

정보콘텐츠산업의 경영 실태에 관한 연구

김경일*, 이용환**

요 약

정보콘텐츠산업은 디지털 기술의 진화와 발맞추어 평균적으로는 안정된 자본구조와 우수한 이익률지표, 높은 성장률과 높은 생산성을 나타내고 있으나, 거의 모든 지표에서 점차 악화되고 있는 추세를 보이고 있다. 이것은 정보콘텐츠산업의 발전에 따른 시장 수요의 증가보다도 공급 시장의 확대가 더 빠른 속도로 진행되고 있어 경쟁이 격화되고 있고, 비교적 시장진입이 용이하기 때문인 것으로 분석된다. 정보콘텐츠산업의 지속적인 발전을 도모하기 위해서는 새로운 시장의 개척과 이를 뒷받침하기 위한 신기술의 개발이 필요하며, 이를 위하여 정책적인 자금 지원 및 조세정책적인 측면에서의 지원이 절실하다.

The Realities of Management in the Informative Contents Industry

Kyung-il Kim*, Yong Hwan Lee**

Abstract

Informative contents Industry shows stable capital structure, excellent profit index high growth rate and high productivity on the average in step with the evolution of digital technology, but it shows the aggravating trend gradually in almost all the indexes.

It is because the enlargement of supply market proceeds so faster than the increase of market demand that the competition is intensified and relatively easy to advance into the market according to the development of informative contents industry.

The exploitation of new market and the reclamation of new technology are needed to contrive the continuous prosperity of informative contents industry, and to achieve this, it is needed to support from politic financing and taxation politic aspect.

Keywords : Digital Contents, Informative Contents Industry, Contents Management

1. 서론

콘텐츠(Contents)는 원래 논문, 서적, 문서의 내용이나 그 목차를 의미하는 용어이지만, 오늘날에는 방송이나 통신망을 이용한 각종 정보를 통틀어 일컫는 의미로 사용되고 있다. 인쇄매체나 전파매체 등의 올드 미디어 시대에 콘텐츠란 기존의 매체를 통해서 볼 수 있는 책이나 방송의 내용이었지만, 오늘날에는 교육, 음악, 영화, 방송, 뉴스 등 미디어의 내용이나 게임,

CD-ROM 타이틀 등 컴퓨터 관련 저작물의 내용을 지칭하는 용어로 사용되고 있으며 최근에는 인터넷 등 가상공간에 소재한 정보까지 콘텐츠의 범주에 포함시키고 있다.

법률적인 용어로서 콘텐츠란 “부호.문자.음성.음향 및 영상 등의 자료 또는 정보[1]”로 규정되고 있으며, 디지털 콘텐츠(Digital Contents)란 “부호.문자 음성.음향.이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효율을 높일 수 있도록 전자적 형태로 처리 또는 제작된 것[2]”이라고 규정하고 있다. 이에 따라 디지털 콘텐츠 산업은 “디지털 콘텐츠를 수집. 가공. 개발. 제작. 생산. 저장. 검색. 유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업을 의미[3]”하는 것으로 규정되어 있다.

한국은행 경제통계시스템의 산업별 분류[4]에

* 제1저자(First Author): 김경일
접수일자:2007년05월11일, 심사완료:2007년06월27일
* 김포대 영상미디어과
ep001@kimpo.ac.kr
** 김포대 경영정보과

서 정보콘텐츠산업은 정보산업의 한 부류에 속하는데, 정보산업은 정보통신기술산업(컴퓨터 및 사무용기기, 절연성 및 케이블, 전자부품·영상·음향 및 통신장비, 의료정밀기기, 통신업, 정보처리업)과 정보콘텐츠산업(출판인쇄, 광고업, 영화 방송 및 공연산업)으로 구분된다.

이 논문에서는 오늘날 각광받고 있는 정보콘텐츠 산업의 경영상황을 파악하여 그 실태를 분석함으로써 현재를 진단하고 미래를 예측하는 근거를 찾고자 한다. 이를 위하여 한국은행경제통계시스템이 제공하는 자료를 중심으로 여러 가지 경영학적 접근방법을 통하여 평가하고자 한다.

2. 이론적 배경

디지털 기술에 의해 생산되는 디지털 콘텐츠는 다음과 같은 특징을 갖고 있다. 첫째, 비소멸성, 변형가능성, 재생산이 가능하여 본래의 가치를 확산하는 데 있어 내적 촉진요인이 될 수 있다. 둘째, 경험재, 공공재, 네트워크 외부성의 특징을 가지고 있어서 가치를 확산하는데 외적 촉진요인이 될 수 있다. 셋째, 한계비용이 0에 가깝기 때문에 경제적인 면에서도 그 확산속도를 가속시킬 수 있는 요인으로 볼 수 있다[5].

다시 말해서 디지털 콘텐츠는 기존의 올드 미디어에서 이용되던 일방향적 콘텐츠와는 달리 혁신적 특징을 가진 제품인 것이다. 이는 미디어 기술(media technology)[6]과 직접적인 관련이 있으며, 기술의 변화는 사회적으로 중요한 의미를 갖는다는 뜻이다.

이는 메이로비츠의 매체 이론(medium theory)[7]과도 관련이 깊다. 메이로비츠는 미디어 내용을 벗어나 기술적 측면에 초점을 맞추었다. 그가 말한 매체 이론이란 미디어가 단순히 정보를 전송하는 매개체 이상이라는 것이며, 미디어의 본질이 사회적 효과를 발휘하고 있음을 말하고 있다.

이러한 점은, 현대 세계를 과거와 가장 뚜렷하게 구분해 주는 것은 자연을 변화시키는 능력의 차이, 즉 테크놀로지와 같은 물리적 능력이며 이는 문명의 진보를 측정하는 중요한 척도라고 강조한 벨(D. Bell)의 주장[8]대로 오늘날 디지털

기술은 사회를 새로운 구조로 이행시키고 있으며 이에 따른 새로운 경제 체제의 등장을 촉진하고 있음을 보여주는 만증이라 할 수 있다.

즉, 정보의 처리와 저장 및 전송에 있어서 디지털 기술은 핵심 정보기술로 활용되고 있으며, 이는 기술적 융합(convergence)의 원리로 이용되고 있다. 이에 따라 콘텐츠의 개념에 관한 관심이 높아지고 있으며 이러한 관심을 바탕으로 산업이 형성되어 지속적인 성장을 거듭할 수 있는 것이다. 그 이유는 계속해서 변화해 가는 정보소비자들의 정보 이용행태가 기술의 변동과 관련이 깊으며, 매체 산업은 그 점을 바탕으로 마케팅 전략을 펼쳐나가기 때문이다.

이는 인터넷 같은 새로운 네트워크에서 적절하게 나타나고 있는데, 인터넷에서 이루어지는 커뮤니케이션의 형태가 함부로 규정할 수 없는 애매성을 갖고 있기 때문이다. 그것들은 다음과 같다. 첫째, 인터넷은 개인 커뮤니케이션인가 대중(매스) 커뮤니케이션인가의 분리가 매우 불분명하다. 둘째, 인터넷에서는 알려진 송신자와 익명의 수신자라는 개념이 매우 애매하다. 셋째, 송신자와 수신자의 분리가 애매하다. 넷째 커뮤니케이션이 일방통행이 아닐 경우가 많다[9].

이와 같은 인터넷의 특징은 다른 부류의 새로운 미디어에도 적용되어 나타날 수 있으며, 이러한 특징을 바탕으로 한 마케팅 방법을 이용하여 기술을 자본화하는 데 이용할 수 있는 것이다. 디지털 콘텐츠의 자본으로서의 가치는 단지 사회적 가치뿐만 아니라 경제적 가치를 가지고 있다. 완제품 형태를 띠고 있는 디지털 정보는 그 자체가 직접 판매의 대상이며, 새로운 가치 창출에 관한 잠재력을 갖고 있기 때문이다[10].

이와 같은 디지털 콘텐츠의 잠재력은 다음과 같은 말로 평가할 수 있다. "인류 역사에서 문명화는 콘텐츠의 생산과 분배과정을 통해 이루어져 왔다. 따라서 광의적으로 보면 콘텐츠는 가치물의 핵심이었다. 금(金)이 중요하게 취급된 시대에는 금을 지닌 자가 곧 지배자였다[11]." 이처럼 콘텐츠산업은 새롭게 부상하는 신성장 동력산업으로의 가능성[12]을 갖고 있다.

정보 콘텐츠 산업은 디지털 자본 자체의 생성-보관-유통-소비에 관계되는 모든 정보통신의 기술적 토대 위에서 생성되며, 하나의 사회적 체계로서 디지털 자본의 생성을 뒷받침해줄 뿐만

아니라, 디지털 자본의 소비에 있어서도 사회적 관습이나 정책과 직접적인 관련을 갖고 있는 것이므로[13] 이에 대한 연구가 요구되는 것이다.

3. 현황분석

<표 1> 대차대조표-전 산업(단위:백만원)

항 목	2004	2005
유동자산	497,426,428	585,389,049
당좌자산	379,780,727	450,786,750
재고자산	117,645,701	134,602,299
고정자산	745,559,515	830,291,317
투자자산	212,892,591	257,415,043
유형자산	506,169,388	539,783,824
무형자산	26,497,535	33,092,450
자산총계	1,242,985,943	1,415,680,366
유동부채	426,877,808	478,175,761
고정부채	235,241,951	266,123,102
자 본	580,866,184	671,381,502
부채및자본합계	1,242,985,943	1,415,680,366

<표 2> 대차대조표-정보콘텐츠산업(단위:백만원)

항 목	1999	2000	2001	2002	2003	2004
유동자산	6,130,275	5,008,936	7,246,858	9,751,099	10,191,718	10,713,889
당좌자산	5,743,957	4,650,459	6,764,247	9,045,260	9,380,483	9,815,510
재고자산	386,316	458,477	482,611	705,839	811,235	898,379
고정자산	7,639,322	6,894,479	7,952,354	10,449,384	11,602,315	14,078,427
투자자산	3,100,013	2,129,260	2,638,373	4,207,862	4,439,604	5,896,419
유형자산	4,500,181	4,676,522	5,133,386	6,850,368	6,754,212	7,555,088
무형자산	39,148	88,677	182,596	391,153	408,499	626,920
자산총계	13,769,598	11,903,415	15,199,212	20,200,483	21,794,033	24,792,316
유동부채	6,201,415	4,298,703	6,561,287	8,091,935	8,975,666	9,630,634
고정부채	2,218,648	2,096,495	2,070,284	3,541,609	3,277,950	3,792,581
부채총계	8,420,063	6,395,198	8,631,571	11,633,744	12,253,616	13,423,215
자 본	5,349,534	5,507,217	6,567,641	8,566,739	9,540,418	11,369,101
부채및 자본합계	13,769,598	11,903,415	15,199,212	20,200,483	21,794,033	24,792,316

<표 2>에서 보듯이 정보콘텐츠산업의 2004년 말 현재 자산총계는 24조 7,923억 원으로 <표 1>의 산업전체 자산총계 1,242조 9,859억 원의 1.99%에 불과하다. 그러나 정보콘텐츠산업 자체로는 1999년의 자산총계 13조 7,695억 원에서 1.8배가 증가한 것이다. 자산의 종류별로는 무형

자산(16.0배)의 증가가 두드러지는데, 이것은 정보콘텐츠산업에서의 지적재산권에 대한 인식이 빠른 속도로 확산되고 있기 때문인 것으로 보인다.

동 기간 중 정보콘텐츠산업의 부채총계는 1.6배 증가한 반면 자본은 2.1배가 증가하여 재무구조가 꾸준히 개선되고 있음을 보여주고 있다.

<표 3> 손익계산서-전산업(단위:백만원)

항 목	2004	2005
매 출 액	1,398,604,870	1,610,585,883
매 출 원 가	1,106,952,482	1,291,648,618
매 출 총 손익	291,652,388	318,937,265
판매비와관리비	197,198,450	224,634,290
영 업 손 익	94,453,938	94,302,976
영 업 외 수 익	61,384,321	62,530,733
영 업 외 비 용	57,561,742	56,848,090
경 상 손 익	98,276,516	99,985,618
특 별 이 익	3,409,627	1,761,312
특 별 손 실	1,301,787	1,052,386
법인세비용 차감전순이익	100,384,357	100,694,544
법인 세 비 용	24,674,366	22,083,313
당 기 순 손 익	75,709,991	78,611,231

<표 4> 손익계산서-정보콘텐츠산업(단위:백만원)

항 목	1999	2000	2001	2002	2003	2004
매 출 액	10,216,443	11,526,886	14,265,701	18,214,782	18,486,435	20,111,849
매 출 원 가	6,403,604	7,496,121	9,286,461	11,820,574	12,034,113	13,352,874
매 출 총 손익	3,812,838	4,030,774	4,979,240	6,394,218	6,452,322	6,758,975
판매비와관리비	2,921,705	3,147,296	3,887,981	5,056,565	5,157,203	5,525,867
영 업 손 익	891,132	883,478	1,091,260	1,337,652	1,305,119	1,233,109
영 업 외 수 익	555,619	511,434	403,299	819,954	789,216	1,056,520
영 업 외 비 용	708,409	575,824	770,108	964,779	942,771	1,038,169
경 상 손 익	738,342	819,088	724,451	1,192,828	1,151,564	1,251,460
특 별 이 익	680,362	83,824	136,375	472,332	18,826	12,569
특 별 손 실	93,225	10,329	5,960	182,752	144	36,915
법인세비용 차감전순이익	1,365,480	892,583	856,676	1,482,457	1,170,246	1,228,114
법인 세 비 용	413,255	263,669	323,377	463,011	375,189	434,380
당 기 순 손 익	952,224	628,914	533,299	1,019,447	795,057	793,734

한편, <표 4>에서 볼 수 있듯이 정보콘텐츠산업의 2004년도 매출액은 20조 1,118억 원으로 <표 3>의 산업전체 매출액 1,398조 6,048억 원의

1.44%에 불과하다. 매출총손익의 규모는 정보콘텐츠산업이 6조 7,589억 원으로 산업전체의 291조 6,523억 원의 2.31%를 차지하고 있으며, 영업손익은 1.29% 그리고 경상손익은 1.27%, 당기순손익은 1.04%를 차지하고 있다. 이것은 정보콘텐츠산업이 상대적으로 매출원가의 비중은 낮으나 영업외적인 수익획득활동은 상대적으로 약한 것으로 해석된다.

정보콘텐츠산업 자체로는 1999년에 비하여 2004년도에 매출액은 1.97배, 매출총손익은 1.77배 증가한 것이며, 영업손익은 1.38배, 경상손익은 1.6배 증가하였으나, 당기순손익은 오히려 0.83배로 감소하였음을 볼 수 있다. 이러한 현상은 동 기간 중 총수익의 증가보다는 총비용의 증가가 크기 때문에 발생하는 것으로 정보콘텐츠산업의 사업 환경이 악화되고 있음을 시사하는 것이다.

<표 5> 제조원가명세서-전산업(단위:백만원)

항 목		2004	2005
당기총제조비용	금액	803,465,074	964,125,466
	비율	100	100
재료비	금액	475,734,854	556,099,246
	비율	59.21	57.68
노무비	금액	76,668,836	90,004,390
	비율	9.54	9.34
경비	금액	251,061,384	318,021,831
	비율	31.25	32.99
(경상개발비)	금액	(5,784,313)	(6,078,696)
	비율	(0.72)	(0.63)

정보콘텐츠산업의 원가구조상 특징은 재료비의 비중이 낮고, 가공비(노무비+경비)의 비중이 높다는 것이다. <표 6>에서 볼 수 있듯이, 시계열적 특성을 살펴보면, 재료비의 비중은 꾸준히 감소하고 있으며, 경비의 비중은 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있다. 경비 중 경상개발비의 항목을 보면, 1999년~2002년 기간보다 비율이 감소되었음을 보여주고 있다. 2004년을 기준으로 하였을 때 정보콘텐츠산업의 경상개발비 비율은 당기총제조비용의 0.22%로 전체산업 평균 0.72%보다 상당히 낮은 수치를 보이고 있다.

<표 6> 제조원가명세서-정보콘텐츠산업
(단위:백만원,%)

항 목		1999	2000	2001	2002	2003	2004
당기총제조비용	금액	4,822,936	5,563,263	6,540,399	7,717,174	8,606,553	9,727,355
	비율	100	100	100	100	100	100
재료비	금액	1,704,479	2,086,634	2,274,780	2,768,191	2,794,879	2,883,458
	비율	35.34	37.69	34.78	35.87	32.47	29.64
노무비	금액	862,878	903,179	971,562	1,168,577	1,454,383	1,627,620
	비율	17.88	16.23	14.85	15.14	16.90	16.73
경비	금액	2,255,579	2,563,450	3,294,058	3,780,405	4,357,291	5,216,277
	비율	46.77	46.08	50.36	48.99	50.63	53.62
(경상개발비)	금액	(17,990)	(25,480)	(19,958)	(11,963)	(11,784)	(21,195)
	비율	(0.37)	(0.46)	(0.31)	(0.16)	(0.14)	(0.22)

이것은 정보콘텐츠산업이 상대적으로 신제품 및 새로운 기술의 개발보다는 기존 기술에 의존한 기존 유사제품에 의존적이기 때문으로 해석되며, 이러한 소극적 기술개발이 질적 시장수요의 증가에 부응하지 못하므로 앞의 손익계산서에서 보는 바와 같이 전체산업의 매출원가율(80%정도)에 비하여 정보콘텐츠산업의 매출원가율(65% 선)이 낮음에도 불구하고 당기순이익률은 정보콘텐츠산업이 낮게 나타나고 있다. 이러한 현상은 정보콘텐츠산업이 제품판매 및 경영관리과정에서 전체기업 평균보다 더 많은 비용을 지출하고 있기 때문이며, 그만큼 정보콘텐츠산업의 경영환경이 좋지 않음을 알 수 있다.

4. 경영분석지표를 통한 실태 분석

기업경영분석지표를 통하여 확인한 정보콘텐츠산업의 경영실태는 다음과 같다.

<표 7>에서 확인할 수 있듯이, 자산자본의 관계비율을 보면 평균적으로 정보콘텐츠산업의 부채비율이 전체산업에 비하여 낮으며, 자기자본의 비율이 높고 차입금의존도가 낮다. 그리고 유동비율은 높고 고정비율은 낮은 것으로 나타나고 있다. 따라서 전반적으로 정보콘텐츠산업은 안정된 자본구조를 가지고 있다고 할 수 있다. 그러나 시계열적 특성을 살펴보면 1999년도에는 큰 차이를 보이다가 점차 그 격차가 줄어들어 2004년에는 오히려 정보콘텐츠산업의 부채비율이 더 높고 자기자본의 비율은 낮은 것으로 나타났다.

<표 7> 기업경영분석지표-자산자본의
관계비율(단위:%)

항 목	분 류	1999	2000	2001	2002	2003	2004	평 균
부 계	전산업	235.13	221.10	195.58	144.66	131.31	113.98	173.63
	정보콘텐츠산업	157.40	116.14	131.43	135.80	128.44	118.07	131.21
자 기	전산업	29.84	31.14	33.83	40.87	43.23	46.73	37.61
	정보콘텐츠산업	38.85	46.27	43.21	42.41	43.78	45.86	43.40
차 입금	전산업	41.32	40.28	38.40	30.63	29.06	25.63	34.22
	정보콘텐츠산업	23.94	24.60	21.03	23.39	21.35	24.08	23.07
유 능	전산업	94.43	88.97	98.56	105.22	110.05	116.53	102.46
	정보콘텐츠산업	98.86	116.49	110.45	120.50	113.55	111.25	111.85
고 직	전산업	208.33	204.07	188.24	152.53	138.86	128.35	170.40
	정보콘텐츠산업	142.80	125.19	121.08	121.98	121.61	123.83	126.08

따라서 정보콘텐츠산업의 자본구조는 악화되고 있는 추세에 있으며, 향후 이러한 추세는 계속 이어질 것으로 전망된다.

<표 8>기업경영분석지표-손익의
관계비율(단위:%)

항 목	분 류	1999	2000	2001	2002	2003	2004	평 균
매출액영업 이익률	전산업	3.87	5.59	5.13	5.73	6.39	6.75	5.58
	정보콘텐츠산업	8.72	7.66	7.65	7.34	7.06	6.13	7.43
매출액경상 이익률	전산업	-0.28	0.89	0.99	4.28	4.75	7.03	2.94
	정보콘텐츠산업	7.62	7.11	5.08	6.55	6.23	6.22	6.47
이자보상비율	전산업	71.47	140.80	146.03	263.51	351.23	483.40	242.74
	정보콘텐츠산업	206.72	301.65	391.03	366.90	374.28	317.27	326.31
차입금평균 이자율	전산업	10.76	9.89	8.93	7.35	6.50	5.87	8.22
	정보콘텐츠산업	11.30	9.00	8.74	7.83	6.96	6.93	8.46
인건비 대 매출액비율	전산업	9.72	9.82	9.99	9.76	10.89	10.47	10.11
	정보콘텐츠산업	16.64	16.12	16.50	15.36	17.35	17.80	16.65
인건비 대 영업총비용	전산업	14.34	14.97	14.97	14.98	15.27	14.63	14.86
	정보콘텐츠산업				21.90	23.31	23.61	22.94

<표 8>에서 볼 수 있듯이, 정보콘텐츠산업의 매출액영업이익율이나 매출액경상이익율은 평균적으로 전체산업에서 우수한 것으로 나타났다. 그러나 시계열적 특성을 보면, 정보콘텐츠산업의 이익률은 지속적인 감소 추세를 보이고 있음을 알 수 있다. 차입금평균이자율은 시계열적으로는 감소되었으나 상대적으로 높은 이자부담을 하고 있으며, 인건비대매출액비율이 상대적으로 높아 상대적으로 효율적인 인적관리가 이루어지고 있음을 알 수 있으나, 인건비대영업총비용 또한 높아 정보콘텐츠산업이 판매의존적인 수익 구조를 가지고 있음을 알 수 있다.

<표 9>에서 확인되듯이, 정보콘텐츠산업은 재고자산증가율을 제외하면, 평균적으로 높은 성장률을 기록하고 있다. 재고자산의 경우 정보콘텐츠산업의 특성상 재고에 대한 부담이 크지 않다는 것이 그 원인으로 추정된다.

<표 9> 기업경영분석지표-성장성에 관한 지표
(단위:%)

항 목	분 류	1999	2000	2001	2002	2003	2004	평 균
총자산증가율	전산업	5.73	0.71	-0.13	4.17	5.34	6.74	5.42
	정보콘텐츠산업	22.77	5.94	4.99	11.52	3.25	8.47	9.49
유형자산증가율	전산업	6.36	5.33	-0.44	-1.02	1.30	3.83	1.37
	정보콘텐츠산업	4.17	11.94	0.82	3.78	3.23	7.46	5.23
유동자산증가율	전산업				10.36	8.90	9.23	9.50
	정보콘텐츠산업	23.13	10.94	3.84	17.00	1.61	2.39	9.82
재고자산증가율	전산업				11.59	10.99	11.96	11.51
	정보콘텐츠산업	-7.08	16.46	6.15	21.01	6.51	1.83	7.48
자기자본증가율	전산업				15.71	10.28	13.02	13.00
	정보콘텐츠산업	88.41	16.91	6.60	18.24	8.23	11.03	24.90
매출액증가율	전산업	4.27	12.01	1.45	7.27	3.96	13.32	8.18
	정보콘텐츠산업	19.28	22.78	4.35	14.37	-1.15	3.08	10.45

그리고 재고자산증가율을 제외한 나머지 지표들에 대해서도 시계열적 특성을 보면, 그 차이가 점차 좁혀지고 있거나 역전되는 현상이 보인다. 2004년을 기준으로 할 때 총자산증가율이 그 차이가 좁혀진 대표적인 예이고 유동자산증가율과 자기자본증가율 그리고 매출액증가율은 오히려 역전된 경우인데 이러한 현상은 정보콘텐츠산업의 성장이 상대적으로 둔화되고 있음을 나타낸다. 특히 매출액증가율의 경우 그 감소추세가 두드러지게 나타나 시장이 포화상태에 이르렀거나, 혹은 기본적인 정보콘텐츠제작기술이 일반화됨에 따라 수요계층에서 정보콘텐츠의 자체제작 비중이 점차 증가하고 있다는 추론이 가능하다. 따라서 기존 시장에서의 시장점유율 확보보다는 신기술의 개발에 따른 새로운 시장의 개척이 기업성장의 관건이 될 것임을 시사하고 있다

<표 10>에서 보여지듯이, 정보콘텐츠산업의 노동장비율과 자본집약도는 상대적으로 낮으나, 총자본투자효율, 설비투자효율, 기계투자효율, 부가가치율 및 노동소득분배율은 전반적으로 높은 것으로 나타나고 있다. 특히 노동장비율은 낮으나 기계투자효율은 상대적으로 높게 나타나 큰 차이를 보이고 있는데, 이는 정보콘텐츠산업이 기본적으로 인적자원에 의존적임을 의미한다.

<표 10> 기업경영분석지표-생산성에 관한지표(단위:백만원, %)

항 목	분 류	1999	2000	2001	2002	2003	2004	평균
노동장비율	전산업				107	108	104	105.67
	정보콘텐츠산업	64	63	65	58	66	73	64.83
자본결약도	전산업				261	268	268	265.67
	정보콘텐츠산업	194	172	196	200	219	244	204.17
중계투자효율	전산업				23.52	24.48	27.39	25.13
	정보콘텐츠산업	27.50	32.28	27.73	26.99	26.71	26.73	27.99
설비투자효율	전산업				57.26	61.77	70.65	63.23
	정보콘텐츠산업	82.98	88.02	83.91	93.76	88.43	89.42	87.79
기계투자효율	전산업				191.02	212.91	245.15	216.36
	정보콘텐츠산업	417.80	444.44	443.62	468.95	425.58	476.58	446.16
부가가치율	전산업				20.52	22.34	23.57	22.14
	정보콘텐츠산업	33.62	32.40	28.84	28.38	30.98	31.68	30.98
노동소득분배율	전산업				47.54	48.78	44.42	46.93
	정보콘텐츠산업	49.50	49.74	57.21	54.11	55.99	56.55	53.85

<표 11> 기업경영분석지표-부가가치의구성 (단위:%)

항 목	분 류	1999	2000	2001	2002	2003	2004	평균
경 상 이 익	전산업				20.85	21.25	29.81	23.97
	정보콘텐츠산업	22.66	21.93	17.61	23.07	20.10	19.63	20.84
인 건 비	전산업				47.54	48.76	44.12	46.91
	정보콘텐츠산업	49.50	49.74	57.21	54.11	55.99	56.55	53.85
순금용비용	전산업				7.73	5.65	3.67	5.79
	정보콘텐츠산업	7.44	3.07	2.40	3.97	2.38	2.63	3.50
임 차 료	전산업				4.56	5.23	5.20	5.00
	정보콘텐츠산업	6.27	7.01	5.15	5.07	6.01	5.60	5.85
조 세 공 과	전산업				1.93	2.01	1.83	1.92
	정보콘텐츠산업	2.13	4.20	4.92	4.18	4.07	3.86	3.89
감가상각비	전산업				17.33	17.10	15.08	16.50
	정보콘텐츠산업	12.00	14.08	12.71	10.56	11.46	11.73	12.07

<표 11>에서 파악할 수 있듯이, 정보콘텐츠산업의 부가가치의 구성을 분석하여 보면 평균적으로 인건비와 조세공과의 비율이 높고, 순금융비용과 감가상각비의 비율이 낮은 것으로 요약된다. 이것은 정보콘텐츠산업이 인적자원에 의존적이며, 국가 정책적인 지원이 미비하다는 것을 의미한다. 또한 손익관계의 비율 중 차입금평균이자율이 상대적으로 높음을 감안 할 때, 순금융비용의비율이 낮다는 것은 그만큼 정보콘텐츠산업에 유입된 자본의 크기가 크다고 보다는 정보콘텐츠산업에 대한 금융권의 평가가 상대적으로 부정적인 것으로 보이며, 높은 금융비용을 회피하고자 하는 노력의 결과로 판단된다.

5. 결론

정보콘텐츠산업은 매체기술의 진화와 더불어 점차적으로 성장하고 있는 것이 틀림없다. 앞에서 살펴보았듯이 1999년부터 2004년에 이르기까지 불과 5년 동안 총자산규모에서는 1.8배, 그리고 매출액은 1.97배가 증가하였다. 그러나 이러한 비약적인 발전에도 불구하고 전체산업에서 차지하고 있는 비중은 그렇게 크지 않아 차후 잠재적 발전가능성에 대한 기대가 크다.

정보콘텐츠산업의 자본구조에서 정보콘텐츠산업은 부채비율이 낮고, 유동비율이 높아 안정된 자본구조를 유지하고 있으며, 손익관계지표도 매출액영업이익율이나 매출액경상이익율은 평균적으로 전체산업에서 우수한 것으로 나타났다. 성장성관계지표에서도 재고자산증가율을 제외하면, 평균적으로 높은 성장률을 기록하고 있고, 생산성에 관한 지표에서도 총자본투자효율, 설비투자효율, 기계투자효율, 부가가치율 및 노동소득분배율은 전반적으로 높은 것으로 나타나고 있다.

이와 같이 정보콘텐츠산업은 평균적으로는 안정된 자본구조와 우수한 이익률지표, 높은 성장률과 높은 생산성을 나타내고 있으나, 시계열적 특성을 보면, 거의 모든 지표에서 점차 악화되고 있는 추세를 보이고 있다. 부가가치의 구성 또한 낮은 경상이익과 높은 인건비, 높은 임차료, 높은 조세공과 그리고 낮은 순금융비용과 감가상각비로 요약된다. 이것은 정보콘텐츠산업의 발전에 따른 시장 수요의 증가보다도 공급 시장의 확대가 더 빠른 속도로 진행되고 있어 경쟁이 격화되고 있고, 비교적 시장진입이 용이하기 때문인 것으로 분석되며, 정보콘텐츠산업의 지속적인 발전을 도모하기 위해서는 새로운 시장의 발굴과 이를 뒷받침하기 위한 신기술의 개발이 필요하며, 이를 위하여 정책적인 자금 지원 및 조세정책적인 측면에서의 지원이 절실하다.

참고문헌

- [1] <문화산업진흥보호법> 제2조 제3항
- [2] <온라인 디지털 콘텐츠 산업 발전법> 제 2조 1항
- [3] <문화 산업 진흥 기본법> 개정안 제2조 제6항
- [4] <http://ecos.bok.or.kr/> 이 논문에서 사용된 모든 통계자료는 한국은행의 경제통계시스템에서 제공하고 있는 자료이다.
- [5] 최용석, "디지털 콘텐츠 유통 웹사이트 품질에 따른

고객만족 및 기업전략”, 중앙대학교 경영학과 석사학위논문, 2004. 12, pp.8-9.

- [6] David Croteau, William Hoynes, Media Society: Industries, Images and Audience (Pine Forge Press, A Sage Publication Company, 2000). 전석호 역, 『미디어 소사이어티: 산업·이미지·수용자』, (서울: 세계질, 2001), pp. 323-326.
- [7] Joshua Meyrowitz, "Mediun Theory," In D. Crowley and D. Mitchell, eds., Communication Theory Today, (Stanford: Stanford University Press), pp.50-77.
- [8] Daniel Bell, The Winding Passage: Essays and Sociological Journeys 1960-1980, (Cambridge: Massachusetts, 1980), 서규환 역, 『정보화사회와 문화의 미래』 디자인하우스, 1992, pp.34-39.
- [9] David Croteau, William Hoynes, op. cit., p.328.
- [10] 우병현, 『디지털은 자본이다』, (서울: 나남출판, 1996), pp.63-72.
- [11] 권순성, “뉴미디어 이야기 ‘컨텐츠를 잡아라’ <PC라인>”, 1996년 6월호.
- [12] 김선배, “디지털 콘텐츠 산업 활성화를 위한 국가적 통합 협력 시스템” 건국대학교 대학원 박사학위논문, 2005. 12, p.2.
- [13] 우병현, ibid, p.70.

이용환



1980년 : 건국대학교 상경대학 경영학과(학사)
 1983년 : 건국대학교 대학원 경영학과(석사)
 1994년 : 건국대학교 대학원 경영학과(박사)
 1983년~1995년 : 진주실업전문대학 세무회계과 교수
 1996년~현 재 : 김포대학 경영정보과 교수
 2002년~2003년 : 한국회계정보학회 이사
 2003년~현 재 : 인터넷통신훈련과정 e-Training 심사위원(한국직업능력개발원)
 2004년~현 재 : 한국국제경상교육학회 상임이사
 2004년~현 재 : 국제정보공개심의위원(인천세무서)
 관심분야 : 원가관리 및 통제, 회계 시스템 분석 및 설계, 미디어 산업

김경일



1982년 : 아세아연합신학대학교 신학과(학사)
 1992년 : 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과(석사)
 2003년 : 중앙대학교 대학원 신문방송학과(박사)
 1987년~현 재 : (사)한국전자출판협회 전자출판물 인증위원
 1998년~현 재 : (사)한국전자출판협회(KEPA)이사
 2000년~2003년 : 국립중앙도서관 장서개발위원회 위원
 1996년~현 재 : 김포대학 교수
 관심분야 : 영상 다큐멘터리 콘텐츠, 전자출판 콘텐츠, 디지털 컨버전스, 미디어산업