

발 간 등 록 번 호

11-1371000-001169-10



# 콘텐츠 산업조사

2021 Content Industry Statistics

- 일반배포용 · 2022년 실시 -



문화체육관광부



## 일 러 두 기

- 2021년 기준 콘텐츠산업조사는 국내 콘텐츠산업을 영위하는 사업체 중 17,180개 사업체를 대상으로 2022년 10월부터 2022년 11월까지 실시한 통계 조사 결과임.
  - 본 조사의 기준시점은 2021년 12월 31일임.
  - 본 조사는 콘텐츠산업 특수분류를 따라 작성되었으며, 조사는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료인용을 통해 분석된 결과임.
  - 본 조사의 모집단은 통계청 『2020년 기준 기업통계등록부(연간, 사업체 단위)』에서 '한국표준산업분류'상 '콘텐츠산업 특수분류'와 연계되는 사업체를 기준으로 하며, 2021년 동일 조사에서 콘텐츠산업으로 분류된 주요 사업체를 통해 보완함. 본 보고서에서 제시된 산업규모는 사업체 수를 기준으로 모수 추정한 결과임.
- \* 기업통계등록부(SBR: Statistical Business Register) : 사업자등록자료 등 행정자료와 경제총조사 등 통계자료를 이용해 전체 기업·사업체의 개·폐업 현황 등을 반영한 종합 모집단 자료임
- 2021년 기준 조사부터 표본추출틀의 출처가 변경되었고, 기업통계등록부에 연계되는 자료가 전국사업체조사에서 경제총조사로 바뀜에 따라 일부 단순 비교가 어려운 부분이 있으며, 보고서 해석 시 유의하여야 함.
  - 보고서에 수록된 수치는 소수점 미만을 반올림한 것으로 부분의 합계가 전체와 일치하지 않을 수 있음.
  - 보고서에 수록된 통계수치를 이용할 경우 주요항목별 표준오차 및 상대표준오차를 참고로 확인할 것을 권장하며, 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 “『2021년 기준 콘텐츠산업조사』 00페이지에서 전제 또는 역제”라고 기재하여야 함.
  - 보고서에 사용한 부호는 다음과 같음.
    - 0 : 단위미만
    - : 해당숫자 없음
  - 본 보고서의 내용은 문화체육관광부 문화센터, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며, 이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업정책과(044-203-2413)로 하시기 바랍니다.



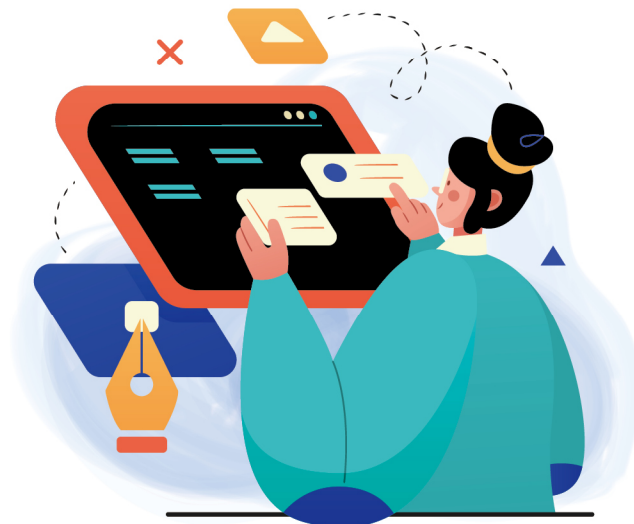
# 콘텐츠 산업조사

2021 Content Industry Statistics

- 일반배포용 · 2022년 실시 -

# CONTENTS

2021  
Content Industry  
Statistics



## 요약

## 제1부 조사 방법

<b>1장. 조사개요</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 일정 .....	15
<b>2장. 분류체계</b> .....	<b>16</b>
제1절 콘텐츠산업조사 분류체계 .....	16
<b>3장. 조사대상</b> .....	<b>23</b>
제1절 모집단 .....	23
1. 모집단 정의 .....	23
2. 조사 모집단 .....	24

제2절 표본설계 .....	35
1. 층화 .....	35
2. 표본규모 및 배분 .....	35
3. 목표오차 .....	35
4. 표본추출 .....	36
<b>4장. 모수추정</b> .....	<b>37</b>
제1절 조사표 회수 및 데이터 처리 .....	37
1. 회수율 및 분석 사업체 현황 .....	37
2. 항목간 논리 연관성 점검 .....	42
3. 이상점(outlier) 파악 및 처리 .....	43
제2절 무응답 처리 방법 및 현황 .....	44
1. 주요 항목에 대한 공시자료 수집 .....	44
2. 추정 대상 범위 정의 .....	46
3. 매출액 추정 .....	46
4. 가중치 처리방법 .....	49
5. 전수조사 및 표본조사 추정방법 .....	51
6. 최종 추정 값 .....	52
7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 .....	52
제3절 콘텐츠산업조사 이용시 유의사항 .....	56
※ 공통 .....	56
1. 출판 .....	56
2. 만화 .....	56
3. 음악 .....	56
4. 영화 .....	56
5. 게임 .....	56
6. 애니메이션 .....	57
7. 방송(방송영상독립제작사 포함) .....	57
8. 광고 .....	57
9. 캐릭터 .....	58
10. 지식정보 .....	58
11. 콘텐츠솔루션 .....	58

## 제2부

### 콘텐츠산업조사 전체 결과

<b>1장. 사업체 수</b> .....	<b>61</b>
제1절 콘텐츠산업 현황 .....	61
<b>2장. 매출액</b> .....	<b>67</b>
제1절 콘텐츠산업 매출액 현황 .....	67
<b>3장. 콘텐츠제작비용</b> .....	<b>73</b>
제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용 .....	73
<b>4장. 부가가치액</b> .....	<b>75</b>
제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법 .....	75
제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황 .....	76
제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황 .....	78
<b>5장. 수출입액</b> .....	<b>80</b>
제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황 .....	80
<b>6장. 종사자 수</b> .....	<b>89</b>
제1절 콘텐츠산업 종사자 현황 .....	89

## 제3부

### 콘텐츠산업조사 산업별 결과

<b>1장. 출판산업</b> .....	<b>103</b>
제1절 출판산업 총괄 .....	103
제2절 출판산업 사업체 수 현황 .....	105
제3절 출판산업 매출액 현황 .....	109
제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황 .....	111
제5절 출판산업 수출입액 현황 .....	112
제6절 출판산업 종사자 현황 .....	115
<b>2장. 만화산업</b> .....	<b>124</b>
제1절 만화산업 총괄 .....	124
제2절 만화산업 사업체 수 현황 .....	126
제3절 만화산업 매출액 현황 .....	129
제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황 .....	131
제5절 만화산업 수출입액 현황 .....	132
제6절 만화산업 종사자 현황 .....	135

<b>3장. 음악산업</b> .....	<b>143</b>
제1절 음악산업 총괄 .....	143
제2절 음악산업 사업체 수 현황 .....	146
제3절 음악산업 매출액 현황 .....	150
제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황 .....	153
제5절 음악산업 수출입액 현황 .....	154
제6절 음악산업 종사자 현황 .....	156

<b>4장. 영화산업</b> .....	<b>166</b>
제1절 영화산업 총괄 .....	166
제2절 영화산업 사업체 수 현황 .....	167
제3절 영화산업 매출액 현황 .....	169
제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황 .....	172
제5절 영화산업 수출입액 현황 .....	173
제6절 영화산업 종사자 현황 .....	177

<b>5장. 게임산업</b> .....	<b>183</b>
제1절 게임산업 총괄 .....	183
제2절 게임산업 사업체 수 현황 .....	184
제3절 게임산업 매출액 현황 .....	187
제4절 게임산업 수출입액 현황 .....	190
제5절 게임산업 종사자 현황 .....	192

<b>6장. 애니메이션산업</b> .....	<b>199</b>
제1절 애니메이션산업 총괄 .....	199
제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황 .....	201
제3절 애니메이션산업 매출액 현황 .....	204
제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 .....	206
제5절 애니메이션산업 수출입액 현황 .....	207
제6절 애니메이션산업 종사자 현황 .....	210

<b>7장. 방송산업</b> .....	<b>217</b>
제1절 방송산업 총괄 .....	217
제2절 방송산업 사업체 수 현황 .....	219
제3절 방송산업 매출액 현황 .....	224
제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황 .....	226
제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황 .....	231
제6절 방송산업 수출입액 현황 .....	231
제7절 방송산업 종사자 현황 .....	238

<b>8장. 광고산업</b> .....	<b>247</b>
제1절 광고산업 총괄 .....	247
제2절 광고산업 사업체 수 현황 .....	248
제3절 광고산업 매출액 현황 .....	251
제4절 광고산업 수출입액 현황 .....	254
제5절 광고산업 종사자 현황 .....	255

<b>9장. 캐릭터산업</b> .....	<b>261</b>
제1절 캐릭터산업 총괄 .....	261
제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황 .....	263
제3절 캐릭터산업 매출액 현황 .....	266
제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 .....	269
제5절 캐릭터산업 수출입액 현황 .....	270
제6절 캐릭터산업 종사자 현황 .....	273
 <b>10장. 지식정보산업</b> .....	 <b>280</b>
제1절 지식정보산업 총괄 .....	280
제2절 지식정보산업 사업체 수 현황 .....	282
제3절 지식정보산업 매출액 현황 .....	285
제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 .....	287
제5절 지식정보산업 수출입액 현황 .....	288
제6절 지식정보산업 종사자 현황 .....	291
 <b>11장. 콘텐츠솔루션산업</b> .....	 <b>300</b>
제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄 .....	300
제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황 .....	302
제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 .....	305
제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 .....	307
제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 .....	308
제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 .....	311

## 부록

1. 콘텐츠산업 및 한국표준산업분류  
연계표
2. 설문지

## 요약 2021년 기준 콘텐츠산업조사 요약

표 1 콘텐츠산업 전체 요약(2021년 기준)	3
---------------------------	---

## 제1부 조사 방법

표 1-1-1 조사결과와 주요 이용기관과 활용목적	9
표 1-1-2 조사연혁	10
표 1-1-3 조사대상 및 범위 (콘텐츠산업 특수분류 중분류 기준)	11
표 1-1-4 콘텐츠산업조사 세부 조사항목	13
표 1-2-1 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)	18
표 1-3-1 콘텐츠산업조사 모집단	25
표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황	25
표 1-3-3 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 전체	28
표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별출판	28
표 1-3-5 콘텐츠산업조사 연도별 표본대상 규모 비교	35
표 1-4-1 콘텐츠산업조사 회수율(자체 조사)	37
표 1-4-2 콘텐츠산업조사 회수율(인용 조사)	38
표 1-4-3 콘텐츠산업조사 분석 사업체 수	38
표 1-4-4 콘텐츠산업 업종별 표본할당 및 완료 사업체 현황	39
표 1-4-5 콘텐츠산업 지역별 표본할당 및 완료 사업체 현황 (출판 민화)	41
표 1-4-6 표본층 업종별 가중치	50
표 1-4-7 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	52
표 1-4-8 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준	54

## 제2부 콘텐츠산업조사 전체결과

표 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황	61
표 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2021년)	62
표 2-1-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	63
표 2-1-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2021년)	63
표 2-1-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	64
표 2-1-6 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2021년)	65
표 2-1-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	66
표 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황	67
표 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2021년)	68
표 2-2-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	69
표 2-2-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2021년)	69
표 2-2-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	70
표 2-2-6 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2021년)	71
표 2-2-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	72
표 2-3-1 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2021년)	73
표 2-3-2 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용	74
표 2-4-1 콘텐츠산업 연도별 기준 조사 부가가치액 산출방법	75
표 2-4-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황	76
표 2-4-3 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중	77
표 2-4-4 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	78
표 2-4-5 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	79
표 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 현황	80
표 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 현황	81

표 2-5-3 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2021년)	82
표 2-5-4 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2021년)	82
표 2-5-5 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2021년)	83
표 2-5-6 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	83
표 2-5-7 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2021년)	84
표 2-5-8 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	84
표 2-5-9 콘텐츠산업 연도별 해외 수출방법	85
표 2-5-10 콘텐츠산업 산업별 연도별 해외 수출방법	86
표 2-5-11 콘텐츠산업 연도별 해외 진출형태	87
표 2-5-12 콘텐츠산업 산업별 연도별 해외 진출형태	88
표 2-6-1 콘텐츠산업 종사자 현황	89
표 2-6-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2021년)	90
표 2-6-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	91
표 2-6-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2021년)	92
표 2-6-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	92
표 2-6-6 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2021년)	93
표 2-6-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	94
표 2-6-8 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2021년)	95
표 2-6-9 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	95
표 2-6-10 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2021년)	96
표 2-6-11 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	97
표 2-6-12 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2021년)	98
표 2-6-13 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	98
표 2-6-14 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2021년)	99
표 2-6-15 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	100

## 제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

### [제1장 출판산업]

표 3-1-1 출판산업 총괄	104
표 3-1-2 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	104
표 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	105
표 3-1-4 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	106
표 3-1-5 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	108
표 3-1-6 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	109
표 3-1-7 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	110
표 3-1-8 출판산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	111
표 3-1-9 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	111
표 3-1-10 출판산업 수출 및 수입액 현황	112
표 3-1-11 출판산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	113
표 3-1-12 출판산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	113
표 3-1-13 출판산업 연도별 해외 수출방법	114
표 3-1-14 출판산업 연도별 해외 진출형태	114
표 3-1-15 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	115
표 3-1-16 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황	116
표 3-1-17 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	117
표 3-1-18 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	118
표 3-1-19 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	118
표 3-1-20 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	119
표 3-1-21 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황	120
표 3-1-22 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	121



# 표목차

표 3-1-23	출판산업 학력별 연도별 종사자 현황	121
표 3-1-24	출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	122
표 3-1-25	출판산업 연령별 연도별 종사자 현황	123

## [제2장 만화산업]

표 3-2-1	만화산업 총괄	125
표 3-2-2	만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	125
표 3-2-3	만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	126
표 3-2-4	만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	127
표 3-2-5	만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	128
표 3-2-6	만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	129
표 3-2-7	만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	130
표 3-2-8	만화산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	131
표 3-2-9	만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	131
표 3-2-10	만화산업 수출 및 수입액 현황	132
표 3-2-11	만화산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황	133
표 3-2-12	만화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황	133
표 3-2-13	만화산업 연도별 해외 수출방법	134
표 3-2-14	만화산업 연도별 해외 진출형태	134
표 3-2-15	만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	135
표 3-2-16	만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	136
표 3-2-17	만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	137
표 3-2-18	만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	138
표 3-2-19	만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	138
표 3-2-20	만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	139
표 3-2-21	만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	140
표 3-2-22	만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	140
표 3-2-23	만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	141
표 3-2-24	만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	141
표 3-2-25	만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	142

## [제3장 음악산업]

표 3-3-1	음악산업 총괄	144
표 3-3-2	음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	145
표 3-3-3	음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	146
표 3-3-4	음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	147
표 3-3-5	음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	149
표 3-3-6	음악산업 업종별 연도별 매출액 현황	151
표 3-3-7	음악산업 지역별 연도별 매출액 현황	152
표 3-3-8	음악산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	153
표 3-3-9	음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황	153
표 3-3-10	음악산업 수출 및 수입액 현황	154
표 3-3-11	음악산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황	154
표 3-3-12	음악산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황	155
표 3-3-13	음악산업 연도별 해외 수출방법	156
표 3-3-14	음악산업 연도별 해외 진출형태	156
표 3-3-15	음악산업 업종별 연도별 종사자 현황	157
표 3-3-16	음악산업 지역별 연도별 종사자 현황	158
표 3-3-17	음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	159
표 3-3-18	음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	160
표 3-3-19	음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	160
표 3-3-20	음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	161
표 3-3-21	음악산업 직무별 연도별 종사자 현황	162

표 3-3-22	음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	163
표 3-3-23	음악산업 학력별 연도별 종사자 현황	163
표 3-3-24	음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	164
표 3-3-25	음악산업 연령별 연도별 종사자 현황	165

## [제4장 영화산업]

표 3-4-1	영화산업 총괄	166
표 3-4-2	영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	167
표 3-4-3	영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	168
표 3-4-4	영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	169
표 3-4-5	영화산업 업종별 연도별 매출액 현황	170
표 3-4-6	영화산업 지역별 연도별 매출액 현황	171
표 3-4-7	영화산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	172
표 3-4-8	영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	172
표 3-4-9	영화산업 수출 및 수입액 현황	173
표 3-4-10	영화산업 주요 대륙별 수출액 현황(계약금액 기준)	174
표 3-4-11	영화산업 주요 국가별 수출액 현황	174
표 3-4-12	영화산업 주요 국가별 수입액 현황	175
표 3-4-13	영화산업 연도별 해외 진출형태	176
표 3-4-14	영화산업 업종별 연도별 종사자 현황	177
표 3-4-15	영화산업 지역별 연도별 종사자 현황	178
표 3-4-16	영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	179
표 3-4-17	영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	180
표 3-4-18	영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	180
표 3-4-19	영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	181
표 3-4-20	영화산업 연령별 연도별 종사자 현황	182

## [제5장 게임산업]

표 3-5-1	게임산업 총괄	183
표 3-5-2	게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	184
표 3-5-3	게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	184
표 3-5-4	게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	185
표 3-5-5	게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	186
표 3-5-6	게임산업 업종별 연도별 매출액 현황	188
표 3-5-7	게임산업 지역별 연도별 매출액 현황	189
표 3-5-8	게임산업 수출 및 수입액 현황	190
표 3-5-9	게임산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황	191
표 3-5-10	게임산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황	191
표 3-5-11	게임산업 업종별 해외 진출형태	192
표 3-5-12	게임산업 업종별 연도별 종사자 현황	193
표 3-5-13	게임산업 지역별 연도별 종사자 현황	194
표 3-5-14	게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	195
표 3-5-15	게임산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	195
표 3-5-16	게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	196
표 3-5-17	게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	197
표 3-5-18	게임산업 학력별 연도별 종사자 현황	197
표 3-5-19	게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	198
표 3-5-20	게임산업 연령별 연도별 종사자 현황	198

# 표목차

## [제6장 애니메이션산업]

표 3-6-1	애니메이션산업 총괄	199
표 3-6-2	애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	200
표 3-6-3	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	201
표 3-6-4	애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	202
표 3-6-5	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	203
표 3-6-6	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	204
표 3-6-7	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	205
표 3-6-8	애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	206
표 3-6-9	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	206
표 3-6-10	애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	207
표 3-6-11	애니메이션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	208
표 3-6-12	애니메이션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	208
표 3-6-13	애니메이션산업 연도별 해외 수출방법	209
표 3-6-14	애니메이션산업 연도별 해외 진출형태	209
표 3-6-15	애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	210
표 3-6-16	애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황	211
표 3-6-17	애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	212
표 3-6-18	애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	213
표 3-6-19	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	213
표 3-6-20	애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	214
표 3-6-21	애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황	214
표 3-6-22	애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	215
표 3-6-23	애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황	215
표 3-6-24	애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	216
표 3-6-25	애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황	216

## [제7장 방송산업]

표 3-7-1	방송산업 총괄	218
표 3-7-2	방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	219
표 3-7-3	방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	220
표 3-7-4	방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	221
표 3-7-5	방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	222
표 3-7-6	방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황	223
표 3-7-7	방송산업 업종별 연도별 매출액 현황	224
표 3-7-8	방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황	225
표 3-7-9	방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2021년)	226
표 3-7-10	방송산업 지상파방송사업자 및 지상파이동멀티미디어방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황	227
표 3-7-11	방송산업 종합유선방송사업자 및 중계유선방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황	228
표 3-7-12	방송산업 일반위성방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황	228
표 3-7-13	방송산업 방송채널사용 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황	229
표 3-7-14	방송산업 IPTV사업자 및 IPTV콘텐츠사업자(CP) 연도별 매출액	230
표 3-7-15	방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황	230
표 3-7-16	방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황	231
표 3-7-17	방송산업 수출 및 수입액 현황	231
표 3-7-18	방송산업 방송프로그램 수출액 현황	232
표 3-7-19	방송산업 방송프로그램 수입액 현황	232
표 3-7-20	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황	233

표 3-7-21	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수입액 현황	235
표 3-7-22	장르별 방송프로그램(완성품) 수출액	236
표 3-7-23	장르별 방송프로그램(완성품) 수입액	237
표 3-7-24	방송영상독립제작사 연도별 해외 수출방법	237
표 3-7-25	방송영상독립제작사 연도별 해외 진출형태	237
표 3-7-26	방송산업 업종별 연도별 종사자 현황	238
표 3-7-27	방송산업 지역별 연도별 종사자 현황	239
표 3-7-28	방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황	240
표 3-7-29	방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	241
표 3-7-30	방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	241
표 3-7-31	방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	242
표 3-7-32	방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	243
표 3-7-33	방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	243
표 3-7-34	방송산업 직무별 연도별 종사자 현황	244
표 3-7-35	방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황	244
표 3-7-36	방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황	245
표 3-7-37	방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황	246

## [제8장 광고산업]

표 3-8-1	광고산업 총괄	247
표 3-8-2	광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	248
표 3-8-3	광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	249
표 3-8-4	광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	250
표 3-8-5	광고산업 업종별 연도별 매출액 현황	251
표 3-8-6	광고산업 매체별 연도별 매출액 현황	252
표 3-8-7	광고산업 지역별 연도별 매출액 현황	253
표 3-8-8	광고산업 수출 및 수입액 현황(1)	254
표 3-8-9	광고산업 수출 및 수입액 현황(2)	254
표 3-8-10	광고산업 업종별 연도별 종사자 현황	255
표 3-8-11	광고산업 지역별 연도별 종사자 현황	256
표 3-8-12	광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	257
표 3-8-13	광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	257
표 3-8-14	광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	257
표 3-8-15	광고산업 성별 연도별 종사자 현황	258
표 3-8-16	광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	259
표 3-8-17	광고산업 학력별 연도별 종사자 현황	259
표 3-8-18	광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	260
표 3-8-19	광고산업 연령별 연도별 종사자 현황	260

# 표목차

## [제9장 캐릭터산업]

표 3-9-1	캐릭터산업 총괄	262
표 3-9-2	캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	262
표 3-9-3	캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	263
표 3-9-4	캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	264
표 3-9-5	캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	265
표 3-9-6	캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황	266
표 3-9-7	캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황	268
표 3-9-8	캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	269
표 3-9-9	캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황	269
표 3-9-10	캐릭터산업 수출 및 수입액 현황	270
표 3-9-11	캐릭터산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	270
표 3-9-12	캐릭터산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	271
표 3-9-13	캐릭터산업 연도별 해외 수출방법	272
표 3-9-14	캐릭터산업 연도별 해외 진출형태	272
표 3-9-15	캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황	273
표 3-9-16	캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황	274
표 3-9-17	캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	275
표 3-9-18	캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	276
표 3-9-19	캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	276
표 3-9-20	캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	277
표 3-9-21	캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황	277
표 3-9-22	캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	278
표 3-9-23	캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황	278
표 3-9-24	캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	279
표 3-9-25	캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황	279

## [제10장 지식정보산업]

표 3-10-1	지식정보산업 총괄	280
표 3-10-2	지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	281
표 3-10-3	지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	282
표 3-10-4	지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	283
표 3-10-5	지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	284
표 3-10-6	지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황	285
표 3-10-7	지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황	286
표 3-10-8	지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	287
표 3-10-9	지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황	287
표 3-10-10	지식정보산업 수출 및 수입액 현황	288
표 3-10-11	지식정보산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	288
표 3-10-12	지식정보산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	289
표 3-10-13	지식정보산업 연도별 해외 수출방법	290
표 3-10-14	지식정보산업 연도별 해외 진출형태	290
표 3-10-15	지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황	291
표 3-10-16	지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황	292
표 3-10-17	지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	293
표 3-10-18	지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	294
표 3-10-19	지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	294
표 3-10-20	지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	295
표 3-10-21	지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황	296
표 3-10-22	지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	297
표 3-10-23	지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황	297
표 3-10-24	지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	298
표 3-10-25	지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황	299

## [제11장 콘텐츠솔루션산업]

표 3-11-1	콘텐츠솔루션산업 총괄	300
표 3-11-2	콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)	301
표 3-11-3	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	302
표 3-11-4	콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)	303
표 3-11-5	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	304
표 3-11-6	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황	305
표 3-11-7	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황	306
표 3-11-8	콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2021년)	307
표 3-11-9	콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	307
표 3-11-10	콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황	308
표 3-11-11	콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황	309
표 3-11-12	콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황	309
표 3-11-13	콘텐츠솔루션산업 연도별 해외 수출방법	310
표 3-11-14	콘텐츠솔루션산업 연도별 해외 진출형태	310
표 3-11-15	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황	311
표 3-11-16	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황	312
표 3-11-17	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)	313
표 3-11-18	콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)	313
표 3-11-19	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	314
표 3-11-20	콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)	315
표 3-11-21	콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황	315
표 3-11-22	콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)	316
표 3-11-23	콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황	316
표 3-11-24	콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)	317
표 3-11-25	콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황	317

# 그림목차

## 요약 2020년 기준 콘텐츠산업조사 요약

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

## 제1부 조사 방법

그림 1-1-1   콘텐츠산업조사 면접조사 진행 절차	15
그림 1-2-1   콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외)	16
그림 1-4-1   사업체 무응답 대체 절차	44

## 제2부 콘텐츠산업조사 전체결과

그림 2-1-1   콘텐츠산업 연도별 사업체 수 현황	62
그림 2-1-2   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	63
그림 2-1-3   콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	64
그림 2-1-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	66
그림 2-2-1   콘텐츠산업 연도별 매출액 현황	68
그림 2-2-2   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	69
그림 2-2-3   콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	70
그림 2-2-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황	72
그림 2-3-1   콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용	74
그림 2-4-1   콘텐츠산업 연도별 부가가치액 현황	77
그림 2-4-2   콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황	79
그림 2-5-1   콘텐츠산업 연도별 수출액 현황	81
그림 2-5-2   콘텐츠산업 연도별 수입액 현황	82
그림 2-5-3   콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황	84
그림 2-5-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황	85
그림 2-6-1   콘텐츠산업 연도별 종사자 현황	90
그림 2-6-2   콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	91
그림 2-6-3   콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	93
그림 2-6-4   콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황	94
그림 2-6-5   콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	96
그림 2-6-6   콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황	97
그림 2-6-7   콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황	99
그림 2-6-8   콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황	100

## 제3부 콘텐츠산업조사 산업별 결과

[제1장 출판산업]	
그림 3-1-1   출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	105
그림 3-1-2   출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	108
그림 3-1-3   출판산업 업종별 연도별 매출액 현황	110
그림 3-1-4   출판산업 지역별 연도별 매출액 현황	111
그림 3-1-5   출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황	112
그림 3-1-6   출판산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	113
그림 3-1-7   출판산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	114
그림 3-1-8   출판산업 업종별 연도별 종사자 현황	116
그림 3-1-9   출판산업 지역별 연도별 종사자 현황	117

그림 3-1-10   출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	119
그림 3-1-11   출판산업 직무별 연도별 종사자 현황	120
그림 3-1-12   출판산업 학력별 연도별 종사자 현황	122
그림 3-1-13   출판산업 연령별 연도별 종사자 현황	123

### [제2장 만화산업]

그림 3-2-1   만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	126
그림 3-2-2   만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	128
그림 3-2-3   만화산업 업종별 연도별 매출액 현황	129
그림 3-2-4   만화산업 지역별 연도별 매출액 현황	130
그림 3-2-5   만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	131
그림 3-2-6   만화산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	133
그림 3-2-7   만화산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	134
그림 3-2-8   만화산업 업종별 연도별 종사자 현황	135
그림 3-2-9   만화산업 지역별 연도별 종사자 현황	136
그림 3-2-10   만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	139
그림 3-2-11   만화산업 직무별 연도별 종사자 현황	140
그림 3-2-12   만화산업 학력별 연도별 종사자 현황	141
그림 3-2-13   만화산업 연령별 연도별 종사자 현황	142

### [제3장 음악산업]

그림 3-3-1   음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	147
그림 3-3-2   음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	149
그림 3-3-3   음악산업 업종별 연도별 매출액 현황	151
그림 3-3-4   음악산업 지역별 연도별 매출액 현황	152
그림 3-3-5   음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황	153
그림 3-3-6   음악산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	155
그림 3-3-7   음악산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	155
그림 3-3-8   음악산업 업종별 연도별 종사자 현황	157
그림 3-3-9   음악산업 지역별 연도별 종사자 현황	158
그림 3-3-10   음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	161
그림 3-3-11   음악산업 직무별 연도별 종사자 현황	162
그림 3-3-12   음악산업 학력별 연도별 종사자 현황	164
그림 3-3-13   음악산업 연령별 연도별 종사자 현황	165

### [제4장 영화산업]

그림 3-4-1   영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	168
그림 3-4-2   영화산업 업종별 연도별 매출액 현황	170
그림 3-4-3   영화산업 지역별 업종별 매출액 현황	171
그림 3-4-4   영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황	172
그림 3-4-5   영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황(1)	174
그림 3-4-6   영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황(2)	175
그림 3-4-7   영화산업 주요 국가별 연도별 수입액 현황(1)	176
그림 3-4-8   영화산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황(2)	176
그림 3-4-9   영화산업 업종별 연도별 종사자 현황	177
그림 3-4-10   영화산업 지역별 연도별 종사자 현황	179
그림 3-4-11   영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황	181
그림 3-4-12   영화산업 연령별 연도별 종사자 현황	182

### [제5장 게임산업]

그림 3-5-1   게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	152
그림 3-5-2   게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	153
그림 3-5-3   게임산업 업종별 연도별 매출액 현황	154



# 그림목차

그림 3-5-4	게임산업 지역별 연도별 매출액 현황	155
그림 3-5-5	게임산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	191
그림 3-5-6	게임산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	192
그림 3-5-7	게임산업 업종별 연도별 종사자 현황	193
그림 3-5-8	게임산업 지역별 연도별 종사자 현황	194
그림 3-5-9	게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	196
그림 3-5-10	게임산업 학력별 연도별 종사자 현황	197
그림 3-5-11	게임산업 연령별 연도별 종사자 현황	198

## [제6장 애니메이션산업]

그림 3-6-1	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	201
그림 3-6-2	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	203
그림 3-6-3	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	205
그림 3-6-4	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	206
그림 3-6-5	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	207
그림 3-6-6	애니메이션산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	208
그림 3-6-7	애니메이션산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	209
그림 3-6-8	애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	211
그림 3-6-9	애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황	212
그림 3-6-10	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	213
그림 3-6-11	애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황	214
그림 3-6-12	애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황	215
그림 3-6-13	애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황	216

## [제7장 방송산업]

그림 3-7-1	방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	220
그림 3-7-2	방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	222
그림 3-7-3	방송산업 업종별 연도별 매출액 현황	225
그림 3-7-4	방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황	226
그림 3-7-5	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(1)	234
그림 3-7-6	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(2)	234
그림 3-7-7	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(3)	234
그림 3-7-8	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수입액 현황(1)	235
그림 3-7-9	방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수입액 현황(2)	236
그림 3-7-10	방송산업 업종별 연도별 종사자 현황	238
그림 3-7-11	방송산업 지역별 연도별 종사자 현황	240
그림 3-7-12	방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	242
그림 3-7-13	방송산업 직무별 연도별 종사자 현황	244
그림 3-7-14	방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황	245
그림 3-7-15	방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황	246

## [제8장 광고산업]

그림 3-8-1	광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	248
그림 3-8-2	광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	250
그림 3-8-3	광고산업 업종별 연도별 매출액 현황	252
그림 3-8-4	광고산업 매체별 연도별 매출액 현황	253
그림 3-8-5	광고산업 지역별 연도별 매출액 현황	254
그림 3-8-6	광고산업 업종별 연도별 종사자 현황	256
그림 3-8-7	광고산업 지역별 연도별 종사자 현황	257

그림 3-8-8	광고산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황	258
그림 3-8-9	광고산업 학력별 연도별 종사자 현황	259
그림 3-8-10	광고산업 연령별 연도별 종사자 현황	260

## [제9장 캐릭터산업]

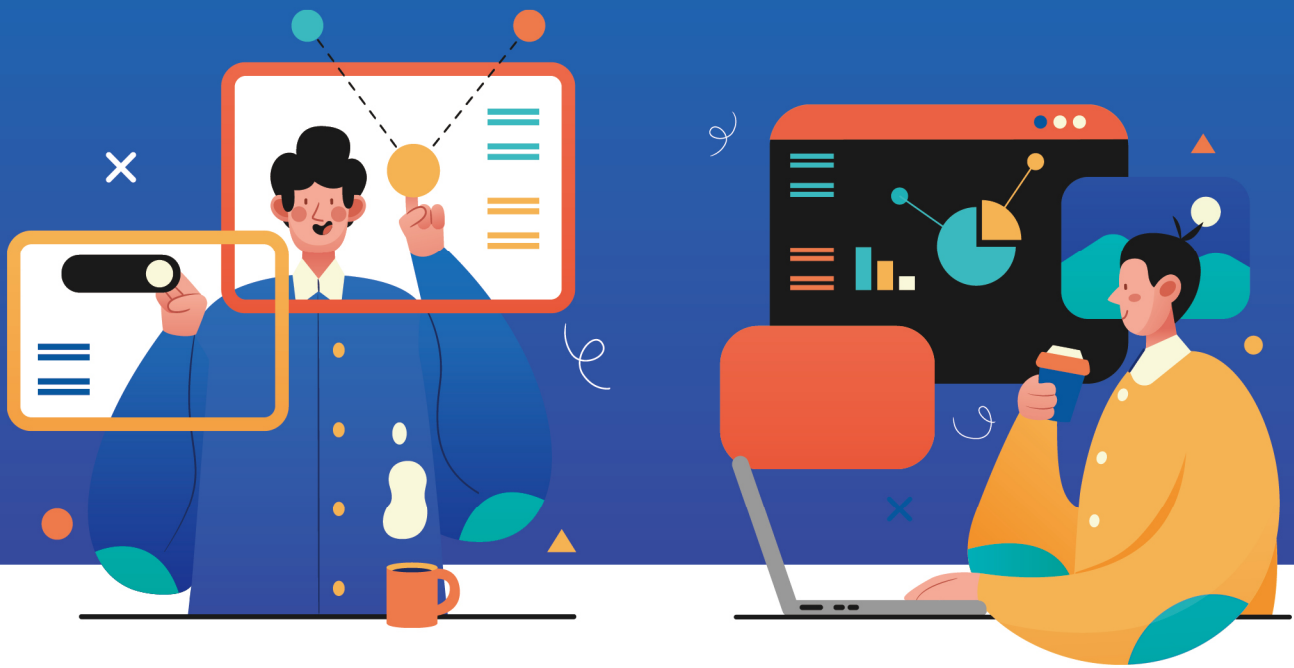
그림 3-9-1	캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	263
그림 3-9-2	캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	265
그림 3-9-3	캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황	267
그림 3-9-4	캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황	268
그림 3-9-5	캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황	269
그림 3-9-6	캐릭터산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	271
그림 3-9-7	캐릭터산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	271
그림 3-9-8	캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황	273
그림 3-9-9	캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황	274
그림 3-9-10	캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	276
그림 3-9-11	캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황	277
그림 3-9-12	캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황	278
그림 3-9-13	캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황	279

## [제10장 지식정보산업]

그림 3-10-1	지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	282
그림 3-10-2	지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	284
그림 3-10-3	지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황	286
그림 3-10-4	지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황	287
그림 3-10-5	지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황	288
그림 3-10-6	지식정보산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	289
그림 3-10-7	지식정보산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	289
그림 3-10-8	지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황	292
그림 3-10-9	지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황	293
그림 3-10-10	지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	295
그림 3-10-11	지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황	296
그림 3-10-12	지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황	298
그림 3-10-13	지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황	299

## [제11장 콘텐츠솔루션산업]

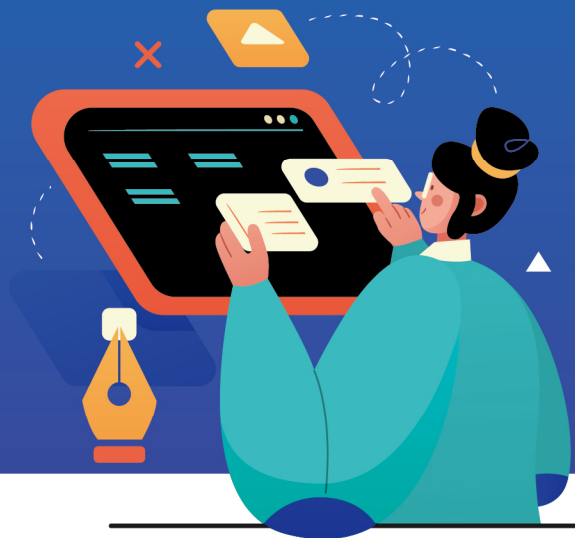
그림 3-11-1	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	302
그림 3-11-2	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	304
그림 3-11-3	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황	305
그림 3-11-4	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황	307
그림 3-11-5	콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	308
그림 3-11-6	콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황	309
그림 3-11-7	콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 연도별 수입액 현황	310
그림 3-11-8	콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황	311
그림 3-11-9	콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황	312
그림 3-11-10	콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	314
그림 3-11-11	콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황	315
그림 3-11-12	콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황	316
그림 3-11-13	콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황	317



# 2021 Content Industry Statistics

---

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시



## 콘텐츠산업조사 요약

---





# 2021년 기준 콘텐츠산업조사 요약

2021년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 8,628개로 나타났으며 종사자 수는 총 61만 4,734명, 매출액은 137조 5,080억 원으로 나타났다. 부가가치액은 53조 228억 원으로 나타났으며 부가가치율은 38.6%로 나타났다. 2021년 수출액은 124억 5,290만 달러였으며, 수입액은 12억 470만 달러로 나타나 112억 4,819만 달러의 흑자를 보였다.

표 1 콘텐츠산업 전체 요약(2021년 기준)

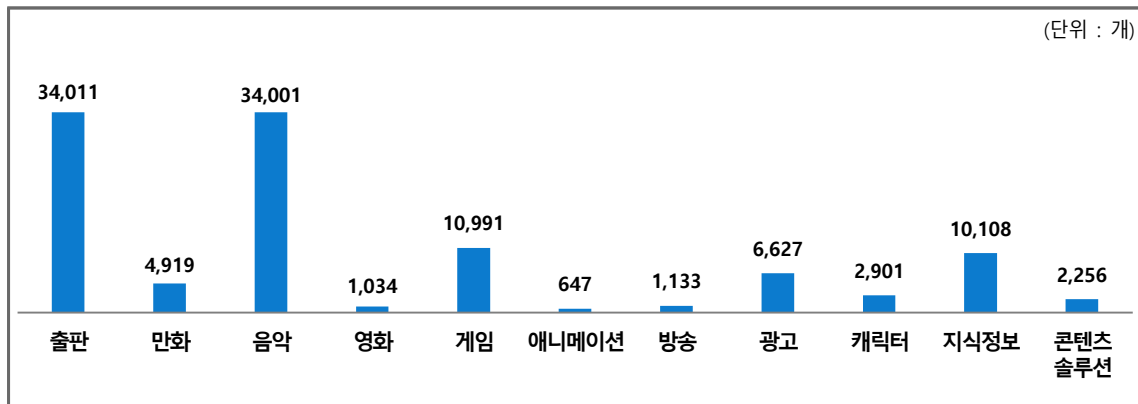
구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	34,011	175,898	24,697,753	9,740,089	39.4	428,379	317,939	110,440
만화	4,919	10,825	2,132,149	799,955	37.5	81,980	7,584	74,396
음악	34,001	59,583	9,371,728	3,141,082	33.5	775,274	14,031	761,243
영화	1,034	13,240	3,246,109	1,143,769	35.2	43,033	37,897	5,136
게임	10,991	81,856	20,991,342	8,663,127	41.3	8,672,865	312,331	8,360,534
애니메이션 <sup>1)</sup>	647	6,131	755,520	301,552	39.9	156,835	8,524	148,311
방송	1,133	50,160	23,970,709	8,621,601	36.0	717,997	60,761	657,237
광고	6,627	74,485	18,921,883	6,200,701	32.8	258,167	341,654	△83,487
캐릭터	2,901	16,597	5,003,908	2,080,238	41.6	412,990	81,226	331,764
지식정보	10,108	87,704	19,946,243	8,423,451	42.2	660,850	9,314	651,536
콘텐츠솔루션	2,256	38,256	8,470,614	3,907,217	46.1	244,527	13,443	231,084
합계	108,628	614,734	137,507,958	53,022,781	38.6	12,452,897	1,204,704	11,248,193

2021년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 8,628개로 전년 대비 9.1% 증가했으며, 2017년부터 2021년까지 연평균 0.7% 증가했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 출판산업 사업체 수가 3만 4,011개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 31.3%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 이는 전년 대비 34.7% 증가, 연평균 7.1% 증가한 수치다. 음악산업 사업체 수는 3만 4,001개로 31.3%의 비중을 차지했으며 전년 대비 2.6% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 1.5% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 991개로 10.1%의 비중을 차지했으며 전년 대비 4.8% 감소, 연평균 4.0% 감소했다. 지식정보산업은 1만 108개로 9.3%의 비중을 보였으며, 전년 대비 1.6% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 광고산업은 6,627개로 6.1%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 4.6% 증가, 연평균 2.2% 감소했다. 만화산업은 4,919개로 전체 중 4.5%의 비중을

1) 애니메이션 극장 매출액과 방송사 수출액에 대한 부가가치액 제외

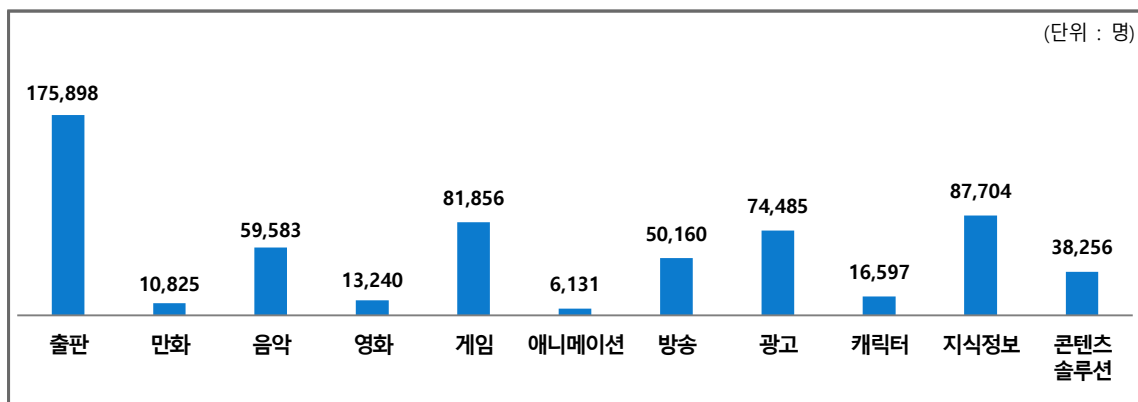
보였으며, 전년 대비 19.9% 감소, 연평균 9.0% 감소했다. 캐릭터산업은 2,901개로 2.7%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 7.4% 증가, 연평균 6.4% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 2,256개로 2.1%의 비중을 보였으며, 전년 대비 11.6% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 방송산업은 1,133개로 전체 1.0%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 5.9% 증가, 연평균 1.8% 증가했다. 영화산업은 1,034개로 1.0%의 비중을 보였으며, 전년 대비 12.9% 증가, 연평균 7.4% 감소했다. 애니메이션 산업은 647개로 0.6%를 차지해 가장 작은 비중을 보였으며, 전년 대비 32.0% 증가, 연평균 7.1% 증가했다.

■ 그림 1 ■ 콘텐츠산업 사업체 수 현황



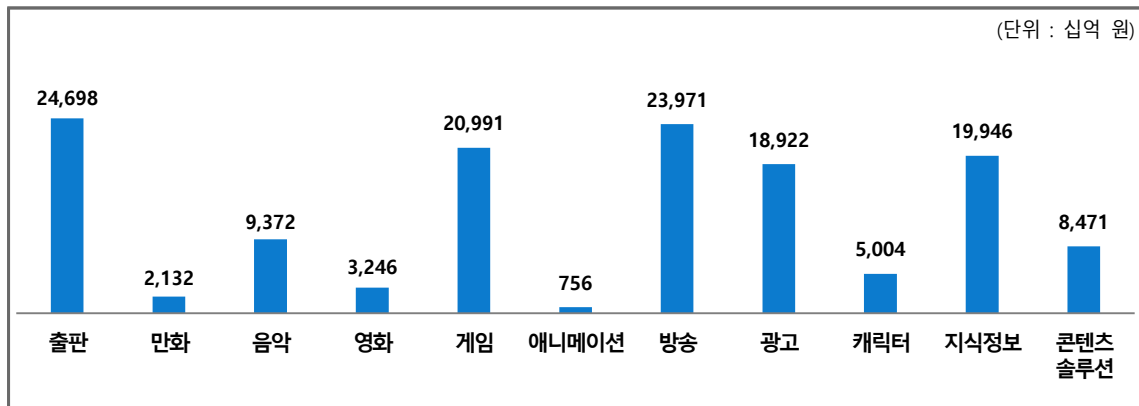
2021년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 61만 4,734명으로 전년대비 4.3% 감소하였으며 2017년부터 2021년까지 연평균 1.2% 감소하였다. 출판산업의 종사자가 17만 5,898명(28.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 지식정보산업은 8만 7,704명(14.3%), 게임산업은 8만 1,856명(13.3%)으로 나타나 출판산업 다음으로 많았다. 다음으로는 광고산업 7만 4,485명(12.1%), 음악산업 5만 9,583명(9.7%), 방송산업 5만 160명(8.2%), 콘텐츠솔루션산업 3만 8,256명(6.2%), 캐릭터산업 1만 6,597명(2.7%), 영화산업 1만 3,240명(2.2%), 만화산업 1만 825명(1.8%) 그리고 애니메이션산업 6,131명(1.0%) 순으로 나타났다.

■ 그림 2 ■ 콘텐츠산업 종사자 현황



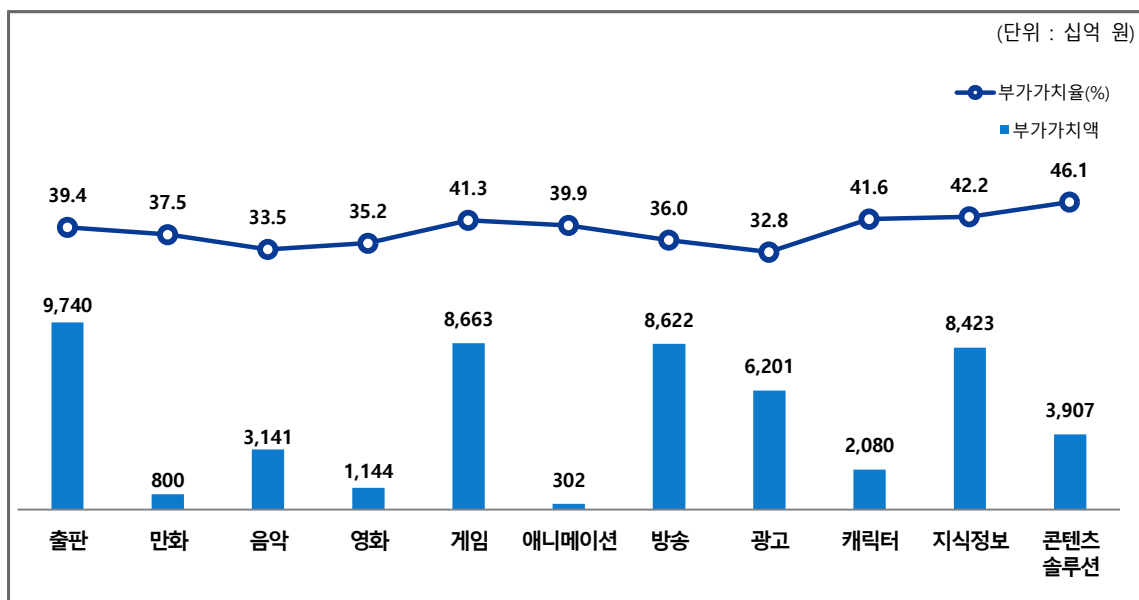
2021년 콘텐츠산업 매출액은 2020년 128조 2,870억 원에서 9조 2,209억 원(7.2%) 증가한 137조 5,080억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 출판산업으로 전체 매출액의 18.0%인 24조 6,978억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 방송산업 23조 9,707억 원(17.4%), 게임산업 20조 9,913억 원(15.3%), 지식정보산업 19조 9,462억 원(14.5%), 광고산업 18조 9,219억 원(13.8%), 음악산업 9조 3,717억 원(6.8%), 콘텐츠솔루션산업 8조 4,706억 원(6.2%), 캐릭터산업 5조 39억 원(3.6%), 영화산업 3조 2,461억 원(2.4%), 만화산업 2조 1,321억 원(1.6%), 애니메이션산업 7,555억 원(0.5%) 순으로 조사되었다.

그림 3 | 콘텐츠산업 매출액 현황



2021년 콘텐츠산업 부가가치액은 53조 228억 원으로 조사되었다.

그림 4 | 콘텐츠산업 부가가치액 현황

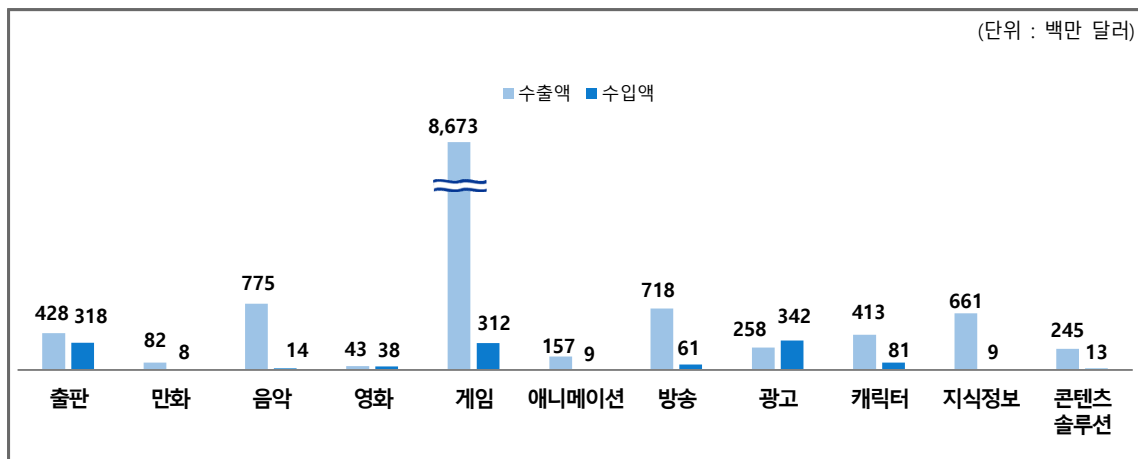


2021년 콘텐츠산업의 수출액은 전년 대비 4.4% 증가한 124억 5,290만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 게임산업의 수출액은 86억 7,287만 달러로 전체의 69.6%를 차지하였으며 이는 전년 대비 5.8% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 10.0% 증가한 수치이다.

2021년 수입액은 전년 대비 30.8% 증가한 12억 470만 달러로 나타났다. 수입액은 광고산업 수입액이 3억 4,165만 달러로 전체 콘텐츠산업 수입액에 28.4%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈고, 출판산업 수입액(3억 1,794만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 26.4%를 차지하며 두 번째로 높았다. 다음은 게임산업 25.9%, 캐릭터산업 6.7%, 방송산업 5.0% 등의 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 112억 4,819만 달러로 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 음악산업, 방송산업, 지식정보산업 또한 비교적 큰 수출입 차액을 보였다. 2021년 기준 광고 산업을 제외한 모든 산업에서 수출액이 수입액보다 많은 것으로 나타났다. 광고산업의 수출입 차액(수출액-수입액)은 △8,349만 달러로 나타났다.

그림 5 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황





# 2021 Content Industry Statistics

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시

## 제 1 부

## 조사방법

제 1장 조사개요

제 2장 분류체계

제 3장 조사대상

제 4장 모수추정



# 01 조사개요

## 제1절 조사목적

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

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

표 1-1-1 조사결과와 주요 이용기관과 활용목적

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

## 제2절 법적근거

- 정부승인통계(승인번호 113008호, 승인일자 2004.10.16.)

### 제3절 조사연혁

표 1-1-2 조사연혁

연도	내용
2000	- <문화산업통계> 조사 실시
2006	- <디지털콘텐츠산업통계> 조사 실시
2010	- '문화산업통계'에서 '콘텐츠산업통계'로 명칭 변경 승인 - '문화산업통계'와 '디지털콘텐츠산업통계' 통합 - 통합된 콘텐츠산업통계 데이터의 시계열 유지 - 도매와 소매를 분리하여 가치사슬별 산업규모 생성
2012	- 가상현실 및 가상세계업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 분류체계 포함
2013	- '나라통계'시스템 자료 등록
2014	- 광고산업 분류체계 변경
2015	- '나라통계'시스템 자료 직접 입력
2020 (2019년 기준)	- '콘텐츠산업통계' → '콘텐츠산업조사'로 명칭 변경
2021 (2020년 기준)	- 표준산업분류 개정으로 인한 콘텐츠산업 특수분류 연계 변경
2022 (2021년 기준)	- 표본추출틀 변경 : '전국사업체조사' → '기업통계등록부(경제총조사 연계, 연간, 사업체 단위)'

### 제4절 조사기간

- 조사기준일 : 2021. 12. 31
- 조사대상기간 : 2021. 1. 1 ~ 2021. 12. 31
- 조사실시기간 : 2022. 10. ~ 2022. 11.

### 제5절 조사대상 및 범위

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

#### ■ 콘텐츠사업체 실태조사 분야

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



## Ⅰ 조사결과 인용 분야

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

표 1-1-3 | 조사대상 및 범위 (콘텐츠산업 특수분류 중분류 기준)

구분		자료출처
출판	출판업	실태조사
	인쇄업	실태조사
	출판 도소매업	실태조사 - 자료인용부분 : 계약배달 판매업(종사자 수) ☞ 통계청, “전국사업체조사”, 2021
	온라인 출판 유통업	실태조사
	출판 임대업	실태조사
만화	만화 출판업	실태조사
	온라인 만화 제작·유통업	실태조사
	만화책 임대업	실태조사
	만화 도소매업	실태조사
음악	음악 제작업	실태조사
	음악 및 오디오물 출판업	실태조사
	음반 복제 및 배급업	실태조사
	음반 도소매업	실태조사
	온라인 음악 유통업	실태조사
	음악 공연업	실태조사
영화	노래연습장 운영업	실태조사
	-	☞ 영화진흥위원회, “2021년 한국영화산업 실태조사”
게임	-	☞ 한국콘텐츠진흥원, “게임산업백서”
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망(www. kobis. or. kr)” ☞ 방송통신위원회, “2022년 방송산업 실태조사”
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
방송	방송(방송영상독립제작사 제외)	☞ 방송통신위원회, “2022년 방송산업 실태조사”
	방송영상물 제작업(방송영상독립제작사)	☞ 한국콘텐츠진흥원, “방송영상산업백서”
광고	-	☞ 문화체육관광부, “2022 광고산업조사”
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 놀이시설 운영업	조사하지 않음
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식 정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
콘텐츠 솔루션	가상세계 및 가상현실업	실태조사
	콘텐츠솔루션업	실태조사
공연	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사
	공연업	조사하지 않음
	공연관련 서비스업	조사하지 않음

## 1. 조사단위

### Ⅰ 사업체

- 사업체란 영리, 비영리 또는 적법, 위법여부에 관계없이 일정한 물리적 장소에서 단일한 소유권 통제 아래 재화의 생산, 판매 등의 산업활동을 영위하고 있는 최소의 경영단위
- ☞ 사업체 형태 : ○○일보 인천점, ○○일보 부산점 등이 각각의 사업체

## 2. 사업체 구분

### Ⅰ 장소에 의한 구분

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

### Ⅰ 경영주체에 의한 구분

- 동일 장소일지라도 서로 다른 경영주체가 별도로 콘텐츠산업을 영위하고 있으면 각각 별개 사업체로 구분하여 조사
- ※ 사무실 또는 공장 내에서 독립적으로 운영되는 소사장제 사업체, 사무실 또는 공장 내에서 공존하고 있는 원청 제조업체와 협력업체, 같은 공유 오피스 내 동일 사업을 영위하여도 별도 사업자 등록이 되어 경영주체가 구분이 되는 경우는 별개의 사업체로 조사

### Ⅰ 중복업종 영위 사업체 구분

- 위 기준에 의해 동일 사업체로 판단된 업체 중 콘텐츠산업 내 중복 업종을 영위중인 사업체는 각각 별개 사업체로 구분하여 조사
- ※ 콘텐츠산업 - 표준산업 연계표<sup>2)</sup>를 우선하며, 연계표가 중복 연계되는 경우 적용
- ※ 단, 사업체 수를 제외한 지표는 업종별 비중을 계산하여 적용
- EX. (주) 홍길동 출판 : 출판산업, 만화산업 중복 영위하는 경우

영위산업	출판산업	만화산업	합계
사업체	출판산업 사업체 1개로 집계	만화산업 사업체 1개로 집계	전체 콘텐츠산업 사업체 2개로 집계
매출액	80%	20%	100%
종사자	80%	20%	100%

2) 부록1. 콘텐츠산업 및 한국표준산업분류 연계표(KSIC 10차) 참고

## 제6절 조사내용

2021년 기준 조사에서는 시계열 유지를 위해 2020년 기준 조사표 문항을 기본 항목으로 구성하여 조사 진행

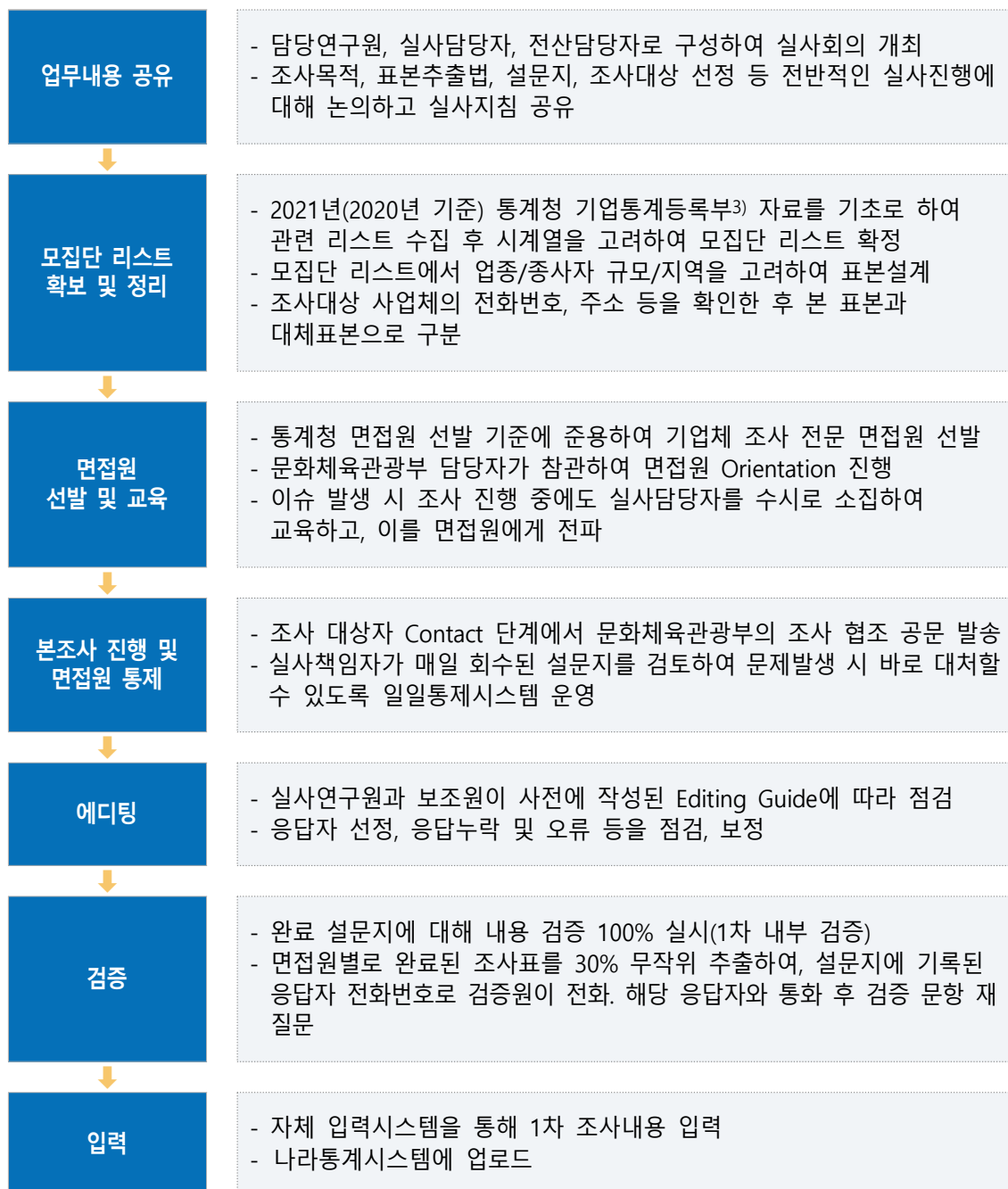
표 1-1-4 콘텐츠산업조사 세부 조사항목

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

## 제7절 조사방법

### 1. 조사체계

2021년 기준 콘텐츠산업조사는 다음 7단계로 구성되어 진행



3) 2021년 기준 조사부터 통계청의 기업통계등록부를 기준으로 표본추출틀 구축

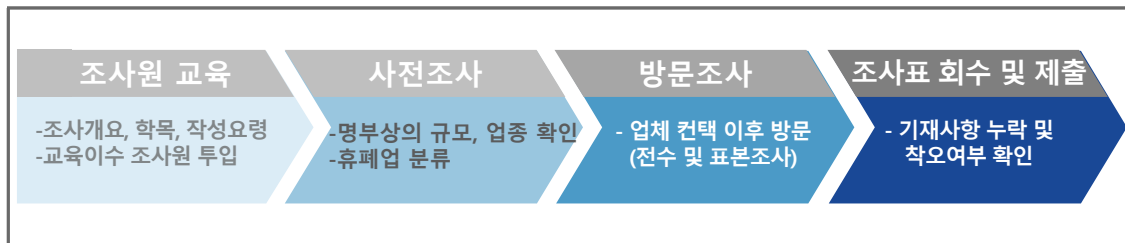
## 2. 실사 방법

2021년 기준 콘텐츠산업조사는 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하여 비표본오차 최소화. 단, 현장 방문조사가 어려운 경우에는 예외적으로 팩스, 이메일, 온라인 설문 등 피조사자가 선호하는 조사방식을 활용하여 응답률 제고

### □ 대인 면접조사 진행 절차

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

■ 그림 1-1-1 ■ 콘텐츠산업조사 면접조사 진행 절차



## 제8절 공표 일정

- 잠정결과 공표 : 2022년 12월
- 보고서 발간 : 2023년 1월
- (일반 배포용)보고서 발간 : 2023년 2월

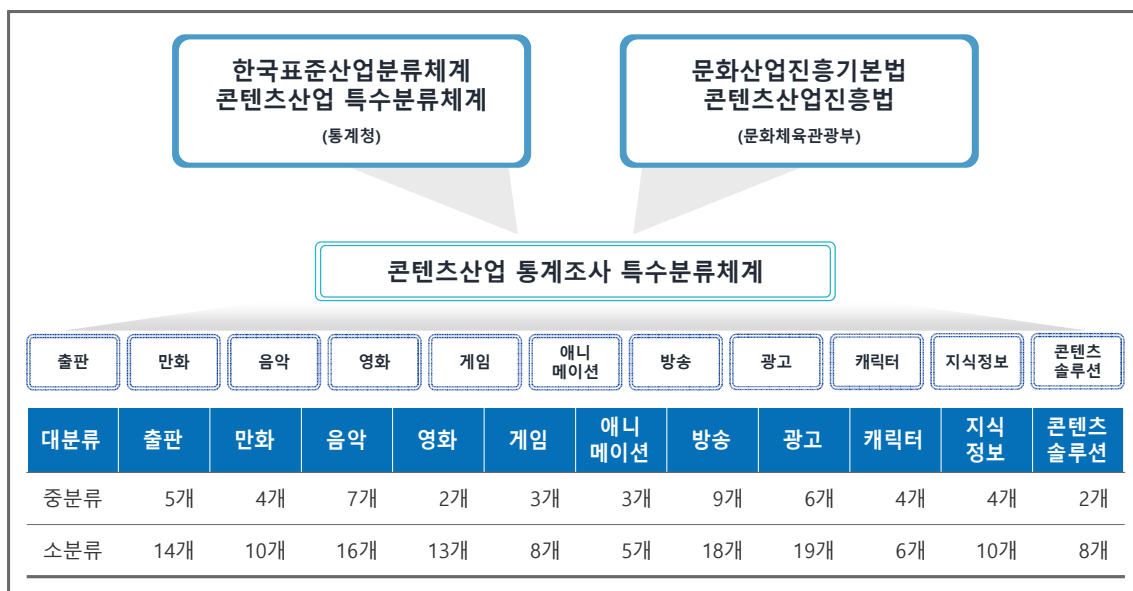
## 02 분류체계

### 제1절 콘텐츠산업조사 분류체계

콘텐츠산업 특수분류는 12개 영역인 1.출판산업, 2.만화산업, 3.음악산업, 4.영화산업, 5.게임산업, 6.애니메이션산업, 7.방송산업, 8.광고산업, 9.캐릭터산업, 10.지식정보산업, 11.콘텐츠솔루션산업, 12.공연산업으로 구성. 2021년 기준 콘텐츠산업조사에서는 공연산업 총괄규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함

2021년 기준 콘텐츠산업조사는 공연을 제외한 11개 대분류, 49개 중분류, 127개 소분류로 구성된 분류체계 적용<sup>4)</sup>

그림 1-2-1 콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외)



4) 업종 수는 콘텐츠산업 특수분류를 기준으로 작성되었으며, 실제 공표 업종과는 차이가 있을 수 있음

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

자료가 인용되는 산업분야에 대해서는 인용되는 자료를 기준으로 업종을 구분

- **2010(2009년 기준)** 콘텐츠산업통계부터는 지식정보산업 내에 가상세계 및 가상현실(스크린 골프 등)업과 콘텐츠솔루션산업 내에 컴퓨터그래픽스(CG)제작업을 포함하여 조사
- **2014(2013년 기준)** 콘텐츠산업통계부터는 일부 구분이 모호한 소분류에 대해 병합을 진행
  - 출판산업 : 서적 및 잡지류 소매업, 인터넷서점(만화제외) → 서적 및 잡지류 소매업
  - 만화산업 : 만화서적 및 잡지류 소매업, 인터넷서점(만화부문) → 만화서적 및 잡지류 소매업
  - 음악산업 : 인터넷 음악서비스업, 모바일 음악서비스업 → 인터넷/모바일 음악서비스업  
음반 소매업, 인터넷 음반소매업 → 음반소매업
- **2016(2015년 기준)** 콘텐츠산업통계부터는 영화산업 내에 온라인 배급업과 방송산업 내 IPTV 콘텐츠사업자(CP)를 포함하여 조사
- **2018(2017년 기준)** 콘텐츠산업통계부터는 일부 구분이 모호한 소분류에 대해 병합을 진행
  - 만화산업 : 인터넷 만화콘텐츠 서비스, 모바일 만화콘텐츠 서비스  
→ 인터넷/모바일 만화콘텐츠서비스
- **2019년 기준** 콘텐츠산업조사부터는 공표범위가 일부 수정됨
  - 출판산업 : 인터넷/모바일 전자출판 제작업(소분류)을 온라인 출판 유통업(중분류)에서 출판업(중분류)으로 이동<sup>5)</sup>
  - 지식정보산업 : 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업과 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 분류

5) 승인변경일자를 기준으로 작성

표 1-2-1 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
출판 산업	출판업	일반 서적 출판업 (종이매체출판업)	신문, 잡지, 교과서(학습서적) 및 정기간행물을 제외한 각종 서적과 서적 성격의 팸플릿을 출판하는 사업체
		교과서 및 학습 서적 출판업	초등, 중등, 고등, 대학교 교과서 및 어린이 학습지 등의 서적 출판을 하는 사업체
		[이동]인터넷/모바일 전자출판 제작업	단행본, 간행물, 전자출판물을 별도의 뷰어 또는 플레이어를 설치 및 실행하여 볼 수 있도록 제작하는 사업체 (e-book제작 등)
		신문 발행업	사회전반을 다루는 것을 말하지만, 일간, 주간, 순간으로 발행(기관지, 전문지, 일반 상업지)하는 사업체
		잡지 및 정기간행물 발행업	전문적인 내용 또는 일반적인 내용에 관한 주간, 순간, 월간, 연간 등의 잡지 및 정기간행물 등을 발행하는 사업체
		정기 광고 간행물 발행업	부동산, 중고품 등 각종 상품거래 안내, 산업 활동 안내, 구인·구직 등에 관한 정기적인 광고간행물을 발행하는 사업체
	인쇄업	기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체
	출판 도소매업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물 및 인쇄물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체(광고물 제외)
		서적 및 잡지류 도매업	각종 서적 및 잡지류를 도매하는 사업체(만화 제외)
		[병합]서적 및 잡지류 소매업 (인터넷서점(만화제외) 병합)	각종 서적 및 잡지류를 소매하는 사업체(만화 제외) 또는 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등)
만화 산업		계약배달 판매업 (신문배달판매)	신문 및 정기간행물을 배달하는 사업체
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	출판물을 전산화하여 제작된 전자출판물을 서비스하는 사업체
	출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	각종 서적, 정기간행물, 잡지 등 인쇄기록물을 임대하는 사업체(만화 제외)
	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	만화잡지를 포함하여 만화도서를 전문으로 발간하는 출판사 (만화 전문으로 하는 학산, 대원씨아이, 서울문화사 등)
		일반 출판사(만화부문)	일반 도서를 발간하는 출판사 중 만화도서(학습/교양만화 포함)를 발간하는 출판사(일반 출판사의 만화 출판)
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	단행본 만화, 만화잡지 등을 인터넷/모바일에 제공하기 위하여 제작하는 사업체
		[병합]인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	단행본만화 또는 만화잡지 등 전자출판물 형태로 제작된 콘텐츠를 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체
	만화책 임대업	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	만화방, 만화카페 등 소비자가 점포안에서 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 서적 및 잡지류 도매	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 도매하는 사업체
		[병합]만화 서적 및 잡지류 소매 (인터넷서점(만화부문) 병합)	각종 만화서적 및 만화 잡지류를 소매하는 사업체 또는 오프라인 서점이 아닌 인터넷상에서 서점을 운영하는 사업체 (yes24, 인터파크도서 등, 만화만 해당)



표 1-2-1 | 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
음악 산업	음악 제작업	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)
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	음반을 복제하는 사업체
		음반 배급업	음반을 도소매업 사업체에게 배급하는 사업체
	음반 도소매업	음반 도매업	음반을 도매하는 사업체
		<b>[병합]</b> 음반 소매업 (인터넷 음반 소매업 병합)	음반을 소매하는 사업체 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 (인터넷상 음반)
	온라인 음악 유통업	<b>[병합]</b> 인터넷/모바일 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체
		음원 대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
		인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음원을 제작하여 모바일 음악서비스업체 및 인터넷 음악서비스업체에 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 않고 반주에 맞추어 노래를 부를 수 있도록 하는 영상 또는 무영상 반주 장치 등의 시설을 갖춘 사업체
영화 산업 (인용)	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	일반 영화를 기획 및 제작하는 사업체(일반 영화/제작)
		영화 수입	해외 영화를 수입하는 사업체
		영화 제작 지원	일반 영화 제작에 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
		DVD/블루레이 제작 및 유통	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 사업체
	디지털 온라인 유통업	온라인 배급	인터넷/모바일을 통해 영화를 배급하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체
게임 산업 (인용)	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	게임을 기획, 제작, 배급하는 사업체
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체(PC방)
		전자 게임장 운영업	컴퓨터가 아닌 전자게임을 갖춘 시설을 운영하는 사업체 (싱글로케이션 포함)

표 1-2-1 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	창작 애니메이션 기획 및 직접 제작하는 사업체
		애니메이션 하청 제작업	애니메이션을 외주제작, 주문제작, 및 재하청하는 사업체
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체 (애니메이션만 해당)
방송 산업 (인용)	지상파방송	지상파방송사업자	방송을 목적으로 하는 지상의 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체(TV, 라디오)
		지상파이동멀티미디어 방송사업자	이동 중 수신을 주목적으로 다채널을 이용하여 복합적으로 송신하는 방송을 행하는 지상파방송 사업체(지상파 DMB)
	유선방송	종합유선방송사업자	다채널방송을 행하기 위한 유선방송국 설비를 관리·운영하며 전송·선로설비를 이용하여 방송을 행하는 사업체(종합유선)
		중계유선방송사업자	지상파방송을 중계 및 송신하는 사업체(중계유선)
	위성방송 <sup>6)</sup>	일반위성방송사업자	인공위성의 무선설비를 소유 또는 임차하여 무선국을 관리·운영하며 이를 이용하여 방송을 행하는 사업체
	방송채널 사용사업	방송채널사용사업자	지상파방송사업자, 종합유선방송사업자 또는 위성방송사업자와 특정채널의 전부 또는 일부 시간에 대한 전용사용계약을 체결하여 그 채널을 사용하는 사업체(일반, 홈쇼핑, 데이터)
	인터넷 영상물 제공업 <sup>7)</sup>	IPTV사업자	초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전서비스 사업체(KT의 olleh TV, SK브로드밴드의 B TV, LG의 U+ TV)
		IPTV콘텐츠사업자(CP)	IPTV용 콘텐츠를 제작하여 IPTV사업자에 제공하는 사업체
	방송 영상물 제작업	방송영상독립제작사	재정적인 지원이나 제작·설비 등을 방송사업자 측에 의존하지 않고 독자적으로 TV프로그램을 제작하는 사업체
	광고 산업 (인용)	광고대행업	종합광고대행
광고매체대행			광고주나 광고대행사를 대신하여 광고지면이나 광고시간을 구입해주는 업무를 하는 사업체
광고제작업		인쇄광고제작업	신문, 잡지 등 각종 인쇄광고물을 제작하는 사업체
		영상광고제작업	방송, 영화, 동영상 클립 등 영상광고물을 제작하는 사업체
		광고사진스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영
광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	CI, BI, 패키지를 포함하는 기업이나 브랜드의 상징 등을 제작하는 사업체	
	마케팅조사	마케팅 활동의 기획·수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보를 수집하여 분석하는 사업체	

6) 위성이동멀티미디어방송사업자는 2012년 8월 사업종료로 삭제

7) 2021년 기준부터 명칭 변경: 인터넷프로토콜(IPTV) → IPTV사업자, IPTV콘텐츠제공사업자(CP) → IPTV콘텐츠사업자(CP)

표 1-2-1 | 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업 (계속)	광고전문 서비스업 (계속)	PR(Public Relations)	조직이나 개인이 그들의 제품 또는 서비스에 대한 공중의 이해와 호감을 얻고자 행하는 여러 가지 활동의 업무(홍보, PR, 행사 기획, 홍보물제작 등)를 전문으로 행하는 사업체
		SP(Sales Promotion)	판매를 촉진하는 직접적인 광고를 대행하는 사업체(매체에 하는 광고가 아님)
		전시 및 행사대행업	각종 전시회 및 행사를 기획·조직하는 산업활동 .전시장 행사와 관련된 전반적인 책임을 맡아 종합적으로 구성·연출하는 사업체도 포함.
	인쇄업	인쇄	각종 광고용 인쇄물을 인쇄하는 사업체(광고물 인쇄업)
	온라인광고 대행업	온라인종합광고대행	광고주를 대신해서 온라인 광고물을 기획하고 제작하며, 제작된 광고물을 전달하기 위해 매체와 접촉하여 집행하는 것을 전문으로 하는 사업체 온라인 광고는 노출형, 검색형 등이 있음.
		온라인광고제작대행	각종 온라인 광고물을 제작하는 사업체
		온라인광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 온라인 광고지면을 구입해주는 업무를 하는 회사
	옥외광고대행업	옥외종합광고대행	인쇄, 그림 또는 전자적 방식 등의 전시 광고물을 기획·제작하여 옥내외 간판 또는 차량, 상점 등 전시공간에 전시구조물을 게시하는 사업체
		옥외광고제작대행	인쇄, 그림 또는 전자적 방식 등의 전시 광고물을 기획·제작하는 사업체
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 사업체(캐릭터 디자인)
		캐릭터상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 사업체(캐릭터상품 제조)
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 사업체(모자, 귀걸이, 넥타이, 머리핀, 손수건, 브로치, 양말 등 포함)
		캐릭터상품 소매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 소매하는 사업체
지식 정보 산업	e-learning업	e-learning 기획업	유아, 초중고, 성인 등 모든 연령층을 대상으로 제공되는 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 기획하는 사업체(온라인 학습정보 서비스 기획)
		e-learning 인터넷/ 모바일 서비스업	인터넷과 모바일로 온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 서비스하는 사업체(온라인 학습정보 서비스)
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	온라인/스토리지 저장형 학습프로그램을 제작하여 서비스 사업체에 제공하는 사업체(CP)
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	교육의 효과를 얻을 수 있도록 고안된 학습용 게임, 멀티미디어도감, 비디오 교재 등의 콘텐츠를 제작하는 사업체(오락성을 가미한 학습정보 기획 및 제작업)
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1차 자료를 수집 및 조합하여 일정 포맷에 따라 가공된 정보를 컴퓨터에 수록하여 전자매체로 제공하는 사업체(인터넷 및 모바일을 통한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 이러닝서비스 제외)

표 1-2-1 2021년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
지식 정보 산업 (계속)	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	인터넷에서 검색, 커뮤니티, 전자메일, 블로그 등의 서비스를 통해 금융, 생활정보, 뉴스 등 이용자 제작콘텐츠 및 디지털화된 다양한 정보를 매개하는 사업체
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린 골프시스템을 기획 및 제작하는 사업체
		스크린골프장 운영업	스크린 골프장을 운영하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	3차원 영상 등을 통해 디지털로 가상 환경을 만들어 사용자가 가상세계에서 현실세계와 유사한 느낌을 느낄 수 있도록 해주는 콘텐츠를 기획 및 제작하는 사업체
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	디지털 가상세계 콘텐츠를 사용하여 사용자가 현실세계와 유사하게 느낄 수 있는 가상현실 서비스를 제공하는 사업체
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠 솔루션업	저작물	디지털콘텐츠를 제작 및 편집하기 위해 사용되는 저작도구(영상, 게임, LMS, e-learning 등)(CG 제외)
		콘텐츠보호	유무선 네트워크 상에서 디지털 콘텐츠의 무단 사용을 막고 유통 과정 중 발생하는 콘텐츠의 불법 사용을 추적하기 위한 솔루션(DRM 등), 콘텐츠 보호
		모바일솔루션	모바일 네트워크에서 제공되는 콘텐츠 서비스를 위한 모든 서비스 및 플랫폼(MMS/ SMS의 문자서비스, 모바일 멀티미디어 전송 관련 서비스 및 모바일플랫폼 등 모바일솔루션)
		과금/결제	웹이나 모바일 네트워크에서 콘텐츠 이용 요금을 부과하고 징수하기 위해 사용되는 모든 솔루션(신용카드결제, 휴대폰 소액결제 등)
		콘텐츠관리시스템(CMS)	온라인 상의 모든 콘텐츠를 대상으로 생산, 유통, 삭제, 업데이트 등을 자동으로 관리해주는 솔루션
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	네트워크에 여러 대의 캐시서버(임시저장장치)를 설치하고, CP가 제공하는 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 이 캐시서버에 미리 옮겨 놓고 수요가 있을 때, 사용자들에게 전달함으로써 전송속도를 향상시키고 데이터 손실을 막아주는 솔루션
		기타 콘텐츠 솔루션	콘텐츠 저장과 검색 도구 등 디지털콘텐츠 검색, 디지털방송을 위해 사용되는 모든 솔루션 및 웹에이전스 등 용역 및 서비스
	컴퓨터그래픽스 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	영화, 광고, 게임 등 분야의 영상 제작 과정에서 컴퓨터그래픽스 기술을 사용하여 영상을 보정 및 창작하는 사업체(Computer Graphics)

## 03 조사대상

### 제1절 모집단

#### 1. 모집단 정의

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

2021년 기준 콘텐츠산업조사의 목표 모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국의 모든 사업체이며, 아래 요건을 충족하는 사업체

#### Ⅰ 국내 소재 콘텐츠 사업체

- 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하여야 함

#### Ⅰ 2021년 중 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체

- 2021년 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
- 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
- 조사 대상기간 중 휴·폐업사업체 일지라도 2021년 중에 조업실적이 있으면 조사함
- ※ 2021년도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함

#### Ⅰ 종사자 1인 이상 사업체

- 2021. 12. 31. 현재 종사자 수 1인 이상인 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

## 2. 조사 모집단

2021년 기준 콘텐츠산업조사에서는 통계청의 '2020년 기준 기업통계등록부' 리스트를 1차적으로 확보하였으며, 확보한 리스트에서 중복된 사업체를 제거하고, 사업자등록번호가 있는 경우에는 국세청 홈페이지에서 휴업과 폐업 여부를 확인. 또한 2020년 기준 콘텐츠산업조사 업종별 주요 사업체의 누락 여부를 확인하여 포함

2021년 기준 조사부터는 통계청의 기업통계등록부(경제총조사 연계, 연간, 사업체 단위)를 기반으로 표본추출틀을 구성<sup>8)</sup>하며, 표본추출틀 변경으로 인해 이전 연도와 단순 연계 시, 해석에 유의하여야 함 (2020년 기준 조사는 전국사업체조사를 기준으로 표본추출틀 구축)

### \* 기업통계등록부(SBR: Statistical Business Register)

사업자등록자료 등 행정자료와 경제총조사 등 통계자료를 이용해 전체 기업·사업체의 개·폐업 현황 등을 반영한 종합 모집단 자료

### \* 경제총조사

우리나라 기업 및 경제활동을 측정하기 위하여 5년 단위로 실시하는 국가승인통계로 기존 현장조사가 가능한 사업체(공장, 상점, 사무실 등) 만을 조사대상 뿐만 아니라 행정자료를 활용하여 현장조사에서 파악할 수 없는 사업체(가구 내 사업체(전자상거래, 1인미디어, 프리랜서 등) 등)도 조사대상에 포함함

구축된 사업체 리스트를 기반으로 조사 기준 시점(2021년)의 사업 영위여부 및 업종 정비를 위해 전화조사를 실시하였으며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거하여 모집단리스트 확정

확정된 2021년 기준 콘텐츠산업 조사 모집단은 총 108,628개로 이를 산업분야별로 보면, 출판산업 34,011개, 만화산업 4,919개, 음악산업 34,001개, 애니메이션산업 647개, 캐릭터산업 2,901개, 지식정보산업 10,108개, 콘텐츠솔루션산업 2,256개

타 조사 인용업종<sup>9)</sup> 모집단은 영화산업 1,034개, 게임산업 10,991개, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2021년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 401개(전광판방송사업자 제외), 방송영상독립제작사 732개, 광고산업 6,627개 사업체가 조사모집단으로 확정

8) 2020년 기준 조사는 전국사업체조사를 기준으로 표본추출틀 구축

9) 타 조사를 인용하는 업종에 대해서는 직접 조사를 실시하지 않음

표 1-3-1 콘텐츠산업조사 모집단

(단위 : 개)

구분	모집단 수	
	실태조사 모집단 수	타조사 인용자료 모집단 수
출판산업	34,011	-
만화산업	4,919	-
음악산업	34,001	-
영화산업	-	1,034
게임산업	-	10,991
애니메이션산업	647	-
방송산업	방송영상독립제작사 제외	401
	방송영상독립제작사	732
광고	-	6,627
캐릭터	2,901	-
지식정보	10,108	-
콘텐츠솔루션	2,256	-
소계	(중복 허용) <sup>10)</sup>	88,843
	(중복 비허용)	19,785
합계		108,628

표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>11)</sup>
출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	1,851	1,972	2,013	2,026	6,538
	교과서 및 학습서적 출판업	747	728	748	748	1,663
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>12)</sup>	186	176	168	164	273
	신문 발행업	603	640	656	666	1,073
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,355	1,367	1,379	1,374	1,994
	정기 광고간행물 발행업	366	334	345	337	392
	기타 인쇄물 출판업	264	277	278	260	1,232
인쇄업	인쇄업	12,471	11,688	11,694	11,682	11,725
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,599	1,600	1,614	1,693	2,849
	서적 및 잡지류 소매업	4,604	4,478	4,582	4,751	5,642
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	48	56	57	61	59
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	1,735	1,679	1,686	1,482	571
출판산업 합계		25,829	24,995	25,220	25,244	34,011
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	99	83	85	76	82
	일반 출판사(만화부문)	104	98	99	92	93
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	57	72	70	62	178
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	33	42	36	31	40
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	744	690	704	671	287
	서적임대(대여)(만화부문)	1,865	1,806	1,796	1,629	491
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	166	162	162	159	209
	만화 서적 및 잡지류 소매	4,104	3,675	3,655	3,424	3,539
만화산업 합계		7,172	6,628	6,607	6,144	4,919

10) 전체 88,843개 사업체 중 대부분이 단일 업종(단일 업종 사업체 80,197개(90.3%))이며, 가장 많은 중복이 발생하는 업종은 '출판-서적 및 잡지류 소매업'과 '만화-만화 서적 및 잡지류 소매업'임

11) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

12) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황(계속)

(단위 : 개)

중분류	소분류	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>13)</sup>
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	977	958	957	871	905
	음반(음원)녹음시설 운영업	151	143	148	182	548
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	49	57	61	85	214
	기타 오디오물 제작업	11	10	13	12	24
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	64	70	70	74	82
	음반 배급업	28	27	25	18	22
음반 도소매업	음반 도매업	91	85	96	110	118
	음반 소매업	239	242	250	304	396
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	148	143	142	139	145
	음원 대리 중개업	35	33	33	28	30
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	53	50	50	47	68
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	746	707	708	717	735
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	125	139	143	153	181
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	33,349	33,006	31,449	30,398	30,533
음악산업 합계		36,066	35,670	34,145	33,138	34,001
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	483	332	316	312	338
	영화 수입	112	50	48	43	28
	영화 제작 지원	171	244	176	169	303
	영화 배급	107	85	83	81	33
	극장 상영	452	561	513	216	276
	영화 홍보 및 마케팅	57	68	63	60	38
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	8	7	5	13	2
	온라인 배급	11	12	11	13	7
	온라인 상영	8	10	8	9	9
영화산업 합계		1,409	1,369	1,223	916	1,034
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	888	880	916	1,046	1,170
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,349	11,801	11,871	9,970	9,265
	전자 게임장 운영업	700	676	600	525	556
게임산업 합계		12,937	13,357	13,387	11,541	10,991
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	243	241	228	259	362
	애니메이션 하청 제작업	166	166	153	131	187
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	24	28	27	26	27
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	45	53	53	54	55
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	14	21	19	20	16
애니메이션산업 합계		492	509	480	490	647

13) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능



표 1-3-2 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황(계속)

(단위 : 개)

증분류	소분류	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>14)</sup>
지상파방송	지상파방송사업자	51	51	51	50	50
	지상파 이동멀티미디어방송사업자	19	19	19	19	18
유선방송	종합유선방송사업자	92	93	92	90	90
	중계유선방송사업자	44	39	31	29	23
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	1	1
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	169	172	171	174	180
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자	3	3	3	3	3
	IPTV콘텐츠사업자(CP)	44	42	36	33	36
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	631	728	658	671	732
방송산업 합계 <sup>15)</sup>		1,054	1,148	1,062	1,070	1,133
광고	광고대행업	1,954	1,887	1,892	1,618	1,600
	광고제작업	1,374	1,388	1,397	1,124	1,273
	광고전문 서비스업	1,580	1,553	1,604	1,260	1,229
	인쇄업	943	921	927	896	982
	온라인 광고대행업	802	900	867	837	972
	옥외 광고대행업	581	607	636	602	571
광고산업 합계 <sup>16)</sup>		7,234	7,256	7,323	6,337	6,627
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	695	666	666	652	667
	캐릭터상품 제조업	503	465	446	436	502
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	289	361	461	462	494
	캐릭터상품 소매업	774	1,042	1,181	1,150	1,238
캐릭터산업 합계		2,261	2,534	2,754	2,700	2,901
e-learning업	e-learning 기획업	426	381	383	455	465
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	845	798	783	778	367
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	239	222	220	229	150
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	198	173	171	171	194
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1,040	1,036	1,059	1,057	1,322
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	997	921	971	987	1,104
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	16	14	15	13	14
	스크린골프장 운영업	5,256	6,013	6,072	6,065	6,299
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	132	166	141	149	155
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	-	-	44	45	38
지식정보산업 합계		9,149	9,724	9,859	9,949	10,108
콘텐츠솔루션업	저작물	108	302	289	259	266
	콘텐츠보호	80	84	71	74	79
	모바일솔루션	313	334	344	352	498
	과금/결제	76	79	73	69	71
	콘텐츠관리시스템(CMS)	146	146	152	162	206
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	61	66	59	57	67
	기타 콘텐츠 솔루션	952	971	954	920	963
컴퓨터그래픽스업 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	136	138	134	129	106
콘텐츠솔루션산업 합계		1,872	2,120	2,076	2,022	2,256

14) 2021년 기준 조사는 표본추출률이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

15) 지상파 3사는 지상파방송사업자와 지상파 이동멀티미디어방송사업자에 중복 포함되었음

16) 광고산업 사업체는 여러 업종을 동시에 하는 경우 중복 처리하였으므로, 사업체 수 및 사업체 비중에서 세부업종의 합계가 전체 합계보다 클 수 있음

표 1-3-3 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 전체

(단위 : 개)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 <sup>17)</sup>					비중 (%)
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>18)</sup>	
7개 시	서울	34,440	34,725	33,928	33,115	35,331	32.5
	부산	6,433	5,885	5,772	5,361	5,702	5.2
	대구	5,305	5,195	5,002	4,629	4,956	4.6
	인천	4,753	4,709	4,696	4,506	4,850	4.5
	광주	3,516	3,319	3,323	3,029	3,159	2.9
	대전	3,605	3,536	3,463	3,304	3,673	3.4
	울산	2,249	2,164	2,109	1,911	1,883	1.7
	세종 <sup>19)</sup>	282	318	311	308	513	0.5
	소계	30,792	25,125	24,677	23,048	24,735	22.8
9개 도	경기도	20,307	20,802	21,336	20,448	23,683	21.8
	강원도	2,564	2,752	2,650	2,485	2,626	2.4
	충청북도	2,837	2,851	2,756	2,703	2,914	2.7
	충청남도	3,185	3,347	3,235	3,141	3,508	3.2
	전라북도	2,942	2,993	2,972	2,748	2,882	2.7
	전라남도	2,642	2,400	2,395	2,357	2,533	2.3
	경상북도	4,353	4,193	4,173	3,951	4,234	3.9
	경상남도	5,006	4,998	4,899	4,499	4,864	4.5
	제주도	1,045	1,113	1,104	1,041	1,302	1.2
	소계	44,881	45,449	45,520	43,373	48,547	44.7
합계		105,464	105,299	104,124	99,536	108,612	100.0

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(출판)

(단위 : 개)

지역	산업	출판				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>20)</sup>
7개 시	서울	10,610	10,238	10,431	10,369	13,959
	부산	1,405	1,304	1,304	1,299	1,493
	대구	1,254	1,154	1,151	1,153	1,359
	인천	743	720	713	725	1,070
	광주	794	745	751	753	769
	대전	818	776	782	792	1,027
	울산	366	349	347	347	367
	세종	81	82	84	84	224
	소계	5,461	5,130	5,132	5,153	6,309
9개 도	경기도	4,575	4,741	4,742	4,773	7,519
	강원도	508	483	500	499	578
	충청북도	558	525	526	536	657
	충청남도	628	623	628	636	806
	전라북도	730	676	669	673	863
	전라남도	597	566	565	562	668
	경상북도	914	836	833	843	1,040
	경상남도	998	953	962	963	1,239
	제주도	250	224	232	237	373
	소계	9,758	9,627	9,657	9,722	13,743
합계		25,829	24,995	25,220	25,244	34,011

17) 방송산업 내 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 10개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

18) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

19) 게임산업 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

20) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(만화)

(단위 : 개)

지역	산업	만화				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>21)</sup>
7개 시	서울	1,805	1,679	1,681	1,515	1,164
	부산	530	472	477	450	288
	대구	364	329	326	312	219
	인천	348	317	312	296	221
	광주	273	255	250	234	161
	대전	270	246	246	217	197
	울산	170	144	142	145	99
	세종	15	14	14	15	33
	소계	1,970	1,777	1,767	1,669	1,218
9개 도	경기도	1,450	1,397	1,384	1,295	1,114
	강원도	181	168	170	151	135
	충청북도	223	206	207	189	155
	충청남도	232	219	217	204	170
	전라북도	266	243	241	230	202
	전라남도	232	208	207	193	148
	경상북도	329	293	293	278	220
	경상남도	399	362	364	340	280
	제주도	85	76	76	80	113
소계		3,397	3,172	3,159	2,960	2,537
합계		7,172	6,628	6,607	6,144	4,919

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(음악)

(단위 : 개)

지역	산업	음악				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>22)</sup>
7개 시	서울	8,262	8,270	7,785	7,560	8,055
	부산	2,190	2,149	1,885	1,781	1,829
	대구	2,090	2,043	1,827	1,745	1,752
	인천	2,449	2,377	2,333	2,301	2,375
	광주	1,290	1,204	1,105	1,062	1,182
	대전	1,411	1,445	1,406	1,385	1,324
	울산	934	909	818	784	789
	세종	123	154	147	149	153
	소계	10,487	10,281	9,521	9,207	9,404
9개 도	경기도	7,862	7,478	7,721	7,513	7,933
	강원도	969	1,120	1,005	954	902
	충청북도	1,226	1,239	1,154	1,142	1,159
	충청남도	1,294	1,411	1,327	1,298	1,292
	전라북도	929	1,079	1,049	1,003	864
	전라남도	968	773	772	784	825
	경상북도	1,813	1,708	1,642	1,590	1,557
	경상남도	1,962	1,960	1,844	1,751	1,683
	제주도	294	351	325	336	327
소계		17,317	17,119	16,839	16,371	16,542
합계		36,066	35,670	34,145	33,138	34,001

21) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

22) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(영화)

(단위 : 개)

지역	산업	영화				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
7개 시	서울	856	727	638	561	594
	부산	56	54	42	25	30
	대구	26	31	31	19	15
	인천	33	35	33	25	19
	광주	22	34	23	15	16
	대전	11	14	17	8	12
	울산	5	8	8	1	2
	세종	3	4	2	1	1
	소계	156	180	156	94	95
9개 도	경기도	218	220	224	128	170
	강원도	27	32	30	17	24
	충청북도	15	26	25	14	20
	충청남도	22	27	25	22	26
	전라북도	33	35	27	22	29
	전라남도	18	27	20	10	21
	경상북도	23	32	31	16	24
	경상남도	33	49	37	26	24
	제주도	8	14	10	6	7
	소계	397	462	429	261	345
합계		1,409	1,369	1,223	916	1,034

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(게임)

(단위 : 개)

지역	산업	게임 <sup>23)</sup>				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
6개 시	서울	2,651	2,694	2,508	2,184	2,057
	부산	812	784	776	670	583
	대구	681	732	714	581	581
	인천	604	659	693	602	510
	광주	592	601	622	484	414
	대전	405	403	410	333	296
	울산	371	370	366	260	225
	소계	3,465	3,549	3,581	2,930	2,609
9개 도	경기도	2,739	2,961	3,106	2,855	2,764
	강원도	494	512	519	464	443
	충청북도	395	429	416	382	404
	충청남도	526	554	569	521	588
	전라북도	477	473	485	424	397
	전라남도	455	456	455	392	435
	경상북도	696	679	705	575	541
	경상남도	838	840	804	633	582
	제주도	201	210	239	181	171
	소계	6,821	7,114	7,298	6,427	6,325
합계		12,937	13,357	13,387	11,541	10,991

23) 게임산업 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(애니메이션)

(단위 : 개)

지역	산업	애니메이션				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>24)</sup>
7개 시	서울	332	355	328	340	412
	부산	19	19	18	12	19
	대구	1	1	1	1	3
	인천	4	4	4	6	8
	광주	23	25	24	28	34
	대전	4	3	3	3	4
	울산	1	2	2	2	2
	세종	-	3	3	3	1
	소계	52	57	55	55	71
9개 도	경기도	83	74	75	67	112
	강원도	6	7	7	10	5
	충청북도	3	1	1	1	1
	충청남도	3	4	3	3	5
	전라북도	1	1	1	1	8
	전라남도	3	3	3	5	16
	경상북도	1	1	1	1	2
	경상남도	3	1	1	2	4
	제주도	5	5	5	5	11
	소계	108	97	97	95	164
합계		492	509	480	490	647

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(방송)

(단위 : 개)

지역	산업	방송(방송영상독립제작사 제외) <sup>25)</sup>				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
7개 시	서울	231	232	220	219	231
	부산	17	16	17	17	16
	대구	13	13	13	13	12
	인천	9	8	7	6	6
	광주	9	9	13	9	9
	대전	9	10	6	9	10
	울산	5	4	3	3	3
	세종	4	3	3	3	3
	소계	66	63	62	60	59
9개 도	경기도	35	36	40	38	37
	강원도	11	11	10	10	10
	충청북도	7	7	7	7	6
	충청남도	3	4	4	4	5
	전라북도	10	9	7	7	6
	전라남도	20	20	16	15	12
	경상북도	10	9	9	9	5
	경상남도	13	12	11	9	8
	제주도	6	6	6	6	6
	소계	115	114	110	105	95
합계		412	409	392	384	385

24) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

25) 방송산업 내 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 10개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(방송2)

(단위 : 개)

지역	산업	방송(방송영상독립제작사)				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
7개 시	서울	448	550	503	511	555
	부산	29	19	17	16	16
	대구	10	10	6	9	6
	인천	12	10	13	13	8
	광주	9	6	6	9	10
	대전	9	11	9	9	11
	울산	7	2	2	2	2
	세종	2	5	1	-	-
	소계	78	63	54	58	53
9개 도	경기도	61	60	63	66	88
	강원도	15	9	8	11	11
	충청북도	2	2	1	1	1
	충청남도	4	2	4	5	5
	전라북도	6	10	7	2	5
	전라남도	1	2	4	4	1
	경상북도	2	2	1	3	-
	경상남도	8	12	6	5	5
	제주도	6	16	7	5	8
	소계	105	115	101	102	124
합계		631	728	658	671	732

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(광고)

(단위 : 개)

지역	산업	광고				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
7개 시	서울	3,793	4,366	3,942	4,017	3,001
	부산	745	380	563	417	658
	대구	366	335	380	242	409
	인천	109	112	134	84	104
	광주	249	175	264	164	262
	대전	275	212	183	144	347
	울산	104	58	102	51	86
	세종	30	26	27	22	29
	소계	1,878	1,297	1,654	1,124	1,894
9개 도	경기도	558	635	715	430	431
	강원도	70	113	109	76	151
	충청북도	128	98	105	120	159
	충청남도	165	147	99	85	172
	전라북도	215	149	164	65	152
	전라남도	106	81	89	126	110
	경상북도	64	117	142	116	200
	경상남도	199	184	244	143	289
	제주도	58	69	61	35	68
	소계	1,563	1,593	1,728	1,196	1,733
합계		7,234	7,256	7,323	6,337	6,627

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(캐릭터)

(단위 : 개)

지역	산업	캐릭터				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>26)</sup>
7개 시	서울	863	870	1,061	1,030	959
	부산	120	125	120	121	171
	대구	68	79	85	83	103
	인천	96	105	98	94	124
	광주	59	59	59	58	61
	대전	56	53	49	46	57
	울산	21	28	28	29	31
	세종	5	5	5	5	11
	소계	425	454	444	436	558
9개 도	경기도	627	826	873	865	894
	강원도	45	45	44	45	62
	충청북도	47	47	44	39	55
	충청남도	49	63	65	67	75
	전라북도	45	54	55	52	65
	전라남도	30	34	34	34	43
	경상북도	45	45	45	44	61
	경상남도	63	73	68	67	91
	제주도	22	23	21	21	38
	소계	973	1,210	1,249	1,234	1,384
합계		2,261	2,534	2,754	2,700	2,901

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(지식정보)

(단위 : 개)

지역	산업	지식정보				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>27)</sup>
7개 시	서울	3,365	3,371	3,472	3,488	2,985
	부산	443	493	490	494	525
	대구	385	413	415	419	433
	인천	308	321	315	313	361
	광주	177	181	183	190	214
	대전	261	278	275	282	285
	울산	256	274	274	273	255
	세종	18	22	24	25	53
	소계	1,848	1,982	1,976	1,996	2,126
9개 도	경기도	1,818	2,042	2,072	2,107	2,285
	강원도	215	228	225	226	264
	충청북도	224	256	257	259	284
	충청남도	248	282	283	285	353
	전라북도	217	249	252	254	274
	전라남도	208	225	225	227	242
	경상북도	439	454	454	459	532
	경상남도	467	526	531	532	608
	제주도	100	109	112	116	155
	소계	3,936	4,371	4,411	4,465	4,997
합계		9,149	9,724	9,859	9,949	10,108

26) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

27) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

표 1-3-4 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 - 업종별(콘텐츠솔루션)

(단위 : 개)

지역	산업	콘텐츠솔루션				
		2017년	2018년	2019년	2020년	2021년 <sup>28)</sup>
7개 시	서울	1,224	1,373	1,359	1,321	1,359
	부산	67	70	63	59	74
	대구	47	55	53	52	64
	인천	38	41	41	41	44
	광주	19	25	23	23	27
	대전	76	85	77	76	103
	울산	9	16	17	14	22
	세종	1	-	1	1	5
	소계	257	292	275	266	339
9개 도	경기도	281	332	321	311	336
	강원도	23	24	23	22	41
	충청북도	9	15	13	13	13
	충청남도	11	11	11	11	11
	전라북도	13	15	15	15	17
	전라남도	4	5	5	5	12
	경상북도	17	17	17	17	52
	경상남도	23	26	27	28	51
	제주도	10	10	10	13	25
	소계	391	455	442	435	558
합계		1,872	2,120	2,076	2,022	2,256

28) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능



## 제2절 표본설계

## 1. 층화

표본조사 사업체에 대하여 콘텐츠산업 소분류업종과 종사자규모를 기준으로 층화

☞ 계통추출에서는 지역(시·도)을 기준변수로 활용하여 내재층화 실시

다음으로 6개 구간 종사자 수 규모를 기준으로 전수조사와 표본조사 층으로 구성하였으며, 애니메이션산업은 종사자 수와 관계없이 전수조사 진행. 인용조사를 제외한 7개 산업의 조사 대상 12,069개 사업체 중 2,950개<sup>29)</sup> 사업체(24.4%) 전수조사 실시

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

## 2. 표본규모 및 배분

2021년 기준 조사규모는 18,506개로 과거 대비 큰 폭 증가(2020년 대비 +6,374개)하였으며, 이는 자체조사 업종의 표본수 확대(7개 업종 기준 2020년 대비 +6,069개)에 영향을 받음

표 1-3-5 콘텐츠산업조사 연도별 표본대상 규모 비교

(단위 : 개)

구분	조사 규모		
	2019년	2020년	2021년
출판산업	1,913	1,979	4,738
만화산업	461	478	987
음악산업	570	623	1,466
영화산업	1,223	916	1,034
게임산업	2,116	2,246	2,370
애니메이션산업	480	490	647
방송산업 <sup>30)</sup>	1,062	1,070	1,133
방송영상독립제작사	658	671	732
광고	1,900	1,900	1,900
캐릭터	466	404	863
지식정보	1,392	1,404	2,115
콘텐츠솔루션	718	622	1,253
합계	12,301	12,132	18,506

## 3. 목표오차

콘텐츠산업은 업종대분류별로 표본크기를 결정하였으며 콘텐츠산업 대분류 업종별 목표 오차는 95% 신뢰수준 하에서  $\pm 1.3\%$  내외

29) 2021년도 기준 조사는 조사 표본수 증가로 인해 전수층 비율이 줄어듦 (2020년 기준 약 6,000표본, 2021년 기준 약 12,000표본)

30) 방송영상독립제작사 포함

## 4. 표본추출

### Ⅰ 표본추출방법

- 2021년 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 역배분법을 적용하였으며, 상대표준오차 및 설계가중치 값을 고려하여  $p=0.4$  확정

### Ⅰ 표본수 결정 및 배분

- 업종대분류별 표본 사업체 수 결정
  - : 콘텐츠산업 표본조사층의 목표오차를  $\pm 1.3\%$  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 h층의 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 모수추정

### 제1절 조사표 회수 및 데이터 처리

#### 1. 회수율 및 분석 사업체 현황

##### ■ 자체 조사 회수율

- 2021년 기준 콘텐츠산업조사를 실시한 결과 직접 조사하는 7개 업종 기준 12,069개 사업체 중 10,994사업체의 조사표가 회수되어 91.1% 회수율을 보임
- 회수율은 무응답 대체 등 데이터 처리 과정을 거치기 전(前), 실제 사업체와 컨택-조사표 배포-조사표 회수 등의 과정이 이루어진 사업체를 뜻함

표 1-4-1 | 콘텐츠산업조사 회수율(자체 조사)

구분		표본설계 사업체 수 (개)	총 응답 사업체 수 (개)	조사 완료율 (%)
대 분 류	출판	4,738	4,641	98.0
	만화	987	959	97.2
	음악	1,466	1,376	93.9
	애니메이션	647	388	60.0
	캐릭터	863	818	94.8
	지식정보	2,115	1,704	80.6
	콘텐츠솔루션	1,253	1,108	88.4
	합계	12,069	10,994	91.1

##### ■ 인용 조사 회수율

- 2021년 기준 콘텐츠산업조사의 5개 인용 조사 기준 6,437개 사업체 중 실 응답 사업체는 5,111개 사업체로 79.4% 회수율을 보임

표 1-4-2 콘텐츠산업조사 회수율(인용 조사)

구분		2019년 기준			2020년 기준			2021년 기준		
		조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	조사 완료율 (%)	조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	조사 완료율 (%)	조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	조사 완료율 (%)
문체부 내부 인용	게임	2,116	1,663	78.6	2,246	1,783	79.4	2,370	1,819	76.8
	방송 (방송영상독립제작사)	658	300	45.6	671	307	45.8	732	345	47.1
	광고	1,900	1,876	98.7	1,900	1,940	102.1	1,900	1,900	100.0
	영화	1,223	757	61.9	916	596	65.1	1,034	662	64.0
	소계 <sup>31)</sup>	5,897	4,596	77.9	5,733	4,626	80.7	6,036	4,726	78.3
외부 인용	방송 (방송영상독립 제작사 제외) <sup>32)</sup>	404	395	97.8	399	384	96.2	401	385	96.0
합계		6,301	4,991	79.2	6,132	5,010	81.7	6,437	5,111	79.4

## 분석 사업체 수

· 무응답 대체를 포함한 2021년 기준 총 분석 사업체 수는 17,180개

표 1-4-3 콘텐츠산업조사 분석 사업체 수

(단위 : 개)

구분 <sup>33)</sup>	2019년 기준		2020년 기준 <sup>34)</sup>		2021년 기준 <sup>35)</sup>		
	조사대상 수	분석 사업체 수	조사대상 수	분석 사업체 수	조사대상 수	분석 사업체 수	
자체 조사	출판	1,913	2,064	1,979	2,747	4,738	4,738
	만화	461	541	478	707	987	987
	음악	570	621	623	775	1,466	1,466
	애니메이션	480	480	490	490	647	647
	캐릭터	466	500	404	638	863	863
	지식정보	1,392	1,472	1,404	1,723	2,115	2,115
	콘텐츠솔루션	718	820	622	936	1,253	1,253
	소계	6,000	6,498	6,000	8,016	12,069	12,069
문체부 내부 인용	게임	2,116	1,663	2,246	1,783	2,370	1,819
	방송 (방송영상독립제작사)	658	300	671	307	732	345
	광고	1,900	1,876	1,900	1,940	1,900	1,900
	영화	1,223	757	916	596	1,034	662
	소계	5,897	4,596	5,733	4,626	6,036	4,726
외부 인용	방송 (방송영상독립 제작사 제외) <sup>36)</sup>	404	395	399	384	401	385
합계		12,301	11,489	12,132	13,026	18,506	17,180

31) 소계 응답률은 소계 기준 조사대상 사업체 수와 총 응답 사업체 수를 기준으로 계산

32) 방송(방송영상독립제작사 제외) 응답률은 콘텐츠사업자(CP) 인용 부분을 제외하고 실응답률을 계산함

33) 직접 조사 업종을 제외한 인용 업종은 분석 사업체 수 = 회수 사업체 수

34) 2020년 기준 조사까지는 지역별 공표 및 중복사업체 처리를 위한 추가 조사가 허용되어 조사대상(표본설계) 보다 조사 응답 수가 많은 경우가 존재하며, 이러한 경우 응답률 100.0%로 표기 / 무응답 대체 사업체를 포함 (자체조사에 한함)

35) 2021년 기준 조사부터는 공표범위 축소로 표본설계 기준 조사완료율 산출 / 무응답 대체 사업체를 포함 (자체조사에 한함)

36) 방송(방송영상독립제작사 제외) 응답률은 콘텐츠사업자(CP) 인용 부분을 제외하고 실응답률을 계산함

## ■ 자체조사 분석 사업체 현황(표본층 - 업종)

표 1-4-4 콘텐츠산업 업종별 표본할당 및 완료 사업체 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	표본할당 <sup>37)</sup>	최종 완료 사업체
출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	641	641
	교과서 및 학습서적 출판업	346	346
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>38)</sup>	88	88
	신문 발행업	324	324
	잡지 및 정기간행물 발행업	376	376
	정기 광고간행물 발행업	153	153
	기타 인쇄물 출판업	174	174
인쇄업	인쇄업	1,316	1,316
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	427	427
	서적 및 잡지류 소매업	761	761
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	49	49
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	83	83
출판산업 합계		4,738	4,738
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	53	53
	일반 출판사(만화부문)	78	78
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	89	89
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	35	35
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	53	53
	서적임대(대여)(만화부문)	71	71
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	118	118
	만화 서적 및 잡지류 소매	490	490
만화산업 합계		987	987
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	171	171
	음반(음원)녹음시설 운영업	124	124
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	74	74
	기타 오디오물 제작업	18	18
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	52	52
	음반 배급업	18	18
음반 도소매업	음반 도매업	67	67
	음반 소매업	115	115
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	87	87
	음원 대리 중개업	22	22
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	54	54
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	210	210
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	59	59
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	395	395
음악산업 합계		1,466	1,466
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	228	228
	캐릭터상품 제조업	164	164
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	166	166
	캐릭터상품 소매업	305	305
캐릭터산업 합계		863	863

37) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

38) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

표 1-4-4 콘텐츠산업 업종별 표본할당 및 완료 사업체 현황(계속)

(단위 : 개)

중분류	소분류	표본할당 <sup>39)</sup>	최종 완료 사업체
e-learning업	e-learning 기획업	175	175
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	300	300
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	129	129
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	90	90
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	376	376
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	307	307
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	11	11
	스크린골프장 운영업	591	591
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	107	107
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	29	29
지식정보산업 합계		2,115	2,115
콘텐츠솔루션업	저작물	178	178
	콘텐츠보호	61	61
	모바일솔루션	204	204
	과금/결제	61	61
	콘텐츠관리시스템(CMS)	152	152
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	54	54
	기타 콘텐츠 솔루션	448	448
컴퓨터그래픽스업 (CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	95	95
콘텐츠솔루션산업 합계		1,253	1,253

39) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

## ■ 자체조사 분석 사업체 현황(표본층 - 지역)

표 1-4-5 콘텐츠산업 지역별 표본할당 및 완료 사업체 현황 (출판, 만화)

(단위 : 개)

지역	산업	출판		만화	
		표본할당 <sup>40)</sup>	최종 완료 사업체	표본할당 <sup>41)</sup>	최종 완료 사업체
7개 시	서울	2,101	2,058	321	312
	부산	167	164	38	42
	대구	170	167	50	44
	인천	138	140	37	36
	광주	90	99	21	31
	대전	112	124	30	29
	울산	56	48	16	17
	세종	27	34	6	5
	소계	760	776	198	204
9개 도	경기도	1,108	1,112	262	240
	강원도	68	70	21	22
	충청북도	90	87	29	30
	충청남도	102	110	24	31
	전라북도	109	115	29	29
	전라남도	84	85	24	27
	경상북도	117	120	31	34
	경상남도	152	157	35	40
	제주도	47	48	13	18
	소계	1,877	1,904	468	471
합계		4,738	4,738	987	987

표 1-4-5 콘텐츠산업 지역별 표본할당 및 완료 사업체 현황 (음악, 캐릭터)

(단위 : 개)

지역	산업	음악		캐릭터	
		표본할당 <sup>42)</sup>	최종 완료 사업체	표본할당 <sup>43)</sup>	최종 완료 사업체
7개 시	서울	748	751	297	295
	부산	54	53	57	46
	대구	48	45	32	31
	인천	50	53	40	43
	광주	28	29	16	18
	대전	28	29	14	14
	울산	14	17	6	9
	세종	2	3	2	2
	소계	224	229	167	163
9개 도	경기도	274	274	265	266
	강원도	22	27	19	20
	충청북도	29	23	15	16
	충청남도	37	32	23	20
	전라북도	29	25	16	19
	전라남도	16	22	12	11
	경상북도	32	31	16	18
	경상남도	42	39	21	22
	제주도	13	13	12	13
	소계	494	486	399	405
합계		1,466	1,466	863	863

40) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

41) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

42) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

43) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

표 1-4-5 콘텐츠산업 지역별 표본할당 및 완료 사업체 현황 (지식정보, 콘텐츠솔루션)

(단위 : 개)

지역	산업	지식정보		콘텐츠솔루션	
		표본할당 <sup>44)</sup>	최종 완료 사업체	표본할당 <sup>45)</sup>	최종 완료 사업체
7개 시	서울	1,046	1,050	835	827
	부산	78	87	36	39
	대구	66	64	22	30
	인천	65	63	19	19
	광주	43	40	10	13
	대전	59	60	47	48
	울산	37	36	12	11
	세종	10	8	2	2
	소계	358	358	148	162
9개 도	경기도	385	382	195	186
	강원도	41	33	9	11
	충청북도	32	30	11	8
	충청남도	40	45	6	7
	전라북도	40	40	9	10
	전라남도	30	31	7	7
	경상북도	54	60	8	9
	경상남도	73	71	19	17
	제주도	16	15	6	9
	소계	711	707	270	264
합계		2,115	2,115	1,253	1,253

## 2. 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

2021년 매출액 총 합계						36,000 백만 원		
업종	①창작 및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중 합계	업종매출액	업종매출액 비중
111	60%	10%	10%	15%	5%	100%	19,000백만 원	52.8%
112	70%	3%	2%	15%	10%	100%	17,000백만 원	47.2%
합계							36,000백만 원	100.0%

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

44) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

45) 표본할당 개수는 1차 추출 표본을 기준으로 함

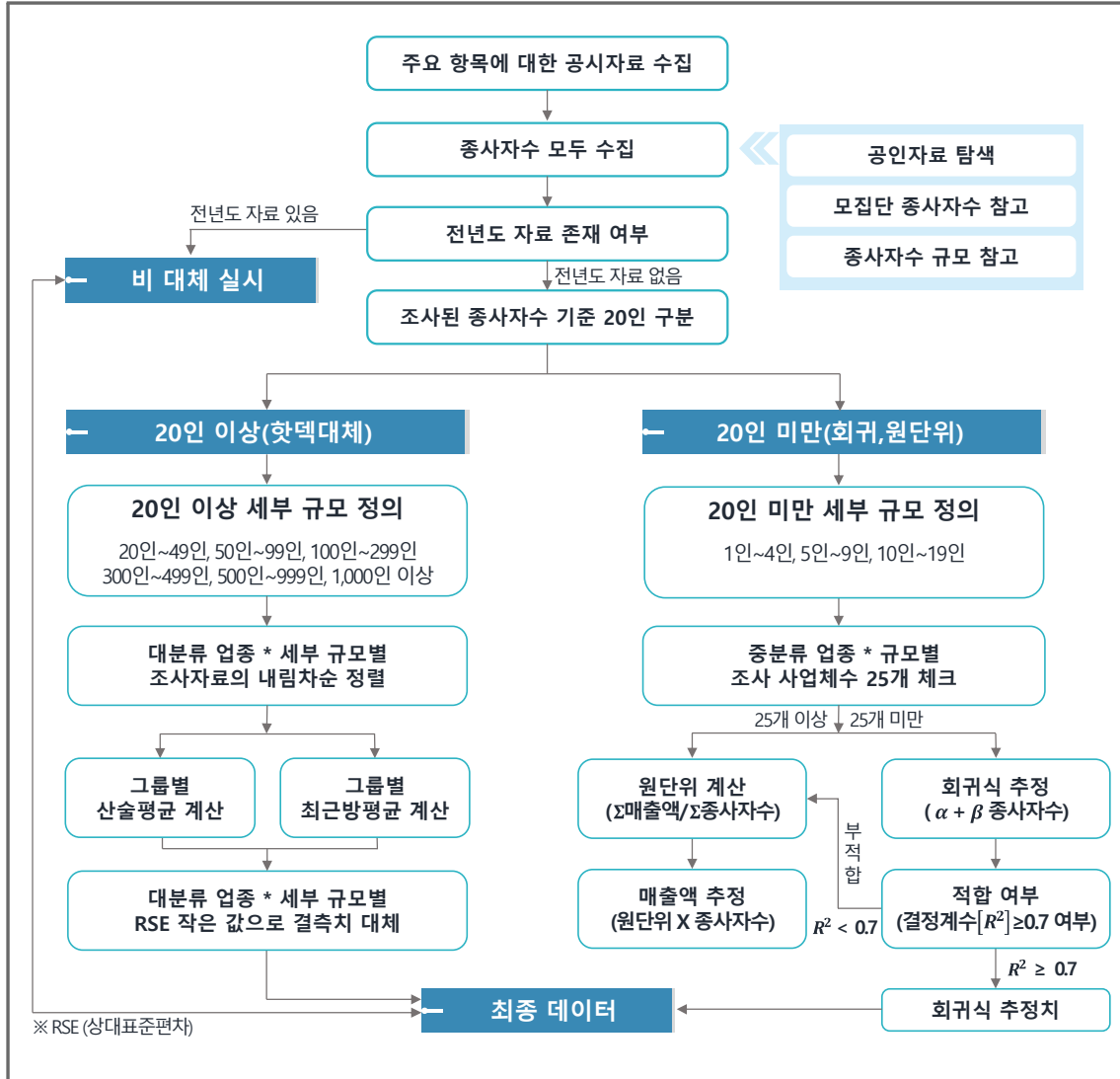


### 3. 이상점(outlier) 파악 및 처리

- 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 :  $(\text{평균} \pm 2 \times \text{표준편차})$ 의 범위를 벗어나는 값

## 제2절 무응답 처리 방법 및 현황

그림 1-4-1 | 사업체 무응답 대체 절차



### 1. 주요 항목에 대한 공시자료 수집

#### 주요 항목에 대한 참고자료 수집 방법

- 최신 정보 : 주요 참고자료를 이용하여 종사자 수, 매출액, 수출액에 대해 가급적 최신 정보를 수집
- 공인 자료 : 가급적 법적 효력이 있는 정보(공시정보 등)를 최우선 수집하고 공공기관에서 제공하는 정보를 우선적으로 수집
- 거래소, 코스닥, 외감기업 : 전자공시 시스템 활용

- 중기업 : 전자공시 시스템에 자료가 있는 경우 우선 활용
  - 중소기업현황정보시스템의 최신 정보 활용
  - 대한상공회의소 기업정보 활용
- 중소기업 : 전자공시 시스템을 통해 조회되지 않는 사업체
  - 중소기업현황정보시스템의 최신 정보 활용
  - 대한상공회의소 기업정보 활용
- 시스템을 통해 조회되지 않는 사업체
  - 웹 포털, 취업 포털사이트 검색을 통해 가급적 최신자료를 인용

### Ⅰ 특히, 종사자 수는 필수적으로 수집

- 종사자 수를 제외한 항목들의 수집이 어려울 경우, 종사자 수를 바탕으로 관계분석을 통한 추정치 산출

### Ⅰ 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

■ 20인 이상은 중분류 업종 기준 조사사업체 수가 추정 대상 무응답 사업체 보다 많은 경우 해당 중분류가 속해있는 대분류 업종 자료를 활용

■ 20인 이상 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 646개임<sup>46)</sup>

· 조사사업체가 없는 중분류 업종<sup>47)</sup>

: 출판 임대업 ⇒ 출판산업

· 조사사업체 수가 적은 중분류 업종

: 음반 복제 및 배급업/온라인 음악 유통업 ⇒ 음악산업

: 애니메이션 유통 및 배급업/온라인 애니메이션 유통업 ⇒ 애니메이션산업

: e-learning업 ⇒ 지식정보산업

: 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 ⇒ 콘텐츠솔루션산업

■ 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

■ 20인 미만 사업체 중 추정 대상이 되는 무응답 사업체는 모두 429개임<sup>48)</sup>

· 조사사업체 수가 30개 미만

: 애니메이션 유통 및 배급업/온라인 애니메이션 유통업

## 3. 매출액 추정

가. 전년도 조사자료 있는 사업체

■ 단위무응답 사업체에 대하여 전년도 자료가 있는 사업체는 비대체를 수행

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

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

46) 공시자료 활용을 통한 무응답 대체 전, 추정 대상이 되는 사업체 수 (회수 설문 기준)

47) 20인 이상 출판 임대업(총 3개)을 뜻하며, 20인 이하 사업체는 별도 구분

48) 공시자료 활용을 통한 무응답 대체 전, 추정 대상이 되는 사업체 수 (회수 설문 기준)

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

### Ⅰ 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

#### Ⅰ 2장에서 정의한 대상 업종별로 종사자 수 크기에 따른 대체 실행

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

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

(예) 출판업의 종사자 수 50인 사업체는 10개임

- 매출액 : 900, 1,350, 2,375, 3,150, 3,829, 3,960, 4,032, 5,333, 7,500, 10,000
- 상하위 1개 : 900과 10,000
- 나머지 매출액의 평균 :  $\frac{(1,350 + \dots + 7,500)}{8} = 3,941.125$
- 종사자 수 50인에 대한 무응답 3개 사업체의 매출액 : 3,941.125로 추정

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

- ① 업종별로 종사자 수 및 매출액 순으로 오름차순 정렬
- ② 매출액 무응답 셀은 전 후 사업체의 매출액 평균으로 계산  

$$(i)\text{번째 매출액} = \{ (i-1)\text{번째 매출액} + (i+1)\text{번째 매출액} \} / 2$$
 (예) 87명 (5,320백만원)과 90명 (8,000백만원)이고 89명에 대한 매출액은  

$$\{ 5,320 + 8,000 \} / 2 = 7,440\text{백만원}$$
 ※ 단, 전 후 사업체 중에서 동일한 종사자 수가 일련하는 경우에는 동일 종사자 수에 대한 매출액의 평균을 이용하여 계산
- ③ 단, 연달아 무응답이 발생하면 무응답 이전의 추정 매출액을 포함하여 계산  
 (예) 132명 (19,008백만원)과 146명 (15,000백만원) 사이에  
 134명의 추정 :  $\{ 19,008 + 15,000 \} / 2 = 17,004$   
 138명의 추정 :  $\{ 17,004 + 15,000 \} / 2 = 16,002$

## 다. 20인 미만의 추정

### Ⅰ 추정방법의 선정

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

### Ⅰ 추정 대상( $k$ ) 정의

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

### Ⅰ 이상점(Outlier) 정의 및 추정식 제외

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

### Ⅰ 회귀추정식으로 추정

- 조사 자료를 모두 이용하여 종사자 수와의 선형관계식으로 매출액을 추정

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

### Ⅰ 종사자 수와의 원단위 식을 통해 추정

- 추정 대상( $k$ )별로 평균 원단위( $=\Sigma \text{매출액} / \Sigma \text{종사자 수}$ ) 계산
- 추정할 사업체의 매출액 = 종사자 수 × (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 =  $1/(\text{표본 수}/\text{모집단 수})$

### Ⅰ 무응답보정 가중치

- 소분류별로 무응답 업체 수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법
- 공시자료 등 대체 방법이 없을 경우 적용
- 무응답보정 가중치 =  $\text{표본 수}/\text{유효응답 수}$

### Ⅰ 전수조사층을 제외한 표본조사층의 가중치는 다음과 같음

표 1-4-6 표본층 업종별 가중치

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	16.3	4.4	2.0
		교과서 및 학습서적 출판업	10.3	2.7	1.4
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	3.8	2.0	1.7
		신문 발행업	7.7	2.1	1.1
		잡지 및 정기간행물 발행업	10.8	3.7	1.6
		정기 광고간행물 발행업	3.9	1.4	2.5
		기타인쇄물출판업	10.1	1.6	3.0
	인쇄업	인쇄업	12.9	8.3	3.8
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	11.1	4.0	1.6
		서적 및 잡지류 소매업	10.8	3.5	1.4
		(인터넷 서점(만화제외))	4.9	1.6	2.2
만화	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	1.2	1.0	1.7
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	7.6	1.4	1.0
	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	1.7	1.3	1.8
		일반 출판사(만화부문)	1.1	1.7	2.0
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	2.3	2.0	2.3
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1.2	1.5	1.3
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	5.7	1.3	-
		서적임대(대여)(만화부문)	7.2	1.7	1.0
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	2.3	1.4	2.5
		만화 서적 및 잡지류 소매	8.9	2.9	2.6
		(인터넷 서점(만화))	1.4	-	-
음악	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	8.3	1.6	1.5
		음반(음원)녹음시설 운영업	6.1	1.5	1.5
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	3.4	1.6	1.5
		기타 오디오물 제작업	1.3	2.0	-
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	1.6	1.8	1.5
		음반 배급업	1.3	1.7	1.0
	음반 도소매업	음반 도매업	1.8	2.4	1.8
		음반 소매업	5.4	1.4	1.5
		(인터넷 음반 소매업)	1.4	1.8	1.0
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	2.0	1.5	1.9
			1.2	1.0	-
		음원 대리 중개업	1.4	1.7	1.0
캐릭터	음악공연업	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	1.3	1.5	1.0
		음악공연 기획 및 제작업	5.4	6.5	1.3
	노래연습장 운영업	기타 음악공연 서비스업	3.8	1.4	1.3
		노래연습장 운영업	79.8	2.5	1.0
	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4.9	2.3	1.7
		캐릭터상품 제조업	4.6	1.6	2.8
캐릭터	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	4.2	3.0	1.8
		캐릭터상품 소매업	4.9	2.6	2.1



표 1-4-6 표본층 업종별 가중치 (계속)

대분류	중분류	소분류	1~4인	5~9인	10~19인
지식정보	e-learning업	e-learning 기획업	4.5	1.3	1.8
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1.6	1.6	1.7
		인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	1.2	1.8	1.6
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	2.4	3.2	1.8
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	8.0	2.9	1.5
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	7.3	3.1	2.4
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	1.7	-	1.5
		스크린골프장 운영업	13.6	3.8	1.3
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1.5	2.0	1.7
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	1.3	1.7	1.7
콘텐츠솔루션	솔루션업	저작물	1.6	2.6	2.0
		콘텐츠보호	1.2	2.0	1.8
		모바일솔루션	4.1	2.3	1.3
		과금/결제	1.1	1.8	1.6
		콘텐츠관리시스템(CMS)	1.3	1.7	1.8
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	1.3	1.4	1.5
		기타 콘텐츠솔루션	4.0	2.9	2.4
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	1.1	1.3	1.3

## 5. 전수조사 및 표본조사 추정방법

### Ⅰ 전수조사 추정방법

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

### Ⅱ 표본조사 추정방법

- 조사 거절의 경우 표본설계 시 작성된 대체표본을 활용하여 우선 대체
- 지속적인 거절(무응답)이 발생하는 경우, 총화변수인 소분류 업종-종사규모를 최대한 유지하고, 내재총화변수인 지역변수를 변경하여 대체
- 지역변수 대체로도 대체표본을 찾지 못하는 경우, 무응답 가중치를 적용하여 산출
- 설계 가중치와 무응답보정 가중치, 사후층화 가중치 산출
  - ☞ 설계가중치 = W1, 무응답보정가중치 = W2, 사후층화 가중치 = W3

- 표본조사 추정량은 산출된 세 가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출

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

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

## 6. 최종 추정 값

### ■ 매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

- 추정 값은 전수조사 추정량과 표본조사 추정량을 합산하여 산출

$$\text{추정매출액} = \text{전수조사 추정매출액} + \text{표본조사 추정매출액}$$

### ■ 수출액은 추정하지 않음

## 7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

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

표 1-4-7 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만 원)	평균 표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	97	2	5.1	95
		교과서 및 학습서적 출판업	79	3	4.3	95
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	1,220	43	6.6	95
		신문 발행업	371	8	3.4	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	117	3	3.6	95
		정기 광고간행물 발행업	513	23	4.6	95
		기타인쇄물출판업	189	5	7.3	95
	인쇄업	인쇄업	128	1	2.2	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	632	8	2.7	95
		서적 및 잡지류 소매업	406	6	3.3	95
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	1,126	79	2.3	95
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	37	1	6.6	95

표 1-4-7 콘텐츠산업 매출액 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 (계속)

대분류	중분류	소분류	평균 매출액 (백만 원)	평균 표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	196	32	26.8	95
		일반 출판사(만화부문)	2,961	354	10.1	95
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	185	22	9.9	95
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1,343	201	9.0	95
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	45	2	8.4	95
		서적임대(대여)(만화부문)	25	1	11.7	95
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	116	10	6.2	95
		만화 서적 및 잡지류 소매	85	1	3.1	95
	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,250	23	4.2	95
		음반(음원)녹음시설 운영업	125	12	10.2	95
음악	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	83	13	11.8	95
		기타 오디오물 제작업	120	30	6.3	95
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	1,073	107	7.0	95
		음반 배급업	475	76	8.9	95
	음반 도소매업	음반 도매업	444	44	14.0	95
		음반 소매업	182	28	14.3	95
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	2,132	155	5.1	95
		음원 대리 중개업	2,097	640	18.2	95
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	2,765	272	6.7	95
	음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	159	7	8.8	95
		기타 음악공연 서비스업	86	11	11.9	95
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	39	0	3.5	95
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	160	8	9.4	95
		캐릭터상품 제조업	167	13	7.1	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,271	172	10.4	95
		캐릭터상품 소매업	290	14	6.3	95
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	114	9	8.8	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	279	52	4.2	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	156	20	35.7	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	622	30	5.1	95
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	200	11	8.9	95
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	941	28	12.0	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	1,853	1,134	29.7	95
		스크린골프장 운영업	327	2	1.7	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	307	59	9.1	95
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	54	15	16.2	95
콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	252	23	5.7	95
		콘텐츠보호	822	182	6.5	95
		모바일솔루션	1,922	54	3.0	95
		과금/결제	376	108	28.4	95
		콘텐츠관리시스템(CMS)	149	16	5.7	95
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	587	291	12.6	95
		기타 콘텐츠 솔루션	171	9	4.9	95
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	205	22	3.5	95

표 1-4-8 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

대분류	중분류	소분류	평균 종사자수 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	1.4	0.0	2.0	95
		교과서 및 학습서적 출판업	1.7	0.0	2.6	95
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	5.2	0.1	3.2	95
		신문 발행업	3.0	0.1	3.4	95
		잡지 및 정기간행물 발행업	2.3	0.0	1.8	95
		정기 광고간행물 발행업	4.6	0.1	3.2	95
		기타인쇄물출판업	1.4	0.0	3.5	95
	인쇄업	인쇄업	2.3	0.0	1.5	95
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2.3	0.0	2.2	95
		서적 및 잡지류 소매업	1.7	0.0	2.0	95
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	1.9	0.2	3.6	95
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	1.6	0.0	6.1	95
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	1.4	0.1	5.6	95
		일반 출판사(만화부문)	4.3	0.5	8.4	95
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1.3	0.1	3.8	95
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1.7	0.2	4.8	95
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	1.9	0.1	7.1	95
		서적임대(대여)(만화부문)	1.1	0.0	4.1	95
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	1.4	0.1	8.0	95
		만화 서적 및 잡지류 소매	1.0	0.0	1.0	95
	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	3.9	0.0	2.4	95
		음반(음원)녹음시설 운영업	1.3	0.0	3.7	95
음악	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	1.2	0.0	3.6	95
		기타 오디오물 제작업	2.0	0.3	4.1	95
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	1.7	0.1	2.9	95
		음반 배급업	1.0	0.0	4.3	95
	음반 도소매업	음반 도매업	1.4	0.1	3.3	95
		음반 소매업	1.2	0.0	3.2	95
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	4.4	0.3	6.6	95
		음원 대리 중개업	2.8	0.2	3.1	95
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	4.4	0.3	21.3	95
	음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	1.4	0.0	2.9	95
		기타 음악공연 서비스업	1.0	0.0	2.3	95
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1.3	0.0	2.0	95
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2.3	0.0	2.0	95
		캐릭터상품 제조업	3.0	0.1	3.0	95
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2.2	0.1	2.9	95
		캐릭터상품 소매업	1.9	0.0	2.2	95

표 1-4-8 콘텐츠산업 종사자 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 (계속)

대분류	중분류	소분류	평균 종사자수 (명)	평균 표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)	신뢰수준 (%)
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	2.9	0.1	4.4	95
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	2.6	0.1	2.1	95
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	2.0	0.2	9.2	95
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	4.1	0.1	2.6	95
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	2.4	0.0	2.2	95
		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	2.2	0.0	4.0	95
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	3.7	1.5	13.1	95
		스크린골프장 운영업	3.1	0.0	1.5	95
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1.2	0.1	2.9	95
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	1.1	0.1	6.3	95
콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작물	2.5	0.1	2.9	95
		콘텐츠보호	7.7	0.7	5.3	95
		모바일솔루션	6.9	0.2	2.2	95
		과금/결제	2.8	0.3	1.9	95
		콘텐츠관리시스템(CMS)	1.4	0.1	4.3	95
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	2.0	0.3	3.5	95
		기타 콘텐츠 솔루션	1.1	0.0	1.1	95
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1.4	0.1	1.6	95

## 제3절 콘텐츠산업조사 이용시 유의사항

### ※ 공통

2021년 기준 콘텐츠산업조사는 기업통계등록부를 처음으로 활용하는 통계<sup>49)</sup>로 전년도와 모집단 기준이 달라 단순 수치 비교가 어렵고, 연도별 통계표의 결과 해석에 유의하여야 함

### 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 제외 되었으므로 해당 통계표의 합계가 음악산업 전체 종사자 수 합계와 차이가 있음

### 4. 영화

영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국영화산업 실태조사 인용하였으며, 2020년 조사부터 설문지 변경에 따라 부가가치액 등에 대한 산출방법이 일부 변경됨

### 5. 게임

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

49) 세부 내용은 본 보고서 p.24의 조사 모집단 참고

## 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

극장 매출액과 방송사 수출액을 전체 매출액에 포함시켜 부가가치율 산출

## 7. 방송(방송영상독립제작사 포함)

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

방송산업 부가가치율은 한국은행 기업경영분석 자료와 조사된 방송영상독립제작사 부가가치율을 이용하여 산출

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

## 8. 광고

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

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

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

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

## 9. 캐릭터

2021년 기준 캐릭터산업에서는 인터넷 쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등), 불법복제 부분은 전체 제외됨(콘텐츠산업 특수분류 기준)

2020년 기준 콘텐츠산업조사까지는 협회 등의 자료를 통해 표본추출률을 보완하여, 제외되는 업종 중 일부가 포함되었으나, 정확한 포함/비포함 기준의 부재로 2021년 기준 조사부터 콘텐츠산업 특수분류 기준에 따르며, 협회 자료 등은 제외됨<sup>50)</sup>

## 10. 지식정보

해당없음

## 11. 콘텐츠솔루션

해당없음

---

50) 통계청 의견 반영





# 2021 Content Industry Statistics

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시

## 제2부

## 콘텐츠산업조사 전체결과

제1장 사업체 수

제2장 매출액

제3장 콘텐츠 제작 비용

제4장 부가가치액

제5장 수출입액

제6장 종사자 수



# 01 사업체 수

## 제1절 콘텐츠산업 현황

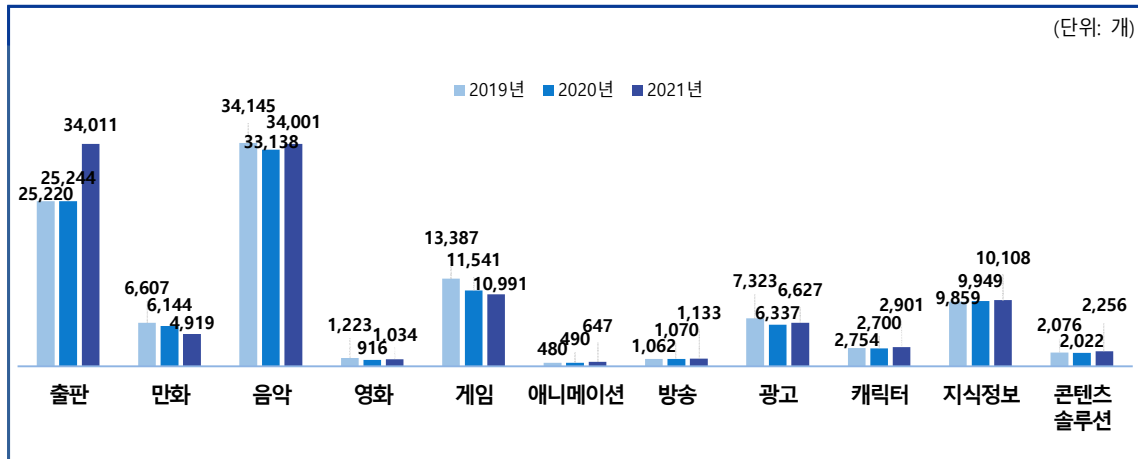
2021년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 8,628개로 전년 대비 9.1% 증가했으며, 2017년부터 2021년까지 연평균 0.7% 증가했다. 산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 출판산업 사업체 수가 3만 4,011개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 31.3%를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 이는 전년 대비 34.7% 증가, 연평균 7.1% 증가한 수치이다. 음악산업 사업체 수는 3만 4,001개로 31.3%의 비중을 차지했으며 전년 대비 2.6% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 1.5% 감소했다. 게임산업 사업체 수는 1만 991개로 10.1%의 비중을 차지했으며 전년 대비 4.8% 감소, 연평균 4.0% 감소했다. 지식정보산업은 1만 108개로 9.3%의 비중을 보였으며, 전년 대비 1.6% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 광고산업은 6,627개로 6.1%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 4.6% 증가, 연평균 2.2% 감소했다. 만화산업은 4,919개로 전체 중 4.5%의 비중을 보였으며, 전년 대비 19.9% 감소, 연평균 9.0% 감소했다. 캐릭터산업은 2,901개로 2.7%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 7.4% 증가, 연평균 6.4% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 2,256개로 2.1%의 비중을 보였으며, 전년 대비 11.6% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 방송산업은 1,133개로 전체 1.0%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 5.9% 증가, 연평균 1.8% 증가했다. 영화산업은 1,034개로 1.0%의 비중을 보였으며, 전년 대비 12.9% 증가, 연평균 7.4% 감소했다. 애니메이션산업은 647개 업체로 0.6%를 차지해 가장 작은 비중을 보였으며, 전년 대비 32.0% 증가, 연평균 7.1% 증가했다.

표 2-1-1 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위 : 개)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	25,829	24,995	25,220	25,244	34,011	31.3	34.7	7.1
만화	7,172	6,628	6,607	6,144	4,919	4.5	△19.9	△9.0
음악	36,066	35,670	34,145	33,138	34,001	31.3	2.6	△1.5
영화	1,409	1,369	1,223	916	1,034	1.0	12.9	△7.4
게임	12,937	13,357	13,387	11,541	10,991	10.1	△4.8	△4.0
애니메이션	492	509	480	490	647	0.6	32.0	7.1
방송	1,054	1,148	1,062	1,070	1,133	1.0	5.9	1.8
광고	7,234	7,256	7,323	6,337	6,627	6.1	4.6	△2.2
캐릭터	2,261	2,534	2,754	2,700	2,901	2.7	7.4	6.4
지식정보	9,149	9,724	9,859	9,949	10,108	9.3	1.6	2.5
콘텐츠솔루션	1,872	2,120	2,076	2,022	2,256	2.1	11.6	4.8
합계	105,475	105,310	104,136	99,551	108,628	100.0	9.1	0.7

그림 2-1-1 콘텐츠산업 연도별 사업체 수 현황



2021년 콘텐츠산업 사업체 수를 매출액 규모별로 살펴보면 10억 원 미만 사업체는 9만 5,878개로 88.3%를 차지했고, 10억 원 이상 사업체는 1만 2,717개로 11.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2021년)

(단위: 개)

산업 \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판	30,270	3,741	34,011
만화	4,533	386	4,919
음악	32,863	1,138	34,001
영화	803	231	1,034
게임	10,483	508	10,991
애니메이션	502	145	647
방송 <sup>51)</sup>	473	627	1,100
광고	4,362	2,265	6,627
캐릭터	2,199	702	2,901
지식정보	8,415	1,693	10,108
콘텐츠솔루션	974	1,282	2,256
합계	95,878	12,717	108,595
비중(%)	88.3	11.7	100.0

매출액 규모별 사업체 수를 연도별로 살펴보면 10억 원 미만 사업체 수는 전년 대비 10.4% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.9% 증가했으며, 10억 원 이상 사업체 수는 전년 대비 0.2% 증가, 연평균 4.1% 증가했다.

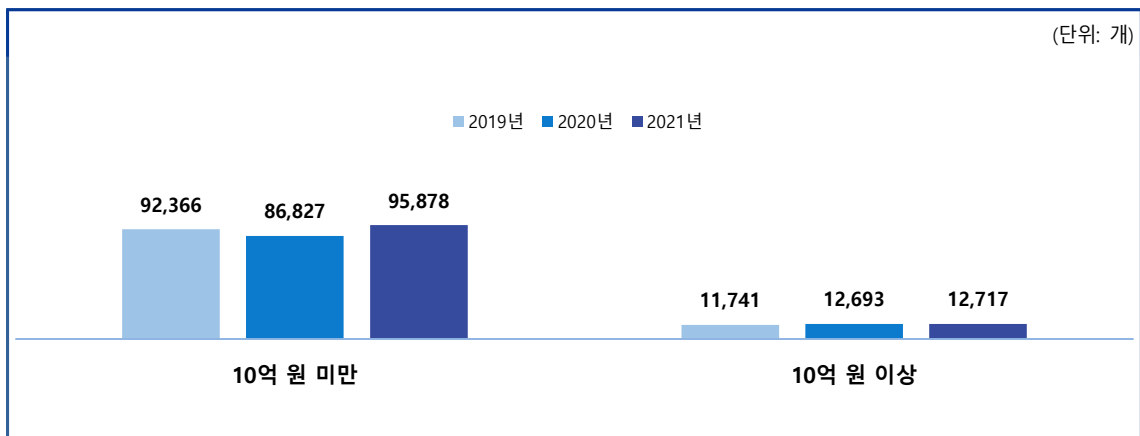
51) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함. 방송 산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사를 제외. IPTV콘텐츠사업자(CP) 포함

표 2-1-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

연도 52)	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2019년		92,366	11,741	104,107
2020년		86,827	12,693	99,520
2021년		95,878	12,717	108,595
	전년대비증감률(%)	10.4	0.2	9.1
	연평균증감률(%)	1.9	4.1	2.1

그림 2-1-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



2021년 콘텐츠산업 사업체 수를 종사자 규모별로 살펴본 결과 1인 이상 9인 이하 규모의 사업체 수가 10만 209개로 전체 사업체의 92.3%를 차지했으며, 10인 이상 49인 이하 규모의 사업체 수는 6,844개로 6.3%를 차지했다. 50인 이상 규모의 사업체 수는 1,500개로 1.4%를 차지해 가장 적었다.

표 2-1-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

산업	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판		31,915	1,836	260	34,011
만화		4,658	215	46	4,919
음악		33,720	241	40	34,001
영화		730	261	43	1,034
게임		10,418	429	144	10,991
애니메이션		480	144	23	647
방송 <sup>53)</sup>		472	421	165	1,058
광고		4,919	1,454	254	6,627
캐릭터		2,578	289	34	2,901
지식정보		9,044	760	304	10,108
콘텐츠솔루션		1,275	794	187	2,256
합계		100,209	6,844	1,500	108,553
비중(%)		92.3	6.3	1.4	100.0

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

53) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 10개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. IPTV콘텐츠사업자(CP)는 제외. 복수 종합유선방송사의 본부는 사업자 수에서 제외함 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나 2021년 방송산업 실태조사에는 조사참여 불가

종사자 규모별 사업체 수를 연도별로 살펴보면 1인 이상 9인 이하는 전년 대비 10.0% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.9% 증가했으며, 10인 이상 49인 이하는 전년 대비 3.5% 증가, 연평균 4.9% 감소했다. 50인 이상은 전년 대비 14.5% 감소, 연평균 8.1% 감소했다.

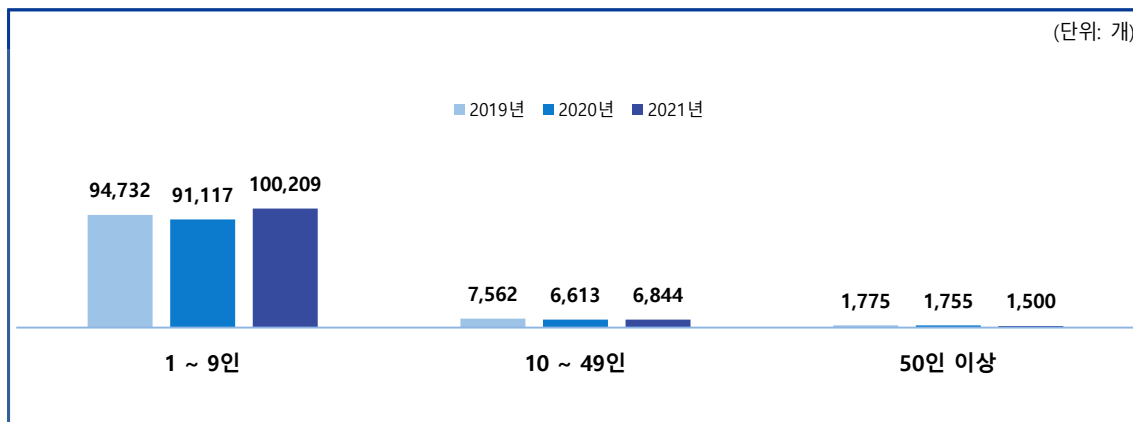
표 2-1-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

연도 54)	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2019년		94,732	7,562	1,775	104,069
2020년		91,117	6,613	1,755	99,485
2021년		100,209	6,844	1,500	108,553
전년대비증감률(%)		10.0	3.5	△14.5	9.1
연평균증감률(%)		2.9	△4.9	△8.1	2.1

그림 2-1-3 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



54) 방송채널사용사업자 중 지상파와 동일법인 10개사, 지상파 DMB 동일법인 2개사는 제외함. IPTV콘텐츠사업자(CP)는 제외. 복수 종합유선방송사의 본부는 사업자 수에서 제외함. 지상파DMB 사업자인 유원미디어가 2021년 1월 폐업하여 2020년 기준 사업자 수에는 포함되나 2021년 방송산업 실태조사에는 조사참여 불가

2021년 콘텐츠산업의 지역별 사업체 수 현황을 살펴본 결과 서울 지역의 사업체 수가 3만 5,331개로 전체의 32.5%를 차지해 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음은 경기도가 2만 3,683개로 21.8%, 부산이 5,702개로 5.2%, 대구가 4,956개로 4.6%, 경상남도가 4,864개로 4.5%, 인천이 4,850개로 4.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 또한, 콘텐츠산업 사업체 수의 절반 이상이 서울, 경기 지역에 집중되어 있는 것으로 나타났다.

표 2-1-6 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	출판	만화	음악	영화	게임 <sup>55)</sup>	애니메이션	방송 <sup>56)</sup>	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
7개시	서울	13,959	1,164	8,055	594	2,057	412	786	3,001	959	2,985	1,359	35,331	32.5
	부산	1,493	288	1,829	30	583	19	32	658	171	525	74	5,702	5.2
	대구	1,359	219	1,752	15	581	3	18	409	103	433	64	4,956	4.6
	인천	1,070	221	2,375	19	510	8	14	104	124	361	44	4,850	4.5
	광주	769	161	1,182	16	414	34	19	262	61	214	27	3,159	2.9
	대전	1,027	197	1,324	12	296	4	21	347	57	285	103	3,673	3.4
	울산	367	99	789	2	225	2	5	86	31	255	22	1,883	1.7
9개도	세종	224	33	153	1	-	1	3	29	11	53	5	513	0.5
	소계	6,309	1,218	9,404	95	2,609	71	112	1,894	558	2,126	339	24,735	22.8
	경기도	7,519	1,114	7,933	170	2,764	112	125	431	894	2,285	336	23,683	21.8
	강원도	578	135	902	24	443	5	21	151	62	264	41	2,626	2.4
	충청북도	657	155	1,159	20	404	1	7	159	55	284	13	2,914	2.7
	충청남도	806	170	1,292	26	588	5	10	172	75	353	11	3,508	3.2
	전라북도	863	202	864	29	397	8	11	152	65	274	17	2,882	2.7
	전라남도	668	148	825	21	435	16	13	110	43	242	12	2,533	2.3
	경상북도	1,040	220	1,557	24	541	2	5	200	61	532	52	4,234	3.9
	경상남도	1,239	280	1,683	24	582	4	13	289	91	608	51	4,864	4.5
	제주도	373	113	327	7	171	11	14	68	38	155	25	1,302	1.2
합계	소계	13,743	2,537	16,542	345	6,325	164	219	1,733	1,384	4,997	558	48,547	44.7
	합계	34,011	4,919	34,001	1,034	10,991	647	1,117	6,627	2,901	10,108	2,256	108,612	100.0

55) 게임산업 세종시 사업체는 충청남도에 포함

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

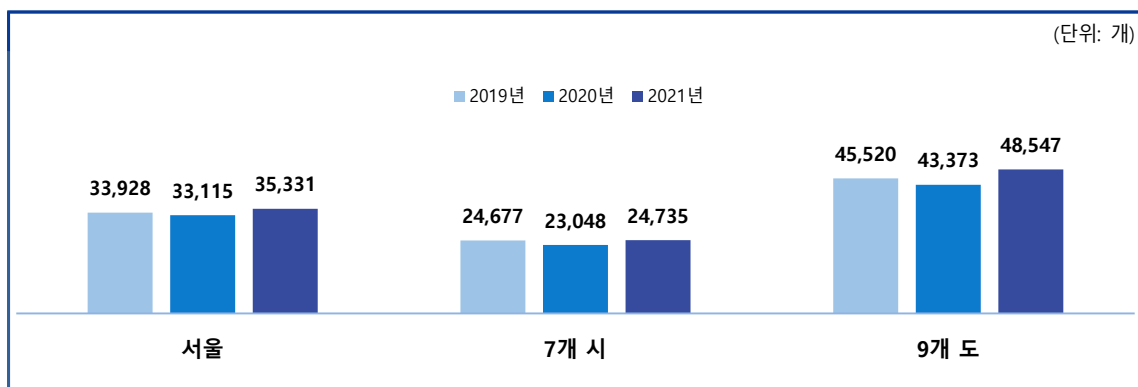
연도별로 지역별 사업체 수를 살펴본 결과 서울은 전년 대비 6.7% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.0% 증가했다. 7개 시는 전년 대비 7.3% 증가, 연평균 0.1% 증가한 것으로 나타났으며, 9개 도는 전년 대비 11.9% 증가, 연평균 3.3% 증가한 것으로 나타났다. 울산(△1.5%)을 제외한 지역 모두 전년 대비 사업체 수가 증가하였으며, 특히 세종(66.5%), 제주도(25.0%), 경기도(15.8%), 충청남도(11.7%), 대전(11.2%) 지역이 크게 증가하였다.

표 2-1-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 57)	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
7개 시	서울	33,928	33,115	35,331	32.5	6.7	2.0
	부산	5,772	5,361	5,702	5.2	6.4	△0.6
	대구	5,002	4,629	4,956	4.6	7.1	△0.5
	인천	4,696	4,506	4,850	4.5	7.6	1.6
	광주	3,323	3,029	3,159	2.9	4.3	△2.5
	대전	3,463	3,304	3,673	3.4	11.2	3.0
	울산	2,109	1,911	1,883	1.7	△1.5	△5.5
	세종	311	308	513	0.5	66.5	28.3
	소계	24,677	23,048	24,735	22.8	7.3	0.1
9개 도	경기도	21,336	20,448	23,683	21.8	15.8	5.4
	강원도	2,650	2,485	2,626	2.4	5.7	△0.4
	충청북도	2,756	2,703	2,914	2.7	7.8	2.8
	충청남도	3,235	3,141	3,508	3.2	11.7	4.1
	전라북도	2,972	2,748	2,882	2.7	4.9	△1.5
	전라남도	2,395	2,357	2,533	2.3	7.5	2.9
	경상북도	4,173	3,951	4,234	3.9	7.2	0.7
	경상남도	4,899	4,499	4,864	4.5	8.1	△0.4
	제주도	1,104	1,041	1,302	1.2	25.0	8.6
	소계	45,520	43,373	48,547	44.7	11.9	3.3
합계		104,124	99,536	108,612	100.0	9.1	2.1

그림 2-1-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



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



## 02 매출액

### 제1절 콘텐츠산업 매출액 현황

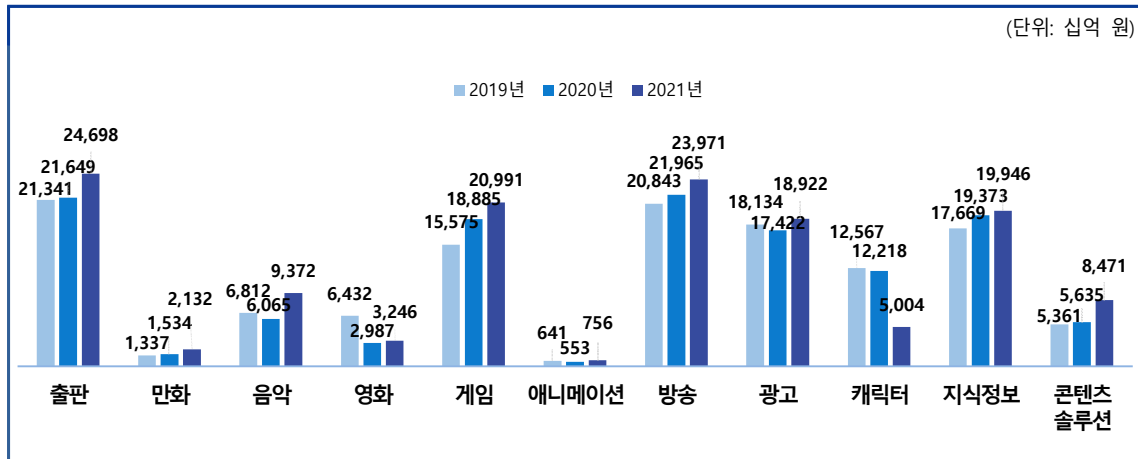
2021년 콘텐츠산업 매출액은 전년 대비 7.2% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 5.0% 증가한 137조 5,080억 원으로 나타났다. 산업별로는 출판산업이 24조 6,978억 원(18.0%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 방송산업이 23조 9,707억 원(17.4%)으로 출판산업 다음으로 매출액이 큰 산업으로 나타났다. 다음은 게임산업 20조 9,913억 원(15.3%), 지식정보산업 19조 9,462억 원(14.5%), 광고산업 18조 9,219억 원(13.8%), 음악산업 9조 3,717억 원(6.8%), 콘텐츠 솔루션산업 8조 4,706억 원(6.2%), 캐릭터산업 5조 39억 원(3.6%), 영화산업 3조 2,461억 원(2.4%), 만화산업 2조 1,321억 원(1.6%), 애니메이션산업 7,555억 원(0.5%) 순으로 조사됐다. 2017년부터 2021년까지 연평균 증감률을 살펴본 결과 캐릭터산업(△19.5%)과 영화산업(△12.3%)을 제외한 9개 산업의 매출액이 증가한 것으로 나타났으며, 특히 만화산업(18.5%), 콘텐츠솔루션산업(14.9%), 음악산업(12.7%), 게임산업(12.4%)은 연평균 10.0% 이상의 두드러진 증가율을 보였다.

표 2-2-1 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,755,334	20,953,772	21,341,176	21,648,849	24,697,753	18.0	14.1	4.4
만화	1,082,228	1,178,613	1,337,248	1,534,444	2,132,149	1.6	39.0	18.5
음악	5,804,307	6,097,913	6,811,818	6,064,748	9,371,728	6.8	54.5	12.7
영화	5,494,670	5,889,832	6,432,393	2,987,075	3,246,109	2.4	8.7	△12.3
게임	13,142,272	14,290,224	15,575,034	18,885,484	20,991,342	15.3	11.2	12.4
애니메이션	665,462	629,257	640,580	553,290	755,520	0.5	36.6	3.2
방송	18,043,595	19,762,210	20,843,012	21,964,722	23,970,709	17.4	9.1	7.4
광고	16,413,340	17,211,863	18,133,845	17,421,750	18,921,883	13.8	8.6	3.6
캐릭터	11,922,329	12,207,043	12,566,885	12,218,076	5,003,908	3.6	△59.0	△19.5
지식정보	15,041,370	16,290,992	17,669,282	19,373,367	19,946,243	14.5	3.0	7.3
콘텐츠솔루션	4,851,561	5,094,916	5,360,990	5,635,230	8,470,614	6.2	50.3	14.9
합계	113,216,468	119,606,635	126,712,264	128,287,034	137,507,958	100.0	7.2	5.0

그림 2-2-1 콘텐츠산업 연도별 매출액 현황



2021년 콘텐츠산업 사업체의 매출액 규모별 매출액을 보면 10억 원 이상이 120조 8,597억 원 (87.9%)이었으며, 10억 원 미만은 16조 5,635억 원(12.1%)으로 나타났다.

표 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2021년)

(단위: 백만 원)

산업 58)	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판		6,685,808	18,011,945	24,697,753
만화		435,591	1,696,557	2,132,149
음악		1,811,027	7,560,702	9,371,728
영화		235,023	3,011,086	3,246,109
게임		2,082,320	18,909,022	20,991,342
애니메이션		133,867	536,865	670,732
방송		153,441	23,817,268	23,970,709
광고		1,521,061	17,400,821	18,921,883
캐릭터		486,307	4,517,601	5,003,908
지식정보		2,663,892	17,282,351	19,946,243
콘텐츠솔루션		355,174	8,115,440	8,470,614
합계		16,563,512	120,859,658	137,423,170
비중(%)		12.1	87.9	100.0

매출액 규모별 매출액을 연도별로 살펴보면 10억 원 미만은 전년 대비 23.2% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 11.6% 증가했으며, 10억 원 이상은 전년 대비 5.8% 증가, 연평균 3.3% 증가한 것으로 조사됐다.

58) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

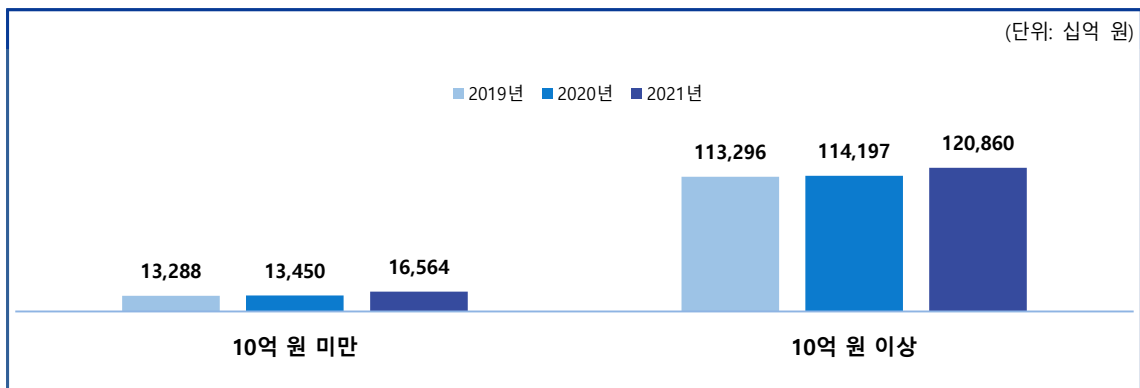
방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 매출만 포함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함 IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출 포함

표 2-2-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

연도 59)	매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2019년		13,288,215	113,296,474	126,584,689
2020년		13,449,529	114,196,767	127,646,296
2021년		16,563,512	120,859,658	137,423,170
전년대비증감률(%)		23.2	5.8	7.7
연평균증감률(%)		11.6	3.3	4.2

그림 2-2-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



2021년 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액을 살펴본 결과, 50인 이상 종사자를 보유한 사업체의 매출액이 79조 3,673억 원(58.1%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 10인 이상 49인 이하 규모의 매출액이 28조 5,708억 원(20.9%), 1인 이상 9인 이하 규모의 매출액이 28조 5,644억 원(20.9%)으로 나타났다.

표 2-2-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

산업 60)	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판		9,999,269	6,516,832	8,181,652	24,697,753
만화		668,809	438,971	1,024,368	2,132,149
음악		3,733,570	1,827,292	3,810,866	9,371,728
영화		358,995	817,949	2,069,165	3,246,109
게임		2,555,126	1,589,591	16,846,625	20,991,342
애니메이션		162,476	252,884	255,372	670,732
방송		670,994	3,430,984	18,948,090	23,050,068
광고		3,214,004	6,432,323	9,275,556	18,921,883
캐릭터		1,688,716	1,307,392	2,007,801	5,003,908
지식정보		4,230,418	3,091,835	12,623,991	19,946,243
콘텐츠솔루션		1,282,068	2,864,723	4,323,822	8,470,614
합계		28,564,445	28,570,775	79,367,309	136,502,529
비중(%)		20.9	20.9	58.1	100.0

59) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파B사(KBS, MBC, SBS)와 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비 한국디엠비의 매출만 포함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함. IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출 포함

60) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파B사(KBS, MBC, SBS)와 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비 한국디엠비의 매출만 포함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함. IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출 제외. 종사자 수 미제출 사업자 6개사의 매출은 제외

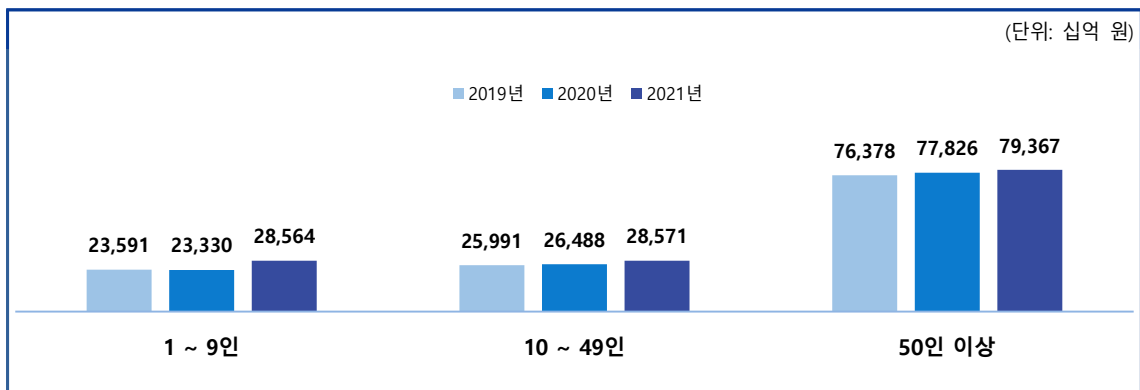
연도별로 보면, 1인 이상 9인 이하 규모는 전년 대비 22.4% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 10.0% 증가했다. 10인 이상 49인 이하 규모는 전년 대비 7.9% 증가, 연평균 4.8% 증가했다. 50인 이상은 전년 대비 2.0% 증가, 연평균 1.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-2-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

연도 61)	종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2019년		23,591,203	25,990,997	76,378,281	125,960,481
2020년		23,329,670	26,487,943	77,826,499	127,644,111
2021년		28,564,445	28,570,775	79,367,309	136,502,529
전년대비증감률(%)		22.4	7.9	2.0	6.9
연평균증감률(%)		10.0	4.8	1.9	4.1

그림 2-2-3 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



2021년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 85조 7,795억 원(62.4%)으로 가장 큰 것으로 나타났다. 다음은 경기도로 32조 8,015억 원(23.9%)을 나타냈다. 부산은 2조 8,245억 원(2.1%), 대구는 2조 348억 원(1.5%), 인천은 1조 7,232억 원(1.3%), 대전이 1조 6,152억 원(1.2%), 제주도는 1조 5,813억 원(1.2%)으로 나타났다. 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.0%를 넘지 못하는 것으로 조사되어 매출액의 지역 편중 현상이 있는 것으로 나타났다.

지역별 매출액을 연도별로 보면, 서울의 매출액은 전년 대비 6.3% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.8% 증가했고, 7개 시의 매출액은 전년 대비 18.7% 증가, 연평균 1.9% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년 대비 6.4% 증가, 연평균 7.9% 증가했다.

61) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 방송사 수출액 제외

방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파B사(KBS, MBC, SBS)와 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비 한국디엠비의 매출만 포함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함. IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출 제외. 종사자 수 미제출 사업자 6개사의 매출은 제외

표 2-2-6 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

업종 지역 <sup>62)</sup>	출판	만화	음악	영화	게임 <sup>63)</sup>	애니 메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)	
서울	13,137,502	924,064	6,556,214	2,417,564	8,855,052	489,232	18,872,853	15,627,438	2,079,707	10,641,524	6,178,367	85,779,517	62.4	
7개 시	부산	690,183	25,465	168,468	43,559	200,759	15,016	233,797	630,191	142,914	493,094	181,080	2,824,526	2.1
	대구	640,279	30,773	156,801	7,888	223,714	706	144,187	377,139	91,642	251,751	109,876	2,034,754	1.5
	인천	603,372	28,787	256,248	34,346	143,836	11,542	95,351	102,571	180,028	210,301	56,775	1,723,156	1.3
	광주	447,148	25,899	81,613	7,178	108,104	28,107	97,335	181,617	51,162	170,955	38,649	1,237,767	0.9
	대전	606,468	14,688	95,794	4,654	89,132	4,324	99,213	291,974	23,653	251,193	134,102	1,615,206	1.2
	울산	213,598	7,408	46,693	12,939	38,254	613	77,399	68,939	11,532	240,297	17,649	735,321	0.5
	세종	100,902	4,311	3,687	23	-	828	5,418	7,043	1,394	35,989	7,301	166,896	0.1
	소계	3,301,949	137,341	809,304	110,587	803,799	61,136	752,700	1,659,475	502,325	1,653,580	545,431	10,337,627	7.5
9개 도	경기	5,951,132	927,393	1,406,215	551,770	9,849,361	98,875	3,497,970	1,052,634	1,715,721	6,289,212	1,461,262	32,801,545	23.9
	강원	216,062	18,243	61,995	6,852	67,435	3,929	124,204	63,302	32,004	167,866	54,011	815,904	0.6
	충북	268,418	17,243	50,090	6,600	73,930	317	86,827	67,514	35,935	88,126	30,283	725,283	0.5
	충남	339,897	16,854	61,794	23,757	114,330	4,316	71,005	55,085	120,562	155,368	19,638	982,605	0.7
	전북	374,492	18,551	54,277	82,959	122,905	2,809	92,306	118,954	60,969	179,912	43,968	1,152,102	0.8
	전남	169,797	13,647	101,601	4,517	92,126	4,802	98,571	54,129	12,934	126,768	10,382	689,273	0.5
	경북	352,692	22,883	106,223	5,030	92,432	367	139,204	100,379	19,549	262,605	41,626	1,142,989	0.8
	경남	475,043	15,618	134,636	33,952	115,688	2,025	176,782	89,400	37,938	271,627	62,323	1,415,031	1.0
제주	110,768	20,312	29,380	2,521	804,284	2,926	58,289	33,573	386,265	109,654	23,322	1,581,295	1.2	
소계	8,258,302	1,070,743	2,006,210	717,958	11,332,491	120,364	4,345,157	1,634,970	2,421,877	7,651,139	1,746,816	41,306,026	30.1	
합계	24,697,753	2,132,149	9,371,728	3,246,109	20,991,342	670,732	23,970,709	18,921,883	5,003,908	19,946,243	8,470,614	137,423,170	100.0	

62) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

63) 게임산업 세종시 사업체 매출액은 충청남도에 포함

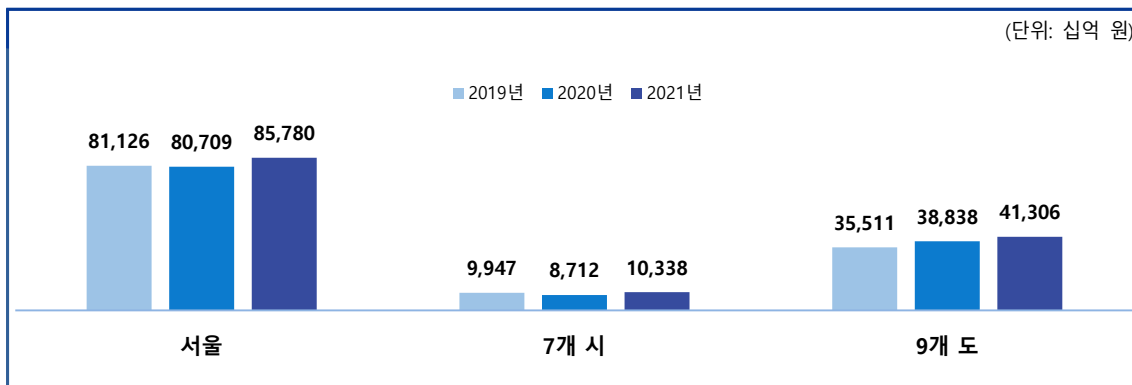
표 2-2-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 64)	연도	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	81,125,945	80,708,563	85,779,517	6.3	2.8
	부산	2,788,633	2,260,231	2,824,526	25.0	0.6
	대구	2,071,339	1,811,456	2,034,754	12.3	△0.9
	인천	1,749,997	1,694,700	1,723,156	1.7	△0.8
	광주	1,142,480	1,002,036	1,237,767	23.5	4.1
	대전	1,511,823	1,344,462	1,615,206	20.1	3.4
	울산	591,086	525,395	735,321	40.0	11.5
	세종	92,123	74,029	166,896	125.4	34.6
	소계	9,947,481	8,712,310	10,337,627	18.7	1.9
9개 도	경기도	27,751,991	31,969,192	32,801,545	2.6	8.7
	강원도	616,220	551,973	815,904	47.8	15.1
	충청북도	879,431	827,448	725,283	△12.3	△9.2
	충청남도	858,489	850,347	982,605	15.6	7.0
	전라북도	721,140	627,890	1,152,102	83.5	26.4
	전라남도	482,114	452,720	689,273	52.3	19.6
	경상북도	1,138,412	919,623	1,142,989	24.3	0.2
	경상남도	1,687,330	1,434,694	1,415,031	△1.4	△8.4
	제주도	1,376,139	1,204,603	1,581,295	31.3	7.2
	소계	35,511,265	38,838,489	41,306,026	6.4	7.9
합계		126,584,691	128,259,361	137,423,170	7.1	4.2

그림 2-2-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 십억 원)



64) 애니메이션(극장 매출액 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

## 03 콘텐츠 제작 비용

### 제1절 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용

2021년 콘텐츠 제작 비용 구성 내역 중 작품제작에 소요되는 비용은 1조 5,536억 원 (78.7%)으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 마케팅 홍보 비용이 1,896억 원으로 9.6%를 차지했으며, 연구개발 비용 1,137억 원(5.8%), 로열티 지출 비용 968억 원(4.9%), 기타 비용 192억 원(1.0%) 순으로 조사됐다.

표 2-3-1 콘텐츠산업 콘텐츠 제작 관련 비용(2021년)

(단위 : 개, 백만 원)

구분	사업체 수	총비용	사업체당 비용	제작비 구성				
				작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
출판	1,417	609,511	430	493,436	30,015	61,746	20,640	3,674
만화	107	39,198	366	26,765	4,394	5,757	1,300	982
음악	245	148,767	607	128,062	2,814	14,837	2,035	1,019
애니메이션	187	113,161	605	97,046	2,270	11,618	1,102	1,125
캐릭터	208	65,125	313	55,169	4,516	2,690	1,625	1,124
지식정보	481	347,484	722	258,147	20,389	36,311	24,696	7,941
콘텐츠솔루션	565	649,748	1,150	495,023	32,396	56,689	62,296	3,345
전체	3,210	1,972,994	615	1,553,648	96,795	189,648	113,692	19,211
비중(%)				78.7	4.9	9.6	5.8	1.0

연도별 콘텐츠 제작 비용을 살펴본 결과, 작품 제작비용은 2019년 1조 984억 원, 2020년 1조 5,260억 원, 2021년 1조 5,536억 원으로 나타나 전년 대비 1.8% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 18.9% 증가한 것으로 나타났다. 로열티 지출은 전년 대비 9.3% 감소했으며 연평균 0.6% 감소했다. 마케팅 홍보는 전년 대비 13.9% 증가, 연평균 23.9% 증가하였으며, 연구개발은 전년 대비 26.3% 증가, 연평균 19.2% 증가하였다. 기타는 전년 대비 32.1% 감소, 연평균 29.1% 감소한 것으로 나타났다.

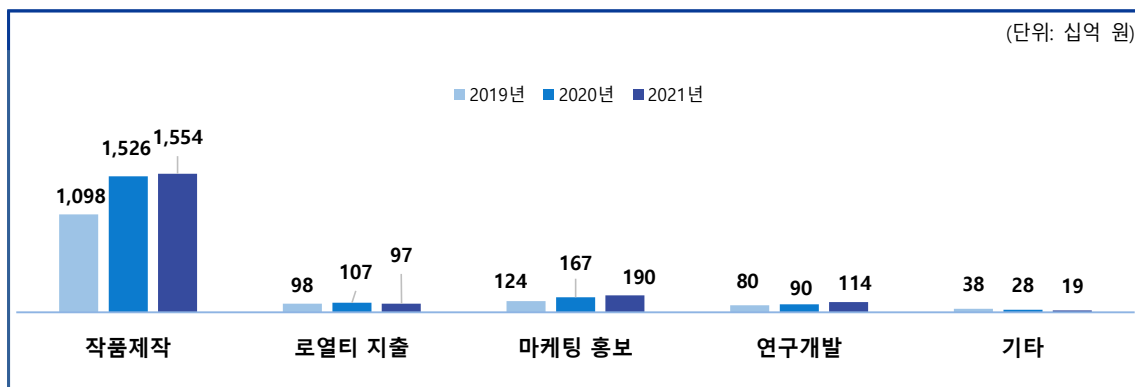
표 2-3-2 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위 : 개, 백만 원)

구분 <sup>65)</sup>	사업체 수	총비용	사업체당 비용	작품제작	로열티 지출	마케팅 홍보	연구개발	기타
2019년	2,719	1,438,123	529	1,098,380	97,959	123,573	79,953	38,258
비중(%)				76.4	6.8	8.6	5.6	2.7
2020년	3,124	1,917,035	614	1,525,977	106,744	166,536	90,043	28,304
비중(%)				79.6	5.6	8.7	4.7	1.5
2021년	3,210	1,972,994	615	1,553,648	96,795	189,648	113,692	19,211
비중(%)				78.7	4.9	9.6	5.8	1.0
전년대비증감률(%)	2.8	2.9	0.2	1.8	△9.3	13.9	26.3	△32.1
연평균증감률(%)	8.7	17.1	7.8	18.9	△0.6	23.9	19.2	△29.1

그림 2-3-1 콘텐츠산업 연도별 콘텐츠 제작 관련 비용

(단위: 십억 원)



65) 영화, 게임, 방송, 광고산업 제외



## 04 부가가치액

### 제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

부가가치액(value added)은 회사의 이익을 주주에게 귀속되는 순이익(net income)에 국한시키지 않고 광범위한 이해관계자에게 귀속되는 이익을 측정할 것이라 할 수 있다. 이런 부가가치액은 창출 측면과 분배 측면에서 측정할 수 있는데, 콘텐츠산업조사는 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 실태조사 (출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	3개 산업 (방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2006)
2006년	7개 산업 실태조사 (출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업 (영화)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, "한국영화산업 실태조사", 2007)
	2개 산업 (방송, 광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2007)
2007~2011년	7개 산업 실태조사 (출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	2개 산업 (영화, 방송)	외부자료 인용 (영화진흥위원회, "한국영화산업 실태조사", 2008~2012 방송통신위원회, "방송산업 실태조사 보고서", 2008~2012)
	2개 산업 (광고, 게임)	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석", 2012)
2012~2021년	7개 산업 실태조사 (출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)	경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	1개 산업 (방송) <sup>66)</sup>	방송영상독립제작사 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) 방송(방송영상독립제작사 제외) : 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석")
	1개 산업 (영화) <sup>67)</sup>	외부자료 활용(연계) 산출 (영화진흥위원회, "한국영화산업 실태조사") 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
	2개 산업 (광고, 게임) <sup>68)</sup>	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, "기업경영분석")

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

67) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

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

## 제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황

2021년 콘텐츠산업 부가가치액은 53조 228억 원으로 나타났다. 이는 전년 대비 4.9% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 4.6% 증가한 수치다. 출판산업의 부가가치액이 9조 7,401억 원으로 가장 많았으며 전년 대비 11.2% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 2.5% 증가한 것으로 나타났다. 다음으로 게임산업의 부가가치액은 8조 6,631억 원으로 전년 대비 4.1% 증가, 연평균 10.6% 증가한 것으로 나타났다. 방송산업의 부가가치액은 8조 6,216억 원으로 전년 대비 12.0% 증가, 연평균 6.5% 증가했고 지식정보산업의 부가가치액은 8조 4,235억 원으로 전년 대비 3.0% 감소, 연평균 5.7% 증가, 광고산업의 부가가치액은 6조 2,007억 원으로 전년 대비 5.6% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 3조 9,072억 원으로 전년 대비 53.4% 증가, 연평균 19.0% 증가한 것으로 나타났다. 음악산업의 부가가치액은 3조 1,411억 원으로 전년 대비 58.4% 증가, 연평균 11.3% 증가했고, 캐릭터산업의 부가가치액은 2조 802억 원으로 전년 대비 57.2% 감소, 연평균 18.3% 감소한 것으로 나타났다. 영화산업의 부가가치액은 1조 1,438억 원으로 전년 대비 12.6% 증가, 연평균 10.0% 감소한 것으로 나타났다. 만화산업의 부가가치액은 8,000억 원으로 전년 대비 42.2% 증가, 연평균 16.6% 증가했고, 애니메이션산업의 부가가치액은 3,016억 원으로 전년 대비 29.5% 증가, 연평균 7.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-4-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황

단위 : 백만 원)

구분 <sup>69)</sup>	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	8,809,000	8,879,278	8,875,983	8,758,970	9,740,089	11.2	2.5
만화	432,681	427,238	436,443	562,733	799,955	42.2	16.6
음악	2,043,488	2,102,219	2,173,092	1,982,931	3,141,082	58.4	11.3
영화 <sup>70)</sup>	1,742,698	2,676,595	1,354,550	1,015,512	1,143,769	12.6	△10.0
게임	5,795,742	6,179,093	6,753,335	8,320,944	8,663,127	4.1	10.6
애니메이션	223,135	223,004	225,485	232,909	301,552	29.5	7.8
방송	6,699,269	6,505,207	6,816,136	7,699,900	8,621,601	12.0	6.5
광고	5,101,266	5,347,726	5,630,559	5,874,614	6,200,701	5.6	5.0
캐릭터	4,679,962	4,967,732	4,931,361	4,863,779	2,080,238	△57.2	△18.3
지식정보	6,751,453	7,859,527	8,104,087	8,686,346	8,423,451	△3.0	5.7
콘텐츠솔루션	1,951,076	2,283,056	2,437,722	2,546,517	3,907,217	53.4	19.0
합계	44,229,769	47,450,675	47,738,753	50,545,154	53,022,781	4.9	4.6

69) 영화-애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외

방송산업 부가가치액은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율 및 방송영상독립제작사 조사결과를 이용

70) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

그림 2-4-1 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 현황

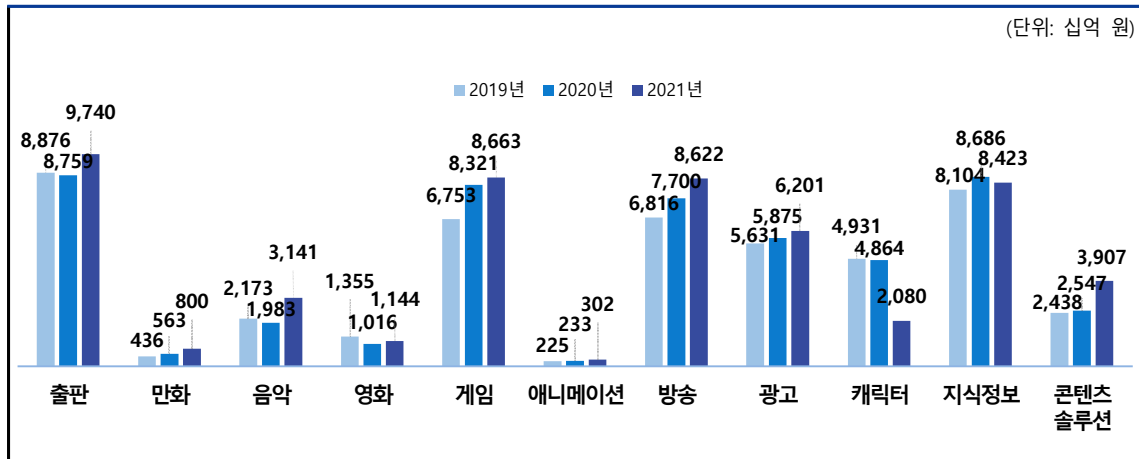


표 2-4-3 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

(단위 : 억 원)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
콘텐츠산업 부가가치액	442,298	474,507	477,388	505,452	530,228
GDP <sup>71)</sup>	17,303,985	17,822,689	19,190,399	19,331,524	20,716,580
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.56	2.66	2.49	2.61	2.56

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

### 제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

2021년 콘텐츠산업 부가가치액 구성 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 인건비로 19조 7,416억 원으로 64.1%의 비중을 차지했다. 경상이익은 5조 970억 원(16.6%)으로 두 번째로 높은 비중을 차지했다. 감가상각비는 1조 9,521억 원(6.3%), 임차료는 1조 9,222억 원(6.2%), 순금융비용은 1조 2,437억 원(4.0%), 그리고 조세공과는 8,240억 원(2.7%)으로 조사됐다.

표 2-4-4 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

부가가치액 산업 <sup>72)</sup> 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
출판	1,226,016	6,416,061	350,601	643,461	782,422	321,527	9,740,089
만화	91,401	493,592	13,200	51,279	106,230	44,253	799,955
음악	627,560	1,742,140	168,248	277,188	266,231	59,714	3,141,082
영화	177,895	564,036	234,231	81,753	81,368	4,487	1,143,769
애니메이션	41,318	195,847	16,433	25,518	15,314	7,121	301,552
방송영상독립제작사	459,398	661,607	40,512	33,237	33,587	14,830	1,243,171
캐릭터	342,236	1,300,334	99,182	187,044	81,841	69,601	2,080,238
지식정보	1,491,292	5,681,626	213,766	417,190	397,810	221,769	8,423,451
콘텐츠솔루션	639,931	2,686,343	107,497	235,413	157,369	80,663	3,907,217
합계	5,097,046	19,741,586	1,243,669	1,952,085	1,922,172	823,964	30,780,523
비중(%)	16.6	64.1	4.0	6.3	6.2	2.7	100.0

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

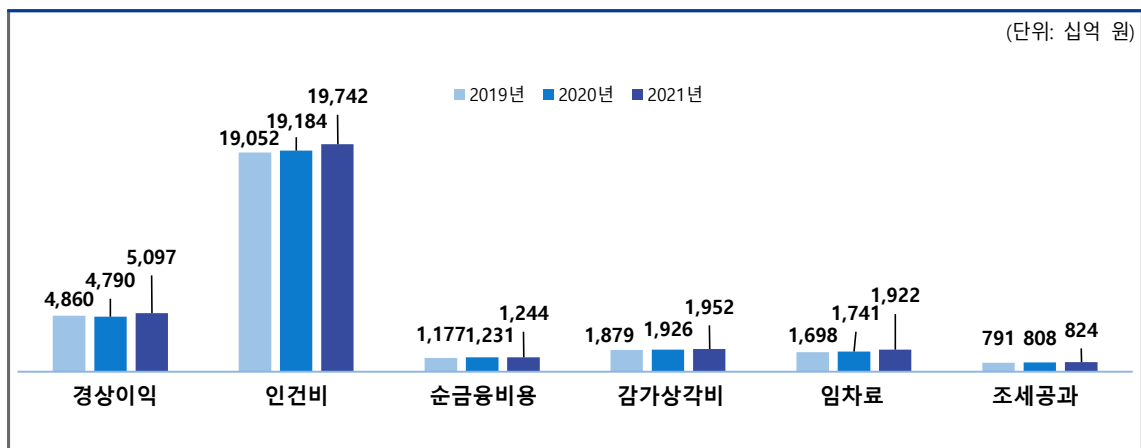
연도별 부가가치액 구성을 살펴보면, 임차료는 전년 대비 10.4% 증가로 가장 높은 증가율을 보였다. 경상이익 6.4%, 인건비 2.9%, 조세공과 2.0% 증가했다. 감가상각비는 1.3%, 순금융비용은 1.0% 증가했다. 2019년부터 2021년까지 증감률 기준으로는 임차료 6.4%, 순금융비용 2.8%, 경상이익 2.4%, 조세공과 2.0%, 감가상각비 1.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 2-4-5 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도 <sup>73)</sup> \ 부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2019년	4,859,523	19,051,701	1,176,501	1,879,023	1,698,051	791,247	29,456,046
2020년	4,789,672	19,183,776	1,231,287	1,926,183	1,741,276	807,647	29,679,841
2021년	5,097,046	19,741,586	1,243,669	1,952,085	1,922,172	823,964	30,780,523
전년대비증감률(%)	6.4	2.9	1.0	1.3	10.4	2.0	3.7
연평균증감률(%)	2.4	1.8	2.8	1.9	6.4	2.0	2.2

그림 2-4-2 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황



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

## 05 수출입액

### 제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황

2021년 콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴본 결과 수출액은 124억 5,290만 달러로 전년 대비 4.4% 증가, 2017년부터 2021년까지 연평균 9.0% 증가했다. 콘텐츠산업의 수출액은 2017년부터 2021년까지 꾸준히 증가하고 있다. 콘텐츠산업 수출 규모 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업으로 86억 7,287만 달러를 수출해서 전체 수출액의 69.6%를 차지하였으며, 이는 전년 대비 5.8% 증가, 연평균 10.0% 증가한 수치이다. 광고산업은 전년 대비 115.3% 증가, 연평균 29.0% 증가, 만화산업은 전년 대비 30.7% 증가, 연평균 23.5% 증가, 출판산업은 전년 대비 23.8% 증가, 연평균 18.0% 증가해 매우 큰 폭으로 증가했다. 수출액이 전년 대비 감소한 산업은 캐릭터산업(△42.3%), 영화산업(△20.5%), 지식정보산업(△4.5%)으로 나타났다.

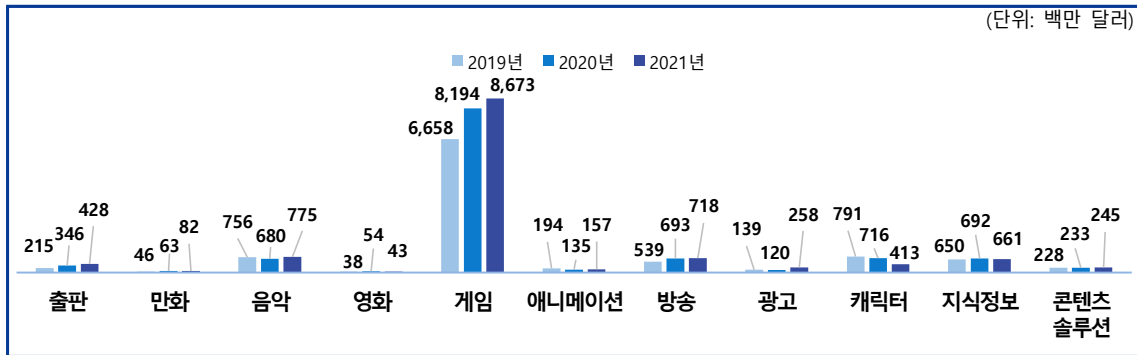
표 2-5-1 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	220,951	248,991	214,732	345,960	428,379	3.4	23.8	18.0
만화	35,262	40,501	46,010	62,715	81,980	0.7	30.7	23.5
음악	512,580	564,236	756,198	679,633	775,274	6.2	14.1	10.9
영화	40,726	41,607	37,877	54,157	43,033	0.3	△20.5	1.4
게임	5,922,998	6,411,491	6,657,777	8,193,562	8,672,865	69.6	5.8	10.0
애니메이션	144,870	174,517	194,148	134,532	156,835	1.3	16.6	2.0
방송 <sup>74)</sup>	362,403	478,447	539,214	692,790	717,997	5.8	3.6	18.6
광고	93,230	61,293	139,083	119,935	258,167	2.1	115.3	29.0
캐릭터	663,853	745,142	791,338	715,816	412,990	3.3	△42.3	△11.2
지식정보	616,061	633,878	649,623	691,987	660,850	5.3	△4.5	1.8
콘텐츠솔루션	201,508	214,933	227,881	233,196	244,527	2.0	4.9	5.0
합계	8,814,442	9,615,036	10,253,881	11,924,284	12,452,897	100.0	4.4	9.0

74) 2019년 기준 방송산업 수출입액 수정 표기 됨(인용자료 기준 변경 : 완제품 기준 수출입액 → 방송산업 전체 기준 수출입액)

그림 2-5-1 콘텐츠산업 연도별 수출액 현황



2021년 콘텐츠산업의 수입액은 12억 470만 달러로 전년 대비 30.8% 증가했다. 수입액이 전년 대비 감소한 산업은 캐릭터산업(△48.7%), 지식정보산업(△1.6%), 방송산업(△0.3%)으로 나타났다.

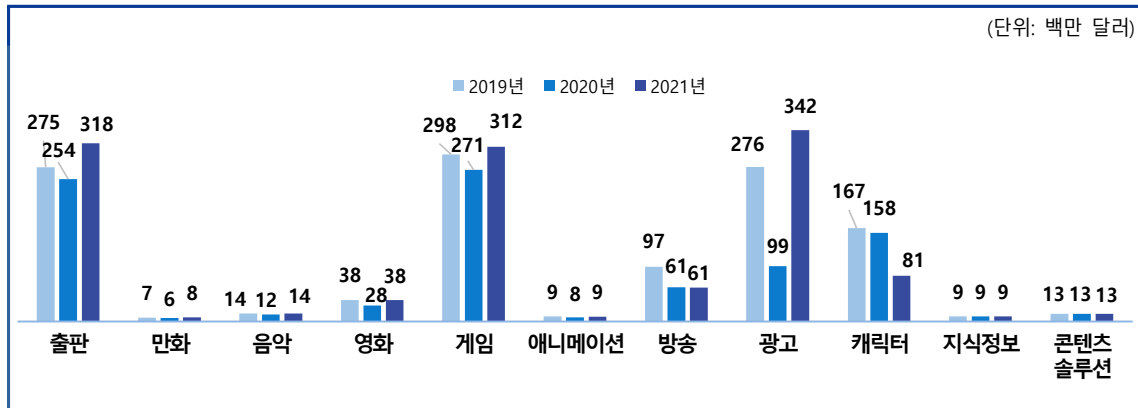
표 2-5-2 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	264,110	268,114	275,426	254,371	317,939	26.4	25.0	4.7
만화	6,570	6,588	6,578	6,493	7,584	0.6	16.8	3.7
음악	13,831	13,878	13,766	12,146	14,031	1.2	15.5	0.4
영화	43,162	36,274	38,432	28,330	37,897	3.1	33.8	△3.2
게임	262,911	305,781	298,129	270,794	312,331	25.9	15.3	4.4
애니메이션	7,604	7,878	8,778	7,791	8,524	0.7	9.4	2.9
방송 <sup>75)</sup>	110,196	106,004	97,366	60,969	60,761	5.0	△0.3	△13.8
광고	322,178	285,229	276,034	98,672	341,654	28.4	246.3	1.5
캐릭터	172,489	167,631	166,945	158,420	81,226	6.7	△48.7	△17.2
지식정보	736	8,852	8,909	9,467	9,314	0.8	△1.6	88.6
콘텐츠솔루션	569	13,540	13,414	13,369	13,443	1.1	0.6	120.5
합계	1,204,356	1,219,769	1,203,777	920,822	1,204,704	100.0	30.8	0.0

75) 2019년 기준 방송산업 수출입액 수정 표기 됨(인용자료 기준 변경 : 완제품 기준 수출입액 → 방송산업 전체 기준 수출입액)

그림 2-5-2 콘텐츠산업 연도별 수입액 현황



2021년 콘텐츠산업 수출입 차액을 살펴보면 광고산업을 제외한 10개 산업에서 모두 수출액이 수입액보다 많은 것으로 나타났다. 특히, 게임산업의 수출입 차액은 83억 6,053만 달러로 수출이 수입보다 월등하게 많은 것으로 조사됐다. 광고산업의 수출입 차액(수출액-수입액)은 △8,349만 달러로 나타났다.

표 2-5-3 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2021년)

(단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	428,379	81,980	775,274	43,033	8,672,865	156,835	717,997	412,990	660,850	244,527	12,194,730
수입	317,939	7,584	14,031	37,897	312,331	8,524	60,761	81,226	9,314	13,443	863,050
수출입 차액	110,440	74,396	761,243	5,136	8,360,534	148,311	657,237	331,764	651,536	231,084	11,331,680

표 2-5-4 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2021년)

(단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
수출	428,379	81,980	775,274	43,033	8,672,865	156,835	717,997	258,167	412,990	660,850	244,527	12,452,897
수입	317,939	7,584	14,031	37,897	312,331	8,524	60,761	341,654	81,226	9,314	13,443	1,204,704
수출입 차액	110,440	74,396	761,243	5,136	8,360,534	148,311	657,237	△83,487	331,764	651,536	231,084	11,248,193

2021년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 보면 중화권이 42억 5,192만 달러(36.0%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 동남아는 22억 57만 달러(18.6%)로 그 뒤를 이었다. 일본은 18억 1,825만 달러(15.4%), 북미는 15억 7,265만 달러(13.3%), 유럽은 12억 8,322만 달러(10.9%), 기타 지역은 6억 8,696만 달러(5.8%)로 나타났다.



표 2-5-5 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2021년)

(단위 : 천 달러)

구분	중화권 <sup>76)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 <sup>77)</sup>	48,349	78,458	130,717	124,308	12,548	33,981	428,379
만화	15,381	22,776	15,139	11,778	14,959	1,947	81,980
음악	146,142	310,503	140,569	114,094	34,406	29,559	775,274
영화	15,647	6,864	5,017	1,894	646	12,965	43,033
게임	3,714,506	913,075	1,477,546	1,092,410	1,087,565	387,763	8,672,865
애니메이션	21,488	33,860	6,010	62,210	28,606	4,662	156,835
방송 <sup>78)</sup>	74,835	72,990	14,400	21,649	1,338	151,631	336,844
캐릭터	122,661	36,438	82,975	81,615	60,384	28,917	412,990
지식정보	58,742	261,811	278,525	36,060	14,059	11,652	660,850
콘텐츠솔루션	34,164	81,473	49,669	26,632	28,709	23,880	244,527
합계	4,251,915	1,818,249	2,200,568	1,572,650	1,283,220	686,957	11,813,577
비중(%)	36.0	15.4	18.6	13.3	10.9	5.8	100.0

2021년 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황을 연도별로 살펴보면 일본 수출액이 전년 대비 50.1%, 연평균 4.7%로 가장 크게 증가했다. 유럽은 전년 대비 36.8% 증가, 연평균 36.5% 증가, 북미는 전년 대비 7.3% 증가, 연평균 14.7% 증가했다. 반면, 동남아 지역 매출액은 전년 대비 9.0% 감소, 연평균 25.6% 증가했으며, 중화권은 전년 대비 7.0% 감소, 연평균 1.2% 증가했다.

표 2-5-6 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>79)80)</sup>	중화권 <sup>81)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2019년	4,152,463	1,658,734	1,395,011	1,194,502	688,489	788,659	9,877,869
2020년	4,573,324	1,210,980	2,417,168	1,465,980	937,882	861,317	11,466,673
2021년	4,251,915	1,818,249	2,200,568	1,572,650	1,283,220	686,957	11,813,577
전년대비증감률(%)	△7.0	50.1	△9.0	7.3	36.8	△20.2	3.0
연평균증감률(%)	1.2	4.7	25.6	14.7	36.5	△6.7	9.4

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

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

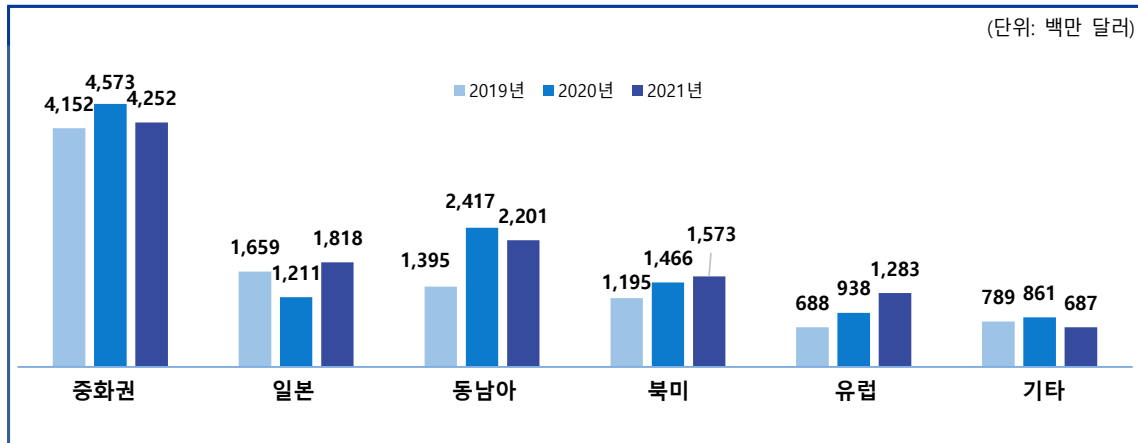
78) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함

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

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

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

그림 2-5-3 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황



2021년 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황을 보면 북미가 2억 9,912만 달러(34.7%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 중화권이 2억 5,810만 달러(29.9%), 일본이 1억 2,363만 달러(14.3%), 유럽이 1억 1,052만 달러(12.8%), 동남아는 5,352만 달러(6.2%), 기타 지역은 1,698만 달러(2.0%)로 나타났다.

표 2-5-7 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2021년)

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>82)</sup>	중화권 <sup>83)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판 <sup>84)</sup>	90,139	30,216	30,257	84,243	78,851	4,207	317,939
만화	1,307	5,238	60	485	340	155	7,584
음악	290	2,913	593	4,213	5,822	200	14,031
영화	2,781	6,675	-	22,196	4,908	1,337	37,897
게임	133,072	46,365	258	117,086	6,454	9,096	312,331
애니메이션	-	8,307	64	153	-	-	8,524
방송	66	15,799	524	37,327	5,430	464	59,610
캐릭터	30,123	7,211	21,611	14,899	7,214	169	81,226
지식정보	150	772	112	6,024	1,504	752	9,314
콘텐츠솔루션	172	129	45	12,496	-	602	13,443
합계	258,099	123,625	53,524	299,121	110,523	16,981	861,899
비중(%)	29.9	14.3	6.2	34.7	12.8	2.0	100.0

표 2-5-8 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>85)</sup> <sup>86)</sup>	중화권 <sup>87)</sup>	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2019년	286,741	128,845	59,978	263,405	124,421	62,429	925,821
2020년	223,968	104,947	61,592	310,658	104,931	14,173	820,283
2021년	258,099	123,625	53,524	299,121	110,523	16,981	861,899
전년대비증감률(%)	15.2	17.8	△13.1	△3.7	5.3	19.8	5.1
연평균증감률(%)	△5.1	△2.0	△5.5	6.6	△5.8	△47.8	△3.5

82) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수입액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수입액 제외함

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

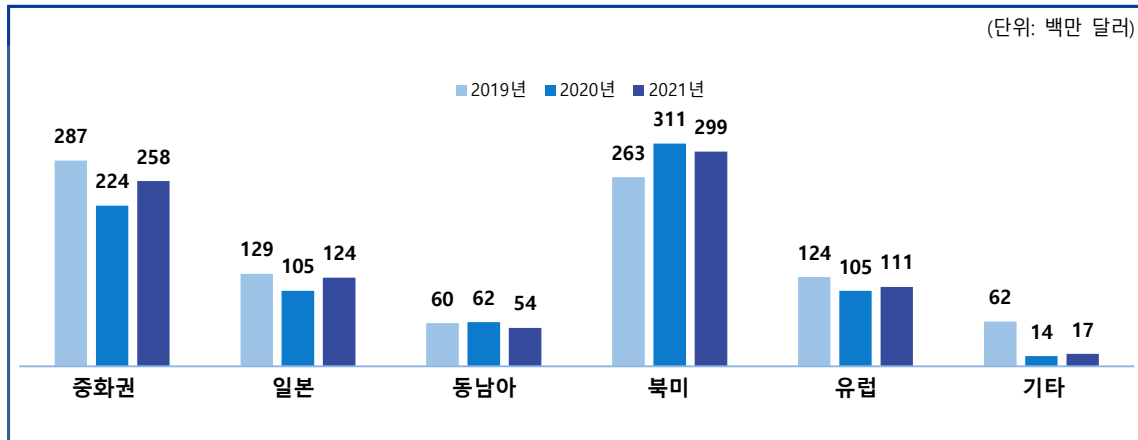
84) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음

85) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수입액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수입액 제외함

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

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

그림 2-5-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황



2021년 콘텐츠산업의 해외 수출방법을 살펴보면 해외 유통사를 접촉한다는 응답이 34.2%로 가장 많았다. 다음으로 해외 에이전트 활용(19.7%), 해외 법인 활용(14.2%), 국내 에이전트 활용(13.1%) 순으로 나타났다. 전년 대비 변화를 살펴보면 온라인 해외 판매가 전년 대비 2.1%p 증가하여 가장 크게 증가하였으며, 해외 법인 활용은 전년 대비 2.0%p 감소하여 가장 크게 감소하였다.

표 2-5-9 콘텐츠산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법 <sup>88)</sup>	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출						
해외 전시회 및 행사 참여	21.9	21.8	21.1	9.7	7.9	△1.7
해외 유통사 접촉	27.1	29.7	32.2	34.7	34.2	△0.5
온라인 해외 판매	3.2	3.6	3.1	8.8	10.9	2.1
해외 법인 활용	6.7	6.7	6.7	16.1	14.2	△2.0
간접 수출						
국내 에이전트 활용	21.4	19.2	18.4	12.7	13.1	0.4
해외 에이전트 활용	18.5	18.9	18.4	17.9	19.7	1.7
기타	1.3	-	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

콘텐츠산업별 연도별로 해외 수출방법을 살펴보면, 출판산업과 만화산업에서는 국내 에이전트 활용한 간접수출 비중(출판 47.4%, 만화 35.3%)이 가장 높고, 음악, 캐릭터에서는 해외 유통사 접촉을 통한 직접 수출 비중(음악 49.1%, 캐릭터 31.7%)이 가장 높게 나타났다. 애니메이션, 지식정보, 콘텐츠솔루션의 경우 해외 에이전트 활용을 통한 간접수출 비중(콘텐츠솔루션 35.6%, 지식정보 29.5%, 애니메이션 29.3%)이 가장 높은 비중을 차지했다.

88) 영화, 게임, 방송, 광고산업 제외

표 2-5-10 콘텐츠산업 산업별 연도별 해외 수출방법

(단위 : 개, %)

구분	연도	사업체 수	직접 수출				간접 수출		기타	합계
			해외 전시회 및 행사 참여	해외 유통사 접촉	온라인 해외 판매	해외 법인 활용	국내 에이전트 활용	해외 에이전트 활용		
출판	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
	2019년	92	13.5	9.9	3.8	13.4	52.6	6.8	-	100.0
	2020년	72	2.8	15.3	8.2	12.6	51.9	9.3	-	100.0
	2021년	58	2.6	11.2	9.1	17.1	47.4	12.6	-	100.0
만화	2017년	39	45.8	2.2	-	-	50.3	1.7	-	100.0
	2018년	31	47.4	2.1	-	-	49.2	1.3	-	100.0
	2019년	33	50.8	2.4	-	-	41.0	5.9	-	100.0
	2020년	34	14.1	33.3	0.0	0.8	37.5	14.4	-	100.0
	2021년	32	7.8	28.3	4.8	5.9	35.3	17.9	-	100.0
음악	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
	2019년	42	2.6	58.3	7.9	4.9	11.2	15.1	-	100.0
	2020년	45	0.2	58.2	13.0	14.2	2.2	12.2	-	100.0
	2021년	43	0.0	49.1	20.4	16.3	3.1	11.1	-	100.0
애니메이션	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
	2019년	85	34.1	16.1	-	10.6	11.2	27.9	-	100.0
	2020년	107	16.4	27.5	4.9	15.3	11.6	24.3	-	100.0
	2021년	88	15.9	25.2	5.6	16.0	8.0	29.3	-	100.0
캐릭터	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
	2019년	94	29.5	31.3	1.4	11.4	21.5	4.9	-	100.0
	2020년	92	14.5	32.0	11.2	24.4	12.7	5.3	-	100.0
	2021년	44	14.3	31.7	9.6	24.8	11.9	7.8	-	100.0
지식정보	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
	2019년	85	30.1	15.6	1.7	3.9	16.0	32.7	-	100.0
	2020년	96	14.3	15.7	6.4	16.6	16.4	30.7	-	100.0
	2021년	82	12.6	23.5	6.5	9.8	18.1	29.5	-	100.0
콘텐츠 솔루션	2017년	49	14.4	35.8	-	-	14.6	35.2	-	100.0
	2018년	70	14.6	24.2	-	-	25.8	35.4	-	100.0
	2019년	53	14.2	24.7	-	-	25.9	35.2	-	100.0
	2020년	72	4.3	37.7	1.4	0.0	23.2	33.4	-	100.0
	2021년	56	5.5	31.6	1.2	2.3	23.7	35.6	-	100.0

2021년 콘텐츠산업 해외 진출형태를 살펴보면 완제품 수출이 50.5%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 이는 전년 대비 4.6%p 증가한 수치다. 다음으로는 라이선스가 39.2%로 전년 대비 3.8%p 감소했다. OEM 수출은 6.0% 비중을 차지했으며, 전년 대비 2.1%p 감소했다. 기술 서비스는 4.3%로 전년 대비 1.4%p 증가했다.

표 2-5-11 콘텐츠산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태 <sup>89)</sup>	연도	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		46.1	45.0	46.4	45.9	50.5	4.6
라이선스		38.4	41.4	41.6	43.0	39.2	△3.8
OEM 수출		13.3	10.6	9.4	8.1	6.0	△2.1
기술 서비스		2.2	3.0	2.6	3.0	4.3	1.4
기타		-	-	-	0.0	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

콘텐츠산업별 연도별 해외 진출형태를 살펴보면, 출판산업, 만화산업, 음악산업, 캐릭터산업, 콘텐츠솔루션산업에서는 완제품 수출이 가장 큰 비중을 차지하였으며, 애니메이션산업, 지식 정보산업에서는 라이선스가 가장 큰 비중을 차지하였다.

89) 영화, 게임, 방송, 광고산업 제외

표 2-5-12 콘텐츠산업 산업별 연도별 해외 진출형태

(단위 : 개, %)

구분	연도	사업체 수	완제품 수출	라이선스	OEM 수출	기술 서비스	기타	합계
출판	2017년	91	54.9	28.0	17.0	-	-	100.0
	2018년	106	54.7	27.9	17.5	-	-	100.0
	2019년	92	55.1	27.2	17.7	-	-	100.0
	2020년	72	55.9	29.6	11.9	2.6	-	100.0
	2021년	58	51.0	31.0	17.8	0.3	-	100.0
만화	2017년	39	51.5	30.0	18.5	-	-	100.0
	2018년	31	52.7	29.5	17.8	-	-	100.0
	2019년	33	52.8	29.5	17.8	-	-	100.0
	2020년	34	53.0	30.6	14.1	2.4	-	100.0
	2021년	32	61.8	24.4	7.6	6.2	-	100.0
음악	2017년	74	71.6	28.4	-	-	-	100.0
	2018년	44	70.6	29.0	0.4	-	-	100.0
	2019년	42	70.3	28.9	0.7	-	-	100.0
	2020년	45	71.7	27.8	0.1	0.4	-	100.0
	2021년	43	79.0	20.7	-	0.3	-	100.0
애니메이션	2017년	56	12.6	51.1	36.3	-	-	100.0
	2018년	67	12.2	52.2	35.6	-	-	100.0
	2019년	85	10.8	54.1	35.1	-	-	100.0
	2020년	107	13.2	51.7	35.1	-	-	100.0
	2021년	88	12.8	54.7	32.5	-	-	100.0
캐릭터	2017년	94	44.9	36.2	18.9	-	-	100.0
	2018년	101	45.3	36.3	18.4	-	-	100.0
	2019년	94	45.8	37.0	17.2	-	-	100.0
	2020년	92	45.6	36.9	17.5	0.1	0.0	100.0
	2021년	44	49.5	34.7	15.3	0.6	-	100.0
지식정보	2017년	81	15.3	70.2	4.6	9.9	-	100.0
	2018년	78	17.6	69.9	3.8	8.8	-	100.0
	2019년	85	16.9	70.8	3.9	8.5	-	100.0
	2020년	96	15.8	73.3	3.1	7.8	-	100.0
	2021년	82	15.8	72.1	2.2	9.9	-	100.0
콘텐츠솔루션	2017년	49	78.0	16.7	-	5.3	-	100.0
	2018년	70	78.6	13.8	-	7.6	-	100.0
	2019년	53	79.0	14.1	-	6.9	-	100.0
	2020년	72	76.9	16.1	-	7.0	-	100.0
	2021년	56	75.4	13.4	-	11.1	-	100.0

## 06 종사자 수

### 제1절 콘텐츠산업 종사자 현황

2021년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 61만 4,734명으로 전년 대비 4.3% 감소, 2017년부터 2021년까지 연평균 1.2% 감소했다. 출판산업의 종사자 수가 17만 5,898명(28.6%)으로 가장 큰 비중을 차지하였으며, 지식정보산업의 종사자 수는 8만 7,704명(14.3%), 게임산업은 8만 1,856명(13.3%)으로 그 뒤를 이었다. 광고산업 종사자 수는 7만 4,485명(12.1%), 음악산업은 5만 9,583명(9.7%), 방송산업은 5만 160명(8.2%), 콘텐츠솔루션산업은 3만 8,256명(6.2%), 캐릭터산업은 1만 6,597명(2.7%), 영화산업은 1만 3,240명(2.2%), 만화산업은 1만 825명(1.8%)으로 나타났다. 애니메이션산업은 6,131명(1.0%)으로 종사자 수가 가장 적은 산업으로 조사됐다.

증감률을 보면, 영화산업 종사자 수가 전년 대비 26.1% 증가해 가장 큰 증가 폭을 보였고, 2017년부터 2021년까지 연평균 18.2% 감소한 것으로 나타났다. 콘텐츠솔루션산업(20.1%), 애니메이션산업(12.0%), 광고산업(8.1%)에서 전년 대비 종사자 수가 증가하였다. 캐릭터산업 종사자 수가 전년 대비 54.5%로 가장 큰 폭으로 감소했다.

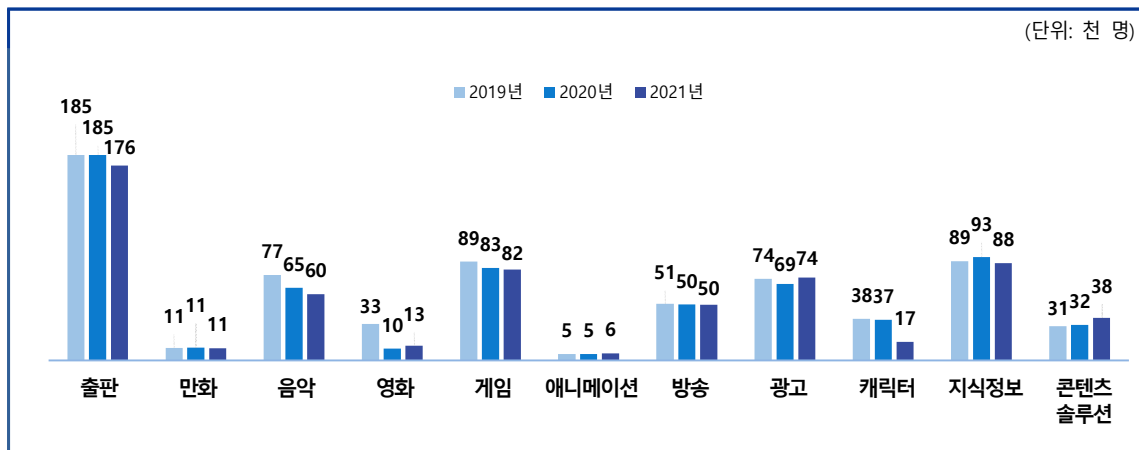
표 2-6-1 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	184,794	184,554	185,270	185,444	175,898	28.6	△5.1	△1.2
만화	10,397	10,761	11,079	11,230	10,825	1.8	△3.6	1.0
음악	77,005	76,954	77,149	65,464	59,583	9.7	△9.0	△6.2
영화	29,546	30,878	32,566	10,497	13,240	2.2	26.1	△18.2
게임	81,932	85,492	89,157	83,303	81,856	13.3	△1.7	△0.0
애니메이션	5,161	5,380	5,436	5,472	6,131	1.0	12.0	4.4
방송	45,337	50,286	51,006	50,239	50,160	8.2	△0.2	2.6
광고	65,159	70,827	73,520	68,888	74,485	12.1	8.1	3.4
캐릭터 <sup>90)</sup>	34,778	36,306	37,521	36,505	16,597	2.7	△54.5	△16.9
지식정보	82,470	86,490	89,286	93,182	87,704	14.3	△5.9	1.6
콘텐츠솔루션	28,268	29,509	30,655	31,863	38,256	6.2	20.1	7.9
합계	644,847	667,437	682,644	642,086	614,734	100.0	△4.3	△1.2

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

그림 2-6-1 콘텐츠산업 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 수를 살펴보면, 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 36만 58명으로 60.9%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 23만 878명으로 39.1%의 비중을 차지하는 것으로 조사됐다.

표 2-6-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

산업 \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판 <sup>91)</sup>	70,122	81,978	152,100
만화	5,475	5,350	10,825
음악	45,402	14,181	59,583
영화	4,646	8,594	13,240
게임	41,656	40,200	81,856
애니메이션	2,260	3,871	6,131
방송 <sup>92)</sup>	5,809	44,351	50,160
광고	18,287	56,198	74,485
캐릭터	5,815	10,782	16,597
지식정보	27,551	60,153	87,704
콘텐츠솔루션	3,856	34,400	38,256
합계	230,878	360,058	590,936
비중(%)	39.1	60.9	100.0

91) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

92) 방송산업 매출액 중 지상파 DMB에는 지상파방송사(KBS, MBC, SBS)와 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 매출만 포함. 방송산업 내 방송채널사용사업자 중 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 12개사는 지상파 매출액에 포함 IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출 포함



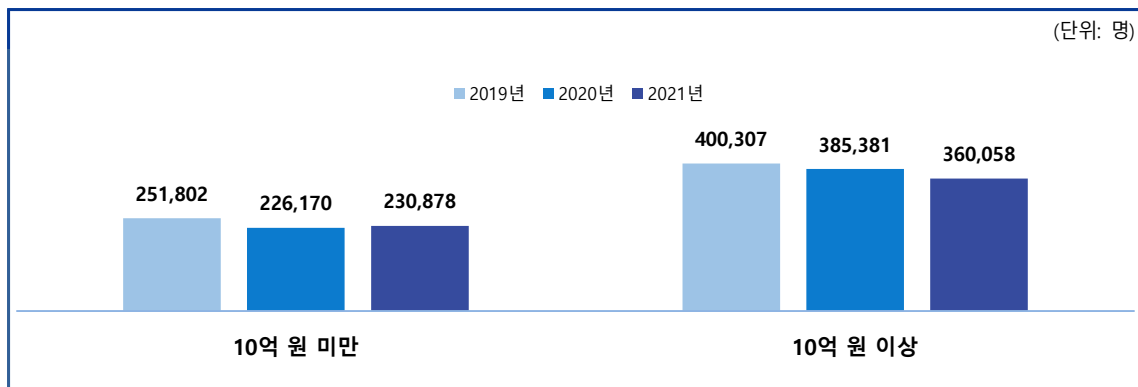
매출액 규모별 종사자 수를 연도별로 살펴보면 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 전년 대비 2.1% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.2% 감소한 것으로 나타났다. 10억 원 이상 사업체의 종사자 수는 전년 대비 6.6% 감소, 연평균 5.2% 감소했다.

표 2-6-3 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 <sup>93)</sup> \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2019년	251,802	400,307	652,109
2020년	226,170	385,381	611,551
2021년	230,878	360,058	590,936
전년대비증감률(%)	2.1	△6.6	△3.4
연평균증감률(%)	△4.2	△5.2	△4.8

그림 2-6-2 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 수를 살펴본 결과, 1인 이상 9인 이하 규모의 종사자 수는 24만 3,109명(41.1%), 50인 이상 규모는 21만 4,034명(36.2%), 10인 이상 49인 이하 규모는 13만 3,793명(22.6%)으로 조사됐다.

93) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

표 2-6-4 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

산업 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판 <sup>94)</sup>	79,023	36,832	36,245	152,100
만화	5,985	1,928	2,912	10,825
음악	49,930	5,017	4,635	59,583
영화	2,387	4,829	6,024	13,240
게임	39,085	8,621	34,150	81,856
애니메이션	1,816	2,523	1,792	6,131
방송 <sup>95)</sup>	2,301	8,469	39,390	50,160
광고	18,403	27,945	28,136	74,485
캐릭터	8,098	4,908	3,591	16,597
지식정보	30,097	17,981	39,626	87,704
콘텐츠솔루션	5,983	14,740	17,533	38,256
합계	243,109	133,793	214,034	590,936
비중(%)	41.1	22.6	36.2	100.0

규모별 종사자수를 연도별로 보면, 1인 이상 9인 이하 규모의 종사자 수는 전년 대비 1.8% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.3% 감소한 것으로 나타났다. 10인 이상 49인 이하 규모의 종사자 수는 전년 대비 3.1% 증가, 연평균 2.6% 감소하였으며, 50인 이상 규모의 종사자 수는 전년 대비 8.6% 감소, 연평균 6.7% 감소하였다.

표 2-6-5 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

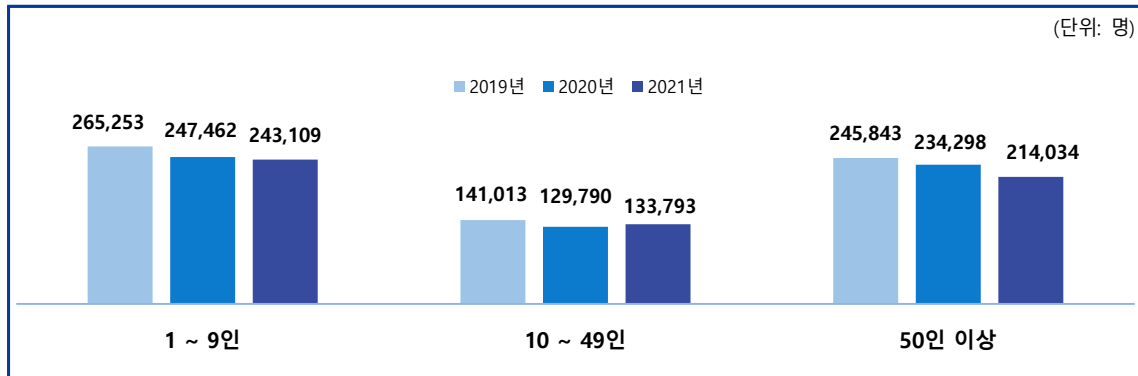
연도 <sup>96)</sup> \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2019년	265,253	141,013	245,843	652,109
2020년	247,462	129,790	234,298	611,551
2021년	243,109	133,793	214,034	590,936
전년대비증감률(%)	△1.8	3.1	△8.6	△3.4
연평균증감률(%)	△4.3	△2.6	△6.7	△4.8

94) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

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

96) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

그림 2-6-3 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울 종사자 수가 31만 5,626명(53.4%)으로 가장 많았다. 경기도 종사자 수는 12만 1,092명(20.5%)으로, 서울 다음으로 많아 콘텐츠산업 종사자의 대부분인 73.9%가 서울과 경기도에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 다음으로 부산은 2만 270명(3.4%), 대구 1만 7,500명(3.0%), 인천이 1만 4,402명(2.4%)으로 나타났다. 콘텐츠산업 종사자 중 제주도(0.9%), 세종(0.2%)의 비중은 1.0% 미만으로 낮게 나타났다.

표 2-6-6 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

지역 <sup>97)</sup>	산업	출판	만화	음악	영화	게임 <sup>98)</sup>	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
7개시	서울	76,946	4,328	21,949	8,064	26,158	4,316	39,616	52,479	6,782	48,231	26,759	315,626	53.4
	부산	5,107	331	2,322	630	3,112	165	763	3,620	768	2,691	760	20,270	3.4
	대구	4,169	324	2,787	113	3,371	18	665	2,730	520	2,112	689	17,500	3.0
	인천	4,099	334	3,167	269	1,995	64	243	736	772	2,313	410	14,402	2.4
	광주	3,248	234	1,770	203	1,837	292	423	1,264	296	1,333	217	11,116	1.9
	대전	3,403	213	2,332	125	1,326	28	503	1,758	213	1,984	844	12,730	2.2
	울산	1,161	123	1,619	36	756	18	395	691	87	1,406	170	6,462	1.1
	세종	762	63	183	42	-	10	33	126	23	192	30	1,464	0.2
	소계	21,949	1,623	14,181	1,418	12,397	595	3,025	10,925	2,677	12,032	3,121	83,944	14.2
9개도	경기도	35,382	2,933	10,757	2,031	29,118	905	4,592	5,780	5,160	17,482	6,951	121,092	20.5
	강원도	1,482	172	1,334	187	1,351	30	843	670	239	1,040	245	7,593	1.3
	충청북도	1,993	268	1,838	160	1,390	5	354	808	162	816	198	7,993	1.4
	충청남도	2,407	209	1,717	258	2,107	39	109	751	357	1,267	106	9,326	1.6
	전라북도	2,365	242	1,178	400	1,536	34	337	683	234	1,101	191	8,301	1.4
	전라남도	1,593	253	1,936	111	1,631	103	218	488	95	886	78	7,391	1.3
	경상북도	3,030	244	1,958	158	2,128	6	259	794	181	1,973	189	10,921	1.8
	경상남도	3,818	350	2,226	385	2,346	32	381	844	232	2,231	305	13,150	2.2
	제주도	1,135	203	509	68	1,694	66	426	263	478	644	114	5,599	0.9
	소계	53,205	4,874	23,454	3,758	43,301	1,220	7,519	11,081	7,138	27,440	8,376	191,365	32.4
합계		152,100	10,825	59,583	13,240	81,856	6,131	50,160	74,485	16,597	87,704	38,256	590,936	100.0

97) 출판산업 중 계약매달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

98) 게임산업 세종시 소재 종사자 수는 충청남도에 포함

지역별 종사자 수를 연도별로 보면, 서울은 전년 대비 6.4% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.3% 감소한 것으로 나타났다. 7개 시는 전년 대비 0.7% 증가, 연평균 6.1% 감소하였으며, 9개 도는 전년 대비 0.2% 증가, 연평균 5.0% 감소했다. 대전은 전년 대비 18.5%, 연평균 1.4%로 타지역 대비 비교적 큰 폭으로 증가했다.

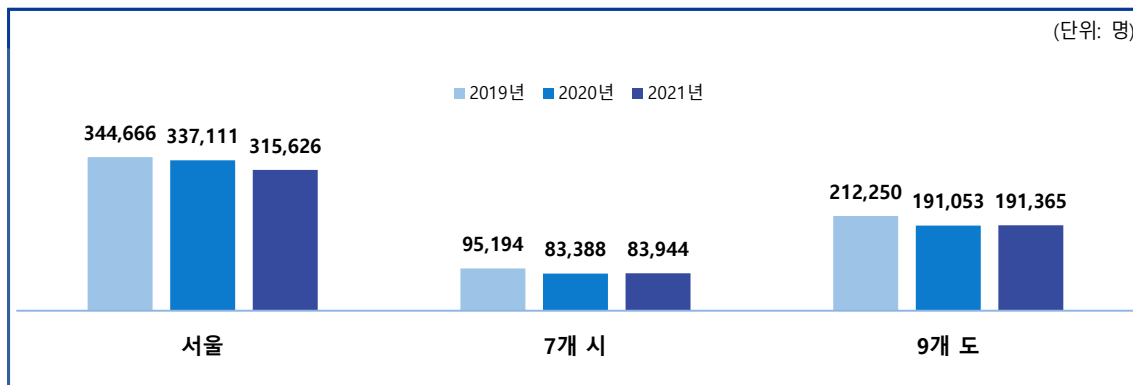
표 2-6-7 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 <sup>99)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	344,666	337,111	315,626	△6.4	△4.3
	부산	23,554	21,582	20,270	△6.1	△7.2
	대구	19,561	16,418	17,500	6.6	△5.4
	인천	18,664	17,126	14,402	△15.9	△12.2
	광주	12,913	10,652	11,116	4.4	△7.2
	대전	12,380	10,740	12,730	18.5	1.4
	울산	6,740	5,802	6,462	11.4	△2.1
	세종	1,382	1,068	1,464	37.1	2.9
	소계	95,194	83,388	83,944	0.7	△6.1
9개 도	경기도	132,090	123,419	121,092	△1.9	△4.3
	강원도	9,267	7,942	7,593	△4.4	△9.5
	충청북도	8,619	7,617	7,993	4.9	△3.7
	충청남도	9,994	8,688	9,326	7.3	△3.4
	전라북도	8,747	7,039	8,301	17.9	△2.6
	전라남도	7,180	6,450	7,391	14.6	1.5
	경상북도	13,990	11,615	10,921	△6.0	△11.6
	경상남도	16,710	13,508	13,150	△2.7	△11.3
	제주도	5,653	4,775	5,599	17.3	△0.5
	소계	212,250	191,053	191,365	0.2	△5.0
합계		652,109	611,551	590,936	△3.4	△4.8

그림 2-6-4 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



99) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

100) 게임산업 세종시 소재 종사자 수는 충청남도에 포함

2021년 콘텐츠산업 종사자 중 정규직 남자는 29만 1,385명(49.3%), 정규직 여자는 22만 3,080명(37.8%)으로 나타났다. 비정규직 남자는 3만 6,139명(6.1%), 비정규직 여자는 3만 9,454명(6.7%), 파견직 남자는 492명(0.1%), 파견직 여자는 386명(0.1%)으로 나타났다. 증감률을 살펴보면, 파견직이 남자는 전년 대비 36.9%, 파견직 여자는 전년 대비 20.9% 큰 폭으로 감소했다.

표 2-6-8 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2021년)

(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 <sup>101)</sup>	75,943	49.9	63,445	41.7	6,282	4.1	5,909	3.9	285	0.2	236	0.2	152,100
만화	4,866	45.0	5,032	46.5	381	3.5	530	4.9	5	0.0	11	0.1	10,825
음악	27,363	45.9	27,924	46.9	2,119	3.6	2,147	3.6	14	0.0	16	0.0	59,583
영화	6,377	48.2	4,668	35.3	675	5.1	1,452	11.0	39	0.3	29	0.2	13,240
게임	41,574	50.8	16,085	19.7	10,738	13.1	13,380	16.3	51	0.1	28	0.0	81,856
애니메이션	2,484	40.5	2,234	36.4	725	11.8	682	11.1	4	0.1	1	0.0	6,131
방송	25,566	51.0	14,590	29.1	4,741	9.5	5,263	10.5	-	-	-	-	50,160
광고	37,322	50.1	34,545	46.4	1,001	1.3	1,616	2.2	-	-	-	-	74,485
캐릭터	7,813	47.1	6,409	38.6	1,024	6.2	1,336	8.0	5	0.0	10	0.1	16,597
지식정보	42,368	48.3	32,641	37.2	6,670	7.6	5,920	6.8	61	0.1	43	0.0	87,704
콘텐츠솔루션	19,708	51.5	15,507	40.5	1,783	4.7	1,219	3.2	27	0.1	13	0.0	38,256
합계	291,385	49.3	223,080	37.8	36,139	6.1	39,454	6.7	492	0.1	386	0.1	590,936

표 2-6-9 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

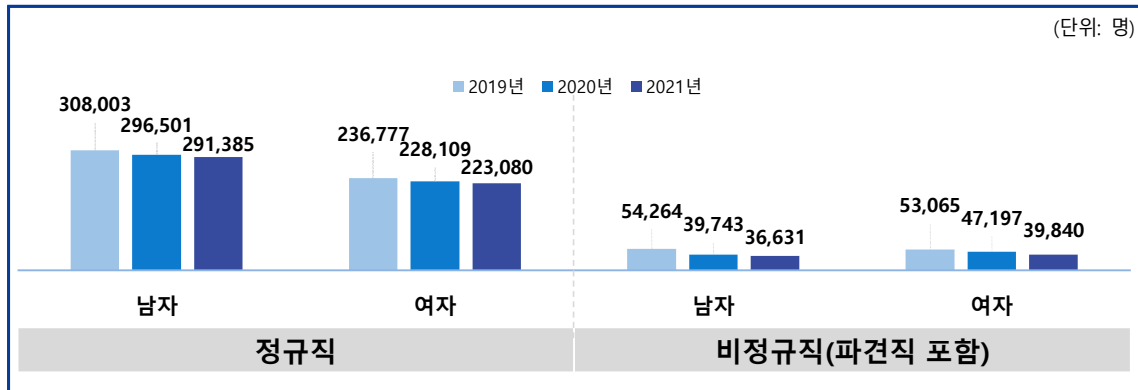
(단위 : 명)

고용형태/성 연도 <sup>102)</sup>	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 (%)	
2019년	308,003	47.2	236,777	36.3	52,910	8.1	52,235	8.0	1,354	0.2	830	0.1	652,109
2020년	296,501	48.5	228,109	37.3	38,963	6.4	46,710	7.6	780	0.1	487	0.1	611,551
2021년	291,385	49.3	223,080	37.8	36,139	6.1	39,454	6.7	492	0.1	386	0.1	590,936
전년대비증감률 (%)	△1.7		△2.2		△7.2		△15.5		△36.9		△20.9		△3.4
연평균증감률 (%)	△2.7		△2.9		△17.4		△13.1		△39.7		△31.8		△4.8

101) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

102) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

그림 2-6-5 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 제작직 종사자 수가 13만 9,426명으로 42.2%의 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 기타(유통)직 종사자 수는 6만 5,988명(20.0%)으로 두 번째로 많은 비중을 차지하는 직무로 조사됐다. 관리직 종사자 수는 6만 3,523명(19.2%), 사업기획직 종사자 수는 2만 9,817명(9.0%), 마케팅/홍보직 종사자 수는 1만 9,644명(5.9%), 연구개발직 종사자 수는 1만 2,173명(3.7%)으로 조사됐다.

표 2-6-10 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

산업 <sup>103)</sup> \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판	13,223	30,069	68,958	10,231	4,890	24,728	152,100
만화	630	2,394	1,475	905	310	5,110	10,825
음악	4,866	2,707	4,072	1,591	659	5,063	18,959
애니메이션	481	675	3,903	409	289	373	6,131
캐릭터	1,294	2,315	4,991	1,441	598	5,958	16,597
지식정보	5,514	19,822	33,090	3,288	3,283	22,706	87,704
콘텐츠솔루션	3,808	5,540	22,937	1,778	2,144	2,049	38,256
합계	29,817	63,523	139,426	19,644	12,173	65,988	330,571
비중(%)	9.0	19.2	42.2	5.9	3.7	20.0	100.0

연도별로 보면, 연구개발직 종사자 수가 전년 대비 7.5% 증가해 가장 큰 증가 폭을 보였고, 2019년부터 2021년까지 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 마케팅/홍보직(6.0%), 사업기획직(2.9%), 관리직(0.5%)에서 전년 대비 종사자 수가 증가하였으며, 기타(유통)직(△15.7%), 제작직(△4.6%)의 전년 대비 종사자 수는 감소했다.

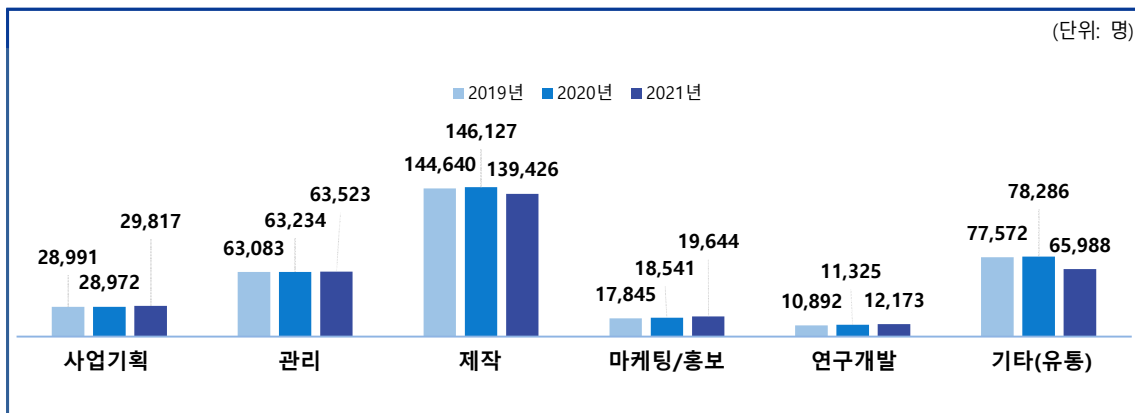
103) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 게임, 영화, 방송, 광고산업 종사자 제외

표 2-6-11 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 <sup>104)</sup> \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년	28,991	63,083	144,640	17,845	10,892	77,572	343,024
2020년	28,972	63,234	146,127	18,541	11,325	78,286	346,485
2021년	29,817	63,523	139,426	19,644	12,173	65,988	330,571
전년대비증감률(%)	2.9	0.5	△4.6	6.0	7.5	△15.7	△4.6
연평균증감률(%)	1.4	0.3	△1.8	4.9	5.7	△7.8	△1.8

그림 2-6-6 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업 학력별 종사자 수를 살펴본 결과, 대학교를 졸업한 종사자가 32만 8,331명으로 전체 종사자의 65.6%를 차지해 가장 많았다. 전문대학 졸업 종사자 수는 8만 9,130명(17.8%), 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 6만 5,050명(13.0%), 대학원 졸업 이상 종사자 수는 1만 7,969명(3.6%)으로 나타났다. 모든 산업에서 대학교 졸업 종사자의 비율이 과반을 차지했고, 특히 지식정보산업의 종사자 대부분이 대학교를 졸업해(82.4%) 그 비중이 가장 높았다. 콘텐츠솔루션산업(80.8%), 음악산업(79.8%) 역시 대학교 졸업 종사자 비중이 70.0%를 넘어 높게 나타났다. 콘텐츠산업 중 고졸 이하 종사자 비중이 상대적으로 높은 산업으로는 만화산업(22.3%), 출판산업(21.0%), 게임산업(16.0%)이었다.

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

표 2-6-12 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

산업 <sup>105)</sup> \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판	31,974	26,290	88,791	5,045	152,100
만화	2,414	1,925	6,216	270	10,825
음악	1,121	1,793	15,122	924	18,959
게임	13,078	24,857	41,756	2,165	81,856
애니메이션	393	978	4,526	235	6,131
방송영상독립제작사	532	2,093	10,265	678	13,568
광고	7,048	17,020	47,009	3,407	74,485
캐릭터	1,601	3,169	11,471	355	16,597
지식정보	6,098	6,084	72,276	3,245	87,704
콘텐츠솔루션	791	4,921	30,900	1,644	38,256
합계	65,050	89,130	328,331	17,969	500,480
비중(%)	13.0	17.8	65.6	3.6	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 8.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.4% 감소했으며, 전문대학 졸업 종사자 수는 전년 대비 1.2% 감소, 연평균 0.9% 증가, 대학교 졸업 종사자 수는 전년 대비 1.6%, 연평균 2.4% 감소했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 유일하게 증가해, 전년 대비 8.2%, 연평균 7.7% 증가했다.

표 2-6-13 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

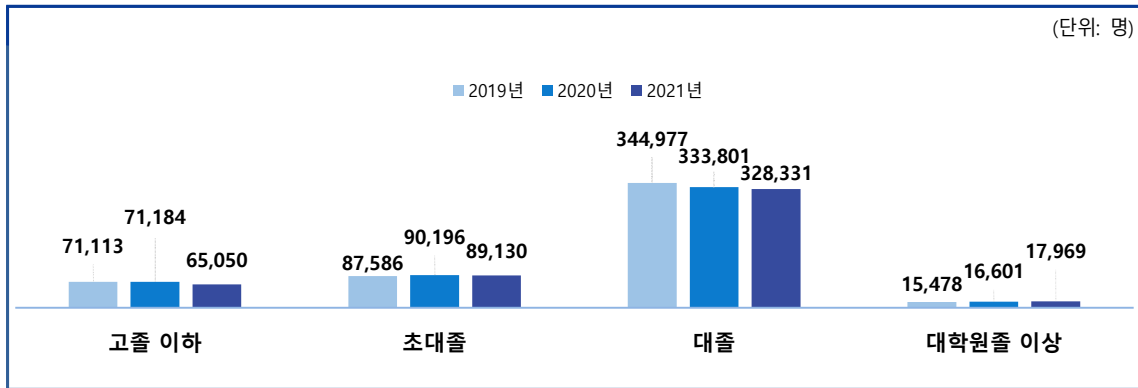
연도 <sup>106)</sup> \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년	71,113	87,586	344,977	15,478	519,154
2020년	71,184	90,196	333,801	16,601	511,782
2021년	65,050	89,130	328,331	17,969	500,480
전년대비증감률(%)	△8.6	△1.2	△1.6	8.2	△2.2
연평균증감률(%)	△4.4	0.9	△2.4	7.7	△1.8

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

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



그림 2-6-7 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠산업 연령별 종사자 수를 살펴보면 29세 이하는 14만 4,193명으로 전체 종사자 수의 28.1%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 13만 3,450명(26.0%)으로 뒤를 이었다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 11만 3,644명(22.1%), 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 7만 6,481명(14.9%), 50세 이상 종사자 수는 4만 5,951명(8.9%)으로 나타났다. 30대 종사자(30세~39세)가 24만 7,094명으로 전체의 48.1%를 차지했으며, 연령대가 어릴수록 종사자 수 비중이 높았다.

표 2-6-14 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

산업 <sup>107)</sup> \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
출판	34,175	40,095	34,052	21,380	22,397	152,100
만화	3,230	2,615	1,979	1,689	1,313	10,825
음악	3,921	5,264	4,989	3,807	977	18,959
영화	4,468	2,757	1,981	2,210	1,824	13,240
게임	32,726	18,039	15,917	12,074	3,100	81,856
애니메이션	1,834	1,735	1,394	791	377	6,131
방송영상독립제작사 <sup>108)</sup>	3,186	3,495	3,057	3,830	-	13,568
광고	15,846	18,207	17,331	15,017	8,084	74,485
캐릭터	4,859	4,842	3,642	1,942	1,314	16,597
지식정보	27,753	24,352	19,679	10,650	5,271	87,704
콘텐츠솔루션	12,196	12,050	9,624	3,092	1,295	38,256
합계 <sup>109)</sup>	144,193	133,450	113,644	76,481	45,951	513,720
비중(%)	28.1	26.0	22.1	14.9	8.9	100.0

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

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

109) 방송독립제작사의 40세 이상은 40~49세와 합산하여 집계

연도별로 콘텐츠산업 종사자 수를 살펴보면 40세 이상 49세 이하(9.9%)와 50세 이상(5.2%)을 제외하고 모두 전년 대비 종사자 수가 감소했다. 29세 이하 종사자는 7.1% 감소, 30세 이상 34세 이하 종사자는 4.1% 감소, 35세 이상 39세 이하 종사자는 0.9% 감소한 것으로 나타났다.

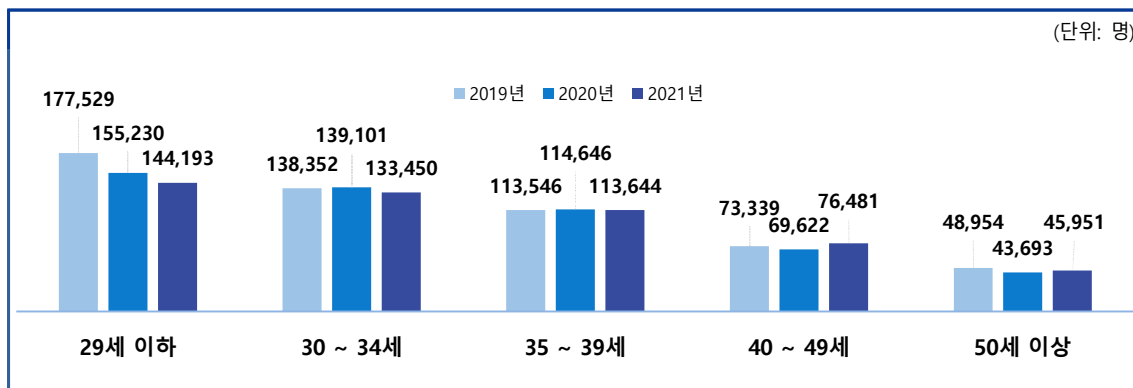
표 2-6-15 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 110)111)	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년		177,529	138,352	113,546	73,339	48,954	551,720
2020년		155,230	139,101	114,646	69,622	43,693	522,279
2021년		144,193	133,450	113,644	76,481	45,951	513,720
전년대비증감률(%)		△7.1	△4.1	△0.9	9.9	5.2	△1.6
연평균증감률(%)		△9.9	△1.8	0.0	2.1	△3.1	△3.5

그림 2-6-8 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



110) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외  
111) 방송독립제작사의 40세 이상은 40~49세와 합산하여 집계



# 2021 Content Industry Statistics

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시

## 제 3부

## 콘텐츠산업조사 산업별 결과

제 1 장 출판산업

제 2 장 만화산업

제 3 장 음악산업

제 4 장 영화산업

제 5 장 게임산업

제 6 장 애니메이션산업

제 7 장 방송산업

제 8 장 광고산업

제 9 장 캐릭터산업

제 10 장 지식정보산업

제 11 장 콘텐츠솔루션산업



# 01 출판산업

## 제1절 출판산업 총괄

2021년 출판산업은 불확실성을 딛고 위기를 기회로 바꾸려는 노력과 함께 새로운 대응 모색과 구조변화를 맞이했다. 콘텐츠 및 이용자 중심 프로세스 혁신과 ICT와의 결합을 통해 전통적 매체에 국한하지 않고 출판의 확장을 꾀하고 있다. 모바일과 온라인 생태계로의 신속한 전환으로 디지털 콘텐츠 소비와 구독이 증가하였고 전자책과 종이책이 나란히 동반 상승했다. 그러나 다품종 생산의 감소와 소규모 사업체의 위축으로 대형기업과 영세기업 간의 양극화는 더욱 뚜렷하게 나타나고 있다.

종이출판 시장은 서적 유통 비즈니스 모델의 온라인 전환과 코로나19의 영향으로 학습 서적과 서적 및 잡지류 소매업, 정기 광고간행물 발행업과 서적 임대업은 감소하는 추세를 보이고 있다. 다만, 단행본 서적 출판업은 홈코노미와 언택트 시대의 감성소비와 보상소비, 가치소비의 영향으로 강한 회복세를 보이며 그간 위축된 출판시장의 회복과 성장 가능성을 보여주고 있다. 신문 및 잡지, 정기간행물의 경우 구독자 감소와 광고수입 악화로 부진했던 시장의 기저효과로 소폭 성장세가 나타나고 있다.

전자출판 시장은 웹소설과 장르소설 등 슷품 및 스낵컬처 출판콘텐츠가 시장 성장을 주도하며 인터넷/모바일 전자출판 제작업과 인터넷/모바일 전자출판 서비스업의 지속적인 성장세가 이어지고 있다. 개인 미디어에 익숙하고 SNS 채널에 대한 신뢰도가 높은 MZ 세대 중심으로 플랫폼 출판과 스크린 기반 읽기, 스트리밍 구독 등의 영향력이 확대되고 있다.

전체 출판산업은 언택트 뉴노멀 시대를 맞아 디지털 전환과 랜선 라이프의 영향력이 확대되면서 새로운 미디어와 모바일, 온라인의 융복합 소비 이용이 더욱 증가하고 있다. '읽는 방식'의 변화에 따른 하이브리드 제작 및 옴니채널 유통, 개인화된 서비스와 소구력 있는 맞춤형 콘텐츠 기획, 독자 니즈 충족 등의 다양한 시도는 출판시장에 '북택트(book tact)'의 활력을 불어넣으며 출판생태계 확장에 대한 기대감을 주고 있다.

출판산업의 해외시장은 완제품 출판물의 수출 경쟁력을 기반으로 성장하였으며, 2021년에는 중국과의 관계 회복으로 중화권 수출이 급격히 증가한 것으로 나타났다.

2021년 출판산업의 사업체 수는 3만 4,011개이며 종사자 수는 17만 5,898명인 것으로 나타났다. 매출액은 24조 6,978억 원이며 부가가치액은 9조 7,401억 원, 부가가치율은 39.4%로 나타났다. 수출액은 4억 2,838만 달러로 나타났으며, 수입액은 3억 1,794만 달러로 조사됐다.

제1장  
출판산업제2장  
문화산업제3장  
음악산업제4장  
영화산업제5장  
게임산업제6장  
애니메이션산업제7장  
방송산업제8장  
광고산업제9장  
캐릭터산업제10장  
지식정보산업제11장  
콘텐츠출판산업

표 3-1-1 출판산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 <sup>112)</sup> (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 <sup>113)</sup> (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	25,829	184,794	20,755,334	8,809,000	42.4	220,951	264,110
2018년	24,995	184,554	20,953,772	8,879,278	42.4	248,991	268,114
2019년	25,220	185,270	21,341,176	8,875,983	41.6	214,732	275,426
2020년	25,244	185,444	21,648,849	8,758,970	40.5	345,960	254,371
2021년	34,011	175,898	24,697,753	9,740,089	39.4	428,379	317,939
전년대비증감률(%)	34.7	△5.1	14.1	11.2	-	23.8	25.0
연평균증감률(%)	7.1	△1.2	4.4	2.5	-	18.0	4.7

출판산업의 2021년 1인당 평균 매출액은 1억 6,238억 원이며, 업체당 평균 매출액은 7억 2,617만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 출판업은 1인당 평균 매출액이 1억 5,715만 원, 업체당 평균 매출액은 8억 3,185만 원으로 조사됐다. 인쇄업은 1인당 평균 매출액이 8,448만 원, 업체당 평균 매출액은 3억 8,176만 원, 출판 도소매업은 1인당 평균 매출액이 3억 1,852만 원, 업체당 평균 매출액은 10억 3,194만 원, 온라인 출판 유통업은 1인당 평균 매출액이 5억 2,015만 원, 업체당 평균 매출액은 80억 7,735만 원으로 나타났다. 출판 임대업은 1인당 평균 매출액이 3,147만 원, 업체당 평균 매출액은 5,533만 원으로 나타났다.

표 3-1-2 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	6,538	17,483	2,435,555	373	139
	교과서 및 학습서적 출판업	1,663	14,566	2,650,839	1,594	182
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>114)</sup>	273	2,757	704,828	2,582	256
	신문 발행업	1,073	16,403	2,798,269	2,608	171
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,994	11,277	1,271,117	637	113
	정기 광고간행물 발행업	392	4,052	423,982	1,082	105
	기타 인쇄물 출판업	1,232	3,150	666,678	541	212
	소계	13,165	69,688	10,951,268	832	157
인쇄업	인쇄업	11,725	52,983	4,476,166	382	84
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,849	11,239	3,613,578	1,268	322
	서적 및 잡지류 소매업	5,642	16,270	5,148,584	913	316
	소계	8,491	27,509	8,762,162	1,032	319
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	59	916	476,564	8,077	520
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	571	1,004	31,593	55	31
전체		34,011	152,100	24,697,753	726	162

112) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 포함

113) 수출수입액은 관세청 품목별 수출수입액을 인용

114) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

## 제2절 출판산업 사업체 수 현황

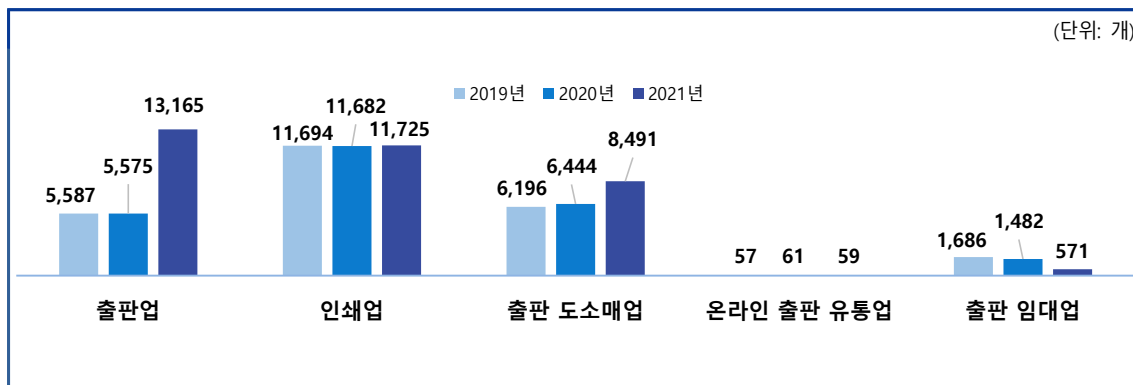
2021년 출판산업 사업체 수는 3만 4,011개로 전년 대비 34.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 16.1% 증가했다. 중분류별로 살펴보면, 가장 큰 비중(38.7%)을 차지하는 출판업 사업체 수가 전년 대비 136.1% 증가한 1만 3,165개로 나타났다. 다음으로 인쇄업이 1만 1,725개로 전체 사업체의 34.5%를 차지했고, 출판 도소매업이 8,491개로 전체의 25.0%를 차지했다. 2021년에는 기존에 영세하여 잡히지 않았던 소규모 출판 사업체가 모집단에 포함되어 출판산업의 사업체 수가 큰 폭으로 증가했다.

표 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	2,013	2,026	6,538	19.2	222.7	80.2
	교과서 및 학습서적 출판업	748	748	1,663	4.9	122.3	49.1
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>115)</sup>	168	164	273	0.8	66.5	27.5
	신문 발행업	656	666	1,073	3.2	61.1	27.9
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,379	1,374	1,994	5.9	45.1	20.2
	정기 광고간행물 발행업	345	337	392	1.2	16.3	6.6
	기타 인쇄물 출판업	278	260	1,232	3.6	373.8	110.5
	소계	5,587	5,575	13,165	38.7	136.1	53.5
인쇄업	인쇄업	11,694	11,682	11,725	34.5	0.4	0.1
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,614	1,693	2,849	8.4	68.3	32.9
	서적 및 잡지류 소매업	4,582	4,751	5,642	16.6	18.8	11.0
	소계	6,196	6,444	8,491	25.0	31.8	17.1
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	57	61	59	0.2	△3.3	1.7
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,686	1,482	571	1.7	△61.5	△41.8
합계		25,220	25,244	34,011	100.0	34.7	16.1

그림 3-1-1 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



115) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

2021년 출판산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1만 3,959개로 전체의 41.0%를 차지했고, 경기도 사업체 수는 7,519개로 전체의 22.1%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 7개 시의 사업체 수는 6,309개로 전체 사업체의 18.5%를 차지했고, 9개 도 사업체 수는 1만 3,743개로 전체의 40.4%를 차지했다.

표 3-1-4 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	출판업							인쇄업
		일반 서적 출판업 (종이매체 출판업)	교과서 및 학습서적 출판업	인터넷/ 모바일 전자출판 제작업 <sup>116)</sup>	신문 발행업	잡지 및 정기간행물 발행업	정기 광고간행물 발행업	기타 인쇄물 출판업	인쇄업
7개 시	서울	3,668	945	123	385	1,125	93	544	5,056
	부산	136	41	7	16	50	21	40	663
	대구	134	52	4	21	31	15	52	595
	인천	146	48	15	19	35	7	40	364
	광주	77	17	2	44	40	16	33	217
	대전	122	21	7	23	23	6	29	425
	울산	24	2	1	10	8	4	10	117
	세종	20	6	6	10	15	5	11	88
	소계	659	187	42	143	202	74	215	2,469
9개 도	경기도	1,599	437	90	191	288	71	309	2,341
	강원도	73	15	4	27	26	17	28	136
	충청북도	65	12	-	29	35	13	17	215
	충청남도	90	18	1	49	44	21	20	218
	전라북도	81	13	3	41	37	26	18	273
	전라남도	52	3	-	54	69	15	16	171
	경상북도	92	13	2	89	87	35	24	290
	경상남도	94	14	6	49	66	22	32	458
	제주도	65	6	2	16	15	5	9	98
	소계	2,211	531	108	545	667	225	473	4,200
합계		6,538	1,663	273	1,073	1,994	392	1,232	11,725

116) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계



지역	업종	출판 도소매업		온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
		서적 및 잡지류 도매업	서적 및 잡지류 소매업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	서적 임대업 (만화제외)		
7개 시	서울	634	1,254	31	101	13,959	41.0
	부산	151	337	2	29	1,493	4.4
	대구	165	265	-	25	1,359	4.0
	인천	121	236	2	37	1,070	3.1
	광주	108	198	1	16	769	2.3
	대전	122	227	3	19	1,027	3.0
	울산	64	115	-	12	367	1.1
	세종	17	43	-	3	224	0.7
	소계	748	1,421	8	141	6,309	18.5
9개 도	경기도	799	1,224	18	152	7,519	22.1
	강원도	81	152	-	19	578	1.7
	충청북도	83	169	-	19	657	1.9
	충청남도	95	223	1	26	806	2.4
	전라북도	92	259	-	20	863	2.5
	전라남도	75	200	-	13	668	2.0
	경상북도	87	292	-	29	1,040	3.1
	경상남도	128	333	1	36	1,239	3.6
	제주도	27	115	-	15	373	1.1
	소계	1,467	2,967	20	329	13,743	40.4
합계		2,849	5,642	59	571	34,011	100.0

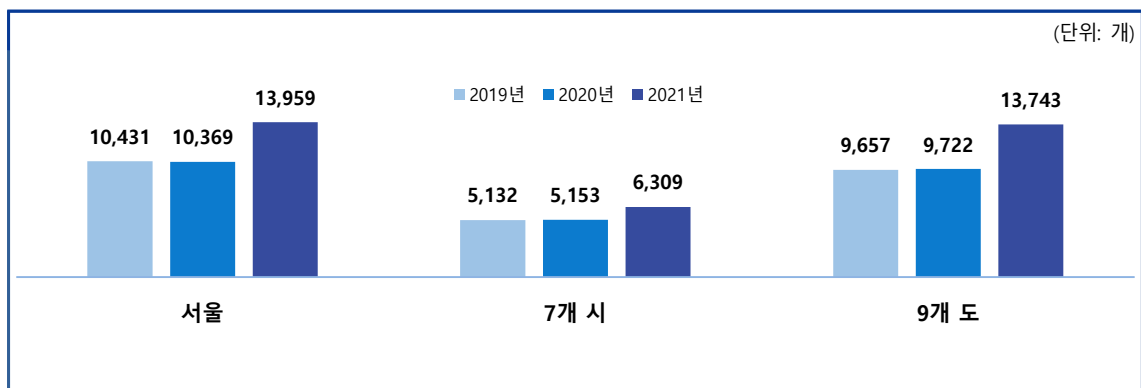
연도별로는 서울 사업체 수는 전년 대비 34.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 15.7% 증가했다. 7개 시는 전년 대비 22.4%, 연평균 10.9% 증가했고, 9개 도는 전년 대비 41.4%, 연평균 19.3% 증가했다.

표 3-1-5 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,431	10,369	13,959	41.0	34.6	15.7
	부산	1,304	1,299	1,493	4.4	14.9	7.0
	대구	1,151	1,153	1,359	4.0	17.9	8.7
	인천	713	725	1,070	3.1	47.6	22.5
	광주	751	753	769	2.3	2.1	1.2
	대전	782	792	1,027	3.0	29.7	14.6
	울산	347	347	367	1.1	5.8	2.8
	세종	84	84	224	0.7	166.7	63.3
	소계	5,132	5,153	6,309	18.5	22.4	10.9
9개 도	경기도	4,742	4,773	7,519	22.1	57.5	25.9
	강원도	500	499	578	1.7	15.8	7.5
	충청북도	526	536	657	1.9	22.6	11.8
	충청남도	628	636	806	2.4	26.7	13.3
	전라북도	669	673	863	2.5	28.2	13.6
	전라남도	565	562	668	2.0	18.9	8.7
	경상북도	833	843	1,040	3.1	23.4	11.7
	경상남도	962	963	1,239	3.6	28.7	13.5
	제주도	232	237	373	1.1	57.4	26.8
	소계	9,657	9,722	13,743	40.4	41.4	19.3
합계		25,220	25,244	34,011	100.0	34.7	16.1

그림 3-1-2 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



## 제3절 출판산업 매출액 현황

2021년 출판산업 매출액은 24조 6,978억 원으로 전년 대비 14.1%, 연평균 7.6%의 성장률을 보이고 있다. 중분류별로는 출판업 매출액은 10조 9,513억 원으로 여전히 전체 매출액의 가장 큰 비중(44.3%)을 차지했다. 출판업은 구매력의 소폭 증가로 회복과 성장의 기초를 보이고 있지만, 디지털 경험의 영향으로 온오프라인을 병행하고 있는 대형서점과 중소서점 간의 영업이익 격차와 오프라인 도소매업 간 뚜렷한 양극화가 나타나고 있다. 온라인 출판 유통업 매출은 전년 대비 28.0%, 연평균 27.2% 증가한 4,766억 원으로 꾸준한 성장세를 이어가고 있다. 모바일 전자출판물 증가와 콘텐츠 플랫폼의 유연한 공급 네트워크, 팬덤과 소셜커뮤니티 확산 등으로 전자출판 시장의 영향력은 지속적으로 커지고 있다. 반면, 서적 유통 비즈니스 모델의 온라인 전환과 코로나19의 영향으로 출판 임대업은 전년 대비 43.1% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 26.4% 감소하였다. 출판 도소매업 매출액은 8조 7,622억 원(35.5%), 인쇄업 매출액은 4조 4,762억 원(18.1%)으로 나타났다.

2021년 출판산업에서는 비대면 상황과 1인 가구 증가에 대응하여 독자 커뮤니티에서 일상적 관계와 공감을 필요로 하는 흐름이 이어졌다. 이로 인해 '따뜻한 온기'가 있는 출판 콘텐츠 수요가 증가하였고, 종이책이 출판업의 매출 성장을 견인한 것으로 볼 수 있다. 또한, 전자책 출판은 아직 종이책 출판의 규모와 추이에 비해 본격적인 성장기에 접어들지는 않았으나 기술발달에 따른 전자출판의 역동성과 스마트 콘텐츠 확대는 전통적인 종이책을 통한 마음챙김(mindful) 읽기와 함께 모빌리티 시대에 출판산업의 성장을 견인할 것으로 예상된다.

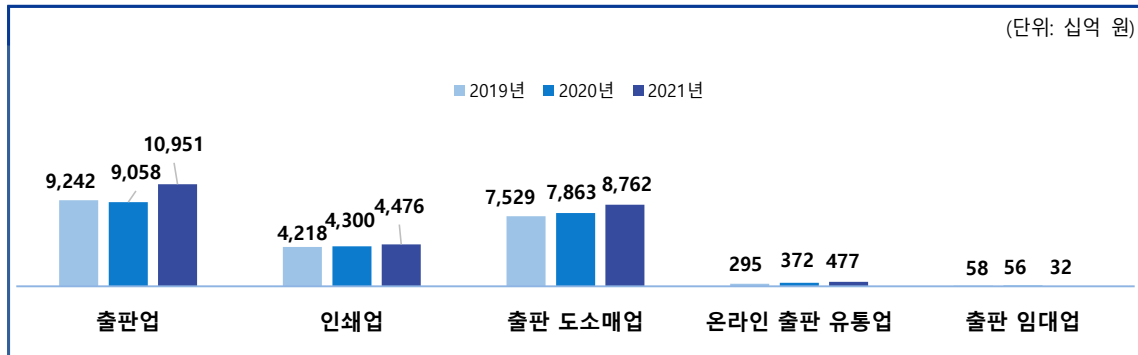
표 3-1-6 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,163,720	1,259,334	2,435,555	9.9	93.4	44.7
	교과서 및 학습서적 출판업	2,842,049	2,669,222	2,650,839	10.7	△0.7	△3.4
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>117)</sup>	442,012	518,663	704,828	2.9	35.9	26.3
	신문 발행업	2,895,827	2,745,850	2,798,269	11.3	1.9	△1.7
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,179,178	1,144,811	1,271,117	5.1	11.0	3.8
	정기 광고간행물 발행업	512,705	506,115	423,982	1.7	△16.2	△9.1
	기타 인쇄물 출판업	206,086	213,591	666,678	2.7	212.1	79.9
	소계	9,241,577	9,057,587	10,951,268	44.3	20.9	8.9
인쇄업	인쇄업	4,217,916	4,300,049	4,476,166	18.1	4.1	3.0
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,578,890	2,705,937	3,613,578	14.6	33.5	18.4
	서적 및 잡지류 소매업	4,949,724	5,157,462	5,148,584	20.8	△0.2	2.0
	소계	7,528,614	7,863,399	8,762,162	35.5	11.4	7.9
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	294,733	372,287	476,564	1.9	28.0	27.2
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	58,335	55,526	31,593	0.1	△43.1	△26.4
합계		21,341,176	21,648,849	24,697,753	100.0	14.1	7.6

117) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

그림 3-1-3 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 출판산업의 지역별 매출액을 보면, 서울 매출액이 전체 매출액의 과반인 13조 1,375억 원(53.2%)을 기록했다. 이는 전년 대비 6.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.0% 증가한 수치다. 7개 시의 매출액은 3조 3,019억 원으로 전체 매출액의 13.4%, 9개 도의 매출액은 8조 2,583억 원으로 전체 매출액의 33.4%를 차지했다.

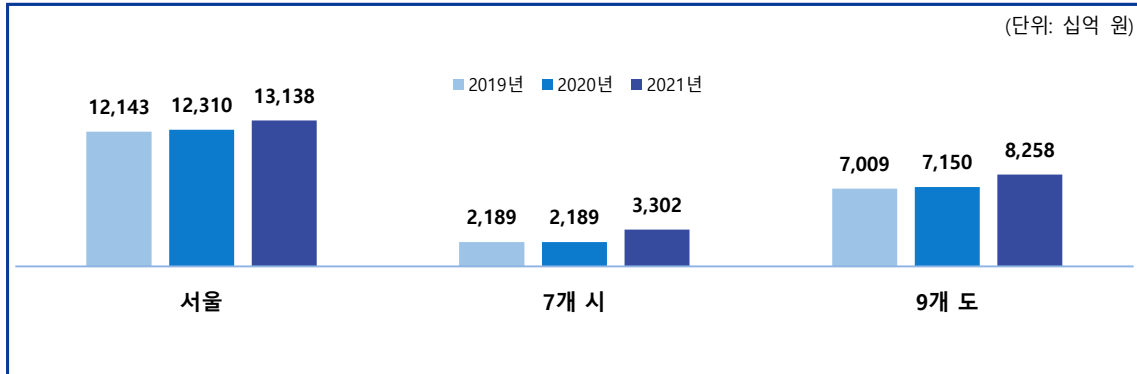
세부지역별로는 경기도 매출액이 5조 9,511억 원(24.1%), 부산 6,902억 원(2.8%), 대구 6,403억 원(2.6%), 대전 6,065억 원(2.5%), 인천 6,034억 원(2.4%) 순으로 나타났다.

표 3-1-7 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	12,143,400	12,310,320	13,137,502	53.2	6.7	4.0
	부산	512,774	525,307	690,183	2.8	31.4	16.0
	대구	453,853	431,831	640,279	2.6	48.3	18.8
	인천	449,399	459,719	603,372	2.4	31.2	15.9
	광주	323,653	315,903	447,148	1.8	41.5	17.5
	대전	270,960	272,789	606,468	2.5	122.3	49.6
	울산	146,446	147,711	213,598	0.9	44.6	20.8
	세종	31,956	35,292	100,902	0.4	185.9	77.7
	소계	2,189,041	2,188,552	3,301,949	13.4	50.9	22.8
9개 도	경기도	5,881,778	6,001,628	5,951,132	24.1	△0.8	0.6
	강원도	73,540	71,469	216,062	0.9	202.3	71.4
	충청북도	104,547	110,253	268,418	1.1	143.5	60.2
	충청남도	191,162	204,916	339,897	1.4	65.9	33.3
	전라북도	116,984	115,814	374,492	1.5	223.4	78.9
	전라남도	60,121	59,432	169,797	0.7	185.7	68.1
	경상북도	271,605	264,222	352,692	1.4	33.5	14.0
	경상남도	263,947	269,905	475,043	1.9	76.0	34.2
	제주도	45,049	52,337	110,768	0.4	111.6	56.8
	소계	7,008,734	7,149,977	8,258,302	33.4	15.5	8.5
	합계	21,341,176	21,648,849	24,697,753	100.0	14.1	7.6

그림 3-1-4 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황



#### 제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황

2021년 출판산업의 부가가치액은 9조 7,401억 원으로 전년 대비 11.2%, 연평균 4.8% 증가했다. 부가가치율은 39.4%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 6조 4,161억 원(65.9%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 이는 전년 대비 13.3%, 연평균 5.4% 증가한 수치다. 다음으로 경상이익은 1조 2,260억 원(12.6%), 임차료는 7,824억 원(8.0%), 감가상각비는 6,435억 원(6.6%), 순금융비용은 3,506억 원(3.6%), 조세공과는 3,215억 원(3.3%)으로 나타났다.

표 3-1-8 출판산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위: 백만 원)

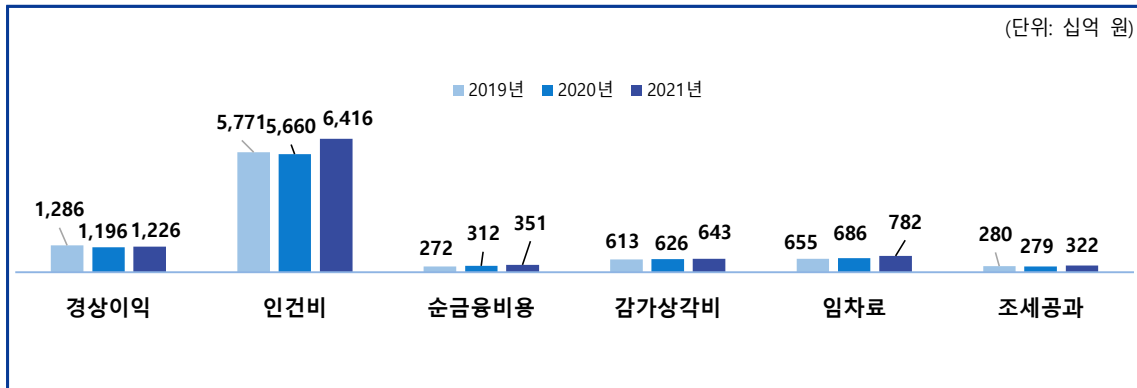
구분	매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
출판산업	24,697,753	9,740,089	39.4	1,226,016	6,416,061	350,601	643,461	782,422	321,527
부가가치액 대비 비중(%)				12.6	65.9	3.6	6.6	8.0	3.3
매출액 대비 비중(%)				5.0	26.0	1.4	2.6	3.2	1.3

표 3-1-9 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		1,285,599	5,770,979	271,501	612,750	654,701	280,454	8,875,983
2020년		1,195,537	5,660,430	312,158	626,125	685,640	279,080	8,758,970
2021년		1,226,016	6,416,061	350,601	643,461	782,422	321,527	9,740,089
전년대비증감률(%)		2.5	13.3	12.3	2.8	14.1	15.2	11.2
연평균증감률(%)		△2.3	5.4	13.6	2.5	9.3	7.1	4.8

그림 3-1-5 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 출판산업 수출입액 현황<sup>118)</sup>

2021년 출판산업의 수출액은 4억 2,838만 달러로 전년 대비 23.8%, 2019년에서 2021년까지 연평균 41.2% 증가한 수치다. 코로나 확산 환경에서도 출판산업은 아시아, 영미권, 유럽, 남미, 아프리카 등 해외시장을 꾸준히 확대해나가고 있다. 그림책과 문학, 실용서, 학습만화, 교육출판물을 비롯해 최근 주목받는 다양한 웹소설까지 수출 폭을 넓혀나가며 한국출판콘텐츠의 경쟁력을 키워나가고 있다.

수출액은 동남아를 제외하고 전반적으로 증가하는 추세를 보이고 있으며, 특히 중화권 수출액의 성장세가 눈에 띈다. 중화권의 수출액은 4,835만 달러로 전년 대비 142.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 41.8% 증가하였다. 중국의 경우 오랫동안 한한령의 영향으로 교류가 정체되고 부진하였으나 2021년 양국이 상호번역 출판 양해각서를 체결하는 등 우호적인 분위기 조성을 계기로 강한 회복력을 보이면서 중화권 수출이 급격하게 증가하였다. 뒤이어 북미 수출액은 1억 2,431만 달러로 전년 대비 35.2%, 연평균 23.2% 증가하였으며, 일본 수출액은 7,846만 달러로 전년 대비 64.1%, 연평균 42.8% 증가하였다. 높은 수준의 제작 역량을 기반으로 한 교육교재와 전자책 형태의 웹소설 등 완제품 출판물을 중심으로 출판산업의 수출 경쟁력이 확대되고 있다. 지속적인 수출 활성화를 위해 지역별로 차별화된 수출 전략이 필요하다.

2021년 출판산업의 수입액은 3억 1,794만 달러로, 전년 대비 25.0%, 연평균 7.4% 증가했다.

표 3-1-10 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	214,732	345,960	428,379	23.8	41.2
수입액	275,426	254,371	317,939	25.0	7.4
수출입 차액	△60,694	91,589	110,440	-	-

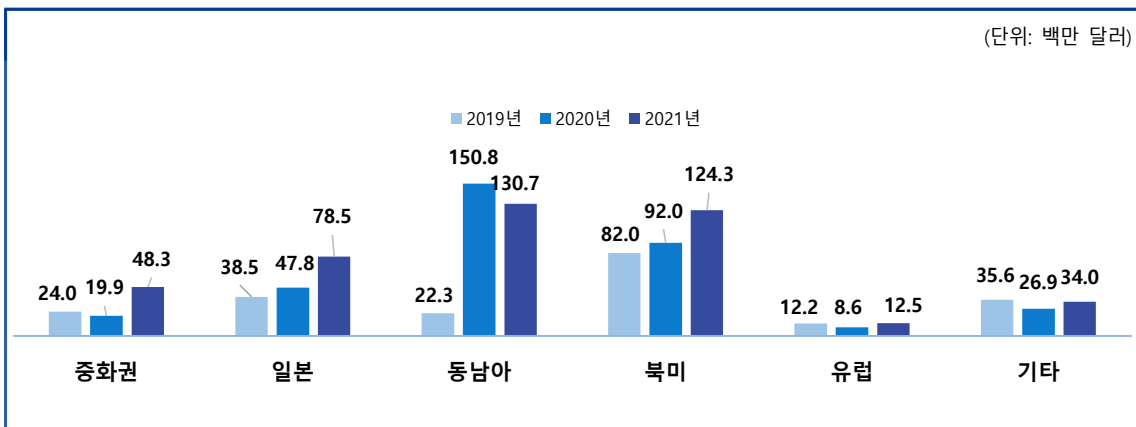
118) 관세청에서 제공한 지역별\*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음

표 3-1-11 출판산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

연도 지역	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>119)</sup>	24,048	19,907	48,349	11.3	142.9	41.8
일본	38,495	47,802	78,458	18.3	64.1	42.8
동남아	22,340	150,784	130,717	30.5	△13.3	141.9
북미	81,953	91,967	124,308	29.0	35.2	23.2
유럽	12,244	8,567	12,548	2.9	46.5	1.2
기타	35,641	26,912	33,981	7.9	26.3	△2.4
합계	214,732	345,960	428,379	100.0	23.8	41.2

그림 3-1-6 출판산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황



2021년 출판산업의 지역별 수입액을 보면, 중화권이 9,014만 달러(28.4%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년 대비 21.9%, 연평균 9.2% 증가했다. 다음으로 북미에서 8,424만 달러(26.5%), 유럽에서 7,885만 달러(24.8%), 동남아에서 3,026만 달러(9.5%), 일본에서 3,022만 달러(9.5%) 순으로 나타났다.

표 3-1-12 출판산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

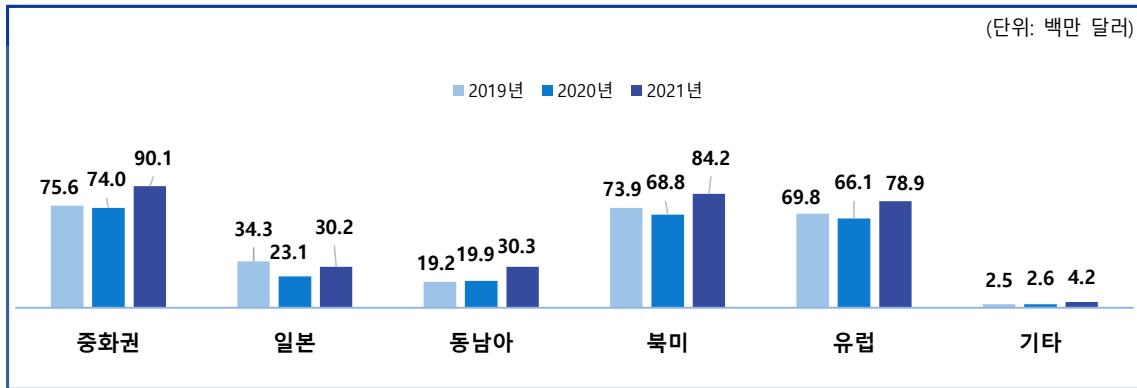
(단위 : 천 달러)

연도 지역	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>120)</sup>	75,610	73,958	90,139	28.4	21.9	9.2
일본	34,339	23,114	30,216	9.5	30.7	△6.2
동남아	19,171	19,906	30,257	9.5	52.0	25.6
북미	73,941	68,760	84,243	26.5	22.5	6.7
유럽	69,801	66,057	78,851	24.8	19.4	6.3
기타	2,545	2,561	4,207	1.3	64.3	28.6
합계	275,426	254,371	317,939	100.0	25.0	7.4

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

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

그림 3-1-7 출판산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



2021년 출판산업의 해외 수출방법을 보면, 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 47.4%로 가장 많았고, 다음으로 해외 법인 활용 17.1%, 해외 에이전트 활용 12.6%, 해외 유통사 접촉 11.2%, 온라인 해외 판매 9.1% 순으로 나타났다.

표 3-1-13 출판산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	13.5	2.8	2.6	△0.2
	해외 유통사 접촉	9.9	15.3	11.2	△4.1
	온라인 해외 판매	3.8	8.2	9.1	1.0
간접 수출	해외 법인 활용	13.4	12.6	17.1	4.5
	국내 에이전트 활용	52.6	51.9	47.4	△4.5
	해외 에이전트 활용	6.8	9.3	12.6	3.3
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

2021년 출판산업의 해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 51.0%로 전년 대비 4.9%p 감소했고, 라이선스 수출은 31.0%로 전년 대비 1.4%p 증가했다. OEM 수출은 17.8%, 기술 서비스는 0.3%로 나타났다.

표 3-1-14 출판산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		55.1	55.9	51.0	△4.9
라이선스		27.2	29.6	31.0	1.4
OEM 수출		17.7	11.9	17.8	6.0
기술 서비스		-	2.6	0.3	△2.4
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-



## 제6절 출판산업 종사자 현황

2021년 출판산업의 종사자 수는 총 17만 5,898명으로 전년 대비 5.1%, 2019년부터 2021년 까지 연평균 2.6% 감소했다.

중분류별로 보면, 출판업 종사자 수는 6만 9,688명으로 전체 종사자 중 39.6%를 차지했고 전년 대비 12.5%, 연평균 5.1% 증가했다. 인쇄업 종사자 수는 5만 2,983명으로 30.1%의 비중으로 전년 대비 1.1% 감소, 연평균 0.2% 증가했다. 출판 도소매업은 5만 1,307명으로 29.2% 비중을 보이고 있으며 전년 대비 23.9%, 연평균 12.4% 감소했다.

일반 서적 출판업은 사업체 수 증가에 따라 종사자 수도 전년 대비 77.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 34.7% 증가한 반면, 구독자 감소로 인해 시장이 축소되고 있는 신문 발행업, 정기 광고간행물 발행업은 종사자 수가 전년 대비 각각 6.6%, 19.3% 감소했다. 서적 임대업 종사자 수 역시 사회적 거리두기의 여파와 독자층의 소비 패턴 변화로 인해 전년 대비 47.4%, 연평균 28.3% 감소하는 추세로 나타났다. 반면, 인터넷/모바일 전자출판 제작업과 인터넷/모바일 전자출판 서비스업 종사자는 온라인 디지털 수요의 확대와 매출액의 증가에 따른 성장세를 보이고 있다.

디지털화와 스마트화에 따른 생산성 혁신과 전문화 영향으로 출판산업은 구조적으로 재편되고 있으며, 코로나19 영향으로 신규채용은 축소되는 양상을 보이고 있다.

표 3-1-15 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

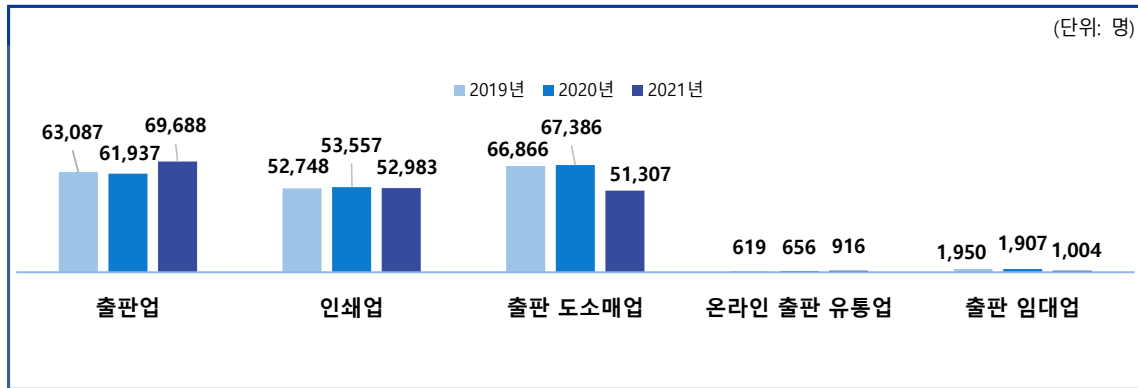
(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판업	일반 서적 출판업(중이매체출판업)	9,631	9,846	17,483	9.9	77.6	34.7
	교과서 및 학습서적 출판업	15,828	15,243	14,566	8.3	△4.4	△4.1
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>121)</sup>	2,487	2,495	2,757	1.6	10.5	5.3
	신문 발행업	17,835	17,558	16,403	9.3	△6.6	△4.1
	잡지 및 정기간행물 발행업	10,808	10,581	11,277	6.4	6.6	2.1
	정기 광고간행물 발행업	5,284	5,021	4,052	2.3	△19.3	△12.4
	기타 인쇄물 출판업	1,215	1,192	3,150	1.8	164.3	61.0
	소계	63,087	61,937	69,688	39.6	12.5	5.1
인쇄업	인쇄업	52,748	53,557	52,983	30.1	△1.1	0.2
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	9,694	10,021	11,239	6.4	12.2	7.7
	서적 및 잡지류 소매업	26,637	26,830	16,270	9.2	△39.4	△21.8
	계약배달 판매업 (신문배달판매) <sup>122)</sup>	30,535	30,535	23,798	13.5	△22.1	△11.7
	소계	66,866	67,386	51,307	29.2	△23.9	△12.4
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	619	656	916	0.5	39.6	21.7
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,950	1,907	1,004	0.6	△47.4	△28.3
합계		185,270	185,444	175,898	100.0	△5.1	△2.6

121) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

122) 계약배달 판매업 종사자 수는 2021년 기준 전국사업체조사에서 인용하였으며, 특성별 구분이 되어 있지 않아 총계 값만 사용

그림 3-1-8 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 출판산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 7만 6,946명으로 전체의 50.6%를 차지했으며, 경기도의 종사자 수는 3만 5,382명(23.3%)으로 서울 다음으로 가장 많았다. 7개 시의 종사자 수는 2만 1,949명으로 전체 종사자 수의 14.4%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 5만 3,205명으로 35.0%를 차지했다.

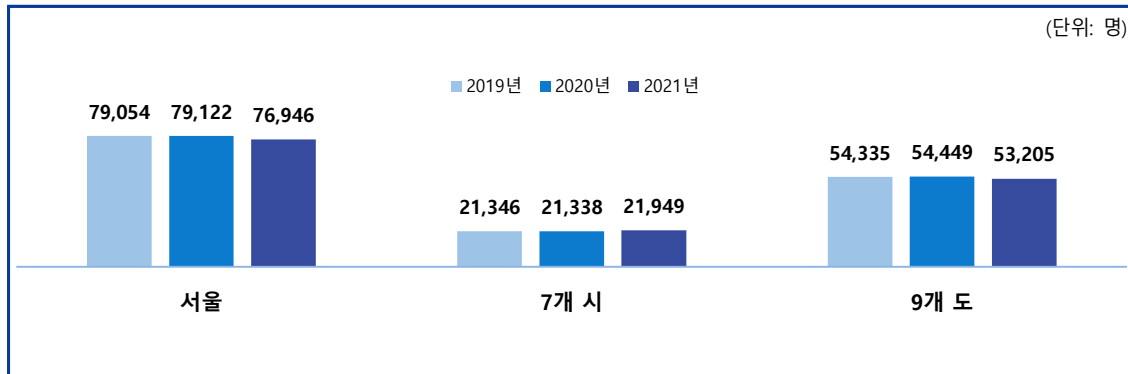
연도별로는 서울 종사자 수는 전년 대비 2.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.3% 감소했고, 7개 시 종사자 수는 전년 대비 2.9%, 연평균 1.4% 증가했다. 9개 도 종사자 수는 전년 대비 2.3%, 연평균 1.0% 감소했다.

표 3-1-16 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	서울	79,054	79,122	76,946	50.6	△2.8	△1.3
	부산	5,284	5,422	5,107	3.4	△5.8	△1.7
	대구	4,105	3,868	4,169	2.7	7.8	0.8
	인천	4,371	4,444	4,099	2.7	△7.7	△3.2
	광주	3,383	3,368	3,248	2.1	△3.6	△2.0
	대전	2,849	2,770	3,403	2.2	22.8	9.3
	울산	1,030	1,059	1,161	0.8	9.6	6.2
	세종	325	408	762	0.5	86.7	53.3
	소계	21,346	21,338	21,949	14.4	2.9	1.4
7개 시	경기도	38,586	38,365	35,382	23.3	△7.8	△4.2
	강원도	1,202	1,186	1,482	1.0	25.0	11.1
	충청북도	1,680	1,775	1,993	1.3	12.3	8.9
	충청남도	2,341	2,433	2,407	1.6	△1.1	1.4
	전라북도	1,946	1,970	2,365	1.6	20.1	10.3
	전라남도	1,431	1,452	1,593	1.0	9.7	5.5
	경상북도	2,979	2,952	3,030	2.0	2.6	0.8
	경상남도	3,480	3,523	3,818	2.5	8.4	4.7
	제주도	690	793	1,135	0.7	43.2	28.3
	소계	54,335	54,449	53,205	35.0	△2.3	△1.0
	합계	154,735	154,909	152,100	100.0	△1.8	△0.9

그림 3-1-9 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황



2021년 출판산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 13만 9,388명으로 전체 종사자의 91.6%로 나타났고, 비정규직은 1만 2,191명으로 8.0%, 파견직은 520명으로 0.3%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 8만 2,510명(54.2%), 여자 종사자 수는 6만 9,590명(45.8%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 출판업은 정규직 종사자 수가 6만 3,829명(91.6%), 비정규직 5,500명(7.9%), 파견직 359명(0.5%)이며, 인쇄업은 정규직 4만 8,837명(92.2%), 비정규직 4,141명(7.8%), 파견직 5명(0.0%)으로 나타났다. 출판 도소매업은 정규직 2만 4,972명(90.8%), 비정규직 2,380명(8.7%), 파견직 157명(0.6%)으로 나타났다.

표 3-1-17 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	16,221	1,243	19	17,483
	교과서 및 학습서적 출판업	13,599	947	20	14,566
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>123)</sup>	2,579	178	-	2,757
	신문 발행업	15,110	1,085	208	16,403
	잡지 및 정기간행물 발행업	10,214	975	88	11,277
	정기 광고간행물 발행업	3,219	827	6	4,052
	기타 인쇄물 출판업	2,887	245	18	3,150
	소계	63,829	5,500	359	69,688
인쇄업	인쇄업	48,837	4,141	5	52,983
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	10,347	877	15	11,239
	서적 및 잡지류 소매업	14,624	1,503	142	16,270
	소계	24,972	2,380	157	27,509
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	844	73	-	916
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	907	97	-	1,004
합계		139,388	12,191	520	152,100
비중(%)		91.6	8.0	0.3	100.0

123) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

표 3-1-18 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	8,511	8,971	17,483
	교과서 및 학습서적 출판업	7,769	6,798	14,566
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>124)</sup>	1,484	1,273	2,757
	신문 발행업	9,119	7,284	16,403
	잡지 및 정기간행물 발행업	6,385	4,892	11,277
	정기 광고간행물 발행업	1,636	2,416	4,052
	기타 인쇄물 출판업	1,849	1,301	3,150
	소계	36,753	32,935	69,688
인쇄업	인쇄업	30,240	22,743	52,983
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	6,636	4,603	11,239
	서적 및 잡지류 소매업	8,088	8,182	16,270
	소계	14,724	12,785	27,509
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	460	457	916
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	333	671	1,004
합계		82,510	69,590	152,100
비중(%)		54.2	45.8	100.0

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 3.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.5% 감소했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 3.4%, 연평균 1.3% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 17.8%, 연평균 6.2% 증가했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 33.7%, 연평균 7.7% 증가했다. 파견직 남자 종사자는 전년 대비 21.0%, 연평균 18.1% 감소했으며 파견직 여자 종사자는 전년 대비 13.8%, 연평균 7.6% 감소했다.

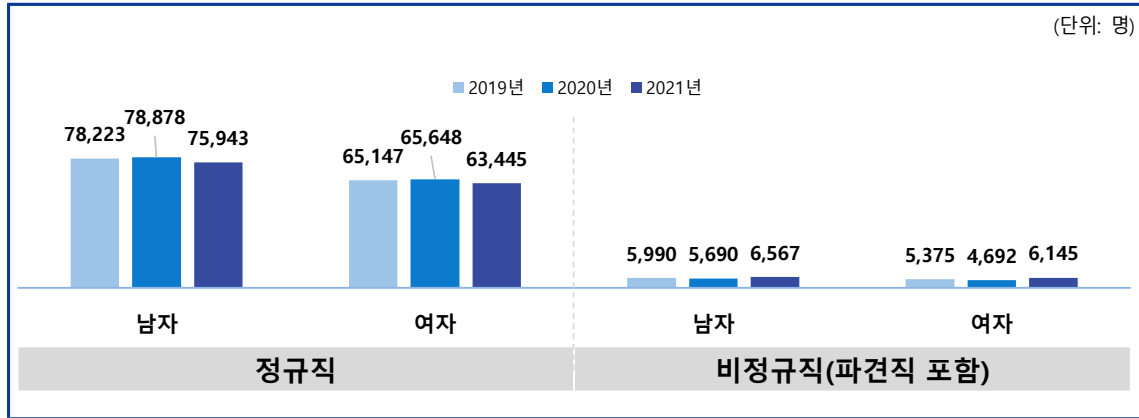
표 3-1-19 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2019년		78,223	50.6	65,147	42.1	5,566	3.6	5,099	3.3	424	0.3	276	0.2	154,735
2020년		78,878	50.9	65,648	42.4	5,330	3.4	4,419	2.9	360	0.2	273	0.2	154,909
2021년		75,943	49.9	63,445	41.7	6,282	4.1	5,909	3.9	285	0.2	236	0.2	152,100
전년대비증감률(%)		△3.7	-	△3.4	-	17.8	-	33.7	-	△21.0	-	△13.8	-	△1.8
연평균증감률(%)		△1.5	-	△1.3	-	6.2	-	7.7	-	△18.1	-	△7.6	-	△0.9

124) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

그림 3-1-10 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 출판산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 6만 8,958명으로 전체 종사자의 45.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 관리직 3만 69명(19.8%), 기타(유통)직 종사자 수는 2만 4,728명(16.3%), 사업기획직 1만 3,223명(8.7%), 마케팅/홍보직 1만 231명(6.7%)으로 조사됐다. 연구개발직은 4,890명(3.2%)으로 종사자의 비중이 가장 낮은 직무로 나타났다.

표 3-1-20 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	2,040	3,062	9,738	716	457	1,469	17,483
	교과서 및 학습서적 출판업	1,214	2,867	5,939	1,316	1,073	2,157	14,566
	인터넷/모바일 전자출판 제작업	172	517	1,152	284	296	337	2,757
	신문 발행업	1,604	2,615	8,008	1,409	1,260	1,507	16,403
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,097	2,139	6,230	710	341	759	11,277
	정기 광고간행물 발행업	323	564	1,876	957	119	213	4,052
	기타 인쇄물 출판업	333	494	1,770	250	112	192	3,150
	소계	6,782	12,257	34,712	5,643	3,659	6,635	69,688
인쇄업	인쇄업	3,968	10,693	30,561	3,007	680	4,075	52,983
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,049	2,694	1,140	443	136	5,778	11,239
	서적 및 잡지류 소매업	1,277	4,015	2,138	1,009	282	7,549	16,270
	소계	2,326	6,709	3,278	1,451	417	13,327	27,509
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	88	109	335	130	131	123	916
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	60	302	71	-	2	569	1,004
합계		13,223	30,069	68,958	10,231	4,890	24,728	152,100
비중(%)		8.7	19.8	45.3	6.7	3.2	16.3	100.0

연도별로 보면, 사업기획직은 전년 대비 0.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.4% 감소했다. 관리직은 전년 대비 0.9%, 연평균 1.1% 감소했으며, 제작직은 전년 대비 4.6%, 연평균 2.3% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년 대비 6.1%, 연평균 6.1% 증가했고, 연구개발직은 전년 대비 7.9%, 연평균 2.8% 증가했다. 기타(유통)직은 전년 대비 20.8%, 연평균 10.6%으로 큰 폭으로 감소했다.

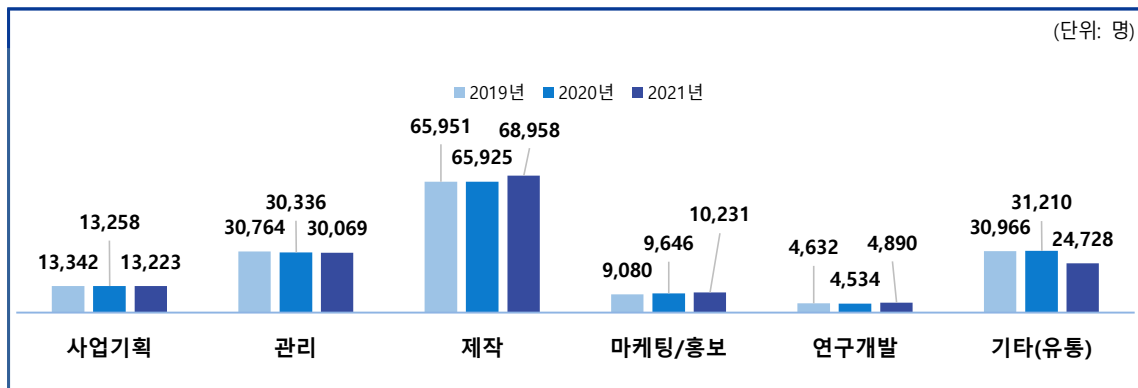
표 3-1-21 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년	13,342	30,764	65,951	9,080	4,632	30,966	154,735
2020년	13,258	30,336	65,925	9,646	4,534	31,210	154,909
2021년	13,223	30,069	68,958	10,231	4,890	24,728	152,100
전년대비증감률(%)	△0.3	△0.9	4.6	6.1	7.9	△20.8	△1.8
연평균증감률(%)	△0.4	△1.1	2.3	6.1	2.8	△10.6	△0.9

그림 3-1-11 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 출판산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 8만 8,791명으로 전체 종사자의 58.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 3만 1,974명으로 21.0%를 차지했으며, 전문대학을 졸업한 종사자 수는 2만 6,290명으로 17.3%, 대학원 졸업 이상은 5,045명으로 3.3%를 차지했다.

표 3-1-22 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	1,666	3,512	11,915	390	17,483
	교과서 및 학습서적 출판업	1,220	2,446	10,213	687	14,566
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>125)</sup>	215	463	1,883	195	2,757
	신문 발행업	1,676	1,911	11,816	1,001	16,403
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,040	1,870	7,962	405	11,277
	정기 광고간행물 발행업	905	823	2,236	88	4,052
	기타 인쇄물 출판업	360	736	2,024	30	3,150
	소계	7,083	11,760	48,049	2,796	69,688
인쇄업	인쇄업	19,300	9,916	22,411	1,356	52,983
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,862	1,930	7,117	329	11,239
	서적 및 잡지류 소매업	3,366	2,463	9,922	519	16,270
	소계	5,228	4,393	17,039	849	27,509
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	101	169	612	35	916
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	261	52	681	10	1,004
합계		31,974	26,290	88,791	5,045	152,100
비중(%)		21.0	17.3	58.4	3.3	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 9.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.4% 감소했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 1.9%, 연평균 0.7% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 1.2% 증가, 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 2.7%, 연평균 0.1% 감소했다.

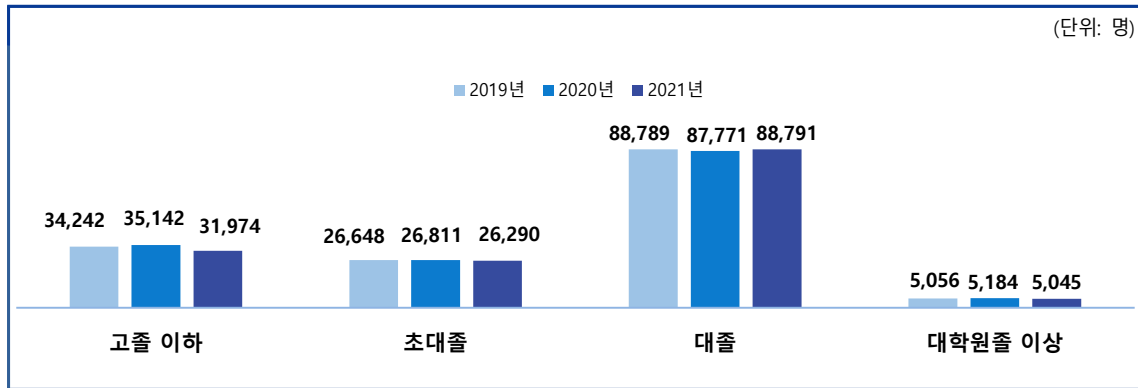
표 3-1-23 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		34,242	26,648	88,789	5,056	154,735
2020년		35,142	26,811	87,771	5,184	154,909
2021년		31,974	26,290	88,791	5,045	152,100
전년대비증감률(%)		△9.0	△1.9	1.2	△2.7	△1.8
연평균증감률(%)		△3.4	△0.7	0.0	△0.1	△0.9

125) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

그림 3-1-12 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 출판산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 4만 95명으로 전체의 26.4%를 차지했다. 다음으로 29세 이하가 3만 4,175명으로 22.5%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 3만 4,052명으로 22.4%를 차지했다. 50세 이상은 2만 2,397명으로 14.7%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하가 2만 1,380명으로 14.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-1-24 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	4,151	4,235	3,746	3,081	2,269	17,483
	교과서 및 학습서적 출판업	3,218	4,715	3,235	2,023	1,375	14,566
	인터넷/모바일 전자출판 제작업 <sup>126)</sup>	722	803	547	332	354	2,757
	신문 발행업	3,253	3,216	3,930	3,224	2,779	16,403
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,270	2,619	2,606	2,150	1,631	11,277
	정기 광고간행물 발행업	638	1,255	1,030	574	554	4,052
	기타 인쇄물 출판업	531	761	684	576	599	3,150
	소계	14,783	17,604	15,779	11,960	9,562	69,688
출판 도소매업	인쇄업	12,900	14,130	11,535	4,992	9,426	52,983
	서적 및 잡지류 도매업	2,609	3,266	2,602	1,638	1,125	11,239
	서적 및 잡지류 소매업	3,381	4,533	3,752	2,616	1,988	16,270
온라인 출판 유통업	소계	5,990	7,799	6,354	4,253	3,112	27,509
	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	222	349	196	57	93	916
	서적 임대업(만화제외)	280	213	189	118	204	1,004
합계		34,175	40,095	34,052	21,380	22,397	152,100
비중(%)		22.5	26.4	22.4	14.1	14.7	100.0

126) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계



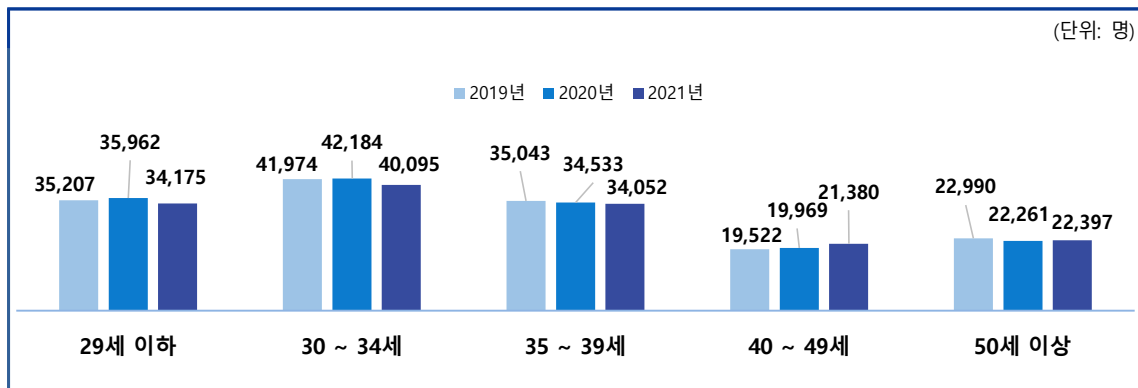
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 5.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.5% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 5.0%, 연평균 2.3% 감소했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 1.4%, 연평균 1.4% 감소했다. 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 전년 대비 7.1%, 연평균 4.7% 증가했다. 50세 이상은 전년 대비 0.6% 증가, 연평균 1.3% 감소했다.

표 3-1-25 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	35,207	41,974	35,043	19,522	22,990	154,735
2020년	35,962	42,184	34,533	19,969	22,261	154,909
2021년	34,175	40,095	34,052	21,380	22,397	152,100
전년대비증감률(%)	△5.0	△5.0	△1.4	7.1	0.6	△1.8
연평균증감률(%)	△1.5	△2.3	△1.4	4.7	△1.3	△0.9

그림 3-1-13 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황



## 02 만화산업

### 제1절 만화산업 총괄

2021년 국내 만화산업의 핵심 이슈는 웹툰 중심의 만화산업 구조 변화와 웹툰 창작 및 제작 체계의 변화로 볼 수 있다. 웹툰 산업이 크게 성장하면서 온라인 만화 제작과 유통 중심으로 만화산업 구조가 재편되었으며, 글로벌 영향력 확대를 위한 웹툰 제작 시스템이 보편화 되었다.

웹툰의 글로벌화는 국내 플랫폼이 해외 시장을 개척하고 자사의 콘텐츠를 서비스하는 방식으로 전개되는데, 일본 만화산업의 해외 출판사들에게 콘텐츠만 공급하는 방식과 차별화 된다. 웹툰은 플랫폼을 통해 각국의 웹툰 시장을 창출함과 동시에 그동안 쌓은 양질의 콘텐츠를 선보임으로서 시장의 주도권을 확보하고 독보적 영향력을 갖게 되었다.

2021년 12월 완결된 웹툰 <나 혼자만 레벨업>은 누적 매출 400억 원<sup>127)</sup>을 기록하였으며, 웹툰 IP의 가치를 끌어올림과 동시에 웹툰의 세계화에 크게 기여했다. 더불어 <스위트홈 /20.12>, <DP/21.08>, <지옥/21.11> 등의 웹툰 원작이 넷플릭스 드라마에서 큰 인기를 얻으면서 세계의 시청자들이 웹툰에 주목하는 계기가 마련됐다. 출판 만화의 강국으로 불리는 프랑스의 다수 출판사에서 한국의 웹툰 단행본 출간 수요가 증가하고 있으며, 불어권 이외에도 독일어, 스페인어 서비스를 시행하고 있는 만큼 해외 시장 확대는 가속화될 것으로 전망할 수 있다.

온라인 만화 제작과 유통 중심의 만화산업 구조 재편은 단순히 매출액의 증가뿐만 아니라 만화 출판업과 만화 도소매업의 성장을 견인하고 있다. 웹툰에 대한 독자의 수요가 온라인 서비스를 넘어 만화 단행본으로 확장된 것으로 볼 수 있다. 반면에, 만화책 임대업은 코로나 19의 장기화로 인해 전년도에 이어서 올해도 지속적인 타격을 받고 있다.

2021년 만화산업의 사업체 수는 4,919개이며 종사자 수는 1만 825명인 것으로 나타났다. 매출액은 2조 1,321억 원이며 부가가치액은 8,000억 원으로 부가가치율은 37.5%이다. 수출액은 8,198만 달러로 나타났으며, 수입액은 758만 달러로 조사됐다.

127) 카카오엔터, 콘텐츠 생태계 지키고 신진 작가 더 챙긴다. 백봉삼 기자 - 2021.10.26. 지디넷 코리아

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)
2017년	7,172	10,397	1,082,228	432,681	40.0	35,262	6,570
2018년	6,628	10,761	1,178,613	427,238	36.2	40,501	6,588
2019년	6,607	11,079	1,337,248	436,443	32.6	46,010	6,578
2020년	6,144	11,230	1,534,444	562,733	36.7	62,715	6,493
2021년 <sup>128)</sup>	4,919	10,825	2,132,149	799,955	37.5	81,980	7,584
전년대비증감률(%)	△19.9	△3.6	39.0	42.2	-	30.7	16.8
연평균증감률(%)	△9.0	1.0	18.5	16.6	-	23.5	3.7

2021년 만화산업의 1인당 평균 매출액은 1억 9,696만 원이며, 업체당 평균 매출액은 4억 3,345만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 만화 출판업은 1인당 평균 매출액이 2억 5,074만 원, 업체당 평균 매출액은 32억 6,395만 원으로 조사됐다. 온라인 만화 제작·유통업은 1인당 평균 매출액이 4억 2,818만 원, 업체당 평균 매출액이 49억 6,900만 원으로, 1인당 평균 매출액과 업체당 평균 매출액 모두 가장 높았다. 만화책 임대업은 1인당 평균 매출액이 2,543만 원, 업체당 평균 매출액이 3,697만 원, 만화 도소매업은 1인당 평균 매출액이 9,188만 원, 업체당 평균 매출액은 1억 1,978만 원으로 나타났다.

표 3-2-2 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

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)	82	777	173,146	2,112	223
	일반 출판사(만화부문)	93	1,501	398,046	4,280	265
	소계	175	2,278	571,192	3,264	251
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	178	1,114	250,261	1,406	225
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	40	1,416	832,981	20,825	588
	소계	218	2,530	1,083,242	4,969	428
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	287	560	15,545	54	28
	서적임대(대여)(만화부문)	491	571	13,218	27	23
	소계	778	1,131	28,763	37	25
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	209	1,037	91,022	436	88
	만화서적 및 잡지류 소매	3,539	3,849	357,929	101	93
	소계	3,748	4,886	448,952	120	92
전체		4,919	10,825	2,132,149	433	197

128) 2021년 기준 조사는 표본추출틀이 변경되어 연도별 비교 시, 결과 해석에 유의하여야 함. 세부내용은 개요를 참고

## 제2절 만화산업 사업체 수 현황

2021년 만화산업 사업체 수는 4,919개로 전년 대비 19.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 13.7% 감소했다. 중분류 업종별로 보면, 만화 도소매업이 3,748개로 전체의 76.2%를 차지했으며, 이는 전년 대비 4.6% 증가, 연평균 0.9% 감소한 수치다. 다음으로 만화책 임대업이 778명으로 전체의 15.8%를 차지하며, 전년 대비 66.2%, 연평균 44.2% 감소했다.

표 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	76	82	1.7	7.9	△1.8
	일반 출판사(만화부문)	99	92	93	1.9	1.1	△3.1
	소계	184	168	175	3.6	4.2	△2.5
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	70	62	178	3.6	187.1	59.5
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	36	31	40	0.8	29.0	5.4
	소계	106	93	218	4.4	134.4	43.4
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	704	671	287	5.8	△57.2	△36.2
	서적임대(대여)(만화부문)	1,796	1,629	491	10.0	△69.9	△47.7
	소계	2,500	2,300	778	15.8	△66.2	△44.2
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	162	159	209	4.2	31.4	13.6
	만화서적 및 잡지류 소매	3,655	3,424	3,539	71.9	3.4	△1.6
	소계	3,817	3,583	3,748	76.2	4.6	△0.9
합계		6,607	6,144	4,919	100.0	△19.9	△13.7

그림 3-2-1 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

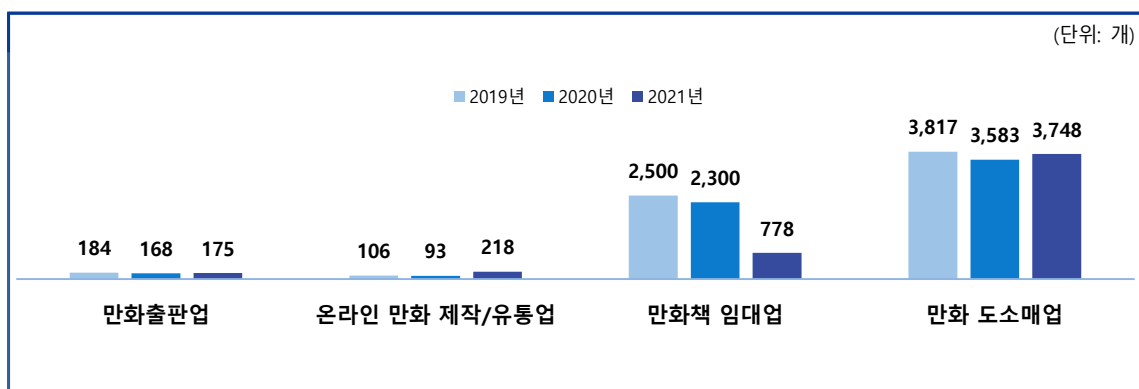


표 3-2-4 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	만화 출판업		온라인 만화 제작·유통업		만화책 임대업	
		만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	일반 출판사 (만화부문)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	서적임대 대여 (만화부문)
7개 시	서울	46	57	76	23	43	94
	부산	3	-	8	1	24	33
	대구	1	-	4	1	10	23
	인천	3	4	5	3	19	29
	광주	2	1	4	-	8	16
	대전	-	-	2	1	19	16
	울산	1	-	-	-	12	6
	세종	-	1	1	-	2	2
	소계	10	6	24	6	94	125
9개 도	경기도	22	27	62	7	70	113
	강원도	-	-	1	2	7	13
	충청북도	1	-	2	-	5	20
	충청남도	-	-	2	1	12	20
	전라북도	1	1	-	-	10	18
	전라남도	1	-	6	-	5	13
	경상북도	1	-	1	1	10	30
	경상남도	-	-	1	-	27	33
	제주도	-	2	3	-	4	12
	소계	26	30	78	11	150	272
합계		82	93	178	40	287	491

지역	업종	만화 도소매업		합계	비중 (%)
		만화서적 및 잡지류 도매	만화서적 및 잡지류 소매		
7개 시	서울	48	777	1,164	23.7
	부산	12	207	288	5.9
	대구	14	166	219	4.5
	인천	4	154	221	4.5
	광주	6	124	161	3.3
	대전	7	152	197	4.0
	울산	6	74	99	2.0
	세종	-	27	33	0.7
	소계	49	904	1,218	24.8
9개 도	경기도	64	749	1,114	22.6
	강원도	2	110	135	2.7
	충청북도	7	120	155	3.2
	충청남도	6	129	170	3.5
	전라북도	4	168	202	4.1
	전라남도	7	116	148	3.0
	경상북도	11	166	220	4.5
	경상남도	9	210	280	5.7
	제주도	2	90	113	2.3
	소계	112	1,858	2,537	51.6
합계		209	3,539	4,919	100.0

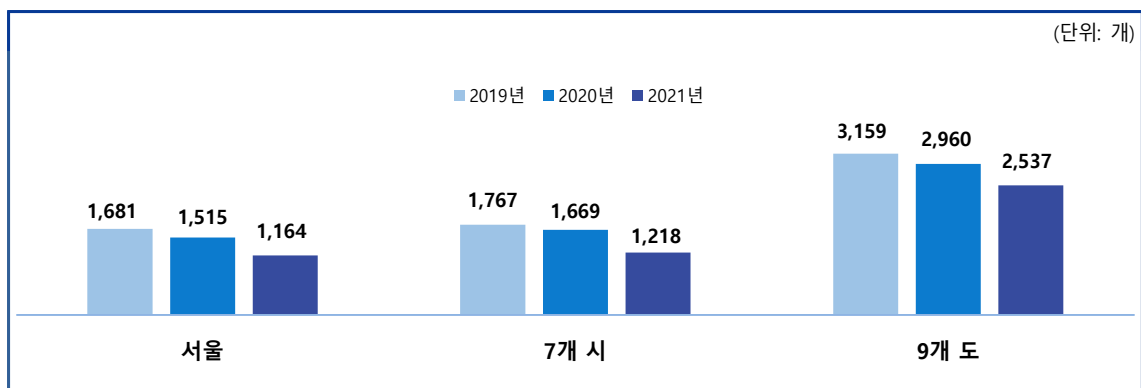
2021년 만화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,164개로 전체의 23.7%를 차지했고, 전년 대비 23.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 16.8% 감소한 수치다. 7개 시의 사업체 수는 1,218개(24.8%)로 나타났으며, 9개 도의 사업체 수는 2,537개(51.6%)로 나타났다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 1,114개로 전체의 22.6%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다.

표 3-2-5 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	1,681	1,515	1,164	23.7	△23.2	△16.8
	부산	477	450	288	5.9	△36.0	△22.3
	대구	326	312	219	4.5	△29.8	△18.0
	인천	312	296	221	4.5	△25.3	△15.8
	광주	250	234	161	3.3	△31.2	△19.8
	대전	246	217	197	4.0	△9.2	△10.5
	울산	142	145	99	2.0	△31.7	△16.5
	세종	14	15	33	0.7	120.0	53.5
	소계	1,767	1,669	1,218	24.8	△27.0	△17.0
9개 도	경기도	1,384	1,295	1,114	22.6	△14.0	△10.3
	강원도	170	151	135	2.7	△10.6	△10.9
	충청북도	207	189	155	3.2	△18.0	△13.5
	충청남도	217	204	170	3.5	△16.7	△11.5
	전라북도	241	230	202	4.1	△12.2	△8.4
	전라남도	207	193	148	3.0	△23.3	△15.4
	경상북도	293	278	220	4.5	△20.9	△13.3
	경상남도	364	340	280	5.7	△17.6	△12.3
	제주도	76	80	113	2.3	41.3	21.9
	소계	3,159	2,960	2,537	51.6	△14.3	△10.4
합계		6,607	6,144	4,919	100.0	△19.9	△13.7

그림 3-2-2 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



## 제3절 만화산업 매출액 현황

2021년 만화산업 매출액은 전년 대비 39.0%의 큰 폭으로 증가하면서 2조 1,321억 원의 매출액을 기록했다.

2020년 처음으로 온라인 만화 제작·유통업의 매출액이 만화 출판업의 매출액을 약 2% 상회했는데, 2021년 조사에서 약 2배 가까이 격차가 나타났다. 온라인 만화 제작·유통업은 1조 832억 원으로 전체 매출액의 50.8%를 차지했다. 국내 만화산업이 온라인 만화 제작·유통업 중심으로 체질 전환된 것으로 볼 수 있다.

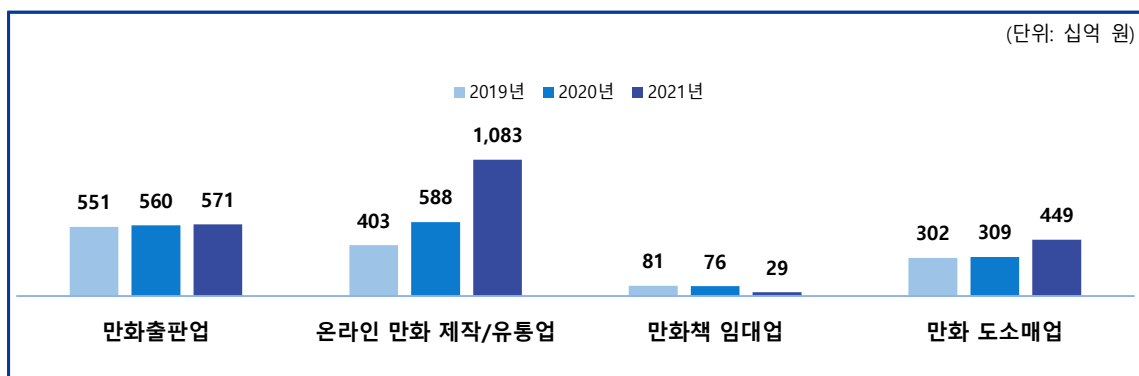
웹툰의 성장은 온라인 만화 제작·유통업 이외에도 만화산업의 순환에 기여했다. 웹툰이 출판으로 연계되면서 만화 출판물에 대한 수요 증가로 이어져, 만화 출판업이 전년 대비 1.9%, 만화 도소매업은 45.1% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-2-6 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	172,237	176,844	173,146	8.1	△2.1	0.3
	일반 출판사(만화부문)	378,439	383,622	398,046	18.7	3.8	2.6
	소계	550,676	560,466	571,192	26.8	1.9	1.8
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	60,117	78,749	250,261	11.7	217.8	104.0
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	343,190	509,499	832,981	39.1	63.5	55.8
	소계	403,307	588,247	1,083,242	50.8	84.1	63.9
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	27,836	26,160	15,545	0.7	△40.6	△25.3
	서적임대(대여)(만화부문)	53,325	50,187	13,218	0.6	△73.7	△50.2
	소계	81,161	76,347	28,763	1.3	△62.3	△40.5
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	65,201	66,482	91,022	4.3	36.9	18.2
	만화서적 및 잡지류 소매	236,903	242,903	357,929	16.8	47.4	22.9
	소계	302,104	309,385	448,952	21.1	45.1	21.9
합계		1,337,248	1,534,444	2,132,149	100.0	39.0	26.3

그림 3-2-3 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 만화산업의 지역별 연도별 매출액 현황을 보면, 경기도 9,274억 원(43.5%), 서울이 9,241억 원(43.3%), 대구 308억 원(1.4%), 인천 288억 원(1.4%) 순으로 나타났다. 7개 시의 매출액은 1,373억 원으로 전체 매출액의 6.4% 수준이며, 9개 도의 매출액은 1조 707억 원으로 전체의 50.2%를 차지했다. 서울, 경기, 인천을 합친 수도권 전체는 1조 8,802억 원으로 88.2%를 점하고 있다.

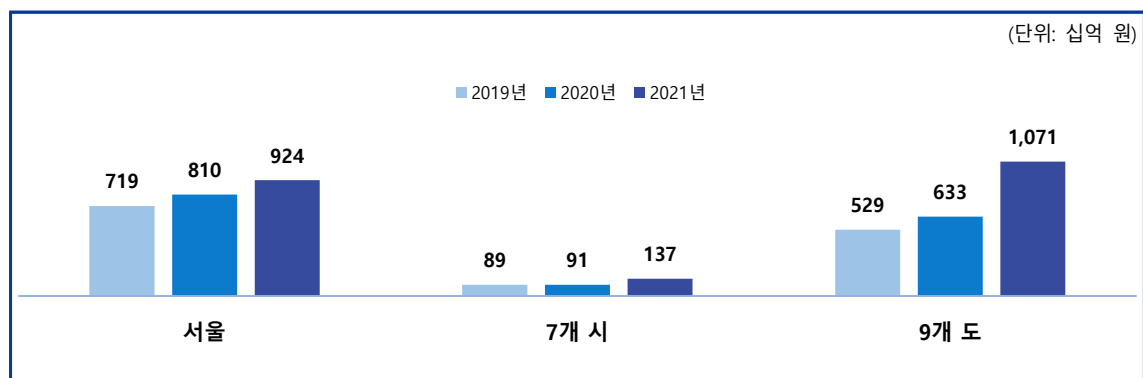
지역별 매출액 증감률을 살펴보면, 강원도를 제외한 전 지역에서 매출액이 증가하였으며, 서울은 전년 대비 14.1% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 13.4% 증가하였다. 7개 시의 매출액은 전년 대비 50.7%, 연평균 24.3% 증가했다. 9개 도의 매출액은 전년 대비 69.0% 증가, 연평균 42.2% 증가했다. 부산 등 비수도권에 지방정부와 협력한 웹툰 창작·제작 스튜디오가 도입된 영향이 일부 반영된 것으로 볼 수 있다.

표 3-2-7 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	718,905	809,879	924,064	43.3	14.1	13.4
	부산	12,273	13,192	25,465	1.2	93.0	44.0
	대구	16,812	16,808	30,773	1.4	83.1	35.3
	인천	19,594	20,411	28,787	1.4	41.0	21.2
	광주	24,652	24,152	25,899	1.2	7.2	2.5
	대전	11,621	11,839	14,698	0.7	24.2	12.5
	울산	3,598	4,076	7,408	0.3	81.7	43.5
	세종	324	664	4,311	0.2	549.5	264.6
	소계	88,874	91,142	137,341	6.4	50.7	24.3
9개 도	경기도	456,441	557,756	927,393	43.5	66.3	42.5
	강원도	18,467	18,499	18,243	0.9	△1.4	△0.6
	충청북도	2,623	2,996	17,243	0.8	475.5	156.4
	충청남도	1,693	3,394	16,854	0.8	396.6	215.5
	전라북도	11,474	12,343	18,551	0.9	50.3	27.2
	전라남도	1,557	1,982	13,647	0.6	588.7	196.0
	경상북도	23,093	21,497	22,883	1.1	6.4	△0.5
	경상남도	7,712	8,241	15,618	0.7	89.5	42.3
	제주도	6,409	6,716	20,312	1.0	202.4	78.0
	소계	529,469	633,423	1,070,743	50.2	69.0	42.2
합계		1,337,248	1,534,444	2,132,149	100.0	39.0	26.3

그림 3-2-4 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황





## 제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황

2021년 만화산업의 부가가치액은 8,000억 원으로 전년 대비 42.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 35.4% 증가했다. 부가가치율은 37.5%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 4,936억 원(61.7%)으로 가장 높은 비중을 차지했고 전년 대비 37.2%, 연평균 34.4% 증가했다. 임차료는 1,062억 원(13.3%)으로 전년 대비 49.7%, 연평균 42.3% 증가했다. 경상이익은 914억 원(11.4%)으로 전년 대비 40.3%, 연평균 30.9% 증가했다. 감가상각비는 513억 원(6.4%)으로 전년 대비 43.7%, 연평균 21.2% 증가했다. 조세공과는 443억 원(5.5%), 순금융비용은 132억 원(1.7%)으로 나타났다.

표 3-2-8 만화산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

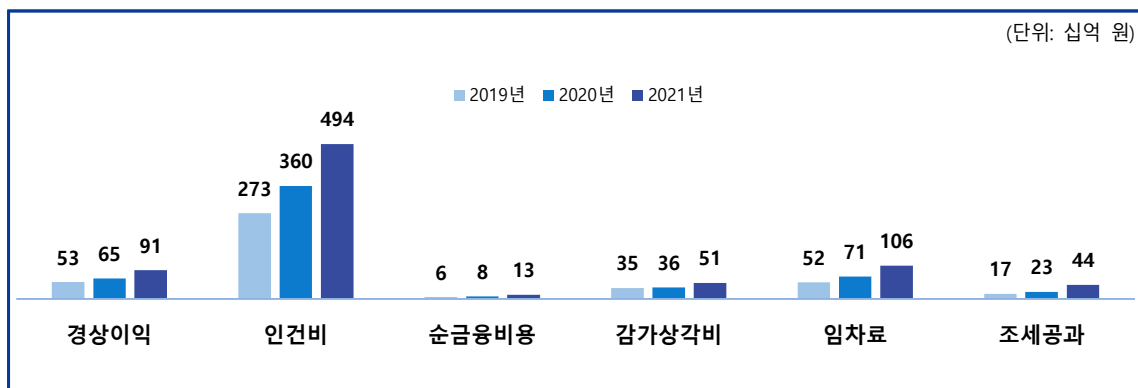
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	2,132,149	799,955	37.5	91,401	493,592	13,200	51,279	106,230	44,253
부가가치액 대비 비중(%)				11.4	61.7	1.7	6.4	13.3	5.5
매출액 대비 비중(%)				4.3	23.1	0.6	2.4	5.0	2.1

표 3-2-9 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		53,368	273,153	5,793	34,894	52,447	16,788	436,443
2020년		65,127	359,891	8,408	35,684	70,978	22,644	562,733
2021년		91,401	493,592	13,200	51,279	106,230	44,253	799,955
전년대비증감률(%)		40.3	37.2	57.0	43.7	49.7	95.4	42.2
연평균증감률(%)		30.9	34.4	50.9	21.2	42.3	62.4	35.4

그림 3-2-5 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 만화산업 수출입액 현황

2021년 만화산업 수출액은 전년 대비 30.7%, 연평균 33.5% 큰 폭 증가했다.

만화산업의 지역별 수출액은 국내 대형 웹툰 플랫폼의 글로벌 서비스 전략과 궤를 같이 하고 있다. 대표적인 국내 웹툰 플랫폼인 네이버와 카카오는 일본과 북미, 중화권 시장을 중심으로 성장하고 있으며, 동남아와 유럽까지 시장을 확대해 나가고 있다.

동남아 지역에서는 2020년대 이전까지는 웹툰 이용자를 늘리고 웹툰 플랫폼 트래픽을 확보하는 전략이 사용되었다. 최근에는 완결작품보기와 미리보기 등의 비즈니스 모델이 수익적으로 성과를 내면서 인도네시아, 태국, 대만 등의 웹툰 이용자 수의 증가를 견인하고 있다. 또한, 카카오는 2021년 6월 태국, 대만 시장에 론칭하면서 네이버 웹툰과 시장 주도권을 두고 치열한 경쟁 양상을 보이고 있다. 만화 소비 대국으로 불리는 프랑스에서 델쿠르(Delcourt) 출판사의 웹툰 출판단행본 <나 혼자만 레벨업>, <노블레스>, <김비서가 왜 그럴까> 등이 성공하면서 유럽지역에서 웹툰 단행본 시리즈가 각광을 받았다.

2021년 만화산업의 수입액은 758만 달러로 전년 대비 16.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 7.4% 증가했다.

표 3-2-10 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	46,010	62,715	81,980	30.7	33.5
수입액	6,578	6,493	7,584	16.8	7.4
수출입 차액	39,432	56,222	74,396	-	-

만화산업의 지역별 수출액 현황을 보면 일본에 2,278만 달러(27.8%), 중화권에 1,538만 달러(18.8%), 동남아에 1,514만 달러(18.5%), 유럽에 1,496만 달러(18.2%), 북미에 1,178만 달러(14.4%)를 수출한 것으로 조사됐다. 수출액이 가장 크게 증가한 지역은 중화권으로 전년 대비 78.5% 연평균 76.8% 증가했다. 다음으로 일본은 전년 대비 43.1%, 북미는 전년 대비 42.2% 주목할 만한 상승률을 보였다.

만화산업의 지역별 수입액 현황을 보면, 일본이 524만 달러(69.1%), 중화권이 131만 달러(17.2%), 북미가 48만 달러(6.4%) 순으로 조사됐다. 중화권 수입액은 전년 대비 608.4%의 큰 성장폭을 보이고 있다. 웹툰 시장의 성장으로 신작의 수요가 빠르게 증가한 것이 중국 웹툰 수입 증가에 영향을 준 것으로 볼 수 있다.

표 3-2-11 만화산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

연도 지역	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>129)</sup>	4,920	8,616	15,381	18.8	78.5	76.8
일본	12,295	15,915	22,776	27.8	43.1	36.1
동남아	9,431	13,785	15,139	18.5	9.8	26.7
북미	6,001	8,283	11,778	14.4	42.2	40.1
유럽	12,496	15,207	14,959	18.2	△1.6	9.4
기타	867	908	1,947	2.4	114.3	49.8
합계	46,010	62,715	81,980	100.0	30.7	33.5

그림 3-2-6 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

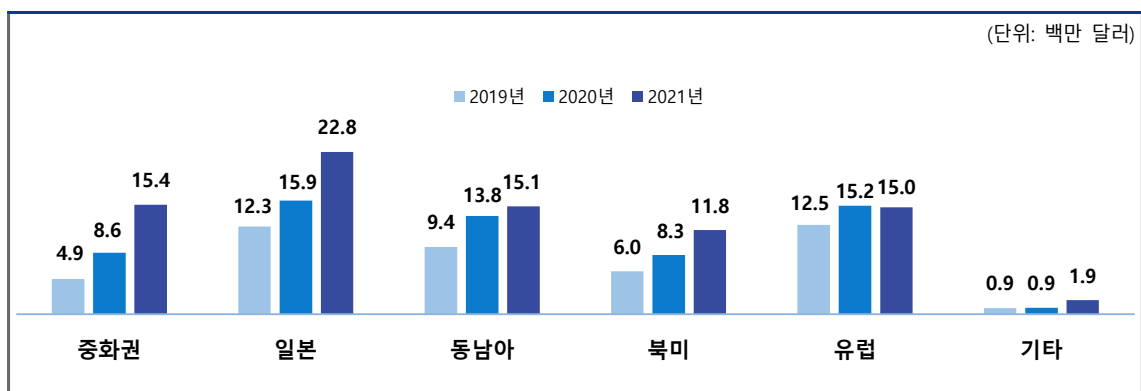


표 3-2-12 만화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

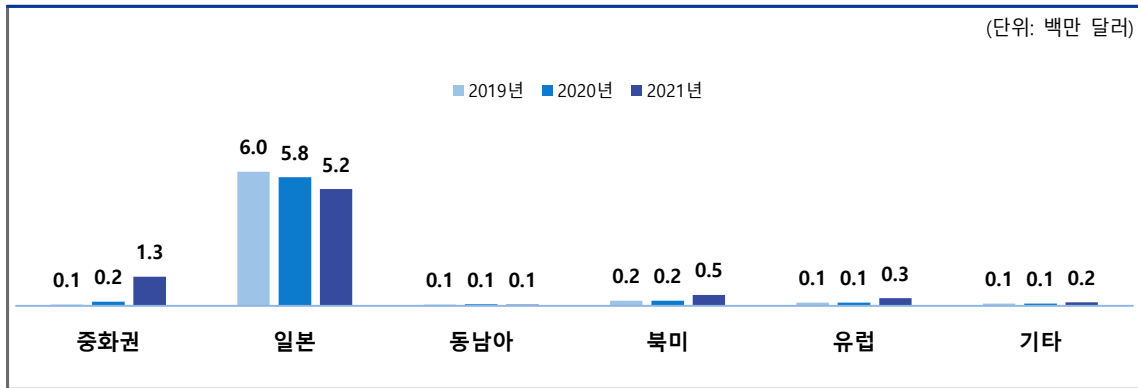
(단위 : 천 달러)

연도 지역	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>130)</sup>	58	184	1,307	17.2	608.4	375.4
일본	6,014	5,779	5,238	69.1	△9.4	△6.7
동남아	58	66	60	0.8	△8.8	1.4
북미	224	235	485	6.4	106.5	47.1
유럽	133	134	340	4.5	153.7	59.8
기타	91	95	155	2.0	62.7	30.4
합계	6,578	6,493	7,584	100.0	16.8	7.4

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

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

그림 3-2-7 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



2021년 만화산업의 해외 수출방법을 보면 국내 에이전트 활용 응답이 35.3%, 해외 유통사 접촉이 28.3%로 높게 나타났다.

해외 진출형태를 보면, 완제품 수출이 61.8%로 전년 대비 8.9%p 증가한 수치다.

표 3-2-13 만화산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	50.8	14.1	7.8	△6.3
	해외 유통사 접촉	2.4	33.3	28.3	△5.1
	온라인 해외 판매	-	0.0	4.8	4.8
	해외 법인 활용	-	0.8	5.9	5.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	41.0	37.5	35.3	△2.1
	해외 에이전트 활용	5.9	14.4	17.9	3.6
	기타	-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

표 3-2-14 만화산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		52.8	53.0	61.8	8.9
라이선스		29.5	30.6	24.4	△6.2
OEM 수출		17.8	14.1	7.6	△6.5
기술 서비스		-	2.4	6.2	2.4
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 만화산업 종사자 현황

2021년 만화산업의 종사자 수는 총 1만 825명으로 전년 대비 3.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.2% 감소했다. 중분류별로는 만화 출판업 종사자는 전년 대비 16.1% 감소한 반면, 온라인 만화 제작·유통업 종사자는 전년 대비 112.7%, 연평균 52.6% 증가했다. 코로나 상황의 부스트 효과를 얻은 웹툰 산업의 성장과 함께 웹툰 플랫폼의 채용인력 증원과 스튜디오 체계의 보편화의 영향으로 볼 수 있다.

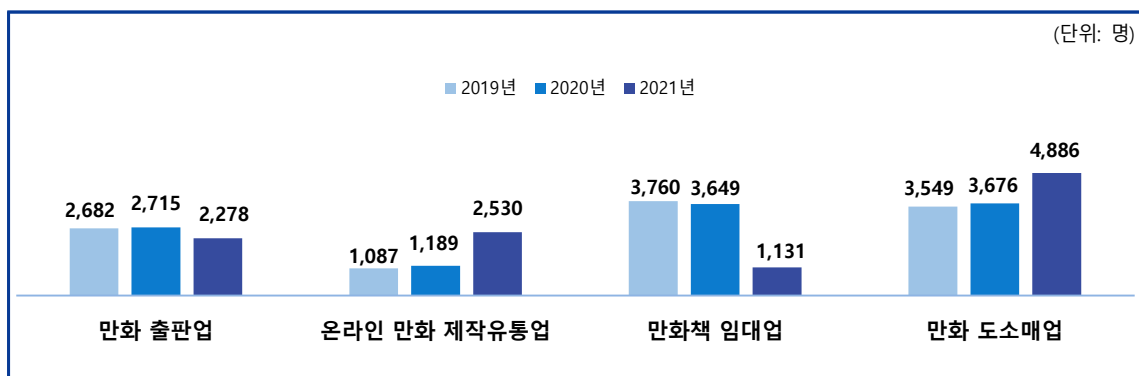
코로나 상황이 지속되면서 만화책 임대업 비중은 매년 감소세를 보이며 전년 대비 69.0% 연평균 45.2% 감소하였다. 비대면화가 유지됨에 따라 만화방, 만화카페, 만화서적 임대분야가 가장 큰 타격을 받은 것으로 볼 수 있다. 만화 도소매업의 비중은 전년 대비 32.9%, 연평균 17.3%로 증가했다.

표 3-2-15 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	809	826	777	7.2	△5.9	△2.0
	일반 출판사(만화부문)	1,873	1,890	1,501	13.9	△20.6	△10.5
	소계	2,682	2,715	2,278	21.0	△16.1	△7.8
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	348	380	1,114	10.3	192.9	79.0
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	739	809	1,416	13.1	75.0	38.4
	소계	1,087	1,189	2,530	23.4	112.7	52.6
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	1006	949	560	5.2	△41.0	△25.4
	서적임대(대여)(만화부문)	2,754	2,700	571	5.3	△78.8	△54.5
	소계	3,760	3,649	1,131	10.4	△69.0	△45.2
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	814	841	1,037	9.6	23.2	12.9
	만화서적 및 잡지류 소매	2,735	2,834	3,849	35.6	35.8	18.6
	소계	3,549	3,676	4,886	45.1	32.9	17.3
합계		11,079	11,230	10,825	100.0	△3.6	△1.2

그림 3-2-8 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황



만화산업 지역별 연도별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수가 4,328명으로 전체의 40.0%를 차지했다. 이는 전년 대비 7.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.9% 감소한 수치다. 7개 시의 종사자 수는 1,623명으로 전체 종사자 수의 15.0%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4,874명으로 45.0%를 차지했다.

지역별 종사자 증감률을 살펴보면 충북, 충남, 전남, 제주도의 종사자 수 증가가 뚜렷하다. 웹툰 산업이 발전하면서 웹툰 제작 및 유통 인프라의 수요가 전국적으로 증가하였고, 비수도권 지역에 스튜디오 제작시스템이 도입되면서 일부 지역에서 종사자 수가 증가한 것으로 보인다.

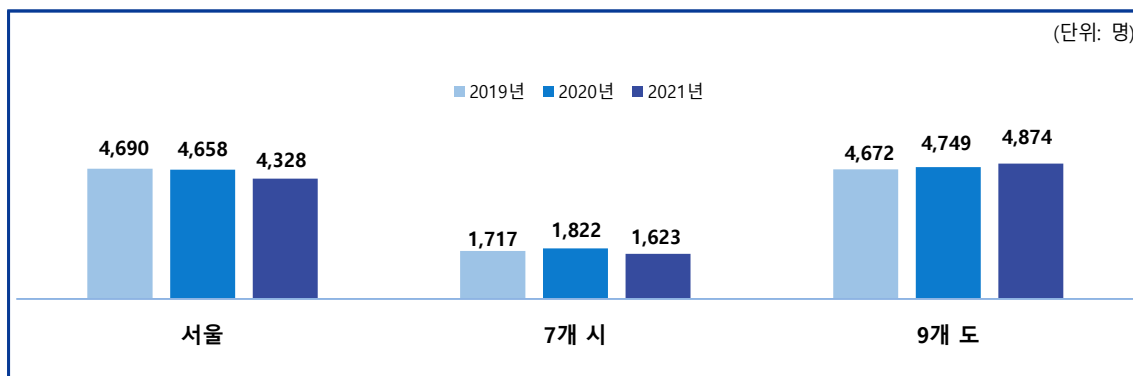
표 3-2-16 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	서울	4,690	4,658	4,328	40.0	△7.1	△3.9
	부산	269	331	331	3.1	0.2	11.0
	대구	270	267	324	3.0	21.4	9.6
	인천	464	472	334	3.1	△29.2	△15.2
	광주	342	339	234	2.2	△31.1	△17.4
	대전	244	252	213	2.0	△15.3	△6.4
	울산	95	102	123	1.1	21.2	14.0
	세종	33	60	63	0.6	4.9	38.6
	소계	1,717	1,822	1,623	15.0	△10.9	△2.8
9개 도	경기도	2,872	2,827	2,933	27.1	3.8	1.1
	강원도	284	276	172	1.6	△37.8	△22.3
	충청북도	134	174	268	2.5	54.5	41.5
	충청남도	122	147	209	1.9	42.4	31.1
	전라북도	192	216	242	2.2	12.0	12.2
	전라남도	152	188	253	2.3	34.2	29.0
	경상북도	432	417	244	2.3	△41.5	△24.8
	경상남도	420	439	350	3.2	△20.3	△8.8
	제주도	63	65	203	1.9	211.4	79.4
	소계	4,672	4,749	4,874	45.0	2.6	2.1
합계		11,079	11,230	10,825	100.0	△3.6	△1.2

그림 3-2-9 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



2021년 만화산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 9,898명으로 전체 종사자의 91.4%로 나타났고, 비정규직은 911명으로 8.4%, 파견직은 16명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 5,253명(48.5%), 여자 종사자 수는 5,572명(51.5%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 만화 출판업은 정규직 종사자 수가 2,003명(87.9%), 비정규직 263명(11.5%), 파견직 11명(0.5%), 온라인 만화 제작·유통업은 정규직 2,252명(89.0%), 비정규직 277명(11.0%), 파견직 1명(0.0%)으로 나타났다. 만화책 임대업은 정규직 1,000명(88.4%), 비정규직 131명(11.6%), 만화 도소매업의 경우 정규직은 4,643명(95.0%), 비정규직 240명(4.9%), 파견직 3명(0.1%)으로 조사됐다. 만화산업 비정규직 비중은 만화출판업의 만화 출판사(17.8%)와 만화책 임대업의 만화 임대(17.6%)가 높게 나타났다.

표 3-2-17 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	630	138	9	777
	일반 출판사(만화부문)	1,373	125	2	1,501
	소계	2,003	263	11	2,278
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	991	123	0	1,114
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	1,261	155	1	1,416
	소계	2,252	277	1	2,530
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	461	99	-	560
	서적임대(대여)(만화부문)	539	33	-	571
	소계	1,000	131	-	1,131
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	936	100	0	1,037
	만화서적 및 잡지류 소매	3,707	139	3	3,849
	소계	4,643	240	3	4,886
합계		9,898	911	16	10,825
비중(%)		91.4	8.4	0.1	100.0

표 3-2-18 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종		성	남자	여자	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)		419	358	777
	일반 출판사(만화부문)		758	743	1,501
	소계		1,177	1,101	2,278
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)		619	495	1,114
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스		790	626	1,416
	소계		1,409	1,121	2,530
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)		252	307	560
	서적임대(대여)(만화부문)		282	290	571
	소계		534	597	1,131
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매		518	519	1,037
	만화서적 및 잡지류 소매		1,615	2,234	3,849
	소계		2,133	2,753	4,886
합계			5,253	5,572	10,825
비중(%)			48.5	51.5	100.0

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 1.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.4% 증가했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 5.8%, 연평균 1.6% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 9.5%, 연평균 15.3%, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 18.4%, 연평균 22.2%로 크게 감소했다. 비정규직의 비중이 감소하고 있는데, 이는 웹툰 제작 물량 증가와 제작인력의 확충으로 인해 고용 안정성이 증가한 것으로 볼 수 있다.

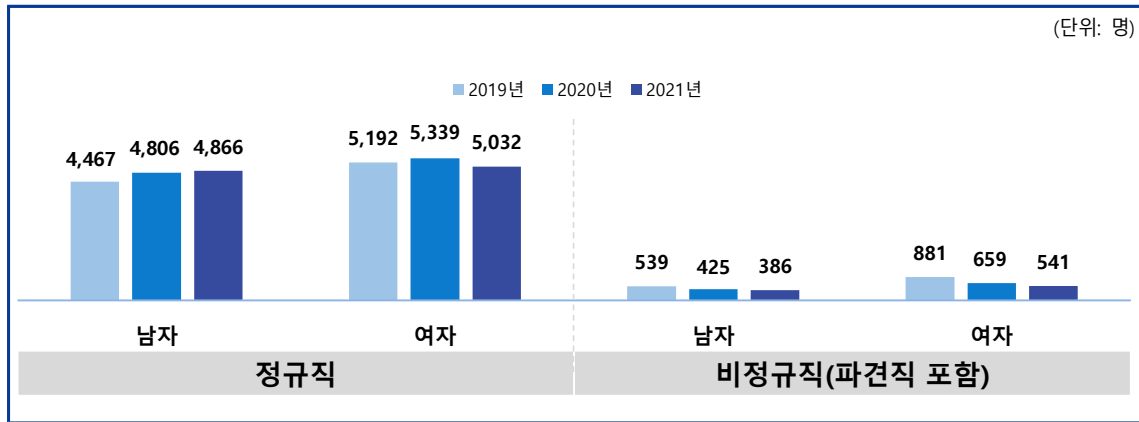
표 3-2-19 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2019년	4,467	40.3	5,192	46.9	531	4.8	874	7.9	8	0.1	7	0.1	11,079
2020년	4,806	42.8	5,339	47.5	421	3.8	649	5.8	4	0.0	10	0.1	11,230
2021년	4,866	45.0	5,032	46.5	381	3.5	530	4.9	5	0.0	11	0.1	10,825
전년대비증감률(%)	1.3	-	△5.8	-	△9.5	-	△18.4	-	37.0	-	5.2	-	△3.6
연평균증감률(%)	4.4	-	△1.6	-	△15.3	-	△22.2	-	△18.9	-	23.0	-	△1.2



그림 3-2-10 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 만화산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통) 직무 종사자 수가 5,110명으로 47.2%를 차지해 전체 종사자의 절반에 가까운 비중을 보였다. 뒤를 이어 관리직 종사자 수는 2,394명(22.1%), 제작직 1,475명(13.6%), 마케팅/홍보직 905명(8.4%) 순으로 나타났다.

웹툰의 글로벌화로 인해 해외시장 개척과 연관된 마케팅/홍보가 전년 대비 31.8%, 연평균 32.0% 큰 폭 증가했다.

표 3-2-20 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

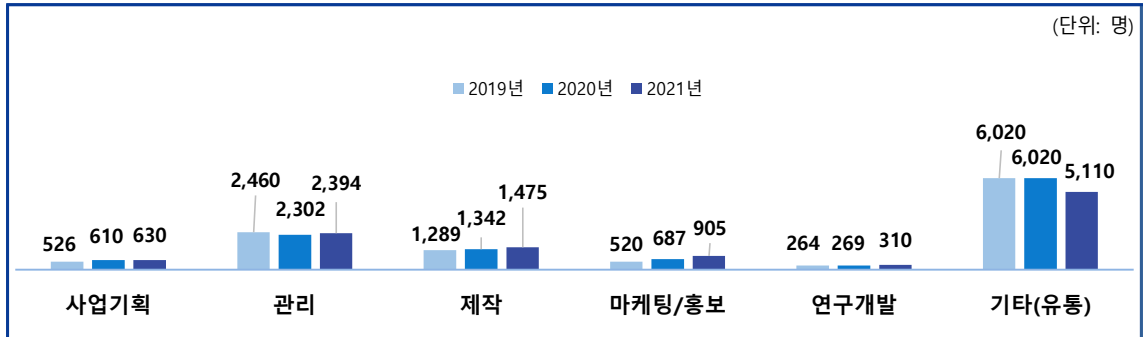
업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	100	391	116	78	48	43	777
	일반 출판사(만화부문)	185	423	413	145	113	222	1,501
	소계	285	815	529	222	161	266	2,278
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	77	337	473	45	40	142	1,114
	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 서비스	166	591	288	214	86	71	1,416
	소계	244	928	761	259	126	213	2,530
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	3	79	-	52	-	426	560
	서적임대(대여)(만화부문)	12	49	3	14	1	492	571
	소계	15	127	3	67	1	918	1,131
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	52	191	67	171	16	540	1,037
	만화서적 및 잡지류 소매	35	333	115	187	7	3,173	3,849
	소계	87	524	182	358	23	3,713	4,886
합계		630	2,394	1,475	905	310	5,110	10,825
비중(%)		5.8	22.1	13.6	8.4	2.9	47.2	100.0

표 3-2-21 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년	526	2,460	1,289	520	264	6,020	11,079
2020년	610	2,302	1,342	687	269	6,020	11,230
2021년	630	2,394	1,475	905	310	5,110	10,825
전년대비증감률(%)	3.3	4.0	9.9	31.8	15.6	△15.1	△3.6
연평균증감률(%)	9.4	△1.3	7.0	32.0	8.4	△7.9	△1.2

그림 3-2-11 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 만화산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6,216명으로 전체 종사자의 57.4%를 차지해 만화산업 종사자의 절반 이상이 대학교를 졸업한 것으로 나타났다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 2,414명으로 22.3%를 차지했으며, 전문대학 졸업은 1,925명으로 17.8%, 대학원 졸업 이상은 270명으로 2.5%를 차지했다. 특히, 전문대학 졸업 종사자의 수는 전년 대비 13.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.0% 증가했다. 이는 웹툰 산업 발전과 함께 웹툰 학과 졸업생들에 대한 일자리 수요가 증가하였고, 전문대의 웹툰 관련 학과 정원 증원 및 웹툰 학과 신설로 인한 영향으로 보인다.

표 3-2-22 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

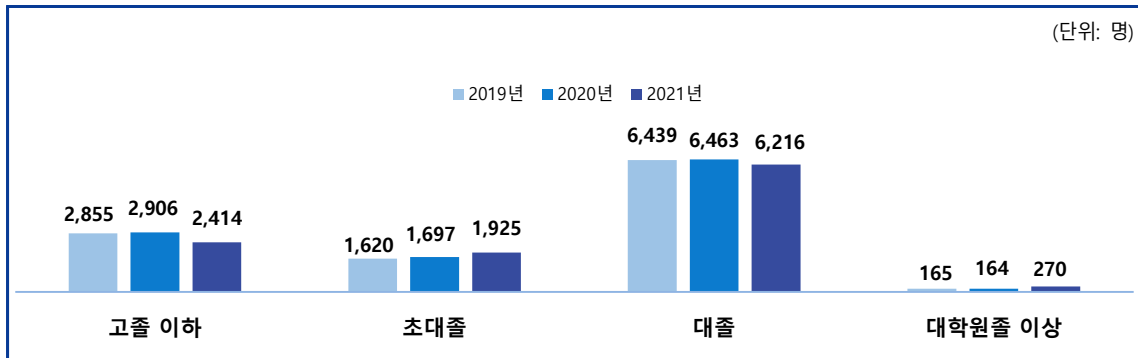
업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	114	158	469	37	777
	일반 출판사(만화부문)	165	227	1,005	104	1,501
	소계	279	384	1,473	141	2,278
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	111	181	777	44	1,114
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	156	289	935	36	1,416
	소계	268	469	1,712	81	2,530
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	244	42	274	-	560
	서적임대(대여)(만화부문)	298	113	154	7	571
	소계	542	155	427	7	1,131
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	300	193	512	31	1,037
	만화서적 및 잡지류 소매	1,026	723	2,091	10	3,849
	소계	1,326	916	2,603	42	4,886
합계		2,414	1,925	6,216	270	10,825
비중(%)		22.3	17.8	57.4	2.5	100.0

표 3-2-23 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년	2,855	1,620	6,439	165	11,079
2020년	2,906	1,697	6,463	164	11,230
2021년	2,414	1,925	6,216	270	10,825
전년대비증감률(%)	△16.9	13.4	△3.8	64.8	△3.6
연평균증감률(%)	△8.0	9.0	△1.7	28.0	△1.2

그림 3-2-12 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 만화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 3,230명으로 전체의 29.8%를 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2,615명으로 24.2%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하가 1,979명으로 18.3%, 40세 이상 49세 이하는 1,689명으로 15.6%, 50세 이상은 1,313명으로 12.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

표 3-2-24 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
업종							
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	194	161	197	168	57	777
	일반 출판사(만화부문)	305	337	371	305	183	1,501
	소계	499	498	568	473	240	2,278
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	244	279	237	252	101	1,114
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	429	252	344	292	99	1,416
	소계	673	531	582	544	200	2,530
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	183	137	100	100	39	560
	서적임대(대여)(만화부문)	177	137	110	61	85	571
	소계	360	274	210	162	125	1,131
만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	203	232	269	219	113	1,037
	만화서적 및 잡지류 소매	1,495	1,079	351	291	634	3,849
	소계	1,698	1,311	619	510	748	4,886
합계		3,230	2,615	1,979	1,689	1,313	10,825
비중(%)		29.8	24.2	18.3	15.6	12.1	100.0

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 11.3% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 6.9% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 0.8%, 연평균 2.6% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 8.4%, 연평균 6.9% 증가했다. 40세 이상 49세 이하는 전년 대비 2.9%, 연평균 3.4% 증가했다. 50세 이상은 전년 대비 14.0%, 연평균 8.1% 감소한 것으로 나타났다.

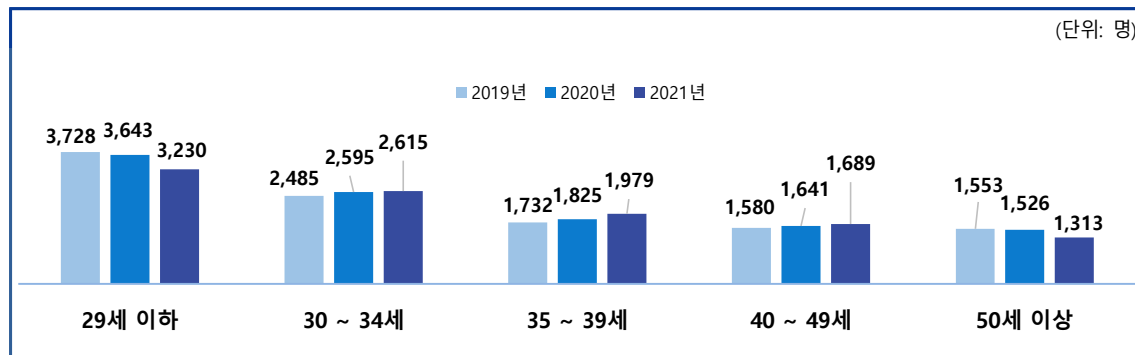
표 3-2-25 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	3,728	2,485	1,732	1,580	1,553	11,079
2020년	3,643	2,595	1,825	1,641	1,526	11,230
2021년	3,230	2,615	1,979	1,689	1,313	10,825
전년대비증감률(%)	△11.3	0.8	8.4	2.9	△14.0	△3.6
연평균증감률(%)	△6.9	2.6	6.9	3.4	△8.1	△1.2

그림 3-2-13 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



## 03 음악산업

### 제1절 음악산업 총괄

2020년 초 전 세계를 휩쓴 코로나19의 여파는 2021년에도 지속되었으며, 짧게는 한두 달, 길게는 1년까지도 사전 기획과 준비가 필요한 대중음악 앨범 발매 및 각종 공연, 투어, 행사 상황을 어렵게 만들었다. 앨범 활동에 필수로 수반되는 쇼케이스 및 공연 같은 프로모션이 어려워 앨범 발매 자체를 무기한 연기하거나, 수개월 동안 공을 들인 공연이 불과 개최 며칠 전 갑작스레 취소되는 경우가 비일비재하게 일어났다. 이로 인해 대중음악계를 둘러싼 생산과 소비 모두 위축된 분위기가 지속되었다. 2021년 하반기에 들어서면서 코로나 시대에 발맞춘 공연 관람 문화가 어느 정도 자리를 잡았으나, 타 장르와는 다른 기준으로 이루어지는 대중음악공연 관련 규제에 대한 불만의 목소리도 지속적으로 이슈화 되었다.

이런 전방위적 어려움에도 불구하고, 2021년 대중음악계는 빠르게 위기를 극복해 나갔다. 전체 매출액 기준, 2010년대 중반 이후 가파르게 오르던 성장세는 한풀 꺾였었지만 2021년 크게 성장하며 놀라운 회복탄력성을 보였다. 2020년 마이너스 성장한 매출액은 2021년에는 전년 대비 54.5% 증가한 9조 3,717억 원을 기록했다. 반등의 가장 큰 동력은 '온라인'으로, 온라인은 두 가지 큰 축으로 한국 대중음악계의 성장을 이끌었다.

가장 대표적인 건 '온택트' 또는 '랜선 콘서트'라는 이름으로 불린 비대면 온라인 공연이었다. 온라인 공연 시장은 대면 공연을 대체할 수는 없다는 업계 관계자들의 지적에도 불구하고 1년 사이 급격하게 성장했다. 2021년 하반기부터 대면 공연이 조금씩 늘어나기 시작하긴 했지만, 온라인 공연은 사라지지 않았다. 특히 국제적 팬층을 보유한 케이팝 아티스트의 경우, 대부분 대면 공연의 보조적 수단으로 온라인 채널을 동시에 활용하며 하나의 공연으로 두 가지 형태의 수익을 창출했다.

온라인에 강하고 환경 변화에 적응이 빠른 한국 대중음악계, 특히 케이팝 시장은 그 고유한 특성을 기반으로 코로나19 위기 상황을 빠르고 창의적으로 극복했다. 대표적인 예로는 SM엔터테인먼트의 팬 커뮤니티 애플리케이션 '리슨', 하이브의 '위버스', NC소프트의 '유니버스' 등의 팬 플랫폼을 들 수 있다. 이러한 팬 플랫폼 시장은 팬데믹 기간 동안 케이팝 팬덤의 크기를 꾸준히 확장시키는데 크게 활약하며, '팬'과 '인더스트리'를 더한 '팬더스트리'라는 말까지 유행시키며 전 세계 팬들을 하나로 모았다. 팬 플랫폼의 활성화는 팬덤 크기를 가늠할 수 있는 대표적인 지표인 음반 판매량 또한 폭발적으로 성장시켰다.

제1장 출판산업

제2장 문화산업

제3장 음악산업

제4장 영화산업

제5장 게임산업

제6장 애니메이션산업

제7장 방송산업

제8장 광고산업

제9장 캐릭터산업

제10장 지식정보산업

제11장 콘텐츠출판산업

탄탄한 팬층을 보유한 가수들은 다양한 자체 제작 콘텐츠와 꾸준한 온라인 콘서트 개최로 팬들과의 거리를 좁혔고, 이는 음반 판매량의 증가로 이어졌다. 실제로 2021년 국내 총 음반 판매량은 6천만 장에 가까운 유례없이 높은 수치를 기록했다. 5년 전인 2016년 판매량 1,080만 장의 5배, 2019년에 기록한 2,509만 장과 비교해 봐도 2배에 가까운 규모이다.

코로나19로 인해 가장 직접적이고 큰 피해를 본 수출액은 전년 대비 14.1% 증가하며, 코로나 19 이전의 수치를 회복했다. 여전히 일본이 큰 비중을 차지하고 있지만 북미를 비롯한 그 외 국가에서도 주목할 만한 성장세를 보이고 있다.

2021년 음악산업의 사업체 수는 3만 4,001개이며, 종사자 수는 5만 9,583명인 것으로 나타났다. 매출액은 9조 3,717억 원이며, 부가가치액은 3조 1,411억 원, 부가가치율은 33.5%로 나타났다. 수출액은 7억 7,527만 달러로 나타났으며, 수입액은 1,403만 달러로 조사됐다.

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)
2017년	36,066	77,005	5,804,307	2,043,488	35.2	512,580	13,831
2018년	35,670	76,954	6,097,913	2,102,219	34.5	564,236	13,878
2019년	34,145	77,149	6,811,818	2,173,092	31.9	756,198	13,766
2020년	33,138	65,464	6,064,748	1,982,931	32.7	679,633	12,146
2021년	34,001	59,583	9,371,728	3,141,082	33.5	775,274	14,031
전년대비증감률(%)	2.6	△9.0	54.5	58.4	-	14.1	15.5
연평균증감률(%)	△1.5	△6.2	12.7	11.3	-	10.9	0.4

2021년 음악산업의 1인당 평균 매출액은 1억 5,729억 원이며, 업체당 평균 매출액은 2억 7,563만 원으로 나타났다. 중분류별로 1인당 평균 매출액을 살펴본 결과, 음반 도소매업이 6억 7,496만 원으로 가장 높았으며, 음반 복제 및 배급업이 6억 3,692만 원으로 그 뒤를 이었다. 중분류별로 업체당 평균 매출액을 살펴본 결과, 온라인 음악 유통업이 78억 8,583만 원으로 가장 높은 매출액을 기록했고, 다음으로 음반 복제 및 배급업 69억 7,404만 원, 음악 제작업 24억 3,618만 원 등으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 4,039만 원으로 업체당 평균 매출액이 가장 적었다.

표 3-3-2 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균 매출액 (백만 원)	1인당 평균 매출액 (백만 원)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	905	5,971	3,374,314	3,729	565
	음반(음원) 녹음시설 운영업	548	1,353	165,453	302	122
	소계	1,453	7,324	3,539,767	2,436	483
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	214	597	158,890	742	266
	기타 오디오물 제작업	24	89	5,394	225	61
	소계	238	686	164,284	690	239
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	82	471	257,237	3,137	546
	음반 배급업	22	668	468,063	21,276	701
	소계	104	1,139	725,300	6,974	637
음반 도소매업	음반 도매업	118	329	324,143	2,747	987
	음반 소매업	396	836	462,133	1,167	553
	소계	514	1,165	786,276	1,530	675
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	145	2,656	1,550,473	10,693	584
	음원대리 중개업	30	205	125,021	4,167	609
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	68	673	240,762	3,541	358
	소계	243	3,533	1,916,257	7,886	542
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	735	4,614	825,419	1,123	179
	기타 음악공연 서비스업	181	497	181,103	1,001	364
	소계	916	5,112	1,006,522	1,099	197
중합계		3,468	18,959	8,138,406	2,347	429
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	30,533	40,624	1,233,323	40	30
전체		34,001	59,583	9,371,728	276	157

## 제2절 음악산업 사업체 수 현황

2021년 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황을 보면, 전체 사업체 수는 3만 4,001개로 전년 대비 2.6% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.2% 감소했다. 중분류별로 살펴보면, 음악 제작업은 전년 대비 38.0%, 연평균 14.7% 증가, 음악 및 오디오물 출판업의 사업체 수는 전년 대비 145.4%, 연평균 79.3% 증가, 음반 도소매업은 전년 대비 24.2%, 연평균 21.9% 증가했다. 노래연습장 운영업은 전년 대비 0.4% 증가, 연평균 1.5% 감소했다.

표 3-3-3 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	957	871	905	2.7	3.9	△2.8
	음반(음원) 녹음시설 운영업	148	182	548	1.6	201.1	92.4
	소계	1,105	1,053	1,453	4.3	38.0	14.7
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	61	85	214	0.6	151.8	87.3
	기타 오디오물 제작업	13	12	24	0.1	100.0	35.9
	소계	74	97	238	0.7	145.4	79.3
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	70	74	82	0.2	10.8	8.2
	음반 배급업	25	18	22	0.1	22.2	△6.2
	소계	95	92	104	0.3	13.0	4.6
음반 도소매업	음반 도매업	96	110	118	0.3	7.3	10.9
	음반 소매업	250	304	396	1.2	30.3	25.9
	소계	346	414	514	1.5	24.2	21.9
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	142	139	145	0.4	4.3	1.1
	음원대리 중개업	33	28	30	0.1	7.1	△4.7
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	50	47	68	0.2	44.7	16.6
	소계	225	214	243	0.7	13.6	3.9
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	708	717	735	2.2	2.5	1.9
	기타 음악공연 서비스업	143	153	181	0.5	18.3	12.5
	소계	851	870	916	2.7	5.3	3.7
종합계		2,696	2,740	3,468	10.2	26.6	13.4
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	31,449	30,398	30,533	89.8	0.4	△1.5
합계		34,145	33,138	34,001	100.0	2.6	△0.2



그림 3-3-1 | 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

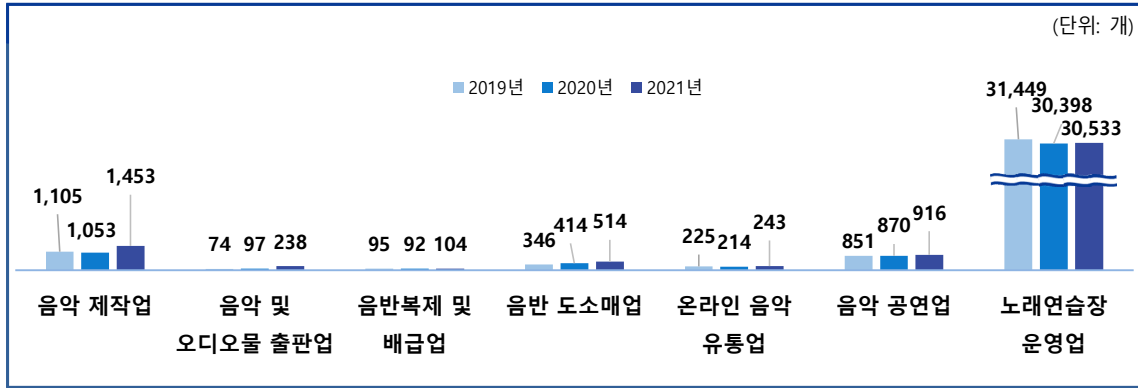


표 3-3-4 | 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위: 개)

지역	업종	음악 제작업		음악 및 오디오물 출판업		음반 복제 및 배급업		음반 도소매업	
		음악 기획 및 제작업	음반(음원) 녹음시설 운영업	음악 오디오물 출판업	기타 오디오물 제작업	음반 복제업	음반 배급업	음반 도매업	음반 소매업
서울	서울	626	398	157	12	49	13	76	144
	부산	15	22	1	2	-	-	3	19
	대구	12	8	2	1	-	-	2	20
	인천	19	7	2	-	1	-	3	16
	광주	11	3	1	-	-	-	2	10
	대전	6	10	-	-	-	1	1	3
	울산	1	6	-	-	1	-	-	6
	세종	1	-	-	-	-	-	-	1
	소계	65	56	6	3	2	1	11	75
7개 시	경기도	178	66	36	7	23	3	24	59
	강원도	5	2	3	-	2	-	1	18
	충청북도	3	3	1	-	1	-	-	13
	충청남도	7	6	2	1	-	-	2	16
	전라북도	3	3	2	-	1	1	-	16
	전라남도	2	4	-	-	-	-	1	12
	경상북도	6	4	2	-	1	1	-	20
	경상남도	8	4	3	-	2	-	3	15
	제주도	2	2	2	1	1	3	-	8
	소계	214	94	51	9	31	8	31	177
9개 도	합계	905	548	214	24	82	22	118	396

지역	업종	온라인 음악 유통업			음악 공연업		노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
		인터넷/모바일 음악서비스업	음원대리 중개업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	음악공연 기획 및 제작업	기타 음악공연 서비스업	노래연습장 운영업		
7개 시	서울	66	21	42	400	93	5,958	8,055	23.7
	부산	5	1	3	29	13	1,716	1,829	5.4
	대구	5	-	2	21	7	1,672	1,752	5.2
	인천	7	-	-	22	6	2,292	2,375	7.0
	광주	1	-	1	14	6	1,133	1,182	3.5
	대전	8	-	-	13	3	1,279	1,324	3.9
	울산	2	-	1	8	1	763	789	2.3
	세종	-	-	-	3	-	148	153	0.4
	소계	28	1	7	110	36	9,003	9,404	27.7
9개 도	경기도	33	7	13	94	40	7,350	7,933	23.3
	강원도	3	-	-	25	2	841	902	2.7
	충청북도	1	-	-	13	1	1,123	1,159	3.4
	충청남도	3	-	1	11	2	1,241	1,292	3.8
	전라북도	5	-	1	16	2	814	864	2.5
	전라남도	-	-	-	18	3	785	825	2.4
	경상북도	1	-	2	13	1	1,506	1,557	4.6
	경상남도	4	1	1	26	-	1,616	1,683	4.9
	제주도	1	-	1	9	1	296	327	1.0
	소계	51	8	19	225	52	15,572	16,542	48.7
합계		145	30	68	735	181	30,533	34,001	100.0

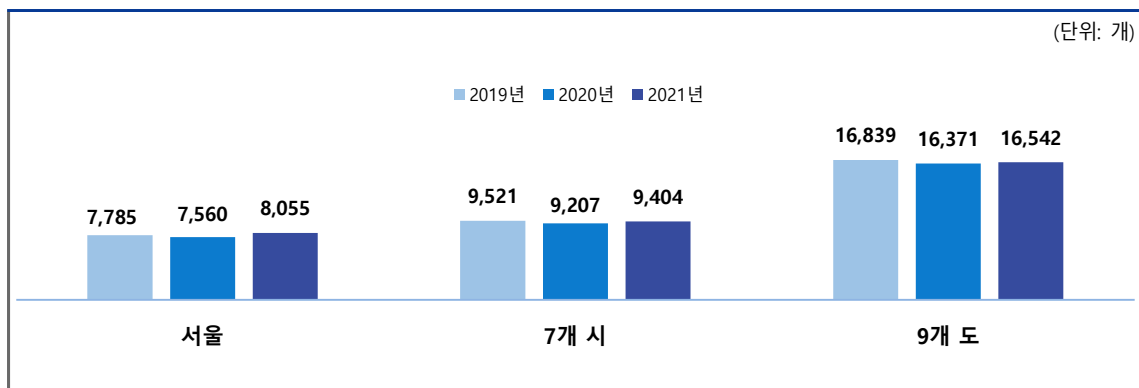
2021년 음악산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 8,055개로 전체의 23.7%를 차지했고, 이는 전년 대비 6.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.7% 증가한 수치다. 7개 시의 사업체 수는 9,404개로 전체 사업체의 27.7%를 차지했고, 전년 대비 2.1% 증가, 연평균 0.6% 감소했다. 9개 도의 사업체 수는 1만 6,542개로 전체 사업체의 48.7%를 차지했고, 전년 대비 1.0% 증가, 연평균 0.9% 감소했다.

표 3-3-5 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	7,785	7,560	8,055	23.7	6.5	1.7
	부산	1,885	1,781	1,829	5.4	2.7	△1.5
	대구	1,827	1,745	1,752	5.2	0.4	△2.1
	인천	2,333	2,301	2,375	7.0	3.2	0.9
	광주	1,105	1,062	1,182	3.5	11.3	3.4
	대전	1,406	1,385	1,324	3.9	△4.4	△3.0
	울산	818	784	789	2.3	0.6	△1.8
	세종	147	149	153	0.4	2.7	2.0
	소계	9,521	9,207	9,404	27.7	2.1	△0.6
9개 도	경기도	7,721	7,513	7,933	23.3	5.6	1.4
	강원도	1,005	954	902	2.7	△5.5	△5.3
	충청북도	1,154	1,142	1,159	3.4	1.5	0.2
	충청남도	1,327	1,298	1,292	3.8	△0.5	△1.3
	전라북도	1,049	1,003	864	2.5	△13.9	△9.2
	전라남도	772	784	825	2.4	5.2	3.4
	경상북도	1,642	1,590	1,557	4.6	△2.1	△2.6
	경상남도	1,844	1,751	1,683	4.9	△3.9	△4.5
	제주도	325	336	327	1.0	△2.7	0.3
	소계	16,839	16,371	16,542	48.7	1.0	△0.9
합계		34,145	33,138	34,001	100.0	2.6	△0.2

그림 3-3-2 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



### 제3절 음악산업 매출액 현황

2021년 음악산업 매출액은 9조 3,717억 원으로 전년 대비 54.5%, 2019년부터 2021년까지 17.3% 증가했다. 2020년 코로나19로 바닥을 친 한국 대중음악 시장을 단번에 끌어올린 건 디지털 음반 시장의 폭발적 증가였다. 업계 전반적으로 반등세로 들어선 2021년이었지만, 그 가운데 특히 음반 제작, 생산, 유통과 관련된 모든 분야가 주목할만한 성장세를 기록했다.

가장 높은 성장세를 보인 건 음악 및 오디오물 출판업으로, 전년 대비 658.7% 성장을 기록하며 매출액 총 1,643억 원을 달성했다. 음악 제작업 역시 전년 대비 73.4% 성장한 가운데, 음반(음원) 녹음시설 운영업이 전년 대비 140.3% 증가했다. 완성된 음반의 유통을 담당하는 음반 복제 및 배급업과 음반 도소매업도 전년 대비 각각 153.0%, 130.4%으로 눈에 띄는 성장세를 보였다. 그중에서 음반 배급업이 211.6%라는 높은 성장률을 기록하며 짧은 기간 동안 크게 성장한 시장 규모를 추측하게 했다.

2020년 타격을 받았던 공연시장의 회복도 주목할 만하다. 실제로 국내 음악시장은 특유의 기술력과 응용력을 바탕으로 비교적 빠르게 코로나 위기를 극복하였다. 회복세의 바탕에는 온라인 콘서트를 중심으로 한 기타 음악공연 서비스업의 빠른 성장이 있었다. 2020년 매출액 609억 원을 기록하며 마이너스 성장을 면치 못한 기타 음악공연 서비스업은 2021년에는 매출액 1,811억 원을 기록하며 전년 대비 197.6% 달하는 높은 성장률을 기록했다. 2019년 1조 371억 원에서 2020년 5,852억 원까지 43.6% 감소했던 음악공연 기획 및 제작업 매출액도 2021년 전년 대비 41.0% 상승하며 회복하는 모습을 보였다.

온라인 음악 유통업 가운데에는 인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)의 성장이 도드라졌다. 전년 대비 107.4%라는 높은 성장률로 총매출액 2,408억 원을 기록했다. 비대면 시대를 맞아 IP를 앞세워 새롭게 내보낸 색다른 음악 관련 플랫폼들과 2020년대부터 확대되기 시작한 팟캐스트 및 오디오 콘텐츠 시장의 성장의 영향으로 보인다.

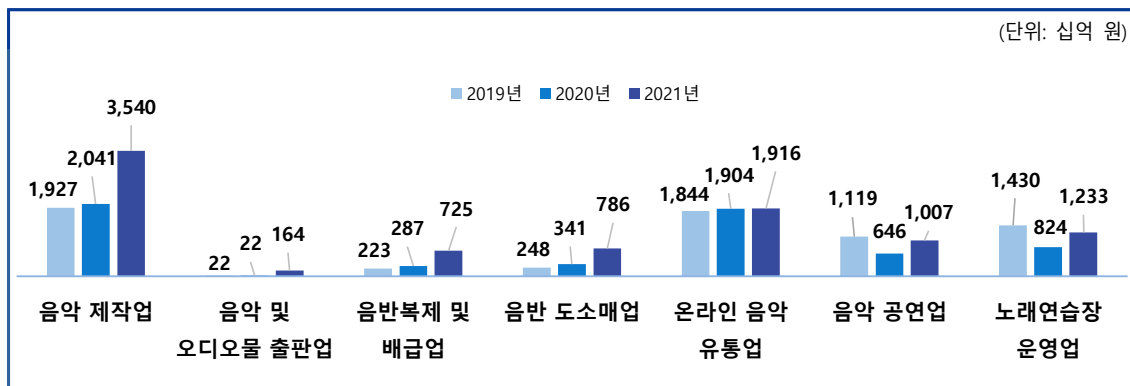
산업 내 매출 비중을 보면, 음악 제작업 매출액은 3조 5,398억 원으로 전체 매출의 37.8%, 온라인 음악 유통업 매출액은 1조 9,163억 원으로 20.4%를 차지했다. 다음으로 음악 공연업 매출액은 1조 65억 원(10.7%), 음반 도소매업 매출액은 7,863억 원(8.4%)으로 나타났다. 노래연습장 운영업 매출액은 1조 2,333억 원으로 음악산업 매출액의 13.2%를 차지했다.

표 3-3-6 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,859,987	1,972,468	3,374,314	36.0	71.1	34.7
	음반(음원) 녹음시설 운영업	66,943	68,854	165,453	1.8	140.3	57.2
	소계	1,926,930	2,041,323	3,539,767	37.8	73.4	35.5
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	20,748	20,759	158,890	1.7	665.4	176.7
	기타 오디오물 제작업	888	894	5,394	0.1	503.4	146.5
	소계	21,636	21,653	164,284	1.8	658.7	175.6
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	111,687	136,473	257,237	2.7	88.5	51.8
	음반 배급업	110,866	150,202	468,063	5.0	211.6	105.5
	소계	222,553	286,675	725,300	7.7	153.0	80.5
음반 도소매업	음반 도매업	102,626	130,442	324,143	3.5	148.5	77.7
	음반 소매업	145,749	210,766	462,133	4.9	119.3	78.1
	소계	248,375	341,208	786,276	8.4	130.4	77.9
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,601,034	1,650,329	1,550,473	16.5	△6.1	△1.6
	음원대리 중개업	133,708	137,225	125,021	1.3	△8.9	△3.3
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	109,279	116,058	240,762	2.6	107.4	48.4
	소계	1,844,021	1,903,612	1,916,257	20.4	0.7	1.9
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,037,056	585,223	825,419	8.8	41.0	△10.8
	기타 음악공연 서비스업	81,713	60,862	181,103	1.9	197.6	48.9
	소계	1,118,769	646,086	1,006,522	10.7	55.8	△5.1
종합계		5,382,284	5,240,557	8,138,406	86.8	55.3	23.0
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,429,534	824,191	1,233,323	13.2	49.6	△7.1
	합계	6,811,818	6,064,748	9,371,728	100.0	54.5	17.3

그림 3-3-3 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황



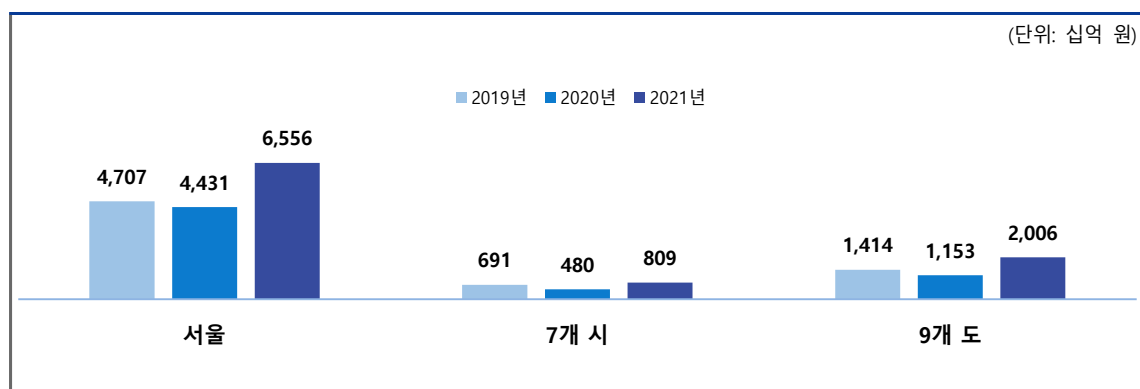
2021년 음악산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울 매출액은 음악산업 전체 매출액의 70.0%인 6조 5,562억 원으로 나타났다. 이는 전년 대비 48.0%, 연평균 18.0% 증가한 수치다. 7개 시의 매출액은 8,093억 원으로 전체 매출액의 8.6%이며, 9개 도의 매출액은 2조 62억 원으로 전체의 21.4%를 차지했다.

표 3-3-7 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	4,706,908	4,431,110	6,556,214	70.0	48.0	18.0
	부산	206,017	107,367	168,468	1.8	56.9	△9.6
	대구	214,852	144,239	156,801	1.7	8.7	△14.6
	인천	146,132	140,244	256,248	2.7	82.7	32.4
	광주	28,911	20,597	81,613	0.9	296.2	68.0
	대전	43,145	24,783	95,794	1.0	286.5	49.0
	울산	42,300	40,121	46,693	0.5	16.4	5.1
	세종	9,445	3,079	3,687	0.0	19.7	△37.5
	소계	690,803	480,430	809,304	8.6	68.5	8.2
9개 도	경기도	944,502	779,110	1,406,215	15.0	80.5	22.0
	강원도	74,213	63,850	61,995	0.7	△2.9	△8.6
	충청북도	35,756	30,634	50,090	0.5	63.5	18.4
	충청남도	47,043	38,598	61,794	0.7	60.1	14.6
	전라북도	47,323	39,694	54,277	0.6	36.7	7.1
	전라남도	58,405	47,158	101,601	1.1	115.4	31.9
	경상북도	80,106	70,796	106,223	1.1	50.0	15.2
	경상남도	111,713	71,295	134,636	1.4	88.8	9.8
	제주도	15,045	12,073	29,380	0.3	143.3	39.7
	소계	1,414,107	1,153,207	2,006,210	21.4	74.0	19.1
합계		6,811,818	6,064,748	9,371,728	100.0	54.5	17.3

그림 3-3-4 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황



## 제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황

2021년 음악산업의 부가가치액은 3조 1,411억 원으로 전년 대비 58.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 20.2% 증가했다. 매출액에 따른 부가가치율은 33.5%로 나타났다. 부가가치액 구성별로 보면, 비중이 가장 큰 항목은 인건비로 1조 7,421억 원(55.5%)을 기록했으며, 이는 전년 대비 54.9%, 연평균 17.8% 증가한 수치다. 경상이익은 6,276억 원(20.0%), 감가상각비는 2,772억 원(8.8%), 임차료는 2,662억 원(8.5%), 순금융비용은 1,682억 원(5.4%), 조세공과는 597억 원(1.9%)으로 나타났다.

표 3-3-8 음악산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
음악산업	9,371,728	3,141,082	33.5	627,560	1,742,140	168,248	277,188	266,231	59,714
부가가치액 대비 비중(%)				20.0	55.5	5.4	8.8	8.5	1.9
매출액 대비 비중(%)				6.7	18.6	1.8	3.0	2.8	0.6

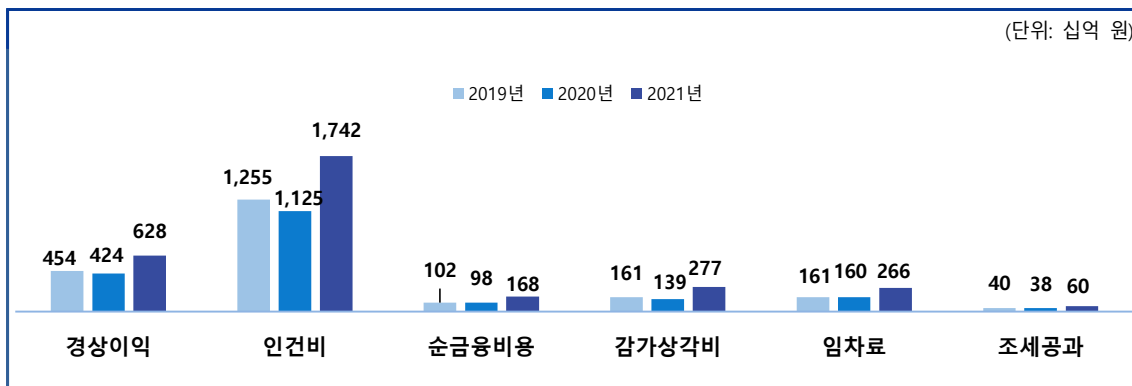
표 3-3-9 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		453,626	1,255,001	101,776	160,874	161,444	40,371	2,173,092
2020년		423,833	1,124,657	97,798	139,251	159,873	37,519	1,982,931
2021년		627,560	1,742,140	168,248	277,188	266,231	59,714	3,141,082
전년대비증감률(%)		48.1	54.9	72.0	99.1	66.5	59.2	58.4
연평균증감률(%)		17.6	17.8	28.6	31.3	28.4	21.6	20.2

그림 3-3-5 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 십억 원)



## 제5절 음악산업 수출입액 현황

2015년 전후로 급격한 성장세를 나타냈던 음악산업의 수출액은 코로나19로 인해 상승세가 꺾이며 큰 피해를 보았다. 2020년 코로나19 직격탄을 맞으며 7억 달러 아래로 내려갔던 수출액은, 케이팝을 기반으로 전년 대비 14.1% 증가한 7억 7,527만 달러로 나타났다.

2021년 음악산업 수출액은 일본(40.1%)과 동남아(18.1%)가 여전히 높은 비중을 차지하는 가운데, 여타 국가들도 주목할 만한 성장세를 보였다. 전체 수출액의 18.9%의 비중을 차지한 중화권은 전년 대비 27.4%, 연평균 11.5% 증가했다. 최근 3, 4년간 케이팝에 대한 관심이 부쩍 늘어난 북미는 전년 대비 31.6%의 높은 성장률을 보이며 수출액의 14.7%를 차지했다.

유럽(4.4%)과 기타 국가(3.8%)의 경우 전체 수출액 규모 대비 아직 미미한 수준이지만 전년 대비 각각 62.1%, 110.8%로 높은 증가 폭을 나타냈다. 한국 음악산업 수출의 경우 오랫동안 일본에 의존해 왔는데, 세계적으로 점차 다양한 팬층이 한국 대중음악을 소비하고 있는 것으로 보인다. 음반 수출 대상 국가 숫자가 해마다 증가하고, 가수들의 월드투어 대상 국가 역시 다채로워지고 있는 것이 대표적인 증거로 볼 수 있다.

2021년 음악산업의 수입액 현황을 보면, 유럽이 582만 달러를 수입해 전체의 41.5%를 차지했고 북미에서의 수입액은 421만 달러로 30.0%를 차지했다. 일본으로부터의 수입액은 291만 달러로 전체 수입액의 20.8%의 비중을 차지했다.

표 3-3-10 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	756,198	679,633	775,274	14.1	1.3
수입액	13,766	12,146	14,031	15.5	1.0
수출입 차액	742,432	667,487	761,243	-	-

표 3-3-11 음악산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

연도 지역	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>131)</sup>	117,542	114,717	146,142	18.9	27.4	11.5
일본	389,484	320,126	310,503	40.1	△3.0	△10.7
동남아	129,674	122,813	140,569	18.1	14.5	4.1
북미	80,456	86,723	114,094	14.7	31.6	19.1
유럽	22,488	21,230	34,406	4.4	62.1	23.7
기타	16,554	14,024	29,559	3.8	110.8	33.6
합계	756,198	679,633	775,274	100.0	14.1	1.3

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



그림 3-3-6 | 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

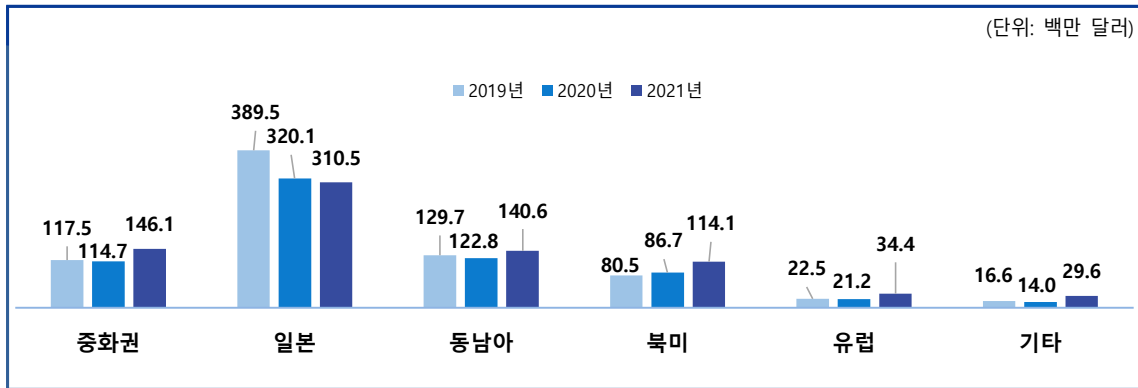
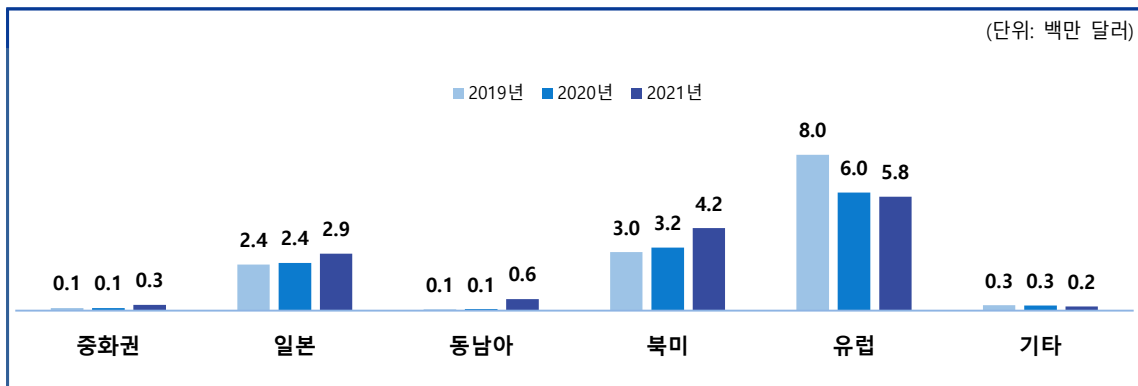


표 3-3-12 | 음악산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>132)</sup>		138	133	290	2.1	117.7	45.2
일본		2,355	2,431	2,913	20.8	19.8	11.2
동남아		55	70	593	4.2	747.1	228.2
북미		2,981	3,215	4,213	30.0	31.0	18.9
유럽		7,961	6,027	5,822	41.5	△3.4	△14.5
기타		277	270	200	1.4	△25.9	△15.1
합계		13,766	12,146	14,031	100.0	15.5	1.0

그림 3-3-7 | 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



2021년 음악산업의 해외 수출방법은 해외 유통사 접촉 응답이 49.1%로 가장 많았으며, 전년 대비 9.0%p 감소했다. 온라인 해외 판매 응답은 20.4%로 전년 대비 7.3%p 증가했고, 해외 법인 활용 16.3%, 해외 에이전트 활용 11.1%, 국내 에이전트 활용 3.1% 순으로 나타났다.

2021년 음악산업의 해외 진출형태는 완제품 수출(79.0%)과 라이선스(20.7%) 수출이 대부분으로 나타났다.

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

표 3-3-13 음악산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	2.6	0.2	0.0	△0.2
	해외 유통사 접촉	58.3	58.2	49.1	△9.0
	온라인 해외 판매	7.9	13.0	20.4	7.3
간접 수출	해외 법인 활용	4.9	14.2	16.3	2.1
	국내 에이전트 활용	11.2	2.2	3.1	0.9
	해외 에이전트 활용	15.1	12.2	11.1	△1.1
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

표 3-3-14 음악산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		70.3	71.7	79.0	7.3
라이선스		28.9	27.8	20.7	△7.1
OEM 수출		0.7	0.1	-	△0.1
기술 서비스		-	0.4	0.3	△0.1
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 음악산업 종사자 현황

2021년 음악산업의 종사자 수는 총 5만 9,583명으로 전년 대비 9.0%, 2019년부터 2021년 까지 연평균 12.1% 감소했다. 음악산업 종사자 수의 경우 2021년 매출액에서 뚜렷한 회복세를 보인 분야에 성장이 집중되는 모습을 보였다. 특히, 호황을 맞이한 음반 제작 및 유통 관련 종사자 수가 뚜렷한 증가세를 보였다. 코로나19로 인한 피해가 극심했던 2019년과 2020년 사이에도 소폭 상승세를 유지했던 음악 제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음반 복제 및 배급업, 음반 도소매업의 약진이 돋보였다.

음악 제작업의 종사자 수는 7,324명으로 전년 대비 52.4% 증가했으며, 음악 및 오디오물 출판업은 686명으로 전년 대비 455.8%로 가장 높은 성장률을 보였다. 음반 복제 및 배급업은 1,139명으로 전년 대비 159.4% 증가, 음반 도소매업은 1,165명으로 전년 대비 26.4% 증가했다. 공연 분야의 종사자 수는 전년 대비 43.6% 증가한 5,112명으로 주목할 만한 성장세를 보이며, 코로나19 이전 수치를 회복했다.

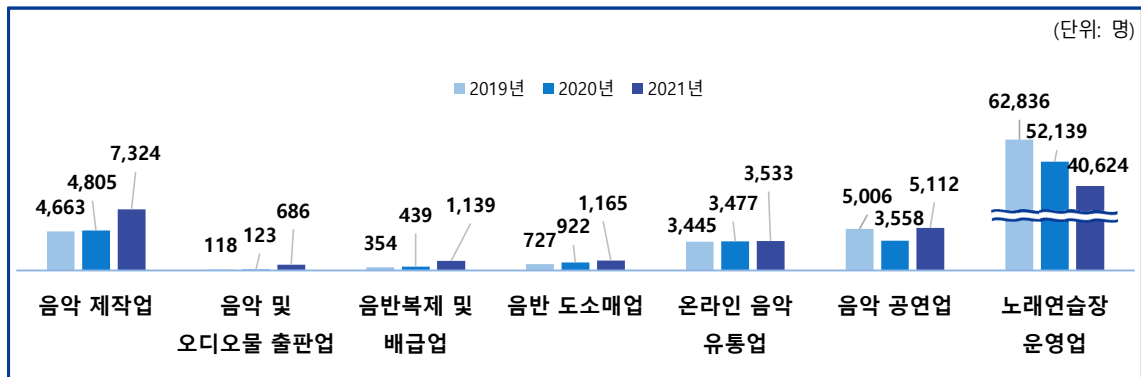
하지만 전반적인 전년 대비 증감률은 9.0% 감소한 것으로 나타났는데, 이는 전체 종사자 수 비중의 68.2%를 차지하는 노래연습장 운영업의 하락세에 따른 결과로 볼 수 있다. 코로나 19 전에도 꾸준한 하락세를 기록하던 노래연습장 운영업 종사자 수는 2021년에도 마이너스 성장하며 전년 대비 22.1%, 연평균 19.6% 감소했다. 향후 특별한 반등 요인이 없는 한 노래 연습장 운영업의 규모가 꾸준히 줄어들 것으로 예측된다.

표 3-3-15 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	4,103	4,242	5,971	10.0	40.7	20.6
	음반(음원) 녹음시설 운영업	559	563	1,353	2.3	140.4	55.5
	소계	4,663	4,805	7,324	12.3	52.4	25.3
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	98	100	597	1.0	498.4	146.5
	기타 오디오물 제작업	20	24	89	0.1	276.1	113.6
	소계	118	123	686	1.2	455.8	141.4
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	205	261	471	0.8	80.8	51.7
	음반 배급업	149	178	668	1.1	274.2	111.4
	소계	354	439	1,139	1.9	159.4	79.3
음반 도소매업	음반 도매업	161	193	329	0.6	70.2	43.0
	음반 소매업	566	729	836	1.4	14.8	21.5
	소계	727	922	1,165	2.0	26.4	26.6
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	2,675	2,670	2,656	4.5	△0.6	△0.4
	음원대리 중개업	265	265	205	0.3	△22.5	△11.9
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	505	542	673	1.1	24.1	15.4
	소계	3,445	3,477	3,533	5.9	1.6	1.3
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	4,679	3,268	4,614	7.7	41.2	△0.7
	기타 음악공연 서비스업	326	291	497	0.8	71.1	23.5
	소계	5,006	3,558	5,112	8.6	43.6	1.1
중합계		14,313	13,325	18,959	31.8	42.3	15.1
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	62,836	52,139	40,624	68.2	△22.1	△19.6
합계		77,149	65,464	59,583	100.0	△9.0	△12.1

그림 3-3-8 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 음악산업의 지역별 종사자 수 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 1,949명으로 전체 종사자 수의 36.8%를 차지했으며 이는 전년 대비 15.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.2% 감소한 수치다. 7개 시 종사자 수는 1만 4,181명(23.8%)으로 전년 대비 5.2%, 연평균 13.3% 감소했다. 9개 도 종사자 수는 2만 3,454명(39.4%)으로 전년 대비 4.2%, 연평균 13.9% 감소했다.

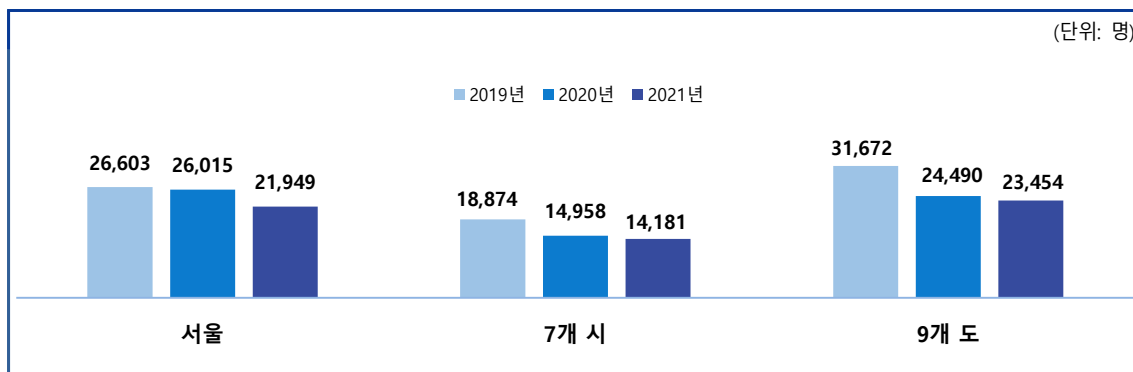
표 3-3-16 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	26,603	26,015	21,949	36.8	△15.6	△9.2
	부산	4,053	3,841	2,322	3.9	△39.5	△24.3
	대구	4,115	3,027	2,787	4.7	△7.9	△17.7
	인천	4,139	3,198	3,167	5.3	△1.0	△12.5
	광주	2,131	1,313	1,770	3.0	34.8	△8.9
	대전	2,387	1,732	2,332	3.9	34.7	△1.1
	울산	1,800	1,654	1,619	2.7	△2.1	△5.2
	세종	249	192	183	0.3	△5.1	△14.3
	소계	18,874	14,958	14,181	23.8	△5.2	△13.3
9개 도	경기도	12,919	10,488	10,757	18.1	2.6	△8.7
	강원도	3,543	2,581	1,334	2.2	△48.3	△38.6
	충청북도	1,784	1,274	1,838	3.1	44.2	1.5
	충청남도	2,382	1,497	1,717	2.9	14.6	△15.1
	전라북도	1,505	1,209	1,178	2.0	△2.5	△11.5
	전라남도	2,105	1,852	1,936	3.2	4.5	△4.1
	경상북도	3,432	2,563	1,958	3.3	△23.6	△24.5
	경상남도	3,473	2,578	2,226	3.7	△13.7	△19.9
	제주도	529	447	509	0.9	13.9	△2.0
	소계	31,672	24,490	23,454	39.4	△4.2	△13.9
합계		77,149	65,464	59,583	100.0	△9.0	△12.1

그림 3-3-9 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 음악산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 5만 5,287명(92.8%)으로 나타났고, 비정규직은 4,266명(7.2%), 파견직은 30명(0.1%)으로 나타났다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 2만 9,496명(49.5%)으로 나타났고, 여자 종사자 수는 3만 87명(50.5%)로 나타났다.

중분류별로 보면, 음악 제작업은 정규직 종사자 수가 6,611명(90.3%), 비정규직 689명(9.4%), 파견직 23명(0.3%)으로 나타났다. 음악 및 오디오물 출판업은 정규직 635명(92.6%), 비정규직 51명(7.4%)으로 조사됐다. 음반 복제 및 배급업은 정규직이 1,074명(94.3%), 비정규직 64명(5.6%), 음반 도소매업은 정규직 1,084명(93.1%), 비정규직 81명(6.9%)으로 나타났다. 온라인 음악 유통업은 정규직 3,123명(88.4%), 비정규직 409명(11.6%), 파견직 1명(0.0%)으로 조사됐고, 음악 공연업은 정규직 4,632명(90.6%), 비정규직 475명(9.3%), 파견직 5명(0.1%)으로 나타났다. 노래연습장 운영업은 정규직 3만 8,128명(93.9%), 비정규직 2,496명(6.1%)으로 조사됐다.

표 3-3-17 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년) (단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	5,468	480	23	5,971
	음반(음원) 녹음시설 운영업	1,143	209	-	1,353
	소계	6,611	689	23	7,324
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	556	41	-	597
	기타 오디오물 제작업	79	10	-	89
	소계	635	51	-	686
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	427	45	-	471
	음반 배급업	647	20	1	668
	소계	1,074	64	1	1,139
음반 도소매업	음반 도매업	318	11	-	329
	음반 소매업	766	70	-	836
	소계	1,084	81	-	1,165
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	2,386	269	1	2,656
	음원대리 중개업	181	25	-	205
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	557	116	-	673
	소계	3,123	409	1	3,533
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	4,157	453	5	4,614
	기타 음악공연 서비스업	475	22	-	497
	소계	4,632	475	5	5,112
종합계		17,159	1,770	30	18,959
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	38,128	2,496	-	40,624
합계		55,287	4,266	30	59,583
비중(%)		92.8	7.2	0.1	100.0

표 3-3-18 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	3,017	2,954	5,971
	음반(음원) 녹음시설 운영업	809	543	1,353
	소계	3,827	3,497	7,324
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	374	223	597
	기타 오디오물 제작업	48	41	89
	소계	422	264	686
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	321	150	471
	음반 배급업	484	184	668
	소계	805	334	1,139
음반 도소매업	음반 도매업	223	105	329
	음반 소매업	444	393	836
	소계	667	498	1,165
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	1,573	1,083	2,656
	음원대리 중개업	115	90	205
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	366	307	673
	소계	2,054	1,479	3,533
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	2,631	1,984	4,614
	기타 음악공연 서비스업	188	309	497
	소계	2,819	2,293	5,112
종합계		10,594	8,365	18,959
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	18,902	21,722	40,624
합계		29,496	30,087	59,583
비중(%)		49.5	50.5	100.0

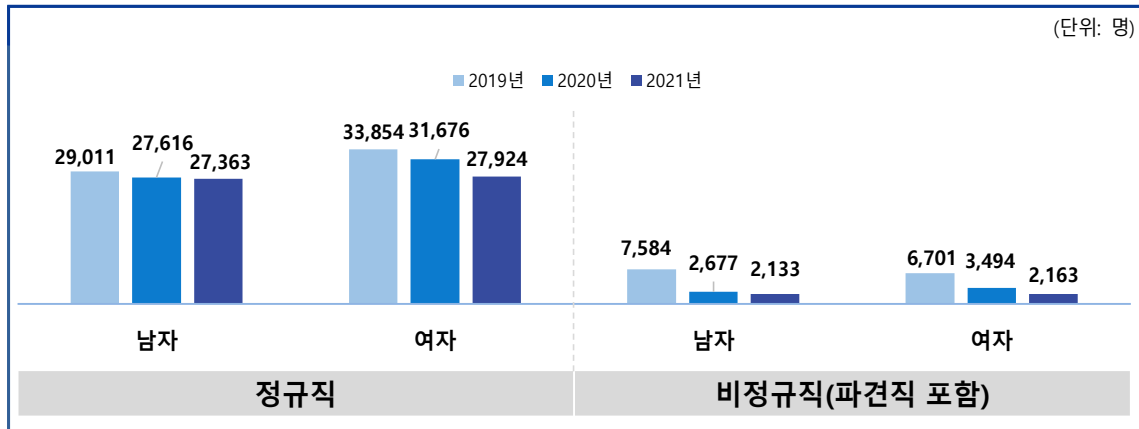
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 0.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.9% 감소했다. 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 11.8%, 연평균 9.2% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 20.7%, 연평균 46.2% 감소했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 38.5%, 연평균 43.3% 크게 감소했다.

표 3-3-19 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 (%)	
2019년		29,011	37.6	33,854	43.9	7,323	9.5	6,675	8.7	261	0.3	26	0.0	77,149
2020년		27,616	42.2	31,676	48.4	2,673	4.1	3,494	5.3	4	0.0	-	-	65,464
2021년		27,363	45.9	27,924	46.9	2,119	3.6	2,147	3.6	14	0.0	16	0.0	59,583
전년대비증감률(%)		△0.9	-	△11.8	-	△20.7	-	△38.5	-	232.6	-	-	-	△9.0
연평균증감률(%)		△2.9	-	△9.2	-	△46.2	-	△43.3	-	△76.9	-	△21.3	-	△12.1

그림 3-3-10 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 음악산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통)직 종사자 수가 5,063명(26.7%)으로 가장 많았고 사업기획직 종사자 수가 4,866명(25.7%), 제작직 4,072명(21.5%), 관리직 2,707명(14.3%), 마케팅/홍보직 1,591명(8.4%), 연구개발직 659명(3.5%) 순으로 조사됐다.

표 3-3-20 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종 133)	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,820	542	1,343	646	139	1,480	5,971
	음반(음원) 녹음시설 운영업	290	403	224	35	83	318	1,353
	소계	2,110	945	1,567	682	222	1,798	7,324
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	73	31	58	8	6	422	597
	기타 오디오물 제작업	34	-	55	-	-	-	89
	소계	106	31	113	8	6	422	686
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	57	99	107	24	14	169	471
	음반 배급업	132	147	68	64	57	199	668
	소계	189	246	175	88	71	368	1,139
음반 도소매업	음반 도매업	29	47	13	19	7	214	329
	음반 소매업	69	272	30	51	38	377	836
	소계	97	319	43	70	45	591	1,165
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	577	288	762	206	67	756	2,656
	음원대리 중개업	59	25	62	18	6	35	205
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)	140	62	242	67	37	125	673
	소계	776	375	1,066	290	109	917	3,533
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,420	662	1,080	430	198	824	4,614
	기타 음악공연 서비스업	166	129	29	23	8	142	497
	소계	1,586	791	1,109	453	206	967	5,112
합계		4,866	2,707	4,072	1,591	659	5,063	18,959
비중(%)		25.7	14.3	21.5	8.4	3.5	26.7	100.0

133) 노래연습장 운영업 제외

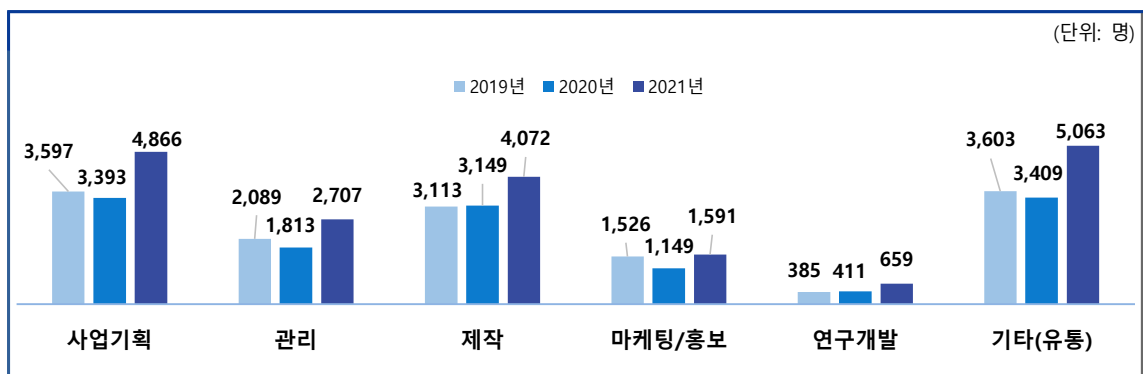
연도별로 보면, 사업기획직은 전년 대비 43.4%, 연평균 16.3% 증가했고, 관리직은 전년 대비 49.4%, 연평균 13.8% 증가했다. 제작직은 전년 대비 29.3%, 연평균 14.4% 증가, 마케팅/홍보직은 전년 대비 38.4%, 연평균 2.1% 증가, 연구개발직 종사자 수는 전년 대비 60.3%, 연평균 30.8% 증가했다. 기타(유통)직은 전년 대비 48.5%, 연평균 18.6% 증가했다.

표 3-3-21 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도\직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년	3,597	2,089	3,113	1,526	385	3,603	14,313
2020년	3,393	1,813	3,149	1,149	411	3,409	13,325
2021년	4,866	2,707	4,072	1,591	659	5,063	18,959
전년대비증감률(%)	43.4	49.4	29.3	38.4	60.3	48.5	42.3
연평균증감률(%)	16.3	13.8	14.4	2.1	30.8	18.6	15.1

그림 3-3-11 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 음악산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수가 2만 8,152명(47.2%)으로 가장 많았고, 대학교 졸업 2만 132명(33.8%), 전문대학 졸업 1만 373명(17.4%), 대학원 졸업 926명(1.6%)으로 나타났다. 노래방연습장 운영업을 제외하면, 대학교 졸업 이상 종사자가 1만 5,122명으로 가장 많은 비중을 차지했다.

134) 노래연습장 운영업 제외



표 3-3-22 | 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	288	615	4,871	197	5,971
	음반(음원) 녹음시설 운영업	52	182	1,048	71	1,353
	소계	340	797	5,919	267	7,324
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	22	69	484	22	597
	기타 오디오물 제작업	8	3	76	2	89
	소계	30	72	559	25	686
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	27	37	366	42	471
	음반 배급업	72	81	486	29	668
	소계	99	118	851	70	1,139
음반 도소매업	음반 도매업	38	13	267	11	329
	음반 소매업	124	126	559	28	836
	소계	162	139	826	38	1,165
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	244	250	1,912	250	2,656
	음원대리 중개업	11	21	168	5	205
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)	18	96	524	35	673
	소계	273	367	2,604	290	3,533
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	170	253	3,976	216	4,614
	기타 음악공연 서비스업	47	47	387	18	497
	소계	216	300	4,362	234	5,112
중합계		1,121	1,793	15,122	924	18,959
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	27,031	8,581	5,010	2	40,624
	합계	28,152	10,373	20,132	926	59,583
비중(%)		47.2	17.4	33.8	1.6	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 51.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 17.5% 증가했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 80.8%, 연평균 16.6% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 38.0%, 연평균 14.4% 증가했다. 대학원 이상 졸업 종사자 수는 전년 대비 45.2%, 연평균 20.9% 증가하는 추세를 보였다.

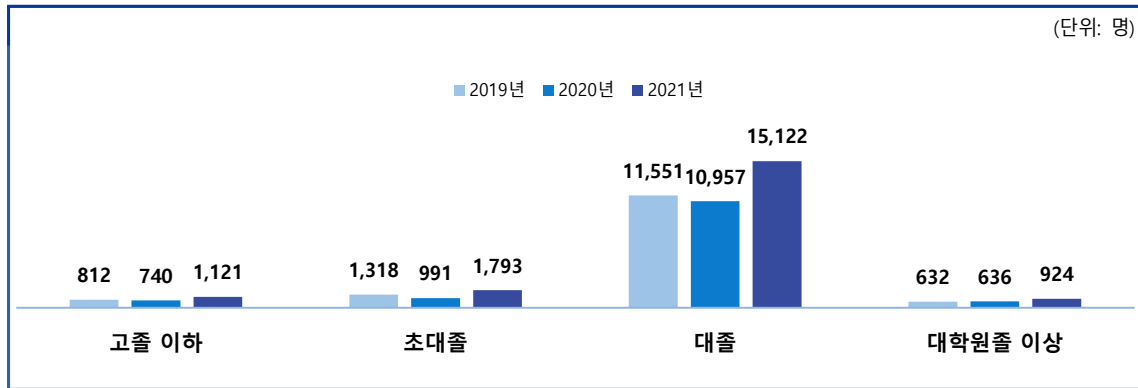
표 3-3-23 | 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 <sup>135)</sup>	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		812	1,318	11,551	632	14,313
2020년		740	991	10,957	636	13,325
2021년		1,121	1,793	15,122	924	18,959
전년대비증감률(%)		51.4	80.8	38.0	45.2	42.3
연평균증감률(%)		17.5	16.6	14.4	20.9	15.1

135) 노래연습장 운영업 제외

그림 3-3-12 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 음악산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 50세 이상이 2만 6,449명(44.4%)으로 가장 많았고, 40세 이상 49세 이하가 9,590명(16.1%), 29세 이하가 9,306명(15.6%), 30세 이상 34세 이하가 7,295명(12.2%), 35세 이상 39세 이하가 6,944명(11.7%) 순으로 나타났다. 노래방연습장 운영업을 제외하면, 30세 이상 34세 이하 종사자가 5,264명으로 가장 큰 비중을 차지했다.

표 3-3-24 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종		연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업		1,335	1,781	1,532	1,113	210	5,971
	음반(음원) 녹음시설 운영업		237	408	402	236	69	1,353
	소계		1,573	2,189	1,934	1,349	280	7,324
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업		81	239	155	73	49	597
	기타 오디오물 제작업		25	8	6	33	17	89
	소계		106	248	160	107	66	686
음반 복제 및 배급업	음반 복제업		131	120	139	65	16	471
	음반 배급업		122	147	237	147	15	668
	소계		253	267	376	212	32	1,139
음반 도소매업	음반 도매업		87	109	75	34	24	329
	음반 소매업		232	226	203	114	61	836
	소계		320	335	277	148	85	1,165
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업		428	771	765	587	105	2,656
	음원대리 중개업		37	52	58	45	14	205
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작및제공업(CP)		164	141	146	170	52	673
	소계		629	963	968	802	171	3,533
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업		934	1,125	1,167	1,096	292	4,614
	기타 음악공연 서비스업		107	137	107	94	52	497
	소계		1,041	1,263	1,274	1,190	344	5,112
중합계			3,921	5,264	4,989	3,807	977	18,959
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업		5,384	2,031	1,954	5,783	25,472	40,624
	합계		9,306	7,295	6,944	9,590	26,449	59,583
비중(%)			15.6	12.2	11.7	16.1	44.4	100.0

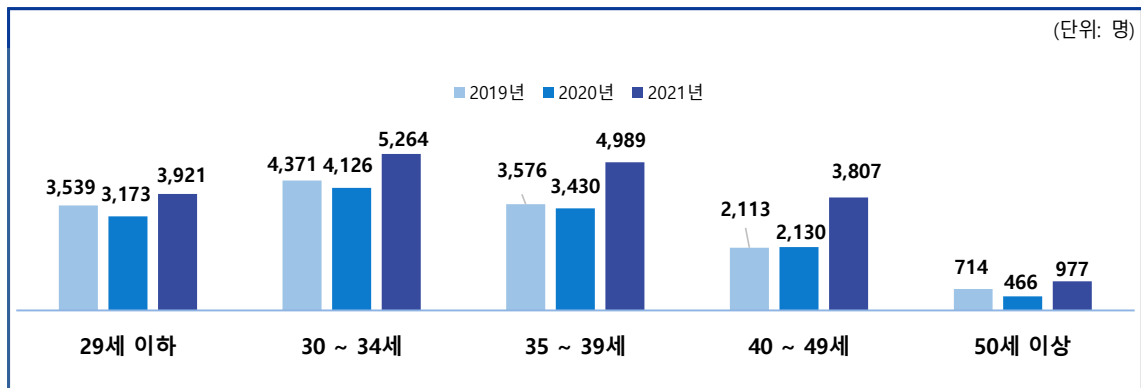
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 23.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 5.3% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 27.6%, 연평균 9.7% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 45.5%, 연평균 18.1% 증가했다. 40세 이상 49세 이하는 전년 대비 78.7%, 연평균 34.2% 증가했다. 50세 이상은 전년 대비 109.6%, 연평균 17.0% 증가했다.

표 3-3-25 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 <sup>136)</sup> \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	3,539	4,371	3,576	2,113	714	14,313
2020년	3,173	4,126	3,430	2,130	466	13,325
2021년	3,921	5,264	4,989	3,807	977	18,959
전년대비증감률(%)	23.6	27.6	45.5	78.7	109.6	42.3
연평균증감률(%)	5.3	9.7	18.1	34.2	17.0	15.1

그림 3-3-13 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황



136) 노래연습장 운영업 제외

## 04 영화산업

### 제1절 영화산업 총괄

2021년 영화산업은 코로나19의 영향을 지속적으로 받은 해였다. 2021년 영화산업 매출액은 전년 대비 8.7% 증가한 3조 2,461억 원으로 나타났으나, 극장이 정상적으로 가동된 2019년 영화시장 규모와 비교하면 2019년부터 2021년까지 연평균 29.0% 감소한 수치다. 극장 시장의 회복 속도가 기대에 미치지 못하였고 극장 개봉작이 부족해지자 TV방영권 판매, 해외 매출 역시 연쇄적으로 감소했다.

그럼에도 2021년 영화산업의 주요 매출 부문 중 극장 매출액은 증가하는 추세를 보였다. 2021년 극장 매출액은 9,317억 원, 관객 수는 6,053만 명을 기록했다. 이는 전년 대비 각각 17.9%, 1.7% 증가한 수치다. 그러나 코로나19 이전인 2019년과 비교하면 매출액은 연평균 45.4% 감소했고, 국민 1인당 극장 관람 횟수 역시 1.17회로(2019년 4.37회), 아직까지 극장의 회복을 말하기엔 이른다.

2021년 영화산업 사업체 수는 1,034개, 종사자 수는 1만 3,240명, 매출액은 3조 2,461억 원으로 나타났고, 부가가치액은 1조 1,438억 원, 부가가치율은 35.2%이다. 영화 완성작 수출액은 4,303만 달러, 수입액은 3,790만 달러로 조사됐다.

표 3-4-1 영화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 <sup>137)</sup> (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	1,409	29,546	5,494,670	1,742,698	31.7	40,726	43,162
2018년	1,369	30,878	5,889,832	2,676,595	45.4	41,607	36,274
2019년 <sup>138)</sup>	1,223	32,566	6,432,393	1,354,550	21.1	37,877	38,432
2020년 <sup>139)</sup>	916	10,497	2,987,075	1,015,512	34.0	54,157	28,330
2021년	1,034	13,240	3,246,109	1,143,769	35.2	43,033	37,897
전년대비증감률(%)	12.9	26.1	8.7	12.6	-	△20.5	33.8
연평균증감률(%)	△7.4	△18.2	△12.3	△10.0	-	1.4	△3.2

137) 2022년도판 한국영화연감 자료 인용(2021년도 기준)

138) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가

139) 2020년 기준 조사부터 영화업체 중 극장 상영업체 산정기준이 변화하여 전년도와 단순 수치 비교 불가. CGV, 롯데시네마, 메가박스, 씨네Q의 직영상영관은 본사에 포함하며, 위탁관은 별도 사업체로 산정 함.

2021년 영화산업의 1인당 평균 매출액은 2억 4,517만 원이며, 업체당 평균 매출액은 31억 3,937만 원으로 조사됐다. 중분류별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업은 1인당 평균 매출액이 2억 480만 원, 업체당 평균 매출액은 24억 1,005만 원으로 조사됐다. 디지털 온라인 유통업은 1인당 평균 매출액이 6억 2,111만 원, 업체당 평균 매출액은 443억 561만 원으로 높게 나타났다.

표 3-4-2 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

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	338	2,651	457,302	1,353	173
	영화 수입	28	386	147,512	5,268	382
	영화 제작 지원	303	1,602	423,755	1,399	265
	영화 배급	33	973	375,846	11,389	386
	극장 상영	276	5,908	931,705	3,376	158
	영화 홍보 및 마케팅	38	436	112,488	2,960	258
	소계	1,016	11,956	2,448,608	2,410	205
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	2	39	7,182	3,591	184
	온라인 배급	7	675	188,106	26,872	279
	온라인 상영	9	570	602,213	66,913	1,057
	소계	18	1,284	797,501	44,306	621
전체		1,034	13,240	3,246,109	3,139	245

## 제2절 영화산업 사업체 수 현황

2021년 영화산업 사업체 수는 1,034개로 전년 대비 12.9% 증가했다. 중분류별로는 영화 제작, 지원 및 유통업이 1,016개로 전체 사업체 중 98.3%의 비중을 차지했고, 디지털 온라인 유통업은 18개로 1.7%의 비중을 차지했다.

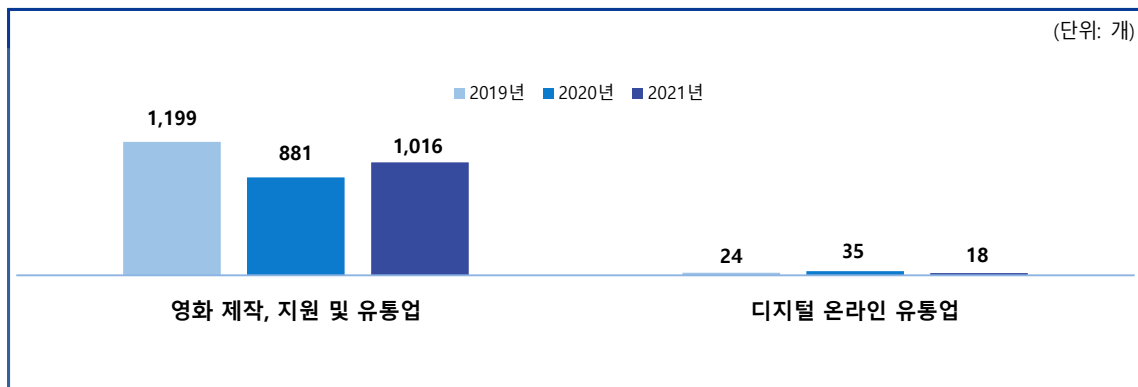
소분류 업종별로는, 영화 기획 및 제작업 338개로 전체 사업체의 32.7%를 차지했다. 다음으로 영화 제작 지원업 303개, 극장 상영업 276개, 영화 홍보 및 마케팅업 38개, 영화 배급업 33개, 영화 수입업이 28개로 조사됐다.

표 3-4-3 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

증분류	소분류	2019년	2020년 <sup>140)</sup>	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	316	312	338	32.7	8.3	3.4
	영화 수입	48	43	28	2.7	△34.9	△23.6
	영화 제작 지원	176	169	303	29.3	79.3	31.2
	영화 배급	83	81	33	3.2	△59.3	△36.9
	극장 상영	513	216	276	26.7	27.8	△26.7
	영화 홍보 및 마케팅	63	60	38	3.7	△36.7	△22.3
	소계	1,199	881	1,016	98.3	15.3	△7.9
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	5	13	2	0.2	△84.6	△36.8
	온라인 배급	11	13	7	0.7	△46.2	△20.2
	온라인 상영	8	9	9	0.9	0.0	6.1
	소계	24	35	18	1.7	△48.6	△13.4
합계		1,223	916	1,034	100.0	12.9	△8.1

그림 3-4-1 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2021년 영화산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울이 594개로 57.4%, 경기도는 170개로 16.4%, 부산이 30개로 2.9%를 차지했다. 서울, 경기, 인천 등의 수도권에 783개사, 75.7%의 영화업체가 집중되어 있다.

140) 2020년 기준 조사부터 영화업체 중 극장 상영업체 산정기준이 변화하여 전년도와 단순 수치 비교 불가. CGV, 롯데시네마, 메가박스, 씨네Q의 직영상영관은 본사에 포함하며, 위탁관은 별도 사업체로 산정 함.

표 3-4-4 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업			합계	비중 (%)
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 배급	온라인 상영		
7개시	서울	268	24	196	29	32	31	2	5	7	594	57.4
	부산	8	-	8	3	11	-	-	-	-	30	2.9
	대구	4	-	2	-	9	-	-	-	-	15	1.5
	인천	2	-	2	-	15	-	-	-	-	19	1.8
	광주	5	-	2	-	9	-	-	-	-	16	1.5
	대전	1	-	6	-	4	-	-	-	1	12	1.2
	울산	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2	0.2
	세종	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	0.1
	소계	20	-	20	3	51	-	-	-	1	95	9.2
9개도	경기도	40	4	65	1	54	3	-	2	1	170	16.4
	강원도	-	-	6	-	18	-	-	-	-	24	2.3
	충청북도	2	-	4	-	14	-	-	-	-	20	1.9
	충청남도	2	-	2	-	21	1	-	-	-	26	2.5
	전라북도	2	-	4	-	21	2	-	-	-	29	2.8
	전라남도	2	-	2	-	17	-	-	-	-	21	2.0
	경상북도	-	-	2	-	22	-	-	-	-	24	2.3
	경상남도	-	-	2	-	22	-	-	-	-	24	2.3
	제주도	2	-	-	-	4	1	-	-	-	7	0.7
	소계	50	4	87	1	193	7	-	2	1	345	33.4
합계		338	28	303	33	276	38	2	7	9	1,034	100.0

### 제3절 영화산업 매출액 현황

2021년 영화산업의 사업체 매출액은 3조 2,461억 원으로 전년 대비 8.7% 증가, 2019년부터 2021년까지 29.0% 감소했다.

중분류별로 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업은 2조 4,486억 원으로 전체 매출액의 75.4%를 차지하며 전년 대비 6.7% 증가, 연평균 34.2% 감소했다. 소분류별로는 영화 홍보 및 마케팅이 1,125억 원으로 전년 대비 38.9% 감소하여 가장 큰 피해를 보았다. 다음으로 영화 제작 지원이 4,238억 원으로 전년 대비 38.8% 감소, 영화 배급이 3,758억 원으로 전년 대비 12.9% 감소했다. 반면 영화 기획 및 제작이 4,573억 원으로 전년 대비 328.9% 증가, 영화 수입이 1,475억 원으로 전년 대비 65.6% 증가했다. 또한 극장 상영이 9,317억 원으로 전년 대비 17.9% 증가했다. 그러나 역시 이는 연평균 각각 23.5%, 22.6%, 45.4% 감소한 수치다.

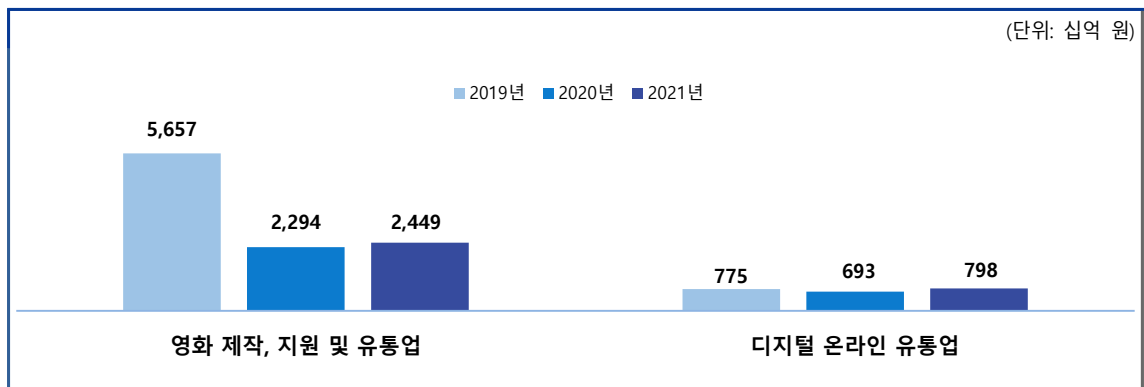
디지털 온라인 유통업의 매출액은 7,975억 원으로 전체 매출액의 24.6%를 차지했다. 이 중 온라인 배급이 1,881억 원으로 전년 대비 43.7% 감소하여 가장 큰 피해를 보았다. DVD/블루레이 제작 및 유통은 72억 원으로 나타나 증감을 폭이 가장 컸으나 이는 연평균 36.7% 감소한 수치다. 반면 온라인 상영은 6,022억 원으로 전년 대비 68.7%, 연평균 8.0% 증가했다.

표 3-4-5 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

증분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	781,161	106,612	457,302	14.1	328.9	△23.5
	영화 수입	245,984	89,094	147,512	4.5	65.6	△22.6
	영화 제작 지원	354,073	692,675	423,755	13.1	△38.8	9.4
	영화 배급	945,624	431,371	375,846	11.6	△12.9	△37.0
	극장 상영	3,125,480	790,476	931,705	28.7	17.9	△45.4
	영화 홍보 및 마케팅	204,682	184,053	112,488	3.5	△38.9	△25.9
	소계	5,657,004	2,294,282	2,448,608	75.4	6.7	△34.2
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	17,921	1,500	7,182	0.2	378.8	△36.7
	온라인 배급	241,284	334,240	188,106	5.8	△43.7	△11.7
	온라인 상영	516,184	357,053	602,213	18.6	68.7	8.0
	소계	775,389	692,793	797,501	24.6	15.1	1.4
합계		6,432,393	2,987,075	3,246,109	100.0	8.7	△29.0

그림 3-4-2 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 영화산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울이 2조 4,176억 원(74.5%), 경기도 5,518억 원(17.0%), 전라북도 830억 원(2.6%), 부산 436억 원(1.3%), 인천 343억 원(1.1%) 순으로 나타났다. 서울, 경기, 인천을 합친 수도권 전체로는 3조 37억 원으로 전체 매출액의 92.5%를 점했다.

지역별 매출액 증감률을 살펴보면, 광주와 세종이 각각 85.6%, 94.4% 감소하여 하락폭이 큰 반면, 전북은 전년 대비 119.2% 증가했다. 이는 매출액 상승폭이 컸던 극장 상영 업종 비중이 타지역 대비 높은 영향으로 볼 수 있다.

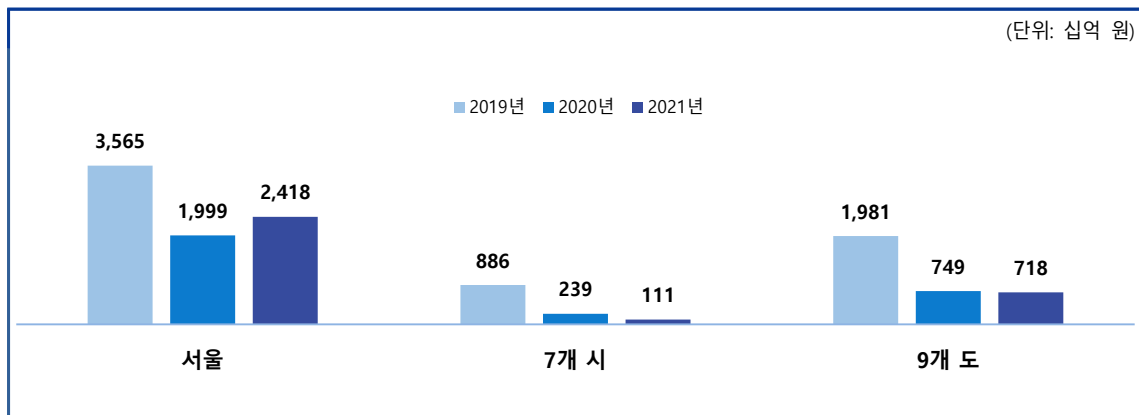


표 3-4-6 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,565,341	1,998,562	2,417,564	74.5	21.0	△17.7
	부산	315,400	79,812	43,559	1.3	△45.4	△62.8
	대구	158,762	14,558	7,888	0.2	△45.8	△77.7
	인천	139,796	79,158	34,346	1.1	△56.6	△50.4
	광주	124,750	49,997	7,178	0.2	△85.6	△76.0
	대전	85,642	4,309	4,654	0.1	8.0	△76.7
	울산	49,998	11,171	12,939	0.4	15.8	△49.1
	세종	11,845	409	23	0.0	△94.4	△95.6
	소계	886,193	239,414	110,587	3.4	△53.8	△64.7
9개 도	경기도	1,237,118	600,298	551,770	17.0	△8.1	△33.2
	강원도	74,332	5,734	6,852	0.2	19.5	△69.6
	충청북도	74,456	5,389	6,600	0.2	22.5	△70.2
	충청남도	89,296	17,306	23,757	0.7	37.3	△48.4
	전라북도	85,707	37,839	82,959	2.6	119.2	△1.6
	전라남도	60,420	3,905	4,517	0.1	15.7	△72.7
	경상북도	166,020	12,363	5,030	0.2	△59.3	△82.6
	경상남도	166,897	62,541	33,952	1.0	△45.7	△54.9
	제주도	26,613	3,725	2,521	0.1	△32.3	△69.2
	소계	1,980,859	749,100	717,958	22.1	△4.2	△39.8
합계		6,432,393	2,987,075	3,246,109	100.0	8.7	△29.0

그림 3-4-3 영화산업 지역별 업종별 매출액 현황



## 제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황

2021년 영화산업의 부가가치액은 1조 1,438억 원이고, 부가가치율은 35.2%로 조사됐다. 부가가치액의 구성은 인건비가 5,640억 원(49.3%)으로 가장 많았고, 순금융비용은 2,342억 원(20.5%), 경상이익은 1,779억 원(15.6%), 감가상각비는 818억 원(7.1%)으로 나타났다. 임차료는 814억 원(7.1%), 조세공과는 45억 원(0.4%)으로 나타났다.

표 3-4-7 영화산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
영화산업	3,246,109	1,143,769	35.2	177,895	564,036	234,231	81,753	81,368	4,487
부가가치액 대비 비중(%)				15.6	49.3	20.5	7.1	7.1	0.4
매출액 대비 비중(%)				5.5	17.4	7.2	2.5	2.5	0.1

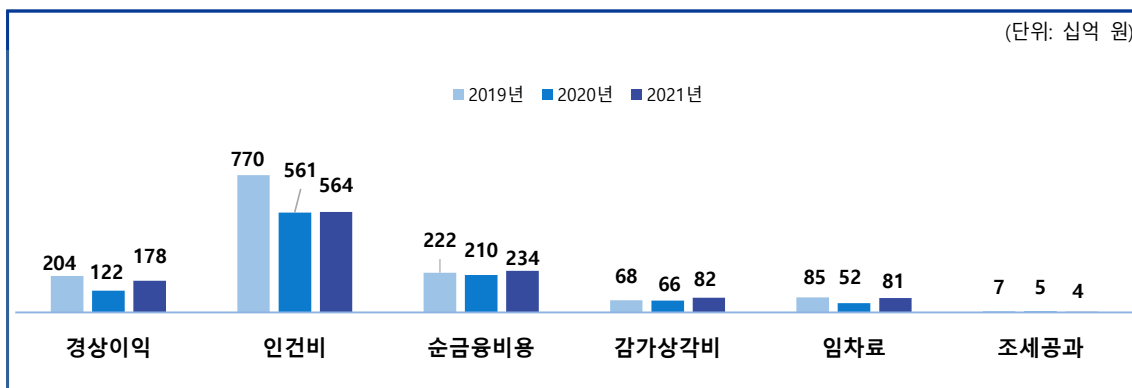
표 3-4-8 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		204,043	769,873	221,914	67,600	84,539	6,581	1,354,550
2020년		122,343	560,551	210,334	66,089	51,555	4,640	1,015,512
2021년		177,895	564,036	234,231	81,753	81,368	4,487	1,143,769
전년대비증감률(%)		45.4	0.6	11.4	23.7	57.8	△3.3	12.6

그림 3-3-4 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 십억 원)



## 제5절 영화산업 수출입액 현황

2021년 한국영화의 해외 수출액은 4,303만 달러로 전년 대비 20.5% 감소, 2019년부터 2021년 까지 연평균 6.6% 증가했다.

국내 신작들이 연이어 극장 개봉을 미루게 되면서 해외 수출이 가능한 라인업을 꾸리는 데 어려움이 있었던 것이 감소의 원인으로 볼 수 있다. 코로나19의 여파로 큰 타격을 받았을 것이라 예상했던 2020년에는 오히려 성장세가 있었던 반면 본격적인 여파는 2021년에 감지됐다.

주요 대륙별 수출액 현황을 살펴보면, 아시아가 2,987만 달러로 전체 수출액의 75.1%로 압도적이었다. 이어 북미 192만 달러(4.8%), 유럽 180만 달러(4.5%), 중남미 102만 달러(2.6%)로 수출액이 집계됐다.

2021년 주요 국가별 수출액 현황에는 큰 변화가 있었다. 그간 침체를 거듭하였던 중국의 수출액이 840만 달러를 기록하며 대중국 수출액이 정점이었던 2014년 821만 달러를 경신했다. 중화권 배우가 출연한 한국영화와 리메이크 판권이 공식적으로 상당 액수로 판매된 덕분이다. 오랜시간 한국영화의 중요 고객이었던 일본 수출액은 전년 대비 두 배 가까이 증가한 686만 달러를 기록하며 유명배우와 감독이 참여한 한국영화들을 상당 액수에 사들인 것으로 나타났다. 대만은 2019년~2020년 한국영화 최대 수출국으로 자리매김 하였으나 2021년 전년 대비 수출액이 26.1% 감소했다. 그러나 여전히 높은 비중(13.6%)을 보였다. 싱가포르를 전년 대비 10배 이상인 343만 달러를 기록했다. 이외에도 홍콩, 말레이시아, 태국, 필리핀 등으로의 수출액을 통해 동남아시아 지역에서의 한국영화의 인기와 상품 가치를 확인할 수 있다.

2021년 영화산업 수입액은 3,790만 달러로 전년 대비 33.8% 증가, 연평균 0.7% 감소했다.

표 3-4-9 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>141)</sup> 142)	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	37,877	54,157	43,033	△20.5	6.6
수입액	38,432	28,330	37,897	33.8	△0.7
수출입 차액	△554	25,827	5,136	-	-

141) 2022년도판 한국영화연감 자료 인용(2021년도 기준)

142) 현지배급수익과 계약금액을 합한 완성작 수출액 기준. 기술서비스(VFX 작업수수, 장비수출 등)수출 및 로케이션 유치 제외

표 3-4-10 영화산업 주요 대륙별 수출액 현황(계약금액 기준)

(단위 : 천 달러)

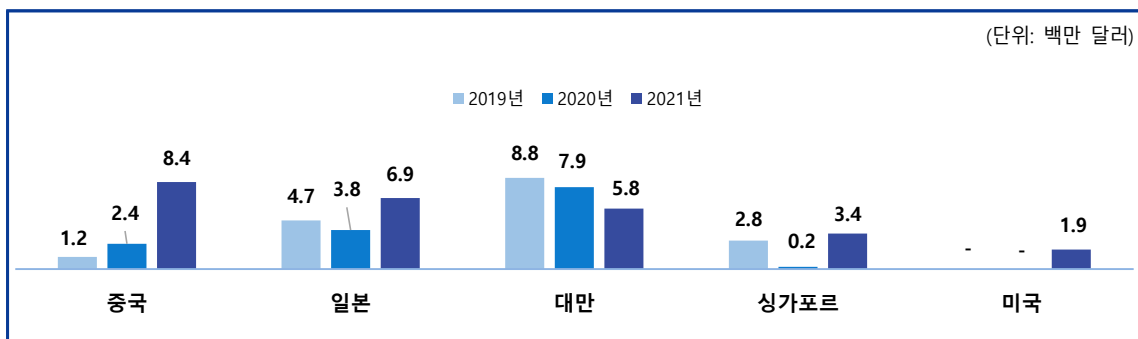
구분 <sup>143)</sup>	2020년		2021년		전년대비 증감률 (%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	
아시아	24,997	48.7	29,874	75.1	19.5
북미	999	1.9	1,916	4.8	91.9
유럽	2,527	4.9	1,802	4.5	△28.7
중남미	308	0.6	1,020	2.6	231.2
중동/아프리카	126	0.2	176	0.4	39.0
오세아니아	196	0.4	118	0.3	△39.8
기타	22,138	43.2	4,857	12.2	△78.1
합계	51,290	100.0	39,763	100.0	△22.5

표 3-4-11 영화산업 주요 국가별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>144)</sup> <sup>145)</sup>	2019년		2020년		2021년		전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
중국	1,170	3.1	2,448	4.5	8,396	19.5	243.0	167.9
일본	4,711	12.4	3,771	7.0	6,864	16.0	82.0	20.7
대만	8,809	23.3	7,903	14.6	5,837	13.6	△26.1	△18.6
싱가포르	2,775	7.3	210	0.4	3,430	8.0	1535.2	11.2
미국	-	-	-	-	1,894	4.4	-	-
홍콩	2,022	5.3	1,545	2.9	1,414	3.3	△8.4	△16.4
독일	-	-	-	-	646	1.5	-	-
말레이시아	-	-	-	-	626	1.5	-	-
태국	-	-	599	1.1	484	1.1	△19.2	-
필리핀	-	-	491	0.9	478	1.1	△2.6	-
기타 <sup>146)</sup>	18,391	48.6	37,191	68.7	12,965	30.1	△65.1	△16.0
합계	37,877	100.0	54,157	100.0	43,033	100.0	△20.5	6.6

그림 3-4-5 영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황(1)



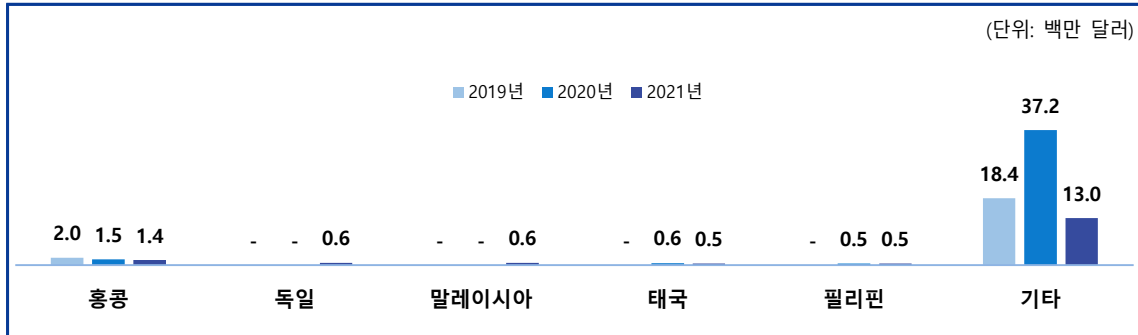
143) 2022년도판 한국영화연감 자료 인용, 주요 대륙별 영화 수출액은 현지 배급 수익을 제외한 계약금액 기준으로 2020년도 기준부터 산출. 2019년도 수치와 단순 비교 불가

144) 전통적인 개별국가별 수출 실적만 합산, 다수 국가를 묶어서 판매하여 국가를 특정할 수 없는 계약 등의 수치는 제외

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

146) 기타 값은 국가별 값에서 공표된 국가의 세부항목을 제외한 값. 2019년도 미국, 독일, 말레이시아, 태국, 필리핀 값과 2020년도 미국, 독일, 말레이시아 값은 해당년도 기타 값에 포함

그림 3-4-6 영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황(2)



2021년 영화산업의 지역별 수입액을 살펴보면, 미국이 2,141만 달러로 전년 대비 68.2% 증가했다. 미국영화 수입액은 매년 총수입액에서 40% 이상을 차지하고 있으며, 2021년에도 56.5%를 점했다. 이어 일본(17.6%), 프랑스(5.7%), 중국(5.2%) 등의 순으로 수입액이 많았다.

표 3-4-12 영화산업 주요 국가별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>147)</sup> (148)	2019년		2020년		2021년		전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)	수입액	비중 (%)		
미국	17,643	45.9	12,728	44.9	21,410	56.5	68.2	10.2
일본	4,838	12.6	4,747	16.8	6,675	17.6	40.6	17.5
프랑스	3,698	9.6	1,629	5.7	2,167	5.7	33.0	△23.5
중국	2,436	6.3	1,313	4.6	1,987	5.2	51.3	△9.7
영국	1,699	4.4	1,995	7.0	866	2.3	△56.6	△28.6
러시아	1,045	2.7	884	3.1	810	2.1	△8.4	△12.0
홍콩	489	1.3	816	2.9	794	2.1	△2.7	27.4
캐나다	539	1.4	881	3.1	786	2.1	△10.7	20.8
독일	748	1.9	380	1.3	595	1.6	56.5	△10.8
스페인	221	0.6	463	1.6	233	0.6	△49.6	2.8
이탈리아	487	1.3	76	0.3	210	0.6	177.2	△34.4
호주	224	0.6	449	1.6	127	0.3	△71.7	△24.7
폴란드 <sup>149)</sup>	-	-	318	1.1	27	0.1	△91.5	-
기타 및 다국적	4,364	11.4	1,652	5.8	1,210	3.2	△26.7	△47.3
합계	38,432	100.0	28,330	100.0	37,897	100.0	33.8	△0.7

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

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

149) 2019년도 폴란드 값은 기타 및 다국적에 포함

그림 3-4-7 영화산업 주요 국가별 연도별 수입액 현황(1)

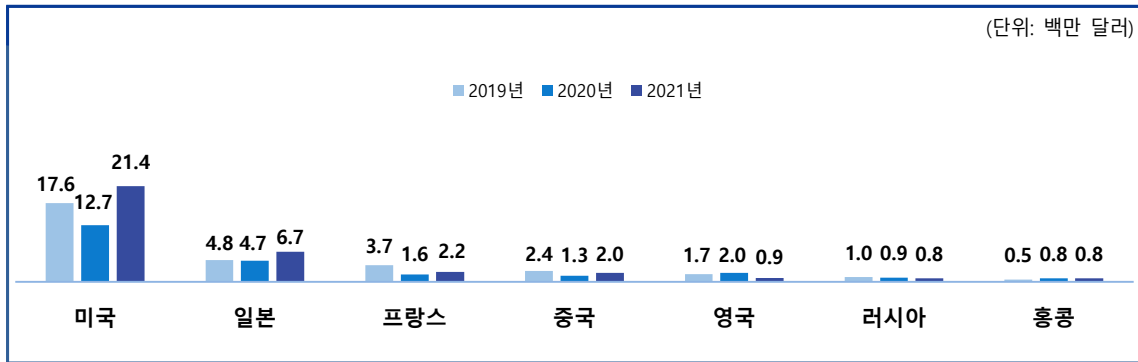
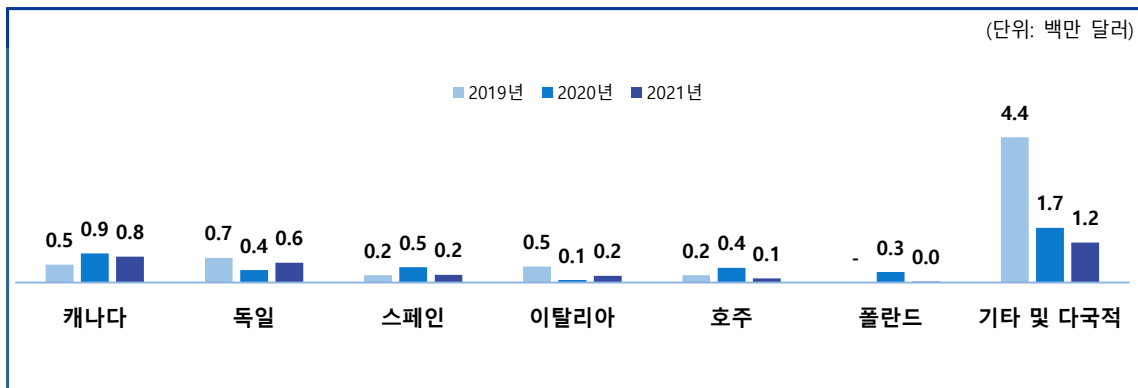


그림 3-4-8 영화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황(2)



2021년 영화산업의 해외 진출형태를 보면, 전판권(All Right) 계약이 70.8%로 가장 큰 비중을 차지했고, 부가판권 계약이 23.7%, 리메이크는 4.9%, 극장 개봉 판권은 0.6%로 나타났다.

표 3-4-13 영화산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : 천 달러)

해외 진출형태 (계약판권종류)	2019년		2020년		2021년		전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)	수출액	비중 (%)		
전판권(All Right)	28,004	77.2	43,067	84.0	28,170	70.8	△34.6	0.3%
부가판권	6,964	19.2	7,095	13.8	9,438	23.7	33.0	16.4%
리메이크	271	0.7	997	1.9	1,943	4.9	94.8	167.7%
극장 개봉 판권	1,038	2.9	131	0.3	243	0.6	86.0	△51.6%
합계	36,277	100.0	51,290	100.0	39,793	100.0	△22.4	4.7%

## 제6절 영화산업 종사자 현황

2021년 영화산업 종사자는 1만 3,240명으로 전년 대비 26.1% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 36.2% 감소했다. 중분류별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 종사자는 1만 1,956명으로 전체 종사자의 90.3%를 차지하여 전년 대비 25.1% 증가했다. 디지털 온라인 유통업 종사자는 1,284명으로 전체 종사자의 9.7%를 차지하여 전년 대비 36.6% 증가했다.

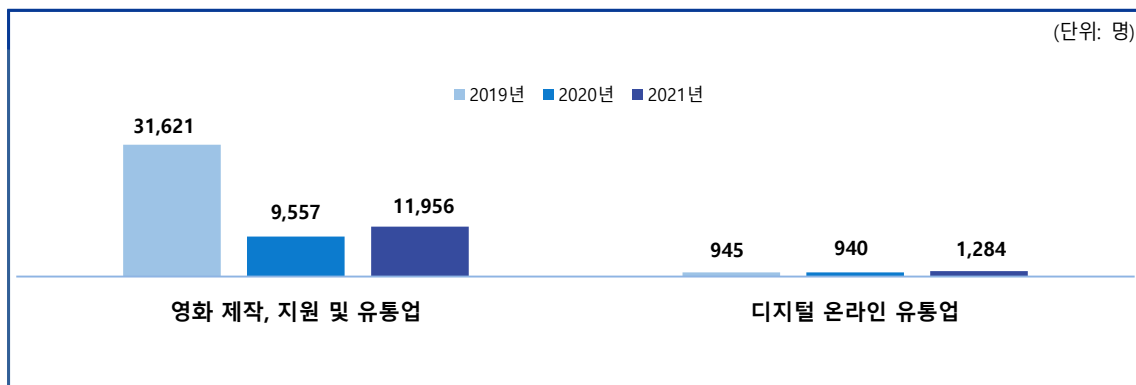
소분류별로는 영화 제작, 지원 및 유통업에서는 극장 상영 종사자 수가 5,908명(44.6%)으로 가장 많았다. 그러나 2019년 2만 2,386명에 비해 연평균 48.6% 감소했다. 영화 수입 종사자 수는 386명(2.9%)으로 비중이 가장 작은 반면 전년 대비 증감률은 106.4%로 가장 높았다. 그러나 이는 연평균 28.2% 감소한 수치다. 디지털 온라인 유통업은 모든 업종에서 종사자 수가 전년 대비 증가했다.

표 3-4-14 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	3,617	1,631	2,651	20.0	62.5	△14.4
	영화 수입	749	187	386	2.9	106.4	△28.2
	영화 제작 지원	2,694	1,303	1,602	12.1	22.9	△22.9
	영화 배급	1,311	1,239	973	7.3	△21.5	△13.9
	극장 상영	22,386	4,592	5,908	44.6	28.7	△48.6
	영화 홍보 및 마케팅	864	605	436	3.3	△27.9	△29.0
	소계	31,621	9,557	11,956	90.3	25.1	△38.5
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	68	35	39	0.3	11.4	△24.3
	온라인 배급	471	496	675	5.1	36.1	19.7
	온라인 상영	406	409	570	4.3	39.4	18.5
	소계	945	940	1,284	9.7	36.6	16.6
합계		32,566	10,497	13,240	100.0	26.1	△36.2

그림 3-4-9 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 영화산업의 지역별 연도별 종사자 현황을 살펴보면, 서울이 8,064명으로 60.9%의 비중을 차지했다. 다음으로 경기도 2,031명(15.3%), 부산 630명(4.8%), 전라북도 400명(3.0%), 경상남도 385명(2.9%), 인천 269명(2.0%), 충청남도 258명(1.9%) 순으로 높은 비중을 차지했다. 한편 2021년 영화산업 종사자는 수도권(서울, 경기, 인천)에 1만 364명(78.3%) 집중되어 있다. 반면 울산(0.3%), 세종(0.3%), 제주(0.5%), 전남(0.8%) 등 지역의 종사자는 전체 종사자 수의 1% 미만으로 나타났다.

2021년 영화산업 종사자 수는 서울 31.6% 증가, 7개 시 12.7% 증가, 9개 도 20.8% 증가했다. 그러나 모든 지역에서 2019년부터 2021년까지 연평균 감소세를 나타냈다.

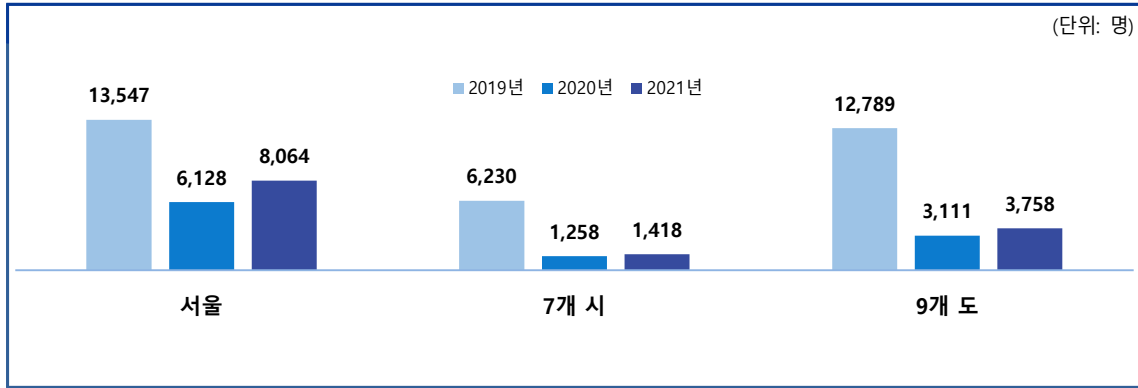
표 3-4-15 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	13,547	6,128	8,064	60.9	31.6	△22.8
	부산	1,877	269	630	4.8	134.2	△42.1
	대구	1,241	95	113	0.9	18.9	△69.8
	인천	1,018	380	269	2.0	△29.2	△48.6
	광주	975	430	203	1.5	△52.8	△54.4
	대전	665	33	125	0.9	278.8	△56.6
	울산	341	48	36	0.3	△25.0	△67.5
	세종	113	3	42	0.3	1300.0	△39.0
	소계	6,230	1,258	1,418	10.7	12.7	△52.3
9개 도	경기도	6,574	1,346	2,031	15.3	50.9	△44.4
	강원도	751	512	187	1.4	△63.5	△50.1
	충청북도	657	43	160	1.2	272.1	△50.7
	충청남도	684	303	258	1.9	△14.9	△38.6
	전라북도	843	293	400	3.0	36.5	△31.1
	전라남도	592	72	111	0.8	54.2	△56.7
	경상북도	1,145	107	158	1.2	47.7	△62.9
	경상남도	1,251	412	385	2.9	△6.6	△44.5
	제주도	292	23	68	0.5	195.7	△51.7
	소계	12,789	3,111	3,758	28.4	20.8	△45.8
합계		32,566	10,497	13,240	100.0	26.1	△36.2



그림 3-4-10 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황



2021년 영화산업 고용형태별 종사자는 정규직 1만 1,045명(83.4%), 비정규직 2,127명(16.1%), 파견직 68명(0.5%)으로 나타났다. 중분류별로는 영화 제작, 지원 및 유통업이 정규직 9,874명(82.6%), 비정규직 2,024명(16.9%), 파견직 58(0.5%)명이며, 디지털 온라인 유통업은 정규직 1,171명(91.2%), 비정규직 103명(8.0%), 파견직 10명(0.8%)으로 나타나 디지털 온라인 유통업종의 정규직 비율이 더욱 높음을 알 수 있다.

표 3-4-16 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태별	정규직	비정규직	파견직	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	2,464	172	15	2,651
	영화 수입	325	61	-	386
	영화 제작 지원	1,558	43	1	1,602
	영화 배급	935	35	3	973
	극장 상영	4,160	1,709	39	5,908
	영화 홍보 및 마케팅	432	4	-	436
	소계	9,874	2,024	58	11,956
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	10	19	10	39
	온라인 배급	622	53	-	675
	온라인 상영	539	31	-	570
	소계	1,171	103	10	1,284
합계		11,045	2,127	68	13,240
비중(%)		83.4	16.1	0.5	100.0

표 3-4-17 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성별	남자	여자	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	1,477	1,174	2,651
	영화 수입	244	142	386
	영화 제작 지원	943	659	1,602
	영화 배급	526	447	973
	극장 상영	2,941	2,967	5,908
	영화 홍보 및 마케팅	218	218	436
	소계	6,349	5,607	11,956
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	17	22	39
	온라인 배급	430	245	675
	온라인 상영	295	275	570
	소계	742	542	1,284
합계		7,091	6,149	13,240
비중(%)		53.6	46.4	100.0

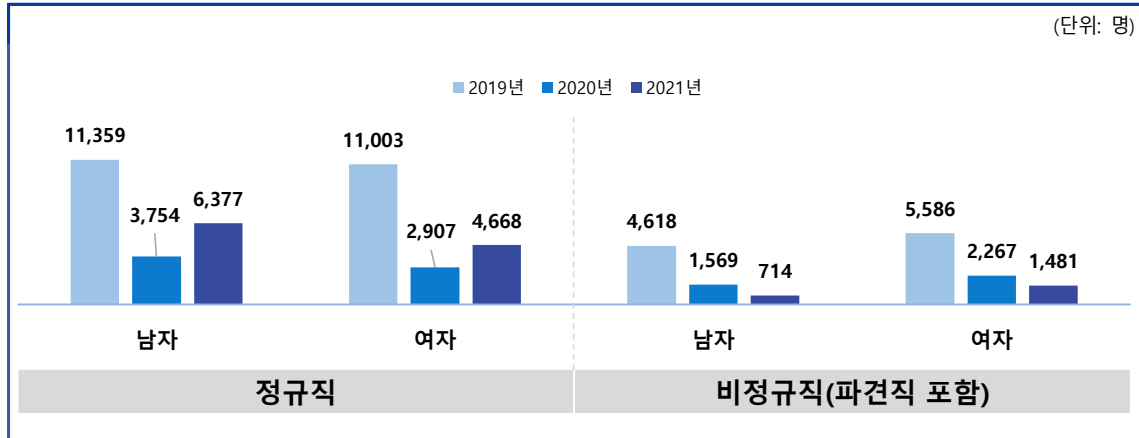
고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황을 살펴보면, 남녀 모두 전년 대비 정규직 비중이 크게 높아진 반면 비정규직과 파견직은 전년 대비 남녀 모두 감소했다. 정규직 남자 종사자 수는 6,377명(48.2%)으로 전년 대비 69.9% 증가, 정규직 여자 종사자 수는 4,668명(35.3%)으로 전년 대비 60.6% 증가했다. 반면 비정규직 남자 종사자 수는 675명(5.1%)으로 전년 대비 55.1% 감소, 비정규직 여자 종사자 수는 1,452명(11.0%)으로 전년 대비 33.9% 감소했다. 정규직은 남성이 비정규직은 여성이 더 큰 비중을 차지했다. 파견직은 남녀 모두 비슷한 비중을 보였다.

표 3-4-18 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	고용형태 / 성	정규직				비정규직				파견직				합계
		남자		여자		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2019년		11,359	34.9	11,003	33.8	4,491	13.8	5,421	16.6	127	0.4	165	0.5	32,566
2020년		3,754	35.8	2,907	27.7	1,503	14.3	2,196	20.9	66	0.6	71	0.7	10,497
2021년		6,377	48.2	4,668	35.3	675	5.1	1,452	11.0	39	0.3	29	0.2	13,240
전년대비증감률(%)		69.9	-	60.6	-	△55.1	-	△33.9	-	△40.9	-	△59.2	-	26.1
연평균증감률(%)		△25.1	-	△34.9	-	△61.2	-	△48.2	-	△44.6	-	△58.1	-	△36.2

그림 3-4-11 영화산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황



2021년 영화산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 4,468명(33.7%)으로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하는 2,757명으로 20.8%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 2,210명(16.7%), 35세 이상 39세 이하는 1,981명(15.0%)으로 나타났다. 50세 이상은 1,824명으로 13.8%로 나타났다.

표 3-4-19 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	878	626	452	403	292	2,651
	영화 수입	113	94	65	66	48	386
	영화 제작 지원	508	267	202	353	272	1,602
	영화 배급	374	236	177	88	98	973
	극장 상영	2,003	1,160	722	993	1,030	5,908
	영화 홍보 및 마케팅	191	69	86	72	18	436
	소계	4,067	2,452	1,704	1,975	1,758	11,956
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	11	12	6	6	4	39
	온라인 배급	201	159	159	124	32	675
	온라인 상영	189	134	112	105	30	570
	소계	401	305	277	235	66	1,284
합계		4,468	2,757	1,981	2,210	1,824	13,240
비중(%)		33.7	20.8	15.0	16.7	13.8	100.0

증감률을 살펴보면 35세 이상 39세 이하를 제외하고 모든 연령대에서 전년 대비 증가했다. 특히 29세 이하 종사자 수가 전년 대비 56.1% 증가, 50세 이상 전년 대비 59.7% 증가하여 상대적으로 증가 폭이 컸다. 그러나 29세 이하의 경우 2019년 2만 183명이었던 것과 비교하면 연평균 52.9% 감소한 수준이다.

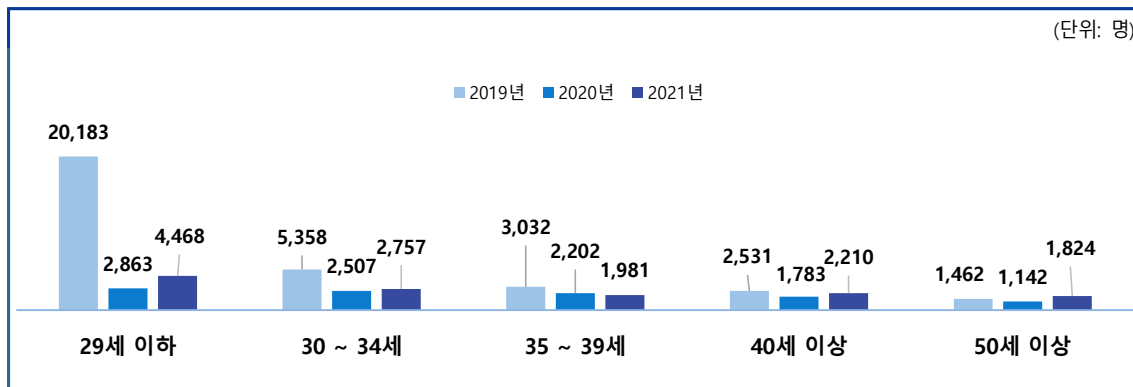
표 3-4-20 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	20,183	5,358	3,032	2,531	1,462	32,566
2020년	2,863	2,507	2,202	1,783	1,142	10,497
2021년	4,468	2,757	1,981	2,210	1,824	13,240
전년대비증감률(%)	56.1	10.0	△10.0	23.9	59.7	26.1
연평균증감률(%)	△52.9	△28.3	△19.2	△6.6	11.7	△36.2

그림 3-4-12 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



## 05 게임산업

### 제1절 게임산업 총괄

2021년 코로나19의 영향이 이어지며 게임시장은 호황을 이어갔다. 2021년 게임산업의 사업체 수는 1만 991개이며 종사자 수는 8만 1,856명으로 나타났다. 매출액은 20조 9,913억 원이며 전년 대비 11.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 12.4% 증가했다. 부가가치액은 8조 6,631억 원으로 부가가치율은 41.3%이다. 수출액은 86억 7,287만 달러로 나타났으며, 수입액은 3억 1,233만 달러로 조사됐다.

그러나 게이밍 기기 공급난, 다수의 신작 출시 지연이라는 악재도 있었다. 코로나19 장기화로 컴퓨터 게임방 운영업과 전자 게임장 운영업의 매출액과 종사자 수가 2019년 대비 감소했다.

게임산업 전반은 더 역동적이었다. 성장한 자산시장이 게임산업의 가능성을 보고 거대한 규모의 투자가 이어졌다. 투자 키워드는 '메타버스'로 대표되는 신기술이었다. 물리적인 공간에서의 활동이 상당 부분 온라인 환경으로 이동하면서 메타버스가 시대적 키워드로 부상했고, 게임은 메타버스 시대의 핵심 플랫폼이자 콘텐츠로 주목받았다. 국내에서도 <도깨비>와 같은 메타버스형 게임 개발 소식이 알려지면서 주목을 받기도 했다.

2021년 게임산업이 호황을 누리고 게임 개발자 평균연봉이 증가한 상황 속에서 종사자 수는 감소했다. 이는 자산시장 호황으로 인한 은퇴 인구 증가, 게임산업 투자 증가와 인디 시장 성장 속에서 아직 공식 집계에 포착되지 않는 독립 개발자 증가, 게임 외 산업으로의 게임 개발자 인력 유출, 게임 유통업의 부진 등 다양한 원인이 복합적으로 작동한 결과로 볼 수 있다. 게임 시장 규모 증가와 투자 확대는 게임 스타트업 증가, 게임산업 종사자 평균 임금 증가, ESG 경영의 중요성 확대 등으로 이어지며 게임산업의 영향력은 더욱 확대될 전망이다.

표 3-5-1 | 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	12,937	81,932	13,142,272	5,795,742	44.1	5,922,998	262,911
2018년	13,357	85,492	14,290,224	6,179,093	43.2	6,411,491	305,781
2019년	13,387	89,157	15,575,034	6,753,335	43.4	6,657,777	298,129
2020년	11,541	83,303	18,885,484	8,320,944	44.1	8,193,562	270,794
2021년	10,991	81,856	20,991,342	8,663,127	41.3	8,672,865	312,331
전년대비증감률(%)	△4.8	△1.7	11.2	4.1	-	5.8	15.3
연평균증감률(%)	△4.0	△0.0	12.4	10.6	-	10.0	4.4

2021년 게임산업의 1인당 평균 매출액은 2억 5,644만 원이며, 업체당 평균 매출액은 19억 987만 원으로 나타났다. 소분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 1인당 평균 매출액이 4억 2,223만 원, 업체당 평균 매출액은 163억 3,413만 원으로 조사됐다. 컴퓨터 게임방 운영업의 1인당 평균 매출액은 5,151만 원, 업체당 평균 매출액은 1억 9,868만 원, 전자 게임장 운영업은 1인당 평균 매출액이 4,632만 원, 업체당 평균 매출액이 7,131만 원으로 나타났다.

표 3-5-2 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	1,170	45,262	19,110,930	16,334	422
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	9,265	35,738	1,840,764	199	52
	전자 게임장 운영업	556	856	39,648	71	46
전체		10,991	81,856	20,991,342	1,910	256

## 제2절 게임산업 사업체 수 현황

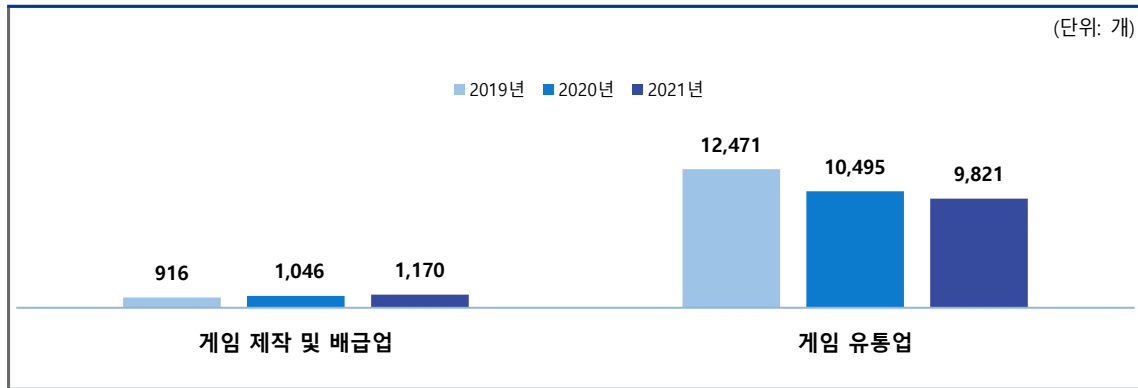
2021년 게임산업 사업체 수는 1만 991개로 전년 대비 4.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.4% 감소했다. 소분류별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 사업체 수가 9,265개(84.3%)로 대부분을 차지했고 이는 전년 대비 7.1%, 연평균 11.7% 감소한 수치다. 다음으로 게임 제작 및 배급업 사업체 수가 1,170개(10.6%)로 전년 대비 11.9%, 연평균 13.0% 증가한 수치다. 전자 게임장 운영업은 556개(5.1%)로 전년 대비 5.9% 증가, 연평균 3.7% 감소했다.

표 3-5-3 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	916	1,046	1,170	10.6	11.9	13.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,871	9,970	9,265	84.3	△7.1	△11.7
	전자 게임장 운영업	600	525	556	5.1	5.9	△3.7
합계		13,387	11,541	10,991	100.0	△4.8	△9.4

그림 3-5-1 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2021년 게임산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 2,057개로 전체의 18.7%를 차지했고 6개 시의 사업체 수가 2,609개로 전체 사업체의 23.7%를 차지했다. 9개 도의 사업체 수는 6,325개로 전체 사업체의 57.5%를 차지했다.

가장 큰 비중을 차지하는 지역은 경기도로 전체 사업체의 25.1%를 차지한 2,764개이며, 6개 시 중에서는 부산과 대구가 각각 전체 사업체의 5.3%로 높은 비중을 차지했다.

표 3-5-4 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위: 개)

지역 150)	업종	게임 유통업			합계	비중 (%)
	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	컴퓨터 게임방 운영업	전자 게임장 운영업		
6개 시	서울	607	1,418	32	2,057	18.7
	부산	44	516	23	583	5.3
	대구	42	498	41	581	5.3
	인천	17	456	37	510	4.6
	광주	18	389	7	414	3.8
	대전	10	279	7	296	2.7
	울산	1	218	6	225	2.0
	소계	132	2,356	121	2,609	23.7
9개 도	경기도	344	2,241	179	2,764	25.1
	강원도	2	407	34	443	4.0
	충청북도	8	357	39	404	3.7
	충청남도	27	517	44	588	5.3
	전라북도	24	368	5	397	3.6
	전라남도	8	370	57	435	4.0
	경상북도	8	516	17	541	4.9
	경상남도	3	559	20	582	5.3
	제주도	7	156	8	171	1.6
	소계	431	5,491	403	6,325	57.5
	합계	1,170	9,265	556	10,991	100.0

150) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

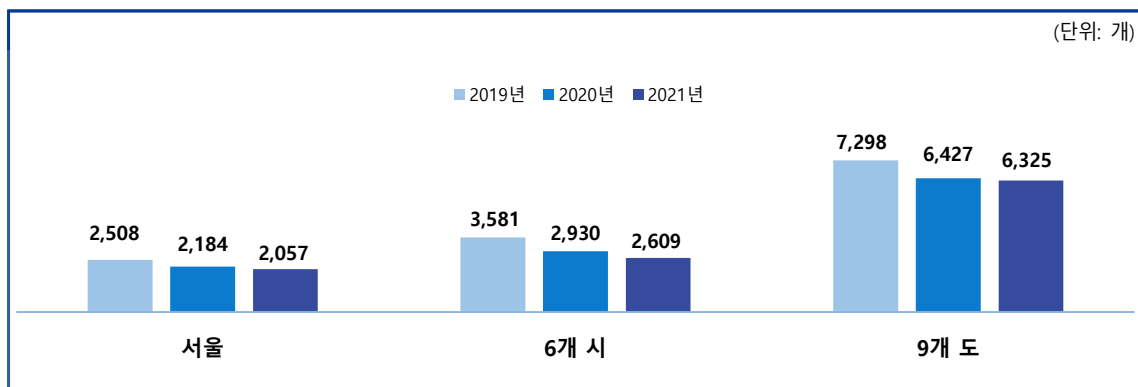
연도별로 보면 대구, 충청북도, 충청남도, 전라남도를 제외한 전 지역에서 전년 대비 사업체 수가 감소한 것으로 나타났으며, 서울의 사업체 수는 전년 대비 5.8%, 연평균 9.4% 감소, 6개 시의 사업체 수는 전년 대비 11.0%, 연평균 14.6% 감소, 9개 도의 사업체 수는 전년 대비 1.6%, 연평균 6.9% 감소했다.

표 3-5-5 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 151)	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
6개 시	서울	2,508	2,184	2,057	18.7	△5.8	△9.4
	부산	776	670	583	5.3	△13.0	△13.3
	대구	714	581	581	5.3	0.0	△9.8
	인천	693	602	510	4.6	△15.3	△14.2
	광주	622	484	414	3.8	△14.5	△18.4
	대전	410	333	296	2.7	△11.1	△15.0
	울산	366	260	225	2.0	△13.5	△21.6
	소계	3,581	2,930	2,609	23.7	△11.0	△14.6
9개 도	경기도	3,106	2,855	2,764	25.1	△3.2	△5.7
	강원도	519	464	443	4.0	△4.5	△7.6
	충청북도	416	382	404	3.7	5.8	△1.5
	충청남도	569	521	588	5.3	12.9	1.7
	전라북도	485	424	397	3.6	△6.4	△9.5
	전라남도	455	392	435	4.0	11.0	△2.2
	경상북도	705	575	541	4.9	△5.9	△12.4
	경상남도	804	633	582	5.3	△8.1	△14.9
	제주도	239	181	171	1.6	△5.5	△15.4
	소계	7,298	6,427	6,325	57.5	△1.6	△6.9
	합계	13,387	11,541	10,991	100.0	△4.8	△9.4

그림 3-5-2 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



151) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함



### 제3절 게임산업 매출액 현황

2021년 게임산업의 매출액은 20조 9,913억 원으로 조사됐다. 이는 전년 대비 11.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 16.1% 증가한 것이다. 2020년 코로나19 특수가 2021년까지 이어지면서 성장세를 보이고 있다. 중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 매출액은 19조 1,109억 원(91.0%)으로 전년 대비 12.1%, 연평균 19.1% 증가했다. 게임 유통업은 1조 8,804억 원(9.0%)으로 전년 대비 2.6% 증가, 연평균 5.6% 감소했다.

게임 제작 및 배급업의 매출 비중을 보면 모바일게임이 57.9%, PC게임 26.9%, 콘솔게임 5.0%로 나타났다. 글로벌 게임산업의 매출 비중이 대략 5:2:3 정도로 나타나는 것에 비하면 모바일과 PC 쏠림 현상이 여전히 강하게 나타남을 확인할 수 있다.

플레이스테이션 5(PlayStation 5), 엑스박스 시리즈 X/S(Xbox Series X/S)와 같은 최신 콘솔 기기의 수급난을 고려한다 해도 국내 게임 시장에서 콘솔 시장이 차지하는 비중은 작다. 그러나 콘솔 시장에 대한 기대는 커지고 있다. 암호화폐 채굴 열풍은 GPU의 가격을 높여 콘솔의 매력을 크게 높였기 때문이다. 공급만 원활히 이뤄진다면 콘솔게임 시장의 확대를 기대해 볼 수 있다.

PC와 모바일게임 부문에서는 확률형 아이템 문제가 불거졌다. 확률형 아이템은 확률 정보의 불투명성으로 여러 국가에서 규제 대책이 논의되고 있다. 현재 게임산업의 주류 비즈니스 모델인 확률형 아이템이 규제 대상이 된다면 일시적인 게임산업 매출 감소는 불가피할 전망이다.

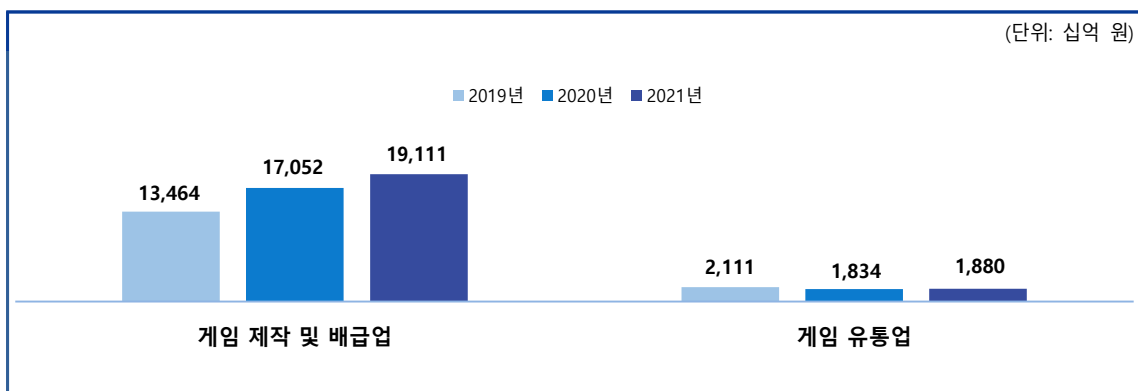
게임 유통업의 매출을 통해 코로나19 여파가 여전히 진행 중임을 확인할 수 있다. 야외 활동이 줄어든 상황에서 전자 게임장 운영업 매출은 2020년과 유사한 300억 원대를 벗어나지 못했다. 반면 컴퓨터 게임방 운영업은 2019년부터 2021년까지 연평균 5.0% 감소로 상대적으로 낮은 감소세를 보이고 있다. 컴퓨터 게임방 운영업은 사회적 거리두기 완화와 함께 빠르게 회복될 것이라 기대할 수 있으나, 전자 게임장 운영업은 전통적인 오락실의 형태에서 벗어나 새로운 형태로 발전이 필요한 것으로 보인다.

표 3-5-6 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류 <sup>152)</sup>	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	4,805,846	4,901,189	5,637,277	26.9	15.0	8.3
	모바일게임	7,739,931	10,831,081	12,148,320	57.9	12.2	25.3
	콘솔게임	694,556	1,092,487	1,052,000	5.0	△3.7	23.1
	아케이드게임	223,557	227,222	273,333	1.3	20.3	10.6
	소계	13,463,890	17,051,979	19,110,930	91.0	12.1	19.1
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	2,040,881	1,797,005	1,840,764	8.8	2.4	△5.0
	전자 게임장 운영업	70,263	36,500	39,648	0.2	8.6	△24.9
	소계	2,111,144	1,833,505	1,880,412	9.0	2.6	△5.6
합계		15,575,034	18,885,484	20,991,342	100.0	11.2	16.1

그림 3-5-3 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 게임산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 경기도로 9조 8,494억 원(46.9%)을 기록했다. 이는 전년 대비 13.9% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 18.6% 증가한 수치다. 다음으로 서울 8조 8,551억 원(42.2%), 제주도 8,043억 원(3.8%) 순으로 나타났다.

6개 시의 매출액은 8,038억 원으로 전체 매출액의 3.8%를 차지했고 9개 도의 매출액은 11조 3,325억 원으로 전체 매출액의 54.0%를 차지했다.

연도별로 보면, 서울 매출액은 전년 대비 67.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 19.8% 증가했고, 6개 시의 매출액은 전년 대비 16.2%, 연평균 1.8% 증가했다. 9개 도의 매출액은 전년 대비 12.1% 감소, 연평균 14.6% 증가했다.

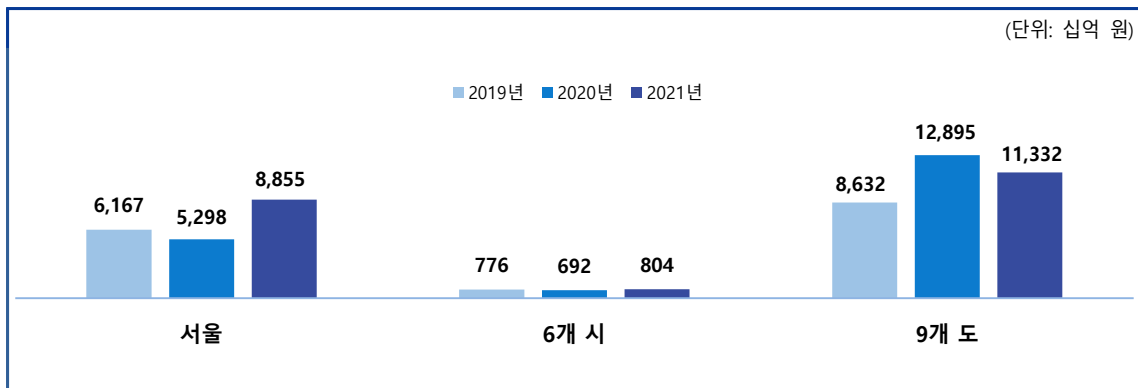
152) 기술의 발달과 이용자들의 용어 구분 불분명으로 인한 혼란을 방지하기 위하여 2017년부터는 사용기기를 기준으로 게임 분야를 통합하여 조사함. 따라서 기존의 '온라인 게임'과 'PC 패키지 게임'으로 분리되어 있던 플랫폼이 'PC 게임'으로 통합되고, '비디오 게임'은 '콘솔 게임'이라는 명칭으로 변경되었음

표 3-5-7 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 153)	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
6개 시	서울	6,166,509	5,298,376	8,855,052	42.2	67.1	19.8
	부산	220,299	122,703	200,759	1.0	63.6	△4.5
	대구	171,745	186,241	223,714	1.1	20.1	14.1
	인천	165,493	134,583	143,836	0.7	6.9	△6.8
	광주	110,874	121,264	108,104	0.5	△10.9	△1.3
	대전	54,754	83,900	89,132	0.4	6.2	27.6
	울산	52,950	43,176	38,254	0.2	△11.4	△15.0
	소계	776,115	691,867	803,799	3.8	16.2	1.8
9개 도	경기도	7,001,763	11,432,951	9,849,361	46.9	△13.9	18.6
	강원도	55,213	59,155	67,435	0.3	14.0	10.5
	충청북도	34,237	64,594	73,930	0.4	14.5	46.9
	충청남도	72,019	90,143	114,330	0.5	26.8	26.0
	전라북도	74,496	72,185	122,905	0.6	70.3	28.4
	전라남도	54,812	71,809	92,126	0.4	28.3	29.6
	경상북도	92,057	79,426	92,432	0.4	16.4	0.2
	경상남도	157,027	99,072	115,688	0.6	16.8	△14.2
	제주도	1,090,786	925,906	804,284	3.8	△13.1	△14.1
소계		8,632,410	12,895,241	11,332,491	54.0	△12.1	14.6
합계		15,575,034	18,885,484	20,991,342	100.0	11.2	16.1

그림 3-5-4 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황



153) 세종시 매출액은 충청남도에도 포함

## 제4절 게임산업 수출입액 현황

2021년 게임산업 수출액은 86억 7,287만 달러로 전년 대비 5.8%, 연평균 14.1%으로 지속적인 성장세를 보이고 있다. 전 세계적인 게임산업 호황으로 시장규모의 확대와 지역별 차별화 수출전략의 성과로 볼 수 있다.

수출 비중이 큰 중국의 경우 2021년 8월 강력한 미성년자 게임 이용 규제가 발표되었다. 이에 따라 중국은 게임 유통 허가(판호) 발급을 조절해왔고, 2021년에는 중화권 수출액이 37억 1,451만 달러로 전년 대비 9.1% 감소했다. 이에 중국 의존도를 낮추고 글로벌 지향 게임을 개발해야 한다는 게임산업의 과제가 두드러졌다.

해외시장 확장 가능성은 일본 수출액을 통해 확인할 수 있다. 2021년 일본 수출액은 전년 대비 195.9% 증가한 9억 1,308만 달러를 기록했다. 2020년 일본 수출액이 전년 대비 절반 이상 감소한 기저효과에 따른 것이나, 수년 전부터 일본 IP를 활용한 게임을 출시하는 등 일본 시장 특징을 파악한 결과로 볼 수 있다.

2019년부터 2021년까지 연평균 증감률을 기준으로 보면 유럽 65.0%, 동남아 41.0%, 북미 34.1% 순으로 가능성을 확인할 수 있다. 이 세 지역의 경우 시장 특성이 매우 다르며, 동남아의 경우 청년층, 모바일 게임 중심 시장이다. 유럽과 미국은 PC보다 콘솔을 선호하는 가운데, 게임 이용자 연령대가 확대되며 캐주얼 게임을 주로 선택하는 중장년층 모바일 게이머가 증가하는 추세이다. 이는 핵심 키워드로 PC, MMORPG, 확률형 아이템이 꼽히던 국내 게임 산업이 점차 다양화되고 있다는 반증으로 볼 수 있다.

확률형 아이템은 상대적으로 작은 국내 게임 시장에서 게임산업이 발전하기 위한 효과적인 방안이었던 측면이 있다. 그러나 최근 확률형 아이템에 대한 피로도가 높아졌으며, 해외에서도 충분히 성공할 수 있을 만큼 게임산업의 역량도 축적되었기 때문에 국내보다 더 큰 해외시장을 겨냥한 다양한 게임 개발 프로젝트들이 시도되고 있다. <배틀그라운드> 등 해외 시장을 공략할 수 있는 대형 게임이 주기적으로 출시되는 시점까지 게임산업의 수출액은 다소 변동성이 클 것으로 예상되나, 해외를 겨냥한 게임사의 시도가 증가하는 만큼 다양한 지역에서 수출액이 증가할 것으로 전망된다.

2021년 게임산업 수입액은 3억 1,233만 달러로 전년 대비 15.3% 연평균 2.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-5-8 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

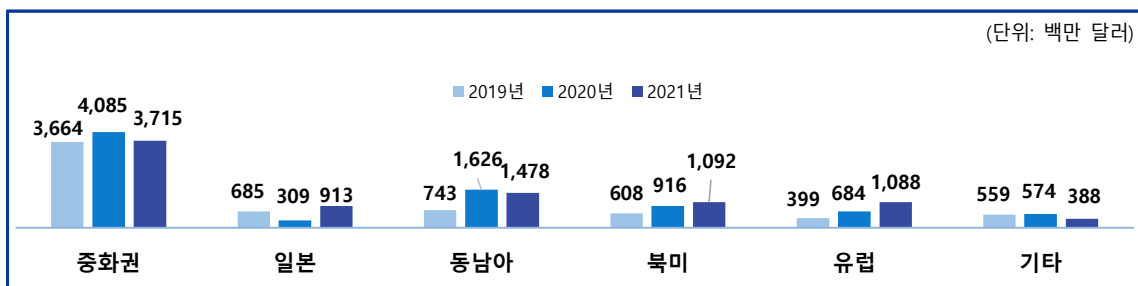
구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	6,657,777	8,193,562	8,672,865	5.8	14.1
수입액	298,129	270,794	312,331	15.3	2.4
수출입 차액	6,359,648	7,922,768	8,360,534	-	-

표 3-5-9 게임산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>154)</sup>		3,663,741	4,085,018	3,714,506	42.8	△9.1	0.7
일본		684,948	308,533	913,075	10.5	195.9	15.5
동남아		742,982	1,626,161	1,477,546	17.0	△9.1	41.0
북미		607,709	916,414	1,092,410	12.6	19.2	34.1
유럽		399,499	683,505	1,087,565	12.5	59.1	65.0
기타		558,898	573,931	387,763	4.5	△32.4	△16.7
합계		6,657,777	8,193,562	8,672,865	100.0	5.8	14.1

그림 3-5-5 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황



2021년 게임산업 수입액 현황을 보면, 가장 큰 비중을 차지하는 것은 중화권으로, 전체 수입액 중 42.6%를 차지해 1억 3,307만 달러로 나타났다. 중국 게임산업은 자국 내 규제를 피해 해외 진출을 서두르고 있어 앞으로도 수입액 비중은 더 커질 것으로 전망된다. 반면 일본 수입액은 전년 대비로는 26.5% 증가했지만, 전체적으로 감소 추세가 이어지고 있다. 모바일 부분이 약한 일본 게임산업의 특징과 최신 콘솔 공급 부족이 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다. 북미 수입액은 1억 1,709만 달러(37.5%)로 전년 대비 16.0% 감소 연평균 53.4% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-5-10 게임산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

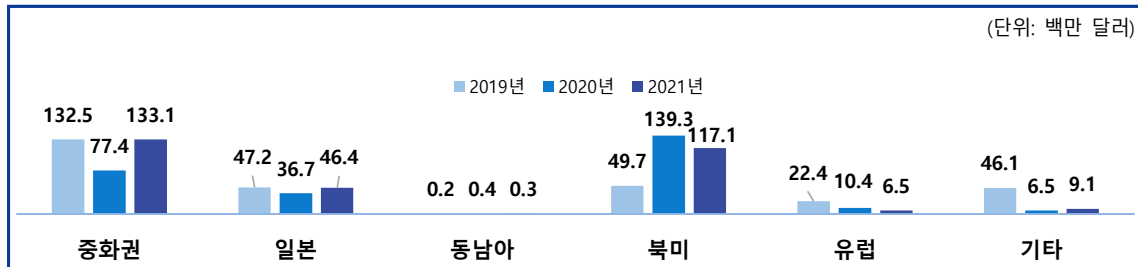
(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>155)</sup>		132,546	77,392	133,072	42.6	71.9	0.2
일본		47,154	36,655	46,365	14.8	26.5	△0.8
동남아		192	442	258	0.1	△41.6	15.8
북미		49,737	139,342	117,086	37.5	△16.0	53.4
유럽		22,364	10,447	6,454	2.1	△38.2	△46.3
기타		46,134	6,516	9,096	2.9	39.6	△55.6
합계		298,129	270,794	312,331	100.0	15.3	2.4

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

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

그림 3-5-6 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



해외 진출형태를 보면, 모든 게임에서 완제품 수출이 대부분이며, 특히 아케이드 게임의 경우, 완제품 형태 수출이 88.9%로 가장 높게 나타났다.

표 3-5-11 게임산업 업종별 해외 진출형태

(단위 : %)

업종	PC게임	모바일게임	콘솔게임	아케이드게임
완제품	85.1	88.1	84.4	88.9
로열티(라이선스)	12.2	7.5	15.2	1.2
기타(기술 및 서비스 등)	2.7	4.4	0.4	9.9
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

## 제5절 게임산업 종사자 현황

2021년 게임산업 종사자 수는 총 8만 1,856명으로 전년 대비 1.7%, 2019년부터 2021년까지 4.2% 감소했다.

게임 유통업 부문의 종사자 현황을 보면, 컴퓨터 게임방 운영업의 종사자 수가 3만 5,738명으로 전년 대비 6.3% 감소했는데, 이는 코로나19로 인해 장기간 영업이 불가능했던 상황이 종사자 수에 영향을 준 것으로 나타났다. 전자 게임장 운영업 종사자는 856명으로 전년 대비 2.0% 증가해 반등에 성공했다. 아케이드 게임 운영 시범사업의 효과로 볼 수 있다.

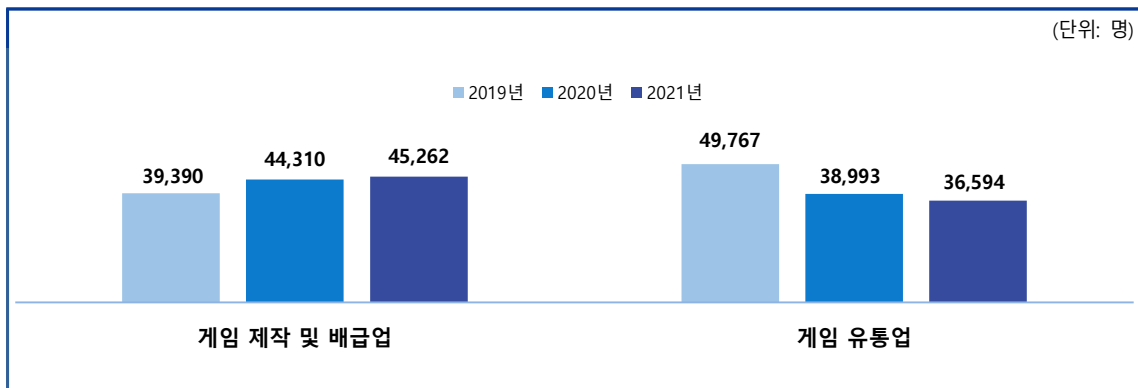
게임 제작 및 배급업 종사자 수를 살펴보면 모바일게임 제작 및 배급 분야의 종사자 수가 전년 대비 7.4%, 연평균 12.2% 증가한 2만 9,015명으로 전체의 35.4%를 차지했다. 눈에 띄는 것은 게임 제작 및 배급업 부문 전체 종사자가 증가한 가운데, PC게임 제작 및 배급 종사자 수가 가장 큰 폭으로 감소했다는 것이다. PC게임의 종사자는 전년 대비 10.1%, 연평균 1.1% 감소한 1만 3,124명(16.0%)으로 나타났다. 아케이드게임 종사자 수는 1,919명으로 전년 대비 22.1%, 연평균 11.1% 증가했다. 모바일, 콘솔, 아케이드 게임 제작 및 배급 종사자 수가 고르게 증가한 점을 고려하면 국내 게임산업의 다양성이 증가했다는 증거로도 해석할 수 있다.

표 3-5-12 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	13,430	14,600	13,124	16.0	△10.1	△1.1
	모바일게임	23,057	27,028	29,015	35.4	7.4	12.2
	콘솔게임	1,348	1,110	1,204	1.5	8.5	△5.5
	아케이드게임	1,555	1,572	1,919	2.3	22.1	11.1
	소계	39,390	44,310	45,262	55.3	2.1	7.2
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	48,810	38,154	35,738	43.7	△6.3	△14.4
	전자 게임장 운영업	957	839	856	1.0	2.0	△5.4
	소계	49,767	38,993	36,594	44.7	△6.2	△14.2
	합계	89,157	83,303	81,856	100.0	△1.7	△4.2

그림 3-5-7 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 경기도가 2만 9,118명으로 35.6%를 차지했고, 서울이 2만 6,158명으로 32.0%를 차지했다. 6개 시의 종사자 수는 1만 2,397명으로 전체 종사자 수의 15.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4만 3,301명으로 전체 종사자의 52.9%를 차지했다.

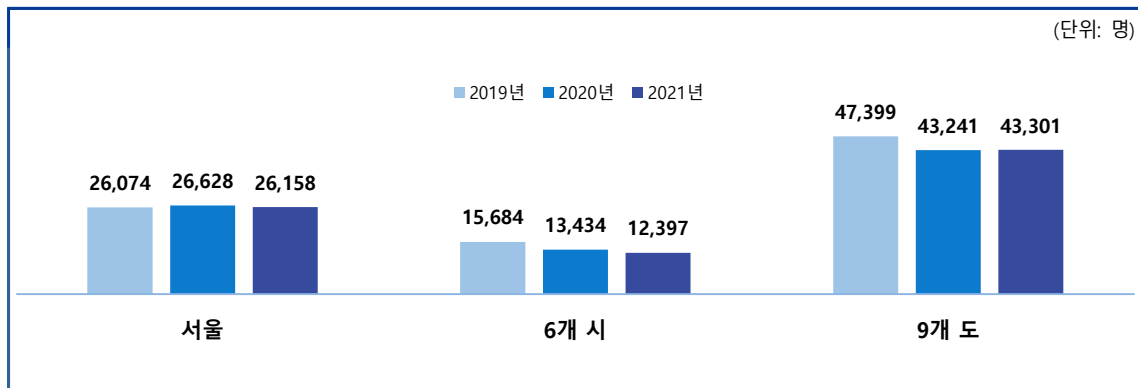
주목할 만한 점은 경기도와 서울을 비롯해 대구를 제외한 6개의 시의 종사자 규모가 감소하고, 경기도를 제외한 8개 도의 게임산업 종사자 규모가 전년 대비 증가했다는 것이다. 충청남도의 매출액은 전년 대비 25.3% 증가, 충청북도는 21.5% 증가하며 상대적으로 큰 폭의 증가율을 보이고 있다.

표 3-5-13 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 <sup>156)</sup> \ 연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)	
서울	26,074	26,628	26,158	32.0	△1.8	0.2	
6개 시	부산	3,698	3,397	3,112	3.8	△8.4	△8.3
	대구	3,325	2,914	3,371	4.1	15.7	0.7
	인천	2,855	2,510	1,995	2.4	△20.5	△16.4
	광주	2,831	2,119	1,837	2.2	△13.3	△19.4
	대전	1,732	1,525	1,326	1.6	△13.0	△12.5
	울산	1,243	969	756	0.9	△22.0	△22.0
	소계	15,684	13,434	12,397	15.1	△7.7	△11.1
	9개 도	경기도	31,452	30,259	29,118	35.6	△3.8
강원도		1,341	1,278	1,351	1.7	5.7	0.4
충청북도		1,217	1,144	1,390	1.7	21.5	6.9
충청남도		1,932	1,682	2,107	2.6	25.3	4.4
전라북도		1,912	1,482	1,536	1.9	3.6	△10.4
전라남도		1,753	1,513	1,631	2.0	7.8	△3.5
경상북도		2,221	2,022	2,128	2.6	5.2	△2.1
경상남도		3,177	2,208	2,346	2.9	6.3	△14.1
제주도		2,394	1,653	1,694	2.1	2.5	△15.9
소계		47,399	43,241	43,301	52.9	0.1	△4.4
합계	89,157	83,303	81,856	100.0	△1.7	△4.2	

그림 3-5-8 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황



156) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함



2021년 게임산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 5만 7,659명으로 전체 종사자의 70.4%로 나타났으며, 비정규직은 2만 4,118명으로 29.5%였으며, 파견직은 79명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 5만 2,363명(64.0%), 여자 종사자 수는 2만 9,493(36.0%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 정규직 종사자 수가 4만 3,869명(96.9%), 비정규직 1,314명(2.9%), 파견직 79명(0.2%)으로 나타났고, 게임 유통업은 정규직 1만 3,790명(37.7%), 비정규직 2만 2,804명(62.3%)으로 나타났다.

표 3-5-14 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년) (단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
게임 제작 및 배급업 <sup>157)</sup>	PC게임	12,959	133	32	13,124
	모바일게임	27,803	1,165	47	29,015
	콘솔게임	1,200	4	-	1,204
	아케이드게임	1,907	12	-	1,919
	소계	43,869	1,314	79	45,262
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	13,201	22,537	-	35,738
	전자 게임장 운영업	589	267	-	856
	소계	13,790	22,804	-	36,594
합계		57,659	24,118	79	81,856
비중(%)		70.4	29.5	0.1	100.0

표 3-5-15 게임산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년) (단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
게임 제작 및 배급업 <sup>158)</sup>	PC게임	9,500	3,624	13,124
	모바일게임	20,400	8,615	29,015
	콘솔게임	823	381	1,204
	아케이드게임	1,524	395	1,919
	소계	32,247	13,015	45,262
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,457	16,281	35,738
	전자 게임장 운영업	659	197	856
	소계	20,116	16,478	36,594
합계		52,363	29,493	81,856
비중(%)		64.0	36.0	100.0

157) 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

158) 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

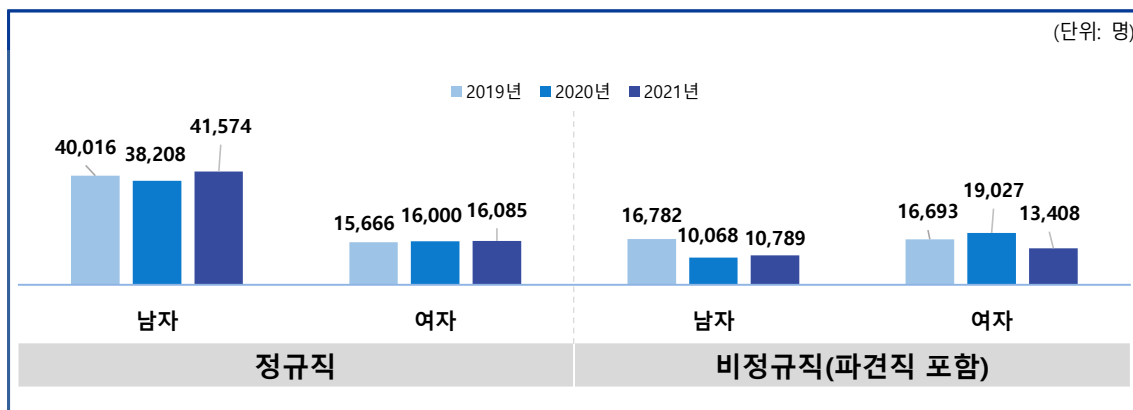
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 8.8% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.9% 증가했고, 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 0.5%, 연평균 1.3% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 7.9% 증가, 연평균 19.6% 감소했고 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 29.4%, 연평균 10.2% 감소했다. 파견직은 성별에 관계없이 전년 대비 55% 이상 감소했다.

표 3-5-16 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태/성  연도		정규직 <sup>159)</sup>				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 (%)	
2019년		40,016	44.9	15,666	17.6	16,621	18.6	16,598	18.6	161	0.2	95	0.1	89,157
2020년		38,208	45.9	16,000	19.2	9,954	11.9	18,960	22.8	114	0.1	67	0.1	83,303
2021년		41,574	50.8	16,085	19.7	10,738	13.1	13,380	16.3	51	0.1	28	0.0	81,856
전년대비증감률(%)		8.8	-	0.5	-	7.9	-	△29.4	-	△55.3	-	△58.2	-	△1.7
연평균증감률(%)		1.9	-	1.3	-	△19.6	-	△10.2	-	△43.7	-	△45.7	-	△4.2

그림 3-5-9 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 게임산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4만 1,756명으로 전체 종사자의 51.0%를 차지해 가장 많았다. 전문대학을 졸업한 종사자는 2만 4,857명으로 30.4%를 차지했으며, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 1만 3,078명으로 16.0%, 대학원 졸업 이상은 2,165명으로 2.6%를 차지했다.

159) 대표자는 정규직에 포함

표 3-5-17 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	680	2,425	9,410	609	13,124
	모바일게임	1,012	4,369	22,199	1,435	29,015
	콘솔게임	14	183	961	46	1,204
	아케이드게임	103	444	1,336	36	1,919
	소계	1,809	7,421	33,906	2,126	45,262
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	10,655	17,219	7,826	38	35,738
	전자 게임장 운영업	614	217	24	1	856
	소계	11,269	17,436	7,850	39	36,594
합계		13,078	24,857	41,756	2,165	81,856
비중(%)		16.0	30.4	51.0	2.6	100.0

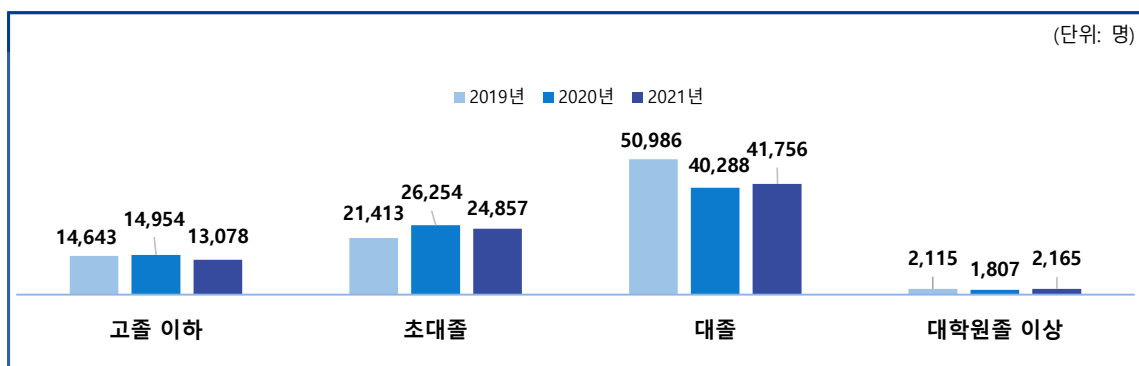
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 12.5%, 연평균 5.5% 감소했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 5.3% 감소, 연평균 7.7% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 3.6% 증가, 연평균 9.5% 감소했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 19.8%, 연평균 1.2% 증가했다.

표 3-5-18 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		14,643	21,413	50,986	2,115	89,157
2020년		14,954	26,254	40,288	1,807	83,303
2021년		13,078	24,857	41,756	2,165	81,856
전년대비증감률(%)		△12.5	△5.3	3.6	19.8	△1.7
연평균증감률(%)		△5.5	7.7	△9.5	1.2	△4.2

그림 3-5-10 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 게임산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하가 3만 2,726명으로 전체의 40.0%를 차지해 가장 많았다. 다음으로 30세 이상 34세 이하 1만 8,039명(22.0%), 35세 이상 39세 이하 1만 5,917명(19.4%), 40세 이상 49세 이하 1만 2,074명(14.8%), 50세 이상 3,100명(3.8%)으로 나타나 연령대가 어릴수록 종사자가 많았다.

표 3-5-19 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	2,900	3,829	3,710	2,316	369	13,124
	모바일게임	6,752	8,359	8,178	4,817	909	29,015
	콘솔게임	308	330	252	249	65	1,204
	아케이드게임	312	427	566	354	260	1,919
	소계	10,272	12,945	12,706	7,736	1,603	45,262
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	22,197	5,068	3,171	3,987	1,315	35,738
	전자 게임장 운영업	257	26	40	351	182	856
	소계	22,454	5,094	3,211	4,338	1,497	36,594
합계		32,726	18,039	15,917	12,074	3,100	81,856
비중(%)		40.0	22.0	19.4	14.8	3.8	100.0

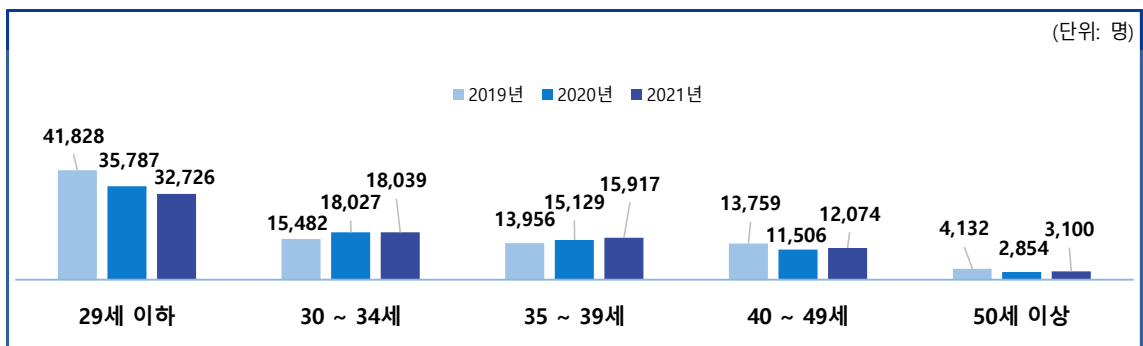
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 8.6%, 연평균 11.5% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 0.1%, 연평균 7.9% 증가했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 5.2%, 연평균 6.8% 증가했다. 40세 이상 49세 이하는 전년 대비 4.9% 증가, 연평균 6.3% 감소했다. 50세 이상 종사자 수는 전년 대비 8.6% 증가, 연평균 13.4% 감소했다.

표 3-5-20 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년		41,828	15,482	13,956	13,759	4,132	89,157
2020년		35,787	18,027	15,129	11,506	2,854	83,303
2021년		32,726	18,039	15,917	12,074	3,100	81,856
전년대비증감률(%)		△8.6	0.1	5.2	4.9	8.6	△1.7
연평균증감률(%)		△11.5	7.9	6.8	△6.3	△13.4	△4.2

그림 3-5-11 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황



## 06 애니메이션산업

### 제1절 애니메이션산업 총괄

2021년 애니메이션산업 매출액은 7,555억 원으로 전년 대비 36.6%, 연평균 3.2%의 성장률을 보였으며, 부가가치액의 경우 3,016억 원으로 나타났다. 사업체 수는 647개로 전년 대비 32.0% 증가, 종사자 수는 6,131명으로 전년 대비 12.0% 증가하며 산업 전반이 상승세로 전환되었다.

전년 대비 증감률이 큰 폭으로 성장한 것은, 코로나 팬데믹으로 인해 제작 시스템에 제한이 있었던 전년에 비해 제작 사례가 증가하고, OTT 시장 규모 증가의 영향을 받은 것으로 판단된다.

코로나 팬데믹의 장기화로 OTT플랫폼이 발전함에 따라, 팬데믹 초기 침체되었던 애니메이션 제작이 활기를 띌 수 있는 계기가 되었다. 또한 영화관이 문을 닫으며 제작이 어려웠던 장편 애니메이션들도 다시 극장가로 돌아오며 박스오피스 상위권을 기록했다.

OTT의 활성화로 국내 키즈 애니메이션이 여러 국가에서 인기를 얻으면서 작품 제작과 수출 분야에서 성장이 이뤄졌다. 또한 스마트폰 중심의 숏폼 콘텐츠가 인기를 얻으며 모바일/온라인 애니메이션 제작사례 및 관련 종사자 수가 증가하며 산업의 한 축을 담당하고 있다.

전체적으로 애니메이션산업은 코로나 팬데믹의 혼란 이후 정체기를 벗어나며 뉴노멀의 시대를 맞이하고 있다. 변화의 시기에 애니메이션산업의 안정화와 부가가치 성장을 위한 논의가 계속되어야 할 것이다.

표 3-6-1 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 <sup>160)</sup> (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	492	5,161	665,462	223,135	33.5	144,870	7,604
2018년	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878
2019년	480	5,436	640,580	225,485	35.2	194,148	8,778
2020년	490	5,472	553,290	232,909	42.1	134,532	7,791
2021년	647	6,131	755,520	301,552	39.9	156,835	8,524
전년대비증감률(%)	32.0	12.0	36.6	29.5	-	16.6	9.4
연평균증감률(%)	7.1	4.4	3.2	7.8	-	2.0	2.9

160) 애니메이션산업 매출액은 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

2021년 애니메이션산업의 1인당 평균 매출액은 1억 940만 원이며, 업체당 평균 매출액은 10억 3,668만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 1인당 평균 매출액이 1억 479만 원, 업체당 평균 매출액은 10억 2,221만 원으로 조사됐다. 애니메이션 유통 및 배급업은 1인당 평균 매출액이 2억 627만 원, 업체당 평균 매출액은 11억 666만 원으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 1인당 평균 매출액이 9,711만 원, 업체당 평균 매출액이 13억 1,702만 원으로 조사됐다. 1인당 평균 매출액은 애니메이션 유통 및 배급업이 가장 높았으며, 업체당 평균 매출액은 온라인 애니메이션 유통업이 가장 높은 것으로 나타났다.

애니메이션 제작업의 소분류별로 보면, 1인당 평균 매출액이 가장 큰 업종은 온라인 애니메이션 제작업이 1억 7,460만 원으로 가장 높았고, 업체당 평균 매출액은 애니메이션 창작 제작업이 12억 371만 원으로 가장 높았다.

표 3-6-2 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	362	3,412	435,743	1,204	128
	애니메이션 하청 제작업	187	2,114	136,813	732	65
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	27	93	16,237	601	175
	소계	576	5,619	588,794	1,022	105
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	55	295	60,866	1,107	206
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	16	217	21,072	1,317	97
전체		647	6,131	670,732	1,037	109

## 제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황

2021년 애니메이션산업 사업체 수는 647개로 전년 대비 32.0%, 연평균 16.1% 증가한 수치다. 중분류별로 살펴보면, 애니메이션산업에서 가장 큰 비중(89.0%)을 차지하는 애니메이션 제작업 사업체 수가 전년 대비 38.5% 증가한 576개이며, 애니메이션 유통 및 배급업이 55개(8.5%), 온라인 애니메이션 유통업이 16개(2.5%)로 나타났다.

표 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	228	259	362	56.0	39.8	26.0
	애니메이션 하청 제작업	153	131	187	28.9	42.7	10.6
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	27	26	27	4.2	3.8	0.0
	소계	408	416	576	89.0	38.5	18.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	53	54	55	8.5	1.9	1.9
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	19	20	16	2.5	△20.0	△8.2
합계		480	490	647	100.0	32.0	16.1

그림 3-6-1 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

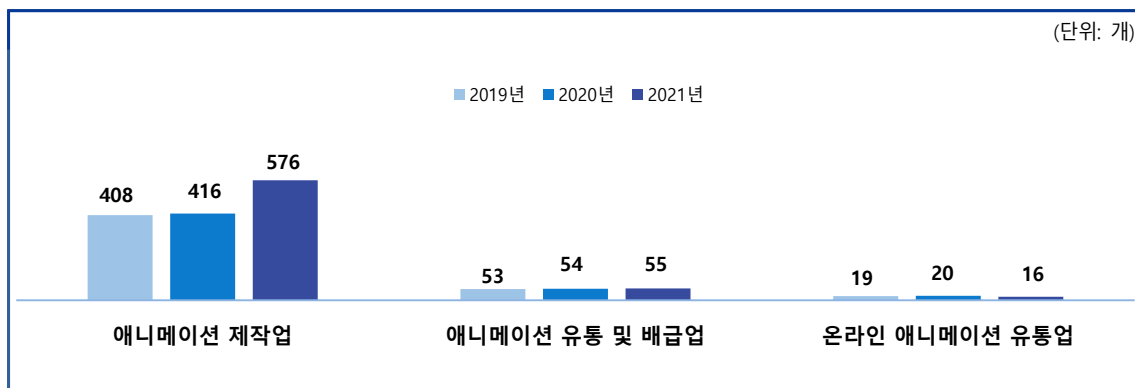


표 3-6-4 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	애니메이션 제작업			애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중 (%)
		애니메이션 창작 제작업	애니메이션 하청 제작업	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)		
7개 시	서울	243	93	14	49	13	412	63.7
	부산	8	7	2	1	1	19	2.9
	대구	1	2	-	-	-	3	0.5
	인천	4	3	1	-	-	8	1.2
	광주	8	22	2	2	-	34	5.3
	대전	3	1	-	-	-	4	0.6
	울산	-	1	1	-	-	2	0.3
	세종	-	-	-	1	-	1	0.2
	소계	24	36	6	4	1	71	11.0
9개 도	경기도	70	34	5	2	1	112	17.3
	강원도	4	1	-	-	-	5	0.8
	충청북도	-	1	-	-	-	1	0.2
	충청남도	2	3	-	-	-	5	0.8
	전라북도	6	1	-	-	1	8	1.2
	전라남도	5	11	-	-	-	16	2.5
	경상북도	1	1	-	-	-	2	0.3
	경상남도	3	1	-	-	-	4	0.6
	제주도	4	5	2	-	-	11	1.7
	소계	95	58	7	2	2	164	25.3
합계		362	187	27	55	16	647	100.0

2021년 애니메이션산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 412개로 전체의 63.7%를 차지했으며, 이는 전년 대비 21.2% 증가한 수치다. 7개 시의 사업체 수는 71개로 전체 사업체의 11.0%를 차지했고 9개 도의 사업체 수는 164개로 전체 사업체의 25.3%를 차지했다.

9개 도 중 경기도의 사업체 수가 112개로 전체의 17.3%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 전체 애니메이션 사업체 중 81.0%가 서울과 경기도에 몰려 있는 것으로 나타났다.

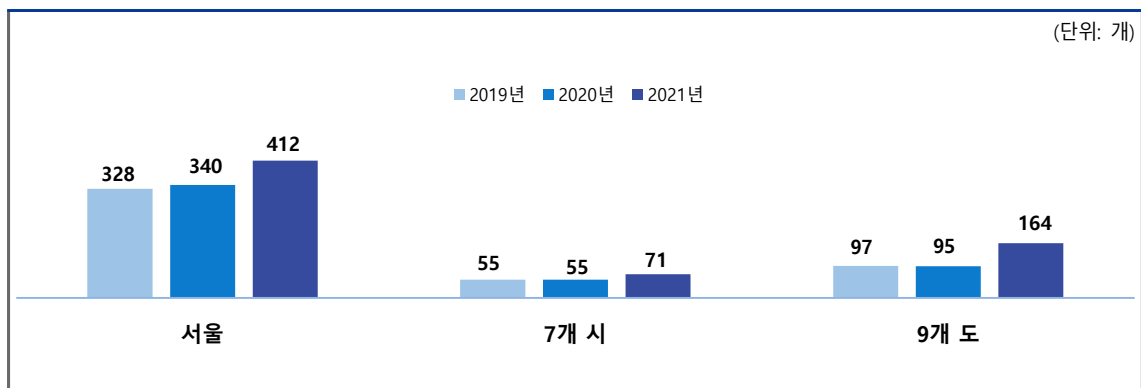


표 3-6-5 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	328	340	412	63.7	21.2	12.1
	부산	18	12	19	2.9	58.3	2.7
	대구	1	1	3	0.5	200.0	73.2
	인천	4	6	8	1.2	33.3	41.4
	광주	24	28	34	5.3	21.4	19.0
	대전	3	3	4	0.6	33.3	15.5
	울산	2	2	2	0.3	0.0	0.0
	세종	3	3	1	0.2	△66.7	△42.3
	소계	55	55	71	11.0	29.1	13.6
9개 도	경기도	75	67	112	17.3	67.2	22.2
	강원도	7	10	5	0.8	△50.0	△15.5
	충청북도	1	1	1	0.2	0.0	0.0
	충청남도	3	3	5	0.8	66.7	29.1
	전라북도	1	1	8	1.2	700.0	182.8
	전라남도	3	5	16	2.5	220.0	130.9
	경상북도	1	1	2	0.3	100.0	41.4
	경상남도	1	2	4	0.6	100.0	100.0
	제주도	5	5	11	1.7	120.0	48.3
	소계	97	95	164	25.3	72.6	30.0
합계		480	490	647	100.0	32.0	16.1

그림 3-6-2 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



### 제3절 애니메이션산업 매출액 현황

2021년 애니메이션산업의 전체 매출액은 7,555억 원으로 조사됐다. 이는 전년 대비 36.6% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 8.6% 증가한 것이다. 업종별 성장률 또한 모두 증가한 수치를 보이는데, 중분류 기준으로 애니메이션 제작업은 5,888억 원으로 전체 매출액의 77.9%를 차지하였고 이는 전년 대비 22.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 12.0% 증가한 수치다. 다음으로 애니메이션 유통 및 배급업 매출액은 1,457억 원(19.3%)으로 나타났고, 전년 대비 160.1% 증가, 연평균 3.0% 감소했다. 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 211억 원(2.8%)으로, 전년 대비 21.5%, 연평균 12.3% 증가했다.

2021년 업종별 매출액에서 가장 큰 성장세를 보인 애니메이션 유통 및 배급업은 OTT 기반 콘텐츠 시장의 활성화의 영향을 받은 것으로 보인다. 외출이 어려워진 팬데믹 상황에서 OTT 시장의 성장과 더불어 가정교육 및 교육 사례가 증가하면서 집안에서 즐길 수 있는 영상콘텐츠의 필요성이 높아진 것이다. 특히 다양한 OTT 서비스에서 키즈 채널을 개설하며 각종 극장용 장편 애니메이션, 에듀테인먼트 애니메이션을 제공하며 애니메이션 유통 및 배급된 작품이 증가하였다.

또한 2021년은 <소울>, <극장판 귀멸의 칼날: 무한열차편> 같은 작품이 전체 박스오피스 1, 2위를 차지하는 등 흥행에 성공하며 극장 개봉이 매우 어려웠던 전년에 비해 높은 매출액을 보였다.

표 3-6-6 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

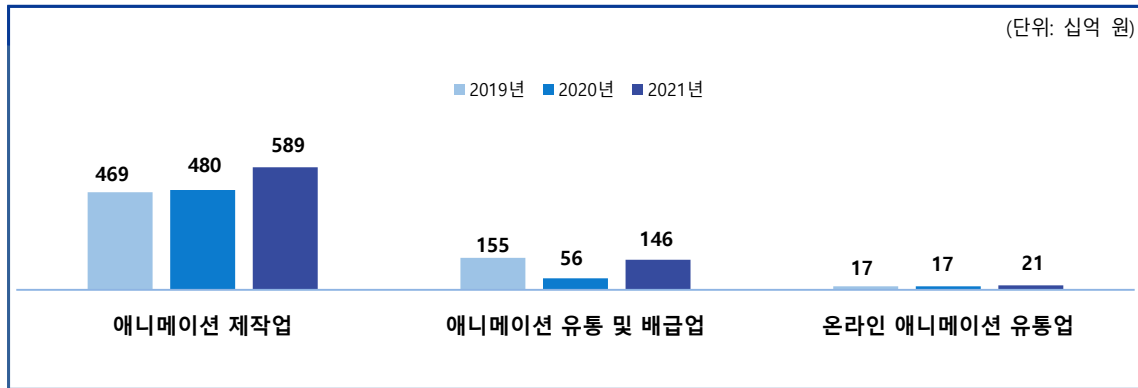
중분류 <sup>161)</sup>	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	316,453	329,911	435,743	57.7	32.1	17.3
	애니메이션 하청 제작업	139,453	135,860	136,813	18.1	0.7	△1.0
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	13,224	14,178	16,237	2.1	14.5	10.8
	소계	469,131	479,948	588,794	77.9	22.7	12.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	27,152	28,325	60,866	8.1	114.9	49.7
	극장 매출액 <sup>162)</sup>	125,640	26,321	81,928	10.8	211.3	△19.2
	방송사 수출액 <sup>163)</sup>	1,933	1,353	2,860	0.4	111.4	21.6
	소계	154,726	55,999	145,654	19.3	160.1	△3.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	16,724	17,343	21,072	2.8	21.5	12.3
합계		640,580	553,290	755,520	100.0	36.6	8.6

161) 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

162) 애니메이션 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권통합전산망 자료를 인용

163) 애니메이션 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

그림 3-6-3 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 애니메이션산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 전체 매출액의 과반인 4,892억 원(72.9%)을 기록했다. 7개 시의 매출액은 611억 원으로 전체 매출액의 9.1%를 차지했고 9개 도의 매출액은 1,204억 원으로 전체 매출액의 17.9%를 차지했다.

경기도 지역의 매출액은 989억 원으로 전체 매출의 14.7%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 다음으로는 광주 281억 원(4.2%), 부산 150억 원(2.2%), 인천 115억 원(1.7%)이며 나머지 지역은 1.0% 이하의 비중을 보였다.

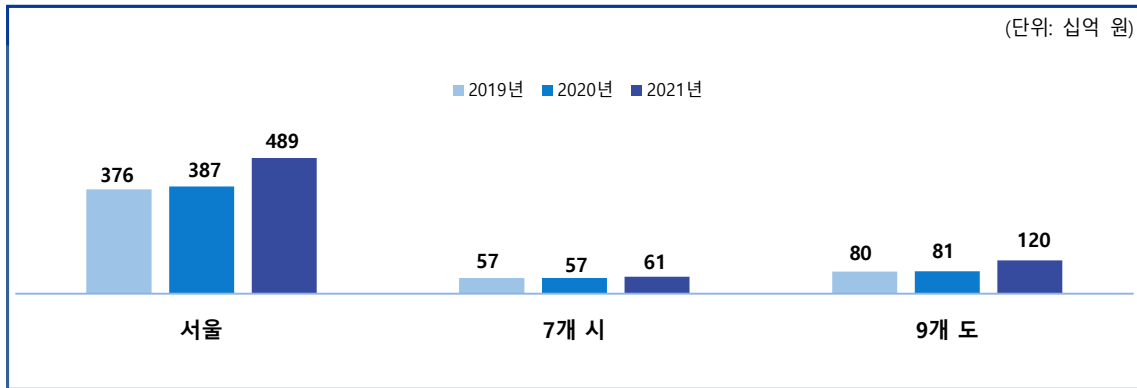
연도별로 보면, 서울 매출액은 전년 대비 26.3% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 14.1% 증가했고, 7개 시의 매출액은 전년 대비 6.4%, 연평균 3.5% 증가했다. 9개 도의 매출액은 전년 대비 49.0%, 연평균 22.8% 증가했다.

표 3-6-7 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	376,075	387,403	489,232	72.9	26.3	14.1
	부산	14,471	13,984	15,016	2.2	7.4	1.9
	대구	299	356	706	0.1	98.3	53.7
	인천	11,066	11,499	11,542	1.7	0.4	2.1
	광주	25,161	25,105	28,107	4.2	12.0	5.7
	대전	4,140	4,263	4,324	0.6	1.4	2.2
	울산	90	96	613	0.1	541.6	161.0
	세종	1,832	2,132	828	0.1	△61.2	△32.8
	소계	57,058	57,434	61,136	9.1	6.4	3.5
9개 도	경기도	65,956	66,206	98,875	14.7	49.3	22.4
	강원도	3,741	3,996	3,929	0.6	△1.7	2.5
	충청북도	823	803	317	0.0	△60.6	△38.0
	충청남도	3,322	3,361	4,316	0.6	28.4	14.0
	전라북도	1,474	1,374	2,809	0.4	104.4	38.0
	전라남도	1,639	1,780	4,802	0.7	169.8	71.2
	경상북도	75	85	367	0.1	331.2	121.1
	경상남도	1,515	1,818	2,025	0.3	11.4	15.6
	제주도	1,329	1,357	2,926	0.4	115.6	48.4
	소계	79,874	80,779	120,364	17.9	49.0	22.8
합계		513,007	525,616	670,732	100.0	27.6	14.3

그림 3-6-4 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황



#### 제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

2021년 애니메이션산업의 부가가치액은 3,016억 원으로 전년 대비 29.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 15.6% 증가했다. 부가가치율은 39.9%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1,958억 원(64.9%)으로 가장 많았고 경상이익은 413억 원(13.7%), 감가상각비는 255억 원(8.5%), 순금융비용은 164억 원(5.4%)으로 나타났다. 임차료는 153억 원(5.1%), 조세공과는 71억 원(2.4%)으로 나타났다.

표 3-6-8 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

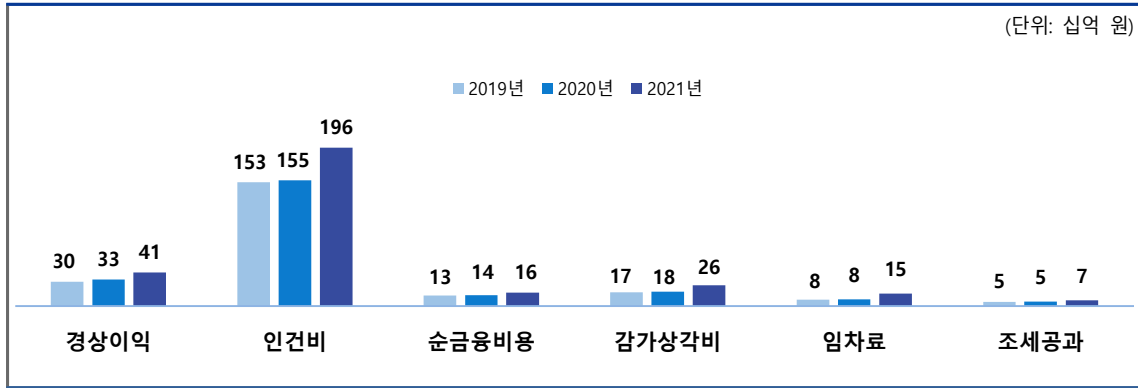
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션 산업	755,520	301,552	39.9	41,318	195,847	16,433	25,518	15,314	7,121
부가가치액 대비 비중(%)				13.7	64.9	5.4	8.5	5.1	2.4
매출액 대비 비중(%)				5.5	25.9	2.2	3.4	2.0	0.9

표 3-6-9 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		29,814	153,041	12,896	16,958	7,814	4,962	225,485
2020년		32,721	155,422	13,568	17,706	8,297	5,195	232,909
2021년		41,318	195,847	16,433	25,518	15,314	7,121	301,552
전년대비증감률(%)		26.3	26.0	21.1	44.1	84.6	37.1	29.5
연평균증감률(%)		17.7	13.1	12.9	22.7	40.0	19.8	15.6

그림 3-6-5 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 애니메이션산업 수출입액 현황

2021년 애니메이션산업 수출액은 1억 5,684만 달러로 전년대비 16.6% 증가했으며, 2019년부터 2021년까지 연평균 10.1% 감소했다. 전세계적 팬데믹으로 인해 새로운 콘텐츠 제작의 수가 전반적으로 감소했으나, 2021년 다양한 극장 및 OTT, 온라인 콘텐츠가 제작되며 회복세를 보이고 있다.

지역별로는 북미 수출이 39.7%의 압도적인 비중을 유지하고 있고, 일본 수출 비중이 21.6%, 유럽은 18.2%, 중화권은 13.7%를 차지하고 있다. 북미지역의 경우, <상어 가족>의 높은 인기로 미국 내 OTT 플랫폼에 '아기상어 TV'를 론칭하는 등 국내 키즈콘텐츠의 인기가 계속되는 영향으로 보인다. 동남아 지역은 전년 대비 80.7%, 연평균 22.7%로 가장 큰 폭으로 증가하였으며, <신비아파트> 등의 작품이 현지 지상파 채널에서 높은 인기를 얻었다.

2021년 애니메이션산업의 수입액은 852만 달러로 전년 대비 9.4% 증가, 연평균 1.5% 감소했다. 수출입 차액은 1억 4,831만 달러로 나타났다.

표 3-6-10 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

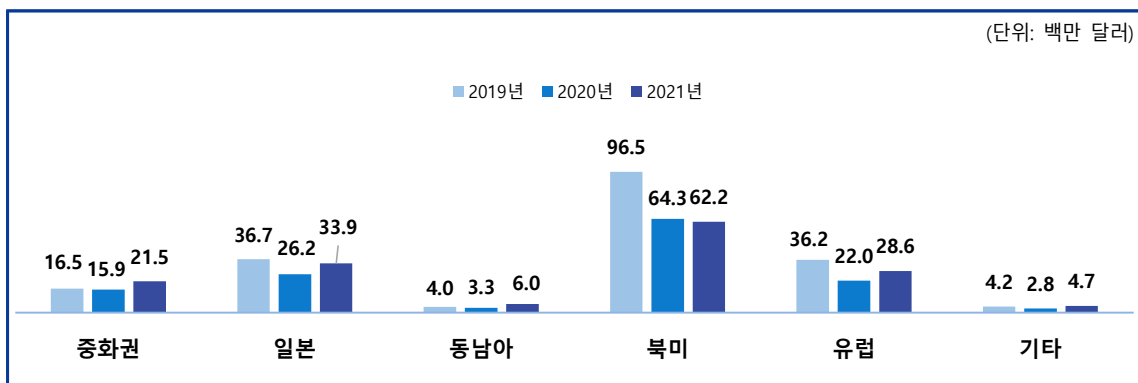
구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	194,148	134,532	156,835	16.6	△10.1
수입액	8,778	7,791	8,524	9.4	△1.5
수출입 차액	185,370	126,741	148,311	-	-

표 3-6-11 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>164)</sup>		16,543	15,896	21,488	13.7	35.2	14.0
일본		36,703	26,208	33,860	21.6	29.2	△4.0
동남아		3,989	3,326	6,010	3.8	80.7	22.7
북미		96,523	64,294	62,210	39.7	△3.2	△19.7
유럽		36,172	21,972	28,606	18.2	30.2	△11.1
기타		4,218	2,837	4,662	3.0	64.3	5.1
합계		194,148	134,532	156,835	100.0	16.6	△10.1

그림 3-6-6 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황



2021년 애니메이션산업의 주요 국가·대륙별 수입액 현황을 보면, 일본에서 전체 수입액의 97.5%인 831만 달러를 수입했다. 일본 수입액은 전년 대비 12.1% 증가, 연평균 1.5% 감소하였으며 거의 모든 수입이 일본으로부터 이뤄지는 것으로 나타났다. 북미에서는 15만 달러(1.8%)를 수입했다.

표 3-6-12 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

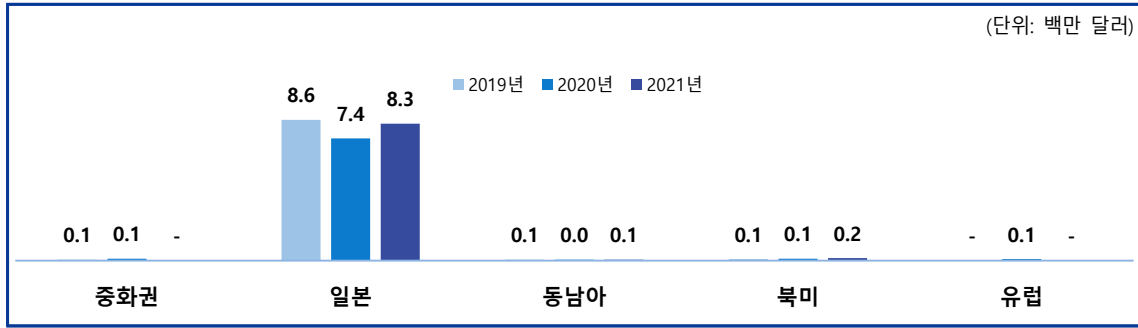
(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>165)</sup>		73	115	-	-	-	-
일본		8,556	7,409	8,307	97.5	12.1	△1.5
동남아		55	49	64	0.8	30.6	7.8
북미		94	118	153	1.8	29.9	27.4
유럽		-	100	-	-	-	-
기타		-	-	-	-	-	-
합계		8,778	7,791	8,524	100.0	9.4	△1.5

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

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

그림 3-6-7 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



2021년 애니메이션산업의 해외 수출방법을 보면 해외 에이전트 활용 응답이 29.3%, 해외 유통사 접촉 응답이 25.2%, 해외 법인 활용 응답은 16.0%로 조사됐다.

표 3-6-13 애니메이션산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	34.1	16.4	15.9	△0.5
	해외 유통사 접촉	16.1	27.5	25.2	△2.3
	온라인 해외 판매	-	4.9	5.6	0.8
간접 수출	해외 법인 활용	10.6	15.3	16.0	0.7
	국내 에이전트 활용	11.2	11.6	8.0	△3.6
	해외 에이전트 활용	27.9	24.3	29.3	4.9
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

2021년 애니메이션산업의 해외 진출형태는 라이선스 수출이 54.7%로 해외 진출형태의 절반 이상을 차지했으며, 전년 대비 3.0%p 증가한 것으로 나타났다. OEM 수출이 32.5%로 전년 대비 2.6%p 감소했으며, 완제품 수출은 12.8%로 나타났다.

표 3-6-14 애니메이션산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		10.8	13.2	12.8	△0.5
라이선스		54.1	51.7	54.7	3.0
OEM 수출		35.1	35.1	32.5	△2.6
기술 서비스		-	-	-	-
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 애니메이션산업 종사자 현황

2021년 애니메이션산업의 종사자 수는 6,131명으로 전년 대비 12.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 6.2% 증가했다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업 종사자 수는 전체 종사자 중 91.6%를 차지한 5,619명으로 애니메이션산업의 대부분 종사자가 애니메이션 제작업에 종사하는 것으로 나타났다. 애니메이션 제작업 종사자 수는 전년 대비 9.2%, 연평균 4.8% 증가했으며, 이는 코로나 팬데믹으로 인해 둔화되었던 애니메이션산업이 재개되고 있음을 나타낸다. OTT와 같은 플랫폼이 활성화되며 콘텐츠의 양적 증가의 필요성과 함께 종사자 수도 증가하였다.

애니메이션 유통 및 배급업 종사자 수는 295명(4.8%)으로 전년 대비 79.6%, 연평균 36.6% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 217명(3.5%)으로 전년 대비 33.4%, 연평균 15.7% 증가했으며, 2021년 국내 애니메이션산업이 코로나 이후 다시 안정화를 이루고 있는 것으로 보인다.

소분류 기준으로는 애니메이션 창작 제작업(55.7%)과 애니메이션 하청 제작업(34.5%)이 대부분을 차지하는 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션 제작의 경우 전체 제작업에서 1.5%로 낮은 비중이지만 전년 대비 58.0%, 연평균 26.4% 증가했다. 온라인 애니메이션 제작 종사자가 눈에 띄는 성장률을 보이는 이유는 틱톡 등과 같은 숏폼 애니메이션의 인기가 커지고 있음을 시사한다.

표 3-6-15 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,950	2,983	3,412	55.7	14.4	7.5
	애니메이션 하청 제작업	2,108	2,103	2,114	34.5	0.5	0.1
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	58	59	93	1.5	58.0	26.4
	소계	5,116	5,145	5,619	91.6	9.2	4.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	158	164	295	4.8	79.6	36.6
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	162	163	217	3.5	33.4	15.7
합계		5,436	5,472	6,131	100.0	12.0	6.2



그림 3-6-8 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 애니메이션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4,316명으로 전체의 70.4%를 차지했다. 이는 전년 대비 6.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.4% 증가한 수치다. 7개 시의 종사자 수는 595명으로 전체 종사자 수의 9.7%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 1,220명으로 19.9%를 차지했다.

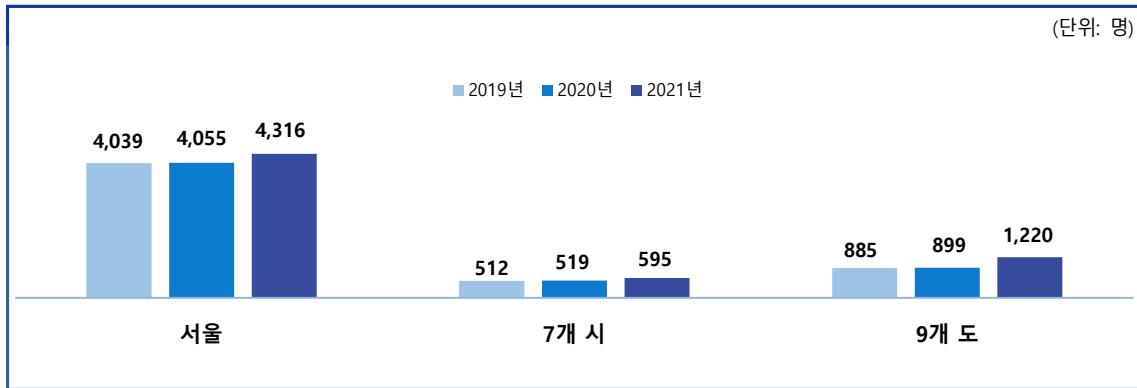
서울과 경기도를 합친 종사자의 수가 5,221명으로 전체의 85.2%를 차지하고 있으며 국내 애니메이션 제작 등 관련 업체의 대부분이 수도권에 집중되어 있다는 것을 알 수 있다. 전라남도의 경우 전년 대비 296.2% 증가했는데, 전남에서 진행된 리쇼어링 프로젝트의 영향으로 해외 진출한 국내 기업들이 다시 돌아오고 있음을 확인할 수 있다. 애니메이션산업의 지역간 균형 발전을 위해 수도권에 집중되어 있는 인력의 분산을 위한 꾸준한 정책적 논의가 필요하다.

표 3-6-16 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	4,039	4,055	4,316	70.4	6.4	3.4
	부산	165	160	165	2.7	3.2	0.0
	대구	7	10	18	0.3	80.0	60.4
	인천	80	81	64	1.0	△21.0	△10.6
	광주	209	212	292	4.8	37.7	18.2
	대전	34	37	28	0.5	△24.3	△9.3
	울산	3	2	18	0.3	845.4	144.9
	세종	14	17	10	0.2	△41.2	△15.5
	소계	512	519	595	9.7	14.7	7.8
9개 도	경기도	712	704	905	14.8	28.5	12.7
	강원도	28	32	30	0.5	△6.3	3.5
	충청북도	13	11	5	0.1	△55.4	△37.0
	충청남도	32	35	39	0.6	11.4	10.4
	전라북도	15	15	34	0.6	126.7	50.6
	전라남도	21	26	103	1.7	296.2	121.5
	경상북도	1	3	6	0.1	100.0	144.9
	경상남도	25	31	32	0.5	3.2	13.1
	제주도	39	41	66	1.1	60.9	30.3
	소계	885	899	1,220	19.9	35.7	17.4
합계		5,436	5,472	6,131	100.0	12.0	6.2

그림 3-6-9 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황



2021년 애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 4,718명으로 전체 종사자의 77.0%로 나타났고, 비정규직은 1,408명으로 23.0%, 파견직은 6명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 3,214명(52.4%), 여자 종사자 수는 2,917명(47.6%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 정규직 종사자 수가 4,301명(76.5%), 비정규직 1,314명(23.4%), 파견직 4명(0.1%)으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직 223명(75.6%), 비정규직 71명(24.0%), 파견직 1명(0.4%)으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 정규직 194명(89.4%), 비정규직 23명(10.6%)으로 나타났다.

표 3-6-17 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,742	665	4	3,412
	애니메이션 하청 제작업	1,477	637	0	2,114
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	81	12	-	93
	소계	4,301	1,314	4	5,619
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	223	71	1	295
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	194	23	-	217
합계		4,718	1,408	6	6,131
비중(%)		77.0	23.0	0.1	100.0

표 3-6-18 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,796	1,616	3,412
	애니메이션 하청 제작업	1,086	1,028	2,114
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	45	48	93
	소계	2,927	2,692	5,619
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	163	132	295
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	123	94	217
합계		3,214	2,917	6,131
비중(%)		52.4	47.6	100.0

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 14.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.5% 증가했고, 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 14.3%, 연평균 8.8% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 5.7% 증가, 연평균 0.2% 감소했고, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 4.9% 증가, 연평균 4.2% 감소했다.

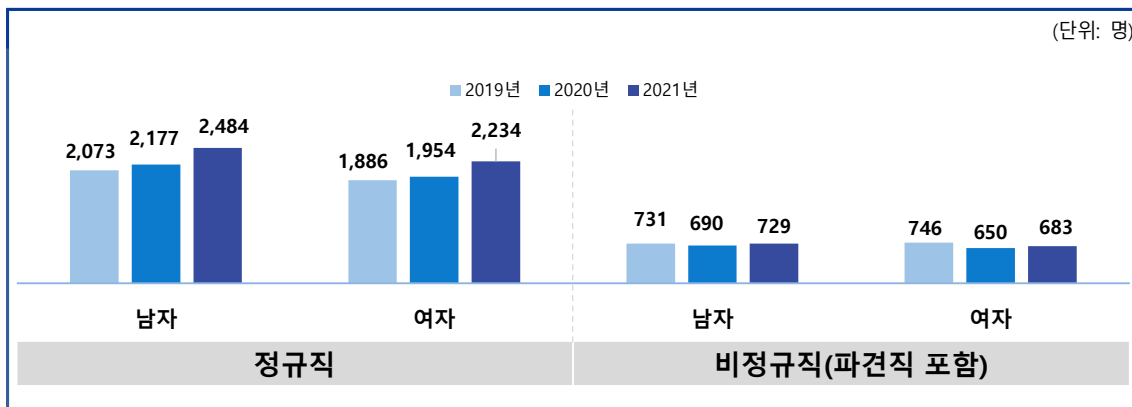
표 3-6-19 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2019년		2,073	38.1	1,886	34.7	728	13.4	744	13.7	3	0.1	2	0.0	5,436
2020년		2,177	39.8	1,954	35.7	686	12.5	650	11.9	4	0.1	-	-	5,472
2021년		2,484	40.5	2,234	36.4	725	11.8	682	11.1	4	0.1	1	0.0	6,131
전년대비증감률(%)		14.1	-	14.3	-	5.7	-	4.9	-	8.0	-	-	-	12.0
연평균증감률(%)		9.5	-	8.8	-	△0.2	-	△4.2	-	20.0	-	△18.8	-	6.2

그림 3-6-10 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 애니메이션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,903명으로 전체 종사자의 절반이 넘는 63.7%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 뒤를 이어 관리직 675명(11.0%), 사업기획직 481명(7.8%), 마케팅/홍보직 409명(6.7%), 기타(유통)직 373명(6.1%), 연구개발직 289명(4.7%) 순으로 나타났다.

표 3-6-20 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	324	349	2,069	251	188	230	3,412
	애니메이션 하청 제작업	103	250	1,514	78	78	91	2,114
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	5	14	56	7	4	7	93
	소계	432	613	3,639	336	270	329	5,619
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	19	37	158	41	9	30	295
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	30	25	105	32	10	15	217
합계		481	675	3,903	409	289	373	6,131
비중(%)		7.8	11.0	63.7	6.7	4.7	6.1	100.0

연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년 대비 23.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 12.1% 증가했다. 관리직 종사자 수는 전년 대비 18.1%, 연평균 8.2% 증가했다. 제작직은 전년 대비 7.3%, 연평균 3.8% 증가했다. 마케팅/홍보직은 전년 대비 24.5%, 연평균 12.3% 증가했다. 연구개발직은 전년 대비 20.8%, 연평균 6.9% 증가했다. 기타(유통)직 종사자 수는 전년 대비 22.5%, 연평균 16.3% 증가했다.

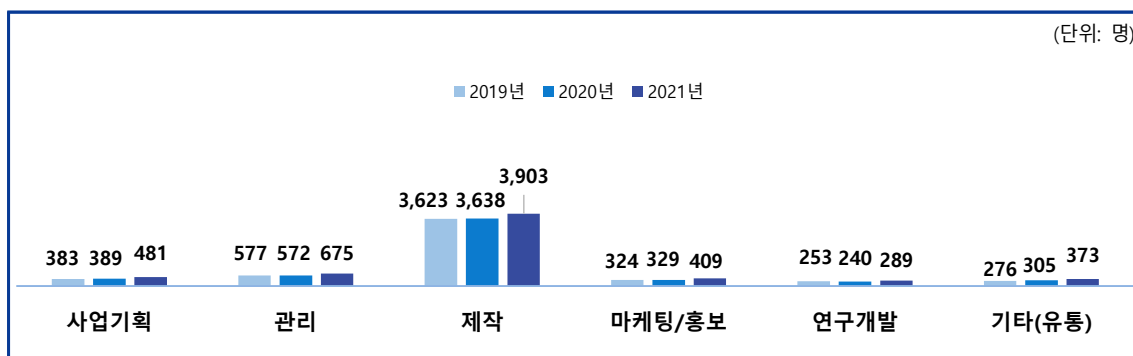
표 3-6-21 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년		383	577	3,623	324	253	276	5,436
2020년		389	572	3,638	329	240	305	5,472
2021년		481	675	3,903	409	289	373	6,131
전년대비증감률(%)		23.6	18.1	7.3	24.5	20.8	22.5	12.0
연평균증감률(%)		12.1	8.2	3.8	12.3	6.9	16.3	6.2

그림 3-6-11 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 애니메이션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4,526명으로 전체 종사자의 73.8%를 차지해 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대학 졸업 종사자 수는 978명으로 15.9%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 393명으로 6.4%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상 종사자 수는 235명으로 3.8%를 차지했다.

표 3-6-22 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	211	489	2,580	133	3,412
	애니메이션 하청 제작업	131	372	1,547	64	2,114
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	4	14	72	3	93
	소계	346	875	4,199	199	5,619
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	29	53	193	19	295
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	18	50	133	16	217
합계		393	978	4,526	235	6,131
비중(%)		6.4	15.9	73.8	3.8	100.0

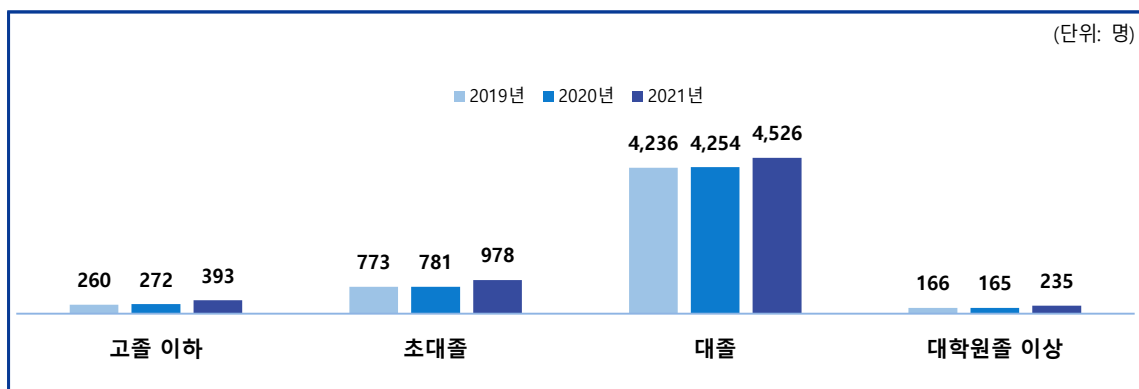
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 44.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 22.8% 증가했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 25.2%, 연평균 12.4% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 6.4%, 연평균 3.4% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 42.4%, 연평균 18.8% 증가했다.

표 3-6-23 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		260	773	4,236	166	5,436
2020년		272	781	4,254	165	5,472
2021년		393	978	4,526	235	6,131
전년대비증감률(%)		44.1	25.2	6.4	42.4	12.0
연평균증감률(%)		22.8	12.4	3.4	18.8	6.2

그림 3-6-12 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 애니메이션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 1,834명(29.9%), 30세 이상 34세 이하 종사자 수가 1,735명(28.3%)을 차지했다. 다음으로 35세 이상 39세 이하가 1,394명으로 22.7%를 차지했고, 40세 이상 49세 이하는 791명(12.9%), 50세 이상은 377명으로 6.1%를 차지했다.

표 3-6-24 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	969	945	801	476	221	3,412
	애니메이션 하청 제작업	702	619	461	229	102	2,114
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	23	25	19	17	9	93
	소계	1,694	1,590	1,281	722	333	5,619
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	78	73	64	40	39	295
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	62	72	49	29	5	217
합계		1,834	1,735	1,394	791	377	6,131
비중(%)		29.9	28.3	22.7	12.9	6.1	100.0

연도별로 살펴보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 0.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 1.9%, 연평균 0.1% 증가했다. 35세 이상 39세 이하의 전년 대비 10.2%, 연평균 6.2% 증가, 40세 이상 49세 이하의 전년 대비 55.6%, 연평균 24.2% 증가, 50세 이상은 전년 대비 118.3%, 연평균 52.1% 증가했다.

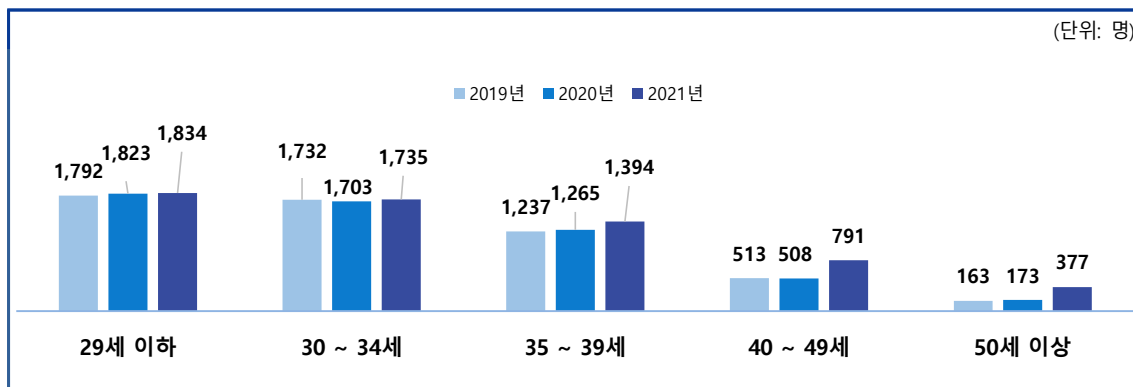
표 3-6-25 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년		1,792	1,732	1,237	513	163	5,436
2020년		1,823	1,703	1,265	508	173	5,472
2021년		1,834	1,735	1,394	791	377	6,131
전년대비증감률(%)		0.6	1.9	10.2	55.6	118.3	12.0
연평균증감률(%)		1.2	0.1	6.2	24.2	52.1	6.2

그림 3-6-13 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



## 07 방송산업

### 제1절 방송산업 총괄<sup>166)167)</sup>

2021년 기준 방송산업의 매출액은 23조 9,707억 원으로 전년 대비 9.1%라는 비교적 큰 성장을 기록했다. 코로나19로 인한 사회적 거리두기 등으로 2020년에 중단되거나 위축되었던 방송프로그램 제작활동이 2021년 코로나19 백신 접종 이후 재개 또는 확대되면서 산업이 다시 활성화되는 양상을 보였다. 또한 지상파방송에서 그동안 금지되었던 중간광고가 2021년 7월부터 허용되는 규제완화가 이루어져 관련 산업의 매출 증대에 긍정적 영향을 미쳤다.

유료방송시장은 인터넷영상물 제공업(IPTV, CP)이 시장 성장을 주도했다. 종합유선방송과 위성방송은 가입자 수가 지속적으로 줄어들면서 2021년 매출액도 감소하였으나, IPTV의 가입자 수가 늘어나고 CP 사업자 수가 증가하면서 인터넷영상물 제공업의 매출이 꾸준히 증가하고 있는 추세이다.

방송시장에서 가장 큰 매출 비중을 차지하는 방송채널사용사업자는 코로나19 상황에서 역성장을 기록했던 2020년의 부진에서 벗어나 2021년에는 광고 매출 및 프로그램 제공 매출 등의 증가에 힘입어 총 매출이 늘어나는 한 해가 되었다.

방송프로그램의 수출은 꾸준히 증가하고, 수입은 감소하고 있어 무역수지 흑자를 이어가는 모양새를 보이고 있다. 이러한 수출 증가는 전체 수출액의 약 40%를 차지하는 방송영상독립제작사의 수출 증가에 따른 것이다. 방송채널사용사업자의 2021년 수출액은 크게 줄었으나, 방송영상독립제작사의 수출액은 전년 대비 41.5% 증가하여 2억8천만 달러를 넘어섰다.

2021년 방송산업의 사업체 수는 1,133개이며 종사자 수는 5만 160명인 것으로 조사됐다. 매출액은 23조 9,707억 원이며 부가가치액은 8조 6,216억 원으로 부가가치율은 36.0%이다. 수출액은 7억 1,800만 달러, 수입액은 6,076만 달러로 집계됐다.

166) 방송영상물 제작업을 제외한 대부분의 방송산업 관련 데이터 및 내용은 정보통신정책연구원에서 발간한 [2022년 방송산업 실태조사 보고서]에서 인용함

167) 2021년 기준부터 명칭 변경: 인터넷프로토콜(IPTV) → IPTV사업자, IPTV콘텐츠제공사업자(CP) → IPTV콘텐츠사업자(CP)

표 3-7-1 방송산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 <sup>168)</sup> (백만 원)	부가가치액 <sup>169)</sup> (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	1,054	45,337	18,043,595	6,699,269	37.1	362,403	110,196
2018년	1,148	50,286	19,762,210	6,505,207	33.2	478,447	106,004
2019년	1,062	51,006	20,843,012	6,816,136	32.7	539,214	97,366
2020년	1,070	50,239	21,964,722	7,699,900	35.1	692,790	60,969
2021년	1,133	50,160	23,970,709	8,621,601	36.0	717,997	60,761
전년대비증감률(%)	5.9	△0.2	9.1	12.0	2.6	3.6	△0.3
연평균증감률(%)	1.8	2.6	7.4	6.5	△0.8	18.6	△13.8

방송산업의 2021년 1인당 평균 매출액은 4억 7,788만 원이며, 업체당 평균 매출액은 211억 5,685만 원이다. 중분류별로 보면, 지상파방송은 1인당 평균 매출액이 2억 9,211만 원, 업체당 평균 매출액은 587억 2,261만 원이며, 유선방송은 1인당 평균 매출액이 4억 1,170만 원, 업체당 평균 매출액은 164억 1,325만 원으로 조사됐다.

위성방송은 1인당 평균 매출액이 13억 7,462만 원, 업체당 평균 매출액이 5,209억 8,267만 원으로 집계됐다. 방송채널사용사업은 1인당 평균 매출액이 4억 4,115만 원, 업체당 평균 매출액은 419억 5,538만 원으로, 인터넷영상물 제공업은 1인당 평균 매출액이 59억 6,389만 원, 업체당 평균 매출액은 1,405억 3,380만 원으로 조사됐다. 방송영상물 제작업의 1인당 평균 매출액은 3억 3,676만 원, 업체당 평균 매출액은 62억 4,195만 원으로 나타났다.

168) 방송사업매출 기준

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



표 3-7-2 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

구분		사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 <sup>170)</sup> (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
지상파방송	지상파방송사업자	50	13,627	3,988,243	79,765	293
	지상파이동멀티미디어방송사업자 <sup>171)172)</sup>	18	43	4,894	272	114
	소계	68	13,670	3,993,137	58,723	292
유선방송	종합유선방송사업자	90	4,456	1,854,154	20,602	416
	중계유선방송사업자	23	49	543	24	11
	소계	113	4,505	1,854,697	16,413	412
위성방송	일반위성방송사업자	1	379	520,983	520,983	1,375
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>173)</sup>	180	17,119	7,551,968	41,955	441
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>174)</sup>	3	919	4,636,819	1,545,606	5,046
	IPTV콘텐츠사업자(CP) <sup>175)176)</sup>	36	-	843,999	23,444	-
	소계 <sup>177)</sup>	39	919	5,480,818	140,534	5,964
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	732	13,568	4,569,106	6,242	337
전체		1,133	50,160	23,970,709	21,157	478

## 제2절 방송산업 사업체 수 현황

2021년 방송산업 사업체 수는 1,133개로 전년 대비 5.9% 증가했다. 중분류별로 보면, 방송 영상물 제작업 732개(64.6%), 방송채널사용사업 180개(15.9%), 유선방송 113개(10.0%), 지상파 방송 68개(6.0%), 인터넷영상물 제공업 39개(3.4%)로 나타났다. 증감률을 보면, 방송영상물 제공업이 전년 대비 9.1%, 연평균 5.5% 증가하였고, 인터넷영상물 제공업이 전년 대비 8.3% 증가했다.

170) 방송사업매출 기준

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

172) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비만 포함

173) 2021년 말 기준 방송채널사용사업자수는 지상파, 지상파DMB 겸업 사업자 12개사를 포함하여 180개

174) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2017년 기준 ~ 2021년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

175) 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 「2021년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

176) 「2021년도 방송사업자 재산상황 공표집」은 (주)더스카이케이, (주)미디어로그, 제이슨커뮤니케이션(주)을 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태 조사는 PP에 포함하여, 방송산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

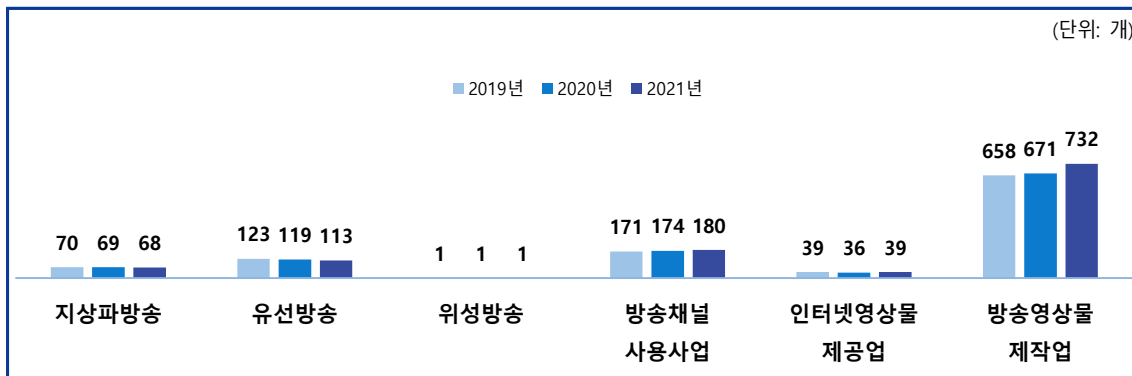
177) 업체당 평균매출액 및 1인당 평균 매출액은 단순 합계된 소계를 기준으로 작성

표 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송	지상파방송사업자	51	50	50	4.4	0.0	△1.0
	지상파이동멀티미디어 방송사업자 <sup>178)</sup>	19	19	18	1.6	△5.3	△2.7
	소계	70	69	68	6.0	△1.4	△1.4
유선방송	종합유선방송사업자	92	90	90	7.9	0.0	△1.1
	중계유선방송사업자 <sup>179)</sup>	31	29	23	2.0	△20.7	△13.9
	소계	123	119	113	10.0	△5.0	△4.2
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	0.1	0.0	0.0
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>180)181)182)</sup>	171	174	180	15.9	3.4	2.6
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>183)</sup>	3	3	3	0.3	0.0	0.0
	IPTV콘텐츠사업자(CP) <sup>184)185)</sup>	36	33	36	3.2	9.1	0.0
	소계	39	36	39	3.4	8.3	0.0
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	658	671	732	64.6	9.1	5.5
합계		1,062	1,070	1,133	100.0	5.9	3.3

그림 3-7-1 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



- 178) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비, 한국디엠비 포함
- 179) 중계유선방송사업자 수는 과학기술정보통신부에 등록된 사업자 중 운영을 하지 않거나 폐업한 사업자를 제외한 조사 대상자 23개
- 180) 2017년부터 조사대상을 방송통신위원회 『방송사업자 재산상황 공표집』(방송매출 1억 미만 사업자 제출 의무사항 아님)과 일치
- 181) 2021년 말 기준 방송채널사용사업자수는 지상파, 지상파DMB 겸업 사업자 12개사를 포함하여 180개
- 182) 『2021년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜몽웅이티브이, 베리티브이㈜를 PP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 방송산업 실태조사에서는 조사 대상에서 제외하여, 방송사업자 재산상황 공표집의 일반PP 매출액과 차이가 있음
- 183) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷멀티미디어방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2017년 기준 ~ 2021년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 『방송사업자 재산상황 공표집』의 수치와 동일하게 구성
- 184) 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 『2021년도 방송사업자 재산상황 공표집』을 인용
- 185) 『2020년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜재능교육을 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사는 ㈜재능교육을 PP에 포함하여, 방송산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이  
『2021년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜더스카이에이, ㈜미디어로그, 제이슨커뮤니케이션㈜을 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사는 PP에 포함하여, 방송산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

2021년 방송산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울 사업체 수가 786개로 전체의 70.4%를 차지해 가장 많았고, 전년 대비 7.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.3% 증가했다. 7개 시의 사업체 수는 112개로 전체 사업체의 10.0%를 차지했고, 전년 대비 5.1%, 연평균 1.7% 감소했다. 7개 시 중 부산의 사업체 수가 32개(2.9%)로 가장 많았다. 9개 도 사업체 수는 219개로 전체의 19.6%에 해당하며, 전년 대비 5.8%, 연평균 1.9% 증가했다. 경기도의 사업체 수는 125개(11.2%)로 9개 도에서 가장 많았다.

표 3-7-4 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

업종  지역 <sup>186)</sup>	지상파방송		유선방송		위성방송	방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		방송 영상물 제작업	합계	비중 (%)	
	지상파 방송 사업자	지상파이동 멀티미디어 방송사업자 <sup>187)188)</sup>	종합 유선 방송 사업자	중계 유선방송 사업자	일반위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자 <sup>189)</sup> 190)	IPTV 사업자 <sup>191)</sup>	IPTV 콘텐츠 사업자 (CP) <sup>192)193)</sup>	방송 영상 독립 제작사			
7 개 시	서울	15	6	31	-	1	145	2	31	555	786	70.4
	부산	3	2	7	2	-	2	-	-	16	32	2.9
	대구	3	1	8	-	-	-	-	-	6	18	1.6
	인천	1	-	5	-	-	-	-	-	8	14	1.3
	광주	4	2	3	-	-	-	-	-	10	19	1.7
	대전	2	2	2	-	-	4	-	-	11	21	1.9
	울산	2	-	1	-	-	-	-	-	2	5	0.4
	세종	1	-	2	-	-	-	-	-	-	3	0.3
	소계	16	7	28	2	-	6	-	-	53	112	10.0
9 개 도	경기도	2	-	11	4	-	15	1	4	88	125	11.2
	강원도	5	2	3	-	-	-	-	-	11	21	1.9
	충청북도	2	-	1	2	-	1	-	-	1	7	0.6
	충청남도	-	-	4	-	-	-	-	1	5	10	0.9
	전라북도	2	-	3	1	-	-	-	-	5	11	1.0
	전라남도	2	-	3	7	-	-	-	-	1	13	1.2
	경상북도	3	1	1	-	-	-	-	-	-	5	0.4
	경상남도	1	-	4	3	-	-	-	-	5	13	1.2
	제주도	2	2	1	-	-	1	-	-	8	14	1.3
	소계	19	5	31	17	-	17	1	5	124	219	19.6
합계	50	18	90	19	1	168	3	36	732	1,117	100.0	

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

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

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

189) 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인인 10개사, 지상파DMB 동일법인인 2개사는 제외함

190) 「2021년도 방송사업자 재산상황 공표집」은 (주)몽몽이티브이, 베리티브이(주)를 PP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 방송산업 실태조사에서는 조사 대상에서 제외하여, 방송사업자 재산상황 공표집의 일반PP 매출액과 차이가 있음

191) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2017년 기준 ~ 2021년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

192) 해당 사업자 수는 방송통신위원회의 「2020년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

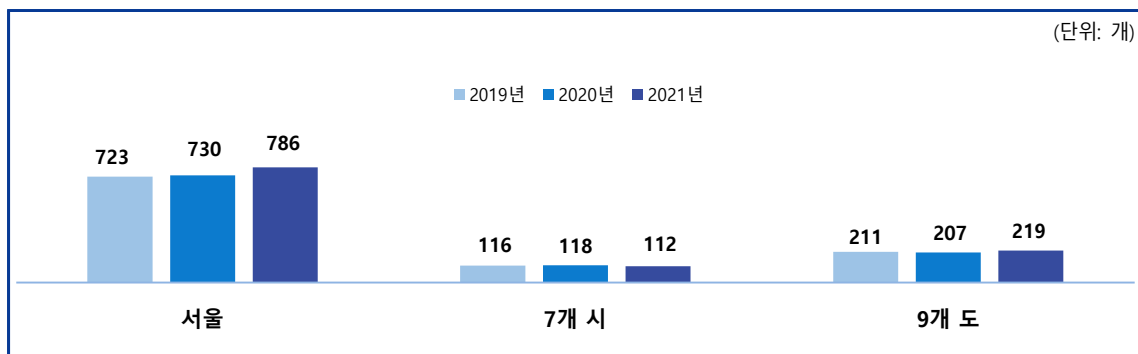
193) 「2021년도 방송사업자 재산상황 공표집」은 (주)더스카이케이, (주)미디어로그, 제이슨커뮤니케이션(주)을 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사는 PP에 포함하여, 방송산업실태조사와 방송사업자 재산상황 공표집간 PP와 CP사업자의 조사 수집값 상이

표 3-7-5 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 <sup>194)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	723	730	786	70.4	7.7	4.3
	부산	34	33	32	2.9	△3.0	△3.0
	대구	19	22	18	1.6	△18.2	△2.7
	인천	20	19	14	1.3	△26.3	△16.3
	광주	19	18	19	1.7	5.6	0.0
	대전	15	18	21	1.9	16.7	18.3
	울산	5	5	5	0.4	0.0	0.0
	세종	4	3	3	0.3	0.0	△13.4
	소계	116	118	112	10.0	△5.1	△1.7
9개 도	경기도	103	104	125	11.2	20.2	10.2
	강원도	18	21	21	1.9	0.0	8.0
	충청북도	8	8	7	0.6	△12.5	△6.5
	충청남도	8	9	10	0.9	11.1	11.8
	전라북도	14	9	11	1.0	22.2	△11.4
	전라남도	20	19	13	1.2	△31.6	△19.4
	경상북도	10	12	5	0.4	△58.3	△29.3
	경상남도	17	14	13	1.2	△7.1	△12.6
	제주도	13	11	14	1.3	27.3	3.8
	소계	211	207	219	19.6	5.8	1.9
합계		1,050	1,055	1,117	100.0	5.9	3.1

그림 3-7-2 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



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

2021년 방송영상독립제작사의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울 사업체 수가 555개로 전체의 75.8%를 차지했고, 전년 대비 8.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 5.0% 증가했다. 7개 시의 사업체 수는 53개로 전체 사업체의 7.2%를 차지했고, 전년 대비 8.6%, 연평균 0.9% 감소했다. 7개 시 중 부산이 16개(2.2%)로 가장 많았다. 9개 도 사업체 수는 124개로 전체의 16.9%에 해당하며, 전년 대비 21.6%, 연평균 10.8% 증가했다. 경기도의 사업체 수는 88개(12.0%)로 9개 도에서 가장 많았다.

표 3-7-6 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	503	511	555	75.8	8.6	5.0
	부산	17	16	16	2.2	0.0	△3.0
	대구	6	9	6	0.8	△33.3	0.0
	인천	13	13	8	1.1	△38.5	△21.6
	광주	6	9	10	1.4	11.1	29.1
	대전	9	9	11	1.5	22.2	10.6
	울산	2	2	2	0.3	0.0	0.0
	세종	1	-	-	-	-	-
	소계	54	58	53	7.2	△8.6	△0.9
9개 도	경기도	63	66	88	12.0	33.3	18.2
	강원도	8	11	11	1.5	0.0	17.3
	충청북도	1	1	1	0.1	0.0	0.0
	충청남도	4	5	5	0.7	0.0	11.8
	전라북도	7	2	5	0.7	150.0	△15.5
	전라남도	4	4	1	0.1	△75.0	△50.0
	경상북도	1	3	-	-	-	-
	경상남도	6	5	5	0.7	0.0	△8.7
	제주도	7	5	8	1.1	60.0	6.9
	소계	101	102	124	16.9	21.6	10.8
합계		658	671	732	100.0	9.1	5.5

### 제3절 방송산업 매출액 현황<sup>195)</sup>

2021년 방송산업의 매출액은 23조 9,707억 원으로 나타났고, 이는 전년 대비 9.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 7.2% 증가한 수치다. 중분류별로 보면, 방송채널사용사업 매출액이 7조 5,520억 원으로 전체 매출액의 31.5%를 차지해 가장 많았고, 인터넷영상물 제공업 5조 4,808억 원(22.9%), 방송영상물 제작업 4조 5,691억 원(19.1%), 지상파방송 3조 9,931억 원(16.7%), 유선방송 1조 8,547억 원(7.7%), 위성방송 5,210억 원(2.2%)으로 집계됐다.

방송영상물 제작업, 인터넷영상물 제공업, 지상파방송, 방송채널사용사업은 전년 대비 각각 15.6%, 11.9%, 11.7%, 6.8% 증가했고, 유선방송, 위성방송은 전년 대비 각각 4.1%, 2.2% 감소했다. 지상파방송은 2021년 7월부터 중간광고가 허용되어 매출액이 크게 늘었으나, 유선방송과 위성방송은 가입자 수 감소 탓에 매출이 지속적으로 줄고 있다.

표 3-7-7 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류 <sup>196)</sup>	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송	텔레비전방송	3,215,076	3,300,306	3,711,664	15.5	12.5	7.4
	라디오 방송	299,692	264,850	275,628	1.1	4.1	△4.1
	지상파계열이동멀티미디어방송	1,998	1,320	951	0.0	△28.0	△31.0
	지상파이동멀티미디어방송 사업자 <sup>197)</sup>	9,481	7,569	4,894	0.0	△35.3	△28.2
	소계	3,526,246	3,574,046	3,993,137	16.7	11.7	6.4
유선방송	종합유선방송사업자	2,022,703	1,932,839	1,854,154	7.7	△4.1	△4.3
	중계유선방송사업자	1,535	1,209	543	0.0	△55.1	△40.5
	소계	2,024,239	1,934,048	1,854,697	7.7	△4.1	△4.3
위성방송	일반위성방송사업자	548,512	532,788	520,983	2.2	△2.2	△2.5
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>198)</sup>	7,091,841	7,074,223	7,551,968	31.5	6.8	3.2
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자	3,856,648	4,283,590	4,636,819	19.3	8.2	9.6
	IPTV콘텐츠사업자(CP) <sup>199)</sup>	624,211	613,064	843,999	3.5	37.7	16.3
	소계	4,480,859	4,896,654	5,480,818	22.9	11.9	10.6
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	3,171,316	3,952,961	4,569,106	19.1	15.6	20.0
합계		20,843,012	21,964,722	23,970,709	100.0	9.1	7.2

195) 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

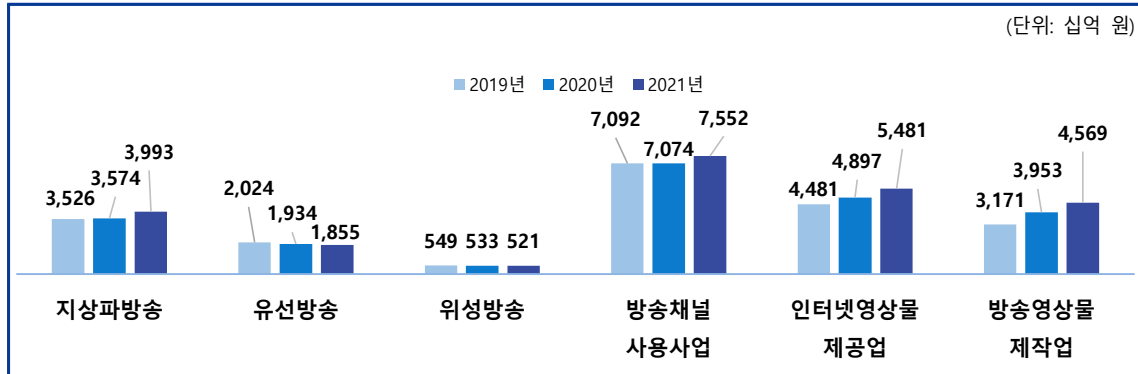
196) 방송사업매출 기준

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

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

199) IPTV콘텐츠사업자(CP) 매출은 방송통신위원회의 2017~2021년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

그림 3-7-3 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황



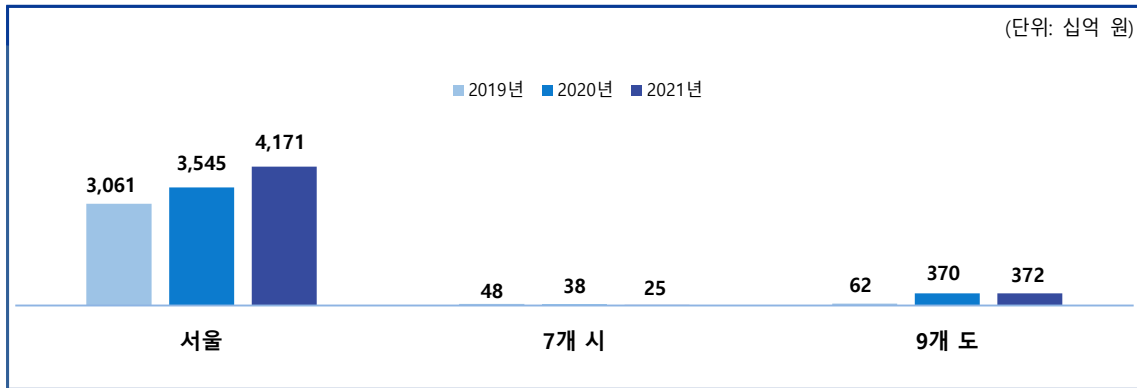
2021년 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황을 보면, 서울 매출액이 4조 1,714억 원(91.3%)으로 거의 모든 매출이 서울에서 발생하는 것으로 나타났으며, 전년 대비 17.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 16.7% 증가했다. 7개 시의 매출액은 전년 대비 33.4%, 연평균 27.3% 감소하였으며, 9개 도 매출액은 전년 대비 0.7%, 연평균 144.2% 증가했다.

표 3-7-8 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,060,982	3,545,115	4,171,431	91.3	17.7	16.7
	부산	17,802	28,170	11,545	0.3	△59.0	△19.5
	대구	3,393	4,659	1,445	0.0	△69.0	△34.7
	인천	4,857	2,380	2,536	0.1	6.6	△27.7
	광주	2,849	1,021	5,941	0.1	481.8	44.4
	대전	3,276	1,776	3,619	0.1	103.8	5.1
	울산	-	8	251	0.0	3,036.4	-
	세종	15,715	-	-	-	-	-
	소계	47,892	38,014	25,336	0.6	△33.4	△27.3
9개 도	경기도	32,477	341,952	354,759	7.8	3.7	230.5
	강원도	4,661	12,621	1,784	0.0	△85.9	△38.1
	충청북도	-	559	326	0.0	△41.7	-
	충청남도	2,505	1,861	2,213	0.0	18.9	△6.0
	전라북도	5,815	373	4,243	0.1	1,037.5	△14.6
	전라남도	194	280	-	-	-	-
	경상북도	-	3,964	-	-	-	-
	경상남도	3,451	2,330	3,602	0.1	54.6	2.2
	제주도	13,339	5,892	5,413	0.1	△8.1	△36.3
	소계	62,442	369,832	372,339	8.1	0.7	144.2
합계		3,171,316	3,952,961	4,569,106	100.0	15.6	20.0

그림 3-7-4 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황



#### 제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황<sup>200)</sup>

2021년 방송산업 업종별 매출액 구성내역을 살펴보면 방송사업 매출액은 19조 4,016억 원(33.1%), 기타사업매출액은 39조 1,520억 원(66.9%)으로 나타났다. 방송사업 매출액을 세부 항목별로 보면 방송수신료매출액 5조 7,976억 원(9.9%), 홈쇼핑방송매출액 3조 8,193억 원(6.5%), 광고매출액 3조 1,512억 원(5.4%) 순으로 나타났다. 방송사업 매출액 중 가장 비중이 낮은 항목은 방송시설임대매출액으로 약 112억 원으로 나타났다.

표 3-7-9 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2021년)

(단위: 백만 원)

구성내역	지상파방송		유선방송		위성방송	방송채널 사용사업	인터넷영상물 제공업		합계	비중 (%)
	지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티미디어 방송사업자	종합유선 방송사업자	중계 유선 방송 사업자 (201)	일반위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자	IPTV 사업자	IPTV 콘텐츠 사업자 (CP)		
방송수신료매출액 <sup>202)</sup>	1,125,347	-	650,889	-	291,960	938,958	2,715,070	75,403	5,797,627	9.9
광고매출액	1,209,718	1,295	109,012	-	32,978	1,691,165	107,056	-	3,151,223	5.4
협찬매출액	409,733	900	2,346	-	-	525,781	-	5,123	943,883	1.6
프로그램판매매출액	904,934	173	-	-	-	307,750	-	567,828	1,780,684	3.0
홈쇼핑방송수료 매출액	-	-	747,001	-	177,717	-	1,324,280	-	2,248,998	3.8
가입및시설설치매출액	-	-	12,303	-	5,919	-	53,399	-	71,621	0.1
단말장치대여(판매) 매출액	-	-	329,610	-	11,799	-	372,158	-	713,567	1.2
위성사용료매출액	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송시설임대매출액	-	-	-	-	-	11,203	-	-	11,203	0.0
행사매출액	-	-	-	-	-	41,316	-	-	41,316	0.1
홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	3,819,306	-	-	3,819,306	6.5
기타방송사업매출액	338,512	2,527	2,995	-	610	216,488	64,856	195,646	821,632	1.4
방송사업매출액	3,988,243	4,894	1,854,154	543	520,983	7,551,968	4,636,819	843,999	19,401,603	33.1
기타사업매출액	702,026	712	859,678	2,489	134,371	5,931,062	30,082,381	1,439,284	39,152,002	66.9
합계	4,690,269	5,606	2,713,832	3,031	655,354	13,483,030	34,719,200	2,283,283	58,553,605	100.0

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

201) 방송통신위원회의 방송사업자 재산상황 공표집 제출대상이 아니므로 방송산업 실태조사에서 별도로 매출항목에 대한 조사를 실시하였지만 세부구성내역은 파악되어 있지 않음

202) 지상파방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액



2021년 지상파방송사업자의 매출액 4조 6,903억 원 중 방송사업 매출액은 3조 9,882억 원(85.0%)으로 전년 대비 11.8% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 6.5% 증가했다. 한편 지상파이동멀티미디어방송사업자 매출액 56억 원 중 방송사업 매출액은 49억 원(87.3%)으로 전년 대비 35.3%, 연평균 28.2% 감소한 수치다.

지상파방송사업자의 전체 매출액 중 비중이 가장 큰 항목은 광고매출액(25.8%)으로 1조 2,097억 원을 기록하였고, 다음으로 방송수신료매출액(24.0%) 1조 1,253억 원으로 조사됐다.

표 3-7-10 방송산업 지상파방송사업자 및 지상파이동멀티미디어방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분		2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파방송 사업자	방송수신료매출액 <sup>203)</sup>	1,060,577	1,108,885	1,125,347	24.0	1.5	3.0
	광고매출액	1,099,929	1,001,343	1,209,718	25.8	20.8	4.9
	협찬매출액	376,767	385,257	409,733	8.7	6.4	4.3
	프로그램판매매출액	708,903	781,876	904,934	19.3	15.7	13.0
	기타방송사업매출액	270,590	289,115	338,512	7.2	17.1	11.8
	방송사업매출액	3,516,766	3,566,477	3,988,243	85.0	11.8	6.5
	기타사업매출액	704,768	639,903	702,026	15.0	9.7	△0.2
	소계	4,221,534	4,206,380	4,690,269	100.0	11.5	5.4
지상파 이동멀티미디어 방송사업자 <sup>204)</sup>	광고매출액	1,822	1,534	1,295	23.1	△15.6	△15.7
	협찬매출액	1,009	976	900	16.1	△7.8	△5.5
	프로그램판매매출액	163	222,511	173	3.1	△22.4	2.9
	기타방송사업매출액	6,487	4,837	2,527	45.1	△47.8	△37.6
	방송사업매출액	9,481	7,569	4,894	87.3	△35.3	△28.2
	기타사업매출액	428	456,922	712	12.7	55.8	29.0
	소계	9,909	8,026	5,606	100.0	△30.2	△24.8
방송사업매출액 합계		3,526,247	3,574,046	3,993,137	-	11.7	6.4

2021년 방송산업 종합유선방송사업자의 매출액은 2조 7,138억 원을 기록했다. 이 가운데 방송사업매출액은 1조 8,542억 원(68.3%)으로 전년 대비 4.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.3% 감소했다.

중계유선방송사업자 매출액은 30억 원이며, 이 중 방송사업매출액은 5억 원(17.9%)으로 전년 대비 55.1%, 연평균 40.5% 감소했다.

203) 지상파방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

204) 지상파이동멀티미디어방송사업자 매출에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 매출만 포함. 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파의 매출액 세부내역은 지상파방송사업자 부분에 포함되어 있음

표 3-7-11 방송산업 종합유선방송사업자 및 중계유선방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분		2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
종합유선 방송사업자	방송수신료매출액	762,930	706,536	650,889	24.0	△7.9	△7.6
	광고매출액	135,544	114,539	109,012	4.0	△4.8	△10.3
	협찬매출액	3,027	2,794	2,346	0.1	△16.1	△12.0
	홈쇼핑송출수수료매출액	746,832	745,218	747,001	27.5	0.2	0.0
	가입및시설설치매출액	7,582	11,965	12,303	0.5	2.8	27.4
	단말장치대여(판매)매출액	361,062	348,914	329,610	12.1	△5.5	△4.5
	중계유선방송수신료매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	5,726	2,873	2,995	0.1	4.2	△27.7
	방송사업매출액	2,022,703	1,932,839	1,854,154	68.3	△4.1	△4.3
	기타사업매출액	906,775	839,035	859,678	31.7	2.5	△2.6
중계유선 방송사업자	소계	2,929,478	2,771,874	2,713,832	100.0	△2.1	△3.8
	방송사업매출액	1,535	1,209	543	17.9	△55.1	△40.5
	기타사업매출액	2,620	2,478	2,489	82.1	0.4	△2.5
	소계	4,155	3,688	3,031	100.0	△17.8	△14.6
방송사업매출액 합계		2,024,239	1,934,048	1,854,697	-	△4.1	△4.3

일반위성방송사업자의 방송사업매출액은 전년 대비 2.2% 감소한 5,210억 원(79.5%)으로 조사됐다. 방송사업매출액 세부 항목 가운데 방송수신료매출액(2,920억 원/44.5%)과 홈쇼핑 송출수수료매출액(1,777억 원/27.1%)의 비중이 높았다.

표 3-7-12 방송산업 일반위성방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 (단위 : 백만 원)

구분	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
일반위성방송 사업자	방송수신료매출액	304,553	302,173	291,960	44.5	△3.4	△2.1
	광고매출액	50,040	33,210	32,978	5.0	△0.7	△18.8
	홈쇼핑송출수수료매출액	174,566	175,722	177,717	27.1	1.1	0.9
	가입및시설설치매출액	5,957	6,220	5,919	0.9	△4.8	△0.3
	단말장치대여(판매)매출액	12,917	14,860	11,799	1.8	△20.6	△4.4
	위성사용료매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	479	604	610	0.1	1.0	12.8
	방송사업매출액	548,512	532,788	520,983	79.5	△2.2	△2.5
	기타사업매출액	109,785	127,615	134,371	20.5	5.3	10.6
	합계	658,297	660,404	655,354	100.0	△0.8	△0.2

2021년 방송채널사용사업자의 방송사업매출액은 7조 5,520억 원(56.0%)으로 전년 대비 6.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.2% 증가했다. 방송사업매출액 세부 항목 중 홈쇼핑 방송매출액은 3조 8,193억 원(28.3%)으로 전년 대비 0.2%, 연평균 1.4% 증가했다. 광고매출액은 1조 6,912억 원(12.5%)으로 전년 대비 15.5%, 연평균 3.1% 증가했다.

표 3-7-13 방송산업 방송채널사용사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송수신료(제공)매출액 <sup>206)</sup>	831,656	874,892	938,958	7.0	7.3	6.3
광고매출액	1,590,360	1,463,655	1,691,165	12.5	15.5	3.1
협찬매출액	413,203	428,343	525,781	3.9	22.7	12.8
프로그램판매매출액	272,544	273,152	307,750	2.3	12.7	6.3
방송시설임대매출액	7,720	7,982	11,203	0.1	40.4	20.5
행사매출액	98,143	42,785	41,316	0.3	△3.4	△35.1
홈쇼핑방송매출액	3,711,079	3,810,804	3,819,306	28.3	0.2	1.4
기타방송사업매출액	167,136	172,610	216,488	1.6	25.4	13.8
방송사업매출액	7,091,841	7,074,223	7,551,968	56.0	6.8	3.2
기타사업매출액	5,685,950	5,729,592	5,931,062	44.0	3.5	2.1
합계	12,777,790	12,803,815	13,483,030	100.0	5.3	2.7

2021년 IPTV사업자의 매출액은 전년 대비 2.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.9% 증가한 34조 7,192억 원으로 집계됐으며, 그 중 방송사업매출액은 4조 6,368억 원으로 13.4%에 해당한다. 이는 전년 대비 8.2%, 연평균 9.6% 증가한 수치이다. IPTV콘텐츠사업자(CP)의 매출액은 2조 2,833억 원으로 전년 대비 16.5% 증가, 연평균 6.8% 감소했다.

IPTV사업자 및 IPTV콘텐츠제업자(CP)의 매출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 기타 사업매출액으로, IPTV사업자 매출의 86.6%, IPTV콘텐츠사업자(CP) 매출의 63.0%를 차지했다.

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

206) 명칭 변경: 수신료 매출액 → 방송수신료(제공)매출액

표 3-7-14 방송산업 IPTV사업자 및 IPTV콘텐츠사업자(CP) 연도별 매출액

(단위 : 백만 원)

구분 <sup>207)</sup>	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
IPTV사업자	방송수신료매출액	2,434,800	2,602,654	2,715,070	7.8	4.3	5.6
	광고매출액	123,240	102,908	107,056	0.3	4.0	△6.8
	홈쇼핑송출수수료매출액	906,417	1,108,578	1,324,280	3.8	19.5	20.9
	가입및시설설치매출액	52,548	49,465	53,399	0.2	8.0	0.8
	단말장치대여(판매)매출액	281,342	351,915	372,158	1.1	5.8	15.0
	홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	58,301	68,070	64,856	0.2	△4.7	5.5
	방송사업매출액	3,856,648	4,283,590	4,636,819	13.4	8.2	9.6
	기타사업매출액	30,240,640	29,575,845	30,082,381	86.6	1.7	△0.3
	소계	34,097,289	33,859,436	34,719,200	100.0	2.5	0.9
IPTV콘텐츠 사업자(CP)	방송프로그램제공매출액	85,277	103,567	75,403	3.3	△27.2	△6.0
	협찬매출액	758	2,322	5,123	0.2	120.6	160.0
	방송프로그램판매매출액	350,449	336,819	567,828	24.9	68.6	27.3
	기타방송사업매출액	187,726	170,356	195,646	8.6	14.8	2.1
	방송사업매출액	624,211	613,064	843,999	37.0	37.7	16.3
	기타사업매출액	2,004,584	1,346,192	1,439,284	63.0	6.9	△15.3
	소계	2,628,795	1,959,257	2,283,283	100.0	16.5	△6.8
방송사업매출액 합계		4,480,859	4,896,654	5,480,818	-	11.9	10.6

2021년 방송영상독립제작사 매출액 4조 5,691억 원 가운데 방송사 매출액은 3조 9,770억 원(87.0%), 방송사 이외 매출액은 5,921억 원(13.0%)으로 파악됐다. 방송영상독립제작사의 매출액 중 가장 큰 비중을 차지하는 항목은 판매수입으로 방송사 판매수입 2조 9,418억 원(64.4%), 방송사 이외 판매수입 3,029억 원(6.6%)을 기록했다.

표 3-7-15 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	
2019년		2,557,213	6,827	1,596	23,853	132,640	2,722,129	276,831	23,196	149,160	449,187	3,171,316
2020년		2,239,362	760,120	167,524	70,536	46,374	3,283,916	370,650	67,837	230,558	669,045	3,952,961
2021년		2,941,808	782,199	23,693	142,056	87,237	3,976,992	302,948	60,621	228,545	592,114	4,569,106
비중(%)		64.4	17.1	0.5	3.1	1.9	87.0	6.6	1.3	5.0	13.0	100.0

207) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. 2017년 기준 ~ 2021년 기준 IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황<sup>208)</sup>

2021년 방송영상독립제작사의 부가가치액은 1조 2,432억 원, 부가가치율은 27.2%로 조사됐다. 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 6,616억 원(53.2%)으로 가장 높은 비중을 차지했고, 다음으로 경상이익 4,594억 원(37.0%), 순금융비용 405억 원(3.3%), 임차료 336억 원(2.7%), 감가상각비 332억 원(2.7%), 조세공과 148억 원(1.2%) 순으로 파악됐다.

표 3-7-16 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

업종 및 연도	부가가치액	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
					경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
방송영상 독립제작사	2019년	3,171,316	917,324	28.9	268,756	523,682	70,262	17,184	26,927	10,512
	2020년	3,952,961	1,030,145	26.1	288,726	591,528	74,713	27,736	33,828	13,614
	2021년	4,569,106	1,243,171	27.2	459,398	661,607	40,512	33,237	33,587	14,830
부가가치액 대비 비중(%)					37.0	53.2	3.3	2.7	2.7	1.2
매출액 대비 비중(%)					10.1	14.5	0.9	0.7	0.7	0.3

## 제6절 방송산업 수출입액 현황

2021년 방송산업의 수출액은 7억 1,800만 달러로 전년 대비 3.6%, 2019년에서 2021년까지 연평균 15.4% 증가했으며, 수입액은 6,076만 달러로 전년 대비 0.3%, 연평균 21.0% 감소했다.

표 3-7-17 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분 <sup>209)210)</sup>	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	539,214	692,790	717,997	3.6	15.4
수입액	97,366	60,969	60,761	△0.3	△21.0
수출입 차액	441,848	631,822	657,237	-	-

2021년 방송산업 수출액 및 수입액에서 방송채널사용사업자의 방송프로그램(완성품)이 여전히 높은 비중을 차지했다.

방송채널사용사업자 방송프로그램(완성품) 수출액은 전체 수출액 중 27.0%를 차지하며, 전년 대비 13.8% 감소, 연평균 5.1% 증가한 1억 9,398만 달러이며, 수입액은 전체 방송산업 수입액 중 92.0%를 차지하는 5,593만 달러이다.

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

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

210) 전체 방송산업 수출액 기준

표 3-7-18 방송산업 방송프로그램 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

매체 <sup>211)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송 프로그램 (완성품)	지상파방송 <sup>212)</sup>	126,710	130,046	142,865	19.9	9.9	6.2
	방송채널사용사업자	175,577	225,068	193,980	27.0	△13.8	5.1
해외교포 방송지원	지상파방송	522	362	338	0.0	△6.6	△19.5
	방송채널사용사업자	394	597	95	0.0	△84.1	△50.9
비디오/DVD 판매	지상파방송	550	216	241	0.0	11.9	△33.8
	방송채널사용사업자	-	3	-	-	-	-
타임블록	지상파방송	34,431	30,745	29,913	4.2	△2.7	△6.8
	방송채널사용사업자	133	186	350	0.0	88.0	62.1
포맷	지상파방송	6,917	7,096	9,969	1.4	40.5	20.0
	방송채널사용사업자	6,732	5,787	4,939	0.7	△14.7	△14.3
기타	지상파방송	7,333	40,080	30,001	4.2	△25.1	102.3
	방송채널사용사업자	7,843	51,353	20,541	2.9	△60.0	61.8
소계		367,141	491,539	433,230	60.3	△11.9	8.6
방송영상독립제작사		172,073	201,251	284,767	39.7	41.5	28.6
합계		539,214	692,790	717,997	100.0	3.6	15.4

표 3-7-19 방송산업 방송프로그램 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

매체 <sup>213)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
지상파 방송	방송프로그램(완성품)	3,636	4,036	3,685	6.1	△8.7	0.7
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	-	-	145	0.2	-	-
	타임블록	-	-	-	-	-	-
	기타	-	38	-	-	-	-
	소계	3,636	4,074	3,830	6.3	△6.0	2.6
방송채널사용 사업자	방송프로그램(완성품)	91,827	55,066	55,925	92.0	1.6	△22.0
	비디오/DVD 판매	1,227	-	-	-	-	-
	포맷	315	189	494	0.8	161.4	25.2
	타임블록	-	-	-	-	-	-
	기타	12	50	470	0.8	840.0	525.8
	소계	93,381	55,305	56,889	93.6	2.9	△21.9
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	349	1,590	42	0.1	△97.4	△65.3
합계		97,366	60,969	60,761	100.0	△0.3	△21.0

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

212) 지상파방송의 세부사업자 수출정보는 제공하지 않음

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

2021년 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황을 보면, 아시아 대륙의 수출액이 2억 339만 달러로 전체의 60.4%를 차지했다. 다음으로 미주 대륙이 2,972만 달러로 전체의 8.8%로 나타났다. 국가별로는 일본(21.7%) 수출액이 7,299만 달러, 중국(10.1%) 수출액이 3,410만 달러의 순으로 나타났다.

표 3-7-20 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황 (단위 : 천 달러)

지역 <sup>214)215)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
아시아	일본	91,767	80,139	72,990	21.7	△8.9	△10.8
	중국	12,392	18,701	34,104	10.1	82.4	65.9
	홍콩	14,947	20,905	20,979	6.2	0.4	18.5
	대만	27,393	23,537	19,752	5.9	△16.1	△15.1
	싱가포르	20,638	17,693	5,520	1.6	△68.8	△48.3
	베트남	4,402	3,543	2,430	0.7	△31.4	△25.7
	태국	2,340	-	1,979	0.6	-	△8.0
	필리핀	2,460	2,948	1,631	0.5	△44.7	△18.6
	인도네시아	2,628	2,543	1,527	0.5	△39.9	△23.8
	몽골	5,421	-	747	0.2	-	△62.9
	중동	585	-	245	0.1	-	△35.3
기타 아시아		11,119	18,923	41,490	12.3	119.3	93.2
미주	미국	77,217	80,596	21,614	6.4	△73.2	△47.1
	중남미·기타 남미	421	171	273	0.1	59.4	△19.5
	캐나다	98	-	35	0.0	-	△40.2
	기타 미주	-	7,820	7,797	2.3	△0.3	-
유럽	러시아·CIS	468	325	544	0.2	67.3	7.8
	프랑스	29	136	71	0.0	△47.8	55.9
	루마니아	233	-	70	0.0	-	△45.3
	영국	496	50	50	0.0	△0.6	△68.3
	독일	3	-	1	0.0	-	△34.2
	기타 유럽	718	742	603	0.2	△18.7	△8.4
오세아니아		38	20	87	0.0	333.5	51.0
아프리카		10	96	386	0.1	301.5	521.1
기타		26,463	76,226	101,922	30.3	33.7	96.3
합계		302,286	355,114	336,844	100.0	△5.1	5.6

214) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외

215) 수출액의 규모에 따라 공표되는 지역이 변동되어, 매년 공표되는 국가가 다를 수 있음. 기타 아시아, 기타 미주, 기타 유럽 값은 대륙별 값에서 공표된 국가의 세부항목을 제외한 값. 기타의 경우 특정 국가가 아닌 여러 국가에 걸쳐서 묶음 판매된 경우가 포함. 2020년도 태국, 몽골, 중동 값은 기타 아시아에 포함. 2020년도 캐나다 값은 기타 미주에 포함. 2020년도 루마니아, 독일 값은 기타 유럽에 포함

그림 3-7-5 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(1)

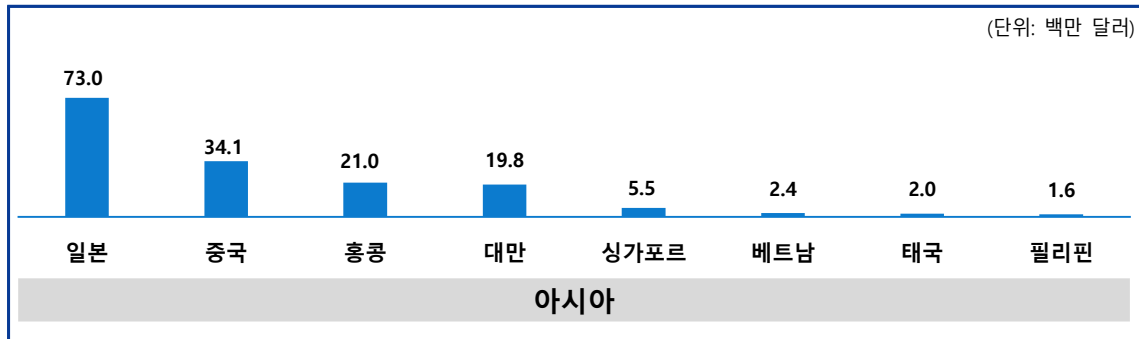


그림 3-7-6 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(2)

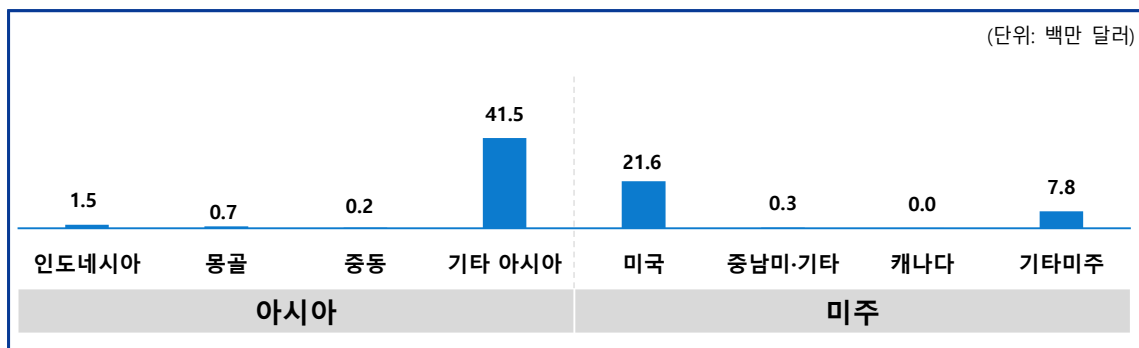
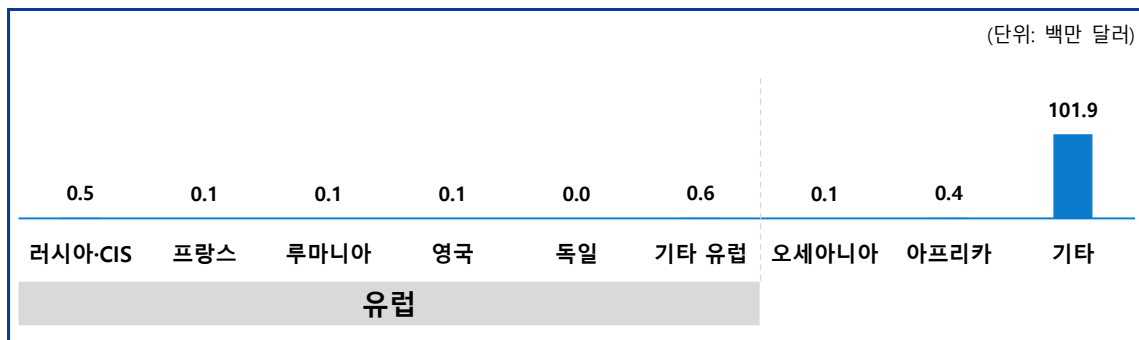


그림 3-7-7 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수출액 현황(3)



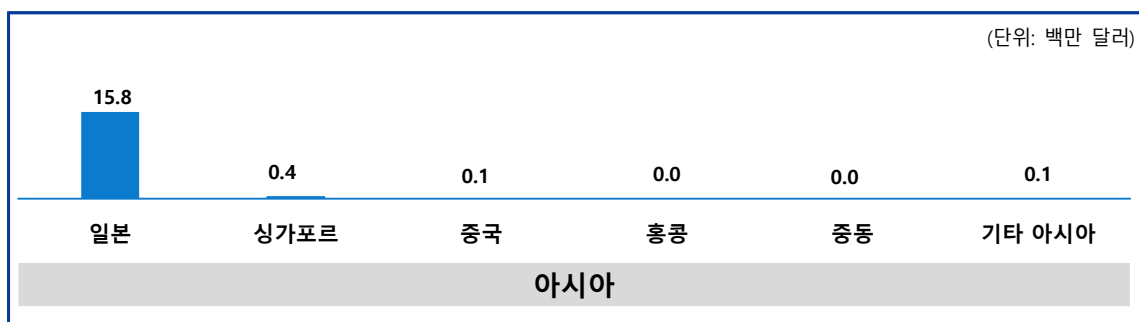


2021년 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황을 보면, 전체 수입액의 62.3%를 차지하는 미국 수입액이 3,714만 달러로 전년 대비 14.8% 감소하였다. 일본으로부터의 수입은 비중 26.5%, 금액 1,580만 달러로 전년 대비 80.8%의 큰 증가를 기록했다.

표 3-7-21 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황 (단위 : 천 달러)

지역 <sup>216)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
아시아	일본	9,936	8,738	15,799	26.5	80.8	26.1
	싱가포르	49	183	433	0.7	136.5	197.2
	중국	291	563	58	0.1	△89.7	△55.4
	홍콩	49	17	8	0.0	△52.9	△59.6
	중동	15	-	22	0.0	-	20.6
	기타 아시아	1,114	841	93	0.2	-	△27.6
미주	미국	78,591	43,601	37,136	62.3	△14.8	△31.3
	캐나다	440	-	191	0.3	-	△34.2
	중남미·기타 남미	5	8	6	0.0	△25.0	9.5
	기타 미주	-	455	-	-	-	-
유럽	영국	2,935	3,465	2,823	4.7	△18.5	△1.9
	프랑스	751	374	952	1.6	154.8	12.6
	독일	153	-	265	0.4	-	31.4
	기타 유럽	728	644	1,390	2.3	281.9	38.2
오세아니아	오세아니아	19	82	300	0.5	265.9	297.4
아프리카	아프리카	94	131	134	0.2	2.3	19.4
기타	기타	295	-	-	-	-	-
합계 <sup>218)</sup>		95,463	59,102	59,610	100.0	0.9	△21.0

그림 3-7-8 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황(1)

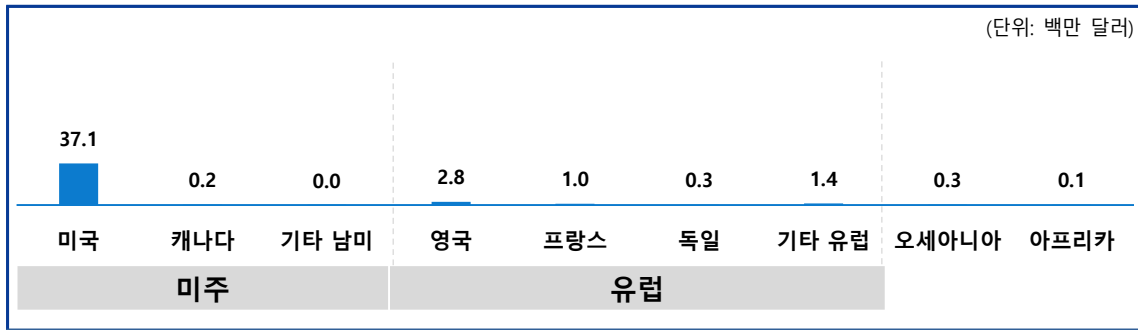


216) 방송영상독립제작사 수입액은 제외

217) 수입액의 규모에 따라 공표되는 지역이 변동되어, 매년 공표되는 국가가 다를 수 있음. 기타 아시아, 기타 미주, 기타 유럽 값은 대륙별 값에서 공표된 국가의 세부항목을 제외한 값. 2020년도 중동 값은 기타 아시아에 포함. 2020년도 캐나다 값은 기타 미주에 포함. 2020년도 독일 값은 기타 유럽에 포함

218) 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음

■ 그림 3-7-9 ■ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가대륙별 수입액 현황(2)



2021년 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수출액 현황을 보면, 드라마 장르가 2억 9,302만 달러(87.0%)를 수출해 가장 많았고, 오락 장르가 3,583만 달러(10.6%)로 나타났다.

■ 표 3-7-22 ■ 장르별 방송프로그램(완성품) 수출액

(단위 : 천 달러)

장르 <sup>219)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
드라마		273,272	274,653	293,024	87.0	6.7	3.6
다큐멘터리		702	787	1,147	0.3	45.8	27.8
애니메이션		1,672	1,147	2,499	0.7	117.9	22.2
영화		-	36	-	-	-	-
오락		24,978	75,281	35,831	10.6	△52.4	19.8
음악		92	683	330	0.1	△51.7	89.4
교양		1,360	1,009	418	0.1	△58.5	△44.5
교육		143	-	0	0.0	-	△94.7
보도		41	43	71	0.0	64.4	31.3
스포츠		26	1,388	22	0.0	△98.4	△8.5
기타 <sup>220)</sup>		-	88	3,502	1.0	3897.6	-
합계		302,286	355,114	336,844	100.0	△5.1	5.6

2021년 방송산업 방송프로그램(완성품) 장르별 수입액 현황을 보면, 영화 장르가 2,532만 달러(42.5%)를 수입해서 가장 많았고, 애니메이션 1,515만 달러(25.4%), 드라마 1,122만 달러(18.8%)로 나타났다.

219) 방송영상독립제작사 수입액은 제외

220) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함

표 3-7-23 장르별 방송프로그램(완성품) 수입액

(단위 : 천 달러)

장르 <sup>221)</sup>	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
드라마		18,179	9,859	11,221	18.8	13.8	△21.4
다큐멘터리		3,694	3,916	4,843	8.1	23.7	14.5
애니메이션		9,793	8,747	15,148	25.4	73.2	24.4
영화		40,220	33,496	25,316	42.5	△24.4	△20.7
오락		1,100	720	386	0.6	△46.3	△40.7
음악		108	144	120	0.2	△16.7	5.4
교양		122	59	146	0.2	147.5	9.4
교육		112	83	127	0.2	52.5	6.3
보도		65	15	14	0.0	△7.3	△53.8
스포츠		-	1,974	2,289	3.8	16.0	-
기타 <sup>222)</sup>		22,071	89	-	-	-	-
합계		95,463	59,102	59,610	100.0	0.9	△21.0

2021년 방송영상독립제작사의 해외 수출방법을 보면, 국내 에이전트를 활용한다는 응답이 85.7%로 가장 높았으나 이는 전년 대비 7.5%p 감소한 수치다. 해외 유통사 접촉에 대한 응답은 11.2%로 전년 대비 7.3%p 증가했다.

표 3-7-24 방송영상독립제작사 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	0.1	0.4	0.1	△0.3
	해외 유통사 접촉	13.3	3.9	11.2	7.3
	온라인 해외 판매	0.2	2.5	2.6	0.1
간접 수출	해외 법인 활용	1.8	0.0	0.4	0.4
	국내 에이전트 활용	84.1	93.2	85.7	△7.5
	해외 에이전트 활용	0.4	-	-	0.0
합계		100.0	100.0	100.0	-

2021년 방송영상독립제작사의 해외 진출형태를 보면, 2019년과 2020년에는 라이선스 수출 비중이 가장 높았지만(각각 83.3%, 86.3%), 2021년에는 라이선스 형태 수출 비중은 미미하고 모두 완제품 형태의 수출이 이루어진 것으로 조사되었다.

표 3-7-25 방송영상독립제작사 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		16.7	13.4	100.0	86.5
라이선스		83.3	86.3	0.0	△86.3
OEM 수출		-	-	-	-
기술 서비스		0.1	0.2	-	△0.2
기타		-	0.0	-	0.0
합계		100.0	100.0	100.0	-

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

222) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함

## 제7절 방송산업 종사자 현황

2021년 방송산업의 종사자 수는 총 5만 160명으로 전년 대비 0.2% 감소하였다. 성장세인 인터넷영상물 제공업이 전년 대비 7.6% 증가한 919명, 방송영상물 제작업이 전년 대비 3.5% 증가한 1만 3,568명을 기록하였고 나머지 방송 분야에서는 종사자 수가 감소하였다. 지상파방송은 전년 대비 1.4% 감소한 1만 3,670명, 유선방송은 5.7% 감소한 4,505명으로 파악됐다. 위성방송은 전년 대비 1.6% 감소한 379명, 방송채널사용사업은 전년 대비 0.8% 감소하여 1만 7,119명으로 집계됐다.

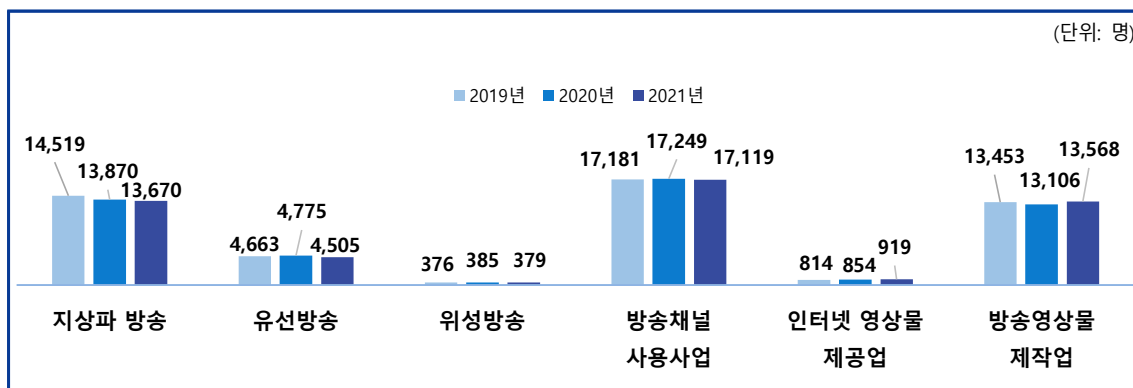
표 3-7-26 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

증분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송	지상파방송사업자	14,458	13,827	13,627	27.2	△1.4	△2.9
	지상파이동멀티미디어방송사업자 <sup>223)</sup>	61	43	43	0.1	0.0	△16.0
	소계	14,519	13,870	13,670	27.3	△1.4	△3.0
유선방송	종합유선방송사업자	4,587	4,712	4,456	8.9	△5.4	△1.4
	중계유선방송사업자	76	63	49	0.1	△22.2	△19.7
	소계	4,663	4,775	4,505	9.0	△5.7	△1.7
위성방송	일반위성방송사업자	376	385	379	0.8	△1.6	0.4
방송채널사용사업	방송채널사용사업자 <sup>224)</sup>	17,181	17,249	17,119	34.1	△0.8	△0.2
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>225)</sup>	814	854	919	1.8	7.6	6.3
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	13,453	13,106	13,568	27.0	3.5	0.4
합계		51,006	50,239	50,160	100.0	△0.2	△0.8

그림 3-7-10 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



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

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

225) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

2021년 방송산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 3만 9,811명(79.4%), 7개 시의 종사자 수가 2,962명(5.9%), 9개 도의 종사자 수가 7,387명(14.7%)으로 조사됐다.

연도별로 보면, 서울의 종사자 수는 전년 대비 1.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.4% 감소했고, 7개 시 종사자 수는 전년 대비 7.4%, 연평균 3.6% 감소했다. 9개 도는 전년 대비 10.5%, 연평균 10.3% 증가했다.

표 3-7-27 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개시	서울	41,751	40,354	39,811	79.4	△1.3	△2.4
	부산	817	890	731	1.5	△17.9	△5.4
	대구	705	718	634	1.3	△11.7	△5.2
	인천	281	295	243	0.5	△17.6	△7.0
	광주	406	354	423	0.8	19.5	2.1
	대전	507	519	503	1.0	△3.1	△0.4
	울산	393	387	395	0.8	2.1	0.3
	세종	78	35	33	0.1	△5.7	△35.0
	소계	3,187	3,198	2,962	5.9	△7.4	△3.6
9개도	경기도	2,868	3,589	4,592	9.2	27.9	26.5
	강원도	869	875	843	1.7	△3.7	△1.5
	충청북도	359	346	306	0.6	△11.6	△7.7
	충청남도	116	129	129	0.3	0.0	5.5
	전라북도	385	297	337	0.7	13.5	△6.4
	전라남도	239	240	218	0.4	△9.2	△4.5
	경상북도	289	309	155	0.3	△49.8	△26.8
	경상남도	419	368	381	0.8	3.5	△4.6
	제주도	524	534	426	0.8	△20.2	△9.8
	소계	6,068	6,687	7,387	14.7	10.5	10.3
합계		51,006	50,239	50,160	100.0	△0.2	△0.8

그림 3-7-11 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

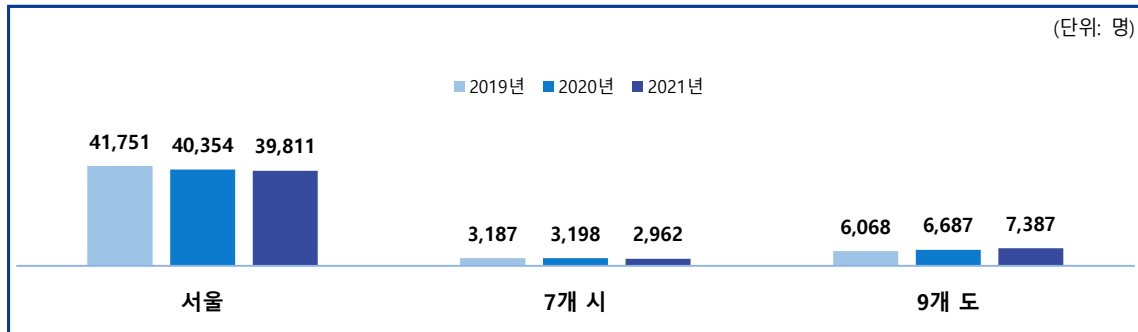


표 3-7-28 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	서울	12,088	10,694	11,257	83.0	5.3	△3.5
	부산	208	301	152	1.1	△49.5	△14.5
	대구	52	65	36	0.3	△44.6	△16.8
	인천	68	84	48	0.4	△42.9	△16.0
	광주	55	26	93	0.7	257.7	30.0
	대전	39	61	36	0.3	△41.0	△3.9
	울산	2	5	18	0.1	260.0	200.0
	세종	39	-	-	-	-	-
	소계	463	542	383	2.8	△29.3	△9.0
7개 시	경기도	534	1,503	1,660	12.2	10.4	76.3
	강원도	63	83	50	0.4	△39.8	△10.9
	충청북도	-	7	5	0.0	△28.6	-
	충청남도	37	59	49	0.4	△16.9	15.1
	전라북도	70	2	57	0.4	2750.0	△9.8
	전라남도	6	4	-	-	-	-
	경상북도	-	23	-	-	-	-
	경상남도	39	19	35	0.3	84.2	△5.3
	제주도	153	170	72	0.5	△57.6	△31.4
	소계	902	1,870	1,928	14.2	3.1	46.2
9개 도	합계	13,453	13,106	13,568	100.0	3.5	0.4

2021년 방송산업 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 4만 156명으로 전체 종사자의 80.1%이고, 비정규직은 1만 4명으로 19.9%에 해당한다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 3만 307명(60.4%), 여자 종사자 수는 1만 9,853명(39.6%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 지상파방송은 정규직 1만 2,052명(88.2%), 비정규직 1,618명(11.8%)이고, 유선방송은 정규직 4,424명(98.2%), 비정규직 81명(1.8%), 위성방송은 정규직 368명(97.1%), 비정규직 11명(2.9%)으로 나타났다. 방송채널사용사업은 정규직 1만 5,324명(89.5%), 비정규직 1,795명(10.5%), 인터넷영상물 제공업은 정규직 909명(98.9%), 비정규직 10명(1.1%)으로 집계됐다. 방송영상물 제작업은 정규직 7,079명(52.2%), 비정규직 6,489명(47.8%)으로 비정규직 비중이 가장 높았다.

표 3-7-29 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	합계
지상파방송	지상파방송사업자	12,020	1,607	13,627
	지상파이동멀티미디어 방송사업자 <sup>226)</sup>	32	11	43
	소계	12,052	1,618	13,670
유선방송	종합유선방송사업자	4,378	78	4,456
	중계유선방송사업자	46	3	49
	소계	4,424	81	4,505
위성방송	일반위성방송사업자	368	11	379
방송채널 사용사업	방송채널사용사업자 <sup>227)</sup>	15,324	1,795	17,119
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>228)</sup>	909	10	919
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	7,079	6,489	13,568
합계		40,156	10,004	50,160
비중(%)		80.1	19.9	100.0

표 3-7-30 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
지상파방송	지상파방송사업자	9,573	4,054	13,627
	지상파이동멀티미디어 방송사업자 <sup>229)</sup>	33	10	43
	소계	9,606	4,064	13,670
유선방송	종합유선방송사업자	3,416	1,040	4,456
	중계유선방송사업자	36	13	49
	소계	3,452	1,053	4,505
위성방송	일반위성방송사업자	294	85	379
방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자 <sup>230)</sup>	9,278	7,841	17,119
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>231)</sup>	651	268	919
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	7,026	6,542	13,568
합계		30,307	19,853	50,160
비중(%)		60.4	39.6	100.0

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

227) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

228) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

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

230) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

231) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 2.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.5% 감소했고, 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 2.7%, 연평균 1.2% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 8.1% 감소, 연평균 2.4% 증가했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 13.7%, 연평균 5.0% 증가했다.

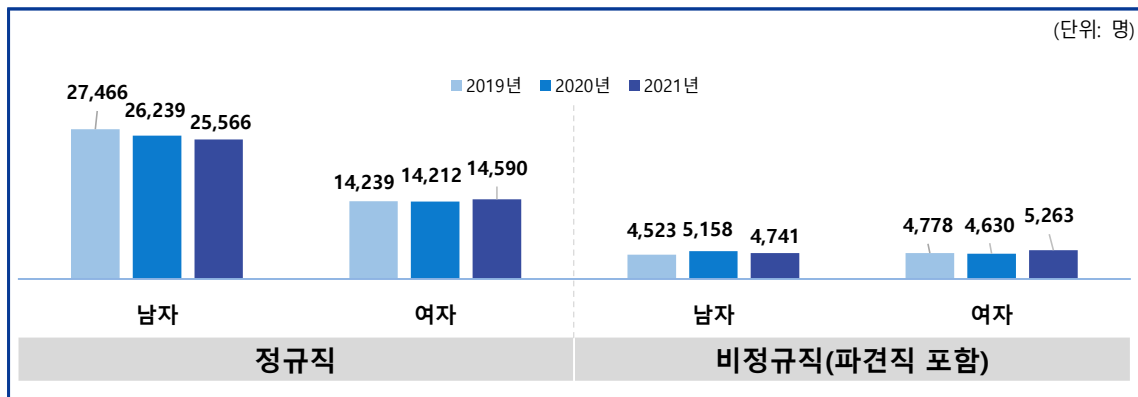
표 3-7-31 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2019년		27,466	53.8	14,239	27.9	4,523	8.9	4,778	9.4	51,006
2020년		26,239	52.2	14,212	28.3	5,158	10.3	4,630	9.2	50,239
2021년		25,566	51.0	14,590	29.1	4,741	9.5	5,263	10.5	50,160
전년대비증감률(%)		△2.6	-	2.7	-	△8.1	-	13.7	-	△0.2
연평균증감률(%)		△3.5	-	1.2	-	2.4	-	5.0	-	△0.8

그림 3-7-12 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 방송영상독립제작사의 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 4.5% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.7% 감소했으며, 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 2.5% 증가, 연평균 4.2% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 11.7% 감소, 연평균 7.5% 증가했고, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 25.6%, 연평균 15.9% 증가했다.



표 3-7-32 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	고용형태/성	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2019년		4,595	34.2	3,633	27.0	2,835	21.1	2,390	17.8	13,453
2020년		3,586	27.4	3,250	24.8	3,715	28.3	2,555	19.5	13,106
2021년		3,747	27.6	3,332	24.6	3,279	24.2	3,210	23.7	13,568
전년대비증감률(%)		4.5	-	2.5	-	△11.7	-	25.6	-	3.5
연평균증감률(%)		△9.7	-	△4.2	-	7.5	-	15.9	-	0.4

2021년 방송산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 영업/홍보직이 5,914명으로 전체 종사자의 16.2%를 차지해 가장 많았다. 다음으로 경영직 5,867명(16.0%), PD 4,861명(13.3%), 기술직 4,784명(13.1%), 제작 관련 4,637명(12.7%), 기자 3,918명(10.7%) 순으로 많았다.

표 3-7-33 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종 <sup>232)</sup>	직무	대표	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
					기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파방송	지상파방송사업자	96	48	1,651	2,314	2,401	470	2,173	519	2,135	136	682	1,002	13,627
	지상파이동멀티미디어 방송사업자 <sup>233)</sup>	9	2	4	-	5	-	10	-	12	-	1	-	43
	소계	105	50	1,655	2,314	2,406	470	2,183	519	2,147	136	683	1,002	13,670
유선방송	종합유선방송사업자	68	18	932	229	158	32	247	25	1,356	22	1,287	82	4,456
	중계유선방송사업자	2	18	5	-	-	-	1	2	13	-	2	6	49
	소계	70	36	937	229	158	32	248	27	1,369	22	1,289	88	4,505
위성방송	일반위성방송사업자	9	1	91	-	-	-	-	-	81	-	178	19	379
방송채널 사용사업	방송채널사용 사업자 <sup>234)</sup>	343	161	3,060	1,375	2,296	137	2,206	1,018	854	291	3,495	1,883	17,119
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자 <sup>235)</sup>	10	1	124	-	1	-	-	-	333	99	269	82	919
합계		537	249	5,867	3,918	4,861	639	4,637	1,564	4,784	548	5,914	3,074	36,592
비중(%)		1.5	0.7	16.0	10.7	13.3	1.7	12.7	4.3	13.1	1.5	16.2	8.4	100.0

232) 방송영상독립제작사 제외

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

234) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

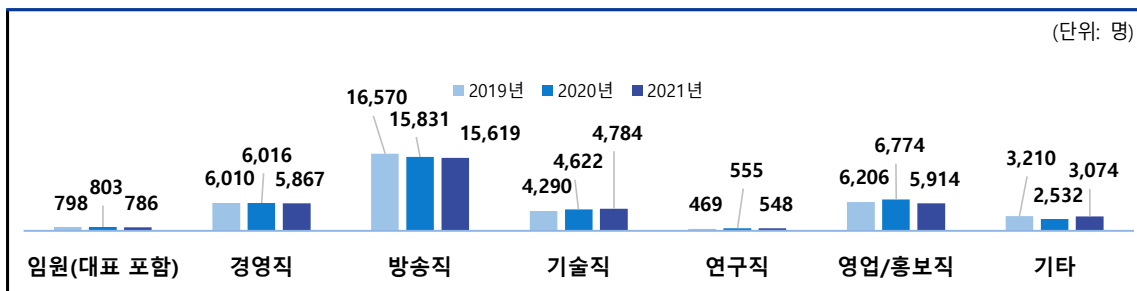
235) IPTV사업자 종사자 현황은 IPTV사업부문의 운영인력만 포함

표 3-7-34 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 <sup>236)</sup>	직무	대표	임원 <sup>237)</sup>	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
					기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2019년		798		6,010	4,057	4,935	678	4,849	2,051	4,290	469	6,206	3,210	37,558
2020년		251	552	6,016	3,864	4,831	661	4,807	1,668	4,622	555	6,774	2,532	37,133
2021년		537	249	5,867	3,918	4,861	639	4,637	1,564	4,784	548	5,914	3,074	36,592
비중(%)		1.5	0.7	16.0	10.7	13.3	1.7	12.7	4.3	13.1	1.5	16.2	8.4	100.0
전년대비증감률(%)		113.9	△54.9	△2.5	1.4	0.6	△3.3	△3.5	△6.2	3.5	△1.3	△12.7	21.4	△1.5
연평균증감률(%)		△0.8		△1.2	△1.7	△0.8	△2.9	△2.2	△12.7	5.6	8.1	△2.4	△2.1	△1.3

그림 3-7-13 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 방송영상독립제작사의 직무별 종사자 현황을 보면, 기술직과 아나운서직의 종사자 수 감소폭이 크게 나타났다. 기술직은 전년 대비 25.4%, 연평균 14.8% 감소하였으며 아나운서직은 전년 대비 17.0%, 연평균 21.3% 감소했다. 반면, 작가직은 전년 대비 35.8%, 연평균 7.7% 증가하였으며, 연구개발직도 전년 대비 27.7%, 연평균 52.6% 증가했다. 영업/홍보직도 전년 대비 18.5%, 연평균 39.5% 증가했다.

표 3-7-35 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	관리/행정직 (임원포함)	PD	아나운서	기술	영업/ 홍보직	작가	연구개발	기타	합계
2019년		2,515	4,950	63	2,732	448	2,033	220	491	13,453
2020년		2,477	4,109	47	2,657	736	1,738	401	941	13,106
2021년		2,475	4,177	39	1,983	872	2,360	512	1,150	13,568
비중(%)		18.2	30.8	0.3	14.6	6.4	17.4	3.8	8.5	100.0
전년대비증감률(%)		△0.1	1.7	△17.0	△25.4	18.5	35.8	27.7	22.2	3.5
연평균증감률(%)		△0.8	△8.1	△21.3	△14.8	39.5	7.7	52.6	53.0	0.4

236) 방송영상독립제작사 제외

237) 방송산업 실태조사는 2019년 조사부터 임원과 대표를 분리하여 조사 실시하였으며, 2020년 자료부터 분리하여 인용.

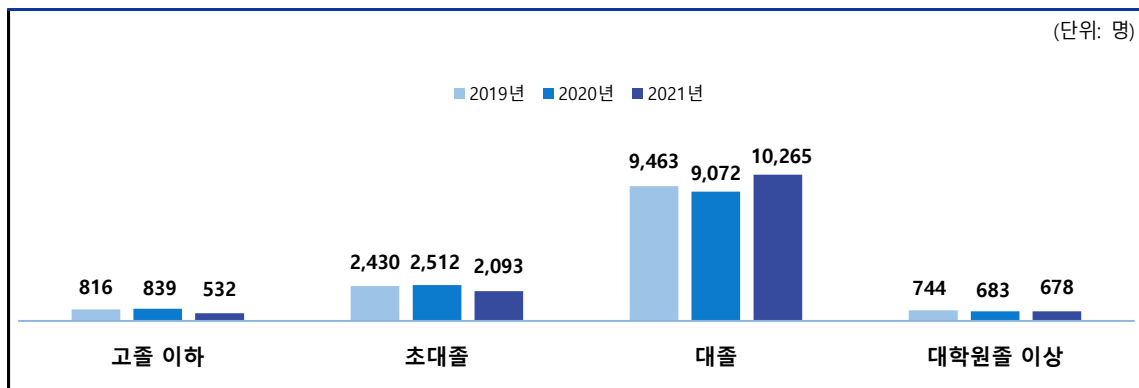
2021년 방송영상독립제작사의 학력별 종사자 현황을 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 532명(3.9%), 전문대학을 졸업한 종사자 수는 2,093명(15.4%), 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 265명으로 전체 종사자의 75.7%를 차지해 가장 많았다. 대학원 졸업 이상은 678명(5.0%)으로 나타났다.

표 3-7-36 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년	816	2,430	9,463	744	13,453
2020년	839	2,512	9,072	683	13,106
2021년	532	2,093	10,265	678	13,568
비중(%)	3.9	15.4	75.7	5.0	100.0
전년대비증감률(%)	△36.6	△16.7	13.2	△0.7	3.5
연평균증감률(%)	△19.3	△7.2	4.2	△4.5	0.4

그림 3-7-14 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 방송영상독립제작사의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수는 3,186명(23.5%), 30세 이상 34세 이하는 3,495명(25.8%)으로 조사되었다. 35세 이상 39세 이하는 3,057명(22.5%)으로 전년 대비 11.3% 연평균 9.1% 증가했다. 40세 이상 종사자 수는 3,830명(28.2%)으로 파악됐다.

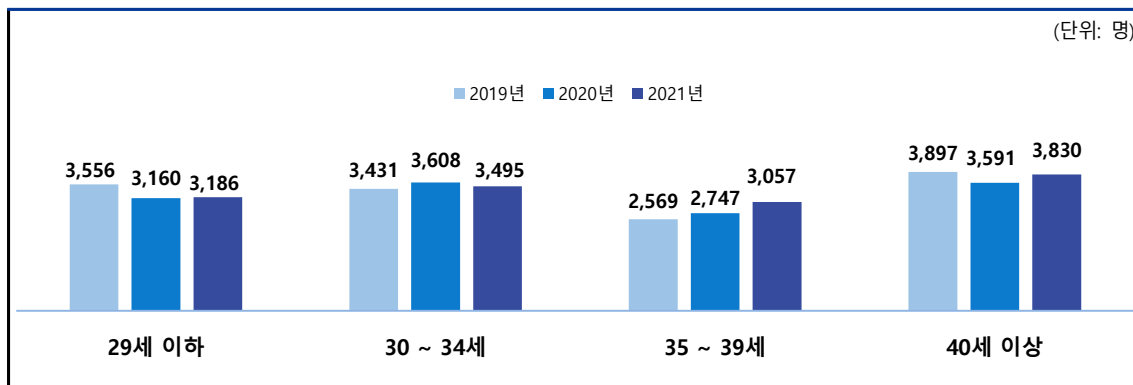
표 3-7-37 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2019년	3,556	3,431	2,569	3,897	13,453
2020년	3,160	3,608	2,747	3,591	13,106
2021년	3,186	3,495	3,057	3,830	13,568
비중(%)	23.5	25.8	22.5	28.2	100.0
전년대비증감률(%)	0.8	△3.1	11.3	6.7	3.5
연평균증감률(%)	△5.3	0.9	9.1	△0.9	0.4

그림 3-7-15 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



## 08 광고산업

### 제1절 광고산업 총괄

2021년 광고산업은 코로나19로 인한 팬데믹 쇼크에서 어느 정도 벗어나 코로나19가 존재하는 일상에 적응했다. 코로나19로 인해 멈추었던 기업의 광고마케팅 활동도 다시 제자리를 찾기 시작했다. 그 결과 2021년 광고산업 매출액과 광고산업의 종사자 수도 코로나19 이전 수준으로 회복되었다.

광고산업의 매출액은 코로나19 기저효과로 전년 대비 8.6% 성장한 18조 9,219억 원으로 나타났다. 특히, 매체별 매출액에서 인터넷 매출액이 주목할 만한 성장세를 보이며, 전체 매출액을 견인했다. 이는 코로나19 상황 속에서 산업트렌드로 자리 잡은 '디지털 트랜스포메이션'의 영향으로 국내 광고 시장도 체질 변화를 겪은 것으로 볼 수 있다<sup>238)</sup>.

광고산업의 사업체 수는 6,627개이며 종사자 수는 7만 4,485명인 것으로 나타났다. 부가가치액은 6조 2,007억 원, 부가가치율은 32.8%로 나타났다. 수출액은 2억 5,817만 달러로 나타났으며, 수입액은 3억 4,165만 달러로 나타났다. 광고산업의 사업체 수와 종사자 수, 매출액, 수출액, 수입액은 모두 전년 대비 증가했으며, 특히 수출액은 전년 대비 115.3%, 수입액은 전년 대비 246.3% 큰 폭으로 증가했다.

표 3-8-1 | 광고산업 총괄

구분 <sup>239)</sup>	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 <sup>240)</sup> (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	7,234	65,159	16,413,340	5,101,266	31.1	93,230	322,178
2018년	7,256	70,827	17,211,863	5,347,726	31.1	61,293	285,229
2019년	7,323	73,520	18,133,845	5,630,559	31.1	139,083	276,034
2020년	6,337	68,888	17,421,750	5,874,614	33.7	119,935	98,672
2021년	6,627	74,485	18,921,883	6,200,701	32.8	258,167	341,654
전년대비증감률(%)	4.6	8.1	8.6	5.6	-	115.3	246.3
연평균증감률(%)	△2.2	3.4	3.6	5.0	-	29.0	1.5

238) '디지털 전환은 숙명'...광고업계는 신문과 이별 중. 김성진 기자 - 2021.05.04. 블로터 앤 미디어

239) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하여 산정

240) 한국은행, "기업경영분석" 부가가치율 인용

## 제2절 광고산업 사업체 수 현황

2021년 광고산업 사업체 수는 6,627개로 전년 대비 4.6% 증가, 연평균 4.9% 감소한 수치다. 중분류별로 살펴보면, 광고산업에서 가장 큰 비중(24.1%)을 차지하는 광고대행업 사업체 수는 전년 대비 1.1% 감소한 1,600개이며, 광고제작업이 1,273개(19.2%), 광고전문 서비스업이 1,229개(18.5%), 인쇄업이 982개(14.8%), 온라인 광고대행업이 972개(14.7%), 옥외 광고대행업이 571개(8.6%)로 나타났다.

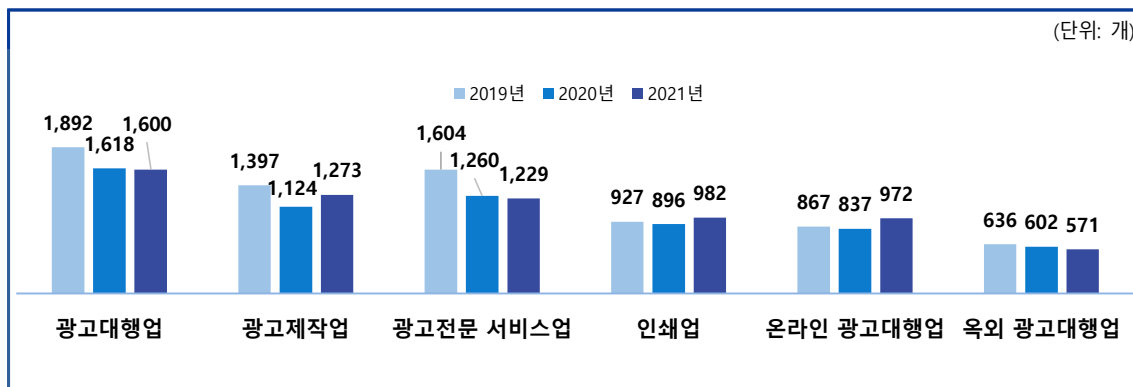
표 3-8-2 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고대행업	1,892	1,618	1,600	24.1	△1.1	△8.0
광고제작업	1,397	1,124	1,273	19.2	13.3	△4.5
광고전문 서비스업	1,604	1,260	1,229	18.5	△2.5	△12.5
인쇄업	927	896	982	14.8	9.6	2.9
온라인 광고대행업	867	837	972	14.7	16.1	5.9
옥외 광고대행업	636	602	571	8.6	△5.1	△5.2
전체	7,323	6,337	6,627	100.0	4.6	△4.9

그림 3-8-1 | 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



2021년 광고산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 3,001개로 전체의 45.3%를 차지했다. 7개 시의 사업체 수는 1,894개로 전체 사업체의 28.6%를 차지했고 9개 도의 사업체 수는 1,733개로 전체 사업체 수의 26.1%를 차지했다. 부산의 사업체 수는 658개 (9.9%)로 가장 많았고, 9개 도 중 경기도의 사업체 수가 431개로 6.5%를 차지해 가장 높게 나타났다.

연도별로 보면, 서울과 전라남도를 제외한 전 지역에서 전년 대비 증가한 것으로 나타났다. 서울의 사업체 수는 전년 대비 25.3% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 12.8% 감소했으며, 7개 시 사업체 수는 전년 대비 68.5%, 연평균 7.0% 증가했다. 9개 도의 사업체 수는 전년 대비 44.9%, 연평균 0.1% 증가했다.

표 3-8-3 | 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

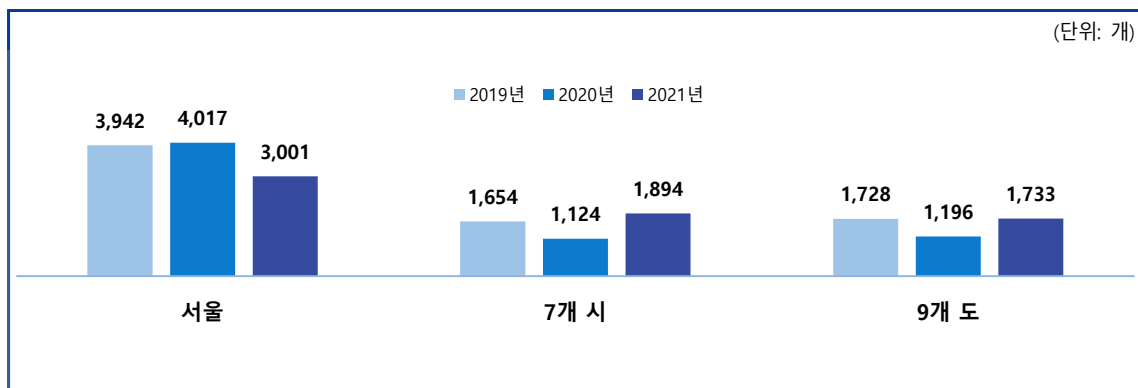
지역	업종	광고대행업	광고제작업	광고전문 서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	전체	비중 (%)
7개 시	서울	856	553	699	228	548	117	3,001	45.3
	부산	184	128	91	148	40	67	658	9.9
	대구	99	51	67	91	65	35	409	6.2
	인천	49	7	8	16	16	8	104	1.6
	광주	90	30	20	36	45	40	262	3.9
	대전	43	109	40	88	42	25	347	5.2
	울산	17	6	5	22	10	26	86	1.3
	세종	10	10	0	7	0	1	29	0.4
	소계	493	341	231	409	218	202	1,894	28.6
9개 도	경기도	72	79	118	44	78	39	431	6.5
	강원도	13	33	30	27	13	36	151	2.3
	충청북도	31	31	11	41	33	12	159	2.4
	충청남도	32	30	28	34	16	32	172	2.6
	전라북도	43	40	29	0	24	16	152	2.3
	전라남도	6	27	33	7	12	25	110	1.7
	경상북도	14	55	20	75	16	21	200	3.0
	경상남도	40	66	15	112	8	48	289	4.4
	제주도	0	18	15	5	6	23	68	1.0
	소계	250	380	299	345	207	252	1,733	26.1
	합계	1,600	1,273	1,229	982	972	571	6,627	100.0

표 3-8-4 | 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,942	4,017	3,001	45.3	△25.3	△12.8
	부산	563	417	658	9.9	57.8	8.1
	대구	380	242	409	6.2	68.9	3.6
	인천	134	84	104	1.6	24.2	△11.9
	광주	264	164	262	3.9	59.5	△0.4
	대전	183	144	347	5.2	140.8	37.5
	울산	102	51	86	1.3	67.7	△8.3
	세종	27	22	29	0.4	31.1	2.7
	소계	1,654	1,124	1,894	28.6	68.5	7.0
9개 도	경기도	715	430	431	6.5	0.2	△22.4
	강원도	109	76	151	2.3	99.2	17.8
	충청북도	105	120	159	2.4	32.8	23.0
	충청남도	99	85	172	2.6	102.0	31.4
	전라북도	164	65	152	2.3	134.4	△3.6
	전라남도	89	126	110	1.7	△12.3	11.7
	경상북도	142	116	200	3.0	72.8	19.0
	경상남도	244	143	289	4.4	102.0	8.8
	제주도	61	35	68	1.0	92.9	5.5
	소계	1,728	1,196	1,733	26.1	44.9	0.1
합계		7,323	6,337	6,627	100.0	4.6	△4.9

그림 3-8-2 | 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황





## 제3절 광고산업 매출액 현황

2021년 광고산업 매출액은 18조 9,219억 원으로 전년 대비 8.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.1% 증가했다. 이는 코로나19 이전의 2019년 매출액(18조 1,338억 원) 수준으로 회복 되었다고 볼 수 있다.

중분류별로 보면, 광고(종합)대행업 매출액은 7조 7,684억 원으로 전체 매출액의 41.1%를 차지하였고, 이는 전년 대비 6.2%, 연평균 0.8% 증가한 수치다. 다음으로 온라인 광고대행업 매출액은 4조 8,388억 원(25.6%), 광고전문 서비스업 매출액은 3조 861억 원(16.3%), 광고 제작업 1조 4,661억 원(7.7%), 옥외광고대행업 1조 480억 원(5.5%), 인쇄업 7,144억 원(3.8%) 순으로 나타났다. 증감률을 보면, 광고제작업은 전년 대비 19.0% 증가, 연평균 3.4% 감소했고, 인쇄업은 전년 대비 17.3% 증가, 연평균 2.3% 감소했다.

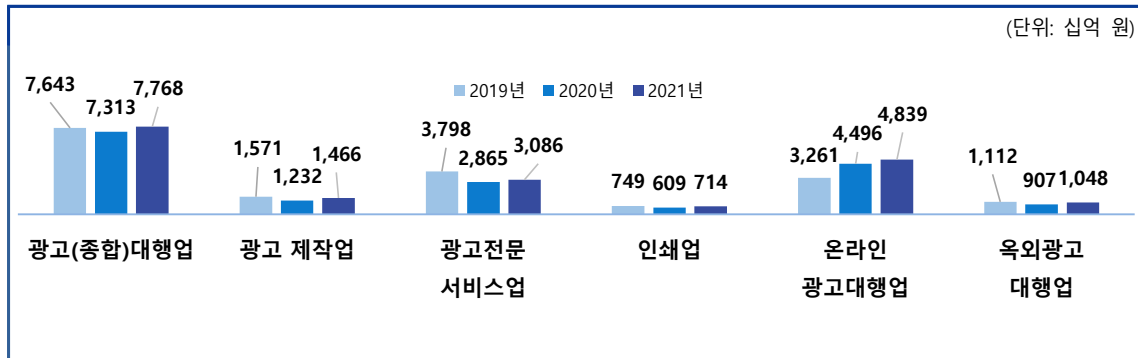
소분류기준으로 보면, 광고전문 서비스업의 마케팅조사의 매출액이 전년 대비 10.4% 감소해 유일하게 역성장한 모습을 나타냈다.

표 3-8-5 | 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합)대행업	종합광고대행	4,776,623	4,996,215	5,087,591	26.9	1.8	3.2
	광고매체대행	2,866,592	2,316,350	2,680,834	14.2	15.7	△3.3
	소계	7,643,215	7,312,566	7,768,426	41.1	6.2	0.8
광고 제작업	인쇄광고제작업	679,467	479,219	570,947	3.0	19.1	△8.3
	영상광고제작업	825,733	690,552	813,735	4.3	17.8	△0.7
	광고사진스튜디오	66,103	62,542	81,441	0.4	30.2	11.0
	소계	1,571,303	1,232,312	1,466,123	7.7	19.0	△3.4
광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	262,326	170,664	183,573	1.0	7.6	△16.3
	마케팅조사	414,250	402,421	360,629	1.9	△10.4	△6.7
	PR(Public Relations)	409,948	308,656	398,446	2.1	29.1	△1.4
	SP(Sales Promotion)	288,456	229,941	242,096	1.3	5.3	△8.4
	전시 및 행사대행업	2,422,664	1,753,598	1,901,365	10.0	8.4	△11.4
	소계	3,797,644	2,865,280	3,086,108	16.3	7.7	△9.9
인쇄업	인쇄	749,127	608,928	714,423	3.8	17.3	△2.3
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	2,429,963	3,277,466	3,542,697	18.7	8.1	20.7
	온라인광고제작대행	461,540	591,899	650,189	3.4	9.8	18.7
	온라인광고매체대행	369,147	626,279	645,876	3.4	3.1	32.3
	소계	3,260,650	4,495,644	4,838,761	25.6	7.6	21.8
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	946,113	763,256	893,399	4.7	17.1	△2.8
	옥외광고제작대행	165,794	143,763	154,643	0.8	7.6	△3.4
	소계	1,111,906	907,019	1,048,041	5.5	15.5	△2.9
합계		18,133,845	17,421,750	18,921,883	100.0	8.6	2.1

그림 3-8-3 | 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 광고산업의 매체별 광고 매출액 규모는 인터넷, 방송, 옥외, 인쇄 매체의 순서이다. 매체별 매출액은 모든 매체가 성장세를 보였는데, 매출액 비중이 높은 인터넷 매체와 광고 관련 서비스업이 각각 전년 대비 9.7%, 9.4% 성장률을 보여 전체 매출액 성장을 견인했다. 반면, 방송매체의 경우, 평균 성장률에 미치지 못하는 4.3% 성장하는 데 머물렀다.

세부 기준으로는 대표적인 방송광고 매체인 지상파TV가 전년 대비 6.4%, 라디오가 전년 대비 9.0%, 케이블TV가 전년 대비 2.6% 비교적 낮은 증가율을 나타냈다. 신문과 잡지를 포함한 인쇄광고 매체는 전년 대비 1.7% 증가했다. 반면, 인터넷 매체의 경우 모바일 광고 매출액이 전년 대비 10.2%, 연평균 30.8%로 주목할 만한 증가율을 보이고 있다.

표 3-8-6 | 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황

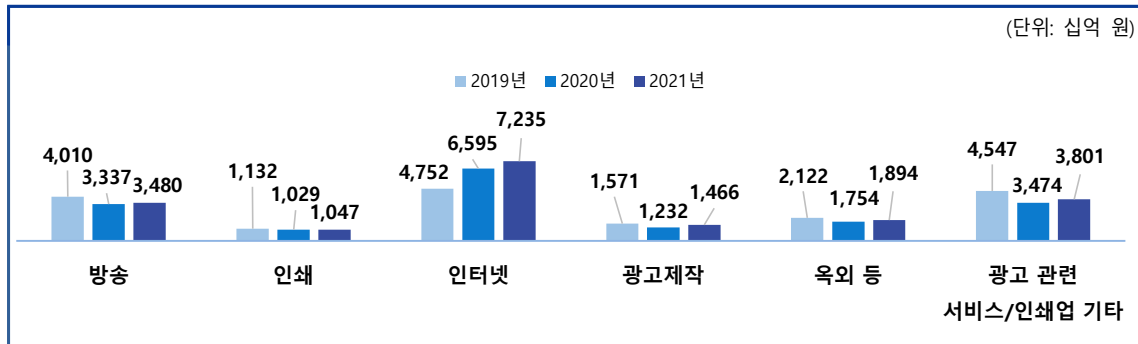
(단위 : 백만 원)

매체	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
방송	지상파 TV	1,397,384	1,107,011	1,178,334	6.2	6.4	△8.2
	라디오	286,206	210,820	229,789	1.2	9.0	△10.4
	케이블 TV	2,132,430	1,871,236	1,920,043	10.1	2.6	△5.1
	위성TV	137,776	36,675	110,532	0.6	201.4	△10.4
	IPTV	53,508	109,206	38,541	0.2	△64.7	△15.1
	DMB	2,922	2,081	2,462	0.0	18.3	△8.2
	소계	4,010,227	3,337,029	3,479,702	18.4	4.3	△6.8
인쇄	신문	853,978	781,687	794,970	4.2	1.7	△3.5
	잡지	277,557	247,512	251,778	1.3	1.7	△4.8
	소계	1,131,535	1,029,199	1,046,748	5.5	1.7	△3.8
인터넷 <sup>241)</sup>	컴퓨터(PC) <sup>242)</sup>	1,824,705	2,055,748	2,230,755	11.8	8.5	10.6
	모바일	2,926,959	4,539,259	5,004,155	26.4	10.2	30.8
	소계	4,751,664	6,595,007	7,234,910	38.2	9.7	23.4
광고제작		1,571,303	1,232,312	1,466,123	7.7	19.0	△3.4
옥외 등		2,122,346	1,753,993	1,893,869	10.0	8.0	△5.5
광고관련 서비스업, 인쇄업, 기타		4,546,771	3,474,209	3,800,531	20.1	9.4	△8.6
합계		18,133,845	17,421,750	18,921,883	100.0	8.6	2.1

241) 2021년 기준부터 명칭 변경: 온라인 → 인터넷

242) 2021년 기준부터 명칭 변경: 인터넷 → 컴퓨터(PC)

그림 3-8-4 | 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황



2021년 광고산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 전체 매출액의 82.6%인 15조 6,274억 원을 기록했다. 7개 시의 매출액은 1조 6,595억 원으로 전체 매출액의 8.8%를 차지했고 9개 도의 매출액은 1조 6,350억 원으로 전체 매출액의 8.6%를 차지했다.

경기도 지역의 매출액은 1조 526억 원으로 전체 매출의 5.6%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높은 비중을 차지했다. 다음으로는 부산 6,302억 원(3.3%), 대구 3,771억 원(2.0%), 대전 2,920억 원(1.5%)이며 나머지 지역은 1.0% 이하의 비중을 나타냈다.

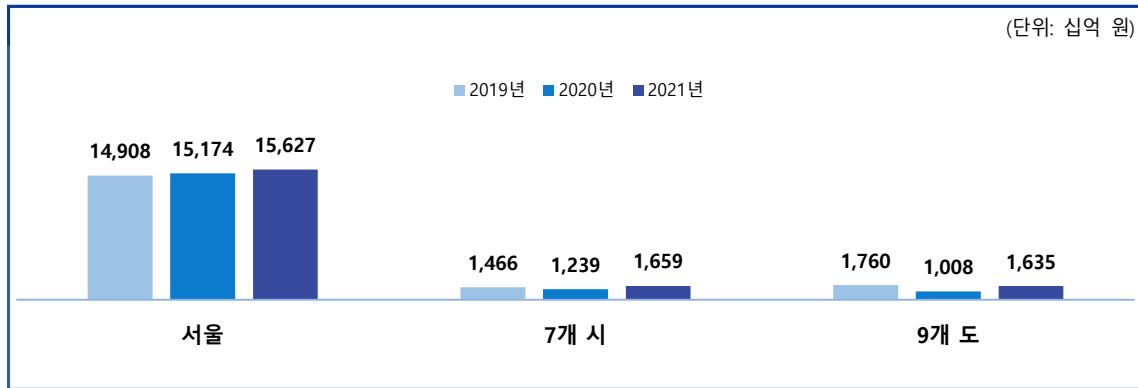
연도별로 보면, 서울 매출액은 전년 대비 3.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.4% 증가했고, 7개 시의 매출액은 전년 대비 33.9%, 연평균 6.4% 증가했다. 9개 도의 매출액은 전년 대비 62.1% 증가, 연평균 3.6% 감소했다.

표 3-8-7 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	14,908,183	15,174,353	15,627,438	82.6	3.0	2.4
	부산	587,648	467,847	630,191	3.3	34.7	3.6
	대구	349,064	319,243	377,139	2.0	18.1	3.9
	인천	93,342	129,943	102,571	0.5	△21.1	4.8
	광주	170,091	114,359	181,617	1.0	58.8	3.3
	대전	207,724	153,827	291,974	1.5	89.8	18.6
	울산	47,299	36,246	68,939	0.4	90.2	20.7
	세종	10,388	17,510	7,043	0.0	△59.8	△17.7
	소계	1,465,555	1,238,975	1,659,475	8.8	33.9	6.4
	경기도	1,268,226	546,748	1,052,634	5.6	92.5	△8.9
9개 도	강원도	31,971	31,323	63,302	0.3	102.1	40.7
	충청북도	61,228	60,670	67,514	0.4	11.3	5.0
	충청남도	43,826	90,479	55,085	0.3	△39.1	12.1
	전라북도	81,107	58,675	118,954	0.6	102.7	21.1
	전라남도	28,657	52,292	54,129	0.3	3.5	37.4
	경상북도	70,630	36,886	100,379	0.5	172.1	19.2
	경상남도	144,314	108,848	89,400	0.5	△17.9	△21.3
	제주도	30,148	22,503	33,573	0.2	49.2	5.5
	소계	1,760,107	1,008,423	1,634,970	8.6	62.1	△3.6
	합계	18,133,845	17,421,750	18,921,883	100.0	8.6	2.1

그림 3-8-5 | 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황



#### 제4절 | 광고산업 수출입액 현황

광고산업 해외 거래는 국내에 본사가 있는 사업체가 해외에 광고 대행·제작을 의뢰하는 '수입' 부문과 해외에 본사가 있는 사업체가 국내 광고회사에 대행·제작을 의뢰하는 '수출' 부문으로 구분된다.

2021년 광고산업 수출액과 수입액은 코로나19 기저효과를 뛰어넘는 성장률을 보였다. 광고산업 수출액은 2억 5,817만 달러로 전년 대비 115.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 36.2% 증가했다. 수입액은 3억 4,165만 달러로 전년 대비 246.3%, 연평균 11.3% 증가했다.

수출액에 대해 구체적으로 살펴보면, 가장 큰 비중을 차지하는 해외 광고주의 국내 광고가 전년 대비 68.8%, 연평균 23.0% 증가한 1억 9,110만 달러로 나타났다.

표 3-8-8 | 광고산업 수출 및 수입액 현황(1)

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출	139,083	119,935	258,167	115.3	36.2
수입	276,034	98,672	341,654	246.3	11.3
수출입 차액	△136,951	21,263	△83,487	-	-

표 3-8-9 | 광고산업 수출 및 수입액 현황(2)

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
해외 광고주의 국내 광고	126,231	113,215	191,097	68.8	23.0
수출액 해외 광고주의 해외 광고	3,923	3,360	53,412	1489.6	269.0
해외 광고주의 광고 제작	8,929	3,360	13,658	306.5	23.7
수입액 국내 광고주의 해외 광고	276,034	98,672	341,654	246.3	11.3

## 제5절 광고산업 종사자 현황

2021년 광고산업 종사자 수는 7만 4,485명으로 전년 대비 8.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.7% 증가했다. 중분류별로 보면, 온라인 광고 대행업 종사자 수가 전체 종사자 수의 28.7%를 차지했으며, 이는 전년 대비 1.4%, 연평균 8.3% 증가한 수치다. 다음으로는 광고 대행업(28.3%), 광고전문서비스업(20.1%), 광고 제작업(11.9%), 인쇄업(6.7%), 옥외광고업(4.3%) 순으로 나타났다.

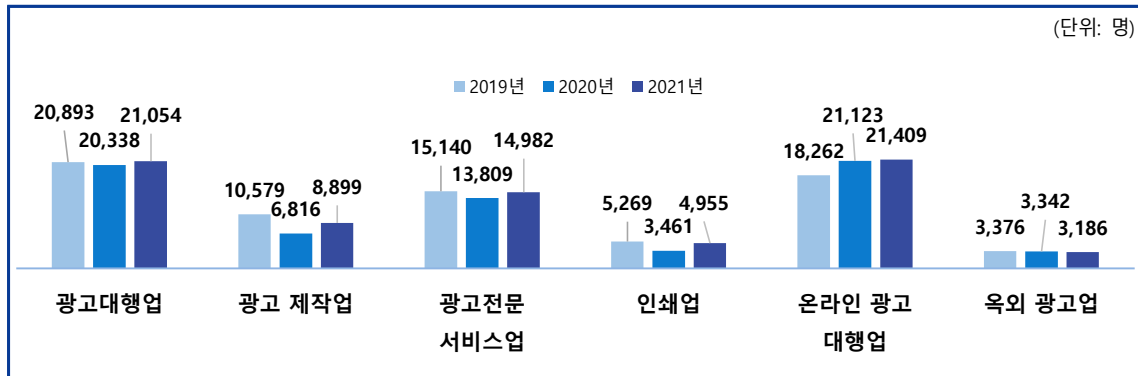
업종별 종사자 수는 높은 광고 매출액 성장률을 보인 광고 제작업과 인쇄업에서 높은 종사자 증가율이 나타났다. 광고 제작업의 종사자 수는 8,899명으로 전년 대비 30.6% 증가, 연평균 8.3% 감소했으며, 인쇄업의 종사자 수는 4,955명으로 전년 대비 43.2% 증가, 연평균 3.0% 감소했다.

표 3-8-10 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
광고(종합) 대행업	종합광고대행	17,445	16,969	17,565	23.6	3.5	0.3
	광고매체대행	3,449	3,370	3,488	4.7	3.5	0.6
	소계	20,893	20,338	21,054	28.3	3.5	0.4
광고 제작업	인쇄광고 제작업	4,679	3,007	3,583	4.8	19.2	△12.5
	영상광고 제작업	4,881	2,827	4,476	6.0	58.3	△4.2
	광고사진 스튜디오	1,019	981	840	1.1	△14.3	△9.2
	소계	10,579	6,816	8,899	11.9	30.6	△8.3
광고전문 서비스업	브랜드 컨설팅	1,522	1,123	1,187	1.6	5.7	△11.7
	마케팅 조사	2,847	2,878	2,603	3.5	△9.5	△4.4
	PR(Public Relations)	2,080	2,002	2,355	3.2	17.6	6.4
	SP(Sales Promotion)	1,948	1,164	1,710	2.3	46.9	△6.3
	전시 및 행사대행업	6,743	6,641	7,126	9.6	7.3	2.8
	소계	15,140	13,809	14,982	20.1	8.5	△0.5
인쇄업	인쇄	5,269	3,461	4,955	6.7	43.2	△3.0
온라인 광고 대행업	온라인 종합광고대행	12,774	14,805	15,222	20.4	2.8	9.2
	온라인 광고제작대행	2,740	2,745	3,160	4.2	15.1	7.4
	온라인 광고매체대행	2,748	3,573	3,028	4.1	△15.3	5.0
	소계	18,262	21,123	21,409	28.7	1.4	8.3
옥외 광고업	옥외 종합광고대행	2,596	2,570	2,345	3.1	△8.8	△5.0
	옥외 광고제작대행	781	772	841	1.1	8.9	3.8
	소계	3,376	3,342	3,186	4.3	△4.7	△2.9
합계		73,520	68,888	74,485	100.0	8.1	0.7

그림 3-8-6 | 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 광고산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 5만 2,479명으로 전체의 70.5%를 차지했다. 이는 전년 대비 2.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.8% 감소한 수치다. 7개 시의 종사자 수는 1만 925명으로 전체 종사자 수의 14.7%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 1만 1,081명으로 14.9%를 차지했다.

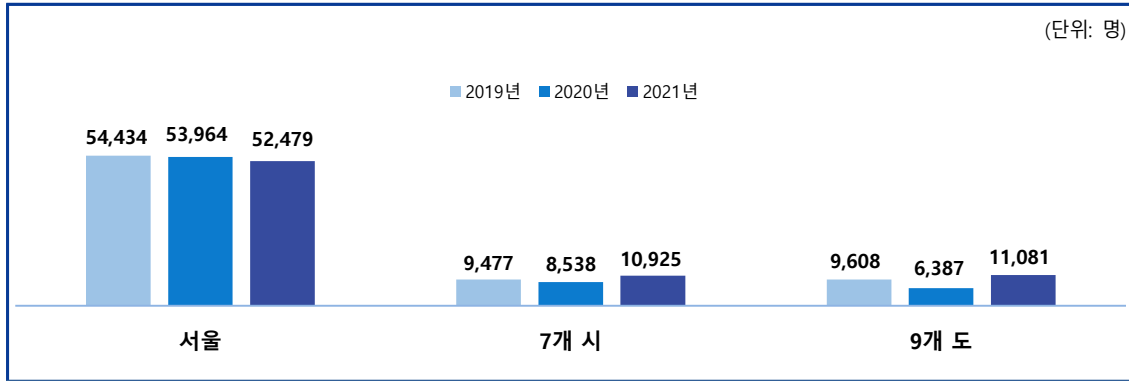
세부지역별로는 경기도 종사자 수가 5,780명(7.8%)으로 서울을 제외하고 가장 많았으며, 다음으로 부산의 종사자 수가 3,620명(4.9%), 대구 종사자 수가 2,730명(3.7%)으로 나타났다.

표 3-8-11 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	54,434	53,964	52,479	70.5	△2.8	△1.8
	부산	3,344	3,246	3,620	4.9	11.5	4.0
	대구	2,202	1,894	2,730	3.7	44.2	11.4
	인천	659	994	736	1.0	△26.0	5.7
	광주	1,077	899	1,264	1.7	40.6	8.3
	대전	1,240	993	1,758	2.4	77.1	19.1
	울산	471	274	691	0.9	152.2	21.1
	세종	485	238	126	0.2	△47.1	△49.0
	소계	9,477	8,538	10,925	14.7	28.0	7.4
9개 도	경기도	5,193	3,103	5,780	7.8	86.3	5.5
	강원도	342	302	670	0.9	121.9	40.0
	충청북도	596	556	808	1.1	45.4	16.5
	충청남도	419	458	751	1.0	64.0	33.9
	전라북도	685	302	683	0.9	126.1	△0.2
	전라남도	294	481	488	0.7	1.4	28.8
	경상북도	606	487	794	1.1	63.0	14.5
	경상남도	1,135	532	844	1.1	58.7	△13.8
	제주도	339	167	263	0.4	57.4	△12.0
	소계	9,608	6,387	11,081	14.9	73.5	7.4
합계		73,520	68,888	74,485	100.0	8.1	0.7

그림 3-8-7 | 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황



2021년 광고산업 고용형태별 종사자 현황을 연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 7만 1,867명(96.5%)으로 전년 대비 7.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.1% 증가했고, 비정규직은 2,617명(3.5%)으로 전년 대비 45.3%, 연평균 19.3% 증가했다. 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 3만 8,323명(51.5%)으로 전년 대비 1.0% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 3.4% 감소했다. 여자 종사자 수는 3만 6,161명(48.5%)으로 전년 대비 16.9%, 연평균 5.6% 증가했다.

표 3-8-12 | 광고산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	합계
광고		71,867	2,617	74,485
비중(%)		96.5	3.5	100.0

표 3-8-13 | 광고산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	성	남자	여자	합계
광고		38,323	36,161	74,485
비중(%)		51.5	48.5	100.0

표 3-8-14 | 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

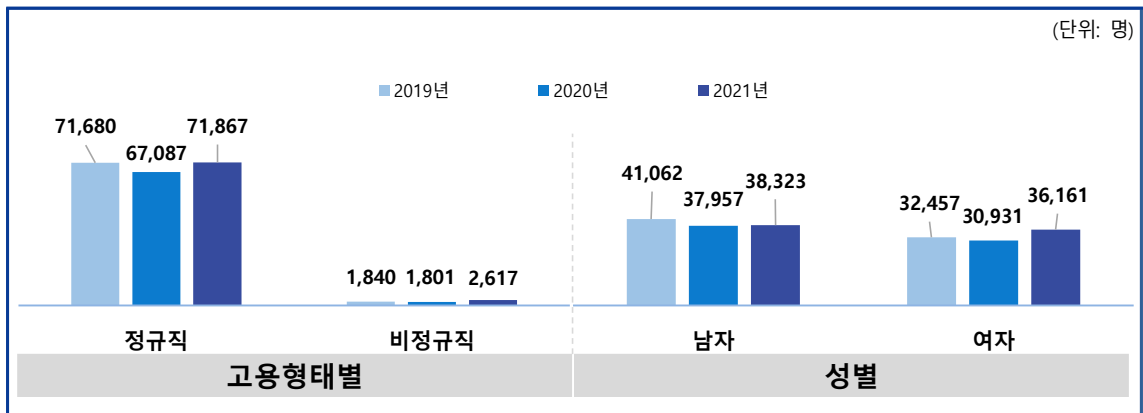
연도	고용형태	정규직		비정규직		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2019년		71,680	97.5	1,840	2.5	73,520
2020년		67,087	97.4	1,801	2.6	68,888
2021년		71,867	96.5	2,617	3.5	74,485
전년대비증감률(%)		7.1	-	45.3	-	8.1
연평균증감률(%)		0.1	-	19.3	-	0.7

표 3-8-15 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2019년		41,062	55.9	32,457	44.1	73,520
2020년		37,957	55.1	30,931	44.9	68,888
2021년		38,323	51.5	36,161	48.5	74,485
전년대비증감률(%)		1.0	-	16.9	-	8.1
연평균증감률(%)		△3.4	-	5.6	-	0.7

그림 3-8-8 광고산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황



2021년 광고산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 4만 7,009명으로 전체 종사자의 63.1%를 차지해 가장 많았다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 1만 7,020명(22.9%), 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 7,048명(9.5%), 대학원 졸업 이상은 3,407명(4.6%)으로 나타났다.

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 31.0% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.0% 증가했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 6.2% 증가, 연평균 4.5% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 7.2%, 연평균 1.7% 증가했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 5.9% 감소, 연평균 16.2% 증가한 수치를 보였다.



표 3-8-16 광고산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

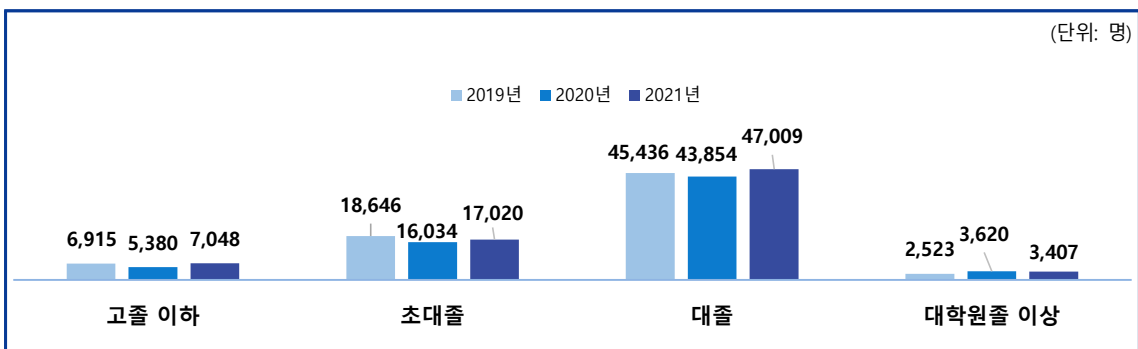
산업 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
광고	7,048	17,020	47,009	3,407	74,485
비중(%)	9.5	22.9	63.1	4.6	100.0

표 3-8-17 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	종사자 수				합계
	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	
2019년	6,915	18,646	45,436	2,523	73,520
2020년	5,380	16,034	43,854	3,620	68,888
2021년	7,048	17,020	47,009	3,407	74,485
전년대비증감률(%)	31.0	6.2	7.2	△5.9	8.1
연평균증감률(%)	1.0	△4.5	1.7	16.2	0.7

그림 3-8-9 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 광고산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하가 1만 8,207명(24.4%)으로 가장 많았다. 다음으로 35세 이상 39세 이하 종사자 수가 1만 7,331명(23.3%), 29세 이하 종사자 수가 1만 5,846명(21.3%), 40세 이상 49세 이하 종사자 수가 1만 5,017명(20.2%), 50세 이상은 8,084명(10.9%)으로 나타났다.

연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 17.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.7% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 7.8%, 연평균 1.5% 증가했다. 35세 이상 39세 이하 종사자 수는 전년 대비 2.3%, 연평균 1.0% 증가했다. 40세 이상 49세 이하 종사자 수는 전년 대비 4.2% 증가, 연평균 2.7% 감소했고, 50세 이상 종사자 수는 전년 대비 12.6% 증가, 연평균 9.2% 감소했다.

표 3-8-18 광고산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

산업 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
광고	15,846	18,207	17,331	15,017	8,084	74,485
비중(%)	21.3	24.4	23.3	20.2	10.9	100.0

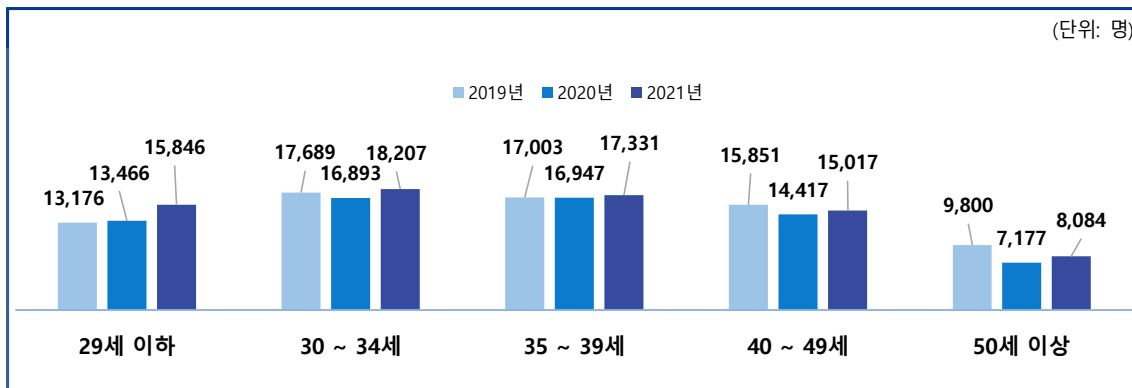
표 3-8-19 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

업종 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	13,176	17,689	17,003	15,851	9,800	73,520
2020년	13,466	16,893	16,947	14,417	7,177	68,888
2021년	15,846	18,207	17,331	15,017	8,084	74,485
전년대비증감률(%)	17.7	7.8	2.3	4.2	12.6	8.1
연평균증감률(%)	9.7	1.5	1.0	△2.7	△9.2	0.7

그림 3-8-10 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



## 09 캐릭터산업

### 제1절 캐릭터산업 총괄<sup>243)</sup>

2021년 캐릭터산업은 전반적으로 감소세를 보이고 있다. 2021년부터 코로나19의 급격한 확산으로 확진자가 기하급수적으로 늘어나며, 소극적인 활동을 유지하고 있던 2020년과 달리 국가 및 민간 기업의 행사 및 전시 등이 갑자기 연기되거나 취소되는 등 기업 활동에 직접적인 제한과 타격을 받았다. 중국을 비롯한 해외 비즈니스가 원활하게 이뤄지지 못 했고 이로 인해 중국에 제조기반이 있는 캐릭터산업의 매출액 감소에 영향을 미쳤다. 제품 제조 및 유통, 신제품 개발 역시 연쇄적으로 감소하였다. 또한, 일부 캐릭터 상품 제조 사업체에서 캐릭터 상품 제조를 중단하고 마스크와 같은 방역용품을 제작하기도 하였다.

그럼에도 불구하고, 2021년은 캐릭터산업과 무관했던 일반 기업들의 캐릭터 사업 전개 및 활성화가 많이 이루어진 한 해이기도 했다. 곰표의 '백곰', 진로의 '두꺼비'와 같은 캐릭터들이 큰 이슈를 끌었다. 또한, 이종 기업 및 브랜드 간의 콜라보레이션(협업)이 많이 이루어졌다. 이러한 기업 간의 협업을 통해 팝업스토어 사업 관련 매출이 증가했다.

대체 불가능 토큰(Non-fungible token, NFT) 산업이 크게 활성화되었으며, 메타버스, 플레이 투언(P2E) 등 '웹3.0'시대에 대한 기대감이 큰 시기였다. 특히, 유가랩스(Yuga Labs)의 '지루한 원숭이'라는 캐릭터를 NFT화한 'BAYC(Bored Ape Yacht Club)'가 큰 성공을 거두면서 NFT가 대중들에게 본격적으로 알려지기 시작했으며, 기업부터 일러스트레이터, 캐릭터 작가와 같은 개인까지 NFT 캐릭터산업에 대한 관심을 보였다.

2021년 캐릭터산업의 사업체 수는 2,901개이며, 종사자 수는 1만 6,597명, 매출액은 5조 39억 원으로 나타났다. 부가가치액은 2조 802억 원으로 부가가치율은 41.6%이다. 수출액은 4억 1,299만 달러, 수입액은 8,123만 달러로 조사됐다.

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

표 3-9-1 캐릭터산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2017년	2,261	34,778	11,922,329	4,679,962	39.3	663,853	172,489
2018년	2,534	36,306	12,207,043	4,967,732	40.7	745,142	167,631
2019년	2,754	37,521	12,566,885	4,931,361	39.2	791,338	166,945
2020년	2,700	36,505	12,218,076	4,863,779	39.8	715,816	158,420
2021년	2,901	16,597	5,003,908	2,080,238	41.6	412,990	81,226
전년대비증감률(%)	7.4	△54.5	△59.0	△57.2	-	△42.3	△48.7
연평균증감률(%)	6.4	△16.9	△19.5	△18.3	-	△11.2	△17.2

2021년 캐릭터산업의 1인당 평균 매출액은 3억 149만 원이며, 업체당 평균 매출액은 17억 2,489만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 캐릭터 제작업은 1인당 평균 매출액이 2억 4,873만 원, 업체당 평균 매출액은 18억 6,431만 원으로 조사됐다. 캐릭터 상품 유통업은 1인당 평균 매출액이 3억 6,050만 원, 업체당 평균 매출액은 16억 3,079만 원으로 나타났다.

소분류별로 보면, 1인당 평균 매출액과 업체당 평균 매출액 모두 캐릭터상품 도매업이 각각 4억 5,523만 원과 28억 8,916만 원으로 가장 높았다.

표 3-9-2 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

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	667	5,486	1,415,318	2,122	258
	캐릭터상품 제조업	502	3,276	764,060	1,522	233
	소계	1,169	8,762	2,179,377	1,864	249
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	494	3,135	1,427,243	2,889	455
	캐릭터상품 소매업	1,238	4,700	1,397,288	1,129	297
	소계	1,732	7,835	2,824,531	1,631	361
전체		2,901	16,597	5,003,908	1,725	301

## 제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황

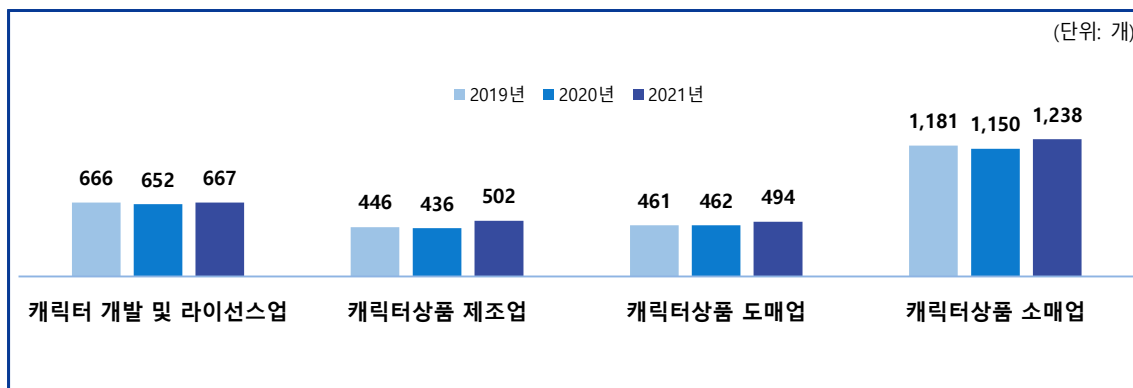
2021년 캐릭터산업 사업체 수는 2,901개로 전년 대비 7.4% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.6% 증가한 수치다. 중분류별로 살펴보면, 캐릭터 상품 유통업 사업체 수가 전년 대비 7.4%, 연평균 2.7% 증가한 1,732개로 전체 캐릭터산업 사업체의 과반(59.7%)을 차지했다. 캐릭터 제작업 사업체 수는 1,169개(40.3%)로 전년 대비 7.4%, 연평균 2.5% 증가한 수치다.

표 3-9-3 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	666	652	667	23.0	2.3	0.1
	캐릭터상품 제조업	446	436	502	17.3	15.1	6.1
	소계	1,112	1,088	1,169	40.3	7.4	2.5
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	461	462	494	17.0	6.9	3.5
	캐릭터상품 소매업	1,181	1,150	1,238	42.7	7.7	2.4
	소계	1,642	1,612	1,732	59.7	7.4	2.7
합계		2,754	2,700	2,901	100.0	7.4	2.6

그림 3-9-1 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2021년 캐릭터산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울 사업체 수가 959개로 전체의 33.1%를 차지했다. 7개 시의 사업체 수는 558개로 전체 사업체의 19.2%를 차지했고, 9개 도의 사업체 수는 1,384개로 전체 사업체의 47.7%를 차지했다.

경기도의 사업체 수가 894개로 전체 사업체의 30.8%를 차지해 서울 다음으로 가장 큰 비중을 차지했다. 캐릭터산업의 사업체 중 약 70%의 사업체가 수도권에 몰려 있는 것으로 나타났다.

표 3-9-4 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	캐릭터 제작업		캐릭터 상품 유통업		합계	비중 (%)
		캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업		
7개 시	서울	395	129	168	267	959	33.1
	부산	30	38	33	70	171	5.9
	대구	18	9	12	64	103	3.6
	인천	13	42	20	49	124	4.3
	광주	14	1	9	37	61	2.1
	대전	11	6	12	28	57	2.0
	울산	8	6	3	14	31	1.1
	세종	1	2	2	6	11	0.4
	소계	95	104	91	268	558	19.2
9개 도	경기도	96	212	198	388	894	30.8
	강원도	15	9	3	35	62	2.1
	충청북도	8	9	3	35	55	1.9
	충청남도	13	5	1	56	75	2.6
	전라북도	16	7	8	34	65	2.2
	전라남도	5	3	3	32	43	1.5
	경상북도	6	12	3	40	61	2.1
	경상남도	9	7	15	60	91	3.1
	제주도	9	5	1	23	38	1.3
	소계	177	269	235	703	1,384	47.7
합계		667	502	494	1,238	2,901	100.0

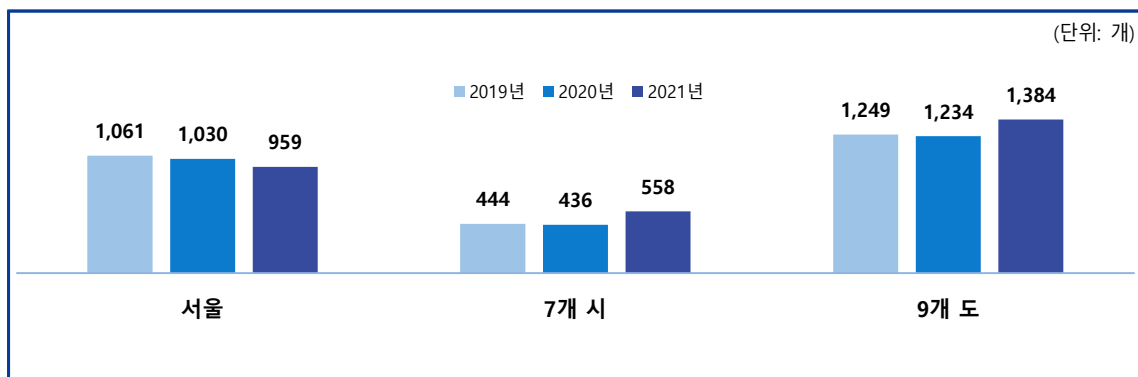
연도별로 보면, 서울의 사업체 수는 전년 대비 6.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.9% 감소했고, 7개 시의 사업체 수는 전년 대비 28.0%, 연평균 12.1% 증가했다. 9개 도의 사업체 수는 전년 대비 12.2%, 연평균 5.3% 증가했다.

표 3-9-5 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	1,061	1,030	959	33.1	△6.9	△4.9
	부산	120	121	171	5.9	41.3	19.4
	대구	85	83	103	3.6	24.1	10.1
	인천	98	94	124	4.3	31.9	12.5
	광주	59	58	61	2.1	5.2	1.7
	대전	49	46	57	2.0	23.9	7.9
	울산	28	29	31	1.1	6.9	5.2
	세종	5	5	11	0.4	120.0	48.3
	소계	444	436	558	19.2	28.0	12.1
9개 도	경기도	873	865	894	30.8	3.4	1.2
	강원도	44	45	62	2.1	37.8	18.7
	충청북도	44	39	55	1.9	41.0	11.8
	충청남도	65	67	75	2.6	11.9	7.4
	전라북도	55	52	65	2.2	25.0	8.7
	전라남도	34	34	43	1.5	26.5	12.5
	경상북도	45	44	61	2.1	38.6	16.4
	경상남도	68	67	91	3.1	35.8	15.7
	제주도	21	21	38	1.3	81.0	34.5
	소계	1,249	1,234	1,384	47.7	12.2	5.3
	합계	2,754	2,700	2,901	100.0	7.4	2.6

그림 3-9-2 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



### 제3절 캐릭터산업 매출액 현황<sup>244)</sup>

국내 캐릭터산업 매출액은 2021년 큰 폭으로 감소하였다. 2021년 캐릭터산업 매출액은 5조 39억 원으로 나타났으며, 전년 대비 59.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 36.9% 감소한 수치다. 중분류별로 보면, 캐릭터 제작업 매출액은 2조 1,794억 원으로 전체 매출액의 43.6%를 차지하였고, 이는 전년 대비 64.9%, 연평균 41.9% 감소한 수치다. 캐릭터 상품 유통업 매출액은 2조 8,245억 원으로 전체 매출액의 56.4%로 나타났다.

국내 캐릭터산업은 코로나19로 인한 캐릭터시장 변화에 영향을 받은 것으로 볼 수 있다. 캐릭터 개발 및 라이선스업 수치는 전년 대비 35.3% 증가했지만 캐릭터상품 제조업은 전년 대비 85.2% 감소하였으며, 캐릭터 상품 유통업 또한 감소세를 보이고 있다. 이는 캐릭터 상품 제조업의 생산 기반이 주로 중국에 위치하고 있어, 코로나19로 인해 출국이 어려워 제품 제조 및 유통, 신제품 개발이 원활하지 않았던 상황을 보여준다.

소분류별로 보면, 전체 매출액의 28.5%를 차지하는 캐릭터상품 도매업 매출액이 1조 4,272억 원으로 전년 대비 25.6%, 연평균 13.7% 감소했다. 다음으로 전체 매출액의 28.3%를 차지하는 캐릭터 개발 및 라이선스업은 전년 대비 35.3%, 연평균 21.2% 증가한 1조 4,153억 원으로 나타났다.

표 3-9-6 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

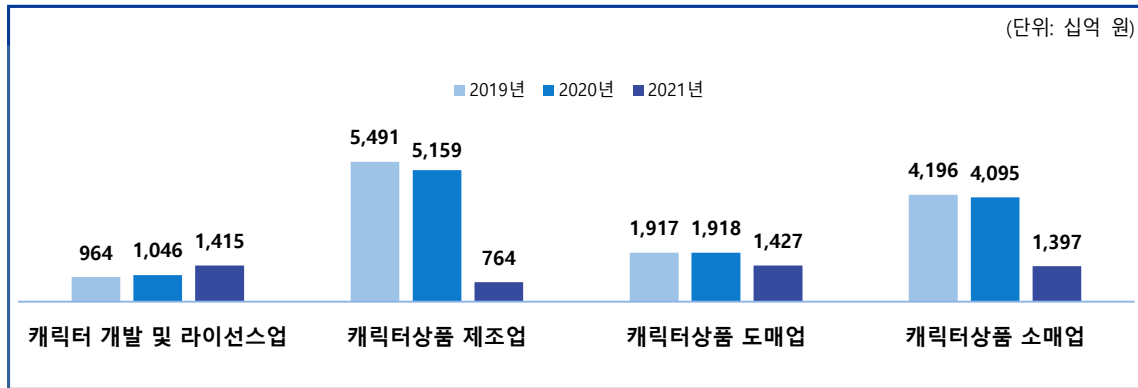
(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	963,687	1,046,047	1,415,318	28.3	35.3	21.2
	캐릭터상품 제조업	5,490,756	5,159,210	764,060	15.3	△85.2	△62.7
	소계	6,454,443	6,205,257	2,179,377	43.6	△64.9	△41.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,916,594	1,917,916	1,427,243	28.5	△25.6	△13.7
	캐릭터상품 소매업	4,195,848	4,094,903	1,397,288	27.9	△65.9	△42.3
	소계	6,112,442	6,012,819	2,824,531	56.4	△53.0	△32.0
합계		12,566,885	12,218,076	5,003,908	100.0	△59.0	△36.9

244) 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



2021년 캐릭터산업 지역별 매출액 현황을 보면, 서울 매출액이 2조 797억 원(41.6%)으로 가장 많았다. 7개 시의 매출액은 5,023억 원으로 전체 매출액의 10.0%를 차지했고, 9개 도의 매출액은 2조 4,219억 원으로 전체 매출액의 48.4%를 차지했다.

경기도의 매출액이 1조 7,157억 원으로 전체 매출의 34.3%를 차지해 서울을 제외하고 가장 높게 나타났다. 다음으로 제주도 3,863억 원(7.7%), 인천 1,800억 원(3.6%), 부산 1,429억 원(2.9%), 충청남도 1,206억 원(2.4%), 대구 916억 원(1.8%), 전라북도 610억 원(1.2%)이며, 나머지 지역은 1.0% 이하의 비중으로 나타났다.

연도별로 보면, 서울의 매출액은 전년 대비 61.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 39.2% 감소했다. 7개 시의 매출액은 전년 대비 58.5%, 연평균 35.8% 감소했고, 9개 도의 매출액은 전년 대비 56.8%, 연평균 35.0% 감소했다. 울산과 제주도를 제외한 전 지역에서 매출이 감소하였으며, 제주도를 제외할 만한 성장세를 보이고 있다. 이는 코로나 상황으로 인해 해외 여행의 대체지로 제주도 관광이 증가하였고, 제주도의 캐릭터 관광 상품의 구매로 이어져 매출액이 증가한 것으로 볼 수 있다.

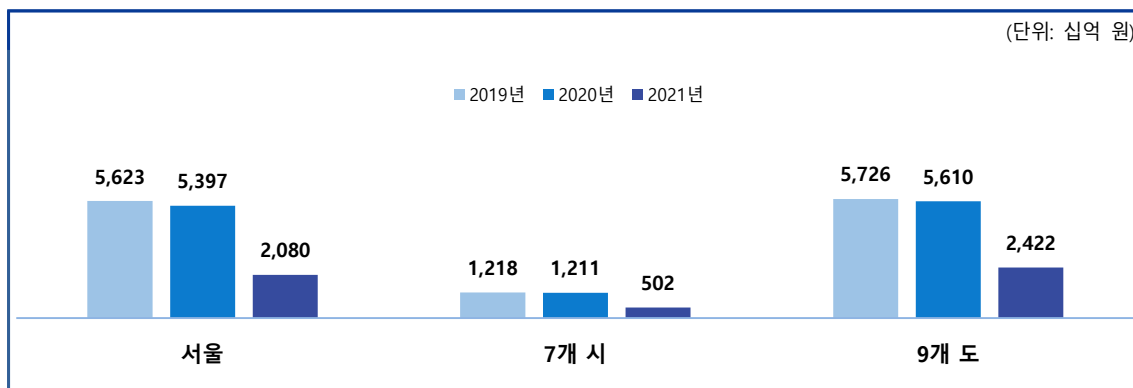
표 3-9-7 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
서울	5,623,182	5,397,132	2,079,707	41.6	△61.5	△39.2
부산	330,200	333,914	142,914	2.9	△57.2	△34.2
대구	260,914	251,054	91,642	1.8	△63.5	△40.7
인천	396,173	395,895	180,028	3.6	△54.5	△32.6
광주	96,405	95,625	51,162	1.0	△46.5	△27.2
대전	122,184	120,553	23,653	0.5	△80.4	△56.0
울산	9,691	10,728	11,532	0.2	7.5	9.1
세종	2,036	3,116	1,394	0.0	△55.3	△17.2
소계	1,217,602	1,210,885	502,325	10.0	△58.5	△35.8
경기도	4,405,421	4,304,699	1,715,721	34.3	△60.1	△37.6
강원도	56,487	57,681	32,004	0.6	△44.5	△24.7
충청북도	347,353	338,354	35,935	0.7	△89.4	△67.8
충청남도	229,057	223,974	120,562	2.4	△46.2	△27.5
전라북도	114,943	112,863	60,969	1.2	△46.0	△27.2
전라남도	60,910	59,473	12,934	0.3	△78.3	△53.9
경상북도	79,898	79,517	19,549	0.4	△75.4	△50.5
경상남도	365,376	349,557	37,938	0.8	△89.1	△67.8
제주도	66,656	83,941	386,265	7.7	360.2	140.7
소계	5,726,100	5,610,059	2,421,877	48.4	△56.8	△35.0
합계	12,566,885	12,218,076	5,003,908	100.0	△59.0	△36.9

그림 3-9-4 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 십억 원)



제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황<sup>245)</sup>

2021년 캐릭터산업의 부가가치액은 2조 802억 원으로 전년 대비 57.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 35.1% 감소했다. 부가가치율은 41.6%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1조 3,003억 원(62.5%)으로 가장 많았고, 경상이익은 3,422억 원(16.5%), 감가상각비는 1,870억 원(9.0%), 순금융비용은 992억 원(4.8%)으로 나타났다. 임차료는 818억 원(3.9%), 조세공과는 696억 원(3.3%)으로 나타났다..

표 3-9-8 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

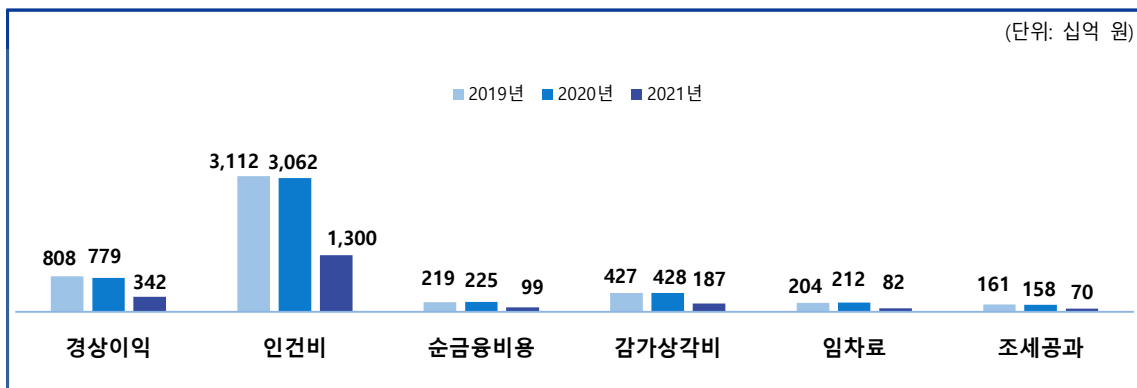
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	5,003,908	2,080,238	41.6	342,236	1,300,334	99,182	187,044	81,841	69,601
부가가치액 대비 비중(%)				16.5	62.5	4.8	9.0	3.9	3.3
매출액 대비 비중(%)				6.8	26.0	2.0	3.7	1.6	1.4

표 3-9-9 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		807,758	3,112,301	218,878	427,305	204,436	160,683	4,931,361
2020년		778,919	3,062,242	224,764	427,966	211,961	157,927	4,863,779
2021년		342,236	1,300,334	99,182	187,044	81,841	69,601	2,080,238
전년대비증감률(%)		△56.1	△57.5	△55.9	△56.3	△61.4	△55.9	△57.2
연평균증감률(%)		△34.9	△35.4	△32.7	△33.8	△36.7	△34.2	△35.1

그림 3-9-5 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황



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

## 제5절 캐릭터산업 수출입액 현황

2021년 캐릭터산업의 수출액은 4억 1,299만 달러로 전년 대비 42.3%, 연평균 27.8% 감소했다. 수입액은 8,123만 달러로 전년 대비 48.7%, 연평균 30.2% 감소했고, 수출입 차액은 3억 3,176만 달러로 나타났다. 코로나19로 인해 해외로 입출국이 어려운 시기였기에 국내 기업들의 해외 비즈니스가 활발히 이루어지기 어려운 시기로, 이에 자연스럽게 수출입액 감소가 된 것으로 볼 수 있다.

또한, 2021년은 코로나19 확진자가 급격하게 늘어나며 코로나19 장기화로 인해 기업들이 실질적인 여파와 타격을 받은 연도로, 수출입액 감소는 2021년 정점을 찍고 회복될 것으로 보인다.

캐릭터산업의 지역별 수출액을 현황을 보면 중화권에 1억 2,266만 달러(29.7%), 동남아에 8,298만 달러(20.1%), 북미에 8,161만 달러(19.8%), 유럽에 6,038만 달러(14.6%), 일본에 3,644만 달러(8.8%)를 수출한 것으로 나타났다. 증감률을 보면 전반적으로 감소세를 보이고 있으며, 중화권(△24.8%)과 동남아(△31.4%)는 비교적 감소폭이 적게 나타났다.

표 3-9-10 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	791,338	715,816	412,990	△42.3	△27.8
수입액	166,945	158,420	81,226	△48.7	△30.2
수출입 차액	624,393	557,396	331,764	-	-

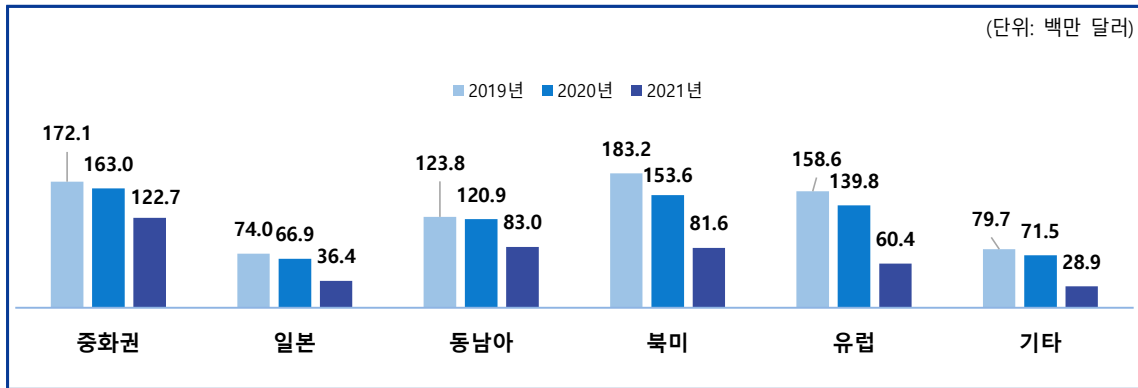
표 3-9-11 캐릭터산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>246)</sup>		172,051	163,048	122,661	29.7	△24.8	△15.6
일본		73,974	66,930	36,438	8.8	△45.6	△29.8
동남아		123,819	120,935	82,975	20.1	△31.4	△18.1
북미		183,180	153,576	81,615	19.8	△46.9	△33.3
유럽		158,618	139,785	60,384	14.6	△56.8	△38.3
기타		79,696	71,542	28,917	7.0	△59.6	△39.8
합계		791,338	715,816	412,990	100.0	△42.3	△27.8

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

그림 3-9-6 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황



2021년 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수입액을 보면, 중화권에서 가장 많은 3,012만 달러(37.1%)를 수입한 것으로 나타났다. 다음으로 동남아에서 2,161만 달러(26.6%), 북미에서 1,490만 달러(18.3%), 유럽과 일본에서 각 721만 달러(8.9%) 순으로 나타났다.

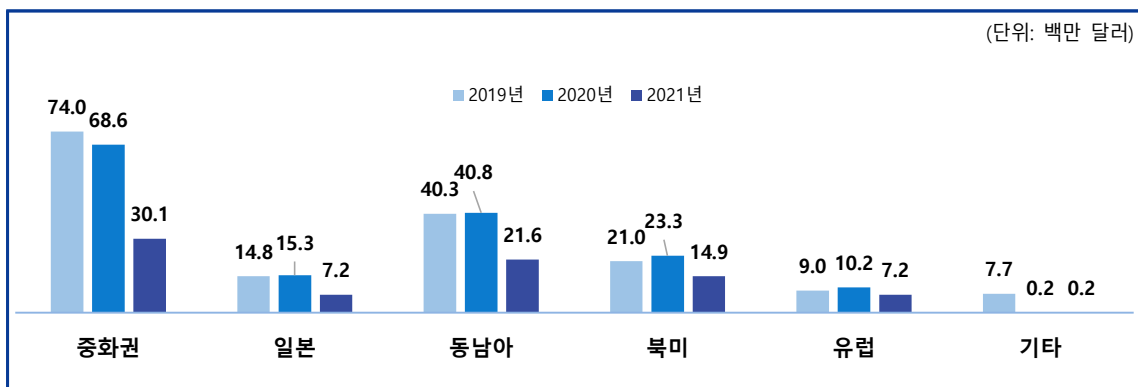
증감률을 보면, 전 지역에서 수입액은 감소세를 보이고 있으며 중화권(△56.1%), 일본(△52.7%), 동남아(△47.0%) 등의 아시아 지역에서 비교적 감소폭이 크게 나타났다.

표 3-9-12 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>247)</sup>		74,017	68,621	30,123	37.1	△56.1	△36.2
일본		14,848	15,252	7,211	8.9	△52.7	△30.3
동남아		40,332	40,793	21,611	26.6	△47.0	△26.8
북미		21,026	23,301	14,899	18.3	△36.1	△15.8
유럽		8,997	10,224	7,214	8.9	△29.4	△10.5
기타		7,724	230	169	0.2	△26.7	△85.2
합계		166,945	158,420	81,226	100.0	△48.7	△30.2

그림 3-9-7 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



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

2021년 캐릭터산업의 해외 수출방법을 보면 해외 유통사에 접촉한다는 응답이 31.7%, 해외 법인을 활용한다는 응답이 24.8%로 이 두 방법을 활용한 직접 수출이 56.5%를 차지했다. 해외 전시회 및 행사 참여 응답은 14.3%, 국내 에이전트 활용 응답은 11.9%로 나타났다.

표 3-9-13 캐릭터산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	29.5	14.5	14.3	△0.2
	해외 유통사 접촉	31.3	32.0	31.7	△0.3
	온라인 해외 판매	1.4	11.2	9.6	△1.6
	해외 법인 활용	11.4	24.4	24.8	0.4
간접 수출	국내 에이전트 활용	21.5	12.7	11.9	△0.8
	해외 에이전트 활용	4.9	5.3	7.8	2.5
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

2021년 캐릭터산업의 해외 진출 형태를 보면 완제품 수출이 49.5%로 전년 대비 3.9%p 증가했으며, 라이선스 수출은 34.7%로 전년 대비 2.2%p 감소한 것으로 나타났다. OEM 수출은 15.3%로 전년 대비 2.2%p 감소했다.

표 3-9-14 캐릭터산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		45.8	45.6	49.5	3.9
라이선스		37.0	36.9	34.7	△2.2
OEM 수출		17.2	17.5	15.3	△2.2
기술 서비스		-	0.1	0.6	0.5
기타		-	0.0	-	0.0
합계		100.0	100.0	100.0	-

제6절 캐릭터산업 종사자 현황<sup>248)</sup>

2021년 캐릭터산업의 종사자는 1만 6,597명으로 전년 대비 54.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 33.5% 감소했다. 중분류별로 보면, 캐릭터 제작업 종사자 수가 8,762명으로 전체 종사자의 52.8%를 차지했으며, 전년 대비 54.0%, 연평균 32.7% 감소했다. 캐릭터 상품 유통업 종사자 수는 7,835명으로 전체 종사자의 47.2%로 나타났으며, 전년 대비 55.1%, 연평균 34.3% 감소했다.

소분류별로 보면, 캐릭터 개발 및 라이선스업 종사자 수가 5,486명(33.1%)으로 가장 많았고, 캐릭터상품 소매업이 4,700명(28.3%), 캐릭터상품 제조업 3,276명(19.7%), 캐릭터상품 도매업 3,135명(18.9%)으로 나타났다.

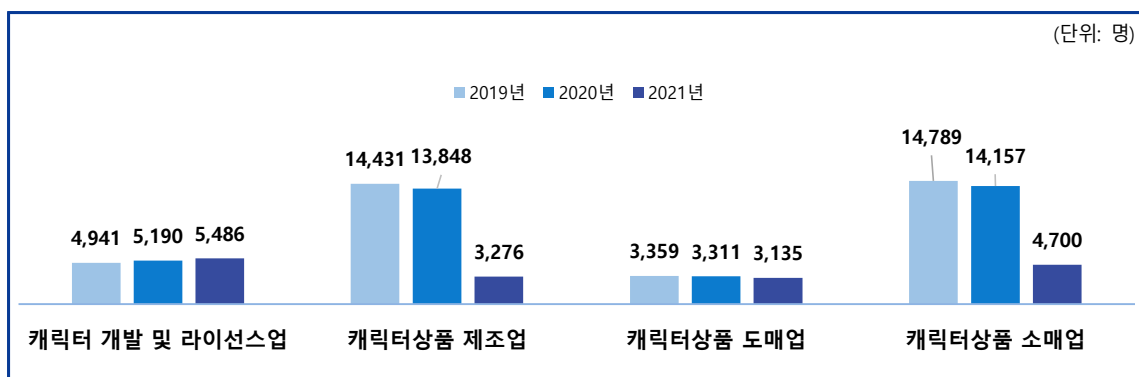
캐릭터상품 제조업은 전년 대비 76.3%, 연평균 52.3% 감소하였으며, 캐릭터상품 소매업은 전년 대비 66.8%, 연평균 43.6% 감소했다. 캐릭터상품 제조업과 캐릭터상품 소매업 종사자 수가 크게 감소하고 있는데, 이는 코로나19로 인해 오프라인 매장이 줄어들고 온라인 산업이 활성화 된 영향으로 볼 수 있다.

표 3-9-15 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,941	5,190	5,486	33.1	5.7	5.4
	캐릭터상품 제조업	14,431	13,848	3,276	19.7	△76.3	△52.3
	소계	19,372	19,037	8,762	52.8	△54.0	△32.7
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,359	3,311	3,135	18.9	△5.3	△3.4
	캐릭터상품 소매업	14,789	14,157	4,700	28.3	△66.8	△43.6
	소계	18,149	17,468	7,835	47.2	△55.1	△34.3
합계		37,521	36,505	16,597	100.0	△54.5	△33.5

그림 3-9-8 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황



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

2021년 캐릭터산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 6,782명으로 전체의 40.9%를 차지했다. 7개 시의 종사자 수는 2,677명으로 전체 종사자 수의 16.1%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 7,138명으로 43.0%를 차지했다. 세부지역별로는 경기도 종사자 수가 5,160명으로 전체의 31.1%를 차지해 서울과 경기도에 전체의 72.0%의 종사자가 집중되어 있는 것으로 나타났다. 다음으로 인천 772명(4.6%), 부산 768명(4.6%), 대구 520명(3.1%) 순으로 나타났다. 연도별로는 서울은 전년 대비 58.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 37.1% 감소하였으며, 경기도는 전년 대비 53.6%, 연평균 33.4% 감소했다.

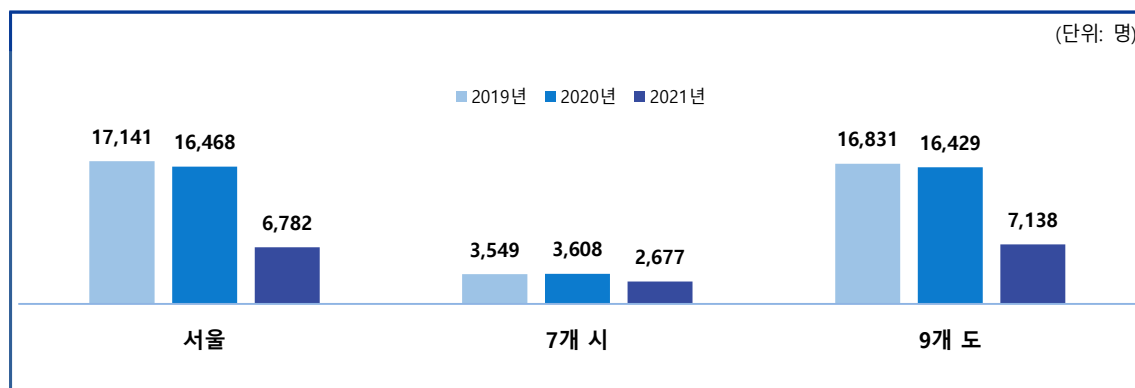
표 3-9-16 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	17,141	16,468	6,782	40.9	△58.8	△37.1
	부산	829	837	768	4.6	△8.2	△3.8
	대구	803	778	520	3.1	△33.1	△19.5
	인천	1,119	1,166	772	4.6	△33.8	△17.0
	광주	384	385	296	1.8	△23.3	△12.2
	대전	337	342	213	1.3	△37.8	△20.6
	울산	52	67	87	0.5	28.7	29.1
	세종	26	33	23	0.1	△31.6	△5.7
	소계	3,549	3,608	2,677	16.1	△25.8	△13.1
9개 도	경기도	11,632	11,117	5,160	31.1	△53.6	△33.4
	강원도	232	239	239	1.4	△0.2	1.4
	충청북도	1,238	1,294	162	1.0	△87.5	△63.8
	충청남도	819	850	357	2.1	△58.0	△34.0
	전라북도	368	360	234	1.4	△35.0	△20.3
	전라남도	98	99	95	0.6	△4.5	△1.6
	경상북도	703	736	181	1.1	△75.4	△49.2
	경상남도	1,294	1,269	232	1.4	△81.7	△57.7
	제주도	447	465	478	2.9	2.8	3.5
	소계	16,831	16,429	7,138	43.0	△56.6	△34.9
합계		37,521	36,505	16,597	100.0	△54.5	△33.5

그림 3-9-9 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)





2021년 캐릭터산업 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 1만 4,222명으로 전체 종사자의 85.7%로 나타났고, 비정규직은 2,360명으로 14.2%, 파견직은 15명(0.1%)으로 나타났다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 8,843명(53.3%), 여자 종사자 수는 7,754명(46.7%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, 캐릭터 제작업은 정규직 종사자 수가 7,532명(86.0%), 비정규직 1,227명(14.0%), 파견직 2명(0.0%), 캐릭터 상품 유통업은 정규직 6,690명(85.4%), 비정규직 1,133명(14.5%), 파견직 12명(0.2%)으로 조사 됐다.

표 3-9-17 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,701	782	2	5,486
	캐릭터상품 제조업	2,832	445	-	3,276
	소계	7,532	1,227	2	8,762
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	2,698	432	5	3,135
	캐릭터상품 소매업	3,992	701	7	4,700
	소계	6,690	1,133	12	7,835
합계		14,222	2,360	15	16,597
비중(%)		85.7	14.2	0.1	100.0

표 3-9-18 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,946	2,539	5,486
	캐릭터상품 제조업	1,769	1,508	3,276
	소계	4,715	4,047	8,762
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,744	1,391	3,135
	캐릭터상품 소매업	2,384	2,316	4,700
	소계	4,128	3,707	7,835
합계		8,843	7,754	16,597
비중(%)		53.3	46.7	100.0

연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 54.5%, 2019년부터 2021년까지 연평균 32.8% 감소했고 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 55.6%, 연평균 34.7% 감소했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 50.3%, 연평균 33.2% 감소했고 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 53.0%, 연평균 32.0% 감소했다.

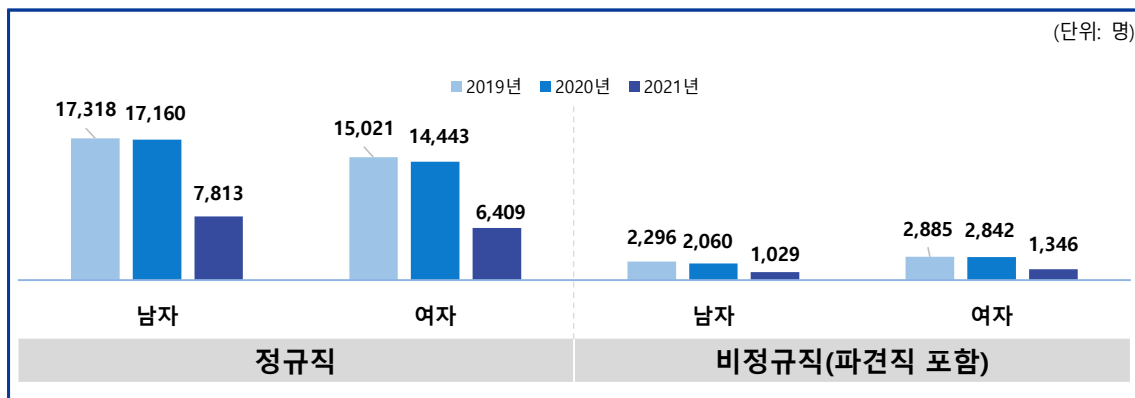
표 3-9-19 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2019년	17,318	46.2	15,021	40.0	2,295	6.1	2,885	7.7	1	0.0	-	-	37,520
2020년	17,160	47.0	14,443	39.6	2,060	5.6	2,842	7.8	0	0.0	-	-	36,505
2021년	7,813	47.1	6,409	38.6	1,024	6.2	1,336	8.0	5	0.0	10	0.1	16,597
전년대비증감률(%)	△54.5	-	△55.6	-	△50.3	-	△53.0	-	2,125.7	-	-	-	△54.5
연평균증감률(%)	△32.8	-	△34.7	-	△33.2	-	△32.0	-	126.7	-	-	-	△33.5

그림 3-9-10 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 캐릭터산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 기타(유통)직 종사자 수가 5,958명으로 전체 종사자의 35.9%로 가장 큰 비중을 차지하였다. 뒤를 이어 제작직 4,991명(30.1%), 관리직 2,315명(13.9%), 마케팅/홍보직 1,441명(8.7%), 사업기획직 1,294명(7.8%), 연구개발직 598명(3.6%) 순으로 나타났다.

표 3-9-20 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	651	1,209	1,634	832	360	799	5,486
	캐릭터상품 제조업	205	323	1,899	129	61	659	3,276
	소계	855	1,533	3,533	961	421	1,459	8,762
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	149	380	472	205	91	1,838	3,135
	캐릭터상품 소매업	290	402	986	275	86	2,661	4,700
	소계	439	782	1,458	480	177	4,500	7,835
합계		1,294	2,315	4,991	1,441	598	5,958	16,597
비중(%)		7.8	13.9	30.1	8.7	3.6	35.9	100.0

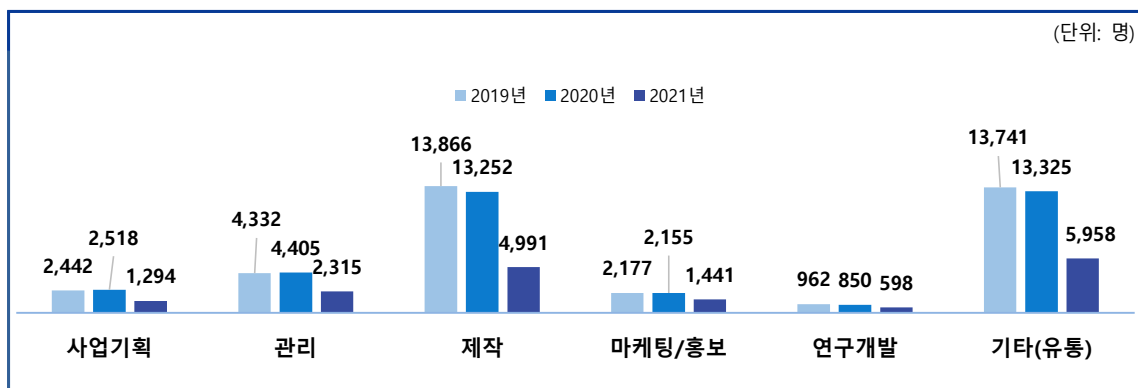
연도별로 보면, 사업기획직 종사자 수는 전년 대비 48.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 27.2% 감소했으며, 관리직 종사자 수는 전년 대비 47.5%, 연평균 26.9% 감소했다. 제작직 종사자 수는 전년 대비 62.3%, 연평균 40.0% 가장 큰 폭으로 감소했다. 마케팅/홍보직은 전년 대비 33.1%, 연평균 18.6% 감소했고 연구개발직 종사자 수는 전년 대비 29.6%, 연평균 21.2% 감소했다. 기타(유통)직은 전년 대비 55.3%, 연평균 34.2% 감소했다.

표 3-9-21 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년		2,442	4,332	13,866	2,177	962	13,741	37,521
2020년		2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505
2021년		1,294	2,315	4,991	1,441	598	5,958	16,597
전년대비증감률(%)		△48.6	△47.5	△62.3	△33.1	△29.6	△55.3	△54.5
연평균증감률(%)		△27.2	△26.9	△40.0	△18.6	△21.2	△34.2	△33.5

그림 3-9-11 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 캐릭터산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 1만 1,471명으로 전체의 69.1%를 차지했고 전문대학 졸업 3,169명(19.1%), 고등학교 졸업 이하 1,601명(9.6%), 대학원 졸업 이상 355명(2.1%)으로 나타났다.

표 3-9-22 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터 개발 및 라이선스업	285	880	4,126	195	5,486
	캐릭터상품 제조업	358	647	2,202	71	3,276
	소계	642	1,527	6,327	266	8,762
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	480	780	1,839	36	3,135
	캐릭터상품 소매업	479	862	3,305	54	4,700
	소계	959	1,643	5,144	89	7,835
합계		1,601	3,169	11,471	355	16,597
비중(%)		9.6	19.1	69.1	2.1	100.0

연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 63.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 40.1% 감소했고 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 47.9%, 연평균 30.2% 감소했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 54.5%, 연평균 33.2% 감소했고 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 54.6%, 연평균 35.4% 감소했다.

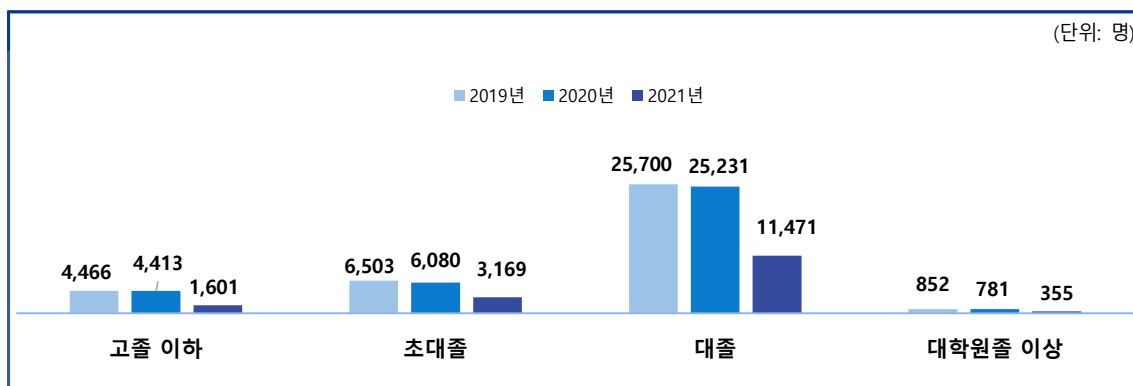
표 3-9-23 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		4,466	6,503	25,700	852	37,521
2020년		4,413	6,080	25,231	781	36,505
2021년		1,601	3,169	11,471	355	16,597
전년대비증감률(%)		△63.7	△47.9	△54.5	△54.6	△54.5
연평균증감률(%)		△40.1	△30.2	△33.2	△35.4	△33.5

그림 3-9-12 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 캐릭터산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 연령대가 낮아질수록 종사자 비중이 높아지는 것으로 나타났다. 29세 이하 종사자 수가 4,859명(29.3%), 30세 이상 34세 이하 4,842명(29.2%), 35세 이상 39세 이하 3,642명(21.9%), 40세 이상 49세 이하는 1,942명(11.7%), 50세 이상 1,314명(7.9%)으로 나타났다.

표 3-9-24 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,609	1,528	1,268	621	460	5,486
	캐릭터상품 제조업	903	970	812	342	249	3,276
	소계	2,512	2,497	2,080	964	709	8,762
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	904	893	586	448	304	3,135
	캐릭터상품 소매업	1,443	1,451	975	530	301	4,700
	소계	2,347	2,344	1,561	978	604	7,835
합계		4,859	4,842	3,642	1,942	1,314	16,597
비중(%)		29.3	29.2	21.9	11.7	7.9	100.0

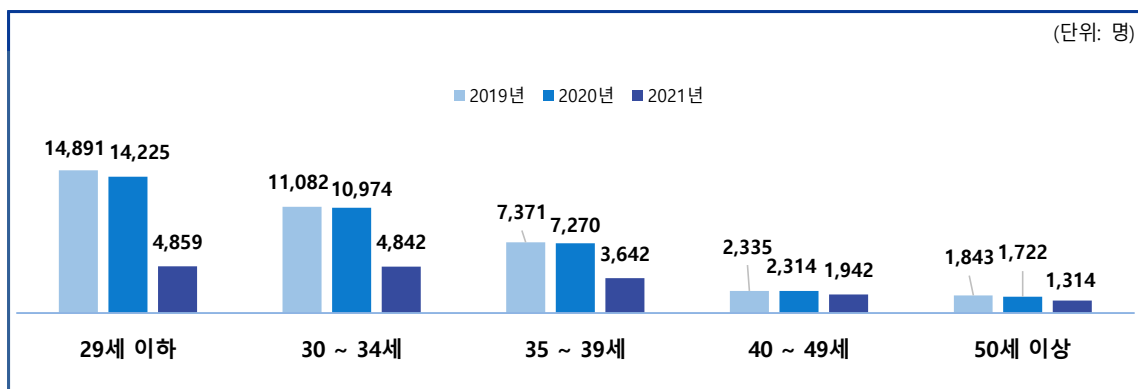
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 65.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 42.9% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 55.9%, 연평균 33.9% 감소했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 49.9%, 연평균 29.7% 감소했다. 40세 이상 49세 이하는 전년 대비 16.1%, 연평균 8.8% 감소했다. 50세 이상은 전년 대비 23.7%, 연평균 15.6% 감소했다. 캐릭터산업 종사자 수는 모든 연령대에서 감소 추세를 보였고, 특히 20대와 30대에서 감소폭이 크게 나타났다.

표 3-9-25 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년		14,891	11,082	7,371	2,335	1,843	37,521
2020년		14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
2021년		4,859	4,842	3,642	1,942	1,314	16,597
전년대비증감률(%)		△65.8	△55.9	△49.9	△16.1	△23.7	△54.5
연평균증감률(%)		△42.9	△33.9	△29.7	△8.8	△15.6	△33.5

그림 3-9-13 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황



## 10 지식정보산업

### 제1절 지식정보산업 총괄

코로나19 장기화로 인한 특수 상황에서 '온라인'은 지식정보산업의 각 영역의 규모를 결정짓는 핵심 변수였다. 시장 재편이 진행되던 e-learning업은 업종별로 명암이 분명했던 반면, 포털 등 온라인 정보 (매개) 사업과 가상 세계 및 가상현실업은 2020년에 이어 우상향을 기록했던 한해였다.

e-learning 시장의 경우, 기존의 온라인 시장은 별다른 영향을 받지 못하는 상황에서 유아 시장을 중심으로 태블릿 등 전자기기 중심의 시장으로 급격히 변화했다. 서비스업이 상대적으로 부정적인 영향을 받은 반면에 기획 제작업이 상대적으로 부상하게 된 맥락이다.

가상세계 및 가상현실업 역시 사회적 추세의 영향을 직간접적으로 받았다. 로블록스의 시장 가치(market cap)가 올라가면서 자연스럽게 네이버의 제페토와 2021년 새롭게 출시한 SKT의 이프랜드(ifland)가 주목을 받고 있다. 아직은 서비스업 그 자체로 수익성을 보이고 있진 않지만, 생태계에 영향을 미치고 있다. 이러한 결과가 반영되어 매출은 소폭 성장한 반면에 미래를 대비하는 인력 수요는 늘어난 것으로 볼 수 있다.

지식정보산업의 사업체 수는 1만 108개이며 종사자 수는 8만 7,704명인 것으로 나타났다. 매출액은 19조 9,462억 원이며 부가가치액은 8조 4,235억 원, 부가가치율은 42.2%로 나타났다. 수출액은 6억 6,085만 달러로 나타났으며, 수입액은 그보다 적은 931만 달러로 조사됐다.

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)
2017년	9,149	82,470	15,041,370	6,751,453	44.9	616,061	736
2018년	9,724	86,490	16,290,992	7,859,527	48.2	633,878	8,852
2019년	9,859	89,286	17,669,282	8,104,087	45.9	649,623	8,909
2020년	9,949	93,182	19,373,367	8,686,346	44.8	691,987	9,467
2021년	10,108	87,704	19,946,243	8,423,451	42.2	660,850	9,314
전년대비증감률(%)	1.6	△5.9	3.0	△3.0	-	△4.5	△1.6
연평균증감률(%)	2.5	1.6	7.3	5.7	-	1.8	88.6

2021년 지식정보산업 1인당 평균 매출액은 2억 2,743만 원이며, 업체당 평균 매출액은 19억 7,331만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, e-learning업은 1인당 평균 매출액이 1억 5,402만 원, 업체당 평균 매출액은 30억 3,137만 원으로 조사됐다. 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 1인당 평균 매출액이 1억 5,356만 원, 업체당 평균 매출액은 22억 3,391만 원으로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 1인당 평균 매출액이 4억 9,540만 원이고, 업체당 평균 매출액은 90억 4,029만 원으로 업체당 평균 매출액이 가장 높았다. 가상세계 및 가상현실업은 1인당 평균 매출액이 1억 3,692만 원, 업체당 평균 매출액은 5억 2,992만 원으로 나타났다.

표 3-10-2 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
e-learning업	e-learning 기획업	465	4,398	826,300	1,777	188
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	367	10,426	1,587,299	4,325	152
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	150	5,840	738,583	4,924	126
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	194	2,481	412,708	2,127	166
	소계	1,176	23,146	3,564,890	3,031	154
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,322	19,231	2,953,235	2,234	154
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,104	20,146	9,980,483	9,040	495
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	14	1,142	607,096	43,364	531
	스크린골프장 운영업	6,299	22,248	2,502,097	397	112
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	155	1,522	321,581	2,075	211
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 <sup>249)</sup>	38	268	16,862	444	63
	소계	6,506	25,180	3,447,636	530	137
전체		10,108	87,704	19,946,243	1,973	227

249) 2019년 기준 조사부터 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 조사하여 결과 집계

## 제2절 지식정보산업 사업체 수 현황

2021년 지식정보산업 사업체 수는 1만 108개로 전년 대비 1.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.3% 증가했다. 소분류별로 보면, 스크린골프장 운영업 사업체 수가 전체의 과반인 6,299개(62.3%)로 나타났고, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 1,322개(13.1%), 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 1,104개(10.9%), e-learning 기획업 465개(4.6%)로 나타났으며 그 외 업종의 사업체 수는 4.0% 미만으로 조사됐다. 증감률을 보면, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업이 전년 대비 25.1% 가장 큰 폭으로 증가했다.

표 3-10-3 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	383	455	465	4.6	2.2	10.2
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	783	778	367	3.6	△52.8	△31.5
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	220	229	150	1.5	△34.5	△17.4
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	171	171	194	1.9	13.5	6.5
	소계	1,557	1,633	1,176	11.6	△28.0	△13.1
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,059	1,057	1,322	13.1	25.1	11.7
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	971	987	1,104	10.9	11.9	6.6
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	15	13	14	0.1	7.7	△3.4
	스크린골프장 운영업	6,072	6,065	6,299	62.3	3.9	1.9
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	141	149	155	1.5	4.0	4.8
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	44	45	38	0.4	△15.6	△7.1
	소계	6,272	6,272	6,506	64.4	3.7	1.8
합계		9,859	9,949	10,108	100.0	1.6	1.3

그림 3-10-1 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

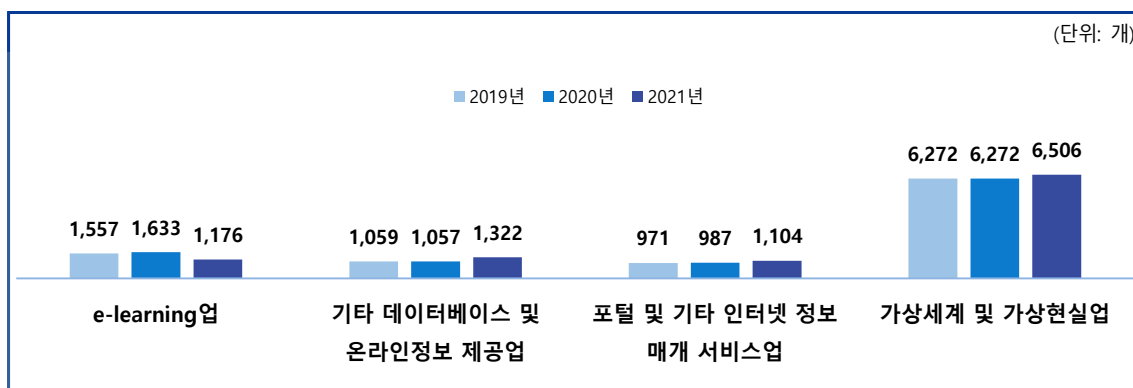




표 3-10-4 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	e-learning업				기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
		e-learning 기획업	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	에듀테인먼트 기획 및 제작업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
7개 시	서울	248	229	96	93	770	596
	부산	14	41	11	11	37	27
	대구	18	6	2	7	21	34
	인천	20	7	2	10	33	29
	광주	4	20	2	2	24	24
	대전	14	6	3	8	35	23
	울산	6	5	2	-	5	6
	세종	2	-	-	2	5	14
	소계	78	85	22	40	160	157
9개 도	경기도	98	38	15	41	241	140
	강원도	4	2	1	3	10	20
	충청북도	5	4	1	4	14	18
	충청남도	6	1	1	8	20	25
	전라북도	4	3	7	1	19	19
	전라남도	2	1	4	1	17	27
	경상북도	6	-	1	2	36	55
	경상남도	10	3	2	1	24	36
	제주도	4	1	-	-	11	11
소계		139	53	32	61	392	351
합계		465	367	150	194	1,322	1,104

지역	업종	가상세계 및 가상현실업				합계	비중 (%)
		스크린골프 시스템 기획 및 제작업	스크린골프장 운영업	기타 가상세계 가상현실 기획 및 제작업	기타 가상세계 가상현실 서비스업		
7개 시	서울	8	861	72	12	2,985	29.5
	부산	-	371	10	3	525	5.2
	대구	-	342	3	-	433	4.3
	인천	-	253	4	3	361	3.6
	광주	-	125	9	4	214	2.1
	대전	1	186	7	2	285	2.8
	울산	-	225	5	1	255	2.5
	세종	-	30	-	-	53	0.5
	소계	1	1,532	38	13	2,126	21.0
9개 도	경기도	4	1,668	32	8	2,285	22.6
	강원도	-	222	1	1	264	2.6
	충청북도	-	238	-	-	284	2.8
	충청남도	-	288	4	-	353	3.5
	전라북도	-	218	1	2	274	2.7
	전라남도	-	186	3	1	242	2.4
	경상북도	-	431	-	1	532	5.3
	경상남도	1	530	1	-	608	6.0
	제주도	-	125	3	-	155	1.5
소계		5	3,906	45	13	4,997	49.4
합계		14	6,299	155	38	10,108	100.0

2021년 지식정보산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울 사업체 수는 2,985개(29.5%)로, 전년 대비 14.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 7.3% 감소했다. 7개 시 사업체 수는 2,126개로 전체의 21.0%, 9개 도 사업체 수는 4,997개로 전체의 49.4%로 나타났다.

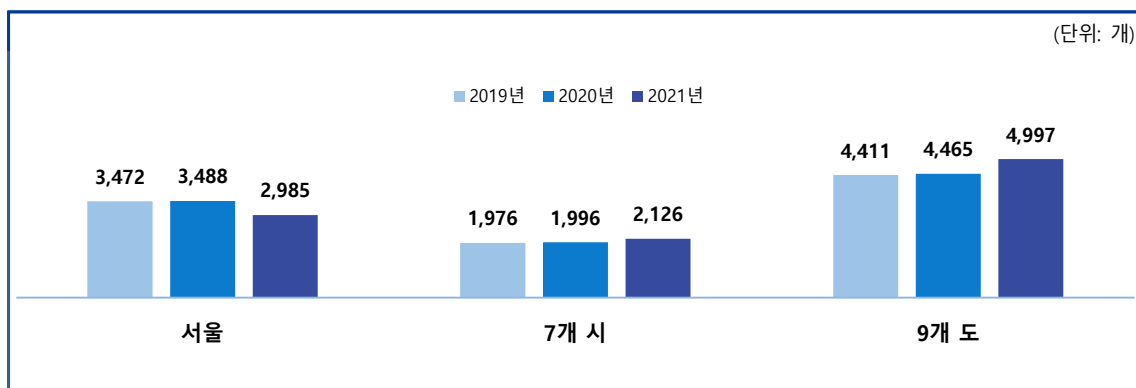
연도별로 보면, 7개 시 사업체 수는 전년 대비 6.5%, 연평균 3.7% 증가했다. 9개 도의 사업체 수는 전년 대비 11.9%, 연평균 6.4% 증가했다.

표 3-10-5 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	3,472	3,488	2,985	29.5	△14.4	△7.3
	부산	490	494	525	5.2	6.3	3.5
	대구	415	419	433	4.3	3.3	2.1
	인천	315	313	361	3.6	15.3	7.1
	광주	183	190	214	2.1	12.6	8.1
	대전	275	282	285	2.8	1.1	1.8
	울산	274	273	255	2.5	△6.6	△3.5
	세종	24	25	53	0.5	112.0	48.6
	소계	1,976	1,996	2,126	21.0	6.5	3.7
9개 도	경기도	2,072	2,107	2,285	22.6	8.4	5.0
	강원도	225	226	264	2.6	16.8	8.3
	충청북도	257	259	284	2.8	9.7	5.1
	충청남도	283	285	353	3.5	23.9	11.7
	전라북도	252	254	274	2.7	7.9	4.3
	전라남도	225	227	242	2.4	6.6	3.7
	경상북도	454	459	532	5.3	15.9	8.2
	경상남도	531	532	608	6.0	14.3	7.0
	제주도	112	116	155	1.5	33.6	17.6
	소계	4,411	4,465	4,997	49.4	11.9	6.4
합계		9,859	9,949	10,108	100.0	1.6	1.3

그림 3-10-2 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



## 제3절 지식정보산업 매출액 현황

2021년 지식정보산업 매출액은 19조 9,462억 원으로 전년 대비 3.0%, 연평균 6.2% 증가했다. 중분류별로 살펴보면 e-learning업 매출액은 3조 5,649억 원으로 전체 산업 매출의 17.9%를 차지했으며, 전년 대비 27.5%, 연평균 9.3% 감소했다. 소분류별로는 e-learning 인터넷/모바일 서비스업의 매출액이 1조 5,873억 원으로 전년 대비 51.1%, 연평균 25.0% 감소한 반면 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)의 매출액은 전년 대비 37.0%, 연평균 22.7% 증가했다. 이는 비대면으로 전환되는 흐름과 함께 진행된 e-learning 시장 재편의 영향으로 볼 수 있다. 학습지의 보조 수단이었던 온라인 학습지 시장이 태블릿 등 전자기기 기반의 학습지 시장으로 전환되면서 전통적인 학습지와 연계한 온라인 사업보다는 밀크T 등 전자기기 기반의 독립 사업자가 부상하기 시작했다. 이 때문에 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업과 에듀테인먼트 기획 및 제작업 등의 매출이 증가한 것으로 보여진다. 시장의 전환이 완성되면 다시 서비스업의 매출이 우상향을 기록할 것으로 보인다.

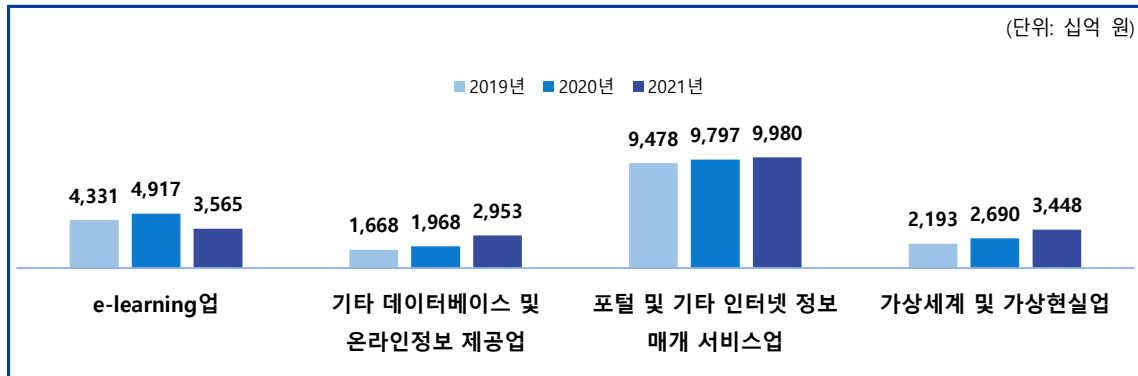
가상세계 및 가상현실업 매출액은 3조 4,476억 원으로 전년 대비 28.2%, 연평균 25.4% 증가했다. 전 연령층에서 골프 이용자가 증가하면서 골프웨어 및 장비 등 전반적인 골프 산업 영역이 성장했다. 스크린 골프에 대한 수요도 함께 증가하면서 스크린골프 시스템 기획 및 제작업의 성장으로 이어졌고, 운영업 역시 성장했다. 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 역시 전년 대비 23.3% 크게 증가한 반면 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 매출액은 전년 대비 9.7% 감소했다. 가상세계 및 가상현실 시장이 조명 받으면서 기존의 제작업 등 B2B 영역에서는 수요가 늘어났지만, 실제로 소비자가 지불하는 B2C 영역에서는 큰 성과를 보여주고 있지 못하다는 것을 의미한다. 다만, 이프랜드 등 신규 대형 서비스가 출시되고 메타 플랫폼 등 글로벌 사업자들이 가상현실 시장에 진출하기 시작했다는 점에서 전망이 밝을 것으로 보인다.

표 3-10-6 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	730,888	815,850	826,300	4.1	1.3	6.3
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	2,818,498	3,248,611	1,587,299	8.0	△51.1	△25.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	490,661	539,242	738,583	3.7	37.0	22.7
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	290,610	313,796	412,708	2.1	31.5	19.2
	소계	4,330,657	4,917,499	3,564,890	17.9	△27.5	△9.3
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,667,679	1,968,317	2,953,235	14.8	50.0	33.1
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,478,331	9,797,338	9,980,483	50.0	1.9	2.6
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	370,181	463,414	607,096	3.0	31.0	28.1
	스크린골프장 운영업	1,586,148	1,947,245	2,502,097	12.5	28.5	25.6
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	219,101	260,873	321,581	1.6	23.3	21.2
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	17,186	18,682	16,862	0.1	△9.7	△0.9
	소계	2,192,615	2,690,213	3,447,636	17.3	28.2	25.4
합계		17,669,282	19,373,367	19,946,243	100.0	3.0	6.2

그림 3-10-3 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 지식정보산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 10조 6,415억 원(53.4%)을 기록했다. 다음은 경기도로 매출액이 6조 2,892억 원(31.5%), 부산 4,931억 원(2.5%), 경상남도 2,716억 원(1.4%), 경상북도 2,626억 원(1.3%), 대구 2,518억 원(1.3%), 대전 2,512억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 서울, 경기, 인천을 합친 수도권 전체는 17조 1,410억 원으로 85.9%를 점하고 있다.

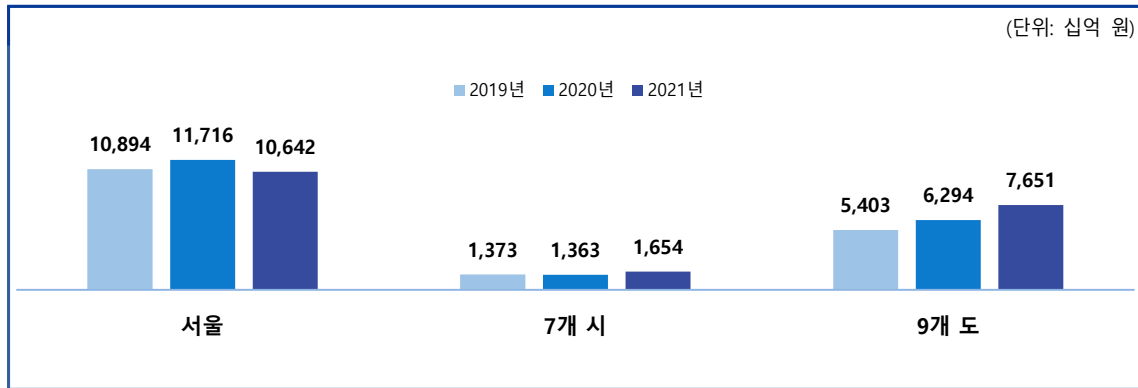
증감률을 보면 서울의 매출액은 전년 대비 9.2%, 2019년부터 2021년까지 연평균 1.2% 감소했고, 7개 시의 매출액은 전년 대비 21.3%, 연평균 9.7% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년 대비 21.6%, 연평균 19.0% 증가했다.

표 3-10-7 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	10,893,596	11,716,023	10,641,524	53.4	△9.2	△1.2
	부산	239,291	249,824	493,094	2.5	97.4	43.5
	대구	198,727	201,427	251,751	1.3	25.0	12.6
	인천	153,813	159,981	210,301	1.1	31.5	16.9
	광주	81,391	82,028	170,955	0.9	108.4	44.9
	대전	548,659	515,202	251,193	1.3	△51.2	△32.3
	울산	148,310	148,687	240,297	1.2	61.6	27.3
	세종	2,687	6,108	35,989	0.2	489.2	266.0
	소계	1,372,878	1,363,256	1,653,580	8.3	21.3	9.7
9개 도	경기도	4,528,546	5,383,534	6,289,212	31.5	16.8	17.8
	강원도	82,100	87,677	167,866	0.8	91.5	43.0
	충청북도	74,064	78,146	88,126	0.4	12.8	9.1
	충청남도	95,274	97,206	155,368	0.8	59.8	27.7
	전라북도	73,468	77,652	179,912	0.9	131.7	56.5
	전라남도	54,888	57,844	126,768	0.6	119.2	52.0
	경상북도	206,962	206,871	262,605	1.3	26.9	12.6
	경상남도	269,869	273,316	271,627	1.4	△0.6	0.3
	제주도	17,637	31,843	109,654	0.5	244.4	149.3
	소계	5,402,808	6,294,089	7,651,139	38.4	21.6	19.0
	합계	17,669,282	19,373,367	19,946,243	100.0	3.0	6.2

그림 3-10-4 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황



## 제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

2021년 지식정보산업의 부가가치액은 8조 4,235억 원으로 전년 대비 3.0% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.0% 증가했다. 부가가치율은 42.2%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 5조 6,816억 원(67.5%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 경상이익은 1조 4,913억 원(17.7%), 감가상각비는 4,172억 원(5.0%), 임차료는 3,978억 원(4.7%) 나타났다. 조세공과는 2,218억 원(2.6%), 순금융비용은 2,138억 원(2.5%)으로 나타났다.

표 3-10-8 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

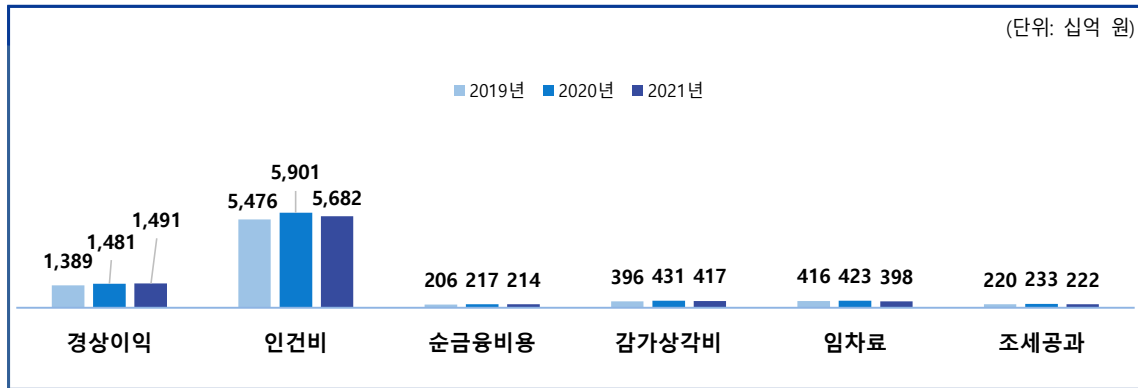
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	19,946,243	8,423,451	42.2	1,491,292	5,681,626	213,766	417,190	397,810	221,769
부가가치액 대비 비중(%)				17.7	67.5	2.5	5.0	4.7	2.6
매출액 대비 비중(%)				7.5	28.5	1.1	2.1	2.0	1.1

표 3-10-9 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		1,389,135	5,476,314	205,935	396,395	416,006	220,302	8,104,087
2020년		1,481,281	5,901,130	217,460	430,676	423,081	232,717	8,686,346
2021년		1,491,292	5,681,626	213,766	417,190	397,810	221,769	8,423,451
전년대비증감률(%)		0.7	△3.7	△1.7	△3.1	△6.0	△4.7	△3.0
연평균증감률(%)		3.6	1.9	1.9	2.6	△2.2	0.3	2.0

그림 3-10-5 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 지식정보산업 수출입액 현황

2021년 지식정보산업 수출액은 6억 6,085만 달러로 전년 대비 4.5% 감소, 2019년에서 2021년까지 연평균 0.9% 증가했고, 수입액은 931만 달러로 전년 대비 1.6% 감소, 연평균 2.2% 증가했다.

표 3-10-10 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	649,623	691,987	660,850	△4.5	0.9
수입액	8,909	9,467	9,314	△1.6	2.2
수출입 차액	640,715	682,520	651,536	-	-

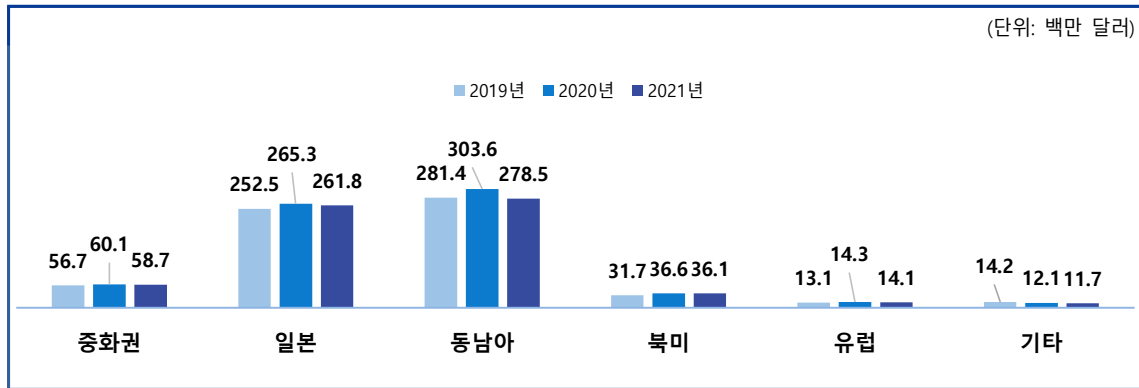
2021년 지식정보산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 동남아에 2억 7,853만 달러를 수출해 전체 수출액의 42.1%를 차지했다. 다음으로 일본 2억 6,181만 달러(39.6%), 중화권 5,874만 달러(8.9%), 북미 3,606만 달러(5.5%), 유럽 1,406만 달러(2.1%) 순으로 조사됐다.

표 3-10-11 지식정보산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>250)</sup>		56,712	60,104	58,742	8.9	△2.3	1.8
일본		252,520	265,266	261,811	39.6	△1.3	1.8
동남아		281,426	303,598	278,525	42.1	△8.3	△0.5
북미		31,671	36,597	36,060	5.5	△1.5	6.7
유럽		13,087	14,319	14,059	2.1	△1.8	3.6
기타		14,207	12,105	11,652	1.8	△3.7	△9.4
합계		649,623	691,987	660,850	100.0	△4.5	0.9

그림 3-10-6 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황



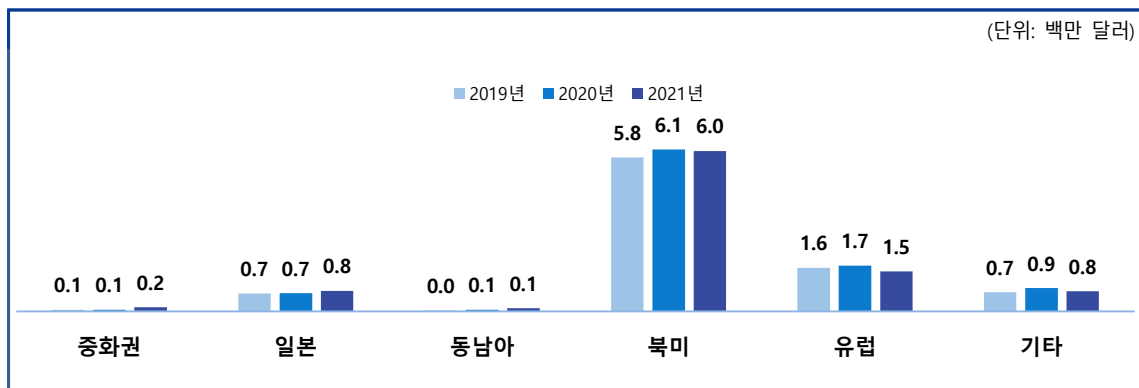
2021년 지식정보산업의 지역별 수입액을 보면, 북미에서 602만 달러(64.7%)로 가장 큰 비중을 차지했다. 유럽은 150만 달러(16.2%), 일본은 77만 달러(8.3%)로 조사됐다. 가장 큰 비중을 차지하는 북미 수입액의 증감률을 보면 전년 대비 0.8% 감소, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.0% 증가했다.

표 3-10-12 지식정보산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>251)</sup>		53	64	150	1.6	133.8	67.3
일본		678	683	772	8.3	13.1	6.7
동남아		39	58	112	1.2	93.8	69.4
북미		5,784	6,073	6,024	64.7	△0.8	2.0
유럽		1,633	1,715	1,504	16.2	△12.3	△4.0
기타		721	875	752	8.1	△14.0	2.1
합계		8,909	9,467	9,314	100.0	△1.6	2.2

그림 3-10-7 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



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

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

2021년 지식정보산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 에이전트를 활용한다는 응답이 전년 대비 1.2%p 감소한 29.5%로 나타났다. 해외 유통사 접촉은 23.5%, 국내 에이전트 활용은 18.1%, 해외 전시회 및 행사 참여가 12.6%, 해외 법인 활용 응답은 9.8%로 나타났다.

표 3-10-13 지식정보산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	30.1	14.3	12.6	△1.7
	해외 유통사 접촉	15.6	15.7	23.5	7.8
	온라인 해외 판매	1.7	6.4	6.5	0.1
	해외 법인 활용	3.9	16.6	9.8	△6.8
간접 수출	국내 에이전트 활용	16.0	16.4	18.1	1.8
	해외 에이전트 활용	32.7	30.7	29.5	△1.2
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

2021년 지식정보산업의 해외 진출형태를 보면, 라이선스 수출은 전년 대비 1.2%p 감소한 72.1%로 나타났고, 완제품 수출은 15.8%로 나타났다. 기술 서비스 수출은 9.9%, OEM 수출은 2.2%로 나타났다.

표 3-10-14 지식정보산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
	완제품 수출	16.9	15.8	15.8	△0.0
	라이선스	70.8	73.3	72.1	△1.2
	OEM 수출	3.9	3.1	2.2	△0.8
	기술 서비스	8.5	7.8	9.9	2.1
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-



## 제6절 지식정보산업 종사자 현황

2021년 지식정보산업의 종사자 수는 총 8만 7,704명으로 전년 대비 5.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.9% 감소했다. 중분류별로 보면, e-learning업 종사자 수는 2만 3,146명으로 전체 종사자 중 26.4%를 차지했고 전년 대비 32.0%, 연평균 14.8% 감소했다. 소분류별로는 e-learning 기획업과 e-learning 인터넷/모바일 서비스업 종사자 수는 전년 대비 각각 23.0%, 49.0% 감소한 반면 e-learning 인터넷/모바일 제작 및 제공업과 에듀테인먼트 기획 및 제작업은 전년 대비 각각 2.4%, 14.1% 증가했다. 학습지 기반의 시장에서는 단순히 교육내용을 온라인화 했다면, 태블릿 기반의 교육 시장에서는 직접 스튜디오를 만들어 다양한 멀티미디어 상품을 제작한다는 점에서 에듀테인먼트의 인력 수요가 늘어나게 되었고 이러한 결과가 e-learning 시장의 종사자 수의 변화를 가져온 것으로 볼 수 있다.

가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 2만 5,180명으로 전년 대비 15.5%, 연평균 8.6% 증가했다. SKT의 메타버스 플랫폼과 같은 대형 사업체의 등장과 골프존이 주도하던 스크린골프 시장에 새로운 경쟁 사업자의 등장으로 인해 가상세계 및 가상현실업 종사자 수는 주목할 만한 성장세를 보이고 있다.

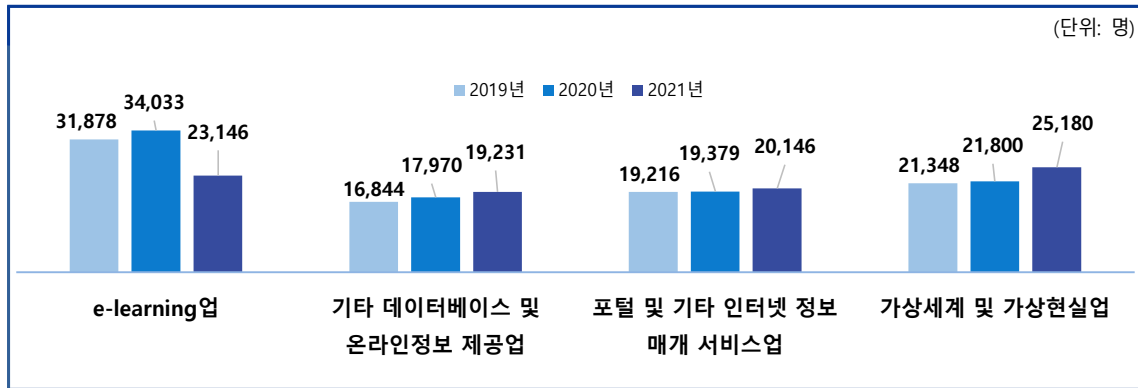
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 종사자 수는 1만 9,231명으로 21.9% 비중을 차지하고 있으며 전년 대비 7.0%, 연평균 6.9% 증가했다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 2만 146명으로 23.0% 비중을 보이고 있으며 전년 대비 4.0%, 연평균 2.4% 증가했다.

표 3-10-15 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	5,436	5,712	4,398	5.0	△23.0	△10.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	18,751	20,443	10,426	11.9	△49.0	△25.4
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,566	5,704	5,840	6.7	2.4	2.4
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,126	2,174	2,481	2.8	14.1	8.0
	소계	31,878	34,033	23,146	26.4	△32.0	△14.8
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	16,844	17,970	19,231	21.9	7.0	6.9
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	19,216	19,379	20,146	23.0	4.0	2.4
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	943	987	1,142	1.3	15.8	10.1
	스크린골프장 운영업	19,247	19,614	22,248	25.4	13.4	7.5
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	971	995	1,522	1.7	53.0	25.2
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	187	204	268	0.3	31.2	19.6
	소계	21,348	21,800	25,180	28.7	15.5	8.6
합계		89,286	93,182	87,704	100.0	△5.9	△0.9

그림 3-10-8 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 지식정보산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 4만 8,231명으로 전체의 55.0%를 차지했다. 이는 전년 대비 14.0%, 2019년부터 2021년까지 연평균 6.0% 감소한 수치다. 7개 시의 종사자 수는 1만 2,032명으로 전체 종사자 수의 13.7%를 차지했고, 전년 대비 2.8%, 연평균 1.2% 감소했다. 9개 도의 종사자 수는 2만 7,440명으로 31.3%를 차지했고, 전년 대비 11.1%, 연평균 10.8% 증가했다.

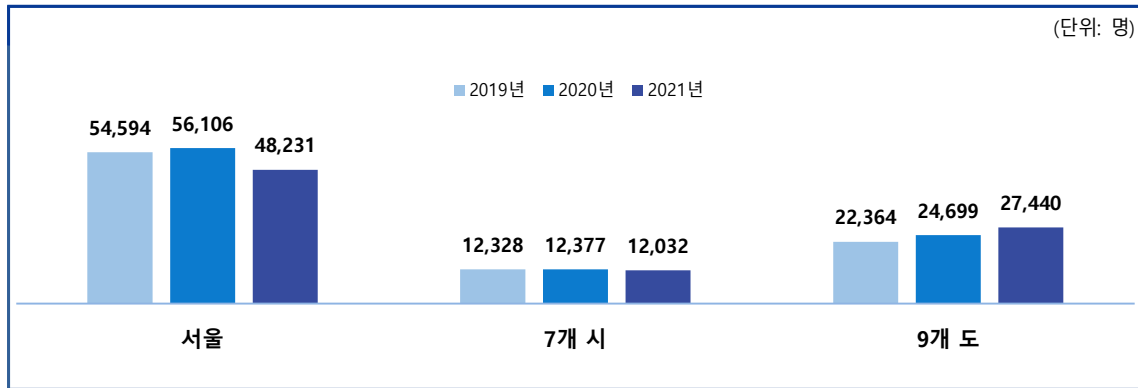
세부지역별로는 경기도의 종사자 수가 1만 7,482명(19.9%)으로 서울 다음으로 높은 비중을 차지했으며 전년 대비 6.7%, 연평균 10.7% 증가했고 다음으로 부산 2,691명(3.1%), 인천 2,313명(2.6%), 경상남도 2,231명(2.5%) 순으로 나타났다.

표 3-10-16 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	54,594	56,106	48,231	55.0	△14.0	△6.0
	부산	2,562	2,537	2,691	3.1	6.1	2.5
	대구	2,326	2,356	2,112	2.4	△10.4	△4.7
	인천	3,313	3,222	2,313	2.6	△28.2	△16.4
	광주	820	867	1,333	1.5	53.7	27.5
	대전	2,008	2,158	1,984	2.3	△8.0	△0.6
	울산	1,238	1,160	1,406	1.6	21.2	6.6
	세종	60	77	192	0.2	149.9	78.3
	소계	12,328	12,377	12,032	13.7	△2.8	△1.2
9개 도	경기도	14,277	16,391	17,482	19.9	6.7	10.7
	강원도	563	542	1,040	1.2	91.9	35.9
	충청북도	782	826	816	0.9	△1.2	2.2
	충청남도	1,108	1,103	1,267	1.4	14.8	6.9
	전라북도	754	756	1,101	1.3	45.6	20.9
	전라남도	481	507	886	1.0	74.8	35.7
	경상북도	2,154	1,978	1,973	2.2	△0.2	△4.3
	경상남도	1,935	2,042	2,231	2.5	9.2	7.4
	제주도	310	554	644	0.7	16.3	44.0
	소계	22,364	24,699	27,440	31.3	11.1	10.8
합계		89,286	93,182	87,704	100.0	△5.9	△0.9

그림 3-10-9 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황



2021년 지식정보산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 7만 5,010명으로 전체 종사자의 85.5%로 나타났고, 비정규직은 1만 2,590명으로 14.4%, 파견직은 104명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 4만 9,099명(56.0%), 여자 종사자 수는 3만 8,604명(44.0%)으로 나타났다.

중분류별로 보면, e-learning업은 정규직 종사자 수가 2만 779명(89.8%), 비정규직 2,359명(10.2%), 파견직 9명(0.0%)이며, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업은 정규직 1만 7,789명(92.5%), 비정규직 1,422명(7.4%), 파견직 20명(0.1%)로 나타났다. 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업은 정규직 1만 8,628명(92.5%), 비정규직 1,467명(7.3%), 파견직 51명(0.1%)이고 가상세계 및 가상현실업은 정규직 1만 7,814명(70.7%), 비정규직 7,343명(29.2%), 파견직 24명(0.1%)으로 나타났다.

표 3-10-17 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
e-learning업	e-learning 기획업	3,933	464	2	4,398
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	9,382	1,044	-	10,426
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,268	567	5	5,840
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,196	284	2	2,481
	소계	20,779	2,359	9	23,146
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	17,789	1,422	20	19,231
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	18,628	1,467	51	20,146
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	949	188	6	1,142
	스크린골프장 운영업	15,292	6,950	5	22,248
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,340	170	11	1,522
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	232	34	1	268
	소계	17,814	7,343	24	25,180
합계		75,010	12,590	104	87,704
비중(%)		85.5	14.4	0.1	100.0

표 3-10-18 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
e-learning업	e-learning 기획업	2,315	2,084	4,398
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	5,542	4,885	10,426
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	3,189	2,651	5,840
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,229	1,253	2,481
	소계	12,274	10,872	23,146
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	10,847	8,384	19,231
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	11,311	8,836	20,146
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	601	542	1,142
	스크린골프장 운영업	12,997	9,251	22,248
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	926	595	1,522
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	143	124	268
	소계	14,668	10,512	25,180
합계		49,099	38,604	87,704
비중(%)		56.0	44.0	100.0

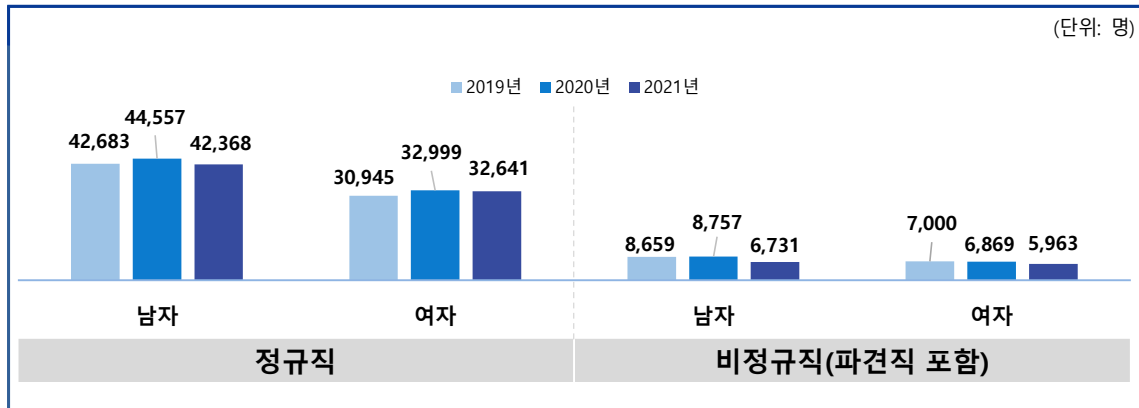
연도별로 보면, 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 4.9%, 2019년부터 2021년까지 연평균 0.4% 감소했고 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 1.1% 감소, 연평균 2.7% 증가했다. 비정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 22.1%, 연평균 10.4% 감소했으며, 비정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 13.2%, 연평균 6.3% 감소했다. 파견직 남자 종사자 수는 전년 대비 68.4%, 연평균 58.5%, 여자 종사자 수는 전년 대비 10.4%, 연평균 59.1% 감소했다.

표 3-10-19 지식정보산업 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 (%)	
2019년	42,683	47.8	30,945	34.7	8,304	9.3	6,744	7.6	355	0.4	256	0.3	89,286
2020년	44,557	47.8	32,999	35.4	8,563	9.2	6,821	7.3	194	0.2	48	0.1	93,182
2021년	42,368	48.3	32,641	37.2	6,670	7.6	5,920	6.8	61	0.1	43	0.0	87,704
전년대비증감률(%)	△4.9	-	△1.1	-	△22.1	-	△13.2	-	△68.4	-	△10.4	-	△5.9
연평균증감률(%)	△0.4	-	2.7	-	△10.4	-	△6.3	-	△58.5	-	△59.1	-	△0.9

그림 3-10-10 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



2021년 지식정보산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3만 3,090명(37.7%)으로 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 기타(유통)직 종사자 수는 2만 2,706명(25.9%), 관리직 1만 9,822명(22.6%), 사업기획직 5,514명(6.3%), 마케팅/홍보직 3,288명(3.7%), 연구개발직은 3,283명(3.7%) 순으로 조사됐다.

표 3-10-20 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
e-learning업	e-learning 기획업	532	800	1,857	286	208	715	4,398
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	876	2,050	4,676	577	464	1,783	10,426
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	467	987	2,631	477	428	850	5,840
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	221	533	1,020	116	173	419	2,481
	소계	2,096	4,371	10,184	1,456	1,272	3,768	23,146
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,547	3,789	10,844	731	869	1,451	19,231
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,532	4,290	10,292	819	610	2,603	20,146
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	81	325	382	92	57	206	1,142
	스크린골프장 운영업	79	6,766	714	98	115	14,477	22,248
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	163	249	573	84	337	117	1,522
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	17	32	102	8	23	86	268
	소계	339	7,372	1,770	282	532	14,885	25,180
합계		5,514	19,822	33,090	3,288	3,283	22,706	87,704
비중(%)		6.3	22.6	37.7	3.7	3.7	25.9	100.0

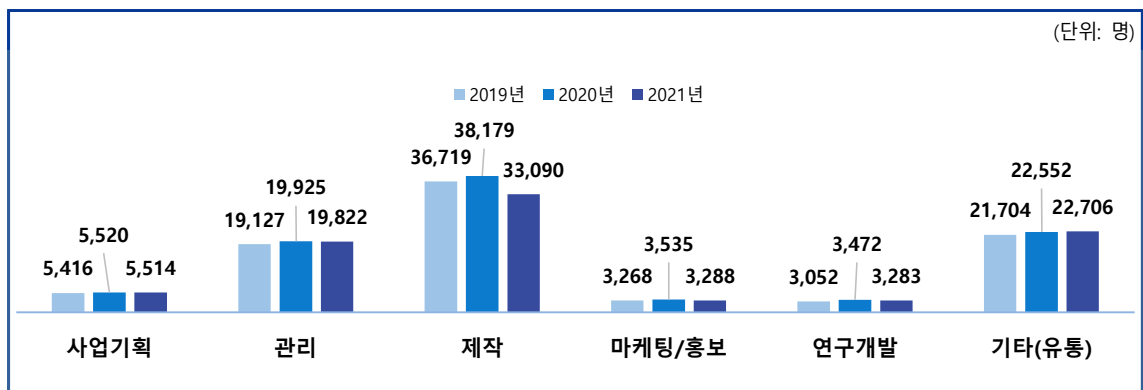
연도별로 보면, 사업기획직은 전년 대비 0.1% 감소, 2019년부터 2021년까지 0.9% 증가했다. 관리직은 전년 대비 0.5% 감소, 연평균 1.8% 증가했다. 제작직은 전년 대비 13.3%, 연평균 5.1% 감소했다. 마케팅/홍보직은 전년 대비 7.0% 감소, 연평균 0.3% 증가했다. 연구개발직은 전년 대비 5.5% 감소, 연평균 3.7% 증가했다. 기타(유통)직은 전년 대비 0.7%, 연평균 2.3% 증가한 것으로 나타났다.

표 3-10-21 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년	5,416	19,127	36,719	3,268	3,052	21,704	89,286
2020년	5,520	19,925	38,179	3,535	3,472	22,552	93,182
2021년	5,514	19,822	33,090	3,288	3,283	22,706	87,704
전년대비증감률(%)	△0.1	△0.5	△13.3	△7.0	△5.5	0.7	△5.9
연평균증감률(%)	0.9	1.8	△5.1	0.3	3.7	2.3	△0.9

그림 3-10-11 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 지식정보산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 7만 2,276명으로 전체 종사자의 82.4%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 6,098명으로 7.0%를 차지했으며, 전문대학을 졸업한 종사자 수는 6,084명으로 6.9%, 대학원 졸업 이상은 3,245명으로 3.7%를 차지했다.

표 3-10-22 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	245	456	3,521	176	4,398
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	595	891	8,388	552	10,426
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	99	439	4,895	407	5,840
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	74	167	2,134	107	2,481
	소계	1,014	1,952	18,939	1,242	23,146
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,068	1,091	16,151	922	19,231
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	727	1,088	17,457	874	20,146
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	103	118	873	49	1,142
	스크린골프장 운영업	3,088	1,631	17,479	49	22,248
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	57	159	1,211	95	1,522
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	42	45	167	14	268
	소계	3,290	1,954	19,729	207	25,180
합계		6,098	6,084	72,276	3,245	87,704
비중(%)		7.0	6.9	82.4	3.7	100.0

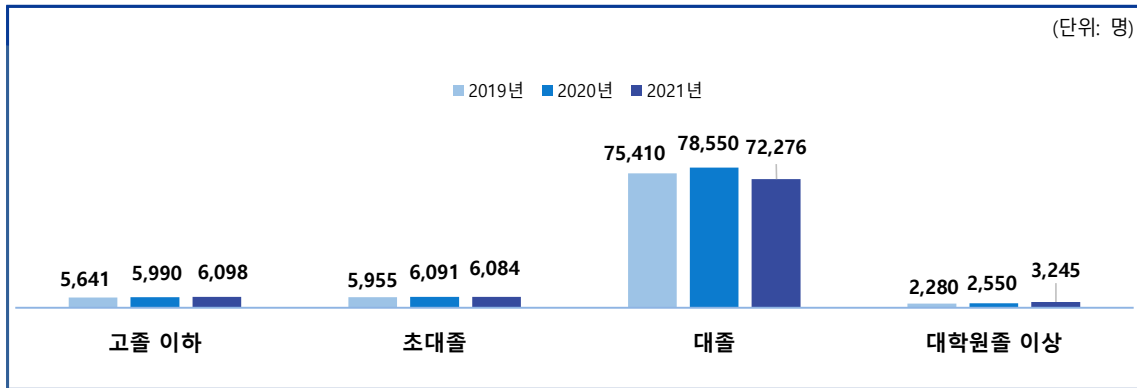
연도별로 보면, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년 대비 1.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 4.0% 증가했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 전년 대비 0.1% 감소, 연평균 1.1% 증가했다. 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년 대비 8.0%, 연평균 2.1% 감소했다. 대학원 졸업 이상 종사자 수는 전년 대비 27.3%, 연평균 19.3% 증가했다.

표 3-10-23 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		5,641	5,955	75,410	2,280	89,286
2020년		5,990	6,091	78,550	2,550	93,182
2021년		6,098	6,084	72,276	3,245	87,704
전년대비증감률(%)		1.8	△0.1	△8.0	27.3	△5.9
연평균증감률(%)		4.0	1.1	△2.1	19.3	△0.9

그림 3-10-12 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황



2021년 지식정보산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 연령대가 낮을수록 종사자 수 비율이 높은 것으로 나타났다. 29세 이하가 2만 7,753명으로 전체의 31.6%로 가장 큰 비중을 차지했다. 다음으로 30세 이상 34세 이하가 2만 4,352명(27.8%), 35세 이상 39세 이하는 1만 9,679명(22.4%), 40세 이상 49세 이하는 1만 650명(12.1%), 50세 이상은 5,271명(6.0%)으로 조사됐다.

표 3-10-24 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위: 명)

업종	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	1,223	1,277	1,085	644	170	4,398
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	3,057	3,152	2,711	1,181	326	10,426
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,808	1,742	1,564	591	134	5,840
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	651	736	611	388	96	2,481
	소계	6,738	6,907	5,971	2,804	726	23,146
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	5,854	5,750	4,663	2,341	624	19,231
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,301	5,572	5,253	2,565	456	20,146
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	363	320	331	117	11	1,142
	스크린골프장 운영업	7,995	5,310	3,078	2,540	3,325	22,248
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	415	418	339	250	100	1,522
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	86	75	45	33	29	268
	소계	8,860	6,122	3,792	2,940	3,466	25,180
합계		27,753	24,352	19,679	10,650	5,271	87,704
비중(%)		31.6	27.8	22.4	12.1	6.0	100.0



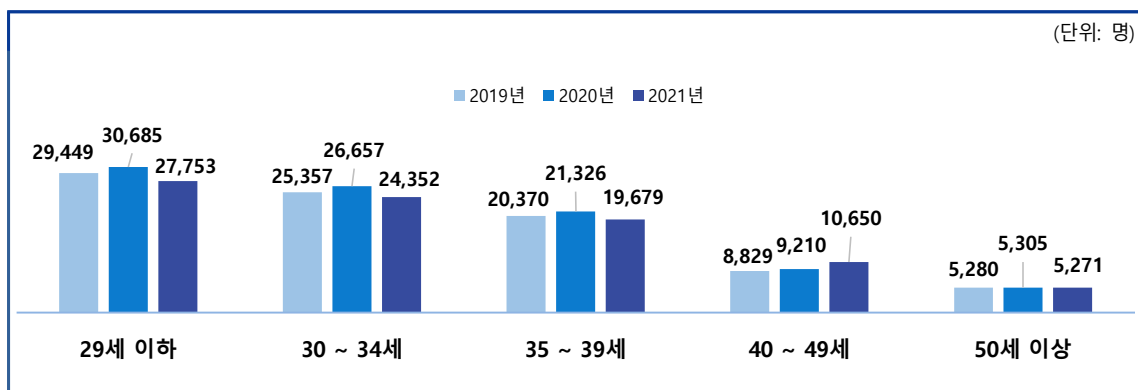
연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 9.6%, 2019년부터 2021년까지 연평균 2.9% 감소했다. 30세 이상 34세 이하 종사자 수는 전년 대비 8.6%, 연평균 2.0% 감소했다. 35세 이상 39세 이하는 전년 대비 7.7%, 연평균 1.7% 감소했다. 40세 이상 49세 이하는 전년 대비 15.6%, 연평균 9.8% 증가했으며, 50세 이상은 전년 대비 0.6%, 연평균 0.1% 감소했다.

표 3-10-25 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년	29,449	25,357	20,370	8,829	5,280	89,286
2020년	30,685	26,657	21,326	9,210	5,305	93,182
2021년	27,753	24,352	19,679	10,650	5,271	87,704
전년대비증감률(%)	△9.6	△8.6	△7.7	15.6	△0.6	△5.9
연평균증감률(%)	△2.9	△2.0	△1.7	9.8	△0.1	△0.9

그림 3-10-13 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황



# 11 콘텐츠솔루션산업

## 제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄

2021년 콘텐츠솔루션산업을 전반적으로 살펴보면 국내산업 관련 지표들인 매출액, 사업체 수, 종사자 수, 부가가치액이 큰 폭으로 증가하였다. 이는 2020년부터 지속되어 왔던 코로나19 상황이 2021년 더욱 악화되었고, 이에 따라 비대면 산업의 확산이 이루어졌기 때문이다.

특히 매출액은 전년 대비 50.3% 증가해 사업체 수와 종사자 수 대비 큰 폭으로 성장했다. 또한 매출액 증가에 따라 부가가치액도 높은 증가율(53.4%)을 보여주어 콘텐츠솔루션 산업에 종사하는 기업들의 재무구조 개선이 많이 이루어진 해로 보인다.

사업체 수나 종사자 수의 외형적인 증가는 매출액의 성장에 비해 크게 증가하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 이는 코로나19로 인한 비대면 산업의 수요가 증가하였지만, 이러한 상황이 지속적이지 않을 것으로 여겨져 창업이나 채용은 상대적으로 보수적인 접근을 한 것으로 보인다. 당분간 이러한 특수상황이 얼마나 지속될지, 그리고 상황이 개선/악화 될 지에 따라 콘텐츠솔루션산업의 외형적 수치의 변동이 크게 있을 것으로 예상된다.

2021년 콘텐츠솔루션산업의 사업체 수는 2,256개이며 종사자 수는 3만 8,256명인 것으로 나타났다. 매출액은 8조 4,706억 원이며 부가가치액은 3조 9,072억 원으로 부가가치율은 46.1%이다. 수출액은 2억 4,453만 달러로 나타났으며, 수입액은 1,344만 달러로 조사됐다.

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)
2017년	1,872	28,268	4,851,561	1,951,076	40.2	201,508	569
2018년	2,120	29,509	5,094,916	2,283,056	44.8	214,933	13,540
2019년	2,076	30,655	5,360,990	2,437,722	45.5	227,881	13,414
2020년	2,022	31,863	5,635,230	2,546,517	45.2	233,196	13,369
2021년	2,256	38,256	8,470,614	3,907,217	46.1	244,527	13,443
전년대비증감률(%)	11.6	20.1	50.3	53.4	2.1	4.9	0.6
연평균증감률(%)	4.8	7.9	14.9	19.0	3.5	5.0	120.5

2021년 콘텐츠솔루션산업의 1인당 평균 매출액은 2억 2,142만 원이며, 업체당 평균 매출액은 37억 5,470만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업은 1인당 평균 매출액이 2억 2,447만 원, 업체당 평균 매출액은 37억 7,779만 원으로 조사됐다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업은 1인당 평균 매출액이 1억 6,820만 원, 업체당 평균 매출액은 32억 8,643만 원으로 나타났다.

표 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2021년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작물	266	6,102	756,845	2,845	124
	콘텐츠보호	79	2,493	320,996	4,063	129
	모바일솔루션	498	9,218	2,641,625	5,304	287
	과금/결제	71	2,782	1,078,236	15,186	388
	콘텐츠관리시스템(CMS)	206	2,857	406,020	1,971	142
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	67	1,830	531,606	7,934	291
	기타 콘텐츠 솔루션	963	10,903	2,386,924	2,479	219
	소계	2,150	36,185	8,122,252	3,778	224
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	106	2,071	348,362	3,286	168
전체		2,256	38,256	8,470,614	3,755	221

## 제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

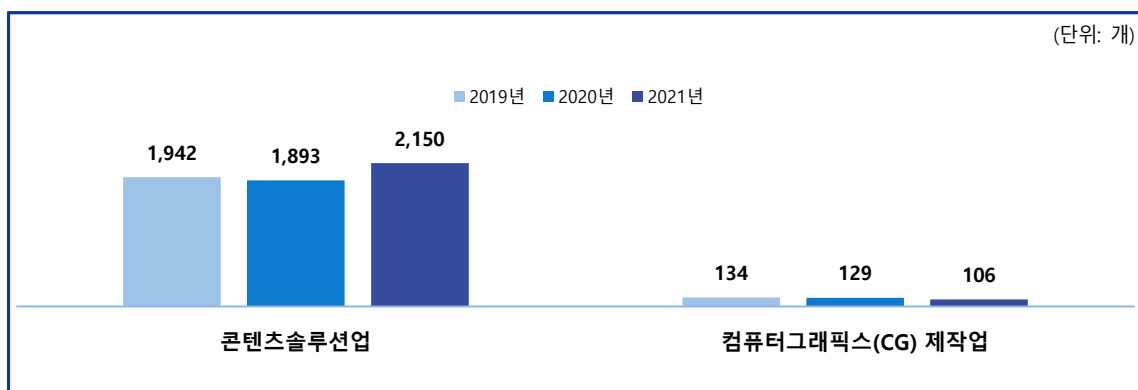
2021년 콘텐츠솔루션산업 사업체 수는 2,256개로 전년 대비 11.6%, 연평균 4.2% 증가했다. 중분류별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션업의 사업체 수는 전년 대비 13.6% 증가한 2,150개(95.3%), 컴퓨터그래픽스(CG)제작업의 사업체 수는 전년 대비 17.8% 감소한 106개(4.7%)로 나타났다.

소분류별로 보면, 기타 콘텐츠 솔루션업 사업체 수는 전년 대비 4.7%, 연평균 0.5% 증가한 963개로 전체 사업체의 42.7%를 차지했다. 다음으로 모바일솔루션업 사업체 수가 498개(22.1%)로 두 번째로 큰 비중을 차지했고 저작툴업 사업체 수가 266개(11.8%), 콘텐츠관리시스템(CMS)업 사업체 수가 206개(9.1%)로 나타났다. 증감률을 보면, 컴퓨터그래픽스(CG)업을 제외한 모든 업종에서 사업체 수가 전년 대비 증가했다.

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

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작툴	289	259	266	11.8	2.7	△4.1
	콘텐츠보호	71	74	79	3.5	6.8	5.5
	모바일솔루션	344	352	498	22.1	41.5	20.3
	과금/결제	73	69	71	3.1	2.9	△1.4
	콘텐츠관리시스템(CMS)	152	162	206	9.1	27.2	16.4
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	59	57	67	3.0	17.5	6.6
	기타 콘텐츠 솔루션	954	920	963	42.7	4.7	0.5
	소계	1,942	1,893	2,150	95.3	13.6	5.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	134	129	106	4.7	△17.8	△11.1
합계		2,076	2,022	2,256	100.0	11.6	4.2

그림 3-11-1 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



2021년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 사업체 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 1,359개로 전체 사업체의 60.2%를 차지했고 7개 시의 사업체 수는 339개로 전체 사업체의 15.0%를 차지했다. 9개 도 사업체 수는 558개로 전체의 24.7%를 차지했다.

경기 지역의 사업체 수가 336개(14.9%)로 서울 다음으로 많은 비중을 차지해 서울과 경기 지역에 전체 사업체의 75.1%가 집중되어 있는 것으로 나타났다.

표 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2021년)

(단위 : 개)

지역	업종	콘텐츠솔루션업							컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업	합계	비중 (%)
		저작물	콘텐츠 보호	모바일 솔루션	과금/결제	콘텐츠 관리 시스템 (CMS)	콘텐츠 전송 네트워크 (CDN)	기타 콘텐츠 솔루션			
7개 시	서울	174	60	284	49	140	41	554	57	1,359	60.2
	부산	5	1	13	3	9	-	41	2	74	3.3
	대구	7	-	9	2	8	1	36	1	64	2.8
	인천	3	-	9	-	6	1	22	3	44	2.0
	광주	3	-	4	1	1	1	14	3	27	1.2
	대전	5	3	11	-	6	9	65	4	103	4.6
	울산	2	-	4	1	1	1	11	2	22	1.0
	세종	-	1	3	-	-	-	1	-	5	0.2
	소계	25	5	53	7	31	13	190	15	339	15.0
	경기도	34	14	126	11	26	10	98	17	336	14.9
9개 도	강원도	7	-	4	-	1	1	25	3	41	1.8
	충청북도	2	-	4	-	3	-	3	1	13	0.6
	충청남도	-	-	3	2	1	-	4	1	11	0.5
	전라북도	1	-	3	-	-	-	13	-	17	0.8
	전라남도	3	-	3	1	-	1	4	-	12	0.5
	경상북도	11	-	9	-	-	-	28	4	52	2.3
	경상남도	8	-	5	1	2	-	29	6	51	2.3
	제주도	1	-	4	-	2	1	15	2	25	1.1
	소계	67	14	161	15	35	13	219	34	558	24.7
합계		266	79	498	71	206	67	963	106	2,256	100.0

연도별로 보면, 서울의 사업체 수는 전년 대비 2.9% 증가했고, 7개 시 사업체 수는 전년 대비 27.4%, 연평균 11.0% 증가했다. 9개 도의 사업체 수는 전년 대비 28.3%, 연평균 12.4% 증가했다.

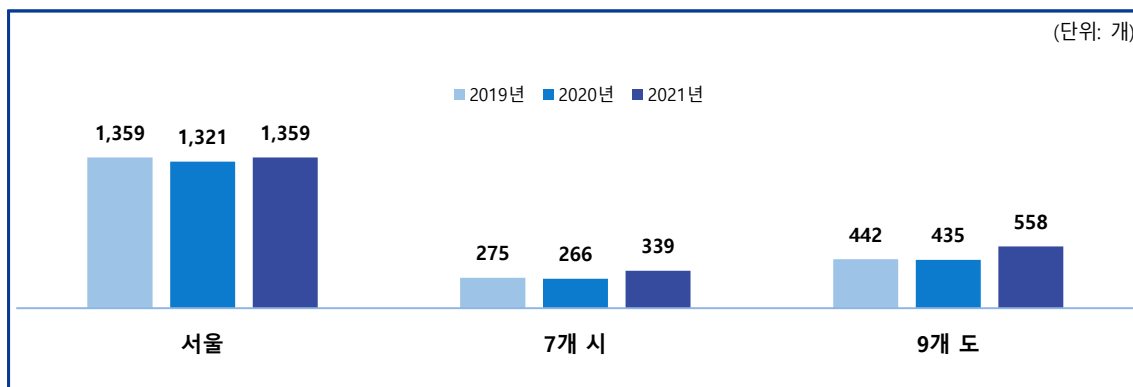
표 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	1,359	1,321	1,359	60.2	2.9	0.0
	부산	63	59	74	3.3	25.4	8.4
	대구	53	52	64	2.8	23.1	9.9
	인천	41	41	44	2.0	7.3	3.6
	광주	23	23	27	1.2	17.4	8.3
	대전	77	76	103	4.6	35.5	15.7
	울산	17	14	22	1.0	57.1	13.8
	세종	1	1	5	0.2	400.0	123.6
	소계	275	266	339	15.0	27.4	11.0
9개 도	경기도	321	311	336	14.9	8.0	2.3
	강원도	23	22	41	1.8	86.4	33.5
	충청북도	13	13	13	0.6	0.0	0.0
	충청남도	11	11	11	0.5	0.0	0.0
	전라북도	15	15	17	0.8	13.3	6.5
	전라남도	5	5	12	0.5	140.0	54.9
	경상북도	17	17	52	2.3	205.9	74.9
	경상남도	27	28	51	2.3	82.1	37.4
	제주도	10	13	25	1.1	92.3	58.1
	소계	442	435	558	24.7	28.3	12.4
합계		2,076	2,022	2,256	100.0	11.6	4.2

그림 3-11-2 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



## 제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

2021년 콘텐츠솔루션 매출액은 8조 4,706억 원으로 전년 대비 50.3%, 연평균 25.7% 증가해 큰 폭으로 증가하였음을 알 수 있다. 코로나19의 영향이 비대면 산업의 확산과 비대면 콘텐츠의 수요 증가로 이어져 매출액이 증가한 것으로 볼 수 있다. 콘텐츠솔루션 산업의 최근 3년 매출액 증감률은 평균적으로 5% 수준으로, 이러한 매출액 증가가 지속적으로 이어질 지에 대해서는 예상이 어렵다.

중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 매출액은 8조 1,223억 원으로 전체 매출액의 95.9%를 차지했고, 전년 대비 53.8%, 연평균 27.1% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 매출액은 3,484억 원(4.1%)으로 나타났고 이는 전년 대비 1.4% 감소, 연평균 2.7% 증가한 수치다.

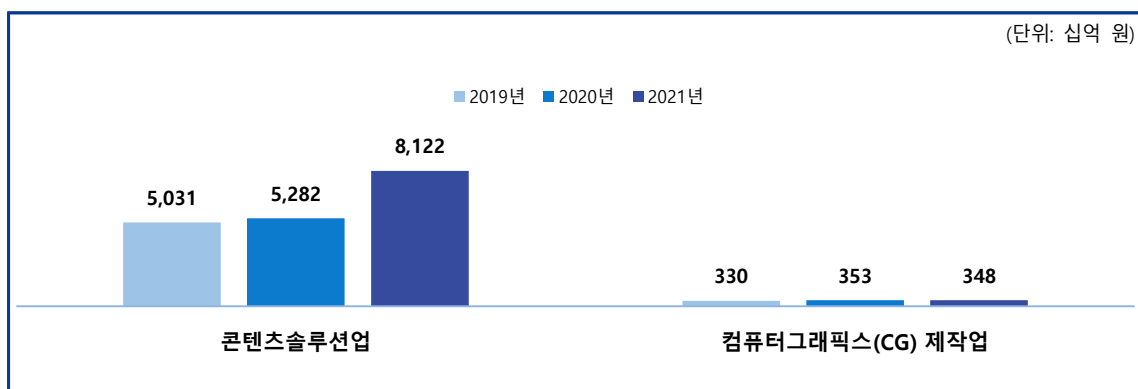
소분류별로 보면, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업을 제외한 모든 업종 매출액이 증가 추세에 있는 것으로 나타났으며, 콘텐츠전송네트워크(CDN), 기타 콘텐츠 솔루션의 전년 대비 증가율이 전체 콘텐츠산업 증가율 대비 높게 나타났다.

표 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작물	667,270	684,722	756,845	8.9	10.5	6.5
	콘텐츠보호	289,795	302,965	320,996	3.8	6.0	5.2
	모바일솔루션	1,610,092	1,653,525	2,641,625	31.2	59.8	28.1
	과금/결제	650,810	700,658	1,078,236	12.7	53.9	28.7
	콘텐츠관리시스템(CMS)	265,908	286,984	406,020	4.8	41.5	23.6
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	253,897	262,816	531,606	6.3	102.3	44.7
	기타 콘텐츠 솔루션	1,293,051	1,390,361	2,386,924	28.2	71.7	35.9
	소계	5,030,823	5,282,031	8,122,252	95.9	53.8	27.1
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	330,167	353,199	348,362	4.1	△1.4	2.7
합계		5,360,990	5,635,230	8,470,614	100.0	50.3	25.7

그림 3-11-3 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황



2021년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 매출액 중 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 6조 1,784억 원(72.9%)을 기록했다. 다음으로 경기도 매출액이 1조 4,613억 원(17.3%), 부산 1,811억 원(2.1%), 대전 1,341억 원(1.6%), 대구 1,099억 원(1.3%) 순으로 나타났다. 7개 시의 매출액은 5,454억 원으로 전체 매출의 6.4%를 차지했으며, 9개 도의 매출액은 1조 7,468억 원으로 전체 매출액의 20.6%를 차지했다. 여전히 서울과 경기도를 합친 비중이 전체의 90%를 넘고 있으며 2개의 지역에서 콘텐츠솔루션산업 매출액을 견인하고 있다. 전체 국가적인 측면에서 봤을 때, 특정 지역에 산업의 집중화가 이루어지고 있어 비균형적이라 할 수 있다.

증감률을 보면, 서울의 매출액은 전년 대비 47.7%, 2019년부터 2021년까지 연평균 24.2% 증가했다. 7개 시의 매출액은 전년 대비 38.1%, 연평균 19.4% 증가했으며, 9개 도의 매출액은 전년 대비 65.0%, 연평균 33.9% 증가했다. 대부분의 지역에서 전년 대비 매출액은 증가하였으나, 인천(△10.9%), 광주(△39.4%), 충청북도(△39.2%)는 감소했다.

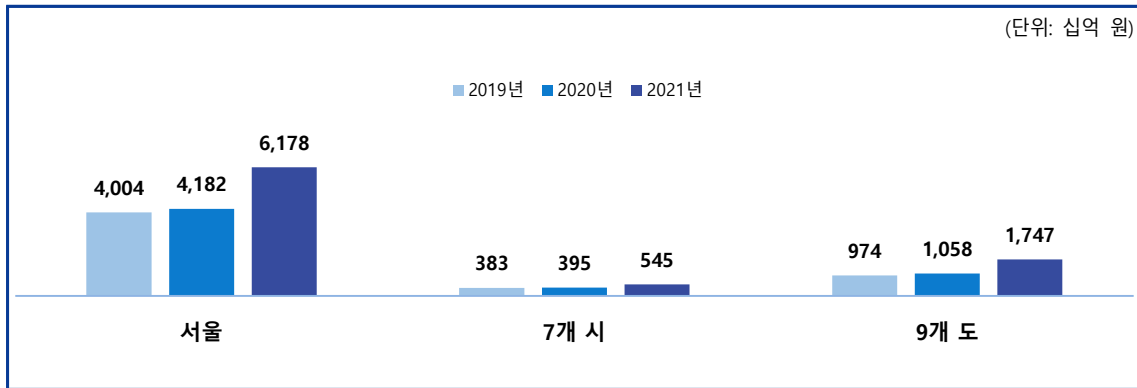
표 3-11-7 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	4,004,318	4,181,845	6,178,367	72.9	47.7	24.2
	부산	96,215	97,154	181,080	2.1	86.4	37.2
	대구	93,614	99,462	109,876	1.3	10.5	8.3
	인천	63,650	63,711	56,775	0.7	△10.9	△5.6
	광주	61,497	63,825	38,649	0.5	△39.4	△20.7
	대전	58,882	61,127	134,102	1.6	119.4	50.9
	울산	8,743	9,347	17,649	0.2	88.8	42.1
	세종	-	314	7,301	0.1	2,226.0	-
	소계	382,601	394,940	545,431	6.4	38.1	19.4
9개 도	경기도	864,381	943,772	1,461,262	17.3	54.8	30.0
	강원도	20,728	21,852	54,011	0.6	147.2	61.4
	충청북도	47,072	49,768	30,283	0.4	△39.2	△19.8
	충청남도	7,660	8,119	19,638	0.2	141.9	60.1
	전라북도	15,610	15,091	43,968	0.5	191.4	67.8
	전라남도	157	269	10,382	0.1	3,753.8	712.1
	경상북도	2,397	2,685	41,626	0.5	1,450.4	316.7
	경상남도	11,813	11,938	62,323	0.7	422.0	129.7
	제주도	4,252	4,950	23,322	0.3	371.2	134.2
	소계	974,071	1,058,445	1,746,816	20.6	65.0	33.9
	합계	5,360,990	5,635,230	8,470,614	100.0	50.3	25.7



그림 3-11-4 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황



#### 제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

2021년 콘텐츠솔루션산업의 부가가치액은 3조 9,072억 원으로 전년 대비 53.4%, 2019년부터 2021년까지 연평균 26.6% 증가했다. 부가가치율은 46.1%로 나타났다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 2조 6,863억 원(68.8%)으로 가장 높은 비중을 차지했다. 경상이익은 6,399억 원(16.4%), 감가상각비는 2,354억 원(6.0%), 임차료는 1,574억 원(4.0%)으로 나타났다. 순금융비용은 1,075억 원(2.8%), 조세공과는 807억 원(2.1%)으로 나타났다.

표 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2021년)

(단위 : 백만 원)

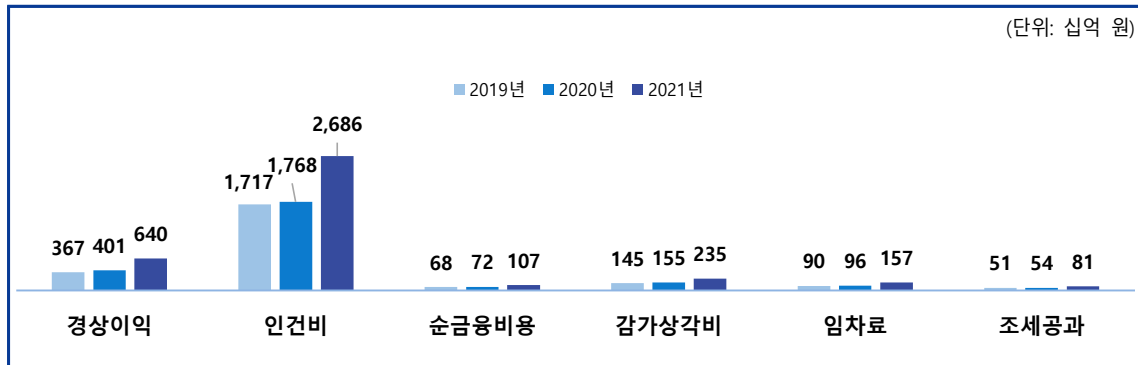
구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔루션 산업	8,470,614	3,907,217	46.1	639,931	2,686,343	107,497	235,413	157,369	80,663
부가가치액 대비 비중(%)				16.4	68.8	2.8	6.0	4.0	2.1
매출액 대비 비중(%)				7.6	31.7	1.3	2.8	1.9	1.0

표 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

연도	부가가치액 구성	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2019년		367,423	1,717,357	67,546	145,063	89,738	50,595	2,437,722
2020년		401,185	1,767,924	72,084	154,949	96,063	54,312	2,546,517
2021년		639,931	2,686,343	107,497	235,413	157,369	80,663	3,907,217
전년대비증감률(%)		59.5	51.9	49.1	51.9	63.8	48.5	53.4
연평균증감률(%)		32.0	25.1	26.2	27.4	32.4	26.3	26.6

그림 3-11-5 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황



## 제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

2021년 콘텐츠솔루션산업 수출액은 2억 4,453만 달러로 전년 대비 4.9%, 2019년에서 2021년까지 연평균 3.6% 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 1,344만 달러로 전년 대비 0.6%, 연평균 0.1% 증가했다. 전체적인 수출액은 증가한 것으로 나타났지만 국내 시장이 큰 폭의 성장을 이룬 것 대비 낮은 성장을 보이고 있다. 여전히 국내 콘텐츠솔루션 기업의 국제 경쟁력이 높지 않음을 알 수 있다.

2021년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 일본에 8,147만 달러를 수출했으며, 전체 수출액의 33.3% 비중을 차지했다. 다음으로 동남아에 4,967만 달러(20.3%), 중화권에 3,416만 달러(14.0%), 유럽에 2,871만 달러(11.7%), 북미에 2,663만 달러(10.9%)를 수출한 것으로 나타났다.

지역별 수출액 증감률을 보면, 중화권(10.3%), 동남아(7.7%), 일본(6.8%) 등의 아시아 지역에서 비교적 증가폭이 높게 나타났다. 특히, 중화권은 전년 대비 10.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 6.4% 증가했는데, 이는 중국과의 관계 개선에 따른 것으로 보여진다. 반면, 유럽은 전년 대비 1.4% 감소한 것으로 조사됐다.

표 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

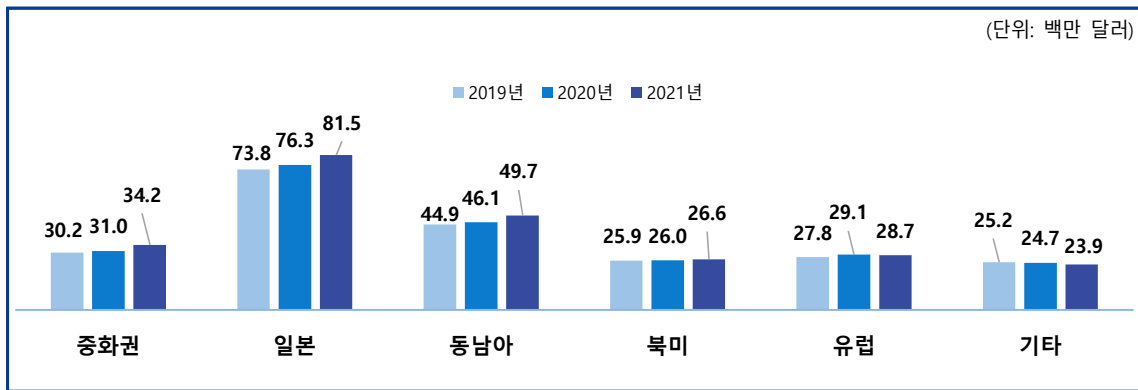
구분	2019년	2020년	2021년	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
수출액	227,881	233,196	244,527	4.9	3.6
수입액	13,414	13,369	13,443	0.6	0.1
수출입 차액	214,467	219,827	231,084	-	-

표 3-11-11 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>252)</sup>		30,174	30,980	34,164	14.0	10.3	6.4
일본		73,837	76,290	81,473	33.3	6.8	5.0
동남아		44,947	46,125	49,669	20.3	7.7	5.1
북미		25,932	25,983	26,632	10.9	2.5	1.3
유럽		27,805	29,110	28,709	11.7	△1.4	1.6
기타		25,186	24,709	23,880	9.8	△3.4	△2.6
합계		227,881	233,196	244,527	100.0	4.9	3.6

그림 3-11-6 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 연도별 수출액 현황



콘텐츠솔루션산업의 지역별 수입액을 보면, 북미 수입액은 전체 수입액의 93.0% 비중을 차지한 1,250만 달러로 대부분의 수입은 북미에서 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 동남아에서의 수입액이 크게 증가하였으나, 전체 수입액의 0.3% 수준으로 콘텐츠솔루션산업 수입액에 큰 영향을 주지 않았다.

표 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 주요 국가대륙별 수입액 현황

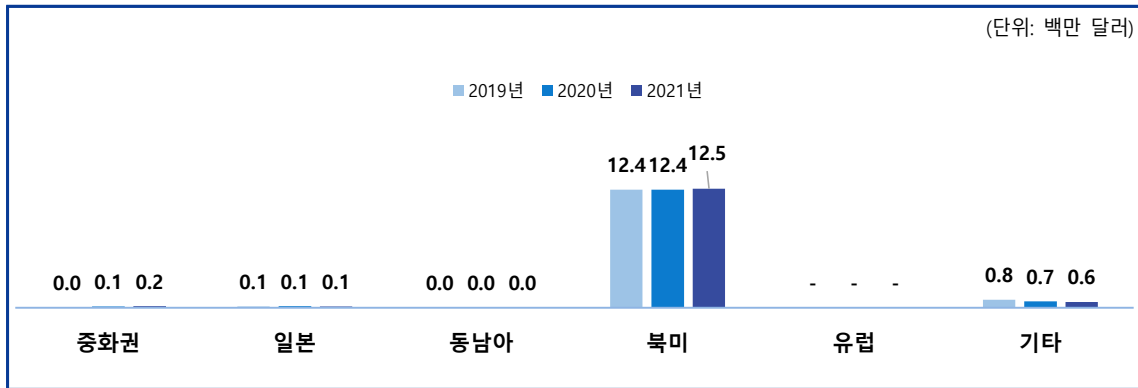
(단위 : 천 달러)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
중화권 <sup>253)</sup>		45	117	172	1.3	47.4	95.5
일본		127	140	129	1.0	△7.6	0.6
동남아		26	26	45	0.3	75.0	30.8
북미		12,405	12,405	12,496	93.0	0.7	0.4
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		810	682	602	4.5	△11.8	△13.8
합계		13,414	13,369	13,443	100.0	0.6	0.1

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

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

그림 3-11-7 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황



2021년 콘텐츠솔루션산업의 해외 수출방법을 보면, 해외 에이전트 활용 응답이 전년 대비 2.2%p 증가한 35.6%로 가장 많았고, 다음으로 해외 유통사 접촉 31.6%, 국내 에이전트 활용 23.7% 순으로 나타났다.

표 3-11-13 콘텐츠솔루션산업 연도별 해외 수출방법

(단위 : %)

해외 수출방법	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사 참여	14.2	4.3	5.5	1.2
	해외 유통사 접촉	24.7	37.7	31.6	△6.0
	온라인 해외 판매	-	1.4	1.2	△0.2
	해외 법인 활용	-	0.0	2.3	2.2
간접 수출	국내 에이전트 활용	25.9	23.2	23.7	0.5
	해외 에이전트 활용	35.2	33.4	35.6	2.2
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

2021년 콘텐츠솔루션산업의 해외 진출형태를 보면 완제품 수출이 전년 대비 1.4%p 감소한 75.4%이며, 라이선스 수출은 전년 대비 2.6%p 감소한 13.4%로 나타났다.

표 3-11-14 콘텐츠솔루션산업 연도별 해외 진출형태

(단위 : %)

해외 진출형태	연도	2019년	2020년	2021년	전년 대비 증감(%p)
완제품 수출		79.0	76.9	75.4	△1.4
라이선스		14.1	16.1	13.4	△2.6
OEM 수출		-	-	-	-
기술 서비스		6.9	7.0	11.1	4.1
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

## 제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

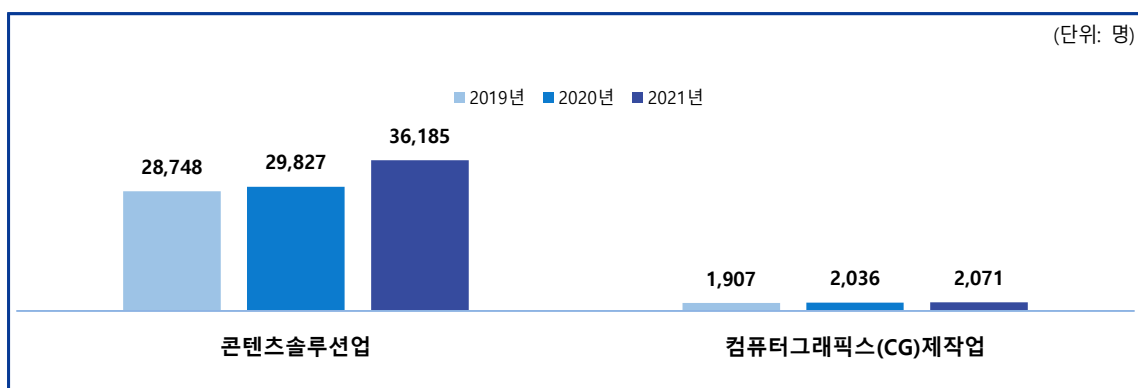
2021년 콘텐츠솔루션산업의 종사자 수는 총 3만 8,256명으로 전년 대비 20.1%, 2019년부터 2021년까지 연평균 11.7% 증가했다. 중분류별로 보면, 콘텐츠솔루션업 종사자 수는 전체 종사자 중 94.6%를 차지한 3만 6,185으로 전년 대비 21.3%, 연평균 12.2% 증가했다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 수는 2,071명으로 전체 종사자 중 5.4%를 차지했고 전년 대비 1.7%, 연평균 4.2% 증가했다. 소분류 기준에서도 모든 업종 종사자 수가 증가 추세를 보였다. 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업의 경우, 사업체 수가 소폭 감소한 반면 종사자 수는 증가한 모습을 보이고 있어, 사업체 간의 흡수합병 등이 원인으로 보여진다.

표 3-11-15 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
콘텐츠솔루션업	저작물	5,760	5,840	6,102	16.0	4.5	2.9
	콘텐츠보호	2,395	2,402	2,493	6.5	3.8	2.0
	모바일솔루션	7,306	7,653	9,218	24.1	20.5	12.3
	과금/결제	2,263	2,344	2,782	7.3	18.7	10.9
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,379	2,573	2,857	7.5	11.0	9.6
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,313	1,345	1,830	4.8	36.0	18.0
	기타 콘텐츠 솔루션	7,332	7,670	10,903	28.5	42.2	21.9
	소계	28,748	29,827	36,185	94.6	21.3	12.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,907	2,036	2,071	5.4	1.7	4.2
합계		30,655	31,863	38,256	100.0	20.1	11.7

그림 3-11-8 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠솔루션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 2만 6,759명으로 전체의 69.9%를 차지했다. 이는 전년 대비 13.3%, 2019년부터 2021년까지 연평균 8.5% 증가한 수치다. 7개 시의 종사자 수는 3,121명으로 전체 종사자 수의 8.2%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 8,376명으로 21.9%를 차지했다.

세부지역별로는 경기도의 종사자 수가 6,951명으로 전체 종사자의 18.2%를 차지해 서울 다음으로 많은 비중을 차지했다. 서울과 경기의 종사자 수가 전체 종사자의 88.1%를 차지하고 있지만, 비수도권의 사업체 수 증가와 맞물려 종사자 수 증감률 또한 비수도권이 상대적으로 높게 나타나고 있다. 서울과 경기도에 집중되어 있던 산업이 타지역에서 활성화되고 있는 것으로 볼 수 있다.

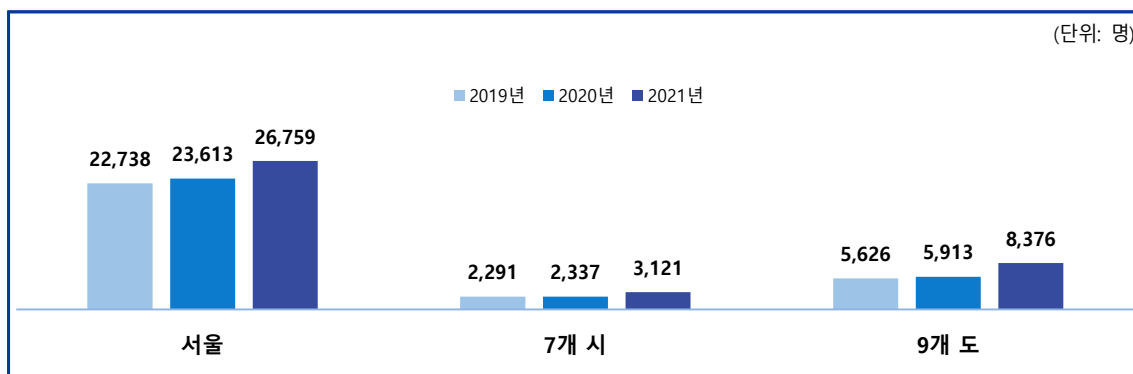
표 3-11-16 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역	연도	2019년	2020년	2021년	비중 (%)	전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
7개 시	서울	22,738	23,613	26,759	69.9	13.3	8.5
	부산	655	653	760	2.0	16.3	7.7
	대구	464	491	689	1.8	40.3	22.0
	인천	364	365	410	1.1	12.2	6.2
	광주	356	365	217	0.6	△40.6	△22.0
	대전	378	380	844	2.2	122.4	49.4
	울산	74	79	170	0.4	115.7	51.5
	세종	-	4	30	0.1	679.1	-
	소계	2,291	2,337	3,121	8.2	33.5	16.7
9개 도	경기도	5,005	5,230	6,951	18.2	32.9	17.8
	강원도	111	119	245	0.6	106.3	48.3
	충청북도	159	172	198	0.5	14.9	11.8
	충청남도	39	51	106	0.3	108.7	65.7
	전라북도	143	139	191	0.5	36.8	15.3
	전라남도	14	20	78	0.2	294.0	136.3
	경상북도	28	41	189	0.5	365.5	161.5
	경상남도	102	107	305	0.8	184.3	73.2
	제주도	26	33	114	0.3	241.8	110.1
	소계	5,626	5,913	8,376	21.9	41.7	22.0
합계		30,655	31,863	38,256	100.0	20.1	11.7

그림 3-11-9 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 콘텐츠솔루션산업의 고용형태별 종사자 현황을 살펴보면, 정규직 종사자 수는 3만 5,215명으로 전체 종사자의 92.1%로 나타났고, 비정규직은 3,001명으로 7.8%, 파견직은 40명으로 0.1%의 비중을 차지했다. 성별 종사자 현황을 살펴보면, 남자 종사자 수는 2만 1,518명(56.2%), 여자 종사자 수는 1만 6,738명(43.8%)으로 나타났다.

표 3-11-17 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	5,610	491	1	6,102
	콘텐츠보호	2,206	281	6	2,493
	모바일솔루션	8,744	466	8	9,218
	과금/결제	2,532	245	5	2,782
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,614	243	-	2,857
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,648	169	13	1,830
	기타 콘텐츠 솔루션	9,971	925	7	10,903
	소계	33,325	2,820	40	36,185
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,890	181	-	2,071
합계		35,215	3,001	40	38,256
비중(%)		92.1	7.8	0.1	100.0

표 3-11-18 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	성	남자	여자	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	3,369	2,734	6,102
	콘텐츠보호	1,384	1,110	2,493
	모바일솔루션	4,998	4,220	9,218
	과금/결제	1,506	1,276	2,782
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,666	1,192	2,857
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,094	735	1,830
	기타 콘텐츠 솔루션	6,321	4,583	10,903
	소계	20,336	15,849	36,185
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,182	890	2,071
합계		21,518	16,738	38,256
비중(%)		56.2	43.8	100.0

콘텐츠솔루션의 정규직 비중은 전체 콘텐츠산업의 정규직 비중보다 높게 나타나, 콘텐츠 솔루션산업 종사자들의 안정성이 높다고 볼 수 있으며, 성별에 관계없이 정규직 종사자의 비중은 지속적으로 증가하고 있다. 정규직 남자 종사자 수는 전년 대비 23.2%, 연평균 14.2%, 정규직 여자 종사자 수는 전년 대비 19.7%, 연평균 11.7% 증가했다.

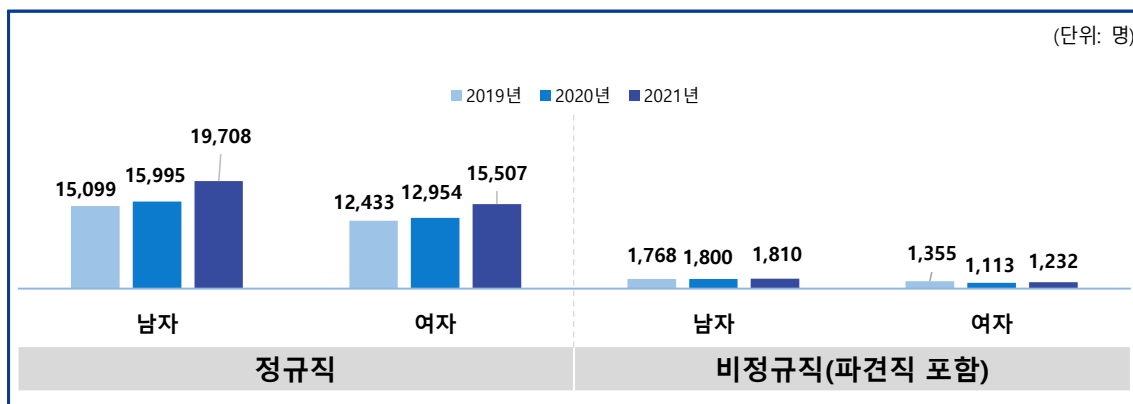
표 3-11-19 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2019년	15,099	49.3	12,433	40.6	1,755	5.7	1,351	4.4	13	0.0	4	0.0	30,655
2020년	15,995	50.2	12,954	40.7	1,767	5.5	1,094	3.4	33	0.1	19	0.1	31,863
2021년	19,708	51.5	15,507	40.5	1,783	4.7	1,219	3.2	27	0.1	13	0.0	38,256
전년대비증감률(%)	23.2	-	19.7	-	0.9	-	11.3	-	△19.2	-	△30.5	-	20.1
연평균증감률(%)	14.2	-	11.7	-	0.8	-	△5.0	-	41.5	-	82.8	-	11.7

그림 3-11-10 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 콘텐츠솔루션산업의 직무별 종사자 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 2만 2,937명으로 전체 종사자의 60.0%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 다음으로 관리직 5,540명(14.5%), 사업기획직 3,808명(10.0%), 연구개발직 2,144명(5.6%), 기타(유통)직 2,049명(5.4%), 마케팅/홍보직 1,778명(4.6%) 순으로 나타났다. 연도별로 보면, 마케팅/홍보직은 전년 대비 71.1% 증가, 관리직 종사자 수는 전년 대비 42.7% 증가했다.



표 3-11-20 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

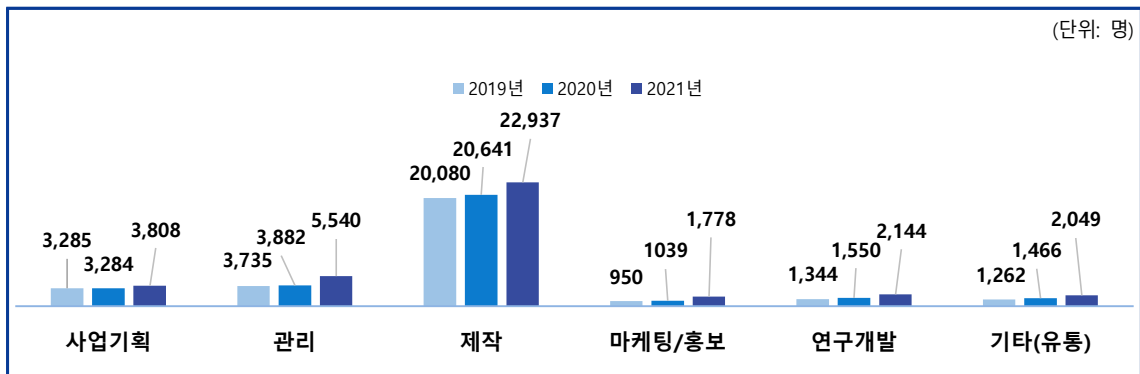
업종	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	541	904	3,663	238	376	379	6,102
	콘텐츠보호	229	285	1,433	278	90	178	2,493
	모바일솔루션	997	1,279	5,706	389	494	353	9,218
	과금/결제	333	415	1,513	223	169	129	2,782
	콘텐츠관리시스템(CMS)	256	386	1,766	148	194	107	2,857
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	206	247	1,147	53	110	67	1,830
	기타 콘텐츠 솔루션	995	1,746	6,526	316	654	666	10,903
	소계	3,557	5,262	21,755	1,645	2,087	1,879	36,185
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	251	278	1,182	133	56	170	2,071
합계		3,808	5,540	22,937	1,778	2,144	2,049	38,256
비중(%)		10.0	14.5	60.0	4.6	5.6	5.4	100.0

표 3-11-21 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2019년		3,285	3,735	20,080	950	1,344	1,262	30,655
2020년		3,284	3,882	20,641	1,039	1,550	1,466	31,863
2021년		3,808	5,540	22,937	1,778	2,144	2,049	38,256
전년대비증감률(%)		16.0	42.7	11.1	71.1	38.3	39.8	20.1
연평균증감률(%)		7.7	21.8	6.9	36.9	26.3	27.4	11.7

그림 3-11-11 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황



2021년 콘텐츠솔루션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 3만 900명으로 전체 종사자의 80.8%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대학 졸업은 4,921명으로 12.9%를 차지했으며, 대학원 졸업 이상은 1,644명으로 4.3%, 고등학교 졸업 이하는 791명으로 2.1%를 차지했다. 연도별로 보면 전문대학 졸업 종사자의 수는 전년 대비 67.2% 증가, 2019년부터 2021년까지 연평균 46.9% 상대적으로 큰 증가율을 보였다.

표 3-11-22 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

업종	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	135	758	4,950	258	6,102
	콘텐츠보호	34	323	2,021	116	2,493
	모바일솔루션	150	1,048	7,656	364	9,218
	과금/결제	64	269	2,313	137	2,782
	콘텐츠관리시스템(CMS)	93	435	2,175	154	2,857
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	69	201	1,462	97	1,830
	기타 콘텐츠 솔루션	193	1,632	8,608	471	10,903
	소계	738	4,666	29,184	1,596	36,185
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	53	255	1,715	48	2,071
합계		791	4,921	30,900	1,644	38,256
비중(%)		2.1	12.9	80.8	4.3	100.0

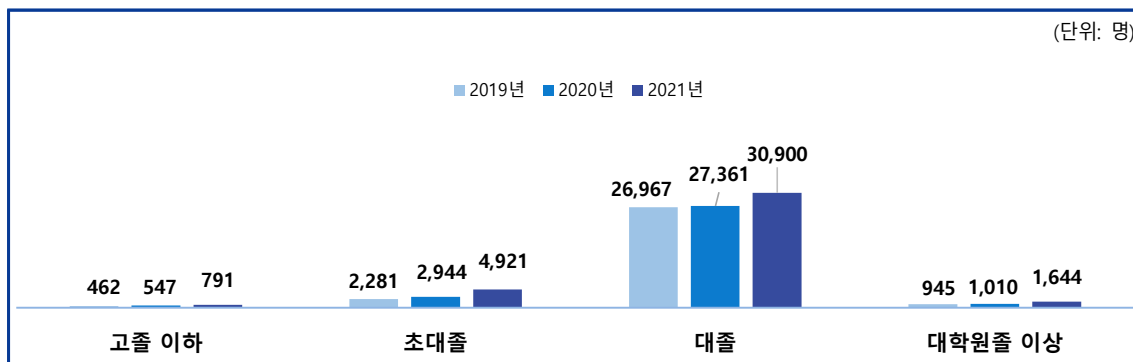
표 3-11-23 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2019년		462	2,281	26,967	945	30,655
2020년		547	2,944	27,361	1,010	31,863
2021년		791	4,921	30,900	1,644	38,256
전년대비증감률(%)		44.4	67.2	12.9	62.7	20.1
연평균증감률(%)		30.8	46.9	7.0	31.9	11.7

그림 3-11-12 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



2021년 콘텐츠솔루션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 낮은 연령대일수록 종사자 수가 많은 것으로 나타났다. 29세 이하가 1만 2,196명으로 전체의 31.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보였고, 30세 이상 34세 이하가 1만 2,050명(31.5%), 35세 이상 39세 이하는 9,624명(25.2%), 40세 이상 49세 이하는 3,092명(8.1%), 50세 이상은 1,295명(3.4%)으로 나타났다. 연도별로 보면, 29세 이하 종사자 수는 전년 대비 16.8%, 2019년부터 2021년까지 연평균 9.5% 증가해 가장 증가율이 낮았다. 30대 이상부터는 모두 유사한 수준의 증가율을 보였다.

표 3-11-24 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2021년)

(단위 : 명)

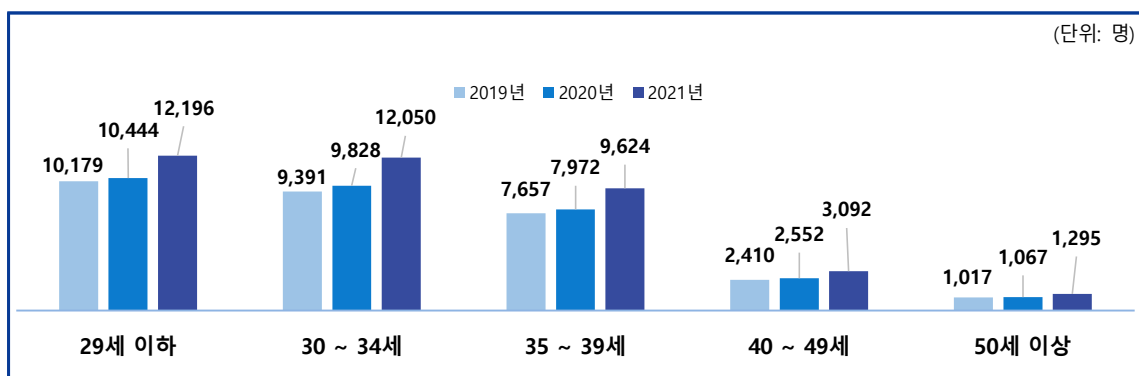
연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
콘텐츠솔루션업	저작물	2,073	1,864	1,531	437	198	6,102
	콘텐츠보호	816	764	709	131	73	2,493
	모바일솔루션	2,937	2,903	2,260	822	295	9,218
	과금/결제	772	968	765	222	55	2,782
	콘텐츠관리시스템(CMS)	955	832	705	260	105	2,857
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	629	580	427	131	62	1,830
	기타 콘텐츠 솔루션	3,298	3,498	2,718	950	441	10,903
	소계	11,479	11,409	9,114	2,953	1,229	36,185
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	716	641	509	139	66	2,071
	합계	12,196	12,050	9,624	3,092	1,295	38,256
비중(%)		31.9	31.5	25.2	8.1	3.4	100.0

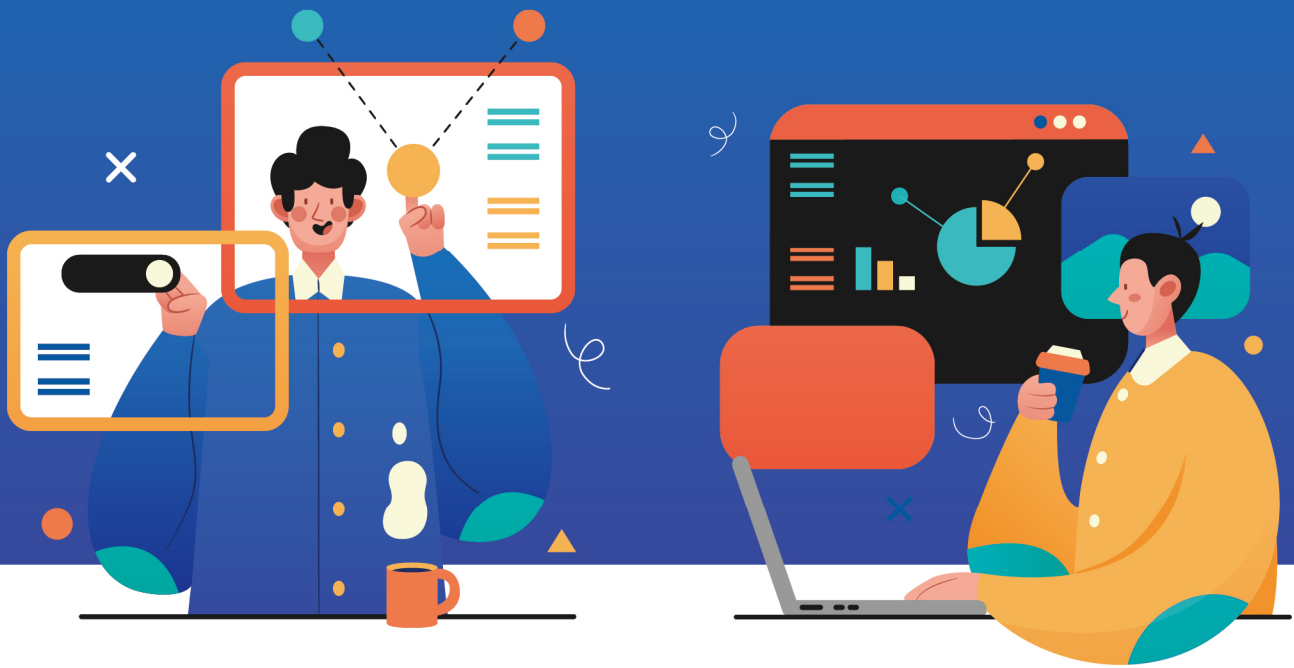
표 3-11-25 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도	연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2019년		10,179	9,391	7,657	2,410	1,017	30,655
2020년		10,444	9,828	7,972	2,552	1,067	31,863
2021년		12,196	12,050	9,624	3,092	1,295	38,256
전년대비증감률(%)		16.8	22.6	20.7	21.2	21.3	20.1
연평균증감률(%)		9.5	13.3	12.1	13.3	12.8	11.7

그림 3-11-13 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황





# 2021 Content Industry Statistics

---

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시



## 부록1

## 콘텐츠산업 및 한국표준산업분류 연계표

---



## 콘텐츠산업 및 한국표준산업분류 연계표

- 2019년 12월 개정된 콘텐츠산업특수분류 연계표(KSIC 제10차 기준)로 실제 공표 업종과는 차이가 있을 수 있음

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드 <sup>254)</sup>	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
출판 산업	1-1-1	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	58113	일반 서적 출판업
	1-1-2	교과서 및 학습 서적 출판업	58111	교과서 및 학습 서적 출판업
	1-1-3	신문 발행업	58121	신문 발행업
	1-1-4	잡지 및 정기 간행물 발행업	58122	잡지 및 정기 간행물 발행업
	1-1-5	정기 광고 간행물 발행업	58123	정기 광고 간행물 발행업
	1-1-9	기타 인쇄물 출판업	58190	기타 인쇄물 출판업
	1-2-0	인쇄업	18111* 경 인쇄업 18113* 오프셋 인쇄업 18119* 기타인쇄업	
	1-3-1	서적 및 잡지류 도매업	46453*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업
	1-3-2	서적 및 잡지류 소매업	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
	1-3-3	계약배달 판매업(신문배달판매)	47992*	계약배달 판매업
	1-4-1	인터넷/모바일 전자출판 제작업	62010*	컴퓨터 프로그래밍 서비스업
	1-4-2	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	63991* 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 63999* 그 외 기타 정보 서비스업	
	1-4-3	인터넷서점(만화제외)	47911* 전자상거래 소매 중개업 47912* 전자상거래소매업	
	1-5-0	서적 임대업(만화제외)	76291*	서적 임대업
	2-1-1	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	58112*	만화 출판업
	2-1-2	일반 출판사(만화부문)	58112*	만화 출판업
	2-2-1	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	62010*	컴퓨터 프로그래밍 서비스업
	2-2-2	인터넷 만화콘텐츠 서비스	63991* 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 63999* 그 외 기타정보 서비스업	
	2-2-3	모바일 만화콘텐츠 서비스	63991* 데이터베이스 및 온라인 정보제공업 63999* 그 외 기타정보 서비스업	
만화 산업	2-3-1	만화임대(만화방, 만화카페 등)	76291*	서적 임대업
	2-3-2	서적임대(대여) (만화부문)	76291*	서적 임대업
	2-4-1	만화 서적 및 잡지류 도매	46453*	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 도매업
	2-4-2	만화 서적 및 잡지류 소매	47611*	서적, 신문 및 잡지류 소매업
	2-4-3	인터넷서점(만화부문)	47911* 전자상거래 소매 중개업 47912* 전자상거래소매업	

254) \* 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드 <sup>255)</sup>	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
음악 산업	3-1-1	음악 기획 및 제작업	5920*	오디오물 출판 및 원판 녹음업
	3-1-2	음반(음원) 녹음시설 운영업	59202	녹음시설 운영업
	3-2-1	음악 오디오물 출판업	59201*	음악 및 기타 오디오물 출판업
	3-2-2	기타 오디오물 제작업	5911*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업
	3-3-1	음반 복제업	18200*	기록매체 복제업
	3-3-2	음반 배급업	59130*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
	3-4-1	음반 도매업	46461*	음반 및 비디오물 도매업
	3-4-2	음반 소매업	47620*	음반 및 비디오물 소매업
	3-4-3	인터넷 음반 소매업	47911* 47912*	전자상거래 소매 중개업 전자상거래소매업
	3-5-1	모바일 음악 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
	3-5-2	인터넷 음악 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
	3-5-3	음원 대리 중개업	59201* 63991*	음악 및 기타 오디오물 출판업 데이터베이스및온라인정보제공업
	3-5-4	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	59201* 62010* 63991*	음악 및 기타 오디오물 출판업 컴퓨터프로그래밍서비스업 데이터베이스및온라인정보제공업
	3-6-1	음악공연 기획 및 제작업	90191*	공연 기획업
	3-6-2	기타 음악공연 서비스업	90199*	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
	3-7-0	노래연습장 운영업	91223	노래연습장 운영업
영화 산업	4-1-1	영화 기획 및 제작	5911*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업
	4-1-2	영화 수입	59130*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
	4-1-3	영화 제작 지원	59120*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	4-1-4	영화 배급	59130*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
	4-1-5	극장 상영	59141	영화관 운영업
	4-1-6	영화 홍보 및 마케팅	59113*	광고 영화 및 비디오물 제작업
	4-1-7	영화투자 조합	59111*	일반 영화 및 비디오물 제작업
	4-2-1	DVD/VHS 제작	5911*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업
	4-2-2	DVD/VHS 도매	46461*	음반 및 비디오물 도매업
	4-2-3	DVD/VHS 소매(온라인 포함)	47620* 47911* 47912*	음반 및 비디오물 소매업 전자상거래 소매 중개업 전자상거래소매업
	4-2-4	DVD/VHS 대여	76220*	음반 및 비디오물 임대업
	4-2-5	DVD/VHS 상영	59142	비디오물 감상실 운영업
	4-2-6	온라인 상영	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업

255) \* 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄



대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드 <sup>256)</sup>	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
게임 산업	5-1-1	게임 기획 및 제작업	5821*	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	5-1-2	게임 배급업	5821*	게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	5-2-1	컴퓨터 게임방 운영업	91222	컴퓨터 게임방 운영업
	5-2-2	전자 게임장 운영업	91221	전자 게임장 운영업
	5-3-1	게임기 도소매업	46463* 47640*	장난감 및 취미, 오락용품 도매업 게임용구,인형및장난감소매업
	5-3-2	게임 소프트웨어 도소매업	46510* 47311*	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도매업 컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 소매업
	5-3-3	게임기 임대업	76220*	음반 및 비디오물 임대업
	5-3-4	게임 소프트웨어 임대업	76210*	스포츠 및 레크레이션 용품 임대업
애니메이션 산업	6-1-1	애니메이션 창작 제작업	59112*	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
	6-1-2	애니메이션 하청 제작업	59112*	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
	6-1-3	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	59112*	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
	6-2-0	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	59130*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
	6-3-0	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
방송 산업	7-1-1	지상파방송사업자	60100* 60210*	라디오 방송업 지상파방송업
	7-1-2	지상파이동멀티미디어방송사업자	60100* 60210*	라디오 방송업 지상파방송업
	7-2-1	종합유선방송사업자	60222*	유선방송업
	7-2-2	중계유선방송사업자	60222*	유선방송업
	7-2-3	음악유선방송사업자	60222*	유선방송업
	7-3-1	일반위성방송사업자	60229*	위성 및 기타 방송업
	7-3-2	위성이동멀티미디어방송사업자	60229*	위성 및 기타 방송업
	7-4-0	방송채널사용사업자	47919* 60221	기타 통신 판매업 프로그램공급업
	7-5-0	전광판방송사업자	60229 71391*	위성 및 기타 방송업 옥외및전시광고업
	7-6-0	방송영상독립제작사	59114*	방송 프로그램 제작업
	7-7-1	인터넷방송영상물 서비스업	60229* 612*	위성 및 기타 방송업 전기통신업
	7-7-2	인터넷TV 방송업	60229* 612*	위성 및 기타 방송업 전기통신업
	7-7-3	인터넷프로토콜TV(IPTV)	60229* 612*	위성 및 기타 방송업 전기통신업

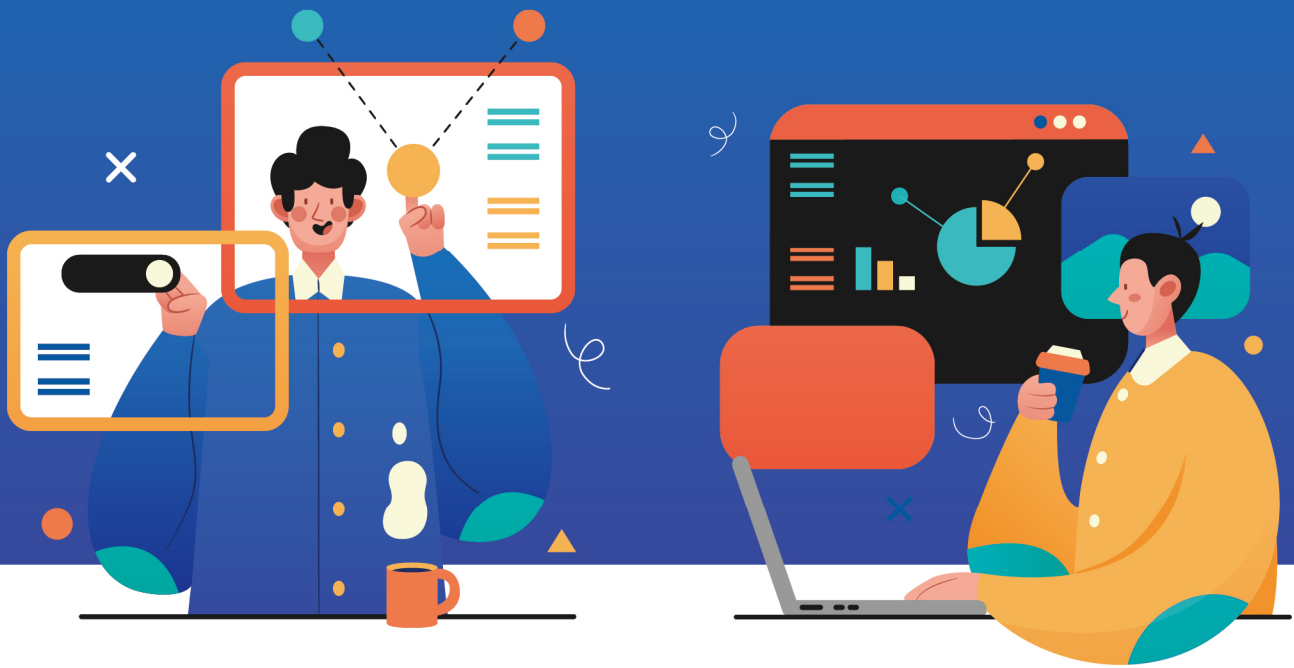
256) \* 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드 <sup>257)</sup>	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
방송 산업 (계속)	7-8-1	방송영상물 배급업	59130*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업
	7-8-2	방송영상물 중개업	59130*	영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업
	7-8-3	기타 방송영상물 서비스업	59120*	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	7-9-1	방송영상산업 직능단체	94110*	산업 단체
	7-9-2	방송영상산업 전문인력 양성기관	85709* 85669*	기타 교육지원 서비스업 기타 기술 및 직업 훈련학원
광고 산업	8-1-1	광고대행·매체대행	71310*	광고 대행업
	8-1-2	광고기획·전략대행	71393*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
	8-2-1	CM·영상·카피·그래픽 제작	59113* 71393*	광고 영화 및 비디오물 제작업 광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
	8-2-2	온라인 제작	71393* 62010*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	8-2-3	광고사진 스튜디오	73302*	상업용 사진 촬영업
	8-2-4	CI(Commercial Identity) 제작	71393* 73203*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업 시각 디자인업
	8-3-1	마케팅·리서치	71400*	시장조사 및 여론조사업
	8-3-2	PR(Public Relations)	71532*	공공관계 서비스업
	8-3-3	SP(Sales Promotion)	71310*	광고 대행업
	8-3-4	이벤트	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
	8-3-5	공간 디자인	75992*	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
	8-4-1	인쇄	1811*	인쇄업
	8-4-2	제판	18121*	제판 및 조판업
	8-5-1	광고대행	71310*	광고 대행업
	8-5-2	매체대행	71393*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
	8-5-3	광고기획·전략대행	71393* 62010*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	8-5-4	광고제작	71393*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
	8-6-1	광고물 기획·편집	71393*	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
	8-6-2	기타(장비취급 등)	62022*	컴퓨터 시설 관리업

257) \* 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드 <sup>258)</sup>	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
캐릭터 산업	9-1-1	캐릭터 개발 및 라이선스업	73203*	시각 디자인업
	9-1-2	캐릭터상품 제조업	33120*	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업
			33401*	인형및장난감제조업
			33409*	기타오락용품제조업
	9-2-1	캐릭터상품 도매업	46417*	의복액세서리 및 모조장신품 도매업
			46452*	문구용품, 회화용품, 사무용품 도매업
			46463*	장난감및취미,오락용품도매업
	9-2-2	캐릭터상품 소매업	47422*	의복 액세서리 및 모조 장신구 소매업
			47612*	문구용품 및 회화용품 소매업
			47640*	게임용구,인형및장난감소매업
	9-3-0	캐릭터 놀이시설 운영업	91229*	기타 오락장 운영업
지식 정보 산업	9-4-0	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
	10-1-1	e-learning 기획업	58222*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-2	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-3	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-4	에듀테인먼트 기획 및 제작업	58222*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-2-0	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	639*	기타 정보 서비스업
	10-3-0	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	63120	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
	10-4-1	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	58222*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-4-2	스크린골프장 운영업	91136*	골프연습장 운영업
	10-4-3	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	58222*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
			62010*	컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-4-4	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	91299*	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업
콘텐츠 솔루션 산업	11-1-1	저작물		
	11-1-2	콘텐츠보호		
	11-1-3	모바일솔루션		
	11-1-4	과금/결제		
	11-1-5	콘텐츠관리시스템(CMS)	58222*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
	11-1-6	콘텐츠전송네트워크(CDN)	62090*	기타 정보 기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업
	11-1-9	기타 콘텐츠 솔루션		
	11-2-0	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		

258) \* 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄



# 2021 Content Industry Statistics

---

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시



## 부록2

## 설문지

---





승인협의번호  
제 113008 호

List ID

ID

## 2021년 기준 콘텐츠산업조사

안녕하세요.

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

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

바쁘시고 번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.  
2022. 9.

주관 기관	문화체육관광부	000 서기관 000 주무관
조사 수행	코그니티브컨설팅그룹	담당연구원 000 팀장 000 연구원 02-0000-0000 담당슈퍼바이저 000 부장 02-0000-0000

조사원 기업관	업종 분류번호															
	업종①				업종②				업종③				업종④			

- ※ 조사원이 제시하는 **업종분류표**를 보고 해당되는 **업종번호**를 확인해 주시기 바랍니다. 다수의 업종을 영위할 경우 해당 업종을 모두 말씀해 주십시오.
- ※ 이 조사표에는 **귀 사업체의 실적만** 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 '0' 또는 '-'**로 표기합니다.

2021년 기준 콘텐츠산업조사

1. 사업체 정보 (2022년 현재 기준)

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





2021년 기준 콘텐츠산업조사

3. 종사자 현황 (2021. 12. 31. 기준)

1) 연간 총 종사자 수		명					
※ 2021년 12월 31일 기준 해당 사업체의 총 종사자 수							
2) 업종별 종사자 수 비중 ※ 업종 분류번호 기재	콘텐츠산업 특수분류코드	업종별 비중					
	업종①		%				
	업종②		%				
	업종③		%				
	업종④		%				
	업종⑤		%				
	합계(①+②+③+④+⑤)	100%					
※ 1)의 2021년 총 종사자 수를 업종별로 나누었을 때 비중을 기입 ※ 해당업종의 업무를 종사하는 인력수를 기준으로 작성하되, 업종에 속하지 않은 종사자(관리직)의 경우에도 해당업종에 포함하여 산정 ※ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함							
3) 고용형태별×성별 종사자 수 ※ 사업체에 전속되어 고용된 자로 프리랜서는 제외 ※ 자영업주, 무급가족 종사자는 정규직 근로자에 포함 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	① 정규직 ※ 1년 이상 고용계약을 맺었거나, 1년 이상 고용될 것으로 예상되어 장·단기로 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 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	① 29세 이하	② 30~34세	③ 35~39세	④ 40~49세	⑤ 50세 이상	합계	
	명	명	명	명	명	명	
5) 학력별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	① 고등학교 졸업 이하	② 전문대학 재학/졸업 (3년제 포함)	③ 대학교 재학/졸업	④ 대학원 재학/졸업	합계		
	명	명	명	명	명		
6) 직무별 종사자 수 ※ 합계는 1) 연간 총 종사자 수와 일치해야 함	사업기획	관리 (재무/인사/총무)	제작	마케팅·홍보	연구·개발	기타 (유통/판매 등)	합계
	명	명	명	명	명	명	명

## 2021년 기준 콘텐츠산업조사

## 4. 사업체 해외거래(수출·수입) 여부 (2021. 12. 31. 기준)

해외거래(수출·수입) 여부	① 해외 수출·수입 모두 있음	➡ 4-1 해외거래(수출) 현황, 4-2 해외거래(수입) 현황 모두 응답
	② 해외 수출만	➡ 4-1 해외거래(수출) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	③ 해외 수입만	➡ 4-2 해외거래(수입) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	④ 해외 수출·수입 모두 없음	➡ 5. 응답자 정보로 이동

## 4-1. 해외거래(수출) 현황 (다음 1)~3)은 2021년 연간 해외 수출 실적이 있는 사업체만 응답)

1) 연간 총 수출액

※ 2021년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수출액

만      천 달러

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

※ 업종 분류번호 기재

☞ 1)의 2021년 총 수출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입  
☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

## 3) 업종별 수출권역 비중

- ☞ 업종별 수출액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수출 없을 경우 기입하지 않음)  
☞ ①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨ = 100%가 되어야 함

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

2021년 기준 콘텐츠산업조사

4-2. 해외거래(수입) 현황 (다음 1)~3)은 2021년 연간 해외 수입 실적에 있는 사업제만 응답)

1) 연간 총 수입액

※ 2021년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수입액

□ □ □ □ □ 억 □ □ □ □ □ 만 □ 천 달러

2) 업종별 수입액 비중

※ 업종 분류번호 기재

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

☞ 1)의 2021년 총 수입액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

3) 업종별 수입권역 비중

☞ 업종별 수입액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수입하지 않을 경우 기입하지 않음)

☞ ①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨ = 100%가 되어야 함

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



## 연구진



### 「감 수」

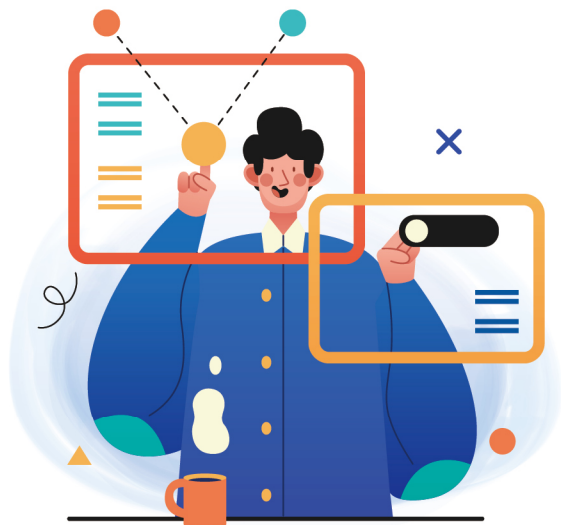
김재현 문화체육관광부 콘텐츠정책국장  
윤양수 문화체육관광부 콘텐츠정책국 문화산업정책과장  
김성열 문화체육관광부 콘텐츠정책국 문화산업정책과 사무관  
신경희 문화체육관광부 콘텐츠정책국 문화산업정책과 주무관

### 「조사기관」

이미화 (주)코그니티브 컨설팅그룹 대표이사  
최규성 (주)코그니티브 컨설팅그룹 이사  
양혁준 (주)코그니티브 컨설팅그룹 팀장  
이혜림 (주)코그니티브 컨설팅그룹 대리  
김다영 (주)코그니티브 컨설팅그룹 연구원

### 「자문위원」

박호상 한국출판문화산업진흥원 선임연구원  
김민태 씨엔씨레볼루션 이사  
김윤하 대중음악평론가  
이섿별 영화진흥위원회 영화정책연구팀 전문연구원  
김봉채 스트라베이스 선임연구원  
류유희 한국영상대학교 교수  
한은영 정보통신정책연구원 연구위원  
박종구 한국방송광고진흥공사 연구위원  
최영균 아이러브캐릭터 소장  
조영신 (Ph.D) SK브로드밴드 성장전략그룹장  
2021 김성진 서울디지털대학교 교수



# 2021 Content Industry Statistics

2021년 기준 콘텐츠산업조사 · 2022년 실시

발 행 인      박보균 문화체육관광부 장관  
발 행 일      2023년 2월  
발 행 처      문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)  
조사수행기관    (주) 코그니티브 컨설팅그룹

© 문화체육관광부 2023  
ISBN(ISSN) 979-11-6357-499-6

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)2023 by Ministry of Culture, Sports and Tourism. All contents can not be copied without permission.



# 콘텐츠 산업조사

- 일반배포용 · 2022년 실시 -