영상광고제작업	814,096	825,733	690,552	4.0	△16.4	△7.9
	광고사진스튜디오	578,520	66,103	62,542	0.4	△5.4	△67.1
	소계	2,043,421	1,571,303	1,232,312	7.1	△21.6	△22.3
광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	199,646	262,326	170,664	1.0	△34.9	△7.5
	마케팅조사	409,162	414,250	402,421	2.3	△2.9	△0.8
	PR(Public Relations)	337,574	409,948	308,656	1.8	△24.7	△4.4
	SP(Sales Promotion)	129,225	288,456	229,941	1.3	△20.3	33.4
	전시 및 행사대행업	2,250,986	2,422,664	1,753,598	10.1	△27.6	△11.7
소계	3,326,592	3,797,644	2,865,280	16.4	△24.6	△7.2	
인쇄업	인쇄	805,693	749,127	608,928	3.5	△18.7	△13.1
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	2,419,641	2,429,963	3,277,466	18.8	34.9	16.4
	온라인광고제작대행	406,427	461,540	591,899	3.4	28.2	20.7
	온라인광고매체대행	369,242	369,147	626,279	3.6	69.7	30.2
	소계	3,195,310	3,260,650	4,495,644	25.8	37.9	18.6
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	1,021,491	946,113	763,256	4.4	△19.3	△13.6
	옥외광고제작대행	195,413	165,794	143,763	0.8	△13.3	△14.2
	소계	1,216,904	1,111,906	907,019	5.2	△18.4	△13.7
합계		17,211,863	18,133,845	17,421,750	100.0	△3.9	0.6

표 3-8-6 | 광고산업 매체별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

매체	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송	지상파 TV	1,622,842	1,397,384	1,107,011	6.4	△20.8	△17.4
	라디오	290,880	286,206	210,820	1.2	△26.3	△14.9
	케이블 TV	1,975,301	2,132,430	1,871,236	10.7	△12.2	△2.7
	위성TV	50,568	137,776	36,675	0.2	△73.4	△14.8
	IPTV	77,510	53,508	109,206	0.6	104.1	18.7
	DMB	9,525	2,922	2,081	0.0	△28.8	△53.3
	소계	4,026,626	4,010,227	3,337,029	19.2	△16.8	△9.0
인쇄	신문	876,866	853,978	781,687	4.5	△8.5	△5.6
	잡지	282,306	277,557	247,512	1.4	△10.8	△6.4
	소계	1,159,172	1,131,535	1,029,199	5.9	△9.0	△5.8
온라인	인터넷	2,100,794	1,824,705	2,055,748	11.8	12.7	△1.1
	모바일	1,779,584	2,926,959	4,539,259	26.1	55.1	59.7
	소계	3,880,379	4,751,664	6,595,007	37.9	38.8	30.4
광고제작		2,043,421	1,571,303	1,232,312	7.1	△21.6	△22.3
옥외 등		1,969,981	2,122,346	1,753,993	10.1	△17.4	△5.6
광고관련 서비스업, 인쇄업, 기타		4,132,285	4,546,771	3,474,209	19.9	△23.6	△8.3
합계		17,211,863	18,133,845	17,421,750	100.0	△3.9	0.6

제3부 - 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠플랫폼산업

표 3-8-7 | 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중 (%)
7개 시	서울	6,572,277	1,093,236	2,447,232	392,566	4,040,426	628,617	15,174,353	87.1
	부산	183,422	27,862	141,356	16,032	52,971	46,204	467,847	2.7
	대구	113,271	29,436	42,421	19,831	79,838	34,446	319,243	1.8
	인천	82,352	18,160	12,695	10,489	2,944	3,304	129,943	0.7
	광주	33,243	5,418	24,749	18,145	17,742	15,063	114,359	0.7
	대전	67,865	7,036	32,714	13,342	11,468	21,402	153,827	0.9
	울산	13,623	2,254	2,934	3,462	-	13,973	36,246	0.2
	세종	3,352	1,082	1,632	8,125	3,319	-	17,510	0.1
	소계	497,127	91,247	258,502	89,426	168,281	134,391	1,238,975	7.1
9개 도	경기도	94,146	29,576	46,955	62,819	259,878	53,373	546,748	3.1
	강원도	-	2,259	17,236	7,011	-	4,816	31,323	0.2
	충청북도	27,042	6,843	7,438	6,041	4,252	9,055	60,670	0.3
	충청남도	26,245	387	36,126	4,738	9,752	13,231	90,479	0.5
	전라북도	12,381	-	9,056	585	1,153	35,500	58,675	0.3
	전라남도	4,149	950	6,250	27,209	7,210	6,524	52,292	0.3
	경상북도	3,069	-	10,598	12,881	594	9,743	36,886	0.2
	경상남도	76,130	7,813	11,025	4,989	4,098	4,793	108,848	0.6
	제주도	-	-	14,861	665	-	6,977	22,503	0.1
소계	243,162	47,829	159,547	126,937	286,937	144,011	1,008,423	5.8	
합계	7,312,566	1,232,312	2,865,280	608,928	4,495,644	907,019	17,421,750	100.0	

표 3-8-8 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	15,279,240	14,908,183	15,174,353	1.8	△0.3
	부산	292,079	587,648	467,847	△20.4	26.6
	대구	194,356	349,064	319,243	△8.5	28.2
	인천	77,440	93,342	129,943	39.2	29.5
	광주	100,047	170,091	114,359	△32.8	6.9
	대전	156,534	207,724	153,827	△25.9	△0.9
	울산	41,234	47,299	36,246	△23.4	△6.2
	세종	14,507	10,388	17,510	68.6	9.9
	소계	876,197	1,465,555	1,238,975	△15.5	18.9
9개 도	경기도	683,836	1,268,226	546,748	△56.9	△10.6
	강원도	53,935	31,971	31,323	△2.0	△23.8
	충청북도	27,009	61,228	60,670	△0.9	49.9
	충청남도	61,019	43,826	90,479	106.5	21.8
	전라북도	64,023	81,107	58,675	△27.7	△4.3
	전라남도	35,670	28,657	52,292	82.5	21.1
	경상북도	22,261	70,630	36,886	△47.8	28.7
	경상남도	76,528	144,314	108,848	△24.6	19.3
	제주도	32,146	30,148	22,503	△25.4	△16.3
소계	1,056,426	1,760,107	1,008,423	△42.7	△2.3	
합계	17,211,863	18,133,845	17,421,750	△3.9	0.6	

제4절 광고산업 수출입액 현황

표 3-8-9 | 광고산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출	61,293	139,083	119,935	△13.8	39.9
수입	285,229	276,034	98,672	△64.3	△41.2
수출입 차액	△223,936	△136,951	21,263	115.5	-

표 3-8-10 | 광고산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
수출액	해외 광고주의 국내 광고	55,355	126,231	113,215	△10.3	43.0
	해외 광고주의 해외 광고	4,753	3,923	3,360	△14.4	△15.9
	해외 광고주의 광고 제작	1,185	8,929	3,360	△62.4	68.4
수입액	국내 광고주의 해외 광고	285,229	276,034	98,672	△64.3	△41.2

제5절 광고산업 종사자 현황

표 3-8-11 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
광고 대행업	종합광고대행	17,073	17,445	16,969	24.6	△2.7	△0.3
	광고매체대행	4,436	3,449	3,370	4.9	△2.3	△12.8
	소계	21,509	20,893	20,338	29.5	△2.7	△2.8
광고 제작업	인쇄광고 제작업	4,810	4,679	3,007	4.4	△35.7	△20.9
	영상광고 제작업	4,669	4,881	2,827	4.1	△42.1	△22.2
	광고사진 스튜디오	498	1,019	981	1.4	△3.7	40.4
	소계	9,977	10,579	6,816	9.9	△35.6	△17.3
광고전문 서비스업	브랜드 컨설팅	1,498	1,522	1,123	1.6	△26.2	△13.4
	마케팅 조사	1,486	2,847	2,878	4.2	1.1	39.2
	PR(Public Relations)	2,372	2,080	2,002	2.9	△3.8	△8.1
	SP(Sales Promotion)	175	1,948	1,164	1.7	△40.2	157.9
	전시 및 행사대행업	9,322	6,743	6,641	9.6	△1.5	△15.6
소계	14,853	15,140	13,809	20.0	△8.8	△3.6	
인쇄업	인쇄	4,594	5,269	3,461	5.0	△34.3	△13.2
온라인 광고 대행업	온라인 종합광고대행	11,955	12,774	14,805	21.5	15.9	11.3
	온라인 광고제작대행	1,972	2,740	2,745	4.0	0.2	18.0
	온라인 광고매체대행	2,347	2,748	3,573	5.2	30.0	23.4
	소계	16,274	18,262	21,123	30.7	15.7	13.9
옥외 광고업	옥외 종합광고대행	2,781	2,596	2,570	3.7	△1.0	△3.9
	옥외 광고제작대행	839	781	772	1.1	△1.2	△4.1
	소계	3,620	3,376	3,342	4.9	△1.0	△3.9
합계		70,827	73,520	68,888	100.0	△6.3	△1.4

표 3-8-12 | 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중 (%)
7개 시	서울	16,970	5,332	10,036	1,857	18,203	1,564	53,964	78.3
	부산	668	204	1,142	118	726	388	3,246	4.7
	대구	500	310	450	138	359	137	1,894	2.7
	인천	577	98	163	101	35	20	994	1.4
	광주	188	65	350	111	142	42	899	1.3
	대전	279	74	292	117	150	81	993	1.4
	울산	134	19	36	27	-	58	274	0.4
	세종	29	12	20	55	123	-	238	0.3
	소계	2,374	785	2,453	666	1,535	727	8,538	12.4
9개 도	경기도	449	495	345	350	1,027	438	3,103	4.5
	강원도	-	34	110	89	-	68	302	0.4
	충청북도	148	60	43	66	129	108	556	0.8
	충청남도	97	7	131	27	113	82	458	0.7
	전라북도	81	-	106	13	18	82	302	0.4
	전라남도	30	20	71	185	71	103	481	0.7
	경상북도	31	-	279	110	4	64	487	0.7
	경상남도	157	83	136	78	22	56	532	0.8
	제주도	-	-	98	20	-	48	167	0.2
소계	994	699	1,319	938	1,386	1,051	6,387	9.3	
합계	20,338	6,816	13,809	3,461	21,123	3,342	68,888	100.0	

표 3-8-13 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	56,635	54,434	53,964	△0.9	△2.4
	부산	2,027	3,344	3,246	△2.9	26.5
	대구	1,528	2,202	1,894	△14.0	11.3
	인천	635	659	994	50.8	25.1
	광주	751	1,077	899	△16.5	9.4
	대전	1,139	1,240	993	△19.9	△6.6
	울산	297	471	274	△41.8	△4.0
	세종	195	485	238	△50.9	10.5
	소계	6,572	9,477	8,538	△9.9	14.0
9개 도	경기도	3,978	5,193	3,103	△40.2	△11.7
	강원도	413	342	302	△11.7	△14.5
	충청북도	301	596	556	△6.7	35.9
	충청남도	637	419	458	9.3	△15.2
	전라북도	630	685	302	△55.9	△30.8
	전라남도	360	294	481	63.6	15.6
	경상북도	312	606	487	△19.6	24.9
	경상남도	719	1,135	532	△53.1	△14.0
	제주도	270	339	167	△50.7	△21.4
소계	7,619	9,608	6,387	△33.5	△8.4	
합계	70,827	73,520	68,888	△6.3	△1.4	

표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
광고		37,110	53.9	29,977	43.5	847	1.2	954	1.4	68,888

표 3-8-15 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	고용형태	정규직		비정규직		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2018년		66,940	94.5	3,887	5.5	70,827
2019년		71,680	97.5	1,840	2.5	73,520
2020년		67,087	97.4	1,801	2.6	68,888
전년대비증감률(%)		△6.4	-	△2.1	-	△6.3
연평균증감률(%)		0.1	-	△31.9	-	△1.4

표 3-8-16 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2018년		37,129	52.4	33,698	47.6	70,827
2019년		41,062	55.9	32,457	44.1	73,520
2020년		37,957	55.1	30,931	44.9	68,888
전년대비증감률(%)		△7.6	-	△4.7	-	△6.3
연평균증감률(%)		1.1	-	△4.2	-	△1.4

표 3-8-17 | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
		광고	5,380	16,034	43,854	

표 3-8-18 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
2018년		4,107	11,763	51,214	3,742	70,827
2019년		6,915	18,646	45,436	2,523	73,520
2020년		5,380	16,034	43,854	3,620	68,888
전년대비증감률(%)		△22.2	△14.0	△3.5	43.5	△6.3
연평균증감률(%)		14.5	16.8	△7.5	△1.6	△1.4

표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

산업	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	50세 이상	합계
		광고	13,466	16,893	16,947	14,417	

표 3-8-20 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
		2018년	17,071	17,072	15,531	14,070	
2019년		13,176	17,689	17,003	15,851	9,800	73,520
2020년		13,466	16,893	16,947	14,417	7,177	68,888
전년대비증감률(%)		2.2	△4.5	△0.3	△9.0	△26.8	△6.3
연평균증감률(%)		△11.2	△0.5	4.5	1.2	0.7	△1.4

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠플랫폼산업

09 캐릭터산업

제1절 캐릭터산업 총괄²¹⁹⁾

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)
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
2018년	2,534	36,306	12,207,043	4,967,732	40.7	745,142	167,631
2019년	2,754	37,521	12,566,885	4,931,361	39.2	791,338	166,945
2020년	2,700	36,505	12,218,076	4,863,779	39.8	715,816	158,420
전년대비증감률(%)	△2.0	△2.7	△2.8	△1.4	-	△9.5	△5.1
연평균증감률(%)	5.1	2.3	2.5	3.0	-	4.0	△1.8

표 3-9-2 | 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	652	5,190	1,046,047	1,604	202
	캐릭터상품 제조업	436	13,848	5,159,210	11,833	373
	소계	1,088	19,037	6,205,257	5,703	326
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	462	3,311	1,917,916	4,151	579
	캐릭터상품 소매업	1,150	14,157	4,094,903	3,561	289
	소계	1,612	17,468	6,012,819	3,730	344
전체		2,700	36,505	12,218,076	4,525	335

219) 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 규모 제외

제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황

표 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

증분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	666	666	652	24.1	△2.1	△1.1
	캐릭터상품 제조업	465	446	436	16.1	△2.2	△3.2
	소계	1,131	1,112	1,088	40.3	△2.2	△1.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	361	461	462	17.1	0.2	13.1
	캐릭터상품 소매업	1,042	1,181	1,150	42.6	△2.6	5.1
	소계	1,403	1,642	1,612	59.7	△1.8	7.2
합계		2,534	2,754	2,700	100.0	△2.0	3.2

표 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년)

(단위 : 개)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
7개 시	서울	362	125	248	295	1,030	38.1
	부산	35	26	16	44	121	4.5
	대구	24	8	8	43	83	3.1
	인천	15	37	8	34	94	3.5
	광주	22	3	5	28	58	2.1
	대전	17	4	5	20	46	1.7
	울산	7	4	1	17	29	1.1
	세종	1	1	-	3	5	0.2
	소계	121	83	43	189	436	16.1
9개 도	경기도	89	194	149	433	865	32.0
	강원도	11	6	2	26	45	1.7
	충청북도	9	5	4	21	39	1.4
	충청남도	10	5	6	46	67	2.5
	전라북도	18	4	2	28	52	1.9
	전라남도	6	3	1	24	34	1.3
	경상북도	7	4	-	33	44	1.6
	경상남도	10	3	7	47	67	2.5
	제주도	9	4	-	8	21	0.8
	소계	169	228	171	666	1,234	45.7
합계		652	436	462	1,150	2,700	100.0

표 3-9-5 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	870	1,061	1,030	△2.9	8.8
	부산	125	120	121	0.8	△1.6
	대구	79	85	83	△2.4	2.5
	인천	105	98	94	△4.1	△5.4
	광주	59	59	58	△1.7	△0.9
	대전	53	49	46	△6.1	△6.8
	울산	28	28	29	3.6	1.8
	세종	5	5	5	0.0	△0.0
	소계	454	444	436	△1.8	△2.0
9개 도	경기도	826	873	865	△0.9	2.3
	강원도	45	44	45	2.3	0.0
	충청북도	47	44	39	△11.4	△8.9
	충청남도	63	65	67	3.1	3.1
	전라북도	54	55	52	△5.5	△1.9
	전라남도	34	34	34	0.0	0.0
	경상북도	45	45	44	△2.2	△1.1
	경상남도	73	68	67	△1.5	△4.2
	제주도	23	21	21	0.0	△4.4
소계	1,210	1,249	1,234	△1.2	1.0	
합계	2,534	2,754	2,700	△2.0	3.2	

제3절 캐릭터산업 매출액 현황²²⁰⁾

표 3-9-6 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	907,768	963,687	1,046,047	8.6	8.5	7.3
	캐릭터상품 제조업	5,443,245	5,490,756	5,159,210	42.2	△6.0	△2.6
	소계	6,351,013	6,454,443	6,205,257	50.8	△3.9	△1.2
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,827,843	1,916,594	1,917,916	15.7	0.1	2.4
	캐릭터상품 소매업	4,028,187	4,195,848	4,094,903	33.5	△2.4	0.8
	소계	5,856,030	6,112,442	6,012,819	49.2	△1.6	1.3
합계		12,207,043	12,566,885	12,218,076	100.0	△2.8	0.0

220) 캐릭터상품 유통업 매출액 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 매출액 제외

표 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(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	510,465	2,248,852	810,627	1,827,188	5,397,132	44.2
	부산	20,614	221,875	72,936	18,488	333,914	2.7
	대구	21,145	59,277	10,835	159,797	251,054	2.1
	인천	26,601	223,888	24,012	121,394	395,895	3.2
	광주	7,530	23,804	42,596	21,695	95,625	0.8
	대전	15,920	3,084	21,312	80,236	120,553	1.0
	울산	486	4,400	614	5,227	10,728	0.1
	세종	-	1,285	-	1,831	3,116	0.0
	소계	92,296	537,614	172,305	408,669	1,210,885	9.9
9개 도	경기도	347,887	2,042,576	636,357	1,277,880	4,304,699	35.2
	강원도	1,796	31,568	5,775	18,543	57,681	0.5
	충청북도	25,994	167,184	80,904	64,272	338,354	2.8
	충청남도	16,941	29,447	98,135	79,452	223,974	1.8
	전라북도	15,190	-	4,771	92,902	112,863	0.9
	전라남도	7,627	13,481	-	38,365	59,473	0.5
	경상북도	2,227	42,989	-	34,301	79,517	0.7
	경상남도	22,347	28,804	109,043	189,364	349,557	2.9
	제주도	3,279	16,695	-	63,967	83,941	0.7
	소계	443,286	2,372,743	934,984	1,859,046	5,610,059	45.9
합계	1,046,047	5,159,210	1,917,916	4,094,903	12,218,076	100.0	

표 3-9-8 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	5,485,958	5,623,182	5,397,132	△4.0	△0.8
	부산	329,981	330,200	333,914	1.1	0.6
	대구	266,092	260,914	251,054	△3.8	△2.9
	인천	392,893	396,173	395,895	△0.1	0.4
	광주	99,702	96,405	95,625	△0.8	△2.1
	대전	120,724	122,184	120,553	△1.3	△0.1
	울산	10,546	9,691	10,728	10.7	0.9
	세종	1,776	2,036	3,116	53.1	32.5
	소계	1,221,715	1,217,602	1,210,885	△0.6	△0.4
9개 도	경기도	4,166,492	4,405,421	4,304,699	△2.3	1.6
	강원도	57,678	56,487	57,681	2.1	0.0
	충청북도	359,010	347,353	338,354	△2.6	△2.9
	충청남도	222,095	229,057	223,974	△2.2	0.4
	전라북도	112,902	114,943	112,863	△1.8	△0.0
	전라남도	60,846	60,910	59,473	△2.4	△1.1
	경상북도	82,751	79,898	79,517	△0.5	△2.0
	경상남도	372,436	365,376	349,557	△4.3	△3.1
	제주도	65,162	66,656	83,941	25.9	13.5
	소계	5,499,370	5,726,100	5,610,059	△2.0	1.0
합계	12,207,043	12,566,885	12,218,076	△2.8	0.0	

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 만화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠유통망산업

제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황²²¹⁾

표 3-9-9 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2020년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	12,218,076	4,863,779	39.8	778,919	3,062,242	224,764	427,966	211,961	157,927
부가가치액 대비 비중(%)				16.0	63.0	4.6	8.8	4.4	3.2
매출액 대비 비중(%)				6.4	25.1	1.8	3.5	1.7	1.3

표 3-9-10 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		799,025	3,155,346	243,949	414,109	192,993	162,310	4,967,732
2019년		807,758	3,112,301	218,878	427,305	204,436	160,683	4,931,361
2020년		778,919	3,062,242	224,764	427,966	211,961	157,927	4,863,779
전년대비증감률(%)		△3.6	△1.6	2.7	0.2	3.7	△1.7	△1.4
연평균증감률(%)		△1.3	△1.5	△4.0	1.7	4.8	△1.4	△1.1

제5절 캐릭터산업 수출입액 현황

표 3-9-11 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	745,142	791,338	715,816	△9.5	△2.0
수입액	167,631	166,945	158,420	△5.1	△2.8
수출입 차액	577,511	624,393	557,396	△10.7	△1.8

표 3-9-12 캐릭터산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²²⁾		158,423	172,051	163,048	22.8	△5.2	1.4
일본		68,245	73,974	66,930	9.4	△9.5	△1.0
동남아		109,025	123,819	120,935	16.9	△2.3	5.3
북미		176,528	183,180	153,576	21.5	△16.2	△6.7
유럽		153,849	158,618	139,785	19.5	△11.9	△4.7
기타		79,072	79,696	71,542	10.0	△10.2	△4.9
합계		745,142	791,338	715,816	100.0	△9.5	△2.0

221) 캐릭터상품 유통업 중 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 관련 부가가치액 제외

222) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-9-13 캐릭터산업 주요 국가대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²³⁾		70,309	74,017	68,621	43.3	△7.3	△1.2
일본		23,347	14,848	15,252	9.6	2.7	△19.2
동남아		38,318	40,332	40,793	25.7	1.1	3.2
북미		19,745	21,026	23,301	14.7	10.8	8.6
유럽		7,338	8,997	10,224	6.5	13.6	18.0
기타		8,574	7,724	230	0.1	△97.0	△83.6
합계		167,631	166,945	158,420	100.0	△5.1	△2.8

제6절 캐릭터산업 종사자 현황²²⁴⁾

표 3-9-14 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,809	4,941	5,190	14.2	5.0	3.9
	캐릭터상품 제조업	14,191	14,431	13,848	37.9	△4.0	△1.2
	소계	19,001	19,372	19,037	52.1	△1.7	0.1
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,227	3,359	3,311	9.1	△1.4	1.3
	캐릭터상품 소매업	14,078	14,789	14,157	38.8	△4.3	0.3
	소계	17,305	18,149	17,468	47.9	△3.8	0.5
합계		36,306	37,521	36,505	100.0	△2.7	0.3

표 3-9-15 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
7개 시	서울	2,595	6,268	1,486	6,118	16,468	45.1
	부산	167	512	121	37	837	2.3
	대구	76	232	62	408	778	2.1
	인천	140	547	96	383	1,166	3.2
	광주	42	137	48	158	385	1.1
	대전	60	9	53	219	342	0.9
	울산	6	15	7	39	67	0.2
	세종	-	22	-	11	33	0.1
	소계	491	1,474	387	1,256	3,608	9.9
9개 도	경기도	1,538	4,393	1,042	4,144	11,117	30.5
	강원도	30	58	19	132	239	0.7
	충청북도	143	577	110	464	1,294	3.5
	충청남도	71	337	92	350	850	2.3
	전라북도	78	-	9	273	360	1.0
	전라남도	19	-	-	80	99	0.3
	경상북도	36	380	-	320	736	2.0
	경상남도	152	296	165	655	1,269	3.5
	제주도	37	64	-	365	465	1.3
	소계	2,104	6,105	1,438	6,783	16,429	45.0
합계		5,190	13,848	3,311	14,157	36,505	100.0

223) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

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

표 3-9-16 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	연도별 종사자 현황			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2018년	2019년	2020년		
7개 시	서울	16,473	17,141	16,468	△3.9	△0.0
	부산	937	829	837	0.9	△5.5
	대구	822	803	778	△3.1	△2.7
	인천	1,087	1,119	1,166	4.2	3.6
	광주	388	384	385	0.5	△0.3
	대전	340	337	342	1.5	0.3
	울산	59	52	67	29.5	6.8
	세종	35	26	33	30.0	△2.3
	소계	3,667	3,549	3,608	1.7	△0.8
9개 도	경기도	11,011	11,632	11,117	△4.4	0.5
	강원도	236	232	239	3.1	0.7
	충청북도	1,159	1,238	1,294	4.6	5.7
	충청남도	752	819	850	3.7	6.3
	전라북도	357	368	360	△2.2	0.4
	전라남도	98	98	99	1.4	0.7
	경상북도	659	703	736	4.6	5.7
	경상남도	1,477	1,294	1,269	△1.9	△7.3
	제주도	416	447	465	4.2	5.8
소계	16,165	16,831	16,429	△2.4	0.8	
합계	36,306	37,521	36,505	△2.7	0.3	

표 3-9-17 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,698	52.0	2,021	38.9	246	4.7	225	4.3	-	-	-	-	5,190
	캐릭터상품 제조업	6,669	48.2	5,367	38.8	903	6.5	909	6.6	-	-	-	-	13,848
	소계	9,367	49.2	7,388	38.8	1,149	6.0	1,134	6.0	-	-	-	-	19,037
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,685	50.9	1,109	33.5	196	5.9	321	9.7	0	0.0	-	-	3,311
	캐릭터상품 소매업	6,108	43.1	5,946	42.0	715	5.1	1,387	9.8	-	-	-	-	14,157
	소계	7,793	44.6	7,055	40.4	911	5.2	1,708	9.8	0	0.0	-	-	17,468
합계		17,160	47.0	14,443	39.6	2,060	5.6	2,842	7.8	0	0.0	-	-	36,505

표 3-9-18 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

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 (%)	
2018년	16,800	46.3	14,488	39.9	2,207	6.1	2,766	7.6	1	0.0	43	0.1	36,306
2019년	17,318	16.2	15,021	40.0	2,295	6.1	2,885	7.7	1	0.0	-	-	37,521
2020년	17,160	47.0	14,443	39.6	2,060	5.6	2,842	7.8	0	0.0	-	-	36,505
전년대비증감률(%)	△0.9	-	△3.8	-	△10.2	-	△1.5	-	△76.9	-	-	-	△2.7
연평균증감률(%)	1.1	-	△0.2	-	△3.4	-	1.4	-	△51.9	-	-	-	0.3

표 3-9-19 | 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	직무	업종별							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)		
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	618	1,045	1,670	779	342	736	5,190	
	캐릭터상품 제조업	912	1,355	8,308	581	241	2,450	13,848	
	소계	1,530	2,400	9,978	1,360	582	3,187	19,037	
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	108	376	485	106	60	2,175	3,311	
	캐릭터상품 소매업	880	1,629	2,789	689	207	7,964	14,157	
	소계	988	2,005	3,274	795	267	10,139	17,468	
합계		2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505	
비중(%)		6.9	12.1	36.3	5.9	2.3	36.5	100.0	

표 3-9-20 | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년	2,440	4,240	13,484	2,049	1,672	12,422	36,306
2019년	2,442	4,332	13,866	2,177	962	13,741	37,521
2020년	2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505
전년대비증감률(%)	3.1	1.7	△4.4	△1.0	△11.6	△3.0	△2.7
연평균증감률(%)	1.6	1.9	△0.9	2.6	△28.7	3.6	0.3

표 3-9-21 | 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	학력	업종별				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	243	645	4,085	216	5,190
	캐릭터상품 제조업	1,583	2,108	9,767	390	13,848
	소계	1,827	2,753	13,852	606	19,037
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	618	761	1,910	23	3,311
	캐릭터상품 소매업	1,969	2,567	9,469	153	14,157
	소계	2,586	3,327	11,379	175	17,468
합계		4,413	6,080	25,231	781	36,505
비중(%)		12.1	16.7	69.1	2.1	100.0

표 3-9-22 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		4,279	6,058	25,086	882	36,306
2019년		4,466	6,503	25,700	852	37,521
2020년		4,413	6,080	25,231	781	36,505
전년대비증감률(%)		△1.2	△6.5	△1.8	△8.2	△2.7
연평균증감률(%)		1.6	0.2	0.3	△5.9	0.3

표 3-9-23 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,811	1,415	1,045	656	263	5,190
	캐릭터상품 제조업	5,362	4,551	2,900	438	597	13,848
	소계	7,173	5,966	3,945	1,094	859	19,037
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,228	1,052	596	294	142	3,311
	캐릭터상품 소매업	5,824	3,956	2,729	927	721	14,157
	소계	7,052	5,008	3,325	1,220	863	17,468
합계		14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
비중(%)		39.0	30.1	19.9	6.3	4.7	100.0

표 3-9-24 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2018년		14,862	10,961	6,647	2,026	1,810	36,306
2019년		14,891	11,082	7,371	2,335	1,843	37,521
2020년		14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
전년대비증감률(%)		△4.5	△1.0	△1.4	△0.9	△6.6	△2.7
연평균증감률(%)		△2.2	0.1	4.6	6.9	△2.5	0.3

10 지식정보산업

제1절 지식정보산업 총괄

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)
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
2018년	9,724	86,490	16,290,992	7,859,527	48.2	633,878	8,852
2019년	9,859	89,286	17,669,282	8,104,087	45.9	649,623	8,909
2020년	9,949	93,182	19,373,367	8,686,346	44.8	691,987	9,467
전년대비증감률(%)	0.9	4.4	9.6	7.2	-	6.5	6.3
연평균증감률(%)	3.4	3.8	9.5	10.0	-	5.1	92.2

표 3-10-2 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
e-learning업	e-learning 기획업	455	5,712	815,850	1,793	143
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	778	20,443	3,248,611	4,176	159
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	229	5,704	539,242	2,355	95
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	171	2,174	313,796	1,835	144
	소계	1,633	34,033	4,917,499	3,011	144
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,057	17,970	1,968,317	1,862	110
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	987	19,379	9,797,338	9,926	506
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	13	987	463,414	35,647	470
	스크린골프장 운영업	6,065	19,614	1,947,245	321	99
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	149	995	260,873	1,751	262
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 ²²⁵⁾	45	204	18,682	415	91
	소계	6,272	21,800	2,690,213	429	123
전체		9,949	93,182	19,373,367	1,947	208

225) 2019년 기준 조사부터 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 조사하여 결과 집계

제2절 지식정보산업 사업체 수 현황

표 3-10-3 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	381	383	455	4.6	18.8	9.3
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	798	783	778	7.8	△0.6	△1.3
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	222	220	229	2.3	4.1	1.6
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	173	171	171	1.7	△0.0	△0.6
	소계	1,574	1,557	1,633	16.4	4.9	1.9
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,036	1,059	1,057	10.6	△0.2	1.0
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	921	971	987	9.9	1.6	3.5
	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	14	15	13	0.1	△13.3	△3.6
	스크린골프장 운영업	6,013	6,072	6,065	61.0	△0.1	0.4
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	166	141	149	1.5	5.7	△5.3
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	-	44	45	0.5	2.3	-
소계	6,193	6,272	6,272	63.0	0.0	0.6	
합계		9,724	9,859	9,949	100.0	0.9	1.2

표 3-10-4 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2020년) (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
7개 시	서울	285	521	149	108	712	619
	부산	16	27	7	5	34	27
	대구	17	12	11	2	22	16
	인천	9	19	5	7	20	18
	광주	14	10	4	2	15	17
	대전	13	33	6	4	25	18
	울산	3	12	4	2	5	5
	세종	1	-	-	-	-	5
	소계	73	113	37	22	121	106
9개 도	경기도	72	105	29	26	136	103
	강원도	2	3	2	1	7	19
	충청북도	4	12	1	4	11	7
	충청남도	6	7	2	1	13	19
	전라북도	1	9	4	1	14	11
	전라남도	1	-	2	3	9	14
	경상북도	3	1	1	2	22	46
	경상남도	5	5	1	-	9	29
	제주도	3	2	1	3	3	14
	소계	97	144	43	41	224	262
합계	455	778	229	171	1,057	987	

지역	업종	가상세계 및 가상현실업				합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 가상현실 기획 제작업	기타 가상세계 가상현실 서비스업		
7개 시	서울	6	991	87	10	3,488	35.1
	부산	-	368	5	5	494	5.0
	대구	1	331	3	4	419	4.2
	인천	-	231	4	-	313	3.1
	광주	-	119	6	3	190	1.9
	대전	2	175	5	1	282	2.8
	울산	-	241	1	-	273	2.7
	세종	-	19	-	-	25	0.3
	소계	3	1,484	24	13	1,996	20.1
	9개 도	경기도	4	1,594	28	10	2,107
강원도		-	188	2	2	226	2.3
충청북도		-	220	-	-	259	2.6
충청남도		-	232	4	1	285	2.9
전라북도		-	208	2	4	254	2.6
전라남도		-	198	-	-	227	2.3
경상북도		-	383	-	1	459	4.6
경상남도		-	479	-	4	532	5.3
제주도		-	88	2	-	116	1.2
소계		4	3,590	38	22	4,465	44.9
합계	13	6,065	149	45	9,949	100.0	

표 3-10-5 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,371	3,472	3,488	0.5	1.7
	부산	493	490	494	0.8	0.1
	대구	413	415	419	1.0	0.7
	인천	321	315	313	△0.6	△1.3
	광주	181	183	190	3.8	2.5
	대전	278	275	282	2.5	0.7
	울산	274	274	273	△0.4	△0.2
	세종	22	24	25	4.2	6.6
	소계	1,982	1,976	1,996	1.0	0.4
	9개 도	경기도	2,042	2,072	2,107	1.7
강원도		228	225	226	0.4	△0.4
충청북도		256	257	259	0.8	0.6
충청남도		282	283	285	0.7	0.5
전라북도		249	252	254	0.8	1.0
전라남도		225	225	227	0.9	0.4
경상북도		454	454	459	1.1	0.5
경상남도		526	531	532	0.2	0.6
제주도		109	112	116	3.6	3.2
소계		4,371	4,411	4,465	1.2	1.1
합계	9,724	9,859	9,949	0.9	1.2	

제3절 지식정보산업 매출액 현황

표 3-10-6 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	709,842	730,888	815,850	4.2	11.6	7.2
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	2,733,752	2,818,498	3,248,611	16.8	15.3	9.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	459,772	490,661	539,242	2.8	9.9	8.3
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	272,247	290,610	313,796	1.6	8.0	7.4
	소계	4,175,614	4,330,657	4,917,499	25.4	13.6	8.5
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,519,509	1,667,679	1,968,317	10.2	18.0	13.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	8,581,574	9,478,331	9,797,338	50.6	3.4	6.8
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	340,646	370,181	463,414	2.4	25.2	16.6
	스크린골프장 운영업	1,493,859	1,586,148	1,947,245	10.1	22.8	14.2
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	179,790	219,101	260,873	1.3	19.1	20.5
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	-	17,186	18,682	0.1	8.7	-
	소계	2,014,295	2,192,615	2,690,213	13.9	22.7	15.6
합계		16,290,992	17,669,282	19,373,367	100.0	9.6	9.1

표 3-10-7 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(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	513,749	1,989,140	331,698	195,274	1,289,313	6,022,358
	부산	16,391	73,681	7,394	5,187	22,986	48,239
	대구	19,085	34,181	10,117	3,609	18,516	72,636
	인천	7,062	48,069	4,733	2,687	11,646	49,528
	광주	5,638	15,569	2,569	4,419	7,080	28,878
	대전	18,778	85,471	14,508	6,861	66,260	26,981
	울산	7,523	48,890	6,529	2,233	2,750	47,928
	세종	-	-	-	-	-	-
	소계	74,478	305,860	45,850	24,995	129,239	274,191
9개 도	경기도	206,247	851,596	138,368	77,492	438,495	3,136,985
	강원도	401	16,894	609	1,576	-	57,051
	충청북도	3,403	12,664	2,129	3,149	14,378	33,853
	충청남도	4,209	15,076	3,721	-	9,366	40,872
	전라북도	-	14,446	2,717	1,226	23,024	21,729
	전라남도	3,767	-	6,332	4,413	5,513	6,335
	경상북도	-	546	-	1,251	29,118	128,790
	경상남도	7,753	39,277	7,191	-	27,884	64,225
	제주도	1,842	3,113	628	4,419	1,987	10,948
		소계	227,622	953,611	161,694	93,527	549,765
합계		815,850	3,248,611	539,242	313,796	1,968,317	9,797,338

지역	업종	가상세계 및 가상현실업				합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 가상현실 기획 제작업	기타 가상세계 가상현실 서비스업		
7개 시	서울	260,206	928,262	176,717	9,306	11,716,023	60.5
	부산	-	70,841	4,731	375	249,824	1.3
	대구	4,432	36,448	1,904	497	201,427	1.0
	인천	-	33,619	2,638	-	159,981	0.8
	광주	-	15,561	2,050	263	82,028	0.4
	대전	143,520	143,581	5,940	3,300	515,202	2.7
	울산	-	32,602	231	-	148,687	0.8
	세종	-	6,108	-	-	6,108	0.0
	소계	147,952	338,761	17,494	4,436	1,363,256	7.0
	9개 도	경기도	55,256	419,947	57,640	1,507	5,383,534
강원도		-	8,508	1,338	1,300	87,677	0.5
충청북도		-	8,570	-	-	78,146	0.4
충청남도		-	19,623	4,339	-	97,206	0.5
전라북도		-	12,446	985	1,080	77,652	0.4
전라남도		-	31,484	-	-	57,844	0.3
경상북도		-	47,166	-	-	206,871	1.1
경상남도		-	125,933	-	1,053	273,316	1.4
제주도		-	6,544	2,361	-	31,843	0.2
소계		55,256	680,222	66,662	4,940	6,294,089	32.5
합계	463,414	1,947,245	260,873	18,682	19,373,367	100.0	

표 3-10-8 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,075,662	10,893,596	11,716,023	7.5	7.8
	부산	236,982	239,291	249,824	4.4	2.7
	대구	207,242	198,727	201,427	1.4	△1.4
	인천	154,060	153,813	159,981	4.0	1.9
	광주	88,467	81,391	82,028	0.8	△3.7
	대전	444,139	548,659	515,202	△6.1	7.7
	울산	148,426	148,310	148,687	0.3	0.1
	세종	2,625	2,687	6,108	127.3	52.5
	소계	1,281,942	1,372,878	1,363,256	△0.7	3.1
	9개 도	경기도	4,056,148	4,528,546	5,383,534	18.9
강원도		81,293	82,100	87,677	6.8	3.9
충청북도		75,182	74,064	78,146	5.5	2.0
충청남도		98,700	95,274	97,206	2.0	△0.8
전라북도		67,741	73,468	77,652	5.7	7.1
전라남도		53,363	54,888	57,844	5.4	4.1
경상북도		215,537	206,962	206,871	△0.0	△2.0
경상남도		268,985	269,869	273,316	1.3	0.8
제주도		16,439	17,637	31,843	80.6	39.2
소계		4,933,388	5,402,808	6,294,089	16.5	13.0
합계	16,290,992	17,669,282	19,373,367	9.6	9.1	

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠플랫폼산업

제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

표 3-10-9 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	19,373,367	8,686,346	44.8	1,481,281	5,901,130	217,460	430,676	423,081	232,717
부가가치액 대비 비중(%)				17.1	67.9	2.5	5.0	4.9	2.7
매출액 대비 비중(%)				7.6	30.5	1.1	2.2	2.2	1.2

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

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		1,339,913	5,290,011	234,196	390,978	453,775	150,654	7,859,527
2019년		1,389,135	5,476,314	205,935	396,395	416,006	220,302	8,104,087
2020년		1,481,281	5,901,130	217,460	430,676	423,081	232,717	8,686,346
전년대비증감률(%)		6.6	7.8	5.6	8.6	1.7	5.6	7.2
연평균증감률(%)		5.1	5.6	△3.6	5.0	△3.4	24.3	5.1

제5절 지식정보산업 수출입액 현황

표 3-10-11 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	633,878	649,623	691,987	6.5	4.5
수입액	8,852	8,909	9,467	6.3	3.4
수출입 차액	625,026	640,715	682,520	6.5	4.5

표 3-10-12 지식정보산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

연도 지역	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²⁶⁾	56,505	56,712	60,104	8.7	6.0	3.1
일본	244,087	252,520	265,266	38.3	5.0	4.2
동남아	281,154	281,426	303,598	43.9	7.9	3.9
북미	29,036	31,671	36,597	5.3	15.6	12.3
유럽	11,663	13,087	14,319	2.1	9.4	10.8
기타	11,432	14,207	12,105	1.7	△14.8	2.9
합계	633,878	649,623	691,987	100.0	6.5	4.5

226) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-10-13 지식정보산업 주요 국가대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²⁷⁾		41	53	64	0.7	19.8	24.9
일본		668	678	683	7.2	0.7	1.1
동남아		33	39	58	0.6	48.0	32.4
북미		5,772	5,784	6,073	64.1	5.0	2.6
유럽		1,608	1,633	1,715	18.1	5.0	3.3
기타		729	721	875	9.2	21.3	9.5
합계		8,852	8,909	9,467	100.0	6.3	3.4

제6절 지식정보산업 종사자 현황

표 3-10-14 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	5,304	5,436	5,712	6.1	5.1	3.8
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	18,521	18,751	20,443	21.9	9.0	5.1
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,367	5,566	5,704	6.1	2.5	3.1
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,116	2,126	2,174	2.3	2.3	1.4
	소계	31,308	31,878	34,033	36.5	6.8	4.3
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	16,368	16,844	17,970	19.3	6.7	4.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	17,912	19,216	19,379	20.8	0.8	4.0
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	942	943	987	1.1	4.6	2.3
	스크린골프장 운영업	19,010	19,247	19,614	21.0	1.9	1.6
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	950	971	995	1.1	2.5	2.3
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	-	187	204	0.2	9.0	-
	소계	20,901	21,348	21,800	23.4	2.1	2.1
합계		86,490	89,286	93,182	100.0	4.4	3.8

227) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-10-15 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(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		3,528	12,877	3,563	1,382	11,886	12,699
7개 시	부산	173	587	175	70	393	306
	대구	175	518	210	56	280	481
	인천	211	874	205	79	565	443
	광주	72	219	47	23	121	148
	대전	123	517	138	46	367	250
	울산	79	265	98	23	146	250
	세종	-	-	-	-	-	-
	소계	833	2,982	873	296	1,872	1,878
9개 도	경기도	1,080	3,409	931	390	2,604	3,355
	강원도	9	116	-	16	-	87
	충청북도	62	164	47	9	220	88
	충청남도	77	241	58	-	146	113
	전라북도	-	191	62	23	209	102
	전라남도	45	-	58	26	68	34
	경상북도	-	9	-	9	579	677
	경상남도	48	366	71	-	331	224
	제주도	30	90	40	23	56	122
		소계	1,351	4,585	1,267	496	4,212
합계		5,712	20,443	5,704	2,174	17,970	19,379

지역	업종	가상세계 및 가상현실업				합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 가상현실 기획 제작업	기타 가상세계 가상현실 서비스업		
서울		748	8,678	671	74	56,106	60.2
7개 시	부산	-	805	20	8	2,537	2.7
	대구	29	580	19	10	2,356	2.5
	인천	-	830	14	-	3,222	3.5
	광주	-	219	13	5	867	0.9
	대전	88	548	45	36	2,158	2.3
	울산	-	295	3	-	1,160	1.2
	세종	-	77	-	-	77	0.1
	소계	117	3,355	114	58	12,377	13.3
9개 도	경기도	122	4,321	157	22	16,391	17.6
	강원도	-	286	9	20	542	0.6
	충청북도	-	237	-	-	826	0.9
	충청남도	-	444	24	-	1,103	1.2
	전라북도	-	144	7	18	756	0.8
	전라남도	-	276	-	-	507	0.5
	경상북도	-	703	-	-	1,978	2.1
	경상남도	-	991	-	13	2,042	2.2
	제주도	-	180	13	-	554	0.6
		소계	122	7,581	210	72	24,699
합계		987	19,614	995	204	93,182	100.0

표 3-10-16 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	53,006	54,594	56,106	2.8	2.9
	부산	2,399	2,562	2,537	△1.0	2.8
	대구	2,303	2,326	2,356	1.3	1.2
	인천	3,374	3,313	3,222	△2.8	△2.3
	광주	823	820	867	5.7	2.6
	대전	1,868	2,008	2,158	7.5	7.5
	울산	1,148	1,238	1,160	△6.3	0.5
	세종	48	60	77	27.2	26.5
	소계	11,963	12,328	12,377	0.4	1.7
9개 도	경기도	13,685	14,277	16,391	14.8	9.4
	강원도	577	563	542	△3.8	△3.1
	충청북도	792	782	826	5.7	2.1
	충청남도	1,012	1,108	1,103	△0.4	4.4
	전라북도	756	754	756	0.4	0.0
	전라남도	449	481	507	5.3	6.2
	경상북도	2,139	2,154	1,978	△8.2	△3.8
	경상남도	1,807	1,935	2,042	5.5	6.3
	제주도	305	310	554	78.4	34.7
소계	21,521	22,364	24,699	10.4	7.1	
합계	86,490	89,286	93,182	4.4	3.8	

표 3-10-17 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년)

(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-learning업	e-learning 기획업	2,592	45.4	2,477	43.4	370	6.5	263	4.6	10	0.2	-	-	5,712
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	9,822	48.0	8,442	41.3	1,047	5.1	1,095	5.4	15	0.1	22	0.1	20,443
	e-learning 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,809	49.2	2,402	42.1	256	4.5	234	4.1	3	0.0	-	-	5,704
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	994	45.7	851	39.1	129	5.9	191	8.8	3	0.2	5	0.2	2,174
	소계	16,217	47.7	14,172	41.6	1,803	5.3	1,783	5.2	31	0.1	27	0.1	34,033
기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	9,667	53.8	7,124	39.6	672	3.7	490	2.7	14	0.1	3	0.0	17,970
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	10,140	52.3	7,414	38.3	987	5.1	798	4.1	26	0.1	13	0.1	19,379
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	405	41.0	375	38.0	86	8.7	119	12.1	2	0.2	-	-	987
	스크린골프장 운영업	7,446	38.0	3,502	17.9	4,939	25.2	3,605	18.4	122	0.6	-	-	19,614
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	588	59.1	331	33.3	54	5.4	18	1.8	-	-	5	0.5	995
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	95	46.6	80	39.1	22	10.6	7	3.6	-	-	-	-	204
소계	8,534	39.1	4,288	19.7	5,101	23.4	3,749	17.2	123	0.6	5	0.0	21,800	
합계	44,557	47.8	32,999	35.4	8,563	9.2	6,821	7.3	194	0.2	48	0.1	93,182	

제3부 - 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 캐릭터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠플랫폼산업

표 3-10-18 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 (%)			
2018년	41,242	47.7	29,817	34.5	8,085	9.3	6,508	7.5	474	0.5	365	0.4	86,490		
2019년	42,683	47.8	30,945	34.7	8,304	9.3	6,744	7.6	355	0.4	256	0.3	89,286		
2020년	44,557	47.8	32,999	35.4	8,563	9.2	6,821	7.3	194	0.2	48	0.1	93,182		
전년대비증감률(%)	4.4	-	6.6	-	3.1	-	1.1	-	△45.4	-	△81.3	-	4.4		
연평균증감률(%)	3.9	-	5.2	-	2.9	-	2.4	-	△36.1	-	△63.8	-	3.8		

표 3-10-19 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	직무	업종별							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)		
e-learning업	e-learning 기획업	663	1,002	2,601	298	259	890	5,712	
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,536	3,802	10,133	985	674	3,313	20,443	
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	376	837	3,076	333	300	781	5,704	
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	187	444	970	79	125	370	2,174	
	소계	2,761	6,085	16,780	1,695	1,358	5,354	34,033	
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,466	3,616	9,498	875	1,240	1,276	17,970	
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,009	4,086	10,557	705	604	2,419	19,379	
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	66	242	417	56	41	165	987	
	스크린골프장 운영업	108	5,735	454	151	2	13,164	19,614	
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	103	140	416	41	210	85	995	
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	5	22	58	12	17	89	204	
	소계	283	6,139	1,345	260	270	13,503	21,800	
합계		5,520	19,925	38,179	3,535	3,472	22,552	93,182	
비중(%)		5.9	21.4	41.0	3.8	3.7	24.2	100.0	

표 3-10-20 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		5,357	20,264	34,952	2,857	2,565	20,494	86,490
2019년		5,416	19,127	36,719	3,268	3,052	21,704	89,286
2020년		5,520	19,925	38,179	3,535	3,472	22,552	93,182
전년대비증감률(%)		1.9	4.2	4.0	8.2	13.8	3.9	4.4
연평균증감률(%)		1.5	△0.8	4.5	11.2	16.3	4.9	3.8

표 3-10-21 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	201	355	4,841	315	5,712
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	835	1,407	17,576	626	20,443
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	248	498	4,772	185	5,704
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	121	188	1,768	97	2,174
	소계	1,405	2,448	28,956	1,223	34,033
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	608	963	15,588	811	17,970
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	557	845	17,566	410	19,379
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	78	78	797	34	987
	스크린골프장 운영업	3,280	1,620	14,679	34	19,614
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	23	109	829	33	995
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	37	27	134	5	204
	소계	3,419	1,835	16,440	106	21,800
합계		5,990	6,091	78,550	2,550	93,182
비중(%)		6.4	6.5	84.3	2.7	100.0

표 3-10-22 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		5,499	5,851	73,244	1,896	86,490
2019년		5,641	5,955	75,410	2,280	89,286
2020년		5,990	6,091	78,550	2,550	93,182
전년대비증감률(%)		6.2	2.3	4.2	11.9	4.4
연평균증감률(%)		4.4	2.0	3.6	16.0	3.8

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 컴퓨터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

표 3-10-23 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년)

(단위 : 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
e-learning업	e-learning 기획업	1,633	1,737	1,322	767	253	5,712
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	5,749	6,684	5,443	2,082	485	20,443
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,606	1,882	1,452	654	110	5,704
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	597	683	570	271	54	2,174
	소계	9,585	10,985	8,786	3,775	902	34,033
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	5,783	5,656	4,374	1,450	708	17,970
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	7,064	5,374	4,992	1,313	635	19,379
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	303	278	229	157	18	987
	스크린골프장 운영업	7,570	4,026	2,708	2,348	2,962	19,614
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	325	280	205	129	55	995
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	54	57	31	38	24	204
	소계	8,253	4,641	3,174	2,672	3,060	21,800
합계		30,685	26,657	21,326	9,210	5,305	93,182
비중(%)		32.9	28.6	22.9	9.9	5.7	100.0

표 3-10-24 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		28,852	24,377	19,554	8,406	5,301	86,490
2019년		29,449	25,357	20,370	8,829	5,280	89,286
2020년		30,685	26,657	21,326	9,210	5,305	93,182
전년대비증감률(%)		4.2	5.1	4.7	4.3	0.5	4.4
연평균증감률(%)		3.1	4.6	4.4	4.7	0.0	3.8

11 콘텐츠솔루션산업

제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄

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)
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
2018년	2,120	29,509	5,094,916	2,283,056	44.8	214,933	13,540
2019년	2,076	30,655	5,360,990	2,437,722	45.5	227,881	13,414
2020년	2,022	31,863	5,635,230	2,546,517	45.2	233,196	13,369
전년대비증감률(%)	△2.6	3.9	5.1	4.5	-	2.3	△0.3
연평균증감률(%)	3.0	3.9	5.3	9.6	-	5.5	121.9

표 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2020년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작물	259	5,840	684,722	2,644	117
	콘텐츠보호	74	2,402	302,965	4,094	126
	모바일솔루션	352	7,653	1,653,525	4,698	216
	과금/결제	69	2,344	700,658	10,154	299
	콘텐츠관리시스템(CMS)	162	2,573	286,984	1,772	112
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	57	1,345	262,816	4,611	195
	기타 콘텐츠 솔루션	920	7,670	1,390,361	1,511	181
	소계	1,893	29,827	5,282,031	2,790	177
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	129	2,036	353,199	2,738	173
전체		2,022	31,863	5,635,230	2,787	177

- 제1장 출판산업
- 제2장 만화산업
- 제3장 음악산업
- 제4장 영화산업
- 제5장 게임산업
- 제6장 애니메이션산업
- 제7장 방송산업
- 제8장 광고산업
- 제9장 캐릭터산업
- 제10장 지식정보산업
- 제11장 콘텐츠솔루션산업

제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

표 3-11-3 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위 : 개)

증분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	302	289	259	12.8	△10.4	△7.4
	콘텐츠보호	84	71	74	3.7	4.2	△6.1
	모바일솔루션	334	344	352	17.4	2.3	2.7
	과금/결제	79	73	69	3.4	△5.5	△6.5
	콘텐츠관리시스템(CMS)	146	152	162	8.0	6.6	5.3
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	66	59	57	2.8	△3.4	△7.1
	기타 콘텐츠 솔루션	971	954	920	45.5	△3.6	△2.7
	소계	1,982	1,942	1,893	93.6	△2.5	△2.3
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	138	134	129	6.4	△3.7	△3.3
합계		2,120	2,076	2,022	100.0	△2.6	△2.3

표 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 업종별 사업체 수 현황(2020년) (단위 : 개)

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 콘텐츠 솔루션			
7개 시	서울	164	53	222	46	113	35	606	82	1,321	65.3
	부산	7	1	6	2	3	1	33	6	59	2.9
	대구	8	1	14	2	3	-	21	3	52	2.6
	인천	7	2	8	1	2	1	16	4	41	2.0
	광주	5	1	4	1	2	1	5	4	23	1.1
	대전	6	2	7	-	10	4	41	6	76	3.8
	울산	2	-	2	-	1	1	6	2	14	0.7
	세종	-	-	-	-	1	-	-	-	1	0.0
소계	35	7	41	6	22	8	122	25	266	13.2	
9개 도	경기도	36	13	68	14	18	10	139	13	311	15.4
	강원도	4	-	6	-	1	1	7	3	22	1.1
	충청북도	4	-	2	-	-	-	6	1	13	0.6
	충청남도	-	-	-	2	1	-	6	2	11	0.5
	전라북도	2	-	3	-	4	-	6	-	15	0.7
	전라남도	1	-	-	-	-	1	3	-	5	0.2
	경상북도	5	-	6	-	1	-	5	-	17	0.8
	경상남도	8	1	2	1	1	-	14	1	28	1.4
	제주도	-	-	2	-	1	2	6	2	13	0.6
소계	60	14	89	17	27	14	192	22	435	21.5	
합계	259	74	352	69	162	57	920	129	2,022	100.0	

표 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	1,373	1,359	1,321	△2.8	△1.9	
	부산	70	63	59	△6.3	△8.2	
	대구	55	53	52	△1.9	△2.8	
	인천	41	41	41	0.0	0.0	
	광주	25	23	23	0.0	△4.1	
	대전	85	77	76	△1.3	△5.4	
	울산	16	17	14	△17.6	△6.5	
	세종	-	1	1	0.0	-	
	소계	292	275	266	△3.3	△4.6	
9개 도	경기도	332	321	311	△3.1	△3.2	
	강원도	24	23	22	△4.3	△4.3	
	충청북도	15	13	13	0.0	△6.9	
	충청남도	11	11	11	0.0	0.0	
	전라북도	15	15	15	0.0	0.0	
	전라남도	5	5	5	0.0	△0.0	
	경상북도	17	17	17	0.0	0.0	
	경상남도	26	27	28	3.7	3.8	
	제주도	10	10	13	30.0	14.0	
		소계	455	442	435	△1.6	△2.2
	합계		2,120	2,076	2,022	△2.6	△2.3

제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

표 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	626,993	667,270	684,722	12.2	2.6	4.5
	콘텐츠보호	270,809	289,795	302,965	5.4	4.5	5.8
	모바일솔루션	1,566,780	1,610,092	1,653,525	29.3	2.7	2.7
	과금/결제	609,190	650,810	700,658	12.4	7.7	7.2
	콘텐츠관리시스템(CMS)	246,538	265,908	286,984	5.1	7.9	7.9
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	245,252	253,897	262,816	4.7	3.5	3.5
	기타 콘텐츠 솔루션	1,209,244	1,293,051	1,390,361	24.7	7.5	7.2
	소계	4,774,807	5,030,823	5,282,031	93.7	5.0	5.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	320,109	330,167	353,199	6.3	7.0	5.0
합계		5,094,916	5,360,990	5,635,230	100.0	5.1	5.2

제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 컴퓨터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠물류산업

표 3-11-7 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2020년)

(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 콘텐츠 솔루션			컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업
7개시	서울	507,462	240,170	1,211,245	525,889	208,760	199,932	1,046,546	241,841	4,181,845	74.2
	부산	14,166	-	21,464	27,042	6,442	-	28,040	-	97,154	1.7
	대구	14,945	5,648	30,118	11,747	5,111	-	24,631	7,262	99,462	1.8
	인천	6,984	-	18,766	6,684	5,278	3,444	15,877	6,679	63,711	1.1
	광주	9,377	303	10,161	9,657	8,146	4,524	5,025	16,632	63,825	1.1
	대전	8,566	4,215	21,126	-	3,611	3,620	15,477	4,511	61,127	1.1
	울산	3,327	-	1,585	-	-	587	2,454	1,394	9,347	0.2
	세종	-	-	-	-	314	-	-	-	314	0.0
	소계	57,365	10,167	103,219	55,130	28,902	12,175	91,504	36,479	394,940	7.0
	9개도	경기도	106,927	50,605	303,291	117,705	45,825	48,372	215,851	55,197	943,772
강원도		2,804	-	8,517	-	1,183	1,410	-	7,939	21,852	0.4
충청북도		5,085	-	17,737	-	-	-	19,096	7,850	49,768	0.9
충청남도		-	-	-	1,820	-	-	4,991	1,307	8,119	0.1
전라북도		2,264	-	5,823	-	1,200	-	5,804	-	15,091	0.3
전라남도		110	-	-	-	-	159	-	-	269	0.0
경상북도		246	-	2,050	-	-	-	388	-	2,685	0.0
경상남도		2,459	2,023	-	114	1,115	-	4,691	1,536	11,938	0.2
제주도		-	-	1,643	-	-	769	1,488	1,049	4,950	0.1
소계		119,895	52,628	339,062	119,639	49,322	50,709	252,311	74,879	1,058,445	18.8
합계	684,722	302,965	1,653,525	700,658	286,984	262,816	1,390,361	353,199	5,635,230	100.0	

표 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개시	서울	3,835,980	4,004,318	4,181,845	4.4	4.4
	부산	93,897	96,215	97,154	1.0	1.7
	대구	87,820	93,614	99,462	6.2	6.4
	인천	59,475	63,650	63,711	0.1	3.5
	광주	64,931	61,497	63,825	3.8	△0.9
	대전	58,742	58,882	61,127	3.8	2.0
	울산	8,475	8,743	9,347	6.9	5.0
	세종	-	-	314	-	-
	소계	373,340	382,601	394,940	3.2	2.9
	9개도	경기도	776,183	864,381	943,772	9.2
강원도		20,012	20,728	21,852	5.4	4.5
충청북도		47,110	47,072	49,768	5.7	2.8
충청남도		7,338	7,660	8,119	6.0	5.2
전라북도		15,854	15,610	15,091	△3.3	△2.4
전라남도		153	157	269	71.1	32.7
경상북도		2,353	2,397	2,685	12.0	6.8
경상남도		12,398	11,813	11,938	1.1	△1.9
제주도		4,195	4,252	4,950	16.4	8.6
소계		885,597	974,071	1,058,445	8.7	9.3
합계	5,094,916	5,360,990	5,635,230	5.1	5.2	

제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

표 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2020년) (단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔루션 산업	5,635,230	2,546,517	45.2	401,185	1,767,924	72,084	154,949	96,063	54,312
부가가치액 대비 비중(%)				15.8	69.4	2.8	6.1	3.8	2.1
매출액 대비 비중(%)				7.1	31.4	1.3	2.7	1.7	1.0

표 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 (단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2018년		298,835	1,650,318	65,468	132,748	93,176	42,511	2,283,056
2019년		367,423	1,717,357	67,546	145,063	89,738	50,595	2,437,722
2020년		401,185	1,767,924	72,084	154,949	96,063	54,312	2,546,517
전년대비증감률(%)		9.2	2.9	6.7	6.8	7.0	7.3	4.5
연평균증감률(%)		15.9	3.5	4.9	8.0	1.5	13.0	5.6

제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

표 3-11-11 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	214,933	227,881	233,196	2.3	4.2
수입액	13,540	13,414	13,369	△0.3	△0.6
수출입 차액	201,393	214,467	219,827	2.5	4.5

표 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²⁸⁾		27,783	30,174	30,980	13.3	2.7	5.6
일본		70,390	73,837	76,290	32.7	3.3	4.1
동남아		40,278	44,947	46,125	19.8	2.6	7.0
북미		24,720	25,932	25,983	11.1	0.2	2.5
유럽		27,362	27,805	29,110	12.5	4.7	3.1
기타		24,401	25,186	24,709	10.6	△1.9	0.6
합계		214,933	227,881	233,196	100.0	2.3	4.2

228) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-11-13 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 ²²⁹⁾		15	45	117	0.9	159.3	178.9
일본		43	127	140	1.0	9.5	80.2
동남아		41	26	26	0.2	△2.2	△20.8
북미		12,603	12,405	12,405	92.8	△0.0	△0.8
유럽		27	-	-	-	-	-
기타		812	810	682	5.1	△15.8	△8.4
합계		13,540	13,414	13,369	100.0	△0.3	△0.6

제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

표 3-11-14 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	5,451	5,760	5,840	18.3	1.4	3.5
	콘텐츠보호	2,361	2,395	2,402	7.5	0.3	0.9
	모바일솔루션	7,191	7,306	7,653	24.0	4.7	3.2
	과금/결제	2,189	2,263	2,344	7.4	3.6	3.5
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,307	2,379	2,573	8.1	8.2	5.6
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,249	1,313	1,345	4.2	2.4	3.8
	기타 콘텐츠 솔루션	6,914	7,332	7,670	24.1	4.6	5.3
	소계	27,662	28,748	29,827	93.6	3.8	3.8
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,847	1,907	2,036	6.4	6.8	5.0
합계		29,509	30,655	31,863	100.0	3.9	3.9

229) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

표 3-11-15 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2020년)

(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 콘텐츠 솔루션			
7개시	서울	4,292	1,902	5,440	1,771	2,065	1,022	5,768	1,353	23,613	74.1
	부산	136	-	143	50	62	-	262	-	653	2.1
	대구	94	36	132	48	52	-	88	42	491	1.5
	인천	86	-	106	23	-	25	100	25	365	1.1
	광주	83	4	32	29	13	20	122	63	365	1.1
	대전	53	29	88	-	40	32	103	35	380	1.2
	울산	33	-	9	-	-	7	14	16	79	0.2
	세종	-	-	-	-	4	-	-	-	4	0.0
	소계	485	69	509	149	170	84	690	181	2,337	7.3
	9개도	경기도	930	410	1,571	416	289	219	1,015	382	5,230
강원도		18	-	21	-	20	9	-	51	119	0.4
충청북도		29	-	39	-	-	-	60	45	172	0.5
충청남도		-	-	-	7	-	-	38	7	51	0.2
전라북도		27	-	47	-	20	-	45	-	139	0.4
전라남도		12	-	-	-	-	8	-	-	20	0.1
경상북도		18	-	12	-	-	-	11	-	41	0.1
경상남도		29	21	-	2	10	-	36	9	107	0.3
제주도		-	-	13	-	-	4	7	9	33	0.1
소계		1,063	431	1,703	424	338	240	1,211	502	5,913	18.6
합계	5,840	2,402	7,653	2,344	2,573	1,345	7,670	2,036	31,863	100.0	

표 3-11-16 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2018년	2019년	2020년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개시	서울	22,002	22,738	23,613	3.9	3.6
	부산	633	655	653	△0.3	1.6
	대구	450	464	491	6.0	4.5
	인천	404	364	365	0.4	△4.9
	광주	356	356	365	2.4	1.2
	대전	351	378	380	0.3	4.0
	울산	77	74	79	6.4	1.2
	세종	-	-	4	-	-
	소계	2,271	2,291	2,337	2.0	1.4
	9개도	경기도	4,651	5,005	5,230	4.5
강원도		102	111	119	6.7	7.9
충청북도		148	159	172	8.7	7.9
충청남도		37	39	51	31.6	17.2
전라북도		139	143	139	△2.8	0.2
전라남도		14	14	20	41.7	19.0
경상북도		26	28	41	46.9	25.0
경상남도		98	102	107	5.5	4.6
제주도		22	26	33	29.2	22.9
소계		5,237	5,626	5,913	5.1	6.3
합계	29,509	30,655	31,863	3.9	3.9	

제9부 콘텐츠산업조사 산업별 결과
 제1장 출판산업
 제2장 문화산업
 제3장 음악산업
 제4장 영화산업
 제5장 게임산업
 제6장 애니메이션산업
 제7장 방송산업
 제8장 광고산업
 제9장 컴퓨터산업
 제10장 지식정보산업
 제11장 콘텐츠솔루션산업

표 3-11-17 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2020년) (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 (%)	
콘텐츠솔루션업	저작물	2,810	48.1	2,474	42.4	359	6.1	191	3.3	4	0.1	2	0.0	5,840
	콘텐츠보호	1,171	48.7	897	37.4	175	7.3	145	6.0	9	0.4	5	0.2	2,402
	모바일솔루션	3,843	50.2	3,421	44.7	245	3.2	140	1.8	4	0.0	1	0.0	7,653
	과금/결제	1,125	48.0	955	40.7	103	4.4	161	6.9	-	-	-	-	2,344
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,367	53.1	980	38.1	165	6.4	60	2.3	-	-	2	0.1	2,573
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	779	57.9	477	35.4	48	3.6	40	3.0	1	0.0	1	0.0	1,345
	기타 콘텐츠 솔루션	3,840	50.1	2,977	38.8	559	7.3	270	3.5	15	0.2	8	0.1	7,670
	소계	14,935	50.1	12,180	40.8	1,654	5.5	1,006	3.4	33	0.1	18	0.1	29,827
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,060	52.1	774	38.0	113	5.6	88	4.3	-	-	0	0.0	2,036
	합계	15,995	50.2	12,954	40.7	1,767	5.5	1,094	3.4	33	0.1	19	0.1	31,863

표 3-11-18 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 (%)	
2018년		14,298	48.5	12,055	40.9	1,680	5.7	1,434	4.9	24	0.1	18	0.1	29,509
2019년		15,099	49.3	12,433	40.6	1,755	5.7	1,351	4.4	13	0.0	4	0.0	30,655
2020년		15,995	50.2	12,954	40.7	1,767	5.5	1,094	3.4	33	0.1	19	0.1	31,863
	전년대비증감률(%)	5.9	-	4.2	-	0.7	-	△19.0	-	147.9	-	380.7	-	3.9
	연평균증감률(%)	5.8	-	3.7	-	2.6	-	△12.6	-	17.8	-	1.5	-	3.9

표 3-11-19 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
		사	관	제	마	연	기	
콘텐츠솔루션업	저작물	489	861	3,755	119	261	354	5,840
	콘텐츠보호	209	241	1,536	212	96	108	2,402
	모바일솔루션	739	970	5,108	224	359	252	7,653
	과금/결제	211	329	1,488	131	103	82	2,344
	콘텐츠관리시스템(CMS)	228	309	1,664	106	184	82	2,573
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	149	153	930	22	49	42	1,345
	기타 콘텐츠 솔루션	1,037	792	4,856	143	387	456	7,670
	소계	3,063	3,655	19,338	957	1,439	1,376	29,827
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	221	228	1,304	83	111	90	2,036
	합계	3,284	3,882	20,641	1,039	1,550	1,466	31,863
	비중(%)	10.3	12.2	64.8	3.3	4.9	4.6	100.0

표 3-11-20 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2018년		3,285	3,604	19,493	822	1,156	1,148	29,509
2019년		3,285	3,735	20,080	950	1,344	1,262	30,655
2020년		3,284	3,882	20,641	1,039	1,550	1,466	31,863
전년대비증감률(%)		△0.0	3.9	2.8	9.5	15.3	16.1	3.9
연평균증감률(%)		△0.0	3.8	2.9	12.5	15.8	13.0	3.9

표 3-11-21 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
		저작물	100	387	5,250	103
콘텐츠솔루션업	콘텐츠보호	45	110	2,199	48	2,402
	모바일솔루션	121	611	6,635	286	7,653
	과금/결제	62	190	1,993	99	2,344
	콘텐츠관리시스템(CMS)	85	310	2,038	141	2,573
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	19	103	1,182	42	1,345
	기타 콘텐츠 솔루션	77	1,046	6,308	239	7,670
	소계	509	2,756	25,606	957	29,827
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	39	188	1,756	54
합계		547	2,944	27,361	1,010	31,863
비중(%)		1.7	9.2	85.9	3.2	100.0

표 3-11-22 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2018년		386	1,712	26,658	753	29,509
2019년		462	2,281	26,967	945	30,655
2020년		547	2,944	27,361	1,010	31,863
전년대비증감률(%)		18.5	29.1	1.5	6.9	3.9
연평균증감률(%)		19.1	31.1	1.3	15.8	3.9

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠솔루션산업

표 3-11-23 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2020년) (단위 : 명)

연도	연령	연령별					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
콘텐츠솔루션업	저작물	2,052	1,789	1,451	355	192	5,840
	콘텐츠보호	828	779	578	150	66	2,402
	모바일솔루션	2,464	2,326	1,926	727	209	7,653
	과금/결제	648	698	676	265	57	2,344
	콘텐츠관리시스템(CMS)	799	676	650	360	88	2,573
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	495	422	324	62	42	1,345
	기타 콘텐츠 솔루션	2,485	2,557	1,865	434	329	7,670
	소계	9,773	9,248	7,471	2,352	983	29,827
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	671	580	501	200	84	2,036
합계		10,444	9,828	7,972	2,552	1,067	31,863
비중(%)		32.8	30.8	25.0	8.0	3.4	100.0

표 3-11-24 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)

연도	연령	연령별					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2018년		10,271	9,224	6,698	2,314	1,001	29,509
2019년		10,179	9,391	7,657	2,410	1,017	30,655
2020년		10,444	9,828	7,972	2,552	1,067	31,863
전년대비증감률(%)		2.6	4.7	4.1	5.9	5.0	3.9
연평균증감률(%)		0.8	3.2	9.1	5.0	3.3	3.9



부록

설문지



승인협의번호
제 113008 호

List ID					
ID					

2020년 기준 콘텐츠산업조사

안녕하세요.

이 조사는 국가승인통계로 우리나라 콘텐츠산업 사업체 현황을 파악하여 콘텐츠산업 진흥 및 정책수립의 기초자료로 활용하고자 매년 콘텐츠산업 사업체를 대상으로 문화체육관광부가 실시하는 조사입니다.

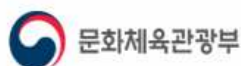
이 조사에서 수집된 자료는 통계법 제33조의 규정에 의해 통계 목적으로만 사용되고, 사업체 비밀은 엄격히 보호되오니 귀 사업체의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 귀 사업체에서 응답하신 내용은 우리나라 콘텐츠산업 발전을 위해 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

바쁘시고 번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내서 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.
2021. 9.

주관 기관	문화체육관광부	000 서기관 000 주무관
조사 수행	코그니티브컨설팅그룹	담당연구원 000 팀장 000 연구원 02-6748-3337, 3338 담당슈퍼바이저 000 부장 02-3142-0382

조사원 기입란	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 실적만 기입**합니다. 만약 본사, 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.



(주)코그니티브컨설팅그룹

2020년 기준 콘텐츠산업조사

1. 사업체 정보 (2021년 현재 기준)

1) 사업체명 (국문)	홈페이지 주소 http://www. _____		
	홈페이지 미보유 <input type="checkbox"/>		
* 사업체명 : 사업자등록상의 사업체명을 기입. 사업자등록 명칭과 실제 사용하는 상호가 다를 경우 실제 사용하는 상호를 '/' 표시 후 오른쪽에 기입. 미등록 사업체의 경우 실제 사용하는 상호를 기입			
2) 대표자 (복수 대표인 경우 2인까지만 기입)	(1) 성명: _____	(2) 성별: <input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자	(3) 연령: [][][][]년생
	(2) 성명: _____	(2) 성별: <input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자	(3) 연령: [][][][]년생
3) 사업체 주소	도로명(신)	_____ (시/도) _____ (시/군/구) _____ (도/로명) (세부주소) _____	
	지 번(구)	_____ (시/도) _____ (시/군/구) _____ (읍/면/동) (세부주소) _____	
4) 전화번호	() - () - ()	5) 팩스번호	() - () - ()
6) 창설연월	[][][]년 [][]월	7) 사업자 등록번호	[][][][]·[][][]·[][][][][]
8) 기업형태	① 개인사업체 (법인격 없이 개인이 경영하는 사업체) ② 회사법인 (상법의 규정에 의해 설립된 영리법인. 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사 및 외국회사 등) ③ 회사 외의 법인 (민법 또는 특별법 규정에 의하여 설립된 회사 이외의 법인)		
9) 벤처기업 지정여부	① 대상 <input type="checkbox"/> (<input type="checkbox"/> 벤처투자기업 <input type="checkbox"/> 연구개발기업 <input type="checkbox"/> 기술평가보증기업 <input type="checkbox"/> 예비벤처기업) ② 비대상		
10) 사업체구분	① 단독사업체 (다른 장소에 본사, 본점 또는 영업장, 지점 등이 없는 사업체) ② 본사(점), 본부 (다른 장소에 영업장, 지점을 가지고 이를 총괄하는 사업체) ③ 지역 본사(점), 본부 (해당 지역 내 다른 장소에 영업장, 지점을 가지고 이들을 총괄하는 사업체) ④ 지사(점), 영업장, 공장, 출장소 (다른 장소에 있는 본사, 본점의 관할 하에 있는 사업체)		
11) 회계연도 결산월	[][]월	12) 자본금	[][]조 [][][][]억 [][]백만 원

2020년 기준 콘텐츠산업조사

3. 종사자 현황 (2020. 12. 31. 기준)

1) 연간 총 종사자 수 ※ 2020년 12월 31일 기준 해당 사업체의 총 종사자 수	명
---	---

2) 업종별 종사자 수 비중 ※ 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드				업종별 비중		
	업종①						
업종②							%
업종③							%
업종④							%
업종⑤							%
합계 (①+②+③+④+⑤)					100%		

☞ 1)의 2020년 총 종사자 수를 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
☞ 해당업종의 업무를 종사하는 인력수를 기준으로 작성하되, 업종에 속하지 않은 종사자(관리직)의 경우에도 해당업종에 포함하여 산정
☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

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 예상되어 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	명	
합계	명	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

6) 직무별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	사업 기획	관리 (재무/인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타 (유통/판매 등)	합계
	명	명	명	명	명	명	명

4. 사업체 해외거래(수출·수입) 여부 (2020. 12. 31. 기준)

해외거래(수출·수입) 여부	① 해외 수출수입 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 수출수입 모두 없음 →	5. 응답자 정보로 이동

4-1. 해외거래(수출) 현황 (다음 1)-3)은 2020년 연간 해외 수출 실적이 있는 사업체만 응답)

1) 연간 총 수출액 억 만 천 달러
 ※ 2020년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수출액

업종	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중	
	업종①	업종②	비중	%
업종①				%
업종②				%
업종③				%
업종④				%
업종⑤				%
합계 (①+②+③+④+⑤)			100%	

※ 업종 분류번호 기재

☞ 1)의 2020년 총 수출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
 ☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

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 = 100%가 되어야 함

업종	수출권역									합계
	① 중국 (홍콩)	② 대만	③ 일본	④ 동남아	⑤ 북미	⑥ 유럽	⑦ 중동	⑧ 남미	⑨ 기타	
업종①	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%

2020년 기준 콘텐츠산업조사

4-2. 해외거래(수입) 현황 (다음 1)-3)은 2020년 연간 해외 수입 실적이 있는 사업체만 응답)

1) 연간 총 수입액
 ※ 2020년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수입액

<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	억	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	만	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	천	달러
---	---	---	---	---	---	----

2) 업종별 수입액 비중
 ※ 업종 분류번호 기재

업종	콘텐츠산업 특수분류코드			업종별 비중	
	업종①	업종②	업종③	비중	비율
업종①	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	.	%
업종②	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	.	%
업종③	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	.	%
업종④	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	.	%
업종⑤	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	.	%
합계 (①+②+③+④+⑤)				100%	

☞ 1)의 2020년 총 수입액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
 ☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

3) 업종별 수입권역 비중
 ☞ 업종별 수입액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수입하지 않을 경우 기입하지 않음)
 ☞ ①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨ = 100%가 되어야 함

업종	수입권역									합계
	① 동구 (홍콩)	② 대만	③ 일본	④ 동남아	⑤ 북미	⑥ 유럽	⑦ 중동	⑧ 남미	⑨ 기타	
업종①	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	%	%	%	100%



2020 Content Industry Statistics

2020년 기준 콘텐츠산업조사 | 2021년 실시

발행인 황희 문화체육관광부 장관
발행일 2022년 1월
발행처 문화체육관광부 www.mcst.go.kr
조사수행기관 코그니티브컨설팅그룹

© 문화체육관광부 2022
ISSN 2287-9102

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)2022 by Ministry of Culture, Sports and Tourism. All contents can not be copied
without permission.



콘텐츠 산업조사

2021년 실시



문화체육관광부