승인번호
제127021호

2024
디지털산업 실태조사

Digital Industry Survey

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

일러두기

1. 「2024 디지털산업 실태조사」는 디지털산업 현황을 파악하여 관련 정책 및 디지털산업 진흥, 그리고 비즈니스 전략 수립을 위한 기초자료를 확보하기 위해 과학기술정보통신부와 정보통신정책연구원이 주관하여 작성하는 통계입니다.

2. 본 조사의 결과는 2024년 10월부터 2025년 1월까지 실시한 '2024 디지털산업 실태조사'를 집계 분석한 것이며, 조사 기준 시점은 2023년 12월 31일을 기준으로 하였습니다.

3. 조사 대상은 디지털산업을 영위하고 있는 종사자 1인 이상의 사업체이고, 일부 산업(디지털플랫폼 제공산업과 디지털 금융업)의 경우 기업체(단독사업체 및 본사·본점)입니다. 통계 단위 관련하여 해석에 주의가 필요합니다.

4. 본 조사는 표본조사로 진행되었으며, 수치는 실제 응답결과로 작성하였습니다. 전체 문항을 통계적 방법을 적용하여 가중치를 부여하였으므로 해석하는 데 주의가 필요합니다.

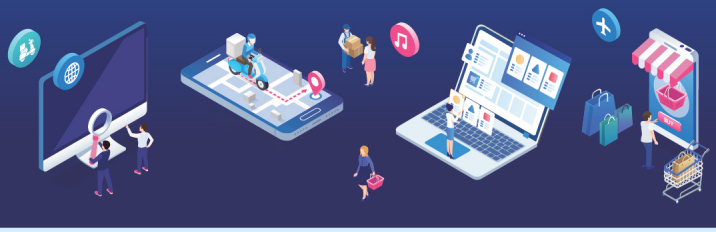
5. 보고서 내의 수치(합계, 구성비)는 반올림되었으므로 세부 항목의 합이 100.0%를 넘을 수 있으며, 합계와 일치하지 않을 수 있습니다.

6. 복수 응답의 경우, 한 개 이상(1순위 또는 모두 선택)을 응답한 결과치를 1순위에 가중을 두어 처리하지 않고 1순위 응답과 그 외 순위 응답을 복수 응답으로 집계한 결과입니다.

7. 통계표에 사용된 부호의 정의는 다음과 같습니다.
   - 하이픈[-] : 조사는 되었으나 값이 없음
   - 영[0] : 조사 결과 값이 0이거나 0의 근사값인 경우

8. 본 보고서에 대한 문의사항은 정보통신정책연구원(KISDI)으로 문의하여 주시기 바랍니다.

2024 디지털산업 실태조사



정의 및 분류 체계

OECD 정의를 반영한 디지털 산업의 범위

디지털 산업이란?

디지털 재화 및 서비스를 생산하는 산업과 디지털 투입물의 활용을 통해 생산과 거래 활동이 디지털화된 산업

핵심 영역
ICT 산업
ICT 기기, ICT서비스, SW 및 디지털 콘텐츠

좁은 영역
협의의 디지털 산업
디지털 플랫폼 서비스, 디지털 서비스

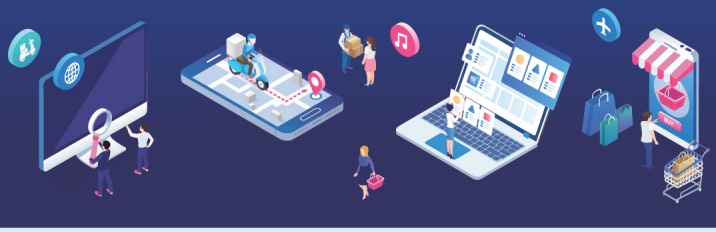
넓은 영역
디지털화 된 산업
디지털 기술을 활용한 전통산업의 디지털화
(농업, 제조, 숙박, 음식, 전자상거래, 금융 등)

대분류 1 → 디지털기반산업
대분류 2 → 디지털플랫폼 제공산업
대분류 3 → 디지털플랫폼 활용산업
대분류 4 → 디지털관련산업

디지털 산업 분류체계

대분류	중분류	산업 정의 및 특징
디지털 기반산업	**11. 디지털 기반 기기·부품 제조업** (컴퓨터, 통신기기, 방송기기, 반도체, 디스플레이 등)	**디지털화를 위한 기반이 되는 디지털 기기 및 부품을 생산하는 산업** - ICT 제조업
	12. 디지털 기반 서비스업 (통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스, 영상/음향 제작배급)	**디지털화를 위한 기반이 되는 통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스를 개발 및 제공, 그리고 관련 서비스를 제공하는 산업** - ICT 서비스업 + SW 산업
디지털플랫폼 제공산업	**21. 데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업** (포털, SNS, 커뮤니티, 메신저, 매칭정보 제공 등)	**포털, 메신저 및 사회관계망서비스(SNS) 등을 통해 다수의 이용자에게 무료서비스(일부 유료)를 제공하고 이를 통해 수집되는 이용자 데이터나 광고를 통해 수익 창출하는 산업** - 광고 수익 기반의 포털과 정보제공 서비스 업체로 구성 ① 정보서비스 기반 플랫폼 : 포털, 메신저, SNS, 커뮤니티 등 광고 기반의 정보서비스 제공 ② 매칭정보 기반 플랫폼 : 구인구직, 인력시장, 중고거래, 비교검색 등 광고 기반으로 운영되는 매칭 정보 제공(단 거래 중개는 하지 않음)
	22. 디지털 중개 플랫폼 제공업 (오픈마켓 운영, 배달, 예약, 여행, 숙박, 모빌리티, 공간대여, 부동산, 모바일 앱마켓 운영 등)	**디지털 기술을 통해 다수의 생산자와 소비자가 서로 원하는 제품과 서비스를 거래할 수 있도록 중개 기능을 제공하는 디지털 플랫폼을 운영하며 중개 수수료 또는 구독료를 통해 수익 창출** - 웹사이트, 앱을 통한 거래 중개 플랫폼(주로 수수료 기반으로 운영) ① 다수의 판매자와 다수의 소비자의 거래를 중개 ② 거래상품에 대한 소유권 없음
	23. 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업 (영상·음악 스트리밍 서비스, 웹툰, 이북 등)	**디지털 기술을 통해 디지털 영상, 음향, 정보 등 디지털 콘텐츠를 다수의 이용자가 거래할 수 있도록 기획, 애그리게이팅, 공급하는 디지털 서비스를 제공하며, 주로 구독료 또는 라이선스를 통해 수익 창출하는 산업** - 웹사이트, 앱을 통해 영상·음향·정보 등을 판매·제공하는 플랫폼으로 구성 (유료 서비스 제공, 구독료, 이용료)
디지털플랫폼 활용산업	**31. 디지털 중개 플랫폼 활용업** (식당, 호텔, 오픈마켓 입점업체, 운송 기사, 공간대여 업체 등)	**대부분의 상품 수요가 입점 혹은 활용 중인 디지털 중개 플랫폼을 통해 발생하는 산업** - 디지털 중개 플랫폼 입점업체로 구성
디지털 관련 산업	**41. 디지털 도소매업** (단독 전자상거래 전문 쇼핑몰)	**자체 인터넷 쇼핑몰을 운영하며 제품/서비스 판매하는 도소매업** ① 대량 구매하여, 소량을 재판매 ② 거래상품에 대한 소유권 보유
	42. 디지털 금융업 (인터넷은행/증권, 결재대행 서비스 등)	**디지털 기술을 통해 은행, 증권, 보험, 결제 서비스 등을 비대면으로 제공하는 금융 서비스업** - 웹사이트, 앱을 통해 비대면 거래를 하는 금융업체로 구성
	43. 그 외 디지털 관련 산업	**위의 산업에 속하지 않으나 자신이 생산 및 제공하는 제품 및 서비스를 디지털로 생산, 운영하는 산업** - 그 외 웹사이트, 앱을 통해서만 상품을 생산, 제공하는 업체로 구성

2024 디지털산업 실태조사



디지털산업 현황

디지털산업 매출 현황

base: 전체

중분류별 디지털산업 매출액

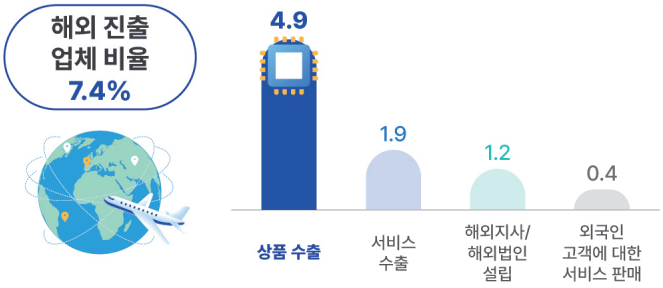
base: 전체

디지털산업 종사자 현황

base: 전체

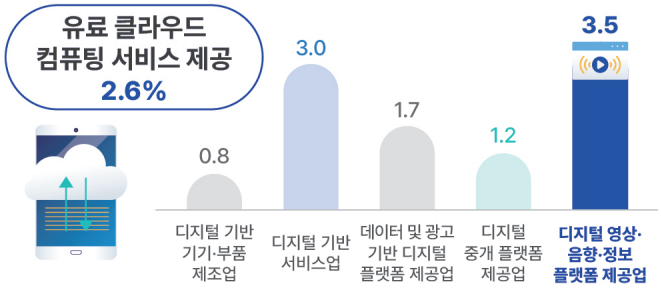
해외진출 현황

base: 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위: %, 복수응답

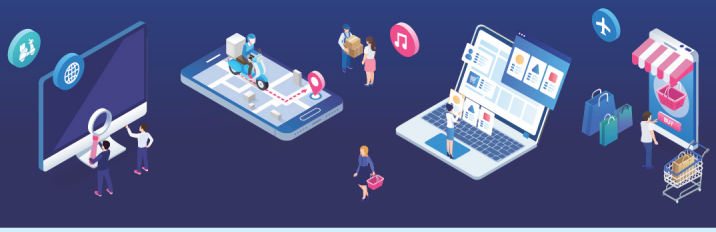


유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부

base: 디지털기반산업 및 디지털플랫폼 제공산업, 단위: %



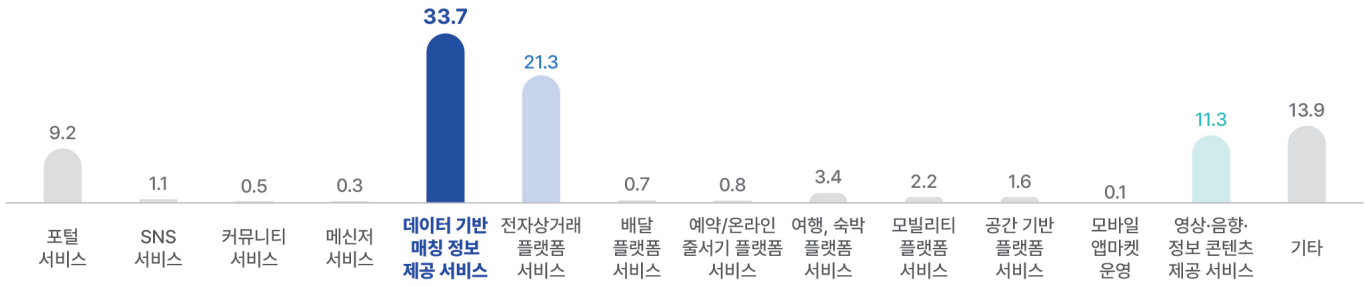
2024 디지털산업 실태조사



디지털플랫폼 제공산업 현황

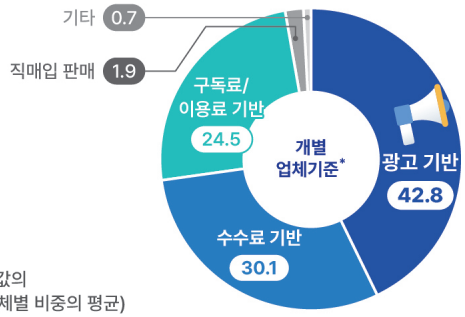
디지털플랫폼 서비스 제공 유형

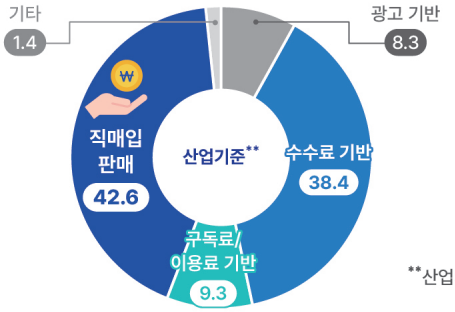
base: 디지털플랫폼 제공산업, 단위: %, 복수응답, 매출액 1순위 기준



디지털플랫폼 제공산업의 수익구조

base: 디지털플랫폼 제공산업, 단위: %



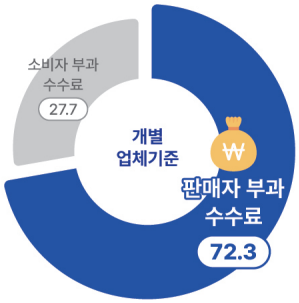


*개별 업체기준은 응답 값의 가중 평균으로 산출(업체별 비중의 평균)

**산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중으로 산출(매출규모 비중)

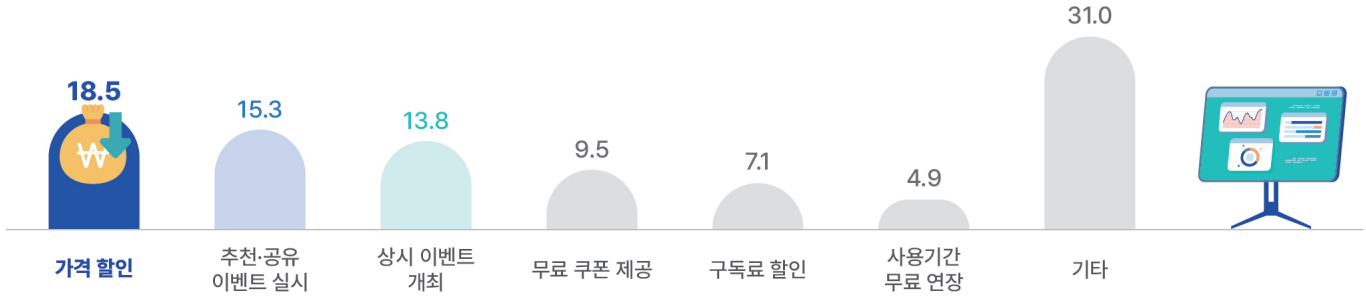
디지털플랫폼 수수료 부과 현황

base: 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공산업, 단위: %

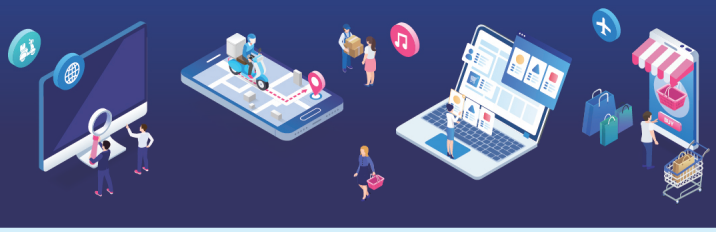


디지털플랫폼 이용자 확대 전략

base: 디지털플랫폼 제공산업, 단위: %



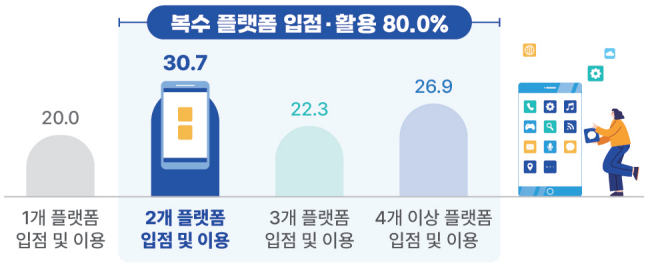
2024 디지털산업 실태조사



디지털플랫폼 활용산업 현황

디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황

base: 디지털플랫폼 활용산업, 단위: %

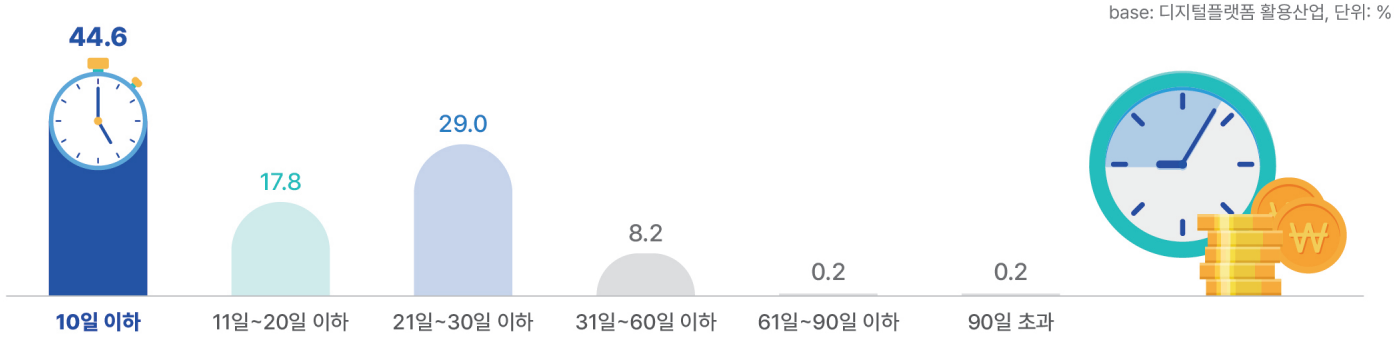


디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항

base: 복수 플랫폼을 활용하는 디지털플랫폼 활용 업체, 단위: %, 복수응답

디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간

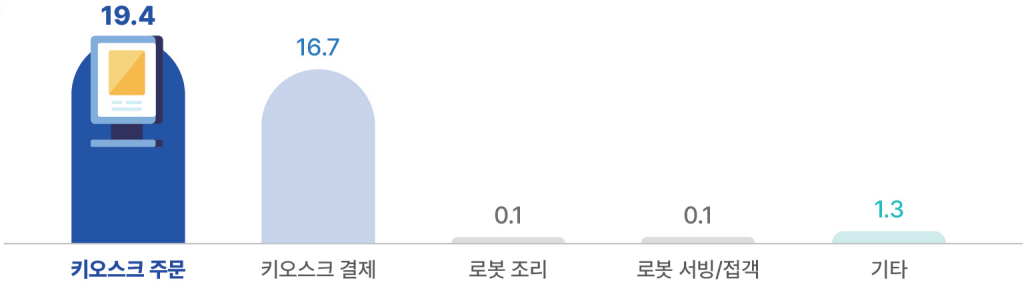
base: 디지털플랫폼 활용산업, 단위: %



숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황

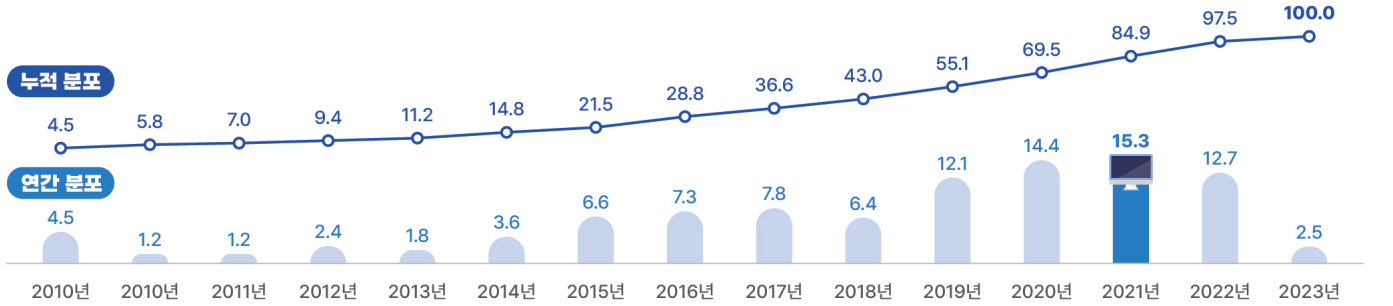
base: 숙박·음식업을 영위하는 디지털플랫폼 활용산업, 단위: %, 복수응답

디지털 기기 활용 **21.1%**



디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점

base: 디지털플랫폼 활용산업, 단위: %



2024 디지털산업 실태조사

디지털화 추진 현황

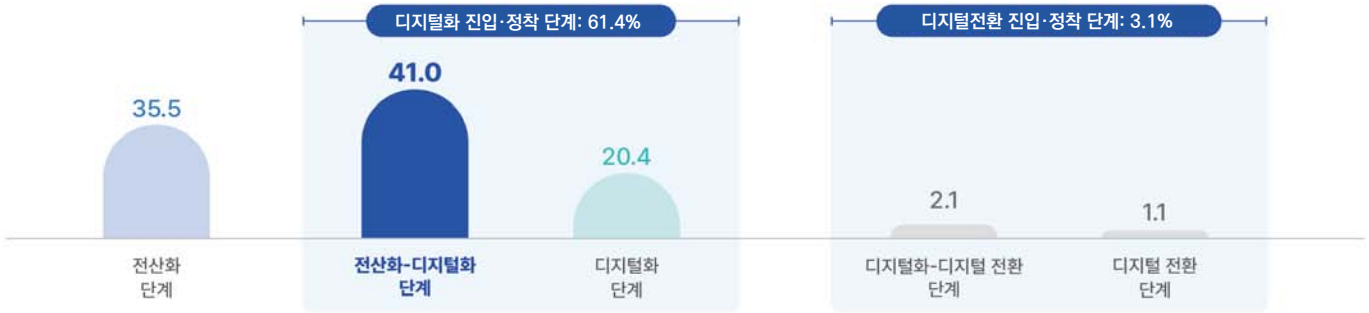
디지털화 수준

전산화 단계 디지털 전환의 필요성을 느끼고 있으며 개별적인 움직임은 일어나고 있으나 조직적인 시도는 일어나지 않은 단계

디지털화 단계 조직적인 차원에서의 디지털 전환을 시작하기에 앞서 내부적인 시도와 실험이 일어나는 단계로, 기존 제품 및 서비스에 디지털 기술이 적용되는 시기

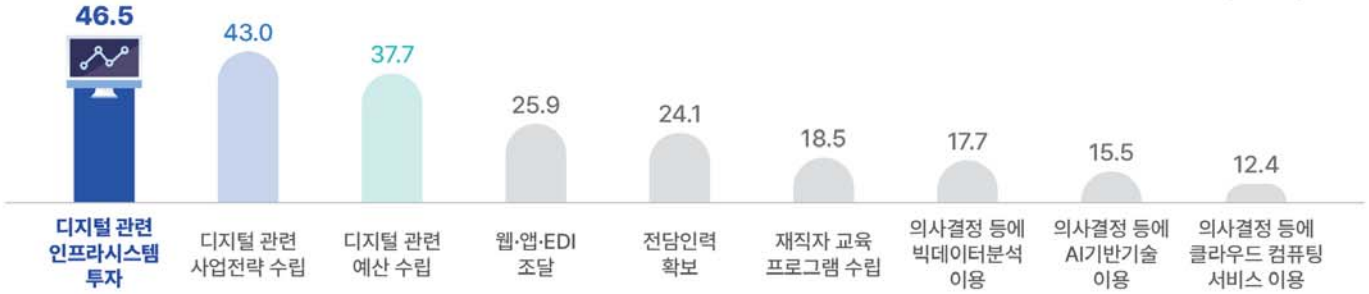
디지털 전환 단계 디지털 혁신 중심의 비즈니스 전담 팀을 중심으로 새로운 제품 및 서비스를 개발하고 디지털 변화에 빠르게 적응 및 대응할 수 있는 조직과 시스템을 운영하는 단계

base: 전체, 단위: %



디지털화 및 디지털전환 추진 현황

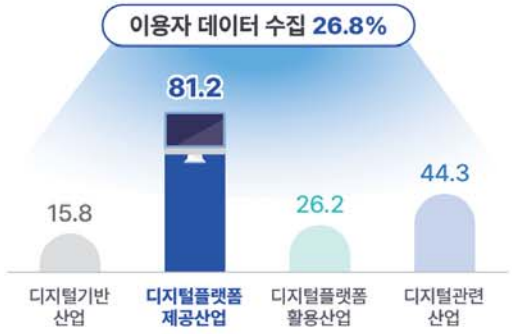
base: 10인 이상 업체, 단위: %, 무응답 제외



이용자 데이터 수집 및 이용 현황

이용자 데이터 수집 여부

base: 전체, 단위: %



이용자 데이터 이용 분야

base: 이용자 데이터를 수집하는 업체, 단위: %, 복수응답

2024 디지털산업 실태조사

디지털화 추진 및 신기술 개발·도입 현황

ICT 투자 현황

base: 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위: %

ICT 투자액 있음
11.7%

ICT 투자액 전자적 수단을 통해 정보의 처리 및 통신기능을 실현하는데 필요한 제품 및 시설의 설치, 운영 또는 유지·보수 비용 중 1년 이상 장기적으로 효과가 지속되는 투자액

지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황

base: 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위: %

지식기반 무형자산 투자 및 지출 있음
57.0%

디지털 신기술 개발·도입 및 신규채용 현황

최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 현황

base: 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위: %, 복수응답

자체개발·외부도입한 디지털신기술 있음
12.3%

자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 현황

base: 13개 기술별 최근 3년간 자체개발 또는 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위: %

CONTENTS

I. 조사 개요 ····· 1

1절. 조사 목적 ····· 3

2절. 조사 연혁 ····· 3

3절. 조사 주기 및 기간 ····· 3

4절. 법적 근거 ····· 4

5절. 조사대상 ····· 5
1) 조사 설계 ····· 5
2) 디지털산업 정의 ····· 5
3) 디지털산업 분류체계 ····· 6

6절. 조사항목 ····· 8

7절. 조사방법 ····· 11

8절. 조사체계 ····· 11

9절. 표본설계 ····· 12
1) 디지털기반산업 표본설계 ····· 12
2) 디지털플랫폼 제공산업 표본설계 ····· 14
3) 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업(디지털 도소매업) 표본설계 ····· 16
4) 디지털관련산업(디지털 금융) 표본설계 ····· 18

10절. 응답 현황 ····· 20

11절. 주요 용어 ····· 21
1) 조직형태, 사업체 구분 ····· 21
2) 인력 관련 용어 ····· 21
3) 디지털플랫폼 서비스 관련 용어 ····· 22
4) 디지털화 관련 용어 ····· 23

II. 주요 결과 ····· 25

1절. 디지털산업 영업 현황 ····· 27
1) 디지털산업 매출액 ····· 27
2) 해외진출 ····· 28
3) 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 ····· 28
4) 종사자 수 ····· 29
5) 정보통신 전문인력 ····· 29

2절. 디지털플랫폼 제공 현황 ····· 30
1) 디지털플랫폼 서비스 제공 유형 ····· 30
2) 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 ····· 30
3) 디지털플랫폼 수수료 부과 현황 ····· 31
4) 디지털플랫폼 이용자 확대 전략 ····· 31

3절. 디지털플랫폼 활용 현황 ····· 32
1) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 디지털플랫폼 입점·활용 현황 ····· 32
2) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항 ····· 32
3) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간 ····· 33
4) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점 ····· 33
5) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황 ····· 34

4절. 디지털화 추진 현황 ····· 35
1) 디지털화 수준 ····· 35
2) 디지털 전문 조직 보유 현황 ····· 36
3) 디지털화 및 디지털전환 추진 현황 ····· 36
4) 주문 형태별 매출액 현황 ····· 37
5) 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황 ····· 38
6) 이용자 데이터 수집 및 이용 현황 ····· 38
7) ICT 투자 현황 ····· 39
8) 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황 ····· 39

5절. 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과 ····· 40
1) 디지털 신기술 개발·도입 및 신규채용 현황 ····· 40

III. 조사 결과 ····· 43

1절. 디지털산업 영업 현황 ····· 45
1) 디지털산업 매출액 현황 ····· 45
2) 해외진출 현황 ····· 49
3) 고객 유형별 매출 비중 현황 ····· 51
4) 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부 ····· 53

2절. 디지털산업 인력 및 조직 현황 ····· 55
1) 디지털산업 종사자 현황 ····· 55
2) 정보통신 전문인력 현황 ····· 57

3절. 디지털플랫폼 제공 현황 ····· 59
1) 디지털플랫폼 서비스 제공 유형 ····· 59
2) 디지털플랫폼의 입점업체 수 현황 ····· 61
3) 디지털플랫폼의 활성 이용자 수 ····· 62
4) 디지털플랫폼 제공 방식 ····· 63
5) 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 ····· 64
6) 디지털플랫폼 수수료 부과 현황 ····· 66
7) 디지털플랫폼 이용자 확대 전략 ····· 67
8) 디지털플랫폼 입점업체 확대 전략 ····· 68
9) 디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황 ····· 69
10) 디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공 ····· 70
11) 디지털플랫폼 서비스 제공 절차 ····· 71

4절. 디지털플랫폼 활용 현황 ····· 72
1) 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형 ····· 72
2) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황 ····· 74
3) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항 ····· 75
4) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간 ····· 76
5) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점 ····· 77
6) 디지털플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황 ····· 78

5절. 디지털화 추진 현황 ····· 84
1) 디지털화 수준 ····· 84
2) 디지털 전문 조직 유무 ····· 86
3) 디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황 ····· 88
4) 디지털화 및 디지털전환 추진 현황 ····· 90
5) 디지털화 추진이유 ····· 92
6) 주문 형태별 매출액 현황 ····· 94
7) 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황 ····· 98

8) 이용자 데이터 수집 여부 ····· 99
9) 이용자 데이터 이용 분야 ····· 101
10) ICT 투자 현황 ····· 103
11) 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황 ····· 105
12) 디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항 ····· 107

6절. 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과 ····· 109
1) 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 현황 ····· 109
2) 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 현황 ····· 112
3) 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 현황 ····· 119
4) 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 현황 ····· 125
5) 특허 등록 현황 ····· 127

부록. 조사 설문표 ····· 129

표 목차

〈표 1-1〉 디지털산업 실태조사 법적 근거 ····· 4
〈표 1-2〉 디지털산업 실태조사 산업별 목표표본 ····· 5
〈표 1-3〉 디지털산업 분류체계 ····· 7
〈표 1-4〉 디지털산업 실태조사 조사항목 ····· 9
〈표 1-5〉 디지털기반산업의 업종×종사자 규모별 모집단 분포 ····· 12
〈표 1-6〉 디지털기반산업의 업종×종사자 규모별 표본분포 ····· 13
〈표 1-7〉 디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 모집단 분포 ····· 14
〈표 1-8〉 디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 표본배분 현황 ····· 15
〈표 1-9〉 디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 모집단분포 ····· 16
〈표 1-10〉 디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 표본분포 ····· 17
〈표 1-11〉 디지털관련산업(디지털 금융업)의 업종×종사자 규모별 모집단분포 ····· 18
〈표 1-12〉 디지털관련산업(디지털금융업)의 업종×종사자 규모별 표본분포 ····· 19
〈표 1-13〉 응답 현황 ····· 20
〈표 3-1〉 디지털산업 산업별 매출액 현황 ····· 46
〈표 3-2〉 디지털산업 품목별 매출액 현황 ····· 48
〈표 3-3〉 해외진출 현황 ····· 50
〈표 3-4〉 고객 유형별 매출 비중 현황 ····· 52
〈표 3-5〉 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부 ····· 54
〈표 3-6〉 디지털산업 종사자 수 ····· 56
〈표 3-7〉 정보통신 전문인력 현황 ····· 58
〈표 3-8〉 디지털플랫폼 서비스 제공 유형(매출액 1순위 기준) ····· 60
〈표 3-9〉 디지털플랫폼 서비스 제공 유형(제공 여부 기준) ····· 60
〈표 3-10〉 디지털플랫폼의 입점업체 수 현황 ····· 61
〈표 3-11〉 디지털플랫폼의 활성 이용자 수(매출액 1순위 기준) ····· 62
〈표 3-12〉 디지털플랫폼 제공 방식 ····· 63
〈표 3-13〉 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 : 개별 업체기준 ····· 65
〈표 3-14〉 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 : 산업기준 ····· 65
〈표 3-15〉 디지털플랫폼 수수료 부과 비중 ····· 66
〈표 3-16〉 디지털플랫폼 이용자 확대 전략 ····· 67
〈표 3-17〉 디지털플랫폼 입점업체 확대 전략 ····· 68
〈표 3-18〉 디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황 ····· 69
〈표 3-19〉 디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공 ····· 70
〈표 3-20〉 디지털플랫폼 이용 절차 ····· 71
〈표 3-21〉 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준) ····· 73
〈표 3-22〉 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형(활용 여부 기준) ····· 73
〈표 3-23〉 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황 ····· 74
〈표 3-24〉 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항 ····· 75
〈표 3-25〉 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간 ····· 76
〈표 3-26〉 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점 ····· 77

〈표 3-27〉 전체 고객 수 ····· 78
〈표 3-28〉 디지털플랫폼을 통한 고객 수 ····· 79
〈표 3-29〉 매출액 ····· 80
〈표 3-30〉 영업 비용 ····· 81
〈표 3-31〉 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용 ····· 82
〈표 3-32〉 당기 순이익 ····· 83
〈표 3-33〉 디지털화 수준 ····· 85
〈표 3-34〉 디지털 전문 조직 유무 ····· 87
〈표 3-35〉 디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황 ····· 89
〈표 3-36〉 디지털화 및 디지털 전환 추진 현황 ····· 91
〈표 3-37〉 디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유 ····· 93
〈표 3-38〉 주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준 ····· 95
〈표 3-39〉 주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준 ····· 97
〈표 3-40〉 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황 ····· 98
〈표 3-41〉 이용자 데이터 수집 여부 ····· 100
〈표 3-42〉 이용자 데이터 이용 분야 ····· 102
〈표 3-43〉 ICT 투자 현황 ····· 104
〈표 3-44〉 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황 ····· 106
〈표 3-45〉 디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항 ····· 108
〈표 3-46〉 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 보유 현황 ····· 110
〈표 3-47〉 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황 ····· 111
〈표 3-48〉 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 유형 현황 ····· 113
〈표 3-49〉 자체개발한 디지털 신기술 연구개발 방식 ····· 115
〈표 3-50〉 자체개발한 디지털 신기술 협업 파트너 유형 ····· 116
〈표 3-51〉 자체개발한 디지털 신기술 상용화 현황 ····· 118
〈표 3-52〉 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황 ····· 120
〈표 3-53〉 외부도입한 디지털 신기술 기술도입처 ····· 122
〈표 3-54〉 외부도입한 디지털 신기술 상용화 현황 ····· 124
〈표 3-55〉 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용률 ····· 126
〈표 3-56〉 특허 등록 현황 ····· 128

그림 목차

[그림 1-1] 디지털산업 정의 및 산업분류체계 ····· 6
[그림 2-1] 디지털산업 산업별 매출액 현황 ····· 27
[그림 2-2] 해외진출 현황 ····· 28
[그림 2-3] 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부 ····· 28
[그림 2-4] 디지털산업 종사자 수 ····· 29
[그림 2-5] 정보통신 전문인력의 수 ····· 29
[그림 2-6] 디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준) ····· 30
[그림 2-7] 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 ····· 30
[그림 2-8] 디지털플랫폼 수수료 부과 비중 ····· 31
[그림 2-9] 디지털플랫폼 이용자 확대 전략 ····· 31
[그림 2-10] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황 ····· 32
[그림 2-11] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항 ····· 32
[그림 2-12] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간 ····· 33
[그림 2-13] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점 ····· 33
[그림 2-14] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황 ····· 34
[그림 2-15] 디지털화 수준 ····· 35
[그림 2-16] 디지털 전문 조직 보유 현황 ····· 36
[그림 2-17] 디지털화 및 디지털전환 추진 현황 ····· 36
[그림 2-18] 주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준 ····· 37
[그림 2-19] 주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준 ····· 37
[그림 2-20] 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황 ····· 38
[그림 2-21] 이용자 데이터 수집 및 이용 현황 ····· 38
[그림 2-22] ICT 투자 현황 ····· 39
[그림 2-23] 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황(1순위 기준) ····· 39
[그림 2-24] 최근 3년간 디지털 신기술의 자체개발 혹은 외부도입 현황 ····· 40
[그림 2-25] 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 유형 ····· 40
[그림 2-26] 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 현황 ····· 41
[그림 3-1] 디지털산업 산업별 매출액 현황 ····· 45
[그림 3-2] 디지털산업 품목별 매출액 현황 ····· 47
[그림 3-3] 해외진출 현황 ····· 49
[그림 3-4] 고객 유형별 매출 비중 현황 ····· 51
[그림 3-5] 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부 ····· 53
[그림 3-6] 디지털산업 종사자 수 ····· 55
[그림 3-7] 정보통신 전문인력 현황 ····· 57
[그림 3-8] 디지털플랫폼 서비스 제공 유형 ····· 59
[그림 3-9] 디지털플랫폼의 입점업체 수 현황 ····· 61
[그림 3-10] 디지털플랫폼의 활성 이용자 수(매출액 1순위 기준) ····· 62
[그림 3-11] 디지털플랫폼 제공 방식 ····· 63
[그림 3-12] 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 ····· 64

[그림 3-13] 디지털플랫폼 수수료 부과 비중 ····· 66
[그림 3-14] 디지털플랫폼 이용자 확대 전략 ····· 67
[그림 3-15] 디지털플랫폼 입점업체 확대 전략 ····· 68
[그림 3-16] 디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황 ····· 69
[그림 3-17] 디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공 ····· 70
[그림 3-18] 디지털플랫폼 서비스 제공 절차 ····· 71
[그림 3-19] 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형 ····· 72
[그림 3-20] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황 ····· 74
[그림 3-21] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항 ····· 75
[그림 3-22] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간 ····· 76
[그림 3-23] 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점 ····· 77
[그림 3-24] 전체 고객 수 ····· 78
[그림 3-25] 디지털플랫폼을 통한 고객 수 ····· 79
[그림 3-26] 매출액 ····· 80
[그림 3-27] 영업 비용 ····· 81
[그림 3-28] 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용 ····· 82
[그림 3-29] 당기 순이익 ····· 83
[그림 3-30] 디지털화 수준 ····· 84
[그림 3-31] 디지털 전문 조직 유무 ····· 86
[그림 3-32] 디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황 ····· 88
[그림 3-33] 디지털화 및 디지털전환 추진 현황 ····· 90
[그림 3-34] 디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유 ····· 92
[그림 3-35] 주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준 ····· 94
[그림 3-36] 주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준 ····· 96
[그림 3-37] 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황 ····· 98
[그림 3-38] 이용자 데이터 수집 여부 ····· 99
[그림 3-39] 이용자 데이터 이용 분야 ····· 101
[그림 3-40] ICT 투자 현황 ····· 103
[그림 3-41] 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황(1순위 기준) ····· 105
[그림 3-42] 디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항 ····· 107
[그림 3-43] 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 현황 ····· 109
[그림 3-44] 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 유형 현황 ····· 112
[그림 3-45] 자체개발한 디지털 신기술 연구개발 방식 및 협업 파트너 유형 ····· 114
[그림 3-46] 자체개발한 디지털 신기술 상용화 여부 ····· 117
[그림 3-47] 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황 ····· 119
[그림 3-48] 외부도입한 디지털 신기술 기술도입처 ····· 121
[그림 3-49] 외부도입한 디지털 신기술 상용화 현황 ····· 123
[그림 3-50] 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 비율 ····· 125
[그림 3-51] 특허 등록 현황 ····· 127

I

조사 개요

I 조사 개요

01 조사 목적

- (배경) AI와 디지털전환 가속화로 인한 경제구조의 디지털화 등 국내 산업구조의 현황과 실태를 파악하고, 전세계적으로 진행 중인 디지털경제의 확산에 대응하기 위한 기초자료 확보 필요
- (필요성) 우리나라 산업과 사회 전 분야의 전략적 디지털 혁신 가속화를 달성하기 위한 실증기반 디지털 정책 추진을 위해 OECD 등 국제기준을 충족시키는 신뢰성 있는 디지털산업 통계 필요
- (목적) 디지털산업 실태조사는 기존의 공급 중심의 ICT 산업에서 나아가 디지털 경제 진전에 따른 디지털 기술의 공급과 수요 양 측면 모두를 반영한 디지털산업을 파악하고, OECD 등 국제기준과 비교 가능한 신뢰성 있는 디지털산업 통계 자료를 제공하는 것을 목적으로 함

02 조사 연혁

- 2023년 : 〈디지털산업 실태조사〉 통계청 국가승인통계 지정(승인번호 제127021호)
- 2023년~2024년 : 〈디지털산업 실태조사〉 실시

03 조사 주기 및 기간

- 조사 주기 : 1년(매년 조사)
- 조사 기준 시점 : 2023년 12월 31일 기준
- 조사 대상 기간 : 2023년 1월 1일~ 12월 31일(1년간)

04 법적 근거

- 정보통신산업진흥법 제6조(통계의 작성), 정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법(정보통신융합법) 제8조(실태조사 등), 통계법 제18조(통계작성의 승인) 등에 근거하여 디지털산업 실태조사 수행, 국가승인통계 지정(승인번호 제127021호)

〈표 1-1〉 **디지털산업 실태조사 법적 근거**

법률	관련 조항
정보통신산업 진흥법	제6조(통계의 작성) ① 과학기술정보통신부장관은 진흥계획의 효율적인 수립 · 시행을 위하여 통계청장과 협의하여 정보통신산업에 대한 통계를 작성 · 관리하여야 한다. ② 제1항에 따른 통계는 「통계법」을 준용하여 작성하되, 조사 대상 및 범위 등에 관하여는 과학기술정보통신부령으로 정한다. 제22조(관련 기관에 대한 지원 등) ① 과학기술정보통신부장관은 다음 각 호의 업무를 수행하고 있는 정보통신기술 및 정보통신산업 관련 기관 및 단체에 대하여 그 업무 수행에 드는 비용을 지원할 수 있다. 1. 정보통신기술 및 정보통신산업 관련 조사 · 통계
정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법 (정보통신융합법)	제8조(실태조사 등) ① 과학기술정보통신부장관과 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획과 실행계획의 수립 · 시행을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 현황, 통계 및 실태 등을 조사하거나 작성할 수 있다. 1. 정보통신융합 등 기술·서비스 관련 실태 및 통계 2. 분야별·기능별 인력 현황 및 수요 전망 3. 분야별·기능별 연구개발 및 투자 규모 ② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사 등을 위하여 필요한 자료를 관계 중앙행정기관의 장과 특별시장 · 광역시장 · 특별자치시장 · 도지사 · 특별자치도지사, 기업, 연구기관 및 그 밖의 공공기관이나 단체에 요청할 수 있다. 이 경우 자료 제출을 요청받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 협조하여야 한다. ③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사의 결과를 공표할 수 있다. ④ 제1항에 따른 실태조사의 방법 · 절차 및 제3항에 따른 공표 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
통계법	제15조(통계작성기관의지정), 제18조(통계작성의 승인) 등에 따라 통계작성

05 조사대상

1) 조사 설계

- 목표모집단 : 디지털산업을 영위하는 업체
- 조사모집단 : 전국사업체조사, ICT통합모집단과 행정자료에서 판별한 매년 작성기준일 현재 전국에 분포하는 디지털산업을 영위하는 1인 이상의 업체
- 조사 단위 : 사업체 기준 (단, 디지털플랫폼 제공산업과 디지털관련산업(디지털 금융업)은 산업 특성상 기업체(단독사업체 및 본사·본점) 기준으로 작성)
- 목표 표본 : 총 10,000개

〈표 1-2〉 **디지털산업 실태조사 산업별 목표표본**

산업별		목표 표본
(A) 디지털기반산업		4,500
(B) 디지털플랫폼 제공산업		1,300
(C) 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업(디지털 도소매)		3,700
	숙박업	1,100
	음식업	1,100
	도소매업	1,500
(D) 디지털관련산업(디지털 금융업)		500
합계		10,000

2) 디지털산업 정의

- 디지털산업은 디지털 재화 및 서비스를 생산하는 산업*과 디지털 투입물**의 활용을 통해 생산과 거래 활동이 디지털화된 산업으로 정의

  * 디지털 기기 및 부품, 통신, 클라우드서비스, 디지털플랫폼 등을 생산 혹은 제공하는 산업

  ** 디지털 기술, 디지털 장비(하드웨어, 소프트웨어 및 통신장비) 및 생산 활동의 중간재로 사용되는 디지털 상품 및 서비스(디지털플랫폼서비스 등) 포함

- 본 실태조사에서는 OECD의 디지털 경제 정의와 디지털 공급사용표의 산업분류를 이용하여 디지털산업을 정의하고, 디지털산업 분류체계를 작성[1)2)]
- 디지털 재화 및 서비스를 생산하는 산업을 디지털기반산업(대분류1), 디지털플랫폼 제공산업(대분류2)으로 구분하고, 디지털 투입물의 활용을 통해 생산과 거래 활동이 디지털화된 산업을 디지털플랫폼 활용산업(대분류3), 디지털관련산업(대분류4)으로 분류

1) OECD(2020), "A roadmap toward a common framework for measuring the digital economy"
2) OECD(2020), "Guidelines for Supply-Use tables for the Digital Economy", Working Party on National Accounts, SDD/CSSP/WPNA(2019)1/REV1

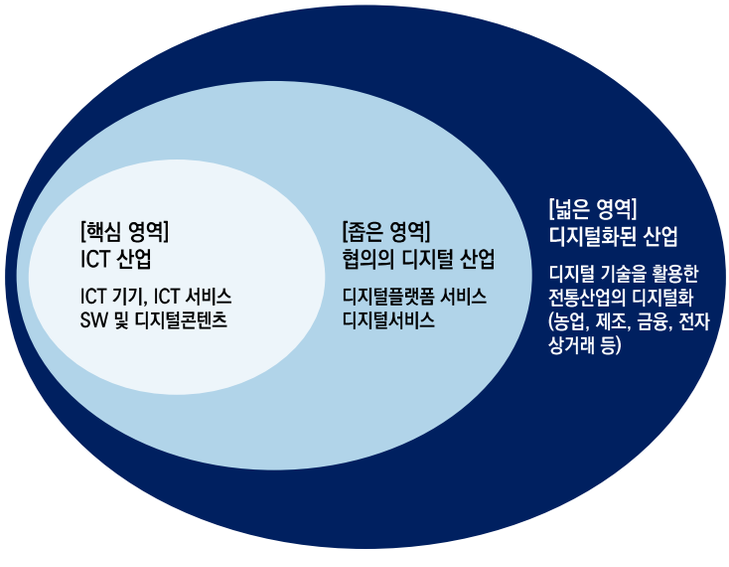
[참고] OECD의 디지털 경제 정의

○ OECD(2020)는 디지털 경제를 세 가지 관점에서 정리
- 상향식 정의: 디지털 경제를 디지털 투입물을 생산하거나 디지털 투입물에 핵심적으로 의존하는 산업
- 하향식 정의: 디지털 경제를 디지털 전환 과정 및 디지털 기술의 도입으로 강화된 경제활동
- 유연한 정의: 핵심영역으로 ICT산업, 좁은 영역으로 디지털플랫폼 등 디지털 경제, 넓은 영역으로 디지털화된 경제로 정의

3) 디지털산업 분류체계

- 디지털산업 분류체계는 기기-서비스-SW 중심의 ICT산업구조에서 벗어나 디지털화된 산업구조를 포괄적으로 반영
- 디지털산업 분류체계는 디지털화된 산업구조를 종합적으로 포괄하는 대분류 및 중분류 산업으로 구성
  - 국제기구 통계작성기준을 통일하여 OECD의 디지털 공급사용표 분류체계를 준용
  - 크게 ① 디지털기반산업, ② 디지털플랫폼 제공산업, ③ 디지털플랫폼 활용산업, ④ 디지털관련산업으로 구분

[그림 1-1] **디지털산업 정의 및 산업분류체계**



〈표 1-3〉 **디지털산업 분류체계**

분류	산업 정의 및 특징
대분류1) 디지털기반산업 디지털 기술을 활용해 제품 및 서비스를 생산 또는 판매할 수 있게 도와주는 장비, 통신, 방송, 소프트웨어 기술 등의 디지털 기반을 생산 혹은 제공하는 산업	
11. 디지털 기반 기기·부품 제조업 (컴퓨터, 통신기기, 방송기기, 반도체, 디스플레이 등)	**- 디지털화를 위한 기반이 되는 디지털 기기 및 부품을 생산하는 산업** · ICT제조업
12. 디지털 기반 서비스업 (통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스, 영상/음향 제작배급)	**- 디지털화를 위한 기반이 되는 통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스를 개발 및 제공, 그리고 관련 서비스를 제공하는 산업** · ICT 서비스업 + SW 산업
대분류2) 디지털플랫폼 제공산업 디지털 기술을 통해 다수의 이용자에게 포털, 소셜미디어 등 정보서비스를 제공하거나, 다수의 생산자와 다수의 소비자가 서로 원하는 제품과 서비스를 거래할 수 있도록 중개 기능을 제공하는 산업, 그리고 디지털 콘텐츠를 다수의 이용자가 거래할 수 있도록 기획, 애그리게이팅, 공급하는 산업	
21. 데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업 (포털, SNS, 커뮤니티, 메신저, 매칭 정보 제공 등)	**- 포털, 메신저 및 사회관계망서비스(SNS) 등을 통해 다수의 이용자에게 무료서비스(일부 유료)를 제공하고 이를 통해 수집되는 이용자 데이터나 광고를 통해 수익 창출하는 산업** · 광고 수익 기반의 포털과 정보제공 서비스 업체로 구성 ① 정보서비스 기반 플랫폼 : 포털, 메신저, SNS, 커뮤니티 등 광고 기반의 정보서비스 제공 ② 매칭정보 기반 플랫폼 : 구인구직, 인력시장, 중고거래, 비교검색 등 광고 기반으로 운영되는 매칭 정보 제공(단, 거래 중개는 하지 않음)
22. 디지털 중개 플랫폼 제공업 (오픈마켓 운영, 배달, 예약, 여행, 숙박, 모빌리티, 공간대여, 부동산, 모바일 앱마켓 운영 등)	**- 디지털 기술을 통해 다수의 생산자와 소비자가 서로 원하는 제품과 서비스를 거래할 수 있도록 중개 기능을 제공하는 디지털 플랫폼을 운영하며 중개 수수료 또는 구독료를 통해 수익 창출하는 산업** · 웹사이트, 앱을 통한 거래 중개 플랫폼으로 구성(주로 수수료 기반으로 운영) ① 다수의 판매자와 다수의 소비자간의 거래를 중개 ② 거래상품에 대한 소유권 없음
23. 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업 (영상·음악 스트리밍 서비스, 웹툰, 이북 등)	**- 디지털 기술을 통해 디지털 영상, 음향, 정보 등 디지털 콘텐츠를 다수의 이용자가 거래할 수 있도록 기획, 애그리게이팅, 공급하는 디지털 서비스를 제공하며, 주로 구독료 또는 라이선스를 통해 수익 창출하는 산업** · 웹사이트, 앱을 통해 영상·음향·정보 등을 판매·제공하는 플랫폼으로 구성(유료 서비스 제공, 구독료, 이용료)
대분류3) 디지털플랫폼 활용산업 대부분의 제품 및 서비스의 수요가 디지털 플랫폼에 의존하여 발생하는 산업	
31. 디지털 중개 플랫폼 활용업 (식당, 호텔, 오픈마켓 입점업체, 운송 기사, 공간대여 업체 등)	**- 대부분의 상품 수요가 입점 혹은 활용 중인 디지털 중개 플랫폼을 통해 발생하는 산업** · 디지털 중개 플랫폼 입점업체로 구성
대분류4) 디지털관련산업 디지털 도소매, 디지털 금융 등 디지털 기술을 활용하여 전통 산업의 제품 및 서비스를 디지털로 생산 또는 제공하는 산업	
41. 디지털 도소매업 (단독 전자상거래 전문 쇼핑몰)	**- 자체 인터넷 쇼핑몰을 운영하며 제품/서비스 판매하는 도소매업** ① 대량 구매하여, 소량을 재판매 ② 거래상품에 대한 소유권 보유
42. 디지털 금융업 (인터넷은행/증권, 결재대행 서비스 등)	**- 디지털 기술을 통해 은행, 증권, 보험, 결제 서비스 등을 비대면으로 제공하는 금융 서비스업** · 웹사이트, 앱을 통해 비대면 거래를 하는 금융업체로 구성
43. 그 외 디지털 관련 산업	**- 위의 산업에 속하지 않으나 자신이 생산 및 제공하는 제품 및 서비스를 디지털로 생산, 운영하는 산업** · 그 외 웹사이트, 앱을 통해서만 상품을 생산, 제공하는 업체로 구성

06 조사항목

- 디지털산업 실태조사는 일반현황 및 디지털산업 현황(7개 분야)로 구성
  - 디지털산업 분야
  - 디지털산업 영업 현황
  - 디지털산업 인력 및 조직 현황
  - 디지털플랫폼 제공 현황
  - 디지털플랫폼 활용 현황
  - 디지털화 추진 현황
  - 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과
- 디지털산업 분류 및 종사자 규모에 따라 응답 파트를 구분
  - 본 조사는 산업군마다 사용하는 차별된 용어 및 문항별 난이도를 고려하여, 각 산업군별 설문지를 제작하여 조사
  - 수출, 해외진출 및 기술개발·도입 등 일부 항목에 대해 특정 산업 및 10인 미만 소규모 사업체를 고려하여 응답파트를 구분하여 조사 설계

〈표 1-4〉 **디지털산업 실태조사 조사항목**

파트	구분	조사 항목	조사 대상
1. 디지털산업 분야	산업분야	응답 현황	디지털산업 전체
2. 영업 현황	매출 현황, 해외진출 현황	디지털산업 산업별 매출액 현황	디지털산업 전체
		매출액 규모별 업체 수 현황	
		디지털산업 품목별 매출액 현황	
		해외진출 현황	
		고객 유형별 매출 비중 현황	
		유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부	
3. 인력 및 조직 현황	디지털산업 종사자 수	디지털산업 종사자 수	디지털산업 전체
		디지털산업 종사자 규모별 업체 수 현황	
		정보통신 전문인력 현황	
4. 디지털플랫폼 제공 현황	디지털플랫폼 제공산업 영업 현황	디지털플랫폼 서비스 제공 유형 (매출액 1순위 기준)	디지털플랫폼 제공산업
		디지털플랫폼 서비스 제공 유형 (제공 여부 기준)	
		디지털플랫폼의 입점업체 수 현황	
		디지털플랫폼의 활성 이용자 수 (매출액 1순위 기준)	
		디지털플랫폼 제공 방식	
		디지털플랫폼 제공산업의 수익구조: 개별 업체기준	
		디지털플랫폼 제공산업의 수익구조: 산업기준	
		디지털플랫폼 수수료 부과 비중	
		디지털플랫폼 이용자 확대 전략	
		디지털플랫폼 입점업체 확대 전략	
		디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황	
		디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공	
		디지털플랫폼 이용 절차	
5. 디지털플랫폼 활용 현황	디지털플랫폼 활용산업 영업 현황	활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형 (매출액 1순위 기준)	디지털플랫폼 활용산업
		활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형 (활용 여부 기준)	
		디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황	
		디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항	
		디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간	
		디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점	
		디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황	
6. 디지털화 추진 현황	디지털화 수준	디지털화 수준	디지털산업 전체
	디지털화 현황	디지털 전문 조직 유무	
		디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황	
		디지털화 및 디지털 전환 추진 현황	
		디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유	
		주문 형태별 매출액 비중: 개별 업체기준	
		주문 형태별 매출액 비중: 산업기준	
		숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황	디지털플랫폼 활용산업 (숙박/음식점업)

파트	구분	조사 항목	조사 대상
6. 디지털화 추진 현황	데이터	이용자 데이터 수집 여부	디지털산업 전체
		이용자 데이터 이용 분야	
	투자	ICT 투자 현황	
		지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황	
	디지털화 현황	디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항	
7. 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과	기술 개발·도입 및 혁신성과	최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 보유 현황	디지털산업 전체
		최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황	
		최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 유형 현황	
		자체개발한 디지털 신기술 연구개발 방식	
		자체개발한 디지털 신기술 협업 파트너 유형	
		자체개발한 디지털 신기술 상용화 현황	
		최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황	
		외부도입한 디지털 신기술 기술도입처	
		외부도입한 디지털 신기술 상용화 현황	
		자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용률	
		특허 등록 현황	

07 조사방법

- 조사 기간 : 2024년 10월 ~ 2025년 1월
- 조사 표본수 : 총 10,000개(최종 유효응답: 10,460개)
- 자료수집 방법 : 온라인, 이메일, 전화, 팩스, 방문 등 병행
- 대상지역 : 전국

08 조사체계

조사대상		전문조사기관		수행기관		작성기관
디지털산업을 영위하는 업체	→	㈜메가리서치	→	정보통신정책연구원	→	과학기술정보통신부

09 표본설계

1) 디지털기반산업 표본설계

가. 모집단

- ICT통합모집단과 전국사업체조사의 업체 명부 중 디지털 기술을 활용해 제품 및 서비스를 생산 또는 판매할 수 있게 도와주는 장비, 통신, 방송, 소프트웨어 기술 등의 디지털 기반을 생산 혹은 제공하는 산업에 속한 사업체
  - 한국표준산업분류 26, 582, 59, 60, 612, 62, 63(6312 일부 제외)
  - 조사대상의 중첩을 막기 위해 디지털플랫폼 제공산업으로 분류되는 사업체는 "디지털플랫폼 제공산업"에서 조사

나. 모집단 분포

- 디지털기반산업의 업종×종사자 규모별 모집단 분포는 아래와 같음

〈표 1-5〉 **디지털기반산업의 업종×종사자 규모별 모집단 분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업	15,394	3,328	1,854	1,252	400	245	109	22,582
출판업	37,240	4,615	2,851	2,043	591	358	84	47,782
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	21,239	1,465	767	532	75	45	5	24,128
방송업	615	133	84	111	58	46	11	1,058
우편 및 통신업	985	232	236	228	110	60	14	1,865
컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업	19,537	2,005	1,129	849	256	145	45	23,966
정보서비스업	7,695	661	372	220	80	46	18	9,092
합계	**102,705**	**12,439**	**7,293**	**5,235**	**1,570**	**945**	**286**	**130,473**

다. 표본크기 및 표본배분

- 디지털기반산업의 산업중분류×종사자규모별 표본배분 결과는 아래와 같음
- 업종별 종사자 규모 300인 이상은 전수층으로 처리함
- 각 업종 내 종사자 1-4명 규모 층의 크기가 매우 커서 종사자 1인층의 특성을 살펴보기 위해 '1명'과 '2~4명' 층으로 세부 층화함
  - 전국사업체조사가 등록기반으로 전환하면서 사업체 개수가 급격히 증가했고, 상시종사자 없는 자영업자만으로 구성된 사업체가 다수 포함됨

〈표 1-6〉 **디지털기반산업의 업종×종사자 규모별 표본분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업	133	109	136	152	122	200	109	961
출판업	254	119	141	132	114	144	84	988
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	223	90	89	95	63	42	5	607
방송업	112	28	35	55	47	28	11	316
우편 및 통신업	86	50	70	96	89	38	14	443
컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업	229	81	94	105	74	95	45	723
정보서비스업	140	63	44	91	60	46	18	462
합계	**1,177**	**540**	**609**	**726**	**569**	**593**	**286**	**4,500**

라. 표본추출

- 최종 표본추출은 업종×종사자 규모 층에 배분된 사업체를 매출액 크기 순으로 정렬 후 계통추출(systematic sampling)로 원표본을 추출함
- 최초에 추출된 원표본의 위와 아래 사업체를 예비표본으로 결정하여 필요시 대체표본으로 활용함

마. 가중치 산출 및 추정

- 각 세부 층별(업종×규모) 추출률(inclusion probability)을 고려한 설계가중값, 무응답 조정, 모집단 정보를 이용한 조정 등의 과정을 거쳐 가중값을 산출함
  - 설계가중치는 각 업종×종사자 규모 층에서 추출율의 역수로 계산함

$$\text{설계가중치 :} \quad w_{hi}^{(1)} = \frac{N_{hi}}{n_{hi}}$$

(단, N_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 모집단 크기, n_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 표본크기)

  - 무응답 조정을 위한 무응답 조정 셀은 업종, 종사자 규모 등을 고려하여 구성하였음. 표본층이나 전수층에서 무응답이 발생할 수 있으므로 이를 반영하기 위해 무응답 조정과 사후층화가중 조정이 필요함

$$\text{무응답 보정 가중치 :} \quad w_{hi}^{(2)} = \frac{n_{hi}}{r_{hi}}, \quad \text{사후층화가중치 :} \quad w_{hi}^{(3)} = \frac{X_h}{\hat{X}_h}$$

(단, X_{hi}는 h 업종, i 종사자 규모 층의 총합이며, $\hat{X}_{hi}$는 가중합임)

  - 최종가중치는 무응답 보정 가중치와 사후가중치까지 반영하여 다음과 같이 산출

$$w_{hi} = w_{hi}^{(1)} \times w_{hi}^{(2)} \times w_{hi}^{(3)}$$

2) 디지털플랫폼 제공산업 표본설계

가. 모집단

- 디지털플랫폼 제공산업의 모집단은 ICT통합모집단과 전국사업체조사 등에서 선별한 기업체 중 판별조사를 거쳐 2,256개로 확정
- 디지털플랫폼 제공산업의 모집단은 디지털플랫폼 산업의 특성을 고려하여 종사자 1인 이상의 기업체(단독사업체 및 본사·본점)를 대상으로 1,300개 조사를 위한 표본설계를 실시함

나. 모집단 분포

- 디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 모집단 분포는 아래와 같음

〈표 1-7〉 **디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 모집단 분포**

산업대분류	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
63120	517	142	71	45	23	10	9	817
C	27	5	6	5	3	8	5	59
G	117	23	21	23	21	26	40	271
J(63120 제외)	225	96	110	125	84	82	61	783
M	33	3	7	12	3	4	2	64
N	22	8	4	5	3	9	9	60
P	14	3	8	14	5	12	11	67
기타 업종	86	6	3	6	11	14	9	135
합계	**1,041**	**286**	**230**	**235**	**153**	**165**	**146**	**2,256**

다. 표본크기 및 표본배분

- 디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 표본배분은 다음과 같음
- 업종별 종사자 규모 300인 이상은 전수층으로 처리함

〈표 1-8〉 **디지털플랫폼 제공산업의 산업대분류×종사자 규모별 표본배분 현황**

산업대분류	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
63120	282	78	39	25	13	5	9	451
C	15	3	3	3	2	4	5	35
G	64	13	11	13	11	14	40	166
J(63120 제외)	122	53	60	68	46	45	61	455
M	17	2	4	7	2	2	2	36
N	12	4	2	3	2	5	9	37
P	7	2	4	8	3	7	11	42
기타 업종	47	3	2	3	6	8	9	78
합계	**566**	**158**	**125**	**130**	**85**	**90**	**146**	**1,300**

라. 표본추출

- 최종 표본추출은 업종×종사자 규모층에 배분된 사업체를 매출액 크기 순으로 정렬 후 계통추출법(systematic sampling)으로 원표본을 추출함
- 최초에 추출된 원표본의 위와 아래 사업체를 예비표본으로 결정하여 필요시 대체표본으로 활용함

마. 가중치 산출 및 추정

- 각 세부 층별(업종×종사자 규모) 추출률(inclusion probability)을 고려한 설계가중값, 무응답 조정, 모집단 정보를 이용한 조정 등의 과정을 거쳐 가중값을 산출함
  - 설계가중치는 각 업종x종사자 규모 층에서 추출율의 역수로 계산함

$$\text{설계가중치 :}\quad w_{hi}^{(1)} = \frac{N_{hi}}{n_{hi}}$$

(단, N_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 모집단 크기, n_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 표본크기)

  - 무응답 조정을 위한 무응답 조정 셀은 업종, 종사자 규모 등을 고려하여 구성하였음. 표본층이나 전수층에서 무응답이 발생할 수 있으므로 이를 반영하기 위해 무응답 조정과 사후층화가중 조정이 필요함

$$\text{무응답 보정 가중치 :}\quad w_{hi}^{(2)} = \frac{n_{hi}}{r_{hi}},\quad \text{사후층화가중치 :}\quad w_{hi}^{(3)} = \frac{X_h}{\hat{X}_h}$$

(단, X_{hi}는 h 업종, i 종사자 규모 층의 총합이며, $\hat{X}_{hi}$는 가중합임)

  - 최종가중치는 무응답 보정 가중치와 사후가중치까지 반영하여 다음과 같이 산출

$$w_{hi} = w_{hi}^{(1)} \times w_{hi}^{(2)} \times w_{hi}^{(3)}$$

3) 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업(디지털 도소매업) 표본설계

가. 모집단

- 전국사업체조사의 업체 명부 중 도소매업(45, 46, 47) 및 숙박·음식점업(55, 56) 중 대부분의 제품과 서비스의 수요가 디지털 플랫폼에 의존하여 발생하는 상품을 생산하는 산업에 속한 사업체
  - 통계청의 서비스업조사(2022)의 디지털 플랫폼 거래 및 온라인 거래 여부 정보를 활용하여 디지털플랫폼 집중 활용 업종[3]을 다음과 같이 선정하고, 적격업체의 비율을 적용해 모집단을 추정
    ① 도소매업: 통신판매업(KSIC 4791)
    ② 숙박업: 일반 및 생활숙박시설 운영업(KSIC 551)
    ③ 음식점업: 기타간이음식점업 등(KSIC 56111, 56192, 56193, 56194)
  - 통신판매업(4791) 중 자체 인터넷 쇼핑몰 운영을 통해 제품과 서비스를 유통하는 것이 주요 사업인 사업체는 디지털 도소매업으로 구분하고, 이외에 디지털 중개 플랫폼에 입점 혹은 활용하는 사업체는 디지털플랫폼 활용산업으로 구분

나. 모집단 분포

- 디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 모집단 분포는 아래와 같음

〈표 1-9〉 **디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 모집단분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
통신판매업	178,525	2,494	900	461	91	46	3	182,520
일반 및 생활숙박시설 운영업	29,084	2,123	514	383	123	73	25	32,325
음식점업 소계	82,223	10,200	1,877	566	104	1	0	94,971
한식 일반 음식점업	33,760	4,294	224	63	14	1	0	38,356
피자, 햄버거, 샌드위치 및 유사 음식점업	12,800	2,230	1,341	475	89	0	0	16,935
치킨 전문점	24,515	1,549	204	10	0	0	0	26,278
김밥 및 기타 간이 음식점업	11,148	2,127	108	18	1	0	0	13,402
합계	**289,832**	**14,817**	**3,291**	**1,410**	**318**	**120**	**28**	**309,816**

다. 표본크기 및 표본배분

- 디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 업종×종사자 규모별 표본배분 결과는 다음과 같음
- 업종별 종사자 규모 300인 이상은 전수층으로 처리 함. 나머지 종사자 규모 층은 매출액에 대한 상자와 수염 그림을 그려 극단값이 일부 존재하는 경우 이를 반드시 조사하도록 하여 층내 분산을 최소화하도록 하였음
- 각 업종 내 종사자 1-4명 규모 층은 종사자 1인 층과 2인 이상인 층으로 세부 층화함
  - 세부 층내 표본배분은 비례배분법을 적용하는 것을 원칙으로 함

3) 디지털플랫폼 집중 활용 업종은 디지털플랫폼 활용률(50% 이상)이 높거나 활용한 업체 수가 많은 업종으로 선정함

〈표 1-10〉 **디지털플랫폼 활용산업과 디지털관련산업(디지털 도소매업)의 표본분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
통신판매업	563	307	283	244	70	30	3	1,500
일반 및 생활숙박시설 운영업	502	210	129	106	88	40	25	1,100
음식점업 소계	543	239	173	119	25	1	0	1,100
한식 일반 음식점업	214	97	70	54	10	1	0	446
피자, 햄버거, 샌드위치 및 유사 음식점업	93	47	45	42	14	0	0	241
치킨 전문점	130	42	28	8	0	0	0	208
김밥 및 기타 간이 음식점업	106	53	30	15	1	0	0	205
합계	**1,608**	**756**	**585**	**469**	**183**	**71**	**28**	**3,700**

라. 표본추출

- 표본의 추출은 업종×종사자 규모층내에서 매출액 순으로 정렬 후 계통추출 함
- 원 표본으로 추출된 사업체의 위와 아래 사업체는 예비표본으로 사전에 결정하여 필요시 대체표본으로 활용하도록 함

마. 가중치 산출 및 추정

- 각 세부 층별(업종×종사자 규모) 추출률(inclusion probability)을 고려한 설계가중값, 무응답 조정, 모집단 정보를 이용한 조정 등의 과정을 거쳐 가중값을 산출함
  - 설계가중치는 각 업종×종사자 규모 층에서 추출율의 역수로 계산함

$$\text{설계가중치 :} \quad w_{hi}^{(1)} = \frac{N_{hi}}{n_{hi}}$$

(단, N_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 모집단 크기, n_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 표본크기)

  - 무응답 조정을 위한 무응답 조정 셀은 업종, 종사자 규모 등을 고려하여 구성하였음. 표본층이나 전수층에서 무응답이 발생할 수 있으므로 이를 반영하기 위해 무응답 조정과 사후층화가중 조정이 필요함

$$\text{무응답 보정 가중치 :} \quad w_{hi}^{(2)} = \frac{n_{hi}}{r_{hi}}, \quad \text{사후층화가중치 :} \quad w_{hi}^{(3)} = \frac{X_h}{\hat{X}_h}$$

(단, X_{hi}는 h 업종, i 종사자 규모 층의 총합이며, $\hat{X}_{hi}$는 가중합임)

  - 최종가중치는 무응답 보정 가중치와 사후가중치까지 반영하여 다음과 같이 산출

$$w_{hi} = w_{hi}^{(1)} \times w_{hi}^{(2)} \times w_{hi}^{(3)}$$

4) 디지털관련산업(디지털 금융업) 표본설계

가. 모집단

- 전국사업체조사의 업체 명부 중 온라인을 통한 은행, 증권, 보험, 결제 서비스 등을 제공하는 산업(인터넷은행, 금융지원 PG(66199)에 속한 기업체(단독사업체 및 본사·본점)
  - 한국표준산업분류 금융업(64), 보험 및 연금업(65), 증권 및 선물 중개업(6612), 금융지원(PG)(66199) 등에 속한 기업체(단독사업체 및 본사·본점)

나. 모집단 분포

- 디지털관련산업(디지털 금융업)의 업종×종사자 규모별 모집단 분포는 다음과 같음

〈표 1-11〉 **디지털관련산업(디지털 금융업)의 업종×종사자 규모별 모집단분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
금융업	15,210	1,600	1,552	851	180	146	58	19,597
보험 및 연금업	894	65	33	61	19	23	42	1,137
금융 및 보험 관련 서비스업	3,548	276	100	54	37	33	28	4,076
증권 및 선물 중개업	3	-	1	5	12	15	24	60
금융지원(PG)	3,545	276	99	49	25	18	4	4,016
합계	**19,652**	**1,941**	**1,685**	**966**	**236**	**202**	**128**	**24,810**

다. 표본크기 및 표본배분

- 디지털관련산업(디지털 금융업)의 업종×종사자 규모별 표본배분 결과는 다음과 같음
- 업종×종사자 규모 층 내에서 분산을 매우 크게 하는 극단값(매출액)이 존재하는 경우, 상자와 수염 그림을 통해 상위 일부 사업체를 반드시 조사하도록 하여 분산을 최소화 하도록 함

〈표 1-12〉 **디지털관련산업(디지털금융업)의 업종×종사자 규모별 표본분포**

산업	종사자 규모							합계
	1~4명	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	
금융업	48	17	22	71	52	51	49	310
보험 및 연금업	15	7	8	11	10	18	18	87
금융 및 보험 관련 서비스업	21	9	9	11	13	21	19	103
증권 및 선물 중개업	3	-	1	4	8	10	16	42
금융지원(PG)	18	9	8	7	5	11	3	61
합계	**84**	**33**	**39**	**93**	**75**	**90**	**86**	**500**

라. 표본추출

- 표본의 추출은 업종×종사자 규모 층내에서 매출액 순으로 정렬 후 계통추출 함
- 원 표본으로 추출된 사업체의 위와 아래 사업체는 예비표본으로 사전에 결정하여 필요시 대체표본으로 활용하도록 함

마. 가중치 산출 및 추정

- 각 세부 층별(업종×종사자 규모) 추출률(inclusion probability)을 고려한 설계가중값, 무응답 조정, 모집단 정보를 이용한 조정 등의 과정을 거쳐 가중값을 산출함
  - 설계가중치는 각 업종x종사자 규모 층에서 추출율의 역수로 계산함

$$\text{설계가중치 :} \quad w_{hi}^{(1)} = \frac{N_{hi}}{n_{hi}}$$

(단, N_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 모집단 크기, n_{hi} : h 업종, i 종사자 규모 층의 표본크기)

  - 무응답 조정을 위한 무응답 조정 셀은 업종, 종사자 규모 등을 고려하여 구성하였음. 표본층이나 전수층에서 무응답이 발생할 수 있으므로 이를 반영하기 위해무응답 조정과 사후층화가중 조정이 필요함

$$\text{무응답 보정 가중치 :} \quad w_{hi}^{(2)} = \frac{n_{hi}}{r_{hi}}, \quad \text{사후층화가중치 :} \quad w_{hi}^{(3)} = \frac{X_h}{\hat{X}_h}$$

(단, X_{hi}는 h 업종, i 종사자 규모 층의 총합이며, $\hat{X}_{hi}$는 가중합임)

  - 최종가중치는 무응답 보정 가중치와 사후가중치까지 반영하여 다음과 같이 산출

$$w_{hi} = w_{hi}^{(1)} \times w_{hi}^{(2)} \times w_{hi}^{(3)}$$

10 응답 현황

〈표 1-13〉 **응답 현황**

(단위 : 개, %)

		모집단		조사 표본	
		크기	비중	크기	비중
디지털산업		**(467,355)**	**100.0**	**(10,460)**	**100.0**
대분류					
디지털기반산업		(130,473)	27.9	(4,716)	45.1
디지털플랫폼 제공산업		(2,256)	0.5	(1,313)	12.6
디지털플랫폼 활용산업		(250,581)	53.6	(3,273)	31.3
디지털관련산업		(84,045)	18.0	(1,158)	11.1
중분류					
디지털 기반 기기·부품 제조업		(22,582)	4.8	(1,064)	10.2
디지털 기반 서비스업		(107,891)	23.1	(3,652)	34.9
데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업		(985)	0.2	(512)	4.9
디지털 중개 플랫폼 제공업		(709)	0.2	(426)	4.1
디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업		(562)	0.1	(375)	3.6
디지털 중개 플랫폼 활용업		(250,576)	53.6	(3,272)	31.3
디지털 도소매업		(59,240)	12.7	(590)	5.6
디지털 금융업		(24,810)	5.3	(569)	5.4
대분류별 종사자규모					
디지털기반산업	1-9인	(115,144)	24.6	(1,899)	18.2
	10-49인	(12,528)	2.7	(1,575)	15.1
	50-299인	(2,515)	0.5	(961)	9.2
	300인 이상	(286)	0.1	(281)	2.7
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	(1,327)	0.3	(556)	5.3
	10-49인	(465)	0.1	(405)	3.9
	50-299인	(318)	0.1	(238)	2.3
	300인 이상	(146)	0.0	(114)	1.1
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	(246,144)	52.7	(2,303)	22.0
	10-49인	(4,042)	0.9	(812)	7.8
	50-299인	(370)	0.1	(133)	1.3
	300인 이상	(25)	0.0	(25)	0.2
디지털관련산업	1-9인	(80,095)	17.1	(467)	4.5
	10-49인	(3,310)	0.7	(376)	3.6
	50-299인	(506)	0.1	(231)	2.2
	300인 이상	(134)	0.0	(84)	0.8

11 주요 용어

1) 조직형태, 사업체 구분

가. 조직형태

구분	내용
개인사업체	법인 또는 단체가 아닌 개인이 독립적으로 운영하는 사업체
회사법인	상법에 의해 설립되어 법인격을 갖춘 사업체 (주식회사, 유한회사, 합자회사 등)
회사이외 법인	민법에 의한 재단·사단법인과 특별법에 의한 특별법인 (의료법인, 학교법인, 종교법인, 사회복지법인, 정부투자기관, 농협 등)

나. 사업체 구분

구분	내용
단독사업체	본사나 지사가 없는 사업체
본사·본점	영업소나 지사 등을 두고 이들을 지휘·감독하는 사업체
공장·지사(점)·영업소	본사 등으로부터 지휘·감독을 받고 있는 사업체

2) 인력 관련 용어

가. 정보통신 전문인력

구분		내용
전문가	컴퓨터 하드웨어 및 통신공학 전문가	컴퓨터 하드웨어 및 통신공학 장치 제작과 이들의 기능, 유지 및 보수에 관하여 연구/개발. 또한 통신이나 컴퓨터 하드웨어와 관련된 제품 및 공정의 기술적 분야에 관한 연구 수행
	컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 전문가	컴퓨터 시스템 설계, 소프트웨어, 하드웨어 개발, 웹 개발 등 정보 시스템과 관련된 기술을 바탕으로 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어의 설계, 분석 등 개발 업무 전반을 수행
	데이터 및 네트워크 관련 전문가	수집 자료의 효용성, 안정성 등을 확보하기 위하여 데이터를 설계하고 개선하거나 수집 데이터를 활용 가능한 형태로 처리하여 분석. 소프트웨어, 하드웨어 및 네트워크 장비에 관한 지식을 이용하여 네트워크를 개발, 기획하고 설계 및 시험 등의 업무를 수행
운영자	정보 시스템 및 웹 운영자	시스템 사용자들에게 기술적인 지원 및 훈련을 시키고, 시스템 전반의 관리와 운영을 담당하며, 장애 발생 시 문제를 처리. 웹 사이트나 인터넷 홈페이지의 운영 전반에 걸쳐 실무적인 책임을 짐

3) 디지털플랫폼 서비스 관련 용어

구분		내용
데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 서비스	포털 서비스	웹 상에 존재하는 정보를 검색할 수 있고, 여러 웹 사이트를 한 번에 확인할 수 있는 사이트 예) 구글, 네이버, 다음 등
	SNS 서비스	이용자가 프로필을 구성하고 컨텐츠를 만들 수 있으며, 연결된 다른 이용자 리스트를 스스로 관리·유지할 수 있고, 상호작용할 수 있는 플랫폼 예) 유튜브, 페이스북, 트위터, 아프리카TV 등
	커뮤니티 서비스	웹 사이트 등의 매체를 통해 이용자들이 상호작용하는 사회적 조직 예) 네이버 블로그, 다음 카페 등
	메신저 서비스	네트워크를 통해 두 명 이상의 이용자가 실시간 텍스트 통신을 할 수 있는 플랫폼 예) 카카오톡, LINE, 네이트온 등
	데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스	디지털플랫폼 이용자의 정보(예, 인적사항)를 제공받아 이용자끼리 매칭 해주거나 매칭할 수 있는 정보를 제공하는 플랫폼 예) 잡코리아, 숨고, 골드스푼, 당근마켓, 다나와, 에누리 등
디지털 중개 플랫폼 서비스	전자상거래 플랫폼 서비스	온라인으로 상품 및 서비스를 거래할 수 있도록 디수의 판매자와 소비자를 중개하는 플랫폼 예) 지마켓, 11번가, 쿠팡 등
	배달 플랫폼 서비스	배달 음식업체의 배달 주문을 대행 및 광고하고, 배달 요금을 대행 기사에게 지불하는 플랫폼 예) 배민, 요기요 등
	예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스	특정 서비스나 장소를 미리 예약하거나 대기 시간을 효율적으로 관리하기 위한 플랫폼 예) 테이블링, 캐치테이블 등
	여행, 숙박 플랫폼 서비스	여행상품·숙박상품 판매업체에서 제공하는 상품 및 서비스의 정보를 제공·중개하는 플랫폼 예) 야놀자, 여기어때, 네이버 호텔, 인터파크투어, 마이리얼트립, 땡처리닷컴, 네이버 항공권, 네이버 패키지여행, 하나투어, 모두투어 등
	모빌리티 플랫폼 서비스	교통수단 예약, 결제 등 교통수단과 관련된 서비스를 제공하는 플랫폼 예) 택시, 카세어링, 택배, 화물운송, 대리운전, 주차장, 전기차충전 등
	공간 기반 플랫폼 서비스	주거시설, 회의실, 상업용 공간 등 다양한 유형의 공간을 온라인으로 예약하고 관리할 수 있는 서비스를 제공하는 플랫폼 예) 공유 오피스, 부동산 중개 등
	모바일 앱마켓 운영	스마트 기기 애플리케이션(앱)을 판매·다운로드할 수 있는 온라인 마켓 예) 플레이스토어, 앱스토어, 원스토어 등
디지털 영상·음향·정보 제공 플랫폼 서비스	영상·음향·정보 콘텐츠 제공 서비스	영상 및 오디오 미디어 콘텐츠를 저장된 녹화본 혹은 실시간 송출로 제공하는 플랫폼 예) 멜론, 넷플릭스, 티빙 등

4) 디지털화 관련 용어

가. 디지털화 수준

구분	내용
전산화 단계 (Digitization)	디지털 전환의 필요성을 느끼고 있으며 개별적인 움직임은 일어나고 있으나 조직적인 시도는 일어나지 않은 단계 예) PC사용, 전기장치 및 전기기계의 디지털 기술 사용 등
디지털화 단계 (Digitalization)	조직적인 차원에서의 디지털 전환을 시작하기에 앞서 내부적인 시도와 실험이 일어나는 단계로, 기존 제품 및 서비스에 디지털 기술이 적용되는 시기 예) 디지털 관련 기술(Data, Network, AI 등)과 기업 내부용 정보시스템(ERP, CRM, SCM 등)을 도입하여, 경영 및 생산 활동에 일부 또는 전부를 활용하거나 인터넷을 통해 기존 제품 및 서비스의 일부를 판매 유통하는 경우
디지털 전환 단계 (Digital Transformation)	디지털 혁신 중심의 비즈니스 전담 팀을 중심으로 새로운 제품 및 서비스를 개발하고 디지털 변화에 빠르게 적응 및 대응할 수 있는 조직과 시스템을 운영하는 단계 예) 디지털화 단계를 거쳐 기존 조직구조의 축소, 확장, 변화가 발생한 경우, 인터넷 및 디지털 관련 정보기술을 통해 생산(스마트 팩토리 도입), 유통(e-커머스, e-물류 전환) 등 비즈니스 구조가 변화한 경우

나. 디지털 부문 최고 관리책임자

구분	내용
최고정보관리책임자 (CIO : Chief Information Officer)	기업의 정보기술 및 정보시스템을 총괄 관리하는 최고 책임자
최고기술책임자 (CTO : Chief Technology Officer)	기업의 기술개발 전체를 총괄하는 최고 책임자
최고정보보호책임자 (CISO : Chief Information Security Officer)	기업의 정보보안 업무에 관련된 업무를 총괄하는 최고 책임자
최고데이터관리책임자 (CDO : Chief Data Officer)	데이터의 처리, 분석, 데이터 마이닝 등 정보의 기업적 관리 및 이용을 책임지는 최고 책임자

II

주요 결과

Ⅱ 주요 결과

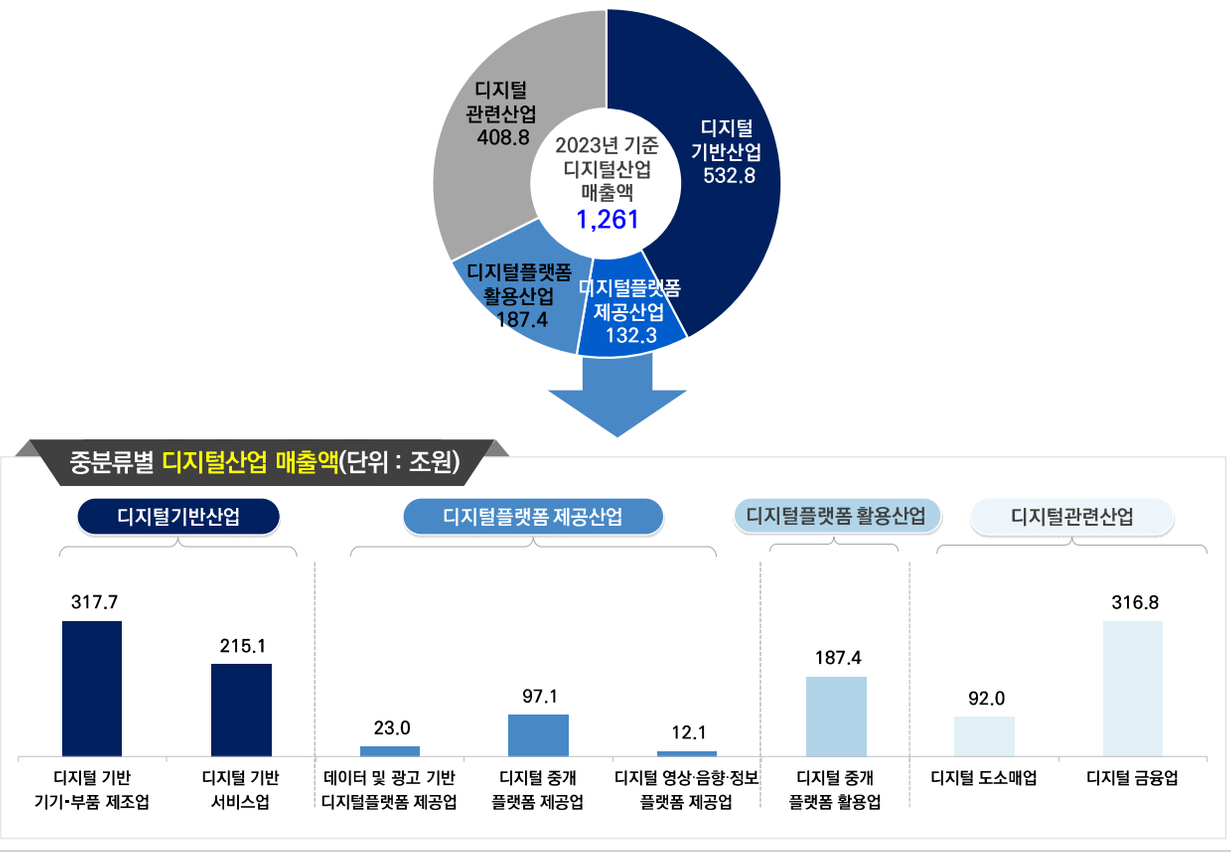
01 디지털산업 영업 현황

1) 디지털산업 매출액

- 디지털산업의 매출액은 1,261조원으로 2023년 전체산업 매출액 8,696조원*의 14.5%를 차지함
  * 통계청 전국사업체조사(2023년)
- ‘디지털기반산업’은 532.8조원 규모이고, ‘디지털플랫폼 제공산업’은 132.3조원, ‘디지털플랫폼 활용산업’은 187.4조원, 디지털관련산업은 408.8조원 수준으로 나타남
- 세부적으로 ‘디지털기반산업’의 경우 ‘디지털 기반 기기·부품 제조업’이 317.7조원, ‘디지털 기반 서비스업’ 215.1조원 수준이며, 디지털플랫폼 제공산업의 경우 ‘데이터 및 광고기반 디지털 플랫폼 제공업’ 23.0조원, ‘디지털 중개 플랫폼 제공업’ 97.1조원, ‘디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업’ 12.1조원 수준으로 조사

[그림 2-1] **디지털산업 산업별 매출액 현황**

(base : 전체, 단위 : 조원)



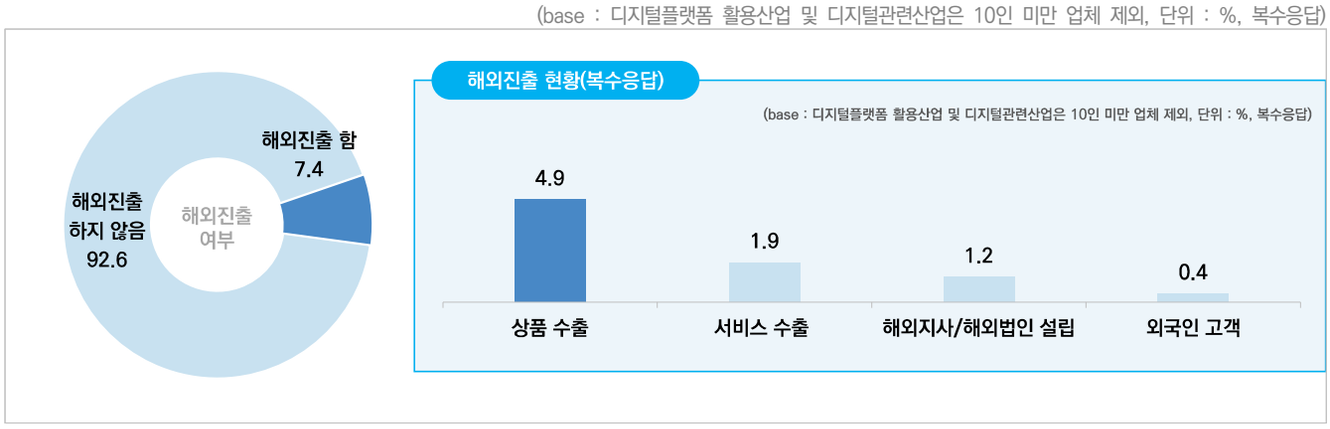
※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

2) 해외진출

- 디지털산업 업체의 해외진출 비율은 7.4%이며, 세부 유형별로는 '상품 수출' 4.9%, '서비스 수출' 1.9%, '해외지사·해외법인 설립' 1.2%, '해외거주자 서비스 판매' 0.4%로 조사됨

[그림 2-2] **해외진출 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %, 복수응답)



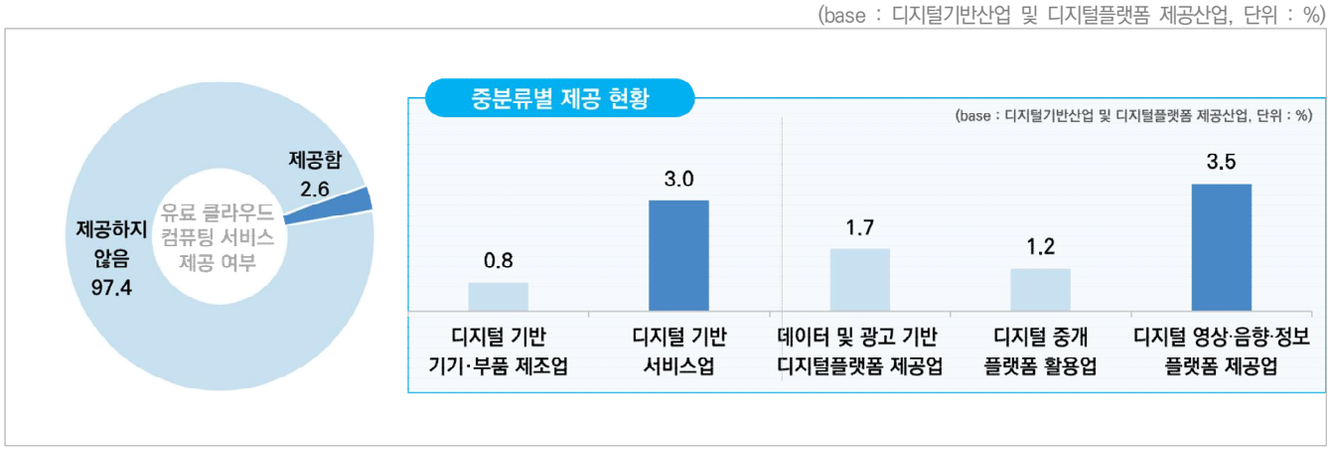
3) 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스

- 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스*를 제공하는 업체는 2.6% 수준으로 나타남

  * 네트워크를 통해 원격으로 이용할 수 있는 컴퓨팅, 데이터 저장, 소프트웨어 그리고 관련 IT서비스로 사용량 기반으로 과금하는 온디맨드 서비스

[그림 2-3] **유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부**

(base : 디지털기반산업 및 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



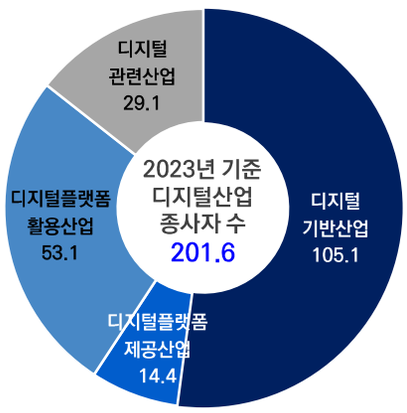
4) 종사자 수

- 디지털산업 종사자 수는 201.6만명으로 2023년 전체산업 종사자(2,544.6만명)*의 7.9%를 차지함

  * 통계청 전국사업체조사(2023년)

[그림 2-4] **디지털산업 종사자 수**

(base : 전체, 단위 : 만명)

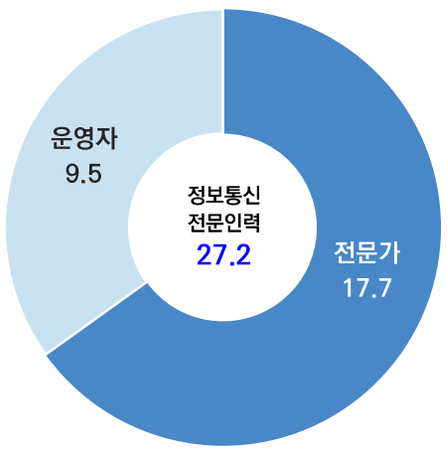


5) 정보통신 전문인력

- 디지털산업의 종사자 중 정보통신 전문인력은 27만 2,529명인 것으로 조사됨. 세부적으로 '전문가(정보통신 연구, 개발, 기획 전문가 등)'는 177,373명(65.1%)으로 나타났고, '운영자(웹사이트 운영 실무책임자)'는 95,156명(34.9%)으로 나타남

[그림 2-5] **정보통신 전문인력의 수**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : 만명)



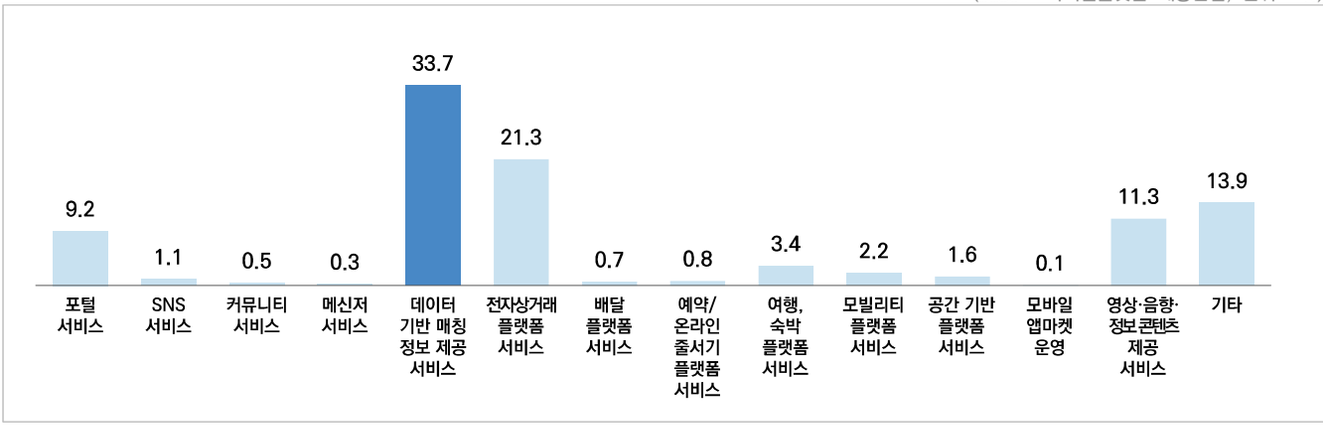
02 디지털플랫폼 제공 현황

1) 디지털플랫폼 서비스 제공 유형

- 디지털플랫폼 제공산업 업체들이 제공하는 디지털플랫폼 서비스 유형은 데이터 기반 매칭정보 제공서비스(33.7%), 전자상거래 플랫폼 서비스(21.3%), 영상·음향·정보 콘텐츠 제공서비스(11.3%) 순으로 나타남

[그림 2-6] **디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준)**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



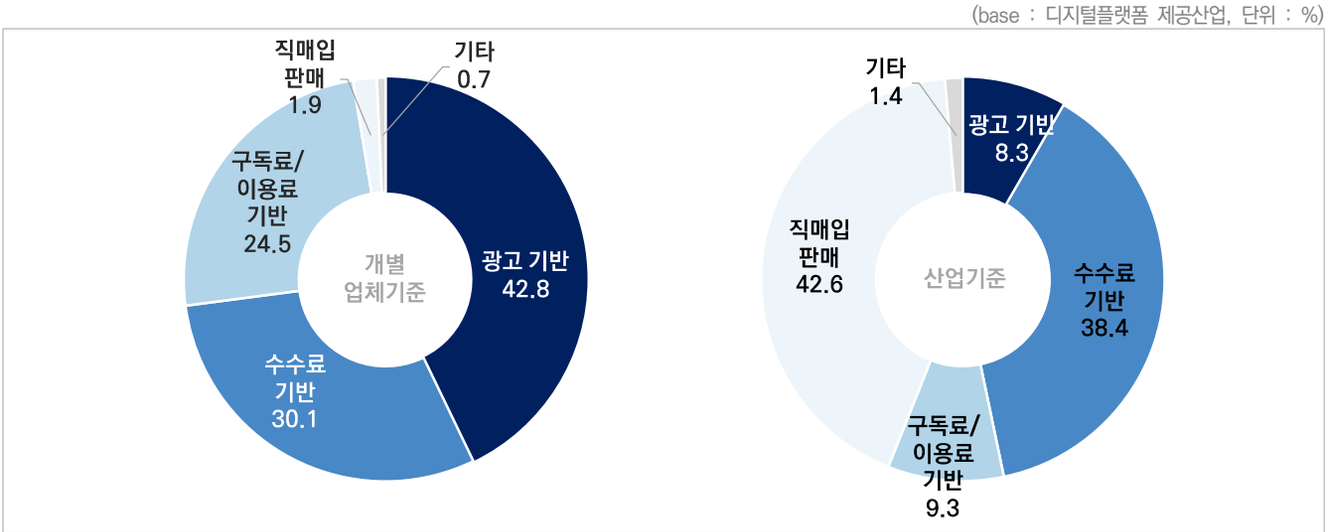
2) 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조

- 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조는 개별 업체기준*으로는 '광고'(42.8%), '수수료'(30.1%), '구독료/이용료'(24.5%), '직매입 판매'(1.9%)의 순으로 집계되지만, 산업기준**으로는 '직매입 판매'(42.6%), '수수료'(38.4%), '구독료/이용료'(9.3%), '광고'(8.3%) 순으로 나타남

* 개별 업체기준은 응답 값의 가중 평균으로 산출(업체별 비중의 평균), **산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중으로 산출(매출규모 비중)

[그림 2-7] **디지털플랫폼 제공산업의 수익구조**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

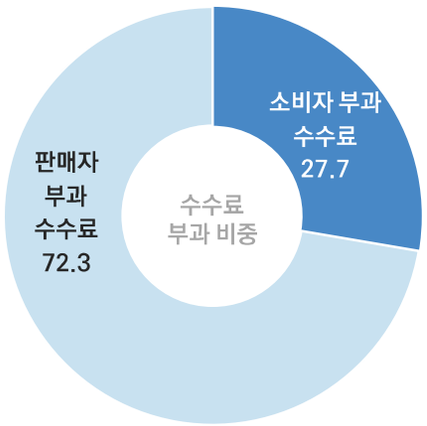


3) 디지털플랫폼 수수료 부과 현황

- 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공업체는 소비자(27.7%)보다 판매자(72.3%)에게 수수료를 부과하는 비율이 높은 것으로 나타남

[그림 2-8] **디지털플랫폼 수수료 부과 비중**

(base : 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

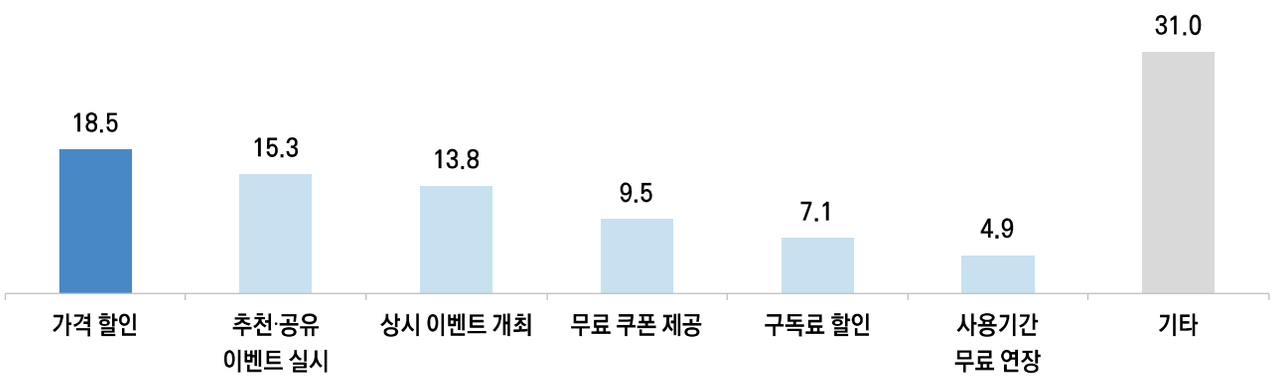


4) 디지털플랫폼 이용자 확대 전략

- '디지털플랫폼 제공산업'에서 이용자 확대를 위해 사용하는 주된 방법으로는 '가격 할인'이 18.5%로 가장 높게 나타났으며, '추천/공유 이벤트 실시'(15.3%), '상시 이벤트 개최'(13.8%)가 그 뒤를 이음

[그림 2-9] **디지털플랫폼 이용자 확대 전략**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



03 디지털플랫폼 활용 현황

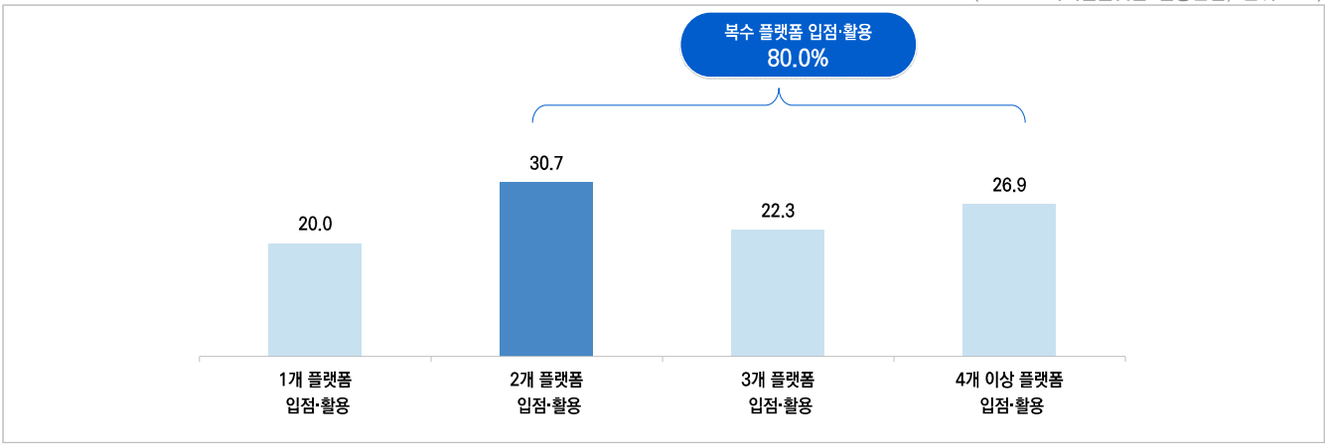
1) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 80.0%는 2개 이상 복수의 디지털 중개 플랫폼에 입점·활용 중인 것으로 나타남*

  * 1개 플랫폼 입점·활용 업체 비중 : 20.0%

[그림 2-10] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



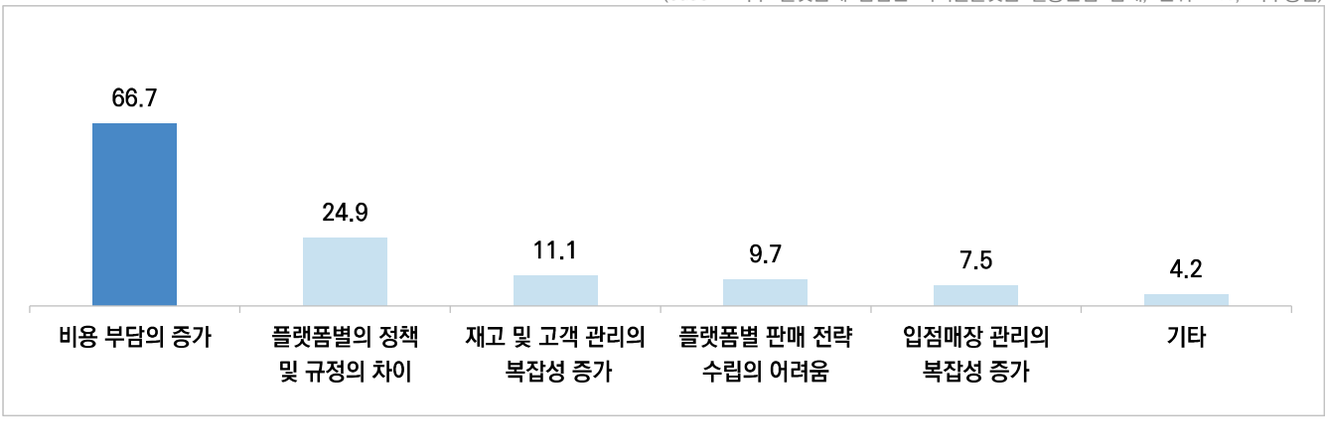
※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

2) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체 중 복수의 중개플랫폼에 입점한 업체들은 '비용부담 증가'(66.7%)를 가장 큰 애로사항으로 제시하고, 그 뒤를 '플랫폼별의 정책 및 규정의 차이'(24.9%), '재고 및 고객 관리의 복잡성 증가'(11.1%) 순으로 응답

[그림 2-11] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항**

(base : 복수 플랫폼에 입점한 디지털플랫폼 활용산업 업체, 단위 : %, 복수응답)

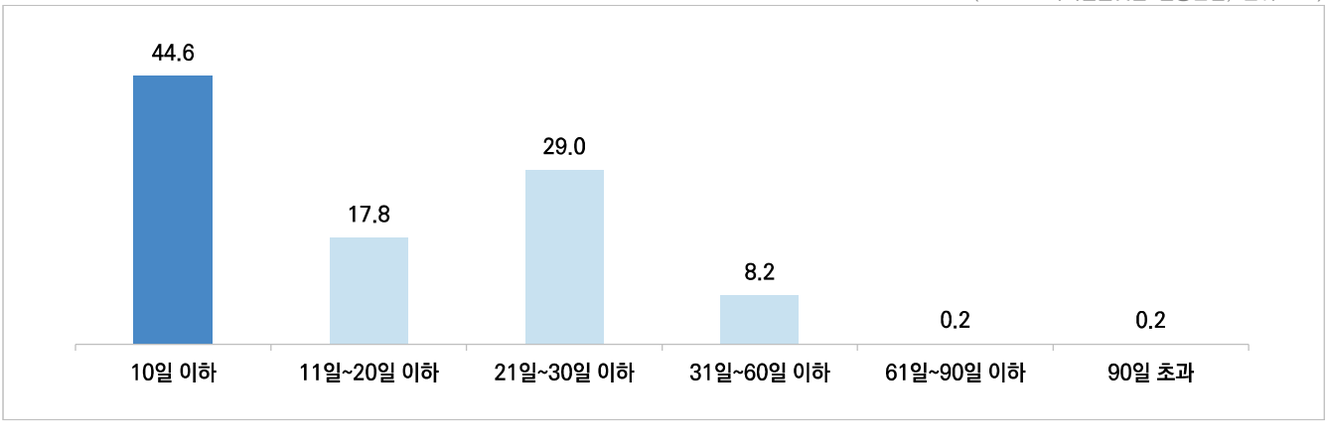


3) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체가 물품 판매 후 플랫폼 제공업체로부터 대금을 정산받는 데까지 소요된 기간은 '10일 이하'가 44.6%로 가장 높았고, '한달 이상' 소요되는 경우도 8.6% 수준으로 나타남

[그림 2-12] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

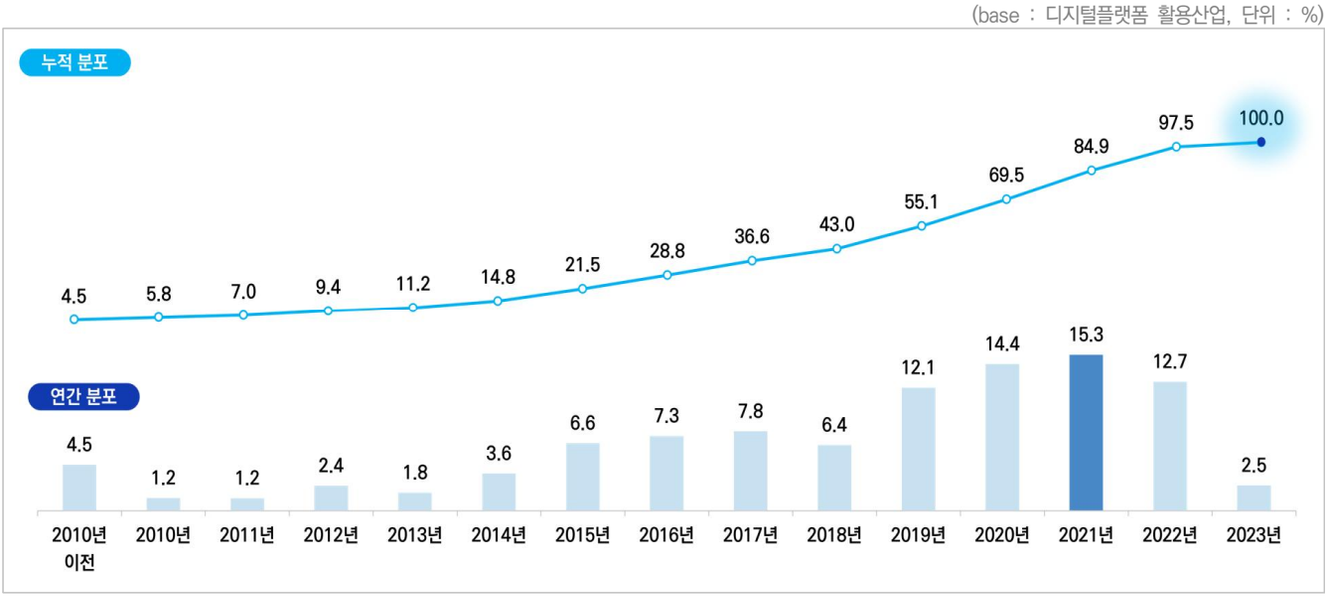


4) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체 조사 결과, 절반 이상의 업체(57.0%)가 2019년 이후 플랫폼에 입점·활용하기 시작한 것으로 나타남

[그림 2-13] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

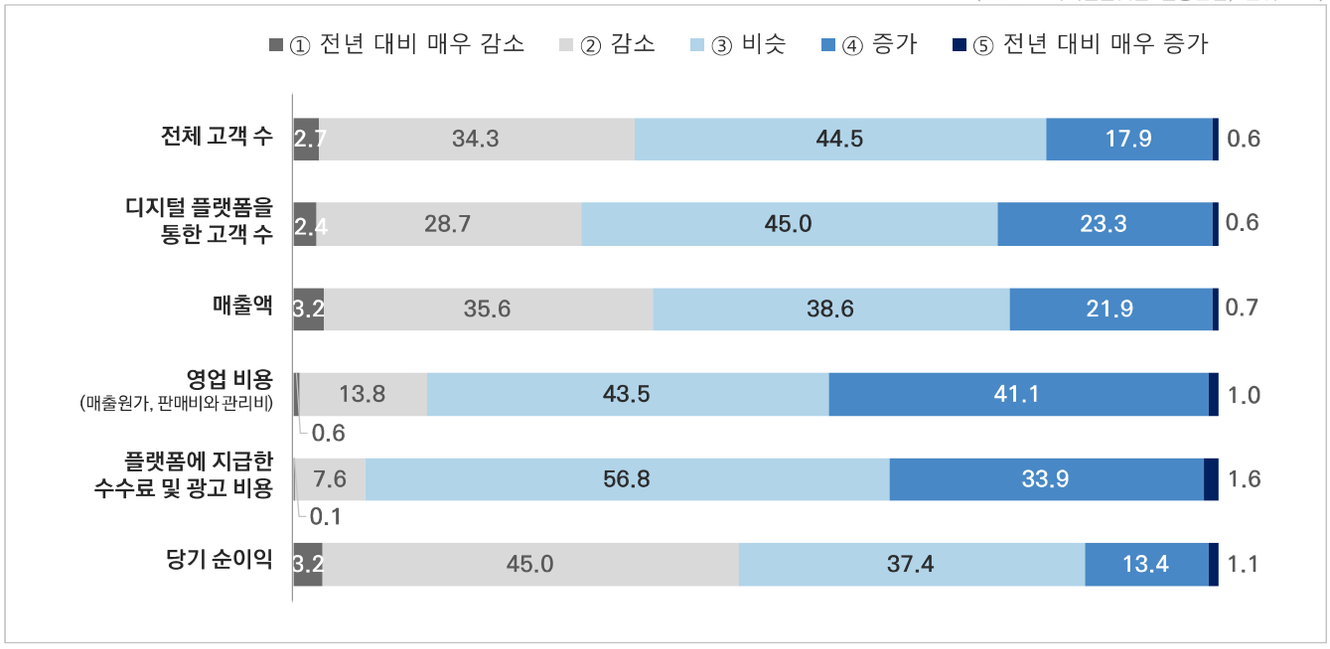


5) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년대비 2023년 영업현황을 살펴보면, 전년 대비 증가('전년 대비 매우 증가' + '증가')했다고 답변한 비율은 '전체 고객 수', '디지털플랫폼을 통한 고객 수', '매출액', '당기 순이익'에 대해 각각 18.6%, 23.9%, 22.5%, 14.4%로 나타났고, '영업 비용'과 '플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용'은 각각 42.1%, 35.5%로 나타남

[그림 2-14] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

04 디지털화 추진 현황

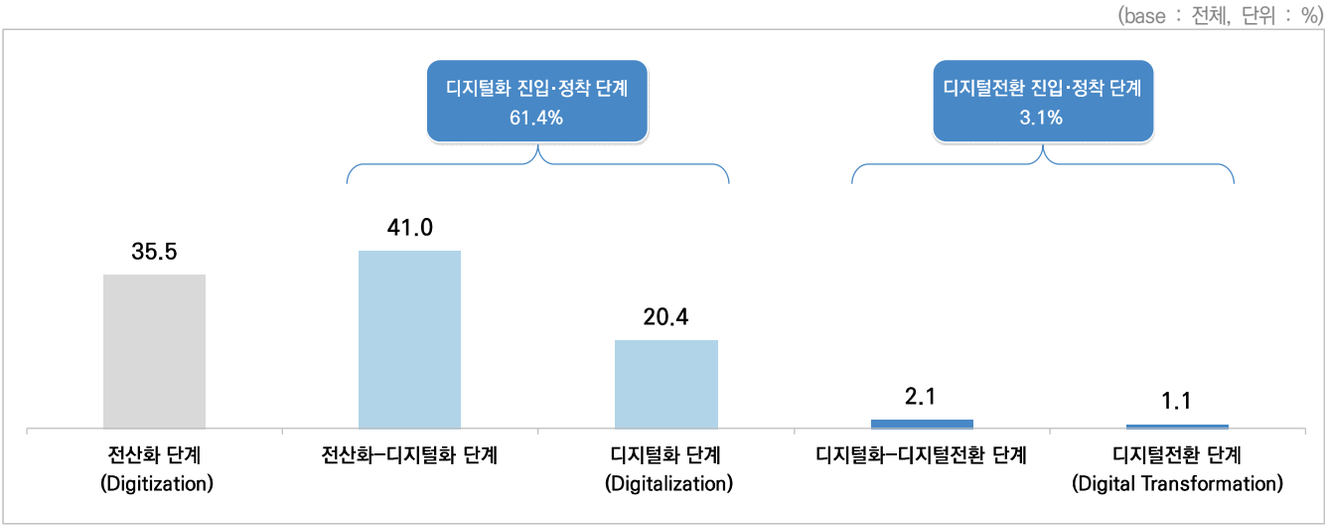
1) 디지털화 수준

- 디지털산업의 디지털화 수준을 살펴보면, 디지털화 진입·정착 단계에 속하는 업체가 61.4%('전산화-디지털화 단계' + '디지털화 단계') 수준으로 가장 많았고, 전산화 단계에 속하는 업체가 35.5%, 디지털전환 진입·정착 단계에 속하는 업체는 3.1%('디지털화-디지털전환 단계' + '디지털전환 단계')로 나타남

전산화 단계	디지털화 단계	디지털전환 단계
디지털 전환의 필요성을 느끼고 있으며 개별적인 움직임은 일어나고 있으나 조직적인 시도는 일어나지 않은 단계	조직적인 차원에서의 디지털 전환을 시작하기에 앞서 내부적인 시도와 실험이 일어나는 단계로, 기존 제품 및 서비스에 디지털 기술이 적용되는 시기	디지털 혁신 중심의 비즈니스 전담 팀을 중심으로 새로운 제품 및 서비스를 개발하고 디지털 변화에 빠르게 적응 및 대응할 수 있는 조직과 시스템을 운영하는 단계

[그림 2-15] **디지털화 수준**

(base : 전체, 단위 : %)



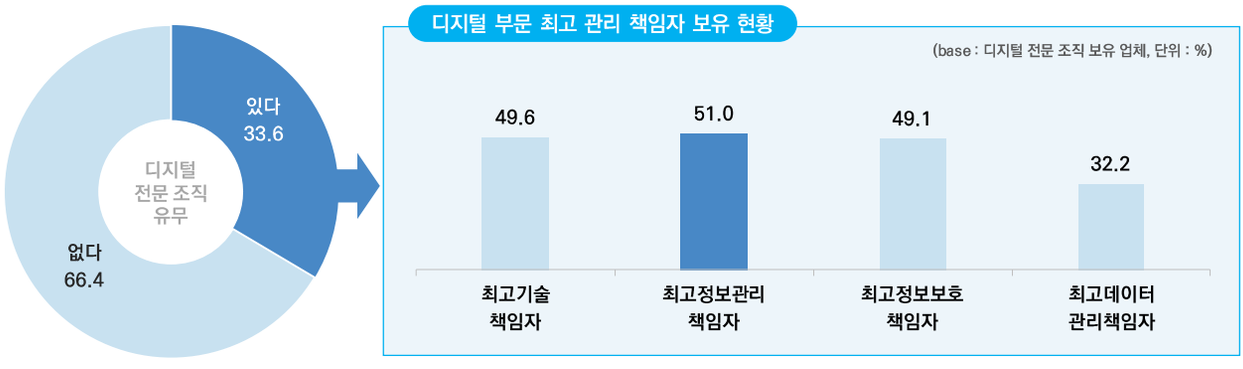
※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

2) 디지털 전문 조직 보유 현황

- 10인 이상의 디지털산업 업체 중 디지털 전문 조직을 보유한 비율은 33.6%로 나타남
- 디지털 전문 조직이 있는 업체의 경우, 디지털 부분 최고 관리책임자 보유율은 '최고정보관리책임자(CIO)'가 51.0%로 가장 높았으며, 다음으로는 '최고기술책임자(CTO)'(49.6%), '최고정보보호책임자(CISO)'(49.1%), '최고데이터관리책임자(CDO)'(32.2%) 순으로 나타남

[그림 2-16] **디지털 전문 조직 보유 현황**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)

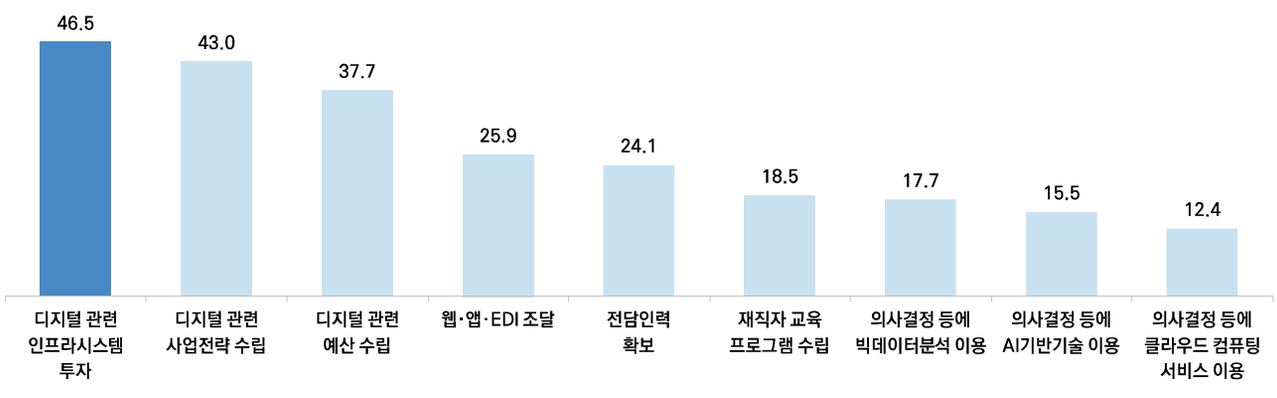


3) 디지털화 및 디지털전환 추진 현황

- 디지털산업 업체들은 디지털화 및 디지털전환 관련 인프라시스템 투자(46.5%), 사업전략(43.0%), 예산(37.7%) 전략을 수립하고 있으며, 웹·앱·EDI 조달(25.9%), 전담인력 확보(24.1%), 재직자 교육 프로그램 수립(18.5%) 등을 추진
- 의사결정과 영업활동에도 빅데이터분석(17.7%), AI기반기술(15.5%), 클라우드 컴퓨팅 서비스(12.4%) 등을 이용

[그림 2-17] **디지털화 및 디지털전환 추진 현황**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)



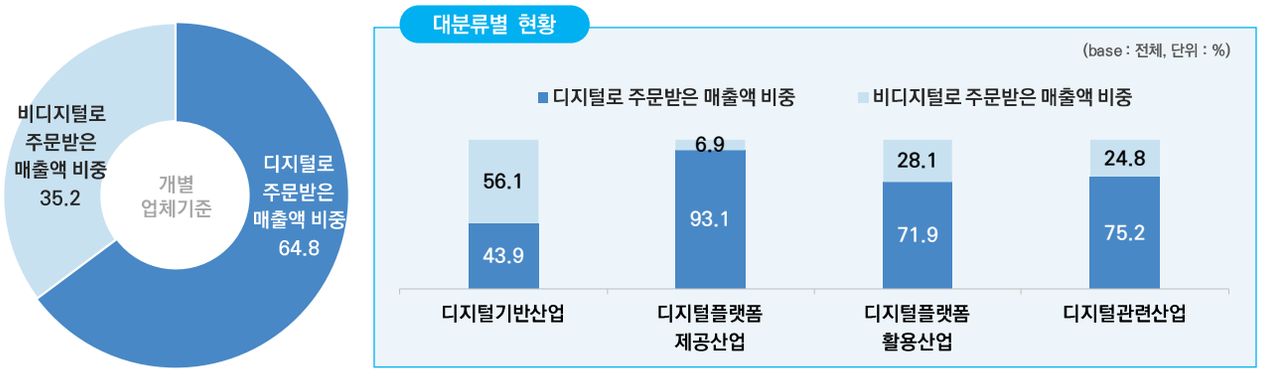
4) 주문 형태별 매출액 현황

- 디지털산업에서 전체 매출액 대비 인터넷, 모바일, EDI 등의 디지털 주문 매출액 비중은 개별 업체기준* 평균 64.8%, 오프라인(전화, 팩스, 이메일 등)의 비디지털 방식으로 주문받은 매출액 비중은 35.2%임

  * 개별 업체기준은 응답 값의 가중 평균으로 산출(업체비중 평균)

[그림 2-18] **주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준**

(base : 전체, 단위 : %)

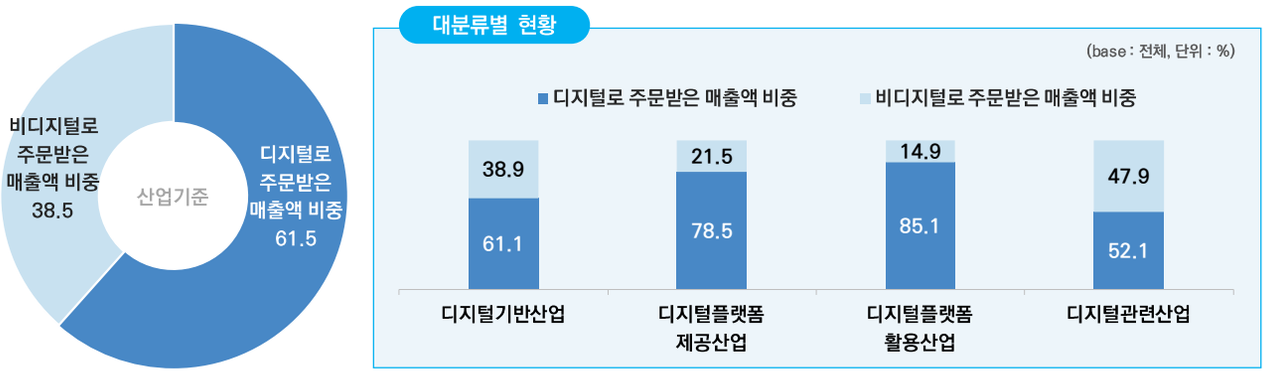


- 산업기준*으로는 디지털 주문 매출액 비중이 61.5% 수준이며, 비디지털 방식으로 주문받은 매출액 비중은 38.5% 수준임

  * 산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중을 산출(매출규모 비중)

[그림 2-19] **주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준**

(base : 전체, 단위 : %)

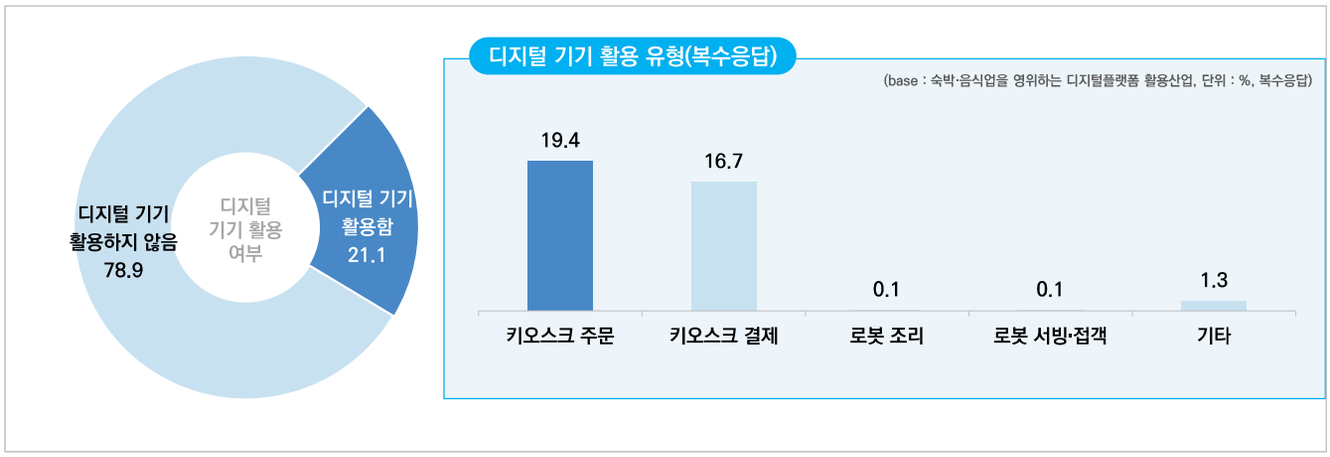


5) 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황

- 디지털플랫폼 활용산업 중 숙박·음식점업의 21.1%가 디지털 기기를 활용한다고 응답했고, 디지털 기기 유형별 활용 비율은 '키오스크 주문' 19.4%, '키오스크 결제' 16.7% 수준인 반면, '로봇 조리'와 '로봇 서빙·접객'은 각각 0.1% 수준으로 나타남

[그림 2-20] **숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황**

(base : 숙박·음식업을 영위하는 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)



6) 이용자 데이터 수집 및 이용 현황

- 디지털산업에서 이용자 데이터를 수집하는 업체는 26.8% 수준으로 나타남
- 수집한 데이터는 광고 및 영업(29.3%)에 활용되며, 뒤를 이어 고객 보호·보안(23.0%), 기존 제품 및 서비스 개선(13.7%), 신제품 및 서비스 개발(4.0%) 순으로 이용되는 것으로 나타남

[그림 2-21] **이용자 데이터 수집 및 이용 현황**

(base : 전체, 단위 : %)

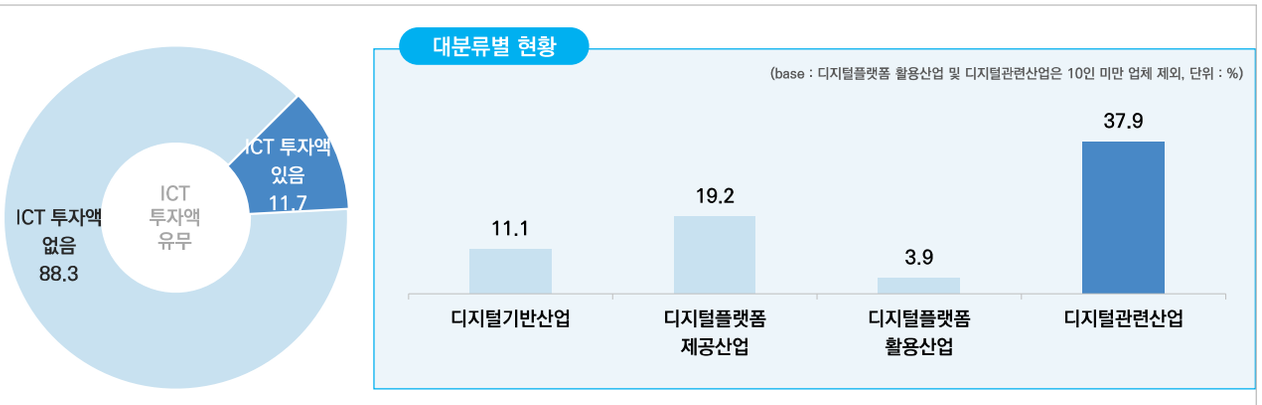
7) ICT 투자 현황

- 디지털산업에서 ICT 투자*를 한 업체는 11.7% 수준으로, 세부적으로 '디지털관련산업'(37.9%)과 '디지털플랫폼 제공산업'(19.2%) 업체의 ICT 투자 비중이 비교적 높게 나타남

  * 전자적 수단을 통해 정보의 처리 및 통신기능을 실현하는데 필요한 제품 및 시설의 설치, 운영 또는 유지·보수 비용 중 1년 이상 장기적으로 효과가 지속되는 투자액

[그림 2-22] **ICT 투자 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)

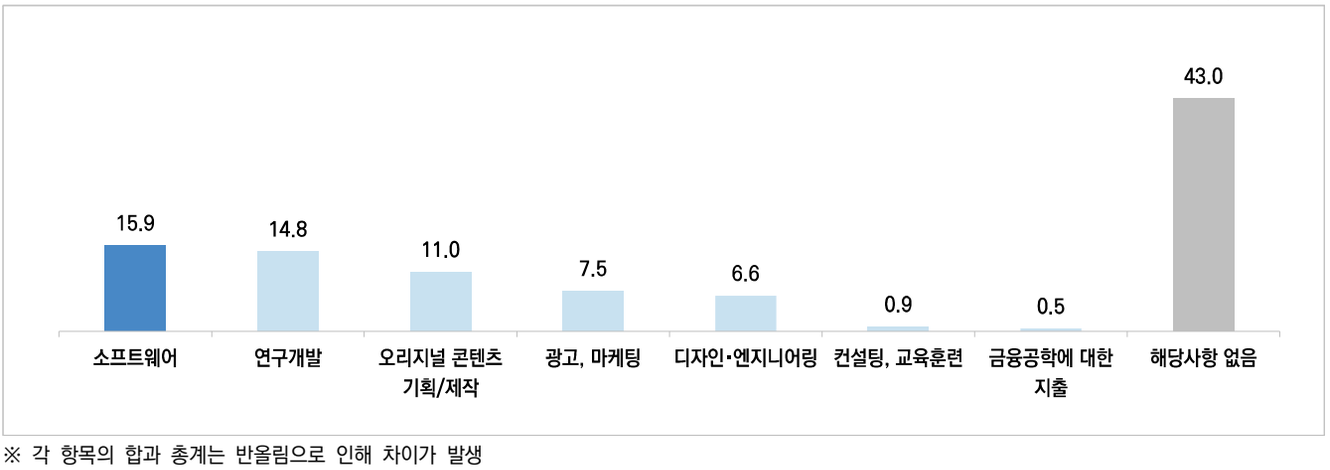


8) 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황

- 디지털산업 업체 중 지식기반 무형자산에 투자 혹은 지출을 한 업체는 57.0%이며, 세부적으로 소프트웨어(15.9%), 연구개발(14.8%), 오리지널 콘텐츠 기획/제작(11.0%), 광고·마케팅(7.5%) 등의 순으로 투자 혹은 지출한 것으로 나타남

[그림 2-23] **지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황(1순위 기준)**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

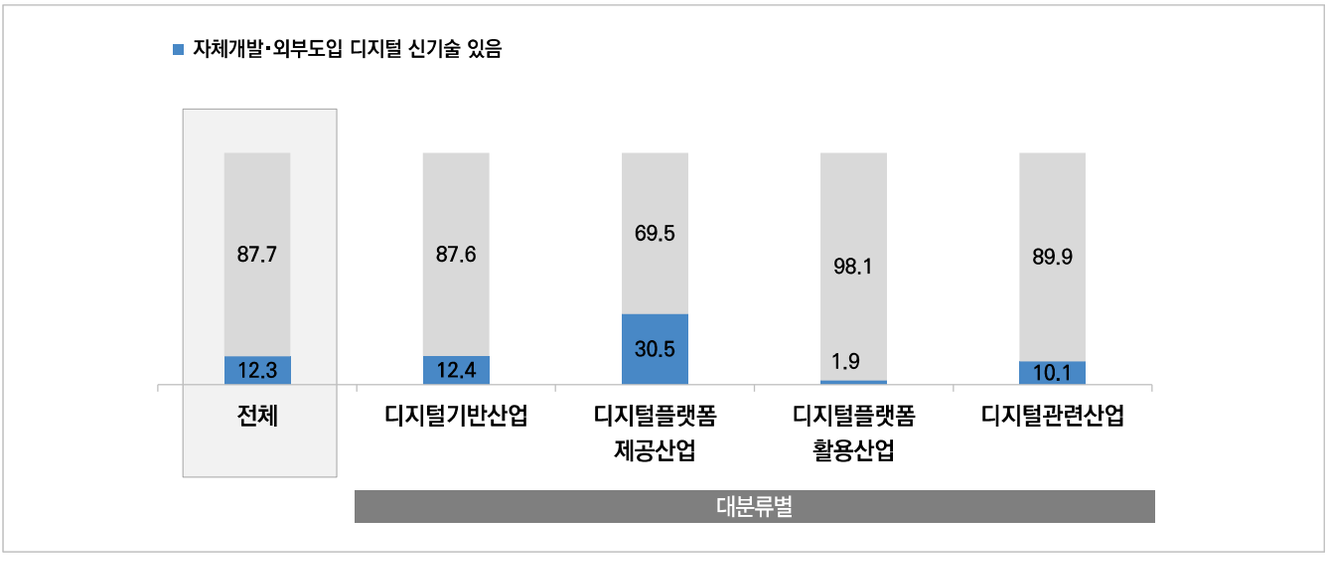
05 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과

1) 디지털 신기술 개발·도입 및 신규채용 현황

- 디지털산업에서 최근 3년간 자체개발 또는 외부도입한 디지털 신기술이 있다고 응답한 업체는 전체의 12.3% 수준이며, 특히 '디지털플랫폼 제공산업'에서 30.5%로 가장 높게 나타남. 최근 3년간 자체개발 신기술 유형으로는 '클라우드 컴퓨팅'(30.7%), '빅데이터'(30.0%), '인공지능'(25.1%), '모바일'(24.4%) 등의 순서로 나타남
- 디지털 신기술을 자체개발 혹은 외부도입한 업체는 해당기술 관련 인력을 신규채용하는 경우가 높은 것으로 나타남
  * 블록체인(30.6%), 3D프린팅(29.3%), 사물 인터넷(22.2%), 자율주행(17.0%), 인공지능(16.1%) 등

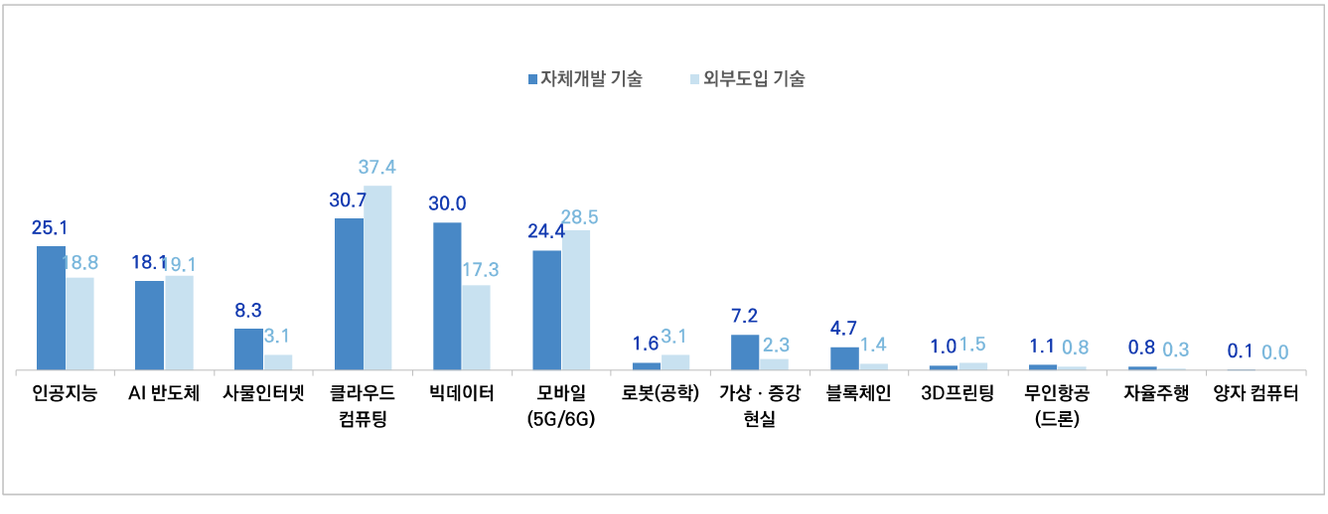
[그림 2-24] 최근 3년간 디지털 신기술의 자체개발 혹은 외부도입 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



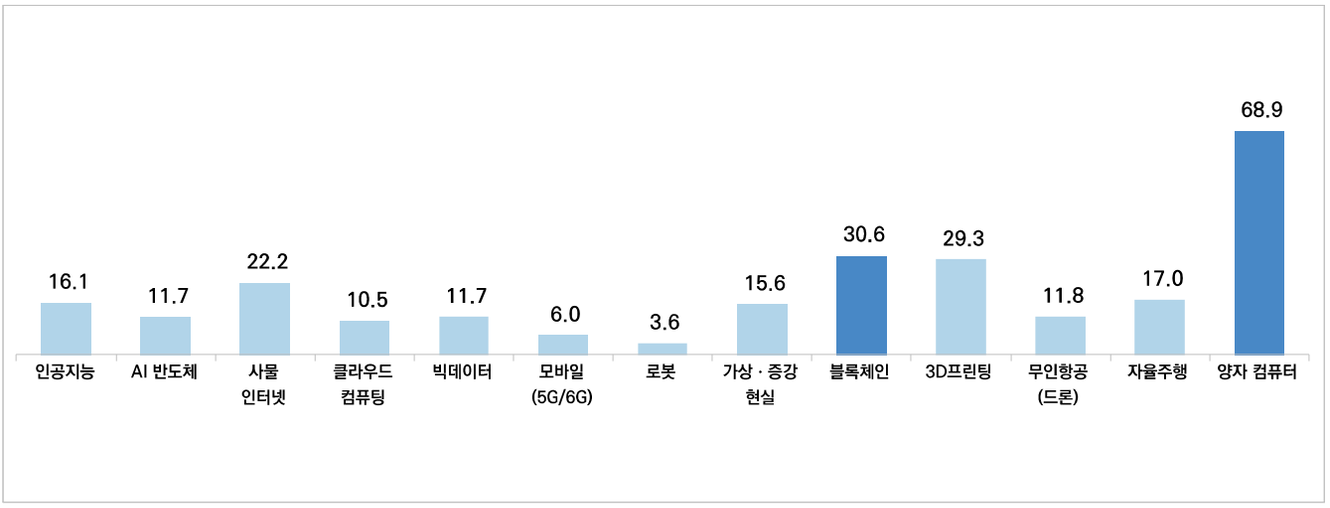
[그림 2-25] 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 유형

(base : 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입 디지털 신기술 보유 업체, 단위 : %, 복수응답)



[그림 2-26] **최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 현황**

(base : 13개 디지털 신기술별 최근 3년간 디지털 신기술 자체개발 또는 외부도입한 업체, 단위 : %)



III

조사 결과

Ⅲ 조사 결과

01 디지털산업 영업 현황

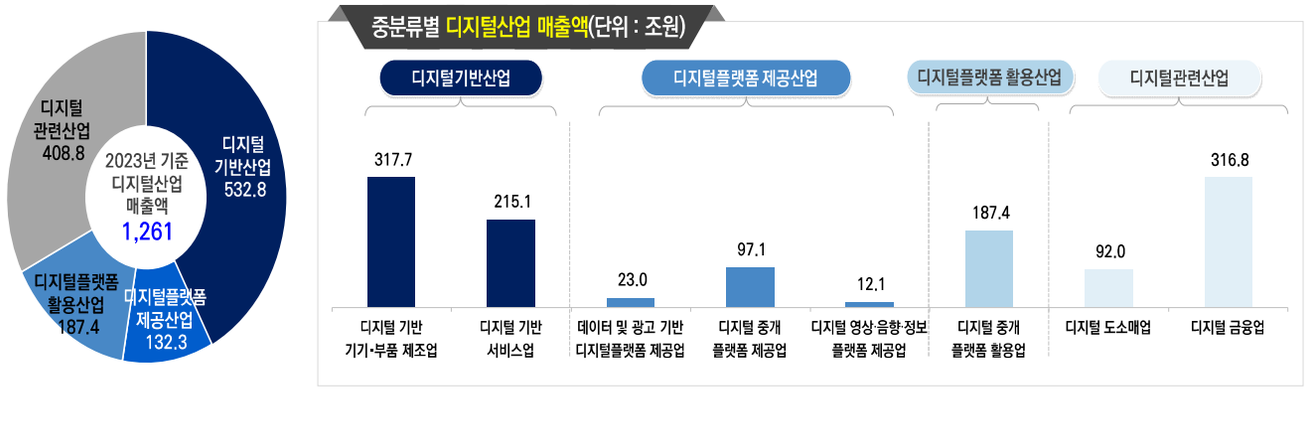
1) 디지털산업 매출액 현황

1. 산업별 매출액 현황

- 2023년 기준 디지털산업의 시장 규모는 1,261조원으로 국내 전체 산업 매출액[4]의 14.5% 수준임
- 대분류별로는 '디지털기반산업'의 매출액이 532.8조원(42.2%)으로 가장 높았고, 다음으로 '디지털관련산업' 408.8조원(32.4%), '디지털플랫폼 활용산업' 187.4조원(14.9%), '디지털플랫폼 제공산업' 132.3조원(10.5%) 순으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 기기·부품 제조업'이 317.7조원으로 가장 높은 매출액을 보였으며, '디지털 금융업'은 316.8조원, '디지털 기반 서비스업' 215.1조원 순으로 나타남

[그림 3-1] **디지털산업 산업별 매출액 현황**

(base : 전체, 단위 :조원)



4) '23년 우리나라 전체산업 매출액은 통계청의 전국사업체조사 전체산업 매출액(8,696조원)을 적용하여 산출

〈표 3-1〉 **디지털산업 산업별 매출액 현황**

(base : 전체, 단위 : 억원)

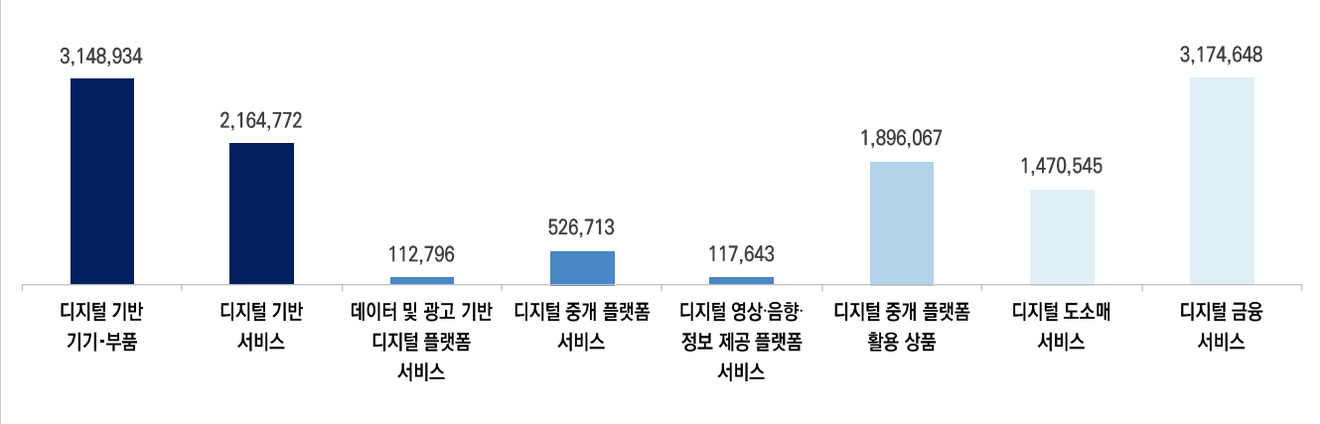
구분		산업별 매출액
디지털산업		12,612,118
대분류		
	디지털기반산업	5,327,501
	디지털플랫폼 제공산업	1,322,719
	디지털플랫폼 활용산업	1,874,301
	디지털관련산업	4,087,597
중분류		
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	3,176,925
	디지털 기반 서비스업	2,150,576
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	229,801
	디지털 중개 플랫폼 제공업	971,424
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	121,494
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	1,874,188
디지털관련산업	디지털 도소매업	919,849
	디지털 금융업	3,167,862
산업별 종사자 규모		
디지털기반산업	1-9인	505,500
	10-49인	651,356
	50-299인	716,182
	300인 이상	3,454,463
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	10,397
	10-49인	26,163
	50-299인	132,864
	300인 이상	1,153,296
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	1,637,940
	10-49인	130,860
	50-299인	59,461
	300인 이상	46,040
디지털관련산업	1-9인	1,093,186
	10-49인	181,201
	50-299인	237,118
	300인 이상	2,576,092

2. 품목별 매출액 현황

- 디지털산업의 품목별 매출액은 각각의 디지털산업에서 생산하는 8개 품목별 매출액의 합으로 산출
  * 각 산업은 해당산업의 주상품을 가장 많이 생산하지만, 겸업 등을 통해 부상품도 생산. 산업별 매출액과 품목별 매출액 개념에 주의 필요
- 2023년 기준 디지털산업에서 생산하는 8개 제품과 서비스의 품목별 매출액은 '디지털 기반 기기·부품' 314.9조원, '디지털 기반 서비스' 216.4조원, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 서비스' 11.3조원, '디지털 중개 플랫폼 서비스' 52.7조원, '디지털 영상·음향·정보 제공 플랫폼 서비스' 11.8조원, '디지털 중개 플랫폼 활용 상품' 189.6조원, '디지털 도소매 서비스' 147.1조원, 그리고 '디지털 금융 서비스' 317.5조원 수준으로 나타남

[그림 3-2] **디지털산업 품목별 매출액 현황**

(base : 전체, 단위 : 억원)



〈표 3-2〉 디지털산업 품목별 매출액 현황

(base : 전체, 단위 : 억원)

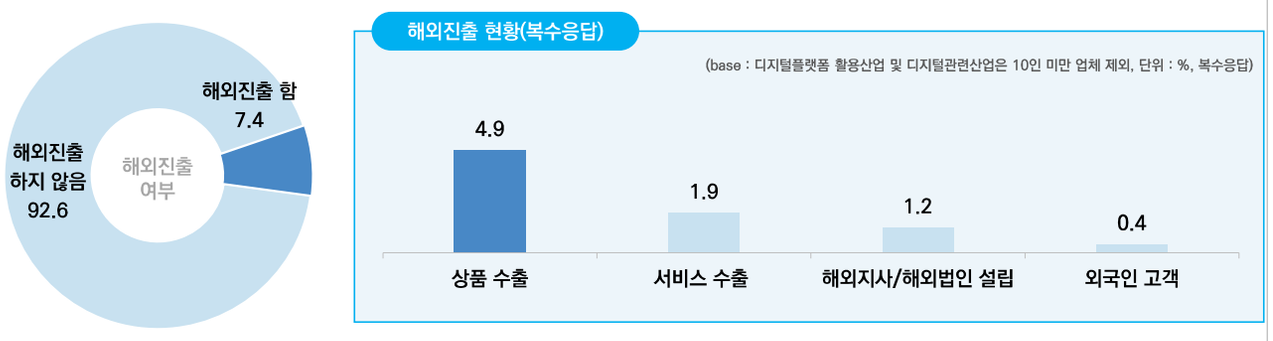
산업 \ 품목		품목별 매출액								품목별 매출액 계 (=산업별 매출액)
		디지털 기반 기기·부품	디지털 기반 서비스	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 서비스	디지털 중개 플랫폼 서비스	디지털 영상·음향·정보 제공 플랫폼 서비스	디지털 중개 플랫폼 활용 상품	디지털 도소매 서비스	디지털 금융 서비스	
디지털산업		3,148,934	2,164,772	112,796	526,713	117,643	1,896,067	1,470,545	3,174,648	12,612,118
대분류										
	디지털기반산업	3,138,877	2,155,637	6,341	6,056	3,493	2,539	12,577	1,981	5,327,501
	디지털플랫폼 제공산업	10,057	8,700	106,455	520,658	114,149	1,007	556,887	4,805	1,322,719
	디지털플랫폼 활용산업	0	435	0	0	0	1,779,295	94,572	0	1,874,301
	디지털관련산업	0	0	0	0	0	113,226	806,509	3,167,862	4,087,597
중분류										
디지털 기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	3,131,210	25,762	0	0	3,493	2,485	11,993	1,981	3,176,925
	디지털 기반 서비스업	7,667	2,129,875	6,341	6,056	0	54	583	0	2,150,576
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	0	4,088	97,675	32,032	1,068	0	93,691	1,247	229,801
	디지털 중개 플랫폼 제공업	10,057	936	5,659	488,189	2,443	1,007	459,954	3,180	971,424
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	0	3,677	3,121	437	110,638	0	3,242	379	121,494
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0	435	0	0	0	1,779,261	94,493	0	1,874,188
디지털 관련산업	디지털 도소매업	0	0	0	0	0	113,260	806,588	0	919,849
	디지털 금융업	0	0	0	0	0	0	0	3,167,862	3,167,862
산업별 종사자 규모										
디지털 기반산업	1-9인	125,684	379,655	107	0	0	54	0	0	505,500
	10-49인	192,373	458,978	5	0	0	0	0	0	651,356
	50-299인	184,701	530,589	285	24	0	0	583	0	716,182
	300인 이상	2,636,120	786,415	5,944	6,032	3,493	2,485	11,993	1,981	3,454,463
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	0	51	4,047	3,433	2,815	0	50	0	10,397
	10-49인	0	320	4,296	11,281	9,707	0	559	0	26,163
	50-299인	0	4,621	14,332	59,032	31,224	14	18,834	4,805	132,864
	300인 이상	10,057	3,709	83,780	446,911	70,402	993	537,443	0	1,153,296
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	0	281	0	0	0	1,557,511	80,149	0	1,637,940
	10-49인	0	154	0	0	0	119,807	10,899	0	130,860
	50-299인	0	0	0	0	0	55,937	3,525	0	59,461
	300인 이상	0	0	0	0	0	46,040	0	0	46,040
디지털 관련산업	1-9인	0	0	0	0	0	100,428	660,173	332,584	1,093,186
	10-49인	0	0	0	0	0	7,993	74,852	98,357	181,201
	50-299인	0	0	0	0	0	3,878	45,751	187,489	237,118
	300인 이상	0	0	0	0	0	928	25,732	2,549,432	2,576,092

2) 해외진출 현황

- 디지털산업 업체의 해외진출 비율은 7.4%이며, 세부 유형별로는 '상품 수출' 4.9%, '서비스 수출' 1.9%, '해외지사·해외법인 설립' 1.2%, '해외거주자 서비스 판매' 0.4%로 조사됨
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'이 16.3%로 해외진출 비율이 가장 높았으며, 다음으로 '디지털플랫폼 활용산업' 11.0%, '디지털기반산업' 7.2%, '디지털관련산업' 6.8% 순으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업' 24.5%, '디지털 중개 플랫폼 제공업' 22.2%, '디지털 도소매업' 18.6%, '디지털 기반 기기·부품 제조업' 17.2% 순으로 해외진출 한 것으로 나타났으며, '상품 수출' 비율은 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서 16.5%, '디지털 도소매업'에서 15.8%로 비교적 높게 나타남. '해외거주자 서비스 판매'는 '디지털 중개 플랫폼 활용업'에서 8.6%로 가장 높았음.

[그림 3-3] **해외진출 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-3〉 해외진출 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %, 복수응답)

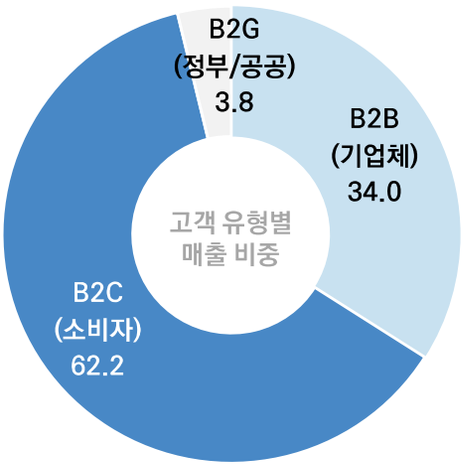
구분		해외진출 업체 소계	세부 유형(복수응답)				해당 사항 없음
			상품 수출	서비스 수출	해외지사/해외법인 설립	해외거주자 서비스 판매	
디지털산업		7.4	4.9	1.9	1.2	0.4	92.6
대분류							
	디지털기반산업	7.2	5.0	2.0	1.1	0.1	92.8
	디지털플랫폼 제공산업	16.3	9.7	3.0	4.0	2.0	83.7
	디지털플랫폼 활용산업	11.0	2.0	0.1	0.6	8.6	89.0
	디지털관련산업	6.8	3.2	0.8	2.8	0.8	93.2
중분류							
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	17.2	15.8	0.6	2.2	0.0	82.8
	디지털 기반 서비스업	5.1	2.7	2.3	0.9	0.1	94.9
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	7.4	4.8	1.6	1.9	0.6	92.6
	디지털 중개 플랫폼 제공업	22.2	11.4	2.4	6.1	5.0	77.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	24.5	16.5	6.4	5.1	0.6	75.5
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	11.0	2.0	0.1	0.6	8.6	89.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	18.6	15.8	1.3	3.7	0.5	81.4
	디지털 금융업	4.2	0.3	0.7	2.6	0.9	95.8
산업별 종사자 규모							
디지털기반산업	1-9인	4.9	3.8	1.2	0.6	0.0	95.1
	10-49인	19.0	11.8	6.5	3.2	0.4	81.0
	50-299인	41.8	21.9	15.1	12.3	0.8	58.2
	300인 이상	77.9	53.4	22.6	29.2	1.0	22.1
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	5.6	4.0	1.5	0.4	0.8	94.4
	10-49인	22.0	14.4	4.7	3.8	2.6	78.0
	50-299인	34.6	20.2	7.0	9.5	3.9	65.4
	300인 이상	55.0	24.7	3.5	25.1	6.8	45.0
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-
	10-49인	7.7	1.5	0.1	0.2	6.1	92.3
	50-299인	43.8	7.6	0.0	1.9	34.9	56.2
	300인 이상	52.0	0.0	0.0	32.0	20.0	48.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-
	10-49인	4.8	2.9	0.6	1.2	0.6	95.2
	50-299인	10.9	4.3	1.1	5.1	1.2	89.1
	300인 이상	41.9	6.6	4.0	34.6	4.2	58.1

3) 고객 유형별 매출 비중 현황

- 디지털산업 업체의 고객 유형별 매출 비중 현황으로는 'B2C(소비자)'가 62.2%로 가장 높았으며, 그 밖에 'B2B(기업체)' 34.0%, 'B2G(정부/공공)' 3.8% 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'은 'B2B(기업체)'가 69.3%로 가장 높게 나타났으며, '디지털플랫폼 활용산업'과 '디지털관련산업'은 'B2C(소비자)'가 각각 92.9%, 79.4%로 높게 나타남. '디지털플랫폼 제공산업'의 경우 'B2B(기업체)' 46.4%, 'B2C(소비자)' 45.9%인 것으로 나타남
- 중분류별로는 'B2B(기업체)' 대상 매출 비중은 '디지털 기반 기기·부품 제조업'에서 91.7%로 가장 높게 나타났으며, 'B2C(소비자)' 대상 매출 비중은 '디지털 중개 플랫폼 활용업'이 92.9%로 가장 높게 나타남. 반면, 'B2G(정부/공공)'의 경우, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'에서 13.9%로 가장 높게 나타남

[그림 3-4] **고객 유형별 매출 비중 현황**

(base : 전체, 단위 : %)



〈표 3-4〉 고객 유형별 매출 비중 현황

(base : 전체, 단위 : %)

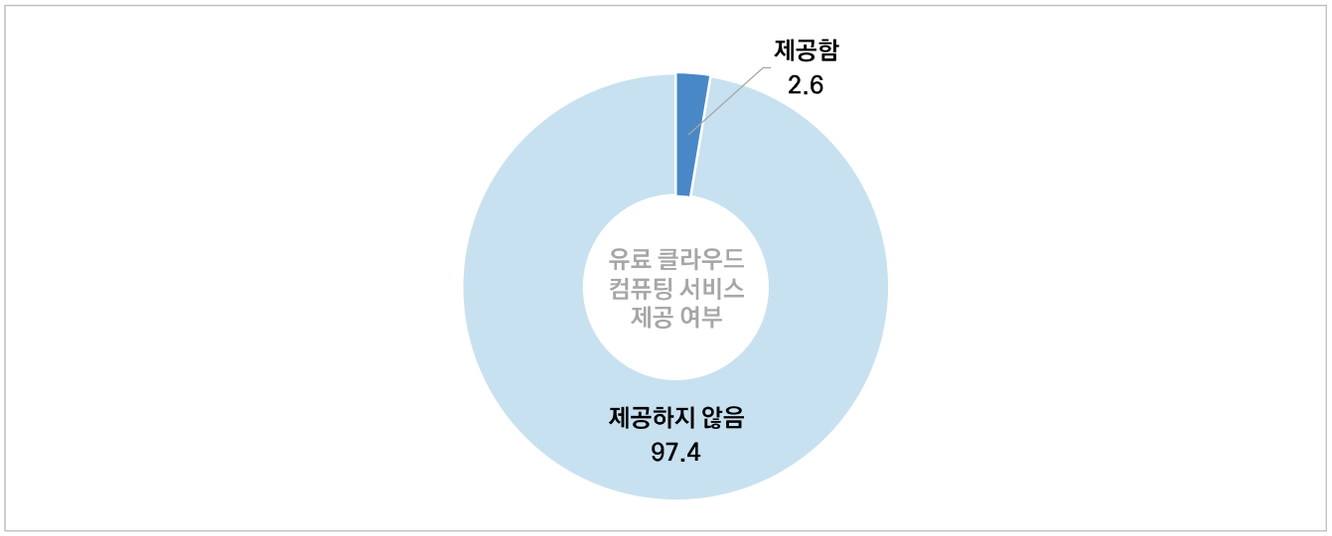
구분		B2B(기업체)	B2C(소비자)	B2G(정부/공공)
디지털산업		34.0	62.2	3.8
대분류				
	디지털기반산업	69.3	22.5	8.3
	디지털플랫폼 제공산업	46.4	45.9	7.7
	디지털플랫폼 활용산업	6.4	92.9	0.7
	디지털관련산업	19.4	79.4	1.3
중분류				
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	91.7	3.4	4.9
	디지털 기반 서비스업	64.6	26.5	9.0
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	59.8	26.3	13.9
	디지털 중개 플랫폼 제공업	35.0	63.1	1.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	36.7	59.3	4.1
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	6.4	92.9	0.7
디지털관련산업	디지털 도소매업	16.8	82.2	1.1
	디지털 금융업	25.8	72.4	1.8
산업별 종사자 규모				
디지털기반산업	1-9인	68.7	23.9	7.4
	10-49인	73.5	10.9	15.6
	50-299인	73.3	13.6	13.1
	300인 이상	79.4	14.7	5.9
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	48.4	41.0	10.6
	10-49인	48.6	47.3	4.1
	50-299인	40.4	56.4	3.2
	300인 이상	29.9	68.8	1.3
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	6.4	92.9	0.7
	10-49인	12.7	86.9	0.3
	50-299인	18.5	81.5	0.0
	300인 이상	0.0	0.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	19.3	79.4	1.3
	10-49인	18.6	80.0	1.4
	50-299인	24.9	72.6	2.5
	300인 이상	24.6	71.2	4.2

4) 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부

- 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스*를 제공하는 업체는 2.6% 수준으로 나타남
  * 네트워크를 통해 원격으로 이용할 수 있는 컴퓨팅, 데이터 저장, 소프트웨어 그리고 관련 IT서비스로 사용량 기반으로 과금하는 온디맨드 서비스
- 대분류별로는 '디지털기반산업'이 2.6%, '디지털플랫폼 제공산업'이 2.0%로 비슷한 수준으로 나타남.
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'이 3.5%로 비교적 높았으며, 다음으로 '디지털 기반 서비스업' 3.0%, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업' 1.7% 순으로 나타남. '디지털 기반 기기·부품 제조업'은 0.8%로 가장 낮게 나타남

[그림 3-5] **유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부**

(base : 디지털기반산업 및 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-5〉 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 제공 여부

(base : 디지털기반산업 및 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

구분		제공함	제공하지 않음
디지털기반산업+디지털플랫폼 제공산업		2.6	97.4
대분류			
	디지털기반산업	2.6	97.4
	디지털플랫폼 제공산업	2.0	98.0
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	0.8	99.2
	디지털 기반 서비스업	3.0	97.0
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	1.7	98.3
	디지털 중개 플랫폼 제공업	1.2	98.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	3.5	96.5
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	2.2	97.8
	10-49인	5.5	94.5
	50-299인	8.9	91.1
	300인 이상	18.7	81.3
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	1.1	98.9
	10-49인	1.9	98.1
	50-299인	4.8	95.2
	300인 이상	4.4	95.6

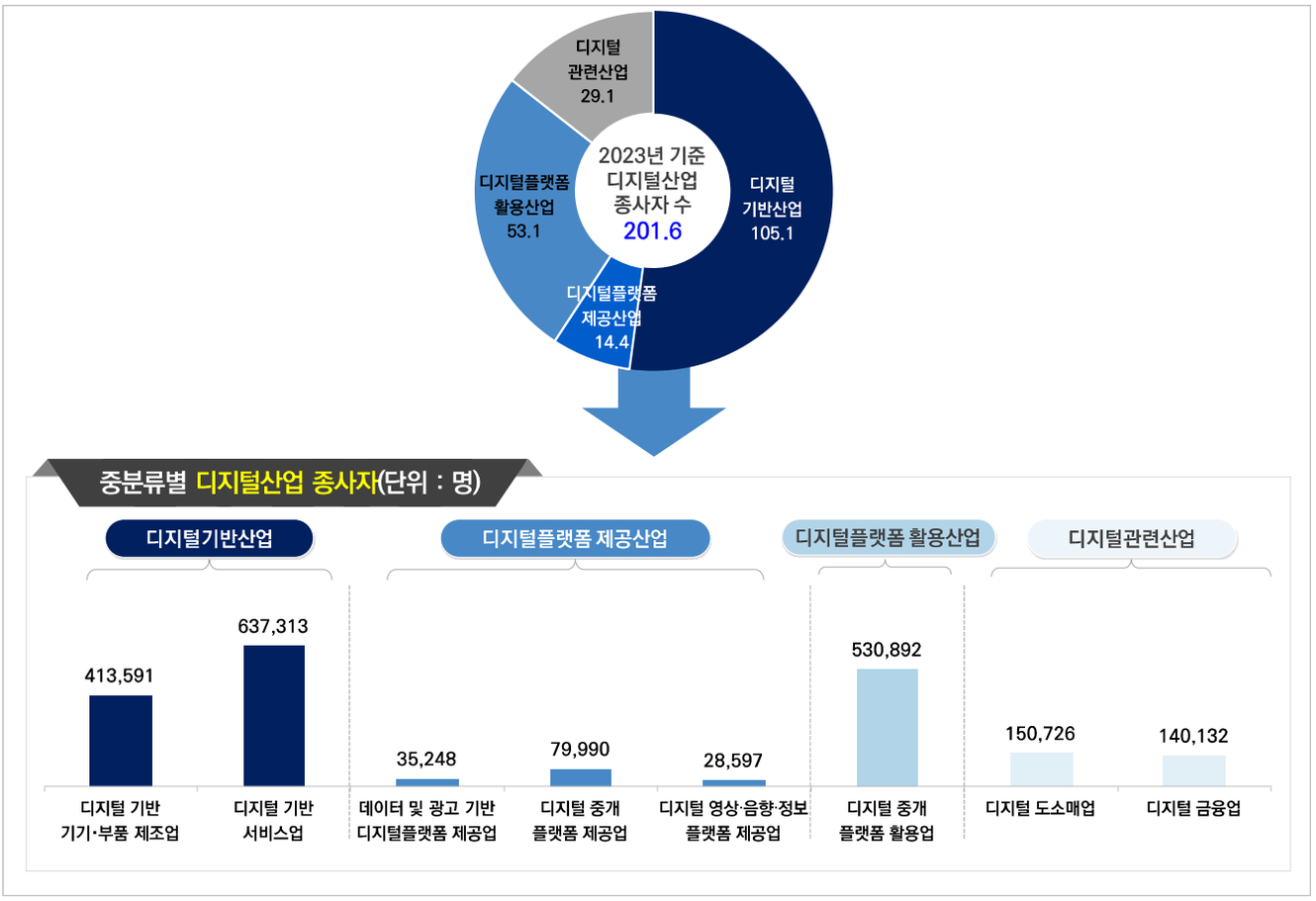
02 디지털산업 인력 및 조직 현황

1) 디지털산업 종사자 현황

- 디지털산업 종사자 수는 201.6만 명으로 2023년 전체산업 종사자(2,544.6만 명)*의 7.9%를 차지함
  * 통계청 전국사업체조사(2023년)
- 대분류별로는 '디지털기반산업'이 105.1만 명으로 전체의 52.1%를 차지하며 가장 많고, 다음으로 '디지털플랫폼 활용산업' 53.1만 명(26.3%), '디지털관련산업' 29.1만 명(14.4%), '디지털플랫폼 제공산업' 14.4만 명(7.1%) 순으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 서비스업'이 63.7만 명으로 가장 많았고, 다음으로 '디지털 중개 플랫폼 활용업' 53.1만 명, '디지털 기반 기기·부품 제조업' 41.4만 명 등의 순으로 나타남

[그림 3-6] **디지털산업 종사자 수**

(base : 전체, 단위 : 만명)



〈표 3-6〉 **디지털산업 종사자 수**

(base : 전체, 단위 : 명)

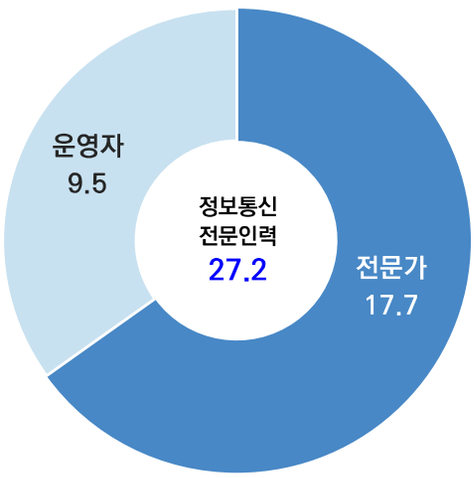
구분		종사자 수
디지털산업		2,016,489
대분류		
	디지털기반산업	1,050,904
	디지털플랫폼 제공산업	143,835
	디지털플랫폼 활용산업	530,937
	디지털관련산업	290,813
중분류		
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	413,591
	디지털 기반 서비스업	637,313
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	35,248
	디지털 중개 플랫폼 제공업	79,990
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	28,597
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	530,892
디지털관련산업	디지털 도소매업	150,726
	디지털 금융업	140,132
산업별 종사자 규모		
디지털기반산업	1-9인	222,122
	10-49인	224,960
	50-299인	219,215
	300인 이상	384,607
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	4,245
	10-49인	8,364
	50-299인	27,510
	300인 이상	103,716
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	478,885
	10-49인	35,113
	50-299인	8,716
	300인 이상	8,222
디지털관련산업	1-9인	171,582
	10-49인	23,392
	50-299인	16,421
	300인 이상	79,419

2) 정보통신 전문인력 현황

- 디지털산업의 종사자 중 정보통신 전문인력은 27만 2,529명인 것으로 조사됨. '전문가(정보통신 연구, 개발, 기획 전문가 등)'는 177,373명(65.1%)으로 나타났고, '운영자(웹사이트 운영 실무책임자)'는 95,156명(34.9%)으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'이 총 232,925명(전문가 164,545명, 운영자 68,380명)으로 가장 많았으며, '디지털 플랫폼 활용산업'은 2,593명(전문가 690명, 운영자 1,903명)으로 가장 적은 것으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 서비스업'이 총 201,092명(전문가 137,616명, 운영자 63,475명)으로 가장 많았으며, '디지털 도소매업'은 1,125명(전문가 225명, 운영자 900명)으로 가장 적은 것으로 나타남

[그림 3-7] **정보통신 전문인력 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : 만명)



〈표 3-7〉 정보통신 전문인력 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : 명, %)

구분		전문가 (정보통신 연구,개발, 기획 전문가 등)		운영자 (웹사이트 운영 실무책임자)		정보통신 전문인력
		인력 수	비중	인력 수	비중	
디지털산업		177,373	65.1	95,156	34.9	272,529
대분류						
	디지털기반산업	164,545	70.6	68,380	29.4	232,925
	디지털플랫폼 제공산업	4,889	23.5	15,909	76.5	20,798
	디지털플랫폼 활용산업	690	26.6	1,903	73.4	2,593
	디지털관련산업	7,248	44.7	8,964	55.3	16,213
중분류						
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	26,929	84.6	4,905	15.4	31,833
	디지털 기반 서비스업	137,616	68.4	63,475	31.6	201,092
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	1,178	15.8	6,295	84.2	7,473
	디지털 중개 플랫폼 제공업	2,496	27.6	6,539	72.4	9,035
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	1,215	28.3	3,074	71.7	4,290
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	690	26.6	1,903	73.4	2,593
디지털관련산업	디지털 도소매업	225	20.0	900	80.0	1,125
	디지털 금융업	7,023	46.5	8,065	53.5	15,088
산업별 종사자 규모						
디지털기반산업	1-9인	43,291	68.0	20,396	32.0	63,687
	10-49인	45,363	73.7	16,214	26.3	61,577
	50-299인	30,386	68.4	14,032	31.6	44,417
	300인 이상	45,506	72.0	17,738	28.0	63,243
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	312	17.4	1,484	82.6	1,797
	10-49인	641	31.2	1,412	68.8	2,053
	50-299인	1,249	26.0	3,548	74.0	4,797
	300인 이상	2,687	22.1	9,464	77.9	12,151
디지털플랫폼 활용산업	10-49인	77	6.5	1,116	93.5	1,193
	50-299인	137	22.8	463	77.2	599
	300인 이상	476	59.5	324	40.5	800
디지털관련산업	10-49인	453	13.1	2,996	86.9	3,449
	50-299인	829	54.0	706	46.0	1,534
	300인 이상	5,967	53.1	5,263	46.9	11,229

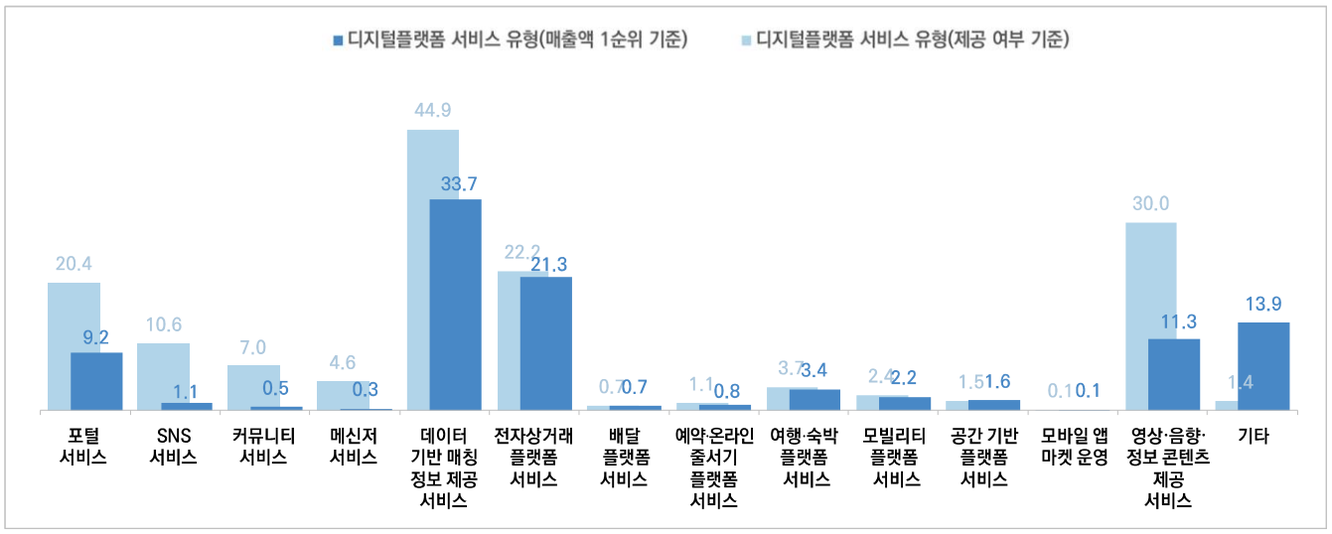
03 디지털플랫폼 제공 현황

1) 디지털플랫폼 서비스 제공 유형

- 디지털플랫폼 제공산업 업체들이 제공하는 디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준)은 '데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스'가 33.7%로 가장 높았으며, 다음으로 '전자상거래 플랫폼 서비스' 21.3%, '영상·음향 정보 콘텐츠 제공 서비스' 11.3% 등의 순으로 나타남
- 중분류별로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'에서 '데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스'를 매출액 1순위 플랫폼으로 응답한 비율이 74.6%로 가장 높았으며, '디지털 중개 플랫폼 제공업'에서는 '전자상거래 플랫폼 서비스'가 66.4%로 가장 높았고, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서는 '영상·음향·정보 콘텐츠 제공 서비스'가 45.0%로 가장 높게 나타남

[그림 3-8] **디지털플랫폼 서비스 제공 유형**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-8〉 디지털플랫폼 서비스 제공 유형(매출액 1순위 기준)

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

구분		포털 서비스	SNS 서비스	커뮤니티 서비스	메신저 서비스	데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스	전자상거래 플랫폼 서비스	배달 플랫폼 서비스	예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스	여행, 숙박 플랫폼 서비스	모빌리티 플랫폼 서비스	공간 기반 플랫폼 서비스	모바일 앱마켓 운영	영상 음향 정보 콘텐츠 제공	기타
디지털플랫폼 제공산업		9.2	1.1	0.5	0.3	33.7	21.3	0.7	0.8	3.4	2.2	1.6	0.1	11.3	13.9
중분류															
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	19.8	2.4	0.7	0.3	74.6	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.4	0.5
	디지털 중개 플랫폼 제공업	0.7	0.2	0.0	0.4	1.6	66.4	2.1	2.6	10.7	6.9	4.2	0.3	0.2	3.5
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	1.0	0.0	0.7	0.0	1.2	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	45.0	51.2
산업별 종사자 규모															
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	10.7	1.7	0.8	0.1	40.7	20.4	0.5	0.7	2.4	1.5	1.7	0.0	8.5	10.4
	10-49인	7.7	0.3	0.0	0.2	26.4	19.8	0.9	1.2	4.4	2.2	1.7	0.5	16.1	18.5
	50-299인	7.0	0.0	0.0	0.3	19.4	24.5	0.4	0.4	3.9	4.9	1.1	0.0	17.3	20.8
	300인 이상	4.2	1.3	0.0	2.7	21.9	29.3	2.4	1.0	8.8	2.6	1.3	0.0	6.7	17.7

〈표 3-9〉 디지털플랫폼 서비스 제공 유형(제공 여부 기준)

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)

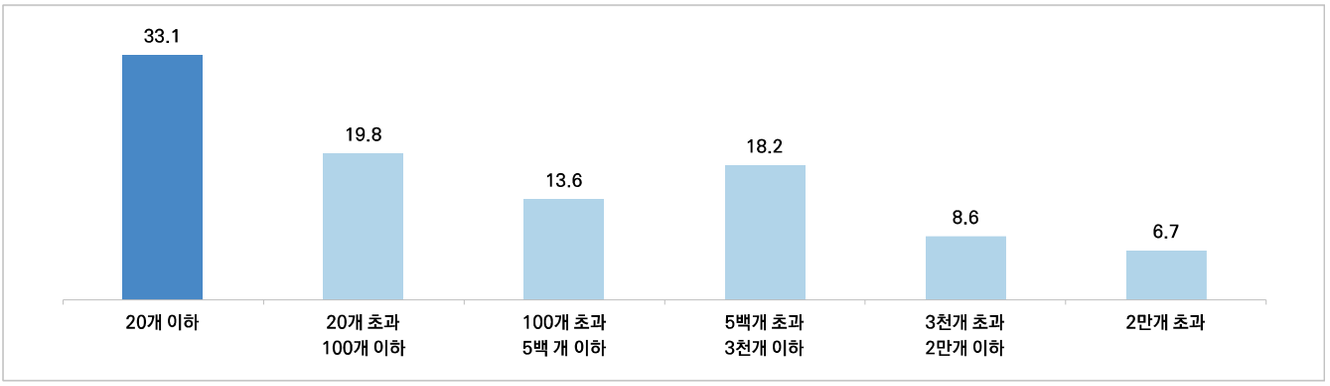
구분		포털 서비스	SNS 서비스	커뮤니티 서비스	메신저 서비스	데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스	전자상거래 플랫폼 서비스	배달 플랫폼 서비스	예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스	여행, 숙박 플랫폼 서비스	모빌리티 플랫폼 서비스	공간 기반 플랫폼 서비스	모바일 앱마켓 운영	영상·음향·정보 콘텐츠 제공	기타
디지털플랫폼 제공산업		20.4	10.6	7.0	4.6	44.9	22.2	0.7	1.1	3.7	2.4	1.5	0.1	30.0	1.4
중분류															
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	45.5	23.3	14.9	10.1	89.5	1.3	0.0	0.0	0.0	0.1	0.4	0.0	10.0	0.1
	디지털 중개 플랫폼 제공업	0.9	0.3	0.2	0.4	9.7	69.3	2.3	3.6	12.0	7.7	4.2	0.2	1.4	4.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	0.2	1.1	1.6	0.0	10.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
산업별 종사자 규모															
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	26.4	12.6	8.0	5.5	50.8	20.7	0.5	0.7	2.4	1.4	1.4	0.0	23.4	0.9
	10-49인	13.6	8.5	5.5	2.5	40.1	21.6	0.9	2.2	4.9	2.9	2.0	0.0	38.6	1.3
	50-299인	9.8	7.2	5.3	3.7	32.1	27.4	0.4	0.4	5.2	5.6	1.1	0.0	41.7	3.8
	300인 이상	8.3	6.8	6.2	3.9	33.3	26.7	2.8	2.8	9.2	3.0	1.1	0.9	36.9	1.1

2) 디지털플랫폼의 입점업체 수 현황

- 디지털 중개 플랫폼의 입점업체 수는 '20개 이하'가 33.1%로 가장 높게 나타났으며, '20개 초과 100개 이하'(19.8%), '500개 초과 3,000개 이하'(18.2%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모별로는 '1-9인'에서 입점업체 수가 '20개 이하'가 48.1%로 가장 높았고, '10-49인'과 '50-299인'은 '5백개 초과 3천개 이하'가 각각 26.6%, 36.5%로 가장 높았으며, '300인 이상'에서는 '3천개 초과 2만개 이하'가 40.3%로 가장 높게 나타남

[그림 3-9] **디지털플랫폼의 입점업체 수 현황**

(base : 디지털 중개 플랫폼을 매출액 1순위로 응답한 경우, 단위 : %)



〈표 3-10〉 **디지털플랫폼의 입점업체 수 현황**

(base : 디지털 중개 플랫폼을 매출액 1순위로 응답한 경우, 단위 : %)

구분		20개 이하	20개 초과 100개 이하	100개 초과 5백개 이하	5백개 초과 3천개 이하	3천개 초과 2만개 이하	2만개 초과
디지털플랫폼 제공산업		33.1	19.8	13.6	18.2	8.6	6.7
중분류							
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	-	-	-	-	-	-
	디지털 중개 플랫폼 제공업	33.1	19.8	13.6	18.2	8.6	6.7
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	-	-	-	-	-	-
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	48.1	27.6	12.2	7.8	3.6	0.6
	10-49인	23.4	20.3	14.1	26.6	5.7	9.9
	50-299인	14.9	1.6	19.0	36.5	14.7	13.4
	300인 이상	0.0	6.0	9.4	20.0	40.3	24.3

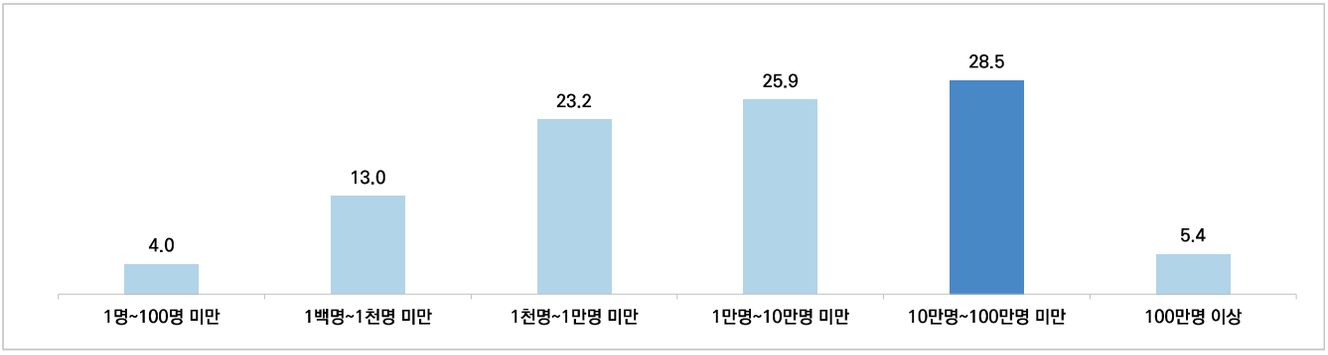
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

3) 디지털플랫폼의 활성 이용자 수

- 디지털플랫폼의 활성 이용자 수(매출액 1순위 기준)는 '10만명~100만명 미만'이 28.5%로 가장 높았으며, 다음으로는 '1만명~10만명 미만'(25.9%), '1천명~1만명 미만'(23.2%) 등의 순으로 나타남
- 중분류별로 디지털플랫폼의 활성 이용자 수가 '10만명~100만명 미만'인 비중은 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서 39.5%로 가장 높게 나타났으며, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'에서 23.1%로 가장 낮게 나타남
- 종사자 규모별로는 대부분 구간에서 활성 이용자 수가 '10만명~100만명 미만'이 가장 높게 나타났으나, '1-9인'에서는 '1만명~10만명 미만'이 30.6%로 가장 높게 나타남

[그림 3-10] **디지털플랫폼의 활성 이용자 수(매출액 1순위 기준)**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-11〉 **디지털플랫폼의 활성 이용자 수(매출액 1순위 기준)**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

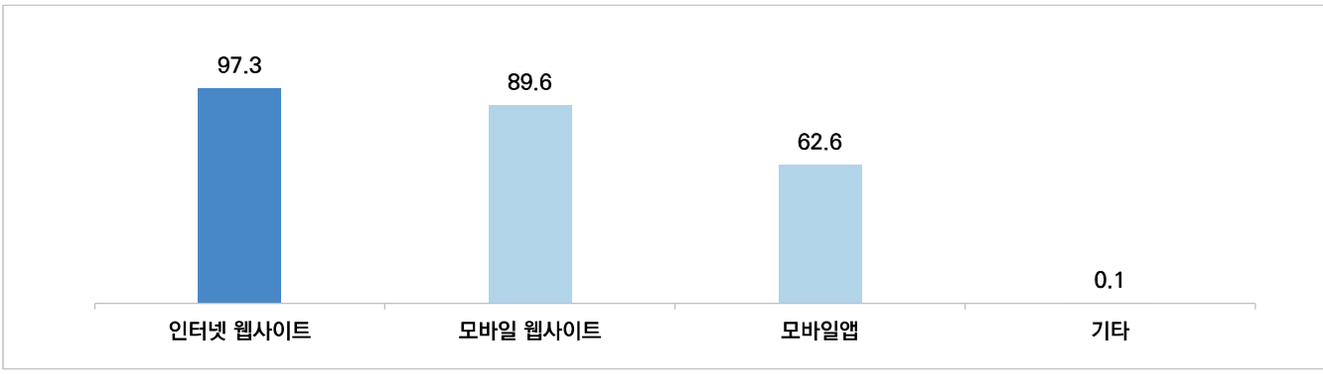
구분		1명~100명 미만	1백명~1천명 미만	1천명~1만명 미만	1만명~10만명 미만	10만명~100만명 미만	100만명 이상
디지털플랫폼 제공산업		4.0	13.0	23.2	25.9	28.5	5.4
중분류							
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	3.6	13.4	25.3	31.1	23.1	3.6
	디지털 중개 플랫폼 제공업	4.4	12.2	24.3	22.6	29.1	7.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	4.5	13.5	17.1	18.6	39.5	6.7
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	6.0	18.9	30.0	30.6	14.2	0.3
	10-49인	0.9	6.5	16.6	24.2	46.7	5.1
	50-299인	1.6	2.1	9.2	16.5	52.8	17.8
	300인 이상	0.0	0.0	8.1	4.6	57.2	30.1

4) 디지털플랫폼 제공 방식

- 디지털플랫폼 제공산업의 업체는 디지털플랫폼 제공 방식으로 '인터넷 웹사이트'(97.3%)를 가장 많이 이용 중이며, 그 뒤를 이어 '모바일 웹사이트'(89.6%), '모바일 앱'(62.6%) 등의 순으로 이용하는 것으로 나타남
- 중분류별로는 모든 산업에서 '인터넷 웹사이트'를 통한 제공 비율이 가장 높았으며, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'(98.0%), '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'(97.4%), '디지털 중개 플랫폼 제공업'(96.1%) 순으로 나타남
- 종사자 규모별로는 모든 구간에서 '인터넷 웹사이트'를 통해 제공하는 비중이 가장 높게 나타남. 한편, 업체 규모가 커질수록 '모바일 앱' 제공 비율이 높아지는 경향을 보여, '300인 이상'에서 91.8%로 가장 높게 나타남

[그림 3-11] **디지털플랫폼 제공 방식**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-12〉 **디지털플랫폼 제공 방식**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)

구분		인터넷 웹사이트	모바일 웹사이트	모바일앱	기타
디지털플랫폼 제공산업		97.3	89.6	62.6	0.1
중분류					
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	98.0	90.9	60.9	0.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	96.1	87.3	62.0	0.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	97.4	90.3	66.5	0.5
산업별 종사자 규모					
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	97.5	88.0	55.1	0.2
	10-49인	96.6	91.5	69.5	0.0
	50-299인	98.2	94.8	73.8	0.0
	300인 이상	95.3	87.5	91.8	0.0

5) 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조

- 디지털플랫폼 제공산업의 수익구조는 개별 업체기준*으로는 '광고'(42.8%), '수수료'(30.1%), '구독료/이용료'(24.5%), '직매입 판매'(1.9%)의 순으로 집계되지만, 산업기준**으로는 '직매입 판매'(42.6%), '수수료'(38.4%), '구독료/이용료'(9.3%), '광고'(8.3%) 순으로 나타남

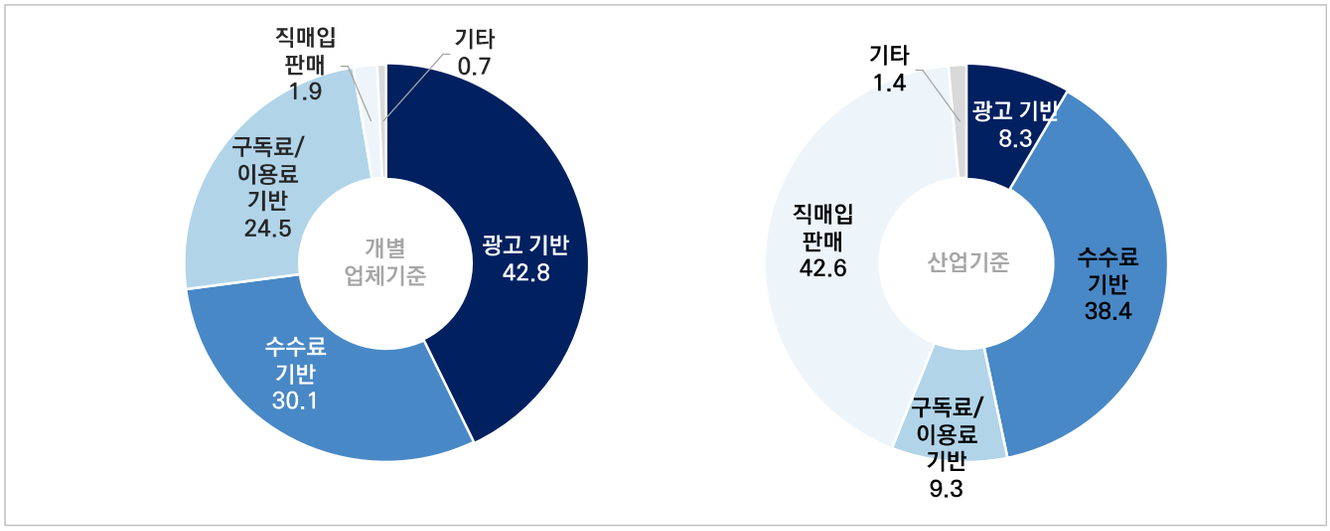
  *개별 업체기준은 응답 값의 가중평균으로 산출(업체별 비중의 평균), **산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중으로 산출(매출규모 비중)

- 중분류별로는 개별 업체기준 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'은 '광고 기반' 비중이 95.6%로 가장 높게 나타났고, '디지털 중개 플랫폼 제공업'은 '수수료 기반' 94.5%, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'은 '구독료/이용료' 94.9%로 가장 높게 나타남. 산업기준으로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'의 '광고 기반' 매출 비중이 44.2%로 가장 높게 나타났고, '디지털 중개 플랫폼 제공업'은 '수수료 기반'(50.1%)과 '직매입 판매'(48.0%) 매출 비중이 높았으며, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'은 '구독료/이용료 기반' 비중이 93.6%로 가장 높았음

- 종사자 규모별로는 개별 업체기준 종사자 규모가 커질수록 '수수료 기반' 및 '직매입 판매' 비중은 증가하고, '광고 기반' 비중은 감소하는 경향을 보임. 산업기준으로는 종사자 규모가 커질수록 '광고 기반' 매출 비중은 줄어들고, '직매입 판매' 매출 비중이 증가하는 특징이 있음

[그림 3-12] **디지털플랫폼 제공산업의 수익구조**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-13〉 **디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 : 개별 업체기준**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

구분		광고 기반	수수료 기반	구독료 / 이용료 기반	직매입 판매	기타
디지털플랫폼 제공산업		42.8	30.1	24.5	1.9	0.7
중분류						
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	95.6	0.7	1.8	1.1	0.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	1.5	94.5	0.1	3.4	0.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	2.4	0.5	94.9	1.3	0.9
산업별 종사자 규모						
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	53.0	26.6	19.5	0.6	0.4
	10-49인	34.7	31.0	32.4	1.0	0.9
	50-299인	23.7	36.4	34.6	3.8	1.6
	300인 이상	18.3	45.5	23.3	12.0	0.8

※ 개별 업체기준은 응답 값의 가중평균으로 산출(업체별 비중의 평균)

〈표 3-14〉 **디지털플랫폼 제공산업의 수익구조 : 산업기준**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : 억원, %)

구분		산업별 추정 매출액(억원)					산업별 추정 매출액 비중(%)				
		광고 기반	수수료 기반	구독료 / 이용료 기반	직매입 판매	기타	광고 기반	수수료 기반	구독료 / 이용료 기반	직매입 판매	기타
디지털플랫폼 제공산업		110,360	507,751	122,886	563,047	18,675	8.3	38.4	9.3	42.6	1.4
중분류											
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	101,489	20,901	6,759	93,698	6,954	44.2	9.1	2.9	40.8	3.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	5,646	486,415	2,443	466,100	10,820	0.6	50.1	0.3	48.0	1.1
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	3,225	434	113,685	3,249	901	2.7	0.4	93.6	2.7	0.7
산업별 종사자 규모											
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	3,990	3,477	2,839	52	39	38.4	33.4	27.3	0.5	0.4
	10-49인	4,323	11,262	9,843	573	163	16.5	43.0	37.6	2.2	0.6
	50-299인	18,309	59,168	31,217	21,724	2,446	13.8	44.5	23.5	16.4	1.8
	300인 이상	83,738	433,845	78,988	540,697	16,028	7.3	37.6	6.8	46.9	1.4

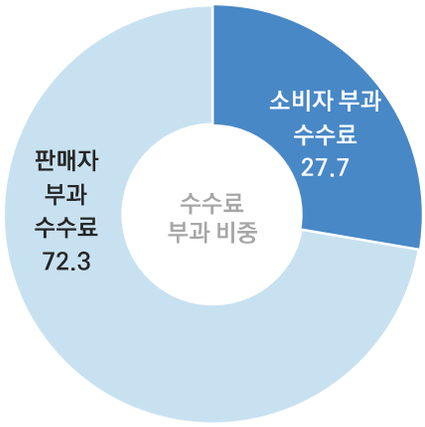
※ 산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중으로 산출(매출규모 비중)

6) 디지털플랫폼 수수료 부과 현황

- 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공업체는 '소비자'(27.7%)보다 '판매자'(72.3%)에게 수수료를 부과하는 비율이 높은 것으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 중개 플랫폼 제공업'에서 '판매자' 부과 수수료 비율이 73.0%로 가장 높고, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'은 '소비자' 부과 수수료 비율이 68.2%로 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 모든 구간에서 '판매자' 부과 수수료 비율이 높았으며, 특히 '1-9인'에서 '판매자' 부과 수수료 비율이 80.5%로 가장 높았음. 반면, 규모가 클수록 '소비자' 부과 수수료 비율이 증가하는 특징이 있으며, '50-299인'은 40.5%, '300인 이상'은 36.8%로 나타남

[그림 3-13] **디지털플랫폼 수수료 부과 비중**

(base : 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-15〉 **디지털플랫폼 수수료 부과 비중**

(base : 수수료 기반 매출이 발생하는 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

구분		판매자 부과 수수료	소비자 부과 수수료
디지털플랫폼 제공산업		72.3	27.7
중분류			
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	63.1	36.9
	디지털 중개 플랫폼 제공업	73.0	27.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	31.8	68.2
산업별 종사자 규모			
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	80.5	19.5
	10-49인	68.8	31.2
	50-299인	59.5	40.5
	300인 이상	63.2	36.8

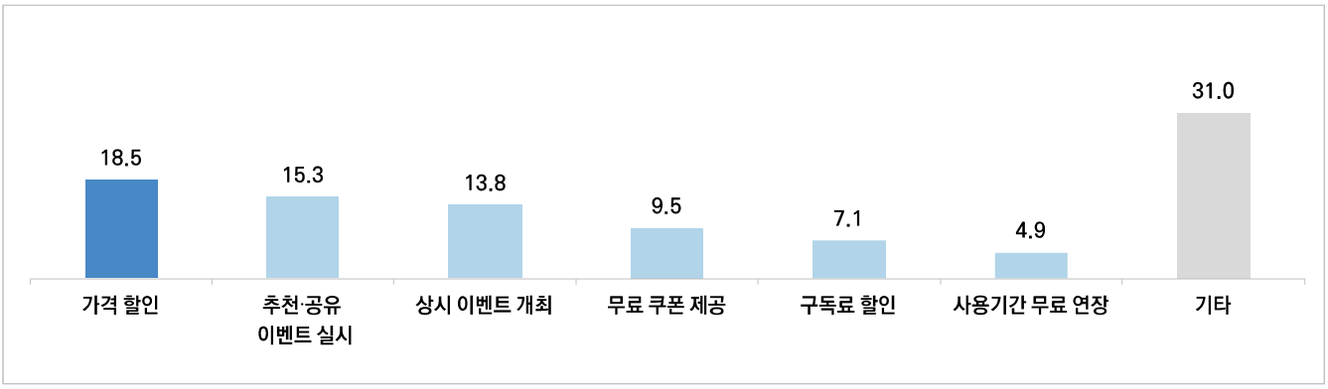
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

7) 디지털플랫폼 이용자 확대 전략

- 디지털플랫폼 제공산업에서 이용자 확대를 위해 사용하는 주된 방법으로는 '가격 할인'이 18.5%로 가장 높게 나타났으며, '추천/공유 이벤트 실시'(15.3%), '상시 이벤트 개최'(13.8%)가 그 뒤를 이음
- 중분류별로는 '디지털 중개 플랫폼 제공업'에서 '가격 할인' 활용 비중이 35.1%로 가장 높으며, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'은 '추천/공유 이벤트 실시'가 19.7%로 비교적 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 규모가 클수록 '가격 할인' 전략 활용 비중이 높아지는 경향을 보이며, '1-9인' 사업체는 16.8%, '300인 이상' 사업체는 30.0%로 나타남

[그림 3-14] **디지털플랫폼 이용자 확대 전략**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-16〉 **디지털플랫폼 이용자 확대 전략**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

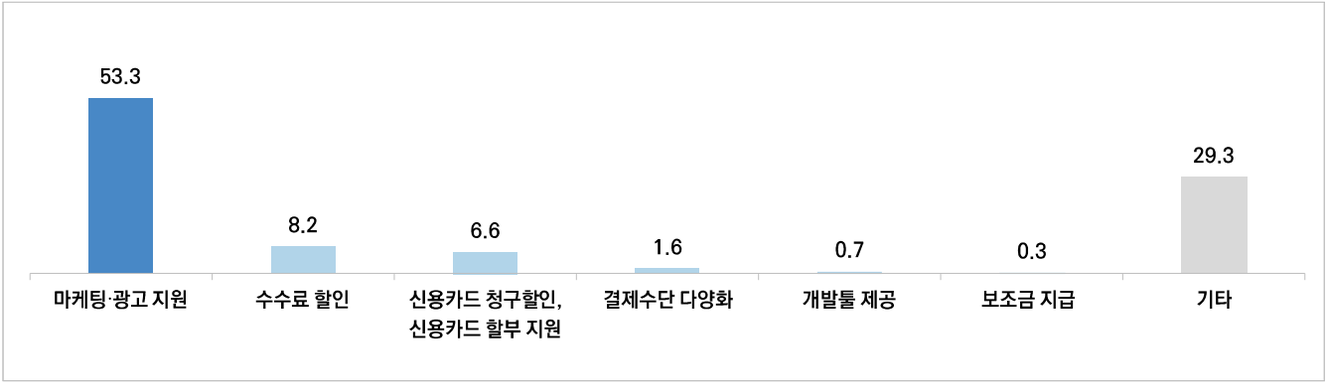
구분		가격 할인	추천/공유 이벤트 실시	상시이벤트 개최	무료 쿠폰 제공	구독료 할인	사용기간 무료 연장	기타
디지털플랫폼 제공산업		18.5	15.3	13.8	9.5	7.1	4.9	31.0
중분류								
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	5.0	19.7	8.7	6.0	10.2	7.6	42.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	35.1	12.6	16.8	12.9	0.7	0.5	21.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	21.4	10.7	19.0	11.3	9.7	5.7	22.1
산업별 종사자 규모								
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	16.8	12.6	9.8	8.8	7.2	5.5	39.4
	10-49인	17.8	17.9	17.7	11.0	8.7	3.8	23.3
	50-299인	22.4	19.7	22.1	10.8	5.7	3.7	15.7
	300인 이상	30.0	23.3	21.4	7.3	4.0	7.1	6.9

8) 디지털플랫폼 입점업체 확대 전략

- 디지털플랫폼 제공산업에서 입점업체 확대를 위해 사용하는 주된 방법으로는 '마케팅/광고 지원' 활용 비중이 53.3%로 가장 높게 나타났으며, '수수료 할인'(8.2%), '신용카드 청구할인 및 할부 지원'(6.6%) 등이 뒤를 이음
- 중분류별로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'에서 '마케팅/광고 지원'이 67.1%로 가장 높게 나타난 반면, '디지털 중개 플랫폼 제공업'의 경우 39.0%로 가장 낮게 나타남
- 종사자 규모별로는 모든 구간에서 '마케팅/광고 지원'이 가장 높게 나타났으며, 규모가 클수록 '수수료 할인'과 '신용카드 청구할인/할부 지원'이 높아지는 경향을 보임

[그림 3-15] **디지털플랫폼 입점업체 확대 전략**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-17〉 **디지털플랫폼 입점업체 확대 전략**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

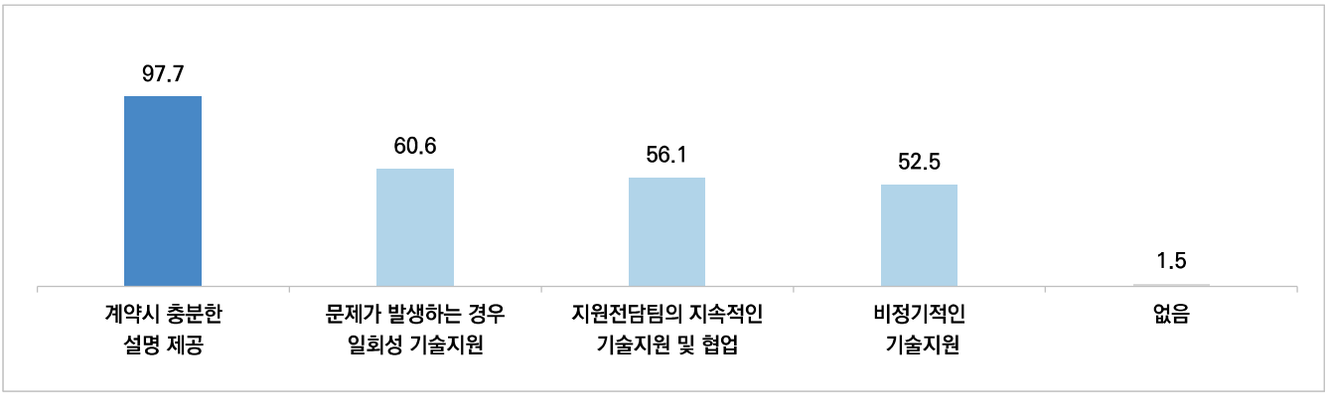
구분		마케팅/광고 지원	수수료 할인	신용카드 청구할인, 신용카드 할부 지원	결제수단 다양화	개발툴 제공	보조금 지급	기타
디지털플랫폼 제공산업		53.3	8.2	6.6	1.6	0.7	0.3	29.3
중분류								
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	67.1	2.7	1.1	0.9	1.0	0.4	26.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	39.0	18.7	13.5	1.9	0.2	0.3	26.5
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	46.6	4.9	7.5	2.3	0.9	0.2	37.6
산업별 종사자 규모								
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	51.0	7.0	5.7	1.5	0.3	0.2	34.4
	10-49인	56.9	9.0	6.5	0.5	1.7	0.2	25.3
	50-299인	57.0	10.5	8.3	3.7	0.9	0.4	19.3
	300인 이상	54.8	14.1	12.9	1.1	1.3	2.1	13.7

9) 디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황

- 디지털플랫폼 제공산업 업체의 97.7%는 '계약 시 충분한 설명을 제공'하고 있으며, '문제 발생 시 일회성 기술지원'(60.6%), '지속적인 기술지원 및 협업'(56.1%), '비정기적 기술지원'(52.5%) 등의 순으로 플랫폼 운영 방침을 제공하는 것으로 나타남. 운영 방침을 제공하지 않는 비율은 1.5%로 나타남
- 중분류별로도 전체 플랫폼 운영 방침 제공 현황과 동일한 추세를 보임
- 종사자 규모별로는 '1-9인' 규모에서 '지속적인 기술지원 및 협업'(51.2%)이 비교적 낮게 나타난 반면, 그 외 종사자 규모가 큰 구간에서는 '지속적인 기술지원 및 협업' 비중이 상대적으로 높게 나타남

[그림 3-16] **디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-18〉 **디지털플랫폼 운영 방침 제공 현황**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)

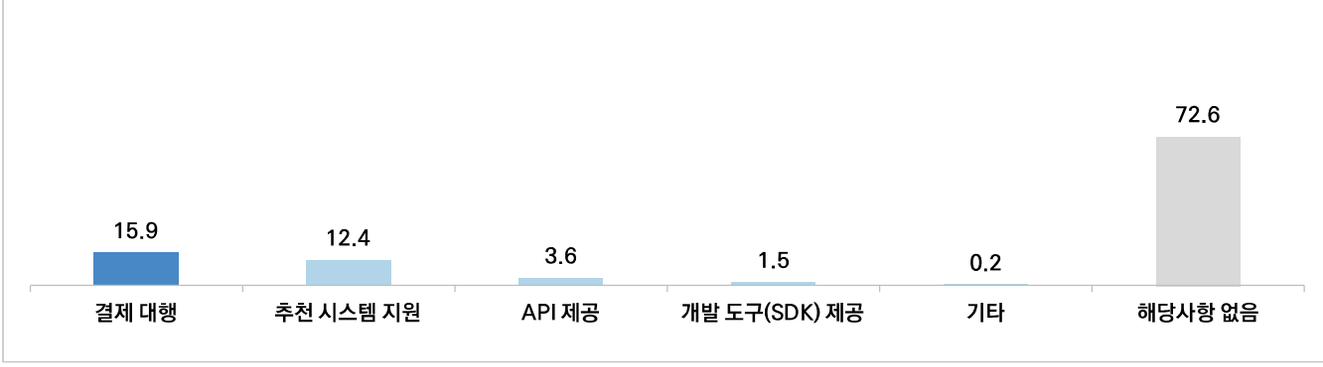
구분		플랫폼 운영 방침 제공				플랫폼 운영 방침 제공하지 않음
		계약시 충분한 설명 제공	문제가 발생하는 경우 일회성 기술지원	지원전담팀의 지속적인 기술지원 및 협업	비정기적인 기술지원	
디지털플랫폼 제공산업		97.7	60.6	56.1	52.5	1.5
중분류						
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	96.6	58.9	57.5	53.2	2.5
	디지털 중개 플랫폼 제공업	97.7	59.2	50.8	47.0	1.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	99.6	65.3	60.3	58.1	0.2
산업별 종사자 규모						
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	96.8	60.4	51.2	48.8	2.1
	10-49인	99.5	62.6	63.1	55.2	0.2
	50-299인	98.7	58.8	64.0	59.6	0.8
	300인 이상	97.6	59.1	61.6	64.4	0.0

10) 디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공

- 디지털플랫폼 제공산업 업체들은 플랫폼의 원활한 활용을 위해 플랫폼 활용기업에게 '결제 대행'(15.9%), '추천 시스템'(12.4%), 'API'(3.6%), '개발 도구(SDK)'(1.5%) 등의 지원을 제공
- 중분류별로는 '디지털 중개 플랫폼 제공업'에서 '결제 대행'(28.1%)과 '추천 시스템 지원'(16.4%)이 타 산업 대비 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 규모가 클수록 플랫폼 활용 지원 제공 비율이 높아지는 경향을 보여, '300인 이상' 업체에서 '결제 대행' 39.0%, '추천 시스템 지원' 19.3% 등 상대적으로 높은 지원 제공 비중을 보임

[그림 3-17] **디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-19〉 **디지털플랫폼 활용을 위한 지원 제공**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %, 복수응답)

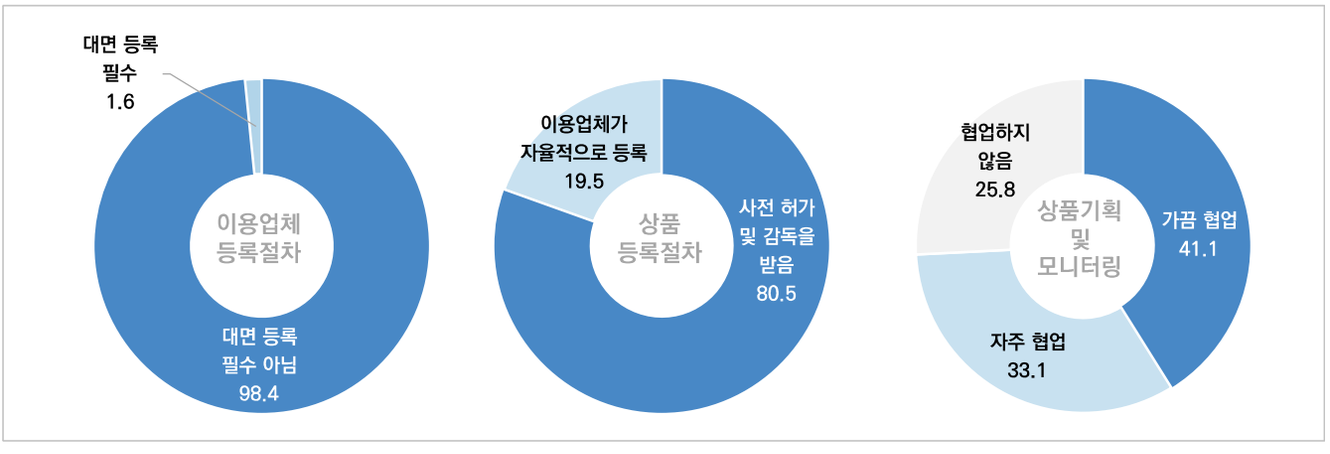
구분		결제 대행	추천 시스템 지원	API 제공	개발 도구 (SDK) 제공	기타	해당사항 없음
디지털플랫폼 제공산업		15.9	12.4	3.6	1.5	0.2	72.6
중분류							
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	8.3	8.1	2.7	1.5	0.4	81.8
	디지털 중개 플랫폼 제공업	28.1	16.4	3.5	2.0	0.0	60.6
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	14.1	14.8	5.5	0.9	0.0	71.4
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	10.7	7.7	2.7	0.8	0.2	81.3
	10-49인	22.4	17.2	5.0	2.2	0.2	62.1
	50-299인	20.0	22.3	4.4	2.4	0.0	61.0
	300인 이상	39.0	19.3	6.7	4.5	0.0	46.3

11) 디지털플랫폼 서비스 제공 절차

- 디지털플랫폼 제공산업의 디지털플랫폼 서비스 제공 절차를 살펴보면, 이용업체 등록 시 업체의 98.4%가 '대면 등록이 필수적이지 않은 것'으로 응답했으며, 상품 등록 시 '사전 허가 및 감독을 받음'은 80.5%, '이용업체가 자율적으로 등록'은 19.5%로 나타남. 상품 기획 및 모니터링에서는 '협업'이 74.2%('자주 협업' 33.1% + '가끔 협업' 41.1%)로 나타났으며, '협업하지 않음'은 25.8%로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서 '사전 허가 및 감독을 받음'(85.1%) 비율이 가장 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 '50-299인'에서 '사전 허가 및 감독을 받음'과 '협업' 비중이 모두 85.5%로 가장 높았음

[그림 3-18] **디지털플랫폼 서비스 제공 절차**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)



〈표 3-20〉 **디지털플랫폼 이용 절차**

(base : 디지털플랫폼 제공산업, 단위 : %)

구분		이용업체 등록절차		상품 등록절차		상품 기획 및 모니터링			
		대면 등록 필수 아님	대면 등록 필수	사전 허가 및 감독을 받음	이용업체가 자율적으로 등록	협업하고 있음			협업하지 않음
						가끔 협업	자주 협업	소계	
디지털플랫폼 제공산업		98.4	1.6	80.5	19.5	41.1	33.1	74.2	25.8
중분류									
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	97.6	2.4	82.1	17.9	40.8	31.6	72.4	27.6
	디지털 중개 플랫폼 제공업	98.5	1.5	74.6	25.4	42.5	34.2	76.7	23.3
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	99.8	0.2	85.1	14.9	39.9	34.3	74.2	25.8
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	98.2	1.8	78.8	21.2	41.5	27.7	69.2	30.8
	10-49인	98.5	1.5	81.6	18.4	40.9	38.1	79.0	21.0
	50-299인	99.3	0.7	85.5	14.5	39.7	45.8	85.5	14.5
	300인 이상	97.6	2.4	81.7	18.3	42.0	39.2	81.2	18.8

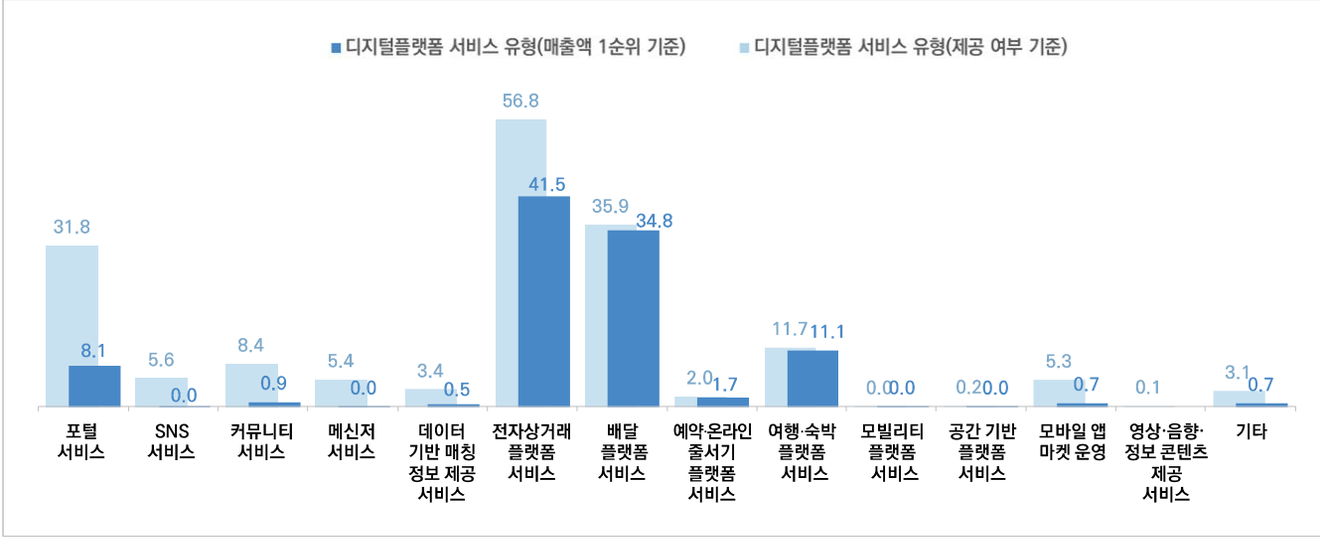
04 디지털플랫폼 활용 현황

1) 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형[5)]

- 디지털플랫폼 활용산업 업체들이 활용하는 디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준)은 '전자상거래 플랫폼 서비스'가 41.5%로 가장 높았으며, 다음으로는 '배달 플랫폼 서비스'(34.8%), '여행, 숙박 플랫폼 서비스'(11.1%), '포털 서비스'(8.1%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모별로 '1-9인'에서는 '전자상거래 플랫폼 서비스'가 41.9%로 가장 높았고, '10-49인' 업체는 '배달 플랫폼 서비스'(54.1%), '50-299인'에서는 '여행, 숙박 플랫폼 서비스'가 가장 높게 나타남

[그림 3-19] **활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)



5) '디지털플랫폼 활용산업'은 조사 효율성과 활용 특성이 뚜렷한 업종에 대한 집중 분석의 필요성을 반영해, 활용률이 높은 일부 업종을 표본으로 구성하였으며, 일반화나 타 산업과의 비교하여 결과 해석 시 유의가 필요함.

〈표 3-21〉 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형(매출액 1순위 기준)

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)

구분		포털 서비스	SNS 서비스	커뮤니티 서비스	메신저 서비스	데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스	전자상거래 플랫폼 서비스	배달 플랫폼 서비스	예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스	여행, 숙박 플랫폼 서비스	모빌리티 플랫폼 서비스	공간 기반 플랫폼 서비스	모바일 앱마켓 운영	영상 음향 정보 콘텐츠 제공	기타
디지털플랫폼 활용산업		8.1	0.0	0.9	0.0	0.5	41.5	34.8	1.7	11.1	0.0	0.0	0.7	0.0	0.7
중분류															
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	8.1	0.0	0.9	0.0	0.5	41.5	34.8	1.7	11.1	0.0	0.0	0.7	0.0	0.7
산업별 종사자 규모															
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	8.2	0.0	0.9	0.0	0.5	41.9	34.5	1.7	10.9	0.0	0.0	0.7	0.0	0.7
	10-49인	3.1	0.1	0.4	0.0	0.1	18.8	54.1	1.0	19.6	0.1	0.0	2.3	0.0	0.3
	50-299인	3.5	0.9	1.6	0.0	0.0	20.4	23.4	0.0	41.9	0.0	0.0	8.2	0.0	0.0
	300인 이상	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

〈표 3-22〉 활용 중인 디지털플랫폼 서비스 유형(활용 여부 기준)

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)

구분		포털 서비스	SNS 서비스	커뮤니티 서비스	메신저 서비스	데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스	전자상거래 플랫폼 서비스	배달 플랫폼 서비스	예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스	여행, 숙박 플랫폼 서비스	모빌리티 플랫폼 서비스	공간 기반 플랫폼 서비스	모바일 앱마켓 운영	영상 음향 정보 콘텐츠 제공	기타
디지털플랫폼 활용산업		31.8	5.6	8.4	5.4	3.4	56.8	35.9	2.0	11.7	0.0	0.2	5.3	0.1	3.1
중분류															
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	31.8	5.6	8.4	5.4	3.4	56.8	35.9	2.0	11.7	0.0	0.2	5.3	0.1	3.1
산업별 종사자 규모															
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	31.8	5.6	8.5	5.4	3.4	56.9	35.6	2.0	11.5	0.0	0.2	5.2	0.2	3.0
	10-49인	29.1	5.1	5.1	2.3	2.3	45.5	57.4	2.0	21.9	0.1	0.1	7.0	0.0	5.0
	50-299인	49.2	13.1	20.8	5.9	5.8	57.9	26.2	0.7	54.3	0.0	0.0	11.5	0.0	8.0
	300인 이상	100.0	20.0	40.0	20.0	0.0	40.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0

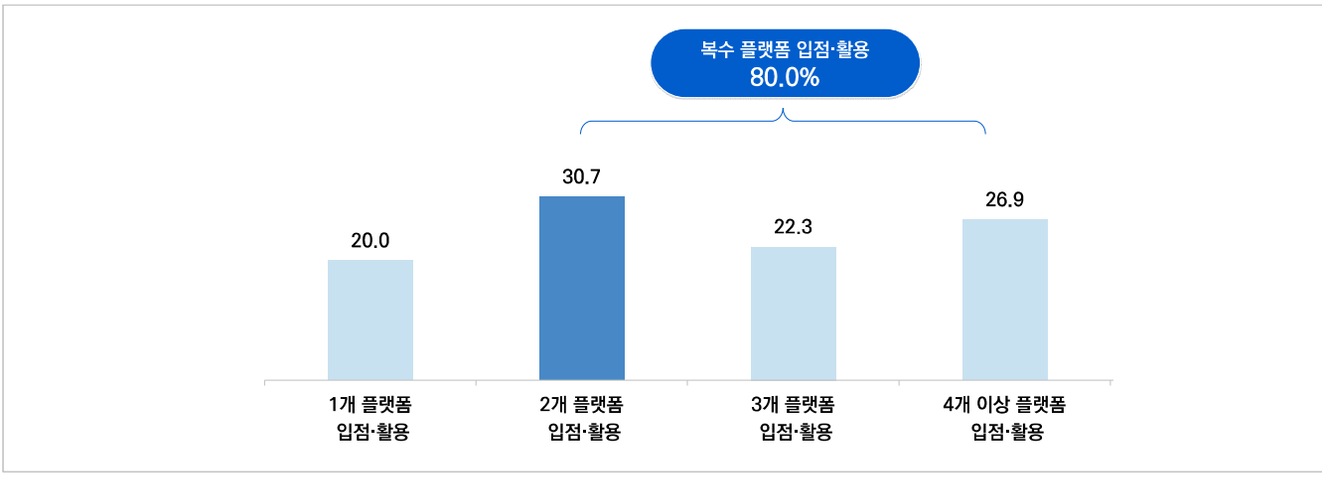
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

2) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체가 현재 입점·활용 중인 플랫폼 개수에 관한 질문에서 '2개 플랫폼 입점·활용'이 30.7%로 가장 높았으며, 다음으로 '4개 이상 플랫폼 입점·활용'(26.9%), '3개 플랫폼 입점·활용'(22.3%), '1개 플랫폼 입점·활용'(20.0%)의 순으로 나타남. 디지털플랫폼 활용산업의 80.0%가 복수 플랫폼에 입점하여 서비스를 활용 중인 것으로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 늘어날수록 '4개 이상 플랫폼 입점·활용'하는 비율이 높아지는 특징을 보임. 구체적으로 '300인 이상'에서 60.0%로 가장 높게 나타난 반면, '1-9인' 기업은 4개 이상 플랫폼 입점·활용 비율이 26.5%로 비교적 낮게 나타남

[그림 3-20] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-23〉 **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		1개 플랫폼 입점·활용	2개 플랫폼 입점·활용	3개 플랫폼 입점·활용	4개 이상 플랫폼 입점·활용
디지털플랫폼 활용산업		20.0	30.7	22.3	26.9
중분류					
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	20.0	30.7	22.3	26.9
산업별 종사자 규모					
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	20.3	30.8	22.4	26.5
	10-49인	4.7	26.9	20.5	47.9
	50-299인	0.7	37.4	12.8	49.0
	300인 이상	0.0	0.0	40.0	60.0

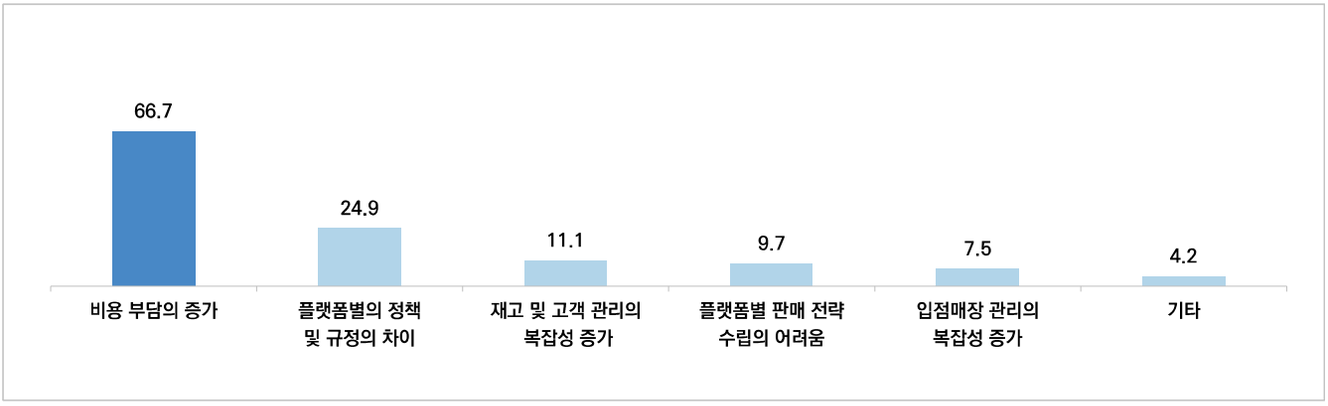
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

3) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체 중 복수의 중개플랫폼에 입점한 업체가 겪는 주요 애로사항으로는 '비용 부담의 증가'가 66.7%로 가장 높게 나타났으며, 그 외 '플랫폼별 정책 및 규정의 차이'(24.9%), '재고 및 고객 관리의 복잡성 증가'(11.1%), '플랫폼별 판매 전략 수립의 어려움'(9.7%), '입점매장 관리의 복잡성 증가'(7.5%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모별로는 전반적으로 규모가 작을수록 애로사항 응답 비율이 높은 경향을 보이며, '1-9인' 사업체에서 '비용 부담 증가'(66.9%), '플랫폼별 정책 및 규정 차이'(24.8%)가 높게 나타남

[그림 3-21] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항**

(base : 복수 플랫폼을 활용하는 디지털플랫폼 활용 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-24〉 **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 복수 플랫폼 입점·활용 시 애로사항**

(base : 복수 플랫폼을 활용하는 디지털플랫폼 활용 업체, 단위 : %, 복수응답)

구분		비용 부담의 증가	플랫폼별의 정책 및 규정의 차이	재고 및 고객 관리의 복잡성 증가	플랫폼별 판매 전략 수립의 어려움	입점매장 관리의 복잡성 증가	기타
디지털플랫폼 활용산업		66.7	24.9	11.1	9.7	7.5	4.2
중분류							
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	66.7	24.9	11.1	9.7	7.5	4.2
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	66.9	24.8	11.2	9.7	7.5	4.3
	10-49인	60.2	27.4	5.4	11.6	6.6	2.0
	50-299인	44.3	34.5	4.3	13.5	8.2	6.5
	300인 이상	40.0	40.0	0.0	0.0	0.0	20.0

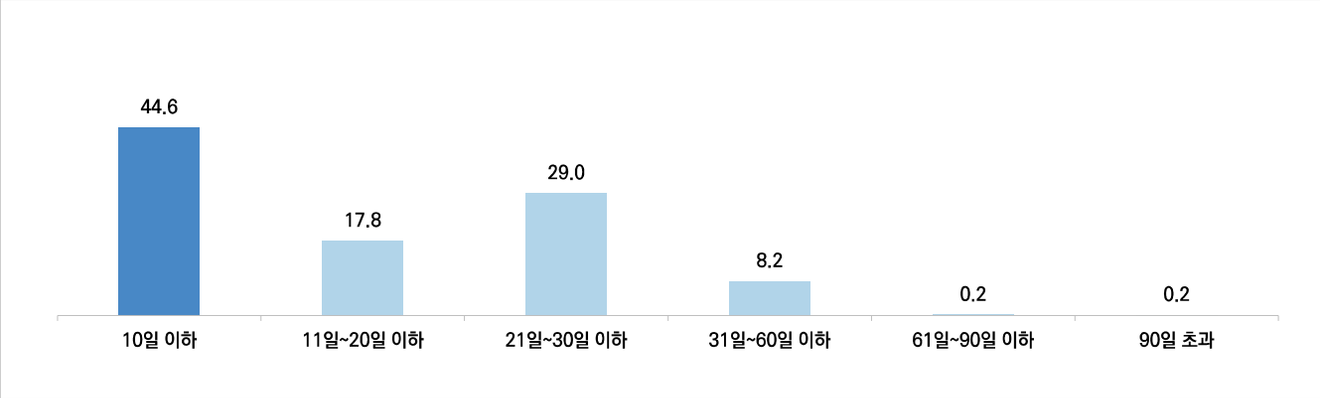
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

4) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체가 물품 판매 후 플랫폼 제공업체로부터 대금을 정산받는 데까지 소요된 기간은 '10일 이하'가 44.6%로 가장 높았으며, 다음으로는 '21일~30일 이하'(29.0%), '11일~20일 이하'(17.8%) 등의 순으로 나타남. '한달 이상' 소요되는 경우도 8.6% 수준으로 나타남
- 종사자 규모가 늘어날수록 정산대금 수취 소요기간이 '10일 이하'인 비율이 높아지는 특징을 보여 '300인 이상'에서 80.0%로 가장 높게 나타났으나, '1-9인'에서 44.6%로 가장 낮게 나타남

[그림 3-22] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



〈표 3-25〉 **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 정산대금 수취 소요 기간**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		10일 이하	11일~20일 이하	21일~30일 이하	31일~60일 이하	61일~90일 이하	90일 초과
디지털플랫폼 활용산업		44.6	17.8	29.0	8.2	0.2	0.2
중분류							
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	44.6	17.8	29.0	8.2	0.2	0.2
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	44.6	17.7	29.1	8.3	0.2	0.2
	10-49인	47.3	25.2	23.2	3.8	0.4	0.1
	50-299인	56.0	10.7	24.0	8.8	0.6	0.0
	300인 이상	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0

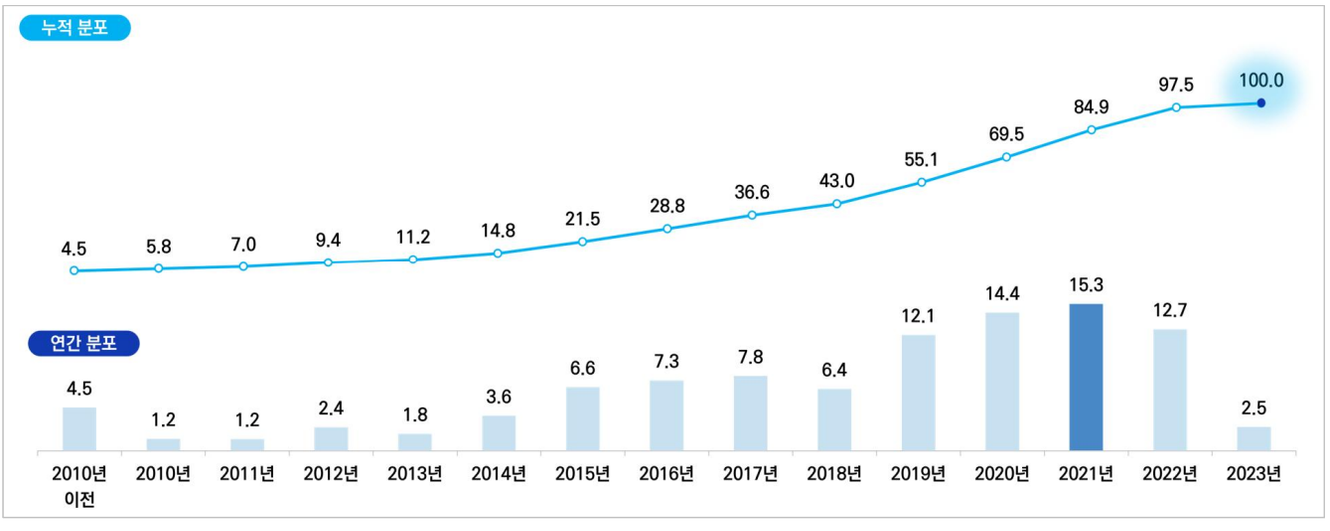
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

5) 디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체 조사 결과, 절반 이상의 업체(57.0%)가 2019년 이후 플랫폼*에 입점·활용하기 시작한 것으로 나타남
  * 매출액 1순위 플랫폼 기준
- 종사자 규모별로는 '300인 이상'을 제외한 모든 규모의 업체에서 플랫폼 입점·활용 시작 시점이 '2021년'에서 가장 높은 비율을 보인 이후 감소하는 것으로 나타남

[그림 3-23] **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



〈표 3-26〉 **디지털 중개 플랫폼 활용업체의 플랫폼 입점·활용 시작 시점**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		2010년 이전	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
디지털플랫폼 활용산업		4.5	1.2	1.2	2.4	1.8	3.6	6.6	7.3	7.8	6.4	12.1	14.4	15.3	12.7	2.5
중분류																
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	4.5	1.2	1.2	2.4	1.8	3.6	6.6	7.3	7.8	6.4	12.1	14.4	15.3	12.7	2.5
산업별 종사자 규모																
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	4.5	1.3	1.2	2.4	1.8	3.6	6.6	7.3	7.8	6.4	12.1	14.5	15.2	12.7	2.5
	10-49인	3.1	0.7	1.2	2.3	2.2	4.2	6.4	9.7	6.6	7.9	8.6	10.3	22.6	12.0	2.1
	50-299인	5.0	2.7	2.6	4.5	1.3	3.7	10.8	14.8	7.1	8.2	6.1	5.9	23.7	3.5	0.0
	300인 이상	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

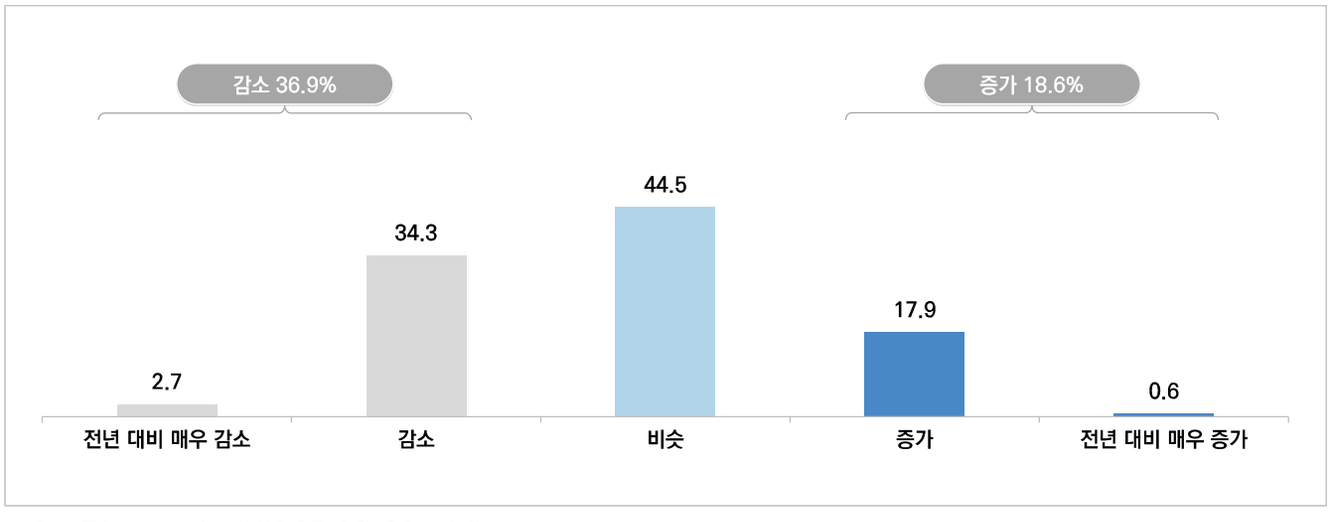
6) 디지털플랫폼 활용업체의 전년 대비 영업현황

1. 전체 고객 수

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 전체 고객 수는 '증가함' 18.6%('전년 대비 매우 증가' 0.6% + '증가' 17.9%), '비슷' 44.5%, '감소함' 36.9%('전년 대비 매우 감소' 2.7% + '감소' 34.3%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 전년 대비 전체 고객 수가 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-24] **전체 고객 수**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-27〉 **전체 고객 수**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		2.7	34.3	44.5	17.9	0.6	36.9	44.5	18.6
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	2.7	34.3	44.5	17.9	0.6	36.9	44.5	18.6
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	2.7	34.4	44.6	17.7	0.6	37.1	44.6	18.3
	10-49인	0.6	25.4	39.5	31.3	3.2	26.0	39.5	34.5
	50-299인	0.7	17.5	26.4	46.7	8.8	18.1	26.4	55.5
	300인 이상	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0	60.0

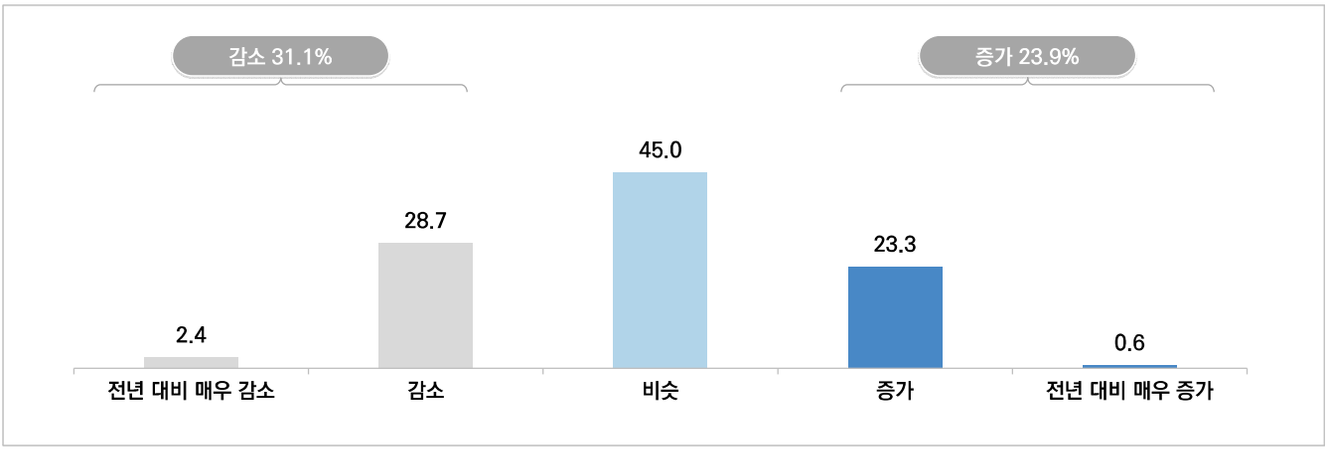
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

2. 디지털플랫폼을 통한 고객 수

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 디지털플랫폼을 통한 고객 수는 '증가함' 23.9%('전년 대비 매우 증가' 0.6% + '증가' 23.3%), '비슷' 45.0%, '감소함' 31.1%('전년 대비 매우 감소' 2.4% + '감소' 28.7%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 디지털플랫폼을 통한 고객 수가 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-25] **디지털플랫폼을 통한 고객 수**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-28〉 **디지털플랫폼을 통한 고객 수**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		2.4	28.7	45.0	23.3	0.6	31.1	45.0	23.9
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	2.4	28.7	45.0	23.3	0.6	31.1	45.0	23.9
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	2.4	29.0	45.0	23.0	0.6	31.4	45.0	23.5
	10-49인	0.5	14.7	41.4	41.0	2.4	15.2	41.4	43.4
	50-299인	0.7	11.5	29.0	49.4	9.5	12.1	29.0	58.9
	300인 이상	0.0	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0	20.0	60.0

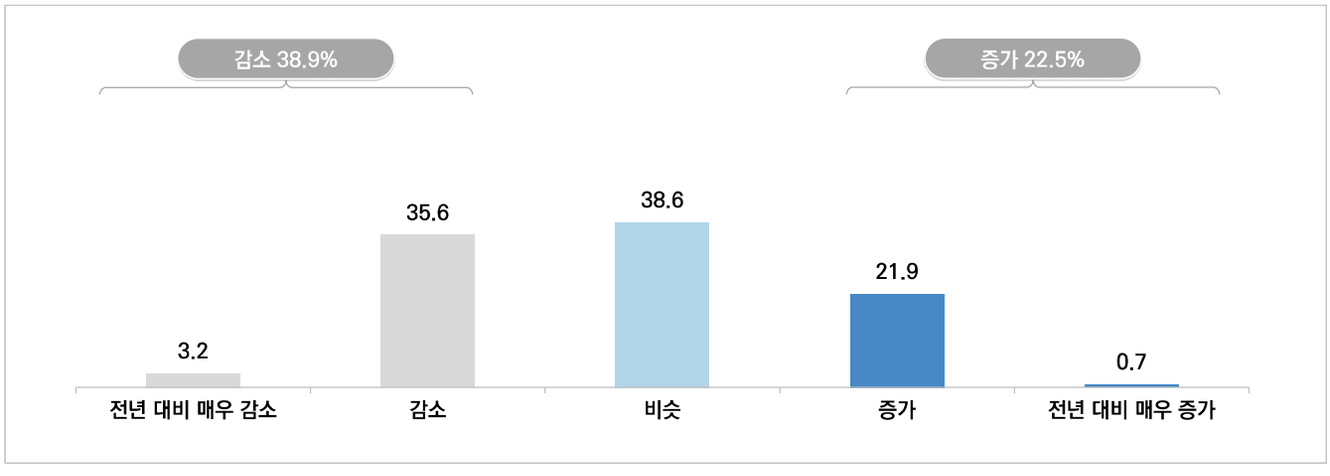
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

3. 매출액

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 매출액은 '증가함' 22.5%('전년 대비 매우 증가' 0.7% + '증가' 21.9%), '비슷' 38.6%, '감소함' 38.9%('전년 대비 매우 감소' 3.2% + '감소' 35.6%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 전년 대비 매출액이 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-26] **매출액**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-29〉 **매출액**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		3.2	35.6	38.6	21.9	0.7	38.9	38.6	22.5
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	3.2	35.6	38.6	21.9	0.7	38.9	38.6	22.5
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	3.3	35.8	38.7	21.6	0.6	39.1	38.7	22.2
	10-49인	0.8	27.7	32.5	35.5	3.5	28.5	32.5	39.0
	50-299인	0.7	19.8	19.0	48.4	12.2	20.5	19.0	60.5
	300인 이상	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0	60.0

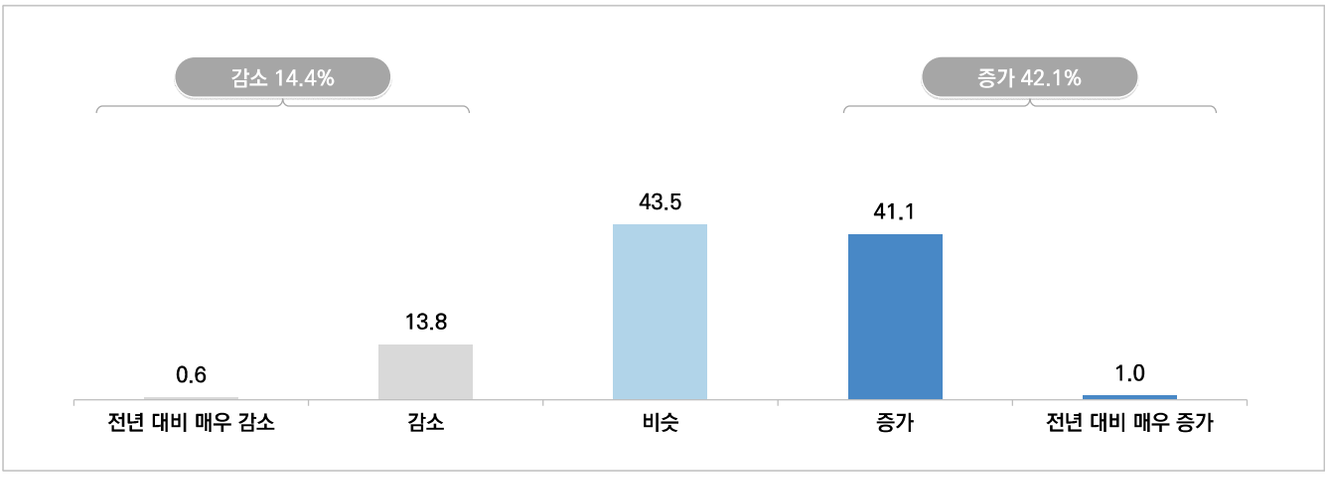
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

4. 영업 비용

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 영업 비용은 '증가함' 42.1%('전년 대비 매우 증가' 1.0% + '증가' 41.1%), '비슷' 43.5%, '감소함' 14.4%('전년 대비 매우 감소' 0.6% + '감소' 13.8%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 전년 대비 영업 비용이 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-27] **영업 비용**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-30〉 **영업 비용**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		0.6	13.8	43.5	41.1	1.0	14.4	43.5	42.1
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.6	13.8	43.5	41.1	1.0	14.4	43.5	42.1
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	0.6	13.9	43.8	40.8	1.0	14.5	43.8	41.7
	10-49인	0.6	6.0	29.2	60.0	4.2	6.6	29.2	64.2
	50-299인	1.3	3.8	24.7	59.7	10.4	5.2	24.7	70.1
	300인 이상	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0	40.0	60.0

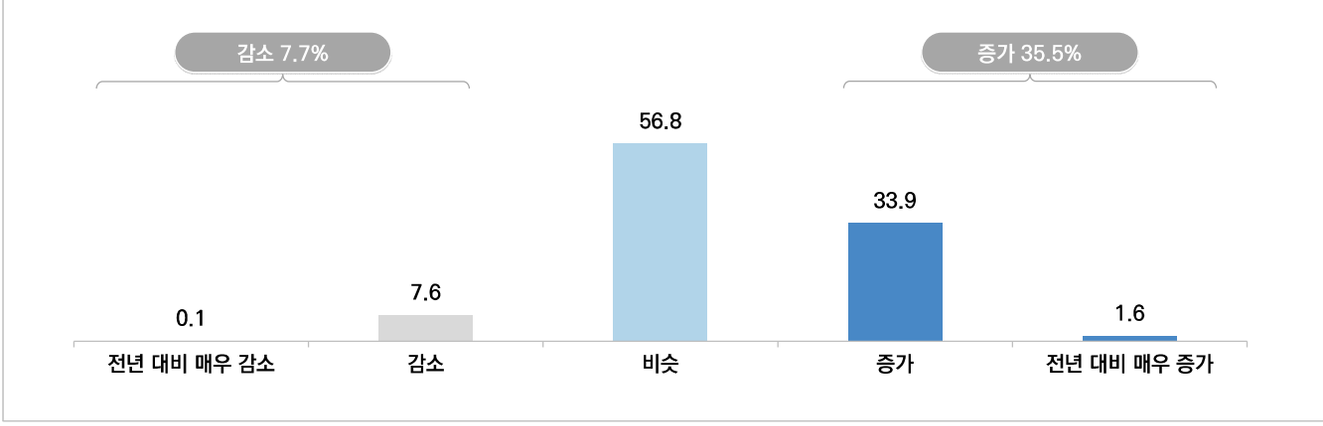
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

5. 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용은 '증가함' 35.5%('전년 대비 매우 증가' 1.6% + '증가' 33.9%), '비슷' 56.8%, '감소함' 7.7%('전년 대비 매우 감소' 0.1% + '감소' 7.6%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 전년 대비 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용이 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-28] **플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-31〉 **플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		0.1	7.6	56.8	33.9	1.6	7.7	56.8	35.5
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.1	7.6	56.8	33.9	1.6	7.7	56.8	35.5
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	0.1	7.7	57.0	33.6	1.6	7.8	57.0	35.2
	10-49인	0.4	3.7	42.5	50.3	3.1	4.2	42.5	53.3
	50-299인	0.7	4.1	22.9	61.6	10.7	4.8	22.9	72.3
	300인 이상	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0	40.0	60.0

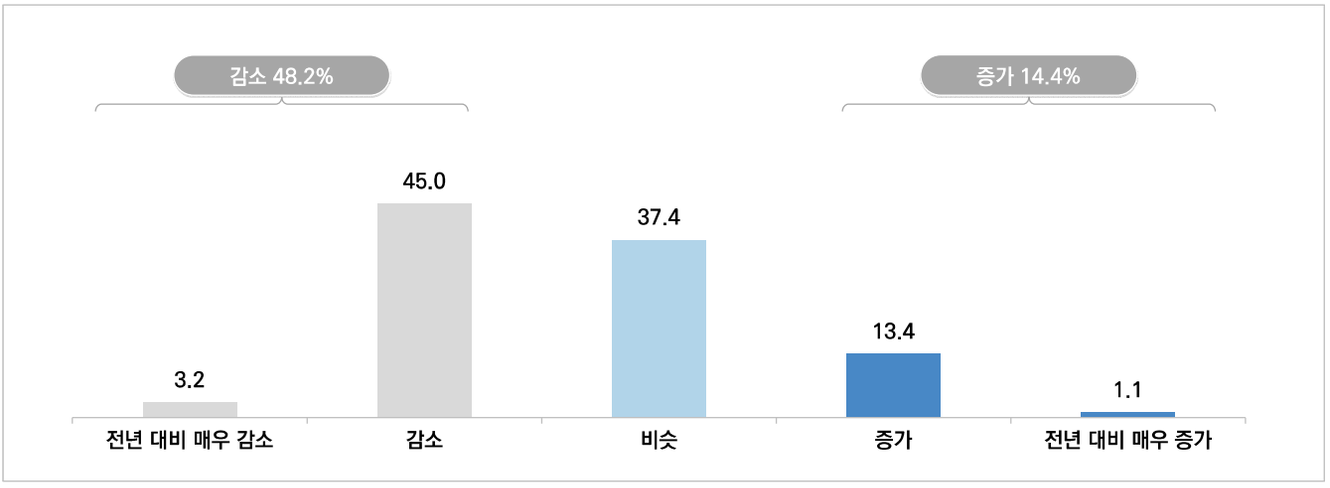
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

6. 당기 순이익

- 디지털 중개 플랫폼 활용업체에게 조사한 전년 대비 당기 순이익은 '증가함' 14.4%('전년 대비 매우 증가' 1.1% + '증가' 13.4%), '비슷' 37.4%, '감소함' 48.2%('전년 대비 매우 감소' 3.2% + '감소' 45.0%)로 나타남
- 종사자 규모별로는 종사자 규모가 커질수록 전년 대비 당기 순이익이 상대적으로 증가하는 경향을 보임

[그림 3-29] **당기 순이익**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-32〉 **당기 순이익**

(base : 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %)

구분		① 전년 대비 매우 감소	② 감소	③ 비슷	④ 증가	⑤ 전년 대비 매우 증가	감소 (①+②)	비슷 (③)	증가 (④+⑤)
디지털플랫폼 활용산업		3.2	45.0	37.4	13.4	1.1	48.2	37.4	14.4
중분류									
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	3.2	45.0	37.4	13.4	1.1	48.2	37.4	14.4
산업별 종사자 규모									
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	3.2	45.0	37.5	13.3	1.0	48.2	37.5	14.3
	10-49인	1.7	45.3	31.8	18.7	2.4	47.0	31.8	21.1
	50-299인	4.2	41.7	21.0	24.5	8.5	46.0	21.0	33.0
	300인 이상	0.0	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0	20.0	60.0

※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

05 디지털화 추진 현황

1) 디지털화 수준

- 디지털산업의 디지털화 수준을 살펴보면, 디지털화 진입·정착 단계에 속하는 업체가 61.4%('전산화-디지털화 단계' 41.0%+'디지털화 단계' 20.4%) 수준으로 가장 많았고, 전산화 단계에 속하는 업체가 35.5%, 디지털전환 진입·정착 단계에 속하는 업체는 3.1%('디지털화-디지털전환 단계' 2.1%+'디지털전환 단계' 1.1%)으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업' 업체의 69.4%*가 디지털화 단계에 진입·정착한 상태로 가장 높았고, '디지털관련산업'의 경우 53.8%*로 가장 낮게 나타남

  * '전산화-디지털화 단계' 18.0% + '디지털화 단계' 51.4% ** '전산화-디지털화 단계' 33.4% + '디지털화 단계' 20.4%
- 중분류별로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업' 업체의 78.4%*가 디지털화 단계에 진입·정착한 상태로 가장 높게 나타났으나, '디지털 기반 기기·부품 제조업'의 경우 32.1%**로 가장 낮게 나타남

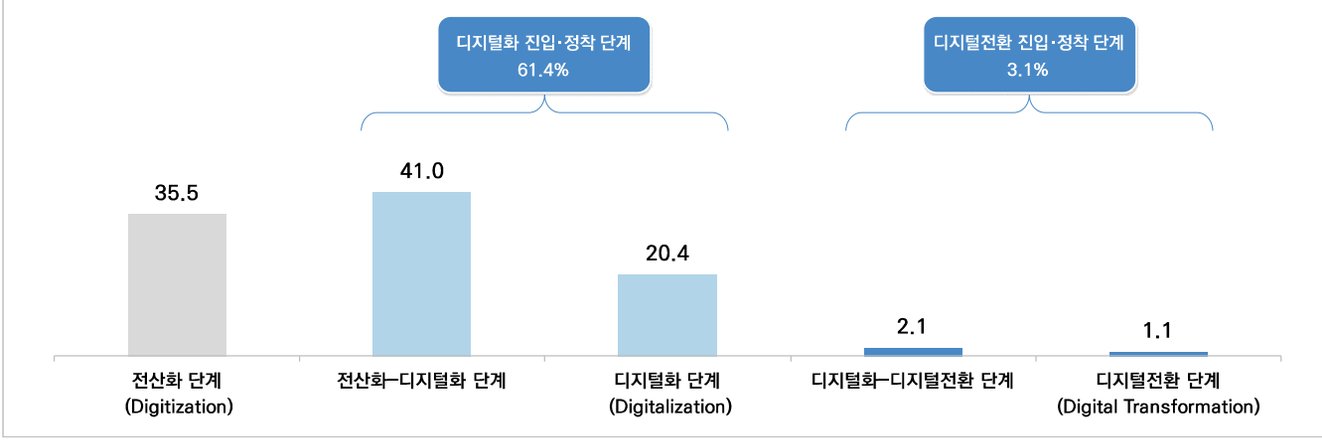
  * '전산화-디지털화 단계' 22.2% + '디지털화 단계' 56.2% ** '전산화-디지털화 단계' 22.0% + '디지털화 단계' 10.1%

▶ 디지털화 수준은 다음과 같이 구분됩니다.

전산화 단계 (Digitization)	디지털화 단계 (Digitalization)	디지털전환 단계 (Digital Transformation)
디지털 전환의 필요성을 느끼고 있으며 개별적인 움직임은 일어나고 있으나 조직적인 시도는 일어나지 않은 단계	**조직적인 차원에서의 디지털 전환을 시작하기에 앞서 내부적인 시도와 실험이 일어나는 단계로, 기존 제품 및 서비스에 디지털 기술이 적용되는 시기**	**디지털 혁신 중심의 비즈니스 전담 팀을 중심으로 새로운 제품 및 서비스를 개발하고 디지털 변화에 빠르게 적응 및 대응할 수 있는 조직과 시스템을 운영하는 단계**
예) PC사용, 전기장치 및 전기기계의 디지털 기술 사용 등	예) 디지털 관련 기술(Data, Network, AI 등)과 기업 내부용 정보시스템(ERP, CRM, SCM 등)을 도입하여, 경영 및 생산 활동에 일부 또는 전부를 활용하거나 인터넷을 통해 기존 제품 및 서비스의 일부를 판매 유통하는 경우	예) 디지털화 단계를 거쳐 기존 조직구조의 축소, 확장, 변화가 발생한 경우, 인터넷 및 디지털 관련 정보기술을 통해 생산(스마트 팩토리 도입), 유통(e-커머스, e-물류 전환) 등 비즈니스 구조가 변화한 경우

[그림 3-30] 디지털화 수준

(base : 전체, 단위 : %)



※ 각 항목의 합과 총계는 반올림으로 인해 차이가 발생

〈표 3-33〉 **디지털화 수준**

(base : 전체, 단위 : %)

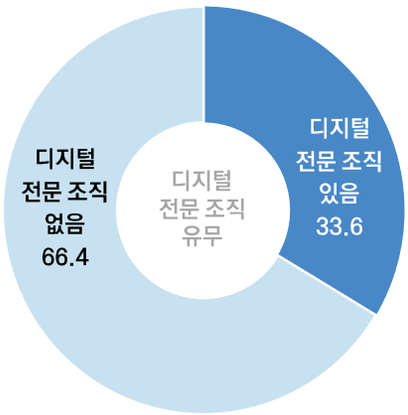
구분		① 전산화 단계 (Digitization)	② 전산화-디지털화 단계	③ 디지털화 단계 (Digitalization)	④ 디지털화-디지털전환 단계	⑤ 디지털전환 단계 (Digital Transformation)
디지털산업		35.5	41.0	20.4	2.1	1.1
대분류						
	디지털기반산업	29.2	43.6	21.8	3.9	1.4
	디지털플랫폼 제공산업	3.0	18.0	51.4	20.8	6.9
	디지털플랫폼 활용산업	36.1	42.4	19.3	1.4	0.8
	디지털관련산업	44.3	33.4	20.4	0.8	1.0
중분류						
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	65.0	22.0	10.1	2.2	0.7
	디지털 기반 서비스업	21.7	48.1	24.3	4.2	1.6
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	3.0	22.2	56.2	14.0	4.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	4.1	17.4	46.6	22.9	8.9
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	1.5	11.4	48.9	30.1	8.1
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	36.1	42.4	19.3	1.4	0.8
디지털관련산업	디지털 도소매업	48.6	31.7	18.3	0.0	1.3
	디지털 금융업	34.2	37.3	25.5	2.6	0.4
산업별 종사자 규모						
디지털기반산업	1-9인	31.0	45.8	19.7	2.3	1.2
	10-49인	18.2	28.8	36.3	14.2	2.5
	50-299인	4.5	21.5	41.8	25.4	6.8
	300인 이상	2.8	9.4	65.6	11.2	11.0
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	4.9	27.2	51.3	12.6	3.9
	10-49인	0.3	9.2	54.6	29.0	6.9
	50-299인	0.0	0.4	45.2	38.2	16.2
	300인 이상	0.0	0.0	54.6	31.4	14.0
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	36.2	42.3	19.3	1.3	0.8
	10-49인	28.3	49.9	18.6	2.8	0.4
	50-299인	27.0	39.2	31.0	1.3	1.5
	300인 이상	0.0	8.0	92.0	0.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	45.9	32.9	19.5	0.7	1.0
	10-49인	15.8	46.9	36.5	0.7	0.1
	50-299인	4.3	22.1	55.7	13.5	4.4
	300인 이상	1.8	8.5	30.3	43.4	16.0

2) 디지털 전문 조직 유무

- 10인 이상의 디지털산업 업체 중 디지털 전문 조직을 보유한 비율은 33.6%로 나타남
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'은 80.5%, '디지털기반산업'은 42.2%가 디지털 전문 조직을 보유하고 있는 것으로 나타났으나, '디지털플랫폼 활용산업'과 '디지털관련산업'은 각각 7.0%, 19.4% 수준으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'이 84.4%로 가장 높았으나, '디지털 중개 플랫폼 활용업'은 7.0%로 가장 낮게 나타남

[그림 3-31] **디지털 전문 조직 유무**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)



〈표 3-34〉 **디지털 전문 조직 유무**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)

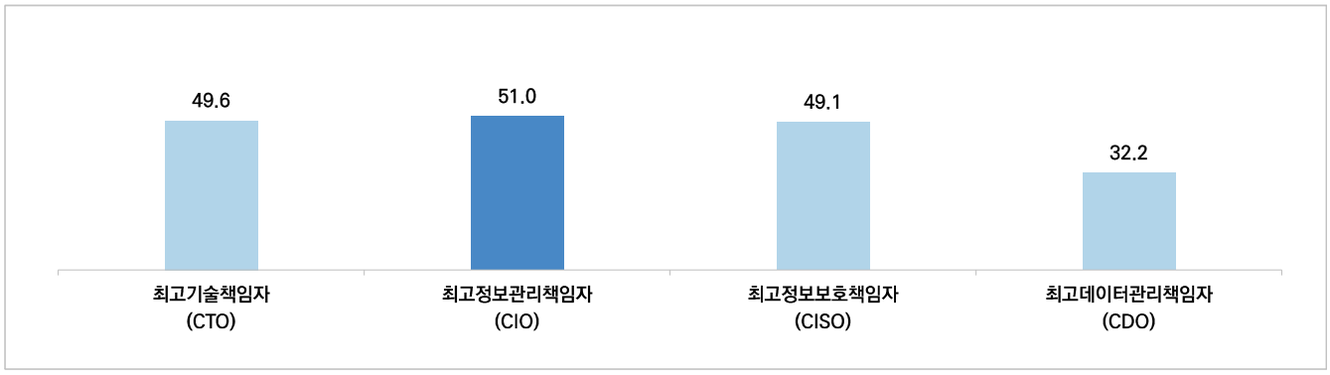
구분		디지털 전문 조직이 있음	디지털 전문 조직이 없음
디지털산업		33.6	66.4
대분류			
	디지털기반산업	42.2	57.8
	디지털플랫폼 제공산업	80.5	19.5
	디지털플랫폼 활용산업	7.0	93.0
	디지털관련산업	19.4	80.6
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	26.0	74.0
	디지털 기반 서비스업	47.6	52.4
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	78.0	22.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	78.9	21.1
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	84.4	15.6
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	7.0	93.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	14.8	85.2
	디지털 금융업	20.5	79.5
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	-	-
	10-49인	38.0	62.0
	50-299인	61.3	38.7
	300인 이상	71.4	28.6
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-
	10-49인	72.8	27.2
	50-299인	87.4	12.6
	300인 이상	92.4	7.6
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	4.8	95.2
	50-299인	31.6	68.4
	300인 이상	80.0	20.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	13.4	86.6
	50-299인	43.5	56.5
	300인 이상	87.2	12.8

3) 디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황

- 디지털 전문 조직이 있는 업체의 디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황은 '최고정보관리책임자(CIO)'가 51.0%로 가장 높았으며, 다음으로는 '최고기술책임자(CTO)'(49.6%), '최고정보보호책임자(CISO)'(49.1%), '최고데이터관리책임자(CDO)'(32.2%) 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'에서 'CIO' 보유율이 56.3%로 가장 높았으며, '디지털관련산업'은 'CISO' 보유율이 70.2%로 가장 높은 것으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 기기·부품 제조업'에서 'CIO' 보유율이 70.3%로 가장 높았고, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'이 55.5%로 그 다음으로 높게 나타남

[그림 3-32] **디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황**

(base : 디지털 전문 조직 보유 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-35〉 **디지털 부분 최고 관리책임자 보유 현황**

(base : 디지털 전문 조직 보유 업체, 단위 : %, 복수응답)

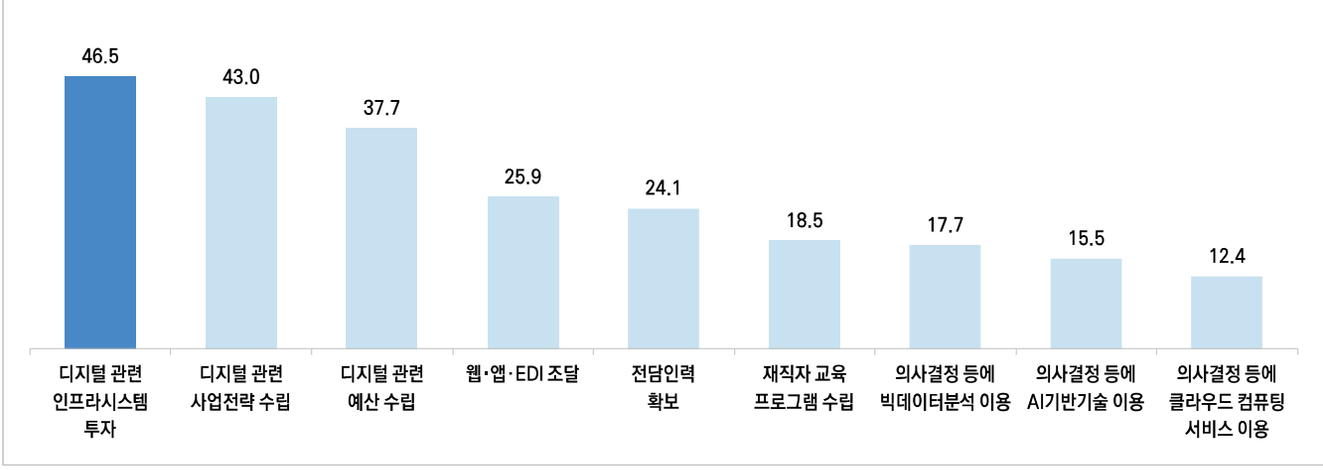
구분		최고기술책임자 (CTO)	최고정보관리 책임자 (CIO)	최고정보보호 책임자 (CISO)	최고데이터관리 책임자 (CDO)
디지털산업		49.6	51.0	49.1	32.2
대분류					
	디지털기반산업	53.3	56.3	44.5	33.6
	디지털플랫폼 제공산업	42.4	53.9	64.8	44.4
	디지털플랫폼 활용산업	36.8	10.7	56.2	22.9
	디지털관련산업	29.1	19.8	70.2	11.9
중분류					
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	68.4	70.3	36.9	16.8
	디지털 기반 서비스업	50.6	53.7	45.9	36.7
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	41.3	54.5	68.4	46.1
	디지털 중개 플랫폼 제공업	46.3	51.9	61.5	43.2
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	39.1	55.5	65.5	44.4
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	36.8	10.7	56.2	22.9
디지털관련산업	디지털 도소매업	32.0	11.7	61.4	19.7
	디지털 금융업	28.6	21.2	71.7	10.6
산업별 종사자 규모					
디지털기반산업	1-9인	-	-	-	-
	10-49인	51.2	50.7	38.6	29.8
	50-299인	59.2	72.8	62.5	44.2
	300인 이상	67.0	66.3	49.7	52.2
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-	-	-
	10-49인	41.2	44.4	66.5	46.5
	50-299인	43.7	61.0	64.3	47.1
	300인 이상	42.7	65.8	61.1	30.7
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-
	10-49인	46.6	13.6	40.8	13.9
	50-299인	19.6	6.1	82.8	38.2
	300인 이상	50.0	0.0	50.0	25.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-
	10-49인	12.7	3.7	77.6	8.5
	50-299인	36.1	39.4	57.8	11.7
	300인 이상	86.5	48.7	64.6	27.6

4) 디지털화 및 디지털전환 추진 현황

- 디지털화 및 디지털전환 추진 현황으로는 '디지털화 및 디지털전환 관련 인프라 시스템에 대한 투자가 시행되고 있다'는 응답이 46.5%로 가장 높았고, 다음으로 '디지털화 및 디지털전환 관련 사업전략이 수립되어 있다'는 43.0%, '디지털화 및 디지털전환 관련 예산이 수립되어 있다' 37.7%, '영업활동에 필요한 원자재, 부품 등을 웹사이트, 앱, EDI를 통해 조달하고 있다' 25.9%, '디지털전환을 위한 전담 인력이 있다' 24.1% 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'이 '전담 인력 확보'(55.0%), '사업 전략 수립'(50.5%), '웹·앱·EDI 활용 조달'(50.2%) 등 대부분 항목에서 가장 높은 비율을 보였으며, '디지털플랫폼 활용산업'은 '사업 전략 수립'(39.2%)과 '예산 수립'(15.2%) 등 디지털전환 관련 준비 비율이 전반적으로 가장 낮은 수준으로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'이 전담 인력 확보(60.9%) 및 '사업 전략 수립'(55.0%), '웹·앱·EDI 활용 조달'(49.6%) 등에서 가장 높은 비율을 보인 반면, '디지털 중개 플랫폼 활용업'은 다수 항목에서 최하 수준으로 나타남

[그림 3-33] **디지털화 및 디지털전환 추진 현황**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)



〈표 3-36〉 **디지털화 및 디지털 전환 추진 현황**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)

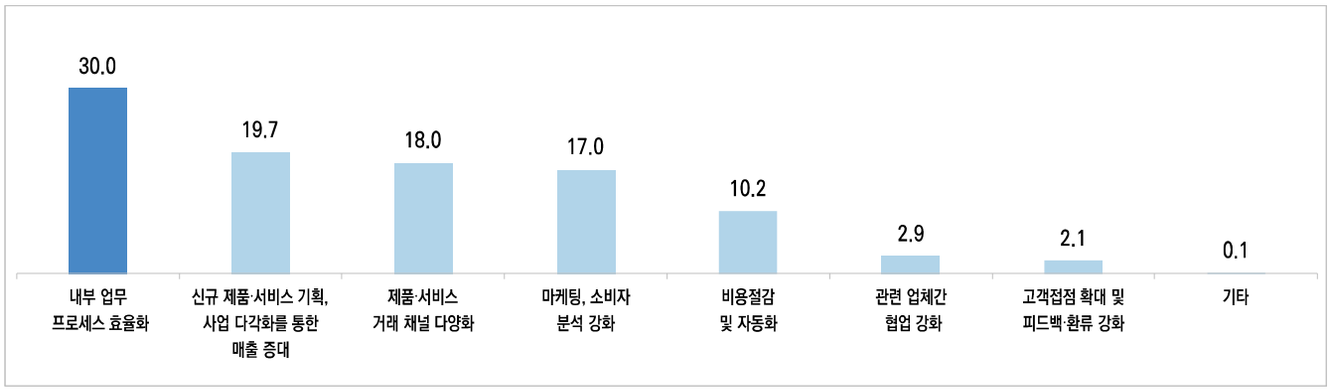
구분		디지털화 및 디지털 전환 관련 인프라 시스템에 대한 투자 시행	디지털화 및 디지털 전환 관련 사업 전략수립	디지털화 및 디지털 전환 관련 예산 수립	영업 활동에 필요한 원자재, 부품 등을 웹사이트, 앱, EDI를 통해 조달	디지털 전환을 위한 전담 인력 존재	디지털화 및 디지털 전환 관련 재직자 교육 프로그램 수립	의사 결정 및 영업활동에 빅데이터 분석 이용	의사결정 및 영업활동에AI 기반 기술 이용	의사결정 및 영업활동에 클라우드 컴퓨팅 서비스 이용
디지털산업		46.5	43.0	37.7	25.9	24.1	18.5	17.7	15.5	12.4
대분류										
	디지털기반산업	51.9	45.0	43.8	32.6	31.0	21.6	22.9	21.5	17.4
	디지털플랫폼 제공산업	37.8	50.5	36.8	50.2	55.0	27.5	44.1	28.8	13.3
	디지털플랫폼 활용산업	12.8	39.2	15.2	10.7	4.9	7.4	2.6	0.5	1.5
	디지털관련산업	66.0	37.5	39.6	11.6	11.6	16.7	8.5	5.7	4.9
중분류										
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	59.9	38.4	44.0	27.8	31.1	27.0	19.4	12.7	12.1
	디지털 기반 서비스업	49.3	47.2	43.8	34.2	30.9	19.9	24.0	24.4	19.2
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	30.6	41.0	27.5	56.3	52.3	23.1	37.7	24.7	13.5
	디지털 중개 플랫폼 제공업	36.5	54.0	39.4	45.9	51.8	26.1	46.1	25.4	11.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	45.5	55.0	42.0	49.6	60.9	32.9	47.5	36.4	14.9
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	12.8	39.2	15.2	10.7	4.9	7.4	2.6	0.5	1.5
디지털관련산업	디지털 도소매업	35.2	14.5	12.3	27.1	13.6	10.0	3.4	2.0	2.2
	디지털 금융업	73.3	42.9	46.1	7.9	11.1	18.3	9.7	6.6	5.5
산업별 종사자 규모										
디지털기반산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	47.8	41.3	40.3	31.9	28.0	17.7	21.6	20.3	16.2
	50-299인	71.5	61.5	59.9	35.8	45.3	39.6	28.9	27.5	22.9
	300인 이상	72.8	83.0	73.6	33.9	43.7	53.0	31.6	26.3	31.4
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	34.8	45.5	31.4	47.0	48.9	20.3	36.4	22.6	9.4
	50-299인	39.3	55.1	40.3	52.8	60.8	34.9	48.1	33.4	14.4
	300인 이상	45.7	58.2	48.9	56.1	63.7	36.2	64.6	41.8	26.4
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	11.6	38.1	13.5	9.8	3.6	5.8	2.4	0.3	1.4
	50-299인	25.6	51.6	33.1	20.9	18.7	25.2	3.8	2.6	2.0
	300인 이상	80.0	40.0	60.0	60.0	80.0	40.0	40.0	0.0	40.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	63.3	34.7	36.1	7.1	6.7	11.3	4.3	2.3	1.2
	50-299인	81.6	48.8	55.3	32.1	31.1	43.1	24.6	17.5	18.9
	300인 이상	76.0	68.5	74.4	52.5	67.0	56.9	59.4	51.2	50.6

5) 디지털화 추진 이유

- 디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유로는 '내부 업무 프로세스 효율화'가 30.0%로 가장 높았으며, '신규 제품/서비스 기획, 사업 다각화를 통한 매출 증대'(19.7%), '제품/서비스 거래 채널 다양화'(18.0%), '마케팅, 소비자 분석 강화'(17.0%) 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'(29.7%), '디지털플랫폼 제공산업'(35.2%), '디지털관련산업'(44.5%)에서 모두 '내부 업무 프로세스 효율화'가 가장 높은 비중을 차지하였으며, '디지털플랫폼 활용산업'은 '제품/서비스 거래 채널 다양화'가 37.9%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 금융업'에서 '내부 업무 프로세스 효율화'가 48.0%로 가장 높게 나타났으나, '디지털 중개 플랫폼 활용업'(37.9%)과 '디지털 중개 플랫폼 제공업'(27.6%)은 '제품·서비스 거래 채널 다양화'가 가장 높게 나타남

[그림 3-34] **디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



〈표 3-37〉 **디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)

구분		내부 업무 프로세스 효율화	신규제품/서비스기획, 사업 다각화를 통한 매출 증대	제품/서비스 거래 채널 다양화	마케팅, 소비자 분석 강화	비용절감 및 자동화	관련 업체간 협업 강화	고객접점 확대 및 피드백/환류 강화	기타
디지털산업		30.0	19.7	18.0	17.0	10.2	2.9	2.1	0.1
대분류									
	디지털기반산업	29.7	20.4	17.3	17.1	10.1	3.1	2.1	0.2
	디지털플랫폼 제공산업	35.2	7.5	20.7	15.9	18.2	0.8	1.5	0.2
	디지털플랫폼 활용산업	22.8	10.3	37.9	20.6	6.9	0.4	1.2	0.0
	디지털관련산업	44.5	14.5	17.9	10.0	10.7	0.2	2.2	0.0
중분류									
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	32.7	11.1	5.7	23.5	19.5	2.0	4.9	0.5
	디지털 기반 서비스업	29.1	22.3	19.7	15.7	8.2	3.3	1.6	0.1
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	40.7	5.1	16.1	13.4	21.8	0.7	1.6	0.5
	디지털 중개 플랫폼 제공업	24.5	10.5	27.6	22.5	12.4	1.4	1.1	0.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	38.9	8.1	20.2	11.9	19.1	0.2	1.6	0.0
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	22.8	10.3	37.9	20.6	6.9	0.4	1.2	0.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	29.7	20.7	16.8	20.4	11.5	0.0	1.0	0.0
	디지털 금융업	48.0	13.1	18.2	7.5	10.5	0.2	2.5	0.0
산업별 종사자 규모									
디지털기반산업	1-9인	28.8	20.6	17.0	17.7	10.6	3.0	2.2	0.1
	10-49인	38.0	18.2	18.3	12.7	6.7	4.0	1.8	0.3
	50-299인	33.5	22.8	26.8	9.2	4.3	2.4	1.0	0.0
	300인 이상	31.3	24.3	25.2	6.5	8.2	2.2	2.2	0.0
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	34.1	7.2	20.8	14.6	21.1	0.8	1.2	0.2
	10-49인	38.7	7.4	20.5	16.9	15.1	0.2	1.2	0.0
	50-299인	36.8	9.0	19.8	17.5	13.2	0.8	2.2	0.6
	300인 이상	30.0	8.8	22.3	21.3	11.4	2.6	3.6	0.0
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	22.5	9.4	38.3	21.0	7.2	0.4	1.3	0.0
	50-299인	25.5	20.5	33.8	16.3	3.8	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	40.0	0.0	40.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	43.5	15.2	17.6	10.1	11.2	0.0	2.4	0.0
	50-299인	52.1	8.9	18.8	9.9	9.0	0.4	0.9	0.0
	300인 이상	38.3	19.0	24.1	6.3	4.8	3.8	3.8	0.0

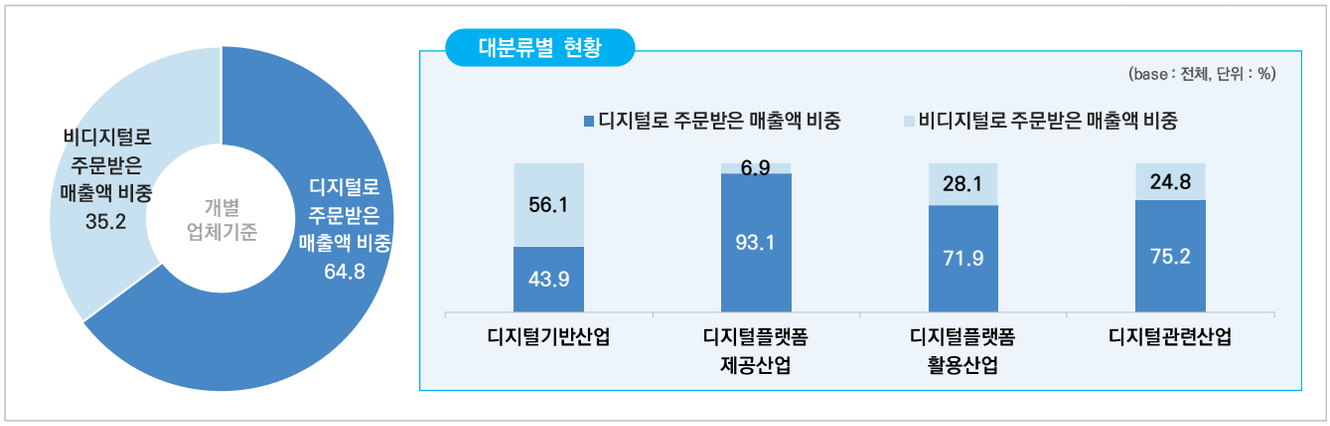
6) 주문 형태별 매출액 현황

1. 개별 업체기준

- 디지털산업에서 전체 매출액 대비 인터넷, 모바일, EDI 등의 디지털 주문 매출액 비중은 개별 업체기준* 평균 64.8%, 오프라인(전화, 팩스, 이메일 등)의 비디지털 방식으로 주문받은 매출액 비중은 35.2%임
  *개별 업체기준은 응답 값의 가중 평균으로 산출(업체비중 평균)
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'의 디지털 주문 비중이 93.1%로 가장 높았으며, '디지털플랫폼 활용산업'(71.9%)과 '디지털관련산업'(75.2%)도 디지털 채널 활용 비중이 높게 나타남. 반면, '디지털기반산업'은 비디지털 주문 비중(56.1%)이 디지털 주문(43.9%)을 상회함
- 중분류별로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'(94.4%), '디지털 중개 플랫폼 제공업'(90.1%), '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'(94.6%), '디지털 도소매업'(91.2%) 등에서 디지털 주문 비중이 90% 이상으로 높게 나타난 반면, '디지털 기반 기기·부품 제조업'(79.1%), '디지털 금융업'(63.0%)은 비디지털 주문 비중이 높게 나타남

[그림 3-35] **주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준**

(base : 전체, 단위 : %)



〈표 3-38〉 **주문 형태별 매출액 비중 : 개별 업체기준**

(base : 전체, 단위 : %)

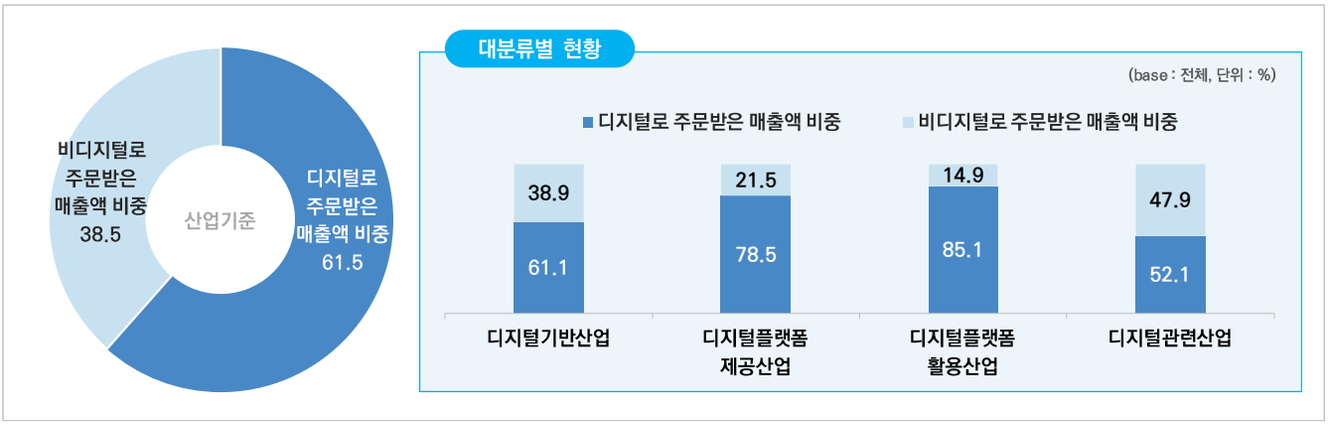
구분		디지털로 주문받은 매출액 비중 (웹사이트/앱으로 주문받은 매출액)	비디지털로 주문받은 매출액 비중 (오프라인으로 주문받은 매출액)
디지털산업		64.8	35.2
대분류			
	디지털기반산업	43.9	56.1
	디지털플랫폼 제공산업	93.1	6.9
	디지털플랫폼 활용산업	71.9	28.1
	디지털관련산업	75.2	24.8
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	20.9	79.1
	디지털 기반 서비스업	48.7	51.3
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	94.4	5.6
	디지털 중개 플랫폼 제공업	90.1	9.9
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	94.6	5.4
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	71.9	28.1
디지털관련산업	디지털 도소매업	91.2	8.8
	디지털 금융업	37.0	63.0
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	44.4	55.6
	10-49인	40.4	59.6
	50-299인	38.1	61.9
	300인 이상	71.4	28.6
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	94.7	5.3
	10-49인	91.8	8.2
	50-299인	91.9	8.1
	300인 이상	84.9	15.1
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	72.1	27.9
	10-49인	64.6	35.4
	50-299인	67.0	33.0
	300인 이상	54.0	46.0
디지털관련산업	1-9인	77.0	23.0
	10-49인	39.1	60.9
	50-299인	39.6	60.4
	300인 이상	51.3	48.7

2. 산업 기준

- 산업기준*의 매출액 규모로 환산한 디지털 주문 매출액 비중은 61.5% 수준이며, 비디지털 방식으로 주문받은 매출액 비중은 38.5% 수준임
  *산업기준은 산업 매출액으로 환산한 후 비중을 산출(매출규모 비중)
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 활용산업'에서 디지털 주문 비중이 85.1%로 가장 높았으며, '디지털플랫폼 제공산업'은 78.5%, '디지털관련산업'은 52.1%로 나타남
- 중분류별로는 '디지털 도소매업'에서 디지털 주문 비중이 93.1%로 가장 높게 나타나고, 뒤이어 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서 90.5%로 높게 나타남

[그림 3-36] **주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준**

(base : 전체, 단위 : %)



〈표 3-39〉 **주문 형태별 매출액 비중 : 산업기준**

(base : 전체, 단위 : %)

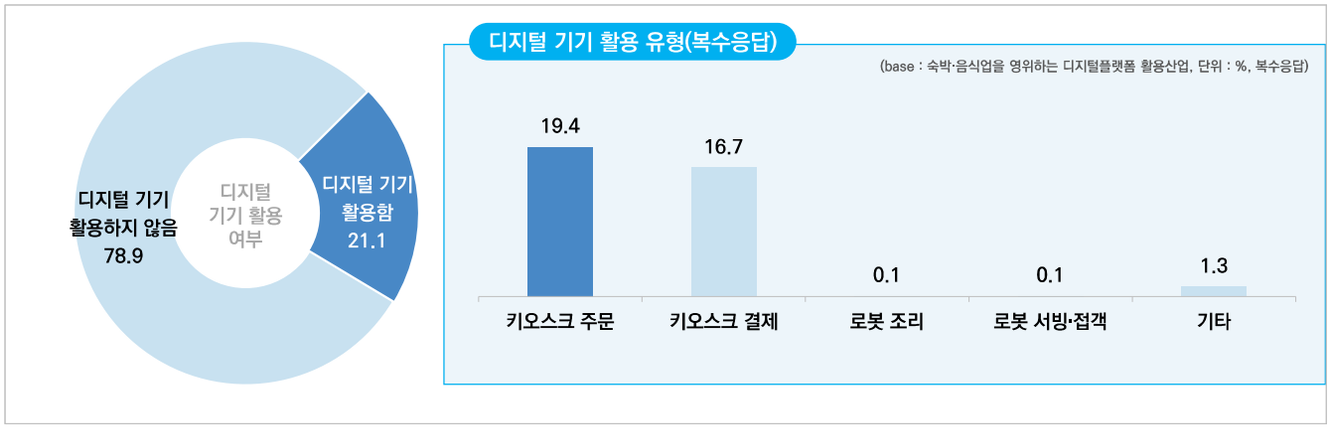
구분		디지털로 주문받은 매출액 비중	비디지털로 주문받은 매출액 비중
디지털산업		61.5	38.5
대분류			
	디지털기반산업	61.1	38.9
	디지털플랫폼 제공산업	78.5	21.5
	디지털플랫폼 활용산업	85.1	14.9
	디지털관련산업	52.1	47.9
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	64.4	35.6
	디지털 기반 서비스업	56.3	43.7
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	87.9	12.1
	디지털 중개 플랫폼 제공업	75.6	24.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	90.5	9.5
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	85.1	14.9
디지털관련산업	디지털 도소매업	93.1	6.9
	디지털 금융업	47.1	52.9
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	38.8	61.2
	10-49인	43.5	56.5
	50-299인	41.2	58.8
	300인 이상	72.5	27.5
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	96.2	3.8
	10-49인	89.9	10.1
	50-299인	91.6	8.4
	300인 이상	77.1	22.9
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	87.0	13.0
	10-49인	79.1	20.9
	50-299인	71.7	28.3
	300인 이상	62.8	37.2
디지털관련산업	1-9인	66.0	34.0
	10-49인	36.4	63.6
	50-299인	44.4	55.6
	300인 이상	50.5	49.5

7) 숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황

- 디지털플랫폼 활용산업 중 숙박·음식점업의 21.1%가 디지털 기기를 활용한다고 응답했고, 디지털 기기 유형별 활용 비율은 '키오스크 주문' 19.4%, '키오스크 결제' 16.7% 수준인 반면, '로봇 조리'와 '로봇 서빙·접객'은 각각 0.1% 수준으로 나타남
- 종사자 규모별로는 '10-49인' 규모에서 디지털 기기 활용 비율이 가장 높으며, 해당 규모 규간에서 '키오스크 주문' 62.5%, '키오스크 결제' 59.0%가 가장 높게 나타남

[그림 3-37] **숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황**

(base : 숙박·음식업을 영위하는 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-40〉 **숙박·음식점업 내 디지털 기기 활용 현황**

(base : 숙박·음식업을 영위하는 디지털플랫폼 활용산업, 단위 : %, 복수응답)

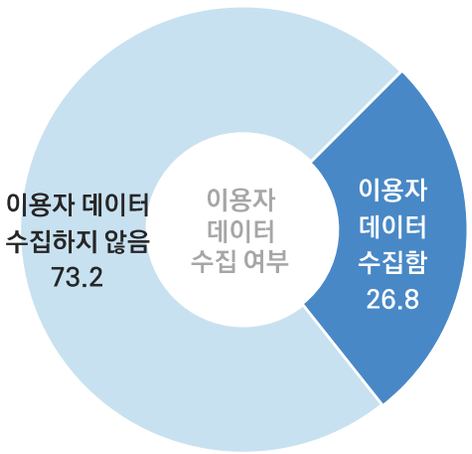
구분		키오스크 주문	키오스크 결제	로봇 조리	로봇 서빙/접객	기타	모두 없음
디지털플랫폼 활용산업 (숙박·음식점업)		19.4	16.7	0.1	0.1	1.3	78.9
중분류							
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	19.4	16.7	0.1	0.1	1.3	78.9
산업별 종사자 규모							
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	18.2	15.5	0.1	0.1	1.3	80.1
	10-49인	62.5	59.0	0.2	1.1	0.6	36.2
	50-299인	43.2	39.0	0.0	5.1	0.0	52.5
	300인 이상	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	80.0

8) 이용자 데이터 수집 여부

- 디지털산업 전체에서 이용자 데이터를 수집하는 업체 비율은 26.8%로 나타남
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'이 81.2%로 가장 높고, 다른 산업은 50% 이하 수준임
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'(88.2%), '디지털 중개 플랫폼 제공업'(86.2%), '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'(73.7%)에서 높게 나타났으며, '디지털 기반 기기·부품 제조업'(6.8%)과 '디지털 기반 서비스업'(17.6%)은 낮게 나타남

[그림 3-38] **이용자 데이터 수집 여부**

(base : 전체, 단위 : %)



〈표 3-41〉 이용자 데이터 수집 여부

(base : 전체, 단위 : %)

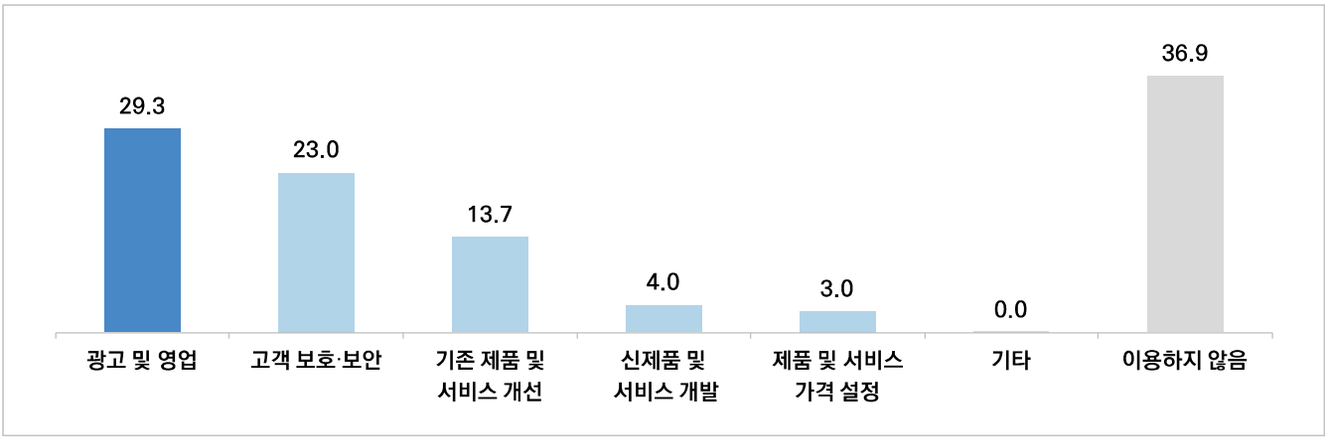
구분		이용자 데이터 수집함	이용자 데이터 수집하지 않음
디지털산업		26.8	73.2
대분류			
	디지털기반산업	15.8	84.2
	디지털플랫폼 제공산업	81.2	18.8
	디지털플랫폼 활용산업	26.2	73.8
	디지털관련산업	44.3	55.7
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	6.8	93.2
	디지털 기반 서비스업	17.6	82.4
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	73.7	26.3
	디지털 중개 플랫폼 제공업	86.2	13.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	88.2	11.8
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	26.2	73.8
디지털관련산업	디지털 도소매업	39.7	60.3
	디지털 금융업	55.3	44.7
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	13.3	86.7
	10-49인	31.0	69.0
	50-299인	45.6	54.4
	300인 이상	74.6	25.4
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	72.7	27.3
	10-49인	90.3	9.7
	50-299인	96.9	3.1
	300인 이상	95.6	4.4
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	26.1	73.9
	10-49인	29.5	70.5
	50-299인	80.7	19.3
	300인 이상	100.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	42.9	57.1
	10-49인	70.3	29.7
	50-299인	79.7	20.3
	300인 이상	94.2	5.8

9) 이용자 데이터 이용 분야

- 이용자 데이터를 수집 및 이용하는 업체들의 데이터 이용 목적은 '광고 및 영업(타겟 광고, 추천 시스템 등)'이 29.3%로 가장 높았고, '고객 보호/보안(부정이용 및 사기 탐지)' 23.0%, '기존 제품 및 서비스 개선' 13.7%, '신제품 및 서비스 개발' 4.0% 순으로 나타남. 데이터를 수집하나 활용하지 않는 업체는 36.9%가 있었음
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 활용산업'(31.4%)과 '디지털관련산업'(34.9%)은 '광고 및 영업' 목적이 높았으며, '디지털기반산업'(35.0%)과 '디지털플랫폼 제공산업'(42.4%)은 '고객 보호 및 보안'이 높게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 도소매업'에서 '광고 및 영업' 활용이 50.4%로 가장 높고, '제품 및 서비스 가격 설정'(3.4%)은 가장 낮게 나타남. '디지털 금융업'에서 '고객 보호 및 보안' 활용이 71.6%로 가장 높고, '신제품 및 서비스 개발'(0.3%)은 가장 낮게 나타남

[그림 3-39] **이용자 데이터 이용 분야**

(base : 이용자 데이터를 수집하는 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-42〉 **이용자 데이터 이용 분야**

(base : 이용자 데이터를 수집하는 업체, 단위 : %, 복수응답)

구분		광고 및 영업	고객 보호/보안	기존 제품 및 서비스 개선	신제품 및 서비스 개발	제품 및 서비스 가격 설정	기타	이용하지 않음
디지털산업		29.3	23.0	13.7	4.0	3.0	0.0	36.9
대분류								
	디지털기반산업	12.9	35.0	33.8	12.3	5.0	0.1	21.5
	디지털플랫폼 제공산업	25.2	42.4	18.5	6.4	6.4	0.1	37.7
	디지털플랫폼 활용산업	31.4	14.1	6.6	2.2	2.7	0.0	49.2
	디지털관련산업	34.9	31.5	15.1	2.4	2.3	0.0	23.2
중분류								
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	24.5	5.0	40.5	25.7	3.5	0.0	13.3
	디지털 기반 서비스업	12.0	37.3	33.3	11.3	5.1	0.1	22.1
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	20.8	33.3	9.9	2.1	3.1	0.0	52.2
	디지털 중개 플랫폼 제공업	33.6	47.5	25.1	9.6	9.7	0.0	24.4
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	21.3	49.6	23.3	8.8	7.4	0.3	32.2
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	31.4	14.1	6.6	2.2	2.7	0.0	49.2
디지털관련산업	디지털 도소매업	50.4	9.9	16.8	3.6	3.4	0.0	24.7
	디지털 금융업	6.3	71.6	12.0	0.3	0.4	0.0	20.3
산업별 종사자 규모								
디지털기반산업	1-9인	11.6	39.9	31.5	11.5	4.7	0.1	21.7
	10-49인	16.7	20.6	38.4	15.5	6.3	0.0	22.5
	50-299인	17.5	17.9	50.1	11.9	4.4	0.0	15.6
	300인 이상	19.5	26.1	35.1	17.0	9.3	1.5	27.9
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	19.4	40.6	16.2	3.2	3.6	0.1	43.8
	10-49인	28.9	45.8	21.7	6.5	7.5	0.0	31.5
	50-299인	33.1	42.9	21.2	12.3	10.5	0.0	29.5
	300인 이상	39.4	44.1	19.2	17.4	15.7	0.0	29.6
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	31.1	13.8	6.4	2.0	2.7	0.0	49.9
	10-49인	46.0	20.4	17.0	11.7	4.8	1.2	23.6
	50-299인	41.0	52.5	14.0	2.6	2.2	0.7	15.0
	300인 이상	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0
디지털관련산업	1-9인	36.6	28.4	15.1	2.3	2.3	0.0	24.1
	10-49인	15.1	72.8	11.5	2.6	1.6	0.0	12.1
	50-299인	9.4	64.1	25.3	6.4	2.6	0.0	7.5
	300인 이상	21.5	34.9	53.6	14.7	7.1	0.0	17.9

10) ICT 투자 현황

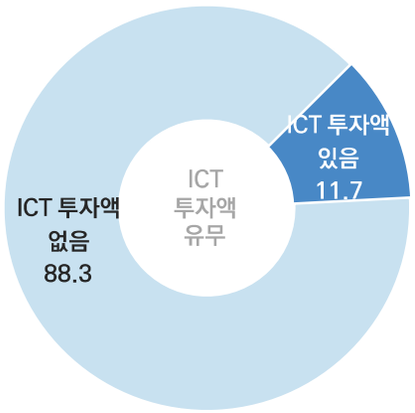
- 디지털산업에서 ICT 투자를 수행한 업체는 전체의 11.7% 수준임

  * 전자적 수단을 통해 정보의 처리 및 통신기능을 실현하는데 필요한 제품 및 시설의 설치, 운영 또는 유지·보수 비용 중 1년 이상 장기적으로 효과가 지속되는 투자액

- 대분류별로는 '디지털관련산업'에서 ICT 투자를 한 업체의 비중이 37.9%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 금융업'(42.1%)과 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'(27.3%) 등에서 ICT 투자를 한 업체 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 3-40] ICT 투자 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



〈표 3-43〉 ICT 투자 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)

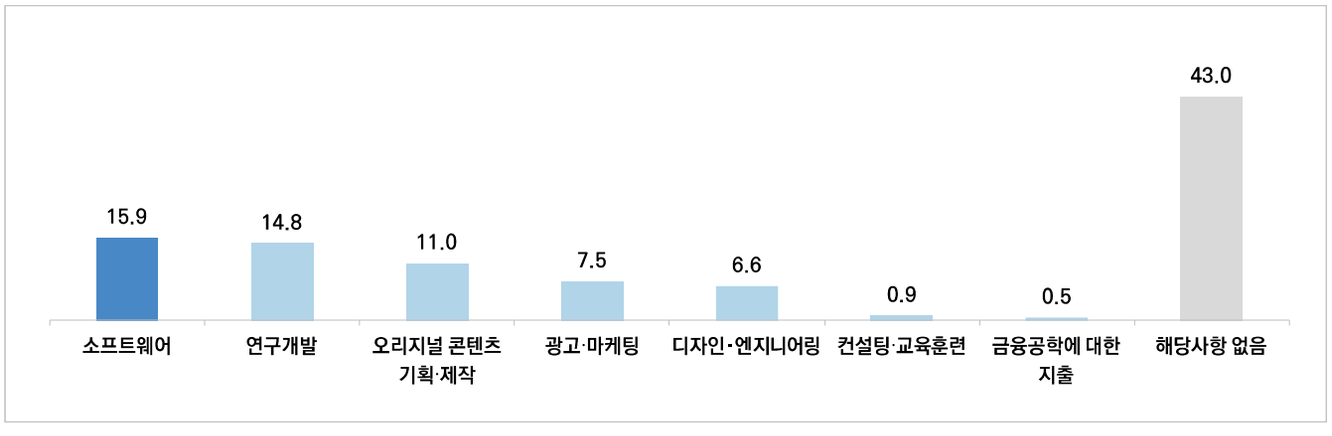
구분		ICT 투자액 있음	ICT 투자액 없음
디지털산업		11.7	88.3
대분류			
	디지털기반산업	11.1	88.9
	디지털플랫폼 제공산업	19.2	80.8
	디지털플랫폼 활용산업	3.9	96.1
	디지털관련산업	37.9	62.1
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	10.4	89.6
	디지털 기반 서비스업	11.2	88.8
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	13.3	86.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	21.2	78.8
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	27.3	72.7
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	3.9	96.1
디지털관련산업	디지털 도소매업	20.2	79.8
	디지털 금융업	42.1	57.9
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	9.0	91.0
	10-49인	24.5	75.5
	50-299인	36.2	63.8
	300인 이상	43.1	56.9
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	8.7	91.3
	10-49인	31.8	68.2
	50-299인	35.9	64.1
	300인 이상	44.2	55.8
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	2.0	98.0
	50-299인	25.3	74.7
	300인 이상	80.0	20.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	33.6	66.4
	50-299인	53.9	46.1
	300인 이상	90.9	9.1

11) 지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황

- 지식기반 무형자산에 투자 혹은 지출을 한 디지털산업 업체는 57.0%이며, 세부적으로 소프트웨어(15.9%), 연구개발(14.8%), 오리지널 콘텐츠 기획·제작(11.0%), 광고·마케팅(7.5%) 등의 순으로 투자 혹은 지출한 것으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'에서 '소프트웨어' 투자 및 지출을 한 업체가 17.0%로 가장 높고, '디지털플랫폼 제공·활용산업'은 '광고·마케팅'이 각각 36.4%, 33.0%로 높게 나타남. '디지털관련산업'은 '금융공학 지출'이 18.2%로 가장 높음
- 중분류별로는 '디지털 기반 서비스업'에서 소프트웨어 투자 및 지출을 한 업체가 20.2% 수준이며, '디지털 기반 기기·부품 제조업'의 경우 연구개발을 한 업체가 17.5%로 나타남. '디지털 도소매업'의 경우 '광고·마케팅'(77.7%) 투자 및 지출을 한 업체가 가장 높게 나타남

[그림 3-41] **지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황(1순위 기준)**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



〈표 3-44〉 **지식기반 무형자산 투자 및 지출 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업에 한해 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)

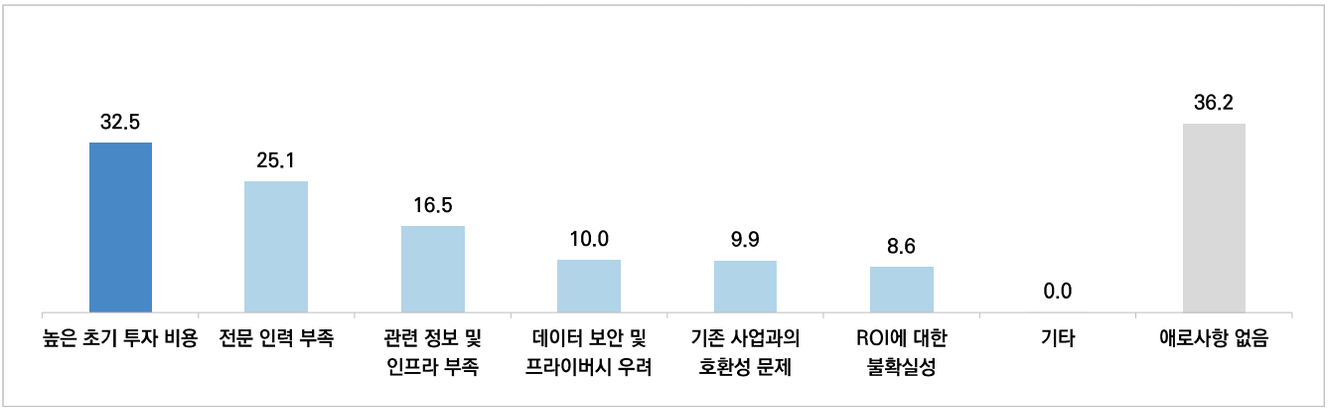
구분		소프트웨어	연구개발	오리지널 콘텐츠 기획/제작	광고, 마케팅	디자인·엔지니어링	컨설팅, 교육훈련	금융공학에 대한 지출	해당사항 없음
디지털산업		15.9	14.8	11.0	7.5	6.6	0.9	0.5	43.0
대분류									
	디지털기반산업	17.0	15.8	11.6	5.8	6.8	0.7	0.0	42.2
	디지털플랫폼 제공산업	4.9	5.0	7.8	36.4	4.2	0.5	0.1	41.2
	디지털플랫폼 활용산업	0.9	0.2	0.3	33.0	0.4	0.9	0.0	64.3
	디지털관련산업	1.3	0.6	2.9	17.4	6.7	6.1	18.2	46.8
중분류									
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	1.8	17.5	1.0	2.2	3.2	0.1	0.0	74.2
	디지털 기반 서비스업	20.2	15.5	13.8	6.6	7.6	0.8	0.0	35.5
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	2.8	3.4	7.6	33.9	3.0	0.5	0.0	48.8
	디지털 중개 플랫폼 제공업	4.4	4.2	4.0	47.6	4.3	0.0	0.0	35.6
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	9.1	8.8	13.1	26.9	6.2	1.0	0.3	34.7
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.9	0.2	0.3	33.0	0.4	0.9	0.0	64.3
디지털관련산업	디지털 도소매업	0.6	1.1	1.5	77.7	0.8	0.4	0.0	17.8
	디지털 금융업	1.5	0.5	3.2	3.2	8.1	7.4	22.5	53.7
산업별 종사자 규모									
디지털기반산업	1-9인	16.7	14.1	11.6	5.7	7.0	0.7	0.0	44.2
	10-49인	17.3	28.4	11.9	7.9	5.3	1.1	0.0	28.3
	50-299인	27.3	30.2	11.3	4.2	4.6	1.0	0.5	20.9
	300인 이상	19.2	45.6	13.1	5.1	4.4	2.2	1.7	8.7
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	3.1	2.4	6.3	34.4	2.2	0.7	0.0	50.9
	10-49인	5.7	7.3	10.1	37.7	7.7	0.2	0.0	31.2
	50-299인	10.3	9.4	10.0	39.6	7.1	0.0	0.4	23.2
	300인 이상	6.9	13.4	10.5	45.5	4.9	0.0	0.0	18.9
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	0.2	0.2	0.2	30.6	0.4	0.9	0.0	67.5
	50-299인	8.4	0.0	0.7	60.0	1.3	0.7	0.0	28.8
	300인 이상	20.0	0.0	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	0.5	0.5	1.3	17.8	6.8	6.5	16.9	49.7
	50-299인	4.9	0.4	9.4	17.6	7.1	3.7	19.6	37.2
	300인 이상	9.7	2.9	21.1	5.3	2.2	3.1	50.9	4.7

12) 디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항

- 디지털화 추진 과정에서 업체들이 가장 많이 겪는 애로사항으로는 '높은 초기 투자 비용'(32.5%)으로 나타남. 다음으로 '전문 인력 부족'(25.1%), '관련 정보 및 인프라 부족'(16.5%), '데이터 보안 및 프라이버시 우려'(10.0%) 등으로 나타남
- 대분류별로는 모든 산업에서 '높은 초기 투자 비용'이 가장 큰 애로사항으로 꼽혔으며, 그 중에서도 '디지털기반산업'에서 33.4%로 가장 높은 비중을 보임
- 중분류별로는 '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업', '디지털 금융업'을 제외한 모든 산업에서 '높은 초기 투자 비용'이 가장 높게 나타났고, 그 중에서도 '디지털 기반 서비스업'에서 34.2%로 가장 높은 비중을 차지함

[그림 3-42] **디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-45〉 디지털화 추진 과정에서 겪는 애로사항

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %, 복수응답)

구분		높은 초기 투자 비용	전문 인력 부족	관련 정보 및 인프라 부족	데이터 보안 및 프라이버시 우려	기존 사업과의 호환성 문제	ROI에 대한 불확실성	기타	애로사항 없음
디지털산업		32.5	25.1	16.5	10.0	9.9	8.6	0.0	36.2
대분류									
	디지털기반산업	33.4	26.1	16.7	10.0	9.9	8.6	0.0	35.1
	디지털플랫폼 제공산업	22.6	18.7	15.5	7.6	21.7	18.9	0.6	43.2
	디지털플랫폼 활용산업	23.6	10.5	15.1	7.6	6.7	7.8	0.0	47.6
	디지털관련산업	16.6	10.9	11.4	15.6	8.1	4.4	0.0	54.7
중분류									
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	29.5	14.3	7.8	2.8	2.6	2.0	0.0	60.2
	디지털 기반 서비스업	34.2	28.6	18.6	11.5	11.4	10.0	0.0	29.9
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	18.3	22.0	18.1	4.4	19.9	19.7	0.7	45.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	28.2	18.0	13.8	9.4	24.9	19.5	0.8	38.3
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	23.1	13.5	13.1	10.9	21.0	16.6	0.4	46.3
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	23.6	10.5	15.1	7.6	6.7	7.8	0.0	47.6
디지털관련산업	디지털 도소매업	33.7	23.5	23.8	24.0	15.0	20.3	0.0	11.4
	디지털 금융업	12.5	8.0	8.4	13.6	6.5	0.6	0.0	64.9
산업별 종사자 규모									
디지털기반산업	1-9인	32.9	26.1	17.0	9.9	9.5	8.4	0.0	36.7
	10-49인	36.3	27.6	13.8	8.7	11.1	9.5	0.0	25.6
	50-299인	40.7	19.2	20.9	20.4	21.4	11.7	0.0	12.1
	300인 이상	33.4	14.6	22.8	17.2	21.9	9.7	0.0	11.6
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	25.5	23.6	15.2	3.5	20.7	23.6	0.9	40.2
	10-49인	20.9	14.7	16.5	10.9	23.3	13.4	0.5	46.3
	50-299인	15.0	6.6	16.5	17.0	23.2	10.1	0.0	49.6
	300인 이상	16.6	9.8	11.9	15.2	23.5	10.0	0.0	48.5
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	22.0	9.9	15.2	7.2	6.6	7.2	0.0	50.1
	50-299인	41.0	18.3	13.7	12.1	8.0	14.7	0.0	19.3
	300인 이상	40.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	60.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	16.4	9.6	11.6	14.9	6.8	3.8	0.0	58.1
	50-299인	15.0	16.8	7.2	18.4	12.3	8.3	0.0	40.3
	300인 이상	28.6	23.0	22.1	22.5	25.9	4.9	0.0	17.6

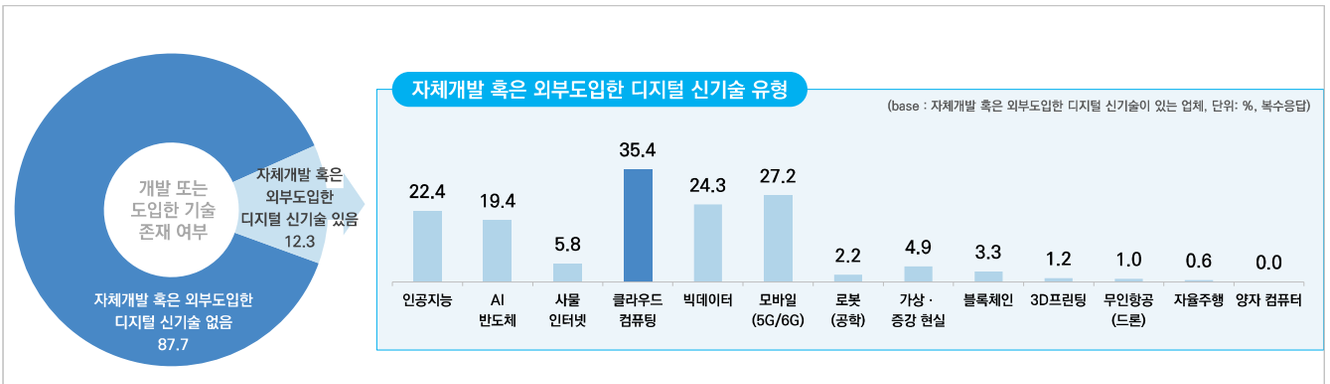
06 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과

1) 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 현황

- 최근 3년간 디지털 신기술을 자체개발 또는 외부도입한 업체는 12.3% 수준으로 조사됨
- 자체개발 혹은 외부도입된 신기술 유형으로는 '클라우드 컴퓨팅' 35.4%, '모바일(5G/6G)' 27.2%, '빅데이터' 24.3%, '인공지능' 22.4% 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 대부분의 산업에서 '빅데이터'를 자체개발 혹은 외부도입한 비율이 가장 높게 나타났으나, '디지털기반산업'에서는 '클라우드 컴퓨팅'을 자체개발 혹은 외부도입한 비율이 36.4%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 대부분의 산업에서 '빅데이터'를 자체개발 혹은 외부도입한 비율이 가장 높게 나타났으나, '디지털 기반 기기·부품 제조업'과 '디지털 도소매업'에서는 '인공지능'이 각각 26.0%, 39.7%로 가장 높았고, '디지털 기반 서비스업'에서는 '클라우드 컴퓨팅'이 37.4%로 가장 높게 나타남

[그림 3-43] **최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 현황**

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)



〈표 3-46〉 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 보유 현황

(base : 디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 미만 업체 제외, 단위 : %)

구분		자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 있음	자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 없음
디지털산업		12.3	87.7
대분류			
	디지털기반산업	12.4	87.6
	디지털플랫폼 제공산업	30.5	69.5
	디지털플랫폼 활용산업	1.9	98.1
	디지털관련산업	10.1	89.9
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	2.6	97.4
	디지털 기반 서비스업	14.4	85.6
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	20.3	79.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	34.4	65.6
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	43.9	56.1
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	1.9	98.1
디지털관련산업	디지털 도소매업	2.9	97.1
	디지털 금융업	11.8	88.2
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	9.8	90.2
	10-49인	29.4	70.6
	50-299인	42.6	57.4
	300인 이상	64.0	36.0
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	13.6	86.4
	10-49인	47.2	52.8
	50-299인	61.3	38.7
	300인 이상	75.9	24.1
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	1.0	99.0
	50-299인	10.7	89.3
	300인 이상	60.0	40.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	5.8	94.2
	50-299인	27.0	73.0
	300인 이상	60.4	39.6

〈표 3-47〉 **최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황**

(base : 최근 3년간 자체개발 및 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %, 복수응답)

구분		인공지능	AI 반도체	사물인터넷	클라우드 컴퓨팅	빅데이터	모바일(5G/6G)	로봇(공학)	가상·증강현실	블록체인	3D 프린팅	무인항공(드론)	자율주행	양자컴퓨터
디지털산업		22.4	19.4	5.8	35.4	24.3	27.2	2.2	4.9	3.3	1.2	1.0	0.6	0.0
대분류														
	디지털기반산업	21.2	20.3	5.7	36.4	21.2	27.4	2.3	5.0	3.1	1.2	1.1	0.6	0.0
	디지털플랫폼 제공산업	50.8	6.8	7.7	15.4	70.4	16.3	0.0	5.3	9.1	2.4	0.3	0.0	0.4
	디지털플랫폼 활용산업	13.4	0.0	12.2	18.3	50.2	28.4	16.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털관련산업	22.1	8.6	6.5	32.8	68.3	39.4	0.0	0.3	4.1	0.9	0.0	0.0	0.0
중분류														
디지털 기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	26.0	18.7	9.4	9.9	21.3	6.1	8.5	4.2	0.0	2.9	4.4	4.8	0.0
	디지털 기반 서비스업	21.0	20.4	5.5	37.4	21.2	28.2	2.1	5.0	3.2	1.1	1.0	0.5	0.0
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	47.7	6.9	7.9	18.2	65.5	21.5	0.0	2.8	9.3	0.0	0.6	0.0	1.3
	디지털 중개 플랫폼 제공업	45.3	5.7	7.6	14.9	76.7	14.7	0.0	7.9	4.9	4.3	0.5	0.0	0.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	58.7	7.9	7.7	13.6	68.2	13.6	0.0	4.7	13.1	2.4	0.0	0.0	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	13.4	0.0	12.2	18.3	50.2	28.4	16.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	디지털 도소매업	39.7	11.3	22.7	22.7	35.3	25.1	0.0	0.0	0.0	17.0	0.0	0.0	0.0
	디지털 금융업	21.1	8.5	5.6	33.4	70.1	40.2	0.0	0.3	4.3	0.0	0.0	0.0	0.0
산업별 종사자 규모														
디지털 기반산업	1-9인	15.3	18.4	4.1	35.3	15.8	36.1	2.0	5.3	1.2	0.4	0.9	0.5	0.0
	10-49인	35.3	21.6	9.5	38.0	34.9	5.1	2.7	4.2	7.5	3.2	0.1	0.5	0.0
	50-299인	34.0	33.8	8.4	41.3	29.5	12.6	3.8	3.6	7.1	3.1	6.1	2.7	0.6
	300인 이상	36.6	41.5	9.2	55.3	36.6	10.3	2.6	11.5	9.2	0.0	5.7	3.4	0.0
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	44.9	6.9	4.6	17.9	59.2	18.0	0.0	6.7	6.7	3.0	0.0	0.0	1.5
	10-49인	46.0	6.1	7.3	13.7	67.5	13.3	0.0	4.1	6.2	2.5	0.5	0.0	0.0
	50-299인	54.4	6.1	8.2	12.2	78.1	19.0	0.0	2.7	11.7	2.7	0.6	0.0	0.0
	300인 이상	67.3	9.8	14.5	21.8	84.0	14.4	0.0	11.0	15.6	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	8.1	0.0	16.7	16.7	36.2	50.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	50-299인	20.4	0.0	5.4	18.8	62.0	6.4	32.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	0.0	0.0	33.3	33.3	100.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	15.0	3.9	2.5	17.2	55.4	49.2	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	0.0	0.0
	50-299인	16.8	10.1	8.4	44.8	82.7	22.0	0.0	0.0	6.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	52.4	19.0	14.0	53.0	75.7	46.3	0.0	1.8	11.0	0.0	0.0	0.0	0.0

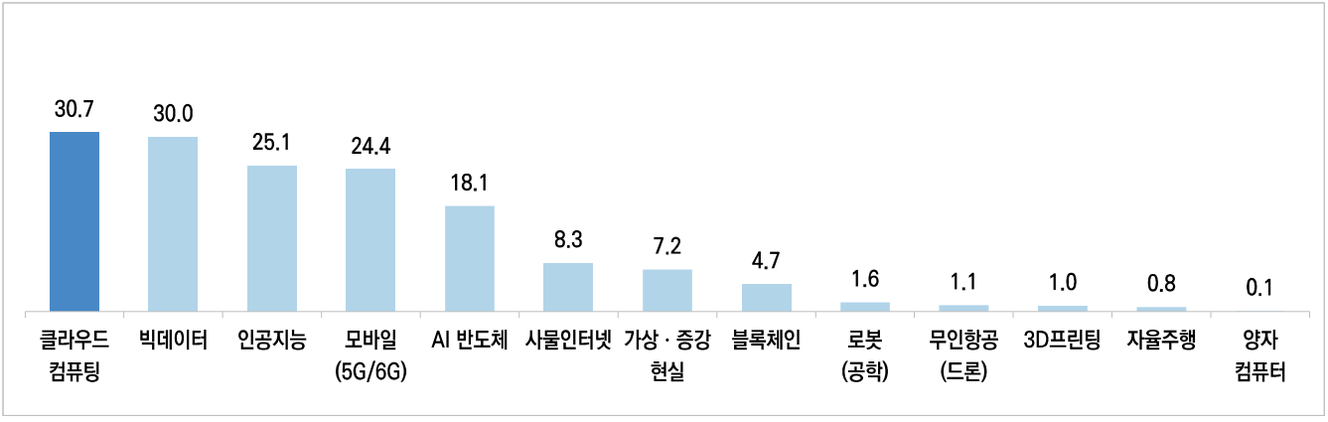
2) 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 현황

1. 자체개발 현황

- 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술에는 '클라우드 컴퓨팅'이 30.7%로 가장 많았으며, 다음으로 '빅데이터'(30.0%), '인공지능'(25.1%), '모바일(5G/6G)'(24.4%) 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털플랫폼 제공산업'과 '디지털플랫폼 활용산업', '디지털관련산업'에서 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술로 '빅데이터'를 선택한 비중이 각각 71.5%, 100.0%, 72.4%로 가장 높게 나타났으며, 반면에 '디지털기반산업'에서는 '클라우드 컴퓨팅'이 31.1%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 기기·부품 제조업'에서 '인공지능'이 27.9%로 가장 높게 나왔으며, '디지털 기반 서비스업'은 '클라우드 컴퓨팅'이 32.1%로 가장 높게 나타남, 그 외 나머지 모든 산업에서 '빅데이터'가 가장 높게 나타남

[그림 3-44] **최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 유형 현황**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-48〉 **최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술 유형 현황**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %, 복수응답)

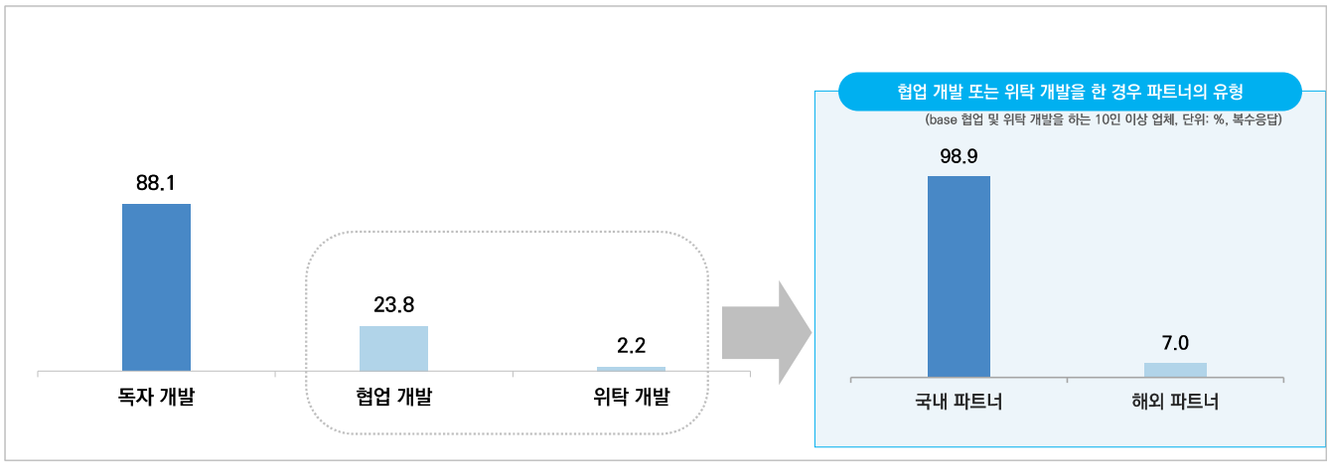
구분		인공지능	AI 반도체	사물인터넷	클라우드 컴퓨팅	빅데이터	모바일(5G/6G)	로봇(공학)	가상·증강현실	블록체인	무인항공(드론)	자율주행	3D 프린팅	양자컴퓨터
디지털산업		25.1	18.1	8.3	30.7	30.0	24.4	1.6	7.2	4.7	1.1	0.8	1.0	0.1
대분류														
	디지털기반산업	24.5	18.5	8.3	31.1	28.0	24.5	1.7	7.4	4.4	1.2	0.8	1.0	0.1
	디지털플랫폼 제공산업	50.4	5.5	8.4	16.6	71.5	5.3	0.0	5.3	12.7	0.8	0.0	1.2	1.0
	디지털플랫폼 활용산업	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	21.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털관련산업	17.1	17.4	9.8	37.4	72.4	51.2	0.0	0.7	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0
중분류														
디지털 기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	27.9	22.8	12.7	5.9	21.0	2.5	1.5	6.5	0.0	6.9	0.5	0.0	0.0
	디지털 기반 서비스업	24.4	18.3	8.1	32.1	28.2	25.4	1.7	7.4	4.6	0.9	0.8	1.1	0.1
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	59.4	8.1	10.7	17.7	73.9	8.6	0.0	6.2	20.1	1.6	0.0	0.0	3.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	33.6	3.4	8.9	15.8	74.3	7.0	0.0	7.5	6.7	1.1	0.0	1.1	0.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	61.3	5.7	6.1	16.8	66.9	1.2	0.0	2.5	13.8	0.0	0.0	2.1	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	21.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	디지털 도소매업	0.0	0.0	0.0	0.0	50.6	49.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털 금융업	17.6	17.9	10.0	38.5	73.0	51.3	0.0	0.7	7.9	0.0	0.0	0.0	0.0
산업별 종사자 규모														
디지털 기반산업	1-9인	18.7	15.3	7.4	29.0	24.3	33.6	1.5	9.3	2.0	1.6	0.4	0.2	0.0
	10-49인	35.2	20.5	10.6	33.4	35.4	7.1	1.4	4.1	8.8	0.0	0.7	2.7	0.0
	50-299인	32.2	33.5	7.6	36.7	30.3	14.2	3.8	3.6	7.7	1.3	3.3	2.3	0.7
	300인 이상	36.0	36.3	7.2	53.2	38.4	9.6	1.5	8.4	8.4	2.4	3.6	0.0	0.0
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	55.0	1.8	5.4	21.2	68.0	5.7	0.0	3.8	7.5	0.0	0.0	0.0	4.4
	10-49인	41.3	5.5	9.1	12.9	64.5	1.4	0.0	5.9	10.9	1.4	0.0	4.2	0.0
	50-299인	53.8	7.5	5.8	11.9	76.0	6.2	0.0	1.6	12.5	1.4	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	52.9	6.2	14.4	24.0	77.9	8.7	0.0	11.7	21.4	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	50-299인	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	26.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	0.0	10.0	0.0	0.0	95.2	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	50-299인	6.9	17.2	10.4	47.0	61.8	31.8	0.0	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	46.7	24.5	18.0	59.8	65.1	50.2	0.0	2.3	14.2	0.0	0.0	0.0	0.0

2. 연구개발 방식 및 협업 파트너 유형

- 자체 개발한 기술의 연구개발 방식을 살펴보면, '독자 개발'이 88.1%로 가장 높게 나타났으며, '협업 개발'과 '위탁 개발'은 각각 23.8%, 2.2%로 나타남
- '협업 개발 또는 위탁 개발을 한 경우 파트너의 유형'은 대부분 업체(98.9%)가 '국내 파트너'와 협업하거나 위탁하는 것으로 나타났으며, '해외 파트너'와는 7.0%로 상대적으로 낮게 나타남
- 대분류별로는 '모든 산업'에서 연구개발 방식 및 협업 파트너 유형에 '독자 개발'이 가장 높게 나타났으나, 반면에 '디지털플랫폼 활용산업'에서는 '위탁 개발'은 51.7%로 다른 산업에 비해 높게 나타나는 경향을 보임
- 중분류별로는 '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업'에서 '독자 개발'이 93.2%로 가장 높게 나왔으며, 이와 다르게 '디지털 중개 플랫폼 활용업'은 '협업 개발'이 60.8%로 다른 산업보다 가장 높게 나타남

[그림 3-45] **자체개발한 디지털 신기술 연구개발 방식 및 협업 파트너 유형**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-49〉 **자체개발한 디지털 신기술 연구개발 방식**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %, 복수응답)

구분		독자 개발	협업 개발	위탁 개발
디지털산업		88.1	23.8	2.2
대분류				
	디지털기반산업	89.1	22.3	0.8
	디지털플랫폼 제공산업	86.9	39.7	4.4
	디지털플랫폼 활용산업	60.8	60.8	51.7
	디지털관련산업	70.2	32.7	26.2
중분류				
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	92.7	12.1	2.8
	디지털 기반 서비스업	88.8	23.0	0.6
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	77.4	46.2	6.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	86.1	46.2	5.6
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	93.2	29.5	2.4
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	60.8	60.8	51.7
디지털관련산업	디지털 도소매업	49.4	50.6	50.6
	디지털 금융업	70.8	32.1	25.4
산업별 종사자 규모				
디지털기반산업	1-9인	-	-	-
	10-49인	87.8	23.4	0.8
	50-299인	93.0	18.8	0.3
	300인 이상	90.1	24.3	3.6
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-	-
	10-49인	91.1	32.9	2.7
	50-299인	90.8	28.9	0.0
	300인 이상	75.3	65.2	13.5
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-
	10-49인	-	-	-
	50-299인	63.1	63.1	63.1
	300인 이상	50.0	50.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-
	10-49인	14.8	85.2	75.2
	50-299인	96.4	3.6	3.6
	300인 이상	89.0	20.4	8.6

〈표 3-50〉 **자체개발한 디지털 신기술 협업 파트너 유형**

(base : 협업 및 위탁 개발을 하는 10인 이상 업체, 단위 : %, 복수응답)

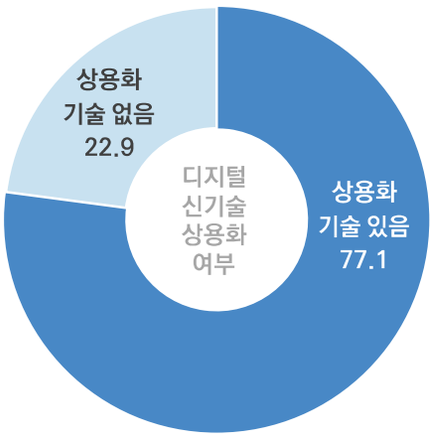
구분		국내 파트너	해외 파트너
디지털산업		98.9	7.0
대분류			
	디지털기반산업	99.3	5.8
	디지털플랫폼 제공산업	93.9	18.1
	디지털플랫폼 활용산업	100.0	0.0
	디지털관련산업	100.0	8.0
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	93.1	10.4
	디지털 기반 서비스업	99.5	5.7
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	100.0	17.5
	디지털 중개 플랫폼 제공업	90.2	22.7
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	94.2	11.6
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	100.0	0.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	100.0	0.0
	디지털 금융업	100.0	8.4
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	-	-
	10-49인	100.0	3.9
	50-299인	99.0	8.2
	300인 이상	79.2	46.7
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-
	10-49인	100.0	0.0
	50-299인	94.2	11.7
	300인 이상	89.7	34.6
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	-	-
	50-299인	100.0	0.0
	300인 이상	100.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	100.0	0.0
	50-299인	100.0	0.0
	300인 이상	100.0	42.3

3. 디지털 신기술 상용화 여부

- 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술의 상용화 비율은 77.1%로 나타남
- 대분류별로는 '디지털관련산업'에서 디지털 신기술 상용화 비율이 93.6%로 가장 높게 나타났으나, '디지털플랫폼 활용 산업'은 60.8%로 낮게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 금융업'이 96.3%, '디지털 기반 기기·부품 제조업'은 83.7%로 높게 나타났으나, '데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업'은 57.6%로 가장 낮은 상용화 비율을 보임

[그림 3-46] **자체개발한 디지털 신기술 상용화 여부**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %)



〈표 3-51〉 **자체개발한 디지털 신기술 상용화 현황**

(base : 최근 3년간 자체개발한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %)

구분		상용화 기술 있음	상용화 기술 없음
디지털산업		77.1	22.9
대분류			
	디지털기반산업	77.0	23.0
	디지털플랫폼 제공산업	66.2	33.8
	디지털플랫폼 활용산업	60.8	39.2
	디지털관련산업	93.6	6.4
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	83.7	16.3
	디지털 기반 서비스업	76.5	23.5
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	57.6	42.4
	디지털 중개 플랫폼 제공업	66.1	33.9
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	71.4	28.6
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	60.8	39.2
디지털관련산업	디지털 도소매업	0.0	100.0
	디지털 금융업	96.3	3.7
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	-	-
	10-49인	73.8	26.2
	50-299인	85.7	14.3
	300인 이상	87.7	12.3
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-
	10-49인	61.6	38.4
	50-299인	73.9	26.1
	300인 이상	60.9	39.1
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	-	-
	50-299인	63.1	36.9
	300인 이상	50.0	50.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	95.2	4.8
	50-299인	96.4	3.6
	300인 이상	88.2	11.8

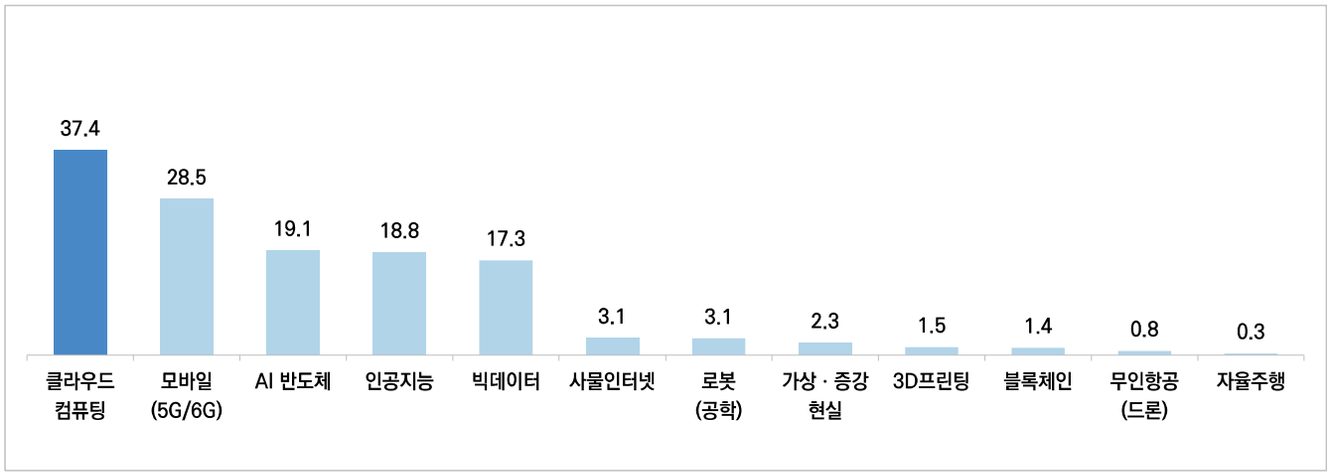
3) 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 현황

1. 외부도입 현황

- 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술에는 '클라우드 컴퓨팅'이 37.4%로 가장 많이 있었으며, 다음으로 '모바일(5G/6G)'(28.5%), 'AI 반도체'(19.1%), '인공지능'(18.8%), '빅데이터'(17.3%) 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'에서 '클라우드 컴퓨팅'이 39.9%로 가장 높게 나타났으나, '디지털플랫폼 제공산업'과 '디지털플랫폼 활용산업', '디지털관련산업'의 경우 '빅데이터'가 각각 55.8%, 40.3%, 64.2%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 서비스업'에서 '클라우드 컴퓨팅'이 40.7%로 가장 높게 나왔으며, '디지털 기반 기기·부품 제조업'과 '디지털 도소매업'에서는 '인공지능'이 21.0%, 51.5%로 가장 높게 나타났으나, 이외 나머지 모든 중분류에서는 '빅데이터'가 가장 높게 나타나는 경향을 보임

[그림 3-47] **최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황**

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-52〉 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술 유형 현황

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %, 복수응답)

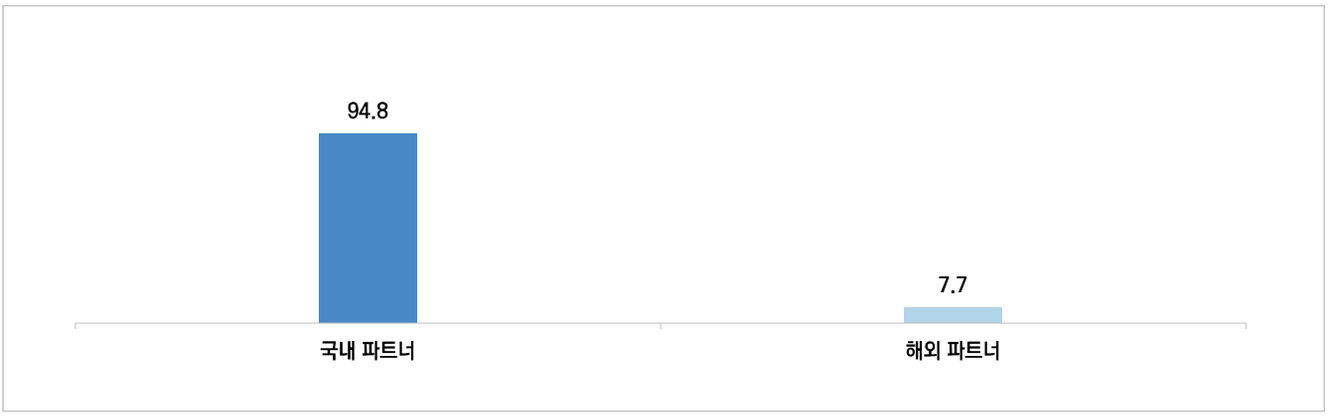
구분		인공지능	AI 반도체	사물인터넷	클라우드 컴퓨팅	빅데이터	모바일(5G/6G)	로봇(공학)	가상·증강현실	블록체인	3D 프린팅	무인항공(드론)	자율주행
디지털산업		18.8	19.1	3.1	37.4	17.3	28.5	3.1	2.3	1.4	1.5	0.8	0.3
대분류													
	디지털기반산업	17.0	20.9	2.8	39.9	12.5	28.9	3.2	2.2	1.1	1.4	0.9	0.4
	디지털플랫폼 제공산업	42.5	6.3	6.4	12.7	55.8	18.5	0.0	4.5	5.4	2.7	0.0	0.0
	디지털플랫폼 활용산업	14.2	0.0	12.8	19.3	40.3	29.9	16.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털관련산업	21.5	1.3	3.7	23.0	64.2	36.0	0.0	0.0	2.1	1.3	0.0	0.0
중분류													
디지털 기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	21.0	10.3	3.0	16.1	19.7	11.8	19.3	5.4	0.0	7.4	0.0	11.3
	디지털 기반 서비스업	16.9	21.3	2.8	40.7	12.3	29.4	2.7	2.1	1.1	1.2	0.9	0.0
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	36.6	6.2	6.0	15.5	52.2	24.1	0.0	1.4	2.7	0.0	0.0	0.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	40.9	5.4	5.7	12.4	60.5	15.2	0.0	6.7	2.6	5.0	0.0	0.0
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	48.9	7.1	7.5	10.5	54.1	17.1	0.0	4.8	10.3	2.6	0.0	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	14.2	0.0	12.8	19.3	40.3	29.9	16.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	디지털 도소매업	51.5	14.7	29.4	29.4	30.7	17.8	0.0	0.0	0.0	22.1	0.0	0.0
	디지털 금융업	19.7	0.5	2.2	22.6	66.3	37.1	0.0	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0
산업별 종사자 규모													
디지털 기반산업	1-9인	12.6	20.5	0.8	39.5	7.9	37.2	3.0	1.6	0.3	0.6	0.0	0.5
	10-49인	31.5	20.9	9.2	40.2	29.8	1.7	4.4	4.0	3.8	4.2	0.3	0.0
	50-299인	30.9	27.7	8.3	45.1	17.7	3.8	2.6	4.7	2.8	4.6	19.5	0.0
	300인 이상	26.0	36.3	15.6	48.4	10.5	15.4	5.1	15.6	5.3	0.0	15.4	0.0
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	36.0	8.4	3.7	14.4	50.0	21.4	0.0	7.2	5.5	4.0	0.0	0.0
	10-49인	41.9	5.3	6.0	11.6	58.3	16.2	0.0	2.6	3.1	1.9	0.0	0.0
	50-299인	43.9	3.7	7.4	10.0	59.3	21.0	0.0	2.6	9.1	3.5	0.0	0.0
	300인 이상	55.1	10.4	11.2	18.1	53.1	12.2	0.0	8.3	2.4	0.0	0.0	0.0
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	8.1	0.0	16.7	16.7	36.2	50.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	50-299인	22.4	0.0	6.0	20.6	42.0	7.0	35.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	0.0	0.0	50.0	50.0	100.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
디지털 관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	16.1	1.3	2.7	18.3	53.7	51.3	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0	0.0
	50-299인	22.4	1.7	4.9	34.0	88.4	8.7	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	51.0	0.0	6.7	21.5	63.4	16.4	0.0	0.0	10.7	0.0	0.0	0.0

2. 기술도입처

- 외부도입한 기술 도입처로는 '국내파트너' 94.8%, '해외파트너' 7.7%로 나타남
- 대분류별로는 모든 산업에서 '국내 파트너'를 통해 기술을 외부도입 비중이 높았으며, 특히 '디지털플랫폼 활용산업'에서 97.0%로 가장 높게 나타남
- 중분류별로는 모든 산업에서 '국내 파트너'를 통해 기술을 외부도입하는 비중이 가장 높았으나, '디지털 도소매업'에서는 '해외 파트너'를 통해 기술을 도입한 비중이 14.7%로 비교적 높게 나타남

[그림 3-48] **외부도입한 디지털 신기술 기술도입처**

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %, 복수응답)



〈표 3-53〉 외부도입한 디지털 신기술 기술도입처

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %, 복수응답)

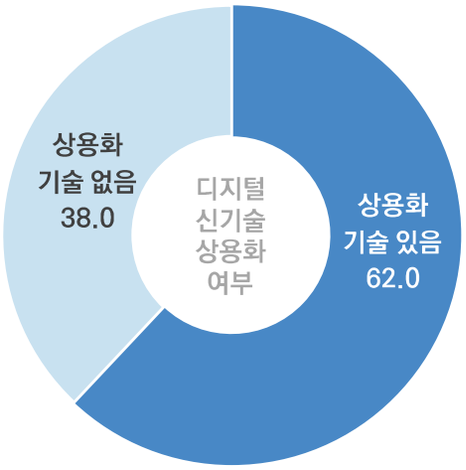
구분		국내 파트너	해외 파트너
디지털산업		94.8	7.7
대분류			
	디지털기반산업	94.8	7.6
	디지털플랫폼 제공산업	96.7	6.8
	디지털플랫폼 활용산업	97.0	3.0
	디지털관련산업	92.2	11.2
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	92.5	8.1
	디지털 기반 서비스업	95.0	7.5
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	97.8	5.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	96.8	6.5
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	95.8	8.0
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	97.0	3.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	85.3	14.7
	디지털 금융업	92.6	11.0
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	-	-
	10-49인	94.8	6.3
	50-299인	95.5	12.9
	300인 이상	84.4	26.0
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-
	10-49인	96.2	5.1
	50-299인	98.2	6.1
	300인 이상	94.6	13.4
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	100.0	0.0
	50-299인	93.2	6.8
	300인 이상	100.0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	90.8	9.2
	50-299인	98.3	6.5
	300인 이상	83.9	34.9

3. 디지털 신기술 상용화 여부

- 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술의 상용화 비율은 62.0%로 나타남
- 대분류별로는 '디지털관련산업'에서 디지털 신기술 상용화 비율이 82.4%로 가장 높게 나타났으나, '디지털플랫폼 활용산업'은 38.3%로 낮게 나타남
- 중분류별로는 '디지털 기반 기기·부품 제조업'은 85.4%로 높게 나타났으나, '디지털 중개 플랫폼 활용업'은 38.3%로 가장 낮은 상용화 비율을 보임

[그림 3-49] **외부도입한 디지털 신기술 상용화 현황**

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %)



〈표 3-54〉 **외부도입한 디지털 신기술 상용화 현황**

(base : 최근 3년간 외부도입한 디지털 신기술이 있는 10인 이상 업체, 단위 : %)

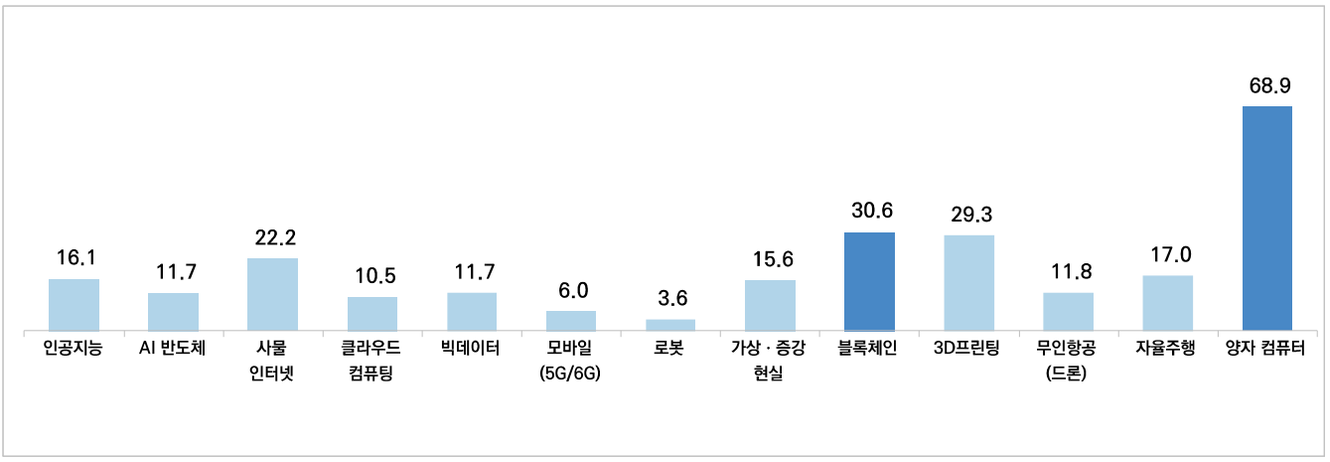
구분		상용화 기술 있음	상용화 기술 없음
디지털산업		62.0	38.0
대분류			
	디지털기반산업	59.4	40.6
	디지털플랫폼 제공산업	63.9	36.1
	디지털플랫폼 활용산업	38.3	61.7
	디지털관련산업	82.4	17.6
중분류			
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	85.4	14.6
	디지털 기반 서비스업	56.5	43.5
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	57.3	42.7
	디지털 중개 플랫폼 제공업	67.1	32.9
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	65.3	34.7
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	38.3	61.7
디지털관련산업	디지털 도소매업	42.3	57.7
	디지털 금융업	84.8	15.2
산업별 종사자 규모			
디지털기반산업	1-9인	-	-
	10-49인	60.7	39.3
	50-299인	52.9	47.1
	300인 이상	53.9	46.1
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-
	10-49인	64.3	35.7
	50-299인	62.0	38.0
	300인 이상	67.7	32.3
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-
	10-49인	58.5	41.5
	50-299인	12.9	87.1
	300인 이상	50.0	50.0
디지털관련산업	1-9인	-	-
	10-49인	83.9	16.1
	50-299인	90.2	9.8
	300인 이상	51.7	48.3

4) 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 현황

- 최근 3년간 디지털 신기술을 자체개발 혹은 외부도입한 업체 중 해당기술 관련 신규 인력을 채용한 비율을 살펴보면 기술별로 '양자 컴퓨터'가 68.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '블록체인'(30.6%), '3D프린팅'(29.3%), '사물인터넷'(22.2%), '자율주행'(17.0%) 등의 순으로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'은 '블록체인'(35.0%), '3D프린팅'(32.3%) 기술을 자체개발 또는 외부도입한 업체에서 신규채용한 비율이 상대적으로 높게 나타났고, '디지털플랫폼 활용산업'은 신규채용이 미미한 것으로 나타났음. 한편 '디지털관련산업'은 '인공지능'(31.7%)을 개발·도입한 업체에서 비교적 높은 신규채용 비율을 보임
- 중분류별로는 '디지털 기반 서비스업'은 '블록체인'과 '3D프린팅' 기술에서 각각 35.0%, 35.4%로 높게 나타났으며, '데이터 및 광고 기반 플랫폼 제공업'은 '클라우드 컴퓨팅'(25.5%)과 'AI 반도체'(18.0%)에서 상대적으로 높게 나타남. '디지털 도소매업'은 '인공지능'(57.2%)과 '클라우드 컴퓨팅'(50.0%)에서 높은 신규채용 비율을 보임

[그림 3-50] **자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용 비율**

(base : 13개 기술별 최근 3년간 자체개발 또는 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %)



※ 신규채용 비율=(해당 디지털 신기술별 신규채용한 업체 수)÷(해당 디지털 신기술별 최근 3년간 디지털 신기술 자체개발 또는 외부도입한 업체 수)
※ 모집단 크기가 30 이하인 항목의 경우 해석에 유의가 필요함

〈표 3-55〉 자체개발 혹은 외부도입한 디지털 신기술별 신규채용률

(base : 13개 기술별 최근 3년간 자체개발 또는 외부도입한 디지털 신기술이 있는 업체, 단위 : %)

구분		인공지능	AI 반도체	사물 인터넷	클라우드 컴퓨팅	빅데이터	모바일 (5G/6G)	로봇 (공학)	가상·증강 현실 (AR/VR)	블록체인	3D프린팅	무인항공 (드론)	자율주행	양자 컴퓨터
디지털산업		16.1	11.7	22.2	10.5	11.7	6.0	3.6	15.6	30.6	29.3	11.8	17.0	68.9
대분류														
	디지털기반산업	16.3	11.7	23.6	10.4	13.2	5.7	3.7	16.0	35.0	32.3	11.3	17.0	100.0
	디지털플랫폼 제공산업	10.5	15.3	4.3	16.2	5.7	6.2	-	3.1	0.0	0.0	48.8	-	0.0
	디지털플랫폼 활용산업	0.0	-	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0	-	-	-	-	-	-
	디지털관련산업	31.7	3.8	17.9	15.3	5.2	15.3	-	100.0	12.6	0.0	-	-	-
중분류														
디지털 기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	14.0	32.1	5.2	1.7	0.0	8.0	11.8	100.0	-	0.0	0.0	7.2	-
	디지털 기반 서비스업	16.4	11.0	24.8	10.5	13.7	5.7	2.5	13.4	35.0	35.4	13.3	20.7	100.0
디지털 플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	14.3	18.0	0.0	25.5	9.1	5.6	-	0.0	0.0	-	0.0	-	0.0
	디지털 중개 플랫폼 제공업	7.6	25.8	12.4	15.8	5.9	12.6	-	5.8	0.0	0.0	100.0	-	-
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	10.2	5.8	0.0	6.4	2.8	0.0	-	0.0	0.0	0.0	-	-	-
디지털 플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.0	-	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0	-	-	-	-	-	-
디지털 관련산업	디지털 도소매업	57.2	0.0	0.0	50.0	38.9	0.0	-	-	-	-	-	-	-
	디지털 금융업	29.0	4.1	22.0	13.9	4.2	15.8	-	100.0	12.6	0.0	-	-	-
산업별 종사자 규모														
디지털 기반산업	1-9인	12.1	8.2	15.9	2.2	8.4	3.1	0.0	9.8	65.2	22.9	15.0	29.7	-
	10-49인	18.1	11.7	35.4	24.4	15.4	26.2	5.9	34.2	24.1	29.0	0.0	0.0	-
	50-299인	28.1	27.8	18.9	34.0	28.2	51.9	19.5	36.0	22.7	56.1	7.1	0.0	100.0
	300인 이상	34.5	52.4	12.4	64.8	40.7	44.6	0.0	30.2	12.7	-	0.0	66.7	-
디지털 플랫폼 제공산업	1-9인	13.1	8.8	13.3	6.9	5.7	10.6	-	0.0	0.0	0.0	-	-	0.0
	10-49인	13.5	26.0	7.2	29.8	6.8	3.8	-	12.2	0.0	0.0	100.0	-	-
	50-299인	8.9	0.0	0.0	8.5	4.9	3.1	-	0.0	0.0	0.0	0.0	-	-
	300인 이상	4.5	29.4	0.0	20.1	5.2	9.3	-	0.0	0.0	-	-	-	-
디지털 플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	0.0	-	0.0	0.0	0.0	0.0	-	-	-	-	-	-	-
	50-299인	0.0	-	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-	-	-	-	-	-
	300인 이상	-	-	0.0	0.0	33.3	-	0.0	-	-	-	-	-	-
디지털 관련산업	1-9인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	10-49인	16.8	0.0	0.0	7.3	2.3	0.0	-	-	-	0.0	-	-	-
	50-299인	19.8	9.6	22.6	16.6	2.3	48.5	-	-	0.0	-	-	-	-
	300인 이상	51.1	0.0	21.3	20.2	17.5	29.6	-	100.0	27.0	-	-	-	-

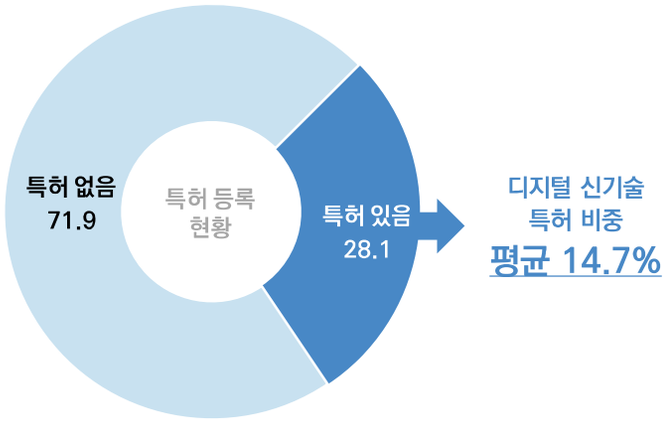
※ 신규채용 비율=(해당 디지털 신기술별 신규채용한 업체 수)÷(해당 디지털 신기술별 최근 3년간 디지털 신기술 자체개발 또는 외부도입한 업체 수)

5) 특허 등록 현황

- 2023년 말 기준, 등록된 특허를 보유한 업체 비율은 28.1%이며, 업체당 평균 특허 등록 건수(누적)는 2.6건으로 나타남. 이 중 디지털 신기술 관련 특허 비중은 평균 14.7%로 나타남
- 대분류별로는 '디지털기반산업'의 특허 보유율이 43.0%로 가장 높고, 평균 특허 등록 건수(누적)는 4.0건임. '디지털 플랫폼 활용산업'은 특허 보유율이 0.9%로 가장 낮음
- 중분류별로는 특허 보유율은 '디지털 기반 서비스업' 43.3%, '디지털 기반 기기·부품 제조업' 42.2%, '디지털 중개 플랫폼 제공업' 21.1%, '디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업' 17.4% 순으로 나타났으며, '디지털 중개 플랫폼 활용업'이 0.9%로 가장 낮음. 한편 업체별 평균 특허 등록 건수(누적)는 '디지털 기반 기기·부품 제조업'이 5.2건으로 가장 높게 나타남

[그림 3-51] **특허 등록 현황**

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)



〈표 3-56〉 특허 등록 현황

(base : 10인 이상 업체, 단위 : %)

구분		특허 있음	특허 없음	평균 특허 등록 건수 (누적)	전체 특허 등록 건수 (누적)	디지털 신기술 특허 비중
디지털산업		28.1	71.9	2.6	61,933	14.7
대분류						
	디지털기반산업	43.0	57.0	4.0	59,211	22.8
	디지털플랫폼 제공산업	17.8	82.2	1.6	1,293	4.9
	디지털플랫폼 활용산업	0.9	99.1	0.1	404	0.0
	디지털관련산업	3.3	96.7	0.3	1,025	2.2
중분류						
디지털기반산업	디지털 기반 기기·부품 제조업	42.2	57.8	5.2	19,698	8.8
	디지털 기반 서비스업	43.3	56.7	3.6	39,513	27.5
디지털플랫폼 제공산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	13.8	86.2	0.9	219	1.9
	디지털 중개 플랫폼 제공업	21.1	78.9	1.9	578	4.7
	디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	17.4	82.6	1.8	496	7.8
디지털플랫폼 활용산업	디지털 중개 플랫폼 활용업	0.9	99.1	0.1	404	0.0
디지털관련산업	디지털 도소매업	5.5	94.5	0.2	113	1.1
	디지털 금융업	2.7	97.3	0.3	912	2.5
산업별 종사자 규모						
디지털기반산업	1-9인	-	-	-	-	-
	10-49인	42.1	57.9	3.0	36,542	22.2
	50-299인	47.7	52.3	6.9	17,119	25.5
	300인 이상	37.5	62.5	45.7	5,550	24.6
디지털플랫폼 제공산업	1-9인	-	-	-	-	-
	10-49인	16.5	83.5	1.1	493	5.0
	50-299인	17.0	83.0	1.8	506	4.4
	300인 이상	26.2	73.8	3.2	294	5.8
디지털플랫폼 활용산업	1-9인	-	-	-	-	-
	10-49인	0.4	99.6	0.0	44	0.0
	50-299인	6.3	93.7	1.0	360	0.3
	300인 이상	0.0	100.0	0.0	0	0.0
디지털관련산업	1-9인	-	-	-	-	-
	10-49인	1.3	98.7	0.0	107	0.5
	50-299인	9.8	90.2	0.8	388	8.0
	300인 이상	40.1	59.9	6.1	530	34.8

부록

조사 설문표

승인번호
제127021호

통계법 제32조(성실응답의무), 통계법 제33조(비밀의 보호)

응답하신 내용은 통계법 제33조에 따라 엄격히 보호되며, 통계작성 목적 외 다른 용도로 사용되지 않으므로 성실하고 정확하게 응답해주시기 바랍니다.

ID	

2024 디지털산업 실태조사
(통 합)

인 사 말 씀

안녕하십니까?
과학기술정보통신부와 정보통신정책연구원에서는 디지털 전환에 따른 산업의 변화를 점검하고, 국제 기준에 부합하는 디지털산업 통계를 산출하기 위해 **〈2024 디지털산업 실태조사〉**를 진행하고 있습니다.

본 조사의 결과는 현재 우리나라의 디지털산업의 매출, 인력구조, R&D 및 수출 등에 대한 일반적인 실태 파악 뿐 아니라, 디지털 기술의 활용 및 확산을 위한 국가 차원의 지원과 세부 정책 개발의 근거 자료로 활용될 예정입니다.

정확한 통계조사를 하기 위해서는 귀사의 적극적인 협조가 필요하오니, 성실하게 응답하여 주시기 바랍니다.

※ 이 조사에서 수집된 자료는 통계법 제33조의 규정에 의해 통계 작성 목적으로만 사용되고, 사업체의 비밀은 엄격히 보호됩니다.

2024년 11월 ~ 2025년 1월

☎ 문의처
주관기관 : 정보통신정책연구원 디지털플랫폼경제연구실 정현준 연구위원
조사기관 : 메가리서치 연구1팀 이수영 차장 (02-3446-6257 / lsy@megaresearch.co.kr)

- 본 조사는 **사업체 기준의 조사**로 동일 기업체 내에 본사·공장·지사·영업소 등이 별도로 있더라도 해당 사업체의 현황만 분리하여 응답 부탁드립니다.
- **(대분류2, 대분류4(디지털 금융업)** 본 조사는 **기업체 기준의 조사**로 귀 사업장이 속한 기업체 전체를 기준으로 응답 부탁드립니다.
- 조사의 대상 기간은 2023년 1월 1일 ~ 2023년 12월 31일입니다.
  따라서 모든 응답은 특별한 지침이 없는 경우 응답기준 시점은 2023년 12월 31일입니다.
- 설문에 기입되어 있는 사항과 다른 경우 **수정 부탁드립니다.**

SQ1) 조사대상은 사업체 단위로 귀 사업장에 대한 사항만 기입합니다.
SQ1) 조사대상은 기업체 단위로 기업체 전체(본사, 지사, 영업소, 산하공장 등)에 대한 사항을 기입합니다.

1. 사업체 명			
2. 대표자 성명		3. 대표자 성별	① 남성 ② 여성
4.지역(소재지)	① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 경기 ⑨ 강원 ⑩ 충북 ⑪ 충남 ⑫ 전북 ⑬ 전남 ⑭ 경북 ⑮ 경남 ⑯ 제주 ⑰ 세종		
5.기업상장	① 코스피 ② 코스닥 ③ 코넥스 ④ 비상장	6. 벤처기업 지정	① 지정 ② 미지정
7. 조직형태	① 개인 사업체 ② 회사 법인 (주식회사, 유한회사, 합자회사 등) ③ 회사이외 법인 (의료법인, 학교법인, 종교법인, 사회복지법인, 농협 등)	8. 사업체 구분	가) 단독사업체 나) 본사, 본점 등 다) 공장, 지사(점), 영업소 등
9.사업자등록번호	□□□ - □□ - □□□□□ 미기입 사유 ① 미등록 ② 거절	10. 설립년도	( ) 년

조직형태 및 사업체 구분 설명

조직형태	① 개인사업체 : 법인 또는 단체가 아닌 개인이 독립적으로 운영하는 사업체 ② 회사법인 : 상법에 의해 설립되어 법인격을 갖춘 사업체(주식회사, 유한회사, 합자회사 등) ③ 회사이외 법인 : 민법에 의한 재단·사단법인과 특별법에 의한 특별법인 (의료법인, 학교법인, 종교법인, 사회복지법인, 정부투자기관, 농협 등)
사업체 구분	② 회사법인 또는 ③ 회사이외법인인 경우만 해당되는 번호에 표시 가) 단독사업체 : 본사나 지사가 없는 사업체 나) 본사·본점 : 영업소나 지사 등을 두고 이들을 지휘·감독하는 사업체 다) 공장·지사(점)·영업소 : 본사 등으로부터 지휘·감독을 받고 있는 사업체

Part 1. 디지털산업 분야

A1 귀 사업장이 영위하는 디지털산업 분야를 모두 선택해 주세요. (복수응답)

디지털산업 분류체계

분류		주요 특징	영위 산업
대분류1) 디지털 기반 산업 **디지털 기술을 활용해** 제품 및 서비스를 생산 또는 판매할 수 있게 도와주는 **장비, 통신, 방송, 소프트웨어 기술 등의 디지털 기반을 생산 혹은 제공하는 산업**			
1	**101. 디지털 기반 기기·부품** (컴퓨터, 통신기기, 방송기기, 반도체, 디스플레이 등)	**ICT 제조업** (ICT 기기 및 부품 생산)	□
	102. 디지털 기반 서비스 (통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스, 영상/음향 제작배급)	**ICT 서비스 + SW 산업**	□
대분류2) 디지털플랫폼 제공 산업 디지털 기술을 통해 다수의 이용자에게 포털, 소셜미디어 등 정보서비스를 제공하거나, **다수의 생산자와 다수의 소비자가 서로 원하는 제품과 서비스를 거래할 수 있도록 중개 기능을 제공**하는 산업, 그리고 디지털 정보를 다수의 이용자가 거래할 수 있도록 기획, 애그리게이팅, 공급하는 디지털 서비스를 제공하는 산업			
2	**201. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼** (포털, SNS, 커뮤니티, 메신저, 매칭정보 제공 등)	**광고** 기반의 **포털과 정보제공 서비스** **(무료서비스 제공, 일부 유료** **주로 광고수입으로 운영)**	□
	202. 디지털 중개 플랫폼 (오픈마켓 운영, 배달, 예약, 여행, 숙박, 모빌리티, 공간대여, 부동산, 모바일 앱마켓 운영 등)	**웹사이트, 앱**을 통한 **거래 중개 플랫폼** (주로 **수수료** 기반으로 운영) ① **다수의 판매자와 다수의 소비자의 거래**를 **중개** ② 거래상품에 대한 **소유권 없음**	□
	203. 디지털 영상·음향·정보 제공 플랫폼 (영상·음악 스트리밍 서비스, 웹툰, 이북 등)	**웹사이트, 앱**을 통해 영상/음향/정보 등을 판매·제공하는 플랫폼 (유료 서비스 제공, **구독료, 이용료)**	□
대분류3) 디지털플랫폼 활용(의존)산업 대부분의 제품과 서비스의 수요가 디지털 플랫폼에 의존하여 발생하는 상품을 생산하는 산업			
3	**301. 실물 상품 기반 플랫폼 활용(의존) 산업** (식당, 호텔, 오픈마켓 입점업체, 운송 기사, 공간대여 업체 등)	실물 상품을 판매하는 디지털 **중개 플랫폼 입점업체**	□
	302. 디지털 상품 기반 플랫폼 활용(의존) 산업 (이북 제작자, 음원 제작업체, 디지털영상 제작업체 등)	무형의 디지털 영상·음향·정보를 디지털 플랫폼에 판매 혹은 라이선스하는 업체	□
대분류4) 디지털 관련 산업 디지털 도소매, 디지털 금융 등 디지털 기술을 활용하여 전통 산업의 제품 및 서비스를 디지털로 생산 또는 제공하는 산업			
4	**401. 디지털 도소매** (단독 전자상거래 전문 쇼핑몰)	**자체 온라인 쇼핑몰을 통해 판매**하는 도소매업체 ① 대량 **구매**하여, 소량을 **재판매** ② 거래상품에 대한 **소유권 보유**	□
	402. 디지털 금융 (인터넷은행/증권, 결재대행 서비스 등)	웹사이트, 앱을 통해 **비대면 거래**를 하는 금융업체	□
	403. 그 외 디지털 관련 산업	그 외 **웹사이트, 앱**을 통해서만 **상품을 생산, 제공**하는 업체	□

[디지털기반기기·부품]

▶ [디지털기반기기·부품] 업체의 경우 자기가 상품을 생산·제공하고, 판매하여 매출액이 발생
- 자체 생산·제공한 상품의 매출액 전체를 101, 102에 기입
- 자체 생산·제공한 상품을 디지털중개플랫폼이나 자체 온라인 쇼핑몰을 통해 판매하더라도 301, 302 혹은 401, 403에 기입하지 말 것

[디지털기반서비스]

▶ [디지털기반서비스] 업체의 경우 자기가 상품을 생산·제공하고, 판매하여 매출액이 발생
- 자체 생산·제공한 상품의 매출액은 102에 기입하는 것이 원칙
- 디지털 플랫폼을 직접 운영하는 경우 해당 매출액은 201(광고 수입), 202(중개수수료 수입), 203(영상·음향·정보 이용료 수입)에 기입
- 디지털 플랫폼에 판매할 목적으로 디지털 영상·음향·정보를 생산하여 판매, 라이선스한 경우 해당 매출액은 302에 기입
- 자체 웹사이트를 통해 제공할 목적으로 생산한 경우 해당 매출액은 403에 기입

[디지털플랫폼 제공산업]

▶ [디지털플랫폼 제공산업] 업체의 경우 '플랫폼 서비스'를 제공하고, 이때 광고, 수수료, 이용료 형태의 매출액이 발생
- 디지털 플랫폼 서비스의 유형에 따라 매출액을 201, 202, 203에 기입
- 통신서비스, 클라우드 컴퓨팅 서비스, SW 개발 및 공급 등을 겸업하는 경우 해당 매출액은 102에 기입

[숙박업/음식업/도소매업]

▶ [숙박/음식업]의 경우 자기가 생산·제공한 상품을 웹사이트, 앱을 통해 판매하여 매출액이 발생
- 디지털 중개 플랫폼을 통해 판매하면, [301.실물 상품 기반 플랫폼 활용(의존) 산업]로 기입.
- 자사 홈페이지를 통해 판매하면 [403.그 외 디지털관련산업]으로 기입
- 재판매를 목적으로 대량구입, 소량 재판매하는 것이 아니므로 401.디지털도소매에 기입하지 말 것

▶ [도소매업]의 경우 타인이 생산한 상품을 재판매 목적으로 대량 구매하여 소량을 재판매
- 디지털중개 플랫폼에 입점하여 판매하면, 301 혹은 302로 기입. 자체 온라인 쇼핑몰을 통해 판매하면 401.디지털 도소매으로 기입

[디지털 금융]

▶ 디지털 금융 업체의 매출액은 (1)대면 매출과 (2)비대면 매출을 구분하고, 웹사이트 혹은 앱을 이용한 (2)비대면 매출만 디지털 금융으로 포함 (인터넷 및 모바일을 통한 금융 거래만 포함, CD기 인출 제외)

[A1 = 201]

A1-1 귀 사업장이 제공하는 플랫폼은 데이터 및 광고 기반의 포털과 정보제공 서비스입니다. 다음 중 귀 사업장이 제공하는 플랫폼은 어떤 유형에 해당합니까? (복수응답)

1) 정보서비스 기반 플랫폼 : 포털, 메신저, SNS, 커뮤니티 등 광고 기반의 정보서비스 제공
2) 매칭정보 기반 플랫폼 : 구인구직, 인력시장, 중고거래, 비교검색 등 광고 기반으로 운영되는 매칭 정보 제공(단 거래 중개는 하지 않음)

(판별질문)

[A1 = 202 or 301 or 302 or 401,
(리스트 기준) 통신판매업(KISC 4791) 전체, (리스트 기준) 숙박/음식업 제외]

S1-1 귀 사업장은 웹사이트나 앱을 통해 상품을 판매 혹은 중개하는 업체로 나타나는데, 세부 유형에 대해 답변해주세요. (복수응답)

1) 디지털중개플랫폼(ex.G마켓, 옥션, 11번가, 배민, 여기어때 등) 직접 운영 (▶S1-2로 이동)
2) 디지털중개플랫폼(ex.G마켓, 옥션, 11번가, 배민, 여기어때 등) 내 입점한 입점업체 (▶Part.2로 이동)
3) 자체 온라인쇼핑몰(단독 전자상거래 전문 쇼핑몰) 운영 (▶Part.2로 이동)
4) 기타( ) (▶Part.2로 이동)

[S1-1 = "1) 디지털중개플랫폼 직접 운영" 응답시]

S1-2 귀 사업장이 운영하는 디지털 중개 플랫폼은 어떤 유형의 판매자(자사, 계열사 혹은 입점업체)의 상품 거래를 중개)합니까? (복수응답)

1) 자사 및 계열사의 상품
2) 입점업체가 판매하는 상품
3) 기타 ( )

Part 2. 영업 현황

[(리스트 기준) 대분류1]

※ 귀 소속 기업체 및 사업장에만 해당하는 영업 현황을 응답해주세요.

B1 귀 사업장의 2022년, 2023년(사업장 기준) 총 매출액은 얼마입니까? 또한, 디지털산업 매출액은 얼마입니까?

분류	2022년 기준							2023년 기준						
	조	천억	백억	십억	억	천만	백만	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(B1-1) 기업 전체 총 매출액 * 지사, 영업소 등 전체 포함														
(B1-2) 사업체 총 매출액 * 귀 사업장 기준														
(B1-3) 디지털산업 매출액 *귀 사업장 기준 (예) 102. 디지털 기반 서비스 201. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼 ⋮														
(B1-4) 디지털산업 외 매출액 *귀 사업장 기준														

[A1에서 선택한 부문만 나타내기]

※ 다음은 앞에서 답변한 귀 사업장의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스입니다.

B2 귀 사업장의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스의 명칭을 기입해 주십시오.

B2-1 귀 사업장의 2023년(작년) 세부 산업별 매출액을 백만원 단위로 기입해 주십시오.

▶ 귀 사업장의 매출액은 ①디지털산업 부문별 매출액과 ②비디지털산업 부문 매출액으로 구분됩니다.
아래 산업별 매출액은 A1에서 귀 사업장이 영위한다고 답변한 ①디지털산업 부문별 매출액만을 포함합니다.

[디지털 도소매]

▶ 디지털 금융 업체의 매출액은 (1)대면 매출과 (2)비대면 매출을 구분하고, 웹사이트 혹은 앱을 이용한 (2)비대면 매출만 디지털 금융으로 포함 (인터넷 및 모바일을 통한 금융 거래만 포함, CD기 인출 제외)

구분		B2. 산업 분야 코드			B2. 주요 제품 및 서비스명	B2-1. 매출액						
						조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(예시)		1	0	1	컴퓨터 제조에 들어가는 직접회로 생산, 반도체, 데이터 크롤링 SW, 숙박 플랫폼 등					3	2	0
디지털 산업 부문별	부문 1	1	0	1								
	부문 2	1	0	2								
	부문 3	2	0	1								
	부문 4	2	0	2								
	부문 5	2	0	3								
	부문 6	3	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 7	3	0	2	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 8	4	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 9	4	0	2	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 10	4	0	3	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
(B1-2) 디지털산업 부문 매출 소계												

[(리스트 기준) 대분류2]

※ 본 조사는 기업체 기준(본사, 공장, 사업장 등 매출액 모두 포함)으로 응답해주세요.

B1 귀사의 2022년, 2023년 총 매출액은 얼마입니까?

분류	2022년 기준							2023년 기준						
	조	천억	백억	십억	억	천만	백만	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(B1-1) 총 매출액 * 기업체 전체 기준														
(B1-2) 디지털산업 매출액 (예) 102. 디지털 기반 서비스 201. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼 ⋮														
(B1-3) 디지털산업 외 매출액														

[A1에서 선택한 부문만 나타내기]

※ 다음은 앞에서 답변한 귀사의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스입니다.

B2 귀사의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스의 명칭을 기입해 주십시오.

B2-1 귀사의 2023년(작년) 세부 산업별 매출액을 백만원 단위로 기입해 주십시오.

▶ 귀사의 매출액은 ①디지털산업 부문별 매출액과 ②비디지털산업 부문 매출액으로 구분됩니다.
아래 산업별 매출액은 A1에서 귀사가 영위한다고 답변한 ①디지털산업 부문별 매출액만을 포함합니다.

구분		B2. 산업 분야 코드			B2. 주요 제품 및 서비스명	B2-1. 매출액						
						조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(예시)		1	0	1	컴퓨터 제조에 들어가는 직접회로 생산, 반도체, 데이터 크롤링 SW, 숙박 플랫폼 등					3	2	0
디지털 산업 부문별	부문 1	1	0	1								
	부문 2	1	0	2								
	부문 3	2	0	1								
	부문 4	2	0	2								
	부문 5	2	0	3								
	부문 6	3	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 7	3	0	2	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 8	4	0	1								
	부문 9	4	0	2								
	부문 10	4	0	3								
(B1-2) 디지털산업 부문 매출 소계												

[(리스트 기준) 대분류3, 대분류4(도소매업)]

※ 귀 사업장에만 해당하는 영업 현황을 응답해주세요.

B1 귀 사업장의 2022년, 2023년 (사업장 기준) 총 매출액은 얼마입니까? 또한, 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 매출액은 얼마입니까?

분류	2022년 기준							2023년 기준						
	조	천억	백억	십억	억	천만	백만	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(B1-1) 기업 전체 총 매출액 * 지사, 영업소 등 전체 포함														
(B1-2) 사업체 총 매출액 *귀 사업장 기준														
(B1-3) 디지털산업 매출액 *귀 사업장 기준 : 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 매출액 (예) 301. 실물상품 기반 플랫폼 활용(의존) 산업 401. 디지털 도소매 ⋮														
(B1-4) 디지털산업 외 매출액 *귀 사업장 기준 : 오프라인 판매														

[A1에서 선택한 부문만 나타내기]

※ 다음은 앞에서 답변한 귀 사업장의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스입니다.

B2 귀 사업장이 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매(비대면 판매)한 주요 제품이나 서비스의 명칭을 기입해 주십시오.

B2-1 귀 사업장의 2023년(작년) 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 세부 산업별 매출액을 백만원 단위로 기입해 주십시오.

[디지털 도소매]

▶ 디지털 도소매 업체의 매출액은 (1)대면 매출과 (2)비대면 매출을 구분하고, 웹사이트 혹은 앱을 이용한 (2)비대면 매출만 디지털 도소매로 포함

구분		B2. 산업 분야 코드			B2. 주요 제품 및 서비스명	B2-1. 매출액						
						조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(예시)		*1*	*0*	*1*	*컴퓨터 제조에 들어가는 직접회로 생산, 반도체, 데이터 크롤링 SW, 숙박 플랫폼 등*					*3*	*2*	*0*
디지털 산업 부문별	부문 1	1	0	1	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 2	1	0	2	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 3	2	0	1	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 4	2	0	2	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 5	2	0	3	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 6	3	0	1								
	부문 7	3	0	2								
	부문 8	4	0	1								
	부문 9	4	0	2	*해당산업의 일반적인 응답 부문 아님*							
	부문 10	4	0	3								
(B1-2) 디지털산업 부문 매출 소계 : 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 매출액 소계												

[(리스트 기준) 대분류4(금융업)]

※ 본 조사는 기업체 기준(본사, 공장, 사업장 등 매출액 모두 포함)으로 응답해주세요.

B1 귀사의 2022년, 2023년 총 매출액은 얼마입니까?

분류	2022년 기준							2023년 기준						
	조	천억	백억	십억	억	천만	백만	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(B1-1) 총 매출액 * 기업체 전체 기준														
(B1-2) 디지털산업 매출액 : 디지털금융 매출은 웹사이트 혹은 앱을 이용한 비대면 매출액 (예) 402. 디지털 금융 ⋮														
(B1-3) 디지털산업 외 매출액														

[A1에서 선택한 부문만 나타내기]

※ 다음은 앞에서 답변한 귀사의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스입니다.

B2 귀사의 디지털산업 부문의 주요 제품이나 서비스의 명칭을 기입해 주십시오.

B2-1 귀사의 2023년(작년) 세부 산업별 매출액을 백만원 단위로 기입해 주십시오.

▶ 귀사의 매출액은 ①디지털산업 부문별 매출액과 ②비디지털산업 부문 매출액으로 구분됩니다.
아래 산업별 매출액은 A1에서 귀사가 영위한다고 답변한 ①디지털산업 부문별 매출액만을 포함합니다.
디지털 금융 매출액은 웹사이트와 앱을 이용한 비대면 매출만 포함합니다.(CD기 인출 제외)

[디지털 금융]
▶ 디지털 금융 업체의 매출액은 (1)대면 매출과 (2)비대면 매출을 구분하고, 웹사이트와 앱을 이용한 (2)비대면 매출만 디지털 금융으로 포함 (인터넷 및 모바일을 통한 금융 거래만 포함, CD기 인출 제외)

구분		B2. 산업	분야	코드	B2. 주요 제품 및 서비스명	B2-1. 매출액						
						조	천억	백억	십억	억	천만	백만
(예시)		1	0	1	컴퓨터 제조에 들어가는 직접회로 생산, 반도체, 데이터 크롤링 SW, 숙박 플랫폼 등					3	2	0
디지털 산업 부문별	부문 1	1	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 2	1	0	2								
	부문 3	2	0	1								
	부문 4	2	0	2								
	부문 5	2	0	3	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 6	3	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 7	3	0	2	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 8	4	0	1	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
	부문 9	4	0	2								
	부문 10	4	0	3	해당산업의 일반적인 응답 부문 아님							
(B1-2) 디지털산업 부문 매출 소계 : 디지털 금융 매출은 웹사이트 혹은 앱을 이용한 비대면 매출액												

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

B3 귀 사업장의 해외진출 현황은 어떠합니까? (복수 응답)

1) 상품 수출
2) 서비스 수출 (ICT서비스, 라이선스, SW개발/공급, 유지보수 등)
3) 해외지사/해외법인 설립
4) 외국인 고객(해외거주자)에 대한 서비스 판매 (예. 여기어때 등이 외국인 관광객에게 제공한 숙박 중개서비스)
5) 기타 ( )
6) 해당사항 없음

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203]

B4 귀 사업장의 2023년 전체 디지털산업 매출액을 100%라고 할 때, 고객 유형에 따른 매출 비중은 어떻게 되십니까?

구분	B2B(기업체)	B2C(소비자)	B2G(정부/공공)	합계
2023년 디지털산업 매출액	%	%	%	100%

[A1 = 301 or 302 or 401 or 402 or 403, (리스트 기준) 숙박/음식업 제외]

B4 귀 사업장의 2023년 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 전체 매출액을 100%라고 할 때, 고객 유형에 따른 매출 비중은 어떻게 되십니까?

구분	B2B(기업체)	B2C(소비자)	B2G(정부/공공)	합계
2023년 디지털 매출액 : 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 판매한 매출액	%	%	%	100%

[A1 = 102 or 102 or 201 or 202 or 203]

B5 귀 사업장은 유료 클라우드 컴퓨팅 서비스를 판매하고 있습니까?

[유료 클라우드 컴퓨팅 서비스 정의]
▶유료 클라우드 컴퓨팅 서비스는 네트워크를 통해 원격으로 이용할 수 있는 컴퓨팅, 데이터 저장, 소프트웨어 그리고 관련 IT서비스로 사용량 기반으로 과금하는 온디맨드 서비스를 의미합니다.
예시) AWS(아마존 웹 서비스), 네이버 웍스, 잔디, 구글드라이브, 한컴독스, 마이크로소프트365

1) 제공함
2) 제공하지 않음

Part 3. 인력 및 조직 현황

[(리스트 기준) 대분류1]

※ 본 조사는 해당 사업체 기준으로 응답해주세요.

▶ 종사상 지위별 종사자는 다음과 같이 구분됩니다.	
구분	내용
상용근로자	**고용계약기간이 1년 이상인 임금근로자** (정규직원으로 채용되어 인사관리규정을 적용받는자, **사장/이사/상근감사 등 유급임원 포함)**
임시/일용 근로자	**임시근로자: 고용계약기간이 1개월 이상 1년 미만인 임금근로자** **일용근로자: 고용계약기간이 1개월 미만인 임금근로자**
자영업자 및 무급가족종사자	**자영업자** : 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 **무급가족종사자** : 자영업자의 가족이나 친인척으로서 **임금을 받지 않고** 해당 사업체 정규 근무시간의 1/3이상 종사하는 사람
기타종사자	독자적인 사무실, 점포 또는 작업장이 없고 **계약된 사업주에게 종속**되어 있지만 **스스로 고객을 찾거나 맞이**하여 상품이나 서비스를 스스로 직접제공하고 **일한 만큼 실적에 따라 소득(수수료, 봉사료, 수당 등)**을 얻으며 근로제공방법, **근로시간 등은** 본인이 **독자적으로 결정**하는 형태로 일하는 사람 또는 그 외 기타 종사자

C1~2 **귀 사업장의 2023년 기업체 전체 종사자 수와 사업체 종사자 수, 디지털산업 종사자 수(디지털 제품 및 서비스 생산 인력과 영업 활동에 관련된 기획, 사무 인력 포함)를 종사상 지위별로 기입해 주십시오.**

※ 전체 매출액이 디지털 매출로만 구성된 경우, 모든 종사자가 디지털산업 종사자임

※ 디지털산업 종사자(C) : 디지털 제품 및 서비스의 기획, 사무, 생산 등 영업활동을 수행하는 모든 인력

소속 기업체 종사자 수(A)			
계 (　　)명		응답 사업체 종사자 수(B)	
		계 (　　)명	응답 사업체 디지털산업 종사자 수(C) 계 (　　)명
종사상 지위별	상용근로자 (계약기간 1년 이상 근로자)	명	명
	임시/일용근로자 (계약기간 1년 미만 근로자)	명	명
	자영업자*	명	명
	무급가족종사자*	명	명
	기타 근로자	명	명

*회사법인인 경우, '자영업자'와 '무급가족종사자'에 대해 응답 불가함

[(리스트 기준) 대분류2]

※ 본 조사는 기업체 기준(본사, 공장, 사업장 등 종사자 모두 포함)으로 응답해주세요.

▶ 종사상 지위별 종사자는 다음과 같이 구분됩니다.	
구분	**내용**
상용근로자	**고용계약기간이 1년 이상인 임금근로자** (정규직원으로 채용되어 인사관리규정을 적용받는자, **사장/이사/상근감사 등 유급임원 포함)**
임시/일용 근로자	**임시근로자: 고용계약기간이 1개월 이상 1년 미만인 임금근로자** **일용근로자: 고용계약기간이 1개월 미만인 임금근로자**
자영업자 및 무급가족종사자	**자영업자** : 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 **무급가족종사자** : 자영업자의 가족이나 친인척으로서 **임금을 받지 않고** 해당 사업체 정규 근무시간의 1/3이상 종사하는 사람
기타종사자	독자적인 사무실, 점포 또는 작업장이 없고 **계약된 사업주에게 종속**되어 있지만 **스스로 고객을 찾거나 맞이**하여 상품이나 서비스를 스스로 직접제공하고 **일한 만큼 실적에 따라 소득(수수료, 봉사료, 수당 등)**을 얻으며 근로제공방법, **근로시간 등은** 본인이 **독자적으로 결정**하는 형태로 일하는 사람 또는 그 외 기타 종사자

C1~2 **귀사의 2023년 전체 종사자 수와 디지털산업 종사자 수(디지털 제품 및 서비스 생산 인력과 영업 활동에 관련된 기획, 사무 인력 포함)를 종사상 지위별로 기입해 주십시오.**

※ 디지털산업 종사자 : 디지털 제품 및 서비스의 기획, 사무, 생산 등 영업활동을 수행하는 모든 인력

※ 전체 매출액이 디지털 매출로만 구성된 경우, 모든 종사자가 디지털산업 종사자임

구분		C1. 전체 종사자	C2. 디지털산업 종사자
전체		**명**	**명**
종사상 지위별	**상용근로자** (계약기간 1년 이상 근로자)	명	명
	임시/일용근로자 (계약기간 1년 미만 근로자)	명	명
	자영업자*	명	명
	무급가족종사자*	명	명
	기타 근로자	명	명

*회사법인인 경우, '자영업자'와 '무급가족종사자'에 대해 응답 불가함

[(리스트 기준) 대분류3(도소매업), 대분류4(도소매업)]

※ 본 조사는 해당 사업체 기준으로 응답해주세요.

▶ 종사상 지위별 종사자는 다음과 같이 구분됩니다.	
구분	**내용**
상용근로자	**고용계약기간이 1년 이상인 임금근로자** (정규직원으로 채용되어 인사관리규정을 적용받는자, **사장/이사/상근감사 등 유급임원 포함)**
임시/일용 근로자	**임시근로자: 고용계약기간이 1개월 이상 1년 미만인 임금근로자** **일용근로자: 고용계약기간이 1개월 미만인 임금근로자**
자영업자 및 무급가족종사자	**자영업자** : 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 **무급가족종사자** : 자영업자의 가족이나 친인척으로서 **임금을 받지 않고** 해당 사업체 정규 근무시간의 1/3이상 종사하는 사람
기타종사자	독자적인 사무실, 점포 또는 작업장이 없고 **계약된 사업주에게 종속**되어 있지만 **스스로 고객을 찾거나 맞이**하여 상품이나 서비스를 스스로 직접제공하고 **일한 만큼 실적에 따라 소득(수수료, 봉사료, 수당 등)**을 얻으며 근로제공방법, **근로시간 등은** 본인이 **독자적으로 결정**하는 형태로 일하는 사람 또는 그 외 기타 종사자

C1~2 **귀 사업장의 2023년 기업체 전체 종사자 수와 사업체 종사자 수, 디지털산업 종사자 수(웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 생산·제공·판매하는 영업활동을 한 종사자 수)를 종사상 지위별로 기입해 주십시오.**

(여러 업무를 같이 수행하는 종사자의 경우 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 발생한 매출액에 기여한 비율을 적용하여 인력을 기입)

※ 디지털산업 종사자(C) : 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문 받아 생산·제공·판매하는 영업활동을 수행하는 모든 인력

소속 기업체 종사자 수(A)			
계 (　　)명		응답 사업체 종사자 수(B)	
		계 (　　)명	응답 사업체 디지털산업 종사자 수(C) 계 (　　)명
종사상 지위별	상용근로자 (계약기간 1년 이상 근로자)	명	명
	임시/일용근로자 (계약기간 1년 미만 근로자)	명	명
	자영업자*	명	명
	무급가족종사자*	명	명
	기타 근로자	명	명

*회사법인인 경우, '자영업자'와 '무급가족종사자'에 대해 응답 불가함

[(리스트 기준) 대분류3(숙박/음식업)]

※ 본 조사는 해당 사업체 기준으로 응답해주세요.

▶ 종사상 지위별 종사자는 다음과 같이 구분됩니다.	
구분	**내용**
상용근로자	**고용계약기간이 1년 이상인 임금근로자** (정규직원으로 채용되어 인사관리규정을 적용받는자, **사장/이사/상근감사 등 유급임원 포함)**
임시/일용 근로자	**임시근로자: 고용계약기간이 1개월 이상 1년 미만인 임금근로자** **일용근로자: 고용계약기간이 1개월 미만인 임금근로자**
자영업자 및 무급가족종사자	**자영업자** : 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 **무급가족종사자** : 자영업자의 가족이나 친인척으로서 **임금을 받지 않고** 해당 사업체 정규 근무시간의 1/3이상 종사하는 사람
기타종사자	독자적인 사무실, 점포 또는 작업장이 없고 **계약된 사업주에게 종속**되어 있지만 **스스로 고객을 찾거나 맞이**하여 상품이나 서비스를 스스로 직접제공하고 **일한 만큼 실적에 따라 소득(수수료, 봉사료, 수당 등)**을 얻으며 근로제공방법, **근로시간 등은** 본인이 **독자적으로 결정**하는 형태로 일하는 사람 또는 그 외 기타 종사자

C1~2 **귀 사업장의 2023년 기업체 전체 종사자 수와 사업체 종사자 수, 디지털산업 종사자 수(숙박앱 혹은 음식앱 등 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 생산·제공·판매하는 영업활동을 한 종사자 수)를 종사상 지위별로 기입해 주십시오.**

※ 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문 받아 생산·제공·판매하는 영업활동을 수행하는 모든 인력

(여러 업무를 같이 수행하는 종사자의 경우 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 발생한 매출액에 기여한 비율을 적용하여 인력을 기입)

※ 디지털산업 종사자(C) : 웹사이트 혹은 앱을 통해 주문받아 생산·제공·판매하는 영업활동을 수행하는 모든 인력

소속 기업체 종사자 수(A)			
계 (　　)명		응답 사업체 종사자 수(B)	
		계 (　　)명	응답 사업체 디지털산업 종사자 수(C) 계 (　　)명
종사상 지위별	상용근로자 (계약기간 1년 이상 근로자)	명	명
	임시/일용근로자 (계약기간 1년 미만 근로자)	명	명
	자영업자*	명	명
	무급가족종사자*	명	명
	기타 근로자	명	명

*회사법인인 경우, '자영업자'와 '무급가족종사자'에 대해 응답 불가함

[(리스트 기준) 대분류4(금융업)]

※ 본 조사는 기업체 기준(본사, 공장, 사업장 등 종사자 모두 포함)으로 응답해주세요.

▶ 종사상 지위별 종사자는 다음과 같이 구분됩니다.	
구분	**내용**
상용근로자	**고용계약기간이 1년 이상인 임금근로자** (정규직원으로 채용되어 인사관리규정을 적용받는자, **사장/이사/상근감사 등 유급임원 포함)**
임시/일용 근로자	**임시근로자: 고용계약기간이 1개월 이상 1년 미만인 임금근로자** **일용근로자: 고용계약기간이 1개월 미만인 임금근로자**
자영업자 및 무급가족종사자	**자영업자** : 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 **무급가족종사자** : 자영업자의 가족이나 친인척으로서 **임금을 받지 않고** 해당 사업체 정규 근무시간의 1/3이상 종사하는 사람
기타종사자	독자적인 사무실, 점포 또는 작업장이 없고 **계약된 사업주에게 종속**되어 있지만 **스스로 고객을 찾거나 맞이**하여 상품이나 서비스를 스스로 직접제공하고 **일한 만큼 실적에 따라 소득(수수료, 봉사료, 수당 등)**을 얻으며 근로제공방법, **근로시간 등은** 본인이 **독자적으로 결정**하는 형태로 일하는 사람 또는 그 외 기타 종사자

C1~2 **귀사의 2023년 전체 종사자 수와 웹사이트 혹은 앱을 이용한 비대면 영업활동(비대면 매출)을 한 종사자를 종사상 지위별로 기입해 주십시오.**

※ 웹사이트 혹은 앱을 통해 비대면으로 영업활동을 수행하는 모든 인력

(여러 업무를 같이 수행하는 종사자의 경우 웹사이트 혹은 앱을 통해 비대면으로 영업활동을 하여 발생한 매출액에 기여한 비율을 적용하여 인력을 기입)

[디지털 금융]

▶ 디지털 금융 업체의 매출액은 (1)대면 매출과 (2)비대면 매출을 구분하고, 웹사이트와 앱을 이용한 (2)비대면 매출만 디지털 금융으로 포함 (인터넷 및 모바일을 통한 금융 거래만 포함, CD기 인출 제외)

구분		C1. 전체 종사자	C2. 웹사이트 혹은 앱을 이용한 생산·제공·판매 등 비대면 영업활동을 한 종사자 수
전체		**명**	**명**
종사상 지위별	**상용근로자 (계약기간 1년 이상 근로자)**	명	명
	임시/일용근로자 (계약기간 1년 미만 근로자)	명	명
	자영업자*	명	명
	무급가족종사자*	명	명
	기타 근로자	명	명

*회사법인인 경우, '자영업자'와 '무급가족종사자'에 대해 응답 불가함

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

C3 전체 종사자 중 정보통신 전문인력의 수를 기입해 주십시오. 주 업무 기준으로 작성 부탁드립니다.

▶ 정보통신전문인력은 (1) 전문가와 (2) 운영자로 구분됩니다. (1) 전문가 : ①컴퓨터 하드웨어 및 통신공학전문가, ②컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 전문가, ③데이터 및 네트워크 관련 전문가 (2) 운영자 : ④정보 시스템 및 웹 운영자	
전문가	◇ 컴퓨터 하드웨어 및 통신공학 전문가 : 컴퓨터 하드웨어 및 통신공학 장치 제작과 이들의 기능, 유지 및 보수에 관하여 연구/개발. 또한 통신이나 컴퓨터 하드웨어와 관련된 제품 및 공정의 기술적 분야에 관한 연구 수행 ◇ 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 전문가 : 컴퓨터 시스템 설계, 소프트웨어, 하드웨어 개발, 웹 개발 등 정보 시스템과 관련된 기술을 바탕으로 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어의 설계, 분석 등 개발 업무 전반을 수행 ◇ 데이터 및 네트워크 관련 전문가 : 수집 자료의 효용성, 안정성 등을 확보하기 위하여 데이터를 설계하고 개선하거나 수집 데이터를 활용 가능한 형태로 처리하여 분석. 소프트웨어, 하드웨어 및 네트워크 장비에 관한 지식을 이용하여 네트워크를 개발, 기획하고 설계 및 시험 등의 업무를 수행
운영자	◇ 정보 시스템 및 웹 운영자 : 시스템 사용자들에게 기술적인 지원 및 훈련을 시키고, 시스템 전반의 관리와 운영을 담당하며, 장애 발생 시 문제를 처리. 웹 사이트나 인터넷 홈페이지의 운영 전반에 걸쳐 실무적인 책임을 짐

2023년 정보통신 전문인력		
(1) 전문가 (정보통신 연구,개발,기획 전문가 등)	(2) 운영자 (웹사이트 운영 실무책임자)	(3) 합계
명	명	명

☐ 정보통신 전문인력 없음

Part 4. 디지털 플랫폼 제공 현황

[A1 = 201 or 202 or 203]

D1 귀사에서 제공 중인 디지털 플랫폼 서비스의 유형을 모두 선택해 주십시오(중복응답)
그리고 귀사에서 제공 중인 디지털 플랫폼 서비스 중에서 매출액이 가장 많이 발생하는 유형은 무엇입니까?

디지털 플랫폼 서비스 유형별		D1. 제공 여부 (중복응답)	D1-1. 매출액 최대 플랫폼
201. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼	1) 포털 서비스 (구글, 네이버, 다음 등)	☐	☐
	2) SNS 서비스 (유투브, 페이스북, 트위터, 아프리카TV 등)	☐	☐
	3) 커뮤니티 서비스 (블로그, 카페, 인터넷 커뮤니티 등)	☐	☐
	4) 메신저 서비스 (카카오톡 등)	☐	☐
	5) 데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스 (잡코리아, 숨고, 골드스푼, 당근마켓, 다나와, 에누리 등)	☐	☐
202. 디지털 중개 플랫폼	6) 전자상거래 플랫폼 서비스 (지마켓, 11번가, 쿠팡 등)	☐	☐
	7) 배달 플랫폼 서비스 (배민, 요기요 등)	☐	☐
	8) 예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스 (테이블링, 캐치테이블 등)	☐	☐
	9) 여행, 숙박 플랫폼 서비스 (여기어때, 에어비앤비 등)	☐	☐
	10) 모빌리티 플랫폼 서비스 (택시, 카세어링, 택배, 화물운송, 대리운전, 주차장, 전기차충전 등)	☐	☐
	11) 공간 기반 플랫폼 서비스 (공유 오피스, 부동산 중개 등)	☐	☐
	12) 모바일 앱마켓 운영 (구글 플레이스토어, 애플 스토어, 원스토어 등)	☐	☐
203. 디지털 영상음향 정보 플랫폼	13) 영상음향 정보 콘텐츠 제공 서비스 (멜론, 넷플릭스, 티빙 등)	☐	☐
기타	14) 기타 ( )	☐	☐

*모바일 앱마켓은 국내 5개사만 해당(구글코리아(유), 애플코리아(유), 삼성전자(주), 한국마이크로소프트, 원스토어(주))

[D1-1에서 체크한 유형으로 자동완성]

D2 [D1-1]에서 응답한 [자동완성 : D1-1.매출액 최대 플랫폼 유형]에서 귀사가 제공하는 주된 디지털 플랫폼 서비스의 이름을 적어주세요. 그리고 해당 플랫폼의 입점 업체 수, 활성 이용자 수는 어떻게 되십니까?

D2-1 디지털 플랫폼 서비스 명칭	[D1-1에서 "6)~12)" 응답시] D2-2 입점업체 수	D2-3 활성 이용자 수 (월간 MAU)
(디지털플랫폼 이름 입력)	*(입점업체 수 입력)* 개	*(활성 이용자 수 입력)* 명

* MAU(monthly active users) : 30일 동안 앱을 사용하는 순 유저 수

D3 **귀사에서 제공하는 디지털 플랫폼은 모바일 앱, 인터넷 및 모바일 웹사이트 중 어떤 방식으로 제공 중입니까? (복수응답)**

1) 모바일 앱
2) 인터넷 웹사이트
3) 모바일 웹사이트
4) 기타 ( )

D4 **귀사에서 제공하는 디지털 플랫폼의 비즈니스 유형별 매출액의 비중은 어떻게 됩니까?**

구분	D4. 매출 비중
1) 광고 기반	%
2) 수수료 기반	%
3) 구독료 / 이용료 기반	%
4) 직매입 판매	%
5) 기타 ( )	%
디지털 플랫폼 제공을 통한 총 매출액	100%

※ 201.광고 및 데이터 기반 디지털 플랫폼의 주요 매출은 1)광고수입 중심이며,
202.디지털 중개플랫폼의 주요 매출은 주로 2)수수료, 일부 3)구독료/이용료 중심이며,
203.디지털 영상음향 정보 플랫폼의 매출은 주로 3)구독료/이용료 기반입니다.

[D4 = "2] 수수료 기반" 응답시]

D4-1 **귀사의 수수료 기반 매출액 중 판매자 부과 수수료와 소비자 부과 수수료의 비중은 어떻게 됩니까?**

수수료 기반 매출액 : 수입원별 현황		
판매자 부과 수수료	소비자 부과 수수료	합계
%	%	100%

D5 **귀사에서 디지털 플랫폼의 이용자 확대를 위해 사용하는 주된 방법을 응답해 주십시오.**

1) 무료 쿠폰 제공
2) 가격 할인
3) 구독료 할인
4) 사용기간 무료 연장(1+1개월, 12+2개월 등)
5) 상시 이벤트 개최
6) 추천/공유 이벤트 실시
7) 기타 ( )

D6 **귀사에서 디지털 플랫폼의 입점업체 확대를 위해 사용하는 주된 방법을 응답해 주십시오.**

1) 수수료 할인
2) 보조금 지급 (배달비 등)
3) 마케팅/광고 지원
4) 개발툴 제공
5) 신용카드 청구할인, 신용카드 할부 지원
6) 결제수단 다양화 (지역화폐, 가상화폐 등)
7) 기타 ( )

D7 플랫폼 이용업체의 플랫폼 이용과정에서 발생하는 기술적 문제해결 및 이용 편의성 향상을 위한 플랫폼 운영 방침과 관련한 문항입니다. 해당란에 응답해 주십시오.

	그렇다	아니다
1) 계약시 충분한 설명 제공	☐	☐
2) 문제가 발생하는 경우 일회성 기술지원	☐	☐
3) 비정기적인 기술지원	☐	☐
4) 지원전담팀의 지속적인 기술지원 및 협업	☐	☐

D8 귀사는 플랫폼 이용업체가 플랫폼을 잘 활용할 수 있도록 결제 기능, 개발 도구, 추천 시스템과 같은 지원을 제공하고 있습니까? (복수응답)

1) 결제 대행 2) 개발 도구(SDK) 제공 3) API 제공
4) 추천 시스템 지원 5) 기타 ( ) 6) 해당사항 없음

D9 플랫폼 이용업체의 플랫폼 이용 절차와 관련한 문항입니다. 해당란에 응답해 주십시오.

D9-1. 이용업체 등록절차	1) 대면 등록 필수	2) 대면 등록 필수 아님(비대면 등록 가능)	
D9-2. 상품 등록절차	1) 사전 허가 및 감독을 받음	2) 이용업체가 자율적으로 등록	
D9-3. 상품 기획 및 모니터링	1) 협업하지 않음	2) 가끔 협업	3) 자주 협업

Part 5. 디지털 플랫폼 활용 현황

[A1 = 301 or 302]

E1 귀 사업장에서 영업활동을 위해 활용하는 플랫폼의 유형을 모두 선택해 주십시오.
그리고 귀 사업장에서 영업활동을 위해 활용 중인 디지털 플랫폼 서비스 중에서 매출액이 가장 많이 발생하는 유형은 무엇입니까?

디지털 플랫폼 서비스 유형별		E1. 활용 중 (중복응답)	E1-1. 매출액 최대 플랫폼
201. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼	1) 포털 서비스 (구글, 네이버, 다음 등)	☐	☐
	2) SNS 서비스 (유투브, 페이스북, 트위터, 아프리카TV 등)	☐	☐
	3) 커뮤니티 서비스 (블로그, 카페, 인터넷 커뮤니티 등)	☐	☐
	4) 메신저 서비스 (카카오톡 등)	☐	☐
	5) 데이터 기반 매칭 정보 제공 서비스 (잡코리아, 숨고, 골드스푼, 당근마켓, 다나와, 에누리 등)	☐	☐
202. 디지털 중개 플랫폼	6) 전자상거래 플랫폼 서비스 (지마켓, 11번가, 쿠팡 등)	☐	☐
	7) 배달 플랫폼 서비스 (배민, 요기요 등)	☐	☐
	8) 예약/온라인 줄서기 플랫폼 서비스 (테이블링, 캐치테이블 등)	☐	☐
	9) 여행, 숙박 플랫폼 서비스 (여기어때, 에어비앤비 등)	☐	☐
	10) 모빌리티 플랫폼 서비스 (택시, 카세어링, 택배, 화물운송, 대리운전, 주차장, 전기차충전 등)	☐	☐
	11) 공간 기반 플랫폼 서비스 (공유 오피스, 부동산 중개 등)	☐	☐
	12) 모바일 앱마켓 (구글 플레이스토어, 애플 스토어, 원스토어 등에 등록된 앱 활용)	☐	☐
203. 디지털 영상음향 정보 플랫폼	13) 영상음향 정보 콘텐츠 제공 서비스 (멜론, 넷플릭스, 티빙 등)	☐	☐
기타	14) 기타 ( )	☐	☐

[E1-1에서 체크한 유형으로 자동완성]

E2 [E1-1]에서 응답한 [자동완성 : E1-1.매출액 최대 플랫폼 유형]에서 귀 사업체가 현재 입점 혹은 활용 중인 플랫폼 서비스는 몇 개 입니까?

1) 1개 2) 2개 3) 3개 4) 4개 이상 5) 해당사항 없음

[E2 = "2) ~ 4)" 응답시]

E2-1 **여러 개의 플랫폼에 입점 혹은 활용함으로써 귀 사업장에서 겪는 주요 애로사항을 모두 선택해주세요.(복수응답)**

1) 입점매장 관리의 복잡성 증가
2) 플랫폼별의 정책 및 규정의 차이
3) 플랫폼별 판매 전략 수립의 어려움
4) 비용 부담의 증가
5) 재고 및 고객 관리의 복잡성 증가
6) 기타( )

[E1-1에서 체크한 유형으로 자동완성]

E3 **귀 사업장이 입점한 [자동완성 : E1-1.매출액 최대 플랫폼 유형] 유형의 플랫폼에서 물품 판매 이후, 정산대금을 모두 수취하기까지 소요되는 기간은 어느 정도 입니까?**

1) 10일 이하
2) 11일~20일 이하
3) 21일~30일 이하
4) 31일~60일 이하
5) 61일~90일 이하
6) 90일 초과

[E1-1에서 체크한 유형으로 자동완성]

E4 **귀 사업장이 위에서 응답한 [자동완성 : E1-1.매출액 최대 플랫폼 유형] 유형의 플랫폼을 가장 처음 도입한 시기는 언제입니까?**

_____ 년

E4-1 **귀 사업장의 전년(2022년) 대비 2023년 영업현황에 대한 질문입니다.**

	전년 대비 매우 감소	감소	비슷	증가	전년 대비 매우 증가
	〈----------	----------	----------	----------	----------〉
1) 전체 고객 수 ※ 전체 고객수 = 디지털 플랫폼을 통한 고객 + 그 외 채널 고객	①	②	③	④	⑤
1-1) 디지털 플랫폼을 통한 고객 수	①	②	③	④	⑤
2) 매출액	①	②	③	④	⑤
3) 영업 비용(매출원가, 판매비와 관리비)	①	②	③	④	⑤
4) 플랫폼에 지급한 수수료 및 광고 비용	①	②	③	④	⑤
5) 당기 순이익	①	②	③	④	⑤

Part 6. 디지털화 추진 현황

F1 **귀 사업장의 디지털화 수준은 아래 제시하는 보기 중 어느 단계에 해당합니까?**

▶ 디지털 수준은 다음과 같이 구분됩니다.

전산화 단계 (Digitization)	디지털화 단계 (Digitalization)	디지털 전환 단계 (Digital Transformation)
디지털 전환의 필요성을 느끼고 있으며 개별적인 움직임은 일어나고 있으나 조직적인 시도는 일어나지 않은 단계	**조직적인 차원에서의 디지털 전환을 시작하기에 앞서 내부적인 시도와 실험이 일어나는 단계로, 기존 제품 및 서비스에 디지털 기술이 적용되는 시기**	**디지털 혁신 중심의 비즈니스 전담 팀을 중심으로 새로운 제품 및 서비스를 개발하고 디지털 변화에 빠르게 적응 및 대응할 수 있는 조직과 시스템을 운영하는 단계**
예) PC사용, 전기장치 및 전기기계의 디지털 기술 사용 등	예) 디지털 관련 기술(Data, Network, AI 등)과 기업 내부용 정보시스템(ERP, CRM, SCM 등)을 도입하여, 경영 및 생산 활동에 일부 또는 전부를 활용하거나 인터넷을 통해 기존 제품 및 서비스의 일부를 판매 유통하는 경우	예) 디지털화 단계를 거쳐 기존 조직 구조의 축소, 확장, 변화가 발생한 경우, 인터넷 및 디지털 관련 정보기술을 통해 생산(스마트 팩토리 도입), 유통(e-커머스, e-물류 전환) 등 비즈니스 구조가 변화한 경우

	전산화 단계 (Digitization)	전산화-디지털화 단계	디지털화 단계 (Digitalization)	디지털화-디지털 전환 단계	디지털 전환 단계 (Digital Transformation)
	<---------->				
디지털화 수준	①	②	③	④	⑤

[C1 >= 10인 업체만]

F2 **귀 사업장에는 디지털 전문 조직이 있습니까? (예 : 정보관리, 디지털 기술 관리, 정보보호, 데이터관리 등)**

1) 있다(▶F2-1로 이동)
2) 없다(▶F3로 이동)

[F2 = "1] 있다" 응답시]

F2-1 **귀 사업장에는 아래의 디지털 부문 최고 관리 책임자가 있습니까?**

디지털 전문 조직	보유함
1) 최고정보관리책임자 (CIO : Chief Information Officer) (기업의 정보기술 및 정보시스템을 총괄 관리하는 최고 책임자)	☐
2) 최고기술책임자 (CTO : Chief Technology Officer) (기업의 기술개발 전체를 총괄하는 최고 책임자)	☐
3) 최고정보보호책임자 (CISO : Chief Information Security Officer) (기업의 정보보안 업무에 관련된 업무를 총괄하는 최고 책임자)	☐
4) 최고데이터관리책임자 (CDO : Chief Data Officer) (데이터의 처리, 분석, 데이터 마이닝 등 정보의 기업적 관리 및 이용을 책임지는 최고 책임자)	☐

[C1 〉= 10인 업체만]

F3 귀 사업장의 2023년 기준 디지털화 및 디지털 전환과 관련하여 해당 여부를 응답해 주시기 바랍니다.

	예	아니요
1) 디지털화 및 디지털 전환 관련 사업전략이 수립되어 있다.	☐	☐
2) 디지털화 및 디지털 전환 관련 예산이 수립되어 있다.	☐	☐
3) 디지털화 및 디지털 전환 관련 인프라 시스템(HW, SW, 유지보수)에 대한 투자가 시행되고 있다.	☐	☐
4) 디지털화 및 디지털 전환 관련 재직자 교육 프로그램이 수립되어 있다.	☐	☐
5) 디지털 전환을 위한 전담 인력이 있다.	☐	☐
6) 영업활동에 필요한 원자재, 부품 등을 웹사이트, 앱, EDI를 통해 조달하고 있다. (사무용품, 비품 제외)	☐	☐
7) 의사결정 및 영업활동에 AI 기반 기술을 이용하고 있다.	☐	☐
8) 의사결정 및 영업활동에 클라우드 컴퓨팅 서비스(AWS, 네이버웍스, 잔디, 한컴독스 등)를 이용하고 있다.	☐	☐
9) 의사결정 및 영업활동에 빅데이터 분석을 이용하고 있다.	☐	☐

* EDI : 전자 문서 교환(Electronic Data Interchange)으로 전통적인 서류의 작성과 전달을 통해 무역업무를 처리하는 대신 전자문서를 독립된 조직의 데이터 통신망을 통해 전송함으로써 교환하는 방식
* AI기반기술이란 컴퓨터가 데이터를 분석하고 학습하여 사람처럼 판단하고 문제를 해결하는 기술을 의미
* 클라우드 컴퓨팅 서비스는 네트워크를 통해 원격으로 이용할 수 있는 컴퓨팅, 데이터 저장, 소프트웨어 그리고 관련 IT서비스로 사용량 기반으로 과금하는 온디맨드 서비스를 의미
* 빅데이터 분석은 다양하고 방대하며 빠르게 변화하는 데이터에서 인사이트를 수집·처리·도출하는 분석을 의미

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

F4 귀 사업장이 디지털화를 추진하는 가장 중요한 이유는 다음 보기 중 무엇입니까?

1) 내부 업무 프로세스 효율화
2) 마케팅, 소비자 분석 강화
3) 제품/서비스 거래 채널 다양화 (고객확대 등)
4) 신규 제품/서비스 기획, 사업 다각화를 통한 매출 증대
5) 비용절감 및 자동화
6) 고객접점 확대 및 피드백/환류 강화
7) 관련 업체간 협업 강화(디지털 플랫폼의 고객기반, 추천기술 활용 등)
8) 기타( )

[(리스트 기준) 대분류1]

F5 **귀 사업장의 매출액을 ①디지털 주문 매출액(웹사이트/앱/EDI로 주문)과 ②비디지털 주문 매출액(오프라인 주문(전화, 팩스, 이메일 포함))으로 구분하여, 매출액 비중을 응답해주십시오.**

[디지털 주문]
▶ 웹사이트/앱/EDI를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 제외)
▶ 디지털 중개 플랫폼 혹은 전자상거래 전문 쇼핑몰을 통한 주문

[비디지털 주문]
▶ 오프라인 거래를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 포함)

전체 매출액 기준		
①디지털로 주문받은 매출액 비중	②비디지털로 주문받은 매출액 비중	합계
(　　)%	(　　)%	100%

[(리스트 기준) 대분류2]

F5 **귀사의 매출액을 ①디지털 주문 매출액(웹사이트/앱/EDI로 주문)과 ②비디지털 주문 매출액(오프라인 주문(전화, 팩스, 이메일 포함))으로 구분하여, 매출액 비중을 응답해주십시오.**

[디지털 주문]
▶ 웹사이트/앱/EDI를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 제외)
▶ 디지털 중개 플랫폼 혹은 전자상거래 전문 쇼핑몰을 통한 주문

[비디지털 주문]
▶ 오프라인 거래를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 포함)

전체 매출액 기준		
①디지털로 주문받은 매출액 비중	②비디지털로 주문받은 매출액 비중	합계
(　　)%	(　　)%	100%

[(리스트 기준) 대분류3, 대분류4(도소매업)]

F5 **귀 사업장의 매출액을 웹사이트/앱으로 주문받은 매출액과 오프라인(전화, 팩스, 이메일 포함)으로 주문받은 매출액으로 구분하여 매출액 비중을 응답해주십시오.**

[디지털 주문]
▶ 웹사이트/앱/EDI를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 제외)
▶ 디지털 중개 플랫폼 혹은 전자상거래 전문 쇼핑몰을 통한 주문

[비디지털 주문]
▶ 오프라인 거래를 통한 주문 (전화, FAX, 이메일 포함)

전체 매출액 기준		
①디지털로 주문받은 매출액 비중 (웹사이트/앱으로 주문받은 매출액)	②비디지털로 주문받은 매출액 비중 (오프라인으로 주문받은 매출액)	합계
(　　)%	(　　)%	100%

[(리스트 기준) 대분류4(금융업)]

F5 **귀사의 매출액을 웹사이트 혹은 앱을 이용한 비대면 매출과 대면 매출로 구분하여 매출액 비중을 각각 응답해 주십시오.**

[비대면 매출(디지털 주문)]
▶ 웹사이트 혹은 앱을 이용하여 제공하는 금융서비스 매출(CD기 인출 제외)

[대면 매출(비디지털 주문)]
▶ 창구 등 오프라인에서 제공하는 금융서비스 매출(전화, FAX, 이메일, CD기 인출 포함)

전체 매출액 기준		
①비대면 매출액 비중 (디지털로 주문)	②대면 매출액 비중 (비디지털로 주문)	합계
(　　)%	(　　)%	100%

[(리스트 기준) 대분류3(숙박/음식업)]

F6 귀 사업장의 영업활동에 키오스크, 로봇 등 디지털 기기 활용 현황을 모두 응답해주세요.

디지털 기기 활용 유형	활용여부 (복수응답)
1) 키오스크 주문	☐
2) 키오스크 결제	☐
3) 로봇 서빙 / 접객	☐
4) 로봇 조리	☐
5) 기타 ( )	☐

F7 귀 사업장은 이용자들의 데이터를 수집하고 있습니까? (예: 회원 가입 정보 및 방문·결제 기록 등)

1) 예 (▶F7-1로 이동)　　2) 아니요 (▶F8로 이동)

[F7 = "1] 예" 응답시]

F7-1 귀 사업장은 이용자들의 데이터를 어디에 이용하고 있습니까? (복수 응답)

1) 기존 제품 및 서비스 개선
2) 신제품 및 서비스 개발
3) 광고 및 영업 (타겟 광고, 추천 시스템 등)
4) 제품 및 서비스 가격 설정
5) 고객 보호/보안 (부정이용 및 사기 탐지)
6) 이용하지 않음
7) 기타 ( )

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

F8 귀 사업장에서는 2023년에 ICT 관련 투자액이 발생하였나요?

▶ ICT 관련 투자액 : 전자적 수단을 통해 정보의 처리 및 통신기능을 실현하는데 필요한 제품 및 시설의 설치, 운영 또는 유지·보수 비용 중 1년 이상 장기적으로 효과가 지속되는 투자액

1) 있음　　2) 없음

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

F9 **디지털화가 기업의 생산 및 비즈니스 과정의 필수 요소가 되어 가면서 지식기반 무형자산에 대한 투자가 확산되고 있습니다. 귀 사업장에서 가장 많이 투자 혹은 지출하고 있는 항목을 선택해 주십시오.**

*** [①소프트웨어, ②연구개발비 기준]**

▶ **재무제표에 기록된 경우에만 선택**합니다.

①**소프트웨어 항목** : 대차대조표의 소프트웨어, 손익계산서의 소프트웨어 상각액

②**연구개발 항목** : 대차대조표의 개발비 증가액, 손익계산서의 경상개발비, 연구비, 개발비 상각액, 제조원가명세서의 경상개발비

1) 소프트웨어*
2) 연구개발*
3) 디자인·엔지니어링(설계개선)
4) 금융공학에 대한 지출(주로 금융업)
5) 오리지널 콘텐츠 기획/제작
6) 광고, 마케팅
7) 컨설팅, 교육훈련
8) 해당사항 없음

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

F10 **귀 사업장이 디지털화 추진 과정에서 겪고 있는 애로사항은 무엇입니까? 최대 2개까지 선택해 주십시오.**

1) 높은 초기 투자 비용
2) 관련 정보 및 인프라 부족
3) 기존 사업과의 호환성 문제
4) 전문 인력 부족
5) 데이터 보안 및 프라이버시 우려
6) ROI(투자 대비 수익률)에 대한 불확실성
7) 기타 ( )
8) 애로사항 없음

Part 7. 디지털 기술 개발·도입과 혁신 성과

[A1 = 101 or 102 or 201 or 202 or 203이면 모든 업체 응답
301 or 302 or 401 or 402 or 403이면 C1 〉= 10인 업체만 응답]

G1 다음은 주요 디지털 신기술 개발 및 외부도입과 관련된 질문입니다.
최근 3년(21-23년)동안 귀사업장에서 비즈니스에 활용하고자 자체 개발하였거나 외부 도입한 기술을 모두 선택해 주십시오.

주요 디지털 신기술 현황	G1. (최근 3년간) 자체개발 혹은 외부도입함	(G1에서 응답한 경우만 해당) G1-1. 도입 형식 (복수응답)		G1-2. 해당기술 관련 신규채용 있음
1) 인공지능	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
2) AI 반도체	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
3) 사물인터넷	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
4) 클라우드 컴퓨팅	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
5) 빅데이터	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
6) 모바일(5G/6G)	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
7) 로봇(공학)	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
8) 가상•증강 현실(AR/VR)	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
9) 블록체인	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
10) 3D프린팅	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
11) 무인항공(드론)	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
12) 자율주행	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
13) 양자 컴퓨터	□	1) 자체개발	2) 외부도입	□
14) 해당 없음 (개발 또는 도입한 기술 없음)	□	-	-	-

[C1 〉= 10인 업체만]

G2 위에서 응답하신 자체 개발한 기술("자동생성")에 대해 해당하는 사항을 모두 응답해주세요.

G2-1. 연구개발 방식 (복수응답)	[G2-1에서 ②~③인 경우] G2-1-1. 협업 파트너 유형 (복수응답)	G2-2. 상용화된 기술 유무
1) 독자 개발 2) 협업 개발 3) 위탁 개발	1) 국내 파트너 2) 해외 파트너	1) 상용화 기술 있음 2) 상용화 기술 없음

[C1 〉= 10인 업체만]

G3 위에서 응답하신 외부 도입한 기술("자동생성")에 대해 해당하는 사항을 모두 응답해주세요.

G3-1. 기술도입처(복수응답)	G3-2. 상용화된 기술 유무
1) 국내 파트너 2) 해외 파트너	1) 상용화 기술 있음 2) 상용화 기술 없음

[C1 〉= 10인 업체만]

G4 귀 사업장의 23년 말 기준으로 전체 특허 등록 건수는 얼마입니까? 그 중 디지털 신기술 특허의 비중은 몇 % 정도입니까?

[디지털 신기술]
▶ 디지털 신기술은 G2에서 제시한 1) 인공지능, 2) AI 반도체, 3) 사물인터넷, 4) 클라우드 컴퓨팅, 5) 빅데이터, 6) 모바일(5G/6G), 7) 로봇(공학), 8) 가상·증강 현실(AR/VR), 9) 블록체인, 10) 3D프린팅, 11) 무인항공(드론), 12) 자율주행, 13) 양자 컴퓨터를 포함

1) 전체 특허 등록 건수 : (　　) 건
2) 디지털 신기술 특허 비중 : (　　) %

응답자 정보

- 설문 검증 및 답례품 제공 활용에 대한 목적으로 개인정보를 현재부터 25년 12월 31일까지 보유합니다.

성명		소속 부서	
전화번호	(　　) - (　　) - (　　)	이메일	_____@_____
직위	1) 대표이사　2) 임원	3) 부장·차장·과장	4) 대리·주임·사원

▶▶▶ 긴 시간 응답해 주셔서 감사합니다. ◀◀◀
▶▶▶ 우리나라 디지털산업의 발전과 육성을 위해 소중히 사용하겠습니다. ◀◀◀

2024
디지털산업 실태조사
(Digital Industry Survey)

발 행 일	2025년 8월
발 행 처	과학기술정보통신부·정보통신정책연구원
수행기관	정보통신정책연구원
인 쇄 처	인 성 문 화
I S B N	979-11-7000-450-9

2024

디지털산업 실태조사

Digital Industry Survey

과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT

KISDI 정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE