

보도시점 2025. 8. 28.(목) 12:00
(2025. 8. 29.(금) 조간)

배포 2025. 8. 28.(목) 09:00

우리나라 디지털산업 실태조사 결과 발표(2023년 기준)

- '23년 디지털산업 매출액 1,261조 원(전체 산업의 14.5%), 종사자 202만명(전체 산업의 7.9%) 규모, '22년 디지털산업 매출액(1,141조 원) 대비 10.5% 증가
- 국내기업, 인공 지능 및 첨단기술(인터넷 기반 자원공유<클라우드>·빅데이터·인공 지능(AI)반도체)에 높은 관심 보여

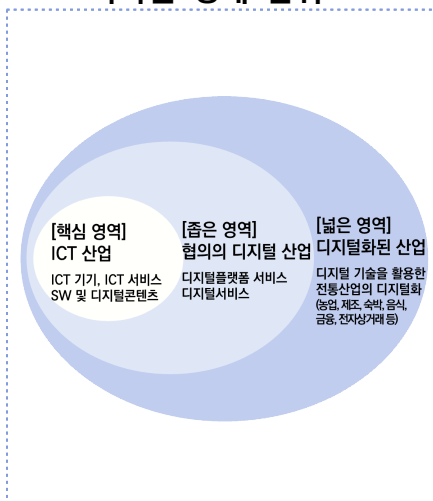
과학기술정보통신부(장관 배경훈, 이하 '과기정통부')는 정보통신정책연구원(원장 이상규)과 함께 2023년 우리나라 디지털산업의 규모와 현황을 종합적으로 분석한 「2024 디지털산업 실태조사」(통계청 승인번호 제127021호) 결과를 발표하였다.

디지털산업 실태조사는 디지털 경제 확산에 따른 산업구조 변화를 분석하기 위해 국제기준*을 준용하였으며, 기존 정보통신기술 산업뿐 아니라 디지털 이음터(디지털플랫폼) 제공·활용 산업과 디지털 관련 산업까지 포괄하여 조사가 이루어졌다.

* 경제협력개발기구(OECD)에서 제시한 디지털 경제 범위, 디지털 공급사용표 분류

또한 통계 공표 범위를 기존의 4개 대분류에서 9개 중분류로 세분화해 제공하고 종사자 수도 공개함으로써 산업구조를 한층 더 정밀하게 진단할 수 있게 되었다.

< 경제협력개발기구 디지털 경제 범위 >



< 디지털산업 분류체계 >

대분류	① 디지털기반산업	② 디지털플랫폼 제공산업	③ 디지털플랫폼 활용산업	④ 디지털관련산업
중분류	1. 디지털 기반 기기·부품 제조업 - 컴퓨터, 스마트폰, 디스플레이 반도체 등 2. 디지털 기반 서비스업 - 통신, 방송, 클라우드, SW 등	1. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼 제공업 - 웹서치 포털, 커뮤니티 등 2. 디지털 중개 플랫폼 제공업 - 오픈마켓, 배달, 숙박 등 3. 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업 - 스트리밍 서비스 등	1. 디지털 중개 플랫폼 활용업 - 호텔, 음식점, 오픈마켓 입점 업체 등	1. 디지털 도소매업 - 자체 인터넷 쇼핑몰 운영 2. 디지털 금융업 - 인터넷 은행 등 3. 그 외 디지털관련산업

2023년 국가승인통계로 지정된 이후 올해 두 번째로 공표된 결과에 따르면, 디지털산업은 제조업 매출의 절반을 넘어서는 매출 규모로 성장하였고, 대다수 업체가 디지털화에 진입했으며, 거래와 소비 구조도 빠르게 디지털 중심으로 재편되고 있음을 확인할 수 있었다.

주요 조사 결과를 보면, '23년 디지털산업의 매출액은 총 1,261조 원으로 전체 산업 매출액(8,696조 원, '25.3월 통계청 전국사업체조사)의 14.5%를 차지하였으며, '22년 디지털산업 매출액(1,141조 원) 대비 10.5% 증가하였다. 종사자 수는 202만 명으로 전체 산업(2,545만 명)의 7.9% 수준에 해당하는 것으로 나타났다.

이는 제조업 매출액(2,422조 원)의 절반을 넘어서는 규모(52.1%)로 전통적인 제조업 의존 구조에서 벗어나 디지털산업이 새로운 성장 동력으로 자리 잡고 있음을 보여준다.

산업 대분류별 분석 결과, 기존 정보통신기술(ICT)산업으로 볼 수 있는 ① 디지털기반산업(532.8조 원)의 매출액이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 디지털 기술을 접목해 생산 및 공급 방식이 디지털로 전환된 ④ 디지털관련산업(408.8조 원)이 뒤를 이었다. ④ 디지털관련산업은 디지털 도소매업(92.0조 원)과 디지털 금융업(316.8조 원)으로 구성된다. 이 밖에도 ③ 디지털 이음터(디지털 플랫폼) 활용산업(187.4조 원)과 ② 디지털플랫폼 제공산업(132.3조 원)이 각각 그 뒤를 따랐다.

중분류 산업 중에서는 디지털 기반 기기·부품 제조업(317.7조 원), 디지털 금융업(316.8조 원), 디지털 기반 서비스업(215.1조 원) 순으로 매출액이 높게 나타났다.

< 디지털산업 산업구조별 매출 및 종사자 수 >

구분	매출액(조원)	종사자 수 (만명)	특징
① 디지털기반산업	532.8	105.1	디지털 기반 기기·부품, 서비스를 생산·제공하는 산업
1. 디지털 기반 기기·부품 제조업	317.7	41.4	
2. 디지털 기반 서비스업	215.1	63.7	
② 디지털 이음터(디지털플랫폼) 제공산업	132.3	14.4	데이터 및 광고, 중개, 영상·음향·정보를 제공하는 디지털 이음터(플랫폼) 산업
1. 데이터 및 광고 기반 디지털 이음터(디지털 플랫폼) 제공업	23.0	3.5	
2. 디지털 중개 이음터(플랫폼) 제공업	97.1	8.0	
3. 디지털 영상·음향·정보 이음터(플랫폼) 제공업	12.1	2.9	
③ 디지털 이음터(디지털플랫폼) 활용산업	187.4	53.1	디지털 중개 이음터(플랫폼) 입점·활용을 통해 상품을 판매하는 산업
④ 디지털관련산업	408.8	29.1	기존 산업의 제품·서비스를 디지털 기술을 활용하여 생산·제공하는 산업
1. 디지털 도소매업	92.0	15.1	
2. 디지털 금융업	316.8	14.0	
합계	1,261.2	201.6	

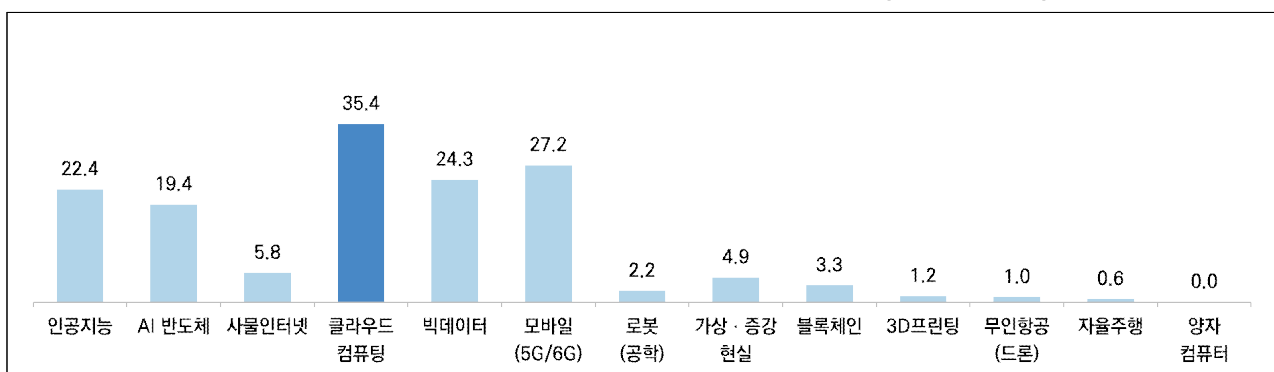
기업들의 디지털 활용 수준은 업무에 컴퓨터를 단순히 도입한 단계가 35.5%, 전자문서·온라인 거래 등 디지털 방식을 업무에 활용하는 단계가 61.4%, 기업 경영과 생산과정 전반을 디지털 기술로 혁신하는 단계가 3.1%로 나타났다. 이는 대부분의 기업이 기본적인 디지털 활용에는 익숙하지만, 경영 전반을 혁신하는 ‘디지털 전환’까지 나아간 기업은 아직 드문 것으로 분석된다.

아울러, 이들은 디지털 전환 단계로 나아가기 위해 기반시설 체계(인프라 시스템) 투자, 사업 및 예산 전략 수립, 웹·앱·전자문서 교환(EDI) 조달 등의 기반을 마련하고 있으며, 의사결정과 영업활동에는 빅데이터 분석과 인공지능 기반 기술을 적극 도입하고 있는 것으로 조사되었다.

거래 방식에서도 디지털화가 뚜렷하게 확산되고 있었다. 디지털산업의 디지털 주문 매출 비중은 전체 매출액 규모의 61.5%로, 비디지털 주문(38.5%)보다 1.6배 높았다. 특히, 도소매·숙박·음식업 등을 포함한 ③디지털 이음터(플랫폼) 활용산업의 경우 디지털 주문 매출 비중이 전체 매출액의 85.1%를 차지하였다.

또한, 2021년부터 2023년까지 3년간 디지털 기술 개발·도입 현황을 조사한 결과, 디지털산업 업체들은 인터넷 기반 자원공유(클라우드) 컴퓨팅(35.4%), 빅데이터(24.3%), 인공지능(22.4%), 인공지능 반도체(19.4%) 등의 순으로, 인공지능 관련 기술에 대한 개발·도입에 관심이 높은 것으로 파악되었다.

< 최근 3년간 개발·도입한 디지털 신기술 유형(% , 복수응답) >



과기정통부 송상훈 정보통신정책실장은 “디지털산업 매출액이 증가하고 있는 가운데, 인공 지능 전환(AI)과 디지털 전환(DX)을 통한 산업 혁신과 생산성 향상, 나아가 지속가능한 성장으로 이어지는 선순환이 중요하다”고 강조하면서,

※ AI(AI Transformation), DX(Digital Transformation)

“이번 조사를 통해 디지털산업의 구조적 변화를 면밀히 파악했으며, 인공 지능 관련 기술에 대한 국내 기업들의 높은 관심을 바탕으로 인공 지능 전환(AI)을 더욱 적극적으로 지원해 나가겠다”고 밝혔다.

디지털산업 실태조사 결과는 과학기술정보통신부(www.msit.go.kr)와 정보통신정책연구원(www.kisdi.re.kr) 누리집에서 확인할 수 있다.

담당 부서	과학기술정보통신부 정보통신산업정책과	책임자	과 장	이주식 (044-202-6220)
		담당자	사무관	신가영 (044-202-6223)
관련 기관	정보통신정책연구원 디지털플랫폼경제연구실	책임자	연구위원	정현준 (043-531-4352)
		담당자	부연구위원	박소연 (043-531-4108)

내일을 만드는 과학기술
내일을 채우는 디지털·AI

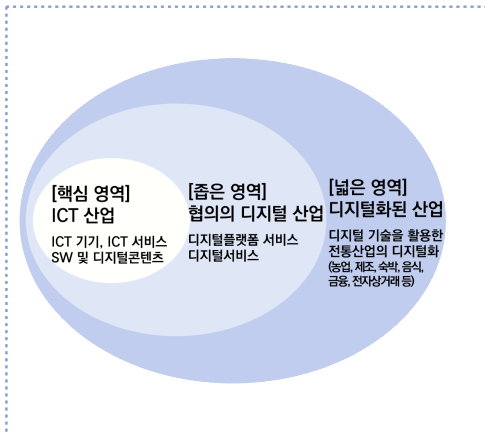
대한민국
정책브리핑



참고1

디지털산업 분류체계

< OECD 디지털경제 범위 >



< 디지털산업 분류체계 >

대분류	① 디지털기반산업	② 디지털플랫폼 제공산업	③ 디지털플랫폼 활용산업	④ 디지털관련산업
중분류	1. 디지털 기반 기기·부품 제조업 - 컴퓨터, 스마트폰, 디스플레이, 반도체 등 2. 디지털 기반 서비스업 - 통신, 방송, 클라우드, SW 등	1. 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼 제공업 - 웹서치, 포털, 커뮤니티, 소셜네트워크 등 2. 디지털 플랫폼 중개 제공업 - 오픈마켓, 배달, 숙박 등 3. 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업 - 스트리밍 서비스 등	1. 디지털 중개 플랫폼 활용업 - 플랫폼 음식점, 입점 업체, 오픈마켓 등	1. 디지털 도소매업 - 자체 인터넷 쇼핑몰 운영 등 2. 디지털 금융업 - 인터넷 은행 등 3. 그 외 디지털관련산업

< 디지털산업 관련 분류체계 >

OECD 디지털 경제 범위	OECD 디지털 공급사용표*		디지털산업 분류체계 (디지털산업 실태조사)	
	(산업 분류)	(제품 분류)	대분류	중분류
[핵심 영역] ICT산업	디지털 기반 산업	디지털 제품 - ICT 제품 - 유료 클라우드 서비스	① 디지털 기반 산업	디지털 기반 기기·부품 제조업
				디지털 기반 서비스업
[좁은 영역] 협의의 디지털산업	데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼 산업	- 유료 디지털 서비스(일부)	② 디지털 플랫폼 제공 산업	데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업
	수수료 기반 중개 플랫폼 산업	- 유료 디지털 중개서비스		디지털 중개 플랫폼 제공업
	디지털방식 생산업(1)	디지털 제품 - 유료 디지털 서비스(일부)		디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업
[넓은 영역] 디지털화된 산업	중개 플랫폼 의존 산업		③ 디지털 플랫폼 활용(의존) 산업	디지털 중개 플랫폼 활용업
	디지털 도소매업	(디지털 연관) 비디지털 제품		디지털 도소매업
	디지털 금융 및 보험 산업		④ 디지털 관련 산업	디지털 금융업
	디지털방식 생산업(2)	디지털 제품 - 유료 디지털 서비스(일부)		그 외 디지털 관련 산업

* OECD(2020), Guidelines for Supply-Use tables for the Digital Economy, Working Party on National Accounts

참고2

디지털산업 실태조사 주요 결과표

□ 매출액 및 종사자 수

(단위 : 억원, 명)

구분	산업별 매출액	종사자 수
디지털산업	12,612,118	2,016,489
① 디지털기반산업	5,327,501	1,050,904
1. 디지털 기반 기기·부품 제조업	3,176,925	413,591
2. 디지털 기반 서비스업	2,150,576	637,313
② 디지털플랫폼 제공산업	1,322,719	143,835
1. 데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	229,801	35,248
2. 디지털 중개 플랫폼 제공업	971,424	79,990
3. 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	121,494	28,597
③ 디지털플랫폼 활용산업	1,874,188	530,892
1. 디지털 중개 플랫폼 활용업	1,874,188	530,892
④ 디지털관련산업	4,087,597	290,813
1. 디지털 도소매업	919,849	150,726
2. 디지털 금융업	3,167,862	140,132

□ 디지털화 수준

(단위 : %)

구분	전산화 단계	전산화-디지털화 단계	디지털화 단계	디지털화-디지털전환 단계	디지털전환 단계
디지털산업	35.5	41.0	20.4	2.1	1.1
① 디지털기반산업	29.2	43.6	21.8	3.9	1.4
② 디지털플랫폼 제공산업	3.0	18.0	51.4	20.8	6.9
③ 디지털플랫폼 활용산업	36.1	42.4	19.3	1.4	0.8
④ 디지털관련산업	44.3	33.4	20.4	0.8	1.0

□ 디지털화 전환 현황

(단위 : %)

구분	인프라 시스템에 대한 투자 시행	사업전략 수립	예산 수립	웹사이트, 앱, EDI를 통해 조달	전담인력 확보	재직자 교육 프로그램 수립	의사결정 및 영업활동		
							빅데이터 분석 이용	AI 기반 기술 이용	클라우드 컴퓨팅 서비스 이용
디지털산업	46.5	43.0	37.7	25.9	24.1	18.5	17.7	15.5	12.4
① 디지털기반산업	51.9	45.0	43.8	32.6	31.0	21.6	22.9	21.5	17.4
② 디지털플랫폼 제공산업	37.8	50.5	36.8	50.2	55.0	27.5	44.1	28.8	13.3
③ 디지털플랫폼 활용산업	12.8	39.2	15.2	10.7	4.9	7.4	2.6	0.5	1.5
④ 디지털관련산업	66.0	37.5	39.6	11.6	11.6	16.7	8.5	5.7	4.9

* 10인 이상 업체를 대상으로 조사

□ 디지털 주문 현황

(단위 : %)

	디지털로 주문받은 매출액 비중	비디지털로 주문받은 매출액 비중
디지털산업	61.5	38.5
① 디지털기반산업	61.1	38.9
② 디지털플랫폼 제공산업	78.5	21.5
③ 디지털플랫폼 활용산업	85.1	14.9
④ 디지털관련산업	52.1	47.9

※ 디지털 주문 매출액을 산출한 후 구성 비율 산출

□ 디지털 신기술 개발·도입 현황(최근 3년)

(단위 : %, 복수응답)

구분	인공 지능	AI 반도체	사물 인터넷	클라 우드 컴퓨팅	빅데 이터	모바일 (5G /6G)	로봇 (공학)	가상 증강 현실	블록 체인	3D 프린팅	무인 항공 (드론)	자율 주행	양자 컴퓨터
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
① 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
② 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
③ 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
④ 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

※ 최근 3년간 디지털 신기술을 자체개발 혹은 외부도입한 업체(디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 이상)를 대상으로 조사

□ 디지털 신기술 개발·도입 업체의 신규채용 현황

(단위 : %)

구분	인공 지능	AI 반도체	사물 인터넷	클라 우드 컴퓨팅	빅데 이터	모바일 (5G /6G)	로봇 (공학)	가상 증강 현실	블록 체인	3D 프린팅	무인 항공 (드론)	자율 주행	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
① 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
② 디지털플랫폼 제공산업	10.5	15.3	4.3	16.2	5.7	6.2	-	3.1	0.0	0.0	48.8	-	0.0
③ 디지털플랫폼 활용산업	0.0	-	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0	-	-	-	-	-	-
④ 디지털관련산업	31.7	3.8	17.9	15.3	5.2	15.3	-	100.0	12.6	0.0	-	-	-

※ 디지털 신기술별로 최근 3년간 자체개발 혹은 외부도입한 업체(디지털플랫폼 활용산업 및 디지털관련산업은 10인 이상)를 대상으로 조사

※ 채용률=해당 디지털 신기술별 신규채용한 업체 수/해당 디지털 신기술별 최근 3년간 디지털 신기술 자체개발 또는 외부 도입한 업체 수