

디지털크리에이터미디어산업 매출액 증가

- 사업체 수매출액종사자 등 실태조사 결과 발표...광고·마케팅·커머스 등 성장 -

디지털크리에이터가 콘텐츠를 제작·유통해 수익을 창출하는 ‘디지털크리에이터 미디어산업’ 매출액이 증가하고 있는 것으로 나타났다.

방송미디어통신위원회와 한국전파진흥협회는 28일 지난 한 해 동안 국내 디지털크리에이터미디어산업 현황을 살펴볼 수 있는 ‘2025년 디지털크리에이터미디어산업 실태조사’ 결과를 발표했다.

디지털크리에이터미디어 산업은 온라인 비디오 플랫폼을 기반으로 콘텐츠를 만들고 공유하는 데 필요한 다양한 활동을 포괄하는 산업을 말한다.

관련 산업에 대한 경영활동을 하는 사업체 1,000개를 표본 조사해 ▲매출 및 경영 ▲인력 ▲사업 등의 현황을 파악한 국가승인 통계다.

작년 한 해 관련 사업체 수는 1만 1,089개이고, 매출액은 5조 5,503억 원, 종사자 수는 4만 3,717명이며 자체 제작 콘텐츠 수는 연평균 76.4편인 것으로 조사됐다.

< 2024년 디지털크리에이터미디어산업 현황 >

구분	2023년	2024년	전년대비	
			증감률	
사업체 수	13,514개	11,089개	-2,425개	-17.9%
매출액	5조 3,159억 원	5조 5,503억 원	+2,344억 원	+4.4%
종사자 수	42,378명	43,717명	+1,339명	+3.2%

국내 디지털크리에이터미디어 사업체 수는 총 1만 1,089개로 분야별로는 ▲광고·마케팅·커머스 6,346개(197.7%↑) ▲영상제작 및 제작지원 4,154개(58.5%↓) ▲크리에이터 마케팅 에이전시(MCN 등) 491개(60.1%↓) ▲온라인 비디오 공유 플랫폼 98개(31.5%↓) 순이었다.

< 주요 분야별 사업체 수 >

구분	영상제작 및 제작지원	광고/마케팅/커머스	크리에이터 마케팅 에이전시(MCN 등)	온라인 비디오 공유 플랫폼	합계
2024	4,154개	6,346개	491개	98개	11,089개
2023	10,007개	2,132개	1,232개	143개	13,514개
증감률	△58.5%	197.7%	△60.1%	△31.5%	△17.9%

총 사업체 수는 줄었으나 광고/마케팅/커머스 사업체가 대폭 증가해 관련 산업의 주력 분야로 성장하고 있는 것으로 확인됐다.

산업 총 매출액은 5조 5,503억 원으로 전년 대비 4.4% 증가했으며, 분야별로는 ▲영상제작 및 제작지원 2조 2,084억 원(6.5%↑) ▲광고/마케팅/커머스 1조 9,889억 원(12.6%↑) ▲온라인 비디오 공유 플랫폼 8,051억 원(11.4%↑) ▲크리에이터 마케팅 에이전시(MCN 등) 5,479억 원(27.2%↓) 순으로 조사됐다.

< 주요 분야별 매출액 >

구분	영상제작 및 제작지원	광고/마케팅/커머스	크리에이터 마케팅 에이전시(MCN 등)	온라인 비디오 공유 플랫폼	전체 매출액
2024	2조 2,084억원	1조 9,889억원	5,479억원	8,051억원	5조 5,503억원
2023	2조 737억원	1조 7,663억원	7,531억원	7,229억원	5조 3,159억원
증감률	6.5%	12.6%	△27.2%	11.4%	4.4%

업체당 평균 매출은 5억 원으로 전년 대비 27.2% 증가했고, 5억 원 미만 업체가 71.7%(7,879개)로 대다수를 차지했다.

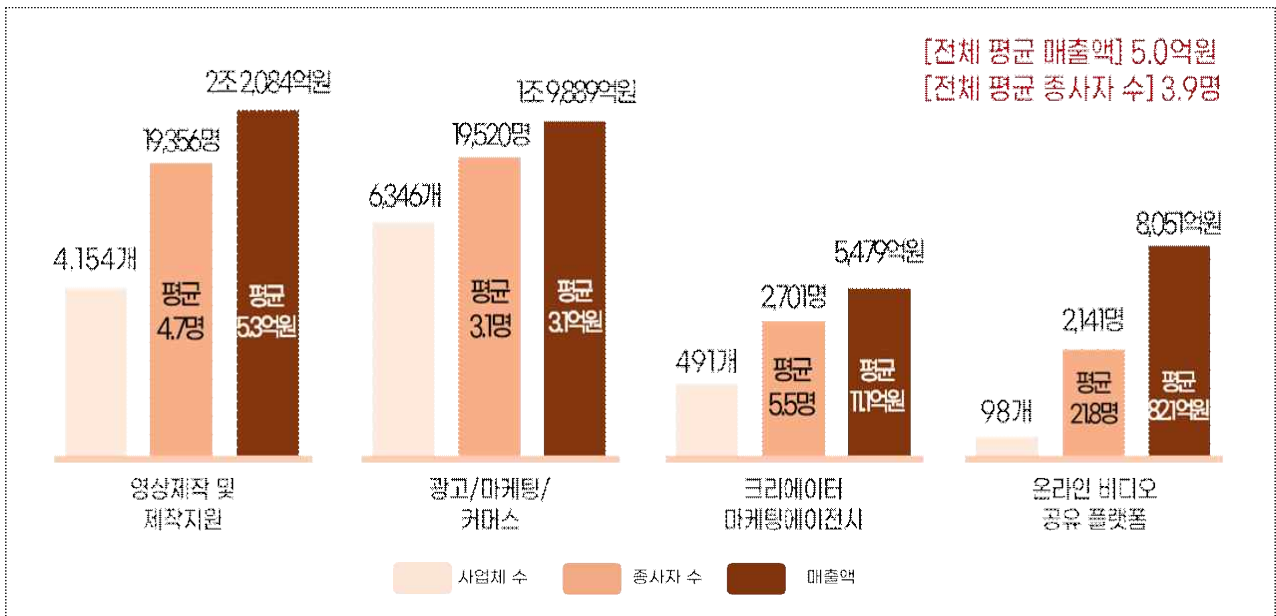
기업 종사자 수는 4만 3,717명으로 전년 대비 3.2% 증가했으나 종사자 5인 미만 사업체가 여전히 85.7%(9,504개)로 산업 생태계가 영세 사업체 중심이며, 30대 이하 청년이 52.3%(2.3만명)로 많은 비중을 차지하는 것을 확인할 수 있었다.

< 주요 분야별 종사자 수 >

구분	영상제작 및 제작지원	광고/마케팅/커머스	크리에이터 마케팅 에이전시(MCN 등)	온라인 비디오 공유 플랫폼	합계
2024	19,356명	19,520명	2,701명	2,141명	43,717명
2023	23,806명	10,488명	6,105명	1,978명	42,378명
증감률	△18.7%	86.1%	△55.8%	8.2%	3.2%

이와 함께 자체 콘텐츠를 제작하는 사업체는 전체의 41.9%(4,651개)로 연평균 76.4편을 제작했으며, 콘텐츠 유형은 ▲정보 전달형(39.5%) ▲리뷰형(32.5%) 순이고, 콘텐츠를 유통하는 온라인 플랫폼은 ▲유튜브(65.9%) ▲인스타그램(12.9%) ▲네이버클립(7.9%) 순이었다.

< 주요 분야별 사업체 수, 매출액, 종사자 현황 >



강도성 방송미디어진흥국장은 “해당 산업은 광고·마케팅·커머스 등과 융합해 새로운 형태로 확장되는 등 질적 성장을 보여주고 있다.”면서 “이번 조사 결과를 바탕으로 산업 변화에 맞춰 디지털크리에이터와 사업체의 고부가 가치 창출 및 글로벌 진출 등을 위해 다양한 지원책을 마련할 예정”이라고 말했다.

보다 자세한 조사 결과는 방송미디어통신위원회(kmcc.go.kr)와 한국전파진흥협회(www.rapa.or.kr) 누리집에서 확인할 수 있다.

붙임. 2025년 디지털크리에이터미디어산업 실태조사 결과 정보그림(인포그래픽)

담당 부서	방송미디어진흥국 디지털방송미디어정책과	책임자	과 장	어정욱 (02-2110-1620)
		담당자	주무관	김혜자 (02-2110-1638)
관련 기관	한국전파진흥협회 크리에이터미디어사업단	책임자	센터장	박균택 (02-317-6196)
		담당자	주 임	이민준 (02-317-6131)



2025

디지털크리에이티브미디어산업 실태조사



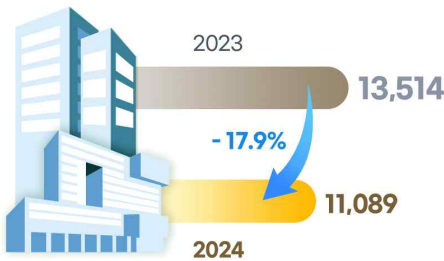
방송미디어통신위원회



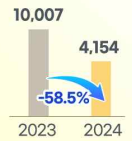
RAPA 한국전파진흥협회

사업체 수

(단위: 개, %)



영상제작 및 제작지원



광고/마케팅 및 커머스



크리에이티브 마케팅 에이전시 (MCN)들

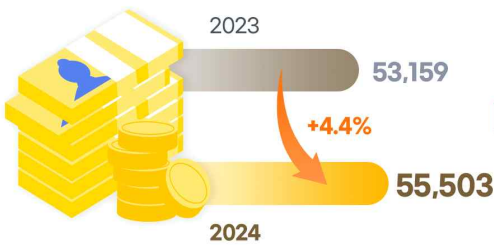


온라인 비디오 공유 플랫폼

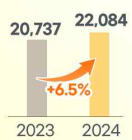


매출액

(단위: 억 원, %)



영상제작 및 제작지원



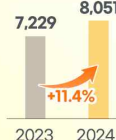
광고/마케팅 및 커머스



크리에이티브 마케팅 에이전시 (MCN)들

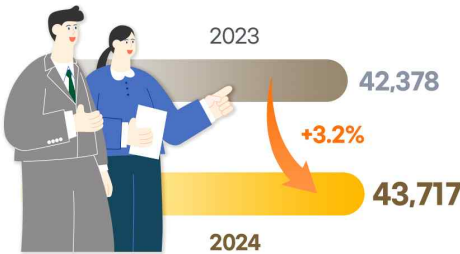


온라인 비디오 공유 플랫폼

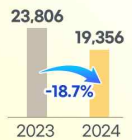


종사자 수

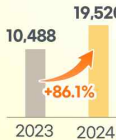
(단위: 명, %)



영상제작 및 제작지원



광고/마케팅 및 커머스



크리에이티브 마케팅 에이전시 (MCN)들



온라인 비디오 공유 플랫폼



* 디지털크리에이티브미디어산업에 해당하는 한국표준산업분류코드(KSIC10) 변경으로 직전조사와 직접적인 증감비교 및 해석 시 주의가 필요함
 - 2023년 : '22년도 전국사업체조사사모집단 488,287개 -> 추정모집단 13,514개 / - 2024년 : '23년도 전국사업체조사사모집단 389,159개 -> 추정모집단 11,089개
 * 상세설명은 '2025년 디지털크리에이티브미디어산업 실태조사' 보고서 내 기재

2025



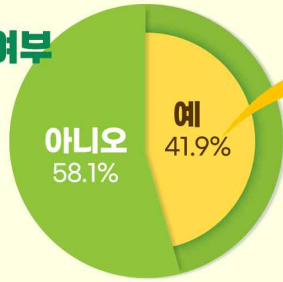
방송미디어통신위원회



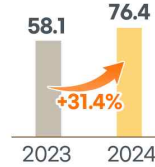
RAPA 한국전파진흥협회

디지털크리에이터미디어산업 실태조사

자체 제작 여부



연 평균 콘텐츠 제작 수 (단위: 편)



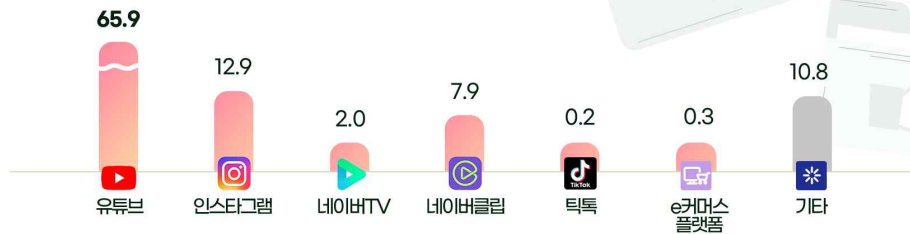
콘텐츠 유형

(단위: 명, %)



주 유통 플랫폼

(단위: %)



평균 제작비용

(단위: 백만원)

