2014 한국 영화산업 실태조사와 한국영화 투자 수익성 분석

KOREAN FILM COUNCIL

KOFIC 영화진흥위원회
Korean Film Council

2014년 한국 영화산업 실태조사와 한국영화 투자 수익성 분석

2014년 한국 영화산업 실태조사

총괄책임 김현수(영화진흥위원회 미래전략본부 산업정책연구팀장)
책임연구 전윤형(영화진흥위원회 미래전략본부 산업정책연구팀 연구원)
보조연구 김명주
조사대행 ㈜메가리서치

2014년 한국영화 투자 수익성 분석

총괄책임 김현수(영화진흥위원회 미래전략본부 산업정책연구팀장)
책임연구 태은정(영화진흥위원회 미래전략본부 산업정책연구팀 연구원)
공동연구 구본석(영화진흥위원회 산업진흥본부 창작지원팀장)
보조연구 김명주

발 행 인 김세훈
발 행 일 2016년 5월 2일 초판 제1쇄 발행

영화진흥위원회
부산시 해운대구 센텀중앙로 55
경남정보대 센텀산학캠퍼스 13층, 14층
전화 (051)720-4700 팩스 (051)720-4849
홈페이지 www.kofic.or.kr

굳디자인연구소/제작
부산시 연제구 연제로 27번길 6(5층, 연산동)
전화 (051)796-6600 팩스 (051)796-6610
홈페이지 www.good-d.co.kr

ⓒ영화진흥위원회, 2016

ISBN 978-89-93190-86-1 93680

목차

2014년 한국 영화산업 실태조사

- 요약문 ····· 14

I. 조사 개요 ····· 21

1. 조사 목적 ····· 21
2. 조사 대상 및 조사 방법 ····· 22
   1) 한국 영화산업 분류 체계 ····· 22
   2) 모집단 정의 ····· 24
   3) 표본설계 ····· 27
   4) 조사 방법 ····· 30
3. 조사 내용 ····· 32
4. 통계산출 방법 ····· 34
   1) 매출액은 조사하였으나, 세부 항목은 조사하지 못한 경우 ····· 35
   2) 매출액과 세부 항목 모두 조사하지 못한 경우 ····· 35

II. 주요 조사 결과 ····· 36

1. 기초 정보 및 일반 현황 ····· 36
   1) 사업(기업)체 기초 정보 ····· 36
2. 종사자 현황 ····· 51
   1) 종사자 전체 현황 ····· 51
   2) 종사자 규모별 사업(기업)체 현황 ····· 52
   3) 지역별 종사자 현황 ····· 52
   4) 매출 규모별 종사자 현황 ····· 53
   5) 종사자 규모별 종사자 현황 ····· 54
   6) 고용 형태별 종사자 현황 ····· 55
   7) 성별 종사자 현황 ····· 56
   8) 성별/고용 형태별 종사자 현황 ····· 57

9) 업체당 성별/고용 형태별 종사자 현황 ····· 59
10) 임원 및 직원 수 구성 현황 ····· 59
11) 학력별 종사자 현황 ····· 60
12) 연령별 종사자 현황 ····· 61
13) 업종별 종사자 현황 ····· 62
3. 매출 규모 및 수익성 현황 ····· 67
1) 매출 규모 전체 현황 ····· 67
2) 매출 규모별 사업(기업)체 현황 ····· 69
3) 지역별 매출 규모 현황 ····· 70
4) 매출 규모별 매출 규모 현황 ····· 71
5) 종사자 규모별 매출 규모 현황 ····· 71
6) 업종별 영업비용 현황 ····· 72
7) 지역별 영업비용 현황 ····· 73
8) 매출 규모별 영업비용 현황 ····· 74
9) 종사자 규모별 영업비용 현황 ····· 74
10) 업종별 수익성 현황 ····· 75
4. 한국 영화산업 업종별 이슈 ····· 80
1) 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 업종별 이슈 ····· 80
2) 디지털 온라인 유통업 시장 업종별 이슈 ····· 93
5. 한국 영화산업 경기 전망 ····· 97
1) 영화산업 경기 전망 ····· 97
2) 경영상의 애로점 ····· 98

〈부록〉 설문지 ····· 103

2014년 한국영화 투자 수익성 주요 분석

● 요약문 ····· 170

Ⅰ. 2014년 한국영화 투자 수익성 주요 분석 ····· 174

1. 조사 대상 및 조사 방법 ····· 174
2. 한국영화 투자 수익성 분석 ····· 177
3. 한국영화 주요 특성 ····· 179
   1) 특이치 포함 분석 ····· 179
   2) 특이치 조정 분석 ····· 179
4. 손익 분기점(BEP)에 따른 한국영화 투자 수익성 분석 ····· 180
   1) 손익 분기점(BEP) 이상 한국영화의 투자 수익률 ····· 182
   2) 손익 분기점(BEP) 미만 한국영화의 투자 수익성 ····· 182
5. 제작비 수준에 따른 한국영화 투자 수익성 분석 ····· 183
   1) 총비용 규모 기준에 따른 한국영화 투자 수익성 ····· 183
   2) 순제작비 규모 기준에 따른 한국영화 투자 수익성 ····· 184

Ⅱ. 2014년 한국영화 투자 수익성 기타 분석 ····· 186

1. 한국영화 매출 구조 ····· 186
2. 한국영화 원가 분석 ····· 188
   1) 한국영화 총비용 대비 원가 분석 ····· 190
   2) 한국영화 순제작비 대비 원가 분석 ····· 192
   3) 손익 분기점 이상/미만 한국영화의 원가 분석 ····· 193
3. 영화 장르별 한국영화 투자 수익성 분석 ····· 194
4. 등급별 한국영화 투자 수익성 분석 ····· 195

(부록) 조사표 ····· 197

표 목차

2014년 한국 영화산업 실태조사

〈표 1〉 업종별 조사 방법 및 표본 수 ····· 15
〈표 2〉 모집단 업체 및 응답률 현황 ····· 16
〈표 3〉 한국 영화산업 전체 조사 결과 ····· 17
〈표 4〉 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 전체 조사 결과 비교 ····· 17
〈표 5〉 한국 영화산업 매출 규모(업종별) ····· 18
〈표 6〉 업종별 수익성 현황 1 ····· 19
〈표 7〉 업종별 수익성 현황 2 ····· 19
〈표 8〉 업종별 한국 영화산업 경기 전망 ····· 20
〈표 I-2-1〉 업종별 정의 ····· 23
〈표 I-2-2〉 2012년/2013/2014년 한국 영화산업 분류체계 비교 ····· 24
〈표 I-2-3〉 전체 리스트 출처 및 규모 ····· 25
〈표 I-2-4〉 업종별 모집단 및 조사모집단 확정 기준 ····· 26
〈표 I-2-5〉 모집단 개수 ····· 26
〈표 I-2-6〉 업종별 표본크기 ····· 28
〈표 I-2-7〉 업종별 조사 방법 ····· 30
〈표 I-2-8〉 조사 응답 현황 ····· 31
〈표 I-2-9〉 주요 조사 내용 1 ····· 32
〈표 I-2-10〉 주요 조사 내용 2 ····· 33
〈표 I-4-1〉 개별 사업(기업)체의 업종별 매출액 산출식 ····· 34
〈표 I-4-2〉 업종별 매출액 총합 산출식 ····· 35
〈표 II-1-1〉 설립연도별 사업(기업)체 수 ····· 37
〈표 II-1-2〉 존속 기간별 사업(기업)체 수 ····· 38
〈표 II-1-3〉 형태별 사업(기업)체 수 ····· 39
〈표 II-1-4〉 본사 유무별 사업(기업)체 수 ····· 40
〈표 II-1-5〉 벤처기업 지정 유무별 사업(기업)체 수 ····· 41
〈표 II-1-6〉 상장 유무별 사업(기업)체 수 ····· 41
〈표 II-1-7〉 경영 유형별 사업(기업)체 수 ····· 42
〈표 II-1-8〉 지역별 사업(기업)체 수 (지역별업체) ····· 43
〈표 II-1-9〉 대표자 관련 분야 경력별 사업(기업)체 수 ····· 44

〈표 II-1-10〉 대표자 관련 분야 경력 ····· 44
〈표 II-1-11〉 연도별 한국영화 완성작 수출액 추이 ····· 46
〈표 II-1-12〉 2013~2014년 권역별 수출실적 ····· 47
〈표 II-1-13〉 2011~2014년 한국영화 영화 제작 지원 분야별 수주 현황 ····· 48
〈표 II-1-14〉 2012~2014년 한국영화 제작 지원업체 및 제작스태프 국가별 수주 현황 ····· 49
〈표 II-1-15〉 2012~2014년 외국 영상물 국가별 한국 로케이션 유치 현황 ····· 50
〈표 II-2-1〉 한국 영화산업 종사자 규모 ····· 51
〈표 II-2-2〉 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 종사자 규모 비교 ····· 51
〈표 II-2-3〉 종사자 규모별 사업(기업)체 수 ····· 52
〈표 II-2-4〉 지역별 종사자 수 ····· 53
〈표 II-2-5〉 매출 규모별 종사자 수 ····· 54
〈표 II-2-6〉 종사자 규모별 종사자 수 ····· 55
〈표 II-2-7〉 2014년도 고용 형태별 종사자 수 ····· 56
〈표 II-2-8〉 성별 종사자 수 ····· 57
〈표 II-2-9〉 성별/고용 형태별 종사자 수 ····· 58
〈표 II-2-10〉 업체당 성별/고용 형태별 평균 종사자 수 ····· 59
〈표 II-2-11〉 임원 및 직원 수 구성 현황 ····· 60
〈표 II-2-12〉 학력별 종사자 현황 ····· 61
〈표 II-2-13〉 연령별 종사자 현황 ····· 61
〈표 II-2-14〉 영화 기획 및 제작업/영화 수입업/영화 배급업 세부 종사자 수 (직무별) ····· 62
〈표 II-2-15〉 영화 제작 지원업 세부 종사자 수 (직무별) ····· 63
〈표 II-2-16〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (직무별) ····· 64
〈표 II-2-17〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (주요 3개사 vs 그 외) ····· 64
〈표 II-2-18〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (주요 3개사 vs 그 외/직무별) ····· 65
〈표 II-2-19〉 극장 상영업 세부 종사자 비중 (주요 3개사 vs 그 외/직무별) ····· 65
〈표 II-2-20〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 종사자 수 (직무별) ····· 66
〈표 II-3-1〉 한국 영화산업 매출 규모 ····· 67
〈표 II-3-2〉 한국 영화산업 매출 규모 (업종별) ····· 68
〈표 II-3-3〉 2010년/2011년/2012년/2013/2014년 업종별 매출 규모 비교 ····· 69
〈표 II-3-4〉 매출 규모별 사업(기업)체 수 ····· 70
〈표 II-3-5〉 지역별 매출 규모 ····· 70
〈표 II-3-6〉 매출 규모별 매출 규모 ····· 71
〈표 II-3-7〉 종사자 규모별 매출 규모 ····· 72
〈표 II-3-8〉 업종별 영업비용 ····· 72
〈표 II-3-9〉 매출 규모 대비 영업비용 ····· 73
〈표 II-3-10〉 지역별 영업비용 ····· 73
〈표 II-3-11〉 매출 규모별 영업비용 ····· 74
〈표 II-3-12〉 종사자 규모별 영업비용 ····· 74

〈표 II-3-13〉 업종별 수익성 1 ····· 75
〈표 II-3-14〉 업종별 수익성 2 ····· 76
〈표 II-3-15〉 매출액 총이익률 ····· 76
〈표 II-3-16〉 매출액 영업이익률 ····· 77
〈표 II-3-17〉 매출액 경상 이익률 ····· 78
〈표 II-3-18〉 매출액 당기순이익률 ····· 79
〈표 II-4-1〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (장르별) ····· 80
〈표 II-4-2〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (1차 상영 윈도우별) ····· 80
〈표 II-4-3〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (제작 완성도별) ····· 81
〈표 II-4-4〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (장르별) ····· 81
〈표 II-4-5〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (1차 상영 윈도우별) ····· 82
〈표 II-4-6〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (제작 완성도별) ····· 82
〈표 II-4-7〉 영화 수입업 세부 수입 내역 (계약 유형별) ····· 83
〈표 II-4-8〉 영화 수입업 세부 수입 내역 (권리 방식별) ····· 83
〈표 II-4-9〉 2014년 영화 제작 지원 매출 ····· 84
〈표 II-4-10〉 2014년 영화 제작 지원 편수 ····· 85
〈표 II-4-11〉 2014년 영화 제작 지원 평균 매출액 및 편수 ····· 86
〈표 II-4-12〉 영화 배급업 세부 매출 내역 (배급 유형별) ····· 87
〈표 II-4-13〉 업체당 평균 배급 영화 편수 및 매출액 (배급 유형별) ····· 87
〈표 II-4-14〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (매출 유형별) ····· 88
〈표 II-4-15〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외) ····· 89
〈표 II-4-16〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별) ····· 90
〈표 II-4-17〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별) ····· 90
〈표 II-4-18〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (지역별/매출 유형별) ····· 91
〈표 II-4-19〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (지역별/매출 유형별) ····· 91
〈표 II-4-20〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 매출 내역 (한국영화/외국영화별) ····· 92
〈표 II-4-21〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 매출내역 (사업 부문별) ····· 93
〈표 II-4-22〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 내역 (한국영화/외국영화 별) ····· 93
〈표 II-4-23〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 판매량 비중 (판매용(Sell-Through)/대여용별) ·· 94
〈표 II-4-24〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 판매량 비중 (장르별) ····· 94
〈표 II-4-25〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 제작편수 및 매출액 (항목별) ····· 94
〈표 II-4-26〉 온라인 상영 제공 내역 (제공 방식별) ····· 95
〈표 II-4-27〉 온라인 상영 제공 내역 (항목별) ····· 95
〈표 II-4-28〉 온라인 상영 제공 내역 (장르별) ····· 95
〈표 II-4-29〉 온라인 상영 제공 내역 (서비스 윈도우별) ····· 96
〈표 II-5-1〉 한국 영화산업 경기 전망 ····· 97
〈표 II-5-2〉 업종별 한국 영화 산업 경기 전망 ····· 98

2014년 한국영화 투자 수익성 주요 분석

〈표 1〉 2005~2014년 한국영화 투자 수익률 ····· 170
〈표 2〉 손익 분기점 이상 영화 및 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률 ····· 171
〈표 3〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조 ····· 172
〈표 4〉 한국영화 총비용 대비 원가 분석 ····· 173
〈표 I-1-1〉 한국영화 투자 수익성 분석 자료 수집 내역 ····· 175
〈표 I-1-2〉 한국영화 투자 수익성 분석 매출 항목표 ····· 175
〈표 I-1-3〉 한국영화 투자 수익성 분석 원가 항목표 ····· 176
〈표 I-2-1〉 2005~2014년 한국영화 투자 수익률 ····· 177
〈표 I-3-1〉 극장 개봉 한국영화 특성 ····· 179
〈표 I-3-2〉 극장 개봉 한국영화 특성(특이치 조정값) ····· 180
〈표 I-4-1〉 손익 분기점 이상 영화 및 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률 ····· 181
〈표 I-4-2〉 손익 분기점 이상 한국영화 투자 수익률 ····· 182
〈표 I-4-3〉 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률 ····· 183
〈표 I-5-1〉 총비용 규모 기준 한국영화 투자 수익률 ····· 184
〈표 I-5-2〉 순제작비 규모 기준 한국영화 투자 수익률 ····· 185
〈표 II-1-1〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조 ····· 186
〈표 II-2-1〉 한국영화 순제작비 원가 내역 추이(평균) ····· 189
〈표 II-2-2〉 한국영화 P&A 비용 등 원가 내역 추이(평균) ····· 189
〈표 II-2-3〉 한국영화 총비용 대비 원가 분석 ····· 191
〈표 II-2-4〉 한국영화 순제작비 대비 원가 분석 ····· 192
〈표 II-2-5〉 손익 분기점 이상 영화와 손익 분기점 미만 한국영화의 원가 구성비 ····· 193
〈표 II-3-1〉 장르별 한국영화 투자 수익률 ····· 195
〈표 II-4-1〉 등급별 한국영화 투자 수익률 ····· 196

그림 목차

2014년 한국 영화산업 실태조사

〈그림 II-1-1〉 설립연도별 사업(기업)체 비중 ····· 37
〈그림 II-1-2〉 존속 기간별 사업(기업)체 비중 ····· 38
〈그림 II-1-3〉 형태별 사업(기업)체 비중 ····· 39
〈그림 II-1-4〉 본사 유무별 사업(기업)체 비중 ····· 40
〈그림 II-1-5〉 벤처기업 지정 유무별 사업(기업)체 비중 ····· 41
〈그림 II-1-6〉 상장 유무별 사업(기업)체 비중 ····· 42
〈그림 II-1-7〉 경영 유형별 사업(기업)체 비중 ····· 43
〈그림 II-1-8〉 대표자 관련 분야 경력별 사업(기업)체 비중 ····· 45
〈그림 II-1-9〉 연도별 한국영화 완성작 수출편수 및 수출액 추이 ····· 46
〈그림 II-1-10〉 한국영화 영화 제작 지원 분야별 수주 현황 (단위: USD) ····· 48
〈그림 II-1-11〉 2012~2014년 외국 영상물 국가별 한국 로케이션 유치 현황 ····· 49
〈그림 II-2-1〉 매출 규모별 종사자 비중 ····· 54
〈그림 II-2-2〉 종사자 규모별 종사자 비중 ····· 55
〈그림 II-2-3〉 고용 형태별 종사자 비중 ····· 56
〈그림 II-2-4〉 성별 종사자 비중 ····· 57
〈그림 II-2-5〉 성별/고용 형태별 종사자 비중 ····· 58
〈그림 II-2-6〉 업체당 성별/고용 형태별 평균 종사자 비중 ····· 59
〈그림 II-2-7〉 임원 및 직원 수 구성 비중 ····· 60
〈그림 II-2-8〉 극장 상영업 세부 종사자 비중 (주요 3개사 vs 그 외/직무별) ····· 66
〈그림 II-3-1〉 한국 영화산업 매출 비중 ····· 67
〈그림 II-3-2〉 한국 영화산업 매출 비중 (업종별) ····· 68
〈그림 II-3-3〉 매출액 총이익률 ····· 76
〈그림 II-3-4〉 매출액 영업이익률 ····· 77
〈그림 II-3-5〉 매출액 경상이익률 ····· 78
〈그림 II-3-6〉 매출액 당기순이익률 ····· 79
〈그림 II-4-1〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (매출 유형별) ····· 88
〈그림 II-4-2〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외) ····· 89
〈그림 II-4-3〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별) ····· 90

〈그림 II-4-4〉 극장 상영업 세부 매출 비중(지역별) ····· 92
〈그림 II-5-1〉 영화 기획 및 제작업 경영상의 애로점 ····· 98
〈그림 II-5-2〉 영화 수입업 경영상의 애로점 ····· 99
〈그림 II-5-3〉 영화 배급업 경영상의 애로점 ····· 99
〈그림 II-5-4〉 영화 제작 지원업 경영상의 애로점 ····· 100
〈그림 II-5-5〉 극장 상영업 경영상의 애로점 ····· 100
〈그림 II-5-6〉 영화 홍보 및 마케팅업 경영상의 애로점 ····· 101
〈그림 II-5-7〉 DVD/블루레이 제작 및 유통 경영상의 애로점 ····· 101
〈그림 II-5-8〉 온라인 상영업 경영상의 애로점 ····· 102

2014년 한국영화 투자 수익성 주요 분석

〈그림 I-2-1〉 연도별 한국영화 총매출, 총비용, 총이익 추이 ····· 178
〈그림 I-2-2〉 연도별 한국영화 투자 수익률 추이 ····· 178
〈그림 II-1-1〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조 ····· 187
〈그림 II-1-2〉 2014년 한국영화 매출 구조 ····· 187
〈그림 II-2-1〉 한국영화 P&A 비용 분포도 ····· 190

2014년 한국 영화산업 실태조사

연구기획 : 김현수(영화진흥위원회 산업정책연구팀 팀장)

책임연구 : 전윤형(영화진흥위원회 산업정책연구팀 연구원)

조사대행 : 주식회사 메가리서치

요약문

▶ 조사 개요

본 조사에서는 극장 개봉을 목적으로 하는 영화의 제작 및 유통, 상영 등에 관련된 사업(기업)체들을 중심으로 한국 영화산업의 실태를 파악하고자 하였다. 이를 위해 영화산업 내의 다양한 분야들 즉, 영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅, DVD/블루레이 제작 및 유통, 온라인 상영 분야 업체들의 기초 정보와 일반 현황, 종사자 현황, 재무 상황 등의 내용을 통계화하여 한국 영화산업의 업종별 현황 및 이들 업종들을 아우르는 한국 영화산업의 전체 상황 등을 분석하였다.

▶ 조사 대상 및 조사 방법

전수 접촉을 진행한 총 4,480개 업체들 중에서 번호 누락 업체, 중복 업체, 결번/번호틀림 업체, 해당 없음 업체들을 제거하여 최종적으로 1,285개의 조사모집단을 확정하였다. '영화 제작, 지원 및 유통업' 시장은 확보된 모집단을 검토하여 상대적으로 규모가 큰 업체를 대상으로 한 전수조사층과 규모가 작은 업체를 대상으로 한 표본조사 층으로 층화하여 표본을 할당하고 조사를 진행하였다. 영화제작 지원업의 경우, 표본크기가 2013년 기준 '339개'에서 2014년 기준 '131개' 업체로 작년도 조사 대비 절반도 되지 않는 수치로 감소하였다. 이는 작년 영화 제작 지원업 조사 방법이 별도의 전수조사로 진행되었으나 업체들의 응답률 저조로 인해 무응답 값들이 많이 발견되었고 이를 평균대체하여 추정하는 작업들이 많이 있었다. 그래서 올해 조사의 경우, 설정된 표본크기에 맞는 실질적인 표본설계와 이를 통한 질 높은 응답을 통해 작년에 비해 응답업체는 작지만, 모집단의 특성을 더 잘 파악할 수 있는 데이터를 확보하는데 주력했다. 온라인상영업 또한 2013년 '33개'업체에 비해 2014년 기준 '21개' 업체가 약 12개 업체가 감소하였는데 이는 최근 3년 내에 필모그래피가 있는 업체로 모집단을 선정하여 조사하였기 때문이다.

〈표 1〉 업종별 조사 방법 및 표본 수

(단위 : 개)

대분류	중분류	조사방법	표본 수	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	표본조사	전수층	44
			표본층	228
			합계	272
	영화 수입	표본조사	전수층	14
			표본층	33
			합계	47
	영화 제작 지원	전수조사	131	
	영화 배급	표본 조사	전수층	10
			표본층	38
			합계	48
	극장 상영	표본조사	전수층	160
			표본층	111
			합계	271
	영화 홍보 및 마케팅	표본조사	전수층	3
			표본층	39
			합계	42
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통업	전수조사	3	
	온라인 상영	전수조사	21	

표본설계로 확정된 표본 크기는 총 835개로 1차 조사를 통하여 585개 조사가 진행되어 1차 응답률은 70.0%였으며, 추가적으로 전자 공시 자료를 통해 데이터를 취합한 16개 업체를 합하면 총 601개 업체에 대한 정보를 확보하였다(최종 응답률 72.0%).

본 보고서에는 결과값에 대한 응답 비중을 소수점 첫째자리로 표기하였으며, 그 이하의 값은 반올림하여 표기하였다. 또한 반올림 등을 통한 세부 비중의 합계가 100.0% 되지 않을 경우에는 세부 비중의 소수점 첫째자리 값을 임의로 증가 또는 감소시켜 합계가 100.0%가 되도록 조정하여 표기하였다.

〈표 2〉 모집단 업체 및 응답률 현황

(단위 : 개)

	영화 제작, 지원 및 유통업							디지털 온라인 유통업			합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	소계	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	소계	
(A) 업체 리스트 개수 (번호누락/중복 제거 후)	2,944	248	496	188	382	186	4,444	5	31	36	4,480
(B) 결번/번호 틀림 업체	1,774	140	210	106	–	86	2,316	1	8	9	2,325
(C) 해당 없음	695	2	155	–	–	15	867	1	2	3	870
(D) 모집단 개수 〈A–(B+C)〉	475	106	131	82	382	85	1,261	3	21	24	1,285
(E) 조사대상(*조사모집단)	272	47	131	48	271	42	811	3	21	24	835
(F) 전수조사층	44	14	131	10	160	3	362	3	21	24	386
(G) 표본조사층	228	33	–	38	111	39	449	–	–	–	449
(H) 응답 거부 업체	13	2	20	4	199	4	242	0	8	8	250
(I) 조사 응답 업체(E–H)	259	45	111	44	72	38	569	3	13	16	585
1차 응답률(I/E)(%)	95.2	95.7	84.7	91.7	26.6	90.5	70.2	100.0	61.9	66.7	70.1
(J) 2차 조사로 보완한 업체	3	2	3	4	2	1	15	–	1	1	16
(K) 조사된 총 업체	262	47	114	48	74	39	584	3	14	17	601
2차 응답률(K/E)(%)	96.3	100.0	87.0	100.0	27.3	92.9	72.0	100.0	66.7	70.8	72.0

주1 : '영화투자 조합'은 업종 특성상 회계 기준이 타 분야의 기업회계 기준과 상이하여 2013년부터는 영화산업 부문 조사대상에서 제외함

주2 : 극장 상영의 경우 3대 프랜차이즈 극장(CGV, 롯데시네마, 메가박스)의 직영점(193개)은 본사를 통한 기업체 단위로 조사한 후 세부 직영점별로 매출 및 종사자 등을 배분하여 분석함

주3 : 극장 상영 직영의 경우 올해부터 VIP관, 샤롯데, CINE de CHEF 등이 포함됨

▶ 전체 조사 결과

2014년 영화산업 실태조사에서는 작년과 달리 '영화제작지원' 사업분류체계를 19개의 부문에서 8개 부문으로 간소화하여 업체가 일부 제외되었다. 또한 최근 3년이내 필모그래피 유무를 확인하여 없는 경우 제외하였는데 그 중 '영화제작지원'과 '온라인 상영'의 경우 전년 대비 사업체수가 줄어들어 그에 따른 종사자수, 매출 규모가 급락 하여 비교할 때 유의할 필요가 있다.

조사자료를 활용하여 추정된 2014년 전체 한국 영화산업 종사자 수는 29,646명으로 2013년과 비교하여 592명이 감소한 것으로 나타났고, 추정 매출 규모는 4조 5,651억 원으로, 전년도 대비 996억 원이 감소한 것으로 조사되었다. 그러나 이는 앞서 언급한 것처럼 2013년도의 '영화제작지원' 업종의 사업분류체계를 간소화였고, 최근3년 내 필모그래피가 있는 업체로 조사를 하여 모집단 수가 감소되었기 때문이다. 평균 매출액 경상 이익(률)과 평균 매출액 당기 순이익(률)은 DVD/블루레이 제작 및 유통업 업종을 제외한 나머지 업종에서는 모두 증가한 것으로 나타났다.

〈표 3〉 한국 영화산업 전체 조사 결과

(단위: 명, 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화홍보 및 마케팅	DVD/ 블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
종사자 수(명)	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646
매출액(백만 원)	830,563	293,753	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106
경상이익(백만 원)	46,883	43,007	7,825	67,678	242,787	20,232	−2,696	9,982	435,698
당기순이익(백만 원)	30,840	38,968	6,998	44,575	215,425	16,344	−2,919	9,021	359,252
평균 매출액 경상이익률(%)	5.6	14.6	6.3	9.5	11.0	10.0	−8.6	6.2	9.5
평균 매출액 당기순이익률(%)	3.7	13.3	5.7	6.3	9.7	8.1	−9.4	5.6	7.9

▶ 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 전체 조사 결과 비교

〈표 4〉 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 전체 조사 결과 비교

(단위: 명, 백만 원)

	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	전년도와의 증감
종사자 수(명)	30,561	29,493	30,775	30,238	29,646	592명 감소
매출액(백만 원)	3,577,948	3,833,659	4,364,639	4,664,748	4,565,106	99,642백만 원 감소
경상이익(백만 원)	78,132	225,412	305,123	435,410	435,699	289백만 원 증가
당기순이익(백만 원)	62,840	202,554	258,277	362,958	359,252	3,706백만 원 감소
평균 매출액 경상이익률(%)	2.2	5.9	7.0	9.3	9.5	0.2% 증가
평균 매출액 당기순이익률(%)	1.8	5.3	6.5	7.8	7.9	0.1% 증가

▶ 한국 영화산업 업종별 매출 규모

2014년 한국 영화산업의 업종별 매출 규모 추정치를 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 한국 영화산업 내 매출 규모는 4조 5,651억 원이며, 이는 영화산업 내 총 매출 규모의 95.8%에 이른다. 세부 업종별로는 극장 상영업의 매출 규모가 2조 2,125억 원으로, 전체 영화산업 내 가장 큰 비율인 48.5%의 매출 규모를 보이고 있으며, 그 다음으로는 영화 기획 및 제작업이 8,306억 원(18.2%), 영화 배급업이 7,113억 원(15.6%)을 기록했다.

한편, 디지털 온라인 유통업 시장은 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 대비 매출 규모에 비해 큰 차이를 보이고 있으며, 디지털 온라인 유통업 시장 내에서는 온라인 상영의 매출액이 1,607억으로 디지털 온라인 유통업 시장 전체 매출 중 가장 높은 매출 비중(83.7%)을 기록한 것으로 나타났다.

〈표 5〉 한국 영화산업 매출 규모(업종별)

(단위: 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업							디지털 온라인 유통업			합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	소계	DVD/ 블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	소계	
매출규모(백만 원)	830,563	293,753	123,518	711,347	2,212,479	201,534	4,373,194	31,210	160,702	191,912	4,565,106
비중(%)(시장별)	19.0	6.7	2.8	16.3	50.6	4.6	100	16.3	83.7	100.0	–
비중(%)(전체대비)	18.2	6.4	2.7	15.6	48.5	4.4	95.8	0.7	3.5	4.2	100.0

▶ 한국 영화산업 업종별 수익성 현황

각 업종별로 수익성 현황을 살펴보면 다음과 같다. 영화산업의 추정 매출액 총합계는 4조 5,651억 원으로 나타났으며, 매출 총이익은 1조 7,865억 원으로 나타났다. 업종별로는 극장 상영업의 매출 총이익이 1조 1,479억 원으로 가장 많게 나타났다. 영화산업의 영업이익은 4,383억 원으로 조사되었으며, 업종별로 가장 큰 영업이익을 기록한 업종은 극장 상영업(2,422억 원), 영화 배급업(778억 원), 영화 기획 및 제작업(495억 원) 순으로 조사되었다. 디지털 온라인 유통업 시장에서는 온라인 상영업이 128억 원, DVD/블루레이 제작 및 유통업은 24억 원을 기록했다. 한편, 평균 매출액 총이익률은 39.1%로 나타났으며, 평균 매출액 영업 이익률은 9.6%, 평균 매출액 경상이익률은 9.5%, 평균 매출액 당기순이익률은 7.9%로 조사되었다.

〈표 6〉 업종별 수익성 현황 1

(단위: 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화홍보 및 마케팅	DVD/ 블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
매출액	830,563	293,753	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106
매출총이익	232,101	101,344	31,182	143,231	1,147,850	76,951	6,344	47,533	1,786,535
영업이익	49,525	28,049	7,332	77,844	242,258	18,141	2,400	12,849	438,398
경상이익	46,883	43,007	7,825	67,678	242,787	20,232	−2,696	9,982	435,699
당기순이익	30,840	38,968	6,998	44,575	215,425	16,344	−2,919	9,021	359,252

주1 : 매출총이익(Gross Profit) = 매출액 − 매출 원가, 상품 또는 제품의 매출액에서 팔린 상품이나 제품의 원가를 공제한 차액. 매출 총이익에서 각종 비용 등을 제하여 영업이익, 경상이익, 당기순이익을 구하므로 매출총이익은 기업의 이익을 구하는 출발점이자 원천인 수치라 할 수 있음

주2 : 영업이익(Operating income) = 매출 총이익 − 판매비와 관리비, 기업의 주된 영업 활동에 의하여 발생하는 이익을 나타냄

주3 : 경상이익(Ordinary income) = 영업이익 + 영업외수익 − 영업외비용, 기업의 경영 활동에서 경상적으로 발생하는 이익을 나타냄

주4 : 당기순이익(Net income) = 경상이익 + 특별이익 − 특별손실 − 법인세비용, 기업의 활동에서 얻은 손익을 모두 감안한 이익의 총계를 나타냄

〈표 7〉 업종별 수익성 현황 2

(단위 : %)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화홍보 및 마케팅	DVD/ 블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
평균 매출액 총이익률	27.9	34.5	25.2	20.1	51.9	38.2	20.3	29.6	39.1
평균 매출액 영업이익률	6.0	9.5	5.9	10.9	10.9	9.0	7.7	8.0	9.6
평균 매출액 경상이익률	5.6	14.6	6.3	9.5	11.0	10.0	−8.6	6.2	9.5
평균 매출액 당기순이익률	3.7	13.3	5.7	6.3	9.7	8.1	−9.4	5.6	7.9

▶ 한국 영화산업 경기 전망

업종별로 한국 영화산업 경기 전망을 살펴보면, 2015년의 경기를 가장 긍정적으로 평가하고 있는 업종은 영화 제작 지원 및 유통업의 영화 홍보 및 마케팅(62.6점)과 극장상영(62.2점)이었으며, 가장 부정적으로 전망하고 있는 업종은 디지털 온라인 유통업의 DVD/블루레이 제작 및 유통(53.2점)이었다. 또한 2016년의 경기 전망을 가장 긍정적으로 평가하고 있는 업종은 영화 제작 지원 및 유통업의 극장 상영업(64.2점), 가장 부정적으로 전망하고 있는 업종은 디지털 온라인 유통업의 DVD/블루레이 제작 및 유통(50.0점)으로 나타난 것을 볼 때, 영화 제작 지원 및 유통업 시장이 전반적으로 디지털 온라인 유통업 시장에 비해 향후 경기전망에 대한 평가가 긍정적인 것을 알 수 있었다.

〈표 8〉 업종별 한국 영화산업 경기 전망

(단위: 점)

대분류	중분류	2015년	2016년
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	60.6	62.4
	영화 수입	53.3	54.8
	영화 제작 지원		
	영화 배급	56.4	57.6
	극장 상영	62.2	**64.2**
	영화 홍보 및 마케팅	**62.6**	61.8
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	53.2	50.0
	온라인 상영	**57.8**	**53.6**

I. 조사 개요

1. 조사 목적

'한국 영화산업 실태조사'는 2006년에 처음 시작하여 매년 조사를 실시하고 있다. 조사의 가장 큰 목적은 한국 영화산업과 관련한 업체들을 각 업종별로 분류하여 사업(기업)체 기초 정보, 일반 현황, 종사자 현황, 재무 상황 등의 내용을 통계화함으로써, 한국 영화산업의 업종별 현황, 매출 규모, 최종 소비 시장 규모 등을 파악할 수 있는 기초 자료를 구축하는 것이다.

이를 위해 본 조사에서는 영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅, DVD/블루레이 제작 및 유통업, 온라인 상영분야로 나누어 한국 영화산업의 업종별 현황을 파악하고자 하였으며, 이들 업종을 아우르는 한국 영화산업의 전체 현황을 조사 · 분석하고자 하였다. 또한 단순한 현황파악 뿐 아니라 한국 영화산업의 양적 · 질적 성장을 함께 살펴보기 위해 이전년도 조사결과들을 비교 분석하였다.

특히 올해 조사에서는 업종을 병행하는 업체들이 조사 되었는데, 이러한 업종 병행 업체들은 설문문항과 기업정보현황 프로그램, 영화진흥위원회 전산망을 통하여 업종을 분류하는 작업을 하였다. 위의 과정을 통해 업체들이 해당 업종에 맞게 재분류되어 표본의 크기가 다소 변화한 시장들도 있었다.

그 예로 수입 시장과 배급 시장을 들 수 있는데, 올해에는 '수입과 배급'을 병행하는 업체들이 많이 조사되어 배급 시장이 다소 증가하고, 수입 시장이 다소 감소한 것처럼 나타났다. 그러나 이러한 업체들의 경우 업종의 병행 비율을 추정하는 작업을 가져 표본크기에 맞게 가중치를 적용, 크기가 전년도 조사와 다소 차이가 있더라도 모집단의 특성을 잘 반영할 수 있도록 수치 조정 작업을 진행하였다.

업종 병행 업체들의 비율은 기업정보현황을 통한 재무자료 분석, 영화진흥위원회 통합전산망을 통한 해당업체의 현황, 설문응답을 통한 업체정보를 기반으로 추정 하였고, 추정된 비율을 통해 매출액을 비롯한 종사자 수, 업체 정보 등을 가중치 적용, 보정 작업을 통해 데이터의 적절성을 갖추는데 노력하였다.

2. 조사대상 및 조사 방법

1) 한국 영화산업 분류 체계

한국 영화산업 실태조사에서는 일반산업 실태조사와 동일한 방법틀을 적용하여 한국 영화산업의 현황을 조사·분석하고자 하였다. 영화가 하나의 산업으로서 자리매김해옴에 따라, 타 산업과의 비교·분석을 위해서는 일반산업 실태조사와 동일한 방법틀을 적용할 필요성이 제기되었기 때문이다. 따라서 통계청에서 발표하는 한국표준산업분류체계(콘텐츠산업특수분류체계)를 근간으로 하여 한국 영화산업 내 업체들을 업종별로 묶어 결과를 분석하고, 이를 토대로 전체 영화산업의 규모 등을 산출하는 방식을 사용하였다.

또한 본 조사에서는 일차적으로 극장 개봉을 목적으로 하는 영화들의 제작 및 유통, 상영 등에 관련된 업체들을 중심으로 한국 영화산업의 실태를 파악하고자 하였으며, 서비스 형태별 분류뿐만 아니라 가치사슬 측면의 분류를 함께 고려하여 영화 산업 내 업종들을 '영화 제작, 지원 및 유통업 시장'과 '디지털온라인 유통업 시장'으로 구분하여 조사·분석을 진행하였다. 2012년 실태조사에서는 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에 '투자조합'을 포함하여 조사하였으나, 투자조합은 업종 특성상 회계 기준이 타 분야의 기업회계기준과 상이하여 2013년부터는 영화산업 부문 조사대상에서 제외하였다. 또 최근 DVD/블루레이 업종의 변화에 따라 과거 DVD/VHS 제작, 도매, 소매, 대여, 상영 등으로 분류하여 조사하던 부분을 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통'으로 통합하여 조사를 실시하였다. 이번 실태조사 역시 작년과 마찬가지로 영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅에 이르는 시장을 '영화 제작, 지원 및 유통업 시장'으로 정의하고, 극장 종영 이후 동일한 콘텐츠를 기반으로 부가적으로 파생되는 DVD/블루레이 제작 및 유통, 온라인 상영 시장을 '디지털온라인 유통업 시장'으로 정의하였다.(<표 I-2-1> 참조).

영화 제작, 지원 및 유통업 시장은 ① 일반 영화를 기획 및 제작하는 '영화 기획 및 제작업', ② 해외에서 만들어진 외국영화를 국내로 수입하여 들여오는 '영화 수입업', ③ 일반 영화제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 지원하는 '영화 제작 지원업', ④ 일반 영화 배급권을 획득하고, 극장, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 '영화 배급업', ⑤ 실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 '극장 상영업', ⑥ 일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 '영화 홍보 및 마케팅업'으로 분류된다. 디지털온라인 유통업 시장은 ① 극장 상영 이후 동일 콘텐츠인 영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 'DVD/블루레이 제작 및 유통업', ② 온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 '온라인 상영업' 부문을 포괄한다(<표 I-2-1>참조). 즉, 본 조사의 한국 영화산업 분류체계는 다음과 같다(<표 I-2-2> 참조).

〈표 I-2-1〉 업종별 정의

대분류	중분류	업종 정의
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	• 일반 영화를 기획 및 제작하는 업종 - 메이저 제작사에서 소규모 제작사까지 다양한 형태가 존재 - 자본력이 취약한 소기업 형태가 많음 - 제작자 중심의 자기소유형 회사 구조가 주류를 이룸 - ex) 영화사 청어람(주), 명필름 등
	영화 수입	• 해외 영화를 수입하는 업종 - ex) 블루미지, 거원시네마 등
	영화 제작 지원	• 일반 영화 제작에 관련된 필름가공, 필름의 편집, 더빙, 필름검사 등 제작 후 서비스를 지원하는 업종 - 필름 등의 원재료 또는 촬영·조명 등의 장비 판매·대여 - 편집, 녹음, CG, 현상·인화, 자막 등의 후반작업 진행 - ex) 세방현상소, (주)블루캡 등
	영화 배급	• 일반 영화 배급권을 획득하고, 영화관, 방송사 및 기타 상영자에게 배급하는 업종 - 영화 제작에 대한 투자 또는 영화 수입을 겸업하는 경우가 많음 - '제작사'와 '극장' 사이에서 중계 역할 담당 - ex) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박스(주)미디어플렉스, NEW 등
	극장 상영	• 실내 또는 야외에 영사시설을 갖추고 영화를 상영하는 업종 - 프랜차이즈 형태의 극장과 독립체 형태의 극장으로 구분 - ex) 프랜차이즈 형태 극장 : CJ CGV, 롯데시네마 등 - ex) 독립체 형태 극장 : 대한극장, 서울극장 등
	영화 홍보 및 마케팅	• 일반 영화를 홍보 및 마케팅하는 업종 - ex) 올댓시네마, 데이브컴퍼니 등
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	• 극장 상영 이후 동일 콘텐츠인 영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 - DVD/블루레이 도매업을 겸업하는 경우가 많음 - ex) 아트서비스, 케이디미디어 등
	온라인 상영	• 온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 제공하는 업종 - ex) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스 등

〈표 Ⅰ-2-2〉 2012년/2013/2014년 한국 영화산업 분류체계 비교

대분류	중분류		
	2012년	2013년	2014년
영화 제작, 지원 및 유통업	투자조합		
	제작	영화 기획 및 제작	영화 기획 및 제작
	수입	영화 수입	영화 수입
	영화 제작 지원	영화 제작 지원	영화 제작 지원
	배급	영화 배급	영화 배급
	극장 상영	극장 상영	극장 상영
	홍보 및 마케팅	영화 홍보 및 마케팅	영화 홍보 및 마케팅
디지털 온라인 유통업	홈비디오(DVD/VHS) 제작	DVD/블루레이 제작 및 유통	DVD/블루레이 제작 및 유통
	홈비디오(DVD/VHS) 도매		
	홈비디오(DVD/VHS) 소매		
	홈비디오(DVD/VHS) 대여		
	홈비디오(DVD/VHS) 상영		
	온라인 상영	온라인 상영	온라인 상영

주1 : '투자조합'은 업종 특성상 회계 기준이 타 분야의 기업회계 기준과 상이하여 2013년부터는 영화산업 부분 조사대상에서 제외
주2 : 최근 DVD/블루레이 업종의 변화에 따라 과거 DVD/VHS 제작, 도매, 소매, 대여, 상영 등으로 분류하여 조사하던 부분을 2013년부터는 'DVD/블루레이 제작 및 유통'으로 통합하여 조사를 실시

2) 모집단 정의

(1) 모집단 설정

본 조사에서는 한국 영화산업 실태조사의 목표모집단과 조사모집단을 다음과 같이 구분하였다. 우선 목표모집단은 앞서 제시한 영화산업 분류체계에 따른 사업을 영위한 사업체들로써 정의하였다. 이와 같은 목표모집단에 포함된 사업체 현황에 대한 조사는 영화업 신고 현황과 2009년 이후 실시한 한국 영화산업 실태조사 등을 통해 이루어졌으며, 이 외에 영화진흥위원회가 보유하고 있는 관련 산업 사업체들까지 포괄하여 목표모집단에 포함하였다. 반면 조사모집단은 이들 목표모집단에 포함된 사업체들을 대상으로 사전조사를 통하여 접촉가능하고 현재 관련 산업에 종사하고 있는 사업체들로 구성하였으며, 이들 사업체들로 표본추출틀을 구성하였다.

(2) 조사모집단 확정 과정

영화 제작, 지원 및 유통업 시장에 속하는 모든 업종들과 디지털온라인 유통업 시장 업종들에 대한 조사는, 영화업 신고 현황과 2009년 이후 실시한 한국 영화산업 실태조사 등을 통해 영화진흥위원회가 보유하고 있는 업체 리스트들을 바탕으로 이루어졌다. 영화진흥위원회가 보유하고 있는 업체 리스트의 수는 총 10,977개이며, 리스트 간 번호 누락 및 중복 사업체를 제외한 이후의 총 리스트 수

는 4,480개로 파악되었다. 이후 사전 조사를 통하여 폐업되거나 해당 없는 사업체들을 제외하고 총 1,285개의 조사 모집단을 확정하였다(<표 I-2-3> 참조).

〈표 I-2-3〉 전체 리스트 출처 및 규모

출처	규모
영화진흥위원회 전체 리스트 수	• 2014년 한국영화산업 결산 : 1,188개 • 2009 ~ 2014년 한국영화 크래딧 : 3,583개 • 2009 ~ 2014년 KOBIS 영화사 : 4,763개 • 2013년 영화산업 실태조사 : 1,087개 • 2014년 극장조사 : 356개
중복 사업체 제거 후 리스트 수	총 4,480개
조사 모집단 수 (폐업, 해당 없음 제외)	총 1,285개

이러한 과정을 좀 더 상세히 설명하면, 모집단을 확정짓는 첫 번째 단계에서는 영화진흥위원회가 보유하고 있는 업체 리스트들 중에서 사업체명 및 연락처, 주소 등의 중복 업체를 파악하여 제외하였다. 결과적으로 총 4,480개 업체가 1단계 모집단에 포함되었다.

두 번째 단계에서는 4,480개 업체들에 대한 사전 조사를 실시하여 폐업되거나 업종이 변경되는 등 조사 모집단에 해당 없는 사업체 3,195개를 제외하였다. 제외된 사업체에는 폐업, 업종 변경 등으로 더 이상 영화 관련업을 영위하지 않는 업체와 영화 관련업을 영위하되 최근 5년간 영화 관련 매출 비중이 최다가 아닌 업체들이 포함되었다.

단, 영화 제작 지원업 및 온라인 상영업의 경우에는 영화 관련 매출이 최다가 아니더라도 조사 대상에 포함시켰다. 일부 주요 기업들의 경우, 영화 관련 매출 비중이 크지는 않지만, 영화 산업 내에서 상당히 중요한 비중을 차지하고 있기 때문이다. 따라서 전체 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 이들 업체들은 불가피하게 조사 대상에 포함하였으며, 이들 업체들의 영화 관련 부문들만 조사 결과에 반영하였다.

〈표 I-2-4〉 업종별 모집단 및 조사모집단 확정 기준

대분류	중분류	모집단 및 조사모집단 확정 기준
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 제작	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/사업체 단위로 조사
	영화 수입	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/사업체 단위로 조사
	영화 제작 지원	영화 관련 매출이 최다가 아니더라도 영화 관련 매출만을 인정하여 조사 대상에 포함시킴/사업체 단위로 조사
	영화 배급	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/사업체 단위로 조사
	극장 상영	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/프랜차이즈 극장의 본사와 직영점은 기업체 단위로 조사, 나머지는 사업체 단위로 조사
	영화 홍보 및 마케팅	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/사업체 단위로 조사
디지털온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	최근 5년간 영화 관련 매출이 최다인 업체/사업체 단위로 조사
	온라인 상영	영화 관련 매출이 최다가 아니더라도 영화 관련 매출만을 인정하여 조사 대상에 포함시킴/사업체 단위로 조사

또한 업체 리스트를 사업체와 기업체로 분류하는 과정에서 기업체 속에 포함되는 사업체들 역시 해당 없음 업체들로 제외시켰다. 사업체란 영리·비영리 또는 관공서의 인·허가 여부를 불문하고, 일정한 물리적 장소에서 단일한 소유권 또는 통제 아래, 재화의 생산·판매나 서비스 제공 등의 산업 활동을 영위하고 있는 개개의 경영 단위를 말한다. 기업체는 하나 이상의 사업체로 구성될 수 있으며, 한 개의 기업체가 여러 장소에서 활동을 할 경우 장소별로 각각 별개의 사업체로 본다.

본 조사에서는 업체별 특성과 조사의 효율성 등을 고려하여 극장 상영업은 기업체 단위로 조사를 진행하였다. (<표 I-2-4>, <표 I-2-5> 참조).

〈표 I-2-5〉 모집단 개수

(단위 : 개)

대분류	중분류	(A) 업체 리스트 수	(B) 결번/번호 틀림 업체	(C) 해당 없음 업체	(D) 조사모집단 개수 (A-(B+C))
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 제작	2,944	1,774	695	475
	영화 수입	248	140	2	106
	영화 제작 지원	496	210	155	131
	영화 배급	188	106	–	82
	극장 상영	382	–	–	382
	영화 홍보 및 마케팅	186	86	15	85
	소계	4,444	2,316	867	1,261
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	5	1	1	3
	온라인 상영	31	8	2	21
	소계	36	9	3	24
합계		4,480	2,325	870	1,285

3) 표본설계

(1) 개요

한국 영화산업 실태조사를 위한 표본설계안을 마련하기 위하여 다음과 같은 과정을 진행하였다. 우선 지난해까지 실시된 한국 영화산업 실태조사 결과 및 영화진흥위원회가 보유하고 있는 업체 리스트를 활용하여 사전 조사를 통해 모집단 분석을 실시하고, 이를 기초로 표본조사를 위한 층화 기준 및 표본크기 할당을 위한 목표오차 수준 등을 결정하였다. 이렇게 진행된 표본설계 과정에서 고려한 기본원칙을 간단히 언급하면 다음과 같다.

첫째, 표본설계에서는 한국 영화산업 실태조사에서 살펴보고자 하는 영화산업을 영위하는 사업체에 대한 전반적인 현황을 파악하기 위한 통계를 생산하는 것을 목적으로 하는데, 이에 따라 본 표본설계에서는 영화산업 사업체의 현황에 대한 정도(精度) 높은 통계작성이 가능하도록 하였다.

둘째, 표본설계 과정에서 무응답이나 모집단의 변화 등을 반영하여 모집단 특성에 대한 추정이 가능하도록 산출식을 제시하여 적용하였다.

셋째, 현행 영화산업분류체계에서 각 세부 산업별 표본조사에 기반한 추정값의 정도를 높이기 위하여 세부 산업별 항목과 이들 사업체의 매출액을 기준으로 하여 구성된 층을 기준으로 목표오차를 관리하였다. 이에 따라 조사결과를 통한 추정결과 작성 과정에서 정도를 높일 수 있을 뿐만 아니라 층별 추출률을 조정하여 조사 부담을 줄이고자 하였다.

(2) 표본설계과정

① 모집단 설정

한국 영화산업 실태조사는 영화산업 전체를 목표모집단으로 하는데, 2014년을 기준으로 전체 영화산업에 포함된 사업체의 수는 모두 4,480개에 이른다. 이들 사업체 가운데 사전조사를 통해 폐업이나 업종 전환 등으로 인하여 접촉이 불가능한 사업체를 제외한 1,225개 사업체를 모집단(표본추출틀)으로 설정하였다.

② 층화

현재 분류체계 하에서 영화산업은 크게 영화 제작, 지원 및 유통업 시장과 디지털 온라인 유통업 시장으로 나누어지며, 세부적으로 8개 세부업종으로 나누어진다. 표본설계에서는 이들 8개 세부업종과 매출액을 기준으로 사업체 규모를 층화하였다. 각 업종 내에서 다시 매출액을 기준으로 층화한 것은 업종 내의 사업체 간에 매출액 편차가 크기 때문에 이를 조정하기 위한 것이다. 특히 세부 업종별로 들어가면 해당 업종 내에서의 매출액 분포에 차이가 많아 각각의 매출액 크기에 따른 층화 기준을 서로 달리 설정하였다. 즉 표본설계 층화과정에서 추정의 정도(精度)를 높이기 위하여 각 세부업종 내에서 매출액 규모에 따라 다시 2차 층화를 실시하였다.

③ 표본크기 및 배정

표본크기는 앞의 층화과정에서 나타난 각 층을 부차모집단으로 고려하여 각 층에서 목표오차 수준에 따라 표본크기를 배정하였다. 이 가운데 1차 층화된 세부 업종 내에서 이들 모집단의 크기가 20 미만인 경우에는 추정의 정도를 높이기 위하여 전수층으로 고려하여 이에 포함된 모든 사업체를 조사대상으로 고려하였다. 반면 그렇지 않은 경우에만 매출액 규모에 따른 2차 층화를 통한 상대표준오차를 기준으로 다음과 같은 식을 이용하여 표본크기를 결정하였다. 목표오차는 일률적으로 모든 층 내에서 4%를 기준으로 하였다.

$$n = \left(\frac{C}{C_{\bar{y}}}\right)^2 \Big/ \left[1 + \frac{1}{N}\left(\frac{C}{C_{\bar{y}}}\right)^2\right]$$

여기서 $C = S/\overline{Y}$는 매출액을 기준으로 하는 변동계수이며, $C_{\bar{y}}$는 목표오차, N은 모집단의 크기이다. 각 층 내에서 표본크기를 배정하는 과정에서 극장 상영업은 다르게 처리하였는데, 이는 이들 업종에 포함된 대부분의 사업장들이 대형업체의 지점의 형태로 운영되기 때문이다. 자료집계는 사업장을 기준으로 이루어지지만 조사과정에서는 각 사업장의 자료를 효과적으로 수집하기 위하여 본사를 대상으로 각 사업장에 대한 전체 자료를 요구하였다. 이에 따라 극장 상영업의 경우는 대형업체의 유통망에 포함된 사업체에 대해서는 본사 차원의 조사만으로 전체 자료의 수집이 가능하므로 이들을 전수층으로 구분하였다. 다음의 표는 이에 따라 할당된 각 업종별 표본크기를 제시한 것이다(<표 I-2-6> 참조).

〈표 I-2-6〉 업종별 표본크기

(단위 : 개)

대분류	중분류	모집단 크기	전수층 크기	표본층 크기	표본추출 크기
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 제작	475	44	228	272
	영화 수입	106	14	33	47
	영화 제작 지원	131	131	–	131
	영화 배급	82	10	38	48
	극장 상영	382	160	111	271
	영화 홍보 및 마케팅	85	3	39	42
	소계	1,261	362	449	811
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	3	3	–	3
	온라인 상영	21	21	–	21
	소계	24	24	–	24
합계		1,285	386	449	835

주 : 극장 상영의 경우 3대 프랜차이즈 극장(CGV, 롯데시네마, 메가박스)의 직영점(157개)은 본사를 통한 기업체 단위로 조사한 후 세부 직영점별로 매출 및 종사자 등을 배분하여 분석함

④ 표본추출

표본조사를 위한 각 층 내에서는 사업체를 이전 조사에서 파악된 매출액 크기와 영화진흥위원회에서 집계하고 있는 티켓판매량 및 이에 따라 직간접적으로 파악할 수 있는 매출액에 따라 정렬한 후 계통추출을 통해 표본사업체를 결정하였다.

⑤ 추정

모집단 모수 추정과정은 다음과 같다. 우선 항목무응답 및 개체무응답의 대체를 통해 각 개체에 대한 자료값을 보완하고, 다시 각 업종 내의 표본층에 대해 사후층화과정을 거쳐 층화한 후, 각 사후층별로 사후층화 가중치를 산출하도록 한다. 또한 각 업종 내의 표본층에 대해 표본설계 과정에서 고려한 표본설계 가중치를 산출하도록 한다. 여기서 사후층화 가중치를 적용한 이유는 표본 설계 과정에서는 지난 조사에서 파악된 모집단 자료를 이용하여 실시하였으나, 실제로 조사모집단을 파악하는 과정에서 업종별 모집단의 크기가 변화했기 때문이다. 따라서 표본설계과정에서의 표본설계 가중치와 사후층화 가중치를 동시에 적용함으로써 보다 정확한 통계 추정 결과를 산출할 수 있기 때문이다.

전체적인 영화산업 전반의 모집단 특성을 산출하기 위해서 우선 표본층에 대해 표본설계 가중치와 사후층화 가중치를 이용하여 모수를 추정한 후, 전수층에 대해 조사된 자료값과 이를 합하여 업종 내의 모집단 모수를 추정하는 과정을 거친다.

총합에 대한 추정은 다음과 같다. 우선 업종별 총합에 대한 추정방법은 다음과 같다. i번째 업종별 총합 $\hat{S}_i$에 대한 추정값은 다음과 같이 정의된다. 여기서 S_p는 전수층의 합계이고, S_s는 표본층의 합계 추정값이다.

$$\hat{S}_i = S_i^p + \hat{S}_i^s$$

여기서 표본층의 합계 추정값은 다음과 같이 산출하는데, 여기서 N_i는 i번째 업종 내의 표본층에 포함된 총 사업체 수, n_i는 i번째 업종 내에의 표본크기이며, N_{ik}는 i번째 업종내의 표본층에서 k번째 사후층화층에 포함된 총 사업체 수이다. 또한 n_{ik}는 i번째 업종내의 표본층에서 k번째 사후층화층의 표본크기, Y_{ik}는 i번째 업종내의 표본층에서 조사된 모집단 특성 변수의 합계이다.

$$\widehat{S_s^i} = \frac{N_i}{n_i} \times \sum_{k=1}^{K} \frac{N_{ik}}{n_{ik}} Y_{ik}$$

결국 영화산업 전체 총합에 대한 추정은 이와 같이 산출된 각 업종별 총합을 더하면 되며, 평균에 대한 추정은 업종별 평균의 경우는 표본설계 과정 자체가 단순임의표본추출을 기반으로 하였으므로 앞에서 추정된 전체 합계를 해당 업종에서 조사모집단내의 전체 사업체 수로 나누면 된다.

4) 조사 방법

본 조사는 2014년 7월부터 11월까지 약 4개월간 진행되었다. 디지털온라인 유통업 시장의 DVD/블루레이 제작 및 유통업, 온라인 상영업은 전수조사 방식으로 조사를 실시하였다. 그 외 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 영화 제작, 영화 수입, 영화 배급, 영화 제작 지원, 극장상영, 영화 홍보 및 마케팅 부문의 경우에는 표본조사방식을 적용하여 모집단을 전수조사층과 표본조사층으로 층화하여 조사를 진행하였다. 1차적으로는 모집단 업체에 전화로 연락하여 연락처(이메일/팩스)를 확인한 후, 설문지를 보내고 응답한 설문지를 회수하였다. 2차적으로는 1차 조사에서 자료 협조가 안 되었거나 수거가 안 된 업체들에 한하여 공시 자료를 통하여 재무 정보에 관한 자료를 추가적으로 수집하였다. (<표 I-2-7> 참조).

〈표 I-2-7〉 업종별 조사 방법

(단위 : 개)

대분류	중분류	조사방법	표본 수	
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	표본조사	전수층	44
			표본층	228
			합계	272
	영화 수입	표본조사	전수층	14
			표본층	33
			합계	47
	영화 제작 지원	전수조사	131	
	영화 배급	표본 조사	전수층	10
			표본층	38
			합계	48
	극장 상영	표본조사	전수층	160
			표본층	111
			합계	271
	영화 홍보 및 마케팅	표본조사	전수층	3
			표본층	39
			합계	42
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통업	전수조사	3	
	온라인 상영	전수조사	21	

(1) 응답 사업(기업)체 수

조사모집단 설계를 통해서는 확정된 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 관련 업체 584개, 디지털 온라인 유통업 시장 관련 업체 17개 등 총 601개 업체로부터 응답을 확보하였다.

세부적으로 살펴보면, 먼저 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 조사대상 업체인 811개 업체들(E) 중에서 응답을 거부한 242개 업체(H)를 제외한 총 569개 업체(I)로부터 답변을 확보하였다. 아울러 공시자료 조사 등을 통해 알아낸 총 15개(J)업체에 대한 정보를 추가, 최종적으로 총 584개(K) 업체들에 대한 정보를 취합하였다. 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 최종 응답률은 72.0%(K/E)이다.

디지털 온라인 유통업 시장의 경우 조사대상 업체는 24개(E)였는데, 이 중 16개 업체(I)가 응답을 하였고 전자 공시 자료 등을 통해 재무정보를 보완한 총 1개(J)업체를 추가하여 70.1%(K/E)의 응답률을 보였다.

최종적으로 영화산업 실태조사의 전체 응답률은 835개 업체 중 응답을 거부한 250개 업체를 제외하고 공시자료 등을 통해 보완한 16개 업체를 추가하여 총 601개 업체에 대한 결과를 획득하여 72.0%의 응답률을 보이고 있다.(<표 I-2-8> 참조)

〈표 I-2-8〉 조사 응답 현황

(단위 : 개)

	영화 제작, 지원 및 유통업							디지털 온라인 유통업			합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	소계	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	소계	
(A) 업체 리스트 개수 (번호누락/중복 제거 후)	2,944	248	496	188	382	186	4,444	5	31	36	4,480
(B) 결번/번호 틀림 업체	1,774	140	210	106	0	86	2,316	1	8	9	2,325
(C) 해당 없음	695	2	155	0	0	15	867	1	2	3	870
(D) 모집단 개수 〈A-(B+C)〉	475	106	131	82	382	85	1,261	3	21	24	1,285
(E) 조사대상(*조사모집단)	272	47	131	48	271	42	811	3	21	24	835
(F) 전수조사층	44	14	131	10	160	3	362	3	21	24	386
(G) 표본조사층	228	33	-	38	111	39	449	0	0	0	449
(H) 응답 거부 업체	13	2	20	4	199	4	242	0	8	8	250
(I) 조사 응답 업체(E-H)	259	45	111	44	72	38	569	3	13	16	585
1차 응답률(I/E)(%)	95.2	95.7	84.7	91.7	26.6	90.5	70.2	100.0	61.9	66.7	70.1
(J) 2차 조사로 보완한 업체	3	2	3	4	2	1	15	-	1	1	16
(K) 조사된 총 업체	262	47	114	48	74	39	584	3	14	17	601
2차 응답률(K/E)(%)	96.3	100.0	87.0	100.0	27.3	92.9	72.0	100.0	66.7	70.8	72.0

3. 조사 내용

'2014년 한국 영화산업 실태조사'의 주요 조사 내용은 다음과 같다(<표 I-2-9> 참조).

〈표 I-2-9〉 주요 조사 내용 1

구분	조사 내용	비고
업종별 구분 세분화(8개 업종)	• 업종별 구분 - 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅 - 디지털 온라인 유통업 시장 DVD/블루레이 제작 및 유통업, 온라인 상영	전체
사업(기업)체 기초 정보		
사업(기업)체 정보	• 사업(기업)체 명, 사업자등록번호	전체
	• 연락처 (홈페이지 주소, 전화, 팩스, 주소)	
	• 설립 일자	
	• 업체 형태 - 개인 사업체, 회사 법인(주식/유한/합자/합명회사), 회사 외 법인, 국가기관/공사, 비법인 단체	
	• 본사 유무 - 단독 사업체, 공장/지사(점)/영업소, 본사/본점/본부	
	• 벤처 기업 지정 여부	
	• 상장 기업 여부, 상장 유형, 상장 연도	
대표자 정보	• 성명, 영화 관련 분야 경력, 연령	
	• 경영 형태 - 창업, 가업 계승, 기업 인수, 전문 경영인, 기타	
사업(기업)체 종사자 현황		
종사자 현황	• 성별/고용 형태별 종사자 수(성별, 임원/직원별, 정규직/비정규직별)	전체
	• 학력 별 종사자 수(고졸이하, 초대졸(3년제 대학포함), 대졸, 대학원졸 이상)	
	• 연령별 종사자 수(29세 이하,30-34세, 35-39세, 40세 이상)	
직무별 종사자 현황	• 직무별 종사자 수(시나리오/작가, 연기, 투자, 연출, 음악, 기획개발, 제작, 현상, 배급, 촬영, 편집, 경영관리, 조명, 사운드, 미술, CG, 특수효과, 홍보/마케팅, 동시녹음, 수입, 기타분야)	영화 기획 및 제작업, 영화 수입업, 영화 배급업
	• 직무별 종사자 수(무술/스턴트, 특수효과, 조명장비 렌탈, 촬영장비 렌탈, 특수촬영, 미술/소품, 세트제작, 스튜디오 운영, 분장/헤어, 특수분장, 의상, 현장편집, 데이터매니저, 동시녹음, 운송, 3D 제작, 편집, 자막, 음악, 녹음, 텔레시네, DI, CGI, 현상, 스틸/포스터, 예고편 제작)	영화 제작 지원업
	• 직무별 종사자 수(영화관 경영, 작품수급, 홍보 및 마케팅, 시설 운영, 매표 및 수표, 영사, 기타)	극장 상영업
	• 직무별 종사자 수(홍보 및 마케팅, 인쇄물 제작, 광고 디자인, 광고 에이전시 담당, 동영상 제작, 경영관리, 홈페이지 제작, 기타)	영화 홍보 및 마케팅업

〈표 I-2-10〉 주요 조사 내용 2

구분	조사 내용	비고
사업(기업)체 재무 현황		
기초 재무 현황	• 매출액, 비용(매출 원가, 판관비), 납부 부가 가치 세액	전체
세부 재무 현황	• 영업 이익, 영업 비용, 영업 외 수익, 영업 외 비용, 경상 이익, 특별 이익, 특별 손실, 법인세 비용, 판관비, 인건비, 순금융비용, 감가상각비, 임차료, 조세공과(세금 및 공과금)	재무제표 작성 업체만 응답
업종별 세부 현황		
영화 기획 및 제작업 이슈	• 장르별 제작 영화 편수, 매출액	영화 기획 및 제작업
	• 제작 완성도별 제작 영화 편수, 매출액	
	• 촬영 포맷별 제작 영화 편수, 매출액	
	• 1차 상영 윈도우(창구)별 제작 영화 편수, 매출액	
영화 수입업 이슈	• 장르별 영화 수입 현황(수입 편수, 수입액)	영화 수입업
	• 계약 유형별 영화 수입 현황(수입 편수, 수입액)	
	• 권리 방식별 영화 수입 현황(수입 편수, 수입액)	
	• 국적별 영화 수입 현황(수입 편수, 수입액)	
	• 수입형태별 개봉 영화 편수, 매출액	
	• 국적별 개봉 영화 편수, 매출액	
	• 상영 윈도우(창구)별 개봉 영화 편수, 매출액	
영화 제작 지원업 이슈	• 제작 서비스한 콘텐츠 편수 및 매출액	영화 제작 지원업
영화 배급업 이슈	• 국적별 배급 영화 편수, 매출액	영화 배급업
	• 배급유형별 배급 영화 편수, 매출액	
극장 상영업 이슈	• 세부 내역별 매출액(제품, 매점, 부동산, 위탁 경영, 극장 광고, 기타)	극장 상영업
	• 세부 내역별 영업비용(제품 수급, 장비구입/대여, 매점 운영, 시설 확충 및 개선, 부동산 임차, 위탁 경영 수수료, 기타)	
	• 스크린별 매출액(필름 스크린, 디지털 스크린, 3D 스크린, 4D 스크린, 기타)	
영화 홍보 및 마케팅업 이슈	• 콘텐츠유형/국적별 홍보/마케팅 영화 편수 및 매출액	영화 홍보 및 마케팅업
	• 업무 유형별 홍보/마케팅 영화 편수 및 매출액	
DVD/블루레이 제작 및 유통업 이슈	• DVD/블루레이 출시 규모 현황(출시 편수, 판매량, 매출액)	DVD/블루레이 제작 및 유통업
	• DVD/블루레이 유형별(판매용 및 대여용) 판매량/매출 비중	
	• DVD/블루레이 장르별 판매량/매출 비중	
	• DVD/블루레이 항목별(영화 및 방송물) 제작 편수 및 매출액	
온라인 상영업 이슈	• 항목별(영화 및 방송물) 제공 현황 (제공 편수, 다운로드 수, 매출액)	온라인 상영업 SP 업체
	• 국적별(한국영화 및 외국영화) 제공 현황 (제공 편수, 다운로드 수, 매출액)	
	• 장르별 제공 현황 (제공 편수, 다운로드 수, 매출액)	
	• 국적별(한국영화 및 외국영화) 제공 현황 (제공 편수, 다운로드 수, 매출액)	온라인 상영업 CP 업체
	• 서비스 윈도우별 제공 현황 (다운로드 수, 매출액)	
영화 산업 경기 전망		
경기 전망/ 경영상의 애로점	• 영화 산업 경기 전망 – 2015년/2016년 영화 산업 경기 전망	영화 제작 지원 제외
	• 영화업 운영상의 애로점	전체

4. 통계산출 방법

영화산업 규모를 산출할 때의 문제점은 '복합적인 산업'이라는 영화산업의 구조적인 특성으로 인해 매출이 중복으로 집계된다는 것이다. 즉, 업체별로 매출을 집계할 경우 투자-제작-배급-극장 상영으로 이어지는 가치 사슬과 영화 제작, 지원 및 유통 시장과 디지털 온라인 유통 시장으로 이어지는 가치 사슬로 인해 업체 간 매출이 중복적으로 산출될 수밖에 없다.

따라서 전체 영화 소비 시장의 규모는 최종 소비재로서의 영화가 매매되는 창구의 매출액만을 산정하여 파악하면 되겠으나, 본 조사의 주된 목적이 영화 소비 시장의 매출 규모를 추정하는 것이 아니라 영화와 관련된 업종별 현황을 파악하고자 하는 것이기에 본 조사에서는 영화산업의 업종 간 합을 영화산업의 전체 규모로 파악하였다.

다만 한 업체가 두 개 이상의 업종을 영위하는 경우에는 좀 더 정확한 업종별 정보를 파악하기 위해, 업체 내 업종별 비중을 파악하여 조사 결과를 나누어 통계 결과를 산출하였다. 반면, 업체 수를 분류함에 있어서는 해당 업체의 매출액 중에서 가장 높은 매출 비중을 차지하는 업종에 따라 업체들을 구분하였다.

예를 들어 영화와 관련된 업체가 A와 B라는 두 업체 밖에 없다고 가정하였을 때, A라는 업체가 수입에서 20%, 배급에서 30%, 극장 상영에서 50%의 매출을 올렸고 총 매출액이 20억이었다면, 이 업체는 수입에서 4억 원, 배급에서 6억 원, 극장 상영에서 10억 원의 매출을 올린 것이 된다. 동일한 방식으로 B라고 하는 업체가 제작에서 30%, 배급에서 70%의 매출을 올렸고 총 매출액이 10억 원이었다고 한다면, 이 업체는 제작에서 3억 원, 배급에서 7억 원의 매출을 올린 것이 된다.

이럴 경우 본 조사의 산출 방법에 따라 통계 결과를 계산하면, 제작업과 수입업, 배급업, 극장 상영업의 매출 규모는 각각 3억 원, 4억 원, 13억 원, 10억 원이 되고, 영화산업 전체 규모는 총 30억 원이 된다. 또한 A는 극장 상영 업체로 분류되고, B는 배급 업체로 분류되어 업체 수는 배급업체 1개와 극장 상영업체 1개가 된다.

매출액뿐만 아니라 종사자 수, 영업비용 추정 시에도 동일한 산출 방법이 적용되었으며, 수입에서 20%, 배급에서 30%, 극장 상영에서 50%의 매출을 올리는 C라는 업체의 전체 종사자 수가 100명이라고 한다면, 수입업의 종사자 수는 20명, 배급업의 종사자 수는 30명, 극장 상영업의 종사자 수는 50명으로 계산하였다(<표 I-4-1>, <표 I-4-2> 참조).

〈표 I-4-1〉 개별 사업(기업)체의 업종별 매출액 산출식

$$M_{ij} = P_{ij} \times T_{i}$$

i=개별 사업(기업)체, j=개별 사업(기업)체가 속한 업종

M_{ij} : i 사업(기업)체의 j부문의 매출액

P_{ij} : i 사업(기업)체의 j부문의 매출액 비중

T_{i} : i 사업(기업)체의 총 매출액

〈표 I-4-2〉 업종별 매출액 총합 산출식

$$M_j = \sum_{i=1}^{n_r} M_{ij}$$

i=개별 사업(기업)체, j=개별 사업(기업)체가 속한 업종

M_j : j부문의 매출액 총합

M_{ij} : i 사업(기업)체의 j부문의 매출액

한편 응답률에서도 확인할 수 있듯이, 실제 조사 진행 과정에서 모든 조사 대상 업체들로부터 답변을 취합하지는 못하였기에 이러한 결측치들을 보정하기 위해 다음과 같은 방법을 사용하였다. 먼저 업종별로 선도 업체와 비선도 업체 등을 구분해 업체를 나누었다. 영화산업의 경우 업종 내 평균치만을 가지고 전체 매출액을 추정해 나가기에는 동일 업종 내에서도 업체 간 매출 편차가 크기 때문이다.

업종 내 총 그룹 개수는 업종 내 업체 규모의 편차에 따라 다르게 책정하였다. 즉, 업종 내 편차가 큰 경우에는 업체들을 좀 더 많은 그룹 군으로 나누고, 업종 내 편차가 적은 경우에는 좀 더 적은 그룹 군으로 업체들을 나누었다. 이후 '매출액은 조사하였으나, 세부 항목은 조사하지 못한 경우'와 '매출액과 세부 항목 모두 조사하지 못한 경우'로 나누어 다음의 방법으로 결측치를 보정하였다.

1) 매출액은 조사하였으나, 세부 항목은 조사하지 못한 경우

매출액은 조사하였으나 세부 매출 내역은 조사하지 못한 경우, 위의 그룹을 나눈 결과를 토대로 동일 층 내에서 무응답 보정을 진행하였다. 즉, 동일 층 내에서 매출액과 세부 항목이 모두 조사된 업체에서 매출액에 대한 세부 항목 구성 비율을 계산한 후 매출액만 조사된 업체에 비율을 적용하여 무응답 항목을 대체하였다.

2) 매출액과 세부 항목 모두 조사하지 못한 경우

매출액과 세부 항목을 모두 조사하지 못한 경우에 대한 무응답 보정도 마찬가지의 방식으로 위의 그룹핑 결과를 토대로 진행하였다. 동일 층 내에서 동질성을 확인한 후 조사하지 못한 업체의 매출액은 층 내에서 조사가 이루어진 업체들의 평균값으로 대체하였다. 그 다음으로 세부 항목에 대한 보정은 해당 층 내에서 조사가 이루어진 업체의 매출액에 대한 세부 항목 구성 비율을 계산하여 조사하지 못한 사업(기업)체의 매출액에 비율 적용하여 세부 항목을 대체하였다.

Ⅱ. 주요 조사 결과

1. 기초 정보 및 일반 현황

본 절에서는 설립연도, 업체 유형, 대표자 현황 등의 사업(기업)체 기초 정보와 벤처기업 지정 및 상장 현황 등과 같은 사업(기업)체 일반 현황에 대해 살펴봄으로써, 영화산업 내 업체들의 특징과 변화 추이 등을 개괄적으로 파악하고자 하였다. 또한 공시자료를 통해 확보한 데이터도 사업(기업)체의 기초 정보 및 일반 현황을 파악하기 위해 분석 결과에 포함되었다.

1) 사업(기업)체 기초 정보

(1) 사업(기업)체 설립연도

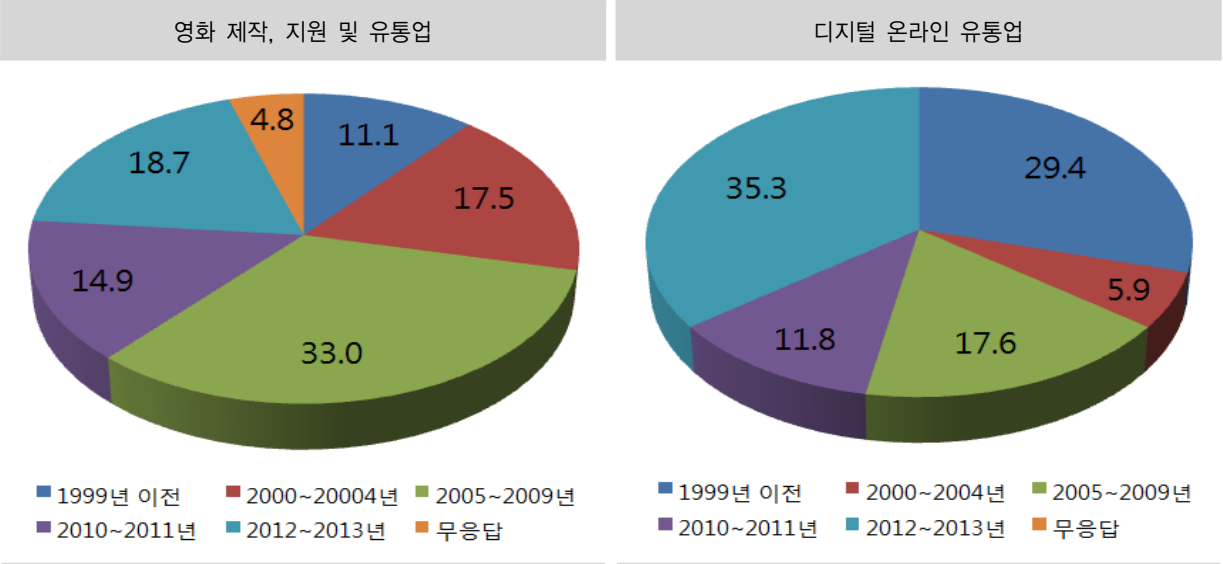
① 설립연도별 분포

설립연도별로 업체들을 분류하여 보면, 2005년~2009년에 창립된 신생회사의 비중이 32.6%(196개)로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 2012~2014년에 설립된 회사들이 차지하는 비중이 19.1%(115개)로 높게 나타났다. 전체적으로 2005년부터 2014년까지 창립된 영화산업 관련 업체들의 비중이 66.5%(400개)에 달해 상당히 많은 업체들이 영화산업의 역사가 10년이 안 될 것으로 추측할 수 있다(<표 II-1-1>, <그림 II-1-1> 참조).

〈표 II-1-1〉 설립연도별 사업(기업)체 수

구분	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
1999년 이전	70	11.6	65	11.1	5	29.4
2000~2004년	103	17.1	102	17.5	1	5.9
2005~2009년	196	32.6	193	33.0	3	17.6
2010년~2011년	89	14.8	87	14.9	2	11.8
2012~2014년	115	19.1	109	18.7	6	35.3
무응답	28	4.7	28	4.8	-	-
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-1〉 설립연도별 사업(기업)체 비중



② 존속 기간별 분포

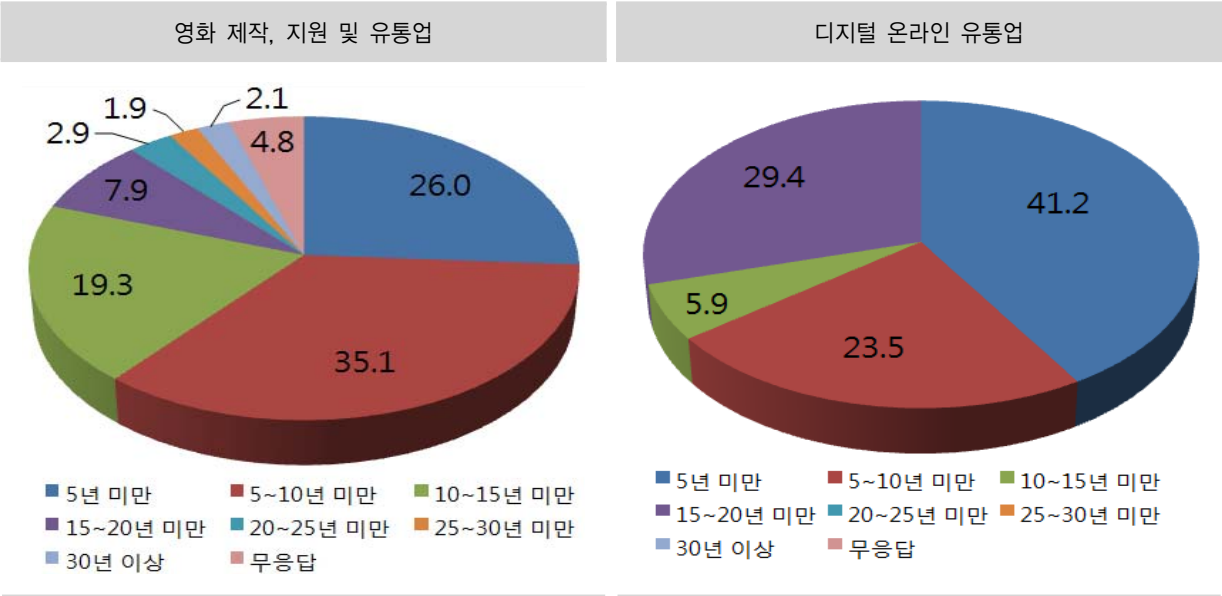
영화산업 내 업체들의 존속 기간을 보면 평균 9.2년으로 나타났다. 이는 10년 이상 장기적으로 영화 관련업을 수행해 온 업체들이 많지 않음을 보여준다(전체의 38.8%만 10년 이상 존속). 그간 영화산업 내에서 오랫동안 운영된 업체들이 그리 많지 않음을 알 수 있다.

(<표 II-1-2>, <그림 II-1-2> 참조)

〈표 II-1-2〉 존속 기간별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
5년 미만	159	26.5	152	26.0	7	41.2
5~10년 미만	209	34.8	205	35.1	4	23.5
10~15년 미만	114	19.0	113	19.3	1	5.9
15~20년 미만	51	8.5	46	7.9	5	29.4
20~25년 미만	17	2.8	17	2.9	–	–
25~30년 미만	11	1.8	11	1.9	–	–
30년 이상	12	2.0	12	2.1	–	–
무응답	28	4.7	28	4.8	–	–
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0
평균(년)	9.2		9.2		8.1	

〈그림 II-1-2〉 존속 기간별 사업(기업)체 비중



(2) 사업(기업)체 유형

① 형태별 분포

영화산업 관련 업체들을 형태별로 분류하면 회사 법인의 비중이 67.9%(408개)로 가장 높은 것으로 조사되었다. 다음으로는 개인 사업체가 27.8%(167개)로 높은 비중을 보였다.

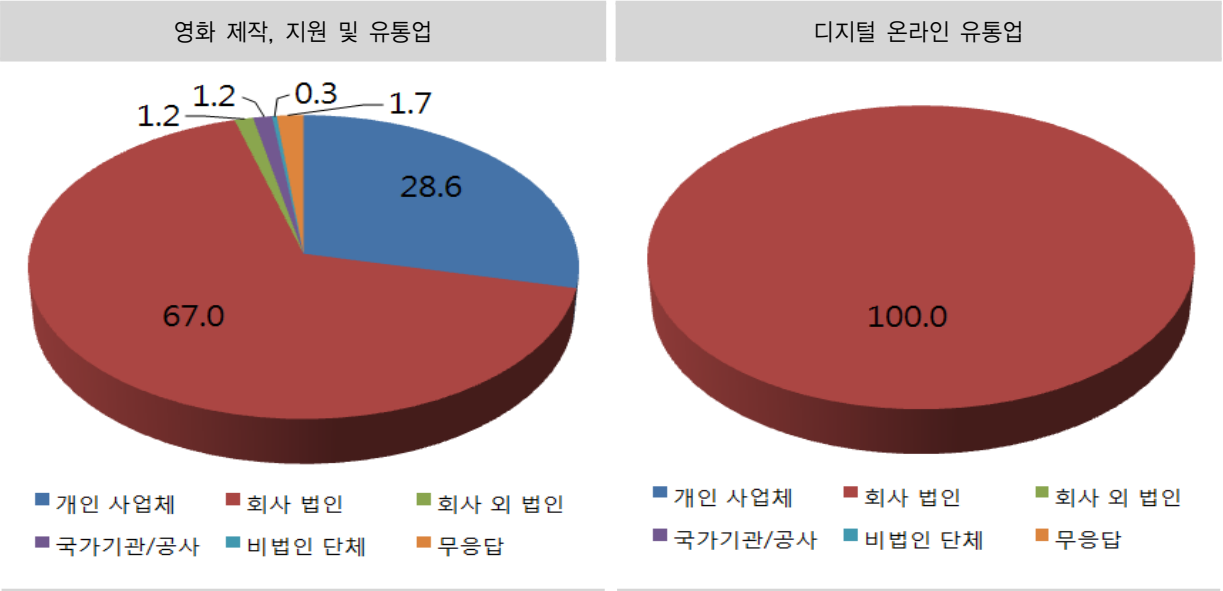
영화 제작, 지원 및 유통업 시장과 디지털 온라인 유통업 시장을 구분하여 살펴보면, 영화 제작,

지원 및 유통업 시장은 회사 법인이 67.0%(391개)로 비중이 가장 높게 나타났으며, 그 외에도 개인 사업체 28.6%(167개), 회사 외 법인 1.2%(7개) 등으로 다양하게 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장은 회사 법인 비중이 100.0% (17개)로 나타났다(<표 II-1-3>, <그림 II-1-3> 참조).

〈표 II-1-3〉 형태별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
개인 사업체	167	27.8	167	28.6	–	–
회사 법인	408	67.9	391	67.0	17	100.0
회사 외 법인	7	1.2	7	1.2	–	–
국가기관 / 공사	7	1.2	7	1.2	–	–
비법인 단체	2	0.3	2	0.3	–	–
무응답	10	1.7	10	1.7	–	–
합계	601	100.0	854	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-3〉 형태별 사업(기업)체 비중



② 본사 유무별 분포

영화산업 관련 업체들의 본사 유무별 형태를 살펴보면, 단독 사업체가 86.4%(519개)로 가장 높았으며, 그 다음으로는 공장/지사/영업소(프랜차이즈 직영 포함) 비중이 6.3%(38개)로 조사되었다. 본사/본점/본부 등으로 운영되는 비중은 4.3%(26개)의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

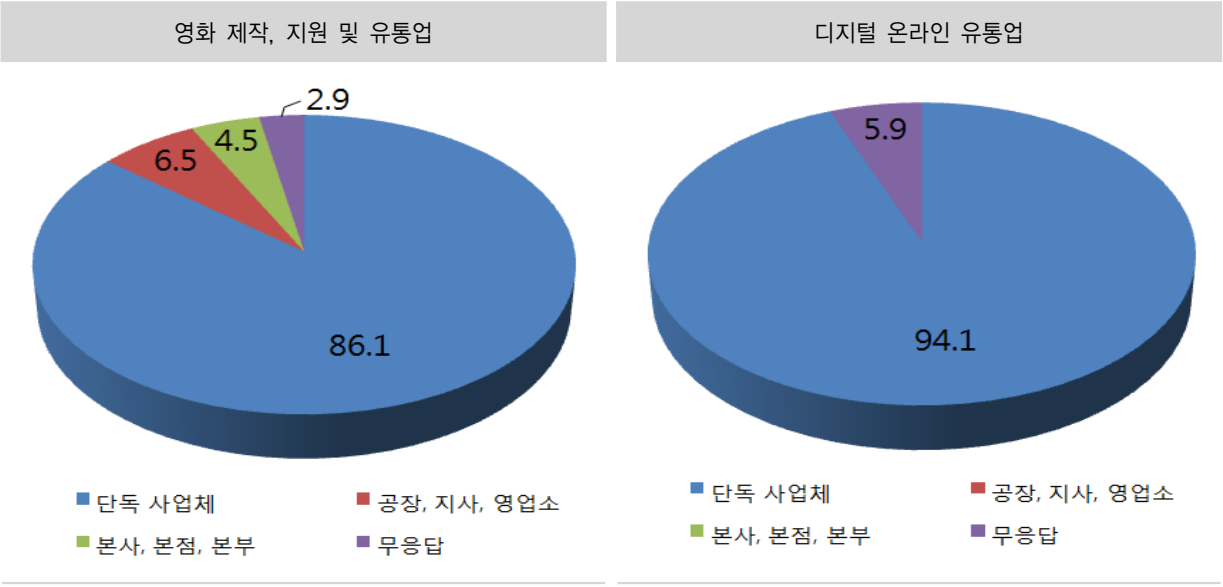
세부 시장별로 조사 결과를 구분하여 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 단독 사업체의

비중이 86.1%(503개)로 가장 높았으며, 다음으로는 공장/지사/영업소가 6.5%(38개), 본사/본점/본부가 4.5%(26개) 순으로 조사되었다. 한편, 디지털 온라인 유통업 시장에서는 단독 사업체가 94.1%(16개)로 상당히 높게 나타났다(<표II-1-4>, <그림 II-1-4> 참조).

〈표 II-1-4〉 본사 유무별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
단독 사업체	519	86.4	503	86.1	16	94.1
공장, 지사, 영업소	38	6.3	38	6.5	-	-
본사, 본점, 본부	26	4.3	26	4.5	-	-
무응답	18	3.0	17	2.9	1	5.9
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-4〉 본사 유무별 사업(기업)체 비중



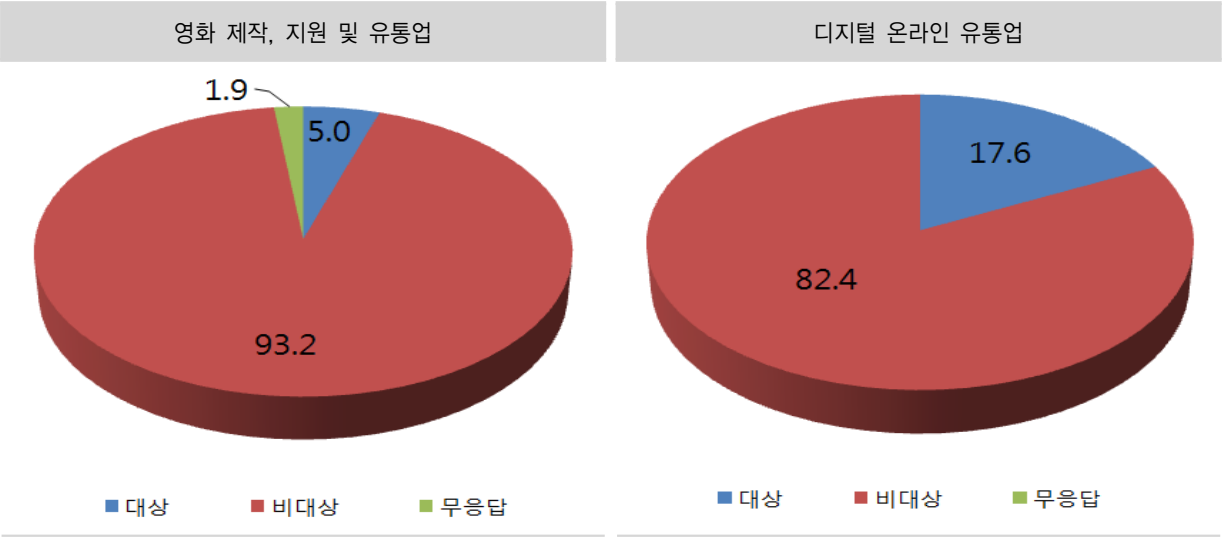
③ 벤처기업 지정 유무별 분포

벤처기업으로 지정된 업체의 비중은 5.3%로 대부분의 영화산업 관련 업체들이 벤처기업으로 지정받지 못하고 있는 것으로 나타났다. 세부 시장별로는 영화 제작, 지원 및 유통업에서 5.0%, 디지털 온라인 유통업에서는 17.6%만이 벤처기업으로 지정된 것으로 나타났다.(<표 II-1-5>, <그림 II-1-5> 참조)

〈표 II-1-5〉 벤처기업 지정 유무별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
대상	32	5.3	29	5.0	3	17.6
비대상	558	92.8	544	93.2	14	82.4
무응답	11	1.8	11	1.9	–	–
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-5〉 벤처기업 지정 유무별 사업(기업)체 비중



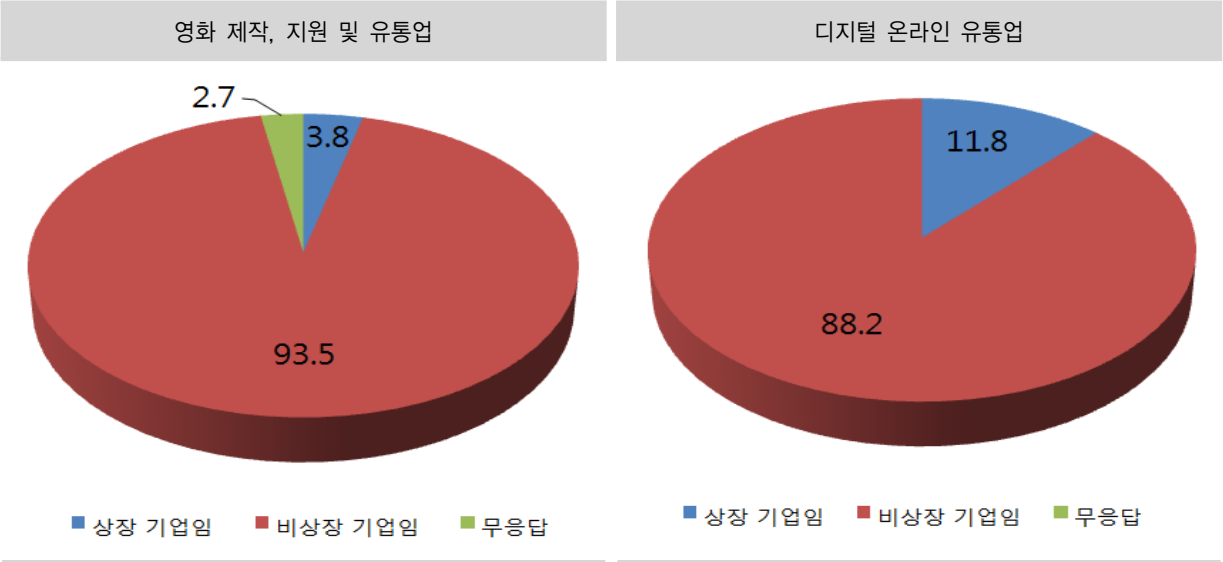
④ 상장 유무별 분포

상장 업체의 비중은 4.0%로 영화산업 관련 업체들의 상장 비율은 낮은 것으로 조사되었다. 시장별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 경우 상장된 업체 수가 22개(3.8%), 비상장된 업체 수가 546개(93.5%)이며, 디지털 온라인 유통업 시장의 경우는 상장 업체가 2개(11.8%)로 나타났다(<표 II-1-6>, <그림 II-1-6> 참조).

〈표 II-1-6〉 상장 유무별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
상장 기업임	24	4.0	22	3.8	2	11.8
비상장 기업임	561	93.3	546	93.5	15	88.2
무응답	16	2.7	16	2.7	–	–
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-6〉 상장 유무별 사업(기업)체 비중



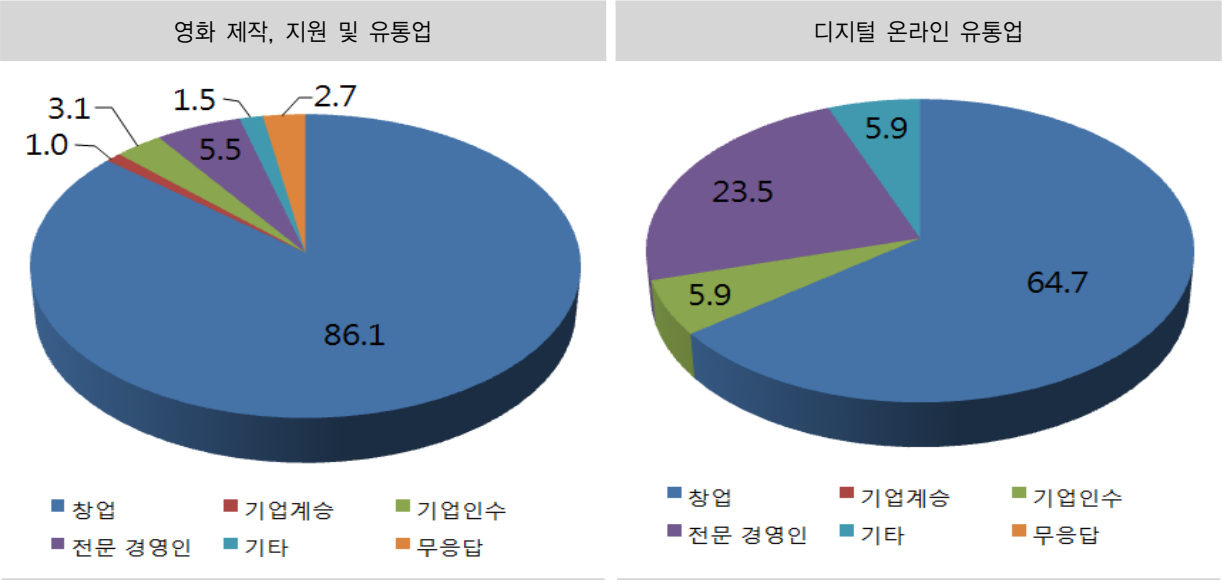
⑤ 경영 유형별 사업(기업)체 분포

영화산업 관련 업체들의 경영 유형은 창업 형태가 85.5%(514개)로 가장 높은 비중을 차지했으며, 그 다음은 전문 경영인 6.0%(36개), 기업 인수 3.2%(19개) 등의 순이었다. 세부 시장별로 조사 결과를 구분하여 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서도 창업 형태가 86.1%(503개)로 가장 높은 비중을 차지했으며, 전문 경영인이 5.5%(32개)로 그 다음을 차지했다. 한편 디지털 온라인 유통업 시장에서는 창업 64.7%(11개)과 전문 경영인 23.5%(4개) 등이 높은 수치를 기록했다.(<표 II-1-7>, <그림 II-1-7> 참조)

〈표 II-1-7〉 경영 유형별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
창업	514	85.5	503	86.1	11	64.7
가업계승	6	1.0	6	1.0	0	0.0
기업인수	19	3.2	18	3.1	1	5.9
전문 경영인	36	6.0	32	5.5	4	23.5
기타	10	1.7	9	1.5	1	5.9
무응답	16	2.7	16	2.7	0	0.0
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈그림 II-1-7〉 경영 유형별 사업(기업)체 비중



(3) 사업(기업)체 소재지

① 지역별 사업(기업)체 분포

지역별 사업(기업)체 수의 현황을 살펴보면, 서울에 417개의 업체, 경기도에는 91개의업체가 위치하고 있어 전체 사업체의 84.5%가 수도권에 집중되어 있음을 알 수 있다.(<표II-1-8> 참조)

〈표 II-1-8〉 지역별 사업(기업)체 수 (지역별업체)

(단위 : 개)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/ 블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
서울	200	46	67	43	9	38	2	12	417
부산	13	–	1	2	12	–	–	1	29
대구	–	–	–	1	6	–	–	–	7
인천	4	–	3	–	5	–	–	–	12
광주	1	–	–	–	6	–	–	–	7
대전	1	–	1	–	3	–	–	–	5
울산	–	–	–	–	1	–	–	–	1
경기	37	1	41	2	7	1	1	1	91
강원	–	–	–	–	4	–	–	–	4
충북	1	–	–	–	3	–	–	–	4
충남	–	–	–	–	1	–	–	–	1
전북	3	–	1	–	4	–	–	–	8
전남	–	–	–	–	1	–	–	–	1
경북	–	–	–	–	5	–	–	–	5
경남	1	–	–	–	5	–	–	–	6
제주	1	–	–	–	2	–	–	–	3
합계	262	47	114	48	74	39	3	14	601

(4) 대표자 현황

① 대표자 경력

영화산업 내 업체 대표자들의 관련 분야 사업 경력은 15~20년 미만이 각각 21.6%(130개)로 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음으로 10~15년 미만이 17.8%(107개), 20~25년 미만이 16.0%(96개), 5년 미만이 15.1%(91개) 순으로 조사되었다.

세부 시장별로 대표자 경력을 구분하면 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 대표자 경력이 15~20년 미만인 업체가 21.7%(127개)로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 디지털 온라인 유통업은 대표자 경력이 골고루 분포되어 나타났다.(<표 II-1-9>, <그림 II-1-8> 참조).

〈표 II-1-9〉 대표자 관련 분야 경력별 사업(기업)체 수

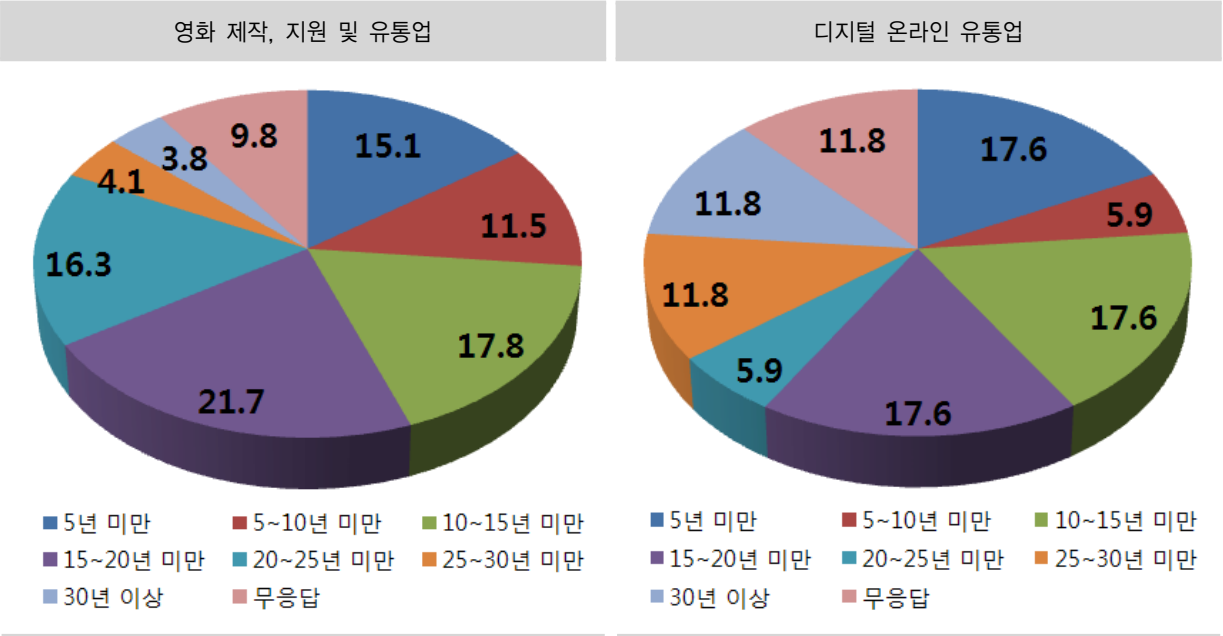
	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
5년 미만	91	15.1	88	15.1	3	17.6
5~10년 미만	68	11.3	67	11.5	1	5.9
10~15년 미만	107	17.8	104	17.8	3	17.6
15~20년 미만	130	21.6	127	21.7	3	17.6
20~25년 미만	96	16.0	95	16.3	1	5.9
25~30년 미만	26	4.3	24	4.1	2	11.8
30년 이상	24	4.0	22	3.8	2	11.8
무응답	59	9.8	57	9.8	2	11.8
합계	601	100.0	584	100.0	17	100.0

〈표 II-1-10〉 대표자 관련 분야 경력

(단위 : 년)

	전체	구분	
		영화 제작, 지원 및 유통업	디지털 온라인 유통업
평균	13.7	13.6	16.2

〈그림 II-1-8〉 대표자 관련 분야 경력별 사업(기업)체 비중



대표자들은 영화산업 내에서 평균 13.7년 정도의 경력을 가지고 있는 것으로 조사되었다. 세부 시장별로 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내 업체 대표자들의 평균 경력은 13.6년인 것으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업의 경우, 대표자들의 경력이 평균 16.2년인 것으로 나타나 디지털 온라인 유통업 시장 내 업체 대표자의 경력이 상대적으로 많았다(<표 II-1-10>참조).

(5) 해외 진출 현황[1)]

① 한국영화 완성작 수출

2014년 완성작의 해외 수출 총액은 전년대비 -28.8% 감소한 26,380,475 달러(한화 약 310억 원)로 집계되었다. <설국열차>의 예외적인 큰 성공 덕에 2013년 수출액이 이상적으로 급증한 점을 고려하면 전체 수출 규모는 전반적으로 증가 추세에 있다.

2014년 한국영화 최대 수출국은 중국이었다. 한국영화의 중국 수출액은 매년 상승곡선을 그려왔는데, 특히 2014년에는 판매 계약 이후의 현지 수익[2)]이 증가하면서 역대 최대 821만 달러를 기록하였다. 중국 수출의 비중은 전체 수출액의 31.1%로, 2013년과 비교해 4배 이상 증가하며 종전까지 한국영화 최대수출국이었던 일본 수출액(447만 달러)을 두 배 가까이 앞섰다. 한국영화에 대한 중국 업체들간의 경쟁이 심화됨과 더불어 인기 배우 출연작의 판매액이 급증하였고, 현지 지사를 통한 배급 수익이 늘었으며, 디지털 온라인 시장을 중심으로 한 한국영화 라이브러리 판권의 판매도 계속된 결과였다.

한국영화의 판매 계약 이후에 발생하는 추가수익(overage) 금액도 크게 증가하였다. 2014년 전체

1) 해외 진출현황은 영화진흥위원회에서 발간하는 "2014년도 판 한국영화연감(한국영화 수출)"에서 발췌함
2) 현지 수익은 추가수익, 분장제 수출을 통한 배분 수익을 포함함

추가수익 금액은 774만 달러로, 291만 달러를 기록했던 2013년보다 166.0%가 넘는 성장을 기록하였는데 이는 역대 최고 금액이었다.

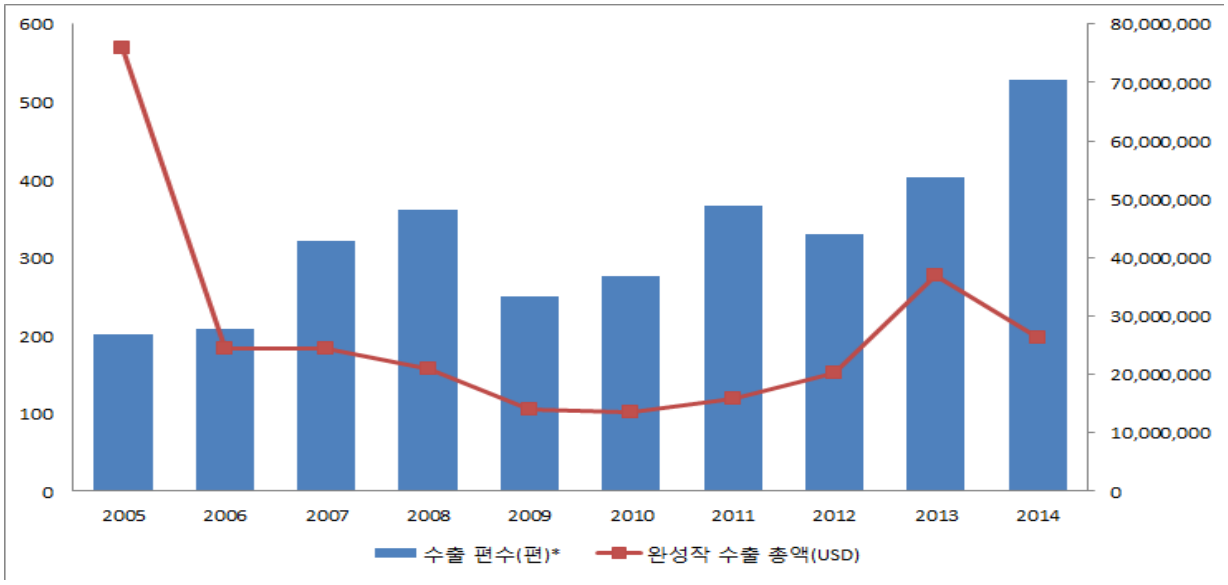
〈표 II-1-11〉 연도별 한국영화 완성작 수출액 추이

연도	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
해외매출 총액(USD)	75,994,580	24,514,728	24,396,215	21,036,540	14,122,143	13,582,850	15,828,662	20,174,950	37,071,445	26,380,475
계약금액 (USD)	75,994,580	24,514,728	12,283,339	20,541,212	13,930,262	13,166,280	14,815,146	14,170,390	34,156,895	18,636,519
추가수익 (Overage)(USD)	-	-	12,112,876	495,328	191,881	416,570	1,013,516	6,004,560	2,914,550	7,743,956
전년 대비 증감율(%)	30.4	-67.7	-0.5	-13.8	-32.9	-3.8	16.5	27.5	83.7	-28.8%
수출 편수(편)	202	208	321	361	251	276	366	331	403	529
평균 수출가 (USD)	376,211	117,859	38,266	56,901	55,499	47,704	40,479	42,811	84,756	35,230

주1 : 수출 편수에는 추가수익(Overage) 발생 작품 수는 포함하지 않음. 30편 이상의 단편영화 패키지 판매 건은 판매계약 1건을 1편으로 계산함.
주2 : 평균 수출가 = 계약금액 / 수출 편수

2014년 수출편수는 총 529편으로 2013년보다 129편이 증가하였다. 한국영화 구작 라이브러리가 꾸준히 판매되는 가운데, 단편 애니메이션들의 수출실적이 대거 반영되어 수출편수 증가에 영향을 미쳤다. 이에 따라 평균 수출가는 USD 35,230으로 예년 평균에 비해 낮아졌다. 단건 판매액이 100만 달러를 넘거나 20여 개국 이상 수출되며 괄목할 만한 판매를 기록한 작품은 없었다.

〈그림 II-1-9〉 연도별 한국영화 완성작 수출편수 및 수출액 추이



수출액을 지역별로 살펴보면 중국을 포함한 아시아지역 수출이 가장 높았다. 아시아지역 수출액은 2,087만 달러로, 전체 수출액 중 79.1%를 차지하였다. 한국영화 수출에 있어 아시아지역의 수출

액이 높은 비중을 차지한 것은 일본시장과 중국시장의 비중이 크게 작용하였기 때문이다.

<설국열차>, <수상한 그녀>, <명량> 등의 작품이 아시아 여러 나라에 직배, 혹은 수익배분(RS)형태로 배급되어 현지에서 얻은 수익을 수출실적으로 집계할 수 있게 된 점은 고무적인 일이었다. 한편 해외에서도 지명도가 높은 배우들이 출연하는 <강남 1970>, <기술자들>, <두근두근 내 인생>, <인간중독>이 비교적 높은 가격에 판매되며 아시아지역 수출액 증가를 이끌었다.

〈표 II-1-12〉 2013~2014년 권역별 수출실적

권 역	2013년		2014년		전년 대비 증감율(%)
	수출액(USD)	비중(%)	수출액(USD)	비중(%)	
아시아	17,161,096	46.3	20,867,717	79.1	21.6
유럽	6,931,734	18.7	3,097,044	11.7	-3.0
북미	3,193,230	8.6	1,760,129	6.7	-74.6
중남미	1,864,863	5.0	306,223	1.2	-83.6
오세아니아	144,822	0.4	122,630	0.5	-15.3
중동	200,700	0.5	81,100	0.3	-59.6
기타	7,575,000	20.4	145,632	0.6	100.0
합 계	37,071,445	100.0	26,380,475	100.0	-28.8

반면 유럽시장 수출액은 2013년보다 74.6%가 줄어든 176만 달러를 기록하였는데, 2013년의 <설국열차> 효과 등을 제외한다고 해도 크게 떨어진 수치였다. 영화제 수상으로 이름값을 높인 작가주의 감독들의 작품이 없었던 것이 큰 이유인 것으로 보였다. 그렇지만 칸영화제 감독주간에서 상영되며 화제를 모았던 <끝까지 간다>가 완성도 높은 장르영화로서, 국내 흥행뿐 아니라 유럽에서 좋은 판매 실적을 올린 점은 주목해야 할 만한 점이었다.

② 한국영화 서비스 수출

2014년 한국영화 서비스 분야별 해외수출액을 집계한 결과 수주액은 총 36,703,952 달러로 2010년 조사 이래 최대 수치를 기록하였다. 이는 <어벤져스 : 에이지 오브 울트론> 촬영을 필두로 한 할리우드 영화와 TV시리즈의 한국 로케이션 촬영이 활발히 이뤄진 덕분이었다. 전체 기술서비스 계약 건수는 총 38건이었고, 로케이션의 경우 총 37건의 촬영이 이루어졌다. 로케이션을 제외한 기술서비스 분야 수출 실적은 한국 VFX업체의 중국 작품 수주액이 2배 이상 증가했던 작년에 비해서는 소폭 감소한 경향을 보였다.

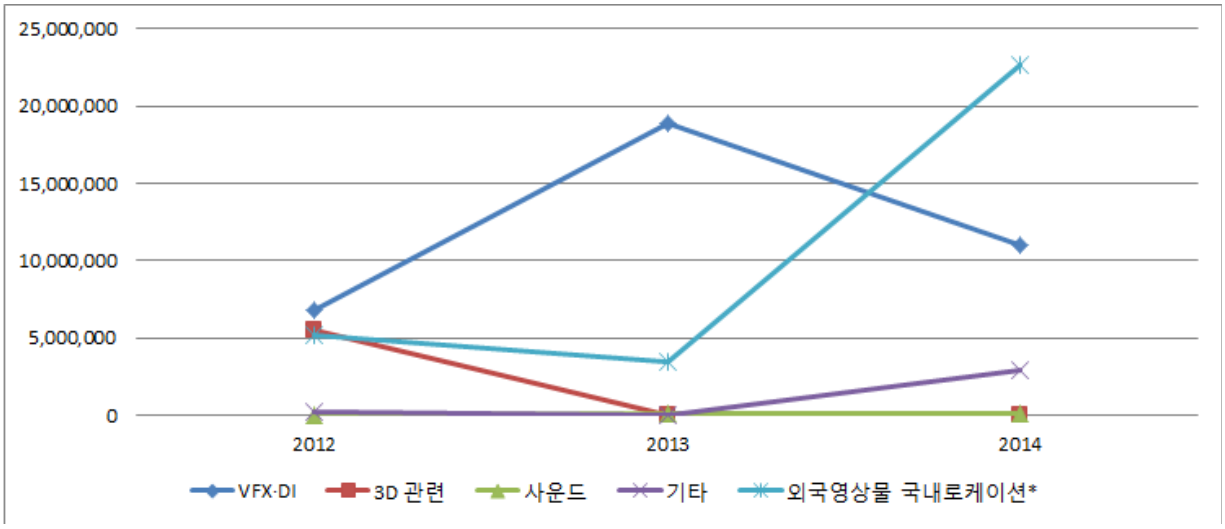
〈표 II-1-13〉 2011~2014년 한국영화 영화 제작 지원 분야별 수주 현황

서비스 분야	2011년		2012년		2013년		2014년	
	수주금액 (USD)	비중 (%)	수주금액 (USD)	비중 (%)	수주금액 (USD)	비중 (%)	수주금액 (USD)	비중 (%)
VFX·DI	10,125,071	53.2	6,763,300	38.3	18,845,429	84.1	10,995,259	30.3
3D·3D컨버팅	664,300	3.5	5,460,000	30.9	–	–	–	–
사운드믹싱	145,891	0.8	51,700	0.3	89,000	0.4	102,600	0.3
기타(특효,무술 등)	624,880	3.3	153,660	0.9	16,500	0.1	2,944,950	8.0
외국영상물 국내 로케이션	7,219,318	37.9	5,149,284	29.2	3,437,483	15.4	22,661,143	60.9
합 계	19,041,163	100.0	17,649,854	100.0	22,388,412	100.0	36,703,952	100.0

주 : 외국영상물이 한국에서 로케이션 촬영을 할 경우, 국내에서 집행한 금액임

〈그림 II-1-10〉 한국영화 영화 제작 지원 분야별 수주 현황

(단위: USD)



2014년 한국영화 기술서비스 분야별 수주 데이터를 집계한 결과 수주금액은 총 1,404만 달러이며, 작년에 비하여 25% 가량 감소하였다. 그러나 계약건수는 작년과 비슷한 수준(37건 → 38건)으로, 기술서비스 해외 수출은 여전히 활발한 것으로 해석되었다. 작년의 경우 소수 대작의 계약 건수가 전체 금액 상승을 이끌었던 경향이 있기 때문이었다.

분야별로 살펴보면 VFX·DI 부문 수주액이 감소하였다. 대신 기타 부문의 수주액이 증가하였는데, 이는 특수효과 분야의 아시아 지역 진출이 증가하였기 때문이다.

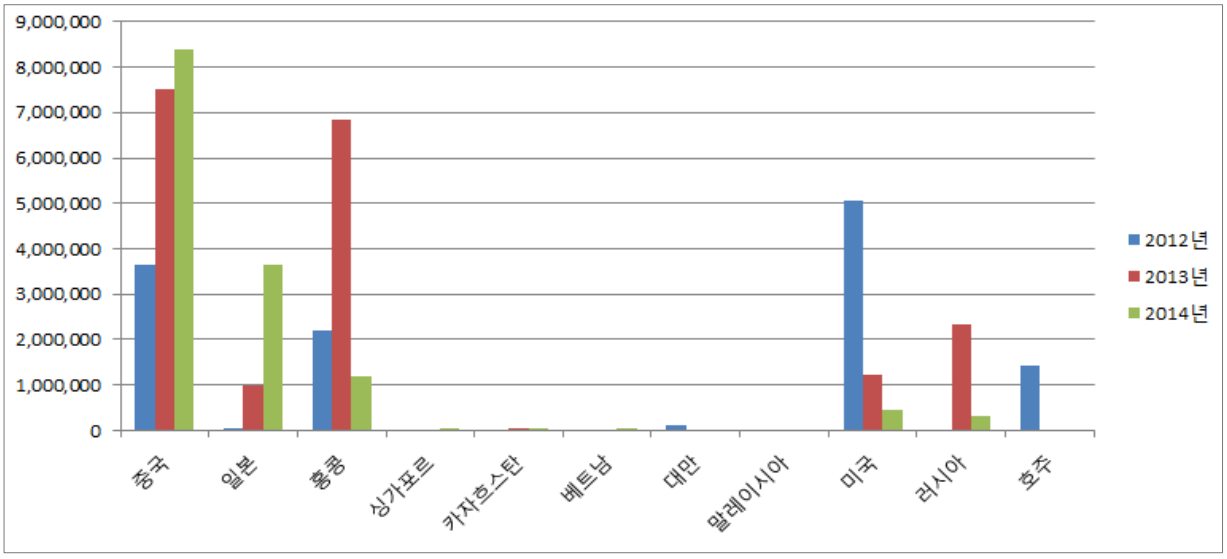
지역별로 살펴보면 중국 작품의 수주는 소폭 증가하였으나, 홍콩, 미국, 러시아 등의 국가에서는 부진한 성적을 기록하였다. 특히 중국과 비슷한 수주금액을 기록했던 홍콩 작품의 수주가 올해 83% 가량 감소하여 총액 감소를 이끌었는데, 이는 올해 홍콩의 내부 정치 상황으로 인해 대작 작품 제작이 연기되는 일이 속출한 것이 이유로 파악된다.

〈표 II-1-14〉 2012~2014년 한국영화 영화 제작 지원 업체 및 제작스태프 국가별 수주 현황

권 역	국가	2012년		2013년		2014년		전년 대비 증감(%)
		수주금액(USD)	비중(%)	수주금액(USD)	비중(%)	수주금액(USD)	비중(%)	
아시아	중국	3,642,180	29.1	7,519,493	39.7	8,398,734	59.8	11.7
	홍콩	2,190,000	17.5	6,849,346	36.1	3,632,303	25.9	261.8
	일본	28,575	0.2	1,004,100	5.3	1,185,000	8.4	-82.7
	대만	123,490	1.0	-	-	31,500	0.2	100.0
	말레이시아	-	-	-	-	29,700	0.2	10.0
	카자스흐탄	-	-	27,000	0.1	9,000	0.1	100.0
	소계	5,984,245	47.9	15,399,939	81.3	-	-	-
북미	미국	5,075,325	40.6	1,224,990	6.5	-	-	-
유럽	러시아			2,326,000	12.3	454,667	3.2	-62.9
오세아니아	호주	1,441,000	11.5	-	-	301,905	2.1	-87.0
합 계		12,500,570	100.0	18,950,929	100.0	14,042,809	100.0	-25.9

외국영상물의 국내 로케이션 유치·집행금액은 2011년 집계 이래 최고 실적을 기록하였다. 2014년 집행금액은 2,266만 달러로 2013년에 비해 7배 이상 증가하였다. 한국에서 로케이션 촬영을 했다고 집계된 편수 역시 2013년 27편에서 37편으로 증가하였으며, 할리우드 대작인 <어벤져스 : 에이지 오브 울트론> 한 편을 제외하더라도 로케이션 촬영 편수, 집행금액 모두 괄목할 만한 성장세를 기록하였다.

〈그림 II-1-11〉 2012~2014년 외국 영상물 국가별 한국 로케이션 유치 현황



〈표 II-1-15〉 2012~2014년 외국 영상물 국가별 한국 로케이션 유치 현황

권 역	지 역	2012년		2013년		2014년		전년 대비 증감(%)
		집행금액(USD)	비중(%)	집행금액(USD)	비중(%)	집행금액(USD)	비중(%)	
아시아	일본	919,038	17.8	2,412,497	70.3	17,428	0.1	-13842.6
	태국	-	-	439,074	12.8	58,297	0.3	-753.2
	중국	2,312,865	44.9	181,173	5.2	4,651,256	20.5	2567.3
	싱가포르	110,775	2.2	79,124	2.3	-	-	-
	말레이시아	54,998	1.1	64,860	1.8	48,658	0.2	-133.3
	필리핀	92,979	1.8	-	-	-	-	-
	인도네시아	454,473	8.8	-	-	-	-	-
	배트남	-	-	-	-	402,273	1.8	100.0
	홍콩	-	-	-	-	102,780	0.5	100.0
	네팔	-	-	-	-	3,456	0.0	100.0
	소계	3,490,655	67.8	3,176,728	92.4	-	-	-
유럽	프랑스	23,473	0.5	138,822	4.0	70,243	0.3	-197.6
	기타	115,015	2.2	121,933	3.5	92,636	0.4	-131.6
북미	미국	1,065,668	20.7	-	-	17,208,986	75.9	100.0
오세아니아	뉴질랜드	-	-	-	-	5,130	0.0	100.0
합 계		454,473	100.0	3,437,483	100.0	22,661,143	100.0	559.2

*출처: 서울영상위원회, 부산영상위원회, 영화진흥위원회

지역별 비중을 보면 미국이 <어벤져스 : 에이지 오브 울트론>, <Sense 8> 등의 촬영으로 독보적인 1위를 차지하였다. 중국의 경우 <아빠의 휴가> 등으로 집행금액은 2위를 기록하였으나, 로케이션 작품 수(총 9편)로는 미국을 앞서는 결과를 보였다. 중국 영화 시장 성장으로 인한 제작편수 증가로 한국 로케이션 작품 역시 증가하고 있는 것으로 분석되었다. 전통적 강세였던 일본은 경기 불황으로 인해 한국 내 로케이션 촬영이 크게 줄어들었다. 특기할만한 점은 동남아시아 작품이 소규모 작품 위주이지만 매년 꾸준한 비중을 차지하고 있다는 점이었다. 장르별로 살펴보면 작년의 경우 다양한 한국문화를 알리는 다큐멘터리나 TV쇼 촬영이 많은 반면, 올해의 경우 한국을 알리는 것을 넘어 한국의 풍경을 활용한 영화나 TV시리즈의 한국 촬영이 증가하였다.

2. 종사자 현황

1) 종사자 전체 현황

응답 업체 자료를 활용하여 전체 조사모집단에 대하여 추정한 2014년 영화산업 총 종사자 수는 29,646명으로 나타났다. 업종별로 살펴보면, 극장 상영업의 종사자가 20,423명으로 전체 종사자 수의 68.9%를 차지하며 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 영화제작업의 종사자가 3,609명으로 전체 종사자의 12.2%를 차지하였다.

영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 종사자 수는 2013년 29,504명 대비 491명이 감소한 29,013명으로 영화산업 총 종사자의 97.9%로 나타났고, 디지털 온라인 유통업 시장의 종사자 수는 2013년 734명 대비 101명이 감소한 633명으로 전체 영화산업 종사자의 2.2%를 차지하는 것으로 나타났다(<표 II-2-1>, <표 II-2-2> 참조).

〈표 II-2-1〉 한국 영화산업 종사자 규모

구분	종사자 수(명)	비중(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	29,013	97.9
디지털 온라인 유통업	633	2.1
합계	**29,646**	**100.0**

〈표 II-2-2〉 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 종사자 규모 비교

대분류	중분류	2010년 (명)	2011년 (명)	2012년 (명)	2013년 (명)	2014년 (명)	전년도 대비 증감(명)	비중(%) (시장별)	비중(%) (전체대비)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	2,810	3,013	3,420	3,250	3,609	359	12.4	12.2
	영화 수입	799	867	845	819	750	−69	2.6	2.5
	영화 제작 지원	1,822	1,704	1,959	2,951	1,558	−1,393	5.4	5.3
	영화 배급	1,543	1,530	1,321	1,360	1,468	108	5.1	5.0
	극장 상영	18,158	17,723	19,597	20,001	20,423	422	70.4	68.9
	영화 홍보 및 마케팅	852	1,008	955	1,123	1,205	82	4.2	4.1
	소계	25,984	25,845	28,097	29,504	29,013	−491	100.0	97.9
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통업	3,838	3,013	2,034	86	80	−6	12.6	0.3
	온라인 상영	544	635	644	648	553	−95	87.4	1.9
	소계	4,382	3,648	2,678	734	633	−101	100.0	2.2
합계		30,366	29,493	30,775	30,238	29,646	−202		100.0

2) 종사자 규모별 사업(기업)체 현황

영화산업 종사자 규모별 사업(기업)체 현황을 살펴보면, 종사자 수 1~4인 규모의 업체가 460개(35.8%), 10~49인 규모의 업체 311개(24.2%), 5~9인 규모의 업체 305개 (23.75%)를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 영화산업 시장에서 10인 이내 영세사업자 비율은 약 60%를 웃도는 것으로 나타났다.

세부 시장별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 1~4인 규모 업체가 456개(36.2%), 5~9인 규모의 업체가 300개(23.8%), 10~49인 규모의 업체 299개(23.7%)로 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 반면, 디지털 온라인 유통업 시장에서는 종사자 수 10~49인 규모의 업체가 12개(50.0%)로 대다수를 차지하였다(<표 II-2-3> 참조).

〈표 II-2-3〉 종사자 규모별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
1~4인	460	35.8	456	36.2	4	16.7
5~9인	305	23.7	300	23.8	5	20.8
10~49인	311	24.2	299	23.7	12	50.0
50~99인	147	11.4	145	11.5	2	8.3
100인 이상	62	4.8	61	4.8	1	4.2
합계	1,285	100.0	1,261	100.0	24	100.0

3) 지역별 종사자 현황

영화산업 종사자 수를 지역별로 살펴보면, 서울 지역의 종사자 수가 13,233명으로 전체 종사자 수인 29,646명의 44.6%에 이른다. 다음으로는 경기도 5,951명(20.1%), 부산 1,910명(6.4%) 순으로 파악되었다.

전체적으로 볼 때, 영화산업 관련 종사자들이 서울 및 경기 등의 대도시에 집중된 현상을 보이고 있다. 특히 홍보마케팅, DVD/블루레이 제작 및 유통은 서울과 경기 집중률이 매우 높은 것으로 나타났다. 극장 상영 업종을 제외한 영화산업 전체의 업종에서 업종별 종사자의 서울 집중률이 각 분야에서 최소 절반 수준을 상회하는 것으로 나타났다(<표 II-2-4> 참조).

〈표 II-2-4〉 지역별 종사자 수

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
서울	2,916	713	682	1,350	5,946	1,126	18	482	13,233	44.6
부산	130	3	87	60	1,600	16	–	14	1,910	6.4
대구	12	–	–	5	1,158	–	–	–	1,175	4.0
인천	23	–	13	–	980	–	–	–	1,016	3.4
광주	7	–	45	18	919	–	–	–	989	3.3
대전	3	–	12	5	619	–	–	–	639	2.2
울산	–	–	–	–	359	–	–	–	359	1.2
경기도	479	34	716	30	4,510	63	62	57	5,951	20.1
강원도	–	–	–	–	477	–	–	–	477	1.6
충청북도	10	–	–	–	518	–	–	–	528	1.8
충청남도	2	–	–	–	525	–	–	–	527	1.8
전라북도	4	–	3	–	681	–	–	–	688	2.3
전라남도	–	–	–	–	378	–	–	–	378	1.3
경상북도	10	–	–	–	579	–	–	–	589	2.0
경상남도	8	–	–	–	999	–	–	–	1,007	3.4
제주도	5	–	–	–	175	–	–	–	180	0.6
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646	100.0

4) 매출 규모별 종사자 현황

업체의 매출 규모별로 종사자 현황을 분석해 보면, 매출 규모가 10~100억 원 미만의 업체에서 일하는 종사자 수가 13,809명(46.6%)으로 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음으로는 100억 원 이상 규모 업체의 종사자가 11,651명(39.3%)로 나타났으며, 1억 원 미만 규모 업체의 종사자 수는 2,148명(7.2%), 1~10억 원 미만 업체의 종사자 수는 2,038명(6.9%) 인 것으로 나타났다.

영화 제작, 지원 및 유통업, 디지털 온라인 유통업별로 구분하여 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 내 영화 기획 및 제작업을 제외한 모든 분야에서 업종 별 종사자의 과반수가 매출 규모가 10억 원 이상인 업체에 종사하고 있는 것으로 나타났다. 특히 디지털 온라인 유통업은 매출 규모 100억 원 이상 업체에 과반수가 종사하고 있는 것으로 나타났다(<표 II-2-5>, <그림 II-2-1> 참조).

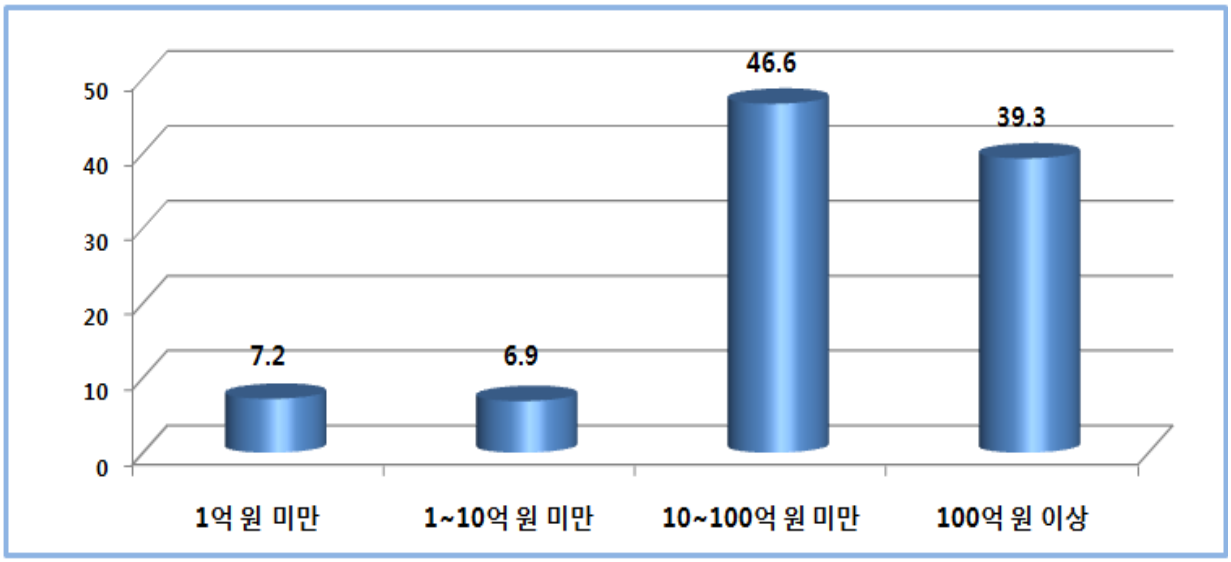
〈표 II-2-5〉 매출 규모별 종사자 수

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
1억 원 미만	1,310	136	255	349	96	1	0	1	2,148	7.2
1~10억 원 미만	483	85	405	291	519	171	2	82	2,038	6.9
10~100억 원 미만	1,040	219	630	344	10,531	866	17	162	13,809	46.6
100억 원 이상	776	310	268	484	9,277	167	61	308	11,651	39.3
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-1〉 매출 규모별 종사자 비중

(단위 : %)



5) 종사자 규모별 종사자 현황

종사자 규모별로 현황을 살펴보면, 종사자 수가 50~99인 규모의 업체 종사자 수가 전체 종사자 수의 34.1%인 10,098명으로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 100인 이상 규모의 업체가 9,114명으로 30.7%를 차지했다.

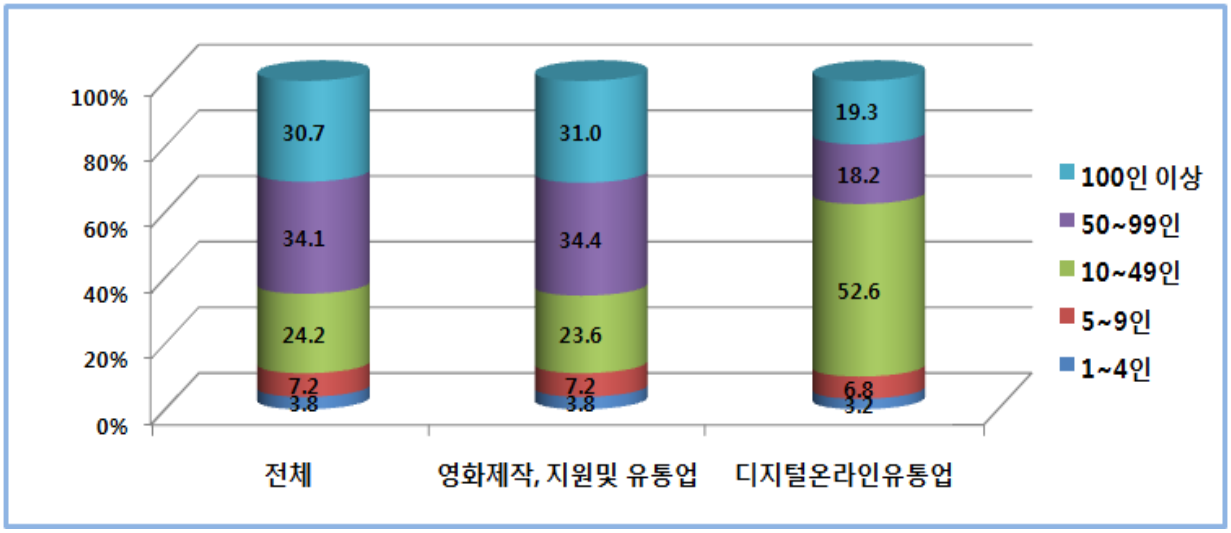
영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내 영화 수입, 영화 배급, 극장상영 분야를 제외하고는 모두 10~49인의 업체에 종사하는 종사자가 가장 많았다. 특히 영화 제작, 지원 및 유통업의 영화 홍보 및 마케팅 분야와 디지털 온라인 유통업의 온라인상영의 경우는 대부분의 업체가 50인 미만으로 조사가 되었다.(<표 II-2-6>, <그림 II-2-2> 참조)

〈표 II-2-6〉 종사자 규모별 종사자 수

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
1~4인	522	180	166	75	116	43	3	17	1,122	3.8
5~9인	883	178	187	206	386	250	16	27	2,133	7.2
10~49인	1,567	93	601	402	3,438	745	0	333	7,179	24.2
50~99인	437	70	388	248	8,673	167	61	54	10,098	34.1
100인 이상	200	229	216	537	7,810	0	0	122	9,114	30.7
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-2〉 종사자 규모별 종사자 비중



6) 고용 형태별 종사자 현황

영화산업의 고용 형태별 종사자 현황은 비정규직이 정규직보다 많은 것으로 나타났다. 전체 영화산업 종사자 중 정규직은 총 12,931명으로 전체 종사자의 43.6%를 차지하고 있으며, 비정규직은 16,715명으로 전체의 56.4%를 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

세부 업종별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 내 정규직이 가장 높은 비율을 차지한 업종은 영화 수입으로 88.5%를 차지하였고, 비정규직이 가장 많은 업종은 극장상영으로 전체 종사자의 73.5%가 비정규직으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업을 보면 DVD/블루레이 제작 및 유통에 일하는 종사자는 모두 정규직 종사자인 것으로 조사되었다(<표 II-2-7>, <그림 II-2-3> 참조).

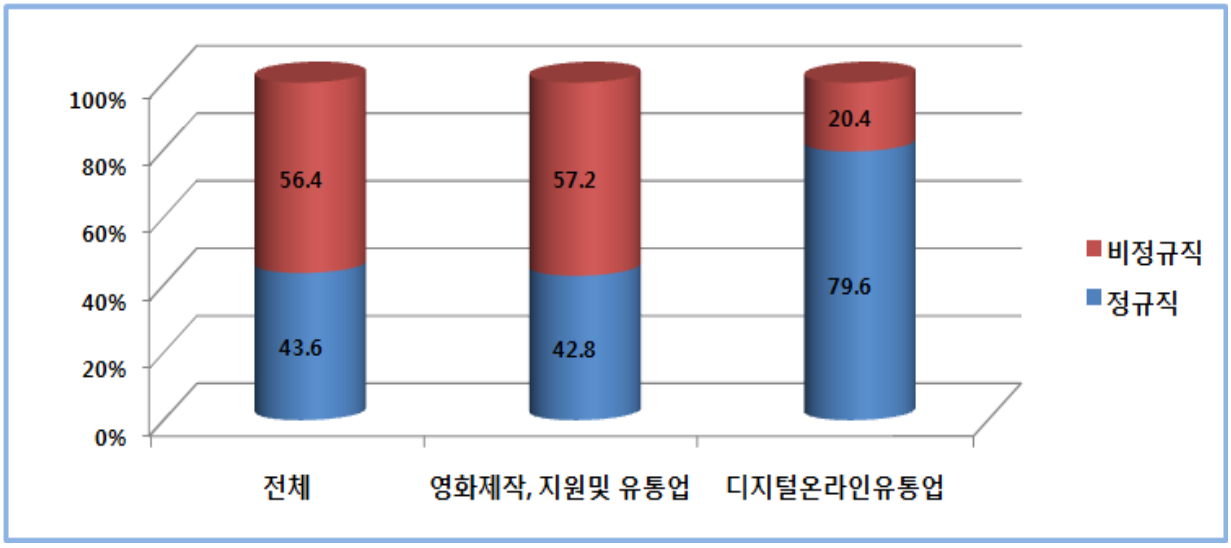
〈표 II-2-7〉 2014년도 고용 형태별 종사자 수

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
정규직	2,825	664	1,155	1,263	5,403	1,117	80	424	12,931	43.6
비정규직	784	86	403	205	15,020	88	0	129	16,715	56.4
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-3〉 고용 형태별 종사자 비중

(단위 : %)



7) 성별 종사자 현황

영화산업 종사자를 성별로 구분하여 살펴보면, 남성 인력이 15,150명으로 전체 종사자의 51.1%를 차지하고 있으며, 여성 인력은 14,496명으로 전체 종사자의 48.9%를 차지하고 있다. 영화 수입과 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅을 제외하고 영화 제작, 지원 및 유통업과 디지털 온라인 유통업 모두 여성 종사자보다 남성종사자가 많은 것으로 나타났다. 영화 홍보 및 마케팅 업종에서 여성종사자는 전체 종사자의 52.1%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

디지털 온라인 유통업에서는 DVD/블루레이 제작 및 유통업과 온라인 상영 모두 남성 종사자 비중이 64~76%대로 상당히 높게 나타났다(<표 II-2-8>, <그림 II-2-4> 참조).

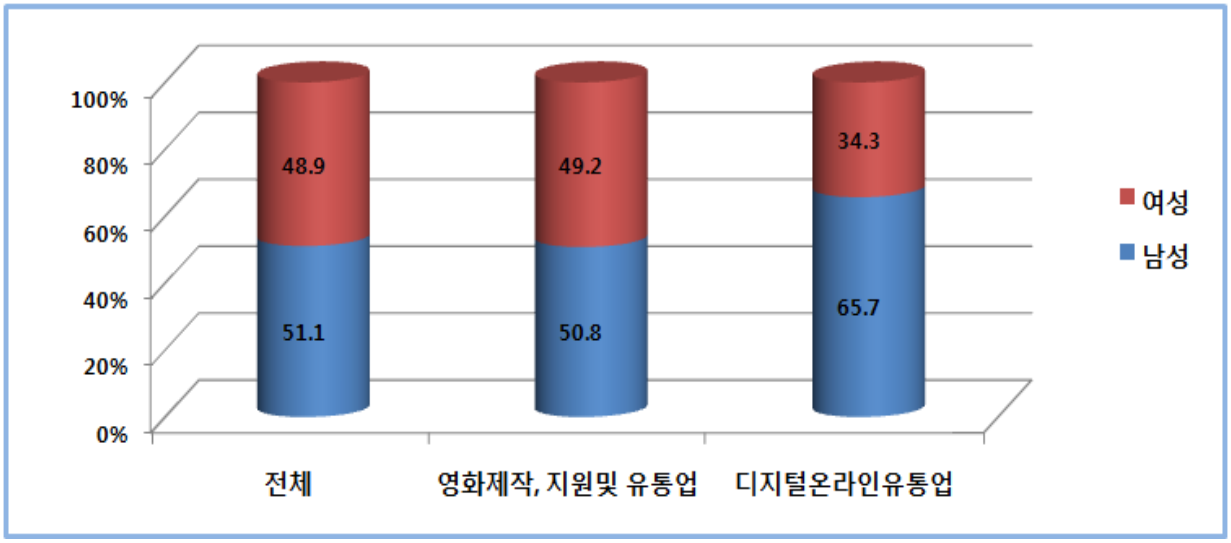
〈표 II-2-8〉 성별 종사자 수

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
남성	2,261	384	1,050	852	9,610	577	61	355	15,150	51.1
여성	1,348	366	508	616	10,813	628	19	198	14,496	48.9
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-4〉 성별 종사자 비중

(단위 : %)



8) 성별/고용 형태별 종사자 현황

영화산업 종사자의 성별/고용 형태별 종사자 현황을 살펴보면, 여성 비정규직의 비율이 전체 종사자의 31.6%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 그 다음으로는 남성 정규직의 비율이 26.3%, 남성 비정규직의 비율이 24.8% 순서로 나타났으며, 여성 정규직 인력은 전체 종사자 수의 17.3%로 가장 낮은 비율을 차지하였다.

세부 업종별로는 영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 홍보 및 마케팅 업종에서 남성 정규직인력의 비율이 가장 높은 것으로 나타났으며, 극장 상영 업종에서는 여성 비정규직 비중이 높게 나타났다. 디지털 온라인유통업의 경우에는 DVD/블루레이 제작 및 유통업과 온라인 상영 모두 남성정규직 비중이 가장 높게 나타났다(<표 II-2-9>, <그림 II-2-5> 참조).

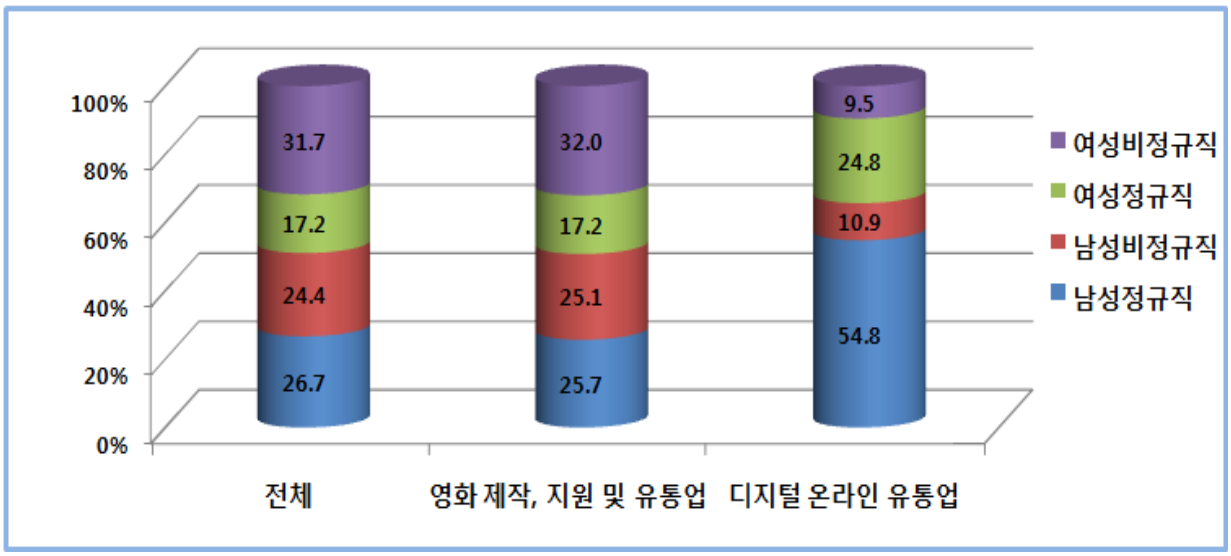
〈표 II-2-9〉 성별/고용 형태별 종사자 수

(단위 : 명)

		영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
남성	정규직	1,862	351	796	763	3,109	565	61	286	7,793	26.3
	비정규직	399	33	254	89	6,501	12	0	69	7,357	24.8
여성	정규직	963	313	359	500	2,294	552	19	138	5,138	17.3
	비정규직	385	53	149	116	8,519	76	0	60	9,358	31.6
합계		3,609	750	1,558	1,468	20,423	1205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-5〉 성별/고용 형태별 종사자 비중

(단위 : %)



9) 업체당 성별/고용 형태별 종사자 현황

업체당 성별/고용 형태별 종사자 수의 평균을 구해 보면, 남성 정규직이 업체당 평균 6.9명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 여성 정규직(평균 4.1명), 여성 비정규직(평균 3.6명), 남성 비정규직(평균 2.9명) 순으로 나타났다.

세부 업종별로 살펴보면, 극장 상영업의 여성 비정규직 평균 종사자 수가 22.3명으로 가장 많은 것으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장 내에서는 DVD/블루레이 제작 및 유통업 분야에서 정규직 남성 인력이 평균 10.1명, 온라인 상영에서 정규직 남성 인력이 평균 10.6명으로 나타났다 (<표 II-2-10>, <그림 II-2-6> 참조).

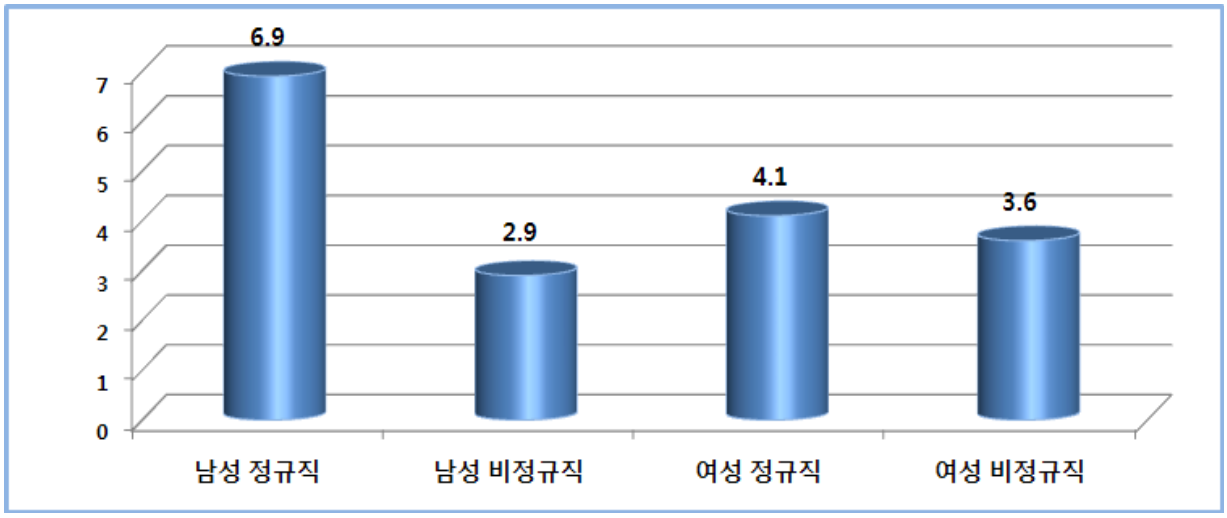
〈표 II-2-10〉 업체당 성별/고용 형태별 평균 종사자 수

(단위 : 명)

		영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		평균
		영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영	
남성	정규직	3.8	3.1	5.9	7.4	8.1	6.3	10.1	10.6	6.9
	비정규직	0.8	0.3	1.9	0.8	17.0	0.1	0.0	2.6	2.9
여성	정규직	2.0	2.8	2.7	4.8	6.0	6.2	3.2	5.1	4.1
	비정규직	0.8	0.5	1.1	1.1	22.3	0.8	0.0	2.2	3.6
합계		7.4	6.7	11.6	14.1	53.4	13.4	13.3	20.5	17.6

〈그림 II-2-6〉 업체당 성별/고용 형태별 평균 종사자 비중

(단위 : 명)



10) 임원 및 직원 수 구성 현황

영화산업 내 임원 및 직원의 구성 현황을 살펴보면, 임원이 1,866명으로 전체 영화 산업 내 종사자의 6.0%를 차지하였고, 직원이 전체 임직원의 94.0%인 27,780명으로 나타났다.

세부 업종별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내 극장 상영업에서 임원의 비율이 전체 극장 상영업 종사자의 1.7%인 360명으로 나타나, 소수의 임원진과 다수의 직원으로 이루어진 구성 현황을 보여주고 있다. 영화 홍보 및 마케팅의 경우 임원 비율이 18.5%(223명)로 다른 업종에 비해 상대적으로 높게 나타났다(<표 II-2-11>, <그림 II-2-7> 참조).

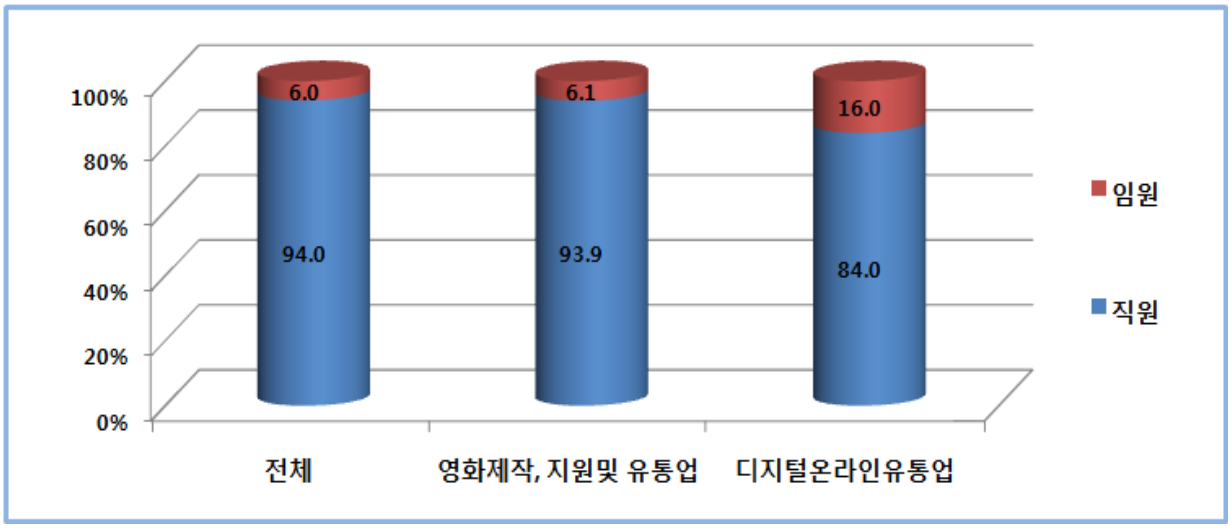
〈표 II-2-11〉 임원 및 직원 수 구성 현황

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영		
임원	565	133	231	253	360	223	16	85	1,866	6.0
직원	3,044	617	1,327	1,215	20,063	982	64	468	27,780	94.0
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1205	80	553	29,646	100.0

〈그림 II-2-7〉 임원 및 직원 수 구성 비중

(단위 : %)



11) 학력별 종사자 현황

영화산업 종사자의 학력별 종사자 현황을 살펴보면, 대졸이 13,772명으로 전체 종사자의 46.5%를 차지하여 가장 많았으며, 고졸 이하 11,747명(39.6%), 전문대졸 3,273명(11.0%) 순이었으며, 대학원졸 이상은 854명(2.9%)로 가장 낮게 나타났다.

영화 제작, 지원 및 유통업의 경우 극장상영 업종이 고졸 이하 비율이 53.4%(10,898명)으로 상당히 많았으며, 이는 다른 업종에 비해 비정규직에 속하는 아르바이트를 많이 고용한 결과로 분석된다(<표 II-2-12>참조).

〈표 II-2-12〉 학력별 종사자 현황

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영	
고졸 이하	382	36	160	74	10,898	43	38	116	11,747
전문대졸	316	39	280	249	2,208	77	14	90	3,273
대졸	2,650	647	1,026	1,025	7,049	1,043	22	310	13,772
대학원졸 이상	261	28	92	120	268	42	6	37	854
합계	3,609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646

12) 연령별 종사자 현황

영화산업 종사자의 연령대별 종사자 현황을 살펴보면, 29세 이하가 18,095명으로 전체 종사자의 61.0%를 차지하여 가장 많았으며, 30-34세 4,467명(15.1%), 40대 이상 3,738명(12.6%), 35-39세 3,346명(11.3%) 순으로 나타났다. 이는 극장상영업의 29세 이하의 종사자 비율이 높은데 기인한 것으로 극장 상영을 제외한 영화 제작, 지원 및 유통업은 30대의 비율이 상대적으로 높고, 디지털 온라인 유통업 중 DVD/블루레이 제작 및 유통업 및 온라인 상영업도 30대의 비율이 높은 것으로 나타났다(<표 II-2-13>참조).

〈표 II-2-13〉 연령별 종사자 현황

(단위 : 명)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통업	온라인 상영	
29세 이하	934	229	512	408	15,269	516	7	220	18,095
30~34세	797	216	413	363	2,226	273	43	136	4,467
35~39세	850	140	292	328	1,471	175	12	78	3,346
40세 이상	1,028	165	341	369	1,457	241	18	119	3,738
합계	3609	750	1,558	1,468	20,423	1,205	80	553	29,646

13) 업종별 종사자 현황

영화 기획 및 제작업/영화 수입업/영화 배급업의 세부 종사자 현황을 직무별로 살펴보면, 영화 기획 및 제작업/영화 수입업/영화 배급업의 전체 종사자의 22.9%에 해당하는 제작(프로듀서) 파트의 인력 1,337명이 가장 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 경영관리 파트 868명(14.9%), 배급 파트 753명(12.9%), 기획개발 파트 719명(12.3%) 등의 순으로 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 한편 가장 적은 인력이 투입된 직무는 동시녹음 파트 1명(0.0%)으로 나타났다(<표 II-2-14> 참조).

〈표 II-2-14〉 영화 기획 및 제작업/영화 수입업/영화 배급업 세부 종사자 수 (직무별)

구분	종사자 수(명)	비중(%)
시나리오/작가	90	1.5
연기	58	1.0
투자	116	2.0
연출	372	6.4
음악	9	0.2
기획개발	719	12.3
제작(프로듀서)	1,337	22.9
현상	27	0.5
배급	753	12.9
촬영	61	1.0
편집	76	1.3
경영관리	868	14.9
조명	38	0.7
사운드	7	0.1
미술	14	0.2
CG	24	0.4
특수효과	7	0.1
홍보 및 마케팅	300	5.1
동시녹음	1	0.0
수입	543	9.3
기타분야	407	7.0
합계	5,827	100.0

응답한 업체의 영화 제작 지원업 종사자 수는 946명으로 나타났으며 '특수효과, 특수분장, 무술 스턴트, 특수촬영'군 직무 종사자가 222명(23.4%)로 가장 높게 나타났고, 'CGI, DI, 3D제작, 자막'이 221명(23.4%)으로 다음으로 높게 나타났다.(<표 II-2-15> 참조).

〈표 II-2-15〉 영화 제작 지원업 세부 종사자 수 (직무별)

		사례수	인원	비율
전체		114	946	100.0
직군	CGI, DI, 3D제작, 자막	12	221	23.4
	특수효과, 특수분장, 무술 스턴트, 특수촬영	29	222	23.4
	녹음, 동시녹음, 음악	13	60	6.3
	미술/소품, 의상, 세트제작, 분장 헤어	19	209	22.2
	편집, 데이터매니저	8	40	4.2
	촬영장비렌탈, 조명장비렌탈	28	174	18.4
	스튜디오 운영, 현상, 예고편 제작	5	20	2.1

극장 상영업 종사자 현황을 직무별로 세분화하면, 매표 및 수표 파트 종사자가 14,239명으로 전체 극장 상영업 종사자 중 69.7%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 다음으로는 영사 파트 인력이 1,901명으로 전체 극장 상영업 종사자 중 9.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 시설운영 파트 인력은 1,899명(9.3%), 경영관리 파트 인력은 1,235명(6.0%), 홍보 및 마케팅 인력 440명(2.2%), 작품수급은 441명(2.2%)의 순으로 세부 종사자가 분포되어 있는 것으로 나타났다(기타제외)(<표 II-2-16> 참조).

〈표 II-2-16〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (직무별)

구분	종사자 수(명)	비중 (%)
경영관리	1,235	6.0
작품수급	441	2.2
홍보 및 마케팅	440	2.2
시설 운영	1,899	9.3
매표 및 수표	**14,239**	**69.7**
영사	1,901	9.3
기타	269	1.3
합계	20,423	100.0

주요 3개사(CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스)와 그 외 극장 상영업체로 나누어서 극장 상영업 종사자 현황을 살펴보면, 주요 3개사에서 종사하는 인력 수가 14,388명으로 전체 극장 상영업 종사자의 70.5%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 외 극장 상영업체에서 종사하는 인력 수는 6,035명으로 전체 극장 상영업 종사자 중 5.4%를 차지했다(<표 II-2-17> 참조).

〈표 II-2-17〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (주요 3개사 vs 그 외)

구분	종사자 수(명)	비중 (%)
주요 3개사	**14,388**	**70.5**
그 외	6,035	29.5
합계	20,423	100.0

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV(Cine de chef 포함), 롯데시네마(샤롯데 포함), 메가박스)에는 각 사의 본사 직영극장만 포함시킴

주요 3개사와 그 외 극장 상영업체의 종사자 현황을 직무별로 살펴보면, 주요 3개사의 경우에는 매표 및 수표 부문의 종사자가 10,106명으로 극장 상영업 주요 3개사 종사자 전체의 70.2%에 이르러, 극장 상영업 주요 3개사의 종사자의 업무가 매표 및 수표 부문으로 집중된 것으로 나타났다. 주요 3개사 이외의 업체의 경우에도 매표 및 수표 부문에 종사하는 종사자가 4,133명(그 외 극장 상영업체 전체의 68.5%)으로 가장 높게 나타났다(<표 II-2-18>, <표 II-2-19>, <그림 II-2-8> 참조).

〈표 II-2-18〉 극장 상영업 세부 종사자 수 (주요 3개사 vs 그 외/직무별)

(단위 : 명)

구분	주요 3개사	그 외	합계
경영관리	844	391	1,235
작품수급	292	149	441
홍보 및 마케팅	295	145	440
시설 운영	1,353	545	1,898
매표 및 수표	10,106	4,133	14,239
영사	1,345	556	1,901
기타	153	116	269
합계	14,388	6,036	20,424

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)에는 각 사의 본사 직영극장만 포함시킴

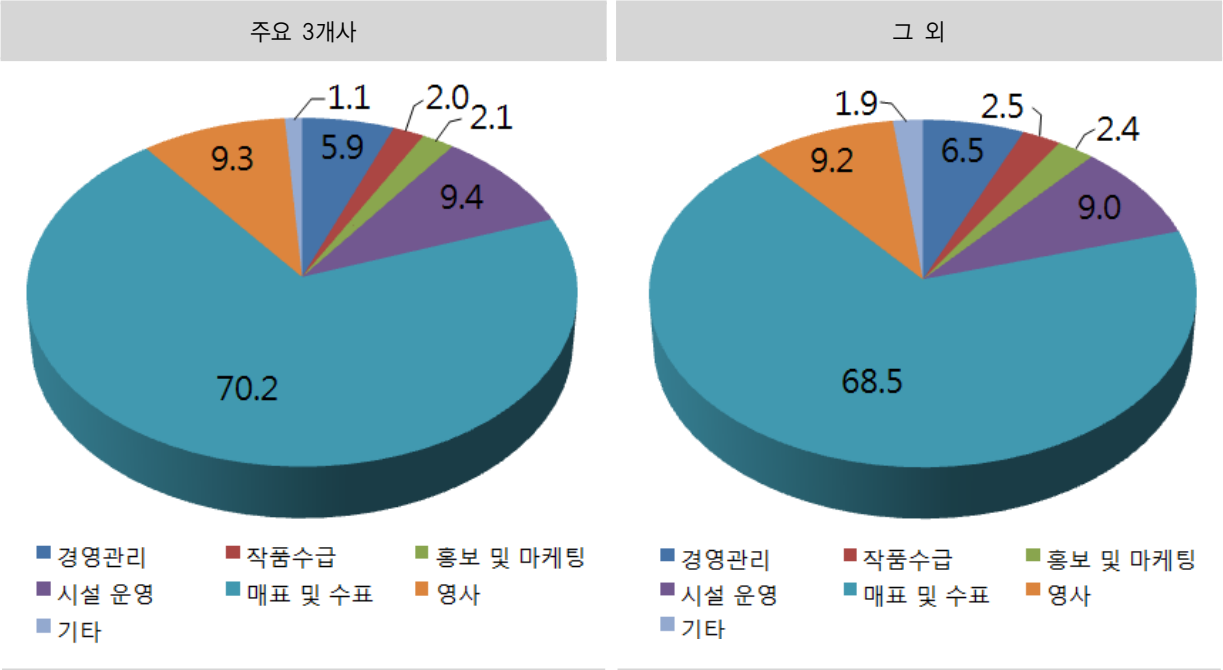
〈표 II-2-19〉 극장 상영업 세부 종사자 비중 (주요 3개사 vs 그 외/직무별)

(단위 : %)

구분	주요 3개사	그 외	합계
경영관리	5.9	6.5	6.0
작품수급	2.0	2.5	2.2
홍보 및 마케팅	2.1	2.4	2.2
시설 운영	9.4	9.0	9.3
매표 및 수표	70.2	68.5	69.7
영사	9.3	9.2	9.3
기타	1.1	1.9	1.3
합계	100.0	100.0	100.0

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)에는 각 사의 본사 직영극장만 포함시킴

〈그림 II-2-8〉 극장 상영업 세부 종사자 비중 (주요 3개사 vs 그 외/직무별)



영화 홍보 및 마케팅업 종사자들을 직무별로 세분화하면, 홍보 및 마케팅 담당 부문이 780명(64.7%)으로 높은 비중을 차지하고 있었으며, 그 다음으로는 인쇄물 제작(포스터 등) 110명(9.1%), 광고 에이전시 담당 108명(9.0%), 경영관리 97명(8.0%), 동영상 제작(예고편 등) 60명(5.0%), 광고 디자인 50명(4.1%) 순으로 나타나고 있다(<표 II-2-20> 참조).

〈표 II-2-20〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 종사자 수 (직무별)

구분	종사자 수(명)	비중(%)
홍보 및 마케팅	780	64.7
인쇄물 제작(포스터 등)	110	9.1
광고 디자인	50	4.1
광고 에이전시 담당	108	9.0
동영상 제작(예고편 등)	60	5.0
경영관리	97	8.0
합계	1,205	100.0

3. 매출 규모 및 수익성 현황

본 절에서는 한국 영화산업의 매출 규모와 수익성을 살펴보고자 한다.

1) 매출 규모 전체 현황

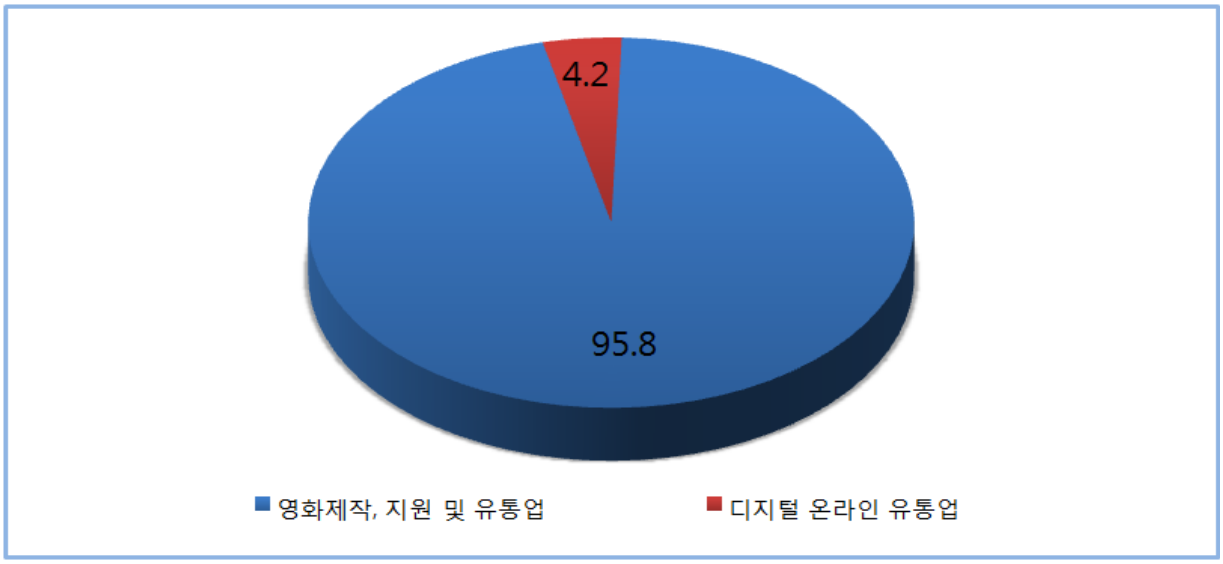
(1) 한국 영화산업 매출 규모

2014년 한국 영화산업의 매출 규모는 약 4조 5,651억 원으로 추정되었다. 영화 제작, 지원 및 유통업 시장과 디지털 온라인 유통업 시장의 매출 비중을 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장은 전체 매출의 95.8%(총 4조 3,731억 원)가 집중되어 있는 것으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장의 매출은 총 1,919억 원으로 전체 영화산업 매출 규모의 4.2%에 불과한 것으로 나타났다(<표 II-3-1>, <그림 II-3-1> 참조).

〈표 II-3-1〉 한국 영화산업 매출 규모

구분	매출 규모(백만 원)	비중(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	4,373,194	95.8
디지털 온라인 유통업	191,912	4.2
합계	**4,565,106**	100.0

〈그림 II-3-1〉 한국 영화산업 매출 비중



2014년 한국 영화산업의 업종별 매출 규모를 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내에서는 극장 상영업종의 매출 규모가 전체 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내 매출의 50.6%의 높은 비중

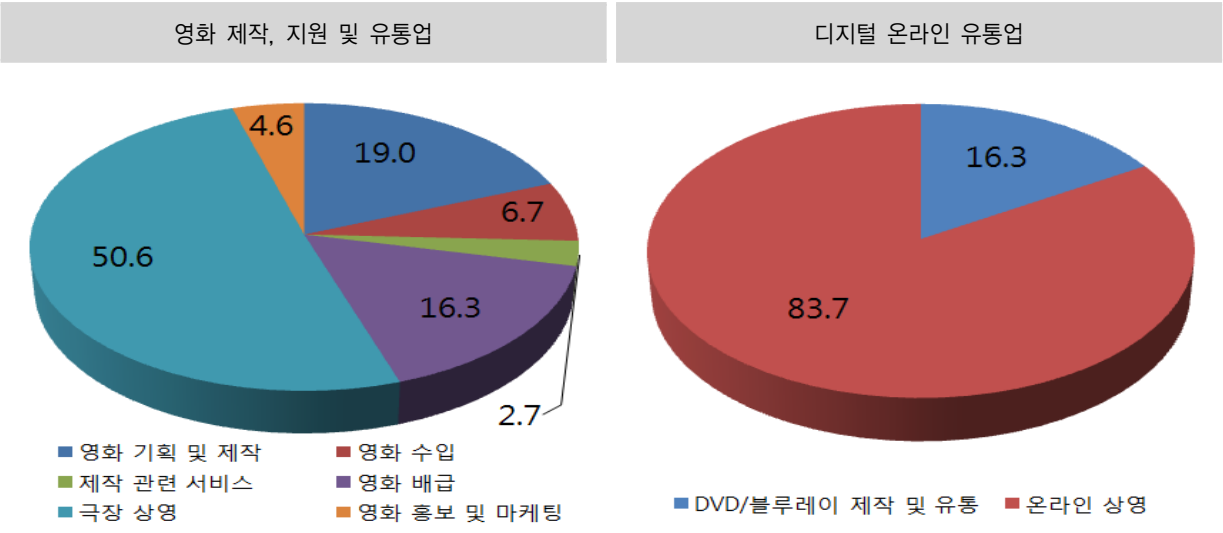
을 차지하고 있다. 특히, 극장 상영업의 매출 규모는 2조 2,124억 원으로, 이는 전체 영화산업 내에서도 가장 큰 비율인 48.5%의 매출 규모를 보이고 있으며, 그 다음으로는 영화 기획 및 제작업이 8,305억 원(18.2%), 영화 배급업 7,113억 원(15.6%) 등의 순으로 나타나고 있다.

한편, 디지털 온라인 유통업 시장은 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 대비 매출 규모에서 큰 차이를 나타내고 있으며, 디지털 온라인 유통업 시장 내에서는 온라인 상영업의 매출액이 1,607억 원으로 디지털 온라인 유통업 시장 전체 매출 중 가장 높은 매출 비중을 기록한 것으로 나타났다(<표 II-3-2)>, <그림 II-3-2> 참조).

〈표 II-3-2〉 한국 영화산업 매출 규모 (업종별)

구분		매출 규모 (백만 원)	비중(%) (시장별)	비중(%) (전체 대비)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	830,563	19.0	18.2
	영화 수입	293,753	6.7	6.4
	영화 제작 지원	123,518	2.8	2.7
	영화 배급	711,347	16.3	15.6
	극장 상영	**2,212,479**	**50.6**	**48.5**
	영화 홍보 및 마케팅	201,534	4.6	4.4
	소계	4,373,194	100.0	95.8
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	31,210	16.3	0.7
	온라인 상영	160,702	83.7	3.5
	소계	191,912	100.0	4.2
합계		4,565,106		100.0

〈그림 II-3-2〉 한국 영화산업 매출 비중 (업종별)



(2) 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 매출 규모 비교

전년도(2013년도) 대비 매출 규모를 살펴보면, 전체 매출액은 996억 원이 감소하여 전년대비 증감률 -2.1%를 나타냈다. 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 전년도 대비 매출 규모의 증감률이 0.8%로 증가하였으며, 디지털 온라인 유통업 시장 매출 규모는 전년도 대비 -41.1% 감소하였다.

업종별로 자세히 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 경우 영화 기획 및 제작 업종에서 전년 매출 규모 대비 2,112억 원의 매출 상승이 나타나 34.1%의 가장 큰 매출 상승률을 나타내었으나, 작년대비 영화 기획 및 제작 업종에 대한 조사가 많이 이루어져 이와 같은 결과가 나타난 것으로 보인다. 그러나 이 점을 감안하여도 가장 높은 증감률을 나타냈다. 그 다음으로는 영화 홍보 및 마케팅에서 6.0%, 영화 수입에서 5.5%의 매출 상승률을 보였다. 반면 영화 제작 지원의 경우 앞서 언급한 것처럼 2013년도 '영화제작지원' 업종의 사업분류체계를 간소화였고, 최근3년 내 필모그래피가 있는 업체로 조사를 하여 모집단수 감소되어 매출액이 크게 감소된 것으로 나타났다.

디지털 온라인 유통업의 또한 온라인 상영이 작년대비 -46.4%라는 큰 감소폭을 보이며 크게 하락하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-3-3〉 2010년/2011년/2012년/2013년/2014년 업종별 매출 규모 비교

구분		2010년도 매출 규모	2011년도 매출 규모	2012년도 매출 규모	2013년도 매출 규모	2014년도 매출 규모	전년대비 증감액	전년대비 증감률(%)
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	463,840	549,415	597,895	619,372	830,563	211,191	34.1
	영화 수입	366,179	410,198	380,230	278,434	293,753	15,319	5.5
	영화 제작 지원	152,979	184,578	211,160	268,792	123,518	−145,274	−54.0
	영화 배급	382,122	485,734	694,457	803,916	711,347	−92,569	−11.5
	극장 상영	1,588,637	1,755,756	2,023,685	2,178,244	2,212,479	34,235	1.6
	영화 홍보 및 마케팅	145,683	177,802	183,586	190,148	201,534	11,386	6.0
	소계	3,099,440	3,563,483	4,091,013	4,338,906	4,373,194	34,288	0.8
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통업	223,077	88,342	60,225	25,997	31,210	5,213	20.1
	온라인 상영	22,324	181,834	213,401	299,845	160,702	−139,143	−46.4
	소계	245,401	270,176	273,627	325,842	191,912	−133,930	−41.1
합계		3,344,841	3,833,659	4,364,639	4,664,748	4,565,106	−99,642	−2.1

2) 매출 규모별 사업(기업)체 현황

매출 규모별로 업체 수 현황을 분석하면, 10~100억 원 미만 규모의 업체가 454개(35.3%)로 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1억 원 미만 규모의 업체 431개(33.5%) 1~10억 원 미만 규모의 업체 297개(23.1%), 100억 원 이상 규모의 업체가 103개(8.0%) 순으로 나타났다.

세부 시장별로 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 10~100억 원 미만 규모의 업체가 445개(35.3%), 1억 원 미만 규모의 업체가 431개(34.2%), 1~10억 원 미만 규모의 업체가 288개(22.8%) 순으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장은 매출액 규모별 분포가 비슷하게 나타났으며, 1억 원 미만의 업체는 없는 것으로 나타났다(<표 II-3-4> 참조).

〈표 II-3-4〉 매출 규모별 사업(기업)체 수

	전체		구분			
			영화 제작, 지원 및 유통업		디지털 온라인 유통업	
	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)
1억 원 미만	431	33.5	431	34.2	–	–
1~10억 원 미만	297	23.1	288	22.8	9	37.5
10~100억 원 미만	**454**	**35.3**	**445**	**35.3**	9	37.5
100억 원 이상	103	8.0	97	7.7	6	25.0
합계	1,285	100.0	1,261	100.0	24	100.0

3) 지역별 매출 규모 현황

지역별 매출 규모를 보면, 서울의 매출 규모가 2조 7,728억 원으로 전국 매출 규모의 60.7%를 차지하고 있으며, 그 다음으로는 경기도가 7,020억 원으로 전국 매출 규모의 15.4%에 해당하는 비중을 나타내고 있다. 서울과 인천, 경기도를 포함하는 수도권의 매출 규모는 총 3조 4,748억 원으로 전국 매출 규모의 76.1%에 이르는 비중을 차지하는 등, 수도권에 영화산업 관련 매출이 집중 되어 있는 것으로 드러났다. 특히 세부 업종별에서 보면 영화 홍보 및 마케팅의 매출 규모는 서울 지역(92.9%)에 편중해 있는 것으로 나타나고 있다(<표 II-3-5> 참조).

〈표 II-3-5〉 지역별 매출 규모

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중(%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
서울	**718,238**	**286,057**	**50,172**	**697,857**	**663,719**	**187,369**	**13,199**	**156,219**	**2,772,830**	60.7
부산	4,575	14	4,675	2,894	157,021	2,760	–	1,104	173,043	3.8
대구	29	–	–	1,200	124,389	–	–	–	125,618	2.8
인천	2,101	–	240	–	109,061	–	–	–	111,402	2.4
광주	180	–	2,273	1,109	95,297	–	–	–	98,859	2.2
대전	400	–	819	22	77,705	–	–	–	78,946	1.7
울산	–	–	–	–	51,095	–	–	–	51,095	1.1
경기도	103,718	7,681	65,109	8,265	484,487	11,404	18,011	3,379	702,054	15.4
강원도	–	–	–	–	47,956	–	–	–	47,956	1.1
충청북도	600	–	–	–	64,817	–	–	–	65,417	1.4
충청남도	1	–	–	–	56,504	–	–	–	56,505	1.2
전라북도	45	–	230	–	69,121	–	–	–	69,396	1.5
전라남도	–	–	–	–	30,215	–	–	–	30,215	0.7
경상북도	–	–	–	–	54,819	–	–	–	54,819	1.2
경상남도	658	–	–	–	107,390	–	–	–	108,047	2.4
제주도	20	–	–	–	18,883	–	–	–	18,903	0.4
합계	830,565	293,752	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106	100

4) 매출 규모별 매출 규모 현황

매출 규모별로 매출 규모를 살펴보면, 100억 원 이상 업체의 매출 규모가 2조 5,501억 원으로 전체의 55.9%를 차지하고 있다. 그 다음으로는 매출 규모 10~100억 원 미만 업체의 매출 규모가 1조 8,829억 원으로 전체의 41.2%에 해당하는 것으로 나타났다. 이로써 매출 규모가 10억 원 이상인 업체의 매출 비중이 전체 매출의 약 97%를 차지하는 것으로 나타났다.

세부 업종별로는 영화 제작, 지원 및 유통업 내 영화 수입업과 영화 배급업, 영화 기획 및 제작 영화 수입, 극장 상영업에서 100억 원 이상의 매출액을 내는 업체들이 업종별 매출액의 가장 많은 부분을 차지하고 있는 것으로 나타났다(<표 II-3-6> 참조).

〈표 II-3-6〉 매출 규모별 매출 규모

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
1억 원 미만	3,691	928	373	1,061	958	75	–	5	7,091	0.2
1~10억 원 미만	31,803	10,030	27,368	12,737	24,210	14,640	435	3,695	124,918	2.7
10~100억 원 미만	337,666	83,950	65,653	91,149	1,088,858	159,463	12,974	43,219	1,882,932	41.2
100억 원 이상	457,403	198,844	30,124	606,400	1,098,453	27,356	17,801	113,784	2,550,165	55.9
합계	830,563	293,752	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106	100.0

5) 종사자 규모별 매출 규모 현황

종사자 규모별로 매출 규모를 보면, 종사자 규모 100인 이상 업체의 매출 규모가 1조 5,616억 원으로 전체 매출 규모의 34.2%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 종사 규모가 50~99인 업체가 1조 2,831억 원으로 전체 매출 규모의 28.1%를 차지하였고, 종사자 규모가 10~49인 미만의 경우 매출 규모가 전체 영화 산업 매출의 27.1%인 1조 2,390억 원으로 나타났다(<표 II-3-7> 참조).

〈표 II-3-7〉 종사자 규모별 매출 규모

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
1~4인	101,302	35,601	14,811	32,351	5,563	11,430	4,768	3,333	209,159	4.6
5~9인	76,532	41,124	15,893	43,785	49,350	31,809	8,641	4,942	272,076	6.0
10~49인	262,324	30,863	32,723	274,925	394,304	130,938	–	112,948	1,239,025	27.1
50~99인	206,435	21979	41,426	37,650	908,869	27,356	17,801	21,664	1,283,180	28.1
100인 이상	183,971	164,186	18,665	322,636	854,393	–	–	17815	1,561,666	34.2
합계	830,564	293,753	123,518	711,347	2,212,479	201,533	31,210	160,702	4,565,106	100.0

6) 업종별 영업비용 현황

한국 영화산업의 영업비용은 총 1조 1,279억 원으로 영화산업 전체 매출 규모인 4조 5,651억 원의 24.7%에 해당한다. 영업비용을 업종별로 구분해 보면, 극장 상영업의 영업비용이 4,796억 원으로 전체의 영화 산업 영업비용의 42.5%를 차지하는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 영화 기획 및 제작업의 영업비용이 2,416억 원(21.4%), 영화 배급업 1,432억 원(12.7%), 영화 수입업 1,013억 원(9.0%), 영화 홍보 및 마케팅 769억 원(6.8%) 등의 순으로 나타났다(<표 II-3-8> 참조).

〈표 II-3-8〉 업종별 영업비용

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
영업비용	241,673	101,344	31,182	143,231	**479,652**	76,951	6,344	47,533	1,127,910
비중(%)	21.4	9.0	2.8	12.7	**42.5**	6.8	0.6	4.2	100.0

매출 규모 대비 영업비용 비중을 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 영화 홍보 및 마케팅 분야의 영업비용이 매출규모의 38.2%로 가장 높은 것으로 나타났다. 다음으로 영화 수입(34.5%), 영화 기획 및 제작업(29.1%), 영화 제작 지원(25.2%) 등의 순으로 나타났다. 한편, 디지털 온라인 유통업의 경우 온라인 상영업의 영업비용이 매출규모의 29.6%로 높게 나타나고 있으며, DVD/블루레이 제작 및 유통업은 20.3%로 나타났다(<표 II-3-9> 참조).

〈표 II-3-9〉 매출 규모 대비 영업비용

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
영업비용	241,673	101,344	31,182	143,231	479,652	76,951	6,344	47,533	1,127,910
매출 규모	830,564	293,752	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106
매출 규모 대비 영업비용 비중(%)	29.1	34.5	25.2	20.1	21.7	38.2	20.3	29.6	24.7

7) 지역별 영업비용 현황

영화산업 영업비용을 지역별로 살펴보면, 서울의 영업비용이 7,353억 원으로 전체의 65.2%를 차지하고 있으며, 그 다음으로는 경기도가 1,405억 원(12.5%)으로 높게 나타났다.

업종별로 살펴보면 영화 제작, 지원 및 유통업에서는 극장상영이 서울과 경기도에, 디지털 온라인 유통업에서는 모든 업종이 서울과 경기도에 영업비용이 집중되고 있는 것으로 나타났다(<표 II-3-10> 참조).

〈표 II-3-10〉 지역별 영업비용

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
서울	220,247	100,667	14,372	137,123	140,669	71,454	4,095	45,464	734,091	65.1
부산	1,428	–	2,337	1,437	37,794	1,380	–	552	44,928	4.0
대구	–	–	–	152	26,080	–	–	–	26,232	2.3
인천	54	–	50	–	21,685	–	–	–	21,789	1.9
광주	119	–	864	554	23,701	–	–	–	25,238	2.2
대전	117	–	526	–	20,726	–	–	–	21,369	1.9
울산	–	–	–	–	12,674	–	–	–	12,674	1.1
경기도	19,653	677	12,953	3,965	96,671	4,117	2,249	1,518	141,803	12.6
강원도	–	–	–	–	13,016	–	–	–	13,016	1.2
충청북도	39	–	–	–	17,515	–	–	–	17,554	1.6
충청남도	–	–	–	–	11,346	–	–	–	11,346	1.0
전라북도	–	–	80	–	14,274	–	–	–	14,354	1.3
전라남도	–	–	–	–	6,289	–	–	–	6,289	0.6
경상북도	–	–	–	–	10,390	–	–	–	10,390	0.9
경상남도	–	–	–	–	22,365	–	–	–	22,365	2.0
제주도	16	–	–	–	4,456	–	–	–	4,472	0.4
합계	**241,673**	**101,344**	**31,182**	**143,231**	**479,651**	**76,951**	**6,344**	**47,534**	**1,127,910**	**100.0**

8) 매출 규모별 영업비용 현황

영업비용을 업체의 매출 규모별로 구분해 보면, 매출 규모 100억 원 이상 업체의 영업비용이 5,931억 원으로 가장 큰 비중인 52.6%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 한편 10억~100억 업체의 영업비용은 5,008억 원으로 전체 영업비용의 44.4%에 달해, 전체적으로 10~100억 원 이상 규모 업체들의 영업비용이 전체 영업비용의 97.0%를 차지하는 것으로 나타났다(<표 II-3-11> 참조).

〈표 II-3-11〉 매출 규모별 영업비용

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중 (%)
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
1억 원 미만	10,504	55	86	42	99	4	–	–	10,790	1.0
1~10억 원 미만	7,368	1,705	4,443	2,305	2,371	3,551	–	1,350	23,093	2.0
10~100억 원 미만	85,660	30,947	23,625	31,697	243,870	68,503	4,096	12,457	500,855	44.4
100억 원 이상	138,140	68,637	3,028	109,186	233,312	4,893	2249	33,727	593,172	52.6
합계	241,672	101,344	31,182	143,230	479,652	76,951	6,345	47,534	1,127,910	100.0

9) 종사자 규모별 영업비용 현황

영업비용을 종사자 규모별로 나누어 보면, 100인 이상인 업체의 영업비용이 3,615억 원으로 영화산업 전체 영업비용의 32.1%를 차지하고 있다. 그 다음으로는 10~49인 규모 3,403억 원(30.2%), 50~99인 규모 2,922억 원(25.9%) 등의 순으로 나타났다(<표 II-3-12> 참조).

〈표 II-3-12〉 종사자 규모별 영업비용

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계	비중
	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영		
1~4인	27,338	10,690	2,703	9,579	597	3,824	3,258	1,320	59,309	5.3
5~9인	19,972	15,744	4,092	13,150	7,384	10,937	838	2,335	74,452	6.6
10~49인	57,290	9,186	11,713	86,324	86,820	57,297	–	31,713	340,343	30.2
50~99인	45,088	3,795	10,893	15,241	206,801	4,893	2,249	3,258	292,218	25.9
100인 이상	91,985	61,929	1,781	18,936	178,051	–	–	8,906	361,588	32.1
합계	241,673	101,344	31,182	143,230	479,653	76,951	6,345	47,532	1,127,910	100.0

10) 업종별 수익성 현황

본 조사에서 사용한 수익성 지표는 '매출액 대비 이익률'로, 이는 재화를 팔거나 용역을 제공함으로써 받는 반대급부인 매출액과 매출에서 제반 비용을 차감한 금액인 이익을 비교하는 개념이다. 매출액 대비 이익률의 주된 지표에는 매출액 총이익률, 매출액 영업이익률, 매출액 경상이익률, 매출액 당기순이익률이 있으며, 본 조사에서는 이 네 가지 지표를 이용하여 수익성 분석 결과를 제시하였다.

우선, 매출액 총이익률은 매출액에서 매출 원가를 차감하여 계산한 매출 총이익이 매출액에서 차지하는 비중을 나타내는 비율로서, 기업 원가율 또는 마진율을 측정하는 지표이다. 매출액 영업이익률은 기업의 주된 영업 활동에 대한 성과를 분석하기 위한 지표로서, 순수한 영업이익만을 매출액과 대비한 것으로 회사의 영업 효율성을 나타내는 지표이다.

매출액 경상 이익률은 기업의 주된 영업 활동뿐만 아니라, 재무 활동에서 발생한 경영 성과를 동시에 포착할 수 있는 지표로서, 경상 이익이 매출액에서 차지하는 비중을 말한다. 매출액 당기순이익률은 기업의 최종적인 활동 성과인 당기 순이익을 매출액으로 나눠서 계산한다. 당기순이익은 기업의 활동에서 얻은 손익을 모두 감안한 이익의 총계이다(<표 II-3-13>, <표 II-3-14> 참조).

〈표 II-3-13〉 업종별 수익성 1

(단위 : 백만 원)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
매출액	830,563	293,753	123,518	711,347	2,212,479	201,534	31,210	160,702	4,565,106
매출총이익	232,101	101,344	31,182	143,231	1,147,850	76,951	6,344	47,533	1,786,535
영업이익	49,525	28,049	7,332	77,844	242,258	18,141	2,400	12,849	438,398
경상이익	46,883	43,007	7,825	67,678	242,787	20,232	−2,696	9,982	435,699
당기순이익	30,840	38,968	6,998	44,575	215,425	16,344	−2,919	9,021	359,252

주1 : 매출총이익(Gross Profit) = 매출액 − 매출 원가, 상품 또는 제품의 매출액에서 팔린 상품이나 제품의 원가를 공제한 차액. 매출 총이익에서 각종 비용 등을 제하여 영업 이익, 경상 이익, 당기 순이익을 구하므로 매출 총이익은 기업의 이익을 구하는 출발점이자 원천인 수치라 할 수 있음

주2 : 영업이익(Operating income) = 매출총이익 − 판매비와 관리비, 기업의 주된 영업 활동에 의하여 발생하는 이익을 나타냄

주3 : 경상이익(Ordinary income) = 영업이익 + 영업외수익 − 영업외비용, 기업의 경영 활동에서 경상적으로 발생하는 이익을 나타냄

주4 : 당기순이익(Net income) = 경상이익 + 특별이익 − 특별손실 − 법인세 비용, 기업의 활동에서 얻은 손익을 모두 감안한 이익의 총계를 나타냄

〈표 II-3-14〉 업종별 수익성 2

(단위 : %)

	영화 제작, 지원 및 유통업						디지털 온라인 유통업		합계
	영화기획 및 제작	영화 수입	영화제작 지원	영화 배급	극장 상영	영화 홍보 및 마케팅	DVD/블루레이 제작 및 유통	온라인 상영	
평균 매출액 총이익률	27.9	34.5	25.2	20.1	51.9	38.2	20.3	29.6	39.1
평균 매출액 영업이익률	6.0	9.5	5.9	10.9	10.9	9.0	7.7	8.0	9.6
평균 매출액 경상이익률	5.6	14.6	6.3	9.5	11.0	10.0	-8.6	6.2	9.5
평균 매출액 당기순이익률	3.7	13.3	5.7	6.3	9.7	8.1	-9.4	5.6	7.9

① 매출액 총이익률

업종별로 추정된 평균 매출액 총이익률을 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 극장 상영이 51.9%로 가장 높은 매출액 총이익률을 보였고, 이어 영화 홍보 및 마케팅 38.2%, 영화 수입 34.5%, 영화 기획 및 제작 27.9% 등의 순서로 나타났다. 디지털 온라인 유통업의 경우에는 온라인 상영이 29.6%, DVD/블루레이 제작 및 유통이 20.3%로 나타났다(<표 II-3-15>, <그림 II-3-3> 참조).

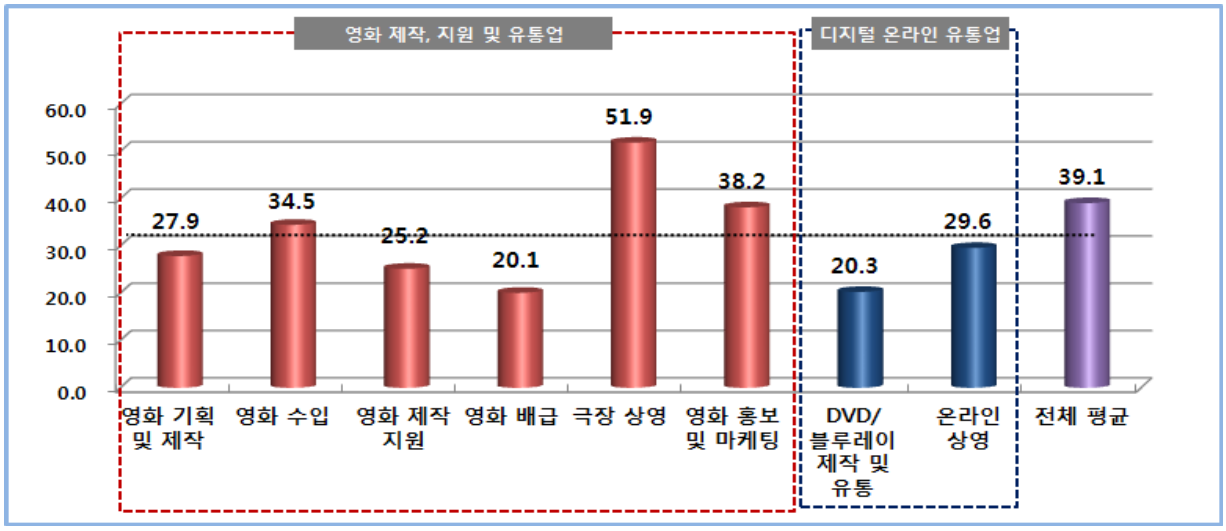
〈표 II-3-15〉 매출액 총이익률

(단위 : %)

구분		매출액 총이익률
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	27.9
	영화 수입	34.5
	영화 제작 지원	25.2
	영화 배급	20.1
	극장 상영	51.9
	영화 홍보 및 마케팅	38.2
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	20.3
	온라인 상영	29.6
전체 평균		39.1

〈그림 II-3-3〉 매출액 총이익률

(단위 : %)



② 매출액 영업이익률

한국 영화산업의 추정된 평균 매출액 영업이익률은 9.6%다. 평균 매출액 영업 이익률을 부문별로 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장에서는 영화 배급, 극장상영 분야의 매출액 영업이익률이 10.9%로 가장 높은 수치를 기록했으며, 디지털 온라인 유통업 시장에서는 온라인 상영이 8.0%의 영업이익률로 수위를 차지하였다(<표 II-3-16>, <그림 II-3-4> 참조).

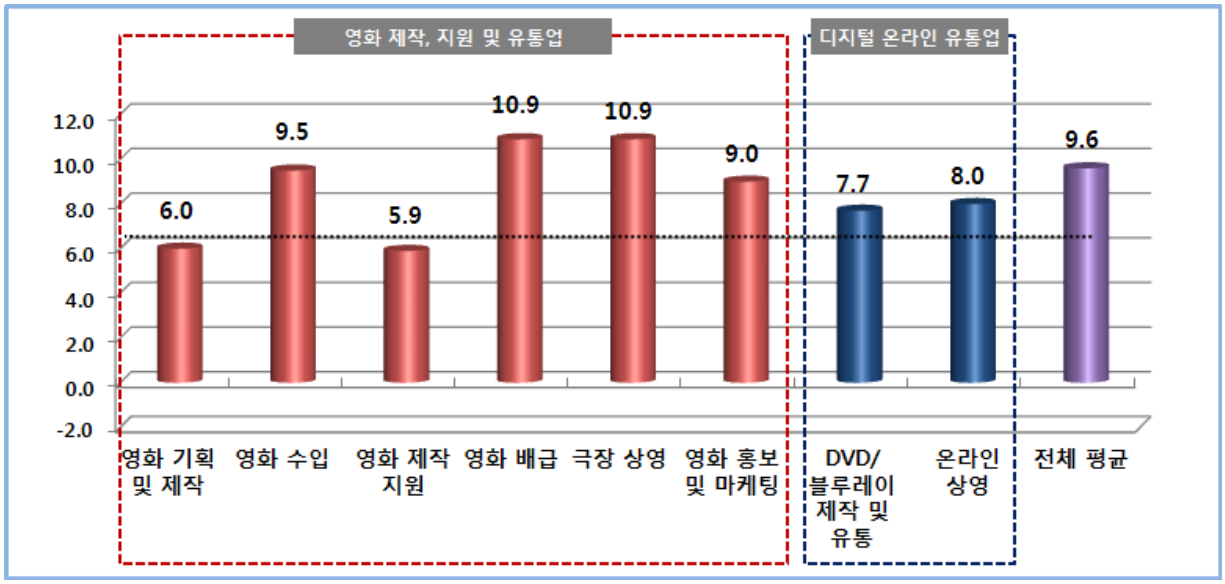
〈표 II-3-16〉 매출액 영업이익률

(단위 : %)

구분		매출액 영업이익률
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	6.0
	영화 수입	9.5
	영화 제작 지원	5.9
	영화 배급	10.9
	극장 상영	10.9
	영화 홍보 및 마케팅	9.0
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	7.7
	온라인 상영	8.0
전체 평균		9.6

〈그림 II-3-4〉 매출액 영업이익률

(단위 : %)



③ 매출액 경상이익률

추정된 매출액 경상 이익률을 업종별로 보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 경우 영화 수입 분야가 14.6%로 가장 높은 매출액 경상 이익률을 기록했다. 디지털 온라인 유통업의 경우에는 온라인 상영 분야가 6.2%의 매출액 경상이익률을 나타냈다(<표 II-3-17>, <그림 II-3-5> 참조).

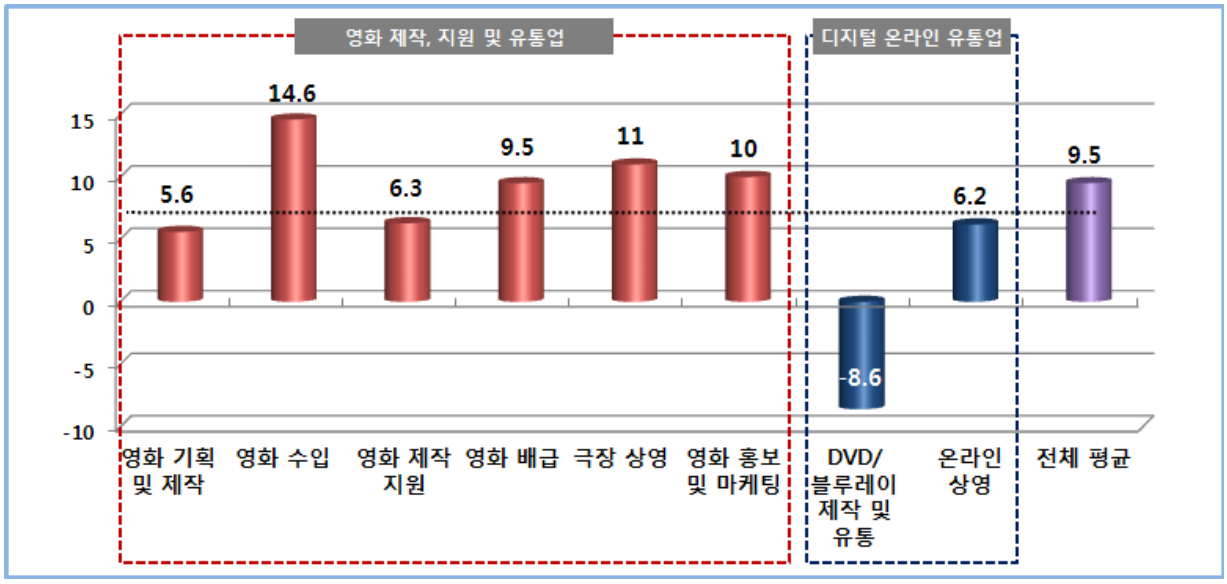
〈표 II-3-17〉 매출액 경상 이익률

(단위 : %)

구분		매출액 경상이익률
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	5.6
	영화 수입	14.6
	영화 제작 지원	6.3
	영화 배급	9.5
	극장 상영	11
	영화 홍보 및 마케팅	10
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	-8.6
	온라인 상영	6.2
전체 평균		9.5

〈그림 II-3-5〉 매출액 경상이익률

(단위 : %)



④ 매출액 당기순이익률

영화 제작, 지원 및 유통업 시장의 경우 영화 수입 업종의 당기순이익률이 13.3%로 가장 높게 나타났으며, 극장 상영 9.7%, 영화 홍보 및 마케팅 8.1%, 영화 배급 6.3%, 영화 제작 지원 5.7% 등의 순으로 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장은 온라인 상영 업종의 매출액 당기순이익률이 5.6%로 디지털 온라인 유통업 시장 내 업종 중 가장 높은 수치로 나타났고, DVD/블루레이 제작 및 유통 당기순이익률은 -9.4%로 나타나 디지털 온라인 유통업 내에서의 당기순이익률 간 상당한 격차를 보이고 있다(<표 II-3-18>, <그림 II-3-6> 참조).

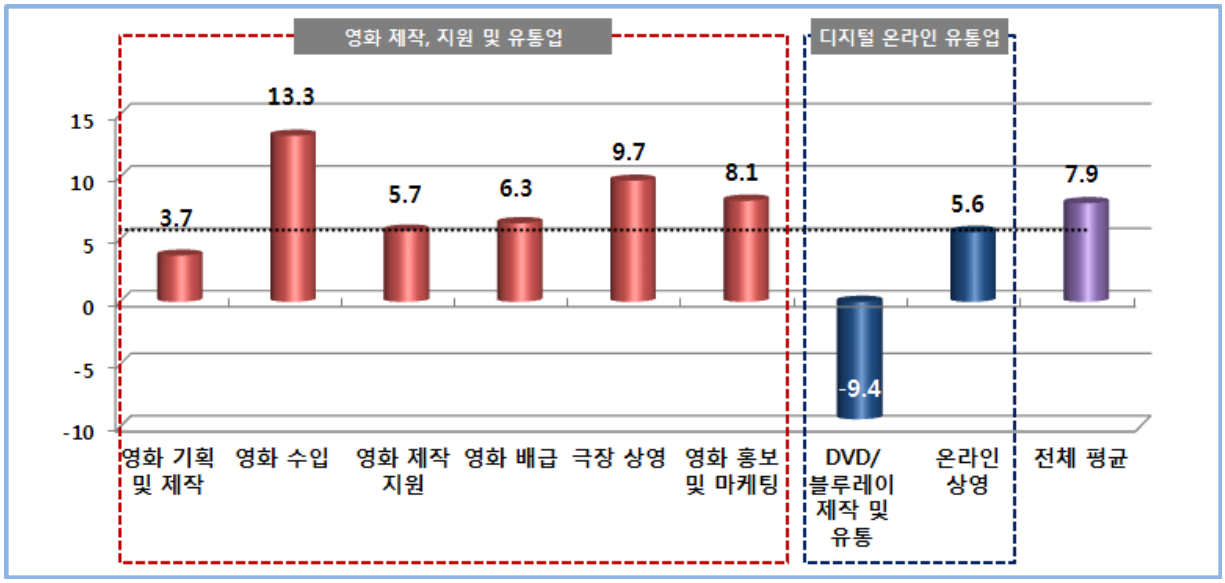
〈표 II-3-18〉 매출액 당기순이익률

(단위 : %)

구분		매출액 당기순이익률
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	3.7
	영화 수입	13.3
	영화 제작 지원	5.7
	영화 배급	6.3
	극장 상영	9.7
	영화 홍보 및 마케팅	8.1
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	-9.4
	온라인 상영	5.6
전체 평균		7.9

〈그림 II-3-6〉 매출액 당기순이익률

(단위 : %)



4. 한국 영화산업 업종별 이슈

1) 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 업종별 이슈

(1) 영화 기획 및 제작업 이슈

① 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (장르별)

영화 기획 및 제작업의 매출 내역을 장르별로 세분화해 보았을 때, 극영화 매출액이 7,772억 원으로 전체 매출 규모 중 93.6%로 가장 높은 비중을 차지했다. 다음으로는 애니메이션(340억 원, 4.1%)이 두 번째로 높은 비중을 차지하였으며, 그 다음으로 기타 장르는 118억 원, 1.4%로 나타났다.

한편 다큐멘터리 장르 매출액은 74억 원이며, 전체 매출액의 0.9%에 해당하는 비중이다(<표 II-4-1> 참조).

〈표 II-4-1〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (장르별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
극영화	777,202	93.6
다큐멘터리	7,449	0.9
애니메이션	34,067	4.1
기타	11,845	1.4
합계	830,564	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

② 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (1차 상영 윈도우별)

영화 기획 및 제작업의 매출 내역을 1차 상영 윈도우별로 살펴보면, 극장을 1차 상영 윈도우로 두고 제작된 영화 매출액이 7,895억 원으로 95.1%를 차지해 가장 높은 비중을 점하고 있는 것으로 나타났다. 다음으로 방송(지상파, 케이블, 위성 등)을 1차 상영 윈도우로 두고 제작된 영화들의 매출액은 317억 원(3.8%), 기타 59억 원(0.7%), 온라인 상영관 33억 원(0.4%)순으로 나타났다(<표 II-4-2> 참조).

〈표 II-4-2〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (1차 상영 윈도우별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
극장상영	789,514	95.1
홈비디오(블루레이/DVD/VHS)	–	–
온라인 상영관 (인터넷 상영관)	3,336	0.4
방송(지상파, 케이블, 위성 등)	31,730	3.8
기타	5,984	0.7
합계	830,564	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

③ 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (제작 완성도별)

제작 완성도별로 영화 기획 및 제작업의 매출 내역을 살펴보면, 개봉 완료 영화들의 매출액이 4,922억 원으로 전체 매출 규모의 59.3%로 나타났으며, 제작 중인 영화들의 매출액은 3,023억 원으로 영화 기획 및 제작업 전체 매출의 36.4%를 차지하고 있었다. 한편 기획 중인 영화들의 매출액은 152억 원(1.8%)으로 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다(<표 II-4-3> 참조).

〈표 II-4-3〉 영화 기획 및 제작업 세부 매출 내역 (제작 완성도별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
기획 중인 영화	15,209	1.8
제작 중인 영화	302,349	36.4
개봉 완료 영화	492,199	59.3
기타	20,807	2.5
합계	830,564	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

④ 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (장르별)

영화 기획 및 제작업체들의 평균 제작 영화 편수 및 매출액을 장르별로 구분하여 보면, 극영화 제작 편수가 업체당 평균 1.9편으로 가장 많았고, 이어서 애니메이션, 다큐멘터리, 기타 편수는 각각 평균 0.1편에 그쳤다. 영화 기획 및 제작 업체당 제작 영화 장르별 평균 매출액은 극영화 제작 매출액이 15억 600만 원으로 나타나, 영화 기획 및 제작업체들이 극영화 제작을 통해 가장 많은 매출액을 발생시키고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로 높은 매출액을 발생시키는 장르는 애니메이션으로 평균 매출액이 8억 7,400만 원 정도인 것으로 나타났다. 기타 제작 편수는 업체당 평균 0.1편, 매출액은 평균 4억 5,600만 원으로 나타났다(<표 II-4-4> 참조).

〈표 II-4-4〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (장르별)

항목	평균 제작 편수(편)	평균 매출액(백만 원)
극영화	1.9	1,506
다큐멘터리	0.1	182
애니메이션	0.1	874
기타	0.1	456
합계	2.2	3,018

주 : 평균 제작 영화 편수 및 매출액은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

⑤ 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (1차 상영 윈도우별)

1차 상영 윈도우별로 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액을 살펴보면, 1차 상영 윈도우별 업체당 평균 제작 편수는 평균 2편 정도인 것으로 드러났다. 극장상영을 1차 상영 윈도우로 한 업체

들의 평균 제작 편수가 2.0편으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 홈비디오와 온라인 상영관이 각각 0.1편으로 나타났다.

매출액 부분에서는 극장상영이 평균 14억 원으로 가장 많은 매출액을 발생시키고 있는 것으로 나타났으며, 다음으로는 방송(지상파, 케이블, 위성 등)이 평균 매출액 9,330만 원, 기타 장르가 5,440만 원 등의 순으로 나타났다(<표 II-4-5> 참조).

〈표 II-4-5〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (1차 상영 윈도우별)

항목	평균 제작 편수(편)	평균 매출액(백만 원)
극장상영	2.0	1,457
홈비디오(블루레이/DVD/VHS)	–	–
온라인 상영관 (인터넷 상영관)	0.1	152
방송(지상파, 케이블, 위성 등)	0.1	933
기타	0.0	544
합계	2.2	3,086

주 : 평균 제작 편수 및 매출액은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

⑥ 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (제작 완성도별)

제작 완성도별로 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액을 살펴보면, 업체당 기획 중인 영화 제작 편수가 평균 1.3편으로 가장 높은 수치를 기록했다. 그 다음으로는 개봉 완료 한 영화가 평균 0.5편, 제작 중인 영화가 평균 0.4편으로 나타났다.

한편 업체당 평균 제작 매출액을 보면, 개봉 완료 영화 매출액이 7억 5,800만 원으로 가장 많은 매출을 발생시키는 것으로 조사되었으며, 다음으로는 제작 중인 영화가 5억 7,500만 원으로 높게 나타났다(<표 II-4-6> 참조).

〈표 II-4-6〉 업체당 평균 제작 영화 편수 및 매출액 (제작 완성도별)

항목	평균 제작 편수(편)	평균 매출액(백만 원)
기획 중인 영화	1.3	10
제작 중인 영화	0.4	575
개봉 완료 영화	0.5	758
기타	0.1	104
합계	2.3	1,447

(2) 영화 수입업 이슈

① 영화 수입업 세부 수입 내역 (계약 유형별)

영화 수입업의 세부 수입 내역을 계약 유형별로 살펴보면, 미니멈 개런티 계약(M.G)으로 수입된

판권 구매 액이 1,005만 4천 달러(78.4%)로 가장 많았으며, 수익배분 계약(R/S)으로 2,350만 달러(18.3%)의 판권을 수입한 것으로 나타났다(<표 II-4-7> 참조).

〈표 II-4-7〉 영화 수입업 세부 수입 내역 (계약 유형별)

구분	수입액(천 달러)	비중(%)
단매 계약 (Flat)	277	2.2
수익배분 계약 (R/S)	2350	18.3
미니멈 개런티 계약 (M.G)	10054	78.4
라이센스 계약 (License)	145	1.1
리메이크 등 2차적 저작물 작성권 허락(양도) 계약	-	-
기타	-	-
합계	12826	100.0

주 : 총 25개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고치로만 활용할 수 있음

② 영화 수입업 세부 수입 내역 (권리 방식별)

영화 수입업의 수입 내역을 권리 방식별로 구분하여 보면, All rights 방식으로 수입된 영화들의 판권 금액이 6,97만 6천 달러로 전체 수입 판권 금액의 93.9%를 차지했다. Theatrical 방식 판권 금액은 27만 달러(3.6%), All except theatrical 방식은 18만 달러(2.4%)로 나타났다(<표 II-4-8> 참조).

〈표 II-4-8〉 영화 수입업 세부 수입 내역 (권리 방식별)

구분	수입액(천 달러)	비중(%)
전 판권 (All rights)	6,976	93.9
극장 판권 (Theatrical)	270	3.6
극장 제외한 부가판권 (All except theatrical)	180	2.4
기타	-	-
합계	7,426	100.0

주 : 총 25개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

(3) 영화 제작 지원(제작 지원)업 이슈

① 2014년 영화 제작 지원 매출

기술서비스 산업의 2014년 매출 내역을 한국영화/외국영화별로 구분하여 살펴보면, 한국영화를 통한 매출액은 1,099억 (89.0%), 외국영화를 통한 매출액은 136억으로 나타났다. 직군별로 3D, CGI의 경우 외국영화를 통한 매출을 올린 비중이 높게 나타났으며, 세트, 미술소품, 세트, 촬영, 녹음의 경우 한국영화 매출 비중이 매우 높게 나타났다.

〈표 II-4-9〉 2014년 영화 제작 지원 매출

[단위: 백만 원]

		사례수	합계	한국영화	외국영화	기타
전체		114	123,518	109,900	13,618	–
직군	3D제작	6	4,486	707	3,779	–
	CGI	2	5,542	1,112	4,431	–
	DI	3	7,451	7,451	0	–
	녹음	8	9,938	9,730	208	–
	데이터매니저	1	550	550	0	–
	동시녹음	–	0	0	0	–
	무술스턴트	4	6,791	5,417	1,375	–
	미술소품	6	13,716	12,734	982	–
	분장헤어	1	0	0	0	–
	세트	9	31,341	30,084	1,257	–
	운송	–	0	0	0	–
	음악	5	5,362	5,362	0	–
	의상	3	589	589	0	–
	조명	10	6,116	6,116	0	–
	촬영	18	11,815	11,756	59	–
	특수분장	2	860	860	0	–
	특수촬영	16	6,921	6,784	137	–
	특수효과	7	7,149	7,133	16	–
	편집	7	943	943	0	–
	스튜디오운영	2	1,984	1,984	0	–
	자막	1	1,571	589	982	–
	현상	1	0	0	0	–
	예고편제작	2	393	0	393	–

주 : 영화 제작 지원 매출은 조사응답업체의 응답을 토대로 추정한 수치임

② 2014년 영화 제작 지원 편수

기술서비스 산업의 2014년 제작 서비스를 한국영화/외국영화별로 구분하여 살펴보면, 한국영화 작업 서비스는 1,030편 작업 이뤄졌으며, 업체들이 한 해 동안 작업한 편수의 79.0%를 차지하는 것으로 조사되었다. 그 다음으로 영화 외 기타 작업들이 주로 이뤄졌으며, 외국영화의 작업은 상대적으로 비중이 작은 것으로 조사되었다.

〈표 II-4-10〉 2014년 영화 제작 지원 편수

[단위: 편]

		사례수	합계	한국영화	외국영화	기타
전체		98	1,304	1,030	269	5
직군	3D제작	5	19	9	10	–
	CGI	1	10	2	8	–
	DI	2	43	40	3	–
	녹음	8	81	78	3	–
	데이터매니저	1	6	6	0	–
	동시녹음	–	–	–	–	–
	무술스턴트	3	14	11	3	–
	미술소품	5	18	17	1	–
	분장헤어	–	–	–	–	–
	세트	8	32	30	2	–
	운송	–	–	–	–	–
	음악	5	30	30	–	–
	의상	3	23	22	1	–
	조명	8	35	35	–	–
	촬영	14	110	101	4	5
	특수분장	2	8	8	0	–
	특수촬영	15	424	419	5	–
	특수효과	6	54	48	6	–
	편집	7	62	59	3	–
	스튜디오운영	2	11	11	0	–
	자막	1	300	100	200	–
	현상	–	–	–	–	–
	예고편제작	2	24	4	20	–

주 : 총 98개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

③ 2014년 영화 제작 지원 평균 매출액 및 편수

2014년 기술서비스 산업 업체들은 평균 9.0편의 한국영화와 2.3편의 외국영화 작업을 진행 한 것으로 조사되었다. 한국영화 영화 제작 지원을 통한 매출액은 업체당 평균 2억 6,760만원이었으며, 외국영화는 3,540만으로 조사되었다.

직군별로 DI, 녹음, 특수촬영, 특수효과, 편집 등이 한국영화 평균 제작 편수가 높게 나타났으며, DI, 녹음, 특수효과, 미술소품 직군이 한국영화 평균 제작 매출액이 높은 것으로 조사되었다.

〈표Ⅱ-4-11〉 2014년 영화 제작 지원 평균 매출액 및 편수

[단위: 편, 백만 원]

		사례수	한국영화		외국영화		기타	
			평균 제작	평균 매출	평균 제작	평균 매출	평균 제작	평균 매출
전체		98	9.0	267.6	2.3	35.4	–	–
직군	3D제작	5	1.8	36	2	192.4	–	–
	CGI	1	1.0	283	4	1128	–	–
	DI	2	**20**	**586**	1.5	0.0	–	–
	녹음	8	**9.7**	**310**	0.4	6.6	–	–
	데이터매니저	1	6	140	0.0	0.0	–	–
	동시녹음	–	–	–	–	–	–	–
	무술스턴트	3	3.7	116.7	1	116.7	–	–
	미술소품	5	3.4	**648.4**	0.2	50	–	–
	분장헤어	–	–	–	–	–	–	–
	세트	8	3.8	0.3	957.4	40	–	–
	운송	–	–	–	–	–	–	–
	음악	5	6	273	0.0	0.0	–	–
	의상	3	7.3	50	0.3	0.0	–	–
	조명	8	4.4	194.6	0.0	0.0	–	–
	촬영	14	7.2	213.8	0.3	1.1	–	–
	특수분장	2	4	109.5	0.0	0.0	–	–
	특수촬영	15	**27.9**	115.1	0.3	2.3	–	–
	특수효과	6	**8**	**302.7**	1	0.7	–	–
	편집	7	**8.4**	34.3	0.4	0.0	–	–
	스튜디오운영	2	5.5	252.5	0.0	0.0	–	–
	자막	1	100	150	200	250	–	–
	현상	–	–	–	–	–	–	–
	예고편제작	2	2	0.0	10	50	–	–

주 : 총 98개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

(4) 영화 배급업 이슈

① 영화 배급업 세부 매출 내역 (배급 유형별)

영화 배급업의 배급 유형별 매출 내역을 살펴보면, 메인투자 배급에 의한 매출이 5,469억 원(76.9%)으로 가장 큰 매출을 기록했다. 다음으로는 배급대행이 1,293억 원(18.2%)의 매출액을 기록했으며, 부분투자배급 경우 매출액이 349억 원으로 전체 배급 영화 매출액의 4.9%를 점유하는 것으로 나타났다(<표 II-4-12> 참조).

〈표 II-4-12〉 영화 배급업 세부 매출 내역 (배급 유형별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
메인투자배급	**546,924**	**76.9**
부분투자배급	34,928	4.9
배급대행	129,359	18.2
기타	136	0.0
합계	711,347	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

② 업체당 평균 배급 영화 편수 및 매출액 (배급 유형별)

배급 유형별로 배급업체들의 업체당 평균 배급 영화 편수 및 매출액을 살펴보면, 배급 대행으로 배급된 영화가 평균 14.5편으로 가장 많았다. 그 다음으로는 메인투자배급으로 배급된 영화가 업체당 평균 2.7편으로 나타났다.

한편, 업체당 평균 매출액은 메인투자배급 영화가 평균 6억 5,410만원 정도의 가장 많은 매출액을 발생시켰으며, 이어 배급대행로 배급된 영화를 통해 발생한 매출액은 업체당 평균 1억 원 정도로 나타났다(<표 II-4-13> 참조).

〈표 II-4-13〉 업체당 평균 배급 영화 편수 및 매출액 (배급 유형별)

항목	평균 배급 영화 편수(편)	평균 매출액(백만 원)
메인투자배급	2.7	**654.1**
부분투자배급	1.1	100.7
배급대행	**14.5**	29.1
기타	0.2	2
합계	18.5	785.9

주 : 총 45개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

(5) 극장 상영업 이슈

① 극장 상영업 세부 매출 내역 (매출 유형별)

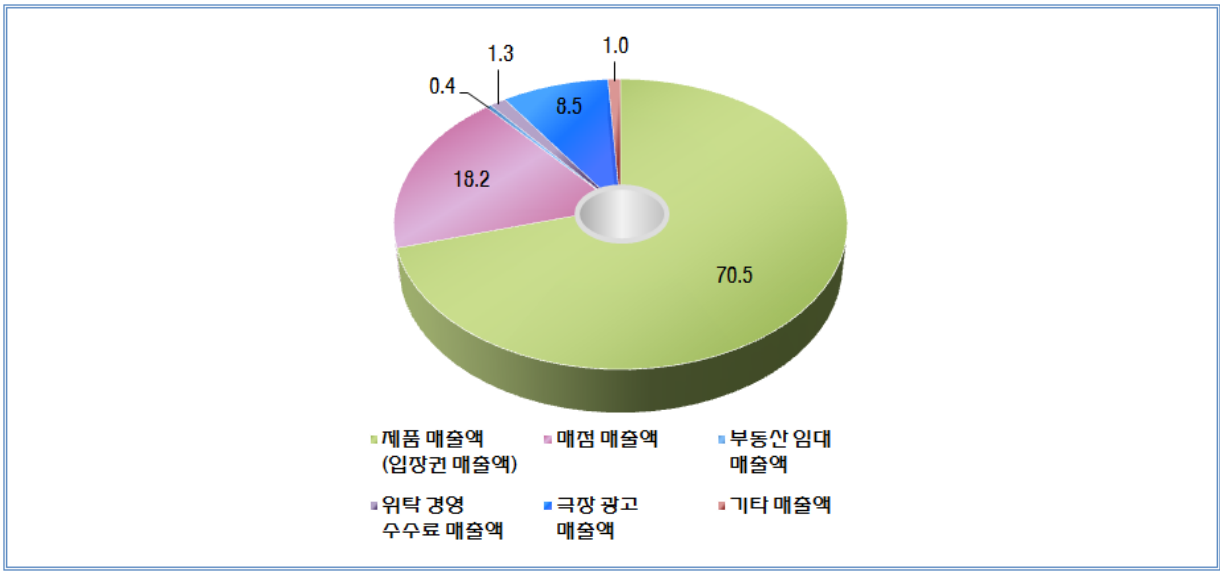
극장 상영업의 매출 내역을 매출 유형별로 살펴보면, 전체 매출액의 68.0%인 1조 5,035억 원의 매출이 제품 매출액(입장권 매출액)으로부터 발생한 것으로 나타났다. 그 다음으로 높은 매출액을 발생시킨 매출 유형은 매점 매출액으로 전체 매출의 20.0%에 해당하는 4,435억 원의 매출을 발생시킨 것으로 조사되어, 극장 상영업의 매출액이 제품 매출액(입장권 매출액)과 매점 매출액에 집중된 것으로 드러났다. 그 다음으로는 극장 광고 유형의 매출액 2,048억 원, 기타 매출액이 345억 원으로 나타나 전체 극장 상영업 매출액의 9.3%와 1.6%로 나타났으며, 위탁 경영 수수료 매출액은 전체 매출액의 0.1%의 미미한 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다(<표 II-4-14>, <그림 II-4-1> 참조).

〈표 II-4-14〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (매출 유형별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
제품 매출액 (입장권 매출액)	1,503,500	68.0
매점 매출액	443,543	20.0
부동산 임대 매출액	24,336	1.1
위탁 경영 수수료 매출액	1,674	0.1
극장 광고 매출액	204,861	9.3
기타 매출액	34,566	1.6
합계	2,212,479	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

〈그림 II-4-1〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (매출 유형별)



② 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외)

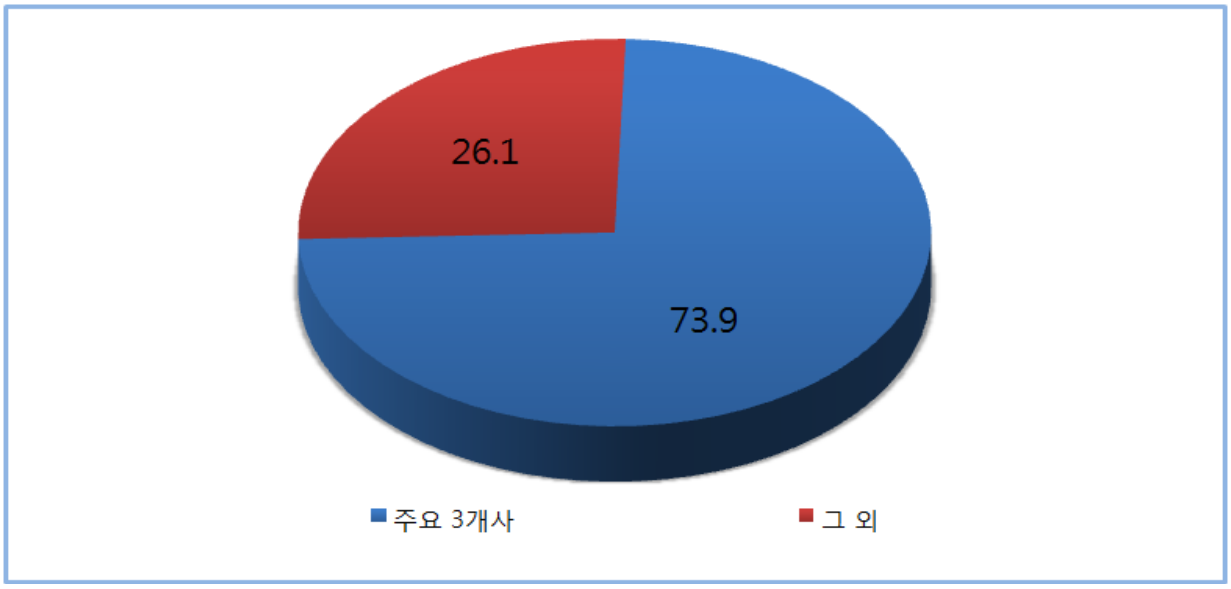
주요 3개사(CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스)와 그 외 극장 상영 업체들의 매출액을 비교해 보면, 주요 3개사 업체의 경우 매출액이 1조 6,358억 원으로 전체 극장 상영업 매출액의 73.9%를 차지하는 것으로 나타났다. 한편, 주요 3개사 이외의 매출액은 5,766억 원으로 전체 극장 상영업 매출액의 26.1%로 나타나고 있다(<표 II-4-15>, <그림 II-4-2> 참조).

〈표 II-4-15〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
주요 3개사	1,635,819	73.9
그 외	576,660	26.1
합계	2,212,479	100.0

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)에는 각 사의 직영만 포함시킴

〈그림 II-4-2〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외)



③ 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별)

극장 상영업 매출을 CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 주요 3개사와 그 외 극장 상영업체로 구분한 후 제품 매출(입장권 매출), 매점 매출, 부동산 임대 매출, 위탁 경영 수수료 매출, 극장 광고 매출, 기타 매출로 나누어 세부 내역을 살펴보면, 주요 3개사의 경우 제품 매출액(입장권 매출액)이 약 1조 1110억 원으로 전체의 67.+%를 차지하고 있고, 매점 매출액이 3,277억 원으로 20.0%를 기록하고 있다. 주요 3개사를 제외한 나머지 극장 상영업의 경우, 제품 매출액(입장권 매출액) 3,924억 원(70.0%), 매점 매출액이 1,157억 원(20.0%) 등의 순으로 나타났다(<표 II-4-16>, <표 II-4-17>, <그림 II-4-3>참조).

〈표 II-4-16〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별)

(단위 : 백만 원)

구분	주요 3개사	그 외	합계
제품 매출액 (입장권 매출액)	1,111,087	392,413	1,503,500
매점 매출액	327,778	115,765	443,543
부동산 임대 매출액	17,984	6,352	24,336
위탁 경영 수수료 매출액	1,237	437	1,674
극장 광고 매출액	151,392	53,469	204,861
기타 매출액	25,543	9,021	34,565
합계	1,635,022	577,457	2,212,479

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)에는 각 사의 본사 직영극장만 포함시킴

〈표 II-4-17〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별)

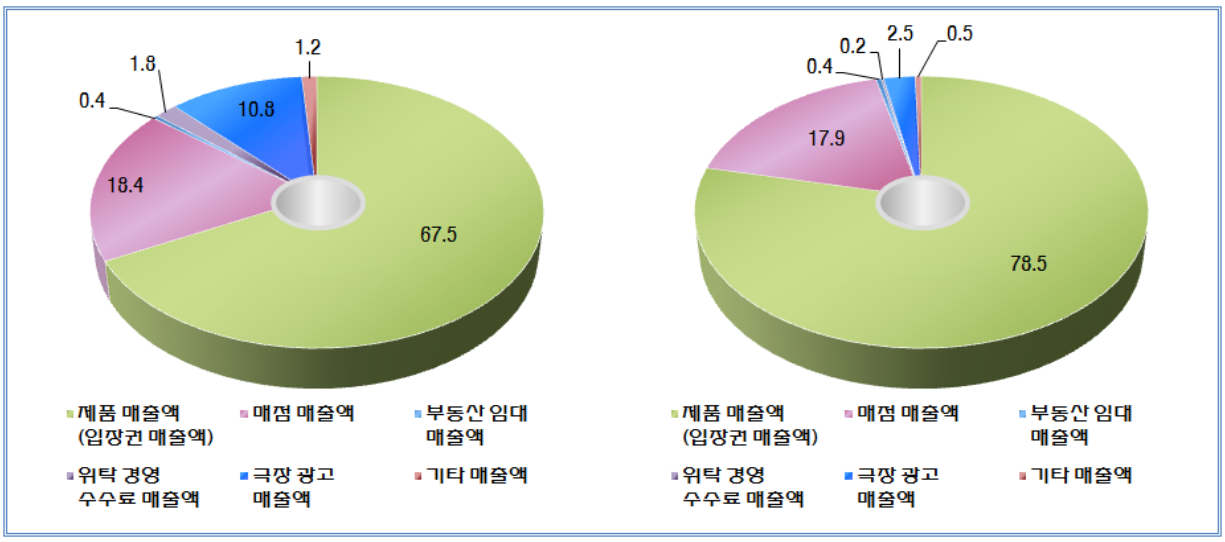
(단위 : %)

구분	주요 3개사	그 외	합계
제품 매출액 (입장권 매출액)	67.9	70.0	68.5
매점 매출액	20.0	20.0	20.0
부동산 임대 매출액	1.0	1.1	1.0
위탁 경영 수수료 매출액	0.0	0.0	0.0
극장 광고 매출액	9.2	10.0	9.6
기타 매출액	1.6	1.0	1.3
합계	100.0	100.0	100.0

주 : 극장 상영업의 경우, 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)에는 각 사의 본사 직영극장만 포함시킴

〈그림 II-4-3〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (주요 3개사 vs 그 외/매출 유형별)

(단위 : %)



④ 극장 상영업 세부 매출 내역 (지역별/매출 유형별)

극장 상영업 매출 내역을 지역별로 살펴보면, 서울 지역의 경우 제품 매출액(입장권 매출액) 4,487억 원, 매점 매출액 1,343억 원, 극장 광고 매출액 677억 원, 기타 매출액 142억 원으로 집계되었다. 제품 매출(입장권 매출)이 전체 매출 규모의 66.6%, 매점 매출 19.9%, 극장 광고 매출 10.1%, 기타 매출이 2.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 즉, 전체 매출 대비 제품 매출(입장권 매출) 비중이 비교적 크고, 나머지 매출 비중은 상대적으로 작은 것으로 볼 수 있다.

서울 외 지역에서는 제품 매출(입장권 매출) 1조 547억 원이 전체 매출의 68.6%로 가장 크고, 다음으로는 매점 매출 3,091억 원, 극장 광고 매출액 1,370억 원, 기타 매출액 203억 등의 순으로 나타났다(<표 II-4-18>, <표 II-4-19>, <그림 II-4-4> 참조).

〈표 II-4-18〉 극장 상영업 세부 매출 내역 (지역별/매출 유형별)

(단위 : 백만 원)

구분	서울	서울 외	합계
제품 매출액 (입장권 매출액)	448,742	1,054,758	1,503,500
매점 매출액	134,374	309,169	443,543
부동산 임대 매출액	8,438	15,898	24,336
위탁 경영 수수료 매출액	619	1,055	1,674
극장 광고 매출액	67,765	137,096	204,861
기타 매출액	14,228	20,337	34,565
합계	674,167	1,538,312	2,212,479

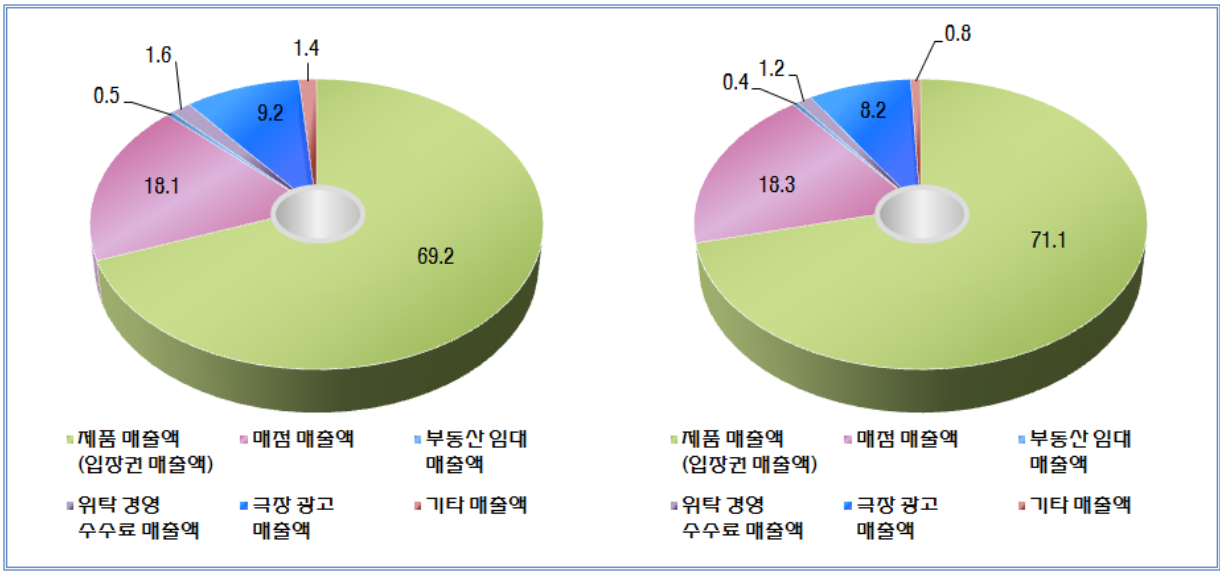
〈표 II-4-19〉 극장 상영업 세부 매출 비중 (지역별/매출 유형별)

(단위 : %)

구분	서울	서울 외	합계
제품 매출액 (입장권 매출액)	66.6	68.6	67.6
매점 매출액	19.9	20.1	20.0
부동산 임대 매출액	1.3	1.0	1.1
위탁 경영 수수료 매출액	0.1	0.1	0.1
극장 광고 매출액	10.1	8.9	9.5
기타 매출액	2.1	1.3	1.7
합계	100.0	100.0	100.0

〈그림 II-4-4〉 극장 상영업 세부 매출 비중(지역별)

(단위 : %)



주 : 주요 3개사(CGV, 롯데시네마, 메가박스)는 서울지역 상영관만 포함시킴

(6) 영화 홍보 및 마케팅업 이슈

영화 홍보 및 마케팅 업체들의 매출 규모를 한국영화/외국영화별로 구분하여 보면, 한국영화 홍보 및 마케팅을 통한 매출액은 1,218억 원으로 전체 홍보 및 마케팅 매출액의 60.5%의 비중을 차지하였다. 한국영화 홍보 및 마케팅을 통한 매출액은 796억 원으로 전체 홍보 및 마케팅 매출액의 39.5%를 차지한 것으로 나타났다(<표 II-4-20> 참조)

〈표 II-4-20〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 매출 내역 (한국영화/외국영화별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
한국영화	121,853	60.5
외국영화	79,681	39.5
합계	201,534	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

영화 홍보 및 마케팅업 매출액을 사업 부문별로 구분하여 보면, 온라인 마케팅과 오프라인 마케팅, 동영상 제작, 인쇄물 제작, 광고 에이전시, 기타로 나누어 볼 수 있다. 우선 오프라인 마케팅 부문의 매출액은 1,345억 원으로 전체 영화 홍보 및 마케팅업 매출액의 66.7%를 차지하는 것으로 드러났다. 다음으로는 온라인 마케팅 367억 원(18.3%), 인쇄물 제작이 209억 원(10.4%)의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다(<표 II-4-21> 참조).

〈표Ⅱ-4-21〉 영화 홍보 및 마케팅업 세부 매출내역 (사업 부문별)

구분	매출액(백만 원)	비중(%)
온라인 마케팅	36,791	18.3
오프라인 마케팅	134,522	66.7
동영상 제작	9,290	4.6
인쇄물 제작	20,930	10.4
광고 에이전시	0	0.0
합계	201,534	100.0

주 : 세부 매출 내역은 조사응답업체의 응답 비중을 토대로 추정한 수치임

2) 디지털 온라인 유통업 시장 업종별 이슈

(1) DVD/블루레이 제작 및 유통업 이슈

DVD/블루레이 제작 및 유통업체들의 업체당 평균 DVD/블루레이/VHS 출시 편수를 한국영화와 외국영화별로 살펴보면, DVD의 경우 한국영화의 업체당 평균 출시 편수는 55편에 불과한 반면, 외국영화의 업체당 평균 DVD 출시 편수는 181편에 해당되어 한국영화 대비 외국영화의 평균 출시 편수가 약 2.9배가량 많았다. 블루레이의 경우에도 한국영화의 평균 출시 편수는 31편인데 반해 외국영화는 185편이었다.

평균 매출액에서는 DVD의 경우, 한국영화 출시를 통해 발생한 매출액은 20억 8,500만 원으로 나타났으며, 외국 영화 출시를 통한 매출액은 58억 원으로 나타났다. 블루레이의 경우에는 한국영화 평균 매출액은 6억 8,000만 원, 외국영화는 24억 2,000만 원으로 나타났으며, VHS의 평균 출시편수, 평균 판매 편수, 평균 매출액은 업체의 비협조로 조사되지 않았다. 결국 DVD/블루레이 제작 및 유통업에서 볼 때 평균 출시 편수, 평균 판매량, 평균 매출액 등에서 모두 DVD, 블루레이, VHS 순이었다(<표 II-4-22> 참조).

〈표 II-4-22〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 내역 (한국영화/외국영화 별)

구분	평균 출시 편수(편)		평균 판매량(장)		평균 매출액(백만 원)	
	DVD	블루레이	DVD	블루레이	DVD	블루레이
한국영화	55	31	122,400	12,500	2,085	680
외국영화	181	185	320,000	69,200	5,800	2,420
기타	30	0	130,000	0	3,500	0
합계	266	216	572,400	81,700	11,385	3,100

주1 : 총 3개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

주2 : 디지털 온라인 유통업은 DVD/블루레이의 경우 세부 매출 응답이 1개, 온라인 상영업은 2개여서 매출 추정이 불가능하여 응답 결과로 기술함

DVD/블루레이 제작 및 유통업체들의 한국영화와 외국영화에 대한 판매용(Sell-Through) 및 대여용 DVD/블루레이 출시 비중을 살펴보면, 한국영화와 외국영화 모두 판매용의 비중이 높게 나타났으며 블루레이 출시 비중의 경우, 한국영화와 외국영화 모두 판매용으로만 판매된 것으로 조사되었다(<표 II-4-23> 참조).

〈표 II-4-23〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 판매량 비중 (판매용(Sell-Through)/대여용별)

구분	DVD 판매량 비중(%)		블루레이 판매량 비중(%)	
	한국영화	외국영화	한국영화	외국영화
판매용(Sell-Through)	75.0	95.0	100.0	100.0
대여용	25.0	5.0	–	–
합계	100.0	100.0	100.0	100.0

주 : 총 1개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

DVD/블루레이 제작 및 유통을 장르별로 판매량을 살펴보면, DVD와 블루레이 모두 극영화(각각 56.0%, 88.0%)가 가장 많이 판매 되었으며, 그 다음으로 애니메이션(각각 27.0%, 11.0%)으로 나타났다(<표 II-4-24> 참조).

〈표 II-4-24〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 판매량 비중 (장르별)

구분	DVD 판매량 비중(%)	블루레이 판매량 비중(%)
극영화	56.0	88.0
다큐멘터리	4.0	0.5
애니메이션	27.0	11.0
기타	13.0	0.5
합계	100.0	100.0

주 : 총 3개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

DVD/블루레이 제작 및 유통업은 영화로 제작 되는 편수가 가장 많았고(DVD 184편, 블루레이 97편), 그 다음으로 방송물(DVD 21편, 블루레이 2편)이었다. 매출액도 영화 매출이 DVD는 28억원, 블루레이 29억 5000만 원으로 조사되었다(<표 II-4-25> 참조).

〈표 II-4-25〉 DVD/블루레이 제작 및 유통업 출시 제작편수 및 매출액 (항목별)

구분	DVD		블루레이	
	제작 편수(편)	매출액(백만 원)	제작 편수(편)	매출액(백만 원)
영화	149	2,800	97	2,950
방송물	21	300	2	10
기타	14	3450	–	–
합계	184	6,550	99	2,960

주 : 총 2개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

(2) 온라인 상영업 이슈

온라인 상영업 중 콘텐츠유통업체(SP)의 경우 외국영화 편수/다운로드수 가장 높았고 매출액은 한국영화가 높은 것으로 나타났다. 콘텐츠제공업체(CP)의 경우도 외국영화의 제공 편수/다운로드수 높게 나타났고 매출액은 한국영화가 높은 것으로 나타났다. 항목별, 장르별로 살펴보면 영화의 편수와 매출액이 가장 높은 것으로 나타났다. 한편 콘텐츠제공업체의 경우 인터넷 VOD 제공이 다른 타서비스 윈도우에 비해 다운로드 수가 많은 것으로 나타났고, 매출액은 IPTV 및 디지털케이블이 가장 높은 것으로 나타났다(<표 II-4-26>, <표 II-4-27>, <표 II-4-28>, <표 II-4-39> 참조).

〈표 II-4-26〉 온라인 상영 제공 내역 (제공 방식별)

항목	콘텐츠유통업체(SP)			콘텐츠제공업체(CP)		
	편수(편)	다운로드 수(건)	매출액(백만 원)	편수(편)	다운로드 수(건)	매출액(백만 원)
한국영화	1,533	2,529,450	**1,420**	541	484,761	**11,367**
외국영화	**4,937**	**3,026,381**	736	**2,370**	**1,001,014**	7,845
기타	640	210,560	80	–	–	–
합계	7,110	5,766,391	2,236	2,911	1,485,775	19,212

주1 : 총 2개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음
주2 : 디지털 온라인 유통업은 DVD/블루레이의 경우 세부 매출 응답이 1개, 온라인 상영업은 2개여서 매출 추정이 불가능하여 응답 결과로 기술함

〈표 II-4-27〉 온라인 상영 제공 내역 (항목별)

항목	콘텐츠유통업체(SP)		
	편수(편)	다운로드 수(건)	매출액(백만 원)
영화	**6,470**	**5,555,831**	**2,156**
방송물	640	210,560	80
기타	–	–	–
합계	7,110	5,766,391	2,236

주1 : 총 2개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음
주2 : 디지털 온라인 유통업은 DVD/블루레이의 경우 세부 매출 응답이 1개, 온라인 상영업은 2개여서 매출 추정이 불가능하여 응답 결과로 기술함

〈표 II-4-28〉 온라인 상영 제공 내역 (장르별)

항목	콘텐츠유통업체(SP)		
	편수(편)	다운로드 수(건)	매출액(백만 원)
극영화	**6,936**	**5,971,896**	**2,036**
다큐멘터리	200	2,300	40
애니매이션	600	174,600	80
기타	640	215,040	80
합계	8,376	6,363,836	2,236

주1 : 총 2개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음
주2 : 디지털 온라인 유통업은 DVD/블루레이의 경우 세부 매출 응답이 1개, 온라인 상영업은 2개여서 매출 추정이 불가능하여 응답 결과로 기술함

〈표 II-4-29〉 온라인 상영 제공 내역 (서비스 윈도우별)

항목	콘텐츠제공업체(CP)	
	다운로드 수(건)	매출액(백만 원)
IPTV 및 디지털케이블	529,056	**24,887**
인터넷VOD(모바일, N스크린서비스 포함)	**885,738**	5,858
기타	11,050	840
합계	1,425,844	31,585

주1 : 총 2개 업체의 응답을 토대로 작성한 것이므로 참고 치로만 활용할 수 있음

주2 : 디지털 온라인 유통업은 DVD/블루레이의 경우 세부 매출 응답이 1개, 온라인 상영업은 2개여서 매출 추정이 불가능하여 응답 결과로 기술함

5. 한국 영화산업 경기 전망

1) 영화산업 경기 전망

(1) 한국 영화산업 경기 전망

조사에 응답한 업체를 대상으로 '2015년~2016년의 한국영화산업 경기 전망'에 대한 의견을 분석한 결과, 2016년 전망을 상대적으로 더 긍정적으로 예상하고 있었다. 2015년의 한국 영화산업 경기에 대한 평균 점수는 59.4점으로 조사되었으며, 2016년의 한국 영화산업 경기에 대한 평균 점수는 60.0점으로 조사되었다(<표 II-5-1> 참조).

〈표 II-5-1〉 한국 영화산업 경기 전망

(단위 : 점)

구분	2015년	2016년
20점 이하	2.2	3.0
21~40점	21.3	19.8
41~60점	51.5	46.9
61~80점	22.0	26.7
81~100점	0.7	1.5
무응답	2.2	2.2
합계	100.0	100.0
전체평균(점)	59.4	60.0
영화 제작, 지원 및 유통업(점)	59.2	60.0
디지털 온라인 유통업(점)	56.8	52.8

주 : 한국 영화산업 경기 전망에 대한 평균 점수는 100점 만점 기준임(영화 제작 지원업 제외)

(2) 업종별 한국 영화산업 경기 전망

업종별로 경기 전망을 살펴보면, 전체 영화산업 시장 내에서 2015년의 경기 전망을 가장 긍정적으로 하고 있는 업종은 영화 홍보 및 마케팅(62.6점)이며, 가장 부정적으로 전망하고 있는 업종은 DVD/블루레이 제작 및 유통 (53.2점)이다. 영화 제작, 지원 및 유통업/디지털 온라인 유통업 시장별로 살펴보면, 영화 제작, 지원 및 유통업 시장 내에서 2015년에 경기 전망이 가장 긍정적으로 예상되어진 업종은 영화 홍보 및 마케팅(62.6점) 분야이며, 부정적인 경기 전망을 예상한 업종은 수입(53.3점)로 나타났다. 디지털 온라인 유통업 시장 내에서는 온라인 상영(57.8점), DVD/블루레이 제작 및 유통 (53.2점)의 경기를 전망하였다.

〈표 II-5-2〉 업종별 한국 영화 산업 경기 전망

대분류	중분류	2015년	2016년
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	60.6	62.4
	영화 수입	53.3	54.8
	영화 제작 지원		
	영화 배급	56.4	57.6
	극장 상영	62.2	64.2
	영화 홍보 및 마케팅	62.6	61.8
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	53.2	50.0
	온라인 상영	57.8	53.6

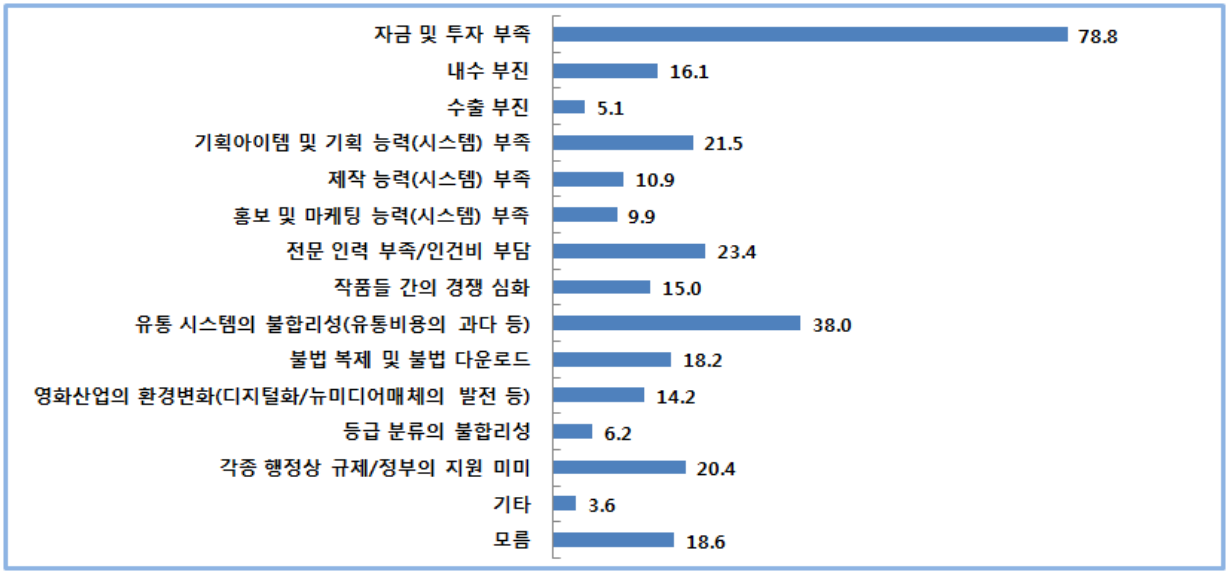
2) 경영상의 애로점

(1) 영화 기획 및 제작업 경영상의 애로점

제작업 경영에 가장 악영향을 주고 있는 요인은 자금 및 투자부족(78.8%)으로 나타났으며, 다음으로 유통 시스템의 불합리성(38.0%), 전문인력 부족 및 인건비 부담(23.4%), 기획아이템 및 기획능력 부족(21.5%) 등이 경영상의 애로점으로 작용하는 것으로 나타났다(<그림 II-5-1> 참조).

〈그림 II-5-1〉 영화 기획 및 제작업 경영상의 애로점

(단위 : %)

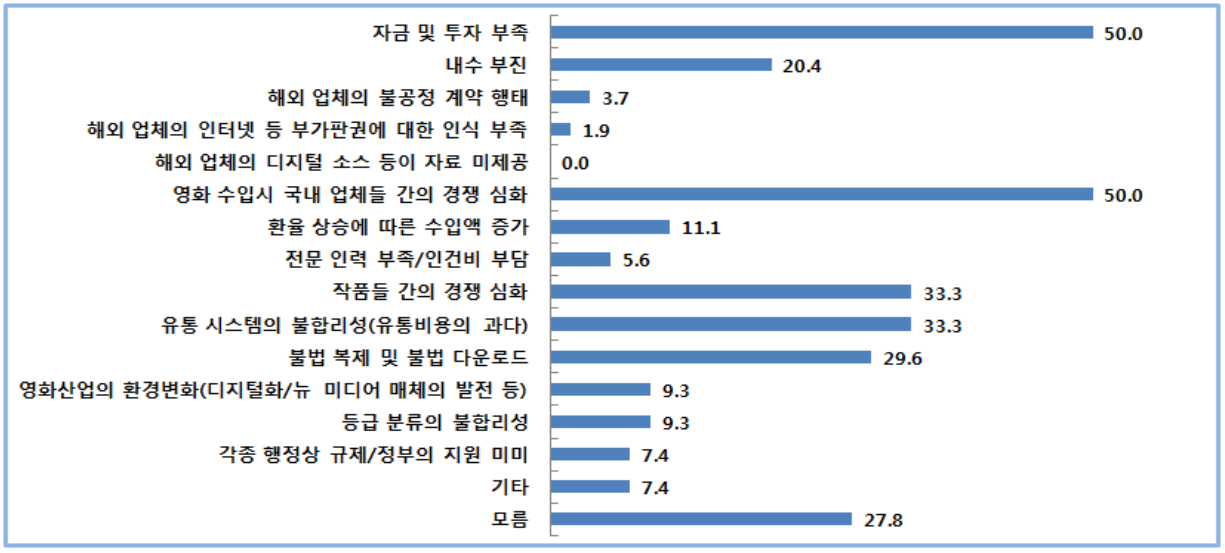


(2) 영화 수입업 경영상의 애로점

영화 수입업 경영에 가장 악영향을 주고 있는 요인은 자금 및 투자부족(50.0%)로 나타났으며, 영화 수입 시 국내 업체들 간의 경쟁 심화(50.0%), 작품들 간의 경쟁 심화(33.3%), 유통 시스템의 불합리성(33.3%) 등이 경영상의 애로점으로 나타났다(<그림 II-5-2> 참조).

〈그림 II-5-2〉 영화 수입업 경영상의 애로점

(단위 : %)

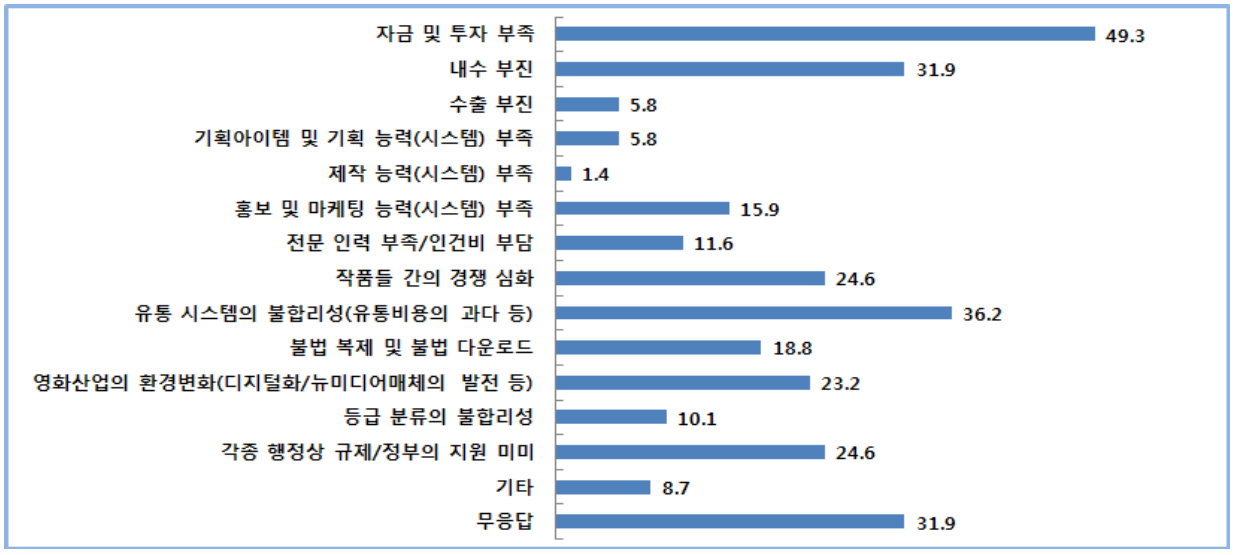


(3) 영화 배급업 경영상의 애로점

영화 배급업 경영에 가장 악영향을 주고 있는 요인은 자금 투자 및 투자부족(49.3%)이고, 다음으로 유통시스템의 불합리성(36.2%), 내수 부진(31.9%) 등으로 나타났다(<그림 II-5-3> 참조).

〈그림 II-5-3〉 영화 배급업 경영상의 애로점

(단위 : %)

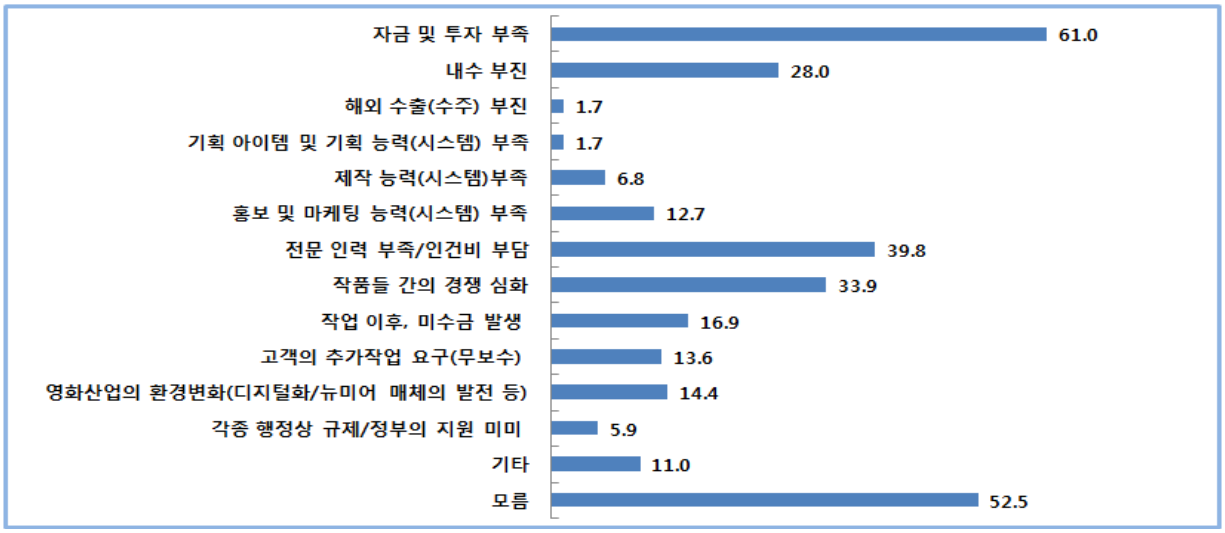


(4) 영화 제작 지원업 경영상의 애로점

기술서비스 산업의 경영상의 애로점은 자금 및 투자 부족이라는 응답이 61.0%로 가장 큰 애로점으로 나타났으며, 전문 인력 부족/인건비 부족 39.8%, 내수 부진 33.9%, 작업 이후 미수금 발생 28.0% 등의 순으로 나타났다.

〈그림 II-5-4〉 영화 제작 지원업 경영상의 애로점

(단위 : %)

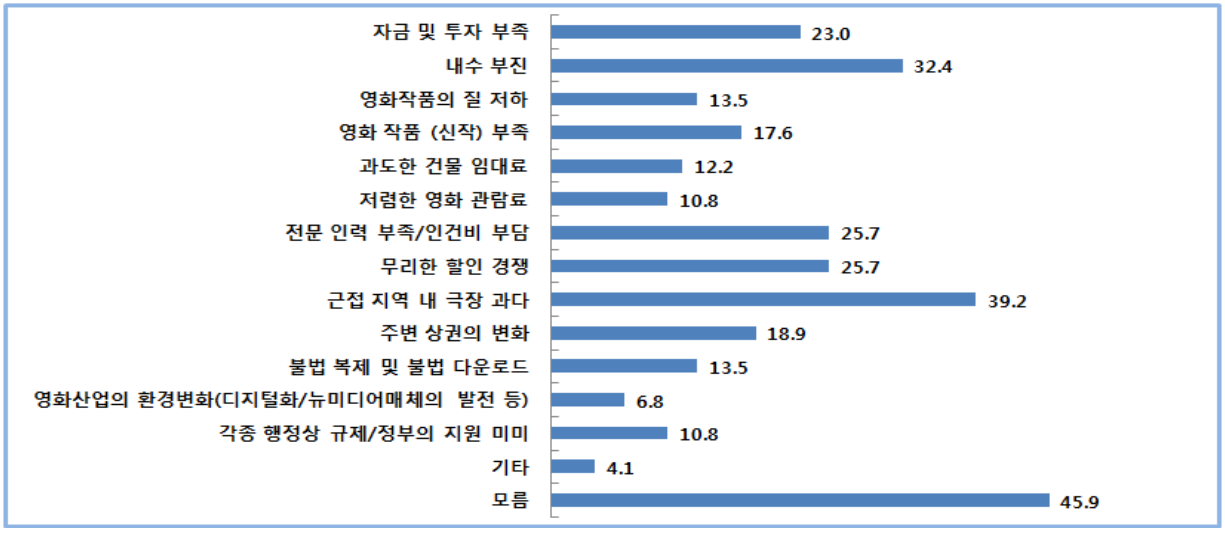


(5) 극장 상영업 경영상의 애로점

극장 상영업 경영에 가장 악영향을 주고 있다고 여겨지는 요인은 근접 지역 내 극장 과다(39.2%), 자금 및 투자 부족(23.0%), 내수부진(32.4%), 전문인력 부족/인건비 부담(25.7%), 무리한 할인 경쟁(25.7%) 등의 순으로 조사되었다(<그림 II-5-5> 참조).

〈그림 II-5-5〉 극장 상영업 경영상의 애로점

(단위 : %)

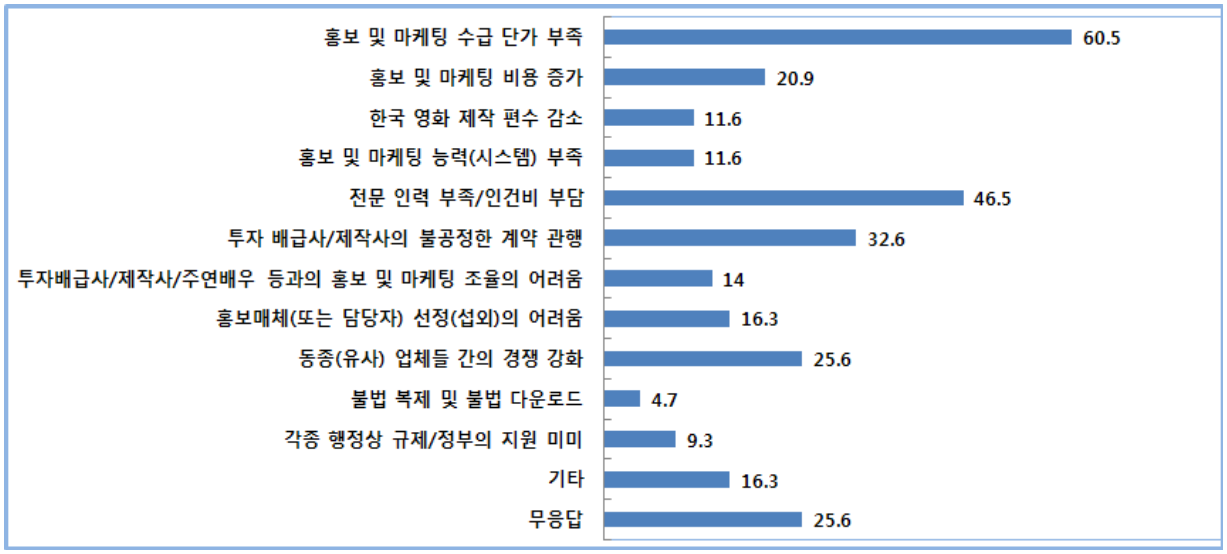


(6) 영화 홍보 및 마케팅업 경영상의 애로점

영화 홍보 및 마케팅업 경영에 가장 악영향을 주는 요인은 홍보 및 마케팅 수급단가 부족(60.5%)이었으며, 다음으로는 전문인력 및 인건비 부담(46.5%) 등의 순으로 조사되었다(<그림 II-5-6> 참조).

〈그림 II-5-6〉 영화 홍보 및 마케팅업 경영상의 애로점

(단위 : %)

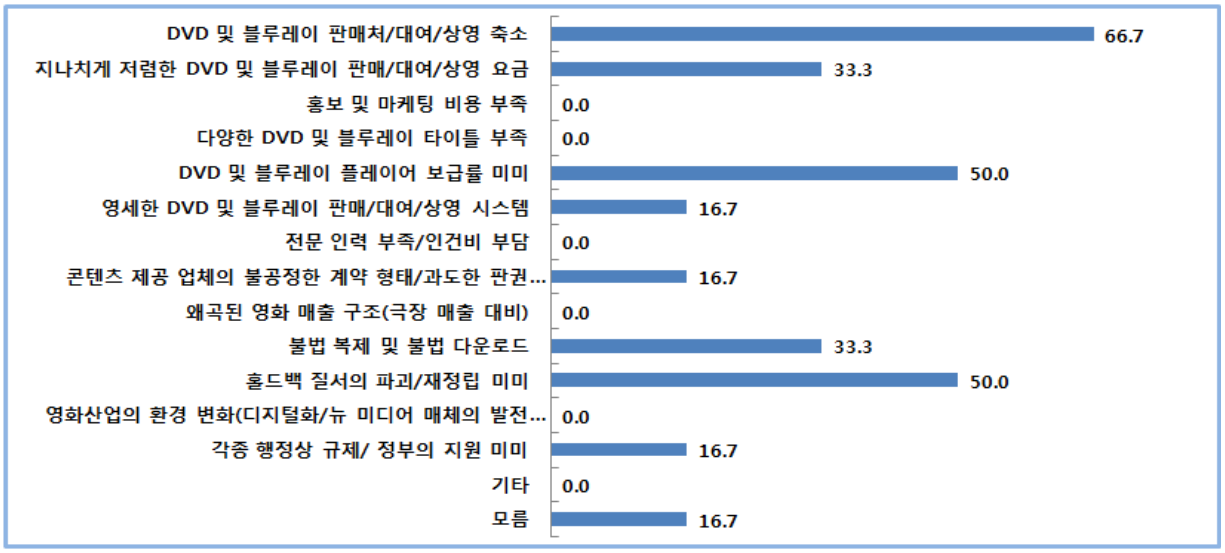


(7) DVD/블루레이 제작 및 유통 경영상의 애로점

DVD/블루레이 제작 및 유통업의 경영에 가장 악영향을 주고 있다고 여겨지는 요인은 DVD 및 블루레이 판매처/대여/상영 축소(66.7%), 그 다음으로 DVD 및 블루레이 플레이어 보급률 미미와 홀드백 질서의 파괴/재정립 미미가 각각(50.0%)로 조사되었다(<그림 II-5-7> 참조).

〈그림 II-5-7〉 DVD/블루레이 제작 및 유통 경영상의 애로점

(단위 : %)

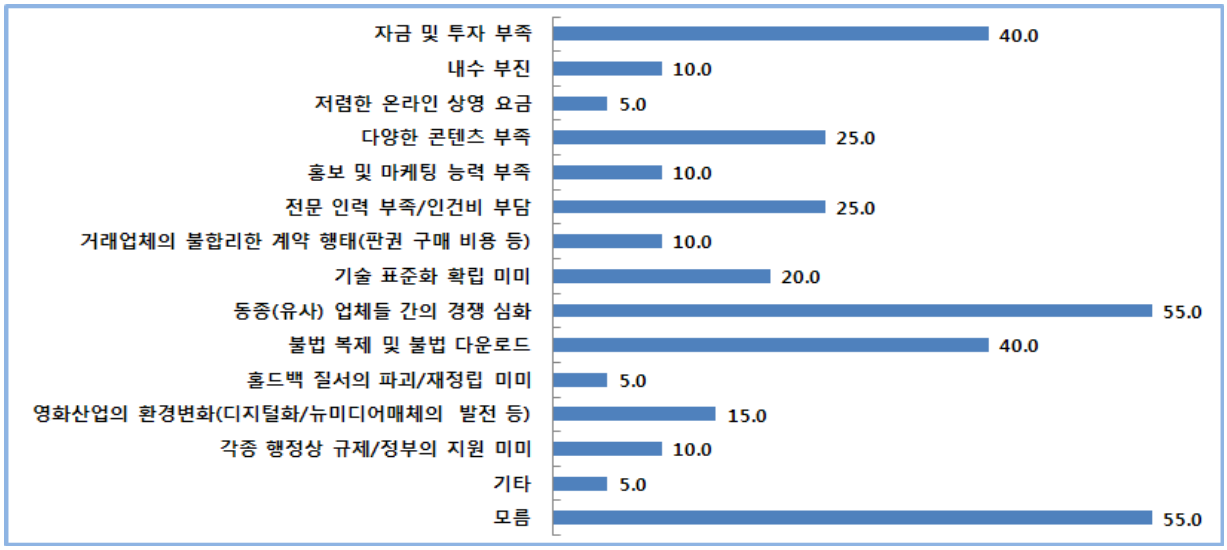


(8) 온라인 상영업 경영상의 애로점

온라인 상영업의 경영에 가장 악영향을 주고 있다고 여겨지는 요인은 동종 업체들간의 경쟁 심화 (55.0%)가 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 자금 및 투자 부족 (40.0%)이 경영상의 애로점인 것으로 조사되었다(<그림 II-5-8> 참조).

〈그림 II-5-8〉 온라인 상영업 경영상의 애로점

(단위 : %)



III. 부록 : 설문지

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(제작)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		**%**

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.

* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.

* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요.
(해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	– –
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. [**상장 기업만**] 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [재무제표 작성 기업만 작성] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목	금액
1) 영업이익	백만 원
2) 영업비용	백만 원
3) 영업 외 수익	백만 원
4) 영업 외 비용	백만 원
5) 경상이익	백만 원
6) 특별이익	백만 원
7) 특별손실	백만 원
8) 법인세 비용	백만 원
9) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원
9-1) 인건비	백만 원
9-2) 순금융비용	백만 원
9-3) 감가상각비	백만 원
9-4) 임차료	백만 원
9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [재무제표 미작성 기업만 작성] 2014년 **납부부가가치세액을 기록**해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수를 기록**해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

문9. 2014년 기준, **직무별**로 귀사의 종사자 현황을 나누어 기록해 주세요.

항목	종사자 수	항목	종사자 수	항목	종사자 수
① 시나리오/작가	명	② 연기	명	③ 투자	명
④ 연출	명	⑤ 음악	명	⑥ 기획개발	명
⑦ 제작(프로듀서)	명	⑧ 현상	명	⑨ 배급	명
⑩ 촬영	명	⑪ 편집	명	⑫ 경영관리	명
⑬ 조명	명	⑭ 사운드	명	㉑ 기타분야	명
⑮ 미술	명	⑯ CG	명	합계	명
⑰ 특수효과	명	⑱ 홍보 및 마케팅	명		
⑲ 동시녹음	명	⑳ 수입	명		

※ 크레딧을 기준으로 작성해 주세요.
※ 문6.문8.과 문9.의 합계부분이 일치해야 합니다.

PART 4. 해외 거래 현황(국제공동제작)

문10. 귀사는 2014년도에 **해외 업체와의 공동제작을 한 실적**이 있습니까?

① 있다 ☞ 문11으로 ② 없다 ☞ 문12로

응답란

문11. 2014년 기준, **귀사가 수행한 해외업체와의 국제공동제작 현황을 기록**해 주세요.

공동제작국가	제작편수	순제작비
1) 중 국	편	천 달러
2) 일 본	편	천 달러
3) 미 국	편	천 달러
4) 동남아시아	편	천 달러
5) 유럽	편	천 달러
6) 기타(기록: _____)	편	천 달러
합계	**편**	**천 달러**

* 순제작비의 단위는 USD 기준으로 작성해 주세요.

PART 5. 업종별 세부 현황

문12. 2014년 기준, 귀사의 영화 제작 현황을 기록해 주세요.

※ 문12. 의 각 문항에 제작 편수와 매출액 합계는 일치해야 합니다.

※ 해당 영화의 제작, 개봉 등을 통해 귀사에서 매출액(기업 회계)으로 인식되는 금액을 적어 주십시오.

문12-1. 귀사에서 **제작(프로덕션~개봉완료)하신 영화들의 편수 및 매출액을 장르별로 기록**해 주세요.

항목	제작 편수	매출액
1)극영화	편	백만 원
2)다큐멘터리	편	백만 원
3)애니메이션	편	백만 원
4)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

문12-2. 귀사에서 **제작(기획~개봉완료)하신 영화들의 편수 및 매출액을 제작 완성도별로 기록**해 주세요.

항목	제작 편수	매출액
1)기획중인 영화	편	백만 원
2)제작중인 영화	편	백만 원
3)개봉완료 영화	편	백만 원
4)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

※ 귀사의 회계 기준으로 적어 주십시오.

문12-3. 귀사에서 **제작(프로덕션~개봉완료)하신 영화들의 편수 및 매출액을 촬영 포맷별로 기록**해 주세요.

항목	제작 편수	매출액
1) 디지털로 촬영된 영화	편	백만 원
2) 3D · 4D로 촬영된 영화	편	백만 원
3) 필름으로 촬영된 영화	편	백만 원
4) 기타(기록 : _____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

문12-4. 귀사에서 **제작(기획~개봉완료)하신 영화들의 편수 및 매출액을 1차 목적의 상영 윈도우(창구) 별로 기록**해 주세요.

항목	제작 편수	매출액
1)극장상영용 영화	편	백만 원
2)TV상영용 영화 (공중파, 케이블, 위성 TV 등 지상파 DMB 포함)	편	백만 원
3)온라인 상영관용 영화 (IPTV, 인터넷 상영관 등)	편	백만 원
4)DVD, 블루레이 영화	편	백만 원
5)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

※ **(예시1)** 극장상영 중 온라인 상영관(IPTV 등)에서 동시상영하거나 극장상영 종료 후 온라인상영관에서 상영한 영화는 극장상영을 1차 목적으로 제작하였기 때문에 '극장상영용 영화' 1편으로 작성하고, 해당 영화의 극장 매출액뿐만 아니라 온라인상영관, DVD/블루레이 등을 통해 발생함 매출액도 '극장상영용 영화'의 매출액에 포함합니다.

(예시2) 온라인상영관(IPTV 등)을 1차 목적으로 제작한 영화(ex. 〈발광하는 현대사〉 등)의 경우, 온라인상영관 상영 이후 성적이 좋아서 극장에서 추가로 상영하더라도 온라인상영을 1차 목적으로 제작하였기 때문에 '온라인 상영관용 영화' 1편으로 작성하고, 해당 영화의 온라인상영관 매출액뿐만 아니라 극장, DVD/블루레이 등을 통해 발생한 매출액도 '온라인 상영관용 영화'의 매출액에 포함합니다.

PART 6. 영화산업 경기 전망

문13. 귀사에서는 영화 산업 경기를 어떻게 전망하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 7. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문14. 영화업을 운영하는 데 있어서 어려운 점이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 우선순위로 3가지만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 자금 및 투자 부족	2) 내수 부진
3) 수출 부진	4) 기획아이템 및 기획 능력(시스템) 부족
5) 제작 능력(시스템) 부족	6) 홍보 및 마케팅 능력(시스템) 부족
7) 전문 인력 부족/인건비 부담	8) 작품들 간의 경쟁 심화
9) 유통 시스템의 불합리성(유통비용의 과다 등)	10) 불법 복제 및 불법 다운로드
11) 영화산업의 환경변화(디지털화/뉴 미디어 매체의 발전 등)	12) 등급 분류의 불합리성
13) 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미	14) 기타(기록: _____)

문15. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(수입)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		%

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.
* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.
* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요. (해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	– –
6) 주소	시/도	군/구	읍/면/동
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [**재무제표 작성 기업만 작성**] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비(판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [**재무제표 미작성 기업만 작성**] 2014년 **납부부가가치세액**을 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수를 기록**해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

문9. 2014년 기준, 직**무별로 귀사의 종사자 현황을 나누어 기록**해 주세요.

항목	종사자 수	항목	종사자 수	항목	종사자 수
① 시나리오/작가	명	② 연기	명	③ 투자	명
④ 연출	명	⑤ 음악	명	⑥ 기획개발	명
⑦ 제작(프로듀서)	명	⑧ 현상	명	⑨ 배급	명
⑩ 촬영	명	⑪ 편집	명	⑫ 경영관리	명
⑬ 조명	명	⑭ 사운드	명	㉑ 기타분야	명
⑮ 미술	명	⑯ CG	명	합계	명
⑰ 특수효과	명	⑱ 홍보 및 마케팅	명		
⑲ 동시녹음	명	⑳ 수입	명		

※ 크레딧을 기준으로 작성해 주세요.
※ 문6.문8.과 문9.의 합계부분이 일치해야 합니다.

PART 4. 업종별 세부 현황

문10. 2014년 기준, 귀사의 영화 수입 현황을 기록해 주세요.

※ 문10. 의 각 문항에 수입 편수와 매출액 합계는 일치해야 합니다.

문10-1. 귀사에서 **수입하신 영화들의 편수 및 수입액을 장르별로 기록**해 주세요.

항목	수입 편수	수입액
1)극영화	편	천 달러
2)다큐멘터리	편	천 달러
3)애니메이션	편	천 달러
4)기타(기록 :_____)	편	천 달러
합계	**편**	**천 달러**

문10-2. 귀사에서 **수입하신 영화들의 편수 및 수입액을 계약유형별로 기록**해 주세요.

항목	수입 편수	수입액
1)단매 계약(Flat)	편	천 달러
2)수익배분 계약(R/S)	편	천 달러
3)미니멈 개런티 계약(M.G)	편	천 달러
4)라이센스 계약(License)	편	천 달러
5)리메이크 등 2차적 저작물 작성권 허락(양도)계약	편	천 달러
6)기타(기록 :_____)	편	천 달러
합계	**편**	**천 달러**

문10-3. 귀사에서 **수입하신 영화들의 편수 및 수입액을 권리 방식별로 기록**해 주세요.

항목	수입 편수	수입액
1)전 판권(All rights)	편	천 달러
2)극장판권(Theatrical)	편	천 달러
3)극장 제외한 부가판권(All exept theatrical)	편	천 달러
4)기타(기록 :_____)	편	천 달러
합계	**편**	**천 달러**

문10-4. 귀사에서 **수입하신 영화들의 편수 및 수입액을 국적별로 기록**해 주세요.

항목	수입 편수	수입액
1)미국	편	천 달러
2)일본	편	천 달러
3)중국	편	천 달러
4)홍콩	편	천 달러
5)프랑스	편	천 달러
6)영국	편	천 달러
7)독일	편	천 달러
8)캐나다	편	천 달러
9)유럽(프랑스, 영국, 독일 제외)	편	천 달러
10)동남아시아	편	천 달러
11)기타(기록 :_____)	편	천 달러
합계	**편**	**천 달러**

문11. 2014년 기준, 귀사의 수입하신 영화의 매출 현황을 기록해 주세요.

※ 문11. 의 각 문항에 개봉 편수와 매출액 합계는 일치해야 합니다.

※ 해당 영화의 개봉 등을 통해 귀사에서 매출액(기업 회계)으로 인식되는 매출액을 기록해 주세요.

문11-1. 귀사에서 수**입하신 영화들의 개봉 편수 및 매출액을 수입형태별로 기록**해 주세요.

항목	개봉 편수	매출액
1)단순수입	편	백만 원
2)수입 · 배급 병행	편	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

문11-2. 귀사에서 **수입하신 영화들의 개봉 편수 및 매출액을 국적별로 기록**해 주세요.

항목	개봉 편수	매출액
1)미국	편	백만 원
2)일본	편	백만 원
3)중국	편	백만 원
4)홍콩	편	백만 원
5)프랑스	편	백만 원
6)영국	편	백만 원
7)독일	편	백만 원
8)캐나다	편	백만 원
9)유럽(프랑스, 영국, 독일 제외)	편	백만 원
10)동남아시아	편	백만 원
11)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

문11-3. 귀사에서 **수입하신 영화들의 개봉 편수 및 매출액을 1차 목적의 상영 윈도우(창구)별로 기록**해 주세요.

항목	개봉 편수	매출액
1)극장상영용 영화	편	백만 원
2)TV상영용 영화 (공중파, 케이블, 위성 TV 등 지상파 DMB 포함)	편	백만 원
3)온라인 상영관용 영화 (IPTV, 인터넷 상영관 등)	편	백만 원
4)DVD, 블루레이 영화	편	백만 원
5)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

※ (예시1) 극장상영 중 온라인 상영관(IPTV 등)에서 동시상영하거나 극장상영 종료 후 온라인상영관에서 상영한 영화는 극장상영을 1차 목적으로 수입하였기 때문에 '극장상영용 영화' 1편으로 작성하고, 해당 영화의 극장 매출액뿐만 아니라 온라인상영관, 홈비디오 등을 통해 발생함 매출액도 '극장상영용 영화'의 매출액에 포함합니다.

(예시2) 온라인상영관(IPTV 등)을 1차 목적으로 제작한 영화의 경우, 온라인상영관 상영 이후 성적이 좋아서 극장에서 추가로 상영하더라도 온라인상영을 1차 목적으로 수입하였기 때문에 '온라인상영관용 영화' 1편으로 작성하고, 해당 영화의 온라인상영관 매출액뿐만 아니라 극장, 홈비디오 등을 통해 발생한 매출액도 '온라인 상영관용 영화'의 매출액에 포함합니다.

PART 5. 영화산업 경기 전망

문12. 귀사에서는 영화 산업 경기를 **어떻게 전망**하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 6. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문13. 영화업을 운영하는 데 있어서 **어려운 점**이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 **우선순위로 3가지**만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 자금 및 투자 부족
2) 내수 부진
3) 해외 업체의 불공정 계약 행태
4) 해외 업체의 인터넷 등 부가판권에 대한 인식 부족
5) 해외 업체의 디지털 소스 등의 자료 미제공
6) 영화 수입시 국내 업체들 간의 경쟁 심화
7) 환율 상승에 따른 수입액 증가
8) 전문 인력 부족/인건비 부담
9) 작품들 간의 경쟁 심화
10) 유통 시스템의 불합리성(유통 비용의 과다)
11) 불법 복제 및 불법 다운로드
12) 영화산업의 환경변화(디지털화/뉴 미디어 매체의 발전 등)
13) 등급 분류의 불합리성
14) 각종 행정상 규제/ 정부의 지원 미미
15) 기타(기록: _____)

문14. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(배급)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : ㈜메가리서치 한은주 이사 (02-3447-2960) 조사 내용관련 문의처 : ㈜메가리서치 고장성 과장 (02-3447-2040) 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 정책연구부 전윤형 연구원 (051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		**%**

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.

* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.

* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요.
(해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	– –
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [재무제표 작성 기업만 작성] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비(판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [재무제표 미작성 기업만 작성] 2014년 **납부부가가치세액을 기록**해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수를 기록**해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

문9. 2014년 기준, **직무별로 귀사의 종사자 현황을 나누어 기록**해 주세요.

항목	종사자 수	항목	종사자 수	항목	종사자 수
① 시나리오/작가	명	② 연기	명	③ 투자	명
④ 연출	명	⑤ 음악	명	⑥ 기획개발	명
⑦ 제작(프로듀서)	명	⑧ 현상	명	⑨ 배급	명
⑩ 촬영	명	⑪ 편집	명	⑫ 경영관리	명
⑬ 조명	명	⑭ 사운드	명	㉑ 기타분야	명
⑮ 미술	명	⑯ CG	명	합계	명
⑰ 특수효과	명	⑱ 홍보 및 마케팅	명		
⑲ 동시녹음	명	⑳ 수입	명		

※ 크레딧을 기준으로 작성해 주세요.
※ 문6.문8.과 문9.의 합계부분이 일치해야 합니다.

PART 4. 해외 거래 현황

응답란

문10. 귀사는 2014년도에 해외 업체와의 거래 실적이 있습니까?

① 있다 ☞ 문11으로 ② 없다 ☞ 문12로

문11. 2014년 기준, **귀사가 수행한 해외업체와의 영화 관련 투자 현황을 기록**해 주세요.

(금액 단위 : 천 달러)

구분	해외에서 투자 받은 현황				해외에 투자한 현황				비고
국적	기업(회사) 투자		영화 프로젝트 투자		기업(회사) 투자		영화 프로젝트 투자		
	건수	금액	편수	금액	건수	금액	편수	금액	
1)중 국									
2)일 본									
3)미 국									
4)동남아시아									
5)유럽									
6)기타(기록: _____)									
합 계									

※ 순제작비의 단위는 USD 기준으로 작성해 주세요.

※ 수익 창출을 목적으로 영화 프로젝트 등에 직접 투자한 내역뿐만 아니라, 영화 관련 기업(회사)을 대상으로 한 직접 투자도 포함 합니다 (단, 판권 구입 · 구매는 포함되지 않음).

PART 5. 업종별 세부 현황

문12. 2014년 기준, **귀사의 영화 배급 현황을 기록**해 주세요.

※ 문12. 의 각 문항에 배급 편수와 매출액 합계는 일치해야 합니다.

※ 해당 영화의 개봉 등을 통해 귀사에서 매출액(기업 회계)으로 인식되는 매출액을 기록해 주세요.

문12-1. 귀사께서 **배급하신 영화들의 편수 및 매출액을 국적별로 구분하여 기록**해 주세요.

항목	배급 편수	매출액
1)한국영화	편	백만 원
2)외국영화	편	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

문12-2. 귀사께서 **배급하신 영화들의 편수 및 매출액을 배급유형별로 구분하여 기록**해 주세요.

항목	배급 편수	매출액
1)메인투자배급	편	백만 원
2)부분투자배급	편	백만 원
3)배급대행	편	백만 원
4)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	**편**	**백만 원**

※ 배급영화편수와 매출액은 12-1과 동일해야합니다.

PART 6. 영화산업 경기 전망

문13. 귀사에서는 영화 산업 경기를 **어떻게 전망**하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 7. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문14. 영화업을 운영하는 데 있어서 어려운 점이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 우선순위로 3가지만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 자금 및 투자 부족	2) 내수 부진
3) 수출 부진	4) 기획아이템 및 기획 능력(시스템) 부족
5) 제작 능력(시스템) 부족	6) 홍보 및 마케팅 능력(시스템) 부족
7) 전문 인력 부족/인건비 부담	8) 작품들 간의 경쟁 심화
9) 유통 시스템의 불합리성(유통비용의 과다 등)	10) 불법 복제 및 불법 다운로드
11) 영화산업의 환경변화(디지털화/뉴 미디어 매체의 발전 등)	12) 등급 분류의 불합리성
13) 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미	14) 기타(기록: _____)

문15. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(극장상영)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		**%**

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.

* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.

* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요.
(해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	– –
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [**재무제표 작성 기업만 작성**] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비 (판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [**재무제표 미작성 기업만 작성**] 2014년 **납부부가가치세액**을 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수**를 기록해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

문9. 2014년 기준, **직무별로 귀사의 종사자 현황을 나누어 기록**해 주세요.

항목	종사자 수
① 경영관리	명
② 작품수급	명
③ 홍보 및 마케팅	명
④ 시설 운영	명
⑤ 매표 및 수표	명
⑥ 영사	명
⑦ 기타(기록 :_____)	명
합계	명

PART 4. 해외 거래 현황

문10. 귀사는 2014년도에 해외 업체와의 거래 실적이 있습니까?

① 있다 ☞ 문11으로 ② 없다 ☞ 문12로

응답란

문11. 2014년 기준, **귀사가 수행한 해외업체와의 영화 관련 투자 현황을 기록**해 주세요.

항목		건수	금액
1) 해외로의 투자(해외 프로젝트, 제작서비스 업체 등에 대한 투자)	단독	건	천 달러
	합작	건	천 달러
2) 해외로의 투자(귀사 프로젝트, 귀사 등에 대한 투자)	단독	건	천 달러
	합작	건	천 달러
합계		건	천 달러

※ 수익 창출을 목적으로 영화 등 프로젝트 단위에 진행되었던 직접 투자뿐만 아니라, 업체를 대상으로 한 직접 투자도 포함됨
(단, 판권 구입 · 구매는 포함되지 않음)

PART 5. 영화산업 경기 전망

문12. 귀사에서는 영화 산업 경기를 어떻게 전망하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 6. 업종별 세부 현황

문13. 2014년 기준, **극장상영 분야별 매출액 내역을 항목별로 구분**하여 기록해 주세요.

항목	매출액
① 제품 매출액(입장권 매출액)	백만 원
② 매점 매출액	백만 원
③ 부동산 임대 매출액	백만 원
④ 위탁 경영 수수료 매출액	백만 원
⑤ 극장 광고 매출액	백만 원
⑥ 기타 매출액(기록 :_____)	백만 원
합계	백만 원

문14. 2014년 기준, **극장상영 세부적인 비용 내역을 항목별로 구분**하여 기록해 주세요.

항목	매출액
① 제품 수급 비용(영화작품 수급 비용)	백만 원
② 장비 구입/ 대여 비용(스크린, 영사기 등)	백만 원
③ 매점 운영 비용	백만 원
④ 시설 확충 및 개선 비용	백만 원
⑤ 부동산 임차 비용	백만 원
⑥ 위탁 경영 수수료 비용	백만 원
⑦ 기타(기록 :_____)	백만 원
합계	백만 원

문15. 2014년 기준, 귀 사의 **극장 시설현황 및 매출액을 항목별로 구분**하여 기록해 주세요.

항목	제작 편수	매출액
① 필름 스크린	개	백만 원
② 디지털 스크린	개	백만 원
③ 3D 스크린	개	백만 원
④ 4D 스크린	개	백만 원
⑤ 기타(기록 :_____)	개	백만 원
합계	개	백만 원

※ 스크린 정의(작성요령)
- 필름 스크린 : '필름'으로만 상영이 가능한 스크린 수
- 디지털 스크린 : '디지털' 상영 또는 '디지털과 필름' 혼용 상영이 가능한 스크린 수
- 3D 스크린 : '3D' 상영 또는 '3D와 디지털' 혼용 상영이 가능한 스크린 수
- 4D 스크린 : '4D' 상영 또는 '4D와 3D' 혼용 상영이 가능한 스크린 수

PART 7. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문16. 영화업을 운영하는 데 있어서 **어려운 점**이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 **우선 순위로 3가지**만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 자금 및 투자 부족	2) 내수 부진
3) 영화작품의 질 저하	4) 영화 작품(신작) 부족
5) 과도한 건물 임대료	6) 저렴한 영화 관람료
7) 전문 인력 부족/인건비 부담	8) 무리한 할인 경쟁
9) 근접 지역 내 극장 과다	10) 주변 상권의 변화
11) 불법 복제 및 불법 다운로드	12) 영화산업의 환경변화(디지털화／뉴미디어 매체의 발전 등)
13) 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미	14) 기타(기록: _____)

문17. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(홍보 및 마케팅)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		**%**

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.

* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.

* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요.
(해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	– –
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [**재무제표 작성 기업만 작성**] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비(판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [**재무제표 미작성 기업만 작성**] 2014년 **납부부가가치세액**을 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수**를 기록해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

문9. 2014년 기준, **직무별로 귀사의 종사자 현황을 나누어 기록**해 주세요.

항목	종사자 수
① 홍보 및 마케팅	명
② 인쇄물 제작(포스터 등)	명
③ 광고 디자인	명
④ 광고 에이전시 담당	명
⑤ 동영상 제작(예고편 등)	명
⑥ 경영관리	명
⑦ 홈페이지 제작	명
⑧ 기타(기록 :_____)	명
합계	명

PART 4. 업종별 세부 현황

문10. 2014년 기준, **귀사께서 홍보 및 마케팅 하신 콘텐츠들의 편수 및 매출액을 콘텐츠 유형별(영화/영화 外), 국적별(한국영화/외국영화)으로 기록**해 주세요.
(온라인/오프라인 마케팅, 온라인 마케팅, 동영상 제작, 인쇄물 제작, 광고 에이전시 등 포함)

구분	항목	영화 편수	매출액
영화	1)한국영화	편	백만 원
	2)외국영화	편	백만 원
소계		편	백만 원
영화 外(외)	3)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계		편	백만 원

문11. 2014년 기준, **세부 내역별로 귀사께서 홍보 및 마케팅 하신 한국영화/외국영화들의 영화편수 및 매출액을 업무 유형별로 기록**해 주세요.

항목	영화 편수	매출액
1)온라인 마케팅	편	백만 원
2)오프라인 마케팅	편	백만 원
3)동영상 제작	편	백만 원
4)인쇄물 제작	편	백만 원
5)광고에이전시	편	백만 원
6)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	편	백만 원

※ 문 11.의 영화편수와 매출액은 문 10.의 영화 부문 '소계'의 영화 편수와 매출액와 동일하게 작성해 주십시오.

※ 업무유형(온라인 마케팅, 오프라인 마케팅 등)의 중복이 있는 경우 영화편수는 '영화편수/유형 항목 수'로 나누어 작성해 주십시오.

(예시) 귀사에서 '영화A'의 홍보 마케팅에 있어 '온라인 마케팅'과 '오프라인 마케팅'을 함께 진행하여 매출액이 발생한 경우, 영화편수는 '온라인 마케팅' 0.5편, '오프라인 마케팅' 0.5편으로 작성해 주시고, 매출액은 온라인 마케팅' 과 '오프라인 마케팅'에서 발생한 각각의 매출액을 명기해 주십시오.

PART 5. 영화산업 경기 전망

문12. 귀사에서는 영화 산업 경기를 **어떻게 전망**하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 6. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문13. 영화업을 운영하는 데 있어서 **어려운 점**이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 **우선순위로 3가지**만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 홍보 및 마케팅 수급 단가 부족
2) 홍보 및 마케팅 비용 증가
3) 한국 영화 제작 편수 감소
4) 홍보 및 마케팅 능력(시스템 부족)
5) 전문 인력 부족/인건비 부담
6) 투자 배급사/제작사의 불공정한 계약 관행
7) 투자배급사/제작사/주연배우등과의 홍보 및 마케팅 조율의 어려움
8) 홍보매체(또는 담당자) 선정(섭외)의 어려움
9) 동종(유사) 업체들 간의 경쟁 심화
10) 불법 복제 및 불법 다운로드
11) 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미
12) 기타(기록: _____)

문14. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(홈비디오(DVD/블루레이))	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		%

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.
* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.
* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요.
(해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	- -
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [**재무제표 작성 기업만 작성**] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비 (판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [**재무제표 미작성 기업만 작성**] 2014년 **납부부가가치세액**을 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수를 기록**해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

PART 4. 업종별 세부 현황

문9. 2014년 기준, 귀사께서 **출시하신 DVD/블루레이 매출 내역을 한국영화/외국영화로 나누어 기록**해주세요
(극장용 영화가 아닌 DVD/블루레이는 기타에 포함함)

[DVD]

항목	DVD		
	출시 편수	판매량	매출액
1)한국영화	편	장	백만 원
2)외국영화	편	장	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	장	백만 원
합계	편	장	백만 원

[블루레이]

항목	블루레이		
	출시 편수	판매량	매출액
1)한국영화	편	장	백만 원
2)외국영화	편	장	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	장	백만 원
합계	편	장	백만 원

문10. 귀사께서 **출시하신 한국영화/외국영화의 DVD/블루레이매출 비중을 유형별로 나누어 기록**해 주세요.

[DVD]

항목	DVD			
	판매량 비중		매출 비중	
	한국 영화	외국 영화	한국 영화	외국 영화
1)판매용(Sell-Through)	%	%	%	%
2)대여용	%	%	%	%
합계	100 %	100 %	100 %	100 %

[블루레이]

항목	블루레이			
	판매량 비중		매출 비중	
	한국 영화	외국 영화	한국 영화	외국 영화
1)판매용(Sell-Through)	%	%	%	%
2)대여용	%	%	%	%
합계	100 %	100 %	100 %	100 %

문11. 귀사에서 출시하신 **영화들의 판매량 비중 및 매출비중을 장르별로 기록**해 주세요.

[DVD]

항목	판매량 비중	매출비중
1)극영화	%	%
2)다큐멘터리	%	%
3)애니메이션	%	%
4)기타(기록 :_____)	%	%
합계	100.0 %	100.0 %

[블루레이]

항목	판매량 비중	매출비중
1)극영화	%	%
2)다큐멘터리	%	%
3)애니메이션	%	%
4)기타(기록 :_____)	%	%
합계	100.0 %	100.0 %

문12. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 출시하신 **DVD/블루레이의 항목별 제작편수, 매출액을 기록**해 주세요.

[DVD]

항목	제작 편수	매출액
1)영화	편	백만 원
2)방송물	편	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	편	백만 원

[블루레이]

항목	제작 편수	매출액
1)영화	편	백만 원
2)방송물	편	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	백만 원
합계	편	백만 원

PART 5. 영화산업 경기 전망

문13. 귀사에서는 영화 산업 경기를 **어떻게 전망**하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 6. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문14. 영화업을 운영하는 데 있어서 **어려운 점**이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 우선순위로 3가지만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) DVD 및 블루레이 판매처/대여/상영 축소
2) 지나치게 저렴한 DVD 및 블루레이 판매/대여/상영 요금
3) 홍보 및 마케팅 비용 부족
4) 다양한 DVD 및 블루레이 타이틀 부족
5) DVD 및 블루레이 플레이어 보급률 미
6) 영세한 DVD 및 블루레이 판매/대여/상영 시스템
7) 전문 인력 부족/인건비 부담
8) 콘텐츠 제공 업체의 불공정한 계약 형태/과도한 판권 구매 비율
9) 왜곡된 영화 매출 구조(극장 매출 대비)
10) 불법 복제 및 불법 다운로드
11) 홀드백 질서의 파괴/재정립 미미
12) 영화산업의 환경 변화(디지털화/뉴 미디어 매체의 발전 등)
13) 각종 행정상 규제/ 정부의 지원 미미
14) 기타(기록: _____)

문15. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

ID					2014년 한국 영화산업 실태조사(온라인상영)	

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.
영화진흥위원회는 한국 영화산업의 실태를 파악하기 위해 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사의 목적은 한국 영화산업 육성 및 지원정책 수립을 위한 기초자료 마련에 있습니다.
본 조사내용은 통계법 제13조에 의해 비밀이 보호되며 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘신 와중에 설문에 협조해 주신데 대해 진심으로 감사드립니다.

2015년 7월

연구기관	영화진흥위원회	조사기관	(주) 메가리서치

■ 통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률

제33조(비밀의 보호)

1) 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
2) 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

응답 요령	• 객관식 문항의 경우 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오. • 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주십시오. • 모든 문항에 빠짐없이 답해 주시기 바랍니다. • 본 설문지는 2014년 결산을 기준(2014.1.1~2014.12.31)으로 하여 응답해 주시기 바랍니다.

문의처	조사 진행관련 문의처 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084 조사 내용관련 문의처 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040 조사 연구관련 문의처 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
회수처	팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

▶ 조사표를 작성해 주시는 업체 관계자 분의 인적 사항을 기록해 주세요.

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council

▶ 2014년 기준, 귀사의 업종에 해당되는 곳에 항목 번호를 적어주신 후, 해당업종의 매출 비중을 기록해 주세요. (중복 기재 가능)

항목 번호	해당 업종 번호 기입	매출 비중 (전체 매출 대비) 세로 합이 100%가 되게 기록
1) 제작		%
2) 수입		%
3) 배급		%
4) 제작 서비스		%
5) 극장 상영		%
6) 홍보 및 마케팅		%
7) 온라인 상영		%
8) DVD/블루레이		%
9) 투자조합		%
10) 기타(기록: _____)		%
합계		%

* 매출의 합이 100%가 되도록 해주세요.
* 해당업종 표기 시, 아래의 업종 정의를 참고하여 작성해주세요.
* 해당업종 중 매출 비중이 가장 높은 유형의 설문지로 작성하여 주세요. (해당 설문지가 다를 경우 담당자에게 재발송 요청)

※ 업종 정의

업종	업종 정의
제작	영화를 생산하는 업종 예) 명필름, 영화사 청어람(주) 등
수입	해외에서 만들어진 외국영화를 수입하여 들여오는 업종 예) 블루미지, 거원시네마
배급	영화를 상영 창구인 극장 등에 유통시키는 업종 예) CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박수(주)미디어플렉스, 넥스트엔터테인먼트월드(NEW) 등
제작 서비스	영화 제작 전반에 관한 것을 지원하는 업종 예) 세방현상소, (주)블루캡
극장 상영	영화를 상영하여 극장 관객들에게 판매하는 업종 예) 프랜차이즈 형태 극장: CJ CGV, 롯데시네마, 메가박스 등 예) 독립체 형태 극장: 대한극장, 서울극장 등
홍보 및 마케팅	영화의 정보와 광고를 제작·제공하는 업종 예) 올댓시네마, 영화인 등
온라인 상영	온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할을 하거나 해당사업자에게 영화를 제공하는 업종 예) KT, SK브로드밴드, LG유플러스, 홈초이스, KTH, 다우기술, 캔들미디어, 더콘텐츠온 등
DVD/블루레이	영화를 DVD/블루레이 형태로 제작·유통하는 업종 예) 케이디미디어, 아트서비스 등
투자조합	정부, 창업투자회사, 일반 투자자 등이 공동으로 출자하여 영화에 투자하는 형태 예) 타임와이즈인베스트먼트, 이수창업투자, 캐피탈원 등

PART 1. 사업 (기업) 체 기초정보

문1. 2014년 기준, **귀사의 기초 정보**에 대한 질문입니다.

1) 사업(기업)체명		2) 사업자등록번호	
3) 홈페이지 주소	http://www.		
4) 전화 번호		5) 팩스번호	- -
6) 주소	시/도 군/구 읍/면/동		
7) 설립 일자	년 월 일		
8) 벤처기업 지정 여부	① 대상 ② 비대상		응답란
9) 기업 형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식, 유한, 합자, 합명 회사) ③ 회사 외 법인 ④ 국가기관/공사 ⑤ 비법인 단체		응답란
10) 본사 유무	① 단독 사업체 ② 공장, 지사(점), 영업소 ③ 본사, 본점, 본부		응답란

문2. 2014년 기준, 귀사는 **상장 기업**인가요?

① 상장 기업임 ☞ 문2-1로 ② 비상장 기업임 ☞ 문3으로

응답란

문2-1. **[상장 기업만]** 귀사의 **상장유형**은 다음 중 어디에 해당합니까?

① 거래소 상장 ② 코스닥 시장 상장

응답란

문2-2. 귀사의 **상장 연도**는 몇 년도입니까?

(_____)년

문3. 2014년 기준, 귀사의 **대표자 정보를 기록**해 주세요.

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상 응답란	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____) 응답란

PART 2. 사업 (기업) 체 재무 현황

문4. 다음의 **재무 정보를 2014년 기준으로 기록**해 주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문5. 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

① 작성한다 ☞ 문5-1로 ② 작성하지 않는다 ☞ 문5-2로

응답란

문5-1. [재무제표 작성 기업만 작성] 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목		금액
1) 영업이익		백만 원
2) 영업비용		백만 원
3) 영업 외 수익		백만 원
4) 영업 외 비용		백만 원
5) 경상이익		백만 원
6) 특별이익		백만 원
7) 특별손실		백만 원
8) 법인세 비용		백만 원
9) 판매비와 관리비 (판관비)		백만 원
	9-1) 인건비	백만 원
	9-2) 순금융비용	백만 원
	9-3) 감가상각비	백만 원
	9-4) 임차료	백만 원
	9-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 5) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
9) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
9-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
9-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문5-2. [**재무제표 미작성 기업만 작성**] 2014년 **납부부가가치세액을** 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

PART 3. 사업 (기업) 체 종사자 현황

문6. 2014년 기준, **대표자를 포함한 귀사의 총 종사자 수**를 기록해 주세요. (_____)명

문7. 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원 수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해 주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문7.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문8. 2014년 기준, **학력별, 연령별 종사자 수를 기록**해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		**명**

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		**명**

* 문8.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

PART 4. 업종별 세부 현황

응답란

문9. 귀사는 SP 업체입니까, 아니면 CP 업체 입니까?

① 콘텐츠유통업체(SP) ☞ 문10으로 ② 콘텐츠 제공업체(CP) ☞ 문11로

콘텐츠유통업체(SP) : 온라인을 이용하여 시청자들에게 영화를 제공하는 윈도우로서의 역할
콘텐츠제공업체(CP) : 해당사업자인 콘텐츠유통업체(SP)에 영화를 제공하는 업종

[콘텐츠유통업체(SP) 해당 문항]

문10. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 **온라인 상영 콘텐츠들의 항목별 다운로드 수, 매출액을 기록**해 주세요.

항목	제공 편수	다운로드 수	매출액
1)영화	편	회	백만 원
2)방송물	편	회	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	회	백만 원
합계	편	회	백만 원

문10-1. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 **온라인 상영 콘텐츠들의 항목별 다운로드 수, 매출액을 기록**해 주세요.

항목	제공 편수	다운로드 수	매출액
1)한국영화	편	회	백만 원
2)외국영화	편	회	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	회	백만 원
합계	**편**	**회**	**백만 원**

* 위 문10의 '영화' 제공편수와 다운로드, 매출액은 문10-1의 제공편수/다운로드수/매출액의 합과 동일해야합니다.

문10-2. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 **온라인 상영 콘텐츠들의 장르별 편수 및 매출액을 장르별로 기록**해 주세요.

항목	제공 편수	다운로드 수	매출액
1)극영화	편	회	백만 원
2)다큐멘터리	편	회	백만 원
3)애니메이션	편	회	백만 원
4)기타(기록 :_____)	편	회	백만 원
합계	**편**	**회**	**백만 원**

* 위 문10의 '영화' 제공편수와 다운로드, 매출액은 문10-2의 제공편수/다운로드수/매출액의 합과 동일해야합니다.

[콘텐츠제공업체(CP) 해당 문항]

문11. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 **온라인 상영 콘텐츠들의 편수 및 다운로드 수, 매출액을 기록**해 주세요.

항목	제공 편수	다운로드 수	매출액
1)한국영화	편	회	백만 원
2)외국영화	편	회	백만 원
3)기타(기록 :_____)	편	회	백만 원
합계	**편**	**회**	**백만 원**

문11-1. 2014년 기준, 귀사께서 제공하신 **온라인 상영 콘텐츠들의 서비스 윈도우별 다운로드 수, 매출액을 기록**해 주세요.

항목	다운로드 수	매출액
1)IPTV 및 디지털케이블	회	백만 원
2)인터넷VOD(모바일, N스크린서비스 포함)	회	백만 원
3)기타(기록 :_____)	회	백만 원
합계	**회**	**백만 원**

PART 5. 영화산업 경기 전망

문12. 귀사에서는 영화 산업 경기를 **어떻게 전망**하시는지 보기문항에서 해당하는 번호를 골라 오른쪽 □칸에 작성해 주십시오.

년도	매우 나쁠 것이다	대체로 나쁠 것이다	보통이다	대체로 좋아질 것이다	매우 좋아질 것이다	응답란
1) 2015년	①	②	③	④	⑤	
2) 2016년	①	②	③	④	⑤	

PART 6. 영화산업 경영상 애로점 및 건의사항

문13. 영화업을 운영하는 데 있어서 **어려운 점**이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 **우선순위로 3가지**만 적어 주세요.

1순위		2순위		3순위	

1) 자금 및 투자 부족	2) 내수 부진
3) 저렴한 온라인 상영 요금	4) 다양한 콘텐츠 부족
5) 홍보 및 마케팅 능력 부족	6) 전문 인력 부족/인건비 부담
7) 거래업체의 불합리한 계약 행태(판권 구매 비용 등)	8) 기술 표준화 확립 미미
9) 동종(유사) 업체들 간의 경쟁 심화	10) 불법 복제 및 불법 다운로드
11) 홀드백 질서의 파괴/재정립 미미	12) 영화산업의 환경 변화(디지털화/뉴 미디어 매체의 발전 등)
13) 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미	14) 기타(기록: _____)

문14. **경영상의 애로점**과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주세요.

♣ 오랫동안 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다 ♣

국내 기술서비스 산업 실태조사 - 사업체

ID | | | | | |

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다

영화진흥위원회는 금년에 영화관련 국내 기술서비스 업체 및 종사자 현황을 파악하기 위한 실태조사를 진행하고 있습니다.
본 조사는 연구의 기초자료 수집에 일차적인 목적이 있고, 국내 기술서비스 산업과 관련된 지원정책 및 학술연구에만 활용됩니다.
이 조사내용은 통계법 제 13조에 의해 비밀이 보호되며, 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의거하여 비밀이 엄격히 보호됩니다. 이 설문지는 조사목적 외에 다른 어떤 용도로도 사용하지 않을 것임을 약속드립니다.
바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 협조하여 주시면 감사하겠습니다.

▣ 주관기관 : KOFIC 영화진흥위원회 Korean Film Council ▣ 수행기관 : 메가리서치

▣ 문 의 처

- 조사 진행관련 : (주)메가리서치 실사 팀장 이귀숙, 02) 3447-1084
- 조사 내용관련 : (주)메가리서치 담당 연구원 고장성, 02) 3447-2040
- 조사 연구관련 : 영화진흥위원회 산업정책연구팀 전윤형(051-720-4756)
- 회 수 처 팩스 : 02) 6455-2901, E-mail : guisook@megaresearch.co.kr

조사표 응답자	부서		직책	
	성명		전화번호	
	팩스번호	- -	E-mail	

※ 질문을 읽으신 후 해당되는 응답 번호에 O 혹은 ✓ 로 표시하여 주시면 됩니다.
※ 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성하여 주십시오.
※ 모든 문항에 빠짐없이 답하여 주십시오
※ 회사 경영 및 실태의 경우 2014년 결산을 기준으로 하여 연 단위로 작성해 주십시오.

1. 사업(기업)체 기초 정보

문1) 2014년 현재 기준으로 귀사의 사업장에 대한 기초정보를 각각 기입해 주시기 바랍니다.

항목	응답	
1) 사업(기업)체명		
2) 홈페이지 주소	http://www. / 없음	
3) 전화 번호		
4) 팩스번호	/ 없음	
5) 주소	시/도 군/구 읍/면/동	
6) 설립 일자	년 월	
7) 사업자등록번호		
8) 벤처기업 지정 여부	1.대상 2. 비대상	
9) 기업형태	1. 개인사업체 2. 회사 법인(주식, 유한, 합자, 합명 회사) 3. 회사외법인 4. 국가기관/공공단체 5. 비법인단체	
10) 본사유무	1.단독사업체 2. 공장, 지사(점), 영업소 3. 본사, 본점, 본부	
11) 사업체 분류 (1개만 선택)	1. 무술 · 스턴트	2. 특수효과
	3. 조명장비 렌탈	4. 촬영장비 렌탈
	5. 특수촬영	6. 미술 / 소품
	7. 세트제작	8. 스튜디오 운영
	9. 분장 / 헤어	10. 특수분장
	11. 의상	12. 현장편집
	13. 데이터매니저	14. 동시녹음
	15. 운송	16. 3D 제작
	17. 편집	18. 자막
	19. 음악	20. 녹음
	21. 텔레시네	22. DI
	23. CGI	24. 현상
	25. 스틸 · 포스터	26. 예고편 제작

문2) 2014년 기준 귀사는 상장 기업입니까?

1. 상장 기업임 ☞ 문2-1)로 가세요 2. 비상장 기업임 ☞ 문3)으로 가세요

문2-1) (**상장기업만**) 귀사의 상장 유형은 다음 중 어디에 해당합니까?

1. 거래소 상장 2. 코스닥 시장 상장

문2-2) (**상장기업만**) 귀사의 상장 연도는 몇 년도입니까? ( ) 년

문3) 2014년 기준, 귀사의 대표자 정보를 기록해 주세요

1) 대표자 성명		2) 영화 관련 분야경력	년
3) 대표자 연령	① 29세 이하 ② 30~34세 ③ 35~39세 ④ 40세 이상	4) 경영형태	① 창업 ② 가업계승 ③ 기업인수 ④ 전문 경영인 ⑤ 기타(기록: _____)

문4) 2014년 기준, 귀사의 해당 업종 번호에 체크해 주신 후, 해당 업종의 매출 비중과 작업자수를 기록해 주십시오 (중복 기재 가능)

* 작업자는 해당 기술업무 담당자를 말하며, 1명이 여러 업무를 맡을 경우 1/n(해당 업무)로 계산해서 기록해 주십시오
예) A 작업자가 녹음(음악), 녹음(믹싱) 둘 다 담당할 경우 해당작업자는 각각 0.5명으로 기록

* 매출비중의 합이 100%가 되도록 응답해 주십시오

항 목		해당 업종	매출 비중 (전체 매출 대비)	해당 작업자
무술 · 스턴트	1) 무술 · 스턴트	1	%	명
특수효과	2) 특수효과	2	%	명
조명장비 렌탈	3) 조명장비 렌탈	3	%	명
촬영장비 렌탈	4) 카메라 렌탈	4	%	명
	5) 그립장비 렌탈	5	%	명
특수촬영	6) 특수촬영(지미집, 슈팅카 등)	6	%	명
	7) 수중촬영	7	%	명
	8) 항공촬영	8	%	명
미술 / 소품	9) 미술	9	%	명
	10) 소품	10	%	명
세트제작	11) 세트제작	11	%	명
스튜디오 운영	12) 스튜디오 운영	12	%	명
분장 / 헤어	13) 분장	13	%	명
	14) 헤어	14	%	명
특수분장	15) 특수분장	15	%	명
의상	16) 의상	16	%	명
현장편집	17) 현장편집	17	%	명
데이터매니저	18) 데이터매니저	18	%	명
동시녹음	19) 동시녹음	19	%	명
운송	20) 운송	20	%	명
3D 제작	21) 3D 제작	21	%	명
	22) 3D 컨버팅	22	%	명
편집	23) 편집	23	%	명
자막	24) 자막	24	%	명
음악	25) 음악	25	%	명
녹음	26) 녹음(음악)	26	%	명
	27) 녹음(믹싱)	27	%	명
텔레시네	28) 텔레시네	28	%	명
DI	29) DI	29	%	명
	30) DCP	30	%	명
CGI	31) CGI	31	%	명
현상	32) 현상	32	%	명
스틸 · 포스터	33) 스틸	33	%	명
	34) 포스터	34	%	명
예고편 제작	35) 예고편 제작	35	%	명
합계			**100%**	**명**

문5) 2014년을 기준으로 귀사께서 영화 제작 지원 하신 콘텐츠(한국영화/외국영화 모두 포함)의 편수 및 매출액을 기록해 주십시오

항 목	2014년 제작 편 수	2014년 회계기준 매출
1) 한국영화	편	백만원
2) 외국영화	편	백만원
3) 기타(적어주십시오:)	편	백만원
합계	**편**	**백만원**

2. 사업(기업)체 일반 사항 및 종사자 현황

문6) 귀사에서 영화 프로젝트를 진행할 때 평균 작업기간과 참여 인력수는 어느 정도 입니까?

항목	응답
1) 평균 작업 기간	개월
2) 평균 참여 인력 수	명

문7) 귀사께서 영화 프로젝트를 수주하는 경로는 어떻게 되십니까?

1. 영화 투자사를 통해 2. 영화 제작사를 통해 3. 영화 감독을 통해 4. 기타(적어주세요:)

문8) 2014년 기준, **임원(대표자 포함) 및 상시 직원수(임원수 제외하고, 고용형태별 구분)를 기록**해주세요.

항목		남자	여자
1) 임원 수(대표자 포함)		명	명
2) 직원 수(임원수 제외)	2-1) 정규직 수	명	명
	2-2) 비정규직 수	명	명
합계		명	명

* 귀사에 상주하는 직원을 기준으로 적어 주십시오(*영화 프로젝트에 참여를 위해 고용하는 단기계약 인력 제외).
* 문9.의 1)임원 수와 2)직원 수의 합계가 업체의 총 종사자 수가 됩니다.

문9) 2014년 기준, 학력별, 연령별 종사자 수를 기록해 주세요.

항목		종사자 수
1) 학력별	고졸 이하	명
	전문대졸(2~3년제)	명
	대졸	명
	대학원졸 이상	명
합계		명

항목		종사자 수
2) 연령별	29세 이하	명
	30~34세	명
	35~39세	명
	40세 이상	명
합계		명

* 문9.의 1)학력별과 2)연령별 합계부분이 일치해야 합니다.

3. 사업(기업)체 재무 현황

문10) 다음의 재무 정보를 2014년 기준으로 기록해주세요.

항목		금액
1) 총 매출액		백만 원
2) 비용	2-1) 매출 원가	백만 원
	2-2) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원

※ 주 2-1) 매출 원가: 매출액을 벌어드리기 위해 발생한 비용으로, 영화 작품과 관련하여 소요된 원가 및 기타 경비 등이 포함됨
2-2) 판매비와 관리비(판관비): 인건비(급여, 수당, 복리후생, 퇴직금 등), 영업 활동, 부대 설비(수도광열비, 통신비, 수선비, 보험료 등) 관련 비용이 모두 포함됨

문11) 귀사에서는 재무제표를 작성하십니까?

1. 작성한다☞ 문12-1)로 가세요　　2. 작성하지 않는다☞ 문12-2)로 가세요

문12-1) (**재무제표 작성 기업만**) 아래의 세부 항목을 기록해 주세요.

항목	금액
1) 영업이익	백만 원
2) 영업 외 수익	백만 원
3) 영업 외 비용	백만 원
4) 경상이익	백만 원
5) 특별이익	백만 원
6) 특별손실	백만 원
7) 법인세 비용	백만 원
8) 판매비와 관리비(판관비)	백만 원
8-1) 인건비	백만 원
8-2) 순금융비용	백만 원
8-3) 감가상각비	백만 원
8-4) 임차료	백만 원
8-5) 조세공과(세금 및 공과금)	백만 원

※ 주 4) 경상이익: 영업이익+영업 외 수익 - 영업 외 비용
8) 문4.의 2-2)판매비와 관리비(판관비)와 동일해야 함
8-2) 순금융비용: 이자비용 - 이자수익
8-5) 조세공과: 기업경영에서 필연적으로 발생하는 조세 및 공공적 부담금을 말하며, 세금 및 공과금을 말함

문12-2) (**재무제표 미작성 기업만**) 2014년 납부부가가치세액을 기록해 주세요.

2014년 납부부가가치세액	백만 원

* 환급부분 포함 혹은 미포함과 관계없이 자사의 회계기준에 맞게 적어 주십시오.

4. 해외작품 수주현황

문13) 귀사는 2014년도에 해외 작품을 수주한 경험이 있습니까?

1. 있다 ☞ 문14)로 가세요　　2. 없다 ☞ 문16)으로 가세요

문14) 귀사에서 해외 작품을 수주하는 경로는 어떻게 됩니까?(중복응답)

1. 경쟁입찰을 통해　　2. 영화제작사를 통해　　3. 영화감독을 통해
4. 마켓참가 등의 공식행사를 통해　　5. 기타(적어주세요:)

문15) 2014년 기준, 귀사가 수주한 해외작품 현황(국가별)을 기록해 주세요.

수주국가	작품편수	수주액	수주작품 장르
1) 중국	편	천달러	
2) 일본	편	천달러	
3) 미국	편	천달러	
4) 동남아시아	편	천달러	
5) 유럽	편	천달러	
6) 기타(기록: _____)	편	천달러	
합계	**편**	**천달러**	

※ 〈수주작품 장르 보기〉
1. 액션　2. 멜로/로맨스　3. 코미디　4. 애니메이션　5. 드라마　6. 스릴러　7. 공포(호러)　8. 미스터리　9. 어드벤처　10. 범죄
11. 가족　12. 판타지　13. SF　14. 서부극(웨스턴)　15. 사극/시대극　16. 애니메이션　17. 다큐멘터리　18. 전쟁　19. 뮤지컬
20. 성인물(에로)　21. 공연　22. 기타(적어주세요:)

5. 경영상 애로점 및 건의사항

문16) 귀사를 운영하는 데 있어 어려운 점이 무엇인지를 보기 문항에서 골라 우선순위로 3가지만 적어주세요.

1순위		2순위		3순위	

1. 자금 및 투자 부족
2. 내수 부진
3. 해외 수출(수주) 부진
4. 기획 아이템 및 기획 능력(시스템) 부족
5. 제작 능력(시스템)부족
6. 홍보 및 마케팅 능력(시스템) 부족
7. 전문 인력 부족/인건비 부담
8. 작품들 간의 경쟁 심화
9. 작업 이후, 미수금 발생
10. 고객의 추가작업 요구(무보수)
11. 영화산업의 환경변화
12. 각종 행정상 규제/정부의 지원 미미 (디지털화/뉴미디어 매체의 발전등)
13. 기타(적어주십시오: _____)

문16-1) **(1순위 응답 항목)에 대해** 어렵다고 생각하시는 이유는 무엇입니까?

문17) 최근 3년 귀사가 참여한 작품중, 대표 작품을 기록해 주십시오.

문18) 경영상의 애로점과 관련하여, 향후 영화진흥위원회와 같은 공적 기관에서 진행했으면 하는 정책지원방안 및 영화산업에 대해 어떤 의견이라도 좋으니 기록해 주십시오.

◐ 대단히 감사합니다 ◑

2014년 한국영화 투자수익성 분석

연구 기획 :	김현수(영화진흥위원회 산업정책연구팀 팀장)
책임 연구 :	태은정(영화진흥위원회 산업정책연구팀 연구원)
공동 연구원 :	구본석(영화진흥위원회 창작지원팀 팀장)
보조 연구원 :	김명주

요약문

▶ 조사 개요

- 분석대상 : 총 67편[1] (2014년 개봉 한국영화)
- 분석내용 및 방법 : 투자 수익성 조사표를 통한 작품별 설문조사
  - 조사 대상 : 작품별 해당 투자사, 제작사, 배급사
  - 자료 수집 내역

수거 자료	수거 대상	수거 내역	비율	분석 방법
매출 내역	67편	56편	83.6%	전수 추정
원가 내역	67편	49편	73.1%	전수 추정

▶ 한국영화 투자 수익성 분석

- 2014년 한국영화의 전체 투자수익률은 6.53%로 260억 원 규모의 이익이 발생함
- 2014년 한국영화 총매출과 총비용, 총이익과 투자 수익률 모두 전년에 비해 큰 폭으로 감소하여 지난 2년간 상승하던 투자 수익률이 감소세로 돌아섬

〈표 1〉 2005~2014년 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만 원)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
총매출	336,786	388,058	266,927	200,839	245,821	263,449	293,916	438,458	501,783	424,385
총비용	312,117	513,640	448,813	355,667	282,945	296,001	344,700	386,873	439,622	398,384
총이익	24,669	−125,582	−181,886	−154,827	−37,123	−32,552	−50,784	51,585	62,161	26,001
투자 수익률	7.90%	−24.46%	−40.53%	−43.53%	−13.12%	−11.00%	−14.73%	13.33%	14.14%	6.53%

주1 : 한 해 극장 개봉된 한국영화에 대한 전수 추정치임

주2 : 2010년부터는 극장 개봉된 한국영화 중 통상적으로 상업적인 기획으로 제작 · 배급되는 경향의 영화를 조사 대상으로 한정함(총비용 10억원 미만이고 전국 개봉 스크린 수가 100개 미만인 작품 제외)

1) 2014년도 한국영화 투자수익성 분석 조사대상은 2014년 개봉한 한국영화 217편 중 상업적인 기획으로 제작 · 배급되는 경향의 영화(총비용 10억원 이상이거나 전국 개봉 스크린 수가 100개 이상인 작품) 69편이다. 이 중 <넛잡>과 <메이크 유어 무브>의 경우 초기 기획부터 해외시장을 메인 타깃으로 제작된 공동제작 영화이기 때문에, 순제작비와 국내배급비 대비 해외비용이 훨씬 크고, 매출구조와 정산시기가 일반적인 한국영화와 다르기 때문에, 한국영화 투자수익성을 왜곡시킬 수 있는 우려가 있는 바, 본 연구에서는 제외하여 최종적으로 67편을 대상으로 투자수익성을 조사하였다.

▶ 손익 분기점(BEP)에 따른 한국영화 투자 수익성 분석

- 손익 분기점(BEP)을 넘긴 영화는 22편으로 전체 32.8%를 차지함
  - 전년도 21편(33.3%)에 비해, 수익이 발생한 영화의 편수는 1편 증가하였지만 비율은 조금 감소함
  - 손익분기점 이상 영화의 평균 투자 수익률은 전년에 비해 감소(83.8%→62.9%)하였고, 손익 분기점 미만 영화의 수익률도 감소(-39.6%→-58.4%)하면서 전반적인 한국영화 편당 평균 수익률이 크게 감소(14.1%→6.5%)함

〈표 2〉 손익 분기점 이상 영화 및 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만 원)

		전체 영화					손익 분기점 이상					손익 분기점 미만				
		2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014
매출액	평균	4,391	4,522	6,264	7,965	6,334	9,266	12,443	13,924	16,756	15,792	2,302	2,145	2,515	3,569	1,710
	표준편차	4,900	6,029	8,764	10,603	11,292	5,665	7,405	11,345	10,834	15,957	2,516	2,614	3,155	7,305	1,775
비용	평균	4,933	5,303	5,527	6,978	5,946	6,172	6,764	7,286	9,116	9,697	4,403	4,865	4,666	5,909	4,112
	표준편차	3,393	4,625	4,136	8,223	5,698	2,995	2,709	4,735	3,654	7,982	3,448	5,000	3,553	9,604	2,796
순제작비	평균	2,820	3,223	3,055	4,092	3,553	2,876	3,270	3,351	4,574	5,284	2,797	3,209	2,911	3,851	2,707
	표준편차	2,480	3,582	2,414	5,964	3,385	1,698	1,468	2,251	2,226	4,774	2,767	4,017	2,501	7,155	2,020
P&A 비용 등	평균	2,113	2,080	2,472	2,886	2,392	3,296	3,494	3,935	4,542	4,413	1,606	1,656	1,755	2,058	1,405
	표준편차	1,353	1,466	2,057	2,593	2,528	1,509	1,404	2,615	1,903	3,434	902	1,204	1,216	2,509	961
평균 편당 투자 수익률(%)		−11.0	−14.7	13.3	14.1	6.5	50.1	84.0	91.1	83.8	62.9	−47.7	−55.9	−46.1	−39.6	−58.4
영화 편수(분석 편수)		60편	65편	70편	63편	67편	18편	15편	23편	21편	22편	42편	50편	47편	42편	45편

▶ 한국영화 매출 구조

- 매출 구조의 극장 집중 경향은 2014년 87.50%를 차지함으로써 2011년 이후 점차 비중이 감소하다가 다시 확대되었음. 이는 2014년 극장 평균 관람요금이 2013년 7,271원 대비 7,738원으로 6.4% 상승한 것이 주요 원인으로 분석됨
- 디지털(IPTV 등), TV(공중파, 케이블, 위성)의 비중은 전년대비 소폭 증가하였고, 해외수출은 감소함

〈표 3〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조

(단위 : %)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
극장	78.55	75.42	81.92	87.20	88.13	85.41	88.16	85.13	83.98	87.50
DVD/블루레이	4.14	4.15	2.27	1.24	0.86	0.46	0.27	0.15	0.06	0.04
TV(공중파, 케이블, 위성)	4.31	8.73	6.55	4.22	2.57	4.76	1.90	0.55	0.27	0.58
디지털(IPTV 등)	0.35	1.17	1.30	3.62	4.12	4.34	7.14	10.58	8.92	9.17
해외 수출	12.30	9.01	6.98	2.91	3.17	3.11	1.56	3.14	5.90	1.93
기타	0.35	1.51	0.98	0.81	1.15	1.92	0.97	0.45	0.87	0.79
합계	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

▶ 한국영화 원가 분석

- 2014년 원가 분석 결과, 전년과 비교하여 순제작비 비중은 증가하고 P&A 비용 등의 비중이 감소함
- 전년에 비해 순제작비의 경우에는 기획개발비, 인건비, 진행비 비중이 증가하였고, P&A 비용 등에서는 P&A 비용이 증가함
- 인건비(26.87%), P&A 비용(24.96%), 기재비(12.33%) 등의 순으로 총비용에서 많은 비중을 차지함

〈표 4〉 한국영화 총비용 대비 원가 분석

원가 구분	금액 (2014년) 단위:백만원	총비용 대비					원가구분	금액 (2014년) 단위:백만원	총비용 대비				
		2014	2013	2012	2011	2010			2014	2013	2012	2011	2010
기획 개발비	12,165	3.05%	2.80%	3.59%	4.34%	3.73%	기획비	4,725	1.18%	1.03%	1.50%	1.81%	1.19%
							판권/ 저작권비	943	0.24%	0.30%	0.48%	0.19%	0.39%
							시나리오	4,007	1.01%	0.90%	0.90%	1.18%	1.29%
							기획 진행비	2,490	0.62%	0.57%	0.71%	1.16%	0.86%
인건비	107,057	26.87%	25.20%	24.20%	25.07%	28.01%	스텝료	52,680	13.22%	12.09%	10.49%	11.57%	14.86%
							출연료	54,377	13.65%	13.11%	13.71%	13.50%	13.15%
진행비	35,445	8.90%	8.45%	9.01%	7.58%	8.62%	프로덕션 진행비	30,683	7.70%	7.23%	7.67%	5.63%	6.61%
							기타 진행비	3,493	0.88%	0.98%	1.17%	1.83%	1.83%
							보험료	1,269	0.32%	0.24%	0.17%	0.12%	0.18%
기재비	49,103	12.33%	11.81%	11.14%	15.19%	10.71%	필름	257	0.06%	0.13%	0.20%	0.47%	1.16%
							촬영 기자재	9,520	2.39%	2.68%	2.94%	3.23%	2.38%
							조명 기자재	6,923	1.74%	1.76%	1.84%	1.97%	1.72%
							특수 기자재	4,685	1.18%	0.73%	0.72%	1.64%	0.45%
							미술비	11,195	2.81%	2.73%	2.26%	5.35%	1.88%
							세트	16,523	4.15%	3.78%	3.18%	2.53%	3.12%
후반 작업비	30,256	7.60%	9.14%	6.10%	6.98%	4.26%	현상/ DI	1,531	0.38%	0.56%	0.44%	0.41%	0.59%
							편집	2,131	0.54%	0.52%	0.61%	0.44%	0.37%
							녹음	2,237	0.56%	0.63%	1.22%	0.81%	0.93%
							음악	4,418	1.11%	0.93%	0.69%	0.91%	0.57%
							컴퓨터 그래픽	16,717	4.20%	5.84%	2.64%	4.05%	1.40%
							후반작업 진행	3,222	0.81%	0.66%	0.50%	0.36%	0.40%
경상비	3,994	1.00%	1.20%	1.20%	1.51%	1.67%	경상비	3,994	1.00%	1.20%	1.20%	1.51%	1.67%
예비비	48	0.01%	0.04%	0.04%	0.10%	0.17%	예비비	48	0.01%	0.04%	0.04%	0.10%	0.17%
순제 비용 합계	238,068	59.76%	58.64%	55.28%	60.77%	57.17%	순제 비용 합계	238,068	59.76%	58.64%	55.28%	60.77%	57.17%
P&A 비용	99,429	24.96%	24.35%	27.91%	27.61%	30.33%	배급비	19,483	4.89%	5.04%	6.31%	6.27%	8.86%
							광고홍보비	79,946	20.07%	19.31%	21.60%	21.34%	21.47%
수수료	49,008	12.30%	12.46%	13.01%	10.24%	10.51%	국내배급수수료	38,307	9.61%	9.65%	10.08%	7.81%	7.82%
							지방배급수수료	3,172	0.80%	0.83%	1.01%	0.58%	0.97%
							해외배급수수료	1,403	0.35%	0.61%	0.39%	0.28%	0.39%
							제작관리수수료	6,126	1.54%	1.37%	1.53%	1.57%	1.33%
기타 비용	11,879	2.98%	4.55%	3.80%	1.38%	1.99%	금융비용	3,185	0.79%	0.69%	0.29%	0.31%	0.33%
							부가시장제작비용	76	0.02%	0.03%	0.67%	0.03%	0.09%
							해외 비용	1,580	0.40%	1.74%	0.59%	0.57%	0.44%
							기타 비용	7,038	1.77%	2.09%	2.25%	0.47%	1.13%
P&A 비용 등 합계	160,316	40.24%	41.36%	44.72%	39.23%	42.83%	P&A 비용 등 합계	160,316	40.24%	41.36%	44.72%	39.23%	42.83%
총비용 합계	398,384	100%	100%	100%	100%	100%	총비용 합계	398,384	100%	100%	100%	100%	100%

Ⅰ. 2014년 한국영화 투자 수익성 주요 분석

1. 조사 대상 및 조사 방법

'2014년 한국영화 투자 수익성 분석'은 2014년 1월 1일부터 12월 31일까지 국내 극장에서 개봉한 한국영화 217편 중 상업적인 기획으로 제작·배급되는 경향의 영화 67편[2]을 분석 대상으로 삼는다. '개봉작' 기준이란 순수하게 2014년 개봉된 작품만을 조사 대상으로 한다는 것으로, 2013년 말에 개봉하여 2014년 초까지 두 해년에 걸쳐 극장에서 상영된 이월작품은 포함시키지 않는다.

수집 자료는 투자 수익률을 측정하기 위한 매출 내역과 원가 내역이며, 그 외에 투자 수익성에 영향을 미치는 요인들로 추정되는 변수인 상영 일수, 전국 개봉 스크린 수, 전국 관객 수 등의 자료를 취합하고자 하였다.

매출 자료의 경우, 극장 흥행 통계를 통해 파악된 극장 입장권 매출액(박스오피스)을 기본으로 각 수익 창구(2차 부가시장)별 매출 자료를 수집하고자 하였다. 그 결과 56편(83.6%)의 매출 내역 자료가 확보되었다. 한편 자료를 확보하지 못한 작품 11편(16.4%)에 대해서는 영화관입장권 통합전산망에서 이미 확보하고 있는 전국 관객 수 데이터와 제작사, 배급사, 투자사 등의 간이조사 결과를 활용하였다. 2004년부터 실시한 전국 관객수 집계는 매출 조사가 불가능한 영화에 대해 1차 수익 창구인 극장 매출(박스오피스)를 기준으로 한 기본적인 매출 추정을 가능하게 하므로, 부가판권 내역이 없는 경우라도 '보수적인 산정방식'에 따라 전수 추정이 가능하게 되었다.

원가 내역의 경우 영화산업 결산을 위해 간이로 파악하는 제작비 조사 결과를 기본으로 작품별로 세부 항목별 비용 내역을 조사하였다. 그 결과 순제작비, P&A 비용, 총제작비 액수에 대해서는 전수가 파악된 가운데, 추가적으로 세부 항목별 원가 내역을 수집한 작품은 49편(73.1%)이었다.

자료 수집은 해당 영화의 투자사(영상전무투자조합 등), 제작사, 배급사 설문조사를 실시하여 진행하였다. 또한 작품별로 중복 응답이 이루어진 경우에는 가장 타당성이 있는 값[3]을 선택하여 자료의 신뢰성과 대표성을 높였다(<표 I-1-1> 참조).

---

2) 2014년도 한국영화 투자수익성 분석 조사대상은 2014년 개봉한 한국영화 217편 중 상업적인 기획으로 제작배급되는 경향의 영화(총비용 10억원 이상이거나 전국 개봉 스크린 수가 100개 이상인 작품) 69편이다. 이 중 〈넛잡〉과 〈메이크 유어 무브〉의 경우 초기 기획부터 해외시장을 메인 타깃으로 제작된 공동제작 영화이기 때문에, 순제작비와 국내배급비 대비 해외비용이 훨씬 크고, 매출구조와 정산시기가 일반적인 한국영화와 다르기 때문에, 한국영화 투자수익성을 왜곡시킬 수 있는 우려가 있는 바, 본 연구에서는 제외하여 최종적으로 67편을 대상으로 투자수익성을 조사하였다.

3) 동일한 영화에 대해 3개 이상의 자료가 있는 경우 공통되는 자료를 선택하였고, 공통되는 것이 없거나 2개 미만인 자료는 정산시점이 가장 늦은 자료를 선택하였음. 만일 정산시점이 같은데 서로 차이가 나는 수치에 대해서는 담당자와의 전화면접을 통해 수치를 재확인하였음. 그러한 경우 메인투자사의 확인 자료(정산보고서)에 근거함.

〈표 I-1-1〉 한국영화 투자 수익성 분석 자료 수집 내역

수거 자료	수거 대상	수거 내역	비율	분석 방법
매출 내역	67편	56편	83.6%	전수 추정
원가 내역	67편	49편	73.1%	전수 추정

본 수익성 분석의 조사표에서 조사한 '총매출'의 개념은 극장에서 부금정산 후 계산된 박스오피스 매출과 2차 부가판권 시장(디지털, DVD/블루레이, TV, 해외, 기타 등)에서 팔린 판권매출을 모두 포함하는 개념으로 사용된다. 이번 조사에서는 전년도 매출 항목에 대한 조사표를 사용하되, 부가시장 디지털 항목에 최근 성장하고 있는 모바일 시장 매출을 추가하였다(<표 I-1-2> 참조).

〈표 I-1-2〉 한국영화 투자 수익성 분석 매출 항목표

구분	매출 내역		
매출액	극장 매출	극장 입장권 매출액(부금 정산 전)	
		극장 입장권 매출액(부금 정산 후)	
	부가시장 (판권 판매+RS)[4]	디지털	IPTV(PPV/VOD+Flat)
			디지털 케이블(PPV/VOD+Flat)
			온라인 상영(VOD+Flat)
			모바일
			기타
		DVD/블루레이	DVD/블루레이
			기타
		TV	공중파 TV(지상파 DMB 포함)
			케이블 TV(Basic + 프리미엄)
			위성방송 TV(위성 DMB 포함)
		해외	판권 + Overage(교포 판권 포함)
		기타	PPL
			OST
			항공판권/KTX
			기타 부가판권
	부가판권 합계		
매출 합계(극장 매출(부금 정산 후) + 부가판권 매출 합계)			

한편, 원가표는 영화의 제작 과정 가운데 발생한 비용을 정리한 것으로, 초기의 원가표 양식은 영화진흥위원회에서 발행한『영화산업 회계처리 기준안』과 실제 영화사에서 사용되는 원가표 기준

4) RS(Revenue Sharing) : 건당 수익배분. 판권 판매가 1차 저작권자가 특정 부가시장의 사업권을 일정 금액을 받고 넘겨주는 형태라면, 건당 수익배분 방식은 특정 부가시장의 매출에 대해 건당 1차 저작권자와 부가시장 사업자가 미리 약정한 수익 분배 비율에 따라 수익을 분배하는 것을 말한다. 간단히 말해 극장에서 티켓 1장의 매출을 극장과 투자/배급/제작사가 5:5로 나누는 수익 배분 방식이 바로 RS방식이다. 비디오 등 부가시장에 대해서는 집계 등의 어려움을 이유로 판권 판매 방식이 일반적이었으나, 최근 인터넷 및 IPTV VOD 등에서는 건당 집계가 가능해져 RS방식이 늘어나고 있다.

으로 작성되었다. 그리고 업계 관계자들(투자사, 제작사, 배급사, 극장)의 수요조사를 통해 가장 필요로 한 비용 항목을 점검한 뒤, 이를 위주로 원가표 양식을 다시 정리하였다.

순제작비는 크게 기획 개발비, 인건비, 진행비, 기재비, 후반 작업비, 경상비, 예비비로 구성되며, 총제작비는 순제작비에 P&A비용, 수수료, 기타비용을 합산한 값이다. 그리고 각 항목에는 세부 계정들이 있어 항목에서 지출된 비용의 세부 내역을 파악할 수 있다.

〈표 Ⅰ-1-3〉 한국영화 투자 수익성 분석 원가 항목표

원가	내역	
순제 비용	기획 개발비	기획비
		판권/저작권비(원작, 원안, 스토리, 리메이크 판권, 구매 번역, 판권 구매 대행, 법적 자문 등)
		시나리오(각본료, 각색료, 윤색료 등)
		기획 진행비(시나리오 작가, 연출 감독, 프로듀서의 각본, 각색, 콘티 진행비 등)
	인건비	스텝료
		출연료(주/조연, 단역, 엑스트라, 동물 등)
	진행비	프로덕션 진행비(숙박, 식대, 유류비 등)
		기타 진행비(헌팅 등 프리단계 진행비, 기타 파트별 진행비 등)
		보험료(사람, 장비 보험 등)
	기재비	필름(네거티브 필름, 사운드 필름 등)
		촬영 기자재(카메라, 렌즈, 스테디캠, 지미짚, 달리, 크레인 등)
		조명 기자재(기본 조명, 탑차, 발전차, 조명크레인 등)
		특수 기자재(와이어, 강우기 등 특효장비)
		미술비(의상, 분장, 소품 등)
		세트(세트 제작, 임대, 전기료 등)
	후반 작업비	현상/DI(네가현상, 텔레시네, 색보정, 필름 작업료 등)
		편집(편집실 사용료 등)
		녹음(믹싱, 광학, 돌비 로열티 등)
		음악(음악 저작권료 등)
		컴퓨터 그래픽(CG)
		후반작업 진행
	경상비	
	예비비	
순제 비용 합계		
P&A 비용 등	P&A 비용	배급비(프린트 현상, 입회비, 배송비, 필름 소각비 등)
		광고 홍보비(대행사, 프로모션, 홍보물, 매체 광고비 등)
	수수료	국내 배급 수수료
		지방 배급 수수료
		해외 배급 수수료
		제작 관리 수수료
	기타 비용	금융 비용(총제작비용의 이자)
		부가시장 제작 비용
		해외 비용
		기타 비용(송금 수수료, 지급 수수료. 외부 감사 수수료, 금융 관련 수수료 등)
P&A 비용 등 합계		

2. 한국영화 투자 수익성 분석

2014년 한국영화의 투자 수익률을 제시하기에 앞서 본 조사에서 사용한 투자 수익률의 개념과 해석 방식에 대해 언급하고자 한다. 투자 수익률의 개념 및 해석은 2001년부터 한국영화 투자 수익성 조사가 시작된 이후 전년도까지 같은 방식을 취하고 있으나, 분석 자료 및 분석 방법의 일관성을 다시 한 번 강조하고, 분석 결과를 이해하는데 도움을 주기 위해 다시 한 번 거론하고자 한다.

본 연구에서 사용한 '투자 수익률'의 개념을 정리하면 다음과 같다. 투자에 대한 수익성을 나타내는 대표적인 지표인 투자 수익률(收益率, earning rate)은 투자한 자본에 대해 거둬들인 수익의 비율이다. 수익률은 대상이 되는 시간, 매출의 범위, 이익에 대한 정의 등 관점에 따라 여러 가지로 구분된다. 매출 중심의 관점에서는 재화를 팔거나 용역을 제공함으로써 매출이 발생하고 이러한 매출에서 제반 비용을 차감하면 이익이 도출된다. 이때는 매출액에 대한 이익을 비교함으로써 수익률을 산정할 수 있다. 반면 투자 중심으로 보게 되면 투자 즉, 수익을 얻기 위해 투자한 금액에 대해 투자로 인해 발생한 이익을 비교하게 된다.

영화산업의 경우 개별 영화들은 일반 제조업체의 제품처럼 동일한 종류가 아니며 각각이 별도의 프로젝트로 진행되므로, 영화 작품 하나하나를 일종의 개별적인 사업으로 파악하고 각 영화에 대한 투자 대비 이익률(투자 금액 대비 이익률, 투자 수익률)을 파악하는 것이 적합하다. 또한 작품별로 투입된 금액에 대한 극장 흥행 성과와 이후 부가시장에서의 2차 수익까지 고려된 개념이 영화산업 투자 수익성 분석에 적합한 개념이라 판단된다.

매출액 = 경영상의 활동으로서 재화를 팔거나 용역을 제공함으로써 받는 반대급부의 총액
비용 = 영화제작 및 배급에 필요한 각종 제반 금액
이익 = 매출액-비용
투자 수익률 = (매출액-비용/비용) x 100 = (이익/비용) x 100

이를 정리하여 2014년 한국영화의 전반적인 투자 수익성 관련 현황을 살펴보면, <표 I-2-1>와 같다. 2014년 한국영화 총매출과 총비용은 전년 대비 모두 큰 폭으로 감소하였고, 총이익과 투자 수익률도 전년에 비해 감소하여 지난 2년간 상승하던 투자 수익률이 감소세로 돌아섰다.

〈표 I-2-1〉 2005~2014년 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만 원)

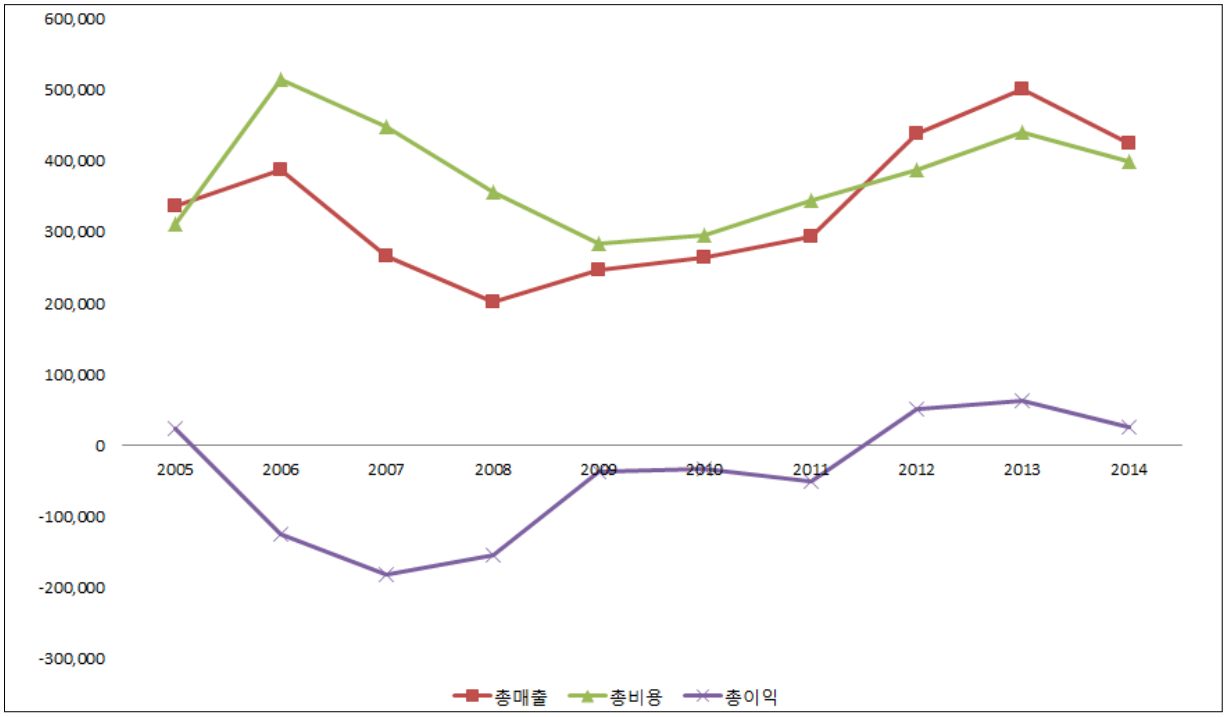
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
총매출	336,786	388,058	266,927	200,839	245,821	263,449	293,916	438,458	501,783	424,385
총비용	312,117	513,640	448,813	355,667	282,945	296,001	344,700	386,873	439,622	398,384
총이익	24,669	-125,582	-181,886	-154,827	-37,123	-32,552	-50,784	51,585	62,161	26,001
투자 수익률	7.90%	-24.46%	-40.53%	-43.53%	-13.12%	-11.00%	-14.73%	13.33%	14.14%	6.53%

주1 : 한 해 극장 개봉된 한국영화에 대한 전수 추정치임

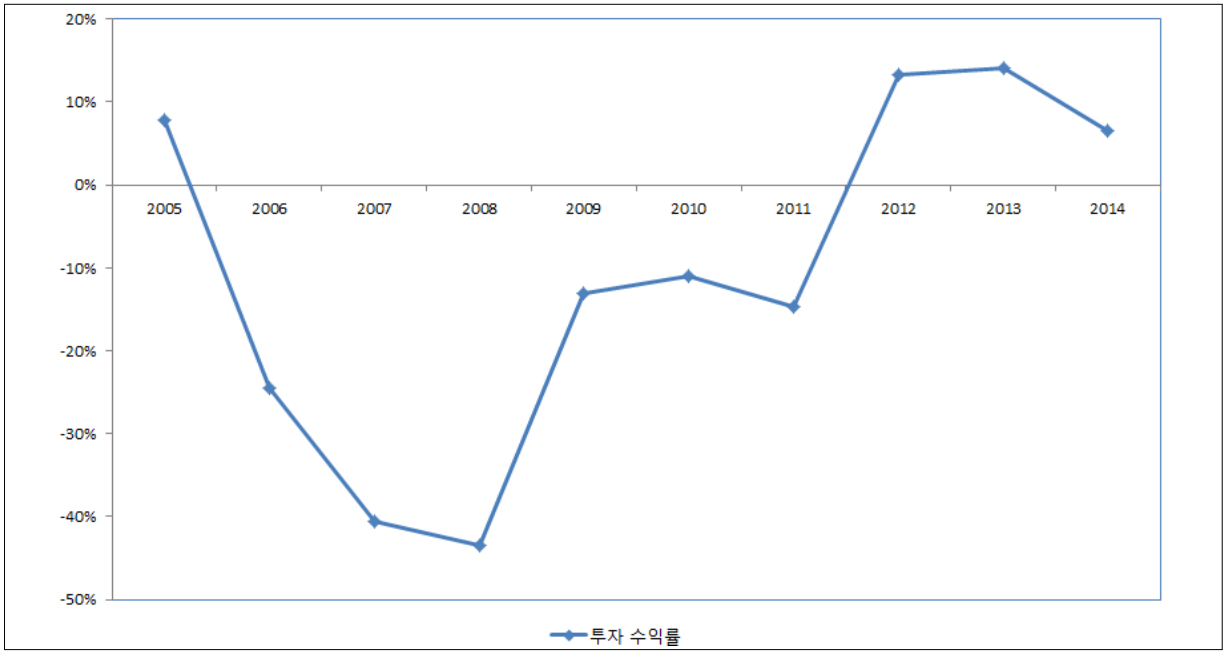
주2 : 2010년부터는 극장 개봉된 한국영화 중 통상적으로 상업적인 기획으로 제작 · 배급되는 경향의 영화를 조사 대상으로 한정함(총비용 10억원 미만이고 전국 개봉 스크린 수가 100개 미만인 작품 제외)

2014년 한국영화 총매출액은 4,243.9억 원, 총비용은 3,983.8억 원을 차지하면서 총이익(총매출-총비용)은 260억 원을 기록하였다. 이는 전년도 총이익인 621.6억 원에서 크게 감소한 수치로서 한국영화 투자수익률도 전년도 14.14%에서 6.53%로 크게 감소하였다. 이 수치는 2015년 한국영화산업결산 시가집계를 진행한 투자수익성 추산치 0.3%보다 상승한 것으로, 이는 극장의 가격차별화 정책으로 극장 평균관람요금이 2013년 7,271원에서 2014년 7,738원으로 크게 증가하면서 당초 추정치보다 극장매출액이 큰 폭으로 상승한 것이 주요 원인으로 보인다.

〈그림 I-2-1〉 연도별 한국영화 총매출, 총비용, 총이익 추이



〈그림 I-2-2〉 연도별 한국영화 투자 수익률 추이



3. 한국영화 주요 특성

1) 특이치 포함 분석

본 절에서는 2014년 극장 개봉된 한국영화 중 분석대상이 되는 67편의 주요 특성 값을 살펴보고자 한다. 실제 수거된 내역뿐만 아니라 전수 추정의 방법을 통해 전체 영화에 대한 특성 값을 분석하였다. 전체 영화 중 최대 매출액 1위에 오른 영화는 656억 원, 2위는 499.3억 원, 3위는 316.5억 원의 매출을 기록하였다.

2014년 극장 개봉된 한국영화 67편의 영화당 평균(mean) 매출액은 63.3억 원을 기록했고, 매출액 순서대로 영화들을 정렬했을 때 가장 중앙에 오는 영화의 매출액(중앙값)은 25.6억 원을 차지하였다. 평균값과 중앙값의 차이가 37.7억 원이라는 것은 여전히 일부 영화의 흥행이 평균 매출액 상승에 큰 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. (<표 I-3-1> 참조).

〈표 I-3-1〉 극장 개봉 한국영화 특성

(단위 : 원, %)

	매출액	비용	이익	투자 수익률
자료 수	67편	67편	67편	67편
최소값	10,851,008	150,000,000	-8,828,656,512	-99.78%
최대값	65,604,230,379	28,603,127,826	37,001,102,553	610.99%
차이	65,593,379,371	28,453,127,826	45,829,759,065	710.77%
평균	6,334,098,645	5,946,034,880	388,063,765	6.53%
중앙값	2,564,419,915	4,917,006,338	-991,339,200	-46.34%
표준편차	11,292,059,687	5,698,143,461	6,837,152,106	98.86%
이상치 값(-값)	-27,542,080,416	-11,148,395,503	-20,123,392,553	-290.05%
이상치 값(+값)	40,210,277,706	23,040,465,264	20,899,520,082	303.10%
이상치 해당 영화	3편	2편	2편	1편

주 : 특이치(혹은 이상치, outlier)=평균±(3×표준편차)

2) 특이치 조정 분석

평균값과 중앙값의 차이가 크게 난다는 것은 특정 영화 몇 개로 인해 매출액의 변화가 크게 이루어지고 있다는 것을 의미한다. 다시 말해서 시장의 일반적인 추세에서 벗어나서 아주 크게 높거나 또는 아주 작은 값의 존재 때문에 이러한 현상이 나타난다는 것이다. 따라서 지나치게 크거나 지나치게 작은 값을 제외하고 다시 이러한 분석을 실행해 볼 필요가 있다.

예를 들어 2014년 개봉된 한국영화 중 총비용이 가장 많이 든 영화의 경우 286억 원인데, 본 분

석에서 블록버스터로 규정하는 총비용 80억 원 이상의 영화와 비교해 보면 286억 원은 허용 범위를 상당히 웃도는 경우라고 할 수 있다. 이같은 특이치(outlier) 영화를 제외하고 조사 결과를 다시 살펴보아야만 분석 결과의 왜곡을 최대한 방지할 수 있다.

따라서 본 조사에서는 전년도 한국영화 투자 수익성 분석과 마찬가지의 방식으로 특이치를 조정하는 방법을 사용하였다. 즉, 사회과학에서 널리 사용되는 특이치 산출방법<(이상값)=평균±(3×표준편차[5]))>에 따라 허용 범위를 초과하는 데이터를 산출하여 이 값을 제외한 뒤 다시 조정된 값으로 한국영화의 특성값을 살펴보았다.

조정된 산출 방식을 사용한 결과, 매출액 기준으로는 상위 영화 2편, 총비용 기준으로는 상위 영화 2편, 수익 기준으로는 상위 영화 2편, 투자 수익률 기준으로는 상위 영화 1편을 제외하게 되었다. 특이치 조정값의 분석 결과는 <표 I-3-2>와 같다. 분석 결과 2014년 한국영화 전체의 평균 매출액은 63.3억 원에서 47.5억 원으로, 평균 비용은 59.5억 원에서 52.7억 원으로, 수익은 3.9억 원에서 -5.2억 원 수준으로 각각 감소하였다. 특이치를 제외한 매출액 최대값은 656억 원에서 316.5억 원으로, 비용 최대값은 286억 원에서 212억 원으로, 이익 최대값은 370억 원에서 189.3억 원으로 큰 폭으로 축소되었다.

〈표 I-3-2〉 극장 개봉 한국영화 특성(특이치 조정값)

(단위 : 원, %)

	매출액	비용	이익	투자 수익률
자료 수	65편	65편	65편	66편
최소값	10,851,008	150,000,000	-8,828,656,512	-99.78%
최대값	31,647,317,305	21,204,678,738	18,933,761,105	184.89%
차이	31,636,466,297	21,054,678,738	27,762,417,617	284.67%
평균	4,751,556,245	5,269,776,196	-518,219,951	-9.83%
중앙값	2,089,198,813	4,903,778,458	-1,019,263,616	-46.89%
표준편차	6,660,785,875	4,231,938,074	4,319,815,307	61.20%
이상치 해당 영화	2편	2편	2편	1편

주 : 특이치(혹은 이상치, outlier)=평균±(3×표준편차)

4. 손익 분기점(BEP)에 따른 한국영화 투자 수익성 분석

손익 분기점(BEP : Break Even Point)이란 투자한 금액과 벌어들인 수입이 일치하는 지점을 말한

5) 표준편차(standard deviation)란 각 값들이 평균에서 얼마나 떨어져 있는지 측정해 주는 값으로, 이 값이 0일 때는 관측값이 모두 동일한 크기이나 표준편차가 클수록 평균에서 떨어진 값이 많이 존재한다는 것을 의미한다. 즉, 표준편차가 클수록 평균을 중심으로 멀리 퍼져 있는 것이며, 작을수록 평균에 모여 있는 특징을 가지게 되어 해당통계의 수치들이 고른지 아닌지를 판별하는 요소가 된다.

다. 즉 손실도 이익도 생기지 않는 지점을 말하며, 매출액이 손익 분기점 아래로 감소하면 손실이 나고 반대로 매출액이 손익 분기점을 넘기면 이익을 가져오게 된다. 손익 분기점에 정확히 일치하는 상황에서는 원가와 수입이 같게 되고, 결과적으로 손실도 이익도 생기지 않아 손익이 제로상태가 된다.

예를 들어 어떤 영화로 인해 벌어들인 총수입이 손익 분기점을 상회할 때는 그만큼의 순이익이 생기고, 총수입이 손익 분기점을 밑돌면 순손실이 생기게 된다. 전술했듯이 2004년부터는 전국 관객 수와 총제작비에 대한 간이 조사가 실시되어 이에 대한 전수 자료를 확보할 수 있게 되었다. 이에 2004년부터는 극장 개봉한 한국영화 각각에 대해서도 손익 분기점 개념을 적용하여 총매출과 총비용을 가지고 손익 분기점을 구하였다.

손익 분기점이 중요한 이유는 작품별로 실제 비용을 회수할 수 있는 매출액이 어느 정도인지 판단할 수 있게 해 주는 기본적인 기준이 되기 때문이다. 바꿔 말하면 투자한 비용을 회수하기 위해 동원되어야 할 관객 수가 어느 정도인지를 가늠해 볼 수 있는 잣대가 된다. 극장 수입을 제외한 부가시장이나 해외 수출 등의 수입 부분도 중요하지만, 한국 영화시장의 경우 부가시장이 침체되어 있어 극장 매출액이 손익 분기점을 계산하는 주된 항목이 된다. <표 I-4-1>에서는 전체영화 및 손익 분기점 이상 영화, 손익 분기점 미만 영화에 대한 투자 수익률을 나타내었다.

〈표 I-4-1〉 손익 분기점 이상 영화 및 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만 원)

		전체 영화					손익 분기점 이상					손익 분기점 미만				
		2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014
매출액	평균	4,391	4,522	6,264	7,965	6,334	9,266	12,443	13,924	16,756	15,792	2,302	2,145	2,515	3,569	1,710
	표준편차	4,900	6,029	8,764	10,603	11,292	5,665	7,405	11,345	10,834	15,957	2,516	2,614	3,155	7,305	1,775
비용	평균	4,933	5,303	5,527	6,978	5,946	6,172	6,764	7,286	9,116	9,697	4,403	4,865	4,666	5,909	4,112
	표준편차	3,393	4,625	4,136	8,223	5,698	2,995	2,709	4,735	3,654	7,982	3,448	5,000	3,553	9,604	2,796
순제작비	평균	2,820	3,223	3,055	4,092	3,553	2,876	3,270	3,351	4,574	5,284	2,797	3,209	2,911	3,851	2,707
	표준편차	2,480	3,582	2,414	5,964	3,385	1,698	1,468	2,251	2,226	4,774	2,767	4,017	2,501	7,155	2,020
P&A 비용 등	평균	2,113	2,080	2,472	2,886	2,392	3,296	3,494	3,935	4,542	4,413	1,606	1,656	1,755	2,058	1,405
	표준편차	1,353	1,466	2,057	2,593	2,528	1,509	1,404	2,615	1,903	3,434	902	1,204	1,216	2,509	961
평균 편당 투자 수익률(%)		−11.0	−14.7	13.3	14.1	6.5	50.1	84.0	91.1	83.8	62.9	−47.7	−55.9	−46.1	−39.6	−58.4
영화 편수(분석 편수)		60편	65편	70편	63편	67편	18편	15편	23편	21편	22편	42편	50편	47편	42편	45편

손익 분기점에 따른 투자 수익성 분석 내용을 살펴보면, 2014년 극장 개봉한 한국영화 중 분석대상이 되는 67편 중 손익 분기점을 넘긴 '손익 분기점 이상' 영화는 22편(32.8%), 손익 분기점을 넘기지 못한 '손익 분기점 미만' 영화는 45편(67.2%)으로 집계되었다.

'손익 분기점 이상' 영화의 평균 비용은 약 97억 원으로, 41.1억 원을 기록한 '손익 분기점 미만'

영화보다 약 55.9억 원 가량 많았다. 순제작비 면에서도 각각 52.8억 원, 27.1억 원으로 25.7억 원 가까이 차이가 났으며, P&A 비용 등에서도 각각 44.1억 원과 14.1억 원을 기록해 30억 원의 차이가 발생했다.

전년도와 비교해 보면 손익 분기점을 넘긴 '손익분기점 이상' 영화는 편수는 1편 증가(21편→22편)하였지만, 비중 면에서 0.5%(33.3%→ 32.8%) 감소하였다. 평균 편당 투자수익률에서 '손익분기점 이상' 영화는 83.8%에서 62.9%로 감소하였고, '손익분기점 미만' 영화도 -39.6%에서 -58.4%로 감소하면서 전체적인 한국영화 평균 수익률은 14.1%에서 6.5%로 크게 감소하였다.

1) 손익 분기점(BEP) 이상 한국영화의 투자 수익률

2014년 '손익분기점 이상 영화'들의 특징을 살펴보면 <표 I-4-2>와 같다. '손익 분기점 이상 영화'의 경우 최대 매출액을 기록한 영화의 매출액은 656억 원이고, 최대 비용이 소요된 영화의 비용은 286억 원이며, 최대 투자 수익률을 거둔 영화의 수익률은 611.0%로 나타났다. 그리고 '손익 분기점 이상 영화'의 평균 매출액은 157.9억 원으로 전년 167.6억 원에 비해 90.3억 원이 감소한 반면, 평균 비용은 97억 원대로 전년 91.2억 원에서 5.3억 원이 늘어났다. 그리고 평균 투자 수익률은 62.9%로 전년 83.8%에 비해 20.9% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 I-4-2〉 손익 분기점 이상 한국영화 투자 수익률

(단위 : 원, %)

	매출액	비용	이익	투자 수익률
자료 수	22편	22편	22편	22편
최소값	299,171,008	150,000,000	131,967,890	2.0%
최대값	65,604,230,379	28,603,127,826	37,001,102,553	611.0%
차이	65,305,059,371	28,453,127,826	36,869,134,663	609.0%
평균	15,792,268,192	9,696,994,637	6,095,273,555	62.9%
중앙값	10,692,816,338	6,910,117,798	1,974,706,163	31.5%
표준편차	15,956,578,877	7,982,077,763	9,382,659,540	128.5%

2) 손익 분기점(BEP) 미만 한국영화의 투자 수익성

손익 분기점을 넘기지 못하여 결과적으로 손실을 입은 영화인 '손익 분기점 미만 영화'에 대한 수치는 <표 I-4-3>에 나타나 있다. '손익 분기점 미만'의 경우, 최대 매출액을 기록한 영화의 매출액은 80.9억 원이고, 최대 비용이 소요된 영화의 비용은 107.2억 원이며, 최대 투자 수익률을 거둔 영화의 수익률은 -1.8%로 나타났다. 그리고 '손익 분기점 미만'의 평균 매출액은 17.1억 원으로 전년 35.7억 원대에 비해 18.6억 원 감소하였고, 평균 비용도 41.1억 원으로 전년 59.1억 원에서 18억 원 감소하였다. 그리고 평균 투자 수익률은 -58.4%로 전년 -39.6%에 비해 18.8% 감소하였다.

〈표 I-4-3〉 손익 분기점 미만 한국영화 투자 수익률

(단위 : 원, %)

	매출액	비용	이익	투자 수익률
자료 수	45편	45편	45편	45편
최소값	10,851,008	372,556,592	−8,828,656,512	−99.8%
최대값	8,089,247,906	10,720,401,983	−36,615,360	−1.8%
차이	8,078,396,898	10,347,845,391	8,792,041,152	98.0%
평균	1,710,104,644	4,112,232,333	−2,402,127,688	−58.4%
중앙값	1,327,599,464	4,330,509,172	−1,788,041,729	−65.4%
표준편차	1,774,996,816	2,796,498,150	1,963,511,425	27.3%

5. 제작비 수준에 따른 한국영화 투자 수익성 분석

본 절에서는 실제 투자 금액이라고 할 수 있는 제작비의 관점에서 한국영화의 투자 수익성을 살펴보도록 한다. 최근 들어 평균제작비가 상승하고 볼록버스터 제작이 증가한 가운데, 제작비 수준별로 어떠한 성과를 내고 있는지 분석하는 것은 좀 더 세부적인 한국영화 수익성을 파악하는데 유용하다고 판단된다.

본 분석에서는 총비용 10억 원 미만의 영화는 '저예산 영화', 10억 원 이상 80억 원 미만의 영화는 '일반 상업영화', 80억 원 이상의 영화는 '블록버스터 영화'로 구분하였다. 그리고 순제작비에 따른 투자 수익성 분석의 경우에는 순제작비 10억 원 미만의 영화는 '저예산 영화', 10억 원 이상 60억 원 미만의 영화는 '일반 상업영화', 60억 원 이상의 영화는 '블록버스터 영화'로 구분하였다.

이렇게 총비용 기준, 순제작비 기준으로 나누어 살펴본 투자 수익성 분석은 다음과 같다.

1) 총비용 규모 기준에 따른 한국영화 투자 수익성

총비용 규모 기준에 따른 투자 수익률 분석은 <표 I-5-1>에 나타나 있다. 구간별로 총비용 10억 원 미만의 저예산 영화는 67편 중 8편(11.9%), 총비용 10억 원 이상 80억 원 미만의 중간예산 영화는 44편(65.7%), 80억 원 이상의 블록버스터 영화는 15편(22.4%)을 차지했다.

평균 상영일수의 경우 저예산 영화는 37일, 일반 상업영화는 38일, 블록버스터 영화는 54일로 산정되었고, 평균 전국 개봉 스크린 수의 경우에는 저예산 영화는 204개, 일반 상업영화는 400개, 블록버스터 영화는 793개로 산출되었다. 평균 투자 수익률은 저예산 영화는 -47.1%, 일반 상업영화는 -25.4%, 블록버스터 영화는 35.7%로 총비용이 높을수록 수익률도 높아지는 것으로 나타났다.

〈표 I-5-1〉 총비용 규모 기준 한국영화 투자 수익률

		저예산 영화 (총비용 10억원 미만)	일반 상업영화 (총비용 10~80억원 미만)	블록버스터 영화 (총비용 80억원 이상)
상영 편수(비율)		8편(11.9%)	44편(65.7%)	15편(22.4%)
상영일수(일)	평균	37	38	54
	표준편차	17	20	33
개봉스크린 수(개)	평균	204	400	793
	표준편차	82	194	356
전국 관객 수(명)	평균	71,703	773,538	5,009,465
	표준편차	70,636	964,719	5,192,138
객단가(원)	평균	3,335	3,359	3,464
	표준편차	396	154	124
매출액(원)	평균	328,593,859	3,111,038,323	18,991,344,809
	표준편차	268,536,998	3,532,131,317	18,380,959,852
비용(원)	평균	621,290,418	4,169,624,504	13,996,702,362
	표준편차	256,725,230	1,896,748,856	6,813,395,287
이익(원)	평균	−292,696,559	−1,058,586,181	4,994,642,446
	표준편차	318,914,951	3,189,050,119	12,629,772,427
투자 수익률(%)	평균	−47.1%	−25.4%	35.7%
	표준편차	63.5%	109.2%	76.8%

2) 순제작비 규모 기준에 따른 한국영화 투자 수익성

순제작비 규모 기준 투자 수익률 분석은 <표 I-5-2>에 나타나 있다. 순제작비 규모 기준으로 투자 수익률을 따로 살펴보는 이유는 광고 홍보비, 배급비 등 영화 제작 이후 개봉과정에 발생하는 비용들의 비중이 커짐에 따라, 순수한 제작 관련 비용 기준으로 투자 수익성을 바라볼 필요가 발생했기 때문이다. 순제작비 규모 기준에 따른 투자 수익성 또한 세 구간으로 나누어 분석을 진행하였으며, 순제작비 10억 원 미만의 저예산 영화는 13편(19.4%), 10억 원 이상 60억 원 미만의 일반 상업영화는 43편(64.1%), 60억 원 이상의 블록버스터 영화는 11편(16.4%)로 집계되었다.

평균 상영일수에 따라 살펴보면 저예산 영화는 44일, 중간예산 영화는 37일, 블록버스터 영화는 55일로 산정되었고, 평균 전국 개봉 스크린 수는 저예산 영화가 227개, 일반 상업영화가 444개, 블록버스터 영화가 827개로 산출되었다. 이는 소위 대작 영화일수록 많은 스크린을 확보하고 오랫동안 상영하고 있는 현상을 보여주고 있다. 평균 투자 수익률은 저예산 영화 80.6%, 일반 상업영화 -14.8%, 블록버스터 영화는 26.8%를 기록했다. 총비용 규모 기준에서는 비용에 정비례하여 수익률이 높아졌지만, 순제작비 규모 기준에서는 저예산 영화의 수익률이 가장 높았다. 이는 특정 영화의 유례없는 흥행으로 인해 저예산영화 수익률이 대폭 증가한 것으로, 일반적으로 저예산 영화의 수익률이 높다고 볼 수는 없다.

〈표 I-5-2〉 순제작비 규모 기준 한국영화 투자 수익률

		저예산 영화 (순제작비 10억원 미만)	일반 상업영화 (순제작비 10~60억원 미만)	블록버스터 영화 (순제작비 60억원 이상)
상영 편수(비율)		13편(19.4%)	43편(64.1%)	11편(16.4%)
상영일수(일)	평균	44	37	55
	표준편차	26	18	36
개봉스크린 수(개)	평균	227	444	827
	표준편차	96	204	414
전국 관객 수(명)	평균	525,124	1,057,287	5,223,755
	표준편차	1,297,717	1,523,383	5,922,550
객단가(원)	평균	3,355	3,362	3,477
	표준편차	306	165	86
매출액(원)	평균	1,896,271,455	4,193,056,218	19,948,332,993
	표준편차	4,510,516,550	5,385,136,902	21,122,533,053
비용(원)	평균	1,049,762,911	4,921,165,523	15,738,845,603
	표준편차	695,339,910	2,195,332,060	7,231,956,633
이익(원)	평균	846,508,544	−728,109,305	4,209,487,391
	표준편차	4,089,741,380	3,956,537,239	14,177,981,692
투자 수익률(%)	평균	80.6%	−14.8%	26.8%
	표준편차	185.7%	60.4%	69.6%

Ⅱ. 2014년 한국영화 투자 수익성 기타 분석

1. 한국영화 매출 구조

영화로 인한 매출은 크게 1차 시장이라고 할 수 있는 극장 수입과 극장에서 간판을 내린 뒤에 벌어들이는 2차 부가시장에서의 수입을 합산한 결과라고 할 수 있다. 지금까지 국내 영화산업에서는 극장의 흥행 성적을 뒤에 오는 부가판권 시장의 판권료를 결정하는 바로미터로 활용해 왔다. 그러나 최근 온라인 상영을 비롯해 디지털 영역의 새로운 매체들이 출현하면서 극장 상영 이후의 부가시장 상영 순서는 전통적인 방식을 따르지 않게 되었고, 1차 시장 및 2차 시장의 계약도 이전과는 다른 방식을 취하게 되었다. 여전히 국내시장은 1차 시장인 극장에 의존하는 형태로 가고 있으나, 극장 매출액을 포함하여 DVD/블루레이, TV, 디지털, 해외 판매, 기타 등 모든 부가시장에서의 매출 구조를 같이 분석해 볼 필요가 있다(<표 II-1-1> 참조).

2014년 극장 개봉된 한국영화의 세부 매출 내역을 조사하여 분석한 결과, 2014년 극장 매출의 비중은 87.50%였다. 2011년 최고점을 찍은 이후 점차 감소하던 극장매출 비중이 다시 확대되었는데, 이는 2014년 극장 평균 관람요금이 7,738원으로 2013년 7,271원 대비 6.4% 상승한 것이 주요 원인으로 분석된다. 디지털(IPTV 등), TV(공중파, 케이블, 위성)의 비중은 전년대비 소폭 증가하였고, 해외 수출은 감소하였다.

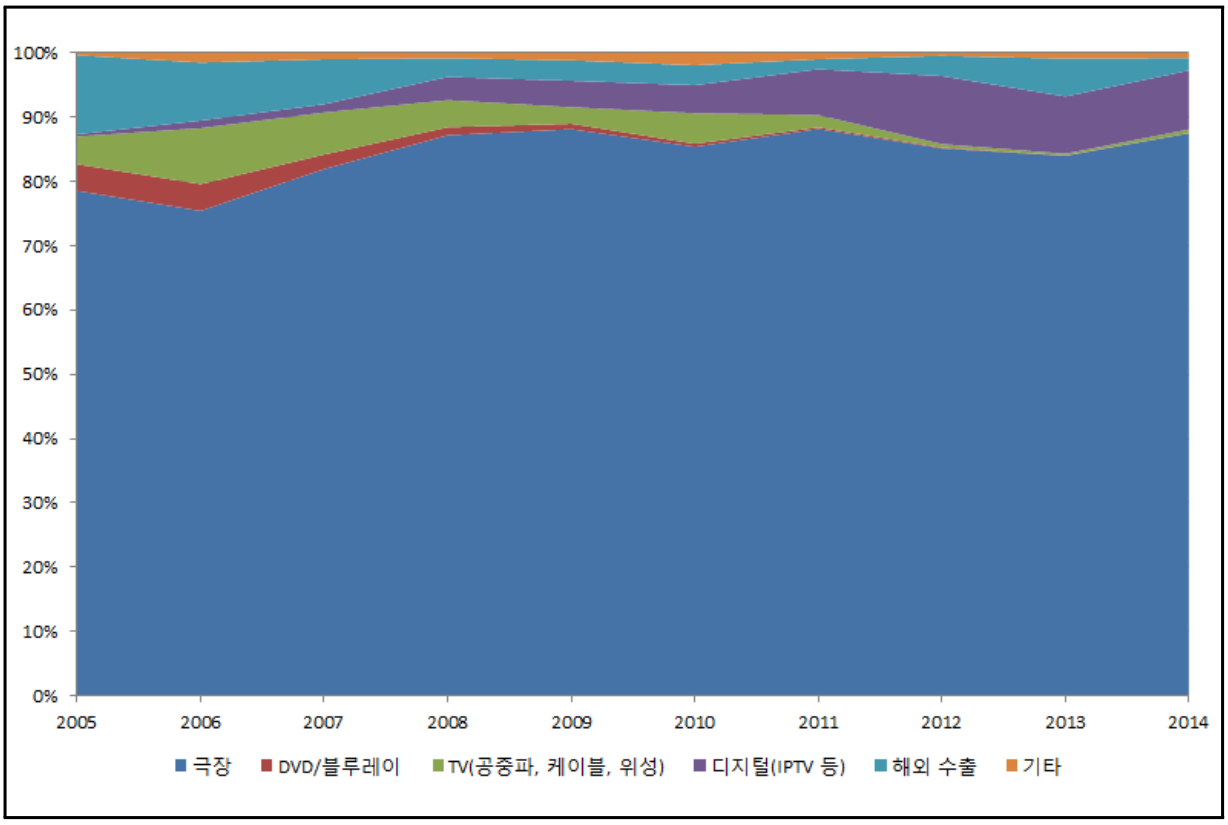
영화산업 주요 해외 국가에 비해 여전히 한국 영화 시장은 지나치게 극장 매출액에 의존하는 경향이 있다. 극장 매출액 비중이 커지면서 극장 개봉을 위한 마케팅비 등의 비용이 증가하게 되고 이는 수익률 악화로 연결될 수 있다. 따라서 영화산업의 지속적인 발전을 위해서는 다른 부문과의 균형적인 성장이 필요하다.

〈표 II-1-1〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조

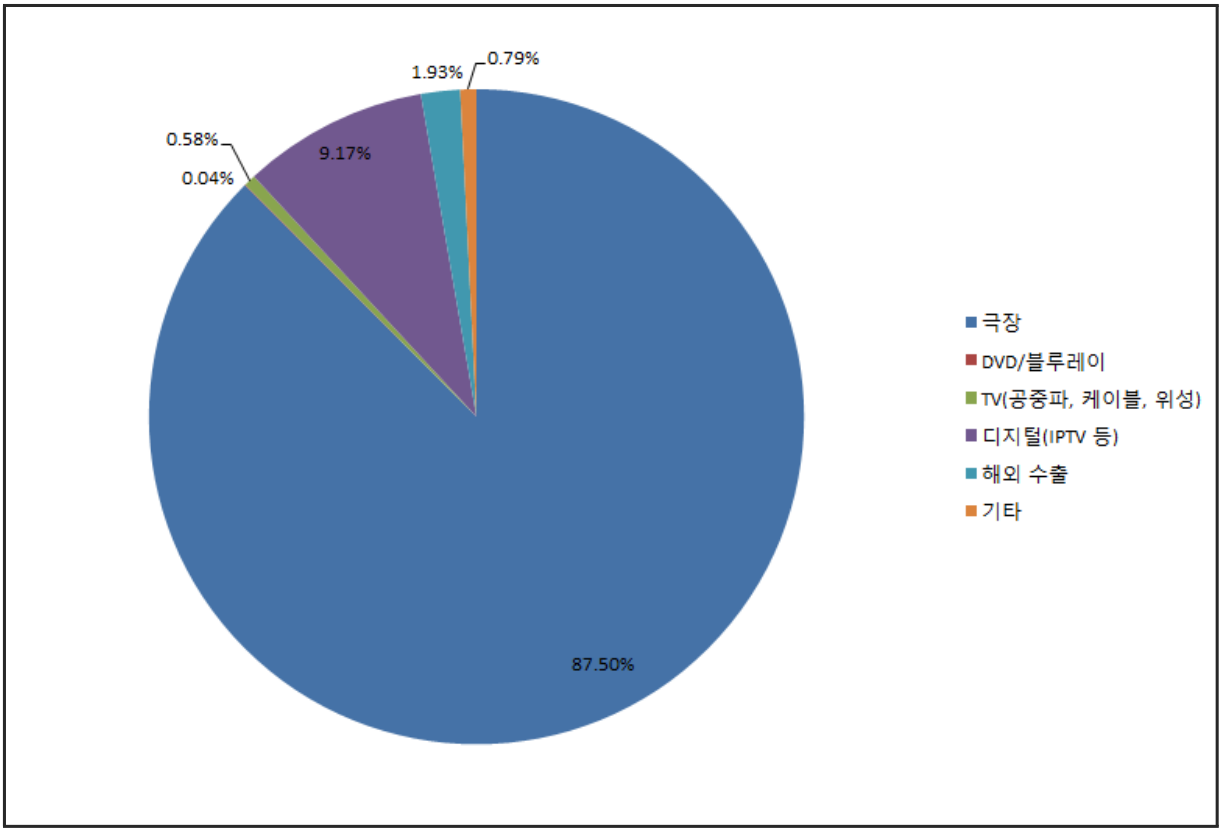
(단위 : %)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
극장	78.55	75.42	81.92	87.20	88.13	85.41	88.16	85.13	83.98	87.50
DVD/블루레이	4.14	4.15	2.27	1.24	0.86	0.46	0.27	0.15	0.06	0.04
TV(공중파, 케이블, 위성)	4.31	8.73	6.55	4.22	2.57	4.76	1.90	0.55	0.27	0.58
디지털(IPTV 등)	0.35	1.17	1.30	3.62	4.12	4.34	7.14	10.58	8.92	9.17
해외 수출	12.30	9.01	6.98	2.91	3.17	3.11	1.56	3.14	5.90	1.93
기타	0.35	1.51	0.98	0.81	1.15	1.92	0.97	0.45	0.87	0.79
합계	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

〈그림 II-1-1〉 2005~2014년 한국영화 매출 구조



〈그림 II-1-2〉 2014년 한국영화 매출 구조



2. 한국영화 원가 분석

2014년 한국영화 원가 분석에 대한 결과를 논하기에 앞서, 먼저 영화와 관련된 회계처리 방식에 관해 이해해야 할 필요가 있다. 우선, 영화제작과 관련된 회계처리는 일반 기업회계 방식과 차이가 나며, 1년 단위의 재무제표가 나오는 것이 아니라 프로젝트별 회계처리가 이루어진다는 것이다. 또한 영화 제작비의 원가 분석에서는 제작 프로세스나 인력의 고용 계약 방식 등 여타의 제작시스템과 연동하여 표준화된 비용처리 기준을 설정하여야 하나 국내에서는 현실적으로 표준안대로 따르기 어렵다는 한계점이 존재한다. 예를 들어, 영화 제작비 중 인건비에는 시나리오를 비롯한 모든 스태프(연출, 제작, 녹음 등 각 부분의 감독급에서 써드급까지), 배우 출연료(주연급에서 엑스트라까지) 등이 포함되어 있다. 그런데 제작사와 스태프 계약의 경우 각 부문별로 계약 방식을 보면 시나리오, 연출, 제작부는 대부분 개인별, 팀별 계약을 통해 이루어지는 반면, 녹음, 현상, 편집 등은 각 회사에 전체적으로 용역을 주는 방식으로 집행되고 있다. 또한 영화 마케팅도 자체적으로 하기 보다는 영화 홍보·마케팅만을 전문적으로 하고 있는 회사에 아웃소싱을 주는 경우가 많아지고 있다. 따라서 영화 작품마다(case by case) 이러한 개별적인 계약 방식에 따라 원가 분석을 할 경우 동일한 기준을 적용하기 힘들다는 결론에 도달한다. 특히, 일반적으로 이루어지는 영화제작 단계(기획·개발 - 프리프로덕션 - 프로덕션 - 포스트프로덕션)에서 기획·개발 과정과 프리프로덕션 과정을 명확히 구분하기 어렵고, 이에 따라 해당 비용이 기획·개발 과정에서 발생한 비용인지 프리프로덕션 과정에서 발생하여 처리해야 하는 비용인지 명확하지 않다는 문제가 있다. 또한 기획·개발 과정의 비용을 프리프로덕션 비용에 포함하여 회계처리를 한다고 하더라도 몇 가지 항목 분류에 있어서는 회사마다 다른 양식을 사용하고 있어 회계처리 기준이 달라진다. 따라서 본 절에서 언급되어지는 원가 분석의 결과는 앞서 언급한 영화 프로젝트 회계처리 상의 어려움을 감안하여 전체적인 경향치를 살펴보는데 의미를 두어야 한다. 본 연구에서는 주요 영화사들이 실제 사용하는 원가표 양식(정산 보고서)을 기준으로 하되, 업계(투자사, 제작사, 배급사) 관계자들이 가장 필요로 하는 원가 항목을 수요 조사하여 참고하였다. 그러나 배포한 원가표를 수거해 본 결과, 여전히 수거된 자료들은 일원화된 혹은 본 연구에서 정해놓은 형식의 원가표보다는 대부분 회사의 내부 규정에 따른 형식으로 자료가 주어진 경우가 많았다. 따라서 회사마다 사용하고 있는 각기 다른 계정들을 통일하여 하나로 모으는데 어려움이 있었다. 또한 수거된 자료들 중에는 상위 계정만 존재할 뿐, 하위 계정의 내용이 없어 계정의 세부 내역까지 추측할 수 없는 경우도 많아 전체적으로 회계처리의 어려움이 있었음을 먼저 밝힌다.[6)]

영화의 총제작비(총제)는 크게 순제작비(순제)와 순제작비를 제외한 P&A 비용 등으로 구분된다. 본 연구에서는 전년도 조사와 마찬가지로 순제작비를 기획개발비, 인건비, 진행비, 기재비, 후반작업비, 경상비, 예비비로 구분하였다. 그리고 P&A 비용 등은 배급비와 광고 홍보비(P&A비용), 수수료, 기타비용으로 구분하여 정리하였다. 이러한 구분은 영화진흥위원회에서 발간한 『영화산업 회계처리 기준안』과 본 연구에 조언을 준 업계관계자(투자사, 제작사, 배급사, 극장)들에 의해 정립된 원가표

6) 박영은 외(2005), 『2004년 한국영화 수익성 분석과 영화산업 수익성 향상 방안』 원가표 양식안 참고, 영화진흥위원회.

를 사용하였다.

영화의 비용은 앞서 언급한 바와 같이, 순제작비와 P&A 비용 등으로 나누어볼 수 있다. 먼저 영화 제작 자체에 들어가는 순제작비를 구성하는 비용들의 평균 금액의 비율을 살펴보면 다른 해와 마찬가지로 2014년에도 인건비(44.97%)가 가장 높게 나타났다. 전년도에 <설국열차>, <미스터고> 등 블록버스터 영화로 인해 급증하였던 후반작업비 비중이 올해는 감소하였고, 상대적으로 인건비 비중이 상승하였다(<표 II-2-1> 참조).

〈표 II-2-1〉 한국영화 순제작비 원가 내역 추이(평균)

(단위 : 백만 원, %)

구분	평균(단위:백만 원)					순제작비 대비(단위:%)				
	2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014
기획 개발비	170	257	221	221	216	6.52	7.14	6.49	4.77	5.11
인건비	1,279	1,486	1,493	1,986	1,900	49.00	41.26	43.77	42.97	44.97
진행비	394	449	556	666	629	15.08	12.46	16.31	14.42	14.89
기재비	489	901	687	931	872	18.73	25.00	20.15	20.14	20.63
후반 작업비	194	414	377	721	537	7.45	11.48	11.04	15.59	12.71
경상비	76	90	74	94	70	2.92	2.49	2.16	2.04	1.68
예비비	8	6	3	3	1	0.30	0.17	0.08	0.07	0.02

순제작비 외 비용에서 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것은 예년과 마찬가지로 P&A 비용(Print & Advertisement)(62.02%)이다. 전년도와 비교하면 P&A비용과 수수료의 비중은 전년대비 상승하였고, 기타비용은 감소하였다(<표 II-2-2> 참조).

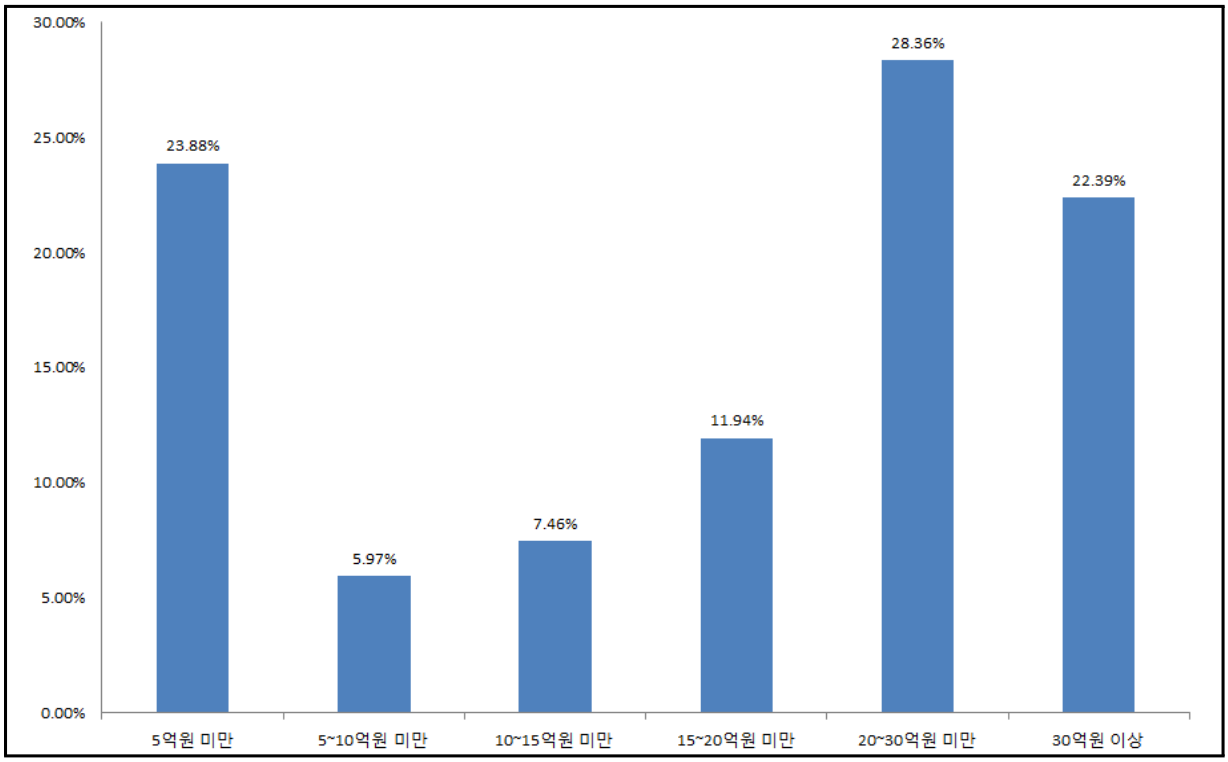
〈표 II-2-2〉 한국영화 P&A 비용 등 원가 내역 추이(평균)

(단위 : 백만 원, %)

구분	평균(단위:백만 원)					P&A 비용 등 대비(단위:%)				
	2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014
P&A 비용	1,547	1,692	1,845	1,967	1,846	70.82	70.40	62.42	58.87	62.02
- 배급비	452	384	417	407	362	20.69	15.99	14.11	12.18	12.15
- 광고 홍보비	1,095	1,308	1,428	1,560	1484	50.13	54.41	48.31	46.69	49.87
수수료	536	627	860	1,007	910	24.53	26.09	29.08	30.13	30.57
기타 비용	102	84	251	367	221	4.65	3.51	8.50	11.00	7.41

한편, 2014년 한국영화 제작에 들어간 P&A 비용의 분포를 살펴보면, P&A 비용 등이 20억 원~30억 원 미만의 비용을 들인 영화의 비중이 28.36%로 가장 많았고, 다음으로 5억 원 미만(23.88%), 30억 원 이상(22.39%), 등의 순서를 차지했다(<그림 II-2-1> 참조).

〈그림 II-2-1〉 한국영화 P&A 비용 분포도



1) 한국영화 총비용 대비 원가 분석

본 절에서는 총비용 대비 각각의 세부 원가 항목들의 금액 및 비중을 살펴보고자 한다. 원가표는 크게 두 부분으로 나누어 왼쪽 부분은 원가 항목의 대분류로 구성하였고, 오른쪽 부분에는 원가를 세부적으로 구분하여 세부 항목을 포함한 소분류로 구성하여 각각의 비중을 표시하였다. 또한 지난 4년간의 수치를 함께 포함하여 추이를 비교하도록 구성하였고, 특히 2007년 이후 전수추정이 가능해짐에 따라 실제 비용을 추산하여 함께 제시하였다.

총비용 대비 원가 항목들을 분석한 결과, 2014년은 전년과 비교하여 순제작비의 경우에는 후반작업비의 비중이 감소한 가운데, 기획개발비, 인건비, 진행비와 기재비가 조금씩 상승하였고, 경상비와 예비비는 소폭 감소하였다. P&A 비용 등에서는 기타비용 비중이 전년대비 크게 감소하였고, P&A 비용은 전년대비 소폭 증가하였다. 원가 항목 중 많은 비중을 차지한 내역을 살펴보면 인건비(26.87%), P&A 비용(24.96%), 기재비(12.33%), 수수료(12.30%) 등의 순임을 알 수 있다. 또한 세부 항목별로는 광고 홍보비(20.07%), 출연료(13.65%), 스텝료(13.22%) 등의 순으로 많은 비중을 차지하고 있다.

2013년부터는 총비용 중 인건비가 가장 많은 비중을 차지하기 시작했다. 한 영화에 스타급 배우들이 복수로 나오는 영화들이 증가하고 있고, 영화제작현장에서 표준근로계약서 적용으로 인해 스텝 인건비가 높아지면서 인건비 비중이 높아진 것으로 보인다. 반면, 기획개발비가 전체 원가항목에서 차지하는 비중은 3.05%로 인건비 금액의 10분의 1수준에 불과하다(<표 II-2-3> 참조).

〈표 II-2-3〉 한국영화 총비용 대비 원가 분석

원가 구분	금액 (2014년) 단위:백만원	총비용 대비					원가 구분	금액 (2014년) 단위:백만원	총비용 대비				
		2014	2013	2012	2011	2010			2014	2013	2012	2011	2010
기획 개발비	12,165	3.05%	2.80%	3.59%	4.34%	3.73%	기획비	4,725	1.18%	1.03%	1.50%	1.81%	1.19%
							판권/저작권비	943	0.24%	0.30%	0.48%	0.19%	0.39%
							시나리오	4,007	1.01%	0.90%	0.90%	1.18%	1.29%
							기획 진행비	2,490	0.62%	0.57%	0.71%	1.16%	0.86%
인건비	107,057	26.87%	25.20%	24.20%	25.07%	28.01%	스텝료	52,680	13.22%	12.09%	10.49%	11.57%	14.86%
							출연료	54,377	13.65%	13.11%	13.71%	13.50%	13.15%
진행비	35,445	8.90%	8.45%	9.01%	7.58%	8.62%	프로덕션 진행비	30,683	7.70%	7.23%	7.67%	5.63%	6.61%
							기타 진행비	3,493	0.88%	0.98%	1.17%	1.83%	1.83%
							보험료	1,269	0.32%	0.24%	0.17%	0.12%	0.18%
기재비	49,103	12.33%	11.81%	11.14%	15.19%	10.71%	필름	257	0.06%	0.13%	0.20%	0.47%	1.16%
							촬영 기자재	9,520	2.39%	2.68%	2.94%	3.23%	2.38%
							조명 기자재	6,923	1.74%	1.76%	1.84%	1.97%	1.72%
							특수 기자재	4,685	1.18%	0.73%	0.72%	1.64%	0.45%
							미술비	11,195	2.81%	2.73%	2.26%	5.35%	1.88%
							세트	16,523	4.15%	3.78%	3.18%	2.53%	3.12%
후반 작업비	30,256	7.60%	9.14%	6.10%	6.98%	4.26%	현상/ DI	1,531	0.38%	0.56%	0.44%	0.41%	0.59%
							편집	2,131	0.54%	0.52%	0.61%	0.44%	0.37%
							녹음	2,237	0.56%	0.63%	1.22%	0.81%	0.93%
							음악	4,418	1.11%	0.93%	0.69%	0.91%	0.57%
							컴퓨터 그래픽	16,717	4.20%	5.84%	2.64%	4.05%	1.40%
							후반작업 진행	3,222	0.81%	0.66%	0.50%	0.36%	0.40%
경상비	3,994	1.00%	1.20%	1.20%	1.51%	1.67%	경상비	3,994	1.00%	1.20%	1.20%	1.51%	1.67%
예비비	48	0.01%	0.04%	0.04%	0.10%	0.17%	예비비	48	0.01%	0.04%	0.04%	0.10%	0.17%
순제 비용 합계	238,068	59.76%	58.64%	55.28%	60.77%	57.17%	순제 비용 합계	238,068	59.76%	58.64%	55.28%	60.77%	57.17%
P&A 비용	99,429	24.96%	24.35%	27.91%	27.61%	30.33%	배급비	19,483	4.89%	5.04%	6.31%	6.27%	8.86%
							광고홍보비	79,946	20.07%	19.31%	21.60%	21.34%	21.47%
수수료	49,008	12.30%	12.46%	13.01%	10.24%	10.51%	국내배급수수료	38,307	9.61%	9.65%	10.08%	7.81%	7.82%
							지방배급수수료	3,172	0.80%	0.83%	1.01%	0.58%	0.97%
							해외배급수수료	1,403	0.35%	0.61%	0.39%	0.28%	0.39%
							제작관리수수료	6,126	1.54%	1.37%	1.53%	1.57%	1.33%
기타 비용	11,879	2.98%	4.55%	3.80%	1.38%	1.99%	금융비용	3,185	0.79%	0.69%	0.29%	0.31%	0.33%
							부가시장제작비용	76	0.02%	0.03%	0.67%	0.03%	0.09%
							해외 비용	1,580	0.40%	1.74%	0.59%	0.57%	0.44%
							기타 비용	7,038	1.77%	2.09%	2.25%	0.47%	1.13%
P&A 비용 등 합계	160,316	40.24%	41.36%	44.72%	39.23%	42.83%	P&A 비용 등 합계	160,316	40.24%	41.36%	44.72%	39.23%	42.83%
총비용 합계	398,384	100%	100%	100%	100%	100%	총비용 합계	398,384	100%	100%	100%	100%	100%

2) 한국영화 순제작비 대비 원가 분석

전년도에 이어 2014년의 분석에서도 순수 영화 제작 측면만을 고려하기 위해 순제작비 기준으로 원가 분석을 실시해 보도록 한다. 총비용 대비 원가 분석과 순제작비 대비 원가 분석을 함께 비교 분석하여 그 차이를 살펴봄으로써, P&A 비용 증가에 따른 영향이 어떠한지를 함께 볼 수 있다. 총비용 대비 분석과 마찬가지로 표를 크게 두 부분으로 나누어 왼쪽 부분은 원가 항목의 대분류로, 오른쪽 부분은 원가의 세부 항목을 포함한 소분류로 구성하여 각각의 비중을 표시하였다. 지난 4년간의 수치를 포함하여 추이를 비교하도록 구성하였고, 특히 2007년 이후 전수 추정이 가능해짐에 따라 실제 비용을 추산하여 함께 제시하였다.

총비용에서 차지하는 순제작비의 비중은 59.76%로 전년도 58.64%에 비해 1.15% 증가하였다. 상대적으로 P&A 비용 등은 전체 비중의 40.24%를 차지해 전년 41.36%에 비해 다소 감소했다. 총비용에서 차지하는 비중이 40.24%가 되어 전년 41.26%에 비해 다소 감소했다.

2014년의 경우 순제작비 대비 지출 항목의 상세 내역을 살펴보면 많은 비중을 차지하는 항목이 인건비(44.97%), 기재비(20.63%), 진행비(14.89%), 후반 작업비(12.71%) 등의 순서임을 알 수 있다(<표 II-2-4> 참조).

〈표 II-2-4〉 한국영화 순제작비 대비 원가 분석

원가 구분	금액 (2013년) 단위:백만원	순제작비 대비					원가 구분	금액 (2013년) 단위:백만원	순제작비 대비				
		2014	2013	2012	2011	2010			2014	2013	2012	2011	2010
기획 개발비	12,165	5.11%	4.77%	6.49%	7.14%	6.52%	기획비	4,725	1.98%	1.75%	2.70%	2.98%	2.08%
							판권/저작권비	943	0.40%	0.51%	0.88%	0.32%	0.68%
							시나리오	4,007	1.68%	1.54%	1.62%	1.93%	2.26%
							기획 진행비	2,490	1.05%	0.97%	1.29%	1.91%	1.50%
인건비	107,057	44.97%	42.97%	43.77%	41.26%	49.00%	스텝료	52,680	22.13%	20.61%	18.98%	19.04%	25.99%
							출연료	54,377	22.84%	22.36%	24.79%	22.22%	23.01%
진행비	35,445	14.89%	14.42%	16.31%	12.46%	15.08%	프로덕션 진행비	30,683	12.89%	12.33%	13.88%	9.26%	11.56%
							기타 진행비	3,493	1.47%	1.68%	2.13%	3.01%	3.21%
							보험료	1,269	0.53%	0.41%	0.30%	0.19%	0.31%
기재비	49,103	20.63%	20.14%	20.15%	25.00%	18.73%	필름	257	0.11%	0.22%	0.37%	0.78%	2.04%
							촬영 기자재	9,520	4.00%	4.57%	5.32%	5.31%	4.17%
							조명 기자재	6,923	2.91%	3.00%	3.33%	3.23%	3.01%
							특수 기자재	4,685	1.97%	1.24%	1.30%	2.69%	0.78%
							미술비	11,195	4.70%	4.66%	4.09%	8.81%	3.28%
							세트	16,523	6.94%	6.45%	5.74%	4.17%	5.45%
후반 작업비	30,256	12.71%	15.59%	11.04%	11.48%	7.45%	현상/ DI	1,531	0.64%	0.96%	0.80%	0.67%	1.02%
							편집	2,131	0.90%	0.88%	1.10%	0.73%	0.65%
							녹음	2,237	0.94%	1.08%	2.22%	1.34%	1.63%
							음악	4,418	1.86%	1.59%	1.25%	1.49%	1.00%
							컴퓨터 그래픽	16,717	7.02%	9.96%	4.77%	6.67%	2.44%
							후반작업 진행	3,222	1.35%	1.12%	0.90%	0.59%	0.71%
경상비	3,994	1.68%	2.04%	2.16%	2.49%	2.92%	경상비	3,994	1.68%	2.04%	2.16%	2.49%	2.92%
예비비	48	0.02%	0.07%	0.08%	0.17%	0.30%	예비비	48	0.02%	0.07%	0.08%	0.17%	0.30%
순제 비용 합계	238,068	100%	100%	100%	100%	100%	순제 비용 합계	238,068	100%	100%	100%	100%	100%

3) 손익 분기점 이상/미만 한국영화의 원가 분석

본 절에서는 2014년 극장 개봉된 한국영화들 중에서 손익분기점(BEP)을 넘긴 영화들과 그렇지 못한 영화들의 원가 항목 사이에 어떠한 차이가 있는지 분석해 보았다. 2014년 개봉된 영화들 중 손익분기점 이상 및 미만 영화들을 살펴보면, 손익분기점 이상 영화들은 인건비, P&A 비용, 수수료의 순서대로 많은 비중을 차지하고 있으나, 손익분기점 미만 영화들은 인건비, P&A 비용, 기재비 순서대로 많은 비중을 차지하고 있음을 확인할 수 있다.

일반적으로 손익분기점 이상 영화들은 극장흥행에 따른 배급비용의 증가로 P&A 비용과 수수료의 비중이 높으나, 2014년에는 상대적으로 기재비와 후반 작업비 비중이 상승하였다. 이는 순제작비가 높고 CG 등의 기술 효과가 많이 들어가는 블록버스터 영화들이 대체로 높은 수익을 올리는 최근의 경향을 반영하는 것으로 보인다.

또 하나 주목할 만한 부분은 수수료 항목(국내배급수수료, 지방배급 수수료, 해외 배급 수수료, 제작관리 수수료)으로, 전체 총제작비에서 네 번째로 큰 비중을 차지한다. 국내배급수수료는 영화를 배급하는 배급사에게 지급하는 수수료로 극장 수익의 10% 정도이다. 일부 지방 소재 극장을 대상으로 배급하는 지방 배급업자들에게는 3~5%의 지방배급수수료를 지급한다. 해외배급 수수료의 경우 계약 조건에 따라 조금씩 다르나 해외판권수익총액의 15~20% 정도를 차지한다. 제작관리수수료는 영화의 제작부터 마케팅 개봉까지 과정에서 제반 관리 업무를 수행하는 회사에게 지급하는 수수료로 총제작비의 2% 정도이다. 이런 제작비와 매출에 연동하여 지불되는 수수료는 제작비 규모와 극장매출액이 클수록 상승하게 되므로 손익분기점을 넘은 영화들의 수수료 비중은 17.96%에 이른다. 한국에서는 영화의 제작부터 개봉까지 제반 관리 업무를 수행하는 메인투자와 배급, 해외세일즈를 동일한 회사에서 진행하는 경우가 많으므로 수수료의 대부분은 해당 작품의 메인투자배급사에게 지급된다고 볼 수 있다.

또한, 비용 항목에서 2.9%를 차지하는 기타비용은 금융비용, 부가시장 제작비용, 해외비용, 각종 수수료와 흥행 인센티브 등을 포함하는데 수익을 올린 작품일수록 각종 수수료 높아지고 흥행 인센티브가 발생하는데다가 부가시장 및 해외수출 같은 2차 시장 진출이 활발하므로 손익분기점 이상인 영화(4.87%)와 손익분기점 미만인 영화(0.67%) 간에 기타비용 비중의 격차가 크다.

〈표 II-2-5〉 손익 분기점 이상 영화와 손익 분기점 미만 한국영화의 원가 구성비

(단위 : %)

구분	손익 분기점 이상 영화(단위 : %)					손익 분기점 미만 영화(단위 : %)				
	2010	2011	2012	2013	2014	2010	2011	2012	2013	2014
기획 개발비	2.65	3.85	3.07	2.74	2.32	4.30	4.49	3.86	2.79	3.89
인건비	25.16	20.69	21.12	23.59	23.10	27.94	26.72	25.63	26.06	30.75
진행비	6.22	5.79	7.91	8.05	8.11	9.87	8.30	9.51	8.63	9.57
기재비	9.06	11.00	8.92	9.58	12.08	11.13	16.94	12.56	13.44	12.13
후반 작업비	2.6	5.81	4.18	4.69	8.35	5.27	7.41	7.54	12.67	6.28
경상비	0.91	1.39	1.00	1.05	0.80	2.16	1.55	1.31	1.30	1.23
예비비	–	0.08	0.09	0	0.02	0.30	0.11	0.00	0.07	0.00
P&A 비용	33.82	29.64	28.14	25.90	22.39	30.97	27.46	29.76	23.70	29.92
수수료	16.10	19.28	19.70	19.69	17.96	7.08	6.13	7.69	6.81	5.56
기타 비용	3.48	2.47	5.87	4.71	4.87	0.98	0.89	2.14	4.53	0.67

3. 영화 장르별 한국영화 투자 수익성 분석

2014년 극장 개봉된 한국영화 중 분석대상이 되는 67편을 장르별로 나누어 투자 수익성을 살펴보았다. 여기서 유의할 점은 영화 장르를 나누는 기준이 명확하지 않다는 점이다. 영화사에서 홍보, 마케팅을 하면서 영화마케팅의 컨셉을 어떤 방향에 맞추어 하는가에 따라 영화의 장르 및 성격이 구분되는 경향이 강해졌기 때문이다. 따라서 이 부분은 전반적인 현황을 파악하는 선에서 이해할 필요가 있다. 본 조사에서 장르 구분은 먼저 영화사에서 영화 개봉 시 내세웠던 장르를 기준으로 영화 전문가와 국내 유수의 영화잡지 또는 주요 포털 사이트의 영화정보에서 규정하고 있는 기준을 따랐다. 총 9개로 나눈 장르 분석 결과는 <표 II-3-1>과 같다.

2014년 극장 개봉된 한국영화 중 분석대상이 되는 67편을 장르별로 구분해 보면 드라마(22편), 범죄/스릴러(9편), 멜로/로맨스(8편)의 순서대로 많이 제작되어, 2013년과 마찬가지로 드라마가 가장 많은 편수를 차지하였다. 한편, 장르별 투자 수익률 부분은 장르별 평균 이익과 장르별 평균 투자수익률을 기준으로 순위를 매겨보았다. 제작편수와 비용이 장르별로 편차가 크기 때문이다. 그 결과 2014년도에 가장 높은 평균 이익과 투자수익률을 거둔 장르는 다큐멘터리로 144억 원의 이익과 611.0%의 수익률을 기록하였다. 하지만, 이는 특정 영화의 유례없는 흥행에 따른 결과로 다큐멘터리 장르가 보편적으로 수익률이 높은 장르라고 규정하기는 어렵다.

그 다음은 사극/시대극이 83.1억원의 이익과 투자수익률 46.4%로 2위를 차지하였고, 드라마가 7.6억 원의 이익과 12.92%의 투자수익률로 3위, 액션/어드벤처가 5.8억 원의 이익과 투자수익률 6.66%로 4위를 차지했다. 그 외 장르는 모두 마이너스 수익률을 기록했다. 전통적으로 코미디 장르는 설 혹은 추석 명절 시즌에 주로 가족영화로 소개되며 인기를 모으고, 적은 제작비로 '여름 특수'를 노릴 수 있는 공포/미스터리 영화도 플러스 수익률을 기록하는 경우가 많았다. 그러나 2014년에는 코미디 장르가 -45.4%, 공포/미스터리 -72.9%로 수익률이 매우 저조하였다. 또한, 다큐멘터리를 제외하고는 평균 비용 순위 1~3위를 차지하는 사극/시대극, 드라마, 액션/어드벤처가 평균 투자수익률에서도 상위권을 차지한 것도 주목할 만하다.

〈표 II-3-1〉 장르별 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만원)

장르	편수	구분	상영일수 (단위:일)	전국 개봉 스크린 수 (단위:개)	전국 관객 수 (단위:명)	매출 (단위:백만 원)	평균 비용 (순위)	평균 이익 (순위)	평균 투자 수익률 (순위)
공포/미스터리	4편	합계	75	1,057	701,073	3,416	3,151 (7)	−2,297 (9)	−72.90% (8)
		평균	19	264	175,268	854			
다큐멘터리	1편	합계	105	206	4,801,527	16,752	2,356 (8)	14,396 (1)	610.99% (1)
		평균	105	206	4,801,527	16,752			
드라마	22편	합계	1,124	9,848	38,979,841	145,943	5,875 (3)	759 (3)	12.92% (3)
		평균	51	448	1,771,844	6,634			
멜로/로맨스	8편	합계	344	3,402	6,575,673	28,398	3,924 (6)	−374 (5)	−9.54% (5)
		평균	43	425	821,959	3,550			
범죄/스릴러	9편	합계	256	4,336	9,790,956	40,946	5,208 (4)	−659 (6)	−12.65% (6)
		평균	28	482	1,087,884	4,550			
사극/시대극	4편	합계	225	4,500	27,136,850	104,893	17,918 (1)	8,306 (2)	46.35% (2)
		평균	56	1,125	6,784,213	26,223			
애니메이션	5편	합계	152	856	185,477	633	1,957 (9)	−1,831 (7)	−93.53% (9)
		평균	30	171	37,095	127			
액션/어드벤처	7편	합계	297	3,854	17,387,119	65,219	8,735 (2)	582 (4)	6.66% (4)
		평균	42	551	2,483,874	9,317			
코미디	7편	합계	190	3,064	4,192,724	18,186	4,758 (5)	−2,160 (8)	−45.40% (7)
		평균	27	438	598,961	2,598			

4. 등급별 한국영화 투자 수익성 분석

국내 영화 등급 기준에 따라 영상물등급위원회로부터 영화등급을 부여받고 극장 개봉된 한국 영화들의 수익성 차이에 대하여 비교 분석해 보았다. 국내 영화 등급은 전체 관람가, 12세 관람가, 15세 관람가, 청소년 관람불가, 제한 상영가로 나뉜다. 그러나 이 중 제한상영가 등급은 실질적으로 국내에 제한상영관이 없는 관계로 상영이 불가하여 본 조사에서 제외한다. 2014년 극장 개봉된 한국영화 중 분석대상이 되는 67편은 모두 전체 관람가, 12세 관람가, 15세 관람가, 청소년 관람불가에 속한다.

등급별 영화 제작 현황을 보면 15세 관람가(26편), 청소년 관람불가(21편), 12세 관람가(14편), 전체 관람가(6편)의 순서대로 제작되었다. 전년도에 이어 2014년에도 15세 관람가 영화가 가장 많은 편수를 차지하였다.

영화 등급별 투자 수익성 분석에서도 평균 이익과 평균 투자 수익률을 기준으로 순위를 매겨보았다. 등급별 분석에서는 전체 관람가가 평균이익은 3위이나 평균 투자수익률은 1위를 차지하고, 15세 관람가가 평균 이익은 1위이나 평균 투자 수익률은 2위를 차지하였다. 전체관람가 영화가 평균 투자 수익률 1위를 차지한 것은 특정영화의 흥행에 따른 결과로 일반적으로는 수익률이 높다고 볼 수는 없다(<표 II-4-1> 참조).

〈표 II-4-1〉 등급별 한국영화 투자 수익률

(단위 : 백만원)

장르	편수	구분	상영일수 (단위:일)	전국 개봉 스크린 수 (단위:개)	전국 관객 수 (단위:명)	매출 (단위:백만원)	평균 비용 (순위)	평균 이익 (순위)	평균 투자 수익률 (순위)
전체 관람가	6편	합계	313	1,186	5,211,388	18,932	2,491 (4)	615 (3)	24.7% (1)
		평균	52	198	868,565	3,105			
12세 관람가	14편	합계	668	6,675	32,211,941	118,470	7,548 (1)	914 (2)	12.1% (3)
		평균	48	477	2,300,853	8,462			
15세 관람가	26편	합계	1,061	14,395	56,232,321	214,810	6,778 (2)	1,483 (1)	21.9% (2)
		평균	41	554	2,162,782	8,262			
청소년 관람불가	21편	합계	726	8,867	16,095,590	72,473	4,835 (3)	−1,384 (4)	−21.6% (4)
		평균	35	422	766,457	3,451			

2014년 한국영화 투자수익성 분석

A1. 귀사가 제작·배급한 한국영화의 기본 정보를 기록해 주세요.

영화 명				
정산여부	(1)	정산 중	(2)	정산 완료
정산일	1차 정산 기준 년 월 일			
개봉일	년 월 일			
종영일	년 월 일			
개봉 스크린 수	전국 기준 개			
최대 스크린 수	전국 기준 개			
기획개발 원천소스	창작( ), 만화( ), 소설( ), 각본( ), 기타( )			
장르	드라마( ), 액션( ), 코미디( ),로맨틱 코미디( ), 멜로/로맨스( ), 범죄/수사/추리/스릴러( ), 공포( ), 사극/시대극( ), 애니메이션( ), SF/판타지/무협( ), 다큐멘터리( ),기타( )			

A2. 귀사가 제작·배급한 한국영화의 매출 내역을 기록해 주세요.

구분	매출 내역			
총매출액	극장	극장 입장권 매출액(부금 정산 전)		백만 원
		극장 입장권 매출액(부금 정산 후)		백만 원
		극장 관객 수(서울)		명
		극장 관객 수(전국)		명
	부가시장 (판권 판매+RS)	디지털	IPTV(PPV/VOD+Flat)	백만 원
			디지털케이블(PPV/VOD+Flat)	백만 원
			온라인 상영(VOD+Flat)	백만 원
			모바일	백만 원
			기타	백만 원
		DVD/블루레이	블루레이	백만 원
			DVD	백만 원
			기타	백만 원
		TV	공중파 TV(DMB 방송 포함)	백만 원
			케이블TV(Basic+프리미엄)	백만 원
			위성방송TV(DMB 방송 포함)	백만 원
		해외	판권+Overage(교포판권 포함)	백만 원
		기타	PPL	백만 원
			OST	백만 원
			항공판권/KTX	백만 원
			기타 부가판권	백만 원
부가판권 합계				백만 원
매출 총 합계 (극장 매출(부금 정산 후) + 부가판권 매출 합계)				백만 원

A3. 귀사가 제작・배급한 한국영화의 비용 내역을 기록해주세요

영화 명			
제작기간	Pre	년 월 ~ 년 월	
	production	년 월 ~ 년 월	
	post	년 월 ~ 년 월	
구분		순제 비용 내역	
순제작비 비용	기획개발비	기획비	백만 원
		판권/저작권비(원작, 원안, 스토리 판권 구매, 리메이크 판권, 번역, 판권 구매 대행, 법적 자문 등)	백만 원
		시나리오(각본료, 각색료, 윤색료 등)	백만 원
		기획개발진행비 (시나리오작가, 연출감독, 프로듀서의 각본, 각색, 콘티 진행비 등)	백만 원
	인건비	스텝료	백만 원
		출연료(주/조연, 단역, 엑스트라, 동물 등)	백만 원
	진행비	프로덕션 진행비(숙박, 식대, 유류비 등)	백만 원
		기타 진행비(헌팅 등 프리단계 진행비, 기타 파트별 진행비 등)	백만 원
		보험료(사람, 장비 보험 등)	백만 원
	기재비	필름(네거티브 필름, 사운드 필름 등)	백만 원
		촬영 기자재(카메라, 렌즈, 스테디캠, 지미짚, 달리, 크레인 등)	백만 원
		조명 기자재(기본 조명, 탑차, 전차, 조명크레인 등)	백만 원
		특수 기자재(와이어, 강우기 등 특효장비 등)	백만 원
		미술비(의상, 분장, 소품 등)	백만 원
		set(세트제작, 임대, 전기료 등)	백만 원
	후반작업	현상/DI	백만 원
		편집	백만 원
		사운드	백만 원
		음악(음반 저작권료 등)	백만 원
		컴퓨터그래픽(CG)	백만 원
		기타 후반작업 진행	백만 원
	경상비		백만 원
	예비비		백만 원
순제작비 비용 합계			백만 원
구분		P&A 비용 등 내역	
P&A 비용 등	P&A 비용	배급비(프린트현상, 입회비, 배송비, 필름소각비 등)	백만 원
		광고홍보비(대행사, 프로모션, 홍보물, 매체광고비 등)	백만 원
	수수료	국내배급수수료	백만 원
		지방배급수수료	백만 원
		해외배급수수료	백만 원
		제작관리수수료	백만 원
	기타 비용	금융비용(총제작비용의 이자)	백만 원
		부가시장 제작비용(디지털, DVD, 블루레이 제작비용 등)	백만 원
		해외 비용	백만 원
		기타 비용(송금 수수료, 지급 수수료. 외부 감사 수수료, 금융 관련 수수료 등)	백만 원
P&A 비용 등 합계			백만 원
총비용 합계(순제작비+P&A비용 등)			백만 원