

2012년 3분기
콘텐츠산업 동향분석보고서

2012. 12

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Contents >>

I. 2012년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이	3
1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이	3
1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이	11
1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이	25
2. 투자변화 추이	30
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향	30
2.2. 모태펀드 투자 동향	35
3. 소비변화 추이	37
3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향	37
3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망	43
4. 수출변화 추이	44
4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이	44
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이	51
5. 고용변화 추이	55
5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이	55
5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이	59
6. 상장사 재무분석	62
6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이	62
6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이	65
6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이	68
6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이	72
6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이	75

II. 2012년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요	77
1.1. 조사목적	77
1.2. 조사대상 및 방법	77
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항	78
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과	79
2.1. 2012년 3분기 콘텐츠산업 규모	79
2.2. 2012년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모	84
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교	91
3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교	91
3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교	92
3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	94
3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	95

III. 2012년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈	97
2. 출판/만화산업 주요 이슈	105
3. 음악(공연)산업 주요 이슈	110
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈	116
5. 영화산업 주요 이슈	119
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈	124
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈	129

Contents >>

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적	137
2. 조사대상 및 방법	137
3. 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 분석	138
3.1. 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 종합분석	138
3.2. 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석	140

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2012년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망	147
2. 2012년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망	155
2.1. 게임산업 분석 및 전망	155
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망	157
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망	159
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망	161
2.5. 영화산업 분석 및 전망	162
2.6. 광고산업 분석 및 전망	164
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망	165
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망	167

부록

1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황	169
2. 콘텐츠산업 연간 비교	173

Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 표 차 례

<표 Ⅰ-1> '10년 4분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 생산변동4

<표 Ⅰ-2> '12년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)7

<표 Ⅰ-3> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동12

<표 Ⅰ-4> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동23

<표 Ⅰ-5> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동26

<표 Ⅰ-6> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동28

<표 Ⅰ-7> 서비스업 외국인직접투자건수 동향32

<표 Ⅰ-8> 서비스업 외국인직접투자액수 동향33

<표 Ⅰ-9> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향33

<표 Ⅰ-10> '11년 3분기 및 '12년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황35

<표 Ⅰ-11> '12년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황36

<표 Ⅰ-12> 전국가구 가구당 월평균 가계수지38

<표 Ⅰ-13> 전국가구 가구당 월평균 소비지출40

<표 Ⅰ-14> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)42

<표 Ⅰ-15> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이43

<표 Ⅰ-16> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동47

<표 Ⅰ-17> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출액 변동49

<표 Ⅰ-18> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지 변동52

<표 Ⅰ-19> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 음향영상 서비스수지 변동54

<표 Ⅰ-20> '11년 7월~'12년 9월 실업률 추이55

<표 Ⅰ-21> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원56

<표 Ⅰ-22> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)58

<표 Ⅰ-23> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동60

<표 Ⅰ-24> '11년 3분기 vs '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교62

<표 Ⅰ-25> '12년 2분기 및 '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율 63

<표 Ⅰ-26> '12년 2분기 및 '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율64

Contents >>

<표 I-27> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이	65
<표 I-28> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이	66
<표 I-29> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이	67
<표 I-30> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익익률 추이	68
<표 I-31> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이	69
<표 I-32> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이	70
<표 I-33> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이	72
<표 I-34> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이	73
<표 I-35> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이	74
<표 I-36> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이	75
<표 I-37> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이	76
<표 II-1> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 매출액 규모	79
<표 II-2> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 종사자 규모	80
<표 II-3> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 수출액 규모	81
<표 II-4> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 투자액 규모	82
<표 II-5> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	85
<표 II-6> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	89
<표 II-7> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교 ..	91
<표 II-8> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 ..	93
<표 II-9> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 ..	94
<표 II-10> '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	96
<표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI	140
<표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI	141
<표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI	141
<표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI	142
<표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI	142
<표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI	143
<표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI	143

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI	144
〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI	144
〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI	145
〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	148
〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	149
〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	149
〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	150
〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	150
〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	151
〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	151
〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	152
〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	152
〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	153
〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	153
〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	154
〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	154

Contents >>

ㅣ ㅣ ㅣ ㅣ 그림 차례

<그림 I-1> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	13
<그림 I-2> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	13
<그림 I-3> '11년 3분기누적 및 '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	24
<그림 I-4> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	27
<그림 I-5> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	27
<그림 I-6> '11년 3분기누적 vs '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	29
<그림 I-7> '11년 3분기 및 '12년 3분기 투자 건수	31
<그림 I-8> '11년 3분기 및 '12년 3분기 투자 액수	31
<그림 I-9> 소비지출 증감률 변동 추이	38
<그림 I-10> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이	40
<그림 I-11> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	48
<그림 I-12> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적	48
<그림 I-13> '11년 3분기누적 vs '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적	50
<그림 I-14> 개인·문화·오락 서비스수지 추이	51
<그림 I-15> 음향영상 서비스수지 추이	53
<그림 I-16> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	61
<그림 I-17> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적	61
<그림 II-1> '12년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모	83
<그림 II-2> '12년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모	83
<그림 II-3> '12년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모	83
<그림 II-4> '11년 3~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	87
<그림 II-5> '11년p 3~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	91
<그림 IV-1> '10년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	138
<그림 IV-2> '10년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠산업별 CBI	139

연
유

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2012년 3분기 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index) 조사
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2011년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 11개 분야(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)를 기준으로 하였음
3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사
 - 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계
 - 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계
 - 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계했고 한국은행 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계
 - 국제수지변화는 한국은행에서 매월 집계하는 외환 수입지급 분류 중 개인·문화·오락 서비스 국제수지를 중심으로 매월 재집계
 - 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구안구직 및 취업동향 데이터 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 분야를 중심으로 월별 및 분기별로 취합 및 재집계

〈콘텐츠산업 분기별 보고서 인용 자료〉

구 분	인용자료	수집시기
생산동향	통계청 월별 및 분기별 서비스생산지수	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
수출동향	한국은행 서비스 국제수지	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
소비동향	통계청 분기별 가계동향조사(소득 및 지출) 한국은행 월별 소비자 동향조사(소비자심리지수)	5월, 8월, 12월, 익년 2월
투자동향	지식경제부 외국인투자동향조사 문화체육관광부 모태펀드 문화계정 자펀드 총괄표 문화체육관광부 모태펀드 투자현황 보고 중소기업창업투자회사 모태펀드 창투자 조합	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
고용동향	한국고용정보원 워크넷 구안구직 및 취업동향 통계청 고용동향	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
상장사동향	금융감독원 전자공시시스템 한국증권거래소 결산법인 분기별 실적 한국증권거래소 결산법인 유동비율(유가증권시장) 한국증권거래소 결산법인 분기별 수출 및 내수현황	5월 말, 8월 말, 12월 말, 익년 3월 말
국내경기동향	한국은행, KDI, 민간경제연구소 등	매월 말일

4. 미시데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적에 관련된 것을 분석하며 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함. 실적데이터는 연결재무제표를 기준으로 하고 분석의 일관성을 유지하기 위해 개별(별도)재무제표도 병용
콘텐츠산업 관련 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 87개를 선별함(게임(20개), 지식정보(8개), 출판(9개), 방송(22개), 광고(4개), 영화(8개), 음악(11개), 애니메이션/캐릭터(5개)) 연결재무제표 대상 상장사는 20개사임. 이 중 골프존은 지식정보산업에 가상현실 및 가상세계가 포함됨에 따라 상장사 분석에 추가
5. 이슈분석은 10개 콘텐츠산업(콘텐츠솔루션 제외)에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석
6. 실태조사는 출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사했고 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모의 추정임
7. 콘텐츠기업경영체감도(CBI)조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보)을 대상으로 7점 척도로 조사했고 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 사항임
8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2012년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관 (☎ 02-3704-9623), 한국콘텐츠진흥원 정책연구실 통계정보팀(☎ 02-3153-3017)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

요약

- 2012년 3분기 콘텐츠산업, 스마트콘텐츠 성장 지속 -

- 콘텐츠산업 생산 3분기 전년동기대비 1.6% 증가
- 콘텐츠업체 3분기 전년동기대비 매출액 3.3%, 종사자 0.1%, 수출액 3.5% 증가
(실태조사) (연간 추정기준 전년동기대비 매출액 0.3%, 종사자 0.1%, 수출액 3.4% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사) 3분기 매출액 5조 3,866억 원, 전년동기대비 9.4% 증가
3분기 수출액 3,498억 원, 전년동기대비 31.4% 증가
3분기 종사자수 3만 6,599명, 전년동기대비 0.1% 증가
- 콘텐츠업체(CBI조사) '12년 4분기 영화, 광고, 캐릭터가 전분기대비 상승 기대

□ 2012년 3분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 1.6% 증가, 전분기대비 4.6% 상승
(콘텐츠산업생산지수 '12년 3분기 140.3, '11년 3분기 138.1)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 1.7% 증가, 전분기대비 0.1% 하락
※ '12년 3분기의 경우 127.4로 '12년 2분기 대비 0.1% 하락하였으며, 이는 경기하락 우려에 따른 일부 콘텐츠 생산 감소에 기인

● 소비 동향

- 3분기 월평균 오락문화지출(14만 4천원)은 전년동기대비 4.8% 증가, 전분기대비 7.0% 상승
※ 전체 소비지출 전년동기대비 1.0% 증가, 전분기대비 3.4% 상승, 전체 소비지출 중 오락문화 소비지출 비중 5.8%
- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '11년 6월(94) 이후 '11년 9월(92), '11년 12월(92), '12년 3월(93), '12년 6월(93), '12년 9월(90) 기록
※ '09년 금융위기 이후 경기회복 및 상승의 영향으로 '12년 1분기까지 소비지출 증가가 이어졌으나, 유럽재정위기 등 불확실성 해소 지연 및 미국, 중국 등 국내 주요 교역국기들의 거시경제 회복 정체 등 대외요인과 이에 따른 물가 상승 압박 증대 등 국내 경기 정체 우려

확대로 전반적인 국내 수요 증대에 심리적 및 실질적 악영향 예상

● 고용 동향

- 유럽재정위기 등 대외불확실성의 잔존으로 수출 증가율 하락과 함께 내수 위축 우려 확대 등 불안요소에도 서비스업을 중심으로 취업자수 증가 등 '12년 3분기 고용시장은 2분기에 이어 전년동기대비 안정적 유지가 이뤄지고 있으나, 청년층 실업률의 경우 상대적으로 다소 악화되는 양상. 연령별, 학력별 등 고용 증감의 편차는 '11년 4분기 이래 지속
 - ※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 이르러 3.5%로 하락기조를 나타내고 있으며 '12년 9월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 하락. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락세를 보이면서 '12년 9월 약 75만으로 전년동월대비 약 6천명 감소
- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 확대되고 있으나, 문화산업분야 산업별 '12년 3분기 신규구인 규모는 2분기에 이어 전년동기대비 감소
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 7월에서 9월까지 12.0% 감소, 11.1% 감소, 3.3% 증가했으며, '12년 3분기는 전년동기대비 7.0% 감소. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 7월에서 9월까지 23.1% 증가, 38.5% 증가, 56.4% 감소했으며, '12년 3분기는 전년동기대비 20.3% 감소
- 청년 실업률은 '11년 12월 7.7%에서 등락을 보이다가 '12년 4월 이후 하락 기조
- '12년 9월 6.7%를 기록한 청년 실업률(15세~29세)은 전년동월대비 0.4%p 증가

〈표 1〉 '11년 4월~'12년 6월 청년실업률 추이

(단위 : %)

구분	2011년						2012년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
청년실업률	7.6	6.3	6.3	6.7	6.8	7.7	8.0	8.3	8.3	8.5	8.0	7.7	7.3	6.4	6.7

2012년 3분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(17.0조) 및 수출액(1조 1,309억원), 종사자수(54만 1천명), 2011년 3분기 대비 약 3.3% 증가, 3.5% 증가, 0.1% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 11개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 600개 표본을 선정하여 조사한 결과임

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 '12년 3분기 잠정치 결과, 2012년 3분기 콘텐츠산업 총 매출액은 17조 557억원으로 전년동기대비 약 5,397억원(3.3%) 증가, 수출액 1조 1,309억원으로 전년동기대비 386억원(3.5%) 증가, 종사자수 54만 1,836명으로 전년동기대비 약 664명(0.1%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <방송영상독립제작사>이며 2,321억원으로 전년동기대비 약 12.6% 증가, <캐릭터산업>은 1조 9,773억원으로 전년동기대비 약 11.5% 증가, <음악(공연포함)산업>은 1조 733억원으로 전년동기대비 약 11.1% 증가, <영화산업>은 1조 659억원으로 전년동기대비 약 7.4% 증가, <콘텐츠솔루션산업>은 7,663억원으로 전년동기대비 약 6.7% 증가, <지식정보산업>은 2조 3,939억원으로 전년동기대비 약 5.4% 증가, <게임산업>은 2조 3,219억원으로 전년동기대비 약 5.1% 증가

※ 콘텐츠산업은 2011년 3분기 대비 출판산업과 만화산업, 애니메이션산업, 광고산업을 제외한 전 산업이 성장을 하였으며, 이는 일부 스마트콘텐츠를 중심으로 수요확대가 공급을 견인하면서 실적 호조

- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 <게임산업>으로 2011년 3분기 대비 약 71억원 증가한 6,463억원으로 전체 수출액의 57.1%를 차지

※ 콘텐츠산업 중 수출 증가액이 높은 산업은 <캐릭터산업> 및 <음악산업>으로 2011년 3분기 대비 각각 270억 원, 121억 원 증가

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2012년 3분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-0.5%	-2.3%
만 화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	1.8%	-2.8%
음 악	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	7.2%	11.1%
게 임	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	1.2%	5.1%
영 화	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	5.9%	7.4%
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	15.9%	-3.2%
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%
광 고	1,545,817	1,766,113	1,790,312	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	-6.8%	-1.2%
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	0.4%	11.5%
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	0.6%	5.4%
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%
합 계	15,870,458	16,432,556	16,516,012	17,091,567	65,910,593	16,884,089	17,011,835	17,055,701	0.3%	3.3%

산업명	종사자(명)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	197,164	-0.1%	-0.9%
만 화	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	10,113	-0.3%	-3.0%
음 악	77,060	77,488	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	78,052	0.2%	0.4%
게 임	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	93,657	-0.6%	0.2%
영 화	29,596	29,238	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	29,640	0.3%	-0.1%
애니메이션	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	4,577	-0.4%	0.2%
방송영상독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	5,897	-0.4%	0.2%
광 고	7,473	7,648	7,741	7,769	7,891	7,943	8,012	8,012	0.9%	3.5%
캐릭터	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	26,445	0.3%	3.7%
지식정보	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	68,354	-0.1%	1.1%
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	19,925	0.1%	1.9%
합 계	540,147	540,349	541,172	545,409	544,243	542,351	541,836	541,836	-0.1%	0.1%

산업명	수출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	0.7%	6.4%
만 화	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	0.2%	44.8%
음 악	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	27.7%	19.2%
게 임	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	664,627	623,500	646,352	3.7%	1.1%
영 화	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	-1.4%	54.7%
애니메이션	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	-2.7%	-12.8%
방송영상독립제작사	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	146.2%	3.5%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	0.3%	25.0%
지식정보	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	0.2%	-11.8%
콘텐츠솔루션	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	2.8%	3.5%
합 계	968,839	1,083,252	1,092,330	1,284,067	4,428,488	1,090,849	1,086,820	1,130,998	4.1%	3.5%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

※ 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('10년 평균환율 1,156원, '11년 평균환율 1,108.11원, '12년 1분기 1,131.47원, '12년 2분기 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원)

참고 : 방송, 광고 일부 포함(분기별 실태조사에서 제외된 부분 포함)

(참고표) 콘텐츠산업 연간 비교(2012년 3분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)									3분기 전기대비	3분기 전년동기대비
	2011년					2012년p					
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
출판	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-0.5%	-2.3%	
만화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	1.8%	-2.8%	
음악(공연포함)	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	7.2%	11.1%	
게임	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	1.2%	5.1%	
영화	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	5.9%	7.4%	
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	15.9%	-3.2%	
방송*	2,539,870	2,906,128	3,785,294	2,625,423	11,856,715	2,727,179	3,110,775	3,223,883	3.6%	-14.8%	
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%	
광고**	2,662,637	3,069,181	3,155,117	3,285,746	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	-6.9%	2.0%	
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	0.4%	11.5%	
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	0.6%	5.4%	
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%	
합계	19,527,148	20,641,752	21,666,111	21,132,875	82,967,886	21,202,812	21,683,364	21,729,670	0.2%	0.3%	

산업명	종사자(명)								3분기 전기대비	3분기 전년동기대비
	2010년		2011년		2012년p					
	3분기	4분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기			
출판	204,779	203,226	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	-0.1%	-0.9%	
만화	10,812	10,779	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	-0.3%	-3.0%	
음악(공연포함)	76,538	76,654	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	0.2%	0.4%	
게임	94,830	94,973	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	-0.6%	0.2%	
영화	30,739	30,561	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	0.3%	-0.1%	
애니메이션	4,322	4,349	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	-0.4%	0.2%	
방송*	29,878	29,878	32,376	32,443	32,541	32,556	32,559	0.0%	0.6%	
방송영상독립제작사	4,764	4,706	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	-0.4%	0.2%	
광고**	34,438	34,438	34,593	34,647	34,733	34,786	34,792	0.0%	0.6%	
캐릭터	24,417	25,102	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	0.3%	3.7%	
지식정보	62,193	61,792	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	-0.1%	1.1%	
콘텐츠솔루션	19,179	19,540	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	0.1%	1.9%	
합계	596,889	595,998	600,400	604,730	603,626	601,750	601,175	-0.1%	0.1%	

산업명	수출액(백만원)									3분기 전기대비	3분기 전년동기대비
	2011년					2012년p					
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
출판	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	0.7%	6.4%	
만화	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	0.2%	44.8%	
음악(공연포함)	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	27.7%	19.2%	
게임	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	664,627	623,500	646,352	3.7%	1.1%	
영화	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	-1.4%	54.7%	
애니메이션	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	-2.7%	-12.8%	
방송*	56,483	56,879	56,373	55,604	225,339	41,377	62,005	59,337	-4.3%	5.3%	
방송영상독립제작사	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	146.2%	3.5%	
광고**	26,763	28,545	28,887	29,080	113,275	26,914	27,823	27,695	-0.5%	-4.1%	
캐릭터	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	0.3%	25.0%	
지식정보	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	0.2%	-11.8%	
콘텐츠솔루션	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	2.8%	3.5%	
합계	1,052,085	1,168,676	1,177,590	1,368,751	4,767,102	1,159,141	1,176,648	1,218,030	3.5%	3.4%	

* 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 2012년 분기별 매출액에는 방송산업실태조사 확정치를 토대로 가중치를 부여하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

* 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원)

* 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

콘텐츠산업 관련 상장사 2012년 3분기 매출액(5.4조원) 및
영업이익(0.8조원), 수출액(3천5백억원), 종사자수(3만 7천명)
2011년 3분기 대비 약 9.4% 증가, 4.9% 감소, 31.4% 증가, 0.1% 증가
콘텐츠산업 관련 상장사 2012년 3분기누적 매출액(15.7조원) 및
영업이익(2.2조원), 수출액(1조억원)
2011년 3분기누적 대비 약 11.8% 증가, 8.8% 감소, 35.3% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임 20개, 지식정보 8개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 8개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 5개)

- 2012년 3분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 5조 3,866억원으로 전년동기대비 4,629억원(9.4%) 증가, 영업이익은 7,504억원으로 전년동기대비 383억원(-4.9%) 감소, 수출액은 3,498억원으로 전년동기대비 835억원 (31.4%) 증가, 종사자수는 3만 6,599명으로 전년동기대비 53명(0.1%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사들은 출판과 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <음악>은 2,388억원으로 전년동기대비 27.7% 증가, <광고>는 7,068억원으로 전년동기대비 24.5% 증가, <영화>는 3,307억원으로 전년동기대비 18.7% 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 1조 4,566억원으로 전년동기대비 11.8%로 증가, <지식정보>는 9,644억원으로 전년동기대비 6.6% 증가, <게임>은 1조 982억원으로 전년동기대비 4.8% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 제일기획(6,073억원), NHN(5,955억원), CJ CGV(1,994억원), 대교(1,990억원), 웅진씽크빅(1,730억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '12년 3분기 전년동기대비 2.1%p 감소한 13.9%이며 전체상장사에 비해 약 1.8배 높은 수준

● 2012년 3분기누적 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 15조 7,380억원으로 전년동기대비 1조 6,650억원(11.8%) 증가, 영업이익은 2조 2,092억원으로 전년동기대비 2,137억원(-8.8%) 감소, 수출액은 1조 38억원으로 전년동기대비 2,621억원(35.3%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사들은 출판과 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <광고>는 1조 9,579억원으로 전년동기대비 31.2% 증가, <영화>는 8,212억원으로 전년동기대비 24.9% 증가, <음악>은 6,222억원으로 전년동기대비 21.1% 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 4조 3,377억원으로 전년동기대비 13.5%로 증가, <게임>은 3조 3,386억원으로 전년동기대비 8.6% 증가, <지식정보>는 2조 8,466억원으로 전년동기대비 7.9% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(1조 7,463억원), 제일기획(1조 6,431억원), 대교(6,106억원), 웅진씽크빅(5,379억원), 네오위즈(5,312억원) 등

<표 3> '11년 3분기 vs '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

구분		2011년 3분기	2011년 3분기누적	2012년 3분기	2012년 3분기누적	3분기 전년동기	3분기누적 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,237.20	140,730.90	53,866.60	157,380.60	9.40%	11.80%
	전체상장사)	2,722,838.00	8,082,847.00	2,858,251.00	8,617,505.00	4.97%	6.61%
	비중	1.81%	1.74%	1.88%	1.83%	0.07%p	0.09%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,888.00	24,229.40	7,504.70	22,092.60	△4.9%	△8.8%
	전체상장사	153,429.00	527,076.00	217,020.00	537,322.00	41.45%	1.94%
	비중	5.14%	4.60%	3.46%	4.11%	△1.68%p	△0.49%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	16.00%	17.20%	13.90%	14.00%	△2.10%p	△3.20%p
	전체상장사	5.63%	6.52%	7.59%	6.24%	1.96%p	△0.28%p

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

1) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 671사 중 분석제외법인 40개사를 제외한 631개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨(출처 : 2012년 11월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

〈표 4〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	10,483.1 (-1.4%)	11,303.9 (7.8%)	42,035.8 (16.7%)	11,446.8 (1.3%)	10,957.4 (-4.3%)	10,982.4 (0.2%)	33,386.6 (8.6%)	4.8%
지식 정보	9,046.7 (1.5%)	9,615.6 (6.3%)	36,006.8 (22.6%)	9,276.7 (-3.5%)	9,544.9 (2.9%)	9,644.8 (1.0%)	28,466.4 (7.9%)	6.6%
출판	5,666.0 (7.0%)	5,740.5 (1.3%)	22,364.6 (2.5%)	5,748.0 (0.1%)	5,086.4 (-11.5%)	5,266.4 (3.5%)	16,100.8 (-3.1%)	-7.1%
방송	13,025.5 (-2.5%)	14,842.9 (14.0%)	53,074.5 (27.9%)	13,695.9 (-7.7%)	15,114.7 (10.4%)	14,566.8 (-3.6%)	43,377.4 (13.5%)	11.8%
광고	5,677.9 (5.0%)	7,103.0 (25.1%)	22,022.6 (20.7%)	5,093.0 (-28.3%)	7,417.1 (45.6%)	7,068.9 (-4.7%)	19,579.0 (31.2%)	24.5%
영화	2,786.0 (32.2%)	2,638.7 (-5.3%)	9,213.5 (49.0%)	2,641.8 (0.1%)	2,263.1 (-14.3%)	3,307.4 (46.1%)	8,212.3 (24.9%)	18.7%
음악	1,870.7 (4.3%)	2,137.3 (14.3%)	7,276.9 (20.4%)	1,889.0 (-11.6%)	1,944.9 (3.0%)	2,388.5 (22.8%)	6,222.4 (21.1%)	27.7%
애니메이션/ 캐릭터	681.3 (-5.6%)	824.5 (21.0%)	2,942.6 (17.7%)	600.7 (-27.1%)	793.6 (32.1%)	641.4 (-19.2%)	2,035.7 (-3.9%)	-5.9%
합계	49,237.2 (2.1%)	54,206.4 (10.1%)	194,937.3 (20.6%)	50,391.9 (-7.0%)	53,122.1 (5.4%)	53,866.6 (1.4%)	157,380.6 (11.8%)	9.4%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이류처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외, '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외, '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용, 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 영업이익 7,504억원 전년동기대비 4.9%

감소

- <영화>는 654억원으로 전년동기대비 78.6% 증가, <음악>은 260억원으로 전년동기대비 30.3% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(2,387억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 7,504억원에 약 31.8%를 차지

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 영업이익 2조 2,092억원 전년동기대비 8.8% 감소

- <영화>는 1,128억원으로 전년동기대비 50.3% 증가, <광고>은 834억원으로 전년동기대비 9.5% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(7,290억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 2조 2,092억원에 약 33.0%를 차지

<표 5> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	2,651.5 (-5.5%)	2,293.0 (-13.5%)	10,447.2 (17.5%)	2,742.8 (19.6%)	2,160.0 (-21.2%)	2,387.4 (10.5%)	7,290.2 (-10.6%)	-10.0%
지식 정보	2,242.9 (-0.5%)	1,933.7 (-13.8%)	8,740.5 (11.1%)	2,101.4 (8.7%)	2,077.1 (-1.2%)	2,036.4 (-2.0%)	6,214.9 (-8.7%)	-9.2%
출판	423.2 (3.6%)	300.1 (-29.1%)	1,491.0 (-21.3%)	482.4 (60.7%)	46.7 (-90.3%)	257.8 (452.0%)	786.9 (-33.9%)	-39.1%
방송	1,740.4 (-21.4%)	1,481.8 (-14.9%)	7,331.8 (25.8%)	1,507.2 (1.7%)	2,099.5 (39.3%)	1,627.2 (-22.5%)	5,233.9 (-10.5%)	-6.5%
광고	252.7 (-37.1%)	543.4 (115.0%)	1,305.1 (-15.9%)	71.5 (-86.8%)	470.5 (558.0%)	292.1 (-37.9%)	834.1 (9.5%)	15.6%
영화	366.6 (83.8%)	52.3 (-85.7%)	803.1 (421.5%)	237.2 (353.5%)	237.0 (-0.1%)	654.6 (176.2%)	1,128.8 (50.3%)	78.6%
음악	200.1 (-35.2%)	128.0 (-36.0%)	822.9 (143.8%)	196.8 (53.7%)	163.9 (-16.7%)	260.7 (59.1%)	621.4 (-10.6%)	30.3%
애니메이션/ 캐릭터	10.6 (183.5%)	-17.4 (-264.2%)	2.7 (101.7%)	-34.8 (-100.0%)	28.7 (182.5%)	-11.5 (-140.1%)	-17.6 (-187.6%)	-208.5%
합계	7,888.0 (-8.1%)	6,714.9 (-14.9%)	30,944.3 (17.4%)	7,304.5 (8.8%)	7,283.4 (-0.3%)	7,504.7 (3.0%)	22,092.6 (-8.8%)	-4.9%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

- 콘텐츠산업 영업이익률 중 영화, 음악을 제외한 전 산업이 전년동기대비 감소

〈표 6〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 변동

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p
게임	25.3%	20.3%	24.0%	19.7%	21.7%	△3.6%p
지식정보	24.8%	20.1%	22.7%	21.8%	21.1%	△3.7%p
출판	7.5%	5.2%	8.4%	0.9%	4.9%	△2.6%p
방송	13.4%	10.0%	11.0%	13.9%	11.2%	△2.2%p
광고	4.5%	7.7%	1.4%	6.3%	4.1%	△0.4%p
영화	13.2%	2.0%	9.0%	10.5%	19.8%	6.6%p
음악	10.7%	6.0%	10.4%	8.4%	10.9%	0.2%p
애니메이션/ 캐릭터	1.6%	△2.1%	△5.8%	3.6%	△1.8%	△3.4%p

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 수출액 3,498억원으로 전년동기대비 31.4% 증가

- 〈음악(공연포함)〉은 550억원으로 전년동기대비 213.7% 증가하였으며, 〈영화〉는 142억원으로 전년동기대비 180.7% 증가, 〈출판〉은 23억원으로 전년동기대비 54.0% 증가, 〈게임〉은 2,086억원으로 전년동기대비 16.4% 증가
- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(2,086억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 3,498억원에 약 59.6%를 차지

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 수출액 1조 38억원으로 전년동기대비 35.3% 증가

- 〈음악(공연포함)〉은 1,246억원으로 전년동기대비 243.0% 증가하였으며, 〈영화〉는 352억원으로 전년동기대비 215.7% 증가, 〈출판〉은 55억원으로 전년동기대비 43.9% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사)〉는 1,492억원으로 전년동기대비 31.3% 증가
- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(6,359억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 1조 38억원에 약 63.3%를 차지

〈표 7〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	1,792.8 (2.9%)	2,790.8 (55.7%)	7,980.3 (42.2%)	2,237.9 (-19.8%)	2,034.8 (-9.1%)	2,086.6 (2.5%)	6,359.3 (22.5%)	16.4%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.0 (-3.8%)	85.8 (472.0%)	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	55.1 (43.9%)	54.0%
방송	439.3 (-1.0%)	341.4 (-22.3%)	1,477.5 (91.9%)	442.0 (29.5%)	553.1 (25.1%)	497.1 (-10.1%)	1,492.2 (31.3%)	13.2%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	50.7 (7.0%)	88.4 (74.4%)	200.0 (72.7%)	139.3 (57.6%)	70.7 (-49.2%)	142.3 (101.3%)	352.3 (215.7%)	180.7%
음악	175.5 (37.3%)	510.9 (191.1%)	874.3 (93.1%)	324.1 (-36.6%)	371.8 (14.7%)	550.6 (48.1%)	1,246.5 (243.0%)	213.7%
애니메이션/ 캐릭터	189.8 (-8.0%)	218.2 (15.0%)	797.2 (12.6%)	132.8 (-39.1%)	201.3 (51.6%)	199.2 (-1.0%)	533.3 (-7.9%)	5.0%
합계	2,663.1 (3.1%)	4,035.5 (51.5%)	11,453.4 (48.7%)	3,291.8 (-18.4%)	3,248.0 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	10,038.7 (35.3%)	31.4%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐츠트리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '12년 3분기 매출액 대비 수출액 비중은('11년 3분기 5.4% → '11년 4분기 7.4% → '12년 1분기 6.5% → '12년 2분기 6.1% → '12년 3분기 6.5%), 이 중 음악('11년 3분기 9.4% → '11년 4분기 23.9% → '12년 1분기 17.2% → '12년 2분기 19.1% → '12년 3분기 23.1%)은 수출액 비중이 증가하였으며, 게임('11년 3분기 17.1% → '11년 4분기 24.7% → '12년 1분기 19.6% → '12년 2분기 18.6% → '12년 3분기 19.0%)은 수출액 비중은 등락세

〈표 8〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2011년			2012년			
	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적
게임	17.1	24.7	19.0	19.6	18.6	19.0	19.0
지식정보	-	-	-	-	-	-	-
출판	0.3	1.5	0.6	0.3	0.3	0.4	0.3
방송	3.4	2.3	2.8	3.2	3.7	3.4	3.4
광고	-	-	-	-	-	-	-
영화	1.8	3.4	2.2	5.3	3.1	4.3	4.3
음악	9.4	23.9	12.0	17.2	19.1	23.1	20.0
애니메이션/캐릭터	27.9	26.5	27.1	22.1	25.4	31.1	26.2
합계	5.4	7.4	5.9	6.5	6.1	6.5	6.4

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 6,599명 전년동기대비 0.1% 증가

- 〈음악(공연포함)〉이 1,488명으로 전년동기대비 30.4%로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈광고〉가 1,669명으로 전년동기대비 17.2% 증가, 〈영화〉는 1,530명으로 전년동기대비 11.8% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉은 6,434명으로 전년동기대비 7.5% 증가
- 종사자수가 가장 높은 산업은 〈게임〉(1만 384명 종사자수)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 6,599명에 약 28.4%를 차지
 - ※ 게임산업 상장사 중 위메이드엔터테인먼트는 '12년 2분기 대비 89명 증가하였으며, 이는 스마트게임 수요증가에 기인
 - ※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJ CGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('12년 2분기 1,004명 → '12년 3분기 1,111명)에 영향을 미침

〈표 9〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	10,900 (1.7%)	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	-4.7%
지식정보	7,988 (1.0%)	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	-2.3%
출판	7,156 (-0.3%)	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	-5.7%
방송	5,984 (1.7%)	6,204 (3.7%)	6,282 (1.3%)	6,403 (1.9%)	6,434 (0.5%)	7.5%
광고	1,424 (1.9%)	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	17.2%
영화	1,368 (10.8%)	1,396 (2.0%)	1,425 (2.1%)	1,419 (-0.4%)	1,530 (7.8%)	11.8%
음악	1,141 (12.9%)	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	30.4%
애니메이션/ 캐릭터	585 (2.8%)	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	-6.5%
합계	36,546 (1.8%)	37,435 (2.4%)	37,406 (-0.1%)	37,168 (-0.6%)	36,599 (-1.5%)	0.1%

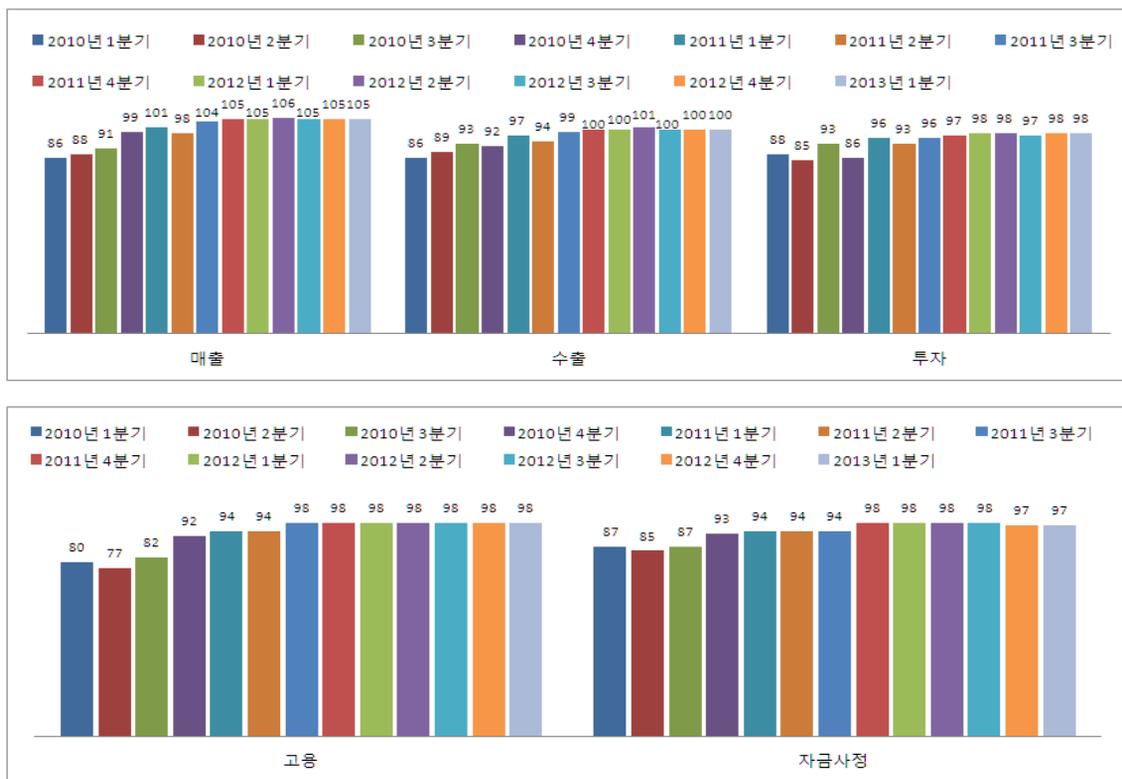
- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
 - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오엔'은 업종변경에 따라 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

2012년 3분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 97, 고용 98, 자금사정 98
 2012년 4분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97
 2013년 1분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '12년 4분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 '12년 3분기 대비 투자부문은 증가 예상되며, '13년 1분기는 '12년 4분기와 동일한 추세 전망

〈그림 1〉 '10년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '12년 4분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 영화, 광고, 캐릭터 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 1분기의 전체평균은 '12년 4분기와 유사경향 전망
 - '12년 4분기 대비 '13년 1분기의 전체 평균이 개선될 것으로 예상되는 산업은 만화(84→85), 게임(115→116), 영화(81→83), 방송(97→98)

2012년 3분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2012년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2012년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

III. 2012년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index) 분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

I. 2012년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이²⁾

- 2012년 3분기 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 1.6% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 1.7%, 3.2% 증가
 - 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 '10년 4분기 이후 전년동기대비 증가를 보이고 있으며 전년동기대비 증가폭의 경우 '11년 4분기까지 확대되다가 '12년 1분기 이후 감소세
 - 전체 서비스업 생산은 '12년 3분기 전년동기대비 2.4% 증가
 - ※ '05년 100을 기준으로 '10년 및 '11년 연간 콘텐츠산업생산지수는 124.5(3.7%)³⁾, 130.4(4.7%)이고 서비스업생산지수 137.1(5.9%), 144.9(5.7%) 기록. '12년 3분기 콘텐츠산업생산지수는 140.3로 전년동기대비 1.6% 증가했으며, 전체 서비스업생산지수는 149.0로 전년동기대비 2.4% 증가. 콘텐츠산업 생산의 전년동기대비를 보면 '11년 1분기부터 상승세가 이어지다가 '12년 1분기에 하락했으나 '12년 2분기부터 상승세로 전환
 - 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 4분기에서 '12년 3분기까지 전년동기대비 3.7%, 3.8%, 3.4%, 5.6%, 4.9%, 4.3%, 3.8%, 1.7%로 증가를 보이는 추세
 - 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '10년 4분기 이후 전년동기대비 증가

2) <용어설명> 서비스업생산지수

- 서비스업 전체 및 개별 업종의 생산활동을 종합적으로 파악하기 위한 것으로 개별 업종의 상대적 중요도인 부가가치 기준 가중치를 적용하여 지수화
- 기준년도(2005년)를 100.0으로 하여 월별로 산정
- 지수작성을 위한 기초자료는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업동향조사 및 외부기관 자료 등을 종합
- 서비스업동향조사는 한국표준산업분류 상의 서비스업과 관련된 13개 대분류 항목을 대상으로 실시되며, 조사항목은 사업체명, 월간 영업일수, 종사자수, 사업의 종류, 매출액으로 구성되어 있음
- 콘텐츠산업생산지수는 서비스업생산지수의 세부항목 중 콘텐츠산업 관련 업종만을 재집계

3) 괄호는 전년동기대비 증가율

를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 3.2% 성장

〈표 1-1〉 '10년 4분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2010년		2011년				2012년			
	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2011 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업*	122.3 (-6.9%) (0.5%)	124.5 (3.7%)	124.1 (1.4%) (0.6%)	127.3 (2.6%) (5.3%)	138.1 (8.5%) (5.1%)	132.1 (-4.3%) (8.0%)	130.4 (4.7%)	129.7 (-1.8%) (4.5%)	134.2 (3.4%) (5.4%)	140.3 (4.6%) (1.6%)
콘텐츠 제작업	121.1 (-15.7%) (-6.6%)	126.7 (3.7%)	121.4 (0.2%) (-5.1%)	119.7 (-1.4%) (5.0%)	149.0 (24.5%) (3.7%)	139.6 (-6.3%) (15.3%)	132.4 (4.5%)	132.4 (-5.2%) (9.1%)	134.9 (1.9%) (12.7%)	159.2 (18.0%) (6.8%)
콘텐츠 도매업	125.2 (2.5%) (5.9%)	123.9 (6.8%)	127.0 (1.4%) (3.0%)	131.7 (3.7%) (5.5%)	127.5 (-3.2%) (4.4%)	132.6 (4.0%) (5.9%)	129.7 (4.7%)	134.0 (1.0%) (5.5%)	132.8 (-0.9%) (0.9%)	130.6 (-1.7%) (2.5%)
콘텐츠 소매업	118.2 (-4.7%) (4.0%)	121.5 (4.1%)	119.8 (1.4%) (1.1%)	130.7 (9.1%) (4.5%)	127.1 (-2.8%) (2.4%)	120.5 (-5.2%) (1.9%)	124.5 (2.5%)	117.6 (-2.4%) (-1.9%)	134.5 (14.4%) (2.9%)	122.3 (-9.1%) (-3.8%)
콘텐츠 임대업	119.4 (2.7%) (3.0%)	116.2 (3.1%)	117.3 (-1.8%) (2.7%)	117.9 (0.5%) (2.4%)	120.4 (2.1%) (3.5%)	123.5 (2.6%) (3.4%)	119.8 (3.1%)	120.5 (-2.4%) (2.7%)	119.3 (-1.0%) (1.2%)	119.4 (0.1%) (-0.8%)
콘텐츠 서비스업	127.8 (-15.4%) (-2.4%)	134.3 (1.2%)	134.8 (5.5%) (1.6%)	136.6 (1.3%) (8.6%)	166.4 (21.9%) (10.2%)	144.4 (-13.2%) (13.0%)	145.5 (8.4%)	144.1 (-0.2%) (6.9%)	149.4 (3.7%) (9.4%)	170.2 (13.9%) (2.3%)
오프라인 서비스업	106.9 (-25.6%) (-10.0%)	120.9 (3.2%)	116.8 (9.3%) (-6.4%)	113.3 (-3.0%) (4.7%)	150.1 (32.5%) (4.5%)	123.3 (-17.9%) (15.3%)	125.9 (4.1%)	128.0 (3.8%) (9.6%)	127.7 (-0.3%) (12.7%)	159.3 (24.8%) (6.1%)
온라인 서비스업	148.6 (-6.1%) (3.9%)	147.6 (-0.3%)	152.8 (2.8%) (8.8%)	159.8 (4.6%) (11.5%)	182.7 (14.3%) (15.5%)	165.5 (-9.4%) (11.4%)	165.2 (11.9%)	160.2 (-3.2%) (4.8%)	171.1 (6.8%) (7.1%)	181.1 (5.8%) (-0.9%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	131.2 (10.5%) (3.7%)	120.3 (2.2%)	116.6 (-11.1%) (3.8%)	122.8 (5.3%) (3.4%)	125.3 (2.0%) (5.6%)	137.6 (9.8%) (4.9%)	125.6 (4.4%)	121.6 (-11.6%) (4.3%)	127.5 (4.9%) (3.8%)	127.4 (-0.1%) (1.7%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	120.8 (-2.4%) (4.6%)	118.0 (1.6%)	110.0 (-8.9%) (6.7%)	130.8 (18.9%) (5.1%)	130.9 (0.1%) (5.7%)	127.5 (-2.6%) (5.5%)	124.8 (5.8%)	116.5 (-8.6%) (5.9%)	136.3 (17.0%) (4.2%)	135.1 (-0.9%) (3.2%)
서비스업생산지수	142.8 (5.2%) (5.3%)	137.1 (5.9%)	139.6 (-2.2%) (5.1%)	144.5 (3.5%) (5.6%)	145.5 (0.7%) (7.1%)	150.0 (3.1%) (5.0%)	144.9 (5.7%)	145.6 (-2.9%) (4.3%)	148.9 (2.3%) (3.0%)	149.0 (0.1%) (2.4%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려

** 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨

*** 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

□ 분기별 : 콘텐츠산업 생산은 '11년 1분기부터 전분기대비 상승세가 이어지다가 '12년 1분기에 약간 하락했으나 이후 상승기조 지속

- '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세는 4분기에 이르러 하락했으며, '10년 1분기부터 4분기까지의 경우 전분기대비 등락 폭이 크게 나타남. '11년 1분기부터 3분기까지 전분기대비 1.4%, 2.6%, 8.5%로 상승추세를 보이다가 4분기 들어 전분기대비 하락했으나 '12년 2분기 이후 상승세 회복. '12년 3분기는 전분기대비 4.6% 상승
 - 전체 서비스업생산은 '09년의 경우 상승 추세를 이어가다가 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 등락세. '11년 2분기 부터 '12년 1분기를 제외하고 전반적으로 상승기조를 유지하면서 '12년 3분기는 전분기대비 0.1% 상승
 - 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 2분기 및 4분기 상승, 1분기 및 3분기 하락의 패턴을 보이다가 '11년 2분기 이후 상승세. '12년 1분기에 이르러 전분기대비 다소 큰 폭의 하락에서 '12년 2분기에 다소 회복했으나, '12년 3분기 들어 약간 하락
 - 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 3분기부터 '11년 1분기까지 하락세가 이어졌으나, '11년 2분기부터 일부 등락을 제외하고 상승기조를 유지. '12년 3분기는 '12년 2분기의 큰 폭의 상승에 비해 전분기대비 0.9% 하락

□ 가치사슬 단계별 : 소매업 및 임대업을 제외한 전 분야의 콘텐츠산업 생산이 '12년 3분기 전년동기대비 증가. 가치사슬별 성장 편차는 '11년 1분기 이후 지속되는 양상

- 콘텐츠제작업은 '12년 3분기 전년동기대비 6.8% 증가했으며 '11년 4분기 이래 성장기조가 가장 높으며, 콘텐츠도매업은 그 다음으로 '12년 3분기 전년동기대비 2.5% 증가했으며 '11년 2분기 이후 비교적 높은 성장세
 - 콘텐츠서비스업에서 오프라인서비스업은 전년동기대비 6.1% 증가했으며 '11년 4분기 이후 온라인서비스에 비해 높은 성장
 - '12년 3분기는 거시적 측면에서 대외요인인 유럽재정위기 등 불확실성의 완전한 해소가 이뤄지지 않으면서 국내의 경우 수출둔화에 따른 기업수익성

악화 및 수요 감소 등 국내 경기 하락 우려가 확대되는 가운데 미시적 측면에서 산업 전반에 부상하고 있는 스마트화로 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트 기기의 보급 확대가 이어지고 콘텐츠 수요 기반의 안정화가 이뤄짐으로써 스마트게임, 영상 등 온라인 및 모바일 기술과 연계된 콘텐츠 수요확대가 콘텐츠 제작을 중심으로 공급 증대에 직접적 영향 전망. 향후 1) 유럽 재정 위기 등 대외리스크의 저감 및 신뢰회복 여부 2) 미국, 중국 등 경기회복 여부 등 대외요인과 함께 이에 따른 국내 경기 저점 통과 및 회복 여부 등의 요인이 국내 거미시 경제에 긍정적으로 작용할 경우 경쟁력을 확보한 스마트 콘텐츠 분야 중심으로 큰 폭의 수요 증가 및 생산 확대 전망

※ '09년 금융위기 이후 '09년 하반기부터 '11년 말까지 경기상승이 정보통신기술 등을 접목한 스마트 인프라 환경을 통해 온라인 및 모바일 분야 콘텐츠 공급 증대를 견인했으며 이에 따른 콘텐츠 소비경향도 임대 및 직접구매 등 다양한 형태로 발전 및 진화. 이러한 스마트환경에 부응하는 콘텐츠는 향후 대내외 불확실성이 저감되어 국내외 경기회복이 나타날 경우 경쟁력을 보유한 콘텐츠를 중심으로 큰 폭의 수요 증가 전망

- 콘텐츠제작업은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 등락세 였지만 '11년 2분기 이후 전년동기대비 성장세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 18.0% 큰 폭 상승
- 콘텐츠도매업은 '10년 4분기 이후 성장기조가 이어지고 있으며, '12년 3분기는 전년동기대비 2.5% 증가했으나, 전분기대비 1.7% 하락
- 콘텐츠소매업은 '10년 3분기 이후 전년동기대비 성장세였으나 '12년 1분기 부터 전년동기대비 성장 등락. '12년 3분기는 전년동기대비 3.8% 감소 및 전분기대비 9.1% 다소 큰 폭 하락
- 콘텐츠임대업은 '10년 3분기 이후 전년동기대비 성장세를 보이다가 '12년 3분기 들어 전년동기대비 0.8% 감소, 전분기대비 0.1% 상승해 '12년 2분기까지의 하락이 상승으로 반전
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 등락세를 보였으나, '11년 1분기 이후 비교적 높은 성장기조가 이어지고 있으며 '12년 3분기 전년동기대비 2.3% 증가. '12년 3분기 오프라인서비스업은 전년동기대비 6.1% 증가했으며 전

분기대비 24.8% 큰 폭 상승. 온라인서비스업은 전년동기대비 0.9% 감소했
으나 전분기대비 5.8% 상승

〈표 I-2〉 '12년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2012년 1분기 ~ 2012년 3분기								
	2012년 1월	2012년 2월	2012년 3월	2012년 4월	2012년 5월	2012년 6월	2012년 7월	2012년 8월	2012년 9월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업*	130.5 (-10.4%) (8.4%)	124.4 (-4.6%) (1.3%)	134.2 (7.8%) (4.0%)	128.0 (-4.6%) (7.6%)	138.0 (7.8%) (5.6%)	136.6 (-1.0%) (3.3%)	143.4 (5.0%) (2.1%)	143.0 (-0.2%) (2.2%)	134.6 (-5.9%) (0.6%)
콘텐츠 제작업	146.3 (-17.0%) (18.5%)	128.2 (-12.4%) (-2.8%)	122.6 (-4.3%) (12.7%)	120.2 (-2.0%) (24.9%)	142.0 (18.1%) (8.0%)	142.3 (0.2%) (8.4%)	165.8 (16.5%) (2.4%)	177.3 (6.9%) (11.2%)	134.5 (-24.2%) (7.1%)
콘텐츠 도매업	125.3 (-14.2%) (3.5%)	126.5 (1.0%) (9.0%)	150.2 (18.7%) (4.3%)	131.8 (-12.2%) (2.6%)	131.1 (-0.5%) (1.4%)	135.6 (3.4%) (-1.3%)	135.8 (0.1%) (3.4%)	125.5 (-7.6%) (-0.7%)	130.7 (4.1%) (4.6%)
콘텐츠 소매업	101.3 (-11.6%) (-3.6%)	106.3 (4.9%) (0.4%)	145.1 (36.6%) (-2.3%)	138.2 (-4.8%) (3.3%)	135.5 (-2.0%) (3.4%)	129.8 (-4.2%) (1.9%)	124.9 (-3.7%) (-0.9%)	113.9 (-8.8%) (-5.9%)	128.0 (12.3%) (-4.6%)
콘텐츠 임대업	127.1 (0.2%) (8.2%)	123.1 (-3.1%) (3.1%)	111.2 (-9.7%) (-3.4%)	113.1 (1.7%) (-3.1%)	124.1 (9.7%) (2.6%)	120.8 (-2.7%) (4.0%)	120.1 (-0.6%) (2.7%)	116.5 (-3.0%) (-2.3%)	121.6 (4.4%) (-2.7%)
콘텐츠 서비스업	152.4 (-7.1%) (12.9%)	138.2 (-9.3%) (-2.0%)	141.7 (2.6%) (10.2%)	136.7 (-3.6%) (14.2%)	157.2 (15.0%) (11.7%)	154.4 (-1.8%) (3.5%)	170.3 (10.3%) (2.5%)	182.0 (6.9%) (4.6%)	158.3 (-13.0%) (-0.6%)
오프라인 서비스업	148.7 (0.5%) (19.1%)	122.6 (-17.6%) (-5.7%)	112.8 (-8.0%) (17.9%)	117.0 (3.8%) (31.2%)	139.8 (19.5%) (7.3%)	126.1 (-9.8%) (4.8%)	164.9 (30.8%) (1.2%)	182.2 (10.5%) (12.0%)	130.7 (-28.3%) (4.9%)
온라인 서비스업	156.1 (-13.4%) (7.6%)	153.8 (-1.5%) (1.3%)	170.7 (11.0%) (5.7%)	156.3 (-8.4%) (4.1%)	174.5 (11.6%) (15.4%)	182.6 (4.6%) (2.6%)	175.6 (-3.8%) (3.8%)	181.8 (3.5%) (-1.8%)	185.9 (2.3%) (-4.1%)
출판·영상·방송통 신 및 정보서비스업	119.4 (-25.6%) (3.9%)	118.7 (-0.6%) (7.0%)	126.6 (6.7%) (2.2%)	121.1 (-4.3%) (4.1%)	125.6 (3.7%) (4.5%)	135.7 (8.0%) (2.9%)	125.8 (-7.3%) (1.3%)	126.0 (0.2%) (1.0%)	130.3 (3.4%) (2.7%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	106.4 (-12.1%) (-0.2%)	110.2 (3.6%) (8.7%)	133.0 (20.7%) (8.9%)	133.7 (0.5%) (3.5%)	139.0 (4.0%) (2.7%)	136.3 (-1.9%) (6.7%)	138.8 (1.8%) (3.8%)	138.2 (-0.4%) (2.7%)	128.3 (-7.2%) (3.1%)
서비스업 생산지수	143.7 (-8.9%) (2.4%)	142.6 (-0.8%) (7.6%)	150.5 (5.5%) (3.2%)	146.5 (-2.7%) (2.5%)	150.3 (2.6%) (4.0%)	150.0 (-0.2%) (2.7%)	148.7 (-0.9%) (2.3%)	147.9 (-0.5%) (1.4%)	150.5 (1.8%) (3.6%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려

** 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨

*** 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

- 월별 : 콘텐츠산업 생산은 '12년 1월에서 '12년 9월 중 '12년 7월까지 전월대비 상승세를 보이다가 이후 하락기조로 전환되었으며 '12년 9월 전월대비 5.9% 하락
 - 콘텐츠제작업은 '12년 4월 이후 상승세를 나타내다가 '12년 9월 들어 전월대비 24.2% 큰 폭 하락. 전년동월대비 7.1% 증가했으며 '12년 2월 이후 성장기조 유지
 - 콘텐츠서비스업은 '12년 1월 이후 전월대비 하락하다가 4월부터 상승세. '12년 9월은 전월대비 13.0% 하락한 158.3이며 오프라인서비스업은 전월대비 28.3% 큰 폭의 하락을 보였으며 온라인서비스업은 2.3% 상승
 - 콘텐츠도매업 '12년 1월 큰 폭의 전월대비 하락 이후 등락을 나타내고 있으며 '12년 9월은 전월대비 4.1% 상승한 130.7
 - 콘텐츠소매업은 '12년 1월 101.3 수준 이후 다소 큰 폭의 상승을 보이다가 '12년 3월 고점(145.1) 이후 전반적인 하락세. '12년 9월은 전월대비 12.3% 상승한 128.0
 - 콘텐츠임대업은 '12년 1월 이후 전월대비 등락과 함께 하락 기조를 보이고 있으며 '12년 9월은 전월대비 4.4% 하락한 121.6

□ 2012년 4분기 이후 생산변화 전망

- '10년도 서비스산업 생산은 분기별로 등락세를 보였으며, '11년 1분기부터의 전분기대비 상승세가 '12년 1분기 들어 다소 하락하는 상황이었으나 '12년 3분기 들어 상승으로 전환되었으며, 전년동기대비 증가는 이어지는 추세. 즉, '12년 3분기는 1분기부터 이어진 유럽재정위기 등 대외불확실성이 거시경제인 국내 경기하락 및 정체 우려확대에 직접적으로 영향을 미쳐 비교적 규모화와 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 내수에 치중된 기업들의 양적 및 질적 성장에는 부정적 영향을 미침. 다만, 콘텐츠산업은 대내외 리스크의 상존에도 불구하고 소비패턴의 변화로 스마트 콘텐츠 수요확대가 이어지면서 스마트 콘텐츠 등을 중심으로 관련 분야의 콘텐츠 공급확대 및 생산증가. 2012년 4분기 이후

국내의 경우 중국 등 주력 수출교역국들의 경기회복의 기대감이 확대될 것으로 예상되어, 국내 경쟁력 보유 콘텐츠의 높은 해외수요 증가에 따른 공급 확대 전망. 이에 따라 유럽재정위기 등 대외요인 호전여부에 따른 환율, 물가 등 거시요인을 고려한 스마트 산업환경의 적응도 등 미시적 측면의 콘텐츠산업 수요·공급 관련 정책 및 방안에 대해 실질적 접근 필요

- 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 저점을 지나, '10년도는 분기별로 전년동기 대비 증가세를 보이면서, '11년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 0.6%, 5.3%, 5.1%, 8.0% 증가. '12년 1분기 이후 증가폭은 다소 줄어들었으나 성장 기조는 이어지고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 1.6% 증가

※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -2.2%, 1.3%, -1.9%, 8.7%, -6.9% 등락을 보임. '11년 1분기 이후의 상승세가 '11년 4분기부터 전분기대비 하락세로 전환되었으나 '12년 2분기 들어 상승기조로 반전되었으며 '12년 3분기 전분기대비 4.6% 상승

- '09년 3분기부터 미국발 금융위기의 해소로 나타난 경기상승이 '11년 들어 유럽재정위기에 따른 불확실성 확대가 전반적인 거시경제지표에 악영향을 미쳤으나, 콘텐츠산업은 스마트 중심의 산업패러다임 변화가 산업 전반의 양적 성장에 긍정적 작용. 다만, 향후 대외리스크의 상존에도 불구하고 미국 및 중국 등 주요국가 경제 저점통과가 예상됨에 따라 한국 거시경제에 긍정적 영향으로 전반적인 산업생산의 증가와 함께 콘텐츠산업 생산 확대 전망. 특히 수요적 측면에서 스마트패러다임의 지속에 따라 이에 부응하면서 대내외 경쟁력을 확보한 콘텐츠를 중심으로 고성장 전망

※ '10년 1분기에서 '11년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 8.7%, 7.6%, 4.5%, 4.9%, 4.2%, 3.5%, 3.6%, 3.3%로 '09년 4분기 이후 성장세가 이어지고 있으나 증가폭은 감소세. 이러한 감소 추세는 '12년 들어서도 이어지는 가운데 '12년 1분기 전년동기대비 경제성장률은 2.8%이며, '12년 2분기는 2.3%이며, '12년 3분기는 1.6%로 하락기조. 이는 국내 경제성장축인 내수위축과 함께 대외불안요인에 따른 수출 회복 지연에 기인

※ 경기 동행지수는 '09년 3월 이후 상승기조이며 '12년 9월은 145.4로 전월대비 0.5p 상승했으며 전년동월대비 4.7p 증가

※ 경기 선행지수는 '09년 1월부터의 상승세가 '10년 4월에 약간 하락했지만 상승기조가 이어지는 양상. '12년 9월은 143.8으로 전월대비 0.2p 약간 하락했으나 전년동월대비 7.2p 증가

- ※ 소비자 심리지수 : 81(08.12) → 84(09.1) → 85(09.2) → 84(09.3) → 98(09.4) → 105(09.5) → 106(09.6) → 109(09.7) → 114(09.8) → 114(09.9) → 117(09.10) → 113(09.11) → 113(09.12) → 113(10.1) → 111(10.2) → 110(10.3) → 110(10.4) → 111(10.5) → 112(10.6) → 112(10.7) → 110(10.8) → 109(10.9) → 108(10.10) → 110(10.11) → 109(10.12) → 108(11.1) → 105(11.2) → 98(11.3) → 100(11.4) → 104(11.5) → 102(11.6) → 102(11.7) → 99(11.8) → 99(11.9) → 100(11.10) → 103(11.11) → 99(11.12) → 98(12.01) → 100(12.02) → 101(12.03) → 104(12.04) → 105(12.05) → 101(12.06) → 100(12.07) → 99(12.08) → 99(12.09)
- ※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 73(08.12) → 76(09.1) → 75(09.2) → 73(09.3) → 83(09.4) → 89(09.5) → 90(09.6) → 91(09.7) → 94(09.8) → 94(09.9) → 96(09.10) → 94(09.11) → 95(09.12) → 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 98(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 97(10.9) → 97(10.10) → 97(10.11) → 97(10.12) → 96(11.1) → 96(11.2) → 91(11.3) → 93(11.4) → 95(11.5) → 94(11.6) → 93(11.7) → 93(11.8) → 92(11.9) → 93(11.10) → 94(11.11) → 92(11.12) → 90(12.01) → 93(12.02) → 93(12.03) → 93(12.04) → 94(12.05) → 93(12.06) → 91(12.07) → 90(12.08) → 90(12.09)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이⁴⁾

□ 2012년 3분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 매출액은 약 5조 3,866억원으로 전년동기대비 9.4% 증가, 전분기대비 1.4% 상승
 - '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가
 - ※ 방송(11.8%), 광고(24.5%), 영화(18.7%), 음악(27.7%) 등 4개 분야는 '12년 3분기 매출액의 경우 다른 분야 대비 전년동기대비 높은 증가
 - ※ 게임(4.8%), 지식정보(6.6%) 등 2개 부문의 '12년 3분기 매출액은 전체 매출액 대비 낮은 전년동기대비 증가율
 - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 7.1%, 5.9% 감소
 - ※ '12년 3분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(20.4%), 지식정보(17.9%), 방송(27.0%), 광고(13.1%) 등 상위 4개 분야는 78.4%(77.7%)⁶⁾로 전년동기대비 0.7%p 증가했으나 전분기대비 2.7%p 감소
 - ※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개분야는 '12년 3분기 전년동기대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 분야는 '12년 3분기 전년동기대비 비중 감소
 - 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전분기대비 상승세가 '11년 1분기의 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 전반적으로 상승 기조
 - 게임, 지식정보, 출판, 영화, 음악의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 각각 0.2%, 1.0%, 3.5%, 46.1%, 22.8% 상승
 - ※ 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 각각 3.6%, 4.7%, 19.2% 하락

4) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(8), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

5) 2012년 1분기까지 매출액 비중 상위분야가 출판이었으나, 2012년 2분기부터 광고로 대체

6) 2011년 3분기 비중

〈표 I -3〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

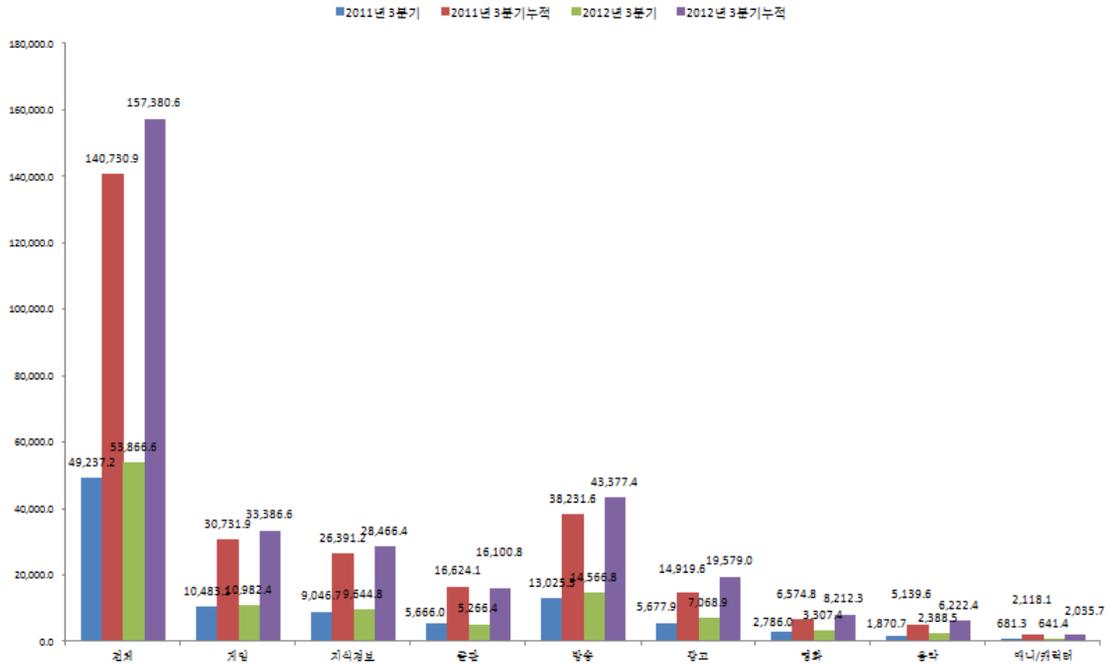
(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	10,483.1	11,303.9	42,035.8	11,446.8	10,957.4	10,982.4	33,386.6	4.8%
	(-1.4%)	(7.8%)	(16.7%)	(1.3%)	(-4.3%)	(0.2%)	(8.6%)	
지식 정보	9,046.7	9,615.6	36,006.8	9,276.7	9,544.9	9,644.8	28,466.4	6.6%
	(1.5%)	(6.3%)	(22.6%)	(-3.5%)	(2.9%)	(1.0%)	(7.9%)	
출판	5,666.0	5,740.5	22,364.6	5,748.0	5,086.4	5,266.4	16,100.8	-7.1%
	(7.0%)	(1.3%)	(2.5%)	(0.1%)	(-11.5%)	(3.5%)	(-3.1%)	
방송	13,025.5	14,842.9	53,074.5	13,695.9	15,114.7	14,566.8	43,377.4	11.8%
	(-2.5%)	(14.0%)	(27.9%)	(-7.7%)	(10.4%)	(-3.6%)	(13.5%)	
광고	5,677.9	7,103.0	22,022.6	5,093.0	7,417.1	7,068.9	19,579.0	24.5%
	(5.0%)	(25.1%)	(20.7%)	(-28.3%)	(45.6%)	(-4.7%)	(31.2%)	
영화	2,786.0	2,638.7	9,213.5	2,641.8	2,263.1	3,307.4	8,212.3	18.7%
	(32.2%)	(-5.3%)	(49.0%)	(0.1%)	(-14.3%)	(46.1%)	(24.9%)	
음악	1,870.7	2,137.3	7,276.9	1,889.0	1,944.9	2,388.5	6,222.4	27.7%
	(4.3%)	(14.3%)	(20.4%)	(-11.6%)	(3.0%)	(22.8%)	(21.1%)	
애니메이션/ 캐릭터	681.3	824.5	2,942.6	600.7	793.6	641.4	2,035.7	-5.9%
	(-5.6%)	(21.0%)	(17.7%)	(-27.1%)	(32.1%)	(-19.2%)	(-3.9%)	
합계	49,237.2	54,206.4	194,937.3	50,391.9	53,122.1	53,866.6	157,380.6	9.4%
	(2.1%)	(10.1%)	(20.6%)	(-7.0%)	(5.4%)	(1.4%)	(11.8%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중핵 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

<그림 I -1> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

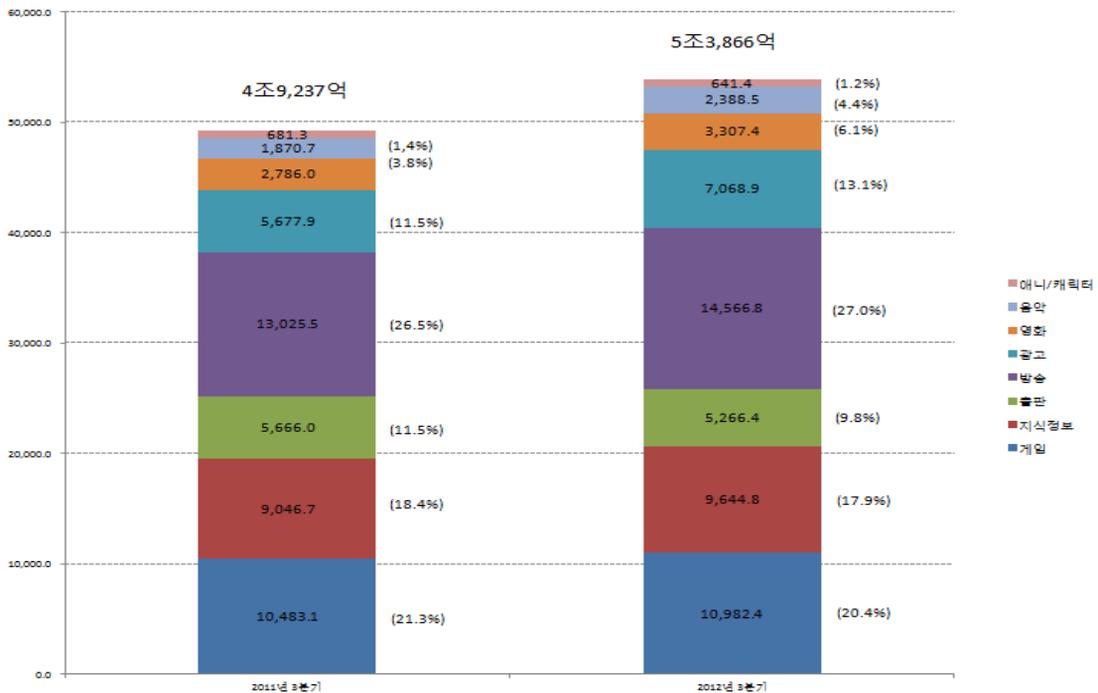
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 I -2> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

- 게임 '12년 3분기 매출액은 약 1조 982억원으로 전년동기대비 4.8% 증가했으며 전분기대비 0.2% 상승
 - '10년은 분기별 상승 및 하락을 보였으며 '11년 1분기 이후 상승기조가 '12년 2분기에 다소 큰 폭의 하락세를 나타냈으나 '12년 3분기 상승으로 전환
 - ※ '09년의 미국발 금융위기에 따른 경기 저점에서 '10년부터 '11년 상반기까지 경기 상승이 이어졌으나, '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승기조에 악영향이 우려되는 상황. 이러한 대내외 거시경제 불확실성이 '12년에 들어서도 저감되지 않으면서 향후 게임산업의 국내 매출액 등 실적 증가에 있어 다소 부정적일 것으로 전망. 다만, 1) 대내외 경쟁력을 보유한 국내大作게임 지속 출시 및 이를 통한 중국 등 해외수출의 상승기조 확보 2) 스마트기기 보급 확대 등 게임이용 패러다임 및 수요 인프라 변화에 따른 스마트게임 공급확대 등이 매출액 등 실적 상승의 주요 요인으로 작용할 것으로 예상
 - ※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이어서 다양한 소비층을 형성해 경기 정체 및 하락에 의한 매출감소의 우려는 다른 분야 대비 낮음. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기
 - 대형업체⁷⁾들의 경우 일부 업체가 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도 하였으나 '12년 2분기 들어 다소 주춤. '12년 3분기는 업체별 매출실적 편차와 함께 매출 정체 또는 감소를 보이고 있으나 수출은 상대적으로 호조세가 이어져 국내매출 부진을 상쇄
 - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용이 이어지고 있으며 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 3분기 매출감소를 수출 확대로 만회, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.3% 감소
 - ※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '12년 2분기까지 이어지다가 3분기 들어 감소. '10년부터 전반적으로 실적호조가 나타나고 있으며, 이는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 7.0% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'가 '12년 8월 현재 동시 접속자수가 400만명을 이르는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국, 일본 등 40여개국 해외시장 진출로 매출액 증가. '12년 3분기 매출액 대비 수출비중은 약 49.5%로 '12년 2분기 대비 1.5%p 증가

7) 대형업체 : 각 분기별 매출액이 200억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기 들어 약간 감소했으나 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 3분기 매출액⁸⁾은 전년동기대비 12.5% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락을 나타내고 있으며 '12년 2분기 이후 감소세이며, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.5% 감소
- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 1분기까지 다소 낮은 매출액 증가세에서 '11년 2분기 이후 증가를 보였으나 '11년 4분기부터 감소세. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 8.9% 감소. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가기조를 보였으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되었으며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.9% 큰 폭 감소
- ※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 3분기말 현재 점유율이 11.52%로 전분기 점유율 13.85%에 비해 약간 하락. '12년 3분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 22.83%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 '12년 2분기 이후 점유율 확대 추세. '12년 3분기 이후 매출액 등 실적호조 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 신규 게임의 지속 개발 및 론칭 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 영향을 미칠 것으로 예상
- 향후 국내 대형업체들을 중심으로 적극적인 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색할 것으로 예상되면서, 일부 업체에 편중된 시장구조 및 게임산업 활성화에 대한 다면적 검토 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 경쟁력을 확보한 흥행작의 유무에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 SNG게임 등 스마트게임이 매출 확대에 긍정적 영향. 향후 유럽재정 위기 등 대외불확실성이 점진적으로 해소되면서 중국 등 해외 게임수요 국가들의 경기회복이 가시화 될 경우 국내 게임 내수시장 성장에 긍정적 요인

8) 2012년 3분기누적 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 26.3%로 규모는 4,595억원으로 2012년 2분기의 비중 26.4%에 비해 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 비중 하락세

으로 작용할 것으로 예상되며 특히 경쟁력 및 완성도가 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 큰 폭의 호조 전망

※ 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 3개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 흥행호조로 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 145.9%, 67.0%, 65.9% 증가

● 지식정보 '12년 3분기 매출액은 약 9,644억원으로 전년동기대비 6.6% 성장했으며 전분기대비 1.0% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 이후 '12년 1분기의 하락을 제외하고 전분기대비 상승기조가 전반적으로 이어지는 상황

- NHN은 지식정보 상장사에서 전체 매출액 대비 가장 높은 비중을 보이고 있으며 '12년 3분기 전년동기대비 12.5% 증가했으며 전분기대비 3.6% 상승

※ NHN은 인터넷 검색 등 유선인터넷 분야의 강점 및 역량을 기반으로 기존 내수 시장 한계성을 모바일 등 신규 영역 및 일본 등 해외시장개발을 통해 대내외 경쟁력 확보 추진

- 다음커뮤니케이션의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 6.2% 증가했으며 전분기대비 6.1% 하락. SK커뮤니케이션즈 및 KTH '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 27.3%, 9.0% 감소했으며 전분기대비 5.2%, 1.1% 하락해 '12년 1분기 이후 매출액 감소가 이어지는 추세

※ 다음커뮤니케이션의 '12년 3분기누적 매출액 비중은 검색광고 41.1%(41.3%)⁹⁾, 디스플레이광고 49.6%(49.4%), 게임 7.4%(7.6%), 거래형서비스 1.8%(1.6%) 등으로 구성. '12년 1분기 이후 검색광고 매출 비중 감소세이어나 스마트기기 보급 등 콘텐츠 이용 등 수요패턴의 변화에 따라 유무선인터넷 융합 및 이를 활용한 커뮤니티, 이메일, 뉴스 및 N스크린, 게임, 로컬광고 등 신규사업 추진. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 경기회복이 구체적인 경우, 검색광고 등 매출액 증대 전망

※ SK커뮤니케이션즈의 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '12년 3분기 말 현재 누적가입자수 2,600만명 및 순이용자수 1,400만명이나 '12년 2분기말에 비해 순이용자수 다소 감소. 네이트온의 시장점유율은 75.2%(72.4%)¹⁰⁾로 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세가 '12년 3분기 들어 확대. '12년 3분기누적 전체 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 63.1%, 콘텐츠 외 기타 36.9%로 '11년 4분기 이래 광고 매출 비중 증가세가 '12년 3분기 들어 비중 하락. 향후 싸이월드 등 인터넷 기반의 기존 수익모델의 활성화 여부

9) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

10) 괄호는 2012년 상반기 시장점유율

와 함께 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등의 선전여부가 매출액 확대 영향 전망

※ KTH는 아임N 등 모바일인터넷 서비스와 콘텐츠플랫폼 서비스인 Play 등 유무선 융합 서비스 등을 통해 스마트기기 보급 확대에 따른 모바일 인터넷 시장에서의 시장지배력 확대 및 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠기반의 다양한 사업다각화 추진

- 크레듀의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.3% 증가했으며 전분기대비 17.3% 상승. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 각각 9.5%, 13.6% 감소

※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성에 따라 경기 변동에 의한 충격은 낮은 상황. 전체 매출구조에서 중고교생 대상 매출액이 약 80%에 이르고 있으며 온라인 강의, 온라인 도서 등 자체 보유 온라인 분야 및 오프라인 학원 등의 인프라 등을 통한 시너지 극대화 추진. 향후 초등 및 전문대 등 신규 수요계층을 고려한 온라인 교육시장 진출 확대. 스마트기기 보급확대로 이를 활용한 교육시장 진출 등 사업다각화 추진. '12년 3분기누적 전체 매출구조는 온라인강의 47.8%, 학원강의 40.2%

- 골프존의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 37.2% 증가했으나 전분기대비 15.8% 하락

● 출판 '12년 3분기 매출액은 약 5,266억원으로 전년동기대비 7.1% 감소했으며, 전분기대비 3.5% 상승

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세가 '11년 1분기 이후 매출액 등락을 보이고 있으며 '12년 3분기 들어 상승

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체이며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.7% 감소했으며 전분기대비 2.3% 하락. 웅진씽크빅의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.7% 감소했으며 '12년 1분기를 제외하고 '11년 3분기 이후 감소 기조

※ 대교는 학습지를 판매가 주요 수익원이며 '12년 3분기누적 전체 매출액 중 학습지 비중이 87.5% 및 온라인도서유통 등 기타부문이 12.5%, 내수 비중은 99% 이상. 향후 스마트기기 보급 확대 등 '스마트러닝' 및 '자기주도학습' 등 시장 트렌드 및 수요 변화에 대비한 온라인 서적 등 콘텐츠 개발과 미디어사업, 교육컨설팅 등의 다양한 수익원 창출 모색

- 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대

비 12.7% 증가. 유통업체인 예스24는 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기 대비 4.1% 감소

※ 삼성출판사는 전속대리점을 통한 서점유통 등 오프라인과 함께 홈쇼핑, 인터넷서점, 자사쇼핑몰 등 온라인 유통채널을 통해 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량을 집중하고 있으나 전반적인 시장패러다임 변화로 도서출판 시장의 성장 정체 및 감소 추세. 향후 태블릿PC 등의 스마트기기에 기반한 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입을 통한 성장잠재력 확보가 중요 요인으로 작용할 전망. 12년 3분기누적 전체 매출액 중 단행본류 및 교재류 출판 비중은 각각 63.0%, 13.8%이며 휴게소 상품 비중은 약 18.6%

※ 예스24는 '12년 1분기 이후 도서 유통분야 시장점유율에서 40%를 차지하고 있으며, 신성장 분야로 스마트폰 등 스마트 디바이스 등을 활용한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매와 함께 티켓예매 등 투자확대. '12년 3분기누적 전체 매출 구조는 상품매출 96.9%(96.8%)¹¹⁾, 수수료매출 0.7%(0.8%), 광고매출 1.8%(1.8%), 기타매출 0.6%(0.6%)

- 출판 분야 상장사의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 3.5% 상승했으며, 비상교육, 예스24, 능률교육, 삼성출판사, 예림당, 이퓨처 등 6개 업체는 각각 9.8%, 21.0%, 20.1%, 17.7%, 4.4%, 63.5% 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 전 연령층 대상 영어학습교재전문 출판사로서 '12년 3분기누적 매출액 중 전년동기대비 교재 및 저작권 1.2% 감소, 상품 751.0% 증가. 주요 제품 및 서비스 비중은 출판사업 69.5%(70.5%)¹²⁾, 이러닝사업 10.0%(10.2%), 기타 20.5%(19.3%)

● 방송 '12년 3분기 매출액은 약 1조 4,566억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며, 전분기대비 3.6% 하락

- SBS는 민영지상파 방송사이며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 21.8% 증가했으며 전분기대비 1.8% 정체적 상승. 티브로드한빛방송은 종합유선방송사업자로서 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 3.0% 증가했으며 전분기 대비 0.3% 하락. CJ E&M 방송부문은 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 10.0% 증가했으며 '12년 1분기 이후 성장세

※ SBS콘텐츠허브의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.5% 감소했으며 전분기대비 24.8% 하락

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절 및 경기 등 거시경제 및 전통적인 요인의 관련성이 밀접

11) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

12) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

한 기업광고가 주 수익원. '10년부터 시작된 경기상승이 '12년 1분기 들어 유럽재정위기 등 대외리스크 확대에 따라 국내경기 하락 기조 미해소 등으로 방송사별 매출 실적 편차 발생. 종합유선방송사업은 광고수익과 함께 월정액 시청료 등 고정수익을 확보해 상대적으로 경기하락에 민감도가 낮으며, 종합편성채널의 출현에 따른 시장 충격이 당초 예상보다 적어 매출 실적에 일부 긍정적 기여

- 방송영상물독립제작사 중 초록뱀미디어의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 40.8% 감소했으며 전분기대비 82.1% 하락. 팬엔터테인먼트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.8% 증가했으며 전분기대비 19.3% 하락. 삼화네트웍스는 전년동기대비 70.9% 감소했으며 전분기대비 100.0% 큰 폭 상승
 - ※ 팬엔터테인먼트는 방송영상물독립제작사로서 '11년에 제작한 MBC '짜패', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적으로 콘텐츠를 제작하면서 '12년 들어 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달' 등 국내 흥행으로 매출액 증대. 향후 매니지먼트, 음반 등 사업다각화와 함께 해외 수출 증대를 통한 시장 확대 모색 전망
- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 27.4% 증가했으며 전분기대비 5.0% 상승, GS 홈쇼핑은 '12년 3분기 전년동기대비 매출액이 15.8% 성장했으나 전분기대비 1.2% 하락
 - ※ CJ 오쇼핑의 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 매출액 시계열 측면에서 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승세를 보이고 있으며, '12년 2분기 이후 전분기대비 상승세
- 광고 '12년 3분기 매출액은 약 7,068억원으로 전년동기대비 24.5% 증가했으며 전분기대비 4.7% 하락
 - 광고는 '11년 상반기에 나타난 유럽재정위기 등 대외리스크 우려가 해소되지 않았음에도 일부 대기업을 중심으로 수출확대에 따른 매출실적 상승세가 지속되고, 종합편성채널 개국 등 광고수요 증대 등으로 대기업 계열 대형 광고대행사를 중심으로 실적 호조에 긍정적 영향
 - 제일기획의 '12년 3분기 매출액이 전년동기대비 34.2% 증가했으며, G2R은 전년동기대비 19.6% 감소. 오리콤은 전년동기대비 3.1% 증가. 휘닉스컴은 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 10.1% 증가
 - ※ 제일기획은 '12년 3분기누적 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 37.7%(매

체 8.9%, 광고물제작 28.8%) 및 62.3%로 해외 비중이 상대적으로 높으며 이는 국내 대기업의 경쟁력이 확보된 제품들의 수출 증대 등 해외실적 호조에 기인

- '10년에 이어 '11년에의 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.8%, 4분기 0.3%) 대기업 중심의 해외수출 증가로 이어지면서 광고 매출 등 실적호조에 일부 긍정적 요인을 작용했으나, '12년 들어 경기하락 기조 우려가 확대되면서(12년 1분기 0.9%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.1%) '12년 3분기 전분기대비 4.7% 하락

※ '12년 3분기 제일기획, G2R, 휴닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 각각 1.2%, 22.5%, 50.1%, 11.3% 하락

※ 광고시장은 거시측면에서 국내외 경기상황과 함께 미시측면에서 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등의 요인에 따라 전통적 비·성수기 구분이 가능하며, 이 중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기

- 영화 '12년 3분기 매출액은 약 3,307억원으로 전년동기대비 18.7% 증가했으며, 전분기대비 46.1% 큰 폭 상승

- CJ CGV는 '12년 1분기 이후 대내외 거시경제 불안 요인에도 불구하고 한국 영화 중심의 흥행작 증가에 따라 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 17.8% 증가했으며 전분기대비 29.2% 상승

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 3분기누적 43.0%로 상반기 42.5%에 비해 약간 상승했으며 '12년 1분기 점유율과 동일. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 지속 및 증대('09년 점유율 37.7%), '12년 3분기누적 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 66.7%로 '12년 2분기 대비 약간 하락했으나 '12년 1분기 비중 64.8%에 비해 상승

※ CJ E&M 영화사업부문의 '12년 3분기 시장점유율은 22.6%로 '12년 2분기 시장점유율 21.5%에 비해 약간 상승. '12년 1분기 이후 2위와의 시장점유율 격차 축소. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 10.5% 감소했으나 전분기대비 88.9% 상승

- 키이스트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 55.1% 증가했으며, 전분기 대비 11.2% 상승

※ 키이스트의 '12년 3분기누적 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 72.5%(73.2%)¹³⁾, 27.5%(26.8%)로 '12년 1분기 이후 내수 비중 하락세

13) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

- 음악 '12년 3분기 매출액은 약 2,388억원으로 전년동기대비 27.7% 증가했으며, 전분기대비 22.8% 큰 폭 상승
 - 매출액의 경우 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 상승세가 '11년 3분기 및 '12년 1분기 등 일부 등락이 있었지만 상승 기조 유지. 이는 K팝 등의 해외 인지도 지속 증대에 따른 수요 확대에 기인
 - ※ '10년 2분기에서 '12년 2분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -11.3%, 21.5%, 4.3%, 14.3%, -11.6%, 3.0%로 일부 등락에도 불구하고 상승 기조
 - SM엔터테인먼트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 71.8% 증가했으며 전분기대비 59.1% 상승. 네오위즈인터넷 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 2.0% 증가했으며 전분기대비 5.3% 상승
 - ※ SM엔터테인먼트는 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 자체 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년층 등을 중심으로 한 내수시장과 함께 해외시장의 경우 한류에 기반한 일본, 대만 등 아시아권 지역 강세 유지. '11년 이후 영국, 프랑스 등 유럽지역으로 진출하는 등 K팝의 시장 다양성 및 저변 확대 추진 및 기여. '12년 3분기누적 매출구조는 음반사업 34.4%(음반/음원 19.1%, 로열티매출 15.3%)와 매니지먼트사업 65.6%. '12년 2분기 음반사업의 증가세가 감소로 반전되었으며 이는 음반/음원 매출비중은 증가했으나 로열티 매출비율 감소에 기인
 - ※ 네오위즈인터넷은 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등의 사업 구조를 보이고 있으며 '12년 3분기누적 매출액에서 디지털음원 B2C 비중은 85.2%. 향후 일본, 베트남 등 해외시장 진출을 통한 매출 확대 추진
 - 로엔엔터테인먼트는 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.3% 증가했으며 전분기대비 2.5% 상승
 - ※ 로엔엔터테인먼트는 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 음원유통 사업자중 브랜드인지도 및 시장점유율 1위이며, 멜론서비스 등 유통을 기반으로 스마트폰 보급 확대에 따른 모바일 환경과 다양화되고 있는 음원 수요에 적합한 서비스 시스템 구축 및 제공. 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 수익 다각화 강화. '12년 3분기누적 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 86.2%(86.7%)¹⁴⁾이고 제품매출 6.0%(6.0%), 상품매출 2.1(2.0%), 기타매출 5.7%(5.3%). '12년 1분기 이후 콘텐츠 매출 비중 하락 추세
 - ※ 예당컴퍼니의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 67.1% 감소했으나, 전분기대비 70.7% 상승

14) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

- 애니메이션 및 캐릭터 '12년 3분기 매출액은 약 641억원으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며, 전분기대비 19.2% 하락
 - '10년 1분기에서 4분기까지의 전분기대비 상승세가 '11년 1분기 이후 등락 기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 큰 폭 하락
 - 손오공 매출액은 '12년 3분기 전년동기대비 11.7% 감소했으며, 전분기대비 47.4% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 20.3% 증가했으며, 전분기대비 1.0% 하락
 - ※ 손오공의 '12년 3분기누적 전체 매출구조는 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문이 98.1%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 1.9%로 구성되어 있으며 '12년 상반기와 동일. 해외수출은 캐릭터 등에 제한적으로 나타나고 있으나 '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 내수에 집중
 - ※ 오로라월드는 국내 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위로 자체디자인연구소 및 글로벌 네트워크를 통해 아시아, 미주 등 국외 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진. '12년 3분기누적 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 98.9%(98.8%)¹⁵⁾ 기타 0.9%로 '11년 4분기 이래 상품매출 비중 증가세가 이어지고 있으며, 전체 매출액에서 수출액 비중은 86.0%(83.9%)¹⁶⁾
 - 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 34.1% 감소했으며 전분기대비 43.1% 하락
 - ※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나로서 기존 내수 위주의 사업모델에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작 사업 확대. '12년 3분기누적 매출액 대비 수출액 비중은 4%대 정도로 낮은 수준. '12년 3분기누적 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 83:17(81:19)¹⁷⁾ 수준으로 '11년 4분기 이후 제품매출 비중 증가세

□ 2012년 3분기누적 매출액 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 매출액은 약 15조 7,380억원으로 전년동기대비 11.8% 증가
 - '12년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 매출액 성장

15) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

16) 괄호는 2012년 상반기 수출액 비중

17) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

- ※ 방송(13.5%), 광고(31.2%), 영화(24.9%), 음악(21.1%) 등 4개 부문은 '12년 상반기에 이어 높은 전년동기대비 매출액 증가를 보임
 - ※ 게임(8.6%), 지식정보(7.9%) 등 2개 부문은 '12년 3분기누적 전체 매출액 성장률 대비 낮은 전년동기대비 성장세
 - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기누적 매출액은 전년동기대비 각각 3.1%, 3.9% 감소
- '12년 3분기누적 전체 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(21.2%), 지식정보(18.1%), 방송(27.6%), 광고(12.4%) 등 상위 4개 분야는 79.3%로 '11년 3분기누적 대비 0.9%p 증가
- ※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 상반기에 이어 3분기누적 전년동기대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소

〈표 I -4〉 '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

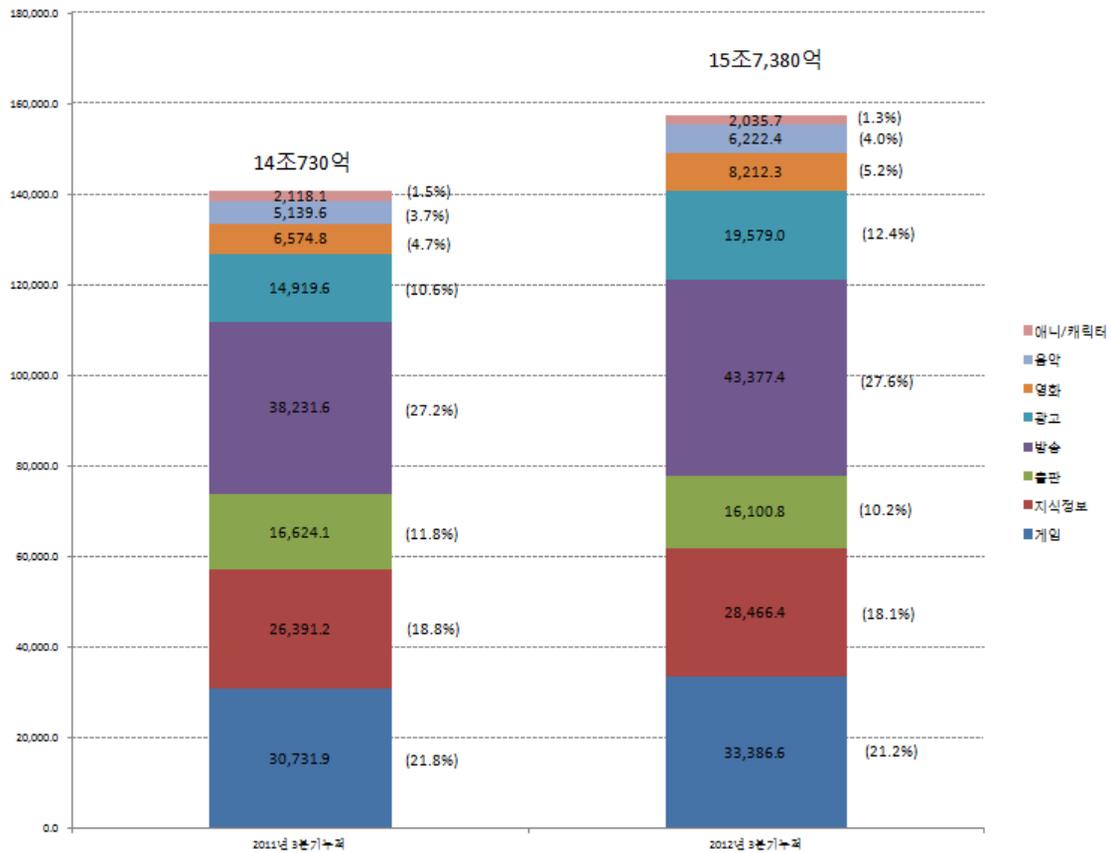
구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	8,942.5 (5.7%)	26,302.6 (29.4%)	10,483.1 (17.2%)	30,731.9 (16.8%)	10,982.4 (4.8%)	33,386.6 (8.6%)
지식 정보	7,559.6 (48.3%)	21,619.0 (42.7%)	9,046.7 (19.7%)	26,391.2 (22.1%)	9,644.8 (6.6%)	28,466.4 (7.9%)
출판	5,407.5 (-3.6%)	16,641.0 (0.5%)	5,666.0 (4.8%)	16,624.1 (-0.1%)	5,266.4 (-7.1%)	16,100.8 (-3.1%)
방송	9,730.9 (55.3%)	29,751.1 (71.7%)	13,025.5 (33.9%)	38,231.6 (28.5%)	14,566.8 (11.8%)	43,377.4 (13.5%)
광고	4,847.2 (169.7%)	12,825.2 (186.4%)	5,677.9 (17.1%)	14,919.6 (16.3%)	7,068.9 (24.5%)	19,579.0 (31.2%)
영화	1,806.5 (16.5%)	4,885.1 (19.5%)	2,786.0 (54.2%)	6,574.8 (34.6%)	3,307.4 (18.7%)	8,212.3 (24.9%)
음악	1,547.3 (14.4%)	4,381.0 (18.2%)	1,870.7 (20.9%)	5,139.6 (17.3%)	2,388.5 (27.7%)	6,222.4 (21.1%)
애니메이션/ 캐릭터	615.3 (23.5%)	1,740.2 (11.1%)	681.3 (10.7%)	2,118.1 (21.7%)	641.4 (-5.9%)	2,035.7 (-3.9%)
합계	40,456.8 (38.1%)	118,145.2 (42.1%)	49,237.2 (21.7%)	140,730.9 (19.1%)	53,866.6 (9.4%)	157,380.6 (11.8%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '골프존'은 '11년 2분기 자료확보 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용, '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외, '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지는 업종 변경으로 분석에서 제외, '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용, '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외, '큐릭스'

- 는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

〈그림 I -3〉 '11년 3분기누적 및 '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

□ 2012년 3분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 영업이익은 약 7,504억원으로 전년동기 대비 4.9% 감소했으며 전분기대비 3.0% 상승
- '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화, 음악 등 3개 부문이 전년동기대비 증가. 특히 영화는 전년동기대비 78.6% 큰 폭 증가
 - ※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 3분기 전년동기대비 10.0%, 9.2%, 39.1%, 6.5%, 208.5% 감소
- 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 1분기 들어 등락을 보이고 있으며 '12년 3분기 영업이익은 전분기대비 10.5% 상승. 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 3분기 들어 전분기대비 2.0% 하락
 - ※ 게임과 지식정보의 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 58.9%로 '11년 3분기(62.0%)에 비해 3.1%p 감소. 게임의 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 31.8%이며 '11년 3분기 대비 1.8%p 하락
- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기 들어 흑자를 기록했으나 '12년 3분기는 적자로 전환
- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '09년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 상승세. '10년 1분기부터 등락이 이어지면서 '11년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이다가 '12년 3분기는 전분기대비 상승

〈표 I -5〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

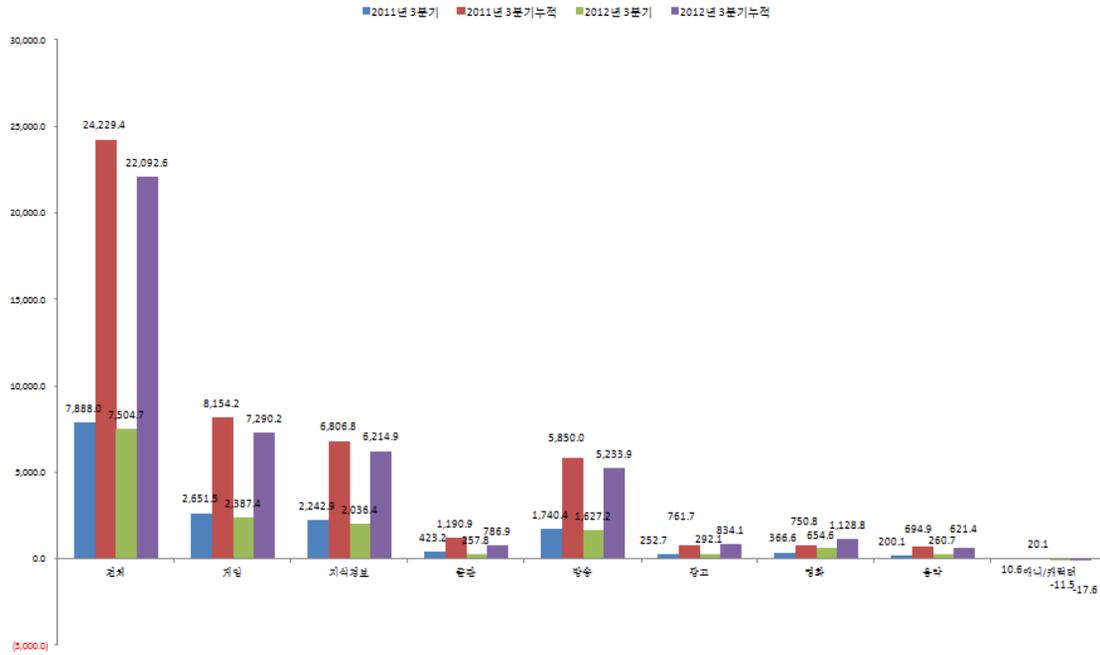
(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	2,651.5	2,293.0	10,447.2	2,742.8	2,160.0	2,387.4	7,290.2	-10.0%
	(-5.5%)	(-13.5%)	(17.5%)	(19.6%)	(-21.2%)	(10.5%)	(-10.6%)	
지식 정보	2,242.9	1,933.7	8,740.5	2,101.4	2,077.1	2,036.4	6,214.9	-9.2%
	(-0.5%)	(-13.8%)	(11.1%)	(8.7%)	(-1.2%)	(-2.0%)	(-8.7%)	
출판	423.2	300.1	1,491.0	482.4	46.7	257.8	786.9	-39.1%
	(3.6%)	(-29.1%)	(-21.3%)	(60.7%)	(-90.3%)	(452.0%)	(-33.9%)	
방송	1,740.4	1,481.8	7,331.8	1,507.2	2,099.5	1,627.2	5,233.9	-6.5%
	(-21.4%)	(-14.9%)	(25.8%)	(1.7%)	(39.3%)	(-22.5%)	(-10.5%)	
광고	252.7	543.4	1,305.1	71.5	470.5	292.1	834.1	15.6%
	(-37.1%)	(115.0%)	(-15.9%)	(-86.8%)	(558.0%)	(-37.9%)	(9.5%)	
영화	366.6	52.3	803.1	237.2	237.0	654.6	1,128.8	78.6%
	(83.8%)	(-85.7%)	(421.5%)	(353.5%)	(-0.1%)	(176.2%)	(50.3%)	
음악	200.1	128.0	822.9	196.8	163.9	260.7	621.4	30.3%
	(-35.2%)	(-36.0%)	(143.8%)	(53.7%)	(-16.7%)	(59.1%)	(-10.6%)	
애니메이션/ 캐릭터	10.6	-17.4	2.7	-34.8	28.7	-11.5	-17.6	-208.5%
	(183.5%)	(-264.2%)	(101.7%)	(-100.0%)	(182.5%)	(-140.1%)	(-187.6%)	
합계	7,888.0	6,714.9	30,944.3	7,304.5	7,283.4	7,504.7	22,092.6	-4.9%
	(-8.1%)	(-14.9%)	(17.4%)	(8.8%)	(-0.3%)	(3.0%)	(-8.8%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중박 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -4〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

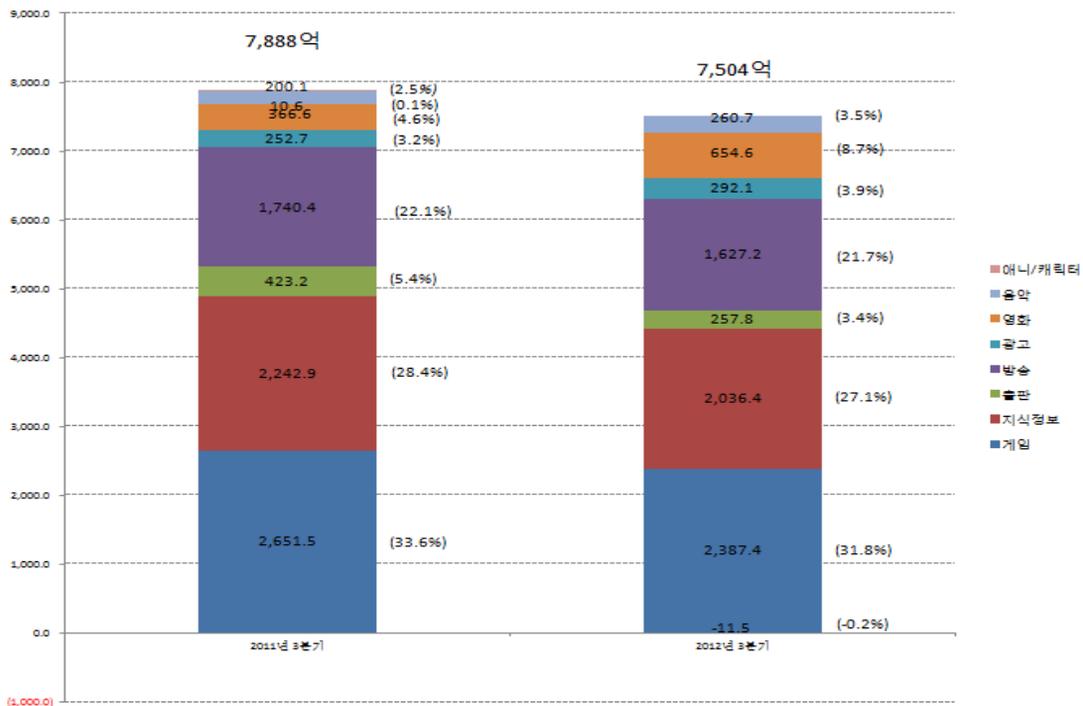
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -5〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



□ 2012년 3분기누적 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 영업이익은 약 2조 2,092억원으로 전년동기대비 8.8% 감소
 - '12년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화 등 2개 부문이 전년동기대비 9.5%, 50.3% 증가
 - ※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 음악, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 3분기누적 전년동기대비 10.6%, 8.7%, 33.9%, 10.5%, 10.6%, 187.6% 감소
 - 게임의 영업이익은 '10년 3분기누적에서 '11년 3분기누적까지 증가했으나 '12년 3분기누적 들어 감소를 기록. 지식정보의 영업이익도 게임과 유사한 패턴이나, 다소 낮은 감소폭을 보임
 - ※ 게임과 지식정보의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 61.1%로 '11년 3분기누적(61.8%)에 비해 0.7%p 하락. 게임의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 33.0%이며 '11년 3분기누적 대비 0.7%p 하락

〈표 I -6〉 '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

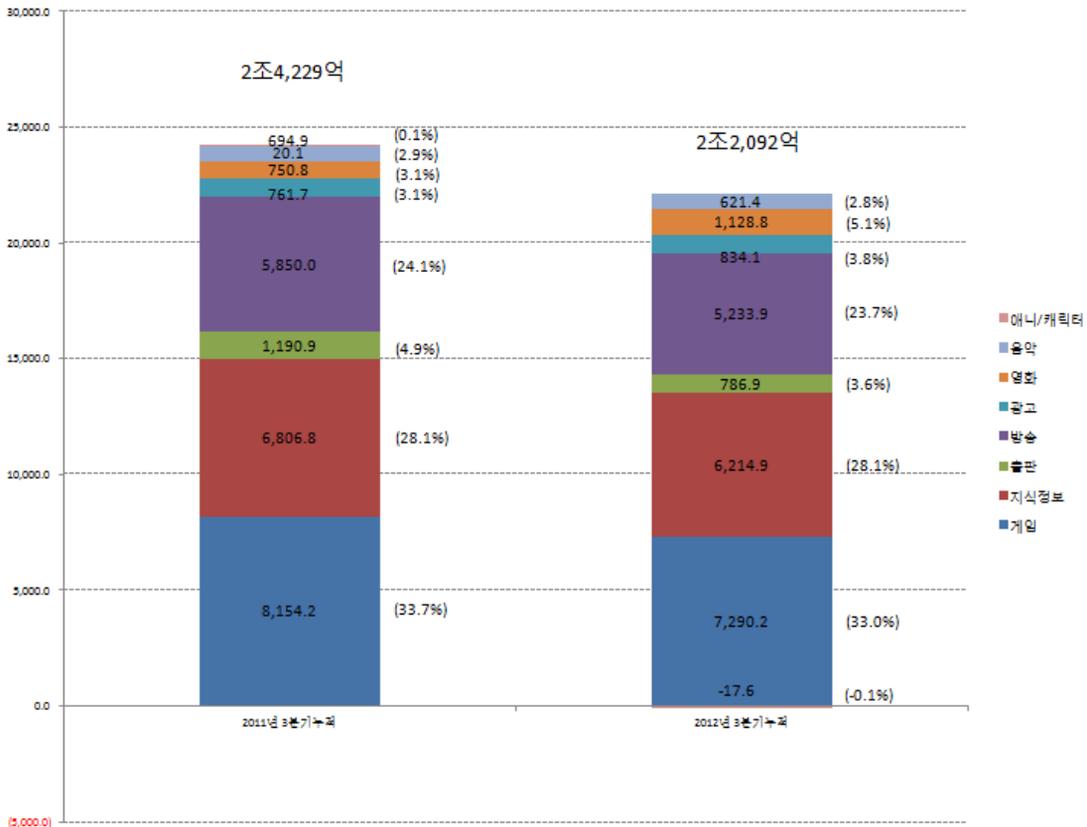
구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	2,699.3 (9.8%)	7,629.2 (9.5%)	2,651.5 (-1.8%)	8,154.2 (6.9%)	2,387.4 (-10.0%)	7,290.2 (-10.6%)
지식 정보	2,247.6 (31.1%)	6,200.3 (30.3%)	2,242.9 (-0.2%)	6,806.8 (9.8%)	2,036.4 (-9.2%)	6,214.9 (-8.7%)
출판	440.8 (-0.6%)	1,491.6 (8.8%)	423.2 (-4.0%)	1,190.9 (-20.2%)	257.8 (-39.1%)	786.9 (-33.9%)
방송	1,244.3 (24.9%)	4,209.6 (99.8%)	1,740.4 (39.9%)	5,850.0 (39.0%)	1,627.2 (-6.5%)	5,233.9 (-10.5%)
광고	241.4 (91.0%)	780.5 (251.1%)	252.7 (4.7%)	761.7 (-2.4%)	292.1 (15.6%)	834.1 (9.5%)
영화	256.6 (-2.4%)	469.7 (-39.2%)	366.6 (42.9%)	750.8 (59.8%)	654.6 (78.6%)	1,128.8 (50.3%)
음악	156.8 (81.9%)	498.2 (135.4%)	200.1 (27.6%)	694.9 (39.5%)	260.7 (30.3%)	621.4 (-10.6%)
애니메이션/ 캐릭터	8.8 (126.2%)	-12.2 (86.9%)	10.6 (20.5%)	20.1 (264.8%)	-11.5 (-208.5%)	-17.6 (-187.6%)
합계	7,295.6 (20.5%)	21,266.9 (32.7%)	7,888.0 (8.1%)	24,229.4 (13.9%)	7,504.7 (-4.9%)	22,092.6 (-8.8%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기 자료화

- 보 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지는 업종 변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
 - 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -6〉 '11년 3분기누적 vs '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



2 투자변화 추이

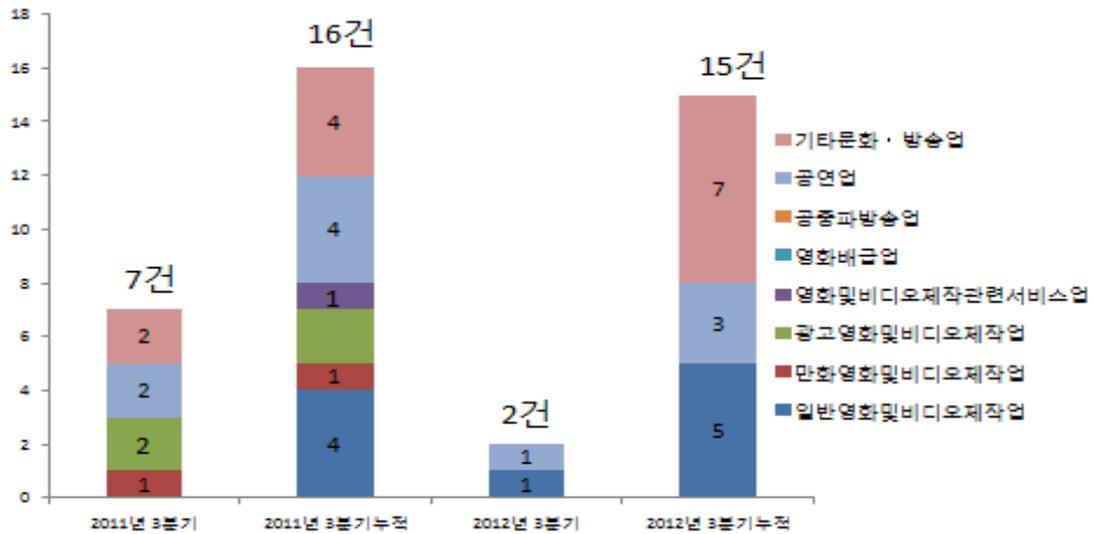
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2012년 3분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '12년 3분기 전년동기대비 문화오락 외국인직접투자는 약 1,010만 달러로 전년동기대비 52.5% 감소했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 131만 1천 달러로 전년동기대비 92.9% 감소
 - 문화오락 외국인직접투자 건수는 '12년 3분기 4건으로 전년동기대비 8건 감소
- '12년 3분기 문화방송업(레포트 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수 큰 폭의 감소와 함께 투자액은 92.9% 감소. 이는 대외불확실성이 지속되면서 안정적 투자경향에 따라 상대적으로 투자리스크가 높은 국내 콘텐츠 산업에 외국인 직접투자 위축. 그럼에도 국내외적으로 성장잠재력 및 경쟁력을 확보한 영화 및 공연 분야 등을 중심으로 꾸준한 투자가 이어짐
 - '11년 3분기 외국인직접투자 총 7건은 만화영화 및 비디오 제작업 1건(94만 8천 달러), 광고영화 및 비디오 제작업으로 2건(1천 442만 9천 달러), 공연업 2건(302만 9천 달러), 기타문화방송업 2건(14만 달러)
 - '12년 3분기 외국인직접투자 총 2건 중 일반영화 및 비디오제작업 1건(87만 1천 달러), 공연업 1건(44만 달러)

〈그림 I -7〉 '11년 3분기 및 '12년 3분기 투자 건수

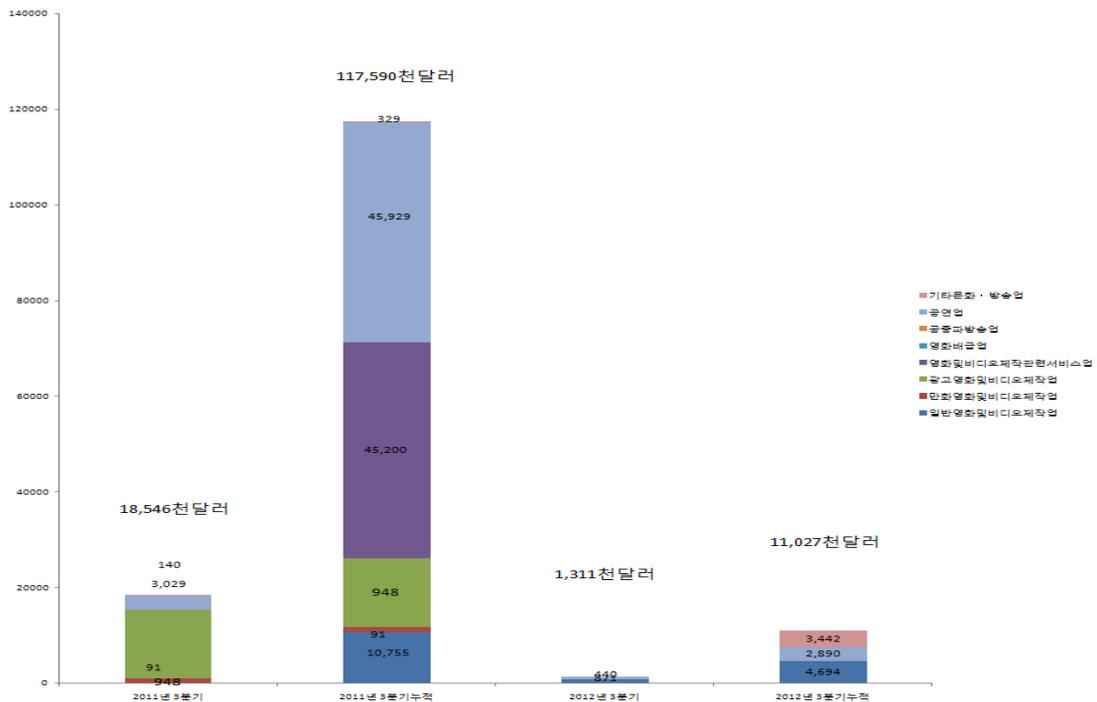
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -8〉 '11년 3분기 및 '12년 3분기 투자 액수

(단위 : 천 달러)



출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

- '12년 3분기 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자액(32억 6,285만 달러) 중 1,010만 달러이고 전체 외국인직접투자액 중에서 비중은 0.2%로 '12년 2분기에 비해 1.0%p 하락
 - ※ '12년 3분기 전체 외국인직접투자(40억 9,256만 2천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 79.7%로 전년동기대비 27.7%p 상승
 - ※ '11년 3분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업 비중의 경우 '12년 1분기를 제외하고 전반적으로 상승세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 큰 폭의 비중 상승. 투자건수는 서비스업에 집중된 외국인투자패턴이 '11년 3분기 이후 이어지고 있으며 분기별 비중에 있어 약간의 등락을 보임
- 문화오락 분야 투자액수는 '11년 4분기 까지 증가추세를 보이다가 '12년 1분기 이후 급등락. 투자건수는 '11년 3분기부터 '12년 1분기까지 증가하다가 '12년 2분기 이후 감소
 - ※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '12년 3분기 전년동기대비 각각 17.5% 감소, 20.7% 감소. 서비스업 투자건수 및 투자액수는 2.5% 감소, 182.8% 증가

〈표 I -7〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, %)

구분	2011년				2012년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2011년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년동기)
제조업	143 (20.9)	447 (23.3)	162 (20.6)	609 (22.5)	154 (21.6)	151 (20.3)	118 (18.3)	423 (20.1)	-17.5
서비스업	529 (77.5)	1,437 (74.8)	602 (76.7)	2,039 (75.3)	551 (77.2)	582 (78.3)	516 (80.0)	1,649 (78.4)	-2.5
문화·오락 (서비스업 중 비중)	12 (1.8)	28 (1.5)	16 (2.0)	44 (1.6)	15 (2.1)	9 (1.2)	4 (0.6)	28 (1.3)	-66.7
전 체	683	1,922	785	2,707	714	743	645	2,102	-5.6

출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -8〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위: 천 달러, %)

구분	2011년				2012년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2011	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년동기)
제조업	1,033,021 (46.5)	3,264,309 (43.0)	2,393,172 (39.3)	5,657,482 (41.4)	1,479,609 (63.1)	1,999,151 (42.0)	818,722 (20.0)	4,297,482 (38.4)	-20.7
서비스업	1,153,805 (52.0)	3,805,914 (50.2)	3,463,448 (56.9)	7,269,362 (53.2)	835,008 (35.6)	2,739,336 (57.5)	3,262,850 (79.7)	6,837,194 (61.1)	182.8
문화·오락 (서비스업 중 비중)	21,287 (1.0)	227,349 (3.0)	241,965 (4.0)	469,315 (3.4)	8,328 (0.4)	55,700 (1.2)	10,101 (0.2)	74,130 (0.7)	-52.5
전 체	2,220,492	7,584,154	6,088,905	13,673,060	2,346,303	4,760,187	4,092,562	11,199,052	84.3

출처: 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -9〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위: 건, 천 달러)

연도	2011년 3분기		2011년 4분기		2011년		2012년 1분기		2012년 2분기		2012년 3분기	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	12	21,287	16	241,965	44	469,315	15	8,328	9	55,700	4	10,101
문화·방송업	7	18,546	6	39,727	22	157,317	7	4,111	6	5,604	2	1,311
일반영화 및 비디오제작업			1	30,000	5	40,755	1	169	3	3,654	1	871
만화영화 및 비디오제작업	1	948			1	948						
광고영화 및 비디오제작업	2	14,429			2	14,429						
영화 및 비디오제작 관련서비스업			1	400	2	45,600						
영화배급업												
공중파배급업												
공연업	2	3,029	2	6,880	6	52,809	1	1,100	1	1,350	1	440
기타문화·방송업	2	140	2	2,447	6	2,776	5	2,842	2	600		
레포트업	5	2,741	10	202,238	22	311,998	8	4,217	3	50,096	2	8,790
레포트업	5	2,741	10	202,238	22	311,998	8	4,217	3	50,096	2	8,790

출처: 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

□ 2012년 3분기누적 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '12년 3분기누적 문화오락 외국인직접투자는 약 7,413만 달러로 전년동기대비 67.4% 감소했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 1,102만 6천 달러로 전년동기대비 90.6% 감소
 - 문화 오락 외국인직접투자 건수는 '12년 3분기누적 28건으로 전년동기대비 동일 수준
- '12년 3분기누적 문화방송업(레포트 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수는 약간 감소했으나 투자액은 큰 폭 감소
 - '11년 3분기누적 외국인직접투자 총 16건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 4건(1,075만 5천 달러), 만화영화 및 비디오 제작업 1건(94만 8천 달러), 광고영화 및 비디오 제작업 2건(1,442만 9천 달러), 영화 및 비디오제작 관련 서비스업 1건(4,520만 달러), 공연업 4건(4,592만 9천 달러), 기타문화방송업 4건(32만 8천 달러)
 - '12년 3분기누적 외국인직접투자 총 15건 중 일반영화 및 비디오제작업 5건(469만 4천 달러), 공연업 3건(289만 달러), 기타문화방송업 7건(344만 2천 달러)
- '12년 3분기누적 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자(68억 3,719만 달러) 중 7,413만 달러이고 전체 외국인직접투자 중에서 비중은 0.7%로 '11년 3분기누적에 비해 2.3%p 하락
 - ※ '12년 3분기누적 전체 외국인직접투자(111억 9,905만 2천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 61.1%로 전년동기대비 10.9%p 상승

2.2. 모태펀드 투자 동향

□ 2012년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '12년 3분기 모태펀드 총 결성액은 7,869억원으로 전분기대비 100억원 증가했으며 '11년 3분기에 비해 1,401억원 증가
 - '12년 3분기 일반분야 3,174억원 및 중점분야 4,695억원으로 '11년 3분기에 비해 각각 100억원, 1,301억원 증가
 - ※ 자펀드수는 '11년 3분기대비 중점분야 2개 증가해 총 36개 자펀드 운용 중
 - '12년 3분기 중점분야 평균결성액은 약 247억원으로 '11년 3분기 대비 47억원 높은 수준이며 '12년 2분기 대비 5억원 상승
 - ※ '12년 3분기 일반분야 평균결성액은 약 187억원으로 '11년 3분기에 비해 약 6억원 높은 수준
 - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니메이션/캐릭터 약 245억원, 게임 약 215억원, 드라마 약 311억원으로 '12년 2분기에 이어 다른 분야에 비해 높은 평균결성액을 보이고 있으며 글로벌콘텐츠 펀드는 1,236억원 결성
 - ※ '12년 3분기 결성액에서 중점분야 비중은 59.7%로 '11년 3분기대비 7.2%p 높으며, 모태출자액의 중점분야 비중은 67.9%로 '11년 3분기대비 5.4%p 상승해 전반적으로 중점분야의 결성액 비중이 상승하는 추세

〈표 1-10〉 '11년 3분기 및 '12년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위: 억원, %)

구분	'11년 3분기(2011년 9월 30일 현재)				'12년 3분기(2012년 9월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
문화산업	2,954	822	16	185	3,054	872	16	191
음원	120	36	1	120	120	36	1	120
일반(소계)	3,074 (47.5)	858 (37.5)	17	181	3,174 (40.3)	908 (32.1)	17	187
공연예술	575	230	5	115	675	310	5	135
애니메이션 /캐릭터	490	196	2	245	490	196	2	245
게임	995	398	4	249	860	358	4	215
드라마	934	387	3	311	934	387	3	311
CG/3D	300	150	2	150	400	200	3	133
초기제작	100	70	1	100	100	70	1	100
글로벌콘텐츠	-	-	-	-	1,236	400	1	1,236
중점(소계)	3,394 (52.5)	1,431 (62.5)	17	200	4,695 (59.7)	1,921 (67.9)	19	247
계	6,468 (100)	2,289 (100)	34	190	7,869 (100)	2,829 (100)	36	219

□ 2012년 3분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '12년 3분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 8,481억원 및 1,322건
 - '12년 3분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '11년 3분기 대비 약 2,355억원, 359건 증가
 - ※ 영화부문의 '12년도 3분기 건수는 713건 및 투자 금액은 약 4,312억원으로 전년동기대비 224건 및 약 1,217억원 증가
 - ※ 영화, 애니메이션/캐릭터, 드라마, 기타 등 4개 부문의 투자금액 비중은 '12년 3분기 전년동기대비 각각 0.3%p, 0.8%p, 1.0%p, 1.1%p 상승했으며, 이외 부문은 비중 하락
 - '12년 3분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 4천만원으로 전분기대비 및 전년 동기대비 동일 수준
 - ※ 게임(10억 5천 만원), 애니메이션/캐릭터(8억 5천 만원), 드라마(12억 5천 만원), 기타(7억 만원) 등이 다른 분야에 비해 높은 건당 투자금액 수준과 함께 '12년 1분기 이후 지속되는 양상

〈표 I -가〉 '12년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황¹⁸⁾

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니메이션/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	713 (489)	202 (163)	115 (90)	86 (80)	24 (18)	75 (54)	42 (29)	30 (21)	35 (19)	1,322 (963)
금액	4,312.6 (3,095.8)	1,021.1 (780.0)	1,210.4 (975.7)	203.0 (167.0)	147.6 (123.7)	640.4 (419.6)	524.4 (317.9)	176.7 (132.5)	245.2 (112.0)	8,481.4 (6,126.1)
평균	6.0 (6.3)	5.1 (4.8)	10.5 (10.8)	2.4 (2.1)	6.1 (6.9)	8.5 (7.8)	12.5 (11.0)	5.9 (6.3)	7.0 (5.9)	6.4 (6.4)
비율	50.8% (50.5%)	12.0% (12.8%)	14.3% (15.9%)	2.4% (2.7%)	1.7% (2.0%)	7.6% (6.8%)	6.2% (5.2%)	2.1% (2.2%)	2.9% (1.8%)	100.0% (100.0%)

18) 괄호는 2011년 3분기 현황

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2012년 3분기 가구당 소득은 전년동기대비 6.3% 증가했으며, 가계지출은 전년동기대비 2.2% 증가했으며 전분기대비 4.8% 상승

● '12년 3분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 88만 2천원)은 전년동기대비(약 70만 7천원) 24.8% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '12년 1분기 까지 가계지출 증감에 따라 등락을 보이다가 있으며 '12년 2분기 이후 증가세이며 전분기대비 6.0% 상승

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 증가기조를 이어가면서 '11년 3분기에서 '12년 3분기까지 전년동기대비 6.5%, 7.3%, 6.9%, 6.2%, 6.3% 증가했으며, '12년 3분기 전분기대비 5.1% 상승

※ '12년 3분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 2.2%로 '11년 4분기 이후 증가세가 이어지면서 전분기대비 4.8% 상승했으나 소득 증가율에 비해 낮은데, 이는 물가상승 기조 및 유럽 재정위기 등 국내외 대내외 리스크 등으로 향후 실질 소득 감소 등 국내경기 하락에 대한 불안감이 해소되지 않아 소비지출 및 비소비지출이 소득 증가에 비해 저조에 기인

※ '12년 3분기 가구당 월평균 가계지출(325만원)은 전년동기대비 2.2% 증가, 소비지출(246만 7천원)은 전년동기대비 1.0% 증가했으며 전분기대비 3.4% 상승. 비소비지출(79만 1천원)은 '12년 3분기 전년동기대비 6.1% 증가했으며 전분기대비 9.4% 상승

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출)은 전반적으로 증가기조를 보이는 가운데 '09년 2분기 이후 전분기대비 상승세 이어지다가 '10년 2분기부터 등락을 나타내고 있으며, 흑자액은 '11년 3분기부터의 등락기조가 '12년 2분기부터 상승세로 전환

- 가계지출 흑자액은 '11년 3분기에서 '12년 1분기까지 등락을 보이다가 '12년 2분기부터 상승세이며 '12년 3분기는 전분기대비 6.0% 상승

※ 비소비지출은 '11년 1분기부터 전분기대비 등락 기조를 나타내고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 9.4% 상승

〈표 I -12〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

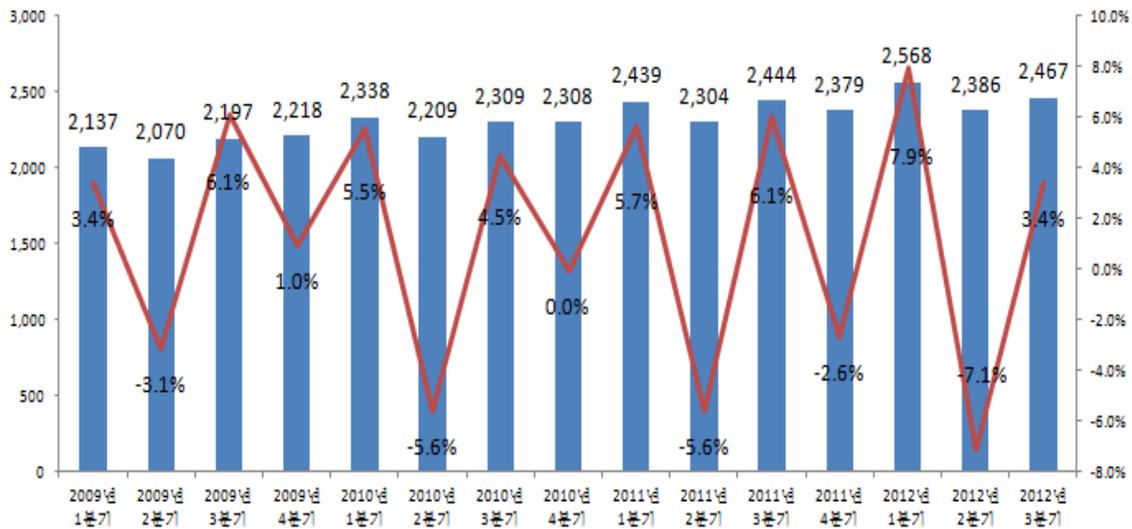
구분	2011년		2012년			2012년 1분기 (전년동기대비)	2012년 2분기 (전년동기대비)	2012년 3분기 (전년동기대비)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)			
소득	3,897.6 (5.0)	3,883.4 (-0.4)	4,123.5 (6.2)	3,942.2 (-4.4)	4,141.8 (5.1)	6.9	6.2	6.3
가계지출	3,190.0 (6.2)	3,082.9 (-3.4)	3,358.5 (8.9)	3,109.6 (-7.4)	3,258.9 (4.8)	5.7	3.5	2.2
소비 지출 19)	2,443.6 (6.1)	2,379.6 (-2.6)	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	5.3	3.6	1.0
비소비 지출 20)	746.3 (6.5)	703.3 (-5.8)	790.3 (12.4)	723.5 (-8.5)	791.8 (9.4)	7.3	3.2	6.1
흑자액	707.7 (-0.2)	800.5 (13.1)	765.0 (-4.4)	832.7 (8.9)	882.9 (6.0)	12.2	17.5	24.8

출처 : 통계청(2012), '11년 3분기~'12년 3분기 가계동향

* 흑자액 = 소득 - 가계지출, 가계지출 = 소비지출 + 비소비지출

〈그림 I -9〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



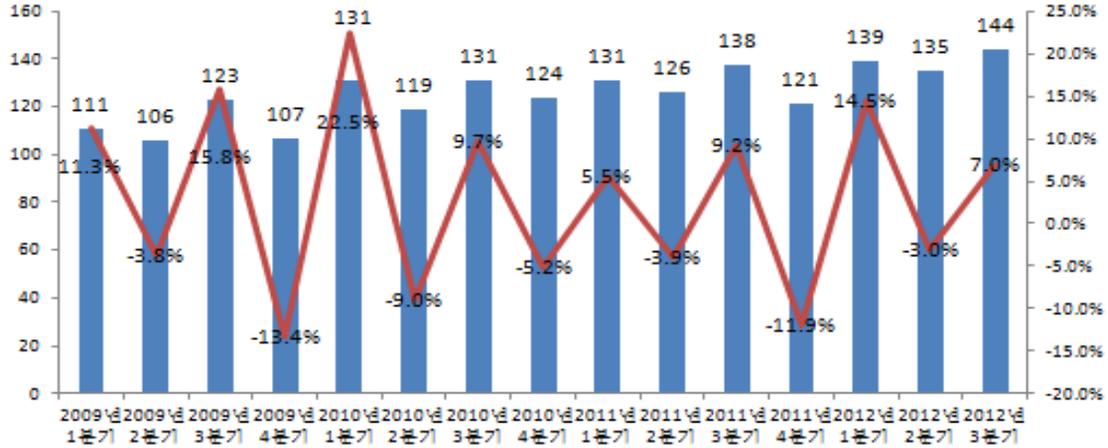
19) 소비재의 구입을 위한 소비자의 지출을 말함. 통계청은 1) 식료품, 비주류음료, 2) 주류, 담배, 3) 의류, 신발, 4) 주거, 수도, 광열, 5) 가정용품, 가사서비스, 6) 보건, 7) 교통, 8) 통신, 9) 오락, 문화, 10) 교육, 11) 음식, 숙박, 12) 기타, 상품서비스로 나눔

20) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1) 경상조세, 2) 비경상조세, 3) 연금, 4) 사회보장, 5) 이자비용, 6) 가구 간 이전지출, 7) 비영리단체로 이전 등으로 나눔

- '12년 3분기 월평균 오락·문화지출은 약 14만 4천원으로 전년동기대비 4.8% 증가. '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 7.0% 상승
 - '12년 3분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 6천 5백원 증가
 - 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원의 수준을 기록한 후 전반적으로 전년동기대비 증가를 보이는 가운데 전분기대비는 '10년 1분기 이후 등락 기조
 - ※ '10년 1분기부터 '12년 2분기까지 전분기대비 오락·문화 소비지출 증감률은 각각 22.5%, -9.0%, 9.7%, -5.2%, 5.5%, -3.9%, 9.2%, -11.9%, 14.5%, -3.0%로 등락세. 오락·문화 소비지출 증감률은 전체 소비지출 증감 등락세와 유사한 경향을 보이고 있으며, 오락·문화 소비지출의 변동폭은 '11년 3분기 이래 상대적으로 높은 수준
 - ※ '12년 3분기 오락·문화 소비지출과 함께 주류·담배, 보건, 교통, 교육, 기타 상품·서비스 등 5개 분야를 제외한 전 분야의 지출이 전년동기대비 증가. 특히 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가율 보다 높은 것은 주거 및 수도광열, 가사용품 및 가사서비스, 통신 소비지출 등 3개 부문이고 전년동기대비 각각 5.6%, 6.3%, 7.7% 증가
 - 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 경기회복 및 상승의 영향으로 '12년 1분기까지 소비지출 증가가 이어졌으나, 유럽재정위기 등 불확실성 해소 지연 및 미국, 중국 등 국내 주요 교역국가들의 거시경제 회복 정체 등 대외요인과 이에 따른 물가 상승 압박 증대 등 국내 경기 정체 우려 확대로 전반적인 국내 수요 증대에 심리적 및 실질적 악영향 예상. '12년 4분기 이후 중국 등 해외 주요 국가들의 거시경제 회복세가 예상되나, 유럽재정위기 등 대외 불확실성 해소가 미흡할 경우 국내 경기 회복 저해요인으로 작용해 실질소득 감소 등 소비지출 위축이 지속될 것으로 예상. 이에 비해 오락·문화 소비지출은 콘텐츠 수요증대에 따라 상대적으로 감소폭이 적을 것으로 전망되며, 특히 스마트 콘텐츠 등 일부 경쟁력 확보 분야는 수요 증대에 따른 소비지출 확대 예상

〈그림 I -10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 I -13〉 전국가구 가구당 일평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구분	2011년		2012년			2011년		2012년			12년2분기 (전분기 대비)	12년3분기 (전분기 대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비		
소비 지출	2,443.6 (6.1)	2,379.6 (-2.6)	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	100	100	100	100	100	3.6	1.0
실질	2,333.9 (5.0)	2,268.4 (-2.8)	2,425.2 (6.9)	2,248.9 (-7.3)	2,318.7 (3.1)	-	-	-	-	-	1.1	-0.7
식품 및 비주류음료	367.4 (14.6)	346.7 (-5.6)	342.1 (-1.3)	326.4 (-4.6)	382.8 (17.3)	15.0	14.6	13.3	13.7	15.5	1.8	4.2
주류 및 담배	30.3 (14.2)	28.1 (-7.4)	27.5 (-2.2)	28.0 (1.9)	29.9 (6.8)	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	5.3	-1.5
의류 및 신발	129.1 (-17.2)	193.0 (49.5)	157.7 (-18.3)	170.4 (8.0)	131.8 (-22.7)	5.3	8.1	6.1	7.1	5.3	9.3	2.1
주거 및 수도광열	200.7 (-16.8)	231.9 (15.5)	316.1 (36.3)	244.9 (-22.5)	211.9 (-13.5)	8.2	9.7	12.3	10.3	8.6	1.6	5.6
가정용품 및 가사서비스	92.1 (2.3)	95.0 (3.1)	89.6 (-5.6)	90.2 (0.7)	98.0 (8.5)	3.8	4.0	3.5	3.8	4.0	0.2	6.3
보건	158.8 (7.1)	158.8 (0.0)	166.6 (4.9)	158.7 (-4.7)	153.4 (-3.4)	6.5	6.7	6.5	6.7	6.2	7.0	-3.5
교통	308.3 (2.6)	289.2 (-6.2)	288.7 (-0.2)	308.5 (6.9)	297.9 (-3.4)	12.6	12.2	11.2	12.9	12.1	2.6	-3.4
통신	144.2 (2.1)	147.4 (2.2)	148.5 (0.7)	154.4 (4.0)	155.3 (0.6)	5.9	6.2	5.8	6.5	6.3	9.3	7.7
오락·문화	137.5 (9.2)	121.1 (-11.9)	138.8 (14.5)	134.6 (-3.0)	144.0 (7.0)	5.6	5.1	5.4	5.6	5.8	6.8	4.8
교육	351.3 (51.8)	231.2 (-34.2)	364.4 (57.6)	232.0 (-36.4)	329.9 (42.2)	14.4	9.7	14.2	9.7	13.4	0.2	-6.1
음식·숙박	313.0 (3.8)	306.7 (-2.0)	296.3 (-3.4)	320.3 (8.1)	322.5 (0.7)	12.8	12.9	11.5	13.4	13.1	6.2	3.0
기타상품 및 서비스	210.8 (-4.3)	230.5 (9.3)	231.8 (0.6)	217.7 (-6.1)	209.8 (-3.6)	8.6	9.7	9.0	9.1	8.5	-1.2	-0.5

출처 : 통계청(2012), '11년 3분기~'12년 3분기 가계동향

- '12년 3분기 오락문화 소비지출 세부내역 구성비는 단체여행비(22.0%), 문화서비스(19.8%), 운동 및 오락서비스(13.0%), 서적(12.7%), 정보처리장치(5.6%) 순. '12년 3분기 전분기대비 단체여행비, 서적, 운동 및 오락서비스 비중 증가
 - '12년 3분기 전체 오락문화 소비지출 증가와 함께 세부내역에서 사진광학장비(27.3%), 오락문화 내구재 유지 및 수리(198.9%), 장난감 및 취미용품(11.3%), 캠핑 및 운동 관련용품(20.8%), 화훼관련용품(18.8%), 애완동물관련물품(15.3%), 화훼 및 애완동물서비스(9.0%), 운동 및 오락서비스(8.9%), 문화서비스(3.8%), 문구(0.2%), 단체여행비(25.8%) 등 11개 부문은 전년동기대비 증가
 - ※ 서적은 '11년 2분기 이후 감소세가 지속되고 있는 가운데 '12년 3분기는 전년동기대비 12.5% 다소 큰 폭의 감소를 기록
 - 구성비 상위 5개 항목 중 문화서비스, 운동 및 오락서비스, 단체여행비는 '12년 3분기 전년동기대비 3.8%, 8.9%, 25.8% 증가했으나, 서적, 정보처리장치 등은 전년동기대비 12.5%, 8.2% 감소
 - '12년 3분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 54.2%로 전년동기대비 2.5%p 감소했으며 전분기대비 2.2%p 하락
 - ※ '12년 3분기 핵심콘텐츠의 경우 문화서비스(19.8%) + 서적(12.7%) + 운동 및 오락서비스(13.0%) + 장난감 및 취미용품(3.7%) + 문구(3.1%) + 기타인쇄물(1.6%) + 오락문화내구재(0.1%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.2%) 등으로 구성

〈표 1-14〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구분	2011년		2012년			2011년				2012년	'12년 2분기 (전동기대비)	'12년 3분기 (전동기대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비		
오락·문화	137.5 (9.2)	121.1 (-11.9)	138.8 (14.5)	134.6 (-3.0)	144.0 (7.0)	5.6	5.1	5.4	5.6	5.8	6.8	4.8
영상음향기기	9.4 (-8.1)	7.9 (-15.2)	9.5 (19.4)	8.2 (-13.6)	7.5 (-7.9)	6.8	6.5	6.8	6.1	5.2	-19.6	-19.5
사진영상장비	1.5 (15.5)	1.3 (-15.3)	1.6 (25.0)	1.1 (-34.3)	2.0 (83.1)	1.1	1.1	1.2	0.8	1.4	-19.7	27.3
정보처리장치	8.8 (4.6)	8.5 (-3.2)	11.0 (29.6)	7.7 (-29.7)	8.1 (4.1)	6.4	7.0	7.9	5.7	5.6	-7.8	-8.2
기록매체	0.3 (29.6)	0.3 (-2.1)	0.4 (30.2)	0.3 (-33.0)	0.3 (-10.4)	0.2	0.3	0.3	0.2	0.2	10.7	-23.5
영상음향 및 정보기기수리	1.4 (34.4)	1.1 (-24.2)	1.1 (0.4)	1.1 (1.3)	1.2 (9.6)	1.1	0.9	0.8	0.8	0.8	3.5	-15.6
오락문화 내구재	0.3 (3.1)	0.2 (-41.1)	0.4 (128.4)	0.6 (74.6)	0.2 (-73.1)	0.2	0.1	0.3	0.5	0.1	142.4	-36.9
악기기구	1.1 (1.1)	1.4 (26.8)	1.2 (-15.4)	1.5 (24.0)	1.1 (-28.4)	0.8	1.2	0.9	1.1	0.8	34.4	-4.7
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.1 (17.6)	0.1 (-20.7)	0.1 (55.1)	0.2 (83.2)	0.3 (32.7)	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	164.9	198.9
장난감 및 취미용품	4.8 (-21.8)	7.3 (54.5)	4.4 (-39.7)	6.7 (51.1)	5.3 (-20.9)	3.5	6.1	3.2	5.0	3.7	10.1	11.3
캠핑 및 운동 관련용품	6.3 (-16.1)	5.2 (-16.9)	5.4 (3.8)	6.1 (12.7)	7.6 (24.4)	4.6	4.3	3.9	4.6	5.3	-18.4	20.8
화훼관련용품	2.0 (-53.8)	2.3 (14.4)	2.8 (18.8)	4.8 (74.2)	2.4 (-49.8)	1.5	1.9	2.0	3.6	1.7	9.3	18.8
애완동물 관련용품	2.0 (-9.6)	2.3 (14.7)	2.3 (2.1)	2.3 (0.5)	2.3 (-2.0)	1.4	1.9	1.7	1.7	1.6	6.3	15.3
화훼 및 애완동물 서비스	1.3 (-1.0)	1.0 (-22.2)	1.2 (19.8)	1.4 (10.5)	1.5 (5.7)	1.0	0.9	0.9	1.0	1.0	2.1	9.0
운동 및 오락서비스	17.3 (21.3)	13.9 (-19.5)	14.3 (2.7)	15.8 (10.7)	18.8 (19.0)	12.6	11.5	10.3	11.7	13.0	11.0	8.9
문화서비스	27.4 (1.8)	25.6 (-6.7)	26.5 (3.4)	29.9 (13.0)	28.5 (-4.9)	20.0	21.1	19.1	22.2	19.8	11.0	3.8
복권	0.3 (11.8)	0.4 (27.9)	0.4 (-13.1)	0.3 (-16.4)	0.3 (4.7)	0.2	0.4	0.3	0.2	0.2	3.9	-2.6
서적	20.9 (21.6)	17.6 (-15.9)	25.2 (43.4)	16.1 (-36.0)	18.3 (13.4)	15.2	14.5	18.2	12.0	12.7	-6.1	-12.5
기타인쇄물	2.5 (5.1)	2.4 (-1.9)	2.4 (-1.4)	2.2 (-8.6)	2.3 (5.2)	1.8	2.0	1.7	1.6	1.6	-7.1	-7.0
문구	4.5 (31.8)	4.9 (8.2)	6.5 (33.2)	4.4 (-31.8)	4.5 (2.0)	3.3	4.0	4.7	3.3	3.1	29.5	0.2
단체여행비	25.2 (45.7)	17.3 (-31.4)	22.1 (27.4)	23.8 (7.7)	31.7 (33.6)	18.3	14.3	15.9	17.7	22.0	37.3	25.8

출처 : 통계청(2012), '11년 3분기~'12년 3분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)²¹⁾는 연고점인 '09년 10월의 117 수준 이후 하락하면서 '11년 8월부터 등락 기조를 보이고 있으며 '12년 9월은 99로 악화
 - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 고점인 106 이후 전반적인 호조세가 '11년 7월부터 '12년 4월까지 등락기조로 전환되었으며 이후 하락세를 보이면서 '12년 9월은 94 수준. 소비지출전망 CSI는 가계수입전망 CSI와 유사한 경향을 나타내고 있으며, '12년 4월 110 이후 하락세이며 '12년 9월은 105 수준
 - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 12월 97 기록 이후 '12년 1월 90으로 다소 큰 폭으로 하락하는 등 부진하며, '12년 9월 90으로 기준지수 100 하회
 - ※ '12년 7월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 91
 - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지하다가 '11년 7월 91로 하락 이후 등락으로 보이고 있으며 '12년 9월은 86 수준으로 부진
 - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 7월 이후 전반적으로 하락기조가 나타나고 있으며 '12년 1월 84를 기록한 후 등락세이며 '12년 9월은 84로 다른 분야에 비해 가장 낮은 수준

〈표 I-15〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2011년						2012년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
소비자심리지수	102	99	99	100	103	99	98	100	101	104	105	101	100	99	99
가계수입전망CSI	97	95	96	96	98	95	95	96	97	99	99	95	95	94	94
소비지출전망CSI	109	106	108	108	109	107	106	108	108	110	109	106	106	107	105
내 구 재	95	93	93	93	94	92	92	92	92	93	93	92	89	89	88
의 류 비	100	98	100	101	101	100	98	98	99	101	102	99	96	95	95
외 식 비	91	90	89	88	90	88	86	88	89	92	91	90	88	86	86
여 행 비	89	87	87	86	88	85	84	87	88	89	90	89	86	82	84
교 육 비	106	107	107	106	106	108	108	108	109	107	106	104	104	103	103
의료·보건비	121	120	120	120	119	121	121	121	121	121	120	118	118	119	117
교양·오락·문화비	93	93	92	93	94	92	90	93	93	93	94	93	91	90	90
교 통 · 통 신 비	120	118	117	119	120	120	118	120	121	119	118	116	115	114	114

출처 : 통계청(2012), '11년 7월~'12년 9월 소비자동향조사

※ 소비자심리지수는 100을 넘으면 앞으로 생활형편이나 경기, 수입 등이 좋아질 것으로 보는 사람이 많다는 뜻이며 100 미만이면 그 반대임

21) 소비자심리지수(Consumer Sentiment Index) : 민간소비 및 경기동행지수와 높은 상관관계를 보여 미래 소비 및 경기 등의 전망에 유용. 현재 생활형편 등 6개의 주요 개별지수를 표준화하여 합성한 지수로서 전반적인 소비자 심리의 종합적 판단에 유용한 종합지수

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이²²⁾

□ 2012년 3분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 수출액은 약 3,498억원으로 전년동기대비 31.4% 증가했으며 전분기대비 7.7% 상승
 - '10년 1분기 전분기대비 3.4% 하락 이후 상승세. '11년 1분기부터의 높은 상승 추세가 '12년 1분기 및 2분기에 다소 하락했지만 '12년 3분기 들어 비교적 큰 폭 상승
- 게임 '12년 3분기 수출액은 약 2,086억원으로 전년동기대비 16.4% 증가했으며 전분기대비 2.5% 하락. '11년 1분기 이후 일부 하락에도 불구하고 전체 콘텐츠산업 수출액 전반을 견인
 - '12년 3분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 59.6%로 '11년 3분기(67.3%)에 비해 7.7%p 하락
 - '12년 3분기 수출액 중 네오위즈게임즈, CJ E&M 게임부문, 위메이드엔터테인먼트 등 대형업체는 전년동기대비 7.0%, 66.8%, 849.3% 증가. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 대외 경쟁력 제고에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터의 전년동기대비 감소가 이어지다가 '11년 3분기 이후 증가. '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 26.7% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 감소 기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 22.4% 감소
 - 중소형 업체 중에서 게임하이, 웹젠, 컴투스, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트,

22) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(8), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

게임빌 등 6개 업체는 '11년 4분기 이후 지속적인 스마트게임 등 신작 및 흥행 게임들의 해외 수요증가에 따라 '12년 3분기 수출액의 경우 전년동기 대비 높은 성장

※ 컴투스 및 게임빌은 모바일 전문게임업체이며 스마트폰 등 스마트기기의 보급확대 등 스마트게임수요 인프라 확대 및 게임이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가 기조를 이어감. 컴투스 및 게임빌의 '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 각각 192.5%(248.5%)²³⁾, 133.5%(73.4%) 증가

※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이의 수출액은 '12년 3분기 전년동기대비 65.5%(66.8%)²⁴⁾, 32.3%(31.7%) 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터의 상승세가 '11년 4분기까지 이어지다가 '12년 1분기 이후 하락을 보였으나 '12년 3분기 들어 상승세로 전환. 향후 게임 콘텐츠 소비에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등이 수요적 측면에서 게임시장 성장에 긍정적일 것으로 예상됨에 따라 경쟁력을 확보한 게임 개발사들을 중심으로 큰 폭의 해외 실적 지속 상승 전망

※ '10년 3분기에서 '12년 2분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락

● 출판 '12년 3분기 수출액은 약 23억원으로 전년동기대비 54.0% 증가했으며, 전분기대비 41.7% 상승

- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 0.7%로 전년동기대비 0.1%p 하락

※ 대교, 능률교육, 예림당, 이퓨처의 '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 45.5%, 53.8%, 200.0%, 77.8% 증가

- 출판은 '10년 2분기 이후 등락세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 큰 폭 상승

● 방송 '12년 3분기 수출액은 약 497억원으로 전년동기대비 13.2% 증가했으나 전분기대비 10.1% 하락

- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 14.2%로 전년동기

23) 2012년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

24) 2012년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

대비 2.3%p 감소

※ SBS콘텐츠허브는 '12년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 6.4% 증가. CJ E&M 방송부분은 전년동기대비 37.6% 증가. 초록밤미디어와 팬엔터테인먼트는 독립제작사로서 전년동기대비 78.6%, 179.9% 증가

- 방송은 '11년 1분기부터 '11년 4분기까지 전분기대비 큰 폭의 하락을 보이다가 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승으로 전환되었으며 '12년 3분기 들어 다소 하락

● 영화 '12년 3분기 수출액은 약 142억원으로 전년동기대비 180.7% 증가했으며 전분기대비 101.3% 큰 폭 상승

- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 4.1%로 전년동기대비 2.2%p 상승

※ 미디어플렉스는 영화투자배급사로서 수출액의 경우 '12년 3분기 전년동기대비 350.0% 증가했으며, CJ E&M 영화부문은 전년동기대비 281.6% 증가

- 영화는 '11년 2분기부터 전분기대비 상승세기조가 나타나다가 '12년 2분기에 다소 큰 폭의 하락을 보였지만 3분기 들어 큰 폭의 상승으로 반전

● 음악 '12년 3분기 수출액은 약 550억원으로 전년동기대비 213.7% 증가했으며 전분기대비 48.1% 상승

- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 15.7%로 전년동기대비 9.1%p 큰 폭 상승

※ CJ E&M 음악부문, SM엔터테인먼트, 소리바다 등의 '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 597.9%, 103.2%, 222.2% 증가했으며, 수출액 규모 측면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 음악 수출액 증가를 견인

- 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세를 보였지만, '11년 1분기 이후 '12년 1분기를 제외하고, 전분기대비 상승 기조가 '12년 3분기까지 이어지고 있으며 큰 폭의 상승을 기록

● 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 수출액은 약 199억원으로 전년동기대비 5.0% 증가했으나 전분기대비 1.0% 하락

- '12년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.7%로 전년동기대비 1.4%p 하락

- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 추세가 이어지고 있으며 '12년 3분기는 하락

〈표 1-16〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

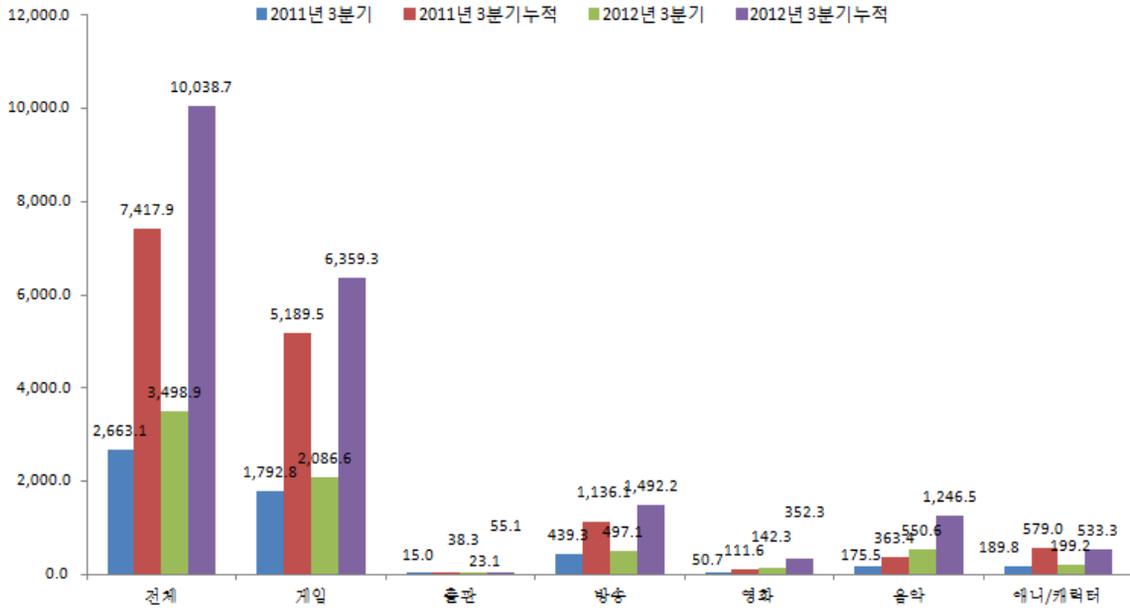
(단위 : 억원, %)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	1,792.8 (2.9%)	2,790.8 (55.7%)	7,980.3 (42.2%)	2,237.9 (-19.8%)	2,034.8 (-9.1%)	2,086.6 (2.5%)	6,359.3 (22.5%)	16.4%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.0 (-3.8%)	85.8 (472.0%)	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	55.1 (43.9%)	54.0%
방송	439.3 (-1.0%)	341.4 (-22.3%)	1,477.5 (91.9%)	442.0 (29.5%)	553.1 (25.1%)	497.1 (-10.1%)	1,492.2 (31.3%)	13.2%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	50.7 (7.0%)	88.4 (74.4%)	200.0 (72.7%)	139.3 (57.6%)	70.7 (-49.2%)	142.3 (101.3%)	352.3 (215.7%)	180.7%
음악	175.5 (37.3%)	510.9 (191.1%)	874.3 (93.1%)	324.1 (-36.6%)	371.8 (14.7%)	550.6 (48.1%)	1,246.5 (243.0%)	213.7%
애니메이션/ 캐릭터	189.8 (-8.0%)	218.2 (15.0%)	797.2 (12.6%)	132.8 (-39.1%)	201.3 (51.6%)	199.2 (-1.0%)	533.3 (-7.9%)	5.0%
합계	2,663.1 (3.1%)	4,035.5 (51.5%)	11,453.4 (48.7%)	3,291.8 (-18.4%)	3,248.0 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	10,038.7 (35.3%)	31.4%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐츠리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

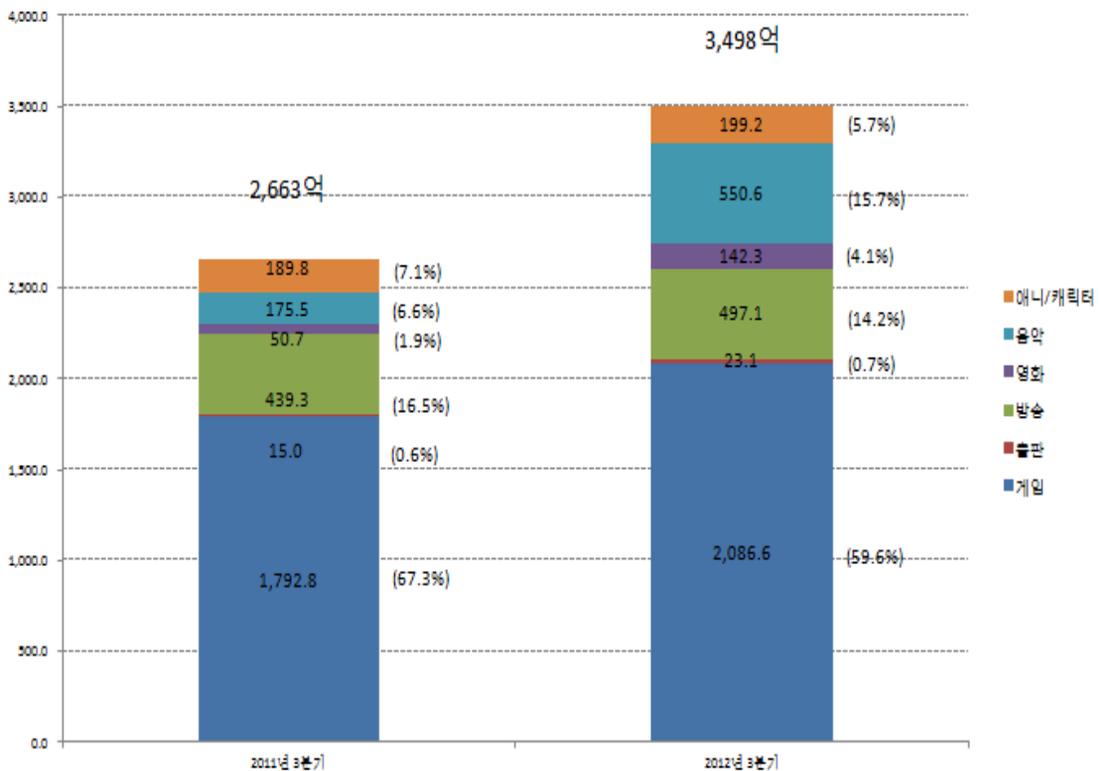
〈그림 I -11〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



〈그림 I -12〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



□ 2012년 3분기누적 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 수출액은 약 1조 38억원으로 전년동기대비 35.3% 증가
 - '12년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 수출액 중 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전 부문 전년동기대비 증가
 - ※ 게임, 출판, 방송, 영화, 음악 수출액은 '12년 3분기누적 전년동기대비 22.5%, 43.9%, 31.3%, 215.7%, 243.0% 증가
 - 게임의 '12년 3분기누적 수출액 '10년 3분기누적 이후 큰 폭의 증가세. 음악의 수출액은 전반적으로 다른 분야에 비해 큰 폭의 증가를 기록
 - ※ 게임의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 상장사 전체 수출액 대비 비중은 63.3%로 '11년 3분기누적(70.0%)에 비해 6.7%p 하락. 음악의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 수출액 비중은 12.4%로 '11년 3분기누적 대비 7.5%p 큰 폭 증가

〈표 I -17〉 '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	1,397.1 (4.4%)	4,045.9 (11.1%)	1,792.8 (28.3%)	5,189.5 (28.3%)	2,086.6 (16.4%)	6,359.3 (22.5%)
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	7.1 (-22.0%)	29.7 (16.4%)	15.0 (111.3%)	38.3 (29.0%)	23.1 (54.0%)	55.1 (43.9%)
방송	169.3 (189.1%)	525.0 (284.8%)	439.3 (159.5%)	1,136.1 (116.4%)	497.1 (13.2%)	1,492.2 (31.3%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	22.4 (-45.6%)	92.3 (3.9%)	50.7 (126.3%)	111.6 (20.9%)	142.3 (180.7%)	352.3 (215.7%)
음악	114.9 (50.6%)	419.2 (129.6%)	175.5 (52.7%)	363.4 (-13.3%)	550.6 (213.7%)	1,246.5 (243.0%)
애니메이션/ 캐릭터	213.3 (145.3%)	515.3 (33.8%)	189.8 (-11.0%)	579.0 (12.4%)	199.2 (5.0%)	533.3 (-7.9%)
합계	1,924.1 (19.5%)	5,627.4 (27.2%)	2,663.1 (38.4%)	7,417.9 (31.8%)	3,498.9 (31.4%)	10,038.7 (35.3%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외

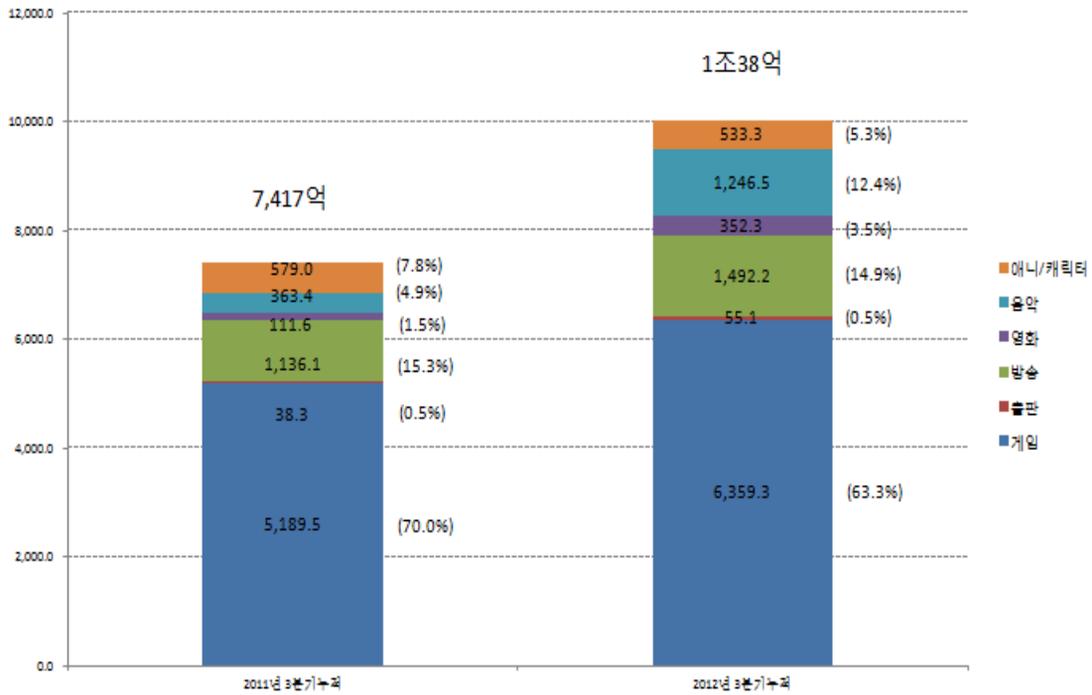
2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외

3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이류처' 사업보고서에서 수출 발생

- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐츠리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

〈그림 I -13〉 '11년 3분기누적 vs '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



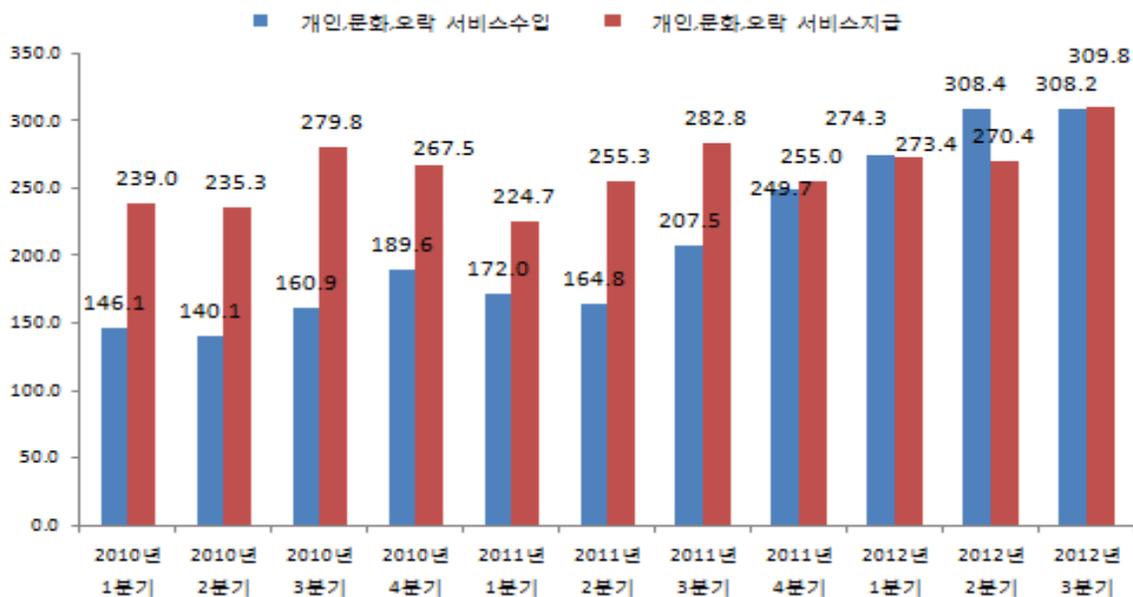
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이

□ '12년 3분기 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이²⁵⁾

- '12년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 160만 달러의 적자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 97.9% 개선
 - '12년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 3억 820만 달러로 전년동기대비 약 48.5% 증가
 - '12년 3분기 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 3억 980만 달러로 전년동기대비 약 9.5% 증가
 - 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,890만 달러의 최대 적자를 기록한 이후 적자폭 감소 추세. '11년 4분기에 큰 폭의 적자개선과 함께 '12년 1분기 및 2분기는 흑자 기록. 이는 개인·문화·오락 서비스 수입이 상대적으로 높은 증가율에 기인

〈그림 1-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



25) 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 나뉨

□ '12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이²⁶⁾

- '12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 3,730만 달러의 흑자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 117.1% 증가
 - '12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 8억 9,090만 달러로 전년동기대비 약 63.7% 증가
 - '12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 8억 5,360만 달러로 전년동기대비 약 11.9% 증가

〈표 1-18〉 '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지 변동

(단위 : 백만 달러)

구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
개인,문화,오락 서비스수입	160.9	447.1	207.5	544.3	308.2	890.9
	-	-	(29.0%)	(21.7%)	(48.5%)	(63.7%)
개인,문화,오락 서비스지급	279.8	754.1	282.8	762.8	309.8	853.6
	-	-	(1.1%)	(1.2%)	(9.5%)	(11.9%)
개인,문화,오락 서비스수지	-118.9	-307.0	-75.3	-218.5	-1.6	37.3
	-	-	(36.7%)	(28.8%)	(97.9%)	(117.1%)

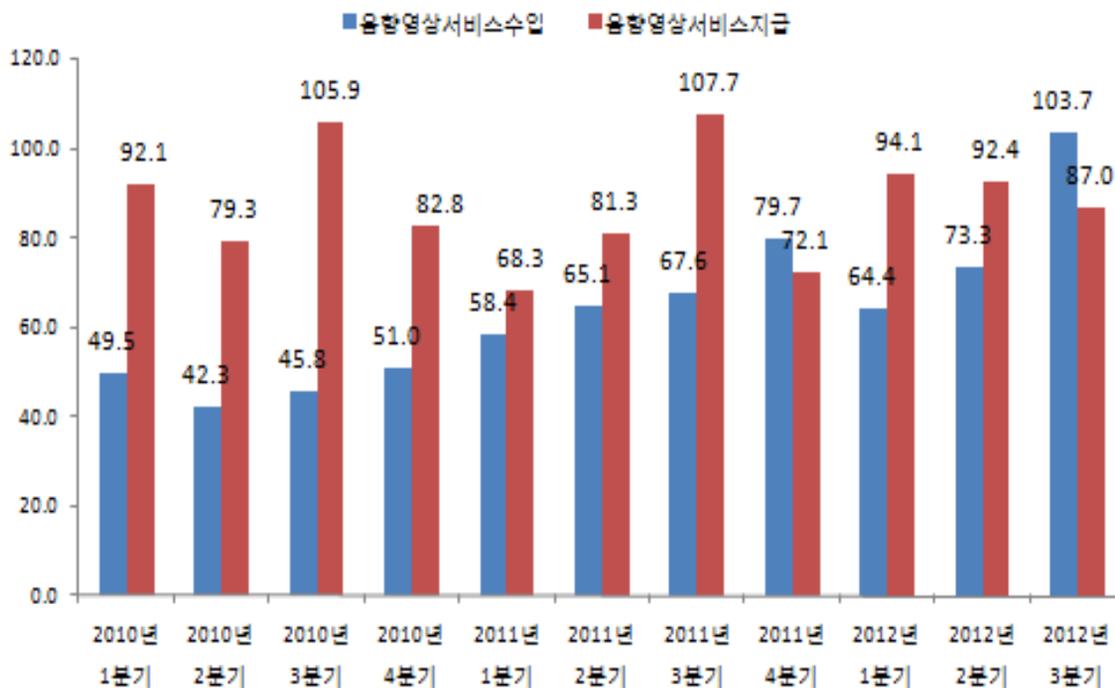
26) 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 나뉨

□ '12년 3분기 음향영상 서비스수지 추이

- '12년 3분기 음향영상 서비스수지는 약 1,670만 달러 흑자를 보이고 있으며 전년동기대비 약 141.6% 증가
- '12년 3분기 음향영상 서비스 수입은 약 1억 370만 달러로 전년동기대비 약 53.4% 증가
- '12년 3분기 음향영상 서비스 지급은 약 8,700만 달러로 전년동기대비 약 19.2% 감소
- 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,010만 달러의 적자 수준에서 '11년 4분기에 흑자 기록. '12년 1분기부터 폭의 적자 상태를 보이다가 3분기에 이르러 흑자 전환. 이는 음향영상 서비스 수입의 높은 증가 및 지급의 감소에 기인

〈그림 I-15〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



□ '12년 3분기누적 음향영상 서비스수지 추이

- '12년 3분기누적 음향영상 서비스수지는 약 3,210만 달러 적자를 나타내고 있으며 전년동기대비 약 51.5% 개선
 - '12년 3분기누적 음향영상 서비스 수입은 약 2억 4,140만 달러로 전년동기대비 약 26.3% 증가
 - '12년 3분기누적 음향영상 서비스 지급은 약 2억 7,350만 달러로 전년동기대비 약 6.3% 증가

〈표 1-19〉 '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 음향영상 서비스수지 변동

(단위 : 백만 달러)

구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
음향영상서비스 수입	45.8	137.6	67.6	191.1	103.7	241.4
	-	-	(47.6%)	(38.9%)	(53.4%)	(26.3%)
음향영상서비스 지급	105.9	277.3	107.7	257.3	87.0	273.5
	-	-	(1.7%)	(-7.2%)	(-19.2%)	(6.3%)
음향영상서비스 수지	-60.1	-139.7	-40.1	-66.2	16.7	-32.1
	-	-	(33.3%)	(52.6%)	(141.6%)	(51.5%)

5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 대외리스크 미해소에 따른 경기정체에도 서비스업 중심의 고용공급 확대

- 유럽재정위기 등 대외불확실성의 잔존으로 수출 증가율 하락과 함께 내수 위축 우려 확대 등 불안요소에도 서비스업을 중심으로 취업자수 증가 등 '12년 3분기 고용시장은 2분기에 이어 전년동기대비 안정적 유지가 이뤄지고 있으나, 청년층 실업률의 경우 상대적으로 다소 악화되는 양상. 연령별, 학력별 등 고용증감의 편차는 '11년 4분기 이래 지속
 - '12년 9월 경제활동인구는 2,575만 5천명으로 전년동월대비 67만 9천명(2.7%) 증가했으며, 경제활동참가율은 61.8%로 전년동월대비 0.8%p 증가
 - '12년 9월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 감소 및 고용률(취업인구 비율)은 60.0%로 전년동월대비 0.9%p 증가. 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.3%p 상승한 6.7%를 기록했으며 전년동월대비 0.4%p 증가. 향후 세계 주요 국가들의 경제회복 등이 국내 수출 성장세 및 국내 경기정체 등에 직접적으로 실업률 상승 여부에 영향을 미칠 것으로 전망되며, 이에 따라 구체적인 정책 수립을 위한 산업별, 연령별, 학력별 등을 고려한 효과적인 접근 필요
 - 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 1월에 이르러 3.5% 하락기조를 나타내고 있으며 '12년 9월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 하락. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락세를 보이면서 '12년 9월 약 75만으로 전년동월대비 약 6천명 감소

〈표 1-20〉 '11년 7월~'12년 9월 실업률 추이

(단위: %)

구분	2011년						2012년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
실업률	3.3	3.0	3.0	2.9	2.9	3.0	3.5	4.2	3.7	3.5	3.1	3.2	3.1	3.0	2.9

출처: 통계청(2012), '11년 7월~'12년 9월 실업률

- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 확대되고 있으나, 문화산업분야 산업별 '12년 3분기 신규구인 규모는 2분기에 이어 전년동기대비 감소
 - '12년 9월 전체 구인현황은 18만 3,203명으로 전년동월대비 6.7% 증가했으며, '12년 3분기는 전년동기대비 10.1% 증가
 - 전체 구인은 전년동기대비 증가했으나 문화산업분야 신규구인은 부문별 다소 큰 폭의 감소를 보임
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 7월에서 9월까지 12.0% 감소, 11.1% 감소, 3.3% 증가했으며, '12년 3분기는 전년동기대비 7.0% 감소, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 7월에서 9월까지 23.1% 증가, 38.5% 증가, 56.4% 감소했으며, '12년 3분기는 전년동기대비 20.3% 감소
- 직종별로 보면, 일부 직종의 신규구인 증가세가 나타나고 있으나 전반적으로 '12년 7월 이후 감소 추세이며 '12년 3분기 전년동기대비 신규구인 감소
 - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 '12년 7월에서 9월까지 전년동월대비 각각 11.2% 감소, 7.4% 감소, 9.3% 감소. '12년 3분기는 전년동기대비 9.3% 감소
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 '12년 7월에서 9월까지 전년동월대비 13.3% 증가, 10.5% 감소, 19.3% 증가. '12년 3분기는 전년동기대비 5.4% 증가

〈표 I -2〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

구분	2011년				2012년				'12년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률				
	7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'12년 7월	'12년 8월	'12년 9월	'12년 3분기	
전체	164,775	181,880	171,759	518,414	187,470	200,347	183,203	571,020	22,695 (13.8)	18,467 (10.2)	11,444 (6.7)	52,606 (10.1)	
문화산업별	출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	5,255	5,577	4,816	15,648	4,624	4,956	4,975	14,555	-631 (-12.0)	-621 (-11.1)	159 (3.3)	-1,093 (-7.0)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	722	711	2,029	3,462	889	985	884	2,758	167 (23.1)	274 (38.5)	-1,145 (-56.4)	-704 (-20.3)
직종별	문화·예술·디자인·방송 관련직	4,112	4,168	3,746	12,026	3,652	3,859	3,399	10,910	-460 (-11.2)	-309 (-7.4)	-347 (-9.3)	-1,116 (-9.3)
	미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직	977	1,318	961	3,256	1,107	1,179	1,146	3,432	130 (13.3)	-139 (-10.5)	185 (19.3)	176 (5.4)

※ 출처 : 한국고용정보원(2012), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

- 문화산업분야 직종별 '12년 9월 취업률은 약 22.3%²⁷⁾로 '12년 6월에 비해 약 0.8%p 상승 및 전년동월대비 4.8%p 상승
 - '12년 9월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 27만 1,264명으로 전년동월대비 0.7% 감소했으며 '12년 3월부터 등락세를 보이다가 '12년 8월 이후 하락으로 전환
 - '12년 7월에서 9월까지 전체 신규 구직 취업률은 하락 기조를 보이거나 '12년 3분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 38.1%로 전년동기대비 8.7%p 상승
 - 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '12년 3분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 26.0%, 18.9%(평균 22.5%). 평균취업률과 비교해 전년동기대비 4.8%p 증가 및 전분기대비 0.3%p 하락
- 문화산업분야 '12년 9월 신규 구직 대비 구인 현황²⁸⁾ 24.4%(29.0%)²⁹⁾는 전체 현황³⁰⁾ 67.5%(68.2%)³¹⁾ 보다 고용시장에 있어 약 43.1%p 정도 취약하며, 구인 대비 실제 취업률은 '11년 3월 이후 전체 구인대비 실제 취업률 대비 높은 수준
 - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 16%~36%(17%~40%)³²⁾ 수준. '10년 및 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 3분기까지 문화산업 고용시장은 전체 고용시장에 비해 수요·공급간 불균형 지속되고 있으며 이에 대한 가시적 방안 도출을 위한 검토 필요
 - ※ 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인 대비 실제 취업률은 '12년 3분기 약 78%(74%)³³⁾이며 전년동기대비 17.0%p 증가했으며, 전분기대비 4.0%p 상승

27) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 9월 취업률 합산하여 평균

28) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 9월 신규구인/신규구직 합산

29) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 6월 신규구인/신규구직 합산

30) 2012년 9월 전체 신규구인/신규구직

31) 2012년 6월 전체 신규구직대비 구인

32) 2012년 4월~6월 및 2분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

33) 2012년 2분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인대비 실제 취업률

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '12년 3분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 33.2%로 전년동기대비 약 2.8%p 감소했으며 전분기대비 약 5.3%p 하락
 - ※ '12년 3분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 69.7%로 전년동기대비 6.1%p 증가했으며 전분기대비 1.1%p 하락
- 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '12년 3분기 신규 구직 대비 구인비율은 16.2%로 전년동기대비 0.2%p 증가했으며 전분기대비 4.7%p 하락. '11년에 이어 '12년 1분기부터 3분기까지 다른 직종 대비 낮은 신규 구직 대비 구인 비율을 나타냄

〈표 I -22〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구분	2011년				2012년				'12년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률				
	7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'12년 7월	'12년 8월	'12년 9월	'12년 3분기	
전체	신규 구직	270,098	271,336	273,153	814,587	278,278	269,742	271,264	819,284	3.0	-0.6	-0.7	0.6
	취업	80,733	83,632	75,363	239,728	108,418	101,056	102,585	312,059	34.3	20.8	36.1	30.2
	취업률	29.9	30.8	27.6	29.4	39.0	37.5	37.8	38.1	9.1	6.6	10.2	8.7
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규 구직	10,946	11,089	11,410	33,445	10,997	10,803	11,070	32,870	0.5	-2.6	-3.0	-1.7
	취업	2,433	2,474	2,476	7,383	2,828	2,844	2,879	8,551	16.2	15.0	16.3	15.8
	취업률	22.2	22.3	21.7	22.1	25.7	26.0%	26.0	26.0	3.5	4.0	4.3	3.9
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	신규 구직	6,714	6,756	6,883	20,353	6,722	6,907	7,582	21,211	0.1	2.2	10.2	4.2
	취업	946	857	909	2,712	1,347	1,270	1,400	4,017	42.4	48.2	54.0	48.1
	취업률	14.1	12.7	13.2	13.3	20.0	18.4	18.5	18.9	5.9	5.7	5.3	5.6

※ 출처 : 한국고용정보원(2012), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이³⁴⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 종사자수는 3만 6,599명으로 전년동기대비 0.1% 증가했으며, 전분기대비 1.5% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 3분기 전년동기대비 7.5%, 17.2%, 11.8%, 30.4%로 '12년 1분기 이후 전체 평균 이상 증가를 기록
 - 음악의 '12년 3분기 종사자수는 1,488명으로 전분기대비 3.0% 상승했으며 '11년 2분기 이후 상승 기조 지속
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 3분기 종사자수는 6,434명, 1,669명, 1,530명으로 전분기대비 0.5%, 5.3%, 7.8% 상승
- '12년 3분기 종사자 비중을 보면 게임(28.4%), 지식정보(21.3%), 출판(18.4%), 방송(17.6%) 순으로 전체 종사자의 85.7%(86.5%)³⁵⁾로 '12년 2분기에 비해 0.8%p 하락했으며 '11년 3분기에 비해 2.0%p 감소
 - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 부문의 종사자 비중은 전년동기대비 1.4%p, 0.6%p, 1.2%p, 0.1%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 부문은 1.2%p, 0.7%p, 0.5%p, 1.0%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승 기조를 보이다가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락세
 - '12년 1분기 및 2분기 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 0.1%, 0.6% 하락
 - 취업은 경기후행지표이며 향후 대외요인으로 1) 유럽재정위기 호전 2) 이에 따른 중국, 미국 등 국내 주요 수출대상국의 경기회복 등이 가시화될 경우 현재 거시적 측면에서 국내 경기상승 기조 회복과 함께 미시적 측면에서 스마트기기 보급 확대에 따른 콘텐츠 수요 증가 등이 대내외 경쟁력을 보유한 콘텐츠산업을 중심으로 신규 취업자 확대가 이어질 것으로 전망

34) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(8), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

35) 2012년 2분기 비중

〈표 1-23〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

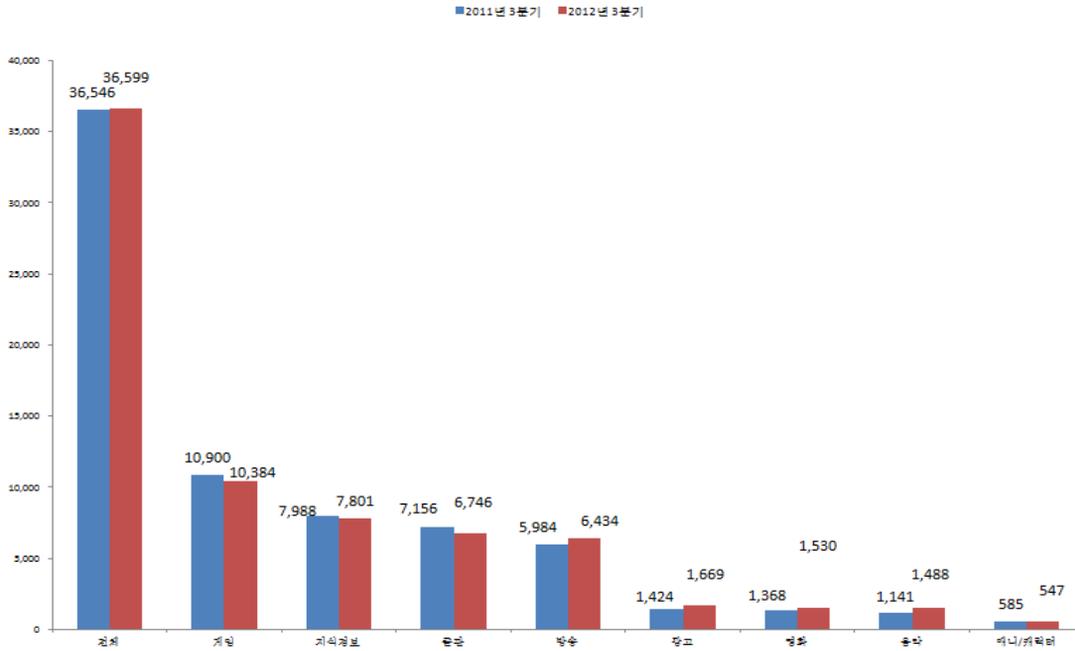
(단위 : 명, %)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	10,900 (1.7%)	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	-4.7%
지식정보	7,988 (1.0%)	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	-2.3%
출판	7,156 (-0.3%)	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	-5.7%
방송	5,984 (1.7%)	6,204 (3.7%)	6,282 (1.3%)	6,403 (1.9%)	6,434 (0.5%)	7.5%
광고	1,424 (1.9%)	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	17.2%
영화	1,368 (10.8%)	1,396 (2.0%)	1,425 (2.1%)	1,419 (-0.4%)	1,530 (7.8%)	11.8%
음악	1,141 (12.9%)	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	30.4%
애니메이션/ 캐릭터	585 (2.8%)	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	-6.5%
합계	36,546 (1.8%)	37,435 (2.4%)	37,406 (-0.1%)	37,168 (-0.6%)	36,599 (-1.5%)	0.1%

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
 - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

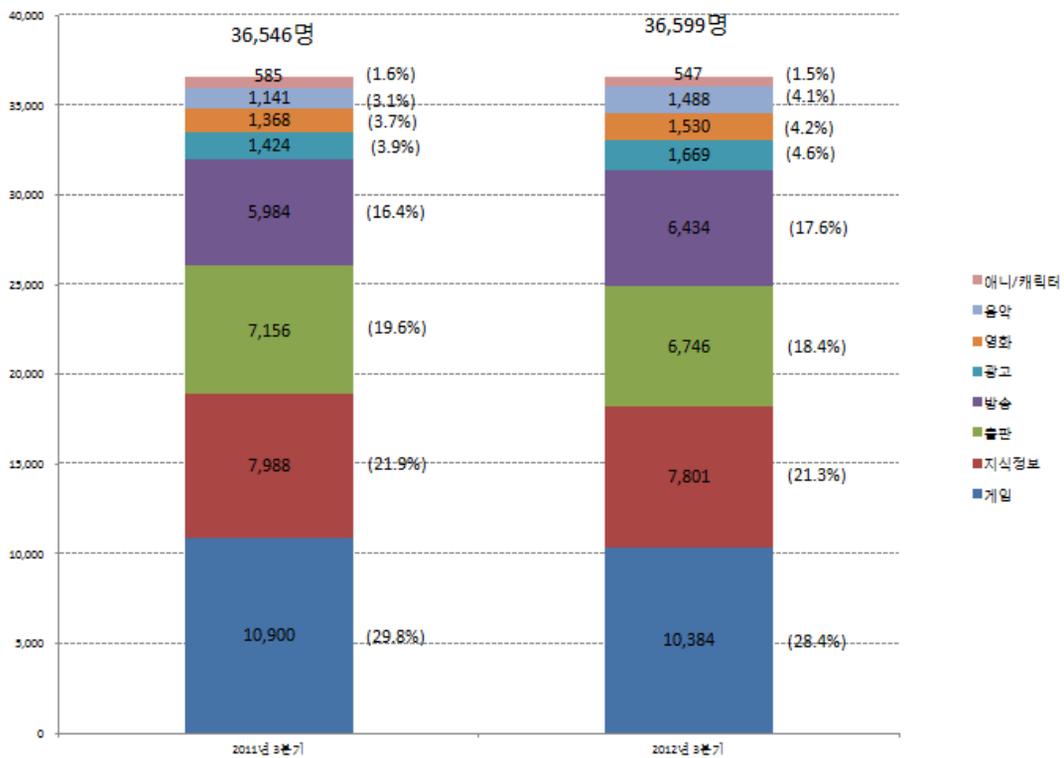
〈그림 I -16〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 I -17〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 I-24〉 '11년 3분기 vs '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

구분		2011년 3분기	2011년 3분기누적	2012년 3분기	2012년 3분기누적	3분기 전년동기	3분기누적 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,237.20	140,730.90	53,866.60	157,380.60	9.40%	11.80%
	전체상장사 ³⁶⁾	2,722,838.00	8,082,847.00	2,858,251.00	8,617,505.00	4.97%	6.61%
	비중	1.81%	1.74%	1.88%	1.83%	0.07%p	0.09%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,888.00	24,229.40	7,504.70	22,092.60	△4.9%	△8.8%
	전체상장사	153,429.00	527,076.00	217,020.00	537,322.00	41.45%	1.94%
	비중	5.14%	4.60%	3.46%	4.11%	△1.68%p	△0.49%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	16.00%	17.20%	13.90%	14.00%	△2.10%p	△3.20%p
	전체상장사	5.63%	6.52%	7.59%	6.24%	1.96%p	△0.28%p

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

- '12년 3분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.88%로 전년동기대비 약간 상승했으며, 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 성장세 지속과 함께 전체 상장사 대비 높은 증가율을 기록(콘텐츠산업 9.40% 증가 vs 전체상장사 4.97% 증가). 영업이익은 '12년 3분기 전체 상장사의 경우 증가했으나 콘텐츠산업 관련 상장사는 감소(콘텐츠산업 4.90% 감소 vs 전체상장사 41.45% 증가)

- '12년 3분기 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 1.88%로

36) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 671사 중 분석제외법인 40개사를 제외한 631개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨(출처 : 2012년 11월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

전년동기대비 0.07%p 증가

※ '12년 3분기 전체 상장사의 매출액은 전년동기대비 4.97% 증가했으며 이는 '09년 미국발 금융위기에 따른 경기저점 이후 '10년부터 국내외 경기상승이 이어지면서 반도체, 자동차 등 국내 대기업 수출주력상품의 실적상승이 매출액 성장에 기여했으나 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 경기하락 우려 확대로 성장폭은 다소 저조. 향후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들의 경기회복 기대 확대 등 대내외 경기 호재가 본격화 될 경우 전체상장사 매출액 및 영업이익 등 실적에 긍정적 영향 전망

- '12년 3분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 3.46%로 '11년 4분기 이후 매출액 비중 대비 높은 수준 유지

※ 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '12년 3분기 비중은 전년동기대비 약 1.68%p 감소

- 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 영업이익률은 13.9%로 전체 상장사에 비해 약 1.8배 높은 수준이며 '12년 2분기(2.5배) 대비 격차 감소

- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '12년 3분기 전년동기대비 2.1%p 감소

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 1.96%p 증가

〈표 1-25〉 '12년 2분기 및 '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율

(단위 : 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)			전체상장사		
	2012년 2분기	2012년 3분기	증감률	2012년 2분기 ³⁷⁾	2012년 3분기 ³⁸⁾	증감률
자산총계	275,152.5	281,031.1	2.14%	12,978,029	13,130,086	1.17%
부채총계	97,164.2	96,504.1	△0.68%	6,289,449	6,306,648	0.27%
자본총계	177,988.3	184,527.0	3.67%	6,688,580	6,823,438	2.02%
부채비율	54.60%	52.30%	△2.30%p	94.03%	92.43%	△1.60%p

● '12년 2분기 및 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율³⁹⁾은 54.6% 및 52.3%로 전체상장사 자기자본 부채비율 대비 절반 수준

- '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 2.3%p 하락

37) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 669사 중 분석제외법인 36개사를 제외한 633개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨

38) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 671사 중 분석제외법인 40개사를 제외한 631개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨

39) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

〈표 I-26〉 '12년 2분기 및 '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율

(단위 : 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)		전체상장사	
	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 2분기 ⁴⁰⁾	2012년 3분기 ⁴¹⁾
유동자산	134,176.5	137,849.1	424,848,332.0	430,408,060
유동부채	73,038.1	70,544.7	367,415,688.0	359,328,581
유동비율	183.7%	195.4%	115.6%	119.8%

- '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율⁴²⁾은 75.6%p 높은 195.4%

– 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 전분기대비 11.7%p 상승

□ 2012년 3분기누적 전체산업 대비 콘텐츠산업

- '12년 3분기누적 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 매출액 비중은 약 1.83%로 전년동기대비 약간 증가했으며 매출액 성장세는 콘텐츠산업 관련 상장사가 높은 수준(콘텐츠산업 11.80% 증가 vs 전체상장사 6.61% 증가). 영업 이익은 '12년 3분기누적 전체 상장사의 경우 증가했으나 콘텐츠산업 관련 상장사는 소폭 감소

– '12년 3분기누적 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 1.83%로 전년동기대비 0.09%p 증가

– '12년 3분기누적 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 4.11%로 '12년 2분기(4.53%) 대비 약간 하락

※ 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '12년 3분기누적 비중은 전년동기대비 약 0.49%p 하락

– 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기누적 영업이익률은 14.0%로 전체 상장사 대비 약 2.2배 높은 수준

– 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 '12년 3분기누적 전년동기대비 3.20%p 감소

※ 전체 상장사의 '12년 3분기누적 영업이익률은 전년동기대비 0.28%p 감소

40) 유가증권시장 12월 결산법인 669사 중 633사

41) 유가증권시장 12월 결산법인 671사 중 631사

42) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

□ 자산증가율⁴³⁾ 변화 추이

〈표 1-27〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	2.1%	0.1%p
게임	1.8%	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.8%p
지식정보	2.6%	3.7%	4.8%	6.6%	3.8%	1.2%p
출판	△3.0%	10.4%	0.9%	△5.1%	0.3%	3.3%p
방송	4.6%	0.8%	4.9%	1.4%	△1.2%	△5.8%p
광고	△1.5%	16.7%	△10.7%	10.0%	5.9%	7.4%p
영화	8.1%	4.6%	△2.6%	6.9%	9.5%	1.4%p
음악	△1.6%	17.3%	10.7%	4.4%	3.6%	5.2%p
애니메이션/캐릭터	△0.3%	5.9%	△6.2%	0.2%	2.8%	3.1%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자산증가율은 2.1%로 전년동기대비 0.1%p 증가
 - '11년 3분기 2.0%부터 등락을 보이면서 '12년 3분기는 들어 하락세, 전분기대비 1.4%p 하락
 - 게임, 지식정보, 광고, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 자산증가율은 각각 2.6%, 3.8%, 5.9%, 9.5%, 3.6%, 2.8%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 높으며, 광고 및 음악은 전년동기대비 7.4%p, 5.2%p 증가
 - ※ 방송의 '12년 3분기 자산증가율은 전년동기대비 5.8%p 감소
 - 출판 자산증가율은 '11년 3분기 이후 전년동기대비 큰 폭의 등락을 보였으며 '12년 3분기는 0.3%로 전년동기대비 3.3%p 증가
 - ※ 출판 '12년 3분기 자산증가율은 전분기대비 5.4%p 상승

43) 자산증가율 = (당기말자산-전기말자산) / 전기말자산×100 : 전분기대비 기업의 자산규모 증가규모 파악

□ 투자증가율⁴⁴⁾ 변화 추이

〈표 I-28〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	1.3%	△7.1%p
게임	12.3%	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	△9.9%p
지식정보	13.7%	12.1%	1.8%	10.0%	4.0%	△9.7%p
출판	5.5%	13.3%	1.1%	△1.3%	1.3%	△4.2%p
방송	6.9%	4.3%	6.2%	1.6%	△0.5%	△7.4%p
광고	△1.4%	0.4%	△0.1%	△1.8%	0.9%	2.3%p
영화	11.2%	14.7%	1.9%	3.3%	△8.0%	△19.2%p
음악	2.2%	10.4%	3.4%	5.0%	3.4%	1.2%p
애니메이션/ 캐릭터	4.1%	4.3%	△0.1%	1.0%	2.6%	△1.5%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 투자증가율은 1.3%로 전년동기대비 7.1%p 감소
 - '11년 3분기 투자증가율은 8.4%에서 '11년 4분기에 9.0%를 기록한 후 하락세이며 '12년 3분기는 전분기대비 2.8%p 하락
 - 출판, 광고의 '12년 3분기 투자증가율 각각 1.3%, 0.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 4.2%p 감소, 2.3%p 증가
 - ※ 출판 투자증가율은 '11년 4분기 고점(13.3%)에서 이후 전분기대비 하락세 '12년 3분기 들어 약간 상승
 - ※ 광고의 투자증가율은 '11년 3분기 이후 등락을 보이다가 '12년 3분기 들어 상승으로 전환
 - 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 투자증가율은 '12년 3분기에 각각 2.4%, 4.0%, 3.4%, 2.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 9.9%p 감소, 9.7%p 감소, 1.2%p 증가, 1.5%p 감소
 - ※ 게임 투자증가율은 '11년 3분기부터의 하락세가 '12년 1분기 이후 전분기대비 등락을 보이고 있으며, '12년 3분기는 하락. 지식정보 투자증가율도 게임과 유사한 패턴

44) 투자증가율 = 해당분기 현금흐름표상 투자활동흐름, (현금유출-현금유입)/자산총계×100

- 방송, 영화의 투자증가율은 '12년 3분기에 각각 -0.5%, -8.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준

□ 사내유보율⁴⁵⁾ 변화 추이

〈표 1-29〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	234.9%	20.7%p
게임	330.9%	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	37.6%p
지식정보	326.3%	333.9%	341.9%	354.1%	368.5%	42.2%p
출판	260.6%	261.1%	260.5%	256.4%	262.2%	1.6%p
방송	180.2%	180.5%	182.1%	191.7%	200.1%	19.9%p
광고	333.4%	349.1%	343.3%	354.2%	363.5%	30.1%p
영화	124.5%	123.0%	128.2%	132.5%	144.3%	19.8%p
음악	62.0%	71.3%	79.1%	81.0%	84.7%	22.7%p
애니메이션/ 캐릭터	90.5%	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	△4.9%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 사내유보율은 234.9%로 전년동기대비 20.7%p 증가
 - '11년 3분기 사내유보율은 214.2%이며 이후 완만한 상승 기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 7.9%p 상승
 - 게임, 지식정보, 출판, 광고의 '12년 3분기 사내유보율은 각각 368.5%, 368.5%, 262.2%, 363.5%로 '12년 2분기에 이어 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준을 나타내고 있으며 전년동기대비 37.6%p 증가, 42.2%p 증가, 1.6%p 증가, 30.1%p 증가
 - ※ 게임, 지식정보의 사내유보율은 '11년 3분기 이후 상승 추세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 12.3%p 상승, 14.4%p 상승

45) 사내유보율 = (이익잉여금+자본잉여금)/납입자본금×100 : 유보율이 높을수록 기업이 대내외 불확실성에 대한 적응력이 높음

- 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 '12년 3분기에 각각 200.1%, 144.3%, 84.7%, 85.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 19.9%p 증가, 19.8%p 증가, 22.7%p 증가, 4.9%p 감소
- ※ 영화, 음악의 사내유보율은 '11년 3분기 이후 상승 기조이며 '12년 3분기 전분기대비 11.8%p 상승, 3.7%p 상승

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

□ 영업이익률 변화 추이

〈표 1-30〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p
게임	25.3%	20.3%	24.0%	19.7%	21.7%	△3.6%p
지식정보	24.8%	20.1%	22.7%	21.8%	21.1%	△3.7%p
출판	7.5%	5.2%	8.4%	0.9%	4.9%	△2.6%p
방송	13.4%	10.0%	11.0%	13.9%	11.2%	△2.2%p
광고	4.5%	7.7%	1.4%	6.3%	4.1%	△0.4%p
영화	13.2%	2.0%	9.0%	10.5%	19.8%	6.6%p
음악	10.7%	6.0%	10.4%	8.4%	10.9%	0.2%p
애니메이션/ 캐릭터	1.6%	△2.1%	△5.8%	3.6%	△1.8%	△3.4%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 영업이익률은 13.9%로 전년동기대비 2.1%p 감소, 전분기대비 0.2%p 상승
- '11년 3분기 영업이익률 16.0%에서 '11년 4분기 12.4%로 하락했으며 이후 등락세를 보이면서 '12년 3분기 들어 전분기대비 약간 상승
- 게임 및 지식정보의 '12년 3분기 영업이익률은 각각 21.7%, 21.1%(전년동기대비 3.6%p 감소, 3.7%p 감소)로 다른 분야에 비해 높은 수준이며 전분기 대비 2.0%p 상승, 0.7%p 하락

- ※ 게임의 영업이익률은 국내외 경쟁력 제고에 따른 내수 및 해외시장에서의 실적호조가 주요 요인이며, 지식정보는 온라인광고와 검색광고 등 기존 내수와 함께 스마트폰, 태블릿PC 등의 보급 확대에 따른 게임, 만화 등 신규사업 확대가 매출실적 및 영업이익률 증대에 기여
- 광고 영업이익률은 '12년 3분기에 4.1%로 전년동기대비 0.4%p 감소했으며 전분기대비 2.2%p 하락해 전체 콘텐츠산업 분야 중 가장 낮은 수준
- ※ 출판의 '12년 3분기 영업이익률은 4.9%로 전년동기대비 2.6%p 감소
- 음악 영업이익률은 '11년 3분기 이후 등락을 나타내고 있으며 '12년 3분기는 10.9%로 전년동기대비 0.2%p 증가, 전분기대비 2.5%p 상승
- 영화 영업이익률은 '12년 1분기부터 상승하다가 '12년 3분기에 19.8%로 전년동기대비 6.6% 증가했으며 전분기대비 9.3% 큰 폭 상승
- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '11년 4분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 영업적자가 이어지고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 3.4%p 감소
- ※ 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 영업이익률은 전분기대비 5.4%p 다소 큰 폭 하락

□ 자산영업이익률⁴⁶⁾ 변화 추이

〈표 1-3〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 4분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	3.2%	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	△0.5%p
게임	4.8%	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	△1.1%p
지식정보	5.3%	4.4%	4.6%	4.2%	4.0%	△1.3%p
출판	1.9%	1.2%	2.0%	0.2%	1.1%	△0.8%p
방송	2.7%	2.3%	2.2%	3.0%	2.4%	△0.3%p
광고	1.3%	2.3%	0.3%	2.1%	1.2%	△0.1%p
영화	2.8%	0.4%	1.8%	1.6%	4.2%	1.4%p
음악	3.1%	1.7%	2.4%	1.9%	2.9%	△0.2%p
애니메이션/ 캐릭터	0.3%	△0.4%	△0.9%	0.8%	△0.3%	△0.6%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자산영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 0.5%p 감소, 전분기대비 0.1%p 상승

46) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

- '11년 3분기 자산영업이익률은 3.2%이며 이후 등락과 함께 하락세
- 게임, 지식정보, 영화의 '12년 3분기 자산영업이익률은 각각 3.7%, 4.0%, 4.2%로 전체 콘텐츠상장사 대비 가장 높은 수준을 나타내고 있으며 전년동기대비 1.1%p 감소, 1.3%p 감소, 1.4%p 증가
 - ※ 게임, 지식정보, 영화의 '12년 3분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.3%p 상승, 0.2%p 하락, 2.6% 상승
- 방송, 광고, 음악의 자산영업이익률은 '12년 3분기에 2.4%, 1.2%, 2.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사 또는 다소 낮은 수준. 전년동기대비 0.3%p 감소, 0.1%p 감소, 0.2%p 감소
 - ※ 음악 '12년 3분기 자산영업이익률은 전분기대비 1.0%p 상승했으나, 방송, 광고는 전분기대비 0.6%p, 0.9%p 하락
- 출판의 '12년 3분기 자산영업이익률은 1.1%로 전년동기대비 0.8%p 감소했으나 전분기대비 0.9%p 상승
- 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '11년 3분기부터 적자와 흑자를 반복하다가 '12년 3분기 들어 -0.3%이며 전년동기대비 0.6%p 감소
 - ※ 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '12년 3분기 전분기대비 1.1%p 하락

□ 자본영업이익률 변화 추이

〈표 I-32〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 2분기 전년동기증감
전체	4.9%	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	△0.8%p
게임	6.8%	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	△1.6%p
지식정보	7.6%	6.4%	6.7%	5.9%	5.5%	△2.1%p
출판	2.6%	1.9%	3.0%	0.3%	1.6%	△1.0%p
방송	4.1%	3.5%	3.5%	4.6%	3.5%	△0.6%p
광고	2.9%	6.0%	0.8%	5.2%	3.1%	0.2%p
영화	6.2%	0.9%	3.9%	3.7%	9.6%	3.4%p
음악	4.8%	2.5%	3.2%	2.6%	3.9%	△0.9%p
애니메이션/ 캐릭터	0.5%	△0.8%	△1.6%	1.3%	△0.5%	△1.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자본영업이익률은 4.1%로 전년동기대비 0.8%p 감소
 - '11년 3분기 자본영업이익률은 4.9%로 등락을 나타내면서 하락기조. '12년 3분기는 전분기대비 동일 수준
 - 게임, 지식정보, 영화의 '12년 3분기 자본영업이익률은 각각 5.2%, 5.5%, 9.6%로 가장 높은 수준. 게임, 지식정보는 전년동기대비 1.6%p, 2.1%p 감소했으나, 영화는 전년동기대비 3.4%p 증가
 - ※ 게임 및 지식정보의 자본영업이익률은 '11년 3분기 이후 등락과 함께 하락세이며 '12년 3분기는 전분기대비 0.3%p 상승, 0.4%p 하락
 - 방송, 광고, 음악의 자본영업이익률은 '12년 3분기에 3.5%, 3.1%, 3.9%로 전년동기대비 광고는 0.2%p 증가했으나, 방송 및 음악은 전년동기대비 0.6%p, 0.9%p 감소
 - ※ 방송, 광고, 음악의 '12년 3분기 자본영업이익률은 전분기대비 1.1%p 하락, 2.1%p 하락, 1.3%p 상승
 - 출판, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 자본영업이익률은 1.6%, -0.5%로 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 1.0%p 감소, 1.0%p 감소
 - ※ 출판은 '11년 3분기 이후 등락을 보이면서 하락기조이며, '12년 3분기에는 전분기대비 1.3%p 상승
 - ※ 애니메이션/캐릭터는 '11년 2분기 이후 적자와 흑자를 반복하면서 '12년 3분기 들어 적자상태이며 전분기대비 1.8%p 하락

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

□ 부채비율 변화 추이

〈표 1-33〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p
게임	40.3%	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	0.5%p
지식정보	35.4%	38.0%	39.9%	38.6%	37.1%	1.7%p
출판	37.2%	52.3%	52.6%	46.6%	47.6%	10.4%p
방송	51.0%	51.7%	57.0%	52.3%	44.4%	△6.6%p
광고	129.3%	157.0%	136.3%	150.7%	159.5%	30.2%p
영화	122.4%	132.7%	120.7%	127.4%	132.0%	9.6%p
음악	54.0%	45.5%	37.3%	37.8%	35.3%	△18.7%p
애니메이션/ 캐릭터	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	6.9%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자기자본대비 부채비율은 52.3%로 전년동기대비 0.7%p 증가
 - '11년 3분기 자기자본대비 부채비율은 51.6%로 이후 등락세이며 '12년 3분기는 하락했으며 전분기대비 2.3%p 하락
 - 음악은 '11년 3분기 자기자본부채비율이 54.0%를 기록한 후 다소 큰 폭의 하락기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 35.3%로 전년동기대비 18.7%p 감소했으며 전분기대비 2.5%p 하락. 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 부채비율이 가장 낮은 수준
 - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '12년 3분기 40.8%로 '11년 3분기부터 등락을 보이고 있으며 전년동기대비 0.5%p 증가. 지식정보는 '12년 3분기 자기자본대비 부채비율이 37.1%로 전년동기대비 1.7%p 증가
 - 광고, 영화 등은 '11년 3분기 이후 자기자본 부채비율 등락을 보이면서 전반적으로 상승기조로 다른 분야 대비 상대적으로 높은 수준
 - ※ 광고, 영화의 부채비율은 '11년 3분기부터 전반적으로 상승세이며, 광고 및 영화의 '12년 3분기 부채비율은 각각 159.5%, 132.0%로 전년동기대비 30.2%p, 9.6%p 큰 폭 증가

※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 부채비율은 74.5%이며 전년동기대비 6.9%p 증가했으며 전분기대비 4.7%p 상승

□ 유동비율 변화 추이

〈표 I -34〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p
게임	288.8%	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	△12.7%p
지식정보	339.6%	303.6%	284.1%	314.9%	294.6%	△4.5%p
출판	198.2%	127.0%	128.4%	126.5%	138.9%	△59.3%p
방송	161.6%	169.1%	138.5%	144.7%	165.4%	3.8%p
광고	157.7%	146.7%	152.7%	147.7%	143.1%	△14.6%p
영화	69.3%	75.7%	78.6%	74.4%	105.0%	35.7%p
음악	197.2%	225.6%	261.1%	231.9%	232.4%	35.2%p
애니메이션/ 캐릭터	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	8.4%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 유동비율은 195.4%로 전년동기대비 3.9%p 감소
 - '11년 3분기 유동비율은 199.3%로 이후 등락세. '12년 3분기는 전분기대비 11.7%p 상승. '12년 1분기 이후 유동비율이 상승했으나 유동성리스크 상존
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능
 - 게임 및 지식정보의 '12년 3분기 유동비율은 276.1%, 294.6%로 다른 분야 대비 가장 높은 수준이며, 게임 및 지식정보는 '12년 2분기 전분기대비 6.2%p, 20.3%p 하락
 - 음악의 '12년 3분기 유동비율은 232.4%로 전년동기대비 35.2%p 증가했으며 전분기대비 0.5%p 상승. '11년 3분기 이후 상승 기조 지속
 - ※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 유동비율은 138.9%, 165.4%, 143.1%, 143.7%로 전년동기대비 59.3%p 감소, 3.8%p 증가, 14.6%p 감소, 8.4%p 증가
 - ※ 영화 '12년 3분기 유동비율은 105.0%로 전년동기대비 35.7%p 증가했으며 전분기대비 30.6%p 큰 폭의 상승 등 '11년 3분기 이후 상승세를 보이고 있으나 '11년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

□ 자기자본비율⁴⁷⁾ 변화 추이

〈표 I-35〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	65.7%	0.3%p
게임	71.3%	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	△0.3%p
지식정보	69.9%	68.7%	67.7%	72.1%	72.9%	3.0%p
출판	72.9%	65.7%	65.5%	68.2%	67.8%	△5.1%p
방송	66.2%	65.9%	63.7%	65.7%	69.3%	3.1%p
광고	43.6%	38.9%	42.3%	39.9%	38.5%	△5.1%p
영화	45.0%	43.0%	45.3%	44.0%	43.1%	△1.9%p
음악	64.9%	68.7%	72.8%	72.6%	73.9%	9.0%p
애니메이션/ 캐릭터	59.7%	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	△2.4%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자기자본비율은 65.7%로 전년동기대비 0.3%p 증가

- '11년 3분기 자기자본비율 65.4% 이후 약간의 등락을 보이다가 '12년 1분기 이후 상승세이며 전분기대비 1.0%p 상승

- 게임, 지식정보, 음악의 '12년 3분기 자기자본비율은 각각 71.0%, 72.9%, 73.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 양호한 수준이며, '12년 3분기 전년동기대비 0.3%p 감소, 3.0%p 증가, 9.0%p 증가

※ 게임, 지식정보, 음악의 '12년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 1.0%p 상승, 0.8%p 상승, 1.3%p 상승

- 출판, 방송의 '12년 3분기 자기자본비율은 67.8%, 69.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사한 수준이며, 전년동기대비 5.1%p 감소, 3.1%p 증가

※ 출판, 방송 '12년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 0.4%p 하락, 3.6%p 상승

- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 자기자본비율은 38.5%, 43.1%, 57.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준이며, 전년동기대비 5.1%p 감소, 1.9%p 감소, 2.4%p 감소

※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 1.4%p 하락, 0.9%p 하락, 1.6%p 하락

47) 자기자본은 직접적인 금융비용을 부담하지 않고 기업이 장기적으로 운용할 수 있는 자본으로서 이 비율이 높을수록 기업의 재무구조 건전하다고 할 수 있으며 일반적인 표준비율은 50% 이상. 자기자본비율 = (자기자본/총자산) × 100

6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

□ 1인평균매출액 변화 추이

〈표 1-36〉 '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	0.96 (-3.0%)	1.01 (5.3%)	1.03 (1.7%)	1.00 (-3.1%)	1.06 (6.0%)	10.0%
지식정보	1.13 (0.5%)	1.19 (5.3%)	1.15 (-3.7%)	1.20 (4.6%)	1.24 (2.9%)	9.2%
출판	0.79 (7.4%)	0.80 (0.8%)	0.83 (3.5%)	0.74 (-10.0%)	0.78 (5.0%)	-1.4%
방송	2.18 (-4.1%)	2.39 (9.9%)	2.18 (-8.9%)	2.36 (8.3%)	2.26 (-4.1%)	4.0%
광고	3.99 (3.0%)	5.07 (27.1%)	3.43 (-32.2%)	4.68 (36.3%)	4.24 (-9.5%)	6.2%
영화	2.04 (19.4%)	1.89 (-7.2%)	1.85 (-1.9%)	1.59 (-14.0%)	2.16 (35.5%)	6.1%
음악	1.64 (-7.6%)	1.57 (-4.0%)	1.29 (-18.2%)	1.35 (4.7%)	1.61 (19.2%)	-2.1%
애니메이션/ 캐릭터	1.16 (-8.2%)	1.25 (7.3%)	1.00 (-20.3%)	1.42 (43.0%)	1.17 (-17.7%)	0.7%
합계	1.35 (0.3%)	1.45 (7.5%)	1.35 (-7.0%)	1.43 (6.1%)	1.47 (3.0%)	9.2%

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 4,700만원으로 전년동기대비 9.2% 증가했으며, 전분기대비 3.0% 상승
 - '11년 3분기 1인평균매출액은 약 1억 3,500만원에서 '12년 1분기에 약간 하락했으나 '12년 2분기 이후 상승세
 - 방송, 광고, 영화의 '12년 3분기 1인평균매출액은 약 2억 2,600만원, 4억 2,400만원, 2억 1,600만원으로 높은 수준이며 전년동기대비 4.0% 증가, 6.2% 증가, 6.1% 증가
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 3분기 1인평균매출액은 전분기대비 4.1% 하락, 9.5% 하락, 35.5% 상승
 - 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 1인평균매출액은 약 1억 600만원, 1억 2,400만원, 1억 6,100만원, 1억 1,700만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사하거나 약간 낮은 수준이며, 게임, 지식정보, 애니메이션

/캐릭터는 전년동기대비 10.0%, 9.2%, 0.7% 증가했으나, 음악은 2.1% 감소

※ 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 1인평균매출액은 전분기대비 6.0% 상승, 2.9% 상승, 19.2% 상승, 17.7% 하락

- 출판의 '12년 3분기 1인평균매출액은 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준인 약 7,800만원으로 전년동기대비 1.4% 감소

□ 자본집약도⁴⁸⁾ 변화 추이

(표 I-37) '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위: %, p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	6.7	6.9	7.1	7.4	7.7	1.0p
게임	5.0	5.1	5.4	5.8	6.3	1.3p
지식정보	5.3	5.5	5.7	6.2	6.5	1.2p
출판	3.1	3.4	3.6	3.4	3.5	0.4p
방송	10.7	10.4	10.8	10.8	10.6	△0.1p
광고	13.9	16.5	13.9	14.4	14.4	0.5p
영화	9.7	9.9	9.5	10.1	10.3	0.6p
음악	5.6	5.5	5.7	6.0	6.1	0.5p
애니메이션/캐릭터	6.6	6.2	6.3	6.8	7.2	0.6p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자본집약도는 7.7로 전년동기대비 약 1.0p 증가했으며 전분기대비 0.3p 상승

- '11년 3분기 자본집약도는 6.7로 이후 상승기조

- 방송, 광고, 영화의 '12년 3분기 자본집약도는 10.6, 14.4, 10.3로 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.1p 감소, 0.5p 증가, 0.6p 증가

※ 영화의 '12년 3분기 자본집약도는 전분기대비 0.2p 상승

- 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 자본집약도는 6.3, 6.5, 6.1, 7.2로 전년동기대비 1.3p, 1.2p, 0.5p, 0.6p 증가

※ 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 2분기 자본집약도는 전분기대비 0.5p, 0.3p, 0.1p, 0.4p 상승

※ 출판의 '12년 3분기 자본집약도는 3.5로 전년동기대비 0.4p 증가했으나 가장 낮은 수준

48) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100

Ⅱ. 2012년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1 콘텐츠업체 실태조사 개요

1.1. 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - ※ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망을 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(약 87개) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공

1.2. 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 총 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사 실시
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 12개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치사슬별 매출규모의 약 65%~70% 이상 차지할 수 있도록 표본 구성

- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업규모를 산출하였으며 수출과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계하였음
 - ※ 콘텐츠산업에서 소규모 사업체는 수출을 하는 경우가 적어, 집계된 수출액이 전체와 차이가 없을 것으로 판단됨
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2012년 11월 9일부터 ~ 11월 28일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문 발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정시 출판산업 전 분야(인쇄업, 계약배달직 제외)가 포함되었으며, 1분기와 시계열 유지를 위하여 1분기에 미조사된 분야도 2분기 실태 조사 시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음
- 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1~2분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음
 - ※ 2010년 1~4분기 콘텐츠산업 규모는 2010년 콘텐츠산업통계 확정치 결과값으로 변경되었으며, 2011년 1~2분기는 2010년 확정치로 인해 재추정 되었음. 따라서 2010년 1분기~2011년 2분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 3분기 콘텐츠산업 동향보고서에 수록된 규모를 활용하여야 함

- 방송산업은 방송영상독립제작사만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 방송산업 규모와 차이가 있음

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

- 광고산업은 광고매체집행 사업체만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 광고산업 규모와 차이가 있음

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

2 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

2.1. 2012년 3분기 콘텐츠산업 규모

- '12년 3분기 콘텐츠산업 매출액은 17조 557억원, 종사자는 54만 1,836명, 수출액은 1조 1,309억원, 투자액은 4,535억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 0.3% 증가, 종사자는 약 0.1% 감소하였으며, 수출액은 4.1% 증가하였고, 전년동기대비는 약 3.5% 증가, 종사자는 약 0.1% 증가, 수출액은 약 3.5% 증가

〈표 II-1〉 '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출판	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-0.5%	-2.3%
만화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	1.8%	-2.8%
음악	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	7.2%	11.1%
게임	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	1.2%	5.1%
영화	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	5.9%	7.4%
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	15.9%	-3.2%
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%
광고	1,545,817	1,766,113	1,790,312	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	-6.8%	-1.2%
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	0.4%	11.5%
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	0.6%	5.4%
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%
합계	15,870,458	16,432,556	16,516,012	17,091,567	65,910,593	16,884,089	17,011,835	17,055,701	0.3%	3.3%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- '12년 3분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 1,400억원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 0.5% 감소
- 지식정보산업 2조 3,939억원으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 광고산업 1조 7,692억원으로 전분기대비 약 6.8% 감소, 음악산업은 1조 733억원으로 전분기대비 약 7.2% 증가, 게임산업이 2조 3,219억원으로 전분기대비 약 1.2% 증가, 캐릭터산업 1조 9,773억원으로 전분기대비 약 0.4% 증가, 방송영상독립제작사 2,321억원으로 전분기대비 약 4.8% 감소, 애니메이션산업 1,316억원으로 전분기대비 약 15.9% 증가, 만화산업 1,836억원으로 전분기대비 약 1.8% 증가, 영화산업 1조 659억원으로 전분기대비 약 5.9% 증가한 것으로 추정

〈표 II-2〉 '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전년대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	-0.1%	-0.9%
만화	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	-0.3%	-3.0%
음악	77,060	77,488	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	0.2%	0.4%
게임	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	-0.6%	0.2%
영화	29,596	29,238	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	0.3%	-0.1%
애니메이션	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	-0.4%	0.2%
방송영상독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	-0.4%	0.2%
광고	7,473	7,648	7,741	7,769	7,891	7,943	8,012	0.9%	3.5%
캐릭터	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	0.3%	3.7%
지식정보	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	-0.1%	1.1%
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	0.1%	1.9%
합계	540,147	540,349	541,172	545,409	544,243	542,351	541,836	-0.1%	0.1%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
 ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 54만 1,836명 중 음악산업은 7만 8,052명으로 전분기대비 약 0.2% 증가, 게임산업은 9만 3,657명으로 전분기대비 약 0.6% 감소, 지식정보산업은 6만 8,354명으로 전분기대비 약 0.1% 감소,

캐릭터산업은 2만 6,445명으로 전분기대비 약 0.3% 증가, 콘텐츠솔루션 1만 9,925명으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 애니메이션산업은 4,577명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 광고산업은 8,012명으로 전분기대비 약 0.9% 증가, 방송영상독립제작사는 5,897명으로 전분기대비 약 0.4%로 감소, 영화산업은 2만 9,640명으로 전분기대비 약 0.3% 증가, 출판산업은 19만 7,164명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 만화산업은 1만 113명으로 전분기대비 약 0.3% 감소한 것으로 추정

〈표 II-3〉 ' 11년 1~4분기, ' 12년p 1~3분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출판	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	0.7%	6.4%
만화	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	0.2%	44.8%
음악	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	27.7%	19.2%
게임	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	664,627	623,500	646,352	3.7%	1.1%
영화	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	-1.4%	54.7%
애니메이션	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	-2.7%	-12.8%
방송영상독립제작사	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	146.2%	3.5%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	0.3%	25.0%
지식정보	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	0.2%	-11.8%
콘텐츠솔루션	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	2.8%	3.5%
합계	968,839	1,083,252	1,092,330	1,284,067	4,428,488	1,090,850	1,086,820	1,130,998	4.1%	3.5%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 1,309억원으로 전분기대비 약 4.1% 증가하였으며, 게임산업은 6,463억원으로 전분기대비 약 3.7% 증가, 출판산업 782억원으로 전분기대비 약 0.7% 증가, 캐릭터산업 1,352억원으로 전분기대비 약 0.3% 증가, 음악산업 753억원으로 전분기대비 약 27.7%로 증가, 애니메이션산업 285억원으로 전분기대비 약 2.7% 감소, 영화산업은 77억원으로 전분기대비 약 1.4% 감소, 지식정보산업은 1,053억원으로 전분기대비 약 0.2% 증가한 것으로 추정

〈표 II-4〉 ' 11년 1~4분기, ' 12년p 1~3분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	94,980	91,971	90,040	86,906	363,897	81,469	76,987	75,590	-1.8%	-16.0%
만 화	6,499	6,282	6,181	6,057	25,019	6,029	5,432	5,236	-3.6%	-15.3%
음 악	17,171	19,469	21,516	25,246	83,402	25,903	26,984	28,990	7.4%	34.7%
게 임	137,225	141,007	146,219	178,542	602,993	186,356	182,735	181,698	-0.6%	24.3%
영 화	37,813	39,897	41,054	37,250	156,014	39,751	41,914	45,032	7.4%	9.7%
애니메이션	15,758	17,500	19,340	21,745	74,343	23,164	22,616	21,379	-5.5%	10.5%
방송영상독립제작사	29,966	28,281	28,414	28,804	115,465	29,320	28,782	28,442	-1.2%	0.1%
광 고	7,694	7,937	8,024	8,158	31,813	8,244	8,778	8,719	-0.7%	8.7%
캐릭터	30,109	33,385	35,772	39,678	138,944	41,129	43,035	45,404	5.5%	26.9%
지식정보	7,079	7,322	7,638	7,737	29,776	7,910	8,265	8,350	1.0%	9.3%
콘텐츠솔루션	3,455	3,670	3,916	4,003	15,044	4,254	4,566	4,665	2.2%	19.1%
합 계	387,749	396,721	408,114	444,126	1,636,710	453,529	450,094	453,505	0.8%	11.1%

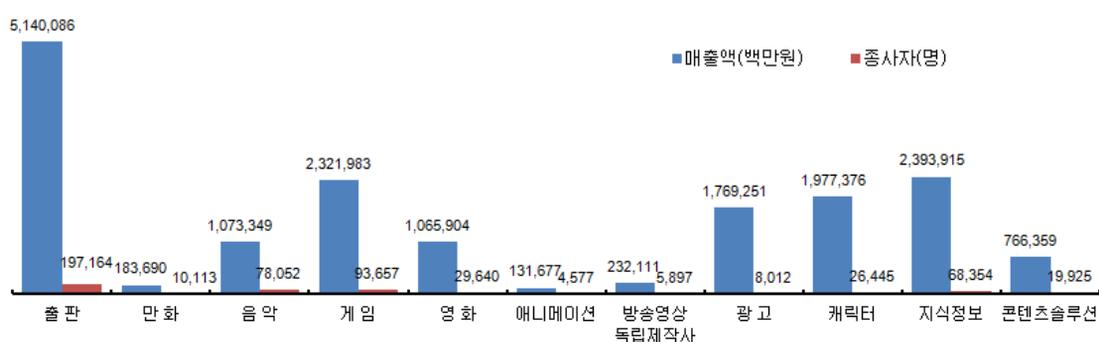
산업명	자체투자액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	86,523	83,138	81,312	78,555	329,528	73,252	68,329	67,225	-1.6%	-17.3%
만 화	5,527	5,331	5,259	5,128	21,245	5,113	4,521	4,327	-4.3%	-17.7%
음 악	16,339	18,457	20,327	23,989	79,112	24,578	25,557	27,322	6.9%	34.4%
게 임	99,648	101,322	103,568	126,653	431,191	132,658	126,982	125,362	-1.3%	21.0%
영 화	23,421	24,566	25,791	22,125	95,903	23,529	24,387	26,398	8.2%	2.4%
애니메이션	8,625	8,823	8,965	9,358	35,771	9,625	9,248	9,027	-2.4%	0.7%
방송영상독립제작사	21,337	19,322	19,278	19,452	79,389	19,662	19,257	19,115	-0.7%	-0.8%
광 고	6,327	6,482	6,496	6,527	25,832	6,533	7,152	7,108	-0.6%	9.4%
캐릭터	23,871	26,596	28,434	31,522	110,423	32,566	34,597	36,935	6.8%	29.9%
지식정보	4,762	4,869	4,963	5,002	19,596	5,015	5,338	5,439	1.9%	9.6%
콘텐츠솔루션	1,996	2,113	2,332	2,411	8,852	2,627	2,855	2,896	1.4%	24.2%
합 계	298,376	301,019	306,725	330,722	1,236,842	335,158	328,223	331,154	0.9%	8.0%

산업명	외부투자액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	8,457	8,833	8,728	8,351	34,369	8,217	8,658	8,365	-3.4%	-4.2%
만 화	972	951	922	929	3,774	916	911	909	-0.2%	-1.4%
음 악	832	1,012	1,189	1,257	4,290	1,325	1,427	1,668	16.9%	40.3%
게 임	37,577	39,685	42,651	51,889	171,802	53,698	55,753	56,336	1.0%	32.1%
영 화	14,392	15,331	15,263	15,125	60,111	16,222	17,527	18,634	6.3%	22.1%
애니메이션	7,133	8,677	10,375	12,387	38,572	13,539	13,368	12,352	-7.6%	19.1%
방송영상독립제작사	8,629	8,959	9,136	9,352	36,076	9,658	9,525	9,327	-2.1%	2.1%
광 고	1,367	1,455	1,528	1,631	5,981	1,711	1,626	1,611	-0.9%	5.4%
캐릭터	6,238	6,789	7,338	8,156	28,521	8,563	8,438	8,469	0.4%	15.4%
지식정보	2,317	2,453	2,675	2,735	10,180	2,895	2,927	2,911	-0.5%	8.8%
콘텐츠솔루션	1,459	1,557	1,584	1,592	6,192	1,627	1,711	1,769	3.4%	11.7%
합 계	89,373	95,702	101,389	113,404	399,868	118,371	121,871	122,351	0.4%	20.7%

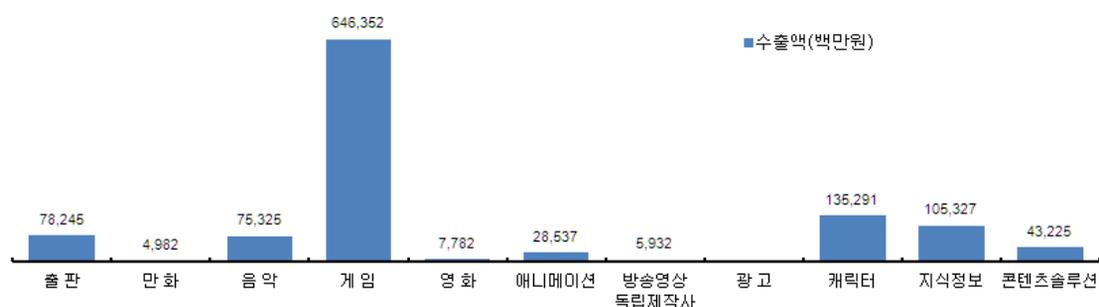
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
- ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 투자액은 4,535억원으로 전분기대비 약 0.8% 증가하였으며, 게임산업은 1,816억원으로 전분기대비 0.6% 감소한 것으로 나타나 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보임
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,253억원, 전분기대비 약 1.3% 감소한 것으로 나타남. 출판, 만화, 게임, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가

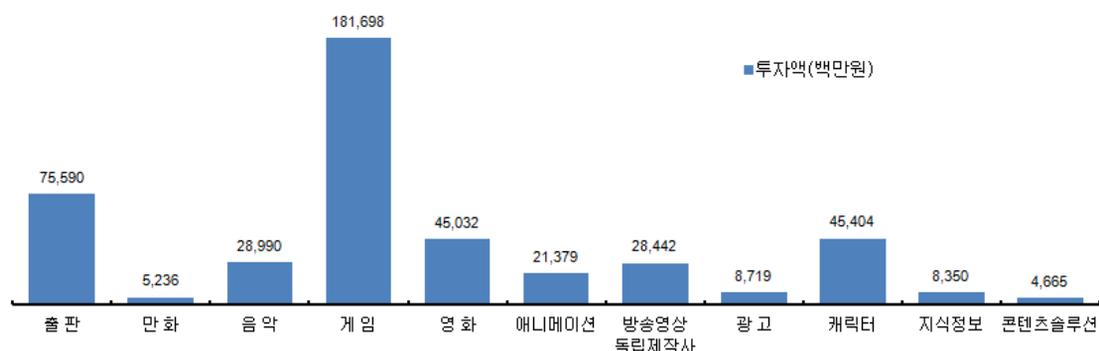
〈그림 II-1〉 '12년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '12년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '12년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2012년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '12년 3분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 10조 118억원으로 전분기대비 약 0.4% 감소하였으며, 도매업이 1조 2,943억원으로 전분기와 동일, 소매업은 1조 9,874억원으로 전분기대비 약 1.0% 감소, 오프라인 서비스업은 1조 6,465억원으로 전분기대비 4.7% 증가, 온라인 서비스업은 2조 1,153억원으로 전분기대비 약 1.3%로 증가한 것으로 추정

- ※ 오프라인 서비스업 정의

- 출판산업(서적임대), 만화산업(만화임대(대본소), 서적임대(만화부분)), 게임산업(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 영화산업(극장상영, DVD/VHS 상영, DVD/VHS 대여), 애니메이션산업(극장상영)

- ※ 온라인 서비스업 정의

- 출판산업(인터넷전자출판서비스업), 만화산업(모바일만화서비스업, 인터넷만화서비스업), 음악산업(인터넷음악서비스업, 모바일음악서비스업), 지식정보산업(포털 및 매개정보서비스업)

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 1,703억원으로 전분기대비 약 0.2% 증가하였으며, 온라인 서비스업이 435억원으로 전분기대비 약 4.2% 증가한 것으로 추정
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 883억원으로 전분기대비 약 5.0% 증가, 온라인 서비스업이 162억원으로 전분기대비 약 7.1% 증가한 것으로 추정
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3,962억원으로 전분기대비 약 13.6% 증가, 온라인 서비스업이 2,362억원으로 전분기대비 약 6.2% 증가한 것으로 추정
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 8,696억원으로 전분기대비 약 1.0% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 2,965억원으로 전분기대비 약 6.0% 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 2,321억원으로 전분기대비 약 4.8% 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 7,692억원으로 전분기대비 약 6.8% 감소,

캐릭터산업은 기획 및 제작이 9,823억원으로 전분기대비 약 0.3% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,522억원으로 전분기대비 약 0.4% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 7,663억원으로 전분기대비 1.1% 증가한 것으로 추정

〈표 II-5〉 '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	3,249,725	3,142,483	3,164,282	3,197,610	12,754,100	3,306,588	3,163,616	3,170,382	0.2%	0.2%
만 화	89,217	86,273	89,632	89,286	354,408	85,762	84,137	88,339	5.0%	-1.4%
음 악	242,030	290,437	314,068	398,310	1,244,845	330,746	348,957	396,253	13.6%	26.2%
게 임	1,587,840	1,770,981	1,765,211	1,888,071	7,012,103	1,975,582	1,851,382	1,869,658	1.0%	5.9%
영 화	252,499	252,848	255,569	265,699	1,026,615	277,270	279,700	296,557	6.0%	16.0%
애니메이션	86,631	91,309	87,612	91,603	357,155	87,597	90,696	88,362	-2.6%	0.9%
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%
광 고	1,545,817	1,766,113	1,790,312	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	-6.8%	-1.2%
캐릭터	841,977	900,916	854,137	970,910	3,567,940	926,024	979,561	982,345	0.3%	15.0%
지식정보	278,637	300,371	325,497	341,988	1,246,493	336,104	350,915	352,251	0.4%	8.2%
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%
합 계	9,099,125	9,537,872	9,570,571	10,091,134	38,298,702	9,926,759	10,048,493	10,011,868	-0.4%	4.6%

산업명	도매업 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	733,861	723,587	715,846	710,331	2,883,625	689,449	680,945	665,322	-2.3%	-7.1%
만 화	15,508	14,562	15,053	15,003	60,126	14,117	13,134	12,157	-7.4%	-19.2%
음 악	26,195	25,750	26,399	27,351	105,695	26,554	25,790	25,832	0.2%	-2.1%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	254,009	234,570	221,005	200,674	910,258	236,925	232,599	245,667	5.6%	11.2%
애니메이션	4,344	4,648	4,577	4,661	18,230	3,967	4,209	4,167	-1.0%	-9.0%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	291,691	324,360	319,409	332,349	1,267,809	329,803	338,142	341,253	0.9%	6.8%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,325,608	1,327,477	1,302,289	1,290,369	5,245,743	1,300,815	1,294,819	1,294,398	0.0%	-0.6%

산업명	소매업 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	1,433,769	1,334,839	1,341,073	1,330,068	5,439,749	1,285,720	1,264,473	1,243,527	-1.7%	-7.3%
만 화	57,782	53,390	54,803	53,079	219,054	51,322	49,895	48,366	-3.1%	-11.7%
음 악	34,071	35,332	36,559	38,717	144,679	37,683	38,720	38,756	0.1%	6.0%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	3,930	3,822	3,648	3,303	14,703	3,205	3,074	3,022	-1.7%	-17.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	524,953	611,570	600,130	637,181	2,373,834	625,984	651,338	653,778	0.4%	8.9%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	2,054,505	2,038,953	2,036,213	2,062,348	8,192,019	2,003,914	2,007,500	1,987,449	-1.0%	-2.4%

산업명	오프라인 서비스업 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	15,103	15,541	15,559	16,122	62,325	15,146	17,003	17,328	1.9%	11.4%
만 화	17,538	18,205	18,221	18,323	72,287	17,093	18,145	18,569	2.3%	1.9%
음 악	382,830	379,768	375,724	382,412	1,520,734	373,508	365,722	376,253	2.9%	0.1%
게 임	474,759	453,541	445,141	419,196	1,792,637	436,927	442,176	452,325	2.3%	1.6%
영 화	368,464	390,224	465,689	415,449	1,639,826	423,824	441,595	469,325	6.3%	0.8%
애니메이션	38,561	49,208	42,304	16,840	146,913	36,813	17,176	37,460	118.1%	-11.5%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	281,687	281,686	281,686	281,687	1,126,746	276,740	270,971	275,332	1.6%	-2.3%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,578,942	1,588,173	1,644,324	1,550,029	6,361,468	1,580,051	1,572,788	1,646,592	4.7%	0.1%

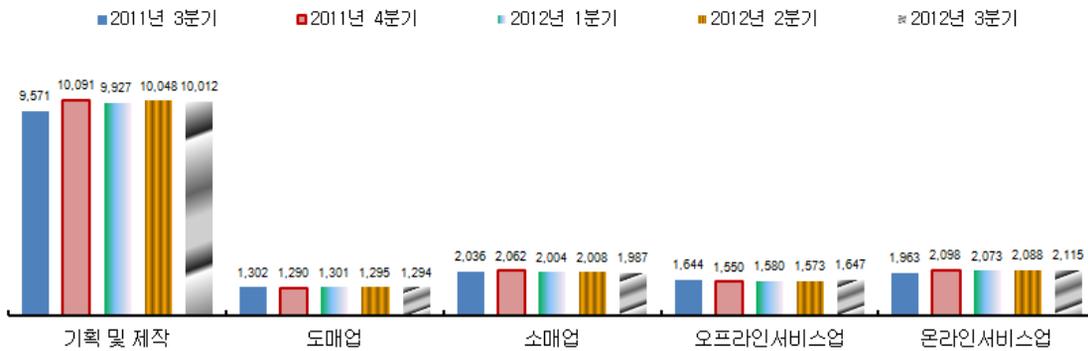
산업명	온라인 서비스업 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	20,510	25,412	26,943	31,917	104,782	37,882	41,759	43,527	4.2%	61.6%
만 화	10,646	10,892	11,304	12,974	45,816	13,791	15,180	16,259	7.1%	43.8%
음 악	156,601	207,652	213,557	223,697	801,507	215,592	222,504	236,255	6.2%	10.6%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	44,130	44,698	46,126	46,880	181,834	48,811	49,410	51,333	3.9%	11.3%
애니메이션	1,555	1,544	1,529	1,625	6,253	1,564	1,567	1,688	7.7%	10.4%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	1,578,836	1,649,883	1,663,156	1,780,594	6,672,469	1,754,909	1,757,815	1,766,332	0.5%	6.2%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,812,278	1,940,081	1,962,615	2,097,687	7,812,661	2,072,549	2,088,235	2,115,394	1.3%	7.8%

산업명	매출액 합계(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출판	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-0.5%	-2.3%
만화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	1.8%	-2.8%
음악	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	7.2%	11.1%
게임	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	1.2%	5.1%
영화	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	5.9%	7.4%
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	15.9%	-3.2%
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%
광고	1,545,817	1,766,113	1,790,312	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	-6.8%	-1.2%
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	0.4%	11.5%
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	0.6%	5.4%
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%
합계	15,870,458	16,432,556	16,516,012	17,091,567	65,910,593	16,884,089	17,011,835	17,055,701	0.3%	3.3%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
 ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

〈그림 II-4〉 '12년 3~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



- '12년 3분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 23만 8,099명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 오프라인 서비스업이 15만 3,891명으로 전분기 대비 약 0.1% 감소, 소매업이 8만 9,357명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 도매업이 1만 6,592명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 온라인 서비스업이 4만 3,897명으로 전분기대비 약 0.2% 증가한 것으로 추정
- 출판산업은 기획 및 제작이 10만 9,113명으로 전분기대비 0.1% 감소, 소매업이 7만 4,963명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 도매업이 1만 653명으로

전분기대비 약 0.2% 감소한 것으로 추정

- 만화산업은 오프라인 서비스업이 3,987명으로 전분기대비 0.2% 감소, 소매업이 2,711명으로 전분기대비 약 0.8% 감소, 기획 및 제작이 2,339명으로 전분기대비 약 0.2% 감소한 것으로 파악
- 음악산업은 기획 및 제작이 6,732명으로 전분기대비 약 2.0% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 5만 1,125명으로 전분기대비 약 0.9% 감소, 영화산업은 기획 및 제작이 5,889명으로 전분기대비 약 0.1% 증가한 것으로 추정
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,349명으로 전분기대비 약 0.5% 감소하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 5,897명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 8,012명으로 전분기대비 약 0.9% 증가한 것으로 추정
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,471명으로 전분기와 동일하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 1,247명으로 전분기와 동일한 것으로 추정
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,925명으로 전분기대비 약 0.1% 증가한 것으로 추정

〈표 II-6〉 ' 11년 1~4분기, ' 12년p 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	109,314	110,188	110,100	110,053	109,310	109,252	109,113	-0.1%	-0.9%
만 화	2,456	2,417	2,401	2,364	2,350	2,344	2,339	-0.2%	-2.6%
음 악	5,313	5,541	5,923	6,320	6,558	6,598	6,732	2.0%	13.7%
게 임	48,967	49,847	50,240	51,859	51,656	51,572	51,125	-0.9%	1.8%
영 화	5,884	5,893	5,915	5,875	5,881	5,885	5,889	0.1%	-0.4%
애니메이션	4,169	4,260	4,345	4,418	4,373	4,372	4,349	-0.5%	0.1%
방송영상독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	-0.4%	0.2%
광 고	7,473	7,648	7,741	7,769	7,891	7,943	8,012	0.9%	3.5%
캐릭터	12,852	12,929	12,986	13,593	13,509	13,473	13,471	0.0%	3.7%
지식정보	10,483	11,006	11,040	11,521	11,464	11,246	11,247	0.0%	1.9%
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	0.1%	1.9%
합 계	231,734	235,065	236,129	239,508	238,817	238,519	238,099	-0.2%	0.8%

산업명	도매업 종사자수(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	10,952	10,897	10,756	10,745	10,724	10,670	10,653	-0.2%	-1.0%
만 화	797	779	762	754	750	738	731	-1.0%	-4.1%
음 악	293	291	288	289	288	282	279	-1.1%	-3.0%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	2,473	2,455	2,445	2,439	2,444	2,410	2,411	0.0%	-1.4%
애니메이션	126	126	125	127	125	123	126	2.6%	0.9%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	2,343	2,366	2,371	2,382	2,385	2,384	2,392	0.3%	0.9%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	16,984	16,914	16,747	16,736	16,716	16,607	16,592	-0.1%	-0.9%

산업명	소매업 종사자수(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	76,652	75,962	75,680	75,469	75,362	75,108	74,963	-0.2%	-0.9%
만 화	2,893	2,867	2,843	2,838	2,798	2,733	2,711	-0.8%	-4.6%
음 악	817	801	784	769	763	740	732	-1.1%	-6.6%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	427	424	420	389	385	373	369	-1.2%	-12.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	9,792	10,126	10,135	10,443	10,487	10,503	10,582	0.8%	4.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	90,581	90,180	89,862	89,908	89,795	89,457	89,357	-0.1%	-0.6%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	2,104	2,091	2,087	2,068	2,060	2,044	2,043	0.0%	-2.1%
만화	4,212	4,133	4,109	4,077	4,039	3,994	3,987	-0.2%	-3.0%
음악	69,040	69,178	68,937	68,917	68,738	68,240	68,223	0.0%	-1.0%
게임	46,412	43,353	43,270	43,156	43,049	42,658	42,532	-0.3%	-1.7%
영화	20,206	19,856	20,249	20,231	20,245	20,237	20,338	0.5%	0.4%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	16,963	16,963	16,963	16,963	16,919	16,796	16,768	-0.2%	-1.1%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	158,937	155,574	155,615	155,412	155,050	153,969	153,891	-0.1%	-1.1%

산업명	온라인 서비스업 종사자수(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	345	348	351	356	367	379	392	3.5%	11.5%
만화	309	303	311	325	331	339	345	1.8%	10.8%
음악	1,597	1,677	1,796	1,886	1,991	2,001	2,086	4.2%	16.2%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	606	609	626	635	637	632	633	0.2%	1.0%
애니메이션	95	96	98	101	100	99	102	3.1%	4.1%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	38,959	39,581	39,639	40,542	40,437	40,348	40,339	0.0%	1.8%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	41,911	42,614	42,821	43,845	43,863	43,798	43,897	0.2%	2.5%

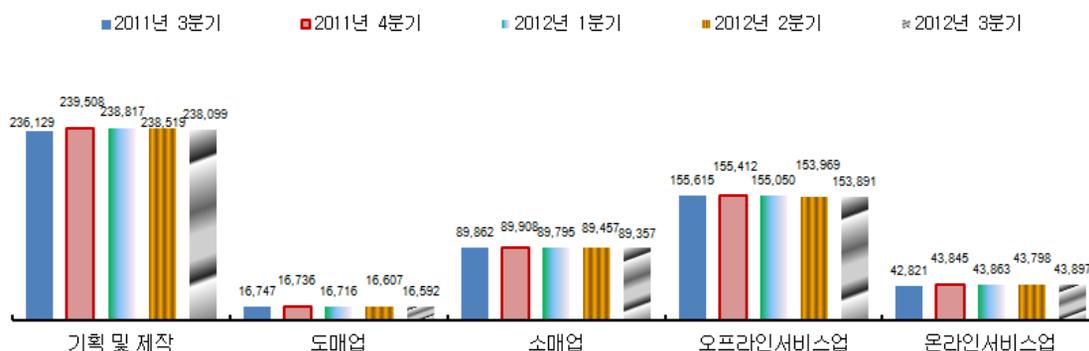
산업명	종사자수 합계(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	-0.1%	-0.9%
만화	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	-0.3%	-3.0%
음악	77,060	77,488	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	0.2%	0.4%
게임	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	-0.6%	0.2%
영화	29,596	29,238	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	0.3%	-0.1%
애니메이션	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	-0.4%	0.2%
방송영상독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	-0.4%	0.2%
광고	7,473	7,648	7,741	7,769	7,891	7,943	8,012	0.9%	3.5%
캐릭터	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	0.3%	3.7%
지식정보	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	-0.1%	1.1%
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	0.1%	1.9%
합계	540,147	540,349	541,172	545,409	544,243	542,351	541,836	-0.1%	0.1%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

〈그림 II-5〉 '11년p 3~4분기', '12년p 1~3분기' 콘텐츠산업 가치사슬별 중사자수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '12년 3분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 23.1%를 차지하며, 11년 4분기 비중 23.2% 보다 약 0.1%p 감소
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(47.3%), 지식정보(40.3%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.9%), 애니메이션(4.7%), 방송영상독립제작사(5.0%)

〈표 II-7〉 '11년 1~4분기', '12년p 1~3분기' 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)									3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	2011년					2012년p					
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
출판	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-0.5%	-2.3%	
만화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	1.8%	-2.8%	
음악	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	7.2%	11.1%	
게임	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	1.2%	5.1%	
영화	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	5.9%	7.4%	
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	15.9%	-3.2%	
방송영상독립제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	-4.8%	12.6%	
광고	1,545,817	1,766,113	1,790,312	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	-6.8%	-1.2%	
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	0.4%	11.5%	
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	0.6%	5.4%	
콘텐츠솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	1.1%	6.7%	
합계	15,870,458	16,432,556	16,516,012	17,091,567	65,910,593	16,884,089	17,011,835	17,055,701	0.3%	3.3%	

산업명	상장사 매출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출판	566,470	529,340	566,600	574,050	2,236,460	574,800	508,640	526,640	3.5%	-7.1%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	147,580	179,310	187,070	213,730	727,690	188,900	194,490	238,850	22.8%	27.7%
게임	962,140	1,062,740	1,048,310	1,130,390	4,203,580	1,144,680	1,095,740	1,098,240	0.2%	4.8%
영화	168,200	210,680	278,600	263,870	921,350	264,180	226,310	330,740	46.1%	18.7%
애니메이션	10,960	14,070	9,380	10,100	44,510	8,220	10,860	6,180	-43.1%	-34.1%
방송영상독립제작사	17,410	18,170	14,710	20,830	71,120	28,240	22,680	11,590	-48.9%	-21.2%
광고	383,180	540,990	567,790	710,300	2,202,260	509,300	741,710	706,890	-4.7%	24.5%
캐릭터	60,550	58,100	58,750	7,2350	249,750	51,850	68,500	57,960	-15.4%	-1.3%
지식정보	843,370	891,080	904,670	961,560	3,600,680	927,670	954,490	964,480	1.0%	6.6%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	3,159,860	3,504,480	3,635,880	3,957,180	14,257,400	3,697,840	3,823,420	3,941,570	3.1%	8.4%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)										
	2011년					2012년p			1분기	2분기	3분기
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계						
출판	10.4%	10.1%	10.8%	10.9%	10.5%	10.8%	9.8%	10.2%			
만화	-	-	-	-	-	-	-	-			
음악	17.5%	19.1%	19.4%	20.0%	19.1%	19.2%	19.4%	22.3%			
게임	46.6%	47.8%	47.4%	49.0%	47.7%	47.4%	47.8%	47.3%			
영화	18.2%	22.7%	28.1%	28.3%	24.4%	26.7%	22.5%	31.0%			
애니메이션	8.4%	9.6%	6.9%	8.8%	8.4%	6.3%	9.6%	4.7%			
방송영상독립제작사	7.0%	8.2%	7.1%	9.5%	7.9%	11.8%	9.3%	5.0%			
광고	24.8%	30.6%	31.7%	38.0%	31.6%	31.6%	39.1%	40.0%			
캐릭터	3.7%	3.2%	3.3%	3.7%	3.5%	2.8%	3.5%	2.9%			
지식정보	39.4%	39.9%	39.8%	40.0%	39.8%	39.2%	40.1%	40.3%			
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-			
합계	19.9%	21.3%	22.0%	23.2%	21.6%	21.9%	22.5%	23.1%			

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '12년 3분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 25.8%를 차지하며, '11년 3분기 비중 20.1% 보다 약 5.7%p 증가
 - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 음악(73.1%), 방송영상독립제작사(69.8%), 게임(32.3%), 캐릭터(14.5%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(3.0%), 애니메이션(1.1%)

〈표 II-8〉 ' 11년 1~4분기, ' 12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	0.7%	6.4%
만 화	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	0.2%	44.8%
음 악	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	27.7%	19.2%
게 임	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	664,627	623,500	646,352	3.7%	1.1%
영 화	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	-1.4%	54.7%
애니메이션	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	-2.7%	-12.8%
방송영상독립제작사	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	146.2%	3.5%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	0.3%	25.0%
지식정보	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	0.2%	-11.8%
콘텐츠솔루션	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	2.8%	3.5%
합 계	968,839	1,083,252	1,092,330	1,284,067	4,428,488	1,090,850	1,086,820	1,130,998	4.1%	3.5%

산업명	상장사 수출액(백만원)									
	2011년					2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기		
출 판	770	1,560	1,500	8,580	12,410	1,570	1,630	2,310	41.7%	54.0%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	6,010	12,780	17,550	51,090	87,430	32,410	37,180	55,060	48.1%	213.7%
게 임	165,490	174,180	179,280	279,080	798,030	223,790	203,480	208,660	2.5%	16.4%
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	470	1,370	720	440	3,000	150	560	310	-44.6%	-56.9%
방송영상독립제작사	1,690	1,960	1,540	2,140	7,330	780	1,160	4,140	256.9%	168.8%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	17,810	19,270	18,260	21,380	76,720	13,130	19,570	19,610	0.2%	7.4%
지식정보	1,240	1,250	740	1,820	5,050	1,070	710	1,650	132.4%	123.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	193,480	212,370	219,590	364,530	989,970	272,900	264,290	291,740	10.4%	32.9%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)								
	2011년					2012년p			
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	
출 판	1.9%	1.6%	2.0%	8.5%	4.0%	2.4%	2.1%	3.0%	
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-	
음 악	17.6%	27.6%	27.8%	69.3%	40.2%	62.7%	63.0%	73.1%	
게 임	27.4%	27.9%	28.0%	36.4%	30.3%	33.7%	32.6%	32.3%	
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	
애니메이션	1.6%	4.2%	2.2%	1.3%	2.3%	0.5%	1.9%	1.1%	
방송영상독립제작사	30.5%	33.6%	26.9%	53.9%	34.8%	33.4%	48.2%	69.8%	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	19.2%	18.3%	16.9%	16.6%	17.7%	11.5%	14.5%	14.5%	
지식정보	1.1%	1.1%	0.6%	1.5%	1.1%	1.0%	0.7%	1.6%	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	20.0%	19.6%	20.1%	28.4%	22.4%	25.0%	24.3%	25.8%	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '12년 3분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.6%를 차지하며, '11년 4분기 비중 5.7%보다 0.1%p 낮음
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(20.8%), 지식정보(11.4%), 게임(11.1%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(1.3%), 음악(1.9%), 캐릭터(1.5%), 애니메이션(3.3%)

〈표 II-9〉 '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)								
	2011년				2012년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	-0.1%	-0.9%
만화	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	-0.3%	-3.0%
음악	77,060	77,488	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	0.2%	0.4%
게임	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	-0.6%	0.2%
영화	29,596	29,238	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	0.3%	-0.1%
애니메이션	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	-0.4%	0.2%
방송영상독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	-0.4%	0.2%
광고	7,473	7,648	7,741	7,769	7,891	7,943	8,012	0.9%	3.5%
캐릭터	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	0.3%	3.7%
지식정보	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	-0.1%	1.1%
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	0.1%	1.9%
합계	540,147	540,349	541,172	545,409	544,243	542,351	541,836	-0.1%	0.1%

산업명	상장사 종사자수(명)							콘텐츠산업 전체 대비상장사 비중(%)								
	2011년				2012년p			2011년				2012년p				
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	7,041	7,181	7,156	7,190	6,958	6,840	6,746	3.5%	3.6%	3.6%	3.6%	3.5%	3.5%	3.4%		
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
음악	981	1,011	1,141	1,358	1,468	1,444	1,488	1.3%	1.3%	1.5%	1.7%	1.9%	1.9%	1.9%		
게임	10,654	10,723	10,900	11,163	11,114	10,979	10,384	11.2%	11.5%	11.7%	11.7%	11.7%	11.7%	11.1%		
영화	1,235	1,235	1,368	1,396	1,425	1,419	1,530	4.2%	4.2%	4.6%	4.7%	4.8%	4.8%	5.2%		
애니메이션	133	123	128	205	157	156	150	3.0%	2.7%	2.8%	4.4%	3.4%	3.4%	3.3%		
방송영상독립제작사	70	69	75	74	77	74	74	1.2%	1.2%	1.3%	1.2%	1.3%	1.3%	1.3%		
광고	1,325	1,397	1,424	1,402	1,483	1,585	1,669	17.7%	18.3%	18.4%	18.0%	18.8%	20.0%	20.8%		
캐릭터	458	446	457	455	446	401	397	1.8%	1.8%	1.8%	1.7%	1.7%	1.5%	1.5%		
지식정보	7,299	7,905	7,988	8,062	8,073	7,941	7,801	11.0%	11.7%	11.8%	11.7%	11.7%	11.6%	11.4%		
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
합계	29,196	30,090	30,637	31,305	31,201	30,839	30,239	5.4%	5.6%	5.7%	5.7%	5.7%	5.7%	5.6%		

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '12년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 31.5백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 130.3백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 6.3백만원 증가함
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 증가한 것으로 나타났으며, 증가한 산업은 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 많이 증가한 산업은 애니메이션임
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(423.5백만원), 영화(216.2백만원), 방송영상독립제작사(156.6백만원)
- '12년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.1백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 9.6백만원으로 약 4.6배 더 높음
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 1.0백만원 증가
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(49.4백만원)가 가장 높으며, 다음으로 음악(37.0백만원), 게임(20.1백만원)순

〈표 II-10〉 '11년 1~4분기, '12년p 1~3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액 수출액 비교

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)																
	콘텐츠산업 전체					상장사											
	2011년					2012년p			2011년					2012년p			
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	
출 판	27.4	26.3	26.5	26.6	106.9	27.0	26.2	26.1	80.5	73.7	79.2	79.8	311.1	82.6	74.4	78.1	
만 화	17.9	17.5	18.1	18.2	72.6	17.7	17.8	18.2	-	-	-	-	-	-	-	-	
음 악	10.9	12.1	12.4	13.7	48.8	12.6	12.9	13.8	150.4	177.4	164.0	157.4	535.9	128.7	134.7	160.5	
게 임	21.6	23.9	23.6	24.3	92.7	25.5	24.3	24.8	90.3	99.1	96.2	101.3	376.6	103.0	99.8	105.8	
영 화	31.2	31.7	33.5	31.5	127.6	33.5	34.1	36.0	136.2	170.6	203.7	189.0	660.0	185.4	159.5	216.2	
애니메이션	29.9	32.7	29.8	24.7	113.8	28.3	24.7	28.8	82.4	114.4	73.3	49.3	217.1	52.4	69.6	41.2	
방송영상 독립제작사	41.7	37.7	35.0	37.1	151.2	40.3	41.2	39.4	248.7	263.3	196.1	281.5	961.1	366.8	306.5	156.6	
광 고	206.9	230.9	231.3	240.7	897.4	204.5	238.9	220.8	289.2	387.3	398.7	506.6	1570.8	343.4	468.0	423.5	
캐릭터	66.4	72.3	69.6	73.5	272.9	71.3	74.7	74.8	132.2	130.3	128.6	159.0	548.9	116.3	170.8	146.0	
지식정보	32.2	33.0	33.6	34.8	131.0	34.4	34.8	35.0	115.5	112.7	113.3	119.3	446.6	114.9	120.2	123.6	
콘텐츠 솔루션	35.9	36.7	36.7	38.2	144.7	37.6	38.1	38.5	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	29.4	30.4	30.5	31.3	120.8	31.0	31.4	31.5	108.2	116.5	118.7	126.4	455.4	118.5	124.0	130.3	

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원)																
	콘텐츠산업 전체					상장사											
	2011년					2012년p			2011년					2012년p			
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	
출 판	0.2	0.5	0.4	0.5	1.6	0.3	0.4	0.4	0.1	0.2	0.2	1.2	1.7	0.2	0.2	0.3	
만 화	0.5	0.5	0.3	0.5	1.8	0.5	0.5	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-	
음 악	0.4	0.6	0.8	0.9	2.8	0.7	0.8	1.0	6.1	12.6	15.4	37.6	64.4	22.1	25.7	37.0	
게 임	6.3	6.7	6.8	8.1	27.7	7.0	6.6	6.9	15.5	16.2	16.4	25.0	71.5	20.1	18.5	20.1	
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
애니메이션	6.6	7.3	7.2	7.3	27.7	6.5	6.4	6.2	3.5	11.1	5.6	2.1	14.6	1.0	3.6	2.1	
방송영상 독립제작사	0.9	1.0	1.0	0.7	3.6	0.4	0.4	1.0	24.1	28.4	20.5	28.9	99.1	10.1	15.7	55.9	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	3.7	4.1	4.2	4.9	16.5	4.3	5.1	5.1	38.9	43.2	40.0	47.0	168.6	29.4	48.8	49.4	
지식정보	1.8	1.8	1.8	1.8	6.9	1.6	1.5	1.5	0.2	0.2	0.1	0.2	0.6	0.1	0.1	0.2	
콘텐츠 솔루션	2.0	2.1	2.1	2.2	8.2	2.1	2.1	2.2	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	1.8	2.0	2.0	2.4	8.1	2.0	2.0	2.1	6.6	7.1	7.2	11.6	31.6	8.7	8.6	9.6	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

Ⅲ. 2012년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 하반기 들어 스마트폰을 중심으로 국내 모바일게임의 성장세가 두드러짐. 모바일 메신저내 게임 서비스 도입 등이 성장에 긍정적으로 작용
 - 2012년 7월 모바일 메신저 카카오톡(카카오)과 라인(NHN)이 10월에는 마이피플(다음)이 각각 게임 서비스를 도입함. 특히 국내 시장에서는 카카오톡 관련 게임이 모바일게임 대중화를 주도
 - 2012년 8월 카카오와 제휴해 출시된 선데이토즈의 “애니팡”이 누적 다운로드 2천만 건 이상을 넘어섰으며 6월에 첫 출시했으나 9월에 카카오톡 버전을 다시 선보인 넥스트플로어의 “드래곤플라이트”가 누적 다운로드 1천만 건 이상
 - 최근 앱스토어 최고매출 순위 상위권에서 카카오톡 버전의 스마트게임이 주류를 점하고 있으며 컴투스, 게임빌, NHN, 위메이드엔터테인먼트 등 기존 게임업체의 카카오톡 게임 서비스 진출
 - 넥스트플로어는 “애니팡”의 히트 이후 “드래곤 플라이트” 카카오톡 버전을 업데이트
 - “애니팡”, “드래곤 플라이트”, “아이러브 커피” 등 인기 스마트게임은 모두 게임 플레이와 조작성이 간단하면서도 사회관계를 바탕으로 여성, 중장년층 등 신규 게이머의 폭넓은 참여 유도
 - 모바일 메신저를 통해 이미 정립된 사회관계를 바탕으로 협력과 경쟁을 조화시킴. 또한 스마트기기 대중화로 앱 사용이 일상화되면서 복잡한 게임 설

치과정 등 진입장벽 제거

- 2010년 하반기 앱스토어 자율심의 도입과 스마트폰의 보급 확대를 바탕으로 1차 성장기를 맞았던 국내 스마트게임 시장은 2012년 하반기 들어 모바일 메신저를 기반으로 시장이 더욱 대중화되고 다양화되는 2차 성장기에 진입
 - 1차 성장기 당시에는 “룰 더 스카이”, “타이니 팜” 등 소셜게임과 스포츠게임, 디펜스게임, RPG게임 등 기존에 정형화된 장르가 주도하는 경향
 - 또한 일반 휴대폰 시장에서 경험과 실적을 쌓은 증권업체가 시장을 주도하는 양상이었으나 최근 2차 성장기에는 퍼즐, 액션 등 장르가 더욱 다양화, 퓨전화되고 있으며 신규 및 중소형개발사의 성장이 가시화
 - 기존 게임 장르에 얽매이지 않고 검증된 시스템과 요소들을 적절하게 종합해 스마트기기 환경 및 수요층에 최적화된 게임을 개발해 서비스함. 시장과 장르를 재창조하는 양상
 - 국내 업체의 스마트게임 개발역량이 성숙되고 국내 포털 및 메신저 업체의 해외진출이 가속화되면서 향후 게임과 포털 산업의 시너지 효과를 통한 해외시장 성장 전망
- 2012년 상반기부터 국내 온라인 게임 대작이 꾸준히 출시 및 서비스되고 기존 제품의 업데이트가 이루어지면서 시장점유율이 점차 회복되는 양상
- 2012년 상반기 높은 점유율을 기록했던 미국 블리자드의 “디아블로3”는 추가 콘텐츠 업데이트가 부족하고 서버 운용상 문제가 발생하는 등 저해요인으로 인해 하반기에는 점유율 감소
 - 라이엇게임즈(텐센트 산하)의 “리그 오브 레전드”가 상반기부터 시장점유율을 높여갔으며 3분기 이후 꾸준히 PC방 점유율 1위를 기록
 - 국내 개발사 및 퍼블리셔는 하반기부터 온라인게임 대작을 출시 혹은 공개함. 또한 기존 제품에 대한 업데이트 및 신규 콘텐츠 공급도 활발하게 이루어져 점유율과 매출을 점차 회복되는 양상

- 최근 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 네오위즈게임즈의 “블레스”, 위메이드엔터테인먼트의 “이카루스”, 넥슨의 “피파 온라인3”, 이스트소프트의 “카발2”, CJ E&M의 “모나크”, “하운즈” 등 대형 신작이 공개되었으며 일부 제품은 연내에 서비스할 예정
- “블레이드앤소울”, “서든어택”, “메이플 스토리”, “사이퍼즈 온라인”, “던전앤파이터” 등 기존 제품들도 업데이트 및 이벤트 등을 실시
- 온라인게임 부문에서 국내시장 성장이 정체하는 경향이 일부 나타나고 해외 시장에서 경쟁이 심화됨에 따라 국내 업체의 성장성에 대한 우려가 일부 제기
- 이에 국내 주요 온라인 개발사 및 퍼블리셔는 스마트기기 시장 진출을 통한 수익구조 다변화를 추구하고 있으며 최근 일부 업체는 국내 스마트기기 시장에 자사의 신작 게임을 안착시키는데 성공
- 또한 주요 개발사 및 퍼블리셔는 상호협력을 강화해 개발비 및 마케팅비 상승, 국내외 경쟁격화에 따른 리스크 증가 등 제반문제에 대처하고자 함. 예를 들어 넥슨과 엔씨소프트가 협력해 최근 “마비노기2 : 아레나”의 개발을 발표
- 세계적으로 스마트기기의 보급이 크게 확대되면서 전통 PC시장의 성장이 둔화되고 있음. 시장조사기관 IDC에 따르면 2012년 3분기 글로벌 PC시장 규모가 전년동기 대비 8.6% 감소
- 그러나 고성능 스마트기기의 보급이 점차 확대되고 윈도우8 출시와 함께 터치스크린 등을 탑재한 차세대 노트북 시장이 형성
- LTE 등 차세대 이동통신이 확산되고 고성능 스마트기기, 차세대 노트북이 보급되면서 해당 부문에서 캐주얼 게임뿐만 아니라 고품질 및 정통 온라인 게임 플랫폼도 형성 중
- 이에 따라 대작의 개발 및 서비스 능력을 갖춘 기존 업체에게 국내외 신시장 발굴을 위한 기회가 나타남. OS 및 플랫폼 경쟁 심화에 따라 구글, 마이크로

소프트(MS) 등 주요업체를 중심으로 게임 콘텐츠에 대한 관심이 높아지고 있으며 이는 해외시장 개척에 긍정적 요인으로 부상

- 세계적으로 게임 시장 경쟁이 심화되고 시장 자체가 플랫폼 경쟁의 한 축에 포함되는 양상을 보임. 정부 및 지자체 차원에서 게임산업 클러스터를 조성하고 국내외 게임개발사 및 퍼블리셔의 투자 유치는 물론 플랫폼 기업의 적극적인 협력을 이끌어내는 등 중장기적 시각의 지원 필요성 증대
- 2012년 하반기 들어 국내 e스포츠 시장이 성장세를 나타내고 있으며 글로벌 시장의 성장도 국내에 긍정적으로 작용
 - 2012년 9월 “아주부 리그 오브 레전드 챔피언스 서머 2012”가 서울 용산에서 개최됨. 주관방송사인 온게임넷에 따르면 유료관람객 2천명을 포함 1만1천명의 관객이 참여
 - 2012년 상반기부터 “리그 오브 레전드”를 중심으로 e스포츠가 활성화되면서 관람석 유료판매 등 시장이 점차 성장
 - 아주부(Azubu)는 독일의 게임전문 미디어로 지난 6월 국내 프로게임 팀인 MiG(Maximum Impact Gaming)를 인수해 아주부 프로스트, 아주부 블레이즈를 창단
 - 2012년 10월 KT 산하 프로그래머단 KT롤스터가 “리그 오브 레전드” 프로팀을 창단할 예정
 - 2012년 10월 미국 LA에서 개최된 “리그 오브 레전드” 시즌2 월드챔피언십 파이널(라이엇게임즈 주최)에서 한국의 “아주부 프로스트”가 준우승
 - 미국 e스포츠 시장이 꾸준히 성장하고 있으며 “스타크래프트2”, “리그 오브 레전드”가 성장을 견인함. 미국 등 해외시장 성장은 한국 e스포츠에도 긍정적인 영향
 - 세계적으로 e스포츠 시장이 성장함에 따라 국내 프로그래머, 팀의 국제대회 진출도 점차 증가하고 있음. 또한 자사 게임의 e스포츠화에 관심이 많은 외국 개발사의 한국 e스포츠 전반에 대한 평가도 우호적이어서 국내외 대회

개최, 프로게이머 후원, 게임방송사와 협력 등 관련활동이 증가

- 이번 대회 개최와 관련해 온게임넷이 라이엇게임즈의 요청으로 방송 노하우 등 적지 않은 지원을 제공
 - 블리자드는 “스타크래프트2 : 군단의 심장” 확장팩을 통해 “리플레이 이어하기 기능”, “리플레이 함께 보기 기능” 등 e스포츠 기능을 강화해 2013년 상반기에 출시 예정
 - 최근 블리자드는 “지스타 2012”에 참가해 확장팩 “군단의 심장”을 공개하고 국내 프로게이머를 초청해 친선경기를 여는 등 e스포츠 활성화를 위한 마케팅 및 홍보활동 전개
- 2012년 11월 개최된 “지스타 2012”가 수출실적 1억 4799만 달러(약 1600억원)를 기록하는 등 성황리에 폐막
- 2012년 11월 부산 벡스코에서 “지스타 2012”가 개최되었으며 연인원 29만 6169명, 실인원 19만 353명이 방문
 - 2011년까지는 연인원만 집계했으나 이번 행사부터 순방문자 집계도 병행함. 연인원 집계방식에 따르면 2011년에 비해 2.4% 증가
 - 수출 상담 3,935건이 진행되었으며 수출 실적은 1억 4,799만 달러를 기록해 전년대비 49% 증가
 - 투자 마켓을 신설해 26개 투자회사가 참여했으며 총 60억 원 규모의 투자계약 성사
 - 모바일게임 전문업체는 물론 대형 및 중견 개발사, 퍼블리셔의 스마트기기 게임 공개가 잇따라 최근 국내 게임시장의 흐름을 반영함. SK플래닛, 위메이드엔터테인먼트, 다음, 나우콤 등 주요 업체가 스마트게임 중심으로 홍보활동 전개

□ 해외동향

- 2012년 11월 주요 게임엔진 제작사 중 하나인 크라이텍이 스마트기기를 위한 게임엔진을 2013년 상반기에 출시할 예정
 - 미국의 게임 및 게임엔진 개발사인 크라이텍은 에픽 등과 함께 세계 게임엔진 시장의 주요 업체임. 게임엔진은 총체적인 게임개발 및 운용툴로 한국에서는 엔씨소프트의 “아이온”, 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 이스트소프트의 “카발2” 등이 크라이 엔진(크라이텍)을 라이선스해 제작
 - 과거 크라이텍은 PC 시장을 중심으로 활동했으나 자사의 PC 패키지게임 “크라이시스”의 불법복제 문제, PC패키지 시장 정체로 예상보다 판매량이 저조해 이후 엑스박스360 등 가정용콘솔, 온라인 시장으로 방향 전환
 - 2007년 출시된 “크라이시스”는 현재까지도 기술적으로 가장 뛰어난 그래픽을 가진 게임으로 크라이 엔진의 우수성을 과시했지만 PC패키지 게임 시장의 정체로 실적 저조
 - 반면 주요 경쟁사인 에픽이 비슷한 시기에 MS 등과 적극적으로 제휴해 콘솔 시장을 중심으로 점유율과 실적이 증가함. 또한 에픽은 언리얼 엔진의 모바일 버전으로 “인피니티 블레이드” 시리즈를 개발해 성공적으로 스마트기기 시장 진입
 - 스마트기기가 빠르게 고성능화되면서 고품질 그래픽, 물리 효과(충돌 계산 등) 표현에 효율적인 고성능 게임엔진이 점차 요구되며 스마트기기의 다양성으로 인해 최적화가 용이하지 않아 개발비 상승요인으로 작용
 - 2000년대 중반부터 가정용콘솔 시장에서 대다수 개발사가 그래픽 질 향상 등으로 인한 개발난이도 및 제작비 상승 문제에 부딪혔기 때문에 크라이텍과 에픽 등 게임엔진 전문업체가 급성장하는 계기. 향후 스마트기기 시장에서 유사한 흐름이 재현될 가능성
 - 최근 국내의 브리디아스마트가 개발한 FPS게임 “다빈치파이어”는 언리얼 모바일 엔진을 사용하여 제작했으며 높은 수준의 그래픽을 스마트기기 환경

에서 구현

- 최근 크라이텍은 자사 최초의 온라인 FPS게임 “워페이스”를 출시하고 모바일용 게임엔진 개발을 추진해 시장 경향에 부합
 - 크라이텍은 “워페이스”의 아시아 시장 진출을 위해 넥슨, 텐센트와 제휴해 각각 한국, 중국 시장 서비스할 예정
- 2012년 11월 닌텐도는 자사의 차세대 가정용콘솔 “위 유(Wii U)”를 미국에서 처음 출시하며 12월에 일본 출시할 예정
- 2012년 11월 닌텐도는 가정용콘솔 “위”의 후속으로 차세대 제품 “위 유”를 출시함. 닌텐도는 “위”, “3DS”를 발매할 때도 미국의 추수감사절 시즌에 맞추어 미국 발매를 일본보다 선행
 - 2010년 이후 북미 가정용콘솔시장에서 마이크로소프트(MS)는 엑스박스 360을 중심으로 점유율, 매출 등에서 닌텐도와 소니를 앞지름. 닌텐도는 차세대콘솔 “위 유”를 경쟁사보다 빠르게 발매해 차세대 가정용콘솔 시장에서 선점 효과 확보
 - 북미 콘솔시장에서 주요 경쟁업체인 MS와 소니는 “헤일로4”, “콜 오브 듀티 : 블랙옵스2”, “엑스컴”, “어쌔신 크리드3” 등 대작을 발매하고 마케팅 활동을 활발하게 전개
 - 2012년 하반기 들어 미국 경제가 회복세를 보이면서 연말 소비 증대에 대한 기대가 있음. 지난 10월 미국소매협회(NRF)의 조사에 따르면 2006년 이후 최대의 연말 쇼핑시즌이 될 것으로 전망
 - 연말 시즌에 1인당 평균 749.51달러의 지출이 예상되며 2011년 대비 1.21% 소비가 증가할 것으로 전망됨. 소비지출 회복은 콘솔 시장은 물론 온라인게임, 스마트기기 등 게임 및 유관산업 전반에 긍정적으로 작용할 전망
 - 2012년 10월 발표된 닌텐도 실적(4월~9월)에 따르면 매출액은 전년동기 대비 6.8% 감소했으며 영업손실은 약 291억 엔으로 나타남. 휴대용콘솔 3DS의 하드웨어 및 소프트웨어 판매가 저조

- 글로벌 스마트기기 시장 급성장으로 인해 3DS 시리즈의 주고객인 캐주얼 게이머층이 스마트게임으로 이동하여 휴대용콘솔 성장 부진에 영향
- 2012년 11월 중국 최대의 게임업체인 텐센트는 서울에서 “2012 글로벌 퍼블리싱 세미나”를 개최
 - 2012년 11월 텐센트는 서울에서 “2012 글로벌 퍼블리싱 세미나”를 개최하고 싱가포르, 러시아, 브라질, 베트남 4개국 게임시장에 대해 설명
 - 텐센트에 따르면 자사는 2005년부터 2011년까지 97%의 연평균성장률을 달성했으며 2011년 매출액은 45억 2250만 달러로 전년대비 45% 성장함. 게임부문 매출은 24억 4100만 달러로 94%의 연평균성장률을 기록
 - 중국 게임시장은 100억 달러를 돌파한 이후 성장속도가 둔화되는 경향을 보이고 있으며 저사양 게임으로는 성장에 한계가 있다고 주장
 - 텐센트는 싱가포르, 러시아, 브라질, 베트남 등 4국 시장에서 자사와 협력 및 제휴하고 있는 업체들을 소개하고 국제경쟁력을 갖춘 한국의 개발사에게 글로벌 시장 진출에 대한 전망을 제시
 - 텐센트와 함께 행사에 참여한 가레나(싱가포르), 레벨업(필리핀), 매일닷루 게임즈(러시아), VNG(베트남) 등 4개사는 동남아, 중남미, 러시아 등 신흥 시장을 중심으로 사업을 전개
 - 포레스트 리 가레나 대표는 동남아시아 온라인게임 시장 규모가 11억 달러이며 향후 3년 안에 2배가 될 것으로 전망
 - 중국 게임산업 역량이 성숙함에 따라 중국 게임업체의 글로벌 시장 진출이 가속화되고 있음. 한국, 미국 등 외국 게임업체에 대한 인수합병, 해외시장에서 퍼블리싱 사업 진출 등 산업 전반 포괄

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 9월 국내 출판관련 기업이 합작해 설립한 한국이퍼브가 출시한 전자책 리더기 “크레마 터치”가 10월말까지 6천5백대(예스24를 통한 판매량)를 판매
 - “크레마 터치”는 터치스크린과 클라우드 기능을 탑재했으며 가격은 14만 9천원으로 책정됨. 예스24, 알라딘, 교보문고 등이 “크레마 터치”의 유통 및 판매에 참여
 - 예스24에 따르면 2012년 한 해 동안 자사의 전자책 부문 매출액은 40억 원을 기록할 것으로 전망되며 2013년에는 “크레마 터치”의 업그레이드 버전 출시를 계획 중
 - 향후 예스24는 작가가 직접 전자책 콘텐츠를 올려 독자들이 바로 구독할 수 있는 “연재 플랫폼”을 신설할 계획이며 발생매출 가운데 작가 수익을 50% 이상으로 책정해 창작활동을 촉진할 계획
 - 예스24는 당초 연간 목표로 세운 전자책 부문 매출 성장률 300%를 10월말에 앞당겨 달성
 - 김영사가 지난 9월부터 종이책과 전자책을 동시에 출간하기 시작했으며 상반기에 교보문고가 “스토리K HD”를 출시해 판매호조를 보이는 등 국내 전자책 시장 성장 지속
 - 영국에서 전자책으로만 200만 부 이상을 판매한 “그레이의 50가지 그림자”가 국내에 출판되어 전자책 10만 부 이상을 판매
 - 아마존 전자책리더기 킨들 고객의 경우 킨들을 구매한 이후 서적 구매가 구매 전보다 4배 이상 늘어나 전자책리더기의 구입이 서적 구매 증대를 촉진할 가능성이 높다는 점을 시사
- 2012년 9월 대원미디어가 출시한 스마트기기 앱 “열혈강호”가 애플 앱스토어

도서부문 1위에 올랐으며 유료콘텐츠 판매도 증가 추세

- 대원미디어에 따르면 아이폰 및 아이패드용 도서앱인 “열혈강호”가 도서부
문에서 매출 1위를 차지하는 성과를 거두었으며 이용자 중 추가 유료콘텐츠
구매 비율이 16% 이상
 - “열혈강호”는 2000년대 한국 최고의 인기 만화 중 하나였으나 불법복제의
증가와 오프라인 판매량 감소 등의 문제로 판매부수가 급감함. 과거 “열혈강
호” 저자가 불법복제의 영향 등으로 판매부수가 수만 부에서 수천 부 수준으
로 급감했다고 밝혀 불법복제 문제의 심각성 호소
 - 스마트기기 대중화와 함께 출판/만화 앱 설치 및 사용이 보편화되고 사용자
의 유료콘텐츠 구매도 자연스럽게 증가하는 추세
 - 2000년대 들어 인터넷 대중화와 더불어 만화, 소설 등 대중문화상품에 대한
불법복제도 급증한 반면 유료콘텐츠 구매를 유도하는 시스템 정착 미비
 - 그러나 2010년 이후 스마트기기 대중화와 함께 구매력 있는 문화소비자의
적법한 유료콘텐츠 이용이 늘어나 창작자, 유통망 등 주요 가치사슬에 합리
적이고 지속가능한 수익구조 정착 가능성 증대
 - 대원미디어는 향후 “열혈강호” 중국어 버전을 출시해 홍콩 등 중국어권 시
장에 진출할 계획이라고 밝힘. 과거 해외 출판 및 만화시장에서는 불법복제 문
제, 유통망 확보 등 시장 진입 및 수요창출이 어려웠으나 스마트기기 등 신
개념 유통망을 통한 직접진출이 가능
- 2012년 9월 네이버는 국내 원로 만화가 7인의 작품을 디지털콘텐츠화해 네이
버북스토어에 독점 제공
 - 이두호, 한희작, 이정문, 신문수, 박수동, 차성진, 이현세 등 7인의 원로 만화
가의 작품 62편이며 지난 1974년부터 2004년까지 연재되거나 단행본으로
나온 작품들임
 - 2012년 11월 공정거래위원회는 인터넷 서점 4곳에 대해 시정명령을 내리고 과
태료를 부과

- 교보문고, 알라딘, 예스24, 인터파크 등 인터넷 서점 4곳이 광고비를 받고 신간 소개를 편파적으로 선정
 - 이에 공정거래위원회는 시정명령을 내리고 과태료 총 2,500만원을 부과함. 공정위는 “기만적 방법을 사용해 소비자를 유인하는 행위”에 해당한다고 제재 사유를 공표
 - 4곳 서점의 신간 소개 코너가 광고비를 받는 광고 코너인지 여부를 이용자는 식별할 수 없게 되어 있어 제재
- 2012년 10월 “출판문화살리기 비상대책위원회”가 출판산업 관련 토론회를 개최
- 발표자 홍영태 대표(비즈니스북스)에 따르면 2010년을 기준으로 한국 공공도서관의 국민 1인당 자료구입비가 1,338원으로 미국 4,818원, 일본 3,180원에 비해 저조
 - 2011년 한국 공공도서관의 예산은 6,197억 원이며 이 가운데 자료구입비 비중은 10.8%
 - 국립중앙도서관 도서관연구소에 따르면 한중일 삼국의 공공도서관 1관당 인구수는 2010년 기준으로 한국 6만7천명, 중국 47만2천명, 일본 4만명
 - 지방자치법 시행 이후 지자체의 공공도서관 자료구입비에 대한 정부예산 지원이 없어짐. 향후 도농 및 수도권-지방 간 정보격차 해소를 위한 정책적 방안에 대한 검토가 필요
- 연극, 만화, 영화, 게임, 음악 등 문화창작활동을 후원하는 크라우드 펀드 (Crowd Fund) 사이트가 점차 활성화
- 국내에서는 한국문화예술위원회, 인큐젝터, 텀블벅, 굿펀딩 등 크라우드 펀딩 사이트가 문화창작 분야를 중심으로 활동
 - 크라우드 펀드(Crowd fund)는 인터넷과 소셜네트워크 등을 기반으로 특정 프로젝트, 활동, 이벤트 등에 대해 불특정 다수의 소액후원자를 모집하는 방식으로 미국의 “킵스타터”, “인디고고” 등이 대표적인 사례

- 클라우드 펀드가 활성화되면서 문화 창작의 다양성이 증가하는 등 문화산업 발전에 긍정적인 부분이 적지 않음. 클라우드 펀드와 소셜네트워크 간 결합은 단순한 후원을 넘어 홍보 활성화 기여
- 지난 11월 금융연구원에서 클라우드 펀딩과 관련해 투자자 보호를 위한 장치와 산업 진흥 방안에 대한 보고서를 발표했으나 관련 법규 제정까지는 적지 않은 시간이 걸릴 전망

□ 해외동향

- 2012년 10월 중국 신화통신에 따르면 문화 관련 기업의 민영화가 꾸준히 장기적으로 추진
 - 차이우 문화부장이 전국인민대표대회 상무위원회에 제출한 보고서에 따르면 지난 2006년부터 당과 정부 지원을 받던 문화 관련 기관 상당수가 민영화
 - 06년부터 최근까지 출판사 580개, 대형서점 3천개, 영화 제작 및 배급사 850개, 드라마 제작사 57개, 신문 및 잡지사 38개를 민간기업으로 전환했으며 3,271개 신문 및 잡지에 대한 정부지원을 중단
 - 문화 분야 민영화는 앞으로도 꾸준히 전개될 것이며 차이우 부장은 중국 문화의 국제적 영향력 확산을 위해 수출을 적극적으로 지원할 것이라고 공표
 - 2010년부터 일본을 제치고 중국이 세계 2위의 경제대국으로 부상했으며 높아진 자국의 위상에 맞추어 문화 등 소프트파워 및 영향력 확대에 대한 관심이 증대
 - 한국 문화산업이 민간 부문을 중심으로 아시아는 물론 세계시장에서 영향력을 확대하고 있다는 점은 중국 문화산업정책 또한 민간 분야가 주도하는 발전 전략으로 중심을 옮길 필요성을 시사
 - 그러나 중국의 영화, 드라마 등 영상매체 검열과 인터넷에 대한 통제 등 문화산업 관련 규제와 제한이 적지 않아 향후 민간주도 발전에 저해요소가 상존

- 2012년 10월 중국 소설가 모옌이 노벨문학상을 수상함. 모옌은 영화 “붉은 수수밭”의 원작자로 우수한 번역이 노벨상 수상을 지원
 - 영화의 원작이 된 모옌의 “붉은 수수밭”은 영어, 스웨덴어 등으로 번역되었음. 스웨덴의 중국문학 전문가이며 노벨상 심사위원인 첸 안나가 스웨덴어로 번역했으며 20권의 중국소설을 번역하는 등 활발한 활동
 - 미국 번역가 골드블랫은 인디애나대 중국문학 박사 학위자로 모옌의 작품 10여개를 번역
- 2012년 10월 독일의 전자책 기업인 “Txtr”사는 9.9유로(약 1만5천원) 가격의 전자책 리더기 “Txtr Beagle”을 발표
 - 5인치 전자잉크 디스플레이를 탑재했으며 블루투스를 통해 다른 스마트기기로부터 전자책을 다운로드 받을 수 있도록 함. 최소한의 기능만을 탑재한 저비용 설계를 통해 9.9유로의 가격 실현
 - 향후 이동통신사 등과 제휴를 통한 유통 및 판매 방안을 추진 중인 것으로 알려짐. 아마존의 킨들 이후로 미국 등 선진국을 중심으로 전자책 리더기 시장이 빠르게 성장했으며 가격 또한 지속적으로 하락
 - 세계적으로 전자책 리더기 시장은 LED 등 일반 디스플레이에 비해 눈에 부담을 주지 않는 전자잉크 디스플레이와 낮은 가격 등을 바탕으로 독서 인구의 수요를 창출하며 꾸준히 성장
- 2012년 10월 미국의 조사기관인 퓨리서치센터에 따르면 지난 1년 동안 미국에서 18세부터 24세까지 연령층이 가장 독서가 활발한 것으로 조사
 - 퓨리서치센터 조사에 따르면 지난 1년 동안 한 권 이상의 책을 읽은 미국인은 78%였으며 이들 가운데 16세부터 29세의 연령층이 83%를 차지
 - 전자책의 경우 컴퓨터를 사용하는 경우가 55%로 휴대폰(41%), 전자책리더기(23%), 태블릿PC(16%)에 비해 가장 높은 비중 차지
 - 전자책 독서자 가운데에서는 30대 연령층이 25%로 가장 큰 비중을 차지했으며 현재 미국 전자책 시장 주소비자층이 30대임을 시사

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 11월 싸이 “강남스타일”의 유튜브 조회수가 7억 건을 넘어섰으며 빌보드차트에서 7주 연속 2위를 달성
 - 2012년 11월 “강남스타일”이 빌보드 싱글차트 “핫100”에서 7주 연속 2위를 달성함. 유튜브 조회수는 7억 건을 넘어섰으며 현 추세가 유지된다면 저스틴 비버(캐나다)의 기록을 경신할 가능성이 높은 것으로 전망
 - 빌보드는 온라인판 기사를 통해 싸이의 “강남스타일”이 의미 있는 2위를 차지했다고 논평하며 에미넴, 알켈리 등 여러 유명뮤지션의 인기곡도 2위에 머무른 경우가 있음을 상기
 - 지난 9월 NBC의 “투데이쇼”에 출연하는 등 미국을 중심으로 활동했던 싸이는 국내공연을 마치고 유럽 투어를 시작해 영국 런던, 프랑스 파리, 독일 프랑크푸르트 등을 방문하고 MTV 유럽 뮤직비디오 어워드에 참석해 베스트 비디오 상을 수상
 - 지난 2011년에 개최된 “2011 MTV 유럽 뮤직어워드”에서 빅뱅이 “월드 와이드 액트” 부문에서 수상했으며 2012년 MTV 어워드에서는 싸이가 베스트 비디오 상을 수상하는 등 세계 음악계에서 K팝의 위상 및 인지도가 꾸준히 상승
 - 유럽 투어 이후 11월 미국을 재방문해 “아메리칸 뮤직 어워드”에 참석해 뉴미디어상을 수상하고 MC 해머, 마돈나 등과 공연 실시
 - 양현석 YG엔터테인먼트 대표는 싸이의 무대 장악력, 헝그리 정신, 의지와 열정을 높게 평가하면서 향후 빌보드 1위를 하지 못한다면 한국어 곡이라 미국 방송(라디오 등) 횡수에서 뒤지기때문일 것이라고 주장(이데일리, 11월 2일자)

- 양현석 대표는 싱어송라이터로서 싸이의 역량이 탄탄해 유니버설뮤직 그룹과 YG엔터테인먼트의 지원을 바탕으로 향후 세계 시장에서 싸이의 후속작들이 성공을 이어갈 수 있을 것이라고 전망
 - 지난 9월 에릭 슈미트 구글 회장은 구글 코리아 본사에 싸이를 초청했으며 K팝의 성공에서 인터넷의 역할이 중요했음을 강조
 - 2010년을 기점으로 유튜브 등 인터넷을 중심으로 K팝 홍보 및 마케팅이 본격화되었음. 자연스럽게 유튜브는 K팝을 포함한 전 세계 한류팬의 실질적인 교류 및 홍보수단으로 정착
 - 유튜브를 중심으로 한 “강남스타일”의 세계적인 히트도 2010년부터 K팝 중심으로 유튜브를 확립시키는데 기여한 국내 뮤지션 및 기획사의 총체적인 활동의 연장선상에서 조망 필요성
 - 구글에 따르면 지난 2011년 한 해 동안 SM, JYP, YG 등 3개 엔터테인먼트 기업 산하 가수들에 대한 유튜브 영상조회수가 23억 건에 이르며 유튜브에서 K팝의 위상을 입증
 - 미국 음원시장에서 주소비층인 10대를 중심으로 유튜브의 영향력이 크게 확장되었으며 빌보드는 향후 유튜브 조회수를 차트 산정에 포함시킬 예정
 - “강남스타일”의 세계적 히트는 전체 K팝의 인지도 상승, 위상 확대에도 기여해 향후 K팝 뮤지션들의 해외시장 진출 및 활동에도 긍정적인 영향을 미쳐 향후 시너지효과를 창출할 것으로 기대
- 2012년 11월 빅뱅은 미국 뉴저지에서 공연을 가져 4만 8천명의 관객을 동원하는 등 K팝의 저변이 지속적으로 확대
- 지난 11월 빅뱅은 뉴저지에서 공연을 해 4만 8천명의 관객이 모였으며 이는 현재까지 국내 뮤지션의 미국 공연 중 최고 기록
 - 최근 빅뱅과 2NE1 등이 세계최대 공연업체 라이브네이션과 월드투어 계약을 맺은 것으로 알려져 향후 K팝 공연활동 발전에 벤치마킹 사례

- 지난 11월 서울에서 동방신기는 4년 만에 단독콘서트를 개최해 월드투어의 시작을 성공적으로 마무리했으며 2013년 1월 홍콩에서 콘서트를 개최할 예정
- 소녀시대는 일본에서 2번째 정규앨범 “소녀시대2 걸즈 앤 피스”를 발매할 예정이며 영국 가디언의 보도에 따르면 유니버설 뮤직 산하 인터스코프와 계약하고 2013년에 영어 앨범을 낼 것이라고 알려짐. 2NE1은 지난 7월 월드투어를 시작해 총 7개국 10개 도시에서 공연을 가질 예정이며 뉴저지, LA 등 미국 공연에서 성과를 거둠
- 원더걸스는 지난 7월 앨범 “노바디 포 에브리바디”를 일본에서 발매하며 일본시장에 첫 진출했으며 상반기에 발표했던 “라이크 디스”가 미국 빌보드 K팝 차트 1위를 기록함. 하반기부터 월드 투어를 시작해 11월 인도네시아 자카르타에서 “원더 월드 투어 2012”를 공연할 예정
- 11월 일본 레코드협회에 따르면 샤이니의 싱글 “다즐링 걸”과 카라의 싱글 “일렉트릭 보이”의 음반 판매량이 각각 10만 장을 넘어서 골드 리스트에 올라가는 등 K팝의 주요 시장인 일본에서도 성장 지속
- 지난 10월 빌보드 “필름TV음악 콘퍼런스”에서 콘텐츠진흥원 미국사무소의 협력해 “K팝 세션”이 처음으로 열려 미국의 대중음악 전문가들이 모여 K팝의 현재와 미래에 대해 논의
- 미국 최고 공연기획업체인 라이브네이션의 케빈 머로우 부사장이 SM타운과 2NE1, 빅뱅의 미국공연 티켓 판매 호조를 언급하면서 순회공연 활동의 중요성을 역설하는 등 글로벌 시장에서 K팝 발전 방향 제시
- 미국 대중음악지 “롤링스톤”은 미국 시장에서 성공가능성이 있는 K팝 뮤지션 Top10을 선정해 소녀시대, 원더걸스, 2NE1, 빅뱅, 샤이니, 비스트, 씨스타, 애프터 스쿨, 미쓰에이, 에일리가 포함
- 2012년 10월 “제18회 한국 뮤지컬대상”이 개최되었으며 상반기부터 가시화된 국내 뮤지컬 시장의 호조가 하반기에도 지속
 - 2012년 하반기 들어 “영웅”, “엘리자벳”, “아이다”, “맨 오브 라만차”, “젊은

베르테르의 슬픔”, “캐치 미 이프 유 캔”, “레미제라블”, “오페라의 유령”, “황태자 루돌프”, “두 도시 이야기”, “잭 더 리퍼” 등 대작들이 흥행을 기록하며 상반기부터 활발해진 국내 뮤지컬 시장의 호조

- “샤롯데시어터”, “강동아트센터”, “블루스퀘어”, “디큐브아트센터” 등 뮤지컬 전용 공연장이 대형 뮤지컬 장기공연에 적합한 무대를 제공했으며 기존 뮤지컬계 이외 대중음악 등 다양한 분야에서 인기 배우들이 진입해 관객층 확대 기여
- 예를 들어 2011년 말 개관한 “블루스퀘어”는 평균 유료 객석 점유율 89.7%를 기록하는 등 지난 1년 동안 총 65만 명이 이용한 것으로 알려졌다. 또한 대중음악계를 중심으로 인기 배우들이 뮤지컬 시장에 참여해 성장 기여
- 인터파크 예매자 기준에 따르면 2012년 초부터 최근까지 뮤지컬 신규 관객이 약 16만 명에 이르는 것으로 추정
- 안중근 의사를 다룬 뮤지컬 “영웅”은 여성 관객을 주고객으로 하는 일반적인 대작뮤지컬들(약 80%가 20~30대 여성)과 차별화된 접근법 선택
- 티켓 가격을 낮춰 중장년층 및 가족 관객 수요를 증가시키는데 성공한 것으로 알려짐. “영웅”은 무거운 소재를 다룬 역사뮤지컬이지만 적절한 가격 책정으로 중장년층 예매 비율을 30%로 높여 대중화 및 관객층 확대 실현
- 2012년 하반기에도 “잭 더 리퍼”, “광화문연가”, “런투유” 등 대작 및 창작뮤지컬이 일본에서 뮤지컬한류를 이어가며 “젊은 베르테르의 슬픔” 등 신작 진출도 잇따름. 한류스타 뿐만 아니라 한국 뮤지컬 자체의 역량도 높게 평가받기 시작해 지속가능성 확립
- 2012년 10월 제18회 뮤지컬대상이 개최되었으며 “왕세자 실종사건”이 베스트창작뮤지컬상과 연출상을 차지했으며 음악상에는 “번지 점프를 하다”가 선정됨. “식구를 찾아서”는 극본상 수상
- 남우주연상에는 “엘리자벳”의 김준수가 여우주연상에는 “엘리자벳”의 옥주현이 선정됨. 여우신인상에 아이비가 남우신인상에 카이가 각각 선정

- 2012년 들어 국책은행의 문화콘텐츠 분야 지원 및 투자 증가
 - 최근 수출입은행은 2016년까지 문화콘텐츠 분야에 1조원의 금융을 제공하기로 밝힘. 또한 “홍행수수료부 금융제도”를 도입해 기업의 금리 부담을 줄일 계획
 - “홍행수수료부 금융제도”는 통상보다 저금리로 문화콘텐츠 기업을 지원하는 대신 일정 수준 이상의 수익창출에 성공하면 따로 “홍행수수료”를 받는 제도
 - 또한 “K-POP 분야 해외공연 금융”을 신설해 K팝 관련 기업에 공연제작자금 지원과 함께 해외진출시 리스크를 낮출 예정
 - 지난 2010년 10월 수출입은행은 지식문화콘텐츠 전담팀을 국내 최초로 설립하고 문화콘텐츠 분야에 특화된 금융사업을 전개
 - 기업은행도 지난 1월 문화콘텐츠사업팀을 신설했으며 문화부와 협력해 2014년까지 1,388억원 규모의 자금을 지원할 예정
 - 지난 2011년 산업은행은 “지킬 앤 하이드”, “조로”, “캣츠”, “나비부인” 뮤지컬 및 오페라를 중심으로 지원했고 2012년 “로린마젤 필하모니아 내한공연”을 후원하는 등 공연활동을 전반적으로 확대

□ 해외동향

- 2012년 8월 미국 시장조사기관 닐슨의 조사에 따르면 미국 청소년은 동영상 사이트 유튜브, 디지털음원 다운로드 업체를 중심으로 음악콘텐츠 소비
 - 미국의 13세부터 18세 미만 청소년들 가운데 64%가 유튜브를 이용해 음악을 들으며 아이튠스(53%)와 판도라(35%) 등 주요 음원 다운로드 업체도 높은 비율을 차지
 - 2012년 11월 현재 유튜브에 공개된 싸이의 뮤직비디오 “강남스타일”에 대한 누적 조회수가 7억 건 돌파

- 반면 18세 이상 성인의 경우 61%가 CD, 67%가 라디오를 통해 음악을 청취해 전통적인 소비 패턴이 주를 이룸. 2000년대 중반부터 시작된 스마트기기의 보급 확대가 청소년층의 음악 소비 패턴 변화에 상당한 영향을 준 것으로 추정
 - 또한 닐슨에 따르면 청소년의 디지털 음원 구매 비율은 33%로 21%를 기록한 성인에 비해 디지털음원 구매에 더욱 친화적
 - 응답자 가운데 54%가 미국 10대 청소년의 음원 구매 결정에 있어 친구의 추천이 영향을 주었다고 응답함
 - 구글, 페이스북, 애플, MS 등 주요 IT 업체는 음악 관련 서비스를 강화하는 등 미국 음악 시장 변화에 빠르게 대처
- 2012년 10월 문화부와 한국저작권위원회의 “중국·태국 온라인 유통실태조사 결과”에 따르면 한국 음원저작물의 불법 유통 실태가 소폭 개선되는 양상
 - 2012년에는 중국에서 음원저작물의 불법유통비율이 88%로 나타나 2011년 보다 소폭 개선됨. 한국 주요 기획사들이 차이나모바일, 바이두, QQ 등 이통사, IT업체의 온라인 음원 유통망에 접근할 수 있게 되면서 불법유통 비율이 감소
 - 그러나 이통사 등 중국의 사업자가 한국 업체에 대해 설정한 음원 수익 배분 비율이 낮아 수익 창출에 한계로 작용. 태국 시장의 음원 불법유통 비율은 95%
 - 2012년 10월 미국 음악전문 언론사인 빌보드는 향후 각 음악 장르 순위를 산정할 때 온라인 음원량 등을 반영한다는 방침을 발표
 - 빌보드는 홈페이지를 통해 향후 힙합, 컨츄리 등 장르별 순위 산정에 라디오 방송 횟수뿐만 아니라 디지털 음원 판매량과 온라인 스트리밍 횟수 등을 포함시킬 예정
 - 최근까지 빌보드는 “핫100 차트”에 대해서만 라디오 및 TV 방송을 포함해

- 디지털 음원 판매량과 온라인 스트리밍 횟수를 반영해 순위를 산정
- 미국 음악계 일각에서는 새로운 장르 순위 산정방식에 대한 불만을 제기하고 있으나 빌보드 측은 향후 유튜브 조회수 등도 순위 산정에 추가할 계획

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 11월 방송통신위원회가 “방송산업 실태조사 보고서”를 발표함
 - 이번 조사는 KISDI(정보통신정책연구원)가 2011년 5월부터 10월까지 446개 방송사업자를 대상으로 실시
 - 2011년 12월말을 기준으로 방송사업 수익이 전년동기대비 13.6% 증가한 11조 8567억 원을 기록했으며 부문별로는 지상파(DMB포함) 7.3%, 종합유선방송 9.8%, 방송채널사용사업(PP) 19.1%, IPTV 52.4% 증가
 - 유료방송서비스 가입자는 총 2,429만명이며 이 가운데 디지털방송 가입자는 종합유선방송 419만명, 일반위성방송 326만명, IPTV 489만명을 기록
 - 방송프로그램 수출은 2억 335만 달러이며 수입은 1억 2792만 달러로 수출이 전년대비 18.9% 증가
 - 방송광고시장 규모는 3조 7,342억원으로 2010년에 비해 11.8% 성장
- 2012년 11월 한국디지털미디어산업협회에 따르면 KT, SK브로드밴드, LG유플러스 등 3사의 IPTV 가입자 수가 600만 명을 돌파
 - 2012년 11월 IPTV 주요 3사의 가입자수가 6백만 명을 넘어선 가운데 최근 스마트TV와 결합한 서비스가 개발되는 등 질적인 측면에서도 발전 지속
 - 2012년 11월 KT는 스마트기기, IPTV, 인터넷 등 관련 서비스를 종합하는 “ALL-IP” 서비스를 시작

- 2012년 10월 LG유플러스는 구글과 제휴해 자사의 IPTV에서 유튜브, 구글 플레이 등을 이용가능하게 할 예정
 - 2012년 10월 LG유플러스는 IPTV와 구글TV를 융합한 신개념 서비스 “U+ TV G”를 발표
 - IPTV와 스마트TV의 장점을 결합해 소비자 만족도를 높이고 실시간 채널, VOD, 애플리케이션(구글 플레이 등), 인터넷 서비스 등 다양한 서비스를 TV플랫폼에서 통합해 제공
 - 스마트기기로 TV를 함께 시청할 수 있는 “세컨드 TV” 기능이 추가되었으며 스마트기기 화면을 TV로 옮겨서 사용할 수 있는 “폰 to TV” 서비스를 도입
- 2012년 8월 CJ헬로비전 N스크린 서비스 “티빙”의 가입자가 400만 명을 넘어섰으며 지난 11월 “폭” 가입자가 100만 명에 도달
 - 스마트기기 대중화와 함께 스마트기기 환경을 중심으로 N스크린 서비스에 대한 수요도 증가 추세
 - 2012년 8월 CJ헬로비전은 티빙의 월간 순방문자가 9백만 명 이상을 기록
 - CJ헬로비전은 “티빙 에어”(tving Air) 서비스를 통해 “티빙”에 접속하지 않아도 일부 콘텐츠를 이용할 수 있도록 하는 개방정책을 실시
 - 지난 4월에는 “티빙 에어 개발자 센터”를 신설해 외부 개발자들에게 티빙의 TV채널과 영상 콘텐츠를 활용
 - SK플래닛의 N스크린 서비스 “호핀”(Hoppin) 또한 지난 10월 가입자가 300만 명을 돌파
- 2012년 10월 콘텐츠진흥원은 “MIPCOM 2012”에 한국 공동관을 설치 및 운영해 총 180억 원의 수출 실적 실현
 - 2012년 10월 콘텐츠진흥원은 글로벌 영상콘텐츠 마켓 “MIPCOM 2012”(프랑스 칸)에서 180억 원의 수출 성과
 - 콘텐츠진흥원이 운영한 한국 공동관에 KBS미디어, MBC, SBS콘텐츠허브

등 국내 60여 개의 방송 및 애니메이션 업체가 참가함. KBS의 “대왕의 꿈”, MBC의 “아랑사또전”, SBS의 “대풍수”, CJ E&M의 “뱀파이어 검사” 등이 판매

□ 해외동향

- 2012년 10월 AP에 따르면 향후 유튜브는 독일, 영국, 프랑스 등 유럽 지역에서 60개 이상의 자체 채널을 운영할 예정
 - 지난 2011년에는 미국에서 100개의 자체 채널을 출범시켰으며 최근 유럽 지역으로 사업을 확대함. BBC의 월드와이드, 기네스 월드 레코드 등이 포함 될 것이라고 보도
 - 유튜브에 따르면 자사의 25개 채널이 매주 100만 건 이상의 조회를 기록하고 있으며 전 세계 8억 명의 시청자가 매일 40억 시간을 유튜브 시청에 할애
 - 2012년 9월 유튜브는 애플 iOS 업데이트에 맞추어 유튜브 공식 앱을 출시함. 기존 애플과 제휴해 아이폰에 탑재된 유튜브 앱이 따로 있었으나 이번에 자체 앱을 신설
 - 뮤직비디오 등 영상콘텐츠를 보강하고 검색 기능을 향상시켰으며 소셜네트워크 서비스와 연계를 강화함. 향후 아이패드 전용 앱도 선보일 예정
 - 유튜브는 11월 중순 “서울튜브 2012”를 개최해 서울에서 유튜브 개인채널을 운영하는 유명 제작자들과 행사를 가질 예정
- 2012년 10월 더 타임스에 따르면 영국 공영방송 BBC가 자사가 보유한 음악 관련 콘텐츠를 인터넷으로 제공하는 온라인 음악서비스를 신설할 계획
 - 2012년 10월 더 타임스의 보도에 따르면 향후 BBC가 온라인 음악 서비스 “플레이리스트”를 신설해 비틀즈, 퀸, 레드 제플린 등 전설적인 뮤지션들의 공연방송 등 관련 콘텐츠를 서비스할 예정
 - BBC는 “플레이리스트” 서비스를 위해 최근까지 주요 음반업체와 저작권 관련 협상을 진행해왔으며 주요 쟁점에 대해 타결 등 장애요소 제거

- BBC는 자사 서비스뿐만 아니라 아이튠즈, 스포티파이 등 주요 음원 서비스와 제휴해 관련 콘텐츠를 공급할 방침
- 지난 7월 BBC는 런던 올림픽 중계를 주관하면서 스마트기기를 중심으로 N스크린 서비스 등 방송 서비스 혁신에 기여한 것으로 평가
- 2012년 11월 일본의 NHK에 따르면 일본 정부가 드라마 등 방송 프로그램 수출을 지원
 - 2012년 11월 일본 총무성은 방송 프로그램의 수출 증대를 위한 정부 검토 회의를 열고 NHK, 주요 민영방송 등 방송관련 단체가 참여
 - 2010년 일본의 방송프로그램 수출은 약 63억 엔으로 한국 수출액 165억 엔에 비해 적은 것으로 집계
 - 다루토코 신지 총무상은 일본 방송프로그램의 해외 수출을 지원하기 위한 정부 차원의 대책 마련의 필요성을 역설

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 11월 영화진흥위원회의 발표에 따르면 한국영화 총관객 수가 1억 명을 돌파해 2006년 이후 최고기록을 경신
 - 2012년 11월 20일 영진위는 외화를 제외한 한국영화 총관객 수가 1억 명에 이르러 2006년 기록했던 한국영화 관객수 9천790만 명을 넘는 기록
 - 지난 2002년 한국영화 관객수가 5,082만 명(외국 영화는 5,431만 명)으로 2배에 이르는 성장세 시현
 - 영진위는 한국영화 발전 요인에 대해 1. 한국영화 제작시스템의 합리화(타깃 관객층에 따른 치밀한 접근 등) 2. 한국영화에 대한 이슈가 계속 나와 국

민의 관심을 유도함 3. 영화시장 성수기에 히트작 배출(도둑들, 광해 : 왕이 된 남자 등)뿐만 아니라 비수기까지도 다양한 라인업 4. 다양한 장르의 영화가 지속적으로 제작됨 등 4가지 요인을 분석해 발표

- 영진위는 12월에 한국영화 관객 1억 명 돌파를 기념하는 관객초청행사를 열 예정
- 한국영화산업결산(7, 8, 9월 결산)에 따르면 상반기 한국영화 점유율 53.4%로 낮았지만 8월 이후 한국영화 점유율이 상승하며 시장을 주도
 - 2012년 3분기 한국영화 점유율은 7월에 저점을 기록한 이후 점차 높아져 헐리우드 블록버스터를 중심으로 한 외국영화보다 점유율 확대
 - 7월 한국영화 점유율은 47.9%로 상반기 53.4%보다 낮아졌으나 8월 70.2%, 9월 69.6%로 시장주도권 회복
 - 8월에 “도둑들”이 1천만 관객을 모으며 흥행했고 9월에는 “광해, 왕이 된 남자”가 영화 시장을 주도
 - “공모자들”, “이웃사람”, “바람과 함께 사라지다”, “피에타”, “R2B”, “나는 왕이로소이다” 등도 성과를 거두면서 한국영화 점유율 확대를 견인
 - 한국영화 관객수는 7월 1,003만 명, 8월 1701만 명, 9월 1,016만 명을 각각 기록해 전국 극장 관객 집계 이후 처음으로 3개월 연속 1천만 관객을 넘어서 지난 11월 20일에 한국영화 관객 1억 명을 넘는데 주동력 제공
 - 2012년 8월 전체 극장 관객이 2천4백만 명으로 월별 역대최다를 기록했으며 한국영화 관객도 역시 월별 최대를 기록
- 2012년 10월 CJ CGV는 한국베트남 수교 20주년을 맞아 “제1회 베트남-한국 영화제”를 베트남 호치민 시에서 개최
 - 2012년 10월 CJ CGV는 “제1회 베트남-한국 영화제”를 개최했으며 베트남 문화부와 협력해 베트남 문화계 인사 등 450명이 참석
 - “광해 : 왕이 된 남자”, “완득이”, “원더풀라디오” 등 10편의 작품을 상영했으

며 관객동원도 활발

- 지난 2011년 7월 CJ CGV는 베트남의 주요 멀티플렉스 체인인 “메가스타”(Megastar Media Company)를 인수해 베트남 극장체인 1위(시장점유율 약 50%)로 시장 주도
 - 호치민 시에 이어 베트남의 대도시 하노이에서 오는 12월에 영화제 후속행사(2부)를 개최해 베트남 지역에서 홍보 및 마케팅 활동을 전개해나갈 예정
 - 베트남 이외에도 중국 시장에 대한 투자가 꾸준히 전개되고 있으며 보유 극장도 점차 증가
- 2012년 10월 개최된 부산국제영화제는 22만 1천명의 관객이 참여해 행사 최초로 20만 관객을 돌파
- KNN관객상에는 “빛의 손길”(대만), 선재상에는 “조금만 더 멀리”(이란)와 “목격자의 밤”(한국), 비프메세나상에는 “기억의 잔상”(레바논)과 “불안”(한국), 시민평론가상에는 “지슬”(한국), 플래시포워드상에는 “꽃봉오리”(체코), 뉴커런츠상에는 “36”(태국)과 “카얀”(레바논, 캐나다)이 각각 수상
 - 오명 감독의 “지슬”은 시민평론가상과 함께 아시아 영화진흥기구상, 한국영화감독조합상-감독상, 부산시네필상, CGV 무비콜라주상을 수상
 - 2012년 아시아필름마켓에는 42개국 690개 업체가 참가했으며 마켓스크리닝 세션에는 16개국 36개 업체가 참가해 71편의 작품을 상영함. 2011년에 비해 소폭 증가
 - 한국영화 중 “광해, 왕이 된 남자”, “연가시”, “용의자X”, “도둑들”, “회사원”, “가족의 나라”, “멜로”, “네버 엔딩 스토리”, “결정적 한방” 등에 대해 판매계약이 성사
 - 2010년부터 신설된 온라인 스크리닝 세션에서는 총 281편이 상영되었으며 Book To Film 세션이 이번에 신설되어 출판원작의 영화화를 모색하는 출판사와 감독 등 영화계 사이 피칭 행사를 전개
 - 지난 7월부터 8월까지 모집기간을 가졌으며 27개 출판사 49편의 작품이 출

품되어 심사를 거쳤음. 최종 선정된 10편에 대해 아시아필름마켓에서 피칭 기회 확보

□ 해외동향

- 2012년 10월 미국의 월트디즈니가 스타워즈 시리즈 등으로 유명한 루카스필름을 40억 5천만 달러에 인수
 - 2012년 10월 월트디즈니는 루카스필름의 지분 100%를 조지 루카스로부터 40억 5천만 달러에 전량 인수
 - 인수와 함께 월트디즈니는 스타워즈 시리즈의 최신작인 “스타워즈 7”을 제작해 2015년 개봉할 계획임을 발표
 - 과거 루카스필름의 대표적인 콘텐츠인 스타워즈 시리즈와 인디애나 존스 시리즈는 합계 약 70억 달러에 이르는 극장 흥행수입을 올렸으며 게임, 캐릭터 등 원소스멀티유즈에서도 선도적 성과
 - 월트디즈니는 지난 06년 픽사를 인수하고 2009년에는 마블엔터테인먼트를 인수하는 등 콘텐츠와 창작역량을 보유한 업체를 확보하기 위해 지속적인 노력 전개
 - 지난 4월 월트디즈니가 중국의 DMG엔터테인먼트와 협력해 “아이언맨3”의 촬영분 중 일부를 중국에서 제작하기로 하는 등 중국 시장 진출에도 적극적 활동
- 2012년 10월 문화부와 한국저작권위원회는 지난 4월부터 8월까지 중국과 태국에서 한국 영상저작물의 온라인 유통 실태를 조사해 발표
 - 지난 2007년 중국내 유통 실태를 조사한 이래 한국 영화, 드라마 등 영상저작물의 온라인 불법유통이 지속적으로 감소
 - 2007년 중국내 국산영화의 불법유통 비율이 88%였으나 2012년에는 39%로 감소했으며 국내 방송3사의 드라마 불법유통 또한 07년 91%에서 12년

15%로 감소

- 태국 시장에서는 영화, 드라마의 불법유통비율이 95%, 99%로 조사되어 향후 불법 유통 감소를 위한 꾸준한 정책적 노력 및 태국 당국과 협조확대 필요성 제기
- 2012년 8월 뉴욕타임스의 보도에 따르면 제임스 카메론 감독의 “카메론 페이스 그룹”(CPG)이 중국 텐진에 현지 법인을 설립할 예정
 - 2012년 8월 중국을 방문한 제임스 카메론 감독은 중국 현지합작회사 “카메론 페이스그룹 차이나”(CPGC) 설립 계획을 밝히고 중국내 협력사인 “텐진 베이팡 영화그룹”과 함께 베이징 역사를 주제로 한 3D 다큐멘터리 “중국 황성 베이징”을 제작할 예정
 - “텐진베이팡 영화그룹”은 중국 국유 영화업체로 3D 영화에 중점을 두고 있음. 최근 제임스 카메론 감독의 대표작인 “타이타닉”이 3D화되어 중국 등 세계 전역에서 상영되었으며 중국에서 약 9억 위안(약 1천 7백억원) 이상의 수입을 올려 흥행 성공
 - 제임스 카메론 감독은 3D 영화 “아바타” 등을 제작해 2009년 이후 세계적으로 3D 콘텐츠 붐을 일으키는데 크게 기여했으며 “카메론 페이스 그룹”이 지난 7월 초소형 3D 카메라 시스템을 공개하는 등 3D 기술 발전 및 콘텐츠 제작을 선도
 - 중국의 2011년도 박스오피스 매출은 20억 8천만 달러(미국영화협회 추정)로 세계 3위를 기록했으며 2012년에는 일본을 넘어서 세계 2위의 영화시장이 될 것으로 전망
 - 극장용 3D영화는 전용영화관이 아니라면 콘텐츠를 즐기는데 한계가 있기 때문에 불법복제 등의 부정적인 영향을 적게 받으며 3D 영화관의 티켓 가격은 일반 영화보다 높게 책정되어 중국 시장에서 수익 창출에 유리
 - 중국 3D 영화관이 증가하고 상영 스크린(2012년 상반기 약 7천개)이 빠르게 증가하면서 관련 수익도 순조롭게 증가하는 추세

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 하반기 들어 야후가 한국에서 철수를 시작함. 야후코리아는 1997년부터 한국에서 사업을 시작해 15년 동안 활동
 - 2012년 7월 마리사 메이어가 야후 CEO로 취임했으며 부실한 사업 부문을 정리하는 등 전반적인 구조조정을 실시하며 변화를 추구하고 있음
 - 야후코리아는 97년부터 한국 사업을 전개했으나 네이버, 다음 등과 경쟁에서 밀리며 충분한 점유율을 확보하지 못함. 한국뿐만 아니라 야후 본사도 미국 등 주요 시장에서 구글 등 경쟁업체에게 크게 뒤지는 양상
 - 야후의 메일과 메신저 등 일부 서비스는 철수 후에도 국내에서 이용이 가능해 기존 국내사용자의 불편 최소화
 - 구글은 구조조정 등 개혁 이후 2012년 3분기 실적이 호전되었음. 마리사 메이어 CEO는 향후 야후를 모바일 중심 기업으로 탈바꿈시킬 계획
- 2012년 10월 모바일 종합서비스 카카오톡을 운영하는 카카오는 야후재팬과 제휴해 일본 서비스인 카카오재팬을 합작회사로 운영할 예정
 - 2012년 10월 19일 카카오는 야후재팬에 카카오재팬의 지분 50%를 매각하며 자본 및 업무 제휴 성사
 - 야후재팬은 일본 포털시장에서 1위를 유지하고 있음. 1996년 소프트뱅크와 제휴해 설립되었으며 2001년 이후 일본 포털시장 점유율 1위를 기록
 - 카카오톡은 메신저 서비스로 시작해 게임, 웹툰 유통 등으로 사업영역을 점차 확장해나가고 있음. 최근 애니팡, 드래곤플라이트 등 스마트게임을 잇따라 히트시키며 모바일게임포털로 입지 확보 및 점유율 확대
 - 또한 카카오는 인도네시아 이동통신사인 액시스(Axis)와 제휴해 인도네시아는 물론 동남아 시장 전반에 걸쳐 진출 확대

- 2012년 3분기 NHN은 일본 자회사인 NHN재팬이 운영하는 모바일 메신저 서비스 라인(LINE)의 매출을 처음 공개
 - NHN에 따르면 2012년 회계연도 하반기 일본내 라인 서비스의 잠정 매출은 약 8억 엔(약 109억원)을 기록함. 현재 일본 스마트폰 이용자는 약 4천만 명으로 추정되며 라인 가입자는 3천만 명을 돌파
 - 일본뿐만 아니라 태국, 말레이시아 등 동남아 지역에서 가입자가 빠르게 증가하고 있으며 대만, 홍콩에서도 시장 진출이 지속
 - NHN재팬은 라인 이외에도 인터넷 포털을 통한 게임 서비스, 광고 등으로 일본 매출 성장세를 꾸준히 기록
 - 라인을 통한 모바일게임 서비스 확대를 통해 이전부터 게임 이용에 친숙한 경향을 보인 일본 소비자에게 라인의 활용가치를 더욱 높일 예정
 - 카카오톡이 국내외 사용자 6천만 명을 확보한 가운데 야후재팬과 제휴해 일본 시장에 적극적으로 진출하고 있으며 지난 10월 일본 현지업체인 DeNA도 모바일 메신저인 “comm”을 출시하며 일본 시장 경쟁이 격화
 - 과거 싸이월드가 해외시장 진출에서 부진한 이후 페이스북 등 해외 SNS의 국내진출로 국내시장에서 입지도 약화됨. 최근 글로벌 IT 시장은 국경을 넘어 경쟁이 벌어지고 있어 업체가 해외진출에서 성과를 거두지 못하면 중장기적으로 국내시장에서도 부정적인 영향을 받을 가능성 상존
 - 국내 IT 업체의 해외진출이 성공할 경우 시장 확대를 통한 이용자 및 수익 증대는 물론 경쟁력 향상으로 장기 성장전망에도 긍정적으로 작용
- 2012년 들어 NHN, 다음, SK 등 포털 3사의 매출과 실적에서 모바일 부문과 해외 부문의 영향력이 꾸준히 확대
 - 2012년 3분기 포털 3사 가운데 모바일 및 해외 시장에서 성장세를 기록한 NHN의 실적이 양호한 반면 다음과 SK의 실적은 정체되는 양상
 - 다음은 일본의 대표적인 모바일게임 업체인 DeNA와 협력해 모바일게임 플

- 랫폼인 “다음모바게”를 선보이는 등 신성장 시장에서 서비스를 확대
 - SK는 최근 싸이월드의 스마트기기용 앱 “싸이월드”를 구글 플레이 등 주요 앱스토어에 출시하면서 스마트기기 시장 진출을 본격적으로 전개
 - 국내 시장은 물론 미국, 일본 등 글로벌 시장 전반에 걸쳐 스마트기기 보급이 대중화되면서 IT업체 매출 및 수익에서 스마트기기를 중심으로 한 모바일 시장이 점차 영향력을 확대

□ 해외동향

- 2012년 9월 애플은 아이폰5를 출시했으며 10월 4세대 아이패드와 아이패드 미니를 출시해 제품 주기를 단축하고 더욱 다양해진 소비자 니즈에 부합
 - 지난 2011년 팀 쿡이 애플 CEO로 취임한 이후 애플은 아이폰5를 통해 LTE 시장에 진출하고 제품 출시속도를 높였으며 자사 최초의 7인치 태블릿 “아이패드 미니”를 선보였으며 4세대 아이패드 또한 출시
 - 시장조사기관 IDC에 따르면 2012년 3분기 애플은 전년동기대비 26% 증가한 1천4백만대의 태블릿PC를 판매해 호조를 보임. 그러나 시장점유율은 전년 3분기 60%에서 50.4%로 감소한 것으로 추정
 - 태블릿PC 시장규모는 전년동기 대비 50% 증가한 약 2천8백만대로 추정됨. 삼성의 점유율은 18.4%로 약 4배 증가했으며 아마존의 킨들 파이어 시리즈는 9%의 점유율 확보
 - 아수스는 8.6%로 점유율이 증가하는 등 구글 안드로이드를 중심으로 한 경쟁 업체의 시장 확대가 지속되며 애플에 부정적으로 작용
 - 아이폰5는 9월 출시 이후 판매 호조를 보였지만 생산업체인 폭스콘이 증산에 어려움을 겪어 물량 부족 사태가 일어나는 등 일부 문제점을 노출
 - 월스트리트저널에 따르면 아이폰5의 공정이 까다로우며 출시 초기에 발생한 아이폰5 홈집 문제에 대처하기위해 품질관리 수준을 높이는 과정에서 생

산이 둔화. 또한 아이폰5에는 50여개 이상의 나사가 소요되어 이전 제품보다 제조시간이 늘어날 가능성이 일각에서 제기

- 지난 10월에는 중국 정저우에 위치한 아이폰5 생산공장 노동자들이 파업을 하는 등 악재가 겹침. 이에 대처하기 위해 인력을 확충하는 등 후속 조치를 취하고 있지만 당분간 미국 시장을 중심으로 한 물량부족 문제가 지속될 것으로 전망
 - 미국 주요 이통사인 AT&T와 버라이즌 등은 아이폰5 물량부족으로 인한 불만을 표하기도 함. AT&T는 2012년 3분기 610만대 스마트폰 개통 중 470만대가 아이폰 계열이라고 밝힘. 버라이즌은 310만대의 아이폰을 판매
 - 이처럼 애플의 생산 외주 정책은 갑작스러운 수요 증감, 파업 등 상황급변에 취약한 모습을 노출함. 반면 삼성, LG 등 국내 업체는 외주가 아닌 자체 생산시설을 기반으로 제품 주기를 단축하고 다양한 라인업을 소비자에게 제공해 시장 점유율 확보 및 성장에 유리
- 2012년 10월 마이크로소프트는 자사의 OS(운영체제) 윈도우 시리즈의 최신 버전인 윈도우8을 공개
- MS의 윈도우8은 PC뿐만 아니라 스마트폰과 스마트패드를 통합하는 운영체제로 PC 중심의 기존 윈도우 시리즈와 차별화됨. 터치스크린 기능이 있는 모니터를 사용할 경우 PC에서도 스마트기기처럼 터치에 기반한 유저인터페이스(UI)를 구현
 - 세계적으로 스마트기기 시장은 빠르게 성장하고 있는 반면 데스크탑, 노트북 등 PC 시장은 성장이 둔화되고 있음. 시장조사기관 IDC에 따르면 2012년 3분기 글로벌 PC시장 규모가 전년동기대비 8.6% 감소
 - PC 시장에서 지배적인 점유율을 확보한 윈도우 OS지만 스마트폰과 태블릿 시장에서 구글의 안드로이드, 애플의 iOS와 경쟁에 밀려 낮은 점유율(IDC에 따르면 2012년 2분기 3.5%)을 면치 못함. PC시장의 정체, 스마트기기 급성장으로 PC중심의 전략을 수정한 결과 신개념 OS 윈도우8을 출시

- 윈도우8에 출시에 발맞추어 삼성, LG, 소니, 도시바, 에이서, ASUS 등 국내의 PC제조업체가 태블릿PC와 노트북의 장점을 결합한 신제품을 공개 및 출시
- MS는 윈도우8용 앱스토어인 “윈도우즈 스토어”를 개설하고 초기 2만5천달러 매출까진 30%를 수수료로 받고 2만5천 달러를 넘어 발생한 매출부터는 20%로 수수료를 낮추는 조건을 개발자에게 제시
- 구글과 애플은 앱스토어에서 수수료를 30%로 일관되게 적용함. MS의 “윈도우즈 스토어”는 구글과 애플보다 개발자에게 더욱 많은 이익을 보장해 현재 뒤쳐져있는 앱 시장에서 열세를 보완
- 또한 윈도우8 기반 제품은 PC시장에서 Office 시리즈(엑셀, 파워포인트, 워드 등)의 높은 점유율을 바탕으로 스마트기기 시장 중 업무용 구매자들에게 장점이 있음. PC와 스마트기기 사이 호환성이 확실하게 보장된 멀티스크린 업무 처리가 가능
- 세계적으로 6천7백만대 이상을 판매했으며 북미 시장에서 점유율 1위를 확보한 “엑스박스360” 가정용게임기도 윈도우8과 “스마트 글래스” 앱을 통해 연동
- 2012년 3분기 페이스북 매출이 12억 6천만 달러를 기록했으며 순손실은 5천9백만 달러로 지난 2분기 순손실 1억 5천7백만 달러에 비해 크게 감소
 - 2012년 3분기 매출은 전년동기대비 32% 증가해 최근 일각에서 제기된 성장 부진에 대한 우려를 해소
 - 페이스북은 성장 정체에 대응해 지난 3월부터 모바일 광고 시스템인 “스폰서 스토리”를 도입하는 등 최근까지 7개의 광고 관련 기능을 추가하며 관련 사업을 본격화함. 이에 따라 3분기 광고 수입은 10억 9천만 달러로 증가해 전년동기대비 36% 증가
 - 모바일 광고 수입 또한 지난 2분기 대비 2배 이상 증가한 1억 5천만 달러를 기록했으며 전체 광고 수입 중 14%를 차지
 - 페이스북 모바일 광고 매출 증가에 대해 일각에서는 소비자가 제품 구매시

소셜네트워크를 활용(정보 검색 등)하는 경향이 증가하고 있다고 주장

- 2012년 3분기 구글 매출이 141억 달러로 크게 증가했지만 순이익이 전년동기 대비 20.1% 감소한 21억8천만 달러를 기록함
 - 기업들의 구글을 통한 광고 지출이 줄어들었으며 총비용이 71% 급증해 순이익 등 실적에 부정적인 영향
 - 구글이 새로운 성장동력으로 삼았던 모바일 광고 시장의 최근 성장세가 기대에 비해 부진한 것으로 나타났으나 중장기 모바일 광고시장 성장전망에 대해서는 IT업계 전반적으로 긍정적
 - 구글 안드로이드 OS 점유율이 60% 이상으로 글로벌 스마트폰 시장에서 1위를 고수하고 있으며 애플이 점유율 1위를 기록하고 있는 태블릿PC 시장에서 안드로이드 관련 신제품 출시가 지속되어 향후 시장점유율을 점차 높여갈 것으로 전망
 - 최근 프랑스를 중심으로 포탈 업체의 뉴스 검색에 대해 해당 언론사에 일정 비용을 지불토록 해야한다는 움직임이 나타나고 있음. 구글은 이에 대해 부정적인 입장을 표명했지만 프랑스는 언론과 정부를 중심으로 법안 제정 등 후속조치 동향
 - 지난 8월 독일 정부도 유사한 법안을 의회에 제출하려고 하는 등 유럽 전반으로 확산될 가능성이 존재

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 11월 LG전자가 아동용 태블릿PC “LG 키즈패드”를 출시하는 등 아동용 스마트기기 시장 성장이 지속
 - 2012년 11월 LG전자가 “LG 키즈패드”를 출시함. 유아가 일반 스마트기기

를 이용할 때 직면할 수 있는 성인용 콘텐츠 노출, 유료앱 구매, 부분유료화 결제 등 위험요소를 제거

- 내구성을 강화했으며 무독성 등 아동 사용에 적합하도록 설계 및 제조함. 3~7세까지 유아를 대상으로 한글, 영어, 수학, 과학 등 교육용 콘텐츠를 채택
 - 전통적인 완구, 캐릭터, 애니메이션 위주의 아동시장도 스마트TV, 스마트기기 보급 확대의 영향을 받고 있음. 국내 시장에서도 아동용 스마트기기를 중심으로 IT 제조업체, 통신사 등의 진출 확대
 - KT가 개발해 판매하는 “키봇” 시리즈도 대표적인 아동용 스마트기기로 출시 이후 지난 9월까지 총 3만 대를 판매
 - SKT 또한 아동용 스마트기기인 “알버트”를 출시할 예정이며 스마트폰을 완구로봇 “알버트”에 연결해 다양한 아동용 콘텐츠를 이용할 수 있도록 할 계획
- 2012년 11월 전북대 이정우 교수는 어린이가 수술을 받기 전 선호하는 애니메이션을 시청하도록 해 불안감을 낮출 수 있다는 연구결과를 발표
- 2012년 11월 전북대 병원 이정우 교수는 국제마취학회 학술지 “마취와 진통”(Anesthesia & Analgesia)에 수술 마취 전 아동에게 애니메이션을 시청하도록 할 시 불안을 감소시킬 수 있다는 연구결과를 발표
 - 수술 전 어린이들이 느끼는 불안은 수술 이후 악몽, 공격적 행동 등 각종 후유증을 유발할 수 있음. A그룹에겐 선호하는 애니메이션을 시청하게 하고 B그룹에겐 선호하는 장난감을 가지고 놀게 했으며 C그룹에겐 별도의 조치를 취하지 않고 실험 실시
 - 실험 결과 A그룹의 43%가 수술실에서 불안을 느끼지 않거나 적게 느낀 것으로 나타나 세 그룹 가운데 가장 높은 비율을 보임. 학계에서는 향후 추가 연구가 필요할 것이라고 평가
- 2012년 10월 KBS 애니메이션 “두리둥실 몽계공항”(DPS 제작)이 “MIP주니어 키즈 주리 프리스쿨 부문 그랑프리”를 수상하는 등 국내 애니메이션의 발전이 지속

- 키즈 주리(Kid's Jury : 어린이 심사위원) 부문은 아동 애니메이션 주시청자인 어린이들이 직접 작품을 선출함. 2010년에는 “로보카폴리”가 수상했으며 2011년에는 “캐니멀”이 수상해 3년 연속 한국 애니메이션이 석권
- 또한 강원정보문화진흥원과 DPS가 공동제작한 “구름빵”이 2013년 2월에 개최되는 “국제 에미상 키즈 어워드 프리스쿨 부문” 결선에 진출
- 지난 6월에는 KBS와 골디락스 스튜디오가 제작한 애니메이션 “키오카”가 제 18회 상하이 TV 페스티벌에서 최우수상을 수상
- KBS는 2012년을 “KBS 애니메이션 르네상스의 해”로 선언하고 애니메이션 공모제도를 만들어 우수 작품 발굴을 위해 노력
- “두리몽실 몽계공항”은 11월부터 KBS Kids 채널에서 방영할 예정
- 국내 업체 “선우엔터테인먼트”와 프랑스의 “플래닛 니모”와 한국 콘텐츠진흥원이 3자 업무협정을 맺어 애니메이션 “꼬마탐정단 테드와 도리”를 공동 제작할 계획
- “뽀롱뽀롱 뽀로로”, “로보카 폴리” 등 국내외 시장에서 성공한 국산 애니메이션이 꾸준히 배출되고 있으며 창작 애니메이션 산업의 저변이 넓어지고 다양성이 늘어나면서 양적인 성장은 물론 질적인 성장 가시화
- 국내 업체의 역량이 성숙하면서 신작 애니메이션의 제작 및 방영이 더욱 활성화되고 있음. 그러나 일각에서는 국내 애니메이션 제작 및 방영이 아동용에만 치우쳐 있어 중장기적 시각에서 성장 동력에 대한 우려를 제기
- 2012년 9월 대원미디어가 일본만화 “곤”(GON)을 라이선스해 창작한 TV용 애니메이션 “곤”(GON)이 한국과 일본에서 방영
 - “곤”의 원작은 일본 마사시 타나카의 작품으로 공룡 캐릭터 “곤”을 중심으로 자연의 생활상을 그림. 출판 당시 아름다운 대자연을 생동감 있게 표현해 높은 평가
 - 최근 대원미디어가 제작한 애니메이션 신작 “곤”이 한국 “EBS”와 일본 “TV

Tokyo” 채널에서 방영

- 지난 9월 AGB닐슨미디어리서치에 따르면 “곤”의 월평균 타깃 시청률이 5.7%를 기록함. 또한 가구당 시청률 2%를 기록
- 2012년 12월 국산 3D 애니메이션 “다이노 타임”이 북미에서 개봉될 예정
 - 지난 상반기 국내 제작사 토이온은 미국의 클라리우스 엔터테인먼트와 북미 배급계약을 체결했으며 하반기에 북미 상영을 계획
 - 2012년 12월 초 개봉할 예정이며 CJ E&M이 국내 배급 등 역할
 - “다이노 타임”의 3D 렌더링 작업을 위해 약 4개월 동안 한국과학기술정보연구원(KISTI)에 구축된 슈퍼컴퓨터를 사용한 것으로 알려짐. 점차 국내 3D 애니메이션 개발이 활발해지면서 슈퍼컴퓨터 등 관련 인프라에 대한 수요도 증대
 - 토이온은 2007년부터 “다이노 타임”의 기획 및 제작에 들어갔으며 미국 작가를 섭외해 시나리오를 완성했으며 제작 전반에 걸쳐 외국 인력과 함께 작업하는 등 북미 극장용 애니메이션 시장에 맞추어 현지화하기 위해 노력
 - “다이노 타임”의 북미 연말 시즌 개봉이 성과를 거둘시 향후 다양한 한국 애니메이션의 해외 진출에도 긍정적인 영향을 줄 것으로 전망
 - 2013년 1월에는 국내 개봉을 앞두고 있어 해외 시장은 물론 국내 극장 애니메이션 시장 활성화 및 성장에도 긍정적 영향 기대
 - 2011년부터 2012년 상반기까지 “마당을 나온 암탉”과 “점박이 : 한반도의 공룡” 등 국산 애니메이션이 각각 총관객 220만 명, 100만명을 돌파
 - 최근까지 “토이 스토리”, “드래곤 길들이기” 등 국내 극장 애니메이션 시장에서 미국 작품이 흥행을 주도함. 그러나 국내 제작 및 배급 역량이 성숙하면서 가족용 애니메이션을 중심으로 시장점유율을 점차 확대
- 2012년 10월 레드로버(한국)와 톱박스엔터테인먼트(캐나다)가 공동제작한 극장용 애니메이션 “넛잡”이 2013년 미국에서 개봉 예정

- 3D, 4D 등 차세대 영상전문기업인 레드로버(한국)는 글로벌 애니메이션 업체인 톱박스엔터테인먼트(캐나다)와 전략적 파트너십을 맺고 “볼츠앤블립”, “넛잡”, “스파크”, “비트파티” 등 3D, 4D 애니메이션을 공동제작
- “볼츠앤블립”은 TV용, 극장용 애니메이션으로 세계 100여개 채널에 방영되었으며 국내 게임사인 드래곤플라이와 제휴해 온라인게임 “볼츠앤블립 온라인”이 개발되는 등 원소스멀티유즈 사례
- 극장용 3D 애니메이션 “넛잡”의 시나리오 작가가 론 카메론(“라따뚜이” 등 시나리오 작업)으로 알려졌으며 미국 투자기관과 제휴해 2억 달러 규모의 애니메이션 제작 펀드를 조성할 예정
- 레드로버와 톱박스엔터테인먼트는 “걸프 스트림 픽처스”를 설립해 워너브라더스와 함께 애니메이션 등을 공동제작할 예정이며 배급은 워너브라더스가 담당

□ 해외동향

- 2012년 9월 월스트리트 저널에 따르면 미국의 캐릭터 업체인 토이저러스(Toys“R”Us)가 아동용 태블릿PC를 개발해 판매할 예정
 - 2012년 10월부터 판매에 들어갈 아동용 태블릿PC “태비오”(Tabeo)는 토이저러스 매장에서만 독점판매할 예정이며 가격은 149.99 달러로 저렴하게 책정될 계획
 - 캐릭터 등 아동상품 전문업체인 토이저러스는 최근 아마존 등 인터넷 유통업체의 성장에 따른 온라인 경쟁은 물론 월마트 등 주요 유통체인과 캐릭터 등 아동상품의 가격경쟁에 직면
 - 2011년 미국의 완구 판매는 2010년 대비 2% 하락한 212억 달러로 추정됨. 경기침체의 부정적 영향은 물론 스마트기기 보급에 따른 관련 아동용 제품 및 서비스 증가 등으로 전통적 완구를 이전보다 덜 찾는 경향이 일부 나타나

완구 소비시장을 잠식하는 요인으로 추정

- 2012년 하반기부터 미국 경제가 회복세를 보이고 연말 쇼핑이 2006년 이후 최대를 기록할 것으로 기대되고 있음. 스마트기기, 아동용게임 등 대체상품 으로부터 완구, 캐릭터 등 전통 아동시장 수요를 회복시키기 위한 노력이 꾸준히 전개되고 있으며 아동용 태블릿PC 개발 및 판매가 대안으로 등장
- “태비오” 이외에도 “립패드 익스플로러”, “쿠리오 7”, “뿔”, “렉시북” 등 다양한 아동용 태블릿PC가 북미 시장을 중심으로 판매
- 2012년 상반기 국내 애니메이션 업체 “스튜디오 미르”가 기획 및 제작한 “코라의 전설”(The Legend of Korra)이 니켈로디언 등 미국 케이블채널에서 방영
 - “코라의 전설”은 미국의 동양풍 판타지 애니메이션 “아바타 : 아앙의 전설”의 후속작으로 2012년 상반기에 미국에서 방영되어 2900만 명 이상의 시청자 기록
 - 회당 평균 시청자가 약 300만 명에 이르렀으며 케이블TV 어린이 프로그램 1위, 주간 기준 애니메이션 프로그램 1위를 기록해 최근 3년 간 니켈로디언에서 방송된 애니메이션 중 가장 높은 시청률을 기록
 - 지난 10월 니켈로디언 코리아를 통해 국내에서 방영되기 시작했으며 2013년에 “스튜디오 미르”가 제작한 “코라의 전설 시즌2”가 방영될 예정
- 2012년 7월 중국 상하이에서 “제8회 중국국제 애니메이션게임 박람회”가 개최
 - 상하이 엑스포전시관에서 열린 이번 행사에는 308개 국내외 업체가 참석한 가운데 한국, 미국, 일본, 덴마크 등 13개국 기업이 전시장 면적 40% 가량을 점유하는 등 중국 업체뿐 아니라 외국 업체의 진출도 활발
 - 중국 정부는 애니메이션 산업을 문화의 주축으로 인식하고 다양한 지원을 펼치고 있으며 지난 9월 지린성에 세계 최대의 3D 애니메이션 기지를 육성할 계획
- 2012년 11월 미국의 온라인 영상콘텐츠업체 훌루(Hulu)가 아동용 전문채널인

홀루 키즈(Hulu Kids)를 신설할 예정

- 홀루는 넷플릭스 등과 함께 미국의 대표적인 온라인 영상콘텐츠업체로 지난 11월 아동용 전문채널 홀루 키즈(Hulu Kids)를 추가할 것이라고 발표
- 홀루 키즈(Hulu Kids)는 “Hulu Plus”에 신설된 섹션이며 월 7.99 달러로 아동용 영상콘텐츠를 제공할 계획
- 홀루 키즈는 채널에서 광고를 배제해(Commercial free) 아동 시청자들이 광고 영상에 노출되는 것을 막는 등 부모의 우려를 해소해 장점을 확보했으며 플레이스테이션3(소니) 등 가정용콘솔을 통한 콘텐츠 공급도 시도
- 미국 가정용콘솔 시장은 자녀와 부모가 함께 즐기는 가족 여가의 일환으로 자리잡고 있으며 소니, 닌텐도, MS 등 콘솔사 또한 가족을 위한 제품이란 이미지를 확보하고 있어 아동용콘텐츠 서비스와 시너지효과 기대
- 홀루 CEO 제이슨 킬라는 2012년 한해 동안 영상콘텐츠 제작에만 5억 달러를 투자할 것이라고 발표
- 넷플릭스도 직접 콘텐츠 제작사업에 참여했으며 “릴리 해머” 등 드라마를 제작해 방영하고 있음. 아마존도 아동용 및 코미디 프로그램 제작 등에 참여했으며 “아마존스튜디오”, “피플스프로덕션컴퍼니” 등 제작업체를 설립
- 일각에서는 아마존, 구글, 넷플릭스 등 주요 IT기업이 영상콘텐츠 제작사업에 참여하면서 헐리우드에 편중된 미국 영상콘텐츠산업에 중장기적인 변화 압력으로 작용하고 있다고 평가
- 넷플릭스, 홀루 등 미국의 온라인 콘텐츠유통업체는 기존 방송사, 영화사의 높은 콘텐츠 점유율로 인해 가격 인상 요구, 협상력 부족 등 문제 직면

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI⁴⁹⁾ 기초 자료를 확보하고 이를 통해 콘텐츠산업 분야별 경기 전망 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별 시의 적절한 정책 수립 기초 자료로 활용

2 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였으나, CBI 분석에서는 콘텐츠솔루션은 제외하였음. 이는 '10년 1분기와 2분기에 CBI 조사를 실시하지 않았기 때문에 전체 시계열 유지를 위하여 제외함
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2012년 11월 9일부터 ~ 11월 28일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('12년 3분기, '12년 4분기), 설문항목(매

49) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임

출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀 증대 안됨, 증대 안됨, 약간 증대 안됨, 보통, 약간 증대됨, 증대됨, 매우 증대됨)

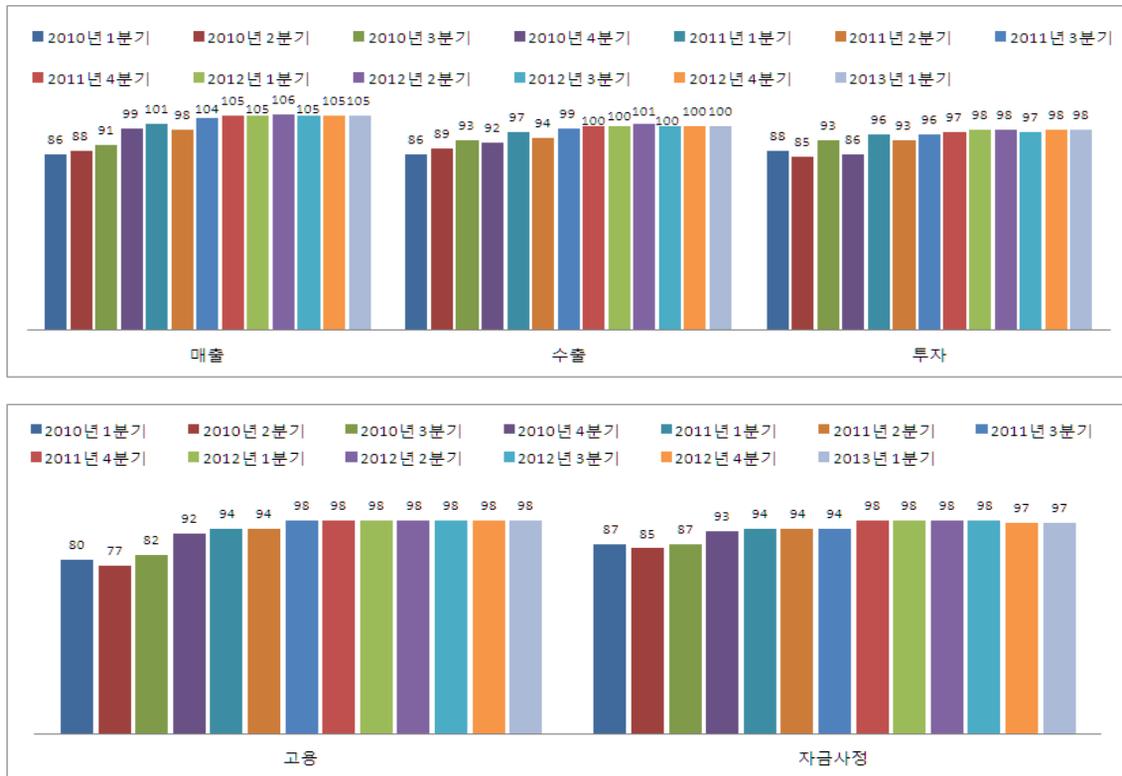
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 종합분석⁵⁰⁾

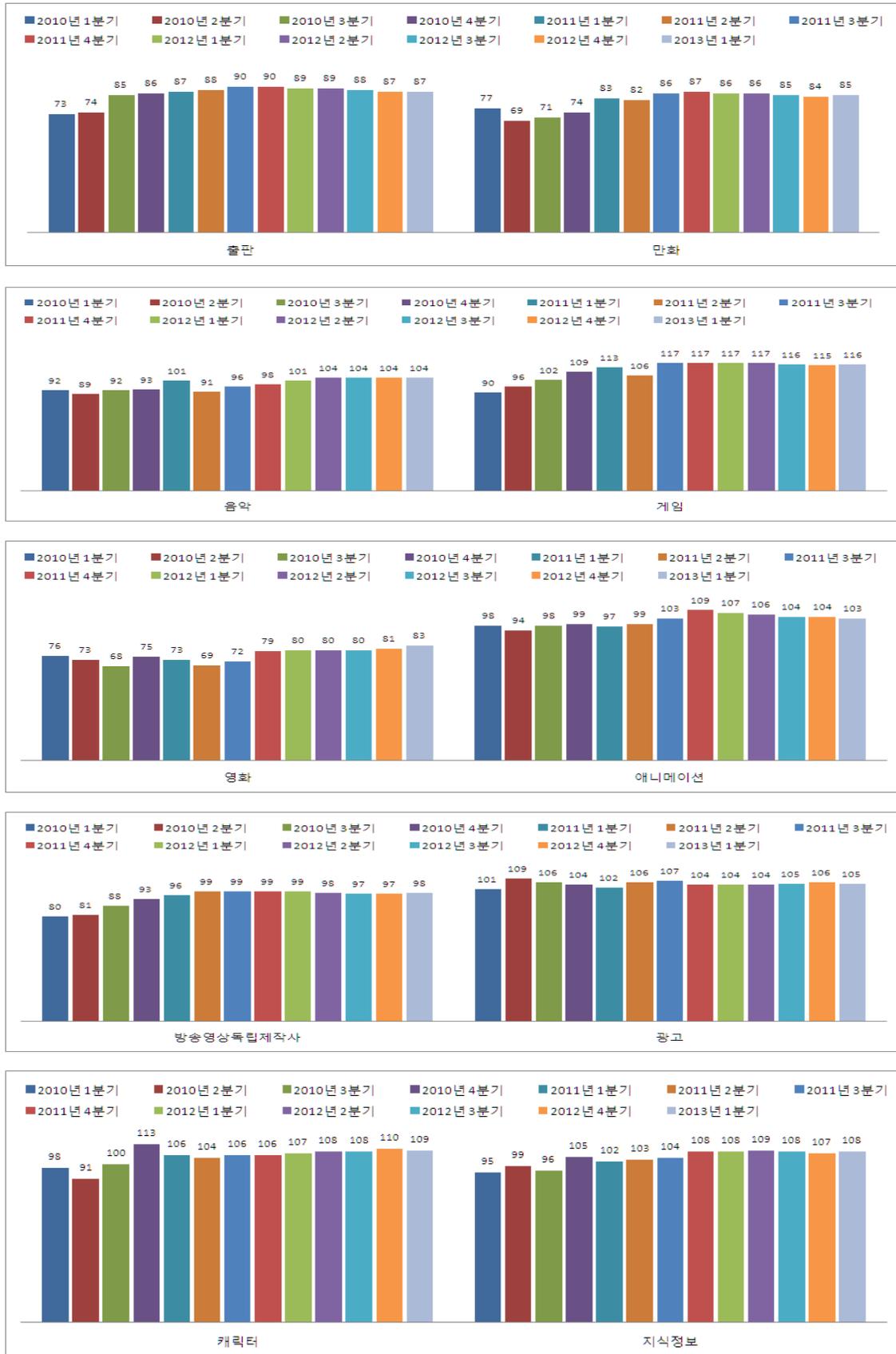
- '12년 3분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 2분기와 유사하나, 매출과 투자는 하락될 것으로 나타났으며, 4분기는 투자가 다소 상승할 것으로 전망

〈그림 IV-1〉 '10년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



50) 100을 기준으로 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈그림 IV-2〉 '10년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠산업별 CBI



- '12년 4분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 영화, 광고, 캐릭터 등이 상승할 것으로 예상되며, '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상
- '12년 3분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 영화(87→89), 광고(113→115), 캐릭터(113→114)

3.2. 2010년 1분기~2013년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석

● 출판산업 CBI

〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	77	69	75	71	75	73
2010년 2분기	78	74	75	68	77	74
2010년 3분기	91	95	81	75	85	85
2010년 4분기	89	88	80	84	87	86
2011년 1분기	92	80	89	88	88	87
2011년 2분기	88	90	87	90	84	88
2011년 3분기	93	92	89	91	87	90
2011년 4분기	93	91	82	93	92	90
2012년 1분기	93	90	81	91	90	89
2012년 2분기	94	90	81	91	91	89
2012년 3분기	91	88	80	90	89	88
2012년 4분기	90	87	80	89	88	87
2013년 1분기	91	87	80	88	87	87

- '12년 4분기 출판은 '12년 3분기 대비 전체적으로 감소되고 있으며, 투자를 제외하고 전반적으로 감소될 것으로 전망
- '13년 1분기는 '12년 4분기와 유사한 수준을 유지할 것으로 전망되나, 매출은 소폭 증가 할 것으로 예상

● 만화산업 CBI

〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	60	83	81	87	75	77
2010년 2분기	69	67	69	75	67	69
2010년 3분기	72	67	69	72	73	71
2010년 4분기	74	68	75	78	74	74
2011년 1분기	85	82	81	85	83	83
2011년 2분기	81	80	82	83	83	82
2011년 3분기	88	85	85	87	86	86
2011년 4분기	91	81	82	89	91	87
2012년 1분기	91	79	81	88	90	86
2012년 2분기	92	81	81	88	90	86
2012년 3분기	90	80	80	87	88	85
2012년 4분기	89	79	80	87	86	84
2013년 1분기	90	79	80	88	86	85

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 전반적인 감소 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 일부 소폭 증가가 전망되며, 이중 매출과 고용이 증가할 것으로 전망

● 음악산업 CBI

〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	90	104	101	81	83	92
2010년 2분기	90	97	99	76	83	89
2010년 3분기	89	98	102	84	87	92
2010년 4분기	96	96	91	92	91	93
2011년 1분기	103	115	103	93	93	101
2011년 2분기	99	83	83	99	90	91
2011년 3분기	104	93	88	104	93	96
2011년 4분기	104	98	88	104	95	98
2012년 1분기	105	106	92	106	97	101
2012년 2분기	107	109	95	108	99	104
2012년 3분기	107	108	96	109	100	104
2012년 4분기	107	107	96	109	101	104
2013년 1분기	106	107	97	109	101	104

- '12년 4분기에는 '12년 3분기 대비 유사한 경향을 보일 것으로 전망

- '13년 1분기에는 '12년 4분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상되나, 매출은 소폭 하락할 것으로 예상

● 게임산업 CBI

〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117
2012년 1분기	124	115	131	106	111	117
2012년 2분기	124	114	130	106	112	117
2012년 3분기	122	112	129	105	111	116
2012년 4분기	121	111	129	105	111	115
2013년 1분기	122	112	129	105	110	116

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 다소 하락할 것으로 전망되나, 상승 기조는 이어갈 것으로 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 수출이 다소 호조될 것으로 전망

● 영화산업 CBI

〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	79	58	87	78	81	77
2010년 2분기	72	63	71	77	81	73
2010년 3분기	76	61	72	69	64	68
2010년 4분기	83	63	73	77	77	75
2011년 1분기	81	78	65	70	75	73
2011년 2분기	70	62	62	72	77	69
2011년 3분기	82	67	69	71	73	73
2011년 4분기	86	73	82	77	79	79
2012년 1분기	88	75	83	77	79	80
2012년 2분기	86	76	82	76	78	80
2012년 3분기	87	77	82	76	78	80
2012년 4분기	89	79	83	77	79	81
2013년 1분기	91	80	84	78	81	83

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 전반적으로 약간 호전될 것으로 전망
- '13년 1분기는 '12년 1분기부터 이어온 호조세가 지속될 것으로 전망

● 애니메이션산업 CBI

〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	100	99	95	91	103	98
2010년 2분기	105	100	88	87	92	94
2010년 3분기	102	107	99	88	92	98
2010년 4분기	109	104	94	94	93	99
2011년 1분기	103	103	102	87	93	97
2011년 2분기	105	96	102	93	101	99
2011년 3분기	107	101	106	98	101	103
2011년 4분기	113	114	105	104	108	109
2012년 1분기	110	112	103	102	106	107
2012년 2분기	110	111	102	101	105	106
2012년 3분기	108	107	101	100	104	104
2012년 4분기	107	107	101	100	103	104
2013년 1분기	106	106	100	100	102	103

- '12년 4분기는 '12년 3분기에 비해 다소 주춤할 것으로 보이며, 특히 매출과 자금사정에서 하락 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상

● 방송영상독립제작사 CBI

〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	91	62	71	83	92	80
2010년 2분기	101	71	61	78	94	81
2010년 3분기	92	82	87	89	92	88
2010년 4분기	98	89	90	94	94	93
2011년 1분기	105	88	97	93	99	96
2011년 2분기	96	100	102	100	96	99
2011년 3분기	99	100	102	102	94	99
2011년 4분기	101	96	96	102	98	99
2012년 1분기	103	95	98	101	97	99
2012년 2분기	102	94	97	101	96	98
2012년 3분기	101	93	97	100	95	97
2012년 4분기	100	94	97	100	94	97
2013년 1분기	101	95	97	100	95	98

- '12년 4분기는 '12년 3분기와 유사할 것으로 예상되나, 수출은 다소 증가할 것으로 전망
- '13년 1분기는 '12년 4분기에 비해 전반적인 상승세 예상

● 광고산업 CBI

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	89	108	112	98	100	101
2010년 2분기	96	133	118	92	103	108
2010년 3분기	107	107	116	103	97	106
2010년 4분기	102	100	112	103	103	104
2011년 1분기	100	105	100	108	100	102
2011년 2분기	115	103	106	104	104	106
2011년 3분기	112	103	106	110	106	107
2011년 4분기	109	102	108	100	101	104
2012년 1분기	111	101	108	100	98	104
2012년 2분기	112	101	108	101	99	104
2012년 3분기	113	102	109	102	100	105
2012년 4분기	115	103	110	103	101	106
2013년 1분기	113	102	109	103	100	105

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 전반적으로 증가할 것으로 전망
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 수출 등 전반적인 하락할 것으로 전망

● 캐릭터산업 CBI

〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 다소 증가할 것으로 전망되며 호조세도 이어질 것으로 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 감소 전망

● 지식정보산업 CBI

〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	106	74	102	98	98	96
2010년 2분기	109	92	99	98	99	99
2010년 3분기	106	91	98	99	86	96
2010년 4분기	111	101	104	105	102	105
2011년 1분기	112	98	105	98	99	102
2011년 2분기	116	100	106	100	95	103
2011년 3분기	116	100	103	105	98	104
2011년 4분기	118	100	104	107	111	108
2012년 1분기	118	100	102	106	112	108
2012년 2분기	119	101	104	108	113	109
2012년 3분기	117	100	103	107	112	108
2012년 4분기	116	100	103	106	110	107
2013년 1분기	118	100	103	107	111	108

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 매출과 고용, 자금사정이 다소 주춤할 것으로 전망
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 고용, 자금사정이 다소 호전될 것으로 예상

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2012년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '12년 3분기 전년동기대비 GDP 성장률은 1.6%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 140.3으로 전년동기대비 1.6% 증가, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 1.7%, 3.2%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 0.2%, 0.9%로 하락
- '12년 6월 전체 소비자 심리지수는 99로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 11월 이후 하락세를 보이고 있으며, '12년 9월 90으로 나타남. '09년 금융위기 이후 경기회복 및 상승의 영향으로 '12년 1분기까지 소비지출 증가가 이어졌으나, 유럽재정위기 등 불확실성 해소 지연 및 미국, 중국 등 국내 주요 교역국가들의 거시경제 회복 정체 등 대외요인과 이에 따른 물가 상승 압박 증대 등 국내 경기 정체 우려 확대로 전반적인 국내 수요 증대에 심리적 및 실질적 악영향 예상. '12년 4분기 이후 중국 등 해외 주요 국가들의 거시경제 회복세가 예상되나, 유럽재정위기 등 대외 불확실성 해소가 미흡할 경우 국내 경기 회복 저해요인으로 작용해 실질소득 감소 등 소비지출 위축이 지속될 것으로 예상. 이에 비해 오락·문화 소비지출은 콘텐츠 수요증대에 따라 상대적으로 감소폭이 적을 것으로 전망되며, 특히 스마트 콘텐츠 등 일부 경쟁력 확보 분야는 수요 증대에 따른 소비지출 확대 예상
- '12년 3분기 CBI를 살펴보면, '11년 4분기 이후 동일한 경향을 보이고 있음(매출(105→106→105) 및 투자(98→98→97), 고용(98→98→98), 수출(100→101→100). '12년 4분기 CBI전망은 전분기대비 정체가 예상되며, 이 중 매출(106→105→105), 수출이(101→100→100) 약간 하락 전망. '13년 1분기 CBI전망은 경기하락 우려에도 불구하고 매출(106→105→105), 수출(101→100→100)은 '12년 4분기와 유사한 경향 전망
- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '12년 3분기는 콘텐츠산업 상

장사 종사자수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수는 전년동기 대비 증가하였으며 전분기대비 전반적으로 증가 추세. 또한 '12년 4분기 콘텐츠 산업 CBI는 '12년 3분기 대비 동일 수준 예상

- '12년 3분기는 1분기부터 이어진 유럽재정위기 등 대외불확실성이 거시경제인 국내 경기하락 및 정체 우려확대에 직접적으로 영향을 미쳐 비교적 규모화와 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 내수에 치중된 기업들의 양적 및 질적 성장에는 부정적 영향을 미침. 다만, 콘텐츠산업은 대내외 리스크의 상존에도 불구하고 소비패턴의 변화로 스마트 콘텐츠 수요확대가 이어지면서 스마트 콘텐츠 등을 중심으로 관련 분야의 콘텐츠 공급확대 및 생산증가. 2012년 4분기 이후 국내의 경우 중국 등 주력 수출교역국들의 경기회복의 기대감이 확대될 것으로 예상되어, 국내 경쟁력 보유 콘텐츠의 높은 해외수요 증가에 따른 공급 확대 전망. 이에 따라 유럽재정위기 등 대외요인 호전 여부에 따른 환율, 물가 등 거시요인을 고려한 스마트산업 환경의 적응도 등 미시적 측면의 콘텐츠산업 수요-공급 관련 정책 및 방안에 대해 실질적 접근 필요

〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	86	86	88	80	87
출판	77	69	75	71	75
만화	60	83	81	87	75
음악(공연)	90	104	101	81	83
게임	97	92	86	90	86
영화	79	58	87	78	81
애니메이션	100	99	95	91	103
방송영상독립제작사	91	62	71	83	92
광고	89	108	112	98	100
캐릭터	97	104	107	93	91
지식정보	106	74	102	98	98

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	88	89	85	77	85
출판	78	74	75	68	77
만화	69	67	69	75	67
음악(공연)	90	97	99	76	83
게임	103	107	98	85	88
영화	72	63	71	77	81
애니메이션	105	100	88	87	92
방송영상독립제작사	101	71	61	78	94
광고	96	133	118	92	103
캐릭터	100	83	81	94	94
지식정보	109	92	99	98	99

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	91	93	93	82	87
출판	91	95	81	75	85
만화	72	67	69	72	73
음악(공연)	89	98	102	84	87
게임	106	100	105	103	95
영화	76	61	72	69	64
애니메이션	102	107	99	88	92
방송영상독립제작사	92	82	87	89	92
광고	107	107	116	103	97
캐릭터	102	108	102	94	94
지식정보	106	91	98	99	86

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	99	92	86	92	93
출판	89	88	80	84	87
만화	74	68	75	78	74
음악(공연)	96	96	91	92	91
게임	116	107	97	112	112
영화	83	63	73	77	77
애니메이션	109	104	94	94	93
방송영상독립제작사	98	89	90	94	94
광고	102	100	112	103	103
캐릭터	112	126	117	105	107
지식정보	111	101	104	105	102

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	101	97	96	94	94
출판	92	80	89	88	88
만화	85	82	81	85	83
음악(공연)	103	115	103	93	93
게임	121	108	112	114	111
영화	81	78	65	70	75
애니메이션	103	103	102	87	93
방송영상독립제작사	105	88	97	93	99
광고	100	105	100	108	100
캐릭터	110	115	108	101	95
지식정보	112	98	105	98	99

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	98	94	93	94	94
출판	88	90	87	90	84
만화	81	80	82	83	83
음악(공연)	99	83	83	99	90
게임	106	106	105	100	115
영화	70	62	62	72	77
애니메이션	105	96	102	93	101
방송영상독립제작사	96	100	102	100	96
광고	115	103	106	104	104
캐릭터	107	115	99	94	98
지식정보	116	100	106	100	95

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	104	99	96	98	94
출판	93	92	89	91	87
만화	88	85	85	87	86
음악(공연)	104	93	88	104	93
게임	123	122	117	112	111
영화	82	67	69	71	73
애니메이션	107	101	106	98	101
방송영상독립제작사	99	100	102	102	94
광고	112	103	106	110	106
캐릭터	115	123	99	99	93
지식정보	116	100	103	105	98

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	97	98	98
출판	93	91	82	93	92
만화	91	81	82	89	91
음악(공연)	104	98	88	104	95
게임	123	115	131	105	110
영화	86	73	82	77	79
애니메이션	113	114	105	104	108
방송영상독립제작사	101	96	96	102	98
광고	109	102	108	100	101
캐릭터	111	129	96	99	97
지식정보	118	100	104	107	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	98
출판	93	90	81	91	90
만화	91	79	81	88	90
음악(공연)	105	106	92	106	97
게임	124	115	131	106	111
영화	88	75	83	77	79
애니메이션	110	112	103	102	106
방송영상독립제작사	103	95	98	101	97
광고	111	101	108	100	98
캐릭터	111	131	97	99	96
지식정보	118	100	102	106	112

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	106	101	98	98	98
출판	94	90	81	91	91
만화	92	81	81	88	90
음악(공연)	107	109	95	108	99
게임	124	114	130	106	112
영화	86	76	82	76	78
애니메이션	110	111	102	101	105
방송영상독립제작사	102	94	97	101	96
광고	112	101	108	101	99
캐릭터	113	131	98	101	99
지식정보	119	101	104	108	113

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	97	98	98
출판	91	88	80	90	89
만화	90	80	80	87	88
음악(공연)	107	108	96	109	100
게임	122	112	129	105	111
영화	87	77	82	76	78
애니메이션	108	107	101	100	104
방송영상독립제작사	101	93	97	100	95
광고	113	102	109	102	100
캐릭터	113	130	97	100	100
지식정보	117	100	103	107	112

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	90	87	80	89	88
만화	89	79	80	87	86
음악(공연)	107	107	96	109	101
게임	121	111	129	105	111
영화	89	79	83	77	79
애니메이션	107	107	101	100	103
방송영상독립제작사	100	94	97	100	94
광고	115	103	110	103	101
캐릭터	114	132	99	102	101
지식정보	116	100	103	106	110

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	91	87	80	88	87
만화	90	79	80	88	86
음악(공연)	106	107	97	109	101
게임	122	112	129	105	110
영화	91	80	84	78	81
애니메이션	106	106	100	100	102
방송영상독립제작사	101	95	97	100	95
광고	113	102	109	103	100
캐릭터	113	131	98	102	100
지식정보	118	100	103	107	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

2 2012년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,219억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.3%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 4.8% 성장하였고 전분기대비 0.2% 증가하였으며 CBI 분석 결과 3분기 122로 양호
- 게임산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 6,463억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 32.3%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 16.4% 성장하였고 전분기대비 2.5% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 112로 양호

□ 고용부문

- 게임산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 9만 3,657명이며 상장사 고용 비중은 11.1%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 4.7% 감소하였고 전분기대비 5.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 105로 양호

□ 게임산업 2012년 4분기 전망

- 게임산업 '12년 4분기 매출CBI(121) 및 수출CBI(111)는 '12년 3분기 대비 감소 예상
 - '12년 3분기에는 상반기에 이어 해외 대작의 국내온라인 게임시장 점유율은 여전히 높은 상황이나 국내 대작 온라인게임 선전과 신작 출시 등으로

국내 온라인 게임업체들의 실적이 호전 될 것으로 전망

※ 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 네오위즈게임즈의 “블레스”, 위메이드엔터테인먼트의 “이카루스”, 넥슨의 “피파 온라인3”, 이스트소프트의 “카발2”, CJ&M의 “모나크”, “하운즈” 등 대형 신작 공개

※ 엔씨소프트의 “블레이드앤소울”은 2분기 출시 후 점유율이 '12년 12월 현재 10% 내외이며 상위권 유지. 넥슨의 “서든어택”은 '12년 12월 현재 점유율이 8%대로 꾸준한 상위권 유지

- 스마트게임의 성장에 따라 기존 모바일게임 개발업체 뿐 아니라 대형 개발업체들의 게임 공급으로 시장 확대 전망

※ 엔씨소프트의 자회사인 핫독스튜디오의 “모두의 게임”, 위메이드엔터테인먼트의 “바이킹 아일랜드”, 컴투스의 “말랑말랑 목장”

- 기존 중소형 게임업체들의 이용자 편의성이 높은 스마트게임 등의 선전으로 여성 및 중장년층 등 이용자 저변 확대에 따른 시장 증가 전망

※ 지속적인 상위권을 유지하고 있는 “롤더스카이”, “피쉬아일랜드”등과 카카오톡 게임하기 카테고리내의 “애니팡”, “드래곤 플라이트”, “아이러브 커피” 등 구글플레이, 앱스토어 등 오픈마켓에서 상위권 유지

- 국내 온라인 게임은 주력 해외시장인 중국지역과 더불어 동남아, 남미 등 신흥시장에서의 경쟁력 확대에 따라 해외 수출 증대 및 실적 확대 전망

※ “포인트블랭크” 및 “로스트사가”는 인도네시아 시장에서 선두 유지, “그랜드체이스”, “울프 팀”, “카르마온라인”, “크로스파이어” 등이 브라질 현지 서비스 중

※ “지스타 2012”에서 수출 상담 3,935건이 진행되었으며, 수출 실적은 약 1억 4,799만 달러

- 유럽재정위기 등 대외요인의 불확실성 저감 및 중국 등 게임 주요 수요국가들의 경기회복에 따라 해외시장에서 기존 온라인게임서비스 및 스마트게임 중심으로 수출 증대 전망

● 게임산업 '12년 4분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상

- '11년 및 '12년에 이어 '13년 이후 스마트게임 수요확대에 따라 소기업창업 활성화 등 개발인력을 중심으로 수요 증대가 전망되며, 또한 기존 대형 개발사들은 스마트게임 등 신작 및 기존 온라인게임 업데이트에 따른 경력을 보유한 개발자 위주 수요 확대 예상

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 5조 1,400억 원이며 만화는 약 1,836억 원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 9.9%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 7.1% 감소하였으며 전분기대비 3.5% 상승하였음. '12년 3분기 매출CBI 분석 결과 출판과 만화는 각각 91, 90으로 다소 부진
- 출판 및 만화산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 782억원, 만화가 49억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 2.8%
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 54.0% 증가하였고 전분기대비 41.7% 상승하였으며, 수출CBI는 출판 88, 만화 80으로 다소 부진

□ 고용부문

- 출판/만화산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 20만 7,277명이며 상장사 고용 비중은 3.3%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 5.7% 감소하였고 전분기대비 1.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 90이며 만화 87로 부진

□ 출판/만화산업 2012년 4분기 전망

- 출판/만화산업 '12년 4분기 매출CBI는 각각 90, 89이며, 수출CBI는 각각 87, 79로 부진 예상
 - 스마트기기 이용에 따른 독서인구의 정체 및 독서시간의 감소에 따른 대안적 시장으로 잠재성이 높은 전자책 시장의 호조가 향후 출판시장의 전반적

패러다임 변화 영향 전망

※ SK플래닛의 T스토어는 2012년 11월 현재 전자책 누적 다운로드수가 190만회이며 금액기준으로 2011년 30억원 규모에서 2012년 70억원 수준으로 높은 성장을 기록

- 스마트기기의 이용이 보편화되면서 이를 활용한 개인 전자출판 등 다양한 경로를 통한 출판 공급 활성화 전망

※ SK플래닛은 개인이 안드로이드용 스마트 기기에서 전자책을 제작하고, 판매등록 및 수익 정산을 할 수 있는 전용 웹사이트 '트레이드 올 북스 (Trade All Books, www.tradeallbooks.co.kr)' 개설

- 출판시장의 정체에도 불구하고 상대적으로 수요가 증대되고 있는 세계문학 전집 분야의 출판사간 경쟁 확대

※ 민음사는 1998년 8월 오비디우스의 '변신 이야기' 등 전집류의 누적 판매량이 1,000만부 이상이며, 을유문화사, 열린책들, 문학동네, 시공사, 창비 등 유명 출판사들의 세계문학전집 시장에 참여

- 중국 등 시장잠재력이 높은 아시아권에서의 아동도서, 학습서 등 국내 도서의 관심 증가 및 수출 확대 전망

※ 중국의 "베이징도서전"에서 주빈국으로 초청되어 총 상담건수는 4천건에 이르며, 중국 산둥성 칭다오시가 '출판물 문화재산권센터' 개설 등 중국 출판시장 진출의 교두보 역할 전망

- 스토리텔링 등 완성도를 확보한 웹툰을 중심으로 소비경로 측면에서 기존 인터넷 위주에서 스마트기기 이용 증대에 따른 모바일로의 시장 확대 전망

※ 국내 웹툰 사이트인 "타파스틱(www.tapastic.com)" 미국 시장 진출과 함께 약 50여편의 웹툰 연재중

- 오픈마켓의 활성화로 애플북의 수요가 확대되고 있으며, 이에 따른 기존 만화 단행본 및 만화잡지의 애플리케이션화 증가와 이용자의 유료 구매 등 저변 확대 전망

※ 대원미디어의 "열혈강호"는 애플 앱스토어 도서부문에서 매출 1위 달성

- 중국 및 베트남 등 아시아권을 중심으로 학습만화 및 저작권 등의 해외 수출 확대에 따라 3분기 이후 실적 호조 전망

※ 예림당의 "Why?" 시리즈는 중국, 베트남 등 50여개국에 저작권 수출이 발생하고 있으며 이를 활용한 전자책 분야 등 영역 확대

- 출판/만화산업 '12년 4분기 고용CBI는 각각 89, 87로 부진 예상
 - 전자책 활성화 지체에도 불구하고 전반적인 출판/만화의 제작 환경 변화에 따라 종이 출판 제작 분야를 중심으로 인력수요 정체 및 감소가 예상되나, 개인 전자출판 확대 등 전자책 관련 인력은 제작 및 유통 분야위주로 수요 증가 전망
 - 웹툰 수요의 증대 및 산업화의 진전에 따라 공급측면에서 전문작가의 신규 진입 및 관련 저작권 관리 등의 인력 수요 증대 예상

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 733억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 22.3%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 27.7% 증가하였고 전분기대비 22.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 107로 호조
- 음악산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 753억원이며 상장사 수출액 비중은 73.1%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 213.7% 증가하였고 전분기대비 48.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 108로 양호

□ 고용부문

- 음악산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 7만 8,052명이며 상장사 고용 비중은 1.9%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 30.4% 증가하였고 전분기대비 3.0% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 109로 호조

□ 음악산업 2012년 4분기 전망

- 음악산업 '12년 4분기 매출CBI는 107로 호조, 수출CBI 107로 호조 예상
 - 국내 음악 기획사들은 유튜브 및 페이스북 등 소셜미디어를 활용한 경쟁력 있는 음원으로 K팝의 홍보 및 교류의 수단으로 정착시켰으며, 이에 따른 실질적인 매출실적 호조. 향후 K팝의 해외 인지도 상승에 따른 국내 제품의 수출 증가 효과 전망
 - ※ 싸이의 “강남 스타일”은 유튜브에서 '12년 12월 초 현재 8억 클릭 돌파. 빌보드 싱글차트 “핫100”에서 7주 연속 2위 달성
 - ※ 미국 시장조사기관 닐슨의 조사결과 미국의 13~18세 청소년들 64%가 유튜브를 이용
 - 음원수요의 증가와 함께 K팝 전용 공연장 건립 등 인프라 구축 등으로 대중 음악 콘서트 시장 확대 전망
 - ※ 기획재정부는 1만 5,000명 수용 가능한 아레나형 K팝 전용 공연장을 2016년말 완공예정
 - ※ 빅뱅과 2NE1 등이 세계최대 공연업체 라이브네이션과 월드투어 계약 체결
 - K팝 인지도 증가에 따라 해외콘서트 수요 확대
 - ※ YG엔터테인먼트가 개최한 “얼라이브 갤럭시투어 2012”에서 관객 2만명 참가
 - 국내 음악산업에서 기존 내수시장과 더불어 전 세계적으로 음원 이용의 유료화가 정착됨에 따라 아시아권 등 해외시장의 중요도가 증가 하고 있는 추세
 - ※ 차이나모바일 등 중국 이동통신사들은 합법음원유통의 확대로 국내 업체의 음원 수익금 증가 추세
 - 기존 20~30대의 수요가 지속되는 가운데 40대~60대 중장년 계층의 공연 관람 증가와 함께 가족단위 관람객을 위한 맞춤형 공연 공급확대로 시장 증대 전망
 - 국내 창작 뮤지컬은 대작 위주의 제작을 벗어나 소재의 다양화 및 가격 차별화 등을 통한 공연 수요의 대중화 및 저변확대 실현
 - ※ 국내 뮤지컬 “영웅”은 역사뮤지컬이며, 공연 수요의 부응하는 가격 책정
 - 한류스타에 의존한 뮤지컬 수출 뿐 아니라 스토리와 연출 등 완성도 높은 뮤지컬을 중심으로 일본 등 해외 수출 증대 전망

※ “잭 더 리퍼”, “광화문연가”, “런투유”, “젊은 베르테르의 슬픔” 등 일본에 기존 및 신작 진출

- 음악산업 '12년 4분기 고용CBI는 109로 호조 예상
 - 해외 공연 및 음원 수요 확대와 함께, 창작 뮤지컬 제작 등 음악산업의 대내 외적인 성장으로 전반적인 인력 수요 증가 전망

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 2,321억원이며 방송 영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 5.0%를 차지
 - 방송영상독립제작사 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기 대비 21.2% 감소하였고 전분기대비 48.9% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 101로 호조

□ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 5,897명이며 상장사 고용 비중은 1.3%를 차지
 - 방송영상독립제작사 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기 대비 0.2% 증가하였고 전분기대비 0.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 100으로 호조

□ 방송영상독립제작사 2012년 4분기 전망

- 방송영상독립제작사 '12년 4분기 매출CBI는 100으로 호조, 수출CBI는 94로 약간 정체 예상
 - 방송플랫폼 및 디바이스의 다변화에 따라 IPTV 및 N스크린서비스, 스마트 TV 등의 저변확대로 방송콘텐츠의 공급 증가
 - ※ 2012년 11월 말 현재 IPTV 가입자 수 600만 명 돌파, CJ헬로비전의 “티빙” 가입자 400만

명 초과 및 SK플래닛의 “호핀”이 300만 명 이상 확보

- 종합 편성 채널은 시청률 정체에 따라 매출 실적 성장이 제한적일 것으로 전망
- 국내에서의 호평 받은 드라마를 중심으로 해외 수출 지역 다변화에 따른 수출액 증대 전망
 - ※ CJ E&M 방송부문은 “응답하라 1997”, “노란 복수초”, “인현왕후의 남자”, “뱀파이어 검사” 등 해외 판매 확대

● 방송영상독립제작사 '12년 4분기 고용CBI는 100으로 호조 예상

- 방송융합에 따라 기존 지상파, 케이블TV, 종합편성채널, 보도채널 뿐 아니라 디지털방송 증가로 제작 및 기술 관련을 중심으로 인력수요 증대 전망

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 영화산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 659억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 31.0%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 18.7% 증가하였으나 전분기대비 46.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 87로 부진

□ 고용부문

- 영화산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 2만 9,640명이며 상장사 고용 비중은 5.2%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 11.8% 증가하였고 전분기대비 7.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 76으로 부진

□ 영화산업 2012년 4분기 전망

- 영화산업 '12년 4분기 매출CBI는 89, 수출CBI는 79로 전망
 - '12년 상반기에 이어 하반기에도 한국 영화 흥행작을 중심으로 영화시장 확대 전망, 이는 한국영화 관객수가 7월부터 9월까지 3개월 연속 1천만 관객을 초과하는 등 기존 수요층과 함께 30대~40대 장년 수요층 확대에 기인
 - ※ 2012년 3분기에 개봉된 “도둑들”, “바람과 함께 사라지다”, “이웃사람”, “광해, 왕이 된 남자”, “나는 왕이로소이다”, “공모자들” 등이 국내 영화 실적 호조 기여
 - '12년 한국영화는 전통적 성수기와 비수기의 구분이 모호해지면서 대형 멀티플렉스의 실적 호조가 지속될 것으로 전망
 - 합법적인 영화콘텐츠의 소비행태로 인해 부가 시장의 활성화가 이루어지고 있으며, 또한 스마트 기기 및 IPTV, 스마트 TV 보급 확대로 이용자 편의성에 부응하는 영화 콘텐츠 수요 증대 전망
 - ※ CJ E&M은 '12년 하반기부터 “마이캐치온” 서비스 중, 삼성전자 및 LG전자 등 스마트 TV내에 영화콘텐츠 공급 확대
 - 국내외 영화제를 통한 국내 흥행작들을 중심으로 해외 수출 계약 체결
 - ※ 2012년 10월 부산국제영화제에서 국내 영화인 “광해, 왕이 된 남자”, “연가시”, “용의자”, “도둑들”, “회사원”, “가족의 나라”, “네버 엔딩 스토리”, “결정적 한방” 등에 대해 판매계약 성사
- 영화산업 '12년 4분기 고용CBI는 77로 예상
 - 대형 멀티플렉스 등 유통부문은 해외 시장 진출에 따른 신규 개관 인력 수요 증대 예상되며, 제작부문은 흥행작의 지속 출현으로 투자 증대에 따른 제작 부문을 중심으로 일부 증가 전망

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 7,692억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 40.0%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 24.5% 증가하였고 전분기대비 4.7% 하락하였으며 CBI 분석 결과 3분기 113으로 호조

□ 고용부문

- 광고산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 8,012명이며 상장사 고용 비중은 20.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 17.2% 증가하였고 전분기대비 5.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 102로 호조

□ 광고산업 2012년 4분기 전망

- 광고산업 '12년 4분기 매출CBI는 115, 수출CBI 103으로 호조 예상
 - 대기업을 실적호조에 따라 대기업 계열 광고대행사의 매출증가가 전망되나, 중소형 광고대행사의 성장은 다소 저해될 것으로 예상
 - 국내 주요 유통업체와 더불어 홈쇼핑업체를 중심으로 소비자들의 수요확대를 위한 광고비 지출 증대 예상
 - 국내 일부 대기업의 해외실적 증대가 이어지면서 국내 대형 광고대행사의 미국, 중국 등 주요 시장의 광고 기업 인수 및 협력 확대를 통한 해외 진출 모색 전망
- 광고산업 '12년 4분기 고용CBI는 103으로 호조 전망
 - 대형 광고 대행사의 실적확대와 신규 분야인 온라인 및 모바일 광고 증대로 관련 인력의 수요 증대 전망

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,316억원이며 캐릭터 산업은 1조 9,773억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 4.7%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.9%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 5.9% 감소하였고 전분기대비 19.2% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 3분기 108로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 3분기 113으로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 285억원이며 캐릭터는 약 1,352억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.1%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 14.5%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 5.0% 증가하였고 전분기대비 1.0% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 애니메이션은 107, 캐릭터는 130으로 양호

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,577명, 캐릭터는 2만 6,445명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.3%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 6.5% 감소하였고 전분기대비 1.8% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션 100이며 캐릭터 100으로 호조

□ 애니메이션/캐릭터산업 2012년 4분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '12년 4분기 매출CBI는 각각 107, 114, 수출CBI 107, 132로 호조 예상
 - 해외캐릭터에 비해 국내캐릭터 수요확대가 지속되면서 국내 신규 창작캐릭터 개발이 활발함에 따른 국내캐릭터 시장 성장 전망
 - ※ “마조앤새디” 캐릭터상품전이 롯데백화점 본점에서 10월 19일~25일까지 개최돼 고객들의 높은 호응
 - OSMU에 초점을 맞춘 국내 창작 캐릭터들의 국내 및 해외 진출 가속화
 - ※ “로보카폴리”는 전 세계 40여개국 수출을 위한 에이전시 선정 완료와 함께 프랑스 등 해외국가에서의 방영예정
 - ※ 뽀로로는 2003년 해외 첫 방송 이후 애니메이션 및 캐릭터 상품 수요가 지속적으로 발생하고 있으며, 기아차의 또봇 또한 애니메이션 및 완구 매출 증대
 - ※ 제주 토종 캐릭터인 “꼬마해녀 몽니”는 애니메이션으로 제작되어 SBS 방영
 - 스마트기기에 기반한 모바일 소셜미디어를 활용한 이모티콘 등 창작 캐릭터 상품 개발 및 판매 증가
 - ※ NHN 라인에서 웹툰인 “마음의 소리”, “정글고” 등의 캐릭터를 상품화, 카카오톡은 뿌까 등 다양한 스마트기기용 캐릭터 상품 판매
 - 대내외 경쟁력을 확보한 캐릭터업체들은 자체 캐릭터를 이용한 중국 등 해외 유통망 확충 예정
 - ※ 오로리월드의 “유후와 친구들” 및 “즐리폴리” 은 중국 등 총 8곳의 해외 현지 매장의 운영과 함께 향후 2014년 까지 100개 개설
 - 3D 및 4D 기술력을 바탕으로 국내 창작 애니메이션제작과 해외 공동제작 등 해외 진출 방법 다양성 확보
 - ※ 공동제작한 레드로보의 “넛잡”이 2013년 미국에서 개봉 예정, 선우엔터테인먼트는 프랑스 업체(플래닛 니모)와 업무협약을 통한 “꼬마탐정단 테드와 도리” 공동제작 예정
 - 애니메이션 저변확대를 위해 기존 어린이용 위주의 창작 애니메이션 제작뿐 아니라 인기 웹툰을 활용한 창작 애니메이션 제작 증대
 - ※ 인기 웹툰인 “와래 편익점”의 애니메이션 제작 및 방영 했으며, 인기 웹툰을 중심으로 제작 모색

- 애니메이션/캐릭터산업 '12년 4분기 고용CBI는 각각 100, 102로 호조
 - 애니메이션산업은 3D 및 4D 등 기술과 우수한 기획력이 요구되는 인력을 중심으로 수요 확대 전망
 - 국산 창작 캐릭터의 활성화에 따라 개발 및 해외 마케팅 분야를 중심으로 인력 수요 확대 전망

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,939억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 40.3%를 차지
 - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 6.6% 증가하였고 전분기대비 1.0% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 117로 양호
- 지식정보산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,053억원이며, CBI 분석 결과 3분기 100으로 호조

□ 고용부문

- 지식정보산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 6만 8,354명이며 상장사 고용 비중은 11.4%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 2.3% 감소하였고 전분기대비 1.8% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 107로 양호

□ 지식정보산업 2012년 4분기 전망

- 지식정보산업 '12년 4분기 매출CBI는 116, 수출CBI는 100으로 호조 전망
 - 포털사업자들은 내수의 경우 기존 온라인광고, 검색광고 등 수익 모델 실적

확대 모색과 함께 모바일 분야를 중심으로 일본 등 해외 시장 개척을 통한 성장 증대 전망

- ※ NHN은 일본 및 동남아 등 지역에 “라인” 서비스 이용자 증가
- ※ 페이스북, 구글 등 글로벌 업체들은 SNS를 접목한 모바일 광고로 수익 창출 본격화

- 대형 모바일 메신저 기업체는 신규 서비스 확대를 통한 모바일 포털로 전환 전망

- ※ 카카오의 모바일 메신저인 “카카오톡”은 검색 서비스를 제외한 모든 서비스 제공 예정

- 대형 출판사와 기존 이러닝업체와의 협력확대를 통해 이러닝 등 관련 수요 창출 확대 전망

- ※ 디지털대성은 비상공교육과 비상공예의 이러닝 사이트 운영을 통해 다양한 콘텐츠 공급 예정

- 국내 이동통신사 및 제조업체의 협업을 통한 영·유아용 에듀테인먼트 스마트기기 등 하드웨어와 애플리케이션 등 공동 개발 및 서비스 제공

- ※ LG전자의 “LG키즈패드”와 KT의 “키봇”은 개발 및 서비스 제공 중이며, SKT “알버트”는 향후 서비스 제공 예정. 한글과 컴퓨터와 LG유플러스가 협력하여 에듀테인먼트 앱인 “고고브루미즈” 개발 및 서비스 제공

● 지식정보산업 '12년 4분기 고용CBI는 106으로 호조 예상

- 모바일 광고의 수요 증가로 개발 인력을 중심으로 수요 증대 예상
- 스마트러닝과 스마트 에듀테인먼트용 앱 수요 증가로 개발 분야를 중심으로 신규 인력 수요 확대 전망

부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록 I -1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2010년				2011년				2012년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
게 임	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
출 판	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9
방 송	19	19	20	21	22	22	22	22	22	22	22
광 고	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
영 화	8	8	8	8	9	9	9	8	8	8	8
음 악	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11
애니메이션/캐릭터	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5
합 계	82	82	83	84	87	87	87	87	87	87	87

□ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	139,810.9	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	51,999.8	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	5,807.5	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	4,066.1	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	2,140.9	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	3,253.1	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	1,964.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	3,558.6	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	604.6	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	6,637.1	국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	1,803.1	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	405.2	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	1,440.4	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	3,782.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	748.5	온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	1,189.2	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	와이엔케이코리아	270.6	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	5,817.4	모바일 게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	8,736.0	온라인 게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	11,018.5	온라인 게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	139,810.9	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	15,322.5	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK커뮤니케이션즈	4,819.1	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,252.9	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	2,707.3	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	1,016.3	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
72870	메가스터디	4,692.1	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
121440	골프존	6,399.5	스크린 골프 제품 판매 및 서비스, 소프트웨어 개발

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
95720	웅진씽크빅	1,559.9	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,124.5	교육 출판 및 학원사업, 전집 및 도서 출판
35080	인터파크	4,125.1	온라인 출판 유통
100220	비상교육	1,673.1	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	에스24	932.2	온라인 출판 유통
53290	능률교육	623.7	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	498.0	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,801.3	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨처	197.2	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	14,764.7	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS(유)	766.1	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	9,219.2	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	7,251.6	TV 및 온라인 홈쇼핑
43890	한빛방송	3,859.4	방송수입, 광고수입, 초고속인터넷
40300	YTN	1,654.8	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	3,638.1	콘텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시
33130	디지털조선	844.4	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	465.8	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
35210	티브로드도봉강북방송	778.3	케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스
52220	IMBC	1,504.2	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
68050	팬엔터테인먼트	397.0	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
47820	초록뱀	685.1	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	348.8	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	케이티스카이라이프	14,633.7	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	944.1	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	601.0	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	968.1	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	14,400.0	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	386.9	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	나우콤	1,080.4	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	11,018.5	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '12년 9월 28일 기준, 단 한빛방송과 큐릭스는 9월 25일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

□ 광고

〈표 부록 I -6〉 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
30000	제일기획(유)	27,207.3	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R(유)	1,126.6	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴(유)	305.2	(주)보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	345.9	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 I -7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
79160	CJ CGV(유)	5,927.5	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
86980	미디어플렉스	854.5	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
3560	IHQ	1,057.2	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
54780	키이스트	699.2	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	314.5	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	1,31.5	영화관 운영
036420	제이콘텐츠리	2,944.3	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	11,018.5	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

□ 음악

〈표 부록 I -8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
64260	다날	1,680.3	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	4,071.9	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	2,062.9	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	SM엔터테인먼트	12,194.8	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	1,052.7	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	1,461.3	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	744.2	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	719.3	음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스
130960	CJ E&M	11,018.5	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업
35900	JYP엔터테인먼트	1,112.5	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
122870	YG엔터테인먼트	9,835.8	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목

□ 애니메이션 / 캐릭터

〈표 부록 I -9〉 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
66910	손오공	798.4	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	672.8	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	987.2	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
39830	오로라월드	543.5	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	1,084.1	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 9월 28일 기준

주2) (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록 II-1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)													
	2010년					2011년					2012년p			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 합계	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,334,785	5,167,796	5,140,086	-2.3%
	-	-2.8%	1.9%	1.8%		1.1%	-3.9%	0.4%	0.4%	0.0%	0.9%	-3.1%	-0.5%	
만화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	182,085	180,491	183,690	-2.8%
	-	-4.6%	6.1%	4.7%		-2.4%	-3.9%	3.1%	-0.2%	1.3%	-3.5%	-0.9%	1.8%	
음악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	984,083	1,001,693	1,073,349	11.1%
	-	9.2%	7.0%	8.1%		1.9%	11.5%	2.9%	10.8%	29.0%	-8.1%	1.8%	7.2%	
게임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,412,509	2,293,558	2,321,983	5.1%
	-	-4.5%	3.9%	4.3%		6.8%	7.9%	-0.6%	4.4%	18.5%	4.6%	-4.9%	1.2%	
영화	901,108	793,906	897,012	840,845	3,432,871	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	990,036	1,006,378	1,065,904	7.4%
	-	-11.9%	13.0%	-6.3%		9.8%	0.3%	7.1%	-6.1%	9.9%	6.2%	1.7%	5.9%	
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	129,941	113,648	131,677	-3.2%
	-	5.9%	30.0%	-5.7%		-7.0%	11.9%	-7.3%	-15.7%	2.8%	13.3%	-12.5%	15.9%	
방송*	2,609,835	2,609,835	2,609,835	2,609,835	10,439,341	2,539,870	2,906,128	3,785,294	2,625,423	11,856,715	2,727,179	3,110,775	3,223,883	-14.8%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		-2.7%	14.4%	30.3%	-30.6%	13.6%	3.9%	14.1%	3.6%	
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	12.6%
	-	3.9%	-1.0%	13.2%		21.7%	-9.9%	-7.4%	6.7%	21.5%	8.7%	2.0%	-4.8%	
광고**	2,580,793	2,580,793	2,580,793	2,580,793	10,323,172	2,662,637	3,069,181	3,155,117	3,285,746	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	2.0%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		3.2%	15.3%	2.8%	4.1%	17.9%	-2.5%	7.9%	-6.9%	
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	11.5%
	-	2.1%	16.2%	5.1%		0.5%	10.7%	-3.4%	9.4%	22.3%	-3.0%	4.6%	0.4%	
지식정보	1,677,002	1,687,245	1,940,581	1,937,858	7,242,686	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,367,753	2,379,701	2,393,915	5.4%
	-	0.6%	15.0%	-0.1%		10.4%	4.3%	1.7%	5.9%	24.9%	-1.5%	0.5%	0.6%	
콘텐츠 솔루션	539,075	575,837	616,586	628,355	2,359,853	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	6.7%
	-	6.8%	7.1%	1.9%		7.9%	5.3%	0.6%	5.5%	21.5%	-1.2%	1.3%	1.1%	
합계	17,968,192	17,769,867	18,645,741	18,938,516	73,322,317	19,527,148	20,641,752	21,666,111	21,132,875	82,967,886	21,202,812	21,683,364	21,729,670	0.3%
	-	-1.1%	4.9%	1.6%		3.1%	5.7%	5.0%	-2.5%	13.2%	0.3%	2.3%	0.2%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 2012년 분기별 매출액에는 방송 산업실태조사 확정치를 토대로 가중치를 부여하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 중사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	중사자(명)											
	2010년				2011년				2012년p			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출판	205,510	204,603	204,779	203,226	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	-0.9%
	-	-0.4%	0.1%	-0.8%	-1.9%	0.1%	-0.3%	-0.1%	-0.4%	-0.2%	-0.1%	
만화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	-3.0%
	-	0.2%	0.2%	-0.3%	-1.0%	-1.6%	-0.7%	-0.7%	-0.9%	-1.2%	-0.3%	
음악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,060	77,488	77,727	78,181	78,339	77,862	78,052	0.4%
	-	0.7%	0.0%	0.2%	0.5%	0.6%	0.3%	0.6%	0.2%	-0.6%	0.2%	
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	0.2%
	-	2.0%	0.7%	0.2%	0.4%	-2.3%	0.3%	1.6%	-0.3%	-0.5%	-0.6%	
영화	30,810	30,622	30,739	30,561	29,596	29,238	29,655	29,569	29,593	29,537	29,640	-0.1%
	-	-0.6%	0.4%	-0.6%	-3.2%	-1.2%	1.4%	-0.3%	0.1%	-0.2%	0.3%	
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	0.2%
	-	2.9%	2.5%	0.6%	0.9%	2.1%	1.9%	1.7%	-1.0%	-0.1%	-0.4%	
방송*	29,878	29,878	29,878	29,878	31,621	32,644	32,376	32,443	32,541	32,556	32,559	0.6%
	-	0.0%	0.0%	0.0%	5.8%	3.2%	-0.8%	0.2%	0.3%	0.0%	0.0%	
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	0.2%
	-	1.8%	-0.8%	-1.2%	25.8%	-0.3%	-0.3%	0.7%	0.0%	-0.1%	-0.4%	
광고**	34,438	34,438	34,438	34,438	32,548	33,759	34,593	34,647	34,733	34,786	34,792	0.6%
	-	0.0%	0.0%	0.0%	-5.5%	3.7%	2.5%	0.2%	0.2%	0.2%	0.0%	
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	3.7%
	-	1.6%	0.7%	2.8%	-0.5%	1.7%	0.3%	3.6%	-0.1%	-0.1%	0.3%	
지식정보	61,551	62,152	62,193	61,792	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	1.1%
	-	1.0%	0.1%	-0.6%	7.5%	1.7%	0.1%	2.0%	-0.3%	-0.6%	-0.1%	
콘텐츠솔루션	18,960	19,084	19,179	19,540	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	1.9%
	-	0.7%	0.5%	1.9%	-3.3%	2.8%	0.6%	1.3%	0.4%	0.1%	0.1%	
합계	592,814	595,475	596,889	595,998	596,843	599,104	600,400	604,730	603,626	601,750	601,175	0.1%
	-	0.4%	0.2%	-0.1%	0.1%	0.4%	0.2%	0.7%	-0.2%	-0.3%	-0.1%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 2012년 분기별 매출액에는 방송 산업실태조사 확정치를 토대로 가중치를 부여하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)													
	2010년					2011년					2012년p			
	1분기 (전년대비)	2분기 (전년대비)	3분기 (전년대비)	4분기 (전년대비)	2010년 합계	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출판	127,525	140,808	72,163	73,307	413,803	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	6.4%
	-	10.4%	-48.8%	1.6%		-45.2%	146.6%	-25.8%	37.8%	-24.1%	-35.8%	19.5%	0.7%	
만화	-	-	3,825	5,602	9,427	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	44.8%
	-	-	-	46.5%		-13.8%	9.2%	-34.8%	60.8%	102.3%	-8.7%	-1.5%	0.2%	
음악	21,736	24,254	20,949	29,334	96,273	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	19.2%
	-	11.6%	-13.6%	40.0%		16.3%	35.5%	36.7%	16.7%	125.7%	-29.9%	14.1%	27.7%	
게임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	664,627	623,500	646,352	1.1%
	-	3.5%	2.6%	7.2%		21.2%	3.3%	2.3%	19.8%	41.9%	-13.2%	-6.2%	3.7%	
영화	4,597	3,483	3,621	4,004	15,705	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	54.7%
	-	-24.2%	4.0%	10.6%		-36.9%	87.6%	6.2%	4.3%	11.7%	62.9%	-7.7%	-1.4%	
애니메이션	22,116	25,854	29,938	34,049	111,957	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	-12.8%
	-	16.9%	15.8%	13.7%		-14.3%	12.5%	-0.4%	3.2%	14.8%	-10.9%	-2.5%	-2.7%	
방송*	49,432	49,433	49,433	49,433	197,731	56,483	56,879	56,373	55,604	225,339	41,377	62,005	59,337	5.3%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		14.3%	0.7%	-0.9%	-1.4%	14.0%	-25.6%	49.9%	-4.3%	
방송영상 독립제작사	1,168	2,737	5,878	6,047	15,830	5,560	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	3.5%
	-	134.3%	114.8%	2.9%		-8.2%	5.0%	-1.7%	-30.7%	33.1%	-41.2%	3.3%	146.2%	
광고**	21,840	21,840	21,840	21,840	87,360	26,763	28,545	28,887	29,080	113,275	26,914	27,823	27,695	-4.1%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		22.5%	6.7%	1.2%	0.7%	29.7%	-7.4%	3.4%	-0.5%	
캐릭터	72,857	75,100	84,071	87,479	319,507	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	25.0%
	-	3.1%	11.9%	4.1%		5.9%	13.6%	2.9%	18.8%	36.0%	-11.1%	18.0%	0.3%	
지식정보	96,451	100,864	115,167	113,223	425,705	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	-11.8%
	-	4.6%	14.2%	-1.7%		4.1%	0.7%	0.6%	2.9%	12.5%	-12.1%	-2.7%	0.2%	
콘텐츠 솔루션	35,502	32,600	34,013	34,913	137,028	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	3.5%
	-	-8.2%	4.3%	2.6%		5.8%	9.3%	3.4%	2.8%	18.3%	-4.3%	2.2%	2.8%	
합계	891,596	930,836	906,653	958,313	3,687,398	1,052,085	1,168,676	1,177,590	1,368,751	4,767,102	1,159,141	1,176,648	1,218,030	3.4%
	-	4.4%	-2.6%	5.7%		9.8%	11.1%	0.8%	16.2%	29.3%	-15.3%	1.5%	3.5%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 2012년 분기별 매출액에는 방송 산업실태조사 확정치를 토대로 가중치를 부여하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

2012년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 노준석 (통계정보팀 팀장)
책임집필 김은정 (통계정보팀 책임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어), 원지연 선임연구원 (메이븐스퀘어),
최 진 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2012년 12월 14일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

ISBN : 978-89-6514-225-6 93600

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/KOCCA연구보고서>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”