



인포그래픽스



서울의 콘텐츠산업
매출과 고용은?

서울연구원 시민경제연구실

조달호 선임연구위원 dhcho@si.re.kr

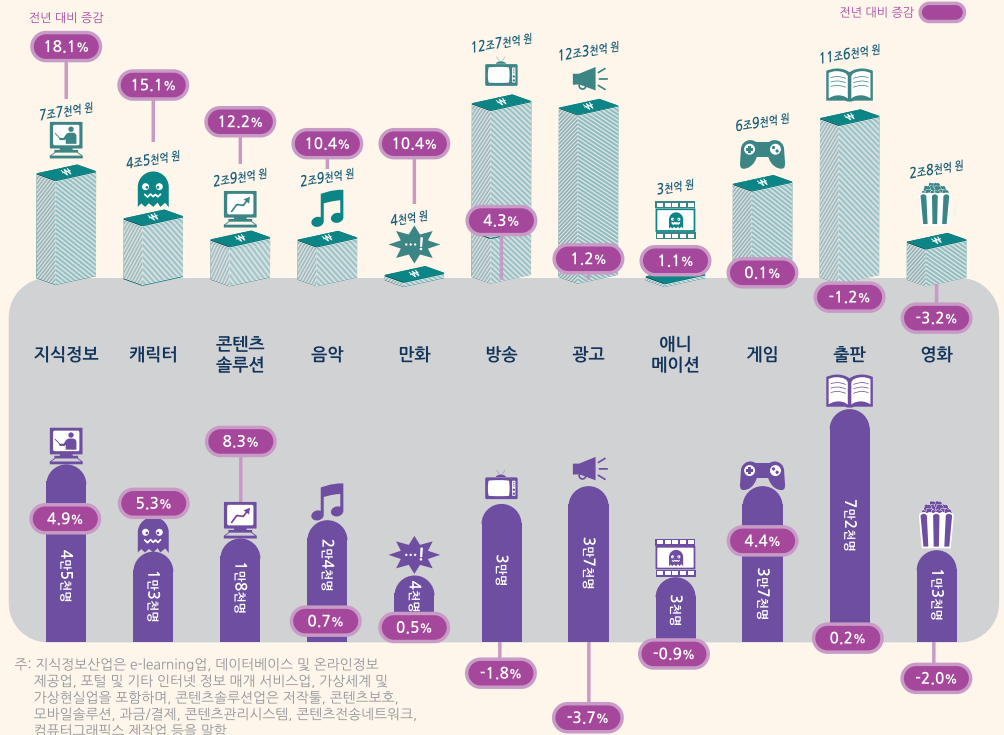
장윤선 연구원 changys@si.re.kr

인포그래픽스

서울의 콘텐츠산업 매출과 고용은?

서울의 콘텐츠산업 매출과 고용은?

서울 콘텐츠산업 매출액 규모 및 전년 대비 증감률(2014)



서울 콘텐츠산업 종사자수 및 전년대비 증감률(2014)

자료: 한국콘텐츠진흥원 2015, 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)

서울연구원 시민경제연구실

조달호 선임연구위원 dhcho@si.re.kr / 장윤선 연구원 changys@si.re.kr

서울의 콘텐츠산업 매출액은 65조 원으로 전국 매출의 대부분인 68.6% 차지
인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종(지식정보, 캐릭터, 콘텐츠솔루션)의 매출은
증가한 반면 영화, 출판은 감소

인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종의 고용은 증가한 반면, 영상(방송, 광고, 영화)
관련 업종의 고용은 감소

인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종의 매출은 증가한 반면 영화, 출판의 매출은 감소

- 서울의 콘텐츠산업 중 매출액이 큰 업종은 방송 12조 7천억 원, 광고 12조 3천억 원, 출판 11조 6천억 원 순
- 인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종인 지식정보(18.1%), 캐릭터(15.1%), 콘텐츠솔루션(12.2%)의 매출액은 전년 대비 10% 이상 증가했으나, 전통적인 콘텐츠 업종인 영화(-3.2%), 출판(-1.2%)의 매출액은 감소

인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종은 고용이 크게 증가한 반면, 영상(방송, 광고, 영화)관련 콘텐츠 업종은 감소

- 서울의 콘텐츠산업 중 종사자 수가 많은 업종은 출판 7만 2천 명, 지식정보 4만 5천 명, 광고 3만 7천 명, 게임 3만 7천 명 순
- 종사자 수가 전년 대비 증가한 업종은 콘텐츠솔루션(8.3%), 캐릭터(5.3%), 지식정보(4.9%), 게임(4.4%) 순으로 인터넷/모바일 관련 콘텐츠 업종으로 나타남
- 이에 반해 방송, 광고, 애니메이션, 영화, 출판과 같은 전통적인 콘텐츠 업종의 종사자 수는 전년 대비 감소하거나 유지되는 추세

〈표 1〉 서울 콘텐츠산업 매출액

[단위: 백만 원, %]

| | 2013년 | 2014년 | 2014년 비중 | 전년 대비 증감 |
|----------------|------------|------------|----------|----------|
| 지식정보 | 6,492,500 | 7,670,672 | 11.8 | 18.1 |
| 캐릭터 | 3,866,588 | 4,449,919 | 6.8 | 15.1 |
| 콘텐츠솔루션 | 2,623,448 | 2,942,208 | 4.5 | 12.2 |
| 음악 | 2,640,542 | 2,915,325 | 4.5 | 10.4 |
| 만화 | 364,334 | 402,065 | 0.6 | 10.4 |
| 방송 | 12,155,596 | 12,675,771 | 19.5 | 4.3 |
| 광고 | 12,197,350 | 12,347,973 | 19.0 | 1.2 |
| 애니메이션 | 300,987 | 304,231 | 0.5 | 1.1 |
| 게임 | 6,897,814 | 6,902,509 | 10.6 | 0.1 |
| 출판 | 11,765,355 | 11,622,365 | 17.9 | -1.2 |
| 영화 | 2,875,817 | 2,784,289 | 4.3 | -3.2 |
| 전체 | 62,180,331 | 65,017,327 | 100.0 | 4.6 |
| 전국 대비 서울 비중 | 68.3 | 68.6 | | |

주 지식정보산업은 e-learning업, 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업을 포함하며, 콘텐츠솔루션업은 저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, 과금/결제, 콘텐츠관리시스템, 콘텐츠전송네트워크, 컴퓨터그래픽스 제작업 등을 말함

자료 한국콘텐츠진흥원 2015, 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)

〈표 2〉 서울 콘텐츠산업 종사자 수

[단위: 명, %]

| | 2013년 | 2014년 | 2014년 비중 | 전년 대비 증감 |
|--------|---------|---------|----------|----------|
| 지식정보 | 42,963 | 45,083 | 15.2 | 4.9 |
| 캐릭터 | 12,231 | 12,877 | 4.3 | 5.3 |
| 콘텐츠솔루션 | 16,526 | 17,895 | 6.0 | 8.3 |
| 음악 | 24,118 | 24,280 | 8.2 | 0.7 |
| 만화 | 4,223 | 4,245 | 1.4 | 0.5 |
| 방송 | 30,498 | 29,950 | 10.1 | -1.8 |
| 광고 | 38,054 | 36,663 | 12.4 | -3.7 |
| 애니메이션 | 3,444 | 3,413 | 1.2 | -0.9 |
| 게임 | 35,223 | 36,764 | 12.4 | 4.4 |
| 출판 | 72,053 | 72,188 | 24.3 | 0.2 |
| 영화 | 13,558 | 13,285 | 4.5 | -2.0 |
| 전체 | 296,643 | 296,643 | 100.0 | 1.3 |

주 지식정보산업은 e-learning업, 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업을 포함하며, 콘텐츠솔루션업은 저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, 과금/결제, 콘텐츠관리시스템, 콘텐츠전송네트워크, 컴퓨터그래픽스 제작업 등을 말함

자료 한국콘텐츠진흥원 2015, 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)

