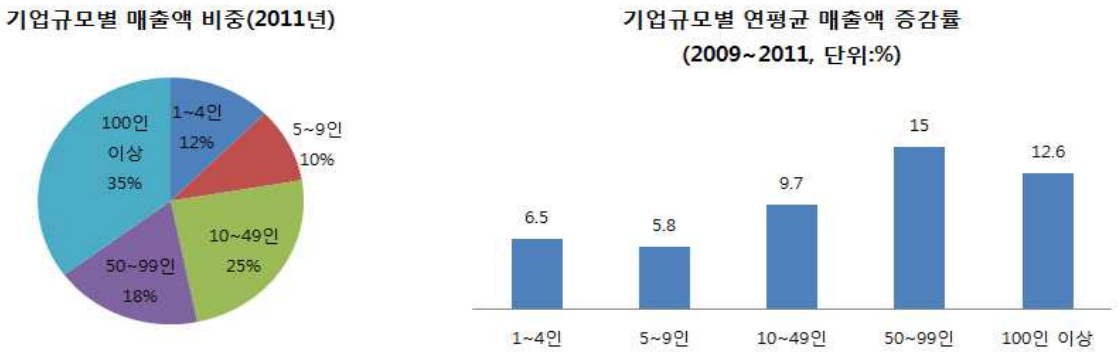
■ 콘텐츠산업 기업규모별 매출액 증감 현황 ■

이현우 (KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

중소기업은 전체 사업체 중 99.9%, 종사자 중 87.7%, 생산액 중 47.6%, 제조업 부가가치 중 50.5%를 차지하는 등 우리 경제의 근간이라고 할 수 있다(중소기업청, 2011). 특히 지난 10년간 대기업 종사자수는 감소하는 반면 중소기업 종사자수는 증가하고 있어, 중소기업이 고용 없는 성장(jobless growth) 시대에 일자리 창출의 주역이 되고 있다.

콘텐츠산업 분야는 전체 11만 504개의 사업체 중, 종사자 수가 1~4인 규모인 소형기업이 9만 5,174개로 86.1%를 차지하여(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2012), 대부분 중소형기업으로 구성되어 있는 것이 특징이다. 따라서 본고에서는 콘텐츠산업 각 분야의 기업규모별 매출액 증감추이를 살펴봄으로써, 콘텐츠산업의 근간인 중소형기업의 성장 건전성을 조망해 보고자 한다.

<그림 1> 콘텐츠산업 기업규모별 매출액 비중/연평균 매출액 증감율



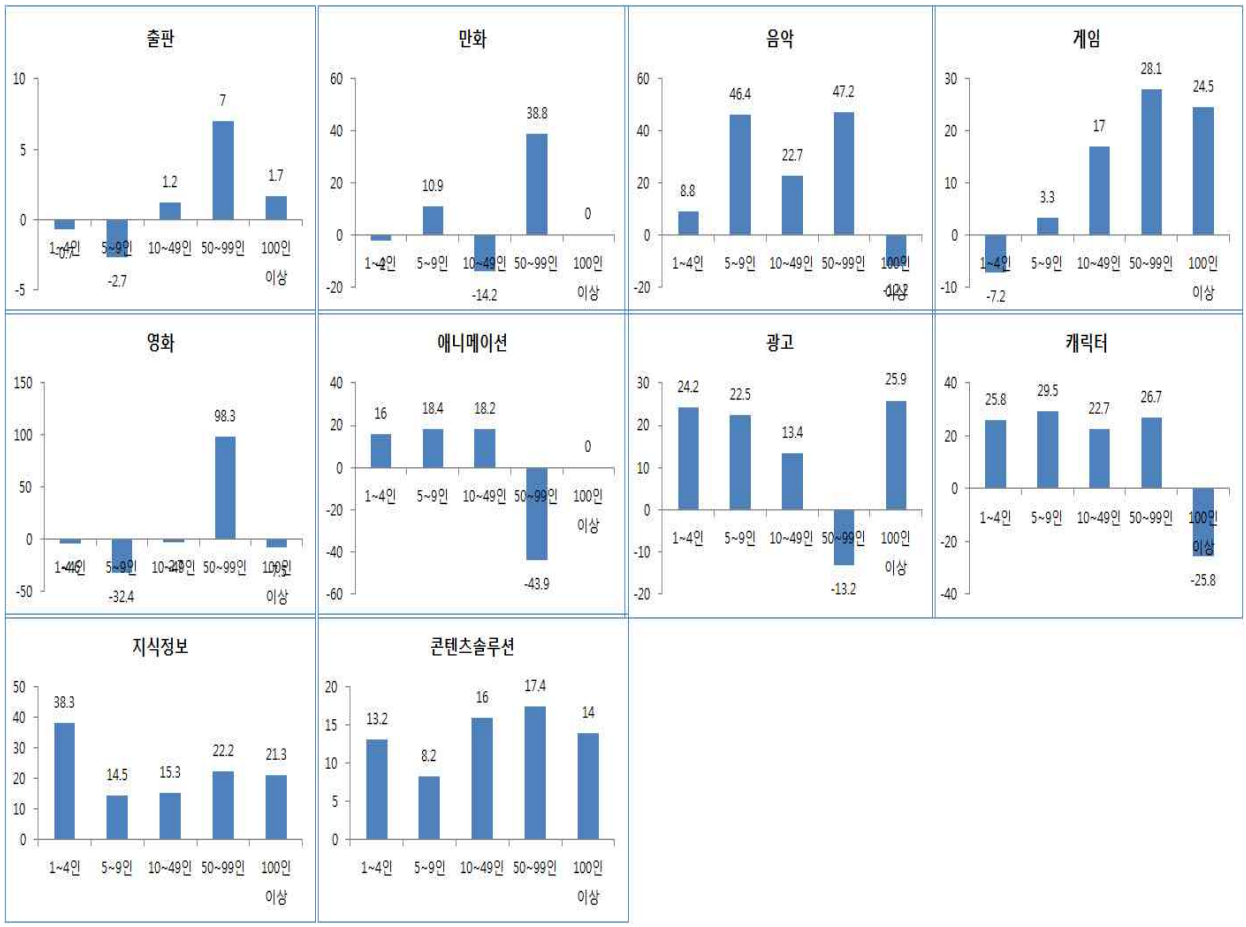
<표 1> 콘텐츠산업 기업규모별/연도별 매출액 증감추이

종사자 규모 /연도	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
2009년	7,810,744	6,235,024	14,475,002	9,701,101	19,763,929	57,985,800
비중(%)	13.5	10.7	25	16.7	34.1	100
2009년	8,176,102	6,369,920	15,672,076	10,005,570	22,657,020	62,880,688
비중(%)	13	10.1	24.9	15.9	36.1	100
2011년	8,851,282	6,974,448	17,422,586	12,823,662	25,039,063	71,111,041
비중(%)	12.5	9.8	24.5	18	35.2	100
전년대비증감률(%)	8.3	9.5	11.2	28.2	10.5	13.1
연평균증감률(%)	6.5	5.8	9.7	15	12.6	10.7

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2012). 『콘텐츠산업통계』.

우선 국내 콘텐츠산업 전체의 기업규모별(종사자규모 기준) 매출액 비중을 살펴보면 1~4인 12%, 5~9인 10%, 10~49인 25%, 50~99인 18%, 100인 이상 35%로 나타났다. 1~4인 규모의 소형기업은 사업체 수의 86.1%(95,174개)를 차지하고 있으나 매출액 비중은 12%에 그치고 있으며, 사업체 수의 0.004%(480개)에 해당하는 100인 이상 대형기업은 전체 매출액의 35%를 점유한 것으로 나타났다(<표1>, <그림1>). 이는 콘텐츠산업 내에서 대형기업과 중소형기업 간 매출 양극화현상이 상당한 수준으로 진행되었음을 의미한다. 또한 2009년~2011년 사이의 기업규모별 연평균 매출액 증감률을 살펴보면, 1~4인 6.5%, 5~9인 5.8%, 10~49인 9.7%, 50~99인 15%, 100인 이상 12.6% 등으로 나타나, 모든 규모의 기업에서 매출액 증가가 이루어졌음을 알 수 있다. 하지만 1~4인, 5~9인 등 소형기업의 증가율은 5~6% 선인 반면, 50~99인, 100인 이상 중대형 기업의 증가율은 12~15%로 소형기업의 2배를 초과하고 있다. 이러한 현상이 지속된다면 콘텐츠산업 내 기업규모별 매출 양극화 현상은 더욱 가속화될 것으로 전망된다.

<그림 2> 콘텐츠산업 세부분야 종사자규모별 연평균(2009~2011) 매출액증감률(%)



출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2012).『콘텐츠산업통계』재구성.

<표2> 콘텐츠산업 세부분야 종사자규모별/연도별 매출액 증감추이

산업분야	종사자 규모 /연도	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
출판	2009년	2,509,324	3,045,226	5,003,938	3,307,189	6,743,446	20,609,123
	2010년	2,551,610	2,977,759	5,141,666	3,213,890	7,358,873	21,243,798
	2011년	2,472,975	2,880,357	5,128,108	3,787,076	6,976,065	21,244,581
	전년대비증감률(%)	▽3.1	▽3.3	▽0.3	17.8	▽5.2	0
	연평균증감률(%)	▽0.7	▽2.7	1.2	7	1.7	1.5
만화	2009년	392,404	147,255	159,880	39,555	-	739,094
	2010년	384,077	172,128	154,536	31,206	-	741,947
	2011년	376,785	180,950	117,746	76,210	-	751,691
	전년대비증감률(%)	▽1.9	5.1	▽23.8	144.2	-	1.3
	연평균증감률(%)	▽2.0	10.9	▽14.2	38.8		0.8
음악	2009년	1,425,225	269,632	561,285	240,042	244,569	2,740,753
	2010년	1,464,480	351,850	541,241	277,788	323,784	2,959,143
	2011년	1,685,716	577,968	845,541	519,783	188,452	3,817,460
	전년대비증감률(%)	15.1	64.3	56.2	87.1	▽41.8	29
	연평균증감률(%)	8.8	46.4	22.7	47.2	▽12.2	18
게임	2009년	1,655,876	463,622	325,625	318,792	3,816,685	6,580,600
	2010년	1,453,608	527,473	364,875	508,885	4,576,277	7,431,118
	2011년	1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740
	전년대비증감률(%)	▽2.0	▽6.2	22.2	2.9	29.3	18.5
	연평균증감률(%)	▽7.2	3.3	17	28.1	24.5	15.7
영화	2009년	228,000	545,581	1,520,187	360,187	708,860	3,362,815
	2010년	376,253	512,170	2,033,766	382,711	273,048	3,577,948
	2011년	207,521	249,320	1,440,564	1,416,751	605,863	3,920,019
	전년대비증감률(%)	▽44.8	▽51.3	▽29.2	270.2	121.9	9.6
	연평균증감률(%)	▽4.6	▽32.4	▽2.7	98.3	▽7.5	8
애니메이션	2009년	38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503
	2010년	44,441	62,493	185,128	74,972	-	367,034
	2011년	51,779	70,526	229,883	29,450	-	381,638
	전년대비증감률(%)	16.5	12.9	24.2	▽60.7	-	4
	연평균증감률(%)	16	18.4	18.2	▽43.9	-	3.2
광고	2009년	470,307	813,769	2,884,262	1,729,465	3,289,075	9,186,878
	2010년	558,278	780,858	3,068,721	1,632,717	4,282,598	10,323,172
	2011년	725,846	1,221,619	3,707,652	1,303,176	5,214,388	12,172,681
	전년대비증감률(%)	30	56.4	20.8	▽20.2	21.8	17.9
	연평균증감률(%)	24.2	22.5	13.4	▽13.2	25.9	15.1
캐릭터	2009년	292,064	236,468	1,991,184	1,696,905	1,141,651	5,358,272
	2010년	329,741	260,703	2,215,718	1,860,280	1,230,455	5,896,897
	2011년	462,522	396,350	2,998,861	2,723,418	628,432	7,209,583
	전년대비증감률(%)	40.3	52	35.3	46.4	▽48.9	22.3
	연평균증감률(%)	25.8	29.5	22.7	26.7	▽25.8	16
지식정보	2009년	626,022	341,632	956,729	1,088,846	3,058,210	6,071,439
	2010년	825,078	379,866	1,041,534	1,190,061	3,806,147	7,242,686
	2011년	1,197,154	447,824	1,272,318	1,625,236	4,503,176	9,045,708
	전년대비증감률(%)	45.1	17.9	22.2	36.6	18.3	24.9
	연평균증감률(%)	38.3	14.5	15.3	22.2	21.3	22.1
콘텐츠 솔루션	2009년	133,449	260,726	641,925	474,294	671,754	2,182,148
	2010년	147,301	283,284	691,206	506,477	731,585	2,359,853
	2011년	171,003	305,223	864,045	653,661	873,239	2,867,171
	전년대비증감률(%)	16.1	7.7	25	29.1	19.4	21.5
	연평균증감률(%)	13.2	8.2	16	17.4	14	14.6

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2012).『콘텐츠산업통계』재구성.

다음으로 콘텐츠산업 각 하위부문별로 기업규모에 따른 연평균 매출액 증감률을 살펴보면(2009~2011년 평균), 출판산업의 경우 1~4인 -0.7%, 5~9인 -2.7%, 10~49인 1.2%, 50~99인 7%, 100인 이상 1.7% 등으로 나타났다. 출판산업은 소형기업의 매출액이 감소하는 추세인 반면, 중대형 기업의 매출액은 증가하고 있어, 기업규모별 매출 양극화 현상이 심화되는 추세임을 알 수 있다.

만화산업의 연평균 매출액 증감률은 1~4인 -2.0%, 5~9인 10.9%, 10~49인 -14.2%, 50~99인 38.8% 등으로 나타났다. 1~4인, 10~49인 등 중소형기업의 매출액은 감소 추세지만, 50~99인 규모의 중형기업은 높은 수준의 매출액 증가를 보여, 만화산업 내 매출 양극화 현상이 상당한 수준으로 진행되고 있음을 알 수 있다.

음악산업의 매출액 증감추이를 보면, 1~4인 8.8%, 5~9인 46.4%, 10~49인 22.7%, 50~99인 47.2%, 100인 이상 -12.2% 등으로 나타났다. 음악산업의 경우 기업규모별 매출 양극화 추세를 판단하기 위해서는 좀더 장기적인 관찰이 필요할 것이다.

게임산업의 연평균 매출액 증감을 살펴보면, 1~4인 -7.2%, 5~9인 3.3%, 10~49인 17%, 50~99인 28.1%, 100인 이상 24.5%로 나타났다. 1~4인과 5~9인 규모 기업체의 경우 역성장 또는 성장세가 매우 완만한 반면, 50~99인, 100인 이상 기업체는 높은 수준의 성장률을 보여 매출 양극화 현상이 상당히 진행되고 있음을 알 수 있다.

영화산업의 연평균 매출액 증감률은 1~4인 -4.6%, 5~9인 -32.4%, 10~49인 -2.7%, 50~99인 98.3%, 100인 이상 -7.5% 등으로 나타났다. 50~99인 규모의 중형기업은 연평균 100%에 가까운 고성장세를 보인 반면, 1~4인, 5~9인, 10~49인 규모의 소형, 중소형 기업은 매출 감소추세를 보이고 있다.

애니메이션 분야의 매출액 증감추이를 살펴보면, 1~4인 16%, 5~9인 18.4%, 10~49인 18.2%, 50~99인 -43.9%로 나타났다. 앞서 살펴본 다른 산업분야와 달리, 50~99인 규모의 중형기업만 역성장세를 보이고 소형, 중소형 기업은 꾸준한 매출액 증가가 이루어지는 것이 특징이다. 이로 미루어볼 때, 애니메이션 분야에서 매출 양극화 현상은 진행되지 않는다고 볼 수 있다.

광고산업의 경우, 2009~2011년 사이 연평균 매출액 증감률은 1~4인 24.2%, 5~9인 22.5%, 10~49인 13.4%, 50~99인 -13.2%, 100인 이상 25.9% 등으로 나타났다. 역성장세가 나타난 50~99인 규모 중형기업을 제외한다면, 소형, 중소형, 대형기업들이 비슷한 수준의 매출액 증가율을 보이고 있어 산업 내 뚜렷한 매출 양극화 현상을 발견하기 어려운 상황이다.

캐릭터산업의 연평균 매출액 증감을 살펴보면, 1~4인 25.8%, 5~9인 29.5%, 10~49인 22.7%, 50~99인 26.7%, 100인 이상 -25.8% 등으로 나타났다. 100인 이상 규모의 대형기업을 제외한 소형, 중소형, 중형 규모 기업들은 대체로 20%대의 연평균 매출 증가율을 보이고 있어, 기업규모에 따른 매출 양극화 현상이 진행되지 않고 있음을 알 수 있다.

지식정보산업의 연평균 매출액 증감률은 1~4인 38.3%, 5~9인 14.5%, 10~49인 15.3%, 50~99인 22.2%, 100인 이상 21.3% 등으로 나타났다. 지식정보산업의 경우 모든 규모의 기업들이 매출 성장세를 보이는 것이 특징적이다.

콘텐츠솔루션산업의 경우, 연평균 매출액 증감은 1~4인 13.2%, 5~9인 8.2%, 10~49인 16%, 50~99인 17.4%, 100인 이상 14%로 나타났다. 1~4인부터 100인 이상까지 전 규모의 기업들이 고른 매출 성장세를 보이고 있어, 기업규모에 따른 매출 양극화 현상이 나타나지 않는 것으로 볼 수 있다.

중소기업은 일자리 창출 역량, 시장경쟁 촉진 기능 등 우리나라 경제에서 차지하고 있는 역할이 실로 막중하다고 볼 수 있다. 특히, 콘텐츠 산업 분야는 대부분 소형기업으로 이루어져 있어 중소형 기업을 지원하고 육성하려는 노력이 반드시 필요하다. 위에서 살펴본 바와 같이, 콘텐츠산업 하위분야 중에서 출판, 만화, 게임, 영화산업의 경우 중소형 기업과 대형기업 사이의 매출액 격차가 점차 확대되는 양극화 현상이 나타나고 있었다. 이러한 분야의 경우 대형기업과 중소형기업의 지속가능한 상생발전을 위해서 보다 면밀히 시장 상황을 관찰하고, 해당 분야에 적합한 중소형기업 경쟁력 강화 방안을 마련해야 할 것이다.

※ 참고문헌

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2012).『콘텐츠산업통계』.
중소기업청(2011).『2012년 중소기업 육성시책』.