

# [정규과정] 트렌드 워칭- 스마트 환경에서의 콘텐츠 비즈니스

주제 : 콘텐츠산업은 진짜 고부가가치 산업일까?

부가가치 및 부가가치율의 의미를 알아보고  
콘텐츠 산업의 부가가치(율) 현황을 산업별로 살펴봅니다.  
이를 통해, 콘텐츠 산업이 고부가가치 산업인 이유를 분석해보고  
지표에 담긴 의미를 해석할 수 있습니다.



튜터 이두호

## 콘텐츠산업은 진짜 고부가가치 산업일까?

‘문화산업’이란 말의 용어가 널리 쓰이기 시작한 것은 1994년 김영삼 前대통령의 “할리우드 영화 <쥬라기공원> 한 편이 벌어들인 수익이 현대자동차 150만대를 수출해 얻는 수익과 맞먹는다.”는 발언 때부터였습니다. 이후 문화산업은 무엇보다도 고부가가치 산업으로 인식되며, 영화와 TV드라마 등 콘텐츠 산업에 대한 진흥 정책들이 쏟아져 나오게 되었습니다.



### ‘고부가가치’란 무엇일까요?

부가가치란 말 그대로 ‘부가(added)’된 가치를 말합니다.  
가령 나무꾼이 산에서 나무를 해다가 시장에 5천 원에 팔았다고 가정해봅시다.  
나무는 나무꾼이 돈을 주고 얻은 것이 아닌 자연에서 구한 것이고,  
여기에 나무꾼이 자신의 ‘수고비용(노동비)’를 붙여  
5천 원이라는 가치를 만든 것이니 5천 원이 부가가치가 됩니다.  
나무를 구입한 상인이 다시 점포세 라든지 자신의 인건비 등을 더해  
7천 원에 소비자에게 팔면 2천 원의 새로운 부가가치가 만들어지는 것입니다.

원재료비 연료동력비 포장비 소모품비 수선비	감가 상각비	영업제경비	인건비	세금 배당 임원상여 사내유보
			← 순부가가치 →	
	← 총부가가치			→
← 매출액 →				

이를 경제학적 용어로 다시 정리해 보겠습니다.

일반적으로 상품은 기업이 그 전부를 모두 만들어 낸 것이 아니라,  
원재료와 연료(동력비), 하청기업이 납품한 부품이나 용역이 투입됩니다.  
이것들을 제외한 것이 ‘총부가가치’ 입니다. 여기에 자본설비(건물, 기계 등)의  
가치 소모분인 ‘감가상각’까지 제외한 것을 ‘순부가가치’라고 합니다.

이는 순이익과는 다른 개념입니다.

즉, 경상이익은 물론 종업원의 인건비나 이자 및 세금, 감가상각이 되지 않는 임차료 등  
을 모두 합해 ‘순부가가치’라고 합니다.

부가가치는 기업이 고유하게 만들어낸 가치이므로  
그 기업의 임금이나 이윤의 원천이 됩니다.  
콘텐츠 상품은 원재료와 연료, 설비가  
거의 필요하지 않으므로  
부가가치가 매우 높다고 이야기 하는 것입니다.



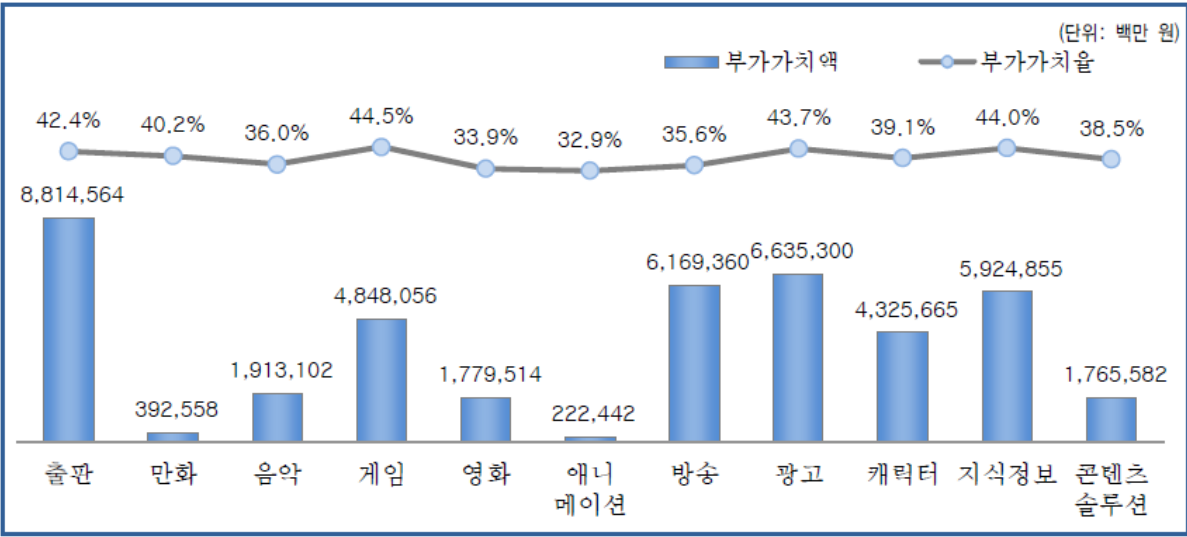
그렇다면 콘텐츠 산업의 부가가치가 얼마나 되는지 알아보까요?

문화체육관광부가 2017년에 발표한 <콘텐츠산업통계조사(2016년 기준)> 자료에 따르면, 2016년 부가가치액은 2015년 39조 9,789억 원에서 2조 8,121억 원 증가한 42조 7,910억 원으로 나타났으며 부가가치율은 40.6%로 나타났습니다. 부가가치율은 부가가치액을 총매출액으로 나누어 계산한 비율을 말합니다. 이는 일정기간동안 기업이 얼마만큼의 부가가치를 창출하는지에 대한 평가지표가 됩니다.

✓ 
$$\text{부가가치율} = \frac{\text{부가가치액}(=\text{매출}-\text{매입})}{\text{매출액}} \times 100$$



〈콘텐츠산업의 부가가치액과 부가가치율(2016년 기준)〉



콘텐츠산업의 산업별 부가가치액은

출판산업이 8조 8,146억 원(20.6%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 광고는 6조 6,353억 원(15.5%), 방송은 6조 1,694억 원(14.4%), 지식정보는 5조 9,249억 원(13.8%), 게임은 4조 8,481억 원(11.3%), 캐릭터는 4조 3,257억 원(10.1%), 음악은 1조 9,131억 원(4.5%), 영화가 1조 7,795억 원(4.2%), 콘텐츠솔루션이 1조 7,656억 원(4.1%), 만화가 3,926억 원(0.9%), 애니메이션이 2,224억 원(0.5%)으로 나타났습니다.

부가가치율이 가장 높은 산업은 게임산업으로 44.5%를 나타냈으며, 지식정보산업의 부가가치율은 44.0%로 게임산업 다음으로 높았습니다. 다음은 광고산업 43.7%, 출판산업 42.4%, 만화산업 40.2%, 캐릭터산업 39.1%, 콘텐츠솔루션산업 38.5%, 음악산업 36.0%, 방송산업 35.6%, 영화산업 33.9%, 애니메이션산업 32.9% 순으로 나타났습니다.

표 2-4-2 콘텐츠산업 부가가치액 현황<sup>34)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	8,770,142	8,760,871	8,790,456	8,806,324	8,814,564	0.1	0.1
만화	313,877	322,569	336,854	362,028	392,558	8.4	5.8
음악	1,663,764	1,704,877	1,764,650	1,808,677	1,913,102	5.8	3.6
게임	4,568,089	4,545,896	4,711,118	5,047,597	4,848,056	△4.0	1.5
영화	1,661,057	1,794,369	1,533,307	1,714,319	1,779,514	3.8	1.7
애니메이션	219,999	219,232	221,750	218,202	222,442	1.9	0.3
방송	5,124,633	5,291,458	6,120,014	5,978,111	6,169,360	3.2	4.7
광고	4,652,713	6,146,969	4,143,085	5,241,693	6,635,300	26.6	9.3
캐릭터	3,143,877	3,477,231	3,794,457	3,987,458	4,325,665	8.5	8.3
지식정보	3,915,663	4,391,082	4,812,860	5,212,037	5,924,855	13.7	10.9
콘텐츠솔루션	1,200,751	1,383,709	1,476,530	1,602,423	1,765,582	10.2	10.1
합계	35,234,565	38,038,263	37,705,082	39,978,869	42,790,998	7.0	5.0

부가가치액의 증감률을 보면 성장성도 가늠해 볼 수 있는데요.

2012년부터 2016년의 콘텐츠 산업 부가가치액 현황을 보면,

스마트폰 콘텐츠나 APP 등 소프트웨어 분야인 ‘지식정보’와 ‘콘텐츠솔루션’ 분야가  
연평균 10.9%와 10.1%로 가장 많이 성장하고 있고,

뒤를 이어 광고가 9.3% 인데요, ‘광고’분야는 온라인 동영상 광고의 확장에 힘을 입어  
전년대비로 26.6%나 증가했습니다. 반면 출판 분야는 부가가치액과 부가가치율은  
가장 높지만, 연평균 증감율은 0.1%로 정체되어 있는 것을 확인할 수 있습니다.

이는 인구의 감소, 웹툰, 웹소설 등이 영향이 끼친 것으로 풀이됩니다.

전반적으로 스마트 플랫폼이 대세로 자리잡으면서  
콘텐츠 산업도 다양한 부침을 겪고 있습니다.

성공적인 콘텐츠 사업의 첫걸음은

시장의 규모와 성장가능성을 확인하는 데서 부터 시작됩니다.

다양한 지표들을 통해 산업의 흐름을 파악하는 데 관심을 가져보면 어떨까요?