



국제수지통계

보도자료

2026년 3월 19일 공보 2026-03-17호
이자료는 3월 20일 조간부터 취급하여 주십시오. 단,
통신/방송/인터넷 매체는 3월 19일 12:00 이후부터
취급 가능

제 목 : 2025년 지식서비스 무역통계(잠정)

□ 2025년 중 우리나라의 지식서비스 무역수지는 102.5억달러
적자를 기록

(세부내용은 “붙임” 참조)

※ 지식서비스 무역수지 확정 및 소급 편제 결과 2020~2024년 통계가
수정되었음을 알려드립니다.

문의처 : 경제통계국 국제수지팀 팀장 박성곤 (02-759-4312)
과장 김준영 (02-759-4370)

공보관 : Tel 02-759-4015, 4016

“한국은행 보도자료는 인터넷 홈페이지(<http://www.bok.or.kr>)에,
세부 통계는 한국은행 경제통계시스템(ECOS, <http://ecos.bok.or.kr>)에 수록되어 있습니다.”



한국은행
BANK OF KOREA

(붙임)

2025년 지식서비스 무역통계(잠정)

- 2025년 중 지식서비스 무역수지는 102.5억달러 적자를 기록
- 분류형태별로 보면 유형별정보·통신서비스(51.9억달러), 산업별정보통신업(24.3억달러), 기관형태별중견기업(19.8억달러), 지역별아시아(69.0억달러) 등에서 흑자를, 전문·사업서비스(-93.9억달러), 제조업(-34.0억달러), 대기업(-67.2억달러), 북미(-77.2억달러) 등에서는 적자를 시현

1. 일반분류 통계

- (유형별) 2025년 중 지식서비스 무역수지는 수출이 414.6억달러, 수입은 517.1억달러로 102.5억달러 적자
- 정보·통신서비스(51.9억달러) 및 문화·여가서비스(9.8억달러)에서 흑자를 나타낸 반면, 전문·사업서비스(-93.9억달러) 및 지식재산권 사용료(-70.3억달러)에서 적자

유형별(대분류) 지식서비스 무역수지

(억달러)

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	증감(B-A)
수지 (수출 - 수입)	-71.8	-56.1	-69.7	-55.9	-73.7	-102.5	-28.8
지식재산권 사용료	-31.8	-21.4	-34.8	-31.2	-41.1	-70.3	-29.2
정보·통신서비스	11.5	18.3	17.3	24.5	28.7	51.9	23.2
문화·여가서비스	2.6	4.0	6.5	8.5	10.2	9.8	-0.4
전문·사업서비스	-54.1	-57.1	-58.7	-57.7	-71.5	-93.9	-22.4
수출	248.3	305.2	311.6	350.1	378.8	414.6	35.8
지식재산권 사용료	148.9	192.2	187.0	198.6	207.8	213.8	6.0
정보·통신서비스	33.2	34.7	36.0	45.1	52.0	76.9	25.0
문화·여가서비스	6.3	8.0	12.8	16.8	19.6	21.2	1.5
전문·사업서비스	60.0	70.3	75.9	89.6	99.4	102.7	3.3
수입	320.1	361.3	381.2	406.0	452.5	517.1	64.5
지식재산권 사용료	180.7	213.6	221.7	229.8	248.9	284.1	35.2
정보·통신서비스	21.7	16.4	18.7	20.6	23.3	25.0	1.8
문화·여가서비스	3.6	3.9	6.3	8.3	9.4	11.3	1.9
전문·사업서비스	114.1	127.4	134.6	147.3	170.9	196.6	25.7

□ (산업별) 정보통신업(24.3억달러)에서 흑자, 제조업(-34.0억달러) 및 디지털 중개 플랫폼(-57.9억달러) 등에서는 적자를 기록

산업별¹⁾ 지식서비스 무역수지

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	(억달러) 증감(B-A)
수 지 (수출-수입)	-71.8	-56.1	-69.7	-55.9	-73.7	-102.5	-28.8
제조업 ²⁾	-61.2	-44.9	-48.3	-33.0	-40.8	-34.0	6.8
(전기전자제품)	-37.6	-31.9	-34.3	-19.4	-24.3	-20.3	4.1
(자동차)	-2.7	0.7	1.7	6.1	4.3	5.7	1.4
서비스업	7.2	8.8	-0.1	5.3	5.7	-14.7	-20.4
(정보통신업)	15.3	22.9	21.4	17.2	26.1	24.3	-1.8
(기타서비스업)	-8.2	-14.1	-21.5	-11.9	-20.4	-39.0	-18.6
개인 및 기타 산업	-17.7	-20.0	-21.2	-28.3	-38.6	-53.8	-15.2
(디지털 중개 플랫폼 ³⁾)	-20.7	-25.0	-27.9	-38.6	-48.9	-57.9	-8.9
수 출	248.3	305.2	311.6	350.1	378.8	414.6	35.8
제조업 ²⁾	75.2	103.1	101.0	122.0	125.2	152.6	27.3
(전기전자제품)	57.6	72.3	72.0	83.7	88.8	106.4	17.6
(자동차)	10.9	14.6	17.5	24.9	23.3	28.7	5.4
서비스업	112.1	127.1	138.6	152.1	172.9	181.4	8.6
(정보통신업)	78.7	91.0	99.6	104.4	120.2	127.2	7.0
(기타서비스업)	33.4	36.1	39.0	47.7	52.7	54.2	1.6
개인 및 기타 산업	61.0	75.0	72.0	76.0	80.7	80.6	-0.1
(디지털 중개 플랫폼 ³⁾)	51.1	64.1	58.5	57.5	59.0	60.0	1.0
수 입	320.1	361.3	381.2	406.0	452.5	517.1	64.5
제조업 ²⁾	136.5	148.0	149.4	155.0	166.0	186.5	20.5
(전기전자제품)	95.2	104.2	106.3	103.1	113.2	126.7	13.5
(자동차)	13.6	13.9	15.9	18.8	19.0	23.0	4.0
서비스업	104.9	118.3	138.6	146.8	167.1	196.1	29.0
(정보통신업)	63.4	68.0	78.2	87.2	94.1	102.8	8.8
(기타서비스업)	41.5	50.2	60.4	59.6	73.1	93.3	20.2
개인 및 기타 산업	78.8	95.0	93.2	104.3	119.4	134.4	15.1
(디지털 중개 플랫폼 ³⁾)	71.8	89.0	86.4	96.1	108.0	117.9	9.9

주 : 1) 제11차 한국표준산업분류 기준

2) 제조업은 '음식료품, 담배 제조업'부터 '산업용 기계 및 장비 수리업'까지 17개 업종, 서비스업은 '도매 및 소매업'부터 '국제 및 외국기관'까지 14개 업종을 지칭

3) 디지털 중개플랫폼을 경유하여 여러 산업이 혼재된 경우

□ (기관형태별) 중견기업(19.8억달러)은 흑자, 대기업(-67.2억달러) 및 디지털 중개플랫폼(-57.9억달러)은 적자를 기록

기관형태별 지식서비스 무역수지

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	(억달러) 증감(B-A)
수지 (수출-수입)	-71.8	-56.1	-69.7	-55.9	-73.7	-102.5	-28.8
대기업	-69.5	-49.8	-58.0	-40.4	-53.4	-67.2	-13.8
중견기업	4.3	21.3	19.1	15.7	18.2	19.8	1.6
중기업	8.4	-7.5	-11.3	-3.9	-4.7	-10.5	-5.8
소기업	1.3	1.2	1.4	0.9	2.9	2.8	-0.2
소상공인	0.9	-1.7	1.2	1.1	2.3	2.1	-0.2
개인 및 기타	3.4	5.3	5.9	9.4	9.9	8.4	-1.5
디지털 중개 플랫폼 ¹⁾	-20.7	-25.0	-27.9	-38.6	-48.9	-57.9	-8.9
수출	248.3	305.2	311.6	350.1	378.8	414.6	35.8
대기업	109.8	136.8	138.4	162.6	173.9	199.6	25.6
중견기업	28.0	48.4	45.6	49.9	51.8	60.3	8.6
중기업	40.4	33.6	43.6	48.4	52.8	53.7	0.9
소기업	5.9	6.7	7.4	8.0	11.8	12.0	0.2
소상공인	3.0	3.7	4.4	5.1	6.8	7.1	0.3
개인 및 기타	10.2	11.8	13.6	18.6	22.6	21.9	-0.8
디지털 중개 플랫폼 ¹⁾	51.1	64.1	58.5	57.5	59.0	60.0	1.0
수입	320.1	361.3	381.2	406.0	452.5	517.1	64.5
대기업	179.3	186.6	196.5	202.9	227.3	266.7	39.4
중견기업	23.7	27.1	26.4	34.2	33.6	40.5	6.9
중기업	31.9	41.1	54.9	52.3	57.5	64.2	6.7
소기업	4.6	5.5	6.0	7.1	8.9	9.2	0.4
소상공인	2.1	5.4	3.3	4.0	4.5	5.0	0.5
개인 및 기타	6.8	6.5	7.8	9.2	12.8	13.5	0.7
디지털 중개 플랫폼 ¹⁾	71.8	89.0	86.4	96.1	108.0	117.9	9.9

주 : 1) 디지털 중개플랫폼을 경유하여 여러 기관형태가 혼재된 경우

□ (지역별) 아시아 지역(69.0억달러)은 흑자, 북미(-77.2억달러) 및 유럽 지역(-36.9억달러) 등에서는 적자를 기록

지역별 지식서비스 무역수지

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	(억달러) 증감(B-A)
수지 (수출-수입)	-71.8	-56.1	-69.7	-55.9	-73.7	-102.5	-28.8
북미	-66.7	-62.0	-41.5	-43.0	-50.5	-77.2	-26.7
아시아	42.8	54.9	36.6	44.8	51.7	69.0	17.4
유럽	-28.1	-24.3	-33.1	-22.6	-30.3	-36.9	-6.6
중남미	2.6	3.3	0.1	4.3	4.0	4.1	0.1
중동	-1.1	-1.8	-1.7	-1.9	-1.5	-2.2	-0.6
기타지역	-0.6	-1.3	-2.1	1.2	1.9	-1.4	-3.3
국적구분없음 ¹⁾	-20.7	-25.0	-27.9	-38.6	-48.9	-57.9	-8.9
수출	248.3	305.2	311.6	350.1	378.8	414.6	35.8
북미	43.0	55.3	77.2	87.1	95.5	91.2	-4.3
아시아	103.0	124.4	120.6	127.3	144.9	176.3	31.4
유럽	44.9	54.4	51.0	66.3	65.9	76.3	10.3
중남미	3.4	4.4	1.3	5.5	5.3	5.3	0.0
중동	2.4	1.9	2.4	2.9	3.9	3.9	0.0
기타지역	0.6	0.6	0.6	3.5	4.2	1.6	-2.7
국적구분없음 ¹⁾	51.1	64.1	58.5	57.5	59.0	60.0	1.0
수입	320.1	361.3	381.2	406.0	452.5	517.1	64.6
북미	109.7	117.3	118.7	130.1	146.0	168.4	22.4
아시아	60.2	69.6	84.0	82.5	93.2	107.2	14.0
유럽	73.0	78.7	84.1	88.9	96.2	113.2	17.0
중남미	0.9	1.0	1.2	1.2	1.3	1.3	-0.1
중동	3.5	3.7	4.1	4.9	5.4	6.1	0.6
기타지역	1.1	1.8	2.7	2.3	2.3	3.0	0.7
국적구분없음 ¹⁾	71.8	89.0	86.4	96.1	108.0	117.9	9.9

주 : 1) 디지털 중개플랫폼을 경유하여 여러 국적이 혼재된 경우

2. ICT산업 특수분류 통계*

* 과학기술정보통신부의 ICT통합분류상 ICT서비스산업에 해당되는 거주자가 비거주자와 거래한 지식서비스 무역을 집계

□ (ICT 산업별) 2025년 중 ICT 산업의 지식서비스 무역수지는 수출이 126.7억달러, 수입은 103.3억달러로 23.4억달러 흑자를 기록

○ 정보서비스업(-13.2억달러)에서는 적자, 게임소프트웨어개발 및 제작업(39.7억달러) 등에서 흑자를 기록

ICT 산업별 지식서비스 무역수지

(억달러)

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	증감(B-A)
수지 (수출-수입)	15.0	22.6	20.9	16.1	25.9	23.4	-2.5
정보·통신·방송서비스업	-2.2	-3.4	-5.9	-10.2	-9.6	-12.2	-2.7
통신서비스업	-0.6	0.0	-0.2	-0.8	-1.0	-1.8	-0.8
방송서비스업	3.0	3.4	3.8	3.7	3.2	2.7	-0.5
정보서비스업	-4.6	-6.7	-9.5	-13.1	-11.8	-13.2	-1.4
SW 및 디지털콘텐츠 개발 및 제작업	17.1	25.9	26.8	26.3	35.5	35.7	0.1
패키지 소프트웨어	-11.9	-7.9	-6.8	-7.8	-6.8	-10.8	-4.0
게임 소프트웨어	29.7	34.0	30.8	28.1	36.3	39.7	3.3
IT서비스 공급업	-2.3	-3.6	-3.5	-2.3	-2.6	-4.2	-1.6
디지털콘텐츠	1.7	3.4	6.4	8.2	8.6	11.0	2.3
수출	78.8	90.9	99.6	102.7	120.3	126.7	6.4
정보·통신·방송서비스업	14.5	13.6	23.4	22.3	26.0	25.4	-0.7
통신서비스업	3.0	2.7	2.6	2.8	3.1	3.2	0.0
방송서비스업	4.0	5.2	6.5	6.1	5.3	4.5	-0.8
정보서비스업	7.6	5.7	14.3	13.5	17.6	17.7	0.1
SW 및 디지털콘텐츠 개발 및 제작업	64.2	77.3	76.2	80.3	94.3	101.3	7.1
패키지 소프트웨어	7.7	8.6	11.1	12.9	15.2	17.3	2.1
게임 소프트웨어	40.8	47.0	43.8	42.8	51.2	53.9	2.7
IT서비스 공급업	8.0	10.0	11.6	13.3	15.5	15.2	-0.3
디지털콘텐츠	7.8	11.7	9.7	11.3	12.3	14.9	2.6
수입	63.8	68.3	78.7	86.6	94.4	103.3	8.9
정보·통신·방송서비스업	16.7	16.9	29.3	32.5	35.6	37.6	2.0
통신서비스업	3.6	2.8	2.8	3.5	4.2	5.0	0.8
방송서비스업	0.9	1.8	2.7	2.4	2.1	1.8	-0.3
정보서비스업	12.1	12.4	23.8	26.6	29.4	30.8	1.5
SW 및 디지털콘텐츠 개발 및 제작업	47.1	51.4	49.4	54.1	58.7	65.7	6.9
패키지 소프트웨어	19.6	16.5	17.9	20.7	22.1	28.1	6.1
게임 소프트웨어	11.2	13.0	13.0	14.7	14.9	14.2	-0.7
IT서비스 공급업	10.3	13.6	15.1	15.5	18.1	19.4	1.3
디지털콘텐츠	6.0	8.3	3.4	3.1	3.7	4.0	0.3

3. 콘텐츠산업 특수분류 통계*

* 문화체육관광부의 콘텐츠산업 특수분류상 콘텐츠산업에 해당되는 거주자가 비거주자와 거래한 지식서비스 무역을 집계한 것으로 상품(굿즈 등)무역과 자회사(비거주자)를 통한 수출 등을 종합한 콘텐츠산업의 무역 실적은 콘텐츠산업조사(문체부, 연간)를 참고

□ (콘텐츠 산업별) 2025년 중 콘텐츠 산업의 지식서비스 무역수지는 수출이 112.9억달러, 수입은 68.9억달러로 44.1억달러 흑자

○ 지식정보산업(-18.5억달러)에서는 적자, 게임산업(41.3억달러) 및 음악산업(12.8억달러) 등에서 흑자를 기록

콘텐츠서비스 산업별 지식서비스 무역수지

	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	증감(B-A)
(억달러)							
수지 (수출-수입)	26.8	32.8	29.6	31.6	41.1	44.1	3.0
출판산업	-0.3	-0.3	-0.3	-0.2	-0.4	-0.3	0.1
만화산업	0.2	1.0	1.9	1.9	1.7	1.8	0.1
음악산업	4.1	5.3	6.4	10.6	10.7	12.8	2.2
영화산업	0.0	-0.5	0.0	0.1	0.0	0.2	0.2
게임산업	29.7	34.4	31.0	29.5	38.1	41.3	3.2
애니메이션산업	-0.3	0.5	2.0	0.7	3.6	1.7	-2.0
방송 및 영상산업	2.7	4.3	5.6	6.3	6.7	6.7	-0.1
광고산업	-3.3	-3.3	-3.9	-3.2	-2.4	-3.6	-1.2
캐릭터산업	0.2	0.2	0.5	0.4	0.4	0.2	-0.2
지식정보산업	-7.2	-8.3	-12.8	-16.1	-17.8	-18.5	-0.7
콘텐츠솔루션산업	1.0	-0.4	-0.8	1.5	0.6	1.8	1.2
공연산업	0.0	0.0	0.0	-0.1	0.0	0.0	0.0
수출	67.3	79.2	86.8	94.0	106.4	112.9	6.5
출판산업	0.3	0.4	0.3	0.4	0.4	0.6	0.2
만화산업	0.4	1.3	2.4	2.3	2.2	2.3	0.0
음악산업	5.1	6.4	7.9	12.5	12.4	15.5	3.0
영화산업	0.6	0.5	0.9	1.2	1.0	1.1	0.1
게임산업	41.1	47.5	44.2	44.5	53.3	55.6	2.3
애니메이션산업	0.9	1.3	3.4	2.4	4.9	2.7	-2.2
방송 및 영상산업	7.1	11.5	14.6	15.3	15.5	16.1	0.6
광고산업	2.7	3.2	4.1	5.6	6.0	6.2	0.2
캐릭터산업	0.4	0.3	0.7	0.6	0.6	0.4	-0.2
지식정보산업	4.7	3.6	4.6	4.3	5.4	5.6	0.2
콘텐츠솔루션산업	4.1	3.2	3.7	5.0	4.7	6.8	2.2
공연산업	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
수입	40.5	46.4	57.2	62.4	65.3	68.9	3.5
출판산업	0.6	0.6	0.6	0.6	0.8	0.9	0.0
만화산업	0.2	0.3	0.5	0.4	0.5	0.5	0.0
음악산업	1.0	1.1	1.5	1.9	1.8	2.6	0.9
영화산업	0.6	1.1	0.9	1.1	1.0	0.9	-0.1
게임산업	11.3	13.1	13.2	14.9	15.1	14.3	-0.8
애니메이션산업	1.2	0.9	1.4	1.7	1.3	1.0	-0.2
방송 및 영상산업	4.4	7.1	9.0	8.9	8.8	9.5	0.6
광고산업	6.0	6.5	7.9	8.7	8.4	9.7	1.3
캐릭터산업	0.1	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.0
지식정보산업	12.0	11.9	17.4	20.4	23.2	24.1	0.9
콘텐츠솔루션산업	3.1	3.6	4.6	3.5	4.1	5.1	1.0
공연산업	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.0

4. 지식재산권 특수분류 통계*

* 구 지식재산권 무역수지 통계로서 지식재산권 유형별 사용료, 매매 및 파생 서비스 거래를 집계한 것으로 1. 일반분류 통계의 지식재산권 사용료와 포괄범위에 차이가 있음

□ (지식재산권 세부유형별) 2025년 중 지식재산권 무역수지는 수출이 300.8억달러, 수입은 332.1억달러로 31.3억달러 적자를 기록

○ 저작권(5.2억달러)에서는 흑자, 산업재산권(-34.6억달러)에서 적자를 기록

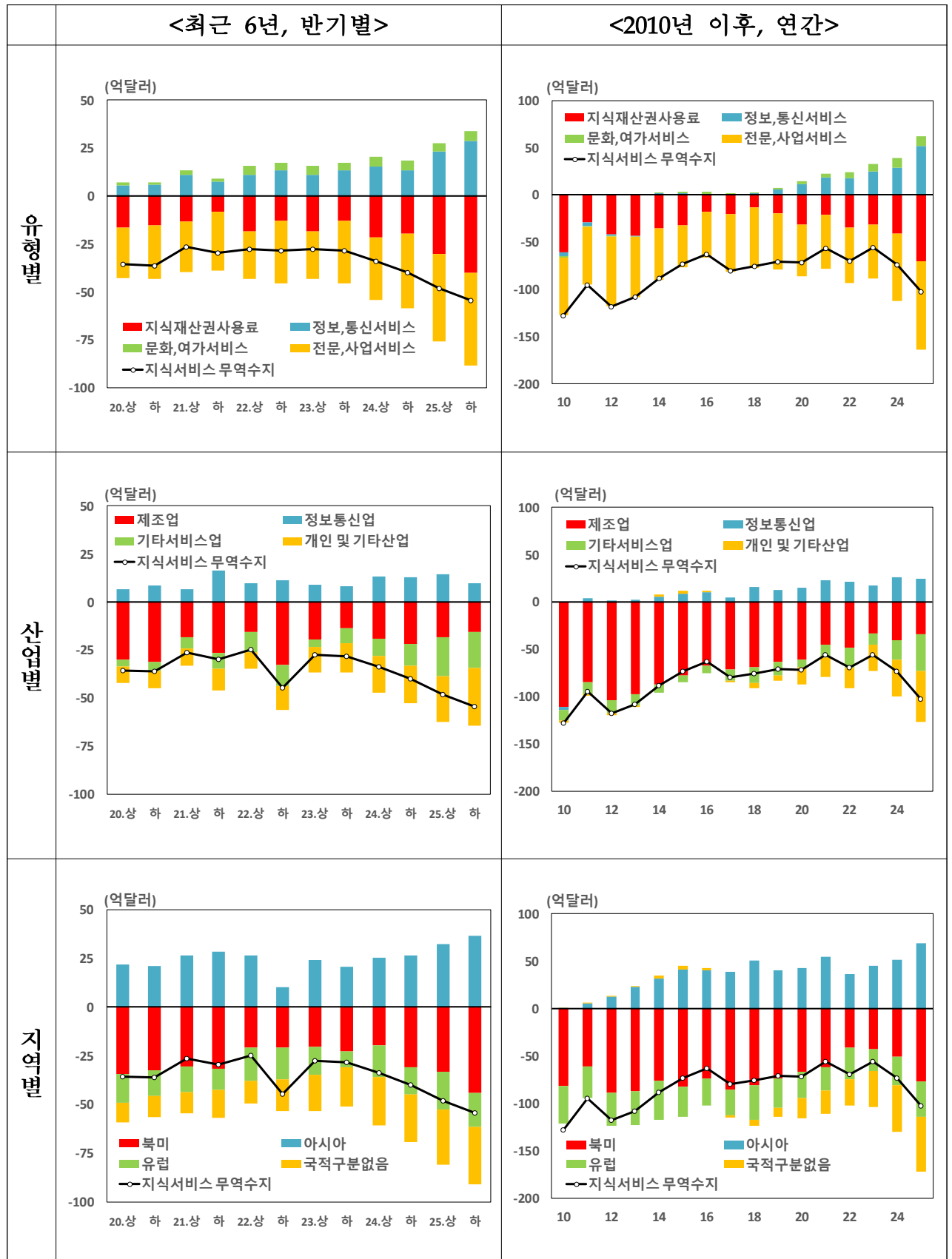
지식재산권 무역수지

(억달러)

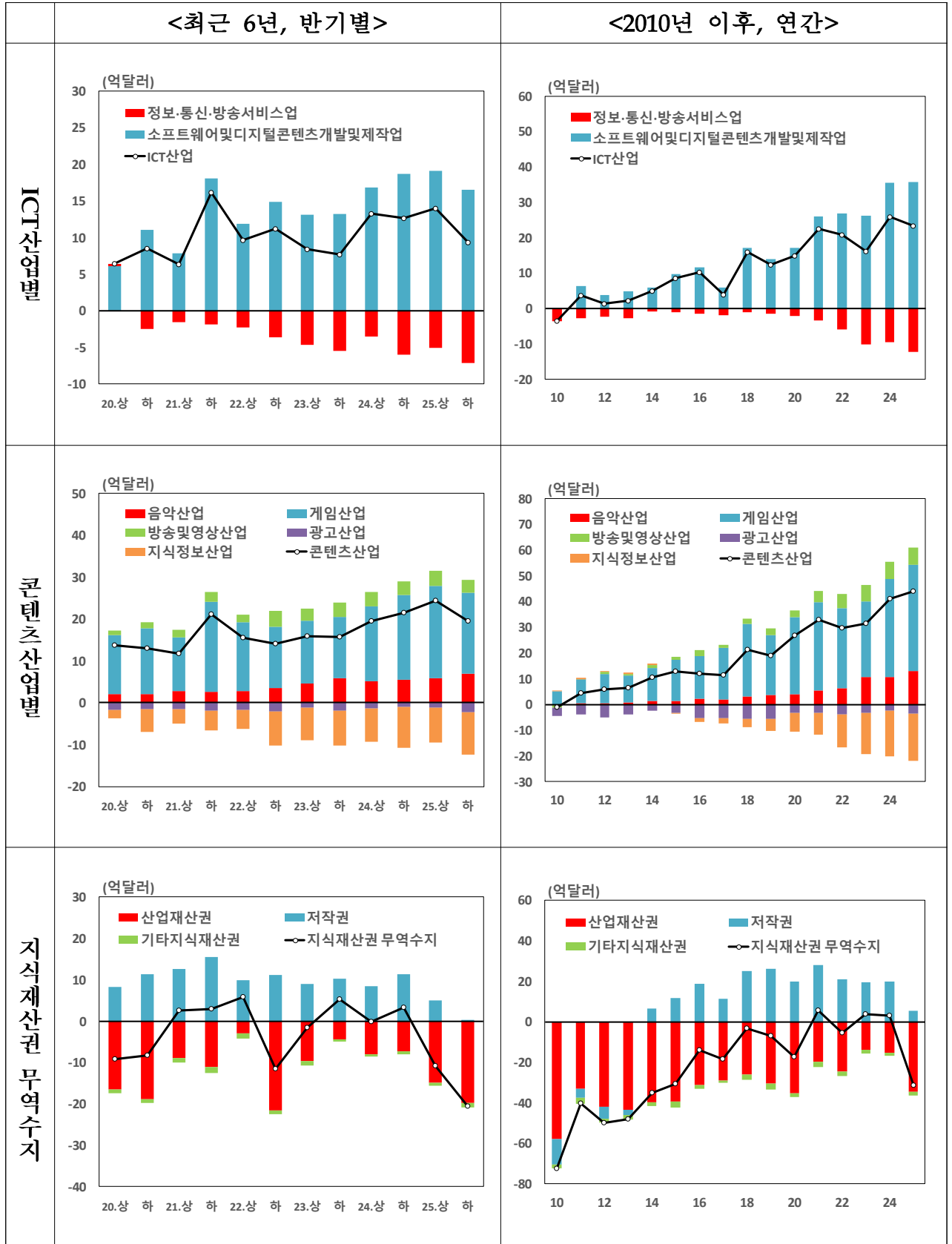
	2020r	2021r	2022r	2023r	2024p(A)	2025p(B)	증감(B-A)
수지 (수출-수입)	-17.5	5.6	-5.6	3.7	3.2	-31.3	-34.4
산업재산권	-35.4	-19.9	-24.6	-14.0	-15.2	-34.6	-19.4
특허 및 실용신안권	-22.4	-9.1	-16.2	-5.9	-11.4	-27.4	-16.0
상표 및 프랜차이즈권	-13.0	-12.2	-7.2	-8.2	-4.9	-7.1	-2.2
디자인권	0.0	1.4	-1.2	0.1	1.0	-0.1	-1.1
저작권	19.6	28.1	21.1	19.3	19.8	5.2	-14.6
문화예술저작권	-1.2	1.8	6.6	8.1	7.8	4.2	-3.6
연구개발 및 SW 저작권	20.8	26.3	14.4	11.2	12.1	1.1	-11.0
기타 지식재산권	-1.7	-2.6	-2.1	-1.7	-1.4	-1.9	-0.5
수출	199.2	248.2	250.1	272.5	295.5	300.8	5.3
산업재산권	44.7	64.0	61.2	72.3	75.9	71.9	-4.0
특허 및 실용신안권	33.7	46.8	41.3	52.2	50.1	45.7	-4.4
상표 및 프랜차이즈권	9.3	13.5	16.4	18.3	23.5	23.8	0.3
디자인권	1.7	3.8	3.5	1.8	2.3	2.4	0.1
저작권	153.4	183.3	187.9	198.8	218.1	227.6	9.5
문화예술저작권	16.6	23.9	32.8	37.7	40.8	42.1	1.3
연구개발 및 SW 저작권	136.8	159.4	155.1	161.1	177.3	185.5	8.2
기타 지식재산권	1.1	0.9	1.0	1.3	1.6	1.4	-0.2
수입	216.7	242.6	255.7	268.8	292.4	332.1	39.7
산업재산권	80.1	83.9	85.8	86.3	91.1	106.5	15.4
특허 및 실용신안권	56.1	55.9	57.5	58.1	61.4	73.1	11.7
상표 및 프랜차이즈권	22.3	25.7	23.6	26.4	28.4	30.9	2.5
디자인권	1.7	2.3	4.6	1.7	1.3	2.5	1.2
저작권	133.8	155.2	166.8	179.5	198.3	222.3	24.1
문화예술저작권	17.8	22.1	26.1	29.6	33.1	37.9	4.9
연구개발 및 SW 저작권	116.0	133.1	140.7	149.9	165.2	184.4	19.2
기타 지식재산권	2.8	3.5	3.1	3.0	3.0	3.3	0.2

<참 고>

지식서비스 무역통계 추이(일반분류)



지식서비스 무역통계 추이(특수분류)



지식서비스 무역통계 개요

1. 의의

- 「지식서비스 무역통계」는 서비스부문 중 지식 및 정보를 기반으로 생산되는 국제거래 현황을 종합적·체계적으로 나타낸 통계로서 지식재산권의 매매와 사용거래, 파생서비스 및 용역거래를 포괄

2. 구성

- 지식서비스 무역통계(일반분류) 및 ICT산업, 콘텐츠산업, 지식재산권 특수분류로 구성

○ 지식서비스 무역통계(일반분류)

- 지식서비스 거래유형×산업×기관형태×지역별 모든 조합에 대해 수출·수입 금액을 100만 미국달러 단위로 소수점 첫째 자리(10만달러)까지 제공
- 기본 통계표 외 각 분류를 열로 하는 교차통계 데이터베이스 제공

○ ICT산업 특수분류

- 과학기술정보통신부 ICT 통합분류체계에 해당하는 업종을 선별하여 해당 ICT산업과 나머지에 대해 유형·기관형태·지역별* 수출입 정보를 제공

* 유형, 기관형태, 지역별 분류는 일반분류와 동일

○ 콘텐츠산업 특수분류

- 콘텐츠산업 특수분류(제2차 개정안)에 해당하는 업종을 선별하여 해당 콘텐츠산업과 나머지에 대해 유형·기관형태·지역별* 수출입 정보를 제공

* 유형, 기관형태, 지역별 분류는 일반분류와 동일

○ 지식재산권 특수분류 (구. 지식재산권 무역수지)

- 지식재산권 유형을 세분화하여 사용·매매 및 관련 파생서비스에 대한 산업·기관형태·지역별* 수출입 정보를 제공

* 산업, 기관형태, 지역별 분류는 일반분류와 동일

— 지식서비스 무역수지(일반분류)

- ① 유형별: 지식재산권 사용료, 정보·통신서비스, 문화·여가서비스, 전문·사업서비스
- ② 산업별: 농림어업, 광업, 제조업, 건설업 등(제11차 한국표준산업분류)
- ③ 기관형태별: 대기업, 중견기업, 중소기업, 소기업, 소상공인 등
- ④ 지역별: 북미, 아시아, 유럽, 중남미, 중동 등

— ICT산업 특수분류 통계

- ICT산업별: 정보·통신·방송서비스업, 소프트웨어·디지털콘텐츠 개발 및 제작업 등

— 콘텐츠산업 특수분류 통계

- 콘텐츠산업별: 출판산업, 만화산업, 음악산업, 영화산업, 게임산업 등

— 지식재산권 특수분류 통계 (구. 지식재산권 무역수지)

- 지식재산권유형별: 산업재산권, 저작권, 기타지식재산권 등

3. 기초자료 : 외환전산망, 정부 및 민간기업의 각종 관련 통계자료 등

4. 공표방법 및 수정절차

- 공표시기: 상반기(잠정)은 9월 중순 이후, 연간(잠정)*은 익년도 3월 중순 이후

* 연간(확정)은 익년도 9월 중순 이후 공표

- 공표방법: 보도자료 배포 및 한국은행 경제통계시스템(ECOS, <http://ecos.bok.or.kr>) 게재

- 수정절차: 기초자료가 변경되는 경우 기공표된 잠정통계를 수정

- 통계의 정도 제고를 위한 데이터 수정·시계열 조정, 새로운 통계기준 반영·편제 방법 개선이 필요한 경우 기공표된 잠정·확정통계를 수정

지식서비스의 유형별 주요 내용 및 예시

대분류	소분류	권리 내용
지식재산권 사용료	R&D 기반 권리	- 특허권, 산업공정, 디자인 등 연구개발로 생산된 지식 재산권의 사용료 및 매매 대가 (예시1) 제약업체 A1는 일본 a1사에 기술이전 협약을 체결하고 대가를 수취 (예시2) 휴대폰 제조업체 A2는 미국 a2사의 무선통신 사용기술을 사용하고 대가를 지급
	상표 및 프랜차이즈권	- 프랜차이즈 수수료, 상표권 및 상호명에 대한 사용료 (예시1) 자동차 제조업체 B1은 멕시코 현지법인 b1로부터 자사 상표권 사용료를 수취 (예시2) 햄버거 판매업체 B2는 미국 본사 b2로 프랜차이즈 판매 로열티를 지급
	멀티미디어 저작권	- 책, 음악, 영상 등 멀티미디어의 복제, 배포를 위한 라이선스 및 관련 권리에 대한 대가 (예시1) 미국의 영상 스트리밍 플랫폼 c1은 한국 현지법인 C1를 통해 국내 발생 구독료 수취 (예시2) 웹툰 제작사 C2는 일본 c2사로부터 웹툰 배포 저작권 대가를 수취
	컴퓨터 및 모바일 소프트웨어	- 컴퓨터 및 모바일 소프트웨어의 사용 및 복제·배포를 위한 라이선스에 대한 대가 (예시1) 게임 제작사 D1은 중국 d1사에게 자사 게임에 대한 배포 라이선스 대가를 수취 (예시2) 장비제조업체 D2는 독일 d2사가 개발한 산업용 소프트웨어를 사용하고 대가를 지급 (예시3) 개인 D3는 PG사를 통해 외국 d3사가 개발한 어플리케이션 구매
	기타 지식재산권	- 상기 항목에 해당하지 않거나, 세부 유형 파악이 불가능한 지식재산권의 사용료 및 매매 대가
정보, 통신 서비스	IT 개발 및 운영 서비스	- 특정 사용자를 위해 주문생산되는 운영시스템, IT 시스템 및 기타 소프트웨어의 개발, 운영, 기술상담 등 (예시1) 시스템통합업체 E1은 미국 계열사 e1로부터 시스템 운영·관리 대가를 수취 (예시2) 게임 제작사 E2는 인도 개발업체 e2에 게임 개발을 의뢰하고 대가를 지급
	정보제공 및 플랫폼 서비스	- 데이터베이스 또는 실시간 정보제공, 회사 간 정보공유 또는 온·오프라인 매개를 통한 정보의 중개서비스 (예시1) 증권사 F1은 미국 f1사로부터 실시간 시장 정보를 제공받고 대가를 지급 (예시2) 가전제품 제조업체 F2는 미국 f2사의 클라우드 서비스를 사용하고 대가를 지급

지식서비스의 유형별 주요 내용 및 예시(계속)

대분류	소분류	권리 내용
문화, 여가 서비스	멀티미디어 제작 서비스	- 영화 등 영상물, 라디오, 방송프로그램 등의 제작에 관련된 출연료·기술료 등 (예시) 드라마 제작업체 G는 미국의 영상 스트리밍 플랫폼 g로부터 받은 자금으로 영상 제작 및 납품
	공연 및 전시 관련 서비스	- 콘서트, 뮤지컬, 전시회, 기타 유사 관련 서비스 (예시1) 매니지먼트업체 H1은 자사 가수의 해외공연 매출을 정산 및 수취 (예시2) 화랑 H2는 미술품 전시회 개최를 위해 이탈리아 h2사에 관련 경비를 지급
	기타 개인, 문화, 여가, 오락 서비스	- 스포츠 관련 대회 상금, 박물관 또는 문화유산의 관람 등 기타 문화, 여가, 오락 관련 서비스 (예시) 골프선수 I는 해외 골프대회 우승 후 상금 수취
전문, 사업 서비스	연구개발 서비스	- 기초연구, 응용연구, 신상품과 새로운 공정의 실험적 개발과 관련된 용역 서비스 (예시1) 바이오업체 J1은 미국 제약사 j1로부터 신약 연구개발 의뢰를 받고 대금을 수취 (예시2) 전자제품 제조업체 J2는 미국 자회사 j2에 자사 제품 품질 향상을 위한 연구개발을 의뢰
	법률 및 회계서비스	- 법률 및 회계 전문지식을 기반으로 한 자문 서비스 (예시) 자동차 제조업체 K는 해외 자회사의 법률적 자문을 위해 미국 로펌 k에 대금을 지급
	경영 컨설팅 서비스	- 경영 관련 전문지식을 기반으로 한 자문 서비스 (예시) 글로벌 플랫폼기업 L은 홍콩 계열사 l로부터 국내 시장분석 자문을 제공받고 계약된 대가를 지급
	광고 및 PR 서비스	- 광고 제작 및 송출료, 대고객 PR 컨설팅 용역 대가 및 비거주자의 광고 매출 수입에 대한 기여분 수취 등 (예시1) 광고업체 M1은 페루 자회사 m1에 대금을 지급하고 현지에서 광고 제작 및 송출을 의뢰 (예시2) 개인 M2는 동영상 플랫폼에 영상을 게시함에 따라 발생한 광고 수입을 수취
	설계 및 엔지니어링 서비스	- 건축 및 제조업 등에 사용되는 제반 엔지니어링 용역 대가로서, 제조기술을 가진 용역의 수출입이나 건설 공정의 측량·계량 및 기타 기술용역 대가 등 (예시) 조선사 N은 미국 기술업체 n으로부터 건조기술 및 용역을 제공받고 대가를 지급
	과학기술 및 검사 서비스	- 제품이나 의약품 등의 검수, 검사인증 관련한 제반 비용, 의약품의 승인 관련 비용이나 기계제품의 품질 검사 또는 검수과정과 관련한 비용 등 (예시) 바이오업체 O는 영국 제약사 o로부터 신약의 성능검사를 의뢰받아 수행