발 간 등 록 번 호
11-1371000-100071-10

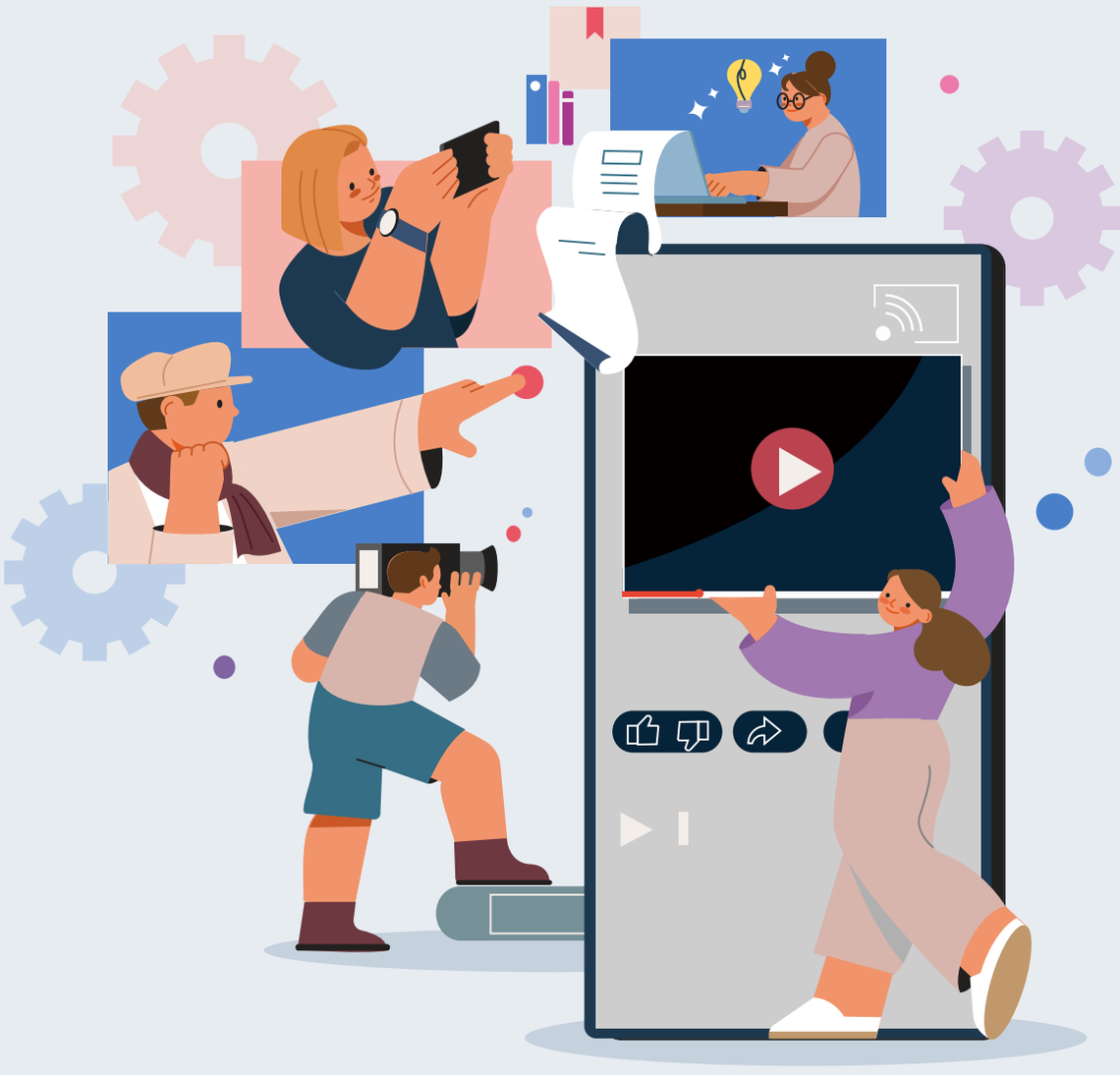
승인번호
제920026 호

2023년 기준

콘텐츠산업조사

2023 Content Industry Statistics

결과보고서



문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

일 러 두 기

- 2023년 기준 콘텐츠산업조사는 국내 콘텐츠산업을 영위하는 사업체 중 18,118개 사업체를 대상으로 2023년 10월부터 2023년 11월까지 실시한 통계 조사 결과임.

- 본 조사의 기준시점은 2023년 12월 31일임.

- 본 조사는 콘텐츠산업 특수분류를 따라 작성되었으며, 조사는 실태조사(표본조사) 결과 및 타조사 자료인용을 통해 분석된 결과임.

- 본 조사의 모집단은 통계청 『2022년 기준 기업통계등록부(연간, 사업체 단위)』에서 '한국표준산업분류'상 '콘텐츠산업 특수분류'와 연계되는 사업체를 기준으로 하며, 2023년 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 자료

- 2021년 기준 조사부터 표본추출틀이 기존 전국사업체조사에서 기업통계등록부(연간, 사업체 단위)로 변경됨에 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.

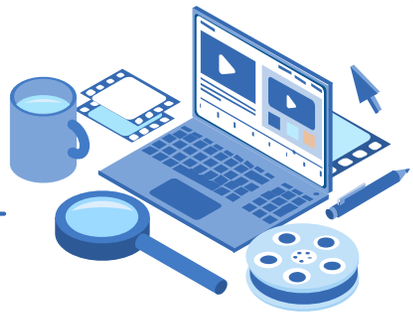
- 보고서에 수록된 통계수치를 이용할 경우 주요 항목별 표준오차 및 상대표준오차를 참고로 확인할 것을 권장하며, 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 "『2023년 기준 콘텐츠산업조사』00페이지에서 전재 또는 역재"라고 기재하여야 함.

- 보고서에 사용한 부호는 다음과 같음.
  0 : 단위미만
  - : 해당숫자 없음

본 보고서의 내용은 문화체육관광부 문화셈터, 통계청 국가통계포털을 통해서도 제공되며, 이에 대한 문의는 문화체육관광부 문화산업정책과 (044-203-2413) 또는 한국콘텐츠진흥원 데이터정책팀(1566-1114)로 하시기 바랍니다.

CONTENT 목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



요 약

제 1 부. 조사방법

Ⅰ장. 조사 개요 ····· 9

제1절 조사목적 ····· 9
제2절 법적근거 ····· 9
제3절 조사연혁 ····· 10
제4절 조사기간 ····· 10
제5절 조사대상 및 범위 ····· 10
1. 조사단위 ····· 12
2. 사업체 구분 ····· 12
제6절 조사내용 ····· 13
제7절 조사방법 ····· 14
1. 조사체계 ····· 14
2 실사 방법 ····· 15
제8절 공표 일정 ····· 15

Ⅱ장. 분류체계 ····· 16

제1절 콘텐츠산업조사 분류체계 ····· 16

Ⅲ장. 조사 대상 ····· 23

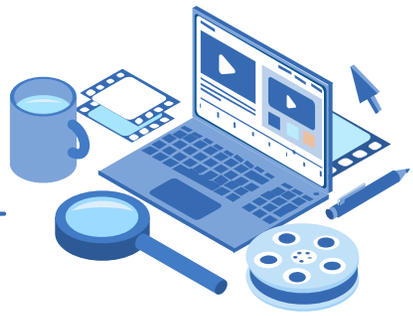
제1절 모집단 ····· 23
1. 모집단 정의 ····· 23
2. 조사 모집단 ····· 24
제2절 표본설계 ····· 35
1. 층화 ····· 35
2. 표본규모 및 배분 ····· 35
3. 목표오차 ····· 36
4. 표본추출 ····· 36

Ⅳ장. 모수 추정 ····· 37

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 ····· 42

CONTENT 목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



제 2 절 무응답 처리 방법 및 현황 ····· 43
1. 주요 항목에 대한 공시자료 수집 ····· 43
2. 추정 대상 범위 정의 ····· 44
3. 매출액 추정 ····· 45
4. 가중치 처리방법 ····· 48
5. 전수조사 및 표본조사 추정방법 ····· 51
6. 최종 추정 값 ····· 51
7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준 ····· 51
제 3 절 콘텐츠산업조사 이용시 유의사항 ····· 56

제 2 부. 콘텐츠산업조사 전체 결과

Ⅰ장. 사업체 수 ····· 61
제 1 절 콘텐츠산업 현황 ····· 61

Ⅱ장. 매출액 ····· 66
제 1 절 콘텐츠산업 매출액 현황 ····· 66

Ⅲ장. 부가가치액 ····· 71
제 1 절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법 ····· 71
제 2 절 콘텐츠산업 부가가치액 현황 ····· 72
제 3 절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황 ····· 73

Ⅳ장. 수출입액 ····· 74
제 1 절 콘텐츠산업 수출입액 현황 ····· 74

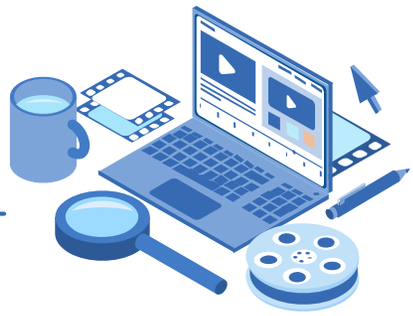
Ⅴ장. 종사자수 ····· 78
제 1 절 콘텐츠산업 종사자 현황 ····· 78

제 3 부. 콘텐츠산업조사 산업별 결과

Ⅰ장. 출판산업 ····· 89
제 1 절 출판산업 총괄 ····· 89
제 2 절 출판산업 사업체 수 현황 ····· 90
제 3 절 출판산업 매출액 현황 ····· 93
제 4 절 출판산업 부가가치액 구성 현황 ····· 95
제 5 절 출판산업 수출입액 현황 ····· 96
제 6 절 출판산업 종사자 현황 ····· 98

CONTENT 목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



Ⅱ장. 만화산업 ····· 105

제 1 절 만화산업 총괄 ····· 105
제 2 절 만화산업 사업체 수 현황 ····· 106
제 3 절 만화산업 매출액 현황 ····· 109
제 4 절 만화산업 부가가치액 구성 현황 ····· 111
제 5 절 만화산업 수출입액 현황 ····· 112
제 6 절 만화산업 종사자 현황 ····· 114

Ⅲ장. 음악산업 ····· 121

제 1 절 음악산업 총괄 ····· 121
제 2 절 음악산업 사업체 수 현황 ····· 123
제 3 절 음악산업 매출액 현황 ····· 126
제 4 절 음악산업 부가가치액 구성 현황 ····· 128
제 5 절 음악산업 수출입액 현황 ····· 129
제 6 절 음악산업 종사자 현황 ····· 131

Ⅳ장. 영화산업 ····· 142

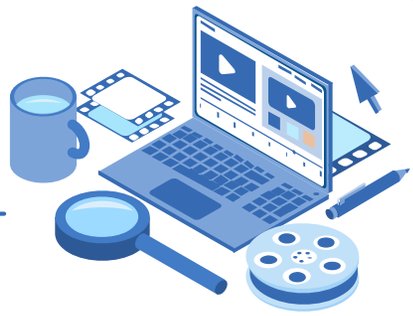
제 1 절 영화산업 총괄 ····· 142
제 2 절 영화산업 사업체 수 현황 ····· 143
제 3 절 영화산업 매출액 현황 ····· 146
제 4 절 영화산업 부가가치액 구성 현황 ····· 148
제 5 절 영화산업 수출입액 현황 ····· 149
제 6 절 영화산업 종사자 현황 ····· 152

Ⅴ장. 게임산업 ····· 159

제 1 절 게임산업 총괄 ····· 159
제 2 절 게임산업 사업체 수 현황 ····· 160
제 3 절 게임산업 매출액 현황 ····· 163
제 4 절 게임산업 부가가치액 구성 현황 ····· 165
제 5 절 게임산업 수출입액 현황 ····· 166
제 6 절 게임산업 종사자 현황 ····· 168

CONTENT 목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



Ⅵ장. 애니메이션산업 ····· 175

제 1 절 애니메이션산업 총괄 ····· 175
제 2 절 애니메이션산업 사업체 수 현황 ····· 176
제 3 절 애니메이션산업 매출액 현황 ····· 179
제 4 절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 ····· 181
제 5 절 애니메이션산업 수출입액 현황 ····· 182
제 6 절 애니메이션산업 종사자 현황 ····· 184

Ⅶ장. 방송산업 ····· 191

제 1 절 방송산업 총괄 ····· 191
제 2 절 방송산업 사업체 수 현황 ····· 193
제 3 절 방송산업 매출액 현황 ····· 197
제 4 절 방송산업 매출액 구성내역 현황 ····· 200
제 5 절 방송산업 부가가치액 구성 현황 ····· 204
제 6 절 방송산업 수출입액 현황 ····· 205
제 7 절 방송산업 종사자 현황 ····· 210

Ⅷ장. 광고산업 ····· 218

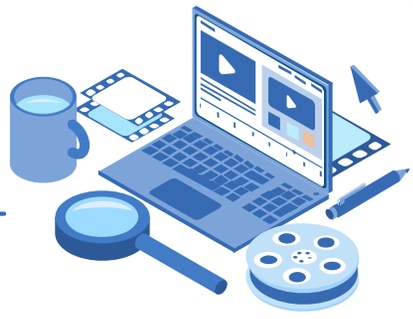
제 1 절 광고산업 총괄 ····· 218
제 2 절 광고산업 사업체 수 현황 ····· 219
제 3 절 광고산업 매출액 현황 ····· 222
제 4 절 광고산업 수출입액 현황 ····· 225
제 5 절 광고산업 종사자 현황 ····· 226

Ⅸ장. 캐릭터산업 ····· 230

제 1 절 캐릭터산업 총괄 ····· 230
제 2 절 캐릭터산업 사업체 수 현황 ····· 231
제 3 절 캐릭터산업 매출액 현황 ····· 234
제 4 절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황 ····· 236
제 5 절 캐릭터산업 수출입액 현황 ····· 237
제 6 절 캐릭터산업 종사자 현황 ····· 239

CONTENT 목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



X장. 지식정보산업 246

제 1 절 지식정보산업 총괄 246
제 2 절 지식정보산업 사업체 수 현황 247
제 3 절 지식정보산업 매출액 현황 250
제 4 절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황 252
제 5 절 지식정보산업 수출입액 현황 253
제 6 절 지식정보산업 종사자 현황 255

XI장. 콘텐츠솔루션산업 262

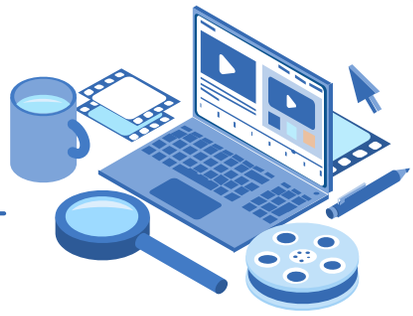
제 1 절 콘텐츠솔루션산업 총괄 262
제 2 절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황 263
제 3 절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황 266
제 4 절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황 268
제 5 절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황 269
제 6 절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황 271

부록1. 콘텐츠산업 특수분류 – 한국표준산업분류 연계표

부록2. 설문지

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



요약. 2023 년 기준 콘텐츠산업조사 요약

▌표 1▌ 콘텐츠산업 전체 요약(2023 년 기준) ····· 3

제 1 부. 조사 방법

▌표 1-1-1▌ 조사결과의 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(승인문항) ····· 13
▌표 1-2-1▌ 2023 년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준) ····· 18
▌표 1-3-1▌ 콘텐츠산업 업종별 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 – 업종별 ····· 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 완료 사업체 현황 ····· 41
▌표 1-4-6▌ 표본층 업종별 가중치 ····· 49
▌표 1-4-7▌ 콘텐츠산업 매출액 평균 및 표준오차 ····· 52
▌표 1-4-8▌ 콘텐츠산업 종사자 평균 및 표준오차 ····· 53

제 2 부. 콘텐츠산업조사 전체 결과

▌표 2-1-1▌ 콘텐츠산업 사업체 수 현황 ····· 61
▌표 2-1-2▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 62
▌표 2-1-3▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 ····· 62
▌표 2-1-4▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 63
▌표 2-1-5▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 ····· 63
▌표 2-1-6▌ 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2023 년) 64
▌표 2-2-1▌ 콘텐츠산업 매출액 현황 ····· 66
▌표 2-2-2▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 매출액 현황(2023 년) · 67
▌표 2-2-3▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 · 67
▌표 2-2-4▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 매출액 현황(2023 년) ·· 68
▌표 2-2-5▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 ·· 68
▌표 2-2-6▌ 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2023 년) ····· 69
▌표 2-2-7▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 70
▌표 2-3-1▌ 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법(2023 년) ····· 71
▌표 2-3-2▌ 콘텐츠산업 부가가치액 현황 ····· 72
▌표 2-3-3▌ 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중 ····· 72
▌표 2-3-4▌ 콘텐츠산업 부가가치액 구성현황(2023 년) ····· 73
▌표 2-3-5▌ 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성현황 ····· 73
▌표 2-4-1▌ 콘텐츠산업 수출액 현황 ····· 74
▌표 2-4-2▌ 콘텐츠산업 수입액 현황 ····· 75
▌표 2-4-3▌ 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2023 년) 75
▌표 2-4-4▌ 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2023 년) 75
▌표 2-4-5▌ 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2023 년) ··· 76
▌표 2-4-6▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황 ····· 76
▌표 2-4-7▌ 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2023 년) ··· 77
▌표 2-4-8▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황 ····· 77
▌표 2-5-1▌ 콘텐츠산업 종사자 현황 ····· 78
▌표 2-5-2▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 종사자 현황(2023 년) ····· 79
▌표 2-5-3▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 ··· 79
▌표 2-5-4▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황(2023 년) ····· 80
▌표 2-5-5▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 ····· 80
▌표 2-5-6▌ 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2023 년) ····· 81
▌표 2-5-7▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 82
▌표 2-5-8▌ 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2023 년) ····· 83
▌표 2-5-9▌ 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 83
▌표 2-5-10▌ 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2023 년) 84
▌표 2-5-11▌ 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 ···· 84
▌표 2-5-12▌ 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2023 년) 85
▌표 2-5-13▌ 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황 ···· 85
▌표 2-5-14▌ 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2023 년) 86
▌표 2-5-15▌ 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황 ···· 86

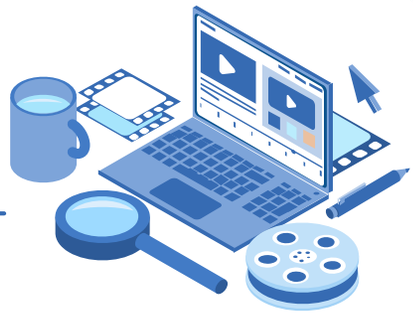
제 3 부. 콘텐츠산업조사 산업별 결과

[제1장. 출판산업]

▌표 3-1-1▌ 출판산업 총괄 ····· 89
▌표 3-1-2▌ 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 89

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



▌표 3-1-3▐ 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 …… 90
▌표 3-1-4▐ 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) …… 91
▌표 3-1-5▐ 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 …… 92
▌표 3-1-6▐ 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 …… 93
▌표 3-1-7▐ 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 …… 94
▌표 3-1-8▐ 출판산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) …… 95
▌표 3-1-9▐ 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 …… 95
▌표 3-1-10▐ 출판산업 수출 및 수입액 현황 …… 96
▌표 3-1-11▐ 출판산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 …… 96
▌표 3-1-12▐ 출판산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 …… 97
▌표 3-1-13▐ 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황 …… 98
▌표 3-1-14▐ 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 …… 99
▌표 3-1-15▐ 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 100
▌표 3-1-16▐ 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 100
▌표 3-1-17▐ 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 …… 101
▌표 3-1-18▐ 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 102
▌표 3-1-19▐ 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 …… 102
▌표 3-1-20▐ 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 103
▌표 3-1-21▐ 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 …… 103
▌표 3-1-22▐ 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 104
▌표 3-1-23▐ 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 …… 104

[제2장. 만화산업]

▌표 3-2-1▐ 만화산업 총괄 …… 105
▌표 3-2-2▐ 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) …… 105
▌표 3-2-3▐ 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 …… 106
▌표 3-2-4▐ 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) …… 107
▌표 3-2-5▐ 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 …… 108
▌표 3-2-6▐ 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 …… 109
▌표 3-2-7▐ 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 …… 110
▌표 3-2-8▐ 만화산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) … 111
▌표 3-2-9▐ 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 …… 111
▌표 3-2-10▐ 만화산업 수출 및 수입액 현황 …… 112
▌표 3-2-11▐ 만화산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 … 112
▌표 3-2-12▐ 만화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 … 113
▌표 3-2-13▐ 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 …… 114
▌표 3-2-14▐ 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) 115
▌표 3-2-15▐ 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) 116
▌표 3-2-16▐ 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 116
▌표 3-2-17▐ 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) · 117
▌표 3-2-18▐ 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 …… 118
▌표 3-2-19▐ 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 118
▌표 3-2-20▐ 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 …… 119
▌표 3-2-21▐ 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 120
▌표 3-2-22▐ 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 …… 120

[제3장. 음악산업]

▌표 3-3-1▐ 음악산업 총괄 …… 121
▌표 3-3-2▐ 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) …… 122
▌표 3-3-3▐ 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 .. 123
▌표 3-3-4▐ 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) 124
▌표 3-3-5▐ 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 .. 125
▌표 3-3-6▐ 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 …… 126
▌표 3-3-7▐ 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 …… 127
▌표 3-3-8▐ 음악산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) 128
▌표 3-3-9▐ 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 …… 128
▌표 3-3-10▐ 음악산업 수출 및 수입액 현황 …… 129
▌표 3-3-11▐ 음악산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 129
▌표 3-3-12▐ 음악산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 130
▌표 3-3-13▐ 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 …… 131
▌표 3-3-14▐ 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 …… 132
▌표 3-3-15▐ 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 133
▌표 3-3-16▐ 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) 134
▌표 3-3-17▐ 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 …… 135
▌표 3-3-18▐ 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) …… 136
▌표 3-3-19▐ 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 …… 137
▌표 3-3-20▐ 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) 138
▌표 3-3-21▐ 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 …… 139
▌표 3-3-22▐ 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) 140
▌표 3-3-23▐ 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 …… 141

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



[제4장. 영화산업]

▌표 3-4-1▐ 영화산업 총괄 ····· 142
▌표 3-4-2▐ 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 142
▌표 3-4-3▐ 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ···· 143
▌표 3-4-4▐ 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 144
▌표 3-4-5▐ 영화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ···· 145
▌표 3-4-6▐ 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 146
▌표 3-4-7▐ 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 147
▌표 3-4-8▐ 영화산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) ··· 148
▌표 3-4-9▐ 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 148
▌표 3-4-10▐ 영화산업 수출 및 수입액 현황 ····· 149
▌표 3-4-11▐ 영화산업 주요 대륙별 수출액 현황 ····· 149
▌표 3-4-12▐ 영화산업 주요 국가별 수출액 현황 ····· 150
▌표 3-4-13▐ 영화산업 주요 국가별 수입액 현황 ····· 151
▌표 3-4-14▐ 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 152
▌표 3-4-15▐ 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 153
▌표 3-4-16▐ 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 154
▌표 3-4-17▐ 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 154
▌표 3-4-18▐ 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 155
▌표 3-4-19▐ 영화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 156
▌표 3-4-20▐ 영화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 157
▌표 3-4-21▐ 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 158
▌표 3-4-22▐ 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 158

[제5장. 게임산업]

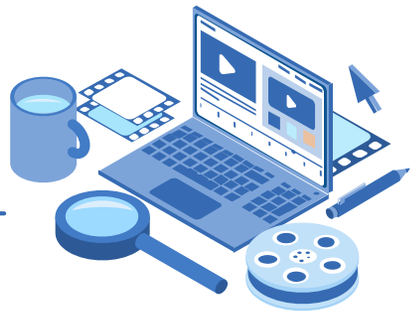
▌표 3-5-1▐ 게임산업 총괄 ····· 159
▌표 3-5-2▐ 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 159
▌표 3-5-3▐ 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ···· 160
▌표 3-5-4▐ 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 161
▌표 3-5-5▐ 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ···· 162
▌표 3-5-6▐ 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 163
▌표 3-5-7▐ 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 164
▌표 3-5-8▐ 게임산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) ··· 165
▌표 3-5-9▐ 게임산업 수출 및 수입액 현황 ····· 166
▌표 3-5-10▐ 게임산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 166
▌표 3-5-11▐ 게임산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 167
▌표 3-5-12▐ 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 168
▌표 3-5-13▐ 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 169
▌표 3-5-14▐ 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 170
▌표 3-5-15▐ 게임산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 170
▌표 3-5-16▐ 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 171
▌표 3-5-17▐ 게임산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 172
▌표 3-5-18▐ 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 173
▌표 3-5-19▐ 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 173
▌표 3-5-20▐ 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 174
▌표 3-5-21▐ 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 174

[제6장. 애니메이션산업]

▌표 3-6-1▐ 애니메이션산업 총괄 ····· 175
▌표 3-6-2▐ 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 175
▌표 3-6-3▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 176
▌표 3-6-4▐ 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 177
▌표 3-6-5▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 178
▌표 3-6-6▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 179
▌표 3-6-7▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 180
▌표 3-6-8▐ 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) ····· 181
▌표 3-6-9▐ 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 181
▌표 3-6-10▐ 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 ····· 182
▌표 3-6-11▐ 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 ····· 182

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



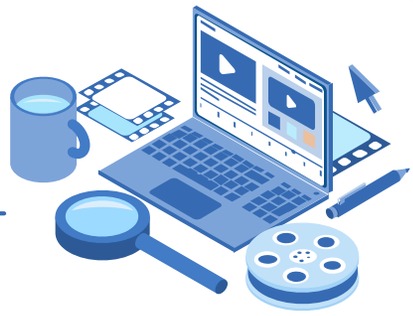
▌표 3-6-12▐ 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 ····· 183
▌표 3-6-13▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 184
▌표 3-6-14▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 185
▌표 3-6-15▐ 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 186
▌표 3-6-16▐ 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 186
▌표 3-6-17▐ 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 187
▌표 3-6-18▐ 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 187
▌표 3-6-19▐ 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 188
▌표 3-6-20▐ 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 188
▌표 3-6-21▐ 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 189
▌표 3-6-22▐ 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 189
▌표 3-6-23▐ 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 190

[제7장. 방송산업]

▌표 3-7-1▐ 방송산업 총괄 ····· 191
▌표 3-7-2▐ 방송산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 192
▌표 3-7-3▐ 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ···· 193
▌표 3-7-4▐ 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 194
▌표 3-7-5▐ 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ···· 195
▌표 3-7-6▐ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 196
▌표 3-7-7▐ 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 197
▌표 3-7-8▐ 방송산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 198
▌표 3-7-9▐ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 199
▌표 3-7-10▐ 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2023 년) ····· 200
▌표 3-7-11▐ 방송산업 지상파방송사업자 및 지상파이동멀티미디어방송 사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 ····· 201
▌표 3-7-12▐ 방송산업 종합유선방송사업자 및 중계유선방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 ····· 201
▌표 3-7-13▐ 방송산업 일반위성방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 ····· 202
▌표 3-7-14▐ 방송산업 방송채널사용사업자 연도별 매출액 구성내역 현황 ····· 202
▌표 3-7-15▐ 방송산업 IPTV 사업자 및 IPTV 콘텐츠사업자 연도별 매출액 ····· 203
▌표 3-7-16▐ 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황 ····· 203
▌표 3-7-17▐ 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황 ····· 204
▌표 3-7-18▐ 방송산업 수출 및 수입액 현황 ····· 205
▌표 3-7-19▐ 방송산업 방송프로그램 수출액 현황 ····· 205
▌표 3-7-20▐ 방송산업 방송프로그램 수입액 현황 ····· 206
▌표 3-7-21▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황 ····· 207
▌표 3-7-22▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황 ····· 208
▌표 3-7-23▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액 ··· 209
▌표 3-7-24▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액 ··· 209
▌표 3-7-25▐ 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 210
▌표 3-7-26▐ 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 211
▌표 3-7-27▐ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 212
▌표 3-7-28▐ 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 213
▌표 3-7-29▐ 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 213
▌표 3-7-30▐ 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 214
▌표 3-7-31▐ 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 214
▌표 3-7-32▐ 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 215
▌표 3-7-33▐ 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 215
▌표 3-7-34▐ 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 216
▌표 3-7-35▐ 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 217

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



▌표 3-7-36▐ 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 217

[제8장. 광고산업]

▌표 3-8-1▐ 광고산업 총괄 ····· 218
▌표 3-8-2▐ 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ···· 219
▌표 3-8-3▐ 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 220
▌표 3-8-4▐ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ···· 221
▌표 3-8-5▐ 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 222
▌표 3-8-6▐ 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황 ····· 223
▌표 3-8-7▐ 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 224
▌표 3-8-8▐ 광고산업 수출 및 수입액 현황(1) ····· 225
▌표 3-8-9▐ 광고산업 수출 및 수입액 현황(2) ····· 225
▌표 3-8-10▐ 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 226
▌표 3-8-11▐ 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 227
▌표 3-8-12▐ 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 228
▌표 3-8-13▐ 광고산업 성별 연도별 종사자 현황 ····· 228
▌표 3-8-14▐ 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 229
▌표 3-8-15▐ 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 229

[제9장. 캐릭터산업]

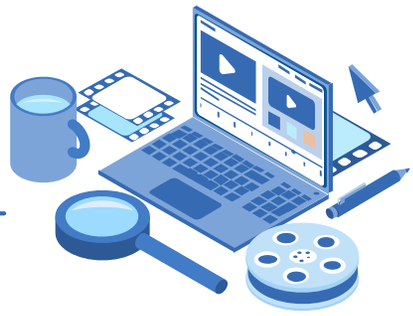
▌표 3-9-1▐ 캐릭터산업 총괄 ····· 230
▌표 3-9-2▐ 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 230
▌표 3-9-3▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 231
▌표 3-9-4▐ 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 232
▌표 3-9-5▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 233
▌표 3-9-6▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 234
▌표 3-9-7▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 235
▌표 3-9-8▐ 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) 236
▌표 3-9-9▐ 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ·· 236
▌표 3-9-10▐ 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황 ····· 237
▌표 3-9-11▐ 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 237
▌표 3-9-12▐ 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 238
▌표 3-9-13▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 ···· 239
▌표 3-9-14▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 ···· 240
▌표 3-9-15▐ 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 241
▌표 3-9-16▐ 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 241
▌표 3-9-17▐ 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 242
▌표 3-9-18▐ 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 243
▌표 3-9-19▐ 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 ·· 243
▌표 3-9-20▐ 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 244
▌표 3-9-21▐ 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 ·· 244
▌표 3-9-22▐ 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 245
▌표 3-9-23▐ 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 ·· 245

[제10장. 지식정보산업]

▌표 3-10-1▐ 지식정보산업 총괄 ····· 246
▌표 3-10-2▐ 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023 년) ····· 246
▌표 3-10-3▐ 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 247
▌표 3-10-4▐ 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 248
▌표 3-10-5▐ 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 249
▌표 3-10-6▐ 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 250
▌표 3-10-7▐ 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 251
▌표 3-10-8▐ 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) ····· 252
▌표 3-10-9▐ 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 252
▌표 3-10-10▐ 지식정보산업 수출 및 수입액 현황 ····· 253
▌표 3-10-11▐ 지식정보산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 ····· 253
▌표 3-10-12▐ 지식정보산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 ····· 254
▌표 3-10-13▐ 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 255
▌표 3-10-14▐ 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 256

CONTENT 표목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



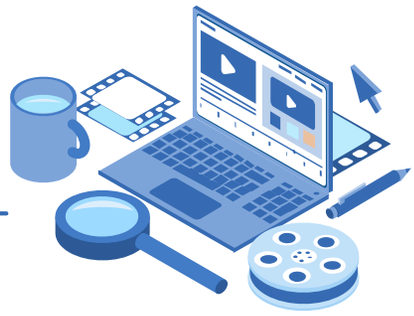
▌표 3-10-15▐ 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 257
▌표 3-10-16▐ 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 257
▌표 3-10-17▐ 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 258
▌표 3-10-18▐ 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 259
▌표 3-10-19▐ 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 259
▌표 3-10-20▐ 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 260
▌표 3-10-21▐ 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 260
▌표 3-10-22▐ 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 261
▌표 3-10-23▐ 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 261

[제11장. 콘텐츠솔루션산업]

▌표 3-11-1▐ 콘텐츠솔루션산업 총괄 ····· 262
▌표 3-11-2▐ 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황 (2023 년) ····· 262
▌표 3-11-3▐ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 263
▌표 3-11-4▐ 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023 년) ····· 264
▌표 3-11-5▐ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 265
▌표 3-11-6▐ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 266
▌표 3-11-7▐ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 267
▌표 3-11-8▐ 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2023 년) ····· 268
▌표 3-11-9▐ 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 268
▌표 3-11-10▐ 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황 · 269
▌표 3-11-11▐ 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황 ····· 269
▌표 3-11-12▐ 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황 ····· 270
▌표 3-11-13▐ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 271
▌표 3-11-14▐ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 272
▌표 3-11-15▐ 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 273
▌표 3-11-16▐ 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 273
▌표 3-11-17▐ 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 274
▌표 3-11-18▐ 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 275
▌표 3-11-19▐ 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 275
▌표 3-11-20▐ 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 276
▌표 3-11-21▐ 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 276
▌표 3-11-22▐ 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023 년) ····· 278
▌표 3-11-23▐ 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 278

CONTENT 그림목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



요약. 2022 년 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

제 1 부. 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 ····· 43

제 2 부. 콘텐츠산업조사 전체 결과

▌그림 2-1-1▌ 콘텐츠산업 연도별 사업체 수 현황 ····· 61
▌그림 2-1-2▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황 ····· 62
▌그림 2-1-3▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황 ····· 63
▌그림 2-1-4▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 65
▌그림 2-2-1▌ 콘텐츠산업 연도별 매출액 현황 ····· 66
▌그림 2-2-2▌ 콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 ····· 67
▌그림 2-2-3▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 ····· 68
▌그림 2-2-4▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 70
▌그림 2-3-1▌ 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 현황 ····· 72
▌그림 2-3-2▌ 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황 · 73
▌그림 2-4-1▌ 콘텐츠산업 연도별 수출액 현황 ····· 74
▌그림 2-4-2▌ 콘텐츠산업 연도별 수입액 현황 ····· 75
▌그림 2-4-3▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황 ····· 76
▌그림 2-4-4▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황 ····· 77
▌그림 2-5-1▌ 콘텐츠산업 연도별 종사자 현황 ····· 78
▌그림 2-5-2▌콘텐츠산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 ····· 79
▌그림 2-5-3▌ 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 ····· 80
▌그림 2-5-4▌ 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 82
▌그림 2-5-5▌ 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 83
▌그림 2-5-6▌ 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 84
▌그림 2-5-7▌ 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 85
▌그림 2-5-8▌ 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 86

제 3 부. 콘텐츠산업조사 산업별 결과

[제1장. 출판산업]

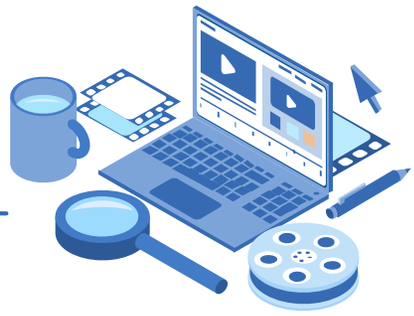
▌그림 3-1-1▌ 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 90
▌그림 3-1-2▌ 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 92
▌그림 3-1-3▌ 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 93
▌그림 3-1-4▌ 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 94
▌그림 3-1-5▌ 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ··· 95
▌그림 3-1-6▌ 출판산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 96
▌그림 3-1-7▌ 출판산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 97
▌그림 3-1-8▌ 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 98
▌그림 3-1-9▌ 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 99
▌그림 3-1-10▌ 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 101
▌그림 3-1-11▌ 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황 ·· 102
▌그림 3-1-12▌ 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황 ·· 103
▌그림 3-1-13▌ 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황 ·· 104

[제2장. 만화산업]

▌그림 3-2-1▌ 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 106
▌그림 3-2-2▌ 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 108
▌그림 3-2-3▌ 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황 ···· 109
▌그림 3-2-4▌ 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황 ···· 110
▌그림 3-2-5▌ 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 111
▌그림 3-2-6▌ 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 112
▌그림 3-2-7▌ 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 113
▌그림 3-2-8▌ 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황 ···· 114
▌그림 3-2-9▌ 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황 ···· 115
▌그림 3-2-10▌ 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 117
▌그림 3-2-11▌ 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황 ·· 118
▌그림 3-2-12▌ 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황 ·· 119
▌그림 3-2-13▌ 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황 ·· 120

CONTENT 그림목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



[제3장. 음악산업]

▌그림 3-3-1▐ 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 123
▌그림 3-3-2▐ 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 125
▌그림 3-3-3▐ 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 126
▌그림 3-3-4▐ 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 127
▌그림 3-3-5▐ 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ·· 128
▌그림 3-3-6▐ 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 129
▌그림 3-3-7▐ 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 130
▌그림 3-3-8▐ 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 131
▌그림 3-3-9▐ 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 132
▌그림 3-3-10▐ 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 135
▌그림 3-3-11▐ 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황 ···· 137
▌그림 3-3-12▐ 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황 ···· 139
▌그림 3-3-13▐ 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황 ···· 141

[제4장. 영화산업]

▌그림 3-4-1▐ 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 143
▌그림 3-4-2▐ 영화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 145
▌그림 3-4-3▐ 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 146
▌그림 3-4-4▐ 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 147
▌그림 3-4-5▐ 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ·· 148
▌그림 3-4-6▐ 영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황 · 150
▌그림 3-4-7▐ 영화산업 주요 국가별 연도별 수입액 현황 · 151
▌그림 3-4-8▐ 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 152
▌그림 3-4-9▐ 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 153
▌그림 3-4-10▐ 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 155
▌그림 3-4-11▐ 영화산업 직무별 종사자 현황 ····· 156
▌그림 3-4-12▐ 영화산업 학력별 종사자 현황 ····· 157
▌그림 3-4-13▐ 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황 ···· 158

[제5장. 게임산업]

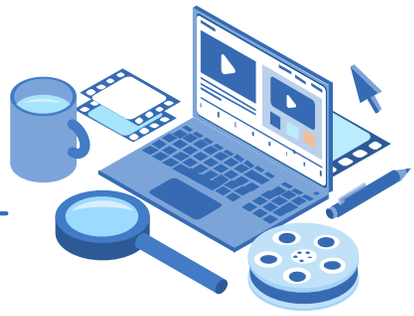
▌그림 3-5-1▐ 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ·· 160
▌그림 3-5-2▐ 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ·· 162
▌그림 3-5-3▐ 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황 ···· 163
▌그림 3-5-4▐ 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황 ···· 164
▌그림 3-5-5▐ 게임산업 부가가치액 구성 현황 ····· 165
▌그림 3-5-6▐ 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 166
▌그림 3-5-7▐ 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 167
▌그림 3-5-8▐ 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황 ···· 168
▌그림 3-5-9▐ 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황 ···· 169
▌그림 3-5-10▐ 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 171
▌그림 3-5-11▐ 게임산업 직무별 종사자 현황 ····· 172
▌그림 3-5-12▐ 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황 ·· 173
▌그림 3-5-13▐ 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황 ·· 174

[제6장. 애니메이션산업]

▌그림 3-6-1▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 176
▌그림 3-6-2▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 178
▌그림 3-6-3▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 179
▌그림 3-6-4▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 180
▌그림 3-6-5▐ 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 181
▌그림 3-6-6▐ 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 182
▌그림 3-6-7▐ 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 183
▌그림 3-6-8▐ 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 184
▌그림 3-6-9▐ 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 185
▌그림 3-6-10▐ 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 187
▌그림 3-6-11▐ 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 188
▌그림 3-6-12▐ 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 189
▌그림 3-6-13▐ 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 190

CONTENT 그림목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



[제7장. 방송산업]

▌그림 3-7-1▐ 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 193
▌그림 3-7-2▐ 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 195
▌그림 3-7-3▐ 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 197
▌그림 3-7-4▐ 방송산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 198
▌그림 3-7-5▐ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 199
▌그림 3-7-6▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황 ····· 207
▌그림 3-7-7▐ 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황 ····· 208
▌그림 3-7-8▐ 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 210
▌그림 3-7-9▐ 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 211
▌그림 3-7-10▐ 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 212
▌그림 3-7-11▐ 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 214
▌그림 3-7-12▐ 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황 ···· 215
▌그림 3-7-13▐ 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 216
▌그림 3-7-14▐ 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 217
▌그림 3-7-15▐ 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 217

[제8장. 광고산업]

▌그림 3-8-1▐ 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 219
▌그림 3-8-2▐ 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 221
▌그림 3-8-3▐ 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 222
▌그림 3-8-4▐ 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황 ····· 223
▌그림 3-8-5▐ 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 224
▌그림 3-8-6▐ 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 226
▌그림 3-8-7▐ 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 227
▌그림 3-8-8▐ 광고산업 고용형태별 성별 연도별 종사자 현황 ····· 228
▌그림 3-8-9▐ 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 229
▌그림 3-8-10▐ 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황 ···· 229

[제9장. 캐릭터산업]

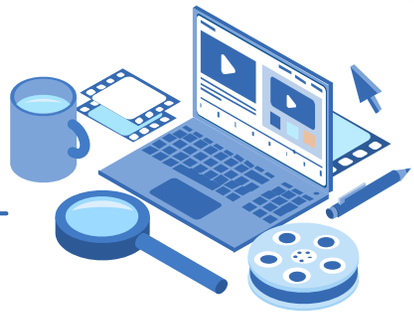
▌그림 3-9-1▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 231
▌그림 3-9-2▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 233
▌그림 3-9-3▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 234
▌그림 3-9-4▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 235
▌그림 3-9-5▐ 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 236
▌그림 3-9-6▐ 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 237
▌그림 3-9-7▐ 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 238
▌그림 3-9-8▐ 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 239
▌그림 3-9-9▐ 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 240
▌그림 3-9-10▐ 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 242
▌그림 3-9-11▐ 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 243
▌그림 3-9-12▐ 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 244
▌그림 3-9-13▐ 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 245

[제10장. 지식정보산업]

▌그림 3-10-1▐ 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 247
▌그림 3-10-2▐ 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 249
▌그림 3-10-3▐ 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 250
▌그림 3-10-4▐ 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 251
▌그림 3-10-5▐ 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 252
▌그림 3-10-6▐ 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 253
▌그림 3-10-7▐ 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 254

CONTENT 그림목차

2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서



❙그림 3-10-8❙ 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 255
❙그림 3-10-9❙ 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 256
❙그림 3-10-10❙ 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 258
❙그림 3-10-11❙ 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 259
❙그림 3-10-12❙ 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 260
❙그림 3-10-13❙ 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 261

[제11장. 콘텐츠솔루션산업]

❙그림 3-11-1❙ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황 ····· 263
❙그림 3-11-2❙ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황 ····· 265
❙그림 3-11-3❙ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황 ····· 266
❙그림 3-11-4❙ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황 ····· 267
❙그림 3-11-5❙ 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황 ····· 268
❙그림 3-11-6❙ 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황 ····· 269
❙그림 3-11-7❙ 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황 ····· 270
❙그림 3-11-8❙ 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황 ····· 271
❙그림 3-11-9❙ 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ····· 272
❙그림 3-11-10❙ 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 ····· 274
❙그림 3-11-11❙ 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ····· 275
❙그림 3-11-12❙ 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ····· 276
❙그림 3-11-13❙ 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ····· 277

콘텐츠 산업조사

요약

2023년 기준 콘텐츠산업조사 요약

2023년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 8,064개로 나타났으며 종사자 수는 총 66만 5,213명, 매출액은 154조 1,785억 원으로 나타났다. 부가가치액은 55조 3,063억 원으로 나타났으며 부가가치율은 35.9%로 나타났다. 2023년 수출액은 133억 3,941만 달러였으며, 수입액은 8억 9,382만 달러로 나타나 124억 4,559만 달러의 흑자를 보였다.

[표 1] 콘텐츠산업 전체 요약(2023년 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	32,457	182,874	23,895,591	9,240,225	38.7	497,290	270,991	226,299
만화	4,862	13,543	2,739,495	1,177,638	43.0	177,957	6,404	171,553
음악	36,259	69,942	12,633,331	3,984,590	31.5	1,222,535	16,971	1,205,564
영화	6,872	31,403	5,903,094	1,265,550	21.4	56,291	48,846	7,445
게임	9,612	84,970	22,964,221	8,572,625	37.3	8,394,003	253,765	8,140,238
애니메이션[1]	713	6,417	1,132,612	306,862	27.1	124,798	13,593	111,205
방송	1,155	52,597	25,402,196	7,678,133	30.2	1,047,219	65,758	981,461
광고	6,639	74,616	19,419,770	5,893,900	30.3	337,693	108,959	228,734
캐릭터	4,617	19,018	6,928,242	2,431,369	35.1	489,535	83,107	406,428
지식정보	12,489	90,661	23,624,752	10,160,774	43.0	789,644	10,461	779,183
콘텐츠솔루션	2,389	39,172	9,535,220	4,594,628	48.2	202,440	14,965	187,475
합계	118,064	665,213	154,178,524	55,306,294	35.9	13,339,405	893,820	12,445,585

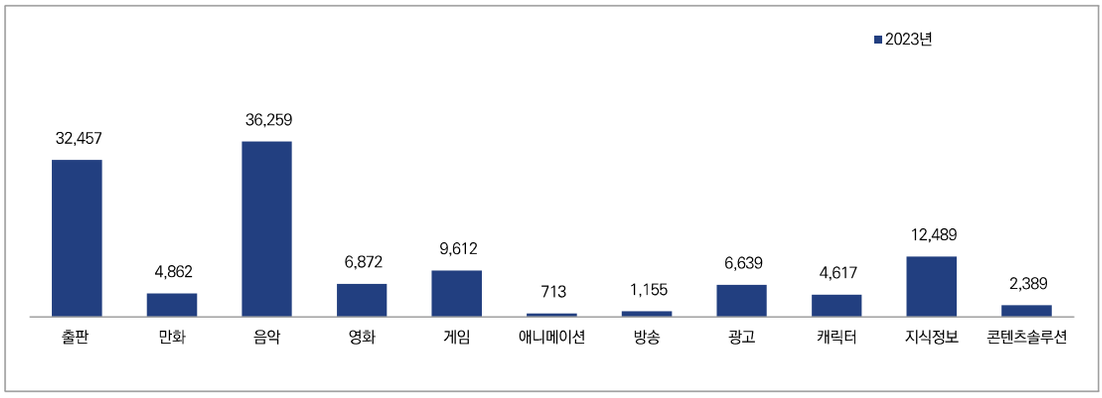
2023년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 8,064개로 전년 대비 2.9% 증가했으며, 2019년부터 2023년까지 연평균 3.2% 증가했다.

산업별 사업체 수를 살펴본 결과, 출판산업 사업체 수가 3만 2,457개로 전체 콘텐츠산업 사업체 수의 27.5%를 차지했으며, 전년 대비 6.3% 감소, 연평균 6.5% 증가한 수치이다. 만화산업은 4,862개로 전체 중 4.1%의 비중을 보였으며, 전년 대비 2.8% 감소, 연평균 7.4% 감소했다. 음악산업 사업체 수는 3만 6,259개로 30.7%의 비중을 차지했으며 전년 대비 7.8%, 연평균 1.5% 증가했다. 영화산업은 6,872개로 5.8%의 비중을 차지했으며 전년 대비 2.1% 감소, 연평균 54.0% 증가했다. 게임산업은 9,612개로 8.1%의 비중을 차지했으며 전년 대비 6.4%, 연평균 7.9% 감소했다. 애니메이션산업은 713개로 0.6%를 차지했으며, 전년 대비 2.4%, 연평균 10.4% 증가했다. 방송산업은 1,155개로 1.0%의 비중을 차지했으며 전년 대비 0.1%, 연평균 2.1% 증가했다. 광고산업은 6,639개로 5.6%의 비중을 차지했으며 전년 대비 0.4%, 연평균 2.4% 감소했다. 캐릭터산업은 4,617개로 3.9%의 비중을 차지했으며, 전년 대비 45.7%, 연평균 13.8% 증가했다. 지식정보산업은 1만 2,489개로 10.6%의 비중을 보였으며, 전년 대비 22.6%, 연평균 6.1% 증가했다. 콘텐츠솔루션산업은 2,389개로 2.0%의 비중을 보였으며, 전년 대비 2.8%, 연평균 3.6% 증가했다.

1) 애니메이션 극장 매출액과 방송사 수출액에 대한 부가가치액 제외

[그림 1] 콘텐츠산업 사업체 수 현황

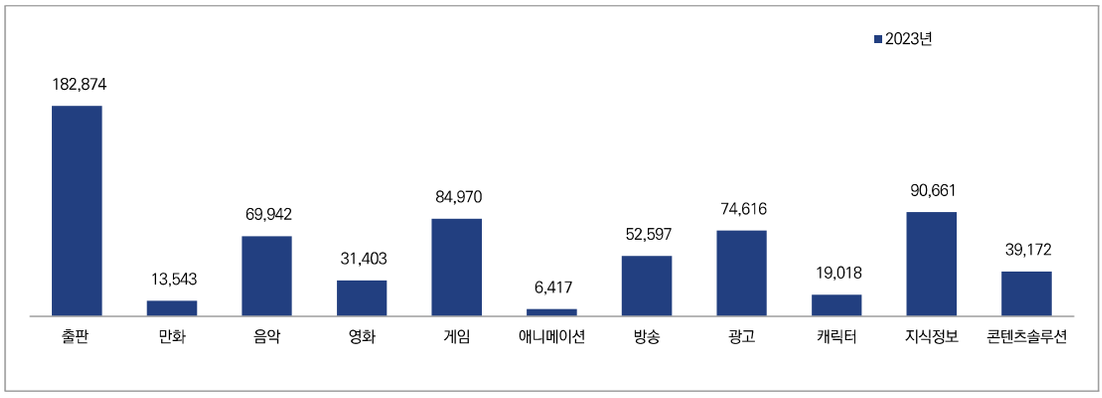
(단위 : 개)



2023년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 66만 5,213명으로 전년 대비 2.7% 증가하였으며 2019년부터 2023년까지 연평균 0.6% 감소하였다. 출판산업의 종사자가 18만 2,874명(27.5%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 지식정보산업은 9만 661명(13.6%), 게임산업 8만 4,970명(12.8%), 광고산업 7만 4,616명(11.2%), 음악산업 6만 9,942명(10.5%), 방송산업 5만 2,597명(7.9%), 콘텐츠솔루션산업 3만 9,172명(5.9%), 영화산업 3만 1,403명(4.7%), 캐릭터산업 1만 9,018명(2.9%), 만화산업 1만 3,543명(2.0%), 애니메이션산업 6,417명(1.0%) 순으로 나타났다.

[그림 2] 콘텐츠산업 종사자 현황

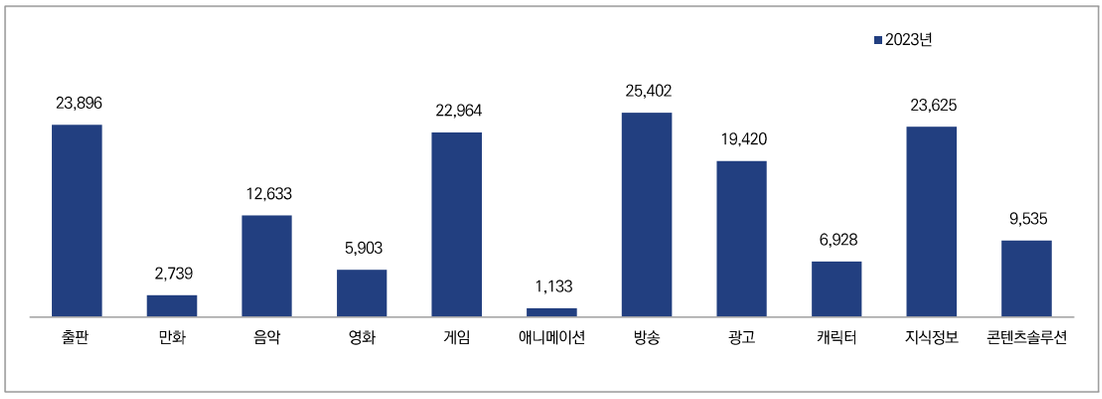
(단위 : 명)



2023년 콘텐츠산업 매출액은 2022년 151조 772억 원에서 3조 1,012억 원(2.1%) 증가한 154조 1,785억 원으로 나타났다. 콘텐츠산업에서 매출액 규모가 가장 큰 산업은 방송산업으로 전체 매출액의 16.5%인 25조 4,021억 원의 매출을 나타냈고, 다음은 출판산업 23조 8,955억 원(15.5%), 지식정보산업 23조 6,247억 원(15.3%), 게임산업 22조 9,642억 원(14.9%), 광고산업 19조 4,197억 원(12.6%), 음악산업 12조 6,333억 원(8.2%), 콘텐츠솔루션산업 9조 5,352억 원(6.2%), 캐릭터산업 6조 9,282억 원(4.5%), 영화산업 5조 9,030억 원(3.8%), 만화산업 2조 7,394억 원(1.8%), 애니메이션산업 1조 1,326억 원(0.7%) 순으로 조사되었다.

[그림 3] 콘텐츠산업 매출액 현황

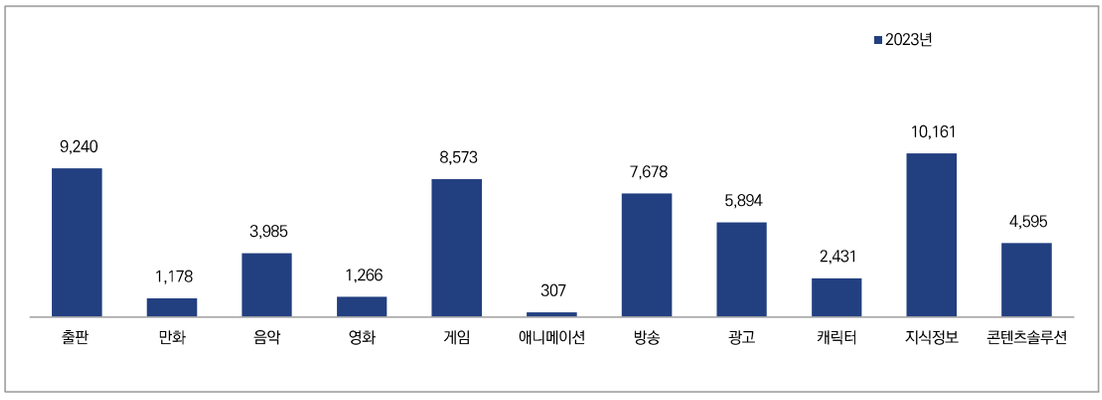
(단위 : 십억 원)



2023년 콘텐츠산업 부가가치액은 55조 3,063억 원으로 조사되었다.

[그림 4] 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위 : 십억 원)



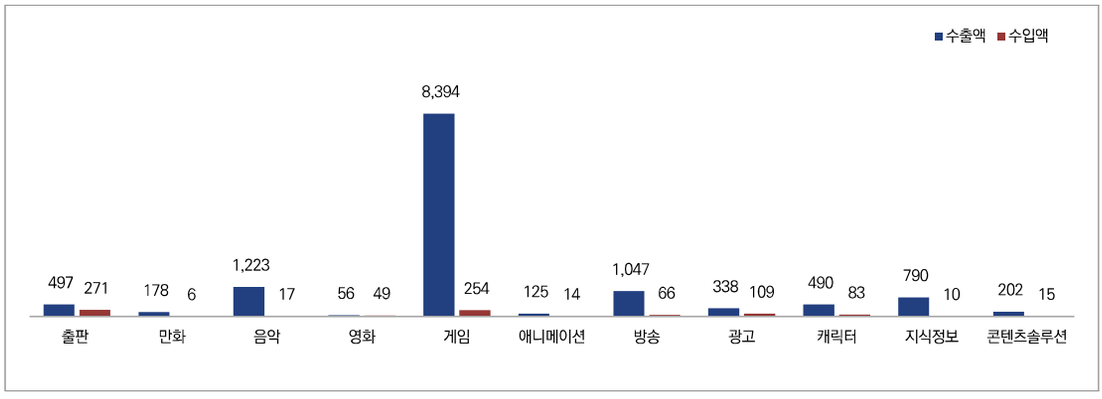
2023년 콘텐츠산업의 수출액은 전년 대비 0.7% 증가한 133억 3,941만 달러로 나타났다. 콘텐츠산업의 수출액에 가장 큰 비중을 차지하는 게임산업의 수출액은 83억 9,400만 달러로 전체의 62.9%를 차지하였으며 이는 전년 대비 6.5% 감소, 2019년부터 2023년까지 연평균 6.0% 증가한 수치이다.

2023년 수입액은 전년 대비 22.4% 감소한 8억 9,382만 달러로 나타났다. 수입액은 출판산업 수입액이 2억 7,099만 달러로 전체 콘텐츠산업 수입액에 30.3%를 차지하며 가장 많은 비중을 나타냈고, 게임산업 수입액(2억 5,376만 달러)이 전체 콘텐츠산업 수입액의 28.4%를 차지하며 두 번째로 높았다. 다음은 광고산업 12.2%, 캐릭터산업 9.3%, 방송산업 7.4% 등의 순으로 나타났다.

콘텐츠산업의 전체 수출입 차액은 124억 4,559만 달러의 흑자로 수출액이 수입액보다 더 많아 전반적으로 수출이 호조를 보였다. 산업별로 보면 게임산업의 수출입 차액이 가장 컸으며, 음악산업, 방송산업 또한 비교적 큰 수출입 차액을 보였다. 2023년 기준 모든 산업에서 수출액이 수입액보다 많은 것으로 나타났다.

[그림 5] 콘텐츠산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



제 1 부

조사방법

제1장. 조사개요
제2장. 분류체계
제3장. 조사대상
제4장. 모수추정



제1장 조사개요

제1절 조사목적

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

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

[표 1-1-1] 조사결과의 주요 이용기관과 활용목적

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

제2절 법적근거

○ 정부승인통계(승인번호 920026호, 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
2022 (2020년 기준)	- 표준산업분류 개정으로 인한 콘텐츠산업 특수분류 연계 변경
2022 (2021년 기준)	- 표본추출틀 변경 : '전국사업체조사' → '기업통계등록부(경제총조사 연계, 연간, 사업체 단위)'
2023 (2022년 기준)	- 승인번호 변경 (113008호 → 920026호) - 자체조사 범위 확대 (7개 업종 → 8개 업종, 게임산업 직접 조사 전환) - 한국콘텐츠진흥원 공동작성기관 지정

제4절 조사기간

- 조사기준일 : 2023. 12. 31.
- 조사대상기간 : 2023. 1. 1. ~ 2023. 12. 31.
- 조사실시기간 : 2024. 10. ~ 2024. 11.

제5절 조사대상 및 범위

- 전체 11개 콘텐츠산업 중 8개 산업의 조사결과는 실태조사를 통하여 도출하였으며, 2개 산업(영화, 광고)과 방송영상독립제작사의 조사결과는 문화체육관광부의 타 조사를 인용. 방송산업은 타기관의 조사 결과를 인용하여 작성

▌콘텐츠사업체 실태조사 분야

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

▌조사결과 인용 분야

- 문화체육관광부 조사 결과 인용 : 영화, 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”, 2023
	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
	노래연습장 운영업	실태조사
영화	-	☞ 영화진흥위원회, “2023년 한국 영화산업 실태조사”
게임	게임 제작 및 배급업	실태조사
	게임 유통업	실태조사
	게임 도소매 및 임대업	조사하지 않음
애니메이션	애니메이션 제작업	실태조사 - 자료인용부분 : 극장매출액(일부), 방송사매출액 ☞ 영화진흥위원회, “영화관입장권통합전산망(www. kobis. or. kr)” ☞ 방송통신위원회, “2024년 방송산업 실태조사 보고서”
	애니메이션 유통 및 배급업	실태조사
	온라인 애니메이션 유통업	실태조사
방송	방송(방송영상독립제작사 제외)	☞ 방송통신위원회, “2024년 방송산업 실태조사 보고서”
	방송영상물제작업(방송영상독립제작사)	☞ 한국콘텐츠진흥원, “방송영상산업백서”
광고	-	☞ 문화체육관광부, “2024 광고산업조사 보고서”
캐릭터	캐릭터 제작업	실태조사
	캐릭터 상품 유통업	실태조사
	캐릭터 놀이시설 운영업	조사하지 않음
	캐릭터 상품 온라인 유통업	조사하지 않음
지식정보	e-learning업	실태조사
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	실태조사
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	실태조사
	가상세계 및 가상현실업	실태조사
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	실태조사
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	실태조사

1. 조사단위

▌사업체

• 사업체란 영리, 비영리 또는 적법, 위법여부에 관계없이 일정한 물리적 장소에서 단일한 소유권 통제 아래 재화의 생산, 판매 등의 산업활동을 영위하고 있는 최소의 경영단위

☞ 사업체 형태 : ○○일보 인천점, ○○일보 부산점 등이 각각의 사업체

2. 사업체 구분

▌장소에 의한 구분

• 경영주체가 동일하더라도 서로 다른 장소에서 콘텐츠산업 활동을 영위하는 경우 개개의 장소별로 사업체 구분

※ 동일한 사업을 영위하는 사업체가 지역적으로 인접(담장, 도로, 하천 등에 의해 분리)해 있는 경우 경영장부가 하나로 통합되어 있으면 1개 사업체로 조사

▌경영주체에 의한 구분

• 동일 장소일지라도 서로 다른 경영주체가 별도로 콘텐츠산업을 영위하고 있으면 각각 별개 사업체로 구분하여 조사

※ 사무실 또는 공장 내에서 독립적으로 운영되는 소사장제 사업체, 사무실 또는 공장 내에서 공존하고 있는 원청 제조업체와 협력업체, 같은 공유 오피스 내 동일 사업을 영위하여도 별도 사업자 등록이 되어 경영주체가 구분이 되는 경우는 별개의 사업체로 조사

▌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[2]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

○ 2023년 기준 조사에서는 시계열 유지를 위해 2022년 기준 조사표 문항을 기본 항목으로 구성

[표 1-1-4] 콘텐츠산업조사 세부 조사항목(승인문항)

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

제7절 조사방법

1. 조사체계

○ 2023년 기준 콘텐츠산업조사는 다음 8단계로 구성하여 진행

업무내용 공유	- 담당연구원, 실사담당자, 전산담당자로 구성하여 실사회의 개최 - 조사목적, 표본추출법, 설문지, 조사대상 선정 등 전반적인 실사진행에 대해 논의하고 실사지침 공유
모집단 확정 및 표본추출	- 2023년(2022년 기준) 통계청 기업통계등록부[3] 자료를 기초로 하여 관련 리스트 수집 후 시계열을 고려하여 모집단 규모 추정 - 추정된 모집단의 업종/종사자 규모/지역을 고려하여 표본설계 - 대상 사업체의 전화번호, 주소 등을 확인한 후 본 표본과 대체표본으로 구분
면접원 선발 및 교육	- 통계청 면접원 선발 기준에 준용하여 기업체 조사 전문 면접원 선발 - 문화체육관광부 담당자가 참관하여 면접원 Orientation 진행 - 이슈 발생 시 조사 진행 중에도 실사 담당자를 수시로 소집하여 교육하고, 이를 면접원에게 전파
본조사 진행 및 면접원 통제	- 조사 대상자 Contact 단계에서 문화체육관광부의 조사 협조 공문 발송 - 실사책임자가 매일 회수된 설문지를 검토하여 문제발생 시 바로 대처할 수 있도록 일일통제시스템 운영
에디팅	- 실사연구원과 보조원이 사전에 작성된 Editing Guide에 따라 점검 - 응답자 선정, 응답 누락 및 오류 등을 점검, 보정
검증	- 완료 설문지에 대해 내용 검증 100% 실시(1차 내부 검증) - 면접원별로 완료된 조사표를 30% 무작위 추출하여, 설문지에 기록된 응답자 전화번호로 검증원이 전화. 해당 응답자와 통화 후 검증 문항 재질문
입력	- 자체 입력시스템을 통해 1차 조사내용 입력
공표	- 통계청 국가통계통합DB에 업로드

3) 2022년 기준 콘텐츠산업 조사부터 통계청의 기업통계등록부를 기준으로 표본추출틀 구축

2. 실사 방법

○ 2023년 기준 콘텐츠산업조사는 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하여 비표본오차 최소화. 단, 현장 방문조사가 어려운 경우에는 예외적으로 팩스, 이메일, 온라인설문 등 피조사자가 선호하는 조사방식을 활용하여 응답률 제고

□ 대인 면접조사 진행 절차

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

[그림 1-1-2] 콘텐츠산업조사 면접조사 진행 절차



제8절 공표 일정

○ 잠정결과 공표 : 2024년 12월

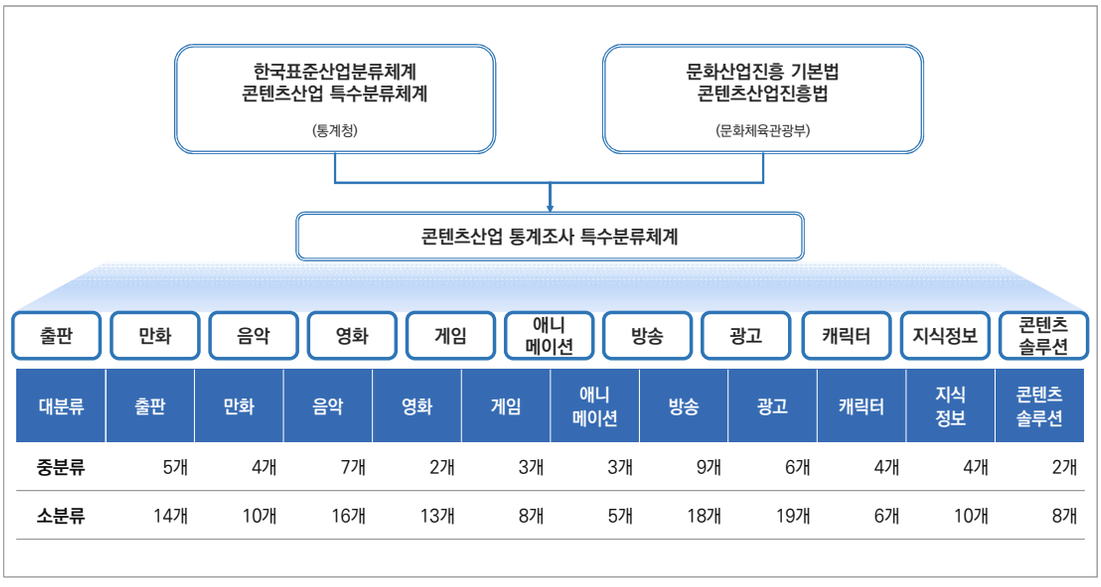
○ 보고서 발간 : 2025년 3월

제2장 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. 2023년 기준 콘텐츠산업조사에서는 공연산업 총괄규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함
- 2023년 기준 콘텐츠산업조사는 공연을 제외한 11개 대분류, 49개 중분류, 127개 소분류로 구성된 분류체계 적용[4)]

[그림 1-2-1] 콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외)



대분류	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
중분류	5개	4개	7개	2개	3개	3개	9개	6개	4개	4개	2개
소분류	14개	10개	16개	13개	8개	5개	18개	19개	6개	10개	8개

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)**
지식정보산업 내에 가상세계 및 가상현실(스크린골프 등)업과 콘텐츠솔루션산업 내에 컴퓨터그래픽스(CG)제작업을 포함하여 조사

• **2014(2013년 기준)**
구분이 모호한 소분류를 병합하여 조사 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)**
영화산업 내에 온라인 배급업과 방송산업 내 IPTV 콘텐츠사업자(CP)를 포함하여 조사

• **2018(2017년 기준)**
구분이 모호한 소분류를 병합하여 조사 진행

- 만화산업 : 인터넷 만화콘텐츠 서비스, 모바일 만화콘텐츠 서비스 → 인터넷/모바일 만화콘텐츠서비스

• **2019년 기준**
공표범위 일부 수정됨

- 출판산업 : 인터넷/모바일 전자출판 제작업(소분류)을 온라인 출판 유통업(중분류)에서 출판업(중분류)으로 이동[5)]
- 지식정보산업 : 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업과 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업을 분류

5) 승인변경일자를 기준으로 작성

[표 1-2-1] 2023년 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 팜플렛을 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
		기타 인쇄물 출판업	위의 소분류에 해당되지 않는 서적 또는 인쇄물을 출판하는 사업체
	인쇄업	인쇄업	수수료 또는 계약에 의하여 각종 출판물 및 인쇄물을 각종 제판술에 의하여 인쇄하는 사업체(광고물 제외)
	출판 도소매업	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)
		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 산업	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] 2023년 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	음악 관련 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
		[병합]음반 소매업 (인터넷 음반 소매업 병합)	음반을 소매하는 사업체 또는 오프라인 음반매장이 아닌 인터넷상에서 음반을 판매하는 사업체 (인터넷상 음반)
	온라인 음악 유통업	[병합]인터넷/모바일 음악 서비스업	음원대리 중개업체로부터 음원을 양도받아 인터넷 또는 모바일로 서비스하는 사업체
		음원 대리 중개업	음원권리자로부터 음원의 권리를 양도받아 온라인상으로 중개하는 사업체
		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
	디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작 · 유통하는 사업체
		온라인 배급	인터넷/모바일을 통해 영화를 배급하는 사업체
		온라인 상영	인터넷/모바일을 통해 영화를 서비스하는 사업체
게임 산업	게임 제작 및 배급업	[병합]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 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체 (싱글로케이션 포함)

[표 1-2-1] 2023년 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, 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[6]	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[7]	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	광고물을 광고매체에 광고하는 업무를 총괄대행하는 사업체로 광고주와의 포괄적인 계약으로 광고 대행업무를 수행하며 이에 관련된 특정업무를 자체인력이나 다른 업체에 의뢰하여 수행
		광고매체대행	광고주나 광고대행사를 대신하여 광고지면이나 광고시간을 구입해주는 업무를 하는 사업체
	광고제작업	인쇄광고제작업	신문, 잡지 등 각종 인쇄광고물을 제작하는 사업체
		영상광고제작업	방송, 영화, 동영상 클립 등 영상광고물을 제작하는 사업체
		광고사진스튜디오	광고를 목적으로 제작된 사진 촬영, 신문, 잡지, 포스터 광고 촬영
	광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	CI, BI, 패키지를 포함하는 기업이나 브랜드의 상징 등을 제작하는 사업체
		마케팅조사	마케팅 활동의 기획·수정 및 평가를 위해 내부 및 외부 정보를 수립하여 분석하는 사업체

6) 위성이동멀티미디어방송사업자는 2012년 8월 사업종료로 삭제
7) 2021년 기준부터 명칭 변경: 인터넷프로토콜(IPTV) → IPTV사업자, IPTV콘텐츠제공사업자(CP) → IPTV콘텐츠사업자(CP)

[표 1-2-1] 2023년 기준 콘텐츠산업조사에 적용된 콘텐츠산업 특수분류(공표범위 기준)(계속)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
광고 산업 (인용) (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 사업체
	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] 2023년 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	저작툴	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 발생되는 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)

제3장 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

○ 2023년 기준 콘텐츠산업조사의 목표 모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국의 모든 사업체이며, 아래 요건을 충족하는 사업체

▌국내 소재 콘텐츠 사업체

- 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하여야 함

▌2023년 중 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체

- 2023년 중 1개월 이상 조업실적이 있으면 모두 조사대상임
- 1개월은 한 달 동안 7일 이상 조업한 경우를 말함
- 조사 대상기간 중 휴·폐업사업체 일지라도 2023년 중에 조업실적이 있으면 조사함

※ 2023년도 창설업체는 매출액이 없어도 조사함

▌종사자 1인 이상 사업체

- 2023. 12. 31. 현재 종사자 수 1인 이상인 사업체(정규직과 비정규직 종사자 모두 포함)

2. 조사 모집단

- 2023년 기준 콘텐츠산업조사에서는 통계청의 '2022년 기준 기업통계등록부' 리스트를 1차적으로 확보하였으며, 확보한 리스트에서 중복된 사업체를 제거하고, 정비를 통해 휴업과 폐업 여부, 업종 영위 여부를 확인. 또한 2022년 기준 콘텐츠산업조사 업종별 주요 사업체의 누락 여부를 확인하여 포함

- 2021년 기준 조사부터는 통계청의 기업통계등록부(경제총조사 연계, 연간, 사업체 단위)를 기반으로 표본추출틀을 구성하며, 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)뿐만 아니라 행정자료를 활용하여 현장조사에서 파악할 수 없는 사업체(가구 내 사업체, 전자상거래, 1인 미디어, 프리랜서 등)도 조사대상에 포함함

- 구축된 사업체 리스트를 기반으로 조사 기준 시점(2023년)의 사업 영위여부 및 업종 정비를 위해 전화조사를 실시하였으며, 업종변경에 따라 콘텐츠산업을 영위하지 않는 사업체를 제거

- 확정된 2023년 기준 콘텐츠산업 조사 모집단은 총 118,064개로 산업분야별로 살펴보면, 출판산업 32,457개, 만화산업 4,862개, 음악산업 36,259개, 게임산업 9,612개, 애니메이션산업 713개, 방송산업 1,155개, 광고산업 6,639개, 캐릭터산업 4,617개, 지식정보산업 12,489개, 콘텐츠솔루션산업 2,389개

- 타 조사 인용업종[8] 모집단은 영화산업 6,872개, 방송(방송영상독립제작사 제외)산업은 2023년 기준으로 방송통신위원회에 등록된 방송사업자 402개(전광판방송사업자 제외), 방송영상독립제작사 753개, 광고산업 6,639개 사업체가 조사모집단으로 확정

8) 타 조사를 인용하는 업종에 대해서는 직접 조사를 실시하지 않음

[표 1-3-1] 콘텐츠산업 업종별 모집단

(단위 : 개)

구분		모집단 수	
		실태조사 모집단 수	타조사 인용자료 모집단 수
출판산업		32,457	-
만화산업		4,862	-
음악산업		36,259	-
영화산업		-	6,872
게임산업		9,612	-
애니메이션산업		713	-
방송산업	방송영상독립제작사 제외	-	402
	방송영상독립제작사	-	753
광고산업		-	6,639
캐릭터산업		4,617	-
지식정보산업		12,489	-
콘텐츠솔루션산업		2,389	-
소계	중복 허용	103,398	14,666
	중복 비허용[9]	100,386	
합계			118,064

[표 1-3-2] 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황

(단위 : 개)

중분류[10]	소분류	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[11]
출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	2,013	2,026	6,538	6,771	8,024
	교과서 및 학습서적 출판업	748	748	1,663	1,685	1,876
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[12]	168	164	273	275	268
	신문 발행업	656	666	1,073	1,113	1,656
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,379	1,374	1,994	1,991	2,125
	정기 광고간행물 발행업	345	337	392	388	397
	기타 인쇄물 출판업	278	260	1,232	1,231	1,403
인쇄업	인쇄업	11,694	11,682	11,725	11,718	3,343
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,614	1,693	2,849	2,872	4,676
	서적 및 잡지류 소매업	4,582	4,751	5,642	5,974	8,242
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	57	61	59	68	69
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	1,686	1,482	571	566	378
출판산업 합계		25,220	25,244	34,011	34,652	32,457
만화 출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	76	82	110	117
	일반 출판사(만화부문)	99	92	93	110	110
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	70	62	178	244	450
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	36	31	40	40	394

9) 2023년 기준 조사는 게임산업이 자체조사로 전환된 두번째 해로 기존 자체조사 7개 산업의 중복 제거값(90,652)에 게임산업 사업체수를 합산
10) 통계청 '국가통계컨설팅' 개선 의견에 따라 업종별 중복 허용/비허용 사업체 수 병기
11) 2023년 기준 조사부터는 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	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[13]
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	704	671	287	295	378
	서적임대(대여)(만화부문)	1,796	1,629	491	448	56
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	162	159	209	215	390
	만화 서적 및 잡지류 소매	3,655	3,424	3,539	3,542	2,967
만화산업 합계		6,607	6,144	4,919	5,004	4,862
출판 및 만화산업[14]	중복 허용(단순 합계)	-	-	-	39,656	37,319
	중복 비허용(대분류 기준)	-	-	-	39,460	34,307
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	957	871	905	946	1,369
	음반(음원)녹음시설 운영업	148	182	548	603	803
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	61	85	214	221	389
	기타 오디오물 제작업	13	12	24	33	87
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	70	74	82	91	122
	음반 배급업	25	18	22	23	8
음반 도소매업	음반 도매업	96	110	118	128	172
	음반 소매업	250	304	396	409	555
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	142	139	145	147	182
	음원 대리 중개업	33	28	30	35	64
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	50	47	68	75	11
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	708	717	735	757	3,480
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	143	153	181	206	396
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	31,449	30,398	30,533	29,952	28,621
음악산업 합계		34,145	33,138	34,001	33,626	36,259
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	316	312	338	3,912	3,998
	영화 수입	48	43	28	168	143
	영화 제작 지원	176	169	303	1,346	1,392
	영화 배급	83	81	33	392	352
	극장 상영	513	216	276	635	616
	영화 홍보 및 마케팅	63	60	38	286	223
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	5	13	2	132	43
	온라인 배급	11	13	7	20	26
	온라인 상영	8	9	9	129	79
영화산업 합계		1,223	916	1,034	7,020	6,872
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	916	1,046	1,170	1,287	1,334
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	11,871	9,970	9,265	8,485	7,773
	전자 게임장 운영업	600	525	556	500	505
게임산업 합계[15]		13,387	11,541	10,991	10,272	9,612
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	228	259	362	398	401
	애니메이션 하청 제작업	153	131	187	194	203
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	27	26	27	32	36
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	53	54	55	57	58
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	19	20	16	15	15
애니메이션산업 합계		480	490	647	696	713

13) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

14) 통계청 '국가통계컨설팅' 개선 의견에 따라 업종별 중복 허용/비허용 사업체 수 병기, 출판산업과 만화산업간 업종 중복 사업체 고려.

15) 2022년 기준 조사부터는 게임산업이 직접조사로 전환된 첫 해로 중복 사업체 집계하지 않음

[표 1-3-2] 콘텐츠산업 업종별 모집단 수(사업체 수) 현황(계속)

(단위 : 개)

중분류	소분류	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[16]
지상파방송	지상파방송사업자	51	50	50	55	60
	지상파 이동멀티미디어방송사업자	19	19	18	18	17
유선방송	종합유선방송사업자	92	90	90	90	90
	중계유선방송사업자	31	29	23	19	19
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	1	1
방송채널사용사업	방송채널사용사업자	171	174	180	179	177
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자	3	3	3	3	3
	IPTV콘텐츠사업자(CP)	36	33	36	36	35
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	658	671	732	753	753
방송산업 합계[17]		1,062	1,070	1,133	1,154	1,155
광고	광고대행업	1,892	1,618	1,600	1,494	1,320
	광고제작업	1,397	1,124	1,273	1,354	1,362
	광고전문 서비스업	1,604	1,260	1,229	1,213	1,221
	인쇄업	927	896	982	986	981
	온라인 광고대행업	867	837	972	1,026	1,136
	옥외 광고대행업	636	602	571	594	619
광고산업 합계[18]		7,323	6,337	6,627	6,667	6,639
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	666	652	667	674	419
	캐릭터상품 제조업	446	436	502	539	1,124
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	461	462	494	541	1,187
	캐릭터상품 소매업	1,181	1,150	1,238	1,415	1,887
캐릭터산업 합계		2,754	2,700	2,901	3,169	4,617
e-learning업	e-learning 기획업	383	455	465	470	610
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	783	778	367	380	103
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	220	229	150	167	32
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	171	171	194	198	238
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1,059	1,057	1,322	1,342	2,519
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	971	987	1,104	1,161	2,249
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	15	13	14	13	9
	스크린골프장 운영업	6,072	6,065	6,299	6,260	6,577
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	141	149	155	158	135
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	44	45	38	36	17
지식정보산업 합계		9,859	9,949	10,108	10,185	12,489
콘텐츠솔루션업	저작툴	289	259	266	260	120
	콘텐츠보호	71	74	79	82	40
	모바일솔루션	344	352	498	511	649
	과금/결제	73	69	71	72	52
	콘텐츠관리시스템(CMS)	152	162	206	218	196
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	59	57	67	73	44
	기타 콘텐츠 솔루션	954	920	963	996	1,209
컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업	134	129	106	112	79
콘텐츠솔루션산업 합계		2,076	2,022	2,256	2,324	2,389

16) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
17) 지상파 3사는 지상파방송사업자와 지상파 이동멀티미디어방송사업자에 중복 포함되었음
18) 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[19]					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[20]	
서울		33,928	33,115	35,331	38,525	42,711	36.2
7개 시	부산	5,772	5,361	5,702	5,813	6,635	5.6
	대구	5,002	4,629	4,956	5,021	4,833	4.1
	인천	4,696	4,506	4,850	5,165	3,784	3.2
	광주	3,323	3,029	3,159	3,326	3,333	2.8
	대전	3,463	3,304	3,673	3,746	3,015	2.6
	울산	2,109	1,911	1,883	1,886	2,627	2.2
	세종[21]	311	308	513	562	670	0.6
	소계	24,677	23,048	24,735	25,520	24,892	21.1
9개 도	경기도	21,336	20,448	23,683	25,306	21,209	18.0
	강원도	2,650	2,485	2,626	2,725	3,290	2.8
	충청북도	2,756	2,703	2,914	2,957	3,455	2.9
	충청남도	3,235	3,141	3,508	3,647	3,344	2.8
	전라북도	2,972	2,748	2,882	3,045	3,172	2.7
	전라남도	2,395	2,357	2,533	2,641	3,230	2.7
	경상북도	4,173	3,951	4,234	4,215	4,840	4.1
	경상남도	4,899	4,499	4,864	4,821	5,880	5.0
	제주도	1,104	1,041	1,302	1,352	2,011	1.7
	소계	45,520	43,373	48,547	50,709	50,428	42.7
합계		104,124	99,536	108,612	114,754	118,034	100.0

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		출판					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[22]	
서울		10,431	10,369	13,959	14,074	12,789	39.4
7개 시	부산	1,304	1,299	1,493	1,526	1,293	4.0
	대구	1,151	1,153	1,359	1,371	1,201	3.7
	인천	713	725	1070	1105	1,024	3.2
	광주	751	753	769	787	897	2.8
	대전	782	792	1027	1043	849	2.6
	울산	347	347	367	369	660	2.0
	세종	84	84	224	237	185	0.6
	소계	5,132	5,153	6,309	6,438	6,108	18.8
9개 도	경기도	4,742	4,773	7,519	7,812	6,641	20.5
	강원도	500	499	578	597	870	2.7
	충청북도	526	536	657	670	559	1.7
	충청남도	628	636	806	827	773	2.4
	전라북도	669	673	863	872	946	2.9
	전라남도	565	562	668	673	1,022	3.1
	경상북도	833	843	1040	1060	1,127	3.5
	경상남도	962	963	1239	1248	1,142	3.5
	제주도	232	237	373	381	481	1.5
	소계	9,657	9,722	13,743	14,140	13,560	41.8
합계		25,220	25,244	34,011	34,652	32,457	100.0

19) 방송산업 내 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 10개사, 지상파DMB 동일법인 2개사는 제외함
20) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
21) 게임산업 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함
22) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		만화					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[23]	
	서울	1,681	1,515	1,164	1,198	1,267	26.1
7개 시	부산	477	450	288	289	336	6.9
	대구	326	312	219	221	207	4.3
	인천	312	296	221	222	143	2.9
	광주	250	234	161	165	248	5.1
	대전	246	217	197	194	151	3.1
	울산	142	145	99	97	169	3.5
	세종	14	15	33	33	39	0.8
	소계	1,767	1,669	1,218	1,221	1,292	26.6
9개 도	경기도	1,384	1,295	1,114	1,155	977	20.1
	강원도	170	151	135	137	118	2.4
	충청북도	207	189	155	154	91	1.9
	충청남도	217	204	170	180	219	4.5
	전라북도	241	230	202	201	242	5.0
	전라남도	207	193	148	149	173	3.6
	경상북도	293	278	220	220	194	4.0
	경상남도	364	340	280	273	238	4.9
	제주도	76	80	113	116	49	1.0
	소계	3,159	2,960	2,537	2,585	2,303	47.4
	합계	6,607	6,144	4,919	5,004	4,862	100.0

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		만화					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[24]	
	서울	7,785	7,560	8,055	7,950	11,506	31.7
7개 시	부산	1,885	1,781	1,829	1,759	2,294	6.3
	대구	1,827	1,745	1,752	1,681	1,423	3.9
	인천	2333	2301	2375	2388	1,163	3.2
	광주	1105	1062	1182	1154	847	2.3
	대전	1406	1385	1324	1312	713	2.0
	울산	818	784	789	745	986	2.7
	세종	147	149	153	156	286	0.8
	소계	9,521	9,207	9,404	9,195	7,712	21.3
9개 도	경기도	7,721	7,513	7,933	7,885	5,542	15.3
	강원도	1,005	954	902	909	1,254	3.5
	충청북도	1,154	1,142	1,159	1,164	1,795	5.0
	충청남도	1,327	1,298	1,292	1,297	1,123	3.1
	전라북도	1,049	1,003	864	862	872	2.4
	전라남도	772	784	825	827	989	2.7
	경상북도	1,642	1,590	1,557	1,540	1,736	4.8
	경상남도	1,844	1,751	1,683	1,670	2,884	8.0
	제주도	325	336	327	327	844	2.3
	소계	16,839	16,371	16,542	16,481	17,040	47.0
	합계	34,145	33,138	34,001	33,626	36,259	100.0

23) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
24) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		영화					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년[25]	2023년	
	서울	638	561	594	4,049	4,426	64.4
7개 시	부산	42	25	30	254	336	4.9
	대구	31	19	15	113	81	1.2
	인천	33	25	19	188	101	1.5
	광주	23	15	16	100	125	1.8
	대전	17	8	12	94	81	1.2
	울산	8	1	2	31	1	0.0
	세종	2	1	1	18	10	0.1
	소계	156	94	95	798	736	10.7
9개 도	경기도	224	128	170	1,471	1,130	16.4
	강원도	30	17	24	88	129	1.9
	충청북도	25	14	20	56	72	1.1
	충청남도	25	22	26	95	17	0.2
	전라북도	27	22	29	128	85	1.2
	전라남도	20	10	21	76	85	1.2
	경상북도	31	16	24	82	99	1.4
	경상남도	37	26	24	109	48	0.7
	제주도	10	6	7	68	44	0.6
	소계	429	261	345	2,173	1,710	24.9
	합계	1,223	916	1,034	7,020	6,872	100.0

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		게임[26]					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	
	서울	2,508	2,184	2,057	2,040	1,962	20.4
6개 시	부산	776	670	583	537	456	4.7
	대구	714	581	581	444	410	4.3
	인천	693	602	510	520	487	5.1
	광주	622	484	414	380	335	3.5
	대전	410	333	296	290	288	3.0
	울산	366	260	225	220	262	2.7
	소계	3,581	2,930	2,609	2,391	2,238	23.3
9개 도	경기도	3,106	2,855	2,764	2,473	2,377	24.7
	강원도	519	464	443	414	375	3.9
	충청북도	416	382	404	390	328	3.4
	충청남도	569	521	588	561	494	5.1
	전라북도	485	424	397	399	339	3.5
	전라남도	455	392	435	386	330	3.4
	경상북도	705	575	541	520	505	5.3
	경상남도	804	633	582	529	491	5.1
	제주도	239	181	171	169	173	1.8
	소계	7,298	6,427	6,325	5,841	5,412	56.3
	합계	13,387	11,541	10,991	10,272	9,612	100.0

25) 2022년 기준 조사부터 모집단 구축 방법, 모집단의 정의 등이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
26) 게임산업 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		애니메이션					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[27]	
서울		328	340	412	425	493	69.2
7개 시	부산	18	12	19	22	23	3.2
	대구	1	1	3	3	3	0.4
	인천	4	6	8	13	3	0.4
	광주	24	28	34	39	21	2.9
	대전	3	3	4	2	2	0.3
	울산	2	2	2	3	–	–
	세종	3	3	1	1	1	0.1
	소계	55	55	71	83	53	7.4
9개 도	경기도	75	67	112	129	111	15.5
	강원도	7	10	5	8	1	0.1
	충청북도	1	1	1	2	–	–
	충청남도	3	3	5	6	4	0.6
	전라북도	1	1	8	10	15	2.1
	전라남도	3	5	16	18	13	1.8
	경상북도	1	1	2	2	2	0.2
	경상남도	1	2	4	4	1	0.1
	제주도	5	5	11	9	21	3
	소계	97	95	164	188	167	23.4
합계		480	490	647	696	713	100.0

[표 1-3-4] 콘텐츠산업 지역별 모집단 수(사업체 수) 현황 – 업종별(방송1)

(단위 : 개)

지역 \ 연도		방송(방송영상독립제작사 제외)[28]				
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
서울		220	219	231	228	221
7개 시	부산	17	17	16	16	16
	대구	13	13	12	12	12
	인천	7	6	6	7	7
	광주	13	9	9	10	8
	대전	6	9	10	11	9
	울산	3	3	3	3	3
	세종	3	3	3	4	4
	소계	62	60	59	63	59
9개 도	경기도	40	38	37	38	37
	강원도	10	10	10	10	8
	충청북도	7	7	6	6	7
	충청남도	4	4	5	5	3
	전라북도	7	7	6	5	6
	전라남도	16	15	12	12	10
	경상북도	9	9	5	6	9
	경상남도	11	9	8	7	8
	제주도	6	6	6	6	4
	소계	110	105	95	95	92
합계		392	384	385	386	372

27) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
28) 방송산업 내 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 8개사, 지상파DMB 동일법인 1개사는 제외함

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		방송(방송영상독립제작사)				
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
	서울	503	511	555	570	514
7개 시	부산	17	16	16	24	21
	대구	6	9	6	9	13
	인천	13	13	8	12	27
	광주	6	9	10	14	17
	대전	9	9	11	9	14
	울산	2	2	2	2	2
	세종	1	-	-	-	-
	소계	54	58	53	70	94
9개 도	경기도	63	66	88	80	90
	강원도	8	11	11	7	12
	충청북도	1	1	1	2	4
	충청남도	4	5	5	2	2
	전라북도	7	2	5	8	12
	전라남도	4	4	1	1	5
	경상북도	1	3	-	2	4
	경상남도	6	5	5	4	10
	제주도	7	5	8	7	6
	소계	101	102	124	113	145
	합계	658	671	732	753	753

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		광고					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[29]	
	서울	3,942	4,017	3,001	2,625	2,658	40.0
7개 시	부산	563	417	658	610	767	11.5
	대구	380	242	409	570	467	7.0
	인천	134	84	104	140	171	2.6
	광주	264	164	262	367	405	6.1
	대전	183	144	347	328	337	5.1
	울산	102	51	86	115	104	1.6
	세종	27	22	29	33	25	0.4
	소계	1,654	1,124	1,894	2,164	2,274	34.3
9개 도	경기도	715	430	431	597	385	5.8
	강원도	109	76	151	173	126	1.9
	충청북도	105	120	159	156	175	2.6
	충청남도	99	85	172	213	206	3.1
	전라북도	164	65	152	190	176	2.6
	전라남도	89	126	110	173	128	1.9
	경상북도	142	116	200	135	207	3.1
	경상남도	244	143	289	205	220	3.3
	제주도	61	35	68	36	84	1.3
	소계	1,728	1,196	1,733	1,878	1,706	25.7
	합계	7,323	6,337	6,627	6,667	6,639	100.0

29) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		캐릭터					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[30]	
	서울	1,061	1,030	959	1,023	1,543	33.4
7개 시	부산	120	121	171	191	300	6.5
	대구	85	83	103	108	156	3.4
	인천	98	94	124	149	256	5.5
	광주	59	58	61	68	82	1.8
	대전	49	46	57	72	149	3.2
	울산	28	29	31	37	43	0.9
	세종	5	5	11	17	8	0.2
	소계	444	436	558	642	993	21.5
9개 도	경기도	873	865	894	940	1,299	28.1
	강원도	44	45	62	74	91	2.0
	충청북도	44	39	55	64	50	1.1
	충청남도	65	67	75	85	142	3.1
	전라북도	55	52	65	72	123	2.7
	전라남도	34	34	43	54	68	1.5
	경상북도	45	44	61	68	117	2.5
	경상남도	68	67	91	103	172	3.7
	제주도	21	21	38	44	20	0.4
	소계	1,249	1,234	1,384	1,504	2,080	45.1
	합계	2,754	2,700	2,901	3,169	4,617	100.0

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		지식정보					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[31]	
	서울	3,472	3,488	2,985	2,966	3,869	31.0
7개 시	부산	490	494	525	508	718	5.7
	대구	415	419	433	425	764	6.1
	인천	315	313	361	375	355	2.8
	광주	183	190	214	215	333	2.7
	대전	275	282	285	284	309	2.5
	울산	274	273	255	243	387	3.1
	세종	24	25	53	56	110	0.9
	소계	1,976	1,996	2,126	2,106	2,976	23.8
9개 도	경기도	2,072	2,107	2,285	2,377	2,221	17.8
	강원도	225	226	264	269	270	2.2
	충청북도	257	259	284	277	364	2.9
	충청남도	283	285	353	362	354	2.8
	전라북도	252	254	274	278	346	2.8
	전라남도	225	227	242	256	386	3.1
	경상북도	454	459	532	519	804	6.4
	경상남도	531	532	608	614	622	5.0
	제주도	112	116	155	161	278	2.2
	소계	4,411	4,465	4,997	5,113	5,644	45.2
	합계	9,859	9,949	10,108	10,185	12,489	100.0

30) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능
31) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

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

(단위 : 개)

지역 \ 연도		콘텐츠솔루션					비중 (%)
		2019년	2020년	2021년	2022년	2023년[32]	
서울		1,359	1,321	1,359	1,377	1,463	61.2
7개 시	부산	63	59	74	77	75	3.1
	대구	53	52	64	64	96	4.0
	인천	41	41	44	46	47	2.0
	광주	23	23	27	27	15	0.6
	대전	77	76	103	107	113	4.7
	울산	17	14	22	21	10	0.4
	세종	1	1	5	7	2	0.1
	소계	275	266	339	349	357	15.0
9개 도	경기도	321	311	336	349	399	16.7
	강원도	23	22	41	39	36	1.5
	충청북도	13	13	13	16	10	0.4
	충청남도	11	11	11	14	7	0.3
	전라북도	15	15	17	20	10	0.4
	전라남도	5	5	12	16	21	0.9
	경상북도	17	17	52	61	36	1.5
	경상남도	27	28	51	55	44	1.9
	제주도	10	13	25	28	7	0.3
	소계	442	435	558	598	569	23.8
합계		2,076	2,022	2,256	2,324	2,389	100.0

32) 2023년 기준 조사부터는 표본추출틀이 변경되어 이전 연도와 단순 비교 불가능

제2절 표본설계

1. 층화

콘텐츠산업조사는 소분류업종과 종사자규모를 기준으로 층화. 다음으로 6개 구간 종사자 수 규모를 기준으로 전수조사와 표본조사 층으로 구성하며, 애니메이션산업, 만화산업, 콘텐츠솔루션산업 전체와 게임산업의 일부 업종은 종사자 수와 관계없이 전수조사 실시

☞ 계통추출에서는 지역(시·도)을 기준변수로 활용하여 내재층화 실시

인용조사를 제외한 8개 산업의 조사대상은 16,749개이며, 그 중 6,080개 사업체(36.3%)를 전수층으로 관리

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

2. 표본규모 및 배분

2023년 기준 조사규모는 20,507개로 전년도 대비 1,966개 증가

[표 1-3-5] 콘텐츠산업조사 연도별 표본대상 규모 비교

(단위 : 개)

구분	조사 규모		
	2021년	2022년	2023년
출판산업	4,738	4,738	5,882
만화산업	987	969	1,573
음악산업	1,466	1,405	1,690
영화산업[33]	1,034	700	703
게임산업	2,370	2,787	2,839
애니메이션산업	647	696	713
방송산업	1,133	1,154	1,155
방송영상독립제작사 제외	401	401	402
방송영상독립제작사	732	753	753
광고	1,900	1,900	1,900
캐릭터	863	753	861
지식정보	2,115	2,210	2,238
콘텐츠솔루션	1,253	1,229	953
합계	18,506	18,541	20,507

33) 2022년 기준 조사부터 조사방식이 변경됨(전수조사 → 표본조사)

3. 목표오차

콘텐츠산업은 업종대분류별로 표본크기를 결정하였으며 콘텐츠산업 대분류 업종별 목표오차는 95% 신뢰수준 하에서 ±4.0% 내외

4. 표본추출

▌표본추출방법

- 2023년 기준 종사자 수가 10인 이상 사업체는 전수조사, 나머지 10인 미만 사업체는 표본조사
  ☞ 단, 애니메이션산업은 과거조사와의 일관성을 유지하기 위해 전수조사, 게임산업(게임 제작 및 배급업, 전자 게임장 운영업), 만화산업과 콘텐츠솔루션산업도 전수조사
- 다단계층화추출법을 적용한 후 계통추출방법을 통해 표본을 최종 추출
  ☞ 층별 표본 수 배분은 멱배분법을 적용하였으며, 총분산이 최소가되는 값을 고려하여 p=0.3 확정

▌표본수 결정 및 배분

- 업종대분류별 표본 사업체 수 결정
  : 콘텐츠산업 표본조사층의 목표오차를 ±1.3% 내외로 하여 다음 공식에 따라 표본크기 결정

$$n^{*}=\frac{\left(\sum_{h=1}^{L} N_h S_h\right)^2}{N^2 D^2+\sum_{h=1}^{L} N_h S_h^2}$$

여기서 n^{*} : 필요 표본수

D : 95% 신뢰수준 하에서의 목표 오차의 한계 (=$Error/1.96$)

h : 부모집단(업종소분류별 종사자수 규모)을 나타내는 첨자

L : 층의 개수

N : 표본 조사층의 전체 모집단 크기

N_h : 층별 표본 조사층의 모집단 크기

S_h, S_h^2 : 층별 표본 조사층 모집단의 매출액 표준편차, 분산

- 업종소분류별, 종사자규모 h층의 표본 사업체 수 결정

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

▌표본의 추출

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

제4장 모수추정

제1절 조사표 회수 및 데이터 처리

1. 회수율 및 분석 사업체 현황

▌자체 조사 회수율

- 2023년 기준 콘텐츠산업조사를 실시한 결과 직접 조사하는 8개 업종 기준 16,749개 사업체 중 13,872사업체의 조사표가 회수되어 82.8% 회수율을 보임[34)]
- 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		조정된 표본설계 사업체 수 (개) (A)	총 응답 사업체 수 (개) (B)	회수율 (%) (B/A*100)
대분류	출판	5,882	4,999	85.0
	만화	1,573	1,520	96.6
	음악	1,690	1,548	91.6
	게임	2,839	1,943	68.4
	애니메이션	713	316	44.3
	캐릭터	861	755	87.7
	지식정보	2,238	1,898	84.8
	콘텐츠솔루션	953	893	93.7
합계		16,749	13,872	82.8

▌인용 조사 회수율

- 2023년 기준 콘텐츠산업조사의 4개 인용 조사(영화산업, 게임산업, 방송산업, 광고산업) 기준 9,927개 사업체 중 실 응답 사업체는 3,376개 사업체로 34.0% 회수율을 보임
- 단, 회수율은 인용받은 수치를 기준으로 산출하여, 자체조사의 회수율과 다소 차이가 있음

34) 최초 표본설계는 통계청 기업통계등록부의 업체별 취급품목 기준으로 콘텐츠산업 모집단을 파악한 후 8개 업종 기준 14,839개 표본으로 설계되었으나, 조사 및 분석 과정에서 중복산업 영위 사업체를 확인하여 반영하였고, 이외에도 업종을 재확인하여 대분류 업종 및 중/소분류 업종을 조정하면서 모집단 및 표본 설계가 조정됨

[표 1-4-2] 콘텐츠산업조사 회수율(인용 조사)

구분		2021년 기준			2022년 기준			2023년 기준		
		조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	회수율 (%)	조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	회수율 (%)	조사대상 사업체 수	실제 응답 사업체 수	회수율 (%)
문체부 내부 인용	영화	1,034	662	64.0	700	700	100.0	6,872	703	10.2
	게임[35]	2,370	1,819	76.8	-	-	-	-	-	-
	방송 (방송영상독립제작사)	732	345	47.1	753	377	50.1	753	381	50.6
	광고[36]	1,900	1,900	100.0	1,900	1,900	100.0	1,900	1,900	100.0
	소계[37]	6,036	4,726	78.3	3,353	2,977	88.8	9,525	2,984	31.3
외부 인용	방송 (방송영상독립 제작사 제외)[38]	401	385	96.0	401	393	98.0	402	392	97.5
합계		6,437	5,111	79.4	3,754	3,370	89.8	9,927	3,376	34.0

▌분석 사업체 수

• 무응답 대체를 포함한 2023년 기준 총 분석 사업체 수는 18,118개

[표 1-4-3] 콘텐츠산업조사 분석 사업체 수

(단위 : 개)

구분[39]		2021년 기준[40]		2022년 기준		2023년 기준	
		조사대상 수	분석 사업체 수	조사대상 수	분석 사업체 수	조사대상 수	분석 사업체 수
자체 조사	출판	4,738	4,738	4,738	4,738	5,882	5,973
	만화	987	987	969	969	1,573	2,043
	음악	1,466	1,466	1,405	1,405	1,690	1,726
	게임	-	-	2,787	1,922	2,839	1,943
	애니메이션	647	647	696	696	713	348
	캐릭터	863	863	753	753	861	1,103
	지식정보	2,115	2,115	2,210	2,210	2,238	2,284
	콘텐츠솔루션	1,253	1,253	1,229	1,229	953	1,265
	소계	12,069	12,069	14,787	13,922	16,749	16,685
문체부 내부 인용	영화	1,034	662	700	700	6,872	703
	게임	2,370	1,819	-	-	-	-
	방송 (방송영상독립제작사)	732	345	753	377	753	381
	광고	1,900	1,900	1,900	1,900	1,900	1,900
	소계	6,036	4,726	3,353	2,977	9,525	2,984
외부 인용	방송 (방송영상독립 제작사 제외)	401	385	401	393	402	392
합계		18,506	17,180	18,541	17,292	26,676	18,118

35) 2022년 기준 조사부터 게임산업조사는 자체조사로 전환
36) 조사대상(표본설계) 보다 조사 응답 수가 많은 경우 응답률 100.0%로 표기
37) 소계 응답률은 소계 기준 조사대상 사업체 수와 총 응답 사업체 수를 기준으로 계산
38) 방송(방송영상독립제작사 제외) 응답률은 콘텐츠사업자(CP) 인용 부분을 제외하고 실응답률을 계산함
39) 직접 조사 업종을 제외한 인용 업종은 분석 사업체 수 = 회수 사업체 수
40) 2021년 기준 조사부터는 공표범위 축소로 표본설계 기준 조사완료율 산출 / 무응답 대체 사업체를 포함 (자체조사에 한함)

▌자체조사 분석 사업체 현황(표본층 – 업종)

[표 1-4-4] 콘텐츠산업 업종별 표본할당 및 완료 사업체 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	표본할당	최종 완료 사업체
출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	956	972
	교과서 및 학습서적 출판업	461	466
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[41]	267	268
	신문 발행업	389	402
	잡지 및 정기간행물 발행업	617	626
	정기 광고간행물 발행업	103	115
	기타 인쇄물 출판업	139	146
인쇄업	인쇄업	1,527	1,533
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	533	548
	서적 및 잡지류 소매업	808	816
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	36	38
출판 임대업	서적임대업(만화제외)	46	43
출판산업 합계		5,882	5,973
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	122	124
	음반(음원)녹음시설 운영업	59	61
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	38	39
	기타 오디오물 제작업	11	11
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	21	26
	음반 배급업	2	2
음반 도소매업	음반 도매업	47	47
	음반 소매업	70	72
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	31	36
	음원 대리 중개업	6	9
	인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	8	8
음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	321	334
	기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)	31	35
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	923	922
음악산업 합계		1,690	1,726
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,000	1,019
게임산업 합계		1,000	1,019

41) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

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

(단위 : 개)

중분류	소분류	표본할당	최종 완료 사업체
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	123	140
	캐릭터상품 제조업	171	233
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	299	381
	캐릭터상품 소매업	268	349
캐릭터산업 합계		861	1,103
e-learning업	e-learning 기획업	139	148
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	35	40
	인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)	12	13
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	61	68
기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	539	546
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	374	383
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	2	4
	스크린골프장 운영업	1,000	1,001
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	70	74
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	6	7
지식정보산업 합계		2,238	2,284

▌자체조사 분석 사업체 현황(지역)

[표 1-4-5] 콘텐츠산업 지역별 완료 사업체 현황 (출판, 만화, 음악, 게임)

(단위 : 개)

지역 \ 산업		출판	만화	음악	게임[42]
서울		2,840	707	739	597
7개 시	부산	269	136	87	83
	대구	212	58	57	78
	인천	139	79	47	87
	광주	131	74	35	43
	대전	130	51	26	48
	울산	89	44	36	55
	세종	33	15	11	-
	소계	1,003	457	299	394
9개 도	경기도	1,023	466	268	446
	강원도	121	35	57	93
	충청북도	92	31	65	58
	충청남도	100	61	39	68
	전라북도	136	67	35	48
	전라남도	145	51	34	36
	경상북도	196	56	61	81
	경상남도	243	87	97	91
	제주도	74	25	32	31
	소계	2,130	879	688	952
합계		5,973	2,043	1,726	1,943

[표 1-4-5] 콘텐츠산업 지역별 완료 사업체 현황 (애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)

(단위 : 개)

지역 \ 산업		애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
서울		227	381	941	796
7개 시	부산	10	68	136	33
	대구	2	29	127	30
	인천	3	60	54	28
	광주	21	16	49	13
	대전	2	32	64	49
	울산	-	9	57	9
	세종	1	3	15	2
	소계	39	217	502	164
9개 도	경기도	56	372	383	232
	강원도	1	18	41	11
	충청북도	-	14	52	8
	충청남도	4	24	49	5
	전라북도	2	18	49	8
	전라남도	10	11	46	9
	경상북도	1	19	93	10
	경상남도	1	24	91	17
	제주도	7	5	37	5
	소계	82	505	841	305
합계		348	1,103	2,284	1,265

42) 게임산업 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

2. 항목간 논리 연관성 점검

• 조사표 검토 시 항목 간 내용이 연계되는 경우가 발생하며, 이를 1차적으로 실사관리자가 현장에서 검토하고, 2차적으로 조사관리자가 검토

☞ 매출액 총 합계와 업종매출액 합계 일치

2022년 매출액 총 합계	36,000 백만 원							
업종	①창작 및 제작 (라이선스 포함)	②제작지원	③단순복제	④유통·배급	⑤기타	업종매출액 비중 합계	업종 매출액 (백만원)	업종 매출액 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%

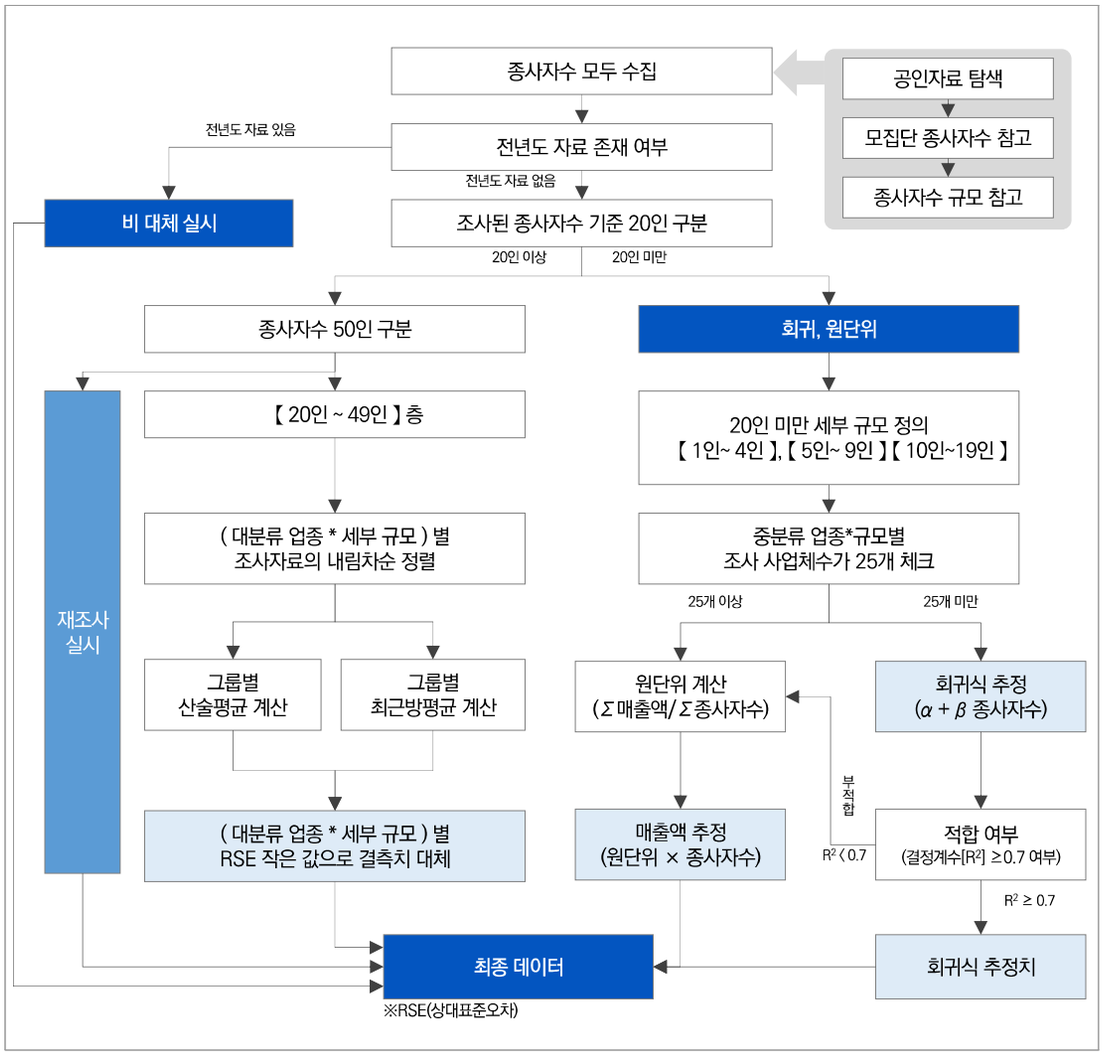
- 매출액 관련 항목간에는 매출액 총 합계와 업종별 매출액 총합계가 일치해야 함
- 업종별 매출액이 조사되지 않고 매출액 비중만을 파악하여 산출된 경우에는 반드시 해당 사업체에 다시 확인

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 : (평균 ± 2×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

▌특히, 종사자 수는 필수적으로 수집

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

▌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(code)	규모(명)	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	콘텐츠 전체
1	5인 미만	1.48	1.30	1.07	1.59	1.48	1.51	1.79	1.31
2	5-9인	6.33	6.40	6.42	6.70	6.42	6.30	6.60	6.37
3	10-19인	14.07	13.72	14.11	14.69	14.48	14.18	13.29	14.00
4	20-49인	29.39	29.35	30.51	29.31	28.17	60.69	31.08	36.76
5	50-99인	68.78	69.72	66.48	66.57	69.29	69.67	68.12	68.86
6	100인 이상	611.94	564.42	1,322.00	793.40	2,124.80	850.81	882.52	857.50

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 684개임[43)]

- 조사사업체가 없는 중분류 업종
  : 해당없음
- 조사사업체 수가 적은 중분류 업종
  : 해당없음

43) 공시자료 활용을 통한 무응답 대체 전 수치로, 설문지 회수를 기준으로 함

▌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 2,129개임[44)]

- 조사사업체 수가 25개 미만
  : 온라인 출판 유통업, 음반 복제 및 배급업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업[45)]

3. 매출액 추정

가. 전년도 조사자료 있는 사업체

▌단위무응답 사업체에 대하여 전년도 자료가 있는 사업체는 비율 대체를 수행

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

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

  - $y_{(i)hk}$: i번째 항목에 대하여 h번째 세부 층의 k번째 사업체의 대체값
  - $\overset{*}{y}_{(i)hk}$: i번째 항목에 대하여 h번째 세부 층의 k번째 사업체의 전년도의 값
  - $y_{(i)h}$: i번째 항목에 대하여 h번째 세부 층의 평균값
  - $\overset{*}{y}_{(i)h}$: i번째 항목에 대하여 h번째 세부 층의 전년도의 평균값

  여기서, 층은 ‘업종(소분류)×종사자 수’에 의한 세부 층 등을 고려

44) 공시자료 활용을 통한 무응답 대체 전 수치로, 설문지 회수를 기준으로 함
45) 25인 미만 중분류 업종: 온라인 출판 유통업 23개, 음반 복제 및 배급업 20개, 애니메이션 유통 및 배급업 9개, 온라인 애니메이션 유통업 6개

▌항목무응답 사업체에 대해서는 보조 항목을 선정하여 비율 대체를 수행

• 전년도의 경우에도 항목 무응답에 대한 대체가 모두 수행되어 있다는 것을 전제로 함

$$y_{(i)hk} = \overset{*}{y}_{(i)hk} \times \frac{y_{(j)hk}}{\overset{*}{y}_{(j)hk}}$$

여기서 보조 항목 $y_{(j)}$는 $y_{(i)}$와 높은 연관성이 있을 것으로 생각되는 항목으로 선택하며, 각 항목마다 보조 항목은 달라질 수 있음

나. 20인 이상의 추정

▌2장에서 정의한 대상 업종별로 종사자 수 크기에 따른 대체 실행

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

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

(예) 출판업의 종사자 수 50인 사업체는 10개임
- 매출액 : 900, 1,350, 2,375, 3,150, 3,829, 3,960, 4,032, 5,333, 7,500, 10,000
- 상하위 1개 : 900과 10,000
- 나머지 매출액의 평균 : $\frac{(1{,}350 + \cdots + 7{,}500)}{8} = 3{,}941.125$
- 종사자 수 50인에 대한 무응답 3개 사업체의 매출액 : 3,941.125로 추정
- 단, 사업체수가 5개 미만인 경우는 산술평균으로 대체함

▌동일 종사자 수가 없는 경우에는 종사자 수 크기에 따른 최근방대체 실행

① 업종별로 종사자 수 및 매출액 순으로 오름차순 정렬
② 매출액 무응답 셀은 전 후 사업체의 매출액 평균으로 계산
(i)번째 매출액 = { (i-1)번째 매출액 + (i+1)번째 매출액 } / 2
(예) 87명 (5,320백만원)과 90명 (8,000백만원)이고 89명에 대한 매출액은
{ 5,320 + 8,000 } / 2 = 7,440백만원
※ 단, 전 후 사업체 중에서 동일한 종사자 수가 일련하는 경우에는 동일 종사자 수에 대한 매출액의 평균을 이용하여 계산
③ 단, 연달아 무응답이 발생하면 무응답 이전의 추정 매출액을 포함하여 계산
(예) 132명 (19,008백만원)과 146명 (15,000백만원) 사이에
134명의 추정 : { 19,008 + 15,000 } / 2 = 17,004
138명의 추정 : { 17,004 + 15,000 } / 2 = 16,002

다. 20인 미만의 추정

▌추정방법의 선정

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

▌추정 대상(k) 정의

- 다음 순서대로 추정을 수행하여 상세 수준 및 정확도가 가장 높은 그룹을 선정
  - (중분류 업종×규모)별 추정
  - 중분류 업종별 추정
  - (대분류 업종×규모)별 추정
  - 대분류 업종별 추정
  - 게임산업의 경우, 지역별 추정[46)]

▌이상값(Outlier) 정의 및 추정식 제외

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

▌회귀추정식으로 추정[47)]

- 조사 자료를 모두 이용하여 종사자 수와의 선형관계식으로 매출액을 추정

$$\widehat{\text{매출액}}_{h,k} = \text{절편}_h + \beta_h \cdot \text{종사자수}_{h,k}$$

여기서, h는 추정대상(중분류 업종 ×규모)를 나타내고, k는 사업체를 나타냄

▌종사자 수와의 원단위 식을 통해 추정

- 추정 대상(h)별로 평균 원단위 : $\text{평균원단위}_h = \dfrac{\sum_{k=1}^{n_{h,k}} \text{매출액}_{h,k}}{\sum_{k=1}^{n_{h,k}} \text{종사자수}_{h,k}}$
- $\text{사업체의 매출액 추정}_{h,k} = \text{종사자수}_{h,k} \times \text{평균원단위}_h$
- 규모는 5명 단위로 정의함(= INT(종사자 수 / 5))
  (단, 규모 내 자료수가 3개 미만인 경우는 인근 규모와 병합하여 계산)

46) 세부 내용은 '라.특수 업종에 대한 추정'에서 상세하게 기술
47) 컴퓨터 게임방 운영업의 경우에는 지역별 분포의 차이가 존재하기에 종사자 수 대신 지역을 독립변수로 활용하여 추정

라. 특수 업종에 대한 추정

▌ 게임 제작 및 배급업[48)]

- 매출 규모 100억 미만 사업체는 무응답 보정 가중치를 활용
- 소프트웨어 기반의 업종 특성을 고려하여 종사 규모가 아닌 매출 규모를 기준으로 추정
  - (6개 지역권×매출액 규모)

▌컴퓨터 게임방 운영업

- 20인 미만에 집중되어 있는 사업체 특성을 고려하여 지역별 추정
  - (17개 시도)

▌전자 게임장 운영업

- 전체 전수층 업종이며, 무응답 사업체에 대해서는 무응답 보정 가중치를 사용
  - 매출액 : (6개 지역권)
  - 종사자 : (6개 지역권×매출액 규모)

4. 가중치 처리방법

▌ 설계가중치

- 업종별, 종사자수 규모별 층화 후 확률비례 계통추출하는 층화계통추출법을 적용하여 표본을 추출
- 층별 추출률의 역수로 설계가중치를 계산하며 산업별, 규모별 가중치는 아래와 같이 계산

$$w_{1,h} = \frac{N_h}{n_h}$$

여기서, w : 가중치 (추출률의 역수)

h : 층(산업 및 규모)을 나타내는 첨자

▌ 무응답보정 가중치

- 소분류별로 무응답 업체 수를 파악하여, 가중치를 부여하는 방법
- 공시자료 등 대체 방법이 없을 경우 적용
- 무응답보정 가중치 : 산업별, 규모별 보정계수

$$m_h = \frac{n_h}{R_h}$$

단, R은 표본조사 사업체중에서 응답한 사업체수를 나타냄

- 산업별, 규모별 무응답 보정 가중치

$$w_{2,h} = w_{1,h} \times m_h$$

48) 게임 제작 및 배급업체의 경우에는 소프트웨어 기반의 업종 특성상을 고려하여 종사 규모가 아닌 매출 규모를 기준으로 추정

▌20인 이상의 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)	12.1	2.0	1.0
		교과서 및 학습서적 출판업	6.6	2.4	1.0
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	1.0	1.0	1.0
		신문 발행업	9.0	2.8	1.0
		잡지 및 정기간행물 발행업	5.9	1.7	1.0
		정기 광고간행물 발행업	7.8	2.5	1.0
		기타인쇄물출판업	11.7	4.3	1.0
	인쇄업	인쇄업	2.8	1.0	1.0
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	13.5	3.0	1.0
		서적 및 잡지류 소매업 (인터넷 서점(만화제외))	12.8	4.5	1.0
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	4.0	1.0	1.1
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	13.1	4.0	1.2
음악	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	28.6	1.7	1.0
		음반(음원)녹음시설 운영업	46.6	1.5	1.0
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	23.6	1.7	1.0
		기타 오디오물 제작업	16.0	1.0	1.0
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	6.3	1.0	1.0
		음반 배급업	4.0	-	-
	음반 도소매업	음반 도매업	6.3	1.6	1.0
		음반 소매업 (인터넷 음반 소매업)	10.0	2.0	1.0
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	24.5	3.0	1.1
		음원 대리 중개업	14.3	2.0	1.0
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	1.8	1.0	1.0
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	80.2	1.3	1.0
		기타 음악공연 서비스업	23.0	3.3	1.0
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	32.0	3.6	1.3

[표 1-4-6] 표본층 업종별 가중치(계속)

대분류	중분류	소분류		1~4인	5~9인	10~19인
게임	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	서울			5.4
			부산			7.2
			대구			7.6
			인천			7.1
			광주			11.7
			대전			8.5
			울산			5.6
			세종			5.7
			경기			8.8
			강원			5.0
			충북			8.1
			충남			11.2
			전북			12.3
			전남			15.8
			경북			8.5
			경남			6.4
			제주			8.6
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업		6.9	1.0	1.0
		캐릭터상품 제조업		13.4	1.0	1.0
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업		6.1	1.0	1.0
		캐릭터상품 소매업		10.3	1.0	1.0
지식정보	e-learning업	e-learning 기획업		7.6	3.1	1.0
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업		4.4	3.3	1.0
		인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP)		16.0	5.0	1.0
		에듀테인먼트 기획 및 제작업		6.3	2.6	1.0
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업		18.0	3.0	1.0
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		14.7	4.2	1.0
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업		6.0	1.0	1.0
		스크린골프장 운영업		8.8	2.7	1.0
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업		2.9	2.8	1.0
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업		4.3	1.0	1.0

5. 전수조사 및 표본조사 추정방법

▌전수조사 추정방법

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

▌표본조사 추정방법

- 조사 거절의 경우 표본설계 시 작성된 대체표본을 활용하여 우선 대체
- 지속적인 거절(무응답)이 발생하는 경우, 층화변수인 소분류 업종-종사규모를 최대한 유지하고, 내재층화변수인 지역변수를 변경하여 대체
- 지역변수 대체로도 대체표본을 찾지 못하는 경우, 무응답 가중치를 적용하여 산출
- 설계 가중치와 무응답보정 가중치
  - ☞ 설계가중치 = $w^{(1)}$, 무응답보정가중치 = $w^{(2)}$
- 표본조사 추정량은 산출된 세 가지 가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출

☞ 표본조사 추정량 $=w_h \sum_{k=1}^{n_h} \widehat{\tau_{h,k}}$, $w_{h,i} = w_h^{(1)} \times w_h^{(2)}$

h : 층(산업 및 규모)을 나타내는 첨자, k는 사업체를 나타내는 첨자

6. 최종 추정 값

▌매출액, 종사자 수, 부가가치액 추정 값 산출

- 추정 값은 전수조사 추정량과 표본조사 추정량을 합산하여 산출

☞ 추정매출액 = 전수조사 추정매출액 + 표본조사 추정매출액

▌수출입액은 업종별로 별도 산출 방법을 적용[49)]

- 게임 제작 및 배급업의 경우 (지역권×매출액 규모)별 추정

☞ 추정 수출입액 = 게임 제작 및 기획업 추정 수출입액 + 게임 배급업 추정 수출입액

- 게임 제작 및 배급업을 제외한 업종은 수출입액을 추정하지 않음

7. 표준오차, 상대표준오차, 신뢰수준

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

49) 게임산업의 경우, 2022년 기준 조사부터 자체조사로 전환되었으나 시계열 유지 및 이용자들의 혼란 방지를 위해 설계, 추정 등은 기존의 방법을 유지하였음

[표 1-4-7] 콘텐츠산업 매출액 평균 및 표준오차

대분류	중분류	소분류	평균 (백만 원)	표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	365.3	17.26	4.7
		교과서 및 학습서적 출판업	964.1	107.06	11.1
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	2,081.7	217.39	10.4
		신문 발행업	1,497.1	215.73	14.4
		잡지 및 정기간행물 발행업	703.7	87.11	12.4
		정기 광고간행물 발행업	933.7	118.27	12.7
		기타인쇄물출판업	418.2	58.57	14.0
	인쇄업	인쇄업	719.1	58.44	8.1
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	771.1	93.93	12.2
		서적 및 잡지류 소매업	842.2	147.92	17.6
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	9,865.9	2,953.89	29.9
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	90.7	22.51	24.8
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	240.2	55.00	22.9
		일반 출판사(만화부문)	4,113.0	1,242.99	30.2
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1,305.7	462.51	35.4
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	2,840.9	758.03	26.7
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	61.8	7.70	12.5
		서적임대(대여)(만화부문)	83.5	31.07	37.2
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	298.9	68.84	23.0
		만화 서적 및 잡지류 소매	137.3	4.96	3.6
음악	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	2,540.8	515.86	20.3
		음반(음원)녹음시설 운영업	244.1	25.15	10.3
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	471.6	145.33	30.8
		기타 오디오물 제작업	122.8	10.59	8.6
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	2,140.4	342.76	16.0
		음반 배급업	48,500.0	10,016.06	20.7
	음반 도소매업	음반 도매업	2,598.6	548.26	21.1
		음반 소매업	1,005.8	316.56	31.5
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	11,621.2	2,927.12	25.2
		음원 대리 중개업	4,161.6	861.91	20.7
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	9,176.2	8,281.88	90.3
	음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	751.3	55.56	7.4
		기타 음악공연 서비스업	1,472.2	397.79	27.0
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	50.0	0.38	0.8
게임	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	15,678.3	3,628.9	23.1
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	257.2	2.9	1.1
		전자 게임장 운영업	98.9	1.4	1.4
애니메이션	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,301.8	291.61	22.4
		애니메이션 하청 제작업	703.6	146.25	20.8
		온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업	1,125.1	122.08	10.9
	에니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	1,543.9	513.13	33.2
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	1,908.7	677.90	35.5

[표 1-4-7] 콘텐츠산업 매출액 평균 및 표준오차 (계속)

대분류	중분류	소분류	평균 (백만 원)	표준오차 (백만 원)	상대 표준오차 (%)
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	3,881.7	664.95	17.1
		캐릭터상품 제조업	1,722.4	356.70	20.7
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,557.5	259.84	16.7
		캐릭터상품 소매업	804.0	68.00	8.5
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	1,710.2	299.74	17.5
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	19,611.2	4,766.55	24.3
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	29,974.3	25,960.48	86.6
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	3,199.7	1,148.66	35.9
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,887.1	376.19	19.9
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	4,152.2	1,296.82	31.2
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	98,985.5	18,594.72	18.8
		스크린골프장 운영업	521.6	14.72	2.8
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	2,979.7	661.70	22.2
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	1,487.6	1,039.36	69.9
콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작툴	6,488.8	1,416.61	21.8
		콘텐츠보호	9,042.5	2,095.75	23.2
		모바일솔루션	4,279.9	379.33	8.9
		과금/결제	23,411.1	13,757.56	58.8
		콘텐츠관리시스템(CMS)	2,383.2	601.62	25.2
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	9,310.4	3,012.22	32.4
		기타 콘텐츠 솔루션	2,610.1	430.21	16.5
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	4,641.4	855.40	18.4

[표 1-4-8] 콘텐츠산업 종사자 평균 및 표준오차

대분류	중분류	소분류	평균 (명)	표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업)	3.7	0.23	6.2
		교과서 및 학습서적 출판업	9.5	1.17	12.2
		인터넷/모바일 전자출판 제작업	13.5	1.23	9.1
		신문 발행업	15.8	1.52	9.6
		잡지 및 정기간행물 발행업	6.5	0.55	8.4
		정기 광고간행물 발행업	9.8	1.87	19.0
		기타인쇄물출판업	3.0	0.17	5.7
	인쇄업	인쇄업	5.2	0.44	8.5
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3.3	0.22	6.7
		서적 및 잡지류 소매업	3.7	0.34	9.2
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	18.2	7.78	42.7
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)	2.0	0.18	9.0

[표 1-4-8] 콘텐츠산업 종사자 평균 및 표준오차 (계속)

대분류	중분류	소분류	평균 (명)	표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	2.5	0.33	13.3
		일반 출판사(만화부문)	22.8	6.82	30.0
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	11.4	1.99	17.5
		인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	4.8	1.46	30.4
	만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	1.5	0.08	5.3
		서적임대(대여)(만화부문)	1.6	0.20	12.6
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	2.9	0.37	12.7
		만화 서적 및 잡지류 소매	0.7	0.01	1.4
음악	음악 제작업	음악 기획 및 제작업	2.8	0.17	6.0
		음반(음원)녹음시설 운영업	4.7	0.32	6.7
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	3.6	0.67	18.6
		기타 오디오물 제작업	6.2	0.96	15.6
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	6.7	0.73	10.9
		음반 배급업	5.0	0.00	0.0
	음반 도소매업	음반 도매업	4.3	0.48	11.3
		음반 소매업	2.6	0.62	23.5
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	11.1	2.33	21.0
		음원 대리 중개업	2.9	0.29	10.3
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	16.7	9.68	58.0
	음악 공연업	음악공연기획 및 제작업	3.6	0.14	4.0
		기타 음악공연 서비스업	4.0	0.58	14.3
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1.4	0.01	0.4
게임	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	38.8	5.4	13.8
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	4.1	0.0	0.8
		전자 게임장 운영업	2.2	0.0	1.6
애니메이션	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	11.2	1.57	14.1
		애니메이션 하청 제작업	8.4	1.07	12.7
		온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작업	1.5	0.38	25.5
	에니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	1.8	0.20	11.2
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	5.0	1.57	31.6
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	13.9	1.08	7.8
		캐릭터상품 제조업	4.1	0.20	4.7
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3.3	0.29	8.8
		캐릭터상품 소매업	2.5	0.07	3.0

[표 1-4-8] 콘텐츠산업 종사자 평균 및 표준오차 (계속)

대분류	중분류	소분류	평균 (명)	표준오차 (명)	상대 표준오차 (%)
지식 정보	e-learning업	e-learning 기획업	7.9	0.86	10.8
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업	103.3	24.57	23.8
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	195.9	73.47	37.5
		에듀테인먼트 기획 및 제작업	13.4	4.18	31.2
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	8.9	0.89	10.0
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9.4	1.67	17.7
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	126.8	14.12	11.1
		스크린골프장 운영업	2.9	0.04	1.3
		기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	13.6	2.32	17.0
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	17.1	5.99	35.0
콘텐츠 솔루션	솔루션업	저작툴	51.2	12.89	25.2
		콘텐츠보호	62.9	28.48	45.3
		모바일솔루션	15.3	3.22	21.1
		과금/결제	18.9	4.83	25.5
		콘텐츠관리시스템(CMS)	19.5	4.09	21.0
		콘텐츠전송네트워크(CDN)	25.1	5.89	23.5
		기타 콘텐츠 솔루션	10.2	1.39	13.7
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	30.0	10.99	36.6

제3절 콘텐츠산업조사 이용시 유의사항

※ 공통

- 2021년 기준 콘텐츠산업조사부터는 기업통계등록부를 활용하는 통계로 전년도와 모집단 기준이 달라 단순 수치 비교가 어렵고, 연도별 통계표의 결과 해석에 유의하여야 함. 또한 2023년 기준 콘텐츠산업조사부터는 모집단 구축과정에서 업종 판별과정을 강화하여, 모집단이 다소 변동하였으므로 단순 수치 비교가 어려움.

1. 출판

- 출판 도소매업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수는 통계청의 전국사업체조사 통계를 인용하였음. 계약배달 판매업(신문배달판매)은 매출액과 사업체 수 통계가 없고, 종사자 수 통계는 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별, 고용형태별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별로 구분되지 않으므로 해당 통계표의 결과를 해석할 시 유의해야 함
- 출판산업의 수출입액 통계는 관세청의 품목별 수출입 실적을 인용함

2. 만화

- 만화서적 및 잡지류 소매업의 사업체 수는 종사자 수 보다 많을 수 있음. 그 이유는 서적 및 잡지류 소매업의 경우, 출판산업과 만화산업을 동시에 영위하기 때문에 사업체 수가 출판산업과 만화산업에 중복 처리되기 때문임

3. 음악

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

4. 영화

- 영화산업 부분은 영화진흥위원회의 한국 영화산업 사업체조사 인용하였으며, 2020년 조사부터 설문지 변경에 따라 부가가치액 등에 대한 산출방법이 일부 변경됨
- 2022년 기준 조사부터는 조사방식, 조사대상의 정의 및 모집단 구축 방법이 변경되어 전년도 수치와 단순 비교 불가하며, 본문을 해석할 때에도 영화산업의 시계열 비교는 최대한 배제하였음

구분	기존체계	변경체계(2022년 기준 조사)[50]
조사대상	영화산업 영위 사업체 중 조사 기준 시점 매출 발생 사업체	영화산업 영위 사업체 중 조사 기준 시점 매출 발생 사업체 (부사업이 영화산업인 경우 포함)
모집단 구축	기존 조사모집단과 영진위 자체 DB 활용	전국사업체조사 명부 중 영화산업 분류체계에 해당하는 사업체 명부를 기준으로 영진위 자체 DB를 통한 보완
조사방식	전수조사	표본조사

5. 게임[51]

- 게임산업의 직무별 종사자 통계는 게임 유통업을 제외한 게임 제작 및 배급업 종사자에 대해서만 조사한 결과이며, 직무 분류는 게임산업의 특성을 반영하여 다른 산업과 차이가 있음
- 2022년 기준 조사부터 직접조사로 전환됨에 따라 직무 분류 등 동일한 기준으로 산출

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

50) 자세한 변경내용은 한국 영화산업 사업체조사 보고서 참고
51) 자세한 조사방법은 2023년 기준 콘텐츠산업조사 부가조사 보고서 참조

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 표본추출틀을 보완하여, 제외되는 업종 중 일부가 포함되었으나, 정확한 포함/비포함 기준의 부재로 2021년 기준 조사부터 콘텐츠산업 특수분류 기준에 따르며, 협회 자료 등은 제외됨[52)]

10. 지식정보

- 해당없음

11. 콘텐츠솔루션

- 해당없음

52) 통계청 의견 반영

제 2 부

콘텐츠산업조사 전체 결과

제1장. 사업체 수
제2장. 매출액
제3장. 부가가치액
제4장. 수출입액
제5장. 종사자 수



제1장 사업체 수

제1절 콘텐츠산업 현황

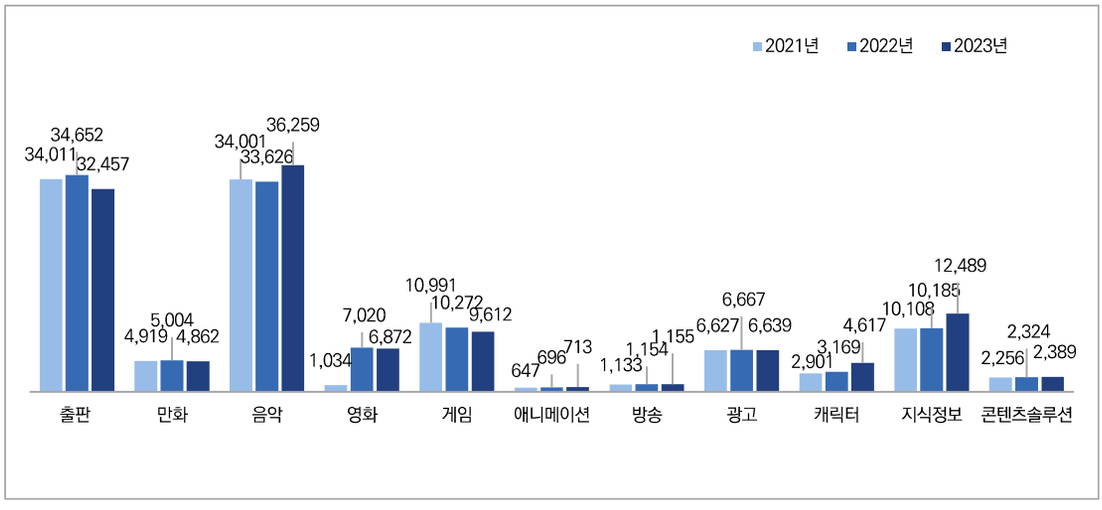
[표 2-1-1] 콘텐츠산업 사업체 수 현황

(단위 : 개)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	25,220	25,244	34,011	34,652	32,457	27.5	△6.3	6.5
만화	6,607	6,144	4,919	5,004	4,862	4.1	△2.8	△7.4
음악	34,145	33,138	34,001	33,626	36,259	30.7	7.8	1.5
영화	1,223	916	1,034	7,020	6,872	5.8	△2.1	54.0
게임	13,387	11,541	10,991	10,272	9,612	8.1	△6.4	△7.9
애니메이션	480	490	647	696	713	0.6	2.4	10.4
방송	1,062	1,070	1,133	1,154	1,155	1.0	0.1	2.1
광고	7,323	6,337	6,627	6,667	6,639	5.6	△0.4	△2.4
캐릭터	2,754	2,700	2,901	3,169	4,617	3.9	45.7	13.8
지식정보	9,859	9,949	10,108	10,185	12,489	10.6	22.6	6.1
콘텐츠솔루션	2,076	2,022	2,256	2,324	2,389	2.0	2.8	3.6
합계	104,136	99,551	108,628	114,769	118,064	100.0	2.9	3.2

[그림 2-1-1] 콘텐츠산업 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 2-1-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

매출액 규모 / 산업	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판	29,006	3,451	32,457
만화	4,506	356	4,862
음악	34,814	1,445	36,259
영화	5,804	1,068	6,872
게임	8,884	728	9,612
애니메이션	596	117	713
방송[53]	471	654	1,125
광고	4,458	2,181	6,639
캐릭터	3,776	841	4,617
지식정보	11,210	1,279	12,489
콘텐츠솔루션	1,012	1,378	2,389
합계	104,610	13,425	118,034
비중(%)	88.6	11.4	100.0

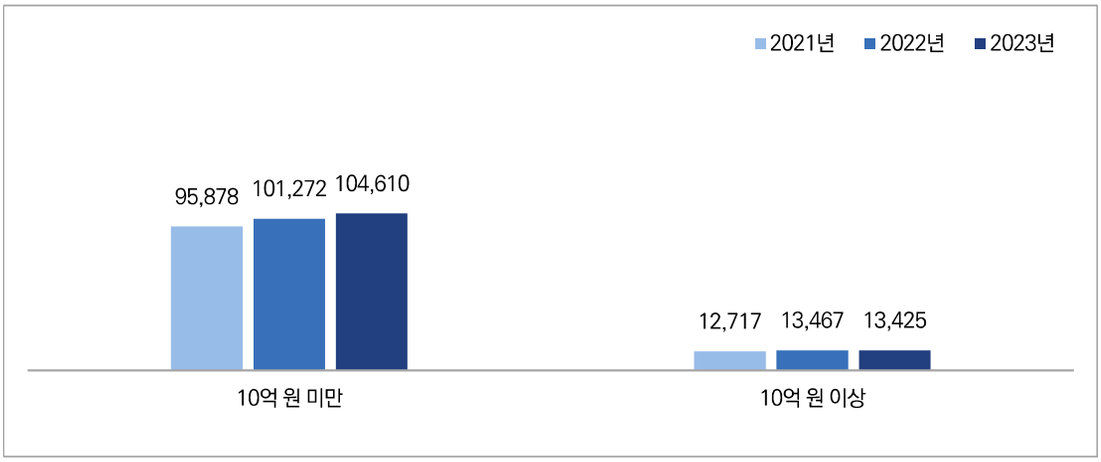
[표 2-1-3] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

매출액 규모 / 연도	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2021년	95,878	12,717	108,595
2022년	101,272	13,467	114,739
2023년	104,610	13,425	118,034
전년 대비 증감률(%)	3.3	△0.3	2.9
연평균 증감률(%)	4.5	2.7	4.3

[그림 2-1-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



53) 방송산업 내 지상파DMB 중 지상파 3사와 지역지상파 13개사의 경우 지상파 매출액에 포함되어 제외함.
방송 산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 9개사를 제외/IPTV콘텐츠제공사업자는 포함

[표 2-1-4] 콘텐츠업체 종사자 규모별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

산업 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판	30,452	1,676	329	32,457
만화	4,722	89	51	4,862
음악	35,661	548	49	36,259
영화	6,155	642	75	6,872
게임	8,303	1,159	150	9,612
애니메이션	586	105	22	713
방송[54]	497	421	190	1,108
광고	4,988	1,400	251	6,639
캐릭터	4,302	290	25	4,617
지식정보	11,562	711	215	12,489
콘텐츠솔루션	1,806	424	160	2,389
합계	109,034	7,465	1,517	118,016
비중(%)	92.4	6.3	1.3	100.0

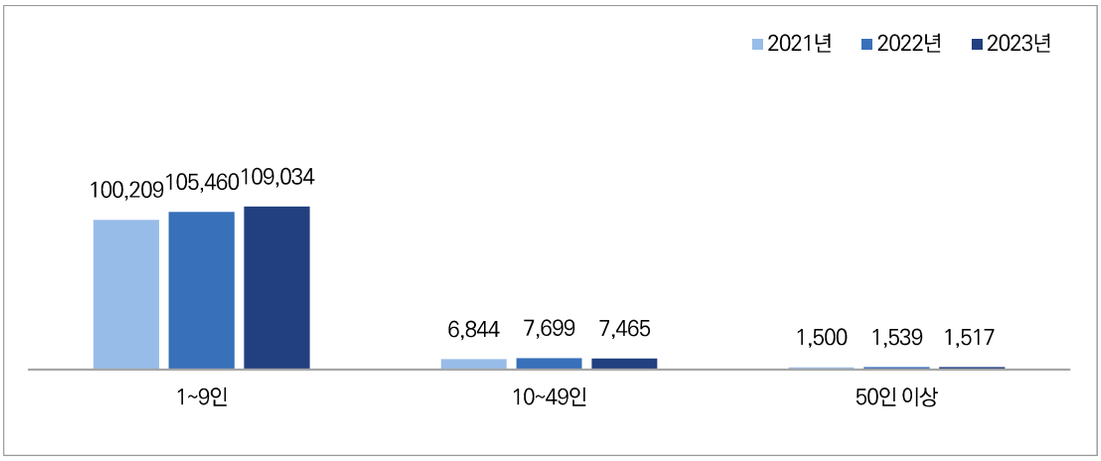
[표 2-1-5] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

연도 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2021년	100,209	6,844	1,500	108,553
2022년	105,460	7,699	1,539	114,698
2023년	109,034	7,465	1,517	118,016
전년 대비 증감률(%)	3.4	△3.0	△1.4	2.9
연평균 증감률(%)	4.3	4.4	0.6	4.3

[그림 2-1-3] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



54) 방송채널사용사업자 수에는 지상파와 동일법인 8개사, 지상파DMB 동일법인 1개사는 제외함. 또한『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜에어코드와 (주)제이와이미디어를 PP로 분류 하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 본 보고서에서는 조사 대상에서 제외

[표 2-1-6] 콘텐츠산업 지역별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		출판	만화	음악	영화	게임[55]	애니메이션	방송[56]	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중(%)
서울		12,583	1,450	11,470	4,426	1,962	491	735	2,658	1,543	3,869	1,463	42,650	36.1
7개 시	부산	1,339	544	2,274	336	456	27	37	767	300	718	75	6,873	5.8
	대구	1,263	135	1,430	81	410	3	25	467	156	764	96	4,829	4.1
	인천	1,067	162	1,168	101	487	3	34	171	256	355	47	3,850	3.3
	광주	955	136	852	125	335	21	25	405	82	333	15	3,285	2.8
	대전	935	137	715	81	288	2	23	337	149	309	113	3,089	2.6
	울산	651	136	991	1	262	-	5	104	43	387	10	2,589	2.2
	세종	200	44	288	10	-	1	4	25	8	110	2	692	0.6
	소계	6,409	1,294	7,720	736	2,238	57	153	2,274	993	2,976	357	25,207	21.4
9개 도	경기도	6,074	1,028	5,522	1,130	2,377	106	127	385	1,299	2,221	399	20,667	17.5
	강원도	948	74	1,262	129	375	1	20	126	91	270	36	3,332	2.8
	충청북도	607	70	1,803	72	328	-	11	175	50	364	10	3,489	3.0
	충청남도	809	176	1,133	17	494	4	5	206	142	354	7	3,346	2.8
	전라북도	1,017	154	883	85	339	12	18	176	123	346	10	3,161	2.7
	전라남도	1,111	92	992	85	330	13	15	128	68	386	21	3,240	2.7
	경상북도	1,198	124	1,741	99	505	2	13	207	117	804	36	4,847	4.1
	경상남도	1,175	310	2,889	48	491	1	18	220	172	622	44	5,990	5.1
	제주도	526	91	844	44	173	27	10	84	20	278	7	2,104	1.8
	소계	13,465	2,119	17,069	1,710	5,412	165	237	1,706	2,080	5,644	569	50,176	42.5
합계		32,457	4,862	36,259	6,872	9,612	713	1,125	6,638	4,617	12,489	2,389	118,034	100.0

55) 게임산업 세종시 사업체는 충청남도에 포함
56) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파DMB 겸업 사업자 9개사는 제외

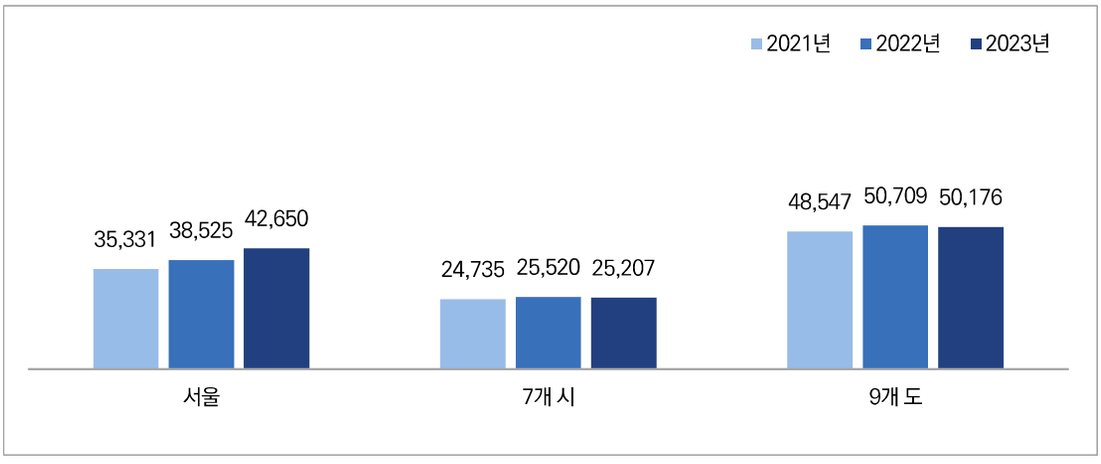
[표 2-1-7] 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역[57] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		35,331	38,525	42,650	36.1	10.2	9.9
7개 시	부산	5,702	5,813	6,873	5.8	14.6	9.8
	대구	4,956	5,021	4,829	4.1	△2.4	△1.3
	인천	4,850	5,165	3,850	3.3	△25.9	△10.9
	광주	3,159	3,326	3,285	2.8	2.2	2.0
	대전	3,673	3,746	3,089	2.6	△17.2	△8.3
	울산	1,883	1,886	2,589	2.2	39.1	17.3
	세종	513	562	692	0.6	22.2	16.1
	소계	24,735	25,520	25,207	21.4	△1.3	0.9
9개 도	경기도	23,683	25,306	20,667	17.5	△18.5	△6.6
	강원도	2,626	2,725	3,332	2.8	23.9	12.6
	충청북도	2,914	2,957	3,489	3.0	18.8	9.4
	충청남도	3,508	3,647	3,346	2.8	△7.0	△2.3
	전라북도	2,882	3,045	3,161	2.7	6.8	4.7
	전라남도	2,533	2,641	3,240	2.7	25.8	13.1
	경상북도	4,234	4,215	4,847	4.1	16.6	7.0
	경상남도	4,864	4,821	5,990	5.1	22.8	11.0
	제주도	1,302	1,352	2,104	1.8	52.1	27.1
	소계	48,547	50,709	50,176	42.5	△0.7	1.7
합계		108,612	114,754	118,034	100.0	2.9	4.2

[그림 2-1-4] 콘텐츠산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



57) 방송산업 내 방송채널사용사업자 수에는 지상파, 지상파 DMB 겸업 사업자 9개사를 제외

제2장 매출액

제1절 콘텐츠산업 매출액 현황

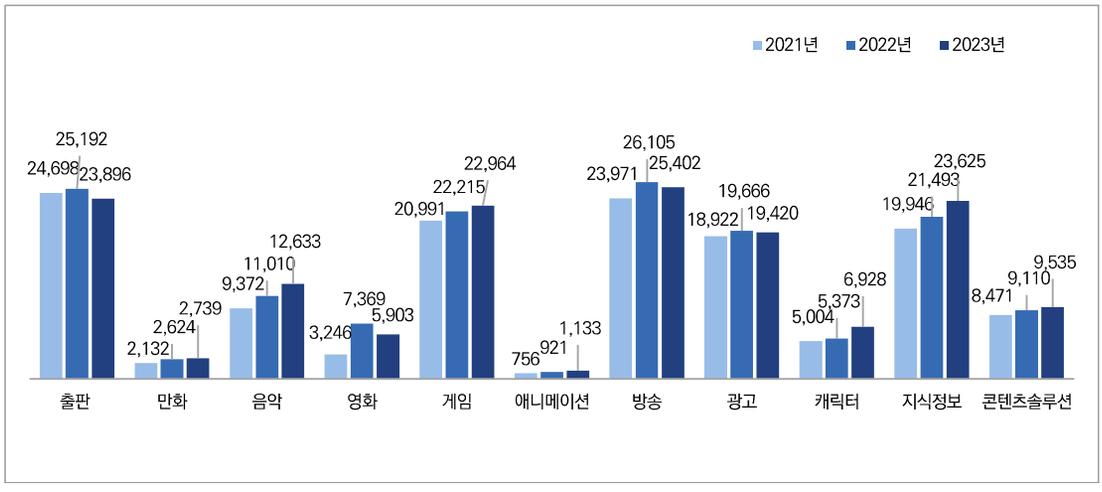
[표 2-2-1] 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	21,341,176	21,648,849	24,697,753	25,191,702	23,895,591	15.5	△5.1	2.9
만화	1,337,248	1,534,444	2,132,149	2,624,004	2,739,495	1.8	4.4	19.6
음악	6,811,818	6,064,748	9,371,728	11,009,624	12,633,331	8.2	14.7	16.7
영화	6,432,393	2,987,075	3,246,109	7,369,200	5,903,094	3.8	△19.9	△2.1
게임	15,575,034	18,885,484	20,991,342	22,214,886	22,964,221	14.9	3.4	10.2
애니메이션	640,580	553,290	755,520	921,022	1,132,612	0.7	23.0	15.3
방송	20,843,012	21,964,722	23,970,709	26,104,717	25,402,196	16.5	△2.7	5.1
광고	18,133,845	17,421,750	18,921,883	19,666,138	19,419,770	12.6	△1.3	1.7
캐릭터	12,566,885	12,218,076	5,003,908	5,372,788	6,928,242	4.5	29.0	△13.8
지식정보	17,669,282	19,373,367	19,946,243	21,493,067	23,624,752	15.3	9.9	7.5
콘텐츠솔루션	5,360,990	5,635,230	8,470,614	9,110,097	9,535,220	6.2	4.7	15.5
합계	126,712,263	128,287,035	137,507,958	151,077,245	154,178,524	100.0	2.1	5.0

[그림 2-2-1] 콘텐츠산업 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



[표 2-2-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 매출액 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

산업[58] \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판	4,826,564	19,069,027	23,895,591
만화	584,998	2,154,497	2,739,495
음악	3,261,044	9,372,287	12,633,331
영화	1,150,046	4,753,048	5,903,094
게임	1,956,259	21,007,962	22,964,221
애니메이션	202,273	621,274	823,546
방송	137,111	25,265,085	25,402,196
광고	1,551,085	17,868,685	19,419,770
캐릭터	1,088,039	5,840,203	6,928,242
지식정보	3,992,819	19,631,933	23,624,752
콘텐츠솔루션	216,395	9,318,825	9,535,220
합계	18,966,633	134,902,826	153,869,458
비중(%)	12.3	87.7	100.0

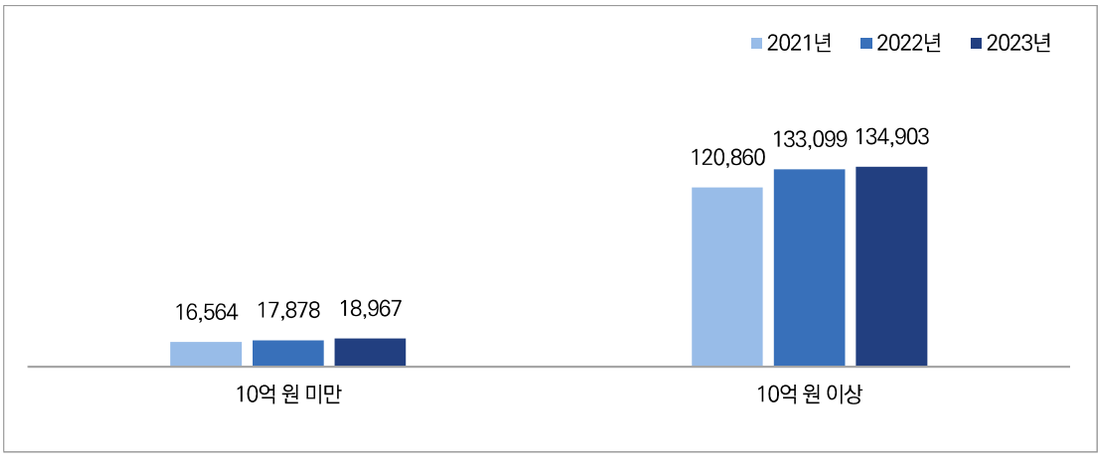
[표 2-2-3] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

연도 \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2021년	16,563,512	120,859,658	137,423,170
2022년	17,878,359	133,098,703	150,977,062
2023년	18,966,633	134,902,826	153,869,458
전년 대비 증감률(%)	6.1	1.4	1.9
연평균 증감률(%)	7.0	5.7	5.8

[그림 2-2-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



58) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

[표 2-2-4] 콘텐츠업체 종사자 규모별 매출액 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

종사자 규모 / 산업[59]	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판	7,629,381	5,787,538	10,478,672	23,895,591
만화	948,474	509,480	1,281,541	2,739,495
음악	5,339,651	3,972,141	3,321,539	12,633,331
영화	3,201,820	1,732,542	968,732	5,903,094
게임	2,096,306	2,341,338	18,526,576	22,964,220
애니메이션	210,336	246,646	366,565	823,546
방송[60]	876,271	3,724,714	20,731,190	25,332,175
광고	3,107,143	6,446,056	9,866,572	19,419,771
캐릭터	4,133,474	1,454,367	1,340,401	6,928,242
지식정보	5,277,339	4,161,609	14,185,804	23,624,752
콘텐츠솔루션	2,727,983	1,846,086	4,961,151	9,535,220
합계	35,548,178	32,222,517	86,028,743	153,799,438
비중(%)	23.1	21.0	55.9	100.0

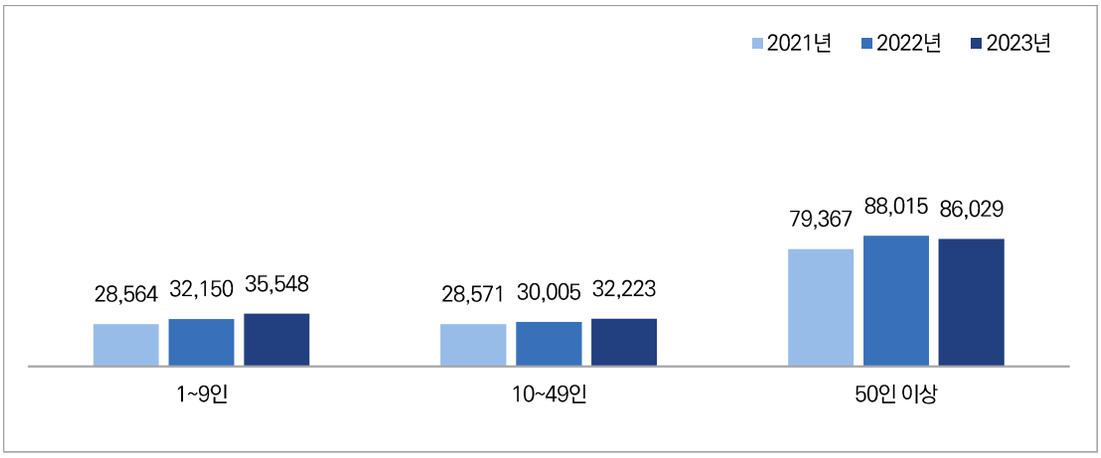
[표 2-2-5] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

종사자 규모 / 연도	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2021년	28,564,445	28,570,775	79,367,309	136,502,529
2022년	32,149,994	30,005,186	88,014,970	150,170,150
2023년	35,548,178	32,222,517	86,028,743	153,799,438
전년 대비 증감률(%)	10.6	7.4	△2.3	2.4
연평균 증감률(%)	11.6	6.2	4.1	6.1

[그림 2-2-3] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



59) 애니메이션 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

60) 2023년도 부터 IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)의 종사자 현황을 조사함에 따라 2023년 수치에는 IPTV 콘텐츠제공사업자(CP)의 매출도 포함함

[표 2-1-6] 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

지역[61] \ 업종		출판	만화	음악	영화	게임[62]	애니메이션	방송
서울		12,607,487	1,746,061	9,272,246	4,352,458	11,500,154	573,510	20,306,069
7개 시	부산	544,960	83,585	216,473	131,418	206,750	19,753	206,931
	대구	578,975	29,020	132,132	43,116	162,629	2,461	141,191
	인천	373,107	36,300	144,494	117,475	141,935	174	125,758
	광주	399,374	24,088	133,027	183,550	81,052	38,214	137,326
	대전	324,822	22,132	70,552	75,675	88,716	1,035	96,267
	울산	178,516	9,148	63,070	525	80,772	-	73,199
	세종	162,962	6,170	12,476	8,899	-	190	4,984
	소계	2,562,717	210,442	772,225	560,658	761,854	61,827	785,656
9개 도	경기도	6,729,367	559,749	1,530,887	525,107	8,939,761	164,572	3,435,409
	강원도	266,946	14,507	91,502	46,320	66,340	152	175,855
	충청북도	226,179	13,487	111,288	22,428	90,304	-	82,095
	충청남도	222,790	29,671	62,315	57,273	109,993	807	63,426
	전라북도	251,998	42,610	350,774	62,107	159,087	1,789	78,092
	전라남도	259,678	47,089	77,489	59,870	88,561	4,164	102,268
	경상북도	311,632	30,764	75,906	115,652	114,568	801	133,145
	경상남도	321,309	30,127	252,891	83,094	108,589	486	171,669
	제주도	135,489	14,989	35,807	18,125	1,025,008	15,440	68,512
	소계	8,725,387	782,992	2,588,859	989,978	10,702,212	188,210	4,310,471
합계		23,895,591	2,739,495	12,633,331	5,903,094	22,964,220	823,547	25,402,196

지역 \ 업종		광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중 (%)
서울		15,678,044	4,556,780	13,838,948	6,910,349	101,342,106	65.9
7개 시	부산	664,776	199,346	1,170,901	179,432	3,624,325	2.4
	대구	445,073	73,944	331,452	94,888	2,034,881	1.3
	인천	109,997	139,982	178,946	90,798	1,458,966	0.9
	광주	308,457	26,443	236,418	61,995	1,629,944	1.1
	대전	415,689	103,082	244,383	403,600	1,845,953	1.2
	울산	90,381	29,486	175,026	19,329	719,452	0.5
	세종	14,825	2,474	34,731	1,888	249,599	0.2
	소계	2,049,199	574,756	2,371,857	851,930	11,563,122	7.5
9개 도	경기도	945,437	1,385,504	3,217,570	1,544,094	28,977,457	18.8
	강원도	95,186	54,141	141,173	36,740	988,862	0.6
	충청북도	104,093	119,464	157,978	33,313	960,629	0.6
	충청남도	110,369	55,100	151,172	7,654	870,570	0.6
	전라북도	100,076	33,307	136,471	24,122	1,240,433	0.8
	전라남도	63,576	17,770	385,316	10,324	1,116,105	0.7
	경상북도	116,398	56,943	186,819	32,345	1,174,973	0.8
	경상남도	109,672	57,646	337,570	60,192	1,533,245	1.0
	제주도	47,721	16,831	2,699,878	24,155	4,101,955	2.7
	소계	1,692,528	1,796,706	7,413,947	1,772,940	40,964,230	26.6
합계		19,419,770	6,928,242	23,624,752	9,535,220	153,869,458	100.0

61) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함
62) 게임산업 세종시 사업체 매출액은 충청남도에 포함

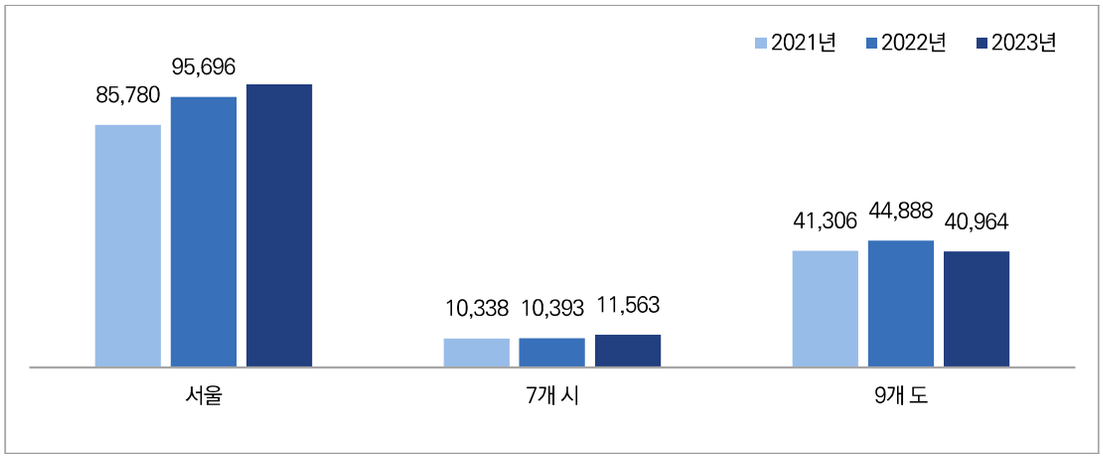
[표 2-2-7] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역[63] \ 연도		2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		85,779,517	95,696,401	101,342,106	5.9	8.7
7개 시	부산	2,824,526	2,531,691	3,624,325	43.2	13.3
	대구	2,034,754	2,035,420	2,034,881	0.0	0.0
	인천	1,723,156	1,912,668	1,458,966	△23.7	△8.0
	광주	1,237,767	1,307,196	1,629,944	24.7	14.8
	대전	1,615,206	1,665,317	1,845,953	10.8	6.9
	울산	735,321	736,246	719,452	△2.3	△1.1
	세종	166,896	204,070	249,599	22.3	22.3
	소계	10,337,627	10,392,608	11,563,122	11.3	5.8
9개 도	경기도	32,801,545	35,601,994	28,977,457	△18.6	△6.0
	강원도	815,904	952,960	988,862	3.8	10.1
	충청북도	725,283	838,571	960,629	14.6	15.1
	충청남도	982,605	1,007,929	870,570	△13.6	△5.9
	전라북도	1,152,102	1,020,979	1,240,433	21.5	3.8
	전라남도	689,273	841,802	1,116,105	32.6	27.2
	경상북도	1,142,989	1,148,403	1,174,973	2.3	1.4
	경상남도	1,415,031	1,461,480	1,533,245	4.9	4.1
	제주도	1,581,295	2,013,935	4,101,955	103.7	61.1
	소계	41,306,026	44,888,053	40,964,230	△8.7	△0.4
합계		137,423,170	150,977,062	153,869,458	1.9	5.8

[그림 2-2-4] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



63) 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액)산업 매출액 제외함

제3장 부가가치액

제1절 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법

[표 2-3-1] 콘텐츠산업 부가가치액 산출방법(2023년)

해당 산업	산출방법
8개 자체조사 업종 (출판, 만화, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)	실태조사 문항을 통한 자료 수집 부가가치액 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
영화산업	영화진흥위원회, “한국 영화산업 사업체조사” 자료 인용 부가가치액 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타)
방송산업[64]	방송영상독립제작사 : 경상이익 + 인건비 + 순금융비용 + 임차료 + 감가상각비 + 조세공과(기타) 방송(방송영상독립제작사 제외) : 매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”)
광고산업[65]	매출액 × 부가가치율 (부가가치율: 한국은행, “기업경영분석”)

64) 방송산업의 부가가치율은 한국은행 “기업경영분석” 내 J60. 방송업의 부가가치율 정보를 적용함
65) 광고산업의 부가가치율은 한국은행 “기업경영분석” 내 M713. 광고업의 부가가치율 정보를 적용함

제2절 콘텐츠산업 부가가치액 현황

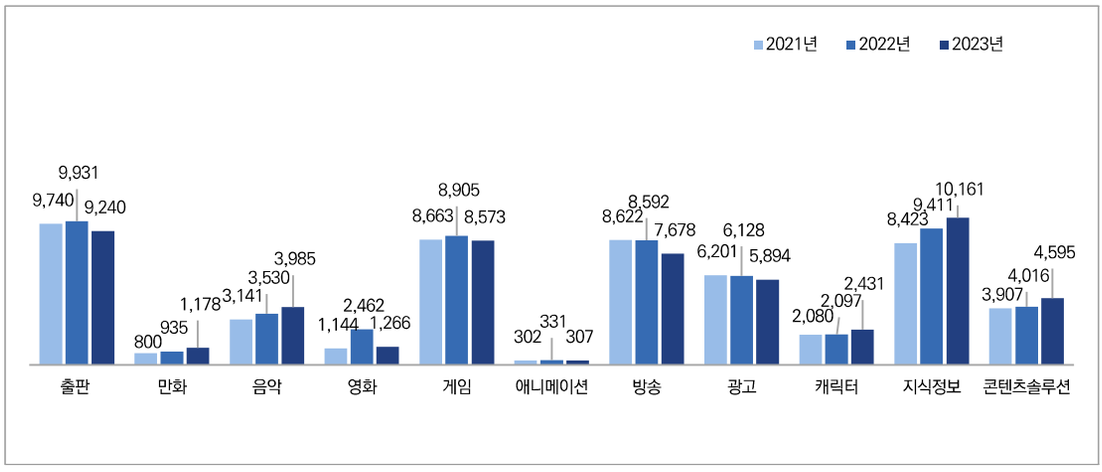
[표 2-3-2] 콘텐츠산업 부가가치액 현황

(단위 : 백만 원)

구분[66]	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	8,875,983	8,758,970	9,740,089	9,930,528	9,240,225	△7.0	1.0
만화	436,443	562,733	799,955	934,543	1,177,638	26.0	28.2
음악	2,173,092	1,982,931	3,141,082	3,529,561	3,984,590	12.9	16.4
영화[67]	1,354,550	1,015,512	1,143,769	2,461,539	1,265,550	△48.6	△1.7
게임[68]	6,753,335	8,320,944	8,663,127	8,905,896	8,572,625	△3.7	6.1
애니메이션	225,485	232,909	301,552	330,566	306,862	△7.2	8.0
방송	6,816,136	7,699,900	8,621,601	8,591,992	7,678,133	△10.6	3.0
광고	5,630,559	5,874,614	6,200,701	6,127,969	5,893,900	△3.8	1.1
캐릭터	4,931,361	4,863,779	2,080,238	2,097,246	2,431,369	15.9	△16.2
지식정보	8,104,087	8,686,346	8,423,451	9,411,170	10,160,774	8.0	5.8
콘텐츠솔루션	2,437,722	2,546,517	3,907,217	4,015,629	4,594,628	14.4	17.2
합계	47,738,753	50,545,155	53,022,782	56,336,639	55,306,294	△1.8	3.7

[그림 2-3-1] 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 현황

(단위 : 십억 원)



[표 2-3-3] 콘텐츠산업 GDP 대비 부가가치액 비중

(단위 : 억 원)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
콘텐츠산업 부가가치액	477,388	505,452	530,228	563,366	553,063
GDP[69]	19,190,399	19,331,524	20,716,580	21,617,739	22,889,232
GDP 대비 부가가치액 비중(%)	2.49	2.61	2.56	2.61	2.42

66) 영화-애니메이션 극장 매출액 관련 부가가치액 제외, 방송산업 부가가치액은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율 및 방송영상독립제작사 조사결과를 이용
67) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가
68) 2022년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가
69) 한국은행의 자료를 인용. 기존 인용되던 GDP (구)산출방법이 중단됨에 따라 2019년부터 신산출방법(잠정치) 적용

제3절 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황

[표 2-3-4] 콘텐츠산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 산업[70]	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
출판	933,459	6,238,603	370,322	600,282	794,484	303,075	9,240,225
만화	259,086	600,950	22,824	64,173	143,532	87,073	1,177,638
음악	870,965	2,340,267	194,023	251,290	271,696	56,349	3,984,590
영화	-507,609	1,080,201	169,606	121,682	335,313	66,357	1,265,550
게임	2,205,608	4,181,346	1,024,598	540,424	280,444	340,205	8,572,625
애니메이션	34,682	203,847	14,301	28,803	15,858	9,372	306,862
방송영상독립제작사	644,209	666,397	62,726	59,989	54,884	21,153	1,509,358
캐릭터	482,189	1,492,789	142,707	129,088	107,381	77,215	2,431,369
지식정보	2,160,453	6,219,600	253,343	674,100	558,832	294,447	10,160,774
콘텐츠솔루션	668,845	3,090,163	163,339	313,825	201,900	156,557	4,594,628
합계	7,751,887	26,114,163	2,417,789	2,783,656	2,764,324	1,411,803	43,243,619
비중(%)	17.9	60.4	5.6	6.4	6.4	3.3	100.0

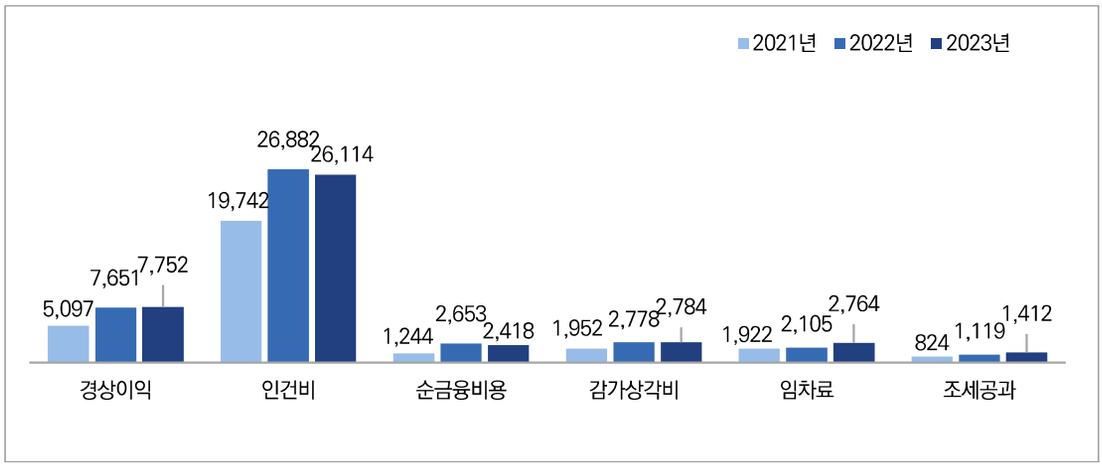
[표 2-3-5] 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도[71]	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	합계
2021년	5,097,046	19,741,586	1,243,669	1,952,085	1,922,172	823,964	30,780,523
2022년[72]	7,651,414	26,881,852	2,652,901	2,778,327	2,105,030	1,119,158	43,188,681
2023년	7,751,887	26,114,163	2,417,789	2,783,656	2,764,324	1,411,803	43,243,619
전년 대비 증감률(%)	1.3	△2.9	△8.9	0.2	31.3	26.1	0.1
연평균 증감률(%)	23.3	15.0	39.4	19.4	19.9	30.9	18.5

[그림 2-3-2] 콘텐츠산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



70) 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고산업 부가가치액 제외
71) 방송(방송영상독립제작사 제외), 광고산업 부가가치액 제외
72) 2022년 기준 조사부터 게임산업의 부가가치액 세부 구성 현황 산출 (전년도와 단순 비교 시 주의 필요)

제4장 수출입액

제1절 콘텐츠산업 수출입액 현황

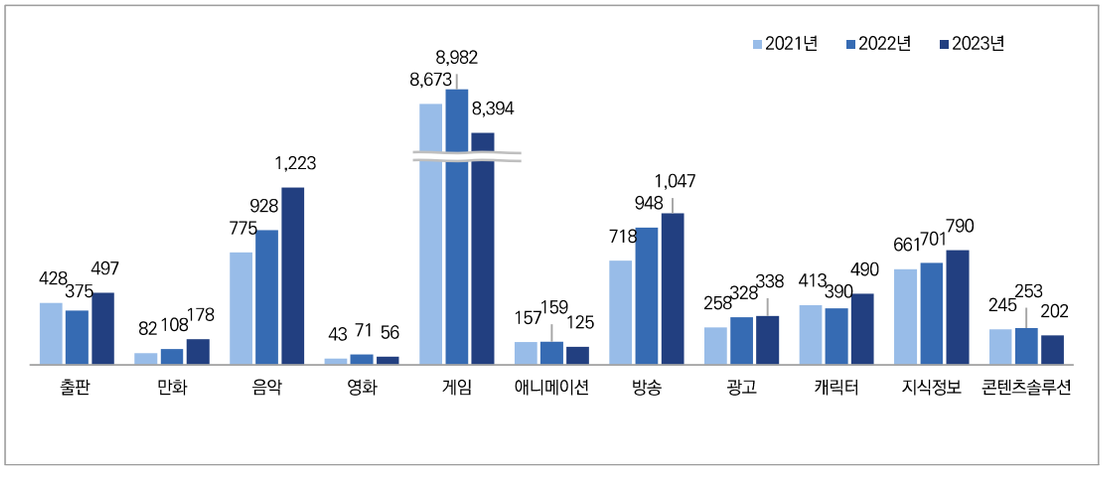
[표 2-4-1] 콘텐츠산업 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	214,732	345,960	428,379	375,083	497,290	3.7	32.6	23.4
만화	46,010	62,715	81,980	107,635	177,957	1.3	65.3	40.2
음악	756,198	679,633	775,274	927,613	1,222,535	9.2	31.8	12.8
영화	37,877	54,157	43,033	71,440	56,291	0.4	△21.2	10.4
게임	6,657,777	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	62.9	△6.5	6.0
애니메이션	194,148	134,532	156,835	159,355	124,798	0.9	△21.7	△10.5
방송	539,214	692,790	717,997	948,045	1,047,219	7.9	10.5	18.1
광고	139,083	119,935	258,167	327,748	337,693	2.5	3.0	24.8
캐릭터	791,338	715,816	412,990	390,399	489,535	3.7	25.4	△11.3
지식정보	649,623	691,987	660,850	701,400	789,644	5.9	12.6	5.0
콘텐츠솔루션	227,881	233,196	244,527	252,535	202,440	1.5	△19.8	△2.9
합계	10,253,881	11,924,284	12,452,897	13,243,006	13,339,405	100.0	0.7	6.8

[그림 2-4-1] 콘텐츠산업 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



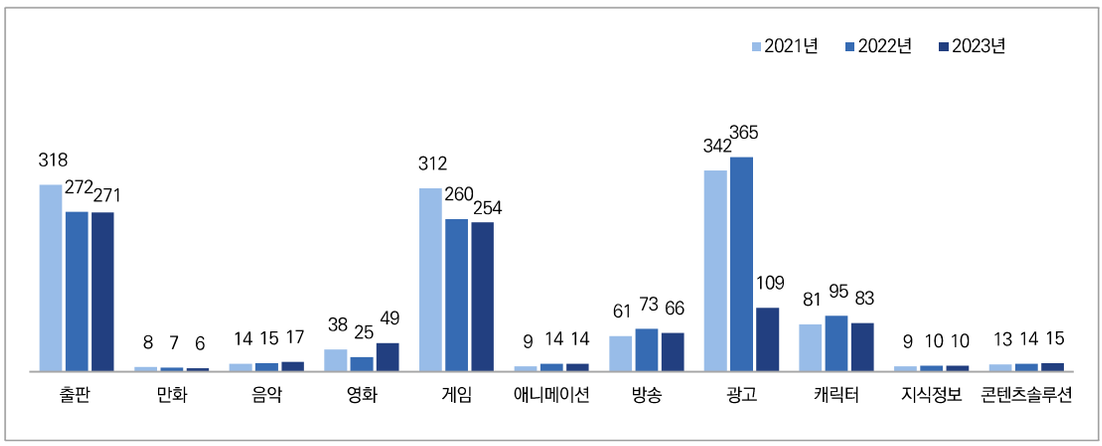
[표 2-4-2] 콘텐츠산업 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	275,426	254,371	317,939	272,088	270,991	30.3	△0.4	△0.4
만화	6,578	6,493	7,584	7,288	6,404	0.7	△12.1	△0.7
음악	13,766	12,146	14,031	15,408	16,971	1.9	10.1	5.4
영화	38,432	28,330	37,897	24,684	48,846	5.5	97.9	6.2
게임	298,129	270,794	312,331	260,163	253,765	28.4	△2.5	△3.9
애니메이션	8,778	7,791	8,524	14,293	13,593	1.5	△4.9	11.6
방송	97,366	60,969	60,761	73,448	65,758	7.4	△10.5	△9.3
광고	276,034	98,672	341,654	364,860	108,959	12.2	△70.1	△20.7
캐릭터	166,945	158,420	81,226	95,157	83,107	9.3	△12.7	△16.0
지식정보	8,909	9,467	9,314	10,243	10,461	1.2	2.1	4.1
콘텐츠솔루션	13,414	13,369	13,443	14,156	14,965	1.7	5.7	2.8
합계	1,203,777	920,822	1,204,704	1,151,789	893,820	100.0	△22.4	△7.2

[그림 2-4-2] 콘텐츠산업 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



[표 2-4-3] 콘텐츠산업 광고 제외 수출입 차액(2023년)

(단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	497,290	177,957	1,222,535	56,291	8,394,003	124,798	1,047,219	489,535	789,644	202,440	13,001,712
수입	270,991	6,404	16,971	48,846	253,765	13,593	65,758	83,107	10,461	14,965	784,861
수출입 차액	226,299	171,553	1,205,564	7,445	8,140,238	111,205	981,461	406,428	779,183	187,475	12,216,851

[표 2-4-4] 콘텐츠산업 광고 포함 수출입 차액(2023년)

(단위 : 천 달러)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
수출	497,290	177,957	1,222,535	56,291	8,394,003	124,798	1,047,219	337,693	489,535	789,644	202,440	13,339,405
수입	270,991	6,404	16,971	48,846	253,765	13,593	65,758	108,959	83,107	10,461	14,965	893,820
수출입 차액	226,299	171,553	1,205,564	7,445	8,140,238	111,205	981,461	228,734	406,428	779,183	187,475	12,445,585

[표 2-4-5] 콘텐츠산업 지역별 수출액 현황(2023년)

(단위 : 천 달러)

구분	중화권[73]	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판[74]	94,164	94,972	34,295	170,638	43,114	60,106	497,290
만화	36,055	64,666	24,483	20,504	24,116	8,133	177,957
음악	319,576	429,080	157,753	175,832	42,786	97,508	1,222,535
영화	18,161	9,885	9,688	3,946	7,735	6,876	56,291
게임	3,405,727	1,144,105	1,613,759	1,246,002	560,360	424,049	8,394,002
애니메이션	21,993	25,994	6,302	46,580	21,352	2,577	124,798
방송[75]	26,218	122,334	9,717	171,534	3,738	251,542	585,083
캐릭터	184,727	39,946	93,524	94,575	53,136	23,627	489,535
지식정보	71,593	289,380	270,163	68,888	17,705	71,914	789,644
콘텐츠솔루션	26,750	74,661	38,371	23,796	20,747	18,115	202,440
합계	4,204,964	2,295,022	2,258,056	2,022,294	794,791	964,448	12,539,574
비중(%)	33.5	18.3	18.0	16.1	6.3	7.7	100.0

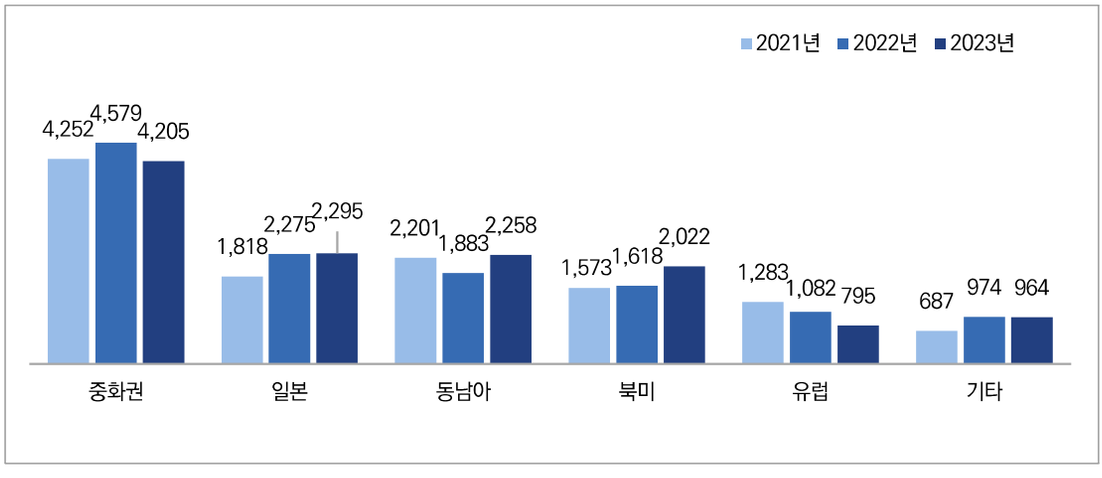
[표 2-4-6] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[76][77]	중화권[78]	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2021년	4,251,915	1,818,249	2,200,568	1,572,650	1,283,220	686,957	11,813,577
2022년	4,579,103	2,274,602	1,882,647	1,618,177	1,081,632	973,634	12,409,795
2023년	4,204,964	2,295,022	2,258,056	2,022,294	794,791	964,448	12,539,574
전년 대비 증감률(%)	△8.2	0.9	19.9	25.0	△26.5	△0.9	1.0
연평균 증감률(%)	△0.6	12.3	1.3	13.4	△21.3	18.5	3.0

[그림 2-4-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



73) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출
74) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음
75) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함
76) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수출액 제외함
77) 출판산업은 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음
78) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

[표 2-4-7] 콘텐츠산업 지역별 수입액 현황(2023년)

(단위 : 천 달러)

구분[79]	중화권[80]	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판[81]	77,567	32,363	10,879	68,293	62,090	19,800	270,991
만화	595	5,245	-	440	123	-	6,404
음악	314	3,680	531	6,934	4,413	1,100	16,971
영화	1,808	6,259	8	20,684	6,207	13,881	48,847
게임	107,639	18,006	6,820	103,592	7,633	10,076	253,766
애니메이션	1,079	8,049	782	3,394	144	144	13,593
방송	1,235	29,031	204	26,783	5,384	2,800	65,437
캐릭터	28,833	9,568	20,408	16,762	7,536	-	83,107
지식정보	203	1,362	-	6,949	1,755	193	10,461
콘텐츠솔루션	531	163	443	13,111	718	-	14,965
합계	219,803	113,724	40,076	266,943	96,003	47,994	784,543
비중(%)	28.0	14.5	5.1	34.0	12.2	6.1	100.0

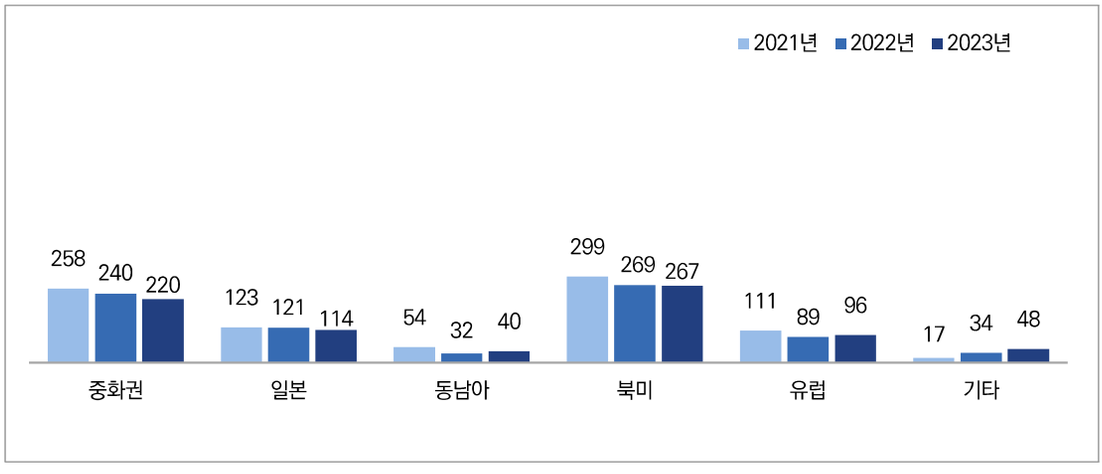
[표 2-4-8] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[82][83]	중화권[84]	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
2021년	258,099	123,625	53,524	299,121	110,523	16,981	861,899
2022년	240,302	120,545	32,482	269,337	88,614	34,198	785,483
2023년	219,803	113,724	40,076	266,943	96,003	47,994	784,543
전년 대비 증감률(%)	△8.5	△5.7	23.4	△0.9	8.3	40.3	△0.1
연평균 증감률(%)	△7.7	△4.1	△13.5	△5.5	△6.8	68.1	△4.6

[그림 2-4-4] 콘텐츠산업 지역별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



79) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수입액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수입액 제외함
80) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출
81) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음
82) 방송산업의 경우 방송프로그램(완성품) 수출액이며, 방송영상독립제작사는 제외함, 광고산업 수출액 제외함
83) 출판산업은 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않음
84) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

제5장 종사자 수

제1절 콘텐츠산업 종사자 현황

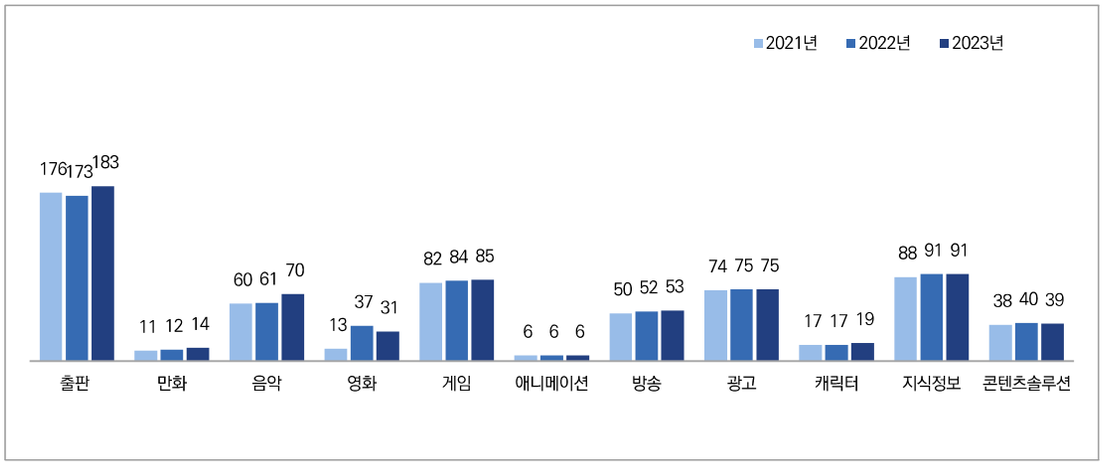
[표 2-5-1] 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	185,270	185,444	175,898	173,167	182,874	27.5	5.6	△0.3
만화	11,079	11,230	10,825	12,185	13,543	2.0	11.1	5.1
음악	77,149	65,464	59,583	60,996	69,942	10.5	14.7	△2.4
영화	32,566	10,497	13,240	36,601	31,403	4.7	△14.2	△0.9
게임	89,157	83,303	81,856	84,347	84,970	12.8	0.7	△1.2
애니메이션	5,436	5,472	6,131	6,373	6,417	1.0	0.7	4.2
방송	51,006	50,239	50,160	51,639	52,597	7.9	1.9	0.8
광고	73,520	68,888	74,485	75,338	74,616	11.2	△1.0	0.4
캐릭터[85]	37,521	36,505	16,597	17,154	19,018	2.9	10.9	△15.6
지식정보	89,286	93,182	87,704	90,652	90,661	13.6	0.0	0.4
콘텐츠솔루션	30,655	31,863	38,256	39,516	39,172	5.9	△0.9	6.3
합계	682,644	642,086	614,734	647,969	665,213	100.0	2.7	△0.6

[그림 2-5-1] 콘텐츠산업 연도별 종사자 현황

(단위 : 천 명)



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

[표 2-5-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

산업 \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
출판[86]	64,930	99,267	164,197
만화	7,602	5,942	13,543
음악	55,133	14,809	69,942
영화	16,484	14,919	31,403
게임	36,108	48,862	84,970
애니메이션	1,857	4,560	6,417
방송	3,981	48,616	52,597
광고	15,907	58,709	74,616
캐릭터	9,303	9,715	19,018
지식정보	32,565	58,096	90,661
콘텐츠솔루션	2,764	36,408	39,172
합계	246,634	399,903	646,536
비중(%)	38.1	61.9	100.0

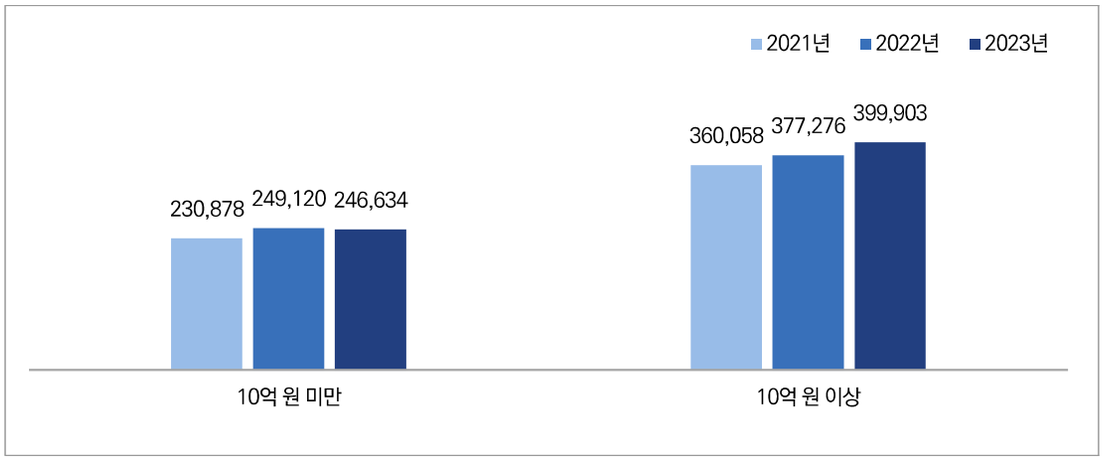
[표 2-5-3] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 매출액 규모	10억 원 미만	10억 원 이상	합계
2021년	230,878	360,058	590,936
2022년	249,120	377,276	626,396
2023년	246,634	399,903	646,536
전년 대비 증감률(%)	△1.0	6.0	3.2
연평균 증감률(%)	3.4	5.4	4.6

[그림 2-5-2] 콘텐츠업체 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



86) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

[표 2-5-4] 콘텐츠업체 종사자 규모별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

산업 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
출판[87]	67,610	32,778	63,810	164,197
만화	7,940	1,455	4,148	13,543
음악	56,591	8,354	4,998	69,942
영화	15,724	11,584	4,095	31,403
게임	27,891	17,243	39,836	84,970
애니메이션	1,571	2,226	2,619	6,417
방송	2,251	9,375	40,971	52,597
광고	17,504	26,728	30,384	74,616
캐릭터	11,388	5,338	2,292	19,018
지식정보	31,617	17,952	41,091	90,661
콘텐츠솔루션	3,501	6,495	29,176	39,172
합계	243,588	139,528	263,420	646,536
비중(%)	37.7	21.6	40.7	100.0

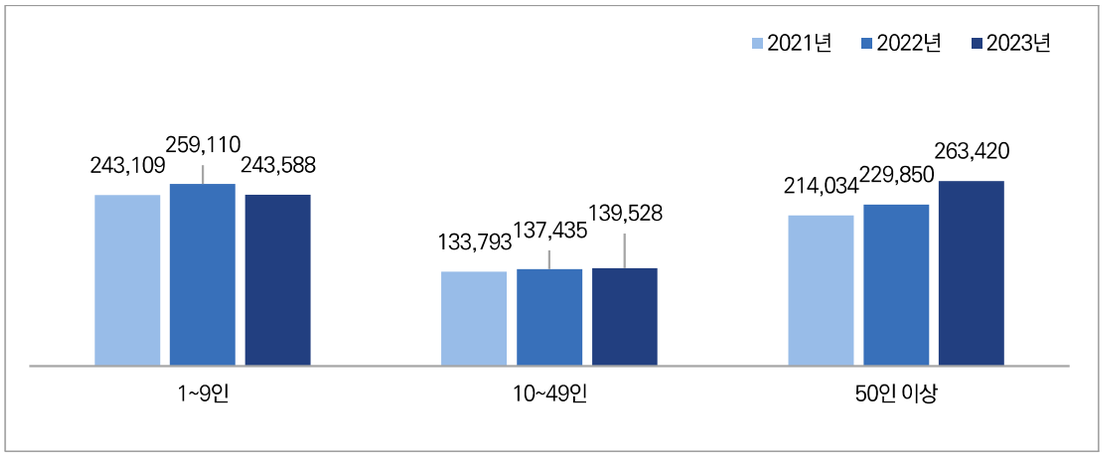
[표 2-5-5] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 종사자 규모	1~9인	10~49인	50인 이상	합계
2021년	243,109	133,793	214,034	590,936
2022년	259,110	137,435	229,850	626,396
2023년	243,588	139,528	263,420	646,536
전년 대비 증감률(%)	△6.0	1.5	14.6	3.2
연평균 증감률(%)	0.1	2.1	10.9	4.6

[그림 2-5-3] 콘텐츠업체 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



87) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

[표 2-5-6] 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

지역 \ 산업		출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송
서울		90,292	6,621	30,374	18,547	35,223	4,676	41,283
7개 시	부산	4,024	867	3,543	1337	2,620	120	780
	대구	4,106	276	2,403	569	2,127	32	669
	인천	3,088	262	1,712	793	2,095	5	447
	광주	3,899	211	1,409	846	1,386	278	596
	대전	2,753	218	1,234	467	1,319	14	576
	울산	1,339	284	1,218	11	1,109	-	370
	세종	1,428	97	409	102	-	4	40
	소계	20,637	2,215	11,929	4,124	10,656	453	3,478
9개 도	경기	32,619	2,725	10,144	5,149	25,839	1,084	4,771
	강원	2,292	104	1,832	463	1,061	1	991
	충북	1,649	105	2,429	408	1,414	-	301
	충남	2,443	318	1,502	134	1,740	11	90
	전북	3,095	264	1,165	692	1,643	20	442
	전남	2,816	207	1,422	491	1,036	92	241
	경북	3,554	213	2,555	723	1,733	8	278
	경남	3,451	588	5,394	477	1,762	5	367
	제주	1,348	183	1,195	197	2,862	67	355
	소계	53,268	4,707	27,640	8,733	39,091	1,288	7,836
합계		164,197	13,543	69,942	31,403	84,970	6,417	52,597

지역 \ 산업		광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계	비중 (%)
서울		51,229	8,811	54,274	28,268	369,598	57.2
7개 시	부산	4,578	1,128	3,147	372	22,516	3.5
	대구	2,409	480	2,111	297	15,479	2.4
	인천	865	803	1,133	225	11,428	1.8
	광주	2,139	131	1,336	114	12,345	1.9
	대전	1,699	460	1,720	629	11,089	1.7
	울산	590	176	1,048	81	6,226	1.0
	세종	253	20	253	48	2,654	0.4
	소계	12,533	3,198	10,748	1,767	81,738	12.6
9개 도	경기	5,025	4,750	11,090	8,486	111,682	17.3
	강원	645	350	1,341	110	9,190	1.4
	충북	780	168	939	58	8,251	1.3
	충남	912	395	1,045	60	8,650	1.3
	전북	743	428	1,079	72	9,643	1.5
	전남	508	132	1,359	64	8,368	1.3
	경북	816	374	1,604	127	11,985	1.9
	경남	1,011	354	2,514	140	16,063	2.5
	제주	413	58	4,668	20	11,366	1.8
	소계	10,854	7,009	25,639	9,137	195,202	30.2
합계		74,616	19,018	90,661	39,172	646,536	100.0

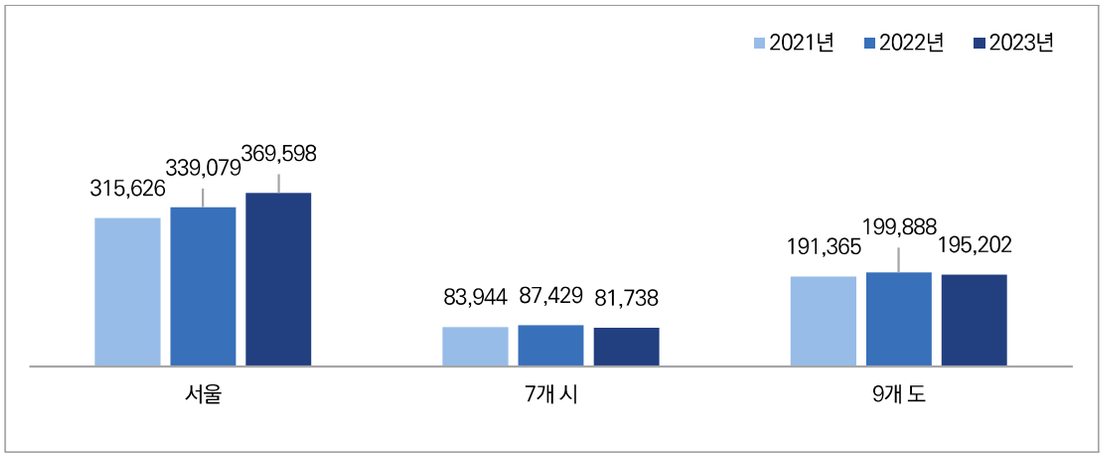
[표 2-5-7] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역[88][89] \ 연도		2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		315,626	339,079	369,598	9.0	8.2
7개 시	부산	20,270	21,656	22,516	4.0	5.4
	대구	17,500	17,507	15,479	△11.6	△6.0
	인천	14,402	15,403	11,428	△25.8	△10.9
	광주	11,116	11,456	12,345	7.8	5.4
	대전	12,730	13,246	11,089	△16.3	△6.7
	울산	6,462	6,222	6,226	0.1	△1.8
	세종	1,464	1,938	2,654	37.0	34.7
	소계	83,944	87,429	81,738	△6.5	△1.3
9개 도	경기도	121,092	128,348	111,682	△13.0	△4.0
	강원도	7,593	8,285	9,190	10.9	10.0
	충청북도	7,993	8,164	8,251	1.1	1.6
	충청남도	9,326	9,831	8,650	△12.0	△3.7
	전라북도	8,301	8,627	9,643	11.8	7.8
	전라남도	7,391	7,262	8,368	15.2	6.4
	경상북도	10,921	10,262	11,985	16.8	4.8
	경상남도	13,150	12,906	16,063	24.5	10.5
	제주도	5,599	6,202	11,366	83.3	42.5
	소계	191,365	199,888	195,202	△2.3	1.0
합계		590,936	626,396	646,536	3.2	4.6

[그림 2-5-4] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



88) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외
89) 게임산업 세종시 소재 종사자 수는 충청남도에 포함

[표 2-5-8] 콘텐츠산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2023년)

(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[90]	81,037	49.4	67,466	41.1	6,442	3.9	9,091	5.5	81	0.0	79	0.0	164,197
만화	5,652	41.7	7,122	52.6	313	2.3	448	3.3	8	0.1	-	-	13,543
음악	32,966	47.1	32,496	46.5	1,957	2.8	2,464	3.5	9	0.0	50	0.1	69,942
영화	15,359	48.9	8,977	28.6	2,983	9.5	3,843	12.2	60	0.2	181	0.6	31,403
게임	46,832	55.1	16,784	19.8	11,236	13.2	10,042	11.8	46	0.1	30	0.0	84,970
애니메이션	2,689	41.9	2,509	39.1	582	9.1	536	8.4	52	0.8	49	0.8	6,417
방송	25,701	48.9	16,187	30.8	4,966	9.4	5,743	10.9	-	-	-	-	52,597
광고	36,389	48.8	35,766	47.9	1,051	1.4	1,410	1.9	-	-	-	-	74,616
캐릭터	8,212	43.2	7,956	41.8	1,226	6.4	1,598	8.4	6	0.0	20	0.1	19,018
지식정보	43,075	47.5	31,072	34.3	8,280	9.1	8,009	8.8	124	0.1	101	0.1	90,661
콘텐츠솔루션	22,332	57.0	14,041	35.8	1,763	4.5	1,012	2.6	15	0.0	10	0.0	39,172
합계	320,244	49.5	240,376	37.2	40,799	6.3	44,196	6.8	401	0.1	520	0.1	646,536

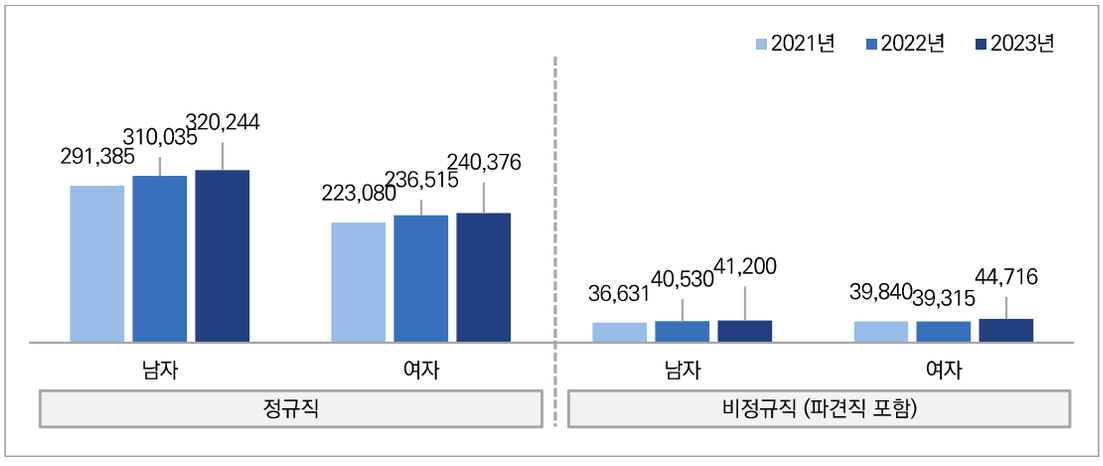
[표 2-5-9] 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	310,035	49.5	236,515	37.8	40,064	6.4	39,037	6.2	466	0.1	278	0.0	626,396
2023년	320,244	49.5	240,376	37.2	40,799	6.3	44,196	6.8	401	0.1	520	0.1	646,536
전년 대비 증감률(%)	3.3		1.6		1.8		13.2		△13.9		87.1		3.2
연평균 증감률(%)	4.8		3.8		6.3		5.8		△9.7		16.1		4.6

[그림 2-5-5] 콘텐츠산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



90) 출판산업 중 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

[표 2-5-10] 콘텐츠산업 직무별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

직무 / 산업[91]	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판	21,412	33,847	59,252	15,695	6,675	27,316	164,197
만화	1,135	2,351	2,726	909	1,000	5,423	13,543
음악	16,900	21,050	9,256	3,888	435	18,413	69,942
영화	3,799	2,744	12,535	533	-	11,792	31,403
게임	427	36,570	28,974	8,138	6,155	4,706	84,970
애니메이션	667	735	3,891	435	366	324	6,417
캐릭터	1,856	2,935	5,937	1,017	956	6,316	19,018
지식정보	5,707	20,594	34,367	2,641	2,789	24,563	90,661
콘텐츠솔루션	4,510	5,907	23,493	1,661	1,697	1,904	39,172
합계	56,413	126,732	180,431	34,917	20,073	100,756	519,323
비중(%)	10.9	24.4	34.7	6.7	3.9	19.4	100.0

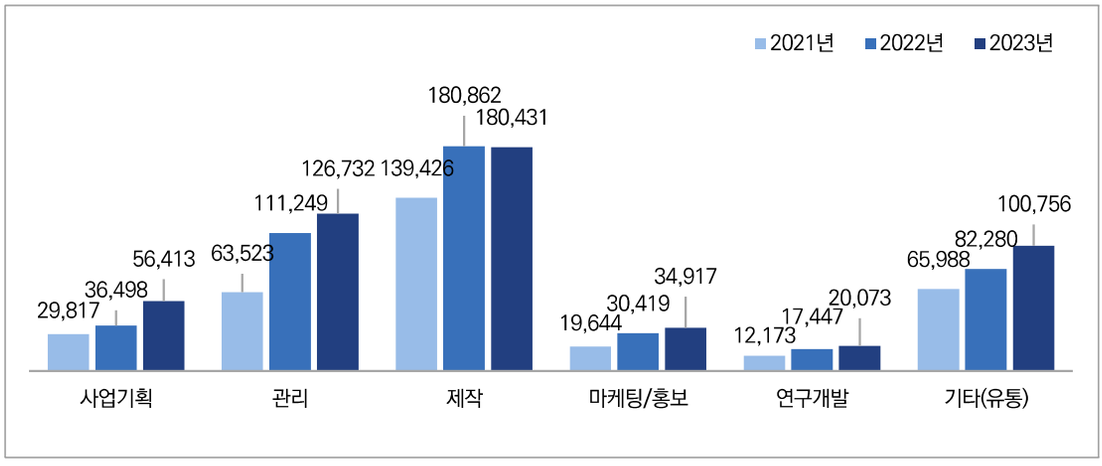
[표 2-5-11] 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 / 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	29,817	63,523	139,426	19,644	12,173	65,988	330,571
2022년[92]	36,498	111,249	180,862	30,419	17,447	82,280	458,755
2023년	56,413	126,732	180,431	34,917	20,073	100,756	519,323
전년 대비 증감률(%)	54.6	13.9	△0.2	14.8	15.1	22.5	13.2
연평균 증감률(%)	37.5	41.2	13.8	33.3	28.4	23.6	25.3

[그림 2-5-6] 콘텐츠산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



91) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송, 광고산업 종사자 제외
92) 2022년 기준 조사부터 게임산업, 영화산업의 직무별 종사자 수 산출 (전년도와 단순 비교 시 주의 필요)

[표 2-5-12] 콘텐츠산업 학력별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

학력 / 산업[93]	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판	33,821	36,266	88,649	5,461	164,197
만화	4,864	1,683	6,072	925	13,543
음악	28,803	12,444	27,585	1,109	69,942
영화	302	3,781	26,936	384	31,403
게임	13,895	22,395	45,599	3,080	84,970
애니메이션	366	953	4,927	170	6,417
방송영상독립제작사	744	2,708	10,012	834	14,298
광고	5,597	14,926	51,091	3,002	74,616
캐릭터	3,081	3,257	12,320	360	19,018
지식정보	5,783	6,702	74,672	3,504	90,661
콘텐츠솔루션	497	4,932	32,085	1,658	39,172
합계	97,753	110,047	379,948	20,487	608,237
비중(%)	16.1	18.1	62.5	3.4	100.0

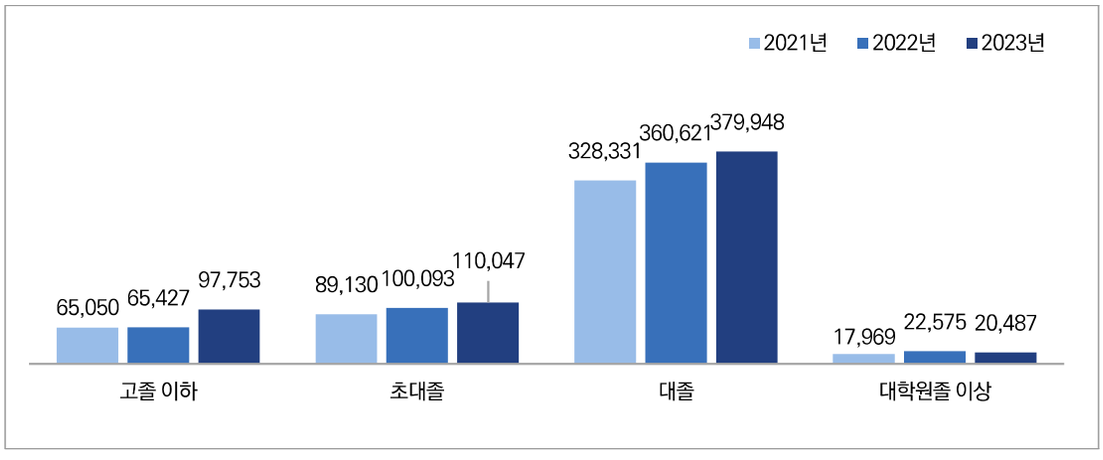
[표 2-5-13] 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

학력 / 연도	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	65,050	89,130	328,331	17,969	500,480
2022년[94]	65,427	100,093	360,621	22,575	548,717
2023년	97,753	110,047	379,948	20,487	608,237
전년 대비 증감률(%)	49.4	9.9	5.4	△9.2	10.8
연평균 증감률(%)	22.6	11.1	7.6	6.8	10.2

[그림 2-5-7] 콘텐츠산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



93) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 음악(노래연습장 운영업), 방송(방송영상독립제작사 제외)산업 종사자 제외
94) 2022년 기준 조사부터 영화산업의 학력별 종사자 수 산출 (전년도와 단순 비교 시 주의 필요)

[표 2-5-14] 콘텐츠산업 연령별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

산업[95] \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
출판	37,482	46,044	37,555	22,844	20,272	164,197
만화	4,459	4,309	2,119	1,655	1,000	13,543
음악	16,136	19,334	18,038	13,391	3,042	69,942
영화	8,827	4,615	6,133	8,127	3,700	31,403
게임	23,695	21,098	20,283	14,797	5,097	84,970
애니메이션	1,928	1,798	1,420	826	445	6,417
방송영상독립제작사	4,066	3,602	3,147	3,483	-	14,298
광고	12,046	17,852	17,647	16,226	10,845	74,616
캐릭터	5,353	5,967	4,320	2,006	1,372	19,018
지식정보	28,111	27,140	19,527	10,124	5,759	90,661
콘텐츠솔루션	13,160	12,089	9,299	3,168	1,456	39,172
합계[96]	155,263	163,848	139,488	96,647	52,988	608,237
비중(%)	25.5	26.9	22.9	15.9	8.7	100.0

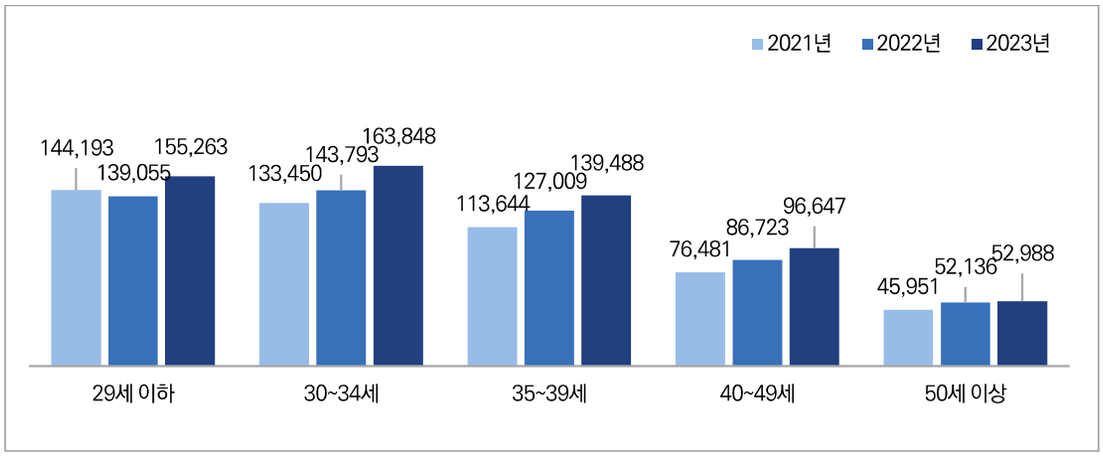
[표 2-5-15] 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	144,193	133,450	113,644	76,481	45,951	513,720
2022년	139,055	143,793	127,009	86,723	52,136	548,717
2023년	155,263	163,848	139,488	96,647	52,988	608,237
전년 대비 증감률(%)	11.7	13.9	9.8	11.4	1.6	10.8
연평균 증감률(%)	3.8	10.8	10.8	12.4	7.4	8.8

[그림 2-5-8] 콘텐츠산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



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

제 3 부

콘텐츠산업조사 산업별 결과

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



제1장 출판산업

제1절 출판산업 총괄

[표 3-1-1] 출판산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수[97] (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액[98] (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	34,652	173,167	25,191,702	9,930,528	39.4	375,083	272,088
2023년	32,457	182,874	23,895,591	9,240,225	38.7	497,290	270,991
전년 대비 증감률(%)	△6.3	5.6	△5.1	△7.0	-	32.6	△0.4
연평균 증감률(%)	6.5	△0.3	2.9	1.0	-	23.4	△0.4

[표 3-1-2] 출판산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	8,024	29,576	2,930,864	365	99
	교과서 및 학습서적 출판업	1,876	17,909	1,808,664	964	101
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[99]	268	3,606	557,904	2,082	155
	신문 발행업	1,656	26,123	2,479,275	1,497	95
	잡지 및 정기간행물 발행업	2,125	13,892	1,495,393	704	108
	정기 광고간행물 발행업	397	3,893	370,685	934	95
	기타 인쇄물 출판업	1,403	4,237	586,556	418	138
	소계	15,749	99,236	10,229,341	650	103
인쇄업	인쇄업	3,343	17,370	2,403,949	719	138
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	4,676	15,227	3,605,760	771	237
	서적 및 잡지류 소매업	8,242	30,358	6,941,502	842	229
	소계	12,918	45,585	10,547,261	816	231
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	69	1,257	680,749	9,866	542
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	378	749	34,292	91	46
전체		32,457	164,197	23,895,591	736	146

97) 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 포함
98) 수출·수입액은 관세청 품목별 수출·수입액을 인용
99) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

제2절 출판산업 사업체 수 현황

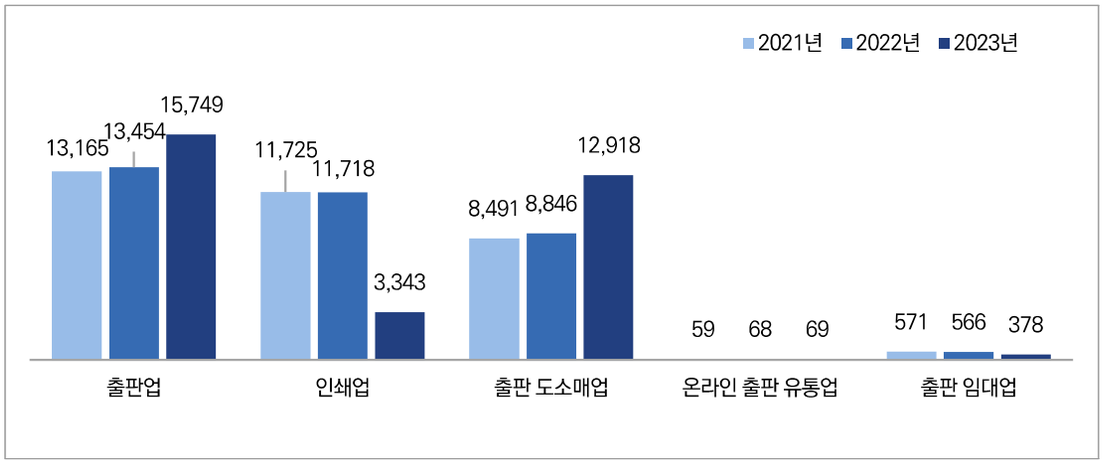
[표 3-1-3] 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	6,538	6,771	8,024	24.7	18.5	10.8
	교과서 및 학습서적 출판업	1,663	1,685	1,876	5.8	11.3	6.2
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[100]	273	275	268	0.8	△2.5	△0.9
	신문 발행업	1,073	1,113	1,656	5.1	48.8	24.2
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,994	1,991	2,125	6.5	6.7	3.2
	정기 광고간행물 발행업	392	388	397	1.2	2.3	0.6
	기타 인쇄물 출판업	1,232	1,231	1,403	4.3	14.0	6.7
	소계	13,165	13,454	15,749	48.5	17.1	9.4
인쇄업	인쇄업[101]	11,725	11,718	3,343	10.3	△71.5	△46.6
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,849	2,872	4,676	14.4	62.8	28.1
	서적 및 잡지류 소매업	5,642	5,974	8,242	25.4	38.0	20.9
	소계	8,491	8,846	12,918	39.8	46.0	23.3
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	59	68	69	0.2	1.5	8.1
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	571	566	378	1.2	△33.2	△18.6
합계		34,011	34,652	32,457	100.0	△6.3	△2.3

[그림 3-1-1] 출판산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



100) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

101) 인쇄업은 2023년 모집단 기준이 변동되어 2022년 이전의 모집단 규모와 단순 비교는 불가능하므로 활용시 유의 필요.
2023년 모집단에서는 인쇄업체 중 플랜카드 제작 및 명함 제작 업체 등 단순 인쇄업체를 제외하고 모집단을 파악

[표 3-1-4] 출판산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		출판업	인쇄업	출판 도소매업	온라인 출판 유통업	출판 임대업	합계	비중 (%)
서울		8,312	1,487	2,664	34	85	12,582	38.8
7개 시	부산	409	368	543	1	18	1,339	4.1
	대구	408	243	558	-	54	1,263	3.9
	인천	377	30	630	1	29	1,067	3.3
	광주	315	29	609	1	1	955	2.9
	대전	276	35	618	4	1	935	2.9
	울산	79	76	456	-	39	651	2.0
	세종	57	25	118	-	-	200	0.6
	소계	1,921	806	3,533	7	142	6,409	19.7
9개 도	경기도	3,017	309	2,696	21	31	6,074	18.7
	강원도	278	55	585	4	26	948	2.9
	충청북도	222	16	367	1	1	607	1.9
	충청남도	329	24	428	1	27	809	2.5
	전라북도	264	39	701	-	13	1,017	3.1
	전라남도	408	42	660	-	-	1,111	3.4
	경상북도	386	208	564	-	39	1,198	3.7
	경상남도	423	311	442	-	-	1,175	3.6
	제주도	188	46	279	-	13	526	1.6
	소계	5,515	1,050	6,722	27	151	13,465	41.5
합계		15,749	3,343	12,918	69	378	32,457	100.0

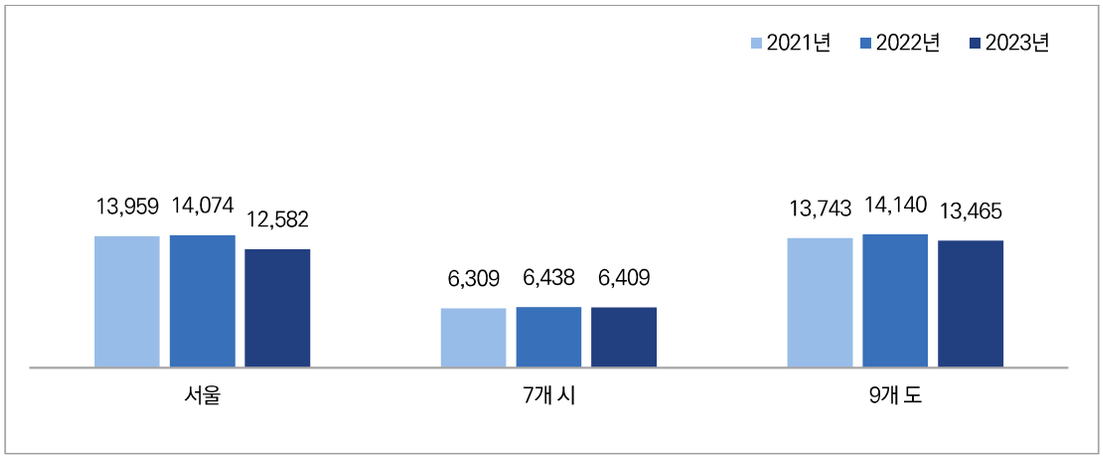
[표 3-1-5] 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		13,959	14,074	12,582	38.8	△10.6	△5.1
7개 시	부산	1,493	1,526	1,339	4.1	△12.3	△5.3
	대구	1,359	1,371	1,263	3.9	△7.9	△3.6
	인천	1,070	1,105	1,067	3.3	△3.4	△0.1
	광주	769	787	955	2.9	21.3	11.4
	대전	1,027	1,043	935	2.9	△10.4	△4.6
	울산	367	369	651	2.0	76.4	33.2
	세종	224	237	200	0.6	△15.6	△5.5
	소계	6,309	6,438	6,409	19.7	△0.5	0.8
9개 도	경기도	7,519	7,812	6,074	18.7	△22.2	△10.1
	강원도	578	597	948	2.9	58.8	28.1
	충청북도	657	670	607	1.9	△9.4	△3.9
	충청남도	806	827	809	2.5	△2.2	0.2
	전라북도	863	872	1,017	3.1	16.6	8.6
	전라남도	668	673	1,111	3.4	65.1	29.0
	경상북도	1,040	1,060	1,198	3.7	13.0	7.3
	경상남도	1,239	1,248	1,175	3.6	△5.8	△2.6
	제주도	373	381	526	1.6	38.1	18.8
	소계	13,743	14,140	13,465	41.5	△4.8	△1.0
합계		34,011	34,652	32,457	100.0	△6.3	△2.3

[그림 3-1-2] 출판산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 출판산업 매출액 현황

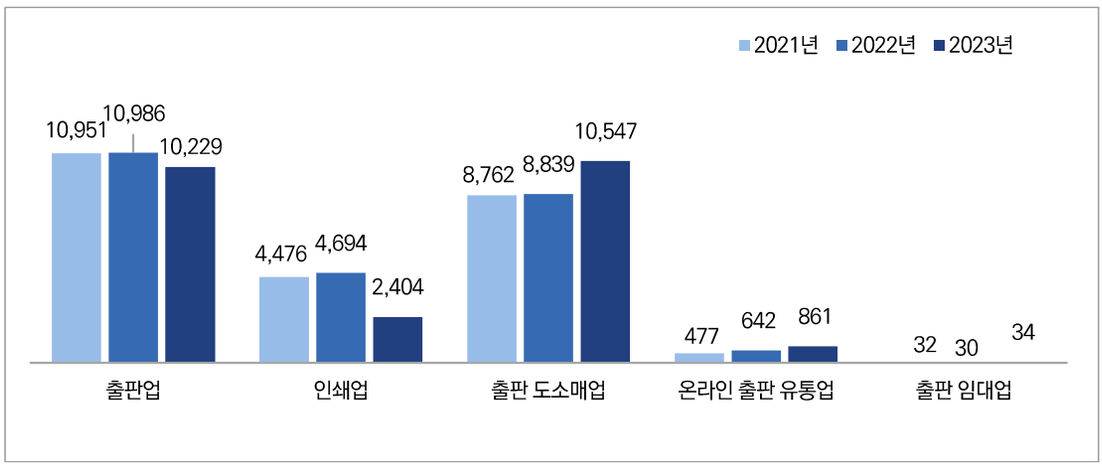
[표 3-1-6] 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	2,435,555	2,422,886	2,930,864	12.3	21.0	9.7
	교과서 및 학습서적 출판업	2,650,839	2,696,995	1,808,664	7.6	△32.9	△17.4
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[102]	704,828	831,862	557,904	2.3	△32.9	△11.0
	신문 발행업	2,798,269	2,748,493	2,479,275	10.4	△9.8	△5.9
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,271,117	1,212,557	1,495,393	6.3	23.3	8.5
	정기 광고간행물 발행업	423,982	370,558	370,685	1.6	0.0	△6.5
	기타 인쇄물 출판업	666,678	702,381	586,556	2.5	△16.5	△6.2
	소계	10,951,268	10,985,732	10,229,341	42.8	△6.9	△3.4
인쇄업	인쇄업	4,476,166	4,694,449	2,403,949	10.1	△48.8	△26.7
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3,613,578	3,640,034	3,605,760	15.1	△0.9	△0.1
	서적 및 잡지류 소매업	5,148,584	5,199,224	6,941,502	29.0	33.5	16.1
	소계	8,762,162	8,839,258	10,547,261	44.1	19.3	9.7
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	476,564	641,779	680,749	2.8	6.1	19.5
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	31,593	30,483	34,292	0.1	12.5	4.2
합계		24,697,753	25,191,702	23,895,591	100.0	△5.1	△1.6

[그림 3-1-3] 출판산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



102) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

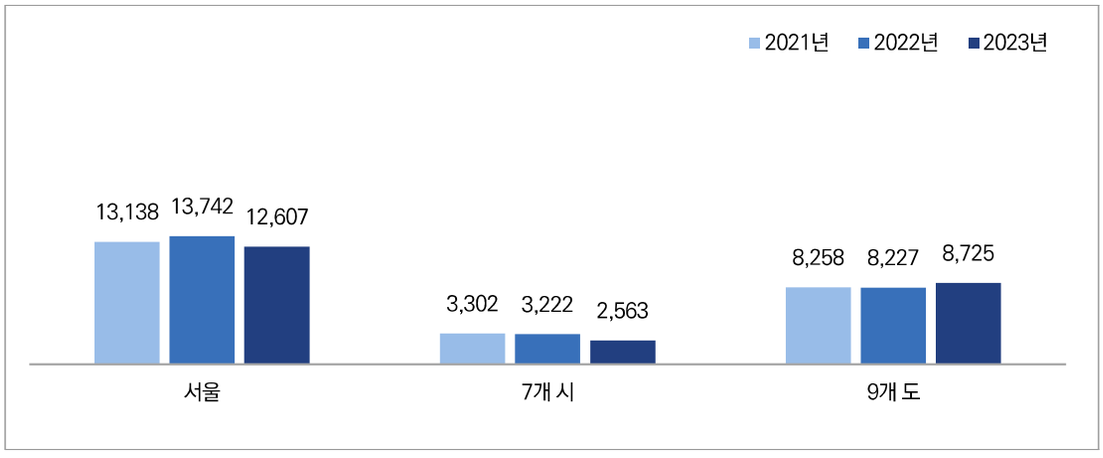
[표 3-1-7] 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		13,137,502	13,742,187	12,607,487	52.8	△8.3	△2.0
7개 시	부산	690,183	683,884	544,960	2.3	△20.3	△11.1
	대구	640,279	641,927	578,975	2.4	△9.8	△4.9
	인천	603,372	550,397	373,107	1.6	△32.2	△21.4
	광주	447,148	410,705	399,374	1.7	△2.8	△5.5
	대전	606,468	629,618	324,822	1.4	△48.4	△26.8
	울산	213,598	181,631	178,516	0.7	△1.7	△8.6
	세종	100,902	124,310	162,962	0.7	31.1	27.1
	소계	3,301,949	3,222,473	2,562,717	10.7	△20.5	△11.9
9개 도	경기도	5,951,132	5,961,201	6,729,367	28.2	12.9	6.3
	강원도	216,062	194,952	266,946	1.1	36.9	11.2
	충청북도	268,418	291,532	226,179	0.9	△22.4	△8.2
	충청남도	339,897	322,207	222,790	0.9	△30.9	△19.0
	전라북도	374,492	300,835	251,998	1.1	△16.2	△18.0
	전라남도	169,797	233,326	259,678	1.1	11.3	23.7
	경상북도	352,692	331,817	311,632	1.3	△6.1	△6.0
	경상남도	475,043	460,136	321,309	1.3	△30.2	△17.8
	제주도	110,768	131,037	135,489	0.6	3.4	10.6
	소계	8,258,302	8,227,043	8,725,387	36.5	6.1	2.8
합계		24,697,753	25,191,702	23,895,591	100.0	△5.1	△1.6

[그림 3-1-4] 출판산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 출판산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-1-8] 출판산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
출판산업	23,895,591	9,240,225	38.7	933,459	6,238,603	370,322	600,282	794,484	303,075
부가가치액 대비 비중(%)				10.1	67.5	4.0	6.5	8.6	3.3
매출액 대비 비중(%)				3.9	26.1	1.5	2.5	3.3	1.3

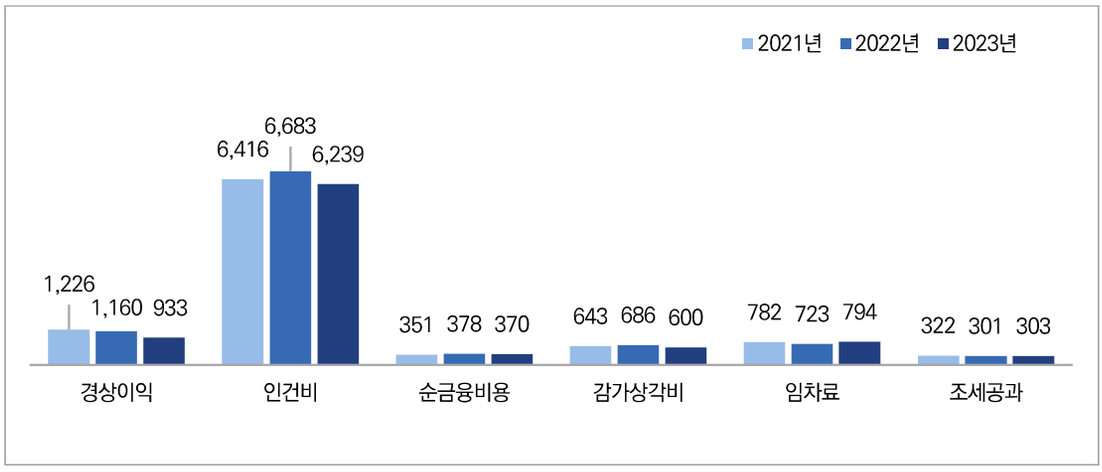
[표 3-1-9] 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	1,226,016	6,416,061	350,601	643,461	782,422	321,527	9,740,089
2022년	1,159,671	6,682,759	378,153	686,282	722,729	300,933	9,930,528
2023년	933,459	6,238,603	370,322	600,282	794,484	303,075	9,240,225
전년 대비 증감률(%)	△19.5	△6.6	△2.1	△12.5	9.9	0.7	△7.0
연평균 증감률(%)	△12.7	△1.4	2.8	△3.4	0.8	△2.9	△2.6

[그림 3-1-5] 출판산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 출판산업 수출입액 현황[103]

[표 3-1-10] 출판산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	428,379	375,083	497,290	32.6	7.7
수입액	317,939	272,088	270,991	△0.4	△7.7
수출입 차액	110,440	102,995	226,299	119.7	43.1

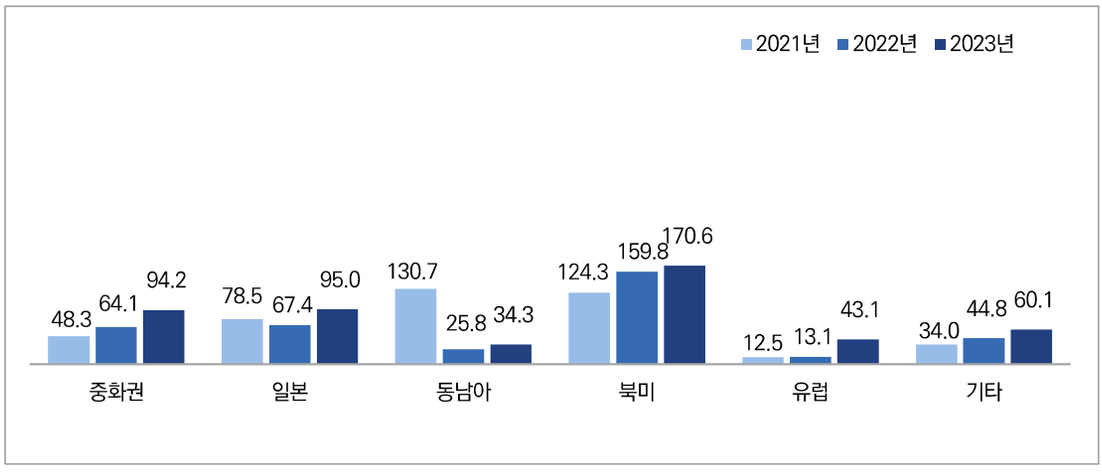
[표 3-1-11] 출판산업 주요 국가 대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[104]	48,349	64,121	94,164	18.9	46.9	39.6
일본	78,458	67,417	94,972	19.1	40.9	10.0
동남아	130,717	25,787	34,295	6.9	33.0	△48.8
북미	124,308	159,826	170,638	34.3	6.8	17.2
유럽	12,548	13,134	43,114	8.7	228.3	85.4
기타	33,981	44,797	60,106	12.1	34.2	33.0
합계	428,379	375,083	497,290	100.0	32.6	7.7

[그림 3-1-6] 출판산업 주요 국가 대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



103) 관세청에서 제공한 지역별*품목별 자료를 인용하였으며, 지역별 수출입액은 단위절사로 인해 합계값과 일치하지 않을 수 있음
104) 중국, 홍콩, 대만의 3개 국가를 '중화권'으로 통합하여 산출

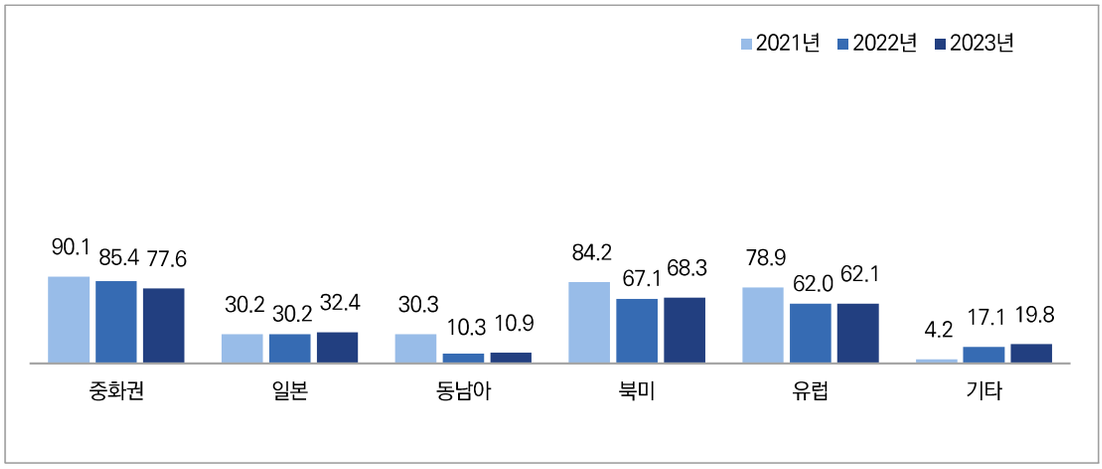
[표 3-1-12] 출판산업 주요 국가 대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[105]	90,139	85,358	77,567	28.6	△9.1	△7.2
일본	30,216	30,157	32,363	11.9	7.3	3.5
동남아	30,257	10,287	10,879	4.0	5.8	△40.0
북미	84,243	67,101	68,293	25.2	1.8	△10.0
유럽	78,851	62,038	62,090	22.9	0.1	△11.3
기타	4,207	17,142	19,800	7.3	15.5	116.9
합계	317,939	272,088	270,991	100.0	△0.4	△7.7

[그림 3-1-7] 출판산업 주요 국가 대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 출판산업 종사자 현황

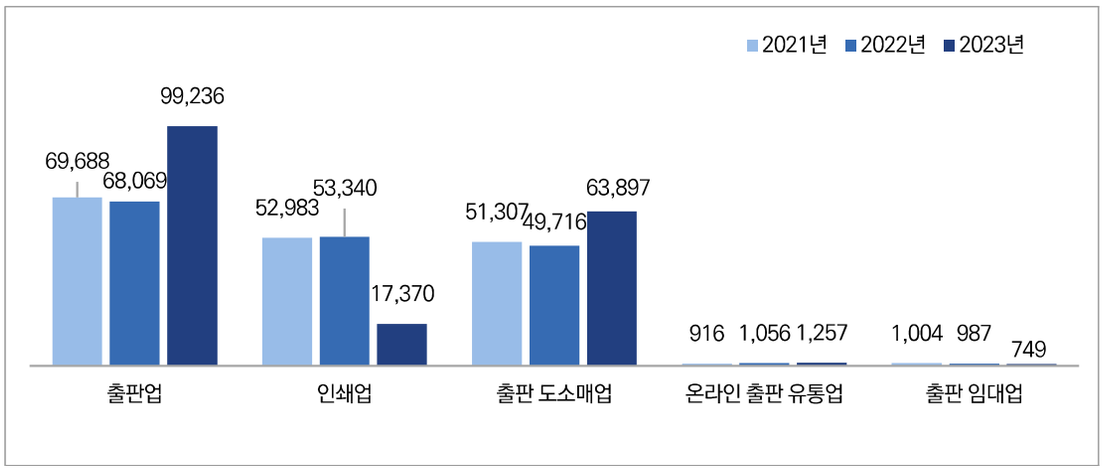
[표 3-1-13] 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	17,483	17,612	29,576	16.2	67.9	30.1
	교과서 및 학습서적 출판업	14,566	14,651	17,909	9.8	22.2	10.9
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[106]	2,757	2,816	3,606	2.0	28.1	14.4
	신문 발행업	16,403	15,981	26,123	14.3	63.5	26.2
	잡지 및 정기간행물 발행업	11,277	10,414	13,892	7.6	33.4	11.0
	정기 광고간행물 발행업	4,052	3,351	3,893	2.1	16.2	△2.0
	기타 인쇄물 출판업	3,150	3,244	4,237	2.3	30.6	16.0
	소계	69,688	68,069	99,236	54.4	45.8	19.3
인쇄업	인쇄업	52,983	53,340	17,370	9.5	△67.4	△42.7
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	11,239	11,473	15,227	8.3	32.7	16.4
	서적 및 잡지류 소매업	16,270	16,669	30,358	16.6	82.1	36.6
	계약배달 판매업(신문배달판매)[107]	23,798	21,573	18,677	10.2	△13.4	△11.4
	소계	51,307	49,716	63,897	35.0	28.5	11.6
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	916	1,056	1,257	0.7	19.0	17.1
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	1,004	987	749	0.4	△24.1	△13.6
합계		175,898	173,167	182,509	100.0	5.4	1.9

[그림 3-1-8] 출판산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



106) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계
107) 계약배달 판매업 종사자 수는 2022년 기준 전국사업체조사에서 인용하였으며, 특성별 구분이 되어 있지 않아 총계 값만 사용

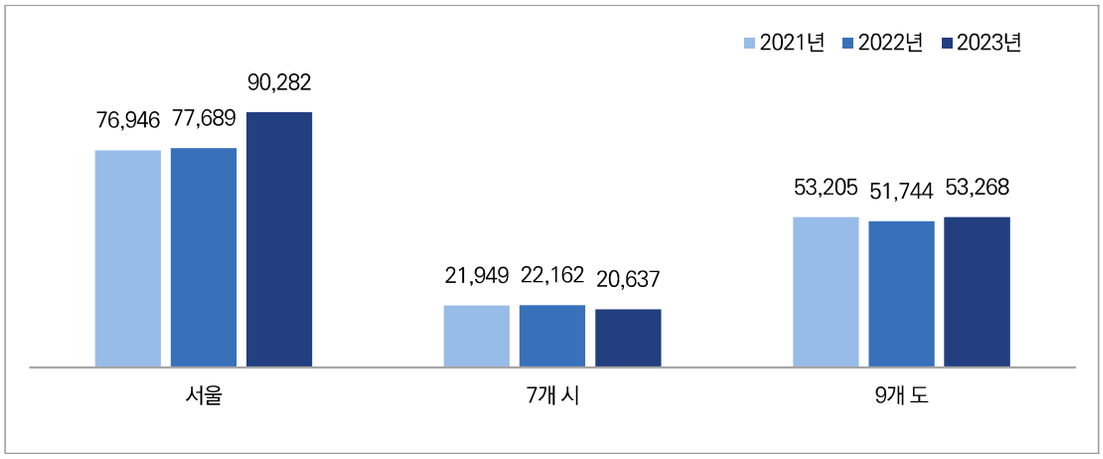
[표 3-1-14] 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		76,946	77,689	90,292	55.0	16.2	8.3
7개 시	부산	5,107	4,851	4,024	2.5	△17.0	△11.2
	대구	4,169	4,726	4,106	2.5	△13.1	△0.8
	인천	4,099	3,897	3,088	1.9	△20.8	△13.2
	광주	3,248	2,807	3,899	2.4	38.9	9.6
	대전	3,403	3,704	2,753	1.7	△25.7	△10.1
	울산	1,161	1,183	1,339	0.8	13.2	7.4
	세종	762	994	1,428	0.9	43.7	36.9
	소계	21,949	22,162	20,637	12.6	△6.9	△3.0
9개 도	경기도	35,382	33,922	32,619	19.9	△3.8	△4.0
	강원도	1,482	1,490	2,292	1.4	53.8	24.4
	충청북도	1,993	2,082	1,649	1.0	△20.8	△9.0
	충청남도	2,407	2,305	2,443	1.5	6.0	0.7
	전라북도	2,365	2,383	3,095	1.9	29.9	14.4
	전라남도	1,593	1,541	2,816	1.7	82.7	33.0
	경상북도	3,030	2,964	3,554	2.2	19.9	8.3
	경상남도	3,818	3,920	3,451	2.1	△12.0	△4.9
	제주도	1,135	1,137	1,348	0.8	18.6	9.0
	소계	53,205	51,744	53,268	32.4	3.0	0.1
합계		152,100	151,594	164,197	100.0	8.3	3.9

[그림 3-1-9] 출판산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-1-15] 출판산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
출판업	일반 서적 판업(종이매체출판업)	28,048	1,511	18	29,576
	교과서 및 학습서적 출판업	16,958	951	-	17,909
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[108]	3,499	107	-	3,606
	신문 발행업	23,902	2,205	17	26,123
	잡지 및 정기간행물 발행업	12,473	1,379	40	13,892
	정기 광고간행물 발행업	3,661	225	7	3,893
	기타 인쇄물 출판업	3,933	304	-	4,237
	소계	92,473	6,681	82	99,237
인쇄업	인쇄업	16,343	1,004	23	17,370
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	13,596	1,618	12	15,227
	서적 및 잡지류 소매업	24,287	6,033	39	30,358
	소계	37,883	7,651	51	45,585
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,187	65	4	1,257
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	617	132	-	749
합계		148,503	15,534	160	164,197
비중(%)		90.4	9.5	0.1	100.0

[표 3-1-16] 출판산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	14,495	15,081	29,576
	교과서 및 학습서적 출판업	7,804	10,105	17,909
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[109]	1,706	1,900	3,606
	신문 발행업	17,454	8,669	26,123
	잡지 및 정기간행물 발행업	7,861	6,031	13,892
	정기 광고간행물 발행업	2,093	1,800	3,893
	기타 인쇄물 출판업	2,468	1,769	4,237
	소계	53,881	45,356	99,237
인쇄업	인쇄업	10,598	6,771	17,370
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	8,084	7,143	15,227
	서적 및 잡지류 소매업	13,991	16,368	30,358
	소계	22,075	23,510	45,585
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	615	641	1,257
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	391	358	749
합계		87,560	76,637	164,197
비중(%)		53.3	46.7	100.0

108) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계
109) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

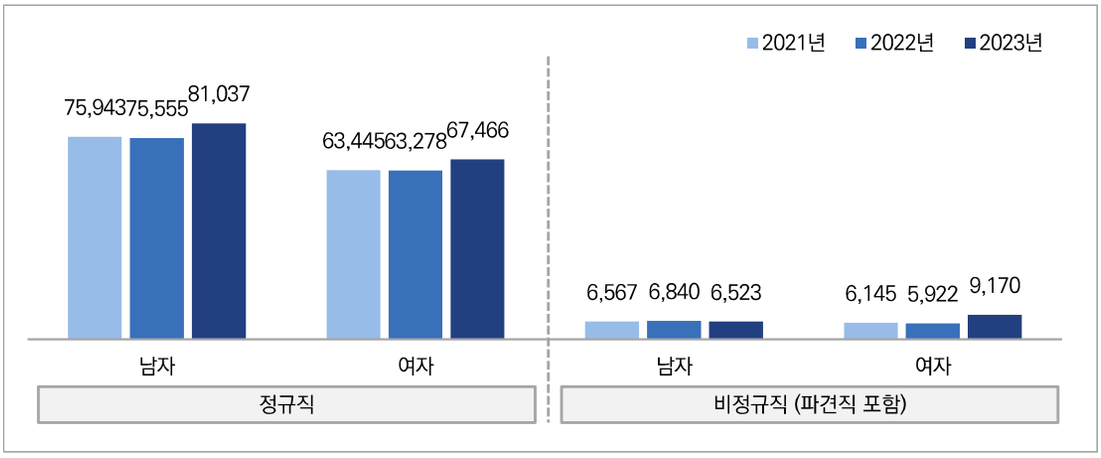
[표 3-1-17] 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	75,555	49.8	63,278	41.7	6,654	4.4	5,782	3.8	186	0.1	140	0.1	151,594
2023년	81,037	49.4	67,466	41.1	6,442	3.9	9,091	5.5	81	0.0	79	0.0	164,197
전년 대비 증감률(%)	7.3		6.6		△3.2		57.2		△56.4		△43.6		8.3
연평균 증감률(%)	3.3		3.1		1.3		24.0		△46.7		△42.2		3.9

[그림 3-1-10] 출판산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-1-18] 출판산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	4,790	6,953	11,377	3,117	1,045	2,295	29,576
	교과서 및 학습서적 출판업	2,026	3,029	8,179	1,923	1,145	1,607	17,909
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[110]	587	686	1,089	626	179	439	3,606
	신문 발행업	2,601	3,977	12,950	3,080	1,166	2,349	26,123
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,784	2,948	5,927	1,198	1,078	957	13,892
	정기 광고간행물 발행업	479	730	1,692	426	156	409	3,893
	기타 인쇄물 출판업	1,189	1,078	1,341	363	53	213	4,237
	소계	13,456	19,401	42,555	10,733	4,822	8,270	99,237
인쇄업	인쇄업	1,864	3,861	7,546	1,510	584	2,005	17,370
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	2,370	4,011	2,958	1,199	290	4,399	15,227
	서적 및 잡지류 소매업	3,399	6,092	5,570	2,042	888	12,368	30,358
	소계	5,769	10,103	8,528	3,240	1,178	16,766	45,585
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	164	221	525	151	78	118	1,257
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	159	261	98	61	13	157	749
합계		21,412	33,847	59,252	15,695	6,675	27,316	164,197
비중(%)		13.0	20.6	36.1	9.6	4.1	16.6	100.0

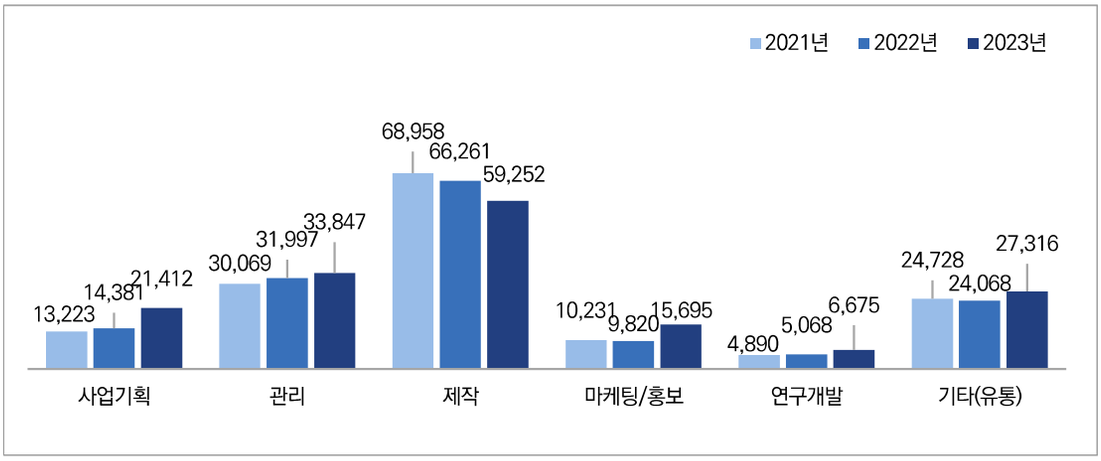
[표 3-1-19] 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	13,223	30,069	68,958	10,231	4,890	24,728	152,100
2022년	14,381	31,997	66,261	9,820	5,068	24,068	151,594
2023년	21,412	33,847	59,252	15,695	6,675	27,316	164,197
전년 대비 증감률(%)	48.9	5.8	△10.6	59.8	31.7	13.5	8.3
연평균 증감률(%)	27.3	6.1	△7.3	23.9	16.8	5.1	3.9

[그림 3-1-11] 출판산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



110) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

[표 3-1-20] 출판산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	4,452	5,210	18,651	1,263	29,576
	교과서 및 학습서적 출판업	3,556	4,501	9,269	583	17,909
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[111]	738	1,182	1,482	204	3,606
	신문 발행업	4,915	6,699	13,331	1,178	26,123
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,723	2,403	9,133	633	13,892
	정기 광고간행물 발행업	731	871	2,126	164	3,893
	기타 인쇄물 출판업	840	426	2,732	239	4,237
	소계	16,955	21,293	56,724	4,264	99,237
인쇄업	인쇄업	5,765	4,748	6,508	349	17,370
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	3,145	3,319	8,374	388	15,227
	서적 및 잡지류 소매업	7,463	6,514	15,993	389	30,358
	소계	10,608	9,833	24,367	777	45,585
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	304	367	531	56	1,257
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	191	26	519	15	749
합계		33,821	36,266	88,649	5,461	164,197
비중(%)		20.6	22.1	54.0	3.3	100.0

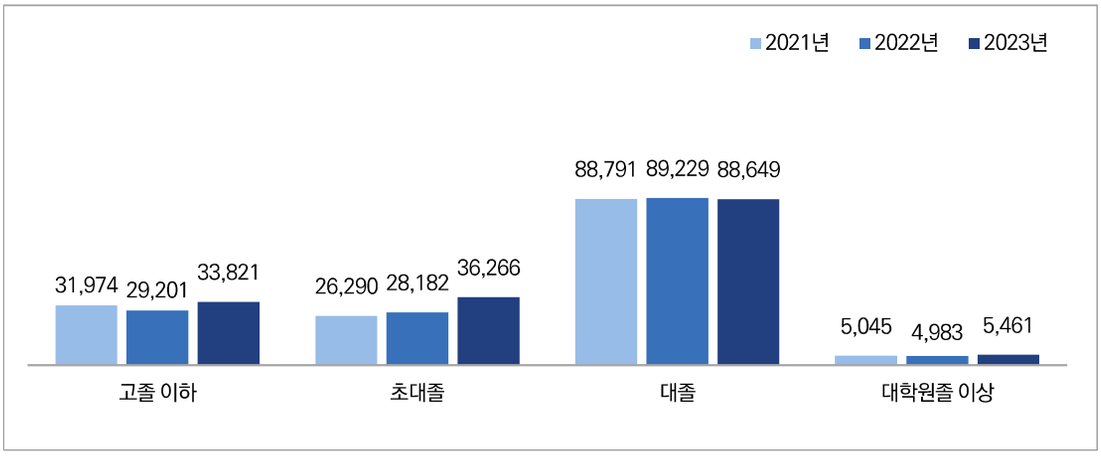
[표 3-1-21] 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	31,974	26,290	88,791	5,045	152,100
2022년	29,201	28,182	89,229	4,983	151,594
2023년	33,821	36,266	88,649	5,461	164,197
전년 대비 증감률(%)	15.8	28.7	△0.7	9.6	8.3
연평균 증감률(%)	2.8	17.5	△0.1	4.0	3.9

[그림 3-1-12] 출판산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



111) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

[표 3-1-22] 출판산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
출판업	일반 서적 출판업(종이매체출판업)	6,411	7,891	7,108	4,277	3,890	29,576
	교과서 및 학습서적 출판업	3,769	5,083	4,330	2,446	2,281	17,909
	인터넷/모바일 전자출판 제작업[112]	801	945	916	492	452	3,606
	신문 발행업	5,735	7,063	6,666	3,441	3,218	26,123
	잡지 및 정기간행물 발행업	3,368	3,765	3,322	2,027	1,410	13,892
	정기 광고간행물 발행업	843	1,040	1,043	536	431	3,893
	기타 인쇄물 출판업	802	1,134	1,375	681	244	4,237
	소계	21,729	26,921	24,760	13,900	11,927	99,237
인쇄업	인쇄업	3,999	4,666	3,981	2,426	2,299	17,370
출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	4,990	4,787	2,454	1,925	1,071	15,227
	서적 및 잡지류 소매업	6,393	9,188	5,944	4,061	4,772	30,358
	소계	11,383	13,975	8,398	5,986	5,843	45,585
온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업	280	329	324	162	161	1,257
출판 임대업	서적 임대업(만화제외)	91	154	92	370	42	749
합계		37,482	46,044	37,555	22,844	20,272	164,197
비중(%)		22.8	28.0	22.9	13.9	12.3	100.0

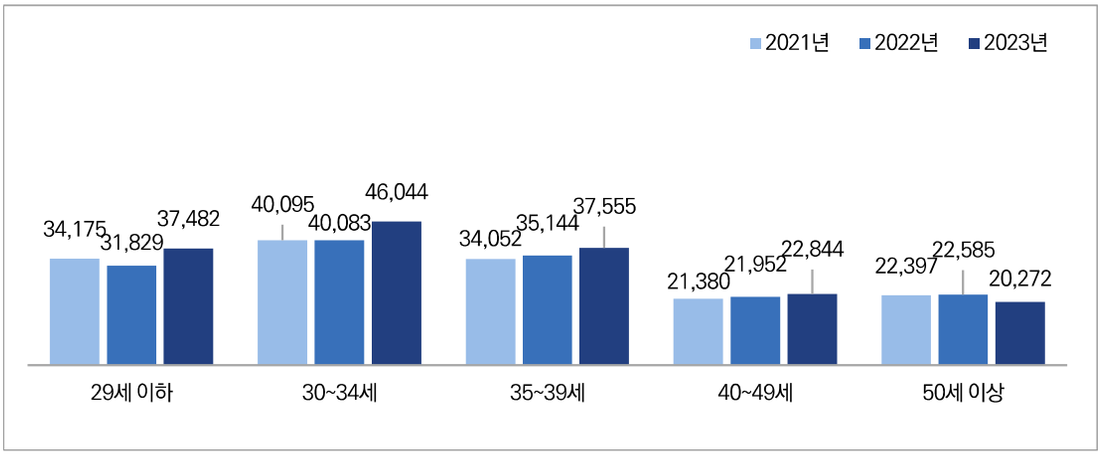
[표 3-1-23] 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	34,175	40,095	34,052	21,380	22,397	152,100
2022년	31,829	40,083	35,144	21,952	22,585	151,594
2023년	37,482	46,044	37,555	22,844	20,272	164,197
전년 대비 증감률(%)	17.8	14.9	6.9	4.1	△10.2	8.3
연평균 증감률(%)	4.7	7.2	5.0	3.4	△4.9	3.9

[그림 3-1-13] 출판산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



112) 온라인 출판 유통업에서 출판업으로 변경하여 집계

제2장 만화산업

제1절 만화산업 총괄

[표 3-2-1] 만화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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	4,919	10,825	2,132,149	799,955	37.5	81,980	7,584
2022년	5,004	12,185	2,624,004	934,543	35.6	107,635	7,288
2023년	4,862	13,543	2,739,495	1,177,638	43.0	177,957	6,404
전년 대비 증감률(%)	△2.8	11.1	4.4	26.0	-	65.3	△12.1
연평균 증감률(%)	△7.4	5.1	19.6	28.2	-	40.2	△0.7

[표 3-2-2] 만화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

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)	117	1,168	252,936	2,162	217
	일반 출판사(만화부문)	110	1,761	407,186	3,702	231
	소계	227	2,929	660,122	2,908	225
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	450	2,021	407,988	907	202
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	394	1,893	1,119,329	2,841	591
	소계	844	3,914	1,527,317	1,810	390
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	378	556	23,368	62	42
	서적임대(대여)(만화부문)	56	546	4,678	84	9
	소계	434	1,102	28,046	65	25
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	390	1,146	116,566	299	102
	만화 서적 및 잡지류 소매	2,967	4,452	407,444	137	92
	소계	3,357	5,598	524,010	156	94
전체		4,862	13,543	2,739,495	563	202

제2절 만화산업 사업체 수 현황

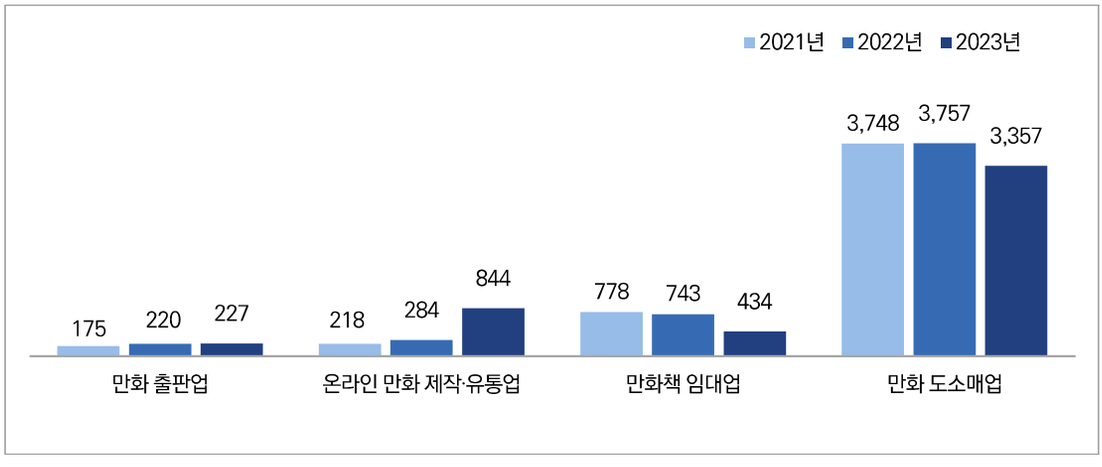
[표 3-2-3] 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	82	110	117	2.4	6.4	19.4
	일반 출판사(만화부문)	93	110	110	2.3	0.0	8.8
	소계	175	220	227	4.7	3.2	13.9
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	178	244	450	9.3	84.4	59.0
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	40	40	394	8.1	885.0	213.8
	소계	218	284	844	17.4	197.2	96.8
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	287	295	378	7.8	28.1	14.8
	서적임대(대여)(만화부문)	491	448	56	1.2	△87.5	△66.2
	소계	778	743	434	8.9	△41.6	△25.3
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	209	215	390	8.0	81.4	36.6
	만화 서적 및 잡지류 소매	3,539	3,542	2,967	61.0	△16.2	△8.4
	소계	3,748	3,757	3,357	69.0	△10.6	△5.4
합계		4,919	5,004	4,862	100.0	△2.8	△0.6

[그림 3-2-1] 만화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-2-4] 만화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		만화 출판업	온라인 만화 제작·유통업	만화책 임대업	만화 도소매업	합계	비중 (%)
서울		129	414	73	833	1,450	29.8
7개 시	부산	8	24	37	475	544	11.2
	대구	2	8	19	106	135	2.8
	인천	10	29	33	90	162	3.3
	광주	5	34	13	84	136	2.8
	대전	5	9	19	104	137	2.8
	울산	2	1	12	121	136	2.8
	세종	1	6	3	34	44	0.9
	소계	33	111	137	1,013	1,294	26.6
9개 도	경기도	45	231	101	651	1,028	21.1
	강원도	1	12	8	53	74	1.5
	충청북도	2	4	12	51	70	1.4
	충청남도	1	14	18	143	176	3.6
	전라북도	4	16	17	118	154	3.2
	전라남도	1	21	11	59	92	1.9
	경상북도	2	11	17	94	124	2.6
	경상남도	3	6	34	267	310	6.4
	제주도	6	6	5	74	91	1.9
	소계	65	319	224	1,511	2,119	43.6
합계		227	844	434	3,357	4,862	100.0

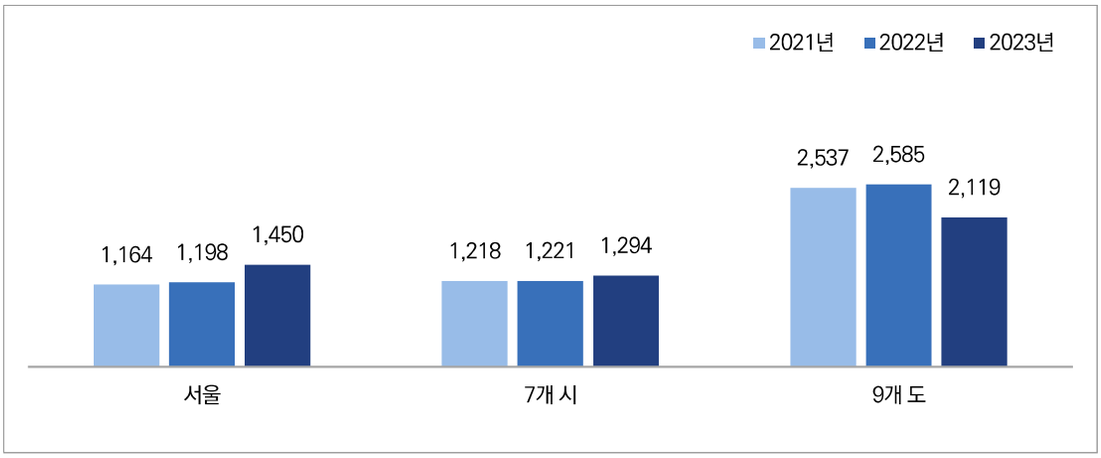
[표 3-2-5] 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		1,164	1,198	1,450	29.8	21.0	11.6
7개 시	부산	288	289	544	11.2	88.2	37.4
	대구	219	221	135	2.8	△38.9	△21.5
	인천	221	222	162	3.3	△27.0	△14.4
	광주	161	165	136	2.8	△17.6	△8.1
	대전	197	194	137	2.8	△29.4	△16.6
	울산	99	97	136	2.8	40.2	17.2
	세종	33	33	44	0.9	33.3	15.5
	소계	1,218	1,221	1,294	26.6	6.0	3.1
9개 도	경기도	1,114	1,155	1,028	21.1	△11.0	△3.9
	강원도	135	137	74	1.5	△46.0	△26.0
	충청북도	155	154	70	1.4	△54.5	△32.8
	충청남도	170	180	176	3.6	△2.2	1.7
	전라북도	202	201	154	3.2	△23.4	△12.7
	전라남도	148	149	92	1.9	△38.3	△21.2
	경상북도	220	220	124	2.6	△43.6	△24.9
	경상남도	280	273	310	6.4	13.6	5.2
	제주도	113	116	91	1.9	△21.6	△10.3
	소계	2,537	2,585	2,119	43.6	△18.0	△8.6
합계		4,919	5,004	4,862	100	△2.8	△0.6

[그림 3-2-2] 만화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 만화산업 매출액 현황

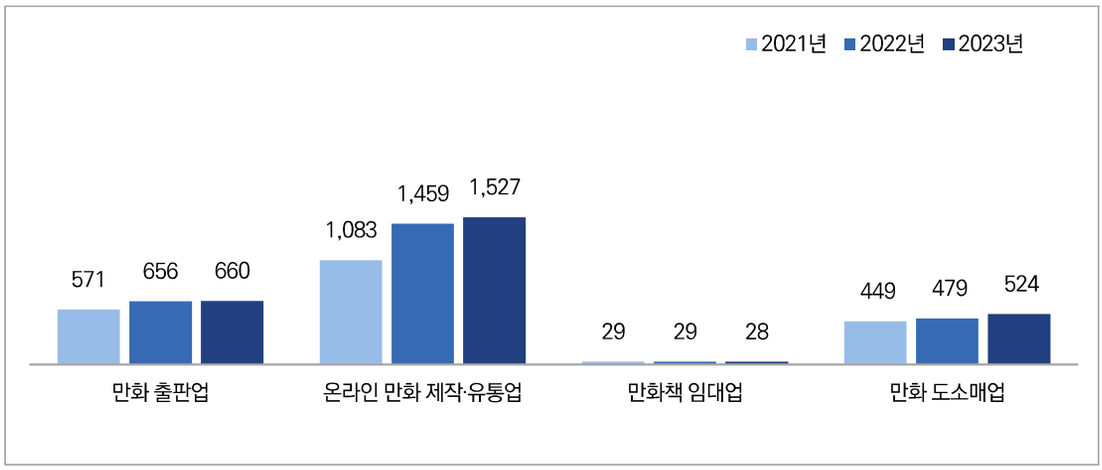
[표 3-2-6] 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	173,146	237,973	252,936	9.2	6.3	20.9
	일반 출판사(만화부문)	398,046	418,389	407,186	14.9	△2.7	1.1
	소계	571,192	656,362	660,122	24.1	0.6	7.5
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	250,261	391,220	407,988	14.9	4.3	27.7
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	832,981	1,068,102	1,119,329	40.9	4.8	15.9
	소계	1,083,242	1,459,321	1,527,317	55.8	4.7	18.7
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	15,545	16,266	23,368	0.9	43.7	22.6
	서적임대(대여)(만화부문)	13,218	13,071	4,678	0.2	△64.2	△40.5
	소계	28,763	29,336	28,046	1.0	△4.4	△1.3
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	91,022	92,563	116,566	4.3	25.9	13.2
	만화 서적 및 잡지류 소매	357,929	386,421	407,444	14.9	5.4	6.7
	소계	448,952	478,984	524,010	19.1	9.4	8.0
합계		2,132,149	2,624,004	2,739,495	100.0	4.4	13.4

[그림 3-2-3] 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



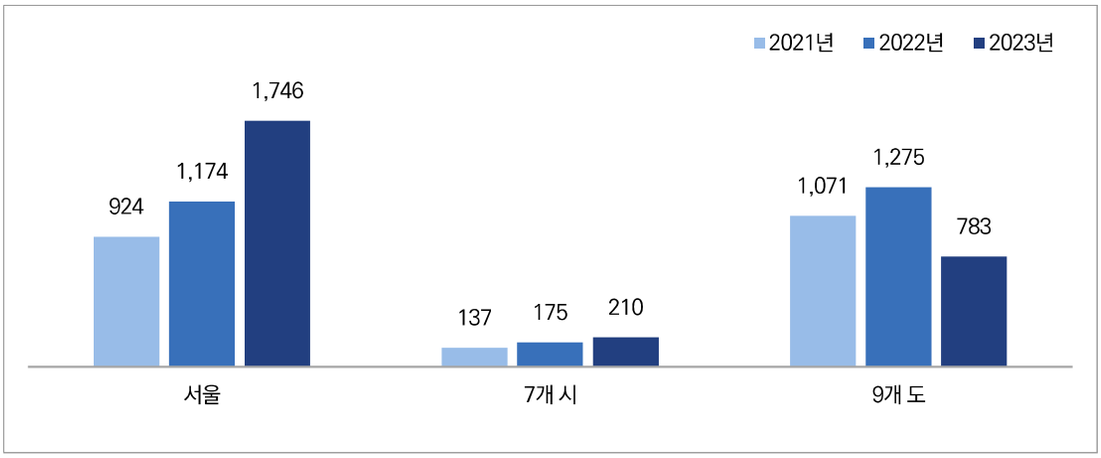
[표 3-2-7] 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		924,064	1,173,862	1,746,061	63.7	48.7	37.5
7개 시	부산	25,465	37,104	83,585	3.1	125.3	81.2
	대구	30,773	29,572	29,020	1.1	△1.9	△2.9
	인천	28,787	54,311	36,300	1.3	△33.2	12.3
	광주	25,899	23,688	24,088	0.9	1.7	△3.6
	대전	14,698	17,090	22,132	0.8	29.5	22.7
	울산	7,408	7,737	9,148	0.3	18.2	11.1
	세종	4,311	5,430	6,170	0.2	13.6	19.6
	소계	137,341	174,932	210,442	7.7	20.3	23.8
9개 도	경기도	927,393	1,124,689	559,749	20.4	△50.2	△22.3
	강원도	18,243	14,813	14,507	0.5	△2.1	△10.8
	충청북도	17,243	16,568	13,487	0.5	△18.6	△11.6
	충청남도	16,854	20,630	29,671	1.1	43.8	32.7
	전라북도	18,551	18,520	42,610	1.6	130.1	51.6
	전라남도	13,647	20,923	47,089	1.7	125.1	85.8
	경상북도	22,883	22,943	30,764	1.1	34.1	15.9
	경상남도	15,618	19,303	30,127	1.1	56.1	38.9
	제주도	20,312	16,819	14,989	0.5	△10.9	△14.1
	소계	1,070,743	1,275,210	782,992	28.6	△38.6	△14.5
합계		2,132,149	2,624,004	2,739,495	100.0	4.4	13.4

[그림 3-2-4] 만화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 만화산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-2-8] 만화산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
만화산업	2,739,495	1,177,638	43.0	259,086	600,950	22,824	64,173	143,532	87,073
부가가치액 대비 비중(%)				22.0	51.0	1.9	5.4	12.2	7.4
매출액 대비 비중(%)				9.5	21.9	0.8	2.3	5.2	3.2

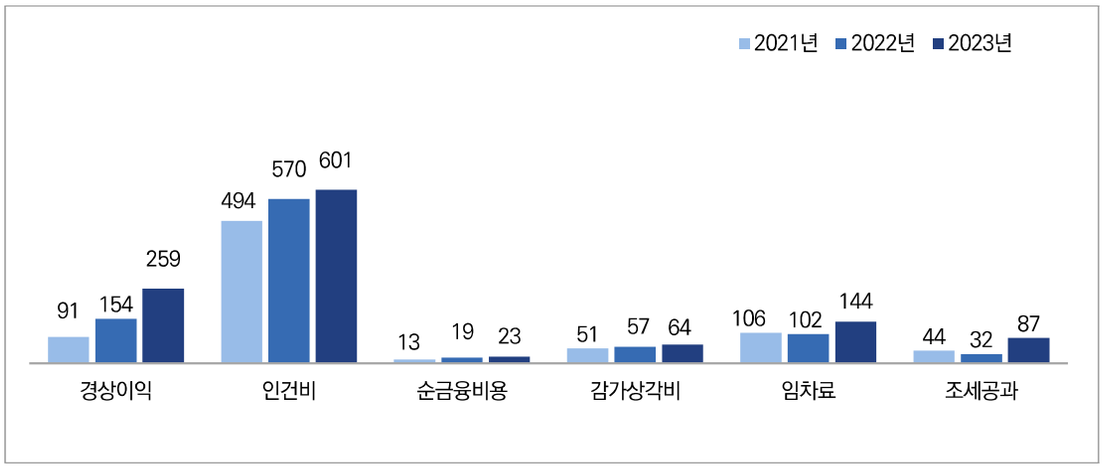
[표 3-2-9] 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	91,401	493,592	13,200	51,279	106,230	44,253	799,955
2022년	154,218	569,702	19,349	57,384	102,241	31,650	934,543
2023년	259,086	600,950	22,824	64,173	143,532	87,073	1,177,638
전년 대비 증감률(%)	68.0	5.5	18.0	11.8	40.4	175.1	26.0
연평균 증감률(%)	68.4	10.3	31.5	11.9	16.2	40.3	21.3

[그림 3-2-5] 만화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 만화산업 수출입액 현황

[표 3-2-10] 만화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	81,980	107,635	177,957	65.3	47.3
수입액	7,584	7,288	6,404	△12.1	△8.1
수출입 차액	74,396	100,347	171,553	71.0	51.9

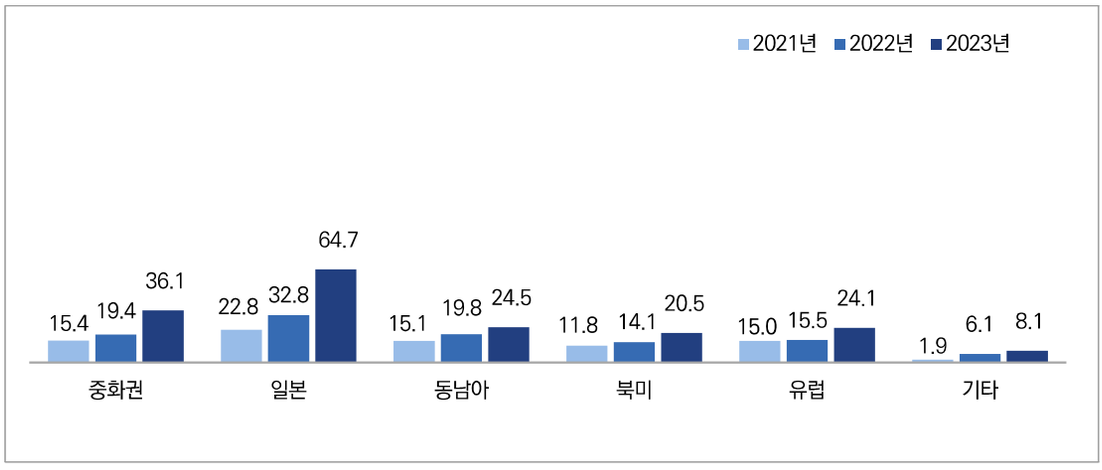
[표 3-2-11] 만화산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[113]	15,381	19,367	36,055	20.3	86.2	53.1
일본	22,776	32,791	64,666	36.3	97.2	68.5
동남아	15,139	19,835	24,483	13.8	23.4	27.2
북미	11,778	14,051	20,504	11.5	45.9	31.9
유럽	14,959	15,463	24,116	13.6	56.0	27.0
기타	1,947	6,128	8,133	4.6	32.7	104.4
합계	81,980	107,635	177,957	100.0	65.3	47.3

[그림 3-2-6] 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

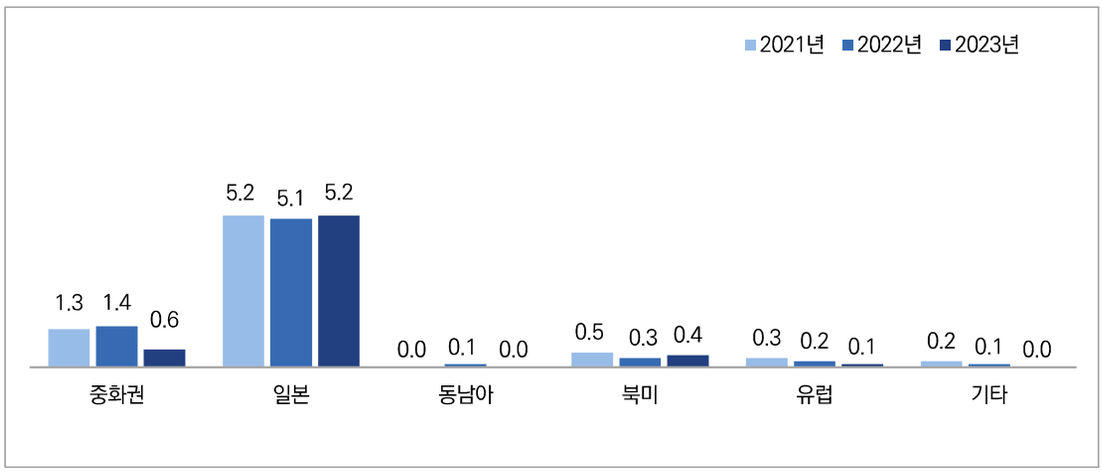
[표 3-2-12] 만화산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[114]	1,307	1,412	595	9.3	△57.9	△32.5
일본	5,238	5,122	5,245	81.9	2.4	0.1
동남아	60	110	-	-	-	-
북미	485	324	440	6.9	35.9	△4.7
유럽	340	192	123	1.9	△35.7	△39.7
기타	155	128	-	-	-	-
합계	7,584	7,288	6,404	100.0	△12.1	△8.1

[그림 3-2-7] 만화산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 만화산업 종사자 현황

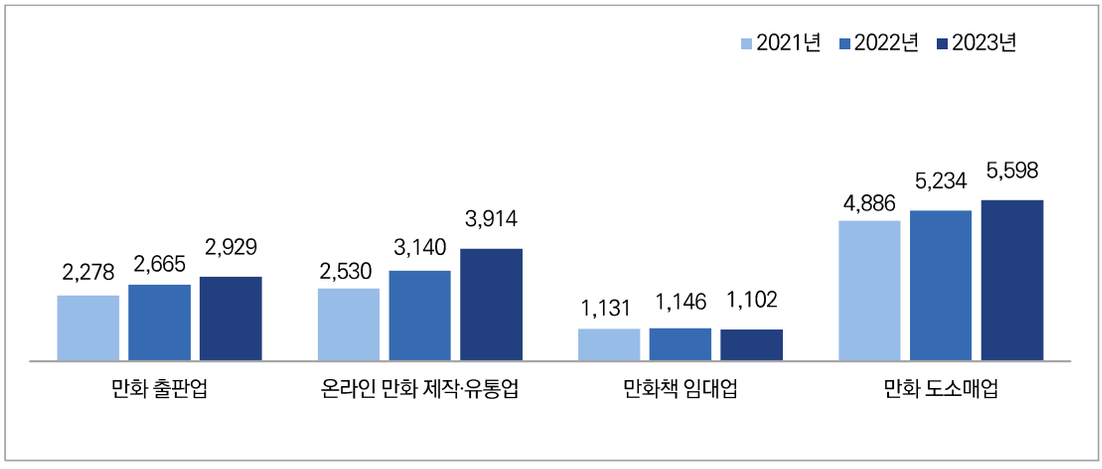
[표 3-2-13] 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	777	1,029	1,168	8.6	13.5	22.6
	일반 출판사(만화부문)	1,501	1,636	1,761	13.0	7.6	8.3
	소계	2,278	2,665	2,929	21.6	9.9	13.4
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1,114	1,460	2,021	14.9	38.4	34.7
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1,416	1,681	1,893	14.0	12.6	15.6
	소계	2,530	3,140	3,914	28.9	24.7	24.4
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	560	596	556	4.1	△6.6	△0.3
	서적임대(대여)(만화부문)	571	549	546	4.0	△0.5	△2.2
	소계	1,131	1,146	1,102	8.1	△3.8	△1.3
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	1,037	1,086	1,146	8.5	5.5	5.1
	만화 서적 및 잡지류 소매	3,849	4,148	4,452	32.9	7.3	7.5
	소계	4,886	5,234	5,598	41.3	6.9	7.0
합계		10,825	12,185	13,543	100.0	11.1	11.9

[그림 3-2-8] 만화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



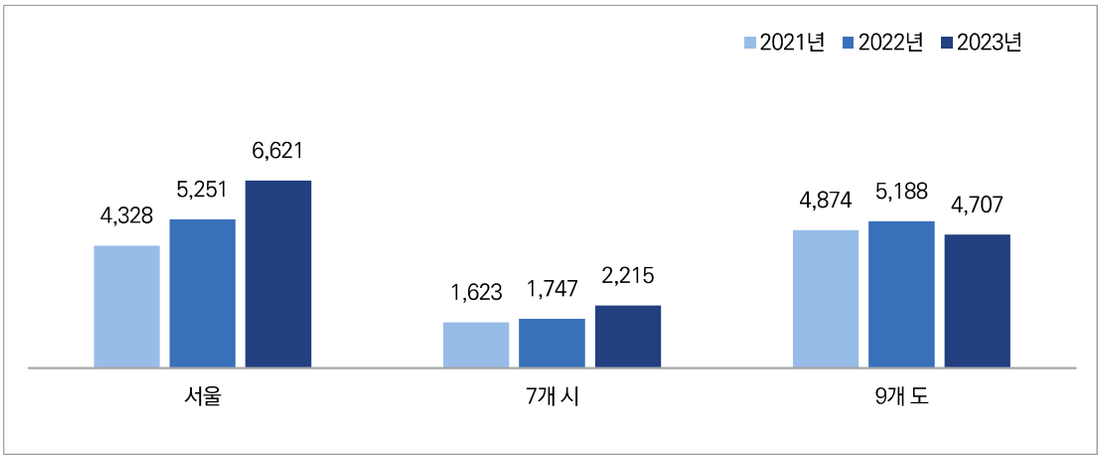
[표 3-2-14] 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		4,328	5,251	6,621	48.9	26.1	23.7
7개 시	부산	331	381	867	6.4	127.6	61.8
	대구	324	293	276	2.0	△5.8	△7.7
	인천	334	389	262	1.9	△32.6	△11.4
	광주	234	239	211	1.6	△11.7	△5.0
	대전	213	256	218	1.6	△14.8	1.2
	울산	123	147	284	2.1	93.2	52.0
	세종	63	42	97	0.7	131.0	24.1
	소계	1,623	1,747	2,215	16.4	26.8	16.8
9개 도	경기도	2,933	3,197	2,725	20.1	△14.8	△3.6
	강원도	172	170	104	0.8	△38.8	△22.2
	충청북도	268	209	105	0.8	△49.8	△37.4
	충청남도	209	245	318	2.4	29.8	23.4
	전라북도	242	221	264	1.9	19.5	4.4
	전라남도	253	276	207	1.5	△25.0	△9.5
	경상북도	244	296	213	1.6	△28.0	△6.6
	경상남도	350	347	588	4.3	69.5	29.6
	제주도	203	228	183	1.4	△19.7	△5.1
	소계	4,874	5,188	4,707	34.8	△9.3	△1.7
합계		10,825	12,185	13,543	100.0	11.1	11.9

[그림 3-2-9] 만화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-2-15] 만화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	996	164	8	1,168
	일반 출판사(만화부문)	1,677	84	-	1,761
	소계	2,673	248	8	2,929
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1,850	172	-	2,021
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1,738	156	-	1,893
	소계	3,587	327	-	3,914
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	457	99	-	556
	서적임대(대여)(만화부문)	498	48	-	546
	소계	955	147	-	1,102
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	1,112	34	-	1,146
	만화 서적 및 잡지류 소매	4,448	4	-	4,452
	소계	5,560	38	-	5,598
합계		12,775	761	8	13,543
비중(%)		94.3	5.6	0.1	100.0

[표 3-2-16] 만화산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	720	448	1,168
	일반 출판사(만화부문)	893	868	1,761
	소계	1,613	1,316	2,929
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	1,116	905	2,021
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	1,150	743	1,893
	소계	2,266	1,648	3,914
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	357	200	556
	서적임대(대여)(만화부문)	264	282	546
	소계	621	482	1,102
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	791	355	1,146
	만화 서적 및 잡지류 소매	683	3,769	4,452
	소계	1,474	4,124	5,598
합계		5,973	7,570	13,543
비중(%)		44.1	55.9	100.0

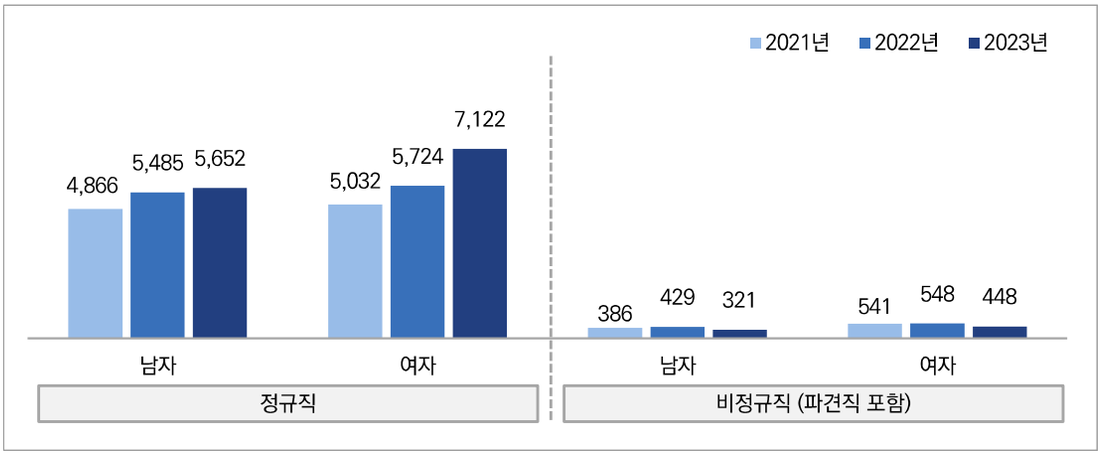
[표 3-2-17] 만화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2021년	4,866	45.0	5,032	46.5	381	3.5	530	4.9	5	0.0	11	0.1	10,825
2022년	5,485	45.0	5,724	47.0	420	3.4	541	4.4	9	0.1	7	0.1	12,185
2023년	5,652	41.7	7,122	52.6	313	2.3	448	3.3	8	0.1	0	0.0	13,543
전년 대비 증감률(%)	3.1		24.4		△25.5		△17.2		△11.1		△100.0		11.1
연평균 증감률(%)	7.8		19.0		△9.4		△8.1		26.5		△100.0		11.9

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

(단위 : 명)



[표 3-2-18] 만화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	99	280	208	85	17	479	1,168
	일반 출판사(만화부문)	203	391	310	147	46	664	1,761
	소계	302	671	518	232	63	1,143	2,929
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	225	533	351	146	58	709	2,021
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	185	477	393	150	60	627	1,893
	소계	410	1,010	744	296	118	1,336	3,914
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	82	151	131	61	17	115	556
	서적임대(대여)(만화부문)	70	112	91	68	8	197	546
	소계	152	263	222	129	25	312	1,102
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	201	269	108	62	14	492	1,146
	만화 서적 및 잡지류 소매	70	138	1,134	190	780	2,139	4,452
	소계	271	407	1,242	252	794	2,631	5,598
합계		1,135	2,351	2,726	909	1,000	5,423	13,543
비중(%)		8.4	17.4	20.1	6.7	7.4	40.0	100.0

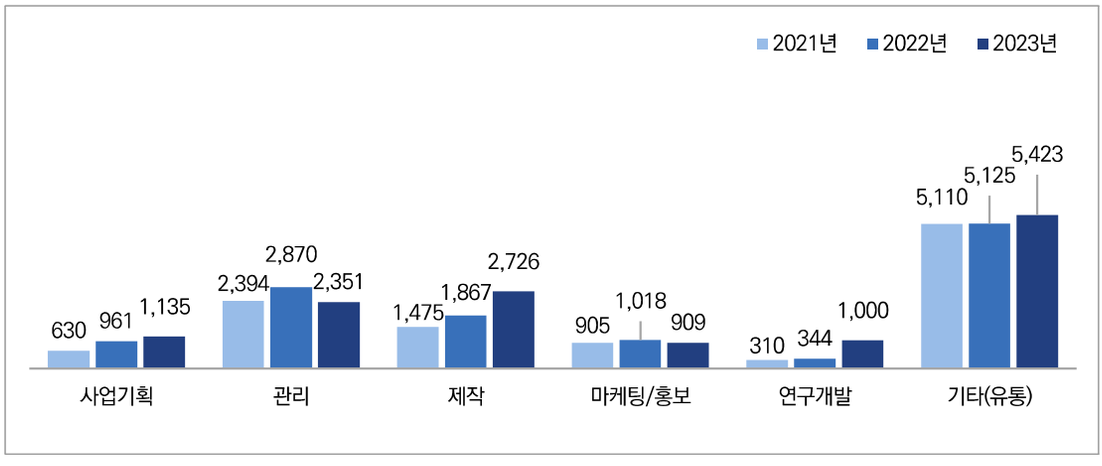
[표 3-2-19] 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	630	2,394	1,475	905	310	5,110	10,825
2022년	961	2,870	1,867	1,018	344	5,125	12,185
2023년	1,135	2,351	2,726	909	1,000	5,423	13,543
전년 대비 증감률(%)	18.1	△18.1	46.0	△10.7	190.7	5.8	11.1
연평균 증감률(%)	34.2	△0.9	36.0	0.2	79.6	3.0	11.9

[그림 3-2-11] 만화산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-2-20] 만화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	244	208	674	42	1,168
	일반 출판사(만화부문)	332	286	1,063	80	1,761
	소계	576	494	1,737	122	2,929
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	333	353	1,264	72	2,021
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	305	301	1,225	62	1,893
	소계	638	654	2,489	133	3,914
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	32	64	446	14	556
	서적임대(대여)(만화부문)	90	91	347	18	546
	소계	122	155	793	32	1,102
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	116	304	688	38	1,146
	만화 서적 및 잡지류 소매	3,412	76	365	599	4,452
	소계	3,528	380	1,053	637	5,598
합계		4,864	1,683	6,072	925	13,543
비중(%)		35.9	12.4	44.8	6.8	100.0

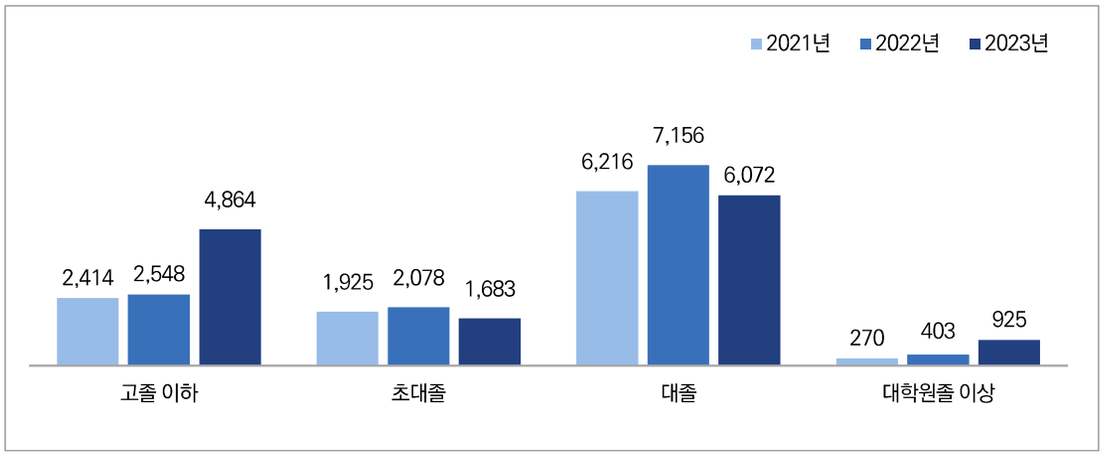
[표 3-2-21] 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	2,414	1,925	6,216	270	10,825
2022년	2,548	2,078	7,156	403	12,185
2023년	4,864	1,683	6,072	925	13,543
전년 대비 증감률(%)	90.9	△19.0	△15.1	129.4	11.1
연평균 증감률(%)	41.9	△6.5	△1.2	85.0	11.9

[그림 3-2-12] 만화산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-2-22] 만화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	300	294	248	230	96	1,168
	일반 출판사(만화부문)	472	441	381	287	180	1,761
	소계	772	735	629	517	276	2,929
온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	527	504	402	410	179	2,021
	인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스	458	432	468	388	148	1,893
	소계	985	935	870	798	327	3,914
만화책 임대업	만화임대(만화방, 만화카페 등)	93	87	267	37	73	556
	서적임대(대여)(만화부문)	161	115	99	101	70	546
	소계	254	202	366	138	143	1,102
만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매	378	367	117	98	186	1,146
	만화 서적 및 잡지류 소매	2,070	2,070	138	104	69	4,452
	소계	2,448	2,437	255	202	255	5,598
합계		4,459	4,309	2,119	1,655	1,000	13,543
비중(%)		32.9	31.8	15.6	12.2	7.4	100.0

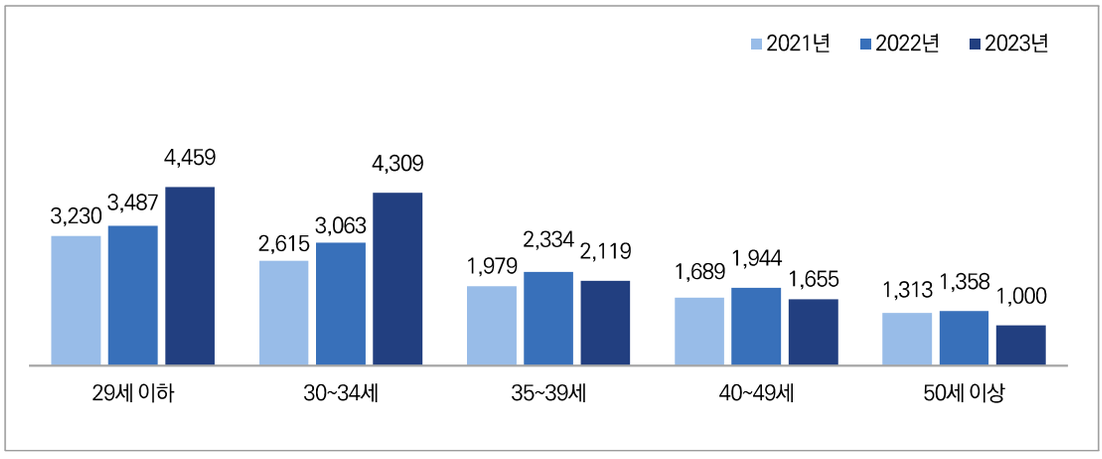
[표 3-2-23] 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	3,230	2,615	1,979	1,689	1,313	10,825
2022년	3,487	3,063	2,334	1,944	1,358	12,185
2023년	4,459	4,309	2,119	1,655	1,000	13,543
전년 대비 증감률(%)	27.9	40.7	△9.2	△14.9	△26.3	11.1
연평균 증감률(%)	17.5	28.4	3.5	△1.0	△12.7	11.9

[그림 3-2-13] 만화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제3장 음악산업

제1절 음악산업 총괄

[표 3-3-1] 음악산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	33,626	60,996	11,009,624	3,529,561	32.1	927,613	15,408
2023년	36,259	69,942	12,633,331	3,984,590	31.5	1,222,535	16,971
전년 대비 증감률(%)	7.8	14.7	14.7	12.9	-	31.8	10.1
연평균 증감률(%)	1.5	△2.4	16.7	16.4	-	12.8	5.4

[표 3-3-2] 음악산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,369	3,896	3,478,415	2,541	893
	음반(음원) 녹음시설 운영업	803	3,792	196,013	244	52
	소계	2,172	7,688	3,674,428	1,692	478
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	389	1,392	183,436	472	132
	기타 오디오물 제작업	87	539	10,682	123	20
	소계	476	1,930	194,117	408	101
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	122	816	261,130	2,140	320
	음반 배급업	8	40	388,000	48,500	9,700
	소계	130	856	649,130	4,993	758
음반 도소매업	음반 도매업	172	740	446,954	2,599	604
	음반 소매업	555	1,463	558,195	1,006	382
	소계	727	2,203	1,005,148	1,383	456
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	182	2,018	2,115,059	11,621	1,048
	음원 대리 중개업	64	183	266,345	4,162	1,455
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	11	184	100,938	9,176	549
	소계	257	2,385	2,482,343	9,659	1,041
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	3,480	12,356	2,614,237	751	212
	기타 음악공연 서비스업	396	1,588	582,972	1,472	367
	소계	3,876	13,944	3,197,208	825	229
중합계		7,638	29,006	11,202,374	1,467	386
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	28,621	40,935	1,430,956	50	35
전체		36,259	69,942	12,633,331	348	181

제2절 음악산업 사업체 수 현황

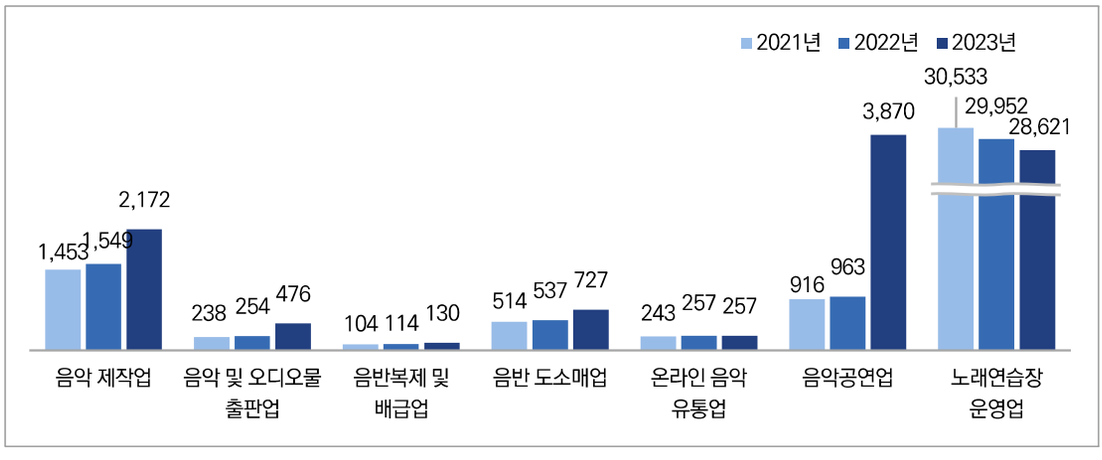
[표 3-3-3] 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	905	946	1,369	3.8	44.7	23.0
	음반(음원) 녹음시설 운영업	548	603	803	2.2	33.2	21.1
	소계	1,453	1,549	2,172	6.0	40.2	22.3
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	214	221	389	1.1	76.0	34.8
	기타 오디오물 제작업	24	33	87	0.2	163.6	90.4
	소계	238	254	476	1.3	87.4	41.4
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	82	91	122	0.3	34.1	22.0
	음반 배급업	22	23	8	0.0	△65.2	△39.7
	소계	104	114	130	0.4	14.0	11.8
음반 도소매업	음반 도매업	118	128	172	0.5	34.4	20.7
	음반 소매업	396	409	555	1.5	35.7	18.4
	소계	514	537	727	2.0	35.4	18.9
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	145	147	182	0.5	23.8	12.0
	음원 대리 중개업	30	35	64	0.2	82.9	46.1
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	68	75	11	0.0	△85.3	△59.8
	소계	243	257	257	0.7	0.0	2.8
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	735	757	3,480	9.6	359.7	117.6
	기타 음악공연 서비스업	181	206	396	1.1	92.2	47.9
	소계	916	963	3,876	10.7	302.5	105.7
중합계		3,468	3,674	7,638	21.1	107.9	48.4
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	30,533	29,952	28,621	78.9	△4.4	△3.2
전체		34,001	33,626	36,259	100.0	7.8	3.3

[그림 3-3-1] 음악산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-3-4] 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		음악 제작업	음악 및 오디오물 출판업	음반 복제 및 배급업	음반 도소매업	온라인 음악 유통업	음악 공연업	노래연습장 운영업	합계	비중 (%)
서울		1,624	406	70	235	242	2,148	6,745	11,470	31.6
7개 시	부산	47	1	-	63	-	298	1,866	2,274	6.3
	대구	30	-	-	30	-	114	1,257	1,430	3.9
	인천	57	2	1	20	1	87	1,000	1,168	3.2
	광주	2	-	-	26	1	87	737	852	2.4
	대전	48	-	-	10	-	106	552	715	2.0
	울산	-	-	6	20	2	2	961	991	2.7
	세종	-	-	-	10	-	83	196	288	0.8
	소계	183	3	7	179	4	776	6,569	7,720	21.3
9개 도	경기도	243	44	36	124	6	634	4,436	5,522	15.2
	강원도	29	-	-	30	-	18	1,185	1,262	3.5
	충청북도	-	-	-	30	-	7	1,766	1,803	5.0
	충청남도	-	-	-	40	-	-	1,093	1,133	3.1
	전라북도	47	-	4	40	-	87	705	883	2.4
	전라남도	-	-	-	10	-	85	897	992	2.7
	경상북도	-	-	6	20	3	110	1,602	1,741	4.8
	경상남도	47	24	6	20	-	6	2,787	2,889	8.0
	제주도	-	-	-	-	2	5	837	844	2.3
	소계	365	68	52	313	11	952	15,308	17,069	47.1
합계		2,172	476	130	727	257	3,876	28,621	36,259	100.0

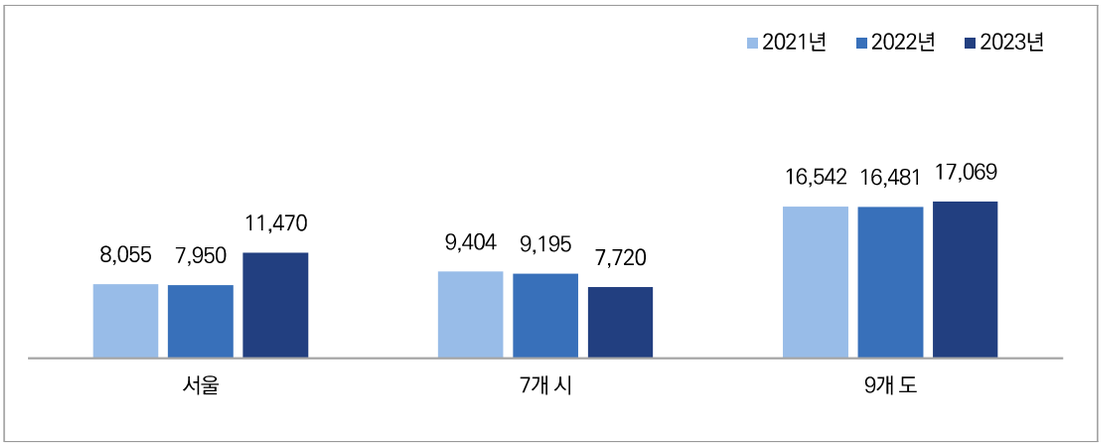
[표 3-3-5] 음악산업 지역별 업종별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		8,055	7,950	11,470	31.6	44.3	19.3
7개 시	부산	1,829	1,759	2,274	6.3	29.3	11.5
	대구	1,752	1,681	1,430	3.9	△14.9	△9.7
	인천	2,375	2,388	1,168	3.2	△51.1	△29.9
	광주	1,182	1,154	852	2.4	△26.2	△15.1
	대전	1,324	1,312	715	2.0	△45.5	△26.5
	울산	789	745	991	2.7	33.0	12.1
	세종	153	156	288	0.8	84.6	37.2
	소계	9,404	9,195	7,720	21.3	△16.0	△9.4
9개 도	경기도	7,933	7,885	5,522	15.2	△30.0	△16.6
	강원도	902	909	1,262	3.5	38.8	18.3
	충청북도	1,159	1,164	1,803	5.0	54.9	24.7
	충청남도	1,292	1,297	1,133	3.1	△12.6	△6.4
	전라북도	864	862	883	2.4	2.4	1.1
	전라남도	825	827	992	2.7	20.0	9.7
	경상북도	1,557	1,540	1,741	4.8	13.1	5.7
	경상남도	1,683	1,670	2,889	8.0	73.0	31.0
	제주도	327	327	844	2.3	158.1	60.7
	소계	16,542	16,481	17,069	47.1	3.6	1.6
합계		34,001	33,626	36,259	100.0	7.8	3.3

[그림 3-3-2] 음악산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 음악산업 매출액 현황

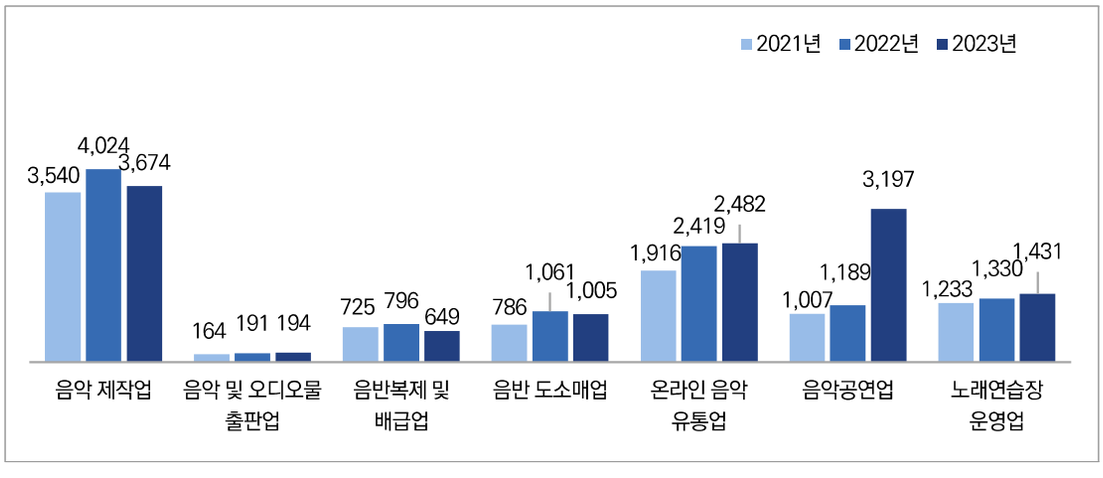
[표 3-3-6] 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	3,374,314	3,833,987	3,478,415	27.5	△9.3	1.5
	음반(음원) 녹음시설 운영업	165,453	189,570	196,013	1.6	3.4	8.8
	소계	3,539,767	4,023,556	3,674,428	29.1	△8.7	1.9
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	158,890	180,074	183,436	1.5	1.9	7.4
	기타 오디오물 제작업	5,394	10,520	10,682	0.1	1.5	40.7
	소계	164,284	190,594	194,117	1.5	1.8	8.7
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	257,237	258,860	261,130	2.1	0.9	0.8
	음반 배급업	468,063	537,173	388,000	3.1	△27.8	△9.0
	소계	725,300	796,033	649,130	5.1	△18.5	△5.4
음반 도소매업	음반 도매업	324,143	438,949	446,954	3.5	1.8	17.4
	음반 소매업	462,133	621,731	558,195	4.4	△10.2	9.9
	소계	786,276	1,060,680	1,005,148	8.0	△5.2	13.1
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	1,550,473	1,994,677	2,115,059	16.7	6.0	16.8
	음원 대리 중개업	125,021	150,825	266,345	2.1	76.6	46.0
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	240,762	273,865	100,938	0.8	△63.1	△35.3
	소계	1,916,257	2,419,367	2,482,343	19.6	2.6	13.8
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	825,419	989,420	2,614,237	20.7	164.2	78.0
	기타 음악공연 서비스업	181,103	199,915	582,972	4.6	191.6	79.4
	소계	1,006,522	1,189,335	3,197,208	25.3	168.8	78.2
중합계		8,138,406	9,679,565	11,202,374	88.7	15.7	17.3
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	1,233,323	1,330,058	1,430,956	11.3	7.6	7.7
전체		9,371,728	11,009,624	12,633,331	100.0	14.7	16.1

[그림 3-3-3] 음악산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



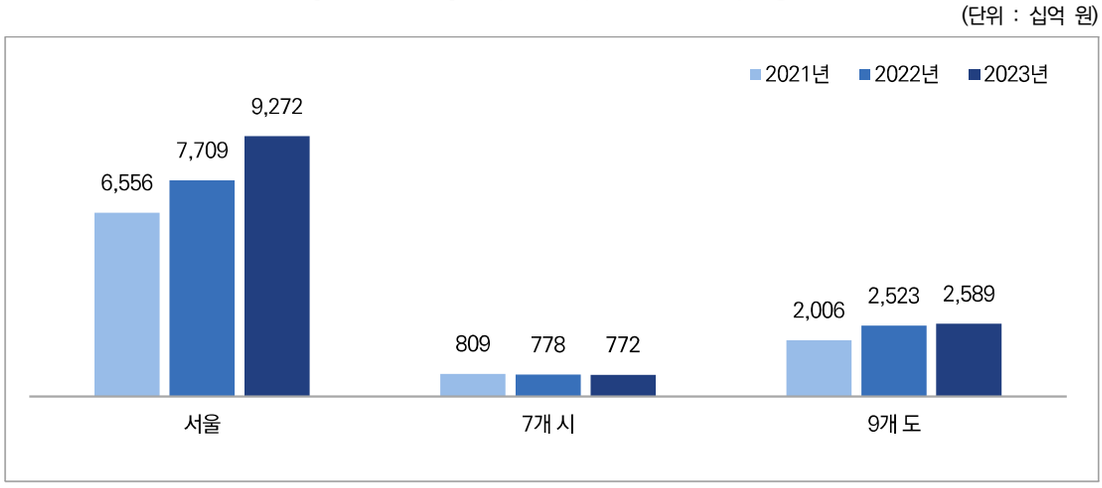
[표 3-3-7] 음악산업 지역별 업종별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		6,556,214	7,709,162	9,272,246	73.4	20.3	18.9
7개 시	부산	168,468	164,338	216,473	1.7	31.7	13.4
	대구	156,801	140,628	132,132	1.0	△6.0	△8.2
	인천	256,248	235,460	144,494	1.1	△38.6	△24.9
	광주	81,613	94,110	133,027	1.1	41.4	27.7
	대전	95,794	91,653	70,552	0.6	△23.0	△14.2
	울산	46,693	43,269	63,070	0.5	45.8	16.2
	세종	3,687	8,273	12,476	0.1	50.8	84.0
	소계	809,304	777,731	772,225	6.1	△0.7	△2.3
9개 도	경기도	1,406,215	1,937,904	1,530,887	12.1	△21.0	4.3
	강원도	61,995	58,684	91,502	0.7	55.9	21.5
	충청북도	50,090	55,138	111,288	0.9	101.8	49.1
	충청남도	61,794	66,333	62,315	0.5	△6.1	0.4
	전라북도	54,277	50,623	350,774	2.8	592.9	154.2
	전라남도	101,601	91,612	77,489	0.6	△15.4	△12.7
	경상북도	106,223	97,366	75,906	0.6	△22.0	△15.5
	경상남도	134,636	138,986	252,891	2.0	82.0	37.1
	제주도	29,380	26,083	35,807	0.3	37.3	10.4
	소계	2,006,210	2,522,731	2,588,859	20.5	2.6	13.6
합계		9,371,728	11,009,624	12,633,331	100.0	14.7	16.1

[그림 3-3-4] 음악산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 음악산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-3-8] 음악산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
음악산업	12,633,331	3,984,590	31.5	870,965	2,340,267	194,023	251,290	271,696	56,349
부가가치액 대비 비중(%)				21.9	58.7	4.9	6.3	6.8	1.4
매출액 대비 비중(%)				6.9	18.5	1.5	2.0	2.2	0.4

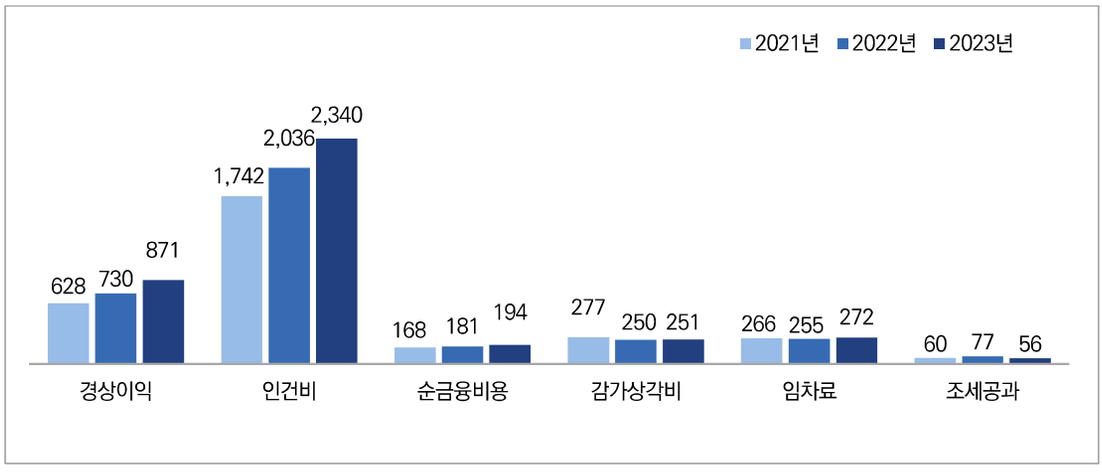
[표 3-3-9] 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	627,560	1,742,140	168,248	277,188	266,231	59,714	3,141,082
2022년	730,086	2,035,976	181,273	250,090	255,286	76,850	3,529,561
2023년	870,965	2,340,267	194,023	251,290	271,696	56,349	3,984,590
전년 대비 증감률(%)	19.3	14.9	7.0	0.5	6.4	△26.7	12.9
연평균 증감률(%)	17.8	15.9	7.4	△4.8	1.0	△2.9	12.6

[그림 3-3-5] 음악산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 음악산업 수출입액 현황

[표 3-3-10] 음악산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	775,274	927,613	1,222,535	31.8	25.6
수입액	14,031	15,408	16,971	10.1	10.0
수출입 차액	761,243	912,205	1,205,564	32.2	25.8

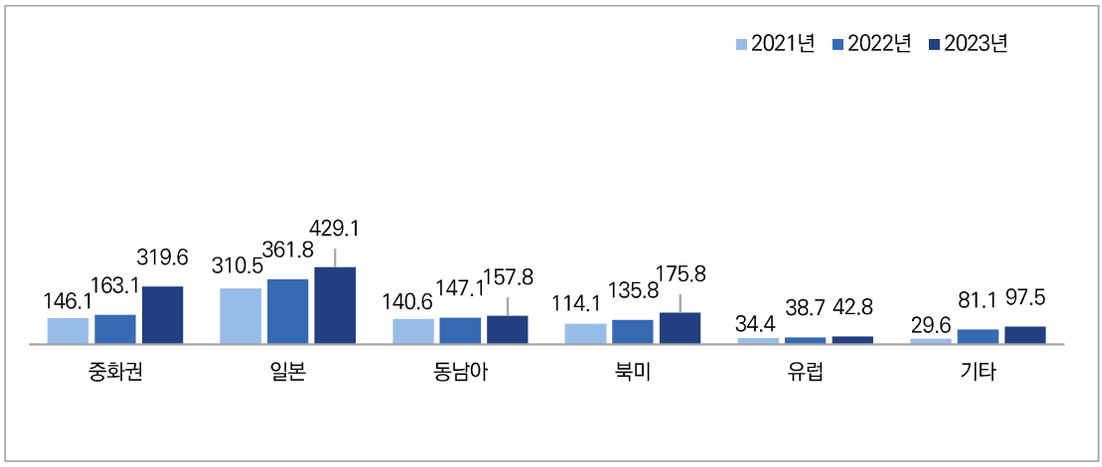
[표 3-3-11] 음악산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[115]	146,142	163,139	319,576	26.1	95.9	47.9
일본	310,503	361,809	429,080	35.1	18.6	17.6
동남아	140,569	147,074	157,753	12.9	7.3	5.9
북미	114,094	135,787	175,832	14.4	29.5	24.1
유럽	34,406	38,726	42,786	3.5	10.5	11.5
기타	29,559	81,079	97,508	8.0	20.3	81.6
합계	775,274	927,613	1,222,535	100.0	31.8	25.6

[그림 3-3-6] 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

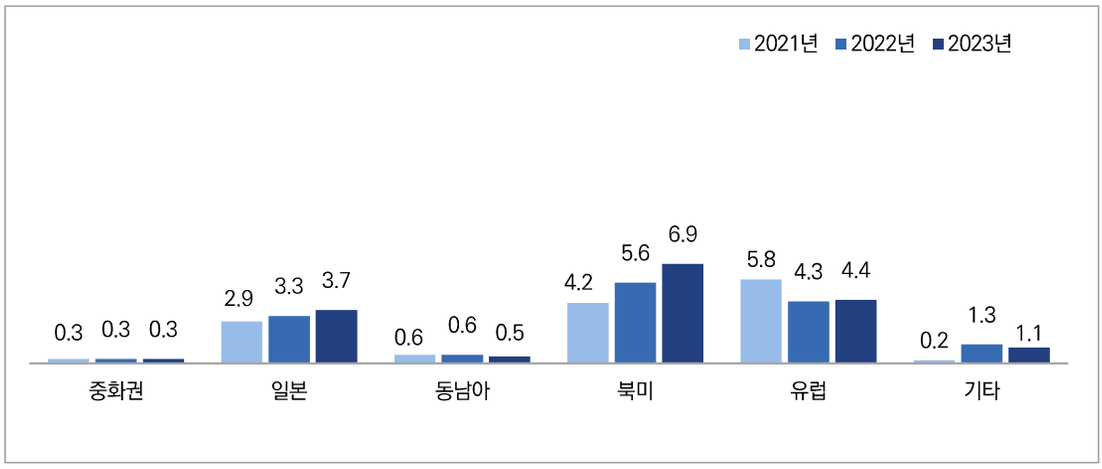
[표 3-3-12] 음악산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[116]	290	307	314	1.8	2.2	4.0
일본	2,913	3,258	3,680	21.7	12.9	12.4
동남아	593	641	531	3.1	△17.2	△5.4
북미	4,213	5,573	6,934	40.9	24.4	28.3
유럽	5,822	4,296	4,413	26.0	2.7	△12.9
기타	200	1,334	1,100	6.5	△17.5	134.5
합계	14,031	15,408	16,971	100.0	10.1	10.0

[그림 3-3-7] 음악산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 음악산업 종사자 현황

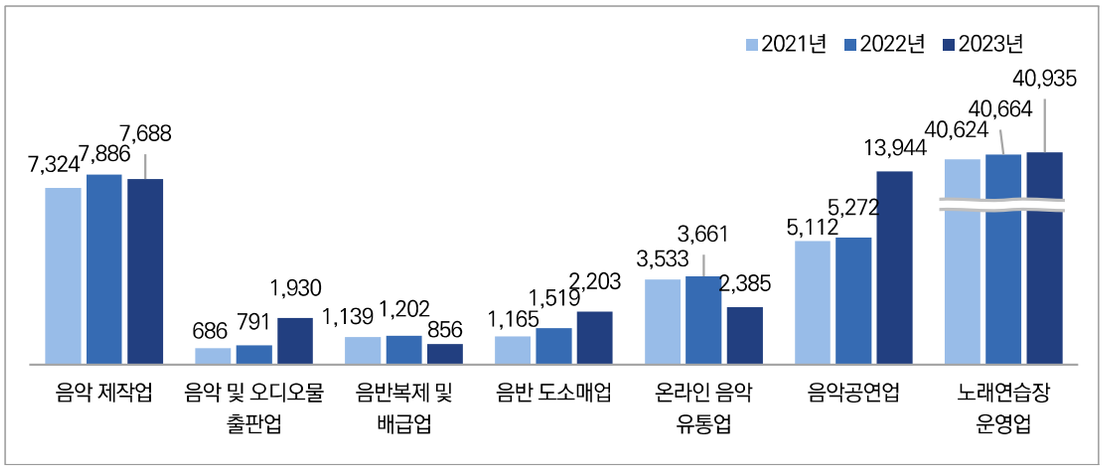
[표 3-3-13] 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	5,971	6,495	3,896	5.6	△40.0	△19.2
	음반(음원) 녹음시설 운영업	1,353	1,391	3,792	5.4	172.6	67.4
	소계	7,324	7,886	7,688	11.0	△2.5	2.5
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	597	672	1,392	2.0	107.1	52.7
	기타 오디오물 제작업	89	119	539	0.8	352.9	146.1
	소계	686	791	1,930	2.8	144.0	67.7
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	471	478	816	1.2	70.7	31.6
	음반 배급업	668	724	40	0.1	△94.5	△75.5
	소계	1,139	1,202	856	1.2	△28.8	△13.3
음반 도소매업	음반 도매업	329	402	740	1.1	84.1	50.0
	음반 소매업	836	1,117	1,463	2.1	31.0	32.3
	소계	1,165	1,519	2,203	3.1	45.0	37.5
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	2,656	2,738	2,018	2.9	△26.3	△12.8
	음원 대리 중개업	205	218	183	0.3	△16.1	△5.5
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	673	705	184	0.3	△73.9	△47.7
	소계	3,533	3,661	2,385	3.4	△34.9	△17.8
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	4,614	4,666	12,356	17.7	164.8	63.6
	기타 음악공연 서비스업	497	606	1,588	2.3	162.0	78.8
	소계	5,112	5,272	13,944	19.9	164.5	65.2
중합계		18,959	20,332	29,007	41.5	42.7	23.7
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	40,624	40,664	40,935	58.5	0.7	0.4
합계		59,583	60,996	69,942	100.0	14.7	8.3

[그림 3-3-8] 음악산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



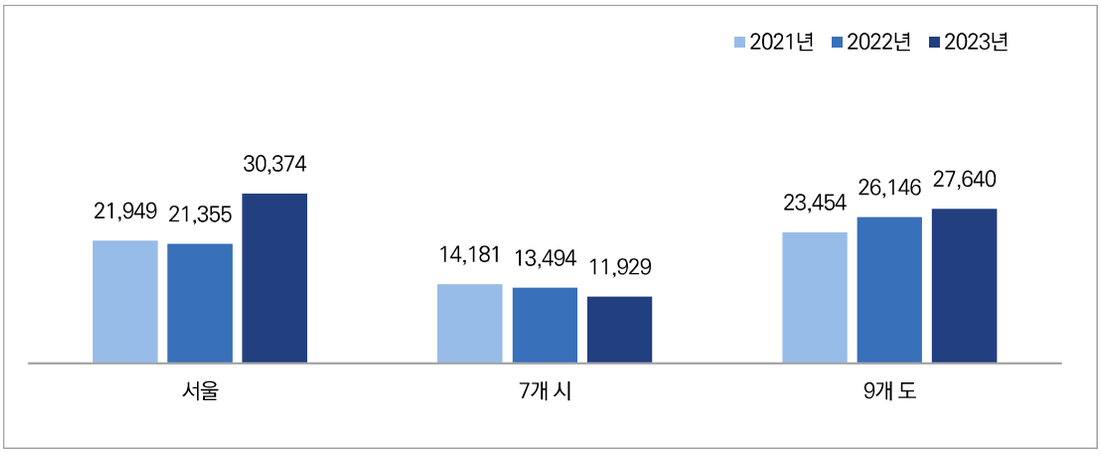
[표 3-3-14] 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		21,949	21,355	30,374	43.4	42.2	17.6
7개 시	부산	2,322	2,255	3,543	5.1	57.1	23.5
	대구	2,787	2,641	2,403	3.4	△9.0	△7.1
	인천	3,167	3,048	1,712	2.4	△43.8	△26.5
	광주	1,770	1,902	1,409	2.0	△25.9	△10.8
	대전	2,332	1,976	1,234	1.8	△37.6	△27.3
	울산	1,619	1,374	1,218	1.7	△11.4	△13.3
	세종	183	297	409	0.6	37.7	49.5
	소계	14,181	13,494	11,929	17.1	△11.6	△8.3
9개 도	경기도	10,757	14,217	10,144	14.5	△28.6	△2.9
	강원도	1,334	1,287	1,832	2.6	42.3	17.2
	충청북도	1,838	1,805	2,429	3.5	34.6	15.0
	충청남도	1,717	1,898	1,502	2.1	△20.9	△6.5
	전라북도	1,178	1,006	1,165	1.7	15.8	△0.6
	전라남도	1,936	1,393	1,422	2.0	2.1	△14.3
	경상북도	1,958	1,876	2,555	3.7	36.2	14.2
	경상남도	2,226	2,248	5,394	7.7	139.9	55.7
	제주도	509	416	1,195	1.7	187.3	53.2
	소계	23,454	26,146	27,640	39.5	5.7	8.6
합계		59,583	60,996	69,942	100.0	14.7	8.3

[그림 3-3-9] 음악산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-3-15] 음악산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	3,527	364	5	3,896
	음반(음원) 녹음시설 운영업	3,425	367	-	3,792
	소계	6,952	731	5	7,688
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	1,177	209	6	1,392
	기타 오디오물 제작업	509	29	1	539
	소계	1,686	238	7	1,930
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	761	54	1	816
	음반 배급업	32	8	-	40
	소계	793	62	1	856
음반 도소매업	음반 도매업	641	99	-	740
	음반 소매업	1,328	130	5	1,463
	소계	1,970	229	5	2,203
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	1,805	198	15	2,018
	음원 대리 중개업	149	35	-	183
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	169	14	1	184
	소계	2,123	246	16	2,385
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	10,989	1,350	17	12,356
	기타 음악공연 서비스업	1,341	241	7	1,588
	소계	12,329	1,591	24	13,944
중합계		25,852	3,096	58	29,007
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	39,609	1,325	-	40,934
전체		65,461	4,421	58	69,942
비중(%)		93.6	6.3	0.1	100.0

[표 3-3-16] 음악산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	2,063	1,833	3,896
	음반(음원) 녹음시설 운영업	1,876	1,916	3,792
	소계	3,939	3,749	7,688
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	686	706	1,392
	기타 오디오물 제작업	261	278	539
	소계	947	984	1,930
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	396	420	816
	음반 배급업	16	24	40
	소계	412	444	856
음반 도소매업	음반 도매업	354	386	740
	음반 소매업	854	609	1,463
	소계	1,208	995	2,203
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	962	1,056	2,018
	음원 대리 중개업	87	96	183
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	91	93	184
	소계	1,140	1,245	2,385
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	6,119	6,237	12,356
	기타 음악공연 서비스업	770	818	1,588
	소계	6,890	7,055	13,944
중합계		14,536	14,471	29,007
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	19,044	21,890	40,934
전체		33,580	36,361	69,942
비중(%)		48.0	52.0	100.0

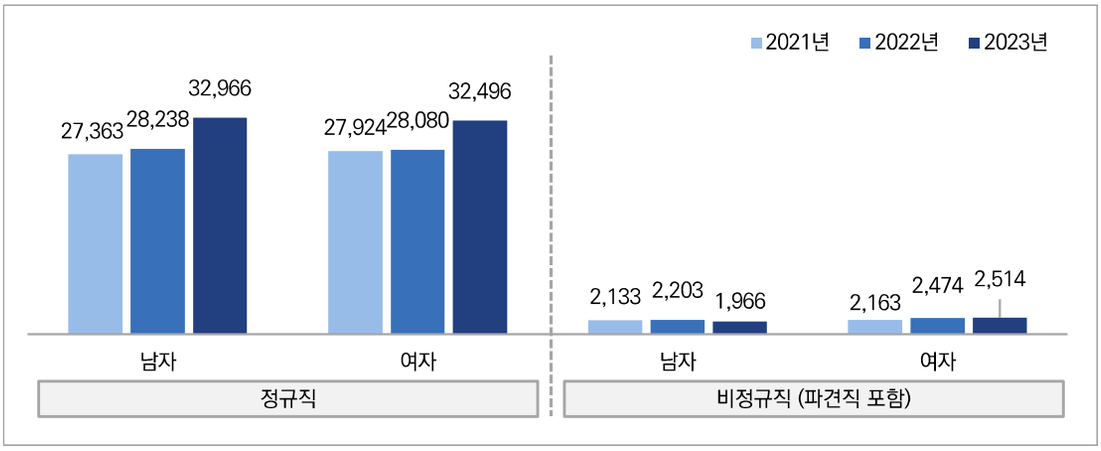
[표 3-3-17] 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	28,238	46.3	28,080	46.0	2,141	3.5	2,448	4.0	62	0.1	26	0.0	60,996
2023년	32,966	47.1	32,496	46.5	1,957	2.8	2,464	3.5	9	0.0	50	0.1	69,942
전년 대비 증감률(%)	16.7		15.7		△8.6		0.7		△86.3		91.8		14.7
연평균 증감률(%)	9.8		7.9		△3.9		7.1		△22.1		76.6		8.3

[그림 3-3-10] 음악산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-3-18] 음악산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종[117] \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	921	813	1,451	387	14	311	3,896
	음반(음원) 녹음시설 운영업	802	951	1,131	267	48	593	3,792
	소계	1,723	1,764	2,582	654	62	903	7,688
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	373	302	467	110	9	132	1,392
	기타 오디오물 제작업	136	114	110	104	1	75	539
	소계	508	416	576	214	10	206	1,930
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	160	174	228	110	17	128	816
	음반 배급업	16	24	-	-	-	-	40
	소계	176	198	228	110	17	128	856
음반 도소매업	음반 도매업	112	151	88	91	32	265	740
	음반 소매업	534	411	153	113	9	243	1,463
	소계	646	562	241	204	41	509	2,203
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	518	470	344	237	45	404	2,018
	음원 대리 중개업	40	43	42	22	-	38	183
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	35	37	48	23	9	33	184
	소계	592	549	433	282	54	474	2,385
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	3,825	2,570	3,783	1,031	50	1,097	12,356
	기타 음악공연 서비스업	431	355	371	217	8	207	1,588
	소계	4,256	2,924	4,154	1,248	58	1,304	13,944
합계		7,901	6,413	8,214	2,712	242	3,524	29,006
비중(%)		27.2	22.1	28.3	9.3	0.8	12.1	100.0

117) 노래연습장 운영업 제외

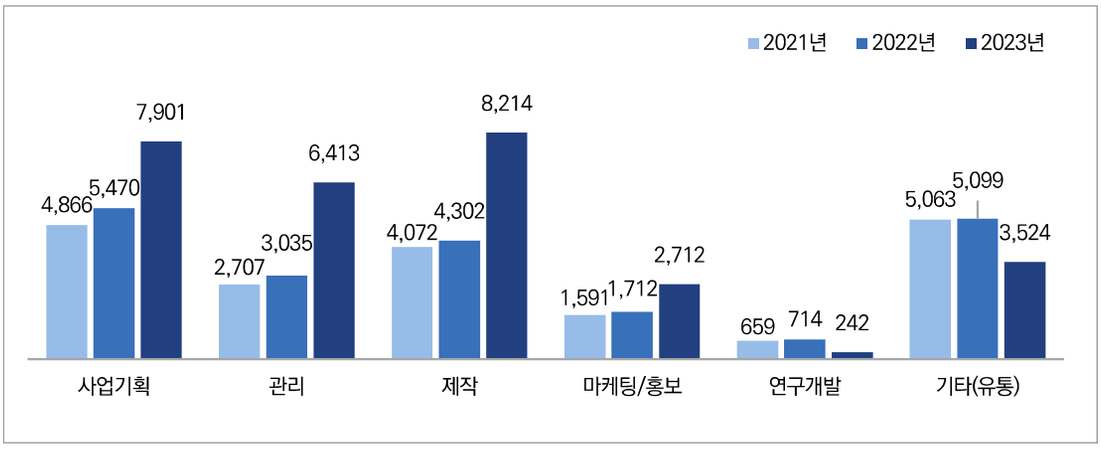
[표 3-3-19] 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

직무 / 연도[118]	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	4,866	2,707	4,072	1,591	659	5,063	18,959
2022년	5,470	3,035	4,302	1,712	714	5,099	20,332
2023년	7,901	6,413	8,214	2,712	242	3,524	29,006
전년 대비 증감률(%)	30.8	52.7	47.6	36.9	△195.0	△44.7	29.9
연평균 증감률(%)	27.4	53.9	42.0	30.6	△39.4	△16.6	23.7

[그림 3-3-11] 음악산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



118) 노래연습장 운영업 제외

[표 3-3-20] 음악산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	325	529	2,957	85	3,896
	음반(음원) 녹음시설 운영업	449	549	2,617	177	3,792
	소계	774	1,079	5,574	261	7,688
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	137	261	976	18	1,392
	기타 오디오물 제작업	58	92	369	21	539
	소계	195	352	1,344	39	1,930
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	131	108	555	22	816
	음반 배급업	20	-	20	-	40
	소계	151	108	575	22	856
음반 도소매업	음반 도매업	76	111	537	17	740
	음반 소매업	336	156	917	54	1,463
	소계	412	267	1,455	70	2,203
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	378	390	1,191	59	2,018
	음원 대리 중개업	25	54	103	1	183
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	29	31	121	3	184
	소계	432	475	1,415	63	2,385
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	1,137	2,097	8,526	596	12,356
	기타 음악공연 서비스업	174	253	1,106	56	1,588
	소계	1,310	2,349	9,632	652	13,944
중합계		3,274	4,630	19,995	1,107	29,006
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	25,530	7,814	7,590	1	40,935
합계		28,804	12,444	27,585	1,108	69,942
비중(%)		41.2	17.8	39.4	1.6	100.0

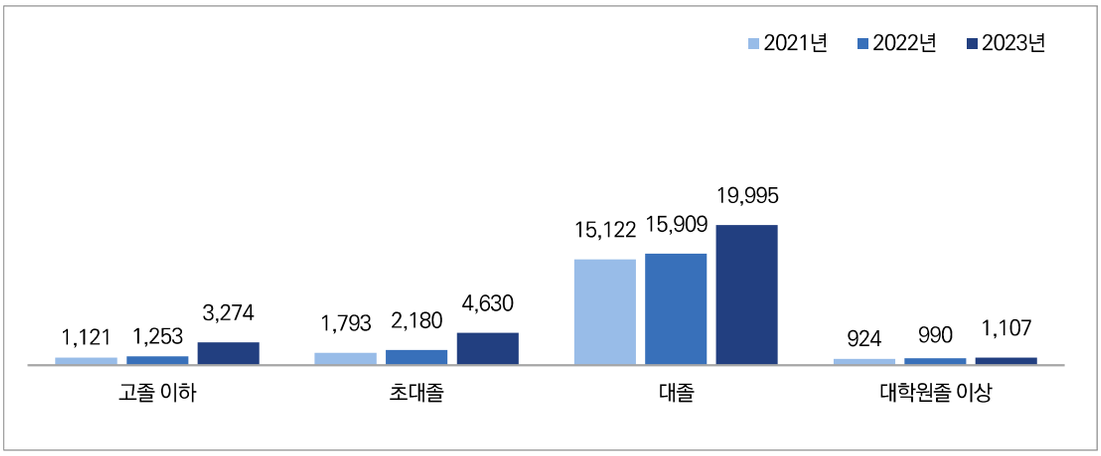
[표 3-3-21] 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

학력 / 연도[119]	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	1,121	1,793	15,122	924	18,959
2022년	1,253	2,180	15,909	990	20,332
2023년	3,274	4,630	19,995	1,107	29,006
전년 대비 증감률(%)	161.3	112.4	25.7	11.8	42.7
연평균 증감률(%)	70.9	60.7	15.0	9.5	23.7

[그림 3-3-12] 음악산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



119) 노래연습장 운영업 제외

[표 3-3-22] 음악산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	890	1,190	1,178	573	65	3,896
	음반(음원) 녹음시설 운영업	674	1,179	1,131	692	116	3,792
	소계	1,564	2,369	2,309	1,264	181	7,688
음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업	270	398	391	294	38	1,392
	기타 오디오물 제작업	121	158	155	98	8	539
	소계	391	556	546	392	46	1,930
음반 복제 및 배급업	음반 복제업	152	225	217	146	76	816
	음반 배급업	16	8	8	8	-	40
	소계	168	233	225	154	76	856
음반 도소매업	음반 도매업	99	218	216	157	50	740
	음반 소매업	168	365	356	208	366	1,463
	소계	266	584	573	365	415	2,203
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업	461	539	517	437	64	2,018
	음원 대리 중개업	24	59	58	41	2	183
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	39	52	49	36	8	184
	소계	525	650	624	513	74	2,385
음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	3,330	2,977	3,582	2,122	345	12,356
	기타 음악공연 서비스업	373	445	248	343	180	1,588
	소계	3,703	3,422	3,830	2,465	524	13,944
중합계		6,617	7,814	8,107	5,154	1,316	29,007
노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	9,519	11,520	9,931	8,238	1,726	40,934
합계		16,136	19,334	18,038	13,391	3,042	69,942
비중(%)		23.1	27.6	25.8	19.1	4.3	100.0

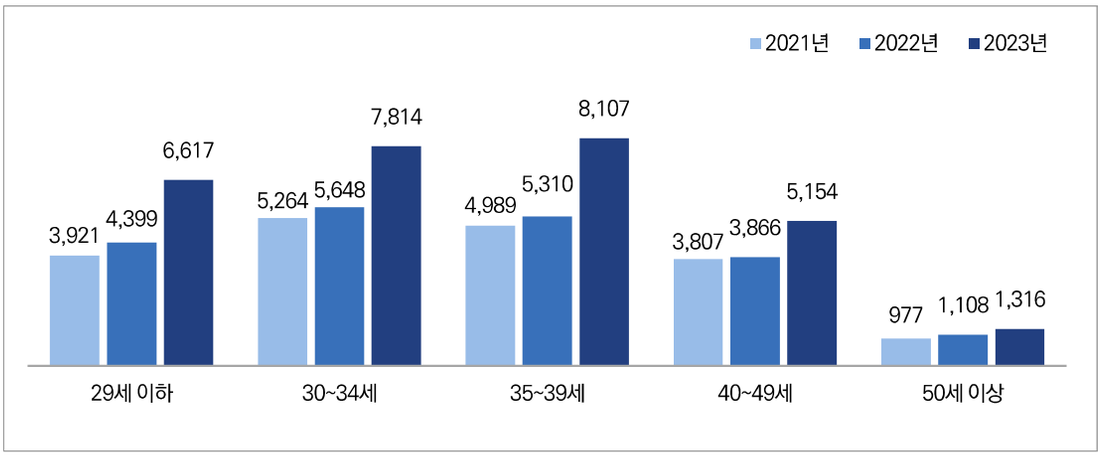
[표 3-3-23] 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연령 / 연도[120]	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	3,921	5,264	4,989	3,807	977	18,959
2022년	4,399	5,648	5,310	3,866	1,108	20,332
2023년	6,617	7,814	8,107	5,154	1,316	29,006
전년 대비 증감률(%)	50.4	38.3	52.7	33.3	18.8	42.7
연평균 증감률(%)	29.9	21.8	27.5	16.4	16.0	23.7

[그림 3-3-13] 음악산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



120) 노래연습장 운영업 제외

제4장 영화산업

제1절 영화산업 총괄[121]

[표 3-4-1] 영화산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2019년[122]	1,223	21,566	6,432,393	1,354,550	21.1	37,877	38,432
2020년[123]	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
2022년	7,020	36,601	7,369,200	2,461,539	33.4	71,440	24,684
2023년	6,872	31,403	5,903,094	1,265,550	21.4	56,291	48,846
전년 대비 증감률(%)	△2.1	△14.2	△19.9	△48.6	-	△21.2	97.9
연평균 증감률(%)	54.0	9.9	△2.1	△1.7	-	10.4	6.2

[표 3-4-2] 영화산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	3,998	13,207	2,396,287	599	181
	영화 수입	143	672	179,461	1.255	267
	영화 제작 지원	1,392	4,713	687,352	494	146
	영화 배급	352	1,279	779,301	2.214	609
	극장 상영	616	10,023	1,573,381	2.554	157
	영화 홍보 및 마케팅	223	748	76,744	344	103
	소계	6,724	30,642	5,692,526	847	186
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	43	70	3,444	80	49
	온라인 배급	26	358	154,905	5.958	432
	온라인 상영	79	332	52,219	661	157
	소계	148	761	210,568	1,423	277
전체		6,872	31,403	5,903,094	859	188

121) 2022년 기준 조사부터 영화산업 실태조사의 모집단 구축, 설문 등 전반적인 조사설계가 변경되어, 전년도와 단순 수치 비교 불가
122) 2019년 기준 조사부터 설문 문항 변경으로 부가가치액 산출방법이 변경되었으며, 전년도와 단순 수치 비교 불가
123) 2020년 기준 조사부터 영화업체 중 극장 상영업체 산정기준이 변화하여 전년도와 단순 수치 비교 불가. CGV, 롯데시네마, 메가박스, 씨네Q의 직영상영관은 본사에 포함하며, 위탁관은 별도 사업체로 산정 함. 과거 기준 적용 시, 2020년 모집단은 1,128개

제2절 영화산업 사업체 수 현황[124)]

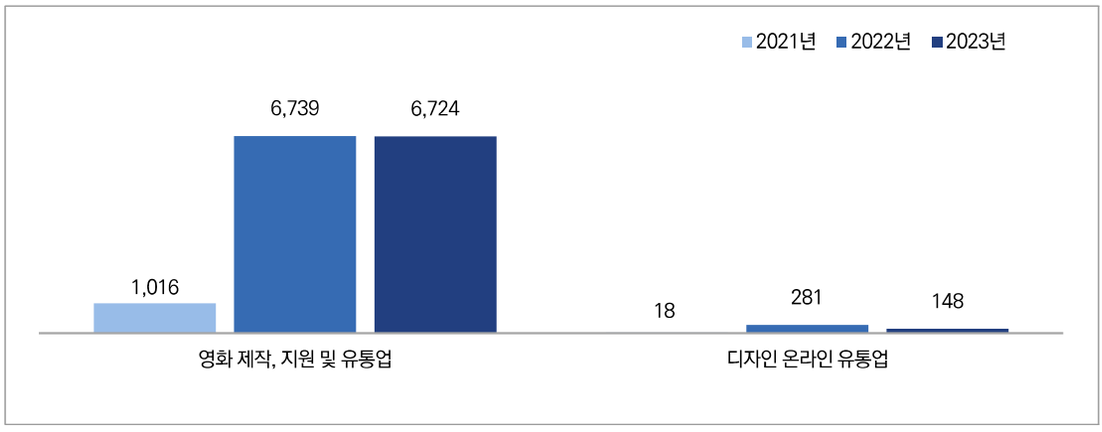
[표 3-4-3] 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년[125)]	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	338	3,912	3,998	58.2	2.2	127.8
	영화 수입	28	168	143	2.1	△14.9	72.2
	영화 제작 지원	303	1,346	1,392	20.3	3.4	66.2
	영화 배급	33	392	352	5.1	△10.2	120.1
	극장 상영	276	635	616	9.0	△3.0	30.7
	영화 홍보 및 마케팅	38	286	223	3.2	△22.0	80.4
	소계	1,016	6,739	6,724	97.8	△0.2	87.7
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	2	132	43	0.6	△67.4	178.1
	온라인 배급	7	20	26	0.4	30.0	54.9
	온라인 상영	9	129	79	1.1	△38.8	106.3
	소계	18	281	148	2.2	△47.3	101.8
합계		1,034	7,020	6,872	100.0	△2.1	88.0

[그림 3-4-1] 영화산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



124) 2022년 기준 조사부터 영화산업 실태조사의 모집단 구축, 설문 등 전반적인 조사설계가 변경되어, 전년도와 단순 수치 비교 불가
125) 2022년 기준 조사부터 조사방식, 조사대상의 정의 및 조사모집단 구축 방법의 변경으로 인해 시계열 비교 불가

[표 3-4-4] 영화산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		영화 제작, 지원 및 유통업	디지털 온라인 유통업	합계	비중 (%)
서울		4,344	81	4,426	64.4
7개 시	부산	331	6	336	4.9
	대구	77	5	81	1.2
	인천	99	2	101	1.5
	광주	124	1	125	1.8
	대전	81	-	81	1.2
	울산	1	-	1	0.0
	세종	10	-	10	0.1
	소계	723	14	736	10.7
9개 도	경기도	1,107	23	1,130	16.4
	강원도	124	4	129	1.9
	충청북도	72	-	72	1.1
	충청남도	10	7	17	0.2
	전라북도	79	7	85	1.2
	전라남도	85	-	85	1.2
	경상북도	97	2	99	1.4
	경상남도	46	2	48	0.7
	제주도	37	7	44	0.6
	소계	1,657	53	1,710	24.9
합계		6,724	148	6,872	100.0

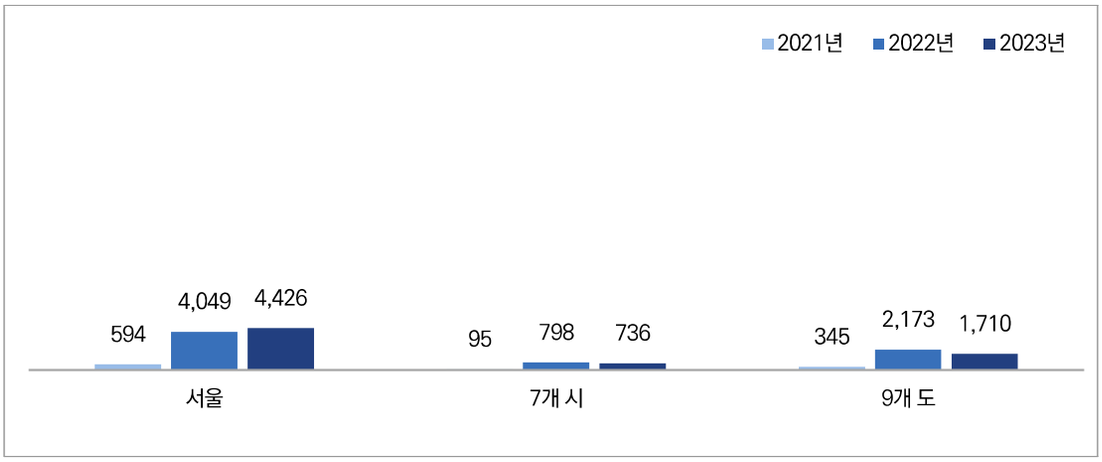
[표 3-4-5] 영화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		594	4,049	4,426	64.4	9.3	173.0
7개 시	부산	30	254	336	4.9	32.4	234.8
	대구	15	113	81	1.2	△28.2	132.5
	인천	19	188	101	1.5	△46.2	130.8
	광주	16	100	125	1.8	25.2	179.7
	대전	12	94	81	1.2	△13.4	160.4
	울산	2	31	1	0.0	△96.2	△23.6
	세종	1	18	10	0.1	△44.7	215.4
	소계	95	798	736	10.7	△7.7	178.4
9개 도	경기도	170	1,471	1,130	16.4	△23.2	157.9
	강원도	24	88	129	1.9	46.2	131.6
	충청북도	20	56	72	1.1	29.0	90.0
	충청남도	26	95	17	0.2	△82.1	△19.0
	전라북도	29	128	85	1.2	△33.3	71.6
	전라남도	21	76	85	1.2	11.7	101.1
	경상북도	24	82	99	1.4	20.7	103.1
	경상남도	24	109	48	0.7	△55.7	41.8
	제주도	7	68	44	0.6	△34.9	151.4
	소계	345	2,173	1,710	24.9	△21.3	122.6
합계		1,034	7,020	6,872	100.0	△2.1	157.8

[그림 3-4-2] 영화산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 영화산업 매출액 현황[126)]

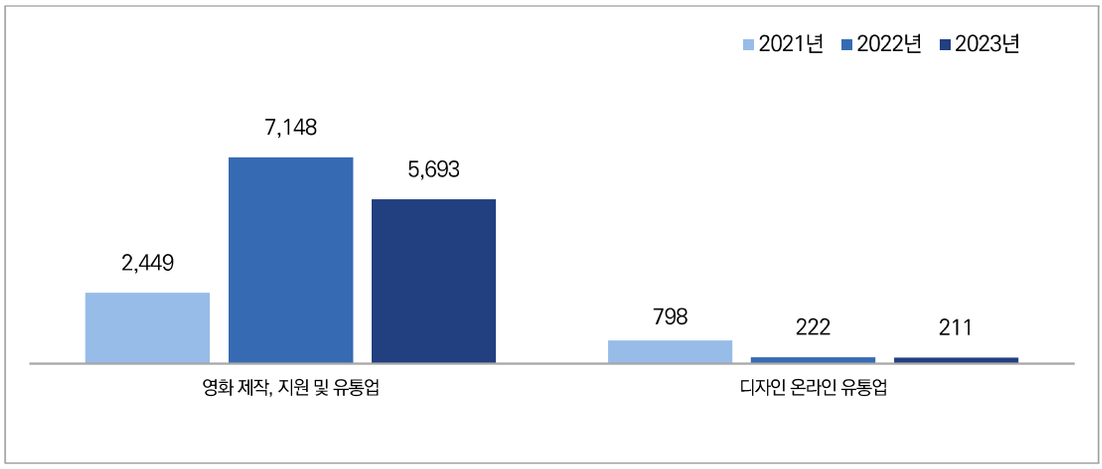
[표 3-4-6] 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	457,302	3,501,672	2,396,287	40.6	△31.6	128.9
	영화 수입	147,512	314,565	179,461	3.0	△42.9	10.3
	영화 제작 지원	423,755	782,742	687,352	11.6	△12.2	27.4
	영화 배급	375,846	1,046,728	779,301	13.2	△25.5	44.0
	극장 상영	931,705	1,404,469	1,573,381	26.7	12.0	30.0
	영화 홍보 및 마케팅	112,488	97,373	76,744	1.3	△21.2	△17.4
	소계	2,448,608	7,147,550	5,692,526	96.4	△20.4	52.5
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	7,182	99,186	3,444	0.1	△96.5	△30.8
	온라인 배급	188,106	15,478	154,905	2.6	900.8	△9.3
	온라인 상영	602,213	106,987	52,219	0.9	△51.2	△70.6
	소계	797,501	221,650	210,568	3.6	△5.0	△48.6
합계		3,246,109	7,369,200	5,903,094	100.0	△19.9	34.9

[그림 3-4-3] 영화산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



126) 2022년 기준 조사부터 영화산업 사업체조사의 조사방식, 조사대상의 정의 및 모집단 구축 방법이 변경되어, 전년도와 단순 수치 비교 불가

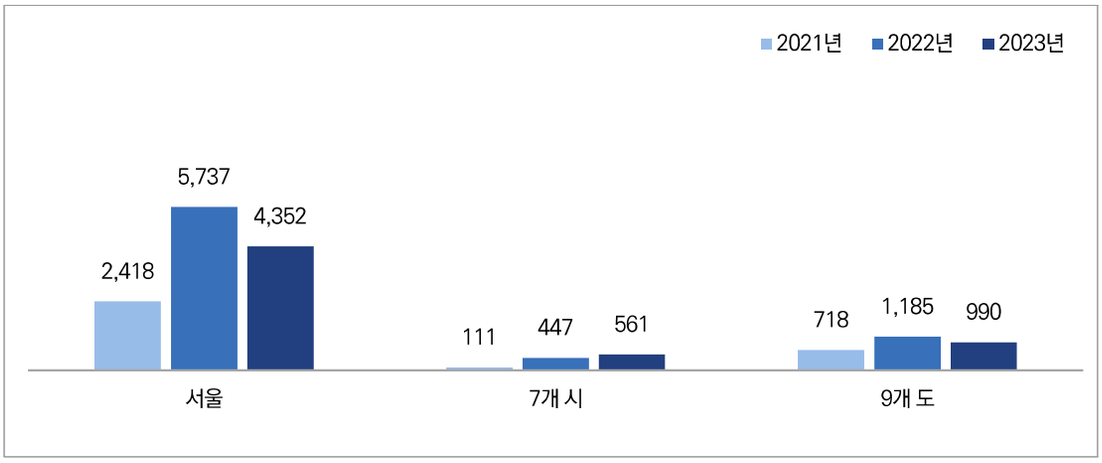
[표 3-4-7] 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		2,417,564	5,737,261	4,352,458	73.7	△24.1	34.2
7개 시	부산	43,559	76,952	131,418	2.2	70.8	73.7
	대구	7,888	52,873	43,116	0.7	△18.5	133.8
	인천	34,346	149,527	117,475	2.0	△21.4	84.9
	광주	7,178	94,277	183,550	3.1	94.7	405.7
	대전	4,654	54,225	75,675	1.3	39.6	303.2
	울산	12,939	16,117	525	0.0	△96.7	△79.9
	세종	23	2954	8,899	0.2	201.3	1,867.0
	소계	110,587	446,924	560,658	9.5	25.4	125.2
9개 도	경기도	551,770	740,688	525,107	8.9	△29.1	△2.4
	강원도	6,852	117,003	46,320	0.8	△60.4	160.0
	충청북도	6,600	24,828	22,428	0.4	△9.7	84.3
	충청남도	23,757	32,971	57,273	1.0	73.7	55.3
	전라북도	82,959	61,901	62,107	1.1	0.3	△13.5
	전라남도	4,517	33,156	59,870	1.0	80.6	264.1
	경상북도	5,030	77,354	115,652	2.0	49.5	379.5
	경상남도	33,952	75,498	83,094	1.4	10.1	56.4
	제주도	2,521	21,615	18,125	0.3	△16.1	168.1
	소계	717,958	1,185,015	989,978	16.8	△16.5	17.4
합계		3,246,109	7,369,200	5,903,094	100.0	△19.9	34.9

[그림 3-4-4] 영화산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 영화산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-4-8] 영화산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
영화산업	5,903,094	1,265,550	21.4	-507,609	1,080,201	169,606	121,682	335,313	66,357
부가가치액 대비 비중(%)				△40.1	85.4	13.4	9.6	26.5	5.2
매출액 대비 비중(%)				△8.6	18.3	2.9	2.1	5.7	1.1

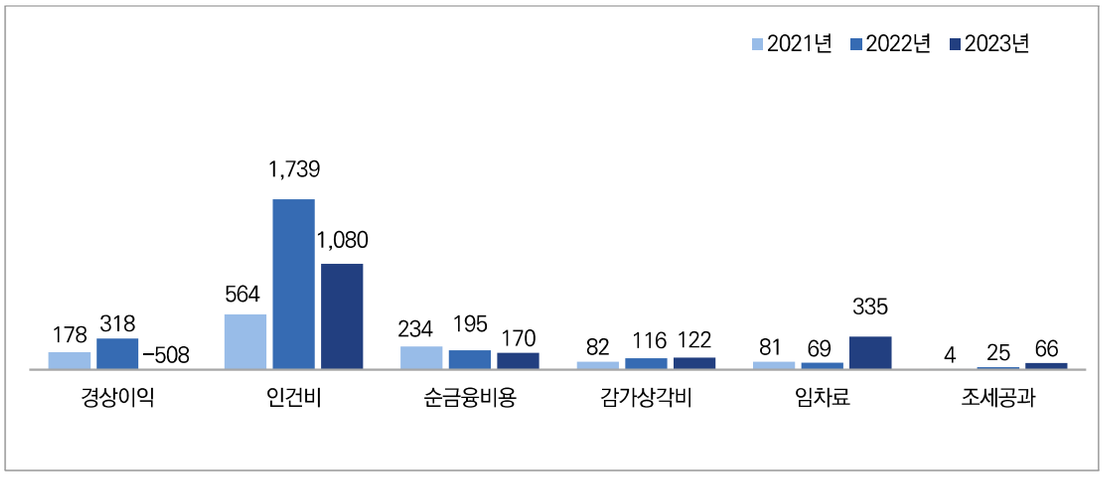
[표 3-4-9] 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	177,895	564,036	234,231	81,753	81,368	4,487	1,143,769
2022년	318,194	1,739,459	194,577	116,036	68,603	24,669	2,461,539
2023년	-507,609	1,080,201	169,606	121,682	335,313	66,357	1,265,550
전년 대비 증감률(%)	△259.5	△37.9	△12.8	4.9	388.8	169.0	△48.6
연평균 증감률(%)	-	38.4	△14.9	22.0	103.0	284.6	5.2

[그림 3-4-5] 영화산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 영화산업 수출입액 현황

[표 3-4-10] 영화산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[127][128]	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	43,033	71,440	56,291	△21.2	14.4
수입액	37,897	24,684	48,846	97.9	13.5
수출입 차액	5,136	46,756	7,444	△84.1	20.4

[표 3-4-11] 영화산업 주요 대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[129]	2022년		2023년		전년 대비 증감률 (%)
	수출액	비중(%)	수출액	비중(%)	
아시아	34,409	48.2	40,327	71.6	17.2
유럽	9,507	13.3	7,735	13.7	△18.6
북미	5,819	8.1	3,947	7.0	△32.2
중남미	1,271	1.8	418	0.7	△67.1
오세아니아	296	0.4	240	0.4	△18.9
중동/아프리카	163	0.2	429	0.8	163.0
기타	19,976	28.0	3,195	5.7	△84.0
합계	71,440	100.0	56,291	100.0	△21.2

127) 2023년도판 한국영화연감 자료 활용(2022년도 기준)
128) 현지배급수익과 계약금액을 합한 완성작 수출액 기준
129) 2023년도판 한국영화연감 자료 활용(2022년도 기준)하여 재구성하였으며, 한국영화연감 자료와 콘텐츠산업조사에 공표되는 수출액의 단위가 상이하여 해석에 유의하여야 함

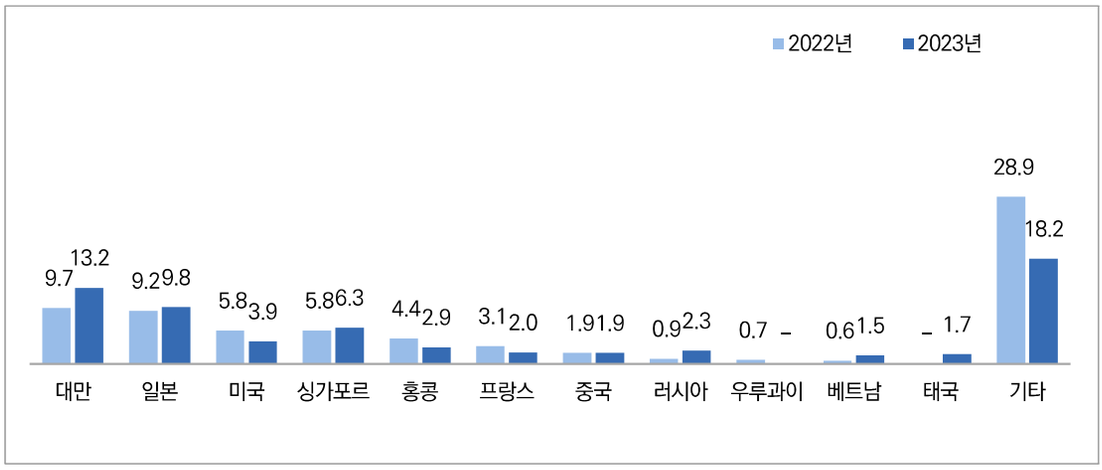
[표 3-4-12] 영화산업 주요 국가별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[130)131)]	2022년		구분	2023년	
	수출액	비중(%)		수출액	비중(%)
대만	9,779	13.7	대만	13,284	23.6
일본	9,212	12.9	일본	9,885	17.6
미국	5,814	8.1	싱가포르	6,330	11.2
싱가포르	5,870	8.2	미국	3,946	7.0
홍콩	4,419	6.2	홍콩	2,960	5.3
프랑스	3,104	4.3	러시아	2,361	4.2
중국	1,961	2.7	프랑스	2,032	3.6
러시아	992	1.4	중국	1,917	3.4
우루과이	701	1.0	태국	1,773	3.1
베트남	618	0.9	베트남	1,586	2.8
기타	28,969	40.6	기타	10,218	18.2
합계	71,440	100.0	합계	56,291	100.0

[그림 3-4-6] 영화산업 주요 국가별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



130) 전통적인 개별국가별 수출 실적만 합산, 다수 국가를 묶어서 판매하여 국가를 특정할 수 없는 계약 등의 수치는 제외
131) 매년 공표되는 국가가 변경되며, 최근 년도 공표 국가를 기준으로 작성

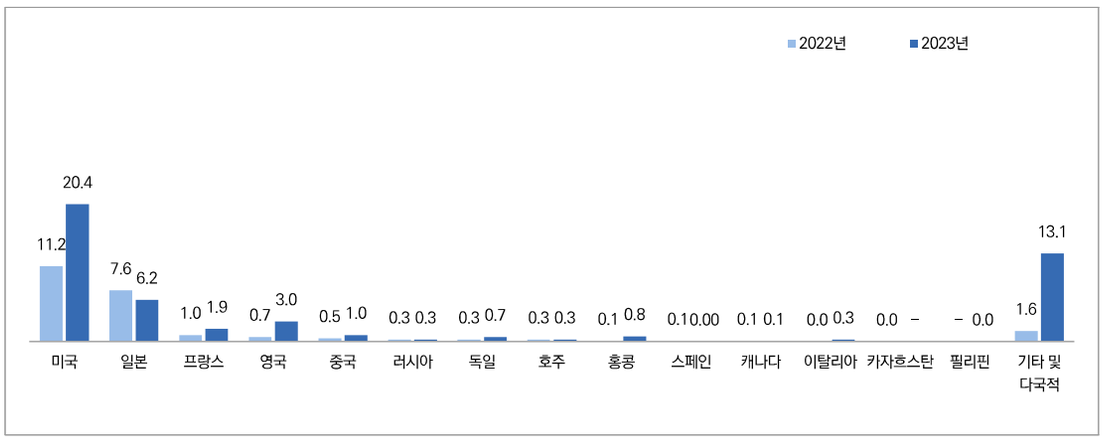
[표 3-4-13] 영화산업 주요 국가별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[132][133]	2022년		구분	2023년	
	수입액	비중(%)		수입액	비중(%)
미국	11,246	45.6	미국	20,490	41.9
일본	7,617	30.9	일본	6,259	12.8
프랑스	1,073	4.3	프랑스	1,990	4.1
영국	781	3.2	중국	1,003	2.1
중국	567	2.3	영국	3,009	6.2
러시아	396	1.6	이탈리아	363	0.7
독일	371	1.5	독일	795	1.6
호주	355	1.4	호주	391	0.8
홍콩	191	0.8	러시아	316	0.6
스페인	178	0.7	캐나다	194	0.4
캐나다	123	0.5	스페인	50	0.1
이탈리아	73	0.3	홍콩	805	1.6
카자흐스탄	54	0.2	필리핀	8	0.0
기타 및 다국적	1,661	6.7	기타 및 다국적	13,174	27.0
합계	24,684	100.0	합계	48,846	100.0

[그림 3-4-7] 영화산업 주요 국가별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



132) 전통적인 개별국가별 수출 실적만 합산, 다수 국가를 묶어서 판매하여 국가를 특정할 수 없는 계약 등의 수치는 제외
133) 매년 공표되는 국가가 변경되며, 최근 년도 공표 국가를 기준으로 작성

제6절 영화산업 종사자 현황[134)]

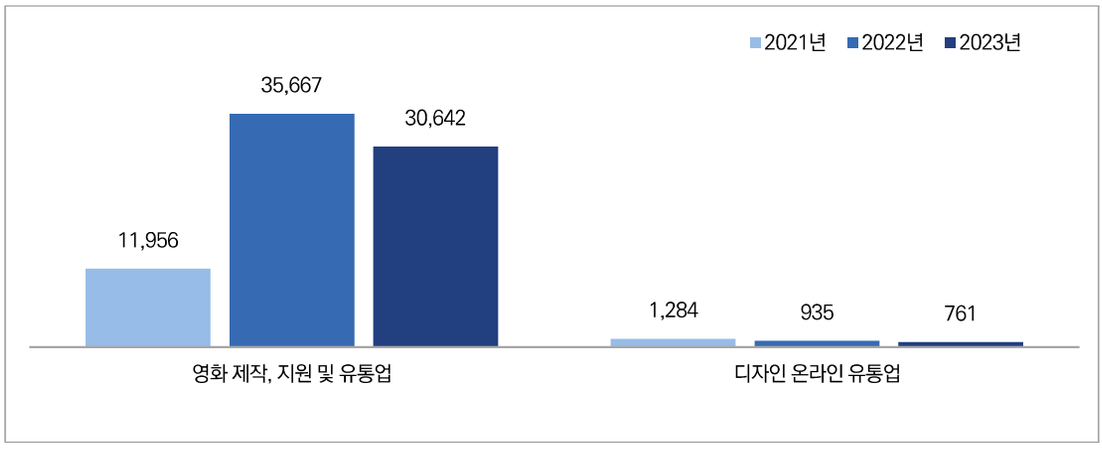
[표 3-4-14] 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	2,651	16,588	13,207	42.1	△20.4	123.2
	영화 수입	386	954	672	2.1	△29.6	32.0
	영화 제작 지원	1,602	4,893	4,713	15.0	△3.7	71.5
	영화 배급	973	2,005	1,279	4.1	△36.2	14.7
	극장 상영	5,908	10,232	10,023	31.9	△2.0	30.3
	영화 홍보 및 마케팅	436	996	748	2.4	△24.9	30.9
	소계	11,956	35,667	30,642	97.6	△14.1	60.1
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	39	312	70	0.2	△77.4	34.4
	온라인 배급	675	74	358	1.1	384.2	△27.1
	온라인 상영	570	549	332	1.1	△39.5	△23.7
	소계	1,284	935	761	2.4	△18.6	△23.0
합계		13,240	36,601	31,403	100.0	△14.2	54.0

[그림 3-4-8] 영화산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



134) 2022년 기준 조사부터 영화산업 사업체조사의 조사방식, 조사대상의 정의 및 모집단 구축 방법이 변경되어, 전년도와 단순 수치 비교 불가. 특히 종사자 수의 경우, 영화산업 관련 종사자 수 산출 (업종별 가중치에 따라 전년도 업종별 비중과 차이가 있을 수 있음

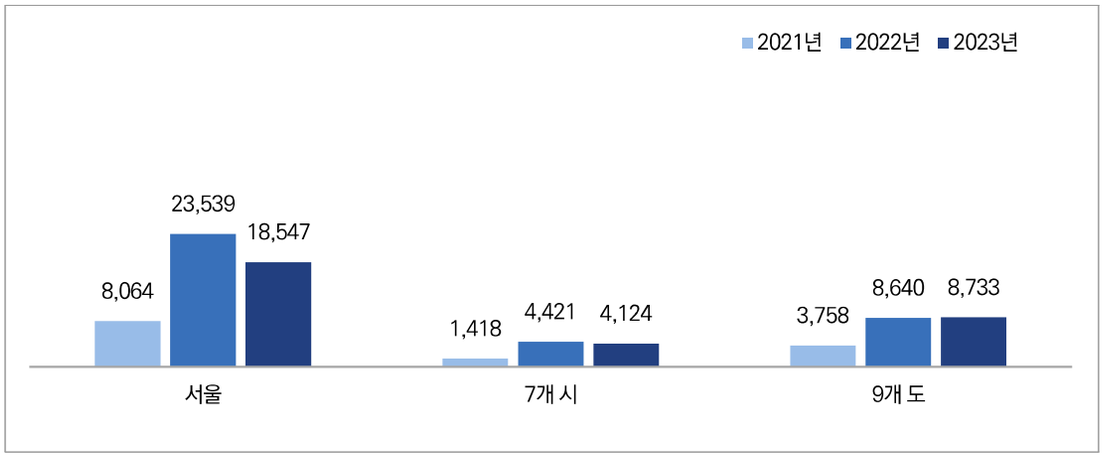
[표 3-4-15] 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		8,064	23,539	18,547	59.1	△21.2	51.7
7개 시	부산	630	956	1,337	4.3	39.9	45.7
	대구	113	856	569	1.8	△33.6	124.3
	인천	269	1,023	793	2.5	△22.5	71.6
	광주	203	658	846	2.7	28.6	104.1
	대전	125	733	467	1.5	△36.3	93.3
	울산	36	125	11	0.0	△91.6	△46.0
	세종	42	69	102	0.3	48.2	56.0
	소계	1,418	4,421	4,124	13.1	△6.7	70.5
9개 도	경기도	2,031	5,129	5,149	16.4	0.4	59.2
	강원도	187	691	463	1.5	△33.0	57.4
	충청북도	160	296	408	1.3	37.7	59.6
	충청남도	258	539	134	0.4	△75.2	△28.0
	전라북도	400	429	692	2.2	61.2	31.5
	전라남도	111	482	491	1.6	1.8	110.3
	경상북도	158	375	723	2.3	92.8	113.9
	경상남도	385	286	477	1.5	66.8	11.3
	제주도	68	414	197	0.6	△52.5	70.0
	소계	3,758	8,640	8,733	27.8	1.1	52.4
합계		13,240	36,601	31,403	100.0	△14.2	54.0

[그림 3-4-9] 영화산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-4-16] 영화산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	13,069	138	-	13,207
	영화 수입	672	-	-	672
	영화 제작 지원	4,487	226	-	4,713
	영화 배급	1,247	32	-	1,279
	극장 상영	3,387	6,394	242	10,023
	영화 홍보 및 마케팅	748	-	-	748
	소계	23,610	6,791	242	30,642
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	55	16	-	70
	온라인 배급	358	-	-	358
	온라인 상영	312	20	-	332
	소계	725	36	-	761
합계		24,335	6,826	242	31,403
비중(%)		77.5	21.7	0.8	100.0

[표 3-4-17] 영화산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	8,818	4,389	13,207
	영화 수입	457	215	672
	영화 제작 지원	3,190	1,523	4,713
	영화 배급	771	508	1,279
	극장 상영	4,255	5,768	10,023
	영화 홍보 및 마케팅	438	309	748
	소계	17,930	12,713	30,642
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	48	22	70
	온라인 배급	211	147	358
	온라인 상영	214	118	332
	소계	473	288	761
합계		18,402	13,001	31,403
비중(%)		58.6	41.4	100.0

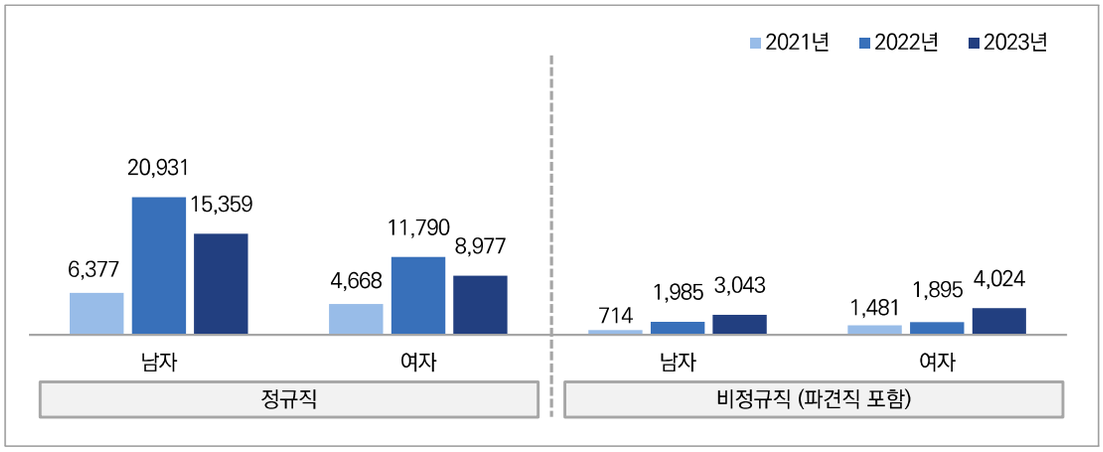
[표 3-4-18] 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태/성 / 연도	정규직				비정규직				파견직				합계
	남자		여자		남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2021년	6,377	48.2	4,668	35.3	675	5.1	1,452	11	39	0.3	29	0.2	13,240
2022년	20,931	57.2	11,790	32.2	1,985	5.4	1,895	5.2	-	-	-	-	36,601
2023년	15,359	48.9	8,977	28.6	2,983	9.5	3,843	12.2	60	0.2	181	0.6	31,403
전년 대비 증감률(%)	△26.6		△23.9		50.3		102.8		-		-		△14.2
연평균 증감률(%)	55.2		38.7		110.2		62.7		24.4		149.9		54.0

[그림 3-4-10] 영화산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



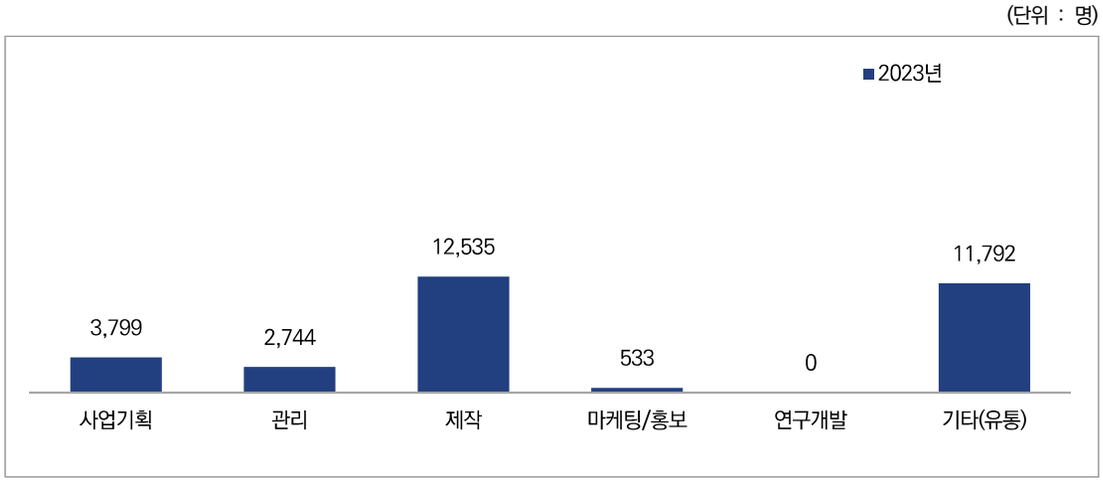
[표 3-4-19] 영화산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	3,777	1,204	8,121	43	-	62	13,207
	영화 수입	-	117	3	6	-	547	672
	영화 제작 지원	20	518	4,167	5	-	4	4,713
	영화 배급	-	150	-	-	-	1,129	1,279
	극장 상영	-	543	-	-	-	9,481	10,023
	영화 홍보 및 마케팅	-	95	179	473	-	-	748
	소계	3,797	2,627	12,470	526	-	11,223	30,642
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	-	14	-	-	-	57	70
	온라인 배급	-	47	-	-	-	311	358
	온라인 상영	2	57	65	7	-	201	332
	소계	2	118	65	7	-	569	761
	합계[135]	3,799	2,744	12,535	533	-	11,792	31,403
	비중(%)	12.1	8.7	39.9	1.7	-	37.6	100.0

[그림 3-4-11] 영화산업 직무별 업종별 종사자 현황

(단위 : 명)



135) 2022년 기준 조사부터 산출된 값으로 3개년 비교표 생략

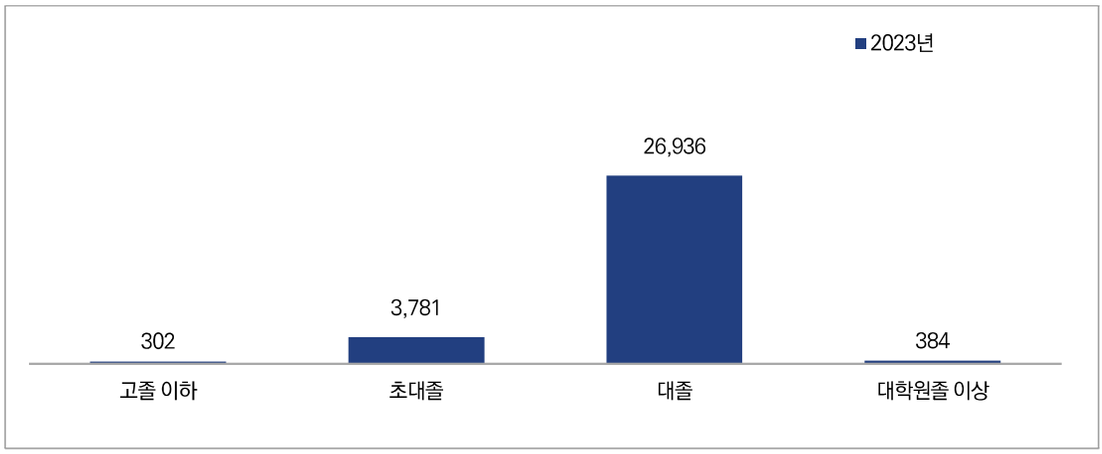
[표 3-4-20] 영화산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	16	467	12,553	171	13,207
	영화 수입	-	51	610	11	672
	영화 제작 지원	30	490	4,190	3	4,713
	영화 배급	-	91	1,122	67	1,279
	극장 상영	244	2,414	7,276	90	10,023
	영화 홍보 및 마케팅	-	82	664	1	748
	소계	290	3,595	26,416	342	30,642
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	7	24	38	1	70
	온라인 배급	-	78	239	41	358
	온라인 상영	5	84	243	-	332
	소계	12	186	520	42	761
합계[136]		302	3,781	26,936	384	31,403
비중(%)		1.0	12.0	85.8	1.2	100.0

[그림 3-4-12] 영화산업 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)



136) 2022년 기준 조사부터 산출된 값으로 3개년 비교표 생략

[표 3-4-21] 영화산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	1,020	2,324	2,995	4,765	2,103	13,207
	영화 수입	52	113	159	220	129	672
	영화 제작 지원	322	610	1,655	1,489	637	4,713
	영화 배급	76	171	300	477	257	1,279
	극장 상영	7,208	1,165	615	652	384	10,023
	영화 홍보 및 마케팅	35	104	240	293	75	748
	소계	8,713	4,486	5,964	7,896	3,584	30,642
디자인 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	17	5	5	20	22	70
	온라인 배급	53	58	74	120	53	358
	온라인 상영	44	66	90	91	42	332
	소계	114	129	170	231	117	761
합계		8,827	4,615	6,133	8,127	3,700	31,403
비중(%)		28.1	14.7	19.5	25.9	11.8	100.0

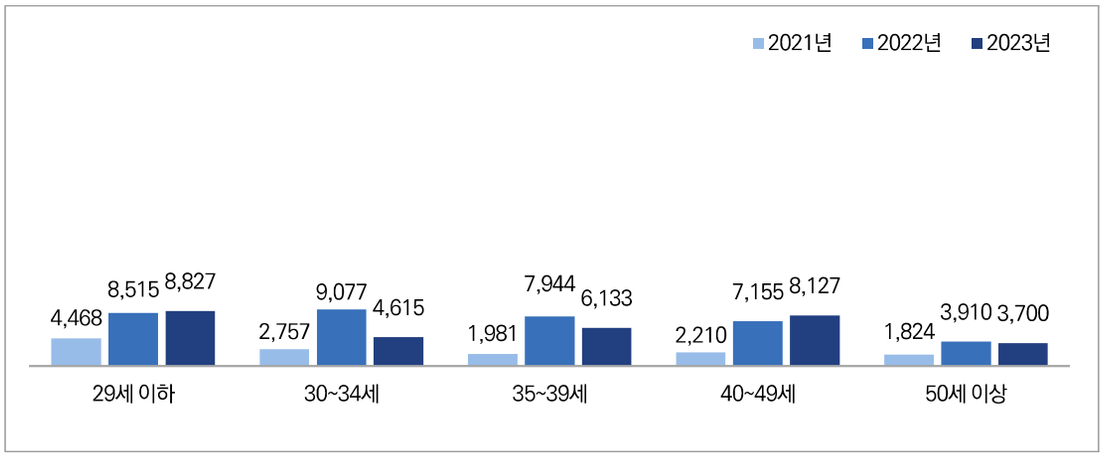
[표 3-4-22] 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	4,468	2,757	1,981	2,210	1,824	13,240
2022년	8,515	9,077	7,944	7,155	3,910	36,601
2023년	8,827	4,615	6,133	8,127	3,700	31,403
전년 대비 증감률(%)	3.7	△49.2	△22.8	13.6	△5.4	△14.2
연평균 증감률(%)	40.6	29.4	76.0	91.8	42.4	54.0

[그림 3-4-13] 영화산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제5장 게임산업

제1절 게임산업 총괄

[표 3-5-1] 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년[137]	10,272	84,347	22,214,886	8,905,896	40.1	8,981,751	260,163
2023년	9,612	84,970	22,964,221	8,572,625	37.3	8,394,003	253,765
전년 대비 증감률(%)	△6.4	0.7	3.4	△3.7	-	△6.5	△2.5
연평균 증감률(%)	△7.9	△1.2	10.2	6.1	-	6.0	△3.9

[표 3-5-2] 게임산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

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	1,334	51,783	20,914,910	15,678	404
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	7,773	32,064	1,999,351	257	62
	전자 게임장 운영업	505	1,123	49,960	99	44
전체		9,612	84,970	22,964,221	2,389	270

137) 2022년 기준 조사부터 부가가치액 산출 방법이 변경되어, 해석에 주의가 필요
(변경 전) 한국은행 부가가치율 자료 인용 → (변경 후) 부가가치액 및 세부 내역을 자체 조사 항목으로 포함

제2절 게임산업 사업체 수 현황

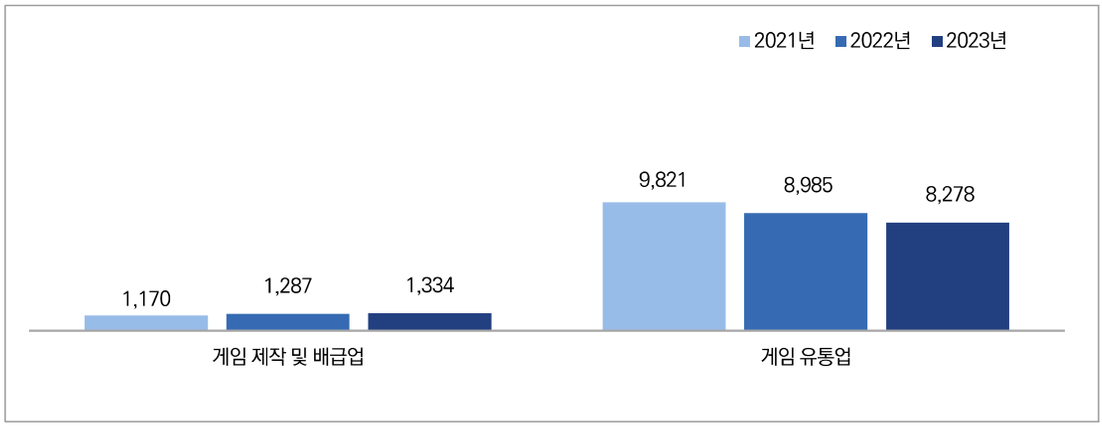
[표 3-5-3] 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	1,170	1,287	1,334	13.9	3.7	6.8
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	9,265	8,485	7,773	80.9	△8.4	△8.4
	전자 게임장 운영업	556	500	505	5.3	1.0	△4.7
합계		10,991	10,272	9,612	100.0	△6.4	△6.5

[그림 3-5-1] 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-5-4] 게임산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역[138] \ 업종		게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중 (%)
서울		752	1,210	1,962	20.4
6개 시	부산	32	424	456	4.7
	대구	31	379	410	4.3
	인천	33	454	487	5.1
	광주	13	322	335	3.5
	대전	18	270	288	3.0
	울산	13	249	262	2.7
	소계	140	2,098	2,238	23.3
9개 도	경기도	346	2,031	2,377	24.7
	강원도	1	374	375	3.9
	충청북도	18	310	328	3.4
	충청남도	15	479	494	5.1
	전라북도	26	313	339	3.5
	전라남도	2	328	330	3.4
	경상북도	11	494	505	5.3
	경상남도	2	489	491	5.1
	제주도	21	152	173	1.8
	소계	442	4,970	5,412	56.3
합계		1,334	8,278	9,612	100.0

138) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

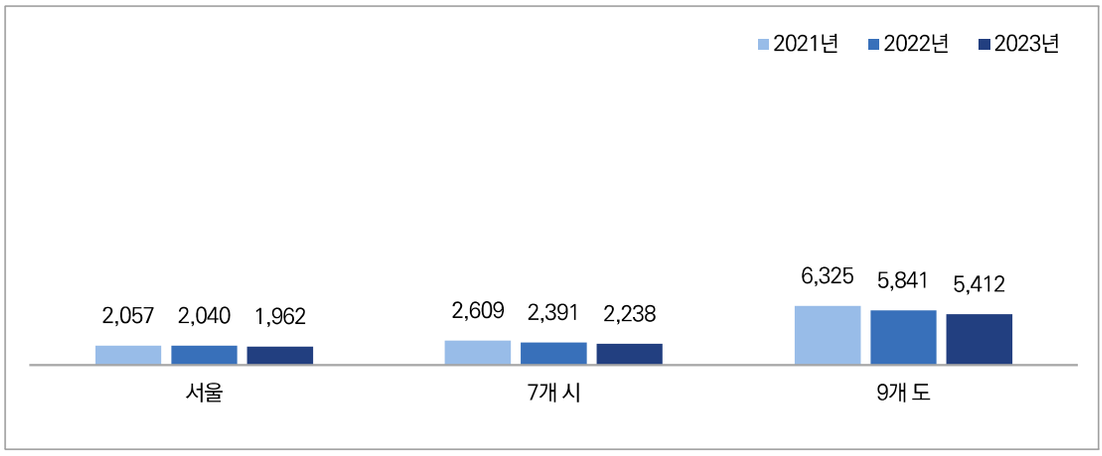
[표 3-5-5] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역[139] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		2,057	2,040	1,962	20.4	△3.8	△2.3
6개 시	부산	583	537	456	4.7	△15.1	△11.6
	대구	581	444	410	4.3	△7.7	△16.0
	인천	510	520	487	5.1	△6.3	△2.3
	광주	414	380	335	3.5	△11.8	△10.0
	대전	296	290	288	3.0	△0.7	△1.4
	울산	225	220	262	2.7	19.1	7.9
	소계	2,609	2,391	2,238	23.3	△6.4	△7.4
9개 도	경기도	2,764	2,473	2,377	24.7	△3.9	△7.3
	강원도	443	414	375	3.9	△9.4	△8.0
	충청북도	404	390	328	3.4	△15.9	△9.9
	충청남도	588	561	494	5.1	△11.9	△8.3
	전라북도	397	399	339	3.5	△15.0	△7.6
	전라남도	435	386	330	3.4	△14.5	△12.9
	경상북도	541	520	505	5.3	△2.9	△3.4
	경상남도	582	529	491	5.1	△7.2	△8.1
	제주도	171	169	173	1.8	2.4	0.6
	소계	6,325	5,841	5,412	56.3	△7.3	△7.5
합계		10,991	10,272	9,612	100.0	△6.4	△6.5

[그림 3-5-2] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



139) 세종시 사업체 수는 충청남도에 포함

제3절 게임산업 매출액 현황

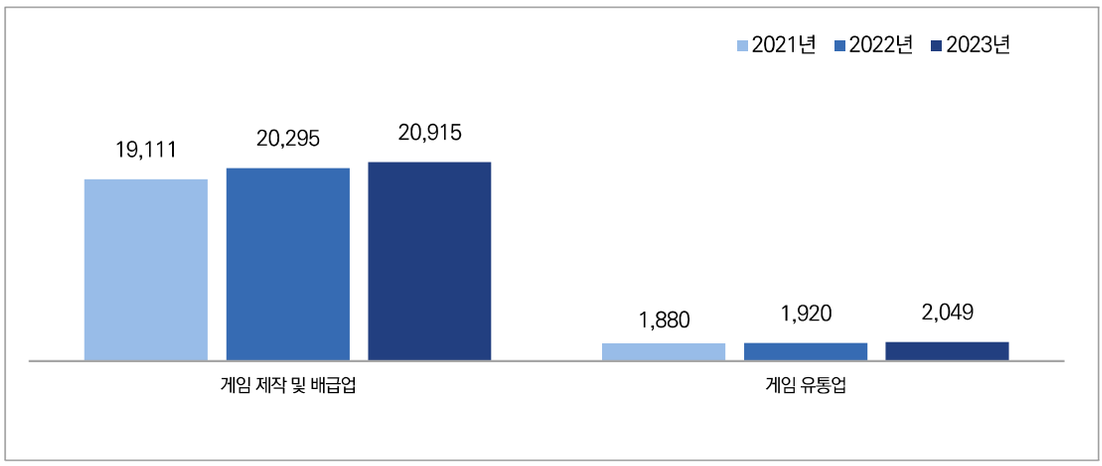
[표 3-5-6] 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	5,637,277	5,805,260	5,888,835	25.6	1.4	2.2
	모바일게임	12,148,320	13,072,030	13,611,833	59.3	4.1	5.9
	콘솔게임	1,052,000	1,119,626	1,129,052	4.9	0.8	3.6
	아케이드게임	273,333	297,621	285,190	1.2	△4.2	2.1
	소계	19,110,930	20,294,537	20,914,910	91.1	3.1	4.6
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,840,764	1,876,594	1,999,351	8.7	6.5	4.2
	전자 게임장 운영업	39,648	43,754	49,960	0.2	14.2	12.3
	소계	1,880,412	1,920,349	2,049,311	8.9	6.7	4.4
합계		20,991,342	22,214,886	22,964,221	100.0	3.4	4.6

[그림 3-5-3] 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



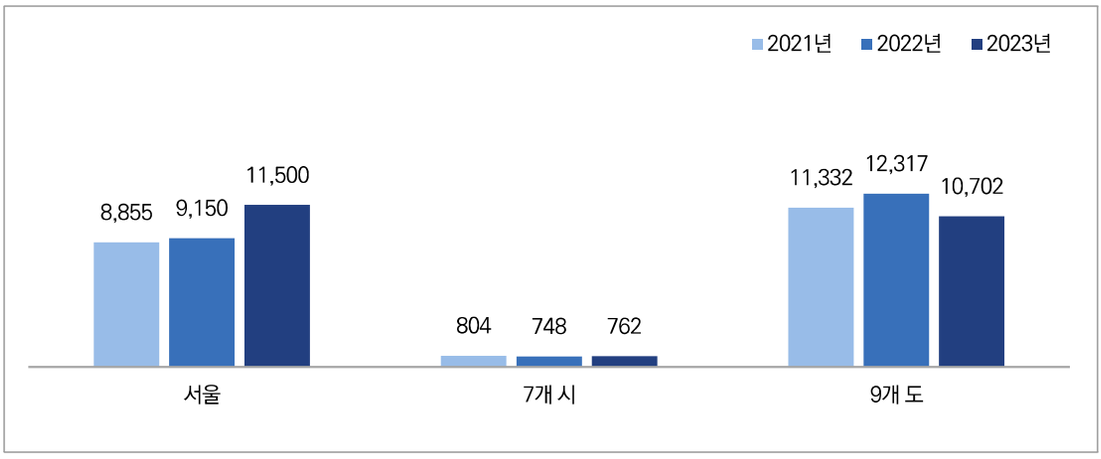
[표 3-5-7] 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		8,855,052	9,149,654	11,500,154	50.1	29.9	14.0
6개 시	부산	200,759	173,260	206,750	0.9	3.0	1.5
	대구	223,714	192,524	162,629	0.7	△27.3	△14.7
	인천	143,836	182,808	141,935	0.6	△1.3	△0.7
	광주	108,104	77,601	81,052	0.4	△25.0	△13.4
	대전	89,132	79,366	88,716	0.4	△0.5	△0.2
	울산	38,254	42,662	80,772	0.4	111.1	45.3
	소계	803,799	748,221	761,854	3.3	△5.2	△2.6
9개 도	경기도	9,849,361	10,653,220	8,939,761	38.9	△9.2	△4.7
	강원도	67,435	65,477	66,340	0.3	△1.6	△0.8
	충청북도	73,930	88,691	90,304	0.4	22.1	10.5
	충청남도	114,330	105,020	109,993	0.5	△3.8	△1.9
	전라북도	122,905	122,191	159,087	0.7	29.4	13.8
	전라남도	92,126	67,789	88,561	0.4	△3.9	△2.0
	경상북도	92,432	92,402	114,568	0.5	23.9	11.3
	경상남도	115,688	103,515	108,589	0.5	△6.1	△3.1
	제주도	804,284	1,018,705	1,025,008	4.5	27.4	12.9
	소계	11,332,491	12,317,011	10,702,212	46.6	△5.6	△2.8
합계		20,991,342	22,214,886	22,964,221	100.0	9.4	4.6

[그림 3-5-4] 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 게임산업 부가가치액 구성 현황

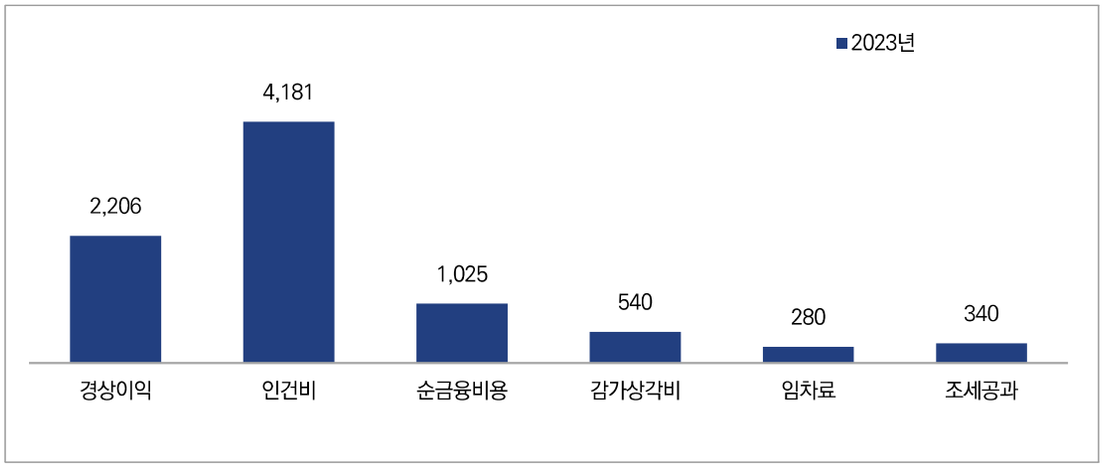
[표 3-5-8] 게임산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분[140]	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
게임산업	22,964,221	8,572,625	37.3	2,205,608	4,181,346	1,024,598	540,424	280,444	340,205
부가가치액 대비 비중(%)				25.7	48.8	12.0	6.3	3.3	4.0
매출액 대비 비중(%)				9.6	18.2	4.5	2.4	1.2	1.5

[그림 3-5-5] 게임산업 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



140) 2022년 기준 조사부터 산출된 값으로 3개년 비교표 생략

제5절 게임산업 수출입액 현황

[표 3-5-9] 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	8,672,865	8,981,751	8,394,003	△6.5	△1.6
수입액	312,331	260,163	253,765	△2.5	△9.9
수출입 차액	8,360,534	8,721,588	8,140,238	△6.7	△1.3

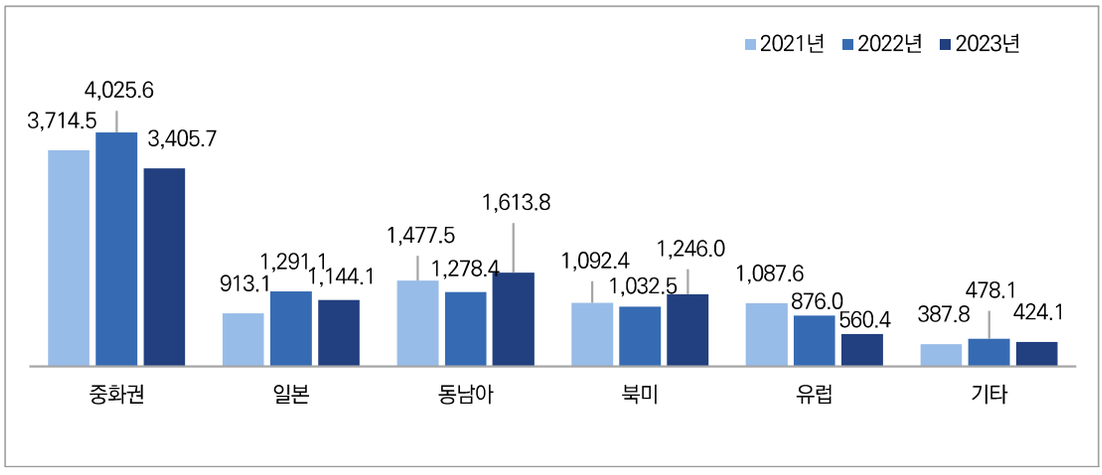
[표 3-5-10] 게임산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[141]	3,714,506	4,025,616	3,405,727	40.6	△15.4	△4.2
일본	913,075	1,291,131	1,144,105	13.6	△11.4	11.9
동남아	1,477,546	1,278,438	1,613,759	19.2	26.2	4.5
북미	1,092,410	1,032,533	1,246,002	14.8	20.7	6.8
유럽	1,087,565	875,966	560,360	6.7	△36.0	△28.2
기타	387,763	478,066	424,049	5.1	△11.3	4.6
합계	8,672,865	8,981,751	8,394,003	100.0	△6.5	△1.6

[그림 3-5-6] 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

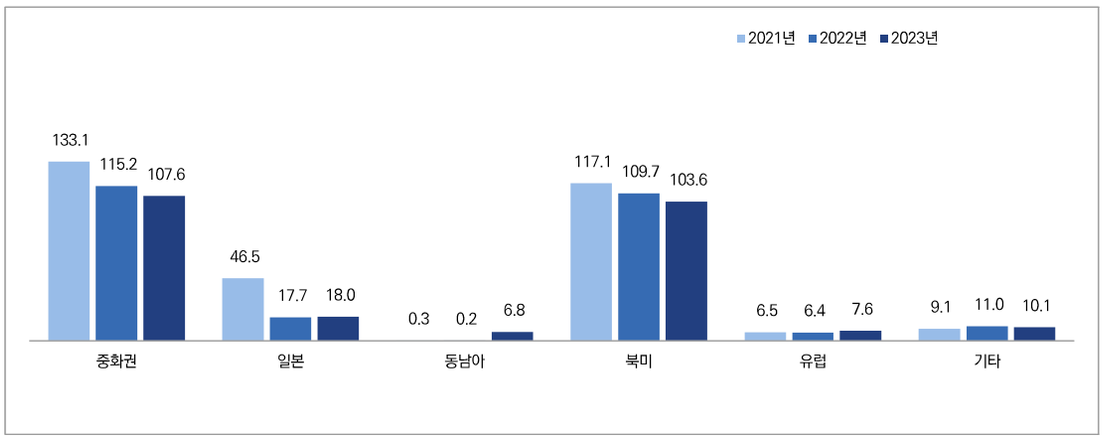
[표 3-5-11] 게임산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[142]	133,072	115,244	107,639	42.4	△6.6	△10.1
일본	46,365	17,685	18,006	7.1	1.8	△37.7
동남아	258	176	6,820	2.7	3,775.0	414.1
북미	117,086	109,672	103,592	40.8	△5.5	△5.9
유럽	6,454	6,402	7,633	3.0	19.2	8.8
기타	9,096	10,985	10,076	4.0	△8.3	5.2
합계	312,331	260,163	253,765	100.0	△2.5	△9.9

[그림 3-5-7] 게임산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 게임산업 종사자 현황

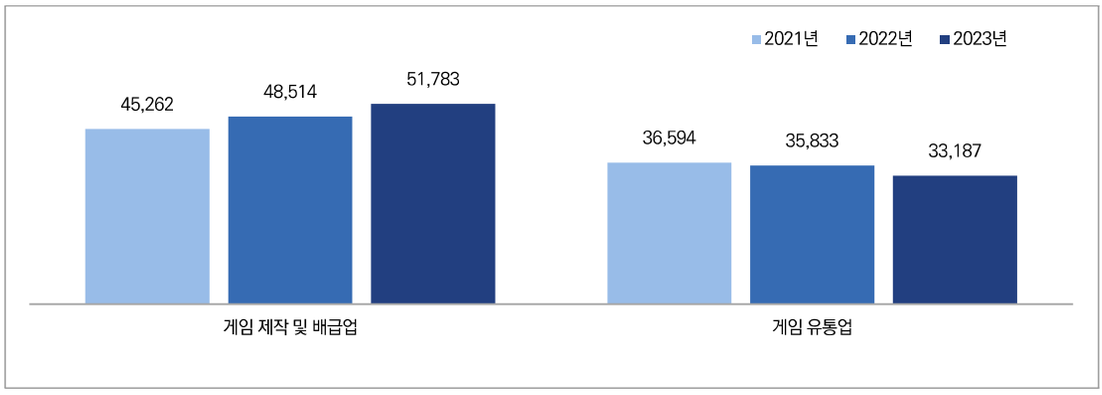
[표 3-5-12] 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	13,124	15,024	15,604	18.4	3.9	9.0
	모바일게임	29,015	30,113	32,818	38.6	9.0	6.4
	콘솔게임	1,204	2,075	2,224	2.6	7.2	35.9
	아케이드게임	1,919	1,301	1,137	1.3	△12.6	△23.0
	소계	45,262	48,514	51,783	60.9	6.7	7.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	35,738	34,715	32,064	37.7	△7.6	△5.3
	전자 게임장 운영업	856	1,118	1,123	1.3	0.4	14.5
	소계	36,594	35,833	33,187	39.1	△7.4	△4.8
합계		81,856	84,347	84,970	100.0	0.7	1.9

[그림 3-5-8] 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



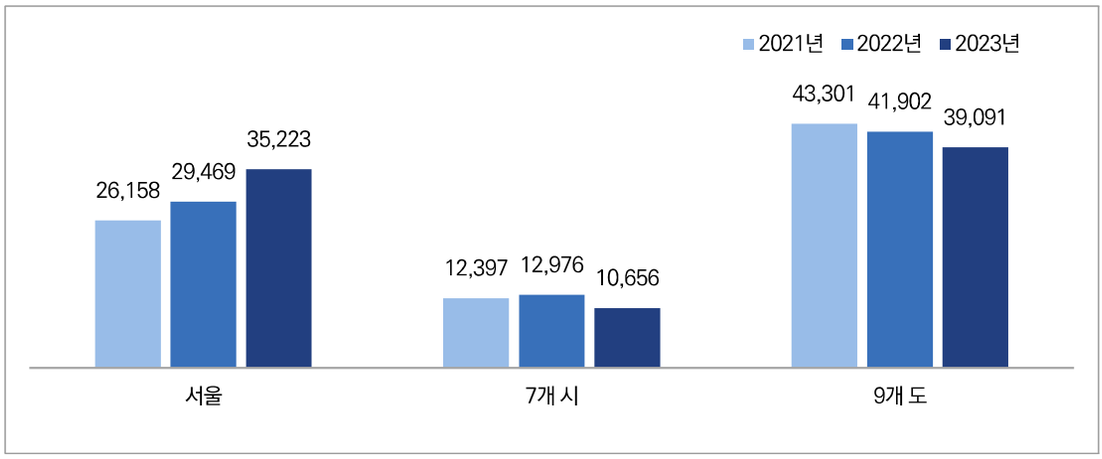
[표 3-5-13] 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역[143] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		26,158	29,469	35,223	41.5	19.5	16.0
6개 시	부산	3,112	4,778	2,620	3.1	△45.2	△8.2
	대구	3,371	2,311	2,127	2.5	△8.0	△20.6
	인천	1,995	2,281	2,095	2.5	△8.2	2.5
	광주	1,837	1,478	1,386	1.6	△6.2	△13.1
	대전	1,326	1,330	1,319	1.6	△0.8	△0.3
	울산	756	799	1,109	1.3	38.8	21.1
	소계	12,397	12,976	10,656	12.5	△17.9	△7.3
9개 도	경기도	29,118	28,524	25,839	30.4	△9.4	△5.8
	강원도	1,351	1,149	1,061	1.2	△7.7	△11.4
	충청북도	1,390	1,407	1,414	1.7	0.5	0.9
	충청남도	2,107	2,061	1,740	2.0	△15.6	△9.1
	전라북도	1,536	1,849	1,643	1.9	△11.1	3.4
	전라남도	1,631	1,164	1,036	1.2	△11.0	△20.3
	경상북도	2,128	1,685	1,733	2.0	2.8	△9.8
	경상남도	2,346	2,132	1,762	2.1	△17.4	△13.3
	제주도	1,694	1,933	2,862	3.4	48.1	30.0
	소계	43,301	41,902	39,091	46.0	△6.7	△5.0
합계		81,856	84,347	84,970	100.0	0.7	1.9

[그림 3-5-9] 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



143) 세종시 종사자 수는 충청남도에 포함

[표 3-5-14] 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	15,298	290	16	15,604
	모바일게임	32,173	610	34	32,818
	콘솔게임	2,181	41	2	2,224
	아케이드게임	1,115	21	1	1,137
	소계	50,766	963	54	51,783
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	12,279	19,764	22	32,064
	전자 게임장 운영업	572	551	-	1,123
	소계	12,850	20,315	22	33,187
합계		63,616	21,278	76	84,970
비중(%)		74.9	25.0	0.1	100.0

[표 3-5-15] 게임산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	11,586	4,018	15,604
	모바일게임	24,366	8,451	32,818
	콘솔게임	1,652	573	2,224
	아케이드게임	844	293	1,137
	소계	38,448	13,335	51,783
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,069	12,995	32,064
	전자 게임장 운영업	597	525	1,123
	소계	19,666	13,521	33,187
합계		58,114	26,856	84,970
비중(%)		68.4	31.6	100.0

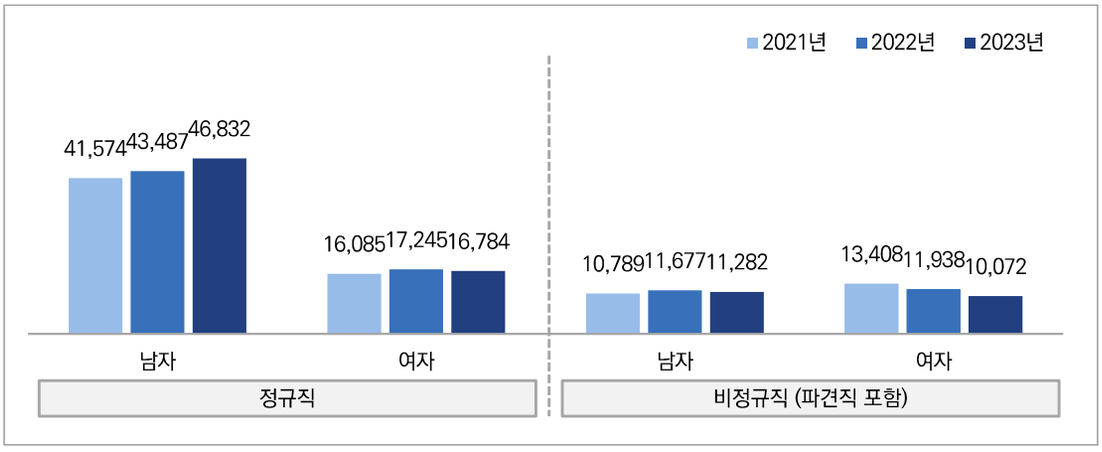
[표 3-5-16] 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태/성 / 연도	정규직[144]				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 (%)	
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
2022년	43,487	53.1	17,245	21.1	11,635	14.2	11,906	14.5	42	0.1	32	0.0	84,347
2023년	46,832	57.2	16,784	20.5	11,236	13.7	10,042	12.3	46	0.1	30	0.0	84,970
전년 대비 증감률(%)	7.7		△2.7		△3.4		△15.7		9.5		△6.3		0.7
연평균 증감률(%)	6.1		2.1		2.3		△13.4		△5.0		3.5		1.9

[그림 3-5-10] 게임산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



144) 대표자는 정규직에 포함

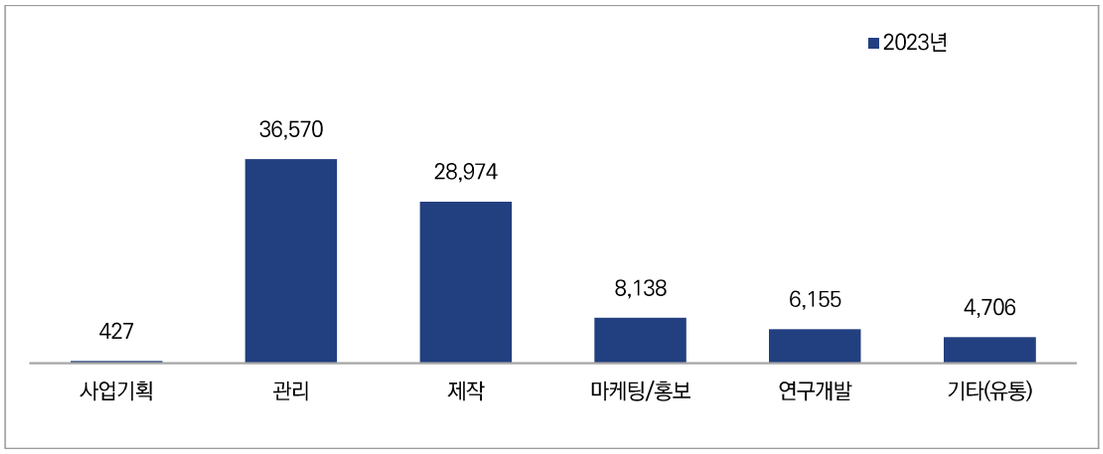
[표 3-5-17] 게임산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	121	1,358	8,731	2,452	1,855	1,088	15,604
	모바일게임	254	2,856	18,362	5,158	3,901	2,288	32,818
	콘솔게임	17	194	1,245	350	264	155	2,224
	아케이드게임	9	99	636	179	135	79	1,137
	소계	400	4,506	28,974	8,138	6,155	3,610	51,783
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	-	32,064	-	-	-	-	32,064
	전자 게임장 운영업	27	-	-	-	-	1,096	1,123
	소계	27	32,064	-	-	-	1,096	33,187
합계[145]		427	36,570	28,974	8,138	6,155	4,706	84,970
비중(%)		0.5	43.0	34.1	9.6	7.2	5.5	100.0

[그림 3-5-11] 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위 : 명)



145) 2022년 기준 조사부터 산출된 값으로 3개년 비교표 생략

[표 3-5-18] 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	756	2,643	11,329	876	15,604
	모바일게임	1,591	5,558	23,826	1,843	32,818
	콘솔게임	108	377	1,615	125	2,224
	아케이드게임	55	193	825	64	1,137
	소계	2,510	8,770	37,596	2,908	51,783
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	10,847	13,241	7,831	145	32,064
	전자 게임장 운영업	538	385	172	28	1,123
	소계	11,385	13,626	8,003	173	33,187
합계		13,895	22,395	45,599	3,080	84,970
비중(%)		16.4	26.4	53.7	3.6	100.0

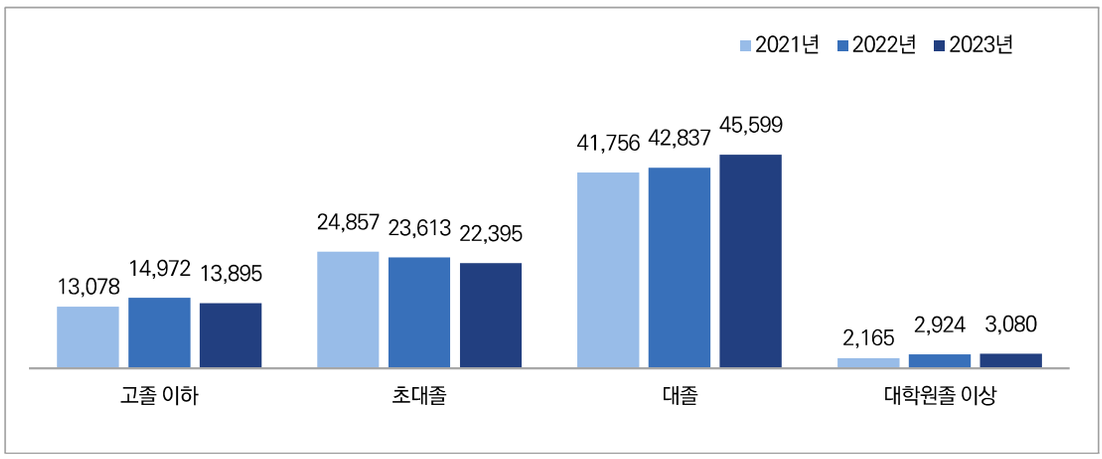
[표 3-5-19] 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	13,078	24,857	41,756	2,165	81,856
2022년	14,972	23,613	42,837	2,924	84,347
2023년	13,895	22,395	45,599	3,080	84,970
전년 대비 증감률(%)	△7.2	△5.2	6.4	5.3	0.7
연평균 증감률(%)	3.1	△5.1	4.5	19.3	1.9

[그림 3-5-12] 게임산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-5-20] 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
게임 제작 및 배급업	PC게임	2,620	4,236	5,125	2,982	641	15,604
	모바일게임	5,511	8,908	10,778	6,272	1,348	32,818
	콘솔게임	374	604	730	425	91	2,224
	아케이드게임	191	309	373	217	47	1,137
	소계	8,696	14,057	17,006	9,897	2,127	51,783
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	14,587	6,928	3,218	4,684	2,648	32,064
	전자 게임장 운영업	413	114	59	216	322	1,123
	소계	14,999	7,042	3,276	4,899	2,970	33,187
합계		23,695	21,098	20,283	14,797	5,097	84,970
비중(%)		27.9	24.8	23.9	17.4	6.0	100.0

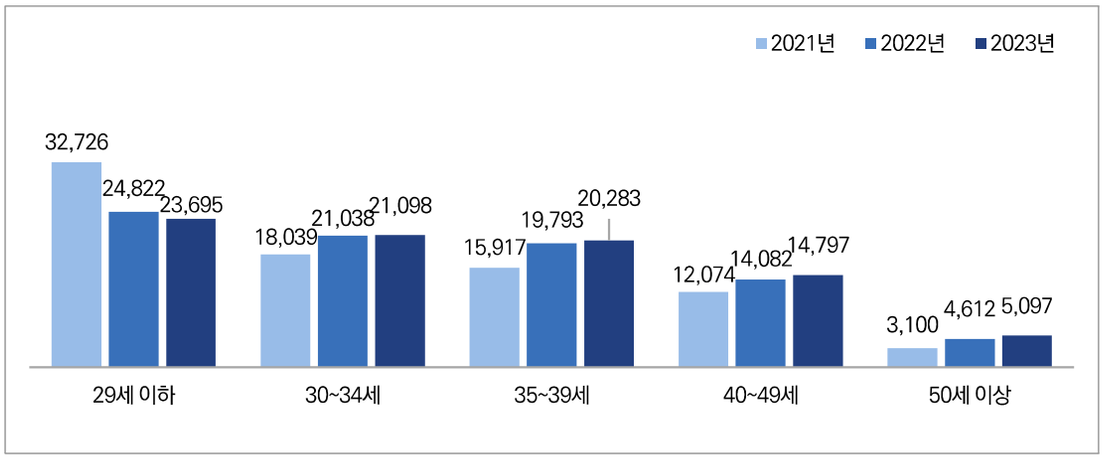
[표 3-5-21] 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	32,726	18,039	15,917	12,074	3,100	81,856
2022년	24,822	21,038	19,793	14,082	4,612	84,347
2023년	23,695	21,098	20,283	14,797	5,097	84,970
전년 대비 증감률(%)	△4.5	0.3	2.5	5.1	10.5	0.7
연평균 증감률(%)	△14.9	8.1	12.9	10.7	28.2	1.9

[그림 3-5-13] 게임산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제6장 애니메이션산업

제1절 애니메이션산업 총괄

[표 3-6-1] 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액[146] (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	696	6,373	921,022	330,566	35.9	159,355	14,293
2023년	713	6,417	1,132,611	306,862	27.1	124,798	13,593
전년 대비 증감률(%)	2.4	0.7	23.0	△7.2	-	△21.7	△4.9
연평균 증감률(%)	10.4	4.2	15.3	8.0	-	△10.5	11.6

[표 3-6-2] 애니메이션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	401	4,472	522,033	1,302	117
	애니메이션 하청 제작업	203	1,714	142,833	704	83
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	36	53	40,503	1,125	764
	소계	640	6,239	705,369	1,102	113
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	58	103	89,547	1,544	869
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	15	75	28,631	1,909	382
전체		713	6,417	823,547	1,155	128

146) 애니메이션산업 매출액은 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

제2절 애니메이션산업 사업체 수 현황

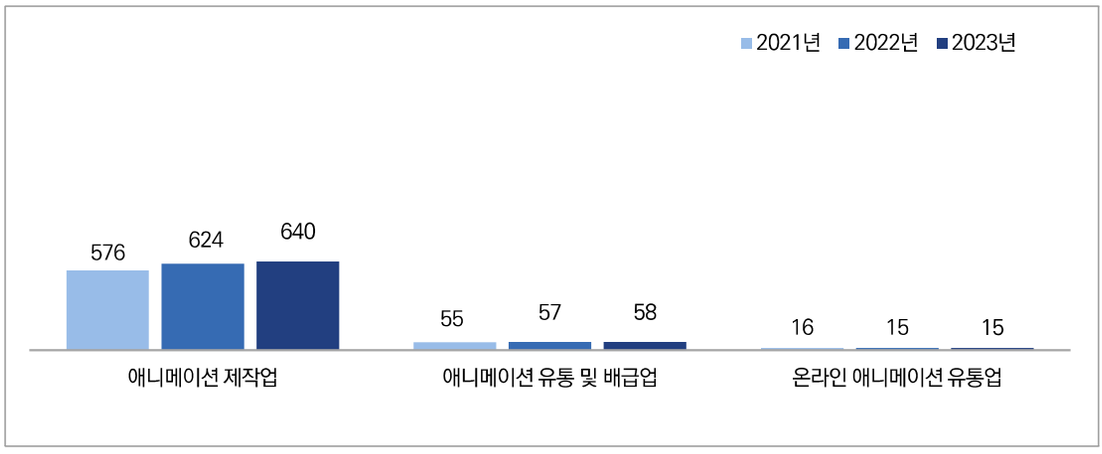
[표 3-6-3] 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	362	398	401	56.2	0.8	5.2
	애니메이션 하청 제작업	187	194	203	28.5	4.6	4.2
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	27	32	36	5.0	12.5	15.5
	소계	576	624	640	89.8	2.6	5.4
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	55	57	58	8.1	1.8	2.7
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	16	15	15	2.1	0.0	△3.2
합계		647	696	713	100.0	2.4	5.0

[그림 3-6-1] 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-6-4] 애니메이션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중 (%)
서울		433	50	7	491	68.8
7개 시	부산	27	-	-	27	3.8
	대구	3	-	-	3	0.4
	인천	3	-	-	3	0.4
	광주	18	2	1	21	2.9
	대전	2	-	-	2	0.3
	울산	-	-	-	-	-
	세종	1	-	-	1	0.1
	소계	54	2	1	57	8.0
9개 도	경기도	96	6	5	106	14.9
	강원도	1	-	-	1	0.1
	충청북도	-	-	-	-	-
	충청남도	4	-	-	4	0.6
	전라북도	12	-	-	12	1.6
	전라남도	13	-	-	13	1.8
	경상북도	2	-	-	2	0.2
	경상남도	1	-	-	1	0.1
	제주도	25	-	2	27	3.8
	소계	153	6	7	165	23.2
합계		640	58	15	713	100.0

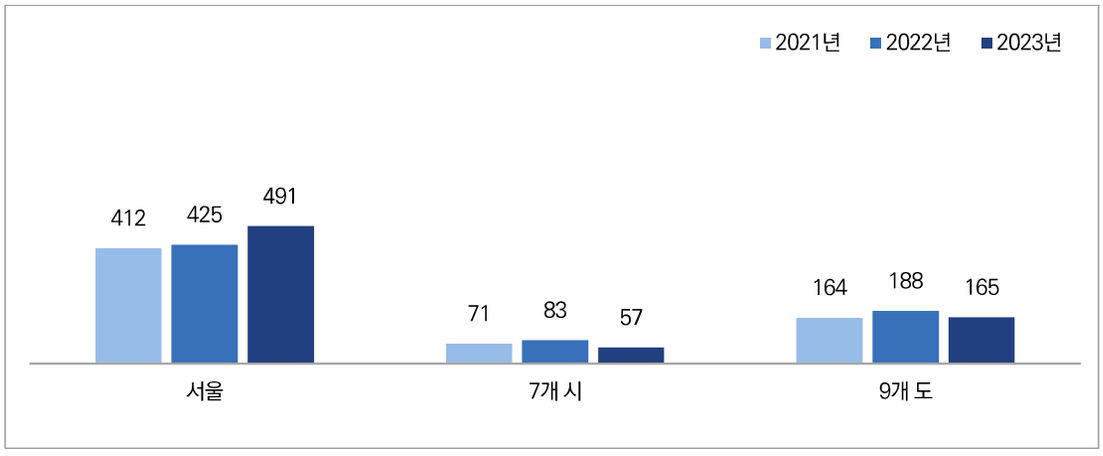
[표 3-6-5] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		412	425	491	68.8	15.5	9.2
7개 시	부산	19	22	27	3.8	22.7	19.2
	대구	3	3	3	0.4	0.0	0.0
	인천	8	13	3	0.4	△76.9	△38.8
	광주	34	39	21	2.9	△46.2	△21.4
	대전	4	2	2	0.3	0.0	△29.3
	울산	2	3	-	-	-	-
	세종	1	1	1	0.1	0.0	0.0
	소계	71	83	57	8.0	△31.3	△10.4
9개 도	경기도	112	129	106	14.9	△17.8	△2.7
	강원도	5	8	1	0.1	△87.5	△55.3
	충청북도	1	2	-	-	-	-
	충청남도	5	6	4	0.6	△33.3	△10.6
	전라북도	8	10	12	1.6	20.0	22.5
	전라남도	16	18	13	1.8	△27.8	△9.9
	경상북도	2	2	2	0.2	0.0	0.0
	경상남도	4	4	1	0.1	△75.0	△50.0
	제주도	11	9	27	3.8	200.0	56.7
	소계	164	188	165	23.2	△12.2	0.3
합계		647	696	713	100.0	2.4	5.0

[그림 3-6-2] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 애니메이션산업 매출액 현황

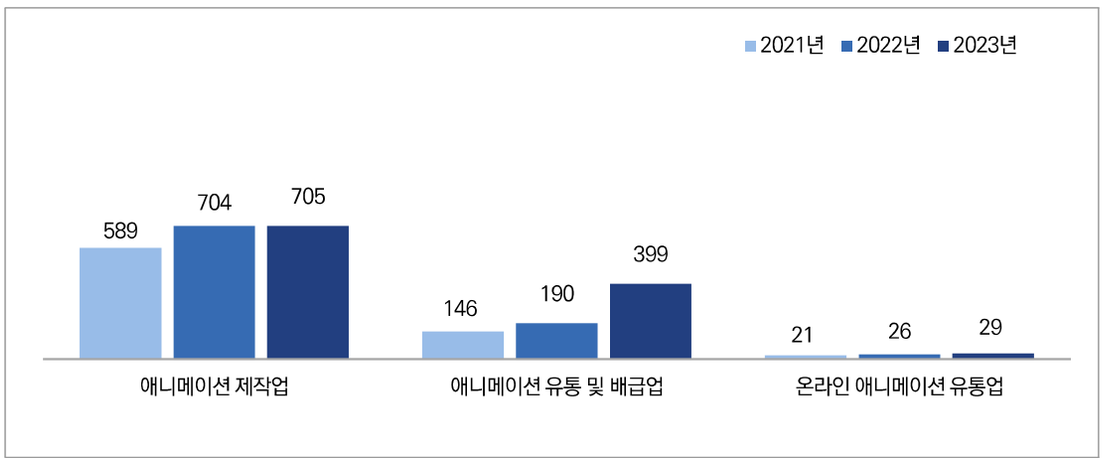
[표 3-6-6] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류[147]	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	435,743	518,557	522,033	46.1	0.7	9.5
	애니메이션 하청 제작업	136,813	141,624	142,833	12.6	0.9	2.2
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	16,237	44,108	40,503	3.6	△8.2	57.9
	소계	588,794	704,290	705,368	62.3	0.2	9.5
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	60,866	90,136	89,547	7.9	△0.7	21.3
	극장 매출액[148]	81,928	96,712	304,102	26.8	214.4	92.7
	방송사 수출액[149][150]	2,860	3,471	4,963	0.4	43.0	31.7
	소계	145,654	190,319	398,612	35.2	109.4	65.4
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	21,072	26,413	28,631	2.5	8.4	16.6
합계		755,520	921,022	1,132,611	100.0	23.0	22.4

[그림 3-6-3] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



147) 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함
148) 애니메이션 극장 매출액은 영화진흥위원회의 영화관입장권통합전산망 자료를 인용
149) 애니메이션 방송사 수출액은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용
150) 환율 1,305.35 환산 기준

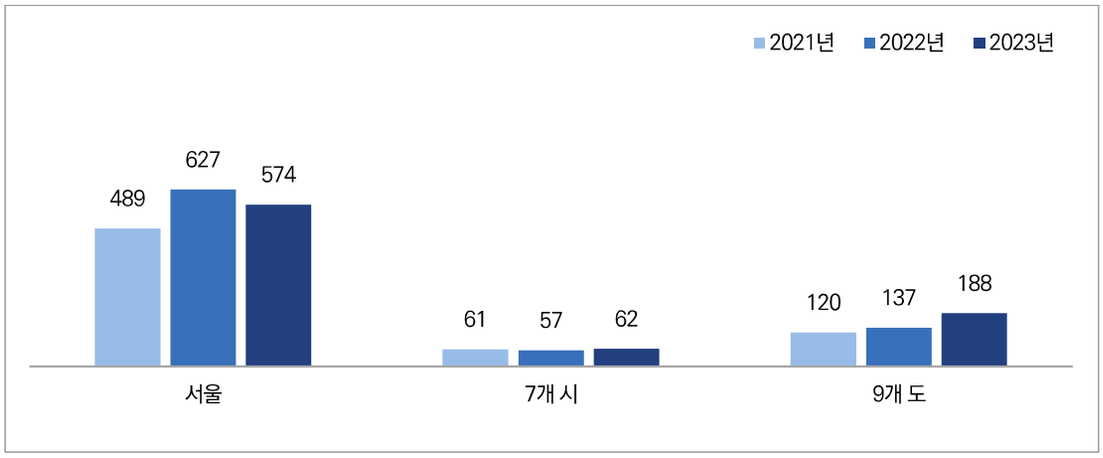
[표 3-6-7] 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		489,232	626,800	573,510	69.6	△8.5	8.3
7개 시	부산	15,016	13,698	19,753	2.4	44.2	14.7
	대구	706	722	2,461	0.3	240.9	86.7
	인천	11,542	10,306	174	0.0	△98.3	△87.7
	광주	28,107	28,368	38,214	4.6	34.7	16.6
	대전	4,324	1,176	1,035	0.1	△12.0	△51.1
	울산	613	2,799	-	-	-	-
	세종	828	38	190	0.0	400.0	△52.1
	소계	61,136	57,107	61,827	7.5	8.3	0.6
9개 도	경기도	98,875	111,709	164,572	20.0	47.3	29.0
	강원도	3,929	6,287	152	0.0	△97.6	△80.3
	충청북도	317	269	-	-	-	-
	충청남도	4,316	3,465	807	0.1	△76.7	△56.8
	전라북도	2,809	1,895	1,789	0.2	△5.6	△20.2
	전라남도	4,802	7,533	4,164	0.5	△44.7	△6.9
	경상북도	367	325	801	0.1	146.5	47.7
	경상남도	2,025	1,968	486	0.1	△75.3	△51.0
	제주도	2,926	3,481	15,440	1.9	343.6	129.7
	소계	120,364	136,932	188,210	22.9	37.4	25.0
합계		670,732	820,839	823,547	100.0	0.3	10.8

[그림 3-6-4] 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-6-8] 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액[151]	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션산업	1,132,611	306,862	27.1	34,682	203,847	14,301	28,803	15,858	9,372
부가가치액 대비 비중(%)				11.3	66.4	4.7	9.4	5.2	3.1
매출액 대비 비중(%)				3.1	18.0	1.3	2.5	1.4	0.8

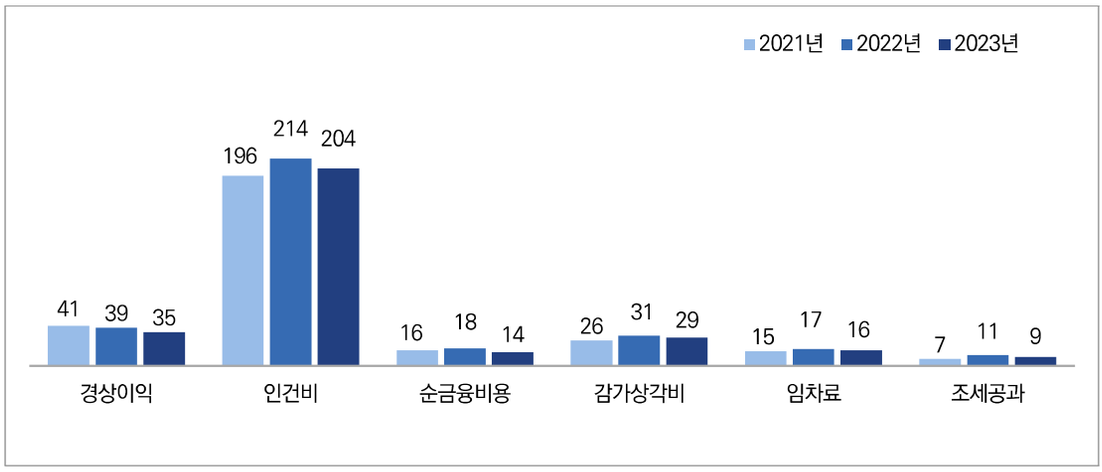
[표 3-6-9] 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	41,318	195,847	16,433	25,518	15,314	7,121	301,552
2022년	39,233	214,029	18,415	30,713	16,879	11,299	330,566
2023년	34,682	203,847	14,301	28,803	15,858	9,372	306,862
전년 대비 증감률(%)	△11.6	△4.8	△22.3	△6.2	△6.1	△17.1	△7.2
연평균 증감률(%)	△8.4	2.0	△6.7	6.2	1.8	14.7	0.9

[그림 3-6-5] 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



151) 극장 매출액 및 방송사 수출액 포함

제5절 애니메이션산업 수출입액 현황

[표 3-6-10] 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	156,835	159,355	124,798	△21.7	△10.8
수입액	8,524	14,293	13,593	△4.9	26.3
수출입 차액	148,311	145,062	111,205	△23.3	△13.4

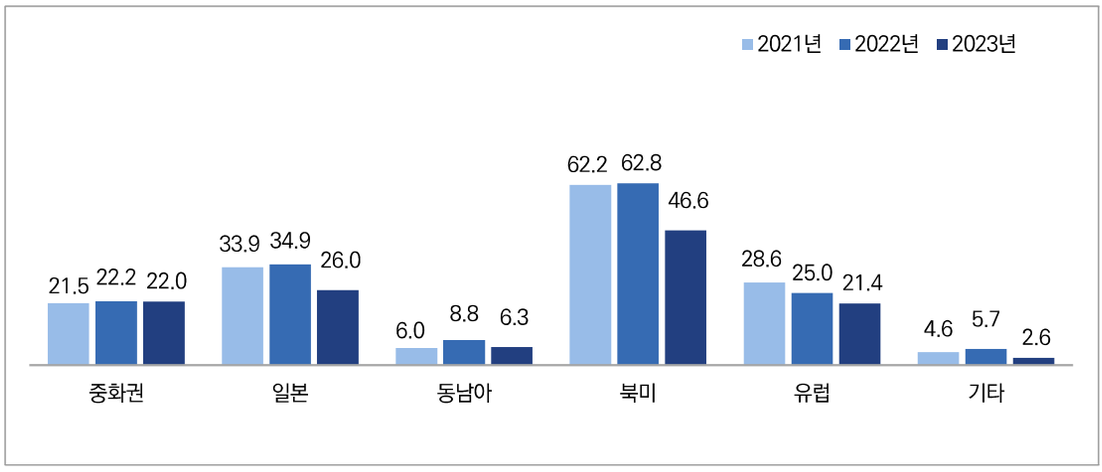
[표 3-6-11] 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[152]	21,488	22,206	21,993	17.6	△1.0	1.2
일본	33,860	34,862	25,994	20.8	△25.4	△12.4
동남아	6,010	8,781	6,302	5.0	△28.2	2.4
북미	62,210	62,823	46,580	37.3	△25.9	△13.5
유럽	28,606	25,001	21,352	17.1	△14.6	△13.6
기타	4,662	5,683	2,577	2.1	△54.7	△25.6
합계	156,835	159,355	124,798	100.0	△21.7	△10.8

[그림 3-6-6] 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

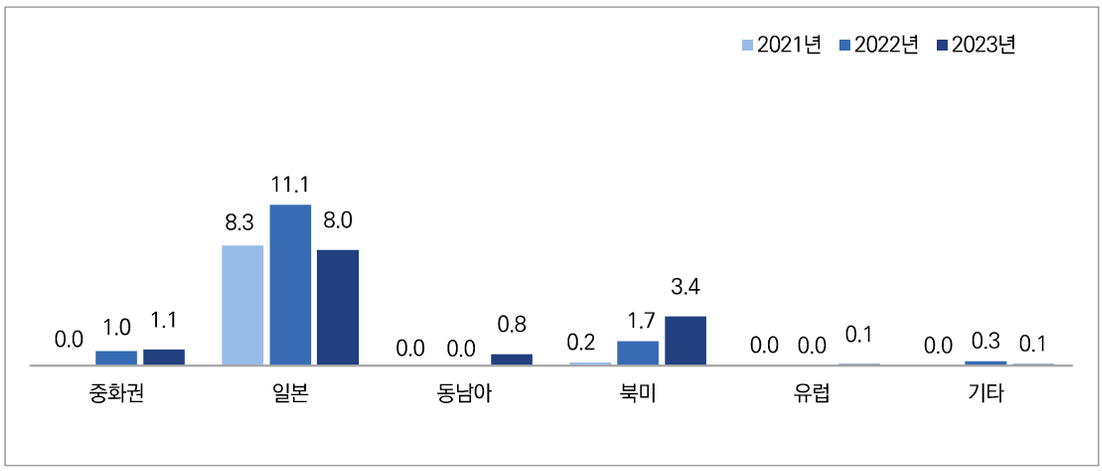
[표 3-6-12] 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[153]	-	1,029	1,079	7.9	4.9	-
일본	8,307	11,122	8,049	59.2	△27.6	△1.6
동남아	64	70	782	5.8	1,017.3	249.6
북미	153	1,746	3,394	25.0	94.4	371.0
유럽	-	-	144	1.1	-	-
기타	-	327	144	1.1	△55.8	-
합계	8,524	14,293	13,593	100.0	△4.9	26.3

[그림 3-6-7] 애니메이션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 애니메이션산업 종사자 현황

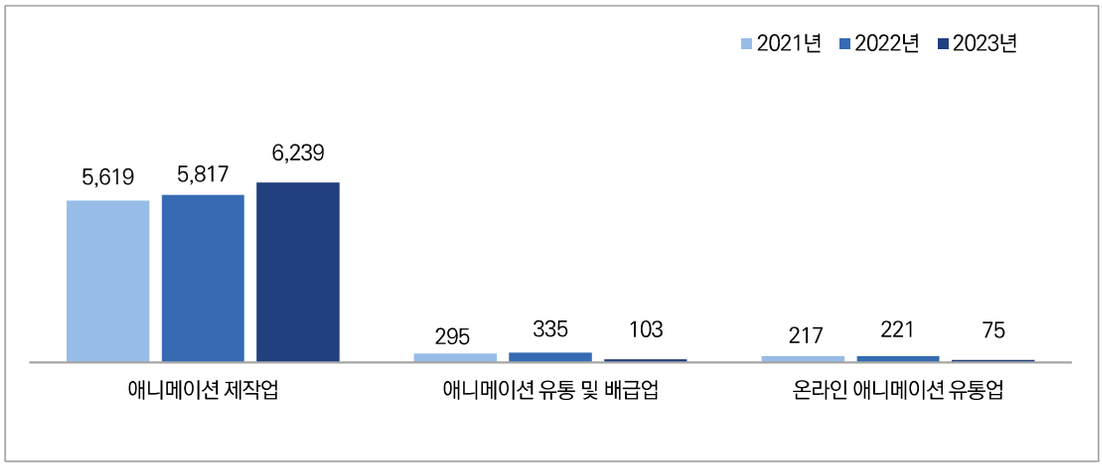
[표 3-6-13] 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	3,412	3,484	4,472	69.7	28.4	14.5
	애니메이션 하청 제작업	2,114	2,097	1,714	26.7	△18.3	△10.0
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	93	236	53	0.8	△77.5	△24.5
	소계	5,619	5,817	6,239	97.2	7.3	5.4
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	295	335	103	1.6	△69.3	△40.9
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	217	221	75	1.2	△66.1	△41.2
합계		6,131	6,373	6,417	100.0	0.7	2.3

[그림 3-6-8] 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



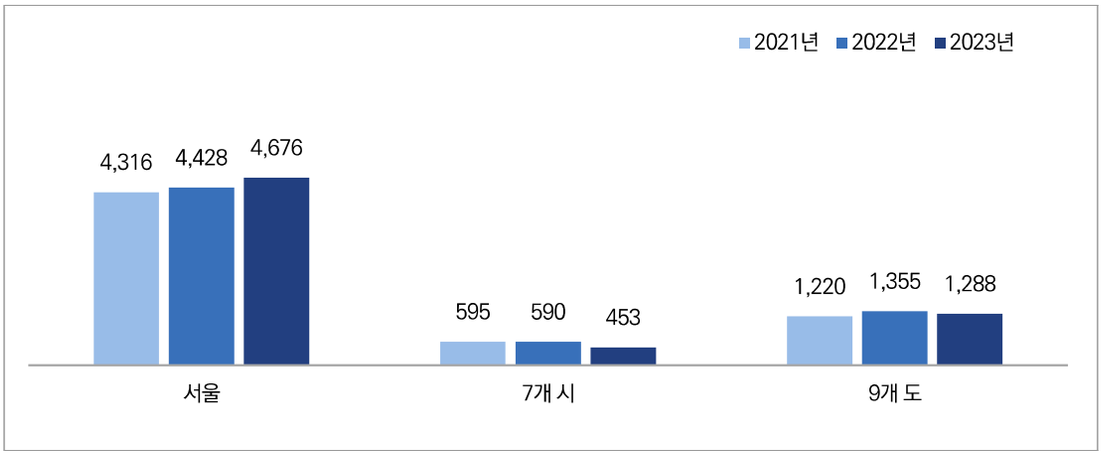
[표 3-6-14] 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		4,316	4,428	4,676	72.9	5.6	4.1
7개 시	부산	165	168	120	1.9	△28.6	△14.7
	대구	18	14	32	0.5	128.6	33.3
	인천	64	54	5	0.1	△90.7	△72.0
	광주	292	322	278	4.3	△13.7	△2.4
	대전	28	13	14	0.2	7.7	△29.3
	울산	18	18	-	-	-	-
	세종	10	1	4	0.1	300.0	△36.8
	소계	595	590	453	7.1	△23.2	△12.7
9개 도	경기도	905	956	1,084	16.9	13.4	9.4
	강원도	30	66	1	0.0	△98.5	△81.7
	충청북도	5	4	-	-	-	-
	충청남도	39	33	11	0.2	△66.7	△46.9
	전라북도	34	39	20	0.3	△48.7	△23.3
	전라남도	103	153	92	1.4	△39.9	△5.5
	경상북도	6	6	8	0.1	33.3	15.5
	경상남도	32	29	5	0.1	△82.8	△60.5
	제주도	66	69	67	1.0	△2.9	0.8
	소계	1,220	1,355	1,288	20.1	△4.9	2.7
합계		6,131	6,373	6,417	100.0	0.7	2.3

[그림 3-6-9] 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-6-15] 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	3,657	718	97	4,472
	애니메이션 하청 제작업	1,362	348	4	1,714
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	49	4	-	53
	소계	5,068	1,070	101	6,239
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	75	28	-	103
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	55	20	-	75
합계		5,197	1,118	101	6,417
비중(%)		81.0	17.4	1.6	100.0

[표 3-6-16] 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,341	2,131	4,472
	애니메이션 하청 제작업	883	831	1,714
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	19	35	53
	소계	3,243	2,996	6,239
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	48	55	103
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	32	42	75
합계		3,323	3,094	6,417
비중(%)		51.8	48.2	100.0

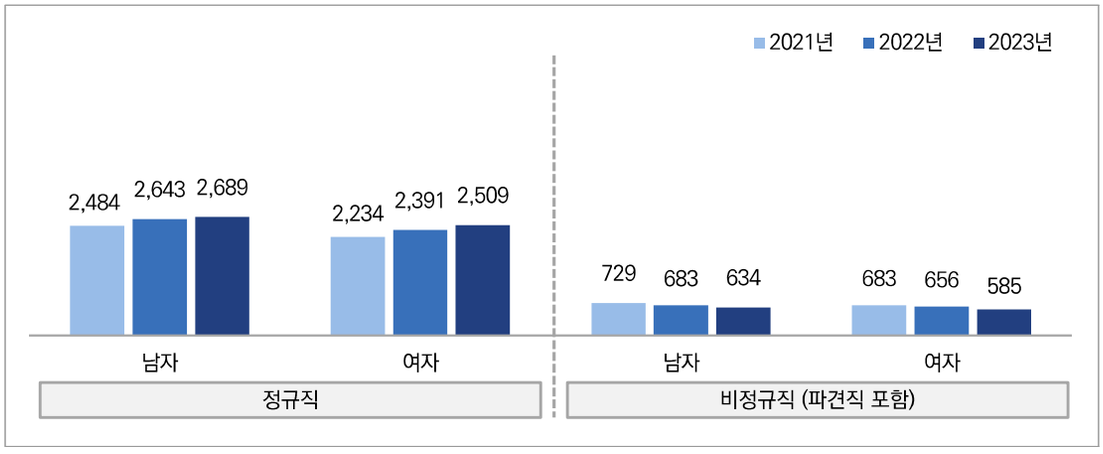
[표 3-6-17] 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
2021년	2,484	40.5	2,234	36.4	725	11.8	682	11.1	4	0.1	1	0.0	6,131
2022년	2,643	41.5	2,391	37.5	675	10.6	653	10.2	8	0.1	3	0.0	6,373
2023년	2,689	41.9	2,509	39.1	582	9.1	536	8.4	52	0.8	49	0.8	6,417
전년 대비 증감률(%)	1.7		4.9		△13.7		△17.9		547.1		1,535.5		0.7
연평균 증감률(%)	4.0		6.0		△10.4		△11.3		259.7		600.5		2.3

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

(단위 : 명)



[표 3-6-18] 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 / 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	469	528	2,689	288	276	223	4,472
	애니메이션 하청 제작업	179	190	1,042	128	86	89	1,714
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	2	2	38	10	1	1	53
	소계	650	720	3,769	425	363	313	6,239
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	9	8	74	3	2	8	103
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	8	8	48	6	1	3	75
합계		667	735	3,891	435	366	324	6,417
비중(%)		10.4	11.5	60.6	6.8	5.7	5.0	100.0

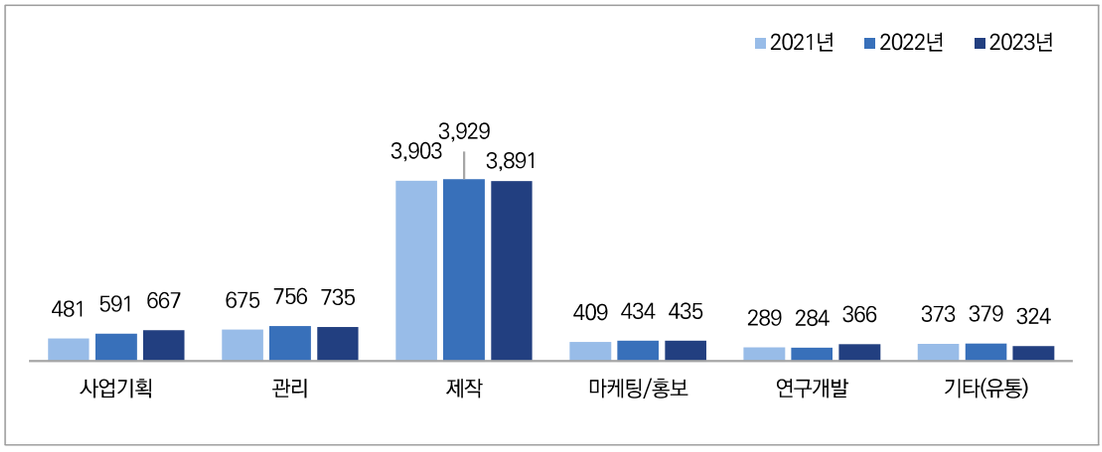
[표 3-6-19] 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	481	675	3,903	409	289	373	6,131
2022년	591	756	3,929	434	284	379	6,373
2023년	667	735	3,891	435	366	324	6,417
전년 대비 증감률(%)	12.8	△2.7	△1.0	0.1	28.7	△14.6	0.7
연평균 증감률(%)	17.7	4.4	△0.2	3.1	12.5	△6.9	2.3

[그림 3-6-11] 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-6-20] 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	269	672	3,406	124	4,472
	애니메이션 하청 제작업	91	259	1,322	42	1,714
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	1	3	49	-	53
	소계	361	934	4,777	166	6,239
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	1	9	91	2	103
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	4	10	58	2	75
합계		366	953	4,927	170	6,417
비중(%)		5.7	14.9	76.8	2.7	100.0

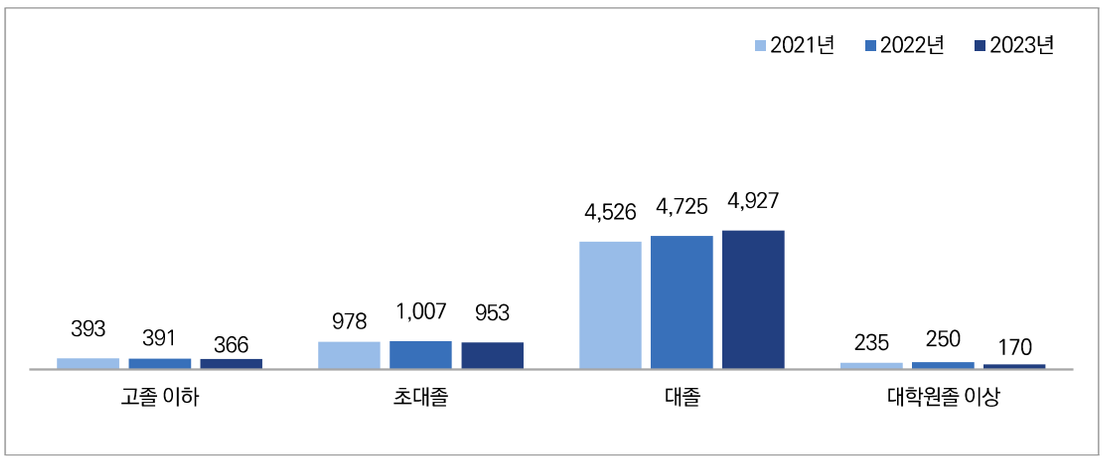
[표 3-6-21] 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	393	978	4,526	235	6,131
2022년	391	1,007	4,725	250	6,373
2023년	366	953	4,927	170	6,417
전년 대비 증감률(%)	△6.3	△5.3	4.3	△31.9	0.7
연평균 증감률(%)	△3.5	△1.3	4.3	△14.9	2.3

[그림 3-6-12] 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-6-22] 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,298	1,240	1,000	576	358	4,472
	애니메이션 하청 제작업	507	499	389	237	82	1,714
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	32	15	4	2	1	53
	소계	1,837	1,754	1,393	815	441	6,239
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	61	26	12	3	1	103
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷/모바일)	30	18	15	8	3	75
합계		1,928	1,798	1,420	826	445	6,417
비중(%)		30.0	28.0	22.1	12.9	6.9	100.0

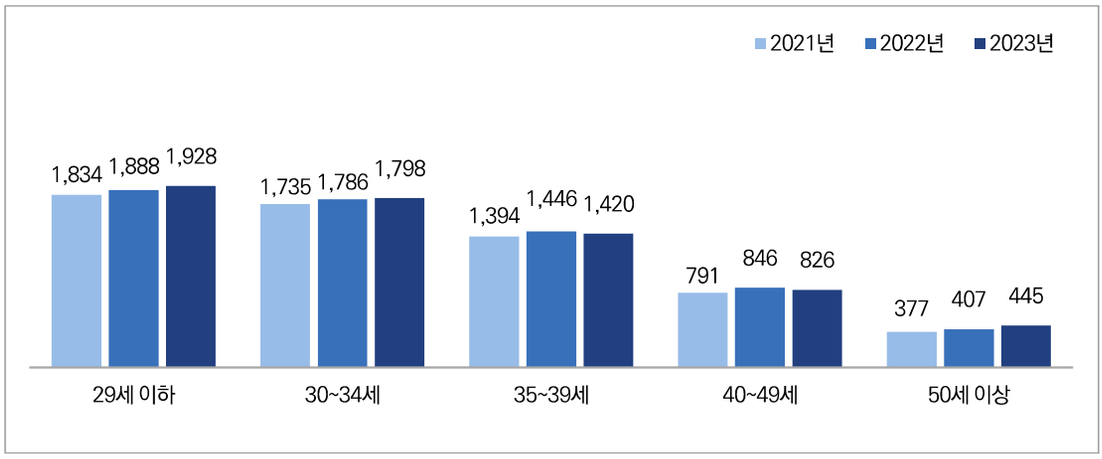
[표 3-6-23] 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연령 / 연도	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	1,834	1,735	1,394	791	377	6,131
2022년	1,888	1,786	1,446	846	407	6,373
2023년	1,928	1,798	1,420	826	445	6,417
전년 대비 증감률(%)	2.1	0.7	△1.8	△2.4	9.3	0.7
연평균 증감률(%)	2.5	1.8	0.9	2.2	8.6	2.3

[그림 3-6-13] 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제7장 방송산업

제1절 방송산업 총괄154)155)

[표 3-7-1] 방송산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액156) (백만 원)	부가가치액157) (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	1,154	51,639	26,104,717	8,591,992	32.9	948,045	73,448
2023년	1,155	52,597	25,402,196	7,678,133	30.2	1,047,219	65,758
전년 대비 증감률(%)	0.1	1.9	△2.7	△10.6	-	10.5	△10.5
연평균 증감률(%)	2.1	0.8	5.1	3.0	-	18.1	△9.3

154) 방송영상물 제작업을 제외한 대부분의 방송산업 관련 데이터 및 내용은 정보통신정책연구원에서 발간한 [2024년 방송산업 실태조사 보고서]를 인용
155) 2021년 기준부터 명칭 변경: 인터넷프로토콜(IPTV) → IPTV사업자, IPTV콘텐츠제공사업자(CP) → IPTV콘텐츠사업자(CP)
156) 방송사업매출 기준
157) 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(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액[158] (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
지상파방송	지상파방송사업자	60	13,161	3,730,883	62,181	283
	지상파이동멀티미디어방송사업자[159][160]	17	31	3,121	184	101
	소계	77	13,192	3,734,004	48,494	283
유선방송	종합유선방송사업자	90	4,375	1,733,518	19,261	396
	중계유선방송사업자[161]	19	45	349	18	8
	소계	109	4,420	1,733,867	15,907	392
위성방송	일반위성방송사업자	1	369	492,023	492,023	1,333
방송채널사용사업	방송채널사용사업자[162]	177	17,212	7,092,385	40,070	412
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자[163]	3	1,214	5,007,223	1,669,074	4,125
	IPTV콘텐츠사업자(CP)[164]	35	1,892	898,011	25,657	475
	소계[165]	38	3,106	5,905,234	155,401	1,901
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	753	14,298	5,646,516	7,499	395
전체		1,155	52,597	24,604,029	21,302	468

158) 방송사업매출 기준
159) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비 포함
160) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수와 매출액에는 지상파 겸업하는 사업자를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비만 포함
161) 중계유선방송사업자 수는 과학기술정보통신부에 등록된 사업자 중 운영을 하지 않거나 폐업한 사업자를 제외한 조사 대상자 19개
162)『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 워너브러더스코리아㈜를 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 본 보고서에서는 조사 대상에서 제외하여 방송사업자 재산상황 공표집의 CP사업자의 조사 수집값 상이
163) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성
164)『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜에어코드와 (주)제이와이미디어를 PP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 본 보고서에서는 조사 대상에서 제외하여, 방송사업자 재산상황 공표집의 일반PP사업자의 조사 수집값 상이
165) 업체당 평균 매출액 및 1인당 평균 매출액은 단순 합계된 소계를 기준으로 작성

제2절 방송산업 사업체 수 현황

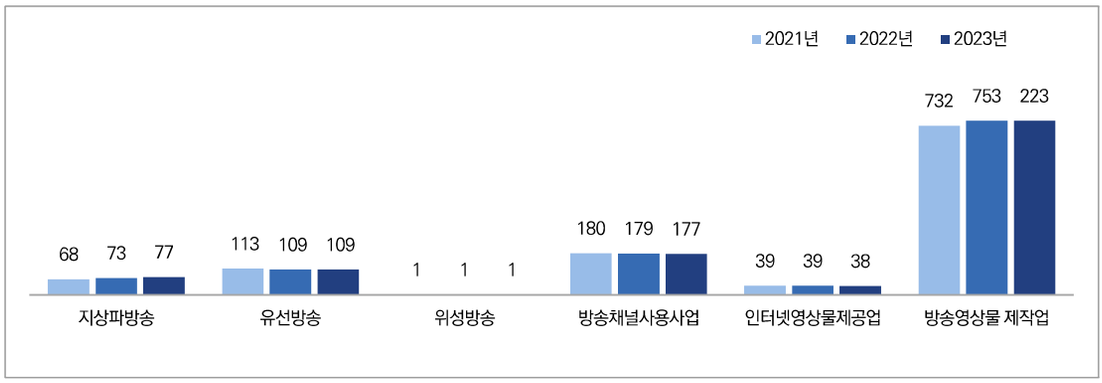
[표 3-7-3] 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송	지상파방송사업자	50	55	60	5.2	9.1	9.5
	지상파이동멀티미디어방송사업자[166]	18	18	17	1.5	△5.6	△2.8
	소계	68	73	77	6.7	5.5	6.4
유선방송	종합유선방송사업자	90	90	90	7.8	0.0	0.0
	중계유선방송사업자	23	19	19	1.6	0.0	△9.1
	소계	113	109	109	9.4	0.0	△1.8
위성방송	일반위성방송사업자	1	1	1	0.1	0.0	0.0
방송채널사용사업	방송채널사용사업자[167][168]	180	179	177	15.3	△1.1	△0.8
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자[169]	3	3	3	0.3	0.0	0.0
	IPTV콘텐츠사업자(CP)[170][171]	36	36	35	3.0	△2.8	△1.4
	소계	39	39	38	3.3	△2.6	△1.3
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	732	753	753	65.2	0.0	1.4
합계		1,133	1,154	1,155	100.0	0.1	1.0

[그림 3-7-1] 방송산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



166) 지상파이동멀티미디어방송사업자 수에는 지상파3사(KBS, MBC, SBS)와 지역지상파 13개사, 와이티엔디엠비 포함. 한국디엠비는 2023년 폐업으로 제외

167) 2023년 말 기준 방송채널사용사업자수는 지상파, 지상파DMB 겸업 사업자 9개사를 포함하여 177개 ※ 2017년부터 조사대상을 방송통신위원회 『방송사업자 재산상황 공표집』(방송매출 1억 미만 사업자 제출 의무사항 아님)

168) 『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜에어코드와 (주)제이와이미디어를 PP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 본 보고서에서는 조사 대상에서 제외하여, 방송사업자 재산상황 공표집의 일반PP사업자의 조사 수집값 상이

169) 방송법 개정(2015.12.22)으로 인터넷 멀티미디어 방송사업자는 재산상황을 방송통신위원회에 제출. IPTV사업자의 매출은 방송통신위원회의 각 해년도 「방송사업자 재산상황 공표집」의 수치와 동일하게 구성

170) 방송통신위원회의 「2022년도 방송사업자 재산상황 공표집」을 인용

171) 『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 워너브러더스코리아㈜를 CP로 분류하였으나, 방송산업 실태조사 매출액 기준에 부합하지 않아 본 보고서에서는 조사 대상에서 제외하여 방송사업자 재산상황 공표집의 CP사업자의 조사 수집값 상이

[표 3-7-4] 방송산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역[172] \ 업종		지상파방송[173]	유선방송	위성방송	방송채널 사용사업[174]	인터넷영상물 제공업	방송영상물 제작업	합계	비중 (%)
서울		16	26	1	145	33	514	735	65.3
7개 시	부산	4	10	-	2	-	21	37	3.3
	대구	3	9	-	-	-	13	25	2.2
	인천	1	5	-	1	-	27	34	3.0
	광주	5	3	-	-	-	17	25	2.2
	대전	3	2	-	4	-	14	23	2.0
	울산	2	1	-	-	-	2	5	0.4
	세종	2	2	-	-	-	-	4	0.4
	소계	20	32	-	7	-	94	153	13.6
9개 도	경기도	4	14	-	14	5	90	127	11.3
	강원도	5	3	-	-	-	12	20	1.8
	충청북도	3	3	-	1	-	4	11	1.0
	충청남도	-	3	-	-	-	2	5	0.4
	전라북도	3	3	-	-	-	12	18	1.6
	전라남도	2	8	-	-	-	5	15	1.3
	경상북도	5	4	-	-	-	4	13	1.2
	경상남도	1	7	-	-	-	10	18	1.6
	제주도	2	1	-	1	-	6	10	0.9
	소계	25	46	-	16	5	145	237	21.1
합계		61	104	1	168	38	753	1,125	100.0

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

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

174) 방송채널사용 사업자 중 지상파와 동일법인 8개사, 지상파DMB 동일법인 1개사는 제외함. ※『2023년도 방송사업자 재산상황 공표집』은 ㈜에어코드와 (주)제이와이미디어를 PP로 분류

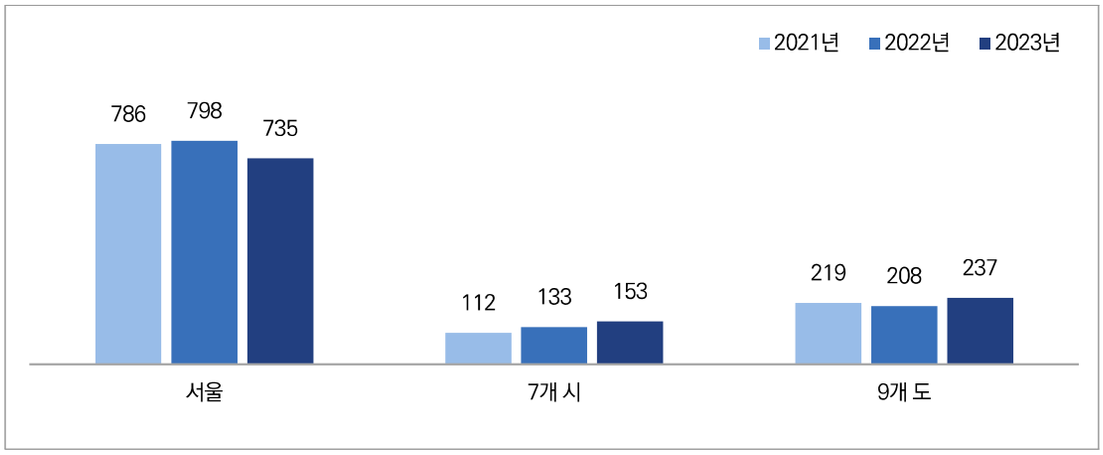
[표 3-7-5] 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역[175] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		786	798	735	65.3	△7.9	△3.3
7개 시	부산	32	40	37	3.3	△7.5	7.5
	대구	18	21	25	2.2	19.0	17.9
	인천	14	19	34	3.0	78.9	55.8
	광주	19	24	25	2.2	4.2	14.7
	대전	21	20	23	2.0	15.0	4.7
	울산	5	5	5	0.4	0.0	0.0
	세종	3	4	4	0.4	0.0	15.5
	소계	112	133	153	13.6	15.0	16.9
9개 도	경기도	125	118	127	11.3	7.6	0.8
	강원도	21	17	20	1.8	17.6	△2.4
	충청북도	7	8	11	1.0	37.5	25.4
	충청남도	10	7	5	0.4	△28.6	△29.3
	전라북도	11	13	18	1.6	38.5	27.9
	전라남도	13	13	15	1.3	15.4	7.4
	경상북도	5	8	13	1.2	62.5	61.2
	경상남도	13	11	18	1.6	63.6	17.7
	제주도	14	13	10	0.9	△23.1	△15.5
	소계	219	208	237	21.1	13.9	4.0
합계		1,117	1,139	1,125	100.0	△1.2	0.4

[그림 3-7-2] 방송산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



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

[표 3-7-6] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역[176] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		555	570	514	68.3	△9.8	△3.8
7개 시	부산	16	24	21	2.8	△12.5	14.6
	대구	6	9	13	1.7	44.4	47.2
	인천	8	12	27	3.6	125.0	83.7
	광주	10	14	17	2.3	21.4	30.4
	대전	11	9	14	1.9	55.6	12.8
	울산	2	2	2	0.3	0.0	0.0
	세종	-	-	-	-	-	-
	소계	53	70	94	12.5	34.3	33.2
9개 도	경기도	88	80	90	12.0	12.5	1.1
	강원도	11	7	12	1.6	71.4	4.4
	충청북도	1	2	4	0.5	100.0	100.0
	충청남도	5	2	2	0.3	0.0	△36.8
	전라북도	5	8	12	1.6	50.0	54.9
	전라남도	1	1	5	0.7	400.0	123.6
	경상북도	-	2	4	0.5	100.0	400.0
	경상남도	5	4	10	1.3	150.0	41.4
	제주도	8	7	6	0.8	△14.3	△13.4
	소계	124	113	145	19.3	28.3	8.1
합계		732	753	753	100.0	0.0	1.4

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

제3절 방송산업 매출액 현황[177]

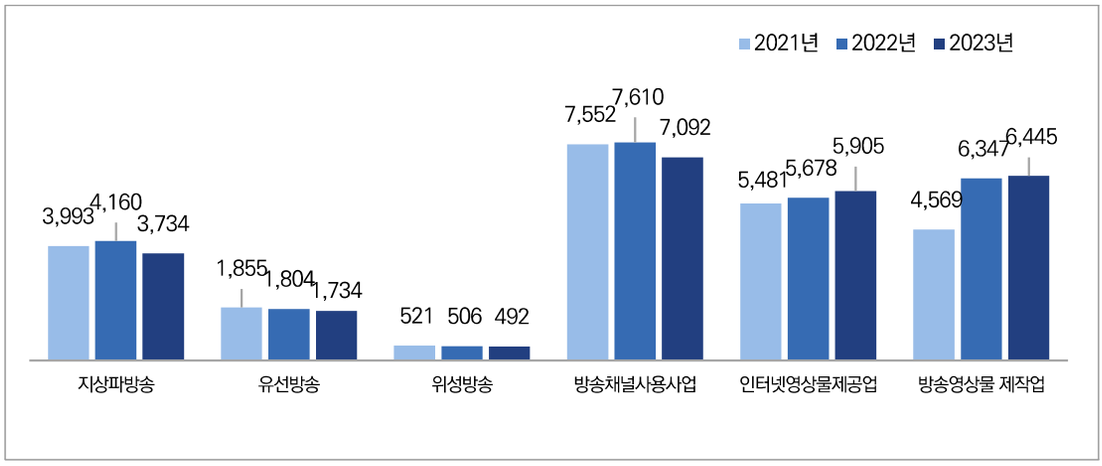
[표 3-7-7] 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류[178]	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송	텔레비전방송	3,711,664	3,879,765	3,485,059	13.7	△10.2	△3.1
	라디오 방송	275,628	274,431	243,981	1.0	△11.1	△5.9
	지상파계열이동멀티미디어방송	951	996	1,843	0.0	85.0	39.2
	지상파이동멀티미디어 방송사업자[179]	4,894	4,890	3,121	0.0	△36.2	△20.1
	소계	3,993,137	4,160,082	3,734,004	14.7	△10.2	△3.3
유선방송	종합유선방송사업자	1,854,154	1,803,718	1,733,518	6.8	△3.9	△3.3
	중계유선방송사업자	543	375	349	0.0	△6.9	△19.8
	소계	1,854,697	1,804,093	1,733,867	6.8	△3.9	△3.3
위성방송	일반위성방송사업자	520,983	505,877	492,023	1.9	△2.7	△2.8
방송채널사용사업	방송채널사용사업자[180]	7,551,968	7,609,618	7,092,385	27.9	△6.8	△3.1
인터넷영상물 제공업	IPTV사업자	4,636,819	4,894,536	5,007,223	19.7	2.3	3.9
	IPTV콘텐츠사업자(CP)[181]	843,999	783,711	898,011	3.5	14.6	3.2
	소계	5,480,818	5,678,247	5,905,235	23.2	4.0	3.8
방송영상물 제작업	방송영상독립제작사	4,569,106	6,346,799	6,444,682	25.4	1.5	18.8
합계		23,970,709	26,104,714	25,402,196	100.0	△2.7	2.9

[그림 3-7-3] 방송산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



177) 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

178) 방송사업매출 기준

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

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

181) IPTV콘텐츠제공사업자(CP) '17-'22년도 매출은 방송통신위원회의 각년도 「방송사업자 재산상황 공표집」을 인용, '23은 CP사업자도 조사표 문항에 근거하여 집계·분석을 진행하여 2023년 실적을 수록함

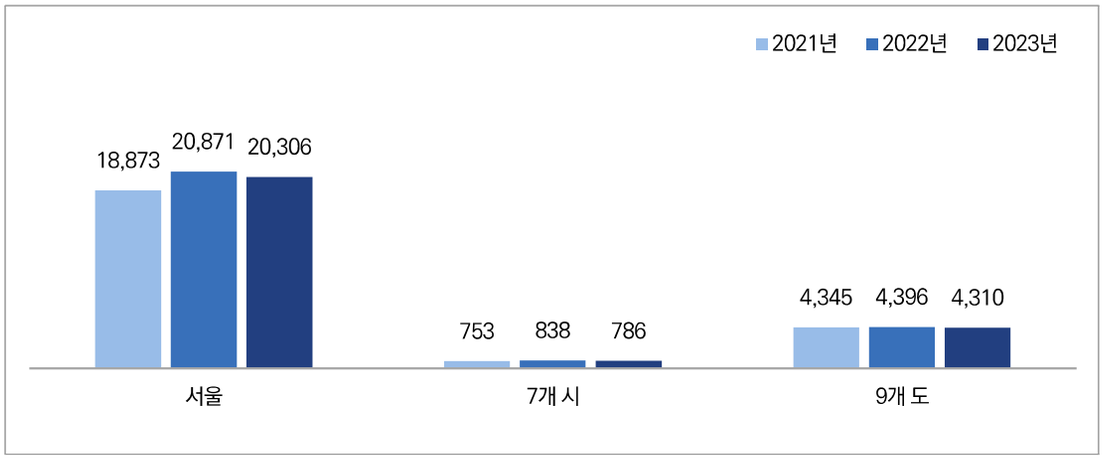
[표 3-7-8] 방송산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		18,872,853	20,870,565	20,306,069	79.9	7.6	3.7
7개 시	부산	233,797	301,298	206,931	0.8	△11.5	△5.9
	대구	144,187	146,396	141,191	0.6	△2.1	△1.0
	인천	95,351	103,698	125,758	0.5	31.9	14.8
	광주	97,335	99,853	137,326	0.5	41.1	18.8
	대전	99,213	103,989	96,267	0.4	△3.0	△1.5
	울산	77,399	77,886	73,199	0.3	△5.4	△2.8
	세종	5,418	5,259	4,984	0.0	△8.0	△4.1
	소계	752,700	838,378	785,656	3.1	4.4	2.2
9개 도	경기도	3,497,970	3,534,304	3,435,409	13.5	△1.8	△0.9
	강원도	124,204	125,977	175,855	0.7	41.6	19.0
	충청북도	86,827	88,333	82,095	0.3	△5.4	△2.8
	충청남도	71,005	67,855	63,426	0.2	△10.7	△5.5
	전라북도	92,306	102,248	78,092	0.3	△15.4	△8.0
	전라남도	98,571	102,887	102,268	0.4	3.8	1.9
	경상북도	139,204	136,950	133,145	0.5	△4.4	△2.2
	경상남도	176,782	173,883	171,669	0.7	△2.9	△1.5
	제주도	58,289	63,338	68,512	0.3	17.5	8.4
	소계	4,345,157	4,395,775	4,310,471	17.0	△0.8	△0.4
합계		23,970,709	26,104,717	25,402,196	100.0	6.0	2.9

[그림 3-7-4] 방송산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



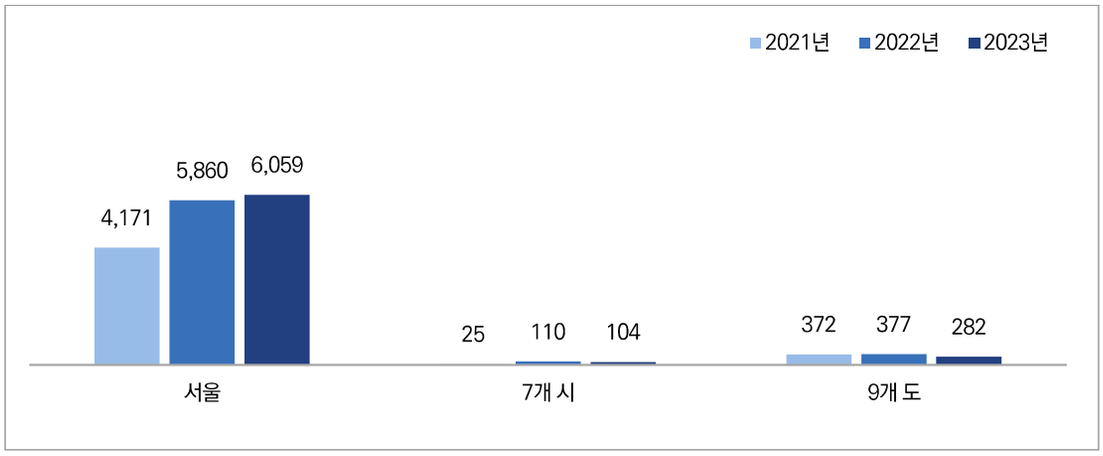
[표 3-7-9] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		4,171,431	5,860,092	6,058,902	94.0	3.4	20.5
7개 시	부산	11,545	81,044	4,555	0.1	△94.4	△37.2
	대구	1,445	6,365	8,182	0.1	28.5	138.0
	인천	2,536	11,463	38,387	0.6	234.9	289.1
	광주	5,941	7,271	48,147	0.7	562.2	184.7
	대전	3,619	2,662	4,193	0.1	57.5	7.6
	울산	251	1,210	74	0.0	△93.9	△45.7
	세종	-	-	-	-	-	-
	소계	25,336	110,014	103,538	1.6	△5.9	102.2
9개 도	경기도	354,759	351,411	208,490	3.2	△40.7	△23.3
	강원도	1,784	1,487	59,364	0.9	3,892.2	476.9
	충청북도	326	893	1,263	0.0	41.4	96.8
	충청남도	2,213	334	232	0.0	△30.5	△67.6
	전라북도	4,243	12,694	2,718	0.0	△78.6	△20.0
	전라남도	-	146	370	0.0	153.4	-
	경상북도	-	351	555	0.0	58.1	-
	경상남도	3,602	1,620	7,259	0.1	348.1	42.0
	제주도	5,413	7,757	1,992	0.0	△74.3	△39.3
	소계	372,339	376,692	282,241	4.4	△25.1	△12.9
합계		4,569,106	6,346,799	6,444,682	100.0	1.5	18.8

[그림 3-7-5] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 방송산업 매출액 구성내역 현황[182]

[표 3-7-10] 방송산업 업종별 매출액 구성내역 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구성내역 \ 업종	지상파방송		유선방송		위성방송	방송채널사용사업	인터넷영상물제공업		합계	비중(%)
	지상파 방송 사업자	지상파 이동 멀티 미디어 방송 사업자	종합유선 방송 사업자	중계 유선 방송 사업자[183]	일반위성 방송 사업자	방송채널 사용 사업자[184]	IPTV 사업자	IPTV 콘텐츠 제공 사업자 (CP)		
방송수신료매출액[185]	1,172,102	-	583,051	349	271,228	1,061,464	2,878,753	37,798	6,004,745	10.1
광고매출액	927,339	588	110,501	-	27,521	1,352,183	72,415	-	2,490,548	4.2
협찬매출액	403,007	692	2,616	-	-	501,779	-	4,410	912,504	1.5
프로그램판매매출액	935,673	23	-	-	-	326,670	-	783,096	2,045,462	3.4
홈쇼핑송출수수료매출액	-	-	732,211	-	177,248	-	1,540,456	-	2,449,915	4.1
가입및시설설치매출액	-	-	10,552	-	3,559	-	53,326	-	67,437	0.1
단말장치대여(판매)매출액	-	-	295,437	-	11,730	-	379,397	-	686,564	1.2
방송시설임대매출액	-	-	-	-	-	22,974	-	31,015	53,989	0.1
행사매출액	-	-	-	-	-	121,261	-	-	121,261	0.2
홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	3,490,341	-	-	3,490,341	5.9
기타방송사업매출액	292,762	1,818	-849	-	737	215,713	82,877	41,692	634,749	1.1
방송사업매출액	3,730,883	3,121	1,733,518	349	492,023	7,092,385	5,007,223	898,011	18,957,514	31.9
기타사업매출액	798,065	283	1,057,328	3,400	216,194	5,664,104	30,411,591	2,234,014	40,384,979	68.1
합계	4,528,948	3,404	2,790,846	3,749	708,217	12,756,488	35,418,814	3,132,025	59,342,493	100.0

182) 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

183) 방송통신위원회의 방송사업자 재산상황 공표집 제출대상이 아니므로 방송산업 실태조사에서 별도로 매출 항목에 대한 조사를 실시하였지만 세부 구성내역은 파악되어 있지 않음

184) 방송채널사용사업자 겸업 사업자의 매출액은 분리하지 않고 각 겸업사에 합산 산출

185) 지상파방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액

[표 3-7-11] 방송산업 지상파방송사업자 및 지상파이동멀티미디어방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송사업자	방송수신료매출액[186]	1,125,347	1,134,211.90	1,172,102	25.9	3.3	2.1
	광고매출액	1,209,718	1,209,082	927,339	20.5	△23.3	△12.4
	협찬매출액	409,733	425,957	403,007	8.9	△5.4	△0.8
	프로그램판매매출액	904,934	1,066,182	935,673	20.7	△12.2	1.7
	기타방송사업매출액	338,512	319,759	292,762	6.5	△8.4	△7.0
	방송사업매출액	3,988,243	4,155,192	3,730,883	82.4	△10.2	△3.3
	기타사업매출액	702,026	767,525	798,065	17.6	4.0	6.6
	소계	4,690,269	4,922,717	4,528,948	100.0	△8.0	△1.7
지상파 이동멀티미디어 방송사업자[187]	광고매출액	1,295	1,330	588	17.3	△55.8	△32.6
	협찬매출액	900	873	692	20.3	△20.7	△12.3
	프로그램판매매출액	172.662	175	23	0.7	△86.9	△63.5
	기타방송사업매출액	2,527	2,512	1,818	53.4	△27.6	△15.2
	방송사업매출액	4,894	4,890	3,121	91.7	△36.2	△20.1
	기타사업매출액	711.873	910	283	8.3	△68.9	△36.9
	소계	5,606	5,801	3,404	100.0	△41.3	△22.1
방송사업매출액 합계		3,993,137	4,160,082	3,734,004	100.0	△10.2	△3.3

[표 3-7-12] 방송산업 종합유선방송사업자 및 중계유선방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
종합유선 방송사업자	방송수신료매출액	650,889	615,036.92	583,051	20.9	△5.2	△5.4
	광고매출액	109,012	109,596	110,501	4.0	0.8	0.7
	협찬매출액	2,346	2,638	2,616	0.1	△0.8	5.6
	홈쇼핑송출수수료매출액	747,001	756,107	732,211	26.2	△3.2	△1.0
	가입및시설설치매출액	12,303	9,826	10,552	0.4	7.4	△7.4
	단말장치대여(판매)매출액	329,610	310,148	295,437	10.6	△4.7	△5.3
	기타방송사업매출액	2,995	365	-849	-	△332.6	-
	방송사업매출액	1,854,154	1,803,718	1,733,518	62.1	△3.9	△3.3
	기타사업매출액	859,678	983,747	1,057,328	37.9	7.5	10.9
	소계	2,713,832	2,787,465	2,790,846	100.0	0.1	1.4
중계유선 방송사업자	방송사업매출액	543	375	349	9.3	△6.9	△19.8
	기타사업매출액	2,489	2,577	3,400	90.7	31.9	16.9
	소계	3,031	2,952	3,749	100.0	27.0	11.2
방송사업매출액 합계		1,854,697	1,804,093	1,733,867	100.0	△3.9	△3.3

186) 지상파방송수신료매출액: 텔레비전방송수신료매출액 + 재송신매출액 + 방송프로그램제공매출액
187) 지상파DMB 사업자 매출에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비 매출만 포함

[표 3-7-13] 방송산업 일반위성방송사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
일반위성방송 사업자	방송수신료매출액	291,960	279,370.30	271,228	38.3	△2.9	△3.6
	광고매출액	32,978	30,656	27,521	3.9	△10.2	△8.6
	홈쇼핑송출수수료매출액	177,717	179,553	177,248	25.0	△1.3	△0.1
	가입및시설설치매출액	5,919	4,474	3,559	0.5	△20.5	△22.5
	단말장치대여(판매)매출액	11,799	11,209	11,730	1.7	4.6	△0.3
	기타방송사업매출액	610	615	737	0.1	19.8	9.9
	방송사업매출액	520,983	505,877	492,023	69.5	△2.7	△2.8
	기타사업매출액	134,371	199,050	216,194	30.5	8.6	26.8
합계		655,354	704,927	708,217	100.0	0.5	4.0

[표 3-7-14] 방송산업 방송채널사용사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
방송채널 사용사업자[188]	방송수신료(제공)매출액	938,958	999,640	1,061,464	8.3	6.2	6.3
	광고매출액	1,691,165	1,636,282	1,352,183	10.6	△17.4	△10.6
	협찬매출액	525,781	516,738	501,779	3.9	△2.9	△2.3
	프로그램판매매출액	307,750	413,183	326,670	2.6	△20.9	3.0
	방송시설임대매출액	11,203	15,816	22,974	0.2	45.3	43.2
	행사매출액	41,316	93,797	121,261	1.0	29.3	71.3
	홈쇼핑방송매출액	3,819,306	3,709,490	3,490,341	27.4	△5.9	△4.4
	기타방송사업매출액	216,488	224,674	215,713	1.7	△4.0	△0.2
	방송사업매출액	7,551,968	7,609,618	7,092,385	55.6	△6.8	△3.1
	기타사업매출액	5,931,062	5,985,750	5,664,104	44.4	△5.4	△2.3
합계		13,483,030	13,595,368	12,756,488	100.0	△6.2	△2.7

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

[표 3-7-15] 방송산업 IPTV사업자 및 IPTV콘텐츠사업자 연도별 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구분		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
IPTV사업자	방송수신료매출액	2,715,070	2,810,755	2,878,753	8.1	2.4	3.0
	광고매출액	107,056	96,107	72,415	0.2	△24.7	△17.8
	홈쇼핑송출수수료매출액	1,324,280	1,479,528	1,540,456	4.3	4.1	7.9
	가입및시설설치매출액	53,399	53,127	53,326	0.2	0.4	△0.1
	단말장치대여(판매)매출액	372,158	375,771	379,397	1.1	1.0	1.0
	홈쇼핑방송매출액	-	-	-	-	-	-
	기타방송사업매출액	64,856	79,248	82,877	0.2	4.6	13.0
	방송사업매출액	4,636,819	4,894,536	5,007,223	14.1	2.3	3.9
	기타사업매출액	30,082,381	29,836,213	30,411,591	85.9	1.9	0.5
	소계	34,719,200	34,730,750	35,418,814	100.0	2.0	1.0
IPTV콘텐츠 제공사업자 (CP)	방송프로그램제공매출액	75,403	72,314	37,798	1.2	△47.7	△29.2
	협찬매출액	5,123	19,739	4,410	0.1	△77.7	△7.2
	방송프로그램판매매출액	567,828	479,952	783,096	25.0	63.2	17.4
	방송시설임대매출액	-	-	31,015	1.0	-	-
	기타방송사업매출액	195,646	211,707	41,692	1.3	△80.3	△53.8
	방송사업매출액	843,999	783,711	898,011	28.7	14.6	3.2
	기타사업매출액	1,439,284	2,018,123	2,234,014	71.3	10.7	24.6
	소계	2,283,283	2,801,834	3,132,025	100.0	11.8	17.1
방송사업매출액 합계		5,480,818	5,678,247	5,905,235	100.0	4.0	3.8

[표 3-7-16] 방송영상독립제작사 매출액 구성내역 현황

(단위 : 백만 원)

구성내역 / 연도	방송사 매출액						방송사 이외 매출액				합계
	판매 수입	라이선스 수입	간접광고 수입	협찬	기타	소계	판매 수입	라이선스 수입	기타	소계	
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
2022년	4,076,228	982,924	37,514	75,936	96,930	5,269,533	439,335	99,571	538,361	1,077,267	6,346,799
2023년	4,463,112	1,022,183	46,508	84,674	30,039	5,646,516	434,207	110,026	253,933	798,166	6,444,682
비중(%)	69.3	15.9	0.7	1.3	0.5	87.6	6.7	1.7	3.9	12.4	100.0

제5절 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황[189)]

[표 3-7-17] 방송영상독립제작사 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

업종및연도 \ 부가가치액		매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
					경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
방송영상독립제작사	2021년	4,569,106	1,243,171	27.2	459,398	661,607	40,512	33,237	33,587	14,830
	2022년	6,346,799	1,572,003	24.8	586,454	758,827	109,069	46,841	54,748	16,064
	2023년	6,444,682	1,509,358	23.4	644,209	666,397	62,726	59,989	54,884	21,153
부가가치액 대비 비중(%)					42.7	44.2	4.2	4.0	3.6	1.4
매출액 대비 비중(%)					10.0	10.3	1.0	0.9	0.9	0.3

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

제6절 방송산업 수출입액 현황

[표 3-7-18] 방송산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분[190]	2021년	2022년	2023년[191]	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	717,997	948,045	1,047,219	10.5	20.8
수입액	60,761	73,448	65,758	△10.5	4.0
수출입 차액	657,237	874,597	981,461	12.2	22.2

[표 3-7-19] 방송산업 방송프로그램 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

업종[192] \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송[193]	방송프로그램(완성품)	142,865	199,492	62,095	5.9	△68.9	△34.1
	해외교포 방송지원	338	329	248	0.0	△24.6	△14.3
	비디오/DVD 판매	241	176	112	0.0	△36.4	△31.8
	타임블럭	29,913	26,682	20,238	1.9	△24.2	△17.7
	포맷	9,969	14,606	7,344	0.7	△49.7	△14.2
	기타	30,001	29,956	5,177	0.5	△82.7	△58.5
	소계	213,326	271,241	95,214	9.1	△64.9	△33.2
방송채널 사용사업	방송프로그램(완성품)	193,980	243,091	261,213	24.9	7.5	16.0
	해외교포 방송지원	95	68	63	0.0	△7.4	△18.6
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	타임블럭	350	142	141	0.0	△0.7	△36.5
	포맷	4,939	19,012	4,426	0.4	△76.7	△5.3
	기타	20,541	27,735	20,175	1.9	△27.3	△0.9
	소계	219,904	290,047	286,018	27.3	△1.4	14.0
CP	방송프로그램(완성품)	-	-	261,775	25.0	-	-
	해외교포 방송지원	-	-	27	0.0	-	-
	비디오/DVD 판매	-	-	42	0.0	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	포맷	-	-	2,638	0.3	-	-
	기타	-	-	21,600	2.1	-	-
	소계	-	-	286,081	27.3	-	-
방송영상물 제작업	방송영상 독립제작사	284,767	386,757	379,905	36.3	△1.8	15.5
합계		717,997	948,045	1,047,219	100.0	10.5	20.8

190) 전체 방송산업 수출액 기준
191) 2023년 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함
192) 소수점 반올림한 값을 인용한 것이므로 합계값과 일치하지 않을 수 있음
193) 2023년 현황부터 지상파3사와 그 계열 CP의 실적을 분리하여 조사하면서, 그 동안 계열 CP를 통해 이루어진 지상파방송 프로그램의 수출입이 CP의실적으로 집계되어 지상파방송의 실적이 감소(지상파가 직접 수출입한 실적만 지상파방송 실적으로 반영). 이전 기준(지상파+계열CP)으로 집계시 2023년 지상파방송의 총 수출액은 899만 달러 증가(+3.3%)한 2억 8,023만 달러에 해당

[표 3-7-20] 방송산업 방송프로그램 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

업종[194] \ 연도		2021년	2022년	2023년[195]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파 방송	방송프로그램(완성품)	3,685	682	512	0.8	△24.9	△62.7
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	145	-	-	-	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	-	142	-	-	-	-
	소계	3,830	824	512	0.8	△37.9	△63.4
방송채널 사용사업	방송프로그램(완성품)	55,925	71,320	57,171	86.9	△19.8	1.1
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	494	554	-	-	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	470	234	-	-	-	-
	소계	56,889	72,108	57,171	86.9	△20.7	0.2
CP	방송프로그램(완성품)	-	-	7,755	11.8	-	-
	비디오/DVD 판매	-	-	-	-	-	-
	포맷	-	-	-	-	-	-
	타임블럭	-	-	-	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-
	소계	-	-	7,755	11.8	-	-
방송영상물 제작업	방송영상 독립제작사	42	516	320	0.5	△38.0	176.0
합계		60,761	73,448	65,758	100.0	△10.5	4.0

194) 소수점 반올림한 값을 인용한 것이므로 합계값과 일치하지 않을 수 있음
195) 2023년 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함

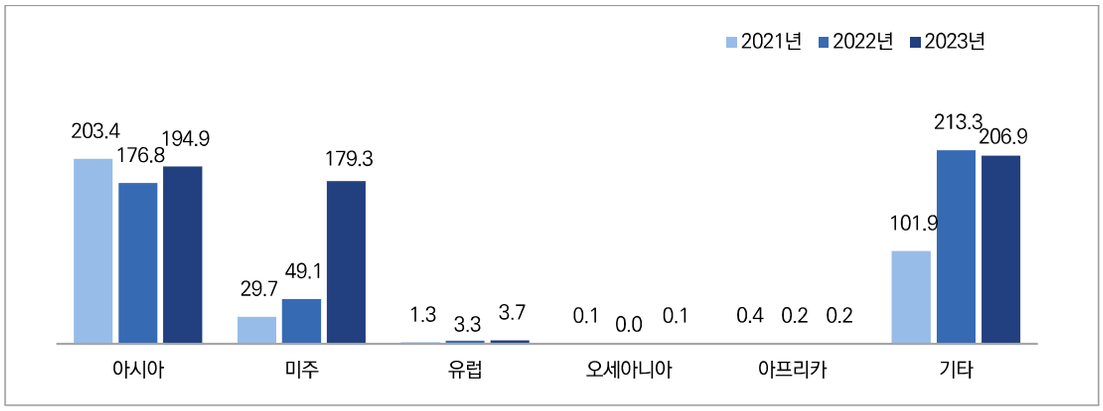
[표 3-7-21] 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역[196] \ 연도		2021년	2022년	2023년[197]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
아시아	일본	72,990	87,836	122,334	20.9	39.3	29.5
	대만	19,752	16,065	12,814	2.2	△20.2	△19.5
	홍콩	20,979	9,654	6,298	1.1	△34.8	△45.2
	싱가포르	5,520	13,491	20,002	3.4	48.3	90.4
	중국	34,104	28,260	7,106	1.2	△74.9	△54.4
	베트남	2,430	3,090	1,950	0.3	△36.9	△10.4
	태국	1,979	1,347	1,827	0.3	35.6	△3.9
	필리핀	1,631	3,138	2,260	0.4	△28.0	17.7
	인도네시아	1,527	1,558	1,755	0.3	12.6	7.2
	몽골	747	481	722	0.1	50.1	△1.7
	중동	245	1,186	1,118	0.2	△5.7	113.6
	기타 아시아	41,490	10,684	16,750	2.9	56.8	△36.5
아시아 소계		203,393	176,790	194,936	33.3	10.3	△2.1
미주	미국	21,614	37,515	170,839	29.2	355.4	181.1
	캐나다	35	24	43	0.0	79.2	10.8
	중남미 ·기타 남미	273	310	7,747	1.3	2,399.0	432.7
	기타 미주	7,797	11,216	652	0.1	△94.2	△71.1
미주 소계		29,719	49,065	179,281	30.6	265.4	145.6
유럽	영국	50	36	10	0.0	△72.2	△55.3
	프랑스	71	1,103	51	0.0	△95.4	△15.2
	러시아·CIS	544	1,118	1,904	0.3	70.3	87.1
	기타 유럽	674	1,029	1,773	0.3	72.3	62.2
유럽 소계		1,338	3,286	3,738	0.6	13.8	67.1
오세아니아		87	32	114	0.0	256.3	14.5
아프리카		386	152	151	0.0	△0.7	△37.5
기타		101,922	213,257	206,863	35.4	△3.0	42.5
합계		336,844	442,583	585,083	100.0	32.2	31.8

[그림 3-7-6] 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



196) 해외교포 방송지원과 비디오/DVD 판매, 타임블럭과 포맷 판매, 방송영상독립제작사 수출액은 제외
197) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함

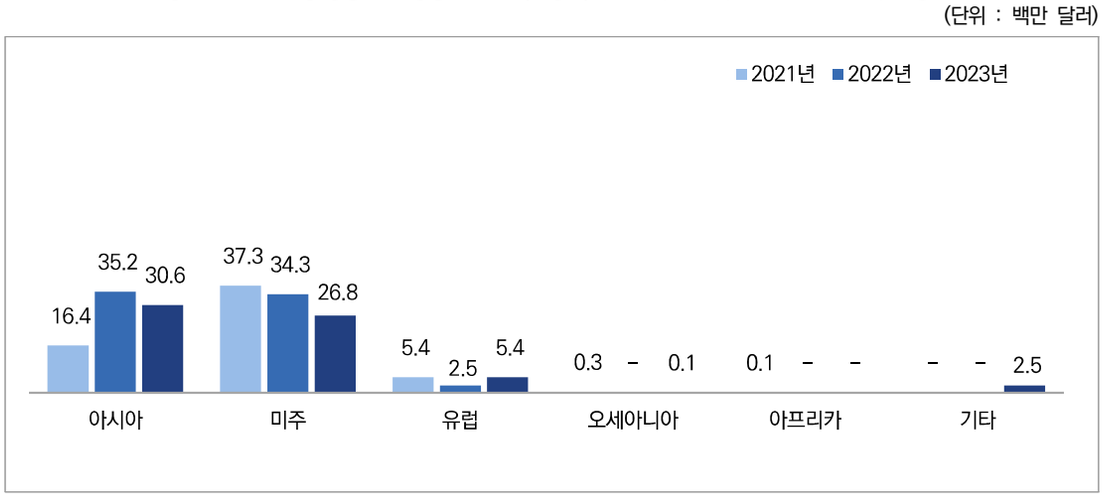
[표 3-7-22] 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역[198] \ 연도		2021년	2022년	2023년[199]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
아시아	일본	15,799	33,595	29,031	44.4	△13.6	35.6
	중국	58	193	45	0.1	△76.7	△11.9
	싱가포르	433	160	191	0.3	19.4	△33.6
	대만	-	265	243	0.4	△8.3	-
	홍콩	8	927	947	1.4	2.2	988.0
	중동	22	17	32	0.0	88.2	20.6
	기타 아시아	93	21	139	0.2	561.9	22.3
아시아 소계		16,413	35,178	30,629	46.8	△12.9	36.6
미주	미국	37,136	34,136	26,692	40.8	△21.8	△15.2
	캐나다	191	165	91	0.1	△44.8	△31.0
	중남미 ·기타 남미	6	-	-	-	-	-
	기타 미주	-	-	-	-	-	-
미주 소계		37,333	34,301	26,783	40.9	△21.9	△15.3
유럽	영국	2,823	1,689	3,188	4.9	88.8	6.3
	프랑스	952	442	669	1.0	51.4	△16.2
	독일	265	73	261	0.4	257.5	△0.8
	기타 유럽	1,390	276	1,266	1.9	358.7	△4.6
유럽 소계		5,430	2,479	5,384	8.2	117.2	△0.4
오세아니아		300	44	64	0.1	45.5	△53.8
아프리카		134	-	38	0.1	-	△46.7
기타		-	-	2,541	3.9	-	-
합계		59,610	72,003	65,439	100.0	△9.1	4.8

[그림 3-7-7] 방송산업 방송프로그램(완성품) 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



198) 방송영상독립제작사 수입액은 제외
199) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함

[표 3-7-23] 방송산업 방송프로그램(완성품) 수출액

(단위 : 천 달러)

연도 / 장르[200]	2021년	2022년	2023년[201]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
드라마	293,024	385,639	539,234	92.2	39.8	35.7
다큐멘터리	1,147	3,513	294	0.1	△91.6	△49.4
애니메이션	2,499	2,678	3,803	0.6	42.0	23.4
영화	-	-	283	0.0	-	-
오락	35,831	37,241	32,615	5.6	△12.4	△4.6
음악	330	435	60	0.0	△86.2	△57.4
교양	418	353	363	0.1	2.8	△6.8
교육	0.4	168	-	-	-	-
보도	71	44	78	0.0	77.3	4.8
스포츠	22	21	12	0.0	△42.9	△26.1
기타[202]	3,502	12,493	8,341	1.4	△33.2	54.3
합계	336,844	442,583	585,083	100.0	32.2	31.8

[표 3-7-24] 방송산업 방송프로그램(완성품) 수입액

(단위 : 천 달러)

연도 / 장르[203]	2021년	2022년	2023년[204]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
드라마	11,221	11,943	8,769	13.4	△26.6	△11.6
다큐멘터리	4,843	1,770	2,441	3.7	37.9	△29.0
애니메이션	15,148	34,587	31,103	47.5	△10.1	43.3
영화	25,316	21,370	18,553	28.4	△13.2	△14.4
오락	386	371	264	0.4	△28.8	△17.3
음악	120	28	114	0.2	307.1	△2.5
교양	146	168	179	0.3	6.5	10.7
교육	127	21	23	0.0	9.5	△57.4
보도	14	28	1,925	2.9	6,775.0	1,072.6
스포츠	2,289	1,695	1,839	2.8	8.5	△10.4
기타[205]	-	23	230	0.4	900.0	-
합계	59,610	72,003	65,438	100.0	△9.1	4.8

200) 방송영상독립제작사 수입액은 제외
201) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함
202) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함
203) 방송영상독립제작사 수입액은 제외. 소수점 첫째자리에서 반올림한 값으로 합계와 차이가 있을 수 있음
204) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함
205) 장르 '기타'에는 원자료에서 장르 구분이 불가한 유형이나 클립영상, 자료화면 등이 포함

제7절 방송산업 종사자 현황

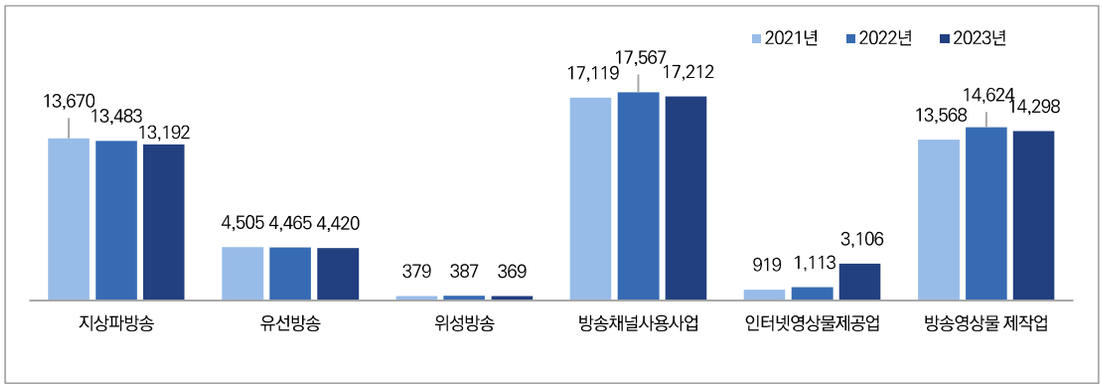
[표 3-7-25] 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년[206]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
지상파방송[207]	지상파방송사업자	13,627	13,441	13,161	25.0	△2.1	△1.7
	지상파이동멀티미디어방송사업자	43	42	31	0.1	△26.2	△15.1
	소계	13,670	13,483	13,192	25.1	△2.2	△1.8
유선방송	종합유선방송사업자	4,456	4,422	4,375	8.3	△1.1	△0.9
	중계유선방송사업자	49	43	45	0.1	4.7	△4.2
	소계	4,505	4,465	4,420	8.4	△1.0	△0.9
위성방송	일반위성방송사업자	379	387	369	0.7	△4.7	△1.3
방송채널사용사업	방송채널사용사업자[208]	17,119	17,567	17,212	32.7	△2.0	0.3
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	919	1,113	1,214	2.3	9.1	14.9
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	-	-	1,892	3.6	-	-
	소계	919	1,113	3,106	5.9	179.1	83.8
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	13,568	14,624	14,298	27.2	△2.2	2.7
합계		50,160	51,639	52,597	100.0	1.9	2.4

[그림 3-7-8] 방송산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



206) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함
207) 지상파DMB 사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비의 종사자만 포함
208) 방송채널사용사업자 종사자 현황에는 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수는 제외

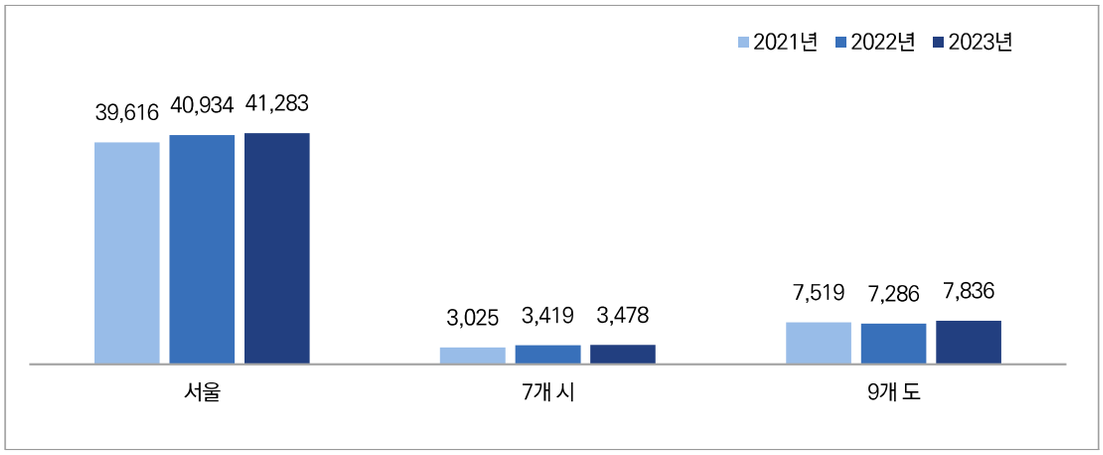
[표 3-7-26] 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년[209]	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		39,616	40,934	41,283	78.5	0.9	2.1
7개 시	부산	763	948	780	1.5	△17.7	1.1
	대구	665	712	669	1.3	△6.0	0.3
	인천	243	371	447	0.8	20.5	35.6
	광주	423	444	596	1.1	34.2	18.7
	대전	503	522	576	1.1	10.3	7.0
	울산	395	382	370	0.7	△3.1	△3.2
	세종	33	40	40	0.1	0.0	10.1
	소계	3,025	3,419	3,478	6.6	1.7	7.2
9개 도	경기도	4,592	4,390	4,771	9.1	8.7	1.9
	강원도	843	835	991	1.9	18.7	8.4
	충청북도	354	311	301	0.6	△3.2	△7.8
	충청남도	109	64	90	0.2	40.6	△9.1
	전라북도	337	420	442	0.8	5.2	14.5
	전라남도	218	225	241	0.5	7.1	5.1
	경상북도	259	266	278	0.5	4.5	3.6
	경상남도	381	349	367	0.7	5.2	△1.9
	제주도	426	426	355	0.7	△16.7	△8.7
	소계	7,519	7,286	7,836	14.9	7.5	2.1
합계		50,160	51,639	52,597	100.0	1.9	2.4

[그림 3-7-9] 방송산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



209) 2023년 기준 조사부터 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)도 포함되면서 해석시 주의가 필요함

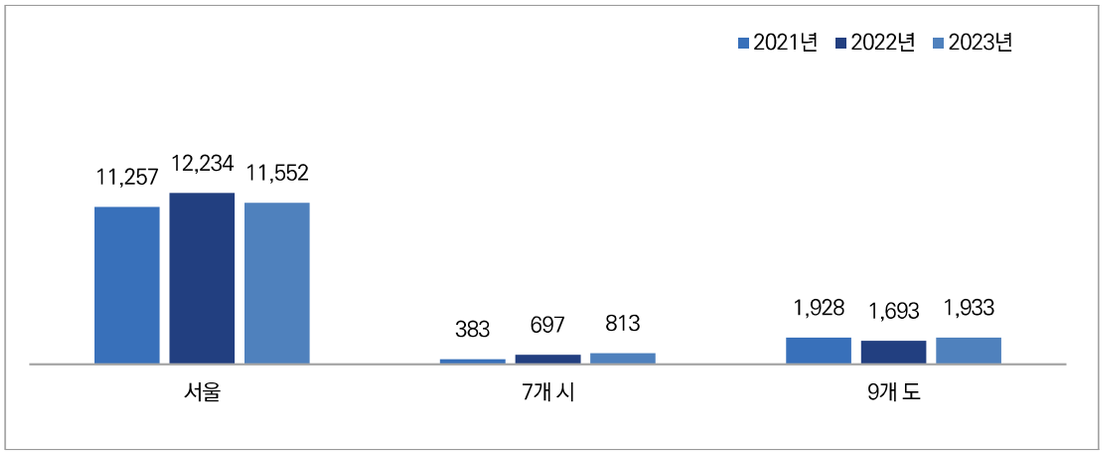
[표 3-7-27] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		11,257	12,234	11,552	80.8	△5.6	1.3
7개 시	부산	152	322	152	1.1	△52.8	0.0
	대구	36	70	131	0.9	87.1	90.8
	인천	48	123	175	1.2	42.3	90.9
	광주	93	123	254	1.8	106.5	65.3
	대전	36	50	98	0.7	96.0	65.0
	울산	18	9	3	0.0	△66.7	△59.2
	세종	-	-	-	-	-	-
	소계	383	697	813	5.7	16.6	45.7
9개 도	경기도	1,660	1,376	1,461	10.2	6.2	△6.2
	강원도	50	26	189	1.3	626.9	94.4
	충청북도	5	12	9	0.1	△25.0	34.2
	충청남도	49	6	32	0.2	433.3	△19.2
	전라북도	57	145	142	1.0	△2.1	57.8
	전라남도	-	5	17	0.1	240.0	-
	경상북도	-	14	14	0.1	0.0	-
	경상남도	35	24	49	0.3	104.2	18.3
	제주도	72	85	20	0.1	△76.5	△47.3
	소계	1,928	1,693	1,933	13.5	14.2	0.1
합계		13,568	14,624	14,298	100.0	△2.2	2.7

[그림 3-7-10] 방송영상독립제작사 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-7-28] 방송산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	합계
지상파방송	지상파방송사업자	11,696	1,465	13,161
	지상파이동멀티미디어방송사업자 210)	20	11	31
	소계	11,716	1,476	13,192
유선방송	종합유선방송사업자	4,262	113	4,375
	중계유선방송사업자	42	3	45
	소계	4,304	116	4,420
위성방송	일반위성방송사업자	360	9	369
방송채널사용사업	방송채널사용사업자211)	15,091	2,121	17,212
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	1,190	24	1,214
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	1,634	258	1,892
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	7,593	6,705	14,298
합계		41,888	10,709	52,597
비중(%)		79.6	20.4	100.0

[표 3-7-29] 방송산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
지상파방송	지상파방송사업자	9,023	4,138	13,161
	지상파이동멀티미디어방송사업자 212)	23	8	31
	소계	9,046	4,146	13,192
유선방송	종합유선방송사업자	3,339	1,036	4,375
	중계유선방송사업자	31	14	45
	소계	3,370	1,050	4,420
위성방송	일반위성방송사업자	286	83	369
방송채널사용사업	방송채널사용사업자213)	8,936	8,276	17,212
인터넷영상물 제공업	인터넷프로토콜TV (IPTV)	798	416	1,214
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	796	1,096	1,892
방송영상물제작업	방송영상독립제작사	7,435	6,863	14,298
합계		30,667	21,930	52,597
비중(%)		58.3	41.7	100.0

210) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 종사자만 포함
211) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외
212) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수에는 지상파3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 종사자만 포함
213) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외

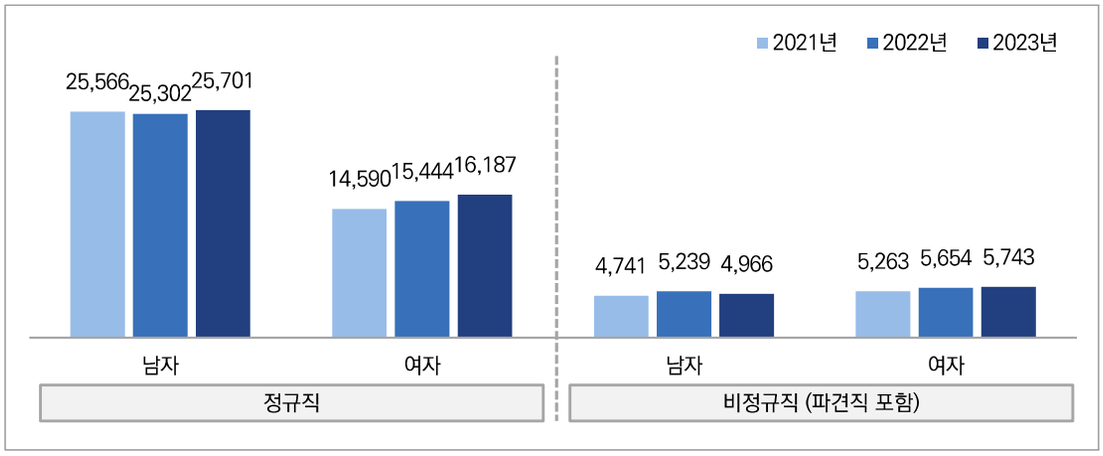
[표 3-7-30] 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태/성 / 연도	정규직				비정규직				합계
	남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2021년	25,566	51.0	14,590	29.1	4,741	9.5	5,263	10.5	50,160
2022년	25,302	49.0	15,444	29.9	5,239	10.1	5,654	10.9	51,639
2023년	25,701	48.9	16,187	30.8	4,966	9.4	5,743	10.9	52,597
전년 대비 증감률(%)	1.6		4.8		△5.2		1.6		1.9
연평균 증감률(%)	0.3		5.3		2.3		4.5		2.4

[그림 3-7-11] 방송산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-7-31] 방송영상독립제작사 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태/성 / 연도	정규직				비정규직				합계
	남자		여자		남자		여자		
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
2021년	3,747	27.6	3,332	24.6	3,279	24.2	3,210	23.7	13,568
2022년	3,846	26.3	3,813	26.1	3,713	25.4	3,252	22.2	14,624
2023년	4,022	28.1	3,571	25.0	3,413	23.9	3,292	23.0	14,298
전년 대비 증감률(%)	4.6		△6.3		△8.1		1.2		△2.2
연평균 증감률(%)	3.6		3.5		2.0		1.3		2.7

[표 3-7-32] 방송산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종[214] \ 직무		대표	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
					기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
지상파방송	지상파방송사업자	57	118	1,544	2,276	2,439	461	2,108	496	2,032	125	720	785	13,161
	지상파이동멀티미디어방송사업자[215]	1	7	2	-	4	-	11	-	6	-	-	-	31
	소계	58	125	1,546	2,276	2,443	461	2,119	496	2,038	125	720	785	13,192
유선방송	종합유선방송사업자	19	56	890	215	161	29	245	37	1,363	31	1,245	84	4,375
	중계유선방송사업자	12	2	7	-	-	-	1	2	13	-	2	6	45
	소계	31	58	897	215	161	29	246	39	1,376	31	1,247	90	4,420
위성방송	일반위성방송사업자	1	8	101	-	-	-	-	-	90	-	163	6	369
방송채널사용사업	방송채널사용사업자[216]	168	357	3,140	1,415	2,305	127	2,329	1,142	743	164	3,698	1,624	17,212
인터넷영상물제공업	인터넷프로토콜TV(IPTV)	1	17	141	-	-	-	-	-	350	166	426	113	1,214
	IPTV콘텐츠제공사업자(CP)	27	45	415	-	78	1	54	5	62	499	487	219	1,892
합계		286	610	6,240	3,906	4,987	618	4,748	1,682	4,659	985	6,741	2,837	38,299
비중(%)		0.7	1.6	16.3	10.2	13.0	1.6	12.4	4.4	12.2	2.6	17.6	7.4	100.0

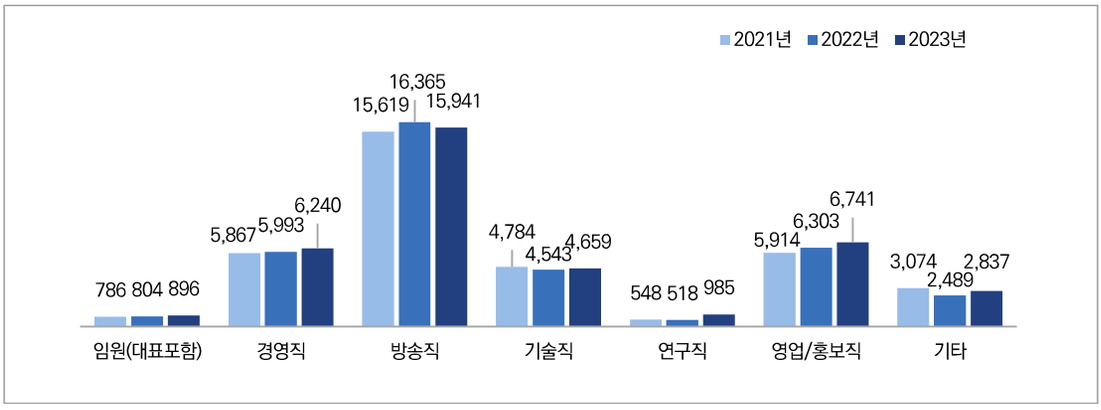
[표 3-7-33] 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도[217] \ 직무	대표	임원	경영직	방송직					기술직	연구직	영업/홍보직	기타	전체
				기자	PD	아나운서	제작관련	기타					
2021년	249	537	5,867	3,918	4,861	639	4,637	1,564	4,784	548	5,914	3,074	36,592
2022년	253	551	5,993	3,928	4,989	639	4,943	1,866	4,543	518	6,303	2,489	37,015
2023년	286	610	6,240	3,906	4,987	618	4,748	1,682	4,659	985	6,741	2,837	38,299
전년 대비 증감률(%)	13.0	10.7	4.1	△0.6	0.0	△3.3	△3.9	△9.9	2.6	90.2	6.9	14.0	3.5
연평균 증감률(%)	7.2	6.6	3.1	△0.2	1.3	△1.7	1.2	3.7	△1.3	34.1	6.8	△3.9	2.3

[그림 3-7-12] 방송산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



214) 방송영상독립제작사 제외
215) 지상파이동멀티미디어방송사업자 종사자 수에는 지상파 3사, 지역 지상파방송사를 제외한 와이티엔디엠비, 한국디엠비의 종사자만 포함
216) 지상파, 지상파DMB 겸업사업자의 종사자 수 제외
217) 방송영상독립제작사 제외

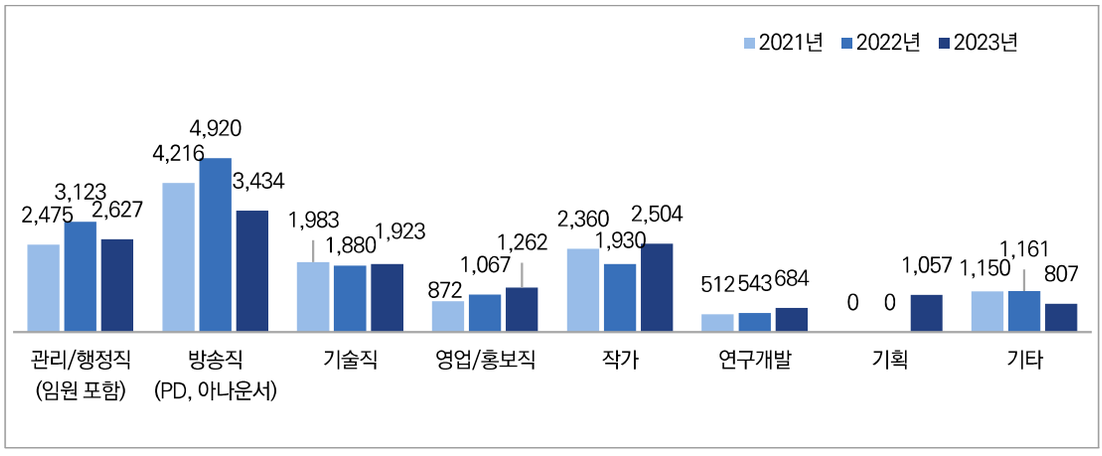
[표 3-7-34] 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	기획	관리/행정직(임원포함)	PD	아나운서	기술	영업/홍보직	작가	연구개발	기타	합계
2021년	-	2,475	4,177	39	1,983	872	2,360	512	1,150	13,568
2022년	-	3,123	4,884	36	1,880	1,067	1,930	543	1,161	14,624
2023년	1,057	2,627	3,345	89	1,923	1,262	2,504	684	807	14,298
비중(%)	7.4	18.4	23.4	0.6	13.4	8.8	17.5	4.8	5.6	100.0
전년 대비 증감률(%)	-	△15.9	△31.5	147.2	2.3	18.3	29.7	26.0	△30.5	△2.2
연평균 증감률(%)	-	3.0	△10.5	51.1	△1.5	20.3	3.0	15.6	△16.2	2.7

[그림 3-7-13] 방송영상독립제작사 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



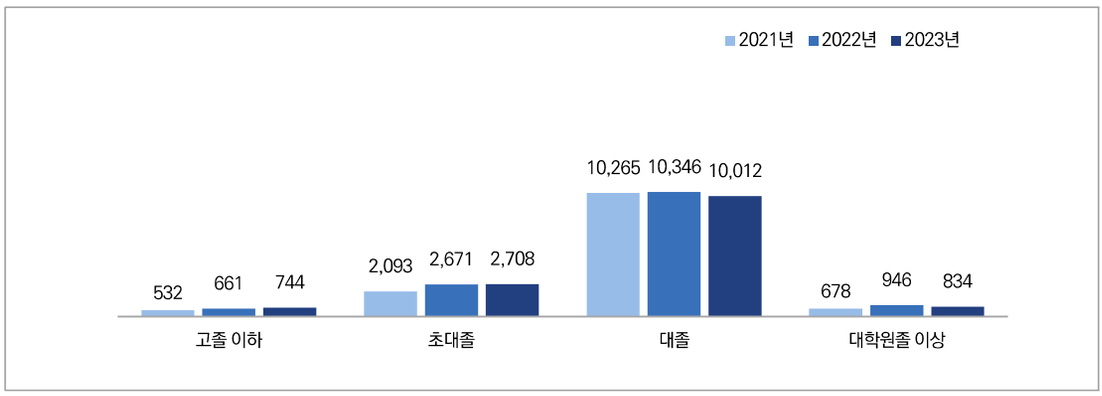
[표 3-7-35] 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

학력 / 연도	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	532	2,093	10,265	678	13,568
2022년	661	2,671	10,346	946	14,624
2023년	744	2,708	10,012	834	14,298
비중(%)	5.2	18.9	70.0	5.8	100.0
전년 대비 증감률(%)	12.6	1.4	△3.2	△11.8	△2.2
연평균 증감률(%)	18.3	13.7	△1.2	10.9	2.7

[그림 3-7-14] 방송영상독립제작사 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



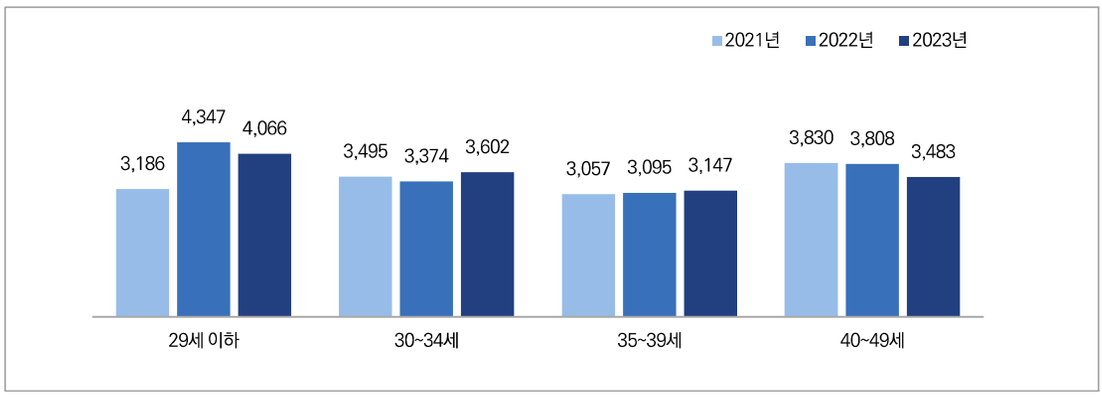
[표 3-7-36] 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연령 / 연도	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	합계
2021년	3,186	3,495	3,057	3,830	13,568
2022년	4,347	3,374	3,095	3,808	14,624
2023년	4,066	3,602	3,147	3,483	14,298
비중(%)	28.4	25.2	22.0	24.4	100.0
전년 대비 증감률(%)	△6.5	6.8	1.7	△8.5	△2.2
연평균 증감률(%)	13.0	1.5	1.5	△4.6	2.7

[그림 3-7-15] 방송영상독립제작사 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제8장 광고산업

제1절 광고산업 총괄

[표 3-8-1] 광고산업 총괄

구분[218]	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율[219] (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	6,667	75,338	19,666,138	6,127,969	31.2	327,748	364,860
2023년	6,639	74,616	19,419,770	5,893,900	30.4	337,693	108,959
전년 대비 증감률(%)	△0.4	△1.0	△1.3	△3.8	-	3.0	△70.1
연평균 증감률(%)	△2.4	0.4	1.7	1.1	-	24.8	△20.7

218) 2017년 기준 조사부터 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하여 산정
219) 한국은행, "기업경영분석" 부가가치율 인용

제2절 광고산업 사업체 수 현황

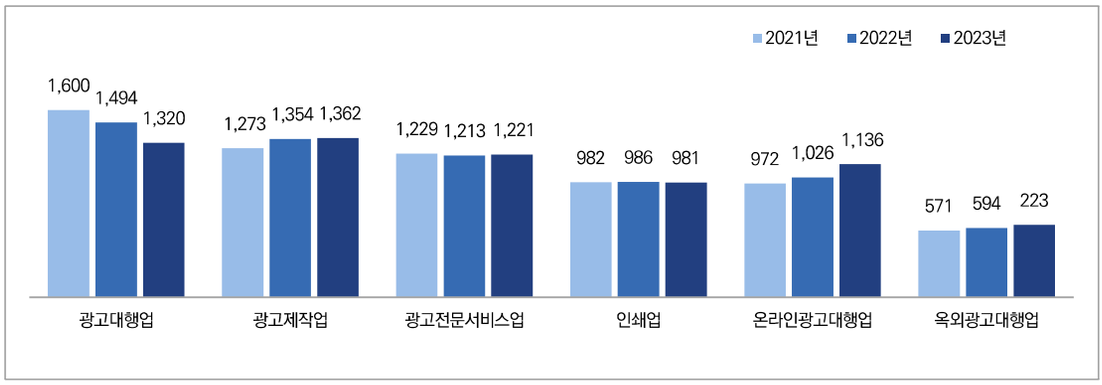
[표 3-8-2] 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
광고대행업	1,600	1,494	1,320	19.9	△11.6	△9.2
광고제작업	1,273	1,354	1,362	20.5	0.6	3.4
광고전문서비스업	1,229	1,213	1,221	18.4	0.7	△0.3
인쇄업	982	986	981	14.8	△0.5	△0.1
온라인광고대행업	972	1,026	1,136	17.1	10.7	8.1
옥외광고대행업	571	594	619	9.3	4.2	4.1
합계	6,627	6,667	6,639	100.0	△0.4	0.1

[그림 3-8-1] 광고산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-8-3] 광고산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		광고대행업	광고제작업	광고전문 서비스업	인쇄업	온라인 광고대행업	옥외 광고대행업	합계	비중 (%)
서울		558	516	603	280	555	146	2,658	40.0
7개 시	부산	183	132	181	91	124	55	767	11.5
	대구	95	99	70	69	79	56	467	7.0
	인천	36	46	16	28	16	28	171	2.6
	광주	95	45	45	108	80	32	405	6.1
	대전	33	79	43	86	65	33	337	5.1
	울산	24	9	12	22	12	24	104	1.6
	세종	13	12	-	-	-	-	25	0.4
	소계	479	421	367	403	377	228	2,274	34.3
9개 도	경기도	56	84	56	48	98	42	385	5.8
	강원도	15	39	32	19	4	17	126	1.9
	충청북도	49	37	18	34	16	20	175	2.6
	충청남도	47	42	34	35	19	29	206	3.1
	전라북도	42	59	23	8	22	22	176	2.6
	전라남도	14	38	20	28	6	22	128	1.9
	경상북도	16	61	23	62	13	31	207	3.1
	경상남도	38	40	23	56	16	48	220	3.3
	제주도	5	27	21	7	10	14	84	1.3
	소계	282	425	252	297	204	246	1,706	25.7
합계		1,320	1,362	1,221	981	1,136	619	6,639	100.0

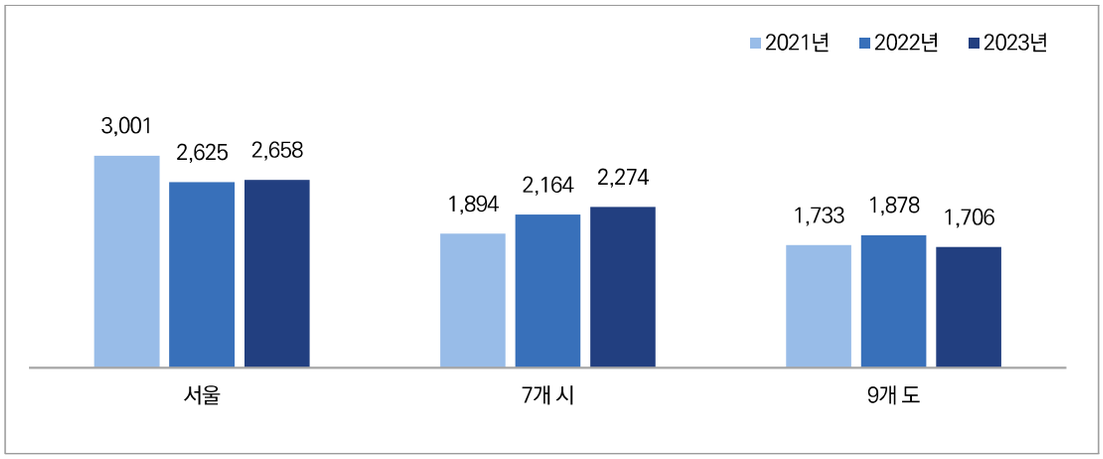
[표 3-8-4] 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		3,001	2,625	2,658	40.0	1.3	△5.9
7개 시	부산	658	610	767	11.5	25.7	8.0
	대구	409	570	467	7.0	△18.1	6.9
	인천	104	140	171	2.6	22.1	28.2
	광주	262	367	405	6.1	10.4	24.3
	대전	347	328	337	5.1	2.7	△1.5
	울산	86	115	104	1.6	△9.6	10.0
	세종	29	33	25	0.4	△24.2	△7.2
	소계	1,894	2,164	2,274	34.3	5.1	9.6
9개 도	경기도	431	597	385	5.8	△35.5	△5.5
	강원도	151	173	126	1.9	△27.2	△8.7
	충청북도	159	156	175	2.6	12.2	4.9
	충청남도	172	213	206	3.1	△3.3	9.4
	전라북도	152	190	176	2.6	△7.4	7.6
	전라남도	110	173	128	1.9	△26.0	7.9
	경상북도	200	135	207	3.1	53.3	1.7
	경상남도	289	205	220	3.3	7.3	△12.8
	제주도	68	36	84	1.3	133.3	11.1
	소계	1,733	1,878	1,706	25.7	△9.2	△0.8
합계		6,627	6,667	6,639	100.0	△0.4	0.1

[그림 3-8-2] 광고산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 광고산업 매출액 현황

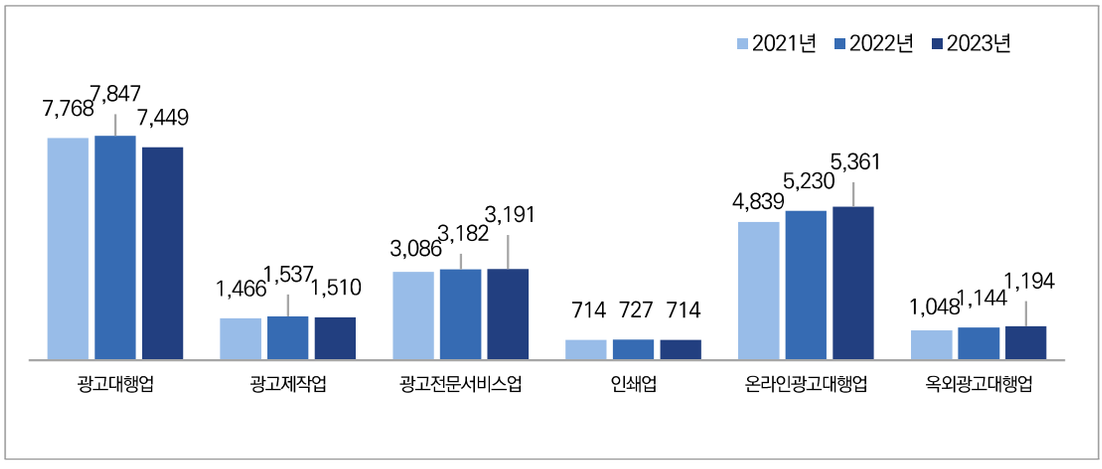
[표 3-8-5] 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
광고대행업	종합광고대행	5,087,591	5,125,339	4,846,321	25.0	△5.4	△2.4
	광고매체대행	2,680,834	2,721,504	2,603,039	13.4	△4.4	△1.5
	소계	7,768,426	7,846,842	7,449,360	38.4	△5.1	△2.1
광고제작업	인쇄광고제작업	570,947	603,470	594,295	3.1	△1.5	2.0
	영상광고제작업	813,735	847,162	842,994	4.3	△0.5	1.8
	광고사진스튜디오	81,441	85,997	72,696	0.4	△15.5	△5.5
	소계	1,466,123	1,536,629	1,509,985	7.8	△1.7	1.5
광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	183,573	190,273	190,559	1.0	0.2	1.9
	마케팅조사	360,629	370,089	369,488	1.9	△0.2	1.2
	PR(Public Relations)	398,446	408,559	406,734	2.1	△0.4	1.0
	SP(Sales Promotion)	242,096	264,584	265,590	1.4	0.4	4.7
	전시 및 행사대행업	1,901,365	1,947,996	1,958,733	10.1	0.6	1.5
	소계	3,086,108	3,181,501	3,191,104	16.4	0.3	1.7
인쇄업	인쇄	714,423	727,020	714,271	3.7	△1.8	0.0
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	3,542,697	3,868,078	3,987,427	20.5	3.1	6.1
	온라인광고제작대행	650,189	694,441	700,219	3.6	0.8	3.8
	온라인광고매체대행	645,876	667,740	673,382	3.5	0.8	2.1
	소계	4,838,761	5,230,260	5,361,028	27.6	2.5	5.3
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	893,399	986,227	1,028,530	5.3	4.3	7.3
	옥외광고제작대행	154,643	157,659	165,492	0.9	5.0	3.4
	소계	1,048,041	1,143,887	1,194,022	6.1	4.4	6.7
합계		18,921,883	19,666,138	19,419,770	100.0	△1.3	1.3

[그림 3-8-3] 광고산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



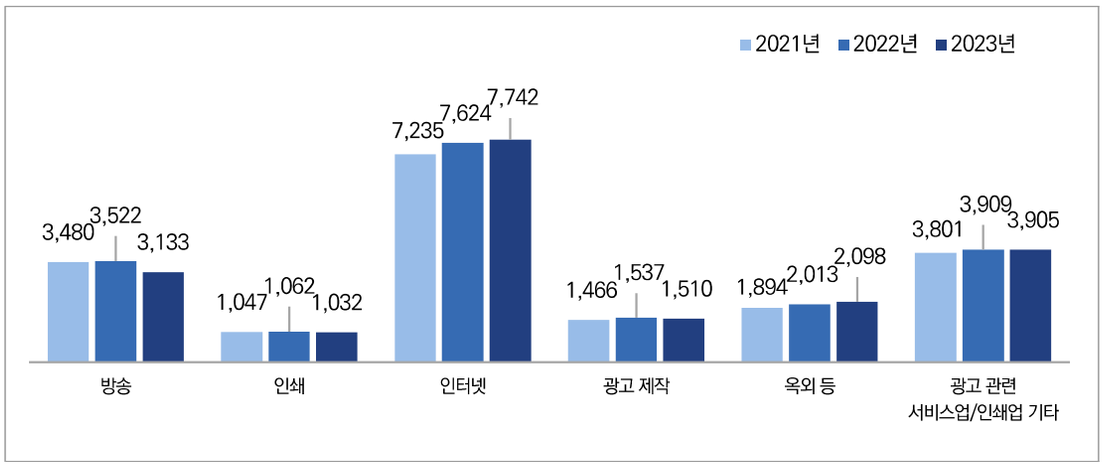
[표 3-8-6] 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

매체 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
방송	지상파 TV	1,178,334	1,215,911	1,075,115	5.5	△11.6	△4.5
	라디오	229,789	246,029	225,573	1.2	△8.3	△0.9
	케이블 TV	1,920,043	1,905,119	1,687,433	8.7	△11.4	△6.3
	위성TV	110,532	114,574	105,771	0.5	△7.7	△2.2
	IPTV	38,541	37,566	36,779	0.2	△2.1	△2.3
	DMB	2,462	2,516	2,394	0.0	△4.8	△1.4
	소계	3,479,702	3,521,716	3,133,065	16.1	△11.0	△5.1
인쇄	신문	794,970	802,865	786,510	4.1	△2.0	△0.5
	잡지	251,778	259,518	245,212	1.3	△5.5	△1.3
	소계	1,046,748	1,062,383	1,031,721	5.3	△2.9	△0.7
인터넷[220][221]		7,234,910	7,624,052	7,741,847	39.9	1.5	3.4
광고 제작		1,466,123	1,536,629	1,509,985	7.8	△1.7	1.5
옥외 등		1,893,869	2,012,838	2,097,776	10.8	4.2	5.2
광고관련 서비스업, 인쇄업, 기타		3,800,531	3,908,520	3,905,375	20.1	△0.1	1.4
합계		18,921,883	19,666,138	19,419,770	100.0	△1.3	1.3

[그림 3-8-4] 광고산업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



220) 2021년 기준 명칭 변경: 온라인→ 인터넷
221) 2023년 기준부터 PC와 모바일로 구분하지 않고 공표

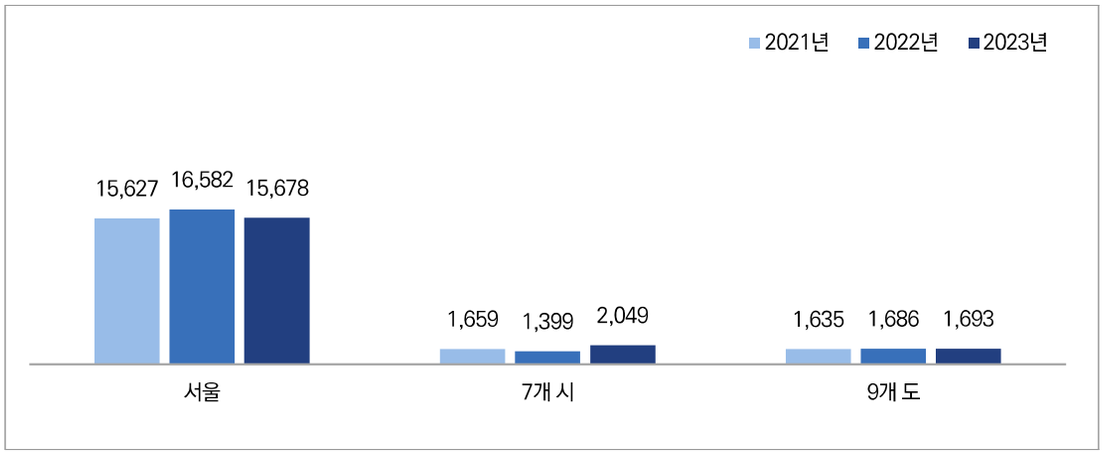
[표 3-8-7] 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		15,627,438	16,581,575	15,678,044	80.7	△5.4	0.2
7개 시	부산	630,191	372,770	664,776	3.4	78.3	2.7
	대구	377,139	373,107	445,073	2.3	19.3	8.6
	인천	102,571	102,580	109,997	0.6	7.2	3.6
	광주	181,617	220,542	308,457	1.6	39.9	30.3
	대전	291,974	230,622	415,689	2.1	80.2	19.3
	울산	68,939	89,710	90,381	0.5	0.7	14.5
	세종	7,043	9,173	14,825	0.1	61.6	45.1
	소계	1,659,475	1,398,504	2,049,199	10.6	46.5	11.1
9개 도	경기도	1,052,634	1,074,505	945,437	4.9	△12.0	△5.2
	강원도	63,302	94,626	95,186	0.5	0.6	22.6
	충청북도	67,514	77,659	104,093	0.5	34.0	24.2
	충청남도	55,085	87,900	110,369	0.6	25.6	41.5
	전라북도	118,954	119,641	100,076	0.5	△16.4	△8.3
	전라남도	54,129	58,476	63,576	0.3	8.7	8.4
	경상북도	100,379	72,193	116,398	0.6	61.2	7.7
	경상남도	89,400	84,686	109,672	0.6	29.5	10.8
	제주도	33,573	16,374	47,721	0.2	191.4	19.2
	소계	1,634,970	1,686,059	1,692,528	8.7	0.4	1.7
합계		18,921,883	19,666,138	19,419,770	100.0	△1.3	1.3

[그림 3-8-5] 광고산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 광고산업 수출입액 현황

[표 3-8-8] 광고산업 수출 및 수입액 현황(1)

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	258,167	327,748	337,693	3.0	14.4
수입액	341,654	364,860	108,959	△70.1	△43.5
수출입 차액	△83,487	△37,112	228,734	△716.3	-

[표 3-8-9] 광고산업 수출 및 수입액 현황(2)

(단위 : 천 달러)

구분		2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	해외 광고주의 국내 광고	191,097	324,536	328,550	1.2	31.1
	해외 광고주의 해외 광고[222]	67,069	3,212	9,143	184.7	△63.1
수입액	국내 광고주의 해외 광고	341,654	364,860	108,959	△70.1	△43.5

222) 2023년 기준부터 해외광고주의 광고 제작을 해외 광고주의 해외 광고에 포함하여 조사

제5절 광고산업 종사자 현황

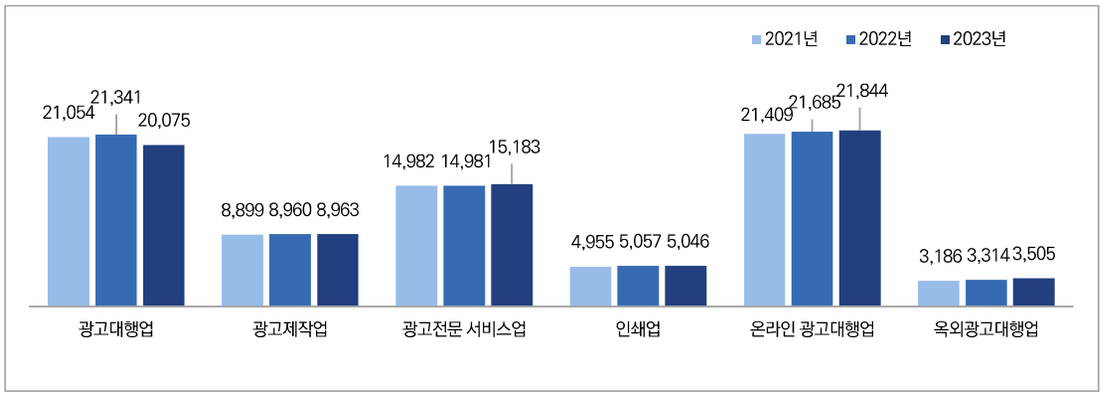
[표 3-8-10] 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
광고대행업	종합광고대행	17,565	17,305	17,217	23.1	△0.5	△1.0
	광고매체대행	3,488	4,036	2,857	3.8	△29.2	△9.5
	소계	21,054	21,341	20,075	26.9	△5.9	△2.4
광고제작업	인쇄광고제작업	3,583	3,566	3,580	4.8	0.4	0.0
	영상광고제작업	4,476	4,589	4,768	6.4	3.9	3.2
	광고사진스튜디오	840	805	615	0.8	△23.6	△14.4
	소계	8,899	8,960	8,963	12.0	0.0	0.4
광고전문 서비스업	브랜드컨설팅	1,187	1,348	1,094	1.5	△18.8	△4.0
	마케팅조사	2,603	2,886	2,734	3.7	△5.3	2.5
	PR(Public Relations)	2,355	2,912	2,888	3.9	△0.8	10.7
	SP(Sales Promotion)	1,710	1,630	1,351	1.8	△17.1	△11.1
	전시 및 행사대행업	7,126	6,204	7,117	9.5	14.7	△0.1
	소계	14,982	14,981	15,183	20.3	1.3	0.7
인쇄업	인쇄	4,955	5,057	5,046	6.8	△0.2	0.9
온라인 광고대행업	온라인종합광고대행	15,222	16,035	16,881	22.6	5.3	5.3
	온라인광고제작대행	3,160	3,103	2,798	3.7	△9.8	△5.9
	온라인광고매체대행	3,028	2,547	2,165	2.9	△15.0	△15.4
	소계	21,409	21,685	21,844	29.3	0.7	1.0
옥외광고대행업	옥외종합광고대행	2,345	2,382	2,247	3.0	△5.7	△2.1
	옥외광고제작대행	841	933	1,259	1.7	34.9	22.4
	소계	3,186	3,314	3,505	4.7	5.8	4.9
합계		74,485	75,338	74,616	100.0	△1.0	0.1

[그림 3-8-6] 광고산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



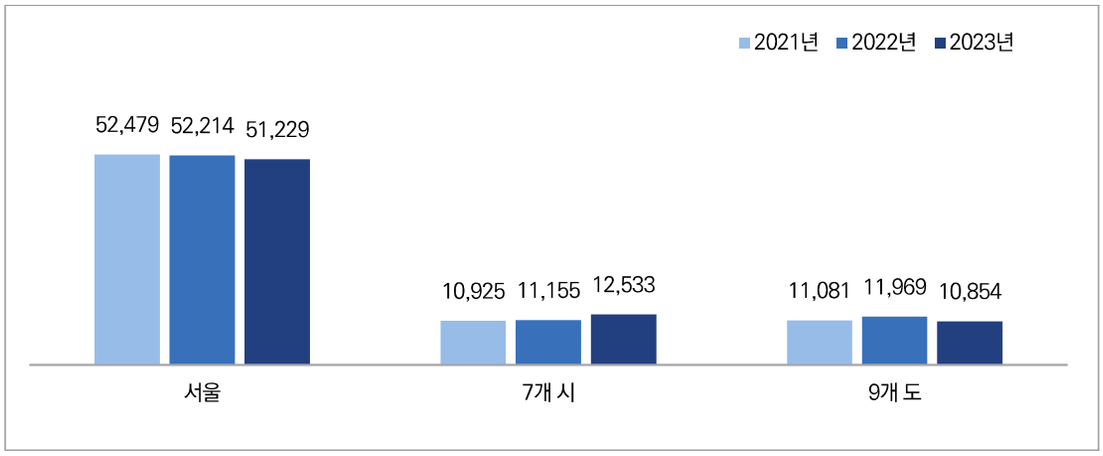
[표 3-8-11] 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		52,479	52,214	51,229	68.7	△1.9	△1.2
7개 시	부산	3,620	3,260	4,578	6.1	40.4	12.5
	대구	2,730	2,812	2,409	3.2	△14.3	△6.1
	인천	736	990	865	1.2	△12.6	8.4
	광주	1,264	1,917	2,139	2.9	11.6	30.1
	대전	1,758	1,391	1,699	2.3	22.1	△1.7
	울산	691	620	590	0.8	△4.8	△7.6
	세종	126	164	253	0.3	54.3	41.7
	소계	10,925	11,155	12,533	16.8	12.4	7.1
9개 도	경기도	5,780	6,318	5,025	6.7	△20.5	△6.8
	강원도	670	873	645	0.9	△26.1	△1.9
	충청북도	808	686	780	1.0	13.7	△1.7
	충청남도	751	952	912	1.2	△4.2	10.2
	전라북도	683	752	743	1.0	△1.2	4.3
	전라남도	488	717	508	0.7	△29.1	2.0
	경상북도	794	692	816	1.1	17.9	1.4
	경상남도	844	800	1,011	1.4	26.4	9.4
	제주도	263	179	413	0.6	130.7	25.3
	소계	11,081	11,969	10,854	14.5	△9.3	△1.0
합계		74,485	75,338	74,616	100.0	△1.0	0.1

[그림 3-8-7] 광고산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-8-12] 광고산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

고용형태 / 연도	정규직		비정규직		합계
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중(%)	
2021년	71,964	96.6	2,621	3.5	74,485
2022년	72,633	96.4	2,705	3.6	75,338
2023년	72,156	96.7	2,460	3.3	74,616
전년 대비 증감률(%)	△0.7		△9.1		△1.0
연평균 증감률(%)	0.1		△3.1		0.1

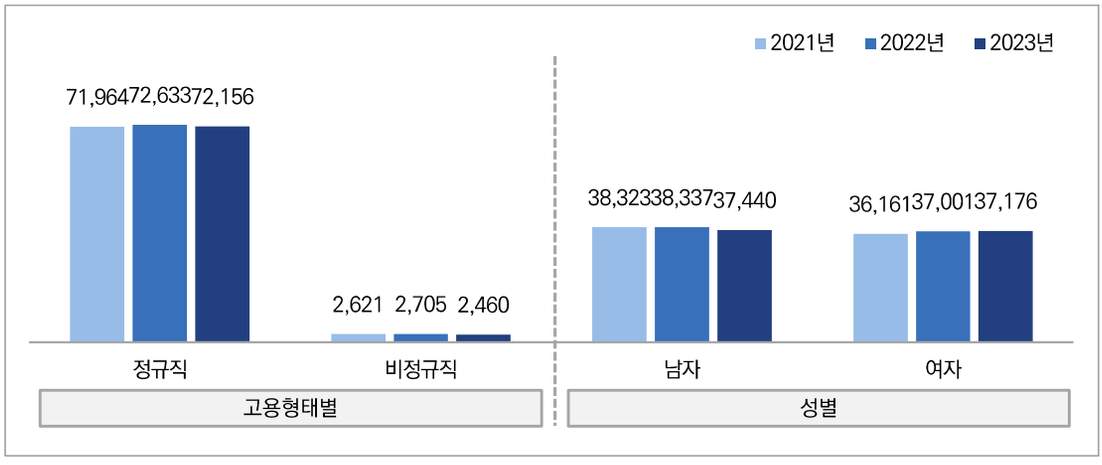
[표 3-8-13] 광고산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

성 / 연도	남자		여자		합계
	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중(%)	
2021년	38,323	51.5	36,161	48.5	74,485
2022년	38,337	50.9	37,001	49.1	75,338
2023년	37,440	50.2	37,176	49.8	74,616
전년 대비 증감률(%)	△2.3		0.5		△1.0
연평균 증감률(%)	△1.2		1.4		0.1

[그림 3-8-8] 광고산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



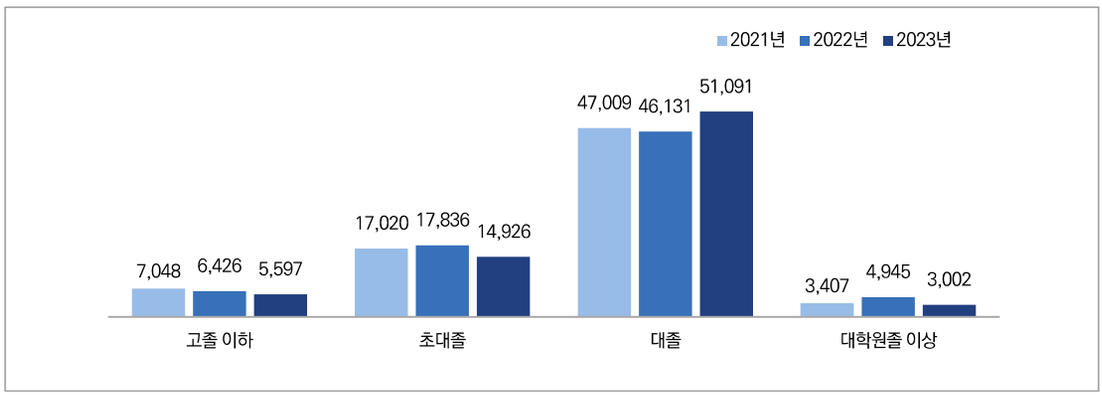
[표 3-8-14] 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	7,048	17,020	47,009	3,407	74,485
2022년	6,426	17,836	46,131	4,945	75,338
2023년	5,597	14,926	51,091	3,002	74,616
비중(%)	7.5	20.0	68.5	4.0	100.0
전년 대비 증감률(%)	△12.9	△16.3	10.8	△39.3	△1.0
연평균 증감률(%)	△10.9	△6.4	4.3	△6.1	0.1

[그림 3-8-9] 광고산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



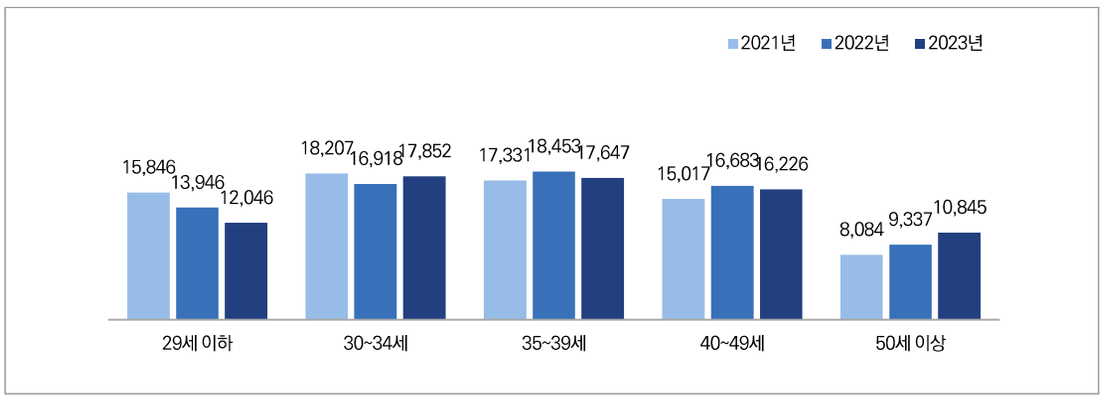
[표 3-8-15] 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	15,846	18,207	17,331	15,017	8,084	74,485
2022년	13,946	16,918	18,453	16,683	9,337	75,338
2023년	12,046	17,852	17,647	16,226	10,845	74,616
비중(%)	16.1	23.9	23.7	21.7	14.5	100.0
전년 대비 증감률(%)	△13.6	5.5	△4.4	△2.7	16.2	△1.0
연평균 증감률(%)	△12.8	△1.0	0.9	3.9	15.8	0.1

[그림 3-8-10] 광고산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제9장 캐릭터산업

제1절 캐릭터산업 총괄[223]

[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)
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
2022년	3,169	17,154	5,372,788	2,097,246	39.0	390,399	95,157
2023년	4,617	19,018	6,928,242	2,431,369	35.1	489,535	83,107
전년 대비 증감률(%)	45.7	10.9	29.0	15.9	-	25.4	△12.7
연평균 증감률(%)	13.8	△15.6	△13.8	△16.2	-	△11.3	△16.0

[표 3-9-2] 캐릭터산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

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	419	5,804	1,626,419	3,882	280
	캐릭터상품 제조업	1,124	4,636	1,935,995	1,722	418
	소계	1,543	10,440	3,562,414	2,309	341
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,187	3,937	1,848,651	1,557	470
	캐릭터상품 소매업	1,887	4,640	1,517,177	804	327
	소계	3,074	8,578	3,365,828	1,095	392
전체		4,617	19,018	6,928,242	1,501	364

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

제2절 캐릭터산업 사업체 수 현황

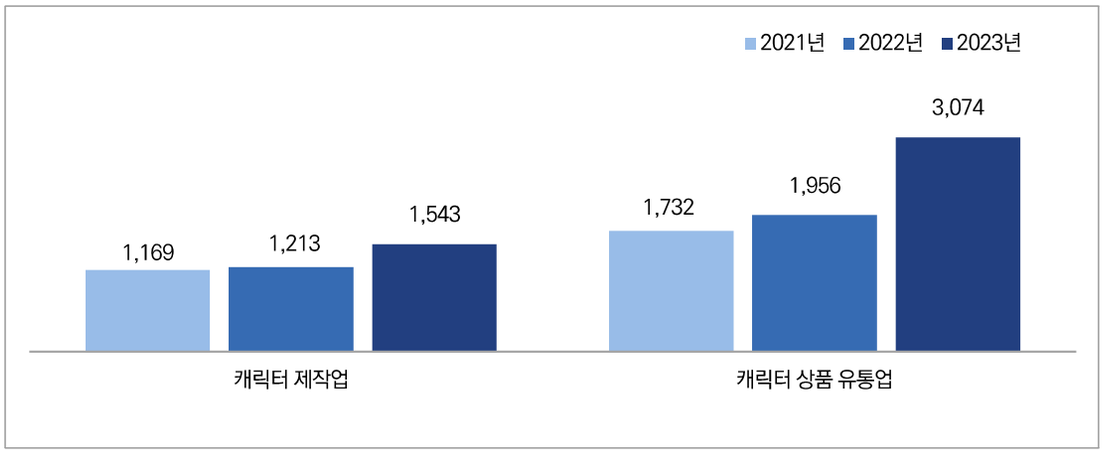
[표 3-9-3] 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	667	674	419	9.1	△37.8	△20.7
	캐릭터상품 제조업	502	539	1,124	24.3	108.5	49.6
	소계	1,169	1,213	1,543	33.4	27.2	14.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	494	541	1,187	25.7	119.4	55.0
	캐릭터상품 소매업	1,238	1,415	1,887	40.9	33.4	23.5
	소계	1,732	1,956	3,074	66.6	57.2	33.2
합계		2,901	3,169	4,617	100.0	45.7	26.2

[그림 3-9-1] 캐릭터산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-9-4] 캐릭터산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업	합계	비중 (%)
서울		616	927	1,543	33.4
7개 시	부산	73	227	300	6.5
	대구	6	150	156	3.4
	인천	77	179	256	5.5
	광주	14	67	82	1.8
	대전	20	129	149	3.2
	울산	9	34	43	0.9
	세종	1	7	8	0.2
	소계	200	793	993	21.5
9개 도	경기도	550	749	1,299	28.1
	강원도	41	50	91	2.0
	충청북도	16	34	50	1.1
	충청남도	50	92	142	3.1
	전라북도	50	73	123	2.7
	전라남도	2	66	68	1.5
	경상북도	3	114	117	2.5
	경상남도	7	165	172	3.7
	제주도	8	12	20	0.4
	소계	727	1,354	2,080	45.1
합계		1,543	3,074	4,617	100.0

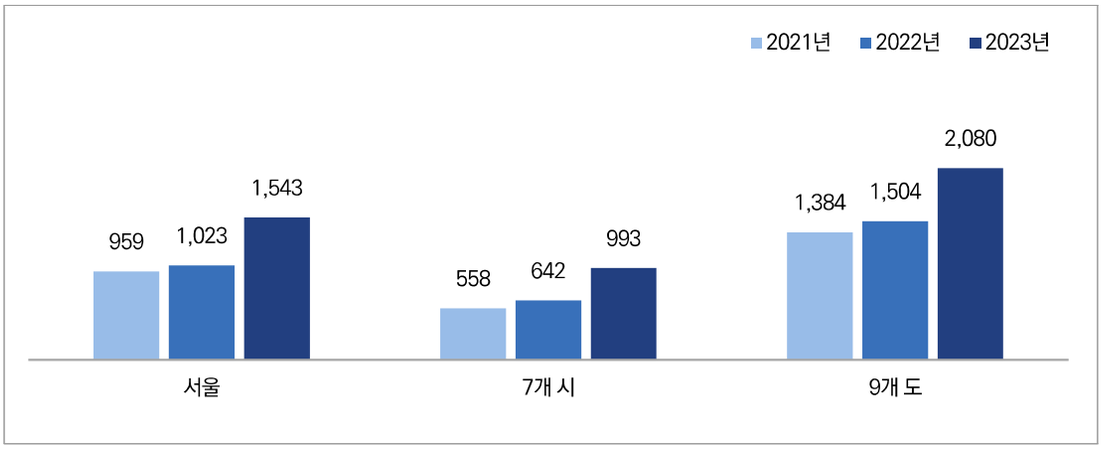
[표 3-9-5] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		959	1,023	1,543	33.4	50.8	26.8
7개 시	부산	171	191	300	6.5	57.1	32.5
	대구	103	108	156	3.4	44.4	23.1
	인천	124	149	256	5.5	71.8	43.7
	광주	61	68	82	1.8	20.6	15.9
	대전	57	72	149	3.2	106.9	61.7
	울산	31	37	43	0.9	16.2	17.8
	세종	11	17	8	0.2	△52.9	△14.7
	소계	558	642	993	21.5	54.7	33.4
9개 도	경기도	894	940	1,299	28.1	38.2	20.5
	강원도	62	74	91	2.0	23.0	21.2
	충청북도	55	64	50	1.1	△21.9	△4.7
	충청남도	75	85	142	3.1	67.1	37.6
	전라북도	65	72	123	2.7	70.8	37.6
	전라남도	43	54	68	1.5	25.9	25.8
	경상북도	61	68	117	2.5	72.1	38.5
	경상남도	91	103	172	3.7	67.0	37.5
	제주도	38	44	20	0.4	△54.5	△27.5
	소계	1,384	1,504	2,080	45.1	38.3	22.6
합계		2,901	3,169	4,617	100.0	45.7	26.2

[그림 3-9-2] 캐릭터산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 캐릭터산업 매출액 현황[224)]

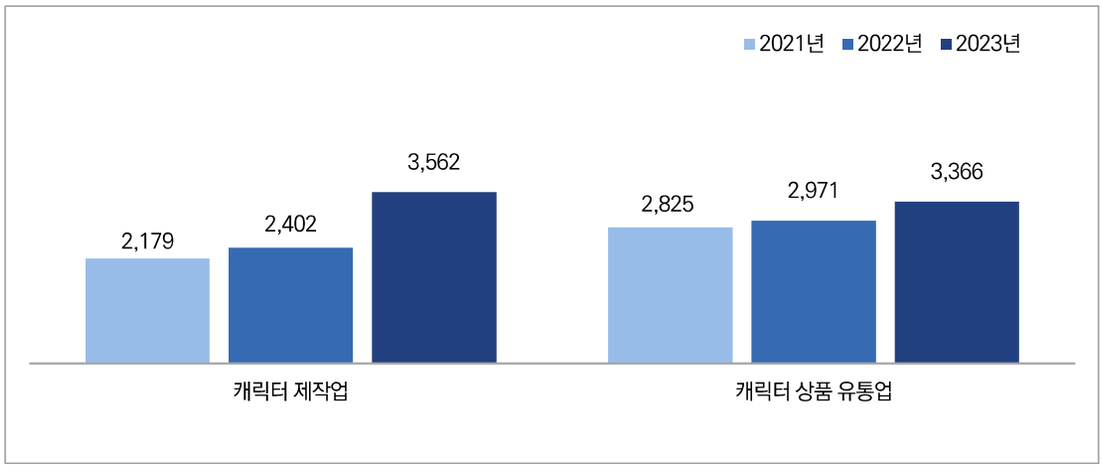
[표 3-9-6] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,415,318	1,596,047	1,626,419	23.5	1.9	7.2
	캐릭터상품 제조업	764,060	805,606	1,935,995	27.9	140.3	59.2
	소계	2,179,377	2,401,653	3,562,414	51.4	48.3	27.9
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,427,243	1,537,666	1,848,651	26.7	20.2	13.8
	캐릭터상품 소매업	1,397,288	1,433,469	1,517,177	21.9	5.8	4.2
	소계	2,824,531	2,971,135	3,365,828	48.6	13.3	9.2
합계		5,003,908	5,372,788	6,928,242	100.0	29.0	17.7

[그림 3-9-3] 캐릭터산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



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

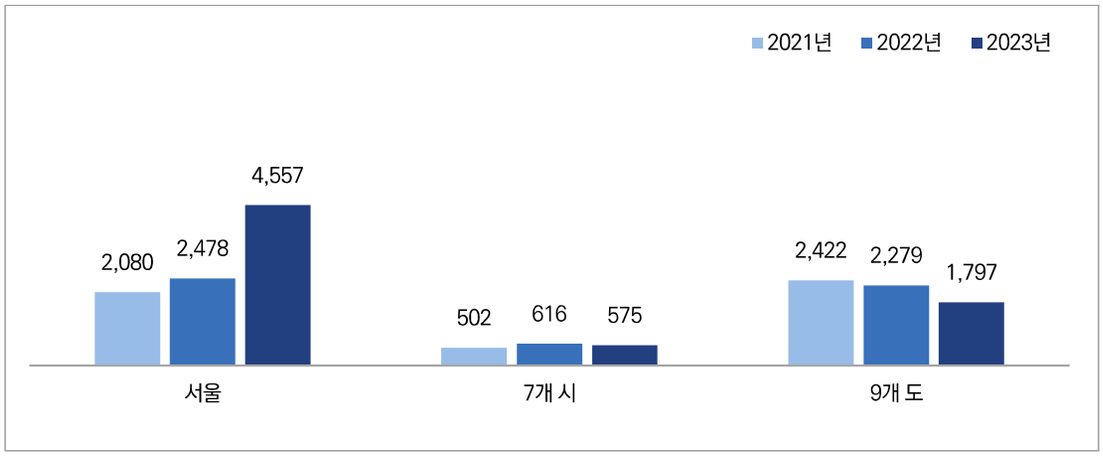
[표 3-9-7] 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		2,079,707	2,478,254	4,556,780	65.8	83.9	48.0
7개 시	부산	142,914	154,691	199,346	2.9	28.9	18.1
	대구	91,642	99,219	73,944	1.1	△25.5	△10.2
	인천	180,028	248,444	139,982	2.0	△43.7	△11.8
	광주	51,162	49,783	26,443	0.4	△46.9	△28.1
	대전	23,653	40,427	103,082	1.5	155.0	108.8
	울산	11,532	20,649	29,486	0.4	42.8	59.9
	세종	1,394	2,578	2,474	0.0	△4.0	33.2
	소계	502,325	615,791	574,756	8.3	△6.7	7.0
9개 도	경기도	1,715,721	1,813,758	1,385,504	20.0	△23.6	△10.1
	강원도	32,004	46,046	54,141	0.8	17.6	30.1
	충청북도	35,935	40,519	119,464	1.7	194.8	82.3
	충청남도	120,562	113,195	55,100	0.8	△51.3	△32.4
	전라북도	60,969	25,815	33,307	0.5	29.0	△26.1
	전라남도	12,934	11,240	17,770	0.3	58.1	17.2
	경상북도	19,549	39,042	56,943	0.8	45.9	70.7
	경상남도	37,938	49,330	57,646	0.8	16.9	23.3
	제주도	386,265	139,798	16,831	0.2	△88.0	△79.1
	소계	2,421,877	2,278,742	1,796,706	25.9	△21.2	△13.9
합계		5,003,908	5,372,788	6,928,242	100.0	29.0	17.7

[그림 3-9-4] 캐릭터산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황[225]

[표 3-9-8] 캐릭터산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
캐릭터산업	6,928,242	2,431,369	35.1	482,189	1,492,789	142,707	129,088	107,381	77,215
부가가치액 대비 비중(%)				19.8	61.4	5.9	5.3	4.4	3.2
매출액 대비 비중(%)				7.0	21.5	2.1	1.9	1.5	1.1

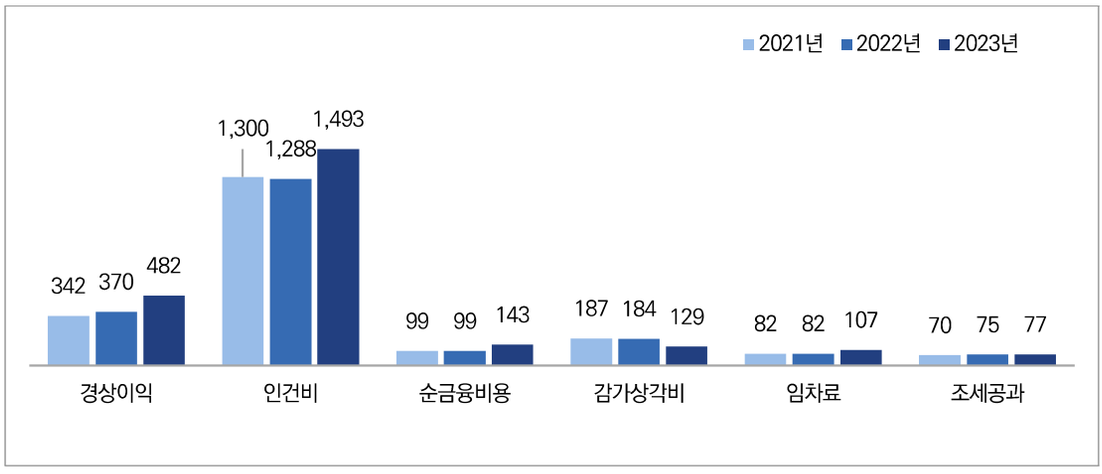
[표 3-9-9] 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	342,236	1,300,334	99,182	187,044	81,841	69,601	2,080,238
2022년	370,277	1,287,737	98,591	183,829	81,933	74,879	2,097,246
2023년	482,189	1,492,789	142,707	129,088	107,381	77,215	2,431,369
전년 대비 증감률(%)	30.2	15.9	44.7	△29.8	31.1	3.1	15.9
연평균 증감률(%)	18.7	7.1	20.0	△16.9	14.5	5.3	8.1

[그림 3-9-5] 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



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

제5절 캐릭터산업 수출입액 현황

[표 3-9-10] 캐릭터산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	412,990	390,399	489,535	25.4	8.9
수입액	81,226	95,157	83,107	△12.7	1.2
수출입 차액	331,764	295,242	406,428	37.7	10.7

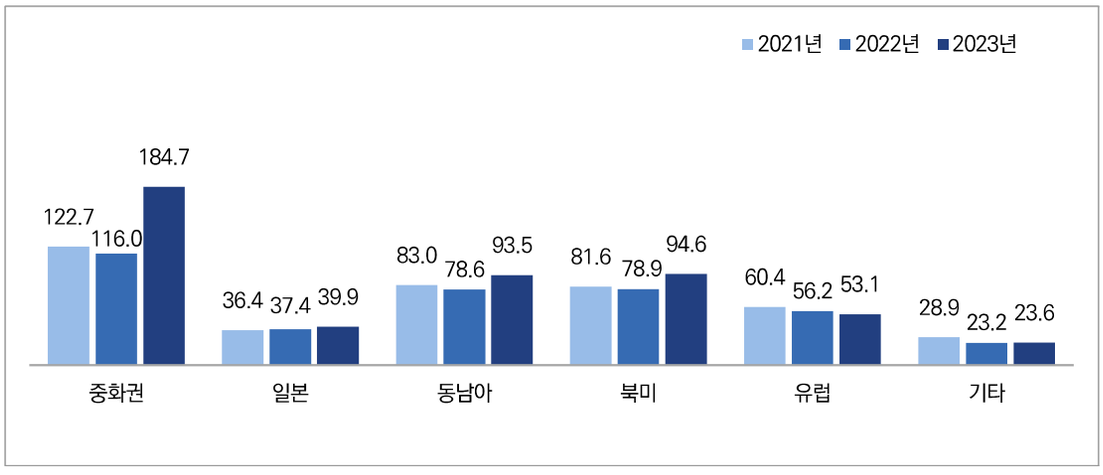
[표 3-9-11] 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[226]	122,661	116,010	184,727	37.7	59.2	22.7
일본	36,438	37,384	39,946	8.2	6.9	4.7
동남아	82,975	78,635	93,524	19.1	18.9	6.2
북미	81,615	78,948	94,575	19.3	19.8	7.6
유럽	60,384	56,218	53,136	10.9	△5.5	△6.2
기타	28,917	23,205	23,627	4.8	1.8	△9.6
합계	412,990	390,399	489,535	100.0	25.4	8.9

[그림 3-9-6] 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

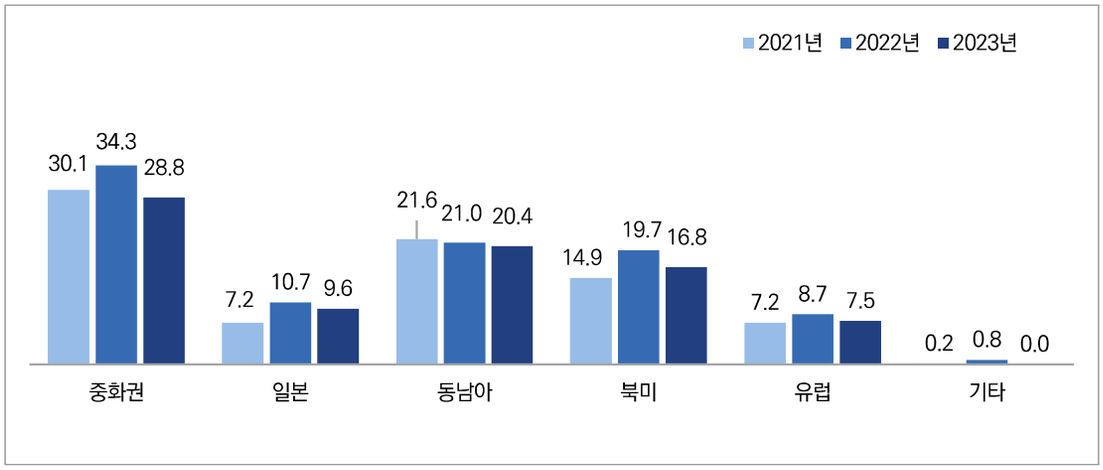
[표 3-9-12] 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[227]	30,123	34,311	28,833	34.7	△16.0	△2.2
일본	7,211	10,668	9,568	11.5	△10.3	15.2
동남아	21,611	21,000	20,408	24.6	△2.8	△2.8
북미	14,899	19,750	16,762	20.2	△15.1	6.1
유럽	7,214	8,675	7,536	9.1	△13.1	2.2
기타	169	753	-	0.0	-	-
합계	81,226	95,157	83,107	100.0	△12.7	1.2

[그림 3-9-7] 캐릭터산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 캐릭터산업 종사자 현황[228]

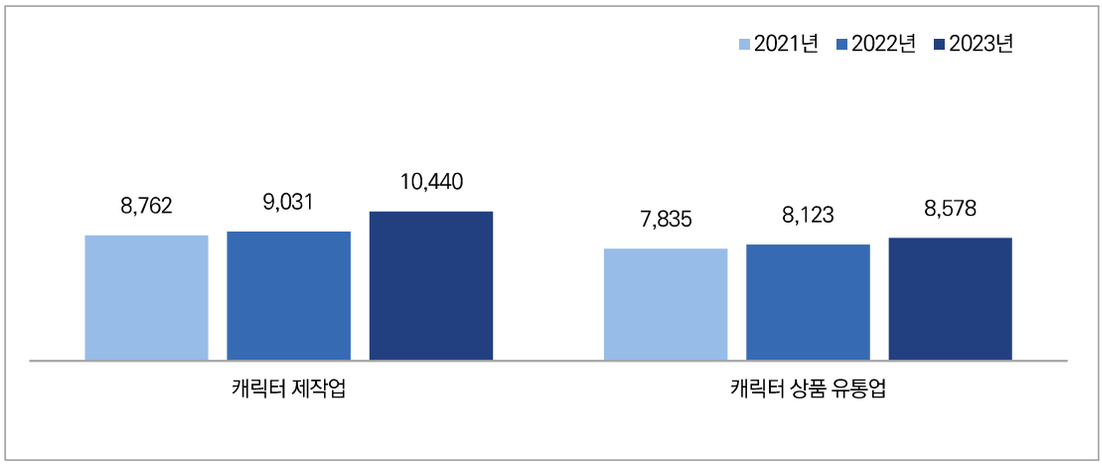
[표 3-9-13] 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	5,486	5,657	5,804	30.5	2.6	2.9
	캐릭터상품 제조업	3,276	3,374	4,636	24.4	37.4	19.0
	소계	8,762	9,031	10,440	54.9	15.6	9.2
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,135	3,195	3,937	20.7	23.2	12.1
	캐릭터상품 소매업	4,700	4,927	4,640	24.4	△5.8	△0.6
	소계	7,835	8,123	8,578	45.1	5.6	4.6
합계		16,597	17,154	19,018	100.0	10.9	7.0

[그림 3-9-8] 캐릭터산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



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

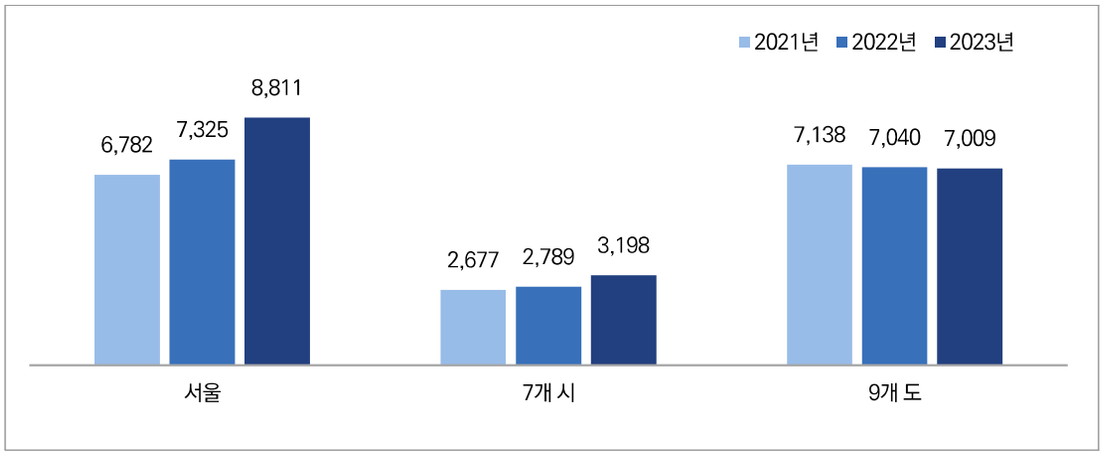
[표 3-9-14] 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		6,782	7,325	8,811	46.3	20.3	14.0
7개 시	부산	768	731	1,128	5.9	54.3	21.2
	대구	520	480	480	2.5	0.0	△3.9
	인천	772	892	803	4.2	△10.0	2.0
	광주	296	253	131	0.7	△48.2	△33.5
	대전	213	249	460	2.4	84.7	47.0
	울산	87	147	176	0.9	19.7	42.2
	세종	23	36	20	0.1	△44.4	△6.7
	소계	2,677	2,789	3,198	16.8	14.7	9.3
9개 도	경기도	5,160	5,144	4,750	25.0	△7.7	△4.1
	강원도	239	266	350	1.8	31.6	21.0
	충청북도	162	197	168	0.9	△14.7	1.8
	충청남도	357	371	395	2.1	6.5	5.2
	전라북도	234	204	428	2.2	109.8	35.2
	전라남도	95	63	132	0.7	109.5	17.9
	경상북도	181	188	374	2.0	98.9	43.7
	경상남도	232	235	354	1.9	50.6	23.5
	제주도	478	373	58	0.3	△84.5	△65.2
	소계	7,138	7,040	7,009	36.9	△0.4	△0.9
합계		16,597	17,154	19,018	100.0	10.9	7.0

[그림 3-9-9] 캐릭터산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-9-15] 캐릭터산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	4,907	893	4	5,804
	캐릭터상품 제조업	4,047	577	13	4,636
	소계	8,954	1,470	17	10,440
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	3,217	714	7	3,937
	캐릭터상품 소매업	3,998	640	2	4,640
	소계	7,215	1,354	9	8,578
합계		16,168	2,824	26	19,018
비중(%)		85.0	14.8	0.1	100.0

[표 3-9-16] 캐릭터산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	2,819	2,985	5,804
	캐릭터상품 제조업	2,255	2,382	4,636
	소계	5,074	5,367	10,440
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,922	2,016	3,937
	캐릭터상품 소매업	2,113	2,527	4,640
	소계	4,035	4,543	8,578
합계		9,108	9,910	19,018
비중(%)		47.9	52.1	100.0

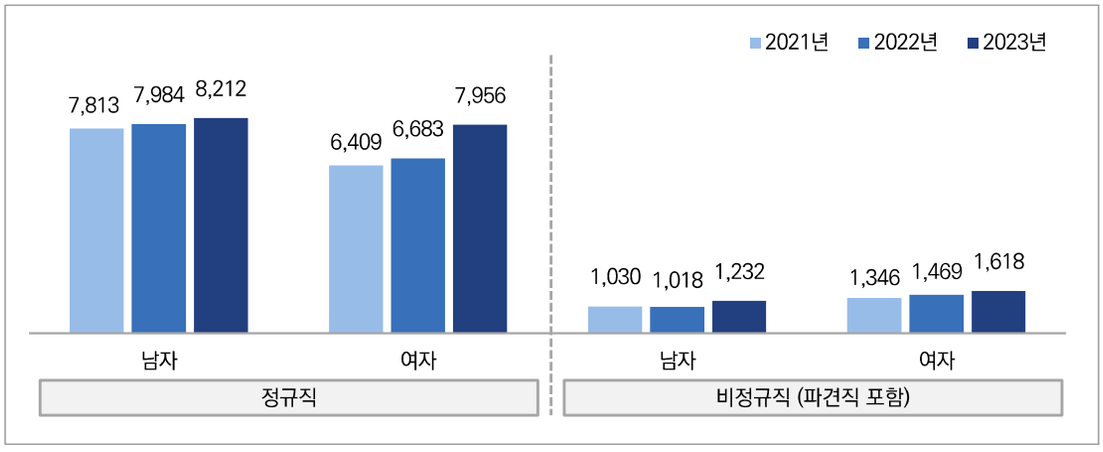
[표 3-9-17] 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	7,984	46.5	6,683	39.0	1,004	5.9	1,460	8.5	14	0.1	9	0.1	17,154
2023년	8,212	43.2	7,956	41.8	1,226	6.4	1,598	8.4	6	0.0	20	0.1	19,018
전년 대비 증감률(%)	2.9		19.1		22.1		9.4		△57.1		122.3		10.9
연평균 증감률(%)	2.5		11.4		9.4		9.4		9.5		41.5		7.0%

[그림 3-9-10] 캐릭터산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-9-18] 캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	574	1,044	1,594	437	189	1,966	5,804
	캐릭터상품 제조업	369	629	1,517	266	162	1,693	4,636
	소계	944	1,673	3,110	703	351	3,659	10,440
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	674	558	1,077	214	195	1,219	3,937
	캐릭터상품 소매업	238	704	1,749	100	410	1,438	4,640
	소계	912	1,262	2,827	314	606	2,657	8,578
합계		1,856	2,935	5,937	1,017	956	6,316	19,018
비중(%)		9.8	15.4	31.2	5.3	5.0	33.2	100.0

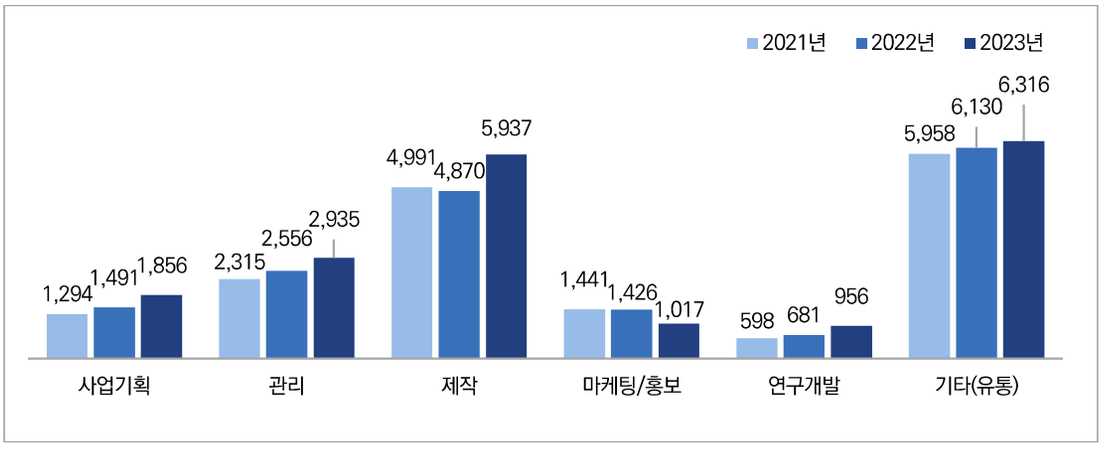
[표 3-9-19] 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	1,294	2,315	4,991	1,441	598	5,958	16,597
2022년	1,491	2,556	4,870	1,426	681	6,130	17,154
2023년	1,856	2,935	5,937	1,017	956	6,316	19,018
전년 대비 증감률(%)	24.5	14.8	21.9	△28.7	40.4	3.0	10.9
연평균 증감률(%)	19.8	12.6	9.1	△16.0	26.5	3.0	7.0

[그림 3-9-11] 캐릭터산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-9-20] 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	658	1,135	3,914	96	5,804
	캐릭터상품 제조업	996	676	2,891	74	4,636
	소계	1,653	1,811	6,806	170	10,440
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	680	565	2,571	121	3,937
	캐릭터상품 소매업	748	881	2,943	69	4,640
	소계	1,428	1,446	5,514	190	8,578
합계		3,081	3,257	12,320	360	19,018
비중(%)		16.2	17.1	64.8	1.9	100.0

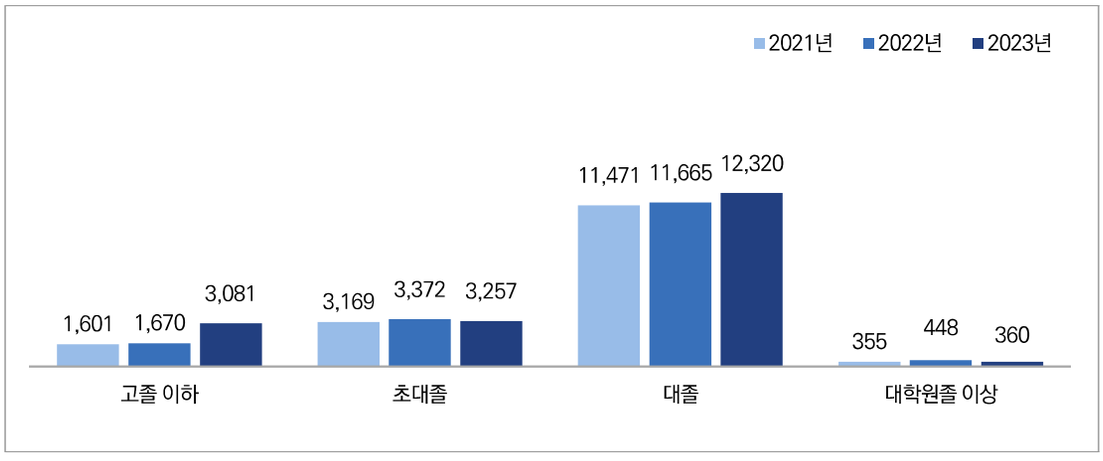
[표 3-9-21] 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	1,601	3,169	11,471	355	16,597
2022년	1,670	3,372	11,665	448	17,154
2023년	3,081	3,257	12,320	360	19,018
전년 대비 증감률(%)	84.5	△3.4	5.6	△19.6	10.9
연평균 증감률(%)	38.7	1.4	3.6	0.7	7.0

[그림 3-9-12] 캐릭터산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-9-22] 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	1,524	1,800	1,360	689	431	5,804
	캐릭터상품 제조업	1,448	1,619	886	460	223	4,636
	소계	2,972	3,418	2,246	1,149	655	10,440
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	1,039	1,148	891	639	220	3,937
	캐릭터상품 소매업	1,342	1,401	1,183	217	497	4,640
	소계	2,381	2,549	2,075	856	717	8,578
합계		5,353	5,967	4,320	2,006	1,372	19,018
비중(%)		28.1	31.4	22.7	10.5	7.2	100.0

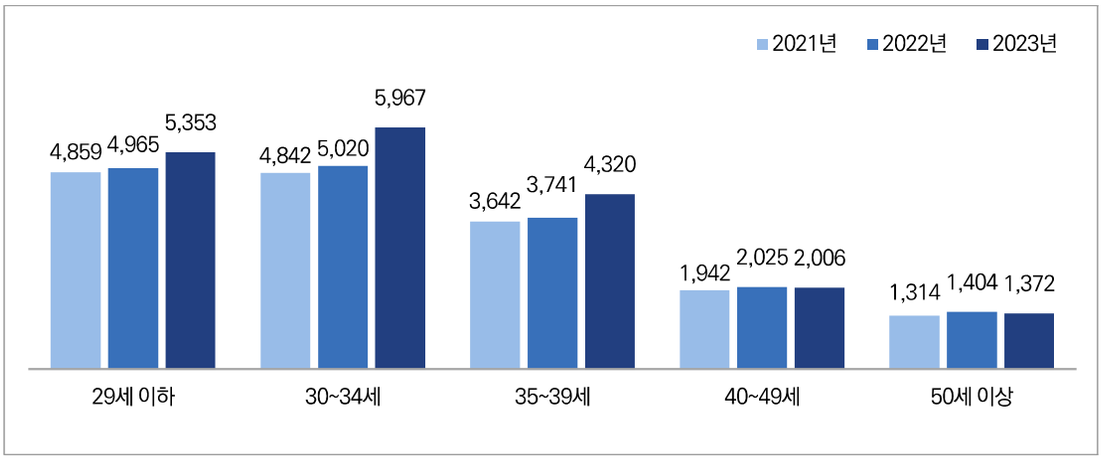
[표 3-9-23] 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	4,859	4,842	3,642	1,942	1,314	16,597
2022년	4,965	5,020	3,741	2,025	1,404	17,154
2023년	5,353	5,967	4,320	2,006	1,372	19,018
전년 대비 증감률(%)	7.8	18.9	15.5	△1.0	△2.3	10.9
연평균 증감률(%)	5.0	11.0	8.9	1.6	2.2	7.0

[그림 3-9-13] 캐릭터산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제10장 지식정보산업

제1절 지식정보산업 총괄

[표 3-10-1] 지식정보산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	10,185	90,652	21,493,067	9,411,170	43.8	701,400	10,243
2023년	12,489	90,661	23,624,752	10,160,774	43.0	789,644	10,461
전년 대비 증감률(%)	22.6	0.0	9.9	8.0	-	12.6	2.1
연평균 증감률(%)	6.1	0.4	7.5	5.8	-	5.0	4.1

[표 3-10-2] 지식정보산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
e-learning업	e-learning 기획업	610	4,846	1,043,198	1,710	215
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	103	10,641	2,019,954	19,611	190
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	32	6,270	959,177	29,974	153
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	238	3,191	761,539	3,200	239
	소계	983	24,947	4,783,868	4,867	192
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	2,519	22,343	4,753,610	1,887	213
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	2,249	21,237	9,338,214	4,152	440
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	9	1,141	890,870	98,986	781
	스크린골프장 운영업	6,577	18,865	3,430,638	522	182
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	135	1,836	402,263	2,980	219
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	17	291	25,289	1,488	87
	소계	6,738	22,133	4,749,059	705	215
전체		12,489	90,661	23,624,752	1,892	261

제2절 지식정보산업 사업체 수 현황

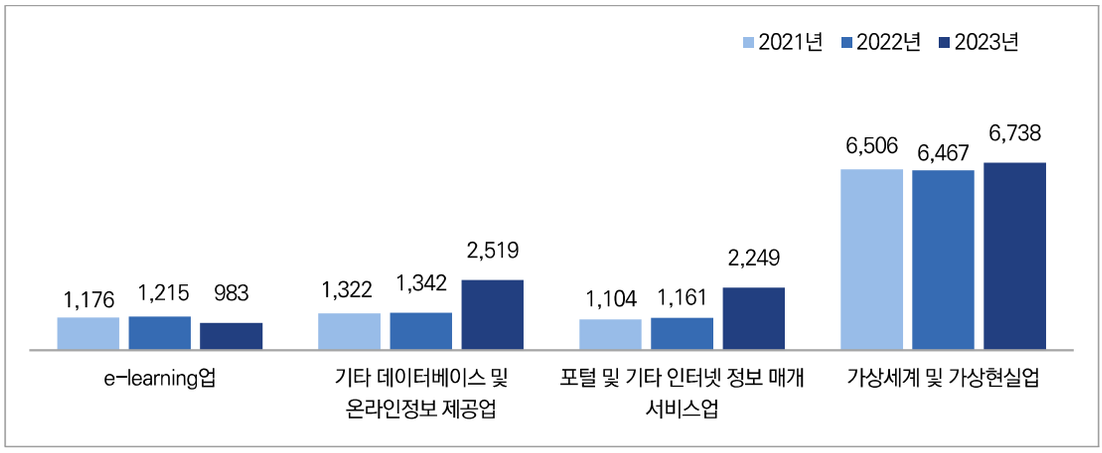
[표 3-10-3] 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	465	470	610	4.9	29.8	14.5
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	367	380	103	0.8	△72.9	△47.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	150	167	32	0.3	△80.8	△53.8
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	194	198	238	1.9	20.2	10.8
	소계	1,176	1,215	983	7.9	△19.1	△8.6
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,322	1,342	2,519	20.2	87.7	38.0
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,104	1,161	2,249	18.0	93.7	42.7
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	14	13	9	0.1	△30.8	△19.8
	스크린골프장 운영업	6,299	6,260	6,577	52.7	5.1	2.2
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	155	158	135	1.1	△14.6	△6.7
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	38	36	17	0.1	△52.8	△33.1
	소계	6,506	6,467	6,738	54.0	4.2	1.8
합계		10,108	10,185	12,489	100.0	22.6	11.2

[그림 3-10-1] 지식정보산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-10-4] 지식정보산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		e-learning업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	가상세계 및 가상현실업	합계	비중 (%)
서울		583	1,575	898	813	3,869	31.0
7개 시	부산	19	39	53	607	718	5.7
	대구	47	94	128	495	764	6.1
	인천	25	47	34	250	355	2.8
	광주	13	8	93	219	333	2.7
	대전	8	70	37	193	309	2.5
	울산	18	3	19	346	387	3.1
	세종	4	12	29	64	110	0.9
	소계	135	272	394	2,175	2,976	23.8
9개 도	경기도	173	376	284	1,387	2,221	17.8
	강원도	15	7	46	201	270	2.2
	충청북도	26	60	35	244	364	2.9
	충청남도	8	25	46	274	354	2.8
	전라북도	10	22	35	279	346	2.8
	전라남도	-	73	30	283	386	3.1
	경상북도	23	65	299	418	804	6.4
	경상남도	8	22	132	459	622	5.0
	제주도	2	22	50	204	278	2.2
	소계	265	671	958	3,750	5,644	45.2
합계		983	2,519	2,249	6,738	12,489	100.0

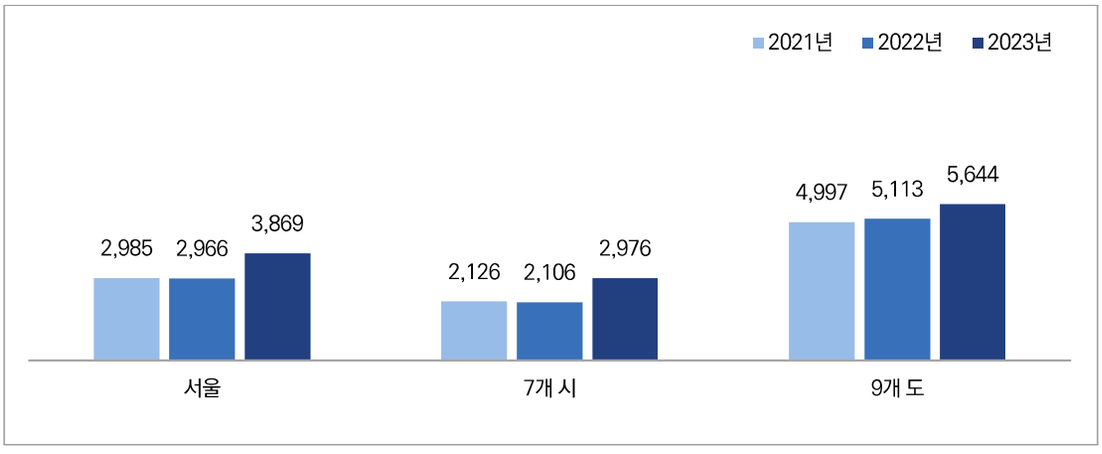
[표 3-10-5] 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		2,985	2,966	3,869	31.0	30.4	13.8
7개 시	부산	525	508	718	5.7	41.3	16.9
	대구	433	425	764	6.1	79.8	32.8
	인천	361	375	355	2.8	△5.3	△0.8
	광주	214	215	333	2.7	54.9	24.7
	대전	285	284	309	2.5	8.8	4.1
	울산	255	243	387	3.1	59.3	23.2
	세종	53	56	110	0.9	96.4	44.1
	소계	2,126	2,106	2,976	23.8	41.3	18.3
9개 도	경기도	2,285	2,377	2,221	17.8	△6.6	△1.4
	강원도	264	269	270	2.2	0.4	1.1
	충청북도	284	277	364	2.9	31.4	13.2
	충청남도	353	362	354	2.8	△2.2	0.1
	전라북도	274	278	346	2.8	24.5	12.4
	전라남도	242	256	386	3.1	50.8	26.3
	경상북도	532	519	804	6.4	54.9	22.9
	경상남도	608	614	622	5.0	1.3	1.1
	제주도	155	161	278	2.2	72.7	33.9
	소계	4,997	5,113	5,644	45.2	10.4	6.3
합계		10,108	10,185	12,489	100.0	22.6	11.2

[그림 3-10-2] 지식정보산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 지식정보산업 매출액 현황

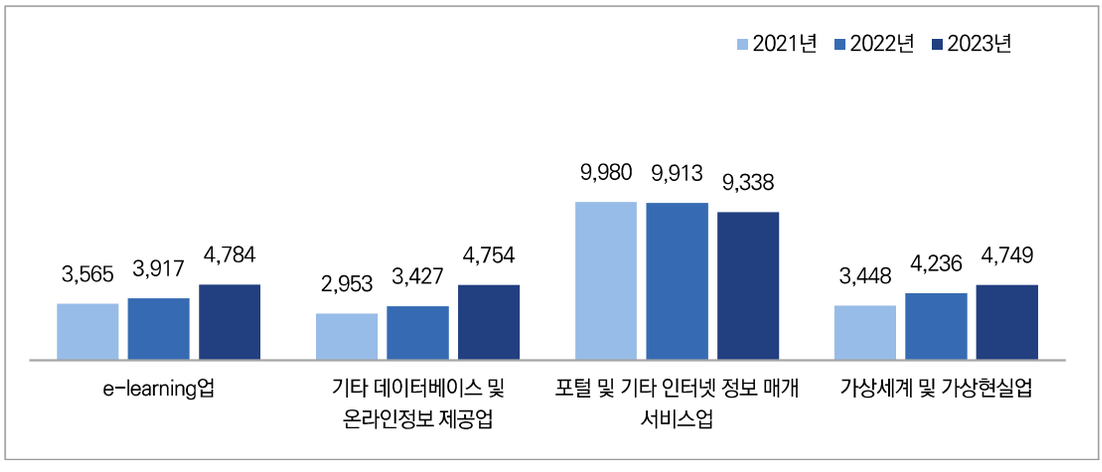
[표 3-10-6] 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	826,300	940,758	1,043,198	4.4	10.9	12.4
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	1,587,299	1,754,073	2,019,954	8.6	15.2	12.8
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	738,583	809,864	959,177	4.1	18.4	14.0
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	412,708	412,184	761,539	3.2	84.8	35.8
	소계	3,564,890	3,916,879	4,783,868	20.2	22.1	15.8
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	2,953,235	3,427,354	4,753,610	20.1	38.7	26.9
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,980,483	9,912,674	9,338,214	39.5	△5.8	△3.3
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	607,096	812,602	890,870	3.8	9.6	21.1
	스크린골프장 운영업	2,502,097	3,023,406	3,430,638	14.5	13.5	17.1
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	321,581	379,431	402,263	1.7	6.0	11.8
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	16,862	20,721	25,289	0.1	22.0	22.5
	소계	3,447,636	4,236,160	4,749,059	20.1	12.1	17.4
합계		19,946,243	21,493,067	23,624,752	100.0	9.9	8.8

[그림 3-10-3] 지식정보산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



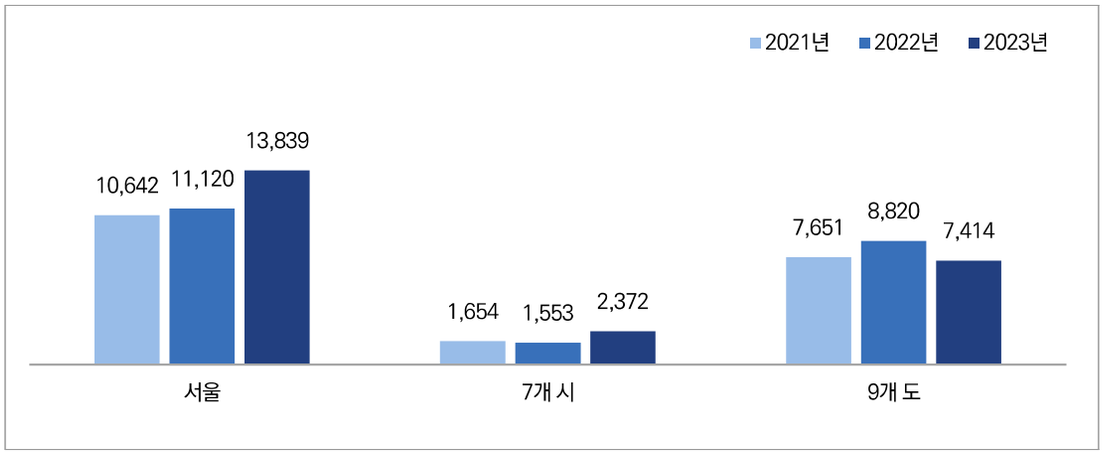
[표 3-10-7] 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		10,641,524	11,120,027	13,838,948	58.6	24.5	14.0
7개 시	부산	493,094	368,095	1,170,901	5.0	218.1	54.1
	대구	251,751	261,106	331,452	1.4	26.9	14.7
	인천	210,301	218,507	178,946	0.8	△18.1	△7.8
	광주	170,955	171,344	236,418	1.0	38.0	17.6
	대전	251,193	256,581	244,383	1.0	△4.8	△1.4
	울산	240,297	236,636	175,026	0.7	△26.0	△14.7
	세종	35,989	40,947	34,731	0.1	△15.2	△1.8
	소계	1,653,580	1,553,216	2,371,857	10.0	52.7	19.8
9개 도	경기도	6,289,212	6,872,044	3,217,570	13.6	△53.2	△28.5
	강원도	167,866	187,008	141,173	0.6	△24.5	△8.3
	충청북도	88,126	115,791	157,978	0.7	36.4	33.9
	충청남도	155,368	171,906	151,172	0.6	△12.1	△1.4
	전라북도	179,912	181,181	136,471	0.6	△24.7	△12.9
	전라남도	126,768	196,516	385,316	1.6	96.1	74.3
	경상북도	262,605	240,376	186,819	0.8	△22.3	△15.7
	경상남도	271,627	294,168	337,570	1.4	14.8	11.5
	제주도	109,654	560,832	2,699,878	11.4	381.4	396.2
	소계	7,651,139	8,819,823	7,413,947	31.4	△15.9	△1.6
합계		19,946,243	21,493,067	23,624,752	100.0	9.9	8.8

[그림 3-10-4] 지식정보산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 지식정보산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-10-8] 지식정보산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
지식정보산업	23,624,752	10,160,774	43.0	2,160,453	6,219,600	253,343	674,100	558,832	294,447
부가가치액 대비 비중(%)				21.3	61.2	2.5	6.6	5.5	2.9
매출액 대비 비중(%)				9.1	26.3	1.1	2.9	2.4	1.2

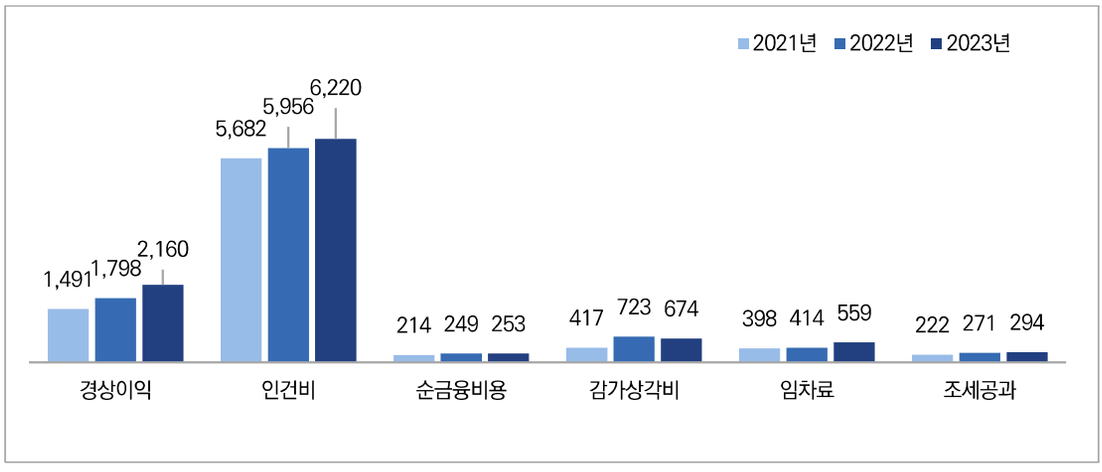
[표 3-10-9] 캐릭터산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	1,491,292	5,681,626	213,766	417,190	397,810	221,769	8,423,451
2022년	1,798,090	5,956,139	248,708	723,334	413,814	271,085	9,411,170
2023년	2,160,453	6,219,600	253,343	674,100	558,832	294,447	10,160,774
전년 대비 증감률(%)	20.2	4.4	1.9	△6.8	35.0	8.6	8.0
연평균 증감률(%)	20.4	4.6	8.9	27.1	18.5	15.2	9.8

[그림 3-10-5] 지식정보산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 지식정보산업 수출입액 현황

[표 3-10-10] 지식정보산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	660,850	701,400	789,644	12.6	9.3
수입액	9,314	10,243	10,461	2.1	6.0
수출입 차액	651,536	691,157	779,183	12.7	9.4

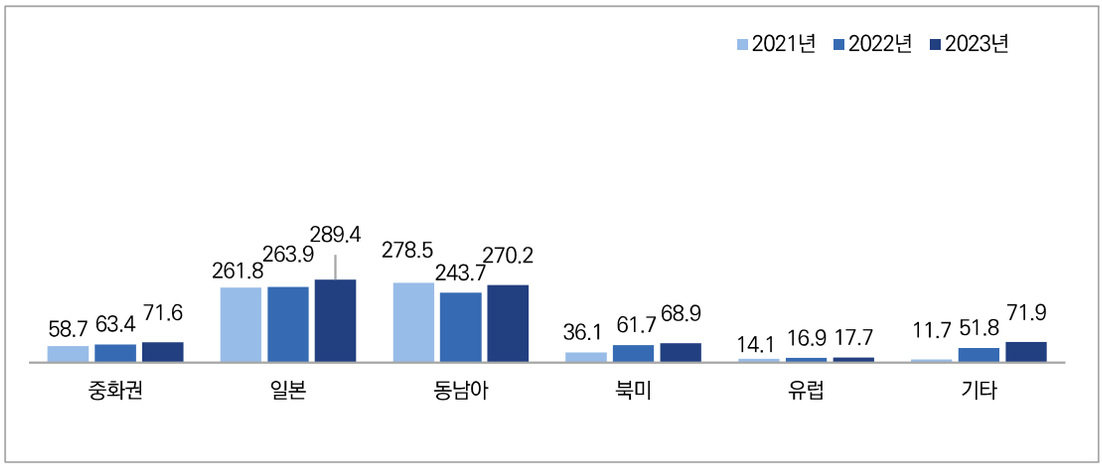
[표 3-10-11] 지식정보산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[229]	58,742	63,360	71,593	9.1	13.0	10.4
일본	261,811	263,908	289,380	36.6	9.7	5.1
동남아	278,525	243,721	270,163	34.2	10.8	△1.5
북미	36,060	61,746	68,888	8.7	11.6	38.2
유럽	14,059	16,882	17,705	2.2	4.9	12.2
기타	11,652	51,783	71,914	9.1	38.9	148.4
합계	660,850	701,400	789,644	100.0	12.6	9.3

[그림 3-10-6] 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

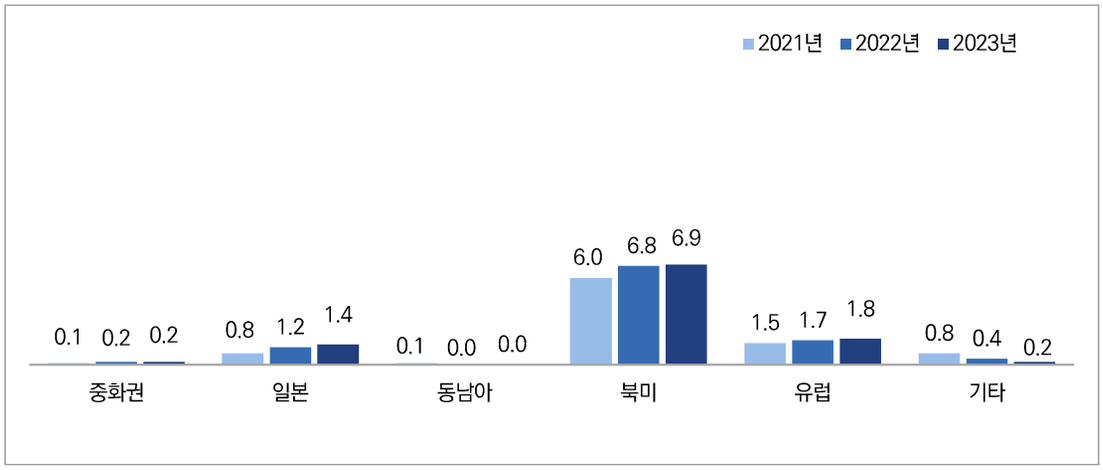
[표 3-10-12] 지식정보산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[230]	150	179	203	1.9	13.5	16.4
일본	772	1,190	1,362	13.0	14.4	32.8
동남아	112	-	-	-	-	-
북미	6,024	6,826	6,949	66.4	1.8	7.4
유럽	1,504	1,661	1,755	16.8	5.6	8.0
기타	752	387	193	1.8	△50.3	△49.4
합계	9,314	10,243	10,461	100.0	2.1	6.0

[그림 3-10-7] 지식정보산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 지식정보산업 종사자 현황

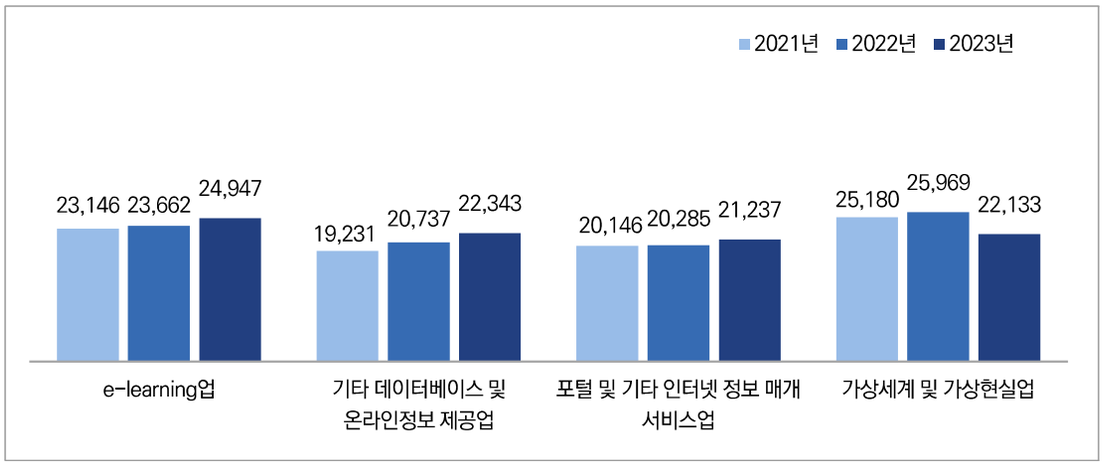
[표 3-10-13] 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
e-learning업	e-learning 기획업	4,398	4,739	4,846	5.3	2.3	5.0
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	10,426	10,512	10,641	11.7	1.2	1.0
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,840	5,945	6,270	6.9	5.5	3.6
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,481	2,465	3,191	3.5	29.5	13.4
	소계	23,146	23,662	24,947	27.5	5.4	3.8
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	19,231	20,737	22,343	24.6	7.7	7.8
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	20,146	20,285	21,237	23.4	4.7	2.7
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	1,142	1,058	1,141	1.3	7.8	0.0
	스크린골프장 운영업	22,248	22,866	18,865	20.8	△17.5	△7.9
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,522	1,755	1,836	2.0	4.6	9.8
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	268	290	291	0.3	0.3	4.2
	소계	25,180	25,969	22,133	24.4	△14.8	△6.2
합계		87,704	90,652	90,661	100.0	0.0	1.7

[그림 3-10-8] 지식정보산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



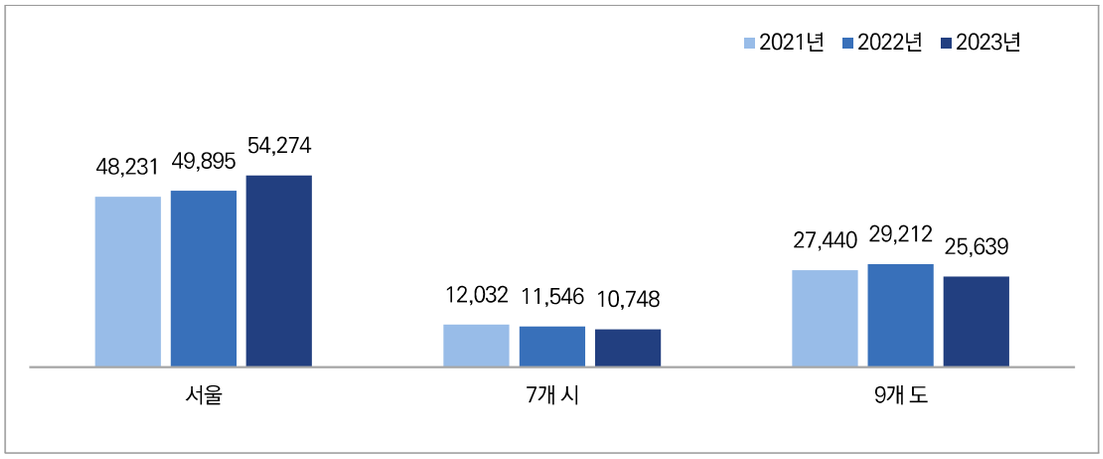
[표 3-10-14] 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		48,231	49,895	54,274	59.9	8.8	6.1
7개 시	부산	2,691	2,560	3,147	3.5	22.9	8.1
	대구	2,112	2,040	2,111	2.3	3.5	0.0
	인천	2,313	2,063	1,133	1.3	△45.1	△30.0
	광주	1,333	1,227	1,336	1.5	8.9	0.1
	대전	1,984	2,099	1,720	1.9	△18.1	△6.9
	울산	1,406	1,288	1,048	1.2	△18.6	△13.7
	세종	192	270	253	0.3	△6.3	14.8
	소계	12,032	11,546	10,748	11.9	△6.9	△5.5
9개 도	경기도	17,482	18,610	11,090	12.2	△40.4	△20.4
	강원도	1,040	1,248	1,341	1.5	7.5	13.6
	충청북도	816	939	939	1.0	0.0	7.3
	충청남도	1,267	1,278	1,045	1.2	△18.2	△9.2
	전라북도	1,101	1,159	1,079	1.2	△6.9	△1.0
	전라남도	886	1,114	1,359	1.5	22.0	23.8
	경상북도	1,973	1,690	1,604	1.8	△5.1	△9.8
	경상남도	2,231	2,232	2,514	2.8	12.6	6.2
	제주도	644	941	4,668	5.1	396.1	169.2
	소계	27,440	29,212	25,639	28.3	△12.2	△3.3
합계		87,704	90,652	90,661	100.0	0.0	1.7

[그림 3-10-9] 지식정보산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-10-15] 지식정보산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
e-learning업	e-learning 기획업	4,285	557	4	4,846
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	8,993	1,602	47	10,641
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	5,278	957	35	6,270
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	2,760	415	16	3,191
	소계	21,316	3,530	102	24,947
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	19,489	2,798	56	22,343
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	18,497	2,674	67	21,237
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	969	171	1	1,141
	스크린골프장 운영업	18,237	628	-	18,865
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,588	248	-	1,836
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	252	39	-	291
	소계	21,046	1,086	1	22,133
합계		80,348	10,087	225	90,661
비중(%)		88.6	11.1	0.2	100.0

[표 3-10-16] 지식정보산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
e-learning업	e-learning 기획업	2,856	1,990	4,846
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	5,964	4,677	10,641
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	3,504	2,766	6,270
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	1,844	1,347	3,191
	소계	14,168	10,780	24,947
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	13,227	9,117	22,343
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	12,321	8,916	21,237
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	642	499	1,141
	스크린골프장 운영업	9,957	8,908	18,865
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	1,003	833	1,836
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	162	129	291
	소계	11,763	10,370	22,133
합계		51,479	39,182	90,661
비중(%)		56.8	43.2	100.0

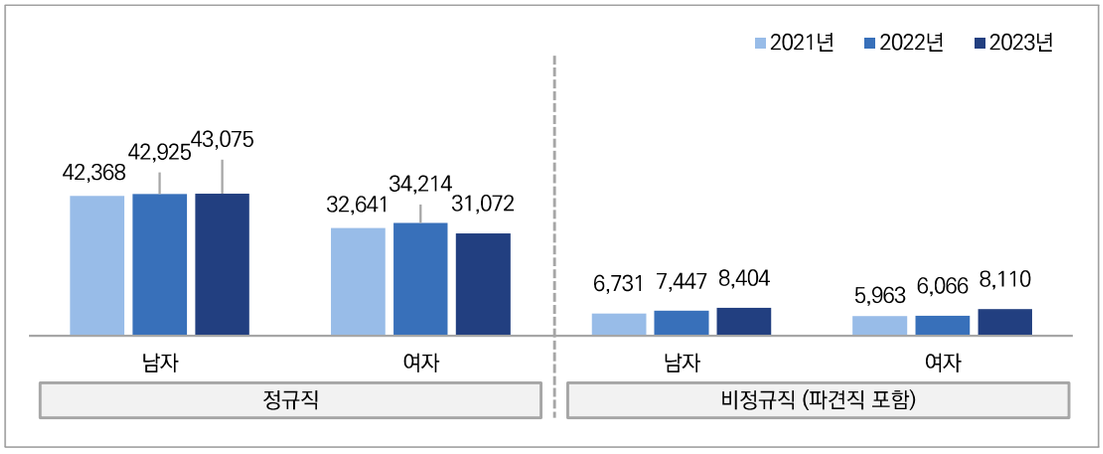
[표 3-10-17] 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	42,925	47.4	34,214	37.7	7,348	8.1	6,038	6.7	99	0.1	28	0.0	90,652
2023년	43,075	47.5	31,072	34.3	8,280	9.1	8,009	8.8	124	0.1	101	0.1	90,661
전년 대비 증감률(%)	0.3		△9.2		12.7		32.6		25.2		261.0		0.0
연평균 증감률(%)	0.8		△2.4		11.4		16.3		42.6		53.3		1.7

[그림 3-10-10] 지식정보산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-10-18] 지식정보산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
e-learning업	e-learning 기획업	427	1,095	1,751	117	197	1,259	4,846
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	739	2,518	3,936	344	395	2,709	10,641
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	439	1,481	2,301	216	241	1,592	6,270
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	219	718	1,158	102	170	823	3,191
	소계	1,825	5,811	9,146	779	1,003	6,384	24,947
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,500	4,964	8,776	658	671	5,774	22,343
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,390	5,086	7,714	705	627	5,716	21,237
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	82	269	423	40	41	286	1,141
	스크린골프장 운영업	753	3,954	7,540	384	371	5,863	18,865
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	131	439	666	64	68	469	1,836
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	27	71	102	11	8	72	291
	소계	993	4,732	8,731	499	488	6,690	22,133
합계		5,707	20,594	34,367	2,641	2,789	24,563	90,661
비중(%)		6.3	22.7	37.9	2.9	3.1	27.1	100.0

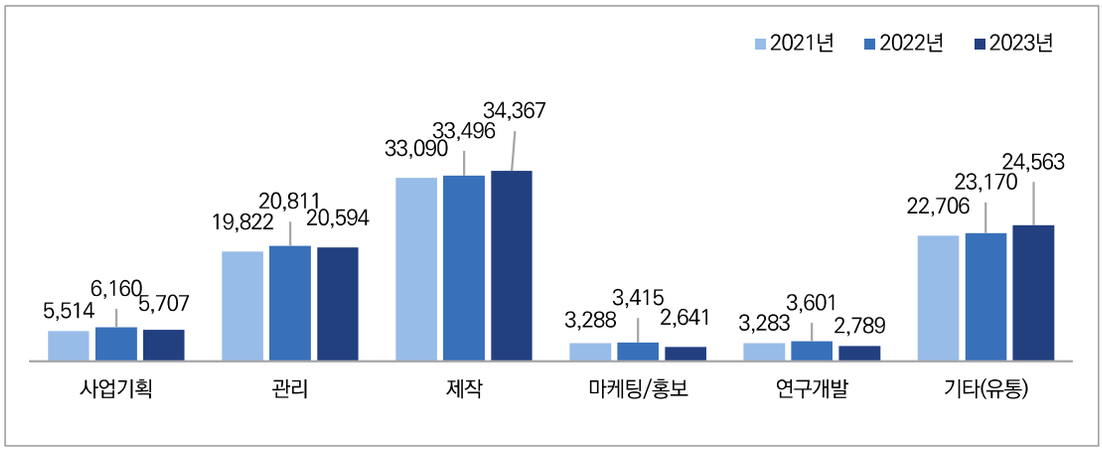
[표 3-10-19] 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	5,514	19,822	33,090	3,288	3,283	22,706	87,704
2022년	6,160	20,811	33,496	3,415	3,601	23,170	90,652
2023년	5,707	20,594	34,367	2,641	2,789	24,563	90,661
전년 대비 증감률(%)	△7.3	△1.0	2.6	△22.7	△22.5	6.0	0.0
연평균 증감률(%)	1.7	1.9	1.9	△10.4	△7.8	4.0	1.7

[그림 3-10-11] 지식정보산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-10-20] 지식정보산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	324	275	3,942	305	4,846
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	702	808	8,710	421	10,641
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	432	464	5,120	254	6,270
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	207	256	2,623	105	3,191
	소계	1,665	1,802	20,395	1,085	24,947
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,389	1,888	18,369	698	22,343
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,115	1,450	17,739	933	21,237
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	74	82	931	54	1,141
	스크린골프장 운영업	1,396	1,342	15,493	635	18,865
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	128	119	1,508	82	1,836
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	17	19	237	17	291
	소계	1,615	1,561	18,169	788	22,133
합계		5,783	6,702	74,672	3,504	90,661
비중(%)		6.4	7.4	82.4	3.9	100.0

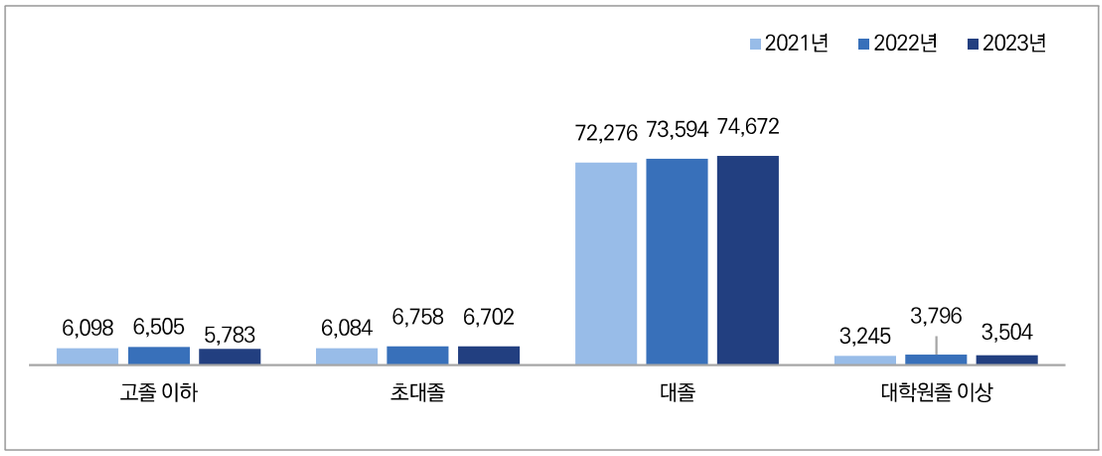
[표 3-10-21] 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	6,098	6,084	72,276	3,245	87,704
2022년	6,505	6,758	73,594	3,796	90,652
2023년	5,783	6,702	74,672	3,504	90,661
전년 대비 증감률(%)	△11.1	△0.8	1.5	△7.7	0.0
연평균 증감률(%)	△2.6	5.0	1.6	3.9	1.7

[그림 3-10-12] 지식정보산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-10-22] 지식정보산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
e-learning업	e-learning 기획업	1,490	1,426	1,052	642	235	4,846
	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	3,212	3,118	2,418	1,226	668	10,641
	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	1,894	1,851	1,417	717	391	6,270
	에듀테인먼트 기획 및 제작업	963	935	791	324	178	3,191
	소계	7,559	7,330	5,677	2,909	1,473	24,947
기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	6,606	6,482	4,880	3,216	1,159	22,343
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,561	6,390	4,226	2,109	1,951	21,237
가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업	343	335	254	131	78	1,141
	스크린골프장 운영업	6,388	5,972	3,968	1,539	999	18,865
	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	567	545	446	192	87	1,836
	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	88	86	76	28	12	291
	소계	7,386	6,938	4,744	1,890	1,176	22,133
합계		28,111	27,140	19,527	10,124	5,759	90,661
비중(%)		31.0	29.9	21.5	11.2	6.4	100.0

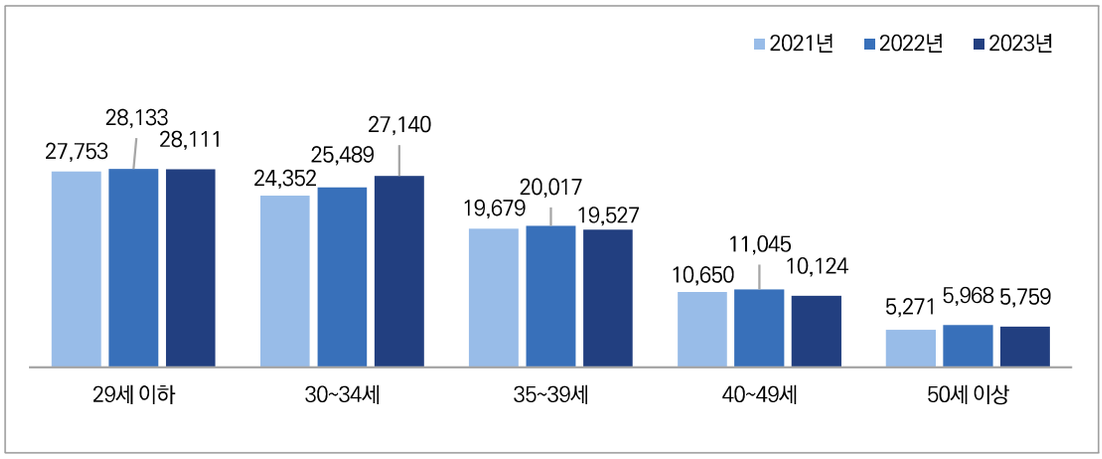
[표 3-10-23] 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	27,753	24,352	19,679	10,650	5,271	87,704
2022년	28,133	25,489	20,017	11,045	5,968	90,652
2023년	28,111	27,140	19,527	10,124	5,759	90,661
전년 대비 증감률(%)	△0.1	6.5	△2.4	△8.3	△3.5	0.0
연평균 증감률(%)	0.6	5.6	△0.4	△2.5	4.5	1.7

[그림 3-10-13] 지식정보산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



제11장 콘텐츠솔루션산업

제1절 콘텐츠솔루션산업 총괄

[표 3-11-1] 콘텐츠솔루션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2022년	2,324	39,516	9,110,097	4,015,629	44.1	252,535	14,156
2023년	2,389	39,172	9,535,220	4,594,628	48.2	202,440	14,965
전년 대비 증감률(%)	2.8	△0.9	4.7	14.4	-	△19.8	5.7
연평균 증감률(%)	3.6	6.3	15.5	17.2	-	△2.9	2.8

[표 3-11-2] 콘텐츠솔루션산업 사업체 및 종사자당 평균매출액 현황(2023년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
콘텐츠솔루션업	저작툴	120	6,144	778,651	6,489	127
	콘텐츠보호	40	2,515	361,702	9,043	144
	모바일솔루션	649	9,921	2,778,465	4,281	280
	과금/결제	52	985	1,217,377	23,411	1,236
	콘텐츠관리시스템(CMS)	196	3,818	467,103	2,383	122
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	44	1,104	409,660	9,310	371
	기타 콘텐츠 솔루션	1,209	12,315	3,155,592	2,610	256
	소계	2,310	36,803	9,168,549	3,969	249
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	79	2,369	366,671	4,641	155
전체		2,389	39,172	9,535,220	3,991	243

제2절 콘텐츠솔루션산업 사업체 수 현황

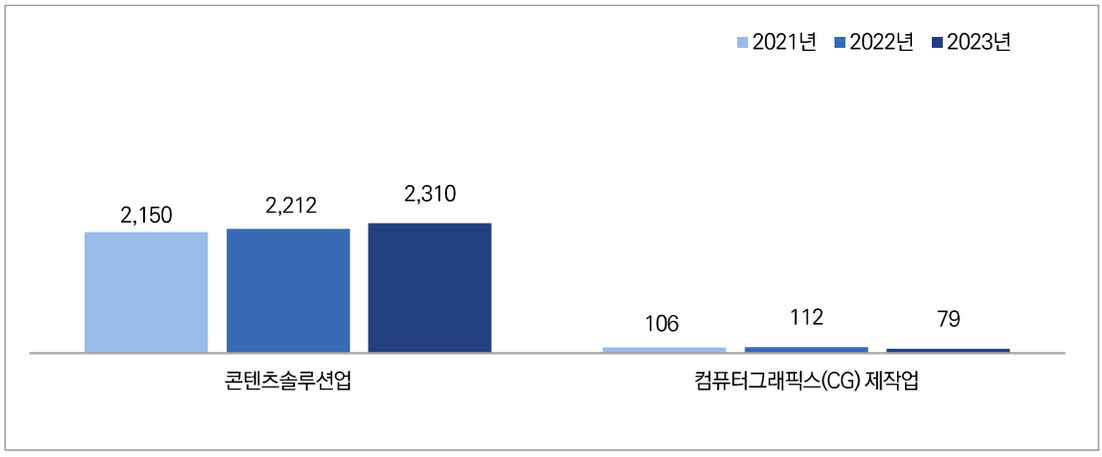
[표 3-11-3] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작툴	266	260	120	5.0	△53.8	△32.8
	콘텐츠보호	79	82	40	1.7	△51.2	△28.8
	모바일솔루션	498	511	649	27.2	27.0	14.2
	과금/결제	71	72	52	2.2	△27.8	△14.4
	콘텐츠관리시스템(CMS)	206	218	196	8.2	△10.1	△2.5
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	67	73	44	1.8	△39.7	△19.0
	기타 콘텐츠 솔루션	963	996	1,209	50.6	21.4	12.0
	소계	2,150	2,212	2,310	96.7	4.4	3.7
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	106	112	79	3.3	△29.5	△13.7
합계		2,256	2,324	2,389	100.0	2.8	2.9

[그림 3-11-1] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



[표 3-11-4] 콘텐츠솔루션산업 지역별 업종별 사업체 수 현황(2023년)

(단위 : 개)

지역 \ 업종		콘텐츠솔루션업	컴퓨터 그래픽스 (CG) 제작업	합계	비중 (%)
서울		1,420	44	1,463	61.2
7개 시	부산	74	1	75	3.1
	대구	96	-	96	4.0
	인천	42	5	47	2.0
	광주	13	2	15	0.6
	대전	111	2	113	4.7
	울산	10	-	10	0.4
	세종	1	1	2	0.1
	소계	346	11	357	15.0
9개 도	경기도	377	22	399	16.7
	강원도	35	1	36	1.5
	충청북도	10	-	10	0.4
	충청남도	7	-	7	0.3
	전라북도	10	-	10	0.4
	전라남도	21	-	21	0.9
	경상북도	36	-	36	1.5
	경상남도	43	1	44	1.9
	제주도	7	-	7	0.3
	소계	545	24	569	23.8
합계		2,310	79	2,389	100.0

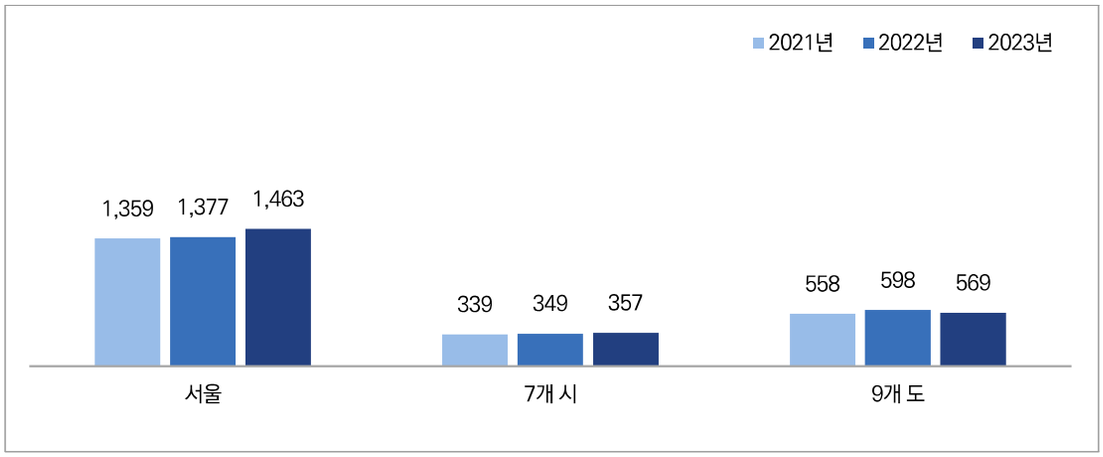
[표 3-11-5] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		1,359	1,377	1,463	61.2	6.2	3.8
7개 시	부산	74	77	75	3.1	△2.6	0.7
	대구	64	64	96	4.0	50.0	22.5
	인천	44	46	47	2.0	2.2	3.4
	광주	27	27	15	0.6	△44.4	△25.5
	대전	103	107	113	4.7	5.6	4.7
	울산	22	21	10	0.4	△52.4	△32.6
	세종	5	7	2	0.1	△71.4	△36.8
	소계	339	349	357	15.0	2.3	2.6
9개 도	경기도	336	349	399	16.7	14.3	9.0
	강원도	41	39	36	1.5	△7.7	△6.3
	충청북도	13	16	10	0.4	△37.5	△12.3
	충청남도	11	14	7	0.3	△50.0	△20.2
	전라북도	17	20	10	0.4	△50.0	△23.3
	전라남도	12	16	21	0.9	31.3	32.3
	경상북도	52	61	36	1.5	△41.0	△16.8
	경상남도	51	55	44	1.9	△20.0	△7.1
	제주도	25	28	7	0.3	△75.0	△47.1
	소계	558	598	569	23.8	△4.8	1.0
합계		2,256	2,324	2,389	100.0	2.8	2.9

[그림 3-11-2] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

(단위 : 개)



제3절 콘텐츠솔루션산업 매출액 현황

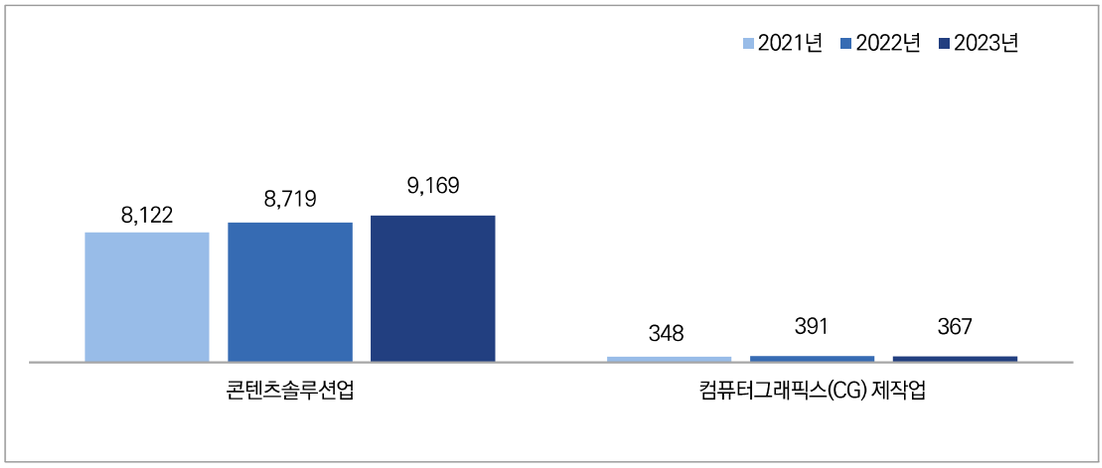
[표 3-11-6] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작툴	756,845	756,532	778,651	8.2	2.9	1.4
	콘텐츠보호	320,996	334,065	361,702	3.8	8.3	6.2
	모바일솔루션	2,641,625	2,841,892	2,778,465	29.1	△2.2	2.6
	과금/결제	1,078,236	1,113,494	1,217,377	12.8	9.3	6.3
	콘텐츠관리시스템(CMS)	406,020	449,675	467,103	4.9	3.9	7.3
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	531,606	591,757	409,660	4.3	△30.8	△12.2
	기타 콘텐츠 솔루션	2,386,924	2,631,551	3,155,592	33.1	19.9	15.0
	소계	8,122,252	8,718,967	9,168,549	96.2	5.2	6.2
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	348,362	391,131	366,671	3.8	△6.3	2.6
합계		8,470,614	9,110,097	9,535,220	100.0	4.7	6.1

[그림 3-11-3] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



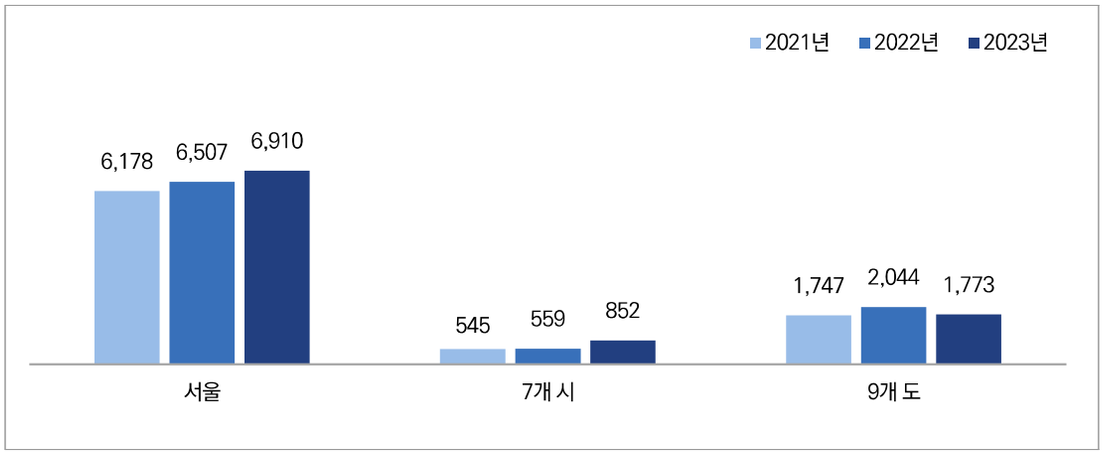
[표 3-11-7] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		6,178,367	6,507,055	6,910,349	72.5	6.2	5.8
7개 시	부산	181,080	185,600	179,432	1.9	△3.3	△0.5
	대구	109,876	97,346	94,888	1.0	△2.5	△7.1
	인천	56,775	56,629	90,798	1.0	60.3	26.5
	광주	38,649	36,926	61,995	0.7	67.9	26.7
	대전	134,102	160,571	403,600	4.2	151.4	73.5
	울산	17,649	17,150	19,329	0.2	12.7	4.7
	세종	7,301	5,108	1,888	0.0	△63.0	△49.1
	소계	545,431	559,331	851,930	8.9	52.3	25.0
9개 도	경기도	1,461,262	1,777,971	1,544,094	16.2	△13.2	2.8
	강원도	54,011	42,087	36,740	0.4	△12.7	△17.5
	충청북도	30,283	39,240	33,313	0.3	△15.1	4.9
	충청남도	19,638	16,447	7,654	0.1	△53.5	△37.6
	전라북도	43,968	36,128	24,122	0.3	△33.2	△25.9
	전라남도	10,382	18,344	10,324	0.1	△43.7	△0.3
	경상북도	41,626	37,636	32,345	0.3	△14.1	△11.9
	경상남도	62,323	60,006	60,192	0.6	0.3	△1.7
	제주도	23,322	15,853	24,155	0.3	52.4	1.8
	소계	1,746,816	2,043,712	1,772,940	18.6	△13.2	0.7
합계		8,470,614	9,110,097	9,535,220	100.0	4.7	6.1

[그림 3-11-4] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위 : 십억 원)



제4절 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황

[표 3-11-8] 콘텐츠솔루션산업 부가가치액 구성 현황(2023년)

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	부가가치액	부가가치율 (%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
콘텐츠솔루션산업	9,535,220	4,594,628	48.2	668,845	3,090,163	163,339	313,825	201,900	156,557
부가가치액 대비 비중(%)				14.6	67.3	3.6	6.8	4.4	3.4
매출액 대비 비중(%)				7.0	32.4	1.7	3.3	2.1	1.6

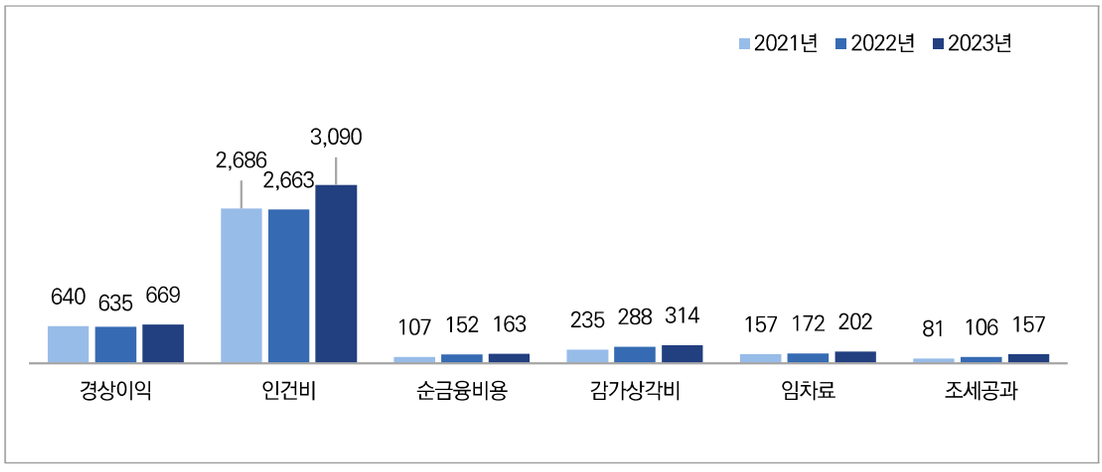
[표 3-11-9] 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 백만 원)

부가가치액 구성 / 연도	경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	부가가치액 합계
2021년	639,931	2,686,343	107,497	235,413	157,369	80,663	3,907,217
2022년	634,668	2,663,268	151,872	287,993	171,928	105,901	4,015,629
2023년	668,845	3,090,163	163,339	313,825	201,900	156,557	4,594,628
전년 대비 증감률(%)	5.4	16.0	7.6	9.0	17.4	47.8	14.4
연평균 증감률(%)	2.2	7.3	23.3	15.5	13.3	39.3	8.4

[그림 3-11-5] 콘텐츠솔루션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위 : 십억 원)



제5절 콘텐츠솔루션산업 수출입액 현황

[표 3-11-10] 콘텐츠솔루션산업 수출 및 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

구분	2021년	2022년	2023년	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
수출액	244,527	252,535	202,440	△19.8	△9.0
수입액	13,443	14,156	14,965	5.7	5.5
수출입 차액	231,084	238,379	187,475	△21.4	△9.9

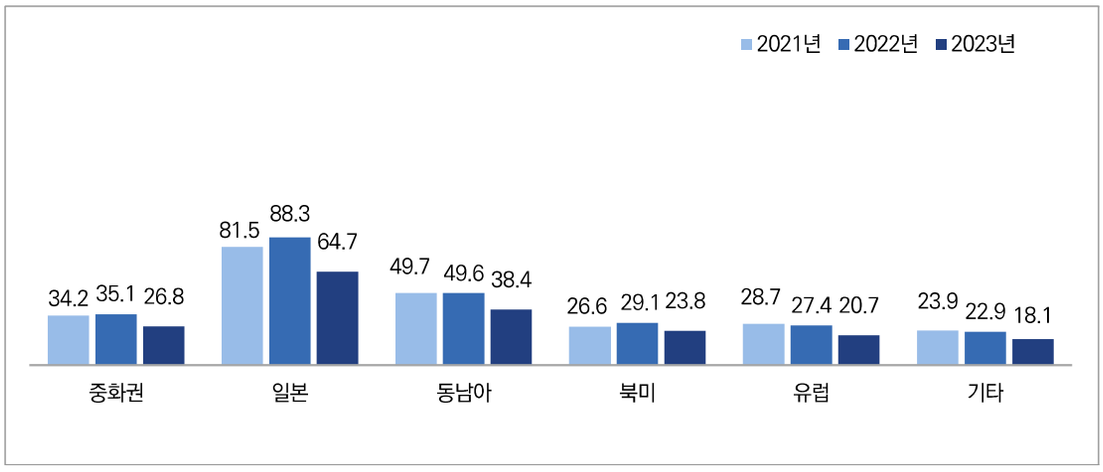
[표 3-11-11] 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 수출액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[231]	34,164	35,145	26,750	13.2	△23.9	△11.5
일본	81,473	88,252	74,661	36.9	△15.4	△4.3
동남아	49,669	49,642	38,371	19.0	△22.7	△12.1
북미	26,632	29,106	23,796	11.8	△18.2	△5.5
유럽	28,709	27,448	20,747	10.2	△24.4	△15.0
기타	23,880	22,943	18,115	8.9	△21.0	△12.9
합계	244,527	252,535	202,440	100.0	△19.8	△9.0

[그림 3-11-6] 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수출액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

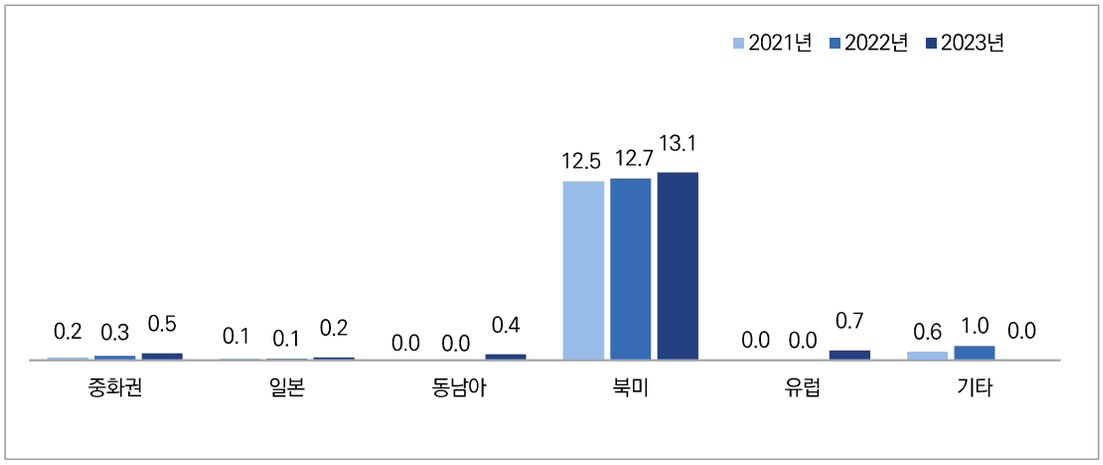
[표 3-11-12] 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 수입액 현황

(단위 : 천 달러)

지역 \ 연도	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
중화권[232]	172	321	531	3.5	65.3	75.6
일본	129	132	163	1.1	23.3	12.3
동남아	45	24	443	3.0	1,747.2	213.9
북미	12,496	12,676	13,111	87.6	3.4	2.4
유럽	-	-	718	4.8	-	-
기타	602	1,003	-	-	-	-
합계	13,443	14,156	14,965	100.0	5.7	5.5

[그림 3-11-7] 콘텐츠솔루션산업 주요 국가·대륙별 연도별 수입액 현황

(단위 : 백만 달러)



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

제6절 콘텐츠솔루션산업 종사자 현황

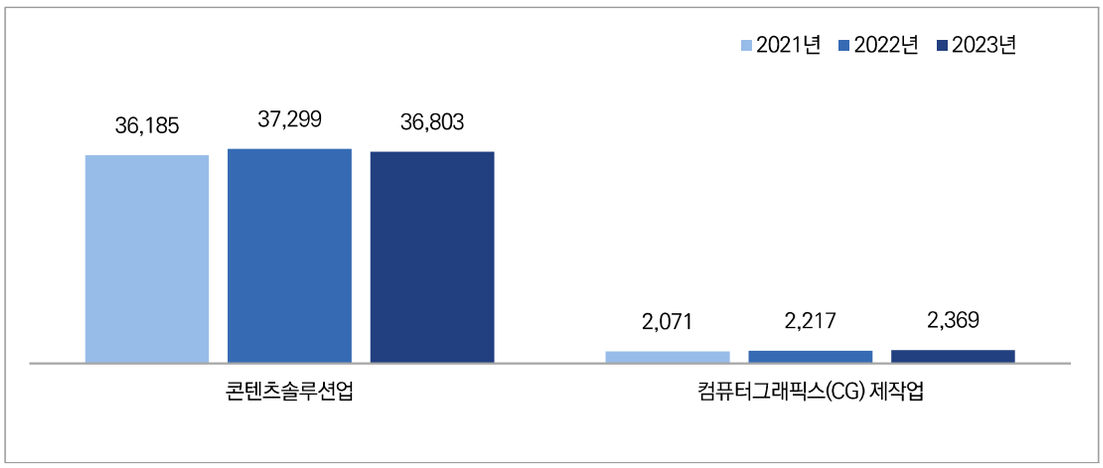
[표 3-11-13] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

중분류	소분류	2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
콘텐츠솔루션업	저작툴	6,102	5,945	6,144	15.7	3.3	0.3
	콘텐츠보호	2,493	2,475	2,515	6.4	1.6	0.4
	모바일솔루션	9,218	9,675	9,921	25.3	2.5	3.7
	과금/결제	2,782	2,711	985	2.5	△63.7	△40.5
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,857	3,063	3,818	9.7	24.6	15.6
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,830	1,942	1,104	2.8	△43.2	△22.3
	기타 콘텐츠 솔루션	10,903	11,488	12,315	31.4	7.2	6.3
	소계	36,185	37,299	36,803	94.0	△1.3	0.9
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	2,071	2,217	2,369	6.0	6.9	7.0
합계		38,256	39,516	39,172	100.0	△0.9	1.2

[그림 3-11-8] 콘텐츠솔루션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



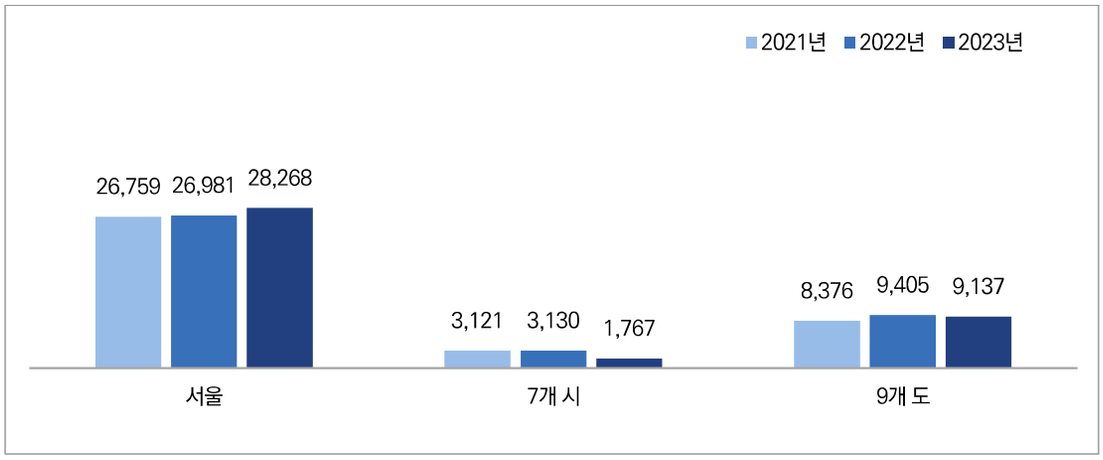
[표 3-11-14] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

지역 \ 연도		2021년	2022년	2023년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
서울		26,759	26,981	28,268	72.2	4.8	2.8
7개 시	부산	760	768	372	1.0	△51.6	△30.0
	대구	689	623	297	0.8	△52.3	△34.3
	인천	410	395	225	0.6	△43.0	△25.9
	광주	217	209	114	0.3	△45.5	△27.5
	대전	844	973	629	1.6	△35.4	△13.7
	울산	170	139	81	0.2	△41.7	△31.0
	세종	30	24	48	0.1	100.0	26.5
	소계	3,121	3,130	1,767	4.5	△43.5	△24.8
9개 도	경기도	6,951	7,941	8,486	21.7	6.9	10.5
	강원도	245	211	110	0.3	△47.9	△33.0
	충청북도	198	229	58	0.1	△74.7	△45.9
	충청남도	106	85	60	0.2	△29.4	△24.8
	전라북도	191	166	72	0.2	△56.6	△38.6
	전라남도	78	136	64	0.2	△52.9	△9.4
	경상북도	189	222	127	0.3	△42.8	△18.0
	경상남도	305	328	140	0.4	△57.3	△32.2
	제주도	114	87	20	0.1	△77.0	△58.1
	소계	8,376	9,405	9,137	23.3	△2.8	4.4
합계		38,256	39,516	39,172	100.0	△0.9	1.2

[그림 3-11-9] 콘텐츠솔루션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-11-15] 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 고용형태		정규직	비정규직	파견직	합계
콘텐츠솔루션업	저작툴	5,682	457	5	6,144
	콘텐츠보호	2,315	198	2	2,515
	모바일솔루션	9,221	687	14	9,921
	과금/결제	912	73	-	985
	콘텐츠관리시스템(CMS)	3,535	282	1	3,818
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	1,021	83	-	1,104
	기타 콘텐츠 솔루션	11,494	820	1	12,315
	소계	34,180	2,600	23	36,803
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	2,192	175	2	2,369
합계		36,372	2,775	25	39,172
비중(%)		92.9	7.1	0.1	100.0

[표 3-11-16] 콘텐츠솔루션산업 성별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 성		남자	여자	합계
콘텐츠솔루션업	저작툴	3,702	2,442	6,144
	콘텐츠보호	1,518	997	2,515
	모바일솔루션	6,161	3,760	9,921
	과금/결제	598	387	985
	콘텐츠관리시스템(CMS)	2,321	1,497	3,818
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	669	435	1,104
	기타 콘텐츠 솔루션	7,692	4,624	12,315
	소계	22,661	14,141	36,803
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,448	921	2,369
합계		24,110	15,062	39,172
비중(%)		61.5	38.5	100.0

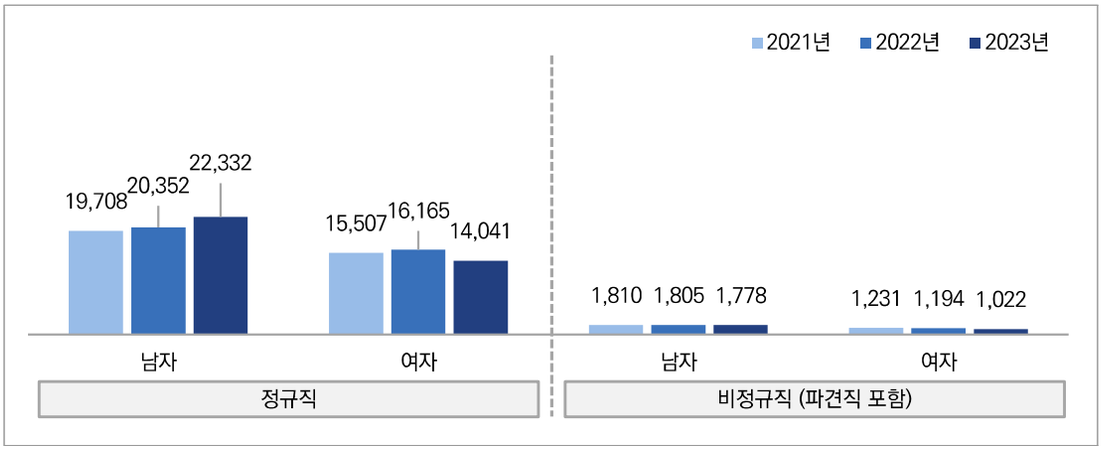
[표 3-11-17] 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(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 (%)	
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
2022년	20,352	51.5	16,165	40.9	1,759	4.5	1,161	2.9	46	0.1	33	0.1	39,516
2023년	22,332	57.0	14,041	35.8	1,763	4.5	1,012	2.6	15	0.0	10	0.0	39,172
전년 대비 증감률(%)	9.7		△13.1		0.2		△12.9		△67.4		△69.7		△0.9
연평균 증감률(%)	6.4		△4.8		△0.6		△8.9		△25.5		△12.3		1.2

[그림 3-11-10] 콘텐츠솔루션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-11-18] 콘텐츠솔루션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 직무		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
콘텐츠솔루션업	저작툴	725	960	3,616	264	293	286	6,144
	콘텐츠보호	293	399	1,488	108	113	114	2,515
	모바일솔루션	1,101	1,531	5,989	457	444	399	9,921
	과금/결제	120	161	584	40	41	39	985
	콘텐츠관리시스템(CMS)	478	602	2,245	173	162	158	3,818
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	133	173	651	48	49	50	1,104
	기타 콘텐츠 솔루션	1,387	1,725	7,502	474	490	738	12,315
	소계	4,237	5,551	22,075	1,564	1,592	1,784	36,803
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	273	356	1,418	97	105	119	2,369
합계		4,510	5,907	23,493	1,661	1,697	1,904	39,172
비중(%)		11.5	15.1	60.0	4.2	4.3	4.9	100.0

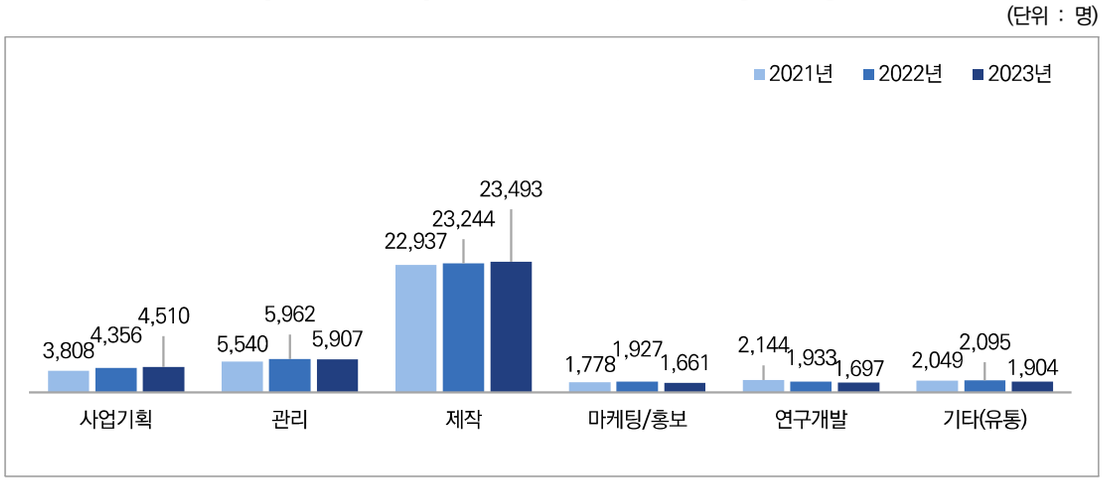
[표 3-11-19] 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 직무	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2021년	3,808	5,540	22,937	1,778	2,144	2,049	38,256
2022년	4,356	5,962	23,244	1,927	1,933	2,095	39,516
2023년	4,510	5,907	23,493	1,661	1,697	1,904	39,172
전년 대비 증감률(%)	3.5	△0.9	1.1	△13.8	△12.2	△9.1	△0.9
연평균 증감률(%)	8.8	3.3	1.2	△3.3	△11.0	△3.6	1.2

[그림 3-11-11] 콘텐츠솔루션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-11-20] 콘텐츠솔루션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 학력		고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
콘텐츠솔루션업	저작툴	71	792	4,992	289	6,144
	콘텐츠보호	41	316	2,048	110	2,515
	모바일솔루션	174	1,223	8,107	417	9,921
	과금/결제	11	134	798	42	985
	콘텐츠관리시스템(CMS)	34	510	3,098	176	3,818
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	10	148	896	50	1,104
	기타 콘텐츠 솔루션	127	1,513	10,204	471	12,315
	소계	468	4,636	30,144	1,555	36,803
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	29	296	1,941	103	2,369
합계		497	4,932	32,085	1,658	39,172
비중(%)		1.3	12.6	81.9	4.2	100.0

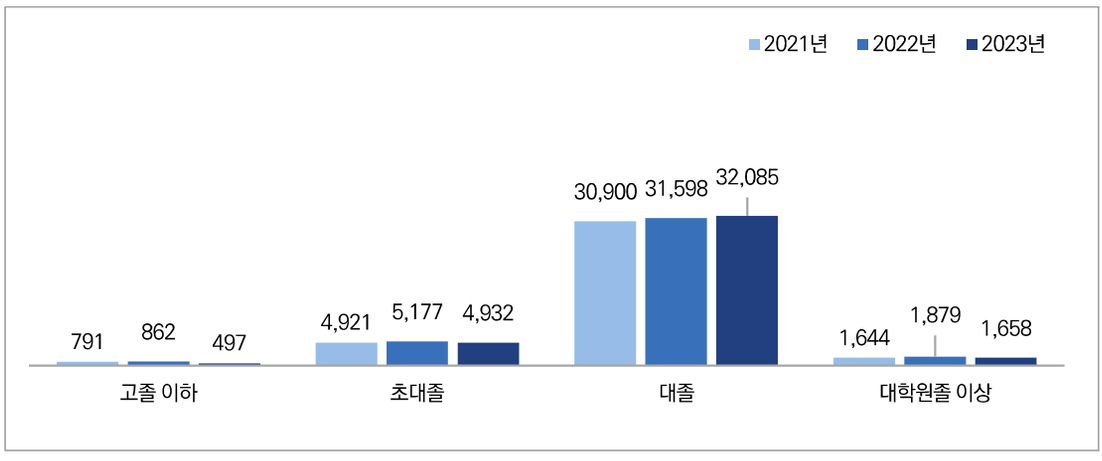
[표 3-11-21] 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 학력	고졸 이하	초대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2021년	791	4,921	30,900	1,644	38,256
2022년	862	5,177	31,598	1,879	39,516
2023년	497	4,932	32,085	1,658	39,172
전년 대비 증감률(%)	△42.3	△4.7	1.5	△11.8	△0.9
연평균 증감률(%)	△20.7	0.1	1.9	0.4	1.2

[그림 3-11-12] 콘텐츠솔루션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



[표 3-11-22] 콘텐츠솔루션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2023년)

(단위 : 명)

업종 \ 연령		29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
콘텐츠솔루션업	저작툴	2,043	1,926	1,483	498	194	6,144
	콘텐츠보호	836	781	611	206	81	2,515
	모바일솔루션	3,144	3,054	2,458	878	387	9,921
	과금/결제	327	323	236	75	24	985
	콘텐츠관리시스템(CMS)	1,250	1,229	911	335	93	3,818
	콘텐츠전송네트워크(CDN)	356	344	266	90	48	1,104
	기타 콘텐츠 솔루션	4,405	3,706	2,754	897	554	12,315
	소계	12,361	11,363	8,719	2,979	1,381	36,803
컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	800	727	580	188	75	2,369
합계		13,160	12,089	9,299	3,168	1,456	39,172
비중(%)		33.6	30.9	23.7	8.1	3.7	100.0

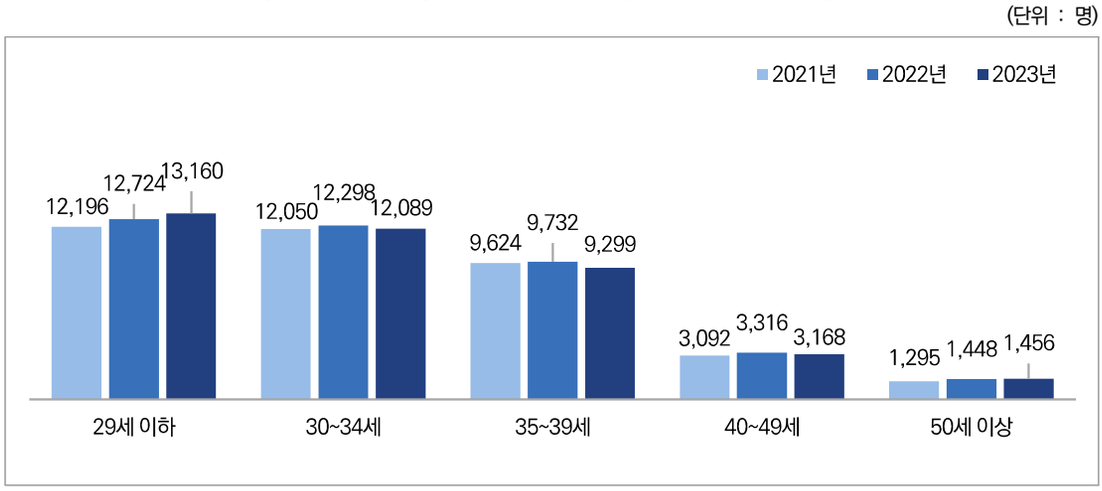
[표 3-11-23] 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)

연도 \ 연령	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2021년	12,196	12,050	9,624	3,092	1,295	38,256
2022년	12,724	12,298	9,732	3,316	1,448	39,516
2023년	13,160	12,089	9,299	3,168	1,456	39,172
전년 대비 증감률(%)	3.4	△1.7	△4.5	△4.5	0.5	△0.9
연평균 증감률(%)	3.9	0.2	△1.7	1.2	6.0	1.2

[그림 3-11-13] 콘텐츠솔루션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위 : 명)



부록 1

콘텐츠산업 특수분류 – 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[233]	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* 18113* 18119*	경 인쇄업 오프셋 인쇄업 기타인쇄업
	1-3-1	서적 및 잡지류 도매업	46453*	서적, 잡지 및기타 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* 63999*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업 그 외 기타 정보 서비스업
	1-4-3	인터넷서점(만화제외)	47911* 47912*	전자상거래 소매 중개업 전자상거래소매업
	1-5-0	서적 임대업(만화제외)	76291*	서적 임대업
만화 산업	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* 63999*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업 그 외 기타정보 서비스업
	2-2-3	모바일 만화콘텐츠 서비스	63991* 63999*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업 그 외 기타정보 서비스업
	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* 47912*	전자상거래 소매 중개업 전자상거래소매업

233) * 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드[234]	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

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드[235]	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	지상파 이동멀티미디어 방송사업자	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	방송채널사용 사업자	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

234) * 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄
235) * 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드[236]	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

236) * 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

대분류	분류 코드	콘텐츠산업 분류명	분류 코드[237]	한국표준산업 분류명(KSIC 10차)
캐릭터 산업	9-1-1	캐릭터 개발 및 라이선스업	73203*	시각 디자인업
	9-1-2	캐릭터상품 제조업	33120* 33401* 33409*	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업 인형및장난감제조업 기타오락용품제조업
	9-2-1	캐릭터상품 도매업	46417* 46452* 46463*	의복액세서리 및 모조장신품 도매업 문구용품, 회화용품, 사무용품 도매업 장난감및취미,오락용품도매업
	9-2-2	캐릭터상품 소매업	47422* 47612* 47640*	의복 액세서리 및 모조 장신구 소매업 문구용품 및 회화용품 소매업 게임용구,인형및장난감소매업
	9-3-0	캐릭터 놀이시설 운영업	91229*	기타 오락장 운영업
	9-4-0	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	63991*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
지식정보산업	10-1-1	e-learning 기획업	58222* 62010*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-2	e-learning 인터넷/모바일 서비스업	63991* 62010*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-3	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)	63991* 62010*	데이터베이스 및 온라인 정보제공업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-1-4	에듀테인먼트 기획 및 제작업	58222* 62010*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업 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* 62010*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-4-2	스크린골프장 운영업	91136*	골프연습장 운영업
	10-4-3	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	58222* 62010*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업 컴퓨터프로그래밍서비스업
	10-4-4	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	91299*	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업
콘텐츠 솔루션 산업	11-1-1	저작툴	58222* 62090*	응용 소프트웨어 개발 및 공급업 기타 정보 기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업
	11-1-2	콘텐츠보호		
	11-1-3	모바일솔루션		
	11-1-4	과금/결제		
	11-1-5	콘텐츠관리시스템(CMS)		
	11-1-6	콘텐츠전송네트워크(CDN)		
	11-1-9	기타 콘텐츠 솔루션		
	11-2-0	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업		

237) * 한국표준산업분류의 품목중 일부품목에만 해당되는 것을 나타냄

부록 2

설문지



승인협의번호
제 920026 호

List ID					
ID					

2023년 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.

2024. 9.

주관 기관	문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
조사 수행	한국갤럽조사연구소

조사원 기입란	업종 분류번호																			
	업종①				업종②				업종③				업종④				업종⑤			

※ 조사원이 제시하는 업종분류표를 보고 해당되는 업종번호를 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.

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

1. 사업체 정보 (2024년 현재 기준)

1) 사업체명 (국문)	* 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 주소 http://www._____ 홈페이지 미보유 ☐

2) 대표자 (복수 대표인 경우 2인까지만 기입)	(1) 성명: _____	(2) 성별: ☐남자 ☐여자	(3) 연령: ☐☐☐☐ 년생
	(2) 성명: _____	(2) 성별: ☐남자 ☐여자	(3) 연령: ☐☐☐☐ 년생

3) 사업체 주소	도로명(신)	_____(시/도) _____(시/군/구) _____(도로명) (세부주소) _____
	지 번(구)	_____(시/도) _____(시/군/구) _____(읍/면/동) (세부주소) _____

4) 전화번호	( ) - ( ) - ( )	5) 팩스번호	( ) - ( ) - ( )
6) 창설연월	☐☐☐☐ 년 ☐☐ 월	7) 사업자 등록번호	☐☐☐ - ☐☐ - ☐☐☐☐☐

8) 기업형태	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	☐☐ 월	12) 자본금	☐☐ 조 ☐☐☐☐ 억 ☐☐ 백만 원

2. 사업체 현황 (2023. 12. 31. 기준)

1) 연간 총 매출액
※ 2023년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 벌어들인 총 매출액

□□ 조 □□□□ 억 □□ 백만 원

2) 업종별 매출액 비중
※ 업종 분류번호 기재

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

☞ 1)의 2023년 총 매출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입
☞ 소수첫째자리까지 기입
☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

2-1) 플랫폼별 매출액 비중
※ 다음 2-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답

업종별 플랫폼 구분		플랫폼별 비중
업종①	① PC 게임	□□□.□ %
	② 모바일 게임	□□□.□ %
	③ 콘솔 게임	□□□.□ %
	④ 아케이드 게임	□□□.□ %
합계(①+②+③+④)		100%
업종②	① PC 게임	□□□.□ %
	② 모바일 게임	□□□.□ %
	③ 콘솔 게임	□□□.□ %
	④ 아케이드 게임	□□□.□ %
합계(①+②+③+④)		100%

☞ 1)의 2023년 총 매출액을 업종별로 각각 플랫폼별로 나누었을 때 비중을 기입
☞ 소수첫째자리까지 기입
☞ 각 업종별 ①+②+③+④ = 100%가 되어야 함

3) 재무제표 작성여부
※ 재무제표 : 기업회계기준에 의하여 작성하는 대차대조표와 손익계산서 등의 회계보고서

① 작성 ⇨ **3-1) 응답 후 3. 종사자 현황으로 갈 것**
② 미작성 ⇨ **3-2) 응답 후 3. 종사자 현황으로 갈 것**

3-1) 부가가치액

① 경상이익	□□조 □□□□억 □□백만 원	❶ 경상이익(법인세 차감 전) : 연간 경상적 수입과 지출의 차액을 기입 (영업이익+영업외수익-영업비용)
② 인건비	□□조 □□□□억 □□백만 원	❷ 인건비 : 급여, 복리후생비, 퇴직급여충당금전입액 등 인건비성 제비용으로 무급종사자에게 지급하는 수당, 수수료도 포함
③ 감가상각비	□□조 □□□□억 □□백만 원	❸ 감가상각비 : 기물, 설비가 제품이나 서비스 등을 생산하면서 노후한만큼의 가치를 제품생산원가에 포함시킬 목적으로 계산한 비용
④ 순금융비용	□□조 □□□□억 □□백만 원	❹ 순금융비용 : 이자비용-이자수익
⑤ 임차료	□□조 □□□□억 □□백만 원	❺ 임차료 : 사업을 목적으로 임차한 건물, 토지, 기계장비 및 장치 등에 대하여 지난 1년간 지불한 비용
⑥ 조세공과	□□조 □□□□억 □□백만 원	❻ 조세공과 : 사업을 영위하면서 발생되는 조세 및 공공적 부담금 세금 및 공과금을 기입 (단, 이익에서 지급되는 법인세나 소득세는 제외)
⑦ 합계	□□조 □□□□억 □□백만 원	❼ 합계 : ❶ + ❷ + ❸ + ❹ + ❺ + ❻

3-2) 납부부가가치액 □□조 □□□□억 □□백만 원

☞ 1년 동안 세무서에 신고한 부가가치세 종액을 기입합니다.
(납부세액 - 매출세액 - 매입세액)

3. 종사자 현황 (2023. 12. 31. 기준)

1) 연간 총 종사자 수
※ 2023년 12월 31일 기준 해당 사업체의 총 종사자 수

명

2) 업종별 종사자 수 비중
※ 업종 분류번호 기재

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

☞ 1)의 2023년 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

2-1) 플랫폼별 종사자 비중
※ 다음 2-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답

업종별 플랫폼 구분		플랫폼별 비중
업종①	① PC 게임	%
	② 모바일 게임	%
	③ 콘솔 게임	%
	④ 아케이드 게임	%
합계(①+②+③+④)		100%
업종②	① PC 게임	%
	② 모바일 게임	%
	③ 콘솔 게임	%
	④ 아케이드 게임	%
합계(①+②+③+④)		100%

☞ 1)의 2023년 총 종사자 수를 업종별로 각각 플랫폼별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ 소수첫째자리까지 기입

☞ 각 업종별 ①+②+③+④ = 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 장기적으로 임금을 받는 자	② 비정규직 ※ 1년 미만의 계약직 근로자, 일용직, 파트타임, 훈련생, 인턴십 등	③ 파견직 ※ 기 고용되었거나 고용된 파견직 근로자(파견 업체로부터 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

4. 사업체 해외거래(수출•수입) 여부 (2023. 12. 31. 기준)

해외거래(수출수입) 여부		
	① 해외 수출수입 모두 있음 ➡	4-1. 해외거래(수출) 현황, 4-2. 해외거래(수입) 현황 모두 응답
	② 해외 수출만 ➡	4-1. 해외거래(수출) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	③ 해외 수입만 ➡	4-2. 해외거래(수입) 현황 응답 후 5. 응답자 정보로 이동
	④ 해외 수출수입 모두 없음 ➡	5. 응답자 정보로 이동

4-1. 해외거래(수출) 현황 (다음 1)~3)은 2023년 연간 해외 수출 실적이 있는 사업체만 응답)

1) 연간 총 수출액 ※ 2023년 연간 업종①~업종⑤를 영위하여 발생한 수출액					억					만		천 달러

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

☞ 1)의 2023년 총 수출액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

2-1) 플랫폼별 수출액 비중 ※ 다음 2-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답	업종별 플랫폼 구분		플랫폼별 비중	
	업종①	① PC 게임		%
		② 모바일 게임		%
		③ 콘솔 게임		%
		④ 아케이드 게임		%
	합계(①+②+③+④)		100%	
	업종②	① PC 게임		%
		② 모바일 게임		%
		③ 콘솔 게임		%
		④ 아케이드 게임		%
	합계(①+②+③+④)		100%	

☞ 1)의 2023년 총 수출액을 업종별로 각각 플랫폼별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ 소수첫째자리까지 기입

☞ 각 업종별 ①+②+③+④ = 100%가 되어야 함

3) 업종별 수출권역 비중

☞ 업종별 수출액을 권역별로 나누었을 때의 비중을 각각 기입 (해당 권역에 수출 않을 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%

3-1) 플랫폼별 수출권역 비중

※ 다음 3-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답

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

업종별 플랫폼 구분		수출권역																합계
		① 중국 (홍콩)		② 대만		③ 일본		④ 동남아		⑤ 북미		⑥ 유럽		⑦ 중동		⑧ 남미		⑨ 기타	
업종①	① PC 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	② 모바일 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	③ 콘솔 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	④ 아케이드 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
업종②	① PC 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	② 모바일 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	③ 콘솔 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%
	④ 아케이드 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		%	100%

4-2. 해외거래(수입) 현황 (다음 1)~3)은 2023년 연간 해외 수입 실적이 있는 사업체만 응답)

1) 연간 총 수입액

※ 2023년 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 2023년 총 수입액을 업종별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ ①+②+③+④+⑤ = 100%가 되어야 함

2-1) 플랫폼별 수입액 비중

※ 다음 2-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답

업종별 플랫폼 구분		플랫폼별 비중	
업종①	① PC 게임	.	%
	② 모바일 게임	.	%
	③ 콘솔 게임	.	%
	④ 아케이드 게임	.	%
합계(①+②+③+④)		100%	
업종②	① PC 게임	.	%
	② 모바일 게임	.	%
	③ 콘솔 게임	.	%
	④ 아케이드 게임	.	%
합계(①+②+③+④)		100%	

☞ 1)의 2023년 총 수입액을 업종별로 각각 플랫폼별로 나누었을 때 비중을 기입

☞ 소수첫째자리까지 기입

☞ 각 업종별 ①+②+③+④ = 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%

3-1) 플랫폼별 수입권역 비중

※ 다음 3-1)은 분류코드 5-1-1과 5-1-2만 응답

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

업종별 플랫폼 구분		수입권역																	합계
		① 중국 (홍콩)		② 대만		③ 일본		④ 동남아		⑤ 북미		⑥ 유럽		⑦ 중동		⑧ 남미		⑨ 기타	
업종①	① PC 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	② 모바일 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	③ 콘솔 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	④ 아케이드 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
업종②	① PC 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	② 모바일 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	③ 콘솔 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%
	④ 아케이드 게임		%		%		%		%		%		%		%		%		100%

5. 응답자 정보

▣ 응답자 확인을 위해 성함과 연락처를 적어주시면 감사드리겠습니다. 개인정보는 절대 유출되는 일이 없으며, 응답내용과는 별도 처리됩니다.

응답자 성명		연락처	( ) - ( ) - ( )
응답자 부서(팀)		FAX	( ) - ( ) - ( )
응답자 직책		E-Mail	@

조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

【 조사원 기록 사항】

조사원 성명		조사 일시	2024년 _____월 _____일
조사원 ID		특이사항 기록	

【 검증원 기록 사항】

검증원 성명		검증 월일	2024년 _____월 _____일
검증 결과		처리 결과	

【 에디터 기록 사항】

에디터 성명		에디팅 월일	2024년 _____월 _____일	에디터ID			
에디팅 결과							



2023
CONTENT INDUSTRY STATISTICS

2023년 기준 콘텐츠산업조사 · 2024년 실시

발행인	유인촌 문화체육관광부 장관
발행일	2025년 3월
발행처	문화체육관광부 www.mcst.go.kr
공동작성기관	한국콘텐츠진흥원 www.kocca.kr
조사수행기관	㈜한국갤럽조사연구소

◎ 문화체육관광부 2024

ISBN 2287-9102

본 통계 보고서의 저작권은 문화체육관광부에 있으며, 문화체육관광부의 승인 없이 상업적인 목적으로 사용하거나 판매할 수 없습니다. 무단복제나 도움은 저작권법(제7조 5항)에 의해 금지되어 있습니다.

Copyright(c)2024 by Ministry of Culture, Sports and Tourism.
All contents can not be copied without permission.

ISBN 번호 : 2287-9102



2023년 기준

콘텐츠산업조사

- 2024년 실시 -

문화체육관광부
한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY