

현안연구

2023

행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안 연구

A Study on Production
of Basic Statistics
for Content Industry using
Administrative Data

김현수 · 전진영 · 송철재

행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안 연구

A Study on Production of Basic Statistics for Content
Industry using Administrative Data

김현수·전진영·송철재

연구책임

김현수	한국문화관광연구원 연구원
전진영	한국문화관광연구원 책임전문위원
송철재	한국문화관광연구원 책임전문위원

목차

제1장	서론	1
	제1절 연구 배경 및 목적	3
	1. 연구 배경	3
	2. 연구 목적	3
	제2절 연구 범위 및 방법	4
	1. 연구 범위	4
	2. 연구 방법	5
제2장	행정자료의 이해 및 선행연구 검토	7
	제1절 행정자료의 이해	9
	1. 행정자료와 통계등록부	9
	2. 기업통계등록부 구축 현황	10
	제2절 행정자료 이용 관련 선행연구 검토	16
	1. 행정자료 이용 관련 선행 연구	16
	2. 기업통계등록부(SBR) 활용 사례	18
	3. 시사점	21
제3장	콘텐츠산업 기본통계 생산 방안	23
	제1절 콘텐츠산업 조사 통계 생산 현황	25
	1. 콘텐츠산업조사	25
	2. 콘텐츠산업 동향분석	27
	3. 조사 기반 자료의 한계점	29
	제2절 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 방안 검토	30
	1. 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 과정	30

	2. 콘텐츠산업 표본추출틀과 기업통계등록부 연계	31
	3. 기업 단위 연계자료 활용가능성 검토	33
	제3절 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 결과	39
	1. 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 개요	39
	2. 법인 기준 기본통계 시범 생산	42
	3. 균형패널 자료 기준 기본통계 시범 생산	46
	4. 종합 결과	53
	제4절 소결	55
제4장	결론	57
	1. 연구 요약	59
	2. 연구 결과 활용 방안	60
	3. 한계점 및 추후 연구 과제	61
참고문헌		63
부록		65

표 목 차

〈표 2-1〉 통계청에서 제공하는 행정통계자료 현황(2023.10 기준)	10
〈표 2-2〉 기업통계등록부 구축 시점별 비교	14
〈표 2-3〉 2021년 중견기업 실태조사 개요	20
〈표 3-1〉 2021년 기준 콘텐츠산업 통계 결과	26
〈표 3-2〉 콘텐츠산업 상장사 고용 변동	28
〈표 3-3〉 콘텐츠산업 기본통계 생산 흐름도	30
〈표 3-4〉 2019년 기준 콘텐츠산업 모집단 현황	31
〈표 3-5〉 기업통계등록부 연간/분기 자료 제공	32
〈표 3-6〉 기업통계등록부SBR과 콘텐츠산업 표본틀 연계 결과(사업체 기준)	33
〈표 3-7〉 사업체 기준 대비 기업 기준 비중	35
〈표 3-8〉 연간 자료 대비 4분기 자료의 유지율	37
〈표 3-9〉 대분류 기준 패널구축 현황(2019년 1분기~2022년 4분기)	41
〈표 3-10〉 지역 기준 패널구축 현황(2019년 1분기~2022년 4분기)	41
〈표 3-11〉 콘텐츠산업 대분류 기준 기본통계 예시(법인 한정)	42
〈표 4-1〉 추가 가능한 기본통계(안)	60
〈부록 표 1〉 기업통계등록부 연간 자료 기준 콘텐츠산업 사업체 값	67
〈부록 표 2〉 기업통계등록부 연간 자료 기준 콘텐츠산업 기업 값	68
〈부록 표 3〉 기업통계등록부 분기 자료 기준 콘텐츠산업 기업 값	69
〈부록 표 4〉 콘텐츠산업 조직구분별, 대분류별 일반현황(2022년 4분기 기준)	70
〈부록 표 5〉 콘텐츠산업 조직구분별, 지역(시·도)별 일반현황(2022년 4분기 기준)	71

그림 목차

[그림 1-1] 연구 흐름도	5
[그림 2-1] 기업통계등록부의 작성 단위(예시)	11
[그림 2-2] 기업통계등록부 구축을 위한 자료 구성	13
[그림 2-3] 기업통계등록부 자료 현황(2021년 연간 자료 기준)	15
[그림 3-1] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년동기 대비 증감률(법인 한정)	43
[그림 3-2] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년동기 대비 증감률(법인 한정)	44
[그림 3-3] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년동기 대비 증감률(법인 한정)	45
[그림 3-4] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년 동기대비 증감률(법인 패널)	46
[그림 3-5] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(법인 패널)	47
[그림 3-6] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(법인 패널)	48
[그림 3-7] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년 동기대비 증감률(개인 패널)	50
[그림 3-8] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(개인 패널)	51
[그림 3-9] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(개인 패널)	52
[그림 3-10] 기본통계별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률	53

제1장 서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

- **현행 조사방식으로는 콘텐츠산업의 시의성·신뢰성 있는 통계자료 확보가 어려움**
 - 현행 콘텐츠산업 관련 통계 대부분은 설문조사 방식으로 생산되나, 조사환경 악화, 응답 부담 증가 등으로 시의성이 담보된 신뢰성 있는 자료 수집에 한계
 - 기존 조사기반 통계만으로는 빠르게 변화하는 콘텐츠산업 환경에 대한 종합적·객관적 정책 대응이 어려운 상황
 - ※ (시의성 한계) 국가승인통계인 콘텐츠산업조사의 경우 1년 주기로 생산되고 있는 가운데, 조사기준시점과 공표시점 간에 13개월 정도의 시차 존재
 - ※ (신뢰성 한계) 조사응답 부담에 응답률 저하, 개인정보유출 우려, 조사비용 증가로 표본수 확대 어려움
- **행정자료를 연계·활용 할 수 있는 통계작성 환경 마련**
 - 지난 2020년을 전후하여 행정데이터를 연계·활용 할 수 있는 법·제도적 기반이 마련
 - ※ 사회보장기본법, 데이터기반행정법 등에서 과학적 의사결정을 위한 데이터의 활용 방법과 절차를 규정
 - ※ 행정자료를 이용할 경우 분기별 통계 생산이 가능하여 시의성 및 신뢰성이 담보된 통계작성이 가능
 - 통계청은 통계작성기관의 통계작성 지원을 위한 통계등록부 구축·운영 근거 신설을 위한 통계법 개정 추진하여 국민 누구나 통계등록부를 활용 할 수 있는 활용체계를 구축해 나가고 있음
 - 이와 같은 법·제도와 더불어, 기술발전 및 디지털 경제 가속화에 따라 데이터의 축적·활용이 용이해져 방대한 양의 행정자료를 연계·활용 할 수 있는 환경은 조성되었으나, 아직 행정자료 활용은 미흡
- **통계작성 환경 변화에 적시 대응할 수 있는 행정자료 기반의 통계자료 생산이 필요한 시점**
 - 조사통계에 발생할 수 있는 오차 및 비용을 줄이고 환경 변화에 선제적 대응이 가능한 행정자료 기반 통계 발굴·기획 필요

2. 연구 목적

- 본 연구의 목적은 기업통계등록부와 콘텐츠산업특수분류 연계를 통해 시의성 및 신뢰성이 담보된 행정자료 기반의 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안을 도출하는데 있음

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

1) 시간적 범위

- 연구 시점(23.8월)에서 이용 가능한 기업통계등록부의 시계열을 고려하여 2019~2022년까지로 설정
 - 연간 자료 기업통계등록부는 2019 ~ 2021년을, 분기 자료는 2019.1 ~ 2022.4분기를 기준으로 함
 - 콘텐츠산업 표본추출틀은 2019년 기준 자료를 기준으로 함

2) 대상적 범위

- 행정자료 연계 및 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산에 필요한 행정자료, 조사자료 및 표본추출틀
 - 행정자료 : 기업통계등록부
 - 조사자료 : 경제총조사, 전국사업체조사
 - 표본추출틀 : 콘텐츠산업 특수분류 기반 표본추출틀

3) 내용적 범위

- (행정자료 이해) 행정자료 개념 및 특성, 행정자료 이용 관련 선행연구 검토
 - 행정자료 : 공공기관이 관련 법령에서 정한 서식대로 수집하는 자료로 국세청의 사업자등록자료 및 과세자료, 4대 보험 자료 등
 - 통계등록부 : 통계 생산을 위해 행정자료와 통계자료를 연계하여 작성한 인구, 가구, 주택, 기업 대상의 모집단 자료
- (행정자료 연계) 콘텐츠산업 특수분류 기반의 표본추출틀과 기업통계등록부 연계
- (연계 자료 비교·분석) 연계된 연간 자료와 분기 자료 비교 분석
- (시범 통계 생산·검토) 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 및 결과 검토

2. 연구 방법

1) 문헌 검토

- 행정자료 및 기업통계등록부의 개념 및 특징에 대한 문헌연구 수행
- 행정자료 연계·활용 관련 선행연구 검토
- 기업통계등록부 활용 사례 검토
- 콘텐츠산업 통계 생산 현황 검토

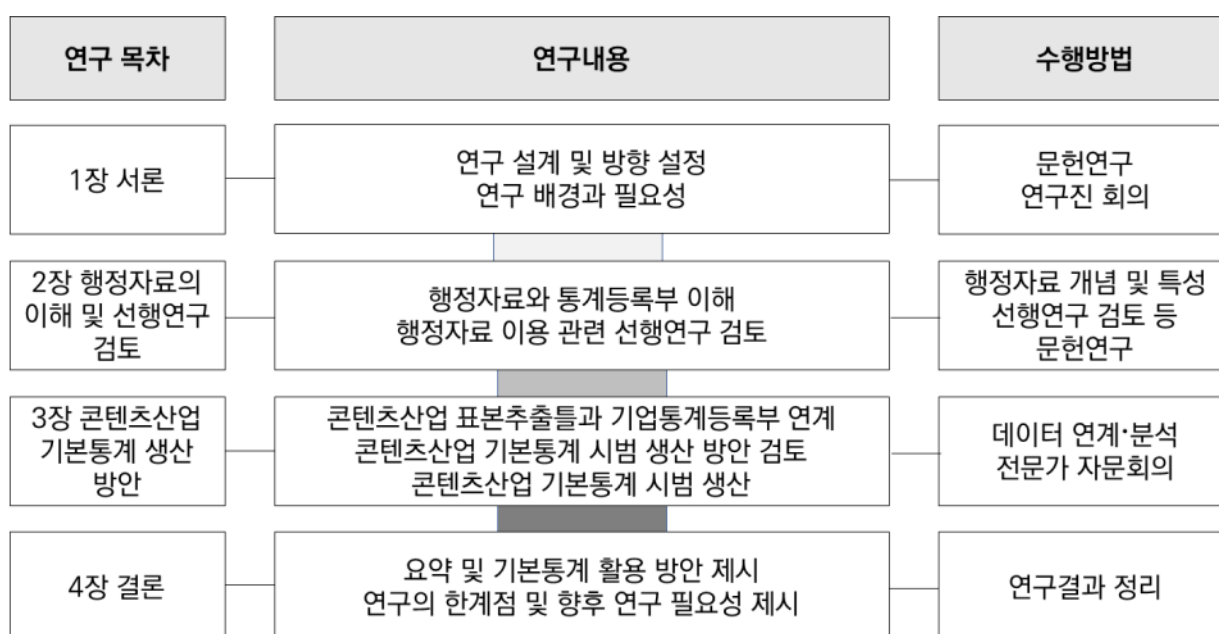
2) 행정자료 연계·분석

- 콘텐츠산업 특수분류를 기반으로 한 표본추출틀과 기업통계등록부 연계
- 행정자료 활용 판단기준 및 점검사항을 이용한 데이터 연계 결과 검토
- 기업통계등록부 분기 및 연간 자료에 대한 비교 분석 수행
- 산출된 콘텐츠산업 기본통계에 대한 결과 분석

3) 전문가 자문

- 전문가 자문회의 및 의견수렴을 통한 연구방법론 보강
 - 통계청, 중소벤처기업연구원 등 관련 연구기관 및 연구자 의견수렴
 - 행정자료 연계 방법의 타당성 검토 및 통계 산출 결과 검토

[그림 1-1] 연구 흐름도



제2장

행정자료의 이해 및 선행연구 검토

제1절 행정자료의 이해

1. 행정자료와 통계등록부

1) 행정자료와 통계등록부 정의

- ‘행정자료(Administrative Data)’는 공공기관이 직무상 작성·취득하여 관리하고 있는 문서·대장 및 도면과 데이터베이스 등 전산자료로서 통계등록부 및 통계자료를 제외한 것을 의미함
- ‘통계자료’는 통계작성기관이 통계의 작성을 위하여 수집·취득 또는 사용한 자료(데이터베이스 등 전산자료를 포함)로서 통계등록부를 제외한 것을 말함
- 2023년 7월 18일 개정된 통계법에 의하면, ‘통계등록부’란 통계청장이 통계작성기관의 통계작성을 지원하기 위하여 통계자료 및 행정자료 상의 개인, 법인 또는 단체 등에 관한 분야별 모집단의 기본정보를 수록하여 관리하는 자료를 말함

2) 행정통계자료 현황

- 통계청은 통계조사 응답자의 비밀을 보호하면서 이용자가 심층적인 분석을 할 수 있도록 통계데이터센터(SDC)에서 행정통계자료 19종, 민간자료 35종, 기타자료(격자통계) 5종으로 총 59종¹⁾의 통계를 서비스함
- 경제·사회 부문 : 기업통계등록부, 사업장기초DB, 취업활동통계등록부
 - 기업통계등록부는 대표자 기준(대표 1명 여러 개 기업), 사업자등록 기준에 따라 구분되며 구축된 시기에 따라 연간, 분기, 월간 자료를 제공하며 활용 범위가 다름
 - 사업장기초DB는 4대보험자료와 법인자료 기준으로 구분하여 연간 제공
 - 취업활동통계등록부는 취업활동편과 고용편으로 구축 기준에 따라 연간 제공
- 인구·가구 부문 : 5종의 통계등록부(인구통계등록부, 가구통계등록부, 주택통계등록부, 아동가구통계등록부, 청년통계등록부)와 인구동태_코호트DB
- 농림어업 부문 : 농업DB, 임업DB, 어업DB
- 민간자료 : 공공기관 외 기관에서 개인정보를 제외한 통계를 이용하기 위해 카드 매출, 신용통계정보, 인구이동, 건물, 차량, SNS데이터 등의 데이터를 수집하여 및 가공한 통계자료에 해당

1) 2023년 10월 1일 기준

- 기타자료(격자통계) : 인구, 가구, 주택, 사업체, 종사자 분야 통계항목에 해당하는 지리정보 제공

〈표 2-1〉 통계청에서 제공하는 행정통계자료 현황(2023.10 기준)

부문	자료명	제공시계열	주기	제공 항목수
경제·사회	기업통계등록부(대표자기준)	2010 ~ 2021	년	97개
	기업통계등록부(사업자등록기준)	2010 ~ 2021	년	97개
	기업통계등록부(대표자기준_분기)	2018.4분기 ~ 2023.1분기	분기	48개
	기업통계등록부(사업자등록기준_분기)	2018.4분기 ~ 2023.1분기	분기	48개
	기업통계등록부(대표자기준_월간)	2022 ~ 2023	월	40개
	기업통계등록부(사업자등록기준_월간)	2022 ~ 2023	월	40개
	사업장기초DB(4대보험)	2009 ~ 2021	년	20개
	사업장기초DB(법인)	2008 ~ 2021	년	20개
	취업활동통계등록부(취업활동면)	2015 ~ 2021	년	26개
	취업활동통계등록부(고용편)	2015 ~ 2021	년	21개
인구·가구	인구통계등록부	2015 ~ 2021	년	12개
	가구통계등록부	2015 ~ 2021	년	13개
	주택통계등록부	2015 ~ 2021	년	10개
	인구동태_코호트DB(1983~1993년생)	2019년	년	87개
	아동가구통계등록부	2015 ~ 2021	년	77개
	청년통계등록부	2015 ~ 2021	년	39개
농림어업	농업DB	2015 ~ 2020	년	8개
	임업DB	2015 ~ 2020	년	8개
	어업DB	2015 ~ 2020	년	8개

자료: 통계청, 통계데이터센터, 서비스이용 > 제공자료

주) 자료별 제공 항목수는 가장 최신 제공시계열 기준

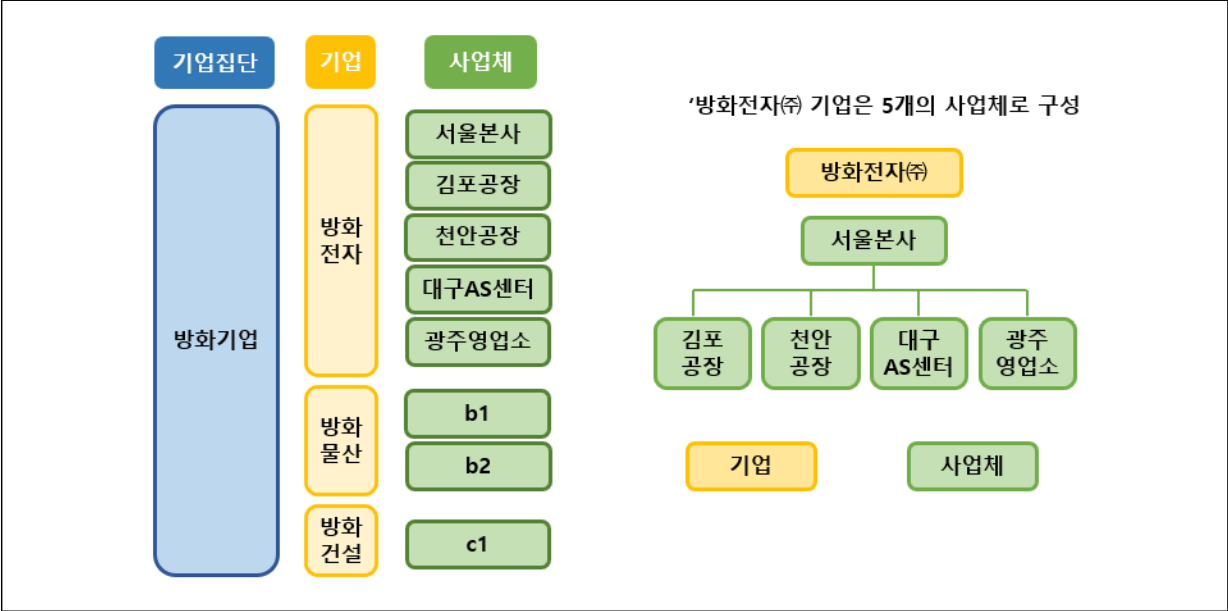
2. 기업통계등록부 구축 현황

1) 기업통계등록부 개요

- 기업통계등록부(SBR, Statistical Business Registers)는 다양한 기관의 행정자료와 통계청의 사업체 조사자료를 연계하여 구축한 기업 및 사업체 단위의 모집단 자료이며 각종 경제통계 작성을 지원하기 위해 매월 기업의 창업 및 휴폐업 정보를 활용하여 명부를 작성하고 종사자, 매출액 등 관련 내용 제공
- 기업통계등록부는 산업 및 지역별 표본조사의 표본추출틀로 활용하거나 다른 데이터와 추가 연계를 통해 다양한 분석 목적으로 이용함 유럽의 많은 선진국도 행정자료를 활용하여 통계등록부 구축 및 이용을

- 확대하고 있으며 우리나라도 2017년부터 매년 기업통계등록부를 작성하여 제공함
- 기업통계등록부는 기업체 단위와 사업체 단위 사업체 정보를 함께 제공함

[그림 2-1] 기업통계등록부의 작성 단위(예시)



자료: 통계청자료: 통계청, 기업통계등록부 이용자 안내서(2023), p8

2) 기업통계등록부 주요 연혁

- (2016년) 기업통계등록부 시범 구축
- (2017년) 연간 기업통계등록부 2010년부터 서비스 시작
- (2019년) 분기 기업통계등록부 2018년 4분기부터 서비스 시작
- (2020년) 2020년 기준 경제총조사 기업통계등록부 기반 모집단 제공
- (2021~2022년) 기준연도 대상 전국사업체조사 기업통계등록부 기반 모집단 제공
- (2023년) 월간 기업통계등록부 7월부터 서비스 시작

3) 기업통계등록부 통계 작성 단위

① 기업집단(Enterprise group)

- 동일한 통제하에 법·재무적 관계로 결합된 법인기업들이 형성하는 집단
 - 공정거래위원회 공시대상기업집단 중 상호출자제한기업집단(자산총액 10조원 이상)을 대상으로 하며 법인등록번호와 1:N 으로 연계

② 기업(Enterprise)

- 재무 및 투자에 대한 의사결정권을 가지고 재화·서비스를 생산하는 제도 단위
 - 법인등록번호 1개당 1개의 기업 구축
 - 1개의 기업은 N개의 사업자등록번호를 구축할 수 있으나 본점의 사업자등록번호 1:1로 연계

③ 사업체(Establishment)

- 기업을 산업활동과 장소로 구분하는 최소단위
 - 1개의 사업자등록번호당 N개의 사업체가 연계됨 기업통계등록부는 기준연도에 1일 이상 사업자등록을 유지한 사업체를 대상으로 하며, 과세사업자의 종원사업장 일련번호²⁾별 각각 1개의 개별사업체 작성

④ 투입되는 행정자료에 따라 법인, 사업자, 사업장으로도 구분할 수 있음

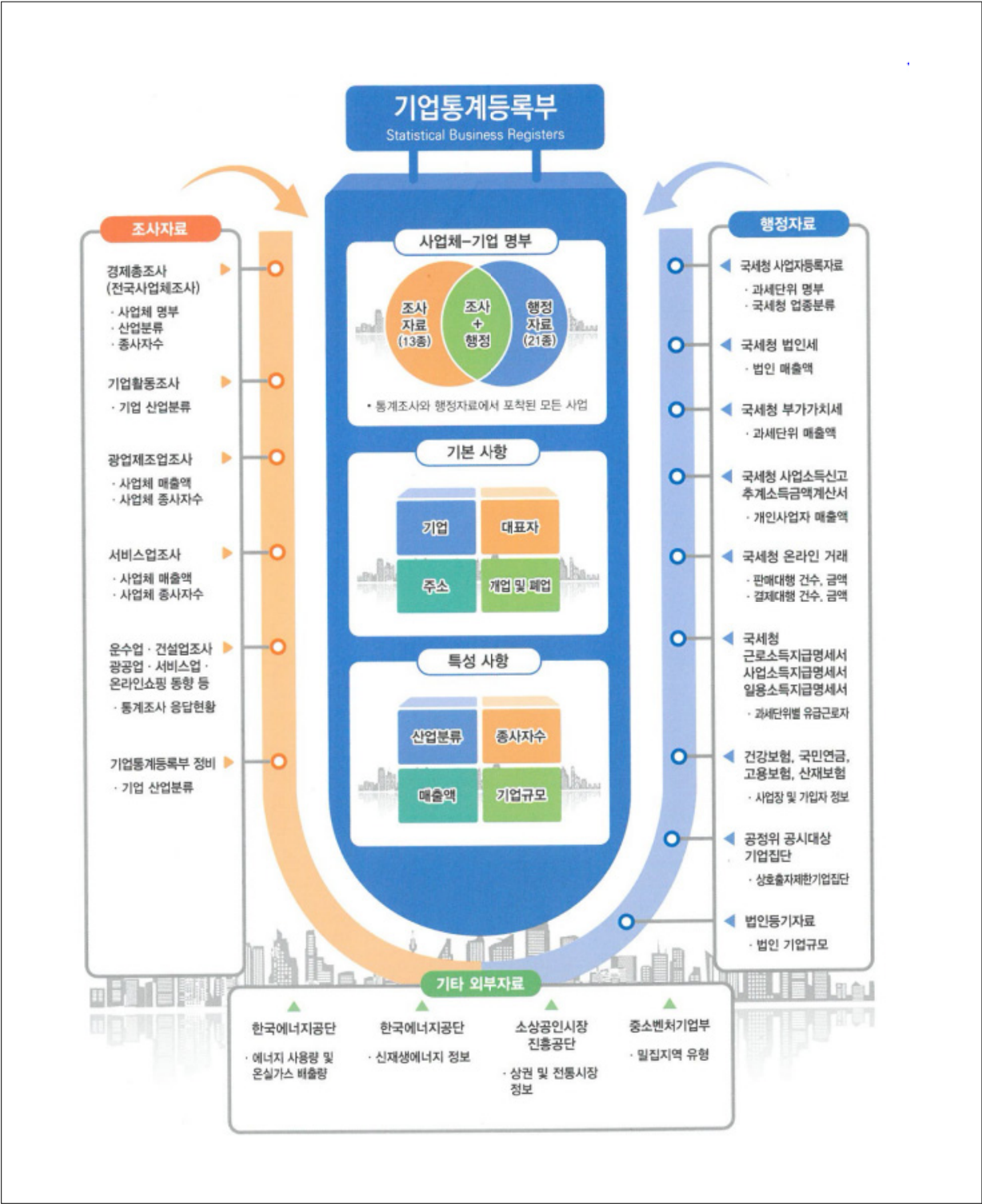
- ‘법인’은 상법과 민법에 의거하여 생성된 법원행정처의 법인등기자료로 관리(1개 기업 : 1개 법인등록번호)
- ‘사업자’는 부가가치세법을 기준으로 국세청의 사업자등록자료로 관리(1개 기업 : N개 사업자등록번호)
- ‘사업장’은 부가가치세의 과세단위이며, 국민연금 등 4대 보험기관과 근로기준법에서 사용하는 개념
 - 1개의 사업자등록번호는 N개의 사업체를 가지며, 사업체는 각각 고유의 종원사업장번호가 존재

4) 기업통계등록부 제공 항목

- 기업통계등록부는 조사자료 13종과 행정자료 21종으로 구축하며, 약 150개 이상의 항목을 구축하고 있으나, 이용자들이 활용할 수 있는 정보는 연간 기준 97개, 2022년 4분기 기준 46개로 제한됨
 - (기본정보) 사업자등록번호, 법인등록번호, 대표자(성별, 생년월일), 조직형태, 활동구분(활동, 비활동, 폐업), 주소, 개업 및 폐업 정보
 - (특성정보) 산업분류, 종사자수, 매출액, 기업규모(대기업, 중기업, 소상공인 등)
 - (그외정보) 온라인 판매대행/결제대행 건수 및 금액, 에너지 사용량 및 온실가스 배출량, 신재생에너지, 공간정보, 상권정보 등
- 사업체 및 기업체 연계변수
 - 사업체고유번호 : 기업통계등록부와 조사자료(전국사업체조사)를 연계하는 고유 KEY
 - BR사업체고유번호 : SBR 자료간 연계를 위한 고유 KEY(연간 또는 연간과 분기, 월간 자료간 연계)
 - BR기업고유번호 : 동일 기업을 그룹화하는 고유 KEY로 본점사업체의 ‘BR사업체고유번호’를 ‘BR기업고유번호’로 작성, 기업간 자료를 연간-분기-월별 연계할 수 있음

2) 조사자료와 연계변수인 사업체고유번호를 사용하고 있으며, 행정자료에만 있는 사업체의 ‘종원사업장 일련번호’는 별도 확인할 수 없음

[그림 2-2] 기업통계등록부 구축을 위한 자료 구성



자료: 통계청, 기업통계등록부 이용자 안내서(2023), p9

5) 기업통계등록부의 구축 시점

- (연간 자료) 행정자료에 전국사업체조사 등 조사자료 결과를 반영한 명부이며, 포괄적 범위로 기준연도와 작성 및 공표 시점이 15개월 시차가 발생함
- (분기 및 월간) 행정자료로만 구축하여 상대적으로 시의성이 높은 명부로 분기별 자료는 기준연도와 4개월 공표 차이가 발생하며 월간 자료는 기준연도와 1개월 시차가 발생함 단, 통계청 행정자료관리과의 SBR 구축 현황에 따라 실제 공표시점은 변동이 있음
- 연간 자료와 분기 및 월간 자료의 가장 큰 차이점은 '연간 조사자료 반영' 여부이고 연간 자료는 사업체 단위까지 배분하여 종사자수, 매출액을 공표하고 있어 전산업에 걸쳐 사업체조사의 표본추출틀로 활용함 분기 및 월간자료는 기업의 최신 휴폐업 현황이 기록된 자료로 기업의 모집단 변화를 보다 시의성 있게 파악할 수 있으며, 표본 추출시 연간 자료와 연계하여 활용할 수 있음 단, 연간 조사자료가 반영되지 않은 점, 사업체 단위가 아닌 기업체 단위 정보만 공개된다는 점에서 한계가 있으며, 분기 자료의 수집 시기에 따라 전체 정보와 활용 항목(변수)에 제한이 있음

〈표 2-2〉 기업통계등록부 구축 시점별 비교

구분		연간 기업통계등록부	분기 기업통계등록부	월간 기업통계등록부
기준시점		- 기준연도 12월 기준	- 분기말 기준	- 월말 기준
역할		- 통계단위 모집단 제공	- 통계단위 명부 제공	- 통계단위 명부 제공
구축시기		- 기준연도 익익년 3월	- 매 익분기 익월(4,7,10,12월)	- 매 익월 말
주요 작성 항목	명부	- 기업(사업체) 명부 : 행정자료 + 조사자료	- 기업(사업체) 명부 : 행정자료	- 기업(사업체) 명부 : 행정자료
	종사자 (유급 종사자)	- (종사자수) : 기준연도 12월 기준 - (종사상지위) : 상용, 임시·일용 * 사업체 단위까지 배분	- (종사자수) : 기준분기 말일 기준 - (종사상지위) : 상용, 임시·일용 * 기업 단위 제공(사업체 배분 안함)	- (종사자수) : 최근 분기 말일 기준 - (종사상지위) : 상용, 임시·일용 * 기업 단위 제공(사업체 배분 안함)
	매출액	- 기업, 사업체 매출액 제공 * 사업체 단위까지 배분	- 기업 매출액(전년도) 작성 * 기업 단위 제공(사업체 배분 안함)	- 기업 매출액(전년도) 작성 * 기업 단위 제공(사업체 배분 안함)

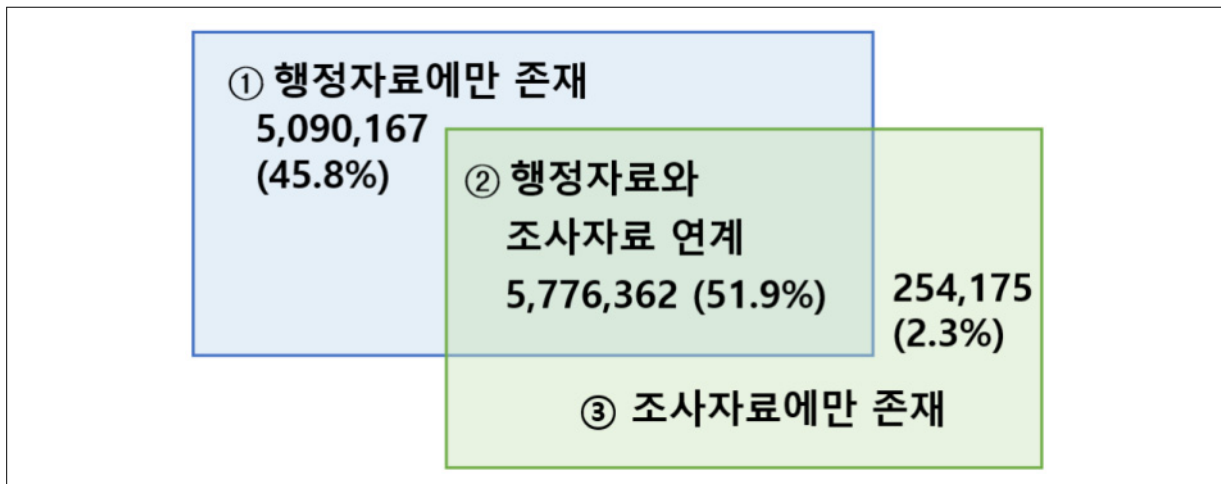
자료: 통계청, 기업통계등록부 이용자 안내서(2023), p5

6) 기업통계등록부 자료 현황

- 아래의 [그림 2-3]에서 기업통계등록부 자료는 ①+②+③의 합계로 ①은 현장에서 조사되지 않았으나 행정자료로 존재가 확인된 사업체이며 ②는 현장조사된 사업체가 행정자료로 확인되어 1:1로 연계한 사업체, ③은 현장에서 조사는 되었으나 행정자료에 존재하지 않는 사업체로 구성됨
- 최근 2021년 기준 기업통계등록부 연간 자료 기준으로 전체 11,120,704개의 사업체 단위 사업체 중

행정자료로 수집할 수 있는 사업체가 97.7%, 조사자료로 수집할 수 있는 사업체가 54.2%에 해당하여, 동일한 연도 기준이면 조사자료보다 행정자료를 동반한 기업통계등록부가 좀 더 포괄적인 자료로 판단됨

[그림 2-3] 기업통계등록부 자료 현황(2021년 연간 자료 기준)



자료: 통계청, 기업통계등록부 이용자 안내서(2023), 참고하여 연구진 재작성

7) 기업통계등록부 활용 분야

- ① 조사모집단 : 통계청의 전국사업체조사, 문화체육관광부 등의 사업체 승인통계의 표본추출틀
 - 통계청의 전국사업체조사(현장조사 중심에서 행정자료 중심으로 전환)
 - 문화체육관광부 승인통계 5종 모집단 구축, 그 외 타부처의 승인통계³⁾(49종) 모집단 활용
- ② 통계생산 항목 대체
 - 중소벤처기업부의 '중소기업 기본통계', 산업통상자원부의 '중견기업 기본통계', 경기도의 '영세자영업 경영 활동'
 - 한국문화관광연구원의 '문화체육관광산업통계' 경영활동 현황
- ③ 검증 및 보완
 - 통계청의 광업·제조업 조사, 운수업, 서비스업 동향조사
- ④ 정책수립 기초자료
 - 중소벤처기업부의 SBR 제공, 전략사용량 추이 분석을 통한 중소기업 경기동향 파악
 - 기획재정부의 '서비스산업 지원전략 마련'을 위한 SBR 제공 등
 - 민관협업의 통계청-KoDATA, 지역별 기업통계 대시보드

3) 2022년 9월 통계청 승인통계 기준

제2절 행정자료 이용 관련 선행연구 검토

- 본 절에서는 연구의 분석 대상인 ‘기업통계등록부’를 이용한 선행 연구와 활용 통계를 살펴보고 기업통계등록부를 이용하여 산업별 기본통계를 생산하기 위해 필요한 데이터 구축 환경을 이해하고자 함
- 데이터 연계 구축시 주의사항과 생산된 기본통계의 장단점을 비교하여 연구의 한계점을 제시하는 것도 하나의 목적임

1. 행정자료 이용 관련 선행연구

가. 소상공인 통계기반 구축 방안⁴⁾

1) 주요내용

- 기존 소상공인 관련 통계를 분석하여 소상공인 현황을 정확하게 파악할 수 있는 방안을 도출
- 정책에 필요한 소상공인 관련 실태를 추가 파악할 수 있는 방안과 소상공인실태조사의 조사내용, 방법 등 개선방안 마련
- 소상공인 통계를 시스템적으로 구축하고 이를 효과적으로 전달할 수 있는 방안을 마련

2) 주요결과

- 기업통계등록부를 활용하여 통계 작성단위를 기존 사업체에서 기업으로 전환하고 물리적 사업장이 없는 전자상거래업, 부동산업 등 그간 사업체 통계에서 제외됐던 기업들이 포함됨
- 사업체 기준에서 기업 기준으로 통계 작성 단위 전환 검토
 - (2019년 기업통계등록부 기반 ‘중소기업 기본통계’ 발표) 통계 작성단위를 기존 사업체에서 기업으로 전환되며, 물리적 사업장이 없는 전자상거래업, 부동산업 등 그간 사업체 통계에서 제외됐던 기업들이 포함됨

4) 남윤형(2019)의 연구를 검토

- (기업 기반 소상공인과 사업체기반 소상공인 통계 간 차이) 2017년 기준 기업 자료 소상공인은 591만개 기업에 853만명이 종사하는 것으로 나타난 반면, 전국사업체조사 기준 소상공인은 319만개 사업체에 647만명 종사하는 것으로 보고됨

3) 기업통계등록부 기반 ‘중소기업 기본통계’의 장·단점

- 기업통계등록부 기반 ‘중소기업 기본통계’의 장점
 - 우리나라 모든 기업의 현황을 정확히 파악할 수 있음
 - 기준 차이로 국제기구 등에 제공하지 못했던 중소기업 통계 제공이 가능함
 - 사업장이 없는 인터넷 기반 사업체의 증가 추세 등 산업 패러다임의 변화에 대한 반영이 가능해 짐
- 기업통계등록부 기반 ‘중소기업 기본통계’의 단점
 - 그간 사업체 기준의 통계와 연계되지 못하는 점
 - 통계청 기업통계등록부를 가공한 통계이기 때문에 원데이터 접근 및 활용에 한계가 있음

4) 소상공인 현황 데이터 수집 방안

- 기업통계등록부를 이용해 작성한 ‘중소기업 기본통계’ 활용
 - (소상공인 사업체/기업 수) 기본적으로 ‘중소기업 기본통계’를 바탕으로 한 소상공인 기업수를 활용하되, 사업체 기준 소상공인과 연계를 위해 사업체 수를 함께 통계로 제시
 - (소상공인 종사자 수) ‘중소기업 기본통계’의 값을 사용하되, 전국사업체조사의 종사자 수를 함께 통계로 제시
 - (사업체정보 및 재무정보) 대표자의 성별, 연령, 업력, 상시근로자수(종사자수), 업종, 지역, 매출액 등은 중소기업 기본통계를 통해 얻을 수 있으며, 자산과 영업이익은 경제총조사를 활용
- 기업통계등록부로 통계 직접 산출(항목 대체)
 - (소상공인 총 매출액) 당시 중소기업 기본통계에서는 기업규모별 매출액은 공표하고 있지 않기 때문에 통계분석과(중기부) 협조 또는 기업통계등록부를 통한 산출
 - (소상공인 창·폐업률) 기업통계등록부에서 발취한 당해연도 소상공인 중 개업한 소상공인 수와 폐업한 소상공인 수를 파악하여 창업률과 폐업률을 파악
 - (창업 소상공인 생존율) 기업통계등록부 창업일과 폐업일을 활용하여 창업 소상공인 생존율을 산출

나. 중소기업 통계 생산 및 관리 체계 개선 방안⁵⁾

1) 주요내용

- 현행 중소기업 통계 생산 및 관리 체계를 점검하여 통계 생산의 틀을 체계화하고 통계 관리의 효율화를 달성하기 위한 제도적 기반을 마련
- 중소벤처기업부(중기부) 및 유관기관에서 작성하는 개별 통계에 대해 생산 및 관리 체계를 점검하여 통계의 효율적 생산관리, 통계업무의 종합·조정 및 추진에 필요한 제반 사항을 검토
- 중소기업 통계의 효율적 생산 관리(통계모집단의 설정, 표본설계의 표준화, 조사항목의 최소화) 및 수요자 활용성 제고, 적시적 현안 대응을 위한 방안 등을 논의

2) 주요결과

- (단일 통계모집단 설정) 중소기업 통계작성의 기본 대상이 되는 통계모집단을 통계청의 기업통계등록부로 단일화하여 각 조사별로 조사대상의 중복을 최소화하고 조사통계 간의 비교성 개선
 - 기업통계등록부는 기업단위로 작성 및 관리되고 있어 중소기업 기본법의 취지에 보다 부합
 - 기업통계등록부는 전국사업체조사에서 누락되어 있는 행정자료 기반의 기업을 다수 포함하고 있어 중소기업 정책 대상 확대
 - 기업 단위로의 전환에 따른 업종 세분화 이슈와 지역 단위의 정확한 기업 활동 파악 등에는 다소의 한계
 - 기업통계등록부의 기업 자료를 통계의 모집단으로 설정하여 표본설계를 진행하되, 조사통계의 집계 또는 분석 과정에서 보조지표로 사업체 단위 통계도 병행하여 작성
- (행정자료를 활용한 조사항목의 최소화) 응답자의 부담 완화 및 조사비용의 절감과 더불어 상대적으로 객관적인 관측치를 제공할 수 있는 행정자료의 활용을 적극 권장함

2. 기업통계등록부(SBR) 활용 사례

- 기업통계등록부를 활용하는 사례 중 본 연구의 목적과 가장 유사한 사례 2개를 집중적으로 살펴봄
 - p.15 기업통계등록부 활용 분야 중 조사모집단으로 사용하거나 조사 결과 검증 및 보완하는 부분은 본 연구의 목적과는 거리가 있으므로 사례 분석에서 제외 또한 정책수립 기초자료는 1회성 자료로 활용하는 경우가 포함되며, 참고 또는 비교자료로 활용되므로 본 연구에서는 제외함
 - 본 연구에서는 ‘통계생산 항목 대체’에 해당하는 중소벤처기업부의 ‘중소기업 기본통계’와 산업자원통상부의 ‘중견기업 기본통계’를 제시함

5) 홍성철(2020)의 연구를 검토함

가. 중소기업 기본통계(승인번호 제142019호)

1) (작성 목적)

- 기업 단위 중소기업 기본현황을 작성하여, 중소기업 정책수립·지원의 기초자료로 활용

2) (법적 근거)

- 통계법 제18조에 의해 승인된 일반·가공통계

3) (작성 단위) 작성단위는 기업이며, 조직형태별로 집계방법이 상이

- 법인기업 : 지사·지점 등을 포함한 본사를 기업 단위로 정의
- 개인기업 : 사업자등록번호 상의 개인을 기업으로 정의

4) (작성 대상) 기준시점 현재 폐업신고 없이 행정자료에 등록된 기업

- 기준연도에 매출액이 없거나 근로자가 없는 기업 포함
- 행정자료에 등록되지 않았더라도 통계조사로 파악된 기업 포함
- 작성 제외
 - 기준시점 현재 폐업된 기업
 - 일부 산업분류*에 해당하는 기업

* O(공공행정, 국방 및 사회보장 행정), T(가구내 고용활동 및 달리 분류되지 않는 자가소비 생산활동),
U(국제 및 외국기관), 미분류

5) (작성 주기)

- 작성 주기 및 기준시점 : 1년, 작성기준년 12월 31일
- 공표 시기 : 기준연도 익익년('21년 기준 통계는 '23년 발표)
- 작성체제 : 작성기관(중소벤처기업부), 위탁기관(중소벤처기업연구원)

6) (작성 항목)

- 작성 항목 : 기업수, 종사자, 매출액
- 분류 변수 : 기업규모, 산업분류(중분류), 지역(시군구) 등

나. 중견기업 기본통계(승인번호 제142017호)

- 2015년 조사통계 형태로 승인을 받았으나, 2020년부터는 조사통계와 가공통계의 혼합 형태로 승인변경
 - 가공통계 형태로 '기업통계등록부'를 기반으로 중견기업 전체 모집단에 대하여 '일반현황' 제시
 - 조사통계 형태는 '중견기업 실태조사' 결과를 함께 제시

1) (작성 목적)

- 중견기업의 현황 및 실태를 잘 반영하는 대표성 있는 지표 생산뿐만 아니라 타 기업통계와 비교 가능한 통계자료를 제공
- 중견기업의 경영환경 및 운영 실태를 분석하여 정부, 산업계, 학계, 기타 연구기관에 제공함으로써 중견기업에 필요한 정책연구 분석의 기초자료로 활용
- 향후 중견기업의 기업경영 활동 방향 및 중견기업 정책 수립을 위한 참고자료로 활용

2) (법적 근거)

- 중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 제24조(중견기업 실태조사 및 통계조사) 제1항 및 통계법 제18조에 의해 승인된 가공통계

3) 2021년 중견기업 일반현황(가공통계) 개요

- 중견기업법 제2조에 따른 중견기업 기준을 충족하는 5,480개사('21년 결산기준)의 '21년 실적
- 2020년 자료부터는 통계청 기업통계등록부(SBR)를 기반으로 작성한 통계
- 2019년 이전 자료는 「영리법인 통계」 기반으로 작성한 통계
- 기업체 집계 방식에 따른 차이가 존재할 수 있으므로 시계열 비교 시 유의가 필요함

〈표 2-3〉 2021년 중견기업 실태조사 개요

구분	내용
모집단	중견기업 기본통계(2020년말 결산기준) 상 중견기업 5,526개
표본추출틀	중견기업 기본통계(2020년말 결산기준) 상 중견기업 명부
표본규모	1,400개
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 Web/e-mail/Fax/방문 조사
표본추출	업종×기업유형×매출 규모를 고려한 다단계통화추출
자료처리 및 분석방법	수집된 자료는 검증 입력 분석 과정을 거쳐 통계패키지인 SPSS에 의해 기초분석 테이블 작성
조사기간	2022년 06월 13일 ~ 2022년 08월 19일(50일간)

자료: 산업통상자원부, 한국중견기업연합회(2023), p.8

4) (작성 항목)

- 일반현황 : 중견기업 수, 매출액, 종사자수, 영업이익 등 일반현황과 투자·채용 등 중견기업 경영실태
- 실태조사 : 실태조사 내용은 인재 확보, 기술혁신, 신사업 추진, 투자현황, 금융 및 자금조달, 국제화촉진, 수·위탁거래 및 동반성장, 기타 등으로 구성됨

3. 시사점

- 소상공인(남윤형, 2019) 및 중소기업(홍성철, 2020)에 대하여 기존의 사업체 기준 통계에서 기업 기준 통계로의 전환을 검토하였던 선행연구처럼 본 연구에서도 사업체 기준 통계와 기업 기준 통계를 비교해볼 필요가 있음
 - 선행연구에서 기업통계등록부는 기업 단위로 작성 및 관리되고 있어 중소기업 기본법의 취지에 보다 부합했음
 - 2017년 기준 전국사업체조사 기준 소상공인은 319만개 사업체에 647만명 종사하는 것으로 보고되었으나, 기업 자료 소상공인은 591만개 기업에 853만명이 종사하는 것으로 나타나는 등 확대 됨
 - 그러나 그간 작성된 사업체 기준의 통계와 연계되지 못하는 한계가 있음
- 콘텐츠산업과 같이 하나의 기업이 다업종의 여러 사업체로 세분화되는 경우가 많은 경우 사업체 단위 통계가 기업 단위 통계보다 더 정밀한 통계를 산출할 수 있지만, 어떤 통계가 더 정확하다고 명확한 근거를 제시하기는 어려움 하지만 통계청의 행정통계자료들이 기업 단위 중심으로 생산되고 있는 추세나 기업단위 자료의 기업규모(소상공인, 중소기업, 중견기업 등) 변수를 활용하여 콘텐츠산업 내 규모별 통계를 산출할 수 있다는 측면에서는 선행연구와 같은 기업 기준의 통계 산출이 필요함
- 기업통계등록부 연간 자료를 활용하여 승인통계로 작성중인 ‘중소기업 기본통계’와 ‘중견기업 기본통계’를 살펴본 결과, 기업 수, 종사자 수, 매출액에 대하여 시도별, 기업규모별, 대표자성별, 업력별로 통계 산출이 이루어지고 있으므로, 기업통계등록부 분기 자료를 활용하여 콘텐츠산업에 대하여 유사하게 기본통계 생산이 가능한지를 3장에서 검토하고자 함

제3장

콘텐츠산업 기본통계 생산 방안

제1절 콘텐츠산업 조사 통계 생산 현황

- 콘텐츠산업 기본통계의 생산 방안을 검토하기 위해 행정자료를 이용하기 전 기존의 콘텐츠산업 조사기반 통계조사 현황을 확인할 필요 있음
 - 문화체육관광부 승인통계인 '콘텐츠산업조사'와 반기별 생산자료인 한국콘텐츠산업진흥원의 '콘텐츠산업 동향분석'이 이에 해당하며 조사기반 통계조사의 조사 목적과 조사 범위, 결과 요약자료와 함께 활용상 한계점을 검토하고 행정자료 기반의 통계자료 필요성 제고

1. 콘텐츠산업조사

가. 조사 개요

1) 조사목적

- 콘텐츠산업조사(승인번호 제 113008호)는 콘텐츠분야 산업의 신뢰성 있는 통계자료 확보 및 지표 생산으로 산업 진흥 정책에 합리적 의사결정을 하기 위한 목적으로 매해 수행하고 있음

2) 조사대상 및 범위

- 콘텐츠산업 특수분류 총 12개 대분류 중 7개 분야는 실태조사를 통해 통계를 도출하고 있으며, 4개 분야는 타 조사 결과를 인용하고 있으며 공연분야는 통계를 생산하거나 결과를 인용하지 않고 있음
 - 실태조사 분야(7) : 출판, 만화, 음악, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 애니메이션(전수조사)
 - 타조사 결과 인용 분야(4) : 영화, 게임, 방송, 광고, 방송 외 일부(출판 도소매, 애니메이션 제작)
 - 공연분야(1) : 공연예술조사(승인번호 제 113015호)를 통해 공연예술시장 통계 및 운용 실태 파악하고 있으며, 콘텐츠산업조사에서는 특수분류에 의거하여 별도 통계를 생산하지 않음

3) 조사 모집단

- 통계청의 '2020년 기준 기업통계등록부' + '2020년 기준 경제총조사 산출품목'

4) 조사 항목

- 세부 조사항목은 사업체 정보, 사업체 현황, 종사자 현황, 해외거래 현황, 응답자 정보로 구분됨
 - 사업체 정보 : 사업체명, 대표자(이름, 성별, 연령), 창설연월, 기업형태, 사업체 구분 등
 - 사업체 현황 : 연간 총 매출액, 업종별 매출액 비중, 재무제표 작성
 - 종사자 현황 : 연간 총 종사자 수, 업종별 종사자 수 비중, 고용형태*성별, 연령별, 학력별, 직무별 현황
 - 해외거래 현황 : 연간 총 수출입액, 업종별 수출입액 비중, 권역별 비중

나. 조사 결과

- 2021년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 8,628개로 전년 대비 9.1% 증가했으며, 종사자수는 총 61만 4,734명으로 전년 대비 4.3%, 매출액은 137조 5,080억 원으로 전년 대비 7.2% 증가함

〈표 3-1〉 2021년 기준 콘텐츠산업 통계 결과

(단위: 개, 명, 백만 원, 백만 원)

구분	사업체수	종사자수	매출액	부가가치액
출판산업	34,011	175,898	24,697,753	9,740,089
만화산업	4,919	10,825	2,132,149	799,955
음악산업	34,001	59,583	9,371,728	3,141,082
영화산업*	1,034	13,240	3,246,109	1,143,769
게임산업*	10,991	81,856	20,991,342	8,663,127
애니메이션산업**	647	6,131	755,520	301,552
방송산업*	1,133	50,160	23,970,709	8,621,601
광고산업*	6,627	74,485	18,921,883	6,200,701
캐릭터 산업	2,901	16,597	5,003,908	2,080,238
지식정보산업	10,108	87,804	19,946,243	8,423,451
콘텐츠솔루션	2,256	38,256	8,470,614	3,907,217
합계	108,628	614,734	137,507,958	53,022,781

자료: 문화체육관광부, 2021년 기준 콘텐츠산업조사 보고서, p3

주1) * 표시는 실태조사 결과가 아닌 타조사 결과 인용

주2) 애니메이션 극장 매출액 제외

2. 콘텐츠산업 동향분석

가. 조사 개요

1) 조사목적

- 전년도 기준 콘텐츠산업조사(연간)에 대한 보완적 자료 및 정책수립의 기초자료 제공을 위해 '반기별 콘텐츠산업 동향조사'를 실시하여 당해 산업규모 추정
- 보다 시의성 있는 자료 분석을 통해 민관 관계 기관 및 사업체에 산업 동향 파악 및 주요 변화를 포착제공

2) 조사대상 및 범위

- 콘텐츠산업 특수분류 중 11개 산업을 영위하는 사업체 중 2,500개를 표본추출하여 반기마다 조사 실시
 - 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션
- 동향분석 보고서에는 산업별 규모 추정 외 거시 및 미시데이터를 기반으로 한 정량분석, 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석, 콘텐츠산업 상장사 정량분석 등의 내용이 모두 포함됨

3) 조사 항목

- 세부 조사항목은 사업체 기초정보, 시장 현황 및 전망, 종사자 현황, 해외거래 현황, 응답자 정보로 구분됨
 - 사업체 기초정보 : 사업체명, 대표자명, (이름, 성별, 연령), 설립연도, 기업형태, 본사 유무 등
 - 시장 현황 및 전망 : 업종분류, 매출 실적, 종사자수(종사자 지위), 수출거래 현황, 향후 산업 전망
 - 인력수요/채용 : 기준년도 필요 인력, 실제 채용 인력, 향후 필요 인력
 - 기업경영 전략 : 사업 운영 계획, 사업 영위시 애로사항, 정책적 지원사항

나. 조사 결과

1) 2022년 하반기 콘텐츠산업 규모

- 2022년 하반기 콘텐츠산업의 매출액은 약 80조 5,785억 원으로 전년동기 대비 8.0% 증가
- 2022년 하반기 콘텐츠산업의 수출액은 약 79억 9,084만 달러로 전년동기 대비 11.9% 증가
- 2022년 하반기 콘텐츠산업의 종사자는 약 61만 7,122명으로 전년동기 대비 0.4% 증가

2) 2022년 하반기 콘텐츠산업 상장사 현황

- 콘텐츠산업 상장사의 2022년 하반기 매출액은 약 29조 256억 원으로 전년동기 대비 8.1% 증가
- 콘텐츠산업 상장사의 2022년 하반기 종사자 수는 5만 9,706명으로 전년동기 대비 4.0% 증가

3) 전체 산업 대비 콘텐츠산업 상장사 비교

- 2022년 하반기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 상장사가 차지하는 매출액 비중은 0.32%로 전년동기 대비 0.03%p 감소

〈표 3-2〉 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위: 명, %)

산업	2021년		2022년		
	상반기	하반기	상반기	하반기	전년동기대비
출판산업	6,688	6,543	5,985	6,150	-6.0
만화산업	203	268	288	330	23.0
음악산업	2,431	2,681	2,620	2,933	9.4
게임산업	14,774	15,485	14,802	15,189	-1.9
영화산업	4,515	5,596	5,510	5,154	-7.9
애니메이션산업/캐릭터산업	588	579	452	719	24.2
방송산업	10,207	10,328	11,156	9,501	-8.0
광고산업	4,462	4,523	4,561	4,707	4.1
지식정보산업	12,545	13,321	13,633	13,735	3.1
콘텐츠솔루션	987	1,140	915	1,289	13.0
합계	57,401	60,464	59,921	59,706	4.0

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(사업보고서) 상의 전체 직원 수
주) 한국콘텐츠진흥원, 2022년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서, p229

3. 조사 기반 자료의 한계점

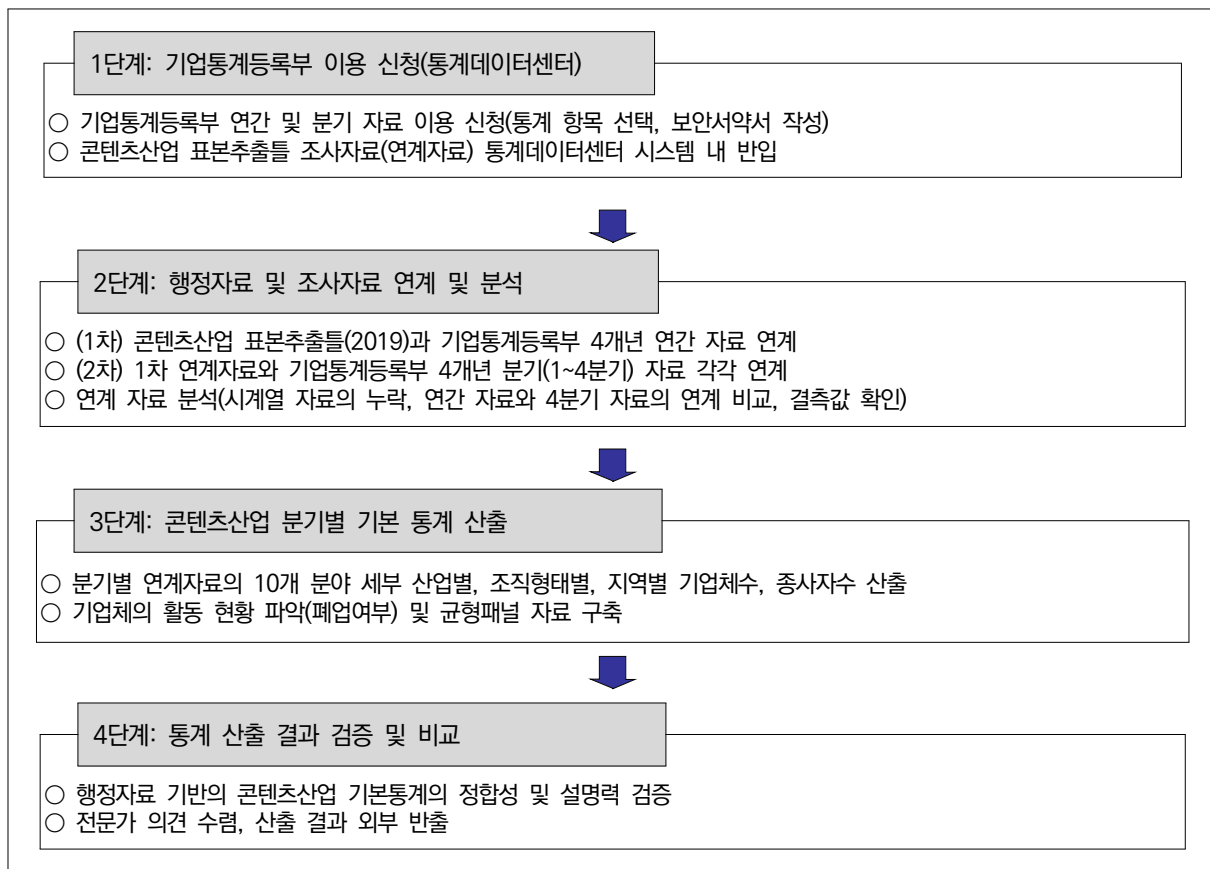
- 기존에는 연간 또는 반기별 통계조사를 통해 콘텐츠산업의 규모 및 동향을 파악하고 있으나, 매해 본조사를 위해 산업특수분류를 근거로 모집단을 정비하는 업무 부담과 전수층 조사의 저조한 응답률로 결과의 신뢰성을 담보할 수 없는 현실
- 연간조사 결과의 공표 시점은 익년 1월(예, 2023년 기준 조사의 경우 2025년 1월 공표)로 통계 결과의 활용성 측면에서 시의성이 저하
- 산업조사의 일부 업종은 실태조사, 일부 업종은 인용조사의 형태로 전체 콘텐츠산업의 통계가 일정한 기준에 의해 동일하게 산출되지 않아 산업간 비교가 어려운 점 발생
- 그러므로 기존의 콘텐츠산업의 모집단을 활용하여 최신 기업통계등록부와 연계하여 활용할 경우, 기준연도 차이로 인한 일부 기업체 손실은 발생하나 조사수행으로 인한 예산이 절감되고 최신 연도 자료의 기본통계를 생산할 수 있다는 점에서 '행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 생산'이 의미있다는 점을 시사함

제2절 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안 검토

1. 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 과정

- 행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산을 위한 기본 절차는 아래와 같이 4단계로 구성
 - 1단계에서 행정자료 연계를 위한 기업통계등록부 이용 신청을 진행하며, 2단계에서 행정자료 연계 및 연계 결과의 타당성을 검토함 3단계에서 연계된 자료를 기반으로 분기별 기본통계를 산출하고, 마지막 4단계에서는 통계 산출 결과 검증 후 통계데이터센터(SDC)에서 결과 반출을 진행함

〈표 3-3〉 콘텐츠산업 기본통계 생산 흐름도



2. 콘텐츠산업 표본추출틀과 기업통계등록부 연계

가. 연계 자료

1) 기존의 콘텐츠산업 모집단 자료

- 2019년 기존의 콘텐츠산업 모집단
 - 2019년 콘텐츠산업은 전국사업체조사를 원자료로 콘텐츠산업의 장르별(대분류) 모집단을 동일한 기준(사업체 품목분석)으로 구축하였으나, 2020년 산업별 정비 기준이 달라 모집단 시계열의 변동이 커 활용하기 어렵다고 판단되어, 본 연구에서는 2019년 콘텐츠산업 모집단을 모든 자료에 동일하게 연계하여 콘텐츠산업의 기본통계의 변화를 파악하고자 함
 - 콘텐츠산업 12개 대분류 중 광고(별도 승인통계이며, 자료 인용)와 공연산업을 제외한 10개 산업 분야를 모집단으로 구성하여 기업통계등록부와 연계하고자 하며, 사업체단위의 고유번호를 포함

〈표 3-4〉 2019년 기준 콘텐츠산업 모집단 현황

(단위: 개)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	콘텐츠산업
사업체 수	28,692	1,389	37,545	2,777	16,887	497	2,340	10,293	8,239	497	109,156

2) 기업통계등록부와 연계 과정

- 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산을 위해 통계청에서 제공하는 기업통계등록부(SBR) 자료와 콘텐츠산업 모집단 자료를 키변수를 기준으로 연계함
 - (1단계) **사업체고유번호(또는 사업자등록번호)**로 정렬하여 해당년도 모집단과 SBR 연간 자료를 연계(A1)
 - (2단계) A1을 **BR기업체고유번호**로 재정렬하여 해당년도 SBR 분기 자료(1~4분기)를 연계
 - (3단계) 2022년은 연간 자료가 없으므로, 전년도 자료인 2021년 SBR 연간 자료와 연계한 A1을 **BR기업체 고유번호**로 재정렬하여 2022년 SBR 분기 자료(1~4분기)를 연계
- 키변수의 종류에 따라 연계되는 자료의 양이 다름
 - (**사업체고유번호**) 기업통계등록부와 조사자료(전국사업체조사) 연계를 위한 고유값으로 모든 사업체가 유일한 1개의 값을 가지고 있어, 중복 연계될 가능성 없음
 - (**사업자등록번호**) 사업체의 업종 및 업태, 조직형태, 사업체구분에 따라 N개의 사업자등록번호를 가질 수 있으나, 1개의 기업 기준으로 보면(SBR 분기 자료) 1개의 사업자등록번호를 가지고 있음
- 기업통계등록부를 이용하여 연계한 자료의 사업체 수와 기업 수, 종사자 수의 차이가 발생

- (사업체 수 > 기업 수) : 1개의 기업이 n개의 사업체를 가질 수 있기 때문에 사업체 수가 더 많음
- (기업 종사자 수 증가) : 기업에서 콘텐츠산업이 아니었던 사업체의 종사자까지 포함되기 때문
- (기업 종사자 수 감소) : 기업의 대표사업체가 콘텐츠산업에 속하지 않는 경우 제외 됨

3) 제공 항목을 활용한 기본통계 산출

- 콘텐츠산업 모집단과 기업통계등록부를 연계할 경우 연간 자료와 분기 자료의 제공 항목이 다름
 - 본 연구의 경우 콘텐츠산업 모집단과 연계하는 키변수가 있으므로 산업분류 정보를 활용하지 않으며, 콘텐츠산업의 대분류(11개 산업)별 통계산출이 가능함

〈표 3-5〉 기업통계등록부 연간/분기 자료 제공

구분	기업통계등록부	
	연간 자료	분기 자료
제공 항목	기준연도 사업자등록번호, 법인등록번호, 사업체고유번호 대표자 정보(성별, 연령) 조직구분, 조직형태코드, 공공기관유형 자료구분, 매칭구분, 활동구분, 주소정보	기준연도, 기준분기 사업자등록번호, 법인등록번호 대표자 정보(성별, 연령), 조직구분, 조직형태코드, 주소정보
통계 항목	사업체 단위 종사자수, 산업분류, 매출액 기업 단위 종사자수, 산업분류, 매출액, 기업규모, 개업일자·폐업일자(2) * 온라인 판매/결제대행 정보, * 에너지사용량, 신재생에너지, GIS	기업 단위 종사자수, 산업분류, (전년)매출액, 개업일자·폐업일자(2)

주: 기업통계등록부 이용자 안내서(2023), p.32 연구진 재가공

주: 온라인 판매/결제대행 정보와 에너지사용량, 신재생에너지, GIS 정보는 본 연구를 위해 필요한 변수가 아니므로 연간 자료에서 활용하지 않음

나. 연계 결과

1) 콘텐츠산업 표본들 연계 결과(사업체 기준)

- SBR 연간 자료와 2019년 콘텐츠산업 모집단 연계를 시점에 따라 연계율이 달라짐
 - SBR 연간 자료와 콘텐츠산업 모집단과의 연계율은 2019년 100%, 2020년 85.9%, 2021년 72.9%로 2019년 이후 폐업된 사업체의 비율만큼 연계율이 점점 하락함
 - 이에 연간, 분기 시점간 연계자료를 가지고 분석한 결과의 총량(사업체수, 종사자수 등)은 단순 비교가 어려우며, 시계열 동향을 분석하기 위해서는 동일한 사업체(폐널화 자료)의 비교를 살펴볼 필요 있음

〈표 3-6〉 기업통계등록부SBR과 콘텐츠산업 표본틀 연계 결과(사업체 기준)

(단위: 개, %)

연도	기업통계등록부		콘텐츠산업 연계	연계 결과 ¹⁾
	공표 주기	기업통계등록부(전산업)		
2019년	연간	9,892,717	109,156	100.0%
	1분기	8,634,619	91,531	83.9%
	2분기	8,969,453	96,127	88.1%
	3분기	9,291,367	100,506	92.1%
	4분기	9,639,600	105,137	96.3%
2020년	연간	10,539,594	93,801	85.9%
	1분기	9,194,292	90,403	82.8%
	2분기	9,561,079	90,511	82.9%
	3분기	9,924,933	90,635	83.0%
	4분기	10,276,564	90,736	83.1%
2021년	연간	11,120,704	79,629	72.9%
	1분기	9,745,394	76,744	70.3%
	2분기	10,134,468	76,833	70.4%
	3분기	10,493,182	76,892	70.4%
	4분기	10,864,356	76,979	70.5%
2022년	연간 ²⁾	-	-	-
	1분기	10,329,867	75,594	69.3%
	2분기	10,700,500	75,514	69.2%
	3분기	11,046,129	75,426	69.1%
	4분기	11,363,821	75,344	69.0%

주1: 연도별 기업통계등록부 전산업과 콘텐츠산업 모집단(2019년 기준)을 연계한 사업체 비율을 의미함. 시계열의 차이가 날수록 연계 비율은 저하됨

주2: 연구 시점(2023년) 기준 기업통계등록부 연간 자료는 2021년까지 이용 가능하므로, 2022년 연간 자료 제시할 수 없음

3. 기업 단위 연계자료 활용가능성 검토

- 본 연구의 목적은 기업통계등록부와 콘텐츠산업특수분류 연계를 통해 시의성 및 신뢰성이 담보된 행정자료 기반의 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안을 도출하는데 있음
- 그러나 기존 콘텐츠산업 관련 조사 통계들의 경우 사업체 단위로 작성되었기 때문에 본 연구에서 시도하려는 기업 단위 통계와의 차이를 먼저 검토하고자 함
- 또한 시의성 있는 통계를 생산하고자 기업통계등록부 분기 자료를 활용하고자 하는데, 연간 자료와의 비교를 통하여 분기 자료를 이용한 통계의 신뢰성을 검토하고자 함

가. 사업체 단위 연계 자료와 비교

1) 비교 개요

- 기업통계등록부는 모집단에 해당하는 자료로 사업체 단위 콘텐츠산업 모집단과 기업 단위 콘텐츠산업 모집단의 차이를 검토하고자 함
- 검토는 콘텐츠산업의 사업체 단위 값(사업체 수, 종사자 수)에 비하여 기업 단위 값(기업 수, 종사자 수)의 비중(사업체 단위 규모/기업 단위 규모)을 구하여 비교 분석하였으며, <표 3-7>에 제시함
 - 비중을 계산하기 위하여 사용된 사업체 값과 기업 값은 부록(부록 표 1, 부록 표 2)에 제시함
- 비교 분석은 사업체(기업)의 조직 구분(개인, 법인)으로 나누어서 실시하였음
 - 사업체 단위와 기업 단위를 비교함에 있어서 '사업체=기업'의 경우가 일반적인 개인사업체와 복수의 사업체로 하나의 기업이 구성되는 법인사업체를 구분하고자 함

2) 사업체 기준 대비 기업 기준 비중 비교 분석

- 조직 구분 '전체'의 값을 비교해 보면, 음악, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 지식정보 등 5개 산업에서는 2019년부터 2021년까지 3년 연속 사업체 종사자 수 대비 기업 종사자 수 차이가 $\pm 5\%$ p에 포함되는 것으로 확인됨
 - 만화(2019년, 2020년), 게임(2019년, 2021년), 콘텐츠산업(2019년, 2020년) 등은 3개년 중 두 번씩 사업체 종사자 수 대비 기업 종사자 수 차이가 $\pm 5\%$ p 안에 포함됨
 - 반면, 출판, 영화, 콘텐츠솔루션 등은 3개년 중 한 번도 사업체 종사자 수 대비 기업 종사자 수 차이가 $\pm 5\%$ p 안에 포함된 경우가 없었음
- 조직구분 '개인'으로 한정하여 비교해 보면 거의 모든 영역에서 차이가 $\pm 5\%$ p 안에 들어옴
 - 종사자 수 기준으로는 모든 영역이 $\pm 5\%$ p 안에 들어옴
 - 사업체(기업) 수 기준으로는 게임(2020년), 애니메이션(2020년, 2021년), 캐릭터(2020년), 콘텐츠솔루션(2020년, 2021년)을 제외한 모든 영역에서 차이가 $\pm 5\%$ p 안에 들어옴
- 조직구분 '법인'으로 한정하여 비교해 보면, 사업체(기업) 수는 콘텐츠솔루션(2019년, 2020년)만, 종사자 수는 음악, 게임, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 지식정보 등이 $\pm 5\%$ p 안에 포함됨
 - 법인은 복수의 사업체를 소유한 경우가 있기 때문에 사업체 수에 비하여 기업 수의 비중이 낮음
 - 영화와 같이 사업체 대비 기업 종사자 수 비중이 크게 낮은 경우는 기업의 주산업이 콘텐츠산업 외에 다른 산업에 속해있으면서 부가적으로 영화 산업에 사업체를 운영하는 경우가 많은 것으로 볼 수 있음
 - 출판, 콘텐츠솔루션과 같이 사업체 보다 기업 종사자 수가 크게 나타난 경우는 해당 산업에 속한 기업이 콘텐츠산업 외에 다른 산업에서 부가적으로 사업체를 운영하는 경우가 많은 사례로 볼 수 있음

〈표 3-7〉 사업체 기준 대비 기업 기준 비중

(단위: %)

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년		2020년		2021년	
		사업체 (기업) 수	종사자 수	사업체 (기업) 수	종사자 수	사업체 (기업) 수	종사자 수
전체	출판	94.1%	112.6%	93.5%	112.6%	95.0%	118.3%
	만화	95.0%	97.6%	96.1%	97.4%	96.1%	94.6%
	음악	96.5%	99.8%	96.5%	99.3%	96.7%	100.9%
	영화	83.7%	92.6%	83.4%	82.7%	81.9%	77.0%
	게임	95.2%	101.7%	92.8%	108.0%	94.9%	102.1%
	애니메이션	94.8%	99.0%	94.4%	97.6%	94.2%	98.3%
	방송	84.4%	103.3%	84.4%	102.4%	83.2%	103.3%
	캐릭터	91.9%	96.5%	90.1%	97.1%	93.1%	99.5%
	지식정보	94.6%	102.0%	94.3%	99.8%	94.2%	99.6%
	콘텐츠솔루션	95.8%	112.9%	95.0%	108.2%	94.9%	106.2%
	콘텐츠산업	94.5%	104.3%	93.7%	104.8%	94.7%	105.9%
개인	출판	97.8%	99.4%	96.8%	99.4%	98.5%	99.5%
	만화	97.0%	99.6%	98.2%	99.8%	98.7%	100.1%
	음악	96.9%	99.9%	97.0%	99.7%	97.1%	99.8%
	영화	97.3%	99.5%	97.4%	98.9%	98.0%	98.1%
	게임	96.7%	99.7%	94.2%	99.2%	96.7%	99.6%
	애니메이션	97.2%	99.7%	94.7%	97.4%	94.8%	99.7%
	방송	97.0%	98.7%	97.0%	98.8%	96.0%	99.3%
	캐릭터	96.2%	98.9%	94.5%	98.0%	96.6%	98.4%
	지식정보	97.7%	99.6%	97.4%	99.5%	97.5%	99.3%
	콘텐츠솔루션	97.4%	98.7%	93.7%	97.7%	94.4%	99.1%
	콘텐츠산업	97.1%	99.6%	96.3%	99.3%	97.5%	99.5%
법인	출판	80.4%	120.8%	81.3%	120.3%	82.8%	128.7%
	만화	74.6%	94.8%	77.0%	94.6%	75.2%	90.8%
	음악	88.3%	99.8%	87.7%	98.2%	88.7%	103.8%
	영화	73.6%	91.9%	73.4%	80.4%	71.4%	74.0%
	게임	85.1%	102.6%	84.9%	110.6%	85.9%	102.7%
	애니메이션	93.4%	98.9%	94.3%	97.6%	93.9%	98.2%
	방송	79.1%	103.4%	79.4%	102.5%	78.4%	103.4%
	캐릭터	64.7%	93.0%	62.7%	95.7%	71.0%	101.0%
	지식정보	87.1%	102.5%	87.2%	99.9%	86.8%	99.7%
	콘텐츠솔루션	95.5%	113.3%	95.2%	108.4%	94.9%	106.3%
	콘텐츠산업	81.3%	106.7%	81.3%	107.3%	82.4%	108.4%

주: 비중 = (기업 값/사업체 값)을 의미하며, 부분은 100%±5%p를 의미함

3) 비교 결과

- 사업체 값과 기업 값을 비교할 때는 조직을 구분(개인, 법인)하여 볼 필요가 있음
- 조직구분 '개인' 기준으로 보았을 때 사업체와 기업은 거의 동일하게 나타남
- 조직구분 '법인' 기준으로 보았을 때 기업 종사자 수는 사업체 종사자 수와 유사성을 가지는 것으로 판단됨
 - 사업체 기준으로 보았을 때 콘텐츠산업에 포함되어야 할 종사자가 제외되거나, 제외되어야 할 종사자가 포함되는 차이가 있음
- 조직구분이 '법인'인 경우에는 사업체 단위와 기업 단위 간에 일부 차이가 발생하였는데, 이러한 차이가 의미하는 바는 기업 단위 통계가 틀렸다가 아니라, 기업 단위 통계는 사업체 단위 통계와는 다르다는 것을 의미함

나. 분기 자료 활용가능성 검토

1) 검토 개요

- 앞서 2장 1절의 <표 2-2>에서 설명한 바와 같이 연간 자료는 '행정자료+조사자료'를 활용하는 반면, 분기 자료는 '행정자료'만을 사용하기 때문에 일부 차이가 발생할 수 있으므로 그 정도를 확인하고자 함
- 검토는 기업통계등록부 연간 자료 값(기업 수, 종사자 수)에 비하여 각 년도 4분기 값(기업 수, 종사자 수)의 비중(4분기 기준 기업 규모/연간 기준 기업 규모)을 구하여 분기 자료가 얼마나 정보를 포함(유지)하는 지 보고자 하였으며, 그 결과는 <표 3-8>에 제시함
 - 비중을 계산하기 위하여 사용된 연간 자료와 4분기 자료의 값은 부록(부록 표 2, 부록 표 3)에 제시함
- 검토는 기업의 조직 구분(개인, 법인)으로 나누어서 실시하였음
 - 법인과 같이 규모가 있는 기업의 경우 정기적으로 신고를 하여 분기 마다 정보가 업데이트 되지만, 개인의 경우 1년에 한번 신고가 이루어지는 경우가 많기 때문에 연간 자료와 분기 자료 사이에 차이가 있을 것으로 예상되므로 이를 구분하고자 함

2) 연간 자료 대비 4분기 자료 유지율 비교 분석

- 조직 구분 '전체'의 값을 비교해 보면, 기업 수 보다는 종사자 수의 유지율이 높게 나타났는데, 이는 종사자 규모가 작은 개인 기업들의 정보가 결측된 것으로 판단됨⁶⁾
 - 2019년 연간 자료 기준 콘텐츠산업 기업 수는 103,118개, 종사자 수는 407,739명으로 나타났으며, 2019년 4분기 자료에서 기업 수는 연간 자료의 26.6% 수준인 27,441개, 종사자 수는 79.5% 수준인

6) 앞서 2장 1절에서 설명한 바와 같이 연간 자료와 분기 자료의 가장 큰 차이점은 조사자료 반영 여부이며, 종사자 규모가 작은 기업들의 정보는 조사자료를 통하여 수집 될 것으로 예상됨

324,071명으로 나타남

- 종사자 수 유지율이 높게 나타난 영화, 애니메이션, 방송, 콘텐츠솔루션 등의 콘텐츠산업은 다른 산업에 비하여 종사자 규모가 큰 기업의 비중이 높을 것으로 예상할 수 있음

■ 조직 형태를 '개인'으로 한정하여 비교한 결과, 기업 수 보다는 종사자 수의 유지율(비중)이 높게 나타났지만, 전체적으로 유지율이 매우 낮게 나타남

- 2019년 연간 자료 기준 콘텐츠산업 기업 수는 88,358개, 종사자 수는 129,896명으로 나타났으며, 2019년 4분기 자료에서 기업 수는 연간 자료의 17.7% 수준인 15,607개, 종사자 수는 41.8% 수준인 54,306명으로 나타남

- 콘텐츠산업의 2019년부터 2021년까지 연간 자료 대비 4분기 자료의 유지율(비중)이 기업 수 기준

■ 조직 형태를 '법인'으로 한정하여 비교한 결과, 기업 수 보다는 종사자 수의 유지율(비중)이 높게 나타났으며, 대부분의 콘텐츠산업에서 종사자 유지율이 95%를 초과함

- 2019년 연간 자료 기준 콘텐츠산업 기업 수는 14,760개, 종사자 수는 277,843명으로 나타났으며, 2019년 4분기 자료에서 기업 수는 연간 자료의 80.2% 수준인 11,834개, 종사자 수는 97.1% 수준인 269,765명으로 나타남

- 대분류 기준 2020년, 2021년 '출판'을 제외한 나머지 콘텐츠산업의 종사자 수 유지율이 90%를 초과함⁷⁾ 17.7%~21.7%, 종사자 수 기준 41.8%~48.2%로 나타남

〈표 3-8〉 연간 자료 대비 4분기 자료의 유지율

(단위: %)

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년		2020년		2021년	
		기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수
전체	출판	43.7%	85.0%	46.8%	82.0%	47.6%	78.5%
	만화	21.2%	62.7%	24.1%	66.3%	24.2%	67.8%
	음악	9.4%	34.7%	9.0%	36.2%	9.5%	37.6%
	영화	48.5%	95.5%	54.3%	95.1%	55.8%	91.8%
	게임	22.8%	80.0%	29.7%	87.7%	32.6%	89.2%
	애니메이션	65.2%	96.5%	69.1%	95.9%	71.7%	96.4%
	방송	62.8%	93.4%	70.2%	95.0%	71.7%	94.8%
	캐릭터	23.2%	63.4%	25.8%	64.2%	27.9%	66.4%
	지식정보	39.7%	90.7%	47.7%	91.8%	50.5%	92.0%
	콘텐츠솔루션	75.0%	98.8%	83.3%	98.5%	85.0%	95.4%
	콘텐츠산업	26.6%	79.5%	30.1%	80.7%	31.9%	80.4%

7) SBR은 기업 종사자 수를 구축할 때 '연간'자료는 '분기'자료 구축에 사용된 행정자료 외에 '근로소득지급명세서', '사업소득지급명세서', '특수형태근로종사자 입/이직 자료' 등을 추가로 활용하기 때문에 그 과정에서 분기 자료와 일부 차이가 발생할 수 있음

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년		2020년		2021년	
		기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수
개인	출판	34.2%	66.6%	37.2%	68.7%	37.9%	69.1%
	만화	16.7%	38.3%	18.6%	39.2%	18.3%	36.5%
	음악	6.7%	14.9%	5.9%	13.3%	6.2%	13.9%
	영화	21.8%	49.4%	25.3%	56.7%	26.1%	59.1%
	게임	14.9%	32.8%	20.5%	43.6%	22.7%	46.7%
	애니메이션	31.3%	62.0%	34.0%	67.5%	37.8%	73.0%
	방송	29.6%	61.4%	35.8%	70.7%	37.0%	73.8%
	캐릭터	17.1%	39.6%	19.2%	41.7%	20.9%	44.6%
	지식정보	25.6%	48.1%	34.2%	61.9%	37.1%	65.4%
	콘텐츠솔루션	39.5%	72.8%	37.3%	70.9%	43.1%	72.5%
	콘텐츠산업	17.7%	41.8%	20.3%	46.1%	21.7%	48.2%
법인	출판	85.5%	94.2%	87.9%	88.3%	88.0%	82.5%
	만화	82.4%	99.6%	87.4%	98.8%	86.8%	91.3%
	음악	67.6%	99.2%	72.7%	98.8%	74.7%	98.4%
	영화	74.7%	100.5%	81.6%	101.9%	82.4%	98.0%
	게임	81.7%	99.8%	87.6%	99.4%	87.7%	99.2%
	애니메이션	85.4%	99.7%	88.3%	98.1%	89.1%	98.0%
	방송	80.0%	94.3%	86.9%	95.7%	87.4%	95.3%
	캐릭터	80.6%	99.6%	87.5%	98.8%	89.8%	98.0%
	지식정보	77.5%	99.8%	83.0%	96.9%	84.3%	95.9%
	콘텐츠솔루션	81.8%	99.3%	91.0%	99.0%	91.4%	95.7%
	콘텐츠산업	80.2%	97.1%	85.0%	94.9%	85.8%	92.1%

주: 유지율 = (4분기 자료 기업 값/연간 자료 기업 값)을 의미하며, 부분은 100%±5%p를 의미함

3) 검토 결과

- 연간 자료와 분기 자료를 비교할 때는 조직을 구분(개인, 법인)하여 볼 필요가 있음
 - 조직구분이 '개인'인 경우 기업 수와 종사자 수 모두 유지율이 매우 낮음
 - '법인'으로 한정할 경우 콘텐츠산업 전체로 보았을 때 80% 이상의 유지율이 나타났으며, 특히 종사자 수를 기준으로 92%이상이 포함되는 것으로 나타남
- 전체적으로 기업 수 보다는 종사자 수의 유지율(비중)이 높게 나타남
- 분기 자료를 사용한다면 '법인'을 대상으로 하는 통계 산출이 활용 가능할 것으로 판단됨

제3절 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 결과

- 앞서 연계 자료 활용 가능성 검토를 통해 도출된 결과를 바탕으로 '법인기업'을 대상으로 분기 단위 기본통계를 시범 생산해보고자 함
- 분기 자료의 경우 전체 콘텐츠산업 모집단(연간 자료) 대비 일부 기업의 정보가 결측되는 '불균형패널'의 특성을 가지기 때문에, 분석기간 동안 매분기 정보를 모두 포함하고 있는 기업을 대상으로 균형패널을 구축하여 기본통계를 시범 생산해보고자 함

패널데이터 개념

패널 데이터(panel data)란 종단자료(longitudinal data)라고도 하며, 여러 개체들을 복수의 시간에 걸쳐서 추적하여 얻는 데이터를 말하며(한치록, 2017), 이때 조사 대상 개체가 관측된 시점들이 모두 동일하면 **균형패널(balanced panel)**, 각 개체의 자료 포괄 기간이 달라진 경우에는 **불균형패널(unbalanced panel)**이라고 함

예) A, B, C 3개의 기업이 있고, 1부터 4까지 4개의 관측 시점이 있을 때, 기업 A와 B로 구성된 패널 데이터는 균형패널이며, 시점1과 시점3에서 관측되지 않은 기업 C를 포함하여 패널을 구축할 경우에는 불균형패널이 됨

구분	시점1	시점2	시점3	시점4
A 기업	관측	관측	관측	관측
B 기업	관측	관측	관측	관측
C 기업	-	관측	-	관측

1. 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 개요

1) 기본통계 산출 항목

- 기업통계등록부 연간 자료를 활용하여 기본통계를 생산중인 '중소기업 기본통계'의 경우 크게 기업 수, 종사자 수(종사상지위별), 매출액 등의 통계를 제공하고 있으며, 하위 구분으로 시도별, 산업대분류별, 기업규모별, 경영인 성별 등으로 구분하고 제공하고 있음
- 본 연구에서는 기업통계등록부 분기 자료를 사용하였기 때문에 당해년 매출액을 알 수 없으므로⁸⁾ 기업 수와 종사자 수에 대해 조직구분별, 시도별, 콘텐츠산업 대분류별로 구분하여 기본통계를 시범 생산함

2) '법인' 기준 기본통계

- 앞서 연간 자료와 분기 자료를 비교한 결과, 연간 자료를 모집단으로 보았을 때 분기 자료는 기업 수에서 특히 차이가 발생하는 것으로 나타났음
- 그러나 '법인'으로 한정하는 경우 상대적으로 유지율이 높게 나타나므로 '법인' 기준으로 생산해보고자 함
 - 조직구분을 '법인'으로 한정할 경우, 분기 자료는 콘텐츠산업 전체로 보았을 때 80% 이상의 유지율이 나타났으며, 특히 종사자 수를 기준으로 92% 이상이 포함되는 것으로 나타남

3) 균형패널 기준 기본통계

- 기업통계등록부 분기 자료를 조직구분별로 균형패널을 구축하여 기본통계를 생산 해보고자 함
 - 전체(개인+법인)를 균형패널로 구축하여 분석하지 않는 이유는 콘텐츠산업에서 개인과 법인이 차지하는 비중과 패널에 구축된 개인과 법인의 비중이 다를 경우 콘텐츠산업 전체의 추이를 살펴보는 데 왜곡될 수 있으므로 각각 개별적으로 패널을 구축하여 분석하고자 함
- 본 연구에서는 패널 구축 기간을 16분기(2019년 1분기부터 2022년 4분기까지)로 설정하였으며, 기간 동안 정보를 모두 포함하고 있는 기업을 대상으로 패널을 구축하여 콘텐츠산업 통계를 시범 생산함
 - 즉, 4년 동안 폐업하지 않고 지속적으로 운영된 기업만을 대상으로 종사자 변화 추이를 살펴봄
 - 중간에 폐업하거나 신규 창업한 경우는 포함되지 않기 때문에 산업 전체의 추이라고 보는 것에는 한계가 있지만, 생존 중인 동일한 기업을 대상으로 종사자 변화 추이를 분석할 수 있다는 장점이 있음
- 균형패널 구축 결과, 개인 패널은 7,707개 기업, 법인 패널은 8,382개 기업으로 구성됨
 - 콘텐츠산업 대분류 기준으로 보면, '출판' 산업이 개인(65.6%)과 법인(39.8%) 모두 가장 높은 비중을 차지하였으며, 개인은 '콘텐츠솔루션'이 0.1%, 법인은 '만화'가 0.6%로 가장 낮은 비중을 차지함
 - 콘텐츠산업 전체에 대하여 지역별로 살펴보면, '서울특별시'가 개인(38.6%)과 법인(59.1%) 모두 가장 높은 비중을 차지하였으며, 가장 비중이 낮은 지역은 개인(0.5%)과 법인(0.3%) 모두 동일하게 '세종특별자치시'로 나타났음

〈표 3-9〉 대분류 기준 패널구축 현황(2019년 1분기~2022년 4분기)

(단위: 개, %)

구분	개인		법인	
	기업 수	구성비	기업 수	구성비
출판	5,056	65.6%	3,335	39.8%
만화	55	0.7%	49	0.6%
음악	594	7.7%	688	8.2%
영화	103	1.3%	583	7.0%
게임	441	5.7%	973	11.6%
애니메이션	26	0.3%	186	2.2%
방송	92	1.2%	738	8.8%
캐릭터	736	9.5%	516	6.2%
지식정보	593	7.7%	1,066	12.7%
콘텐츠솔루션	11	0.1%	248	3.0%
콘텐츠산업	7,707		8,382	

〈표 3-10〉 지역 기준 패널구축 현황(2019년 1분기~2022년 4분기)

(단위: 개, %)

구분	개인		법인	
	기업 수	구성비	기업 수	구성비
서울	2,976	38.6%	4,950	59.1%
부산	451	5.9%	246	2.9%
대구	358	4.6%	184	2.2%
인천	241	3.1%	160	1.9%
광주	172	2.2%	148	1.8%
대전	247	3.2%	149	1.8%
울산	94	1.2%	46	0.5%
세종	39	0.5%	24	0.3%
경기도	1,746	22.7%	1,620	19.3%
강원도	173	2.2%	83	1.0%
충청북도	159	2.1%	92	1.1%
충청남도	155	2.0%	97	1.2%
전라북도	175	2.3%	130	1.6%
전라남도	112	1.5%	106	1.3%
경상북도	236	3.1%	129	1.5%
경상남도	303	3.9%	154	1.8%
제주도	70	0.9%	64	0.8%
전국	7,707		8,382	

2. 법인 기준 기본통계 시범 생산

- 본 연구에서 시범 생산한 기본통계는 조직형태별, 콘텐츠산업 대분류별, 지역(시·도)별 일반현황(기업 수, 종사자 수, 종사상지위별 종사자 수)에 대하여 산출이 가능하나, 본문에서는 제시하지 않고 2022년 4분기 기준 종합 결과를 부록으로 제시(부록 표 4, 부록 표 5)
- 2022년 기업통계등록부 분기 자료를 활용한 결과는 <표 3-15>와 같으며, 법인기업의 기업 수, 종사자 수(종사상지위별)를 콘텐츠산업 대분류로 구분하여 제시함
 - 콘텐츠산업 기업체 수 변화가 1~4분기까지 10,228개, 10,166개, 10,102개, 9,987개 등으로 계속 감소하는 것으로 나타났으며, 이는 폐업의 영향이 반영된 것으로 판단할 수 있음⁹⁾
- 본문의 2019.1~2022.4분기 시범 생산한 통계 추세 분석시 분기 자료의 특성상 계절성의 영향을 제외할 수 있도록 전년동기 대비 증감률을 이용하여 분석

<표 3-11> 콘텐츠산업 대분류 기준 기본통계 예시(법인 한정)

(단위: 개, 명)

구분	기업 수				종사자 수			
	22/1Q	22/2Q	22/3Q	22/4Q	22/1Q	22/2Q	22/3Q	22/4Q
출판	3,862	3,855	3,841	3,817	74,585	74,280	74,028	74,594
만화	66	66	65	64	1,328	1,416	1,536	1,598
음악	892	894	890	875	9,790	10,148	10,162	10,215
영화	749	746	744	734	7,165	7,697	7,799	7,577
게임	1,221	1,198	1,183	1,162	47,560	46,625	46,971	46,826
애니메이션	219	214	213	212	4,398	4,378	4,426	4,447
방송	915	908	902	887	39,439	39,365	39,345	39,372
캐릭터	631	626	627	619	6,001	5,990	5,987	6,042
지식정보	1,370	1,361	1,343	1,322	47,375	48,303	48,874	49,528
콘텐츠솔루션	303	298	294	295	7,228	7,206	7,353	7,254
콘텐츠산업	10,228	10,166	10,102	9,987	244,869	245,408	246,481	247,453
구분	상용				임시/일용			
	22/1Q	22/2Q	22/3Q	22/4Q	22/1Q	22/2Q	22/3Q	22/4Q
출판	57,691	57,485	57,828	58,017	16,894	16,795	16,200	16,577
만화	790	836	886	993	538	580	650	605
음악	6,985	7,073	7,114	7,251	2,805	3,075	3,048	2,964
영화	4,616	4,777	4,785	4,824	2,549	2,920	3,014	2,753
게임	32,921	32,586	32,326	32,029	14,639	14,039	14,645	14,797
애니메이션	2,844	2,863	2,954	3,069	1,554	1,515	1,472	1,378
방송	32,962	32,868	32,774	33,195	6,477	6,497	6,571	6,177
캐릭터	4,554	4,514	4,452	4,451	1,447	1,476	1,535	1,591
지식정보	33,943	34,550	35,753	37,021	13,432	13,753	13,121	12,507
콘텐츠솔루션	5,116	5,067	5,109	5,177	2,112	2,139	2,244	2,077
콘텐츠산업	182,422	182,619	183,981	186,027	62,447	62,789	62,500	61,426

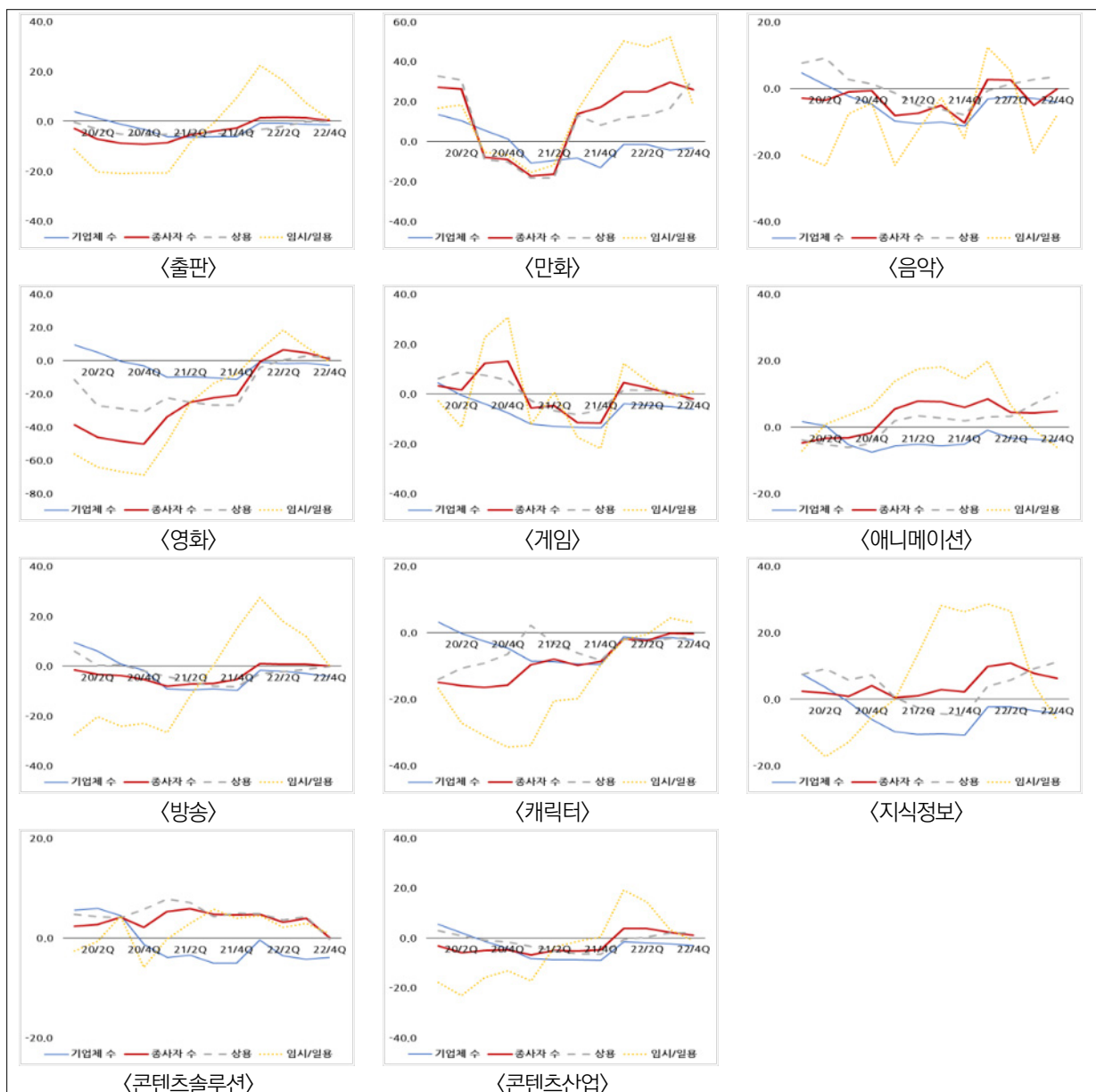
주: 종사자 수 = 상용 + 임시/일용

9) 기업 수 변동 요인은 기업의 신규 진입, 행정자료 불충분, 폐업으로 인한 이탈 등을 들 수 있으며, 본 연구에서는 2019년 콘텐츠산업 표본들을 근거로 연계하였으므로 신규 진입이 어렵고 행정자료 미충분은 통계 요인이 아니므로, 감소의 원인은 폐업의 영향으로 볼 수 있음

① 콘텐츠산업 대분류 기준

- 종사자 수를 살펴보면, 콘텐츠산업 전체는 코로나19가 확산된 2020년 초부터 영향이 완화된 2021년 말까지 계속 종사자 수가 감소하는 추세를 보이다가, 2022년 1분기부터 종사자 수가 증가
- 산업별로 보면, '출판', '음악', '영화', '방송' 등이 전체 콘텐츠산업과 유사한 추세를 보이고 있으며, '지식정보'와 '콘텐츠솔루션'의 경우에는 2020년 1분기부터 2022년 4분기까지 지속적으로 종사자 수 증가 추세가 나타남
- 모든 산업에서 상용 근로자에 비하여 임시/일용 근로자의 변동성이 더 크게 나타남

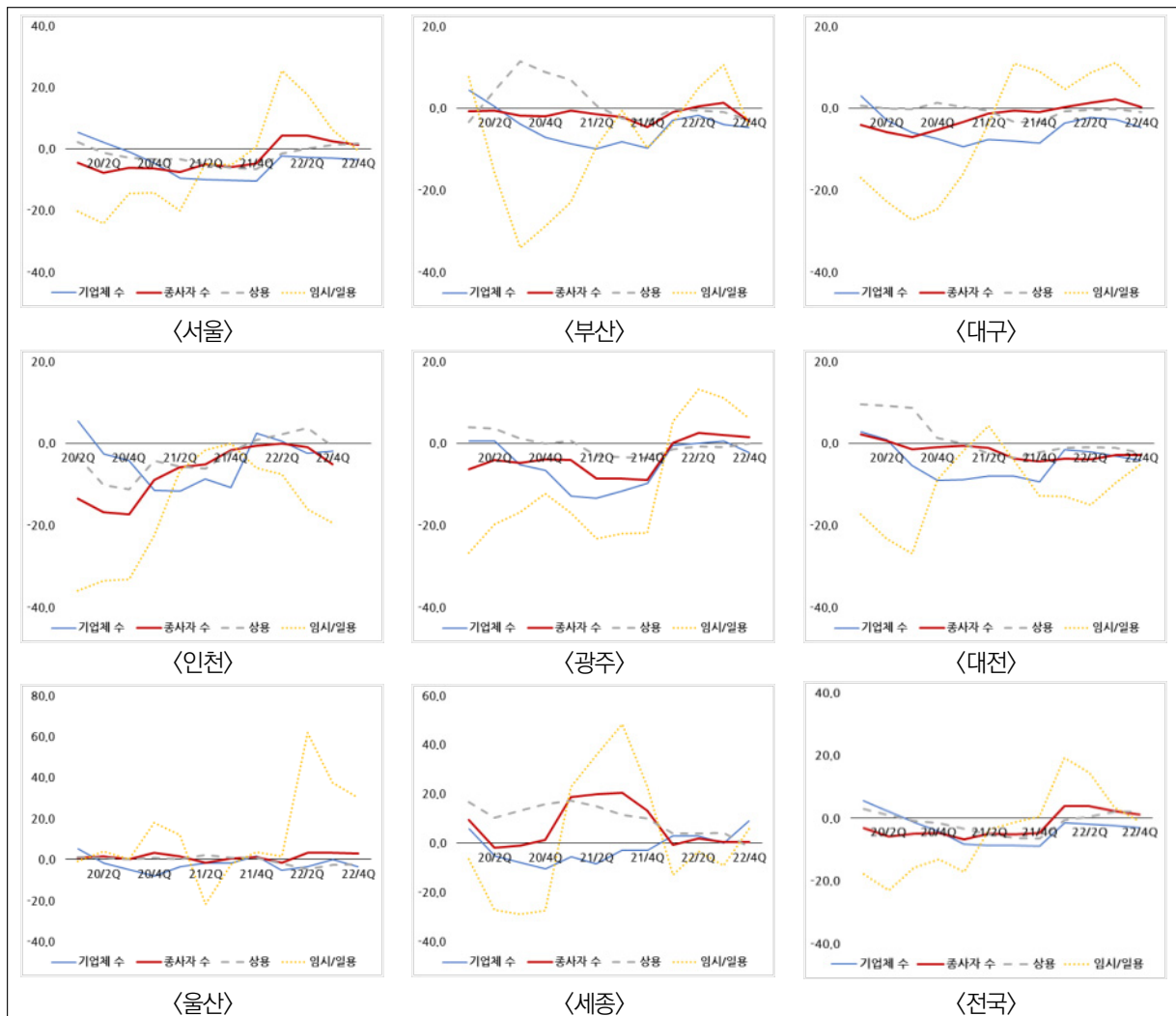
[그림 3-1] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년동기 대비 증감률(법인 한정)



② 지역(특·광역시) 기준

- 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(특·광역시)별 추세를 살펴본 결과, '서울'과 '광주'의 경우 '전국'과 유사한 추세가 나타남
- '세종'의 경우 분석 기간 동안 종사자 수가 감소하는 추세가 나타나지 않았으며, 상용 근로자의 수가 계속 증가하는 것으로 나타남
- '부산'에서는 2020년 2분기부터 2021년 2분기까지 임시/일용직 근로자는 감소하는 반면, 상용 근로자는 증가하는 추세가 나타남

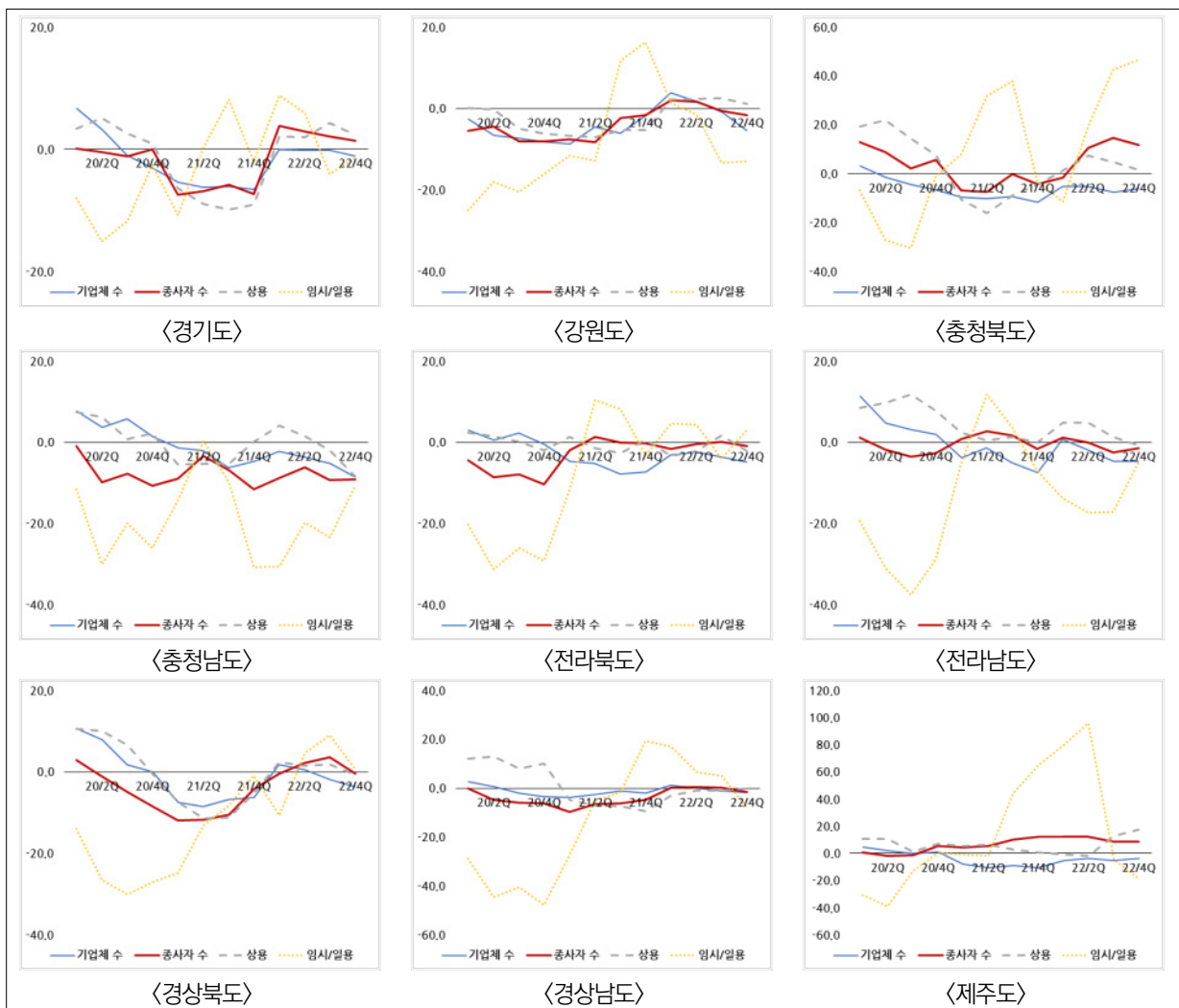
[그림 3-2] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년동기 대비 증감률(법인 한정)



③ 지역(도) 기준

- 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(도)별 추세를 살펴본 결과, '전국'과 유사한 추세가 나타나는 지역은 없음
- '제주도'의 경우 분석 기간 동안 종사자 수가 감소하는 추세가 나타나지 않았으며, 2021년2분기부터 2022년 2분기까지는 특히 임시/일용 근로자의 증가 추세가 뚜렷하게 나타남
- 반면 '전라남도'에서는 전체 기간 동안 상용 근로자가 꾸준히 증가하는 추세가 나타남

[그림 3-3] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년동기 대비 증감률(법인 한정)



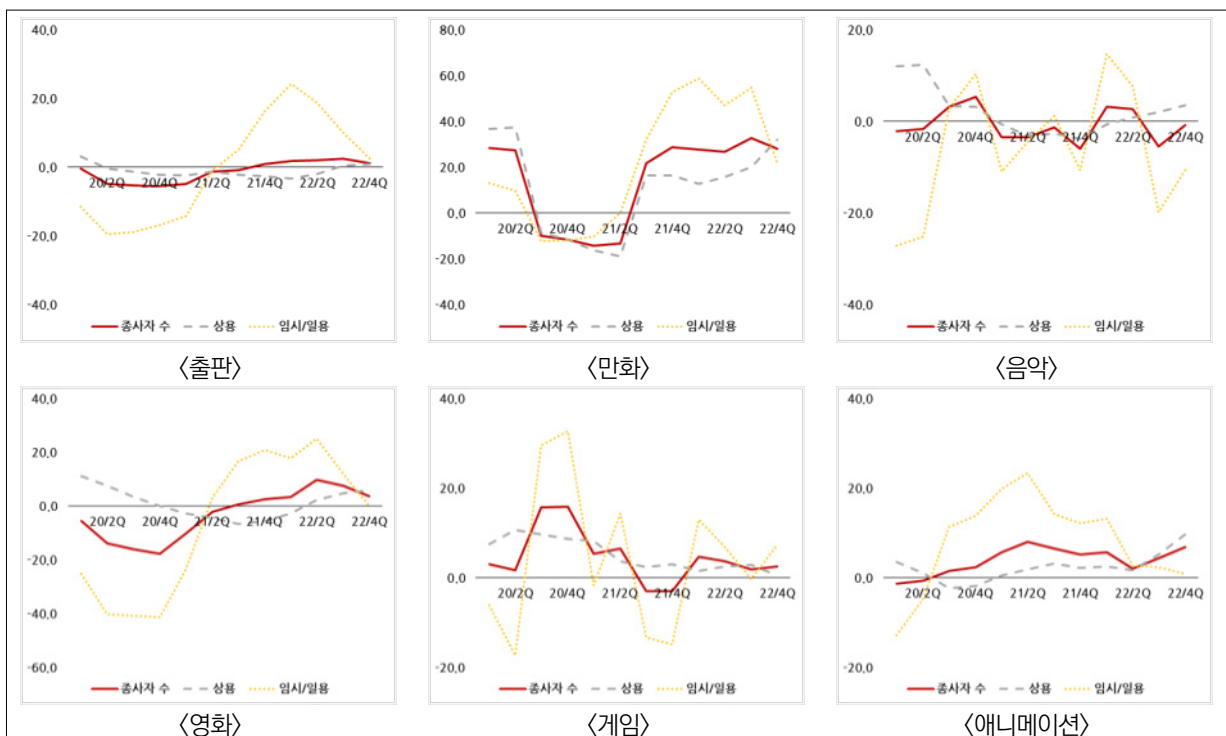
3. 균형패널 자료 기준 기본통계 시범 생산

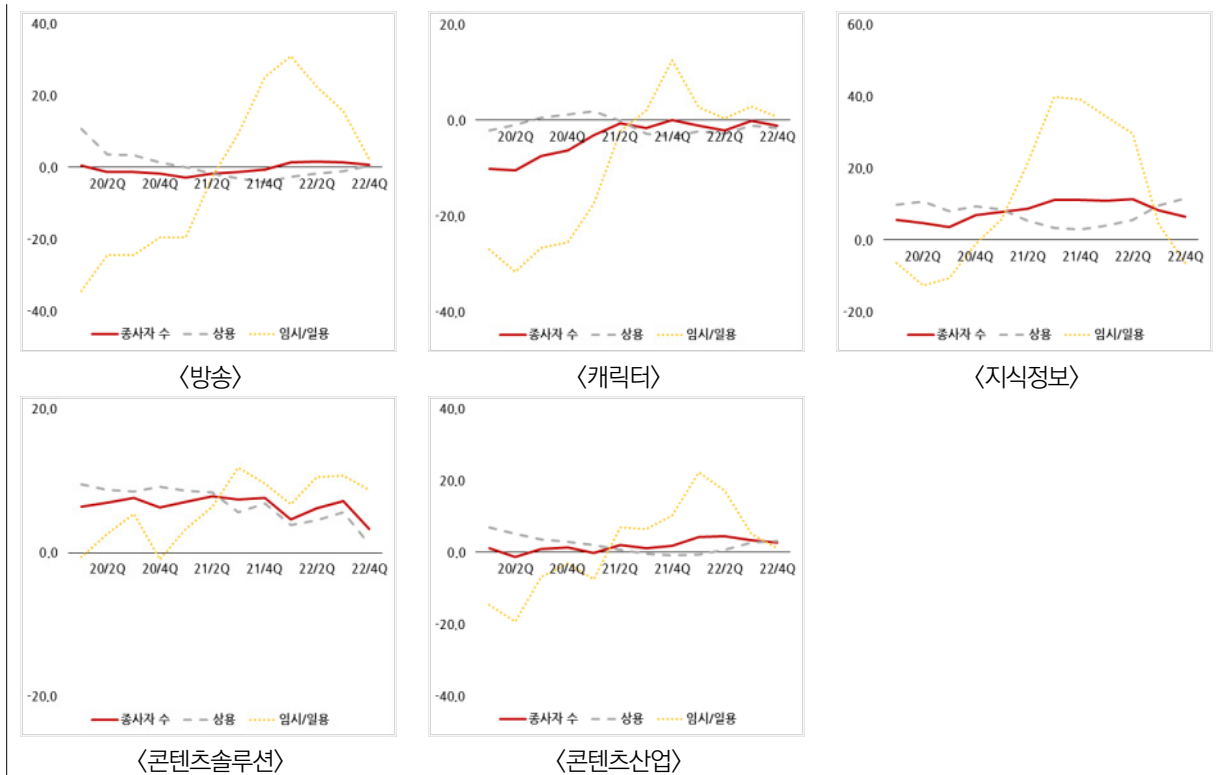
1) 법인 기준 기본통계 시범 생산 결과

① 콘텐츠산업 대분류 기준

- 아래의 [그림 3-4]는 8,382개의 법인 기업 패널을 대상으로 콘텐츠산업 대분류별 종사자에 대한 전년 동기대비 증감률 추세를 나타내고 있음
- 콘텐츠산업 전체로 보았을 때 전체 기간(2020년 1분기부터 2022년 4분기까지)동안 종사자 수가 2020년 2분기, 2021년 1분기를 제외하고는 지속적으로 증가하는 것으로 나타남
 - 앞서 법인 기업 전체를 대상으로 한 분석에서는 종사자 수가 감소하는 것으로 나타났었는데, 이는 기업 수가 감소하면서 나타난 결과로 볼 수 있음
 - 2021년 1분기까지 감소하던 임시/일용 근로자는 2021년 2분기부터 꾸준히 증가하는 것으로 나타남
- 산업별로 보면, '애니메이션', '지식정보', '콘텐츠솔루션' 등은 종사자 수가 꾸준히 증가한 것으로 나타남
 - '애니메이션'은 임시/일용 근로자가 종사자 수 증가를 주도하였으며, '콘텐츠솔루션'은 다른 산업에 비하여 상용 근로자가 꾸준히 증가함
- '만화' 산업은 2020년 3분기부터 2021년 2분기까지, '게임' 산업은 2021년 3분기부터 4분기까지 일시적으로 종사자 수가 감소하였으나, 그 외 기간은 지속적으로 종사자 수가 증가함

[그림 3-4] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년 동기대비 증감률(법인 패널)

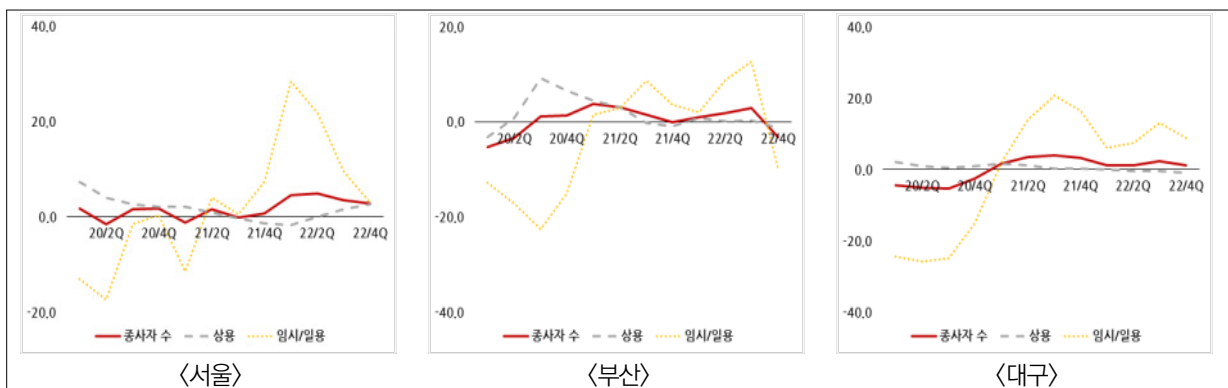


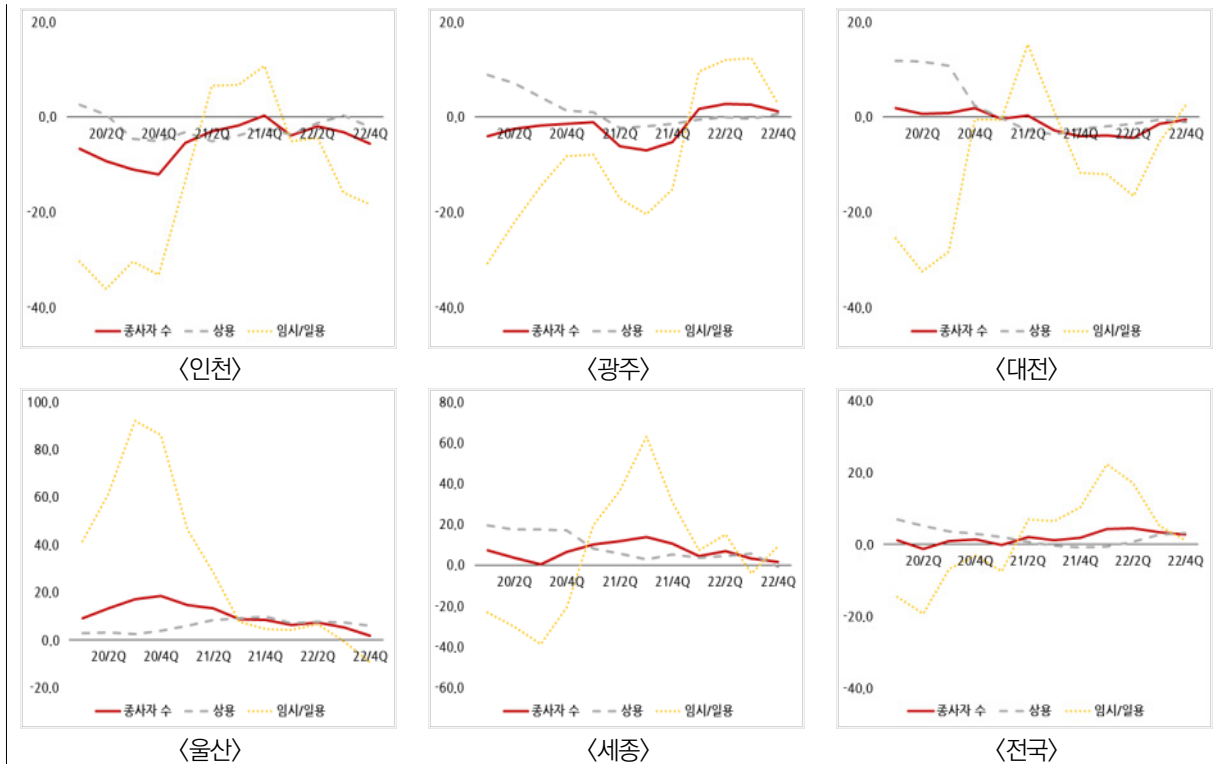


② 지역(특·광역시) 기준

- 법인 기업 패널의 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(특·광역시)별 추세를 살펴본 결과, '서울'이 '전국'과 유사한 추세가 나타났는데, 패널에서 서울의 비중이 59.1%로 높기 때문에 판단됨
 - 종사자 수만 보았을 때는 '대구' 또한 유사한 추세가 나타나고 있으나, 임시/일용 근로자의 추세가 다르게 나타남
- '울산'과 '세종'은 전체 기간 동안 종사자 수가 증가하는 것으로 나타났으며, 반대로 '인천'은 지속적으로 종사자 수가 감소하는 것으로 나타남

[그림 3-5] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(법인 패널)

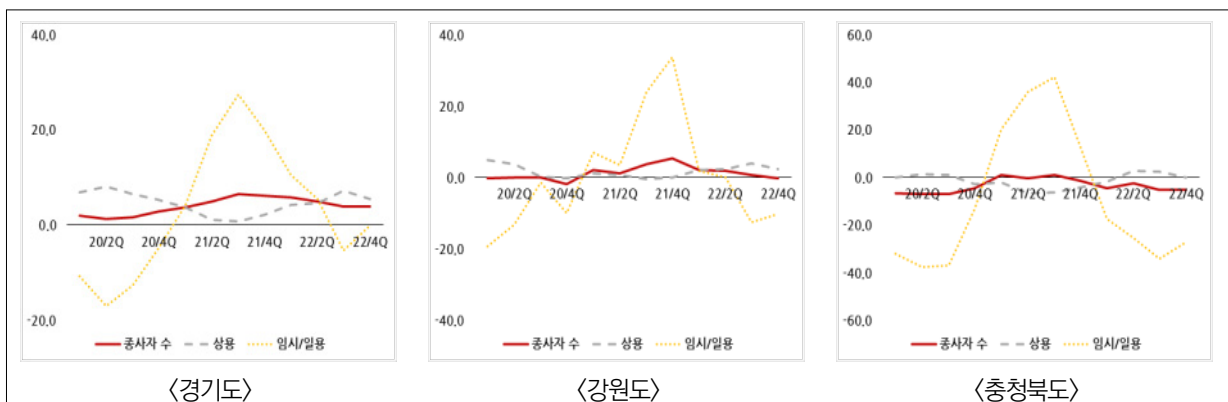


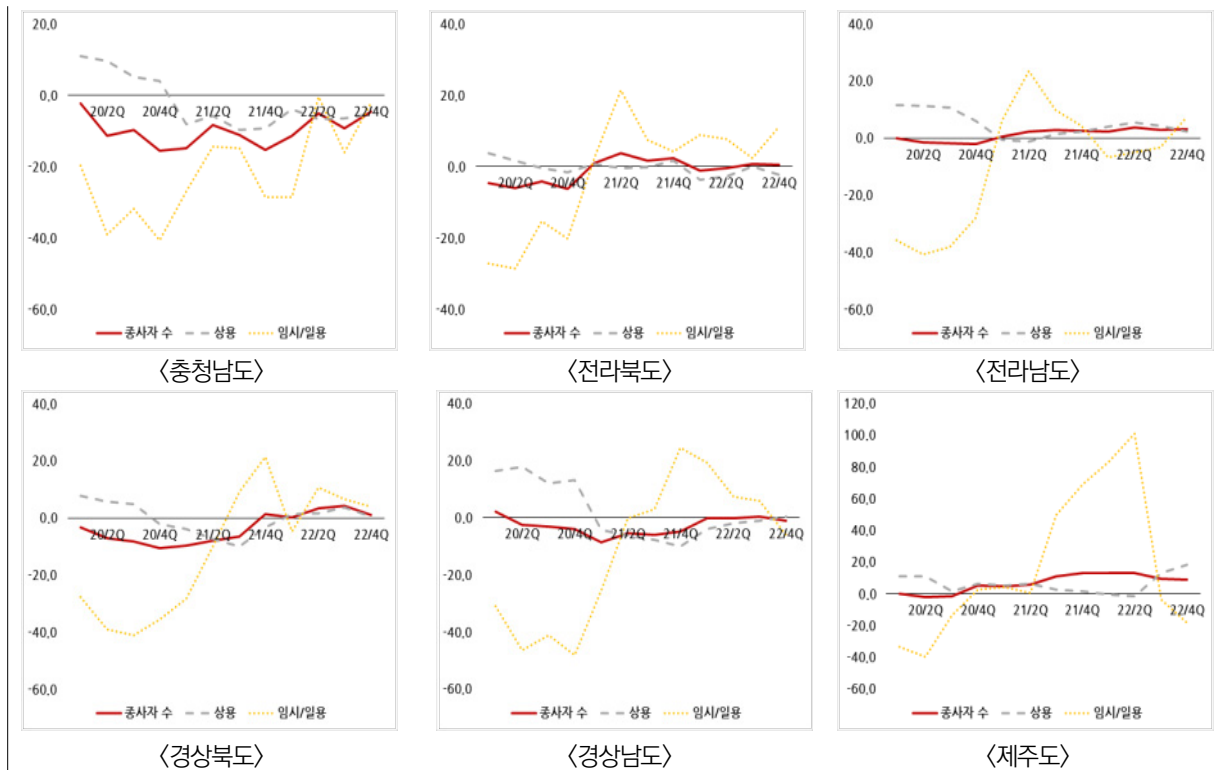


③ 지역(도) 기준

- 법인 기업 패널의 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(도)별 추세를 살펴본 결과, '전국'과 유사한 지역은 없음
- 경기도, 강원도, 제주도는 종사자 수 기준 상승 추이를 보이고 있음
- '경기도'는 전체 기간 동안 종사자 수가 증가하는 것으로 나타났으나, '충청남도'는 전체 기간 동안 지속적으로 종사자 수가 감소하는 것으로 나타남

[그림 3-6] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(법인 패널)





2) 개인 기준 기본통계 시범 생산 결과

① 대분류 기준

- 아래의 [그림 3-6]은 7,707개의 개인 기업 패널을 대상으로 콘텐츠산업 대분류별 종사자에 대한 전년 동기대비 증감률 추세를 나타내고 있음
 - 콘텐츠산업 전체를 보았을 때 전체 기간(2020년 1분기부터 2022년 4분기까지)동안 꾸준히 종사자 수가 감소하는 추세를 보이고 있으며, 코로나19 초기 증가하던 상용 근로자는 2021년 3분기 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남
 - 산업별로 보면, '출판', '음악', '게임' 등이 전체 콘텐츠산업과 유사한 추세를 보이고 있으며, '방송'의 경우에는 2020년 1분기부터 2022년 3분기까지 지속적으로 종사자 수가 증가하다가 2022년 4분기에 감소하였고, '콘텐츠솔루션'의 경우에는 특히 더 임시/일용 근로자의 변동이 크게 나타나고 있음

[그림 3-7] 콘텐츠산업 대분류 기준 전년 동기대비 증감률(개인 패널)



② 지역(특·광역시) 기준

- 개인 기업 패널의 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(특·광역시)별 추세를 살펴본 결과, ‘서울’이 ‘전국’과 유사한 추세가 나타남
 - 종사자 수만 보았을 때는 ‘대구’, ‘울산’ 또한 유사한 추세가 나타나고 있으나, 임시/일용 근로자의 추세가 다르게 나타남
- ‘대전’만이 유일하게 2022년 1분기 이후 종사자 수가 증가하는 추세를 보이고 있으나, 이는 임시/일용 근로자가 주도하는 것으로 나타났으며, 코로나19 초기에 감소 된 임시/일용 근로자 규모가 아직은 회복되지 않은 것으로 보여짐

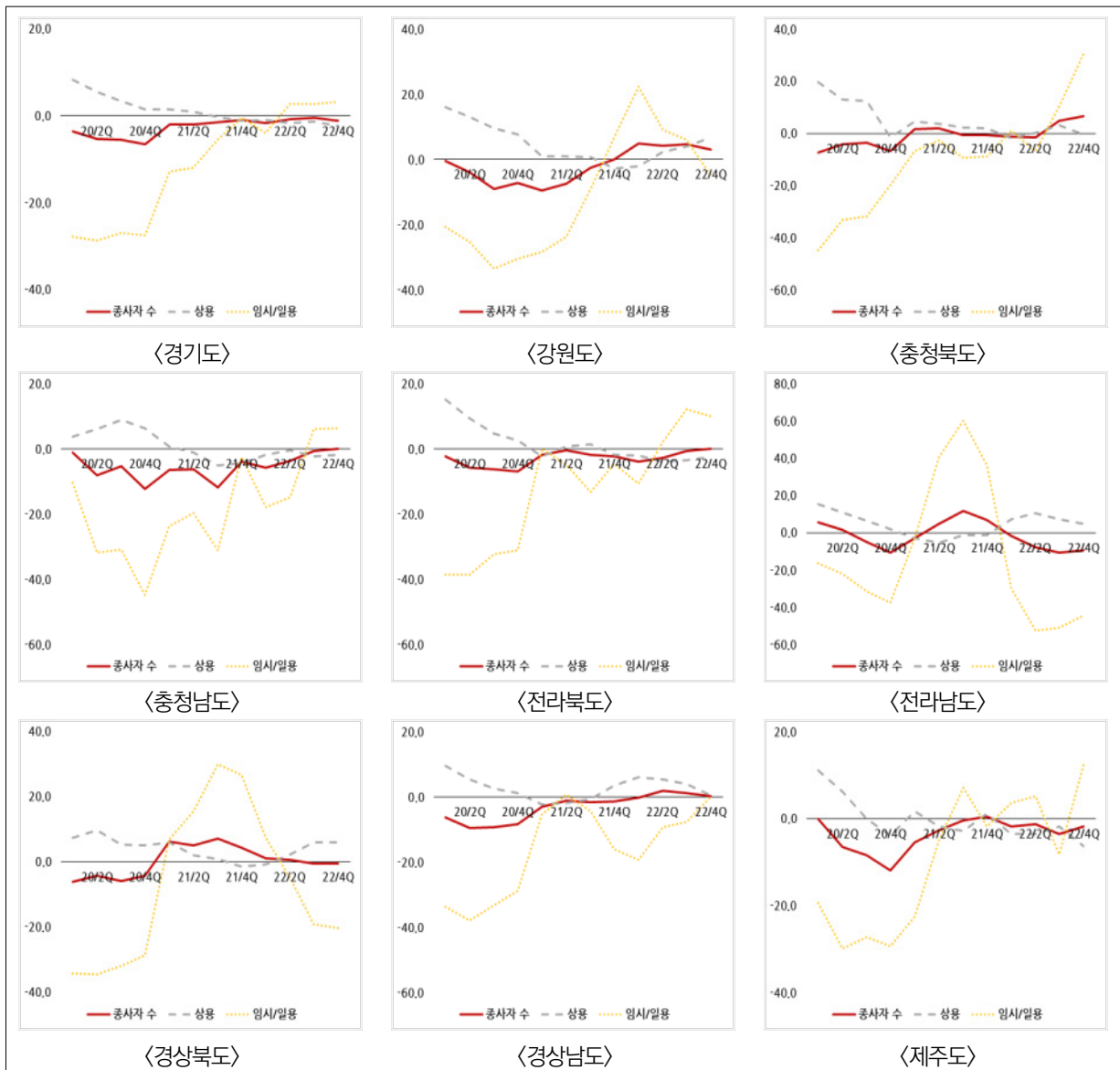
[그림 3-8] 지역(특·광역시)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(개인 패널)



③ 지역(도) 기준

- 개인 기업 패널의 콘텐츠산업 전체에 대한 지역(도)별 추세를 살펴본 결과, '경기도'가 '전국'과 유사한 추세가 나타남
- '전라남도'와 '경상북도'의 경우 2021년 임시/일용 근로자의 증가가 종사자 수 증가를 견인한 것으로 나타남

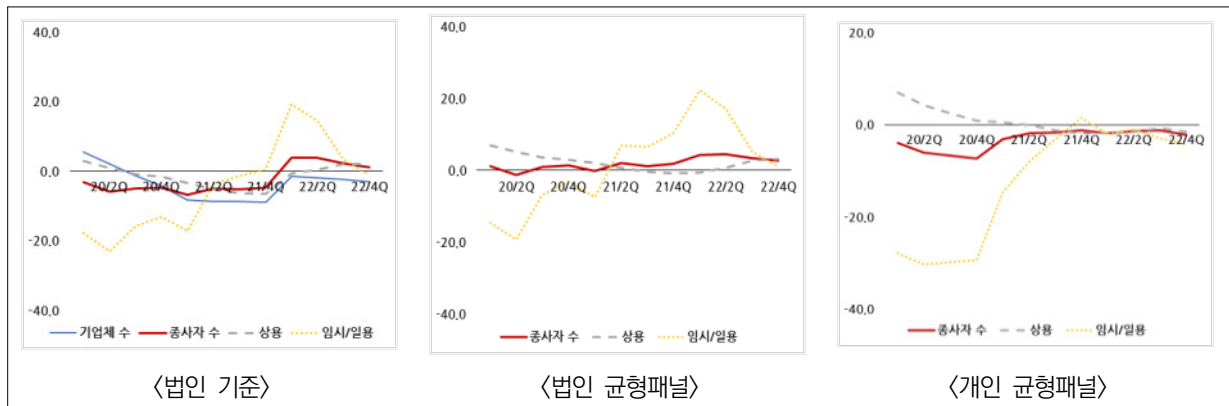
[그림 3-9] 지역(도)별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률(개인 패널)



4. 종합 결과

- ‘법인’ 기준으로 기업 수와 종사자 수(종사상지위별)에 대한 통계를 시범 생산하였으며, 종사자 수에 대한 보완 자료로써 조직구분별(개인, 법인) 균형패널을 구축하여 통계를 시범 생산하였음
 - 콘텐츠산업 대분류별, 시도별로 구분하여 기본통계를 시범 생산하였음
- 결과를 종합해보면, ‘법인’ 기준으로 보았을 때 콘텐츠산업의 기업 수 변화와 그에 따른 종사자 수 변화 추이를 살펴볼 수 있었으며, ‘법인 균형패널’로 살펴볼 때는 기업 수의 영향을 제외한 생존 기업들의 종사자 수 변화 추이를 살펴봄으로써 아래와 같은 차이를 발견할 수 있고, 추가로 ‘법인 균형패널’을 ‘개인 균형패널’과 비교함으로써 아래와 같은 차이를 발견할 수 있었음(그림 3-9) 참조
 - 종사자 수를 기준으로 봤을 때 ‘법인 기준’의 경우 2021년 4분기까지 지속적으로 감소하였는데, ‘법인 균형패널’의 경우 대체로 전년 동기대비 보다 종사자 수가 증가한 것으로 나타나고 있으며, ‘개인 균형패널’은 전체기간 동안 꾸준히 종사자 수가 감소한 것으로 나타남
 - 즉, 콘텐츠산업 법인은 코로나19시기에 기업 수 감소에 따라 전체 종사자 수는 감소하였지만, 생존중인 법인 기업의 경우에는 오히려 종사자 수가 증가되는 추세를 보임
 - 그러나 생존중인 개인 기업의 경우에는 종사자 수가 감소 추세를 보임으로써, 분석기간(특히 코로나19시기) 동안 규모가 있는 법인 기업의 경우 더 성장을 하였지만, 같은 산업의 영세한 기업(개인 기업)의 경우에는 경기가 좋지 않았음을 유추할 수 있음

[그림 3-10] 기본통계별 콘텐츠산업 전년 동기대비 증감률



- 앞의 결과가 기본통계 종류(법인, 법인 균형패널, 개인 균형패널)에 따른 차이를 반영한 결과라면, 아래의 결과는 기본통계 내에서 산업대분류, 지역, 종사상지위 등의 차이에 의한 결과로, 기본통계를 생산할 경우 다양한 분야에서 활용할 수 있을 것으로 예상됨
 - 법인으로만 한정하여 콘텐츠산업 기본 통계를 생산한 결과, 모든 산업에서 상용 근로자에 비하여 임시/일용 근로자의 변동이 더 크게 나타났음

- 법인 기준 균형패널을 구축하여 기본 통계를 생산한 결과, 콘텐츠산업 대분류 기준으로 '애니메이션', '지식정보', '콘텐츠솔루션' 등은 다른 산업과 다르게 종사자 수가 꾸준하게 증가한 것으로 나타남
- 개인 기업 균형패널을 구축하여 기본 통계를 생산한 결과, 서울과 경기도는 전국과 유사했으나 그 외 지역은 지역별로 추이가 크게 달랐음

제4절 소결

1) 기존 콘텐츠산업 조사 기반 통계 자료의 한계점

- 연간 또는 반기별 통계조사를 통해 콘텐츠산업의 규모 및 동향을 파악하고 있으나, 매해 본조사를 위한 모집단 정비로 인한 업무 부담과 전수층 조사의 저조한 응답률로 결과의 신뢰성을 담보할 수 없는 현실
- 조사 결과의 공표 시점은 익년 1월(2023년 기준 조사의 경우 2025년 1월 공표)로 통계 결과의 활용성 측면에서 시의성도 떨어짐
- 산업의 일부는 실태조사, 일부는 인용조사의 형태로 전체 콘텐츠산업의 통계가 일정한 기준에 의해 동일하게 산출되지 않아 산업간 비교가 어려운 점 발생

2) 기업 단위 연계자료 활용가능성 검토 결과

- 기업 단위 연계자료를 사업체 단위 자료와 비교한 결과, 조직구분 ‘개인’으로 한정하는 경우 사업체 단위 통계와 유사성이 높으며, ‘법인’은 종사자 측면에서 유사성을 가지는 것으로 판단 됨
- 기업통계등록부 분기 자료를 활용할 경우 연간 자료와 비교하여 조직구분 ‘개인’의 기업 수와 종사자 수 모두 유지율이 매우 낮았으나, ‘법인’으로 한정할 경우 콘텐츠산업 전체로 보았을 때 80% 이상의 유지율이 나타났으며, 특히 종사자 수를 기준으로는 92%이상이 포함되는 것으로 나타남
- 따라서 분기 자료를 사용한다면 ‘법인’을 대상으로 하는 통계 산출이 활용 가능할 것으로 판단됨

3) 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산 결과

- ‘법인’ 기준으로 기업 수와 종사자 수(종사상지위별)에 대한 통계를 시범 생산하였으며, 종사자 수에 대한 보완 자료로써 조직구분별(개인, 법인) 균형패널을 구축하여 통계를 시범 생산하였음
- 시범 생산된 기본통계 종류(법인, 법인 균형패널, 개인 균형패널)별로 결과를 비교함으로써 콘텐츠산업의 현황을 입체적으로 살펴볼 수 있었으며, 기본통계 내에서 산업대분류, 지역, 종사상지위 등에 차이가 발견 되었으므로 기본통계를 생산할 경우 산업(대분류)별, 지역(17개 시도)별 콘텐츠산업 정책 수립의 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 예상됨

제4장

결론

1. 연구 요약

- 본 연구는 행정자료를 연계·활용 할 수 있는 통계작성 환경 기반 구성에 따라 기업통계등록부 분기 자료를 활용하여 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안과 활용 방안을 제시함
- 먼저 본 연구는 행정자료와 기업통계등록부에 대한 설명과 선행연구를 검토하여 시사점을 제시함
 - 통계청의 행정통계 자료들이 기업 단위 중심으로 생산되고 있는 추세나 기업단위 자료의 기업규모(소상공인, 중소기업, 중견기업 등) 변수를 활용하여 콘텐츠산업 내 규모별 통계를 산출할 수 있다는 측면에서는 선행연구와 같은 기업 기준의 통계 산출이 필요함
 - 기업통계등록부 연간 자료를 활용하여 승인통계로 작성중인 ‘중소기업 기본통계’와 ‘중견기업 기본통계’를 살펴본 결과, 기업 수, 종사자 수, 매출액에 대하여 시도별, 기업규모별, 대표자성별, 업력별로 통계 산출이 이루어지고 있으므로, 기업통계등록부 분기 자료를 활용하여 콘텐츠산업에 대하여 유사하게 기본통계 생산이 가능한지를 검토하고자 함
- 다음으로 기존에 생산 중인 콘텐츠산업 통계 현황을 살펴보고 조사 기반 자료의 한계점을 제시함
 - 연간 또는 반기별 통계조사를 통해 콘텐츠산업의 규모 및 동향을 파악하고 있으나, 매해 본조사를 위한 모집단 정비로 인한 업무 부담과 전수층 조사의 저조한 응답률로 결과의 신뢰성을 담보할 수 없는 현실
 - 조사 결과의 공표 시점은 익년 1월(2023년 기준 조사의 경우 2025년 1월 공표)로 통계 결과의 활용성 측면에서 시의성도 떨어짐
 - 산업의 일부는 실태조사, 일부는 인용조사의 형태로 전체 콘텐츠산업의 통계가 일정한 기준에 의해 동일하게 산출되지 않아 산업간 비교가 어려운 점 발생
- 콘텐츠산업 기본통계 시범 생산을 위한 전체적인 과정을 제시함
 - 1단계에서 행정자료 연계를 위한 기업통계등록부 이용 신청을 진행하며, 2단계에서 행정자료 연계 및 연계 결과의 타당성을 검토함 3단계에서 연계된 자료를 기반으로 분기별 기본통계를 산출하고, 마지막 4단계에서는 통계 산출 결과 검증 후 통계데이터센터(SDC)에서 결과 반출을 진행함
- 마지막으로 시범 생산 된 콘텐츠산업 기본통계에 대한 검토 결과와 연구의 활용방안 등을 제시함
 - 조직구분이 ‘개인’인 경우에는 사업체 단위 결과와 기업 단위 결과에 큰 차이가 없음
 - 조직구분이 ‘법인’인 경우에는 기업 단위 통계와 사업체 단위 통계는 다르다는 것이 확인됨
 - 기업통계등록부 연간 자료를 모집단으로 가정하고 당해 4분기 자료와 비교한 결과, 종사자 규모가 큰 기업들의 정보가 주로 포함 된 것으로 판단됨
 - 법인 기업 균형패널을 구축하여 기본 통계를 생산한 결과, 산업에 따라서 종사자 수가 증가하는 산업과 감소하는 산업이 나타났으며, 지역별로 봤을 때는 서울이 전국과 유사하고, 지역에 따라서 추이가 크게 달랐음

2. 연구 결과 활용 방안

- 최근 생산 중인 통계들의 추세가 사업체 통계에서 기업 통계로 전환되고 있는 시점으로 콘텐츠산업 기업 통계를 생산 연구의 기초자료로 활용 가능
- 콘텐츠산업에 대하여 중소기업기본법, 소상공인기본법 등에서 정의하고 있는 기업규모(중견기업, 중기업, 소기업, 소상공인 등)변수를 활용하여 통계 생산 가능
- 조직구분별 균형패널을 구축하여 기본통계를 생산함으로써 산업(대분류)별, 지역(17개 시도)별 콘텐츠산업의 생존기업의 변화를 파악하여 정책 수립의 기초자료로 활용 가능
 - 코로나19 시기에 피해를 받은 대면 산업과 상대적으로 혜택을 받은 비대면 산업의 추이 분석이 가능
 - 지역별 추이가 다르게 나타난 사실로부터 각 지역의 정책효과를 분석하는데 활용될 수 있음
 - 같은 대분류, 같은 지역이라 하더라도 조직구분(개인, 법인)에 따라 추이가 다르게 나타난 결과로부터 개인 기업, 법인 기업간 차별화된 정책 수립을 위한 근거자료로 활용 가능
- 콘텐츠산업 외 다른 산업(예: 관광 산업, 문화예술 산업, 스포츠산업 등)에 대해서도 시의성 있는 기본통계를 생산하는데 동일한 방법론 적용 가능
- 법인기업 균형패널의 경우 패널 구축 기간 동안 생존 중인 기업(기간 내에 창업하거나 폐업된 기업의 정보는 제외)을 대상으로 콘텐츠 산업별, 지역별 기업 종사자 추이 변화를 살펴볼 수 있다는 점으로부터, 연구원 상황판 지표(KCTI data)에 일자리 수에 대한 보조지표로 활용할 수 있음
- 본 연구에서 시범 생산한 바와 같이 기업통계등록부 분기 자료를 활용하여 콘텐츠산업 기본통계를 생산하고자 할 경우 산출항목과 구분변수를 각각 이용할 수 있으며 하여 의 사용에 대한 기초자료로 활용 될 수 있으며, <표 4-1>과 같이 추가 가능할 것으로 예상되는 산출항목과 구분변수를 제시함

〈표 4-1〉 추가 가능한 기본통계(안)

제시된 통계	추가 가능한 통계 ¹⁾
I. 산출항목 - 기업 수 - 종사자 수 - 종사상지위별 종사자 수(상용, 임시/일용)	I. 산출항목 - 업력 - 여성 기업 수(대표자 성별이 여성인 기업 수) - 성별 종사자 수
II. 구분변수 - 조직구분별(개인, 법인) - 콘텐츠산업 대분류별(출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 10개 산업) - 지역별(17개 시도)	II. 구분변수 - 대표자 성별 - 기업규모(대기업, 중견기업, 중기업, 소기업, 소상공인 등) ²⁾ - 종사자 규모별 - 매출액 규모별 ²⁾

주1 : 생산된 통계의 결과 값이 5 미만일 경우에는 마스크(*)처리될 수 있음

주2 : 분기 자료의 경우 기업규모와 매출액은 전년도 연간자료와 당해 분기자료를 연계하여 구분변수로 활용할 수 있음

3. 한계점 및 추후 연구 과제

- 기업통계등록부와 연계하는 콘텐츠산업 모집단의 시차 문제로 인하여 그 기간 동안 신규 창업한 기업에 대한 정보가 제외되었다는 한계가 있으며, 시차를 줄이거나 콘텐츠산업을 추출할 수 있는 다른 방안에 대한 연구가 필요함
- 균형패널로 구축하지 않고 분석을 수행할 경우 기업 수 변화의 요인이 폐업으로 인한 변화인지 아니면 기업통계등록부 분기 자료의 특성으로 인한 변화인지를 현재 단계에서는 명확하게 식별하지 못하는 한계를 가지고 있으므로, 폐업률 등의 통계를 산출하기 위해서는 이에 대한 연구가 선행되어야 함
- 법인기업 균형패널 결과의 경우 만화 산업, 울산, 세종, 제주도 지역 등 표본이 적게 할당된 산업 및 지역에 대하여 본 결과가 대표성 또는 신뢰할 수 있는 결과인지에 대한 추가 연구가 이루어져야 함
- 개인기업 균형패널은 연간 자료 대비 10% 미만의 표본으로 구축되었기 때문에 본 결과의 활용에 주의가 필요하며, 개인기업은 법인기업 대비 사업체 기준과 기업 기준이 상이하야 다른 통계자료 등을 활용하여 결과를 검증하는 연구가 진행될 필요가 있음

참고문헌

- 남윤형(2019), 소상공인 통계기반 구축 방안, 중소기업연구원
- 문화체육관광부(2020), 2019년 기준 콘텐츠산업조사 보고서
- 문화체육관광부(2021), 2020년 기준 콘텐츠산업조사 보고서
- 문화체육관광부(2022), 2021년 기준 콘텐츠산업조사 보고서
- 산업통상자원부, 한국중견기업연합회(2023), 2021년 중견기업 기본통계
- 산업통상자원부(2022), 2021년 중견기업 기본통계 - 작성지침서 -
- 중소벤처기업부(2023), 2021년 기준 중소기업 기본통계
- 통계청(2023), 기업통계등록부 이용자 안내서
- 통계청 통계데이터센터 홈페이지(<https://data.kostat.go.kr>)
- 한국콘텐츠진흥원(2020), 2019년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석
- 한국콘텐츠진흥원(2021), 2020년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석
- 한국콘텐츠진흥원(2022), 2021년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석
- 한국콘텐츠진흥원(2023), 2022년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석
- 한치록(2017), 패널데이터강의, 박영사
- 홍성철(2020), 중소기업 통계 생산 및 관리 체계 개선 방안. 중소기업연구원

부 록

〈부록 표 1〉 기업통계등록부 연간 자료 기준 콘텐츠산업 사업체 값

(단위: 개, 명)

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년		2020년		2021년	
		사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수
전체	출판	28,692	119,203	26,551	113,619	24,066	108,668
	만화	1,389	3,060	1,128	2,466	919	2,570
	음악	37,545	49,384	31,545	43,212	26,578	36,596
	영화	2,777	22,520	2,422	13,206	2,125	11,833
	게임	16,887	66,861	12,917	63,698	9,738	58,226
	애니메이션	497	4,499	432	4,496	398	4,705
	방송	2,340	46,337	2,076	43,634	1,846	41,054
	캐릭터	10,293	20,588	9,175	17,596	7,430	15,178
	지식정보	8,239	52,135	7,119	55,132	6,121	55,922
	콘텐츠솔루션	497	6,170	436	6,576	408	7,231
	콘텐츠산업	109,156	390,757	93,801	363,635	79,629	341,983
개인	출판	22,489	45,338	20,780	41,728	18,747	38,574
	만화	1,267	1,805	1,015	1,312	818	1,042
	음악	35,740	37,812	29,933	31,484	25,201	26,600
	영화	1,184	2,041	1,003	1,672	840	1,496
	게임	14,659	20,214	10,992	14,507	8,095	11,340
	애니메이션	181	372	152	313	134	294
	방송	696	1,288	593	1,240	498	1,111
	캐릭터	8,888	12,101	7,900	10,586	6,438	9,057
	지식정보	5,809	9,345	4,986	8,088	4,238	7,198
	콘텐츠솔루션	78	153	63	130	54	110
	콘텐츠산업	90,991	130,469	77,417	111,060	65,063	96,822
법인	출판	6,203	73,865	5,771	71,891	5,319	70,094
	만화	122	1,255	113	1,154	101	1,528
	음악	1,805	11,572	1,612	11,728	1,377	9,996
	영화	1,593	20,479	1,419	11,534	1,285	10,337
	게임	2,228	46,647	1,925	49,191	1,643	46,886
	애니메이션	316	4,127	280	4,183	264	4,411
	방송	1,644	45,049	1,483	42,394	1,348	39,943
	캐릭터	1,405	8,487	1,275	7,010	992	6,121
	지식정보	2,430	42,790	2,133	47,044	1,883	48,724
	콘텐츠솔루션	419	6,017	373	6,446	354	7,121
	콘텐츠산업	18,165	260,288	16,384	252,575	14,566	245,161

〈부록 표 2〉 기업통계등록부 연간 자료 기준 콘텐츠산업 기업 값

(단위: 개, 명)

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년		2020년		2021년	
		기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수
전체	출판	26,988	134,279	24,819	127,936	22,863	128,562
	만화	1,320	2,988	1,084	2,401	883	2,430
	음악	36,228	49,308	30,438	42,913	25,703	36,933
	영화	2,324	20,861	2,019	10,926	1,741	9,115
	게임	16,079	68,009	11,983	68,788	9,242	59,436
	애니메이션	471	4,453	408	4,389	375	4,624
	방송	1,976	47,845	1,753	44,675	1,535	42,402
	캐릭터	9,462	19,865	8,264	17,077	6,921	15,099
	지식정보	7,794	53,165	6,714	55,041	5,765	55,716
	콘텐츠솔루션	476	6,966	414	7,112	387	7,678
	콘텐츠산업	103,118	407,739	87,896	381,258	75,415	361,995
개인	출판	22,003	45,075	20,125	41,470	18,461	38,378
	만화	1,229	1,798	997	1,309	807	1,043
	음악	34,634	37,763	29,024	31,396	24,481	26,554
	영화	1,152	2,031	977	1,653	823	1,468
	게임	14,182	20,155	10,349	14,389	7,831	11,291
	애니메이션	176	371	144	305	127	293
	방송	675	1,271	575	1,225	478	1,103
	캐릭터	8,553	11,971	7,465	10,369	6,217	8,916
	지식정보	5,678	9,310	4,854	8,045	4,130	7,149
	콘텐츠솔루션	76	151	59	127	51	109
	콘텐츠산업	88,358	129,896	74,569	110,288	63,406	96,304
법인	출판	4,985	89,204	4,694	86,466	4,402	90,184
	만화	91	1,190	87	1,092	76	1,387
	음악	1,594	11,545	1,414	11,517	1,222	10,379
	영화	1,172	18,830	1,042	9,273	918	7,647
	게임	1,897	47,854	1,634	54,399	1,411	48,145
	애니메이션	295	4,082	264	4,084	248	4,331
	방송	1,301	46,574	1,178	43,450	1,057	41,299
	캐릭터	909	7,894	799	6,708	704	6,183
	지식정보	2,116	43,855	1,860	46,996	1,635	48,567
	콘텐츠솔루션	400	6,815	355	6,985	336	7,569
	콘텐츠산업	14,760	277,843	13,327	270,970	12,009	265,691

〈부록 표 3〉 기업통계등록부 분기 자료 기준 콘텐츠산업 기업 값

(단위: 개, 명)

조직 구분	콘텐츠산업 대분류	2019년 4분기		2020년 4분기		2021년 4분기	
		기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수	기업 수	종사자 수
전체	출판	11,785	114,088	11,606	104,846	10,872	100,915
	만화	280	1,874	261	1,592	214	1,648
	음악	3,388	17,093	2,750	15,543	2,435	13,901
	영화	1,127	19,932	1,097	10,389	971	8,365
	게임	3,667	54,393	3,558	60,331	3,012	53,031
	애니메이션	307	4,298	282	4,211	269	4,459
	방송	1,241	44,690	1,230	42,451	1,101	40,179
	캐릭터	2,197	12,597	2,135	10,957	1,931	10,030
	지식정보	3,092	48,226	3,202	50,526	2,911	51,271
	콘텐츠솔루션	357	6,880	345	7,006	329	7,322
	콘텐츠산업	27,441	324,071	26,466	307,852	24,045	291,121
개인	출판	7,522	30,022	7,482	28,474	6,999	26,504
	만화	205	689	185	513	148	381
	음악	2,310	5,640	1,722	4,161	1,522	3,683
	영화	251	1,004	247	938	215	868
	게임	2,118	6,617	2,126	6,278	1,774	5,271
	애니메이션	55	230	49	206	48	214
	방송	200	781	206	866	177	814
	캐릭터	1,464	4,738	1,436	4,329	1,299	3,973
	지식정보	1,452	4,475	1,659	4,979	1,533	4,674
	콘텐츠솔루션	30	110	22	90	22	79
	콘텐츠산업	15,607	54,306	15,134	50,834	13,737	46,461
법인	출판	4,263	84,066	4,124	76,372	3,873	74,411
	만화	75	1,185	76	1,079	66	1,267
	음악	1,078	11,453	1,028	11,382	913	10,218
	영화	876	18,928	850	9,451	756	7,497
	게임	1,549	47,776	1,432	54,053	1,238	47,760
	애니메이션	252	4,068	233	4,005	221	4,245
	방송	1,041	43,909	1,024	41,585	924	39,365
	캐릭터	733	7,859	699	6,628	632	6,057
	지식정보	1,640	43,751	1,543	45,547	1,378	46,597
	콘텐츠솔루션	327	6,770	323	6,916	307	7,243
	콘텐츠산업	11,834	269,765	11,332	257,018	10,308	244,660

〈부록 표 4〉 콘텐츠산업 조직구분별, 대분류별 일반현황(2022년 4분기 기준)

(단위: 개, 명, %)

조직 구분	콘텐츠 산업 대분류	기업 수		전체(A)		종사자 수				(B/A)
						종사상지위별				
						상용(B)		임시/일용		
			구성비		구성비		구성비		구성비	
전체	출판	10,594	(46.3)	93,226	(33.5)	72,937	(35.0)	20,289	(29.1)	(78.2)
	만화	199	(0.9)	1,815	(0.7)	1,123	(0.5)	692	(1.0)	(61.9)
	음악	2,332	(10.2)	12,327	(4.4)	8,618	(4.1)	3,709	(5.3)	(69.9)
	영화	932	(4.1)	8,196	(2.9)	5,191	(2.5)	3,005	(4.3)	(63.3)
	게임	2,678	(11.7)	49,881	(17.9)	33,409	(16.0)	16,472	(23.6)	(67.0)
	애니메이션	257	(1.1)	4,594	(1.7)	3,181	(1.5)	1,413	(2.0)	(69.2)
	방송	1,051	(4.6)	39,958	(14.4)	33,594	(16.1)	6,364	(9.1)	(84.1)
	캐릭터	1,851	(8.1)	8,577	(3.1)	6,361	(3.1)	2,216	(3.2)	(74.2)
	지식정보	2,666	(11.7)	52,259	(18.8)	38,841	(18.6)	13,418	(19.3)	(74.3)
	콘텐츠솔루션	313	(1.4)	7,301	(2.6)	5,217	(2.5)	2,084	(3.0)	(71.5)
	콘텐츠산업	22,873	(100)	278,134	(100)	208,472	(100)	69,662	(100)	(75.0)
개인	출판	6,777	(52.6)	18,632	(60.7)	14,920	(66.5)	3,712	(45.1)	(80.1)
	만화	135	(1.0)	217	(0.7)	130	(0.6)	87	(1.1)	(59.9)
	음악	1,457	(11.3)	2,112	(6.9)	1,367	(6.1)	745	(9.0)	(64.7)
	영화	198	(1.5)	619	(2.0)	367	(1.6)	252	(3.1)	(59.3)
	게임	1,516	(11.8)	3,055	(10.0)	1,380	(6.1)	1,675	(20.3)	(45.2)
	애니메이션	45	(0.3)	147	(0.5)	112	(0.5)	35	(0.4)	(76.2)
	방송	164	(1.3)	586	(1.9)	399	(1.8)	187	(2.3)	(68.1)
	캐릭터	1,232	(9.6)	2,535	(8.3)	1,910	(8.5)	625	(7.6)	(75.3)
	지식정보	1,344	(10.4)	2,731	(8.9)	1,820	(8.1)	911	(11.1)	(66.6)
	콘텐츠솔루션	18	(0.1)	47	(0.2)	40	(0.2)	7	(0.1)	(85.1)
	콘텐츠산업	12,886	(100)	30,681	(100)	22,445	(100)	8,236	(100)	(73.2)
법인	출판	3,817	(38.2)	74,594	(30.1)	58,017	(31.2)	16,577	(27.0)	(77.8)
	만화	64	(0.6)	1,598	(0.6)	993	(0.5)	605	(1.0)	(62.1)
	음악	875	(8.8)	10,215	(4.1)	7,251	(3.9)	2,964	(4.8)	(71.0)
	영화	734	(7.3)	7,577	(3.1)	4,824	(2.6)	2,753	(4.5)	(63.7)
	게임	1,162	(11.6)	46,826	(18.9)	32,029	(17.2)	14,797	(24.1)	(68.4)
	애니메이션	212	(2.1)	4,447	(1.8)	3,069	(1.6)	1,378	(2.2)	(69.0)
	방송	887	(8.9)	39,372	(15.9)	33,195	(17.8)	6,177	(10.1)	(84.3)
	캐릭터	619	(6.2)	6,042	(2.4)	4,451	(2.4)	1,591	(2.6)	(73.7)
	지식정보	1,322	(13.2)	49,528	(20.0)	37,021	(19.9)	12,507	(20.4)	(74.7)
	콘텐츠솔루션	295	(3.0)	7,254	(2.9)	5,177	(2.8)	2,077	(3.4)	(71.4)
	콘텐츠산업	9,987	(100)	247,453	(100)	186,027	(100)	61,426	(100)	(75.2)

〈부록 표 5〉 콘텐츠산업 조직구분별, 지역(시·도)별 일반현황(2022년 4분기 기준)

(단위: 개, 명, %)

조직 구분	지역 구분 (시·도)	기업 수		전체(A)		종사자 수				(B/A)	
						종사상지위별					
		상용(B)		임시/일용							
			구성비		구성비		구성비		구성비		
전체	서울	10,134	(44.3)	174,320	(62.7)	130,103	(62.4)	44,217	(63.5)	(74.6)	
	부산	1,052	(4.6)	6,283	(2.3)	4,875	(2.3)	1,408	(2.0)	(77.6)	
	대구	801	(3.5)	5,065	(1.8)	3,853	(1.8)	1,212	(1.7)	(76.1)	
	인천	652	(2.9)	3,081	(1.1)	2,377	(1.1)	704	(1.0)	(77.2)	
	광주	474	(2.1)	3,035	(1.1)	2,210	(1.1)	825	(1.2)	(72.8)	
	대전	619	(2.7)	5,216	(1.9)	4,140	(2.0)	1,076	(1.5)	(79.4)	
	울산	228	(1.0)	1,196	(0.4)	941	(0.5)	255	(0.4)	(78.7)	
	세종	107	(0.5)	488	(0.2)	347	(0.2)	141	(0.2)	(71.1)	
	경기도	5,129	(22.4)	55,528	(20.0)	41,400	(19.9)	14,128	(20.3)	(74.6)	
	강원도	435	(1.9)	2,879	(1.0)	2,262	(1.1)	617	(0.9)	(78.6)	
	충청북도	420	(1.8)	2,146	(0.8)	1,487	(0.7)	659	(0.9)	(69.3)	
	충청남도	457	(2.0)	1,495	(0.5)	1,014	(0.5)	481	(0.7)	(67.8)	
	전라북도	505	(2.2)	2,695	(1.0)	1,951	(0.9)	744	(1.1)	(72.4)	
	전라남도	356	(1.6)	2,185	(0.8)	1,717	(0.8)	468	(0.7)	(78.6)	
	경상북도	571	(2.5)	2,174	(0.8)	1,594	(0.8)	580	(0.8)	(73.3)	
	경상남도	734	(3.2)	3,524	(1.3)	2,735	(1.3)	789	(1.1)	(77.6)	
	제주도	199	(0.9)	6,824	(2.5)	5,466	(2.6)	1,358	(1.9)	(80.1)	
		전국	22,873	(100)	278,134	(100)	208,472	(100)	69,662	(100)	(75.0)
	개인	서울	4,422	(34.3)	10,822	(35.3)	8,445	(37.6)	2,377	(28.9)	(78.0)
부산		769	(6.0)	1,932	(6.3)	1,362	(6.1)	570	(6.9)	(70.5)	
대구		594	(4.6)	1,378	(4.5)	1,023	(4.6)	355	(4.3)	(74.2)	
인천		448	(3.5)	1,005	(3.3)	705	(3.1)	300	(3.6)	(70.1)	
광주		300	(2.3)	622	(2.0)	423	(1.9)	199	(2.4)	(68.0)	
대전		434	(3.4)	952	(3.1)	669	(3.0)	283	(3.4)	(70.3)	
울산		171	(1.3)	330	(1.1)	252	(1.1)	78	(0.9)	(76.4)	
세종		71	(0.6)	161	(0.5)	110	(0.5)	51	(0.6)	(68.3)	
경기도		3,055	(23.7)	7,885	(25.7)	5,680	(25.3)	2,205	(26.8)	(72.0)	
강원도		330	(2.6)	710	(2.3)	472	(2.1)	238	(2.9)	(66.5)	
충청북도		314	(2.4)	679	(2.2)	451	(2.0)	228	(2.8)	(66.4)	
충청남도		329	(2.6)	630	(2.1)	400	(1.8)	230	(2.8)	(63.5)	
전라북도		349	(2.7)	819	(2.7)	537	(2.4)	282	(3.4)	(65.6)	
전라남도		213	(1.7)	419	(1.4)	289	(1.3)	130	(1.6)	(69.0)	
경상북도		412	(3.2)	871	(2.8)	615	(2.7)	256	(3.1)	(70.6)	
경상남도		552	(4.3)	1,171	(3.8)	815	(3.6)	356	(4.3)	(69.6)	
제주도		123	(1.0)	295	(1.0)	197	(0.9)	98	(1.2)	(66.8)	
		전국	12,886	(100)	30,681	(100)	22,445	(100)	8,236	(100)	(73.2)

조직 구분	지역 구분 (시·도)	기업 수		전체(A)		종사자 수				
						종사상지위별				(B/A)
						상용(B)		임시/일용		
		구성비	구성비	구성비	구성비					
법인	서울	5,712	(57.2)	163,498	(66.1)	121,658	(65.4)	41,840	(68.1)	(74.4)
	부산	283	(2.8)	4,351	(1.8)	3,513	(1.9)	838	(1.4)	(80.7)
	대구	207	(2.1)	3,687	(1.5)	2,830	(1.5)	857	(1.4)	(76.8)
	인천	204	(2.0)	2,076	(0.8)	1,672	(0.9)	404	(0.7)	(80.5)
	광주	174	(1.7)	2,413	(1.0)	1,787	(1.0)	626	(1.0)	(74.1)
	대전	185	(1.9)	4,264	(1.7)	3,471	(1.9)	793	(1.3)	(81.4)
	울산	57	(0.6)	866	(0.3)	689	(0.4)	177	(0.3)	(79.6)
	세종	36	(0.4)	327	(0.1)	237	(0.1)	90	(0.1)	(72.5)
	경기도	2,074	(20.8)	47,643	(19.3)	35,720	(19.2)	11,923	(19.4)	(75.0)
	강원도	105	(1.1)	2,169	(0.9)	1,790	(1.0)	379	(0.6)	(82.5)
	충청북도	106	(1.1)	1,467	(0.6)	1,036	(0.6)	431	(0.7)	(70.6)
	충청남도	128	(1.3)	865	(0.3)	614	(0.3)	251	(0.4)	(71.0)
	전라북도	156	(1.6)	1,876	(0.8)	1,414	(0.8)	462	(0.8)	(75.4)
	전라남도	143	(1.4)	1,766	(0.7)	1,428	(0.8)	338	(0.6)	(80.9)
	경상북도	159	(1.6)	1,303	(0.5)	979	(0.5)	324	(0.5)	(75.1)
	경상남도	182	(1.8)	2,353	(1.0)	1,920	(1.0)	433	(0.7)	(81.6)
	제주도	76	(0.8)	6,529	(2.6)	5,269	(2.8)	1,260	(2.1)	(80.7)
		전국	9,987	(100)	247,453	(100)	186,027	(100)	61,426	(100)

집필내역

연구책임

김현수 한국문화관광연구원 연구원: 제2장 2절, 제3장 제3절, 제4장, 연구총괄
전진영 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제2장 1절, 제3장 제1절~제2절 일부,
송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제1장

행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안 연구

발행인 김세원

발행처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2023년 12월 8일

발행일 2023년 12월 8일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-390-9 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e33>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

김현수·전진영·송철재(2023), 행정자료를 이용한 콘텐츠산업 기본통계 생산 방안 연구,
한국문화관광연구원

아래의 DOI 또는 QR코드를 통해 이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.

<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e33>



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



9 788960 353909
ISBN 978-89-6035-390-9