

보도 일시	2022. 1. 24.(월) 09:00	배포 일시	2022. 1. 24.(월) 09:00
담당 부서	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장 김용섭 (044-203-2411)
		담당자	서기관 강여원 (044-203-2422)

## 전 세계적인 한류로 콘텐츠 수출액 14조 원 돌파 - 2020년 기준 콘텐츠산업조사(2021년 실시) 결과 발표 -

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 1월 24일(월), ‘2020년 기준 콘텐츠산업조사(2021년 실시)’ 결과를 발표했다.

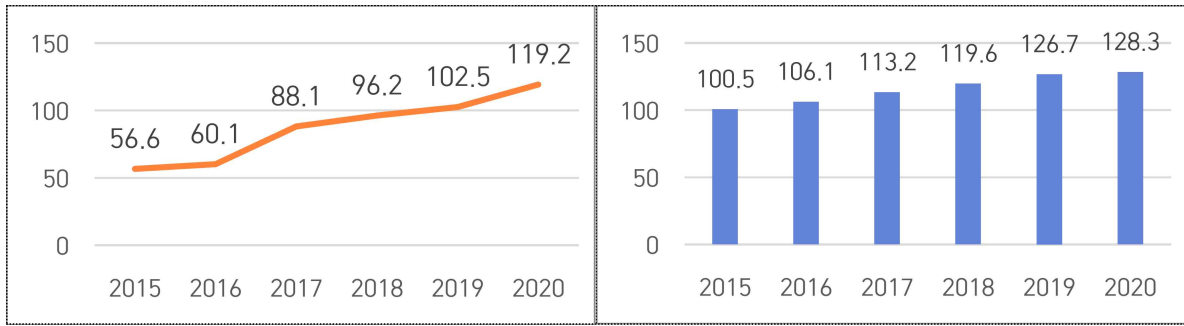
‘콘텐츠산업조사’는 국가승인통계로서 콘텐츠산업 분류에 근거해 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식 정보, 콘텐츠솔루션)에 대한 통계정보를 체계적으로 제공한다.

**수출액 119억 2,428만 달러, 전년 대비 16.3% 증가**

2020년 콘텐츠산업 수출액은 119억 2,428만 달러로 2019년 102억 5,388만 달러 대비 16.3% 증가해 14조 원\*을 돌파했다. 관세청에서 발표한 2020년 국내 총수출액이 2019년 대비 5.5% 감소한 것과 비교해 높은 성과를 보였다. 특히 전 세계적인 한류 열풍으로 세계적 플랫폼을 통한 수출이 증가하면서 출판(61.1%), 영화(43.0%), 만화(36.3%), 방송(28.5%), 게임(23.1%) 분야에서의 수출이 크게 증가했다.

\* 수출액은 2020년 한국은행 연평균 환율(1,180.01원) 적용해 원화 환산

수출액 규모는 게임산업이 81억 9,356만 달러로 가장 컸으며, 그 다음으로는 캐릭터(7억 1,581만 달러), 방송(6억 9,279만 달러), 지식정보(6억 9,199만 달러), 음악(6억 7,963만 달러) 등의 순으로 조사됐다.



<콘텐츠산업 수출액(억 달러)>

<콘텐츠산업 매출액(조 원)>

### 매출액 128조 2,870억 원, 전년 대비 1.2% 증가

2020년 콘텐츠산업 매출액은 128조 2,870억 원으로 2019년 126조 7,123억 원 대비 1.2% 증가했다. 특히 비대면 온라인 문화콘텐츠 수요가 증가하면서 디지털 유통 기반의 게임(21.3%)과 만화(14.7%) 분야에서 높은 증가율을 보였다. 반면, 코로나19로 영화관과 공연장 등 대면 현장 영업이 제한되면서 영화(△53.6%), 애니메이션(△13.6%), 음악(△11.0%) 분야는 매출이 감소했다.

매출액 규모는 방송 분야가 21조 9,647억 원으로 가장 컸으며, 그 다음으로는 출판(21조 6,488억 원), 지식정보(19조 3,734억 원), 게임(18조 8,855억 원), 광고(17조 4,218억 원) 등의 순으로 조사됐다.

### 사업체 수 9만 9,551개, 종사자 수 64만 2,086명

코로나19로 현장 영업 제한에 따라 영화, 음악 분야 사업체 수, 종사자 수 크게 감소

2020년 콘텐츠산업 사업체 수는 9만 9,551개, 종사자 수는 64만 2,086명으로 2019년 대비 각각 4.4%, 5.9% 감소했다. 그중 코로나19로 영화관과 공연장 등 대면 현장 영업이 제한되면서 영화, 음악 분야의 사업체 수와 종사자 수가 크게 감소했다.

이번 통계조사는 문체부가 8개 산업(출판, 만화, 음악, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)의 사업체를 대상으로 조사한 결과와 3개 기관(한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회, 정보통신정책연구원)이 각각 게임,

영화, 방송 산업을 조사한 결과를 인용해 집계한 것이다. 자세한 내용은 1월 25일(화)부터 문체부(www.mcst.go.kr)와 한국콘텐츠진흥원 누리집(www.kocca.kr)에서 확인할 수 있다.

붙임 2020년 기준 콘텐츠산업조사(2021년 실시) 요약



□ 콘텐츠산업 전체 총괄표

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

\* 지식정보: 이러닝, 포털 등 정보서비스업 등 / 콘텐츠솔루션: 저작툴, 콘텐츠보호·결제·관리시스템 등

□ 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위: 개)

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

□ 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

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

1) 출판 계약배달판매업 자료는 종사자 수만 반영

2) 애니메이션 극장매출액과 방송사수출액에 대한 부가가치액 제외

□ 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위: 천 달러)

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

□ 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위: 천 달러)

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

□ 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위: 명)

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