

보도시점 2026. 7. 8.(수) 12:00
 (2026. 7. 9.(목) 조간)

배포 2026.7.8.(수) 09:00

우리나라 디지털산업 실태조사 결과 발표(2024년 기준)

- '24년 디지털산업 매출액 1,378조 원 ... '23년 대비 117.2조 원(9.3%) 증가
 ※ 디지털산업 매출액 추이(조 원) : ('22년)1,142 → ('23년)1,261(10.5%↑) → ('24년)1,378(9.3%↑)
- 조직에서 디지털 기술을 활용·혁신하는 정도(디지털성숙도) 75.4% 기록

과학기술정보통신부(부총리 겸 과기정통부 장관 배경훈)는 정보통신정책연구원(원장 이상규)과 함께 2024년 우리나라 디지털산업의 규모와 현황을 종합적으로 분석한 '2025 디지털산업 실태조사'(국가데이터처 승인번호 제127021호) 결과를 발표하였다.

디지털산업 실태조사는 2023년 국가승인통계로 지정된 이후 올해 세 번째로 공표되었다. 이번 실태조사는 전국 10,323개의 사업체를 대상으로 4개월('25년 9월-12월)간 온라인, 전화, 방문 조사 등 병행을 통해 조사되었고, 데이터 보완·분석 및 통계집 작성 등의 과정('26년 1월-6월)을 거쳤다.

주요 조사 결과를 보면, 규모 측면에서 '24년 디지털산업의 매출액은 총 1,378조 원으로 전체 산업 매출액(9,038조 원, '26.5월 국가데이터처 전국사업체조사)의 15.2%를 차지하였으며, 전년(1,261조 원) 대비 9.3% 증가하였다. 이는 제조업 전체 매출의 절반(53.1%)*을 웃도는 규모였다. 구조·행태 측면에서는 조직의 디지털 기술 활용 및 혁신 수준을 뜻하는 디지털 성숙도가 75.4%를 기록하여, 전년(64.6%) 대비 10.8%p 상승하였다. 이처럼 매출 규모와 혁신 수준이 함께 성장하면서 디지털 경제로의 전환이 산업 전반으로 확산되고 있음을 확인할 수 있었다.

* 제조업 매출 : 2,598조 원 ('26.5월 국가데이터처 전국사업체조사)

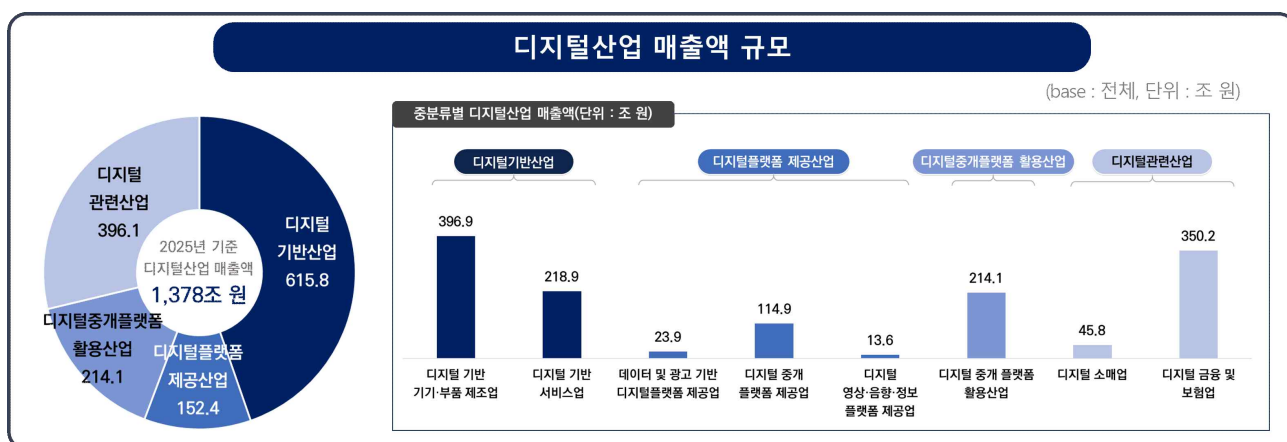
디지털산업은 ①디지털기반산업, ②디지털플랫폼 제공산업, ③디지털중개플랫폼 활용산업, ④디지털관련산업으로 구성되어 있으며 각 산업의 분석 결과는 다음과 같다.

①디지털기반산업(매출액 615.8조 원, 15.6%↑)은 디지털 기술 활용 장비, 통신 등의 디지털 기반을 생산 혹은 제공하는 산업으로 기존 정보통신기술(ICT) 산업으로 볼 수 있다. 글로벌 AI 투자 확대, 반도체 등 ICT 수출 증가의 영향으로 디지털산업의 네 가지 산업대분류 중 가장 높은 매출액을 기록하였다.

②디지털플랫폼 제공산업(매출액 152.4조 원, 15.2%↑)은 디지털 기술을 통해 콘텐츠 기획·공급, 정보서비스·중개기능을 제공하는 산업으로, AI·디지털화의 확산으로 매출이 전년 대비 증가하였다. 특히 전자상거래 플랫폼 서비스(29.0%), 포털서비스(23.3%), 영상·음향·정보 콘텐츠 제공서비스(22.4%) 등(매출액 1순위 업체수 기준)의 플랫폼 업체가 활동 중인 것으로 조사되었다. 또한 디지털플랫폼 제공산업의 수익유형별 매출 규모를 살펴보면 수수료(42.6%), 직매입판매(36.8%), 광고(9.8%), 구독·이용료(9.1%) 순으로 나타났다.

③디지털중개플랫폼 활용산업(매출액 214.1조 원, 14.3%↑)은 대부분 제품·서비스 수요가 디지털 플랫폼에 의존하여 발생하는 산업으로 도소매업, 숙박업, 음식점업 등 디지털 중개 플랫폼을 활용하는 업종으로 구성되어 있다. ②디지털플랫폼 제공산업과 함께 매출액이 증가하였는데, 특히 활용업체의 91.9%가 2개 이상(4개 이상도 46.4%)의 플랫폼을 동시에 활용하였다. 또한 복수 입점에 따른 비용 부담 증가(60.2%)를 가장 큰 어려움으로 지목하였다. 숙박·음식점업에서는 키오스크 주문(28.9%)과 결제(26.2%)가 확산된 반면 로봇 서빙·접객은 0.4%에 그쳐 현장 자동화는 아직 초기 단계로 나타났다.

④디지털관련산업(매출액 396.1조 원, △3.1%)은 디지털 기술 활용해 전통 산업 제품·서비스를 디지털 방식으로 생산·제공하는 산업으로, 자체 인터넷 쇼핑몰 기반의 디지털 소매업(45.8조 원)과 비대면 금융거래를 중심으로 한 디지털 금융 및 보험업(350.2조 원)으로 구성된다. 특히 해당 산업은 전년 대비 매출액이 감소하였는데 이는 자체 판매처 중심의 디지털 소매업이 디지털 중개 플랫폼 입점을 통한 판매경로 다각화를 추진하였기 때문으로 분석된다.



디지털 성숙도는 ‘조직차원에서 디지털 기술을 활용·혁신하는 정도’로 측정하였고 75.4%를 기록하여 전년(64.6%) 대비 10.8%p 상승하였다. 단계별로는 조직적 디지털 전환 전 디지털 기술을 업무에 시도·실험하는 디지털화 진입·정착이 67.7%, 디지털 혁신 조직 중심으로 신규 서비스·제품을 개발하고 디지털 변화에 신속히 대응하는 디지털전환 진입·정착 7.7%로 조사되어, 전반적으로 디지털화 수준이 개선**된 것으로 분석된다.

* 디지털성숙도 : 업체가 ‘조직 차원에서 디지털 기술을 활용·혁신하는 정도’ - 디지털화 진입·정착 단계와 디지털전환 진입·정착 단계에 해당하는 업체 비율 합계로 계산

** (디지털화 진입정착) '23년 61.4% → '24년 67.7%, (디지털전환 진입정착) '23년 3.1% → '24년 7.7%

또한, 지난 3년간 디지털 기술 개발·도입 현황을 조사한 결과에 따르면, 디지털산업 업체들은 클라우드 컴퓨팅(52.0%), 인공지능(43.5%), 빅데이터(29.1%) 기술 등의 순으로 자체 개발 혹은 외부 도입하고 있으며, 관련 인력의 신규 채용도 병행하고 있음을 확인했다.

이러한 디지털화는 전산화에서 디지털전환(DX)에 이르는 연속적인 과정으로, 최근에는 AI 기술을 의사결정과 영업활동에 접목하여 활용하는 비율이 24.9%로 전년(15.5%) 대비 상승하였고, 최근 3년간 개발·도입한 디지털 신기술에서도 인공지능이 43.5%로 나타나 디지털화 과정에서 인공지능 전환(AX)이 심화하는 흐름을 확인할 수 있다.

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

과기정통부 이도규 정보통신정책실장은 “디지털산업 매출액이 매년 100조 원 이상 지속적으로 증가하고 있는 것은 디지털 전환(DX)이 우리 산업 전반에 활발히 확산되고 있음을 보여주고 있는 것”이라고 밝혔다.

이어 “인공지능 전환(AX)에 따라 이러한 추세가 더욱 가속화될 것으로 예상된다”며 “정부도 이러한 변화에 맞추어 우리 사회 구성원 모두가 소외되지 않도록 관련 정책적 지원을 체계적으로 추진해 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	주무관	김민기 (044-202-6214)
관련 기관	정보통신정책연구원 인공지능정책연구실	책임자	연구위원	정현준 (043-531-4352)
		담당자	부연구위원	김민진 (043-531-4356)

참고1

디지털산업 실태조사 결과표 [매출액 및 종사자 수]

(단위 : 억 원, 명)

구분	산업별 매출액	종사자 수
디지털산업	13,783,841	2,128,315
디지털기반산업	6,157,993	1,130,981
- 디지털 기반 기기·부품 제조업	3,968,895	415,545
- 디지털 기반 서비스업	2,189,098	715,437
디지털플랫폼 제공산업	1,523,535	144,348
- 데이터 및 광고 기반 디지털플랫폼 제공업	239,020	35,700
- 디지털 중개 플랫폼 제공업	1,148,872	81,150
- 디지털 영상·음향·정보 플랫폼 제공업	135,643	27,498
디지털중개플랫폼 활용산업	2,141,469	603,226
- 디지털중개플랫폼 활용산업	2,141,469	603,226
디지털관련산업	3,960,844	249,760
- 디지털 소매업	458,364	79,976
- 디지털 금융 및 보험업	3,502,481	169,784

참고2

디지털산업 분류체계

< 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 산업활동	
11. 디지털 기반 기기·부품 제조업 (컴퓨터, 통신기기, 방송기기, 반도체, 디스플레이 등)	- 디지털화를 위한 기반이 되는 디지털 기기 및 부품을 생산하는 산업활동 · ICT제조업
12. 디지털 기반 서비스업 (통신, 방송, 클라우드, 정보, SW 및 IT서비스, 영상/음향 제작배급)	- 디지털화를 위한 기반이 되는 통신업, 방송업, 클라우드 서비스업, 정보서비스업, SW 및 공급업 등의 산업활동 · 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 산업활동	
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 수익을 창출하는 산업활동 · 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 산업활동 · 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 산업활동 · 웹사이트, 앱을 통해 영상·음향 등을 판매·제공하는 플랫폼으로 구성(유료 서비스 제공, 구독료, 이용료)
대분류3) 디지털중개플랫폼 활용산업 대부분의 제품 및 서비스의 수요가 디지털 플랫폼에 의존하여 발생하는 산업	
31. 디지털중개플랫폼 활용산업 (식당, 호텔, 오픈마켓 입점업체, 운송 기사, 공간대여 업체 등)	- 대부분의 상품 수요가 디지털 중개 플랫폼을 통해 발생하는 산업활동으로, 소매업, 숙박업, 음식점업, 운송업, 부동산업, 정보통신업 등이 포함됨 · 디지털 중개 플랫폼 입점 업체로 구성
대분류4) 디지털관련산업 디지털 소매업, 디지털 금융 및 보험업 등 업종에서 디지털 기술을 활용하여 전통 산업의 제품 및 서비스를 디지털 방식으로 생산 또는 제공하는 산업활동	
41. 디지털 소매업 (단독 전자상거래 전문 쇼핑몰)	- 자체 인터넷 쇼핑몰(e-커머스) 운영을 통해, 개인 및 소비용 상품(신품, 중고품)을 변형하지 않고 일반 대중에게 재판매하는 산업활동
42. 디지털 금융 및 보험업 (인터넷은행/증권, 결재대행 서비스 등)	- 디지털 기술을 활용하여 이용자에게 웹사이트, 앱을 통해 비대면 방식의 금융 및 보험업 관련된 서비스를 제공하는 산업활동
43. 그 외 디지털 관련 산업	- 위의 산업에 속하지 않으나 자신이 생산 및 제공하는 제품 및 서비스를 디지털로 생산, 운영하는 산업