

2019

# 콘텐츠산업

2018년 기준

# 통계조사 보고서





## 일 러 두 기

- 2019(2018년 기준) 콘텐츠산업 통계조사는 2019년 9월 ~ 2019년 12월까지 진행된 실태조사에 응답한 14,113개 사업체를 집계, 분석한 결과임.
- 본 조사의 기준시점은 2018년 12월 31일임.
- 본 조사는 2018년 콘텐츠산업통계조사 결과 콘텐츠산업으로 분류된 사업체 및 통계청 전국사업체조사의 한국표준산업분류 중 콘텐츠 관련 업종의 사업체를 모집단으로 한 표본조사임. 본 조사에서 제시된 산업규모는 모두 사업체 수를 기준으로 모수 추정한 결과임.
- 보고서에 수록된 수치는 소수점 미만을 반올림한 것으로 합계의 숫자와 내용의 합계, 그리고 백분율 합계가 일치하지 않을 수도 있음.
- 보고서에 수록된 통계수치를 이용할 경우 주요항목별 표준오차 및 상대표준오차를 참고로 확인할 것을 권장함.
- 보고서에 사용한 부호는 다음과 같음.  
0: 단위미만, -: 해당숫자 없음



# 2019 CONTENT INDUSTRY STATISTICS

---

2019 콘텐츠산업 통계조사

본 보고서의 내용은 문화체육관광부 문화통계포털, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며,  
이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업 정책과(044-203-2413)으로 하시기 바랍니다.

# CONTENTS

2019  
CONTENT  
INDUSTRY  
STATISTICS



## 요약

## 제 1 부 조사 방법

<b>1장. 조사 개요</b> .....	<b>9</b>
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
<b>2장. 분류체계</b> .....	<b>16</b>
제1절 콘텐츠산업 통계조사 분류체계 .....	16

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

## 제 2 부

### 콘텐츠산업 통계조사 전체 결과

<b>1장. 사업체 수</b>	<b>59</b>
제1절 콘텐츠산업 사업체 수 현황	59
<b>2장. 매출액</b>	<b>65</b>
제1절 콘텐츠산업 매출액 현황	65
<b>3장. 콘텐츠 제작 비용</b>	<b>71</b>
제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용	71
<b>4장. 부가가치액</b>	<b>73</b>
제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법	73
제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황	74
제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황	76
<b>5장. 수출입액</b>	<b>78</b>
제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황	78
<b>6장. 종사자 수</b>	<b>88</b>
제1절 콘텐츠산업 종사자 현황	88

## 제 3 부

### 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

<b>1장. 출판산업</b>	<b>103</b>
제1절 출판산업 총괄	103
제2절 출판산업 사업체 수 현황	105
제3절 출판산업 매출액 현황	110
제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황	114
제5절 출판산업 수출입액 현황	115
제6절 출판산업 종사자 현황	119
<b>2장. 만화산업</b>	<b>131</b>
제1절 만화산업 총괄	131
제2절 만화산업 사업체 수 현황	133
제3절 만화산업 매출액 현황	138
제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황	142
제5절 만화산업 수출입액 현황	144
제6절 만화산업 종사자 현황	147

**3장. 음악산업 .....158**

제1절 음악산업 총괄 .....158  
 제2절 음악산업 사업체 수 현황 .....161  
 제3절 음악산업 매출액 현황 .....166  
 제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황 .....171  
 제5절 음악산업 수출입액 현황 .....172  
 제6절 음악산업 종사자 현황 .....176

**4장. 게임산업 .....189**

제1절 게임산업 총괄 .....189  
 제2절 게임산업 사업체 수 현황 .....192  
 제3절 게임산업 매출액 현황 .....195  
 제4절 게임산업 수출입액 현황 .....198  
 제5절 게임산업 종사자 현황 .....201

**5장. 영화산업 .....209**

제1절 영화산업 총괄 .....209  
 제2절 영화산업 사업체 수 현황 .....211  
 제3절 영화산업 매출액 현황 .....213  
 제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황 .....217  
 제5절 영화산업 수출입액 현황 .....218  
 제6절 영화산업 종사자 현황 .....223

**6장. 애니메이션산업 .....229**

제1절 애니메이션산업 총괄 .....229  
 제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황 .....232  
 제3절 애니메이션산업 매출액 현황 .....235  
 제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 .....238  
 제5절 애니메이션산업 수출입액 현황 .....240  
 제6절 애니메이션산업 종사자 현황 .....243

**7장. 방송산업 .....252**

제1절 방송산업 총괄 .....252  
 제2절 방송산업 사업체 수 현황 .....255  
 제3절 방송산업 매출액 현황 .....259  
 제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황 .....263  
 제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황 .....270  
 제6절 방송산업 수출입액 현황 .....271  
 제7절 방송산업 종사자 현황 .....279

**8장. 광고산업 .....288**

제1절 광고산업 총괄 .....288  
 제2절 광고산업 사업체 수 현황 .....290  
 제3절 광고산업 매출액 현황 .....293  
 제4절 광고산업 수출입액 현황 .....297  
 제5절 광고산업 종사자 현황 .....298

**9장. 캐릭터산업 .....305**

제1절 캐릭터산업 총괄 .....305  
 제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황 .....307  
 제3절 캐릭터산업 매출액 현황 .....310  
 제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 .....313  
 제5절 캐릭터산업 수출입액 현황 .....314  
 제6절 캐릭터산업 종사자 현황 .....318

**10장. 지식정보산업 .....327**

제1절 지식정보산업 총괄 .....327  
 제2절 지식정보산업 사업체 수 현황 .....329  
 제3절 지식정보산업 매출액 현황 .....333  
 제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 .....337  
 제5절 지식정보산업 수출입액 현황 .....339  
 제6절 지식정보산업 종사자 현황 .....342

**11장. 콘텐츠솔루션산업 .....352**

제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄 .....352  
 제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황 .....354  
 제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 .....357  
 제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 .....360  
 제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 .....361  
 제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 .....365

# 부록

## 설문지

2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사



# 표목차

## 요약 | 2018 콘텐츠산업 통계조사 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 | 콘텐츠산업 통계조사 자료출처 .....11  
 표 1-1-4 | 콘텐츠산업 통계조사 세부 조사항목 .....13  
 표 1-2-1 | 콘텐츠산업 특수분류(2019년 조사 적용) .....18  
 표 1-3-1 | 콘텐츠산업 통계조사 모집단 .....25  
 표 1-3-2 | 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황 .....26  
 표 1-3-3 | 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 .....29  
 표 1-3-4 | 콘텐츠산업 통계조사 연도별 표본대상 규모 비교 .....36  
 표 1-4-1 | 콘텐츠산업 통계조사 회수율 .....38  
 표 1-4-2 | 표본 산업별 가중치 .....47  
 표 1-4-3 | 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 .....50  
 표 1-4-4 | 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 .....52

## 제2부 | 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

표 2-1-1 | 콘텐츠산업 사업체 수 현황 .....59  
 표 2-1-2 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2018년) .....60  
 표 2-1-3 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 .....61  
 표 2-1-4 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2018년) .....62  
 표 2-1-5 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 .....62  
 표 2-1-6 | 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2018년) .....63  
 표 2-1-7 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....64  
 표 2-2-1 | 콘텐츠산업 매출액 현황 .....65  
 표 2-2-2 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2018년) .....66  
 표 2-2-3 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 .....67  
 표 2-2-4 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2018년) .....68  
 표 2-2-5 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 .....68  
 표 2-2-6 | 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2018년) .....69  
 표 2-2-7 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....70  
 표 2-3-1 | 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2018년) .....71  
 표 2-3-2 | 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용 .....72  
 표 2-4-1 | 콘텐츠산업 연도별 기준 조사 부가가치액 산출방법 .....73  
 표 2-4-2 | 콘텐츠산업 부가가치액 현황 .....74  
 표 2-4-3 | 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중 .....75  
 표 2-4-4 | 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....76  
 표 2-4-5 | 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....77  
 표 2-5-1 | 콘텐츠산업 수출액 현황 .....78  
 표 2-5-2 | 콘텐츠산업 수입액 현황 .....79  
 표 2-5-3 | 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2018년) .....80  
 표 2-5-4 | 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2018년) .....80  
 표 2-5-5 | 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2018년) .....81  
 표 2-5-6 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황 .....81  
 표 2-5-7 | 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2018년) .....82  
 표 2-5-8 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황 .....83

표 2-5-9 | 콘텐츠산업 해외 수출방법 .....84  
 표 2-5-10 | 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법 .....85  
 표 2-5-11 | 콘텐츠산업 해외 진출형태 .....86  
 표 2-5-12 | 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태 .....87  
 표 2-6-1 | 콘텐츠산업 종사자 현황 .....88  
 표 2-6-2 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2018년) .....89  
 표 2-6-3 | 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 .....89  
 표 2-6-4 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2018년) .....90  
 표 2-6-5 | 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 .....91  
 표 2-6-6 | 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2018년) .....92  
 표 2-6-7 | 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....93  
 표 2-6-8 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2018년) .....94  
 표 2-6-9 | 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....94  
 표 2-6-10 | 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2018년) .....95  
 표 2-6-11 | 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....96  
 표 2-6-12 | 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2018년) .....97  
 표 2-6-13 | 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....97  
 표 2-6-14 | 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2018년) .....98  
 표 2-6-15 | 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....99

## 제3부 | 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

### 제1장 출판산업

표 3-1-1 | 출판산업 총괄 .....104  
 표 3-1-2 | 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) .....105  
 표 3-1-3 | 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....106  
 표 3-1-4 | 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) .....107  
 표 3-1-5 | 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....108  
 표 3-1-6 | 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....111  
 표 3-1-7 | 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....112  
 표 3-1-8 | 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....112  
 표 3-1-9 | 출판산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....114  
 표 3-1-10 | 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....114  
 표 3-1-11 | 출판산업 수출 및 수입액 현황 .....115  
 표 3-1-12 | 출판산업 지역별 수출액 현황 .....116  
 표 3-1-13 | 출판산업 지역별 수입액 현황 .....117  
 표 3-1-14 | 출판산업 해외 수출방법 .....118  
 표 3-1-15 | 출판산업 해외 진출형태 .....118  
 표 3-1-16 | 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....119  
 표 3-1-17 | 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) .....121  
 표 3-1-18 | 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....122  
 표 3-1-19 | 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) .....123  
 표 3-1-20 | 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....124  
 표 3-1-21 | 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) .....125  
 표 3-1-22 | 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....126  
 표 3-1-23 | 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) .....127  
 표 3-1-24 | 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....128  
 표 3-1-25 | 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) .....129  
 표 3-1-26 | 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....130

# 표목차

## 제2장 만화산업

- ▶ 표 3-2-1 | 만화산업 총괄 .....131
- ▶ 표 3-2-2 | 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 132
- ▶ 표 3-2-3 | 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....133
- ▶ 표 3-2-4 | 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 135
- ▶ 표 3-2-5 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....136
- ▶ 표 3-2-6 | 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....138
- ▶ 표 3-2-7 | 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....139
- ▶ 표 3-2-8 | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....140
- ▶ 표 3-2-9 | 만화산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....142
- ▶ 표 3-2-10 | 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....142
- ▶ 표 3-2-11 | 만화산업 수출 및 수입액 현황 .....144
- ▶ 표 3-2-12 | 만화산업 지역별 수출액 현황 .....144
- ▶ 표 3-2-13 | 만화산업 지역별 수입액 현황 .....145
- ▶ 표 3-2-14 | 만화산업 해외 수출방법 .....146
- ▶ 표 3-2-15 | 만화산업 해외 진출형태 .....146
- ▶ 표 3-2-16 | 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....147
- ▶ 표 3-2-17 | 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...148
- ▶ 표 3-2-18 | 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....149
- ▶ 표 3-2-19 | 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 151
- ▶ 표 3-2-20 | 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 151
- ▶ 표 3-2-21 | 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) ...153
- ▶ 표 3-2-22 | 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....153
- ▶ 표 3-2-23 | 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) ...154
- ▶ 표 3-2-24 | 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....155
- ▶ 표 3-2-25 | 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...156
- ▶ 표 3-2-26 | 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....156

## 제3장 음악산업

- ▶ 표 3-3-1 | 음악산업 총괄 .....159
- ▶ 표 3-3-2 | 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 160
- ▶ 표 3-3-3 | 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....162
- ▶ 표 3-3-4 | 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 163
- ▶ 표 3-3-5 | 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....164
- ▶ 표 3-3-6 | 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....167
- ▶ 표 3-3-7 | 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....169
- ▶ 표 3-3-8 | 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....170
- ▶ 표 3-3-9 | 음악산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....171
- ▶ 표 3-3-10 | 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....171
- ▶ 표 3-3-11 | 음악산업 수출 및 수입액 현황 .....172
- ▶ 표 3-3-12 | 음악산업 지역별 수출액 현황 .....173
- ▶ 표 3-3-13 | 음악산업 지역별 수입액 현황 .....174
- ▶ 표 3-3-14 | 음악산업 해외 수출방법 .....175
- ▶ 표 3-3-15 | 음악산업 해외 진출형태 .....175
- ▶ 표 3-3-16 | 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....177
- ▶ 표 3-3-17 | 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...178
- ▶ 표 3-3-18 | 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....179

- ▶ 표 3-3-19 | 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 181
- ▶ 표 3-3-20 | 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 182
- ▶ 표 3-3-21 | 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) ...183
- ▶ 표 3-3-22 | 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....183
- ▶ 표 3-3-23 | 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) ...185
- ▶ 표 3-3-24 | 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....185
- ▶ 표 3-3-25 | 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...187
- ▶ 표 3-3-26 | 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....188

## 제4장 게임산업

- ▶ 표 3-4-1 | 게임산업 총괄 .....191
- ▶ 표 3-4-2 | 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 191
- ▶ 표 3-4-3 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....192
- ▶ 표 3-4-4 | 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 193
- ▶ 표 3-4-5 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....194
- ▶ 표 3-4-6 | 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....195
- ▶ 표 3-4-7 | 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....196
- ▶ 표 3-4-8 | 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....197
- ▶ 표 3-4-9 | 게임산업 수출 및 수입액 현황 .....198
- ▶ 표 3-4-10 | 게임산업 지역별 수출액 현황 .....198
- ▶ 표 3-4-11 | 게임산업 지역별 수입액 현황 .....199
- ▶ 표 3-4-12 | 게임산업 해외 수출방법 .....200
- ▶ 표 3-4-13 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....201
- ▶ 표 3-4-14 | 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...202
- ▶ 표 3-4-15 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....203
- ▶ 표 3-4-16 | 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 204
- ▶ 표 3-4-17 | 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 205
- ▶ 표 3-4-18 | 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) ...206
- ▶ 표 3-4-19 | 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....206
- ▶ 표 3-4-20 | 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...207
- ▶ 표 3-4-21 | 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....208

## 제5장 영화산업

- ▶ 표 3-5-1 | 영화산업 총괄 .....209
- ▶ 표 3-5-2 | 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 210
- ▶ 표 3-5-3 | 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....211
- ▶ 표 3-5-4 | 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 212
- ▶ 표 3-5-5 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....213
- ▶ 표 3-5-6 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....214
- ▶ 표 3-5-7 | 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....215
- ▶ 표 3-5-8 | 영화산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....217
- ▶ 표 3-5-9 | 영화산업 수출 및 수입액 현황 .....218
- ▶ 표 3-5-10 | 영화산업 지역별 수출액 현황 .....219
- ▶ 표 3-5-11 | 영화산업 지역별 수입액 현황 .....221
- ▶ 표 3-5-12 | 영화산업 해외 진출형태 .....222
- ▶ 표 3-5-13 | 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....223

# 표목차

- 표 3-5-14 | 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...224
- 표 3-5-15 | 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....225
- 표 3-5-16 | 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 225
- 표 3-5-17 | 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 226
- 표 3-5-18 | 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...227
- 표 3-5-19 | 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....227

## 제6장 애니메이션산업

- 표 3-6-1 | 애니메이션산업 총괄 .....230
- 표 3-6-2 | 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)231
- 표 3-6-3 | 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ·232
- 표 3-6-4 | 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) .....233
- 표 3-6-5 | 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ·234
- 표 3-6-6 | 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....235
- 표 3-6-7 | 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) 237
- 표 3-6-8 | 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....237
- 표 3-6-9 | 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2018년) ...238
- 표 3-6-10 | 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ·238
- 표 3-6-11 | 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 .....240
- 표 3-6-12 | 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 .....240
- 표 3-6-13 | 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 .....241
- 표 3-6-14 | 애니메이션산업 해외 수출방법 .....242
- 표 3-6-15 | 애니메이션산업 해외 진출형태 .....242
- 표 3-6-16 | 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....243
- 표 3-6-17 | 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ·244
- 표 3-6-18 | 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....245
- 표 3-6-19 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 246
- 표 3-6-20 | 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....246
- 표 3-6-21 | 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) .....247
- 표 3-6-22 | 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....247
- 표 3-6-23 | 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) .....248
- 표 3-6-24 | 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....249
- 표 3-6-25 | 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) .....250
- 표 3-6-26 | 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....250

## 제7장 방송산업

- 표 3-7-1 | 방송산업 총괄 .....253
- 표 3-7-2 | 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)254
- 표 3-7-3 | 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....255
- 표 3-7-4 | 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 256
- 표 3-7-5 | 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....257
- 표 3-7-6 | 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황258
- 표 3-7-7 | 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....259
- 표 3-7-8 | 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....261
- 표 3-7-9 | 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 262

- 표 3-7-10 | 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2018년) 263
- 표 3-7-11 | 방송산업 지상파방송 사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 .....264
- 표 3-7-12 | 방송산업 종합유선방송 사업자 및 중계유선방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 .....265
- 표 3-7-13 | 방송산업 일반위성방송 사업자 및 위성이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 .....266
- 표 3-7-14 | 방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 .....267
- 표 3-7-15 | 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액 .....268
- 표 3-7-16 | 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 .....269
- 표 3-7-17 | 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황 .....270
- 표 3-7-18 | 방송산업 수출 및 수입액 현황 .....271
- 표 3-7-19 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 현황 .....271
- 표 3-7-20 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 현황 .....272
- 표 3-7-21 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수출액 현황 273
- 표 3-7-22 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수입액 현황 275
- 표 3-7-23 | 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황 276
- 표 3-7-24 | 방송산업 장르별 수입액 현황 .....277
- 표 3-7-25 | 방송영상독립제작사 해외 수출방법 .....277
- 표 3-7-26 | 방송영상독립제작사 해외 진출형태 .....278
- 표 3-7-27 | 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....279
- 표 3-7-28 | 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...280
- 표 3-7-29 | 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....281
- 표 3-7-30 | 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 282
- 표 3-7-31 | 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 283
- 표 3-7-32 | 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 284
- 표 3-7-33 | 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황285
- 표 3-7-34 | 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) ...285
- 표 3-7-35 | 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....286
- 표 3-7-36 | 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 286
- 표 3-7-37 | 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 287
- 표 3-7-38 | 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 287

## 제8장 광고산업

- 표 3-8-1 | 광고산업 총괄 .....289
- 표 3-8-2 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....290
- 표 3-8-3 | 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 291
- 표 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....291
- 표 3-8-5 | 광고산업 업종별 매출액 현황 .....293
- 표 3-8-6 | 광고산업 매체별 매출액 현황 .....294
- 표 3-8-7 | 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) .....295
- 표 3-8-8 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....296
- 표 3-8-9 | 광고산업 수출 및 수입액 현황 .....297
- 표 3-8-10 | 광고산업 수출 및 수입액 현황 .....297

# 표목차

- ▣ 표 3-8-11 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....298
- ▣ 표 3-8-12 | 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) ...299
- ▣ 표 3-8-13 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....300
- ▣ 표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 301
- ▣ 표 3-8-15 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 .....301
- ▣ 표 3-8-16 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 .....302
- ▣ 표 3-8-17 | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) ...302
- ▣ 표 3-8-18 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....303
- ▣ 표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...303
- ▣ 표 3-8-20 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....304
- ▣ 표 3-8-18 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....300
- ▣ 표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) ...300
- ▣ 표 3-8-20 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....301

## 제9장 캐릭터산업

- ▣ 표 3-9-1 | 캐릭터산업 총괄 .....306
- ▣ 표 3-9-2 | 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 306
- ▣ 표 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .....307
- ▣ 표 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) 308
- ▣ 표 3-9-5 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .....309
- ▣ 표 3-9-6 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....310
- ▣ 표 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) ·311
- ▣ 표 3-9-8 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....312
- ▣ 표 3-9-9 | 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....313
- ▣ 표 3-9-10 | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 .....313
- ▣ 표 3-9-11 | 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 .....314
- ▣ 표 3-9-12 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황 .....315
- ▣ 표 3-9-13 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황 .....316
- ▣ 표 3-9-14 | 캐릭터산업 해외 수출방법 .....317
- ▣ 표 3-9-15 | 캐릭터산업 해외 진출형태 .....317
- ▣ 표 3-9-16 | 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....318
- ▣ 표 3-9-17 | 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) 319
- ▣ 표 3-9-18 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....320
- ▣ 표 3-9-19 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 321
- ▣ 표 3-9-20 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 .....322
- ▣ 표 3-9-21 | 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) 323
- ▣ 표 3-9-22 | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....323
- ▣ 표 3-9-23 | 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) 324
- ▣ 표 3-9-24 | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....325
- ▣ 표 3-9-25 | 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) 325
- ▣ 표 3-9-26 | 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....326

## 제10장 지식정보산업

- ▣ 표 3-10-1 | 지식정보산업 총괄 .....327
- ▣ 표 3-10-2 | 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 328
- ▣ 표 3-10-3 | 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ...329
- ▣ 표 3-10-4 | 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) ··331
- ▣ 표 3-10-5 | 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ...332
- ▣ 표 3-10-6 | 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 .....333
- ▣ 표 3-10-7 | 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) 335
- ▣ 표 3-10-8 | 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....336
- ▣ 표 3-10-9 | 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2018년) .....337
- ▣ 표 3-10-10 | 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ...337
- ▣ 표 3-10-11 | 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 .....339
- ▣ 표 3-10-12 | 지식정보산업 지역별 수출액 현황 .....339
- ▣ 표 3-10-13 | 지식정보산업 지역별 수입액 현황 .....340
- ▣ 표 3-10-14 | 지식정보산업 해외 수출방법 .....341
- ▣ 표 3-10-15 | 지식정보산업 해외 진출형태 .....341
- ▣ 표 3-10-16 | 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 .....342
- ▣ 표 3-10-17 | 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) 344
- ▣ 표 3-10-18 | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....345
- ▣ 표 3-10-19 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) 346
- ▣ 표 3-10-20 | 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 346
- ▣ 표 3-10-21 | 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) 347
- ▣ 표 3-10-22 | 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 .....348
- ▣ 표 3-10-23 | 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) 349
- ▣ 표 3-10-24 | 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 .....349
- ▣ 표 3-10-25 | 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) 351
- ▣ 표 3-10-26 | 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 .....351

## 제11장 콘텐츠추천산업

- ▣ 표 3-11-1 | 콘텐츠추천산업 총괄 .....353
- ▣ 표 3-11-2 | 콘텐츠추천산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년) 353
- ▣ 표 3-11-3 | 콘텐츠추천산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ...354
- ▣ 표 3-11-4 | 콘텐츠추천산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) .....355
- ▣ 표 3-11-5 | 콘텐츠추천산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ··356
- ▣ 표 3-11-6 | 콘텐츠추천산업 업종별 연도별 매출액 현황 ·357
- ▣ 표 3-11-7 | 콘텐츠추천산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) 358
- ▣ 표 3-11-8 | 콘텐츠추천산업 지역별 연도별 매출액 현황 ·359
- ▣ 표 3-11-9 | 콘텐츠추천산업 부가가치액 구성 현황(2018년) 360
- ▣ 표 3-11-10 | 콘텐츠추천산업 연도별 부가가치액 구성 현황360
- ▣ 표 3-11-11 | 콘텐츠추천산업 수출 및 수입액 현황 .....361
- ▣ 표 3-11-12 | 콘텐츠추천산업 지역별 수출액 현황 .....361
- ▣ 표 3-11-13 | 콘텐츠추천산업 지역별 수입액 현황 .....363

# 표목차

표 3-11-14	콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법	364
표 3-11-15	콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태	364
표 3-11-16	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황	365
표 3-11-17	콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)	366
표 3-11-18	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황	367
표 3-11-19	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)	368
표 3-11-20	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	369
표 3-11-21	콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년)	370
표 3-11-22	콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황	371
표 3-11-23	콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)	372
표 3-11-24	콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황	373
표 3-11-25	콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년)	374
표 3-11-26	콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황	374

# 그림목차

## ! 요약 | 2017 콘텐츠산업 통계조사 요약

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

## ! 제1부 | 조사 개요

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

## ! 제2부 | 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-1-1   콘텐츠산업 사업체 수 현황	60
그림 2-1-2   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	61
그림 2-1-3   콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	63
그림 2-1-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	64
그림 2-2-1   콘텐츠산업 매출액 현황	66
그림 2-2-2   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	67
그림 2-2-3   콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	70
그림 2-3-1   콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용	72
그림 2-4-1   콘텐츠산업 부가가치액 현황	75
그림 2-4-2   콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	77
그림 2-5-1   콘텐츠산업 수출액 연도별 현황	79
그림 2-5-2   콘텐츠산업 수입액 연도별 현황	80
그림 2-5-3   콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	82
그림 2-5-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	83
그림 2-6-1   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	90
그림 2-6-2   콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	91
그림 2-6-3   콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	93
그림 2-6-4   콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	95
그림 2-6-5   콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	96
그림 2-6-6   콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	98
그림 2-6-7   콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	99

## ! 제3부 | 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-1-1   출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	106
그림 3-1-2   출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	109
그림 3-1-3   출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	111
그림 3-1-4   출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	113
그림 3-1-5   출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	114
그림 3-1-6   출판산업 지역별 수출액 현황	116

그림 3-1-7   출판산업 지역별 수입액 현황	117
그림 3-1-8   출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	120
그림 3-1-9   출판산업 지역별 연도별 종사자 현황	122
그림 3-1-10   출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	124
그림 3-1-11   출판산업 직무별 연도별 종사자 현황	126
그림 3-1-12   출판산업 학력별 연도별 종사자 현황	128
그림 3-1-13   출판산업 연령별 연도별 종사자 현황	130
그림 3-2-1   만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	134
그림 3-2-2   만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	137
그림 3-2-3   만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	139
그림 3-2-4   만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	140
그림 3-2-5   만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	143
그림 3-2-6   만화산업 지역별 수출액 현황	145
그림 3-2-7   만화산업 지역별 수입액 현황	146
그림 3-2-8   만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	147
그림 3-2-9   만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	150
그림 3-2-10   만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	152
그림 3-2-11   만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	154
그림 3-2-12   만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	155
그림 3-2-13   만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	157
그림 3-3-1   음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	161
그림 3-3-2   음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	165
그림 3-3-3   음악산업 업종별 연도별 매출액 현황	168
그림 3-3-4   음악산업 지역별 연도별 매출액 현황	170
그림 3-3-5   음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황	171
그림 3-3-6   음악산업 지역별 수출액 현황	173
그림 3-3-7   음악산업 지역별 수입액 현황	174
그림 3-3-8   음악산업 업종별 연도별 종사자 현황	176
그림 3-3-9   음악산업 지역별 연도별 종사자 현황	179
그림 3-3-10   음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	182
그림 3-3-11   음악산업 직무별 연도별 종사자 현황	184
그림 3-3-12   음악산업 학력별 연도별 종사자 현황	186
그림 3-3-13   음악산업 연령별 연도별 종사자 현황	188
그림 3-4-1   게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	192
그림 3-4-2   게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	194
그림 3-4-3   게임산업 업종별 연도별 매출액 현황	195
그림 3-4-4   게임산업 지역별 연도별 매출액 현황	197
그림 3-4-5   게임산업 지역별 수출액 현황	198
그림 3-4-6   게임산업 지역별 수입액 현황	199
그림 3-4-7   게임산업 업종별 연도별 종사자 현황	201
그림 3-4-8   게임산업 지역별 연도별 종사자 현황	202
그림 3-4-9   게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	205
그림 3-4-10   게임산업 학력별 연도별 종사자 현황	207
그림 3-4-11   게임산업 연령별 연도별 종사자 현황	208

# 그림목차

그림 3-5-1	영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	211	그림 3-8-7	광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	301
그림 3-5-2	영화산업 업종별 연도별 매출액 현황	213	그림 3-8-8	광고산업 성별 연도별 종사자 현황	302
그림 3-5-3	영화산업 지역별 업종별 매출액 현황	215	그림 3-8-9	광고산업 학력별 연도별 종사자 현황	303
그림 3-5-4	영화산업 지역별 연도별 매출액 현황	216	그림 3-8-10	광고산업 연령별 연도별 종사자 현황	304
그림 3-5-5	영화산업 지역별 수출액 현황(1)	219	그림 3-9-1	캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	307
그림 3-5-6	영화산업 지역별 수출액 현황(2)	220	그림 3-9-2	캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	309
그림 3-5-7	영화산업 지역별 수입액 현황(1)	221	그림 3-9-3	캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황	311
그림 3-5-8	영화산업 지역별 수입액 현황(2)	222	그림 3-9-4	캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황	312
그림 3-5-9	영화산업 업종별 연도별 종사자 현황	223	그림 3-9-5	캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황	313
그림 3-5-10	영화산업 지역별 연도별 종사자 현황	224	그림 3-9-6	캐릭터산업 지역별 수출액 현황	315
그림 3-5-11	영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	226	그림 3-9-7	캐릭터산업 지역별 수입액 현황	316
그림 3-5-12	영화산업 연령별 연도별 종사자 현황	228	그림 3-9-8	캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황	318
그림 3-6-1	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	232	그림 3-9-9	캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황	320
그림 3-6-2	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	234	그림 3-9-10	캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	322
그림 3-6-3	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	236	그림 3-9-11	캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황	324
그림 3-6-4	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	236	그림 3-9-12	캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황	325
그림 3-6-5	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	239	그림 3-9-13	캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황	326
그림 3-6-6	애니메이션산업 지역별 수출액 현황	241	그림 3-10-1	지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	330
그림 3-6-7	애니메이션산업 지역별 수입액 현황	241	그림 3-10-2	지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	330
그림 3-6-8	애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	243	그림 3-10-3	지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황	334
그림 3-6-9	애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황	244	그림 3-10-4	지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황	334
그림 3-6-10	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	246	그림 3-10-5	지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황	338
그림 3-6-11	애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황	248	그림 3-10-6	지식정보산업 지역별 수출액 현황	339
그림 3-6-12	애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황	249	그림 3-10-7	지식정보산업 지역별 수입액 현황	340
그림 3-6-13	애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황	251	그림 3-10-8	지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황	343
그림 3-7-1	방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	255	그림 3-10-9	지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황	343
그림 3-7-2	방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	257	그림 3-10-10	지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	347
그림 3-7-3	방송산업 업종별 연도별 매출액 현황	260	그림 3-10-11	지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황	348
그림 3-7-4	방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황	262	그림 3-10-12	지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황	350
그림 3-7-5	방송산업 지역별 수출액 현황(1)	274	그림 3-10-13	지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황	350
그림 3-7-6	방송산업 지역별 수출액 현황(2)	274	그림 3-11-1	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	355
그림 3-7-7	방송산업 지역별 수입액 현황(1)	275	그림 3-11-2	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	356
그림 3-7-8	방송산업 지역별 수입액 현황(2)	276	그림 3-11-3	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황	357
그림 3-7-9	방송산업 업종별 연도별 종사자 현황	279	그림 3-11-4	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황	359
그림 3-7-10	방송산업 지역별 연도별 종사자 현황	281	그림 3-11-5	콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	360
그림 3-7-11	방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	284	그림 3-11-6	콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황	362
그림 3-7-12	방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황	287	그림 3-11-7	콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황	363
그림 3-8-1	광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	290	그림 3-11-8	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황	365
그림 3-8-2	광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	292	그림 3-11-9	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황	367
그림 3-8-3	광고산업 업종별 매출액 현황	294	그림 3-11-10	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	369
그림 3-8-4	광고산업 지역별 연도별 매출액 현황	296	그림 3-11-11	콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황	371
그림 3-8-5	광고산업 업종별 연도별 종사자 현황	299	그림 3-11-12	콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황	373
그림 3-8-6	광고산업 지역별 연도별 종사자 현황	300	그림 3-11-13	콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황	375





---

# 콘텐츠산업 통계조사 요약

---



# 2019 콘텐츠산업 통계조사 요약

2018년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,310개로 나타났으며 종사자 수는 총 66만 7,437명, 매출액은 119조 6,066억 원으로 나타났다. 부가가치액은 47조 4,507억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.7%로 나타났다. 2018년 수출액은 96억 1,504만 달러였으며, 수입액은 12억 1,977만 달러로 나타나 83억 9,527만 달러의 흑자를 보였다.

표 1 콘텐츠산업 전체 요약(2018년 기준)

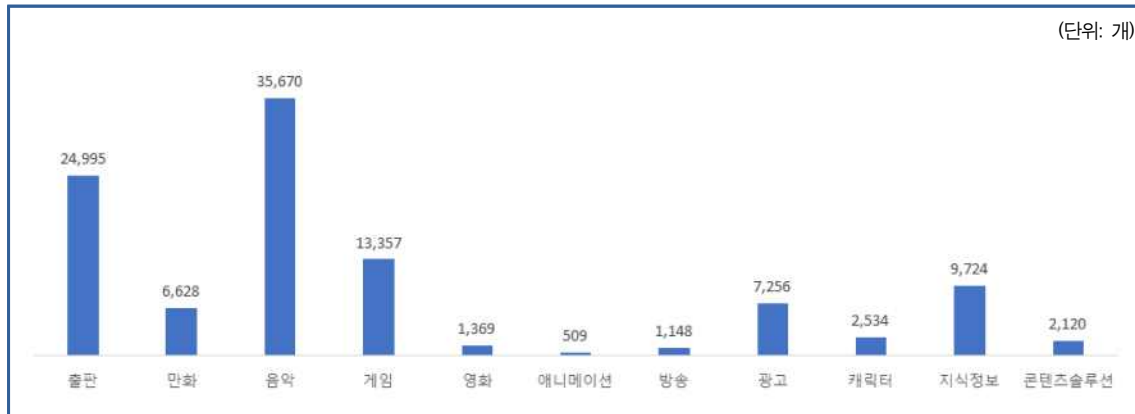
구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	24,995	184,554	20,953,772	8,879,278	42.4	248,991	268,114	△19,123
만화	6,628	10,761	1,178,613	427,238	36.2	40,501	6,588	33,913
음악	35,670	76,954	6,097,913	2,102,219	34.5	564,236	13,878	550,358
게임	13,357	85,492	14,290,224	6,179,093	43.2	6,411,491	305,781	6,105,710
영화	1,369	30,878	5,889,832	2,676,595	45.4	41,607	36,274	5,333
애니메이션 <sup>1)</sup>	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878	166,639
방송 <sup>2)</sup>	1,148	50,286	19,762,210	6,505,207	33.2	478,447	106,004	372,443
광고	7,256	70,827	17,211,863	5,347,726	31.1	61,293	285,229	△223,936
캐릭터	2,534	36,306	12,207,043	4,967,732	40.7	745,142	167,631	577,511
지식정보	9,724	86,490	16,290,992	7,859,527	48.2	633,878	8,852	625,026
콘텐츠솔루션	2,120	29,509	5,094,916	2,283,056	44.8	214,933	13,540	201,393
합계	105,310	667,437	119,606,635	47,450,675	39.7	9,615,036	1,219,769	8,395,266

2018년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,310개로 전년대비 0.2% 감소했으며, 2014년부터 2018년까지 연평균 0.03% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 5,670개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.9%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 이는 전년대비 1.1% 감소, 연평균 0.6% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 4,995개로 23.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 3.2% 감소, 2014년부터 2018년까지 연평균 0.7% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 3,357개로 12.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 3.2% 증가, 연평균 1.9% 감소했다. 지식정보산업은 9,724개로 9.2%의 비중을 보였으며, 전년대비 6.3% 증가, 연평균 3.0% 증가했다. 광고산업은 7,256개로 6.9%의 비중을 차지했으며, 전년대비 0.3% 증가, 연평균 6.3% 증가했다. 만화산업은 6,628개로 전체 중 6.3%의 비중을 보였으며, 전년대비 7.6% 감소, 연평균 5.4% 감소했다. 캐릭터산업은 2,534개로 2.4%의 비중을 차지했으며, 전년대비 12.1% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은

1) 애니메이션 극장매출액과 방송사수출액에 대한 부가가치액 제외  
2) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외

2,120개로 2.0%의 비중을 보였으며, 전년대비 13.2% 증가, 연평균 7.5% 증가했다. 영화산업은 1,369개로 전체 1.3%의 비중을 차지했으며, 전년대비 2.8% 감소, 연평균 1.6% 증가했다. 방송산업은 1,148개로 1.1%의 비중을 보였으며, 전년대비 8.9% 증가, 연평균 6.0% 증가했다. 애니메이션산업은 509개 업체로 0.5%를 차지해 가장 작은 비중을 보였으며, 전년대비 3.5% 증가, 연평균 9.8% 증가했다.

■ 그림 1 ■ 콘텐츠산업 사업체 수 현황



2018년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 66만 7,437명으로 전년대비 3.5% 증가하였으며 2014년부터 2018년까지 연평균 2.0% 증가하였다. 출판산업의 종사자가 18만 4,554명(27.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 지식정보산업은 8만 6,490명(13.0%)으로 나타나 출판산업 다음으로 많았다. 게임 8만 5,492명(12.8%), 음악 7만 6,954명(11.5%), 광고 7만 827명(10.6%), 방송 5만 286명(7.5%), 캐릭터 3만 6,306명(5.4%), 영화 3만 878명(4.6%), 콘텐츠솔루션 2만 9,509명(4.4%), 만화 1만 761명(1.6%), 그리고 애니메이션 5,380명(0.8%)으로 나타났다.

■ 그림 2 ■ 콘텐츠산업 종사자 현황



2018년 콘텐츠산업 매출액은 2017년 113조 2,165억 원에서 6조 3,902억 원(5.6%) 증가한 119조 6,066억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 출판산업으로 전체 매출액의 17.5%인 20조 9,538억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 방송산업 19조 7,622억 원(16.5%), 광고산

업 17조 2,119억 원(14.4%), 지식정보산업 16조 2,910억 원(13.6%), 게임산업 14조 2,902억 원(11.9%), 캐릭터산업 12조 2,070억 원(10.2%), 음악산업 6조 979억 원(5.1%), 영화산업 5조 8,898억 원(4.9%), 콘텐츠솔루션산업 5조 949억 원(4.3%), 만화산업 1조 1,786억 원(1.0%), 애니메이션산업 6,293억 원(0.5%) 순으로 조사되었다.

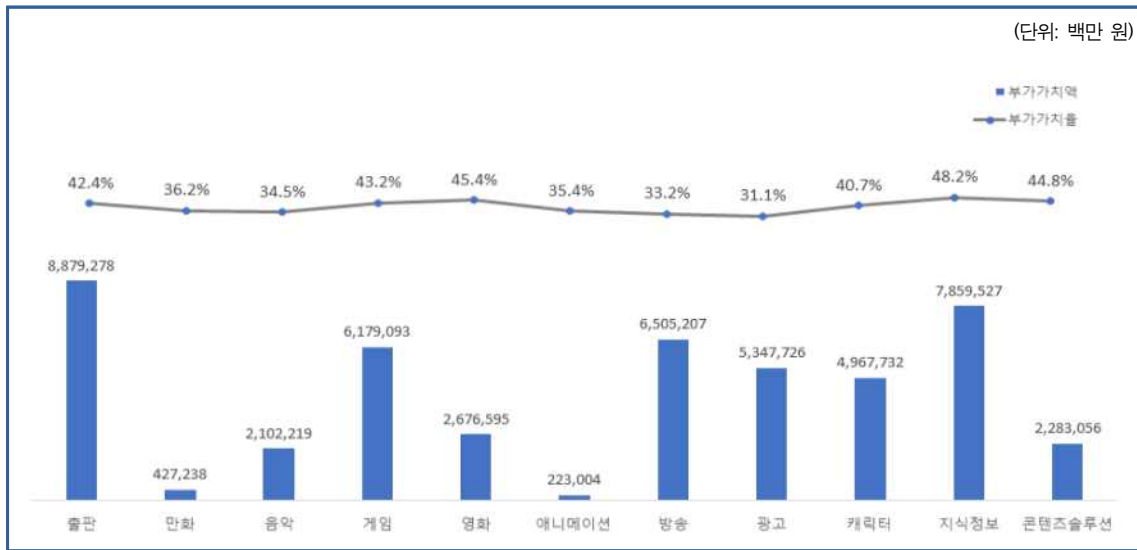
■ 그림 3 ■ 콘텐츠산업 매출액 현황



2018년 콘텐츠산업의 부가가치액은 2017년 44조 2,298억 원에서 3조 2,209억 원 증가한 47조 4,507억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.7%로 나타났다. 콘텐츠산업의 산업별 부가가치액은 출판산업이 8조 8,793억 원(18.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 지식정보는 7조 8,595억 원(16.6%), 방송은 6조 5,052억 원(13.7%), 게임은 6조 1,791억 원(13.0%), 광고는 5조 3,477억 원(11.3%), 캐릭터는 4조 9,677억 원(10.5%), 영화는 2조 6,766억 원(5.6%), 콘텐츠솔루션이 2조 2,831억 원(4.8%), 음악은 2조 1,022억 원(4.4%), 만화가 4,272억 원(0.9%), 애니메이션이 2,230억 원(0.5%)으로 나타났다.

부가가치율이 가장 높은 산업은 지식정보산업으로 48.2%를 나타냈으며, 영화산업의 부가가치율은 45.4%로 지식정보산업 다음으로 높았다. 다음은 콘텐츠솔루션산업 44.8%, 게임산업 43.2%, 출판산업 42.4%, 캐릭터산업 40.7%, 만화산업 36.2%, 애니메이션산업 35.4%, 음악산업 34.5%, 방송산업 33.2%, 광고산업 31.1% 순으로 나타났다.

■ 그림 4 ■ 콘텐츠산업 부가가치액 현황

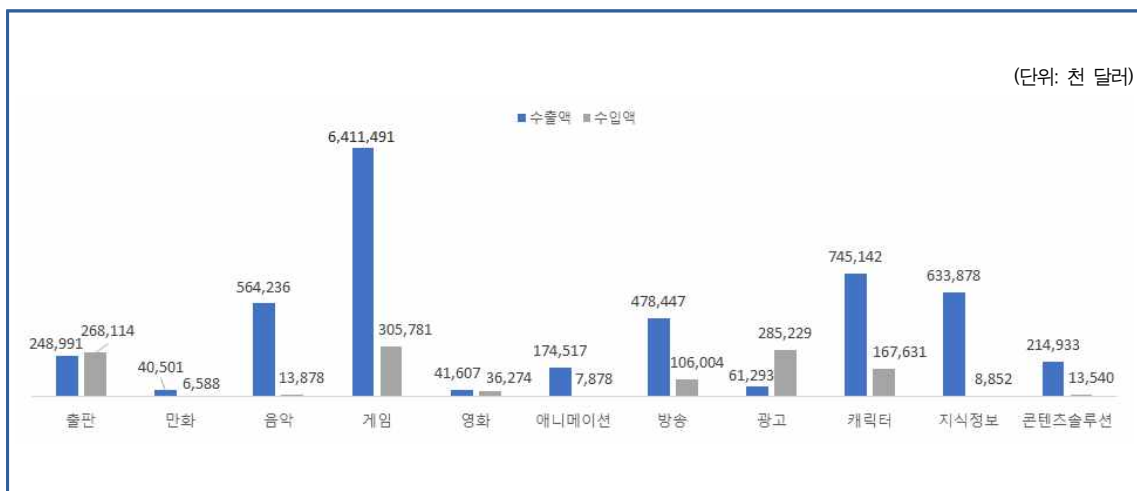


2018년 콘텐츠산업의 수출액은 전년대비 9.1% 증가한 96억 1,504만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 게임산업의 수출액은 64억 1,149만 달러로 전체의 66.7%를 차지하였으며 이는 전년대비 8.2% 증가, 2014년부터 2018년까지 연평균 21.2% 증가한 수치이다.

2018년 수입액은 전년대비 1.3% 증가한 12억 1,977만 달러로 나타났다. 수입액은 게임산업 수입액이 3억 578만 달러로 전체 콘텐츠산업 수익액에 25.1%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈고, 광고산업 수입액(2억 8,523만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 23.4%를 차지하며 두 번째로 높았다. 다음은 출판산업 22.0%, 캐릭터산업 13.7%, 방송산업 8.7% 등의 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 83억 9,527만 달러로 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 지식정보산업, 캐릭터산업, 음악산업 또한 비교적 큰 수출입 차액을 보였다. 이 중 수출액이 수입액보다 적은 산업은 출판산업, 광고산업으로 나타났다.

■ 그림 5 ■ 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황



---

제 **1** 부

# 조사 방법

---

제1장 조사개요

제2장 분류 체계

제3장 조사 대상

제4장 모수 추정





# 01 조사개요

## 제1절 조사목적

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

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

표 1-1-1 | 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	- 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭 변경 승인 - 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계 통합 - 통합된 콘텐츠산업통계 데이터의 시계열 유지 - 도매와 소매를 분리하여 가치사슬별 산업규모 생성
2012	- 가상현실 및 가상세계업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 분류체계 포함
2013	- '나라통계' 시스템 자료 등록
2014	- 광고산업 분류체계 변경
2015	- '나라통계' 시스템 자료 직접 입력
2016	-
2017	-
2018	-
2019	-

### 제4절 조사기간

- 조사기준일 : 2018. 12. 31
- 조사대상기간 : 2018. 1. 1 ~ 2018. 12. 31
- 조사실시기간 : 2019. 9. ~ 2019. 12.

### 제5절 조사대상 및 범위

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

#### ■ 콘텐츠사업체 실태조사 분야

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

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

표 1-1-3 | 콘텐츠산업 통계조사 자료출처

구분		자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	실태조사
	출판 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달직(종사자 수) ☞ 통계청, “전국사업체조사”, 2018
	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
	음악 도소매업	실태조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악공연업	실태조사
영화	노래연습장 운영업	실태조사
	게임	실태조사
애니메이션	영화	☞ 영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2018
	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송시매출액 ☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망(www.kobis.or.kr)”, 2018 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2018
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
방송	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
	방송(방송영상독립제작사 제외)	☞ 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2018
캐릭터	방송영상물제작업(방송영상독립제작사)	실태조사
	광고	실태조사
	캐릭터 제작업	실태조사
지식정보	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
콘텐츠솔루션	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
	가상세계 및 가상현실업	실태조사
	콘텐츠솔루션업	실태조사
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사

제1부. 조사 방법

1. 조사단위

■ 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

■ 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

■ 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

■ 경영장부에 의한 구분

- 동일 장소에서 동일 경영주체에 의하여 콘텐츠사업체가 운영되고 있는 경우에는 각각 별개 사업체로 구분하여 조사
- 예) (주) 흥길동 출판 : 출판산업, 만화산업, 캐릭터산업 등

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

## 제6절 조사내용

2018년 기준 조사에서는 시계열 유지를 위해 2017년 기준 조사표 문항을 기본 항목으로 구성하여 조사 진행

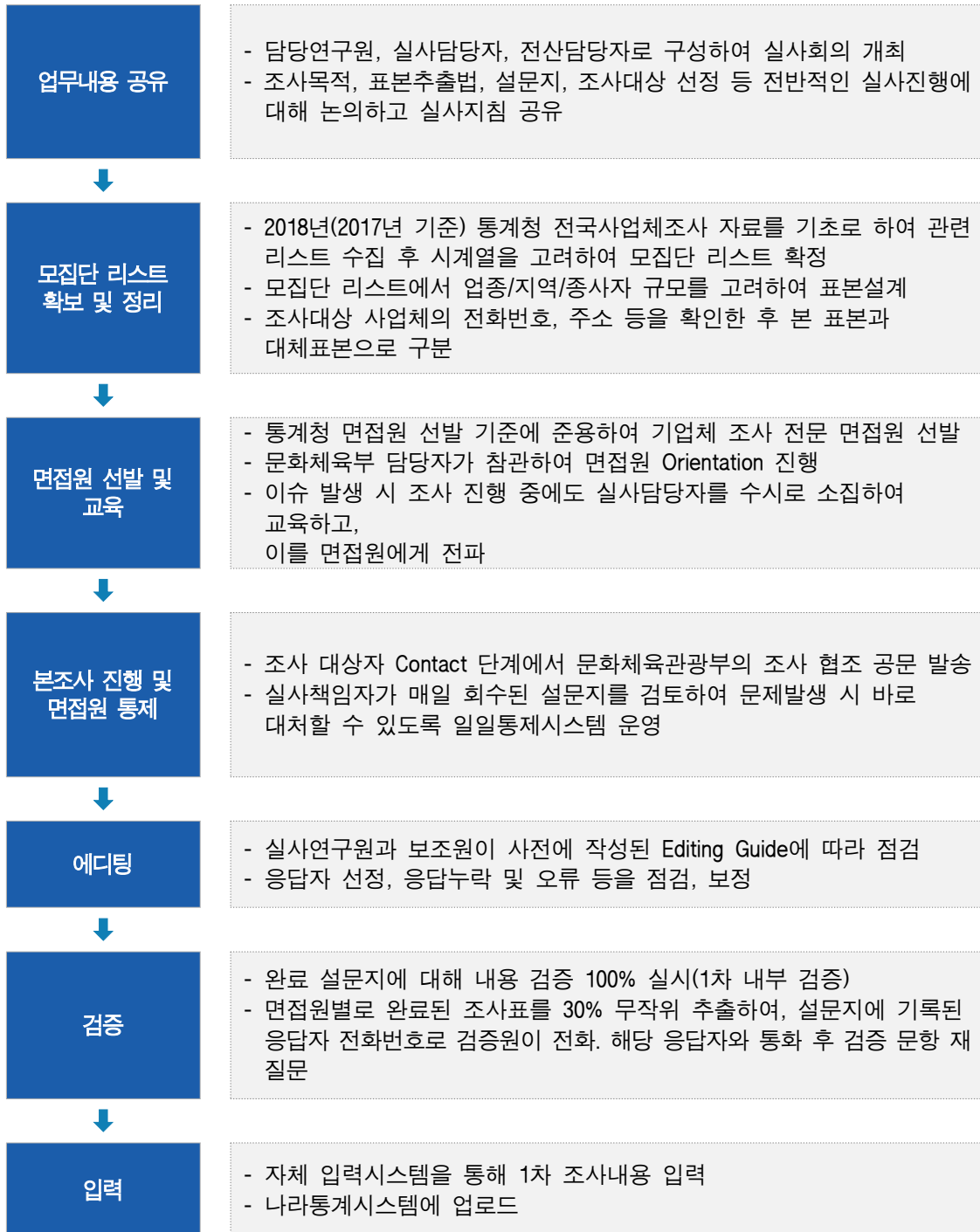
표 1-1-4 콘텐츠산업 통계조사 세부 조사항목

구분	세부 조사항목
분류번호	사업체 고유번호, 업종 분류번호
I. 사업체 정보	사업체명(국문), 홈페이지주소
	대표자(성명, 성별, 연령)
	사업체 주소, 창설연월, 사업자등록번호
	전화번호, 팩스번호
	기업형태(법인번호), 벤처기업 지정여부(벤처기업 유형), 사업체 구분
	회계연도 결산 월, 자본금
	연간 총 매출액
II. 사업체 현황	업종별 매출액 비중
	재무제표 작성여부 - 부가가치액(경상이익, 인건비, 감가상각비, 순금융비용, 임차료, 조세공과), 납부부가가치액
	콘텐츠 제작건수, 콘텐츠 제작비용
	업종별 콘텐츠 제작비용 - 작품제작 비용, 로열티 지출, 마케팅/홍보, 연구개발, 교육훈련, 기타
	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
	연간 총 수출입액(달러)
	업종별 수출입액 비중
IV. 해외거래 현황	업종별 수출입액 권역별 비중 - 중국, 대만, 일본, 동남아, 북미, 유럽, 중동, 남미, 기타
	업종별 해외진출 형태 - 완제품, 라이선스, OEM, 기술 및 서비스, 기타
	업종별 해외진출 경로 - 직접수출, 간접수출
	연간 총 수출입액(달러)
V. 응답자 정보	응답자 성명, 연락처, E-Mail, FAX, 응답자 부서, 응답자 직책

## 제7절 조사방법

### 1. 조사체계

2019 콘텐츠산업 통계조사는 다음 7단계로 구성하여 진행



## 2. 실사 방법

2019 콘텐츠산업 통계조사는 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하여 비표본오차 최소화. 단, 현장 방문조사가 어려운 경우에는 예외적으로 팩스, 이메일, 온라인설문 등 피조사자가 선호하는 조사방식을 활용하여 응답률 제고

## □ 대인 면접조사 진행 절차

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

■ 그림 1-1-1 ■ 콘텐츠산업 통계조사 대인 면접조사 진행 절차



## 제8절 공표

- 잠정결과 공표 : 2020년 5월
- 보고서 발간 : 2020년 5월

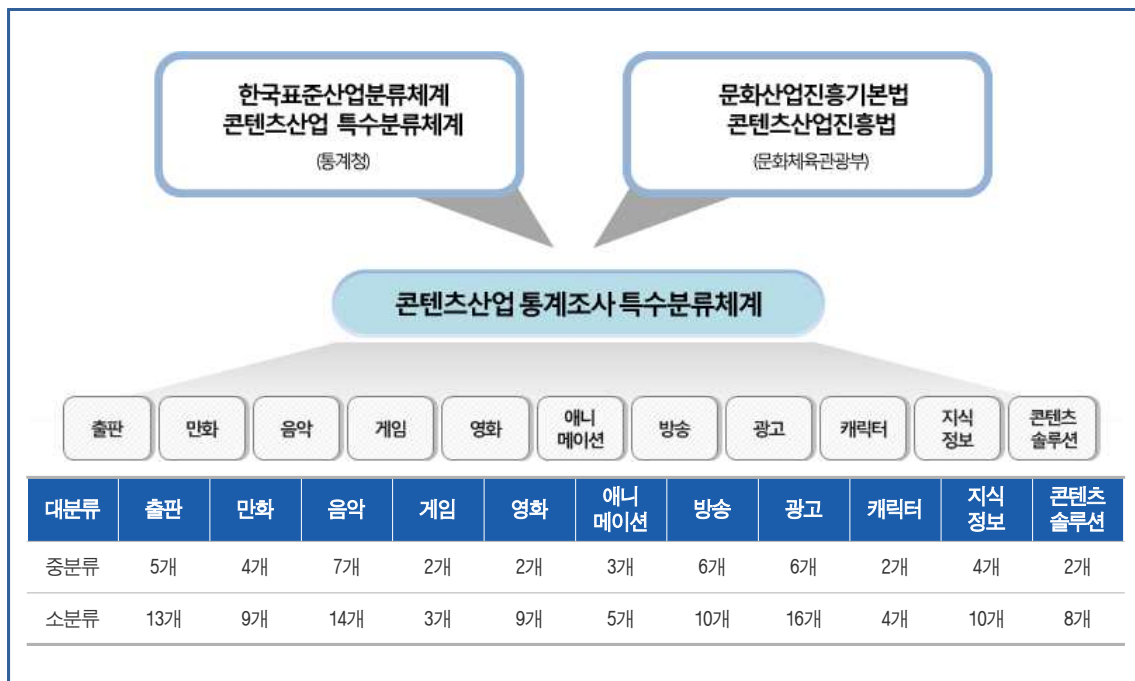
## 02 분류체계

### 제1절 콘텐츠산업 통계조사 분류체계

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

2019 콘텐츠산업통계는 11개 대분류, 43개 중분류, 101개 소분류로 구성된 분류체계 적용

■ 그림 1-2-1 | 콘텐츠산업 통계조사 분류체계 생성과정





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

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

2014(2013년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합

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

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

2018(2017년 기준) 콘텐츠산업통계에서는 다음의 일부 소분류들을 병합

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

제1부. 조사 방법

표 1-2-1 콘텐츠산업 특수분류(2019년 조사 적용)

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 학습서적 출판업	초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체	
		인터넷/모바일 전자출판제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)	
		신문 발행업	사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(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 광고간행물 발행업	부동산, 중고품 등 각종 상품 거래 안내, 산업활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체	
		기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체	
출판 도소매업	인쇄업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체(광고물 제외)	
		서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)	
		서적 및 잡지류 소매업	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체(만화 제외)	
온라인 출판 유통업	계약배달 판매업 (신문배달판매)	계약배달 판매업 (신문배달판매)	신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체 : 외부자료 인용(통계청, "전국사업체조사", 2018)	
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체	
만화 산업	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체(만화 제외)	
		만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사(만화 전문으로 하는 학산, 대원씨아이, 서울문화사 등)	
	온라인 만화 제작·유통업	일반 출판사(만화부문)	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
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷/모바일로 서비스하는 사업체	
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포 안에서 만화책을 유료로 읽을 수 있도록 장소를 제공하거나 책을 임대하는 사업체	
		서적임대(대여) (만화부문)	각종 만화서적, 만화잡지 등을 임대만 하는 사업체 (장소 제공 안됨)	
만화 도소매업	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체	
		만화 서적 및 잡지류 소매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체	

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

제1부. 조사 방법

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

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

제1부. 조사 방법

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
	e-learning업	e-learning 기획업	유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업)
지식 정보 산업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체(인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스 제외)
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프 시스템을 기획 및 제작하는 사업체
가상세계 및 가상현실업	가상세계 및 가상현실업	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
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠 솔루션업	저작물	디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외)
		콘텐츠보호	유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등), 콘텐츠 보호
		모바일솔루션	모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼(MMS/ SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼)
		과금/결제	웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)
		콘텐츠관리시스템(CMS)	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아 주는 솔루션
		기타 콘텐츠 솔루션	콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웨이전스 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.게임산업, 5.영화산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업을 영위하는 사업체

2019 콘텐츠산업 통계조사의 목표 모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국의 모든 사업체이며, 아래 요건을 충족하는 사업체

#### Ⅰ 국내 소재 콘텐츠 사업체

- 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하여야 함

#### Ⅰ 2018년 중 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체

- 2018년 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
- 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
- 조사 대상기간 중 휴.폐업사업체 일지라도 2018년 중에 조업실적이 있으면 조사함
- ※ 2018년도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함

#### Ⅰ 종사자 1인 이상 사업체

- 2018. 12. 31. 현재 종사자 수 1인 이상인 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

2. 모집단 확보

■ 그림 1-3-1 ■ 콘텐츠산업 통계조사 조사 모집단 리스트 확보

통계청 모집단 리스트	산업별 협회 리스트	내부 모집단 리스트
전국사업체조사 리스트	대한출판문화협회 리스트	2005-2017 모집단 리스트
	한국만화영상산업진흥원 리스트	애니메이션 디렉토리 리스트
	한국음악저작권협회 리스트	캐릭터 디렉토리 리스트
	한국음악콘텐츠산업협회 리스트	
	한국음실연자연협회 리스트	
	애니메이션제작자 협회 리스트	
	캐릭터 라이선싱 협회 리스트	
	한국공연협회 보유 리스트	
	한국공연프로듀서협회 보유 리스트	

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

2019 콘텐츠산업통계에서는 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 파기하지 않고 보관함



## 3. 조사 모집단

2019 콘텐츠산업 조사 모집단은 총 105,310개로 이를 산업분야별로 보면, 출판산업 24,995개, 만화산업 6,628개, 음악산업 35,670개, 게임산업 13,357개, 애니메이션산업 509개, 방송영상독립제작사 728개, 광고산업 7,256개, 캐릭터산업 2,534개, 지식정보산업 9,724개, 콘텐츠솔루션산업 2,120개를 조사 모집단으로 확정. 타기관 인용자료인 영화산업은 1,369개, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2018년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 420개(전광판방송사업자 제외)를 조사모집단으로 확정함

표 1-3-1 콘텐츠산업 통계조사 모집단

구분	모집단 수	
	실태조사 모집단 수 <sup>3)</sup>	타기관 인용자료 모집단 수 <sup>4)</sup>
출판산업	24,995개	-
만화산업	6,628개	-
음악산업	35,670개	-
게임산업	13,357개	-
영화산업	-	1,369개
애니메이션산업	509개	-
방송산업	-	420개
방송영상독립제작사	728개	-
광고	7,256개	-
캐릭터	2,534개	-
지식정보	9,724개	-
콘텐츠솔루션	2,120개	-
소계	103,521개	1,789개
합계	105,310개	

3) 2018년 기준 실태조사 모집단 수 (직접 조사를 위한 모집단 수)

4) 2018년 기준 타기관 인용자료 모집단 수 (직접 조사하지 않음)

제1부. 조사 방법

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

중분류	소분류	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	1,871	1,856	1,831	1,851	1,972
	교과서 및 학습서적 출판업	693	695	706	747	728
	인터넷/모바일 전자출판제작업	167	174	181	186	176
	신문 발행업	405	422	497	603	640
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,140	1,160	1,311	1,355	1,367
	정기 광고간행물 발행업	378	398	387	366	334
	기타 인쇄물 출판업	224	237	246	264	277
인쇄업	인쇄업	12,165	12,025	12,105	12,471	11,688
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,630	1,619	1,608	1,599	1,600
	서적 및 잡지류 소매업	4,576	4,539	4,511	4,604	4,478
온라인 출판 유통업 <sup>5)</sup>	인터넷/모바일 전자출판서비스업	40	43	44	48	56
출판 임대업	서적임대업	2,416	2,337	2,025	1,735	1,679
출판산업 합계		25,705	25,505	25,452	25,829	24,995
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	89	92	94	99	83
	일반 출판사(만화부문)	111	110	108	104	98
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	46	48	50	57	72
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	34	33	35	33	42
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	746	763	821	744	690
	서적임대(대여)(만화부문)	2,421	2,315	2,131	1,865	1,806
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	190	187	192	166	162
	만화 서적 및 잡지류 소매	4,637	4,597	4,295	4,104	3,675
만화산업 합계		8,274	8,145	7,726	7,172	6,628
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,121	1,086	1,074	977	958
	음반(음원)녹음시설 운영업	133	137	142	151	143
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	36	33	48	49	57
	기타 오디오물 제작업	6	5	4	11	10
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	48	49	52	64	70
	음반 배급업	19	21	21	28	27
음반 도소매업	음반 도매업	61	65	65	91	85
	음반 소매업	195	216	217	239	242
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	166	161	158	148	143
	음원 대리 중개업	36	34	32	35	33
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	58	53	55	53	50
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	546	577	636	746	707
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	30	35	43	125	139
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	34,080	34,298	34,954	33,349	33,006
음악산업 합계		36,535	36,770	37,501	36,066	35,670

5) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출함

중분류	소분류	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	834	885	908	888	880
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	13,146	12,459	10,655	11,349	11,801
	전자 게임장 운영업	460	500	800	700	676
게임산업 합계		14,440	13,844	12,363	12,937	13,357
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	475	400	475	483	332
	영화 수입	106	50	103	112	50
	영화제작 지원	131	135	162	171	244
	영화 배급	82	75	108	107	85
	극장 상영	382	367	457	452	561
디지털온라인 유통업	영화 홍보 및 마케팅	85	56	60	57	68
	DVD/블루레이 제작 및 유통	3	5	6	8	7
	온라인 배급	-	13	12	11	12
영화산업 합계		1,285	1,111	1,398	1,409	1,369
애니메이션 제작업	온라인 상영	21	10	15	8	10
	애니메이션 창작 제작업	181	192	203	243	241
	애니메이션 하청 제작업	101	110	150	166	166
애니메이션 유통 및 배급업	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	14	16	24	24	28
	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	37	41	53	45	53
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	17	17	17	14	21
애니메이션산업 합계		350	376	447	492	509
지상파 방송	지상파방송 사업자	53	52	52	51	51
	지상파 이동멀티미디어방송 사업자	19	19	19	19	19
유선방송	종합유선방송 사업자	92	91	90	92	93
	중계유선방송 사업자	65	52	49	44	39
위성방송	일반위성방송 사업자	1	1	1	1	1
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	181	178	164	169	172
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	3	3	3	3
	IPTV 콘텐츠제공 사업자(CP)	-	26	25	44	42
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	496	532	554	631	728
방송산업 합계 <sup>6)</sup>		910 <sup>7)</sup>	954	957	1,054	1,148
광고 <sup>8)</sup>	광고대행업	2,261	2,313	2,162	1,954	1,887
	광고제작업	760	781	1,480	1,374	1,388
	광고전문 서비스업	868	865	1,666	1,580	1,553
	인쇄업	816	878	1,306	943	921
	온라인 광고대행업	465	445	866	802	900
	옥외 광고대행업	518	559	649	581	607
광고산업 합계 <sup>9)</sup>		5,688	5,841	7,231	7,234	7,256

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

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

8) 2014년 광고산업 특수분류체계 개정에 따라 전년도와 소분류 기준이 달라졌으므로 이전년도와 단순비교는 불가능

9) 광고산업 사업체는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 사업체 수 및 사업체 비중에서 세부업종의 합계가 전체합계보다 클 수 있음. 2016-2018년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가능

제1부. 조사 방법

중분류	소분류	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	595	608	641	695	666
	캐릭터상품 제조업	466	483	521	503	465
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	253	259	300	289	361
	캐릭터상품 소매업	699	704	719	774	1,042
캐릭터산업 합계		2,018	2,069	2,213	2,261	2,534
e-learning업	e-learning 기획업	396	397	401	426	381
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	774	793	811	845	798
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	244	251	256	239	222
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	200	204	225	198	173
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	916	952	967	1,040	1,036
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	559	646	696	997	921
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	15	16	15	16	14
	스크린골프장 운영업	5,448	5,302	5,237	5,256	6,013
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	99	110	111	132	166
지식정보산업 합계		8,651	8,671	8,719	9,149	9,724
콘텐츠솔루션업	저작물	85	92	107	108	302
	콘텐츠보호	69	72	72	80	84
	모바일솔루션	287	317	337	313	334
	과금/결제	71	77	75	76	79
	콘텐츠관리시스템(CMS)	135	143	153	146	146
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	55	62	71	61	66
	기타 콘텐츠 솔루션	749	831	846	952	971
컴퓨터그래픽스업 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	135	134	137	136	138
콘텐츠솔루션산업 합계		1,586	1,728	1,798	1,872	2,120

표 1-3-3 | 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황<sup>10)</sup>

(단위: 개)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 <sup>11)</sup>					비중 (%)
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	
7개 시	서울	34,339	33,762	34,948	34,440	34,725	33.0
	부산	6,619	6,583	6,444	6,433	5,885	5.6
	대구	5,603	5,236	5,340	5,305	5,195	4.9
	인천	4,893	4,901	4,884	4,753	4,709	4.5
	광주	3,719	3,515	3,499	3,516	3,319	3.2
	대전	3,486	3,552	3,473	3,605	3,536	3.4
	울산	2,308	2,206	2,237	2,249	2,164	2.1
	세종 <sup>12)</sup>	-	-	-	282	318	0.3
	소계	26,628	25,993	25,878	30,792	25,125	23.9
9개 도	경기도	19,952	20,525	20,310	20,307	20,802	19.8
	강원도	2,650	2,565	2,619	2,564	2,752	2.6
	충청북도	2,800	2,761	2,768	2,837	2,851	2.7
	충청남도	3,143	3,416	3,369	3,185	3,347	3.2
	전라북도	2,852	2,855	2,926	2,942	2,993	2.8
	전라남도	2,724	2,689	2,606	2,642	2,400	2.3
	경상북도	4,304	4,454	4,352	4,353	4,193	4.0
	경상남도	4,996	4,972	4,992	5,006	4,998	4.7
	제주도	1,053	1,021	1,026	1,045	1,113	1.1
	소계	44,474	45,258	44,966	44,881	45,449	43.2
	합계	105,441	105,013	105,792	105,464	105,299	100.0

지역	산업	출판				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	10,631	10,409	10,413	10,610	10,238
	부산	1,441	1,398	1,396	1,405	1,304
	대구	1,230	1,179	1,184	1,254	1,154
	인천	815	816	819	743	720
	광주	777	786	780	794	745
	대전	804	817	808	818	776
	울산	387	360	356	366	349
	세종 <sup>13)</sup>	-	-	-	81	82
	소계	5,454	5,356	5,343	5,461	5,130
9개 도	경기도	4,488	4,598	4,537	4,575	4,741
	강원도	497	491	497	508	483
	충청북도	548	515	515	558	525
	충청남도	596	672	675	628	623
	전라북도	718	716	717	730	676
	전라남도	563	569	571	597	566
	경상북도	898	874	882	914	836
	경상남도	1,064	1,067	1,065	998	953
	제주도	248	238	237	250	224
	소계	9,620	9,740	9,696	9,758	9,627
	합계	25,705	25,505	25,452	25,829	24,995

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

11) 광고산업의 2016-2018년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가함

12) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

13) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사 방법

지역	산업	만화				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	2,098	2,137	1,866	1,805	1,679
	부산	649	632	629	530	472
	대구	400	386	382	364	329
	인천	399	392	380	348	317
	광주	322	312	308	273	255
	대전	306	296	289	270	246
	울산	196	193	185	170	144
	세종 <sup>14)</sup>	-	-	-	15	14
	소계	2,272	2,211	2,173	1,970	1,777
9개 도	경기도	1,674	1,626	1,567	1,450	1,397
	강원도	229	226	216	181	168
	충청북도	236	230	224	223	206
	충청남도	233	229	222	232	219
	전라북도	311	295	287	266	243
	전라남도	242	242	242	232	208
	경상북도	356	343	330	329	293
	경상남도	508	491	489	399	362
	제주도	115	115	110	85	76
	소계	3,904	3,797	3,687	3,397	3,172
합계	8,274	8,145	7,726	7,172	6,628	

지역	산업	음악				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	8,196	8,160	8,388	8,262	8,270
	부산	2,372	2,356	2,384	2,190	2,149
	대구	2,255	2,215	2,238	2,090	2,043
	인천	2,475	2,458	2,518	2,449	2,377
	광주	1,411	1,339	1,370	1,290	1,204
	대전	1,397	1,424	1,461	1,411	1,445
	울산	1,074	991	1,025	934	909
	세종 <sup>15)</sup>	-	-	-	123	154
	소계	10,984	10,783	10,996	10,487	10,281
9개 도	경기도	7,675	7,954	8,061	7,862	7,478
	강원도	986	1,001	1,024	969	1,120
	충청북도	1,182	1,211	1,245	1,226	1,239
	충청남도	1,325	1,462	1,473	1,294	1,411
	전라북도	935	951	980	929	1,079
	전라남도	1,038	1,020	1,032	968	773
	경상북도	1,890	1,910	1,942	1,813	1,708
	경상남도	2,016	2,024	2,044	1,962	1,960
	제주도	308	294	316	294	351
	소계	17,355	17,827	18,117	17,317	17,119
합계	36,535	36,770	37,501	36,066	35,670	

14) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

15) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	게임 <sup>16)</sup>				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
6개 시	서울	3,252	2,966	2,681	2,651	2,694
	부산	981	919	792	812	784
	대구	644	709	637	681	732
	인천	692	660	555	604	659
	광주	593	577	538	592	601
	대전	449	428	386	405	403
	울산	361	368	324	371	370
	소계	3,720	3,661	3,232	3,465	3,549
9개 도	경기도	3,005	2,929	2,554	2,739	2,961
	강원도	578	504	483	494	512
	충청북도	453	399	381	395	429
	충청남도	591	580	512	526	554
	전라북도	562	556	492	477	473
	전라남도	524	482	434	455	456
	경상북도	693	702	632	696	679
	경상남도	854	860	779	838	840
	제주도	208	205	183	201	210
	소계	7,468	7,217	6,450	6,821	7,114
합계	14,440	13,844	12,363	12,937	13,357	

지역	산업	영화				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	800	666	873	856	727
	부산	55	57	47	56	54
	대구	26	23	29	26	31
	인천	29	20	30	33	35
	광주	23	19	15	22	34
	대전	13	12	12	11	14
	울산	5	5	6	5	8
	세종 <sup>17)</sup>	-	-	-	3	4
소계	151	136	139	1,012	180	
9개 도	경기도	220	182	219	218	220
	강원도	12	13	22	27	32
	충청북도	12	12	15	15	26
	충청남도	13	15	25	22	27
	전라북도	24	27	33	33	35
	전라남도	11	13	15	18	27
	경상북도	13	20	22	23	32
	경상남도	21	22	29	33	49
	제주도	8	5	6	8	14
	소계	334	309	386	397	462
합계	1,285	1,111	1,398	1,409	1,369	

16) 게임산업의 경우 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

17) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사 방법

지역	산업	애니메이션				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
서울		235	243	286	332	355
7개 시	부산	15	16	17	19	19
	대구	1	2	2	1	1
	인천	3	3	3	4	4
	광주	23	26	27	23	25
	대전	3	3	3	4	3
	울산	0	2	2	1	2
	세종 <sup>18)</sup>	-	-	-	-	3
	소계	45	52	54	52	57
9개 도	경기도	53	68	94	83	74
	강원도	2	1	1	6	7
	충청북도	1	3	3	3	1
	충청남도	5	2	2	3	4
	전라북도	2	1	1	1	1
	전라남도	1	3	3	3	3
	경상북도	1	3	0	1	1
	경상남도	3	-	3	3	1
	제주도	2	-	0	5	5
	소계	70	81	107	108	97
합계	350	376	447	492	509	

지역	산업	방송(방송영상독립제작사 제외) <sup>19)</sup>				
		2014년 <sup>20)</sup>	2015년	2016년	2017년	2018년
서울		210	230	209	231	232
7개 시	부산	18	19	15	17	16
	대구	16	15	14	13	13
	인천	11	9	9	9	8
	광주	9	9	9	9	9
	대전	8	8	10	9	10
	울산	4	4	5	5	4
	세종 <sup>21)</sup>	2	2	2	4	3
	소계	68	66	64	66	63
9개 도	경기도	35	38	31	35	36
	강원도	13	12	11	11	11
	충청북도	10	10	11	7	7
	충청남도	4	4	5	3	4
	전라북도	9	9	11	10	9
	전라남도	28	24	22	20	20
	경상북도	12	9	11	10	9
	경상남도	21	15	13	13	12
	제주도	5	5	4	6	6
	소계	137	126	119	115	114
합계	413	421	390	412	409	

18) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

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

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

21) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함



지역	산업	방송(방송영상독립제작사)				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	364	371	395	448	550
	부산	20	24	20	29	19
	대구	9	12	14	10	10
	인천	6	11	11	12	10
	광주	6	6	7	9	6
	대전	7	7	7	9	11
	울산	5	5	4	7	2
	세종 <sup>22)</sup>	-	-	-	2	5
	소계	53	65	63	78	63
9개 도	경기도	35	47	45	61	60
	강원도	11	15	14	15	9
	충청북도	5	3	3	2	2
	충청남도	5	4	8	4	2
	전라북도	6	7	7	6	10
	전라남도	3	3	2	1	2
	경상북도	1	3	2	2	2
	경상남도	6	6	7	8	12
	제주도	7	8	8	6	16
	소계	79	96	96	105	115
합계	496	532	554	631	728	

지역	산업	광고 <sup>23)</sup>				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
7개 시	서울	3,189	3,365	4,468	3,793	4,366
	부산	478	497	490	745	380
	대구	557	196	344	366	335
	인천	46	82	121	109	112
	광주	302	212	217	249	175
	대전	215	244	188	275	212
	울산	7	-	56	104	58
	세종 <sup>24)</sup>	-	-	21	30	26
	소계	1,605	1,231	1,438	1,878	1,297
9개 도	경기도	318	544	541	558	635
	강원도	76	62	102	70	113
	충청북도	102	116	112	128	98
	충청남도	95	132	132	165	147
	전라북도	58	47	152	215	149
	전라남도	94	122	73	106	81
	경상북도	42	176	108	64	117
	경상남도	51	5	83	199	184
	제주도	58	41	45	58	69
	소계	894	1,245	1,325	1,563	1,593
합계	5,688	5,841	7,231	7,234	7,256	

22) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

23) 2014년 광고산업 특수분류체계 개정에 따라 전년도와 소분류 기준이 달라졌으므로 이전년도와 단순비교는 불가능 2016-2018년은 "아리랑TV", "언론진흥재단"을 포함하여 분석된 값으로 이전년도와 단순비교는 불가능

24) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제1부. 조사 방법

지역	산업	캐릭터				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
서울		906	836	893	863	870
7개 시	부산	107	130	134	120	125
	대구	65	78	81	68	79
	인천	65	74	74	96	105
	광주	57	56	57	59	59
	대전	33	36	42	56	53
	울산	17	17	17	21	28
	세종 <sup>25)</sup>	-	-	-	5	5
	소계	344	391	405	425	454
9개 도	경기도	453	549	600	627	826
	강원도	40	35	42	45	45
	충청북도	47	39	38	47	47
	충청남도	49	50	51	49	63
	전라북도	38	33	35	45	54
	전라남도	36	25	30	30	34
	경상북도	47	42	43	45	45
	경상남도	47	44	48	63	73
	제주도	11	25	28	22	23
	소계	768	842	915	973	1,210
합계	2,018	2,069	2,213	2,261	2,534	

지역	산업	지식정보				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
서울		3,344	3,283	3,316	3,365	3,371
7개 시	부산	437	459	452	443	493
	대구	356	364	362	385	413
	인천	328	342	331	308	321
	광주	171	146	143	177	181
	대전	215	211	210	261	278
	울산	246	254	250	256	274
	세종 <sup>26)</sup>	-	-	-	18	22
	소계	1,753	1,776	1,748	1,848	1,982
9개 도	경기도	1,752	1,715	1,757	1,818	2,042
	강원도	200	188	187	215	228
	충청북도	198	213	211	224	256
	충청남도	218	251	255	248	282
	전라북도	178	200	198	217	249
	전라남도	181	181	178	208	225
	경상북도	348	363	369	439	454
	경상남도	401	424	419	467	526
	제주도	78	77	81	100	109
	소계	3,554	3,612	3,655	3,936	4,371
합계	8,651	8,671	8,719	9,149	9,724	

25) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

26) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

지역	산업	콘텐츠솔루션				
		2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
	서울	1,114	1,097	1,160	1,224	1,373
7개 시	부산	46	76	68	67	70
	대구	44	57	53	47	55
	인천	25	34	33	38	41
	광주	25	27	28	19	25
	대전	36	66	57	76	85
	울산	6	7	7	9	16
	세종 <sup>27)</sup>	-	-	-	1	-
	소계	182	267	246	257	292
9개 도	경기도	244	275	304	281	332
	강원도	7	17	20	23	24
	충청북도	6	10	10	9	15
	충청남도	7	13	9	11	11
	전라북도	11	13	13	13	15
	전라남도	3	5	4	4	5
	경상북도	3	9	11	17	17
	경상남도	4	14	13	23	26
	제주도	5	8	8	10	10
		소계	290	364	392	391
	합계	1,586	1,728	1,798	1,872	2,120

27) 2014-2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

## 제2절 표본설계

### 1. 층화

표본조사 사업체에 대하여 콘텐츠산업 소분류업종과 종사자규모를 기준으로 층화

☞ 계통추출에서는 지역(시도)을 기준변수로 활용하여 내재층화 실시

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

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

### 2. 표본규모 및 배분

2018년 기준 조사규모는 12,416개로 2016년 기준 조사규모 12,695개, 2017년 기준 조사규모 11,243개 대비 증가

표 1-3-4 콘텐츠산업 통계조사 연도별 표본대상 규모 비교

(단위: 개)

구분	2016년	2017년	2018년
	조사규모	조사규모	조사규모
출판산업	1,452	1,264	1,719
만화산업	788	458	691
음악산업	905	630	945
게임산업	2,108	2,091	2,080
영화산업	1,398	1,409	1,369
애니메이션산업	447	484	464
방송산업 <sup>28)</sup>	957	1,043	1,148
방송영상독립제작사	554	631	728
광고	1,700	1,700	1,700
캐릭터	764	502	564
지식정보	1,334	1,019	1,218
콘텐츠솔루션	842	643	518
합계	12,695	11,243	12,416

### 3. 목표오차

콘텐츠산업은 업종대분류별로 표본크기를 결정하였으며 콘텐츠산업 산업별 목표오차는 95% 신뢰 수준 하에서 ±3.5% 내외

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

## 4. 표본추출

## I 표본추출방법

- 2018년 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 멱배분법( $p=0.6$ )을 적용하였고 종사자 수를 기준 변수로 활용

## I 표본수 결정 및 배분

- 업종대분류별 표본 사업체 수 결정
  - : 콘텐츠산업 표본조사층의 목표오차를  $\pm 3.5\%$  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

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

## I 표본의 추출

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

# 04 모수 추정

## 제1절 무응답 및 이상치 처리

### 1. 무응답 현황 및 처리

2019(2018년 기준) 콘텐츠산업 통계조사를 실시한 결과 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 산업의 조사대상 사업체 수는 12,416개이며, 이 중 응답한 사업체 수는 14,113개임. 응답률은 2018년 기준 100.0%임.

표 1-4-1 콘텐츠산업 통계조사 회수율 (단위: 개)

구분	2016년 기준			2017년 기준			2018년 기준			
	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	조사대상 사업체 수	총 응답 사업체 수	응답률 (%)	
출판	1,452	1,520	100.0	1,264	2,508	100.0	1,719	3,147	100.0	
만화	788	801	100.0	458	524	100.0	691	679	98.3	
음악	905	920	100.0	630	716	100.0	945	1,052	100.0	
게임	2,108	1,633	80.9	2,091	1,653	79.1	2,080	1,654	79.5	
애니메이션	447	419	93.7	484	477	98.6	464	441	95.0	
자체 조사	방송 (방송영상독립제작사)	554	252	45.5	631	259	41.0	728	276	37.9
	광고	1,700	1,700	100.0	1,700	1,700	100.0	1,700	1,700	100.0
	캐릭터	764	750	98.2	502	653	100.0	564	879	100.0
	지식정보	1,334	1,471	100.0	1,019	1,381	100.0	1,218	1,829	100.0
	콘텐츠솔루션	842	847	100.0	643	1,003	100.0	518	1,015	100.0
	소계	10,894	10,313	94.7	9,422	10,874	100.0	10,627	12,672	100.0
	영화	1,398	853	61.0	1,409	895	63.5	1,369	1,038	75.8
인용 자료	방송(방송영상독립 제작사 제외) <sup>29)</sup>	403	402	99.8	412	410	99.5	420	403	96.0
	소계	1,801	1,255	69.7	1,820	1,305	71.7	1,789	1,441	80.5
	합계	12,695	11,568	91.1	11,243	12,179	100.0	12,416	14,113	100.0

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

### ■ 항목 무응답 점검

- 조사표 점검 시 조사가 되어야 하는 항목(매출액, 종사자 수, 부가가치액, 수출입액) 중 일부가 누락된 경우 그 이유를 반드시 확인하여 누락된 사유 작성
  - ☞ 종사자 수는 조사되었으나, 매출액이 조사 되지 않은 경우

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

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

사업체명	1회 조사	2회 조사	3회 조사	비고	내용
000캐릭터	19.09.12	19.09.16	19.09.20	조사원 기입내용	회사기밀이므로 알려줄 수 없음
				실사관리자 기입내용	동일 이유로 거부
000만화	19.09.15	19.09.17	19.09.19	조사원 기입내용	응답해도 혜택이 없음
				실사관리자 기입내용	3회 조사에서 응함

### ■ 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%

제1부. 조사 방법

■ 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

2018년 매출액 총 합계		36,000 백만 원						
업종	①창작 및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중 합계	업종매출액	업종매출액비중
111	60%	10%	10%	15%	5%	100%	19,000백만 원	52.8%
112	70%	3%	2%	15%	10%	100%	17,000백만 원	47.2%
합계							36,000백만 원	100%

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

2. 이상점(outlier) 파악 및 처리

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

☞ 예) 서적출판업

제2절 단위 무응답 추정

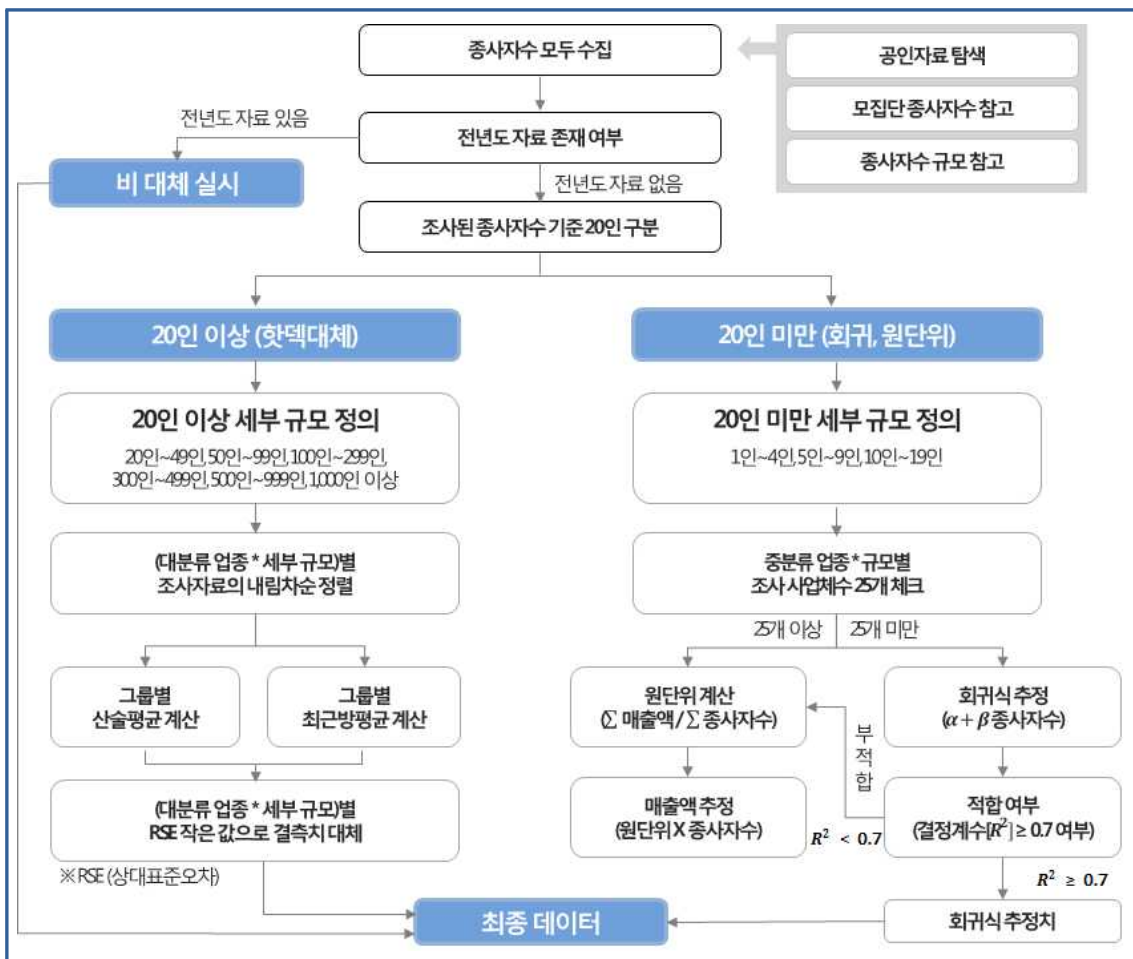
■ 전수총 사업체 중에서 무응답 사업체의 주요 항목들에 대해서는 참고자료를 활용하여 재수집

■ 주요 항목들에 대해서는 다음 절차에 따라 참고자료 수집



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

■ 전수층 사업체의 항목무응답 대체 절차



제1부. 조사 방법

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 865게임

- 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 만화 출판업, 만화 도  
소매업, 온라인 음악 유통업, e-learning업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 5게임

■ 20인 미만 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 426게임

- 조사 사업체 수 보다 추정 대상 사업체 수가 더 많은 중분류 업종은 애니메이션 제작업  
1게임

## 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

: 만화 출판업 ⇒ 만화산업

: 만화 도소매업 ⇒ 만화산업

: 온라인 음악 유통업 ⇒ 음악산업

: 애니메이션 제작업 ⇒ 애니메이션산업

: e-learning업 ⇒ 지식정보산업

: 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 ⇒ 지식정보산업

■ **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

: 해당없음

- 조사사업체 수가 30개 미만

: 해당없음

## 3. 매출액 추정

## 가. 전년도 조사자료 있는 사업체

■ **단위무응답 사업체에 대하여 전년도 자료가 있는 사업체는 비대체를 수행**

- 해당 사업체에 대하여 전년도의 자료가 존재하는 경우 각 항목에 대하여 전년도 자료를 이용한 비율 대체를 수행한다. 즉,

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

제1부. 조사 방법

- $y_{(i)hk}$  :  $i$ 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

■ 2.2에 정의 한 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, 1350, 2375, 3150, 3829, 3960, 4032, 5333, 7500, 10000
- 상하위 1개: 900과 10000
- 나머지 매출액의 평균:  $\frac{(1350 + \dots + 7500)}{8} = 3941.125$
- 종사자 수 50인에 대한 무응답 3개 사업체의 매출액: 3941.125로 추정

### ■ 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 = 7,440백만원

※ 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

#### ■ 추정방법의 선정

- 회귀방정식과 원단위 식을 적용하여 정확도가 높은 방법을 채택
- 추정방법에 대한 정확도 산출 방식

: 다음 2개 식의 값이 100%에 가까운 값

- 평균절대오차 = 1 - (추정 값 / 실제 값 - 1)의 절대치 평균)

- 평균유사도 = { Min(추정 값, 실제 값) / Max(추정 값, 실제 값) } 의 평균

#### ■ 추정 대상( $k$ ) 정의

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

#### ■ 이상점(Outlier) 정의 및 추정식 제외

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

#### ■ 회귀추정식으로 추정

- 조사 자료를 모두 이용하여 종사자 수와의 선형관계식으로 매출액을 추정

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

## ■ 종사자 수와의 원단위 식을 통해 추정

- 추정 대상( $k$ )별로 평균 원단위( $=\Sigma$ 매출액 /  $\Sigma$ 종사자 수) 계산
- 추정할 사업체의 매출액 = 종사자 수  $\times$  (평균 원단위)
- 규모는 5명 단위로 정의함 ( $= \text{INT}(\text{종사자 수} / 5)$ )  
(단, 규모 내 자료수가 3개 미만인 경우는 인근 규모와 병합하여 계산)

## 4. 가중치 처리방법

## I 설계가중치

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

## I 무응답보정 가중치

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

## I 전수조사층을 제외한 표본조사층의 가중치는 다음과 같음.

I 표 1-4-2 I 표본 산업별 가중치

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	12.9	3.8	3.8
		교과서 및 학습서적 출판업	6.4	3.9	5.5
		인터넷/모바일 전자출판제작업	14.8	6.7	7.3
		신문 발행업	9.7	3.6	3.2
		잡지 및 정기간행물 발행업	13.3	5.4	3.4
		정기 광고간행물 발행업	5.5	5.2	5.6
		기타인쇄물출판업	4.3	2.8	2.4
	인쇄업	인쇄업	36.1	9.4	3.2
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	8.9	4.1	2.5
		서적 및 잡지류 소매업	9.6	4.6	2.4
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	20.0	14.0	3.5	
	서적임대업(만화제외)	23.9	3.8	9.8	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	5.4	4.8	-	
	일반 출판사(만화부문)	4.5	9.0	6.0	
만화	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	3.2	3.5	13.0
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1.4	7.0	13.0
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	15.6	2.7	6.0
		서적임대(대여)(만화부문)	26.8	4.3	9.0
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	4.5	3.5	4.0	
	만화 서적 및 잡지류 소매	12.7	5.2	2.8	

제1부. 조사 방법

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인	
음악	음악제작업	음악 기획 및 제작업	9.5	8.6	4.3	
		음반(음원)녹음시설 운영업	8.2	3.0	7.0	
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	12.3	3.5	-	
		기타 오디오물 제작업	4.5	-	-	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	5.2	5.0	-	
		음반 배급업	3.5	-	-	
	음반 도소매업	음반 도매업	4.9	15.0	4.0	
		음반 소매업	3.7	2.3	3.0	
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	29.7	21.0	3.8	
		음원 대리 중개업	3.0	6.5	6.0	
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	-	-	11.0	
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	7.5	2.3	1.7	
		기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	5.9	4.0	7.0	
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	65.7	4.6	-	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4.1	1.9	1.6	
		캐릭터상품 제조업	6.6	3.5	3.0	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	6.2	4.0	2.2	
		캐릭터상품 소매업	4.2	2.2	2.3	
e-learning업	e-learning 기획업	14.0	3.5	1.6		
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	10.0	4.6	3.0		
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	5.5	4.9	3.9		
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	7.1	5.3	-		
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	5.3	3.0	2.0	
지식정보	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6.6	3.3	2.5	
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	-	2.0	-	
		스크린골프장 운영업	16.5	8.2	10.9	
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	4.4	2.6	5.2	
콘텐츠솔루션	솔루션업	저작물	1.6	1.3	1.1	
		콘텐츠보호	2.9	3.3	2.8	
		모바일솔루션	4.3	3.2	2.5	
		과금/결제	6.5	5.5	2.0	
		콘텐츠관리시스템(CMS)	7.3	3.4	2.3	
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	3.0	2.6	1.9	
		기타 콘텐츠솔루션	3.2	2.8	3.2	
		컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	4.7	2.5	3.0



## 5. 전수조사 및 표본조사 추정방법

### ■ 전수조사 추정방법

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

### ■ 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

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

$i$ (업종) = 1, ..., 8,  $j$ (규모) = 1, ..., 5,  $k$ 업체의 매출액

## 6. 최종 추정 값

### ■ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

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

## 7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

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

제1부. 조사 방법

표 1-4-3 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만원)	평균 표준오차 (백만원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	584.9	28.6	4.9	95
		교과서 및 학습서적 출판업	3,925.3	403.2	10.3	95
		인터넷/모바일 전자출판제작업	2,176.3	365.0	16.8	95
		신문 발행업	4,507.2	307.1	6.8	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	840.4	39.9	4.8	95
		정기 광고간행물 발행업	1,510.3	136.4	9.0	95
		기타인쇄물출판업	735.9	74.0	10.1	95
	인쇄업	인쇄업	342.4	9.7	2.8	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,610.8	95.2	5.9	95
		서적 및 잡지류 소매업	1,099.5	37.6	3.4	95
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	4,637.1	752.0	16.2	95	
	서적임대업(만화제외)	33.2	4.1	12.5	95	
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	1,967.0	165.7	8.4	95
		일반 출판사(만화부문)	3,869.5	582.6	15.1	95
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	648.2	199.9	30.8	95
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	5,214.0	624.7	12.0	95
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	39.5	4.9	12.3	95
		서적임대(대여)(만화부문)	28.0	3.2	11.5	95
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	393.4	147.6	37.5	95
		만화 서적 및 잡지류 소매	62.3	6.8	10.9	95
음악	음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,406.5	172.5	12.3	95
		음반(음원)녹음시설 운영업	445.8	122.8	27.5	95
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	334.5	87.1	26.0	95
		기타 오디오물 제작업	85.0	4.4	5.2	95
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	1,418.5	452.9	31.9	95
		음반 배급업	3,648.0	506.6	13.9	95
	음반 도소매업	음반 도매업	1,037.4	184.9	17.8	95
		음반 소매업	547.5	130.0	23.7	95
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	10,621.0	5263.6	49.6	95
		음원 대리 중개업	3,879.4	158.5	4.1	95
인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)		1,968.7	390.3	19.8	95	
음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	1,387.6	138.8	10.0	95	
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	554.1	182.5	32.9	95	
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	43.8	1.4	3.1	95	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,363.0	95.5	7.0	95
		캐릭터상품 제조업	11,705.9	1440.3	12.3	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	5,063.3	462.5	9.1	95
캐릭터상품 소매업		3,865.8	184.7	4.8	95	

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만원)	평균 표준오차 (백만원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	1,863.1	176.7	9.5	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	3,425.8	202.4	5.9	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,071.0	126.9	6.1	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,573.7	201.1	12.8	95
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1,466.7	42.0	2.9	95
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,317.7	655.4	7.0	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	24,331.8	5407.0	22.2	95
		스크린골프장 운영업	248.4	14.2	5.7	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,083.1	116.3	10.7	95
	콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	2,076.1	53.8	2.6
콘텐츠보호			3,223.9	370.4	11.5	95
모바일솔루션			4,691.0	250.2	5.3	95
과금/결제			7,711.3	1003.9	13.0	95
콘텐츠관리시스템(CMS)			1,688.6	198.6	11.8	95
콘텐츠전송네트워크(CDN)			3,715.9	204.3	5.5	95
기타			1,245.4	78.2	6.3	95
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	2,319.6	415.1	17.9	95

제1부. 조사 방법

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)	4.8	0.1	2.4	95	
		교과서 및 학습서적 출판업	21.5	1.3	6.3	95	
		인터넷/모바일 전자출판제작업	13.0	1.7	13.4	95	
		신문 발행업	27.4	1.5	5.4	95	
		잡지 및 정기간행물 발행업	7.7	0.2	2.9	95	
		정기 광고간행물 발행업	15.7	1.4	8.8	95	
		기타인쇄물출판업	4.3	0.3	7.2	95	
	인쇄업	인쇄업	4.5	0.1	1.5	95	
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	6.1	0.2	2.7	95	
		서적 및 잡지류 소매업	6.0	0.2	3.3	95	
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	10.4	0.9	8.6	95	
		서적임대업(만화제외)	1.1	0.1	9.3	95	
	만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	9.4	0.6	6.0	95
			일반 출판사(만화부문)	18.6	3.5	18.9	95
온라인 만화 제작·유통업		인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	4.2	0.6	14.4	95	
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	14.9	1.7	11.1	95	
만화책 임대업		만화임대(만화방, 만화카페 등)	1.4	0.1	8.8	95	
		서적임대(대여)(만화부문)	1.5	0.1	9.2	95	
만화 도소매업		만화 서적 및 잡지류 도매	4.9	0.6	11.5	95	
		만화 서적 및 잡지류 소매	0.7	0.0	6.2	95	
음악		음악제작업	음악 기획 및 제작업	3.9	0.1	3.5	95
			음반(음원)녹음시설 운영업	3.8	0.5	12.1	95
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	1.5	0.2	12.8	95	
		기타 오디오물 제작업	1.5	0.4	29.4	95	
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	2.7	0.3	11.3	95	
		음반 배급업	5.4	0.4	7.1	95	
	음반 도소매업	음반 도매업	1.8	0.2	8.9	95	
		음반 소매업	2.2	0.1	5.6	95	
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	17.3	7.8	45.3	95	
		음원 대리 중개업	6.8	0.5	7.2	95	
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	9.9	0.7	7.6	95	
		음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	6.0	0.2	3.2	95
			기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	2.2	0.2	10.8	95
		노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1.9	0.0	2.0	95
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	7.2	0.3	3.6	95	
		캐릭터상품 제조업	30.5	2.5	8.2	95	
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	8.9	0.5	5.8	95	
캐릭터상품 소매업		13.5	0.7	5.3	95		

대분류	중분류	소분류	평균 종사자수 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	13.9	1.1	7.7	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	23.2	1.2	5.3	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	24.2	1.5	6.4	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	12.2	1.1	8.8	95
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	15.8	0.3	2.1	95
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	19.4	0.6	3.2	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	67.3	11.6	17.2	95
		스크린골프장 운영업	3.2	0.1	2.2	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	5.7	0.5	8.5	95
	콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	18.1	0.4	2.0
콘텐츠보호			28.1	2.2	7.7	95
모바일솔루션			21.5	0.8	3.6	95
과금/결제			27.7	2.0	7.2	95
콘텐츠관리시스템(CMS)			15.8	1.6	10.2	95
콘텐츠전송네트워크(CDN)			18.9	0.8	4.4	95
기타			7.1	0.1	1.9	95
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	13.4	1.1	8.2	95

### 제3절 콘텐츠산업통계조사 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 만화산업에 중복 처리되기 때문임

#### 3. 음악

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

#### 4. 게임

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

#### 5. 영화

영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국 영화산업 실태조사 인용

#### 6. 애니메이션

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

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

극장 매출액과 방송사 수출액을 전체 매출액에 포함시켜 부가가치액과 부가가치율 산출

## 7. 방송(방송영상독립제작사 포함)

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

방송산업 부가가치율은 한국은행 기업경영분석 자료와 조사된 방송영상독립제작사 부가가치율을 이용하여 산출

## 8. 광고

광고산업 데이터는 2019 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 계상한 것을 의미하지 않음

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

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

## 9. 캐릭터

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

## 10. 지식정보

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

## 11. 콘텐츠솔루션

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





---

제 **2** 부

# 콘텐츠산업통계조사 전체결과

---

제1장 사업체 수

제2장 매출액

제3장 콘텐츠 제작 비용

제4장 부가가치액

제5장 수출입액

제6장 종사자 수



# 01 사업체 수

## 제1절 콘텐츠산업 사업체 수 현황

2018년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,310개로 전년대비 0.2% 감소했으며, 2014년부터 2018년까지 연평균 0.0% 감소했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 음악산업 사업체 수가 3만 5,670개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 33.9%의 비중을 차지해 콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 1.1% 감소, 연평균 0.6% 감소한 수치이다. 출판산업 사업체 수는 2만 4,995개로 23.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 3.2% 감소, 연평균 0.7% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 3,357개로 12.7%의 비중을 차지했으며 전년대비 3.2% 증가, 연평균 1.9% 감소했다. 지식정보산업 사업체 수는 9,724개로 9.2%의 비중을 차지했으며 전년대비 6.3% 증가, 연평균 3.0% 증가했다. 광고산업 사업체 수는 7,256개로 6.9%의 비중을 차지했으며 전년대비 0.3% 증가, 연평균 6.3% 증가했다. 만화산업 사업체 수는 6,628개로 6.3%의 비중을 차지했으며 전년대비 7.6% 감소, 연평균 5.4% 감소했다. 캐릭터산업 사업체 수는 2,534개로 2.4%의 비중을 차지했으며 전년대비 12.1% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 2,120개로 2.0%의 비중을 차지했으며 전년대비 13.2% 증가, 연평균 7.5% 증가했다. 영화산업 사업체 수는 1,369개로 1.3%의 비중을 차지했으며 전년대비 2.8% 감소, 연평균 1.6% 증가했다. 방송산업 사업체 수는 1,148개로 1.1%의 비중을 차지했으며 전년대비 8.9% 증가, 연평균 6.0% 증가했다. 애니메이션산업 사업체 수는 509개로 0.5%의 비중을 차지했으며 전년대비 3.5% 증가, 연평균 9.8% 증가했다.

표 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

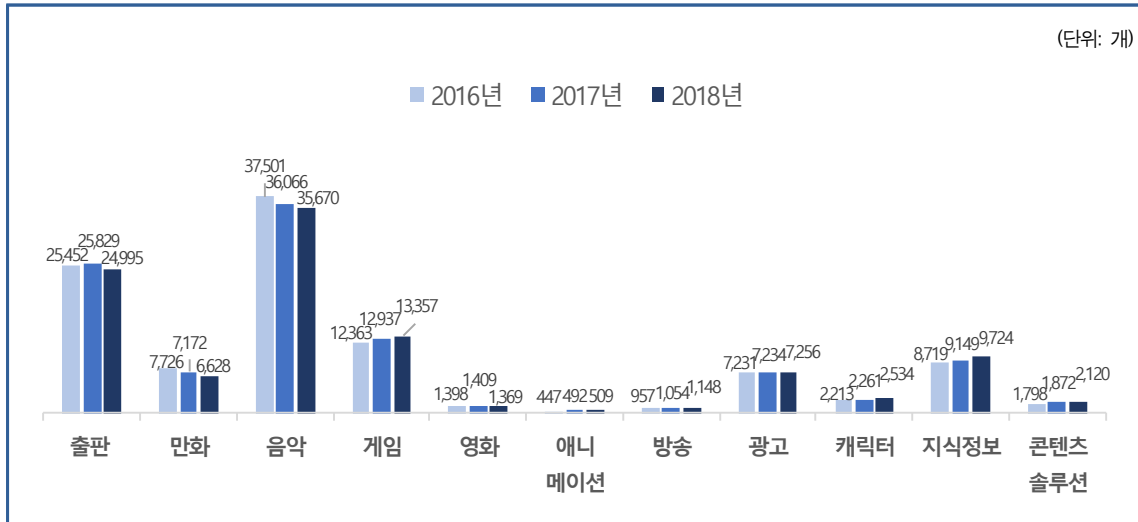
(단위: 개)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	25,705	25,505	25,452	25,829	24,995	23.7	△3.2	△0.7
만화	8,274	8,145	7,726	7,172	6,628	6.3	△7.6	△5.4
음악	36,535	36,770	37,501	36,066	35,670	33.9	△1.1	△0.6
게임	14,440	13,844	12,363	12,937	13,357	12.7	3.2	△1.9
영화	1,285	1,111	1,398	1,409	1,369	1.3	△2.8	1.6
애니메이션	350	376	447	492	509	0.5	3.5	9.8
방송	910	954	957	1,054	1,148	1.1	8.9	6.0
광고 <sup>30)</sup>	5,688	5,841	7,231	7,234	7,256	6.9	0.3	6.3
캐릭터	2,018	2,069	2,213	2,261	2,534	2.4	12.1	5.9
지식정보	8,651	8,671	8,719	9,149	9,724	9.2	6.3	3.0
콘텐츠솔루션	1,586	1,728	1,798	1,872	2,120	2.0	13.2	7.5
합계	105,442	105,014	105,805	105,475	105,310	100.0	△0.2	△0.0

30) 2016년~2018년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

■ 그림 2-1-1 ■ 콘텐츠산업 사업체 수 현황



2018년 콘텐츠산업 사업체 수를 매출액 규모별로 살펴보면 10억 원 미만 사업체는 9만 3,673개로 89.0%를 차지했고, 10억 원 이상 사업체는 11,609개로 11.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

■ 표 2-1-2 ■ 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2018년)<sup>31)</sup>

(단위: 개)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		22,007	2,988	24,995
만화		6,254	374	6,628
음악		35,139	531	35,670
게임		13,005	352	13,357
영화		635	734	1,369
애니메이션		341	168	509
방송		560	560	1,120
광고		4,864	2,391	7,256
캐릭터		1,693	841	2,534
지식정보		8,031	1,693	9,724
콘텐츠솔루션		1,144	976	2,120
합계		93,673	11,609	105,282
비중(%)		89.0	11.0	100.0

31) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함. IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 42개 포함

연도별로 매출액 규모별 사업체 수를 살펴보면 10억 원 미만 사업체 수는 전년대비 1.2% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.7% 감소했으며, 10억 원 이상 사업체 수는 전년대비 8.9% 증가, 연평균 14.4% 증가했다.

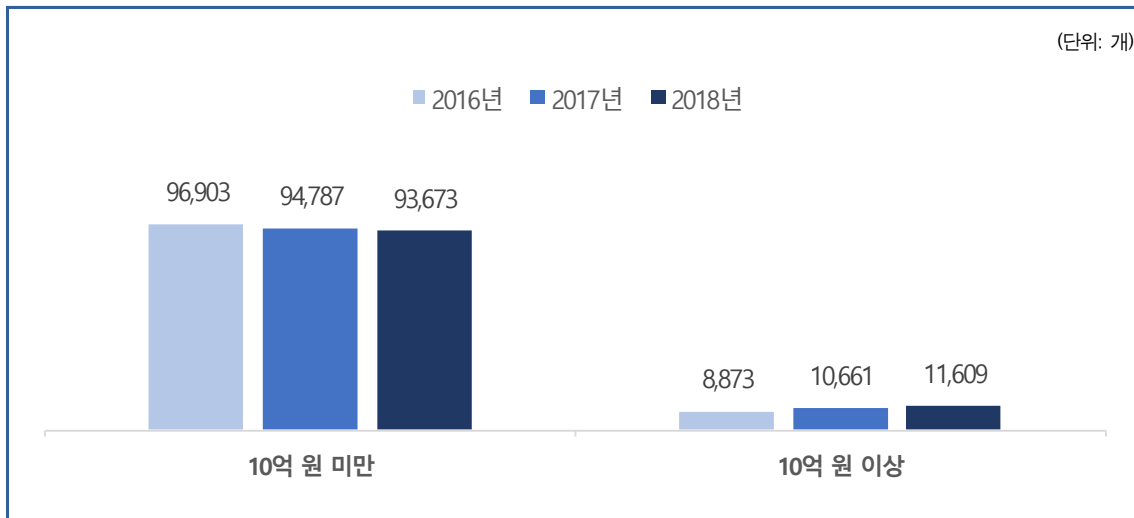
표 2-1-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황<sup>32)</sup>

(단위: 개)

연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2016년		96,903	8,873	105,776
2017년		94,787	10,661	105,448
2018년		93,673	11,609	105,282
전년대비증감률(%)		△1.2	8.9	△0.2
연평균증감률(%)		△1.7	14.4	△0.2

그림 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2018년 콘텐츠산업 사업체 수를 종사자 규모별로 살펴본 결과 1인 이상 9인 이하 규모의 사업체 수가 9만 5,484개로 전체 사업체의 90.7%를 차지했으며, 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 수는 7,806개로 7.4%를 차지했다. 50인 이상 규모의 사업체 수는 1,945개로 가장 낮은 비중인 1.8%의 비중을 차지했다.

【 표 2-1-4 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2018년)<sup>33)</sup> (단위: 개)

종사자 규모 산업	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판	22,759	1,857	379	24,995
만화	6,286	264	78	6,628
음악	35,369	262	39	35,670
게임	12,576	649	132	13,357
영화	675	489	205	1,369
애니메이션	311	171	27	509
방송	445	447	181	1,073
광고	5,713	1,349	194	7,256
캐릭터	2,036	375	123	2,534
지식정보	8,244	1,037	443	9,724
콘텐츠솔루션	1,070	906	144	2,120
합계	95,484	7,806	1,945	105,235
비중(%)	90.7	7.4	1.8	100.0

연도별로 종사자 규모별 사업체 수를 살펴보면 1인 이상 9인 이하는 전년대비 1.0% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.9% 감소했으며, 10인 이상 49인 이하는 전년대비 5.1% 증가, 연평균 5.7% 증가했다. 50인 이상은 전년대비 31.8% 증가, 연평균 10.1% 증가했다.

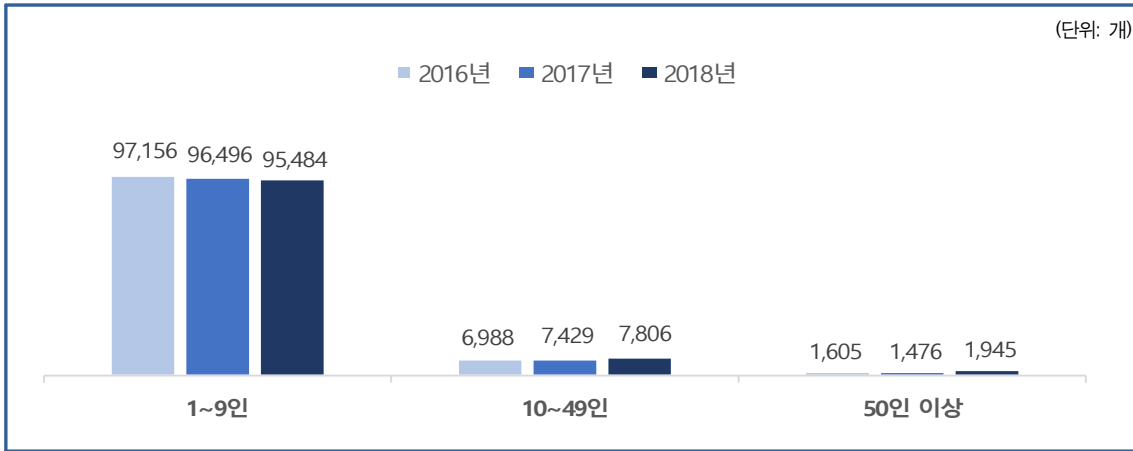
【 표 2-1-5 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황<sup>34)</sup> (단위: 개)

연도	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2016년		97,156	6,988	1,605	105,749
2017년		96,496	7,429	1,476	105,401
2018년		95,484	7,806	1,945	105,235
전년대비증감률(%)		△1.0	5.1	31.8	△0.2
연평균증감률(%)		△0.9	5.7	10.1	△0.2

33) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. 흡수 합병된 해당사업자(4개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 기입, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 42개사는 제외

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

【그림 2-1-3】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2018년 콘텐츠산업의 지역별 사업체 수 현황을 살펴본 결과 서울 지역의 사업체 수가 3만 4,725개로 전체의 33.0%를 차지해 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음은 경기도가 2만 802개로 19.8%, 부산이 5,885개로 5.6%, 대구가 5,195개로 4.9%, 경상남도가 4,998개로 4.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 즉, 콘텐츠산업 사업체 수의 절반 이상이 서울, 경기 등 수도권 지역에 집중 되어있는 것으로 나타났다.

【표 2-1-6】 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2018년)

(단위: 개)

업종 지역	출판	만화	음악	게임	영화	애니 메이션	방송 35)	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
서울	10,238	1,679	8,270	2,694	727	355	782	4,366	870	3,371	1,373	34,725	33.0
부산	1,304	472	2,149	784	54	19	35	380	125	493	70	5,885	5.6
대구	1,154	329	2,043	732	31	1	23	335	79	413	55	5,195	4.9
인천	720	317	2,377	659	35	4	18	112	105	321	41	4,709	4.5
광주	745	255	1,204	601	34	25	15	175	59	181	25	3,319	3.2
대전	776	246	1,445	403	14	3	21	212	53	278	85	3,536	3.4
울산	349	144	909	370	8	2	6	58	28	274	16	2,164	2.1
세종	82	14	154	0	4	3	8	26	5	22	-	318	0.3
소계	5,130	1,777	10,281	3,549	180	57	126	1,297	454	1,982	292	25,125	23.9
경기도	4,741	1,397	7,478	2,961	220	74	96	635	826	2,042	332	20,802	19.8
강원도	483	168	1,120	512	32	7	20	113	45	228	24	2,752	2.6
충청북도	525	206	1,239	429	26	1	9	98	47	256	15	2,851	2.7
충청남도	623	219	1,411	554	27	4	6	147	63	282	11	3,347	3.2
전라북도	676	243	1,079	473	35	1	19	149	54	249	15	2,993	2.8
전라남도	566	208	773	456	27	3	22	81	34	225	5	2,400	2.3
경상북도	836	293	1,708	679	32	1	11	117	45	454	17	4,193	4.0
경상남도	953	362	1,960	840	49	1	24	184	73	526	26	4,998	4.7
제주도	224	76	351	210	14	5	22	69	23	109	10	1,113	1.1
소계	9,627	3,172	17,119	7,114	462	97	229	1,593	1,210	4,371	455	45,449	43.2
합계	24,995	6,628	35,670	13,357	1,369	509	1,137	7,256	2,534	9,724	2,120	105,299	100.0

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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별로 지역별 사업체 수를 살펴본 결과 서울은 전년대비 0.8% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.3% 감소했다. 7개 시는 전년대비 3.9% 감소, 연평균 1.5% 감소한 것으로 나타났으며, 부산(△8.5%), 광주(△5.6%), 울산(△3.8%) 등 세종을 제외한 6개 시의 사업체 수 모두 전년대비 감소했다. 9개 도는 전년대비 1.3% 증가, 연평균 0.5% 증가한 것으로 나타났으며, 강원도(7.3%), 제주도(6.6%), 충청남도(5.1%), 경기도(2.4%), 전라북도(1.7%), 충청북도(0.5%), 지역의 사업체 수가 전년대비 증가한 것으로 나타났다.

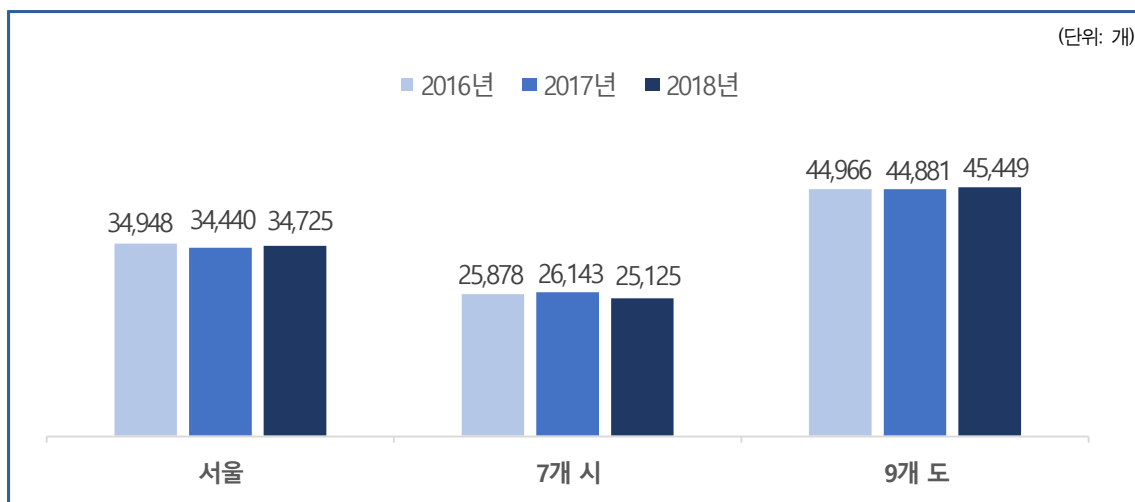
표 2-1-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황<sup>36)</sup>

(단위: 개)

연도 지역	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
서울	34,948	34,440	34,725	33.0	0.8	△0.3	
7개 시	부산	6,444	6,433	5,885	5.6	△8.5	△4.4
	대구	5,340	5,305	5,195	4.9	△2.1	△1.4
	인천	4,884	4,753	4,709	4.5	△0.9	△1.8
	광주	3,499	3,516	3,319	3.2	△5.6	△2.6
	대전	3,473	3,605	3,536	3.4	△1.9	0.9
	울산	2,237	2,249	2,164	2.1	△3.8	△1.6
	세종 <sup>37)</sup>	-	282	318	0.3	12.8	-
소계	25,878	26,143	25,125	23.9	△3.9	△1.5	
9개 도	경기도	20,310	20,307	20,802	19.8	2.4	1.2
	강원도	2,619	2,564	2,752	2.6	7.3	2.5
	충청북도	2,768	2,837	2,851	2.7	0.5	1.5
	충청남도	3,369	3,185	3,347	3.2	5.1	△0.3
	전라북도	2,926	2,942	2,993	2.8	1.7	1.1
	전라남도	2,606	2,642	2,400	2.3	△9.2	△4.0
	경상북도	4,352	4,353	4,193	4.0	△3.7	△1.8
	경상남도	4,992	5,006	4,998	4.7	△0.2	0.1
	제주도	1,026	1,045	1,113	1.1	6.6	4.2
소계	44,966	44,881	45,449	43.2	1.3	0.5	
합계	105,792	105,464	105,299	100.0	△0.2	△0.2	

그림 2-1-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



36) 방송산업은 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함

37) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함



## 02 매출액

## 제1절 콘텐츠산업 매출액 현황

2018년 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 5.6% 증가, 2014년부터 2018년까지 연평균 5.9% 증가한 119조 6,066억 원으로 나타났다. 산업별로는 출판산업이 20조 9,538억 원(17.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 19조 7,622억 원(16.5%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 큰 산업으로 분석됐다. 다음은 광고산업 17조 2,119억 원(14.4%), 지식정보산업 16조 2,910억 원(13.6%), 게임산업 14조 2,902억 원(11.9%), 캐릭터산업 12조 2,070억 원(10.2%), 음악산업 6조 979억 원(5.1%), 영화산업 5조 8,898억 원(4.9%), 콘텐츠솔루션산업 5조 949억 원(4.3%), 만화산업 1조 1,786억 원(1.0%), 애니메이션산업 6,293억 원(0.5%) 순으로 조사됐다. 2014년부터 2018년까지 연평균 증감률을 살펴본 결과, 11개 산업 모두의 매출액이 증가한 것으로 나타났다. 특히 지식정보산업(9.5%), 게임(9.4%)은 2014년부터 2018년까지 연평균 9.0% 이상 증가하여 두드러진 증가율을 보였다.

표 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황

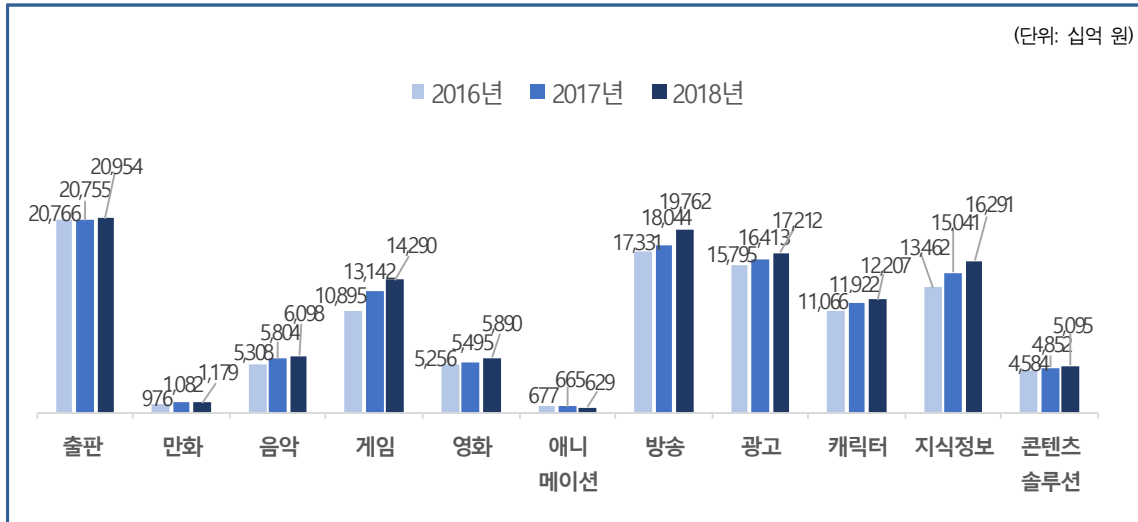
(단위: 백만 원)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,586,789	20,509,764	20,765,878	20,755,334	20,953,772	17.5	1.0	0.4
만화	854,837	919,408	976,257	1,082,228	1,178,613	1.0	8.9	8.4
음악	4,606,882	4,975,196	5,308,240	5,804,307	6,097,913	5.1	5.1	7.3
게임	9,970,621	10,722,284	10,894,508	13,142,272	14,290,224	11.9	8.7	9.4
영화	4,565,106	5,112,219	5,256,081	5,494,670	5,889,832	4.9	7.2	6.6
애니메이션	560,248	610,175	676,960	665,462	629,257	0.5	△5.4	2.9
방송	15,774,634	16,462,982	17,331,138	18,043,595	19,762,210	16.5	9.5	5.8
광고 <sup>38)</sup>	13,737,020	14,439,925	15,795,229	16,413,340	17,211,863	14.4	4.9	5.8
캐릭터	9,052,700	10,080,701	11,066,197	11,922,329	12,207,043	10.2	2.4	7.8
지식정보	11,343,642	12,342,103	13,462,258	15,041,370	16,290,992	13.6	8.3	9.5
콘텐츠솔루션	3,894,748	4,311,563	4,583,549	4,851,561	5,094,916	4.3	5.0	6.9
합계	94,947,227	100,486,320	106,116,295	113,216,468	119,606,635	100.0	5.6	5.9

38) 2016년~2018년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황



2018년 콘텐츠산업 사업체의 매출액 규모별 매출액을 보면 10억 원 이상이 106조 6,982억 원으로 가장 큰 비중(89.3%)을 차지했으며, 10억 원 미만은 12조 7,844억 원(10.7%)으로 나타났다.

표 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2018년)<sup>39)</sup>

(단위: 백만 원)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		4,178,372	16,775,401	20,953,772
만화		254,440	924,173	1,178,613
음악		1,879,883	4,218,030	6,097,913
게임		2,043,745	12,246,479	14,290,224
영화		207,128	5,682,705	5,889,832
애니메이션		86,513	418,695	505,207
방송		192,240	19,569,970	19,762,210
광고		1,416,317	15,795,546	17,211,863
캐릭터		486,277	11,720,766	12,207,043
지식정보		1,650,272	14,640,720	16,290,992
콘텐츠솔루션		389,175	4,705,741	5,094,916
합계		12,784,362	106,698,227	119,482,586
비중(%)		10.7	89.3	100.0

39) 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.

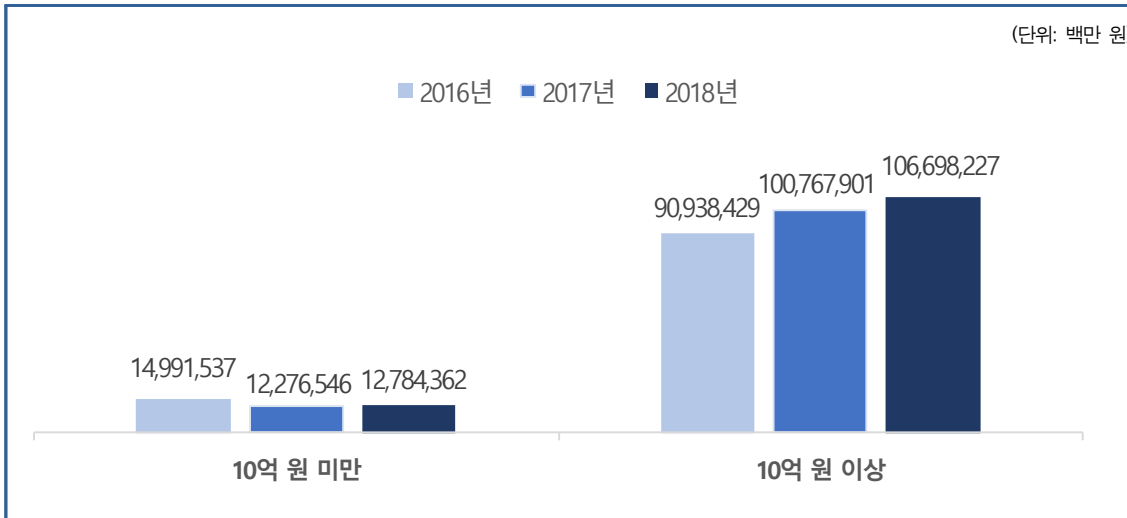
매출액 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 10억 원 미만은 전년대비 4.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.7% 감소했으며, 10억 원 이상은 전년대비 5.9% 증가, 연평균 8.3% 증가한 것으로 조사됐다.

표 2-2-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황<sup>40)</sup>

(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2016년		14,991,537	90,938,429	105,929,966
2017년		12,276,546	100,767,901	113,044,447
2018년		12,784,362	106,698,227	119,482,586
전년대비증감률(%)		4.1	5.9	5.7
연평균증감률(%)		△7.7	8.3	6.2

그림 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



40) 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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 살펴본 결과, 50인 이상 종사자를 보유한 사업체의 매출액이 72조 2,588억 원(60.8%)으로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음은 10인 이상 49인 이하 규모 25조 9,737억 원(21.9%), 1인 이상 9인 이하 규모 20조 6,399억 원(17.4%)으로 조사됐다.

【 표 2-2-4 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2018년)<sup>41)</sup> (단위: 백만 원)

산업	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
출판		5,887,999	4,949,448	10,116,325	20,953,772
만화		297,610	249,782	631,221	1,178,613
음악		2,878,698	1,342,292	1,876,923	6,097,913
게임		1,995,094	1,034,676	11,260,454	14,290,224
영화		635,734	2,364,901	2,889,196	5,889,832
애니메이션		130,105	229,397	145,705	505,207
방송		431,465	2,724,381	15,996,176	19,152,022
광고		3,785,624	5,382,871	8,043,369	17,211,863
캐릭터		1,623,264	2,336,093	8,247,687	12,207,043
지식정보		2,362,038	2,703,992	11,224,962	16,290,992
콘텐츠솔루션		612,281	2,655,830	1,826,805	5,094,916
합계		20,639,913	25,973,663	72,258,823	118,872,398
비중(%)		17.4	21.9	60.8	100.0

종사자 규모별 연도별 매출액 현황을 보면 50인 이상은 전년대비 16.7% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 또한 26.7% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 0.4% 증가, 연평균 3.1% 증가했다. 1인 이상 9인 이하 규모는 전년대비 16.4% 감소, 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났다.

【 표 2-2-5 】 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황<sup>42)</sup> (단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
2016년		20,580,970	24,454,076	44,992,595	90,027,641
2017년		24,682,101	25,861,936	61,910,728	112,454,765
2018년		20,639,913	25,973,663	72,258,823	118,872,398
전년대비증감률(%)		△16.4	0.4	16.7	5.7
연평균증감률(%)		0.1	3.1	26.7	14.9

41) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액, 방송사 수출액 제외.  
 방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 포함, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외.  
 2017년~2018년 방송산업(방송영상독립제작사는 포함) 매출액은 포함하여 분석함

42) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액, 방송사 수출액 제외.  
 방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 비지상파 3사(와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비)의 총매출액 규모만 포함. 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 지상파 매출액에 포함. 흡수합병된 해당사업자(3개사)의 종사자는 한 개의 법인에만 포함, IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개사는 제외함. 2017년 방송산업(방송영상독립제작사는 포함) 매출액은 포함하여 이전년도와 단순비교는 불가능함

2018년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 77조 3,909억 원(64.8%)으로 가장 큰 것으로 나타났다. 다음은 경기도로 25조 4,726억 원(21.3%)을 나타냈다. 부산은 2조 3,722억 원(2.0%), 대구는 1조 8,780억 원(1.6%), 인천은 1조 6,600억 원(1.4%), 경상남도가 1조 5,928억 원(1.3%), 제주도가 1조 4,541억 원(1.2%), 대전은 1조 3,462억 원(1.1%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.0%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중 현상이 있는 것으로 나타났다.

표 2-2-6 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2018년)<sup>43)</sup>

(단위: 백만 원)

지역	업종	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)	
7개시	서울	11,826,418	647,036	4,038,744	5,815,472	3,288,188	371,350	16,726,838	15,279,240	5,485,958	10,075,662	3,835,980	77,300,855	64.8	
	부산	529,306	12,478	208,590	172,334	234,400	14,722	247,459	232,079	329,981	236,982	93,897	2,372,228	2.0	
	대구	450,463	15,445	219,629	127,055	158,763	218	150,933	194,356	266,092	207,242	87,820	1,878,046	1.6	
	인천	428,328	19,392	136,165	129,852	139,796	10,873	111,684	77,440	392,893	154,060	59,475	1,659,959	1.4	
	광주	298,461	24,927	26,657	84,614	124,550	25,443	93,374	100,047	99,702	88,467	64,931	1,034,174	0.9	
	대전	255,723	11,355	39,507	56,715	85,641	4,320	112,818	156,534	120,724	444,139	58,742	1,346,218	1.1	
	울산	136,554	3,587	41,553	41,232	49,998	86	87,938	41,234	10,546	148,426	8,475	599,600	0.5	
	세종	31,272	281	8,981	-	11,845	1,471	8,946	14,507	1,776	2,625	-	81,704	0.1	
	소계	2,130,118	87,465	681,080	611,802	804,993	57,135	816,202	876,197	1,221,715	1,281,942	373,340	8,941,989	7.5	
	9개도	경기도	5,918,351	369,719	911,634	6,099,602	1,128,424	64,081	1,298,131	683,836	4,166,492	4,056,148	776,183	25,472,601	21.3
		강원도	68,629	18,009	70,395	48,614	72,332	3,663	135,407	53,935	57,678	81,293	20,012	629,967	0.5
		충청북도	95,131	2,531	34,208	44,027	72,426	679	95,529	27,009	359,010	75,182	47,110	882,843	0.7
		충청남도	191,106	1,803	43,376	141,642	83,296	3,304	74,110	61,019	222,095	98,700	7,338	927,788	0.8
		전라북도	110,463	12,061	43,613	75,202	80,407	1,580	104,754	64,023	112,902	67,741	15,854	688,580	0.6
전라남도		54,924	1,591	51,867	35,531	60,420	1,607	100,255	35,670	60,846	53,363	153	456,227	0.4	
경상북도		270,447	24,788	76,141	86,041	145,919	76	148,435	22,261	82,751	215,537	2,353	1,074,749	0.9	
경상남도	244,306	7,446	112,621	157,609	146,816	1,617	192,070	76,528	372,436	288,985	12,388	1,592,832	1.3		
제주도	43,879	6,165	14,232	1,174,681	26,612	136	70,479	32,146	65,162	16,439	4,195	1,454,125	1.2		
소계	6,997,236	444,113	1,358,089	7,862,949	1,816,662	76,722	2,219,171	1,056,426	5,499,370	4,933,388	885,597	33,149,712	27.7		
합계	20,953,772	1,178,613	6,097,913	14,290,224	5,889,832	505,207	19,762,210	17,211,863	12,207,043	16,230,992	5,094,916	119,482,586	100.0		

43) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별로 보면 서울은 2016년 69조 8,597억 원, 2017년 72조 4,276억 원, 2018년 77조 3,909억 원으로 이는 전년대비 6.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.3% 증가한 수치이다. 7개 광역 시의 매출액은 2016년 8조 7,304억 원, 2017년 9조 5,522억 원, 2018년 8조 9,420억 원으로 전년대비 6.4% 감소했으며 연평균 1.2% 증가 추세를 나타냈다. 9개 도의 매출액은 2016년 27조 3,399억 원, 2017년 31조 647억 원, 2018년 33조 1,497억 원으로 증가하며, 전년대비 6.7%, 연평균 10.1% 증가율을 나타냈다.

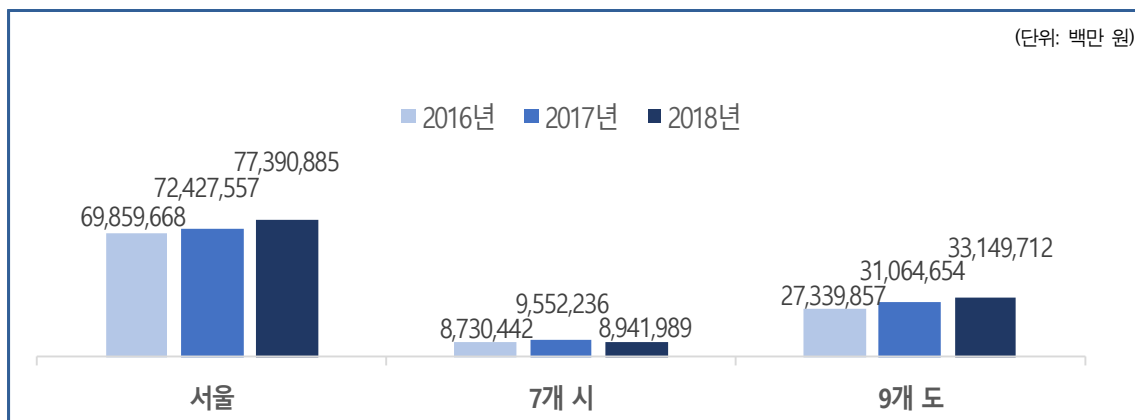
표 2-2-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황<sup>44)</sup>

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	69,859,668	72,427,557	77,390,885	6.9	5.3
	부산	2,546,150	2,861,484	2,372,228	△17.1	△3.5
	대구	1,923,517	1,977,667	1,878,046	△5.0	△1.2
	인천	1,532,889	1,619,777	1,659,959	2.5	4.1
	광주	975,916	1,005,745	1,034,174	2.8	2.9
	대전	1,216,767	1,410,208	1,346,218	△4.5	5.2
	울산	535,203	606,924	569,660	△6.1	3.2
	세종 <sup>45)</sup>	-	70,431	81,704	16.0	-
	소계	8,730,442	9,552,236	8,941,989	△6.4	1.2
9개 도	경기도	20,907,333	23,666,399	25,472,601	7.6	10.4
	강원도	563,785	614,434	629,967	2.5	5.7
	충청북도	829,813	870,583	852,843	△2.0	1.4
	충청남도	826,359	869,791	927,788	6.7	6.0
	전라북도	612,301	696,450	688,580	△1.1	6.0
	전라남도	360,228	487,313	456,227	△6.4	12.5
	경상북도	906,158	1,013,029	1,074,749	6.1	8.9
	경상남도	1,361,055	1,521,625	1,592,832	4.7	8.2
	제주도	972,825	1,325,030	1,454,125	9.7	22.3
		소계	27,339,857	31,064,654	33,149,712	6.7
합계		105,929,967	113,044,447	119,482,586	5.7	6.2

그림 2-2-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



44) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

45) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

## 03 콘텐츠 제작 비용

### 제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용

2018년 콘텐츠 제작 비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 9,670억 원(77.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 마케팅 홍보 비용이 1,080억 원으로 8.6%를 차지했으며, 로열티 지출 비용이 906억 원으로 7.2%, 연구개발비는 506억 원으로 4.0%, 기타 비용은 371억 원으로 3.0%로 조사됐다.

표 2-3-1 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2018년)

(단위: 개, 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성				
				작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
출판	1,243	486,458	391	389,027	32,487	36,927	16,847	11,170
만화	34	11,471	337	7,726	1,528	1,001	499	717
음악	231	149,432	647	120,818	7,017	15,170	2,563	3,865
애니메이션	37	45,368	1,226	30,501	5,577	6,529	1,388	1,374
캐릭터	322	126,960	394	95,682	6,823	8,635	11,031	4,839
지식정보	387	155,682	402	128,793	9,489	11,793	2,967	2,641
콘텐츠솔루션	242	277,954	1,149	194,485	27,709	27,960	15,324	12,476
전체	2,496	1,253,325	502	967,032	90,630	108,014	50,618	37,080
		비중 (%)		77.2	7.2	8.6	4.0	3.0

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별 콘텐츠 제작 비용을 살펴본 결과, 작품 제작비용은 2016년에는 7,915억 원, 2017년 8,817억 원, 2018년 9,670억 원으로 나타나 전년대비 9.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 10.5% 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년대비 19.7% 증가했으며 연평균 14.5% 증가했다. 마케팅 홍보는 전년대비 8.5% 증가, 연평균 9.1% 증가하였으며, 연구개발은 전년대비 8.6% 감소, 연평균 0.1% 증가하였다. 기타는 전년대비 6.0% 감소, 연평균 1.3% 증가한 것으로 나타났다.

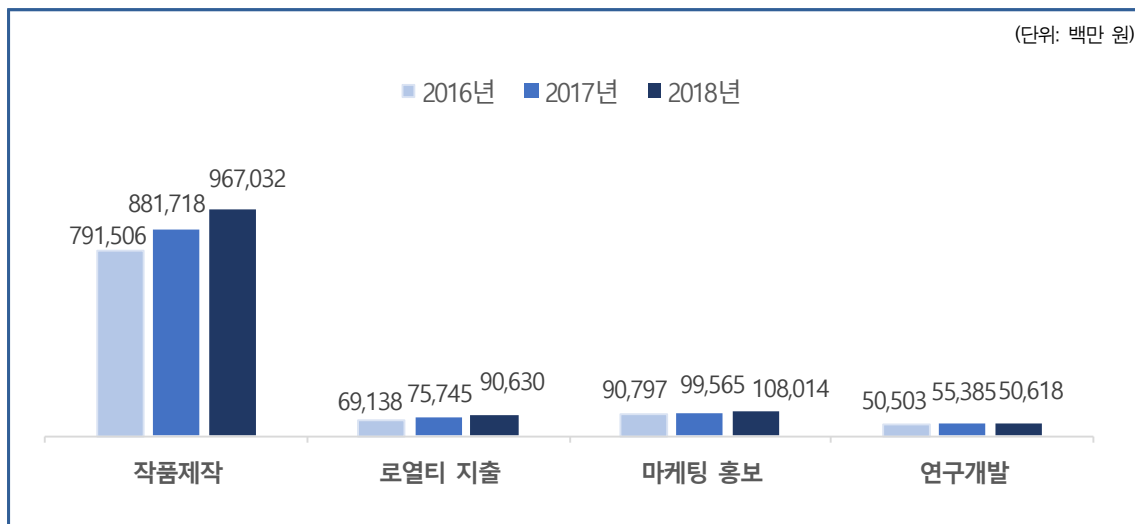
표 2-3-2 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
2016년	2,155	1,038,105	482	791,506	69,138	90,797	50,503	36,161
			비중(%)	76.2	6.7	8.7	4.9	3.5
2017년	2,360	1,151,859	488	881,718	75,745	99,565	55,385	39,446
			비중(%)	76.5	6.6	8.6	4.8	3.4
2018년	2,496	1,253,325	502	967,032	90,630	108,014	50,618	37,080
			비중(%)	77.2	7.2	8.6	4.0	3.0
전년대비 증감률(%)	5.8	8.8	2.9	9.7	19.7	8.5	△8.6	△6.0
연평균 증감률(%)	7.6	9.9	2.1	10.5	14.5	9.1	0.1	1.3

그림 2-3-1 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 백만 원)





# 04 부가가치액

## 제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

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

표 2-4-1 콘텐츠산업 연도별 기준 조사 부가가치액 산출방법

구분	해당 산업	산출방법
2005년	8개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	3개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2006)
2006년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업(영화)	외부자료 인용(영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2007)
	2개 산업(방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2007)
2007년-2011년	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	2개 산업(영화, 방송)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2008-2012 방송통신위원회, “방송산업 실태조사 보고서”, 2008-2012)
	2개 산업(광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2012)
	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
2012-2018년	1개 산업(방송) <sup>46)</sup>	방송영상독립제작사 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) 방송(방송영상독립제작사 제외) : 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2018)
	1개 산업(영화)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, “한국 영화산업 실태조사”, 2008-2018)
	2개 산업(광고, 게임) <sup>47)</sup>	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”, 2018)
	7개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)실태조사	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)

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

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

## 제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2018년 콘텐츠산업 부가가치액은 47조 4,507억 원으로 나타났다. 이는 2017년 44조 2,298억 원에서 7.3%, 2014년부터 2018년까지 5년간 연평균 5.9% 증가한 수치다. 출판산업의 부가가치액이 8조 8,793억 원으로 가장 많았으며 전년대비 0.8% 증가, 2014년부터 2018년까지 연평균 0.3% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 부가가치액이 큰 지식정보산업의 부가가치액은 7조 8,595억 원으로 전년대비 16.4% 증가, 연평균 13.0% 증가하였다. 방송산업의 부가가치액은 6조 5,052억 원으로 전년대비 2.9% 감소, 연평균 1.5% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 부가가치액은 6조 1,791억 원으로 전년대비 6.6% 증가, 연평균 7.0% 증가한 것으로 나타났다. 광고산업의 부가가치액은 5조 3,477억 원으로 전년대비 4.8% 증가, 연평균 6.6% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터산업의 부가가치액은 4조 9,677억 원으로 전년대비 6.1% 증가, 연평균 7.0% 증가한 것으로 나타났다. 영화산업의 부가가치액은 2조 6,766억 원으로 전년대비 53.6% 증가, 연평균 14.9% 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 2조 2,831억 원으로 전년대비 17.0% 증가, 연평균 11.5% 증가한 것으로 나타났다. 음악산업의 부가가치액은 2조 1,022억 원으로 전년대비 2.9% 증가, 연평균 4.5% 증가한 것으로 나타났다. 만화산업의 부가가치액은 4,272억 원으로 전년대비 1.3% 감소, 연평균 6.1% 증가한 것으로 나타났다. 애니메이션산업의 부가가치액은 2,230억 원으로 전년대비 0.1% 감소, 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-4-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황<sup>48)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	8,790,456	8,806,324	8,814,564	8,809,000	8,879,278	0.8	0.3
만화	336,854	362,028	392,558	432,681	427,238	△1.3	6.1
음악	1,764,650	1,808,677	1,913,102	2,043,488	2,102,219	2.9	4.5
게임	4,711,118	5,047,597	4,848,056	5,795,742	6,179,093	6.6	7.0
영화	1,533,307	1,714,319	1,779,514	1,742,698	2,676,595	53.6	14.9
애니메이션	221,750	218,202	222,442	223,135	223,004	△0.1	0.1
방송	6,120,014	5,978,111	6,169,360	6,699,269	6,505,207	△2.9	1.5
광고	4,143,085	5,241,693	6,635,300	5,101,266	5,347,726	4.8	6.6
캐릭터	3,794,457	3,987,458	4,325,665	4,679,962	4,967,732	6.1	7.0
지식정보	4,812,860	5,212,037	5,924,855	6,751,453	7,859,527	16.4	13.0
콘텐츠솔루션	1,476,530	1,602,423	1,765,582	1,951,076	2,283,056	17.0	11.5
합계	37,705,082	39,978,869	42,790,998	44,229,769	47,450,675	7.3	5.9

48) 영화-애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외.

방송산업 2014-2018년 부가가치액은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율 및 방송영상독립제작사 조사결과를 이용

그림 2-4-1 콘텐츠산업 부가가치액 현황

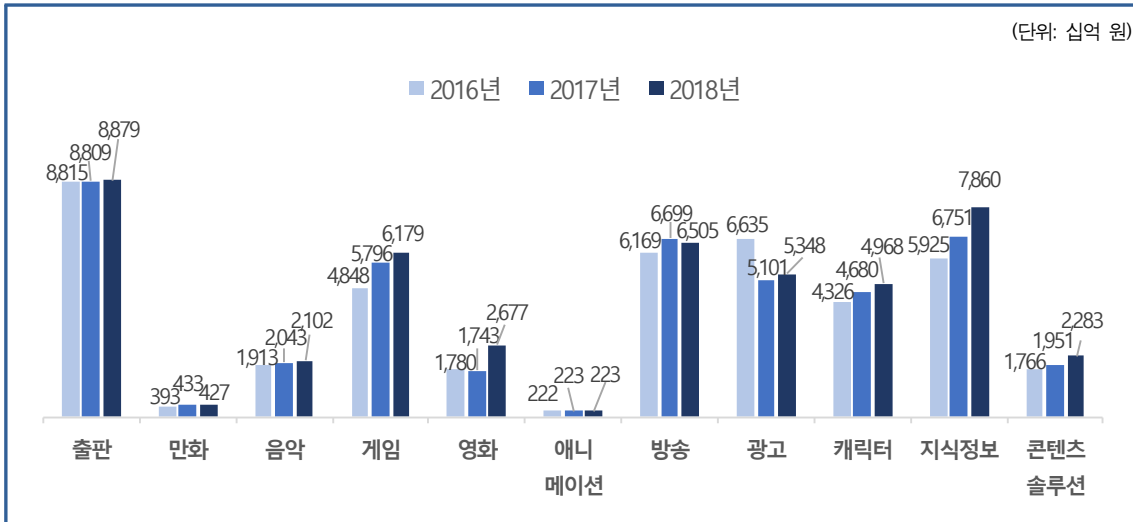


표 2-4-3 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
콘텐츠산업 부가가치액(억 원)	377,051	399,789	427,910	442,298	474,507
*GDP(억 원)	14,850,780	15,585,916	16,374,208	17,303,985	17,822,689
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.54	2.57	2.61	2.56	2.66

\* GDP는 한국은행(국민계정)의 2010~2018년 자료 인용

## 제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

2018년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 인건비로 17조 9,470억 원으로 59.5%의 비중을 차지했다. 경상이익은 4조 6,282억 원(15.3%)으로 두 번째로 높은 비중을 차지했다. 감가상각비는 1조 7,897억 원(5.9%), 임차료는 1조 6,109억 원(5.3%), 순금융비용은 9,737억 원(3.2%), 그리고 조세공과는 7,386억 원(2.4%)으로 조사됐다.

표 2-4-4 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2018년)<sup>49)</sup>

(단위: 백만 원)

산업	종사자 규모	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
출판		1,292,936	5,784,226	265,777	612,827	633,911	289,602	8,879,278
만화		49,379	270,326	5,805	29,338	52,773	19,616	427,238
음악		435,981	1,196,624	105,811	183,851	139,281	40,672	2,102,219
영화 <sup>50)</sup>		184,546	-	-	-	-	-	2,676,595
애니메이션		29,820	153,203	16,133	12,240	7,250	4,358	223,004
방송영상독립제작사		197,785	446,927	36,584	13,565	37,727	28,866	761,454
캐릭터		799,025	3,155,346	243,949	414,109	192,993	162,310	4,967,732
지식정보		1,339,913	5,290,011	234,196	390,978	453,775	150,654	7,859,527
콘텐츠솔루션		298,835	1,650,318	65,468	132,748	93,176	42,511	2,283,056
합계		4,628,220	17,946,979	973,722	1,789,656	1,610,888	738,588	30,180,103
비중(%)		15.3	59.5	3.2	5.9	5.3	2.4	100.0

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

50) 인건비, 순금융비용, 감가상각비, 임차료, 조세공과는 조사하지 않은 항목으로 파악 불가. 단, 모두 판관비에 속하는 항목들이기 때문에 판관비 전액금액(2,492,049백만 원)을 기준으로 부가가치액 산출함.

연도별 부가가치액 구성을 살펴보면 전년대비 증감률 기준으로는 조세공과가 22.7% 증가로 가장 큰 폭으로 증가하였고, 다음으로 임차료가 22.0%, 경상이익이 15.9%, 순금융비용이 9.5%, 인건비가 4.9%, 감가상각비가 4.0% 증가한 것으로 나타났다. 2016년부터 2018년까지 연평균 증감률 기준으로는 경상이익이 17.1%, 임차료가 7.8%, 인건비가 6.0%, 순금융비용이 4.8%, 감가상각비가 0.4% 증가한 것으로 나타났다. 조세공과는 0.7% 감소한 것으로 나타났다.

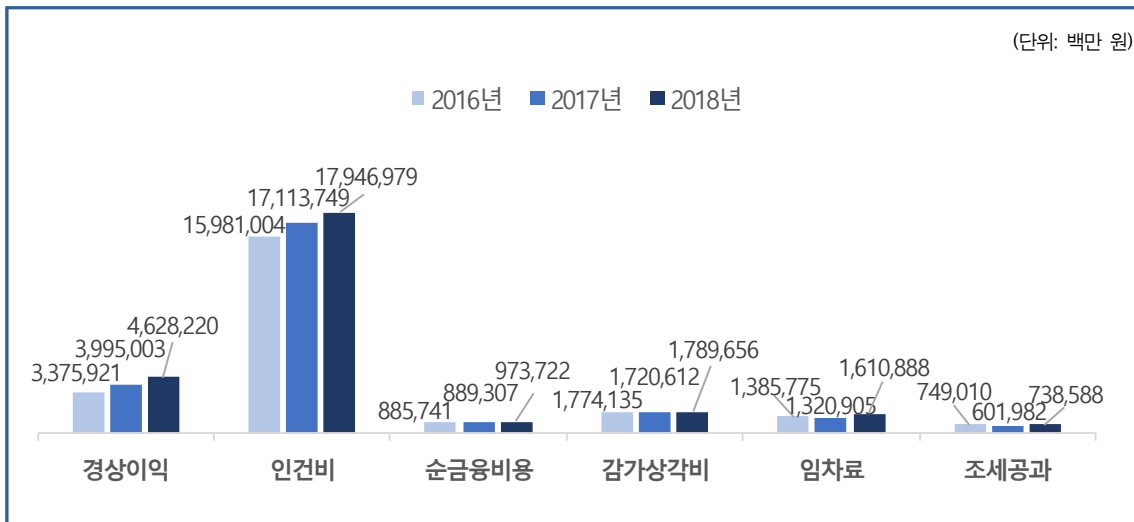
표 2-4-5 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황<sup>51)</sup>

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2016년		3,375,921	15,981,004	885,741	1,774,135	1,385,775	749,010	24,151,586
2017년		3,995,003	17,113,749	889,307	1,720,612	1,320,905	601,982	27,149,575
2018년		4,628,220	17,946,979	973,722	1,789,656	1,610,888	738,588	30,180,103
전년대비증감률(%)		15.9	4.9	9.5	4.0	22.0	22.7	11.2
연평균증감률(%)		17.1	6.0	4.8	0.4	7.8	△0.7	11.8

그림 2-4-2 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)



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

## 05 수출입액

### 제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황

2018년 콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴본 결과 수출액은 96억 1,504만 달러로 전년대비 9.1% 증가했으며 2014년부터 2018년까지 연평균 16.2% 증가했다. 콘텐츠산업의 수출액은 2014년부터 2018년까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이며 앞으로도 콘텐츠산업의 수출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망된다. 콘텐츠산업의 수입액은 12억 1,977만 달러로 전년대비 1.3% 증가하였으며, 연평균 1.5% 감소하였다. 콘텐츠산업 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 2018년 64억 1,149만 달러를 수출해서 전체의 66.7%를 차지하였으며 이는 전년대비 8.2% 증가, 2014년부터 2018년까지 연평균 21.2% 증가한 수치이다. 음악산업 또한 전년대비 10.1% 증가하였고, 2014년부터 2018년까지 연평균 13.9% 증가해 지속적인 증가 추세를 보이고 있다. 수출액이 전년대비 감소한 산업은 광고산업으로 나타났다.

표 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	247,268	222,736	187,388	220,951	248,991	2.6	12.7	0.2
만화	25,562	29,354	32,482	35,262	40,501	0.4	14.9	12.2
음악	335,650	381,023	442,566	512,580	564,236	5.9	10.1	13.9
게임	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998	6,411,491	66.7	8.2	21.2
영화	26,380	29,374	43,894	40,726	41,607	0.4	2.2	12.1
애니메이션	115,652	126,570	135,622	144,870	174,517	1.8	20.5	10.8
방송	336,019	320,434	411,212	362,403	478,447	5.0	32.0	9.2
광고	76,407	94,508	109,804	93,230	61,293	0.6	△34.3	△5.4
캐릭터	489,234	551,456	612,842	663,853	745,142	7.7	12.2	11.1
지식정보	479,653	515,703	566,412	616,061	633,878	6.6	2.9	7.2
콘텐츠솔루션	167,860	175,583	188,495	201,508	214,933	2.2	6.7	6.4
합계	5,273,519	5,661,368	6,008,063	8,814,442	9,615,036	100.0	9.1	16.2

그림 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황

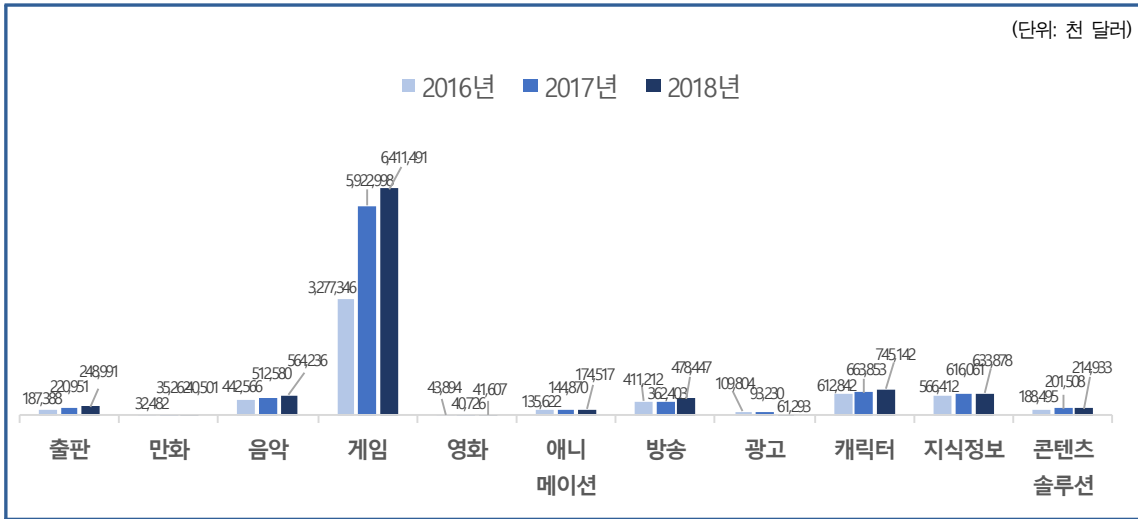


표 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 현황

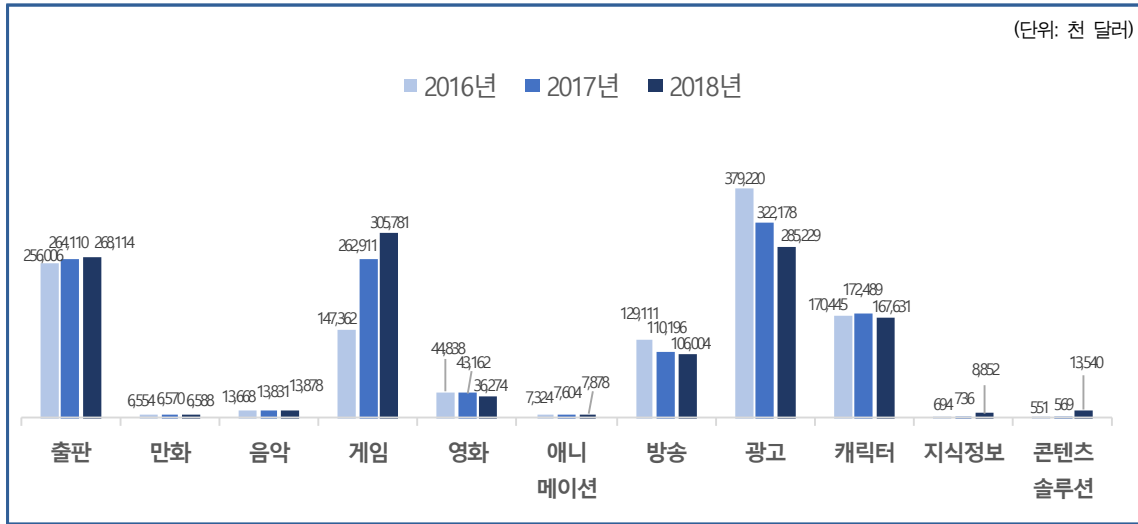
(단위: 천 달러)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	319,219	277,329	256,006	264,110	268,114	22.0	1.5	△4.3
만화	6,825	6,715	6,554	6,570	6,588	0.5	0.3	△0.9
음악	12,896	13,397	13,668	13,831	13,878	1.1	0.3	1.9
게임	165,558	177,492	147,362	262,911	305,781	25.1	16.3	16.6
영화	50,157	61,542	44,838	43,162	36,274	3.0	△16.0	△7.8
애니메이션	6,825	7,011	7,324	7,604	7,878	0.6	3.6	3.7
방송	64,508	146,297	129,111	110,196	106,004	8.7	△3.8	13.2
광고 <sup>52)</sup>	501,815	323,604	379,220	322,178	285,229	23.4	△11.5	△13.2
캐릭터	165,269	168,237	170,445	172,489	167,631	13.7	△2.8	0.4
지식정보	626	652	694	736	8,852	0.7	1,102.7	93.9
콘텐츠 솔루션	536	544	551	569	13,540	1.1	2,279.6	124.2
합계	1,294,234	1,182,820	1,155,773	1,204,356	1,219,769	100.0	1.3	△1.5

52) 2016년~2018년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 인문진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

그림 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 연도별 현황



2018년 콘텐츠산업 수출입 차액을 살펴보면 출판산업과 광고산업을 제외한 9개 산업에서 수출이 수입보다 많은 것으로 나타났다. 특히, 게임산업의 수출입 차액은 61억 571만 달러로 수출이 수입보다 월등하게 많은 것으로 조사됐다.

표 2-5-3 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2018년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	248,991	40,501	564,236	6,411,491	41,607	174,517	478,447	745,142	633,878	214,933	9,553,743
수입	268,114	6,588	13,878	305,781	36,274	7,878	106,004	167,631	8,852	13,540	934,540
수출입 차액	-19,123	33,913	550,358	6,105,710	5,333	166,639	372,443	577,511	625,026	201,393	8,619,203

표 2-5-4 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2018년)

(단위: 천 달러)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	248,991	40,501	564,236	6,411,491	41,607	174,517	478,447	61,293	745,142	633,878	214,933	9,615,036
수입	268,114	6,588	13,878	305,781	36,274	7,878	106,004	285,229	167,631	8,852	13,540	1,219,769
수출입 차액	-19,123	33,913	550,358	6,105,710	5,333	166,639	372,443	-223,936	577,511	625,026	201,393	8,395,267



2018년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 보면 중화권이 34억 4,177만 달러(36.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 일본은 18억 4,261만 달러(19.7%)로 그 뒤를 이었다. 북미는 14억 8,811만 달러(15.9%), 동남아는 12억 5,470만 달러(13.4%), 유럽은 6억 7,806만 달러(7.3%), 기타 지역은 6억 4,719만 달러(6.9%)로 나타났다.

표 2-5-5 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2018년)<sup>53)</sup>

(단위: 천 달러)

구분	중화권 <sup>54)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 <sup>55)</sup>	17,765	39,911	52,034	72,818	11,351	55,107	248,991
만화	2,461	11,601	8,244	5,295	11,948	952	40,501
음악	111,962	367,335	69,386	7,151	7,038	1,364	564,236
게임	2,981,534	907,991	661,550	1,020,542	418,469	421,405	6,411,491
영화	17,164	4,591	4,664	3,320	1,783	10,086	41,607
애니메이션	7,629	32,681	3,650	91,784	33,031	5,743	174,517
방송	60,540	95,783	24,715	56,916	1,568	37,625	277,146
캐릭터	158,423	68,245	109,025	176,528	153,849	79,072	745,142
지식정보	56,505	244,087	281,154	29,036	11,663	11,432	633,878
콘텐츠솔루션	27,783	70,390	40,278	24,720	27,362	24,401	214,933
합계	3,441,766	1,842,614	1,254,700	1,488,111	678,061	647,186	9,352,442
비중(%)	36.8	19.7	13.4	15.9	7.3	6.9	100.0

표 2-5-6 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황<sup>56)</sup>

(단위: 천 달러)

구분	중화권 <sup>57)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2016년	1,812,768	1,376,054	873,108	710,742	561,210	407,778	5,741,660
2017년	3,837,216	1,655,975	1,304,363	811,593	522,459	457,853	8,589,464
2018년	3,441,766	1,842,614	1,254,700	1,488,111	678,061	647,186	9,352,442
전년대비증감률(%)	△10.3	11.3	△3.8	83.4	29.8	41.4	8.9
연평균증감률(%)	37.8	15.7	19.9	44.7	9.9	26.0	27.6

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

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

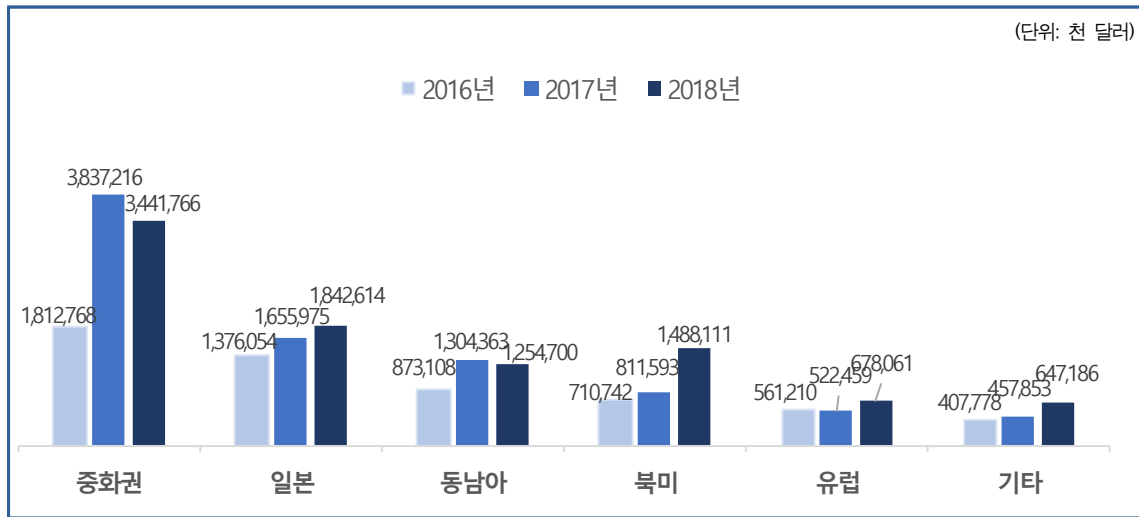
55) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

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

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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

【그림 2-5-3】 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황



2018년 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황을 보면 일본이 2억 8,563만 달러(31.0%)로 가장 큰 비중을 차지하는 지역으로 나타났다. 다음으로 북미가 2억 4,922만 달러로 27.1%의 비중을 차지했다. 중화권이 2억 959만 달러(22.8%), 유럽이 8,156만 달러(8.9%), 동남아는 5,692만 달러(6.2%), 기타 지역은 3,792만 달러(4.1%)로 나타났다.

【표 2-5-7】 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2018년)<sup>58)</sup>

(단위: 천 달러)

구분	중화권 <sup>59)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 <sup>60)</sup>	59,351	43,620	16,538	74,667	50,569	23,349	268,114
만화	35	6,029	70	225	138	91	6,588
음악	144	2,656	47	2,890	7,818	324	13,878
게임	72,850	187,226	1,626	42,207	1,733	139	305,781
영화	3,818	4,786	-	17,225	7,238	3,207	36,274
애니메이션	75	7,678	27	88	-	11	7,878
방송	2,956	9,573	219	73,802	5,091	681	92,320
캐릭터	70,309	23,347	38,318	19,745	7,338	8,574	167,631
지식정보	41	668	33	5,772	1,608	729	8,852
콘텐츠솔루션	15	43	41	12,603	27	812	13,540
합계	209,592	285,625	56,919	249,224	81,560	37,917	920,858
비중(%)	22.8	31.0	6.2	27.1	8.9	4.1	100.0

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

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

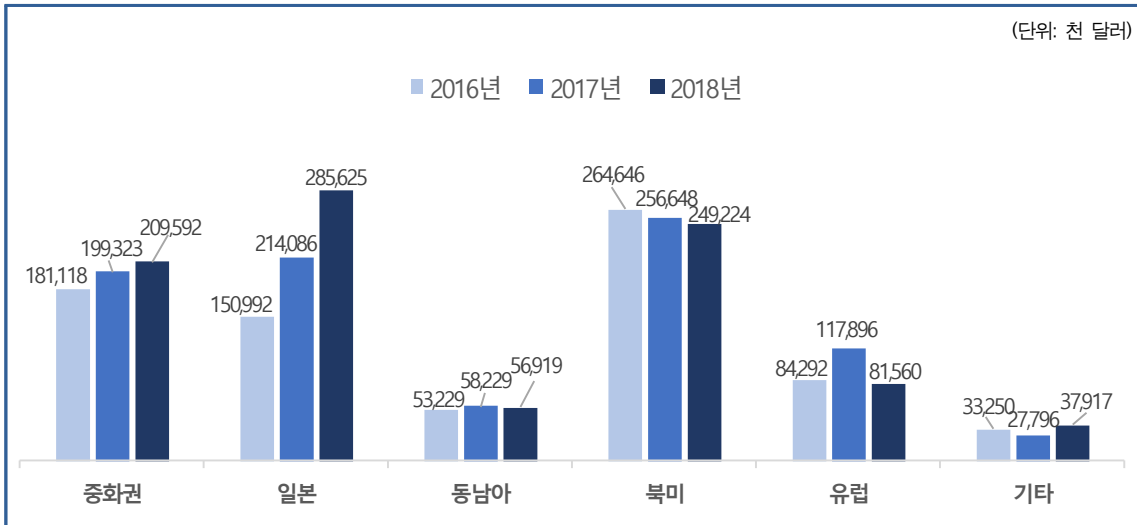
60) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

표 2-5-8 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황<sup>61)</sup>

(단위: 천 달러)

구분	중화권 <sup>62)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2016년	181,118	150,992	53,229	264,646	84,292	33,250	767,527
2017년	199,323	214,086	58,229	256,648	117,896	27,796	873,991
2018년	209,592	285,625	56,919	249,224	81,560	37,917	920,858
전년대비증감률(%)	5.2	33.4	△2.2	△2.9	△30.8	36.4	5.4
연평균증감률(%)	7.6	37.5	3.4	△3.0	△1.6	6.8	9.5

그림 2-5-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황



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

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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2018년 콘텐츠산업의 해외 수출방법을 살펴보면 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 29.7%로 가장 많았다. 다음으로 해외 전시회 및 행사 참여(21.8%), 국내 에이전트 활용(19.2%)이 높은 비중을 차지했다. 해외 에이전트 활용은 18.9%, 해외 법인 활용은 6.7%, 온라인 해외 판매는 3.6%로 나타났다.

표 2-5-9 콘텐츠산업 해외 수출방법<sup>63)</sup>

(단위: %)

해외 수출방법	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감(%p)	
해외 전시회 및 행사 참여	24.5	25.7	21.9	21.9	21.8	△0.1	
직접 수출	해외 유통사 접촉	23	21.5	26.5	27.1	29.7	2.6
	온라인 해외 판매	2.8	3.1	3.1	3.2	3.6	0.4
	해외 법인 활용	6.2	6.8	6.7	6.7	6.7	0.0
간접 수출	국내 에이전트 활용	21.8	20.4	21.3	21.4	19.2	△2.2
	해외 에이전트 활용	20.5	21.5	19.1	18.5	18.9	0.4
기타	1.0	1.0	1.4	1.3	-	△1.3	
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-	

콘텐츠산업별 연도별로 해외 수출방법을 살펴보면 해외 전시회 및 행사 참여 비중이 가장 큰 산업은 만화산업으로 47.4%의 비중을 차지했다. 해외유통사 접촉 비중이 가장 큰 산업은 음악산업(58.5%)이었고, 다음으로 캐릭터산업(30.7%), 콘텐츠솔루션산업(24.2%) 순으로 나타났다. 국내 에이전트 활용 비중이 큰 산업은 출판산업(51.4%), 만화산업(49.2%), 콘텐츠솔루션산업(25.8%)이며 해외 에이전트 활용 비중이 큰 산업은 콘텐츠솔루션산업(35.2%), 지식정보산업(34.1%), 애니메이션산업(31.8%) 순으로 나타났다.

63) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

【 표 2-5-10 】 콘텐츠산업 산업별 해외 수출방법<sup>64)</sup>

(단위: 개, %)

구분	연도	사업체 수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외전시회 행사 참여	해외유통사 접촉	온라인해외 판매	해외법인 활용	국내 에이전트 활용	해외 에이전트 활용		
출판	2014년	91	12.3	9.6	1.7	11.1	47.7	10.3	7.3	100.0
	2015년	89	12.4	9.5	1.8	11.3	47.4	10.2	7.4	100.0
	2016년	92	12.3	9.7	2.0	11.2	47.2	10.4	7.2	100.0
	2017년	91	12.4	9.9	2.0	11.4	47.4	10.5	6.3	100.0
	2018년	106	13.3	9.3	3.9	14.3	51.4	7.7	-	100.0
만화	2014년	39	45.1	2.8	-	-	50.1	2.0	-	100.0
	2015년	40	45.0	2.9	-	-	50.1	2.0	-	100.0
	2016년	38	45.2	2.2	-	-	50.9	1.7	-	100.0
	2017년	39	45.8	2.2	-	-	50.3	1.7	-	100.0
	2018년	31	47.4	2.1	-	-	49.2	1.3	-	100.0
음악	2014년	72	3.3	61.8	9.7	5.3	6.5	13.4	-	100.0
	2015년	74	3.4	61.9	9.6	5.4	6.4	13.3	-	100.0
	2016년	73	3.1	62.2	9.8	5.2	6.2	13.5	-	100.0
	2017년	74	2.9	62.1	9.7	5.0	6.1	13.2	0.9	100.0
	2018년	44	3.1	58.5	9.4	4.2	10.7	14.2	-	100.0
애니 메이션	2014년	51	31.6	17.2	-	8.6	6.4	36.2	-	100.0
	2015년	53	31.7	17.3	-	8.7	6.5	35.8	-	100.0
	2016년	55	31.9	17.5	-	8.5	6.8	35.3	-	100.0
	2017년	56	31.6	17.4	-	8.6	6.9	35.5	-	100.0
	2018년	67	32.2	14.1	0.3	9.6	12.0	31.8	-	100.0
캐릭터	2014년	90	28.5	33.6	3.6	11.1	17.5	5.7	-	100.0
	2015년	92	28.6	33.5	3.7	11.0	17.6	5.6	-	100.0
	2016년	93	29.0	33.7	4.1	10.8	17.2	5.2	-	100.0
	2017년	94	29.1	33.9	4.1	11.0	17.0	4.8	-	100.0
	2018년	101	29.7	30.7	2.1	11.2	21.1	5.3	-	100.0
지식정보	2014년	78	25.5	18.1	2.4	3.6	12.3	38.1	-	100.0
	2015년	78	26.5	18.0	2.5	3.7	11.8	37.5	-	100.0
	2016년	80	27.3	18.2	2.7	3.8	11.2	36.8	-	100.0
	2017년	81	28.0	19.8	2.8	3.7	11.6	34.1	-	100.0
	2018년	78	29.1	16.1	2.4	3.7	14.5	34.1	-	100.0
콘텐츠 솔루션	2014년	45	15.1	34.2	-	-	12.6	38.1	-	100.0
	2015년	47	15.5	34.7	-	-	12.6	37.2	-	100.0
	2016년	48	15.8	34.9	-	-	12.4	36.9	-	100.0
	2017년	49	14.4	35.8	-	-	14.6	35.2	-	100.0
	2018년	70	14.6	24.2	-	-	25.8	35.4	-	100.0

64) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

콘텐츠산업 해외 진출형태를 살펴본 결과, 완제품 수출이 45.0%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 1.1%p 감소한 수치이다. 다음으로는 라이선스가 41.4%로 전년대비 3.0%p 증가했다. OEM 수출은 10.6% 비중을 차지했으며, 전년대비 2.7%p 감소했다. 기술 서비스는 전년대비 0.8%p 증가한 3.0%로 나타났다.

표 2-5-11 콘텐츠산업 해외 진출형태<sup>65)</sup>

(단위: %)

해외 진출형태	연도	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감(%p)
완제품 수출		44.4	45.1	44.6	46.1	45.0	△1.1
라이선스		40.0	39.8	39.6	38.4	41.4	3.0
OEM 수출		13.4	13.1	13.5	13.3	10.6	△2.7
기술 서비스		2.3	2.0	2.3	2.2	3.0	0.8
기타		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

65) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

산업별로 콘텐츠산업 해외 진출형태 추이를 살펴보면, 지식정보산업이 가장 다양한 방식으로 해외 진출을 하고 있는 것으로 나타났다. 출판산업, 만화산업, 음악산업, 애니메이션산업, 캐릭터산업은 완제품 수출, 라이선스, OEM수출 세 가지 방법으로, 콘텐츠 솔루션산업은 완제품 수출, 라이선스, 기술서비스 세 가지 방법으로, 지식정보산업은 완제품 수출, 라이선스, OEM수출, 기술서비스 네 가지 방법으로 해외 진출형태를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 완제품 수출, 라이선스 진출형태는 모든 산업이 이용하는 해외 진출형태이며, 기술서비스는 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업만 이용하는 해외 진출형태로 조사됐다.

표 2-5-12 콘텐츠산업 산업별 해외 진출형태<sup>66)</sup>

(단위: 개, %)

구분	연도	사업체 수	완제품 수출	라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타	합계
출판	2014년	91	54.1	28.5	17.4	-	-	100.0
	2015년	89	54.3	28.2	17.5	-	-	100.0
	2016년	92	54.6	27.8	17.6	-	-	100.0
	2017년	91	54.9	28.0	17.0	-	-	100.0
	2018년	106	54.7	27.9	17.5	-	-	100.0
만화	2014년	39	50.1	32.8	17.1	-	-	100.0
	2015년	40	51.1	31.7	17.2	-	-	100.0
	2016년	38	51.5	29.8	18.7	-	-	100.0
	2017년	39	51.5	30.0	18.5	-	-	100.0
	2018년	31	52.7	29.5	17.8	-	-	100.0
음악	2014년	72	70.6	29.4	-	-	-	100.0
	2015년	74	71.1	28.9	-	-	-	100.0
	2016년	73	71.5	28.5	-	-	-	100.0
	2017년	74	71.6	28.4	-	-	-	100.0
	2018년	44	70.6	29.0	0.4	-	-	100.0
애니메이션	2014년	51	1.6	63.1	35.3	-	-	100.0
	2015년	53	1.7	63.1	35.2	-	-	100.0
	2016년	55	1.9	62.4	35.7	-	-	100.0
	2017년	56	12.6	51.1	36.3	-	-	100.0
	2018년	67	12.2	52.2	35.6	-	-	100.0
캐릭터	2014년	90	44.1	36.2	19.7	-	-	100.0
	2015년	92	44.4	36.3	19.3	-	-	100.0
	2016년	93	44.6	36	19.4	-	-	100.0
	2017년	94	44.9	36.2	18.9	-	-	100.0
	2018년	101	45.3	36.3	18.4	-	-	100.0
지식정보	2014년	78	13.1	72.5	4	10.4	-	100.0
	2015년	78	14.3	71.3	4.1	10.3	-	100.0
	2016년	80	14.9	70.2	4.5	10.4	-	100.0
	2017년	81	15.3	70.2	4.6	9.9	-	100.0
	2018년	78	17.6	69.9	3.8	8.8	-	100.0
콘텐츠솔루션	2014년	45	77.2	17.3	-	5.5	-	100.0
	2015년	47	77.4	17.2	-	5.4	-	100.0
	2016년	48	77.8	17.0	-	5.2	-	100.0
	2017년	49	78.0	16.7	-	5.3	-	100.0
	2018년	70	78.6	13.8	-	7.6	-	100.0

66) 게임, 영화, 방송, 광고산업 제외

# 06 종사자 수

## 제1절 콘텐츠산업 종사자 현황

2018년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 66만 7,437명으로 전년대비 3.5% 증가했으며 2014년부터 2018년까지 연평균 2.0% 증가했다. 출판산업의 종사자 수가 18만 4,554명(27.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 지식정보산업의 종사자 수는 8만 6,490명(13.0%)으로 그 뒤를 이었다. 게임산업은 8만 5,492명(12.8%), 음악산업 종사자 수는 7만 6,954명(11.5%), 광고산업은 7만 827명(10.6%), 방송산업은 5만 286명(7.5%), 캐릭터산업은 3만 6,306명(5.4%), 영화산업은 3만 878명(4.6%), 콘텐츠솔루션산업은 2만 9,509명(4.4%), 만화산업은 1만 761명(1.6%)으로 나타났다. 애니메이션산업은 5,380명(0.8%)으로 종사자 수가 가장 적은 산업으로 조사됐다.

증감률을 보면 방송산업 종사자 수가 전년대비 10.9% 증가해 가장 큰 증가를 보였고, 2014년부터 2018년까지 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

출판산업과 음악산업, 게임산업을 제외한 8개 산업은 모두 전년대비, 연평균 종사자 수가 증가했다. 출판산업, 음악산업은 전년대비 및 연평균 모두 감소했고, 게임산업은 전년대비 4.3% 증가했고 연평균 0.5% 감소했다.

표 2-6-1 콘텐츠산업 종사자 현황<sup>67)</sup>

(단위: 명)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	191,033	190,277	185,001	184,794	184,554	27.7	△0.1	△0.9
만화	10,066	10,003	10,127	10,397	10,761	1.6	3.5	1.7
음악	77,637	77,490	78,393	77,005	76,954	11.5	△0.1	△0.2
게임	87,281	80,388	73,993	81,932	85,492	12.8	4.3	△0.5
영화	29,646	30,100	28,974	29,546	30,878	4.6	4.5	1.0
애니메이션	4,505	4,728	5,142	5,161	5,380	0.8	4.2	4.5
방송	41,397	42,378	43,662	45,337	50,286	7.5	10.9	5.0
광고 <sup>68)</sup>	46,918	52,971	65,118	65,159	70,827	10.6	8.7	10.8
캐릭터	29,039	30,128	33,323	34,778	36,306	5.4	4.4	5.7
지식정보	75,142	77,809	80,396	82,470	86,490	13.0	4.9	3.6
콘텐츠솔루션	23,795	25,656	27,374	28,268	29,509	4.4	4.4	5.5
합계	616,459	621,928	631,503	644,847	667,437	100.0	3.5	2.0

67) 캐릭터산업 내 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외  
68) 2016년~2018년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능



2018년 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 수를 살펴보면, 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 37만 5,607명으로 59.1%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 26만 269명으로 40.9%의 비중을 차지하는 것으로 조사됐다.

표 2-6-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2018년)<sup>69)</sup>

(단위: 명)

산업	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		66,142	86,852	152,994
만화		7,024	3,738	10,761
음악		65,344	11,610	76,954
게임		53,515	31,977	85,492
영화		3,868	27,010	30,878
애니메이션		1,665	3,714	5,380
방송		6,149	44,137	50,286
광고		16,961	53,866	70,827
캐릭터		5,961	30,345	36,306
지식정보		27,169	59,321	86,490
콘텐츠솔루션		6,471	23,038	29,509
합계		260,269	375,607	635,877
비중(%)		40.9	59.1	100.0

매출액 규모별 연도별 종사자 수를 살펴보면 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 전년대비 10.3% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 10.7% 증가한 것으로 나타났다. 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.9% 감소, 연평균 1.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-6-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황<sup>70)</sup>

(단위: 명)

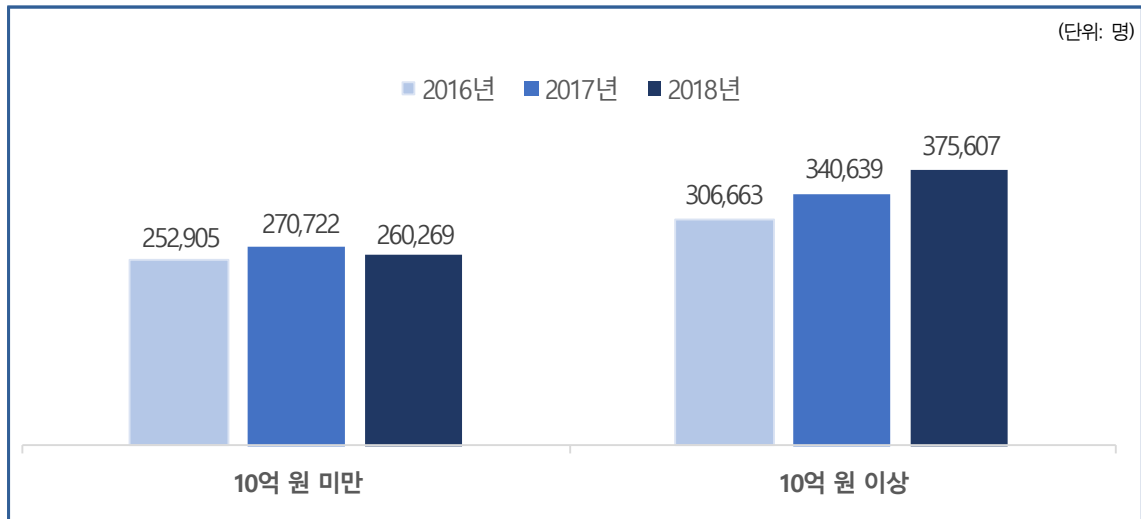
연도	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2016년		252,905	306,663	559,567
2017년		270,722	340,639	611,361
2018년		260,269	375,607	635,877
전년대비증감률(%)		△3.9	10.3	4.0
연평균증감률(%)		1.4	10.7	6.6

69) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

70) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

■ 그림 2-6-1 ■ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



2018년 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 수를 살펴본 결과, 50인 이상 사업체의 종사자 수가 25만 711명으로 39.4%의 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 많은 비중을 차지한 것은 1인 이상 9인 이하의 사업체의 종사자로 24만 5,932명(38.7%)으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하 사업체의 종사자 수는 13만 9,233명(21.9%)으로 조사됐다.

■ 표 2-6-4 ■ 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2018년<sup>71)</sup>

(단위: 명)

산업	종사자 규모	1-9인	10-49인	50인 이상	합계
출판		64,144	35,981	52,870	152,994
만화		6,244	1,913	2,604	10,761
음악		65,849	3,177	7,927	76,954
게임		46,618	10,539	28,335	85,492
영화		2,842	11,958	16,078	30,878
애니메이션		1,143	2,397	1,840	5,380
방송		1,978	9,628	38,680	50,286
광고		20,622	24,607	25,597	70,827
캐릭터		7,060	7,319	21,927	36,306
지식정보		25,261	17,104	44,124	86,490
콘텐츠솔루션		4,171	14,609	10,728	29,509
합계		245,932	139,233	250,711	635,877
비중(%)		38.7	21.9	39.4	100.0

71) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외.

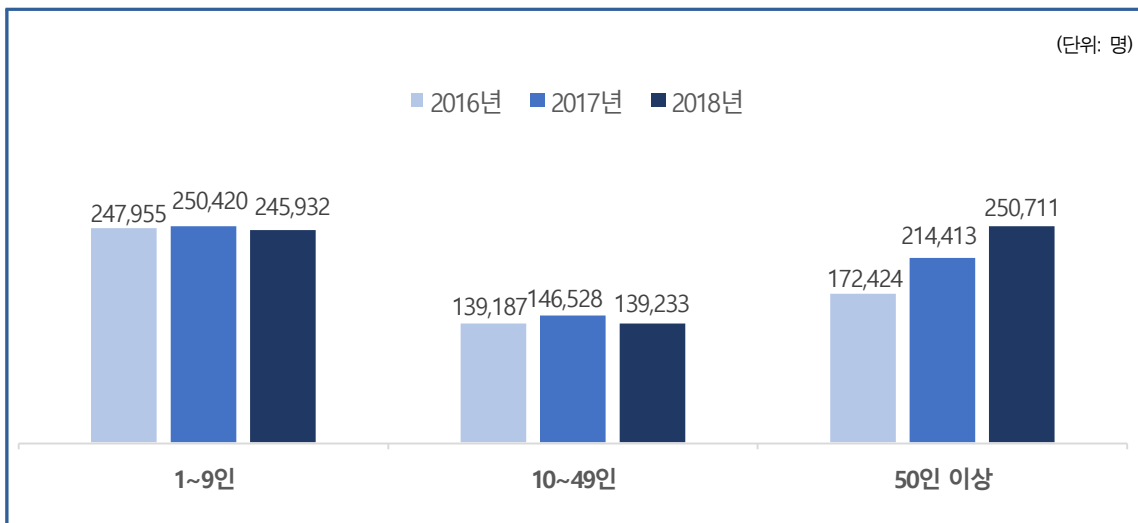
종사자 규모별 연도별 종사자 수를 살펴보면 1인 이상 9인 이하 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.4% 감소한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하 사업체의 종사자 수는 전년대비 5.0% 감소했고, 50인 이상 사업체의 종사자 수는 전년대비 16.9% 증가, 연평균 20.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-6-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황<sup>72)</sup>

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2016년		247,955	139,187	172,424	559,567
2017년		250,420	146,528	214,413	611,361
2018년		245,932	139,233	250,711	635,877
전년대비증감률(%)		△1.8	△5.0	16.9	4.0
연평균증감률(%)		△0.4	0.0	20.6	6.6

그림 2-6-2 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



72) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2018년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울에 위치한 사업체의 종사자 수가 34만 363명(53.5%)으로 가장 많았다. 경기도에 위치한 사업체의 종사자 수가 12만 8,888명(20.3%)으로 서울 다음으로 많은 것으로 나타났다.

부산은 2만 1,751명(3.4%), 인천이 1만 8,612명(2.9%), 대구가 1만 8,188명(2.9%)으로 나타났다. 제주도(0.8%)와 세종(0.2%)은 콘텐츠산업 종사자 비중이 가장 낮은 지역으로 조사되었다. 즉, 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 73.8%가 서울과 경기도에 집중되어 있어서 콘텐츠산업의 지역 불균형이 여전히 심각한 것으로 분석됐다.

표 2-6-6 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2018년)<sup>73)</sup>

(단위: 명)

지역	산업	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
7개시	서울	76,664	4,751	25,452	27,812	12,998	4,008	40,561	56,635	16,473	53,006	22,002	340,363	53.5
	부산	5,227	262	4,248	3,301	1,749	165	803	2,027	937	2,399	633	21,751	3.4
	대구	4,057	230	4,133	2,775	1,152	6	731	1,528	822	2,303	450	18,188	2.9
	인천	4,327	407	4,305	2,738	982	81	273	635	1,087	3,374	404	18,612	2.9
	광주	3,230	374	2,124	2,457	943	202	381	751	388	823	356	12,028	1.9
	대전	2,649	213	2,157	1,543	613	32	479	1,139	340	1,868	351	11,384	1.8
	울산	1,017	96	1,760	1,240	276	4	403	297	59	1,148	77	6,377	1.0
	세종	314	14	257	-	87	14	80	195	35	48	-	1,043	0.2
	소계	20,821	1,597	18,984	14,054	5,802	504	3,150	6,572	3,667	11,963	2,270	89,383	14.1
	9개도	경기도	40,158	2,794	13,563	29,093	6,204	695	3,055	3,978	11,011	13,685	4,651	128,888
강원도		1,121	285	3,589	1,377	722	27	918	413	236	577	102	9,368	1.5
충청북도		1,539	111	1,856	1,365	614	14	310	301	1,159	792	148	8,207	1.3
충청남도		2,303	111	2,406	1,876	665	31	96	637	752	1,012	37	9,924	1.6
전라북도		1,953	189	1,522	1,796	810	16	395	630	357	756	139	8,563	1.3
전라남도		1,370	121	2,027	1,536	567	18	259	360	98	449	14	6,818	1.1
경상북도		3,011	400	3,368	2,336	1,012	1	291	312	659	2,139	26	13,555	2.1
경상남도		3,433	318	3,531	2,920	1,212	27	462	719	1,477	1,807	98	16,003	2.5
제주도		622	85	657	1,327	272	40	789	270	416	305	22	4,804	0.8
소계		55,510	4,413	32,518	43,626	12,078	868	6,575	7,619	16,165	21,521	5,236	206,132	32.4
합계	152,994	10,761	76,954	85,492	30,878	5,380	50,286	70,827	36,306	86,490	29,509	635,877	100.0	

73) 출판(계약매달 판매업(신문매달판매)), 2017년도 방송산업 종사자는 포함되어 이전년도와 단순비교는 불가함

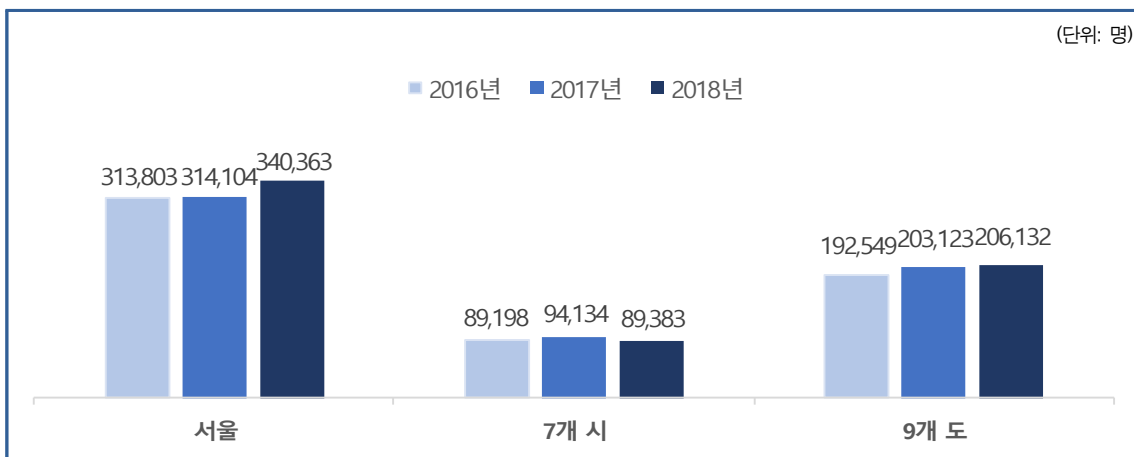
연도별로 콘텐츠산업 지역별 종사자 수를 살펴본 결과, 서울은 34만 363명으로 전년대비 8.4% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났다. 7개 시는 전년대비 5.0% 감소했고, 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났다. 9개 도는 전년대비 1.5% 증가했고, 연평균 3.5% 증가했다. 서울이 전년대비 8.4% 증가해 가장 큰 증가율을 보였고, 제주도(8.2%), 전라남도(3.2%), 경기도(2.6%), 대전(2.1%), 경상북도(0.1%)순으로 나타났다. 그 외 지역은 전년대비 감소하는 것으로 나타났다.

표 2-6-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황<sup>74)</sup>

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	313,803	314,104	340,363	8.4	4.1
	부산	22,947	24,839	21,751	△12.4	△2.6
	대구	18,891	19,063	18,188	△4.6	△1.9
	인천	18,433	18,830	18,612	△1.2	0.5
	광주	11,857	12,332	12,028	△2.5	0.7
	대전	10,386	11,148	11,384	2.1	4.7
	울산	6,684	6,831	6,377	△6.6	△2.3
	세종 <sup>75)</sup>	-	1,092	1,043	△3.5	-
	소계	89,198	94,134	89,383	△5.0	0.1
9개 도	경기도	118,237	125,647	128,888	2.6	4.4
	강원도	9,381	9,386	9,368	△0.2	△0.1
	충청북도	7,991	8,333	8,207	△1.5	1.3
	충청남도	9,581	9,937	9,924	△0.1	1.8
	전라북도	8,673	8,820	8,563	△2.9	△0.6
	전라남도	6,390	6,608	6,818	3.2	3.3
	경상북도	13,040	13,536	13,555	0.1	2.0
	경상남도	15,360	16,418	16,003	△2.5	2.1
	제주도	3,898	4,439	4,804	8.2	11.0
	소계	192,549	203,123	206,132	1.5	3.5
합계	595,549	611,361	635,877	4.0	3.3	

그림 2-6-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황



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

75) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

2018년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 28만 8,414명(45.4%), 정규직 여자는 23만 891명(36.3%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 5만 9,140명(9.3%), 비정규직 여자는 5만 4,914명(8.6%)으로 나타났다. 파견직 남자는 1,395명(0.2%), 파견직 여자는 1,122명(0.2%)으로 나타났다. 전년대비 증감률을 살펴보면, 비정규직 남자가 전년대비 8.5% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였다.

【 표 2-6-8 】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2018년)<sup>76)</sup> (단위: 명)

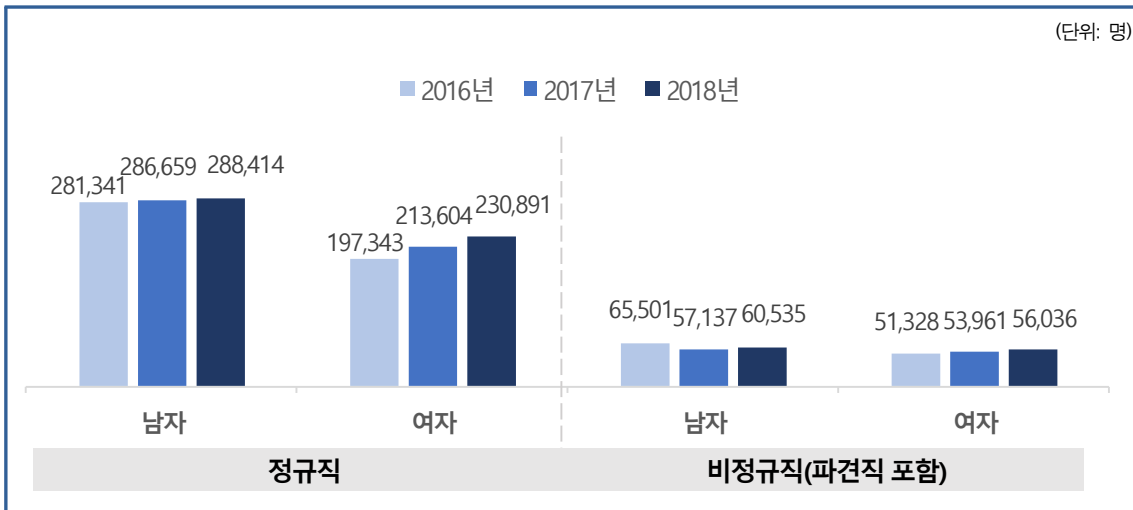
고용형태/성 산업	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
출판	77,384	50.6	64,789	42.3	4,978	3.3	5,063	3.3	422	0.3	358	0.2	152,994
만화	3,991	37.1	5,356	49.8	512	4.8	817	7.6	29	0.3	56	0.5	10,761
음악	28,666	37.3	34,263	44.5	7,153	9.3	6,599	8.6	188	0.2	86	0.1	76,954
게임	31,245	36.5	13,092	15.3	22,729	26.6	18,264	21.4	128	0.1	34	0.0	85,492
영화	10,708	34.7	10,548	34.2	4,199	13.6	5,159	16.7	119	0.4	145	0.5	30,878
애니메이션	2,031	37.8	1,841	34.2	743	13.8	739	13.7	9	0.2	18	0.3	5,380
방송	26,907	53.5	12,846	25.5	4,869	9.7	5,664	11.3	-	-	-	-	50,286
광고	35,142	49.6	31,797	44.9	1,986	2.8	1,901	2.7	-	-	-	-	70,827
캐릭터	16,800	46.3	14,488	39.9	2,207	6.1	2,766	7.6	1	0.0	43	0.1	36,306
지식정보	41,242	47.7	29,817	34.5	8,085	9.3	6,508	7.5	474	0.5	365	0.4	86,490
콘텐츠솔루션	14,298	48.5	12,055	40.9	1,680	5.7	1,434	4.9	24	0.1	18	0.1	29,509
합계	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

【 표 2-6-9 】 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황<sup>77)</sup> (단위: 명)

고용형태/성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년	281,341	47.2	197,343	33.1	65,501	11.0	51,328	8.6	-	-	-	-	595,513
2017년	286,659	46.9	213,604	34.9	54,532	8.9	51,096	8.4	2,605	0.4	2,865	0.5	611,361
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
전년대비증감률 (%) <sup>78)</sup>	0.6		8.1		8.5		7.5		△46.5		△60.8		4.0

76) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)) 종사자 제외  
77) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)) 종사자 제외  
78) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

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



콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작 종사자 수가 13만 8,287명으로 41.3%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통)직 종사자 수는 7만 7,378명(23.1%)으로 두 번째로 많은 비중을 차지하는 직무로 조사됐다. 관리직 종사자 수는 6만 3,444명(19.0%), 사업기획직 종사자 수는 2만 8,381명(8.5%), 마케팅/홍보직 종사자 수는 1만 6,229명(4.9%), 연구개발직 종사자 수는 1만 888명(3.3%)으로 조사됐다.

【 표 2-6-10 】 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2018년)<sup>79)</sup>

(단위: 명)

산업	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판		13,038	30,920	62,833	8,605	4,749	32,850	152,994
만화		441	2,102	1,263	414	216	6,324	10,761
음악		3,451	1,742	2,714	1,151	275	3,835	13,168
애니메이션		369	572	3,550	332	253	303	5,380
캐릭터		2,440	4,240	13,484	2,049	1,672	12,422	36,306
지식정보		5,357	20,264	34,952	2,857	2,565	20,494	86,490
콘텐츠솔루션		3,285	3,604	19,493	822	1,156	1,148	29,509
합계		28,381	63,444	138,287	16,229	10,888	77,378	334,607
비중(%)		8.5	19.0	41.3	4.9	3.3	23.1	100.0

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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

연도별로 직무별 종사자 수를 살펴보면 기타(유통)직을 제외한 모든 직무의 종사자 수가 증가한 것으로 나타났다. 연구개발직 종사자 수가 전년대비 69.4% 증가해서 가장 높은 증가율을 보였다. 다음으로 마케팅/홍보직 종사자 수가 전년대비 8.5% 증가, 제작직 종사자 수가 전년대비 5.3% 증가, 관리직 종사자 수가 전년대비 3.8% 증가해서 뒤를 이었다. 사업기획직은 전년대비 2.0% 증가했고 기타(유통)직 종사자는 전년대비 6.5% 감소한 것으로 나타났다.

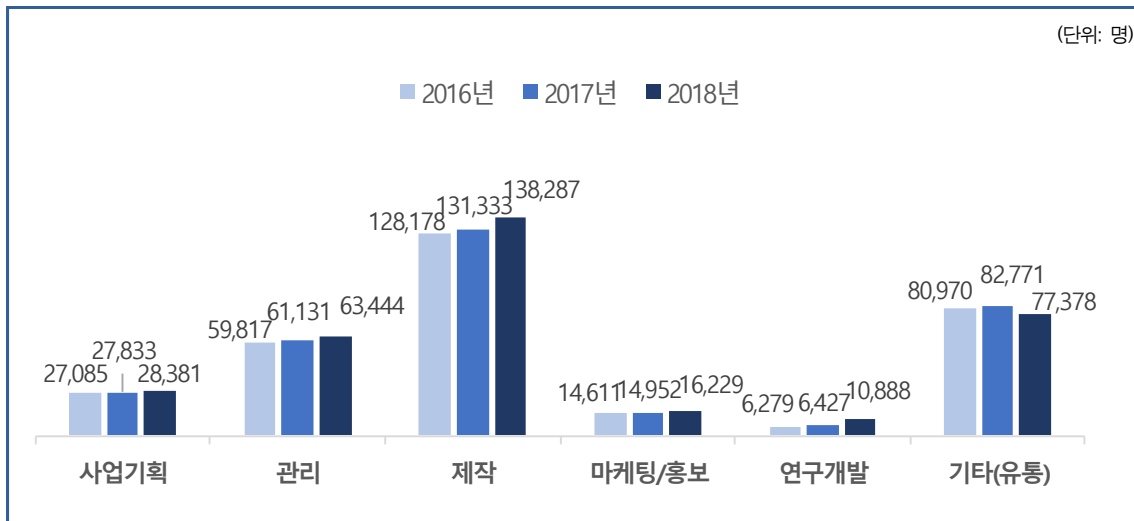
표 2-6-11 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황<sup>80)</sup>

(단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년		27,085	59,817	128,178	14,611	6,279	80,970	316,940
2017년		27,833	61,131	131,333	14,952	6,427	82,771	324,446
2018년		28,381	63,444	138,287	16,229	10,888	77,378	334,607
전년대비증감률(%)		2.0	3.8	5.3	8.5	69.4	△6.5	3.1

그림 2-6-5 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



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



2018년 콘텐츠산업 학력별 종사자 수를 살펴본 결과, 대학교를 졸업한 종사자가 33만 9,138명으로 전체 종사자의 67.3%를 차지했다. 전문대학 졸업 종사자 수는 8만 3,301명(16.5%), 고등학교 졸업 이하는 6만 5,881명(13.1%), 대학원 졸업 이상은 1만 5,604명(3.1%)으로 나타났다. 특히, 콘텐츠솔루션산업의 종사자 대부분은 대학교를 졸업한 종사자(98.7%)로 나타났고, 고졸 이하 종사자(1.3%)는 그 비중이 매우 낮았다. 애니메이션산업(95.8%), 광고산업(94.2%), 지식정보산업(93.6%), 음악산업(93.6%)도 대졸 종사자의 비중이 높게 나타났다. 만화산업은 고졸 이하 종사자 비중이 26.3%로 가장 높았고, 출판산업(22.2%), 게임산업(15.5%)이 뒤를 이었다.

표 2-6-12 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2018년)<sup>81)</sup>

(단위: 명)

산업 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판	33,904	25,993	87,802	5,295	152,994
만화	2,826	1,598	6,221	117	10,761
음악	845	1,076	10,619	628	13,168
게임	13,262	26,267	44,338	1,625	85,492
애니메이션	225	700	4,295	159	5,380
방송영상독립제작사	548	2,282	9,661	507	12,998
광고	4,107	11,763	51,214	3,742	70,827
캐릭터	4,279	6,058	25,086	882	36,306
지식정보	5,499	5,851	73,244	1,896	86,490
콘텐츠솔루션	386	1,712	26,658	753	29,509
합계	65,881	83,301	339,138	15,604	503,924
비중(%)	13.1	16.5	67.3	3.1	100.0

연도별로 콘텐츠산업 학력별 종사자 수를 살펴보면 대학원을 졸업한 종사자 수가 전년대비 15.5% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 전문 대학을 졸업한 종사자 수는 전년대비 7.3% 증가했고, 대학교를 졸업한 종사자 수는 5.3% 증가했다. 고졸 이하 종사자 수는 1.5% 감소했다.

표 2-6-13 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황<sup>82)</sup>

(단위: 명)

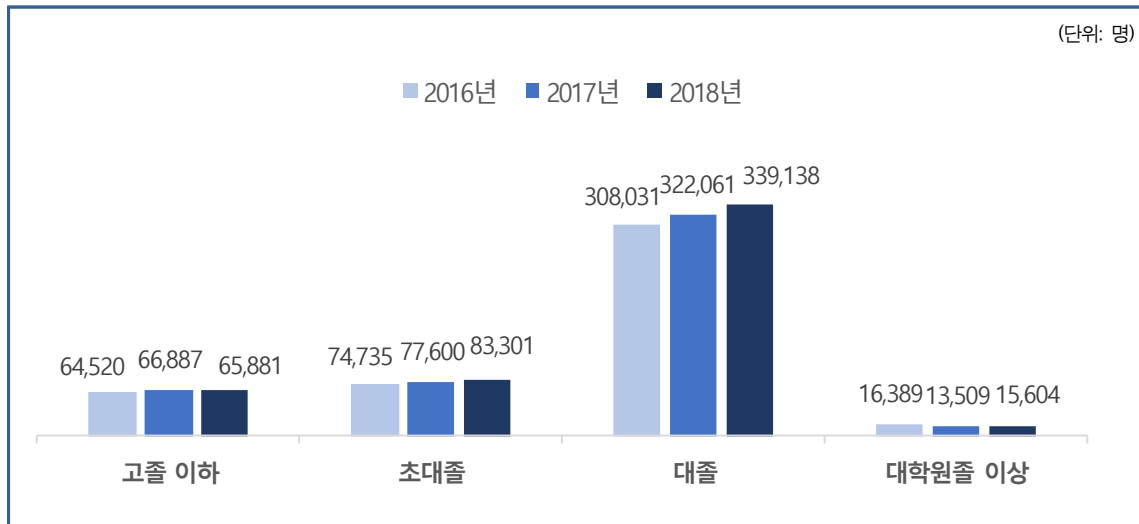
연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년	64,520	74,735	308,031	16,389	463,675
2017년	66,887	77,600	322,061	13,509	480,059
2018년	65,881	83,301	339,138	15,604	503,924
전년대비증감률(%)	△1.5	7.3	5.3	15.5	5.0

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

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

제2부. 콘텐츠산업 통계조사 전체결과

■ 그림 2-6-6 ■ 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황



콘텐츠산업 연령별 종사자 수를 살펴보면 29세 이하는 17만 6,232명으로 전체 종사자 수의 33.0%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 13만 1,577명(24.6%)으로 뒤를 이었다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 10만 8,674명(20.3%), 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 6만 9,079명(12.9%), 50세 이상 종사자 수는 4만 9,240명(9.2%)으로 나타났다. 즉, 30대 종사자(30세~39세)가 24만 251명으로 전체의 44.9%를 차지해서 콘텐츠산업 종사자의 절반은 30대 종사자로 조사됐다.

■ 표 2-6-14 ■ 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2018년)<sup>83)</sup>

(단위: 명)

산업	연령	29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	합계
출판		34,537	38,302	34,498	19,957	25,701	152,994
만화		3,452	2,441	1,661	1,541	1,666	10,761
음악		3,198	3,905	3,018	2,293	755	13,168
게임		39,020	15,524	14,351	12,272	4,325	85,492
영화		19,410	4,959	2,787	2,279	1,443	30,878
애니메이션		1,767	1,769	1,223	465	156	5,380
방송영상독립제작사		3,792	3,044	2,706		3,456	12,998
광고		17,071	17,072	15,531	14,070	7,083	70,827
캐릭터		14,862	10,961	6,647	2,026	1,810	36,306
지식정보		28,852	24,377	19,554	8,406	5,301	86,490
콘텐츠솔루션		10,271	9,224	6,698	2,314	1,001	29,509
합계		176,232	131,577	108,674	69,079	49,240	534,802
비중(%)		33.0	24.6	20.3	12.9	9.2	100.0

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

연도별로 콘텐츠산업 종사자 수를 살펴보면 50세 이상 종사자 수가 전년대비 13.5% 증가해서 가장 큰 증가 추세를 보였고, 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 전년대비 11.5% 감소한 것으로 나타났다. 29세 이하 종사자 수는 전년대비 10.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자는 전년대비 6.4% 증가, 35세 이상 39세 이하 종사자는 전년대비 3.9% 증가했다.

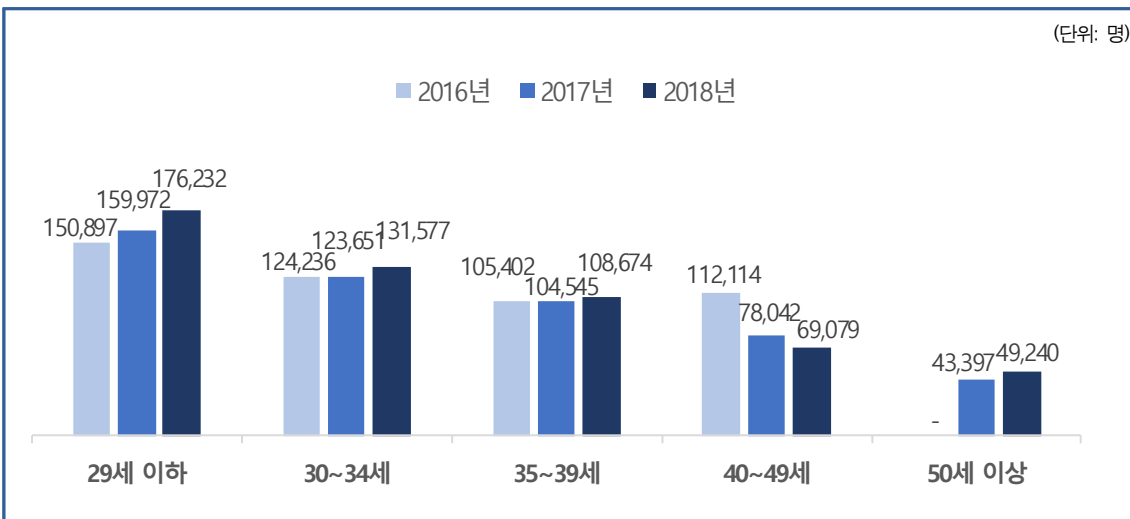
표 2-6-15 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황<sup>84)</sup>

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년		150,897	124,236	105,402	112,114		492,649
2017년		159,972	123,651	104,545	78,042	43,397	509,605
2018년		176,232	131,577	108,674	69,079	49,240	534,802
전년대비증감률(%)		10.2	6.4	3.9	△11.5	13.5	4.9

그림 2-6-7 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



84) 출판(계약매달 판매업(신문매달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 종사자 제외



---

제 **3** 부

## 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

---

제 1장 출판산업

제 2장 만화산업

제 3장 음악산업

제 4장 게임산업

제 5장 영화산업

제 6장 애니메이션산업

제 7장 방송산업

제 8장 광고산업

제 9장 캐릭터산업

제 10장 지식정보산업

제 11장 콘텐츠솔루션산업



# 01 출판산업

## 제1절 출판산업 총괄

2018년 출판산업은 정체 양상을 보이고 있다. 서적, 신문, 잡지 및 정기간행물 발행업은 전반적으로 정체 국면이나 소비와 직결된 오프라인 도소매 유통업은 소폭 감소 추세를 보이고 있다. 반면 인터넷/모바일 전자출판 제작업과 서비스업은 스마트기기 생활화와 소비자 중심 서비스 환경으로 지속적인 신장세를 이어가고 있다.

출판산업은 ICT와 결합한 출판의 확장과 다양한 시도에 힘입어 부문별로 구조적인 변화의 흐름을 보여주고 있다. 이제 출판산업은 이용자 맥락에서 매체(책, 신문, 잡지) 중심이 아니라 콘텐츠(기존출판+α) 중심으로 프로세스 자체를 혁신하는 과정에 있으며, 독자의 경험가치를 극대화하는 콘텐츠 큐레이션과 컬래버레이션, 모바일과 오프라인 경험을 병행하는 옴니 서비스, 복합적인 수익창출을 위한 트랜스 미디어의 방향으로 매출구조를 다변화하고 있다.

전자출판 시장은 모바일 전성시대를 맞이하면서 포털 사업자와 플랫폼 사업자의 영향력이 더욱 커지고 있다. 특히 2018년에는 양대 포털의 시장 점유율이 확대되면서 시장진입 효과가 가시화되었다. 웹소설과 장르소설의 성장세가 전자출판 시장의 성장을 주도하는 가운데 모바일에 최적화한 소분량의 스낵컬처, 비완성형·비완결형 스토리 콘텐츠 제작과 멤버십 서비스 이용이 급증하였다. 스마트기기의 스크린 이용 시간과 하이브리드 열독·독서가 증가하면서 짧지만 흥미와 매력을 주는 작은 패키지 콘텐츠의 소비자(B2C) 시장이 꾸준히 확대되고 있다. 밀레니얼 세대가 개인화 시대의 소확행·올로 트렌드를 주도하면서 SNS 커뮤니티와 오프라인 공간에 기반한 출판 콘텐츠 소비가 증가하고 있다. 출판산업이 콘텐츠 이용 환경에 따른 적응력을 높이는 과정은 다중채널(MCN)과 N스크린 시대를 맞이하는 산업의 변화상이자 독자 지향적으로 다가가는 출판산업의 현주소이다.

종이책 출판시장은 소출판과 독립출판의 활약 등 발행종수 증가와 함께 출판의 다양성을 확대하고 있지만 양적 성장 지표인 발행부수와 종당 발행부수가 감소해 소비자 수요 기반을 넓히지는 못하고 있다. 불황을 다각적으로 타개하기 위한 다양한 시도가 있으나 출판물의 라이프사이클은 단축되는 추세다. 중고도서의 시장이 확장되는 것도 전통적인 시장 기반이 침식되는 한 요인이다. 고령화(aging) 현상으로 독서율과 구매력이 약화되면서 온라인 유통을 제외한 도소매업의 매출 신장이 어려워지고 있다. 기존 출판사의 활력 회복보다는 소규모 출판사 수가 증가하면서 사업체의 생존이 어려워지고 종사자 수 또한 감소하였다. 다만 모바일과 인터넷을 통한 온라인 소비가 꾸준히 증가하면서 출판시장에 활력을 불어넣고 있다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

서적출판업 중 학습참고서와 학습지 등 교육출판 및 e-learning과 연계된 교과서 및 학습서적은 비즈니스 영역 확장 및 다각화로 정체 양상을 보이고 있으나 일반 단행본 서적 출판업은 지속적으로 하락하여 전체 도서시장은 정체 국면에서 위축되는 현상이 장기화되고 있다.

하지만 다양한 대여제 멤버십과 같은 구독 경제의 활성화, 모바일로 소비하기 쉬운 장르문학과 가벼운 에세이의 활약, 1인 가구 증가로 인한 '나'를 테마로 한 콘텐츠 기획, 시니어 구매층의 증가와 생애주기별 자기계발 콘텐츠의 확대, 팬덤과 소셜미디어 인플루언서의 영향력 증대 등은 다양한 출판물이 복합적인 방식으로 유통되는 디지털 출판생태계를 확장하며 출판시장의 긍정성과 기대감을 보여 준다.

2018년 출판산업의 사업체 수는 2만 4,995개이며 종사자 수는 18만 4,554명인 것으로 나타났다. 매출액은 20조 9,538억 원이며 부가가치액은 8조 8,793억 원, 부가가치율은 42.4%로 나타났다. 수출액은 2억 4,899만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 많은 2억 6,811만 달러로 조사됐다. 출판산업의 사업체 수는 2018년 2만 4,995개로 2014년 2만 5,705개보다 710개 감소했다.

표 3-1-1 출판산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	25,705	191,033	20,586,789	8,790,456	42.7	247,268	319,219
2015년	25,505	190,277	20,509,764	8,806,324	42.9	222,736	277,329
2016년	25,452	185,001	20,765,878	8,814,564	42.4	187,388	256,006
2017년	25,829	184,794	20,755,334	8,809,000	42.4	220,951	264,110
2018년	24,995	184,554	20,953,772	8,879,278	42.4	248,991	268,114
전년대비증감률(%)	△3.2	△0.1	1.0	0.8	-	12.7	1.5
연평균증감률(%)	△0.7	△0.9	0.4	0.3	-	0.2	△4.3

출판산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 3,696만 원이며, 업체당 평균매출액은 8억 3,832만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 출판업은 1인당 평균매출액이 1억 4,780만 원, 업체당 평균매출액은 16억 6,285만 원으로 조사됐다. 인쇄업은 1인당 평균매출액이 7,688만 원, 업체당 평균매출액은 3억 4,240만 원으로 다른 업종에 비해 낮은 편이다. 출판 도소매업은 1인당 평균매출액이 2억 468만 원, 업체당 평균매출액은 12억 3,408만 원, 온라인 출판 유통업은 1인당 평균매출액이 4억 4,732만 원, 업체당 평균매출액은 46억 3,709만 원으로 나타났다.



표 3-1-2 | 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

종분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 <sup>85)</sup> (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,972	9,392	1,153,340	585	123
	교과서 및 학습서적 출판업	728	15,681	2,857,646	3,925	182
	인터넷/모바일 전자출판제작업	176	2,292	383,026	2,176	167
	신문 발행업	640	17,521	2,884,617	4,507	165
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,367	10,482	1,148,805	840	110
	정기 광고간행물 발행업	334	5,247	504,443	1,510	96
	기타 인쇄물 출판업	277	1,194	203,844	736	171
	소계	5,494	61,809	9,135,721	1,663	148
인쇄업	인쇄업	11,688	52,056	4,001,951	342	77
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,600	9,715	2,577,298	1,611	265
	서적 및 잡지류 소매업	4,478	26,931	4,923,440	1,099	183
	소계	6,078	36,646	7,500,738	1,234	205
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>86)</sup>	56	581	259,677	4,637	447
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,679	1,903	55,685	33	29
	전체	24,995	152,994	20,953,772	838	137

## 제2절 출판산업 사업체 수 현황

2018년 출판산업 사업체 수는 2만 4,995개로 2017년 2만 5,829개에서 3.2% 감소했다. 업종별로 보면, 인쇄업 사업체 수가 1만 1,688개(46.8%)로 가장 큰 비중을 차지했고, 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수가 4,478개(17.9%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 일반 서적 출판업(종이매체출판업) 사업체 수는 1,972개(7.9%)였으며, 서적 임대업(만화제외) 사업체 수는 1,679개(6.7%), 서적 및 잡지류 도매업 사업체 수는 1,600개(6.4%), 잡지 및 정기간행물 발행업 사업체 수는 1,367개(5.5%)였다. 증감률을 보면, 인터넷/모바일 전자출판서비스업이 전년대비 16.7% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며, 정기 광고간행물 발행업이 전년대비 8.7% 감소하였다.

85) 계약매달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

86) 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 규모만 산출

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

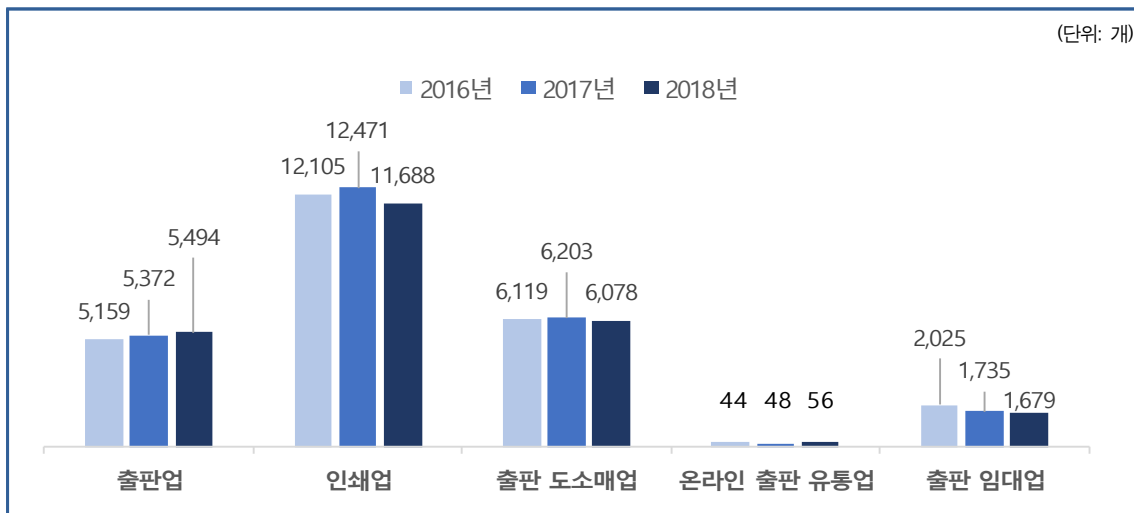
표 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,831	1,851	1,972	7.9	6.5	3.8
	교과서 및 학습서적 출판업	706	747	728	2.9	△2.5	1.5
	인터넷/모바일 전자출판제작업	181	186	176	0.7	△5.4	△1.4
	신문 발행업	497	603	640	2.6	6.1	13.5
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,311	1,355	1,367	5.5	0.9	2.1
	정기 광고간행물 발행업	387	366	334	1.3	△8.7	△7.1
	기타 인쇄물 출판업	246	264	277	1.1	4.9	6.1
	소계	5,159	5,372	5,494	22.0	2.3	3.2
인쇄업	인쇄업	12,105	12,471	11,688	46.8	△6.3	△1.7
	서적 및 잡지류 도매업	1,608	1,599	1,600	6.4	0.1	△0.2
출판 도소매업	서적 및 잡지류 소매업	4,511	4,604	4,478	17.9	△2.7	△0.4
	소계	6,119	6,203	6,078	24.3	△2.0	△0.3
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>87)</sup>	44	48	56	0.2	16.7	12.8
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	2,025	1,735	1,679	6.7	△3.2	△8.9
합계		25,452	25,829	24,995	100.0	△3.2	△0.9

그림 3-1-1 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



87) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

2018년 출판산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1만 238개로 전체의 41.0%를 차지했고, 전년대비 3.5% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.8% 감소했다. 7개 광역시의 2018년 출판산업 사업체 수는 5,130개로 전체 사업체의 20.5%를 차지했고, 전년대비 6.1% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.0% 감소했다. 9개 도 사업체 수는 9,627개로 전체의 38.5%를 차지했고, 이 중 경기도 사업체 수가 4,741개로 전체의 19.0%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다.

표 3-1-4 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (단위: 개)

지역	업종	출판업							인쇄업	
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/ 모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업	
서울	서울	1,228	510	131	213	874	92	131	5,135	
	7개 시	부산	43	11	2	13	30	16	10	670
		대구	35	20	-	21	23	11	13	627
		인천	18	9	1	16	16	5	4	304
		광주	37	7	3	28	21	15	15	321
		대전	32	8	-	17	7	6	3	385
		울산	3	4	2	8	3	5	8	142
		세종	4	-	-	4	2	3	2	49
소계	172	59	8	107	102	61	55	2,498		
9개 도	경기도	427	136	29	88	142	54	42	2,074	
	강원도	18	4	1	33	22	12	5	184	
	충청북도	16	2	-	13	19	13	6	209	
	충청남도	24	5	-	51	30	22	3	228	
	전라북도	26	5	-	23	26	16	8	270	
	전라남도	8	1	-	26	48	13	12	201	
	경상북도	22	2	-	43	45	23	7	350	
	경상남도	16	4	3	32	51	25	7	446	
	제주도	15	-	4	11	8	3	1	93	
	소계	572	159	37	320	391	181	91	4,055	
	합계	1,972	728	176	640	1,367	334	277	11,688	

제3부 콘텐츠산업 통계조사사업별 결과

제1장  
출판산업  
제2장  
인쇄산업  
제3장  
음악산업  
제4장  
게임산업  
제5장  
영화산업  
제6장  
매거진산업  
제7장  
방송산업  
제8장  
광고산업  
제9장  
커뮤니케이션산업  
제10장  
지식정보산업  
제11장  
관련기타문화콘텐츠산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>88)</sup>	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	397	1,044	39	444	10,238	41.0
	부산	87	314	-	108	1,304	5.2
	대구	89	233	-	82	1,154	4.6
	인천	62	189	-	96	720	2.9
	광주	66	182	1	49	745	3.0
	대전	67	197	1	53	776	3.1
	울산	33	102	2	37	349	1.4
	세종	2	13	-	3	82	0.3
	소계	406	1,230	4	428	5,130	20.5
9개 도	경기도	484	884	11	370	4,741	19.0
	강원도	32	128	1	43	483	1.9
	충청북도	44	142	-	61	525	2.1
	충청남도	42	159	-	59	623	2.5
	전라북도	55	193	-	54	676	2.7
	전라남도	34	173	-	50	566	2.3
	경상북도	51	229	-	64	836	3.3
	경상남도	43	235	1	90	953	3.8
	제주도	12	61	-	16	224	0.9
		소계	797	2,204	13	807	9,627
합계		1,600	4,478	56	1,679	24,995	100.0

표 3-1-5 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

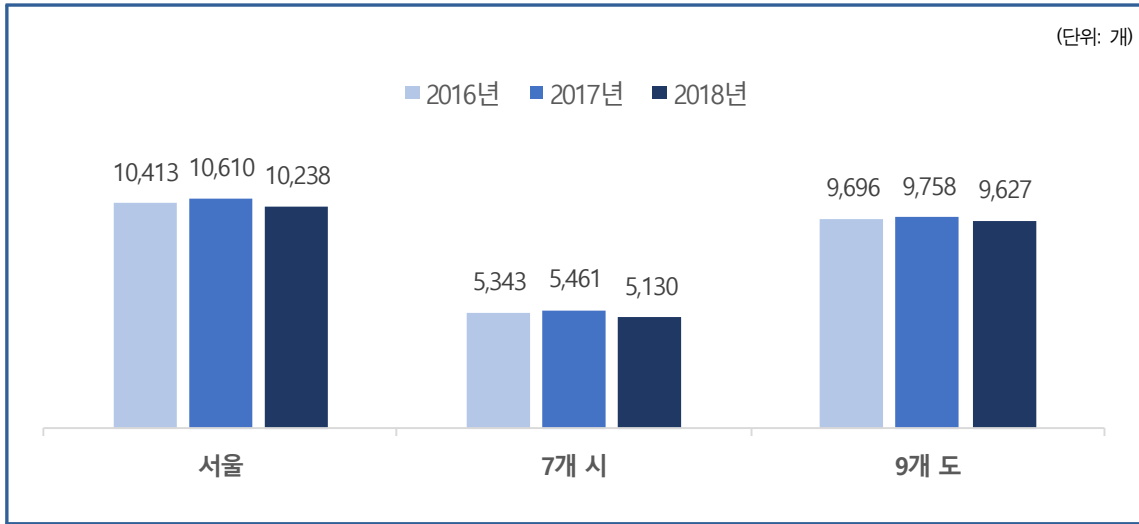
(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,413	10,610	10,238	△3.5	△0.8
	부산	1,396	1,405	1,304	△7.2	△3.4
	대구	1,184	1,254	1,154	△8.0	△1.3
	인천	819	743	720	△3.1	△6.2
	광주	780	794	745	△6.2	△2.3
	대전	808	818	776	△5.1	△2.0
	울산	356	366	349	△4.6	△1.0
	세종 <sup>89)</sup>	-	81	82	1.2	-
	소계	5,343	5,461	5,130	△6.1	△2.0
9개 도	경기도	4,537	4,575	4,741	3.6	2.2
	강원도	497	508	483	△4.9	△1.4
	충청북도	515	558	525	△5.9	1.0
	충청남도	675	628	623	△0.8	△3.9
	전라북도	717	730	676	△7.4	△2.9
	전라남도	571	597	566	△5.2	△0.4
	경상북도	882	914	836	△8.5	△2.6
	경상남도	1,065	998	953	△4.5	△5.4
	제주도	237	250	224	△10.4	△2.8
		소계	9,696	9,758	9,627	△1.3
합계		25,452	25,829	24,995	△3.2	△0.9

88) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

89) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

그림 3-1-2 | 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



제3절 출판산업 매출액 현황<sup>90)</sup>

2018년 출판산업 매출액은 전년대비 1.0%의 성장률을 보이고 있다. 경기불황으로 인한 구매력 감소와 오프라인 도소매점의 휴폐업, 출고량 감소 등 불안요인에도 불구하고 모바일 플랫폼의 활성화와 전자출판물 증가 등을 통해 정체된 시장 상황을 극복하고 수익을 다각화하려는 출판산업의 구조적 변동기를 맞고 있다. 다만 학령인구 감소와 소비자의 고령화 현상, 오프라인 매출의 침체 등 구조적인 요인으로 생산력과 소비력이 둔화되는 경향도 여전하다. 전자출판 시장의 영향력은 지속적으로 커지고 있으나 여전히 성장 모멘텀이 필요한 상황이다.

2018년 출판산업에서 고무적인 것은 카카오와 네이버 포털사이트가 주축이 된 모바일 장르문학 시장이 급격하게 성장하여 보다 다양한 연령층이 장르문학을 접하고 전자출판 콘텐츠 성장을 이끌고 있는 점이다. 모바일 친화적인 연재 및 대여형 콘텐츠가 시장을 주도하며 디지털 출판콘텐츠 제작과 소비가 증가였고 미디어셀러, 아이돌셀러, 셀럽셀러 등 미디어 영향력이 있는 콘텐츠가 주목을 받았다. 책 관련 뉴미디어와 소셜미디어의 활약이 돋보이면서 교차 구매로 이어지는 하이브리드 독서 소비 경향과 컬래버레이션 기획물의 증가, 문고본의 다양한 변신과 오디오북 콘텐츠 증가 등 다채로운 변화를 통해 출판시장의 저변을 확대하려는 노력을 하고 있다. 이제는 1인 가구 증가에 발맞춘 맞춤형 콘텐츠 제작과 모바일 프로모션 및 매출 다변화를 통한 출판경영이 필수적인 과제다. 아직 구조적 변화를 가져오는 본격적인 성장기에 접어들지는 않았으나 전자출판의 역동성은 출판물의 매력 개선과 안정적인 출판산업 성장을 견인하는 동력이며 잠재적인 기반이다.

2018년 출판산업의 총 매출액은 20조 9,538억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 1.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.5% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 출판업 매출액은 9조 1,357억 원으로 전체 매출액의 43.6%를 차지하였다. 다음으로 출판 도소매업 매출액은 7조 5,007억 원(35.8%), 인쇄업 매출액은 4조 20억 원(19.1%), 온라인 출판 유통업 매출액은 2,597억 원(1.2%), 출판 임대업 매출액은 557억 원(0.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 출판 유통업의 매출액은 2016년 2,152억 원에서 2018년 2,597억 원으로 연평균 9.8% 증가했으며, 인쇄업 매출액은 전년대비 1.8%, 출판업 매출액은 전년대비 1.4%, 출판 임대업 매출액은 전년대비 1.0% 증가했다. 반면에, 출판 도소매업은 전년대비 0.3% 감소한 것으로 나타났다.

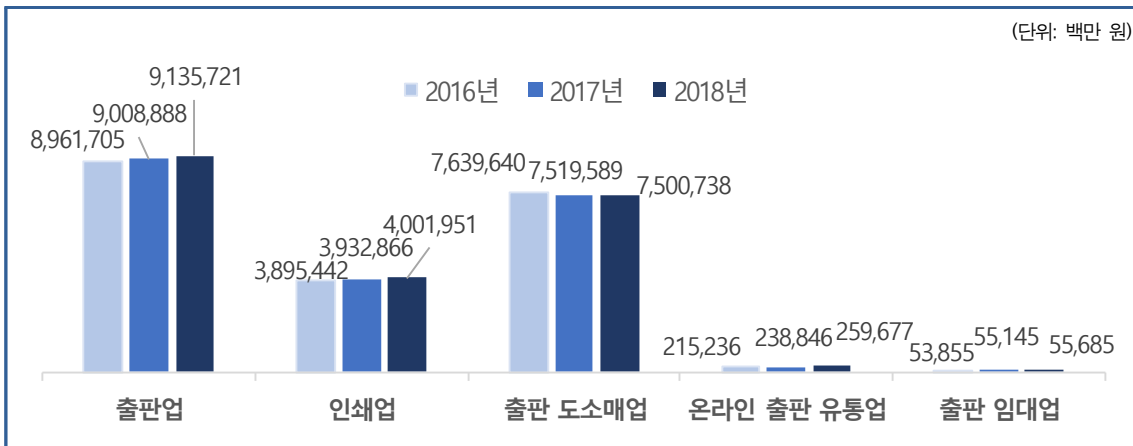
90) 전자출판서비스업은 전자출판산업규모 중 전자책 서비스 매출액 규모만 산출

표 3-1-6 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,173,242	1,169,848	1,153,340	5.5	△1.4	△0.9
	교과서 및 학습서적 출판업	2,824,427	2,828,654	2,857,646	13.6	1.0	0.6
	인터넷/모바일 전자출판제작업	292,488	340,357	383,026	1.8	12.5	14.4
	신문 발행업	2,854,688	2,854,363	2,884,617	13.8	1.1	0.5
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,123,325	1,122,841	1,148,805	5.5	2.3	1.1
	정기 광고간행물 발행업	492,221	491,792	504,443	2.4	2.6	1.2
	기타 인쇄물 출판업	201,314	201,033	203,844	1.0	1.4	0.6
	소계	8,961,705	9,008,888	9,135,721	43.6	1.4	1.0
인쇄업	인쇄업	3,895,442	3,932,866	4,001,951	19.1	1.8	1.4
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,664,220	2,630,776	2,577,298	12.3	△2.0	△1.6
	서적 및 잡지류 소매업	4,975,420	4,888,813	4,923,440	23.5	0.7	△0.5
	소계	7,639,640	7,519,589	7,500,738	35.8	△0.3	△0.9
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	215,236	238,846	259,677	1.2	8.7	9.8
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	53,855	55,145	55,685	0.3	1.0	1.7
합계		20,765,878	20,755,334	20,953,772	100.0	1.0	0.5

그림 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 출판산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 11조 8,264억 원(56.4%)을 기록했다. 다음은 경기도 매출액 5조 9,184억 원(28.2%), 부산 5,293억 원(2.5%), 대구 4,505억 원(2.1%), 인천 4,283억 원(2.0%), 광주 2,985억 원(1.4%), 경상북도 2,704억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 세종의 매출액은 313억 원(0.1%)으로 전국에서 가장 낮게 나타났다.

증감률을 보면, 2018년 서울의 매출액은 전년대비 1.6% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.7% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 2.4% 증가, 연평균 1.7% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 0.5% 감소, 연평균 0.3% 감소했다.

제3부 콘텐츠산업 특개조사산업별 결과  
제1장 출판업  
제2장 인쇄업  
제3장 유통업  
제4장 임대업  
제5장 온라인 유통업  
제6장 임대업  
제7장 유통업  
제8장 임대업  
제9장 유통업  
제10장 임대업  
제11장 유통업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-1-7 출판산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	출판업						인쇄업	
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업		기타 인쇄물 출판업
서울		725,635	1,441,982	311,655	1,874,722	912,533	229,241	95,373	1,737,468
7개 시	부산	25,484	4,056	338	104,910	9,053	23,999	3,913	188,182
	대구	6,143	12,596	-	75,807	12,788	10,591	2,211	106,635
	인천	6,311	9,174	-	112,589	6,335	34,310	3,071	89,950
	광주	13,206	3,496	5,257	51,514	15,213	31,111	5,778	84,067
	대전	6,642	1,348	-	35,106	3,402	9,793	2,860	70,490
	울산	7,517	448	99	30,488	5,170	3,888	4,963	31,421
	세종	1,504	-	-	538	160	90	-	26,409
	소계	66,807	31,118	5,694	410,952	52,122	113,782	22,795	597,154
9개 도	경기도	336,281	1,371,144	63,466	448,669	140,204	106,088	73,296	1,330,308
	강원도	2,638	626	2,022	11,320	7,472	6,170	522	11,380
	충청북도	1,980	1,134	-	12,619	2,997	3,140	1,761	28,544
	충청남도	2,032	2,030	-	18,521	9,561	7,801	577	84,865
	전라북도	1,883	2,329	-	18,712	2,521	5,455	1,088	35,552
	전라남도	874	52	-	5,334	8,742	655	3,551	9,990
	경상북도	10,944	105	-	32,281	4,697	19,446	2,709	75,716
	경상남도	4,266	7,127	-	37,691	7,086	11,151	2,172	71,412
	제주도	-	-	187	13,795	870	1,513	-	19,562
	소계	360,898	1,384,547	65,676	598,943	184,150	161,419	85,677	1,667,329
합계	1,153,340	2,857,646	383,026	2,884,617	1,148,805	504,443	203,844	4,001,951	

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>91)</sup>	서적 임대업 (만화제외)		
서울		1,400,075	2,823,357	254,171	20,205	11,826,418	56.4
7개 시	부산	71,479	95,985	-	1,907	529,306	2.5
	대구	60,762	160,144	-	2,786	450,463	2.1
	인천	39,904	126,263	-	421	428,328	2.0
	광주	31,272	56,479	-	1,069	298,461	1.4
	대전	39,216	86,224	517	123	255,723	1.2
	울산	24,813	23,968	1,564	2,227	136,564	0.7
	세종	2,145	-	-	426	31,272	0.1
	소계	269,591	549,064	2,081	8,958	2,130,118	10.2
9개 도	경기도	806,292	1,227,177	2,035	13,390	5,918,351	28.2
	강원도	5,379	19,115	1,390	596	68,629	0.3
	충청북도	7,614	33,957	-	1,384	95,131	0.5
	충청남도	17,756	43,374	-	4,590	191,106	0.9
	전라북도	10,161	31,170	-	1,591	110,463	0.5
	전라남도	1,698	23,166	-	861	54,924	0.3
	경상북도	42,764	80,163	-	1,622	270,447	1.3
	경상남도	15,839	85,074	-	2,488	244,306	1.2
	제주도	128	7,822	-	-	43,879	0.2
	소계	907,632	1,551,019	3,424	26,522	6,997,236	33.4
합계	2,577,298	4,923,439	259,677	55,685	20,953,772	100.0	

91) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

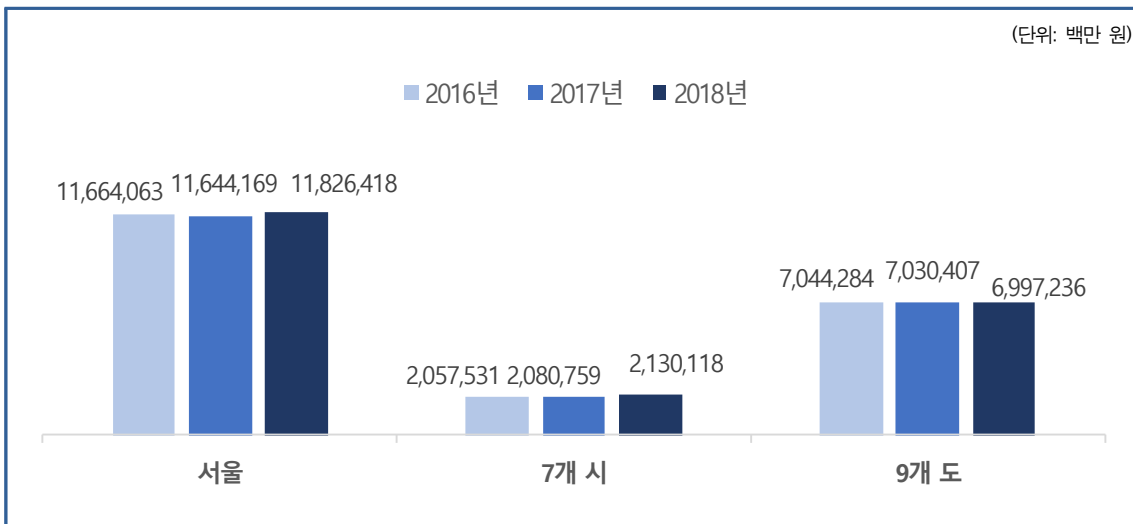


표 3-1-8 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	11,664,063	11,644,169	11,826,418	1.6	0.7
	부산	563,789	562,179	529,306	△5.8	△3.1
	대구	413,994	411,689	450,463	9.4	4.3
	인천	418,892	418,798	428,328	2.3	1.1
	광주	275,276	275,059	298,461	8.5	4.1
	대전	247,460	246,205	255,723	3.9	1.7
	울산	138,120	137,083	136,564	△0.4	△0.6
	세종 <sup>92)</sup>	-	29,747	31,272	5.1	-
	소계	2,057,531	2,080,759	2,130,118	2.4	1.7
9개 도	경기도	5,982,164	5,972,109	5,918,351	△0.9	△0.5
	강원도	65,727	65,484	68,629	4.8	2.2
	충청북도	87,060	86,671	95,131	9.8	4.5
	충청남도	210,133	208,702	191,106	△8.4	△4.6
	전라북도	103,451	103,095	110,463	7.1	3.3
	전라남도	50,490	50,329	54,924	9.1	4.3
	경상북도	281,494	280,502	270,447	△3.6	△2.0
	경상남도	223,575	223,436	244,306	9.3	4.5
	제주도	40,190	40,077	43,879	9.5	4.5
		소계	7,044,284	7,030,407	6,997,236	△0.5
합계		20,765,878	20,755,334	20,953,772	1.0	0.5

그림 3-1-4 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황



92) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함함

### 제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황

2018년 출판산업의 부가가치액은 8조 8,793억 원으로 전년대비 0.8% 증가했다. 부가가치율은 42.4%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 5조 7,842억 원(65.1%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 경상이익은 1조 2,929억 원(14.6%)으로 연평균 9.7% 증가했다. 임차료는 6,339억 원(7.1%)으로 전년대비 36.0% 증가했고, 연평균 15.8% 증가했다. 감가상각비는 6,128억 원(6.9%)으로 전년대비 0.3% 감소했고, 연평균 0.2% 증가했다. 조세공과는 2,896억 원(3.3%)으로 전년대비 23.1%, 연평균 11.0% 증가했으며, 순금융비용은 2,658억 원(3.0%)으로 전년대비 9.1%, 연평균 5.4% 감소했다.

표 3-1-9 출판산업 부가가치액 구성 현황(2018년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
출판산업	20,953,772	8,879,278	42.4	1,292,936	5,784,226	265,777	612,827	633,911	289,602
부가가치액 대비 비중(%)				14.6	65.1	3.0	6.9	7.1	3.3
매출액 대비 비중(%)				6.2	27.6	1.3	2.9	3.0	1.4

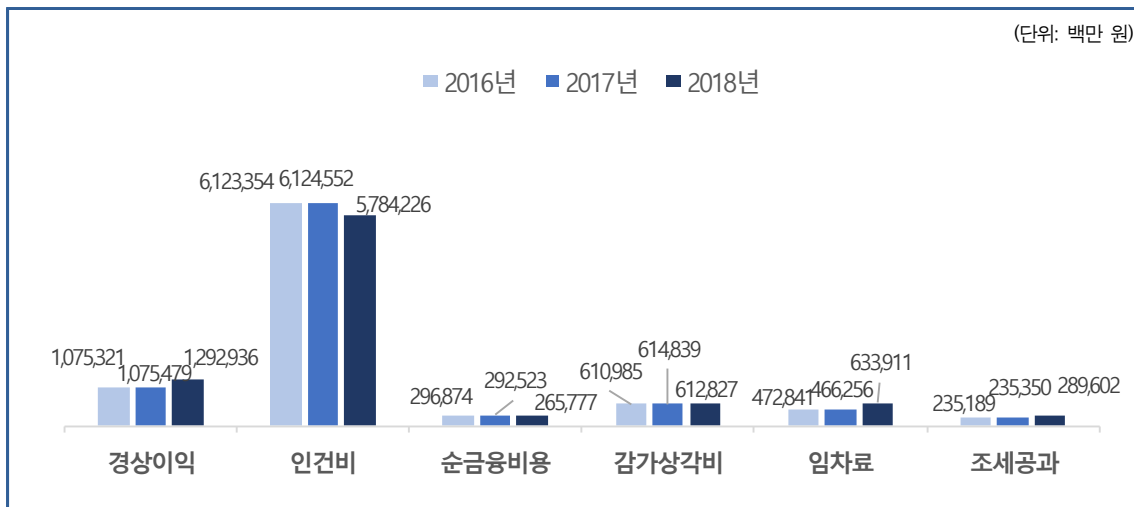
표 3-1-10 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		1,075,321	6,123,354	296,874	610,985	472,841	235,189	8,814,564
2017년		1,075,479	6,124,552	292,523	614,839	466,256	235,350	8,809,000
2018년		1,292,936	5,784,226	265,777	612,827	633,911	289,602	8,879,278
전년대비증감률(%)		20.2	△5.6	△9.1	△0.3	36.0	23.1	0.8
연평균증감률(%)		9.7	△2.8	△5.4	0.2	15.8	11.0	0.4

그림 3-1-5 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)



## 제5절 출판산업 수출입액 현황<sup>93)</sup>

2018년 출판산업의 해외시장 진출은 중화권 중심에서 아시아권으로 시장을 확대하면서 수출이 되어나고 있다. 한한령(限韓令)의 영향으로 중화권이 침체를 맞았으나 베트남, 인도네시아, 태국 등 주변 대안국가로 진출을 모색하였고 일본시장에서도 문학을 중심으로 회복세를 보였다.

동남아 출판시장이 중요해지면서 시장 환경에 대응하고 어려움을 극복하기 위한 수출 지역별 전략 다각화는 여전히 유효한 과제이다. 한국에 대한 이미지 향상과 현지 소비자들의 긍정적인 관심이 증가에 도움을 받고는 있지만, 권역별·지역별 시장 특성 분석에 따른 전략적 수출, 수용성과 전달력이 높은 수출용 기획물 제작, 적극적인 소통을 위한 해외 마케팅 지원이 뒷받침되어야 지속적인 수출 흐름을 이어갈 수 있을 것이다.

2018년 출판산업의 수출액은 2억 4,899만 달러로 전년대비 12.7% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 15.3% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 출판산업의 수입액은 2억 6,811만 달러로 전년대비 1.5% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-1-11 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	187,388	220,951	248,991	12.7	15.3
수입액	256,006	264,110	268,114	1.5	2.3
수출입 차액	△68,618	△43,159	△19,123	△55.7	△47.2

2018년 출판산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로 7,282만 달러를 수출해 전체 수출액의 29.2%를 차지했다. 다음으로 동남아에 5,203만 달러(20.9%), 일본에 3,991만 달러(16.0%), 중화권에 1,777만 달러(7.1%), 유럽에 1,135만 달러(4.6%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 출판산업의 수출액은 전년대비 12.7% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 15.3% 증가했다.

93) 관세청, “품목별 수출입 실적”, 2018

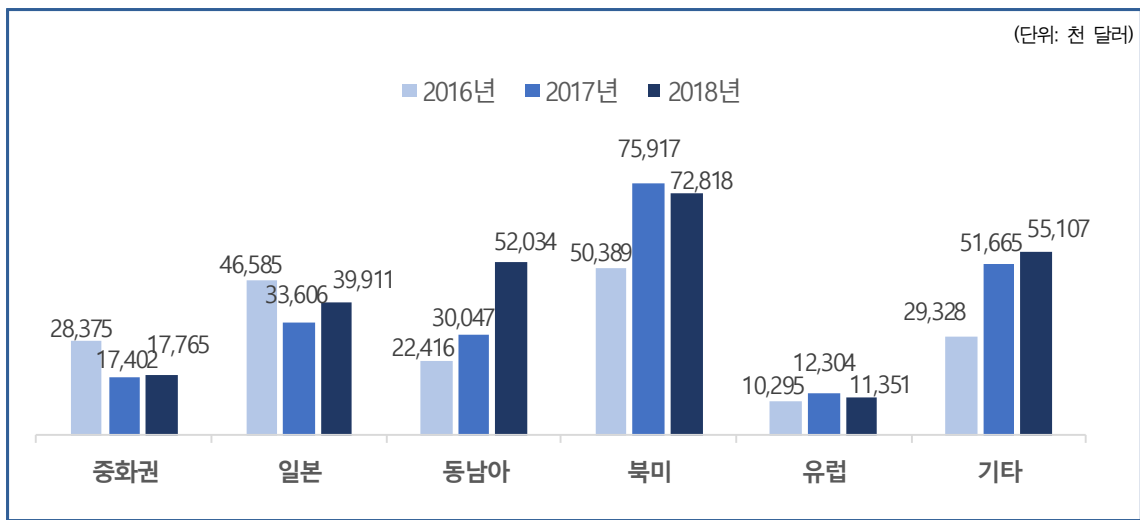
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-1-12 출판산업 지역별 수출액 현황<sup>94)</sup>

(단위: 천 달러)

연도 지역	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>95)</sup>	28,375	17,402	17,765	7.1	2.1	△20.9
일본	46,585	33,606	39,911	16.0	18.8	△7.4
동남아	22,416	30,047	52,034	20.9	73.2	52.4
북미	50,389	75,917	72,818	29.2	△4.1	20.2
유럽	10,295	12,304	11,351	4.6	△7.7	5.0
기타	29,328	51,665	55,107	22.1	6.7	37.1
합계	187,388	220,951	248,991	100.0	12.7	15.3

그림 3-1-6 출판산업 지역별 수출액 현황



2018년 출판산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 7,467만 달러(27.9%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 중화권에서 5,935만 달러(22.1%), 유럽에서 5,057만 달러(18.9%), 일본에서 4,362만 달러(16.3%), 동남아에서 1,654만 달러(6.2%)를 수입했다. 2018년 국내 출판산업의 수입액은 전년대비 1.5% 증가, 연평균 2.3% 증가했다.

94) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계 값과 일치하지 않을 수 있음

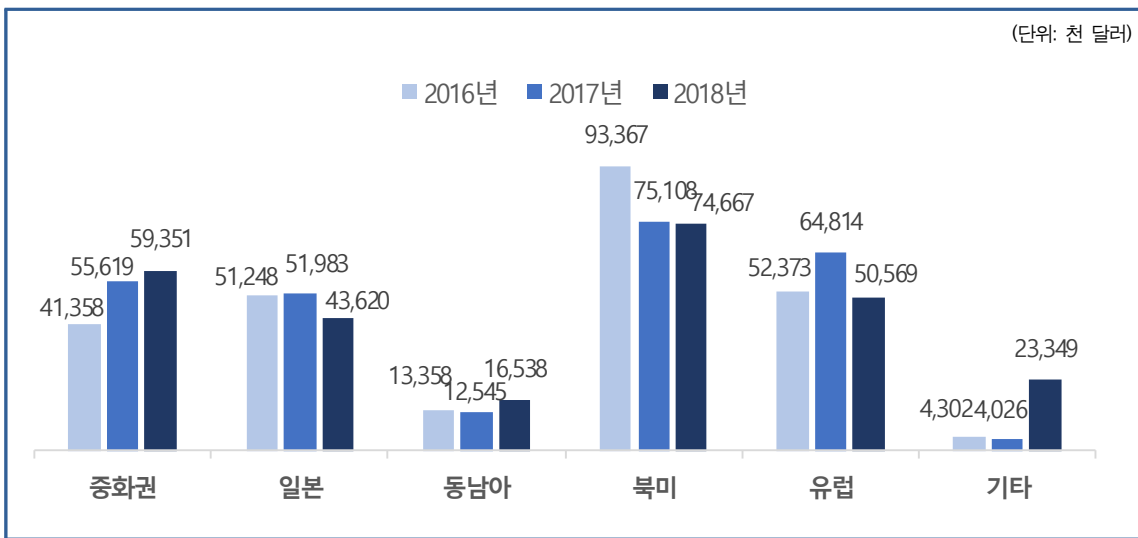
95) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

표 3-1-13 출판산업 지역별 수입액 현황<sup>96)</sup>

(단위: 천 달러)

연도 지역	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>97)</sup>	41,358	55,619	59,351	22.1	6.7	19.8
일본	51,248	51,983	43,620	16.3	△16.1	△7.7
동남아	13,358	12,545	16,538	6.2	31.8	11.3
북미	93,367	75,108	74,667	27.9	△0.6	△10.6
유럽	52,373	64,814	50,569	18.9	△22.0	△1.7
기타	4,302	4,026	23,349	8.7	480.0	133.0
합계	256,006	264,110	268,114	100.0	1.5	2.3

그림 3-1-7 출판산업 지역별 수입액 현황



96) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계 값과 일치하지 않을 수 있음  
 97) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 출판산업의 해외 수출방법을 보면, 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 51.4%로 가장 많았고, 다음으로 해외 법인 활용 14.3%, 해외 전시회 및 행사참여 13.3%, 해외 유통사 접촉 9.3%, 해외 에이전트 활용 7.7% 순으로 나타났다.

표 3-1-14 출판산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	12.3	12.4	13.3	0.9
	해외 유통사 접촉	9.7	9.9	9.3	△0.6
	온라인 해외 판매	2.0	2.0	3.9	1.9
	해외 법인 활용	11.2	11.4	14.3	2.9
간접 수출	국내 에이전트 활용	47.2	47.4	51.4	4.0
	해외 에이전트 활용	10.4	10.5	7.7	△2.8
	기타	7.2	6.3	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

2018년 출판산업의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 54.7%로 전년대비 0.2%p 감소했고, LICENSE 수출은 27.9%로 전년대비 0.1%p 감소한 것으로 나타났다. OEM 수출은 17.5%로 전년대비 0.5%p 증가했다.

표 3-1-15 출판산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	54.6	54.9	54.7	△0.2
LICENSE	27.8	28.0	27.9	△0.1
OEM 수출	17.6	17.0	17.5	0.5
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

제6절 출판산업 종사자 현황<sup>98)</sup>

2018년 출판산업의 종사자 수는 총 18만 4,554명으로 전년대비 0.1% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.1% 감소했다.

중분류별로 보면, 출판 도소매업 종사자 수는 6만 8,206명으로 전체 종사자 중 37.0%를 차지했고 전년대비 2.9% 감소, 연평균 3.2% 감소했다. 출판업 종사자 수는 6만 1,809명으로 33.5%의 비중으로 전년대비 2.1% 증가, 연평균 1.8% 증가했다. 인쇄업은 5만 2,056명으로 28.2% 비중을 보이고 있으며 전년대비 0.9% 증가, 연평균 1.9% 증가했다. 출판 임대업 종사자 수는 1,903명으로 1.0%의 비중을 차지하고 있으며, 온라인 출판 유통업 종사자 수는 581명으로 가장 낮은 0.3%의 비중을 차지하고 있으며 전년대비 5.4% 증가, 연평균 5.3% 증가했다.

출판 도소매업을 중심으로 매출액 감소에 따라 종사자가 감소하였으나, 전자출판 제작업과 서비스업 종사자는 지속적으로 증가하는 경향이 뚜렷하다. 스마트 이용 환경에 대응하며 다양한 수익원 창출을 위해 비즈니스를 확장하면서 서적 출판업과 잡지 및 정기간행물 발행업의 종사자 수도 소폭 증가하였다. 출판산업이 구조적 변동기를 맞이하며 소비 활력이 떨어지고 고용확대 여력도 축소되고 있으나, 디지털 및 전문화 영향으로 분화·창업이 증가하고 옴니 채널의 활성화로 고용흡수를 병행하면서 급속한 인력 이탈은 조정되는 경향을 보여주고 있다.

표 3-1-16 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

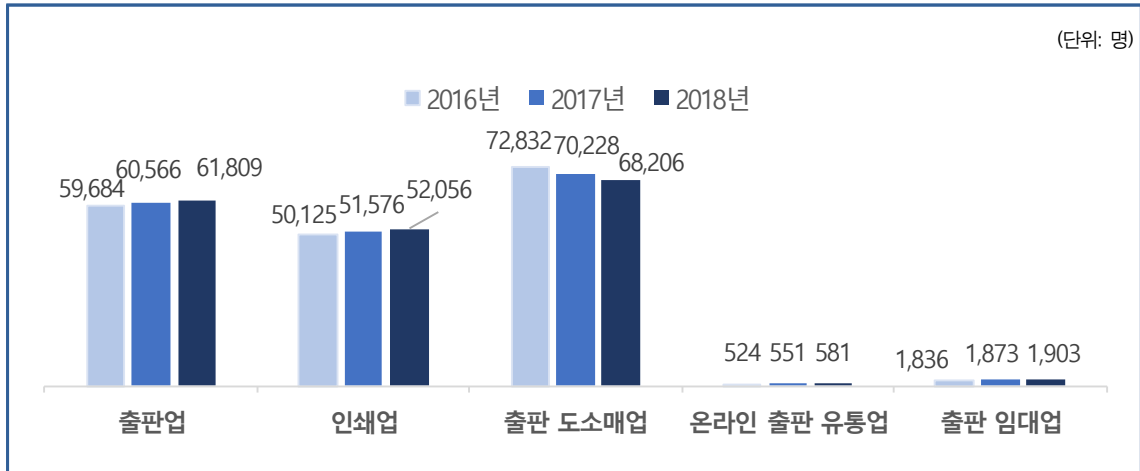
(단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	9,264	9,268	9,392	5.1	1.3	0.7
	교과서 및 학습서적 출판업	15,272	15,537	15,681	8.5	0.9	1.3
	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,924	2,080	2,292	1.2	10.2	9.1
	신문 발행업	17,124	17,284	17,521	9.5	1.4	1.2
	잡지 및 정기간행물 발행업	9,854	10,079	10,482	5.7	4.0	3.1
	정기 광고간행물 발행업	5,103	5,151	5,247	2.8	1.9	1.4
	기타 인쇄물 출판업	1,143	1,166	1,194	0.6	2.4	2.2
	소계	59,684	60,566	61,809	33.5	2.1	1.8
인쇄업	인쇄업	50,125	51,576	52,056	28.2	0.9	1.9
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	9,866	9,814	9,715	5.3	△1.0	△0.8
	서적 및 잡지류 소매업	27,022	26,928	26,931	14.6	0.0	△0.2
	계약배달 판매업(신문배달판매)	35,944	33,486	31,560	17.1	△5.8	△6.3
	소계	72,832	70,228	68,206	37.0	△2.9	△3.2
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	524	551	581	0.3	5.4	5.3
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,836	1,873	1,903	1.0	1.6	1.8
	합계	185,001	184,794	184,554	100.0	△0.1	△0.1

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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-1-8 ■ 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황



2018년 출판산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 7만 6,664명으로 전체의 50.1%를 차지했다. 이는 전년대비 4.9% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.1% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 2만 821명으로 전체 종사자 수의 13.6%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 5만 5,510명으로 36.3%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 5,227명(3.4%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 4만 158명(26.2%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.



【 표 3-1-17 】 출판산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>99)</sup> (단위: 명)

지역	업종	출판업							인쇄업
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/모바일 전자출판 제작업	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업
7개 시	서울	5,448	10,980	1,878	9,974	8,034	1,449	629	19,258
	부산	178	19	3	707	101	170	18	2,747
	대구	61	94	-	691	82	92	24	1,802
	인천	34	119	-	781	75	85	46	1,737
	광주	130	26	21	540	95	362	46	1,142
	대전	107	17	-	438	40	78	24	1,226
	울산	5	3	2	116	12	25	13	439
	세종	7	-	-	6	2	2	-	269
	소계	522	279	26	3,278	407	815	172	9,363
9개 도	경기도	3,165	4,358	342	1,744	1,200	1,935	273	17,305
	강원도	22	4	23	250	118	118	3	260
	충청북도	21	6	-	181	68	81	19	747
	충청남도	38	11	-	331	83	141	12	1,002
	전라북도	79	13	-	330	31	249	31	669
	전라남도	10	1	-	112	221	21	29	492
	경상북도	50	2	-	553	131	214	9	1,182
	경상남도	37	28	-	560	151	179	17	1,584
	제주도	-	-	23	206	37	46	-	194
	소계	3,422	4,422	388	4,269	2,040	2,983	394	23,435
합계		9,392	15,681	2,292	17,521	10,482	5,247	1,194	52,056

지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판서비스업 <sup>100)</sup>	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	3,962	14,022	498	530	76,664	50.1
	부산	408	729	-	147	5,227	3.4
	대구	313	695	-	203	4,057	2.7
	인천	315	1,008	-	126	4,327	2.8
	광주	278	535	-	55	3,230	2.1
	대전	256	449	5	9	2,649	1.7
	울산	138	213	17	33	1,017	0.7
	세종	9	-	-	17	314	0.2
	소계	1,717	3,630	22	591	20,821	13.6
9개 도	경기도	3,178	6,233	33	392	40,158	26.2
	강원도	57	220	28	18	1,121	0.7
	충청북도	103	273	-	39	1,539	1.0
	충청남도	179	431	-	75	2,303	1.5
	전라북도	135	355	-	62	1,953	1.3
	전라남도	48	366	-	71	1,370	0.9
	경상북도	219	610	-	41	3,011	2.0
	경상남도	116	677	-	83	3,433	2.2
	제주도	1	114	-	-	622	0.4
	소계	4,035	9,280	61	781	55,510	36.3
합계		9,715	26,931	581	1,903	152,994	100.0

99) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

100) 전자출판 사업체 수 중 전자책 서비스 업체 규모만 산출

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판업  
제2장 인쇄업  
제3장 방송·영상·멀티미디어 산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화·공연·문화산업  
제6장 게임·메타버스 산업  
제7장 방송·영상·멀티미디어 산업  
제8장 게임산업  
제9장 콘텐츠보안산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

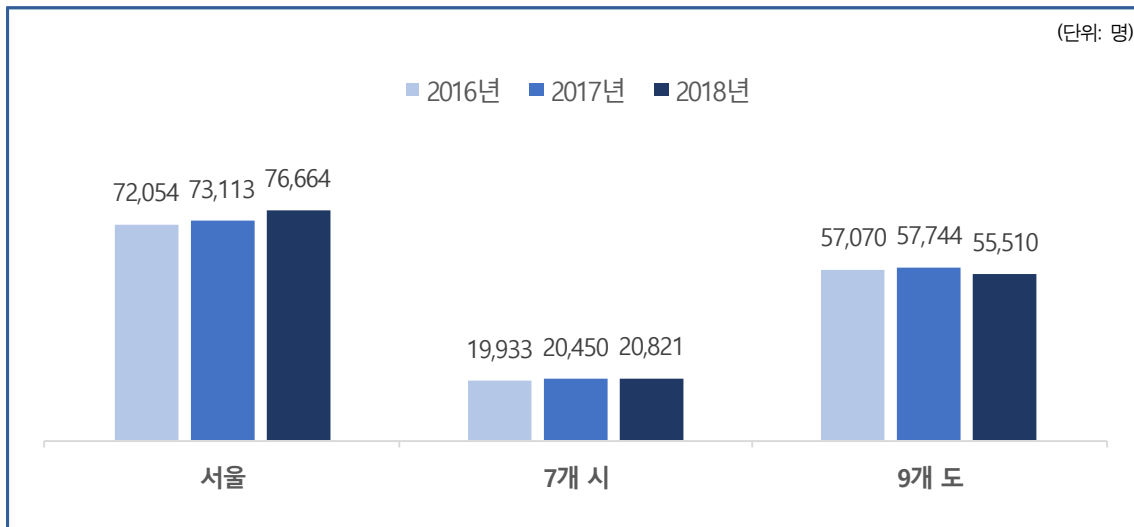
표 3-1-18 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황<sup>101)</sup>

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	72,054	73,113	76,664	4.9	3.1
	부산	5,177	5,244	5,227	△0.3	0.5
	대구	3,685	3,735	4,057	8.6	4.9
	인천	4,548	4,572	4,327	△5.4	△2.5
	광주	3,127	3,167	3,230	2.0	1.6
	대전	2,384	2,412	2,649	9.8	5.4
	울산	1,012	1,020	1,017	△0.3	0.2
	세종 <sup>102)</sup>	-	300	314	4.6	-
	소계	19,933	20,450	20,821	1.8	2.2
9개 도	경기도	42,204	42,732	40,158	△6.0	△2.5
	강원도	1,023	1,039	1,121	7.9	4.7
	충청북도	1,393	1,407	1,539	9.4	5.1
	충청남도	2,527	2,541	2,303	△9.4	△4.5
	전라북도	1,789	1,805	1,953	8.2	4.5
	전라남도	1,247	1,261	1,370	8.6	4.8
	경상북도	3,201	3,240	3,011	△7.1	△3.0
	경상남도	3,128	3,158	3,433	8.7	4.8
	제주도	558	563	622	10.4	5.6
소계	57,070	57,744	55,510	△3.9	△1.4	
합계	149,057	151,308	152,994	1.1	1.3	

그림 3-1-9 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



101) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

102) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

2018년 출판산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 14만 2,173명으로 전체 종사자의 92.9%로 나타났고, 비정규직은 1만 41명으로 6.6%, 파견직은 780명으로 0.5%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 출판업은 정규직 종사자 수가 5만 6,487명(91.4%), 비정규직 5,106명(8.3%), 파견직 216명(0.3%)으로 나타났다. 인쇄업은 정규직 5만 108명(96.2%), 비정규직 1,857명(3.6%), 파견직 92명(0.2%)으로 나타났다. 출판 도소매업은 정규직 3만 3,445명(91.3%), 비정규직 2,776명(7.6%), 파견직 424명(1.2%)으로 나타났다. 온라인 출판 유통업은 정규직 534명(92.0%), 비정규직 37명(6.4%), 파견직 8명(1.6%)으로 가장 적은 종사자 수를 나타냈다. 출판 임대업은 정규직 1,600명(84.1%), 비정규직 265명(13.9%), 파견직 39명(2.0%)으로 조사됐다.

【 표 3-1-19 】 출판산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>103)</sup> (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)	4,233	45.1	4,722	50.3	181	1.9	232	2.5	12	0.1	11	0.1	9,392
	교과서 및 학습서적 출판업	8,560	54.6	6,267	40.0	359	2.3	443	2.8	25	0.2	26	0.2	15,681
	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,242	54.2	931	40.6	47	2.0	59	2.6	7	0.3	5	0.2	2,292
	신문 발행업	9,410	53.7	5,445	31.1	1,795	10.2	819	4.7	24	0.1	28	0.2	17,521
	잡지 및 정기간행물 발행업	5,908	56.4	4,059	38.7	338	3.2	134	1.3	14	0.1	28	0.3	10,482
	정기 광고간행물 발행업	2,117	40.3	2,506	47.8	187	3.6	424	8.1	2	0.0	11	0.2	5,247
	기타 인쇄물 출판업	605	50.7	481	40.3	36	3.0	50	4.2	5	0.4	17	1.4	1,194
	소계	32,075	51.9	24,412	39.5	2,944	4.8	2,162	3.5	90	0.1	126	0.2	61,809
인쇄업	인쇄업	27,240	52.3	22,868	43.9	1,023	2.0	834	1.6	52	0.1	40	0.1	52,056
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	5,103	52.5	3,806	39.2	281	2.9	436	4.5	42	0.4	46	0.5	9,715
	서적 및 잡지류 소매업	12,033	45.4	12,503	47.2	592	2.2	1,467	5.5	198	0.7	138	0.5	26,931
	소계	17,136	46.8	16,309	44.5	873	2.4	1,903	5.2	240	0.7	184	0.5	36,646
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	283	48.7	251	43.3	22	3.8	15	2.6	4	0.8	4	0.8	581
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	651	34.2	949	49.9	116	6.1	149	7.8	35	1.8	4	0.2	1,903
합계		77,384	50.6	64,789	42.3	4,978	3.3	5,063	3.3	422	0.3	358	0.2	152,994

103) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.5% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.7% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 9.2% 감소, 연평균 10.9% 감소했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 13.6% 감소, 연평균 11.5% 감소했다. 파견직 남자 종사자는 전년대비 69.8%, 파견직 여자 종사자는 전년대비 68.3% 각각 감소했다.

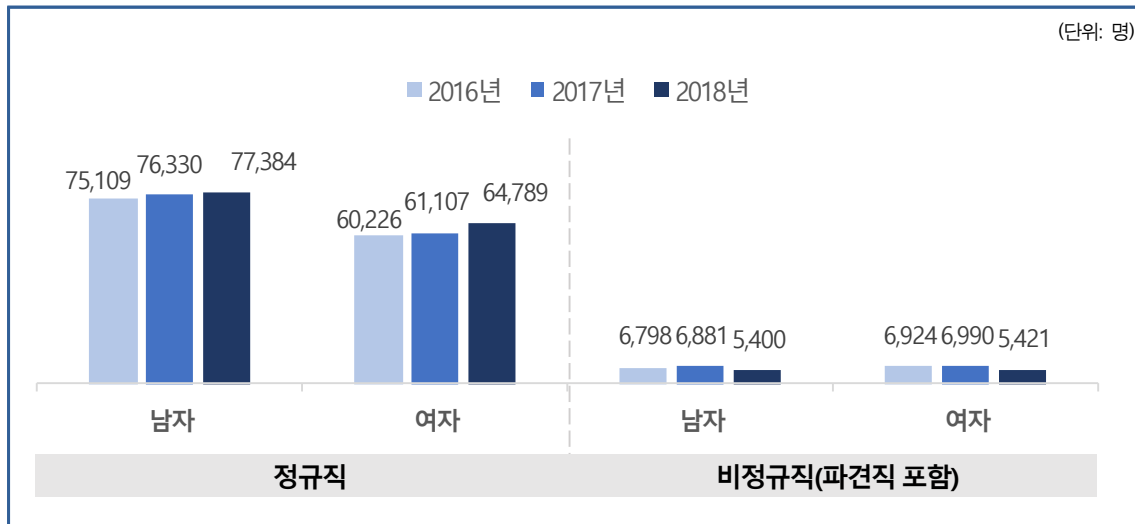
표 3-1-20 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황<sup>104)</sup>

(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 (%)	
2016년	75,109	50.4	60,226	40.4	6,798	4.6	6,924	4.6	-	-	-	-	149,057
2017년	76,330	50.4	61,107	40.4	5,485	3.6	5,859	3.9	1,396	0.9	1,131	0.7	151,308
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
전년대비증감률(%)	1.4	-	6.0	-	△9.2	-	△13.6	-	△69.8	-	△68.3	-	1.1
연평균증감률(%) <sup>105)</sup>	1.5	-	3.7	-	△10.9	-	△11.5	-	-	-	-	-	1.3

그림 3-1-10 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



104) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

105) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

2018년 출판산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 6만 2,833명으로 전체 종사자의 41.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 기타(유통)직 종사자 수는 3만 2,850명(21.5%), 관리직 3만 920명(20.2%), 사업기획직 1만 3,038명(8.5%), 마케팅/홍보직 8,605명(5.6%)으로 조사됐다. 연구개발직은 4,749명(3.1%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-1-21 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>106)</sup> (단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,569	1,711	4,350	727	307	728	9,392
	교과서 및 학습서적 출판업	1,402	2,563	5,627	1,098	1,675	3,317	15,681
	인터넷/모바일 전자출판제작업	154	357	799	117	236	628	2,292
	신문 발행업	1,919	2,015	9,564	1,442	955	1,626	17,521
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,187	2,046	4,991	828	126	1,303	10,482
	정기 광고간행물 발행업	272	939	2,080	1,224	48	685	5,247
	기타 인쇄물 출판업	84	204	575	36	79	216	1,194
	소계	6,586	9,835	27,986	5,471	3,427	8,505	61,809
인쇄업	인쇄업	4,608	13,582	28,085	1,344	380	4,056	52,056
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	573	2,220	1,163	562	176	5,020	9,715
	서적 및 잡지류 소매업	1,220	4,736	5,452	1,190	720	13,613	26,931
	소계	1,793	6,956	6,616	1,752	896	18,633	36,646
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	26	81	144	30	40	259	581
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	24	466	1	8	7	1,397	1,903
	합계	13,038	30,920	62,833	8,605	4,749	32,850	152,994
	비중(%)	8.5	20.2	41.1	5.6	3.1	21.5	100.0

106) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 직무별 종사자 수가 대체적으로 증가 추세에 있다. 연구개발직의 종사자 수는 전년대비 49.7% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 마케팅/홍보직은 전년대비 10.3% 증가, 연평균 5.8% 증가했다. 제작직은 전년대비 3.9% 증가, 연평균 2.7% 증가했으며, 관리직은 전년대비 2.0%, 연평균 1.7% 증가했다. 사업기획 직무 종사자는 전년대비 3.5% 감소, 연평균 0.7% 감소했으며, 기타(유통)직은 전년대비 8.8% 감소, 연평균 3.8% 감소했다.

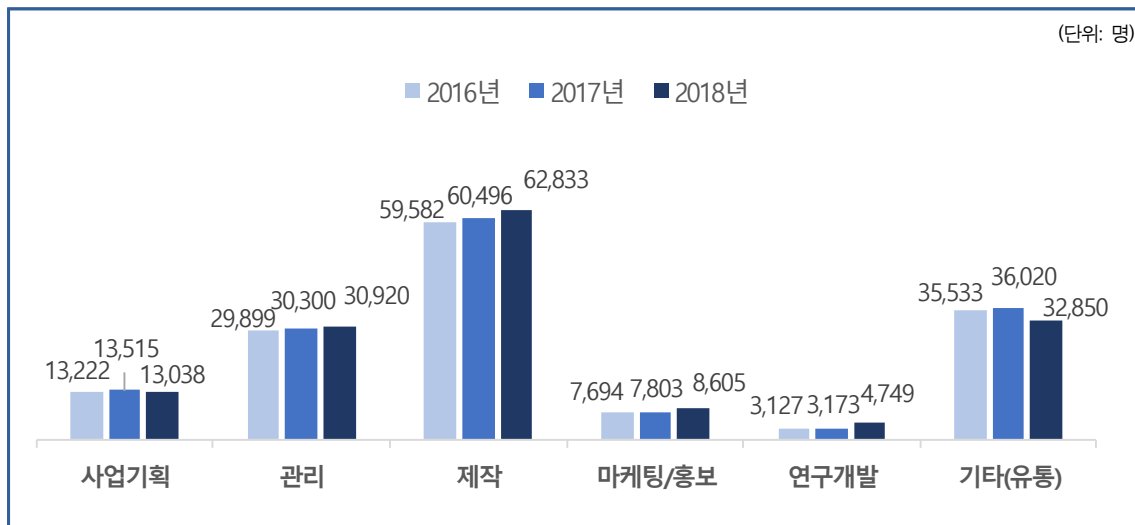
표 3-1-22 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황<sup>107)</sup>

(단위: 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년	13,222	29,899	59,582	7,694	3,127	35,533	149,057
2017년	13,515	30,300	60,496	7,803	3,173	36,020	151,308
2018년	13,038	30,920	62,833	8,605	4,749	32,850	152,994
전년대비증감률(%)	△3.5	2.0	3.9	10.3	49.7	△8.8	1.1
연평균증감률(%)	△0.7	1.7	2.7	5.8	23.2	△3.8	1.3

그림 3-1-11 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



107) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

2018년 출판산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 8만 7,802명으로 전체 종사자의 57.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3만 3,904명으로 22.2%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 5,993명으로 17.0%, 대학원 졸업 이상은 5,295명으로 3.5%를 차지했다.

【 표 3-1-23 】 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>108)</sup> (단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,818	1,543	5,392	639	9,392
	교과서 및 학습서적 출판업	1,368	1,807	11,074	1,432	15,681
	인터넷/모바일 전자출판제작업	172	325	1,502	292	2,292
	신문 발행업	1,180	2,016	13,107	1,218	17,521
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,172	1,448	7,506	355	10,482
	정기 광고간행물 발행업	892	891	3,401	64	5,247
	기타 인쇄물 출판업	255	173	742	24	1,194
	소계	6,857	8,203	42,726	4,024	61,809
인쇄업	인쇄업	19,744	12,412	19,688	211	52,056
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,602	1,530	6,214	370	9,715
	서적 및 잡지류 소매업	5,125	3,585	17,721	500	26,931
	소계	6,727	5,115	23,935	870	36,646
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	29	37	352	163	581
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	547	226	1,102	28	1,903
	합계	33,904	25,993	87,802	5,295	152,994
	비중(%)	22.2	17.0	57.4	3.5	100.0

108) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.2% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 연평균 2.1% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 0.8% 증가, 연평균 1.3% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 3.5% 감소, 연평균 1.2% 감소했다.

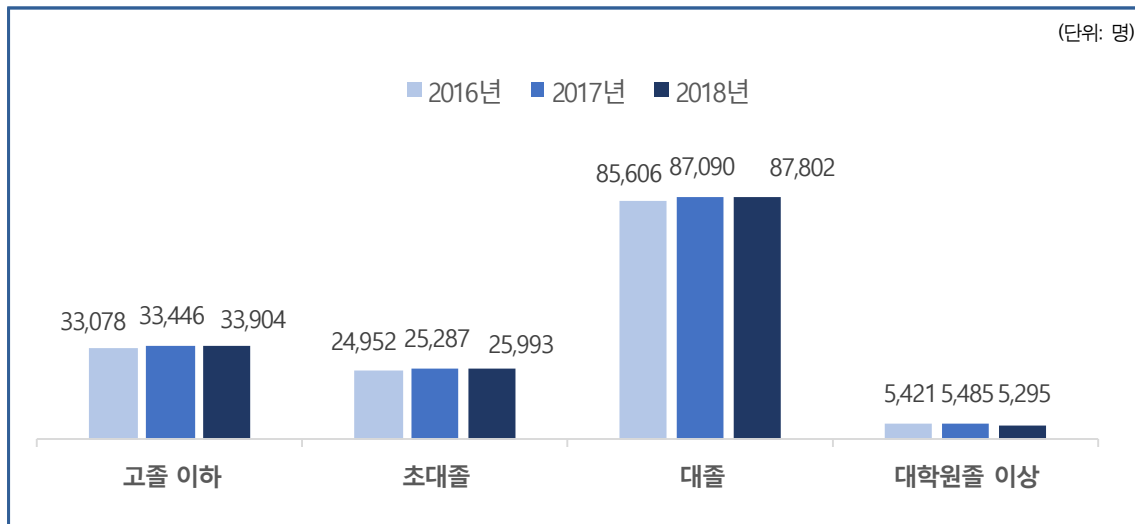
표 3-1-24 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황<sup>109)</sup>

(단위: 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년	33,078	24,952	85,606	5,421	149,057
2017년	33,446	25,287	87,090	5,485	151,308
2018년	33,904	25,993	87,802	5,295	152,994
전년대비증감률(%)	1.4	2.8	0.8	△3.5	1.1
연평균증감률(%)	1.2	2.1	1.3	△1.2	1.3

그림 3-1-12 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



109) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외



2018년 출판산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 3만 8,302명으로 전체의 25.0%를 차지했다. 다음으로 29세 이하가 3만 4,537명으로 22.6%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 3만 4,498명으로 22.5%를 차지했다. 50세 이상은 2만 5,701명으로 16.8%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하가 1만 9,957명으로 13.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-1-25 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>110)</sup> (단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	2,286	2,520	1,913	1,236	1,437	9,392
	교과서 및 학습서적 출판업	2,769	3,745	4,897	2,659	1,611	15,681
	인터넷/모바일 전자출판제작업	606	862	503	187	134	2,292
	신문 발행업	2,242	2,914	4,475	3,739	4,152	17,521
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,236	2,820	2,354	1,354	1,718	10,482
	정기 광고간행물 발행업	853	1,739	993	912	750	5,247
	기타 인쇄물 출판업	293	276	186	191	248	1,194
	소계	11,284	14,876	15,320	10,279	10,050	61,809
인쇄업	인쇄업	12,692	13,045	11,035	5,647	9,636	52,056
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,130	2,647	2,185	1,296	1,456	9,715
	서적 및 잡지류 소매업	7,739	7,106	5,616	2,414	4,056	26,931
	소계	9,869	9,753	7,801	3,710	5,512	36,646
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	142	168	121	94	55	581
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	549	460	219	228	447	1,903
합계		34,537	38,302	34,498	19,957	25,701	152,994
비중(%)		22.6	25.0	22.5	13.0	16.8	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 18.7% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 9.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가, 연평균 0.8% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 4.3% 감소, 연평균 1.4% 감소했다. 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 전년대비 1.6% 증가, 50세 이상은 9.2% 감소한 것으로 나타났다.

110) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

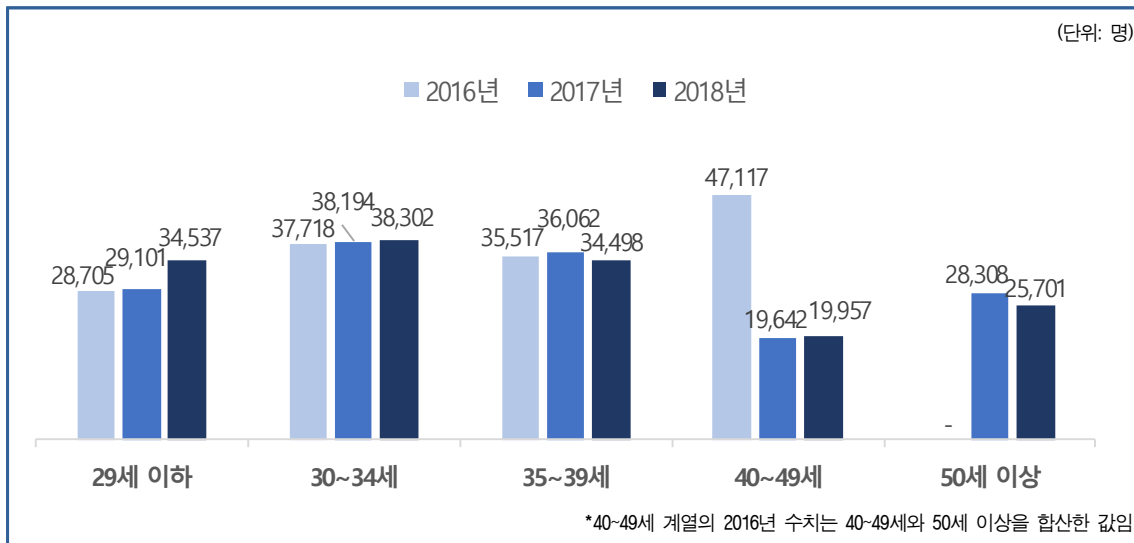
표 3-1-26 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황<sup>111)</sup>

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년		28,705	37,718	35,517	47,117	-	149,057
2017년		29,101	38,194	36,062	19,642	28,308	151,308
2018년		34,537	38,302	34,498	19,957	25,701	152,994
전년대비증감률(%)		18.7	0.3	△4.3	1.6	△9.2	1.1
연평균증감률(%) <sup>112)</sup>		9.7	0.8	△1.4	△1.6	-	1.3

그림 3-1-13 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



111) 계약매달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

112) 연평균 증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

## 02 만화산업

## 제1절 만화산업 총괄

2018년 만화산업을 대표하는 핵심 키워드는 O2O(Online to Offline) 서비스이다. 2000년 이후 출판 중심의 만화산업을 온라인을 중심으로 빠르게 이전하면서 ‘포털사이트 무료 웹툰’이 부상했다면 2013년 ‘웹툰의 유료화’가 본격화되면서 만화산업은 ‘웹툰’을 중심으로 재편됐다. 그런데 온라인 만화라 할 수 있는 웹툰이 유료로 전환되자 역설적이게도 오프라인만화라 할 수 있는 출판만화의 경쟁력이 높아졌다.

온라인만화가 접근성과 편의성, 속보성 측면에서 소비자 매력에 높다고 봤지만 가격경쟁력이 사라지자 만화를 소비할 때의 다른 특성, 예컨대 콘텐츠 선정의 즉시성과 탐색성, 소비의 동반성과 부가성 등 오프라인 공간에서만 느낄 수 있는 소비자 만족이 재인식됐다. 특히, 만화산업 측면에서는 2018년 전통성과 대표성을 지닌 출판만화사의 지분을 대형 웹툰 기업이 인수하면서 온라인 콘텐츠의 오프라인화 또는 온라인을 중심으로 확장/재편되는 오프라인 비즈니스의 새로운 흐름을 유도했다.

2018년 만화산업의 사업체 수는 6,628개이며 종사자 수는 1만 761명인 것으로 나타났다. 매출액은 1조 1,786억 원이며 부가가치액은 4,272억 원, 부가가치율은 36.2%로 나타났다. 수출액은 4,050만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 659만 달러로 조사됐다. 만화산업의 사업체 수는 2018년 6,628개로 2014년 8,274개보다 1,646개 감소했다.

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)
2014년	8,274	10,066	854,837	336,854	39.4	25,562	6,825
2015년	8,145	10,003	919,408	362,028	39.4	29,354	6,715
2016년	7,726	10,127	976,257	392,558	40.2	32,482	6,554
2017년	7,172	10,397	1,082,228	432,681	40.0	35,262	6,570
2018년	6,628	10,761	1,178,613	427,238	36.2	40,501	6,588
전년대비증감률(%)	△7.6	3.5	8.9	△1.3	-	14.9	0.3
연평균증감률(%)	△5.4	1.7	8.4	6.1	-	12.2	△0.9

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

만화산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 952만 원이며, 업체당 평균매출액은 1억 7,782만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 만화 출판업은 1인당 평균매출액이 2억 831만 원, 업체당 평균매출액은 29억 9,705만 원으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 1인당 평균매출액이 2억 8,783만 원, 업체당 평균매출액은 23억 3,033만 원으로 나타났다. 1인당 평균매출액은 온라인 만화 제작·유통업이 가장 높으며, 업체당 평균매출액은 만화 출판업이 가장 높은 것으로 나타났다. 만화책 임대업은 1인당 평균매출액이 2,068만 원, 업체당 평균매출액이 3,120만 원으로 만화산업에서 가장 낮았다. 만화 도소매업은 1인당 평균매출액이 8,438만 원, 업체당 평균매출액은 7,626만 원으로 나타났다.

소분류별로 보면 일반출판사의 만화부문 매출액이 만화산업에서 가장 큰 규모를 형성하고 있다. 일반출판사는 주로 아동·학습만화를 출판해왔으나 몇 년 전부터는 주목할 만한 웹툰의 출판분을 발행하는가 하면 걸작 일본만화 재출판, 북미의 영화원작 만화, 유럽의 유명상 수상작 등을 수입출판하면서 만화산업 내 점유율을 높여가고 있다. 업체당 평균매출액과 1인당 평균매출액은 인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스 분야가 가장 컸다. 제작사 수에 비해 서비스사의 수가 적고 매출이 유통에 집중되어 있음을 알 수 있다. 1인 사업장 비중이 높은 서적임대(대여) 분야의 1인당 평균매출액이 가장 낮았다. 특이한 분야는 만화서적 및 잡지류 소매 업체이다. 사업체 수가 종사자 수보다 많아 업체당 평균매출액이 1인당 평균매출액보다 낮다. 이는 소매업의 경우 출판산업과 만화산업을 동시 영위하는 경우가 많아 사업체 수가 중복 처리되는 점과, 소매점주 1인이 복수의 소매점을 운영하는 사례가 많아지면서 나타난 결과이다.

표 3-2-2 | 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

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)	83	783	163,258	1,967	208
	일반 출판사(만화부문)	98	1,821	379,209	3,869	208
	소계	181	2,604	542,467	2,997	208
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	72	299	46,669	648	156
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	42	624	218,989	5,214	351
	소계	114	923	265,658	2,330	288
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	690	981	27,258	40	28
	서적임대(대여)(만화부문)	1,806	2,785	50,621	28	18
	소계	2,496	3,766	77,879	31	21
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	162	792	63,735	393	80
	만화서적 및 잡지류 소매	3,675	2,676	228,874	62	86
	소계	3,837	3,468	292,609	76	84
전체		6,628	10,761	1,178,613	178	110

## 제2절 만화산업 사업체 수 현황

2018년 만화산업 사업체 수는 6,628개로 2017년 7,172개에서 7.6% 감소했다. 업종별로 보면 만화 서적 및 잡지류 소매업 사업체 수가 3,675개(55.4%)로 절반 이상을 차지했고, 서적임대(대여)(만화부문) 사업체 수가 1,806개(27.2%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 웹툰 등의 수요가 높아짐에 따라 온라인 만화 제작·유통업 사업체수가 전년대비 26.7% 증가했다. 온라인 시장 영역이 확대됨에 따라 만화책 임대업, 만화책 도소매업은 2016년부터 2018년까지 연평균 8.0%, 7.5% 감소하여 지속적인 감소 추세를 보이고 있다.

표 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

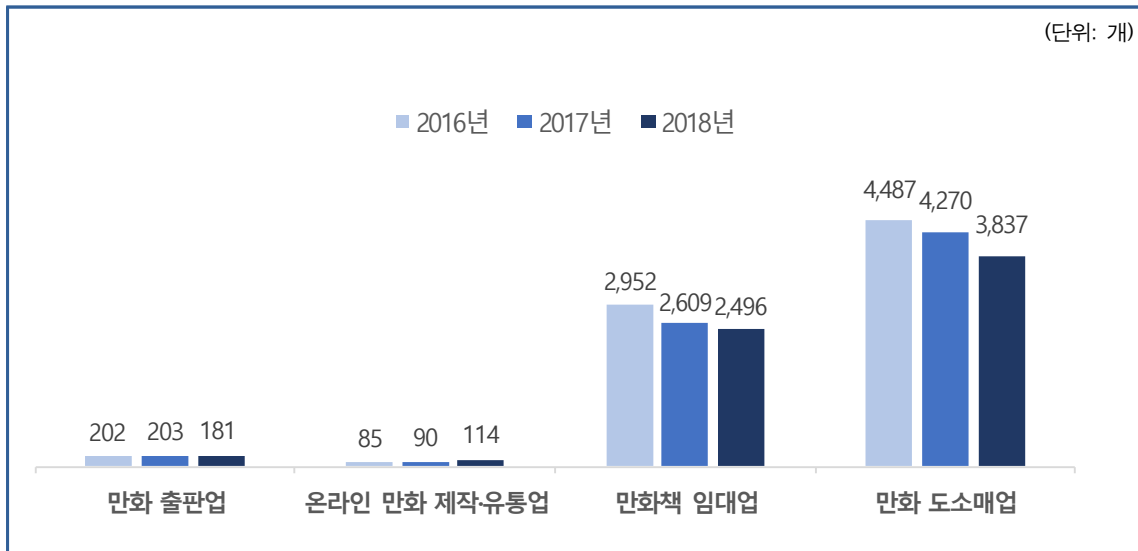
(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	94	99	83	1.3	△16.2	△6.0
	일반 출판사(만화부문)	108	104	98	1.5	△5.8	△4.7
	소계	202	203	181	2.7	△10.8	△5.3
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	50	57	72	1.1	26.3	20.0
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	35	33	42	0.6	27.3	9.5
	소계	85	90	114	1.7	26.7	15.8
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	821	744	690	10.4	△7.3	△8.3
	서적임대(대여)(만화부문)	2,131	1,865	1,806	27.2	△3.2	△7.9
	소계	2,952	2,609	2,496	37.7	△4.3	△8.0
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	192	166	162	2.4	△2.4	△8.1
	만화서적 및 잡지류 소매	4,295	4,104	3,675	55.4	△10.5	△7.5
	소계	4,487	4,270	3,837	57.9	△10.1	△7.5
합계		7,726	7,172	6,628	100.0	△7.6	△7.4

만화출판업의 감소는 만화출판사와 일반출판사의 대형화 추세로 볼 수 있고 만화책임대업과 만화도소매업의 감소는 디지털 소비의 확산에 따른 것이다. 만화산업 전반의 사업체 수 감소는 2006년 정부의 만화산업 통계가 발표된 이후 현재까지 지속되고 있다. 긍정적인 측면에서는 만화산업의 디지털화와 대형화를 통한 경쟁력 강화를 들 수 있지만 부정적인 측면에서는 만화산업의 수도권 집중화와 지역 만화산업의 붕괴를 꼽을 수 있다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-2-1 ■ 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2018년 만화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,679개로 전체의 25.3%를 차지했고, 전년대비 7.0% 감소한 수치이다. 7개 광역시의 2018년 만화산업 사업체 수는 1,777개로 전체 사업체의 26.8%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 1,397개로 전체의 21.1%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 7개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 472개 (7.1%)로 가장 많았다.

【 표 3-2-4 】 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (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	만화책 임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 대여 (만화부문)
서울		48	65	39	30	157	465
7개 시	부산	-	1	1	-	76	121
	대구	-	2	-	-	36	92
	인천	1	3	-	-	40	112
	광주	1	6	9	2	21	52
	대전	-	1	2	1	19	56
	울산	1	-	-	-	13	43
	세종	-	-	-	-	-	3
	소계	3	13	12	3	205	479
9개 도	경기도	28	19	19	6	181	424
	강원도	1	-	-	-	8	46
	충청북도	-	-	-	-	12	64
	충청남도	1	-	-	1	12	60
	전라북도	-	-	-	-	17	53
	전라남도	-	-	-	-	10	57
	경상북도	1	1	-	1	16	63
	경상남도	-	-	-	-	64	83
	제주도	1	-	2	1	8	12
	소계	32	20	21	9	328	862
합계	83	98	72	42	690	1,806	

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
서울		38	837	1,679	25.3
7개 시	부산	15	258	472	7.1
	대구	7	192	329	5.0
	인천	3	158	317	4.8
	광주	4	160	255	3.8
	대전	5	162	246	3.7
	울산	3	84	144	2.2
	세종	1	10	14	0.2
	소계	38	1,024	1,777	26.8
9개 도	경기도	43	677	1,397	21.1
	강원도	6	107	168	2.5
	충청북도	7	123	206	3.1
	충청남도	3	142	219	3.3
	전라북도	6	167	243	3.7
	전라남도	-	141	208	3.1
	경상북도	8	203	293	4.4
	경상남도	10	205	362	5.5
	제주도	3	49	76	1.1
	소계	86	1,814	3,172	47.9
합계	162	3,675	6,628	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 게임산업

제3장 영상산업

제4장 공연산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 컴퓨터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-2-5 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

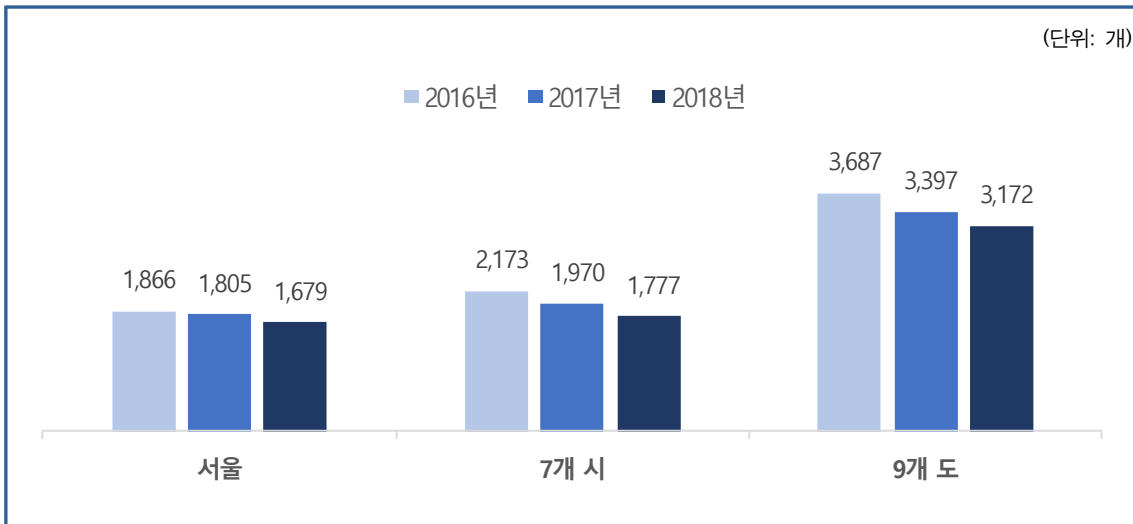
(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	1,866	1,805	1,679	△7.0	△5.1
	부산	629	530	472	△10.9	△13.4
	대구	382	364	329	△9.6	△7.2
	인천	380	348	317	△8.9	△8.7
	광주	308	273	255	△6.6	△9.0
	대전	289	270	246	△8.9	△7.7
	울산	185	170	144	△15.3	△11.8
	세종 <sup>113)</sup>	-	15	14	△6.7	-
	소계	2,173	1,970	1,777	△9.8	△9.6
	9개 도	경기도	1,567	1,450	1,397	△3.7
강원도		216	181	168	△7.2	△11.8
충청북도		224	223	206	△7.6	△4.1
충청남도		222	232	219	△5.6	△0.7
전라북도		287	266	243	△8.6	△8.0
전라남도		242	232	208	△10.3	△7.3
경상북도		330	329	293	△10.9	△5.8
경상남도		489	399	362	△9.3	△14.0
제주도		110	85	76	△10.6	△16.9
소계		3,687	3,397	3,172	△6.6	△7.2
합계	7,726	7,172	6,628	△7.6	△7.4	

113) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함



그림 3-2-2 | 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



인터넷을 중심으로 한 디지털 소비가 강화되면서 만화산업 내에서 ‘지역 시장’의 의미가 약화됐다. 실물 만화책 소비 시장에서는 지역의 소매점이나 임대업소가 만화 소비의 거점 역할을 했으나 디지털 소비 시장에서는 수도권 유통사를 중심으로 한 전국적 소비가 이뤄지면서 지역의 역할이 축소되고 있다. 이 같은 현상은 역으로 만화산업 내에서 지역의 역할이 소비가 아니라 생산으로 전환되어야 한다는 점을 부각시키는 요인이 될 수 있다. 부산, 대전, 광주 등 광역시를 중심으로 지역 만화기업의 유치와 육성 정책이 필요한 대목이다.

- 제3부 콘텐츠산업 통계조사사업별 결과
- 제1장 만화산업
- 제2장 만화산업
- 제3장 만화산업
- 제4장 만화산업
- 제5장 만화산업
- 제6장 만화산업
- 제7장 만화산업
- 제8장 만화산업
- 제9장 만화산업
- 제10장 만화산업
- 제11장 만화산업

## 제3절 만화산업 매출액 현황

2018년 만화산업의 총 매출액은 1조 1,786억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 8.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.9% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 매출액은 5,425억 원으로 전체 매출액의 46.0%를 차지하였다. 다음으로 만화 도소매업 매출액은 2,926억 원(24.8%), 온라인 만화 제작·유통업 매출액은 2,657억 원(22.5%), 만화책 임대업 매출액은 779억 원(6.6%)으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 만화 제작·유통업의 매출액은 2016년 1,481억 원에서 2018년 2,657억 원으로 연평균 33.9% 증가했다. 만화 출판업 매출액은 전년대비 4.3% 증가했으며, 만화책 임대업 매출액은 전년대비 6.3%, 만화 도소매업은 전년대비 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

만화산업 사업체 수가 지속적으로 감소한 것에 비해 만화산업의 매출은 전 분야에 걸쳐 증가했다. 매출액 증가는 웹툰을 중심으로 한 온라인 만화제작·유통업의 지속 성장이 큰 역할을 했다. 웹툰이 만화산업의 대표 상품으로 시장 성장을 주도하면서 만화 출판업의 디지털화와 인터넷 마케팅을 강화해 매출 신장을 유인했다. 디지털 소비 확산으로 만화책 임대업과 만화 도소매업의 사업체 수는 급감했지만 매출은 소폭 성장시켰다. 경쟁력이 낮은 오프라인 매장이 철수한 반면, 실물 소비에 대한 요구를 지닌 소비층을 대상으로 한 신개념 만화방이 등장하면서 매출 신장을 주도한 것으로 보인다.

【 표 3-2-6 】 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	143,655	155,016	163,258	13.9	5.3	6.6
	일반 출판사(만화부문)	341,225	365,076	379,209	32.2	3.9	5.4
	소계	484,880	520,092	542,467	46.0	4.3	5.8
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	27,255	37,876	46,669	4.0	23.2	30.9
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	120,888	165,067	218,989	18.6	32.7	34.6
	소계	148,143	202,943	265,658	22.5	30.9	33.9
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	23,288	24,748	27,258	2.3	10.1	8.2
	서적임대(대여)(만화부문)	44,228	48,541	50,621	4.3	4.3	7.0
	소계	67,516	73,289	77,879	6.6	6.3	7.4
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	61,056	62,897	63,735	5.4	1.3	2.2
	만화서적 및 잡지류 소매	214,662	223,006	228,874	19.4	2.6	3.3
	소계	275,718	285,903	292,609	24.8	2.3	3.0
합계		976,257	1,082,228	1,178,613	100.0	8.9	9.9

그림 3-2-3 | 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

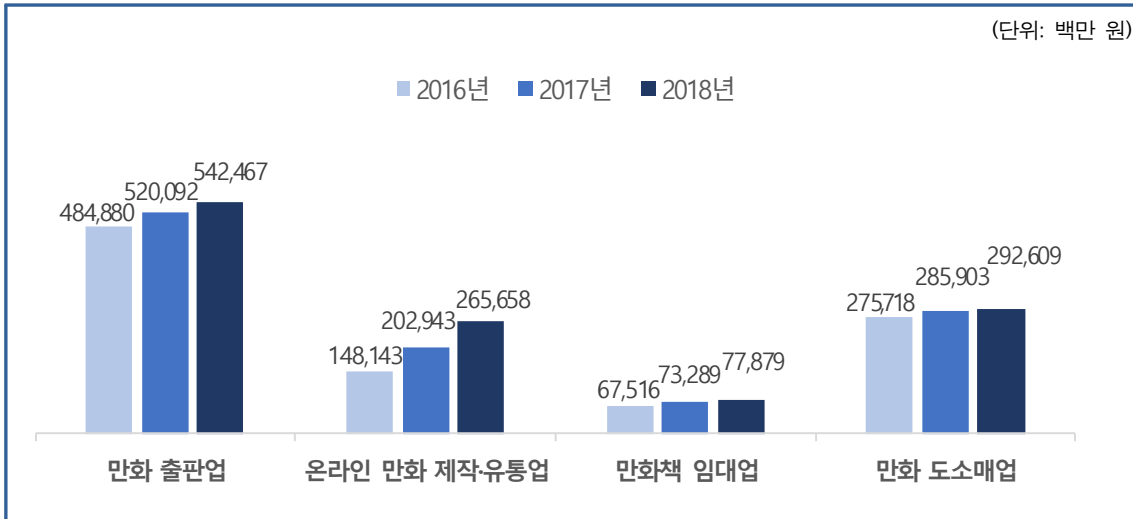


표 3-2-7 | 만화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(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)	
서울	서울	122,111	223,030	14,271	144,285	7,317	12,593	
	7개 시	부산	-	-	175	-	5,276	1,020
		대구	-	-	-	-	1,289	1,477
		인천	-	4,442	-	-	2,036	2,366
		광주	-	-	521	-	953	4,885
		대전	-	-	-	-	993	5,068
		울산	-	-	-	-	327	1,164
		세종	-	-	-	-	-	281
소계	-	4,442	697	-	10,873	16,260		
9개 도	경기도	41,147	151,737	31,701	73,480	5,383	15,252	
	강원도	-	-	-	-	148	1,001	
	충청북도	-	-	-	-	74	911	
	충청남도	-	-	-	-	664	58	
	전라북도	-	-	-	-	263	1,651	
	전라남도	-	-	-	-	-	170	
	경상북도	-	-	-	1,224	941	1,221	
	경상남도	-	-	-	-	1,259	1,505	
	제주도	-	-	-	-	336	-	
	소계	41,147	151,737	31,701	74,704	9,067	21,768	
합계	163,258	379,209	46,669	218,989	27,258	50,621		

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 영상산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 케이블산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	32,161	91,268	647,036	54.9
	부산	-	6,007	12,478	1.1
	대구	7,968	4,711	15,445	1.3
	인천	-	10,549	19,392	1.6
	광주	2,625	15,943	24,927	2.1
	대전	177	5,117	11,355	1.0
	울산	742	1,354	3,587	0.3
	세종	-	-	281	0.0
	소계	11,512	43,681	87,465	7.4
9개 도	경기도	15,487	35,533	369,719	31.4
	강원도	3,352	13,507	18,009	1.5
	충청북도	57	1,488	2,531	0.2
	충청남도	450	631	1,803	0.2
	전라북도	196	9,952	12,061	1.0
	전라남도	-	1,420	1,591	0.1
	경상북도	-	21,403	24,788	2.1
	경상남도	521	4,161	7,446	0.6
	제주도	-	5,830	6,165	0.5
		소계	20,062	93,925	444,113
합계		63,735	228,874	1,178,613	100.0

2018년 만화산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 6,470억 원(54.9%)을 기록했다. 서울 지역에서 만화산업 매출액의 절반가량이 나왔다. 다음은 경기도로 매출액이 3,697억 원(31.4%), 광주 249억 원(2.1%), 경상북도 248억 원(2.1%), 인천 194억 원(1.6%), 강원도 180억 원(1.5%), 대구 154억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 전라남도의 매출액은 16억 원(0.1%)으로 세종(3억 원, 0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면, 2018년 서울의 매출액은 전년대비 13.8% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 14.1% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.5% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 4.1% 증가, 연평균 5.7% 증가했다.

■ 그림 3-2-4 ■ 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

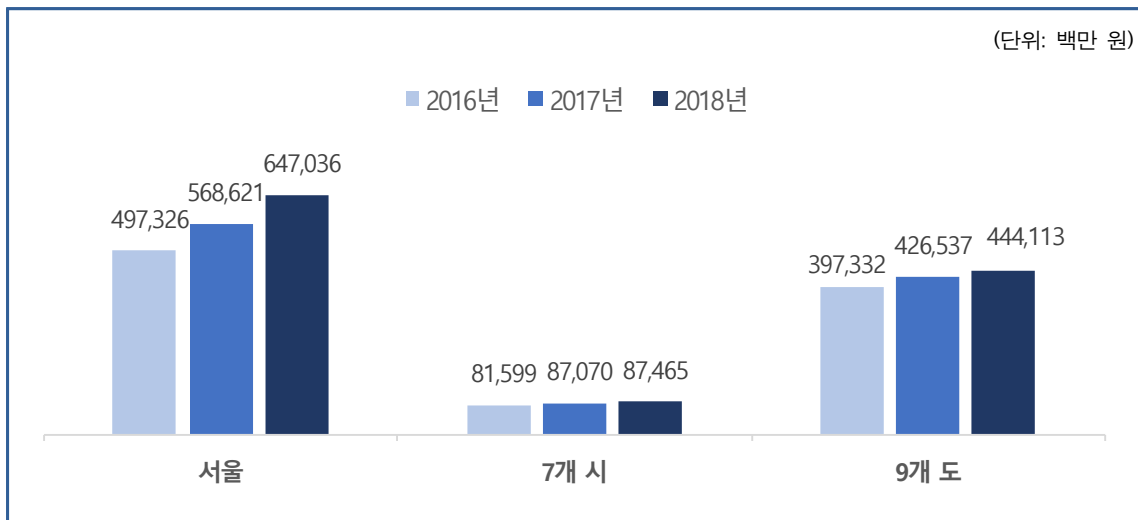


표 3-2-8 | 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	497,326	568,621	647,036	13.8	14.1
	부산	11,979	12,872	12,478	△3.1	2.1
	대구	13,810	14,983	15,445	3.1	5.8
	인천	17,659	18,716	19,392	3.6	4.8
	광주	25,279	26,213	24,927	△4.9	△0.7
	대전	9,488	10,328	11,355	9.9	9.4
	울산	3,384	3,692	3,587	△2.8	3.0
	세종 <sup>114)</sup>	-	266	281	5.5	-
	소계	81,599	87,070	87,465	0.5	3.5
9개 도	경기도	328,707	352,354	369,719	4.9	6.1
	강원도	15,909	17,089	18,009	5.4	6.4
	충청북도	2,242	2,357	2,531	7.4	6.2
	충청남도	1,791	1,905	1,803	△5.4	0.3
	전라북도	11,394	12,419	12,061	△2.9	2.9
	전라남도	1,500	1,623	1,591	△2.0	3.0
	경상북도	23,872	25,956	24,788	△4.5	1.9
	경상남도	6,494	6,957	7,446	7.0	7.1
	제주도	5,423	5,877	6,165	4.9	6.6
소계	397,332	426,537	444,113	4.1	5.7	
합계	976,257	1,082,228	1,178,613	8.9	9.9	

114) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제3분 콘텐츠산업 통계조사산업별 결과  
제1장 만화산업  
제2장 만화산업  
제3장 만화산업  
제4장 만화산업  
제5장 만화산업  
제6장 만화산업  
제7장 만화산업  
제8장 만화산업  
제9장 만화산업  
제10장 만화산업  
제11장 만화산업

## 제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황

2018년 만화산업의 부가가치액은 4,272억 원으로 전년대비 1.3% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.3% 증가했다. 부가가치율은 36.2%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 2,703억 원(63.3%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2017년도 인건비 3,222억 원 보다 16.1% 감소한 수치이다. 임차료는 528억 원(12.4%)으로 전년대비 56.4% 증가했으며, 연평균 33.1% 증가했다. 경상이익은 494억 원(11.6%)으로 전년대비 92.5% 증가했고 연평균 45.5% 증가했다. 감가상각비는 293억 원(6.9%)으로 전년대비 50.8% 증가했고, 연평균 28.3% 증가했다. 조세공과는 196억 원(4.6%)으로 전년대비 32.0% 증가했으며, 순금융비용은 58억 원(1.4%)으로 전년대비 65.3% 감소했고, 연평균 36.3% 감소한 것으로 나타났다.

수년간 지속되고 있는 웹툰 붐으로 만화산업의 중심이 온라인 만화 제작·유통업으로 변화하면서 기획직군과 연구개발직군의 종사자가 늘어나면서 부가가치액 중 인건비가 차지하는 비중이 가장 컸다. 반면, 2018년 인건비액은 2016년 수준보다 낮게 집계됐다. 온라인만화 분야의 기술평준화가 인건비 감소요인이 된 것으로 보인다.

표 3-2-9 만화산업 부가가치액 구성 현황(2018년)

(단위: 백만 원)

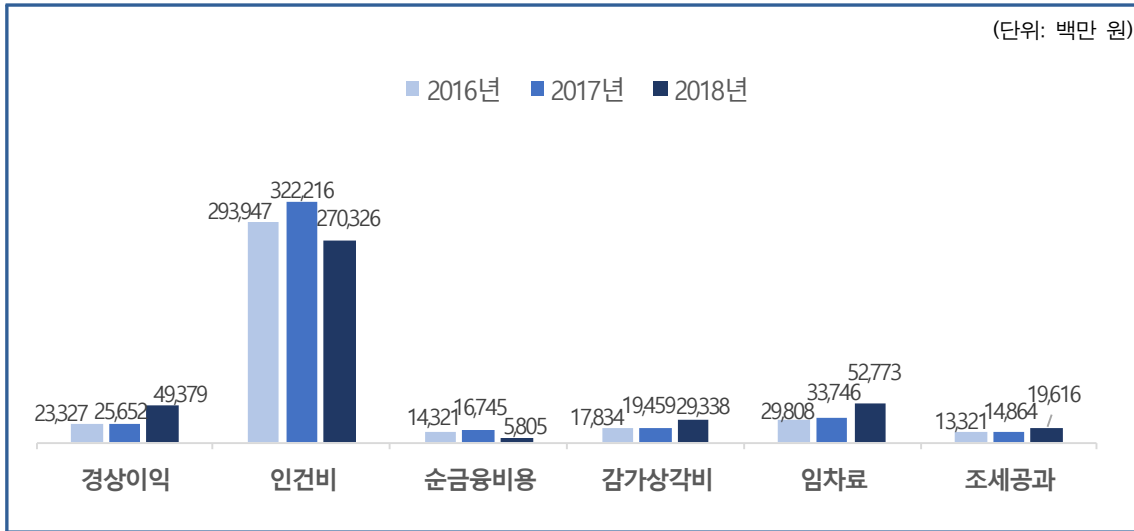
구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	1,178,613	427,238	36.2	49,379	270,326	5,805	29,338	52,773	19,616
부가가치액 대비 비중(%)				11.6	63.3	1.4	6.9	12.4	4.6
매출액 대비 비중(%)				4.2	22.9	0.5	2.5	4.5	1.7

표 3-2-10 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		23,327	293,947	14,321	17,834	29,808	13,321	392,558
2017년		25,652	322,216	16,745	19,459	33,746	14,864	432,681
2018년		49,379	270,326	5,805	29,338	52,773	19,616	427,238
전년대비증감률(%)		92.5	△16.1	△65.3	50.8	56.4	32.0	△1.3
연평균증감률(%)		45.5	△4.1	△36.3	28.3	33.1	21.3	4.3

그림 3-2-5 | 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 만화산업 수출입액 현황

2018년 만화산업의 수출액은 4,050만 달러로 전년대비 14.9% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 11.7% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 만화산업의 수입액은 659만 달러로 전년대비 0.3% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 0.3% 증가한 것으로 나타났다. 만화산업은 수출이 수입보다 많은 산업으로 수출입 차액은 3,391만 달러로 나타났다.

한국은 한때 일본 만화의 주요 소비국으로 분류되기도 했으나 웹툰 붐 이후로 세계 만화의 주요 생산국으로 부상하면서 수출액이 수입액을 크게 앞서고 있다. 인터넷과 스마트폰을 기반으로 현지어로 번역된 한국산 웹툰이 유통되고 있고 웹툰의 출판본과 아동·학습만화, 한국형 그래픽노블 등이 전 세계로 수출되고 있다. 특히, 웹툰의 경우 장기 연재물 형식을 취하고 있고 다수의 국내 웹툰 플랫폼이 다양한 방식으로 해외 시장 진출에 나서고 있어서 이 같은 현상은 앞으로도 지속될 것으로 보인다.

표 3-2-11 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	32,482	35,262	40,501	14.9	11.7
수입액	6,554	6,570	6,588	0.3	0.3
수출입 차액	25,928	28,692	33,913	18.2	14.4

2018년 국내 만화산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 유럽으로 1,195만 달러를 수출해 전체 수출액의 29.5%를 차지했다. 다음으로 일본에 1,160만 달러(28.6%), 동남아에 824만 달러(20.4%), 북미에 530만 달러(13.1%), 중화권에 246만 달러(6.1%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 만화산업의 수출액은 전년대비 14.9% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 11.7% 증가했다.

유럽은 국내 만화의 주요 소비 지역으로 작가주익적 성향과 한국의 역사성이 반영된 그래픽노블을 주로 수입하고 있다. 일본은 디지털만화 시장이 확대되면서 한국의 웹툰을 집중적으로 수입하고 있고 동남아 시장은 신형 만화 소비지역으로 한국문화와 웹툰에 우호적이다.

표 3-2-12 만화산업 지역별 수출액 현황

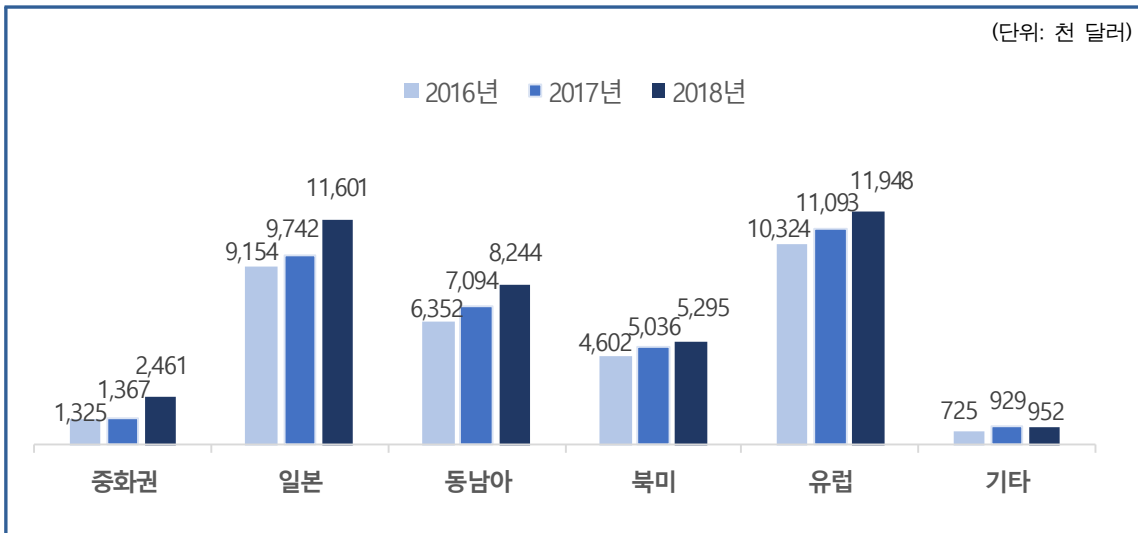
(단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권 <sup>115)</sup>		1,325	1,367	2,461	6.1	80.0	36.3
일본		9,154	9,742	11,601	28.6	19.1	12.6
동남아		6,352	7,094	8,244	20.4	16.2	13.9
북미		4,602	5,036	5,295	13.1	5.1	7.3
유럽		10,324	11,093	11,948	29.5	7.7	7.6
기타		725	929	952	2.4	2.5	14.6
합계		32,482	35,262	40,501	100.0	14.9	11.7

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



그림 3-2-6 만화산업 지역별 수출액 현황



2018년 만화산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 603만 달러(91.5%)를 수입해 대부분의 수입이 일본으로부터 이뤄지는 것으로 나타났다. 다음으로 북미에서 23만 달러(3.4%), 유럽에서 14만 달러(2.1%), 기타 지역에서 9만 달러(1.4%), 동남아에서 7만 달러(1.1%)를 수입했다.

한국의 만화소비 시장이 웹툰을 중심으로 전환되면서 일본 만화의 수입 소비가 크게 줄었다. 하지만 여전히 수입 만화 소비의 최대 국가는 일본이다. 북미의 경우는 히어로만화를 원작으로 한 할리우드 영화의 흥행이 수입액에 미치는 영향이 크고 중화권의 경우는 대형 웹툰 제작사와의 신규 계약 등이 수입액 증감에 영향을 미친다.

표 3-2-13 만화산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

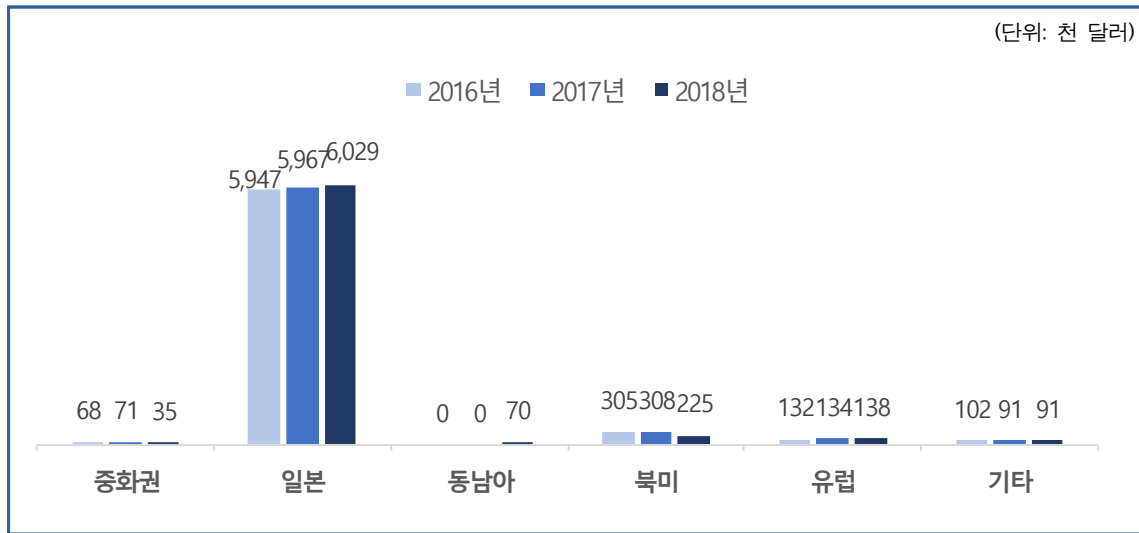
지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>116)</sup>		68	71	35	0.5	△50.9	△28.4
일본		5,947	5,967	6,029	91.5	1.0	0.7
동남아		-	-	70	1.1	-	-
북미		305	308	225	3.4	△27.1	△14.2
유럽		132	134	138	2.1	3.0	2.3
기타		102	91	91	1.4	0.0	△5.5
합계		6,554	6,570	6,588	100.0	0.3	0.3

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

제3부 콘텐츠산업 특개조사산업별 결과  
 제1장 만화산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 만화산업  
 제4장 만화산업  
 제5장 만화산업  
 제6장 만화산업  
 제7장 만화산업  
 제8장 만화산업  
 제9장 만화산업  
 제10장 만화산업  
 제11장 만화산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-2-7 ■ 만화산업 지역별 수입액 현황



2018년 만화산업의 해외 수출방법을 보면 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 49.2%, 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 47.4%로 이 두 방법을 이용하여 수출하는 것이 96.6%를 차지하는 것으로 조사됐다. 해외 유통사 접촉은 2.1%, 해외 에이전트 활용은 1.3%로 나타났다.

■ 표 3-2-14 ■ 만화산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	45.2	45.8	47.4	1.6
	해외 유통사 접촉	2.2	2.2	2.1	△0.1
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	-	-	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	50.9	50.3	49.2	△1.1
	해외 에이전트 활용	1.7	1.7	1.3	△0.4
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2018년 만화산업의 해외 진출형태를 보면 완제품 수출이 52.7%로 전년대비 1.2%p 증가했으며, LICENSE 수출은 29.5%로 전년대비 0.5%p 감소한 것으로 나타났다. OEM 수출은 17.8%로 나타났으며 기술서비스 수출과 기타 진출형태는 없었다.

■ 표 3-2-15 ■ 만화산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	51.5	51.5	52.7	1.2
LICENSE	29.8	30.0	29.5	△0.5
OEM 수출	18.7	18.5	17.8	△0.7
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

제6절 만화산업 종사자 현황

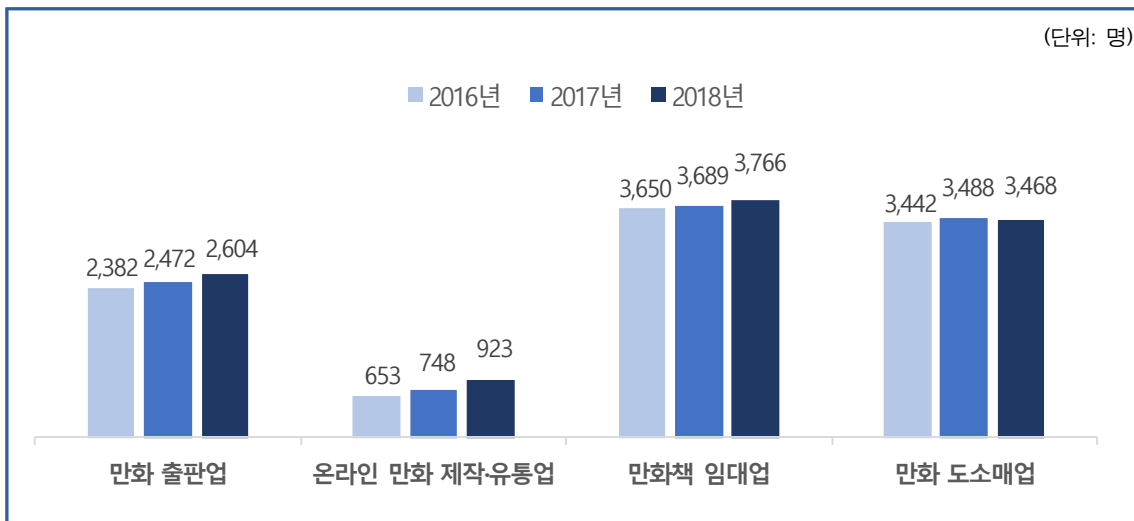
2018년 만화산업의 종사자 수는 총 1만 761명으로 전년대비 3.5% 증가했고, 2016년부터 2018년 까지 연평균 3.1% 증가했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업 종사자 수는 2,604명으로 전체 종사자 중 24.2%를 차지했고 전년대비 5.3% 증가했으며, 연평균 4.6% 증가했다. 온라인 만화 제작·유통업 종사자 수는 923명으로 8.6%의 비중으로 전년대비 23.4% 증가, 연평균 18.9% 증가했다. 만화책 임대업 종사자 수는 3,766명으로 35.0% 비중을 보이고 있으며 전년대비 2.1% 증가, 연평균 1.6% 증가했다. 만화 도소매업 종사자 수는 3,468명(32.2%)으로 전년대비 0.6% 감소, 연평균 0.4% 증가했다.

표 3-2-16 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	694	731	783	7.3	7.1	6.2
	일반 출판사(만화부문)	1,688	1,741	1,821	16.9	4.6	3.9
	소계	2,382	2,472	2,604	24.2	5.3	4.6
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	223	260	299	2.8	15.0	15.8
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	430	488	624	5.8	27.9	20.5
	소계	653	748	923	8.6	23.4	18.9
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	884	920	981	9.1	6.7	5.4
	서적임대(대여)(만화부문)	2,766	2,769	2,785	25.9	0.6	0.3
	소계	3,650	3,689	3,766	35.0	2.1	1.6
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	765	778	792	7.4	1.8	1.7
	만화서적 및 잡지류 소매	2,677	2,710	2,676	24.9	△1.3	△0.0
	소계	3,442	3,488	3,468	32.2	△0.6	0.4
합계		10,127	10,397	10,761	100.0	3.5	3.1

그림 3-2-8 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 만화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4,751명으로 전체의 44.1%를 차지했다. 이는 전년대비 6.8% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.8% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1,597명으로 전체 종사자 수의 14.8%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4,413명으로 41.0%를 차지했다. 7개 시 중에서는 인천의 종사자 수가 407명(3.8%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 2,794명(26.0%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

연도별로 보면, 충청북도 증가 추세가 가장 두드러졌다. 충청북도의 종사자 수는 111명으로 전년대비 10.5%, 연평균 7.3% 증가했다.

표 3-2-17 | 만화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (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	만화책 임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 (대여) (만화부문)
서울		540	1,432	140	429	155	723
부산		-	-	2	-	77	35
대구		-	-	-	-	36	76
인천		-	52	-	-	83	133
광주		-	-	16	-	59	174
대전		-	-	-	-	22	113
울산		-	-	-	-	22	27
세종		-	-	-	-	-	14
7개 시	소계	-	52	18	-	300	573
경기도		243	337	141	174	371	907
강원도		-	-	-	-	8	188
충청북도		-	-	-	-	12	30
충청남도		-	-	-	-	18	54
전라북도		-	-	-	-	18	80
전라남도		-	-	-	-	-	34
경상북도		-	-	-	21	47	96
경상남도		-	-	-	-	34	100
제주도		-	-	-	-	19	-
9개 도	소계	243	337	141	195	527	1,489
합계		783	1,821	299	624	981	2,785

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	418	915	4,751	44.1
	부산	-	147	262	2.4
	대구	21	97	230	2.1
	인천	-	140	407	3.8
	광주	10	116	374	3.5
	대전	7	70	213	2.0
	울산	8	38	96	0.9
	세종	-	-	14	0.1
9개 도	소계	46	609	1,597	14.8
	경기도	226	394	2,794	26.0
	강원도	18	71	285	2.7
	충청북도	5	63	111	1.0
	충청남도	6	32	111	1.0
	전라북도	17	74	189	1.8
	전라남도	-	87	121	1.1
	경상북도	-	236	400	3.7
	경상남도	55	130	318	3.0
	제주도	-	66	85	0.8
	소계	328	1,152	4,413	41.0
합계		792	2,676	10,761	100.0

표 3-2-18 | 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

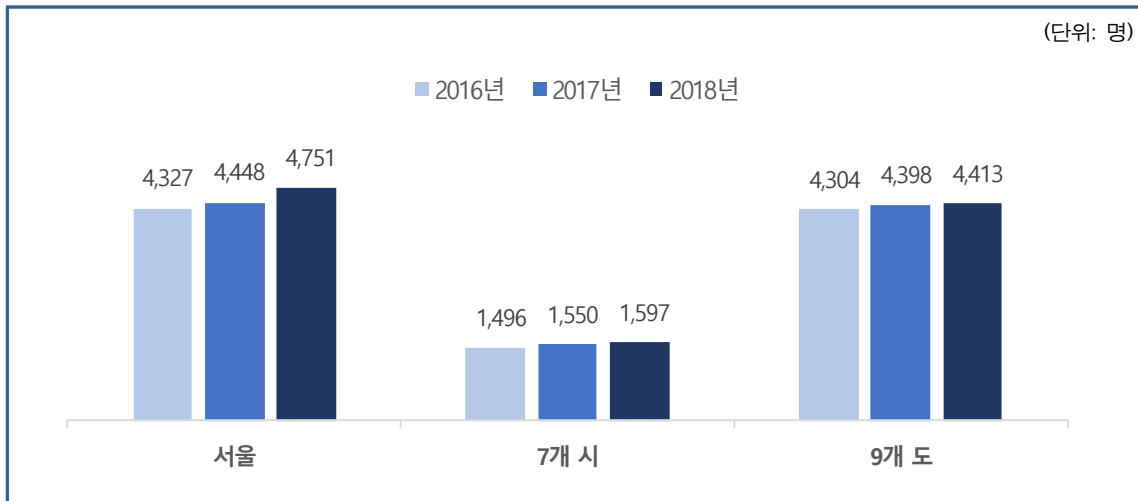
지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
7개 시	서울	4,327	4,448	4,751	6.8	4.8
	부산	244	244	262	7.5	3.7
	대구	210	216	230	6.7	4.7
	인천	372	386	407	5.6	4.7
	광주	374	389	374	△3.8	0.0
	대전	198	200	213	6.4	3.7
	울산	98	102	96	△6.0	△1.1
	세종 <sup>117)</sup>	-	13	14	4.8	-
소계	1,496	1,550	1,597	3.0	3.3	
9개 도	경기도	2,712	2,775	2,794	0.7	1.5
	강원도	281	281	285	1.6	0.8
	충청북도	96	100	111	10.5	7.3
	충청남도	114	120	111	△7.5	△1.3
	전라북도	185	191	189	△1.1	1.0
	전라남도	120	125	121	△3.4	0.3
	경상북도	425	436	400	△8.2	△2.9
	경상남도	291	291	318	9.4	4.6
	제주도	80	80	85	5.9	2.9
	소계	4,304	4,398	4,413	0.4	1.3
합계	10,127	10,397	10,761	3.5	3.1	

117) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-2-9 ■ 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황



2018년 만화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 9,347명으로 전체 종사자의 86.9%로 나타났고, 비정규직은 1,329명으로 12.4%, 파견직은 85명으로 0.8%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 만화 출판업은 정규직 종사자 수가 1,977명(75.9%), 비정규직 620명(23.8%), 파견직 8명(0.3%)으로 나타났다. 온라인 만화 제작 유통업은 정규직 770명(83.5%), 비정규직 136명(14.7%), 파견직 16명(1.8%)으로 조사됐다. 만화책 임대업은 정규직 3,366명(89.4%), 비정규직 358명(9.5%), 파견직 42명(1.1%)으로 나타났으며, 만화 도소매업의 경우 정규직은 3,233명(93.2%), 비정규직 215명(6.2%), 파견직 19명(0.5%)으로 조사됐다.

고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 여성(6,229명, 57.9%) 종사자 수가 남성(4,532명, 42.2%)보다 많은 것으로 나타났다. 정규직 남자 종사자 수는 3,991명으로 전체 종사자의 37.1%를 차지했고, 정규직 여자는 5,356명으로 전체 종사자의 49.8%로 나타났다. 비정규직 남자는 512명으로 4.8%를 차지했고, 비정규직 여자는 817명으로 7.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 파견직 남자는 29명으로 0.3%를 차지했고, 파견직 여자는 56명으로 0.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

【 표 3-2-19 】 만화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)

(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)	466	59.5	254	32.4	33	4.2	31	3.9	-	-	-	-	783
	일반 출판사(만화부문)	524	28.8	733	40.3	285	15.7	271	14.9	5	0.3	3	0.2	1,821
	소계	990	38.0	987	37.9	318	12.2	302	11.6	5	0.2	3	0.1	2,604
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	126	42.3	118	39.5	22	7.4	21	7.0	-	-	11	3.8	299
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	273	43.8	253	40.6	41	6.6	52	8.3	2	0.4	2	0.4	624
	소계	399	43.3	371	40.2	63	6.8	73	7.9	2	0.3	14	1.5	923
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	251	25.5	630	64.2	36	3.7	65	6.6	-	-	-	-	981
	서적임대(대여)(만화부문)	890	31.9	1,596	57.3	40	1.4	217	7.8	8	0.3	34	1.2	2,785
	소계	1,140	30.3	2,226	59.1	76	2.0	282	7.5	8	0.2	34	0.9	3,766
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	397	50.2	299	37.8	29	3.7	59	7.4	5	0.6	2	0.2	792
	만화서적 및 잡지류 소매	1,064	39.7	1,473	55.0	26	1.0	101	3.8	9	0.3	3	0.1	2,676
	소계	1,461	42.1	1,772	51.1	55	1.6	160	4.6	14	0.4	5	0.1	3,468
합계		3,991	37.1	5,356	49.8	512	4.8	817	7.6	29	0.3	56	0.5	10,761

연도별로 보면, 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 8.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.7% 증가했다. 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 14.6% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.4% 증가했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 20.6% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 11.6% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 32.1% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 18.9% 감소한 것으로 나타났으며, 파견직 여자 종사자 수는 전년대비 49.5% 감소, 남자 종사자 수는 전년대비 65.0% 감소한 것으로 나타났다.

【 표 3-2-20 】 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

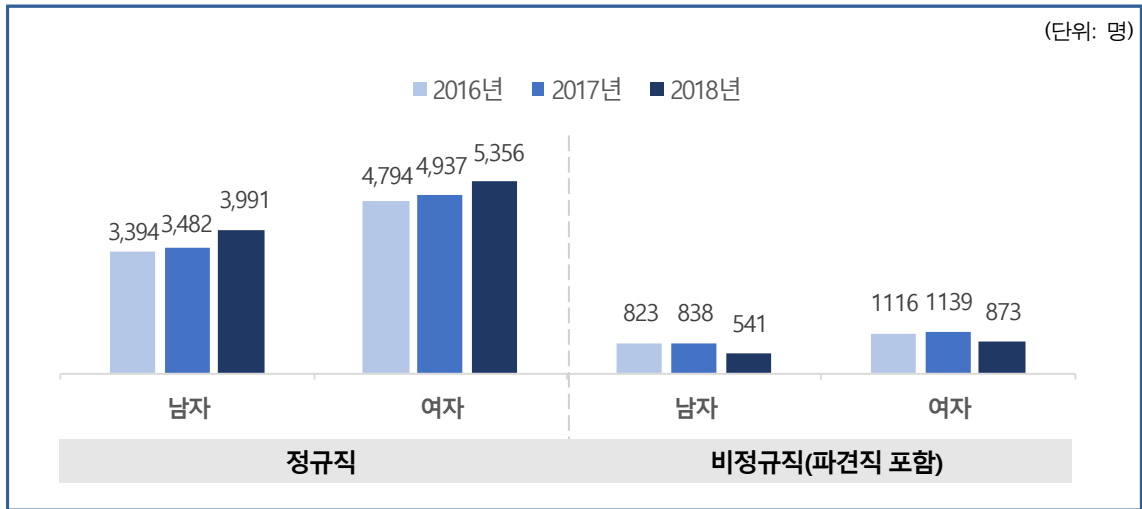
연도	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년		3,394	33.5	4,794	47.3	823	8.1	1,116	11.0	-	-	-	-	10,127
2017년		3,482	33.5	4,937	47.5	754	7.3	1,028	9.9	84	0.8	111	1.1	10,397
2018년		3,991	37.1	5,356	49.8	512	4.8	817	7.6	29	0.3	56	0.5	10,761
전년대비증감률(%)		14.6	-	8.5	-	△32.1	-	△20.6	-	△65.0	-	△49.5	-	3.5
연평균증감률(%) <sup>118)</sup>		8.4	-	5.7	-	△18.9	-	△11.6	-	-	-	-	-	3.1

118) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

제3부 콘텐츠산업 통계조사산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 게임산업  
제4장 영화산업  
제5장 애니메이션산업  
제6장 방송산업  
제7장 광고산업  
제8장 콘텐츠산업  
제9장 기타산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

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





2018년 만화산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통) 직무 종사자 수가 6,324명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 58.8%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 뒤를 이어 관리직 종사자 수는 2,102명(19.5%), 제작 1,263명(11.7%), 사업기획 441명(4.1%), 마케팅/홍보 414명(3.8%), 연구개발 216명(2.0%) 순으로 나타났다.

표 3-2-21 | 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	136	302	40	85	135	783
	일반 출판사(만화부문)	193	354	531	223	92	429	1,821
	소계	278	490	832	263	177	563	2,604
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	18	55	134	15	6	71	299
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	47	107	128	40	25	277	624
	소계	65	162	262	55	31	348	923
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	11	167	-	-	5	798	981
	서적임대(대여)(만화부문)	25	676	17	49	-	2,019	2,785
	소계	36	843	17	49	5	2,818	3,766
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	32	195	139	26	-	400	792
	만화서적 및 잡지류 소매	30	413	13	21	4	2,196	2,676
	소계	62	608	152	47	4	2,595	3,468
합계		441	2,102	1,263	414	216	6,324	10,761
비중(%)		4.1	19.5	11.7	3.8	2.0	58.8	100.0

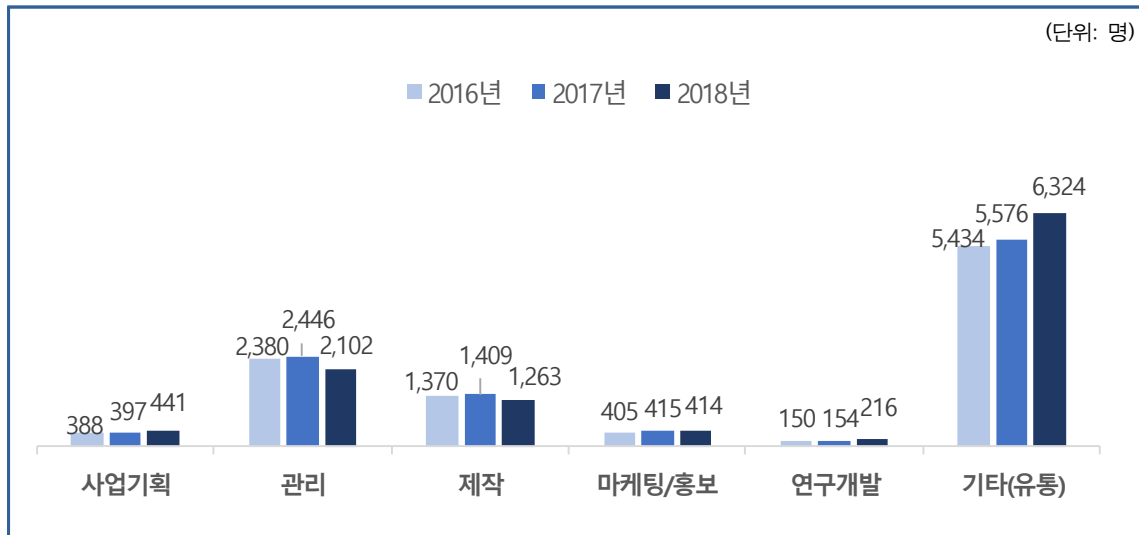
연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 11.2% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.7% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 14.1% 감소, 연평균 6.0% 감소했다. 제작직은 전년대비 10.3% 감소, 연평균 4.0% 감소했으며, 마케팅/홍보직은 전년대비 0.3% 감소, 연평균 1.1% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 40.6% 증가, 연평균 20.1% 증가했다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년대비 13.4% 증가, 연평균 7.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-2-22 | 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년		388	2,380	1,370	405	150	5,434	10,127
2017년		397	2,446	1,409	415	154	5,576	10,397
2018년		441	2,102	1,263	414	216	6,324	10,761
전년대비증감률(%)		11.2	△14.1	△10.3	△0.3	40.6	13.4	3.5
연평균증감률(%)		6.7	△6.0	△4.0	1.1	20.1	7.9	3.1

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

그림 3-2-11 | 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황



2018년 만화산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6,221명으로 전체 종사자의 57.8%를 차지해 만화산업 종사자의 절반 이상이 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 2,826명으로 26.3%를 차지했으며, 전문대 졸업은 1,598명으로 14.8%, 대학원 졸업 이상은 117명으로 1.1%를 차지했다.

표 3-2-23 | 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)

(단위: 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	42	126	608	8	783
	일반 출판사(만화부문)	156	268	1,340	57	1,821
	소계	198	394	1,948	64	2,604
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	32	47	210	11	299
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	27	45	543	9	624
	소계	59	92	752	20	923
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	547	244	173	18	981
	서적임대(대여)(만화부문)	998	486	1,301	1	2,785
	소계	1,545	730	1,474	18	3,766
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	143	84	561	4	792
	만화서적 및 잡지류 소매	881	298	1,486	11	2,676
	소계	1,024	383	2,047	15	3,468
합계		2,826	1,598	6,221	117	10,761
비중(%)		26.3	14.8	57.8	1.1	100.0

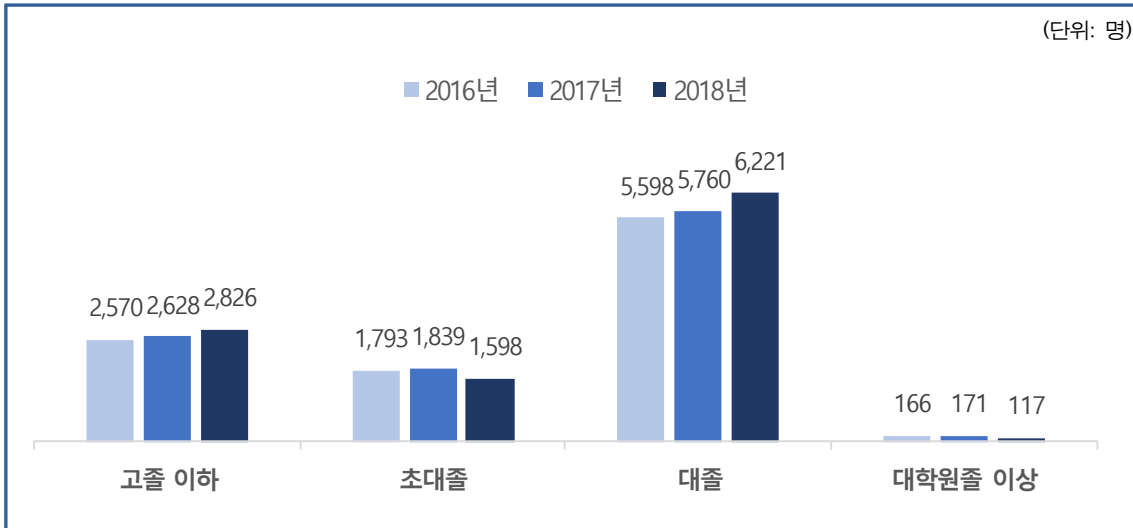
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 7.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.9% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 13.1% 감소, 연평균 5.6% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 8.0% 증가, 연평균 5.4% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 31.4% 감소, 연평균 15.9% 감소 추세를 보였다.

표 3-2-24 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		2,570	1,793	5,598	166	10,127
2017년		2,628	1,839	5,760	171	10,398
2018년		2,826	1,598	6,221	117	10,761
전년대비증감률(%)		7.5	△13.1	8.0	△31.4	3.5
연평균증감률(%)		4.9	△5.6	5.4	△15.9	3.1

그림 3-2-12 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 만화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 3,452명으로 전체의 32.1%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2,441명으로 22.7%를 차지했고, 50세 이상은 1,666명으로 15.5%를 차지했다. 35세 이상 39세 이하가 1,661명으로 15.4%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 1,541명으로 14.3% 차지하는 것으로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-2-25 | 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	170	175	191	164	82	783
	일반 출판사(만화부문)	417	509	417	298	179	1,821
	소계	587	685	608	463	262	2,604
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	125	85	23	40	26	299
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	191	205	184	30	14	625
	소계	317	290	206	70	40	923
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	559	139	91	99	94	981
	서적임대(대여)(만화부문)	951	420	211	434	769	2,785
	소계	1,509	559	302	533	863	3,766
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	215	184	166	124	103	792
	만화서적 및 잡지류 소매	824	723	380	352	397	2,676
	소계	1,039	906	545	476	501	3,468
합계		3,452	2,441	1,661	1,541	1,666	10,761
비중(%)		32.1	22.7	15.4	14.3	15.5	100.0

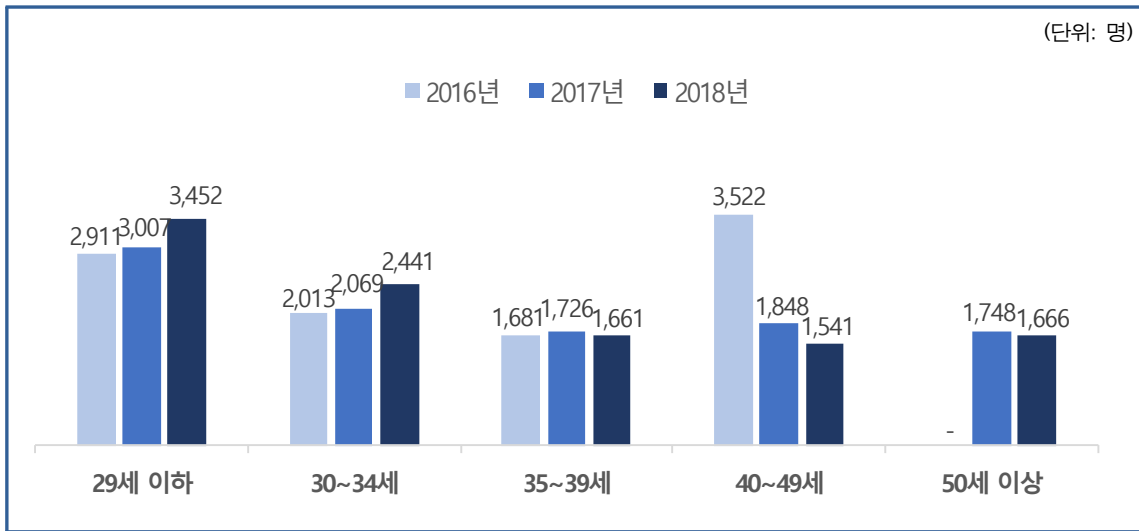
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 14.8% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 8.9% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 18.0% 증가, 연평균 10.1% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 3.7% 감소, 연평균 0.6% 감소했다. 40세~49세 이하는 전년대비 16.6% 감소, 50세 이상은 전년대비 4.7% 감소, 40세 이상 종사자 수는 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-2-26 | 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
2016년		2,911	2,013	1,681	3,522		10,127
2017년		3,007	2,069	1,726	1,848	1,748	10,397
2018년		3,452	2,441	1,661	1,541	1,666	10,761
전년대비증감률(%)		14.8	18.0	△3.7	△16.6	△4.7	3.5
연평균증감률(%) <sup>119)</sup>		8.9	10.1	△0.6	△4.6		3.1

119) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

그림 3-2-13 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황



## 03 음악산업

### 제1절 음악산업 총괄

한국 대중음악계는 2018년에도 멈추지 않았다. 지난 5년 간 국내외를 통틀어 꾸준한 매출 증가와 영역 확장을 기록해 온 한국 대중음악계는 전년 대비 총 매출액, 수출액, 부가가치액 등 대부분의 매출 관련 지표에서 여전히 증가세를 기록했다.

원동력은 당연하게도 한국 대중음악을 세계 시장으로 이끈 케이팝의 성장세였다. 미국 빌보드 200 10위권 내에 처음으로 진입하며 한국 대중음악계의 오랜 염원이었던 빌보드 정복에 훌쩍 다가섰던 그룹 방탄소년단은, 2018년 5월 발매한 세 번째 정규앨범 [LOVE YOURSELF 轉 Tear]로 빌보드 200 1위를 차지했다. 한국 아이돌 가수 최초이자 한국 대중음악계 최초, 자국어로 노래한 아시아 가수로서도 최초의 기록이었다. 문재인 대통령까지 직접 축전을 남길 정도로 전국민의 아니 전세계의 이목을 이끈 이들의 선전은 2018년 내내 이어지며 케이팝계에 신선한 자극을 전달했다.

특히 일명 ‘엑방원’이라 불린 세 보이그룹의 활약이 눈부셨다. 2012년 데뷔한 SM엔터테인먼트의 엑소, 빅히트의 방탄소년단, 엠넷의 서바이벌 프로그램 ‘프로듀스 101’ 시즌 2를 통해 탄생한 워너원 세 그룹은 연간 음반 판매량 차트 최상위권 열 장 가운데 일곱 장을 차지하며 위력을 과시했다. 특히 1위를 차지한 방탄소년단의 [LOVE YOURSELF 結 ‘Answer’]는 총판매량 217만 6863장을 기록하며 더블 밀리언 타이틀을 획득했다. 이들의 선전 덕분에 2018년 연간 총 음반 판매량 2000만장을 넘기며 상승장구 했다. 다만 이러한 호황은 강력한 팬덤을 가진 아이돌 그룹에게만 해당된 현상으로, 음악계 내부의 부익부 빈익빈은 더욱 강화되었다는 목소리가 높아지기도 했다.

전 분야에 걸쳐 전년도에 비해 다소 둔화된 증가세는 이렇듯 한국 대중음악계를 둘러싼 복잡한 이슈들의 총합을 기반으로 하고 있다. 매출액(연평균 7.3%, 2018년 5.1%), 수출액(연평균 13.9%, 2018년 10.1%) 등 대부분의 지표가 연평균 증감률에 비해 낮은 수치를 기록했고, 사업체 수(-1.1%), 종사자 수(-0.1%)는 감소세를 이어갔다.

2018년 음악산업의 사업체 수는 3만 5,670개이며 종사자 수는 7만 6,954명인 것으로 나타났다. 매출액은 6조 979억 원이며 부가가치액은 2조 1,022억 원, 부가가치율은 34.5%로 나타났다. 수출액은 5억 6,424만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 1,388만 달러로 조사됐다.

음악산업의 사업체 수는 2014년 3만 6,535개에서 2018년 3만 5,670개로 소폭 감소했으며 2014년부터 2018년까지 연평균 0.6% 감소했다. 종사자 수는 연평균 비슷한 수준으로 2014년 7만 7,637명에서 2018년 7만 6,954명으로 조사됐다. 매출액은 2014년 4조 6,069억 원에서 2018년 6조 979억 원으로 연평균 7.3% 증가했다. 부가가치액은 2014년 1조 7,647억 원에서 2018년 2조 1,022억 원으

로 전년대비 2.9% 증가, 연평균 4.5% 증가했다. 수출액은 2014년 3억 3,565만 달러에서 2018년 5억 6,424만 달러로 연평균 13.9%의 지속적인 증가 추세를 보이고 있다.

표 3-3-1 | 음악산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	36,535	77,637	4,606,882	1,764,650	38.3	335,650	12,896
2015년	36,770	77,490	4,975,196	1,808,677	36.4	381,023	13,397
2016년	37,501	78,393	5,308,240	1,913,102	36.0	442,566	13,668
2017년	36,066	77,005	5,804,307	2,043,488	35.2	512,580	13,831
2018년	35,670	76,954	6,097,913	2,102,219	34.5	564,236	13,878
전년대비증감률(%)	△1.1	△0.1	5.1	2.9	-	10.1	0.3
연평균증감률(%)	△0.6	△0.2	7.3	4.5	-	13.9	1.9

2018년 음악산업의 업체당 평균매출액은 1억 7,095만 원, 종사자 1인당 평균매출액은 7,924만 원으로 나타났다. 중분류별로 업체당 평균매출액을 살펴본 결과, 온라인 음악 유통업이 77억 2,239만 원으로 가장 높은 매출액을 기록했고, 음반 복제 및 배급업이 20억 3,908만 원으로 뒤를 이었다. 다음으로 음악제작업 12억 8,172만 원, 음악 공연업 12억 5,069만 원, 음반 도소매업 6억 7,485만 원, 음악 및 오디오물 출판업 2억 9,727만 원으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 업체당 평균매출액(4,378만 원)이 가장 낮았다. 소분류별로 보면, 업체당 평균매출액이 가장 높은 업종은 인터넷/모바일 음악 서비스업으로 106억 2,100만 원으로 조사됐다. 다음으로 음원대리 중개업 38억 7,940만 원, 음반 배급업 36억 4,803만 원으로 뒤를 이었다.

중분류별로 1인당 평균매출액을 살펴본 결과, 음반 복제 및 배급업이 5억 8,989만 원으로 가장 높았으며, 온라인 음악 유통업이 5억 4,694만 원으로 그 뒤를 이었다. 노래연습장 운영업은 1인당 평균매출액이 2,265만 원으로 가장 낮았다. 소분류별로 1인당 평균매출액을 보면, 음반 배급업 6억 8,007만 원, 인터넷/모바일 음악 서비스업 6억 1,437만 원, 음반 도매업 5억 7,507만 원, 음원대리 중개업 5억 7,054만 원, 음반 복제업 5억 2,132만 원, 음악 기획 및 제작업 3억 6,111만 원 순으로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-2 | 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

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	958	3,731	1,347,418	1,406	361
	음반(음원) 녹음시설 운영업	143	543	63,755	446	117
	소계	1,101	4,274	1,411,172	1,282	330
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	57	85	19,067	335	223
	기타 오디오물 제작업	10	15	850	85	57
	소계	67	100	19,917	297	198
음반복제 및 배급업	음반 복제업	70	190	99,294	1,418	521
	음반 배급업	27	145	98,497	3,648	680
	소계	97	335	197,791	2,039	590
음반 도소매업	음반 도매업	85	153	88,177	1,037	575
	음반 소매업	242	533	132,499	548	249
	소계	327	686	220,676	675	322
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	143	2,472	1,518,803	10,621	614
	음원대리 중개업	33	224	128,020	3,879	571
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	50	494	98,437	1,969	199
	소계	226	3,191	1,745,261	7,722	547
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	707	4,275	981,066	1,388	230
	기타 음악공연 서비스업	139	306	77,015	554	252
	소계	846	4,581	1,058,081	1,251	231
중합계		2,664	13,168	4,652,898	1,747	353
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	33,006	63,786	1,445,015	44	23
전체		35,670	76,954	6,097,913	171	79



제2절 음악산업 사업체 수 현황

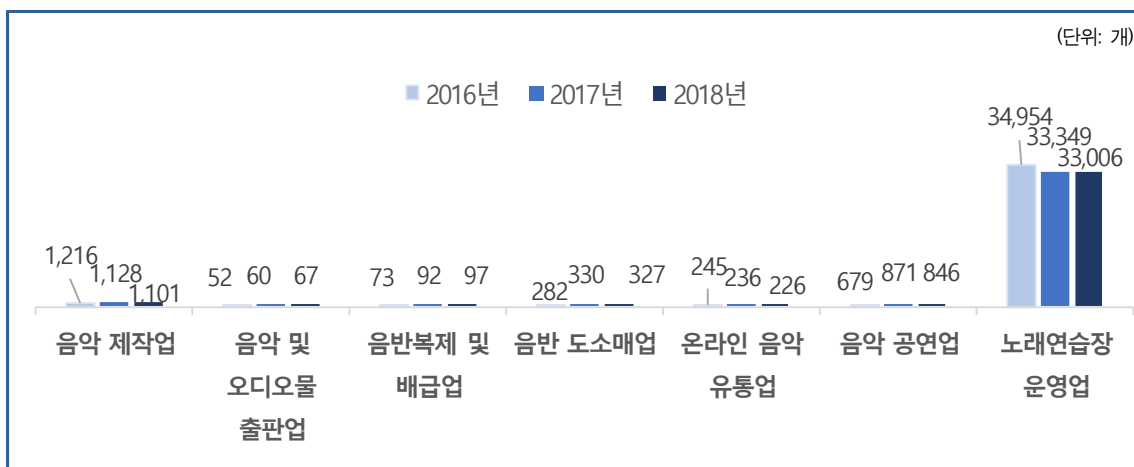
2018년 국내 음악산업 사업체 수는 전반적인 감소추세를 보였다. 전년대비 전체 사업체 수는 1.1%, 연평균 2.5% 감소했는데, 이 같은 수치의 바탕에는 온라인 음악유통업(4.2% 감소), 음악 공연업(2.9% 감소), 음악 제작업(2.4% 감소), 노래연습장 운영업(1.0% 감소), 음반 도소매업(0.9% 감소)이 기록한 하락세가 자리했다.

흥미로운 건 일반적으로 사양 산업이라 여겨지는 음반복제 및 배급업이나 음반 도소매업에 비해 비교적 각광받고 있는 분야인 음악제작업과 온라인 음악 유통업의 사업체 수가 더 큰 감소세를 보였다는 점이다. 전년도에 비해 음악 기획 및 제작업을 포함하고 있는 음악제작업은 2.4%, 온라인 음악 유통업은 4.2%의 마이너스 성장을 보였다.

특히 온라인 음악 유통업의 경우 연평균 수치인 4.0%보다 높은 마이너스 수치를 기록했는데, 이는 산업의 성장과 함께 생태계가 재편되어 가는 과정에서 일어난 결과에 가깝다고 보는 것이 합리적이다. 실제로 2018년은 바이브(VIBE)와 플로(FLO)라는 이름의 새 서비스의 등장과 함께 국내 음원 스트리밍 시장의 새로운 물결이 시작된 한 해였다. 포털 사이트 네이버가 오랫동안 유지해 온 네이버 뮤직 서비스를 정리하며 새롭게 런칭한 바이브와 멜론을 떠나보낸 SK텔레콤이 새 출발을 선언한 플로는 음원 차트에 의존하던 기존 음원 사이트와는 다른, 취향과 큐레이팅을 중심으로 사용자들과 교류하며 국내 음원 시장에 새 바람을 몰고 왔다.

2018년 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황을 보면, 전체 사업체 수는 3만 5,670개로 전년대비 1.1% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.5% 감소한 것으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 음악 및 오디오물 출판업의 사업체 수는 전년대비 11.7% 증가하였고, 다음으로 음반복제 및 배급업은 5.4% 증가했다. 반면 온라인 음악 유통업 4.2%, 음악 공연업 2.9%, 음악 제작업 2.4%, 음악 도소매업은 0.9% 감소하였다.

■ 그림 3-3-1 ■ 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



제3부 콘텐츠산업 통계조사사업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 문화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 커리어산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-3 | 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,074	977	958	2.7	△1.9	△5.6
	음반(음원) 녹음시설 운영업	142	151	143	0.4	△5.3	0.4
	소계	1,216	1,128	1,101	3.1	△2.4	△4.8
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	48	49	57	0.2	16.3	9.0
	기타 오디오물 제작업	4	11	10	0.0	△9.1	58.1
	소계	52	60	67	0.2	11.7	13.5
음반복제 및 배급업	음반 복제업	52	64	70	0.2	9.4	16.0
	음반 배급업	21	28	27	0.1	△3.6	13.4
	소계	73	92	97	0.3	5.4	15.3
음반 도소매업	음반 도매업	65	91	85	0.2	△6.6	14.4
	음반 소매업	217	239	242	0.7	1.3	5.6
	소계	282	330	327	0.9	△0.9	7.7
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	158	148	143	0.4	△3.4	△4.9
	음원대리 중개업	32	35	33	0.1	△5.7	1.6
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	55	53	50	0.1	△5.7	△4.7
	소계	245	236	226	0.6	△4.2	△4.0
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	636	746	707	2.0	△5.2	5.4
	기타 음악공연 서비스업	43	125	139	0.4	11.2	79.8
	소계	679	871	846	2.4	△2.9	11.6
중합계		2,547	2,717	2,664	7.5	△2.0	2.3
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	34,954	33,349	33,006	92.5	△1.0	△2.8
합계		37,501	36,066	35,670	100.0	△1.1	△2.5

표 3-3-4 | 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (단위 : 개)

지역	업종	음악제작업		음악 및 오디오를 출판업		음반복제 및 배급업		음반 도소매업	
		음악 기획 및 제작업	음반(음원) 녹음시설 운영업	음악 오디오를 출판업	기타 오디오를 제작업	음반 복제업	음반 배급업	음반 도매업	음반 소매업
서울		669	107	43	6	32	21	51	80
7개 시	부산	25	6	3	-	1	-	2	17
	대구	25	2	-	-	-	-	1	10
	인천	15	1	-	-	2	-	2	6
	광주	14	1	1	-	1	1	1	6
	대전	10	5	1	-	2	-	3	4
	울산	6	1	-	-	-	-	1	5
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	95	16	5	-	6	1	10	48
9개 도	경기도	125	16	8	3	27	3	20	31
	강원도	18	1	-	1	-	-	-	7
	충청북도	6	-	-	-	1	1	-	9
	충청남도	11	1	1	-	-	-	1	10
	전라북도	7	1	-	-	1	-	1	13
	전라남도	1	-	-	-	-	-	1	11
	경상북도	10	-	-	-	-	1	-	16
	경상남도	14	-	-	-	3	-	1	12
	제주도	2	1	-	-	-	-	-	5
		소계	194	20	9	4	32	5	24
합계		958	143	57	10	70	27	85	242

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		117	29	44	398	54	6,619	8,270	23.2
7개 시	부산	2	-	-	31	1	2,061	2,149	6.0
	대구	1	-	-	22	3	1,979	2,043	5.7
	인천	5	-	-	11	3	2,332	2,377	6.7
	광주	-	-	-	17	5	1,157	1,204	3.4
	대전	-	-	1	11	2	1,406	1,445	4.1
	울산	-	-	-	9	1	886	909	2.5
	세종	-	-	-	1	-	153	154	0.4
	소계	8	-	1	102	15	9,974	10,281	28.8
9개 도	경기도	18	4	5	90	36	7,092	7,478	21.0
	강원도	-	-	-	21	1	1,071	1,120	3.1
	충청북도	-	-	-	10	2	1,210	1,239	3.5
	충청남도	-	-	-	18	4	1,365	1,411	4.0
	전라북도	-	-	-	15	3	1,038	1,079	3.0
	전라남도	-	-	-	7	3	750	773	2.2
	경상북도	-	-	-	12	11	1,658	1,708	4.8
	경상남도	-	-	-	28	7	1,895	1,960	5.5
	제주도	-	-	-	6	3	334	351	1.0
		소계	18	4	5	207	70	16,413	17,119
합계		143	33	50	707	139	33,006	35,670	100.0

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 커리어산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 음악산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 8,270개로 전체의 23.2%를 차지했고, 이는 전년대비 0.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.7% 감소한 수치이다. 7개 광역시의 2018년 음악산업 사업체 수는 1만 281개로 전체 사업체의 28.8%를 차지했고, 전년대비 2.0% 감소했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 7,478개로 전체의 21.0%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 전년대비 4.9%, 연평균 3.7% 감소한 수치이다. 7개 광역시 중에서는 인천의 사업체 수가 2,377개(6.7%)로 가장 많았다.

지속적인 감소세를 기록하던 서울의 사업체 수가 오랜만에 상승세(0.1%)로 돌아섰다. 7개 시 가운데에는 세종(25.5%), 9개도 가운데에서는 제주도(19.4%)와 전라북도(16.1%), 강원도(15.6%)의 높은 성장세가 돋보인다. 이 가운데 강원도의 경우 광주, 부산, 대구, 충북, 충남, 전남, 전북, 울산 등에 이어 2019년 음악창작소를 새롭게 개관해 운영 중이다.

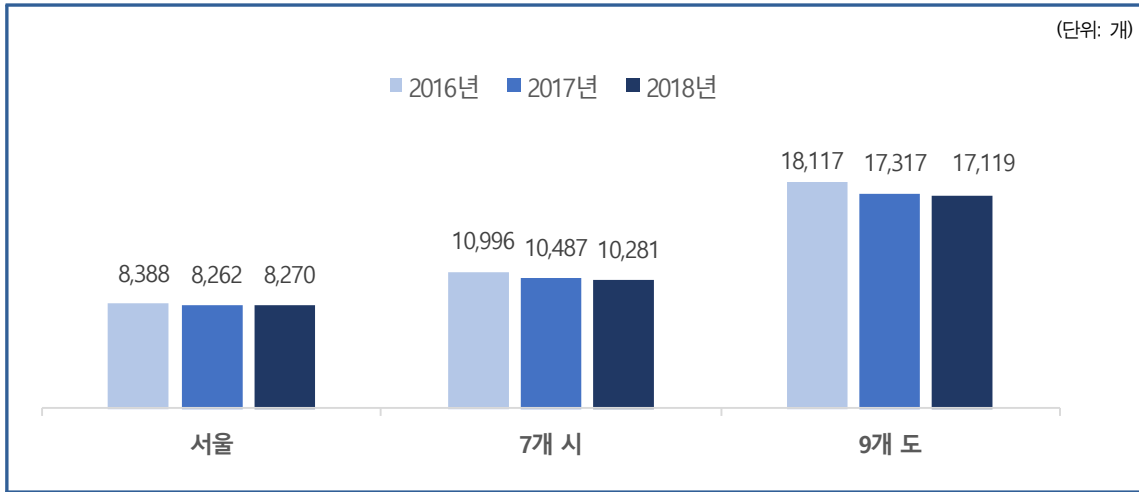
표 3-3-5 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	8,388	8,262	8,270	0.1	△0.7
	부산	2,384	2,190	2,149	△1.9	△5.1
	대구	2,238	2,090	2,043	△2.2	△4.5
	인천	2,518	2,449	2,377	△2.9	△2.8
	광주	1,370	1,290	1,204	△6.7	△6.3
	대전	1,461	1,411	1,445	2.4	△0.5
	울산	1,025	934	909	△2.7	△5.8
	세종 <sup>120)</sup>	-	123	154	25.2	-
	소계	10,996	10,487	10,281	△2.0	△3.3
9개 도	경기도	8,061	7,862	7,478	△4.9	△3.7
	강원도	1,024	969	1,120	15.6	4.6
	충청북도	1,245	1,226	1,239	1.1	△0.2
	충청남도	1,473	1,294	1,411	9.0	△2.1
	전라북도	980	929	1,079	16.1	4.9
	전라남도	1,032	968	773	△20.1	△13.5
	경상북도	1,942	1,813	1,708	△5.8	△6.2
	경상남도	2,044	1,962	1,960	△0.1	△2.1
	제주도	316	294	351	19.4	5.4
소계	18,117	17,317	17,119	△1.1	△2.8	
합계	37,501	36,066	35,670	△1.1	△2.5	

120) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

그림 3-3-2 | 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



## 제3절 음악산업 매출액 현황

2018년 음악산업의 총 매출액은 6조 979억 원으로 전년대비 5.1% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.2% 증가해 꾸준한 증가세를 보이고 있다.

중분류별로 보면, 온라인 음악 유통업 매출액은 1조 7,453억 원으로 전년대비 5.6%, 연평균 9.9% 증가했다. 음악제작업 매출액은 1조 4,112억 원으로 전년대비 14.4% 증가, 연평균 12.4% 증가했다. 음악 공연업 매출액은 1조 581억 원으로 전년대비 4.2% 증가, 연평균 6.7% 증가했다. 음반 도소매업 매출액은 2,207억 원으로 전년대비 7.7% 증가, 연평균 16.6% 증가했다. 음반복제 및 배급업 매출액은 1,978억 원으로 전년대비 12.7% 증가, 연평균 28.5% 증가했다. 노래연습장 운영업 매출액은 1조 4,450억 원으로 전년대비 3.9% 감소, 연평균 2.4% 감소했다.

중분류 중 전년대비 매출액 증가율이 가장 높은 업종은 14.4% 증가한 음악제작업으로 나타났으며, 음반복제 및 배급업이 12.7% 증가해서 뒤를 이었다. 2016년부터 2018년까지 연평균 매출액 증감률을 보면, 음악 복제 및 배급업이 28.5% 증가하여 성장 추세가 두드러졌고, 음반 도소매업이 16.6% 증가하여 뒤를 이었다.

소분류별로 보면, 음반복제업은 전년대비 22.1% 증가해 성장 추세가 가장 컸다. 음반 도매업은 전년대비 17.9% 증가, 음악 기획 및 제작업은 전년대비 14.8% 증가하여 뒤를 이었다. 2016년부터 2018년까지 연평균 매출액 증가율이 가장 높은 소분류 업종은 음반 복제업으로 연평균 37.8% 증가했다. 다음으로 음반 도매업이 연평균 27.9%, 음반 배급업이 연평균 20.9% 증가했다.

지난해 각각 46.5%와 26.2%라는 놀라운 성장률을 보였던 음반 복제 및 배급업과 음반 도소매업은 올해 역시 높은 성장률을 기록했다. 물론 지난해의 수치에는 미치지 못하지만 각각 12.7%와 7.7%를 기록하며 상승세를 이어갔다. 이들 소분류 가운데 가장 눈에 띄는 건 2018년 역시 두 자리 수 성장을 기록한 음반 복제업(22.1%)과 음반 도매업(17.9%)이다. 팬사인회 응모, 해외팬 공동구매 등으로 꾸준히 증가하고 있는 케이팝 아이돌 음반 판매량은 관련 분야 상승세를 이끄는 가장 큰 원동력이다.

전반적으로 상승세를 유지하고 있으나 연평균 증감률에 비하면 성장률이 다소 주춤해지고 있는 가운데 음악 기획 및 제작업(14.8%)과 음원 대리 중개업(7.1%)의 상승세가 돋보인다. 음악 기획 및 제작업 성장세의 경우 메이저와 언더그라운드를 굳이 나눌 것도 없이 콘텐츠 자체의 힘에 대한 논의가 잦아진 최근 업계 상황과의 연관성을 찾을 수 있다. 음악과 춤은 기본 중의 기본으로 그룹 서사와 세계관, 캐릭터가 그 언제보다 중요해진 케이팝의 분위기와 단순히 성실하게 라이브 클럽 공연을 이어가는 활동방향보다는 다채로운 뉴미디어와 SNS 활용, 머천다이즈 제작 등을 흥행의 관건으로 인식하기 시작한 언더그라운드의 변화가 만들어낸 유의미한 움직임이다.

음원대리 중개업 성장의 경우 최근 점차 사라지고 있는 전속 레이블 개념과 함께 이해하면 쉽다. 레이블과 계약을 맺고 전권을 위임해 활동하던 과거와 달리 최근 데뷔한 음악가들의 경우 음반 기획에서 제작, 유통까지 자체제작으로 해결하는 'DIY'식 제작이 눈에 띄게 늘어나고 있는 추세다. 이들의 경우 특정 회사와 전속계약을 맺기보다는 제작과 관련된 일들을 스스로의 힘으로 최대한 해결한 후 개인이 해결하기 어려운 법적, 절차적인 문제만을 해결해 줄 대행사를 찾는 경우가 많은데 그 가운데 음원대리 중개업이 놓여 있다. 음반과 음원을 동시에 발매하는 것이 상식이 된 상황에서 저작물에 대한 권리나 소유권은 상관없이 저작물에 대한 대리중개만을 해줄 업체를 찾아 개별 단위로 계약하는 움직임이 새로운 흐름을 만들고 있는 셈이다.

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

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,062,210	1,173,207	1,347,418	22.1	14.8	12.6
	음반(음원) 녹음시설 운영업	54,744	60,618	63,755	1.0	5.2	7.9
	소계	1,116,954	1,233,824	1,411,172	23.1	14.4	12.4
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	16,422	17,665	19,067	0.3	7.9	7.8
	기타 오디오물 제작업	825	865	850	0.0	△1.7	1.5
	소계	17,247	18,530	19,917	0.3	7.5	7.5
음반복제 및 배급업	음반 복제업	52,320	81,305	99,294	1.6	22.1	37.8
	음반 배급업	67,435	94,182	98,497	1.6	4.6	20.9
	소계	119,755	175,487	197,791	3.2	12.7	28.5
음반 도소매업	음반 도매업	53,887	74,762	88,177	1.4	17.9	27.9
	음반 소매업	108,445	130,119	132,499	2.2	1.8	10.5
	소계	162,332	204,881	220,676	3.6	7.7	16.6
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,245,425	1,441,804	1,518,803	24.9	5.3	10.4
	음원대리 중개업	114,477	119,516	128,020	2.1	7.1	5.7
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	85,488	91,752	98,437	1.6	7.3	7.3
	소계	1,445,390	1,653,072	1,745,261	28.6	5.6	9.9
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	864,217	944,134	981,066	16.1	3.9	6.5
	기타 음악공연 서비스업	65,723	71,264	77,015	1.3	8.1	8.3
	소계	929,940	1,015,397	1,058,081	17.4	4.2	6.7
중합계		3,791,618	4,301,192	4,652,898	76.3	8.2	10.8
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,516,622	1,503,115	1,445,015	23.7	△3.9	△2.4
합계		5,308,240	5,804,307	6,097,913	100.0	5.1	7.2

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 **음악산업**

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

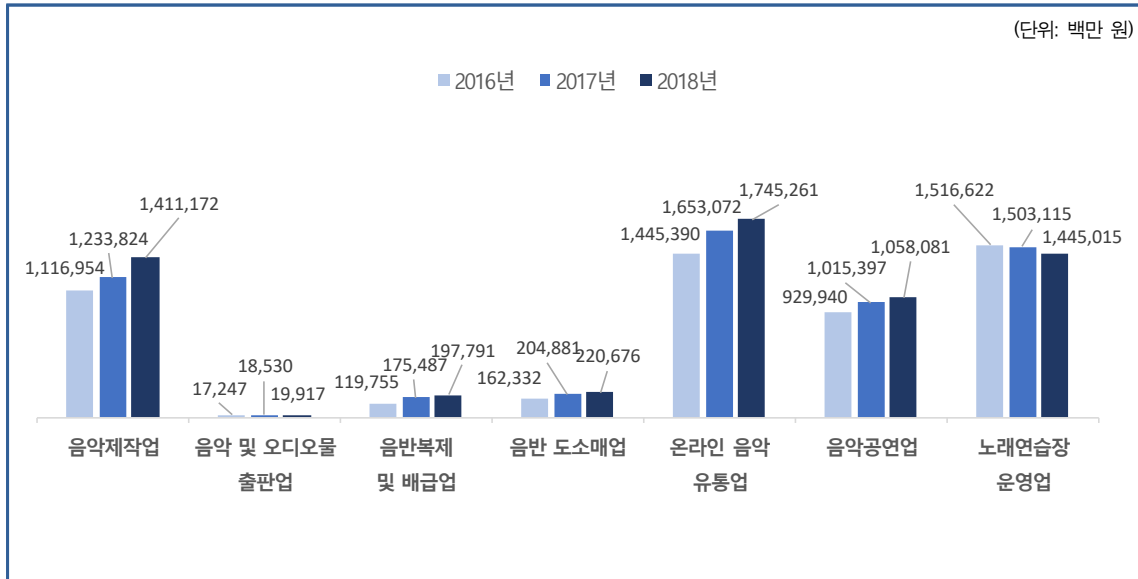
제9장 커리큘티브산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통물류산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-3-3 ■ 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 음악산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 음악산업 전체 매출액의 66.6%인 4조 587억 원이 서울의 매출액으로 집계되었다. 다음으로 매출액이 많은 지역은 경기도 9,116억 원(14.9%), 대구 2,196억 원(3.6%), 부산 2,086억 원(3.4%), 인천 1,362억 원(2.2%), 경상남도 1,126억 원(1.8%)으로 조사됐다. 그 외 지역은 매출액이 1,000억 원을 넘지 못하는 것으로 나타났다. 광주의 매출액은 267억 원(0.4%)으로 세종(90억 원, 0.1%)을 제외한 6개 시 가운데 가장 낮은 것으로 나타났다. 즉, 음악산업 매출액은 서울의 매출액(66.6%)이 7개 시의 매출액(11.2%)과 9개 도의 매출액(22.3%)의 합계보다 훨씬 많았다. 서울, 인천, 경기도를 합쳐 수도권으로 정의하고, 수도권 매출액(83.7%)과 비수도권 매출액(16.1%)으로 나누어 살펴보면, 음악산업의 매출액이 수도권에 집중되어 있는 것을 알 수 있다. 그리고 수도권에는 음악산업의 모든 업종의 사업체가 있지만, 비수도권 지역에는 일부 업종의 사업체만 있다는 것도 알 수 있다.



표 3-3-7 | 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(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
서울		1,132,558	51,494	18,287	850	42,250	96,177	55,322	93,521
7개 시	부산	41,681	952	195	-	-	-	9,005	6,778
	대구	92,954	1,024	-	-	-	-	337	47
	인천	261	-	-	-	-	-	75	23,189
	광주	77	-	-	-	-	2	9	1,662
	대전	-	2,453	-	-	-	-	-	63
	울산	-	117	-	-	-	-	1,276	85
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	134,972	4,546	195	-	-	2	10,702	31,822
9개 도	경기도	75,660	7,702	-	-	57,044	-	22,063	1,658
	강원도	1,416	-	-	-	-	-	-	2,706
	충청북도	-	-	-	-	-	2,318	-	96
	충청남도	514	-	584	-	-	-	90	161
	전라북도	1,191	-	-	-	-	-	-	113
	전라남도	-	-	-	-	-	-	-	519
	경상북도	345	-	-	-	-	-	-	1,159
	경상남도	761	-	-	-	-	-	-	743
	제주도	-	13	-	-	-	-	-	-
	소계	79,887	7,715	584	-	57,044	2,318	22,153	7,155
합계	1,347,418	63,755	19,067	850	99,294	98,497	88,177	132,499	

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		1,301,307	93,407	86,655	691,145	44,337	351,434	4,058,744	66.6
7개 시	부산	385	-	-	54,677	-	94,917	208,590	3.4
	대구	7,148	-	-	37,090	-	81,028	219,629	3.6
	인천	-	-	-	8,296	-	104,345	136,165	2.2
	광주	-	-	-	318	511	24,078	26,657	0.4
	대전	-	-	-	479	78	36,435	39,507	0.6
	울산	-	-	-	4,148	1,015	34,912	41,553	0.7
	세종	-	-	-	-	-	8,981	8,981	0.1
	소계	7,533	-	-	105,009	1,603	384,696	681,080	11.2
9개 도	경기도	209,964	34,614	11,782	104,760	27,281	359,106	911,634	14.9
	강원도	-	-	-	11,876	759	53,637	70,395	1.2
	충청북도	-	-	-	1,149	843	29,803	34,208	0.6
	충청남도	-	-	-	3,757	-	38,270	43,376	0.7
	전라북도	-	-	-	3,886	188	38,236	43,613	0.7
	전라남도	-	-	-	29,942	-	21,407	51,867	0.9
	경상북도	-	-	-	7,805	936	65,895	76,141	1.2
	경상남도	-	-	-	12,495	1,067	97,555	112,621	1.8
	제주도	-	-	-	9,242	-	4,977	14,232	0.2
	소계	209,964	34,614	11,782	184,912	31,075	708,886	1,358,089	22.3
합계	1,518,803	128,020	98,437	981,066	77,015	1,445,015	6,097,913	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 커리어산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

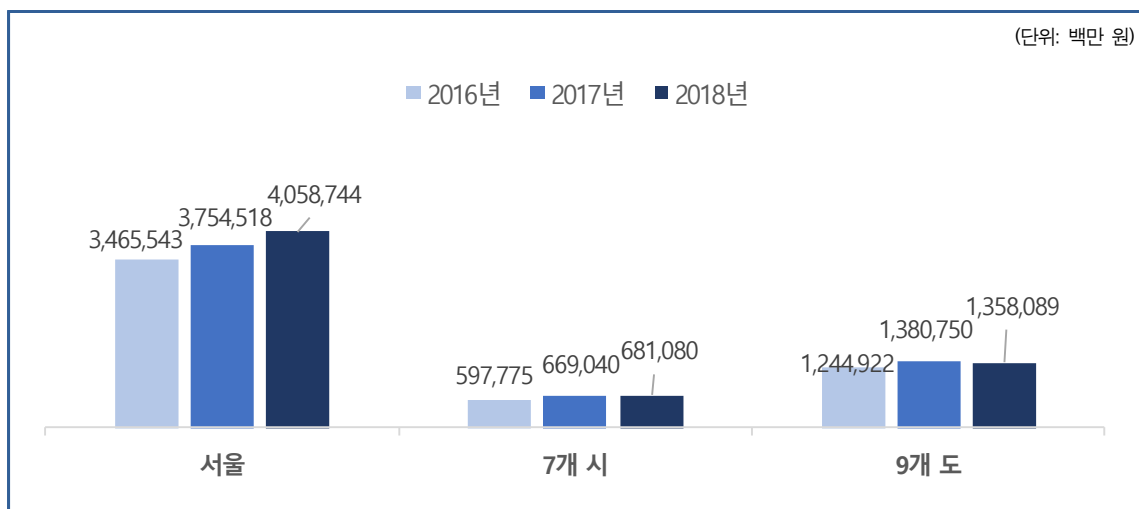
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지역별 매출액을 연도별로 보면, 서울의 매출액은 2016년 3조 4,655억 원, 2017년 3조 7,545억 원, 2018년 4조 587억 원으로 매출액이 꾸준히 증가했으며 이는 전년대비 8.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.2% 증가한 수치이다. 경기도의 매출액은 2016년 8,451억 원, 2017년에 9,411억 원, 2018년 9,116억 원으로 전년대비 3.1% 감소, 연평균 3.9% 증가했다. 9개 도 매출액은 2016년 1조 2,449억 원에서 2018년 1조 3,581억 원으로 전년대비 1.6% 감소, 연평균 4.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-3-8 | 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
7개 시	서울	3,465,543	3,754,518	4,058,744	8.1	8.2
	부산	191,683	212,431	208,590	△1.8	4.3
	대구	198,291	221,536	219,629	△0.9	5.2
	인천	114,770	124,413	136,165	9.4	8.9
	광주	22,650	25,127	26,657	6.1	8.5
	대전	32,727	36,042	39,507	9.6	9.9
	울산	37,654	40,476	41,553	2.7	5.0
	세종 <sup>121)</sup>	-	9,015	8,981	△0.4	-
	소계	597,775	669,040	681,080	1.8	6.7
9개 도	경기도	845,109	941,091	911,634	△3.1	3.9
	강원도	63,921	69,652	70,395	1.1	4.9
	충청북도	30,145	32,447	34,208	5.4	6.5
	충청남도	36,337	39,964	43,376	8.5	9.3
	전라북도	38,044	42,842	43,613	1.8	7.1
	전라남도	42,551	47,450	51,867	9.3	10.4
	경상북도	67,179	74,010	76,141	2.9	6.5
	경상남도	109,826	120,357	112,621	△6.4	1.3
	제주도	11,810	12,937	14,232	10.0	9.8
		소계	1,244,922	1,380,750	1,358,089	△1.6
합계		5,308,240	5,804,307	6,097,913	5.1	7.2

그림 3-3-4 | 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황



121) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

### 제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황

2018년 음악산업의 부가가치액은 2조 1,022억 원으로 전년대비 2.9% 증가했고 2016년부터 2018년까지 연평균 4.8% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 34.5%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 살펴보면, 비중이 가장 큰 항목은 인건비로 1조 1,966억 원(56.9%)을 기록했다. 인건비는 전년대비 5.4% 감소, 연평균 0.6% 증가했다. 경상이익은 4,360억 원(20.7%)으로 전년대비 53.0%, 연평균 31.7% 증가했다. 감가상각비는 1,839억 원(8.7%)으로 전년대비 23.5% 감소, 연평균 11.8% 감소했다. 임차료는 1,393억 원(6.6%)으로 전년대비 15.3%, 연평균 8.8% 증가했다. 순금융비용은 1,058억 원(5.0%)으로 전년대비 18.5%, 연평균 12.0% 증가했다. 조세공과는 407억 원(1.9%)으로 전년대비 5.1% 감소, 연평균 0.7% 증가했다.

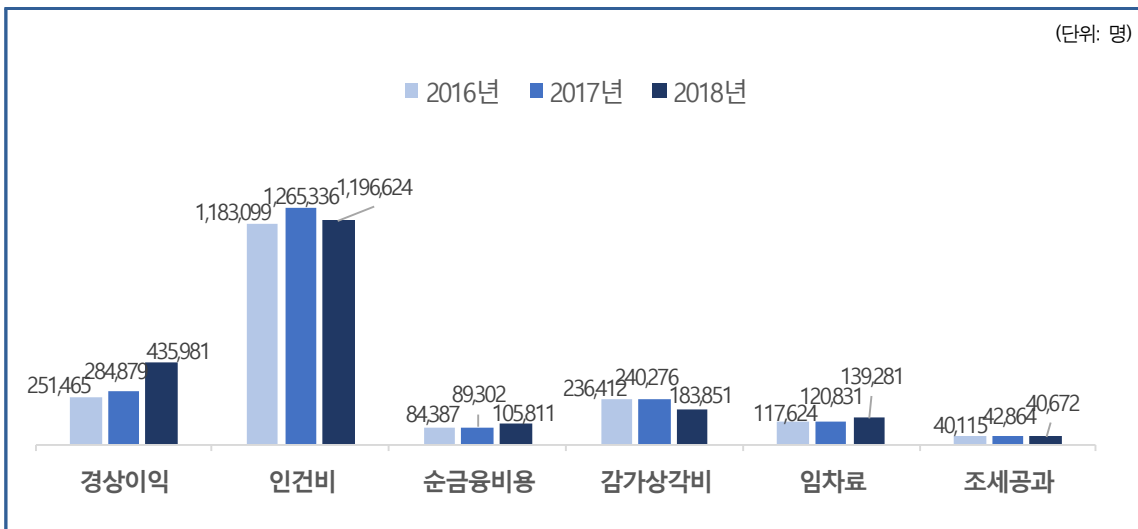
표 3-3-9 | 음악산업 부가가치액 구성 현황(2018년) (단위: 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
음악산업	6,097,913	2,102,219	34.5	435,981	1,196,624	105,811	183,851	139,281	40,672
부가가치액 대비 비중(%)				20.7	56.9	5.0	8.7	6.6	1.9
매출액 대비 비중(%)				7.1	19.6	1.7	3.0	2.3	0.7

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

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		251,465	1,183,099	84,387	236,412	117,624	40,115	1,913,102
2017년		284,879	1,265,336	89,302	240,276	120,831	42,864	2,043,488
2018년		435,981	1,196,624	105,811	183,851	139,281	40,672	2,102,219
전년대비증감률(%)		53.0	△5.4	18.5	△23.5	15.3	△5.1	2.9
연평균증감률(%)		31.7	0.6	12.0	△11.8	8.8	0.7	4.8

그림 3-3-5 | 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 음악산업 수출입액 현황

한국 대중음악산업 수출액은 변함없이 꾸준한 증가세에 놓여 있다. 2018년 전년 대비 증감률 역시 10%를 무난히 넘기며(10.1%) 연평균 증감률인 12.9%에 준하는 성장세를 유지했다. 방탄소년단, 블랙핑크의 활약을 중심으로 한 전 세계를 대상으로 한 한류 열풍이 밑바탕에 놓여 있음은 두 말할 필요가 없을 것이다.

지역을 불문하고 전반적인 성장세는 다소 둔화된 모습을 보인다. 특히 2017년 모든 지역이 두 자리수 이상의 폭발적인 성장을 보여줬던 지역별 수출액의 경우 수치 하락도 하락이지만 마이너스 성장으로 돌아선 국가도 보여 흥미롭다. 유럽(17.7%)과 기타(58.6%) 국가의 경우가 그것인데, 한류의 힘이 갑작스레 약해지고 있다는 분석보다는 그동안의 급격한 상승 그래프로 만들어진 시장 과포화 상태가 성장을 잠시 주춤하게 만들고 있는 것으로 추측된다.

한국 대중음악 수출액의 80% 가까이를 차지하는 일본과 동남아는 여전히 무난한 성장세를 기록한 반면, 지난해 각각 159.8%와 11.8%라는 뛰어난 성장세를 보였던 북미와 중화권의 성장세 둔화가 두드러진다. 2018년의 경우 북미가 30.8%, 중화권이 1.8%의 증감률을 보였는데, 이 역시 폭발적 성장기를 지나 안정권에 접어들었다는 근거로 보기 적합하다.

2018년 음악산업의 수출액은 5억 6,424만 달러로 전년대비 10.1% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 12.9% 증가했다. 수입액은 1,388만 달러로 전년대비 0.3% 증가, 연평균 0.8% 증가했다.

연도별로 보면, 수출액은 2016년 4억 4,257만 달러, 2017년 5억 1,258만 달러, 2018년에는 5억 6,424만 달러로 꾸준히 증가하고 있다. 수입액도 연평균 증감률이 0.8%로 조금씩 늘고 있지만, 수출액보다 증가 추세가 낮은 것으로 나타났다. 수출입 차액으로는 5억 5,036만 달러로 수출이 수입보다 많은 것으로 나타났다.

표 3-3-11 | 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

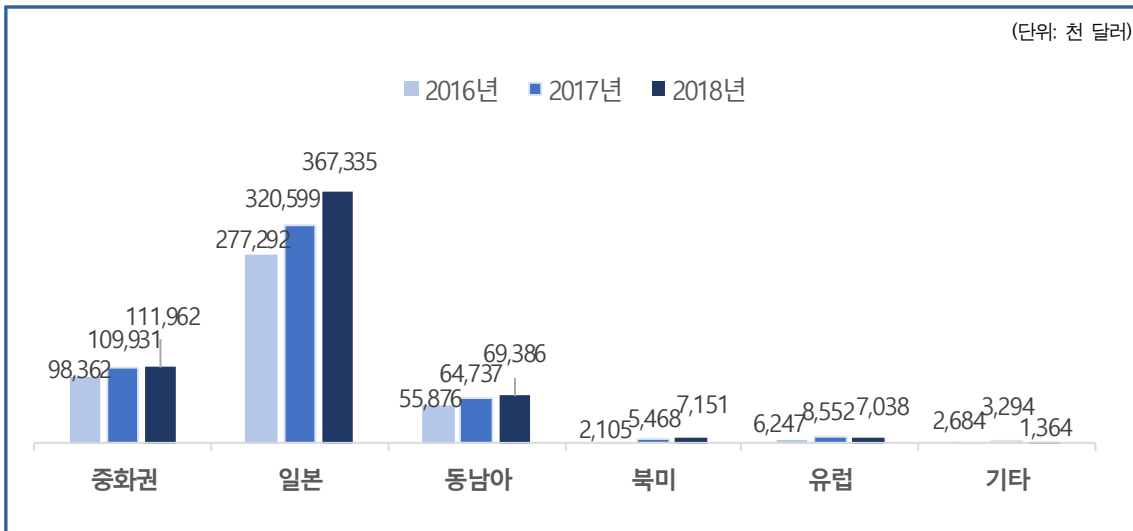
구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	442,566	512,580	564,236	10.1	12.9
수입액	13,668	13,831	13,878	0.3	0.8
수출입 차액	428,898	498,749	550,358	10.3	13.3

2018년 음악산업의 수출액이 가장 많은 나라는 일본으로 전체 수출액의 65.1%인 3억 6,734만 달러를 기록했다. 이는 전년대비 14.6% 증가, 연평균 15.1% 증가한 수치이다. 북미로의 수출액은 2016년 211만 달러에서 2018년 715만 달러(1.3%)로 전년대비 30.8%, 연평균 84.3% 증가해서 꾸준한 증가 추세를 보였다. 중화권으로의 수출액은 1억 1,196만 달러(19.8%)로 전년대비 1.8% 증가, 연평균 6.7% 증가했다. 동남아 지역의 수출액은 2016년 5,588만 달러에서 2018년 6,939만 달러(12.3%)로 전년대비 7.2%, 연평균 11.4% 증가했다. 그 외에 유럽으로의 수출액은 704만 달러(1.2%), 기타 지역으로의 수출액은 136만 달러(0.2%)로 나타났다. 즉, 음악산업의 수출은 일본, 중화권, 동남아로의 수출액이 전체 수출액의 97.2%를 차지하여 아시아에 편중되어 있는 것으로 나타났다.

표 3-3-12 | 음악산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>122)</sup>		98,362	109,931	111,962	19.8	1.8	6.7
일본		277,292	320,599	367,335	65.1	14.6	15.1
동남아		55,876	64,737	69,386	12.3	7.2	11.4
북미		2,105	5,468	7,151	1.3	30.8	84.3
유럽		6,247	8,552	7,038	1.2	△17.7	6.1
기타		2,684	3,294	1,364	0.2	△58.6	△28.7
합계		442,566	512,580	564,236	100.0	10.1	12.9

그림 3-3-6 | 음악산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)



2018년 음악산업의 수입액이 가장 많은 지역은 유럽이며, 수입액은 782만 달러로 전체 수입액의 56.3%를 차지했다. 북미에서의 수입액은 289만 달러로 20.8%를 차지했다. 아시아 지역에서는 일본에서의 수입액이 가장 많았다. 일본으로부터의 수입액은 266만 달러로 19.1%의 비중을 차지했다. 다음으로 기타 지역에서의 수입액이 32만 달러(2.3%), 중화권에서의 수입액이 14만 달러(1.0%), 동남아에서의 수입액이 5만 달러(0.3%)로 나타났다.

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

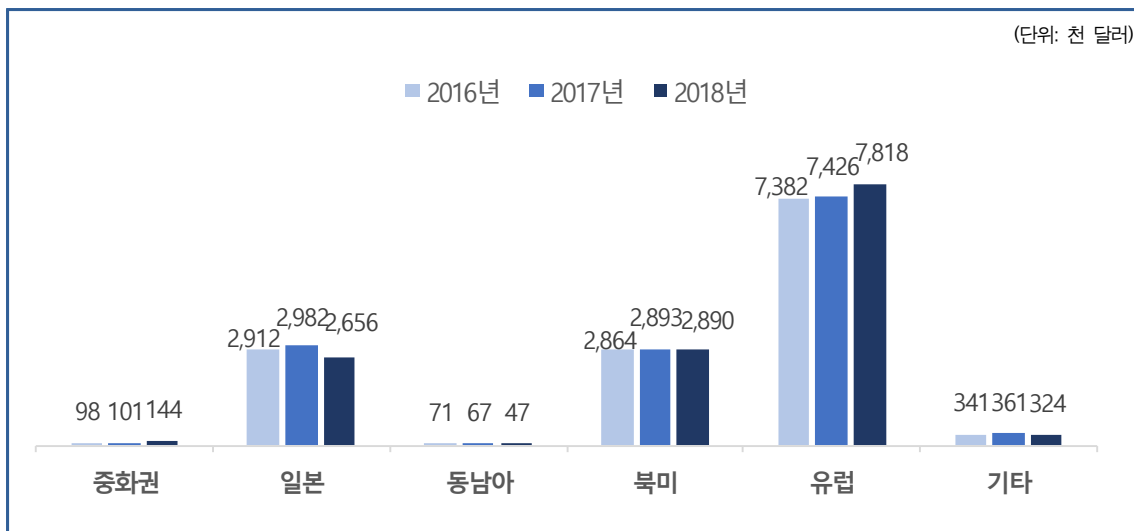
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-13 | 음악산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역 \ 연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>123)</sup>	98	101	144	1.0	42.3	21.1
일본	2,912	2,982	2,656	19.1	△10.9	△4.5
동남아	71	67	47	0.3	△30.3	△18.9
북미	2,864	2,893	2,890	20.8	△0.1	0.4
유럽	7,382	7,426	7,818	56.3	5.3	2.9
기타	341	361	324	2.3	△10.3	△2.5
합계	13,668	13,831	13,878	100.0	0.3	0.8

그림 3-3-7 | 음악산업 지역별 수입액 현황



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

2018년 음악산업의 해외 수출방법은 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 58.5%로 가장 많았으며, 전년대비 3.6%p 감소했다. 해외 에이전트를 활용한다는 응답은 14.2%로 전년대비 1.0%p 증가했다. 국내 에이전트 활용 10.7%, 온라인 해외 판매 9.4%, 해외 법인 활용 4.2%, 해외 전시회 및 행사참여 3.1% 순으로 나타났다.

수출방법에 있어 간접 수출이 꾸준히 성장하고 있는 지점이 눈에 띈다. 이 역시 한국 대중음악의 해외 수출과 진출 방식이 안정화되어 가고 있다는 증거로 보인다. 미지의 세계에 대한 도전이나 일회성 이벤트 같은 이미지가 강했던 기존 한류에 비해 지금의 한류는 보다 체계적이며 구체적인 형태를 띠고 있다. 데뷔 전부터 각국의 시장 분석을 통해 명확한 타겟을 정하고, 음원 발매나 뮤직비디오 제작은 물론 쇼케이스에서 팬미팅, 월드 투어까지 활동 영역에 계산해 놓는 것이 지금의 한류다. 그런 의미에서 다채로운 경험과 업계 인맥을 가지고 있는 국내의 전문가를 활용하고자 하는 움직임이 늘어난 것 역시 당연한 결과일 것이다. 국내 활동에 비해 큰 기회비용이 필요할 수밖에 없는 해외 진출 리스크를 줄이기 위한 대표적인 움직임이다.

표 3-3-14 | 음악산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	3.1	2.9	3.1	0.2
	해외 유통사 접촉	62.2	62.1	58.5	△3.6
	온라인 해외 판매	9.8	9.7	9.4	△0.3
간접 수출	해외 법인 활용	5.2	5.0	4.2	△0.8
	국내 에이전트 활용	6.2	6.1	10.7	4.6
	해외 에이전트 활용	13.5	13.2	14.2	1.0
기타	-	0.9	-	△0.9	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2018년 음악산업의 해외 진출형태는 완제품수출(70.6%)과 LICENSE(29.0%), OEM 수출(0.4%)의 3가지 방식으로 이루어졌다. 완제품 수출은 전년대비 1.0%p 감소했으며, LICENSE는 전년대비 0.6%p 증가했다.

표 3-3-15 | 음악산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	71.5	71.6	70.6	△1.0
LICENSE	28.5	28.4	29.0	0.6
OEM 수출	-	-	0.4	-
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

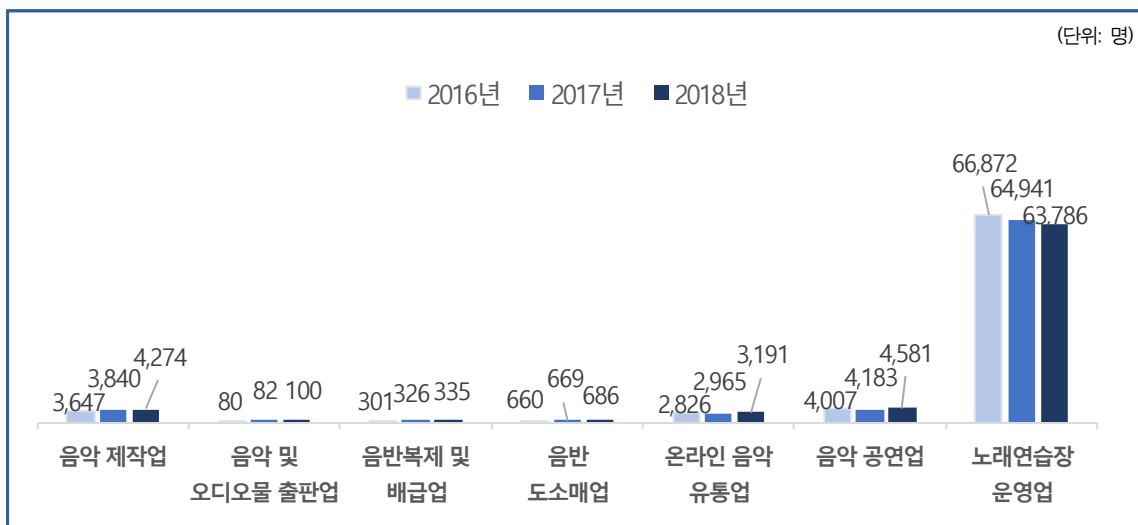
## 제6절 음악산업 종사자 현황

2018년 음악산업의 종사자 수는 총 7만 6,954명으로 전년대비 0.1% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.9% 감소했다.

중분류별로 보면, 음악제작업 종사자 수는 4,274명(5.6%)으로 전년대비 11.3% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.3% 증가했다. 음악 및 오디오물 출판업 종사자 수는 100명(0.1%)으로 전년대비 22.5% 증가, 연평균 12.1% 증가했다. 음반복제 및 배급업 종사자 수는 335명(0.4%)으로 전년대비 2.9%, 연평균 5.5% 증가했다. 음반 도소매업 종사자 수는 686명(0.9%)으로 전년대비 2.6% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 온라인 음악 유통업 종사자 수는 3,191명(4.1%)으로 전년대비 7.6% 증가, 연평균 6.3% 증가했다. 음악 공연업 종사자 수는 4,581명(6.0%)으로 전년대비 9.5% 증가, 연평균 6.9% 증가했다. 음악산업에서 종사자 수가 가장 많은 노래연습장 운영업은 6만 3,786명(82.9%)으로 전년대비 1.8% 감소, 연평균 2.3% 감소했다.

음악 사업체 수가 마이너스 성장을 기록하는 분야가 많은 것에 비해 음악산업 종사자 수는 오히려 성장세에 놓인 것으로 보인다. 이러한 흐름 역시 최근 몇 년 간 폭발적인 증가세를 보인 업계 내부가 내실을 다지기 시작한 결과로 분석할 수 있을 것이다. 특히 사업체 수에서는 마이너스 성장을 기록한 음악 제작업(-2.4%)과 온라인 음악 유통업(-4.2%), 음악 공연업(-2.9%)의 경우 종사자 증감률은 각각 11.3%, 7.6%, 9.5%를 기록하며 경쟁에서 살아남은 업체들을 중심으로 몸집 불리기가 시작된 것으로 파악된다.

【그림 3-3-8】 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황





【 표 3-3-16 】 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

종분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악제작업	음악 기획 및 제작업	3,152	3,336	3,731	4.8	11.9	8.8
	음반(음원) 녹음시설 운영업	495	504	543	0.7	7.7	4.7
	소계	3,647	3,840	4,274	5.6	11.3	8.3
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	66	68	85	0.1	25.7	13.8
	기타 오디오물 제작업	14	14	15	0.0	7.1	3.5
	소계	80	82	100	0.1	22.5	12.1
음반복제 및 배급업	음반 복제업	162	178	190	0.2	7.0	8.4
	음반 배급업	139	148	145	0.2	△2.1	2.1
	소계	301	326	335	0.4	2.9	5.5
음반 도소매업	음반 도매업	135	137	153	0.2	11.9	6.6
	음반 소매업	525	532	533	0.7	0.1	0.7
	소계	660	669	686	0.9	2.6	2.0
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	2,155	2,275	2,472	3.2	8.7	7.1
	음원대리 중개업	209	213	224	0.3	5.3	3.6
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	462	476	494	0.6	3.9	3.5
	소계	2,826	2,965	3,191	4.1	7.6	6.3
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	3,752	3,917	4,275	5.6	9.1	6.7
	기타 음악공연 서비스업	255	266	306	0.4	15.1	9.6
	소계	4,007	4,183	4,581	6.0	9.5	6.9
종합계		11,521	12,064	13,168	17.1	9.2	6.9
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	66,872	64,941	63,786	82.9	△1.8	△2.3
	합계	78,393	77,005	76,954	100.0	△0.1	△0.9

2018년 음악산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 5,452명으로 전체의 33.1%를 차지했으며 이는 전년대비 3.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.6% 증가했다. 서울 다음으로 종사자가 많은 지역은 경기도로 1만 3,563명으로 17.6%의 비중을 보였으며, 인천의 종사자 수는 4,305명으로 5.6%를 차지했다.

7개 광역시의 종사자 수는 1만 8,984명으로 전체 종사자 수의 24.7%를 차지했으며 전년대비 0.6% 증가, 연평균 0.2% 감소했고, 9개 도의 종사자 수는 3만 2,518명으로 42.3%를 차지했으며 전년대비 3.1% 감소했고, 연평균 2.5% 감소한 것으로 나타났다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-17 음악산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (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
서울		2,917	473	80	15	101	124	93	223
7개 시	부산	89	6	4	-	-	-	7	58
	대구	121	1	-	-	-	-	3	28
	인천	11	-	-	-	-	-	1	16
	광주	89	-	-	-	-	-	1	15
	대전	-	18	-	-	-	-	-	8
	울산	-	4	-	-	-	-	4	5
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	310	29	4	-	-	-	16	130
9개 도	경기도	424	25	-	-	90	-	41	69
	강원도	20	-	-	-	-	-	-	15
	충청북도	-	-	-	-	-	21	-	16
	충청남도	26	-	1	-	-	-	3	10
	전라북도	11	-	-	-	-	-	-	14
	전라남도	-	-	-	-	-	-	-	13
	경상북도	20	-	-	-	-	-	-	25
	경상남도	4	-	-	-	-	-	-	17
	제주도	-	16	-	-	-	-	-	-
소계	504	40	1	-	90	21	44	179	
합계	3,731	543	85	15	190	145	153	533	

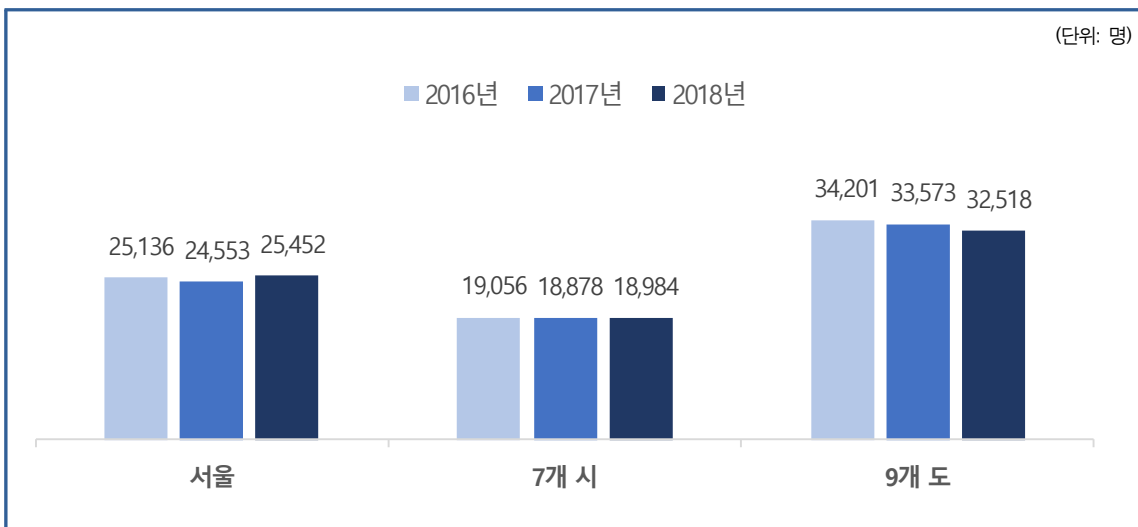
지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 운영업		
서울		2,188	178	344	2,535	96	16,085	25,452	33.1
7개 시	부산	4	-	-	200	-	3,880	4,248	5.5
	대구	24	-	-	114	-	3,842	4,133	5.4
	인천	-	-	-	48	-	4,229	4,305	5.6
	광주	-	-	-	134	20	1,866	2,124	2.8
	대전	-	-	-	28	3	2,099	2,157	2.8
	울산	-	-	-	32	7	1,709	1,760	2.3
	세종	-	-	-	-	-	257	257	0.3
	소계	28	-	-	556	29	17,881	18,984	24.7
9개 도	경기도	256	46	151	415	74	11,972	13,563	17.6
	강원도	-	-	-	123	3	3,428	3,589	4.7
	충청북도	-	-	-	26	15	1,777	1,856	2.4
	충청남도	-	-	-	133	12	2,219	2,406	3.1
	전라북도	-	-	-	53	20	1,424	1,522	2.0
	전라남도	-	-	-	201	-	1,813	2,027	2.6
	경상북도	-	-	-	90	40	3,193	3,368	4.4
	경상남도	-	-	-	75	16	3,419	3,531	4.6
	제주도	-	-	-	67	-	574	657	0.9
소계	256	46	151	1,184	181	29,820	32,518	42.3	
합계	2,472	224	494	4,275	306	63,786	76,954	100.0	

표 3-3-18 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	25,136	24,553	25,452	3.7	0.6
	부산	4,619	4,479	4,248	△5.2	△4.1
	대구	4,341	4,269	4,133	△3.2	△2.4
	인천	4,006	3,928	4,305	9.6	3.7
	광주	2,292	2,227	2,124	△4.6	△3.7
	대전	2,056	2,016	2,157	7.0	2.4
	울산	1,742	1,701	1,760	3.5	0.5
	세종 <sup>124)</sup>	-	258	257	△0.5	-
소계	19,056	18,878	18,984	0.6	△0.2	
9개 도	경기도	14,769	14,468	13,563	△6.3	△4.2
	강원도	3,965	3,874	3,589	△7.4	△4.9
	충청북도	1,796	1,781	1,856	4.2	1.7
	충청남도	2,312	2,290	2,406	5.0	2.0
	전라북도	1,580	1,562	1,522	△2.6	△1.9
	전라남도	1,901	1,900	2,027	6.7	3.3
	경상북도	3,419	3,339	3,368	0.9	△0.8
	경상남도	3,868	3,777	3,531	△6.5	△4.5
	제주도	591	583	657	12.6	5.4
	소계	34,201	33,573	32,518	△3.1	△2.5
합계	78,393	77,005	76,954	△0.1	△0.9	

그림 3-3-9 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황



124) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3분 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 공연산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 콘텐츠서비스산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 관련기타산업

2018년 음악산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 전체 종사자의 81.8%로 6만 2,929명으로 나타났고, 비정규직은 1만 3,752명으로 17.9%, 파견직은 274명으로 0.3%를 차지했다.

중분류별로 보면, 음악제작업은 정규직 종사자 수가 3,382명(79.1%), 비정규직 779명(18.2%), 파견직 113명(2.6%)으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업은 정규직 71명(70.7%), 비정규직 29명(29.3%)으로 조사됐다. 음반복제 및 배급업은 정규직이 266명(79.3%), 비정규직 69명(20.4%), 파견직 1명(0.2%)이었다. 음반 도소매업은 정규직 557명(81.2%), 비정규직 116명(16.9%), 파견직 13명(1.8%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 정규직 2,556명(80.1%), 비정규직 570명(17.9%), 파견직 65명(2.1%)으로 조사됐고, 음악 공연업은 정규직 3,754명(82.0%), 비정규직 793명(17.3%), 파견직 34명(0.7%)으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 정규직 5만 2,341명(82.1%), 비정규직 11,396명(17.9%), 파견직 48명(0.1%)으로 조사됐다.

2018년 음악산업 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 3만 6,007명으로 46.8%를 차지했고, 여자는 4만 948명으로 53.2%를 차지하여 여자 종사자 수가 남자보다 많았다.

비정규직과 파견직의 급격한 마이너스 성장과 그에 따른 정규직 종사자 숫자 상승이 눈에 띈다. 이는 업계 내부의 고용형태 변경 흐름으로 볼 수도 있지만, 한편 2018년 정부가 강력하게 주도했던 기간제 근로자 보호법과 밀접한 관련이 있다 할 수 있다. 줄어든 비정규직과 파견직 분이 전부 정규직으로 흡수되었는지 이 수치만으로는 파악이 불가능하지만 전체적인 산업 구조 안에서 정규직 종사자 비중이 점차 늘어나고 있는 건 고무적인 현상임에 틀림없다.

직무별 변화에 있어 사업기획 종사자(78.9% 증가)가 늘어나고 제작(-33.1%)과 연구개발(-19.7%) 인력이 줄어든 것으로 보인다. 특히 연구개발의 경우 당장 눈앞의 사업 이익에 좌우되는 것이 아닌 음악 산업 전반의 과거와 현재, 미래를 기록하고 분석할 수 있는 분야이기에 하락세가 더욱 아쉽게 느껴진다.

【 표 3-3-19 】 음악산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)

(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	1,744	46.7	1,171	31.4	443	11.9	260	7.0	87	2.3	26	0.7	3,731
	음반(음원) 녹음시설 운영업	294	54.2	173	31.8	59	10.8	17	3.2	-	-	-	-	543
	소계	2,038	47.7	1,344	31.4	502	11.7	277	6.5	87	2.0	26	0.6	4,274
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	22	25.4	34	40.1	29	34.5	-	-	-	-	-	-	85
	기타 오디오물 제작업	10	66.7	5	33.3	-	-	-	-	-	-	-	-	15
	소계	32	31.6	39	39.1	29	29.3	-	-	-	-	-	-	100
음반복제 및 배급업	음반 복제업	119	62.5	39	20.4	33	17.1	-	-	-	-	-	-	190
	음반 배급업	57	39.6	51	35.1	20	13.9	16	10.8	1	0.6	-	-	145
	소계	176	52.6	90	26.7	53	15.7	16	4.7	1	0.2	-	-	335
음반 도매업	음반 도매업	55	35.6	63	40.9	16	10.7	8	5.5	10	6.7	1	0.7	153
	음반 소매업	275	51.5	165	31.0	46	8.6	46	8.6	2	0.3	-	-	533
	소계	329	48.0	228	33.2	62	9.0	54	7.9	12	1.7	1	0.1	686
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,231	49.8	746	30.2	242	9.8	193	7.8	29	1.2	32	1.3	2,472
	음원대리 중개업	81	36.0	103	45.7	26	11.5	15	6.8	-	-	-	-	224
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	217	43.8	179	36.3	68	13.7	27	5.4	2	0.4	2	0.4	494
	소계	1,528	47.9	1,028	32.2	335	10.5	235	7.4	31	1.0	34	1.1	3,191
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,914	44.8	1,639	38.3	467	10.9	255	6.0	-	-	1	0.0	4,275
	기타 음악공연 서비스업	128	41.8	73	24.0	26	8.6	45	14.7	10	3.2	24	7.8	306
	소계	2,042	44.6	1,712	37.4	493	10.8	300	6.5	10	0.2	24	0.5	4,581
중합계		6,146	46.7	4,440	33.7	1,474	11.2	882	6.7	140	1.1	86	0.7	13,168
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	22,519	35.3	29,822	46.8	5,679	8.9	5,717	9.0	48	0.1	-	-	63,786
	합계	28,666	37.3	34,263	44.5	7,153	9.3	6,599	8.6	188	0.2	86	0.1	76,954

2018년 음악산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 2만 8,666명으로 37.3%의 비중을 보였으며 정규직 여자는 3만 4,263명(44.5%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 7,153명으로 9.3%를 차지했고, 비정규직 여자는 6,599명(8.6%), 파견직 남자는 188명으로 0.2%를 차지했고, 파견직 여자는 86명(0.1%)으로 조사됐다.

증감률을 보면, 정규직 남자와 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 각각 13.7% 증가, 29.9% 감소했다. 정규직 남자 종사자 수는 2016년부터 2018년까지 연평균 5.8% 증가, 비정규직 남자는 연평균 20.5% 감소했다. 정규직 여자는 전년대비 18.4% 증가, 연평균 7.7% 증가했다. 비정규직 여자는 전년대비 37.3% 감소, 연평균 25.6% 감소했으며, 파견직 남자는 전년대비 78.9% 감소, 파견직 여자는 전년대비 93.0% 감소한 것으로 나타났다.

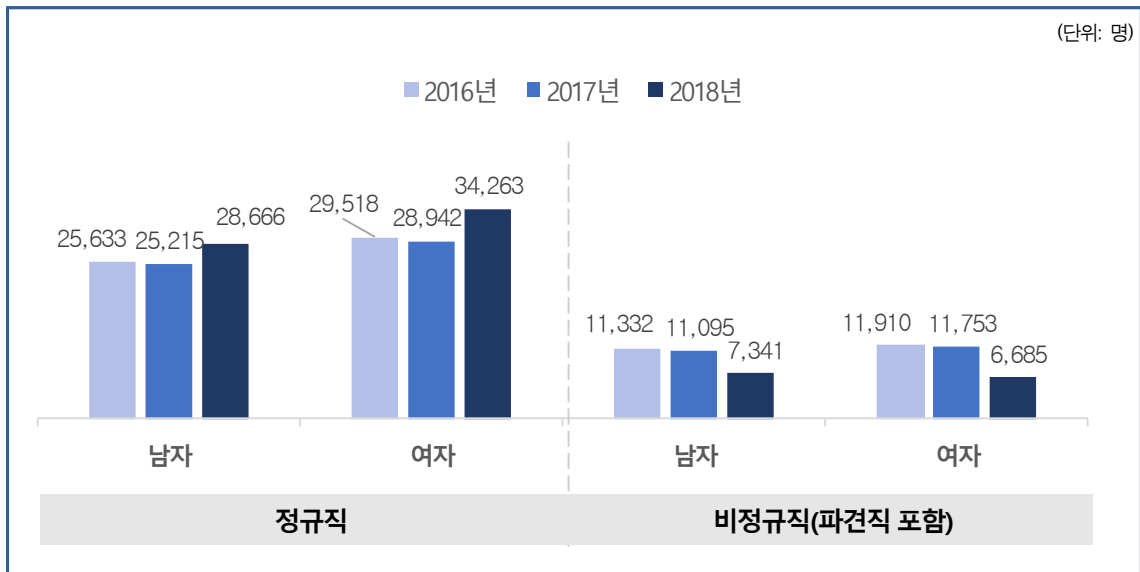
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-3-20 | 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(%)			
2016년	25,633	32.7	29,518	37.7	11,332	14.5	11,910	15.2	-	-	-	-	78,393		
2017년	25,215	32.7	28,942	37.6	10,206	13.3	10,527	13.7	889	1.2	1,226	1.6	77,005		
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		
전년대비증감률(%) <sup>125)</sup>	13.7	-	18.4	-	△29.9	-	△37.3	-	△78.9	-	△93.0	-	△0.1		
연평균증감률(%)	5.8	-	7.7	-	△20.5	-	△25.6	-	-	-	-	-	△0.9		

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



2018년 음악산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통)직 종사자 수가 3,835명으로 전체 종사자 수의 29.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음은 사업기획직 종사자 수가 3,451명(26.2%), 제작직 2,714명(20.6%), 관리직 1,742명(13.2%), 마케팅/홍보직 1,151명(8.7%) 순으로 조사됐다. 음악산업 가운데 종사자 수가 가장 적은 직무는 연구개발 분야로 275명(2.1%)으로 나타났다.

125) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

【 표 3-3-21 】 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	직무	사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발	기타(유통)	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작업	1,176	518	757	230	42	1,009	3,731
	음반(음원) 녹음시설 운영업	101	80	260	24	9	68	543
	소계	1,277	598	1,017	254	52	1,077	4,274
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	18	4	14	-	-	50	85
	기타 오디오물 제작업	5	5	5	-	-	-	15
	소계	23	9	19	-	-	50	100
음반복제 및 배급업	음반 복제업	40	20	60	9	-	61	190
	음반 배급업	20	40	19	7	4	56	145
	소계	59	60	79	16	4	117	335
음반 도소매업	음반 도매업	15	13	17	22	-	86	153
	음반 소매업	8	51	6	7	-	461	533
	소계	23	64	23	29	-	547	686
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	455	159	336	219	158	1,145	2,472
	음원대리 중개업	51	45	78	2	1	47	224
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	97	69	179	5	10	135	494
	소계	603	273	593	226	169	1,327	3,191
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,341	691	919	593	50	681	4,275
	기타 음악공연 서비스업	125	48	64	34	-	36	306
	소계	1,465	739	982	626	50	717	4,581
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-	-	-
	합계	3,451	1,742	2,714	1,151	275	3,835	13,168
	비중(%)	26.2	13.2	20.6	8.7	2.1	29.1	100.0

증감률을 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 78.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 36.8% 증가로 가장 큰 증가율을 보였다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년대비 33.1% 증가, 연평균 18.2% 증가했다. 관리직은 전년대비 5.5% 증가, 연평균 4.9% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 4.4% 감소했다. 연구개발직은 전년대비 19.7% 감소, 연평균 8.2% 감소했다. 제작직은 전년대비 33.1% 감소, 연평균 16.2% 감소한 것으로 나타났다.

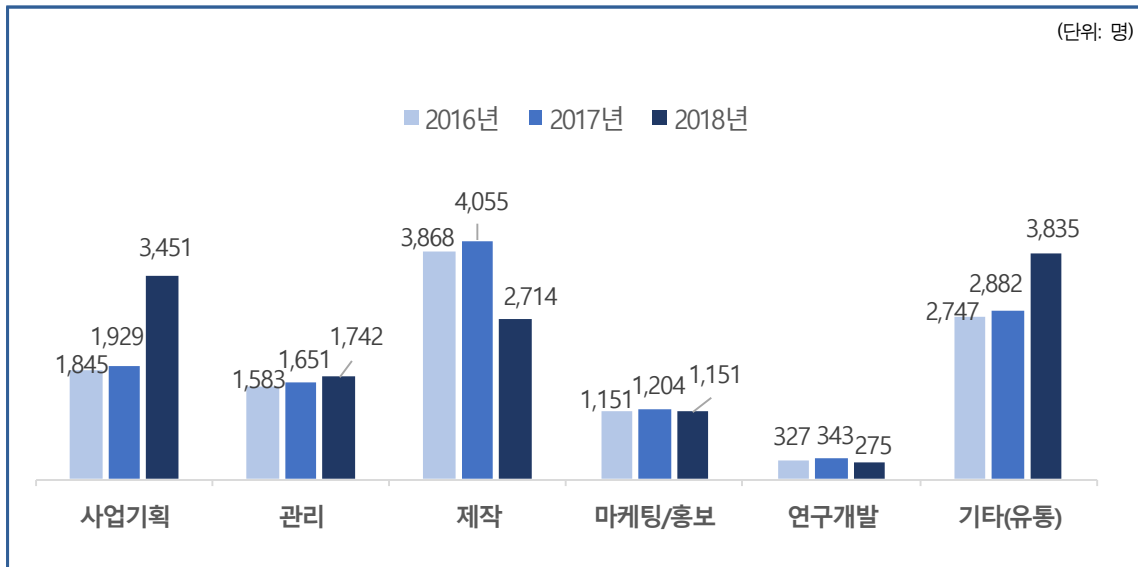
【 표 3-3-22 】 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황<sup>126)</sup> (단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년		1,845	1,583	3,868	1,151	327	2,747	11,521
2017년		1,929	1,651	4,055	1,204	343	2,882	12,064
2018년		3,451	1,742	2,714	1,151	275	3,835	13,168
	전년대비증감률(%)	78.9	5.5	△33.1	△4.4	△19.7	33.1	9.2
	연평균증감률(%)	36.8	4.9	△16.2	0.0	△8.2	18.2	6.9

126) 노래연습장 운영업 제외

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

■ 그림 3-3-11 ■ 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황



2018년 음악산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 10,619명으로 전체 종사자의 80.6%를 차지해 음악산업의 종사자의 대다수가 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 전문대 졸업은 1,076명으로 8.2%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 845명으로 6.4%, 대학원 졸업 이상은 628명으로 4.8%를 차지했다.



【 표 3-3-23 】 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>127)</sup> (단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
음악제작업	음악 기획 및 제작업	132	162	3,284	153	3,731
	음반(음원) 녹음시설 운영업	31	28	463	21	543
	소계	163	190	3,747	175	4,274
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	-	-	85	-	85
	기타 오디오물 제작업	-	10	5	-	15
	소계	-	10	90	-	100
음반복제 및 배급업	음반 복제업	32	19	125	14	190
	음반 배급업	9	14	122	1	145
	소계	41	33	247	14	335
음반 도매업	음반 도매업	14	16	123	-	153
	음반 소매업	36	57	440	-	533
	소계	50	73	563	-	686
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	257	260	1,906	49	2,472
	음원대리 중개업	23	27	167	8	224
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	23	56	413	2	494
	소계	303	343	2,486	59	3,191
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	262	388	3,245	380	4,275
	기타 음악공연 서비스업	26	39	241	-	306
	소계	288	427	3,485	380	4,581
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-
	합계	845	1,076	10,619	628	13,168
	비중(%)	6.4	8.2	80.6	4.8	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 12.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.3% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 13.9% 증가, 연평균 8.9% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 5.8% 증가, 연평균 5.3% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 91.4% 증가, 연평균 41.2% 증가 추세를 보였다.

【 표 3-3-24 】 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황<sup>128)</sup> (단위: 명)

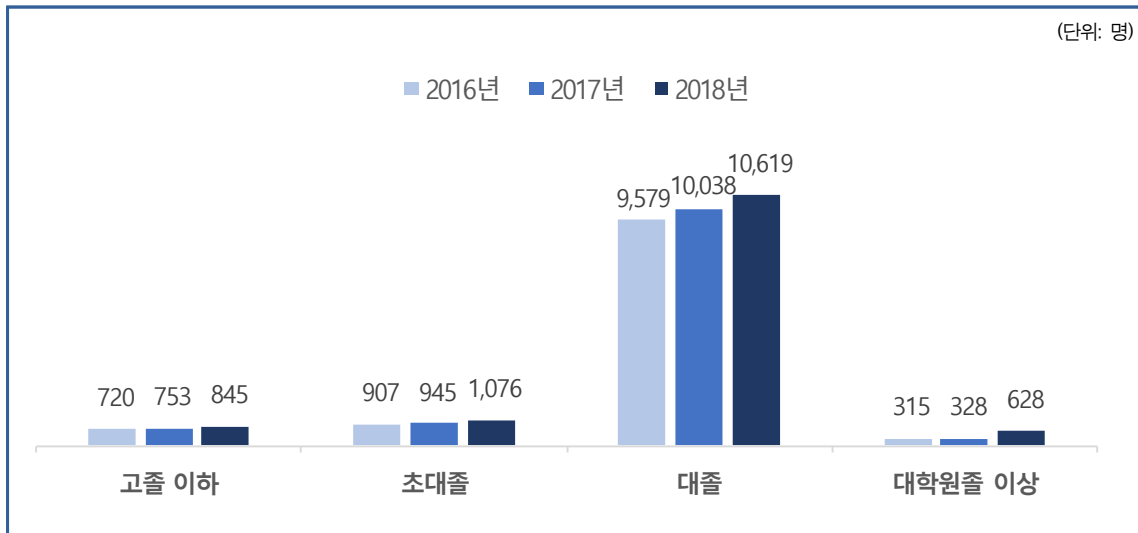
연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		720	907	9,579	315	11,521
2017년		753	945	10,038	328	12,064
2018년		845	1,076	10,619	628	13,168
전년대비증감률(%)		12.2	13.9	5.8	91.4	9.2
연평균증감률(%)		8.3	8.9	5.3	41.2	6.9

127) 노래연습장 운영업 제외

128) 노래연습장 운영업 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-3-12 ■ 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 음악산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 3,905명으로 전체의 29.7%를 차지했다. 다음으로 29세 이하 종사자 수가 3,198명으로 24.3%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하가 3,018명으로 22.9%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 2,293명으로 17.4% 차지했고, 50세 이상은 755명으로 5.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

【 표 3-3-25 】 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>129)</sup>

(단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
음악제작업	음악 기획 및 제작업	924	1,099	945	560	204	3,731
	음반(음원) 녹음시설 운영업	126	167	113	119	18	543
	소계	1,050	1,266	1,058	679	222	4,274
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	7	7	59	12	-	85
	기타 오디오물 제작업	-	5	-	5	5	15
	소계	7	12	59	17	5	100
음반복제 및 배급업	음반 복제업	35	44	35	57	19	190
	음반 배급업	30	41	44	24	6	145
	소계	65	85	79	81	25	335
음반 도소매업	음반 도매업	28	65	21	26	14	153
	음반 소매업	122	247	115	27	23	533
	소계	150	312	136	53	36	686
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	595	743	560	416	158	2,472
	음원대리 중개업	56	65	58	45	1	224
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	123	179	120	64	8	494
	소계	774	988	738	525	167	3,191
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,099	1,154	881	858	283	4,275
	기타 음악공연 서비스업	53	88	67	80	17	306
	소계	1,152	1,242	948	938	300	4,581
총합계		3,198	3,905	3,018	2,293	755	13,168
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	-	-	-	-	-	-
	합계	3,198	3,905	3,018	2,293	755	13,168
비중(%)		24.3	29.7	22.9	17.4	5.7	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 11.1% 감소했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 3.8% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가, 연평균 3.8% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 4.2% 증가, 연평균 4.2% 증가했다. 40세~49세 이하는 전년대비 140.3% 증가, 50세 이상은 전년대비 3.3% 감소, 40세 이상 종사자 수는 연평균 35.3% 증가한 것으로 나타났다.

종사자 가운데 대학원졸 이상(91.4% 증가)과 40~49세(140.3% 증가) 연령대가 폭발적인 성장세를 보이고 있는 점이 이채롭다. 전반적으로 고학력 취업희망자가 늘어나고 있는 최근 취업 시장의 흐름을 보여줌과 동시에 40대 이상의 경력, 관리직을 원하는 업체 혹은 그 정도의 경력을 가지고 있는 업계 관련 종사자의 창업이 늘어나고 있는 추세를 보여주는 수치가 아닐까 싶다.

129) 노래연습장 운영업 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

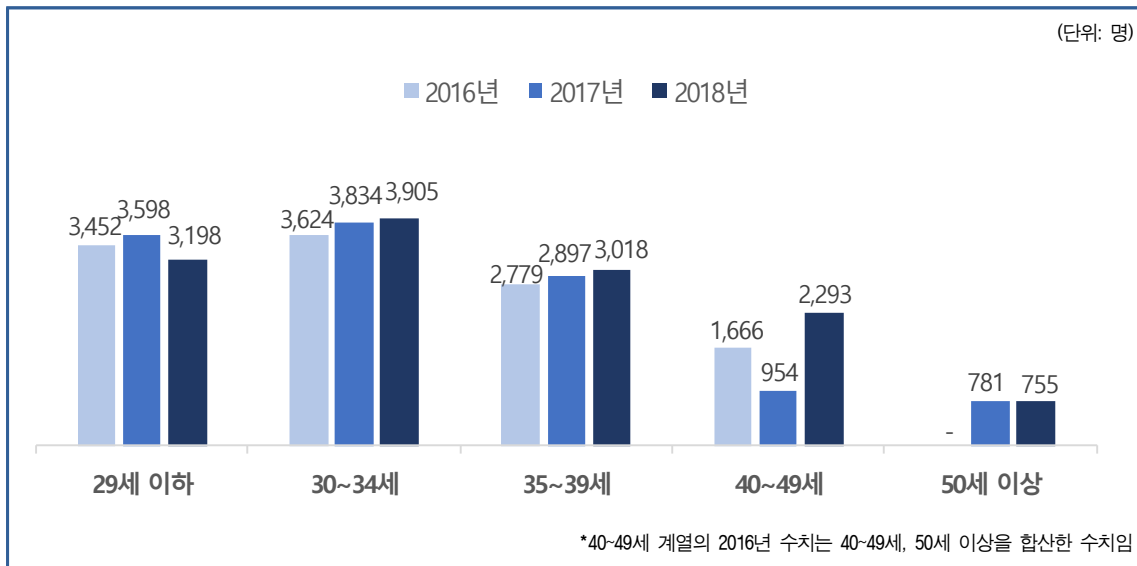
표 3-3-26 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황<sup>130)</sup>

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년		3,452	3,624	2,779	1,666	-	11,521
2017년		3,598	3,834	2,897	954	781	12,064
2018년		3,198	3,905	3,018	2,293	755	13,168
전년대비증감률(%)		△11.1	1.8	4.2	140.3	△3.3	9.2
연평균증감률(%) <sup>131)</sup>		△3.8	3.8	4.2	35.3	-	6.9

그림 3-3-13 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



130) 노래연습장 운영업 제외

131) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

# 04 게임산업

## 제1절 게임산업 총괄

게임 산업 전반의 매출 상향 속에서 2018년에 다소 두드러지는 흐름은 플랫폼 비중의 다변화다. 2010년대 들어 큰 폭의 성장세를 이루며 게임산업 전반의 매출을 견인해 왔던 모바일게임은 여전히 높은 매출 비중을 차지하고는 있지만, 전년대비 비중은 정체 내지 감소한 결과를 드러냈다. 완전히 성숙기에 접어들었다는 판단은 성급할지라도 이미 많은 모바일게임들이 고정사용자를 묶어두기 시작한 만큼, 신규 유저의 유입보다는 기존 이용자를 묶어두는 경쟁으로 판도 변화를 겪고 있다는 진단은 가능할 것이다.

모바일의 둔화와 함께 시장 전반의 플랫폼간 매출 비중은 특히 콘솔 플랫폼의 비약적인 성장을 통해 변화를 맞았다. 2017년 12월 출시된 <닌텐도 스위치>가 사실상 국내 콘솔시장 성장의 견인차 역할을 해냈다. <플레이스테이션> 이나 <엑스박스>처럼 보다 고사양의 하드코어 게이머를 타겟으로 하기보다는 가정용 라이트 게임에 포커스를 맞춘 닌텐도의 콘솔 선전은 비단 2018년의 <닌텐도 스위치> 뿐 아니라 전세대 기기였던 <Wii> 시리즈에서도 이미 입증된 바 있었다.

모바일에서의 성장 둔화와 콘솔시장의 잠재력 확보는 게임사들의 전략 또한 모바일 단일플랫폼에 집중했던 시기로부터의 궤도수정을 요구한다. 실제로 적지 않은 국내 대형 게임사들은 주력까지는 아닐지라도 플랫폼 다변화를 위한 콘솔부문의 신규게임 출시를 준비하고 있으며, 전년도 <배틀그라운드>의 글로벌 성공을 레퍼런스 삼아 스탠드얼론형 PC게임의 가능성도 조심스럽게 탐색하고 있다. 물론 아직 국내 콘솔시장은 여전히 전체 점유율에서 낮은 수준이지만 한동안 매출의 중심을 이루었던 모바일 플랫폼의 성장 둔화가 예견되는 시점에서 플랫폼 다변화는 어느 게임사건 고려하지 않을 수 없는 변수가 되었다.

콘솔시장의 성장은 2018년에 머물지 않고 중장기적인 흐름으로 이어질 것으로 여겨진다. <닌텐도 스위치>의 핵심 게임이었던 <마리오> 시리즈 외에도 실내용동형 게임 <링피트 어드벤처> 등이 품질 사태를 일으키며 인기를 끌었고, 2020년에는 <모여봐요 동물의 숲>이 대흥행을 성공시키며 아예 <닌텐도 스위치> 기기 자체를 찾아보기 어려운 상황을 불러일으켰기 때문이다. 이는 2020년 하반기로 예고된 <플레이스테이션>, <엑스박스> 진영의 차세대 콘솔기기 출시와 맞물리며 오랫동안 콘솔의 불모지로 여겨졌던 한국 게임시장에 불어 올 새로운 변화의 바람을 예보한다.

2017년까지 해외 수출의 주력을 차지했던 대중국 수출액은 판호 이슈와 대중관계 변화 등의 이슈와 함께 크게 줄어든 모습을 보였다. 판호 이슈는 2018년 이후 지금까지도 원활한 해결책이 나오지 않은 상태로 세계 최대의 성장잠재력을 가졌다고 평가받는 중국 게임시장의 한국기업 진출에 큰 난맥이 되고 있어, 수출액 측면에서의 장기적인 마이너스 요소로 고려될 수 있다.

<닌텐도 스위치>의 흥행으로 인한 대일 수입액은 큰 폭으로 증가하고 있으며 이 또한 중장기적으로 이어질 흐름으로 보인다. 이는 특히 앞서 언급한 콘솔시장의 성장과 일정부분 궤를 같이 하고 있으며, 2020년 하반기 차세대 콘솔기기의 본격적인 출시에 이르면 북미/일본의 수입액은 장기적으로 증가세를 유지할 것으로 전망된다.

한국 게임산업의 성장잠재력은 이제 일부 게이머 집단이나 특정 플랫폼의 단독 성장을 통해 견인되는 흐름을 벗어나는 중이다. 모바일게임의 성공적인 시장 안착은 널리 보급된 스마트폰을 통해 게임을 경험해 본 배경인구를 큰 폭으로 확대시켰으며, 설령 스마트폰 시장이 이제 성장이 아닌 내부경쟁으로 접어들었다 해도 그를 통해 게임을 경험한 소비자들을 다른 방식의 게임으로 인도할 수 있는 길 또한 과거보다 크게 열렸다고 볼 수 있을 것이다. 라이트 게임 중심으로 구성된 <닌텐도 스위치>의 흥행 또한 이전보다 폭넓어진 대한민국 소비자들의 게임 경험과 그로 인한 사회 전반의 게임소비에 대한 마인드 변화가 뒷받침되지 않았다면 설명할 수 없는 일이었다. 다만 내적으로 일어나는 콘텐츠와 플랫폼, 장르의 다변화와는 달리 해외 수출입 면에서는 판호 문제와 같은 변수들이 쉽사리 해결될 조짐을 보이지 않는다는 점은 향후 2-3년간 수출입 측면에 존재하는 명백한 불안요소임을 염두해야 한다.

2018년 게임산업의 사업체 수는 1만 3,357개이며 종사자 수는 8만 5,492명인 것으로 나타났다. 매출액은 14조 2,902억 원이며 부가가치액은 6조 1,791억 원, 부가가치율은 43.2%로 나타났다. 수출액은 64억 1,149만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 3억 578만 달러로 조사됐다. 게임산업의 사업체 수는 2018년 1만 3,357개로 2016년 이후 지속적으로 상승하고 있는 것으로 나타났다. 매출액과 부가가치액, 수출액도 꾸준히 증가세를 보이고 있다.

표 3-4-1 | 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	14,440	87,281	9,970,621	4,711,118	47.3	2,973,834	165,558
2015년	13,844	80,388	10,722,284	5,047,597	47.1	3,214,627	177,492
2016년	12,363	73,993	10,894,508	4,848,056	44.5	3,277,346	147,362
2017년	12,937	81,932	13,142,272	5,795,742	44.1	5,922,998	262,911
2018년	13,357	85,492	14,290,224	6,179,093	43.2	6,411,491	305,781
전년대비증감률(%)	3.2	4.3	8.7	6.6	-	8.2	16.3
연평균증감률(%)	△1.9	△0.5	9.4	7.0	-	21.2	16.6

게임산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 6,715만 원이며, 업체당 평균매출액은 10억 6,987만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 1인당 평균매출액이 3억 3,464만 원, 업체당 평균매출액은 140억 8,330만 원으로 조사됐다. 컴퓨터 게임방 운영업은 1인당 평균매출액이 3,902만 원, 업체당 평균매출액은 1억 5,493만 원, 전자 게임장 운영업은 1인당 평균매출액이 4,279만 원, 업체당 평균매출액은 1억 152만 원으로 나타났다.

표 3-4-2 | 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

종분류	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	880	37,035	12,393,304	14,083	335
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,801	46,853	1,828,291	155	39
	전자 게임장 운영업	676	1,604	68,629	102	43
전체		13,357	85,492	14,290,224	1,070	167

## 제2절 게임산업 사업체 수 현황

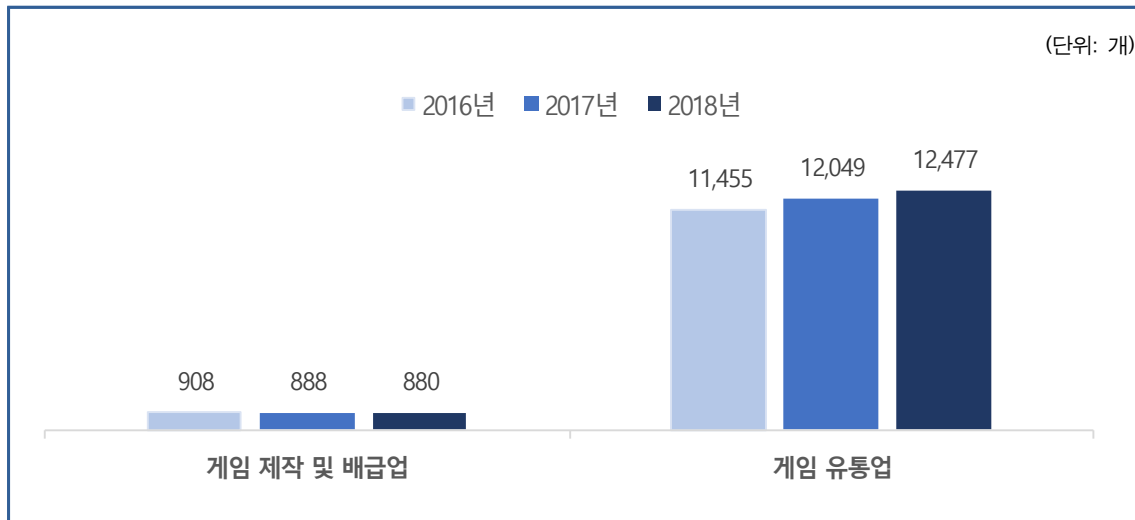
2018년 게임산업 사업체 수는 1만 3,357개로 2017년 1만 2,937개에서 3.2% 증가했다. 업종별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 사업체 수가 1만 1,801개(88.3%)로 대부분을 차지했다. 다음으로 게임 제작 및 배급업 사업체 수가 880개(6.6%), 전자 게임장 운영업 676개(5.1%) 순으로 나타났다. 증감률을 보면, 컴퓨터 게임방 운영업은 전년대비 4.0%, 연평균 5.2% 증가했으며, 게임 제작 및 배급업은 전년대비 0.9%, 연평균 1.6% 감소, 전자 게임장 운영업은 전년대비 3.4%, 연평균 8.1% 감소했다.

표 3-4-3 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

증분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	908	888	880	6.6	△0.9	△1.6
	컴퓨터 게임방 운영업	10,655	11,349	11,801	88.3	4.0	5.2
게임 유통업	전자 게임장 운영업	800	700	676	5.1	△3.4	△8.1
합계		12,363	12,937	13,357	100.0	3.2	3.9

그림 3-4-1 | 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황





2018년 게임산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 2,694로 전체의 20.2%를 차지했고, 전년대비 1.6% 증가한 것으로 조사됐다. 7개 광역시의 2017년 게임 사업체 수는 3,549개로 전체 사업체의 26.6%를 차지했고, 전년대비 2.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.8% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 7,114개로 전체의 53.3%를 차지했고, 전년대비 4.3% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.0% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 2,961개로 전체의 22.2%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-4-4 | 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년)<sup>132)</sup>

(단위 : 개)

지역	업종	게임 제작 및 배급업		게임 유통업		합계	비중(%)
		게임 제작 및 배급업	컴퓨터 게임방 운영업	전자 게임장 운영업			
7개 시	서울	553	2,020	121	2,694	20.2	
	부산	22	705	57	784	5.9	
	대구	22	666	44	732	5.5	
	인천	8	604	47	659	4.9	
	광주	8	583	10	601	4.5	
	대전	13	360	30	403	3.0	
	울산	2	344	24	370	2.8	
	세종	-	-	-	-	-	
소계	75	3,262	212	3,549	26.6		
9개 도	경기도	224	2,592	145	2,961	22.2	
	강원도	4	471	37	512	3.8	
	충청북도	1	404	24	429	3.2	
	충청남도	4	520	30	554	4.1	
	전라북도	11	432	30	473	3.5	
	전라남도	0	443	13	456	3.4	
	경상북도	3	659	17	679	5.1	
	경상남도	1	795	44	840	6.3	
	제주도	4	203	3	210	1.6	
	소계	252	6,519	343	7,114	53.3	
	합계	880	11,801	676	13,357	100.0	

132) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

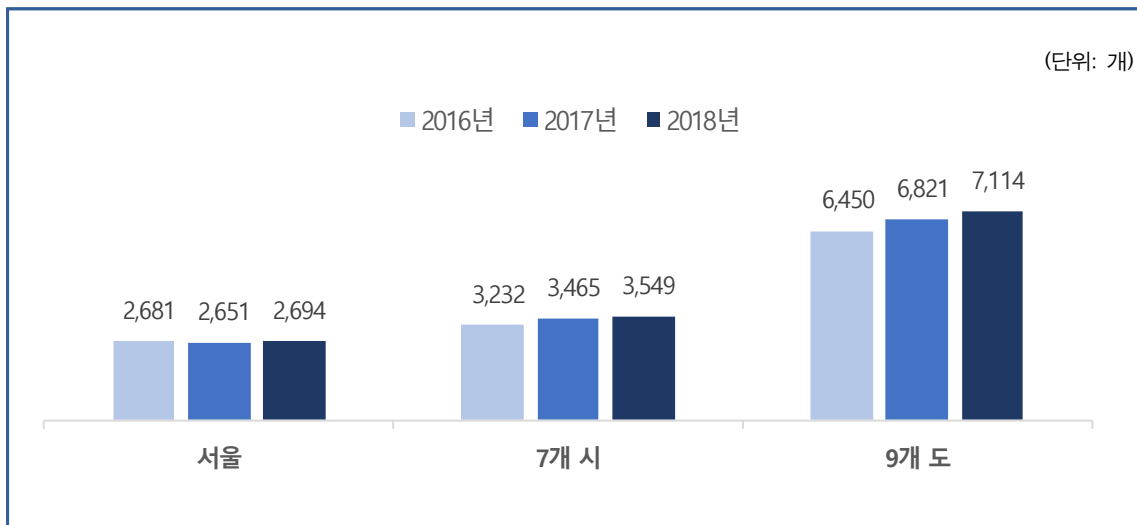
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-4-5 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황<sup>133)</sup>

(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	2,681	2,651	2,694	1.6	0.2
	부산	792	812	784	△3.4	△0.5
	대구	637	681	732	7.5	7.2
	인천	555	604	659	9.1	9.0
	광주	538	592	601	1.5	5.7
	대전	386	405	403	△0.5	2.2
	울산	324	371	370	△0.3	6.9
	세종	-	-	-	-	-
	소계	3,232	3,465	3,549	2.4	4.8
9개 도	경기도	2,554	2,739	2,961	8.1	7.7
	강원도	483	494	512	3.6	3.0
	충청북도	381	395	429	8.6	6.1
	충청남도	512	526	554	5.3	4.0
	전라북도	492	477	473	△0.8	△1.9
	전라남도	434	455	456	0.2	2.5
	경상북도	632	696	679	△2.4	3.7
	경상남도	779	838	840	0.2	3.8
	제주도	183	201	210	4.5	7.1
	소계	6,450	6,821	7,114	4.3	5.0
합계	12,363	12,937	13,357	3.2	3.9	

그림 3-4-2 | 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



133) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

### 제3절 게임산업 매출액 현황

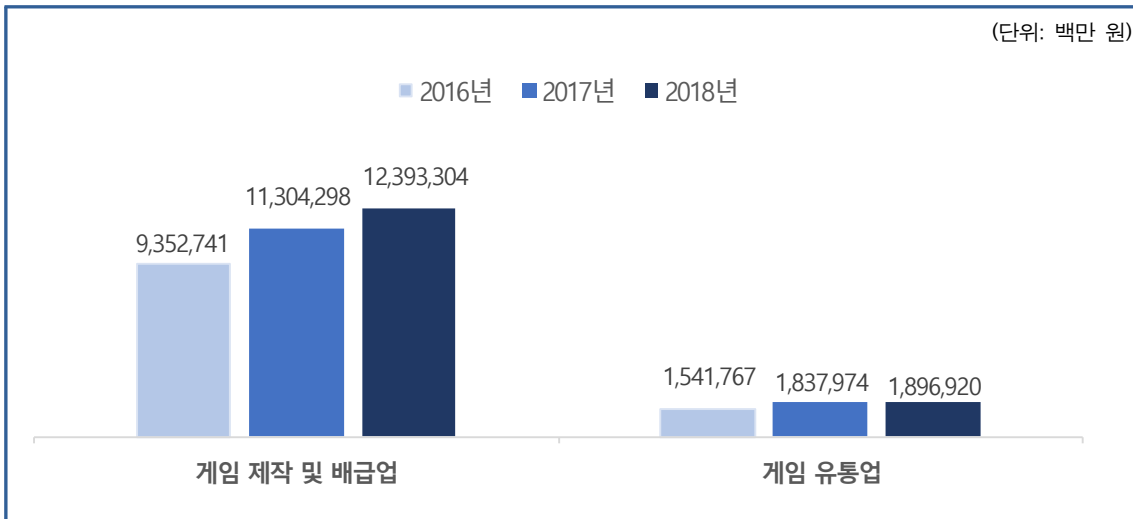
2018년 게임산업의 총 매출액은 14조 2,902억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 8.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 14.5% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 매출액은 12조 3,933억 원으로 전체 매출액의 86.7%를 차지하였다. 다음으로 게임 유통업은 1조 8,969억 원(13.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면 게임 제작 및 배급업은 전년대비 9.6% 증가했으며, 2016년 9조 3,527억 원에서 2018년 12조 3,933억 원으로 연평균 15.1% 증가했다. 게임 유통업은 전년대비 3.2% 증가, 연평균 10.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-6 | 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)

중분류	소분류 <sup>134)</sup>	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	4,678,630	4,540,886	5,023,616	35.2	10.6	3.6
	모바일게임	4,330,096	6,210,237	6,655,757	46.6	7.2	24.0
	콘솔게임	262,656	373,376	528,495	3.7	41.5	41.8
	아케이드게임	81,359	179,800	185,436	1.3	3.1	51.0
	소계	9,352,741	11,304,298	12,393,304	86.7	9.6	15.1
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,466,815	1,760,018	1,828,291	12.8	3.9	11.6
	전자 게임장 운영업	74,952	77,956	68,629	0.5	△12.0	△4.3
	소계	1,541,767	1,837,974	1,896,920	13.3	3.2	10.9
합계		10,894,508	13,142,272	14,290,224	100.0	8.7	14.5

그림 3-4-3 | 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)



134) 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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 게임산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 경기도로 6조 996억 원(42.7%)을 기록했다. 다음은 서울로 매출액이 5조 8,155억 원(40.7%), 제주도 1조 1,747억 원(8.2%), 부산 1,723억 원(1.2%), 경상남도 1,576억 원(1.1%), 충청남도 1,416억 원(1.0%) 순으로 나타났다. 전라남도의 매출액은 355억 원(0.2%)으로 전국에서 가장 낮았다. 증감률을 보면 2018년 서울의 매출액은 전년대비 5.7% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.6% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 2.0% 감소, 연평균 5.2% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 12.1% 증가, 연평균 23.9% 증가했다.

표 3-4-7 | 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)<sup>135)</sup>

(단위: 백만 원)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
7개 시	서울	5,399,887	415,585	5,815,472	40.7
	부산	31,821	140,513	172,334	1.2
	대구	35,239	91,816	127,055	0.9
	인천	3,194	126,658	129,852	0.9
	광주	-	84,614	84,614	0.6
	대전	5,345	51,370	56,715	0.4
	울산	-	41,232	41,232	0.3
	세종	-	-	-	-
	소계	75,599	536,203	611,802	4.3
9개 도	경기도	5,683,873	415,729	6,099,602	42.7
	강원도	194	48,420	48,614	0.3
	충청북도	972	43,055	44,027	0.3
	충청남도	66,959	74,683	141,642	1.0
	전라북도	13,893	61,309	75,202	0.5
	전라남도	-	35,531	35,531	0.2
	경상북도	358	85,683	86,041	0.6
	경상남도	-	157,609	157,609	1.1
	제주도	1,151,569	23,112	1,174,681	8.2
소계	6,917,818	945,131	7,862,949	55.0	
합계	12,393,304	1,896,920	14,290,224	100.0	

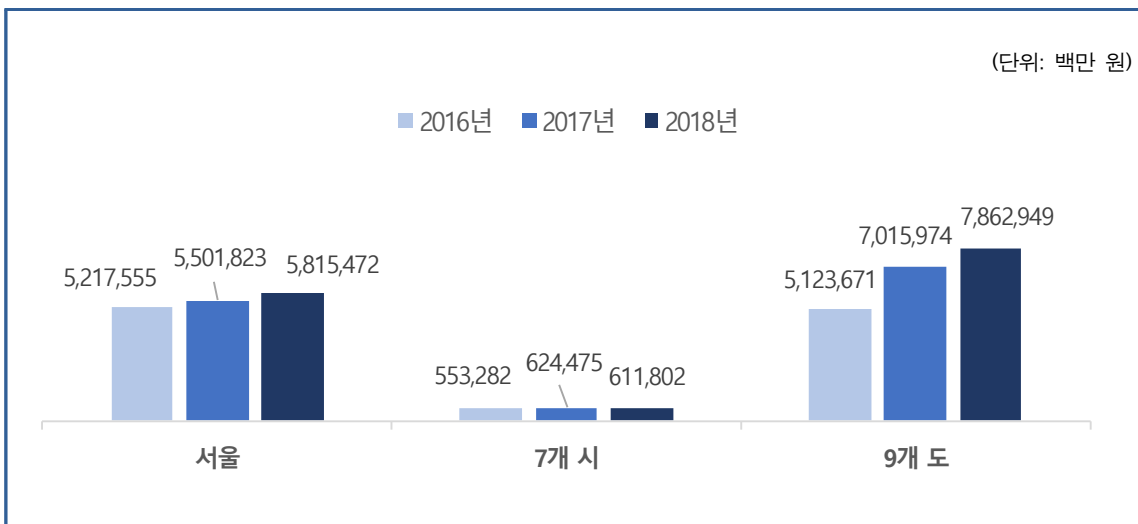
135) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

표 3-4-8 | 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황<sup>136)</sup>

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	5,217,555	5,501,823	5,815,472	5.7	5.6
	부산	179,370	172,870	172,334	△0.3	△2.0
	대구	124,300	128,555	127,055	△1.2	1.1
	인천	85,514	141,538	129,852	△8.3	23.2
	광주	73,773	75,711	84,614	11.8	7.1
	대전	49,430	57,800	56,715	△1.9	7.1
	울산	40,895	48,001	41,232	△14.1	0.4
	세종	-	-	-	-	-
소계	553,282	624,475	611,802	△2.0	5.2	
9개 도	경기도	4,035,321	5,465,652	6,099,602	11.6	22.9
	강원도	38,594	44,528	48,614	9.2	12.2
	충청북도	37,234	41,571	44,027	5.9	8.7
	충청남도	82,068	102,236	141,642	38.5	31.4
	전라북도	66,023	71,997	75,202	4.5	6.7
	전라남도	36,538	54,759	35,531	△35.1	△1.4
	경상북도	48,728	74,305	86,041	15.8	32.9
	경상남도	80,748	122,669	157,609	28.5	39.7
	제주도	698,417	1,038,257	1,174,681	13.1	29.7
	소계	5,123,671	7,015,974	7,862,949	12.1	23.9
합계	10,894,508	13,142,272	14,290,224	8.7	14.5	

그림 3-4-4 | 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황



136) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에도 포함

제3분 콘텐츠산업 통계조사 사업별 결과  
제1장 게임산업  
제2장 만화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 미디어산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 인터넷산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 관련융합부문산업

### 제4절 게임산업 수출입액 현황

2018년 게임산업의 수출액은 64억 1,149만 달러로 전년대비 8.2% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 39.9% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 게임산업의 수입액은 3억 578만 달러로 전년대비 16.3% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 44.0% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-9 게임산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천 달러)

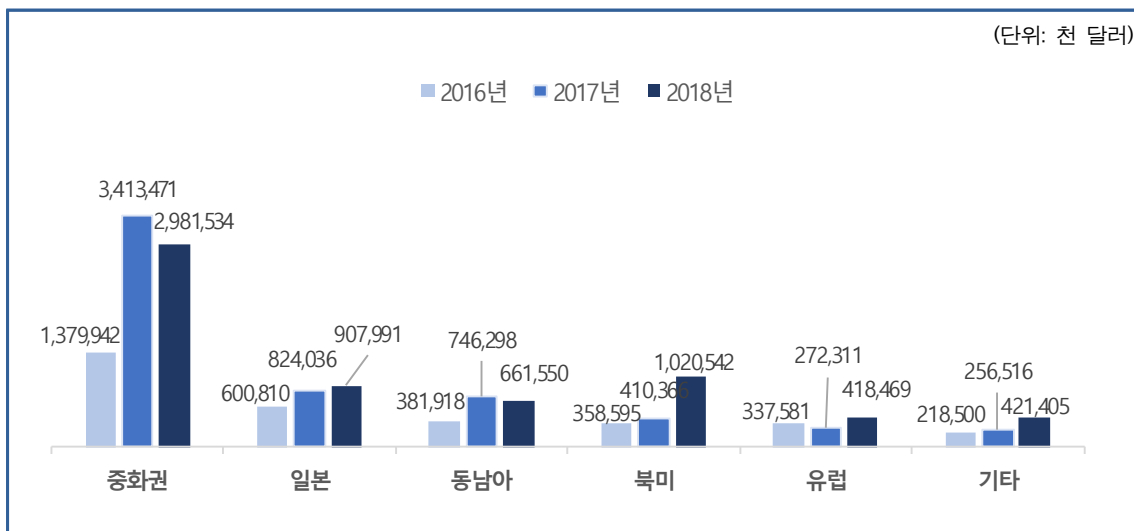
구분	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	3,277,346	5,922,998	6,411,491	8.2	39.9
수입액	147,362	262,911	305,781	16.3	44.0
수출입 차액	3,129,984	5,660,087	6,105,710	7.9	39.7

2018년 게임산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 중화권으로 29억 8,153만 달러를 수출해 전체 수출액의 46.5%를 차지했다. 다음으로 북미에 10억 2,054만 달러(15.9%), 일본에 9억 799만 달러(14.2%), 동남아에 6억 6,155만 달러(10.3%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 게임산업의 수출액은 전년대비 8.2% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 39.9% 증가했다.

표 3-4-10 게임산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중화권 <sup>137)</sup>		1,379,942	3,413,471	2,981,534	46.5	△12.7	47.0
일본		600,810	824,036	907,991	14.2	10.2	22.9
동남아		381,918	746,298	661,550	10.3	△11.4	31.6
북미		358,595	410,366	1,020,542	15.9	148.7	68.7
유럽		337,581	272,311	418,469	6.5	53.7	11.3
기타		218,500	256,516	421,405	6.6	64.3	38.9
합계		3,277,346	5,922,998	6,411,491	100.0	8.2	39.9

그림 3-4-5 게임산업 지역별 수출액 현황



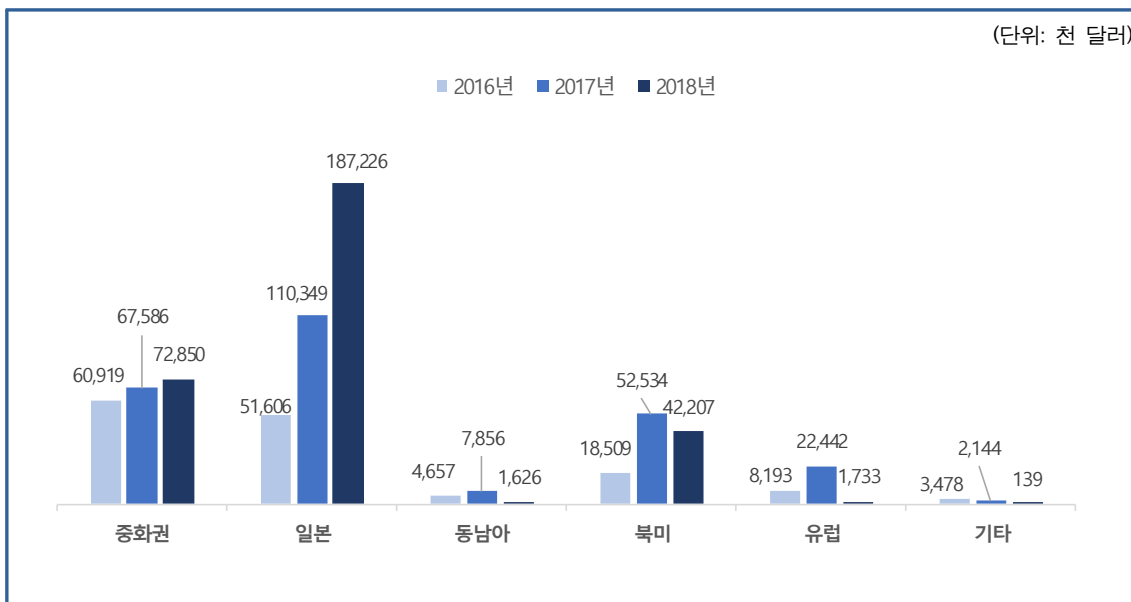
137) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출하였음

2018년 게임산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 1억 8,723만 달러(61.2%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 중화권에서 7,285만 달러(23.8%), 북미에서 4,221만 달러(13.8%), 유럽에서 173만 달러(0.6%), 동남아에서 163만 달러(0.5%)를 수입한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 게임산업의 수입액은 전년대비 16.3% 증가, 연평균 44.0% 증가했다.

표 3-4-11 | 게임산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>138)</sup>		60,919	67,586	72,850	23.8	7.8	9.4
일본		51,606	110,349	187,226	61.2	69.7	90.5
동남아		4,657	7,856	1,626	0.5	△79.3	△40.9
북미		18,509	52,534	42,207	13.8	△19.7	51.0
유럽		8,193	22,442	1,733	0.6	△92.3	△54.0
기타		3,478	2,144	139	0.0	△93.5	△80.0
합계		147,362	262,911	305,781	100.0	16.3	44.0

그림 3-4-6 | 게임산업 지역별 수입액 현황 (단위: 천 달러)



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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 게임산업의 게임별 해외 진출형태를 보면, 모든 게임에서 완제품 수출이 가장 높았으며, 특히 아케이드게임에서는 96.9%로 나타났다.

표 3-4-12 게임산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 진출형태	PC게임	모바일게임	콘솔게임	아케이드게임
완제품	84.1	93.4	77.1	96.9
로열티(라이선스)	12.3	4.9	17.8	3.1
기타(기술 및 서비스 등)	3.6	1.7	5.1	-
합계	100	100	100	100



제5절 게임산업 종사자 현황

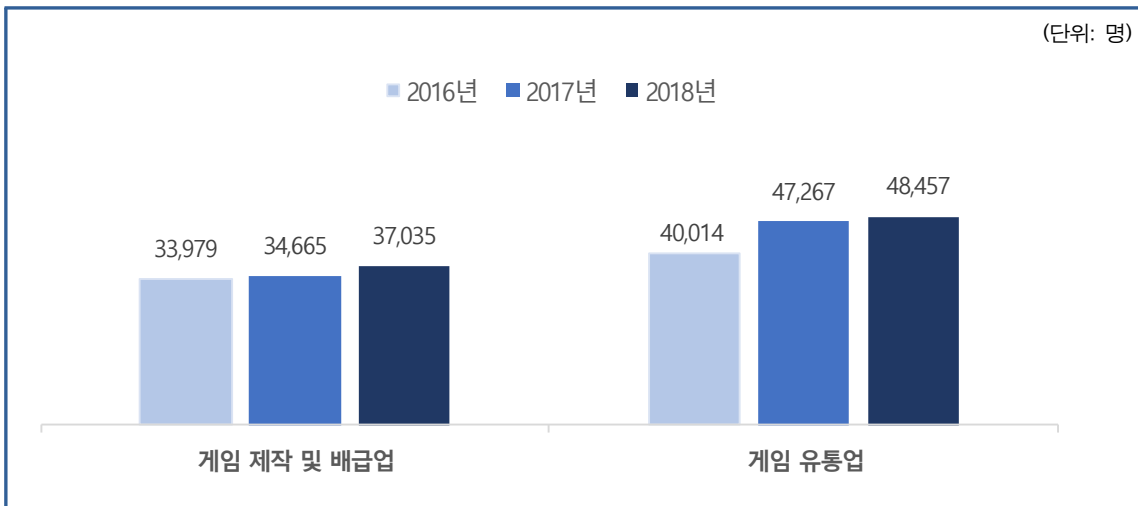
2018년 게임산업의 종사자 수는 총 8만 5,492명으로 전년대비 4.3% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.5% 증가했다.

중분류별로 보면, 게임 유통업 종사자 수는 4만 8,457명으로 전체 종사자 중 56.7%를 차지했고 전년대비 2.5% 증가했으며, 연평균 10.0% 증가했다. 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 3만 7,035명으로 43.3%의 비중으로 전년대비 6.8% 증가, 연평균 4.4% 증가했다.

표 3-4-13 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	16,734	13,287	13,344	15.6	0.4	△10.7
	모바일게임	16,146	19,686	21,742	25.4	10.4	16.0
	콘솔게임	383	477	529	0.6	10.9	17.5
	아케이드게임	716	1,215	1,420	1.7	16.9	40.8
	소계	33,979	34,665	37,035	43.3	6.8	4.4
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	38,358	45,378	46,853	54.8	3.3	10.5
	전자 게임장 운영업	1,656	1,889	1,604	1.9	△15.1	△1.6
	소계	40,014	47,267	48,457	56.7	2.5	10.0
합계		73,993	81,932	85,492	100.0	4.3	7.5

그림 3-4-7 | 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

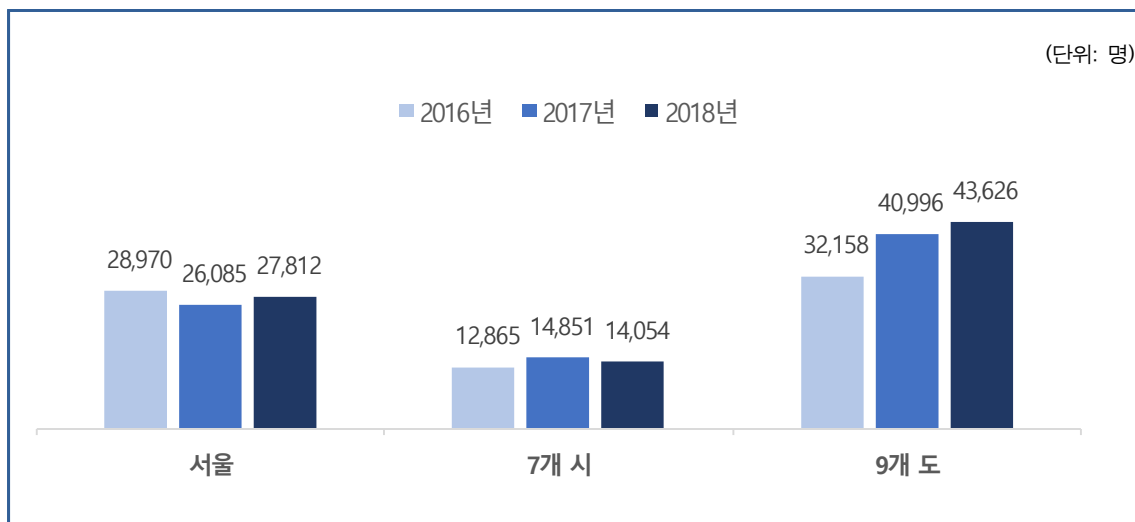
2018년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 7,812명으로 전체의 32.5%를 차지했다. 이는 전년대비 6.6% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.0% 감소했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1만 4,054명으로 전체 종사자 수의 16.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4만 3,626명으로 51.0%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 3,301명(3.9%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 2만 9,093명(34.0%)으로 가장 높은 비중을 나타냈다.

표 3-4-14 | 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>139)</sup>

(단위: 명)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
서울	서울	17,966	9,846	27,812	32.5
	부산	267	3,034	3,301	3.9
	대구	450	2,325	2,775	3.2
	인천	47	2,691	2,738	3.2
	광주	-	2,457	2,457	2.9
	대전	33	1,510	1,543	1.8
	울산	-	1,240	1,240	1.5
	세종	-	-	-	-
	소계	797	13,257	14,054	16.4
9개 도	경기도	17,275	11,818	29,093	34.0
	강원도	36	1,341	1,377	1.6
	충청북도	20	1,345	1,365	1.6
	충청남도	35	1,841	1,876	2.2
	전라북도	174	1,622	1,796	2.1
	전라남도	-	1,536	1,536	1.8
	경상북도	9	2,327	2,336	2.7
	경상남도	-	2,920	2,920	3.4
	제주도	723	604	1,327	1.6
	소계	18,272	25,354	43,626	51.0
	합계	37,035	48,457	85,492	100.0

그림 3-4-8 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황



139) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

표 3-4-15 | 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황<sup>140)</sup>

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	28,970	26,085	27,812	6.6	△2.0
	부산	3,091	3,432	3,301	△3.8	3.3
	대구	2,874	3,255	2,775	△14.7	△1.7
	인천	2,216	2,831	2,738	△3.3	11.2
	광주	2,281	2,619	2,457	△6.2	3.8
	대전	1,240	1,487	1,543	3.8	11.6
	울산	1,163	1,227	1,240	1.1	3.3
	세종	-	-	-	-	-
	소계	12,865	14,851	14,054	△5.4	4.5
9개 도	경기도	19,754	26,202	29,093	11.0	21.4
	강원도	1,136	1,294	1,377	6.4	10.1
	충청북도	1,111	1,205	1,365	13.3	10.8
	충청남도	1,431	1,836	1,876	2.2	14.5
	전라북도	2,033	1,914	1,796	△6.2	△6.0
	전라남도	1,413	1,636	1,536	△6.1	4.3
	경상북도	1,961	2,498	2,336	△6.5	9.1
	경상남도	2,577	3,131	2,920	△6.7	6.4
	제주도	742	1,280	1,327	3.7	33.7
		소계	32,158	40,996	43,626	6.4
합계		73,993	81,932	85,492	4.3	7.5

2018년 게임산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 4만 4,337명으로 전체 종사자의 51.8%로 나타났고, 비정규직은 4만 993명으로 48.0%였으며, 파견직은 162명으로 0.1%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 정규직 종사자 수가 3만 6,352명(98.2%), 비정규직 603명(1.6%), 파견직 80명(0.2%)으로 나타났고, 게임유통업은 정규직 7,985명(16.4%), 비정규직 4만 390명(83.4%), 파견직 82명(0.1%)으로 나타났다.

140) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3분 콘텐츠산업 통계조사 사업별 결과  
 제1장 게임산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음향산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송영상산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 캐릭터산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 문화체육관광산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-4-16 | 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)

(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 <sup>141)</sup>	PC게임	9,257	69.4	3,821	28.6	110	0.8	126	0.9	22	0.2	8	0.1	13,344
	모바일게임	15,150	69.7	6,191	28.5	188	0.9	163	0.7	41	0.2	9	0.0	21,742
	콘솔게임	375	70.9	140	26.5	6	1.1	8	1.5	-	-	-	-	529
	아케이드게임	1,068	75.2	350	24.6	2	0.1	-	-	-	-	-	-	1,420
	소계	25,850	69.8	10,502	28.4	306	0.8	297	0.8	63	0.2	17	0.0	37,035
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	5,214	11.1	2,405	5.1	21,616	46.1	17,536	37.4	65	0.1	17	0.0	46,853
	전자 게임장 운영업	181	11.3	185	11.5	807	50.3	431	26.9	-	-	-	-	1,604
	소계	5,395	11.1	2,590	5.3	22,423	46.3	17,967	37.1	65	0.1	17	0.0	48,457
합계		31,245	36.5	13,092	15.3	22,729	26.6	18,264	21.4	128	0.1	34	0.0	85,492

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 19.5% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.3% 감소했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 10.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.8% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 30.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 24.2% 증가했다. 파견직을 포함한 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 32.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 29.5% 증가한 것으로 나타났다.

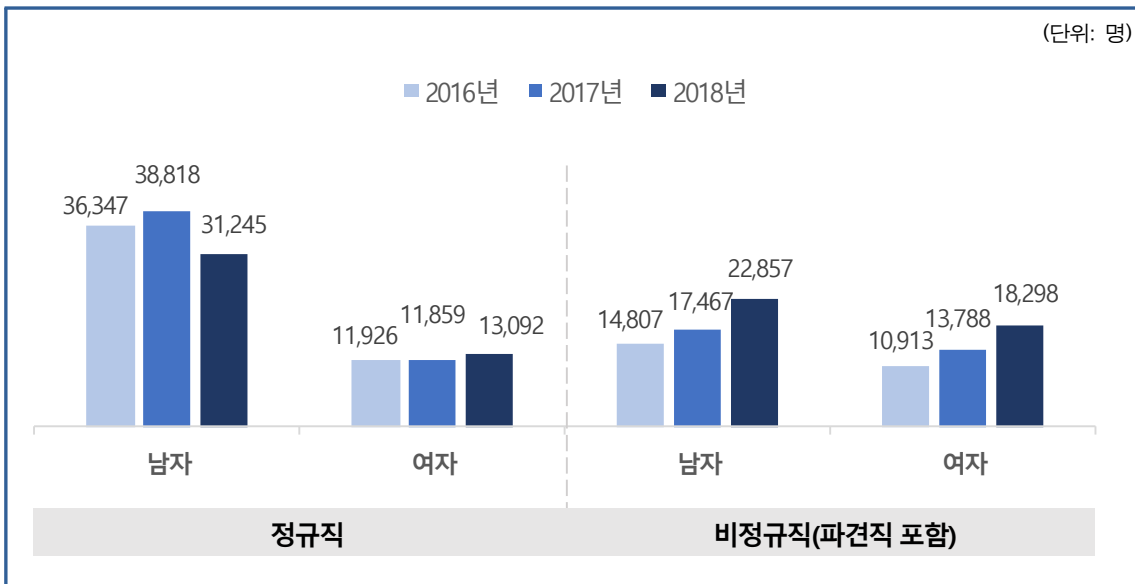
141) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 2017년부터는 사용기기를 기준으로 게임 분야를 통합하여 조사함. 따라서 기존의 '온라인 게임'과 'PC 패키지 게임'으로 분리되어 있던 플랫폼이 'PC 게임'으로 통합되고, '비디오 게임'은 '콘솔 게임'이라는 명칭으로 변경되었음

표 3-4-17 | 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태 / 성		정규직				비정규직				파견직				합계
			남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)			
2016년 <sup>142)</sup>	36,347	49.1	11,926	16.1	14,807	20.0	10,913	14.7	-	-	-	-	73,993		
2017년 <sup>143)</sup>	38,818	47.4	11,859	14.5	17,467	21.3	13,788	16.8	-	-	-	-	81,932		
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		
전년대비증감률(%) <sup>144)</sup>	△19.5	-	10.4	-	30.9	-	32.7	-	-	-	-	-	4.3		
연평균증감률(%) <sup>145)</sup>	△7.3	-	4.8	-	24.2	-	29.5	-	-	-	-	-	7.5		

그림 3-4-9 | 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



142) 2016년에는 고용형태별 성별 종사자 조사 시 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 조사함

143) 2017년에는 고용형태별 성별 종사자 조사 시 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 조사함

144) 2018년 고용형태별 성별 종사자 조사 시 '비정규직'과 '파견직'을 각각 조사하여 전년대비증감률 산출 시 '비정규직'과 '파견직'을 묶어서 산출함

145) 2018년 고용형태별 성별 종사자 조사 시 '비정규직'과 '파견직'을 각각 조사하여 연평균 증감률 산출 시 '비정규직'과 '파견직'을 묶어서 산출함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 게임산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4만 4,338명으로 전체 종사자의 51.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자는 2만 6,267명으로 30.7%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 1만 3,262명으로 15.5%, 대학원 졸업 이상은 1,625명으로 1.9%를 차지했다.

표 3-4-18 | 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

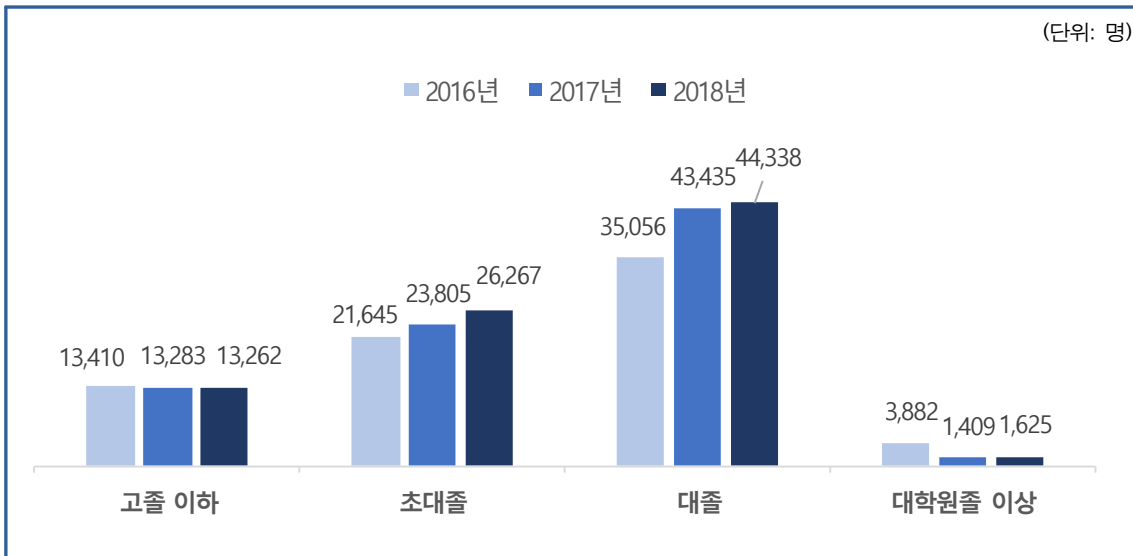
업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	659	3,157	8,958	570	13,344
	모바일게임	836	4,982	15,031	893	21,742
	콘솔게임	30	135	353	11	529
	아케이드게임	41	466	893	20	1,420
	소계	1,566	8,740	25,235	1,494	37,035
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	10,866	16,999	18,867	121	46,853
	전자 게임장 운영업	830	528	236	10	1,604
	소계	11,696	17,527	19,103	131	48,457
합계		13,262	26,267	44,338	1,625	85,492
비중(%)		15.5	30.7	51.9	1.9	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 0.2% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.6% 감소했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 10.3% 증가, 연평균 10.2% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 12.5% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 15.3% 증가, 연평균 35.3% 감소 추세를 보였다.

표 3-4-19 | 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		13,410	21,645	35,056	3,882	73,993
2017년		13,283	23,805	43,435	1,409	81,932
2018년		13,262	26,267	44,338	1,625	85,492
전년대비증감률(%)		△0.2	10.3	2.1	15.3	4.3
연평균증감률(%)		△0.6	10.2	12.5	△35.3	7.5

【 그림 3-4-10 】 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 게임산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 3만 9,020명으로 전체의 45.6%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 1만 5,524명으로 18.2%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1만 4,351명으로 16.8%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 1만 2,272명으로 14.4%를 차지했고, 50세 이상은 4,325명으로 5.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

【 표 3-4-20 】 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
		게임 제작 및 배급업	PC게임	2,856	4,302	3,938	2,011
	모바일게임	4,793	6,758	6,298	3,437	456	21,742
	콘솔게임	121	188	118	79	23	529
	아케이드게임	224	419	448	241	88	1,420
	소계	7,994	11,667	10,802	5,768	804	37,035
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	30,259	3,638	3,462	6,299	3,195	46,853
	전자 게임장 운영업	767	219	87	205	326	1,604
	소계	31,026	3,857	3,549	6,504	3,521	48,457
합계		39,020	15,524	14,351	12,272	4,325	85,492
비중(%)		45.6	18.2	16.8	14.4	5.1	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

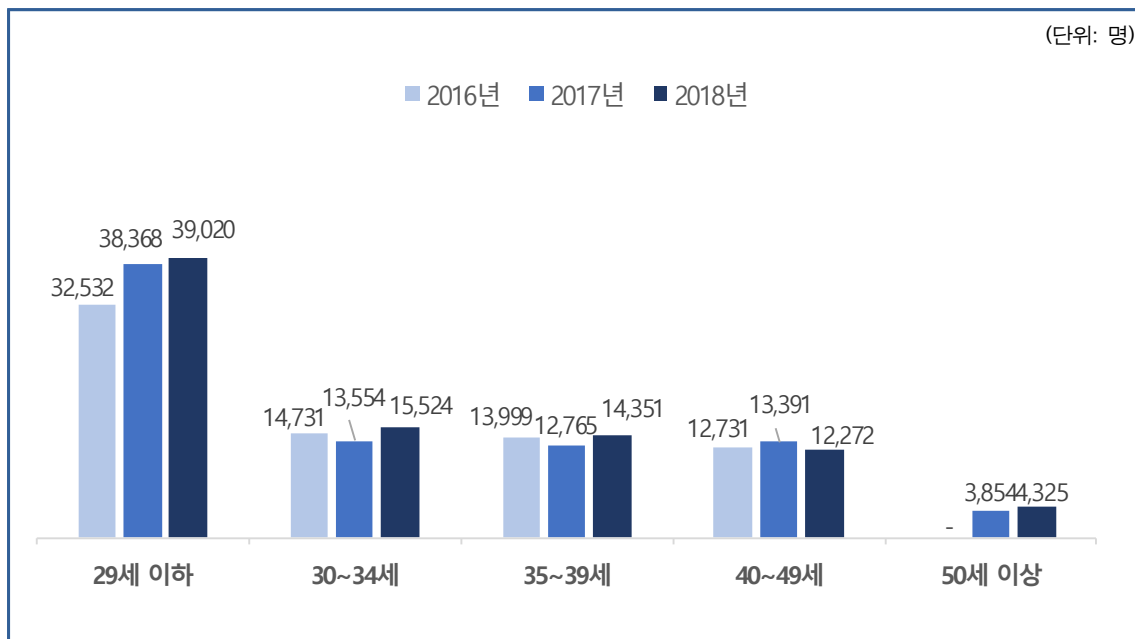
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 1.7% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 9.5% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 14.5% 증가, 연평균 2.7% 증가했다. 35세 이상 39세 이하의 전년대비 12.4% 증가, 연평균 1.2% 증가했다. 40세 이상 49세 이하의 전년대비 8.4% 감소, 50세 이상 종사자 수는 전년대비 12.2% 증가했으며, 40세 이상 종사자 수는 연평균 14.2% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-4-21 | 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년 <sup>146)</sup>		32,532	14,731	13,999	12,731	-	73,993
2017년		38,368	13,554	12,765	13,391	3,854	81,932
2018년		39,020	15,524	14,351	12,272	4,325	85,492
전년대비증감률(%)		1.7	14.5	12.4	△8.4	12.2	4.3
연평균증감률(%) <sup>147)</sup>		9.5	2.7	1.2	14.2	-	7.5

그림 3-4-11 | 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황



146) 2016년에는 연령별 연도별 종사자 조사 시 '40~49세'와 '50세 이상'을 '40세 이상'으로 묶어 조사함

147) 연평균증감률을 구하기 위해 2018년 '40~49세', '50세 이상'은 '40세 이상'으로 합산하여 산출



## 05 영화산업

## 제1절 영화산업 총괄

2018년 극장시장은 관객 수 2억 1,639만 명으로 전년 대비 1.6% 감소했지만, 매출액은 1조 8,140억 원으로 3.3% 증가했다. 2013년 2억 1천만 명을 처음 넘어선 이후 6년간 극장 관객 수는 약간의 부침은 있지만 거의 유사한 수준을 유지하고 있다. 인구 1인 당 연평균 관람 횟수는 4.18회로 전년과 비교해 0.07회 감소했으나, 여전히 세계 최고 수준의 관람 횟수를 유지하고 있어 극장 시장은 앞으로도 큰 변화 없이 저성장에 머무를 것으로 보인다. 2018년 디지털 온라인 시장 매출 규모는 4,739억 원으로 IPTV, 디지털 케이블 TV 등 TV VOD 시장의 성장에 힘입어 전년 대비 8.6% 성장했다. 국내외 OTT 사업자 간 경쟁으로 인터넷 VOD 시장이 주목받고 있지만 아직 한국영화 디지털 온라인 시장은 TV VOD가 주도하고 있고 매출비중은 83%에 달한다. 한국영화 완성작 수출과 서비스 수출 금액을 합친 해외 매출 총액은 8,036만 달러로 전년 대비 32.3% 급감하였는데, 이는 서비스 수출액의 감소가 큰 영향을 미쳤다<sup>148)</sup>

2018년 영화산업의 사업체 수는 1,369개이며 종사자 수는 3만 878명인 것으로 나타났다. 매출액은 5조 8,898억 원이며 부가가치액은 2조 6,766억 원, 부가가치율은 45.4%로 나타났다. 수출액은 4,161만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 적은 3,627만 달러로 조사됐다.

표 3-5-1 | 영화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	1,285	29,646	4,565,106	1,533,307	33.6	26,380	50,157
2015년	1,111	30,100	5,112,219	1,714,319	33.5	29,374	61,542
2016년 <sup>149)</sup>	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
전년대비증감률(%)	△2.8	4.5	7.2	53.6	-	2.2	△16.0
연평균증감률(%)	1.6	1.0	6.6	14.9	-	12.1	△7.8

148) <2018년 한국 영화산업 결산>에서 한국 영화산업의 규모를 영화 콘텐츠의 배급·상영 단계의 매출액 중심으로 영화관 입장권 매출액, 디지털 온라인 매출액(TV VOD 중심), 해외 매출액(완성작 수출 및 서비스 수출)을 합산하여 총 2조 3,764억 원으로 발표. 본 조사는 영화 콘텐츠의 기획, 제작, 배급·상영 등 전 단계의 매출액을 포괄하고 있는 <2018년 한국 영화산업 실태조사>를 인용하여 작성

149) 2015년까지는 상영대금(로열티)과 프린트 비용을 합산하여 수입총액을 산출하였으나, 2016년부터는 프린트 비용이 제외됨

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

영화산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 9,075만 원이며, 업체당 평균매출액은 43억 229만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업은 1인당 평균매출액이 1억 7,379만 원, 업체당 평균매출액은 38억 8,690만 원으로 조사됐다. 디지털 온라인 유통업은 1인당 평균매출액이 7억 4,960만 원, 업체당 평균매출액은 234억 9,603만 원으로 높게 나타났다.

표 3-5-2 | 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

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	332	3,537	740,082	2,229	209
	영화 수입	50	740	226,538	4,531	306
	영화제작 지원	244	2,584	317,041	1,299	123
	영화 배급	85	1,328	890,581	10,477	671
	극장 상영	561	20,985	2,851,750	5,083	136
	영화 홍보 및 마케팅	68	795	182,456	2,683	230
	소계	1,340	29,969	5,208,447	3,887	174
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	7	74	15,588	2,227	211
	온라인 배급	12	454	209,795	17,483	462
	온라인 상영	10	381	456,003	45,600	1,197
	소계	29	909	681,385	23,496	750
전체		1,369	30,878	5,889,832	4,302	191

제2절 영화산업 사업체 수 현황

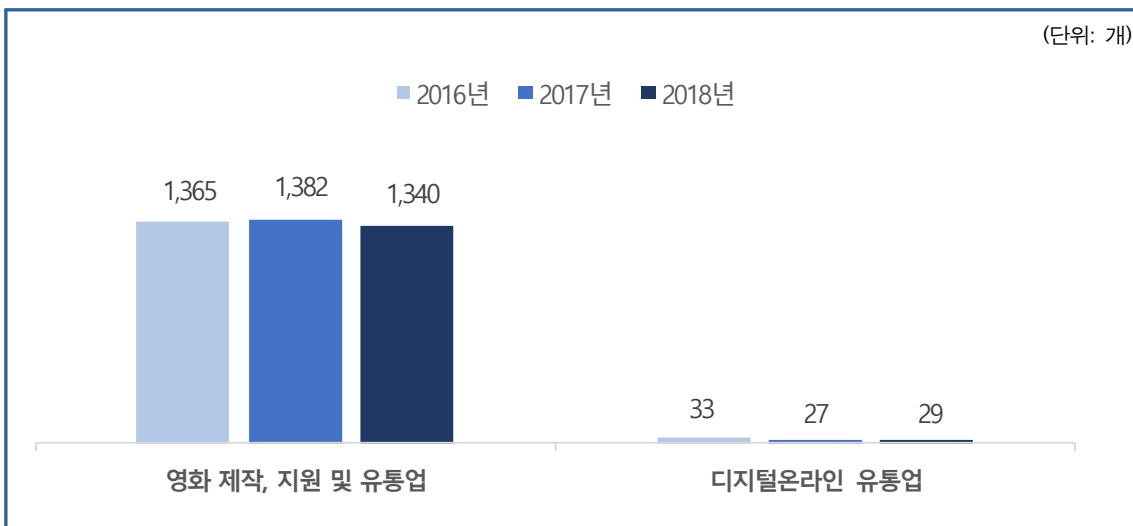
2018년 영화산업 사업체 수는 1,369개로 2017년 1,409개에서 2.8% 감소했다. 업종별로 보면, 극장 상영업 사업체 수가 561개(40.9%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 영화 기획 및 제작 사업체 수가 332개(24.4%), 영화제작 지원업 사업체 수가 244개(17.8%)로 나타났다. 그 외에 사업체 수는 10.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 영화 수입업이 전년대비 55.4% 감소하여 가장 큰 감소세를 보였다.

표 3-5-3 | 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	475	483	332	24.4	△30.8	△16.1
	영화 수입	103	112	50	3.7	△55.4	△30.3
	영화제작 지원	162	171	244	17.8	42.1	22.5
	영화 배급	108	107	85	6.2	△20.6	△11.3
	극장 상영	457	452	561	40.9	23.9	10.7
	영화 홍보 및 마케팅	60	57	68	5.0	19.3	6.5
	소계	1,365	1,382	1,340	97.9	△3.0	△0.9
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	6	8	7	0.5	△12.5	8.0
	온라인 배급	12	11	12	0.9	9.1	△0.0
	온라인 상영	15	8	10	0.7	25.0	△18.4
	소계	33	27	29	2.1	7.4	△6.3
합계	1,398	1,409	1,369	100.0	△2.8	△1.0	

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

그림 3-5-1 | 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 영화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 727개로 전체의 53.1%를 차지했다. 7개 광역시의 2018년 영화 사업체 수는 180개로 전체 사업체의 13.1%를 차지했고, 이 중 부산의 사업체 수가 54개로 전체의 3.9%를 차지하여 가장 높은 비중을 보였다. 9개 도 사업체 수는 462개로 전체의 33.7%를 차지했고, 이 중 경기도의 사업체 수가 220개로 전체의 16.1%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-5-4 | 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년)

(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
서울		265	47	159	75	106	53	5	11	6	727	53.1
7개시	부산	9	-	6	2	35	2	-	-	-	54	3.9
	대구	-	-	1	1	29	-	-	-	-	31	2.3
	인천	4	-	4	-	27	-	-	-	-	35	2.6
	광주	4	1	4	1	23	1	-	-	-	34	2.5
	대전	1	-	-	1	11	1	-	-	-	14	1.0
	울산	-	-	-	-	8	-	-	-	-	8	0.6
	세종	1	-	-	-	2	-	-	1	-	4	0.3
	소계	19	1	15	5	135	4	-	1	-	180	13.1
9개도	경기도	37	2	54	3	119	1	2	-	2	220	16.1
	강원도	1	-	5	-	26	-	-	-	-	32	2.3
	충청북도	2	-	1	-	20	3	-	-	-	26	1.9
	충청남도	-	-	1	-	26	-	-	-	-	27	2.0
	전라북도	4	-	2	-	26	3	-	-	-	35	2.6
	전라남도	1	-	-	-	25	1	-	-	-	27	2.0
	경상북도	-	-	-	-	31	-	-	-	1	32	2.3
	경상남도	1	-	5	2	39	1	-	-	1	49	3.6
	제주도	2	-	2	-	8	2	-	-	-	14	1.0
	소계	48	2	70	5	320	11	2	-	4	462	33.7
합계		332	50	244	85	561	68	7	12	10	1,369	100.0

### 제3절 영화산업 매출액 현황

2018년 영화산업의 총 매출액은 5조 8,898억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 7.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.9% 증가한 것이다.

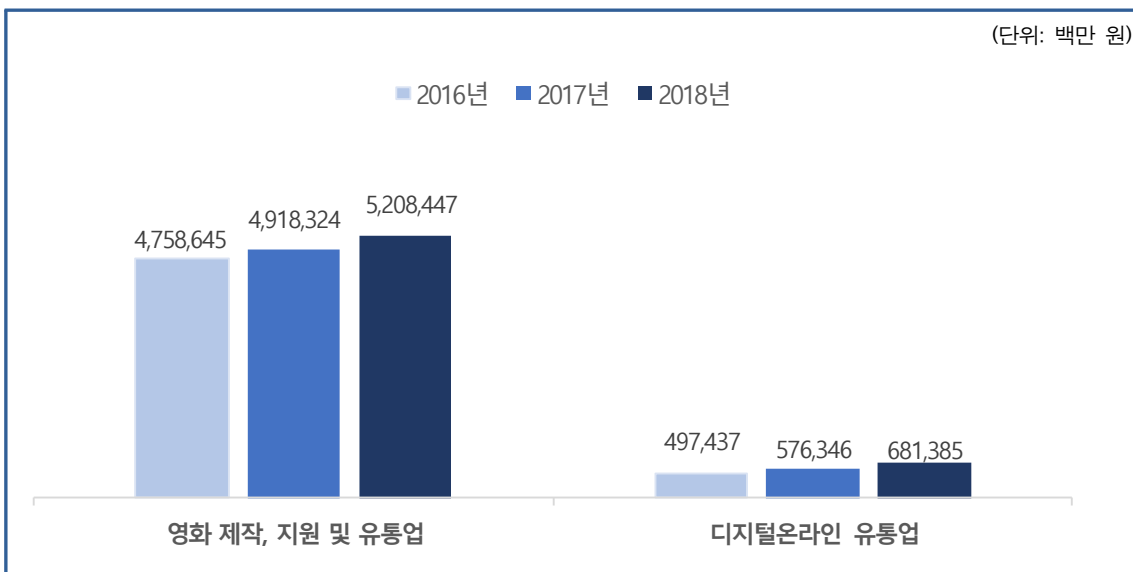
중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 매출액은 5조 2,084억 원으로 전체 매출액의 88.4%를 차지하였다. 다음으로 디지털온라인 유통업 매출액은 6,814억 원(11.6%)으로 나타났다. 증감률을 보면 영화 제작, 지원 및 유통업의 매출액은 2016년 4조 7,586억 원에서 2018년 5조 2,084억 원으로 연평균 4.6% 증가했다. 디지털온라인 유통업 매출액은 전년대비 18.2%, 연평균 17.0% 증가 것으로 나타났다.

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

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	778,494	722,207	740,082	12.6	2.5	△2.5
	영화 수입	259,276	242,045	226,538	3.8	△6.4	△6.5
	영화제작 지원	186,020	245,899	317,041	5.4	28.9	30.6
	영화 배급	913,265	937,504	890,581	15.1	△5.0	△1.2
	극장 상영	2,442,068	2,608,179	2,851,750	48.4	9.3	8.1
	영화 홍보 및 마케팅	179,522	162,490	182,456	3.1	12.3	0.8
	소계	4,758,645	4,918,324	5,208,447	88.4	5.9	4.6
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	16,998	14,903	15,588	0.3	4.6	△4.2
	온라인 배급	166,737	175,785	209,795	3.6	19.3	12.2
	온라인 상영	313,701	385,658	456,003	7.7	18.2	20.6
	소계	497,437	576,346	681,385	11.6	18.2	17.0
합계	5,256,081	5,494,670	5,889,832	100.0	7.2	5.9	

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

그림 3-5-2 | 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 영화산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 3조 2,682억 원(55.5%)을 기록했다. 서울 지역에서 영화산업 매출액의 절반가량이 나왔다. 다음은 경기도로 1조 1,284억 원(19.2%), 부산 2,344억 원(4.0%), 대구 1,588억 원(2.7%), 경상남도 1,468억 원(2.5%), 경상북도 1,459억 원(2.5%), 인천 1,398억 원(2.4%), 광주 1,246억 원(2.1%) 순으로 나타났다. 세종의 매출액은 118억 원(0.2%)으로 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2018년 서울의 매출액은 전년대비 2.4% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.4% 감소했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 4.6% 증가, 연평균 6.2% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 18.5% 증가, 연평균 20.7% 증가했다.

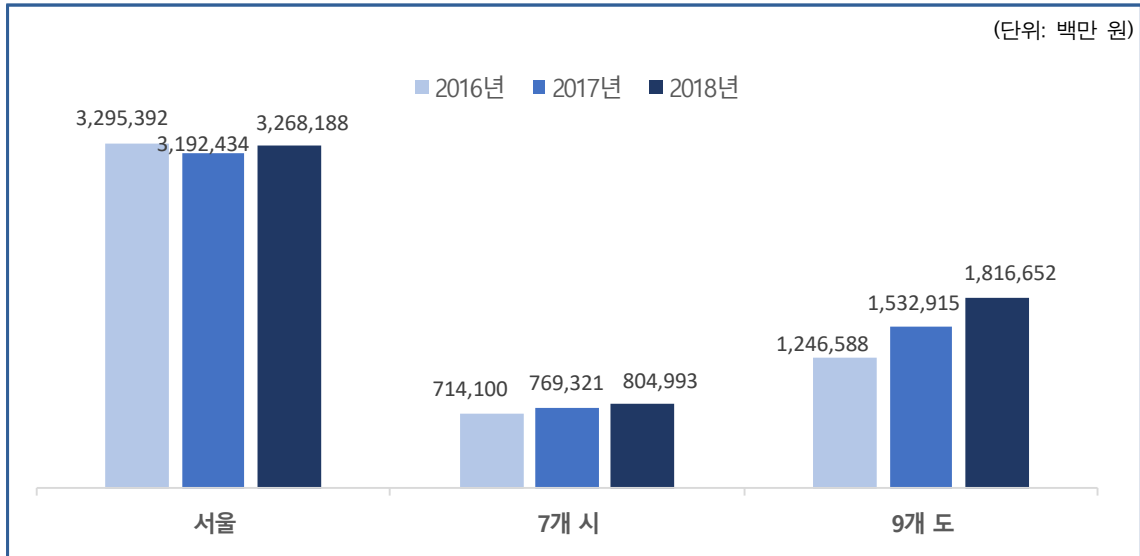
표 3-5-6 | 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(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
서울		622,483	222,798	191,579	885,414	728,053	170,621	10,361	208,670	228,210	3,268,188	55.5
7개시	부산	8,350	-	6,180	153	213,882	5,835	-	-	-	234,400	4.0
	대구	-	-	317	181	158,264	-	-	-	-	158,763	2.7
	인천	1,815	-	2,533	-	135,448	-	-	-	-	139,796	2.4
	광주	1,885	1,226	6,961	277	113,788	413	-	-	-	124,550	2.1
	대전	419	-	-	178	84,949	96	-	-	-	85,641	1.5
	울산	-	-	-	-	49,998	-	-	-	-	49,998	0.8
	세종	92	-	-	-	11,593	-	-	160	-	11,845	0.2
	소계	12,561	1,226	15,991	789	767,922	6,344	-	160	-	804,993	13.7
9개도	경기도	97,869	2,514	101,286	648	700,066	1,080	5,227	964	218,771	1,128,424	19.2
	강원도	1,943	-	930	-	69,459	-	-	-	-	72,332	1.2
	충청북도	1,974	-	125	-	69,473	854	-	-	-	72,426	1.2
	충청남도	-	-	10	-	83,286	-	-	-	-	83,296	1.4
	전라북도	1,206	-	1,797	1	75,536	1,866	-	1	-	80,407	1.4
	전라남도	784	-	-	-	59,312	324	-	-	-	60,420	1.0
	경상북도	-	-	-	-	139,374	-	-	-	6,546	145,919	2.5
	경상남도	175	-	1,320	3,729	138,723	393	-	-	2,477	146,816	2.5
	제주도	1,088	-	4,004	-	20,547	974	-	-	-	26,612	0.5
	소계	105,038	2,514	109,471	4,378	1,355,775	5,490	5,227	965	227,793	1,816,652	30.8
합계		740,082	226,538	317,041	890,581	2,851,750	182,456	15,588	209,795	456,003	5,889,832	100.0



■ 그림 3-5-4 ■ 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황





## 제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황

2018년 영화산업의 부가가치액은 2조 6,766억 원이고, 부가가치율은 45.4%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면 경상이익은 1,845억 원으로 부가가치액의 6.9%를 차지했다.

표 3-5-8 | 영화산업 부가가치액 구성 현황(2018년)<sup>151)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
영화산업	5,889,832	2,676,595	45.4	184,546	-	-	-	-	-
	부가가치액 대비 비중(%)			6.9	-	-	-	-	-
	매출액 대비 비중(%)			3.1	-	-	-	-	-

151) 인건비/순금융비용/감가상각비/임차료/조세공과는 별도 조사하지 않아 파악 불가

## 제5절 영화산업 수출입액 현황

2018년은 한국을 둘러싼 대외 정치요인이 한국영화의 해외진출에도 큰 타격을 입힌 한 해였다. 2018년 완성작 수출과 서비스 수출 금액을 합친 한국영화 해외매출 총액은 8,036만 달러로 전년대비 32.3% 급감하였는데, 이는 전년대비 거의 변화가 없었던 완성작 수출 부문(4,161만 달러)과 달리 서비스 수출액(3,876만 달러)이 전년(7,806만 달러)대비 50.4%나 줄었기 때문이다. 기술서비스 수출이 급성장할 수 있었던 원동력인 중국으로의 의존과 편중이 일정한 한계를 드러낸 지점이다.

2018년 한국영화의 완성작 수출액은 4,161만 달러로 전년대비 2.2% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 2.6% 감소한 것으로 나타났다. 2018년 외국영화의 수입액은 3,627만 달러로 전년대비 16.0% 감소했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 10.1% 감소한 것으로 나타났다.

2018년 한국영화 수출 편수는 총 603편으로 2017년의 802편보다 약 200편 감소했으나 편당 수출단가는 62,084달러로 2017년 대비 1만 달러 이상 증가하였고, 수출 총액 역시 전년대비 2.2% 증가한 것으로 나타났다. 비록 전년대비 소폭 상승이지만 최근 10년간 해외매출의 정점을 기록했던 2016년 이후 2017년에 잠시 주춤했던 한국영화 완성작 수출이 판매단가의 상승 등으로 인해 회복되며 다시금 상승세에 오른 것으로 판단된다.

표 3-5-9 | 영화산업 수출 및 수입액 현황<sup>152)</sup>

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	43,894	40,726	41,607	2.2	△2.6
수입액 <sup>153)</sup>	44,838	43,162	36,274	△16.0	△10.1
수출입 차액	△944	△2,436	5,333	318.9	137.7

152) 2018년도판 한국영화연감 기준으로 한국영화 수출, 외국영화 수입 수치를 기재한 것으로 기술서비스, 해외작품 로케이션과 같은 서비스 수출은 제외됨

153) 수입통계는 영상물등급위원회의 '2018년 외국영화 등급분류 현황'을 토대로 산출되며 2016년부터는 프린트 비용을 제외한 상영대금(로열티)만 수입총액으로 산정함

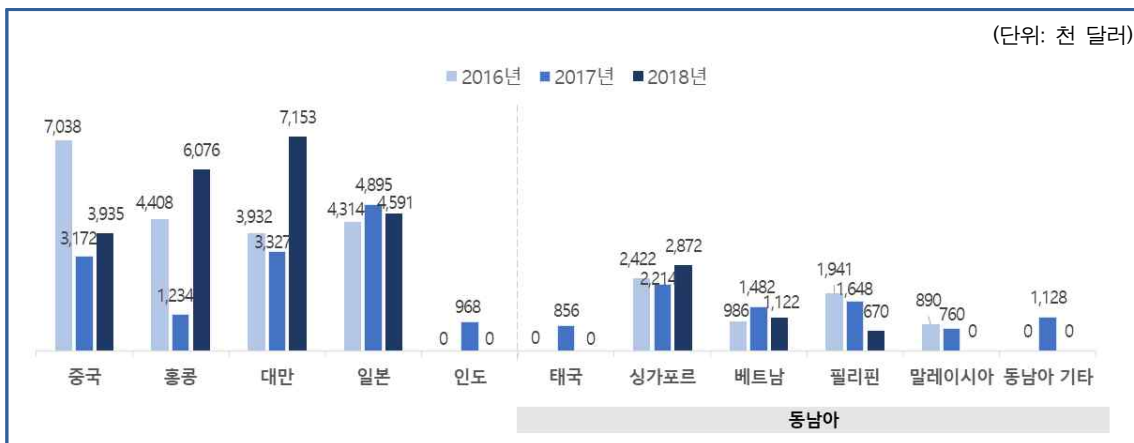
2018년 한국영화의 국가별 수출액 현황을 보면, 대만이 715만 달러를 수출해 전체 수출액의 17.2%를 차지하며 한국영화 해외 수출 통계 집계 이래 처음으로 1위를 차지했다. 다음으로 홍콩에 608만 달러(14.6%), 동남아(태국, 싱가포르, 베트남, 필리핀, 말레이시아, 동남아 기타)에 466만 달러(11.2%), 일본에 459만 달러(11.0%), 중국에 394만 달러(9.5%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 영화산업의 한국영화 완성작 수출액은 전년대비 2.2% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.6% 감소했다.

표 3-5-10 | 영화산업 지역별 수출액 현황<sup>154)</sup>

(단위: 천 달러)

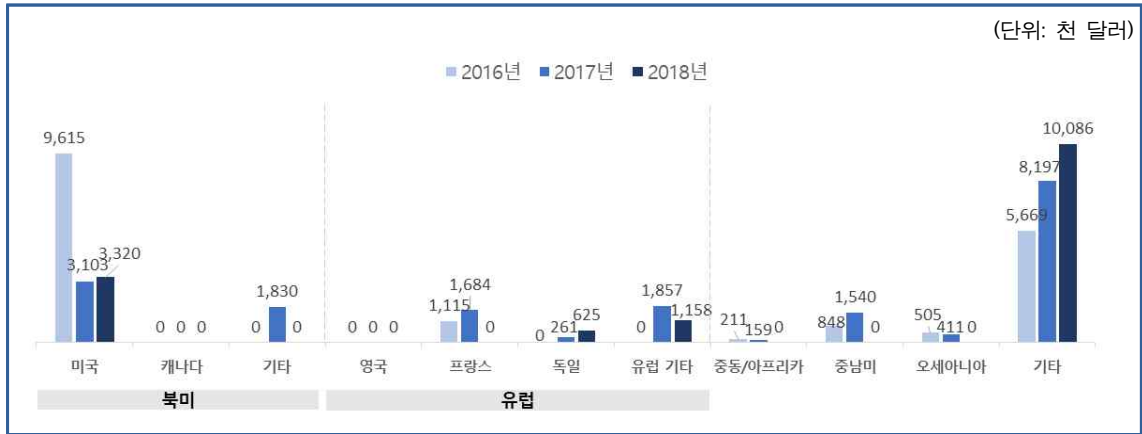
구분	2016년		2017년		2018년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)			
중국	7,038	16.0	3,172	7.8	3,935	9.5	24.1	△25.2	
홍콩	4,408	10.0	1,234	3.0	6,076	14.6	392.4	17.4	
대만	3,932	9.0	3,327	8.2	7,153	17.2	115.0	34.9	
일본	4,314	9.8	4,895	12.0	4,591	11.0	△6.2	3.2	
인도	-	-	968	2.4	-	-	-	-	
동남아	태국	-	-	856	2.1	-	-	-	-
	싱가포르	2,422	5.5	2,214	5.4	2,872	6.9	29.7	8.9
	베트남	986	2.2	1,482	3.6	1,122	2.7	△24.3	6.7
	필리핀	1,941	4.4	1,648	4.0	670	1.6	△59.3	△41.2
	말레이시아	890	2.0	760	1.9	-	-	-	-
	동남아 기타	-	-	1,128	2.8	-	-	-	-
북미	미국	9,615	21.9	3,103	7.6	3,320	8.0	7.0	△41.2
	캐나다	-	-	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	1,830	4.5	-	-	-	-
유럽	영국	-	-	-	-	-	-	-	-
	프랑스	1,115	2.5	1,684	4.1	-	-	-	-
	독일	-	-	261	0.6	625	1.5	139.5	-
	유럽 기타	-	-	1,857	4.6	1,158	2.8	△37.6	-
중동/아프리카	211	0.5	159	0.4	-	-	-	-	
중남미	848	1.9	1,540	3.8	-	-	-	-	
오세아니아	505	1.2	411	1.0	-	-	-	-	
기타	5,669	12.9	8,197	20.1	10,086	24.2	23.0	33.4	
합계	43,894	100.0	40,726	100.0	41,607	100.0	2.2	△2.6	

그림 3-5-5 | 영화산업 지역별 수출액 현황(1)



154) 2018년도판 한국영화연감 기준으로 하며 한국영화 완성작 수출실적 기준 각 해의 전체 10위권에 집계되는 국가의 수치를 기재함

그림 3-5-6 | 영화산업 지역별 수출액 현황(2)

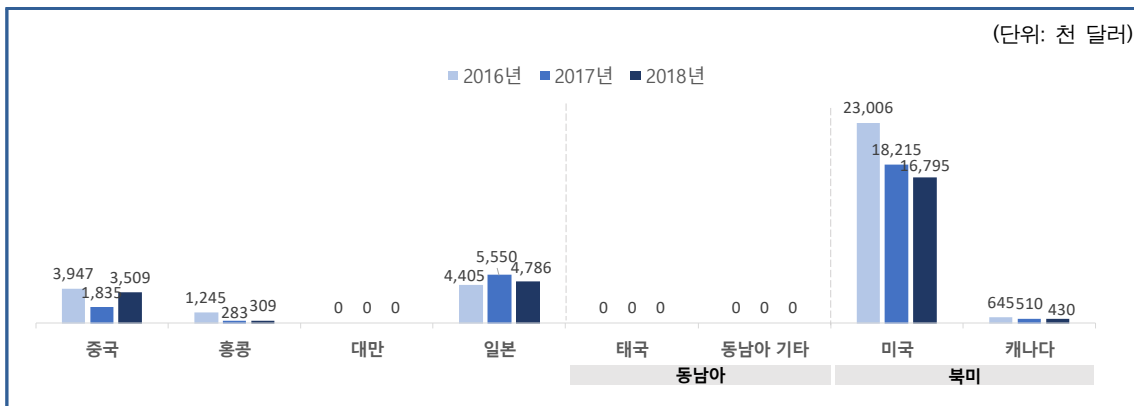


2018년 영화산업의 지역별 수입액을 보면, 북미(미국, 캐나다)에서 1,723만 달러(47.5%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 유럽(영국, 프랑스, 독일, 유럽 기타)에서 724만 달러(19.9%), 일본에서 479만 달러(13.2%)를 수입했다. 2018년 국내 영화산업의 수입액은 전년대비 16.0% 감소, 연평균 10.1% 감소한 것으로 조사되었다.

표 3-5-11 | 영화산업 지역별 수입액 현황<sup>155)</sup> (단위: 천 달러)

구분	2016년		2017년		2018년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)			
중국	3,947	8.8	1,835	4.3	3,509	9.7	91.2	△5.7	
홍콩	1,245	2.8	283	0.7	309	0.9	9.2	△50.2	
대만	-	-	-	-	-	-	-	-	
일본	4,405	9.8	5,550	12.9	4,786	13.2	△13.8	4.2	
동남아	태국	-	-	-	-	-	-	-	-
	동남아 기타	-	-	-	-	-	-	-	-
북미	미국	23,006	51.3	18,215	42.2	16,795	46.3	△7.8	△14.6
	캐나다	645	1.4	510	1.2	430	1.2	△15.7	△18.4
유럽	영국	1,919	4.3	2,012	4.7	2,360	6.5	17.3	10.9
	프랑스	2,878	6.4	8,378	19.4	2,548	7.0	△69.6	△5.9
	독일	494	1.1	1,080	2.5	796	2.2	△26.3	26.9
	유럽 기타	1,685	3.8	2,251	5.2	1,534	4.2	△31.9	△4.6
오세아니아	468	1.0	267	0.6	167	0.5	△37.5	△40.3	
기타	4,146	9.2	2,781	6.4	3,040	8.4	9.3	△14.4	
합계	44,838	100.0	43,162	100.0	36,274	100.0	△16.0	△10.1	

그림 3-5-7 | 영화산업 지역별 수입액 현황(1)



155) 수입 금액은 영상물등급위원회의 '2018년 외국영화 등급분류 현황'을 토대로 산출되며 직배사와 배급대행 작품들을 제외한 나머지 국내업체의 수입영화에 대한 것으로 프린트 비용을 뺀 상영대금(로열티)의 합계임

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

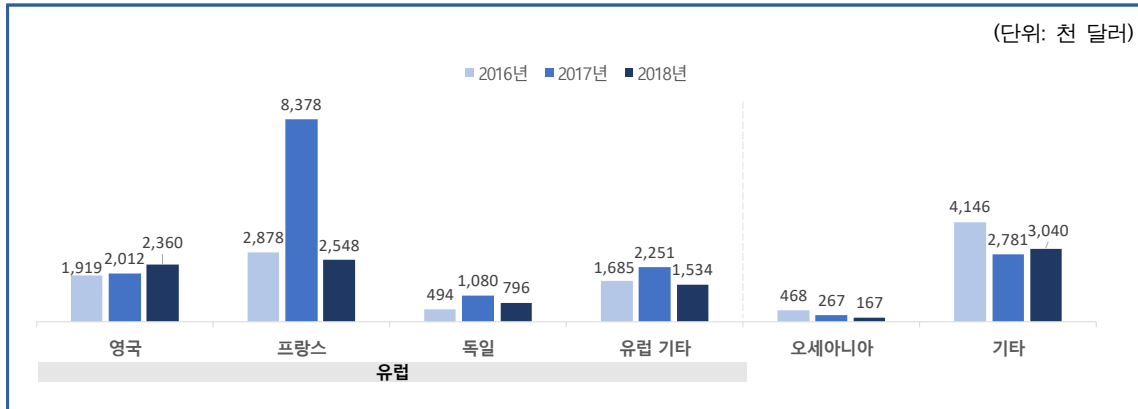
제9장 케이블산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-5-8 ■ 영화산업 지역별 수입액 현황(2)



2018년 영화산업의 해외 진출형태를 보면, 전 판권(All Right) 계약이 66.8%로 가장 많은 비중을 차지했고, 부가판권 계약이 28.3%, 리메이크는 1.1%, 극장 개봉 판권은 3.8%로 나타났다.

■ 표 3-5-12 ■ 영화산업 해외 진출형태<sup>156)</sup>

(단위: 천 달러)

계약판권종류	2016년		2017년		2018년		전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
전 판권(All Right) <sup>157)</sup>	16,843	55.9	24,711	71.1	24,992	66.8	1.1	21.8
부가판권 <sup>158)</sup>	11,743	39.0	8,325	23.9	10,611	28.3	27.5	△4.9
리메이크	1,110	3.7	1,632	4.7	410	1.1	△74.9	△39.2
극장 개봉 판권	411	1.4	104	0.3	1,423	3.8	1,268.3	86.1
기타	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	30,106	100.0	34,772	100.0	37,436	100.0	7.7	11.5

156) 본 수출 판권유형별 분석은 계약 당시의 실적(MG+Flat 기타)만을 대상으로 한 것임

157) 전 판권(All Right) 계약 중 일부 별도 조건부 계약건도 함께 포함

158) 부가판권은 비디오, DVD/블루레이, VOD, 인터넷, PPV, 기내판권 등 다양한 유형 포함

**제6절** 영화산업 종사자 현황

2018년 영화산업의 종사자 수는 총 3만 878명으로 전년대비 4.5% 증가했고, 2016년부터 2018년 까지 연평균 3.2% 증가했다.

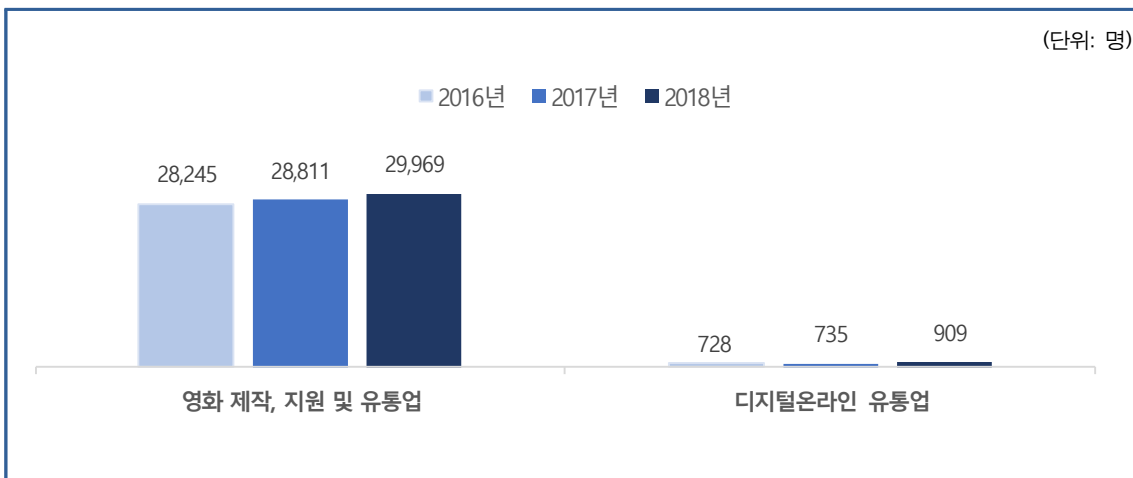
중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 종사자 수는 2만 9,969명으로 전체 종사자 중 97.1%를 차지했고 전년대비 4.0% 증가했으며, 연평균 3.0% 증가했다. 디지털온라인 유통업 종사자 수는 909명으로 2.9%의 비중으로 전년대비 23.7% 증가, 연평균 11.7% 증가했다.

【 표 3-5-13 】 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	3,888	3,913	3,537	11.5	△9.6	△4.6
	영화 수입	717	808	740	2.4	△8.4	1.6
	영화제작 지원	1,934	2,360	2,584	8.4	9.5	15.6
	영화 배급	1,516	1,457	1,328	4.3	△8.9	△6.4
	극장 상영	19,347	19,455	20,985	68.0	7.9	4.1
	영화 홍보 및 마케팅	843	818	795	2.6	△2.8	△2.9
	소계	28,245	28,811	29,969	97.1	4.0	3.0
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	84	77	74	0.2	△3.9	△6.1
	온라인 배급	292	337	454	1.5	34.7	24.7
	온라인 상영	352	321	381	1.2	18.7	4.0
	소계	728	735	909	2.9	23.7	11.7
합계	28,974	29,546	30,878	100.0	4.5	3.2	

※ 2013년부터는 ‘DVD/블루레이 제작 및 유통’ 으로 제작 부분만 포함

【 그림 3-5-9 】 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황



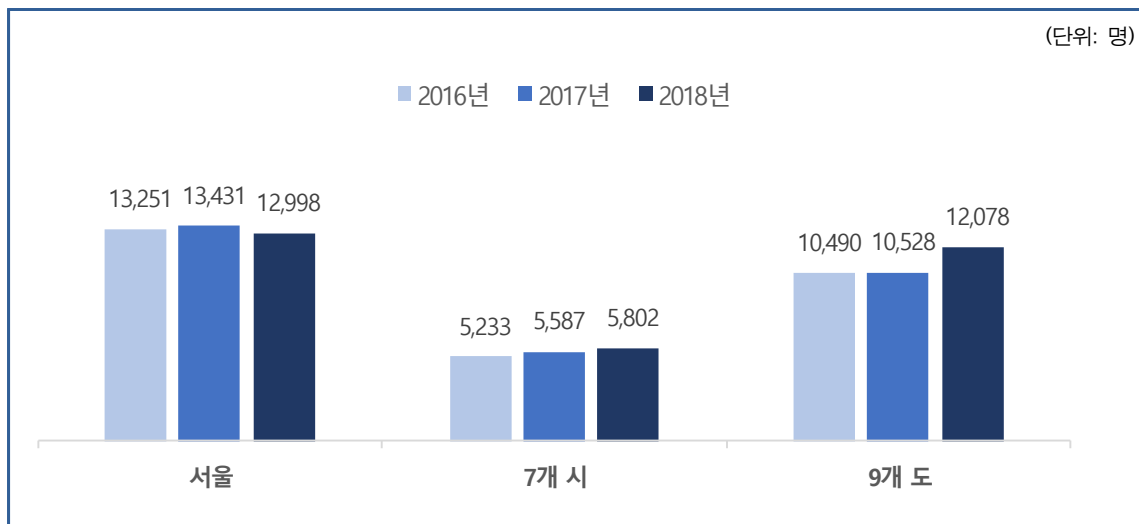
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 영화산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 1만 2,998명으로 전체의 42.1%를 차지했다. 이는 전년대비 3.2% 감소한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.0% 감소했다. 7개 광역시의 종사자 수는 5,802명으로 전체 종사자 수의 18.8%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 1만 2,078명으로 39.1%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 1,749명(5.7%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 6,204명(20.1%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

표 3-5-14 | 영화산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

지역	업종	영화 제작, 지원 및 유통업					디지털 온라인 유통업			합계	비중(%)	
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 배급			온라인 상영
7개 시	서울	2,740	710	1,695	1,288	5,232	702	27	446	158	12,998	42.1
	부산	81	-	55	10	1,578	25	-	-	-	1,749	5.7
	대구	-	-	2	4	1,146	-	-	-	-	1,152	3.7
	인천	16	-	19	-	947	-	-	-	-	982	3.2
	광주	26	22	105	1	780	9	-	-	-	943	3.1
	대전	16	-	-	5	590	2	-	-	-	613	2.0
	울산	-	-	-	-	276	-	-	-	-	276	0.9
	세종	3	-	-	-	81	-	-	3	-	87	0.3
	소계	142	22	181	20	5,398	36	-	3	-	5,802	18.8
9개 도	경기도	604	8	618	11	4,732	7	47	4	173	6,204	20.1
	강원도	14	-	16	-	692	-	-	-	-	722	2.3
	충청북도	7	-	3	-	592	12	-	-	-	614	2.0
	충청남도	-	-	6	-	659	-	-	-	-	665	2.2
	전라북도	11	-	25	1	751	21	-	1	-	810	2.6
	전라남도	4	-	-	-	561	2	-	-	-	567	1.8
	경상북도	-	-	-	-	965	-	-	-	47	1,012	3.3
	경상남도	1	-	19	8	1,177	4	-	-	3	1,212	3.9
	제주도	14	-	21	-	226	11	-	-	-	272	0.9
	소계	655	8	708	20	10,355	57	47	5	223	12,078	39.1
	합계	3,537	740	2,584	1,328	20,985	795	74	454	381	30,878	100.0

그림 3-5-10 | 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황





【 표 3-5-15 】 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	연도			전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
		2016년	2017년	2018년		
7개 시	서울	13,251	13,431	12,998	△3.2	△1.0
	부산	1,559	1,715	1,749	2.0	5.9
	대구	1,054	1,140	1,152	1.1	4.5
	인천	1,069	1,023	982	△4.0	△4.2
	광주	590	744	943	26.7	26.4
	대전	603	589	613	4.1	0.8
	울산	358	307	276	△10.1	△12.2
	세종 <sup>159)</sup>	-	69	87	26.1	-
	소계	5,233	5,587	5,802	3.8	5.3
9개 도	경기도	5,481	5,727	6,204	8.3	6.4
	강원도	670	631	722	14.4	3.8
	충청북도	499	490	614	25.3	10.9
	충청남도	751	718	665	△7.4	△5.9
	전라북도	814	798	810	1.5	△0.2
	전라남도	588	367	567	54.5	△1.8
	경상북도	633	578	1,012	75.1	26.4
	경상남도	862	992	1,212	22.2	18.6
	제주도	192	227	272	19.8	19.0
		소계	10,490	10,528	12,078	14.7
합계		28,974	29,546	30,878	4.5	3.2

2018년 영화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 2만 1,256명으로 전체 종사자의 68.9%로 나타났고, 비정규직은 9,358명(30.3%), 파견직은 264명으로 0.9% 비중을 차지했다. 중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 정규직 종사자 수가 2만 419명(68.1%), 비정규직 9,301명(31.0%), 파견직 249명(0.8%)으로 나타났고, 디지털온라인 유통업은 정규직 837명(92.1%), 비정규직 57명(6.3%), 파견직 15명(1.6%)으로 나타났다.

【 표 3-5-16 】 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년)

(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	1,456	41.2	1,276	36.1	393	11.1	402	11.4	-	-	10	0.3	3,537
	영화 수입	336	45.4	330	44.6	33	4.5	40	5.4	-	-	1	0.1	740
	영화제작 지원	1,492	57.7	911	35.3	98	3.8	61	2.4	17	0.7	5	0.2	2,584
	영화 배급	503	37.9	613	46.2	93	7.0	116	8.7	2	0.2	1	0.1	1,328
	극장 상영	6,095	29.0	6,648	31.7	3,530	16.8	4,499	21.4	99	0.5	114	0.5	20,985
	영화 홍보 및 마케팅	370	46.5	389	48.9	17	2.1	19	2.4	-	-	-	-	795
	소계	10,252	34.2	10,167	33.9	4,164	13.9	5,137	17.1	118	0.4	131	0.4	29,969
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	30	40.5	44	59.5	-	-	-	-	-	-	-	-	74
	온라인 배급	218	48.0	189	41.6	27	5.9	17	3.7	-	-	3	0.7	454
	온라인 상영	208	54.6	148	38.8	8	2.1	5	1.3	1	0.3	11	2.9	381
	소계	456	50.2	381	41.9	35	3.9	22	2.4	1	0.1	14	1.5	909
합계		10,708	34.7	10,548	34.2	4,199	13.6	5,159	16.7	119	0.4	145	0.5	30,878

159) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자는 충청남도에 포함

제3분 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
 제1장 출판산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음악산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 컴퓨터산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

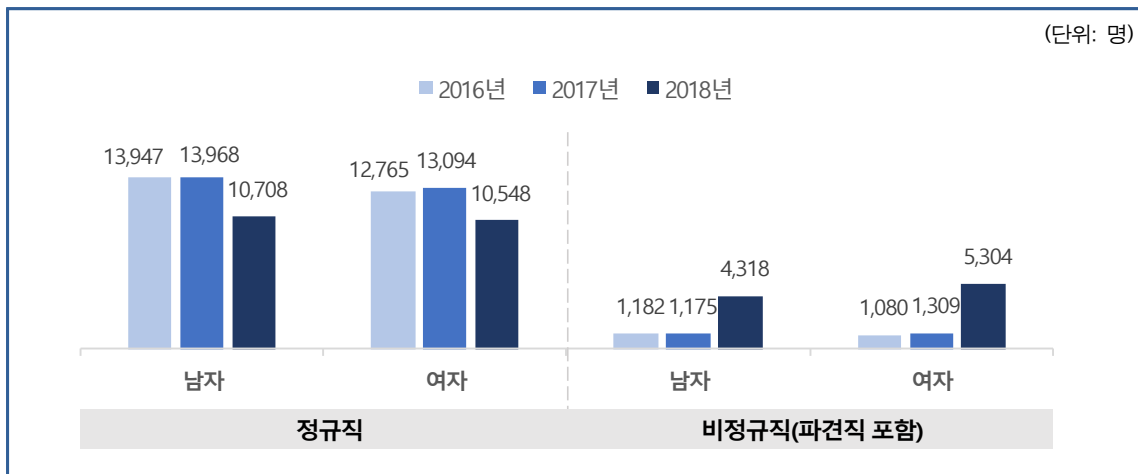
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 23.3% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 12.4% 감소했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 19.4% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.1% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 267.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 91.1% 증가했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 305.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 121.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-5-17 | 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

고용형태/성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년 <sup>160)</sup>	13,947	48.1	12,765	44.1	1,182	4.1	1,080	3.7	-	-	-	-	28,974
2017년 <sup>161)</sup>	13,968	47.3	13,094	44.3	1,175	4	1,309	4.4	-	-	-	-	29,546
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
전년대비증감률 (%) <sup>162)</sup>	△23.3	-	△19.4	-	267.5	-	305.2	-	-	-	-	-	4.5
연평균증감률 (%) <sup>163)</sup>	△12.4	-	△9.1	-	91.1	-	121.6	-	-	-	-	-	3.2

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



160) 2016년에는 고용형태별 성별 및 연령별 종사자 조사 시 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 조사함  
 161) 2017년에는 고용형태별 성별 및 연령별 종사자 조사 시 '파견직'을 '비정규직'에 포함하여 조사함  
 162) 2018년 고용형태별 성별 및 연령별 종사자 조사 시 '비정규직'과 '파견직'을 각각 조사하여 전년대비 증감률 산출 시 '비정규직'과 '파견직'을 묶어서 산출함  
 163) 2018년 고용형태별 성별 및 연령별 종사자 조사 시 '비정규직'과 '파견직'을 각각 조사하여 연평균 증감률 산출 시 '비정규직'과 '파견직'을 묶어서 산출함

2018년 영화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 1만 9,410명으로 전체의 62.9%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하는 4,959명으로 16.1%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 2,787명으로 9.0%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 2,279명으로 7.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

【 표 3-5-18 】 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (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	1,019	892	645	709	272	3,537
	영화 수입	236	189	118	149	48	740
	영화제작 지원	813	715	462	421	173	2,584
	영화 배급	546	275	221	197	89	1,328
	극장 상영	16,218	2,516	1,079	488	684	20,985
	영화 홍보 및 마케팅	255	182	130	135	93	795
	소계	19,087	4,769	2,655	2,099	1,359	29,969
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	14	26	7	19	8	74
	온라인 배급	159	117	80	81	17	454
	온라인 상영	150	47	45	80	59	381
	소계	323	190	132	180	84	909
합계	19,410	4,959	2,787	2,279	1,443	30,878	
비중(%)	62.9	16.1	9.0	7.4	4.7	100.0	

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 27.3% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 13.6% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 7.1% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 27.6% 감소, 연평균 12.2% 감소했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 36.1% 감소, 연평균 20.6% 감소한 것으로 나타났다.

【 표 3-5-19 】 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
2016년 <sup>164)</sup>		15,038	4,420	3,619	5,897		28,974
2017년 <sup>165)</sup>		15,246	4,630	3,848	5,823		29,546
2018년		19,410	4,959	2,787	2,279	1,443	30,878
전년대비증감률(%) <sup>166)</sup>		27.3	7.1	△27.6	△36.1		4.5
연평균증감률(%) <sup>167)</sup>		13.6	5.9	△12.2	△20.6		3.2

164) 2016년에는 연령별 연도별 종사자 조사 시 '40~49세'와 '50세 이상'을 '40세 이상'으로 묶어 조사함

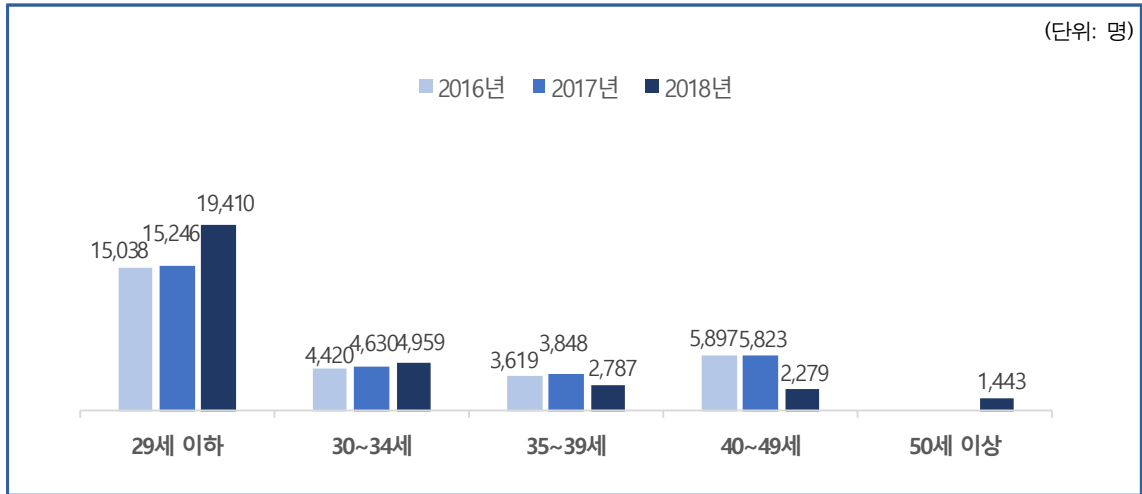
165) 2017년에는 연령별 연도별 종사자 조사 시 '40~49세'와 '50세 이상'을 '40세 이상'으로 묶어 조사함

166) 전년대비 증감률을 구하기 위해 2018년 '40~49세', '50세 이상'은 '40세 이상'으로 합산하여 산출

167) 연평균 증감률을 구하기 위해 2018년 '40~49세', '50세 이상'은 '40세 이상'으로 합산하여 산출

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-5-12 ■ 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황



# 06 애니메이션산업

## 제1절 애니메이션산업 총괄

2018년 애니메이션산업의 사업체 수는 509개이며 종사자 수는 5,380명인 것으로 나타났다. 매출액은 6,293억 원이며 부가가치액은 2,230억 원, 부가가치율은 35.4%로 나타났다. 수출액은 1억 7452만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 적은 788만 달러로 조사됐다.

애니메이션산업의 사업체 수는 2014년 350개에서 2018년 509개로 연평균 9.8%의 지속적인 증가 추세를 보이고 있다. 종사자 수도 2014년 4,505명에서 2018년 5,380명으로 연평균 4.5% 증가했다. 매출액은 연평균 2.9% 증가, 전년대비 5.4% 감소했다. 부가가치액은 연평균 0.1% 증가, 전년대비 0.1% 감소했다. 수출액은 2014년 1억 1,565만 달러에서 2018년 1억 7,452만 달러로 연평균 10.8% 증가, 수입액도 2014년 683만 달러에서 2018년 788만 달러로 연평균 3.7%의 지속적인 증가 추세를 보이고 있다.

2018년 애니메이션 산업의 매출액은 전년 대비 5.4% 감소한 것으로 나타났다. 이는 2017년 산업 매출액이 1.7% 감소한데 이어 그 감소폭을 확대한 것으로 한국 애니메이션 산업의 저성장 구조가 고착화된 것은 아닌지 하는 우려를 자아낸다.

그러나 다른 지표들을 살펴보면, 한국 애니메이션 산업의 사업체 수, 종사자 수, 수출액이 지속적으로 성장하고 있어, 2년 연속 이어지고 있는 매출액의 감소를 단순히 한국 애니메이션 산업의 위축으로만 해석할 수는 없는 것으로 판단된다. 특히 애니메이션 수출액은 전년 대비 20.5% 성장하면서, 2014년 이후 연평균 성장률 10.8%의 2배에 가까운 높은 성장률을 기록했다. 권역별로도 수출 비중 52.6%로 가장 중요한 시장인 북미시장 수출액이 21.9%의 높은 성장률을 보였고, 일본, 유럽 시장 수출도 각각 23.5%, 6.1% 성장하며 호조를 보이고 있어, 산업 매출액의 감소 추세와는 다른 긍정적인 지표를 나타내고 있는 것도 사실이다.

부문별 산업 매출액을 살펴보면, 2년 연속 이어진 한국 애니메이션 매출액 감소의 원인을 확인할 수 있다. 애니메이션 제작업 매출이 전년 대비 2.0%, 온라인 애니메이션 유통업 매출은 5.8% 성장하면서 아주 높은 성장률은 아니지만 지속적인 성장세를 보이고 있는데 비해, 전체 산업 매출액의 19.6%를 차지한 극장 매출액 ( $\Delta 27.7%$ )의 급락이 전체 애니메이션 산업 매출액의 감소를 이끌었다.

2017년 <모아나>, <카3: 새로운 도전>, <보스 베이비> 등 할리우드 애니메이션의 흥행 부진이 매출액 감소의 원인을 제공했다면, 2018년에도 흥행 50위 이내의 작품이 <코코> (관객 3,510,017명),

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

<인크레더블2> (관객 3,033,052명) 2개 작품에 불과하다. 또한, 2017년 극장용 애니메이션 흥행 1위를 기록한 <너의 이름은>과 같은 일본 애니메이션 흥행작이 2018년에는 없었던 것도 산업 매출액의 감소폭을 확대하였다.

극장용 애니메이션 부문을 제외할 때 2018년 한국 애니메이션 산업은 현상을 유지하고 있으나 연관 장르, 연관 산업 영역으로의 확장에 주목해야 할 것이다. OTT 플랫폼을 통한 애니메이션의 해외 시장 진출, 애니메이션 캐릭터 IP를 중심으로 하는 장르 및 산업 융복합을 통해 한국 애니메이션 산업이 창출하는 부가가치를 어떻게 통계 지표로 담아낼 것인가에 대한 본격적인 논의도 필요하다.

표 3-6-1 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	350	4,505	560,248	221,750	39.6	115,652	6,825
2015년	376	4,728	610,175	218,202	35.8	126,570	7,011
2016년	447	5,142	676,960	222,442	32.9	135,622	7,324
2017년	492	5,161	665,462	223,135	33.5	144,870	7,604
2018년	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878
전년대비증감률(%)	3.5	4.2	△5.4	△0.1	-	20.5	3.6
연평균증감률(%)	9.8	4.5	2.9	0.1	-	10.8	3.7

애니메이션산업의 2018년 1인당 평균매출액은 9,391만 원이며, 업체당 평균매출액은 9억 9,255만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 1인당 평균매출액이 9,151만 원, 업체당 평균매출액은 10억 6,591만 원으로 조사됐다. 애니메이션 유통 및 배급업은 1인당 평균매출액이 1억 6,213만 원, 업체당 평균매출액은 4억 7,649만 원으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 1인당 평균매출액이 1억 368만 원, 업체당 평균매출액이 7억 7,754만 원으로 조사됐다. 1인당 평균매출액은 애니메이션 유통 및 배급업이 가장 높았으며, 업체당 평균매출액은 애니메이션 제작업이 가장 높은 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 1인당 평균매출액에서는 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업이 2억 2,729만 원으로 가장 높고, 업체당 평균매출액에서는 애니메이션 창작 제작업이 13억 1,174만 원으로 가장 높게 나타났다.

1인당 평균매출액이 가장 낮은 분야는 애니메이션 하청 제작업(6,440만 원)이었고, 업체당 평균매출액이 가장 낮은 분야는 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업(4억 6,168만 원)이었다.

표 3-6-2 | 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)<sup>168)</sup>

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	241	2,920	316,130	1,312	108
	애니메이션 하청 제작업	166	2,090	134,612	811	64
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	28	57	12,927	462	227
	소계	435	5,067	463,670	1,066	92
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	53	156	25,254	476	162
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	21	157	16,284	775	104
전체		509	5,380	505,207	993	94

168) 애니메이션산업 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

## 제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황

2018년 애니메이션산업 사업체 수는 509개로 2017년 492개에서 3.5% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면, 애니메이션 제작업 사업체 수가 435개(85.5%)로 대다수를 차지했다. 한편, 온라인 애니메이션 등의 수요가 높아짐에 따라 온라인 애니메이션 유통업 사업체 수는 전년대비 50.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 11.1% 증가로 증가폭이 상대적으로 높게 나타났다.

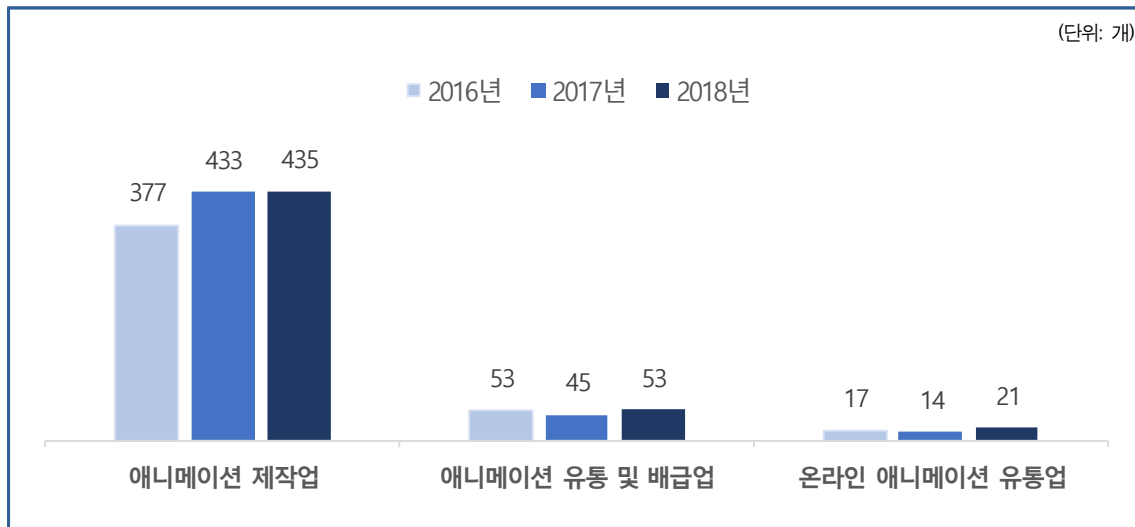
표 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	203	243	241	47.3	△0.8	9.0
	애니메이션 하청 제작업	150	166	166	32.6	0.0	5.2
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	24	24	28	5.5	16.7	8.0
	소계	377	433	435	85.5	0.5	7.4
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	53	45	53	10.4	17.8	△0.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	17	14	21	4.1	50.0	11.1
합계		447	492	509	100.0	3.5	6.7

그림 3-6-1 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)





2018년 애니메이션산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 355개로 전체의 69.7%를 차지했고, 전년대비 6.9% 증가, 연평균 11.4% 증가한 수치이다. 7개 광역시의 2018년 애니메이션산업 사업체 수는 57개로 전체 사업체의 11.2%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 74개로 전체의 14.5%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 7개 광역시 중에서는 광주의 사업체 수가 25개(4.9%)로 가장 많았다. 전체 애니메이션 사업체 중 84.2%가 서울과 경기도에 몰려 있는 것으로 조사됐다.

표 3-6-4 | 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (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		170	106	16	45	18	355	69.7
7개 시	부산	8	6	2	2	1	19	3.7
	대구	-	1	-	-	-	1	0.2
	인천	1	2	1	-	-	4	0.8
	광주	10	11	2	1	1	25	4.9
	대전	-	3	-	-	-	3	0.6
	울산	1	-	1	-	-	2	0.4
	세종	1	1	-	1	-	3	0.6
	소계	21	24	6	4	2	57	11.2
9개 도	경기도	40	26	3	4	1	74	14.5
	강원도	3	3	1	-	-	7	1.4
	충청북도	1	-	-	-	-	1	0.2
	충청남도	3	1	-	-	-	4	0.8
	전라북도	1	-	-	-	-	1	0.2
	전라남도	-	2	1	-	-	3	0.6
	경상북도	-	1	-	-	-	1	0.2
	경상남도	-	1	-	-	-	1	0.2
	제주도	2	2	1	-	-	5	1.0
	소계	50	36	6	4	1	97	19.1
합계	241	166	28	53	21	509	100.0	

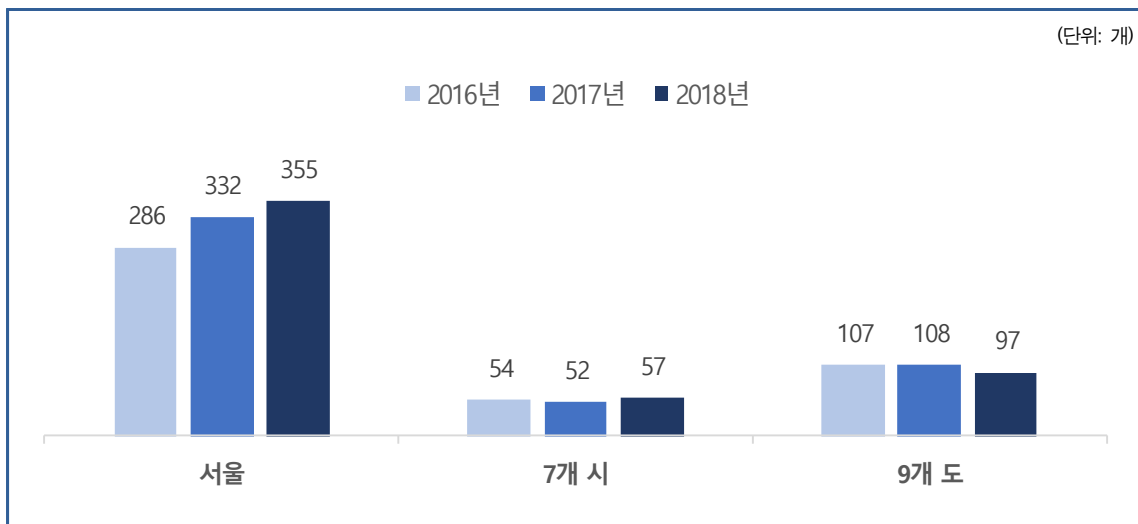
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-6-5 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	286	332	355	6.9	11.4
	부산	17	19	19	0.0	5.7
	대구	2	1	1	0.0	△29.3
	인천	3	4	4	0.0	15.5
	광주	27	23	25	8.7	△3.8
	대전	3	4	3	△25.0	△0.0
	울산	2	1	2	100.0	0.0
	세종 <sup>169)</sup>	-	-	3	-	-
	소계	54	52	57	9.6	2.7
9개 도	경기도	94	83	74	△10.8	△11.3
	강원도	1	6	7	16.7	164.6
	충청북도	3	3	1	△66.7	△42.3
	충청남도	2	3	4	33.3	41.4
	전라북도	1	1	1	0.0	0.0
	전라남도	3	3	3	0.0	△0.0
	경상북도	-	1	1	0.0	-
	경상남도	3	3	1	△66.7	△42.3
	제주도	-	5	5	0.0	-
소계	107	108	97	△10.2	△4.8	
합계	447	492	509	3.5	6.7	

그림 3-6-2 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



169) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

### 제3절 애니메이션산업 매출액 현황

2018년 애니메이션산업의 총 매출액은 6,293억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 5.4% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.6% 감소한 것이다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 4,637억 원으로 전체 매출액의 73.7%를 차지하였다. 다음으로 애니메이션 유통 및 배급업 매출액은 1,493억 원(23.7%), 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 163억 원(2.6%)으로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 애니메이션 유통업의 매출액은 전년대비 5.8% 증가, 2016년 147억 원에서 2018년 163억 원으로 연평균 5.4% 증가했다. 애니메이션 제작업 매출액은 전년대비 2.0%, 연평균 1.2% 증가했다. 반면, 애니메이션 유통 및 배급업 매출액은 전년대비 23.6% 감소, 연평균 15.6% 감소한 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2018년 3,161억 원으로 전년대비 1.2% 증가하였고, 애니메이션 하청 제작업은 전년대비 3.8% 증가, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작은 전년대비 4.4% 증가하였다. 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업은 전년대비 7.7% 증가했으며, 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)의 경우 전년대비 5.8%, 연평균 5.4% 증가했다.

표 3-6-6 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

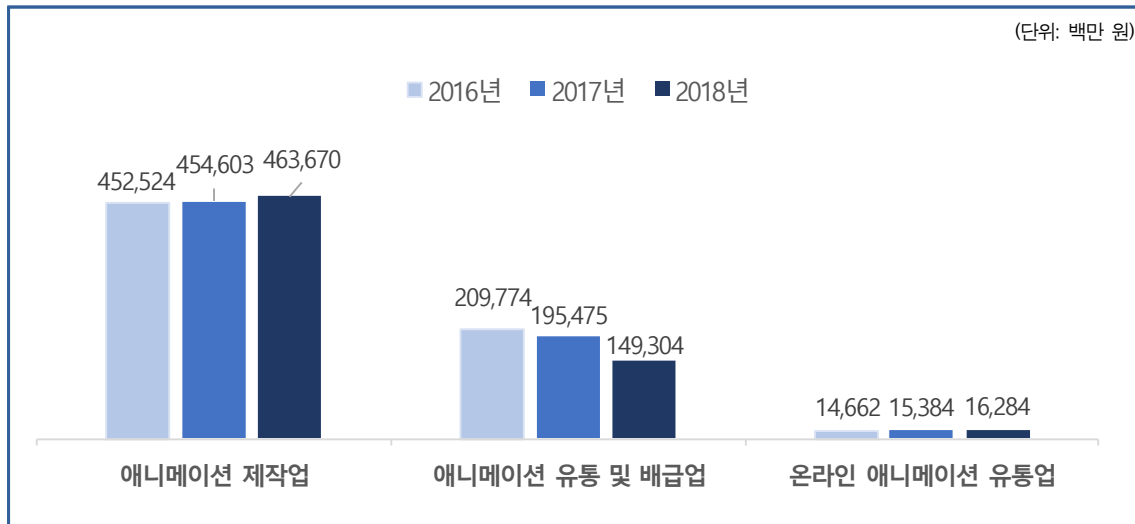
중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	312,428	312,520	316,130	50.2	1.2	0.6
	애니메이션 하청 제작업	128,242	129,702	134,612	21.4	3.8	2.5
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	11,854	12,380	12,927	2.1	4.4	4.4
	소계	452,524	454,603	463,670	73.7	2.0	1.2
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	23,445	23,454	25,254	4.0	7.7	3.8
	극장 매출액 <sup>170)</sup>	184,919	170,783	123,395	19.6	△27.7	△18.3
	방송사 수출액 <sup>171)</sup>	1,410	1,238	655	0.1	△47.1	△31.8
	소계	209,774	195,475	149,304	23.7	△23.6	△15.6
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	14,662	15,384	16,284	2.6	5.8	5.4
합계		676,960	665,462	629,257	100.0	△5.4	△3.6

170) 애니메이션 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권통합전산망 자료를 인용

171) 애니메이션 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-6-3 ■ 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 애니메이션산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 3,714억 원(73.5%)을 기록했다. 서울 지역에서 애니메이션산업 매출액의 대다수가 집계되었다. 다음은 경기도로 매출액이 641억 원(12.7%), 광주 254억 원(5.0%), 부산 147억 원(2.9%), 인천 109억 원(2.2%) 순으로 나타났다. 7개 광역시의 매출액은 571억 원으로 전체 매출액의 11.3%를 차지했으며 전년대비 3.5%, 연평균은 1.5% 감소했다. 9개 도의 매출액은 767억 원(15.2%)으로, 이는 전년대비 8.9%, 연평균 4.8% 증가한 수치이다.

■ 그림 3-6-4 ■ 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

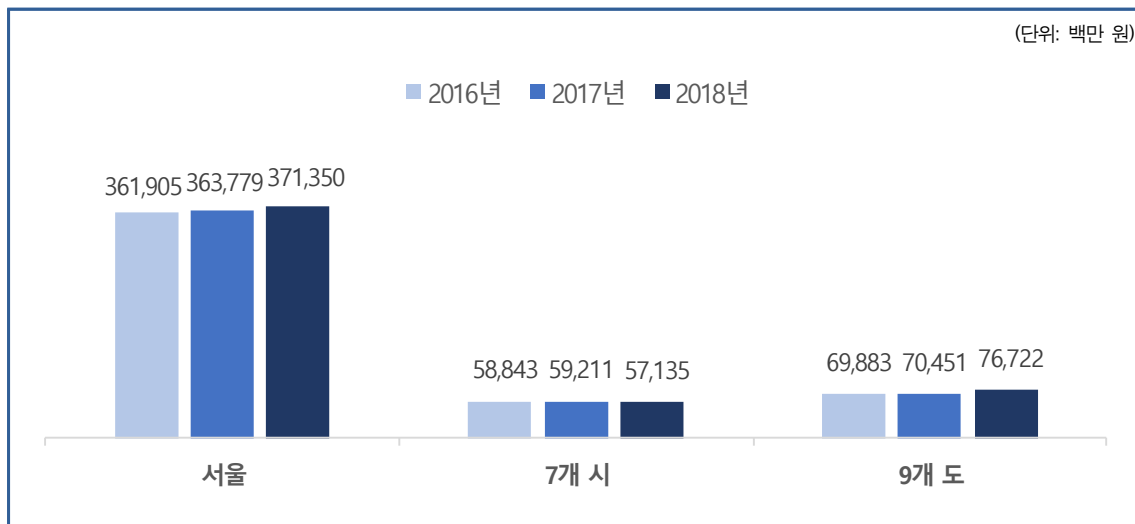


표 3-6-7 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)<sup>172)</sup>

(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	229,507	99,898	7,478	23,385	11,081	371,350	73.5
	부산	10,994	3,191	62	476	-	14,722	2.9
	대구	-	218	-	-	-	218	0.0
	인천	5,260	1,767	3,846	-	-	10,873	2.2
	광주	16,411	8,843	114	-	76	25,443	5.0
	대전	-	4,320	-	-	-	4,320	0.9
	울산	86	-	-	-	-	86	0.0
	세종	14	1,392	-	66	-	1,471	0.3
	소계	32,765	19,731	4,021	541	76	57,135	11.3
9개 도	경기도	46,650	9,954	1,022	1,327	5,127	64,081	12.7
	강원도	2,652	779	231	-	-	3,663	0.7
	충청북도	679	-	-	-	-	679	0.1
	충청남도	2,222	1,082	-	-	-	3,304	0.7
	전라북도	1,560	-	-	-	-	1,560	0.3
	전라남도	-	1,443	165	-	-	1,607	0.3
	경상북도	-	76	-	-	-	76	0.0
	경상남도	-	1,617	-	-	-	1,617	0.3
	제주도	94	33	9	-	-	136	0.0
		소계	53,858	14,983	1,428	1,327	5,127	76,722
합계		316,130	134,612	12,927	25,254	16,284	505,207	100.0

표 3-6-8 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황<sup>173)</sup>

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	361,905	363,779	371,350	2.1	1.3
	부산	15,285	15,370	14,722	△4.2	△1.9
	대구	210	212	218	3.0	2.0
	인천	10,179	10,256	10,873	6.0	3.4
	광주	28,534	28,715	25,443	△11.4	△5.6
	대전	4,546	4,567	4,320	△5.4	△2.5
	울산	89	90	86	△4.7	△1.8
	세종 <sup>174)</sup>	-	-	1,471	-	-
	소계	58,843	59,211	57,135	△3.5	△1.5
9개 도	경기도	57,680	58,127	64,081	10.2	5.4
	강원도	3,462	3,465	3,663	5.7	2.9
	충청북도	689	692	679	△1.8	△0.7
	충청남도	3,107	3,125	3,304	5.7	3.1
	전라북도	1,596	1,611	1,560	△3.1	△1.1
	전라남도	1,470	1,479	1,607	8.7	4.6
	경상북도	-	72	76	5.0	-
	경상남도	1,756	1,758	1,617	△8.0	△4.1
	제주도	123	123	136	10.3	5.0
		소계	69,883	70,451	76,722	8.9
합계		490,631	493,441	505,207	2.4	1.5

172) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

173) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

174) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 케이블산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통물류산업

### 제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

2018년 애니메이션산업의 부가가치액은 2,230억 원으로 전년대비 0.1% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.1% 증가했다. 부가가치율은 35.4%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1,532억 원(68.7%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2017년도 인건비 1,525억 원 보다 0.5% 증가한 수치이다. 경상이익은 298억 원(13.4%)으로 전년대비 0.4% 감소, 연평균 0.3% 감소했다. 순금융비용은 161억 원(7.2%)으로 전년대비 117.3% 증가, 연평균 46.6% 증가했으며, 감가상각비는 122억 원(5.5%)으로 전년대비 44.6% 감소, 연평균 25.0% 감소했다. 임차료는 73억 원(3.3%)으로 전년대비 3.8% 증가했으며, 연평균 5.0% 증가했다. 조세공과는 44억 원(2.0%)으로 전년대비 3.0% 증가, 연평균 2.5% 증가한 것으로 나타났다.

2016년부터 2018년 사이 애니메이션산업 부가가치 현황을 보면 감가상각비 감소(25.0%)와 순금융비용 증가(46.6%)가 두드러지는 것으로 조사됐다.

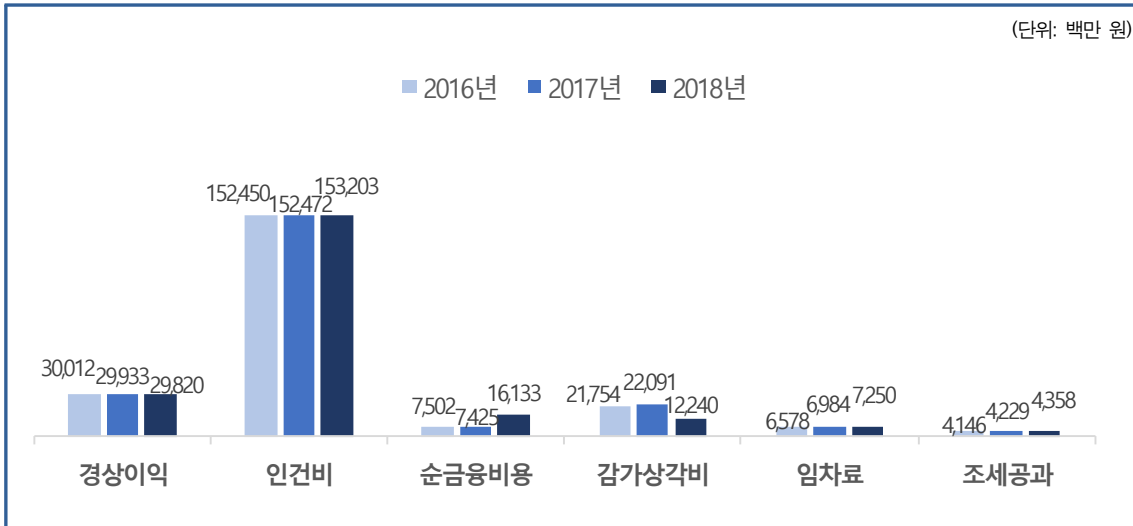
표 3-6-9 | 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2018년) (단위: 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	629,257	223,004	35.4	29,820	153,203	16,133	12,240	7,250	4,358
부가가치액 대비 비중(%)				13.4	68.7	7.2	5.5	3.3	2.0
매출액 대비 비중(%)				4.7	24.3	2.6	1.9	1.2	0.7

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

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		30,012	152,450	7,502	21,754	6,578	4,146	222,442
2017년		29,933	152,472	7,425	22,091	6,984	4,229	223,135
2018년		29,820	153,203	16,133	12,240	7,250	4,358	223,004
전년대비증감률(%)		△0.4	0.5	117.3	△44.6	3.8	3.0	△0.1
연평균증감률(%)		△0.3	0.2	46.6	△25.0	5.0	2.5	0.1

그림 3-6-5 | 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 애니메이션산업 수출입액 현황

2018년 애니메이션산업의 수출액은 1억 7,452만 달러로 전년대비 20.5% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 13.4% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 애니메이션산업의 수입액은 788만 달러로 전년대비 3.6% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 3.7% 증가한 것으로 나타났다. 애니메이션산업은 수출이 수입보다 많은 산업으로 수출입 차액은 1억 6,664만 달러로 나타났다.

표 3-6-11 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	135,622	144,870	174,517	20.5	13.4
수입액	7,324	7,604	7,878	3.6	3.7
수출입 차액	128,298	137,266	166,639	21.4	14.0

2018년 국내 애니메이션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로 9,178만 달러를 수출해 전체 수출액의 절반 이상인 52.6%를 차지했으며, 이는 전년대비 21.9% 증가, 연평균 14.8% 증가한 수치이다. 다음으로 유럽에 3,303만 달러(18.9%)로 전년대비 6.1% 증가, 연평균 7.0% 증가했다. 일본 수출액은 3,268만 달러(18.7%)로 전년대비 23.5% 증가, 연평균 11.6% 증가했으며, 중화권 수출액은 763만 달러(4.4%)로 전년대비 248.7% 증가, 연평균 104.5% 증가했다. 기타에 574만 달러(3.3%)로 전년대비 36.1% 감소, 연평균 17.4% 감소했으며, 동남아 수출액은 365만 달러(2.1%)로 전년대비 350.6% 증가, 연평균 139.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-12 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

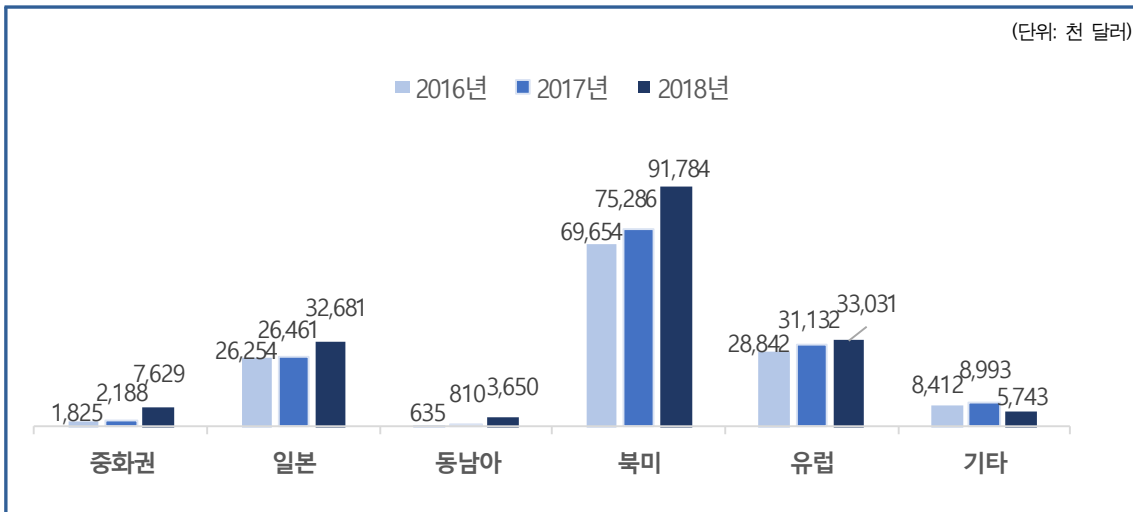
(단위: 천 달러)

연도 지역	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>175)</sup>	1,825	2,188	7,629	4.4	248.7	104.5
일본	26,254	26,461	32,681	18.7	23.5	11.6
동남아	635	810	3,650	2.1	350.6	139.8
북미	69,654	75,286	91,784	52.6	21.9	14.8
유럽	28,842	31,132	33,031	18.9	6.1	7.0
기타	8,412	8,993	5,743	3.3	△36.1	△17.4
합계	135,622	144,870	174,517	100.0	20.5	13.4

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



그림 3-6-6 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

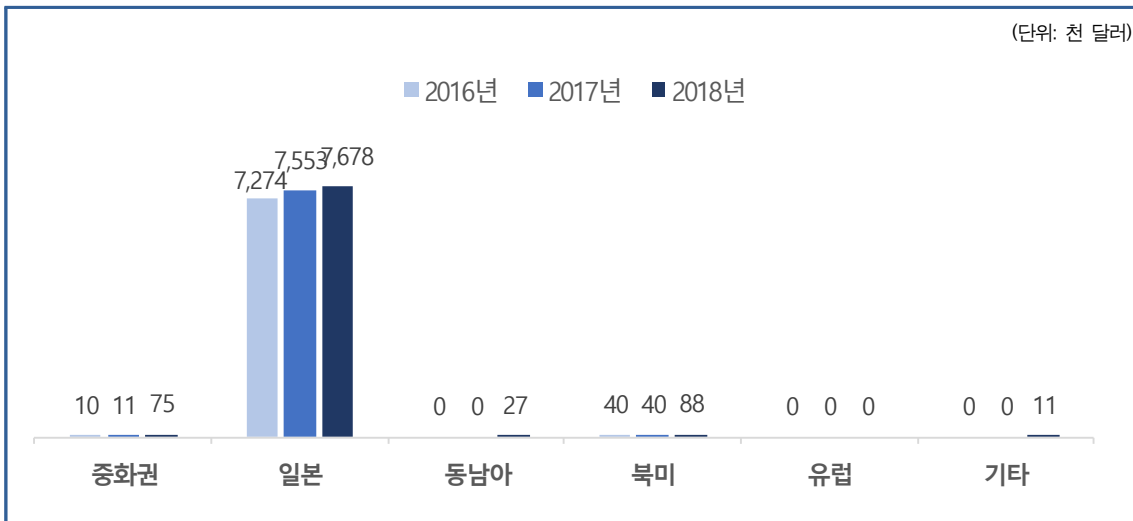


2018년 애니메이션산업의 지역별 수입액을 보면, 일본에서 768만 달러(97.5%)를 수입해 대부분의 수입이 일본으로부터 이뤄지는 것으로 나타났다. 다음으로 북미에서 9만 달러(1.1%), 중화권에서 8만 달러(0.9%)를 수입했다.

표 3-6-13 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>176)</sup>		10	11	75	0.9	578.7	173.2
일본		7,274	7,553	7,678	97.5	1.7	2.7
동남아		-	-	27	-	-	-
북미		40	40	88	1.1	118.8	47.9
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		-	-	11	-	-	-
합계		7,324	7,604	7,878	100.0	3.6	3.7

그림 3-6-7 애니메이션산업 지역별 수입액 현황



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

제3분 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
 제1장 출판산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음향산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 케이블산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 애니메이션산업의 해외 수출방법을 보면 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 32.2%, 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 31.8%로 이 두 방법을 이용하여 수출하는 것이 64.0%를 차지하는 것으로 조사됐다. 해외 유통사 접촉은 14.1%, 국내 에이전트 활용은 12.0%, 해외 법인 활용은 9.6%, 온라인 해외 판매 활용은 0.3%로 나타났다.

표 3-6-14 애니메이션산업 해외 수출방법 (단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	31.9	31.6	32.2	0.6
	해외 유통사 접촉	17.5	17.4	14.1	△3.3
	온라인 해외 판매	-	-	0.3	0.3
	해외 법인 활용	8.5	8.6	9.6	1.0
간접 수출	국내 에이전트 활용	6.8	6.9	12.0	5.1
	해외 에이전트 활용	35.3	35.5	31.8	△3.7
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2018년 애니메이션산업의 해외 진출형태는 LICENSE 수출이 52.2%로 해외 진출형태의 절반 이상을 차지했으며, 전년대비 1.1%p 증가한 것으로 나타났다. 완제품 수출이 12.2%로 전년대비 0.4%p 감소했으며, OEM 수출은 35.6%로 전년대비 0.7%p 감소한 것으로 나타났다.

표 3-6-15 애니메이션산업 해외 진출형태 (단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	1.9	12.6	12.2	△0.4
LICENSE	62.4	51.1	52.2	1.1
OEM 수출	35.7	36.3	35.6	△0.7
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 애니메이션산업 종사자 현황

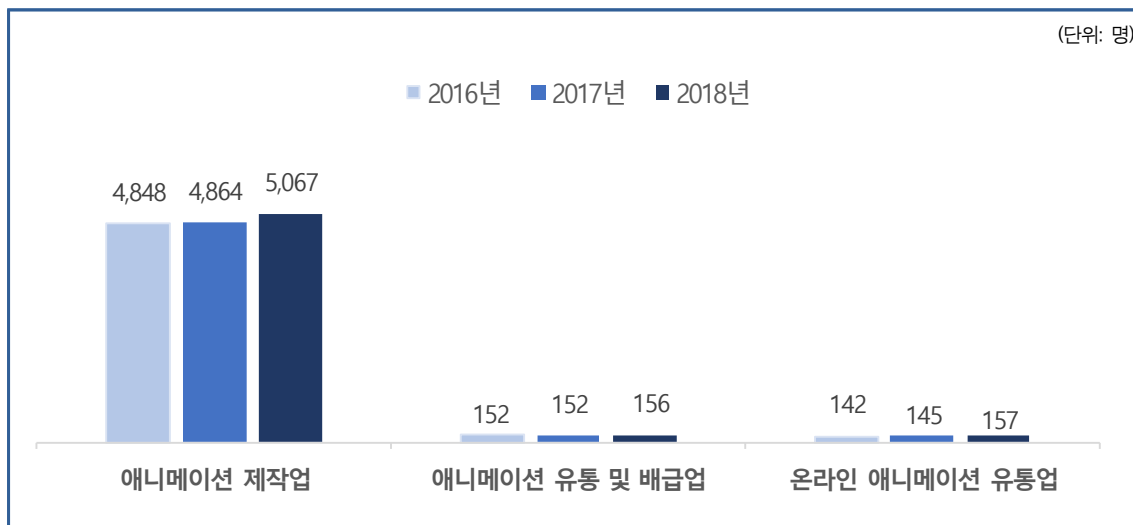
2018년 애니메이션산업의 종사자 수는 총 5,380명으로 전년대비 4.2% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.3% 증가했다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업 종사자 수는 5,067명으로 전체 종사자 중 94.2%로 대다수를 차지했고 전년대비 4.2% 증가했으며, 연평균 2.2% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 157명으로 2.9%의 비중으로 전년대비 8.3% 증가, 연평균 5.1% 증가했다. 애니메이션 유통 및 배급업 종사자 수는 156명으로 2.9% 비중을 보이고 있으며 전년대비 2.6% 증가, 연평균 1.3% 증가했다.

애니메이션 제작업 중 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업(54.3%)과 애니메이션 하청 제작업(38.9%)에 대부분의 제작자가 종사하는 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션(인터넷/모바일) 제작업 종사자는 2018년 57명(1.1%)으로 가장 낮은 비중을 보였다.

【 표 3-6-16 】 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,782	2,795	2,920	54.3	4.5	2.4
	애니메이션 하청 제작업	2,014	2,017	2,090	38.9	3.6	1.9
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	52	52	57	1.1	9.4	4.6
	소계	4,848	4,864	5,067	94.2	4.2	2.2
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	152	152	156	2.9	2.6	1.3
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	142	145	157	2.9	8.3	5.1
합계		5,142	5,161	5,380	100.0	4.2	2.3

【 그림 3-6-8 】 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 애니메이션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4,008명으로 전체의 74.5%를 차지했다. 이는 전년대비 3.7% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.0% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 504명으로 전체 종사자 수의 9.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 868명으로 16.1%를 차지했다. 7개 시 중에서는 광주의 종사자 수가 202명(3.8%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 695명(12.9%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈으며, 이는 전년대비 11.8% 증가, 연평균 3.2% 증가한 것으로 조사됐다.

표 3-6-17 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (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		2,165	1,531	40	139	133	4,008	74.5
	부산	105	59	-	1	-	165	3.1
	대구	-	6	-	-	-	6	0.1
	인천	65	11	5	-	-	81	1.5
	광주	146	45	2	-	8	202	3.8
	대전	-	32	-	-	-	32	0.6
	울산	4	-	-	-	-	4	0.1
	세종	7	-	-	7	-	14	0.3
	소계	326	153	8	8	8	504	9.4
7개 시	경기도	336	333	2	9	15	695	12.9
	강원도	13	13	1	-	-	27	0.5
	충청북도	14	-	-	-	-	14	0.3
	충청남도	18	13	-	-	-	31	0.6
	전라북도	16	-	-	-	-	16	0.3
	전라남도	-	13	5	-	-	18	0.3
	경상북도	-	1	-	-	-	1	0.0
	경상남도	-	27	-	-	-	27	0.5
	제주도	33	6	1	-	-	40	0.7
		소계	429	406	9	9	15	868
합계		2,920	2,090	57	156	157	5,380	100.0

그림 3-6-9 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

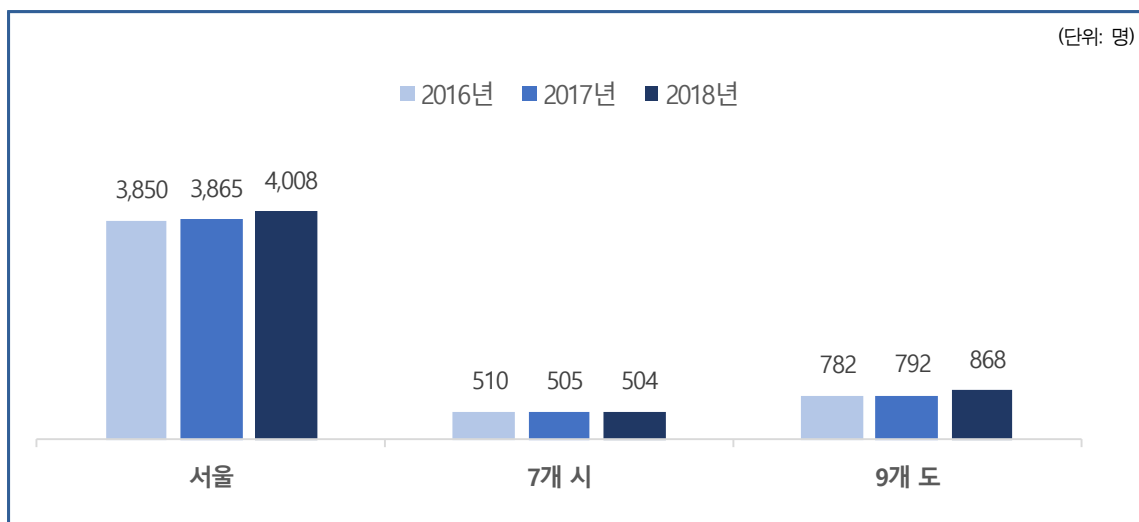


표 3-6-18 | 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,850	3,865	4,008	3.7	2.0
	부산	178	183	165	△9.9	△3.7
	대구	6	6	6	3.0	1.5
	인천	73	75	81	7.6	5.1
	광주	217	203	202	△0.5	△3.5
	대전	32	34	32	△5.7	0.1
	울산	4	4	4	△7.6	△3.9
	세종 <sup>177)</sup>	-	-	14	-	-
	소계	510	505	504	△0.3	△0.6
9개 도	경기도	653	622	695	11.8	3.2
	강원도	25	27	27	0.4	4.1
	충청북도	14	15	14	△9.7	△1.6
	충청남도	28	29	31	5.4	4.5
	전라북도	16	16	16	△2.5	△1.2
	전라남도	16	17	18	3.7	5.0
	경상북도	-	1	1	5.0	-
	경상남도	30	30	27	△10.3	△5.3
	제주도	-	36	40	11.6	-
	소계	782	792	868	9.6	5.3
합계	5,142	5,161	5,380	4.2	2.3	

2018년 애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 3,872명으로 전체 종사자의 72.0%로 나타났고, 비정규직은 1,482명으로 27.5%, 파견직은 27명으로 0.5%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 정규직 종사자 수가 3,632명(71.6%), 비정규직 1,412명(27.8%), 파견직 24명(0.4%)으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직 129명(82.9%), 비정규직 25명(16.0%), 파견직 2명(1.1%)으로 조사됐다. 온라인 애니메이션 유통업은 정규직 111명(70.8%), 비정규직 45명(28.6%), 파견직 1명(0.6%)으로 조사됐다.

고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남성(2,782명, 51.8%) 종사자 수가 여성(2,598명, 48.2%)보다 많은 것으로 나타났다. 정규직 남자 종사자 수는 2,031명으로 전체 종사자의 37.8%를 차지했고, 정규직 여자는 1,841명으로 전체 종사자의 34.2%로 나타났다. 비정규직 남자는 743명으로 13.8%를 차지했고, 비정규직 여자는 739명으로 13.7%를 차지하는 것으로 나타났다. 파견직 남자는 9명으로 0.2%를 차지했고, 파견직 여자는 18명으로 0.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

177) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

【 표 3-6-19 】 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

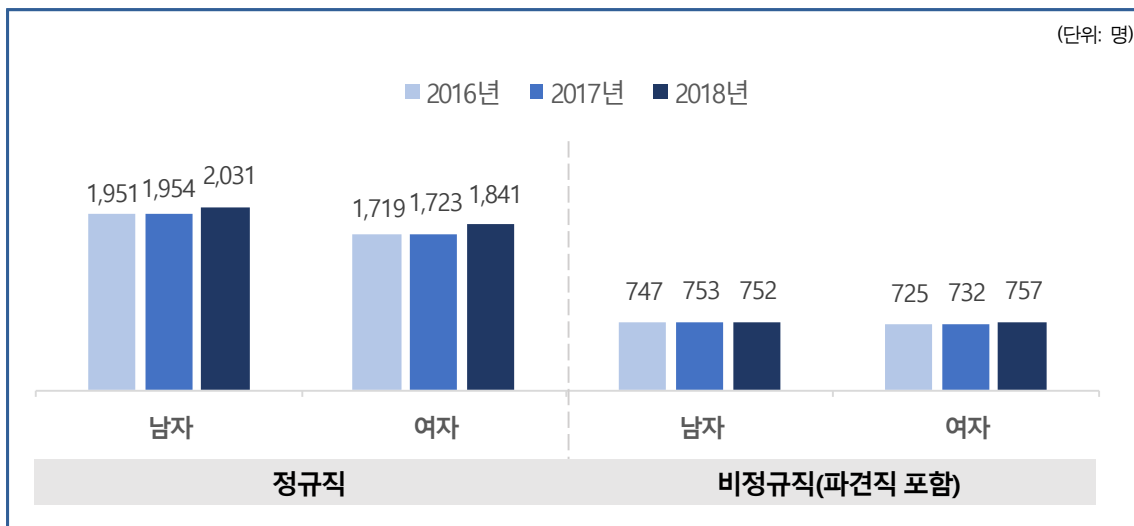
업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,125	38.5	1,090	37.3	350	12.0	342	11.7	4	0.1	10	0.3	2,920
	애니메이션 하청 제작업	759	36.3	617	29.5	350	16.7	357	17.1	3	0.1	5	0.2	2,090
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	23	40.7	19	32.5	7	11.9	6	11.4	-	-	2	3.5	57
	소계	1,907	37.6	1,725	34.0	706	13.9	706	13.9	7	0.1	17	0.3	5,067
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	69	44.3	60	38.6	14	8.8	11	7.2	2	1.1	-	-	156
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	55	35.2	56	35.6	23	14.6	22	14.0	-	-	1	0.6	157
합계		2,031	37.8	1,841	34.2	743	13.8	739	13.7	9	0.2	18	0.3	5,380

연도별로 보면, 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 6.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.5% 증가했다. 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 3.9% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 0.5% 감소, 연평균 0.3% 증가했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 1.4% 증가, 연평균 2.2% 증가한 것으로 나타났으며, 파견직 여자 종사자 수는 전년대비 490.2% 증가, 남자 종사자 수는 전년대비 20.6% 증가한 것으로 나타났다.

【 표 3-6-20 】 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년		1,951	37.9	1,719	33.4	747	14.5	725	14.1	-	-	-	-	5,142
2017년		1,954	37.9	1,723	33.4	746	14.5	729	14.1	7	0.1	3	0.1	5,161
2018년		2,031	37.8	1,841	34.2	743	13.8	739	13.7	9	0.2	18	0.3	5,380
전년대비증감률(%)		3.9	-	6.9	-	△0.5	-	1.4	-	20.6	-	490.2	-	4.2
연평균증감률(%) <sup>178)</sup>		2.0	-	3.5	-	0.3	-	2.2	-	-	-	-	-	2.3

【 그림 3-6-10 】 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



178) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

2018년 애니메이션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,550명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 66.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 뒤를 이어 관리직 종사자 수는 572명(10.6%), 사업기획 369명(6.9%), 마케팅/홍보 332명(6.2%), 기타(유통) 303명(5.6%), 연구개발 253명(4.7%) 순으로 나타났다.

표 3-6-21 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	226	288	1,926	186	107	186	2,920
	애니메이션 하청 제작업	116	244	1,400	122	126	84	2,090
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	2	8	25	6	3	13	57
	소계	344	540	3,350	313	236	283	5,067
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	9	14	119	2	6	5	156
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	16	17	81	17	11	15	157
	합계	369	572	3,550	332	253	303	5,380
	비중(%)	6.9	10.6	66.0	6.2	4.7	5.6	100.0

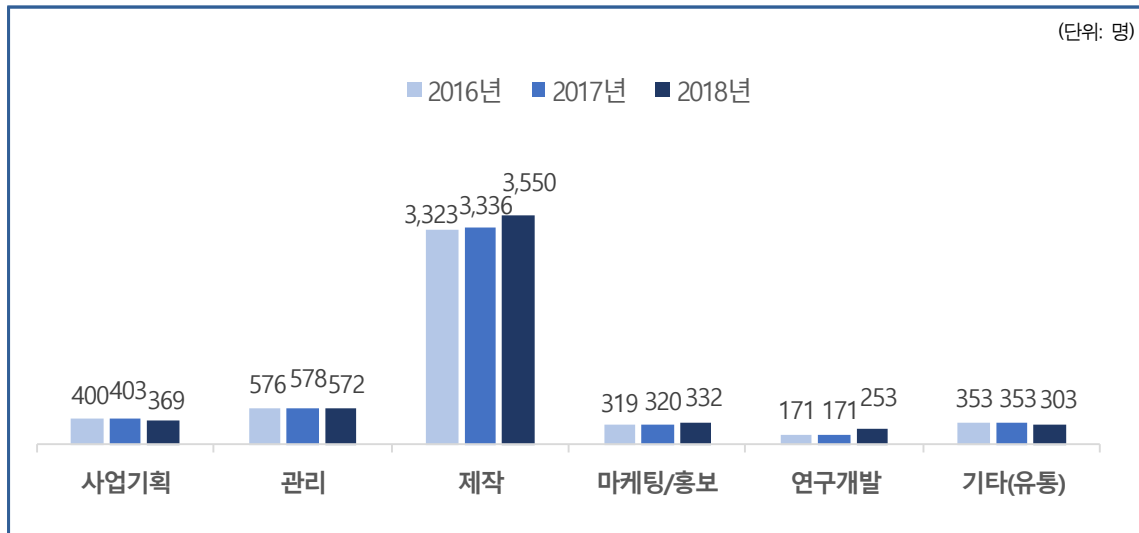
연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 8.4% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.9% 감소했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 1.1% 감소, 연평균 0.4% 감소했다. 제작직은 전년대비 6.4%, 연평균 3.4% 증가했으며, 마케팅/홍보직은 전년대비 3.8%, 연평균 2.0% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 48.1%, 연평균 21.7% 증가했다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년대비 14.1%, 연평균 7.3% 감소한 것으로 나타났다.

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

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년		400	576	3,323	319	171	353	5,142
2017년		403	578	3,336	320	171	353	5,161
2018년		369	572	3,550	332	253	303	5,380
	전년대비증감률(%)	△8.4	△1.1	6.4	3.8	48.1	△14.1	4.2
	연평균증감률(%)	△3.9	△0.4	3.4	2.0	21.7	△7.3	2.3

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-6-11 ■ 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황



2018년 애니메이션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4,295명으로 전체 종사자의 79.8%를 차지해 애니메이션산업의 종사자의 대다수는 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 전문대 졸업은 700명으로 13.0%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 225명으로 4.2%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상은 159명으로 3.0%를 차지했다.

■ 표 3-6-23 ■ 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)

(단위: 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초졸	대졸	대학원졸 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	138	354	2,319	108	2,920
	애니메이션 하청 제작업	76	322	1,643	50	2,090
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	-	3	53	1	57
	소계	214	678	4,015	159	5,067
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	6	7	142	-	156
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	4	15	138	-	157
합계		225	700	4,295	159	5,380
비중(%)		4.2	13.0	79.8	3.0	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 7.6% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.0% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 9.6% 증가, 연평균 5.1% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 9.5% 감소, 연평균 4.6% 감소 추세를 보였다.

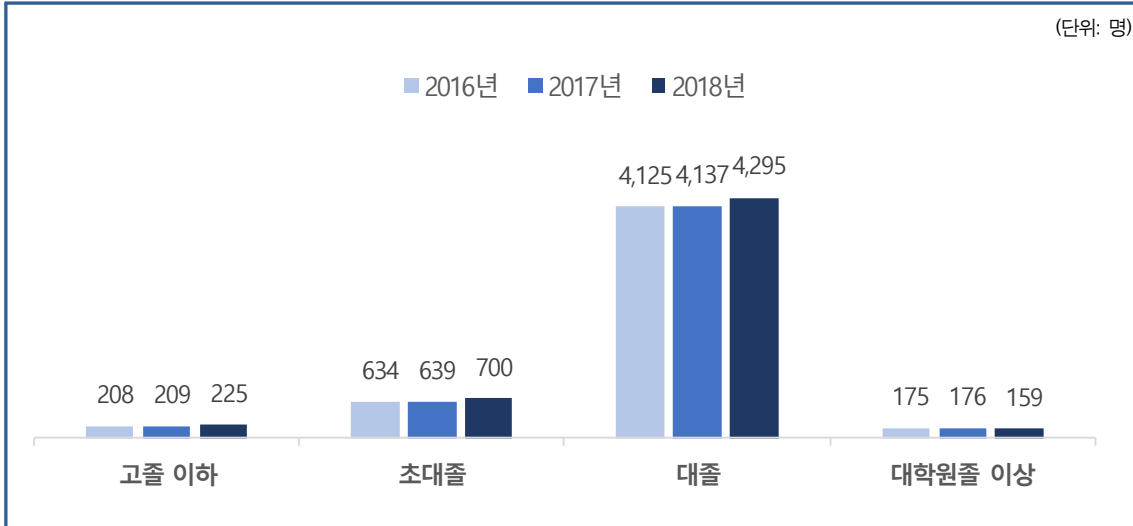


표 3-6-24 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년	208	634	4,125	175	5,142
2017년	209	639	4,137	176	5,161
2018년	225	700	4,295	159	5,380
전년대비증감률(%)	7.6	9.6	3.8	△9.5	4.2
연평균증감률(%)	4.0	5.1	2.0	△4.6	2.3

그림 3-6-12 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 애니메이션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하 종사자 수가 1,769명, 29세 이하 종사자 수가 1,767명으로 각각 32.9%, 32.8%를 차지했다. 다음으로 35세 이상 39세 이하가 1,223명으로 22.7%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 465명(8.6%), 50세 이상은 156명으로 2.9%를 차지했다.

표 3-6-25 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	966	930	681	248	93	2,920
	애니메이션 하청 제작업	669	712	462	195	51	2,090
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	18	21	12	5	2	57
	소계	1,653	1,664	1,155	448	146	5,067
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	64	47	32	7	5	156
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	50	58	36	10	4	157
합계		1,767	1,769	1,223	465	156	5,380
비중(%)		32.8	32.9	22.7	8.6	2.9	100.0

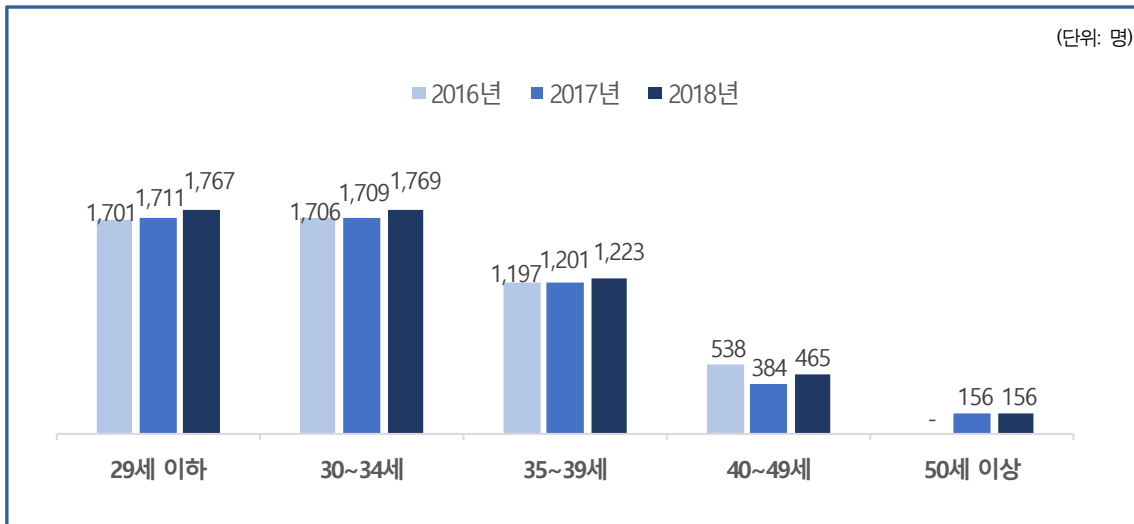
연도별로 살펴보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.3% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 1.9% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 3.5% 증가, 연평균 1.8% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 1.9% 증가, 연평균 1.1% 증가했다. 40세~49세 이하는 전년대비 21.0% 증가, 50세 이상은 전년대비 0.3% 감소, 40세 이상 종사자 수는 연평균 7.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-6-26 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
2016년		1,701	1,706	1,197	538		5,142
2017년		1,711	1,709	1,201	384	156	5,161
2018년		1,767	1,769	1,223	465	156	5,380
전년대비증감률(%)		3.3	3.5	1.9	21.0	△0.3	4.2
연평균증감률(%) <sup>179)</sup>		1.9	1.8	1.1	7.4		2.3

179) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

그림 3-6-13 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황



## 07 방송산업

### 제1절 방송산업 총괄

2018년 12월 기준 우리나라 방송산업의 규모는 매출액을 기준으로 볼 때, 19조 7,622억 원으로 전년대비 9.5% 증가한 것으로 파악되었다. 그 중 방송산업 매출의 약 17.4%를 차지하는 IPTV의 방송사업 매출액은 3조 4,358억 원으로 전년대비 약 17.5% 증가하였다. 하지만, 유료방송 매체 간 경쟁 심화와 지상파방송의 위축이 지속되며 종합유선방송은 전년에 이어 1.9% 감소하였으며 지상파DMB의 매출액도 8.9% 감소한 104억 원으로 파악되었다. 방송산업의 매출액을 구성하는 주요 요인인 방송광고시장의 규모는 매출액을 기준으로 3조 2,274억 원으로 조사되어 전년대비 소폭(1.9%) 증가하며 하락세를 회복한 것으로 보인다. 최근 3년간 지속적인 증가를 나타낸 방송채널사용사업의 광고매출액은 2018년 1조 6,167억 원을 기록하며 전체 방송광고매출액의 50.1%를 차지하며 절반 이상의 점유율을 차지하였다.

방송산업의 사업체 수 현황을 살펴보면, 중계유선방송사업의 사업 철수 등으로 유선방송 사업자 수는 전년대비 감소하였으나, 방송산업 사업체 수의 63.4%를 차지하고 있는 방송영상독립제작사가 15.4% 증가함에 따라 2018년 기준 방송산업의 사업자 개수는 1,148개로 전년대비 8.9% 증가한 것으로 나타났다. 방송산업의 전체 종사자 수는 50,286명으로 전년대비 10.9% 증가하였다. 매체별 인력 비중은 방송채널사용사업이 33.9%로 가장 큰 비중을 차지하며, 2015년에 지상파의 종사자 수를 넘어선 방송채널사용사업의 종사자 수는 2017년에 이어 지속 증가하였으나 성장 폭은 둔화(2016년 4.1%, 2017년 5.4%, 2018년 2.5% 증가)되는 추세이다.

전체 방송플랫폼의 방송프로그램 제작과 구매 총 비용은 2017년 방송사의 파업 등으로 인해 감소하였다가, 2018년 지상파 방송과 방송채널사용사업의 제작 활성화로 전년대비 증가하여 회복세를 보이고 있으며, 방송채널사용사업의 콘텐츠 경쟁력 강화로 인하여 수출액 또한 증가하였다.

향후 방송시장은 2017년 방송채널사용사업이 지상파방송의 광고매출 점유율을 역전한 이후로 2018년에는 그 격차가 확대되었는데, 추후 광고매출이 방송 채널사용사업과 지상파방송 전체 매출에 어떠한 영향을 미칠지 파악할 필요가 있을 것으로 보인다. 또한, 종합유선방송 대비 IPTV의 가입자 수와 점유율의 차이가 증가됨에 따라 IPTV 사업자와 종합유선방송사업자 간의 인수합병(M&A) 이슈가 꾸준히 제기되며, 유료방송 시장의 지각변동이 본격화될 것으로 보인다.

2018년 방송산업의 사업체 수는 1,148개이며 종사자 수는 5만 286명인 것으로 나타났다. 매출액은 19조 7,622억 원이며 부가가치액은 6조 5,052억 원, 부가가치율은 33.2%로 나타났다. 수출액은 4억 7,845만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 적은 1억 600만 달러로 조사됐다. 방송산업의 사업체

수는 2018년 1,148개로 2014년 935개보다 213개 증가했다. 방송산업의 종사자 수, 매출액은 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다.

표 3-7-1 방송산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 <sup>180)</sup> (백만 원)	부가가치액 <sup>181)</sup> (백만 원)	부가가치율 <sup>182)</sup> (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	935	41,397	15,824,795	6,120,014	38.7	336,019	64,508
2015년	954	42,378	16,462,982	5,978,111	36.3	320,434	146,297
2016년	957	43,662	17,331,138	6,169,360	35.6	411,212	129,111
2017년	1,054	45,337	18,043,595	6,699,269	37.1	362,403	110,196
2018년	1,148	50,286	19,762,210	6,505,207	33.2	478,447	106,004
전년대비증감률(%)	8.9	10.9	9.5	△2.9	-	32.0	△3.8
연평균증감률(%)	5.3	5.0	5.7	1.5	-	9.2	13.2

방송산업의 2018년 1인당 평균 매출액은 3억 9,300만 원이며, 업체당 평균매출액은 172억 1,447만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 지상파 방송은 1인당 평균매출액이 2억 6,340만 원, 업체당 평균매출액은 543억 8,389만 원으로 조사됐다. 유선방송은 1인당 평균매출액이 4억 4,913만 원, 업체당 평균매출액은 158억 4,542만 원으로 다른 업종에 비해 낮은 편이다. 위성방송은 1인당 평균매출액이 15억 3,774만 원, 업체당 평균매출액이 5,551억 2,500만 원으로 방송산업에서 가장 높은 것으로 나타났다. 방송채널사용사업은 1인당 평균매출액이 4억 90만 원, 업체당 평균매출액은 397억 6,859만 원으로 나타났다. 인터넷영상물제공업의 1인당 평균매출액은 53억 1,376만 원, 업체당 평균매출액은 891억 5,302만 원으로 나타났다. 방송영상물제작업의 1인당 평균매출액은 1억 8,899만 원, 업체당 평균매출액은 33억 7,436만 원으로 나타났다.

180) 방송사업 매출 기준

181) 2014~2018년 부가가치액은 방송산업 실태조사 보고서에서 부가가치액을 조사하지 않아 한국은행 기업경영분석의 부가가치액을 적용한 부가가치액과 조사된 방송영상독립제작사 부가가치액을 합하여 산출하였으므로 이전 연도와 단순비교는 불가능

182) 2014~2018년 부가가치율은 방송산업 실태조사 보고서에서 부가가치율을 조사하지 않아 한국은행 기업경영분석의 부가가치율을 적용한 부가가치액과 조사된 방송영상독립제작사 부가가치액을 합하여 산출하였으므로 이전 연도와 단순비교는 불가능

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-2 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)	
지상파 방송	지상파방송 사업자	51	14,392	3,796,479	74,441	264
	지상파이동멀티미디어방송사업자 <sup>183)</sup> <sup>184)</sup>	19	61	10,393	547	170
	소계	70	14,453	3,806,872	54,384	263
유선방송	종합유선방송사업자	93	4,563	2,089,809	22,471	458
	중계유선방송사업자 <sup>185)</sup>	39	94	1,786	46	19
	소계	132	4,657	2,091,595	15,845	449
위성방송	일반위성방송사업자	1	361	555,125	555,125	1,538
	소계	1	361	555,125	555,125	1,538
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>186)</sup>	172	17,062	6,840,197	39,769	401
	인터넷프로토콜TV(IPTV) <sup>187)</sup>	3	755	3,435,828	1,145,276	4,551
인터넷영상물제공업	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) <sup>188)</sup>	42	-	576,058	13,716	-
	소계	45	755	4,011,886	89,153	5,314
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	728	12,998	2,456,536	3,374	189
전체		1,148	50,286	19,762,210	17,214	393

183) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비 포함  
 184) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비만 포함  
 185) 중계유선방송사업자 수는 과학기술정보통신부에 등록된 사업자 중 운영을 하지 않거나 폐업한 사업자를 제외한 조사 대상자 39개  
 186) 2018년 기준 방송채널사용사업자 수는 지상파방송과 동일법인 9개사(SBS, CBS, 가톨릭평화방송, TBS, 국제방송교류재단, EBS, 불교방송, 극동방송, 원음방송), 지상파이동멀티미디어방송사업자와 동일법인 2개사(한국디엠비, 와이티엔디엠비), 총 11개사를 포함하여 172개이며, 이 겸업 사업자들의 매출과 종사자 수는 방송채널사용사업자가 아니라 지상파방송사업자와 지상파이동멀티미디어방송사업자에 각각 포함되어 있음  
 187) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2016년 기준 ~ 2018년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성  
 188) IPTV콘텐츠제공사업자(CP)의 사업자 수와 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」 인용

제2절 방송산업 사업체 수 현황

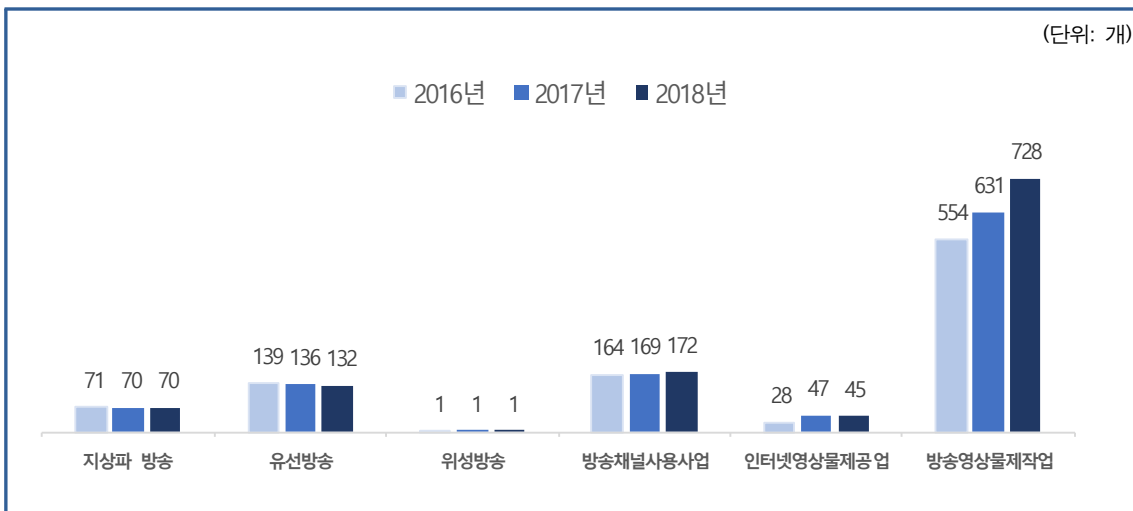
2018년 방송산업 사업체 수는 1,148개로 2017년 1,054개에서 8.9% 증가했다. 업종별로 보면, 방송영상물제작업 사업체 수가 728개(63.4%)로 가장 큰 비중을 차지했고, 방송채널사용사업 사업체 수가 172개(15.0%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 유선방송 사업체 수는 132개(11.5%), 지상파 방송 70개(6.1%), 인터넷영상물제공업 45개(3.9%), 위성방송 1개(0.1%)로 나타났다. 증감률을 보면, 방송영상물제작업이 전년대비 15.4% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였고, 2016년부터 2018년까지 연평균 14.6% 증가했다. 2017년에 크게 증가했던 인터넷영상물제공업은 전년대비 4.3% 감소하였다. 유선방송은 전년대비 2.9% 감소했고, 연평균 2.6% 감소했다.

표 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황<sup>189)</sup>

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	지상파방송 사업자	52	51	51	4.4	-	△1.0
	지상파이동멀티미디어방송사업자	19	19	19	1.7	-	-
	소계	71	70	70	6.1	-	△0.7
유선방송	종합유선방송사업자	90	92	93	8.1	1.1	1.7
	중계유선방송사업자	49	44	39	3.4	△11.4	△10.8
	소계	139	136	132	11.5	△2.9	△2.6
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	0.1	-	-
	위성이동멀티미디어방송사업자	-	-	-	-	-	-
	소계	1	1	1	0.1	-	-
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	164	169	172	15.0	1.8	2.4
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	3	3	3	0.3	-	-
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	25	44	42	3.7	△4.5	29.6
	소계	28	47	45	3.9	△4.3	26.8
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	554	631	728	63.4	15.4	14.6
합계		957	1,054	1,148	100.0	8.9	9.5

그림 3-7-1 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



189) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP) 44개 포함

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 방송산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 782개로 전체의 68.8%를 차지했고, 전년대비 15.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 13.8% 증가했다. 7개 광역시의 2018년 방송 사업체 수는 126개로 전체 사업체의 11.1%를 차지했고, 전년대비 12.5% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.4% 감소했다. 7개 시 중 부산의 사업체 수가 35개(3.1%)로 가장 많았다. 9개 도 사업체 수는 229개로 전체의 20.1%를 차지했고, 전년대비 4.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.7% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 96개로 전체의 8.4%를 차지해 가장 높게 나타났다.

【표 3-7-4】 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년)<sup>190)</sup>

(단위: 개)

지역	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송 사업자 <sup>191)</sup>	종합 유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자	일반 위성 방송 사업자	위성이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 <sup>192)</sup>	인터넷 프로토 콜TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP) <sup>193)</sup>	방송영 상 독립 제작사		
서울	15	7	28	0	1	-	141	3	37	550	782	68.8
부산	3	2	8	2	-	-	1	-	-	19	35	3.1
대구	3	1	9	-	-	-	-	-	-	10	23	2.0
인천	1	-	5	2	-	-	-	-	-	10	18	1.6
광주	4	2	3	-	-	-	-	-	-	6	15	1.3
대전	2	2	2	-	-	-	4	-	-	11	21	1.8
울산	2	-	1	-	-	-	1	-	-	2	6	0.5
세종	1	-	2	-	-	-	-	-	-	5	8	0.7
7개시 소계	16	7	30	4	-	-	6	-	-	63	126	11.1
경기도	3	-	11	6	-	-	12	-	4	60	96	8.4
강원도	5	2	3	1	-	-	-	-	-	9	20	1.8
충청북도	2	-	2	2	-	-	1	-	-	2	9	0.8
충청남도	-	-	3	-	-	-	-	-	1	2	6	0.5
전라북도	2	-	3	4	-	-	-	-	-	10	19	1.7
전라남도	2	-	3	15	-	-	-	-	-	2	22	1.9
경상북도	3	1	4	1	-	-	-	-	-	2	11	1.0
경상남도	1	-	5	6	-	-	-	-	-	12	24	2.1
제주도	2	2	1	-	-	-	1	-	-	16	22	1.9
9개도 소계	20	5	35	35	-	-	14	-	5	115	229	20.1
합계	51	19	93	39	1	-	161	3	42	728	1,137	100.0

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

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

192) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인인 9개사, 지상파DMB 동일법인인 2개사는 제외함

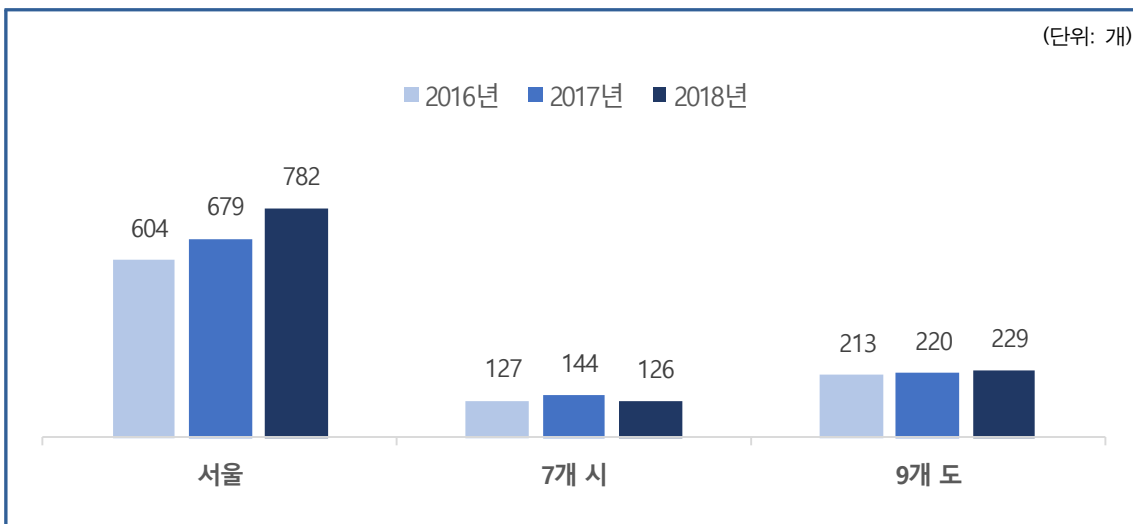
193) IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되어 해당 사업자수는 방송통신위원회의 「2018년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용



표 3-7-5 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

지역	연도	2016년 <sup>194</sup>	2017년 <sup>195</sup>	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	604	679	782	15.2	13.8	
	부산	35	46	35	△23.9	△0.0	
	대구	28	23	23	0.0	△9.4	
	인천	20	21	18	△14.3	△5.1	
	광주	16	18	15	△16.7	△3.2	
	대전	17	18	21	16.7	11.1	
	울산	9	12	6	△50.0	△18.4	
	세종	2	6	8	33.3	100.0	
	소계	127	144	126	△12.5	△0.4	
9개 도	경기도	76	96	96	0.0	12.4	
	강원도	25	26	20	△23.1	△10.6	
	충청북도	14	9	9	0.0	△19.8	
	충청남도	11	7	6	△14.3	△26.1	
	전라북도	18	16	19	18.8	2.7	
	전라남도	24	21	22	4.8	△4.3	
	경상북도	13	12	11	△8.3	△8.0	
	경상남도	20	21	24	14.3	9.5	
	제주도	12	12	22	83.3	35.4	
		소계	213	220	229	4.1	3.7
	합계		944	1,043	1,137	9.0	9.7

그림 3-7-2 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



194) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함  
 195) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 9개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 방송산업

제2장 방송산업

제3장 방송산업

제4장 방송산업

제5장 방송산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 방송산업

제9장 케이블방송산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 방송영상독립제작사의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 550개로 전체의 75.5%를 차지했고, 전년대비 22.8% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 18.0% 증가했다. 7개 광역시의 2018년 방송영상독립제작사 사업체 수는 63개로 전체 사업체의 8.7%를 차지했고, 전년대비 19.2% 감소했다. 9개 도 사업체 수는 115개로 전체의 15.8%를 차지했고, 전년대비 9.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.4% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 60개로 전체의 8.2%를 차지해 가장 높게 나타났다.

표 3-7-6 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	395	448	550	75.5	22.8	18.0
	부산	20	29	19	2.6	△34.5	△2.5
	대구	14	10	10	1.4	0.0	△15.5
	인천	11	12	10	1.4	△16.7	△4.7
	광주	7	9	6	0.8	△33.3	△7.4
	대전	7	9	11	1.5	22.2	25.4
	울산	4	7	2	0.3	△71.4	△29.3
	세종 <sup>196)</sup>	-	2	5	0.7	150.0	-
	소계	63	78	63	8.7	△19.2	△0.0
9개 도	경기도	45	61	60	8.2	△1.6	15.5
	강원도	14	15	9	1.2	△40.0	△19.8
	충청북도	3	2	2	0.3	0.0	△18.4
	충청남도	8	4	2	0.3	△50.0	△50.0
	전라북도	7	6	10	1.4	66.7	19.5
	전라남도	2	1	2	0.3	100.0	0.0
	경상북도	2	2	2	0.3	0.0	0.0
	경상남도	7	8	12	1.6	50.0	30.9
	제주도	8	6	16	2.2	166.7	41.4
	소계	96	105	115	15.8	9.5	9.4
합계	554	631	728	100.0	15.4	14.6	

196) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

### 제3절 방송산업 매출액 현황<sup>197)</sup>

2018년 방송산업의 총 매출액은 19조 7,622억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 9.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.8% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 방송채널사용사업 매출액은 6조 8,402억 원으로 전체 매출액의 34.6%를 차지하였다. 다음으로 인터넷영상물제공업 매출액은 4조 119억 원(20.3%), 지상파 방송 매출액은 3조 8,069억 원(19.3%), 방송영상물제작업 매출액은 2조 4,565억 원(12.4%), 유선방송 매출액은 2조 916억 원(10.6%), 위성방송 매출액은 5,551억 원(2.8%)으로 나타났다. 증감률을 보면 방송영상물제작업 매출액은 2016년 1조 4,288억 원에서 2018년 2조 4,565억 원으로 연평균 31.1% 증가했다. 인터넷영상물 제공업은 전년대비 15.6% 증가했으며, 방송채널사용사업 매출액은 전년대비 3.0%, 지상파방송 매출액 또한 전년대비 3.0% 증가했다. 유선방송의 매출액은 전년대비 1.9% 감소했으며, 위성방송 매출액도 전년대비 3.5% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-7-7 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황<sup>198)</sup>

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송	텔레비전방송	3,612,780	3,320,939	3,451,432	17.5	3.9	△2.3
	라디오 방송	380,668	359,096	342,126	1.7	△4.7	△5.2
	지상파계열이동멀티미디어방송	5,296	3,711	2,922	0.0	△21.3	△25.7
	지상파이동멀티미디어방송 사업자 <sup>199)</sup>	10,328	11,410	10,393	0.1	△8.9	0.3
	소계	4,009,072	3,695,156	3,806,872	19.3	3.0	△2.6
유선방송	종합유선방송사업자	2,169,185	2,130,726	2,089,809	10.6	△1.9	△1.8
	중계유선방송사업자	2,477	1,992	1,786	0.0	△10.3	△15.1
	소계	2,171,662	2,132,718	2,091,595	10.6	△1.9	△1.9
위성방송	일반위성방송사업자	565,631	575,388	555,125	2.8	△3.5	△0.9
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>200)</sup>	6,380,071	6,639,622	6,840,197	34.6	3.0	3.5
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	2,427,660	2,925,123	3,435,828	17.4	17.5	19.0
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP) <sup>201)</sup>	348,229	544,166	576,058	2.9	5.9	28.6
	소계	2,775,889	3,469,289	4,011,886	20.3	15.6	20.2
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	1,428,813	1,531,422	2,456,536	12.4	60.4	31.1
합계		17,331,138	18,043,595	19,762,210	100.0	9.5	6.8

197) 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

198) 방송사업 매출 기준

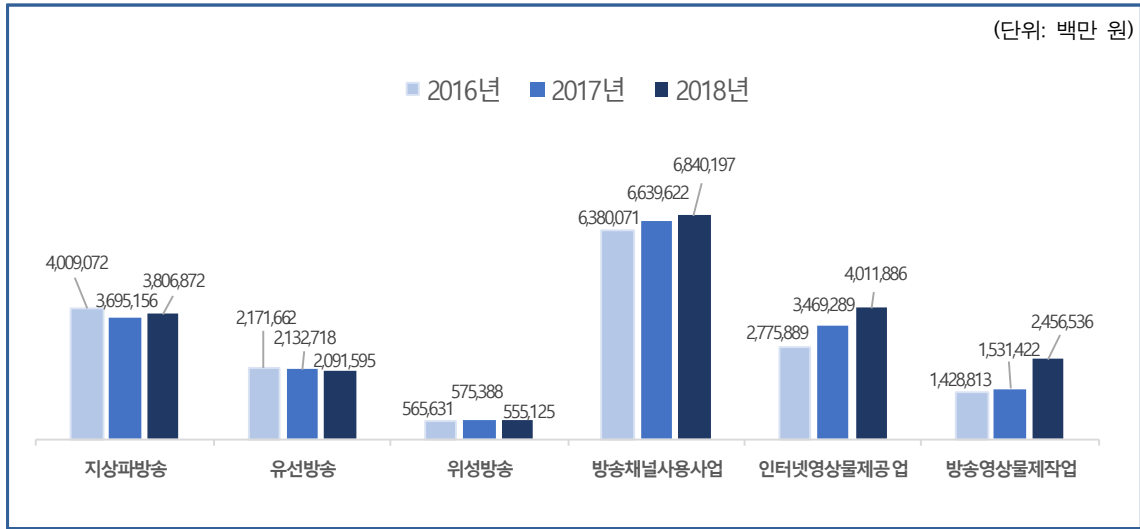
199) 지상파이동멀티미디어방송사업자 자료는 지상파3사(KBS, MBC, SBS), 지역 지상파방송사 13개사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비의 매출액임. 지상파16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

200) 방송채널사용사업자 겸 사업자(지상파방송사업자 9개사, 지상파DMB 2개사)의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출함

201) IPTV콘텐츠제공사업자(CP) 매출은 방송통신위원회의 2016~2018년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-7-3 ■ 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 방송산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 16조 7,268억 원(84.6%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 1조 2,981억 원(6.6%), 부산 2,475억 원(1.3%), 경상남도 1,921억 원(1.0%) 순으로 나타났다. 제주도의 매출액은 705억 원(0.4%)으로 세종 89억 원(0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

표 3-7-8 방송산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) (단위: 백만 원)

지역	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)	
	지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송사업자 202)	종합유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자	일반 위성 방송 사업자	위성이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)	방송영상 독립 제작사			
7 개 시	서울	3,302,887	10,393	450,290	-	555,125	-	6,196,193	3,435,828	560,192	2,215,931	16,726,838	84.6
	부산	62,449	-	172,067	68	-	-	3,496	-	-	9,378	247,459	1.3
	대구	41,612	-	106,053	-	-	-	-	-	-	3,298	150,963	0.8
	인천	7,522	-	103,158	35	-	-	-	-	-	968	111,684	0.6
	광주	48,463	-	45,056	-	-	-	-	-	-	2,855	96,374	0.5
	대전	45,988	-	45,172	-	-	-	17,005	-	-	4,653	112,818	0.6
	울산	36,325	-	49,915	-	-	-	1,362	-	-	356	87,958	0.4
7개시 소계	242,454	-	527,181	103	-	-	21,863	-	-	24,601	816,202	4.1	
9 개 도	경기도	38,985	-	441,721	549	-	-	614,491	-	15,720	186,665	1,298,131	6.6
	강원도	59,120	-	72,114	-	-	-	-	-	-	4,174	135,407	0.7
	충청북도	33,671	-	54,741	35	-	-	6,758	-	-	324	95,529	0.5
	충청남도	-	-	73,514	-	-	-	-	-	146	451	74,110	0.4
	전라북도	31,905	-	60,882	39	-	-	-	-	-	11,928	104,754	0.5
	전라남도	20,651	-	78,329	997	-	-	-	-	-	278	100,255	0.5
	경상북도	18,987	-	129,354	14	-	-	-	-	-	80	148,435	0.8
	경상남도	20,231	-	168,520	50	-	-	-	-	-	3,269	192,070	1.0
	제주도	27,588	-	33,165	-	-	-	892	-	-	8,835	70,479	0.4
9개도 소계	251,139	-	1,112,339	1,683	-	-	622,141	-	15,866	216,004	2,219,171	11.2	
합계	3,796,479	10,393	2,089,809	1,786	555,125	-	6,840,197	3,435,828	576,058	2,456,536	19,762,210	100.0	

202) 지상파이동멀티미디어방송사업자 자료는 지상파3사(KBS, MBC, SBS), 지역 지상파방송사 13개사를 제외한 와이티엔디엠비, 유원미디어, 한국디엠비의 매출액임. 지상파 16개사의 DMB 관련 매출액은 사업법인 단위의 매출 작성 기준에 따라 지상파방송에 포함되어 있음

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 문화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 케이블산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

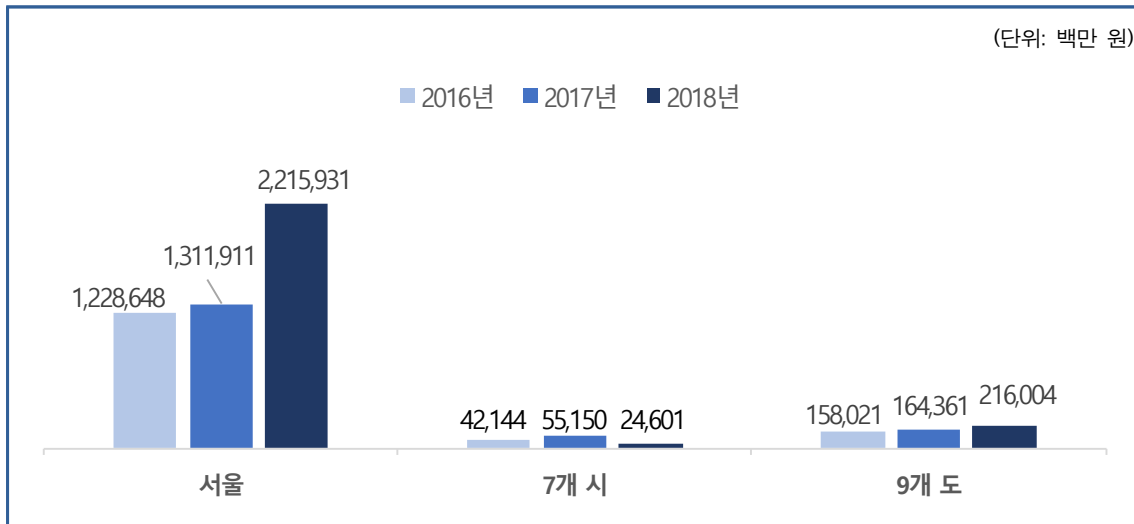
표 3-7-9 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	1,228,648	1,311,911	2,215,931	90.2	68.9	34.3
	부산	16,188	30,069	9,378	0.4	△68.8	△23.9
	대구	15,979	7,655	3,298	0.1	△56.9	△54.6
	인천	4,837	2,755	968	0.0	△64.9	△55.3
	광주	2,645	1,766	2,855	0.1	61.7	3.9
	대전	1,665	4,256	4,653	0.2	9.3	67.2
	울산	830	1,216	356	0.0	△70.7	△34.5
	세종 <sup>203)</sup>	-	7,433	3,093	0.1	△58.4	-
소계	42,144	55,150	24,601	1.0	△55.4	△23.6	
9개 도	경기도	81,139	118,578	186,665	7.6	57.4	51.7
	강원도	28,681	23,495	4,174	0.2	△82.2	△61.9
	충청북도	21,224	3,800	324	0.0	△91.5	△87.6
	충청남도	8,952	877	451	0.0	△48.6	△77.6
	전라북도	3,607	4,366	11,928	0.5	173.2	81.8
	전라남도	82	207	278	0.0	34.3	84.1
	경상북도	1,000	368	80	0.0	△78.3	△71.7
	경상남도	3,776	3,875	3,269	0.1	△15.6	△7.0
	제주도	9,560	8,795	8,835	0.4	0.5	△3.9
	소계	158,021	164,361	216,004	8.8	31.4	16.9
합계	1,428,813	1,531,422	2,456,536	100.0	60.4	31.1	

그림 3-7-4 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



203) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

**제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황<sup>204)</sup>**

2018년 방송산업 업종별 매출액 구성내역을 살펴보면 방송사업 매출액은 17조 3,057억 원(31.4%), 기타사업매출액은 37조 8,268억 원(68.6%)으로 나타났다. 방송사업 매출액을 세부 항목별로 보면 방송수신료 매출액이 5조 2,264억 원(9.5%)으로 비중이 가장 컸다. 다음으로 홈쇼핑방송매출액 3조 4,938억 원(6.3%), 광고매출액 3조 2,274억 원(5.9%), 홈쇼핑송출수수료매출액 1조 6,439억 원(3.0%) 순으로 나타났다. 방송사업 매출액 중 가장 비중이 낮은 항목은 방송시설임대매출액으로 70억 원으로 나타났다.

【 표 3-7-10 】 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2018년) (단위: 백만 원)

구성내역	지상파 방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티미디어 방송 사업자	종합유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자 <sup>205)</sup>	일반위성 방송 사업자	위성이동 멀티미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 <sup>206)</sup>	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)		
방송수신료매출액 <sup>207)</sup>	1,006,492	-	798,113	-	313,769	-	801,595	2,234,482	71,939	5,226,389	9.5
광고매출액	1,300,688	2,094	140,720	-	51,130	-	1,616,651	116,114	-	3,227,397	5.9
협찬매출액	369,200	1,138	3,212	-	-	-	373,606	-	565	747,721	1.4
프로그램판매매출액	817,924	759	-	-	-	-	261,035	-	354,321	1,434,038	2.6
홈쇼핑송출수수료매출액	-	-	757,105	-	174,102	-	-	712,680	-	1,643,888	3.0
기입및시설설치매출액	-	-	7,084	-	4,721	-	-	52,726	-	64,531	0.1
단말장치다이어리매출액	-	-	378,342	-	11,106	-	-	264,924	-	654,373	1.2
위성사용료매출액	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송시설임대매출액	-	-	-	-	-	-	6,989	-	-	6,989	0.0
행사매출액	-	-	-	-	-	-	84,235	-	-	84,235	0.2
홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	-	3,493,803	-	-	3,493,803	6.3
기타방송사업매출액	302,175	6,403	5,232	-	296	-	202,284	54,902	149,234	720,526	1.3
방송사업매출액	3,796,479	10,393	2,089,809	1,786	555,125	-	6,840,197	3,435,828	576,058	17,305,675	31.4
기타사업매출액	644,360	429	962,080	2,190	102,370	-	4,923,671	29,176,364	2,015,350	37,826,814	68.6
합계	4,440,839	10,822	3,051,889	3,976	657,495	-	11,763,868	32,612,192	2,591,408	55,132,489	100.0

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

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

206) 방송채널사용사업자 방송수신료 매출액 = 방송프로그램제공매출액

207) 지상파 방송수신료매출액 : 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 지상파 방송 사업자의 매출액 4조 4,408억 원 중 방송사업 매출액은 3조 7,965억 원 (85.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 전년대비 3.1% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.6% 감소한 수치이다. 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자 매출액 108억 원 중 방송사업 매출액은 104억 원(96.0%)으로 가장 높은 비중을 차지했으며, 이는 전년대비 8.9% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.3% 증가한 수치이다.

지상파방송 사업자의 전체 매출 중 광고매출액은 1조 3,007억 원(29.3%)으로 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 광고매출액이 전체 매출액 중 차지하는 비중은 2016년 35.1%에서 2018년 29.3%로 5.8%p 감소했다.

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

구분	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
지상파방송 사업자	방송수신료매출액 <sup>208)</sup>	891,426	929,015	1,006,492	22.7	8.3	6.3
	광고매출액	1,622,820	1,412,146	1,300,688	29.3	△7.9	△10.5
	협찬매출액	418,063	406,242	369,200	8.3	△9.1	△6.0
	프로그램판매매출액	787,589	642,947	817,924	18.4	27.2	1.9
	기타방송사업매출액	278,846	293,396	302,175	6.8	3.0	4.1
	방송사업매출액	3,998,744	3,683,746	3,796,479	85.5	3.1	△2.6
	기타사업매출액	618,854	616,574	644,360	14.5	4.5	2.0
	소계	4,617,598	4,300,320	4,440,839	100.0	3.3	△1.9
지상파 이동멀티미디어 방송 사업자	광고매출액	2,807	2,299	2,094	19.3	△8.9	△13.6
	협찬매출액	946	1,078	1,138	10.5	5.6	9.7
	프로그램판매매출액	1,044	805	759	7.0	△5.7	△14.7
	기타방송사업매출액	5,531	7,228	6,403	59.2	△11.4	7.6
	방송사업매출액	10,328	11,410	10,393	96.0	△8.9	0.3
	기타사업매출액	834	529	429	4.0	△18.9	△28.3
소계	11,162	11,939	10,823	100.0	△9.3	△1.5	
방송사업매출액 합계	4,009,072	3,695,156	3,806,872	-	3.0	△2.6	

208) 지상파 방송수신료매출액 : 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액



2018년 방송산업 종합유선방송 사업자의 매출액은 3조 519억 원으로 나타났다. 이 가운데 방송사업매출액은 2조 898억 원(68.5%)으로 전년대비 1.9% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.8% 감소했다. 중계유선방송 사업자 매출액은 40억 원으로 나타났으며, 이 가운데 방송사업매출액은 18억 원으로 전년대비 10.3% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 15.1% 감소했다.

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

구분	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
종합유선 방송 사업자	방송수신료매출액	842,370	812,013	798,113	26.2	△1.7	△2.7
	광고매출액	135,448	137,527	140,720	4.6	2.3	1.9
	협찬매출액	2,621	3,009	3,212	0.1	6.7	10.7
	홈쇼핑송출수수료매출액	767,125	756,085	757,105	24.8	0.1	△0.7
	가입및시설설치매출액	7,695	8,718	7,084	0.2	△18.7	△4.1
	단말장치대여(판매)매출액	409,077	408,500	378,342	12.4	△7.4	△3.8
	중계유선방송수신료매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	4,850	4,874	5,232	0.2	7.3	3.9
	방송사업매출액	2,169,185	2,130,726	2,089,809	68.5	△1.9	△1.8
	기타사업매출액	897,648	917,057	962,080	31.5	4.9	3.5
소계	3,066,833	3,047,783	3,051,889	100.0	0.1	△0.2	
중계유선 방송 사업자	방송사업매출액	2,477	1,992	1,786	44.9	△10.3	△15.1
	기타사업매출액	2,458	2,595	2,190	55.1	△15.6	△5.6
	소계	4,935	4,587	3,976	100.0	△13.3	△10.2
방송사업매출액 합계	2,171,662	2,132,718	2,091,595	-	△1.9	△1.9	

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

일반위성방송 사업자의 방송사업 매출액은 전년대비 3.5% 감소한 5,551억 원(84.4%)으로 나타났다. 방송사업 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 방송수신료 매출액으로 3,138억 원(47.7%)으로 조사됐다. 다음으로 홈쇼핑송출수수료매출액 1,741억 원(26.5%), 광고매출액 511억 원(7.8%), 단말장치대여(판매)매출액 111억 원(1.7%), 가입및시설설치매출액 47억 원(0.7%)으로 조사됐다.

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

구분	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료매출액	333,609	323,305	313,769	47.7	△2.9	△3.0
광고매출액	28,011	47,972	51,130	7.8	6.6	35.1
홈쇼핑송출수수료매출액	152,198	164,240	174,102	26.5	6.0	7.0
가입및시설설치매출액	5,480	3,963	4,721	0.7	19.1	△7.2
단말장치대여(판매)매출액	8,004	9,205	11,106	1.7	20.7	17.8
위성사용료매출액	37,966	26,339	-	-	-	-
기타방송사업매출액	363	364	296	0.0	△18.7	△9.7
방송사업매출액	565,631	575,388	555,125	84.4	△3.5	△0.9
기타사업매출액	59,495	71,428	102,370	15.6	43.3	31.2
소계	625,126	646,816	657,495	100.0	1.7	2.6
방송사업매출액 합계	565,631	575,388	555,125	-	△3.5	△0.9

2018년 방송채널사용 사업자의 매출액 구성내역을 보면 방송사업 매출액은 6조 8,402억 원(58.1%)으로 전년대비 3.0% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.5% 증가했다. 홈쇼핑방송매출액은 3조 4,938억 원(29.7%)으로 전년대비 1.1% 감소했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.1% 증가했다. 광고매출액은 1조 6,167억 원(13.7%)으로 전년대비 10.2% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.5% 증가했다.

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

구분	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수신료매출액 <sup>210)</sup>	752,913	779,065	801,595	6.8	2.9	3.2
광고매출액	1,348,789	1,466,937	1,616,651	13.7	10.2	9.5
협찬매출액	400,043	379,840	373,606	3.2	△1.6	△3.4
프로그램판매매출액	210,383	210,420	261,035	2.2	24.1	11.4
방송시설임대매출액	9,368	5,875	6,989	0.1	19.0	△13.6
행사매출액	51,716	68,773	84,235	0.7	22.5	27.6
홈쇼핑방송매출액	3,420,273	3,533,341	3,493,803	29.7	△1.1	1.1
기타방송사업매출액	186,586	195,371	202,284	1.7	3.5	4.1
방송사업매출액	6,380,071	6,639,622	6,840,197	58.1	3.0	3.5
기타사업매출액	4,996,171	5,707,879	4,923,671	41.9	△13.7	△0.7
합계	11,376,242	12,347,501	11,763,868	100.0	△4.7	1.7

209) 방송채널사용사업자 매출액에는 지상파와 동일법인 9개사, 지상파이동멀티미디어방송사와 동일법인 2개사가 제외됨  
 210) 방송채널사용사업자의 방송수신료 매출액 = 방송프로그램제공 매출액

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 케이블산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자의 매출액은 32조 6,122억 원으로 나타났으며, 전년대비 0.1% 감소했다. IPTV콘텐츠제공 사업자(CP)의 매출액은 2조 5,914억 원으로 전년대비 79.0% 감소했다. 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자의 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 기타사업매출액이다. 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자의 기타사업매출액은 29조 1,764억 원으로 전체 매출액의 89.5%를 차지하고 있다. IPTV콘텐츠제공 사업자(CP)의 기타사업매출액은 2조 154억 원으로 전체 매출액의 77.8%로 조사됐다.

표 3-7-15 방송산업 인터넷프로토콜TV(IPTV) 사업자 및 IPTV콘텐츠제공 사업자 연도별 매출액<sup>211)</sup> (단위: 백만 원)

구분	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
인터넷 프로토콜TV (IPTV)	방송수신료매출액	1,720,921	1,991,632	2,234,482	6.9	12.2	13.9
	광고매출액	84,586	99,374	116,114	0.4	16.8	17.2
	홈쇼핑송출수수료매출액	336,794	489,001	712,680	2.2	45.7	45.5
	가입및시설설치매출액	38,424	90,537	52,726	0.2	△41.8	17.1
	단말장치대여(판매)매출액	163,694	170,101	264,924	0.8	55.7	27.2
	홈쇼핑방송매출액 <sup>212)</sup>	20,731	33,581	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	62,511	50,897	54,902	0.2	7.9	△6.3
	방송사업매출액	2,427,660	2,925,123	3,435,828	10.5	17.5	19.0
	기타사업매출액	28,978,954	29,728,206	29,176,364	89.5	△1.9	0.3
	소계	31,406,614	32,653,329	32,612,192	100.0	△0.1	1.9
IPTV콘텐츠 제공사업자 (CP) <sup>213)</sup>	방송프로그램제공매출액	28,968	112,533	71,939	2.8	△36.1	57.6
	협찬매출액	-	1,436	565	0.0	△60.7	-
	방송프로그램판매매출액	213,976	194,481	354,321	13.7	82.2	28.7
	기타방송사업매출액	105,285	235,716	149,234	5.8	△36.7	19.1
	방송사업매출액	348,229	544,166	576,058	22.2	5.9	28.6
	기타사업매출액	832,350	11,785,698	2,015,350	77.8	△82.9	55.6
소계	1,180,579	12,329,864	2,591,408	100.0	△79.0	48.2	
방송사업매출액 합계	2,775,889	3,469,289	4,011,886	-	15.6	20.2	

211) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출

212) 데이터홈쇼핑의 에스케이스토어의 경우 2017년 12월에 분사. 2017년 11월까지의 매출은 IPTV(에스케이브로드밴드)에 포함

213) 2014~2016년 IPTV 사업자 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용. 특히, 2014년 매출에서 IPTV사업자 매출액이 수정되고 「2015년 방송산업 실태조사 보고서」에서 공표된 2014년도 매출 합계와 차이가 있음

2018년 방송영상독립제작사의 매출액은 2조 4,565억 원으로 나타났다. 이 가운데 방송사 매출액은 1조 9,084억 원(77.7%), 방송사 이외 매출액은 5,481억 원(22.3%)으로 나타났다. 방송영상독립제작사의 매출액 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 판매수입으로 방송사 매출액은 1조 7,650억 원(71.8%), 방송사 이외 매출액은 1,449억 원(5.9%)을 기록했다.

【 표 3-7-16 】 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 (단위: 백만 원)

연도	구성 내역	방송사 매출액					방송사 이외 매출액				합계	
		판매 수입	라이선스 수입	간접광고 수입	협찬	기타	소계	판매 수입	라이선스 수입	기타		소계
2016년		819,351	4,881	22,793	5,601	3,248	855,874	404,403	-	168,536	572,939	1,428,813
2017년		913,480	7,577	5,439	5,727	10,568	942,790	430,177	-	158,455	588,632	1,531,422
2018년		1,764,983	17,213	31,994	57,857	36,401	1,908,449	144,894	3,784	399,410	548,087	2,456,536
	비중(%)	71.8	0.7	1.3	2.4	1.5	77.7	5.9	0.2	16.3	22.3	100.0

**제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황**

2018년 방송영상독립제작사의 부가가치액은 7,615억 원, 부가가치율은 31.0%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 4,469억 원(58.7%)으로 가장 높은 비중을 차지했고, 다음으로 경상이익 1,978억 원(26.0%), 임차료 377억 원(5.0%), 순금융비용 366억 원(4.8%), 조세공과 289억 원(3.8%), 감가상각비 136억 원(1.8%)으로 나타났다.

표 3-7-17 방송산업 업종별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

업종 및 연도	부가가치액	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
					경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
방송영상 독립제작사	2016년	1,428,813	516,083	36.1	137,210	315,782	15,324	16,118	17,840	13,809
	2017년	1,531,422	520,414	34.0	107,060	345,964	19,188	12,439	18,470	17,293
	2018년	2,456,536	761,454	31.0	197,785	446,927	36,584	13,565	37,727	28,866
부가가치액 대비 비중(%)					26.0	58.7	4.8	1.8	5.0	3.8
매출액 대비 비중(%)					8.1	18.2	1.5	0.6	1.5	1.2

## 제6절 방송산업 수출입액 현황

2018년 방송산업의 수출액은 4억 7,845만 달러로 전년대비 32.0% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 7.9% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 방송산업의 수입액은 1억 600만 달러로 전년대비 3.8% 감소했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 9.4% 감소한 것으로 나타났다.

【 표 3-7-18 】 방송산업 수출 및 수입액 현황 (단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	411,212	362,403	478,447	32.0	7.9
수입액	129,111	110,196	106,004	△3.8	△9.4
수출입 차액	282,101	252,207	372,443	47.7	14.9

【 표 3-7-19 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 현황<sup>214)</sup> (단위: 천 달러)

매체	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
방송 프로그램 (완성품)	지상파 방송	191,474	124,410	131,942	27.6	6.1	△17.0
	방송채널사용사업자	63,140	106,246	145,204	30.3	36.7	51.6
해외교포 방송지원	지상파 방송	691	642	531	0.1	△17.3	△12.3
	방송채널사용사업자	1,204	755	723	0.2	△4.2	△22.5
비디오/DVD 판매	지상파 방송	517	162	123	0.0	△24.1	△51.2
	방송채널사용사업자	410	21	75	0.0	257.1	△57.2
타임블록	지상파 방송	34,583	32,728	35,068	7.3	7.1	0.7
	방송채널사용사업자	217	395	126	0.0	△68.1	△23.8
포맷	지상파 방송	51,202	5,106	3,197	0.7	△37.4	△75.0
	방송채널사용사업자	3,729	3,733	6,663	1.4	78.5	33.7
기타	지상파 방송	52	11,325	428	0.1	△96.2	186.9
	방송채널사용사업자	89	59	2,718	0.6	4,506.8	452.6
소계		347,306	285,582	326,796	68.3	14.4	△3.0
방송영상독립제작사		63,906	76,821	151,651	31.7	97.4	54.0
합계		411,212	362,403	478,447	100.0	32.0	7.9

214) 2014년부터 지상파 방송의 세부사업자 수출정보는 제공하지 않음

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 지상파 방송산업의 프로그램 수입액 중 방송프로그램(완성품)의 수입액은 502만 달러였으며, 전년대비 8.8% 감소, 연평균 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 방송채널사용사업자의 수입액은 9,251만 달러로 나타났다. 이는 전년대비 4.3% 감소했고, 연평균 10.8% 감소한 수치이다. 방송영상물제작업의 수입액은 848만 달러(8.0%)로 이는 전년대비 6.1% 증가, 연평균 2.7% 증가한 수치이다.

표 3-7-20 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 현황<sup>215)</sup> (단위: 천 달러)

매체	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파 방송	방송프로그램(완성품)	4,791	5,505	5,021	4.7	△8.8	2.4
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	-	-	-	-	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-
	소계	4,791	5,505	5,021	4.7	△8.8	2.4
방송채널사용 사업자	방송프로그램(완성품)	115,297	96,504	87,299	82.4	△9.5	△13.0
	비디오/DVD 판매	-	-	4,673	4.4	-	-
	포맷	930	198	60	0.1	△69.7	△74.6
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	50	-	473	0.4	-	207.6
	소계	116,277	96,702	92,505	87.3	△4.3	△10.8
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	8,043	7,988	8,479	8.0	6.1	2.7
	합계	129,111	110,196	106,004	100.0	△3.8	△9.4

215) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음



2018년 방송산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본으로 9,578만 달러를 수출해 전체 수출액의 34.6%를 차지했다. 다음으로 미국 5,665만 달러(20.4%), 대만 2,896만 달러(10.5%), 홍콩 2,410만 달러(8.7%), 싱가포르 768만 달러(2.8%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 방송산업의 수출액은 전년대비 20.2% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.3% 증가했다.

표 3-7-21 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수출액 현황<sup>216)</sup> (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	79,902	81,952	95,783	34.6	16.9	9.5
	대만	22,742	33,532	28,964	10.5	△13.6	12.9
	홍콩	15,776	21,348	24,102	8.7	12.9	23.6
	싱가포르	5,467	15,353	7,676	2.8	△50.0	18.5
	중국	78,179	13,555	7,474	2.7	△44.9	△69.1
	베트남	9,485	7,362	2,721	1.0	△63.0	△46.4
	태국	7,399	6,000	3,521	1.3	△41.3	△31.0
	필리핀	3,410	5,750	4,240	1.5	△26.3	11.5
	말레이시아	2,588	4,015	2,178	0.8	△45.8	△8.3
	미얀마	1,276	1,712	2,025	0.7	18.3	26.0
	인도네시아	1,127	1,206	2,255	0.8	87.0	41.5
	캄보디아	1,300	678	99	0.0	△85.4	△72.4
	몽골	434	606	699	0.3	15.3	26.9
	중동	731	325	466	0.2	43.4	△20.2
기타 아시아	5,591	147	353	0.1	140.1	△74.9	
미주	미국	14,519	16,906	56,653	20.4	235.1	97.5
	중남미·기타 남미	266	156	122	0.0	△21.8	△32.3
	캐나다	139	74	263	0.1	255.4	37.6
유럽	영국	630	534	1,054	0.4	97.4	29.3
	프랑스	211	335	176	0.1	△47.5	△8.7
	루마니아	-	208	59	0.0	△71.6	-
	러시아·CIS	122	106	91	0.0	△14.2	△13.6
	이탈리아	494	47	67	0.0	42.6	△63.2
	독일	11	19	3	0.0	△84.2	△47.8
	기타 유럽	578	66	118	0.0	78.8	△54.8
오세아니아	오세아니아	17	32	85	0.0	165.6	123.6
아프리카	아프리카	54	126	11	0.0	△91.3	△54.9
기타 <sup>217)</sup>	기타	2,168	18,510	35,889	12.9	93.9	306.9
합계		254,613	230,656	277,146	100.0	20.2	4.3

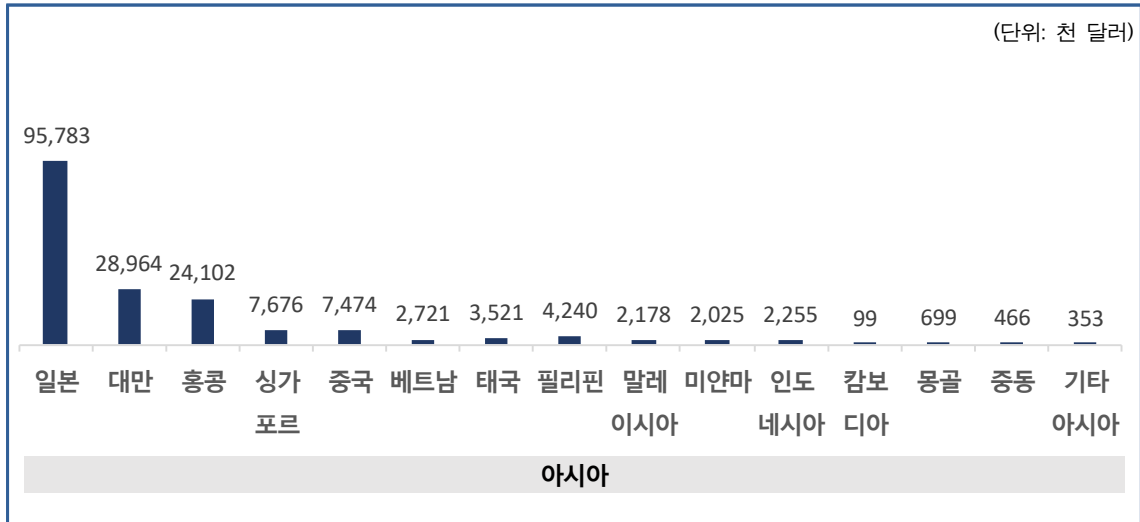
216) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외

217) 국가 '기타'의 경우 특정 국가가 아닌 여러 국가에 걸쳐서 묶음 판매된 경우가 포함

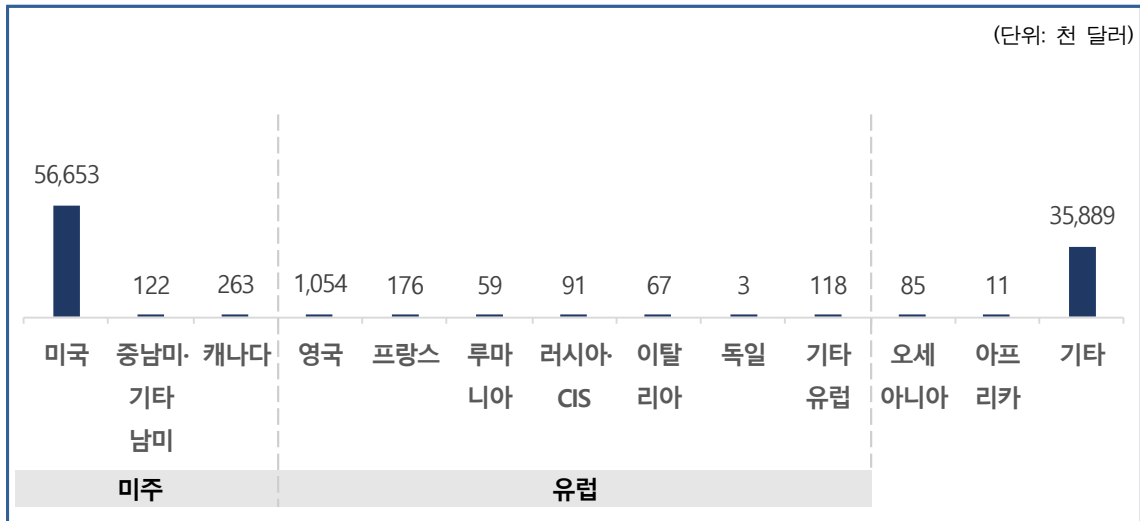
제3부 콘텐츠산업 통계조사산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 케이블산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠유통산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-7-5 ■ 방송산업 지역별 수출액 현황(1)



■ 그림 3-7-6 ■ 방송산업 지역별 수출액 현황(2)

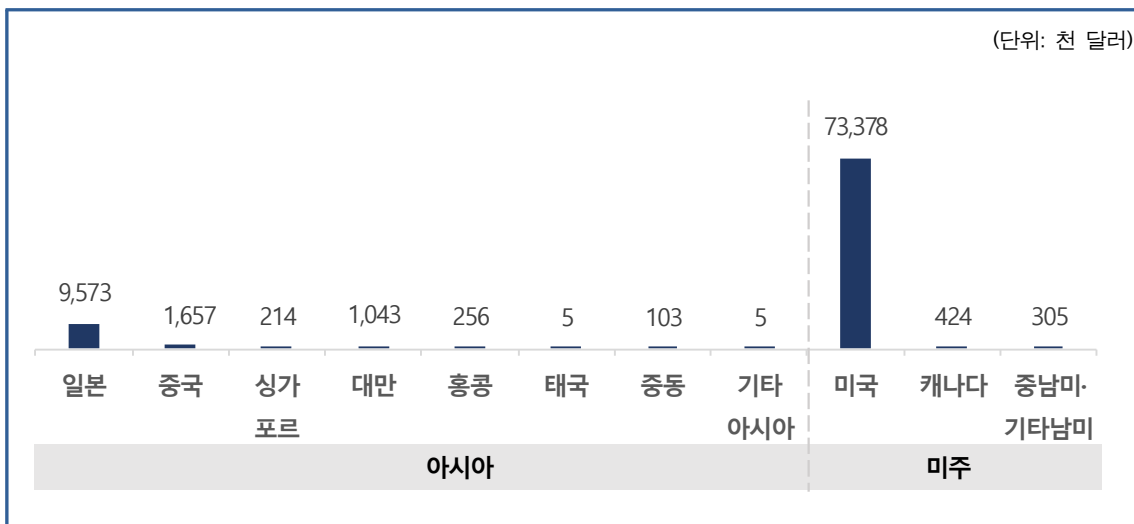


2018년 방송산업의 지역별 수입액을 보면, 미국으로부터 7,338만 달러(79.5%)로 가장 많은 수입이 이루어졌다. 다음으로 일본에서 957만 달러(10.4%), 영국에서 323만 달러(3.5%), 중국에서 166만 달러(1.8%), 대만에서 104만 달러(1.1%)를 수입한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 방송산업의 수입액은 전년 대비 9.5% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 12.3% 감소했다.

【 표 3-7-22 】 방송산업 방송프로그램(완성품) 지역별 수입액 현황<sup>218)</sup> (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	6,703	7,758	9,573	10.4	23.4	19.5
	중국	2,877	2,436	1,657	1.8	△32.0	△24.1
	싱가포르	632	1,115	214	0.2	△80.8	△41.8
	대만	5	344	1,043	1.1	203.2	1,344.3
	홍콩	351	251	256	0.3	2.0	△14.6
	태국	-	6	5	0.0	△16.7	-
	중동	44	5	103	0.1	1,960.0	53.0
	기타 아시아	3	8	5	0.0	△37.5	29.1
미주	미국	103,172	83,943	73,378	79.5	△12.6	△15.7
	캐나다	541	213	424	0.5	99.1	△11.5
	중남미·기타남미	280	312	305	0.3	△2.2	4.4
유럽	영국	3,248	3,807	3,234	3.5	△15.1	△0.2
	프랑스	458	644	681	0.7	5.7	21.9
	스위스	7	212	26	0.0	△87.7	92.7
	독일	531	176	223	0.2	26.7	△35.2
	기타 유럽	1,140	479	927	1.0	93.5	△9.8
오세아니아	오세아니아	19	57	19	0.0	△66.7	△0.0
아프리카	아프리카	78	243	249	0.3	2.5	78.7
기타	기타	-	2	-	-	-	-
합계 <sup>219)</sup>		120,088	102,010	92,320	100.0	△9.5	△12.3

【 그림 3-7-7 】 방송산업 지역별 수입액 현황(1)



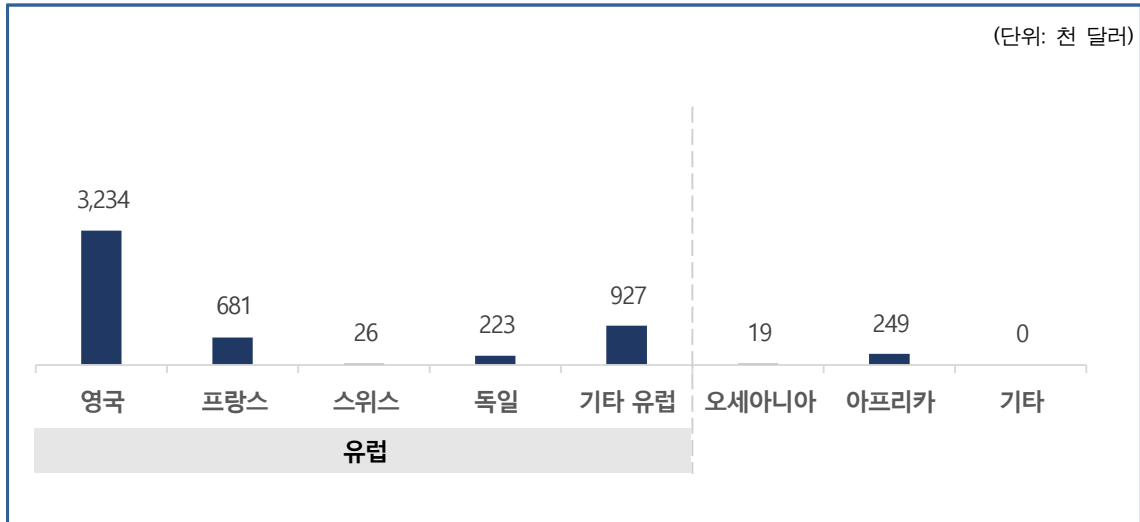
218) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수입액은 제외

219) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 케이블산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠유통물류산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-7-8 ■ 방송산업 지역별 수입액 현황(2)



2018년 방송산업의 장르별 수출액 현황을 보면, 드라마가 2억 4,190만 달러(87.3%)를 수출해 가장 많은 수출을 하는 장르로 나타났다. 다음은 오락 장르로 2,488만 달러(9.0%)를 수출했다. 증감률을 보면, 음악 장르의 전년대비 증가율이 1,946.2%로 가장 크게 나타났고 애니메이션 장르의 전년대비 감소율이 48.7%로 가장 크게 나타났다.

■ 표 3-7-23 ■ 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황<sup>220)</sup>

(단위: 천 달러)

장르	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마		201,816	202,979	241,895	87.3	19.2	9.5
다큐멘터리		1,733	1,279	1,037	0.4	△18.9	△22.6
애니메이션		1,215	1,159	595	0.2	△48.7	△30.0
오락		46,719	17,966	24,878	9.0	38.5	△27.0
음악		264	13	266	0.1	1,946.2	0.4
교양		1,546	1,168	4,733	1.7	305.2	75.0
교육		-	-	446	0.2	-	-
보도		807	203	132	0.0	△35.0	△59.6
스포츠		8	4	-	-	-	-
기타 <sup>221)</sup>		505	5,885	3,163	1.1	△46.3	150.3
합계		254,613	230,656	277,146	100.0	20.2	4.3

220) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외.  
소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

221) 기타 : 영화, 기타

2018년 방송산업의 장르별 수입액 현황을 보면, 영화가 4,661만 달러(50.5%)를 수입해서 가장 많이 수입이 이루어진 장르로 나타났다. 다음으로 드라마 2,699만 달러(29.2%), 애니메이션 1,107만 달러(12.0%), 다큐멘터리 579만 달러(6.3%)를 수입했다. 증감률을 보면, 오락 장르의 전년대비 감소율이 85.3%로 가장 크게 나타났다. 교양 장르의 감소율은 60.7%로 나타났다.

표 3-7-24 방송산업 장르별 수입액 현황<sup>222)</sup>

(단위: 천 달러)

장르	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
드라마		39,184	31,193	26,985	29.2	△13.5	△17.0
다큐멘터리		4,085	6,108	5,785	6.3	△5.3	19.0
애니메이션		7,682	8,614	11,068	12.0	28.5	20.0
영화		64,798	45,208	46,611	50.5	3.1	△15.2
오락		2,752	8,720	1,281	1.4	△85.3	△31.8
음악		185	252	128	0.1	△49.2	△16.8
교양		251	460	181	0.2	△60.7	△15.1
교육		473	139	153	0.2	10.1	△43.1
스포츠		465	1,245	-	-	-	-
기타 <sup>223)</sup>		214	72	78	0.1	8.3	△39.6
합계		120,088	102,010	92,269	100.0	△9.5	△12.3

2018년 방송영상독립제작사의 해외 수출방법을 보면, 직접 수출에서 해외 유통사와 접촉한다는 응답이 79.0%로 전년대비 67.8%p 증가했다. 간접 수출에서 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 6.2%로 전년대비 45.4%p 감소했다.

표 3-7-25 방송영상독립제작사 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	9.4	13.9	2.2	△11.7
	해외 유통사 접촉	16.8	11.2	79.0	67.8
	온라인 해외 판매	0.1	1.1	11.6	10.5
	해외 법인 활용	6.0	11.0	0.5	△10.5
간접 수출	국내 에이전트 활용	55.2	51.6	6.2	△45.4
	해외 에이전트 활용	12.5	11.2	0.4	△10.8
합계	100.0	100.0	100.0	-	

222) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수입액은 제외.  
소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 방송영상독립제작사의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 5.2%로 전년대비 1.4%p 증가했다. LICENSE 수출은 84.3%로 전년대비 1.0%p 증가했다. 기술 서비스 수출은 10.3%로 전년대비 0.5%p 감소했다. 기타 형태는 0.2%로 전년대비 1.9%p 감소했다.

표 3-7-26 방송영상독립제작사 해외 진출형태 (단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	6.5	3.8	5.2	1.4
LICENSE	71.9	83.3	84.3	1.0
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	21.3	10.8	10.3	△0.5
기타	0.3	2.1	0.2	△1.9
합계	100	100	100	-

**제7절 방송산업 종사자 현황**

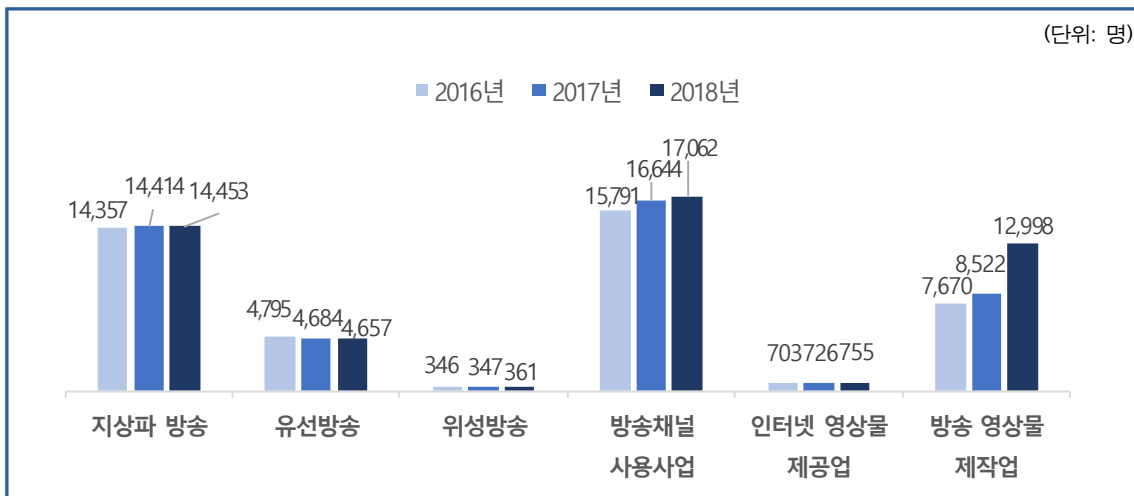
2018년 방송산업의 종사자 수는 총 5만 286명으로 전년대비 10.9% 증가했고, 2016년부터 2018년 까지 연평균 7.3% 증가했다.

중분류별로 보면, 지상파 방송 종사자 수는 1만 4,453명으로 전체 종사자 중 28.7%를 차지했고 전년대비 0.3% 증가했으며, 연평균 0.3% 증가했다. 유선방송 종사자 수는 4,657명으로 9.3%의 비중을 보이고 전년대비 0.6% 감소, 연평균 1.4% 감소했다. 위성방송은 361명으로 0.7% 비중을 보이고 있으며 전년대비 4.0% 증가, 연평균 2.1% 증가했다. 방송채널사용사업 종사자 수는 1만 7,062명(33.9%)으로 전년대비 2.5% 증가, 연평균 3.9% 증가했다. 인터넷 영상물 제공업 종사자 수는 755명(1.5%)으로 전년대비 4.0% 증가, 연평균 3.6% 증가했다. 방송영상물제작업 종사자 수는 1만 2,998명(25.8%)으로 전년대비 52.5% 증가, 연평균 30.2% 증가했다.

표 3-7-27 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	지상파방송 사업자	14,288	14,355	14,392	28.6	0.3	0.4
	지상파이동멀티미디어방송 사업자	69	59	61	0.1	3.4	△6.0
	소계	14,357	14,414	14,453	28.7	0.3	0.3
유선방송	종합유선방송 사업자	4,679	4,578	4,563	9.1	△0.3	△1.2
	중계유선방송 사업자	116	106	94	0.2	△11.3	△10.0
	소계	4,795	4,684	4,657	9.3	△0.6	△1.4
위성방송	일반위성방송 사업자	346	347	361	0.7	4.0	2.1
	소계	346	347	361	0.7	4.0	2.1
방송채널사용사업 <sup>224)</sup>	방송채널사용 사업자	15,791	16,644	17,062	33.9	2.5	3.9
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	703	726	755	1.5	4.0	3.6
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	7,670	8,522	12,998	25.8	52.5	30.2
합계		43,662	45,337	50,286	100.0	10.9	7.3

그림 3-7-9 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황



224) 타 방송사업과 겸업하는 방송채널사용사업자인 지상파방송 동일법인 9개사, 지상파이동멀티미디어방송사업자 동일법인 2개사는 각각 지상파방송과 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자에 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 문화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 케이블방송산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠유통물류산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 방송산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4만 561명으로 전체의 80.7%를 차지했다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,150명으로 전체 종사자 수의 6.3%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 6,575명으로 13.1%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 803명(1.6%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 3,055명(6.1%)으로 서울 다음으로 가장 높은 비중을 나타냈다.

【 표 3-7-28 】 방송산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>225)</sup>

(단위: 명)

지역	업종	지상파방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업	인터넷 영상물 제공업	방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)
		지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티 미디어 방송 사업자 <sup>226)</sup>	종합 유선 방송 사업자	중계 유선 방송사 업자	일반 위성 방송 사업자	위성 이동 멀티 미디어 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	인터넷 프로토콜 TV (IPTV)	방송영상 독립 제작사		
7 개 시	서울	10,754	61	2,104	-	361	-	15,701	755	10,825	40,561	80.7
	부산	406	-	156	13	-	-	8	-	220	803	1.6
	대구	415	-	241	-	-	-	-	-	75	731	1.5
	인천	48	-	192	6	-	-	-	-	27	273	0.5
	광주	265	-	93	-	-	-	-	-	23	381	0.8
	대전	245	-	118	-	-	-	40	-	76	479	1.0
	울산	209	-	180	-	-	-	8	-	6	403	0.8
	세종	12	-	25	-	-	-	-	-	43	80	0.2
	소계	1,600	-	1,005	19	-	-	56	-	470	3,150	6.3
9 개 도	경기도	303	-	418	28	-	-	1,294	-	1,012	3,055	6.1
	강원도	711	-	90	-	-	-	-	-	117	918	1.8
	충청북도	213	-	84	2	-	-	5	-	6	310	0.6
	충청남도	-	-	76	-	-	-	-	-	20	96	0.2
	전라북도	210	-	116	4	-	-	-	-	65	395	0.8
	전라남도	116	-	103	27	-	-	-	-	13	259	0.5
	경상북도	146	-	142	1	-	-	-	-	2	291	0.6
	경상남도	144	-	248	13	-	-	-	-	57	462	0.9
	제주도	195	-	177	-	-	-	6	-	411	789	1.6
	해외	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	2,038	-	1,454	75	-	-	1,305	-	1,703	6,575	13.1
합계		14,392	61	4,563	94	361	-	17,062	755	12,998	50,286	100.0

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

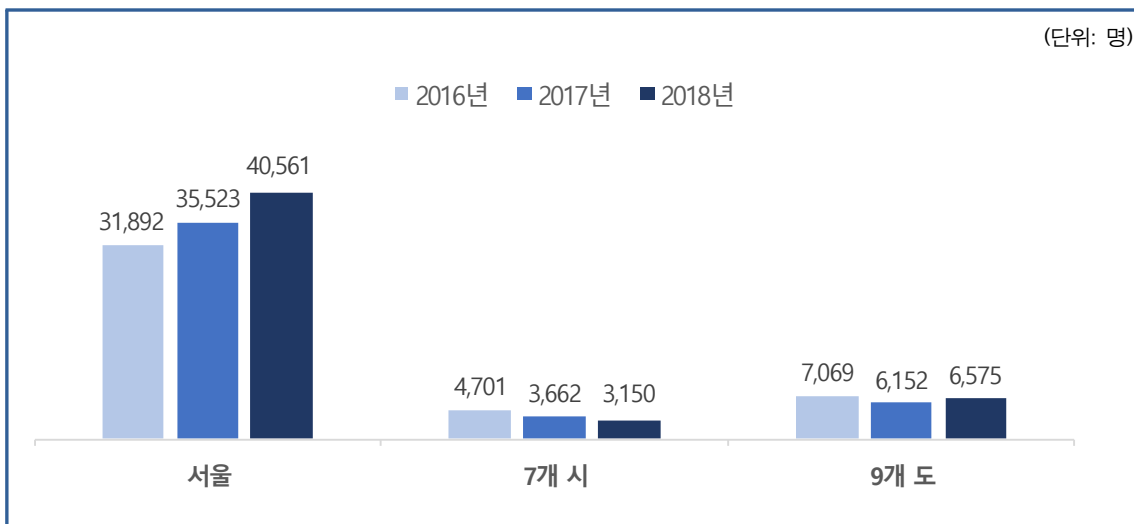
226) KBS 지역지상파DMB사업자는 수도권(본사)과 비수도권(지역사업자)으로 구분되어 지역지상파사업자의 구분이 불가능. 본사와 편성, 제작 등의 운영이 동일하므로 조사대상에서 제외



【 표 3-7-29 】 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개시	서울	31,892	35,523	40,561	14.2	12.8
	부산	1,027	912	803	△12.0	△11.6
	대구	1,001	692	731	5.6	△14.5
	인천	402	323	273	△15.5	△17.6
	광주	641	442	381	△13.8	△22.9
	대전	762	491	479	△2.4	△20.7
	울산	675	574	403	△29.8	△22.7
	세종 <sup>227)</sup>	193	228	80	△64.9	△35.6
소계	4,701	3,662	3,150	△14.0	△18.1	
9개도	경기도	2,546	2,646	3,055	15.5	9.5
	강원도	983	1,016	918	△9.6	△3.4
	충청북도	603	436	310	△28.9	△28.3
	충청남도	181	117	96	△17.9	△27.2
	전라북도	562	420	395	△6.0	△16.2
	전라남도	402	255	259	1.6	△19.7
	경상북도	436	305	291	△4.6	△18.3
	경상남도	762	514	462	△10.1	△22.1
	제주도	584	443	789	78.1	16.2
	해외	10	-	-	-	-
	소계	7,069	6,152	6,575	6.9	△3.6
합계	43,662	45,337	50,286	10.9	7.3	

【 그림 3-7-10 】 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황



227) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음향산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 케이블산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-7-30 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	5,871	6,615	10,825	83.3	63.6	35.8
	부산	182	294	220	1.7	△25.2	9.9
	대구	157	98	75	0.6	△23.5	△30.9
	인천	80	72	27	0.2	△62.5	△41.9
	광주	58	57	23	0.2	△59.6	△37.0
	대전	46	90	76	0.6	△15.6	28.5
	울산	38	47	6	0.0	△87.2	△60.3
	세종 <sup>228)</sup>	-	13	43	0.3	230.8	-
	소계	561	671	470	3.6	△30.0	△8.5
	9개 도	경기도	542	618	1,012	7.8	63.8
강원도		280	212	117	0.9	△44.8	△35.4
충청북도		127	123	6	0.0	△95.1	△78.3
충청남도		67	27	20	0.2	△25.9	△45.4
전라북도		34	90	65	0.5	△27.8	38.3
전라남도		10	7	13	0.1	85.7	14.0
경상북도		11	14	2	0.0	△85.7	△57.4
경상남도		88	76	57	0.4	△25.0	△19.5
제주도		79	69	411	3.2	495.7	128.1
소계		1,238	1,236	1,703	13.1	37.8	17.3
합계	7,670	8,522	12,998	100.0	52.5	30.2	

228) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

2018년 방송산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 3만 9,753명으로 전체 종사자의 79.0%로 나타났고, 비정규직은 1만 533명으로 21.0%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 지상파 방송 정규직 종사자 수는 1만 2,490명(86.5%), 비정규직 1,963명(13.6%)으로 나타났고, 유선방송은 정규직 4,521명(97.0%), 비정규직 136명(2.9%), 위성방송은 정규직 354명(98.1%), 비정규직 7명(1.9%)으로 나타났다. 방송채널사용사업 정규직 종사자 수는 1만 5,016명(88.1%), 비정규직 2,046명(12.0%), 인터넷 영상물제공업은 정규직 730명(96.7%), 비정규직 25명(3.3%), 방송영상물제작업은 정규직 6,642명(51.1%), 비정규직 6,356명(48.9%)으로 조사됐다.

표 3-7-31 방송산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (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	9,713	67.5	2,731	19.0	896	6.2	1,052	7.3	14,392
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자	37	60.7	9	14.8	11	18.0	4	6.6	61
	소계	9,750	67.5	2,740	19.0	907	6.3	1,056	7.3	14,453
유선방송	종합유선방송 사업자	3,360	73.6	1,067	23.4	55	1.2	81	1.8	4,563
	중계유선방송 사업자	69	73.4	25	26.6	-	-	0	0.0	94
	소계	3,429	73.6	1,092	23.4	55	1.2	81	1.7	4,657
위성방송	일반위성방송 사업자	283	78.4	71	19.7	3	0.8	4	1.1	361
	위성이동멀티미디어 방송 사업자	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	283	78.4	71	19.7	3	0.8	4	1.1	361
방송채널사용사업	방송채널사용 사업자	9,001	52.8	6,015	35.3	753	4.4	1,293	7.6	17,062
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	508	67.3	222	29.4	2	0.3	23	3.0	755
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	3,936	30.3	2,706	20.8	3,149	24.2	3,207	24.7	12,998
합계		26,907	53.5	12,846	25.5	4,869	9.7	5,664	11.3	50,286

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

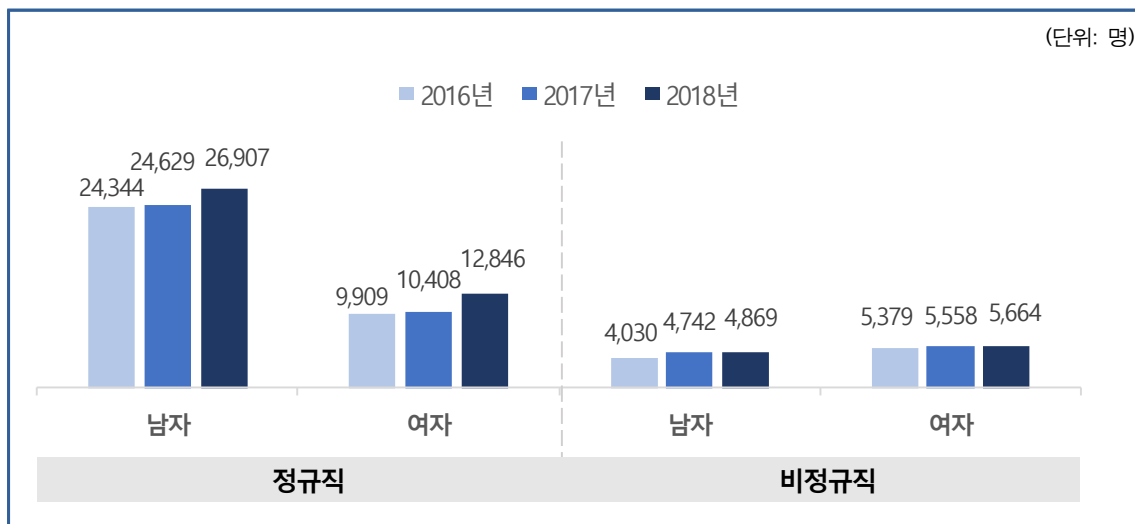
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 9.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.1% 증가했고, 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 23.4% 증가, 연평균 13.9% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.9% 증가했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 1.9% 증가, 연평균 2.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-7-32 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태 / 성		정규직				비정규직				합계
	종사자 수	비중(%)	남자		여자		남자		여자		
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2016년	24,344	55.8	9,909	22.7	4,030	9.2	5,379	12.3	43,662		
2017년	24,629	54.3	10,408	23.0	4,742	10.5	5,558	12.3	45,337		
2018년	26,907	53.5	12,846	25.5	4,869	9.7	5,664	11.3	50,286		
전년대비증감률(%)	9.2	-	23.4	-	2.7	-	1.9	-	10.9		
연평균증감률(%)	5.1	-	13.9	-	9.9	-	2.6	-	7.3		

그림 3-7-11 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2018년 방송영상독립제작사의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 90.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 37.4% 증가했으며, 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 87.5% 증가, 연평균 37.9% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 22.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 26.2% 증가했고, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 32.0% 증가, 연평균 21.2% 증가한 것으로 나타났다.

【 표 3-7-33 】 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	정규직		비정규직		합계				
									남자
	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2016년	2,085	27.2	1,424	18.6	1,978	25.8	2,183	28.5	7,670
2017년	2,072	24.3	1,443	16.9	2,577	30.2	2,430	28.5	8,522
2018년	3,936	30.3	2,706	20.8	3,149	24.2	3,207	24.7	12,998
전년대비증감률(%)	90.0	-	87.5	-	22.2	-	32.0	-	52.5
연평균증감률(%)	37.4	-	37.9	-	26.2	-	21.2	-	30.2

2018년 방송산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 영업/홍보직 종사자 수가 6,245명으로 전체 종사자의 16.7%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 그 다음으로 경영직 종사자 수가 6,053명(16.2%), PD 4,921명(13.2%), 제작관련 4,884명(13.1%), 기술직 4,239명(11.4%), 기자 4,074명(10.9%) 등의 순으로 비중이 컸다. 임원직 종사자 수는 744명(2.0%)으로 가장 낮은 비중을 차지하는 직무로 나타났다.

【 표 3-7-34 】 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년)<sup>229)</sup>

(단위: 명)

업종	직무	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
				기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파 방송	지상파방송 사업자	137	1,750	2,436	2,494	505	2,419	954	1,974	146	762	815	14,392
	지상파이동멀티미디어 방송 사업자	14	8	-	6	-	12	1	17	-	3	-	61
	소계	151	1,758	2,436	2,500	505	2,431	955	1,991	146	765	815	14,453
유선방송	종합유선방송 사업자	98	1,086	280	187	43	262	26	1,193	60	1,244	84	4,563
	중계유선방송 사업자	34	12	-	-	-	2	3	28	-	3	12	94
	소계	132	1,098	280	187	43	264	29	1,221	60	1,247	96	4,657
위성방송	일반위성방송 사업자	7	85	-	-	-	-	-	69	-	114	86	361
	위성이동멀티미디어 방송 사업자	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소계	7	85	-	-	-	-	-	69	-	114	86	361
방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자	443	2,918	1,358	2,234	146	2,184	1,213	752	678	3,861	1,275	17,062
인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	11	194	-	-	-	5	-	206	81	258	-	755
	합계	744	6,053	4,074	4,921	694	4,884	2,197	4,239	965	6,245	2,272	37,288
	비중(%)	2.0	16.2	10.9	13.2	1.9	13.1	5.9	11.4	2.6	16.7	6.1	100.0

229) 방송영상독립제작사 제외

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 연구직이 전년대비 91.8% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 연평균 증가율은 49.5%로 나타났다. 그 다음으로 영업/홍보직이 전년대비 3.3% 증가, 연평균 7.6% 증가했다. 기타직은 전년대비 8.1% 감소, 연평균 11.8% 감소해서 최근 감소 추세가 가장 크게 나타났다.

【 표 3-7-35 】 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황<sup>230)</sup>

(단위: 명)

연도	직무	임원	경영직	방송직				기술직	연구직	영업/ 홍보직	기타	전체	
				기자	PD	아나운서	제작관련						기타
2016년		763	5,926	4,000	4,628	717	4,745	2,105	4,362	432	5,392	2,922	35,992
2017년		809	6,119	4,225	4,822	708	4,843	2,021	4,243	503	6,048	2,473	36,815
2018년		744	6,053	4,074	4,921	694	4,884	2,197	4,239	965	6,245	2,272	37,288
비중(%)		2.0	16.2	10.9	13.2	1.9	13.1	5.9	11.4	2.6	16.7	6.1	100.0
전년대비증감률(%)		△8.0	△1.1	△3.6	2.1	△2.0	0.8	8.7	△0.1	91.8	3.3	△8.1	1.3
연평균증감률(%)		△1.3	1.1	0.9	3.1	△1.6	1.5	2.2	△1.4	49.5	7.6	△11.8	1.8

2018년 방송영상독립제작사의 직무별 종사자 현황을 보면, 영업/홍보직 종사자 수는 전년대비 169.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 85.9% 증가했다. 작가직 종사자 수는 전년대비 125.3% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 34.4% 증가했다. PD직 종사자 수는 전년대비 84.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 41.2% 증가했다. 연구개발직 종사자 수는 전년대비 37.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 67.4% 증가했다. 다음으로 관리/행정직(임원포함) 종사자 수는 전년대비 19.5% 증가, 연평균 34.8% 증가했고, 기술직 종사자 수는 전년대비 3.4% 감소, 연평균 15.8% 증가했으며, 아나운서 직 종사자 수는 전년대비 27.7% 감소했다.

【 표 3-7-36 】 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나운서	기술	영업/ 홍보직	작가	연구개발	기타	합계
2016년		1,228	2,177	81	1,329	268	1,390	111	1,086	7,670
2017년		1,866	2,348	112	1,843	344	1,114	227	668	8,522
2018년		2,230	4,342	81	1,781	926	2,510	311	817	12,998
비중(%)		17.2	33.4	0.6	13.7	7.1	19.3	2.4	6.3	100.0
전년대비증감률(%)		19.5	84.9	△27.7	△3.4	169.2	125.3	37.0	22.3	52.5
연평균증감률(%)		34.8	41.2	0.0	15.8	85.9	34.4	67.4	△13.3	30.2

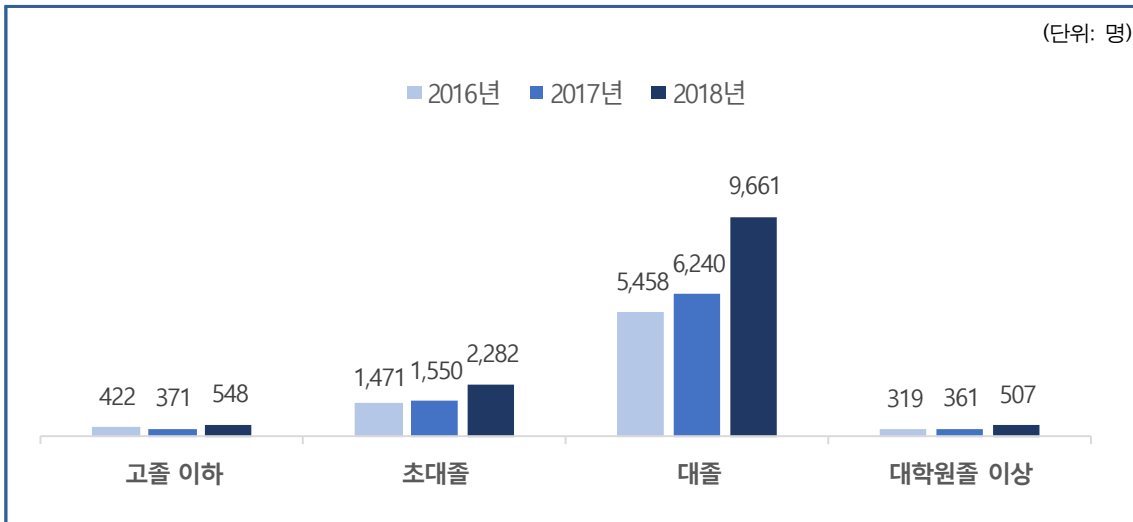
2018년 방송영상독립제작사의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 9,661명으로 전체 종사자의 74.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 전문대를 졸업한 종사자 수는 2,282명으로 17.6%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 548명으로 4.2%를 차지했다. 대학원 졸업 이상은 507명으로 3.9%를 차지했다.

230) 방송영상독립제작사 제외

표 3-7-37 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		422	1,471	5,458	319	7,670
2017년		371	1,550	6,240	361	8,522
2018년		548	2,282	9,661	507	12,998
비중(%)		4.2	17.6	74.3	3.9	100.0
전년대비증감률(%)		47.7	47.2	54.8	40.4	52.5
연평균증감률(%)		14.0	24.6	33.0	26.1	30.2

그림 3-7-12 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



2018년 방송영상독립제작사의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 3,792명(29.2%)으로 전년대비 45.2% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 31.1% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 3,044명(23.4%)으로 전년대비 54.1% 증가, 연평균 25.0% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 2,706명(20.8%)으로 전년대비 51.8% 증가, 연평균 26.9% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 3,456명(26.6%)으로 전년대비 60.6% 증가, 연평균 37.2% 증가한 것으로 나타났다. 종사자를 연령별 비중으로 보면, 29세 이하(29.2%), 40세 이상(26.6%), 30세 이상 34세 이하(23.4%), 35세 이상 39세 이하(20.8%) 순으로 나타났다.

표 3-7-38 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2016년		2,207	1,947	1,680	1,836	7,670
2017년		2,612	1,975	1,783	2,152	8,522
2018년		3,792	3,044	2,706	3,456	12,998
비중(%)		29.2	23.4	20.8	26.6	100.0
전년대비증감률(%)		45.2	54.1	51.8	60.6	52.5
연평균증감률(%)		31.1	25.0	26.9	37.2	30.2

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
 제1장 방송산업  
 제2장 방송매체  
 제3장 방송인력  
 제4장 방송광고  
 제5장 방송프로그램  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 케이블방송  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠유통산업

## 08 광고산업

### 제1절 광고산업 총괄

2018년 광고산업 규모는 총 17조 2,119억 원으로 전년대비 4.9% 성장했다. 온라인 매체와 방송 매체 광고 매출액은 광고산업 전체 매출액 증가보다 약간 높은 수준의 성장세를 보였다. 그러나 한걸음 더 들어가서 세부 매체별 광고비를 살펴보면, 광고시장에서 불균형적인 성장이 계속 이어지고 있다.

방송 매체 전체 광고매출액은 6.4% 성장했지만, 지상파 TV 광고비는 마이너스 성장률을 보였다. 이와 달리 케이블 TV 광고매출액은 15.9%라는 큰 폭의 성장률을 보였다. 주목할 점은 광고매체별 성장률의 차이가 '추세'로 나타난다는 점이다. 지상파 TV 광고매출액은 2018년에만 줄어든 것이 아니라 '지속적인 하락'세를 보이고 있다('16년 1조 7,602억원 → '17년 1조 6,522억원 → '18년 1조 6,228억원). 이러한 추세를 감안하면, 이전과 비교해 감소폭이 준 2018년 지상파 TV 광고매출액은 역설적이게도 지속적인 하락세에도 지상파 TV 광고가 선전한 결과라고 해석할 수도 있다. 반면 케이블 TV 광고매출액은 지속적으로 증가세를 보이고 있다('15년 1조 5,213억원 → '16년 1조 6,495억원 → '17년 1조 7,049억원 → '18년 1조 9,753억원). 케이블 TV는 2017년 지상파 TV 광고매출액을 넘어 방송부문에서 No.1 광고매체로 자리매김했고, 2018년에는 지상파 TV 광고매출액과의 격차를 더 크게 벌린 것으로 나타났다.

고정형(PC) 인터넷과 모바일로 구성된 온라인 매체 광고매출액의 2018년 성장률은 방송 매체와 유사한 수준인 6.6% 성장률을 나타냈다. 방송 매체처럼 온라인 매체 '전체' 광고매출액은 증가하고 있지만, 그 안을 들여다보면 인터넷 광고매출액은 감소추세('15년 2조 1,704억원 → '16년 2조 2,679억원 → '17년 2조 1,671억원 → '18년 2조 1,008억원)인 반면, 모바일 광고비('15년 1조 666억원 → '16년 1조 2,154억원 → '17년 1조 4,735억원 → '18년 1조 7,796억원)는 연평균 21.0%의 높은 성장세를 나타내고 있다. 모바일이 인터넷 광고비의 감소분을 뛰어넘는 높은 성장률을 보이며 전체 온라인 광고시장의 성장을 이끄는 모습이다.

광고시장은 미디어 이용자의 주목이 거래되는 시장이다. 스마트폰이 주도하는 미디어 환경이라는 외부적인 원인과 함께 지상파 TV에 대한 주목의 정도를 말해주는 시청률 하락이라는 내부적인 원인이 겹쳐 지상파 TV 광고매출액의 하락추세를 고착화시키고 있다. 지상파 TV 광고매출액 감소에 대한 또 다른 원인으로 방송매체 내에 존재하는 '비대칭규제' 문제도 지적되고 있다. 케이블 TV와는 달리 지상파TV에서는 중간광고가 금지된다. 지상파TV(KBS2, MBC, SBS)는 광고를 판매할 때, 지역 및 중소 TV/라디오 방송사의 광고를 결합해서 판매해야 하는 '방송광고 결합판매'라는 의무도 가진다. 결합판매 제도는 지상파 TV 광고판매 경쟁력에도 부정적인 요인으로 작동하고 있다.



2018년 광고산업의 사업체 수는 7,256개이며 종사자 수는 7만 827명인 것으로 나타났다. 매출액은 17조 2,119억 원이며 부가가치액은 5조 3,477억 원, 부가가치율은 31.1%로 나타났다. 수출액은 6,129만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 훨씬 많은 2억 8,523만 달러로 조사됐다. 광고산업의 사업체 수는 2018년 7,256개로 2014년 5,688개보다 1,568개 증가했다. 매출액이 지속적으로 증가하고 있다. 반면에 수출액 수입액은 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

표 3-8-1 | 광고산업 총괄<sup>231)</sup>

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 <sup>232)</sup> (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	5,688	46,918	13,737,020	4,143,085	30.16	76,407	501,815
2015년	5,841	52,971	14,439,925	5,241,693	36.30	94,508	323,604
2016년	7,231	65,118	15,795,229	6,899,356	43.7	109,804	364,550
2017년	7,234	65,159	16,413,340	5,101,266	31.1	93,230	322,178
2018년	7,256	70,827	17,211,863	5,347,726	31.1	61,293	285,229
전년대비증감률(%)	0.3	8.7	4.9	4.8	-	△34.3	△11.5
연평균증감률(%)	6.3	10.8	5.8	6.6	-	△5.4	△13.2

231) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하여 산정하였으며, 최근 2년간 추이비교를 위해 2016년 기준 자료도 정부광고대행기관의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

232) 한국은행, “기업경영분석”, 2016~2018

## 제2절 광고산업 사업체 수 현황

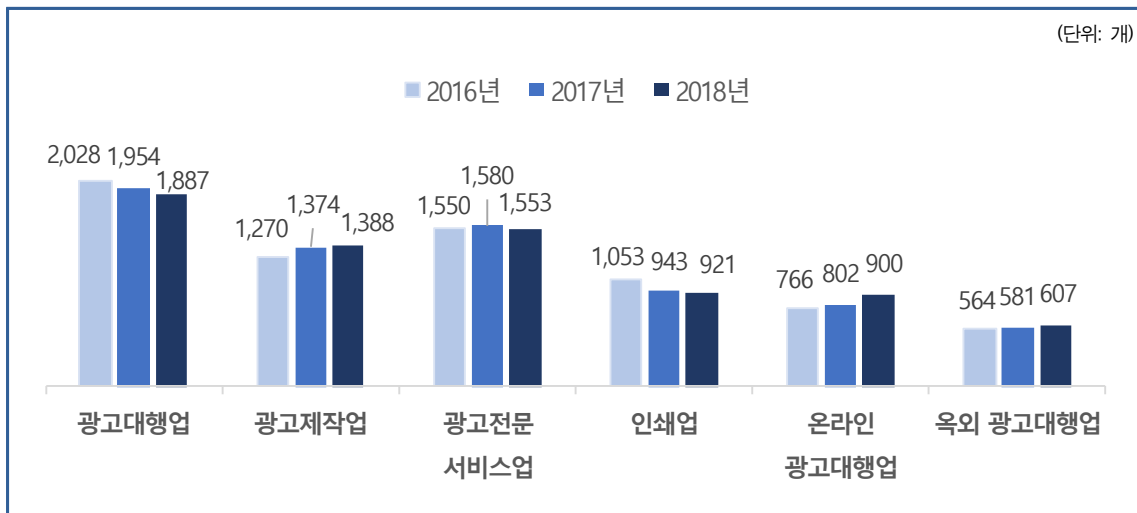
2018년 광고산업 사업체 수는 7,256개로 조사됐다. 중분류별로 보면, 광고대행업 사업체 수가 1,887개(26.0%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 광고전문 서비스업 사업체 수는 1,553개(21.4%), 광고제작업 사업체 수는 1,388개(19.1%), 인쇄업 사업체 수는 921개(12.7%), 온라인 광고대행업 사업체 수는 900개(12.4%), 옥외 광고대행업 사업체 수는 607개(8.4%)로 나타났다. 증감률을 보면, 온라인 광고대행업이 전년대비 12.2%로 가장 큰 증가율을 보였다.

표 3-8-2 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행업	2,028	1,954	1,887	26.0	△3.4	△3.5
광고제작업	1,270	1,374	1,388	19.1	1.0	4.5
광고전문 서비스업	1,550	1,580	1,553	21.4	△1.7	0.1
인쇄업	1,053	943	921	12.7	△2.3	△6.5
온라인 광고대행업	766	802	900	12.4	12.2	8.4
옥외 광고대행업	564	581	607	8.4	4.5	3.7
전체	7,231	7,234	7,256	100.0	0.3	0.2

그림 3-8-1 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2018년 광고산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 4,366개로 전체의 60.2%를 차지했고, 전년대비 15.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.1% 감소했다. 7개 광역시의 2018년 광고 사업체 수는 1,297개로 전체 사업체의 17.9%를 차지했고, 전년대비 31.0% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.0% 감소했다. 7개 광역시 중 부산의 사업체 수가 380개로 전체의 5.2%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 9개 도 사업체 수는 1,593개로 전체의 21.9%를 차지했고, 전년대비 1.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.5% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 635개로 전체의 8.7%를 차지해 가장 높게 나타났다.

【 표 3-8-3 】 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (단위: 개)

지역	업종	업종별 사업체 수							비중(%)
		광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인광고대행업	옥외광고대행업	전체	
7개 시	서울	1,305	746	962	483	605	266	4,366	60.2
	부산	85	74	70	63	52	36	380	5.2
	대구	102	41	57	45	48	42	335	4.6
	인천	12	23	6	35	19	17	112	1.5
	광주	49	27	34	32	6	27	175	2.4
	대전	52	66	39	24	10	20	212	2.9
	울산	5	17	13	0	11	11	58	0.8
	세종	0	4	6	10	6	0	26	0.4
소계	305	252	225	209	152	154	1,297	17.9	
9개 도	경기도	149	183	126	75	49	52	635	8.7
	강원도	0	45	19	13	10	27	113	1.6
	충청북도	21	23	43	12	0	0	98	1.4
	충청남도	23	36	24	25	19	19	147	2.0
	전라북도	23	21	40	21	24	20	149	2.1
	전라남도	8	17	26	12	0	18	81	1.1
	경상북도	21	21	15	27	13	20	117	1.6
	경상남도	28	39	55	24	16	20	184	2.5
	제주도	5	5	17	20	13	10	69	1.0
	소계	278	390	367	229	143	188	1,593	21.9
합계	1,887	1,388	1,553	921	900	607	7,256	100.0	

【 표 3-8-4 】 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

지역	연도	연도별 사업체 수				
		2016년	2017년	2018년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
7개 시	서울	4,468	3,793	4,366	15.1	△1.1
	부산	490	745	380	△49.0	△11.9
	대구	344	366	335	△8.5	△1.3
	인천	121	109	112	2.8	△3.8
	광주	217	249	175	△29.7	△10.2
	대전	188	275	212	△23.3	5.9
	울산	56	104	58	△45.2	0.9
	세종	21	30	26	△13.3	11.3
소계	1,437	1,878	1,297	△31.0	△5.0	
9개 도	경기도	541	558	635	13.6	8.3
	강원도	102	70	113	62.9	5.7
	충청북도	112	128	98	△22.7	△6.0
	충청남도	111	165	147	△11.5	14.7
	전라북도	152	215	149	△30.7	△1.0
	전라남도	73	106	81	△23.6	5.3
	경상북도	108	64	117	82.8	4.1
	경상남도	83	199	184	△8.5	48.1
	제주도	45	58	69	20.7	24.7
	소계	1,327	1,563	1,593	1.9	9.5
합계	7,231	7,234	7,256	0.3	0.2	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

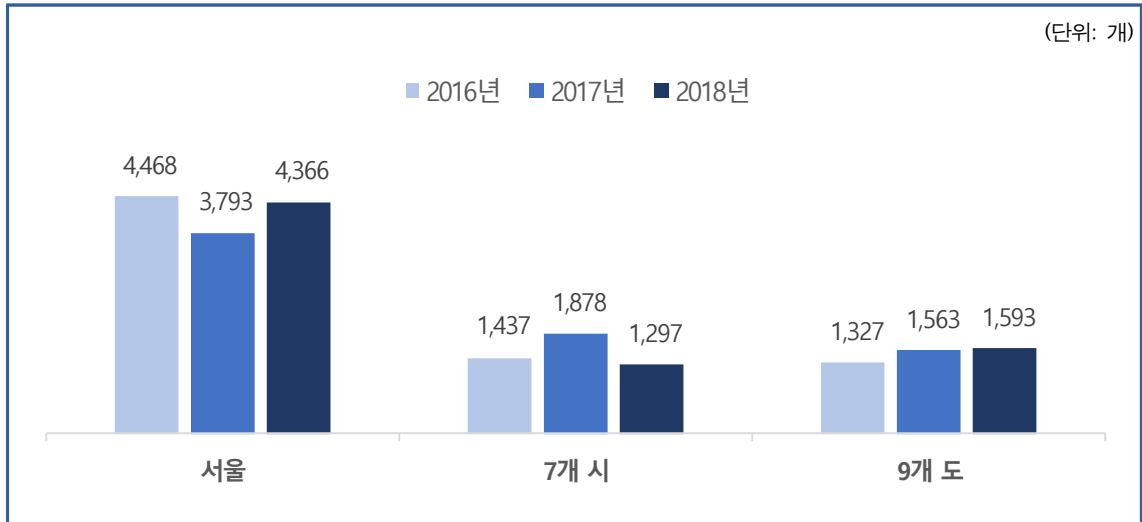
제9장 케이블산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-8-2 ■ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



### 제3절 광고산업 매출액 현황

2018년 광고산업의 총 매출액은 17조 2,119억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 4.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.4% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 광고(종합)대행업 매출액은 6조 6,239억 원으로 전체 매출액의 38.5%를 차지하였다. 다음으로 광고전문서비스업 매출액은 3조 3,266억 원(19.3%), 온라인 광고대행업 매출액은 3조 1,953억 원(18.6%), 광고 제작업 매출액은 2조 434억 원(11.9%), 옥외광고대행업 매출액은 1조 2,169억 원(7.1%), 인쇄업 매출액은 8,057억 원(4.7%)으로 나타났다. 증감률을 보면 온라인광고대행업의 매출액은 2017년 2조 7,335억 원에서 2018년 3조 1,953억 원으로 전년대비 16.9% 증가했다. 인쇄업 매출액은 9.3% 증가, 광고전문서비스업 매출액은 전년대비 5.5% 증가, 광고(종합)대행업 매출액은 전년대비 3.4% 증가한 것으로 나타났다. 광고 제작업 매출액은 전년대비 1.7% 증가했으며, 옥외광고대행업 매출액은 전년대비 11.4% 감소했다. 매체별로는 방송을 통한 광고산업 매출액이 4조 266억 원으로 23.4%, 온라인을 통한 광고산업 매출액이 3조 8,804억 원(22.5%), 인쇄를 통한 광고산업 매출액이 1조 1,592억 원(6.7%)으로 나타났다.

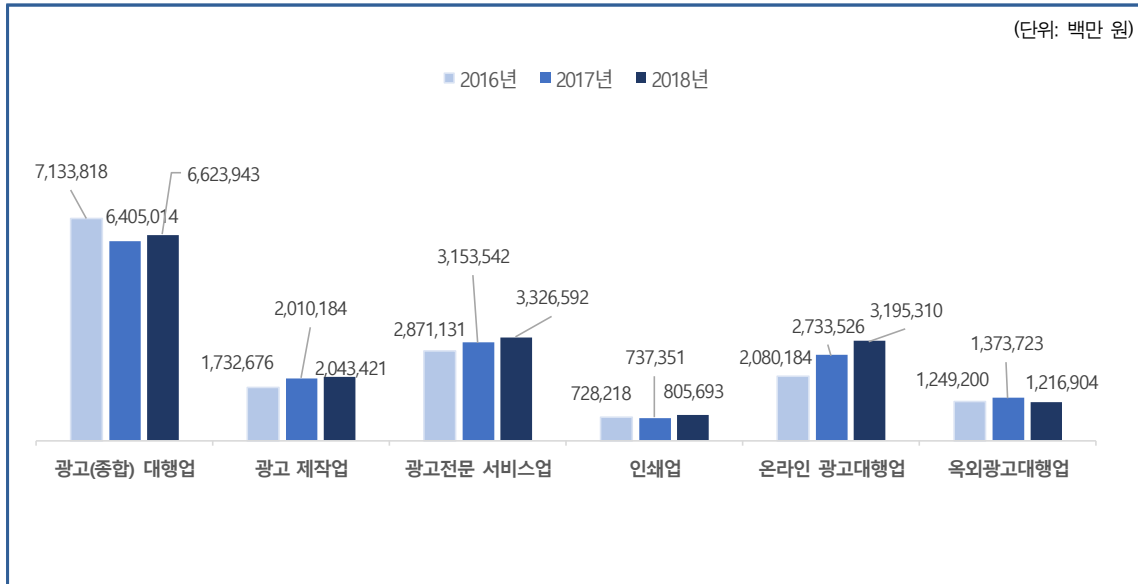
표 3-8-5 | 광고산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행업	종합광고대행	5,583,741	4,856,972	4,300,549	25.0	△11.5	△12.2
	광고매체대행	1,550,077	1,548,042	2,323,394	13.5	50.1	22.4
	소계	7,133,818	6,405,014	6,623,943	38.5	3.4	△3.6
광고 제작업	인쇄광고제작업	586,654	921,856	650,805	3.8	△29.4	5.3
	영상광고제작업	1,051,084	1,051,856	814,096	4.7	△22.6	△12.0
	광고사진스튜디오	94,938	36,472	578,520	3.4	1,486.2	146.9
	소계	1,732,676	2,010,184	2,043,421	11.9	1.7	8.6
광고전문서비스업	브랜드컨설팅	230,807	136,787	199,646	1.2	46.0	△7.0
	마케팅조사	103,541	132,820	409,162	2.4	208.1	98.8
	PR(Public Relations)	491,621	531,990	337,574	2.0	△36.5	△17.1
	SP(Sales Promotion)	276,931	291,130	129,225	0.8	△55.6	△31.7
	전시 및 행사대행업	1,768,231	2,060,815	2,250,986	13.1	9.2	12.8
소계	2,871,131	3,153,542	3,326,592	19.3	5.5	7.6	
인쇄업	인쇄	728,218	737,351	805,693	4.7	9.3	5.2
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	1,572,175	2,220,544	2,419,641	14.1	9.0	24.1
	온라인광고제작대행	343,079	329,200	406,427	2.4	23.5	8.8
	온라인광고매체대행	164,930	183,782	369,242	2.1	100.9	49.6
	소계	2,080,184	2,733,526	3,195,310	18.6	16.9	23.9
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	1,072,519	1,149,256	1,021,491	5.9	△11.1	△2.4
	옥외광고제작대행	176,682	224,467	195,413	1.1	△12.9	5.2
	소계	1,249,200	1,373,723	1,216,904	7.1	△11.4	△1.3
합계		15,795,229	16,413,340	17,211,863	100.0	4.9	4.4

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-8-3 ■ 광고산업 업종별 매출액 현황



■ 표 3-8-6 ■ 광고산업 매체별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

매체	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송	지상파 TV	1,760,161	1,652,246	1,622,842	9.4	△1.8	△4.0
	라디오	300,282	294,015	290,880	1.7	△1.1	△1.6
	케이블 TV	1,649,456	1,704,902	1,975,301	11.5	15.9	9.4
	위성TV	22,907	49,130	50,568	0.3	2.9	48.6
	IPTV	48,494	73,275	77,510	0.5	5.8	26.4
	DMB	8,953	9,196	9,525	0.1	3.6	3.1
	소계	3,790,252	3,782,764	4,026,626	23.4	6.4	3.1
인쇄	신문	867,276	880,748	876,866	5.1	△0.4	0.6
	잡지	408,560	285,496	282,306	1.6	△1.1	△16.9
	소계	1,275,836	1,166,244	1,159,172	6.7	△0.6	△4.7
온라인	인터넷	2,267,868	2,167,079	2,100,794	12.2	△3.1	△3.8
	모바일	1,215,379	1,473,459	1,779,584	10.3	20.8	21.0
	소계	3,483,247	3,640,538	3,880,379	22.5	6.6	5.5
광고제작		1,732,676	2,010,184	2,043,421	11.9	1.7	8.6
옥외 등		1,913,867	1,922,717	1,969,981	11.4	2.5	1.5
광고관련 서비스업, 인쇄업, 기타		3,599,350	3,890,893	4,132,285	24.0	6.2	7.1
합계		15,795,229	16,413,340	17,211,863	100.0	4.9	4.4

2018년 광고산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 15조 2,792억 원 (88.8%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 6,838억 원(4.0%), 부산 2,921억 원(1.7%), 대구 1,944억 원(1.1%), 대전 1,565억 원(0.9%) 순으로 나타났다. 세종의 매출액은 145억 원(0.1%)으로 7개 광역시 중에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2018년 서울의 매출액은 전년대비 8.2% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.6% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 38.7% 감소, 연평균 4.3% 감소했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 22.2% 증가, 연평균 10.8% 증가했다.

표 3-8-7 | 광고산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년) (단위: 백만 원)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문 서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중(%)
7개 시	서울	6,265,054	1,811,882	2,724,935	487,839	3,045,551	943,979	15,279,240	88.8
	부산	70,112	56,356	66,681	33,476	34,868	30,587	292,079	1.7
	대구	50,207	3,601	36,829	45,032	12,562	46,126	194,356	1.1
	인천	20,768	4,658	1,095	10,397	6,752	33,769	77,440	0.4
	광주	21,574	12,026	21,122	7,094	1,602	36,630	100,047	0.6
	대전	60,262	19,007	31,645	13,188	9,205	23,227	156,534	0.9
	울산	3,992	8,478	15,590	-	2,620	10,554	41,234	0.2
	세종	-	1,163	122	10,709	2,513	-	14,507	0.1
	소계	226,914	105,289	173,085	119,895	70,122	180,892	876,197	5.1
9개 도	경기도	96,049	70,499	308,164	121,338	44,188	43,597	683,836	4.0
	강원도	-	5,605	38,405	2,527	2,526	4,872	53,935	0.3
	충청북도	9,517	3,164	12,737	1,404	-	187	27,009	0.2
	충청남도	2,806	10,765	10,486	16,775	4,645	15,541	61,019	0.4
	전라북도	4,349	11,354	7,728	33,688	4,624	2,280	64,023	0.4
	전라남도	5,814	1,600	16,675	5,585	-	5,995	35,670	0.2
	경상북도	1,938	7,660	1,959	2,965	747	6,991	22,261	0.1
	경상남도	10,245	11,373	22,309	7,528	19,798	5,275	76,528	0.4
	제주도	1,258	4,228	10,109	6,150	3,107	7,295	32,146	0.2
소계	131,975	126,249	428,572	197,960	79,637	92,033	1,056,426	6.1	
합계	6,623,943	2,043,421	3,326,592	805,693	3,195,310	1,216,904	17,211,863	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 제1장

제2장 제2장

제3장 제3장

제4장 제4장

제5장 제5장

제6장 제6장

제7장 제7장

제8장 제8장

제9장 제9장

제10장 제10장

제11장 제11장

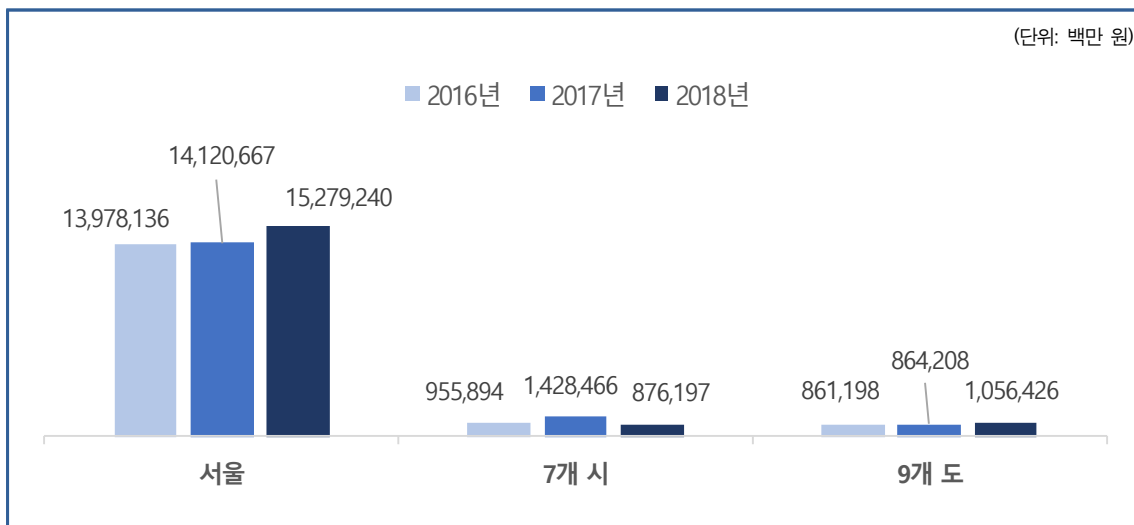
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-8-8 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	13,978,136	14,120,667	15,279,240	8.2	4.6
	부산	460,847	692,594	292,079	△57.8	△20.4
	대구	193,607	301,297	194,356	△35.5	0.2
	인천	89,586	33,309	77,440	132.5	△7.0
	광주	56,261	107,810	100,047	△7.2	33.4
	대전	96,216	223,440	156,534	△29.9	27.6
	울산	43,889	56,475	41,234	△27.0	△3.1
	세종	15,488	13,540	14,507	7.1	△3.2
	소계	955,894	1,428,466	876,197	△38.7	△4.3
9개 도	경기도	575,064	454,467	683,836	50.5	9.0
	강원도	37,969	29,484	53,935	82.9	19.2
	충청북도	25,226	41,426	27,009	△34.8	3.5
	충청남도	36,538	45,905	61,019	32.9	29.2
	전라북도	39,895	91,451	64,023	△30.0	26.7
	전라남도	16,693	83,811	35,670	△57.4	46.2
	경상북도	13,350	11,916	22,261	86.8	29.1
	경상남도	69,282	57,794	76,528	32.4	5.1
	제주도	47,180	47,954	32,146	△33.0	△17.5
	소계	861,198	864,208	1,056,426	22.2	10.8
합계	15,795,229	16,413,340	17,211,863	4.9	4.4	

그림 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황





## 제4절 광고산업 수출입액 현황

2018년 광고산업의 수출액은 6,129만 달러로 전년대비 34.3% 감소했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 25.3% 감소한 것으로 나타났다. 2018년 광고산업의 수입액은 2억 8,523만 달러로 전년대비 11.5% 감소했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 13.3% 감소한 것으로 나타났다.

표 3-8-9 | 광고산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출	109,804	93,230	61,293	△34.3	△25.3
수입	379,220	322,178	285,229	△11.5	△13.3
수출입 차액	△269,416	△228,948	△223,936	△2.2	△8.8

표 3-8-10 | 광고산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
수출액	해외 광고주의 국내 광고	59,402	75,197	55,355	△26.4	△3.5
	해외 광고주의 해외 광고	17,003	13,777	4,753	△65.5	△47.1
	해외 광고주의 광고 제작	33,399	4,256	1,185	△72.2	△81.2
수입액	국내 광고주의 해외 광고	364,550	322,178	285,229	△11.5	△11.5

## 제5절 광고산업 종사자 현황

2018년 광고산업의 종사자 수는 총 7만 827명으로 전년대비 8.7% 증가했고, 2016년부터 2018년 까지 연평균 4.3% 증가했다.

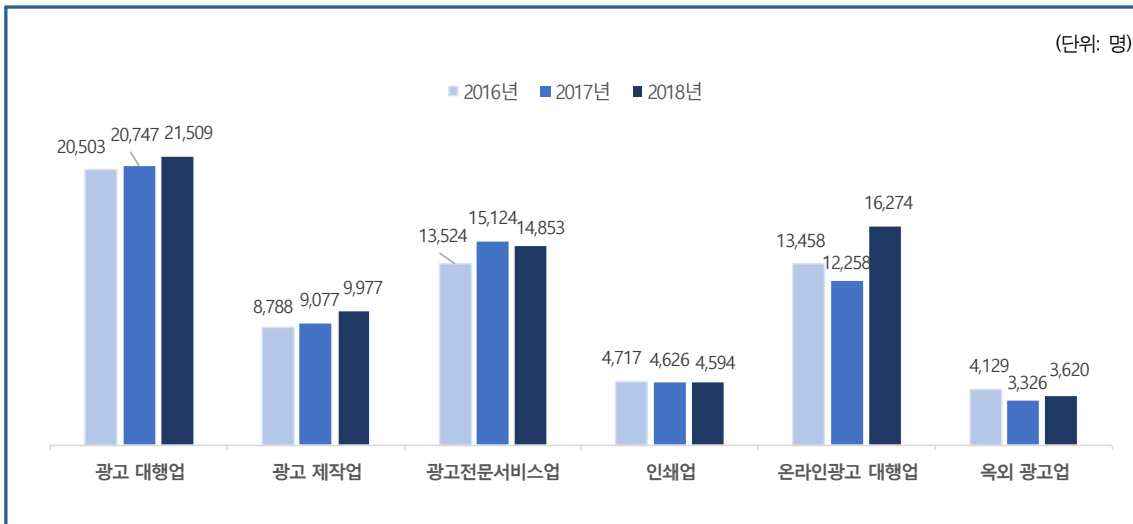
소분류별로 보면, 종합광고대행업 종사자 수는 1만 7,073명으로 전체 종사자 중 24.1%를 차지했고 전년대비 3.1% 증가했으며, 연평균 9.2% 증가했다. 온라인 종합광고대행업은 11,955명으로 16.9% 비중을 보이고 있으며, 전년대비 31.3% 증가, 연평균 25.3% 증가했다. 전시 및 행사대행업 종사자 수는 9,322명으로 13.2%의 비중으로 전년대비 2.3% 증가, 연평균 1.6% 증가했다. 광고산업에서 종사자 비중이 가장 낮은 업종은 광고사진 스튜디오와 SP(Sales Promotion)으로 각각 498명(0.7%), 175명(0.2%)이 종사하는 것으로 나타났다.

【 표 3-8-11 】 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

종분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고 대행업	종합광고대행	14,330	16,552	17,073	24.1	3.1	9.2
	광고매체대행	6,173	4,195	4,436	6.3	5.7	△15.2
광고 제작업	인쇄광고 제작업	3,085	4,121	4,810	6.8	16.7	24.9
	영상광고 제작업	4,495	4,526	4,669	6.6	3.2	1.9
	광고사진 스튜디오	1,208	430	498	0.7	15.8	△35.8
광고전문 서비스업	브랜드 컨설팅	1,113	682	1,498	2.1	119.6	16.0
	마케팅 조사	495	927	1,486	2.1	60.3	73.3
	PR(Public Relations)	2,295	3,174	2,372	3.3	△25.3	1.7
	SP(Sales Promotion)	587	1,233	175	0.2	△85.8	△45.4
	전시 및 행사대행업	9,034	9,108	9,322	13.2	2.3	1.6
인쇄업	인쇄	4,717	4,626	4,594	6.5	△0.7	△1.3
온라인 광고 대행업	온라인 종합광고대행	7,611	9,104	11,955	16.9	31.3	25.3
	온라인 광고제작대행	4,706	2,147	1,972	2.8	△8.2	△35.3
	온라인 광고매체대행	1,141	1,007	2,347	3.3	133.1	43.4
옥외 광고업	옥외 종합광고대행	2,860	2,283	2,781	3.9	21.8	△1.4
	옥외 광고제작대행	1,269	1,043	839	1.2	△19.6	△18.7
합계		65,118	65,159	70,827	100.0	8.7	4.3

그림 3-8-5 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황



2018년 광고산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 5만 6,635명으로 전체의 80.0%를 차지했다. 이는 전년대비 18.4% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.9% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 6,572명으로 전체 종사자 수의 9.3%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 7,619명으로 10.8%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 2,027명(2.9%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 3,978명(5.6%)으로 가장 높은 비중을 보였다.

표 3-8-12 | 광고산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)

(단위: 명)

지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중(%)
7개 시	서울	18,566	7,818	10,732	2,453	14,792	2,275	56,635	80.0
	부산	393	355	629	262	285	103	2,027	2.9
	대구	404	59	350	289	228	198	1,528	2.2
	인천	206	46	37	124	101	123	635	0.9
	광주	195	170	177	69	31	108	751	1.1
	대전	381	219	293	101	73	71	1,139	1.6
	울산	30	46	53	-	109	58	297	0.4
	세종	-	19	6	152	19	-	195	0.3
	소계	1,610	913	1,545	997	846	662	6,572	9.3
9개 도	경기도	885	586	1,449	508	303	246	3,978	5.6
	강원도	-	96	134	28	73	82	413	0.6
	충청북도	87	46	140	29	0	-	301	0.4
	충청남도	109	96	128	168	44	92	637	0.9
	전라북도	62	102	167	166	96	37	630	0.9
	전라남도	39	50	187	32	-	53	360	0.5
	경상북도	41	74	48	66	19	64	312	0.4
	경상남도	77	182	249	90	70	51	719	1.0
	제주도	35	14	75	58	31	57	270	0.4
	소계	1,334	1,245	2,577	1,144	636	683	7,619	10.8
합계	21,509	9,976	14,853	4,594	16,275	3,620	70,827	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
 제1장 출판산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음향산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 케이블산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠융합산업

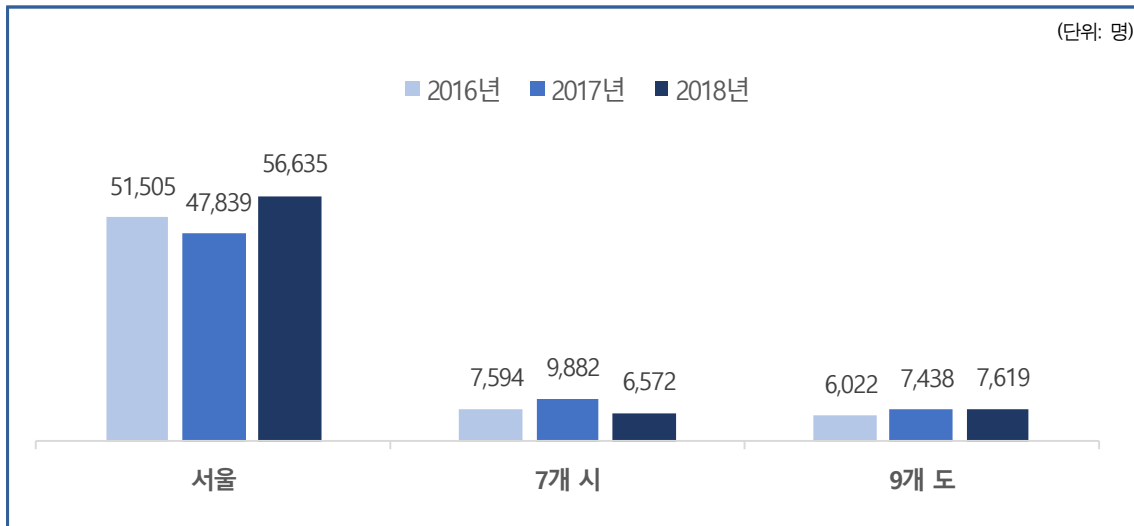
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-8-13 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	51,505	47,839	56,635	18.4	4.9
	부산	3,117	4,634	2,027	△56.3	△19.4
	대구	1,955	1,929	1,528	△20.8	△11.6
	인천	666	390	635	62.8	△2.4
	광주	675	836	751	△10.2	5.5
	대전	786	1,414	1,139	△19.4	20.4
	울산	323	546	297	△45.6	△4.1
	세종	72	134	195	45.5	64.6
	소계	7,594	9,882	6,572	△33.5	△7.0
9개 도	경기도	3,454	3,254	3,978	22.2	7.3
	강원도	414	286	413	44.4	△0.1
	충청북도	244	610	301	△50.7	11.1
	충청남도	297	553	637	15.2	46.5
	전라북도	394	755	630	△16.6	26.5
	전라남도	189	501	360	△28.1	38.0
	경상북도	238	179	312	74.3	14.5
	경상남도	401	830	719	△13.4	33.9
	제주도	391	470	270	△42.6	△16.9
	소계	6,022	7,438	7,619	2.4	12.5
합계	65,118	65,159	70,827	8.7	4.3	

그림 3-8-6 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황



2018년 광고산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 6만 6,939명으로 전체 종사자의 94.5%로 나타났고, 비정규직은 3,887명으로 5.5%의 비중을 차지했다.

표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

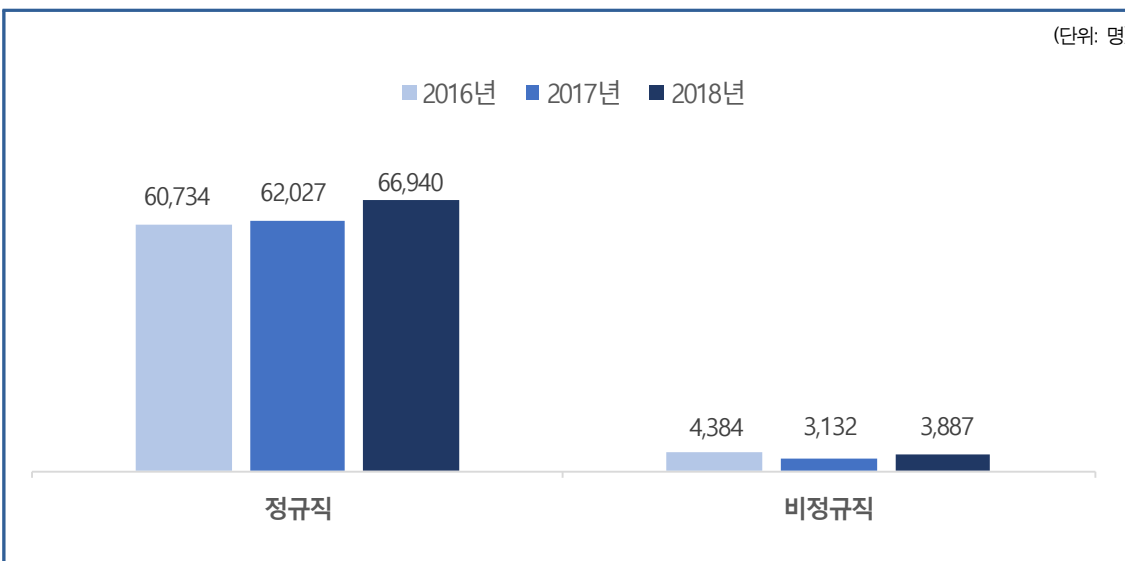
산업	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
광고		35,142	49.6	31,797	44.9	1,986	2.8	1,901	2.7	70,827

광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 7.9% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.0% 증가했다. 비정규직 종사자 수는 전년대비 24.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.8% 감소했다.

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

연도	고용형태	정규직		비정규직		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2016년		60,734	93.3	4,384	6.7	65,118
2017년		62,027	95.2	3,132	4.8	65,159
2018년		66,940	94.5	3,887	5.5	70,827
전년대비증감률(%)		7.9	-	24.1	-	8.7
연평균증감률(%)		5.0	-	△5.8	-	4.3

그림 3-8-7 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

광고산업 성별 연도별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 5.7% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.7% 증가했다. 여자 종사자 수는 전년대비 12.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.5% 증가했다.

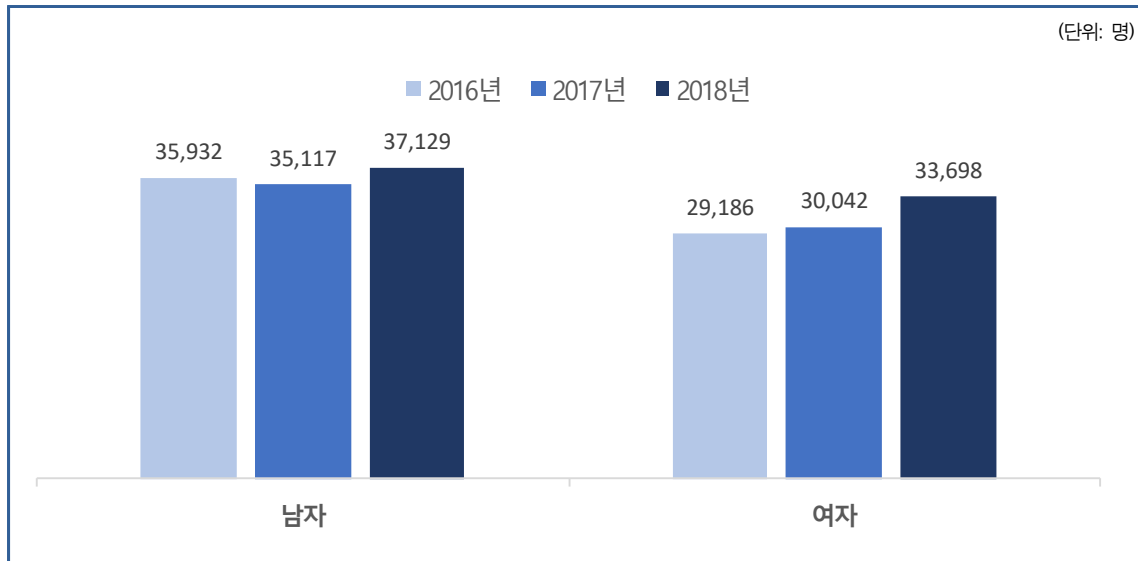
표 3-8-16 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2016년		35,932	55.2	29,186	44.8	65,118
2017년		35,117	53.9	30,042	46.1	65,159
2018년		37,129	52.4	33,698	47.6	70,827
전년대비증감률(%)		5.7	-	12.2	-	8.7
연평균증감률(%)		1.7	-	7.5	-	4.3

그림 3-8-8 | 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2018년 광고산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 5만 1,214명으로 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 1만 1,763명, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 4,107명, 대학원 졸업 이상은 3,742명으로 나타났다.

표 3-8-17 | 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)

(단위: 명)

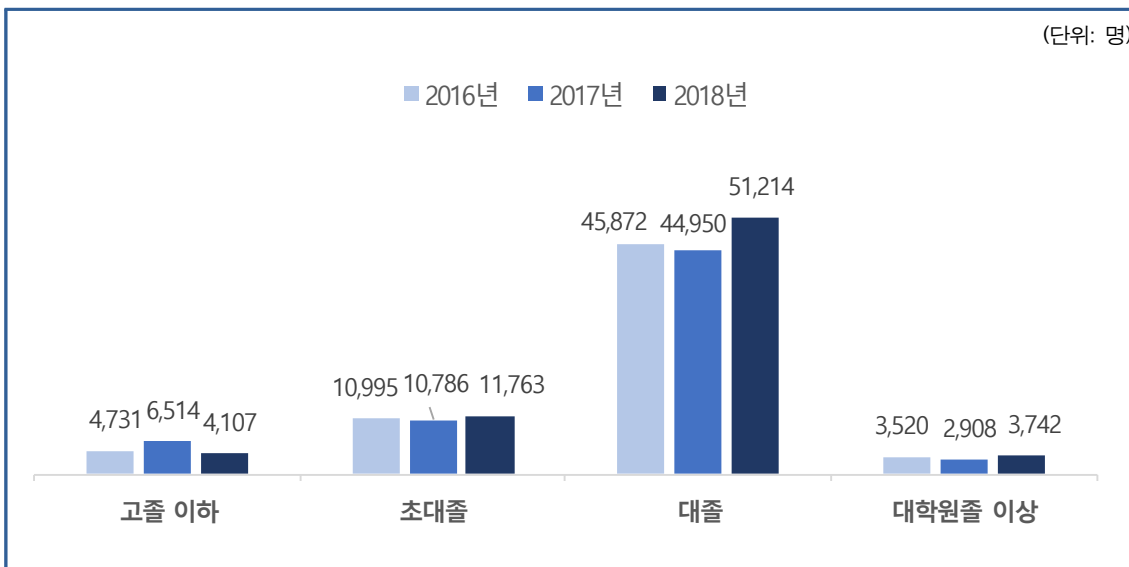
산업	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
광고		4,107	11,763	51,214	3,742	70,827

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 37.0% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.8% 감소했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 9.1% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 13.9% 증가, 연평균 5.7% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 28.7% 증가, 연평균 3.1% 증가한 수치를 보였다.

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

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
2016년		4,731	10,995	45,872	3,520	65,118
2017년		6,514	10,786	44,950	2,908	65,159
2018년		4,107	11,763	51,214	3,742	70,827
전년대비증감률(%)		△37.0	9.1	13.9	28.7	8.7
연평균증감률(%)		△6.8	3.4	5.7	3.1	4.3

그림 3-8-9 | 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 광고산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 1만 7,072명으로 가장 큰 비중을 나타냈다. 다음으로 29세 이하가 1만 7,071명, 35세 이상 39세 이하가 1만 5,531명, 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 1만 4,070명, 50세 이상은 7,083명으로 나타났다.

표 3-8-19 | 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

산업	연령	종사자 수					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40세-49세	50세 이상	
광고		17,071	17,072	15,531	14,070	7,083	70,827

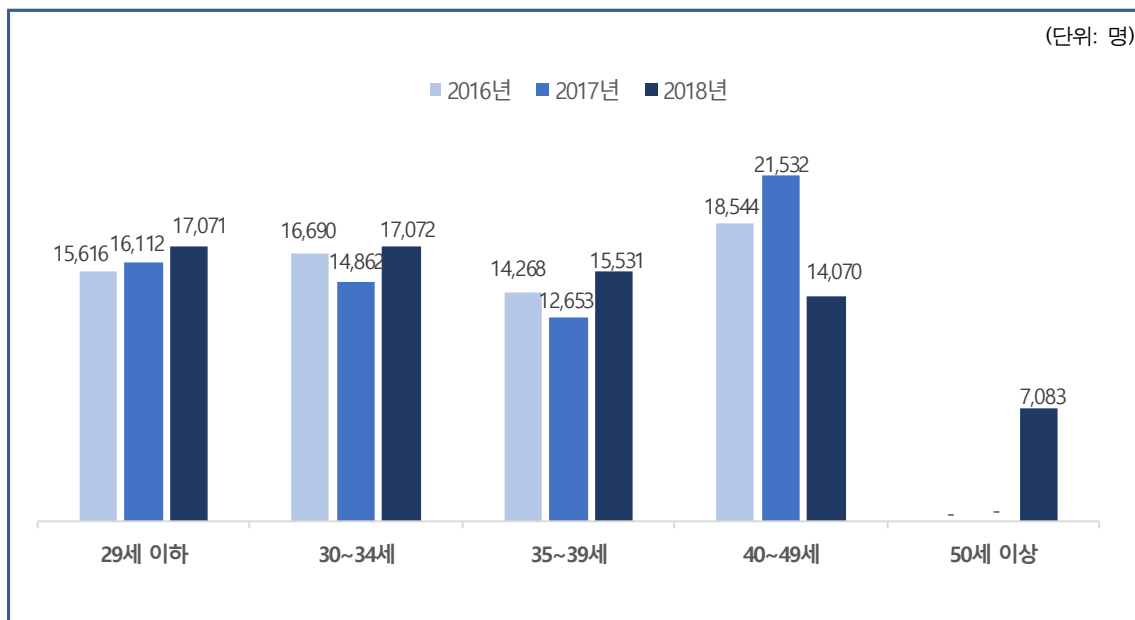
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 6.0% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 4.6% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 14.9% 증가, 연평균 1.1% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 22.7% 증가, 연평균 4.3% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 전년대비 1.8% 감소, 연평균 6.8% 증가한 것으로 나타났다.

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

연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년 <sup>233)</sup>	15,616	16,690	14,268	18,544	-	65,118
2017년 <sup>234)</sup>	16,112	14,862	12,653	21,532	-	65,159
2018년	17,071	17,072	15,531	14,070	7,083	70,827
전년대비증감률(%) <sup>235)</sup>	6.0	14.9	22.7	△1.8	-	8.7
연평균증감률(%) <sup>236)</sup>	4.6	1.1	4.3	6.8	-	4.3

그림 3-8-10 | 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황



233) 2016년에는 연령별 연도별 종사자 조사 시 '40~49세'와 '50세 이상'을 '40세 이상'으로 묶어 조사함  
 234) 2017년에는 연령별 연도별 종사자 조사 시 '40~49세'와 '50세 이상'을 '40세 이상'으로 묶어 조사함  
 235) 전년대비증감률을 구하기 위해 2018년 '40~49세', '50세 이상'은 '40세 이상'으로 합산하여 산출  
 236) 연평균증감률을 구하기 위해 2018년 '40~49세', '50세 이상'은 '40세 이상'으로 합산하여 산출



## 09 캐릭터산업

### 제1절 캐릭터산업 총괄<sup>237)</sup>

2018년 국내 캐릭터산업은 연평균 약 7.8%의 매출 증가율을 보이며 꾸준한 성장세를 보이고 있다. 캐릭터 산업의 해외진출이 성공적으로 이루어지면서 수출액 또한 연평균 11.1%의 높은 증가율을 보이고 있다.

캐릭터산업의 성장은 다양한 캐릭터 플랫폼의 증가로 캐릭터에 대한 새로운 소비자 경험이 가능해지고 그 가치가 배가됨으로써 이루어질 수 있다. 2010년 시작된 모바일 메신저 플랫폼의 캐릭터 이후 국내 오리지널 창작 캐릭터 시장은 지속적으로 성장하였고, 애니메이션 또는 게임으로 제작되면서 2차 저작물을 통한 캐릭터산업 또한 크게 성장하고 있다. 캐릭터와 기업의 콜라보레이션을 통한 다양한 상품이 생활 곳곳에 포진되면서 캐릭터 상품 전문점이 인기를 끌었고, 캐릭터를 주제로 유튜브에서 인기를 끌고 있는 각종 키즈 콘텐츠를 통해 캐릭터산업은 모든 연령층에 주목을 받으며 경쟁력을 키워 가고 있다.

국내 캐릭터산업은 사회의 변화와 유행을 반영하며 캐릭터에 대한 소비자 경험 확장의 기회를 국내 시장 뿐 아니라 해외 시장까지 소개하고 높은 인기를 얻으면서 한국 캐릭터산업의 가치와 가능성을 증명하고 있다.

2018년 캐릭터산업의 사업체 수는 2,534개이며 종사자 수는 3만 6,306명인 것으로 나타났다. 매출액은 12조 2,070억 원이며 부가가치액은 4조 9,677억 원, 부가가치율은 40.7%로 나타났다. 수출액은 7억 4,514만 달러, 수입액은 1억 6,763만 달러로 조사됐다.

캐릭터산업의 사업체 수는 전년대비 12.1% 증가, 2014년부터 2018년까지 연평균 5.9% 증가했으며, 종사자 수는 전년대비 4.4% 증가, 연평균 5.7% 증가했다. 매출액은 전년대비 2.4% 증가, 연평균 7.8% 증가했고, 부가가치액은 전년대비 6.1% 증가, 연평균 7.0% 증가했다. 수출액은 전년대비 12.2% 증가, 연평균 11.1% 증가로 가장 큰 증가폭을 보였다. 수입액은 전년대비 2.8% 감소, 연평균 0.4% 증가했다. 캐릭터산업은 2014년 이후 꾸준한 증가 추세를 보이고 있는 것으로 조사됐다.

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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

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)
2014년	2,018	29,039	9,052,700	3,794,457	41.9	489,234	165,269
2015년	2,069	30,128	10,080,701	3,987,458	39.6	551,456	168,237
2016년	2,213	33,323	11,066,197	4,325,665	39.1	612,842	170,445
2017년	2,261	34,778	11,922,329	4,679,962	39.3	663,853	172,489
2018년	2,534	36,306	12,207,043	4,967,732	40.7	745,142	167,631
전년대비증감률(%)	12.1	4.4	2.4	6.1	-	12.2	△2.8
연평균증감률(%)	5.9	5.7	7.8	7.0	-	11.1	0.4

캐릭터산업의 2018년 1인당 평균매출액은 3억 3,623만 원이며, 업체당 평균매출액은 48억 1,730만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 캐릭터 제작업은 1인당 평균매출액이 3억 3,425만 원, 업체당 평균매출액은 56억 1,540만 원으로 조사됐다. 캐릭터 상품 유통업은 1인당 평균매출액이 3억 3,840만 원, 업체당 평균매출액은 41억 7,393만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 캐릭터상품 도매업의 1인당 평균매출액이 5억 6,637만 원, 업체당 평균매출액은 캐릭터상품 제조업이 117억 590만 원으로 가장 높은 것으로 조사됐다.

표 3-9-2 | 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

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	666	4,809	907,768	1,363	189
	캐릭터상품 제조업	465	14,191	5,443,245	11,706	384
	소계	1,131	19,001	6,351,013	5,615	334
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	361	3,227	1,827,843	5,063	566
	캐릭터상품 소매업	1,042	14,078	4,028,187	3,866	286
	소계	1,403	17,305	5,856,030	4,174	338
전체		2,534	36,306	12,207,043	4,817	336

## 제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황

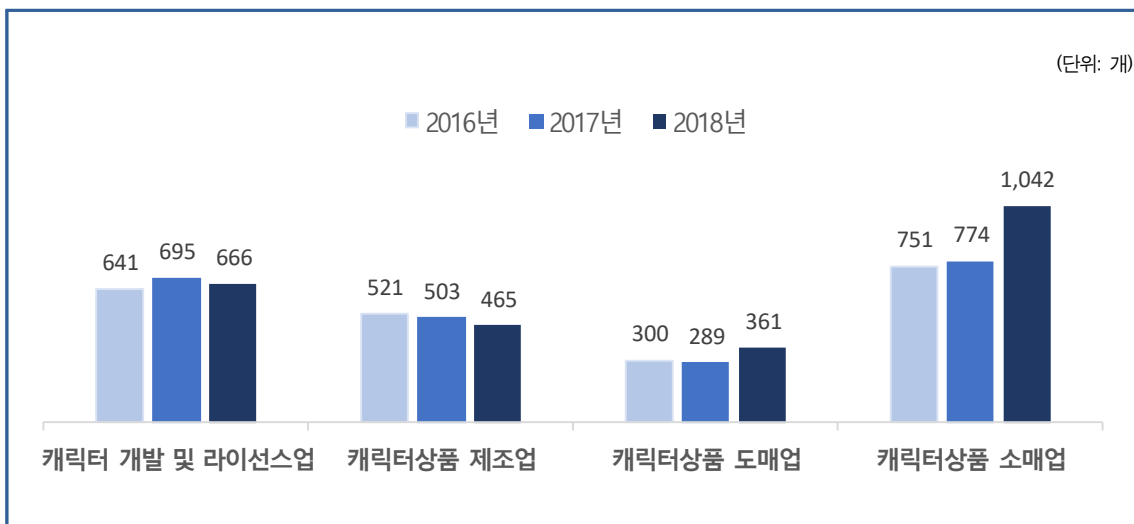
2018년 캐릭터산업 사업체 수는 2,534개로 2017년 2,261개에서 12.1% 증가했으며, 2016년부터 2017년까지 연평균 7.0% 증가했다. 업종별로 보면 캐릭터 상품 유통업 사업체 수가 1,403개(55.4%)로 캐릭터산업의 반수 이상 차지했고, 캐릭터 제작업 사업체 수가 1,131개로 44.6%로 나타났다. 다양한 캐릭터 생산에 따른 수요가 높아짐에 따라 캐릭터 상품 유통업 사업체수가 전년대비 32.0% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 15.5% 증가한 것으로 나타났다. 특히 캐릭터 소비자의 연령층이 확장됨에 따라 캐릭터상품 소매업의 성장(전년대비 34.6% 증가, 연평균 17.8% 증가)이 두드러지는 것으로 나타났다.

표 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	641	695	666	26.3	△4.2	1.9
	캐릭터상품 제조업	521	503	465	18.4	△7.6	△5.5
	소계	1,162	1,198	1,131	44.6	△5.6	△1.3
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	300	289	361	14.2	24.9	9.7
	캐릭터상품 소매업	751	774	1,042	41.1	34.6	17.8
	소계	1,051	1,063	1,403	55.4	32.0	15.5
합계		2,213	2,261	2,534	100.0	12.1	7.0

그림 3-9-1 | 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 캐릭터산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 870개로 전체의 34.3%를 차지했다. 서울의 사업체 수는 전년대비 0.8% 증가하였으나, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.3% 감소한 것으로 나타났다. 7개 광역시의 2018년 캐릭터산업 사업체 수는 454개로 전체 사업체의 17.9%를 차지했으며, 전년대비 6.8% 증가, 연평균 5.9% 증가했다. 7개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 125개(4.9%)로 가장 많았다.

9개 도의 사업체 수는 1,210개로 전체의 47.8%를 차지했으며, 전년대비 24.4% 증가, 연평균 15.0% 증가했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 826개로 전체의 32.6%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다.

표 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년)

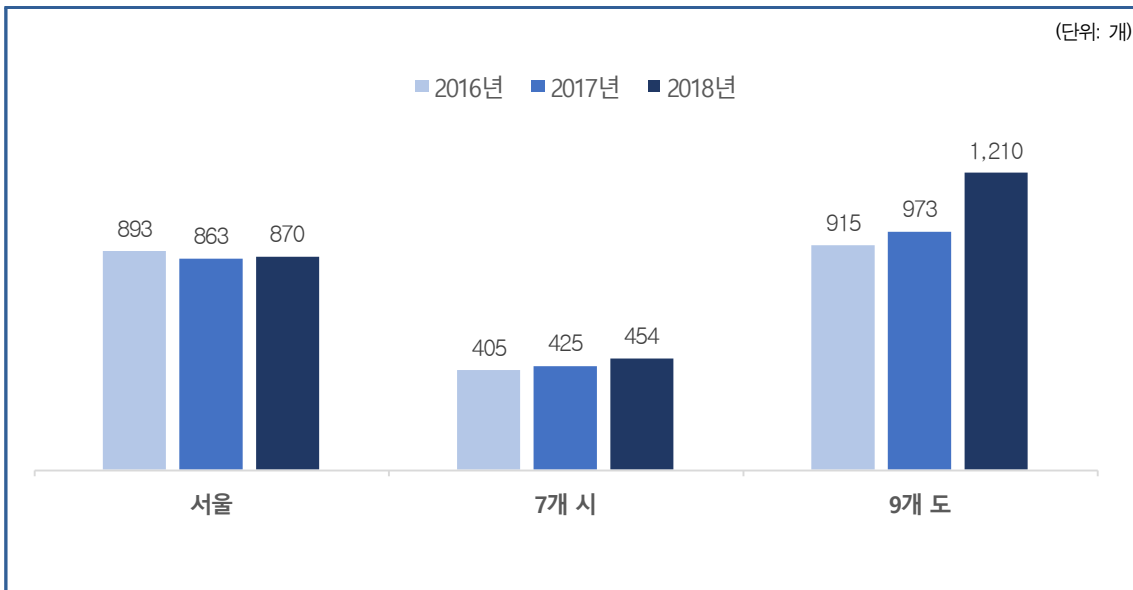
(단위 : 개)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
7개 시	서울	376	129	139	226	870	34.3
	부산	34	31	17	43	125	4.9
	대구	22	11	7	39	79	3.1
	인천	14	42	12	37	105	4.1
	광주	23	3	4	29	59	2.3
	대전	17	5	6	25	53	2.1
	울산	7	4	1	16	28	1.1
	세종	2	-	-	3	5	0.2
	소계	119	96	47	192	454	17.9
9개 도	경기도	86	208	153	379	826	32.6
	강원도	12	6	1	26	45	1.8
	충청북도	11	4	7	25	47	1.9
	충청남도	10	5	5	43	63	2.5
	전라북도	19	4	2	29	54	2.1
	전라남도	6	3	-	25	34	1.3
	경상북도	6	3	-	36	45	1.8
	경상남도	12	3	7	51	73	2.9
	제주도	9	4	-	10	23	0.9
	소계	171	240	175	624	1,210	47.8
합계	666	465	361	1,042	2,534	100.0	

표 3-9-5 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	893	863	870	0.8	△1.3
	부산	134	120	125	4.2	△3.4
	대구	81	68	79	16.2	△1.2
	인천	74	96	105	9.4	19.1
	광주	57	59	59	0.0	1.7
	대전	42	56	53	△5.4	12.3
	울산	17	21	28	33.3	28.3
	세종 <sup>238)</sup>	-	5	5	0.0	-
	소계	405	425	454	6.8	5.9
9개 도	경기도	600	627	826	31.7	17.3
	강원도	42	45	45	0.0	3.5
	충청북도	38	47	47	0.0	11.2
	충청남도	51	49	63	28.6	11.1
	전라북도	35	45	54	20.0	24.2
	전라남도	30	30	34	13.3	6.5
	경상북도	43	45	45	0.0	2.3
	경상남도	48	63	73	15.9	23.3
	제주도	28	22	23	4.5	△9.4
	소계	915	973	1,210	24.4	15.0
합계	2,213	2,261	2,534	12.1	7.0	

그림 3-9-2 | 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 (단위: 개)



238) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
 제1장 출판산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음악산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 공연산업  
 제9장 캐릭터산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠융합콘텐츠산업

제3절 캐릭터산업 매출액 현황<sup>239)</sup>

국내 캐릭터산업 매출액은 제작업과 유통업 모두 매해 꾸준히 증가추세를 보이고 있다. 소비자의 니즈를 기반으로 국산 오리지널 캐릭터가 시장 주류로 성장하면서 다양한 연령대의 소비층을 구축하였고, 캐릭터 상품의 양적 증가와 매출의 전반적인 성장을 이루었다. 또한 국내 캐릭터산업의 한류와 글로벌화 역시 캐릭터상품을 다양하게 개발하고 제작하게 하는 원동력으로써 지속적인 매출 성장에 기여하고 있다.

2018년 캐릭터산업의 총 매출액은 12조 2,070억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 2.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.0% 증가하여 지속적인 성장세를 유지하고 있는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 2016년에는 11조 662억 원에 이어, 2017년에는 11조 9,223억 원, 2018년에는 12조 2,070억 원을 넘어섰다.

중분류별로 보면, 캐릭터 제작업 매출액은 6조 3,510억 원으로 전체 매출액의 52.0%를 차지하였으며, 캐릭터 상품 유통업의 매출액은 5조 8,560억 원으로 전체 매출액의 48.0%로 나타났다. 소분류별로 보면, 캐릭터상품 제조업 매출액이 5조 4,432억 원으로 전체 매출액의 44.6%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 캐릭터상품 소매업 매출액이 4조 282억 원으로 전체 매출액의 33.0%를 차지했다. 반면, 캐릭터 개발 라이선스업 매출액은 9,078억 원(7.4%)으로 가장 낮은 비중을 차지했다.

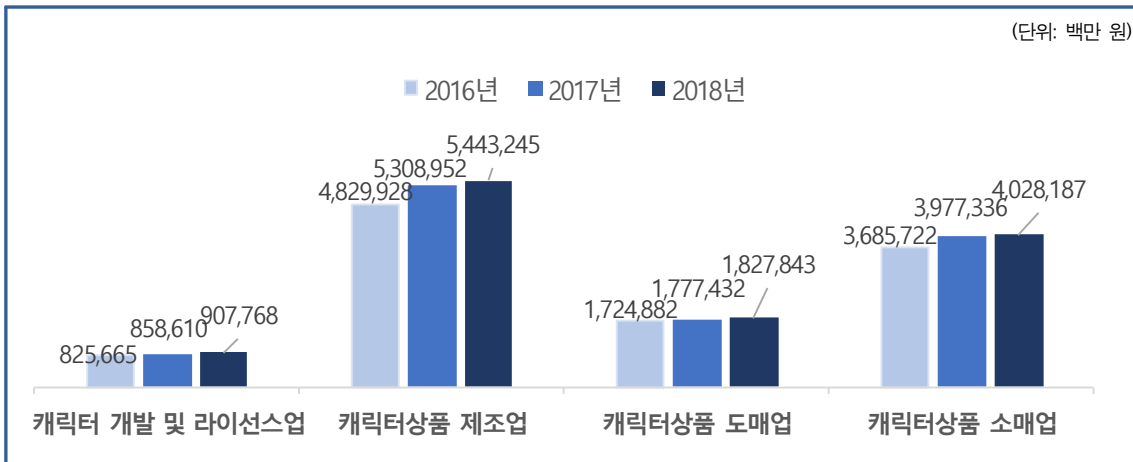
연도별로 보면, 캐릭터 제작업의 매출액은 전년대비 3.0% 증가, 2016년 5조 6,556억 원에서 2018년 6조 3,510억 원으로 연평균 6.0% 증가했다. 캐릭터 상품 유통업 매출액은 전년대비 1.8% 증가, 연평균 4.0% 증가했다.

표 3-9-6 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	825,665	858,610	907,768	7.4	5.7	4.9
	캐릭터상품 제조업	4,829,928	5,308,952	5,443,245	44.6	2.5	6.2
	소계	5,655,593	6,167,562	6,351,013	52.0	3.0	6.0
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,724,882	1,777,432	1,827,843	15.0	2.8	2.9
	캐릭터상품 소매업	3,685,722	3,977,336	4,028,187	33.0	1.3	4.5
	소계	5,410,604	5,754,767	5,856,030	48.0	1.8	4.0
합계		11,066,197	11,922,329	12,207,043	100.0	2.4	5.0

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

그림 3-9-3 | 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 캐릭터산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 캐릭터산업 전체 매출액의 44.9%에 해당하는 5조 4,860억 원이 서울 지역에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 다음은 경기도로 매출액이 4조 1,665억 원(34.1%), 인천 3,929억 원(3.2%), 경상남도 3,724억 원(3.1%), 충청북도 3,590억 원(2.9%), 부산 3,300억 원(2.7%), 대구 2,661억 원(2.2%) 순으로 나타났다. 울산의 매출액은 105억 원(0.1%)으로 세종(18억 원, 0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다. 서울, 인천, 경기도를 포함하는 수도권에서의 매출액이 전체의 82.2%를 차지해 캐릭터산업이 수도권에 집중되어 있는 것을 알 수 있다.

표 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(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	704,167	2,343,654	713,114	1,725,023	5,485,958	44.9
	부산	42,276	95,255	115,523	76,927	329,981	2.7
	대구	19,208	61,340	1,613	183,931	266,092	2.2
	인천	3,156	187,741	168,226	33,770	392,893	3.2
	광주	11,465	4,700	8,861	74,676	99,702	0.8
	대전	7,544	2,075	10,779	100,326	120,724	1.0
	울산	1,412	180	101	8,854	10,546	0.1
	세종	669	-	-	1,107	1,776	0.0
	소계	85,731	351,290	305,103	479,591	1,221,715	10.0
9개 도	경기도	84,920	2,578,029	622,401	881,142	4,166,492	34.1
	강원도	2,224	12,590	186	42,679	57,678	0.5
	충청북도	6,884	125,202	146,560	80,364	359,010	2.9
	충청남도	2,050	13,181	9,486	197,377	222,095	1.8
	전라북도	4,680	-	9,846	98,375	112,902	0.9
	전라남도	1,348	-	-	59,499	60,846	0.5
	경상북도	5,761	7,800	-	69,190	82,751	0.7
	경상남도	7,626	9,918	21,147	333,745	372,436	3.1
	제주도	2,378	1,582	-	61,202	65,162	0.5
	소계	117,870	2,748,301	809,626	1,823,573	5,499,370	45.1
합계	907,768	5,443,245	1,827,843	4,028,187	12,207,043	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사사업별 결과  
 제1장 출판산업  
 제2장 만화산업  
 제3장 음향산업  
 제4장 게임산업  
 제5장 영화산업  
 제6장 애니메이션산업  
 제7장 방송산업  
 제8장 광고산업  
 제9장 캐릭터산업  
 제10장 지식정보산업  
 제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

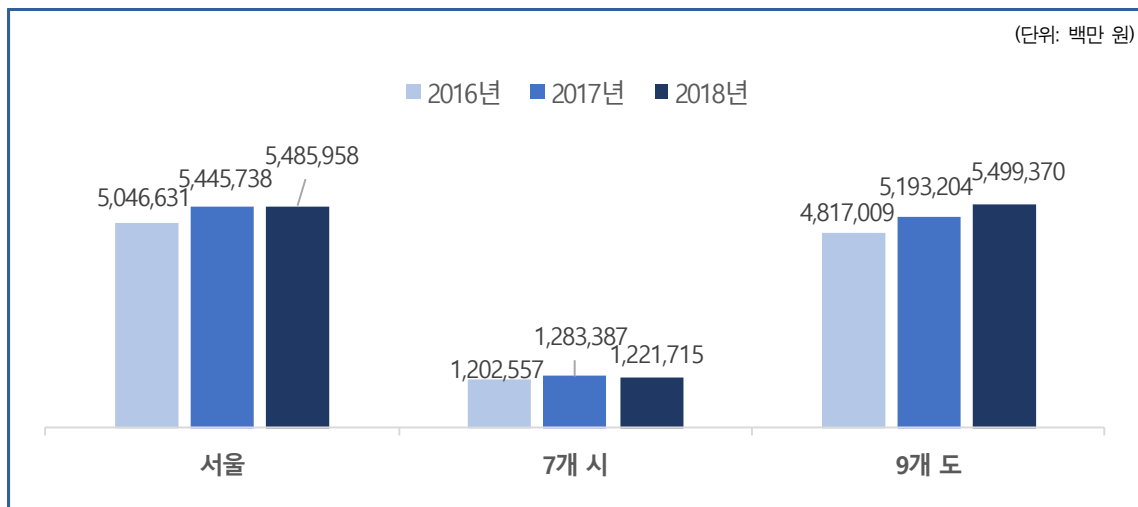
연도별로 보면, 2018년 서울의 매출액은 전년대비 0.7% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.3% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 4.8% 감소, 연평균 0.8% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 5.9% 증가, 연평균 6.8% 증가했다.

표 3-9-8 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
7개 시	서울	5,046,631	5,445,738	5,485,958	0.7	4.3	
	부산	336,107	353,984	329,981	△6.8	△0.9	
	대구	277,317	294,313	266,092	△9.6	△2.0	
	인천	366,269	395,295	392,893	△0.6	3.6	
	광주	105,861	111,441	99,702	△10.5	△3.0	
	대전	106,742	115,663	120,724	4.4	6.3	
	울산	10,261	11,063	10,546	△4.7	1.4	
	세종 <sup>240)</sup>	-	1,629	1,776	9.0	-	
	소계	1,202,557	1,283,387	1,221,715	△4.8	0.8	
9개 도	경기도	3,588,472	3,872,831	4,166,492	7.6	7.8	
	강원도	54,371	58,599	57,678	△1.6	3.0	
	충청북도	336,108	363,080	359,010	△1.1	3.4	
	충청남도	188,825	202,243	222,095	9.8	8.5	
	전라북도	103,889	111,368	112,902	1.4	4.2	
	전라남도	53,041	56,666	60,846	7.4	7.1	
	경상북도	81,292	87,884	82,751	△5.8	0.9	
	경상남도	349,814	375,282	372,436	△0.8	3.2	
	제주도	61,197	65,251	65,162	△0.1	3.2	
		소계	4,817,009	5,193,204	5,499,370	5.9	6.8
	합계		11,066,197	11,922,329	12,207,043	2.4	5.0

그림 3-9-4 | 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황



240) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함



**제4절** 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황<sup>241)</sup>

2018년 캐릭터산업의 부가가치액은 4조 9,677억 원으로 전년대비 6.1% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.2% 증가했다. 부가가치액에 따른 부가가치율은 40.7%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 3조 1,553억 원(63.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2017년도 인건비 2조 9,198억 원 보다 8.1% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.5% 증가한 수치이다. 경상이익은 7,990억 원(16.1%)으로 전년대비 2.0% 증가, 연평균 8.3% 증가했다. 감가상각비는 4,141억 원(8.3%)으로 전년대비 15.7% 증가했으며, 연평균 9.9% 증가했다. 순금융비용은 2,439억 원(4.9%)으로 전년대비 11.0% 감소, 연평균 3.6% 감소했다. 임차료는 1,930억 원(3.9%)으로 전년대비 6.6% 증가했고, 연평균 7.0% 증가했다. 조세공과는 1,623억 원(3.3%)으로 전년대비 0.9% 감소했고, 연평균 6.8% 증가했다.

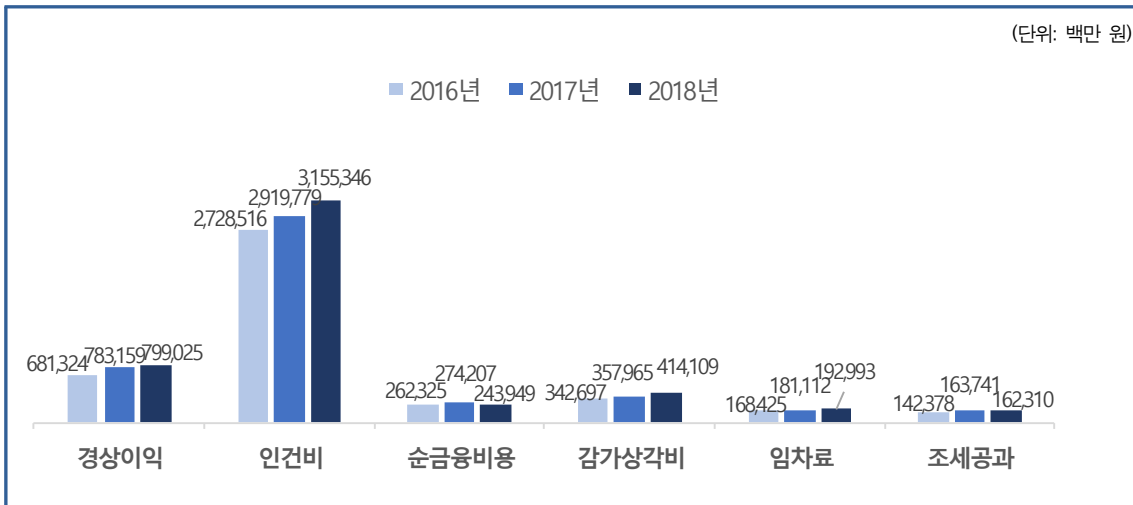
표 3-9-9 | 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2018년) (단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	12,207,043	4,967,732	40.7	799,025	3,155,346	243,949	414,109	192,993	162,310
부가가치액 대비 비중(%)				16.1	63.5	4.9	8.3	3.9	3.3
매출액 대비 비중(%)				6.5	25.8	2.0	3.4	1.6	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
2016년		681,324	2,728,516	262,325	342,697	168,425	142,378	4,325,665
2017년		783,159	2,919,779	274,207	357,965	181,112	163,741	4,679,962
2018년		799,025	3,155,346	243,949	414,109	192,993	162,310	4,967,732
전년대비증감률(%)		2.0	8.1	△11.0	15.7	6.6	△0.9	6.1
연평균증감률(%)		8.3	7.5	△3.6	9.9	7.0	6.8	7.2

그림 3-9-5 | 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황



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

## 제5절 캐릭터산업 수출입액 현황

국내 캐릭터산업의 수출액은 꾸준히 증가하고 있다. 수입에 비해 수출액이 높은 양상을 보이는데, 이는 국내 캐릭터의 유통경로와 캐릭터의 종류가 다양화되면서 나타나는 긍정적인 효과이다. 특히 캐릭터 유통경로의 확장은 키즈 콘텐츠 연관 캐릭터 산업에 새로운 활력을 불어일으키고 있다. 유튜브를 통한 캐릭터 콘텐츠의 인기는 아시아, 유럽, 미주 지역 등을 아우르며 디지털 콘텐츠 이용에 익숙한 디지털 네이티브 세대인 부모와 그들의 자녀를 중심으로 소비 증가 추세를 주도하고 있다.

모바일 이모티콘 및 아동 애니메이션 등에 기반한 국산 캐릭터에 대한 소비자의 호감도가 급격히 높아지고 있다. SNS 및 온라인 동영상 등에 국산 캐릭터의 노출빈도가 높아지면서 캐릭터가 상품 구매에 높은 영향을 보이고 있다. 이와 같은 국산 캐릭터의 인기는 한류의 힘과 함께 글로벌 시장에서도 큰 성장을 보이며 수출액이 꾸준히 증가하고 있다.

2018년 캐릭터산업의 수출액은 7억 4,514만 달러로 전년대비 12.2% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 10.3% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 캐릭터산업의 수입액은 1억 6,763만 달러로 전년대비 2.8% 감소했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 0.8% 감소했다. 캐릭터산업의 수출입 차액은 5억 7,751만 달러로 수출이 수입보다 현저하게 많은 것으로 나타났다.

표 3-9-11 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	612,842	663,853	745,142	12.2	10.3
수입액	170,445	172,489	167,631	△2.8	△0.8
수출입 차액	442,397	491,364	577,511	17.5	14.3

2018년 국내 캐릭터산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로 1억 7,653만 달러를 수출해 전체 수출액의 23.7%를 차지했다. 다음으로 중화권에 1억 5,842만 달러(21.3%), 유럽에 1억 5,385만 달러(20.6%), 동남아에 1억 903만 달러(14.6%), 일본에 6,825만 달러(9.2%), 기타에 7,907만 달러(10.6%)를 수출한 것으로 조사됐다.

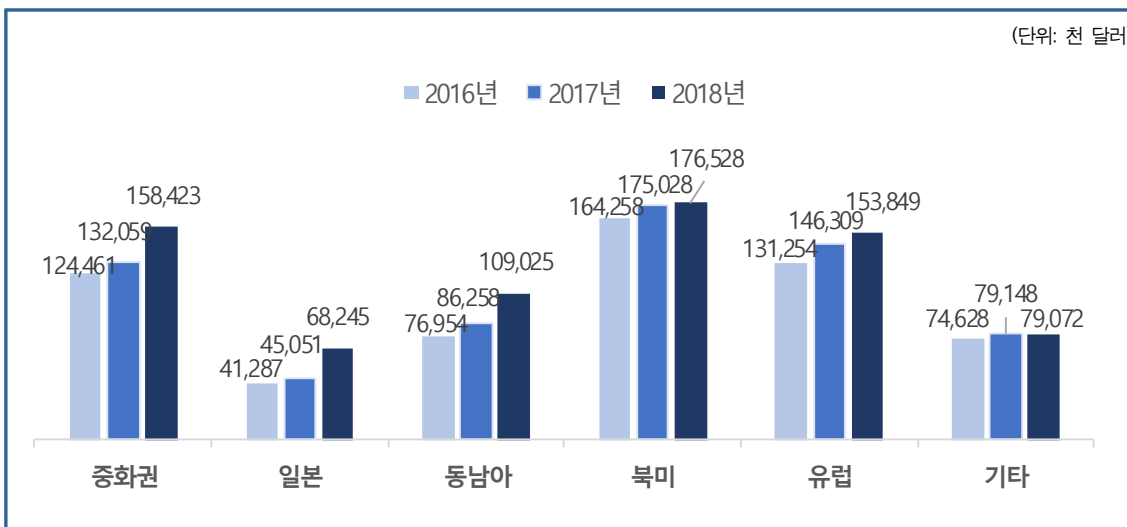
가장 많은 비중을 차지하고 있는 북미 수출액은 전년대비 0.9% 증가, 연평균 3.7% 증가했으며, 유럽은 전년대비 5.2% 증가, 연평균 8.3% 증가했다. 중화권은 전년대비 20.0%, 연평균 12.8% 증가했으며, 동남아는 전년대비 26.4% 증가, 연평균 19.0% 증가했다. 일본은 전년대비 51.5%, 연평균 28.6% 증가했다. 동남아와 일본 수출액 규모는 북미, 유럽, 중화권에 비해 작은 비중을 차지하지만 매년 큰 폭으로 상승하는 것으로 조사됐다.

표 3-9-12 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>242)</sup>		124,461	132,059	158,423	21.3	20.0	12.8
일본		41,287	45,051	68,245	9.2	51.5	28.6
동남아		76,954	86,258	109,025	14.6	26.4	19.0
북미		164,258	175,028	176,528	23.7	0.9	3.7
유럽		131,254	146,309	153,849	20.6	5.2	8.3
기타		74,628	79,148	79,072	10.6	△0.1	2.9
합계		612,842	663,853	745,142	100.0	12.2	10.3

그림 3-9-6 | 캐릭터산업 지역별 수출액 현황



전반적으로 수출은 증가하는 추세인 반면, 수입은 감소하는 추세인 것을 볼 수 있다. 2018년 국산 캐릭터의 수출은 전년대비 12.2% 성장한 반면, 수입은 2.8% 감소했다.

2018년 캐릭터산업의 지역별 수입액을 보면, 중화권에서 전체 수입액의 41.9%에 달하는 7,031만 달러를 수입했다. 다음으로 동남아에서 3,832만 달러(22.9%), 일본에서 2,335만 달러(13.9%), 북미에서 1,975만 달러(11.8%), 유럽에서 734만 달러(4.4%)를 수입했다. 그 밖에 기타 지역에서의 수입액은 857만 달러로 5.1%의 비중을 보였다.

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

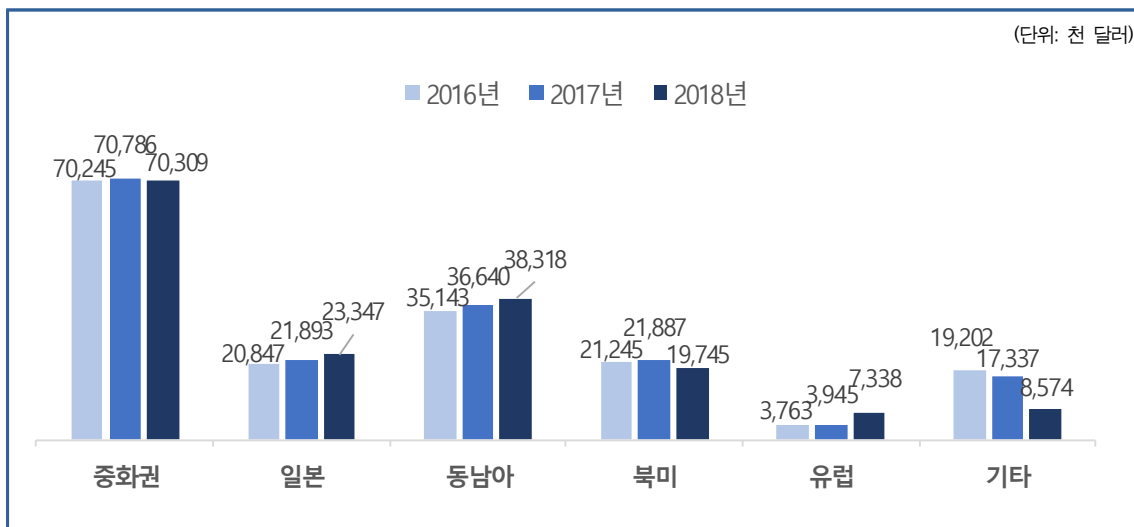
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-9-13 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>243)</sup>		70,245	70,786	70,309	41.9	△0.7	0.0
일본		20,847	21,893	23,347	13.9	6.6	5.8
동남아		35,143	36,640	38,318	22.9	4.6	4.4
북미		21,245	21,887	19,745	11.8	△9.8	△3.6
유럽		3,763	3,945	7,338	4.4	86.0	39.6
기타		19,202	17,337	8,574	5.1	△50.5	△33.2
합계		170,445	172,489	167,631	100.0	△2.8	△0.8

그림 3-9-7 | 캐릭터산업 지역별 수입액 현황



국내 캐릭터 기업들의 해외 수출방법은 국내외 에이전트를 활용하는 간접 수출보다는 해외 유통사 접촉이나 해외 전시회 및 행사참여와 같은 직접적인 방법을 선호하는 것으로 나타났다. 2018년 캐릭터산업의 해외 수출방법을 보면 해외 유통사에 접촉한다는 응답이 30.7%, 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 29.7%로 이 두 방법을 이용하여 수출하는 것이 60.4%를 차지하는 것으로 조사됐다. 다음으로 국내 에이전트 활용은 21.1%, 해외 법인 활용은 11.2%, 해외 에이전트 활용은 5.3%, 온라인 해외 판매는 2.1%로 나타났다.

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

표 3-9-14 캐릭터산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	29.0	29.1	29.7	0.6
	해외 유통사 접촉	33.7	33.9	30.7	△3.2
	온라인 해외 판매	4.1	4.1	2.1	△2.0
	해외 법인 활용	10.8	11.0	11.2	0.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	17.2	17.0	21.1	4.1
	해외 에이전트 활용	5.2	4.8	5.3	0.5
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2018년 캐릭터산업의 해외 진출 형태를 보면 완제품 수출이 45.3%로 전년대비 0.4%p 증가했으며, LICENSE 수출은 36.3%로 전년대비 0.1%p 증가한 것으로 나타났다. OEM 수출은 18.4%로 전년대비 0.5%p 감소한 것으로 나타났다.

표 3-9-15 캐릭터산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	44.6	44.9	45.3	0.4
LICENSE	36.0	36.2	36.3	0.1
OEM 수출	19.4	18.9	18.4	△0.5
기술 서비스	-	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 문화체육관광산업

**제6절** 캐릭터산업 종사자 현황<sup>244)</sup>

2018년 캐릭터산업의 종사자 수는 총 3만 6,306명으로 전년대비 4.4% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.4% 증가했다. 업종별로 보면, 제작업 종사자 수가 1만 9,001명(52.3%), 유통업 종사자 수는 1만 7,305명(47.7%)을 차지하여 제작업 종사자 수가 유통업 종사자 수보다 약간 많은 것으로 나타났다.

세부 항목별로 보면, 캐릭터상품 제조업 종사자 수가 14,191명으로 전체 종사자 중 39.1%로 가장 많은 비중을 차지했으며, 다음으로 캐릭터상품 소매업 종사자 수가 14,078명으로 38.8%, 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수는 4,809명으로 13.2%, 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 3,227명 8.9%로 조사됐다.

연도별로 보면, 캐릭터상품 제조업의 종사자 수가 전년대비 4.0%, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.5% 증가했으며, 캐릭터상품 소매업 종사자 수는 전년대비 4.9% 증가, 연평균 4.5% 증가했다. 캐릭터 개발 및 라이선스업과 캐릭터상품 도매업 종사자 수는 각각 전년대비 4.6%, 3.9% 증가했다. 캐릭터산업 모든 업종의 종사자 수가 증가하고 있는 추세로 나타났다.

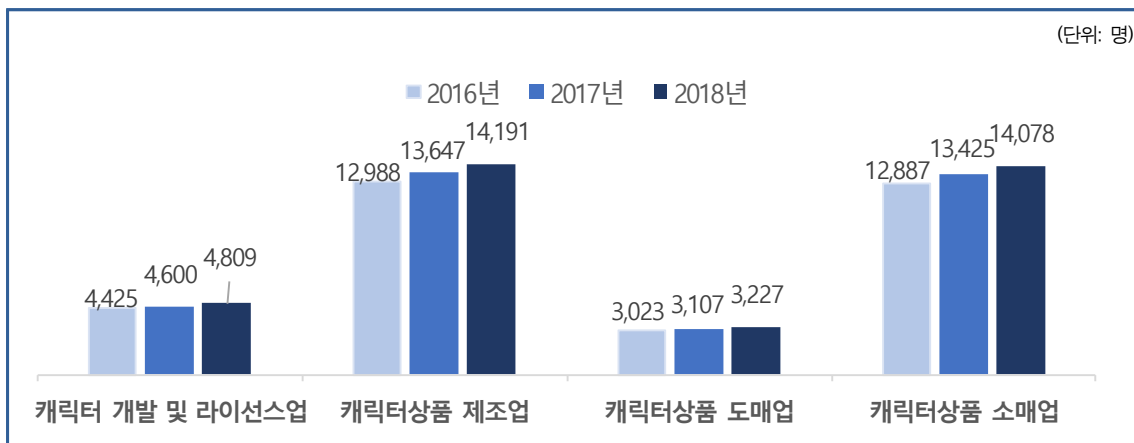
표 3-9-16 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,425	4,600	4,809	13.2	4.6	4.3
	캐릭터상품 제조업	12,988	13,647	14,191	39.1	4.0	4.5
	소계	17,413	18,247	19,001	52.3	4.1	4.5
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,023	3,107	3,227	8.9	3.9	3.3
	캐릭터상품 소매업	12,887	13,425	14,078	38.8	4.9	4.5
	소계	15,910	16,532	17,305	47.7	4.7	4.3
합계		33,323	34,778	36,306	100.0	4.4	4.4

그림 3-9-8 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



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

2018년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 16,473명으로 전체의 45.4%를 차지했다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,667명으로 전체 종사자 수의 10.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 16,165명으로 44.5%를 차지했다. 7개 시 중에서는 인천의 종사자 수가 1,087명(3.0%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 11,011명(30.3%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다. 전라남도, 울산과 세종은 종사자 수가 100명 미만으로 조사됐다.

표 3-9-17 | 캐릭터산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
서울		2,947	5,675	1,278	6,573	16,473	45.4
7개 시	부산	257	396	105	179	937	2.6
	대구	124	120	61	516	822	2.3
	인천	65	558	269	194	1,087	3.0
	광주	139	19	14	216	388	1.1
	대전	59	11	29	241	340	0.9
	울산	15	3	1	40	59	0.2
	세종	21	-	-	14	35	0.1
	소계	680	1,109	479	1,400	3,667	10.1
9개 도	경기도	591	6,770	1,149	2,501	11,011	30.3
	강원도	36	51	2	147	236	0.7
	충청북도	278	238	159	483	1,159	3.2
	충청남도	37	75	36	604	752	2.1
	전라북도	82	-	34	241	357	1.0
	전라남도	23	-	-	75	98	0.3
	경상북도	20	61	-	579	659	1.8
	경상남도	82	97	89	1,208	1,477	4.1
	제주도	34	116	-	267	416	1.1
	소계	1,183	7,408	1,470	6,105	16,165	44.5
합계	4,809	14,191	3,227	14,078	36,306	100.0	

연도별로 보면, 서울 지역의 종사자 수는 1만 6,473명으로 전년대비 7.5% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.6% 증가한 수치이다. 7개 광역시의 종사자 수는 3,667명으로 전년대비 7.9%, 연평균 2.1% 감소했다. 9개 도의 종사자 수는 16,165명으로 전년대비 4.5%, 4.8% 증가한 것으로 조사됐다.

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

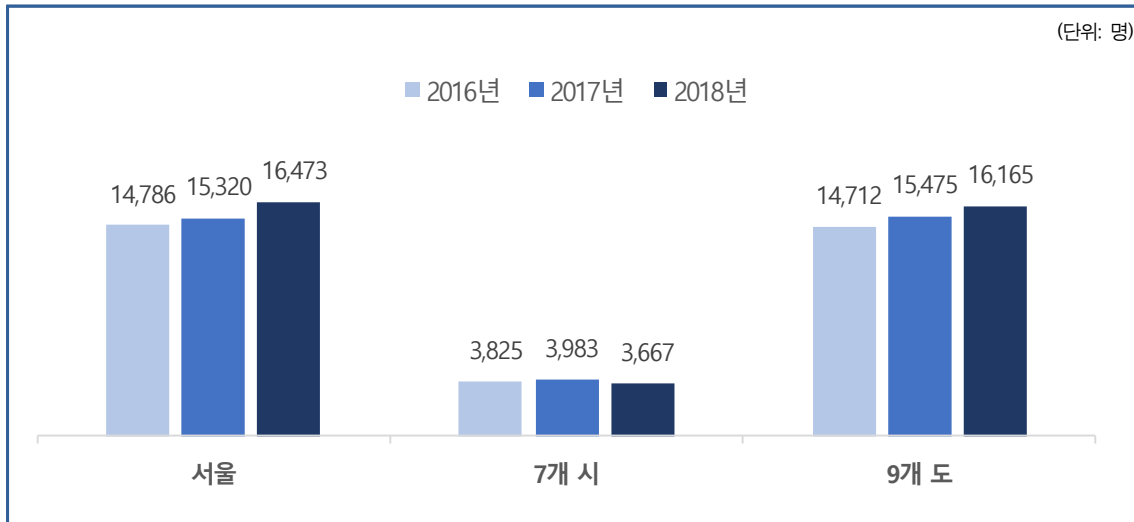
표 3-9-18 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	14,786	15,320	16,473	7.5	5.6
	부산	1,060	1,050	937	△10.7	△6.0
	대구	864	848	822	△3.1	△2.5
	인천	1,114	1,204	1,087	△9.7	△1.2
	광주	402	420	388	△7.7	△1.8
	대전	325	355	340	△4.2	2.3
	울산	60	66	59	△10.3	△0.7
	세종 <sup>245)</sup>	-	40	35	△12.9	-
	소계	3,825	3,983	3,667	△7.9	△2.1
9개 도	경기도	9,666	10,120	11,011	8.8	6.7
	강원도	226	236	236	0.2	2.3
	충청북도	1,174	1,284	1,159	△9.8	△0.7
	충청남도	663	692	752	8.6	6.5
	전라북도	347	381	357	△6.2	1.5
	전라남도	90	95	98	3.2	4.3
	경상북도	591	613	659	7.6	5.6
	경상남도	1,476	1,597	1,477	△7.5	0.0
	제주도	479	457	416	△9.0	△6.8
		소계	14,712	15,475	16,165	4.5
합계		33,323	34,778	36,306	4.4	4.4

그림 3-9-9 | 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



245) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함



2018년 캐릭터산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 3만 1,288명으로 전체 종사자의 86.2%로 나타났고, 비정규직은 4,973명으로 13.7%, 파견직은 44명으로 0.1%의 비중을 차지했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업의 경우 정규직 종사자 수가 4,502명(93.6%), 비정규직 308명(6.4%)으로 나타났다. 캐릭터상품 제조업은 정규직 종사자 수가 11,876명(83.7%), 비정규직 2,315명(16.3%)으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 정규직 종사자 수가 2,868명(88.8%), 비정규직 358명(11.1%), 파견직 1명(0.0%)으로 조사됐으며, 캐릭터상품 소매업은 정규직 종사자 수가 12,042명(85.5%), 비정규직 1,993명(14.2%), 파견직 43명(0.3%)으로 조사됐다.

표 3-9-19 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,535	52.7	1,967	40.9	138	2.9	170	3.5	-	-	-	-	4,809
	캐릭터상품 제조업	6,320	44.5	5,556	39.2	1,153	8.1	1,162	8.2	-	-	-	-	14,191
	소계	8,854	46.6	7,523	39.6	1,291	6.8	1,332	7.0	-	-	-	-	19,000
캐릭터상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,808	56.0	1,060	32.8	171	5.3	187	5.8	1	0.0	-	-	3,227
	캐릭터상품 소매업	6,137	43.6	5,905	41.9	746	5.3	1,247	8.9	-	-	43	0.3	14,078
	소계	7,946	45.9	6,965	40.2	916	5.3	1,435	8.3	1	0.0	43	0.2	17,306
	합계	16,800	46.3	14,488	39.9	2,207	6.1	2,766	7.6	1	0.0	43	0.1	36,306

캐릭터산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남성(19,008명, 52.4%) 종사자 수가 여성(17,297명, 47.6%)보다 많은 것으로 나타났다. 정규직 남자 종사자 수는 16,800명으로 전체 종사자의 46.3%를 차지했고, 정규직 여자는 14,488명으로 전체 종사자의 39.9%로 나타났다. 비정규직 남자는 2,207명으로 6.1%를 차지했고, 비정규직 여자는 2,766명으로 7.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 파견직 남자는 1명으로 0.0%를 차지했고, 파견직 여자는 43명으로 0.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업은 정규직 남자 종사자 수가 2,535명(52.7%), 정규직 여자 1,967명(40.9%), 비정규직 남자 138명(2.9%), 비정규직 여자 170명(3.5%)으로 조사됐다. 또한 캐릭터상품 제조업은 정규직 남자가 6,320명(44.5%), 정규직 여자는 5,556명(39.2%), 비정규직 남자 1,153명(8.1%), 비정규직 여자 1,162명(8.2%)으로 나타났다. 캐릭터상품 도매업은 정규직 남자가 1,808명(56.0%), 정규직 여자 1,060명(32.8%)으로 나타났고, 비정규직 남자 171명(5.3%), 비정규직 여자 187명(5.8%), 파견직 남자 1명(0.0%)으로 조사됐다. 캐릭터상품 소매업은 정규직 남자 6,137명(43.6%), 정규직 여자 5,905명(41.9%), 비정규직 남자 746명(5.3%), 비정규직 여자 1,247명(8.9%), 파견직 여자 43명(0.3%)으로 조사됐다.

제3부 콘텐츠산업 통계조사사업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 공연산업  
제9장 캐릭터산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠유통산업

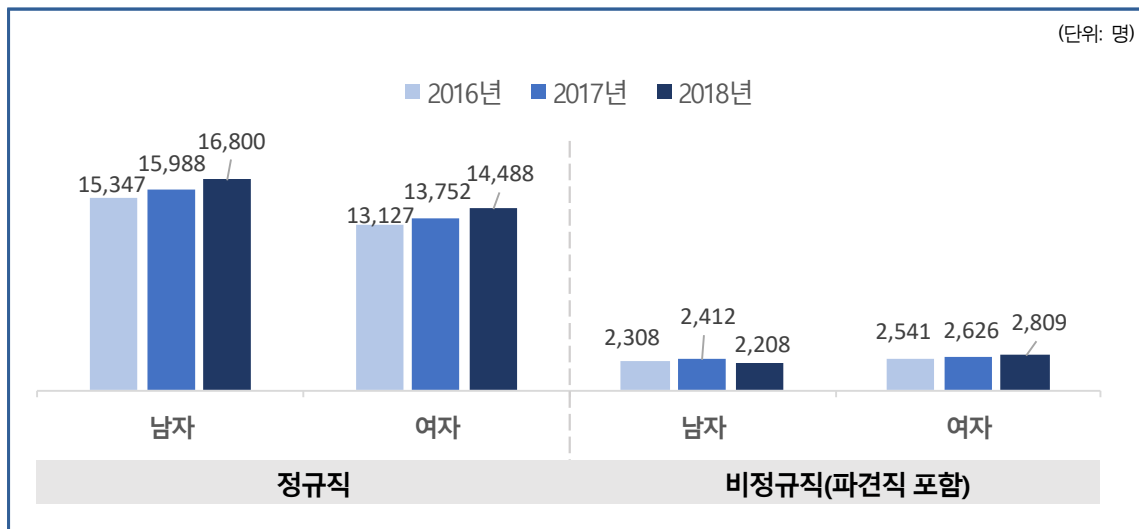
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 비정규직 여자 종사자는 전년대비 7.2% 증가하여 가장 증가폭이 컸으며, 다음으로 정규직 여자 조사자가 전년대비 5.4% 증가, 정규직 남자 종사자가 전년대비 5.1% 증가한 것으로 나타났다. 반면, 파견직 남자 종사자는 전년대비 89.0% 감소했으며, 비정규직 남자 종사자는 전년대비 8.1% 감소, 파견직 여자 종사자는 4.8% 감소했다.

표 3-9-20 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

고용형태 / 성 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년	15,347	46.1	13,127	39.4	2,308	6.9	2,541	7.6	-	-	-	-	33,323
2017년	15,988	46.0	13,752	39.5	2,402	6.9	2,581	7.4	10	0.0	45	0.1	34,778
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
전년대비증감률 (%)	5.1	-	5.4	-	△8.1	-	7.2	-	△89.0	-	△4.8	-	4.4
연평균증감률 (%) <sup>246)</sup>	4.6	-	5.1	-	△2.2	-	5.1	-	-	-	-	-	4.4

그림 3-9-10 | 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



246) 비정규직 증감률의 경우 파견직 인원을 합산하여 산출함

2018년 캐릭터산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작 직무 종사자 수가 13,484명(37.1%)으로 종사자 비중이 가장 높은 직무로 조사됐다. 뒤를 이어 기타(유통) 종사자 수는 12,422명(34.2%), 관리 4,240명(11.7%), 사업기획 2,440명(6.7%), 마케팅/홍보 2,049명(5.6%), 연구개발 1,672명(4.6%) 순으로 나타났다.

표 3-9-21 | 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	직무							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	326	550	2,338	323	796	477	4,809
	캐릭터상품 제조업	1,081	1,481	7,263	813	701	2,851	14,191
	소계	1,407	2,031	9,601	1,136	1,497	3,329	19,001
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	203	503	541	248	99	1,633	3,227
	캐릭터상품 소매업	830	1,706	3,341	664	77	7,460	14,078
	소계	1,033	2,209	3,883	912	175	9,093	17,305
합계		2,440	4,240	13,484	2,049	1,672	12,422	36,306
비중(%)		6.7	11.7	37.1	5.6	4.6	34.2	100.0

연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년대비 1.6% 감소했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 1.5% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년대비 3.2% 증가, 연평균 3.7% 증가했다. 제작직은 전년대비 3.8% 증가, 연평균 4.3% 증가했으며, 마케팅/홍보직은 전년대비 10.5% 증가, 연평균 7.3% 증가했다. 연구개발직은 전년대비 72.6% 증가, 연평균 33.9% 증가했다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년대비 0.3% 증가, 연평균 2.2% 증가한 것으로 나타났다. 캐릭터산업의 사업기획 직무를 제외한 모든 직무의 종사자 수가 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히 연구개발 직무와 마케팅/홍보의 종사자 수 증가폭이 높은 것으로 나타났다.

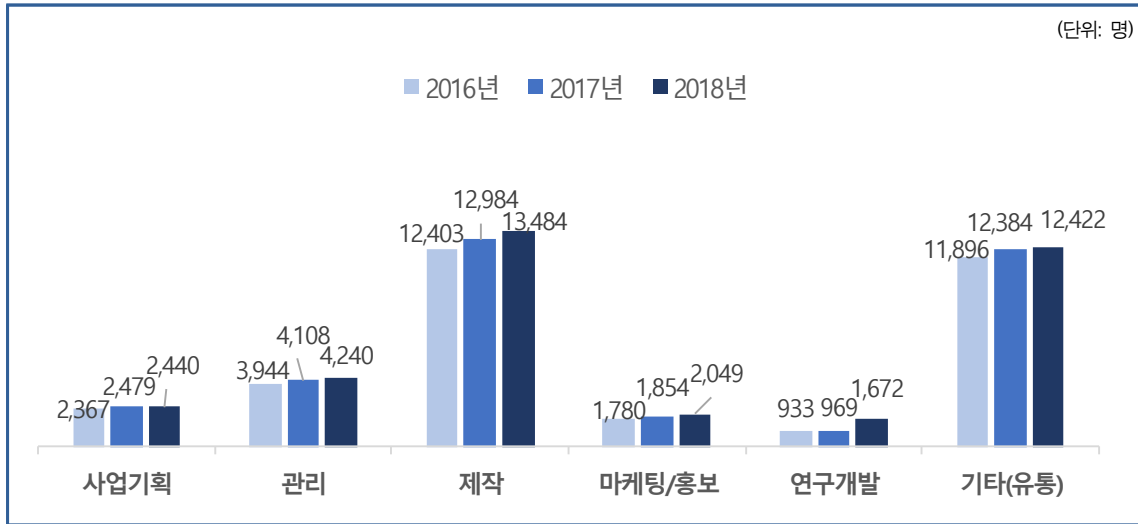
표 3-9-22 | 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년		2,367	3,944	12,403	1,780	933	11,896	33,323
2017년		2,479	4,108	12,984	1,854	969	12,384	34,778
2018년		2,440	4,240	13,484	2,049	1,672	12,422	36,306
전년대비증감률(%)		△1.6	3.2	3.8	10.5	72.6	0.3	4.4
연평균증감률(%)		1.5	3.7	4.3	7.3	33.9	2.2	4.4

제3부 콘텐츠산업 통계조사산업별 결과  
제1장 출판산업  
제2장 만화산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 공연산업  
제9장 캐릭터산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠융합산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-9-11 ■ 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황



2018년 캐릭터산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 25,086명으로 전체 종사자의 69.1%를 차지해 캐릭터산업의 종사자의 10명 중 7명은 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 전문대 졸업 종사자 수는 6,058명으로 16.7%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 4,279명으로 11.8%, 대학원 졸업 이상은 882명으로 2.4%를 차지했다.

■ 표 3-9-23 ■ 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년)

(단위: 명)

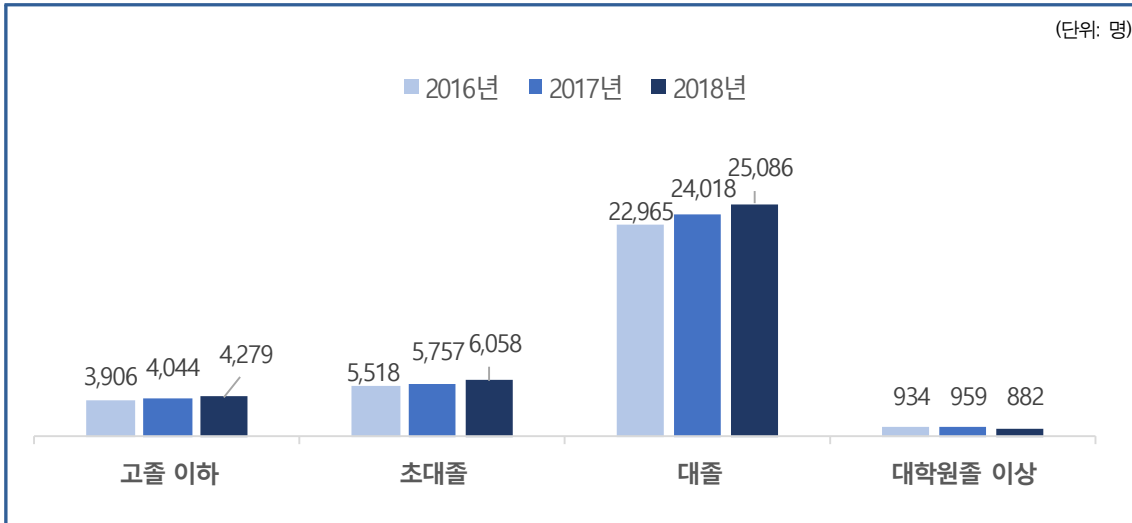
업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	258	1,223	3,131	198	4,809
	캐릭터상품 제조업	1,469	1,879	10,412	431	14,191
	소계	1,727	3,102	13,543	629	19,001
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	451	643	2,094	39	3,227
	캐릭터상품 소매업	2,102	2,313	9,449	215	14,078
	소계	2,553	2,956	11,543	254	17,305
합계		4,279	6,058	25,086	882	36,306
비중(%)		11.8	16.7	69.1	2.4	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 5.8% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.7% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 5.2% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 4.4% 증가, 연평균 4.5% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 8.0% 감소, 연평균 2.8% 감소 추세를 보였다.

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

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		3,906	5,518	22,965	934	33,323
2017년		4,044	5,757	24,018	959	34,778
2018년		4,279	6,058	25,086	882	36,306
전년대비증감률(%)		5.8	5.2	4.4	△8.0	4.4
연평균증감률(%)		4.7	4.8	4.5	△2.8	4.4

그림 3-9-12 | 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



2018년 캐릭터산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 연령대가 낮아질수록 종사자 비중이 높아지는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 29세 이하 종사자 수가 14,862명으로 전체의 40.9%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 10,961명으로 30.2%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 6,647명 18.3%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 2,026명으로 5.6%를 차지했고, 50세 이상은 1,810명으로 5.0%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-9-25 | 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	연령	29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,730	1,423	913	522	221	4,809
	캐릭터상품 제조업	5,714	4,285	2,732	662	798	14,191
소계		7,444	5,709	3,645	1,184	1,019	19,001
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,095	1,072	596	252	212	3,227
	캐릭터상품 소매업	6,323	4,180	2,406	590	579	14,078
	소계	7,418	5,252	3,002	842	791	17,305
합계		14,862	10,961	6,647	2,026	1,810	36,306
비중(%)		40.9	30.2	18.3	5.6	5.0	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 5.9% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 4.8% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 1.9% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 2.1% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 40세~49세 이하는 전년대비 14.7% 증가, 50세 이상은 전년대비 5.7% 증가, 40세 이상 종사자 수는 연평균 7.4% 증가한 것으로 나타났다.

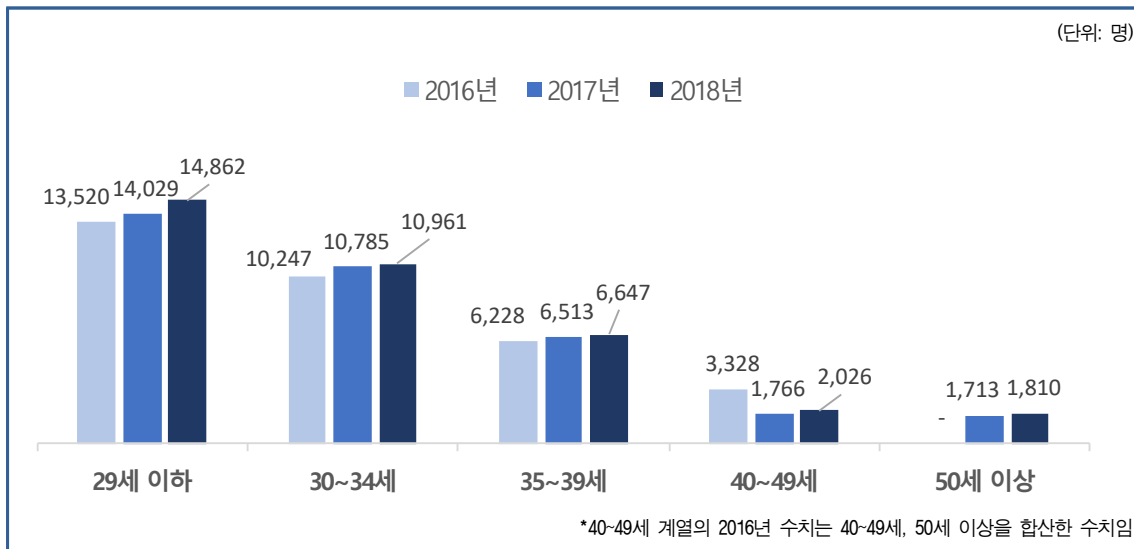
표 3-9-26 | 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년	13,520	10,247	6,228	3,328	-	33,323
2017년	14,029	10,758	6,513	1,766	1,713	34,778
2018년	14,862	10,961	6,647	2,026	1,810	36,306
전년대비증감률(%)	5.9	1.9	2.1	14.7	5.7	4.4
연평균증감률(%) <sup>247)</sup>	4.8	3.4	3.3	7.4	-	4.4

그림 3-9-13 | 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



247) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

# 10 지식정보산업

## 제1절 지식정보산업 총괄

2018년 지식정보산업의 사업체 수는 9,724개이며 종사자 수는 8만 6,490명인 것으로 나타났다. 매출액은 16조 2,910억 원이며 부가가치액은 7조 8,595억 원, 부가가치율은 48.2%로 나타났다. 수출액은 6억 3,388만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 적은 885만 달러로 조사됐다. 지식정보산업의 사업체 수는 2018년 9,724개로 2014년 8,651개보다 1,073개 증가했다. 지식정보산업은 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출액, 수입액이 꾸준히 증가하고 있다.

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)
2014년	8,651	75,142	11,343,642	4,812,860	42.4	479,653	626
2015년	8,671	77,809	12,342,103	5,212,037	42.2	515,703	652
2016년	8,719	80,396	13,462,258	5,924,855	44.0	566,412	694
2017년	9,149	82,470	15,041,370	6,751,453	44.9	616,061	736
2018년	9,724	86,490	16,290,992	7,859,527	48.2	633,878	8,852
전년대비증감률(%)	6.3	4.9	8.3	16.4	-	2.9	1,102.7
연평균증감률(%)	3.0	3.6	9.5	13.0	-	7.2	93.9

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

지식정보산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 8,836만 원이며, 업체당 평균매출액은 16억 7,534만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, e-learning업은 1인당 평균매출액이 1억 3,337만 원, 업체당 평균매출액은 26억 5,287만 원으로 조사됐다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 1인당 평균매출액이 4억 7,911만 원, 업체당 평균매출액은 93억 1,767만 원으로 다른 업종에 비해 높은 편이다. 가상세계 및 가상현실업은 1인당 평균매출액이 9,637만 원, 업체당 평균매출액이 3억 2,525만 원이다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 1인당 평균매출액이 9,283만 원, 업체당 평균매출액은 14억 6,671만 원으로 나타났다.

매출액은 기업의 속성에 따른다. 상대적으로 중소기업자가 몰려 있는 e-learning업 대비 포털 등의 매출액이 높은 이유나, 가상세계 속에서도 스크린 골프 등과 가상현실 기획 제작업 사이에 매출액의 차이가 발생하는 이유도 이 때문이다. 다만 1인당 매출액 기준 전체적으로 2018년 대비 2019년에도 업체당 매출액과 1인당 평균 매출액을 비교해 보면 사업 영역별로 조금 다른 결과를 볼 수 있다. 예를 들어 e-learning업 전체의 업체당 매출액과 1인당 평균 매출액이 소폭 증가한 반면에 가상세계 영역은 모두 감소했다. 앞으로 시장의 정체 여부를 판단하기 위해서는 추세 관찰이 필요하다.

표 3-10-2 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
e-learning업	e-learning 기획업	381	5,304	709,842	1,863	134
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	798	18,521	2,733,752	3,426	148
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	222	5,367	459,772	2,071	86
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	173	2,116	272,247	1,574	129
	소계	1,574	31,308	4,175,614	2,653	133
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,036	16,368	1,519,509	1,467	93
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	921	17,912	8,581,574	9,318	479
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	14	942	340,646	24,332	362
	스크린골프장 운영업	6,013	19,010	1,493,859	248	79
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	166	950	179,790	1,083	189
	소계	6,193	20,901	2,014,295	325	96
전체		9,724	86,490	16,290,992	1,675	188



**제2절** 지식정보산업 사업체 수 현황

2018년 지식정보산업 사업체 수는 9,724개로 2017년 9,149개에서 6.3% 증가했다. 업종별로 보면, 스크린골프장 운영업 사업체 수가 6,013개(61.8%)로 절반 이상을 차지했고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 사업체 수가 1,036개(10.7%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 사업체 수는 921개(9.5%), e-learning 인터넷/모바일 서비스업 사업체 수는 798개(8.2%)였다. 그 외 사업체 수는 5.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업이 전년대비 25.8% 증가하여 가장 큰 증가율을 보인 반면, 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 전년대비 12.6% 감소하여 가장 큰 감소율을 보이고 있다.

업체가 증가하는 이유는 다양하다. 해당 영역의 진입 장벽의 정도가 중요한 요인이기도 하지만 시장 공급의 조건들, 예를 들어 당해 연도의 실직자나 퇴직자 수가 중요 변수가 되기도 하고 프랜차이즈 사업이 활성화된 곳이면 단위 업체의 수가 증가하기도 한다. 스크린 골프장 운영업의 숫자가 전년 대비 15% 가까이 증가한 원인과 가상현실 기획 및 제작업의 숫자가 증가한 것은 난이도 측면에서 다른 요인일 수밖에 없다. 이를 제외할 경우 전체적으로 지식정보산업 업종들은 2017년 과도하게 증가한 업체들이 경쟁을 통해서 자연 도태되면서 시장이 조정국면에 진입한 것으로 해석할 수 있다.

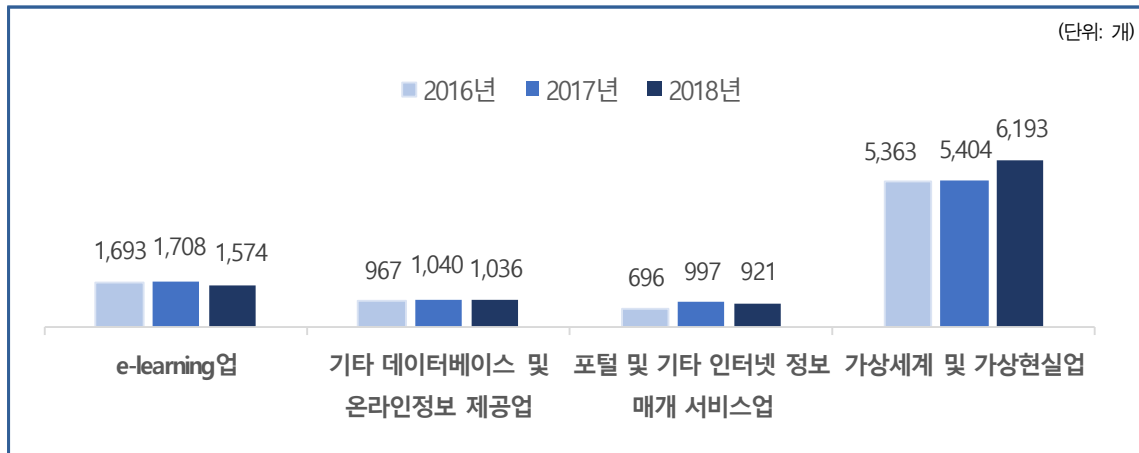
표 3-10-3 | 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	401	426	381	3.9	△10.6	△2.5
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	811	845	798	8.2	△5.6	△0.8
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	256	239	222	2.3	△7.1	△6.9
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	225	198	173	1.8	△12.6	△12.3
	소계	1,693	1,708	1,574	16.2	△7.8	△3.6
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	967	1,040	1,036	10.7	△0.4	3.5
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	696	997	921	9.5	△7.6	15.0
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	15	16	14	0.1	△12.5	△3.4
	스크린골프장 운영업	5,237	5,256	6,013	61.8	14.4	7.2
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	111	132	166	1.7	25.8	22.3
	소계	5,363	5,404	6,193	63.7	14.6	7.5
합계		8,719	9,149	9,724	100.0	6.3	5.6

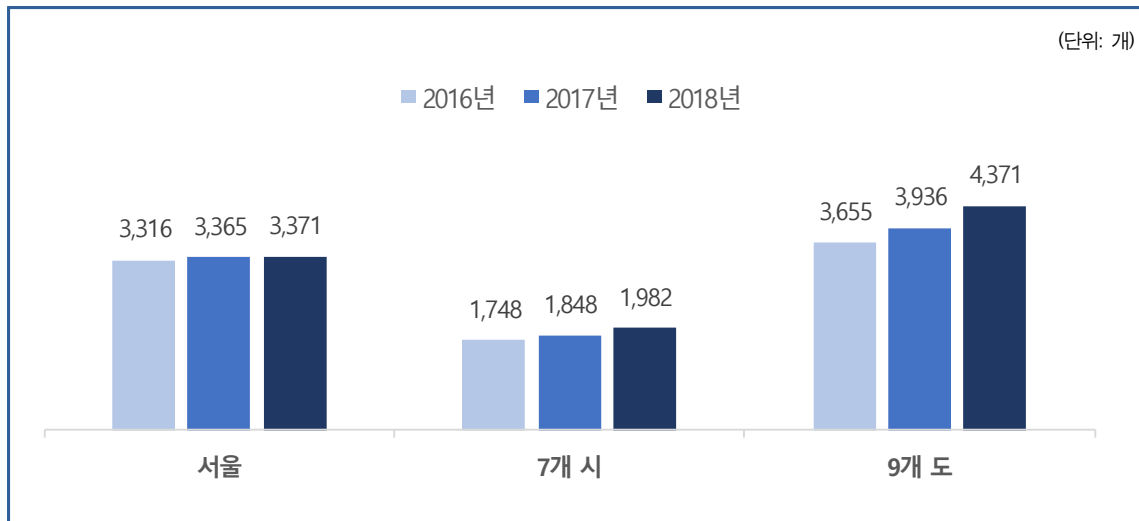
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-10-1 ■ 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2018년 지식정보산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,371개로 전체의 34.7%를 차지했고, 전년대비 0.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.8% 증가했다. 7개 광역시의 2018년 지식정보 사업체 수는 1,982개로 전체 사업체의 20.4%를 차지했고, 전년대비 7.3% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.5% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 4,371개로 전체의 45.0%를 차지했고, 전년대비 11.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 9.4% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 2,042개로 전체의 21.0%를 차지해 가장 높게 나타났다.

■ 그림 3-10-2 ■ 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



전체적으로 수도권에 집중되어 있는 현상은 지속적이지만 상당수의 업종 수 감소가 서울에서 이루어지고 있다는 것을 확인할 수 있다. 서울의 e-learning 기획업 사업체 수는 2017년 283개에서 2018년 255개로 줄었고 이런 현상은 전 영역에 고르게 분포되어 있다. 결국 2018년에 지역 업체와 달리 경쟁이 치열했던 서울의 지식정보산업 업체들의 시장 이탈이 진행되었다고 볼 수 있다.

표 3-10-4 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년) (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(OP)	에듀테인먼트 기획 및 제작업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
서울		255	525	143	116	700	566
7개 시	부산	13	28	6	5	37	26
	대구	14	13	9	2	22	15
	인천	9	22	5	9	20	20
	광주	11	10	3	2	14	15
	대전	8	37	8	2	24	19
	울산	3	13	4	2	5	4
	세종	-	-	-	-	-	3
	소계	58	123	35	22	122	102
9개 도	경기도	48	109	29	25	132	104
	강원도	1	4	3	1	7	17
	충청북도	2	11	2	5	10	7
	충청남도	5	8	1	1	13	19
	전라북도	-	9	4	1	12	11
	전라남도	1	-	2	1	9	13
	경상북도	3	1	1	-	22	43
	경상남도	5	6	1	-	6	27
	제주도	3	2	1	1	3	12
		소계	68	150	44	35	214
합계		381	798	222	173	1,036	921

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
서울		6	968	92	3,371	34.7
7개 시	부산	-	369	9	493	5.1
	대구	1	331	6	413	4.2
	인천	-	233	3	321	3.3
	광주	-	119	7	181	1.9
	대전	2	176	2	278	2.9
	울산	-	241	2	274	2.8
	세종	-	19	-	22	0.2
	소계	3	1,488	29	1,982	20.4
9개 도	경기도	5	1563	27	2,042	21.0
	강원도	-	190	5	228	2.3
	충청북도	-	219	-	256	2.6
	충청남도	-	232	3	282	2.9
	전라북도	-	207	5	249	2.6
	전라남도	-	199	-	225	2.3
	경상북도	-	383	1	454	4.7
	경상남도	-	478	3	526	5.4
	제주도	-	86	1	109	1.1
		소계	5	3,557	45	4,371
합계		14	6,013	166	9,724	100.0

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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

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

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,316	3,365	3,371	0.2	0.8
	부산	452	443	493	11.3	4.4
	대구	362	385	413	7.3	6.8
	인천	331	308	321	4.2	△1.5
	광주	143	177	181	2.3	12.5
	대전	210	261	278	6.5	15.1
	울산	250	256	274	7.0	4.7
	세종 <sup>248)</sup>	-	18	22	22.2	-
	소계	1,748	1,848	1,982	7.3	6.5
9개 도	경기도	1,757	1,818	2,042	12.3	7.8
	강원도	187	215	228	6.0	10.4
	충청북도	211	224	256	14.3	10.1
	충청남도	255	248	282	13.7	5.2
	전라북도	198	217	249	14.7	12.1
	전라남도	178	208	225	8.2	12.4
	경상북도	369	439	454	3.4	10.9
	경상남도	419	467	526	12.6	12.0
	제주도	81	100	109	9.0	16.0
	소계	3,655	3,936	4,371	11.1	9.4
합계	8,719	9,149	9,724	6.3	5.6	

248) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

### 제3절 지식정보산업 매출액 현황

2018년 지식정보산업의 총 매출액은 16조 2,910억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 8.3% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 10.0% 증가한 것이다.

중분류별로 보면, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 8조 5,816억 원으로 전체 매출액의 52.7%를 차지하였다. 다음으로 e-learning업 매출액은 4조 1,756억 원(25.6%), 가상세계 및 가상현실업 매출액은 2조 143억 원(12.4%), 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 1조 5,195억 원(9.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 매출액은 전년대비 11.4% 증가, 2016년 6조 5,249억 원에서 2018년 8조 5,816억 원으로 연평균 14.7% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 매출액은 전년대비 8.9% 증가했으며, e-learning업 매출액은 전년대비 4.9%, 가상세계 및 가상현실업은 전년대비 2.6% 증가한 것으로 나타났다.

매출 기준으로 여전히 견조한 성장세다. 영역별로 과다 경쟁이 일어나고 있어 사업체 수의 증감이 발생하고 있지만 산업 전체로 보면 물가 상승률을 웃도는 성장세다. 특히 4차 산업의 핵심 화폐라고 일컬어지는 데이터베이스 및 정보제공업 등 데이터관련 산업의 매출이 돋보인다. 또한 스크린 골프는 포화상태에 이르러 더 이상의 추가 매출을 올리지 못하고 있는 반면 VR 등 가상세계 기획 및 제작 영역에서는 규모는 작지만 전년대비 10% 이상의 성장을 보였다. 해당 시장에 대한 불확실성이 여전히 남아 있지만 방향성과 가능성에 대해서는 사업자들이 동의하고 있다는 것을 알 수 있다.

표 3-10-6 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	656,236	681,803	709,842	4.4	4.1	4.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	2,458,872	2,613,873	2,733,752	16.8	4.6	5.4
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	405,442	428,990	459,772	2.8	7.2	6.5
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	242,674	256,023	272,247	1.7	6.3	5.9
	소계	3,763,224	3,980,689	4,175,614	25.6	4.9	5.3
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,284,822	1,395,237	1,519,509	9.3	8.9	8.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,524,872	7,701,815	8,581,574	52.7	11.4	14.7
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	332,858	339,680	340,646	2.1	0.3	1.2
	스크린골프장 운영업	1,428,208	1,468,865	1,493,859	9.2	1.7	2.3
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	128,274	155,083	179,790	1.1	15.9	18.4
	소계	1,889,340	1,963,628	2,014,295	12.4	2.6	3.3
합계		13,462,258	15,041,370	16,290,992	100.0	8.3	10.0

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 만화산업

제3장 음향산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

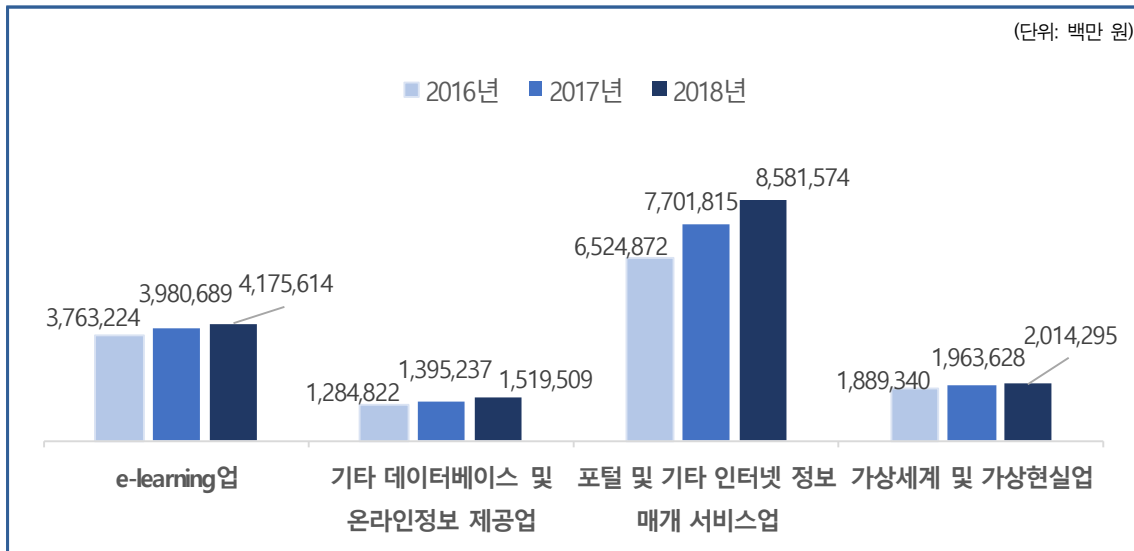
제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 멀티미디어산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-10-3 ■ 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황



2018년 지식정보산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 10조 757억 원(61.8%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 4조 561억 원(24.9%), 대전 4,441억 원(2.7%), 경상남도 2,690억 원(1.7%), 부산 2,370억 원(1.5%), 경상북도 2,155억 원(1.3%), 대구 2,072억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 제주도의 매출액은 164억 원(0.1%)으로 세종 26억 원(0.0%)을 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2018년 서울의 매출액은 전년대비 9.6% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 10.4% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 2.7% 감소, 연평균 4.8% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 8.9% 증가, 연평균 10.6% 증가했다.

■ 그림 3-10-4 ■ 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

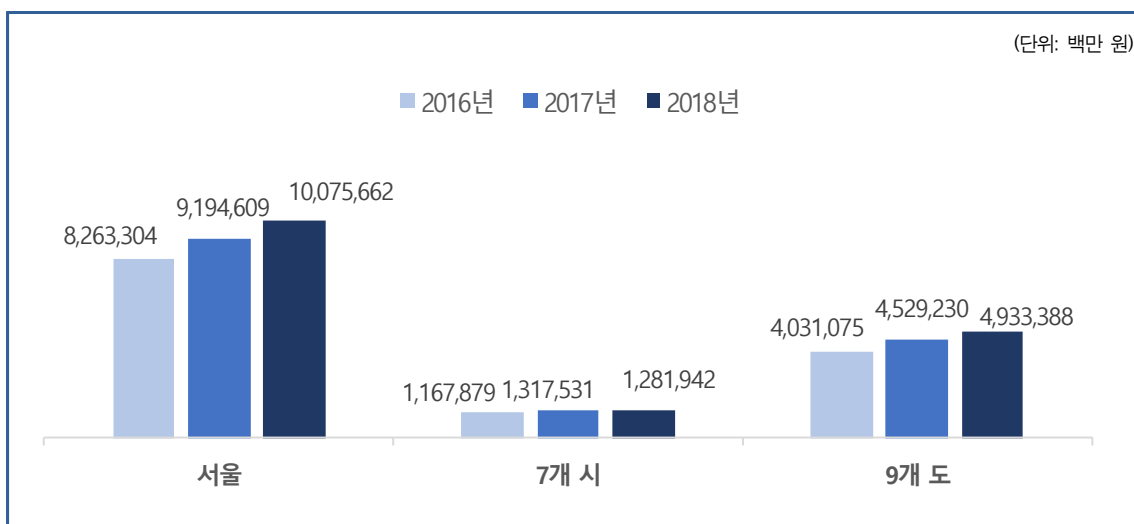


표 3-10-7 지식정보산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(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	599,874	2,090,542	351,771	249,723	1,265,770	5,031,897
	부산	29,995	68,209	5,917	1,333	17,291	25,297
	대구	6,789	11,164	11,661	-	14,266	17,341
	인천	497	25,594	1,216	-	7,027	61,140
	광주	4,575	23,972	1,143	-	9,288	34,044
	대전	607	70,729	12,380	2,640	43,507	44,710
	울산	535	73,583	3,487	129	3,888	1,205
	세종	-	-	-	-	-	1,342
	소계	42,999	273,252	35,803	4,101	95,266	185,080
9개 도	경기도	64,470	280,111	51,224	10,176	131,609	3,224,638
	강원도	-	663	1,977	-	1,477	41,377
	충청북도	-	1,745	-	4,947	6,515	1,739
	충청남도	308	1,276	828	-	3,765	10,293
	전라북도	-	11,236	250	32	2,906	6,469
	전라남도	276	-	-	3,267	340	-
	경상북도	-	-	-	-	10,656	66,907
	경상남도	1,760	72,973	17,919	-	950	6,709
	제주도	156	1,953	-	-	252	6,466
	소계	66,970	369,958	72,199	18,423	158,473	3,364,597
합계	709,842	2,733,752	459,772	272,247	1,519,509	8,581,574	

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
7개 시	서울	134,814	222,870	128,401	10,075,662	61.8
	부산	-	77,163	11,777	236,982	1.5
	대구	2,648	142,140	1,233	207,242	1.3
	인천	-	58,433	152	154,060	0.9
	광주	-	13,231	2,215	88,467	0.5
	대전	202,826	59,933	6,809	444,139	2.7
	울산	-	65,375	225	148,426	0.9
	세종	-	1,283	-	2,625	0.0
	소계	205,473	417,558	22,411	1,281,942	7.9
9개 도	경기도	359	270,948	22,613	4,056,148	24.9
	강원도	-	34,266	1,533	81,293	0.5
	충청북도	-	60,236	-	75,182	0.5
	충청남도	-	81,461	768	98,700	0.6
	전라북도	-	44,446	2,401	67,741	0.4
	전라남도	-	49,479	-	53,363	0.3
	경상북도	-	137,700	273	215,537	1.3
	경상남도	-	167,662	1,011	268,985	1.7
	제주도	-	7,232	379	16,439	0.1
	소계	359	853,431	28,978	4,933,388	30.3
합계	340,646	1,493,859	179,790	16,290,992	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 출판산업

제2장 민중산업

제3장 음악산업

제4장 게임산업

제5장 영화산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 공연산업

제9장 컴퓨터그래픽산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠유통산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-8 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	8,263,304	9,194,609	10,075,662	9.6	10.4
	부산	209,024	238,883	236,982	△0.8	6.5
	대구	193,140	224,254	207,242	△7.6	3.6
	인천	135,738	158,938	154,060	△3.1	6.5
	광주	81,998	92,449	88,467	△4.3	3.9
	대전	419,337	449,102	444,139	△1.1	2.9
	울산	128,642	151,136	148,426	△1.8	7.4
	세종 <sup>249)</sup>	-	2,770	2,625	△5.2	-
	소계	1,167,879	1,317,531	1,281,942	△2.7	4.8
	9개 도	경기도	3,215,377	3,605,534	4,056,148	12.5
강원도		75,336	85,703	81,293	△5.1	3.9
충청북도		71,841	81,542	75,182	△7.8	2.3
충청남도		85,434	99,463	98,700	△0.8	7.5
전라북도		62,844	70,873	67,741	△4.4	3.8
전라남도		46,346	52,203	53,363	2.2	7.3
경상북도		206,391	236,591	215,537	△8.9	2.2
경상남도		253,987	282,163	268,985	△4.7	2.9
제주도		13,519	15,157	16,439	8.5	10.3
소계		4,031,075	4,529,230	4,933,388	8.9	10.6
합계	13,462,258	15,041,370	16,290,992	8.3	10.0	

249) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함



**제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황**

2018년 지식정보산업의 부가가치액은 7조 8,595억 원으로 전년대비 16.4% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 15.2% 증가했다. 부가가치율은 48.2%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 5조 2,900억 원(67.3%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2017년도 인건비 4조 5,890억 원보다 15.3% 증가한 수치이다. 경상이익은 1조 3,399억 원(17.0%)으로 전년대비 9.4% 증가했으며 연평균 13.7% 증가했다. 임차료는 4,538억 원(5.8%)으로 전년대비 11.1% 증가했고 연평균 17.9% 증가했다. 감가상각비는 3,910억 원(5.0%)으로 전년대비 12.3% 증가했고 연평균 16.8% 증가했다. 순금융비용은 2,342억 원(3.0%)으로 전년대비 167.9% 증가했으며, 연평균 91.0% 증가한 것으로 나타났다. 조세공과는 1,507억 원(1.9%)으로 전년대비 60.9% 증가했고, 연평균 32.8% 증가했다.

부가가치액에서 인건비가 차지하는 비중이 압도적이다. 이 대목은 조심스럽게 해석할 필요가 있다. 한국은행 자료에 따르면 지식정보산업에 한정하지 않고 기업 규모만을 놓고 볼 때, 대기업군의 부가가치액 중 인건비 비중이 대략 40% 수준인 반면 중소기업들은 65%를 차지하고 있다. 이 맥락에서 보면 지식정보산업은 전체 평균보다도 인건비 비중이 높다는 것을 의미하고, 이는 전체적으로 기업의 규모가 영세하기 때문에 인건비 비중이 높다는 말로 재해석될 수 있다. 인건비의 효율성이 이 사업의 경쟁력을 좌우하는 핵심요소라는 것은 기술 기반의 산업 이행이라는 현재의 산업 트렌드와는 부합하지 않는다. 다만 2017년과 비교할 때 인건비의 비중이 68%에서 67.3%로 하락하고 있다는 점에서 지속적인 관찰을 통해 확인해 볼 대목이다. 또한 금융비용이 전년도에 이어서 지속적으로 증가하고 있는 대목은 추후 확인이 필요하다. 특히 2017년에는 기업의 숫자가 증가하면서 발생한 금융비용일 수 있으나, 2018년에는 전체적으로 기업의 수가 감소하는 상황에서도 금융비용의 비중이 증가하고 있어 시장의 안정성을 감안, 지속적인 모니터링이 필요해 보인다.

【 표 3-10-9 】 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2018년) (단위: 백만 원)

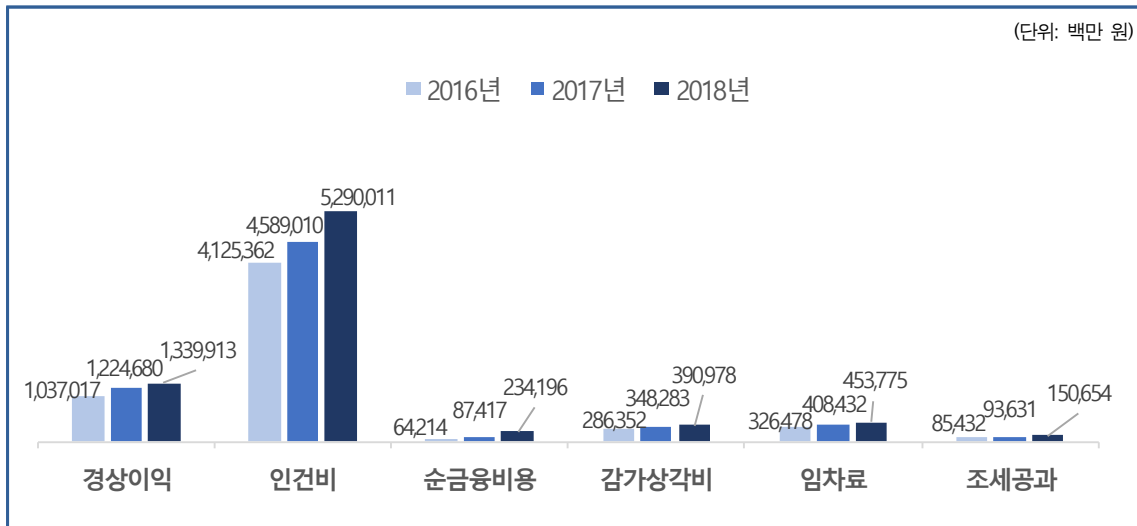
구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	16,290,992	7,859,527	48.2	1,339,913	5,290,011	234,196	390,978	453,775	150,654
부가가치액 대비 비중(%)				17.0	67.3	3.0	5.0	5.8	1.9
매출액 대비 비중(%)				8.2	32.5	1.4	2.4	2.8	0.9

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

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		1,037,017	4,125,362	64,214	286,352	326,478	85,432	5,924,855
2017년		1,224,680	4,589,010	87,417	348,283	408,432	93,631	6,751,453
2018년		1,339,913	5,290,011	234,196	390,978	453,775	150,654	7,859,527
전년대비증감률(%)		9.4	15.3	167.9	12.3	11.1	60.9	16.4
연평균증감률(%)		13.7	13.2	91.0	16.8	17.9	32.8	15.2

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-10-5 ■ 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 지식정보산업 수출입액 현황

2018년 지식정보산업의 수출액은 6억 3,388만 달러로 전년대비 2.9% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 5.8% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 지식정보산업의 수입액은 885만 달러로 전년대비 1,102.7% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 257.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-10-11 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	566,412	616,061	633,878	2.9	5.8
수입액	694	736	8,852	1,102.7	257.1
수출입 차액	565,718	615,325	625,026	1.6	5.1

2018년 지식정보산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 동남아로 2억 8,115만 달러를 수출해 전체 수출액의 44.4%를 차지했다. 다음으로 일본 2억 4,409만 달러(38.5%), 중화권 5,651만 달러(8.9%), 북미 2,904만 달러(4.6%), 유럽 1,166만 달러(1.8%)를 수출한 것으로 조사됐다.

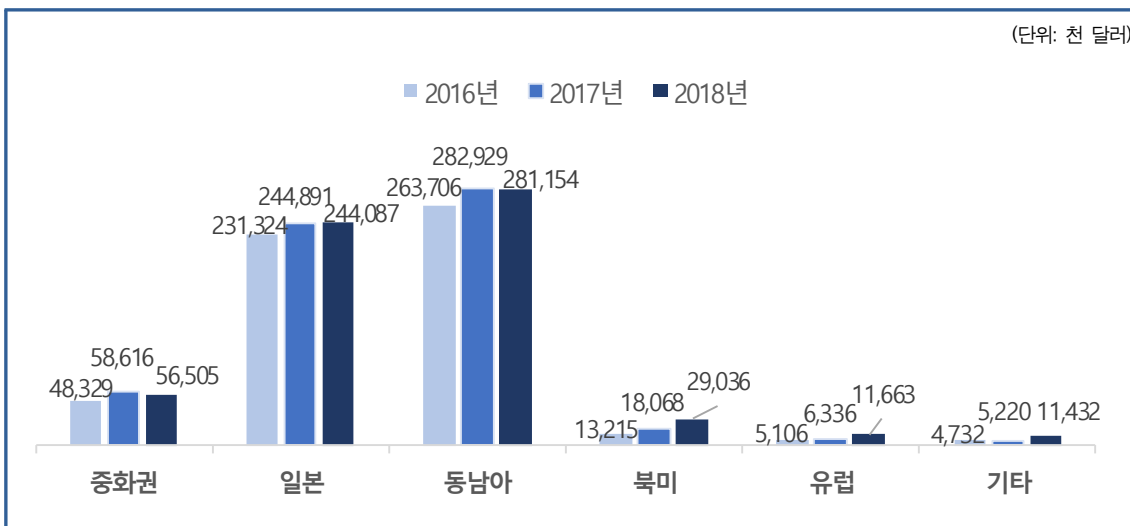
표 3-10-12 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

연도 지역	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권 <sup>250)</sup>	48,329	58,616	56,505	8.9	△3.6	8.1
일본	231,324	244,891	244,087	38.5	△0.3	2.7
동남아	263,706	282,929	281,154	44.4	△0.6	3.3
북미	13,215	18,068	29,036	4.6	60.7	48.2
유럽	5,106	6,336	11,663	1.8	84.1	51.1
기타	4,732	5,220	11,432	1.8	119.0	55.4
합계	566,412	616,061	633,878	100.0	2.9	5.8

그림 3-10-6 지식정보산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)



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

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 지식정보산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 577만 달러(65.2%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 유럽은 161만 달러(18.2%), 일본은 67만 달러(7.5%)로 조사됐다. 북미에서 전년대비 1,177.0%로 수입액이 크게 증가했으며, 유럽 전년대비 1,575.2%, 일본 전년대비 1,210.3%로 지식정보산업 수입액의 전년대비 증가폭이 컸다.

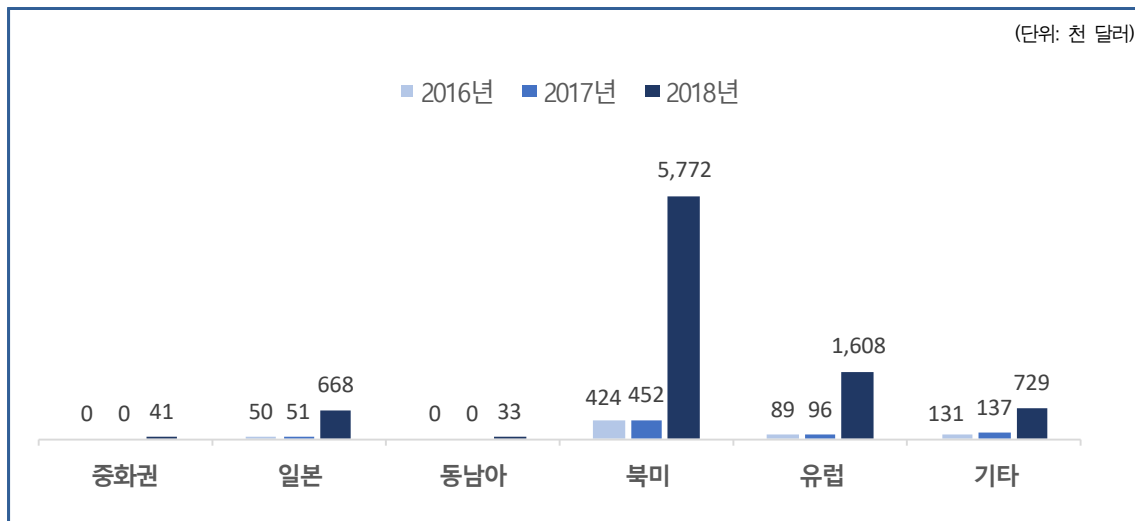
표 3-10-13 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>251)</sup>		-	-	41	0.5	-	-
일본		50	51	668	7.5	1,210.3	265.6
동남아		-	-	33	0.4	-	-
북미		424	452	5,772	65.2	1,177.0	269.0
유럽		89	96	1,608	18.2	1,575.2	325.1
기타		131	137	729	8.2	432.1	135.9
합계		694	736	8,852	100.0	1,102.7	257.1

그림 3-10-7 지식정보산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)



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

2018년 지식정보산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 34.1%, 해외 전시회 및 행사참여를 활용한다는 응답이 29.1%로 나타났다. 이 두 가지 방법을 이용하여 수출하는 것이 63.2%를 차지하는 것으로 조사됐다. 해외 유통사 접촉은 16.1%, 국내 에이전트 활용은 14.5%, 해외 법인 활용은 3.7%, 온라인 해외 판매는 2.4%로 나타났다.

표 3-10-14 지식정보산업 해외 수출방법 (단위: %)

해외 수출방법		2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	27.3	28.0	29.1	1.1
	해외 유통사 접촉	18.2	19.8	16.1	△3.7
	온라인 해외 판매	2.7	2.8	2.4	△0.4
	해외 법인 활용	3.8	3.7	3.7	0.0
간접 수출	국내 에이전트 활용	11.2	11.6	14.5	2.9
	해외 에이전트 활용	36.8	34.1	34.1	-
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

2018년 지식정보산업의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출은 17.6%로 전년대비 2.3%p 증가했다. LICENSE 수출은 69.9%로 나타났고, 기술 서비스 수출은 8.8%로 전년대비 1.1%p 감소했다.

표 3-10-15 지식정보산업 해외 진출형태 (단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	14.9	15.3	17.6	2.3
LICENSE	70.2	70.2	69.9	△0.3
OEM 수출	4.5	4.6	3.8	△0.8
기술 서비스	10.4	9.9	8.8	△1.1
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 지식정보산업 종사자 현황

2018년 지식정보산업의 종사자 수는 총 8만 6,490명으로 전년대비 4.9% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.7% 증가했다.

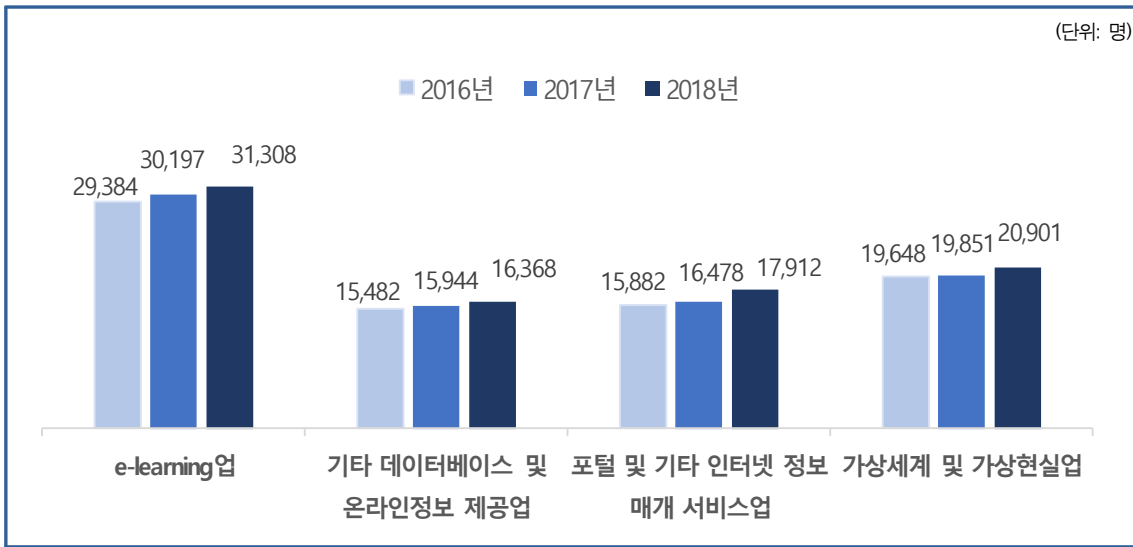
중분류별로 보면, e-learning업 종사자 수는 3만 1,308명으로 전체 종사자 중 36.2%를 차지했고 전년대비 3.7% 증가했으며, 연평균 3.2% 증가했다. 가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 2만 901명으로 24.2%의 비중으로 전년대비 5.3% 증가, 연평균 3.1% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 1만 7,912명으로 20.7% 비중을 보이고 있으며 전년대비 8.7% 증가, 연평균 6.2% 증가했다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 1만 6,368명으로 18.9% 비중을 차지하고 있으며 전년대비 2.7% 증가, 연평균 2.8% 증가했다.

표 3-10-16 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

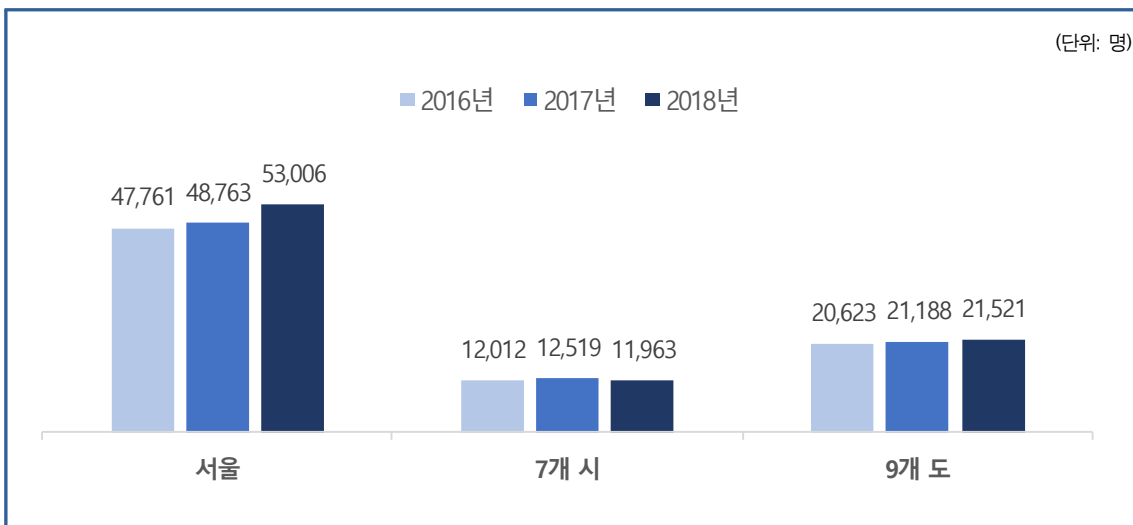
중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	4,982	5,072	5,304	6.1	4.6	3.2
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	17,454	18,001	18,521	21.4	2.9	3.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	4,882	5,005	5,367	6.2	7.2	4.9
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,066	2,119	2,116	2.4	△0.1	1.2
	소계	29,384	30,197	31,308	36.2	3.7	3.2
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	15,482	15,944	16,368	18.9	2.7	2.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	15,882	16,478	17,912	20.7	8.7	6.2
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	934	935	942	1.1	0.8	0.4
	스크린골프장 운영업	18,112	18,245	19,010	22.0	4.2	2.4
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	602	671	950	1.1	41.6	25.6
	소계	19,648	19,851	20,901	24.2	5.3	3.1
합계		80,396	82,470	86,490	100.0	4.9	3.7

그림 3-10-8 | 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황



2018년 지식정보산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 5만 3,006명으로 전체의 61.3%를 차지했다. 이는 전년대비 8.7% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.3% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 1만 1,963명으로 전체 종사자 수의 13.8%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 2만 1,521명으로 24.9%를 차지했다. 7개 시 중에서는 인천의 종사자 수가 3,374명(3.9%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 1만 3,685명(15.8%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

그림 3-10-9 | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-17 지식정보산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년)

(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		4,293	13,743	4,313	1,780	12,856	12,582
7개 시	부산	94	304	38	10	326	165
	대구	58	168	259	-	176	69
	인천	112	598	54	-	147	650
	광주	56	63	20	-	155	70
	대전	54	373	134	21	243	220
	울산	11	211	57	2	32	15
	세종	-	-	-	-	-	7
	소계	384	1,717	562	34	1,077	1,196
9개 도	경기도	570	2,730	454	291	1,914	3,538
	강원도	-	4	7	-	16	127
	충청북도	-	26	-	7	113	31
	충청남도	6	22	6	-	82	91
	전라북도	-	150	3	2	38	68
	전라남도	1	-	-	3	13	-
	경상북도	-	-	-	-	197	162
	경상남도	27	115	23	-	39	46
	제주도	24	15	-	-	23	72
	소계	628	3,061	492	303	2,435	4,133
합계	5,304	18,521	5,367	2,116	16,368	17,912	

지역	업종	가상세계 및 가상현실업			합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		
서울		201	2,701	538	53,006	61.3
7개 시	부산	-	1,406	56	2,399	2.8
	대구	90	1,457	26	2,303	2.7
	인천	-	1,807	7	3,374	3.9
	광주	-	399	61	823	1.0
	대전	474	312	37	1,868	2.2
	울산	-	819	2	1,148	1.3
	세종	-	41	-	48	0.1
	소계	564	6,239	189	11,963	13.8
9개 도	경기도	177	3,865	145	13,685	15.8
	강원도	-	411	12	577	0.7
	충청북도	-	615	-	792	0.9
	충청남도	-	796	11	1,012	1.2
	전라북도	-	455	39	756	0.9
	전라남도	-	432	-	449	0.5
	경상북도	-	1,778	3	2,139	2.5
	경상남도	-	1,549	9	1,807	2.1
	제주도	-	167	4	305	0.4
	소계	177	10,069	223	21,521	24.9
합계	942	19,010	949	86,490	100.0	



표 3-10-18 | 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	47,761	48,763	53,006	8.7	5.3
	부산	2,249	2,312	2,399	3.8	3.3
	대구	2,470	2,556	2,303	△9.9	△3.4
	인천	3,568	3,664	3,374	△7.9	△2.8
	광주	848	904	823	△9.0	△1.5
	대전	1,696	1,822	1,868	2.5	4.9
	울산	1,181	1,211	1,148	△5.2	△1.4
	세종 <sup>252)</sup>	-	50	48	△4.1	-
	소계	12,012	12,519	11,963	△4.4	△0.2
9개 도	경기도	12,692	12,843	13,685	6.6	3.8
	강원도	571	608	577	△5.0	0.6
	충청북도	849	863	792	△8.3	△3.4
	충청남도	981	1,008	1,012	0.4	1.5
	전라북도	804	825	756	△8.4	△3.0
	전라남도	412	440	449	2.0	4.4
	경상북도	2,178	2,320	2,139	△7.8	△0.9
	경상남도	1,873	2,001	1,807	△9.7	△1.8
	제주도	263	281	305	8.5	7.7
소계	20,623	21,188	21,521	1.6	2.2	
합계	80,396	82,470	86,490	4.9	3.7	

2018년 지식정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 7만 1,059명으로 전체 종사자의 82.2%로 나타났고, 비정규직은 1만 4,593명으로 16.8%, 파견직은 839명으로 0.9%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, e-learning업은 정규직 종사자 수가 2만 6,247명(83.8%), 비정규직 4,596명(14.6%), 파견직 466명(1.5%)으로 나타났다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공은 정규직 1만 4,946명(91.3%), 비정규직 1,306명(8.0%), 파견직 117명(0.7%)로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 정규직 1만 5,143명(84.5%), 비정규직 2,695명(15.1%), 파견직 74명(0.4%)으로 나타났다. 가상세계 및 가상현실업은 정규직 1만 4,723명(70.4%), 비정규직 5,996명(28.7%), 파견직 182명(0.8%)으로 조사됐다.

252) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장 지식산업

제2장 민간기업

제3장 공공기업

제4장 개인기업

제5장 민간화물

제6장 에니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고업

제9장 컴퓨터서비스

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠산업

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-10-19 지식정보산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (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	2,376	44.8	2,121	40.0	427	8.0	362	6.8	7	0.1	11	0.2	5,304
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	9,385	50.7	6,698	36.2	1,310	7.1	1,073	5.8	39	0.2	16	0.1	18,521
	e-learning 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2,204	41.1	1,670	31.1	717	13.4	387	7.2	212	4.0	176	3.3	5,367
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	971	45.9	821	38.8	93	4.4	227	10.7	3	0.1	2	0.1	2,116
	소계	14,937	47.7	11,310	36.1	2,547	8.1	2,049	6.5	261	0.8	205	0.7	31,308
기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	9,471	57.9	5,475	33.4	684	4.2	622	3.8	66	0.4	51	0.3	16,368
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,495	53.0	5,648	31.5	1,335	7.5	1,360	7.6	37	0.2	37	0.2	17,912
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	373	39.6	213	22.6	251	26.7	102	10.9	2	0.2	1	0.1	942
	스크린골프장 운영업	6,523	34.3	6,875	36.2	3,179	16.7	2,309	12.1	51	0.3	72	0.4	19,010
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	443	58.1	296	38.8	89	11.7	66	8.7	56	7.3	0	0.0	950
	소계	7,339	35.1	7,384	35.3	3,519	16.8	2,477	11.9	109	0.5	73	0.3	20,901
합계		41,242	47.7	29,817	34.5	8,085	9.3	6,508	7.5	474	0.5	365	0.4	86,490

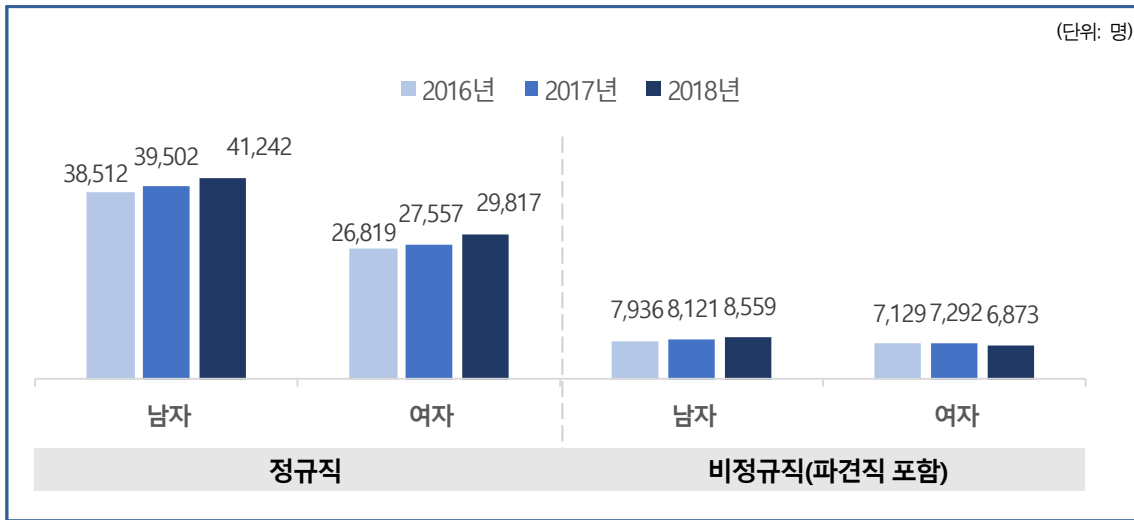
표 3-10-20 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2016년		38,512	47.9	26,819	33.4	7,936	9.9	7,129	8.9	-	-	-	-	80,396
2017년		39,502	47.9	27,557	33.4	7,912	9.6	6,971	8.5	209	0.3	321	0.4	82,470
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
전년대비증감률(%)		4.4	-	8.2	-	2.2	-	△6.6	-	126.6	-	13.7	-	4.9
연평균증감률(%) <sup>253)</sup>		3.5	-	5.4	-	3.8	-	△1.8	-	-	-	-	-	3.7

253) 연평균 증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 4.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.5% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 8.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.4% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 2.2% 증가, 연평균 3.8% 증가했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 6.6% 감소, 연평균 1.8% 감소했다. 파견직 남자 종사자는 전년대비 126.6%, 파견직 여자 종사자는 전년대비 13.7%로 각각 증가했다.

그림 3-10-10 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2018년 지식정보산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3만 4,952명으로 전체 종사자의 40.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 기타(유통)직 종사자 수는 2만 494명(23.7%), 관리직 2만 264명(23.4%), 사업기획직 5,357명(6.2%), 마케팅/홍보직 2,857명(3.3%)으로 조사됐다. 연구개발직은 2,565명(3.0%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-10-21 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년)

업종	직무	종사자 현황(2018년)							합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)		
e-learning업	e-learning 기획업	611	1,217	1,739	239	284	1,214	5,304	
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,349	3,996	7,133	691	598	4,754	18,521	
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	313	1,019	1,984	181	185	1,685	5,367	
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	164	483	813	47	85	523	2,116	
	소계	2,437	6,715	11,670	1,158	1,152	8,176	31,308	
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,322	3,433	5,969	966	881	3,798	16,368	
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,479	3,946	6,794	606	404	4,683	17,912	
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	5	348	158	6	2	423	942	
	스크린골프장 운영업	68	5,657	9,964	97	0	3,224	19,010	
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	47	165	397	25	126	190	950	
	소계	119	6,171	10,518	127	128	3,837	20,901	
합계		5,357	20,264	34,952	2,857	2,565	20,494	86,490	
비중(%)		6.2	23.4	40.4	3.3	3.0	23.7	100.0	

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 직무별 종사자 수가 대체로 증가하고 있다. 관리직은 전년대비 8.2% 증가, 연평균 5.5% 증가, 제작직은 전년대비 17.6% 증가, 연평균 10.0% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년대비 11.4%, 연평균 7.0% 증가했고, 연구개발직은 전년대비 183.8% 증가, 연평균 70.4% 증가했다. 사업 기획직은 전년대비 8.4%, 연평균 3.1% 감소했고, 기타(유통)직은 전년대비 17.1%, 연평균 8.0% 감소했다.

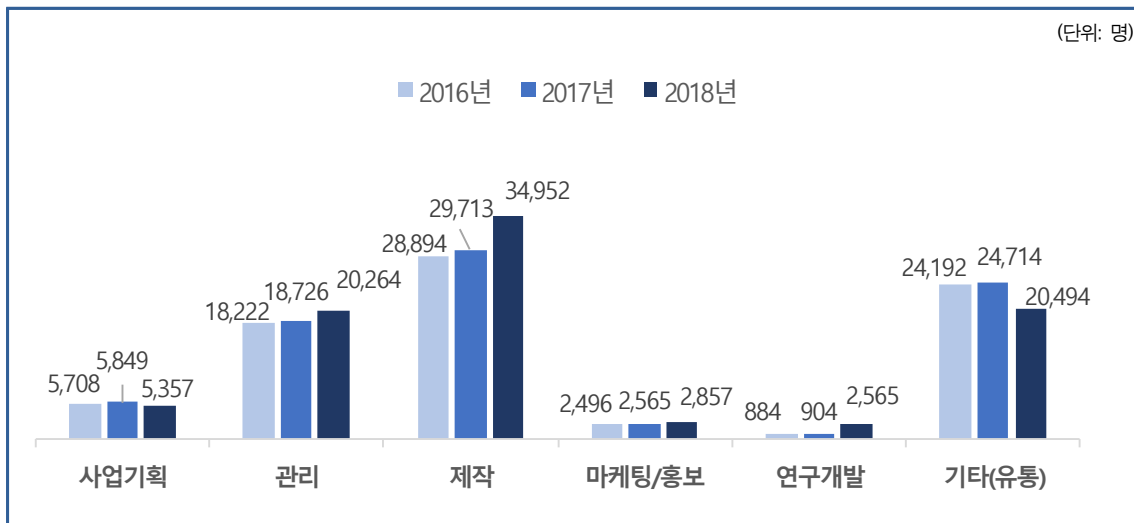
표 3-10-22 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년	5,708	18,222	28,894	2,496	884	24,192	80,396
2017년	5,849	18,726	29,713	2,565	904	24,714	82,470
2018년	5,357	20,264	34,952	2,857	2,565	20,494	86,490
전년대비증감률(%)	△8.4	8.2	17.6	11.4	183.8	△17.1	4.9
연평균증감률(%)	△3.1	5.5	10.0	7.0	70.4	△8.0	3.7

그림 3-10-11 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2018년 지식정보산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 7만 3,244명으로 전체 종사자의 84.7%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 5,851명으로 6.8%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 5,499명으로 6.4%, 대학원 졸업 이상은 1,896명으로 2.2%를 차지했다.

표 3-10-23 | 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	150	347	4,569	239	5,304
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	592	1,363	16,248	318	18,521
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	194	399	4,677	97	5,367
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	95	98	1,825	97	2,116
	소계	1,031	2,207	27,319	751	31,308
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	599	1,190	13,902	678	16,368
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	496	1,092	15,911	414	17,912
	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	56	27	831	28	942
가상세계 및 가상현실업	스크린골프장 운영업	3,287	1,265	14,453	4	19,010
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	31	70	828	21	950
	소계	3,374	1,362	16,112	54	20,901
합계		5,499	5,851	73,244	1,896	86,490
비중(%)		6.4	6.8	84.7	2.2	100.0

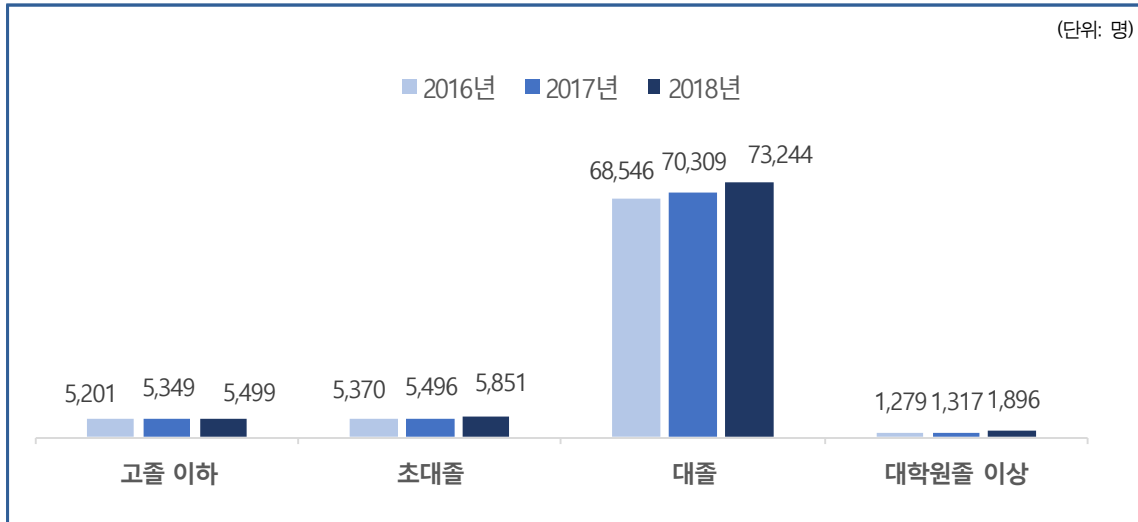
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 2.8% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 2.8% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 6.5% 증가, 연평균 4.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 4.2% 증가, 연평균 3.4% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 44.0% 증가, 연평균 21.8% 증가 추세를 보였다.

표 3-10-24 | 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년		5,201	5,370	68,546	1,279	80,396
2017년		5,349	5,496	70,309	1,317	82,470
2018년		5,499	5,851	73,244	1,896	86,490
전년대비증감률(%)		2.8	6.5	4.2	44.0	4.9
연평균증감률(%)		2.8	4.4	3.4	21.8	3.7

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-10-12 ■ 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 지식정보산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 2만 8,852명으로 전체의 33.4%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2만 4,377명으로 28.2%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1만 9,554명으로 22.6%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 8,406명으로 9.7%를 차지했고, 50세 이상은 5,301명으로 6.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

■ 그림 3-10-13 ■ 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

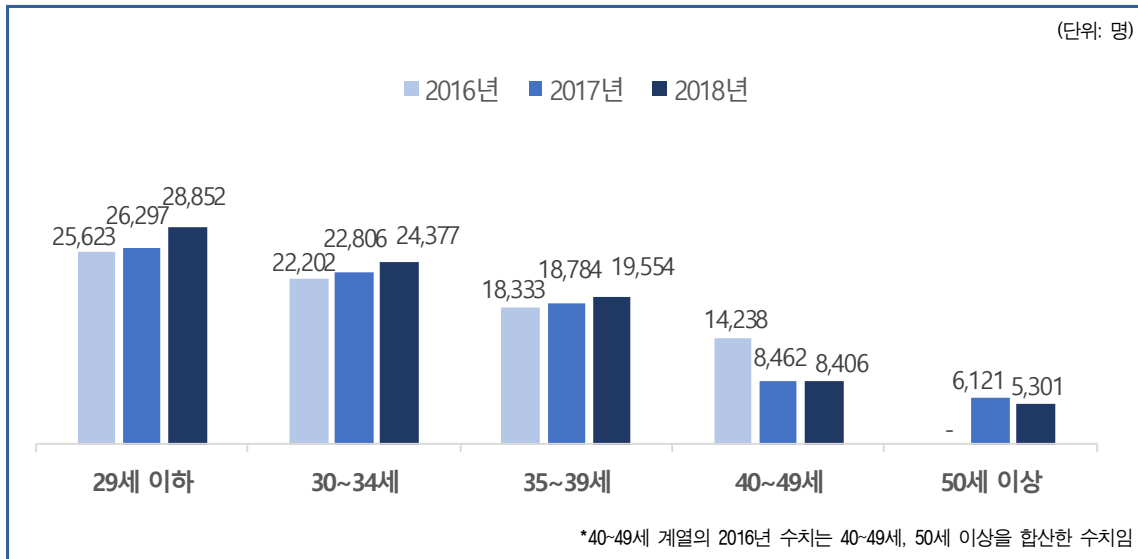


표 3-10-25 | 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	
e-learning업	e-learning 기획업	1,276	1,694	1,309	628	398	5,304
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	4,537	6,238	4,507	2,123	1,115	18,521
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,911	1,725	1,170	381	180	5,367
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	583	684	512	211	126	2,116
소계		8,307	10,341	7,498	3,344	1,818	31,308
기타	데이터베이스 및 온라인정보 제공업	4,671	4,700	4,033	1,926	1,039	16,368
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,195	4,599	4,492	1,666	960	17,912
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	319	245	198	52	127	942
	스크린골프장 운영업	9,101	4,302	3,024	1,283	1,300	19,010
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	260	190	309	135	56	950
소계		9,680	4,737	3,531	1,470	1,484	20,901
합계		28,852	24,377	19,554	8,406	5,301	86,490
비중(%)		33.4	28.2	22.6	9.7	6.1	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 9.7% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 6.1% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 6.9% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 35세 이상 39세 이하의 전년대비 4.1% 증가, 연평균 3.3% 증가했다. 40세 이상 49세 이하의 전년대비 0.7% 감소했으며, 50세 이상은 전년대비 13.4% 감소했다.

표 3-10-26 | 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2016년		25,623	22,202	18,333	14,238		80,396
2017년		26,297	22,806	18,784	8,462	6,121	82,470
2018년		28,852	24,377	19,554	8,406	5,301	86,490
전년대비증감률(%)		9.7	6.9	4.1	△0.7	△13.4	4.9
연평균증감률(%) <sup>254)</sup>		6.1	4.8	3.3	△1.9		3.7

254) 연평균 증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

제1장  
콘텐츠산업  
제2장  
콘텐츠  
제3장  
콘텐츠  
제4장  
콘텐츠  
제5장  
콘텐츠  
제6장  
콘텐츠  
제7장  
콘텐츠  
제8장  
콘텐츠  
제9장  
콘텐츠  
제10장  
콘텐츠  
제11장  
콘텐츠

# 11 콘텐츠솔루션산업

## 제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄

2018년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 2,120개이며 종사자 수는 2만 9,509명인 것으로 나타났다. 매출액은 5조 949억 원이며 부가가치액은 2조 2,831억 원, 부가가치율은 44.8%로 나타났다. 수출액은 2억 1,493만 달러로 나타났으며, 수입액은 1,354만 달러로 조사됐다. 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 2018년 2,120개로 2014년 1,586개보다 534개 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 사업체 수, 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출액, 수입액 모두 지속적으로 증가 추세를 보이고 있다.

2018년 한국 콘텐츠솔루션산업의 전체 시장규모는 전반적으로 증가 추세에 있다. 사업체 수 및 종사자 수는 전년대비 각각 13.2%, 4.4%로 크게 증가하였다. 전년대비 증감률 항목으로 살펴보면 매출액부문은 5.0%로 2017년 5.8%보다 낮아졌으나 부가가치액 2017년 10.5%에서 2018년 17%로 상승하였다. 이는 기업의 내실이 증가하고 있다고 볼 수 있다.

국가별 수출 현황을 살펴보면 유럽을 제외한 다른 국가에서 전반적으로 증가를 보이고 있으나, 전체 수출액의 전년대비 증감률은 다소 둔화('17년 6.9% → '18년 6.7%)되고 있다. 수입액의 급격한 증가와 대비하였을 때 수출액 증감률의 감소 추세는 다각도의 검토가 필요할 것으로 여겨진다.

전체 매출액 대비 수출입액 비중이 낮은 콘텐츠솔루션산업은 국내시장 수요에 의해 영향을 많이 받는 산업으로, 콘텐츠 자체의 경쟁력은 글로벌하게 높아지고 있음에도 불구하고 이를 뒷받침하는 솔루션산업은 글로벌 경쟁력이 높아지지 않고 있다. 이에 콘텐츠뿐만 아니라, 이를 관리하고 유통할 수 있는 플랫폼을 근간으로 한 콘텐츠솔루션산업의 동반성장을 고민해야할 것이다.



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)
2014년	1,586	23,795	3,894,748	1,476,530	37.9	167,860	536
2015년	1,728	25,656	4,311,563	1,602,423	37.2	175,583	544
2016년	1,798	27,374	4,583,549	1,765,582	38.5	188,495	551
2017년	1,872	28,268	4,851,561	1,951,076	40.2	201,508	569
2018년	2,120	29,509	5,094,916	2,283,056	44.8	214,933	13,540
전년대비증감률(%)	13.2	4.4	5.0	17.0	-	6.7	2,279.6
연평균증감률(%)	7.5	5.5	6.9	11.5	-	6.4	124.2

콘텐츠솔루션산업의 2018년 1인당 평균매출액은 1억 7,266만 원이며, 업체당 평균매출액은 24억 326만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업은 1인당 평균매출액이 1억 7,261만 원, 업체당 평균매출액은 24억 909만 원으로 조사됐다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 1인당 평균매출액이 1억 7,331만 원, 업체당 평균매출액은 23억 1,963만 원으로 나타났다.

표 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2018년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작물	302	5,451	626,993	2,076	115
	콘텐츠보호	84	2,361	270,809	3,224	115
	모바일솔루션	334	7,191	1,566,780	4,691	218
	과금/결제	79	2,189	609,190	7,711	278
	콘텐츠관리시스템(CMS)	146	2,307	246,538	1,689	107
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	66	1,249	245,252	3,716	196
	기타 콘텐츠 솔루션	971	6,914	1,209,244	1,245	175
	소계	1,982	27,662	4,774,807	2,409	173
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	138	1,847	320,109	2,320	173
전체		2,120	29,509	5,094,916	2,403	173

제3분 콘텐츠솔루션업 통계조사사업별 결과

제1장  
일반산업

제2장  
제조업

제3장  
서비스업

제4장  
제조업

제5장  
제조업

제6장  
제조업

제7장  
제조업

제8장  
제조업

제9장  
제조업

제10장  
제조업

제11장  
제조업

**제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황**

2018년 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 2,120개로 2017년 1,872개에서 13.2% 증가했다. 업종별로 보면, 기타 콘텐츠 솔루션 사업체 수가 971개(45.8%)로 가장 높은 비중을 차지했으며, 모바일솔루션 사업체 수가 334개(15.8%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했다. 저작물 사업체 수가 302개(14.2%), 콘텐츠관리시스템(CMS) 사업체 수가 146개(6.9%), 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업의 사업체 수는 138개(6.5%)였으며, 그 외의 사업체 수는 전체의 5.0% 미만으로 나타났다. 증감률을 보면, 저작물이 전년 대비 179.6% 증가하여 가장 큰 증가 추세를 보였으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 68.0% 증가하였다. 기타 콘텐츠 솔루션은 전년대비 2.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.1% 증가하였다.

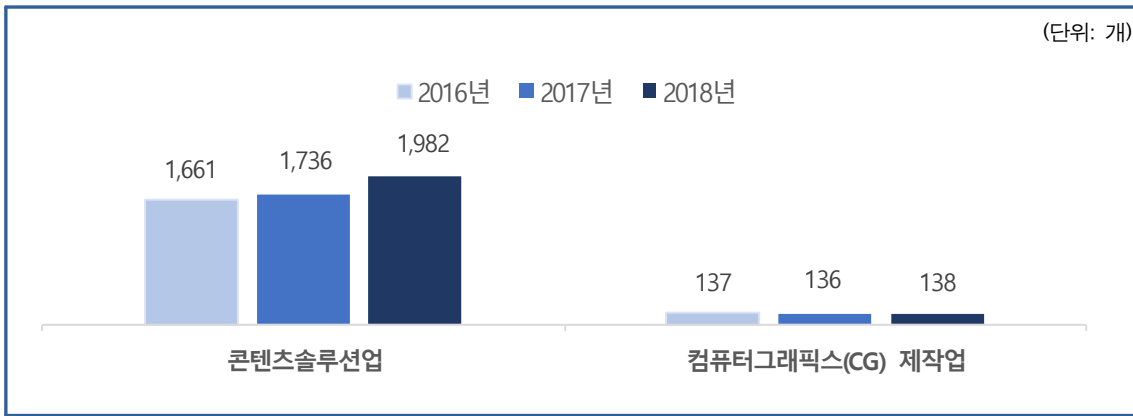
콘텐츠솔루션산업은 콘텐츠를 기반으로 동반성장하는 특성을 가지고 있으며, 이에 따라 관련 산업의 사업체 수는 증가한다. 전체 콘텐츠산업의 사업체 수 대비 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 2.0%를 차지하고 있고, 전체 사업체 수의 변동이 크지 않은 수준으로 꾸준히 증가를 보여 왔다. 콘텐츠솔루션산업 내 업종별로 봤을 때, 2018년에는 저작물 산업의 사업체 수의 증가가 전년대비 약 2배 정도로 다른 업종에 비해 큰 폭으로 증가하고 있음을 알 수 있다. 이에 반해 다른 업종별들은 비슷한 수준으로 유지되고 있어 전체 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 저작물 산업에 의해 큰 영향을 받고 있는 것으로 보인다.

표 3-11-3 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	107	108	302	14.2	179.6	68.0
	콘텐츠보호	72	80	84	4.0	5.0	8.0
	모바일솔루션	337	313	334	15.8	6.7	△0.4
	과금/결제	75	76	79	3.7	3.9	2.6
	콘텐츠관리시스템(CMS)	153	146	146	6.9	△0.0	△2.3
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	71	61	66	3.1	8.2	△3.6
	기타 콘텐츠 솔루션	846	952	971	45.8	2.0	7.1
	소계	1,661	1,736	1,982	93.5	14.2	9.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	137	136	138	6.5	1.5	0.4
합계		1,798	1,872	2,120	100.0	13.2	8.6

【그림 3-11-1】 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2018년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,373개로 전체의 64.8%로 절반 이상을 차지했고, 전년대비 12.2% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.8% 증가했다. 7개 광역시의 2018년 콘텐츠솔루션 사업체 수는 292개로 전체 사업체의 13.8%를 차지했고, 전년대비 13.6% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 8.9% 증가했다. 9개 도 사업체 수는 455개로 전체의 21.5%를 차지했고, 전년대비 16.4% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 7.7% 증가했다. 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 332개로 전체의 15.7%를 차지해 가장 높게 나타났다.

【표 3-11-4】 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2018년)

(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			
7개시	서울	187	56	210	54	98	40	642	86	1,373	64.8
	부산	11	2	6	2	4	3	35	7	70	3.3
	대구	9	1	14	2	4	-	22	3	55	2.6
	인천	8	2	7	1	2	1	16	4	41	1.9
	광주	6	1	4	1	1	1	7	4	25	1.2
	대전	11	3	7	-	10	4	43	7	85	4.0
	울산	3	-	2	-	-	1	7	3	16	0.8
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0.0
	소계	48	9	40	6	21	10	130	28	292	13.8
9개도	경기도	41	18	63	16	19	12	148	15	332	15.7
	강원도	4	-	8	-	1	1	6	4	24	1.1
	충청북도	5	-	3	-	-	-	6	1	15	0.7
	충청남도	-	-	-	2	1	-	6	2	11	0.5
	전라북도	3	-	3	-	3	-	6	-	15	0.7
	전라남도	1	-	-	-	-	1	3	-	5	0.2
	경상북도	5	-	6	-	1	-	5	-	17	0.8
	경상남도	8	1	-	1	1	-	14	1	26	1.2
	제주도	-	-	1	-	1	2	5	1	10	0.5
소계	67	19	84	19	27	16	199	24	455	21.5	
합계	302	84	334	79	146	66	971	138	2,120	100.0	

제3부 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과  
제1장 콘텐츠산업  
제2장 콘텐츠산업  
제3장 음악산업  
제4장 게임산업  
제5장 영화산업  
제6장 애니메이션산업  
제7장 방송산업  
제8장 광고산업  
제9장 캐릭터산업  
제10장 지식정보산업  
제11장 콘텐츠솔루션산업

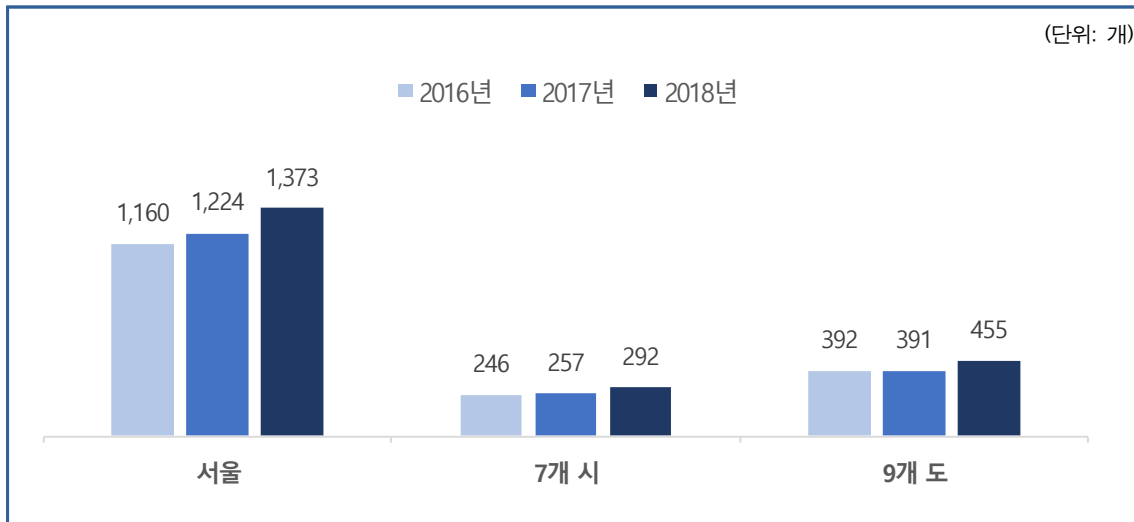
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

표 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	1,160	1,224	1,373	12.2	8.8
	부산	68	67	70	4.5	1.5
	대구	53	47	55	17.0	1.9
	인천	33	38	41	7.9	11.5
	광주	28	19	25	31.6	△5.5
	대전	57	76	85	11.8	22.1
	울산	7	9	16	77.8	51.2
	세종 <sup>255)</sup>	-	1	0	△100.0	-
	소계	246	257	292	13.6	8.9
	9개 도	경기도	304	281	332	18.1
강원도		20	23	24	4.3	9.5
충청북도		10	9	15	66.7	22.5
충청남도		9	11	11	0.0	10.6
전라북도		13	13	15	15.4	7.4
전라남도		4	4	5	25.0	11.8
경상북도		11	17	17	0.0	24.3
경상남도		13	23	26	13.0	41.4
제주도		8	10	10	0.0	11.8
소계		392	391	455	16.4	7.7
합계	1,798	1,872	2,120	13.2	8.6	

그림 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



255) 2016년 세종시 소재 사업체 수는 충청남도에 포함

### 제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

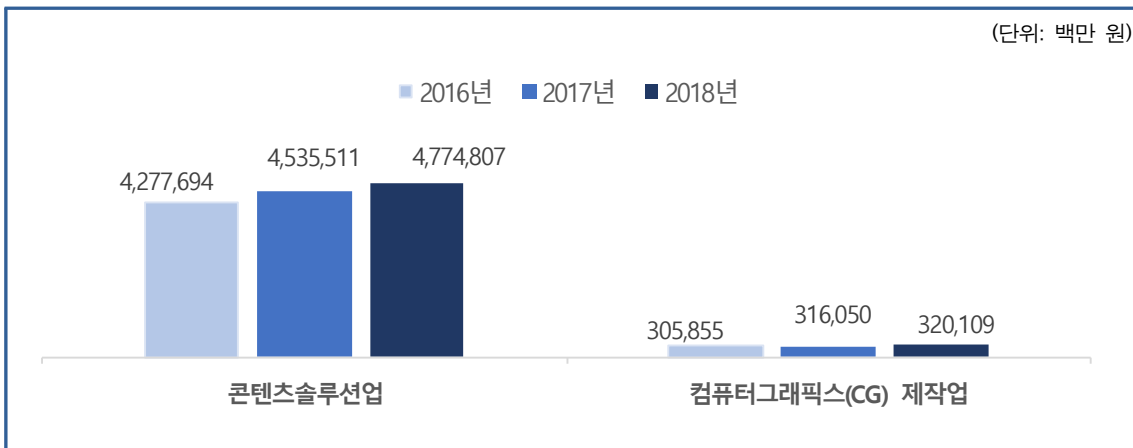
2014년부터 2018년까지의 콘텐츠솔루션산업의 연평균 매출액 증가율은 6.9%로 같은 기간 전체 콘텐츠산업의 평균매출액 증가율(5.9%)보다는 높으나, 전년대비 증감률에서는 낮아졌다('17년 5.8% → '18년 5.0%), 소분류로 보면 콘텐츠보호, 콘텐츠전송네트워크와 기타 부분을 제외한 전 분야에서 전년대비 증감률이 감소하였다. 특히 과금/결제 부분의 증가율 감소('17년 7.7% → '18년 1.6%)가 크게 나타났다.

2018년 콘텐츠솔루션산업의 총 매출액은 5조 949억 원으로 조사됐다. 이는 전년대비 5.0% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.4% 증가한 것이다. 중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 매출액은 4조 7,748억 원으로 전체 매출액의 93.7%를 차지하였다. 다음으로 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 3,201억 원(6.3%)으로 나타났다. 증감률을 보면 콘텐츠솔루션업 매출액은 2016년 4조 2,777억 원에서 2018년 4조 7,748억 원으로 연평균 5.7% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만 원)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	554,220	596,363	626,993	12.3	5.1	6.4
	콘텐츠보호	244,225	253,983	270,809	5.3	6.6	5.3
	모바일솔루션	1,428,224	1,512,109	1,566,780	30.8	3.6	4.7
	과금/결제	556,427	599,411	609,190	12.0	1.6	4.6
	콘텐츠관리시스템(CMS)	218,436	235,840	246,538	4.8	4.5	6.2
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	218,420	227,107	245,252	4.8	8.0	6.0
	기타 콘텐츠 솔루션	1,057,742	1,110,697	1,209,244	23.7	8.9	6.9
	소계	4,277,694	4,535,511	4,774,807	93.7	5.3	5.7
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	305,855	316,050	320,109	6.3	1.3	2.3
합계		4,583,549	4,851,561	5,094,916	100.0	5.0	5.4

그림 3-11-3 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 3조 8,360억 원(75.3%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 7,762억 원(15.2%), 부산 939억 원(1.8%), 대구 878억 원(1.7%), 광주 649억 원(1.3%), 인천 595억 원(1.2%), 대전 587억 원(1.2%) 순으로 나타났다. 경상북도의 매출액은 24억 원(0.0%)으로 세종과 전라남도 2억 원 (0.0%)를 제외하면 전국에서 가장 낮았다.

증감률을 보면 2018년 서울의 매출액은 전년대비 5.1% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 5.4% 증가했다. 7개 광역시의 매출액은 전년대비 0.5% 감소, 연평균 3.1% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년대비 7.4% 증가, 연평균 6.6% 증가했다.

지역별 매출액을 살펴보면, 가장 큰 비중을 차지하고 있는 서울과 경기도의 증가에 비해 다른 지역에서는 전반적으로 감소했다. 지역별로 사업체 수는 증가하고 있으나, 매출액이 감소하는 지역이 많은 상황은 해당 산업의 수도권 집중이라는 문제를 보여주고 있다.

표 3-11-7 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2018년)

(단위: 백만 원)

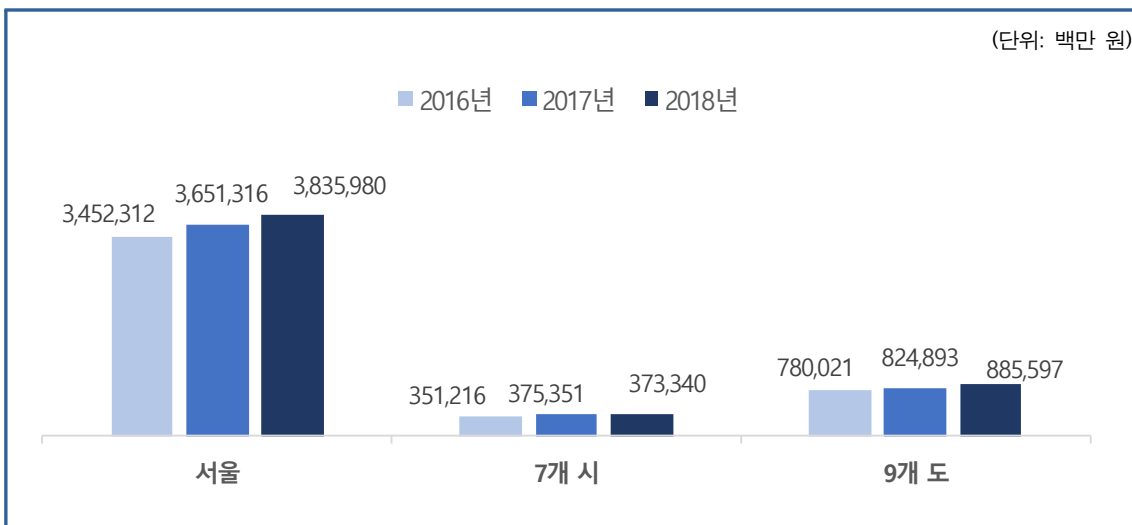
지역	업종	콘텐츠솔루션업							컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업	합계	비중 (%)
		저작물	콘텐츠 보호	모바일 솔루션	과금/ 결제	콘텐츠 관리시스템 (CMS)	콘텐츠 전송네트워크 (CDN)	기타 콘텐츠 솔루션	컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업		
7개시	서울	461,095	251,602	1,241,106	459,711	206,963	151,670	896,879	166,953	3,835,980	75.3
	부산	28,625	-	9,581	4,915	1,117	-	49,603	56	93,897	1.8
	대구	19,504	-	49,887	5,395	-	-	12,830	203	87,820	1.7
	인천	10,271	-	15,907	-	-	8,353	17,622	7,322	59,475	1.2
	광주	13,000	-	5,992	18,546	8,293	3,799	8,116	7,185	64,931	1.3
	대전	14,237	3,307	1,139	-	12,621	1,382	23,160	2,895	58,742	1.2
	울산	6,654	-	276	-	-	1,054	92	399	8,475	0.2
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0.0
	소계	92,291	3,307	82,782	28,856	22,031	14,588	111,424	18,061	373,340	7.3
9개도	경기도	62,893	14,495	227,945	120,624	17,084	76,331	131,393	125,418	776,183	15.2
	강원도	2,257	-	7,104	-	460	2,602	1,536	6,053	20,012	0.4
	충청북도	2,048	-	7,278	-	-	-	35,605	2,179	47,110	0.9
	충청남도	-	-	-	-	-	-	5,894	1,444	7,338	0.1
	전라북도	886	-	351	-	-	-	14,618	-	15,854	0.3
	전라남도	91	-	-	-	-	60	2	-	153	0.0
	경상북도	1,566	-	-	-	-	-	787	-	2,353	0.0
	경상남도	3,865	1,405	-	-	-	-	7,127	-	12,398	0.2
	제주도	-	-	216	-	-	-	3,979	-	4,195	0.1
	소계	73,606	15,900	242,893	120,624	17,544	78,993	200,942	135,095	885,597	17.4
	합계	626,993	270,809	1,566,780	609,190	246,538	245,252	1,209,244	320,109	5,094,916	100.0

표 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균증감률(%)
7개시	서울	3,452,312	3,651,316	3,835,980	5.1	5.4
	부산	87,808	94,204	93,897	△0.3	3.4
	대구	75,761	80,598	87,820	9.0	7.7
	인천	57,587	61,191	59,475	△2.8	1.6
	광주	66,760	70,996	64,931	△8.5	△1.4
	대전	55,742	60,023	58,742	△2.1	2.7
	울산	7,558	8,117	8,475	4.4	5.9
	세종 <sup>256)</sup>	-	221	0	△100.0	-
소계	351,216	375,351	373,340	△0.5	3.1	
9개도	경기도	676,285	714,686	776,183	8.6	7.1
	강원도	18,621	19,998	20,012	0.1	3.7
	충청북도	43,993	46,895	47,110	0.5	3.5
	충청남도	6,411	6,895	7,338	6.4	7.0
	전라북도	16,639	17,284	15,854	△8.3	△2.4
	전라남도	150	154	153	△0.6	1.0
	경상북도	2,461	2,504	2,353	△6.0	△2.2
	경상남도	11,752	12,584	12,398	△1.5	2.7
	제주도	3,709	3,894	4,195	7.7	6.3
	소계	780,021	824,893	885,597	7.4	6.6
합계	4,583,549	4,851,561	5,094,916	5.0	5.4	

그림 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황



256) 2016년 세종시 소재 사업체 매출액은 충청남도에 포함

### 제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

2018년 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 2조 2,831억 원으로 전년대비 17.0% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 13.7% 증가했다. 부가가치율은 44.8%로 나타났다.

부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1조 6,503억 원(72.3%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 2017년도 인건비 1조 4,246억 원보다 15.8% 증가한 수치이다. 경상이익은 2,988억 원(13.1%)으로 전년대비 49.9% 증가했고, 연평균 30.2% 증가했다. 순금융비용은 655억 원(2.9%)으로 전년대비 38.4% 감소했고, 연평균 15.7% 감소했다. 감가상각비는 1,327억 원(5.8%)으로 전년대비 30.7% 증가했고, 연평균 16.3% 증가했다. 임차료는 932억 원(4.1%)으로 전년대비 8.7% 증가했고, 연평균 18.5% 증가했다. 조세공과는 425억 원(1.9%)으로 전년대비 26.9% 증가했고, 연평균 19.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2018년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔루션산업	5,094,916	2,283,056	44.8	298,835	1,650,318	65,468	132,748	93,176	42,511
부가가치액 대비 비중(%)				13.1	72.3	2.9	5.8	4.1	1.9
매출액 대비 비중(%)				5.9	32.4	1.3	2.6	1.8	0.8

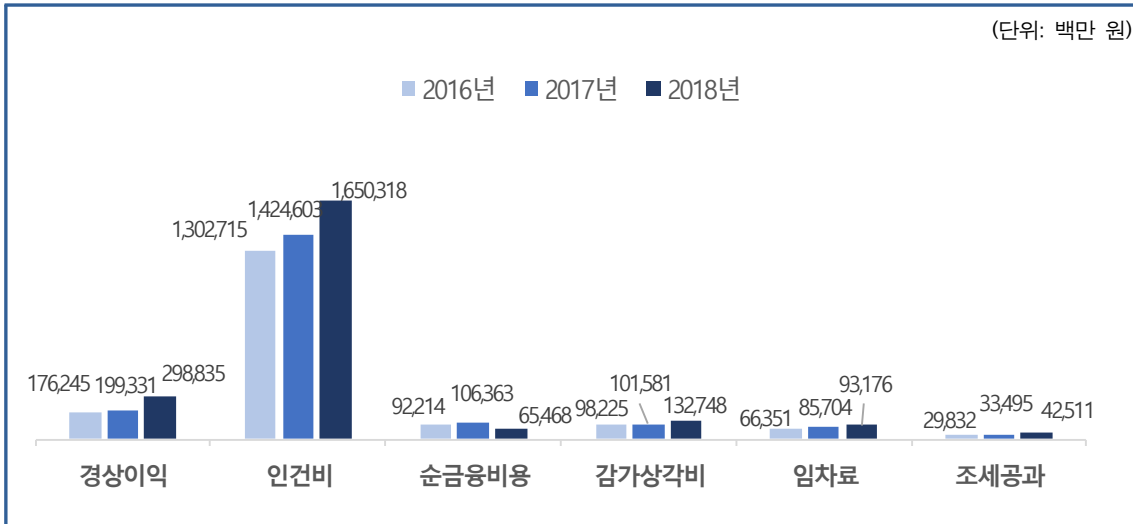
표 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2016년		176,245	1,302,715	92,214	98,225	66,351	29,832	1,765,582
2017년		199,331	1,424,603	106,363	101,581	85,704	33,495	1,951,076
2018년		298,835	1,650,318	65,468	132,748	93,176	42,511	2,283,056
전년대비증감률(%)		49.9	15.8	△38.4	30.7	8.7	26.9	17.0
연평균증감률(%)		30.2	12.6	△15.7	16.3	18.5	19.4	13.7



그림 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



**제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황**

2018년 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 2억 1,493만 달러로 전년대비 6.7% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 6.8% 증가한 것으로 나타났다. 2018년 콘텐츠솔루션산업의 수입액은 1,354만 달러로 전년대비 2,279.6% 증가했으며, 2016년에서 2018년까지 연평균 395.7% 증가한 것으로 나타났다.

전체 콘텐츠산업의 전년대비 수출액 증가율 9.1% 와 비교하였을 때, 콘텐츠솔루션산업의 전년대비 증가율은 6.7%로 상대적으로 낮으며, 전체 콘텐츠산업에서 차지하는 비중 또한 2.2%로 절대적으로 낮다. 이는 국내 콘텐츠산업 중 게임이 차지하고 있는 비중이 66.7% 이고 다른 콘텐츠 세분류 산업들이 한 자릿수에 있는 편향된 수출산업 구조를 가지고 있기 때문이다 .

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

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	188,495	201,508	214,933	6.7	6.8
수입액	551	569	13,540	2,279.6	395.7
수출입 차액	187,944	200,939	201,393	0.2	3.5

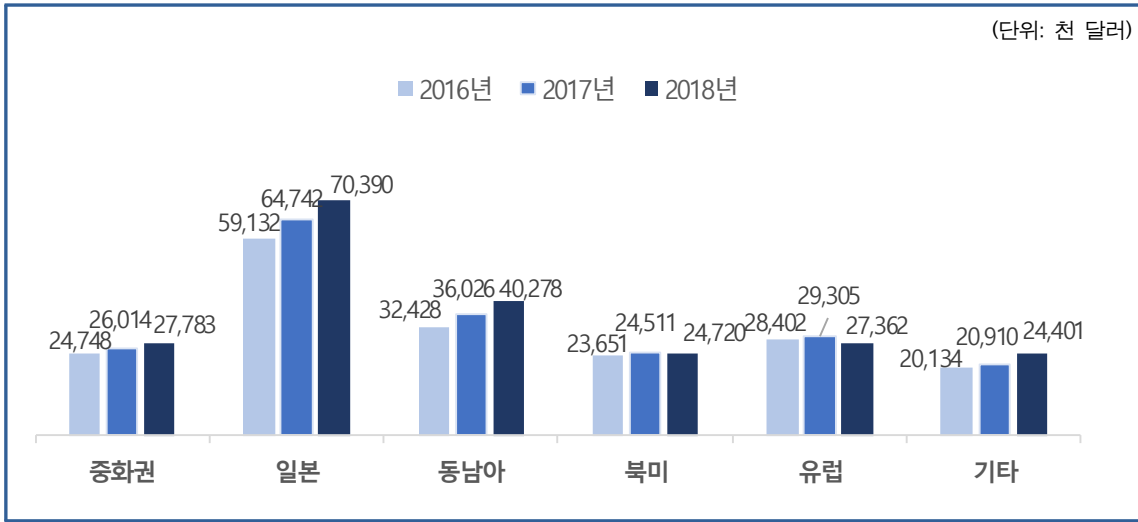
2018년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본으로 7,039만 달러를 수출해 전체 수출액의 32.7%를 차지했다. 다음으로 동남아에 4,028만 달러(18.7%), 중국에 2,778만 달러(12.9%), 유럽에 2,736만 달러(12.7%), 북미에 2,472만 달러(11.5%)를 수출한 것으로 조사됐다. 2018년 국내 콘텐츠솔루션산업의 수출액은 전년대비 6.7% 증가했으며, 2016년부터 2018년까지 연평균 6.8% 증가했다.

【 표 3-11-12 】 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황 (단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>257)</sup>		24,748	26,014	27,783	12.9	6.8	6.0
일본		59,132	64,742	70,390	32.7	8.7	9.1
동남아		32,428	36,026	40,278	18.7	11.8	11.4
북미		23,651	24,511	24,720	11.5	0.9	2.2
유럽		28,402	29,305	27,362	12.7	△6.6	△1.8
기타		20,134	20,910	24,401	11.4	16.7	10.1
합계		188,495	201,508	214,933	100.0	6.7	6.8

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

그림 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 지역별 수출액 현황



제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

2018년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 1,260만 달러 (93.1%)를 수입해 대부분의 수입이 북미로부터 이루어지는 것으로 나타났다. 중화권에서 1.5만 달러(0.1%), 일본에서 4.3만 달러(0.3%), 동남아에서 4.1만 달러(0.3%), 유럽에서 2.7만 달러(0.2%), 기타 지역에서 81만 달러(6.0%)를 수입한 것으로 나타났다.

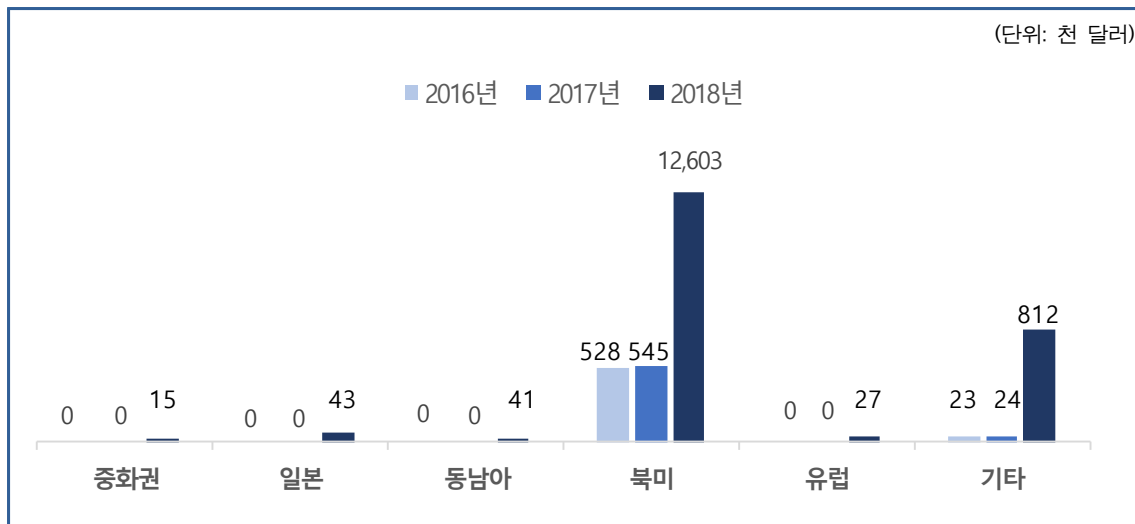
표 3-11-13 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중화권 <sup>258)</sup>		-	-	15	0.1	-	-
일본		-	-	43	0.3	-	-
동남아		-	-	41	0.3	-	-
북미		528	545	12,603	93.1	2,212.5	388.6
유럽		-	-	27	0.2	-	-
기타		23	24	812	6.0	3,283.3	494.2
합계		551	569	13,540	100.0	2,279.7	395.7

그림 3-11-7 콘텐츠솔루션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)



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

2018년 콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 35.4%로 가장 많았고, 다음으로 국내 에이전트 활용 25.8%, 해외 유통사 접촉 24.2%, 해외 전시회 및 행사참여 14.6% 순으로 나타났다.

표 3-11-14 콘텐츠솔루션산업 해외 수출방법 (단위: %)

해외 수출방법	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)	
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	15.8	14.4	14.6	0.2
	해외 유통사 접촉	34.9	35.8	24.2	△11.6
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	-	-	-	-
간접 수출	국내 에이전트 활용	12.4	14.6	25.8	11.2
	해외 에이전트 활용	36.9	35.2	35.4	0.2
기타	-	-	-	-	
합계	100.0	100.0	100.0	-	

2018년 콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태를 보면 완제품 수출이 78.6%로 전년대비 0.6%p 증가했으며, LICENSE 수출은 13.8%로 전년대비 2.9%p 감소한 것으로 나타났다. 기술 서비스 수출은 7.6%로 전년대비 2.3%p 증가한 것으로 나타났다.

표 3-11-15 콘텐츠솔루션산업 해외 진출형태 (단위: %)

해외 진출형태	2016년	2017년	2018년	전년대비증감(%p)
완제품수출	77.8	78.0	78.6	0.6
LICENSE	17.0	16.7	13.8	△2.9
OEM 수출	-	-	-	-
기술 서비스	5.2	5.3	7.6	2.3
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

2018년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수는 총 2만 9,509명으로 전년대비 4.4% 증가했고, 2016년부터 2018년까지 연평균 3.8% 증가했다.

중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 종사자 수는 2만 7,662명으로 전체 종사자 중 93.7%를 차지했고 전년대비 4.5% 증가했으며, 연평균 3.9% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 수는 1,847명으로 6.3%의 비중으로 전년대비 3.1% 증가, 연평균 2.4% 증가했다.

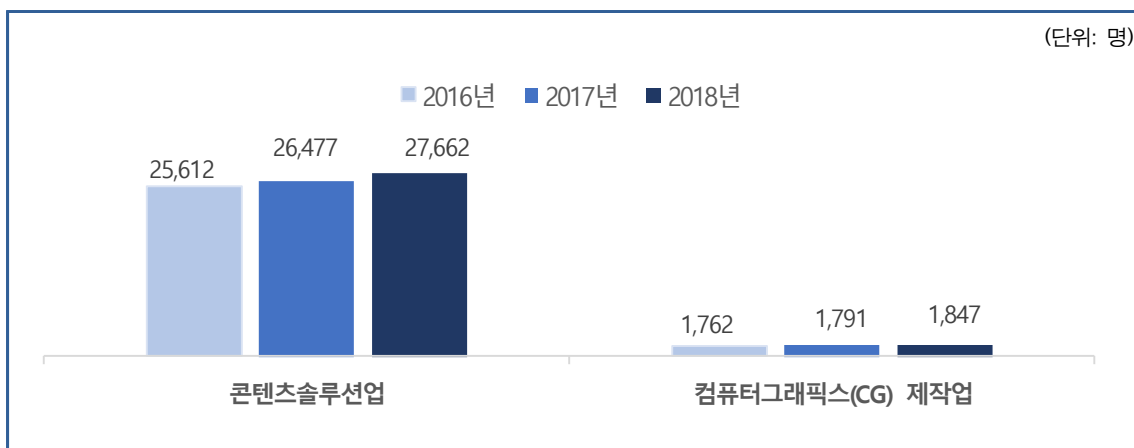
전체 콘텐츠산업 내 콘텐츠솔루션산업 종사자의 비중은 4.4%로 낮은 수준이며, 전년대비 종사자의 증가율은 4.4%로 전체 콘텐츠산업의 3.5% 보다는 높은 수준을 보이고 있다. 최근 3년 동안 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수 증가율(8.6%)과 비교해 봤을 때 종사자 증가율이 낮게 나타나고 있어, 산업의 외향은 증가하고 있으나, 실질적인 일자리는 증가하지 않는 것으로 보인다. 소분류별로 봤을 때, 가장 큰 비중을 차지하고 있는 모바일솔루션분야와 콘텐츠관리솔루션, 콘텐츠전송네트워크 부문의 종사자 수 증가율이 전년대비 낮아지고 있다.

표 3-11-16 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	2016년	2017년	2018년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	5,022	5,175	5,451	18.5	5.3	4.2
	콘텐츠보호	2,242	2,289	2,361	8.0	3.1	2.6
	모바일솔루션	6,928	7,071	7,191	24.4	1.7	1.9
	과금/결제	1,978	2,068	2,189	7.4	5.8	5.2
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,063	2,227	2,307	7.8	3.6	5.7
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,102	1,182	1,249	4.2	5.6	6.4
	기타 콘텐츠 솔루션	6,277	6,464	6,914	23.4	7.0	5.0
	소계	25,612	26,477	27,662	93.7	4.5	3.9
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,762	1,791	1,847	6.3	3.1	2.4
합계		27,374	28,268	29,509	100.0	4.4	3.8

그림 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황



2018년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 2,002명으로 전체의 74.6%를 차지했다. 이는 전년대비 4.0% 증가한 것이며, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.2% 증가했다. 7개 광역시의 종사자 수는 2,270명으로 전체 종사자 수의 7.7%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 5,236명으로 17.7%를 차지했다. 7개 시 중에서는 부산의 종사자 수가 633명(2.1%)으로 가장 많았으며, 9개 도에서는 경기도의 종사자 수가 4,651명(15.8%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 나타냈다.

표 3-11-17 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2018년) (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			컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업
7개시	서울	3,666	2,239	5,475	1,719	1,965	834	4,857	1,248	22,002	74.6
	부산	254	-	100	6	24	-	247	2	633	2.1
	대구	165	-	196	21	-	-	66	3	450	1.5
	인천	127	-	87	-	-	24	104	62	404	1.4
	광주	86	-	41	64	34	17	65	48	356	1.2
	대전	80	12	34	-	68	5	136	15	351	1.2
	울산	24	-	6	-	-	22	8	16	77	0.3
	세종	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
소계	736	12	465	91	126	69	625	146	2,270	7.7	
9개도	경기도	891	101	1,142	378	210	331	1,212	386	4,651	15.8
	강원도	14	-	37	-	6	7	18	21	102	0.3
	충청북도	45	-	41	-	-	-	41	21	148	0.5
	충청남도	-	-	-	-	-	-	16	21	37	0.1
	전라북도	32	-	18	-	-	-	89	-	139	0.5
	전라남도	3	-	-	-	-	8	2	-	14	0.0
	경상북도	20	-	-	-	-	-	6	-	26	0.1
	경상남도	46	9	-	-	-	-	38	5	98	0.3
	제주도	-	-	13	-	-	-	9	-	22	0.1
	소계	1,050	109	1,251	378	216	346	1,432	454	5,236	17.7
	합계	5,451	2,361	7,191	2,189	2,307	1,249	6,914	1,847	29,509	100.0

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

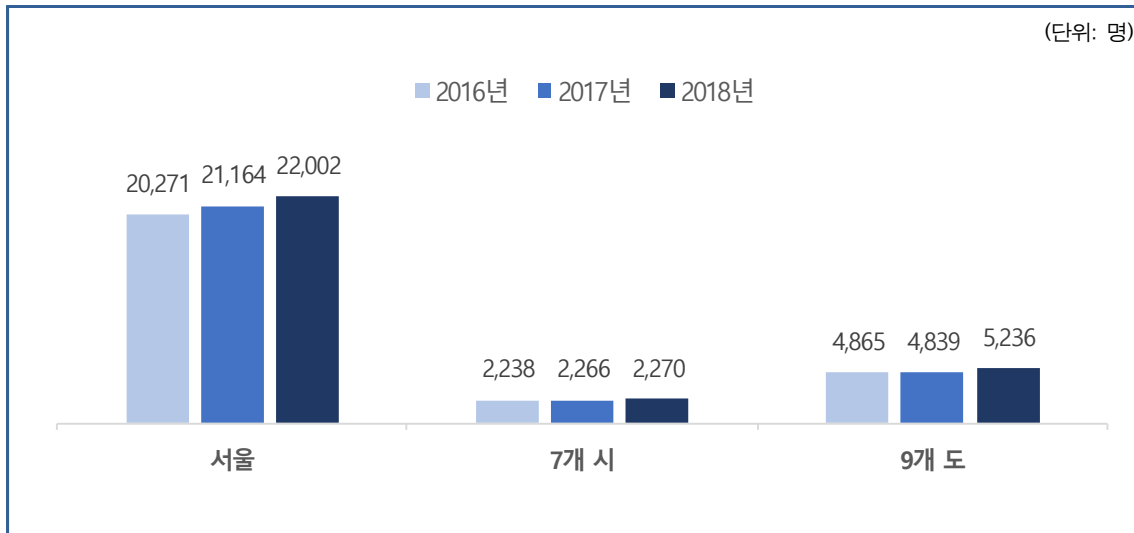
표 3-11-18 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7 개 시	서울	20,271	21,164	22,002	4.0	4.2
	부산	626	633	633	△0.0	0.5
	대구	431	417	450	8.0	2.2
	인천	399	434	404	△7.0	0.6
	광주	410	381	356	△6.6	△6.9
	대전	304	327	351	7.2	7.4
	울산	68	73	77	5.9	6.6
	세종 <sup>259)</sup>	-	1	-	△100.0	-
	소계	2,238	2,266	2,270	0.2	0.7
	9 개 도	경기도	4,306	4,258	4,651	9.2
강원도		87	93	102	9.6	8.3
충청북도		145	142	148	3.9	0.9
충청남도		31	33	37	10.8	8.6
전라북도		149	153	139	△9.1	△3.4
전라남도		12	12	14	16.1	7.8
경상북도		25	27	26	△2.2	2.8
경상남도		92	99	98	△1.4	3.0
제주도		18	20	22	10.0	10.6
소계		4,865	4,839	5,236	8.2	3.7
합계	27,374	28,268	29,509	4.4	3.8	

그림 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



259) 2016년 세종시 소재 사업체 종사자 수는 충청남도에 포함



2018년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 2만 6,353명으로 전체 종사자의 89.4%로 나타났고, 비정규직은 3,114명으로 10.6%, 파견직은 42명으로 0.2%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업은 정규직 종사자 수가 2만 4,775명(89.5%), 비정규직 2,850명(10.3%), 파견직 36명(0.1%)으로 나타났고, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 정규직 1,578명(85.4%), 비정규직 263명(14.2%), 파견직 6명(0.3%)로 조사됐다.

【 표 3-11-19 】 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	고용형태/성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
콘텐츠 솔루션업	저작물	2,462	45.2	2,338	42.9	349	6.4	294	5.4	5	0.1	3	0.1	5,451
	콘텐츠보호	1,046	44.3	849	36.0	226	9.6	239	10.1	-	-	-	-	2,361
	모바일솔루션	2,527	35.1	3,862	53.7	469	6.5	328	4.6	4	0.1	1	0.0	7,191
	과금/결제	1,083	49.5	876	40.0	117	5.3	111	5.1	1	0.0	1	0.0	2,189
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,267	54.9	858	37.2	93	4.0	87	3.8	1	0.1	1	0.0	2,307
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	777	62.2	284	22.7	103	8.2	82	6.6	1	0.1	2	0.2	1,249
	기타 콘텐츠 솔루션	4,177	60.4	2,368	34.3	185	2.7	168	2.4	11	0.2	5	0.1	6,914
	소계	13,340	48.2	11,435	41.3	1,541	5.6	1,309	4.7	22	0.1	14	0.0	27,662
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	958	51.9	620	33.5	139	7.5	124	6.7	2	0.1	4	0.2	1,847
	합계	14,298	48.5	12,055	40.9	1,680	5.7	1,434	4.9	24	0.1	18	0.1	29,509

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년대비 5.6% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.5% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년대비 5.5% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 4.2% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년대비 4.1% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.4% 감소했다. 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 4.7% 감소, 2016년부터 2018년까지 연평균 0.6% 감소했다. 파견직 남자 종사자 수는 전년대비 121.7% 증가, 파견직 여자 종사자 수는 전년대비 38.5% 감소했다.

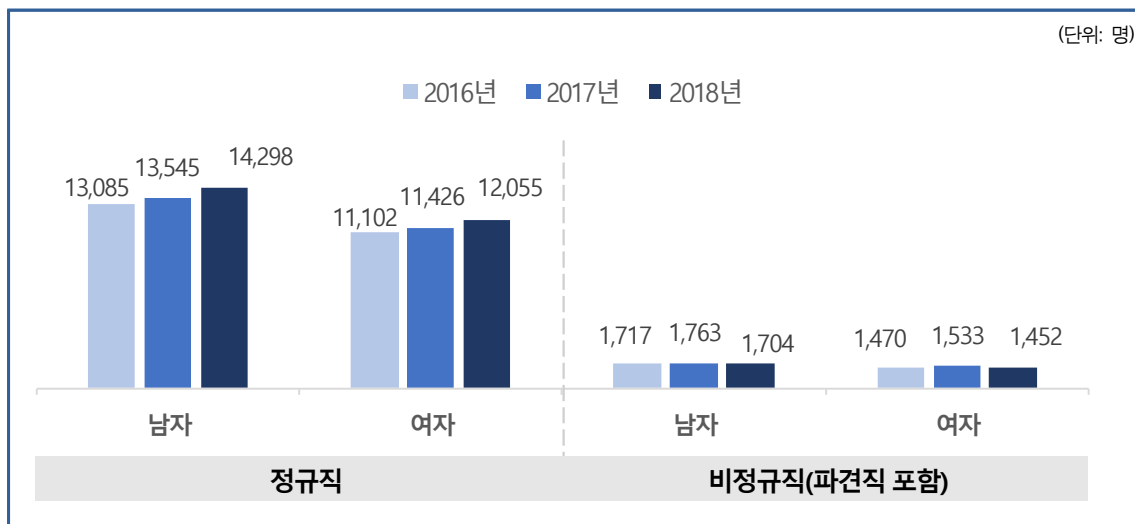
표 3-11-20 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태 / 성		정규직				비정규직				파견직				합계
			남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)			
2016년	13,085	47.8	11,102	40.6	1,717	6.3	1,470	5.4	-	-	-	-	27,374		
2017년	13,545	47.9	11,426	40.4	1,752	6.2	1,504	5.3	11	0.0	29	0.1	28,268		
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		
전년대비증감률 (%)	5.6	-	5.5	-	△4.1	-	△4.7	-	121.7	-	△38.5	-	4.4		
연평균증감률 (%) <sup>260)</sup>	4.5	-	4.2	-	△0.4	-	△0.6	-	-	-	-	-	3.8		

그림 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



260) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40~49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

2018년 콘텐츠솔루션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 1만 9,493명으로 전체 종사자의 66.1%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 3,604명(12.2%), 사업기획직 3,285명(11.1%), 연구개발직은 1,156명(3.9%), 기타(유통)직은 1,148명(3.9%)으로 나타났다. 마케팅/홍보직은 822명(2.8%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-11-21 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	직무	종사자 현황						
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	686	747	3,904	22	59	34	5,451
	콘텐츠보호	174	262	1,603	245	42	34	2,361
	모바일솔루션	802	822	5,199	105	148	115	7,191
	과금/결제	163	360	1,527	70	27	42	2,189
	콘텐츠관리시스템(CMS)	201	293	1,638	67	72	36	2,307
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	138	151	804	25	63	68	1,249
	기타 콘텐츠 솔루션	914	795	3,494	249	691	772	6,914
	소계	3,078	3,429	18,169	783	1,102	1,101	27,662
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	208	175	1,324	39	55	47	1,847
합계		3,285	3,604	19,493	822	1,156	1,148	29,509
비중(%)		11.1	12.2	66.1	2.8	3.9	3.9	100.0

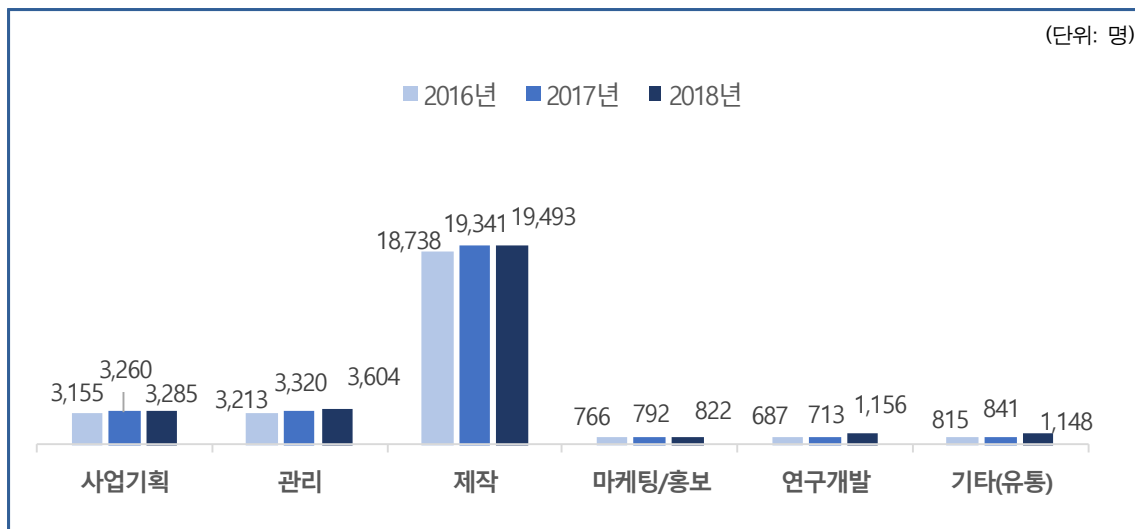
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 모든 직무의 종사자 수가 증가 추세에 있다. 연구개발 직무의 종사자 수는 전년대비 62.2% 증가해서 가장 큰 증가율을 보였다. 관리직은 전년대비 8.6% 증가, 연평균 5.9% 증가했고, 마케팅/홍보직은 전년대비 3.8%, 연평균 3.6% 증가했다. 사업기획직은 전년대비 0.8%, 연평균 2.0% 증가했고, 제작직은 전년대비 0.8% 증가, 연평균 2.0% 증가했다. 기타(유통)직은 전년대비 36.5%, 연평균은 18.7% 증가한 것으로 나타났다.

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

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2016년	3,155	3,213	18,738	766	687	815	27,374
2017년	3,260	3,320	19,341	792	713	841	28,268
2018년	3,285	3,604	19,493	822	1,156	1,148	29,509
전년대비증감률(%)	0.8	8.6	0.8	3.8	62.2	36.5	4.4
연평균증감률(%)	2.0	5.9	2.0	3.6	29.7	18.7	3.8

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



2018년 콘텐츠솔루션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 2만 6,658명으로 전체 종사자의 90.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 1,712명으로 5.8%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상은 753명으로 2.6%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 386명으로 1.3%를 차지했다.

【 표 3-11-23 】 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	학력	학력				합계
		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
콘텐츠솔루션업	저작물	37	54	5,212	149	5,451
	콘텐츠보호	34	57	2,221	49	2,361
	모바일솔루션	86	287	6,697	121	7,191
	과금/결제	37	78	2,067	7	2,189
	콘텐츠관리시스템(CMS)	22	151	2,098	36	2,307
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	13	74	1,120	41	1,249
	기타 콘텐츠 솔루션	122	943	5,531	318	6,914
	소계	352	1,643	24,947	720	27,662
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	34	69	1,711	33	1,847
합계		386	1,712	26,658	753	29,509
비중(%)		1.3	5.8	90.3	2.6	100.0

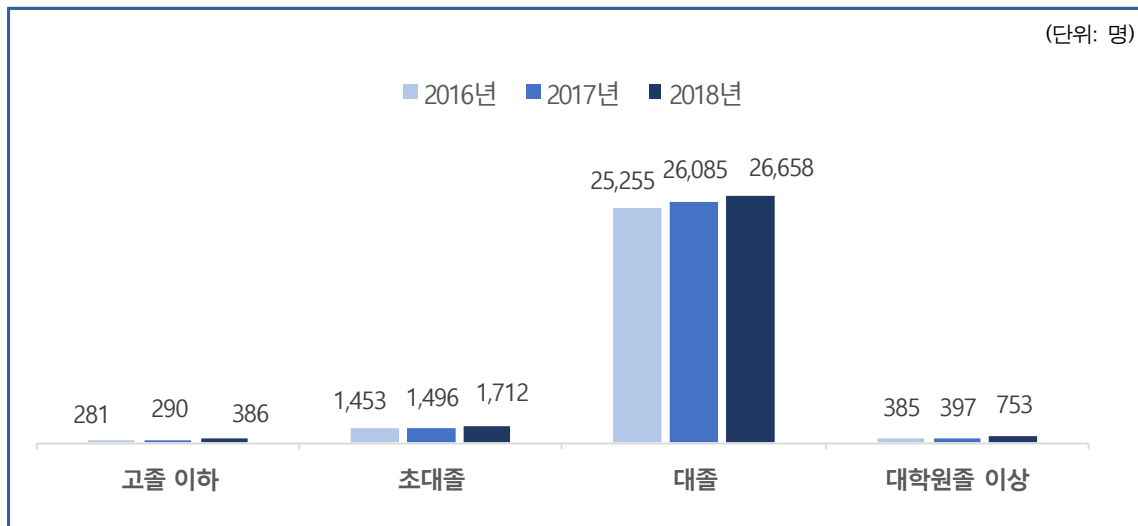
제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 33.1% 증가, 2016년부터 2018년까지 연평균 17.2% 증가했다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 14.4% 증가, 연평균 8.6% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 2.2% 증가, 연평균 2.7% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년대비 89.6% 증가, 연평균 39.8% 증가 추세를 보였다.

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

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2016년	281	1,453	25,255	385	27,374
2017년	290	1,496	26,085	397	28,268
2018년	386	1,712	26,658	753	29,509
전년대비증감률(%)	33.1	14.4	2.2	89.6	4.4
연평균증감률(%)	17.2	8.6	2.7	39.8	3.8

그림 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황



2018년 콘텐츠솔루션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 10,271명으로 전체의 34.8%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 9,224명으로 31.3%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 6,698명으로 22.7%를 차지했다. 40세 이상 49세 이하는 2,314명으로 7.8%를 차지했고, 50세 이상은 1,001명으로 3.4%를 차지하는 것으로 나타났다.

【 표 3-11-25 】 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2018년) (단위: 명)

업종	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
콘텐츠솔루션업	저작물	2,325	1,637	1,264	104	122	5,451
	콘텐츠보호	551	1,115	554	99	42	2,361
	모바일솔루션	2,658	2,261	1,778	358	137	7,191
	과금/결제	673	792	483	218	21	2,189
	콘텐츠관리시스템(CMS)	909	657	438	221	82	2,307
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	412	426	294	81	36	1,249
	기타 콘텐츠 솔루션	1,954	1,820	1,492	1,144	504	6,914
	소계	9,482	8,707	6,302	2,225	946	27,662
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	790	516	396	90	56	1,847
	합계	10,271	9,224	6,698	2,314	1,001	29,509
비중(%)		34.8	31.3	22.7	7.8	3.4	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년대비 3.8% 증가했으며 2016년부터 2018년까지 연평균 3.4% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년대비 0.4% 하락, 연평균 1.5% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년대비 6.1% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 40세~49세 종사자 수는 전년대비 10.8% 증가, 50세 이상 종사자 수는 전년대비 39.9% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 연평균 10.4% 증가한 것으로 나타났다.

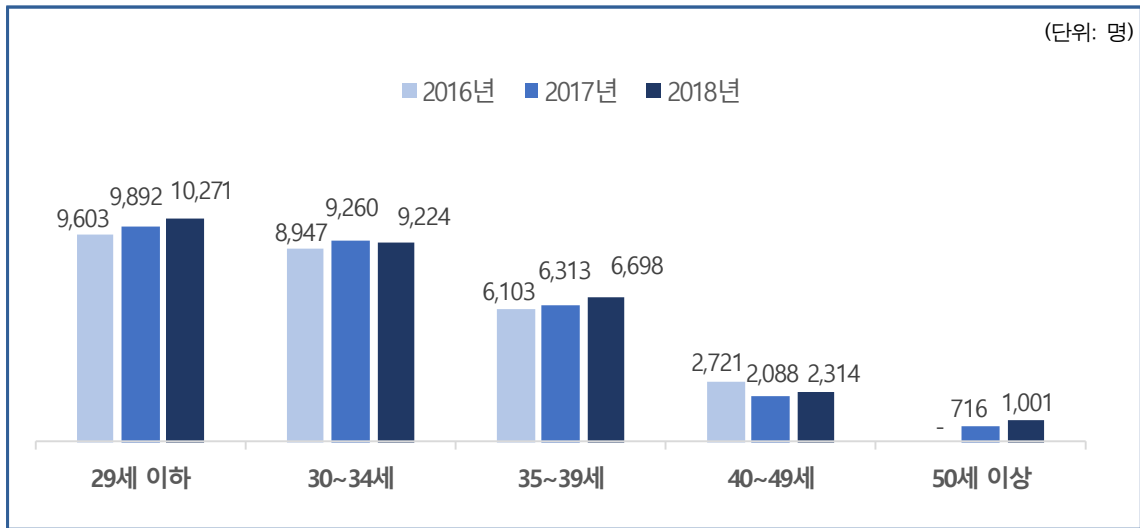
【 표 3-11-26 】 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 (단위: 명)

연도	연령	연령					합계
		29세 이하	30-34세	35-39세	40-49세	50세 이상	
2016년		9,603	8,947	6,103	2,721		27,374
2017년		9,892	9,260	6,313	2,088	716	28,268
2018년		10,271	9,224	6,698	2,314	1,001	29,509
전년대비증감률(%)		3.8	△0.4	6.1	10.8	39.9	4.4
연평균증감률(%) <sup>261)</sup>		3.4	1.5	4.8	10.4		3.8

261) 연평균증감률을 구하기 위해 2017년~2018년 40-49세, 50세 이상은 40세 이상으로 합산하여 산출

제3부. 콘텐츠산업 통계조사 산업별 결과

■ 그림 3-11-13 ■ 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황





---

# 부록 설문지

---





통계법 제33조(비밀의 보호 등)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

주관기관 : 문화체육관광부

조사기관 : 입소스 주식회사

### 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사 (통합)

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 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2019년 9월  
문화체육부 장관

문화체육관광부

담당자 강정은 주무관

주식회사 입소스

대표길양관

담당연구원 주희연 / 홍주연 (☎ 02-6464-5325, 5342)

실사연구원 김희경 / 박은희 (☎ 02-6464-5438, 5434)

주소 서울시 중구 청파로 463

귀하의 사업체가 해당하는 콘텐츠 산업분류는 어떻게 되십니까? 포함되는 분류를 모두 선택해주세요.

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. 출판산업 (인쇄업 포함)                         | (→A)      |
| 2. 만화산업 (웹툰 포함)                          | (→A)      |
| 3. 애니메이션                                 | (→A, A_2) |
| 4. 캐릭터                                   | (→A, A_3) |
| 5. 음악산업                                  | (→B)      |
| 6. 지식정보산업 (e-learning, 데이터베이스, 가상현실업 포함) | (→A)      |
| 7. 콘텐츠솔루션산업 (저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, CG업 포함) | (→C)      |
| 8. 노래연습장 운영업                             | (→D)      |
| 9. 스크린골프장 운영업                            | (→E)      |

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

조사원이 기입하는 란입니다	사업체 고유번호	업종 분류번호				
		업종①	업종②	업종③	업종④	업종⑤

- ※ 제시하는 업종분류표를 보고 해당되는 업종번호를 확인해 주시기 바랍니다. 다수의 업종을 영위할 경우 해당 업종을 모두 응답해 주십시오.
- ※ 이 조사표에는 귀 사업체의 실적만 기입합니다. 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 ‘.’로 표기합니다.

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

1. 사업체 정보 (2019년 현재 기준) (A, B, C, D, E)

1) 사업체명 (국문)	홈페이지 주소 <a href="http://www.">http://www.</a> _____	
	*사업체명 : 사업자등록장의 사업체명을 기입. 사업과등록 명칭과 실제 사용하는 상호가 다른 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: [ ][ ]년 [ ][ ]월 [ ][ ]일	홈페이지 미보유 <input type="checkbox"/>
	(2) 성명: _____ (2) 성별: <input type="checkbox"/> 남자 <input type="checkbox"/> 여자 (3) 연령: [ ][ ]년 [ ][ ]월 [ ][ ]일	
3) 사업체 주소	도로명(신) _____ (시/도) _____ (시/군/구) _____ (도로명) (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	<input type="checkbox"/> ① 개인사업체 (법인격 없이 개인이 경영하는 사업체) <input type="checkbox"/> ② 회사법인 (상법의 규정에 의해 설립된 영리법인. 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사 및 외국회사 등) <input type="checkbox"/> ③ 회사 외의 법인 (민법 또는 특별법 규정에 의하여 설립된 회사 이외의 법인)	
	<input checked="" type="checkbox"/> 법인인 경우 기입 (②, ③인 경우)      법인번호 [ ][ ][ ][ ] - [ ][ ][ ][ ][ ][ ]	
9) 벤처기업 지정여부	<input checked="" type="checkbox"/> ① 대상 <input type="checkbox"/> ( <input type="checkbox"/> 벤처투자기업 <input type="checkbox"/> 연구개발기업 <input type="checkbox"/> 기술평가보증기업 <input type="checkbox"/> 예비벤처기업 ) <input type="checkbox"/> ② 비대상	
10) 사업체 구분	<input type="checkbox"/> ① 단독사업체 (다른 장소에 본사, 본점 또는 영업장, 지점 등이 없는 사업체) <input type="checkbox"/> ② 본사(점), 본부 (다른 장소에 영업장, 지점을 가지고 이를 총괄하는 사업체)	
	<input type="checkbox"/> ③ 지역 본사(점), 본부 (해당 지역 내 다른 장소에 영업장, 지점을 가지고 이들을 총괄하는 사업체) <input type="checkbox"/> ④ 지사(점), 영업장, 공장, 출장소 (다른 장소에 있는 본사, 본점의 관할 하에 있는 사업체)	
<input checked="" type="checkbox"/> 지점인 경우 기입      귀 사업체의 본사/본부는 어디에 있습니까? (모기업이 해외에 있는 경우, 국내 대표사업장 소재지를 기입) (③, ④인 경우) _____ (시/도) _____ (시/군/구)		
11) 회계연도 결산월	[ ][ ]월	12) 자본금 [ ][ ]조 [ ][ ][ ][ ]억 [ ][ ]백만 원

부록 설문지

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

2. 사업체 현황 (2018. 12. 31. 기준) (A, B, C)

1-1) 연간 총 매출액  조  억  백만 원  
 ※ 2018년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들인 총 매출액

2) 업종별 매출액 비중 ※ 업종 분류번호 기재 (소수 첫째자리까지 입력 가능합니다.)	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중		※ 1)의 2018년 총 매출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 ※ 소수첫째자리까지 기입 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
	업종①			%	
	업종②			%	
	업종③			%	
	업종④			%	
	업종⑤			%	
	합계(①+②+③+④+⑤)		100%		

3) 재무제표 작성여부  
 ※ 재무제표 : 기업회계기준에 의하여 작성하는 대차대조표와 손익계산서 등의 회계보고서

① 작성 ⇨ 3-1) 응답 후 4. 콘텐츠 제작건수로 갈 것  
 ② 미작성 ⇨ 3-2) 응답 후 4. 콘텐츠 제작건수로 갈 것

3-1) 부가가치액	① 경상이익	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ① 경상이익(법인세 차감 전) : 연간 경상적 수입과 지출의 차액을 기입 (영업이익+영업외수익-영업비용)
		② 인건비	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원
	③ 감가상각비	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ③ 감가상각비 : 건물, 설비가 제품이나 서비스 등을 생산하면서 노후한 만큼의 가치를 계층생산원가에 포함시킬 목적으로 계산한 비용
	④ 순금융비용	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ④ 순금융비용 : 이자비용-이자수익
	⑤ 임차료	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ⑤ 임차료 : 사업을 목적으로 임차한 건물, 토지, 기계장비 및 장치 등에 대하여 지난 1년간 지불한 비용
	⑥ 조세공과	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ⑥ 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생하는 조세 및 공과금 부담금, 세금 및 공과금을 기입 (단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 제외)
	⑦ 합계	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원	※ ⑦ 합계 : ① + ② + ③ + ④ + ⑤ + ⑥

3-2) 납부부가가치액  조  억  백만 원  
 ※ 1년 동안 세무서에 신고한 부가가치세 총액을 기입합니다. (납부세액 = 매출세액 - 매입세액)

4) 콘텐츠 제작건수  건

5) 콘텐츠 제작비용  조  억  백만 원  
 ※ 콘텐츠 제작에 소요된 비용 (제작 원가)

5-1) 업종별 콘텐츠 제작비용		업종①		업종②		업종③		업종④		업종⑤	
※ 업종 분류번호 기재											
콘텐츠 제작 비용 구분	① 작품제작 비용		%		%		%		%		%
	② 로열티 지출		%		%		%		%		%
	③ 마케팅/홍보		%		%		%		%		%
	④ 기타( )		%		%		%		%		%
	합계		100%		100%		100%		100%		100%

- ※ ① 작품제작 비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라축비, 원자재 등)
- ※ ② 로열티 지출 : 로열티(라닝개런티, 선급지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액, 해외 판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- ※ ③ 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함)
- ※ ④ 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

2. 사업체 현황(2018. 12. 31. 기준) (B)

1) 연간 총 매출액  조  억  백만 원  
 ※ 2018년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들인 총 매출액

2) 업종별 매출액 비중 ※ 업종 분류번호 기재 (소수 첫째자리까지 입력 가능합니다.)	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중		※ 1)의 2018년 총 매출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입  ※ 소수첫째자리까지 기입  ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
	업종①			%	
	업종②			%	
	업종③			%	
	업종④			%	
	업종⑤			%	
	합계(①+②+③+④+⑤)		100%		

3) 연간 디지털음원시장 총 매출액  
 (\* 2018. 12. 31 기준)  조  억  백만 원

3-1) 디지털음원 유형별 매출액 비중	① 스트리밍				%
		② 다운로드			
	③ 기타(벨소리/통화연결음, 블로그 배경음악 등)				%
	합계(①+②+③)				100%

4) 연간 음반시장 총 매출액  
 (\* 2018. 12. 31 기준)  조  억  백만 원

4-1) 음반시장 매체별 매출액 비중	① CD				%
		② DVD(블루레이 포함)			
	③ 기타(LP, Tape 등)				%
	합계(①+②+③)				100%

5) 연간 음악공연시장 총 매출액  
 (※ 2018. 12. 31 기준)  조  억  백만 원

5-1) 음악공연시장 분야별 매출액 비중	① 뮤지컬				%
		② 오페라			
	③ 대중음악 콘서트(랜미팅 포함)				%
	④ 클래식 콘서트				%
	⑤ 기타				%
	합계(①+②+③)				100%

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

2-1. 애니메이션 / 캐릭터산업 현황 (2018. 12. 31. 기준) (A\_2, A\_3)

※다음 1) ~ 2-3)은 2018년 연간 애니메이션산업(업종코드 611~630) 실적이 있는 사업체만 응답  
 ※다음 3)은 2018년 연간 캐릭터산업(업종코드 911~922) 실적이 있는 사업체만 응답

1) 연간 애니메이션 제작시장 총 매출액 (A_2)	<input type="text"/> 조 <input type="text"/> 억 <input type="text"/> 백만 원
------------------------------	---

2-1) 애니메이션 제작시장 유형별 매출액 비중 ※애니메이션 산업만 응답 (A_2)	① 직접제작 O / 판권보유 O					%	☞ ① 직접제작O / 판권보유O : 애니메이션 판권을 보유하고 있으며, 직접(창작) 제작하는 경우
	② 외주제작(하청)					%	☞ ② 외주제작(하청) : 판권은 없으며, 애니메이션 하청(주문) 제작을 의뢰받아 제작하는 경우
	③ 직접제작 X / 판권보유 O					%	☞ ③ 직접제작X / 판권보유O : 애니메이션 판권만 보유하고, 제작은 직접 하지 않는 경우
	합계	100%					☞ 합계 : ① + ② + ③

2-2) 애니메이션 제작시장 유형별 국내/해외 매출액 비중 (A_2)		① 직접제작 O/판권보유 O	② 외주제작(하청)	③ 직접제작 X/판권보유 O
	① 국내			
	② 해외			
합계	100%		100%	100%

2-3) 애니메이션 제작시장 유형별 매체별 매출액 비중 (A_2)		① 직접제작 O/판권보유 O	② 외주제작(하청)	③ 직접제작 X/판권보유 O
	① TV(지상파+케이블)			
	② 극장			
	③ VOD(IPTV+디지털케이블)			
	④ 어플리케이션			
	⑤ 기타			
합계	100%		100%	100%

3) 국내/해외 캐릭터 매출액 비중 (A_3) ※ 업종 분류번호 기재		업종①	업종②	업종③	업종④	업종⑤
	① 국내 캐릭터					
	② 해외 캐릭터					
합계	100%		100%	100%	100%	100%



•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

2. 사업체 현황 (2018. 12. 31. 기준) (D, E)

1) 연간 총 매출액		[ ] 조 [ ] 억 [ ] 백만 원	
※ 2018년 노래연습장 운영업 업종을 영위하여 받아들이는 총 매출액			
1-1) 매출 유형별 매출액 비중	① 요금 매출	[ ] . [ ] %	* 노래연습장 매출액 중 요금을 통한 매출액과 음료 및 주류 매출액 비중을 나누어 기입합니다.
	② 음료 및 주류 매출	[ ] . [ ] %	
	합계(①+②)	100%	
2) 월 평균 매출액		[ ] 조 [ ] 억 [ ] 백만 원	
※ 2018년 노래연습장 운영업 업종을 영위하여 받아들이는 월 평균 매출액			
3) 납부부가가치액		[ ] 조 [ ] 억 [ ] 백만 원	
* 1년 동안 세무서에 신고한 부가가치세 총액을 기입합니다. (납부세액 = 매출세액 - 매입세액)			

3. 시설 현황(2018. 12. 31. 기준) (D)

1) 매장면적	[ ] (평)	[ ] (㎡)	
2-1) 매장 개장시간 (0시~24시 중에서 기입)	[ ] 시	2-2) 매장 마감시간 (0시~24시 중에서 기입)	[ ] 시
3) 노래연습장 방 개수	[ ] 개	4) 노래방 기계	① 금영    ② TJ
5) 일평균 이용인원	[ ] 명	6) 이용인원 성별 비중	① 남자    ② 여자    합계 (①+②) [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    100%
7) 이용인원 연령별 비중	① 10대    ② 20대    ③ 30대    ④ 40대    ⑤ 50대 이상	합계 (①+②+③+④+⑤) [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    100%	
8) 평일/주말 이용 비중	① 평일    ② 주말(공휴일 포함)	합계 (①+②) [ ] . [ ] %    [ ] . [ ] %    100%	

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

3. 시설 현황(2018. 12. 31. 기준) (E)

1) 매장면적			(평)			(㎡)	
2-1) 매장 개장시간 (0시~24시 중에서 기입)			시	2-2) 매장 마감시간 (0시~24시 중에서 기입)			시
3) 스크린 개수	① 골프존		② 그 외		합계 (①+②)		
	개		개		개		
4) 일평균 이용인원	명	5) 이용인원 성별 비중	① 남자		② 여자		합계 (①+②)
			%		%		100%
6) 이용인원 연령별 비중	① 10대	② 20대	③ 30대	④ 40대	⑤ 50대 이상	합계 (①+②+③+④+⑤)	
	%	%	%	%	%	100%	
7) 평일/주말 이용 비중	① 평일		② 주말(공휴일 포함)		합계 (①+②)		
	%		%		100%		
8) 1인당 이용요금	① 평일(주간)		② 평일(야간)		③ 주말(주간)		④ 주말(야간)
	(원)		(원)		(원)		(원)

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

3. 종사자 현황 (2018. 12. 31. 기준) (A,B,C,D,E)

1) 연간 총 종사자 수 (A,B,C,D,E) * 2018년 12월 31일 기준 해당 사업체의 총 종사자 수 (다 산업을 함께 영위하고 있어, 콘텐츠산업 종사자 수 계산이 불가능한 경우에는 사업체 총 종사자수를 응답)	명
---	---

2) 업종별 종사자 수 비중 * 업종 분류번호 기재 (A, B, C)	콘텐츠산업 특수분류코드				업종별 비중		F 1)의 2018년 콘텐츠산업 종사자 수를 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 F 해당업종의 업무를 종사하는 인력수를 기준으로 작성하되, 업종에 속하지 않은 종사자(관리직)의 경우에도 해당 업종에 포함하여 산정 F 콘텐츠산업 종사자 수를 응답했을 경우, ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함 (콘텐츠산업 종사자 수 계산이 어려워 사업체 총 종사자수를 응답했을 경우, 업종 ①-⑤의 합이 100% 이하가 나올 수 있음.)
	업종①					%	
						%	
						%	
						%	
						%	
						%	
	합계(①+②+③+④+⑤)				100%		

3) 고용형태별×성별 종사자 수 (A,B,C,D,E) * 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 장격으로 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
여자	명	명	명	명
합계	명	명	명	명

4) 연령별 종사자 수 (A,B,C,D,E) * 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 (A,B,C,D,E) * 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 (A, B, C) * 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	사업기획	관리 (재무/인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타 (유통/판매 등)	합계
	명	명	명	명	명	명	명

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

4. 사업체 해외거래(수출·수입) 여부 (2018. 12. 31. 기준) (A, B, C)

해외거래(수출수입) 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 2018년 연간 해외 수출 실적에 있는 사업체만 응답) (A, B, C)

1) 연간 총 수출액  억  만  천 달러  
 ※ 2018년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수출액

2) 업종별 수출액 비중	콘텐츠산업 특수분류코드		업종별 비중		※ 업종 분류번호 기재 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함
	업종①	업종②	업종③	업종④	
					1)의 2018년 총 수출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
	합계(①+②+③+④+⑤)		100%		

3) 업종별 수출권역 비중  
 ※ 업종별 수출액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수출 없을 경우 기입하지 않음)  
 ※ ①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨+⑩+⑪+⑫ = 100%가 되어야 함

업종	수출권역												합계
	동아시아권			동남아시아권				⑧ 북미	⑨ 중남미	⑩ 유럽	⑪ 중동	⑫ 기타	
	① 중국(홍콩)	② 대만	③ 일본	④ 인도네시아	⑤ 태국	⑥ 베트남	⑦ 이외 동남아						
업종①													100%
업종②													100%
업종③													100%
업종④													100%
업종⑤													100%

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

**4) 업종별 수출형태 비중**

※ 업종별로 ①~⑤의 수출형태로 수출하고 있을 경우 해당 수출형태에 해당 비중 기입 (해당 형태 수출 없을 경우 기입하지 않음)  
 ※ 완제품 : 콘텐츠를 완제품 형태로 직접 제작하여 수출하는 형태(다 사업체로부터 라이선스를 획득한 후 완제품 형태로 직접 제작하여 수출하는 경우도 해당됨)  
 ※ 라이선스 : 콘텐츠를 직접 제작하지 않고 콘텐츠 상품 라이선스(로열티)만을 수출하는 형태  
 ※ OEM(주문형 제작) : 해외 사업체로부터 주문을 받아 단순히 콘텐츠를 제작 및 제조하여 수출하는 형태  
 ※ 기술 및 서비스 : 콘텐츠 기획·제작 및 제조에 관한 기술 또는 서비스 관련 경험 등을 제공하는 형태  
 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

업종	수출형태					합계
	① 완제품	② 라이선스	③ OEM (주문형 제작)	④ 기술 및 서비스	⑤ 기타 ( )	
업종①	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	100%

**5) 업종별 수출경로 비중**

※ 업종별로 ①~⑥의 수출경로로 수출하고 있을 경우 해당 수출경로에 해당 비중 기입 (해당 경로 수출 없을 경우 기입하지 않음)  
 ※ 전시회(행사) 참여 : 콘텐츠 관련 전시회 및 행사에 참여하여 수출한 비중 기입  
 ※ 해외 유통사 접촉 : 해외 유통 배급망이 있는 업체를 직접 연락하여 수출한 비중 기입  
 ※ 온라인 해외 판매 : 콘텐츠가 온라인을 통해 직접 판매되어 수출한 경우 비중 기입  
 ※ 해외법인 활용 : 해당 사업체 소속의 해외 법인 또는 지사를 통해 수출한 비중 기입  
 ※ 국내 에이전트 활용 : 콘텐츠 수출을 국내 에이전트에 위임하여 수출한 비중 기입  
 ※ 해외 에이전트 활용 : 콘텐츠 수출을 해외 에이전트에 위임하여 수출한 비중 기입  
 ※ ①+②+③+④+⑤+⑥ = 100%가 되어야 함

업종	직접수출				간접수출		합계
	① 전시회(행사) 참여	② 해외 유통사 접촉	③ 온라인 해외 판매	④ 해외법인 활용	⑤ 국내 에이전트 활용	⑥ 해외 에이전트 활용	
업종①	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	100%



•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

**4) 업종별 수입형태 비중**

※ 업종별로 ①-⑤의 수입형태로 수입하고 있을 경우 해당 수입형태에 해당 비중 기입 (해당 형태 수입 없을 경우 기입하지 않음)  
 ※ 완제품 : 콘텐츠를 완제품 형태로 수입하는 형태(타 사업체로부터 라이선스를 획득한 후 생산된 완제품 수입하는 경우도 해당됨)  
 ※ 라이선스 : 콘텐츠를 직접 수입하지 않고 콘텐츠 상품 라이선스(로열티)만을 수입하는 형태  
 ※ OEM(주문형 제작) : 해외 사업체로부터 주문을 받아 생산된 콘텐츠를 수입하는 형태  
 ※ 기술 및 서비스 : 콘텐츠 기획·제작 및 제조에 관한 기술 또는 서비스 관련 경험 등을 수입하는 형태  
 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

업종	수입형태					합계
	① 완제품	② 라이선스	③ OEM (주문형 제작)	④ 기술 및 서비스	⑤ 기타	
업종①	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	100%

**5) 업종별 수입경로 비중**

※ 업종별로 ①-⑥의 수입경로로 수입하고 있을 경우 해당 수입경로에 해당 비중 기입 (해당 경로 수입 없을 경우 기입하지 않음)  
 ※ 전시회(행사) 참여 : 콘텐츠 관련 전시회 및 행사에 참여하여 수입한 비중 기입  
 ※ 해외 유통사 접촉 : 해외 유통 배급망이 있는 업체를 직접 선택하여 수입한 비중 기입  
 ※ 온라인 해외 판매 : 콘텐츠가 온라인을 통해 직접 판매되어 수입한 경우 비중 기입  
 ※ 해외법인 활용 : 해당 사업체 소속의 해외 법인 또는 지사를 통해 수입한 비중 기입  
 ※ 국내 에이전트 활용 : 콘텐츠를 수입을 국내 에이전트에 위임하여 수입한 비중 기입  
 ※ 해외 에이전트 활용 : 콘텐츠를 수입을 해외 에이전트에 위임하여 수입한 비중 기입  
 ※ ①+②+③+④+⑤+⑥ = 100%가 되어야 함

업종	직접수입				간접수입		합계
	① 전시회(행사) 참여	② 해외 유통사 접촉	③ 온라인 해외 판매	④ 해외법인 활용	⑤ 국내 에이전트 활용	⑥ 해외 에이전트 활용	
업종①	%	%	%	%	%	%	100%
업종②	%	%	%	%	%	%	100%
업종③	%	%	%	%	%	%	100%
업종④	%	%	%	%	%	%	100%
업종⑤	%	%	%	%	%	%	100%

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

5. 2019년 매출액 전망 (A,B,C,D,E)

1) 2018년 매출액 대비 올해 매출액의 증감 예상 ※ 2019.12.31.까지 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들일 것이라고 예상하는 총 매출액 기준	①	②	③	④	⑤
	매우 증가할 것	소폭 증가할 것	비슷할 것	소폭 감소할 것	매우 감소할 것

6. 응답자 정보 (A,B,C,D,E)

■ 응답자 확인 및 소정의 사례품을 지급하기 위해 성함과 연락처를 적어주시면 감사드리겠습니다. 개인정보는 절대 유출되는 일이 없으며, 응답내용과는 별도 처리됩니다.

응답자 성명		연락처	( ) - ( ) - ( )
응답자 부서(팀)		FAX	( ) - ( ) - ( )
응답자 직책		E-Mail	@

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.



•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

【 조사원 기록 사항 】

조사상황	조사원 성명:	조사원 ID :		
	실사 사무실 : ① 서울	② 부산	③ 대구	④ 광주
	⑤ 대전	⑥ 강원	⑦ 제주	
	조사일시 : 2019년 ( )월 ( )일			
특이사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>			

【 검증원·에디터 기록 사항】

검증원 성명		검증 일자	2019년 _____월 _____일			
검증 결과		처리 결과				
에디터 성명		에디팅 일자	2019년 _____월 _____일	에디터ID		
에디팅 결과						

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

재무관련 문항 정보 (해당 산업만 응답해주세요.)			
<b>연간 총 매출액 규모</b>			
출판	① 1억원 미만 ④ 20억원 ~ 50억원 미만	② 1억원 ~ 5억원 미만 ⑤ 50억원 이상	③ 5억원 ~ 20억원 미만 ⑥ 기타
만화	① 3천만원 미만 ④ 5억원 ~ 20억원 미만	② 3천만원 ~ 1억원 미만 ⑤ 20억원 이상	③ 1억원 ~ 5억원 미만 ⑥ 기타
애니메이션	① 2억원 미만 ④ 10억원 ~ 20억원 미만	② 2억원 ~ 5억원 미만 ⑤ 20억원 이상	③ 5억원 ~ 10억원 미만 ⑥ 기타
캐릭터	① 5억 미만 ④ 30억원 ~ 100억원 미만	② 5억 ~ 10억원 미만 ⑤ 100억원 이상	③ 10억원 ~ 30억원 미만 ⑥ 기타
지식정보	① 3억원 미만 ④ 30억원 ~ 100억원 미만	② 3억원 ~ 10억원 미만 ⑤ 100억원 이상	③ 10억원 ~ 30억원 미만 ⑥ 기타
콘텐츠솔루션	① 5억원 미만 ④ 20억원 ~ 50억원 미만	② 5억원 ~ 10억원 미만 ⑤ 50억원 이상	③ 10억원 ~ 20억원 미만 ⑥ 기타
<b>연간 총 수출액 규모</b>			
출판	① 1만 달러 미만 ③ 10만 달러 ~ 100만 달러 미만	② 1만 달러 ~ 10만 달러 미만 ④ 100만 달러 이상	⑤ 기타
만화	① 10만 달러 미만 ③ 50만 달러 ~ 100만 달러 미만	② 10만 달러 ~ 50만 달러 미만 ④ 100만 달러 이상	⑤ 기타
애니메이션	① 10만 달러 미만 ③ 50만 달러 ~ 300만 달러 미만	② 10만 달러 ~ 50만 달러 미만 ④ 300만 달러 이상	⑤ 기타
캐릭터	① 50만 달러 미만 ③ 200만 달러 ~ 1,000만 달러 미만	② 50만 달러 ~ 200만 달러 미만 ④ 1,000만 달러 이상	⑤ 기타
지식정보	① 20만 달러 미만 ③ 100만 달러 ~ 500만 달러 미만	② 20만 달러 ~ 100만 달러 미만 ④ 500만 달러 이상	⑤ 기타
콘텐츠솔루션	① 5만 달러 미만 ③ 50만 달러 ~ 300만 달러 미만	② 5만 달러 ~ 50만 달러 미만 ④ 300만 달러 이상	⑤ 기타
<b>연간 총 수입액 규모</b>			
출판	① 5만 달러 미만 ③ 10만 달러 ~ 50만 달러 미만	② 5만 달러 ~ 10만 달러 미만 ④ 50만 달러 이상	⑤ 기타
만화	① 5만 달러 미만 ③ 10만 달러 ~ 50만 달러 미만	② 5만 달러 ~ 10만 달러 미만 ④ 50만 달러 이상	⑤ 기타
애니메이션	① 100만 달러 미만 ③ 150만 달러 ~ 200만 달러 미만	② 100만 달러 ~ 150만 달러 미만 ④ 200만 달러 이상	⑤ 기타
캐릭터	① 30만 달러 미만 ③ 100만 달러 ~ 500만 달러 미만	② 30만 달러 ~ 100만 달러 미만 ④ 500만 달러 이상	⑤ 기타
지식정보	① 5만 달러 미만 ③ 10만 달러 ~ 50만 달러 미만	② 5만 달러 ~ 10만 달러 미만 ④ 50만 달러 이상	⑤ 기타
콘텐츠솔루션	① 1만 달러 미만 ③ 5만 달러 ~ 10만 달러 미만	② 1만 달러 ~ 5만 달러 미만 ④ 10만 달러 이상	⑤ 기타

•• 2018년 기준 콘텐츠산업 통계조사

재무관련 문항 정보	
	연간 총 매출액 규모
노래연습장 운영업	① 2천만원 미만
스크린골프장 운영업	② 2천만 ~ 5천만원 미만
	③ 5천만원 ~ 1억원 미만
	④ 1억원 이상
	⑤ 기타(적어주세요 : _____ )

# 연구진

---

## ■ 감 수 ■

김현환 문화체육관광부 콘텐츠정책국장  
이해돈 문화체육관광부 문화산업정책과장  
신지원 문화체육관광부 문화산업정책과 서기관  
박진희 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관

## ■ 조사기관 ■

이찬복 (주)입소스코리아 상무  
고태영 (주)입소스코리아 이사  
정효채 (주)입소스코리아 과장  
주희연 (주)입소스코리아 대리

## ■ 자문위원 ■

박호상 한국출판문화산업진흥원 선임연구원  
박석환 한국영상대학교 교수  
김윤하 EBS 스페이스 공감 음악자문기획위원  
이경혁 게임 칼럼니스트  
손진아 영화진흥위원회 연구원  
김영재 한양대학교 교수  
신지형 정보통신정책연구원 부연구위원  
박종구 한국방송광고진흥공사 연구위원  
한창완 세종대학교 교수  
조영신 SK경영경제연구소 박사  
김성진 서울디지털재단 기획조정실장



2019  
콘텐츠산업 통계조사  
Content Industry Statistics 2019

발행인     박양우 문화체육관광부 장관  
발행일     2020년 6월  
발행처     문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)  
조사수행기관     입소스주식회사  
편집·인쇄     경성문화사

© 문화체육관광부 2019  
ISBN 979-11-6357-226-8 (93300)

본 통계 보고서의 저작권은 문화체육관광부에 있으며, 문화체육관광부의 승인 없이 상업적인 목적으로  
사용하거나 판매할 수 없습니다. 무단복제나 도용은 저작권법(제7조 5항)에 의해 금지되어 있습니다.  
Copyright(c)2018 by Ministry of Culture, Sports and Tourism. All contents can not be copied  
without permission.



# 2019 CONTENT INDUSTRY STATISTICS



 공공누리	 출처표시	 상업용금지	 변경금지
공공 저작물 자유이용허락			

문화체육관광부  
WWW.MCST.GO.KR

비매품/무료



9 791163 572268

ISBN 979-11-6357-226-8