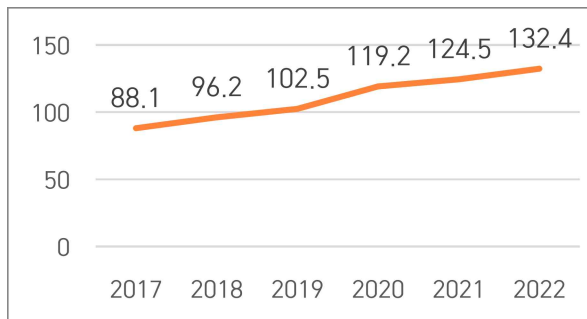


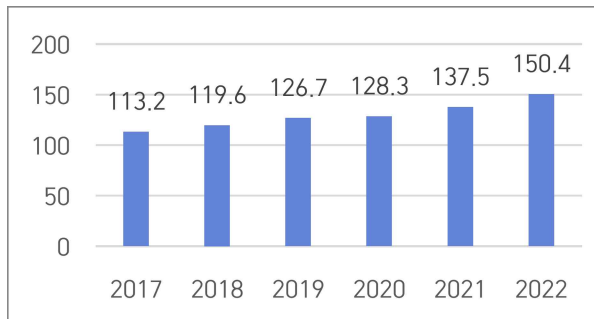
'22년 콘텐츠 수출액 역대 최대, 132억 달러 돌파

- 2022년 기준 콘텐츠산업조사 결과 발표, 수출액, 매출액 모두 역대 최대치 기록
- 문체부, 2024년 콘텐츠 분야 지원 예산 약 1조 23억 원, 콘텐츠산업을 국가경제를 이끄는 국가전략산업으로 집중 육성

문화체육관광부(이하 문체부, 장관 유인촌)는 '2022년 기준 콘텐츠산업조사(2023년 실시)' 결과를 발표했다. 세계적 경쟁력을 인정받고 있는 케이(K)-콘텐츠의 저력을 보여주듯이, 수출액, 매출액 모두 역대 최대 수치를 기록했다.



<콘텐츠산업 수출액(억 달러)>



<콘텐츠산업 매출액(조 원)>

콘텐츠산업 수출액 132억 4천만 달러, 이차전지 등 주요 품목 수출액 훌쩍 넘어

2022년 콘텐츠산업 수출액은 사상 최대치인 132억 4천만 달러로, 전년 124억 5천만 달러 대비 6.3% 증가했다. 이는 같은 기간 이차전지(99억 9천만 달러), 전기차(98억 3천만 달러), 가전(80억 6천만 달러) 등 주요 품목의 수출액을 훌쩍 뛰어넘는 수치이다.

한편, 한국수출입은행의 연구 결과에 따르면 한국 콘텐츠 수출이 1억 달러 증가할 때, 화장품, 식품 등 소비재 수출도 1억 8천만 달러가 함께 증가하는 것으로 분석('22년 발표)됐다. 콘텐츠산업 수출이 역대 최고치를 기록

하면서, 콘텐츠산업이 제조업, 서비스업 등 관련 산업에 미치는 긍정적 외부 효과도 더욱 커질 것으로 기대된다.

매출액 150조 4천억 원, 전년 대비 9.4% 증가

2022년 콘텐츠산업 매출액은 150조 4천억 원으로 2021년 137조 5천억 원 대비 9.4% 증가했다. 콘텐츠산업은 세계적인 복합위기로 인해 어려운 경제 상황에도 불구하고, 전체 산업* 대비 월등히 높은 성장률을 기록했다.

* '22년 전산업 생산은 전년 대비 3.3% 증가(통계청, 산업활동 동향)

사업체 수 11만 5천여 개, 종사자 수 65만 1천여 명

2022년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 5천여 개로 2021년 대비 5.7% 증가했으며, 종사자 수도 65만 1천여 명으로 6.0% 증가했다.

문체부는 이와 같은 콘텐츠산업의 성장세가 이어질 수 있도록 '24년에도 콘텐츠산업의 양적, 질적 성장을 지속 지원한다. 올해 콘텐츠산업 분야 예산 약 1조 23억 원을 확보해 1조 원 시대를 개막했으며 '케이(K)-콘텐츠 전략펀드' 신설을 포함해 역대 최대 규모인 1조 7천4백억 원의 정책금융을 공급한다. 또한 해외 현지에서 케이(K)-콘텐츠 수출을 종합 지원하는 해외 비즈니스센터를 15개소에서 25개소로 대폭 확충한다.

문체부 유인촌 장관은 “케이(K)-콘텐츠가 전 세계인의 사랑을 받고 있는 만큼 확실한 지원을 통해 콘텐츠산업을 국가전략산업으로 육성하겠다.”라며, “통계조사 결과뿐만 아니라, 현장 의견을 지속적으로 수렴하고 현장에서 필요로 하는 정책을 마련해 산업을 뒷받침하겠다.”라고 밝혔다.

‘콘텐츠산업조사’는 국가승인통계로서 콘텐츠산업 분류에 근거해 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보, 콘텐츠솔루션)에 대한 통계정보를 제공한다.

이번 통계조사는 문체부가 9개 산업(게임, 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)의 사업체를 대상으로 조사한 결과와 2개 기관(영화진흥위원회, 정보통신정책연구원)이 각각 영화, 방송 산업을 조사한 결과를 인용해 집계한 것이다. 문체부는 1월 말에 확정되는 분야별 통계 수치 등을 보고서로 발간해 공개할 계획이다.

담당 부서	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장	김경화 (044-203-2411)
		담당자	서기관	김성열 (044-203-2422)

국민과 함께하는

세계일류 문화매력국가

**GANGWON
2024**



YOUTH
OLYMPIC
GAMES

대한민국
지책브리핑

