

2012년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2012. 6

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Contents >>

요 약

i

I. 2012년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

| | |
|--|----|
| 1. 산업생산 변화 추이 | 3 |
| 1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이 | 3 |
| 1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이 | 10 |
| 1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익의 변화 추이 | 21 |
| 2. 투자변화 추이 | 24 |
| 2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향 | 24 |
| 2.2. 모태펀드 투자 동향 | 28 |
| 3. 소비변화 추이 | 31 |
| 3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향 | 31 |
| 3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망 | 37 |
| 4. 수출변화 추이 | 38 |
| 4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이 | 38 |
| 4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이 | 43 |
| 5. 고용변화 추이 | 45 |
| 5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이 | 45 |
| 5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이 | 49 |
| 6. 상장사 재무분석 | 52 |
| 6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이 | 52 |
| 6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이 | 54 |
| 6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이 | 58 |
| 6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이 | 63 |
| 6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이 | 67 |

II. 2012년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

| | |
|---|----|
| 1. 콘텐츠업체 실태조사 개요 | 69 |
| 1.1. 조사목적 | 69 |
| 1.2. 조사대상 및 방법 | 69 |
| 1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항 | 70 |
| 2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과 | 71 |
| 2.1. 2012년 1분기 콘텐츠산업 규모 | 71 |
| 2.2. 2012년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모 | 76 |
| 3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교 | 83 |
| 3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교 | 83 |
| 3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교 | 84 |
| 3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 | 86 |
| 3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 | 87 |

III. 2012년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

| | |
|-----------------------------|-----|
| 1. 게임산업 주요 이슈 | 89 |
| 2. 출판/만화산업 주요 이슈 | 94 |
| 3. 음악(공연)산업 주요 이슈 | 98 |
| 4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈 | 102 |
| 5. 영화산업 주요 이슈 | 105 |
| 6. 지식정보/광고산업 주요 이슈 | 108 |
| 7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈 | 112 |

Contents >>

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

| | |
|---|-----|
| 1. 분석목적 | 115 |
| 2. 조사대상 및 방법 | 115 |
| 3. 2010년 1분기~2012년 3분기 CBI 분석 | 116 |
| 3.1. 2010년 1분기~2012년 3분기 CBI 종합분석 | 116 |
| 3.2. 2010년 1분기~2012년 3분기 CBI 산업별·부문별 분석 | 118 |

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 1. 2012년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망 | 125 |
| 2. 2012년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망 | 132 |
| 2.1. 게임산업 분석 및 전망 | 132 |
| 2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망 | 134 |
| 2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망 | 136 |
| 2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망 | 138 |
| 2.5. 영화산업 분석 및 전망 | 139 |
| 2.6. 광고산업 분석 및 전망 | 141 |
| 2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망 | 142 |
| 2.8. 지식정보산업 분석 및 전망 | 144 |

부록

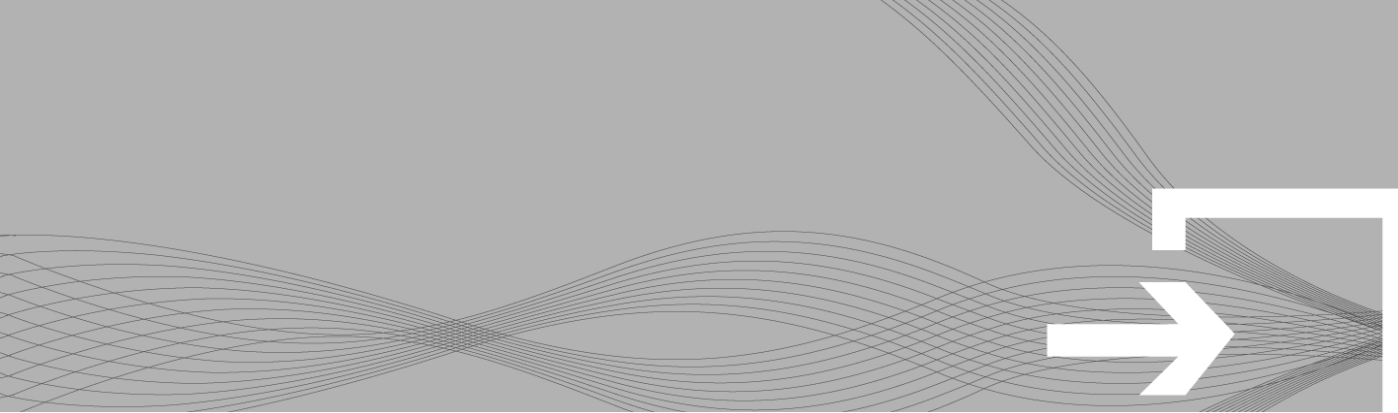
| | |
|--------------------------|-----|
| 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황 | 147 |
| 2. 콘텐츠산업 연간 비교 | 151 |

표 차 례

| | |
|---|----|
| 〈표 1-1〉 '10년 2분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 생산변동 | 4 |
| 〈표 1-2〉 '11년 3분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별) | 7 |
| 〈표 1-3〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 | 11 |
| 〈표 1-4〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 | 22 |
| 〈표 1-5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향 | 26 |
| 〈표 1-6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향 | 27 |
| 〈표 1-7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향 | 27 |
| 〈표 1-8〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황 | 28 |
| 〈표 1-9〉 '12년 1분기 모태펀드 자펀드 투자현황 | 29 |
| 〈표 1-10〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 모태펀드 창투자 조합 손익현황 | 30 |
| 〈표 1-11〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지 | 32 |
| 〈표 1-12〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출 | 34 |
| 〈표 1-13〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목) | 36 |
| 〈표 1-14〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이 | 37 |
| 〈표 1-15〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 | 41 |
| 〈표 1-16〉 '11년 1월~'12년 3월 실업률 추이 | 45 |
| 〈표 1-17〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원 | 46 |
| 〈표 1-18〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별) | 48 |
| 〈표 1-19〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 | 50 |
| 〈표 1-20〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교 | 52 |
| 〈표 1-21〉 '11년 4분기 및 '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율 | 53 |
| 〈표 1-22〉 '11년 4분기 및 '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 | 54 |
| 〈표 1-23〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이 | 54 |
| 〈표 1-24〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이 | 56 |
| 〈표 1-25〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이 | 57 |
| 〈표 1-26〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이 | 58 |

Contents >>

| | |
|--|-----|
| <표 I-27> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이 | 59 |
| <표 I-28> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이 | 61 |
| <표 I-29> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이 | 63 |
| <표 I-30> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이 | 64 |
| <표 I-31> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이 | 65 |
| <표 I-32> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이 | 67 |
| <표 I-33> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이 | 68 |
| <표 II-1> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 매출액 규모 | 71 |
| <표 II-2> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 종사자 규모 | 72 |
| <표 II-3> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모 | 73 |
| <표 II-4> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모 | 74 |
| <표 II-5> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 | 77 |
| <표 II-6> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 | 81 |
| <표 II-7> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교 | 83 |
| <표 II-8> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 | 85 |
| <표 II-9> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 | 86 |
| <표 II-10> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 | 88 |
| <표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI | 118 |
| <표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI | 119 |
| <표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI | 119 |
| <표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI | 120 |
| <표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI | 120 |
| <표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI | 121 |
| <표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI | 121 |
| <표 IV-8> 광고산업 부문별 CBI | 122 |
| <표 IV-9> 캐릭터산업 부문별 CBI | 122 |
| <표 IV-10> 지식정보산업 부문별 CBI | 123 |
| <표 V-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI | 126 |
| <표 V-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI | 126 |



<표 V-3> '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI127

<표 V-4> '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI127

<표 V-5> '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI128

<표 V-6> '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI128

<표 V-7> '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI129

<표 V-8> '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI129

<표 V-9> '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI130

<표 V-10> '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI130

<표 V-11> '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI131

Contents >>

ㅣ ㅣ ㅣ ㅣ 그림 차례

| | |
|--|-----|
| <그림 1-1> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 | 12 |
| <그림 1-2> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 | 12 |
| <그림 1-3> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 | 23 |
| <그림 1-4> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 | 23 |
| <그림 1-5> '11년 1분기 및 '12년 1분기 투자 건수 | 25 |
| <그림 1-6> '11년 1분기 및 '12년 1분기 투자 액수 | 25 |
| <그림 1-7> 소비지출 증감률 변동 추이 | 32 |
| <그림 1-8> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이 | 34 |
| <그림 1-9> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 | 42 |
| <그림 1-10> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 | 42 |
| <그림 1-11> 개인·문화·오락 서비스수지 추이 | 43 |
| <그림 1-12> 음향영상 서비스수지 추이 | 44 |
| <그림 1-13> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 | 51 |
| <그림 1-14> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적 | 51 |
| <그림 II-1> '12년 1분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모 | 75 |
| <그림 II-2> '12년 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모 | 75 |
| <그림 II-3> '12년 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모 | 75 |
| <그림 II-4> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 | 79 |
| <그림 II-5> '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 | 83 |
| <그림 IV-1> '10년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI | 116 |
| <그림 IV-2> '10년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업별 CBI | 117 |

여
향

- 이용자를 위하여 -

- 1. 본 보고서는 2012년 1분기 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 『2010년 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
 - 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 구안·구직 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 86개를 선별함(게임(20개), 지식정보(7개), 출판(9개), 방송(22개), 광고(4개), 영화(8개), 음악(11개), 애니메이션/캐릭터(5개)) 연결재무제표 대상 상장사는 20개사임
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 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전제 또는 역제』 라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관(☎ 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 1분기 콘텐츠산업, 스마트콘텐츠 수요공급안정화로 성장 유지 -

- 콘텐츠산업 생산 전년동기대비 4.9% 증가
- 콘텐츠업체(실태조사) 전년동기대비 매출액 6.8%, 수출액 14.3%, 종사자 1.3% 증가
(연간 추정기준 매출액 8.3%, 수출액 11.5%, 종사자 1.6% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사) 매출액 4조 9,594억 원, 전년동기대비 16.4% 증가
수출액 3,089억 원, 전년동기대비 42.4% 증가
종사자수 3만 6,831명, 전년동기대비 6.4% 증가
- 콘텐츠업체(CBI조사) '12년 2분기 음악캐릭터지식정보가 전분기대비 상승 기대

□ 2012년 1분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 4.9% 증가, 전분기대비 1.5% 하락
(콘텐츠산업생산지수 '12년 1분기 130.2, '11년 1분기 124.1)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 4.1% 증가, 전분기대비 11.8% 하락
 - ※ '12년 1분기의 경우 121.4로 '11년 4분기 대비 11.8%로 하락하였으며, 이는 대외 경기 둔화에 따른 국내 거시경제 정체에 기인한 것임

● 소비 동향

- 1분기 월평균 오락문화지출(13만 8천원)은 전년동기대비 5.9% 증가, 전분기대비 14.5% 상승
 - ※ 전체 소비지출 전년동기대비 5.3% 증가, 전분기대비 7.9% 상승, 전체 소비지출 중 오락문화 소비지출 비중 5.4%
 - ※ '12년 1분기 소비지출은 2010년 2분기부터 지속적인 경기 상승세가 이어져 전년동기대비 및 전분기대비 증가하였으나, 비소비지출이 소비지출에 비해 많이 증가(2011년 3분기 74만 6천 원 → 2011년 4분기 70만 3천원 → 2012년 1분기 79만원)

- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '11년 6월(94) 이후 '11년 9월(92), '11년 12월(92), '12년 3월(93) 기록

※ '11년 6월 이후 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 큰 변화 없이 정체를 보임

● 고용 동향

- 경기 위축에 따른 전반적인 민간소비의 다소간 위축에도 불구하고 수출은 내수에 비해 안정적으로 유지되면서 '12년도 1분기 고용시장은 전년동기대비 개선되고 있으며, 청년층 실업률도 전년동기대비 일부 개선되는 양상. '11년 4분기에 이어 전반적인 연령별, 학력별 등 부문별 고용 편차 상존

※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 하락하는 등 전반적으로 감소 추세를 보이고 있으며 '12년 3월 실업률은 3.7%로 전년동월대비 0.6%p 감소, 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 '12년 3월 약 94만으로 전년동월대비 약 13만여명 감소

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '10년 4분기 이후 신규구인 증가가 지속되는 가운데 '12년 1분기는 전년동기대비 산업별로 다른 변화 방향을 보임

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 1월 19.2% 감소했으나, 2월 3.8% 증가하다가 3월 3.5% 감소, '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 1월에서 3월 까지 각각 4.9%, 20.4%, 7.8% 증가

- 청년 실업률은 '11년 8월 6.3%까지 하락했다가 하반기 경기 위축으로 다시 상승하는 추이 보임

- '12년 3월 8.3%를 기록한 청년 실업률(15세~29세)은 전년동월대비 1.2%p 감소해 1분기 기준으로는 전년동월대비 하락세

〈표 1〉 '11년 1월~'12년 3월 청년실업률 추이

(단위 : %)

| 구분 | 2011년 | | | | | | | | | | | | 2012년 | | |
|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|
| | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 | 1월 | 2월 | 3월 |
| 청년실업률 | 8.5 | 8.5 | 9.5 | 8.7 | 7.3 | 7.6 | 7.6 | 6.3 | 6.3 | 6.7 | 6.8 | 7.7 | 8.0 | 8.3 | 8.3 |

2012년 1분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(16.6조) 및 수출액(1조 926억원), 종사자수(52만 9천명), 2011년 1분기 대비 약 6.8%, 14.3%, 1.3% 증가

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

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2012년 1분기 콘텐츠 산업 총 매출액은 16조 5,908억원으로 전년동기대비 약 1조 578억원(6.8%) 증가, 수출액 1조 926억원으로 전년동기대비 1,369억원(14.3%) 증가, 종사자수 52만 8,888명으로 전년동기대비 약 6,592명(1.3%) 증가

– 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <콘텐츠솔루션산업>으로 8,165억원으로 전년동기대비 약 29.6% 증가, <음악(공연포함)산업>은 9,973억원으로 전년동기대비 약 16.7% 증가, <캐릭터산업>은 1조 8,829억원으로 전년동기대비 약 13.4% 증가, <지식정보산업>은 2조 1,231억원으로 전년동기대비 약 12.5% 증가, <게임산업>은 2조 4,125억원으로 전년동기대비 약 11.8% 증가한 것으로 나타남

※ 콘텐츠산업은 2011년 1분기 대비 출판산업과 만화산업, 애니메이션산업, 방송영상독립제작사를 제외한 전 산업이 높은 성장을 하였으며, 이는 일부 콘텐츠산업의 패러다임 변화에 부응하는 수요확대가 지속되어 매출액 증가에 기여

– 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 <게임산업>으로 2011년 1분기 대비 약 760억원 증가한 6,625억원으로 전체 수출액의 60.6%를 차지

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2012년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

| 산업명 | 매출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | 1.0% | -2.0% |
| 만 화 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -3.6% | -4.6% |
| 음 악 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | -7.8% | 16.7% |
| 게 임 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 0.1% | 11.8% |
| 영 화 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 5.3% | 8.7% |
| 애니메이션 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | 12.4% | -0.8% |
| 방송영상독립제작사 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% | -3.3% |
| 광 고 | 1,568,793 | 1,792,363 | 1,816,922 | 1,897,652 | 7,075,730 | 1,637,582 | -13.7% | 4.4% |
| 캐릭터 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | -3.1% | 13.4% |
| 지식정보 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | -1.5% | 12.5% |
| 콘텐츠솔루션 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% | 29.6% |
| 합 계 | 15,532,963 | 16,150,556 | 16,278,916 | 16,861,831 | 64,824,266 | 16,590,856 | -1.6% | 6.8% |

| 산업명 | 종사자(명) | | | | | | | |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 201,181 | 201,339 | 200,848 | 200,588 | 199,715 | 199,715 | -0.4% | -0.7% |
| 만 화 | 10,645 | 10,478 | 10,406 | 10,340 | 10,249 | 10,249 | -0.9% | -3.7% |
| 음 악 | 77,312 | 77,775 | 78,073 | 78,581 | 78,782 | 78,782 | 0.3% | 1.9% |
| 게 임 | 95,379 | 95,608 | 95,908 | 97,387 | 97,072 | 97,072 | -0.3% | 1.8% |
| 영 화 | 30,791 | 30,409 | 30,853 | 30,763 | 30,787 | 30,787 | 0.1% | 0.0% |
| 애니메이션 | 4,414 | 4,507 | 4,593 | 4,672 | 4,624 | 4,624 | -1.0% | 4.8% |
| 방송영상독립제작사 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 4,714 | 0.0% | 0.1% |
| 광 고 | 5,125 | 5,245 | 5,309 | 5,328 | 5,412 | 5,412 | 1.6% | 5.6% |
| 캐릭터 | 25,157 | 25,592 | 25,663 | 26,598 | 26,560 | 26,560 | -0.1% | 5.6% |
| 지식정보 | 48,940 | 50,058 | 50,148 | 51,507 | 51,348 | 51,348 | -0.3% | 4.9% |
| 콘텐츠솔루션 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 19,625 | 0.4% | 5.3% |
| 합 계 | 522,296 | 524,871 | 525,766 | 530,015 | 528,888 | 528,888 | -0.2% | 1.3% |

| 산업명 | 수출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 45,698 | 112,705 | 83,624 | 115,269 | 357,296 | 65,035 | -43.6% | 42.3% |
| 만 화 | 4,588 | 5,010 | 3,268 | 5,252 | 18,118 | 4,796 | -8.7% | 4.5% |
| 음 악 | 32,033 | 43,405 | 59,322 | 69,257 | 204,017 | 48,522 | -29.9% | 51.5% |
| 게 임 | 586,521 | 605,886 | 619,751 | 742,598 | 2,554,756 | 662,587 | -10.8% | 13.0% |
| 영 화 | 4,639 | 8,699 | 9,237 | 9,632 | 32,207 | 15,692 | 62.9% | 238.3% |
| 애니메이션 | 34,185 | 38,458 | 38,315 | 39,526 | 150,484 | 35,221 | -10.9% | 3.0% |
| 방송영상독립제작사 | 5,364 | 5,632 | 5,537 | 3,835 | 20,368 | 2,254 | -41.2% | -58.0% |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 90,453 | 102,755 | 105,732 | 125,658 | 424,598 | 111,652 | -11.1% | 23.4% |
| 지식정보 | 114,846 | 115,635 | 116,327 | 119,695 | 466,503 | 105,258 | -12.1% | -8.3% |
| 콘텐츠솔루션 | 37,439 | 40,921 | 42,328 | 43,528 | 164,216 | 41,667 | -4.3% | 11.3% |
| 합 계 | 955,766 | 1,079,106 | 1,083,441 | 1,274,250 | 4,392,563 | 1,092,684 | -14.2% | 14.3% |

※ 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 극장애니메이션 매출액 제외

※ 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('10년 평균환율 1,156원, '11년 평균환율 1,108.11원, '12년 1분기 1131.47원)

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

〈참고표〉 콘텐츠산업 연간 비교(2012년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

| 산업명 | 매출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------|
| | 2010년 | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 |
| 출 판 | 21,243,798 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | 1.0% |
| 만 화 | 741,947 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -3.6% |
| 음악(공연포함) | 2,959,143 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | -7.8% |
| 게 임 | 7,431,118 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 0.1% |
| 영 화 | 3,432,871 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 5.3% |
| 애니메이션 | 514,399 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | 12.4% |
| 방 송* | 10,439,341 | 2,461,100 | 2,816,000 | 3,667,900 | 2,544,000 | 11,489,000 | 2,642,600 | 3.9% |
| 방송영상독립제작사 | 737,092 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% |
| 광 고** | 10,323,172 | 2,562,567 | 2,953,831 | 3,036,538 | 3,162,258 | 11,715,194 | 2,968,752 | -6.1% |
| 캐릭터 | 5,896,897 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | -3.1% |
| 지식정보 | 6,204,127 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | -1.5% |
| 콘텐츠솔루션 | 2,196,232 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% |
| 합 계 | 72,120,137 | 18,987,837 | 20,128,024 | 21,166,432 | 20,670,437 | 80,952,730 | 20,564,626 | -0.5% |

| 산업명 | 종사자(명) | | | | | |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | 2010년 | | 2011년p | | 2012년p | 1분기 |
| | 1분기 | 4분기 | 1분기 | 4분기 | 1분기 | 전기대비 |
| 출 판 | 205,510 | 203,226 | 201,181 | 200,588 | 199,715 | -0.4% |
| 만 화 | 10,770 | 10,779 | 10,645 | 10,340 | 10,249 | -0.9% |
| 음악(공연포함) | 75,958 | 76,654 | 77,312 | 78,581 | 78,782 | 0.3% |
| 게 임 | 92,275 | 94,973 | 95,379 | 97,387 | 97,072 | -0.3% |
| 영 화 | 30,810 | 30,561 | 30,791 | 30,763 | 30,787 | 0.1% |
| 애니메이션 | 4,098 | 4,349 | 4,414 | 4,672 | 4,624 | -1.0% |
| 방 송* | 29,878 | 29,878 | 32,642 | 33,491 | 33,592 | 0.3% |
| 방송영상독립제작사 | 4,715 | 4,706 | 4,711 | 4,713 | 4,714 | 0.0% |
| 광 고** | 34,438 | 34,438 | 35,426 | 37,711 | 37,805 | 0.2% |
| 캐릭터 | 23,851 | 25,102 | 25,157 | 26,598 | 26,560 | -0.1% |
| 지식정보 | 48,038 | 48,226 | 48,940 | 51,507 | 51,348 | -0.3% |
| 콘텐츠솔루션 | 17,838 | 18,384 | 18,641 | 19,538 | 19,625 | 0.4% |
| 합 계 | 578,179 | 581,276 | 585,239 | 595,889 | 594,873 | -0.2% |

| 산업명 | 수출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| | 2010년 | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 |
| 출 판 | 413,803 | 45,698 | 112,705 | 83,624 | 115,269 | 357,296 | 65,035 | -43.6% |
| 만 화 | 9,427 | 4,588 | 5,010 | 3,268 | 5,252 | 18,118 | 4,796 | -8.7% |
| 음악(공연포함) | 96,273 | 32,033 | 43,405 | 59,322 | 69,257 | 204,017 | 48,522 | -29.9% |
| 게 임 | 1,857,072 | 586,521 | 605,886 | 619,751 | 742,598 | 2,554,756 | 662,587 | -10.8% |
| 영 화 | 15,705 | 4,639 | 8,699 | 9,237 | 9,632 | 32,207 | 15,692 | 62.9% |
| 애니메이션 | 111,957 | 34,185 | 38,458 | 38,315 | 39,526 | 150,484 | 35,221 | -10.9% |
| 방 송* | 248,002 | 63,240 | 63,683 | 63,117 | 62,255 | 252,295 | 46,327 | -25.6% |
| 방송영상독립제작사 | 15,830 | 5,364 | 5,632 | 5,537 | 3,835 | 20,368 | 2,254 | -41.2% |
| 광 고** | 87,360 | 28,426 | 30,319 | 30,683 | 30,887 | 120,315 | 28,587 | -7.4% |
| 캐릭터 | 319,507 | 90,453 | 102,755 | 105,732 | 125,658 | 424,598 | 111,652 | -11.1% |
| 지식정보 | 420,048 | 114,846 | 115,635 | 116,327 | 119,695 | 466,503 | 105,258 | -12.1% |
| 콘텐츠솔루션 | 134,689 | 37,439 | 40,921 | 42,328 | 43,528 | 164,216 | 41,667 | -4.3% |
| 합 계 | 3,729,673 | 1,047,432 | 1,173,108 | 1,177,241 | 1,367,392 | 4,765,173 | 1,167,598 | -14.6% |

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 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)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

콘텐츠산업 관련 상장사 2012년 1분기 매출액(4.9조원) 및
영업이익(0.7조원), 수출액(3천억원), 종사자수(3만 7천명)
2011년 1분기 대비 약 16.4% 증가, 4.6% 감소, 42.4% 증가, 6.4% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임 20개, 지식정보 7개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 8개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 5개)

● 2012년 1분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 4조 9,594억원으로 전년동기대비 6,971억원(16.4%) 증가, 영업이익은 7,226억원으로 전년동기 대비 345억원(-4.6%) 감소, 수출액은 3,089억원으로 전년동기대비 920억원 (42.4%) 증가, 종사자수는 3만 6,831명으로 전년동기대비 2,219명(6.4%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사들은 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <영화>는 2,641억원으로 전년동기대비 57.1% 증가, <광고>는 5,093억원으로 전년동기대비 31.8% 증가, <음악>은 1,888억원으로 전년동기대비 26.4% 증가, <게임>은 1조 1,462억원으로 전년동기대비 19.0% 증가, <방송산업(방송영상독립제작사포함)>은 1조 3,695억원으로 전년동기대비 15.6%로 증가, <지식정보>는 8,668억원으로 전년동기대비 9.1% 증가, <출판>은 5,747억원으로 전년동기대비 1.5% 증가한 것으로 나타남

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(5,760억원), 제일기획(4,207억원), 대교(2,077억원), 네오위즈(1,972억원), 웅진씽크빅(1,917억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '12년 1분기 전년동기대비 3.19%p 감소한 14.6%이며 전체상장사에 비해 약 2.6배 높은 수준

〈표 3〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

| 구분 | | 2011년 1분기 | 2012년 1분기 | 1분기 전년동기 |
|----------|---------------------|--------------|--------------|----------|
| 매출액* | 콘텐츠업체(상장사) | 42,622.60 | 49,594.30 | 16.36% |
| | 전체상장사 ¹⁾ | 2,648,964.00 | 2,914,959.00 | 10.04% |
| | 비중 | 1.61% | 1.70% | 0.09%p |
| 영업이익** | 콘텐츠업체(상장사) | 7,571.80 | 7,226.70 | △4.56% |
| | 전체상장사 | 191,826.00 | 161,824.00 | △15.64% |
| | 비중 | 3.95% | 4.47% | 0.52%p |
| 영업이익률*** | 콘텐츠업체(상장사) | 17.76% | 14.57% | △3.19%p |
| | 전체상장사 | 7.24% | 5.55% | △1.69%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

〈표 4〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 36,010.5 | 9,631.9 | 10,633.6 | 10,485.9 | 11,396.8 | 42,148.2 | 11,462.5 | 19.0% |
| | (28.3%) | (-0.8%) | (10.4%) | (-1.4%) | (8.7%) | (17.0%) | (0.6%) | |
| 지식 정보 | 29,369.3 | 7,945.2 | 8,337.7 | 8,598.6 | 9,027.4 | 33,908.9 | 8,668.1 | 9.1% |
| | (43.0%) | (2.5%) | (4.9%) | (3.1%) | (5.0%) | (15.5%) | (-4.0%) | |
| 출판 | 21,827.4 | 5,663.0 | 5,637.1 | 5,857.4 | 5,207.1 | 22,364.6 | 5,747.8 | 1.5% |
| | (-2.4%) | (9.2%) | (-0.5%) | (3.9%) | (-11.1%) | (2.5%) | (10.4%) | |
| 방송 | 41,498.6 | 11,850.1 | 13,355.3 | 13,025.0 | 14,842.5 | 53,072.9 | 13,695.2 | 15.6% |
| | (67.4%) | (0.9%) | (12.7%) | (-2.5%) | (14.0%) | (27.9%) | (-7.7%) | |
| 광고 | 18,240.3 | 3,864.7 | 5,437.3 | 5,733.0 | 7,181.9 | 22,216.9 | 5,093.1 | 31.8% |
| | (173.8%) | (-28.6%) | (40.7%) | (5.4%) | (25.3%) | (21.8%) | (-29.1%) | |
| 영화 | 6,181.5 | 1,681.8 | 2,107.0 | 2,786.0 | 2,638.7 | 9,213.5 | 2,641.7 | 57.1% |
| | (13.0%) | (29.7%) | (25.3%) | (32.2%) | (-5.3%) | (49.0%) | (0.1%) | |
| 음악 | 6,044.4 | 1,493.7 | 1,508.8 | 1,713.3 | 2,596.6 | 7,312.4 | 1,888.6 | 26.4% |
| | (21.6%) | (-10.2%) | (1.0%) | (13.6%) | (51.6%) | (21.0%) | (-27.3%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 2,231.9 | 492.2 | 546.5 | 493.6 | 631.9 | 2,164.2 | 397.3 | -19.3% |
| | (14.4%) | (-25.4%) | (11.0%) | (-9.7%) | (28.0%) | (-3.0%) | (-37.1%) | |
| 합계 | 161,403.9 | 42,622.6 | 47,563.3 | 48,692.8 | 53,522.9 | 192,401.6 | 49,594.3 | 16.4% |
| | (40.5%) | (-1.9%) | (11.6%) | (2.3%) | (9.9%) | (19.2%) | (-7.3%) | |

- 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 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용

1) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 668사 중 분석제외법인 33개사를 제외한 635개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨(출처 : 2012년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 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 '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 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 '스텝사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 7,226억원 전년동기대비 4.6% 하락

- <영화>는 231억원으로 전년동기대비 39.3% 증가, <출판>은 482억원으로 전년 동기대비 34.0% 증가, <음악(공연포함)>은 195억원으로 전년동기대비 6.4% 증가, <게임>은 2,742억원으로 전년동기대비 1.2% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(2,742억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 영업이익인 7,226억원에 약 37.9%를 차지하는 것으로 분석되었음
- ※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(1,617억원), 네오위즈게임즈(357억 원), 엔씨소프트(294억원) 등

<표 5> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 (단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 8,890.4 | 2,709.6 | 2,767.2 | 2,658.7 | 2,192.7 | 10,328.2 | 2,742.0 | 1.2% |
| | (-9.4%) | (114.8%) | (2.1%) | (-3.9%) | (-17.5%) | (16.2%) | (25.1%) | |
| 지식 정보 | 7,869.4 | 2,208.1 | 2,073.1 | 2,116.0 | 1,760.1 | 8,157.3 | 1,943.1 | -12.0% |
| | (20.3%) | (32.3%) | (-6.1%) | (2.1%) | (-16.8%) | (3.7%) | (10.4%) | |
| 출판 | 1,895.6 | 359.8 | 418.0 | 435.2 | 277.6 | 1,490.6 | 482.1 | 34.0% |
| | (1.1%) | (-10.9%) | (16.2%) | (4.1%) | (-36.2%) | (-21.4%) | (73.7%) | |
| 방송 | 5,828.0 | 1,808.7 | 2,310.5 | 1,740.3 | 1,469.8 | 7,329.3 | 1,575.8 | -12.9% |
| | (84.7%) | (11.8%) | (27.7%) | (-24.7%) | (-15.5%) | (25.8%) | (7.2%) | |
| 광고 | 1,551.0 | 107.3 | 401.7 | 252.7 | 543.4 | 1,305.1 | 71.7 | -33.2% |
| | (237.8%) | (-86.1%) | (274.4%) | (-37.1%) | (115.0%) | (-15.9%) | (-86.8%) | |
| 영화 | 154.0 | 166.3 | 197.6 | 361.3 | 20.5 | 745.7 | 231.6 | 39.3% |
| | (-81.7%) | (152.7%) | (18.8%) | (82.8%) | (-94.3%) | (384.2%) | (1,029.8%) | |
| 음악 | 337.6 | 183.8 | 248.7 | 172.5 | 206.8 | 811.8 | 195.5 | 6.4% |
| | (18.4%) | (-214.4%) | (35.3%) | (-30.6%) | (19.9%) | (140.5%) | (-5.5%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | -156.3 | 28.2 | 35.4 | 4.1 | 9.6 | 77.3 | -15.1 | -153.5% |
| | (-218.3%) | (116.9%) | (25.5%) | (-88.4%) | (134.1%) | (-149.5%) | (-257.3%) | |
| 합계 | 26,369.7 | 7,571.8 | 8,452.2 | 7,740.8 | 6,480.5 | 30,245.3 | 7,226.7 | -4.6% |
| | (16.6%) | (49.0%) | (11.6%) | (-8.4%) | (-16.3%) | (14.7%) | (11.5%) | |

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)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이류처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 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 '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 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 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 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 출판을 제외한 전 산업이 약간 감소

※ 게임의 높은 영업이익률은 지속되는 국내외 경쟁력 증대로 내수 및 해외시장 확대가 주요 요인이며, 지식정보는 온라인광고와 검색광고 등 기존 수익모델과 함께 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 영업이익률 증대에 기여

〈표 6〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 변동

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 17.8% | 17.8% | 15.9% | 12.1% | 14.6% | △3.2%p |
| 게임 | 28.1% | 26.0% | 25.4% | 19.2% | 23.9% | △4.2%p |
| 지식정보 | 27.8% | 24.9% | 24.6% | 19.5% | 22.4% | △5.4%p |
| 출판 | 6.4% | 7.4% | 7.4% | 5.3% | 8.4% | 2.0%p |
| 방송 | 15.3% | 17.3% | 13.4% | 9.9% | 11.5% | △3.8%p |
| 광고 | 2.8% | 7.4% | 4.4% | 7.6% | 1.4% | △1.4%p |
| 영화 | 9.9% | 9.4% | 13.0% | 0.8% | 8.8% | △1.1%p |
| 음악 | 12.3% | 16.5% | 10.1% | 8.0% | 10.4% | △2.0%p |
| 애니메이션/캐릭터 | 5.7% | 6.5% | 0.8% | 1.5% | △3.8% | △9.5%p |

● 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 3,089억원으로 전년동기대비 42.4% 증가

- 〈게임〉은 2,237억원으로 전년동기대비 35.2% 증가하였으며, 수출 증가액은 약 583억원이며, 〈음악(공연포함)〉은 324억원으로 전년동기대비 439.3% 증가, 수출 증가액은 약 264억원으로 나타남

- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(2,237억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 3,089억원에 약 72.4%를 차지하는 것으로 분석됨

〈표 7〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|--------------------|-------------------|--------------------|-------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 5,611.5 (10.4%) | 1,654.9 (5.7%) | 1,741.8 (5.3%) | 1,792.8 (2.9%) | 2,790.8 (55.7%) | 7,980.3 (42.2%) | 2,237.9 (-19.8%) | 35.2% |
| 지식 정보 | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| 출판 | 45.4 (28.8%) | 7.7 (-51.0%) | 15.6 (102.6%) | 15.0 (-3.8%) | 85.8 (472.0%) | 124.1 (173.3%) | 15.7 (-81.7%) | 103.9% |
| 방송 | 769.9 (139.4%) | 253.0 (3.3%) | 443.8 (75.4%) | 439.3 (-1.0%) | 341.4 (-22.3%) | 1,477.5 (91.9%) | 240.6 (-29.5%) | -4.9% |
| 광고 | | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| 영화 | 115.8 (-7.0%) | 13.5 (-42.6%) | 47.4 (251.1%) | 50.7 (7.0%) | 88.4 (74.4%) | 200.0 (72.7%) | 139.3 (57.6%) | 931.9% |
| 음악 | 452.7 (85.2%) | 60.1 (84.9%) | 127.8 (112.6%) | 175.5 (37.3%) | 510.9 (191.1%) | 874.3 (93.1%) | 324.1 (-36.6%) | 439.3% |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 703.7 (35.7%) | 180.3 (-4.3%) | 204.3 (13.3%) | 187.2 (-8.4%) | 218.2 (16.6%) | 790.0 (12.3%) | 132.0 (-39.5%) | -26.8% |
| 합계 | 7,699.0 (21.7%) | 2,169.5 (4.8%) | 2,580.7 (19.0%) | 2,660.5 (3.1%) | 4,035.5 (51.7%) | 11,446.2 (48.7%) | 3,089.6 (-23.4%) | 42.4% |

- 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', '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', '제이콘텐트리'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. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 분석에서 제외. '오로라월드'는 '11년 4분기는 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '12년 1분기 매출액 대비 수출액 비중은(3분기 5.5% → 4분기 7.5% → 1분기 6.2%), 이 중 음악(3분기 10.2% → 4분기 19.7% → 1분기 17.2%), 게임(3분기 17.1% → 4분기 24.5% → 1분기 19.5%) 등의 수출액 비중이 감소하였음

〈표 8〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 대비 수출액 비중 추이

| 구분 | 2011년 | | | | | 2012년 |
|-----------|-------|------|------|------|------|-------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 전체 | 1분기 |
| 게임 | 17.2 | 16.4 | 17.1 | 24.5 | 18.9 | 19.5 |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - |
| 출판 | 0.1 | 0.3 | 0.3 | 1.6 | 0.6 | 0.3 |
| 방송 | 2.1 | 3.3 | 3.4 | 2.3 | 2.8 | 1.8 |
| 광고 | - | - | - | - | - | - |
| 영화 | 0.8 | 2.2 | 1.8 | 3.4 | 2.2 | 5.3 |
| 음악 | 4.0 | 8.5 | 10.2 | 19.7 | 12.0 | 17.2 |
| 애니메이션/캐릭터 | 36.6 | 37.4 | 37.9 | 34.5 | 36.5 | 33.2 |
| 합계 | 5.1 | 5.4 | 5.5 | 7.5 | 5.9 | 6.2 |

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 6,831명 전년동기대비 6.4% 증가

- 〈음악(공연포함)〉이 1,468명으로 전년동기대비 49.6%로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈영화〉는 1,425명으로 전년동기대비 15.4% 증가, 〈방송(방송영상 독립제작사포함)〉은 6,282명으로 전년동기대비 12.2% 증가, 〈광고〉가 1,483명으로 전년동기대비 11.9% 증가, 〈게임〉이 1만 1,114명으로 전년동기대비 4.3% 증가, 〈지식정보〉는 7,608명으로 전년동기대비 4.2% 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉가 493명으로 전년동기대비 3.4% 증가한 것으로 나타남

- 종사자수가 가장 높은 산업은 〈게임〉(1만 1,114명 종사자수)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 6,831명에 약 30.2%를 차지하는 것으로 분석됨

※ 음악산업 상장사 중 CJ E&M(음악부문)의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 음악산업 상장사 종사자수 변화('11년 4분기 240명 → '12년 1분기 358명)에 가장 큰 영향을 미침

※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJ CGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('11년 4분기 981명 → '12년 1분기 990명)에 가장 큰 영향을 미침

〈표 9〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)

| 구분 | 2011년 | | | | 2012년 | 전년동기대비 (1분기) |
|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | |
| 게임 | 10,654 | 10,723 | 10,900 | 11,163 | 11,114 | 4.3% |
| | (1.3%) | (0.6%) | (1.7%) | (2.4%) | (-0.4%) | |
| 지식정보 | 7,299 | 7,501 | 7,564 | 7,622 | 7,608 | 4.2% |
| | (2.9%) | (2.8%) | (0.8%) | (0.8%) | (-0.2%) | |
| 출판 | 7,041 | 7,181 | 7,156 | 7,190 | 6,958 | -1.2% |
| | (5.4%) | (2.0%) | (-0.3%) | (0.5%) | (-3.2%) | |
| 방송 | 5,600 | 5,884 | 5,984 | 6,204 | 6,282 | 12.2% |
| | (2.8%) | (5.1%) | (1.7%) | (3.7%) | (1.3%) | |
| 광고 | 1,325 | 1,397 | 1,424 | 1,402 | 1,483 | 11.9% |
| | (4.6%) | (5.4%) | (1.9%) | (-1.5%) | (5.8%) | |
| 영화 | 1,235 | 1,235 | 1,368 | 1,396 | 1,425 | 15.4% |
| | (9.3%) | (0.0%) | (10.8%) | (2.0%) | (2.1%) | |
| 음악 | 981 | 1,011 | 1,141 | 1,358 | 1,468 | 49.6% |
| | (-14.6%) | (3.1%) | (12.9%) | (19.0%) | (8.1%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 477 | 455 | 467 | 547 | 493 | 3.4% |
| | (6.2%) | (-4.6%) | (2.6%) | (17.1%) | (-9.9%) | |
| 합계 | 34,612 | 35,387 | 36,004 | 36,882 | 36,831 | 6.4% |
| | (2.6%) | (2.2%) | (1.7%) | (2.4%) | (-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
- 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 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이엠 에이치'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 종사자 수를 적용.
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부 문 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 보고서 의 데이터를 그대로 적용

2012년 1분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 98

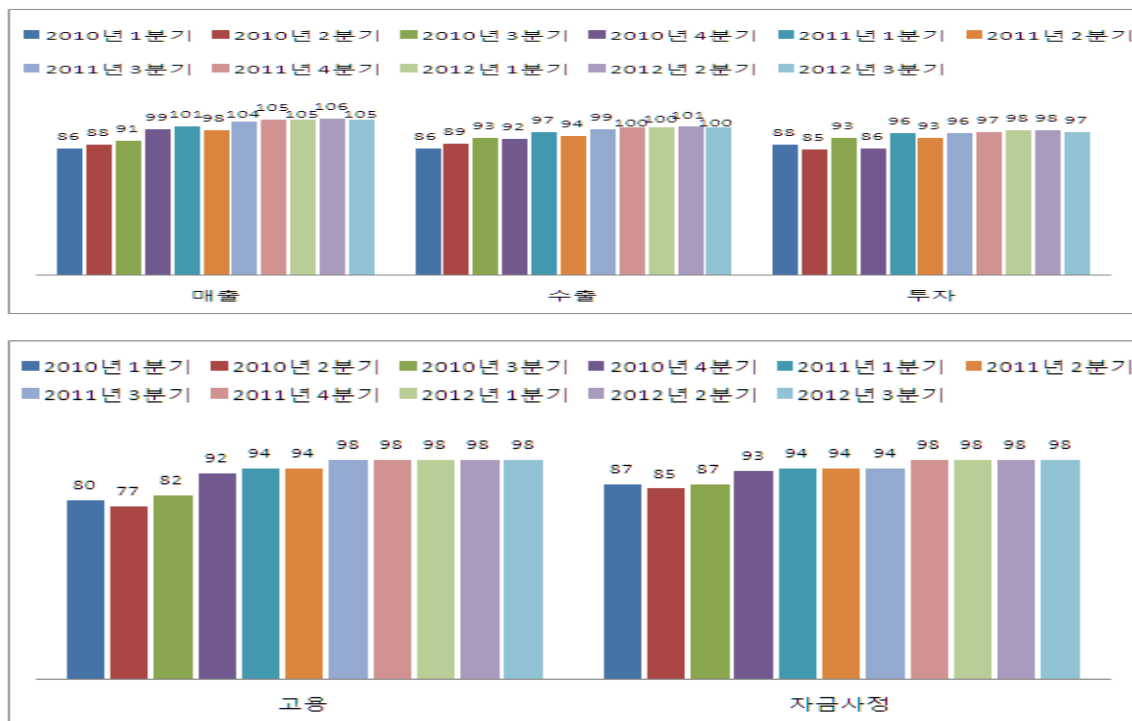
2012년 2분기 CBI 매출 106, 수출 101, 투자 98, 고용 98, 자금사정 98

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

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '12년 2분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 '12년 1분기에 비해 매출과 수출이 증가될 것으로 전망되며, '12년 3분기는 '12년 2분기의 추세를 이어갈 것으로 예상됨

〈그림 1〉 '10년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '12년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 음악, 광고, 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '12년 3분기는 '12년 2분기와 같은 추세가 이어질 것으로 전망됨
 - 1분기 대비 전반적인 개선이 예상되는 산업은 음악(101→104), 캐릭터(107→108), 지식정보(108→109)

2012년 1분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2012년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2012년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

III. 2012년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Contents Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

I. 2012년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이²⁾

□ 2012년 1분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 4.9% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 4.1%, 7.9% 증가

● 콘텐츠산업의 '10년 2분기 이후 각 분기별 생산은 전년동기대비 증가세를 보이고 있으며 증가폭은 '11년 2분기 이후 확대되는 양상을 보인다 '12년 1분기에 약간 감소

– 전체 서비스업 생산은 '12년 1분기 전년 동기대비 4.2% 증가

※ '05년 100을 기준으로 '10년 및 '11년 연간 콘텐츠산업생산지수는 124.5(3.7%), 130.4(4.7%) 이고 서비스업생산지수 137.1(5.9%), 144.9(5.7%) 기록. '12년 1분기 콘텐츠산업생산지수는 130.2로 전년동기대비 4.9% 증가했으며, 전체 서비스업생산지수는 145.5로 전년동기대비 4.2% 증가. 콘텐츠산업 생산의 전분기대비를 보면 '10년은 등락을 보이다가 '11년 1분기부터 상승세로 전환, 4분기부터 다시 하락세로 반전

● 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 2분기에서 '12년 1분기까지 전년동기대비 0.8%, 2.4%, 3.7%, 3.8%, 3.4%, 5.6%, 4.9%, 4.1% 성장세가 지속되는 양상

● 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '10년 2분기부터 전년동기대비 증가세가 이어지고 있으며 '12년 1분기는 전년동기대비 7.9% 성장

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 업종을 재집계

〈표 1-1〉 '10년 2분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 생산변동

| 업종별 | | 2010년 | | | | 2011년 | | | | 2012년 | |
|------------------------------|--------------|------------------------------|----------------------------|-------------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | | 2분기 (전분기대비) (전동기대비) | 3분기 (전분기대비) (전동기대비) | 4분기 (전분기대비) (전동기대비) | 2010 (전년대비) | 1분기 (전분기대비) (전동기대비) | 2분기 (전분기대비) (전동기대비) | 3분기 (전분기대비) (전동기대비) | 4분기 (전분기대비) (전동기대비) | 2011 (전년대비) | 1분기 (전분기대비) (전동기대비) |
| 콘텐츠산업 * | | 121.0 (-1.9%) (1.3%) | 131.4 (8.7%) (5.6%) | 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%) | 130.2 (-1.5%) (4.9%) |
| | 콘텐츠 제작업 | 114.0 (-10.9%) (-0.8%) | 143.7 (26.0%) (8.5%) | 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%) | 132.2 (-5.3%) (8.9%) |
| | 콘텐츠 도매업 | 124.8 (1.2%) (4.2%) | 122.2 (-2.1%) (8.1%) | 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%) | 133.9 (1.0%) (5.4%) |
| | 콘텐츠 소매업 | 125.1 (5.5%) (3.0%) | 124.1 (-0.8%) (4.1%) | 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%) |
| | 콘텐츠 임대업 | 115.1 (0.8%) (2.2%) | 116.3 (1.0%) (2.6%) | 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%) | 123.3 (-0.2%) (5.1%) |
| | 콘텐츠 서비스업 | 125.8 (-5.2%) (-2.0%) | 151.0 (20.0%) (4.5%) | 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%) | 144.0 (-0.3%) (6.8%) |
| | 오프라인 서비스업 | 108.3 (-13.3%) (-0.3%) | 143.7 (32.7%) (8.9%) | 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%) (9.5%) |
| | | 온라인 서비스업 | 143.3 (2.1%) (-3.2%) | 158.2 (10.4%) (0.7%) | 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%) |
| 출판·영상·방송 통신 및 정보서비스업** | | 118.8 (5.8%) (0.8%) | 118.7 (-0.1%) (2.4%) | 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%) | 121.4 (-11.8%) (4.1%) |
| 예술·스포츠 및 여가관련*** 서비스업 | | 124.4 (20.7%) (2.1%) | 123.8 (-0.5%) (1.2%) | 120.8 (-2.4%) (4.6%) | 118 (1.6%) | 110 (-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%) | 118.7 (-6.9%) (7.9%) |
| 서비스업생산지수 | | 136.9 (3.1%) (6.3%) | 135.8 (-0.8%) (4.1%) | 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 (3.1%) (5.0%) | 144.9 (5.7%) | 145.5 (-3.0%) (4.2%) |

* 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 '08년 4분기에서 '09년 3분기까지 전분기대비 상승세를 보였으며, '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 등락을 나타냄. '11년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세가 유지되다가 '11년 4분기부터 하락세로 반전

- '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세가 4분기에 들어 2.2% 하락.
'10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 다소 큰 폭의 등락을 나타냄. '11년 1분기부터 3분기까지 전분기대비 1.4%, 2.6%, 8.5% 상승하다가 4분기에 들어 전분기대비 하락했으며 '12년 1분기는 전분기대비 1.5% 하락
- 전체 서비스업생산은 '09년은 상승세가 이어지다가 '10년 1분기부터 '11년 1분기까지 등락을 나타냄. '11년 2분기 이후 전반적인 상승기조를 유지하다가 '12년 1분기에 들어 하락했으며 전분기대비 3.0% 하락
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기에서 '11년 1분기까지 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 등락 패턴을 보임. '11년 2분기부터 상승세가 이어지다가 '12년 1분기는 전분기대비 11.8% 큰 폭으로 하락
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 3분기부터 '11년 1분기까지 하락세에서 '11년 2분기부터 상승세로 반전하다가, '12년 1분기는 '11년 4분기의 하락에 이어 전분기대비 6.9% 큰 폭 하락

□ 가치사슬 단계별 : 소매업을 제외한 전 분야의 콘텐츠산업 생산이 '12년 1분기 전년동기대비 증가했고, '11년 1분기 이후 분야별 성장편차 지속

- 콘텐츠제작업은 '12년 1분기 전년동기대비 8.9% 증가해 '11년 4분기 이후 가장 높은 성장을 보였으며, 콘텐츠서비스업은 그 다음으로 6.8% 증가해 '11년 2분기 이후 비교적 높은 성장을 나타냄
- 콘텐츠서비스업에서 오프라인서비스업은 전년동기대비 9.5% 증가해 '11년 4분기에 이어 상대적으로 온라인서비스에 비해 높은 성장
- '12년 1분기는 거시적으로 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성 확대가 수요부분 등 국내 경기 불확실성이 확대됨에도 불구하고 미시적으로 지속적인 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트기기 보급 확대 등 안정적인 수요 인프라 구축 등으로 게임 등 온라인 및 모바일과 연계된 콘텐츠 수요가 공급 증대를 견인. 향후 1) 유럽금융위기 등 대외 리스크와 연계된 국내 경기 악영향 2) 미국, 중국 등 국내 주요 교역국가들의 경기 상승여부 등 거시적 측면의 공·

부정요인들이 있음에도 대내외적으로 경쟁력을 보유한 콘텐츠 분야들을 중심으로 수요 및 생산증대가 지속될 것으로 전망

※ '09년 3분기 이후 '11년 4분기까지 경기상승이 이어지면서 콘텐츠 수요는 전반적인 산업패러다임 변화에 따라 온라인 분야를 중심으로 임대 및 직접구매 등 다양한 소비패턴이 나타남. 향후 이러한 콘텐츠는 대내외 리스크 확대가 우려됨에도 경쟁력이 확보된 분야를 중심으로 수요확대가 전망됨

- 콘텐츠제작업은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 등락을 보이다가 '11년 2분기부터 성장기조가 이어지고 있으나 '12년 1분기는 전분기대비 -5.3%로 '11년 3분기 이후 하락세
- 콘텐츠도매업은 '10년 2분기 이후 전반적인 성장기조를 유지하고 있으며, '12년 1분기는 전년동기대비 5.4% 증가, 전분기대비 1.0% 상승
- 콘텐츠소매업은 '10년 2분기 이후 전년동기대비 증가를 보이다가 '12년 1분기에 들어 감소세로 전환되었으며, '11년 2분기 이후 전분기대비 하락세이고 '12년 1분기는 2.4% 하락
- 콘텐츠임대업은 전반적으로 전년동기대비 증가를 보이고 있으며, '10년 2분기 이후 전분기대비 상승세를 보이다가 '12년 1분기에는 전분기대비 0.2% 하락
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기에서 '10년 4분기까지 등락을 보이다가, '11년 1분기부터 다소 높은 성장세를 보이고 있으며 '12년 1분기 전년동기대비 6.8% 증가. '11년 4분기는 온라인 및 오프라인 서비스업이 전분기대비 동반 하락세를 보였으며 '12년 1분기는 온라인서비스업이 상대적으로 큰 폭으로 감소함에 따라 전분기대비 3.3% 하락

〈표 1-2〉 '11년 3분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

| 업종별 | 2011년 3분기 - 2012년 1분기 | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| | 2011년 7월 | 2011년 8월 | 2011년 9월 | 2011년 10월 | 2011년 11월 | 2011년 12월 | 2012년 1월 | 2012년 2월 | 2012년 3월 |
| | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) | (전월대비) |
| | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) | (전동월대비) |
| 콘텐츠산업* | 140.4 (6.2%) (5.9%) | 140.0 (-0.3%) (4.0%) | 133.8 (-4.5%) (5.3%) | 129.5 (-3.2%) (11.6%) | 121.3 (-6.4%) (7.5%) | 145.6 (20.0%) (5.4%) | 130.5 (-10.4%) (8.4%) | 124.3 (-4.7%) (1.2%) | 135.8 (9.3%) (5.3%) |
| 콘텐츠제작업 | 162.0 (23.4%) (9.2%) | 159.4 (-1.6%) (-1.7%) | 125.6 (-21.3%) (4.2%) | 125.7 (0.1%) (29.3%) | 116.7 (-7.2%) (10.7%) | 176.3 (51.0%) (9.8%) | 146.3 (-17.0%) (18.5%) | 127.9 (-12.6%) (-3.0%) | 122.5 (-4.2%) (12.6%) |
| 콘텐츠도매업 | 131.3 (-4.4%) (3.7%) | 126.4 (-3.7%) (6.1%) | 124.9 (-1.2%) (3.5%) | 124.9 (0.0%) (5.8%) | 127.0 (1.7%) (8.3%) | 146.1 (15.0%) (4.1%) | 125.3 (-14.2%) (3.5%) | 126.5 (1.0%) (9.0%) | 149.9 (18.5%) (4.1%) |
| 콘텐츠소매업 | 126.0 (-1.1%) (1.4%) | 121.1 (-3.9%) (4.1%) | 134.1 (10.8%) (1.8%) | 134.1 (0.0%) (4.0%) | 112.9 (-15.8%) (3.5%) | 114.5 (1.4%) (-1.8%) | 101.3 (-11.6%) (-3.6%) | 106.3 (4.9%) (0.4%) | 145.1 (36.6%) (-2.3%) |
| 콘텐츠임대업 | 116.9 (0.7%) (1.7%) | 119.2 (2.0%) (1.5%) | 125 (4.9%) (7.4%) | 121.9 (-2.5%) (3.5%) | 121.7 (-0.2%) (4.2%) | 126.9 (4.3%) (2.6%) | 127.1 (0.2%) (8.2%) | 123.1 (-3.1%) (3.1%) | 119.8 (-2.7%) (4.1%) |
| 콘텐츠서비스업 | 166.1 (11.3%) (11.5%) | 173.9 (4.7%) (10.1%) | 159.3 (-8.4%) (9.1%) | 141.1 (-11.4%) (19.3%) | 128.1 (-9.2%) (11.0%) | 164.1 (28.2%) (9.7%) | 152.4 (-7.1%) (12.9%) | 137.8 (-9.6%) (-2.2%) | 141.7 (2.8%) (10.2%) |
| 오프라인서비스업 | 162.9 (35.4%) (12.5%) | 162.8 (-0.1%) (-1.8%) | 124.6 (-23.4%) (3.4%) | 117.6 (-5.6%) (27.1%) | 104.3 (-11.3%) (9.4%) | 148.0 (41.9%) (11.5%) | 148.7 (0.5%) (19.1%) | 122.5 (-17.6%) (-5.7%) | 112.7 (-8.0%) (17.9%) |
| 온라인서비스업 | 169.2 (-4.9%) (10.6%) | 185.1 (9.4%) (23.2%) | 193.9 (4.8%) (13.2%) | 164.5 (-15.2%) (14.2%) | 151.8 (-7.7%) (12.0%) | 180.2 (18.7%) (8.4%) | 156.1 (-13.4%) (7.6%) | 153.1 (-1.9%) (0.8%) | 170.7 (11.5%) (5.7%) |
| 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 | 124.2 (-5.8%) (4.2%) | 124.8 (0.5%) (6.3%) | 126.9 (1.7%) (6.1%) | 125.9 (-0.8%) (6.8%) | 126.3 (0.3%) (3.0%) | 160.5 (27.1%) (4.8%) | 119.4 (-25.6%) (3.9%) | 118.4 (-0.8%) (6.8%) | 126.3 (6.7%) (1.9%) |
| 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업** | 133.7 (4.7%) (6.5%) | 134.6 (0.7%) (4.8%) | 124.5 (-7.5%) (6.0%) | 136.8 (9.9%) (3.3%) | 124.7 (-8.8%) (6.9%) | 121 (-3.0%) (6.7%) | 106.4 (-12.1%) (-0.2%) | 111.9 (5.2%) (10.4%) | 137.8 (23.1%) (12.9%) |
| 서비스업 생산지수 | 145.4 (-0.5%) (6.7%) | 145.9 (0.3%) (8.2%) | 145.3 (-0.4%) (6.7%) | 146.4 (0.8%) (6.2%) | 145.8 (-0.4%) (5.1%) | 157.7 (8.2%) (3.9%) | 143.7 (-8.9%) (2.4%) | 142.5 (-0.8%) (7.5%) | 150.2 (5.4%) (2.9%) |

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

** 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관련업 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: '11년 7월에서 '12년 3월까지 콘텐츠산업 생산은 '11년 7월부터 전월대비 하락 기조를 나타내다 '12년 2월 이후 상승세로 반전되었으며 '12년 3월 전월 대비 9.3% 상승

- 콘텐츠제작업은 '11년 7월(162.0)에서 이후 하락세를 보이다가 '11년 12월

에 최고점(176.3) 이후 하락세를 보이고 있으며 '12년 3월은 전월대비 4.2% 하락

- 콘텐츠서비스업은 '11년 8월(173.9) 고점 이후 등락을 보이면서 하락기조. '12년 3월 전월대비 2.8% 상승한 141.7이며 오프라인서비스업은 전월대비 하락한데 반해 온라인서비스업은 큰 폭으로 상승
- 콘텐츠도매업 '11년 7월 이후 하락세에서 '11년 12월에 전월대비 높은 상승을 보였으며, '12년 2월까지 큰 폭의 하락에서 '12년 3월에 들어 전월대비 18.5% 상승한 149.9
- 콘텐츠소매업은 '11년 7월 126.0 수준 이후 등락을 보이면서 전반적인 하락세를 나타내다 '12년 3월에 들어 전월대비 36.6% 큰 폭으로 상승한 145.1
- 콘텐츠임대업은 '11년 7월 이후 약간의 등락이 있으나 전반적인 상승기조를 '11년 12월까지 유지했으나 이후 하락기조로 반전되었으며 '12년 3월은 전월대비 2.7% 하락한 119.8

□ 2012년 2분기 이후 생산변화 전망

- '10년도 생산은 일부 등락을 보였으며 '11년 1분기 이후 전분기대비 전반적인 상승세가 4분기부터 침체되는 양상이나 전년동기대비 성장세가 이어지고 있음. 즉, '12년 1분기에 들어서도 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성이 저감되지 않고 있으며, 대기업 중심의 양적확대는 일정부분 유지될 것으로 예상되나, 대내외 리스크 등의 완전해소가 여의치 않아 전반적인 질적 성장에는 다소 부정적일 것으로 전망. 이러한 거시적인 영향에도 불구하고 콘텐츠산업은 일부 콘텐츠산업의 패러다임 변화에 부응하는 수요확대가 지속돼 이에 따른 공급확대가 증대될 것으로 예상. 특히 변화된 산업 패러다임과 연관된 경쟁력을 확보한 일부 콘텐츠산업 분야의 수요 확대에 따른 생산증가 전망. 이에 따라 수요위축이 우려되는 분야를 중심으로 거시 및 미시적 요인에 대한 다양한 방안 검토 필요
- 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '10년 1분기에서 4분기

까지 전년동기대비 증가세를 이어가면서, '11년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 0.6%, 5.3%, 5.1%, 8.0% 증가. 이러한 추세는 '12년 1분기에도 이어져 전년동기대비 4.9% 증가

※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -2.2%, 1.3%, -1.9%, 8.7%, -6.9% 등락을 보이다가, '11년 1분기 들어 상승세를 이어갔으나 '11년 4분기부터 전분기대비 하락세로 전환 '12년 1분기 전분기대비 1.5% 하락

- 미국발 금융위기 이후 '09년 3분기부터 이어지는 경기상승과 함께 스마트 산업 패러다임 변화는 전반적인 콘텐츠산업 양적 성장에 있어 긍정적 영향을 미쳤으나, 향후 유럽발 금융위기 등 대외요인과 연계된 국내 경기 불확실성 확대 등의 영향이 가시적으로 발생할 경우 산업경쟁력 확보 여부에 따라 업종 및 분야별 성장 편차가 확대될 것으로 전망

※ '10년 1분기에서 '11년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 8.5%, 7.6%, 4.5%, 4.9%, 4.2%, 3.5%, 3.6%, 3.3%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있음. '12년 1분기는 전년동기대비 경제성장률이 2.8%로 대외요인 등에 따른 수출의 정체 해소 및 내수 확대 여부가 향후 성장세 지속의 핵심요인으로 작용할 전망

※ 경기 동행지수는 '09년 3월 이후 전반적인 상승기조를 보이고 있으며 '12년 3월은 143.2로 전월대비 0.1p 상승했으며 전년동월대비 5.6p 증가

※ 경기 선행지수는 '09년 1월부터의 상승세가 '10년 4월에 잠시 주춤했지만 전반적으로 상승기조가 이어지고 있음. '12년 3월은 140.6으로 전월대비 0.5p 상승했으며 전년동월대비 5.9p 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)

※ 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)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이³⁾

□ 2012년 1분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 매출액은 약 4조 9,594억원으로 전년동기대비 16.4% 성장, 전분기대비 7.3% 하락
 - '12년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가
 - ※ 게임(19.0%), 광고(31.8%), 영화(57.1%), 음악(26.4%) 등 4개 부문은 '12년 1분기 매출액의 경우 상대적으로 높은 전년동기대비 증가를 보임
 - ※ 지식정보(9.1%), 출판(1.5%), 방송(15.6%) 등 3개 부문은 '12년 1분기 전체 매출액 성장률에 비해 낮은 전년동기대비 성장을 보임
 - ※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.3% 감소
 - ※ '12년 1분기 전체 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(23.1%), 출판(11.6%), 방송(27.6%), 지식정보(17.5%) 등 상위 4개 분야는 79.8%(75.6%)⁴⁾로 '11년 1분기 대비 약간 감소했으나 전분기대비 4.2%p 상승
 - ※ 게임, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '11년 4분기에 이어 '12년 1분기에도 전년동기대비 비중 증대했으나, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소
 - 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전반적인 상승세를 유지하다가, '11년 1분기는 전분기대비 다소 하락했으나 이후 상승세 회복. '12년 1분기는 '11년 4분기까지의 상승기조가 하락으로 전환
 - 게임, 출판, 영화의 '12년 1분기 매출액은 전분기대비 0.6%, 10.4%, 0.1% 상승
 - ※ 지식정보, 방송, 광고, 음악, 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 매출액은 전분기대비 4.0% 하락, 7.7% 하락, 29.1% 하락, 27.3% 하락, 37.1% 하락

3) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 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

4) 2011년 4분기 비중

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

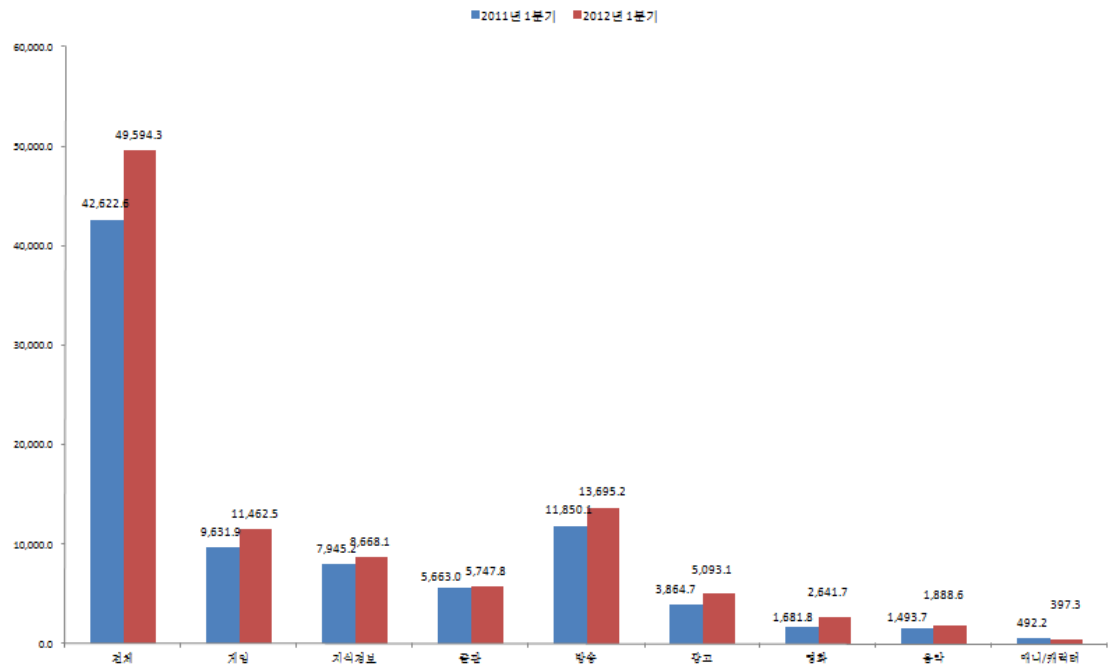
(단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 36,010.5 | 9,631.9 | 10,633.6 | 10,485.9 | 11,396.8 | 42,148.2 | 11,462.5 | 19.0% |
| | (28.3%) | (-0.8%) | (10.4%) | (-1.4%) | (8.7%) | (17.0%) | (0.6%) | |
| 지식 정보 | 29,369.3 | 7,945.2 | 8,337.7 | 8,598.6 | 9,027.4 | 33,908.9 | 8,668.1 | 9.1% |
| | (43.0%) | (2.5%) | (4.9%) | (3.1%) | (5.0%) | (15.5%) | (-4.0%) | |
| 출판 | 21,827.4 | 5,663.0 | 5,637.1 | 5,857.4 | 5,207.1 | 22,364.6 | 5,747.8 | 1.5% |
| | (-2.4%) | (9.2%) | (-0.5%) | (3.9%) | (-11.1%) | (2.5%) | (10.4%) | |
| 방송 | 41,498.6 | 11,850.1 | 13,355.3 | 13,025.0 | 14,842.5 | 53,072.9 | 13,695.2 | 15.6% |
| | (67.4%) | (0.9%) | (12.7%) | (-2.5%) | (14.0%) | (27.9%) | (-7.7%) | |
| 광고 | 18,240.3 | 3,864.7 | 5,437.3 | 5,733.0 | 7,181.9 | 22,216.9 | 5,093.1 | 31.8% |
| | (173.8%) | (-28.6%) | (40.7%) | (5.4%) | (25.3%) | (21.8%) | (-29.1%) | |
| 영화 | 6,181.5 | 1,681.8 | 2,107.0 | 2,786.0 | 2,638.7 | 9,213.5 | 2,641.7 | 57.1% |
| | (13.0%) | (29.7%) | (25.3%) | (32.2%) | (-5.3%) | (49.0%) | (0.1%) | |
| 음악 | 6,044.4 | 1,493.7 | 1,508.8 | 1,713.3 | 2,596.6 | 7,312.4 | 1,888.6 | 26.4% |
| | (21.6%) | (-10.2%) | (1.0%) | (13.6%) | (51.6%) | (21.0%) | (-27.3%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 2,231.9 | 492.2 | 546.5 | 493.6 | 631.9 | 2,164.2 | 397.3 | -19.3% |
| | (14.4%) | (-25.4%) | (11.0%) | (-9.7%) | (28.0%) | (-3.0%) | (-37.1%) | |
| 합계 | 161,403.9 | 42,622.6 | 47,563.3 | 48,692.8 | 53,522.9 | 192,401.6 | 49,594.3 | 16.4% |
| | (40.5%) | (-1.9%) | (11.6%) | (2.3%) | (9.9%) | (19.2%) | (-7.3%) | |

- 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 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
- 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', '더체인지'는 업종변경으로 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 '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 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 '스텝싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 분석에서 제외

〈그림 I -1〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

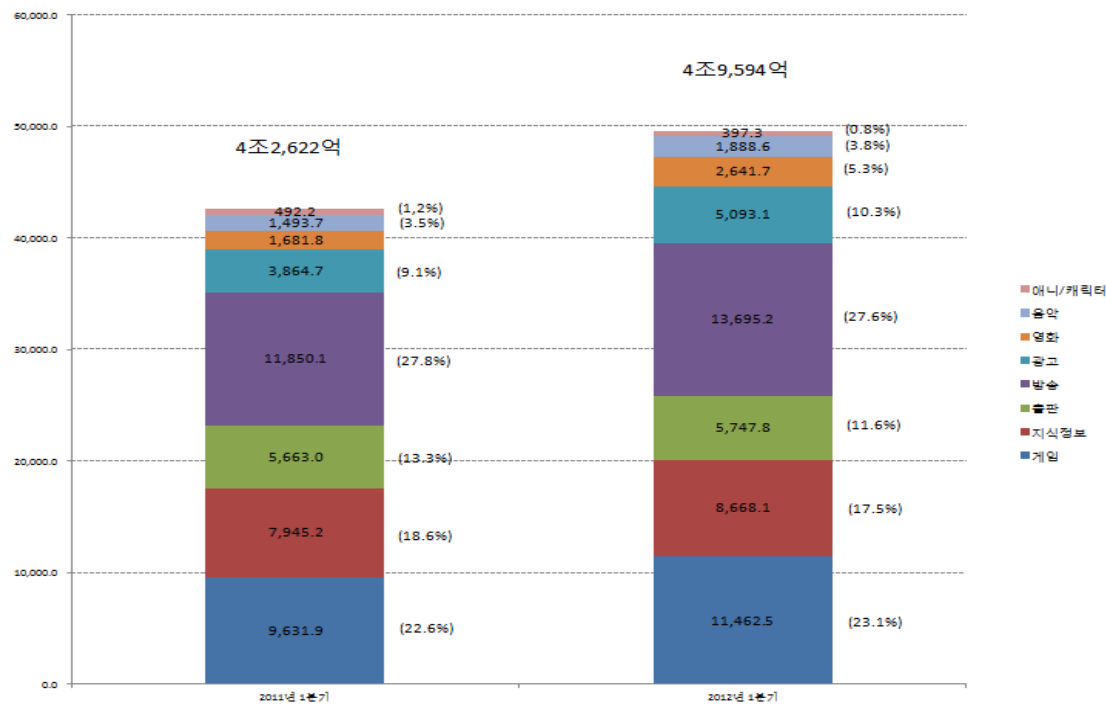
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -2〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

● 게임 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.0% 증가했으며 전분기대비 0.6% 상승

- '10년 1분기에서 2분기까지 전분기대비 하락하다가 3분기부터 매출액 등락을 보이고 있으며 '11년 4분기는 전분기대비 8.7% 다소 큰 폭으로 상승했으며, '12년 1분기 들어 상승세 지속

※ '11년 경기는 '10년에 이어 상승세가 지속되는 양상이나, '12년 들어 유럽금융위기 등 해외 위험요소 및 이에 연계된 국내경기 불확실성 확대에 향후 국내 매출액 상승의 저해요인으로 작용할 것으로 예상. 이러한 대내외적 거시적 불확실성 증대에도 불구하고 미시적으로 1) 경쟁력 보유한 국내게임의 중국 등 해외수출 등의 호조여부 2) 산업패러다임 변화에 부응하는 스마트게임 선전여부 등이 매출액 증가의 긍정적 요인으로 작용할 전망

※ 온라인게임은 상대적으로 투입비용이 적고 연령층을 불문하고 다양한 소비층이 형성되어 높은 대중성을 보유해, 전반적으로 경기 하강에 따른 매출감소 등 산업 충격이 다른 분야에 비해 낮음. 이 중 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기

- 대형업체⁵⁾들은 '11년 4분기 이후 일부업체의 매출액 감소 및 등락에도 불구하고 주도적으로 전체 매출증가세를 견인. 이 중 네오위즈게임즈는 수출의 경우 기존 중국 등 아시아권에서 퍼블리싱한 FPS 게임 등의 선전이 이어지면서 유럽지역 등 시장 다변화와 함께 국내 시장은 다양한 장르 게임의 론칭으로 매출액 증가. '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 33.0% 증가. NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세를 이어가고 있으나 '10년 성장세보다 다소 낮으며 '12년 1분기 매출액⁶⁾은 전년동기대비 14.1% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기의 감소세에서 '11년 1분기부터 회복세를 보이고 있으며 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 9.3% 증가

※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '10년부터 '12년 1분기까지 이어지고 있는데, 이는 해외 수출액 비중 확대 및 증가에 기인. '12년 1분기 수출액은 전년동기대비 35.4% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 이어 '12년 1분기 최고 동시접속자

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

6) 2012년 1분기 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 28.5%이며 규모는 약 1천 641억원 수준으로 2011년 매출액 중 온라인게임 비중(29.8%)에 비해 다소 하락

350만명을 기록하는 등 중국 시장에서의 선전이 지속되고 있으며 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 40여 개국 해외시장 진출이 매출확대를 주도, '12년 1분기 매출액 수출비중이 약 58.6%

- 엔씨소프트는 '10년 4분기에서 '11년 1분기까지 매출성장이 정체되다가 '11년 2분기부터 증가세를 보였으나 이후 약간 정체. '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 8.7% 감소했으나 전분기대비 6.3% 상승. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 이어지다가 '11년 3분기부터 증가세로 반전되었으며 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 6.5% 증가

※ 엔씨소프트의 온라인게임인 아이온은 '12년 1분기 말 현재 점유율이 10.69%, '11년 4분기 13.95%에 비해 큰 폭으로 하락. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 약 15.7%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락이 '11년 1분기 이후 지속되는 양상. '12년 1분기 이후 예정된 신작게임 론칭이 이뤄질 경우 점유율 상승 및 확대가 예상되나 '디아블로3' 등 경쟁작 출현에 따른 적절한 시장대응 여부가 매출액 증대에 영향을 미칠 것으로 전망

- 중소 게임업체들의 매출액은 흥행작 출현여부에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 이러한 현상은 '11년 1분기 이후 지속되는 양상. 특히, 스마트게임 및 대형개발사에 피인수된 업체들은 흥행작 출현으로 매출액 증가세가 '11년 3분기 이후 두드러짐. 향후 1) 유럽금융위기 해소 2) 중국 등 게임 주요 수출국들의 경기회복 등 국내외 리스크가 저감될 경우 성장의 정체를 보이고 있는 내수시장에 집중된 업체들 보다는 해외수요에 부응하는 게임개발 업체들의 매출액 호조세가 이어질 것으로 전망

※ 게임하이(58.4%), 웹젠(21.7%), 한빛소프트(73.2%), 컴투스(53.6%), 와이엔케이코리아(25.9%), 제이씨엔터테인먼트(97.0%), 게임빌(159.8%) 등 7개 업체는 '12년 1분기 전체 매출액 성장률에 비해 높은 전년동기대비 증가

- 지식정보 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 9.1% 성장했으나 전분기대비 4.0% 하락

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기부터 지속적인 전분기대비 상승세를 나타내고 있으며 '11년 들어 상승폭이 확대되다가 '12년 1분기 들어 전분기대비 다소 하락

- NHN은 지식정보에서 전체 매출액 중 가장 높은 비중을 갖고 있는 가운데 '12년 1분기 전년동기대비 14.1% 증가했으나 전분기대비 2.3% 하락으로 '11년 4분기까지 전분기대비 상승세가 멈춤
- 다음커뮤니케이션 및 SK커뮤니케이션즈 매출액은 '12년 1분기 전년동기대비 13.3% 증가, 11.8% 감소했으며 전분기대비 6.0%, 19.4% 하락. KTH 매출액은 '12년 1분기 전년동기대비 1.8% 감소했으며 전분기대비 34.7% 하락. '11년 1분기 이후 전반적으로 매출액 감소세
 - ※ 다음커뮤니케이션은 '12년 1분기 매출액의 경우 검색광고 43.1%(50.6%)⁷⁾, 디스플레이광고 47.0%(44.9%), 게임 8.1%(1.6%), 거래형서비스 1.8%(2.5%)로 구성. 전 세계적으로 스마트폰 등 스마트기기 보급증대로 유무선인터넷 분야의 통합형 커뮤니티, 이메일, 뉴스와 신규사업으로 N스크린, 게임, 로컬광고 등 차별화된 서비스 모델 추진. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 시장여건 호전이 나타날 경우, 검색광고 등을 중심으로 매출액 증대가 예상됨
 - ※ SK커뮤니케이션즈는 커뮤니티 서비스인 싸이월드의 '12년 1분기 말 누적가입자수 2,611만명 및 순이용자수 1,624만명으로 시장 주도권 유지. 네이트온은 로그인 순이용자가 1,019만명으로 70.9% 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세. 12년 1분기 전체 매출액은 광고(디스플레이, 검색) 71.3%, 콘텐츠 외 기타 28.7% 등으로 구성되어 있으며 '11년 4분기대비 광고 비중 확대. 향후 싸이월드 등 기존 성공모델의 활성화 및 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등 다양한 수익모델 창출 및 선점 추진
 - ※ KTH는 아임IN 등 모바일인터넷 서비스 및 N-Screen인 Playy 등 유무선 융합 서비스 등 스마트기기 및 모바일인터넷시장 확대에 부합한 콘텐츠 서비스 제공 및 B2B, B2C 등 영역 확대 등 사업다각화 추진
- 크레듀, YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 각각 26.2% 증가, 4.7% 감소, 9.6% 감소했으며, 전분기대비 13.5% 하락, 16.6% 상승, 23.0% 상승
 - ※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성을 고려할 경우 경기변화에 따른 변동이 적음. 중고교생을 대상으로 한 온라인 강의, 온라인 도서 등 자체 보유 경쟁력 및 오프라인 학원 등 보유 네트워크 인프라 등을 통한 시너지 극대화. 향후 신규 수요계층인 초등 및 전문대 등 온라인 교육시장으로 확대. 참고서 출판시장에 있어 베트남 등 해외시장 등 사업 분야 다각화 추진. '12년 1분기 전체 매출구조 중 온라인강의 50.1%, 학원강의 35.9% 이 중 고등부문이 65.9%를 차지

7) 괄호는 2011년 1분기 매출액 비중

- 출판 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 1.5% 성장했으며, 전분기대비 10.4% 상승
 - '10년 1분기부터 4분기까지 하락세를 보이다가 '11년 1분기부터 매출액 등락을 보이고 있으며 '12년 1분기 들어 상승기조를 나타냄
 - 대교는 학습지 및 교육서비스 출판업체로서 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 3.8% 증가했으며, 웅진씽크빅은 전년동기대비 2.4% 증가했으며 '11년 3분기 이후 감소를 보이다 '12년 1분기 들어 성장
 - ※ 대교는 '12년 1분기 전체 매출에서 학습지 비중이 86.3%이며 온라인도서유통 등 기타부문이 13.7%, 국내매출 비중이 약 99%에 이르고 있음. 향후 스마트기기 보급 확대에 따른 '스마터닝' 등 신규 사업모델 개발과 함께 온라인 서적, 미디어사업, 교육컨설팅 등 다양한 교육수요에 부응한 사업다각화 추진
 - 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 1분기 매출액이 전년동기대비 6.5% 감소. 유통업체인 예스24는 전년동기대비 0.3% 감소
 - ※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 기존보유 유통채널을 통한 유아동시장, 여성취미실용시장 등의 가시적 성과가 일부 발생하고 있으나, 전반적인 교육도서출판 시장침체로 매출 정체가 나타남. 향후 태블릿PC 등 스마트기기 보급확대로 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 안정적 진입 여부가 매출 성장지속의 관건일 것으로 예상. 12년 1분기 전체 매출액에서 단행본류 및 교재류 출판비중이 각각 64.3%, 14.7%이며 휴게소 상품 비중은 약 4.6%
 - ※ 예스24는 시장점유율 40%에 이르는 도서 유통분야 선두를 유지하고 있으며 스마트폰 보급 확대에 따른 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발·판매 및 티켓예매 등의 투자확대로 신성장동력 개발 및 추진. '12년 1분기 전체 매출 구조는 상품매출 97.2%(96.7%)⁸⁾, 수수료매출 0.7%(0.8%), 광고매출 1.7%(1.9%), 기타매출 0.4%(0.6%)
 - 대교(36.3%), 인터파크(105.2%), 예스24(13.6%), 능률교육(11.0%), 삼성출판사(3.3%), 예림당(14.6%), 이퓨처(217.1%) 등은 '12년 1분기 전분기대비 매출액 상승. 웅진씽크빅(-4.8%), 비상교육(-33.0%) 등은 전분기대비 하락
 - ※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 '12년 1분기 매출 전체에서 전년동기대비 제품매출 -10.5% 감소, 상품매출 635.0% 증가, 저작권매출 -17.9% 감소 인터넷매출 및 기타매출은 각각 16.6%, 22.4% 증가. 주요제품 서비스 비중은 출판사업75.8%, 이러닝

8) 괄호는 2011년 전체 매출액 비중

사업 10.1%, 기타 14.1%

● 방송 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 15.6% 성장했으나, 전분기대비 7.7% 하락

- SBS는 민영지상파 방송사로서 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.6% 감소했으며 전분기대비 35.5% 하락. 종합유선방송사업자인 티브로드한빛방송의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 4.7% 증가했으며 전분기대비 4.5% 상승. CJ E&M 방송부문은 '12년 4분기 전년동기대비 80.4% 증가했으나 전분기대비 19.0% 하락

※ SBS콘텐츠허브는 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 7.9% 감소했으나 전분기대비 11.8% 상승

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절적 요인 및 경기 변화에 민감한 기업광고가 주요 수입원임. '10년도 1분기 이후 이어졌던 경기상승이 이어졌으나 '12년 1분기는 대외 불확실성에 따른 국내경기 위축 우려 증대 및 전통적 비수기로 매출액 성장이 다소 주춤. 종합유선방송사업은 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입으로 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, '11년 4분기에 종편 개국 등 시장참여자 증가로 기존 및 신규 업체 간 경쟁 격화

- 방송영상물독립제작사 중 초록뱀미디어의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 429.3% 성장했으나 전분기대비 2.0% 하락. 팬엔터테인먼트는 전년동기대비 59.4% 증가했으며 전분기대비 182.6% 상승. 삼화네트웍스는 '12년 1분기 전년동기대비 33.9% 감소했으며 전분기대비 6.7% 하락

※ 독립제작사 초록뱀미디어는 '11년 2분기 이후 KBS '오작교 형제들', MBC '하이킥! 짧은 다리의 역습', SBS 'K-POP 스타', MBN '전국 퀴즈 선수권대회', tvN '인현왕후의 왕자' 등 드라마 및 교양물 등 다양한 장르의 콘텐츠를 제작 및 공급과 함께 향후 자체 역량 확대를 통한 수익성 제고, 종편채널 개국 등 다매체, 다채널에 따른 방송콘텐츠 공급증가 요인이 확대되고 있어 완성도 높은 고품질 방송콘텐츠의 국내외 수요 확대에 매출액 증대 예상

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.1% 증가했으나 전분기대비 10.6% 하락, GS 홈쇼핑은 '12년 1분기 전년동기대비 매출액이 23.1% 성장했으며 전분기대비 0.3% 상승

※ '09년 1분기에서 '11년 4분기의 시계열을 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보이고 있으며 이는 전통적 성·비수기로 볼 수 있으나 '12년 1분기에는 전분기대비 약간 상승

● 광고 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 31.8% 성장했으나 전분기대비 29.1% 하락

- 광고산업은 방송 매출액과의 연계성이 높고 탄력적으로 '11년 2분기부터 유럽금융위기 등 대외적인 불안요소에도 불구하고 종합편성채널 개국 등 광고수요 증가 요인과 일정부분 국내 내수증대가 반영돼('10년 4분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.9%, '11년 1분기 4.2%, 2분기 3.5%, 3분기 3.6%, 4분기 3.3%, '12년 1분기 2.8%) '11년 1분기 이후 매출 성장세 지속

- 제일기획은 '12년 1분기 매출액이 전년동기대비 36.3%, G2R은 전년동기대비 21.8% 성장, 오리콤은 전년동기대비 3.2% 증가, 휘닉스컴은 매출액이 전년동기대비 19.4% 감소

※ 제일기획은 '12년 1분기 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 41.2%(매체 9.0%, 광고물제작 32.2%) 및 58.8%로 해외 비중이 상대적으로 높으며 이는 해외 진출 국내 대기업의 실적호조에 기인

- '10년에 이어 '11년에도 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.3%, 4분기 0.8%, 12년 1분기 0.9%) 일정부분 이어지고 있으나, 해외수출 상승세의 정체 및 전통적 비수기로 '12년 1분기 전분기대비 29.1% 하락

※ '12년 1분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 각각 26.3%, 44.0%, 3.1%, 29.4% 하락

※ 광고시장의 경우 국내외 경기상황과 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등에 따라 전통적 비·성수기를 구분할 수 있으며, 이 중 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 성수기

● 영화 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 57.1% 증가했으며, 전분기대비 0.1% 상승

- CJ CGV는 '12년 1분기의 경우 물가상승 등 소비부진 우려가 있음에도 전통적 성수기와 함께 해외 블록버스터 및 국내 흥행작 증가로 전년동기대비 19.4% 증가했으며 전분기대비 3.1% 상승

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 1분기 43.0%로 '09년 이후 시장지배력 확대('09년 점유율 37.7%), '12년 1분기 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 64.8%로 '11년 4분기(65.5%)에 비해 약간 상승

※ CJ E&M 영화사업부문은 '12년 1분기 총 17편을 배급해 시장점유율 30.4%로 업계 선두를 유지하고 있으며 2위와는 약 15.4%p 높은 수준

- 키이스트 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 37.2% 증가했으나, 전분기대비 34.8% 하락

※ 키이스트의 '12년 1분기 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 77.7%, 22.3%로 '11년 4분기에 비해 내수비중 상승

● 음악 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 26.4% 증가했으나 전분기대비 27.3% 하락

- 매출액 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 상승세를 보이다가 '11년 1분기에 다소 하락한 이후 '11년 4분기까지 상승세 유지했으나 '12년 1분기 들어 다시 하락

※ '10년 2분기에서 '11년 4분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -10.2%, 1.0%, 13.6%, 51.6% 상승세 유지

- SM엔터테인먼트 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 98.9% 증가했으나 전분기대비 2.2% 하락. 네오위즈인터넷 매출액은 전년동기대비 16.1% 증가했으며 전분기대비 2.8% 상승

※ SM엔터테인먼트는 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년 층 등 높은 인지도 및 경쟁력을 통한 일본, 대만 등 아시아권의 기존 한류 시장을 확보했으며 '11년 이후 프랑스 등 유럽지역으로 시장을 확대하는 등 신한류 창조 추진. '12년 1분기 매출구조는 음반사업 28.7%(음반/음원 13.16%, 로열티매출 15.54%)와 매니지먼트사업 71.3%로 '10년 4분기 이후 음반사업 비중 감소 추세

※ 네오위즈인터넷은 '12년 1분기 시장점유율 3위이며 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등 사업으로 구성. 향후 신규 수익모델을 통한 베트남 등 해외시장 개척 추진

- 로엔엔터테인먼트는 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 27.2% 증가했으나 전분기대비 6.0% 하락

※ 로엔엔터테인먼트는 멜론서비스 등 음원유통을 기반으로 스마트폰 보급 증가 및 모바일 환경으로의 변화 등 다양화된 음원수요자들에게 부응하는 서비스 시스템 구축 및 제공. '12년 1분기 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 수익다각화 추진. '12년 1분기 현재 브랜드인지도 및 시장점유율 1위로 업계를 선도. '12년 3월 말 현재 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 89.3%(87.8%)⁹⁾이고 제품매출 4.9%(7.0%), 상품매출 1.5%(1.0%), 기타매

9) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중

출 4.2%(4.2%). '11년 4분기 이후 음원매출 비중 하락세가 '12년 1분기 들어 상승세로 반전
 ※ 예당컴퍼니의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 50.0% 증가했으나, 전분기대비 47.0% 하락

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.3% 감소했으며, 전분기대비 37.1% 하락

- '10년 4분기까지는 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기 이후 등락을 보였으며 '12년 1분기는 전분기대비 다소 큰 폭의 하락세를 보임

- 손오공은 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체로서 '12년 1분기 전년동기대비 19.4% 감소했으며, 전분기대비 50.1% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 22.3% 감소했으며 전분기대비 36.0% 하락

※ 손오공의 '12년 1분기 전체 매출구조에서 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문은 96.9%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 3.1%로 구성되어 있음. 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체이며 캐릭터 등 일부 해외수출이 발생하고 있고, '12년 1분기 매출액은 99% 이상 내수에 집중

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축과 글로벌 네트워크를 활용해 라이선싱과 머천다이징 연계를 통한 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '12년 1분기 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 97.4%(96.3%)¹⁰⁾ 기타 2.6%이며 이 중 수출은 84.8% 등으로 구성

- 애니메이션 업체 중 대원미디어의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 25.0% 감소했으며 전분기대비 18.6% 하락

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업이며 자체 보유 및 수입 캐릭터로 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 영위하고 있고, 매출액 대비 수출비중이 2%대로 낮은 수준. '12년 1분기 매출액 비율의 경우 제품매출 및 상품매출 비율이 약 67:33(68:32)¹¹⁾ 수준으로 제품매출 비중이 '11년 4분기 이후 확대 추세임

10) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중

11) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 전년동기대비 영업이익은 약 7,226억원으로 전년동기대비 4.6% 감소했으나 전분기대비 11.5% 상승
- '12년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 게임, 출판, 영화, 음악 4개 부문이 전년동기대비 증가했으며 특히 출판, 영화의 경우 전년동기대비 34.0%, 39.3% 다소 높은 증가를 기록
 - ※ 지식정보, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 1분기 전년동기대비 12.0%, 12.9%, 33.2%, 153.5% 감소했으며, 특히 애니메이션/캐릭터는 '12년 1분기 들어 영업적자로 전환
- 게임 '12년 1분기 영업이익은 전년동기대비 1.2% 증가했으며 '11년 2분기까지의 상승세가 이후 다소 하락했으나 '12년 1분기 들어 상승세로 다시 전환되어 '12년 1분기 전분기대비 25.1% 상승. 지식정보의 '12년 1분기 전년동기대비 영업이익은 12.0% 감소했으나 전분기대비 10.4% 상승
 - ※ 게임과 지식정보의 '12년 1분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 64.8%(60.1%)¹²⁾로 '11년 1분기(68.1%)에 비해 다소 높은 비중 하락세를 보였으나 전분기대비 약간 상승. 게임의 '12년 1분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 37.9%(33.8%)¹³⁾이며 '11년 1분기 대비 4.1%p 상승
- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년의 적자폭이 '11년 1분기에 들어 흑자를 보였으나 2분기 이후 감소세를 보이면서 '12년 1분기 들어 영업적자로 전환
- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 전분기대비 증감률은 '09년 1분기부터 4분기까지 상승률을 유지했으나, '10년 1분기부터 4분기까지 등락을 보임. '11년 들어 상반기는 다소 높은 상승세에서 하반기는 큰 폭으로 하락하다가 '12년에는 상승세로 반전

12) 괄호는 2011년 4분기 영업이익 비중

13) 괄호는 2011년 4분기 영업이익 비중

〈표 1-4〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

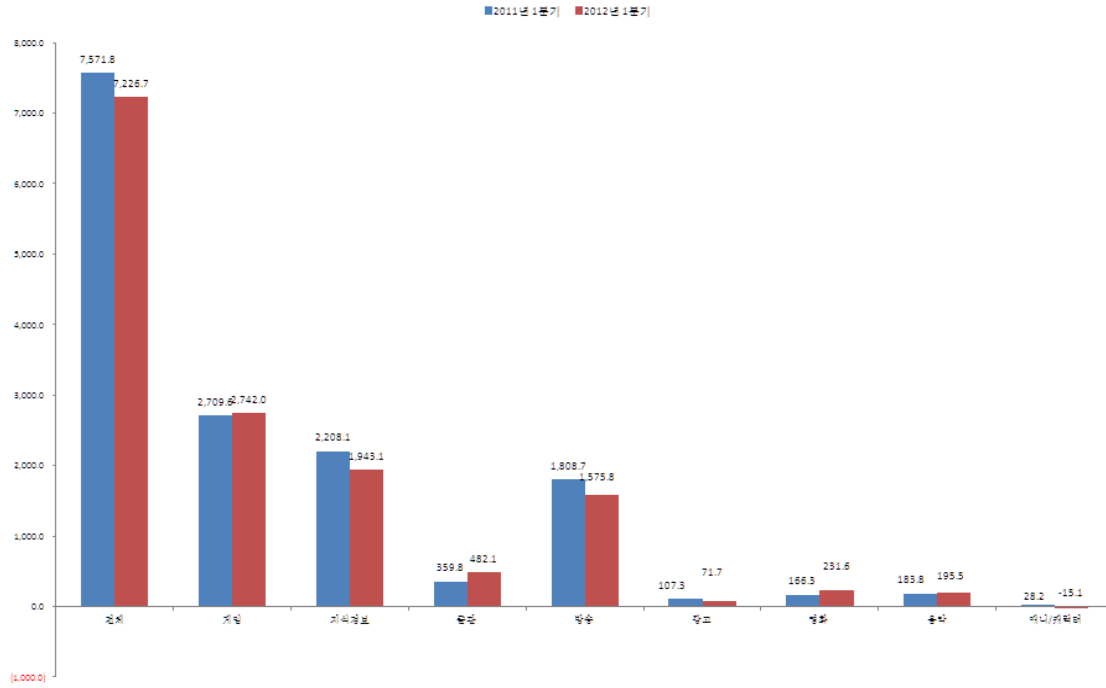
(단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 8,890.4 | 2,709.6 | 2,767.2 | 2,658.7 | 2,192.7 | 10,328.2 | 2,742.0 | 1.2% |
| | (-9.4%) | (114.8%) | (2.1%) | (-3.9%) | (-17.5%) | (16.2%) | (25.1%) | |
| 지식 정보 | 7,869.4 | 2,208.1 | 2,073.1 | 2,116.0 | 1,760.1 | 8,157.3 | 1,943.1 | -12.0% |
| | (20.3%) | (32.3%) | (-6.1%) | (2.1%) | (-16.8%) | (3.7%) | (10.4%) | |
| 출판 | 1,895.6 | 359.8 | 418.0 | 435.2 | 277.6 | 1,490.6 | 482.1 | 34.0% |
| | (1.1%) | (-10.9%) | (16.2%) | (4.1%) | (-36.2%) | (-21.4%) | (73.7%) | |
| 방송 | 5,828.0 | 1,808.7 | 2,310.5 | 1,740.3 | 1,469.8 | 7,329.3 | 1,575.8 | -12.9% |
| | (84.7%) | (11.8%) | (27.7%) | (-24.7%) | (-15.5%) | (25.8%) | (7.2%) | |
| 광고 | 1,551.0 | 107.3 | 401.7 | 252.7 | 543.4 | 1,305.1 | 71.7 | -33.2% |
| | (237.8%) | (-86.1%) | (274.4%) | (-37.1%) | (115.0%) | (-15.9%) | (-86.8%) | |
| 영화 | 154.0 | 166.3 | 197.6 | 361.3 | 20.5 | 745.7 | 231.6 | 39.3% |
| | (-81.7%) | (152.7%) | (18.8%) | (82.8%) | (-94.3%) | (384.2%) | (1,029.8%) | |
| 음악 | 337.6 | 183.8 | 248.7 | 172.5 | 206.8 | 811.8 | 195.5 | 6.4% |
| | (18.4%) | (-214.4%) | (35.3%) | (-30.6%) | (19.9%) | (140.5%) | (-5.5%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | -156.3 | 28.2 | 35.4 | 4.1 | 9.6 | 77.3 | -15.1 | -153.5% |
| | (-218.3%) | (116.9%) | (25.5%) | (-88.4%) | (134.1%) | (-149.5%) | (-257.3%) | |
| 합계 | 26,369.7 | 7,571.8 | 8,452.2 | 7,740.8 | 6,480.5 | 30,245.3 | 7,226.7 | -4.6% |
| | (16.6%) | (49.0%) | (11.6%) | (-8.4%) | (-16.3%) | (14.7%) | (11.5%) | |

- 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)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이류처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오헬딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 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 '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 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 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 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 -3〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

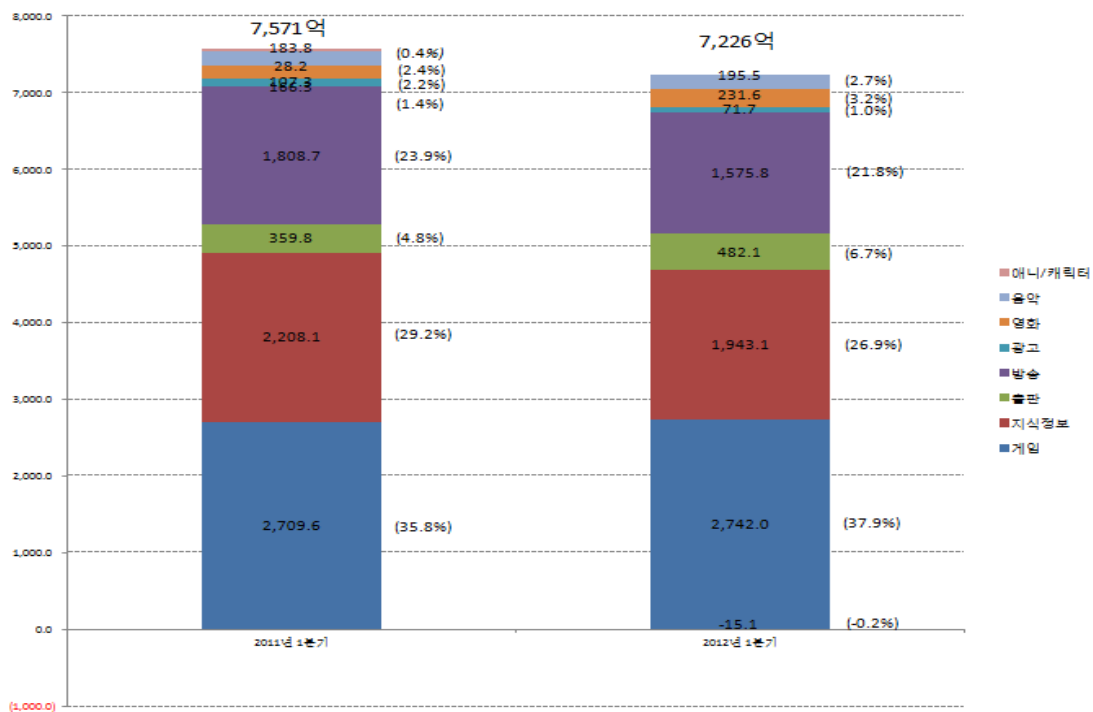
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

〈그림 I -4〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



2 투자변화 추이

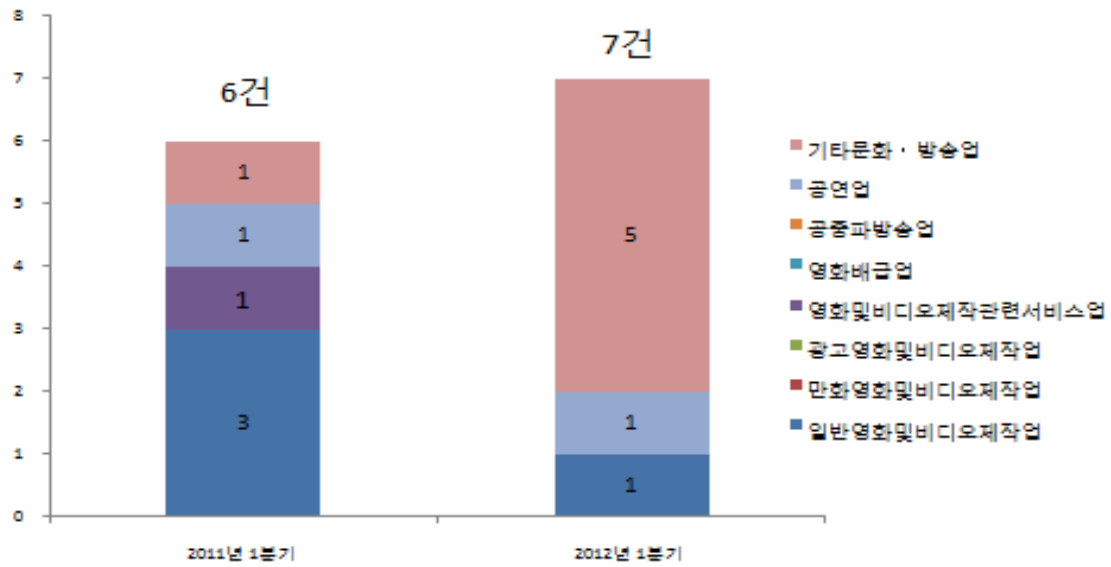
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2012년 1분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '12년 1분기 전년동기대비 문화오락 외국인직접투자는 832만 8천 달러로 전년동기대비 95.8% 감소했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 411만 1천 달러로 전년동기대비 95.8% 감소
 - 문화오락 외국인직접투자 건수는 '12년 1분기 15건으로 전년동기대비 5건 증가
- '12년 1분기 레포트를 제외한 문화방송업의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수는 증가했음에도 투자액은 95.8% 감소. 이는 국내 콘텐츠산업 성장잠재력 등 긍정적인 국내 투자 환경요인에 비해 해외경제 불확실성 등 대외 리스크 확대에 따라 영화 등 일부분야를 중심으로 투자 위축
 - '11년 1분기 외국인직접투자 총 6건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 3건(1,066만 2천 달러), 영화 및 비디오제작 관련 서비스업 1건(4,520만 달러), 공연업 1건(4,150만 달러), 기타문화방송업 1건(8만 9천 달러)
 - '12년 1분기 외국인직접투자 총 7건 중 일반영화 및 비디오제작업 1건(16만 9천 달러), 공연업 1건(110만 달러), 기타문화방송업 5건(284만 2천 달러)

〈그림 I -5〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 투자 건수

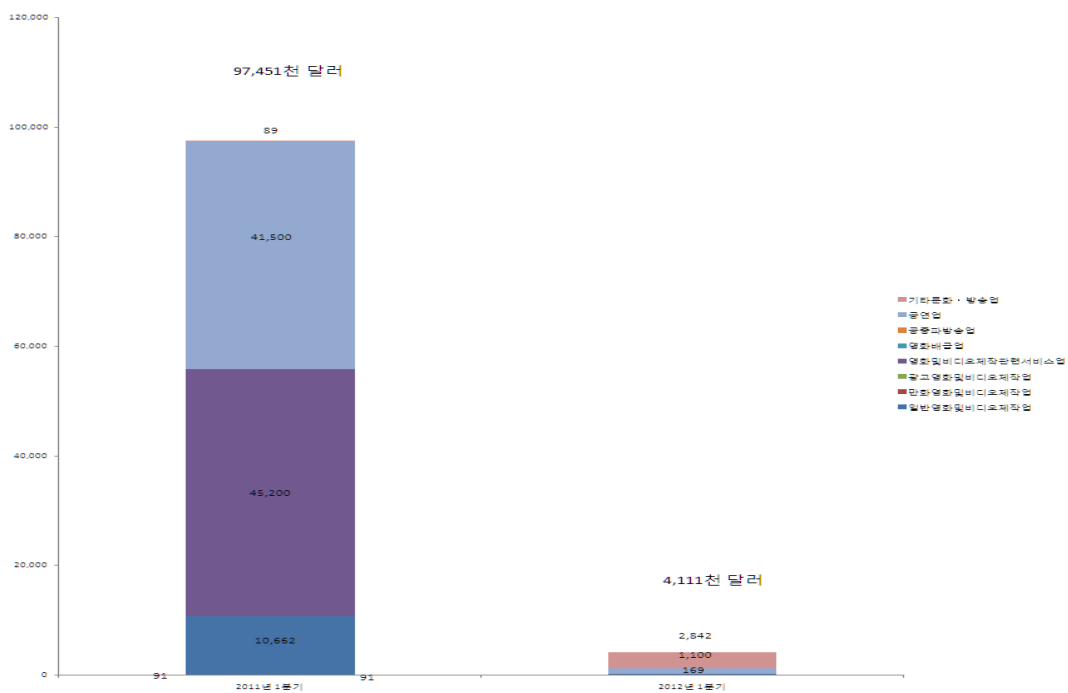
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -6〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 투자 액수

(단위 : 천 달러)



출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

- '12년 1분기 콘텐츠산업과 관련된 문화오락 분야에 대한 외국인직접투자는 전체 서비스업 투자(8억 3,501만 달러) 중 832만 8천 달러이고 전체 외국인직접 투자 중에서 비중은 0.4%로 '11년 4분기에 비해 다소 높은 하락
 - ※ '12년 1분기 전체 외국인직접투자(23억 4,630만 5천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 35.6%로 전년동기대비 24.2%p 하락
 - ※ '10년 4분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업 비중의 경우 '11년 2분기를 제외하고 전반적으로 상승하는 추세를 보였으나 '12년 1분기는 큰 폭으로 하락. 투자건수는 시기별 비중의 등락이 일부 나타나고 있지만 서비스업에 집중된 외국인투자패턴이 지속되는 양상
- 문화오락 분야 투자액수는 '11년 2분기 이후의 상승세가 '12년 1분기에는 급락했으며, 투자건수는 '11년 2분기 이후 상승 기조
 - ※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '12년 1분기 전년동기대비 각각 6.2%, 88.0% 증가, 서비스업 투자건수 및 투자액수는 32.5% 증가, 30.4% 감소

〈표 I -5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, %)

| 구분 | 2010년 | | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|-------------------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 4분기 | 2010년 | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 2011년 | 1분기 | 1분기 (전년동기) |
| 제조업 | 186 (24.5) | 614 (19.7) | 145 (25.1) | 159 (24.1) | 143 (20.9) | 162 (20.6) | 609 (22.5) | 154 (21.6) | 6.2 |
| 서비스업 | 553 (73.0) | 2,431 (78.2) | 416 (72.0) | 492 (74.4) | 529 (77.5) | 602 (76.7) | 2,039 (75.3) | 551 (77.2) | 32.5 |
| 문화·오락 (서비스업 중 비중) | 14 (1.8) | 44 (1.4) | 10 (1.7) | 6 (0.9) | 12 (1.8) | 16 (2.0) | 44 (1.6) | 15 (2.1) | 50.0 |
| 전 체 | 758 | 3,109 | 578 | 661 | 683 | 785 | 2,707 | 714 | 23.5 |

출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천 달러, %)

| 구분 | 2010년 | | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|-------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| | 4분기 | 2010년 | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 2011 | 1분기 | 1분기 (전년동기) |
| 제조업 | 3,001,653 (51.7) | 6,658,538 (50.9) | 787,218 (39.3) | 1,444,065 (43.0) | 1,033,021 (46.5) | 2,393,172 (39.3) | 5,657,476 (41.4) | 1,479,609 (63.1) | 88.0 |
| 서비스업 | 2,766,274 (47.6) | 6,302,087 (48.2) | 1,199,423 (59.8) | 1,452,685 (43.3) | 1,153,805 (52.0) | 3,463,448 (56.9) | 7,269,362 (53.2) | 835,010 (35.6) | -30.4 |
| 문화·오락 (서비스업 중 비중) | 105,882 (1.8) | 110,115 (0.8) | 199,669 (10.0) | 6,393 (0.2) | 21,287 (1.0) | 241,965 (4.0) | 469,315 (3.4) | 8,328 (0.4) | -95.8 |
| 전 체 | 5,806,199 | 13,071,314 | 2,005,340 | 3,358,784 | 2,220,492 | 6,088,848 | 13,673,521 | 2,346,305 | 17.0 |

출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위 : 건, 천 달러)

| 연도 | 2011년 1분기 | | 2011년 2분기 | | 2011년 3분기 | | 2011년 4분기 | | 2011년 | | 2012년 1분기 | |
|--------------------|--------------|---------|--------------|-------|--------------|--------|--------------|---------|-------|---------|--------------|-------|
| | 건수 | 금액 | 건수 | 금액 | 건수 | 금액 | 건수 | 금액 | 건수 | 금액 | 건수 | 금액 |
| 문화·오락 | 10 | 199,669 | 6 | 6,393 | 12 | 21,287 | 16 | 241,965 | 44 | 469,315 | 15 | 8,328 |
| 문화·방송업 | 6 | 97,451 | 3 | 1,592 | 7 | 18,546 | 6 | 39,727 | 22 | 157,317 | 7 | 4,111 |
| 일반영화및 비디오제작업 | 3 | 10,662 | 1 | 93 | | | 1 | 30,000 | 5 | 40,755 | 1 | 169 |
| 만화영화및 비디오제작업 | | | | | 1 | 948 | | | 1 | 948 | | |
| 광고영화및 비디오제작업 | | | | | 2 | 14,429 | | | 2 | 14,429 | | |
| 영화및비디오제작 관련서비스업 | 1 | 45,200 | | | | | 1 | 400 | 2 | 45,600 | | |
| 영화배급업 | | | | | | | | | | | | |
| 공중파배급업 | | | | | | | | | | | | |
| 공연업 | 1 | 41,500 | 1 | 1,400 | 2 | 3,029 | 2 | 6,880 | 6 | 52,809 | 1 | 1,100 |
| 기타문화· 방송업 | 1 | 89 | 1 | 99 | 2 | 140 | 2 | 2,447 | 6 | 2,776 | 5 | 2,842 |
| 레포트업 | 4 | 102,218 | 3 | 4,801 | 5 | 2,741 | 10 | 202,238 | 22 | 311,998 | 8 | 4,217 |
| 레포트업 | 4 | 102,218 | 3 | 4,801 | 5 | 2,741 | 10 | 202,238 | 22 | 311,998 | 8 | 4,217 |

출처 : 지식경제부(2012), 외국인투자동향 및 통계

2.2. 모태펀드 투자 동향

□ 2012년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '12년 1분기 모태펀드 총 결성액은 7,769억원으로 '11년 1분기에 비해 1,906억원 증가
 - '12년 1분기 일반분야 3,174억원 및 중점분야 4,595억원으로 '11년 1분기에 비해 각각 300억원, 1,606억원 증가
 - ※ 자펀드수는 '11년 1분기대비 일반분야 1개, 중점분야 4개 증가하여 총 36개 자펀드 운용 중
 - '12년 1분기 중점분야 평균결성액은 약 242억원으로 '11년 1분기 대비 43억원 높은 수준을 나타냄
 - ※ '12년 1분기 일반분야 평균결성액은 약 187억원으로 '11년 1분기에 비해 약 7억원 높은 수준을 나타냄
 - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니메이션/캐릭터 약 245억원, 게임 약 215억원, 드라마 약 311억원으로 상대적으로 높은 평균결성액을 보이고 있으며 글로벌콘텐츠 펀드는 1,236억원 결성
 - ※ '12년 1분기 결성액에서 중점분야 비중은 59.1%로 '11년 1분기대비 8.1%p 높으며, 모태출자액의 중점분야 비중은 67.0%로 전년동기대비 6.1%p 상승

〈표 I -8〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위 : 억원, %)

| 구분 | '11년 1분기(2011년 3월 30일 현재) | | | | '12년 1분기(2012년 3월 30일 현재) | | | |
|---------------|---------------------------|-----------------|------|-------|---------------------------|-----------------|------|-------|
| | 결성액 | 모태출자액 | 자펀드수 | 평균결성액 | 결성액 | 모태출자액 | 자펀드수 | 평균결성액 |
| 영상 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 문화산업 | 2,754 | 742 | 15 | 184 | 3,054 | 872 | 16 | 191 |
| 음원 | 120 | 36 | 1 | 120 | 120 | 36 | 1 | 120 |
| 일반(소계) | 2,874 (49.0) | 778 (39.1) | 16 | 180 | 3,174 (40.9) | 908 (33.0) | 17 | 187 |
| 공연예술 | 575 | 230 | 5 | 115 | 575 | 230 | 5 | 115 |
| 애니메이션 /캐릭터 | 490 | 196 | 2 | 197 | 490 | 196 | 2 | 245 |
| 게임 | 995 | 398 | 4 | 249 | 860 | 358 | 4 | 215 |
| 드라마 | 629 | 237 | 2 | 315 | 934 | 387 | 3 | 311 |
| CG/3D | 300 | 150 | 2 | 150 | 400 | 200 | 3 | 133 |
| 초기제작 | | | | | 100 | 70 | 1 | 100 |
| 글로벌콘텐츠 | | | | | 1,236 | 400 | 1 | 1,236 |
| 중점(소계) | 2,989 (51.0) | 1,211 (60.9) | 15 | 199 | 4,595 (59.1) | 1,841 (67.0) | 19 | 242 |
| 계 | 5,863 (100) | 1,989 (100) | 31 | 189 | 7,769 (100) | 2,749 (100) | 36 | 216 |

□ 2012년 1분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '12년 1분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 7,339억원 및 1,140건
 - '12년 1분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '11년 1분기 전년동기대비 증가세를 보이고 있음
 - ※ 영화부문의 '12년도 1분기 건수는 610건 및 투자 금액은 약 3,774억원으로 전년동기대비 227건 및 약 1,232억원 증가했으며 '10년 3분기 이후 증가세를 보임
 - ※ 영화, 드라마, 애니메이션/캐릭터, 기타 등 투자금액 비중은 '12년 1분기 전년동기대비 각각 1.2%p, 2.2%p, 0.9%p, 0.7%p, 상승했으며, 그 이외 부문은 비중 다소 하락
 - '12년 1분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 4천만원으로 전년동기대비 및 전분기대비 같은 수준
 - ※ 게임(10억 8천만원), 애니메이션/캐릭터(8억 3천만원), 드라마(12억 2천만원), 기타(6억 7천만원) 등이 상대적으로 높은 건당 투자금액을 보임

〈표 I -9〉 '12년 1분기 모태펀드 자펀드 투자현황¹⁴⁾

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 영화 | 공연 | 게임 | 음원 | 전시 | 애니메이션/ 캐릭터 | 드라마 | 인터넷/ 모바일 | 기타 | 합계 |
|----|----------------------|------------------|--------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|----------------------|
| 건수 | 610 (383) | 175 (135) | 98 (80) | 81 (80) | 22 (18) | 64 (42) | 39 (24) | 26 (15) | 25 (14) | 1,140 (791) |
| 금액 | 3,774.8 (2,542.3) | 861.5 (626.1) | 1,055.6 (876.9) | 173.0 (165.3) | 140.1 (123.7) | 528.1 (321.3) | 476.1 (220.1) | 163.2 (107.5) | 167.1 (79.2) | 7,339.4 (5,062.7) |
| 평균 | 6.2 (6.6) | 4.9 (4.6) | 10.8 (11.0) | 2.1 (2.1) | 6.4 (6.9) | 8.3 (7.6) | 12.2 (9.2) | 6.3 (7.2) | 6.7 (5.7) | 6.4 (6.4) |
| 비율 | 51.4% (50.2%) | 11.7% (12.4%) | 14.4% (17.3%) | 2.4% (3.3%) | 1.9% (2.4%) | 7.2% (6.3%) | 6.5% (4.3%) | 2.2% (2.1%) | 2.3% (1.6%) | 100.0% (100.0%) |

□ 2012년 1분기 창투사 조합 손익 현황

- '12년 1분기 콘텐츠조합 영업수익은 약 228억원으로 전년동기대비 110.4% 증가. 영업이익은 약 140억 6천만원으로 전년동기대비 113.4% 증가
 - '12년 1분기 전체조합 영업수익은 약 4,970억원으로 전년동기대비 132.7% 증가. '12년 1분기 전체조합대비 콘텐츠 관련 조합 영업수익 비중은 약 4.6%로 전년동기대비 0.5%p 하락

14) 괄호는 2011년 1분기 현황

- 콘텐츠조합 '12년 1분기 영업이익률은 61.7%로 전년동기대비 0.9%p 상승
 - ※ '12년 1분기 콘텐츠 관련조합 영업이익은 '11년 2분기 및 3분기의 흑자기조에서 '11년 4분기 손실상태로 반전되었으나, '12년 1분기에는 높은 영업이익을 기록
 - ※ 전체조합 '12년 1분기 영업이익률은 46.7%로 전년동기대비 10.6%p 상승
- 콘텐츠조합의 '12년 1분기 평균 영업수익은 약 3억 3천여만원으로 전년동기 대비 약 1억 5천여만원 증가
 - ※ '11년 1분기 콘텐츠 조합 평균 영업수익은 약 1억 7천만원 수준
 - ※ '12년 1분기 전체조합 평균 영업수익은 약 9억 6천만원으로 '11년 1분기 전체 조합 평균 영업 수익에 비해 약 4억 9천여만원 증가

〈표 1-10〉 '11년 1분기 및 '12년 1분기 모태펀드 창투사 조합 손익현황

(단위 : 백만원, %)

| 구분 | | 2011년 1분기 | | | 2012년 1분기 | | | 전년동기 |
|-----------|-------|-----------|-------|-------|-----------|-------|-------|--------|
| | | 금액 | 조합수 | 평균 | 금액 | 조합수 | 평균 | |
| 영업수익* | 콘텐츠조합 | 10,831.3 | 61 | 177.6 | 22,792.5 | 70 | 325.6 | 110.4% |
| | 전체조합 | 213,622.5 | 457 | 467.4 | 497,090.9 | 516 | 963.4 | 132.7% |
| | 비중 | 5.1% | 13.3% | — | 4.6% | 13.6% | — | — |
| 영업이익** | 콘텐츠조합 | 6,587.3 | 61 | 108.0 | 14,056.2 | 70 | 200.8 | 113.4% |
| | 전체조합 | 77,048.8 | 457 | 168.6 | 232,381.2 | 516 | 450.4 | 201.6% |
| | 비중 | 8.5% | 13.3% | — | 6.0% | 13.6% | — | — |
| 영업 이익률*** | 콘텐츠조합 | 60.8% | | | 61.7% | | | 0.9%p |
| | 전체조합 | 36.1% | | | 46.7% | | | 10.6%p |

* 영업수익은 기업의 영업활동에 의해 발생한 수익을 말함

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

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

③ 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2012년 1분기 가구당 소득은 전년동기대비 6.9% 증가, 가계지출은 5.7% 증가했으며 전분기대비 8.9% 상승

● '12년 1분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 76만 5천원)은 전년동기대비(약 68만 1천원) 12.2% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '09년 1분기 이후 금융위기 등 대내외 불확실성 확대로 가계지출 증가 추세를 나타냄. '11년 3분기를 제외하고 전반적인 상승세를 보이다가 '12년 1분기에는 전분기대비 4.4% 하락

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 성장세를 유지하면서 '11년 1분기에서 '12년 1분기까지 전년동기대비 3.5%, 4.7%, 6.5%, 7.3%, 6.9% 증가했으며, 전분기대비 6.2% 상승

※ '12년 1분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 5.7% 증가했는데, 일부 물가상승 기조가 낮아지고 있으나 대외 불안정 요인으로 향후 국내경기의 부정적 영향이 실질소득 감소에 직접적 영향을 미칠 경우 소비지출 및 비소비지출 증가세가 지속될 것으로 예상

※ '12년 1분기 가구당 월평균 가계지출(335만원)은 전년동기대비 5.7% 증가, 소비지출(256만 8천원)은 전년동기대비 5.3% 증가, 비소비지출(79만원)은 전년동기대비 7.3% 증가

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출), '09년 2분기 이후 전분기대비 상승기조가 이어졌으나 '10년 2분기부터 등락을 나타내고 있으며, 흑자액은 '10년 4분기 이후 상승하다가 '11년 3분기부터 등락세

- 소비지출 흑자액은 '10년 3분기에 전분기대비 이후 상승세를 보였으며 '10년 4분기에서 '11년 2분기까지 전분기대비 0.2%, 3.6%, 4.0% 상승. 이후 '11년 3분기부터 등락을 보이면서 '12년 1분기는 전분기대비 4.4% 하락

※ 비소비지출은 '11년 들어 전분기대비 등락을 보이고 있으며 '12년 1분기는 전분기대비 12.4% 상승

〈표 I -II〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

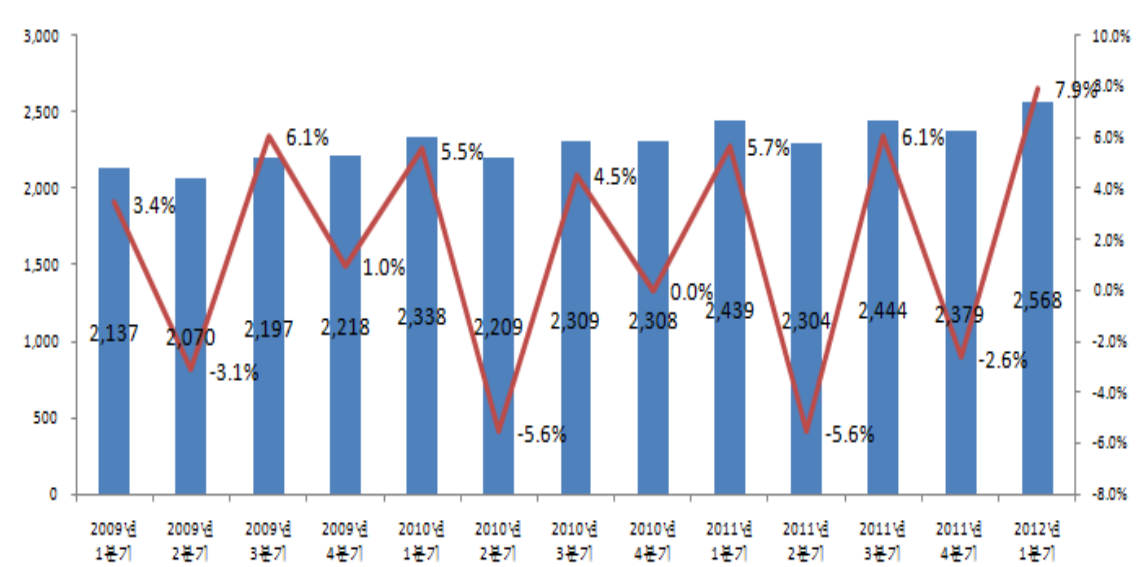
(단위 : 천원, %)

| 구분 | 2011년 | | | | 2012년 | 2011년 | 2011년 | 2012년 |
|------------------|------------------|-------------------|------------------|-------------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | 3분기 (전년동기대비) | 4분기 (전년동기대비) | 1분기 (전년동기대비) |
| 소득 | 3,857.6 (6.6) | 3,713.5 (-3.7) | 3,897.6 (5.0) | 3,883.4 (-0.4) | 4,123.5 (6.2) | 6.5 | 7.3 | 6.9 |
| 가계지출 | 3,176.0 (7.2) | 3,004.6 (-5.4) | 3,190.0 (6.2) | 3,082.9 (-3.4) | 3,358.5 (8.9) | 6.2 | 4.1 | 5.7 |
| 소비 지출 15) | 2,439.4 (5.7) | 2,303.7 (-5.6) | 2,443.6 (6.1) | 2,379.6 (-2.6) | 2,568.3 (7.9) | 5.8 | 3.1 | 5.3 |
| 비소비 지출 16) | 736.6 (12.6) | 700.8 (-4.9) | 746.3 (6.5) | 703.3 (-5.8) | 790.3 (12.4) | 7.4 | 7.5 | 7.3 |
| 흑자액 | 681.7 (3.6) | 708.9 (4.0) | 707.7 (-0.2) | 800.5 (13.1) | 765.0 (-4.4) | 7.7 | 21.7 | 12.2 |

출처 : 통계청(2012), '11년 1분기~'12년 1분기 가계동향
* 흑자액 = 소득 - 가계지출, 가계지출 = 소비지출 + 비소비지출

〈그림 I -7〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)

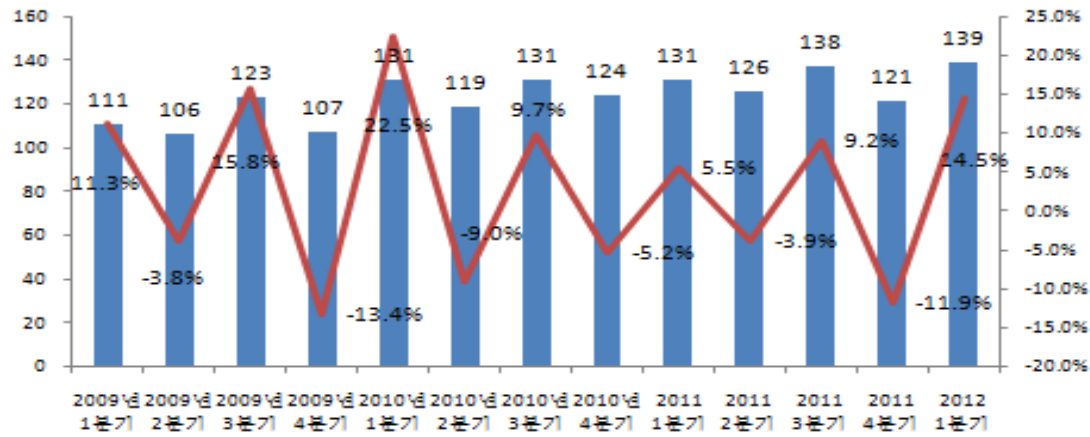


- 15) 소비재의 구입을 위한 소비자의 지출을 말함. 통계청은 1) 식료품, 비주류음료, 2) 주류, 담배, 3) 의류, 신발, 4) 주거, 수도, 광열, 5) 가정용품, 가사서비스, 6) 보건, 7) 교통, 8) 통신, 9) 오락, 문화, 10) 교육, 11) 음식, 숙박, 12) 기타, 상품서비스로 나눔
- 16) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1) 경상조세, 2) 비경상조세, 3) 연금, 4) 사회보장, 5) 이자비용, 6) 가구 간 이전지출, 7) 비영리단체로 이전 등으로 나눔

- '12년 1분기 월평균 오락·문화지출은 약 13만 8천원으로 전년동기대비 5.9% 증가했으며 전분기대비 14.5% 상승. '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 1분기 들어 전분기대비 상승으로 반전
- '12년 1분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 7천 7백원 정도 증가
 - ※ '11년 1분기 이후 등락을 보이면서 '12년 1분기에 다소 높은 상승을 보임
- 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원의 수준에서 점차 증가세를 보이고 있으나 전분기대비는 '10년 1분기 이후 등락세
 - ※ '10년 1분기~'11년 4분기까지 전분기대비 오락·문화 소비지출 증감률은 각각 22.5%, -9.0%, 9.7%, -5.2%, 5.5%, -3.9%, 9.2%, -11.9%로 등락을 보임. 오락·문화 소비지출 증감률은 전체 소비지출 증감률 유사한 경향을 보이고 있으나, 변동폭은 '11년 3분기 이후 상대적으로 높게 나타남
 - ※ '12년 1분기 오락·문화 소비지출은 전년동기대비 증가했으며, 교육비 지출을 제외한 전 분야의 지출이 증가했음. 특히 전체 소비지출 전년동기대비 증가율 보다 높게 증가한 것은 식품·비주류음료 소비지출, 의류·신발 소비지출, 주거·수도·광열 소비지출, 가정용품·가사서비스 소비지출, 통신 소비지출, 음식·숙박 소비지출, 기타 상품·서비스 소비지출 등으로 전년동기대비 각각 5.9%, 5.8%, 6.9%, 8.1%, 7.1%, 7.9%, 8.1% 증가
- 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 경기상승세가 '12년 1분기에 이르기까지 소비지출 증가에 일정부분 긍정적으로 작용했으나, 유럽 금융위기 확대우려에 따른 국내 주요 교역국가들의 거시경제 불안정 우려 및 이에 따른 물가 불안정 등 국내 수요 위축이 우려되는 상황. 향후 '12년 2분기 이후 국내 경기상승 요인이 있음에도 대외 리스크요인의 가시적 해소가 이뤄지지 않을 경우 실질소득 감소 증대 등으로 이어지면서 전반적인 소비지출과 함께 오락·문화 소비지출 감소가 가시화될 것으로 전망됨

〈그림 I -8〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 I -12〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

| 구 분 | 2011년 | | | | 2012년 | 2011년 | | | | 2012년 | 11년4분기 | 12년1분기 |
|--------------|------------------|-------------------|------------------|-------------------|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|----------|----------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | 1분기 구성비 | 2분기 구성비 | 3분기 구성비 | 4분기 구성비 | 1분기 구성비 | (전분기 대비) | (전분기 대비) |
| 소비 지출 | 2,439.4 (5.7) | 2,303.7 (-5.6) | 2,443.6 (6.1) | 2,379.6 (-2.6) | 2,568.3 (7.9) | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 3.1 | 5.3 |
| 실질 | 2,372.9 (3.7) | 2,223.7 (-6.3) | 2,333.9 (5.0) | 2,268.4 (-2.8) | 2,425.2 (6.9) | - | - | - | - | - | -0.8 | 2.2 |
| 식료품 및 비주류음료 | 322.9 (-3.3) | 320.7 (-0.7) | 367.4 (14.6) | 346.7 (-5.6) | 342.1 (-1.3) | 13.2 | 13.9 | 15.0 | 14.6 | 13.3 | 3.8 | 5.9 |
| 주류 및 담배 | 26.4 (-0.4) | 26.6 (0.6) | 30.3 (14.2) | 28.1 (-7.4) | 27.5 (-2.2) | 1.1 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.1 | 5.9 | 4.0 |
| 의류 및 신발 | 149.2 (-18.1) | 155.9 (4.5) | 129.1 (-17.2) | 193.0 (49.5) | 157.7 (-18.3) | 6.1 | 6.8 | 5.3 | 8.1 | 6.1 | 6.0 | 5.8 |
| 주거 및 수도광열 | 295.8 (33.0) | 241.1 (-18.5) | 200.7 (-16.8) | 231.9 (15.5) | 316.1 (36.3) | 12.1 | 10.5 | 8.2 | 9.7 | 12.3 | 4.3 | 6.9 |
| 가정용품 및 가사서비스 | 82.9 (-16.7) | 90.0 (8.6) | 92.1 (2.3) | 95.0 (3.1) | 89.6 (-5.6) | 3.4 | 3.9 | 3.8 | 4.0 | 3.5 | -4.6 | 8.1 |
| 보 건 | 159.7 (2.0) | 148.3 (-7.1) | 158.8 (7.1) | 158.8 (0.0) | 166.6 (4.9) | 6.5 | 6.4 | 6.5 | 6.7 | 6.5 | 1.4 | 4.4 |
| 교 통 | 278.7 (-4.3) | 300.6 (7.8) | 308.3 (2.6) | 289.2 (-6.2) | 288.7 (-0.2) | 11.4 | 13.0 | 12.6 | 12.2 | 11.2 | -0.7 | 3.6 |
| 통 신 | 138.6 (-1.7) | 141.2 (1.9) | 144.2 (2.1) | 147.4 (2.2) | 148.5 (0.7) | 5.7 | 6.1 | 5.9 | 6.2 | 5.8 | 4.6 | 7.1 |
| 오락·문화 | 131.1 (5.5) | 126.0 (-3.9) | 137.5 (9.2) | 121.1 (-11.9) | 138.8 (14.5) | 5.4 | 5.5 | 5.6 | 5.1 | 5.4 | -2.5 | 5.9 |
| 교 육 | 365.0 (60.8) | 231.4 (-36.6) | 351.3 (51.8) | 231.2 (-34.2) | 364.4 (57.6) | 15.0 | 10.0 | 14.4 | 9.7 | 14.2 | 1.8 | -0.2 |
| 음식·숙박 | 274.7 (-4.7) | 301.6 (9.8) | 313.0 (3.8) | 306.7 (-2.0) | 296.3 (-3.4) | 11.3 | 13.1 | 12.8 | 12.9 | 11.5 | 6.4 | 7.9 |
| 가타상품 및 서비스 | 214.4 (-0.5) | 220.3 (2.7) | 210.8 (-4.3) | 230.5 (9.3) | 231.8 (0.6) | 8.8 | 9.6 | 8.6 | 9.7 | 9.0 | 6.9 | 8.1 |

출처 : 통계청(2012), '11년 1분기~'12년 1분기 가계동향

- '12년 1분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 문화서비스(19.1%), 서적(18.2%), 단체여행비(15.9%), 운동 및 오락서비스(10.3%), 정보처리장치(7.9%) 순으로 나타남
- '12년 1분기 전체 오락문화 소비지출 감소에도 불구하고 영상음향기기(6.7%), 기록매체(24.4%), 영상음향 및 정보기기수리(20.6%), 오락문화 내구재(38.3%), 캠핑 및 운동관련용품(24.8%), 애완동물관련용품(35.7%), 화훼 및 애완동물서비스(10.9%), 운동 및 오락서비스(5.5%), 문화서비스(4.8%), 복권(8.9%), 문구(21.6%), 단체여행비(35.0%) 등 12개 부문은 전년 동기대비 증가
 - ※ 서적은 '11년 2분기 이후 감소세가 지속되고 있으며 '12년 1분기는 전년동기대비 5.6% 감소
- 구성비가 상대적으로 높은 문화서비스, 운동 및 오락서비스, 단체여행비는 '12년 1분기 전년동기대비 4.8%, 5.5%, 35.0% 증가했으나, 서적, 정보처리장치 등은 전년동기대비 각각 5.6% 감소, 3.3% 감소
- '12년 1분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 57.6%로 전년동기대비 2.4%p 감소했으며 전분기대비 1.8%p 하락
 - ※ '12년 1분기 핵심콘텐츠는 문화서비스(19.1%) + 서적(18.2%) + 운동 및 오락서비스(10.3%) + 장난감 및 취미용품(3.2%) + 문구(4.7%) + 기타인쇄물(1.7%) + 오락문화내구재(0.3%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.1%) 등으로 구성

〈표 1 -13〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

| 구 분 | 2011년 | | | | 2012년 | 2011년 | | | | 2012년 | '11년 4분기 (전동기대비) | '12년 1분기 (전동기대비) |
|------------------------|-----------------|-----------------|----------------|------------------|-----------------|------------|------------|------------|------------|------------|---------------------|---------------------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | 1분기 구성비 | 2분기 구성비 | 3분기 구성비 | 4분기 구성비 | 1분기 구성비 | | |
| 오락·문화 | 131.1 (5.5) | 126.0 (-3.9) | 137.5 (9.2) | 121.1 (-11.9) | 138.8 (14.5) | 5.4 | 5.5 | 5.6 | 5.1 | 5.4 | -2.5 | 5.9 |
| 영상음향기기 | 8.9 (4.0) | 10.2 (14.6) | 9.4 (-8.1) | 7.9 (-15.2) | 9.5 (19.4) | 6.8 | 8.1 | 6.8 | 6.5 | 6.8 | -50.0 | 6.7 |
| 사진·영상장비 | 2.5 (-5.8) | 1.3 (-45.7) | 1.5 (15.5) | 1.3 (-15.3) | 1.6 (25.0) | 1.9 | 1.1 | 1.1 | 1.1 | 1.2 | -5.6 | -33.7 |
| 정보처리장치 | 11.4 (8.6) | 8.4 (-26.2) | 8.8 (4.6) | 8.5 (-3.2) | 11.0 (29.6) | 8.7 | 6.7 | 6.4 | 7.0 | 7.9 | 14.8 | -3.3 |
| 기록매체 | 0.3 (-1.2) | 0.3 (-24.7) | 0.3 (29.6) | 0.3 (-2.1) | 0.4 (30.2) | 0.3 | 0.2 | 0.2 | 0.3 | 0.3 | 27.8 | 24.4 |
| 영상음향 및 정보기기수리 | 0.9 (-32.3) | 1.1 (18.0) | 1.4 (34.4) | 1.1 (-24.2) | 1.1 (0.4) | 0.7 | 0.9 | 1.1 | 0.9 | 0.8 | 7.9 | 20.6 |
| 오락문화 내구재 | 0.3 (89.6) | 0.3 (-0.4) | 0.3 (3.1) | 0.2 (-41.1) | 0.4 (128.4) | 0.2 | 0.2 | 0.2 | 0.1 | 0.3 | 26.9 | 38.3 |
| 악기·기구 | 1.9 (60.3) | 1.1 (-40.0) | 1.1 (1.1) | 1.4 (26.8) | 1.2 (-15.4) | 1.4 | 0.9 | 0.8 | 1.2 | 0.9 | 1.8 | -34.9 |
| 오락문화 내구재 유지 및 수리 | 0.1 (116.7) | 0.1 (-36.8) | 0.1 (17.6) | 0.1 (-20.7) | 0.1 (55.1) | 0.1 | 0.1 | 0.1 | 0.1 | 0.1 | 32.5 | -8.5 |
| 장난감 및 취미용품 | 4.7 (-23.9) | 6.1 (28.1) | 4.8 (-21.8) | 7.3 (54.5) | 4.4 (-39.7) | 3.6 | 4.8 | 3.5 | 6.1 | 3.2 | -12.3 | -6.7 |
| 캠핑 및 운동 관련용품 | 4.4 (-10.3) | 7.5 (72.5) | 6.3 (-16.1) | 5.2 (-16.9) | 5.4 (3.8) | 3.3 | 6.0 | 4.6 | 4.3 | 3.9 | -14.8 | 24.8 |
| 화훼관련용품 | 2.8 (71.3) | 4.4 (58.2) | 2.0 (-53.8) | 2.3 (14.4) | 2.8 (18.8) | 2.1 | 3.5 | 1.5 | 1.9 | 2.0 | 9.5 | -0.8 |
| 애완동물 관련용품 | 1.7 (-4.5) | 2.2 (28.2) | 2.0 (-9.6) | 2.3 (14.7) | 2.3 (2.1) | 1.3 | 1.7 | 1.4 | 1.9 | 1.7 | 11.9 | 35.7 |
| 화훼 및 애완동물 서비스 | 1.1 (16.7) | 1.3 (20.0) | 1.3 (-1.0) | 1.0 (-22.2) | 1.2 (19.8) | 0.9 | 1.1 | 1.0 | 0.9 | 0.9 | -5.1 | 10.9 |
| 운동 및 오락서비스 | 13.5 (-0.8) | 14.2 (5.1) | 17.3 (21.3) | 13.9 (-19.5) | 14.3 (2.7) | 10.3 | 11.3 | 12.6 | 11.5 | 10.3 | 3.8 | 5.5 |
| 문화서비스 | 25.3 (3.2) | 27.0 (6.6) | 27.4 (1.8) | 25.6 (-6.7) | 26.5 (3.4) | 19.3 | 21.4 | 20.0 | 21.1 | 19.1 | 13.8 | 4.8 |
| 복권 | 0.3 (5.8) | 0.3 (-12.4) | 0.3 (11.8) | 0.4 (27.9) | 0.4 (-13.1) | 0.3 | 0.2 | 0.2 | 0.4 | 0.3 | 34.8 | 8.9 |
| 서적 | 26.7 (40.9) | 17.2 (-35.6) | 20.9 (21.6) | 17.6 (-15.9) | 25.2 (43.4) | 20.4 | 13.7 | 15.2 | 14.5 | 18.2 | -8.5 | -5.6 |
| 가타인쇄물 | 2.6 (-5.9) | 2.3 (-9.6) | 2.5 (5.1) | 2.4 (-1.9) | 2.4 (-1.4) | 2.0 | 1.9 | 1.8 | 2.0 | 1.7 | -5.3 | -8.2 |
| 문구 | 5.3 (46.6) | 3.4 (-36.0) | 4.5 (31.8) | 4.9 (8.2) | 6.5 (33.2) | 4.1 | 2.7 | 3.3 | 4.0 | 4.7 | 40.2 | 21.6 |
| 단체여행비 | 16.3 (-19.6) | 17.3 (5.9) | 25.2 (45.7) | 17.3 (-31.4) | 22.1 (27.4) | 12.5 | 13.7 | 18.3 | 14.3 | 15.9 | 9.0 | 35.0 |

출처 : 통계청(2012), '11년 1분기~'12년 1분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)¹⁷⁾는 '09년 10월 연고점 117을 기록한 후 '11년 3월 98로 악화되다가 이후 상승추세를 보이면서 '12년 3월은 101 수준
 - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 106을 고점 이후 전반적인 호조세를 유지하다가 '11년 12월 이루 하락기조로 반전되었으며 '12년 3월은 97 수준. 소비지출전망 CSI은 가계수입전망 CSI와 유사한 흐름을 보이고 있으며, '11년 1월 114 최고점 이후 하락세가 나타나고 있으며 '12년 3월은 108 수준
 - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 12월 97 기록 이후 '11년 3월 91로 급락하는 등 하락기조를 나타냄. '12년 3월 93으로 기준지수 100 하회 지속
 - ※ '12년 1월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 90으로 상대적으로 하락폭이 컸으나 2월 이후 약간 회복
 - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지하다가 '11년 3월 87로 하락 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 3월은 89 수준
 - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 2월 이후 하락세가 지속되고 있으며 '12년 1월 84를 기록한 후 '12년 3월은 88로 약간 회복되는 양상을 보이나 상대적으로 다른 분야에 비해 가장 낮은 수준

〈표 I -14〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

| 구분 | 2011년 | | | | | | | | | | | | 2012년 | | |
|---------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|
| | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 | 1월 | 2월 | 3월 |
| 소 비 자 심 리 지 수 | 108 | 105 | 98 | 100 | 104 | 102 | 102 | 99 | 99 | 100 | 103 | 99 | 98 | 100 | 101 |
| 가계수입전망CSI | 103 | 100 | 95 | 97 | 97 | 96 | 97 | 95 | 96 | 96 | 98 | 95 | 95 | 96 | 97 |
| 소비지출전망CSI | 114 | 112 | 109 | 110 | 110 | 109 | 109 | 106 | 108 | 108 | 109 | 107 | 106 | 108 | 108 |
| 내 구 재 | 96 | 97 | 91 | 93 | 95 | 95 | 95 | 93 | 93 | 93 | 94 | 92 | 92 | 92 | 92 |
| 의 류 비 | 103 | 102 | 98 | 100 | 102 | 101 | 100 | 98 | 100 | 101 | 101 | 100 | 98 | 98 | 99 |
| 외 식 비 | 93 | 92 | 87 | 89 | 92 | 90 | 91 | 90 | 89 | 88 | 90 | 88 | 86 | 88 | 89 |
| 여 행 비 | 90 | 91 | 84 | 87 | 89 | 89 | 89 | 87 | 87 | 86 | 88 | 85 | 84 | 87 | 88 |
| 교 육 비 | 111 | 111 | 110 | 107 | 109 | 108 | 106 | 107 | 107 | 106 | 106 | 108 | 108 | 108 | 109 |
| 의 료·보 건 비 | 122 | 122 | 121 | 121 | 121 | 120 | 121 | 120 | 120 | 120 | 119 | 121 | 121 | 121 | 121 |
| 교양·오락·문화비 | 96 | 96 | 91 | 93 | 95 | 94 | 93 | 93 | 92 | 93 | 94 | 92 | 90 | 93 | 93 |
| 교 통·통 신 비 | 121 | 120 | 120 | 119 | 118 | 117 | 120 | 118 | 117 | 119 | 120 | 120 | 118 | 120 | 121 |

출처 : 통계청(2012), '11년 1월~'12년 3월 소비자동향조사

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

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

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이¹⁸⁾

□ 2012년 1분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 수출액은 약 3,089억원으로 전년동기대비 42.4% 증가했으며 전분기대비 23.4% 하락
 - '10년 1분기 전분기대비 3.6% 하락 이후 상승세로 반전되면서 '11년 1분기부터는 비교적 견실한 상승세를 나타내다가 '12년 1분기에 다소 하락
- 게임 '12년 1분기 수출액은 약 2,237억원으로 전년동기대비 35.2% 증가했으나 전분기대비 19.8% 하락. '11년 1분기 이후 주도적으로 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 견인
 - '12년 1분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 72.4%(69.2%)¹⁹⁾로 전분기대비 3.2%p 상승했으나 '11년 1분기(76.3%)에 낮은 수준
 - '12년 1분기 수출액에서 대형업체인 네오위즈게임즈, CJ E&M 게임부문은 전년동기대비 35.4%, 256.7% 증가. 이는 대형게임 개발력과 이에 따른 자금력 보유 등 대내외 경쟁력에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 '11년 2분기까지 전년동기대비 감소하다가 3분기부터 증가세로 반전되었으며 '12년 1분기는 전년동기대비 2.7% 증가
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기에 전년동기대비 7.1% 증가했으나 '11년 2분기부터 감소를 보이고 있으며 '12년 1분기는 전년동기대비 17.5% 감소
 - 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 한빛소프트, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임하이 등 8개 업체는 '11년 4분기에 이어 스마트폰게임 등 신작게임들의 국내외 흥행게임들의 호조로 '12년 1분기 수출액이

18) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 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

19) 2011년 4분기 수출액 비중

전년동기대비 높은 증가율 상승

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 국내외 스마트폰 등 스마트기기들의 보급증가 등 관련 게임수요 인프라에 긍정적으로 영향을 미쳐 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '12년 1분기 수출액은 전년동기대비 각각 154.9%(207.7%)²⁰⁾, 436.4%(274.1%) 증가

※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 흥행성공 게임들의 수출호조로 '12년 1분기 전년동기대비 123.4%(124.8%)²¹⁾, 60.6%(187.8%) 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기 이후 상승세를 유지하고 있으며 '11년 4분기에 다소 높은 상승했으나 '12년 1분기 들어 다소 하락. 향후 고성능의 스마트기기 출현 등 시장 인프라 성장이 지속되고 게임개발사들의 흥행작 출현이 이어질 경우 실적 상승 전망

※ '10년 3분기에서 '11년 4분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%, 55.7% 상승

- 방송 '12년 1분기 수출액은 약 240억원으로 전년동기대비 4.9% 감소했으며 전분기대비 29.5% 하락

- '12년 1분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 7.8%로 전년동기대비 3.9%p 감소

※ 지방파방송사인 iMBC는 '12년 1분기 전년동기대비 139.2% 증가. 종합유선방송채널인 CJ오쇼핑은 전년동기대비 58.3% 증가. 독립제작사인 팬엔터테인먼트는 전년동기대비 33.3% 증가

- 방송은 '10년 4분기까지 전분기대비 등락을 보이다가 '11년 2분기 큰 폭의 상승 이후 하락세

- 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 수출액은 약 132억원으로 전년동기대비 26.8% 감소했으며 전분기대비 39.5% 하락

- '12년 1분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 4.3%로 전년동기대비 4.0%p 감소

- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 등락을 나타내면서 '12년 1분기는 하

20) 2011년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

21) 2011년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

락세

- 출판 '12년 1분기 수출액은 약 15억원으로 전년동기대비 103.9% 증가했으나, 전분기대비 81.7% 하락
 - '12년 1분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 0.5% 전년동기대비 0.1%p 하락
 - ※ 대교 및 예림당의 '12년 1분기 수출액은 전년동기대비 28.6%, 280.0% 증가
 - 출판은 '10년 2분기 이후 등락 추세를 보이고 있으며 '12년 1분기는 전분기 대비 다소 높은 하락세를 보임
- 영화 '12년 1분기 수출액은 약 139억원으로 전년동기대비 931.9% 성장했으며 전분기대비 57.6% 상승
 - '12년 1분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 4.5%로 전년동기 대비 3.9%p 상승
 - ※ 영화투자배급사인 미디어플렉스의 수출액은 '12년 1분기 전년동기대비 175.0% 증가했으며 키이스트는 전년동기대비 83.7% 증가
 - 영화는 '11년 1분기 전분기대비 하락세를 보였으나 2분기부터 상승세로 반전 되면서 '12년 1분기에는 큰 폭으로 상승
- 음악 '12년 1분기 수출액은 약 324억원으로 전년동기대비 439.3% 증가했으나 전분기대비 36.6% 하락
 - '12년 1분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 10.5%로 전년동기 대비 7.7%p 증가
 - ※ CJ E&M 음악부문, 소리바다, SM엔터테인먼트 등 3개 업체의 '12년 1분기 수출액은 전년동기 대비 127.5%, 190.5%, 438.1% 증가해 음악산업 수출액 증가를 주도
 - 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세를 보였으나 '11년 1분기부터 전분기대비 높은 상승세가 이어지다가 '12년 1분기에는 다소 하락

〈표 I -15〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

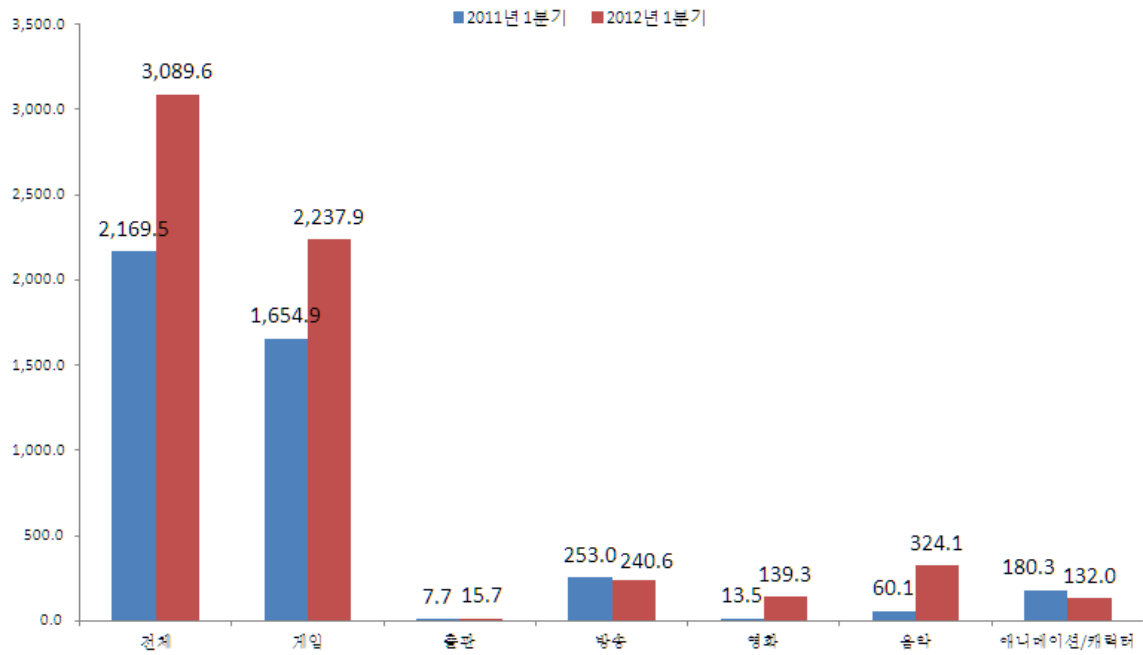
(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2010년 | 2011년 | | | | | 2012년 | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|
| | 2010년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 게임 | 5,611.5 | 1,654.9 | 1,741.8 | 1,792.8 | 2,790.8 | 7,980.3 | 2,237.9 | 35.2% |
| | (10.4%) | (5.7%) | (5.3%) | (2.9%) | (55.7%) | (42.2%) | (-19.8%) | |
| 지식 정보 | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| | | | | | | | | |
| 출판 | 45.4 | 7.7 | 15.6 | 15.0 | 85.8 | 124.1 | 15.7 | 103.9% |
| | (28.8%) | (-51.0%) | (102.6%) | (-3.8%) | (472.0%) | (173.3%) | (-81.7%) | |
| 방송 | 769.9 | 253.0 | 443.8 | 439.3 | 341.4 | 1,477.5 | 240.6 | -4.9% |
| | (139.4%) | (3.3%) | (75.4%) | (-1.0%) | (-22.3%) | (91.9%) | (-29.5%) | |
| 광고 | | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| | | | | | | | | |
| 영화 | 115.8 | 13.5 | 47.4 | 50.7 | 88.4 | 200.0 | 139.3 | 931.9% |
| | (-7.0%) | (-42.6%) | (251.1%) | (7.0%) | (74.4%) | (72.7%) | (57.6%) | |
| 음악 | 452.7 | 60.1 | 127.8 | 175.5 | 510.9 | 874.3 | 324.1 | 439.3% |
| | (85.2%) | (84.9%) | (112.6%) | (37.3%) | (191.1%) | (93.1%) | (-36.6%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 703.7 | 180.3 | 204.3 | 187.2 | 218.2 | 790.0 | 132.0 | -26.8% |
| | (35.7%) | (-4.3%) | (13.3%) | (-8.4%) | (16.6%) | (12.3%) | (-39.5%) | |
| 합계 | 7,699.0 | 2,169.5 | 2,580.7 | 2,660.5 | 4,035.5 | 11,446.2 | 3,089.6 | 42.4% |
| | (21.7%) | (4.8%) | (19.0%) | (3.1%) | (51.7%) | (48.7%) | (-23.4%) | |

- 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', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뎀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에 서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐트리'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. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 분석에서 제외. '오로라월드'는 '11년 4분기는 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

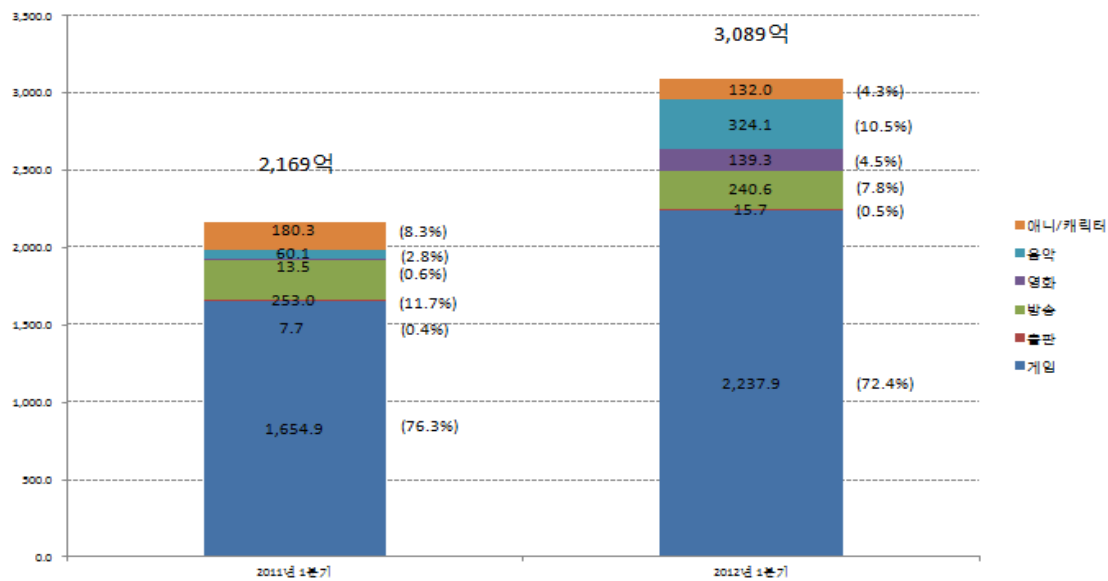
〈그림 I -9〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



〈그림 I -10〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



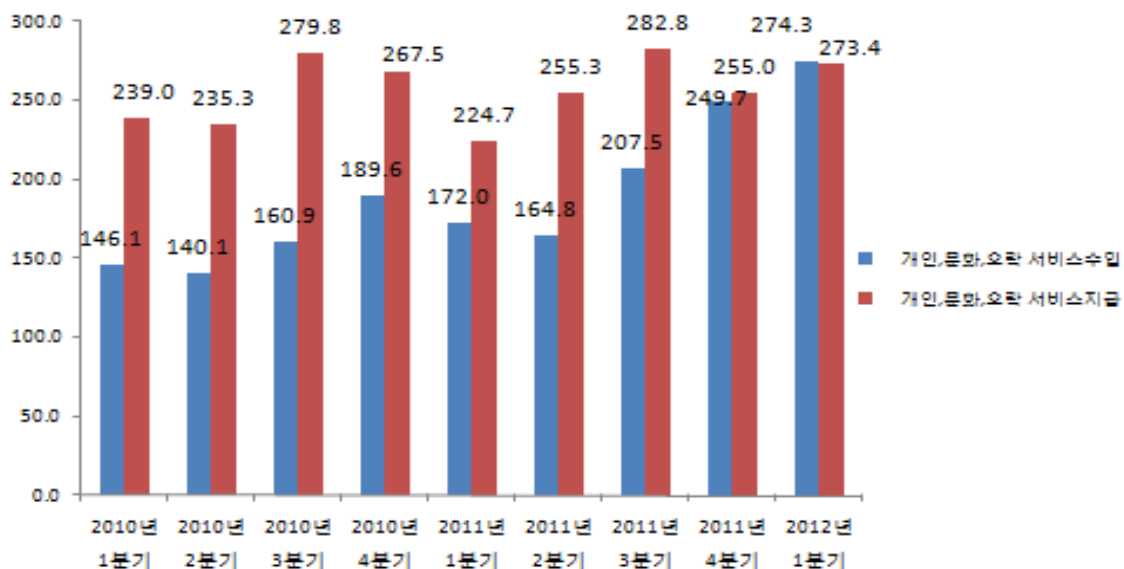
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이

□ 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이²²⁾

- '12년 1분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 90만 달러의 흑자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 101.7% 증가
- '12년 1분기 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 2억 7,430만 달러로 전년동기대비 약 59.5% 증가
- '12년 1분기 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 2억 7,340만 달러로 전년동기대비 약 21.7% 증가
- 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,890만 달러의 최대 적자를 기록한 이후 점차적으로 적자폭이 감소되고 있음, '11년 3분기 이후 큰 폭의 적자개선이 이뤄지다 '12년 1분기에는 흑자로 전환. 이는 개인·문화·오락 서비스 높은 수입증가에 기인

〈그림 I - 11〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



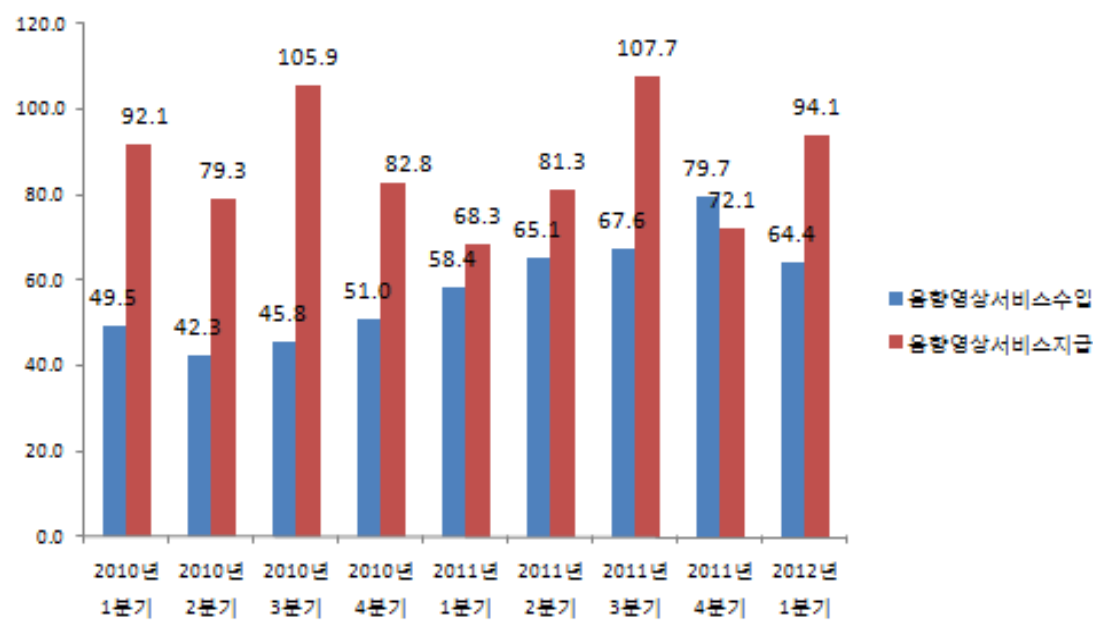
22) 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 나뉨

□ 음향영상 서비스수지 추이

- '12년 1분기 음향영상 서비스수지는 약 2,970만 달러 적자를 보이고 있으며 전년동기대비 약 200.0% 증가
 - '12년 1분기 음향영상 서비스 수입은 약 6,440만 달러로 전년동기대비 약 10.3% 증가
 - '12년 1분기 음향영상 서비스 지급은 약 9,410만 달러로 전년동기대비 약 37.8% 증가
 - 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,000만 달러의 적자에서 감소를 보이다가 '11년 4분기에 흑자를 나타냈지만, '12년 1분기에 들어 전자 전환. 이는 음향영상 서비스의 상대적으로 높은 지급 증가에 기인

〈그림 I -12〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 대외악재에 따른 내수부진 우려에도 수출액이 안정적 고용시장 유지

- 민간소비의 다소간 위축에도 불구하고 수출은 내수에 비해 안정적으로 유지되면서 '12년도 1분기 고용시장은 전년동기대비 개선되고 있으며, 상대적으로 청년층 실업률이 일부 개선되는 양상. '11년 4분기에 이어 전반적인 연령별, 학력별 등 부문별 고용 편차 상존
- '12년 3월 경제활동인구는 2천 5,210만명으로 전년동월대비 29만 2천명(1.2%) 증가하였고, 경제활동참가율은 60.9%로 전년동월대비 같은 수준
- '12년 3월 실업률은 3.7%로 전년동월대비 0.6%p 감소 및 고용률(취업인구 비율)은 58.6%로 전년동월대비 0.3%p 증가. 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 1.2%p 감소한 8.3% 기록해 '11년 1월 이후 전년동월대비 하락세. 향후 유럽발 금융위기 미해소에 따른 수출위축 및 국내 경기 악영향 등으로 실업률 상승 가능성 확대에 대한 산업별, 연령별, 학력별 등 다각적인 모니터링 및 대책 검토 필요
- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 하락하는 등 전반적으로 감소 추세를 보이고 있으며 '12년 3월 실업률은 3.7%로 전년동월대비 0.6%p 감소. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 '12년 3월 약 94만으로 전년동월대비 약 13만여명 감소

〈표 I -16〉 '11년 1월~'12년 3월 실업률 추이

(단위 : %)

| 구분 | 2011년 | | | | | | | | | | | | 2012년 | | |
|-----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|
| | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 | 1월 | 2월 | 3월 |
| 실업률 | 3.8 | 4.5 | 4.3 | 3.7 | 3.2 | 3.3 | 3.3 | 3.0 | 3.0 | 2.9 | 2.9 | 3.0 | 3.5 | 4.2 | 3.7 |

출처 : 통계청(2012), '11년 1월~'12년 3월 실업률

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '10년 4분기 이후 신규구인 증가가 지속되는 가운데 '12년 1분기는 전년동기대비 산업별 증가 및 감소를 보임
 - '12년 3월 전체 구인현황은 20만 7,868명으로 전년동월대비 9.0% 감소했으며, '12년 1분기 전년동기대비 0.3% 증가
 - 전체 구인은 전년동기대비 정체적 증가를 보였으며 문화산업분야는 부문별 뚜렷한 증가 및 감소를 나타냄
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 1월 19.2% 감소했으나, 2월 3.8% 증가하다가 3월 3.5% 감소, '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 1월에서 3월 까지 각각 4.9%, 20.4%, 7.8% 증가
- 직종별로 살펴보면, '12년 1월 이후 감소를 보이고 있을 뿐 아니라 '12년 1분기는 전년동기대비 비교적 높은 신규구인 감소를 보임
 - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 '12년 1월에서 3월까지 전년동월대비 각각 14.8% 감소, 1.3% 감소, 27.6% 감소
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 '12년 1월 전년동월대비 22.3% 감소하다가 2월에 26.5% 증가, 3월에 들어 전년동월대비 9.3% 감소

〈표 I -17〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

| 구 분 | | 2011년 | | | | 2012년 | | | | '12년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률 | | | |
|---------|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------------------------|---------------|----------------|----------------|
| | | 1월 | 2월 | 3월 | 1분기 | 1월 | 2월 | 3월 | 1분기 | '12년 1월 | '12년 2월 | '12년 3월 | '12년 1분기 |
| 전 체 | | 166,075 | 167,589 | 228,375 | 562,039 | 157,874 | 198,198 | 207,868 | 563,940 | -8,201 (-4.9) | 30,609 (18.3) | -20,507 (-9.0) | 1,901 (0.3) |
| 문화 산업 별 | 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 | 4,634 | 4,984 | 6,287 | 15,905 | 3,742 | 5,174 | 6,065 | 14,981 | -892 (-19.2) | 190 (3.8) | -222 (-3.5) | -924 (-5.8) |
| | 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 | 568 | 937 | 1,173 | 2,678 | 596 | 1,128 | 1,264 | 2,988 | 28 (4.9) | 191 (20.4) | 91 (7.8) | 310 (11.6) |
| 직종 별 | 문화·예술·디자인·방송 관련직 | 3,851 | 4,297 | 6,364 | 14,512 | 3,280 | 4,240 | 4,607 | 12,127 | -571 (-14.8) | -57 (-1.3) | -1,757 (-27.6) | -2,385 (-16.4) |
| | 미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직 | 1,136 | 992 | 1,310 | 3,438 | 883 | 1,255 | 1,188 | 3,326 | -253 (-22.3) | 263 (26.5) | -122 (-9.3) | -112 (-3.3) |

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

- 문화산업분야 직종별 '12년 3월 취업률은 약 24.6%(23)²³⁾로 '11년 12월에 비해 약 6.2%p 및 전년동월대비 7.9%p 상승
 - '12년 3월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 31만 6,287명으로 전년동월대비 4.6% 감소했으며 '11년 8월 이후의 증가세가 '12년 3월 들어 감소로 전환
 - '12년 1월에서 3월까지 취업률은 전반적으로 상승세를 보이면서 '12년 1분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 30.9%로 전년동기대비 4.1%p 증가
 - 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '12년 1분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 24.4%, 16.0%(평균 20.2%). 평균취업률에 있어 전분기대비 0.2%p 상승 및 전년동기대비 3.5%p 증가
- 문화산업분야 '12년 3월 신규 구직 대비 구인 현황²⁴⁾ 27.6%(23.4%)²⁵⁾는 전체 현황²⁶⁾ 65.7%(60.7%)²⁷⁾ 보다 고용시장에 있어 약 38.1%p 정도 취약하나 구인 대비 실제 취업률은 전체 구인대비 실제 취업률에 비해 '11년 3월 이후 높은 수준
 - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 14%~38%(15%~42%)²⁸⁾ 수준으로 '10년에 이어 '11년 1분기 이후 문화산업 고용시장의 경우 전체 고용시장에 비해 수요와 공급 불균형이 지속되는 양상
 - ※ 구인 대비 실제 취업률은 '12년 1분기 약 67%~95%(70%~92%)²⁹⁾이며 '11년 4월 이후 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직이 다른 분야에 비해 높은 취업률을 기록
 - 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '12년 1분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 36%로 전년동기대비 약 8.5%p 감소했으며 전분기 대비 약 1.0%p 상승

23) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 3월 취업률 합산하여 평균

24) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 3월 신규구인/신규구직 합산

25) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2011년 12월 신규구인/신규구직 합산

26) 2012년 3월 전체 신규구인/신규구직

27) 2011년 12월 전체 신규구직대비 구인

28) 2011년 10월~12월 및 4분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

29) 2011년 4분기 문화산업 구인대비 실제 취업률

- ※ '12년 1분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 63.9%로 전년동기대비 3.1%p 감소했으며 전분기대비 3.4%p 상승
- ※ 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '12년 1분기 신규 구직 대비 구인비율은 16.9%로 전년동기대비 1.8%p 감소했으며, 전분기대비 0.1%p 하락. '11년 1분기 이후 다른 직종에 비해 전반적으로 낮은 신규 구직 대비 구인비율을 보임

〈표 I -18〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

| 구 분 | | 2011년 | | | | 2012년 | | | | '12년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률 | | | |
|----------------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------------------------|---------|---------|----------|
| | | 1월 | 2월 | 3월 | 1분기 | 1월 | 2월 | 3월 | 1분기 | '12년 1월 | '12년 2월 | '12년 3월 | '12년 1분기 |
| 전 체 | 신규 구직 | 279,387 | 228,205 | 331,596 | 839,188 | 289,038 | 276,611 | 316,287 | 881,936 | 3.5 | 21.2 | -4.6 | 5.1 |
| | 취업 | 64,777 | 56,327 | 103,986 | 225,090 | 72,038 | 83,053 | 117,403 | 272,494 | 11.2 | 47.4 | 12.9 | 21.1 |
| | 취업률 | 23.2 | 24.7 | 31.4 | 26.8 | 24.9 | 30.0 | 37.1 | 30.9 | 1.7 | 5.3 | 5.8 | 4.1p |
| 문화,예술, 디자인,방송 관련직 | 신규 구직 | 10,047 | 9,620 | 12,635 | 32,302 | 10,363 | 11,035 | 11,937 | 33,335 | 3.1 | 14.7 | -5.5 | 3.2 |
| | 취업 | 1,930 | 1,613 | 3,055 | 6,598 | 2,257 | 2,481 | 3,392 | 8,130 | 16.9 | 53.8 | 11.0 | 23.2 |
| | 취업률 | 19.2 | 16.8 | 24.2 | 20.4 | 21.8 | 22.5 | 28.4 | 24.4 | 2.6p | 5.7 | 4.2 | 4.0 |
| 미용,숙박,여행, 오락,스포츠 관련직 | 신규 구직 | 6,063 | 5,470 | 6,852 | 18,385 | 6,299 | 6,241 | 7,151 | 19,691 | 3.9 | 14.1 | 4.4 | 7.1 |
| | 취업 | 636 | 560 | 1,172 | 2,368 | 786 | 884 | 1,489 | 3159 | 23.6 | 57.9 | 27.0 | 33.4 |
| | 취업률 | 10.5 | 10.2 | 17.1 | 12.9 | 12.5 | 14.2 | 20.8 | 16.0 | 2.0 | 3.9 | 3.7 | 3.2 |

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

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이³⁰⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 종사자수는 3만 6,831명으로 전년동기대비 6.4% 증가했으며, 전분기대비 0.1% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 1분기 전년동기대비 12.2%, 11.9%, 15.4%, 49.6%로 전체 평균 이상 증가
 - 음악의 '12년 1분기 종사자수는 1,468명으로 전분기대비 8.1% 상승했으며 '11년 2분기 이후 지속적으로 큰 폭의 상승을 보임
- '12년 1분기 종사자 비중을 보면 게임(30.2%), 지식정보(20.7%), 출판(18.9%), 방송(17.1%) 순으로 전체 종사자의 86.9%(87.2%)³¹⁾로 '11년 4분기에 비해 0.3%p 하락했으며 '11년 1분기에 비해 1.5%p 하락
 - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등의 종사자 비중은 전년동기대비 각각 0.6%p, 0.4%p, 1.4%p, 0.1%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등은 각각 0.9%p, 0.2%p, 0.3%p, 1.2%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 '10년 2분기를 제외하고 전반적인 상승 기조를 이어가다가 '12년 1분기는 전분기대비 0.1% 감소로 약간 정체
 - '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 전분기대비 1.8%, 7.7%, 0.0%, 3.3%, 2.7% 상승
 - 취업은 경기후행지표로서 1) 유럽발 금융위기 진정여부 2) 중국, 미국, EU 등 한국 주요 수출대상국의 경기상황 등 대외요인과 함께 1) 불확실한 대외요인에 따른 등 국내 경기 변동, 2) 소비자물가 상승 등 국내 수요 변동 등 거시적 요인이 스마트기기 확산 및 산업 패러다임 변화 등 미시적 요인과 복합적으로 작용해 전반적으로 콘텐츠산업 신규 취업자의 증대가 예상되나 분야별 취업편차가 확대될 것으로 전망

30) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 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

31) 2011년 4분기 비중

〈표 I -19〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

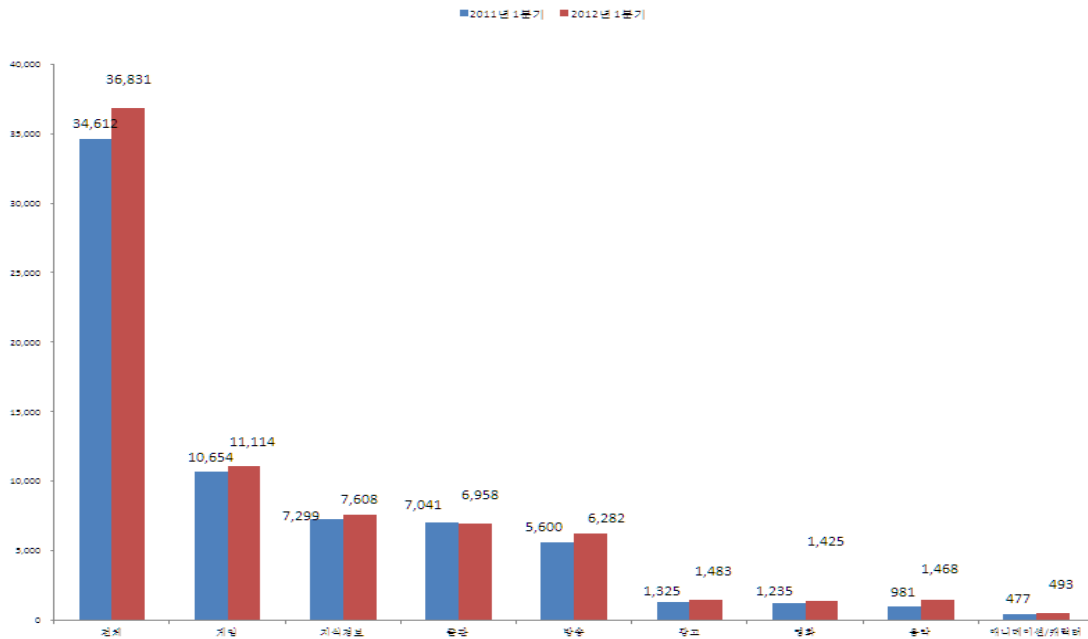
(단위 : 명, %)

| 구분 | 2011년 | | | | 2012년 | 전년동기대비 (1분기) |
|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | |
| 게임 | 10,654 | 10,723 | 10,900 | 11,163 | 11,114 | 4.3% |
| | (1.3%) | (0.6%) | (1.7%) | (2.4%) | (-0.4%) | |
| 지식정보 | 7,299 | 7,501 | 7,564 | 7,622 | 7,608 | 4.2% |
| | (2.9%) | (2.8%) | (0.8%) | (0.8%) | (-0.2%) | |
| 출판 | 7,041 | 7,181 | 7,156 | 7,190 | 6,958 | -1.2% |
| | (5.4%) | (2.0%) | (-0.3%) | (0.5%) | (-3.2%) | |
| 방송 | 5,600 | 5,884 | 5,984 | 6,204 | 6,282 | 12.2% |
| | (2.8%) | (5.1%) | (1.7%) | (3.7%) | (1.3%) | |
| 광고 | 1,325 | 1,397 | 1,424 | 1,402 | 1,483 | 11.9% |
| | (4.6%) | (5.4%) | (1.9%) | (-1.5%) | (5.8%) | |
| 영화 | 1,235 | 1,235 | 1,368 | 1,396 | 1,425 | 15.4% |
| | (9.3%) | (0.0%) | (10.8%) | (2.0%) | (2.1%) | |
| 음악 | 981 | 1,011 | 1,141 | 1,358 | 1,468 | 49.6% |
| | (-14.6%) | (3.1%) | (12.9%) | (19.0%) | (8.1%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 477 | 455 | 467 | 547 | 493 | 3.4% |
| | (6.2%) | (-4.6%) | (2.6%) | (17.1%) | (-9.9%) | |
| 합계 | 34,612 | 35,387 | 36,004 | 36,882 | 36,831 | 6.4% |
| | (2.6%) | (2.2%) | (1.7%) | (2.4%) | (-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
 - 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 '제이콘텐트리'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

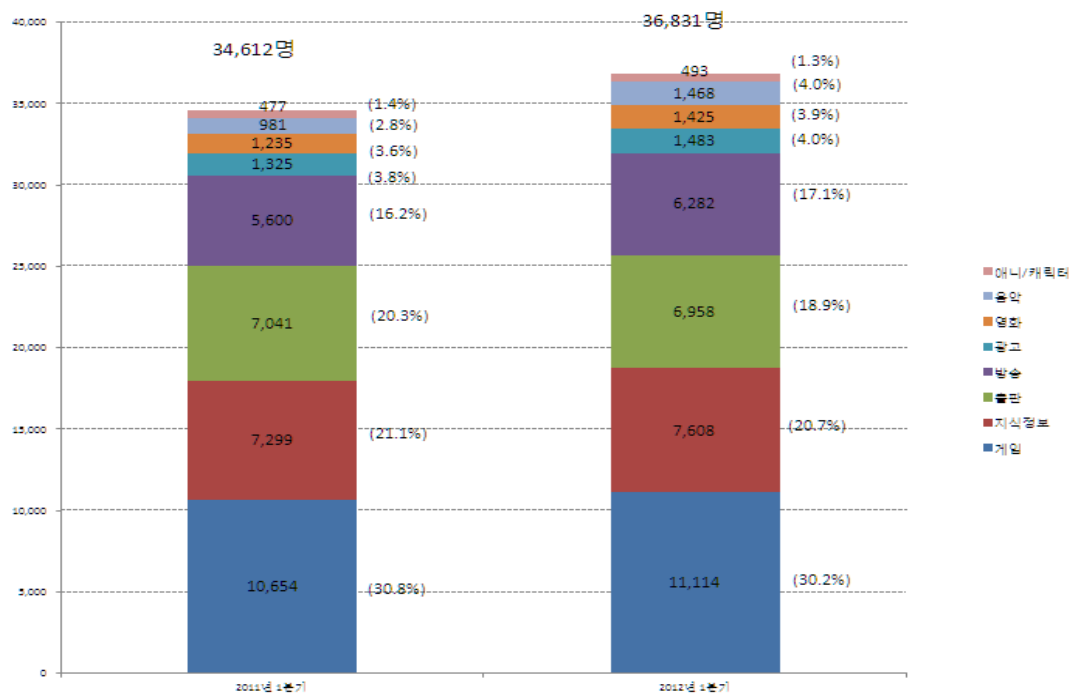
〈그림 I -13〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 I -14〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 1-20〉 '11년 1분기 vs '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

| 구분 | | 2011년 1분기 | 2012년 1분기 | 1분기 전년동기 |
|----------|----------------------|--------------|--------------|----------|
| 매출액* | 콘텐츠업체(상장사) | 42,622.60 | 49,594.30 | 16.36% |
| | 전체상장사 ³²⁾ | 2,648,964.00 | 2,914,959.00 | 10.04% |
| | 비중 | 1.61% | 1.70% | 0.09%p |
| 영업이익** | 콘텐츠업체(상장사) | 7,571.80 | 7,226.70 | △4.56% |
| | 전체상장사 | 191,826.00 | 161,824.00 | △15.64% |
| | 비중 | 3.95% | 4.47% | 0.52% |
| 영업이익률*** | 콘텐츠업체(상장사) | 17.76% | 14.57% | △3.19%p |
| | 전체상장사 | 7.24% | 5.55% | △1.69%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 1분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.70%로 전년동기대비 약간 증가했으며, 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 전년동기대비 증가율이 '12년 1분기에도 이어짐. 영업이익은 '12년 1분기 전체 상장사와 콘텐츠산업 관련 상장사는 모두 감소했으나, 콘텐츠산업 관련 상장사의 감소폭이 상대적으로 낮은(콘텐츠산업 -4.56% vs 전체상장사 -15.64%) 양상을 보임
- '12년 1분기 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 각각 1.70%로 전년동기대비 0.09%p 증가

32) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 668사 중 분석제외법인 33개사를 제외한 635개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨(출처 : 2012년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

※ '12년 1분기 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 10.04% 증가했으며 이는 '09년 미국발 금융이후 '10년부터 시작된 경기상승과 함께 자동차, 반도체 등 국내 수출주력상품을 생산·판매하는 대기업들의 실적호조에 기인. 향후 유럽금융위기 등 대외악재 해소여부 및 이에 연관된 국내경기의 향방이 전체상장사 매출액 및 영업이익 등 실적에 직접적 영향을 미칠 것으로 전망

– '12년 1분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 4.47%로 '11년 4분기에 이어 매출액 비중에 비해 높은 수준

※ 전체 상장사의 영업이익은 '12년 1분기 전년동기대비 15.64% 감소한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 4.56% 감소하는데 그쳐, 전년동기대비 비중은 약 0.52%p 증가

– 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 영업이익률은 전체 상장사에 비해 약 2.6배 정도 높은 약 14.57% 기록

– 콘텐츠업체의 영업이익률은 '12년 1분기 전년동기대비 3.19%p 감소

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 1.69%p 감소

〈표 1-2〉 '11년 4분기 및 '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율

(단위 : 억원)

| 구 분 | 콘텐츠업체(상장사) | | | 전체상장사 | | |
|------|------------|-----------|---------|--------------------------|--------------------------|--------|
| | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 증감률 | 2011년 4분기 ³³⁾ | 2012년 1분기 ³⁴⁾ | 증감률 |
| 자산총계 | 255,383.4 | 261,170.6 | 2.30% | 12,644,917.0 | 13,024,880.0 | 3.00% |
| 부채총계 | 93,410.6 | 94,102.0 | 0.70% | 6,181,276.0 | 6,429,820.0 | 4.02% |
| 자본총계 | 161,972.8 | 167,068.5 | 3.10% | 6,463,641.0 | 6,595,060.0 | 2.03% |
| 부채비율 | 57.7% | 56.3% | △1.40%p | 95.63% | 97.49% | 1.86%p |

● '11년 4분기 및 '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율³⁵⁾은 57.7% 및 56.3%로 전체상장사의 절반 수준

– '12년 1분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 -1.4%p 하락

33) 전체 상장사 데이터는 2011년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 668사 중 분석제외법인 52개사를 제외한 616개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨

34) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 668사 중 분석제외법인 33개사를 제외한 635개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨

35) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

〈표 I -22〉 '11년 4분기 및 '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율

(단위 : 억원)

| 구 분 | 콘텐츠업체(상장사) | | 전체상장사 ³⁶⁾ | |
|------|------------|-----------|----------------------|-------------|
| | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 |
| 유동자산 | 130,922.2 | 127,782.1 | 4,267,475.0 | 4,403,304.0 |
| 유동부채 | 72,433.7 | 72,535.9 | 3,713,988.0 | 3,830,007.0 |
| 유동비율 | 180.7% | 176.2% | 114.9% | 114.9% |

- '12년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율³⁷⁾은 61.3%p 높은 176.2%
 - 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 전분기대비 4.5%p 하락

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

□ 자산증가율³⁸⁾ 변화 추이

〈표 I -23〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 8.9% | 3.5% | 2.0% | 5.8% | 2.3% | △6.6%p |
| 게임 | 7.9% | 2.7% | 1.8% | 4.9% | 4.2% | △3.6%p |
| 지식정보 | 6.2% | 1.5% | 3.0% | 3.8% | 4.8% | △1.3%p |
| 출판 | △0.3% | 1.8% | △3.0% | 10.4% | 0.9% | 1.1%p |
| 방송 | 6.6% | 1.8% | 4.6% | 0.8% | 4.9% | △1.8%p |
| 광고 | △6.6% | 14.4% | △1.5% | 16.7% | △10.7% | △4.2%p |
| 영화 | 3.0% | 13.5% | 8.1% | 4.6% | △2.6% | △5.6%p |
| 음악 | 1.8% | △4.0% | △1.6% | 17.3% | 10.7% | 8.9%p |
| 애니메이션/캐릭터 | △18.1% | 22.0% | △0.6% | 7.1% | △6.8% | 11.4%p |

36) 유가증권시장 12월 결산법인 668사 중 635사

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

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

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 총자산증가율은 2.3%로 전년동기대비 6.6%p 감소
 - '11년 1분기 8.9% 이후 등락을 보이면서 하락세 '12년 1분기는 전분기대비 3.5%p 하락
 - 게임, 지식정보, 방송의 '12년 1분기 총자산증가율은 각각 4.2%, 4.8%, 4.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 높으나 전년동기대비 3.6%p 감소, 1.3%p 감소, 1.8% 감소
 - ※ 게임 및 지식정보의 자산증가율은 '11년 1분기 이후 하락세이면서 '12년 1분기는 전분기대비 0.7%p 하락, 1.0%p 상승
 - ※ 출판 자산증가율은 '11년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이다가 '12년 1분기는 0.9%
 - 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 총자산증가율은 '12년 1분기에 각각 -10.7%, -2.6%, -6.8%로 광고와 영화는 전년동기대비 각각 4.2%p 감소, 5.6%p 감소했으나, 애니메이션/캐릭터는 전년동기대비 11.4%p 증가
 - ※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 자산증가율은 전분기대비 27.4%p, 7.2%p, 13.9%p 큰 폭 하락
 - 음악 '12년 1분기 총자산증가율은 10.7%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 비교해 가장 높은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 8.9% 증가
 - ※ 음악 '12년 1분기 총자산증가율은 전분기대비 6.6%p 하락

□ 투자증가율³⁹⁾ 변화 추이

〈표 I -24〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 2.2% | 5.7% | 8.4% | 9.3% | 3.1% | 0.9%p |
| 게임 | 5.5% | 9.8% | 12.3% | 11.6% | 1.4% | △4.1%p |
| 지식정보 | 7.5% | 14.1% | 14.4% | 13.8% | 2.0% | △5.5%p |
| 출판 | 3.7% | 4.2% | 5.5% | 13.3% | 1.1% | △2.6%p |
| 방송 | △0.9% | 2.1% | 6.9% | 4.3% | 6.2% | 7.1%p |
| 광고 | △1.1% | △1.8% | △1.4% | 0.4% | △0.1% | 1.0%p |
| 영화 | 0.6% | 4.4% | 11.2% | 14.7% | 1.9% | 1.3%p |
| 음악 | 5.0% | 9.9% | 2.2% | 10.4% | 3.4% | △1.6%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 0.1% | 2.1% | 5.2% | 5.2% | 0.5% | 0.4%p |

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 투자증가율은 3.1%로 전년동기대비 0.9%p 증가

– '11년 1분기 투자증가율은 2.2% 이후 증가세를 보이면서 '11년 4분기의 경우 9.3%를 기록한 후 '12년 1분기는 전분기대비 6.2%p 급락

– 게임, 지식정보, 출판, 영화의 '12년 1분기 투자증가율 각각 1.4%, 2.0%, 1.1%, 1.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 4.1%p 감소, 5.5%p 감소, 2.6%p 감소했으며 영화는 1.3%p 증가

※ 출판, 영화의 투자증가율은 '11년 1분기부터 '11년 4분기까지 전분기대비 상승세를 보이다가 '12년 1분기 들어 급락

– 방송, 음악의 투자증가율은 '12년 1분기에 각각 6.2%, 3.4%로 전체 콘텐츠 산업 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 방송은 7.1%p 증가, 음악은 1.6%p 감소

※ 음악 투자증가율은 '11년 4분기까지 전분기대비 등락을 보이다가 '12년 1분기에 들어 전분기 대비 7.0%p 급락

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

※ 광고는 '11년 1분기 이후 전반적으로 저조한 투자증가율을 보이고 있으며 '12년 1분기는 -0.1%로 전년동기대비 1.0%p 증가

□ 사내유보율⁴⁰⁾ 변화 추이

〈표 I -25〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 191.1% | 195.8% | 202.5% | 205.5% | 209.2% | 18.1%p |
| 게임 | 206.4% | 214.9% | 222.5% | 228.2% | 236.2% | 29.8%p |
| 지식정보 | 358.5% | 375.6% | 392.6% | 401.5% | 411.0% | 52.6%p |
| 출판 | 255.0% | 258.6% | 260.6% | 261.1% | 260.5% | 5.4%p |
| 방송 | 173.0% | 173.9% | 180.2% | 180.5% | 182.1% | 9.1%p |
| 광고 | 310.7% | 323.6% | 333.4% | 349.1% | 343.3% | 32.5%p |
| 영화 | 125.1% | 119.1% | 124.5% | 123.0% | 128.2% | 3.1%p |
| 음악 | 63.7% | 60.0% | 62.0% | 71.3% | 79.1% | 15.4%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 110.2% | 112.1% | 110.3% | 115.1% | 112.9% | 2.7%p |

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 사내유보율은 209.2%로 전년동기대비 18.1%p 증가

– '11년 1분기 사내유보율은 191.1%로 이후 완만한 상승세를 보이고 있으며 '12년 1분기는 전분기대비 3.7%p 상승

– 게임, 지식정보, 출판, 광고의 '12년 1분기 사내유보율은 각각 236.2%, 411.0%, 260.5%, 343.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 29.8%p, 52.6%p, 5.4%p, 32.5%p 증가

※ 게임, 지식정보의 사내유보율은 '11년 1분기 이후 상승기조를 보이는 가운데 '12년 1분기는 전분기대비 8.0%p, 9.5%p 큰 폭 상승

– 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 '12년 1분기에 각각

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

182.1%, 128.2%, 79.1%, 112.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 각각 9.1%p, 3.1%p, 15.4%p, 2.7%p 증가

※ 영화, 음악의 사내유보율은 '11년 1분기 이후 완만한 상승세를 나타내고 있으며 '12년 1분기 전분기대비 5.2%p, 7.8%p 상승

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

□ 영업이익률 변화 추이

〈표 I -26〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 17.8% | 17.8% | 15.9% | 12.1% | 14.6% | △3.2%p |
| 게임 | 28.1% | 26.0% | 25.4% | 19.2% | 23.9% | △4.2%p |
| 지식정보 | 27.8% | 24.9% | 24.6% | 19.5% | 22.4% | △5.4%p |
| 출판 | 6.4% | 7.4% | 7.4% | 5.3% | 8.4% | 2.0%p |
| 방송 | 15.3% | 17.3% | 13.4% | 9.9% | 11.5% | △3.8%p |
| 광고 | 2.8% | 7.4% | 4.4% | 7.6% | 1.4% | △1.4%p |
| 영화 | 9.9% | 9.4% | 13.0% | 0.8% | 8.8% | △1.1%p |
| 음악 | 12.3% | 16.5% | 10.1% | 8.0% | 10.4% | △2.0%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 5.7% | 6.5% | 0.8% | 1.5% | △3.8% | △9.5%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 영업이익률은 14.6%로 전년동기대비 3.2%p 하락, 전분기대비 2.5%p 상승
 - '11년 1분기 영업이익률 17.8%에서 '11년 4분기 12.1%로 하락하다가 '12년 1분기에 약간 상승
 - 게임 및 지식정보의 '12년 1분기 영업이익률은 각각 23.9%, 22.4%(전년동기 대비 4.2%p 하락, 5.4%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준이며 전분기 대비 4.7%p, 2.9%p 상승
 - ※ 게임의 높은 영업이익률은 지속되는 국내외 경쟁력 증대로 내수 및 해외시장 확대가 주요

요인이며, 지식정보는 온라인광고와 검색광고 등 기존 수익모델과 함께 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액 확대와 함께 영업이익률 증대에 기여

- 출판 영업이익률은 '12년 1분기에 8.4%로 전년동기대비 2.0%p 증가했으며 전분기대비 3.1%p 상승

※ 방송, 영화의 '12년 1분기 영업이익률은 11.5%, 8.8%로 전년동기대비 3.8%p 감소, 1.1%p 감소했으며 전분기대비 1.6%p, 8.0%p 상승

- 음악의 영업이익률은 '11년 2분기 이후부터 정체를 보이고 있으며 '12년 1분기는 10.4%로 전년동기대비 2.0%p 하락

- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '11년 1분기 이후 하락세를 보이다가 '12년 1분기에 -3.8% 적자로 전환되었으며 전년동기대비 9.5%p 큰 폭 하락

※ 애니메이션/캐릭터는 '12년 1분기 전분기대비 5.3%p 하락

□ 자산영업이익률⁴¹⁾ 변화 추이

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

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 3.3% | 3.6% | 3.2% | 2.5% | 2.8% | △0.5%p |
| 게임 | 5.2% | 5.1% | 4.9% | 3.8% | 4.6% | △0.6%p |
| 지식정보 | 6.0% | 5.5% | 5.5% | 4.4% | 4.6% | △1.4%p |
| 출판 | 1.6% | 1.8% | 2.0% | 1.1% | 2.0% | 0.4%p |
| 방송 | 3.0% | 3.8% | 2.7% | 2.3% | 2.3% | △0.7%p |
| 광고 | 0.6% | 2.0% | 1.3% | 2.3% | 0.3% | △0.3%p |
| 영화 | 1.5% | 1.6% | 2.7% | 0.1% | 1.7% | 0.2%p |
| 음악 | 2.7% | 3.8% | 2.7% | 2.7% | 2.3% | △0.4%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 1.1% | 1.1% | 0.1% | 0.3% | △0.5% | △1.6%p |

41) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 자산영업이익률은 2.8%로 전년동기대비 0.5%p 하락, 전분기대비 0.3%p 상승
 - '11년 1분기 자산영업이익률은 3.3%로 이후 약간의 등락을 보임
 - 게임 및 지식정보의 '12년 1분기 자산영업이익률은 각각 4.6%, 4.6%로 전체 콘텐츠상장사에 비해 가장 높은 수준을 보이고 있으나 전년동기대비 0.6%p 감소, 1.4%p 감소
 - ※ 게임 및 지식정보의 '12년 1분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.8%p, 0.2%p 상승
 - 출판, 방송, 음악의 자산영업이익률은 '12년 1분기에 각각 2.0%, 2.3%, 2.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사한 수준. 출판은 전년동기대비 0.4%p 증가했으나, 방송, 음악은 전년동기대비 0.7%p 감소, 0.4%p 감소
 - ※ 출판 '12년 1분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.9%p 상승했으나, 방송 및 음악은 전분기 대비 동일한 수준이나 다소 하락
 - 광고, 영화의 '12년 1분기 자산영업이익률은 0.3%, 1.7%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 비교해서 가장 낮은 수준을 보이고 있으며 광고는 전년동기대비 0.3%p 감소한 반면 영화는 0.2%p 증가
 - ※ '11년 1분기 이후 전반적으로 등락을 보이는 가운데, 영화 '12년 1분기 자산영업이익률은 전분기대비 1.6%p 다소 높은 상승을 했으나, 광고는 전분기대비 2.0%p 다소 큰 폭 하락
 - 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '11년 2분기 이후 하락세를 보이다가 '12년 1분기에 -0.5%를 기록했으며 전년동기대비 1.6%p 큰 폭 하락
 - ※ 애니메이션/캐릭터는 '12년 1분기 전분기대비 0.8%p 하락

□ 자본영업이익률 변화 추이

〈표 1-28〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 5.1% | 5.5% | 4.9% | 4.0% | 4.3% | △0.8%p |
| 게임 | 7.5% | 7.4% | 6.8% | 5.5% | 6.5% | △1.0%p |
| 지식정보 | 8.4% | 7.6% | 7.4% | 6.1% | 6.5% | △2.0%p |
| 출판 | 2.2% | 2.5% | 2.7% | 1.7% | 3.0% | 0.7%p |
| 방송 | 4.6% | 5.6% | 4.1% | 3.4% | 3.6% | △0.9%p |
| 광고 | 1.3% | 4.8% | 2.9% | 6.0% | 0.8% | △0.5%p |
| 영화 | 3.4% | 3.4% | 6.1% | 0.3% | 3.8% | 0.4%p |
| 음악 | 4.4% | 6.2% | 4.1% | 4.0% | 3.2% | △1.2%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 1.7% | 1.9% | 0.2% | 0.5% | △0.8% | △2.6%p |

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 자본영업이익률은 4.3%로 전년동기대비 0.8%p 하락

– '11년 1분기 자산영업이익률은 5.1%로 '11년 2분기의 경우 5.5%를 기록한 후 등락을 나타내면서 '12년 1분기는 전분기대비 0.3%p 상승

– 게임 및 지식정보의 '12년 1분기 자본영업이익률은 각각 6.5%, 6.5%로 가장 높은 수준을 보이고 있으나 전년동기대비 1.0%p 감소, 2.0%p 감소해 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 큰 폭의 하락

※ 게임 및 지식정보의 총자본영업이익률은 '11년 1분기 이후 전반적인 하락기조를 보이는 가운데 '12년 1분기는 전분기대비 1.0%p, 0.4%p 상승

– 출판, 방송, 영화, 음악의 총자산영업이익률은 '12년 1분기에 각각 3.0%, 3.6%, 3.8%, 3.2%로 출판과 영화는 전년동기대비 각각 0.7%p, 0.4%p 증가했으나, 방송과 음악은 전년동기대비 0.9%p 감소, 1.2%p 감소

※ 출판, 영화의 '12년 1분기 총자산영업이익률은 전분기대비 1.3%p, 3.5%p 다소 큰 폭으로 상승했으나, 음악은 전분기대비 0.8%p 하락

- 광고, 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 총자산영업이익률은 0.8%, -0.8%로 가장 낮은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 0.5%p 감소, 2.6%p 감소
 - ※ 광고는 '11년 1분기 이후 전반적으로 큰 폭의 등락을 보이는 가운데, '12년 1분기에는 전분기 대비 5.2%p 큰 폭 하락
 - ※ 애니메이션/캐릭터는 '11년 1분기 이후 전반적으로 하락 기조를 보이면서 '12년 1분기에 들어 전분기대비 1.3%p 하락

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

□ 부채비율 변화 추이

〈표 I -29〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 53.5% | 53.3% | 51.8% | 57.7% | 56.3% | 2.8%p |
| 게임 | 44.3% | 43.4% | 40.3% | 43.8% | 41.9% | △2.4%p |
| 지식정보 | 41.4% | 38.5% | 36.2% | 38.5% | 40.4% | △1.0%p |
| 출판 | 39.2% | 39.5% | 37.2% | 52.3% | 52.6% | 13.4%p |
| 방송 | 52.7% | 49.2% | 51.0% | 51.7% | 57.0% | 4.3%p |
| 광고 | 117.0% | 139.4% | 129.3% | 157.0% | 136.3% | 19.3%p |
| 영화 | 120.9% | 113.6% | 122.4% | 132.7% | 120.7% | △0.2%p |
| 음악 | 62.2% | 62.7% | 54.0% | 45.5% | 37.3% | △24.9%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 56.4% | 71.9% | 71.5% | 83.7% | 74.0% | 17.6%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 자기자본대비 부채비율은 56.3%로 전년동기대비 2.8%p 증가
 - '11년 1분기 자기자본대비 부채비율은 53.5%에서 '11년 3분기까지 하락세였으나 '11년 4분기 상승세로 반전되다가 '12년 1분기 다소 하락
 - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '12년 1분기 41.9%로 '11년 1분기부터 등락을 보이고 있음. 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 부채비율이 낮은 수준이며 전년동기대비 2.4%p 감소. 지식정보는 '12년 1분기 자기자본대비 부채비율이 40.4%로 전년동기대비 1.0%p 감소했으며 전 분야 중 가장 낮은 자기자본대비 부채비율을 나타냄
 - 광고, 영화 등은 '11년 1분기 이후 자기자본 부채비율 등락과 함께 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 수준을 보임
 - ※ 광고 및 영화는 부채비율이 하락추세에서 '11년 1분기부터 등락을 보이고 있으며, 광고의 '12년 1분기 부채비율은 전년동기대비 19.3%p 큰 폭으로 증가했으며, 영화는 0.2%p 소폭 하락
 - ※ 출판 및 방송의 '12년 1분기 부채비율은 52.6%, 57.0%로 비교적 낮은 수준이나, 전년동기대비 각각 13.4%p, 4.3%p 증가했으며 전반적으로 부채비율 증가세

- 음악은 '11년 1분기 자기자본부채비율이 62.2%에서 하락세를 나타내고 있으며 '12년 1분기는 37.3%로 전년동기대비 24.9%p 감소했으며 전분기대비 8.2%p 하락

□ 유동비율 변화 추이

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

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 202.4% | 184.5% | 195.7% | 180.7% | 176.2% | △26.3%p |
| 게임 | 299.9% | 275.8% | 288.8% | 266.0% | 254.2% | △45.7%p |
| 지식정보 | 269.9% | 288.3% | 310.9% | 280.2% | 265.0% | △4.9%p |
| 출판 | 202.8% | 202.4% | 198.2% | 127.0% | 128.4% | △74.4%p |
| 방송 | 171.3% | 133.8% | 161.6% | 169.1% | 138.5% | △32.7%p |
| 광고 | 161.0% | 152.3% | 157.7% | 146.7% | 152.7% | △8.4%p |
| 영화 | 84.5% | 80.0% | 69.3% | 75.7% | 78.6% | △6.0%p |
| 음악 | 191.4% | 171.5% | 197.2% | 225.6% | 261.1% | 69.7%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 135.2% | 115.3% | 132.4% | 114.6% | 113.8% | △21.4%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 유동비율은 176.2%로 전년동기대비 26.3%p 감소
 - '11년 1분기 유동비율은 202.4% 이후 등락을 보이면서 하락세. '12년 1분기에는 전분기대비 4.5%p 하락. '11년 4분기에 비해 다소 낮은 유동비율을 보이면서 유동성리스크 상승세
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음
 - 게임 및 지식정보의 '12년 1분기 유동비율은 각각 254.2%, 265.0%로 다른 분야에 비해 양호하나 '11년 1분기 이후 하락세이며, 게임은 '12년 1분기 전분기대비 11.8%p 하락. 지식정보는 전분기대비 15.2%p 하락
 - 음악의 '12년 1분기 유동비율은 261.1%로 전년동기대비 69.7%p 증가했으며 전분기대비 35.5%p 상승. '11년 1분기 이후 전반적인 상승세

- ※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 유동비율은 각각 128.4%, 138.5%, 152.7%, 113.8%로 전년동기대비 각각 74.4%p 감소, 32.7%p 감소, 8.4%p 감소, 21.4%p 다소 큰 폭으로 감소했으며 일부 등락을 보이고 있으나 '11년 1분기 이후 전반적 하락세
- ※ 영화 '12년 1분기 유동비율은 78.6%로 전분기대비 2.9%p 상승하는 등 약간 호전되고 있으나 전년동기대비 6.0%p 감소하는 등 '11년 1분기 이후 하락세를 보이고 있으며 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

□ 자기자본비율⁴²⁾ 변화 추이

〈표 1-31〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 65.1% | 65.2% | 65.9% | 63.4% | 64.0% | △1.2%p |
| 게임 | 69.3% | 69.7% | 71.3% | 69.5% | 70.5% | 1.2%p |
| 지식정보 | 70.7% | 72.2% | 73.4% | 72.2% | 71.2% | 0.5%p |
| 출판 | 71.8% | 71.7% | 72.9% | 65.7% | 65.5% | △6.3%p |
| 방송 | 65.5% | 67.0% | 66.2% | 65.9% | 63.7% | △1.8%p |
| 광고 | 46.1% | 41.8% | 43.6% | 38.9% | 42.3% | △3.8%p |
| 영화 | 45.3% | 46.8% | 45.0% | 43.0% | 45.3% | 0.1%p |
| 음악 | 61.7% | 61.5% | 64.9% | 68.7% | 72.8% | 11.2%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 63.9% | 58.2% | 58.3% | 54.5% | 57.5% | △6.5%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 자기자본비율은 64.0%로 전년동기대비 1.2%p 감소
 - '11년 1분기 자기자본비율 65.1% 이후 약간의 등락으로 보이면서 '12년 1분기 전분기대비 0.6%p 상승
 - 게임, 지식정보, 음악의 '12년 1분기 자기자본비율은 각각 70.5%, 71.2%, 72.8%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 양호하며, '12년 1분기 전년동기대비 각각 1.2%p, 0.5%p, 11.2%p 증가
 - ※ 게임, 지식정보, 음악의 '12년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 각각 1.0%p 상승, 1.0%p 감소, 4.1%p 상승

42) 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

- 출판, 방송의 '12년 1분기 자기자본비율은 65.5%, 63.7%로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사한 수준을 보이고 있으나, 전년동기대비 6.3%p, 1.8%p 다소 큰 폭으로 감소

※ 출판, 방송 '12년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 각각 0.2%p 하락, 2.2%p 하락

- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 자기자본비율은 42.3%, 45.3%, 57.5%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮으며, 전년동기대비 3.8%p 감소, 0.1%p 증가, 6.5%p 감소

※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 3.4%p, 2.3%p, 3.0%p 상승

6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

□ 1인평균매출액 변화 추이

〈표 I -32〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2011년 | | | | 2012년 | 전년동기대비 (1분기) |
|---------------|------------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | |
| 게임 | 0.90 (-2.1%) | 0.99 (9.7%) | 0.96 (-3.0%) | 1.02 (6.1%) | 1.03 (1.0%) | 14.1% |
| 지식정보 | 1.09 (-0.4%) | 1.11 (2.1%) | 1.14 (2.3%) | 1.18 (4.2%) | 1.14 (-3.8%) | 4.7% |
| 출판 | 0.80 (3.6%) | 0.79 (-2.4%) | 0.82 (4.3%) | 0.72 (-11.5%) | 0.99 (36.7%) | 23.1% |
| 방송 | 2.12 (-1.8%) | 2.27 (7.3%) | 2.18 (-4.1%) | 2.39 (9.9%) | 2.18 (-8.9%) | 3.0% |
| 광고 | 2.92 (-31.8%) | 3.89 (33.4%) | 4.03 (3.4%) | 5.12 (27.2%) | 3.43 (-33.0%) | 17.7% |
| 영화 | 1.36 (18.7%) | 1.71 (25.3%) | 2.04 (19.4%) | 1.89 (-7.2%) | 1.85 (-1.9%) | 36.1% |
| 음악 | 1.52 (5.2%) | 1.49 (-2.0%) | 1.50 (0.6%) | 1.91 (27.3%) | 1.29 (-32.7%) | -15.5% |
| 애니메이션/ 캐릭터 | 1.03 (-29.7%) | 1.20 (16.4%) | 1.06 (-12.0%) | 1.16 (9.3%) | 0.81 (-30.2%) | -21.9% |
| 합계 | 1.23 (-4.3%) | 1.34 (9.1%) | 1.35 (0.6%) | 1.45 (7.3%) | 1.38 (-5.1%) | 11.9% |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 3,800만원으로 전년동기대비 11.9% 증가했으며, 전분기대비 5.1% 하락
- '11년 1분기 1인평균매출액은 약 1억 2,300만원에서 상승세를 보이다가 '12년 1분기에 다소 하락
- 방송, 광고, 영화의 '12년 1분기 1인평균매출액은 약 2억 1,800만원, 3억 4,300만원, 1억 8,500만원으로 비교적 높은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 3.0%, 17.7%, 36.1% 증가
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 1분기 1인평균매출액은 전분기대비 각각 8.9%p 하락, 33.0%p 하락, 1.9%p 하락
- 게임, 지식정보, 음악의 '12년 1분기 1인평균매출액은 약 1억 300만원, 1억 1,400만원, 1억 2,900만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사한 수준이며, 전년동기대비 게임 및 지식정보는 14.1%, 4.7% 증가했으나, 음악은 15.5% 감소

- ※ 게임의 '12년 1분기 1인평균매출액은 전분기대비 1.0% 소폭 상승했으나, 지식정보 및 음악은 전분기대비 각각 3.8%p 하락, 32.7%p 하락
- ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 1인평균매출액은 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준인 약 9,900만원, 8,100만원으로 전년동기대비 4.7% 증가, 21.9% 감소

□ 자본집약도⁴³⁾ 변화 추이

〈표 I -33〉 '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 1분기 전년동기증감 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 6.6 | 6.7 | 6.7 | 6.9 | 7.1 | 0.5%p |
| 게임 | 4.9 | 5.0 | 5.0 | 5.1 | 5.4 | 0.5%p |
| 지식정보 | 5.1 | 5.0 | 5.1 | 5.3 | 5.5 | 0.5%p |
| 출판 | 3.2 | 3.2 | 3.1 | 3.4 | 3.6 | 0.4%p |
| 방송 | 10.8 | 10.4 | 10.7 | 10.4 | 10.8 | 0.0%p |
| 광고 | 13.3 | 14.4 | 13.9 | 16.5 | 13.9 | 0.6%p |
| 영화 | 8.7 | 9.9 | 9.7 | 9.9 | 9.5 | 0.7%p |
| 음악 | 6.9 | 6.4 | 5.6 | 5.5 | 5.7 | △1.2%p |
| 애니메이션/캐릭터 | 5.4 | 6.9 | 6.6 | 6.1 | 6.3 | 0.9%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 1분기 자본집약도는 7.1로 전년동기대비 약 0.5p 증가했으며 전분기대비 0.2%p 상승
 - '11년 1분기 자본집약도는 6.6%으로 이후 전반적으로 상승세
 - 방송, 광고, 영화의 '12년 1분기 자본집약도는 10.8, 13.9, 9.5로 높은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 0.0%p, 0.6%p, 0.7%p 증가
 - ※ 광고, 영화의 '12년 1분기 자본집약도는 전분기대비 2.6%p 하락, 0.4%p 하락
 - 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 자본집약도는 5.4, 5.5, 5.7, 6.3으로 전년동기대비 게임, 지식정보, 애니메이션/캐릭터는 0.5%p, 0.5%p, 0.9%p 증가했으나, 음악은 1.2%p 감소
 - ※ 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 자본집약도는 전분기대비 0.3%p, 0.2%p, 0.2%p, 0.2%p 상승
 - ※ 출판의 '12년 1분기 자본집약도는 3.6%으로 전년동기대비 0.4%p 증가했으나 가장 낮은 수준

43) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100

Ⅱ. 2012년 1분기 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 86개) 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 가치

사슬별 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 05월 14일부터 ~ 05월 31일까지 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 1분기 콘텐츠산업 규모

- '12년 1분기 콘텐츠산업 매출액은 16조 5,909억원, 종사자는 52만 8,888명, 수출액은 1조 927억원, 투자액은 4,535억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 1.6% 감소, 종사자는 약 0.2% 감소하였으며, 수출액은 14.2% 감소하였고, 전년동기대비 매출액은 약 6.8% 증가, 종사자는 약 1.3% 증가, 수출액은 약 14.3% 증가한 것으로 나타남

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

| 산업명 | 매출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출판 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | 1.0% | -2.0% |
| 만화 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -3.6% | -4.6% |
| 음악 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | -7.8% | 16.7% |
| 게임 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 0.1% | 11.8% |
| 영화 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 5.3% | 8.7% |
| 애니메이션 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | 12.4% | -0.8% |
| 방송영상독립제작사 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% | -3.3% |
| 광고 | 1,568,793 | 1,792,363 | 1,816,922 | 1,897,652 | 7,075,730 | 1,637,582 | -13.7% | 4.4% |
| 캐릭터 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | -3.1% | 13.4% |
| 지식정보 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | -1.5% | 12.5% |
| 콘텐츠솔루션 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% | 29.6% |
| 합계 | 15,532,963 | 16,150,556 | 16,278,916 | 16,861,831 | 64,824,266 | 16,590,856 | -1.6% | 6.8% |

※ 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

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- '12년 1분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 2,847억원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 1.0% 증가한 것으로 추정됨
- 지식정보산업 2조 1,231억원으로 전분기대비 약 1.5% 감소, 광고산업 1조 6,376억원으로 전분기대비 약 13.7% 감소, 음악산업은 9,973억원으로 전분기대비 약 7.8% 감소, 게임산업이 2조 4,125억원으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 캐릭터산업 1조 8,829억원으로 전분기대비 약 3.1% 감소, 방송영상독립제작사 2,135억원으로 전분기대비 약 8.7% 증가, 애니메이션산업 1,355억원으로 전분기대비 약 12.4% 증가, 만화산업 1,833억원으로 전분기대비 약 3.6% 감소, 영화산업 9,038억원으로 전분기대비 약 5.3% 증가한 것으로 추정됨

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

| 산업명 | 종사자(명) | | | | | | |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 201,181 | 201,339 | 200,848 | 200,588 | 199,715 | -0.4% | -0.7% |
| 만 화 | 10,645 | 10,478 | 10,406 | 10,340 | 10,249 | -0.9% | -3.7% |
| 음 악 | 77,312 | 77,775 | 78,073 | 78,581 | 78,782 | 0.3% | 1.9% |
| 게 임 | 95,379 | 95,608 | 95,908 | 97,387 | 97,072 | -0.3% | 1.8% |
| 영 화 | 30,791 | 30,409 | 30,853 | 30,763 | 30,787 | 0.1% | 0.0% |
| 애니메이션 | 4,414 | 4,507 | 4,593 | 4,672 | 4,624 | -1.0% | 4.8% |
| 방송영상독립제작사 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 0.0% | 0.1% |
| 광 고 | 5,125 | 5,245 | 5,309 | 5,328 | 5,412 | 1.6% | 5.6% |
| 캐릭터 | 25,157 | 25,592 | 25,663 | 26,598 | 26,560 | -0.1% | 5.6% |
| 지식정보 | 48,940 | 50,058 | 50,148 | 51,507 | 51,348 | -0.3% | 4.9% |
| 콘텐츠솔루션 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 0.4% | 5.3% |
| 합 계 | 522,296 | 524,871 | 525,766 | 530,015 | 528,888 | -0.2% | 1.3% |

※ 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

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 52만 8,888명 중 음악산업은 7만 8,782명으로 전분기대비 약 0.3% 증가, 게임산업은 9만 7,072명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 지식정보산업은 5만 1,348명으로 전분기대비 약 0.3% 감소,

캐릭터산업은 2만 6,560명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 콘텐츠솔루션 1만 9,625명으로 전분기대비 약 0.4% 증가, 애니메이션산업은 4,624명으로 전분기대비 약 1.0% 감소, 광고산업은 5,412명으로 전분기대비 약 1.6% 증가, 방송영상독립제작사는 4,714명으로 전분기대비 약 0.0%로 비슷, 영화산업은 3만 787명으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 출판산업은 19만 9,715명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 만화산업은 1만 249명으로 전분기대비 약 0.9% 감소한 것으로 추정됨

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

| 산업명 | 수출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------|-------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출판 | 45,698 | 112,705 | 83,624 | 115,269 | 357,296 | 65,035 | -43.6% | 42.3% |
| 만화 | 4,588 | 5,010 | 3,268 | 5,252 | 18,118 | 4,796 | -8.7% | 4.5% |
| 음악 | 32,033 | 43,405 | 59,322 | 69,257 | 204,017 | 48,522 | -29.9% | 51.5% |
| 게임 | 586,521 | 605,886 | 619,751 | 742,598 | 2,554,756 | 662,587 | -10.8% | 13.0% |
| 영화 | 4,639 | 8,699 | 9,237 | 9,632 | 32,207 | 15,692 | 62.9% | 238.3% |
| 애니메이션 | 34,185 | 38,458 | 38,315 | 39,526 | 150,484 | 35,221 | -10.9% | 3.0% |
| 방송영상독립제작사 | 5,364 | 5,632 | 5,537 | 3,835 | 20,368 | 2,254 | -41.2% | -58.0% |
| 광고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 90,453 | 102,755 | 105,732 | 125,658 | 424,598 | 111,652 | -11.1% | 23.4% |
| 지식정보 | 114,846 | 115,635 | 116,327 | 119,695 | 466,503 | 105,258 | -12.1% | -8.3% |
| 콘텐츠솔루션 | 37,439 | 40,921 | 42,328 | 43,528 | 164,216 | 41,667 | -4.3% | 11.3% |
| 합계 | 955,766 | 1,079,106 | 1,083,441 | 1,274,250 | 4,392,563 | 1,092,684 | -14.2% | 14.3% |

※ 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

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 927억원으로 전분기대비 약 14.2% 감소하였으며, 게임산업은 6,626억원으로 전분기대비 약 10.8% 감소, 출판산업 650억원으로 전분기대비 약 43.6% 감소, 캐릭터산업 1,117억원으로 전분기대비 약 11.1% 감소, 음악산업 485억원으로 전분기대비 약 29.9%로 감소, 애니메이션산업 352억원으로 전분기대비 약 10.9% 감소, 영화산업은 157억원으로 전분기대비 약 62.9% 증가, 방송영상독립제작사는 23억원으로 전분기대비 약 41.2% 감소, 지식정보산업은 1,053억원으로 전분기대비 약 12.1% 감소한 것으로 나타남

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

| 산업명 | 투자액(백만원) | | | | | | | | |
|-----------|----------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------------------|-------------------------|--|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) | |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | | |
| 출 판 | 94,980 | 91,971 | 90,040 | 86,906 | 363,897 | 81,469 | -6.3% | -14.2% | |
| 만 화 | 6,499 | 6,282 | 6,181 | 6,057 | 25,019 | 6,029 | -0.5% | -7.2% | |
| 음 악 | 17,171 | 19,469 | 21,516 | 25,246 | 83,402 | 25,903 | 2.6% | 50.9% | |
| 게 임 | 137,225 | 141,007 | 146,219 | 178,542 | 602,993 | 186,356 | 4.4% | 35.8% | |
| 영 화 | 37,813 | 39,897 | 41,054 | 37,250 | 156,014 | 39,751 | 6.7% | 5.1% | |
| 애니메이션 | 15,758 | 17,500 | 19,340 | 21,745 | 74,343 | 23,164 | 6.5% | 47.0% | |
| 방송영상독립제작사 | 29,966 | 28,281 | 28,414 | 28,804 | 115,465 | 29,320 | 1.8% | -2.2% | |
| 광 고 | 7,694 | 7,937 | 8,024 | 8,158 | 31,813 | 8,244 | 1.1% | 7.1% | |
| 캐릭터 | 30,109 | 33,385 | 35,772 | 39,678 | 138,944 | 41,129 | 3.7% | 36.6% | |
| 지식정보 | 7,079 | 7,322 | 7,638 | 7,737 | 29,776 | 7,910 | 2.2% | 11.7% | |
| 콘텐츠솔루션 | 3,455 | 3,670 | 3,916 | 4,003 | 15,044 | 4,254 | 6.3% | 23.1% | |
| 합 계 | 387,749 | 396,721 | 408,114 | 444,126 | 1,636,710 | 453,529 | 2.1% | 17.0% | |

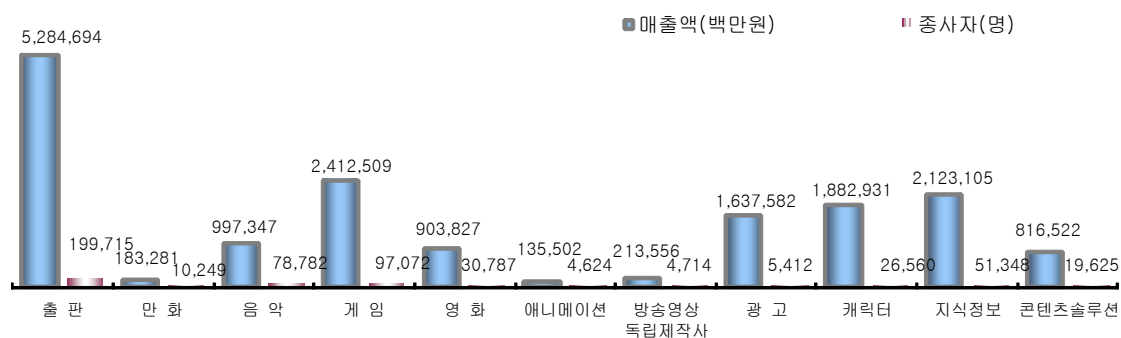
| 산업명 | 자체투자액(백만원) | | | | | | | | |
|-----------|------------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------------------|-------------------------|--|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) | |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | | |
| 출 판 | 86,523 | 83,138 | 81,312 | 78,555 | 329,528 | 73,252 | -6.8% | -15.3% | |
| 만 화 | 5,527 | 5,331 | 5,259 | 5,128 | 21,245 | 5,113 | -0.3% | -7.5% | |
| 음 악 | 16,339 | 18,457 | 20,327 | 23,989 | 79,112 | 24,578 | 2.5% | 50.4% | |
| 게 임 | 99,648 | 101,322 | 103,568 | 126,653 | 431,191 | 132,658 | 4.7% | 33.1% | |
| 영 화 | 23,421 | 24,566 | 25,791 | 22,125 | 95,903 | 23,529 | 6.3% | 0.5% | |
| 애니메이션 | 8,625 | 8,823 | 8,965 | 9,358 | 35,771 | 9,625 | 2.9% | 11.6% | |
| 방송영상독립제작사 | 21,337 | 19,322 | 19,278 | 19,452 | 79,389 | 19,662 | 1.1% | -7.9% | |
| 광 고 | 6,327 | 6,482 | 6,496 | 6,527 | 25,832 | 6,533 | 0.1% | 3.3% | |
| 캐릭터 | 23,871 | 26,596 | 28,434 | 31,522 | 110,423 | 32,566 | 3.3% | 36.4% | |
| 지식정보 | 4,762 | 4,869 | 4,963 | 5,002 | 19,596 | 5,015 | 0.3% | 5.3% | |
| 콘텐츠솔루션 | 1,996 | 2,113 | 2,332 | 2,411 | 8,852 | 2,627 | 9.0% | 31.6% | |
| 합 계 | 298,376 | 301,019 | 306,725 | 330,722 | 1,236,842 | 335,158 | 1.3% | 12.3% | |

| 산업명 | 외부투자액(백만원) | | | | | | | | |
|-----------|------------|--------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|--|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) | |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | | |
| 출 판 | 8,457 | 8,833 | 8,728 | 8,351 | 34,369 | 8,217 | -1.6% | -2.8% | |
| 만 화 | 972 | 951 | 922 | 929 | 3,774 | 916 | -1.4% | -5.8% | |
| 음 악 | 832 | 1,012 | 1,189 | 1,257 | 4,290 | 1,325 | 5.4% | 59.3% | |
| 게 임 | 37,577 | 39,685 | 42,651 | 51,889 | 171,802 | 53,698 | 3.5% | 42.9% | |
| 영 화 | 14,392 | 15,331 | 15,263 | 15,125 | 60,111 | 16,222 | 7.3% | 12.7% | |
| 애니메이션 | 7,133 | 8,677 | 10,375 | 12,387 | 38,572 | 13,539 | 9.3% | 89.8% | |
| 방송영상독립제작사 | 8,629 | 8,959 | 9,136 | 9,352 | 36,076 | 9,658 | 3.3% | 11.9% | |
| 광 고 | 1,367 | 1,455 | 1,528 | 1,631 | 5,981 | 1,711 | 4.9% | 25.2% | |
| 캐릭터 | 6,238 | 6,789 | 7,338 | 8,156 | 28,521 | 8,563 | 5.0% | 37.3% | |
| 지식정보 | 2,317 | 2,453 | 2,675 | 2,735 | 10,180 | 2,895 | 5.9% | 24.9% | |
| 콘텐츠솔루션 | 1,459 | 1,557 | 1,584 | 1,592 | 6,192 | 1,627 | 2.2% | 11.5% | |
| 합 계 | 89,373 | 95,702 | 101,389 | 113,404 | 399,868 | 118,371 | 4.4% | 32.4% | |

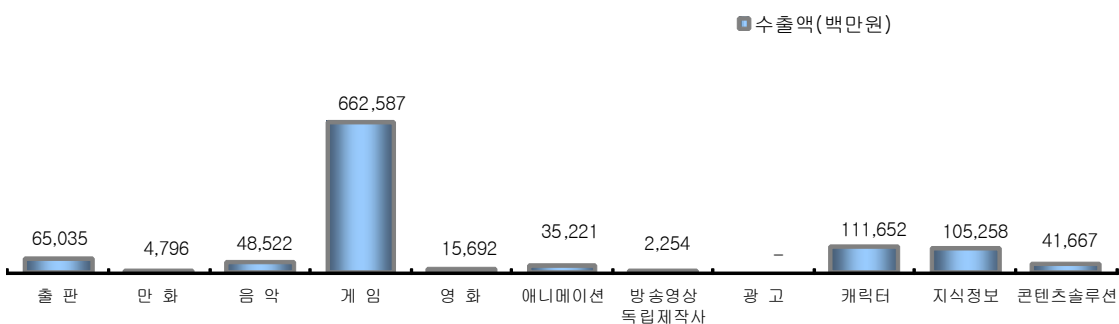
※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 투자액은 4,535억원으로 전분기대비 약 2.1% 증가하였으며, 게임산업은 1,864억원으로 전분기대비 4.4% 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,327억원으로 전분기대비 약 4.7% 증가한 것으로 나타남. 출판, 만화를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가하였음

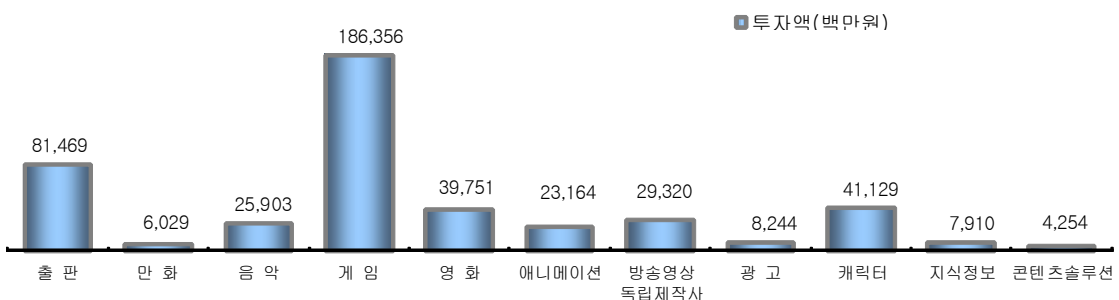
〈그림 II-1〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2012년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '12년 1분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 9조 8,903억원으로 전분기대비 약 1.9% 감소하였으며, 도매업이 1조 2,519억원으로 전분기대비 0.0%로 비슷, 소매업은 1조 9,539억원으로 전분기대비 약 2.8%로 감소, 오프라인 서비스업은 1조 3,852억원으로 전분기대비 0.0%로 비슷, 온라인 서비스업은 2조 1,095억원으로 전분기대비 약 1.2%로 감소한 것으로 추정됨

※ 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 2,566억원으로 전분기대비 약 3.4% 증가하였으며, 온라인 서비스업이 556억원으로 전분기대비 약 18.7% 증가한 것으로 추정됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 862억원으로 전분기대비 약 3.9% 감소, 온라인 서비스업이 134억원으로 전분기대비 약 6.3% 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3,152억원으로 전분기대비 약 17.0% 감소, 온라인 서비스업이 2,338억원으로 전분기대비 약 3.6% 감소한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 9,756억원으로 전분기대비 약 1.1% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 2,164억원으로 전분기대비 약 4.4% 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 2,136억원으로 전분기대비 약 8.7% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 6,376억원으로 전분기대비 약 13.7% 감소,

캐릭터산업은 기획 및 제작이 9,526억원으로 전분기대비 약 4.6% 감소, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,269억원으로 전분기대비 약 1.7% 감소, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 8,165억원으로 전분기대비 5.1% 증가한 것으로 추정됨

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

(단위 : 백만원, %)

| 산업명 | 기획 및 제작 | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 3,200,579 | 3,094,959 | 3,116,428 | 3,149,251 | 12,561,217 | 3,256,582 | 3.4% | 1.7% |
| 만 화 | 89,695 | 86,735 | 90,112 | 89,763 | 356,305 | 86,221 | -3.9% | -3.9% |
| 음 악 | 230,674 | 276,809 | 299,331 | 379,621 | 1,186,435 | 315,227 | -17.0% | 36.7% |
| 게 임 | 1,643,021 | 1,832,527 | 1,826,556 | 1,953,685 | 7,255,789 | 1,975,582 | 1.1% | 20.2% |
| 영 화 | 197,026 | 197,298 | 199,421 | 207,326 | 801,071 | 216,355 | 4.4% | 9.8% |
| 애니메이션 | 92,228 | 97,208 | 93,273 | 97,522 | 380,231 | 93,257 | -4.4% | 1.1% |
| 방송영상독립제작사 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% | -3.3% |
| 광 고 | 1,568,793 | 1,792,363 | 1,816,922 | 1,897,652 | 7,075,730 | 1,637,582 | -13.7% | 4.4% |
| 캐릭터 | 866,122 | 926,751 | 878,631 | 998,753 | 3,670,257 | 952,579 | -4.6% | 10.0% |
| 지식정보 | 270,968 | 292,104 | 316,539 | 332,576 | 1,212,187 | 326,854 | -1.7% | 20.6% |
| 콘텐츠솔루션 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% | 29.6% |
| 합 계 | 9,009,706 | 9,489,738 | 9,549,774 | 10,079,285 | 38,128,503 | 9,890,317 | -1.9% | 9.8% |

| 산업명 | 도매업 | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 750,654 | 740,145 | 732,226 | 726,585 | 2,949,610 | 705,225 | -2.9% | -6.1% |
| 만 화 | 18,226 | 17,114 | 17,692 | 17,633 | 70,665 | 16,592 | -5.9% | -9.0% |
| 음 악 | 34,116 | 33,536 | 34,381 | 35,622 | 137,655 | 34,583 | -2.9% | 1.4% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 185,129 | 170,961 | 161,075 | 146,257 | 663,422 | 172,678 | 18.1% | -6.7% |
| 애니메이션 | 4,496 | 4,811 | 4,738 | 4,825 | 18,870 | 4,106 | -14.9% | -8.7% |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 281,929 | 313,505 | 308,719 | 321,226 | 1,225,379 | 318,765 | -0.8% | 13.1% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 1,274,550 | 1,280,072 | 1,258,831 | 1,252,148 | 5,065,601 | 1,251,949 | 0.0% | -1.8% |

| 산업명 | 소매업 | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출 판 | 1,397,613 | 1,301,178 | 1,307,255 | 1,296,528 | 5,302,574 | 1,253,298 | -3.3% | -10.3% |
| 만 화 | 55,879 | 51,632 | 52,998 | 51,332 | 211,841 | 49,632 | -3.3% | -11.2% |
| 음 악 | 32,782 | 33,995 | 35,176 | 37,252 | 139,205 | 36,257 | -2.7% | 10.6% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 3,871 | 3,764 | 3,593 | 3,253 | 14,481 | 3,157 | -3.0% | -18.4% |
| 애니메이션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 512,879 | 597,504 | 586,327 | 622,527 | 2,319,237 | 611,587 | -1.8% | 19.2% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 2,003,024 | 1,988,073 | 1,985,349 | 2,010,892 | 7,987,338 | 1,953,931 | -2.8% | -2.5% |

| 산업명 | 오프라인 서비스업 | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출 판 | 13,917 | 14,321 | 14,337 | 14,856 | 57,431 | 13,957 | -6.1% | 0.3% |
| 만 화 | 17,916 | 18,597 | 18,613 | 18,717 | 73,843 | 17,461 | -6.7% | -2.5% |
| 음 악 | 386,944 | 383,849 | 379,762 | 386,522 | 1,537,077 | 377,522 | -2.3% | -2.4% |
| 게 임 | 515,633 | 492,588 | 483,465 | 455,287 | 1,946,973 | 436,927 | -4.0% | -15.3% |
| 영 화 | 436,873 | 462,673 | 552,148 | 492,581 | 1,944,275 | 502,511 | 2.0% | 15.0% |
| 애니메이션 | 38,527 | 49,164 | 42,267 | 16,825 | 146,783 | 36,780 | 118.6% | -4.5% |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 1,409,810 | 1,421,192 | 1,490,592 | 1,384,788 | 5,706,382 | 1,385,158 | 0.0% | -1.7% |

| 산업명 | 온라인 서비스업 | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출 판 | 30,120 | 37,319 | 39,567 | 46,872 | 153,878 | 55,632 | 18.7% | 84.7% |
| 만 화 | 10,325 | 10,563 | 10,963 | 12,582 | 44,433 | 13,375 | 6.3% | 29.5% |
| 음 악 | 169,796 | 225,149 | 231,551 | 242,546 | 869,042 | 233,758 | -3.6% | 37.7% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 8,251 | 8,357 | 8,624 | 8,765 | 33,997 | 9,126 | 4.1% | 10.6% |
| 애니메이션 | 1,351 | 1,342 | 1,329 | 1,412 | 5,434 | 1,359 | -3.8% | 0.6% |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 지식정보 | 1,616,030 | 1,688,751 | 1,702,336 | 1,822,541 | 6,829,658 | 1,796,251 | -1.4% | 11.2% |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 1,835,873 | 1,971,481 | 1,994,370 | 2,134,718 | 7,936,442 | 2,109,501 | -1.2% | 14.9% |

| 산업명 | 합계 | | | | | | | |
|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출 판 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | 1.0% | -2.0% |
| 만 화 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -3.6% | -4.6% |
| 음 악 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | -7.8% | 16.7% |
| 게 임 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 0.1% | 11.8% |
| 영 화 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 5.3% | 8.7% |
| 애니메이션 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | 12.4% | -0.8% |
| 방송영상독립제작사 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% | -3.3% |
| 광 고 | 1,568,793 | 1,792,363 | 1,816,922 | 1,897,652 | 7,075,730 | 1,637,582 | -13.7% | 4.4% |
| 캐릭터 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | -3.1% | 13.4% |
| 지식정보 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | -1.5% | 12.5% |
| 콘텐츠솔루션 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% | 29.6% |
| 합 계 | 15,532,963 | 16,150,556 | 16,278,916 | 16,861,831 | 64,824,266 | 16,590,856 | -1.6% | 6.8% |

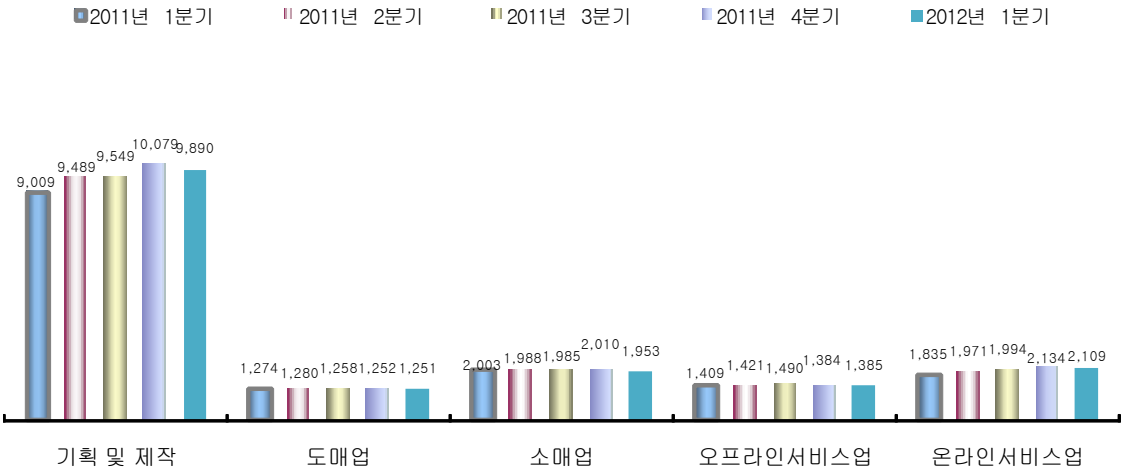
※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

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

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

〈그림 II -4〉 '11년 1~4분기, '12년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



● '12년 1분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 23만 5,403명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 오프라인 서비스업이 14만 1,803명으로 전분기 대비 약 0.2% 감소, 소매업이 9만 587명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 도매업이 1만 6,653명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 온라인 서비스업이 4만 4,442명으로 전분기대비 약 0.1% 증가한 것으로 추정됨

- 출판산업은 기획 및 제작이 11만 527명으로 전분기대비 0.7% 감소, 소매업이 7만 6,007명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 도매업이 1만 731명으로 전분기대비 약 0.2% 감소한 것으로 나타남
- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,058명으로 전분기대비 0.9% 감소, 소매업이 2,926명으로 전분기대비 약 1.4% 감소, 기획 및 제작이 2,219명으로 전분기대비 약 0.6% 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 7,125명으로 전분기대비 약 3.8% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 5만 1,071명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 영화산업은 기획 및 제작이 5,805명으로 전분기대비 약 0.1% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,407명으로 전분기대비 약 1.0% 감소하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,714명으로 전분기대비 약 0.0%로 비슷, 광고산업은 기획 및 제작이 5,412명으로 전분기대비 약 1.6% 증가한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,677명으로 전분기대비 약 0.6% 감소하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 821명으로 전분기대비 약 0.5% 감소한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,625명으로 전분기대비 약 0.4% 증가한 것으로 추정됨

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

(단위 : 명, %)

| 산업명 | 기획 및 제작 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|-----------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 110,531 | 111,415 | 111,326 | 111,278 | 110,527 | -0.7% | 0.0% |
| 만 화 | 2,319 | 2,282 | 2,267 | 2,232 | 2,219 | -0.6% | -4.3% |
| 음 악 | 5,772 | 6,020 | 6,435 | 6,866 | 7,125 | 3.8% | 23.4% |
| 게 임 | 48,967 | 49,283 | 49,671 | 51,272 | 51,071 | -0.4% | 4.3% |
| 영 화 | 5,808 | 5,817 | 5,838 | 5,799 | 5,805 | 0.1% | -0.1% |
| 애니메이션 | 4,201 | 4,293 | 4,378 | 4,452 | 4,407 | -1.0% | 4.9% |
| 방송영상독립제작사 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 0.0% | 0.1% |
| 광 고 | 5,125 | 5,245 | 5,309 | 5,328 | 5,412 | 1.6% | 5.6% |
| 캐릭터 | 13,012 | 13,090 | 13,147 | 13,762 | 13,677 | -0.6% | 5.1% |
| 지식정보 | 9,895 | 10,389 | 10,421 | 10,875 | 10,821 | -0.5% | 9.4% |
| 콘텐츠솔루션 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 0.4% | 5.3% |
| 합 계 | 228,982 | 231,650 | 232,704 | 236,115 | 235,403 | -0.3% | 2.8% |

| 산업명 | 도매업 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|-------------|--------|--------|--------|--------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 10,959 | 10,904 | 10,763 | 10,752 | 10,731 | -0.2% | -2.1% |
| 만 화 | 754 | 737 | 721 | 713 | 709 | -0.6% | -6.0% |
| 음 악 | 429 | 426 | 421 | 423 | 421 | -0.5% | -1.9% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 2,328 | 2,311 | 2,302 | 2,296 | 2,301 | 0.2% | -1.2% |
| 애니메이션 | 120 | 120 | 119 | 121 | 119 | -1.7% | -0.8% |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 2,330 | 2,353 | 2,358 | 2,369 | 2,372 | 0.1% | 1.8% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 16,920 | 16,851 | 16,684 | 16,674 | 16,653 | -0.1% | -1.6% |

| 산업명 | 소매업 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|-------------|--------|--------|--------|--------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 77,308 | 76,612 | 76,328 | 76,115 | 76,007 | -0.1% | -1.7% |
| 만 화 | 3,025 | 2,998 | 2,973 | 2,968 | 2,926 | -1.4% | -3.3% |
| 음 악 | 773 | 758 | 742 | 728 | 722 | -0.8% | -6.6% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 466 | 463 | 459 | 425 | 421 | -0.9% | -9.7% |
| 애니메이션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 9,815 | 10,149 | 10,158 | 10,467 | 10,511 | 0.4% | 7.1% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 91,387 | 90,980 | 90,660 | 90,703 | 90,587 | -0.1% | -0.9% |

| 산업명 | 오프라인 서비스업 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|-------------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 2,009 | 1,997 | 1,993 | 1,975 | 1,967 | -0.4% | -2.1% |
| 만 화 | 4,232 | 4,152 | 4,128 | 4,096 | 4,058 | -0.9% | -4.1% |
| 음 악 | 68,414 | 68,551 | 68,312 | 68,292 | 68,115 | -0.3% | -0.4% |
| 게 임 | 46,412 | 46,325 | 46,237 | 46,115 | 46,001 | -0.2% | -0.9% |
| 영 화 | 21,620 | 21,246 | 21,666 | 21,647 | 21,662 | 0.1% | 0.2% |
| 애니메이션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | - | - | - | - | - | - | - |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 142,687 | 142,271 | 142,336 | 142,125 | 141,803 | -0.2% | -0.6% |

| 산업명 | 온라인 서비스업 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|------------------|--------|--------|--------|--------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 374 | 411 | 438 | 468 | 483 | 3.2% | 29.1% |
| 만 화 | 315 | 309 | 317 | 331 | 337 | 1.8% | 7.0% |
| 음 악 | 1,924 | 2,020 | 2,163 | 2,272 | 2,399 | 5.6% | 24.7% |
| 게 임 | - | - | - | - | - | - | - |
| 영 화 | 569 | 572 | 588 | 596 | 598 | 0.3% | 5.1% |
| 애니메이션 | 93 | 94 | 96 | 99 | 98 | -1.0% | 5.4% |
| 방송영상독립제작사 | - | - | - | - | - | - | - |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | - | - | - | - | - | - | - |
| 지식정보 | 39,045 | 39,669 | 39,727 | 40,632 | 40,527 | -0.3% | 3.8% |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 42,320 | 43,075 | 43,329 | 44,398 | 44,442 | 0.1% | 5.0% |

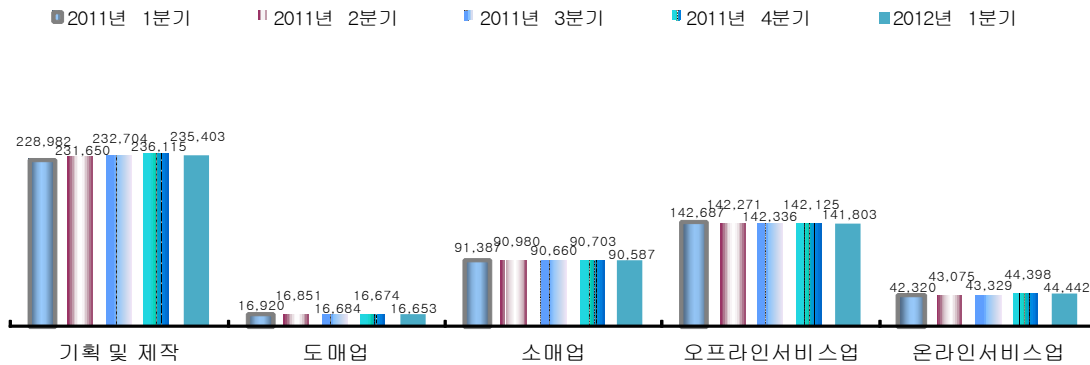
| 산업명 | 합계 종사자수(명) | | | | | | |
|-----------|------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 201,181 | 201,339 | 200,848 | 200,588 | 199,715 | -0.4% | -0.7% |
| 만 화 | 10,645 | 10,478 | 10,406 | 10,340 | 10,249 | -0.9% | -3.7% |
| 음 악 | 77,312 | 77,775 | 78,073 | 78,581 | 78,782 | 0.3% | 1.9% |
| 게 임 | 95,379 | 95,608 | 95,908 | 97,387 | 97,072 | -0.3% | 1.8% |
| 영 화 | 30,791 | 30,409 | 30,853 | 30,763 | 30,787 | 0.1% | 0.0% |
| 애니메이션 | 4,414 | 4,507 | 4,593 | 4,672 | 4,624 | -1.0% | 4.8% |
| 방송영상독립제작사 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 0.0% | 0.1% |
| 광 고 | 5,125 | 5,245 | 5,309 | 5,328 | 5,412 | 1.6% | 5.6% |
| 캐릭터 | 25,157 | 25,592 | 25,663 | 26,598 | 26,560 | -0.1% | 5.6% |
| 지식정보 | 48,940 | 50,058 | 50,148 | 51,507 | 51,348 | -0.3% | 4.9% |
| 콘텐츠솔루션 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 0.4% | 5.3% |
| 합 계 | 522,296 | 524,871 | 525,766 | 530,015 | 528,888 | -0.2% | 1.3% |

※ 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

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

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '12년 1분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 21.8%를 차지하며, 11년 4분기 비중 23.1%로 보다 약 1.3%p 감소
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(47.5%), 지식정보(40.8%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(1.7%), 애니메이션(6.1%), 방송영상 독립제작사(13.2%)

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

(단위 : 백만원, %)

| 산업명 | 콘텐츠산업 전체 매출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|-------------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------------|-------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출판 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | 1.0% | -2.0% |
| 만화 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -3.6% | -4.6% |
| 음악 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | -7.8% | 16.7% |
| 게임 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 0.1% | 11.8% |
| 영화 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 5.3% | 8.7% |
| 애니메이션 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | 12.4% | -0.8% |
| 방송영상독립제작사 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | 8.7% | -3.3% |
| 광고 | 1,568,793 | 1,792,363 | 1,816,922 | 1,897,652 | 7,075,730 | 1,637,582 | -13.7% | 4.4% |
| 캐릭터 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | -3.1% | 13.4% |
| 지식정보 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | -1.5% | 12.5% |
| 콘텐츠솔루션 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 5.1% | 29.6% |
| 합계 | 15,532,963 | 16,150,556 | 16,278,916 | 16,861,831 | 64,824,266 | 16,590,856 | -1.6% | 6.8% |

| 산업명 | 상장사 매출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|--------------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|----------------|------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 | 1분기 |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 전기대비 증감률(%) | 전년동기대비 증감률(%) |
| 출 판 | 566,300 | 563,710 | 585,740 | 520,710 | 2,236,460 | 574,780 | 10.4% | 1.5% |
| 만 화 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 149,370 | 150,880 | 171,330 | 259,660 | 731,240 | 188,860 | -27.3% | 26.4% |
| 게 임 | 963,190 | 1,063,360 | 1,048,590 | 1,139,680 | 4,214,820 | 1,146,250 | 0.6% | 19.0% |
| 영 화 | 168,180 | 210,700 | 278,600 | 263,870 | 921,350 | 264,170 | 0.1% | 57.1% |
| 애니메이션 | 10,960 | 14,070 | 9,380 | 10,100 | 44,510 | 8,220 | -18.6% | -25.0% |
| 방송영상독립제작사 | 17,410 | 18,170 | 14,710 | 20,830 | 71,120 | 28,230 | 35.5% | 62.1% |
| 광 고 | 386,470 | 543,730 | 573,300 | 718,190 | 2,221,690 | 509,310 | -29.1% | 31.8% |
| 캐릭터 | 38,260 | 40,580 | 39,980 | 53,090 | 171,910 | 31,510 | -40.6% | -17.6% |
| 지식정보 | 794,520 | 833,770 | 859,860 | 902,740 | 3,390,890 | 866,810 | -4.0% | 9.1% |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 3,094,660 | 3,438,970 | 3,581,490 | 3,888,870 | 14,003,990 | 3,618,140 | -7.0% | 16.9% |

| 산업명 | 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%) | | | | | |
|-----------|-----------------------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 |
| 출 판 | 10.5% | 10.9% | 11.2% | 9.9% | 10.6% | 10.9% |
| 만 화 | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 17.5% | 15.8% | 17.5% | 24.0% | 18.9% | 18.9% |
| 게 임 | 44.6% | 45.7% | 45.4% | 47.3% | 45.8% | 47.5% |
| 영 화 | 20.2% | 25.0% | 30.1% | 30.7% | 26.6% | 29.2% |
| 애니메이션 | 8.0% | 9.2% | 6.6% | 8.4% | 8.1% | 6.1% |
| 방송영상독립제작사 | 7.9% | 9.1% | 8.0% | 10.6% | 8.9% | 13.2% |
| 광 고 | 24.6% | 30.3% | 31.6% | 37.8% | 31.4% | 31.1% |
| 캐릭터 | 2.3% | 2.2% | 2.3% | 2.7% | 2.4% | 1.7% |
| 지식정보 | 42.1% | 42.1% | 42.6% | 41.9% | 42.2% | 40.8% |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 19.9% | 21.3% | 22.0% | 23.1% | 21.6% | 21.8% |

※ 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

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '12년 1분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 26.1%를 차지하며, 11년 4분기 비중 29.2% 보다 약 3.1% 감소
 - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 영화(88.8%), 게임(33.8%), 음악(66.8%), 방송영상독립제작사(34.6%), 캐릭터(11.7%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(2.4%), 애니메이션(0.4%)

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

(단위 : 백만원, %)

| 산업명 | 콘텐츠산업 전체 수출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 45,698 | 112,705 | 83,624 | 115,269 | 357,296 | 65,035 | -43.6% | 42.3% |
| 만 화 | 4,588 | 5,010 | 3,268 | 5,252 | 18,118 | 4,796 | -8.7% | 4.5% |
| 음 악 | 32,033 | 43,405 | 59,322 | 69,257 | 204,017 | 48,522 | -29.9% | 51.5% |
| 게 임 | 586,521 | 605,886 | 619,751 | 742,598 | 2,554,756 | 662,587 | -10.8% | 13.0% |
| 영 화 | 4,639 | 8,699 | 9,237 | 9,632 | 32,207 | 15,692 | 62.9% | 238.3% |
| 애니메이션 | 34,185 | 38,458 | 38,315 | 39,526 | 150,484 | 35,221 | -10.9% | 3.0% |
| 방송영상독립제작사 | 5,364 | 5,632 | 5,537 | 3,835 | 20,368 | 2,254 | -41.2% | -58.0% |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 90,453 | 102,755 | 105,732 | 125,658 | 424,598 | 111,652 | -11.1% | 23.4% |
| 지식정보 | 114,846 | 115,635 | 116,327 | 119,695 | 466,503 | 105,258 | -12.1% | -8.3% |
| 콘텐츠솔루션 | 37,439 | 40,921 | 42,328 | 43,528 | 164,216 | 41,667 | -4.3% | 11.3% |
| 합 계 | 955,766 | 1,079,106 | 1,083,441 | 1,274,250 | 4,392,563 | 1,092,684 | -14.2% | 14.3% |

| 산업명 | 상장사 수출액(백만원) | | | | | | | |
|-----------|--------------|---------|---------|---------|-----------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | | |
| 출 판 | 770 | 1,560 | 1,500 | 8,580 | 12,410 | 1,570 | -81.7% | 103.9% |
| 만 화 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 6,010 | 12,780 | 17,550 | 51,090 | 87,430 | 32,410 | -36.6% | 439.3% |
| 게 임 | 165,490 | 174,180 | 179,280 | 279,080 | 798,030 | 223,790 | -19.8% | 35.2% |
| 영 화 | 1,350 | 4,740 | 5,070 | 8,840 | 20,000 | 13,930 | 57.6% | 931.9% |
| 애니메이션 | 470 | 1,370 | 720 | 440 | 3,000 | 150 | -65.9% | -68.1% |
| 방송영상독립제작사 | 1,690 | 1,960 | 1,540 | 2,140 | 7,330 | 780 | -63.6% | -53.8% |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 17,560 | 19,060 | 18,000 | 21,380 | 76,000 | 13,050 | -39.0% | -25.7% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 193,340 | 215,650 | 223,660 | 371,550 | 1,004,200 | 285,680 | -23.1% | 47.8% |

| 산업명 | 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%) | | | | | |
|-----------|-----------------------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | 2011년p | | | | | 2012년p |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 |
| 출 판 | 1.7% | 1.4% | 1.8% | 7.4% | 3.5% | 2.4% |
| 만 화 | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 18.8% | 29.4% | 29.6% | 73.8% | 42.9% | 66.8% |
| 게 임 | 28.2% | 28.7% | 28.9% | 37.6% | 31.2% | 33.8% |
| 영 화 | 29.1% | 54.5% | 54.9% | 91.8% | 62.1% | 88.8% |
| 애니메이션 | 1.4% | 3.6% | 1.9% | 1.1% | 2.0% | 0.4% |
| 방송영상독립제작사 | 31.5% | 34.8% | 27.8% | 55.8% | 36.0% | 34.6% |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 19.4% | 18.5% | 17.0% | 17.0% | 17.9% | 11.7% |
| 지식정보 | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 20.2% | 20.0% | 20.6% | 29.2% | 22.9% | 26.1% |

※ 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

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '12년 1분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, '11년 4분기 비중 5.8%와 비슷한 수준
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(27.4%), 지식정보(14.8%), 게임(11.4%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(1.6%), 음악(1.9%), 캐릭터(1.3%), 애니메이션(3.4%)

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

(단위 : 명, %)

| 산업명 | 콘텐츠산업 전체 종사자수(명) | | | | | 1분기 전기대비 증감률(%) | 1분기 전년동기대비 증감률(%) |
|-----------|------------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-------------------------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | | |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | | |
| 출 판 | 201,181 | 201,339 | 200,848 | 200,588 | 199,715 | -0.4% | -0.7% |
| 만 화 | 10,645 | 10,478 | 10,406 | 10,340 | 10,249 | -0.9% | -3.7% |
| 음 악 | 77,312 | 77,775 | 78,073 | 78,581 | 78,782 | 0.3% | 1.9% |
| 게 임 | 95,379 | 95,608 | 95,908 | 97,387 | 97,072 | -0.3% | 1.8% |
| 영 화 | 30,791 | 30,409 | 30,853 | 30,763 | 30,787 | 0.1% | 0.0% |
| 애니메이션 | 4,414 | 4,507 | 4,593 | 4,672 | 4,624 | -1.0% | 4.8% |
| 방송영상독립제작사 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 0.0% | 0.1% |
| 광 고 | 5,125 | 5,245 | 5,309 | 5,328 | 5,412 | 1.6% | 5.6% |
| 캐릭터 | 25,157 | 25,592 | 25,663 | 26,598 | 26,560 | -0.1% | 5.6% |
| 지식정보 | 48,940 | 50,058 | 50,148 | 51,507 | 51,348 | -0.3% | 4.9% |
| 콘텐츠솔루션 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 0.4% | 5.3% |
| 합 계 | 522,296 | 524,871 | 525,766 | 530,015 | 528,888 | -0.2% | 1.3% |

| 산업명 | 상장사 종사자수(명) | | | | | 콘텐츠산업 전체 대비상장사 비중(%) | | | | |
|-----------|-------------|--------|--------|--------|--------|----------------------|-------|-------|-------|--------|
| | 2011년p | | | | 2012년p | 2011년p | | | | 2012년p |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 1분기 |
| 출판 | 7,041 | 7,181 | 7,156 | 7,190 | 6,958 | 3.5% | 3.6% | 3.6% | 3.6% | 3.5% |
| 만화 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 음악 | 981 | 1,011 | 1,141 | 1,358 | 1,468 | 1.3% | 1.3% | 1.5% | 1.7% | 1.9% |
| 게임 | 10,654 | 10,723 | 10,900 | 11,163 | 11,114 | 11.2% | 11.2% | 11.4% | 11.5% | 11.4% |
| 영화 | 1,235 | 1,235 | 1,368 | 1,396 | 1,425 | 4.0% | 4.1% | 4.4% | 4.5% | 4.6% |
| 애니메이션 | 133 | 123 | 128 | 205 | 157 | 3.0% | 2.7% | 2.8% | 4.4% | 3.4% |
| 방송영상독립제작사 | 70 | 69 | 75 | 74 | 77 | 1.5% | 1.5% | 1.6% | 1.6% | 1.6% |
| 광고 | 1,325 | 1,397 | 1,424 | 1,402 | 1,483 | 25.9% | 26.6% | 26.8% | 26.3% | 27.4% |
| 캐릭터 | 344 | 332 | 339 | 342 | 336 | 1.4% | 1.3% | 1.3% | 1.3% | 1.3% |
| 지식정보 | 7,299 | 7,501 | 7,564 | 7,622 | 7,608 | 14.9% | 15.0% | 15.1% | 14.8% | 14.8% |
| 콘텐츠솔루션 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 합계 | 29,082 | 29,572 | 30,095 | 30,752 | 30,626 | 5.6% | 5.6% | 5.7% | 5.8% | 5.8% |

※ 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

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '12년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 31.4백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 118.1백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 8.4백만원 감소함
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 감소한 것으로 나타났으며, 감소한 산업은 만화, 음악, 광고, 캐릭터, 지식정보로 나타남
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 많이 감소한 산업은 광고산업임
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 방송영상독립제작사(366.6백만원), 광고(343.4백만원), 영화(185.4백만원), 음악(128.7백만원)
- 12년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.1백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 9.3백만원으로 약 4.4배 더 높게 나타남
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 2.8백만원 감소하였음
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(38.8백만원)가 가장 높으며, 다음으로 음악(22.1백만원), 게임(20.1백만원), 방송영상독립제작사(10.1백만원) 순으로 나타남

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

(단위 : 백만원)

| 산업명 | 매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원) | | | | | | | | | | | |
|---------------|------------------------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|-------|-------|-------|--------|--------|
| | 콘텐츠산업 전체 | | | | | | 상장사 | | | | | |
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 2011년p | | | | | 2012년p |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 |
| 출 판 | 26.8 | 25.8 | 25.9 | 26.1 | 104.8 | 26.5 | 80.4 | 78.5 | 81.9 | 72.4 | 311.1 | 82.6 |
| 만 화 | 18.0 | 17.6 | 18.3 | 18.4 | 73.2 | 17.9 | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 11.1 | 12.3 | 12.6 | 13.8 | 49.2 | 12.7 | 152.3 | 149.2 | 150.2 | 191.2 | 538.5 | 128.7 |
| 게 임 | 22.6 | 24.3 | 24.1 | 24.7 | 94.5 | 24.9 | 90.4 | 99.2 | 96.2 | 102.1 | 377.6 | 103.1 |
| 영 화 | 27.0 | 27.7 | 30.0 | 27.9 | 112.4 | 29.4 | 136.2 | 170.6 | 203.7 | 189.0 | 660.0 | 185.4 |
| 애니메이션 | 30.9 | 33.8 | 30.8 | 25.8 | 118.0 | 29.3 | 82.4 | 114.4 | 73.3 | 49.3 | 217.1 | 52.4 |
| 방송영상 독립제작사 | 46.9 | 42.4 | 39.3 | 41.7 | 169.8 | 45.3 | 248.7 | 263.3 | 196.1 | 281.5 | 961.1 | 366.6 |
| 광 고 | 306.1 | 341.7 | 342.2 | 356.2 | 1328.0 | 302.6 | 291.7 | 389.2 | 402.6 | 512.3 | 1584.7 | 343.4 |
| 캐릭터 | 66.0 | 71.8 | 69.1 | 73.0 | 271.3 | 70.9 | 111.2 | 122.2 | 117.9 | 155.2 | 502.7 | 93.8 |
| 지식정보 | 38.6 | 39.6 | 40.3 | 41.8 | 156.1 | 41.3 | 108.9 | 111.2 | 113.7 | 118.4 | 444.9 | 113.9 |
| 콘텐츠솔루션 | 33.8 | 36.2 | 37.8 | 39.7 | 144.8 | 41.6 | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 29.7 | 30.8 | 31.0 | 31.8 | 122.3 | 31.4 | 106.4 | 116.3 | 119.0 | 126.5 | 455.4 | 118.1 |

| 산업명 | 수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원) | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------------------------|-----|-----|-----|------|--------|--------|------|------|------|-------|--------|
| | 콘텐츠산업 전체 | | | | | | 상장사 | | | | | |
| | 2011년p | | | | | 2012년p | 2011년p | | | | | 2012년p |
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 |
| 출 판 | 0.2 | 0.6 | 0.4 | 0.6 | 1.8 | 0.3 | 0.1 | 0.2 | 0.2 | 1.2 | 1.7 | 0.2 |
| 만 화 | 0.4 | 0.5 | 0.3 | 0.5 | 1.8 | 0.5 | - | - | - | - | - | - |
| 음 악 | 0.4 | 0.6 | 0.8 | 0.9 | 2.6 | 0.6 | 6.1 | 12.6 | 15.4 | 37.6 | 64.4 | 22.1 |
| 게 임 | 6.1 | 6.3 | 6.5 | 7.6 | 26.2 | 6.8 | 15.5 | 16.2 | 16.4 | 25.0 | 71.5 | 20.1 |
| 영 화 | 0.2 | 0.3 | 0.3 | 0.3 | 1.0 | 0.5 | 1.1 | 3.8 | 3.7 | 6.3 | 14.3 | 9.8 |
| 애니메이션 | 7.7 | 8.5 | 8.3 | 8.5 | 32.2 | 7.6 | 3.5 | 11.1 | 5.6 | 2.1 | 14.6 | 1.0 |
| 방송영상 독립제작사 | 1.1 | 1.2 | 1.2 | 0.8 | 4.3 | 0.5 | 24.1 | 28.4 | 20.5 | 28.9 | 99.1 | 10.1 |
| 광 고 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 캐릭터 | 3.6 | 4.0 | 4.1 | 4.7 | 16.0 | 4.2 | 51.0 | 57.4 | 53.1 | 62.5 | 222.2 | 38.8 |
| 지식정보 | 2.3 | 2.3 | 2.3 | 2.3 | 9.1 | 2.0 | - | - | - | - | - | - |
| 콘텐츠솔루션 | 2.0 | 2.1 | 2.2 | 2.2 | 8.4 | 2.1 | - | - | - | - | - | - |
| 합 계 | 1.8 | 2.1 | 2.1 | 2.4 | 8.3 | 2.1 | 6.6 | 7.3 | 7.4 | 12.1 | 32.7 | 9.3 |

※ 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

Ⅲ. 2012년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 4월 서울 코엑스에서 “2012년 스마트&소셜게임 컨퍼런스” 개최
 - 2010년 소셜게임 분야 소모임으로 출발한 이 행사는 2년만에 8백 명 이상이 참가하면서 스마트게임과 소셜게임 시장에 대한 개발자 등 관련업계의 높은 관심을 보여줌
 - 2011년에 스마트폰 보급이 대중화되고 페이스북 등 소셜네트워크 서비스가 국내에서도 인기를 끌기 시작했으며 하반기 들어 애플 앱스토어와 구글 스토어의 게임 자율심의가 도입되는 등 스마트게임과 소셜게임 시장이 빠르게 확대
 - 시장 확대에 따라 다양한 스마트게임과 소셜게임 신작이 국내업체에서 개발 및 유통되었으며 지난해 말부터 최근까지 스마트게임 가운데 매출 상위권은 부분유료화 모델에 기반한 소셜게임이 다수를 차지함. 대표적인 예는 JCE의 “룰 더 스카이”로 한때 동시 접속자수 30만 명을 넘어서기도 했고 구글과 애플 앱스토어에서 매출 1위를 장기간 고수함
 - 시장 활성화에 따라 게임빌, 컴투스 등 모바일게임에서 기반을 닦은 선도업체뿐만 아니라 엔씨소프트, 넥슨, 위메이드엔터테인먼트, NHN 등 온라인게임 시장의 대형 업체가 스마트게임과 소셜게임 시장에 진입하기 시작했으며 상반기에 일부 제품이 출시되는데 이어 하반기에 다종다양한 제품이 시장에 나올 것으로 전망
- 2012년 상반기 들어 경쟁력 있는 외국산 게임 및 국내 대작이 시장에 진입하

고 순조롭게 이용자를 확보해 국내 온라인게임 시장 흐름에 영향을 줌

- 지난 2011년 한 해 동안 “테라” 등 국내 개발사 대작들이 새로이 출시되었지만 결과적으로 전체적인 온라인게임 시장 트렌드에는 별다른 변화가 없었음
- 2012년 들어 “블레이드앤소울” 등 국내 대작들이 출시를 준비하는 가운데 세계적으로 품질을 인정받은 “리그 오브 레전드(LOL)”와 “디아블로3”가 잇달아 국내에서 출시됨
- 2012년 대작들 가운데 앞서 서비스를 시작한 “리그 오브 레전드(LOL)”가 10% 이상의 점유율로 일정기간 1위를 차지했으며 5월 15일 국내에 정식출시된 PC게임인 “디아블로3”가 30%(PC방 점유율)를 넘는 점유율을 기록하면서 국내 온라인게임 시장 트렌드에 영향을 줌
- “리그 오브 레전드(LOL)”는 미국과 유럽, 중국 등 세계 주요 게임시장에서 이용자가 빠르게 증가하고 있는 AOS(혹은 MOBA)장르 가운데 가장 두각을 나타낸 게임임. 국내 개발작 가운데에서는 “사이퍼즈 온라인”이 대표적임
- 블리자드 엔터테인먼트의 “디아블로3”는 PC패키지 기반의 액션 RPG로 세계적인 인지도를 지닌 “디아블로” 시리즈의 최신작임. MMORPG가 아니기 때문에 함께 플레이 가능한 인원수는 4인 이내로 제한적이며 본질적으로 전통적인 PC게임 스타일을 유지하고 있음
- “디아블로3”의 게임 스타일은 단순한 편으로 초보자도 이해하기 쉬워 친한 사람들끼리 가볍게 모여 즐길 수 있으며 과거 확보된 디아블로 시리즈 이용자 저변이 넓고 인지도가 높아 대학가 PC방 등 주요 소비지에서 젊은 층이 함께 즐기는 경향이 나타남
- 2011년 발매된 “스타크래프트2”의 경우 전략시뮬레이션 장르의 특성상 초보자가 플레이 자체를 익히기 어려웠고 “리그 오브 레전드(LOL)”의 경우 플레이 시간이 많이 소요되는 등 접근성에 제한이 있었음
- 지인들과 함께 PC방을 이용할 시 자연스럽게 공통적으로 플레이 가능한 게임을 택하는 경향이 나타나는데 이 점에서 “디아블로3”의 단순한 게임 스타

일, 기존에 확보된 넓은 저변, 높은 인지도가 예외적으로 높은 PC방 점유율을 나타내는데 상당 부분 기여한 것으로 분석됨(PC방 점유율 집계 이후 역대 최고를 기록함) 최근 블리자드의 발표에 따르면 최고 동시접속자수가 43만 명에 이르기도 함

- 이에 따라 PC방 활성화에도 기여하고 있으며 신규 이용자 유입에도 일부 기여함. 전반적으로 한국 게임시장 저변 확대에도 긍정적인 영향을 나타낼 것으로 보임
 - 단기적으로는 국내 온라인 게임업체 가운데 내수 중심의 매출 구조(또한 20대와 30대 성인층을 중심으로 한)를 지닌 기업들이 일부 부정적인 영향을 받을 것으로 전망됨. “디아블로3”는 18세 이상만이 이용가능한 성인용 게임임
 - 중장기적으로는 “디아블로3”가 PC게임이므로 특성상 지속적인 콘텐츠 공급에 한계가 있어 “블레이드앤소울”, “리프트” 등 품질과 경쟁력을 갖춘 대작 게임의 서비스가 본격화됨에 따라 국내 업체 및 퍼블리셔의 시장점유율이 점차 회복되는 양상을 보일 것으로 전망됨
- 2012년 상반기 “스타크래프트2”를 둘러싼 분쟁이 해결되는 등 e스포츠 시장에 긍정적인 흐름이 나타나고 있어 성장세가 회복될 전망
- 2011년에 “스타크래프트2”가 출시되면서 상당기간 침체되었던 e스포츠 시장이 다시 활성화되리란 기대가 있었지만 중계권 등을 둘러싼 분쟁이 지속되면서 지지부진한 양상을 보임
 - 2012년 상반기 들어 블리자드와 그라텍, 온게임넷, 한국e스포츠협회 등 주요 관련자들이 분쟁을 마무리해감에 따라 “스타크래프트2”를 기반으로 한 e스포츠 활성화가 기대되고 있음
 - “스타크래프트2”를 기반으로 국내를 넘어 세계시장으로 영역을 넓힌 GSL(글로벌 스타크래프트2 리그)은 전 세계적인 시청자와 팬을 확보했으며 지난 4월에 열린 결승전을 미국 라스베이거스에서 개최해 3천명 이상의 관객을

확보하는 등 해외 시장에서 인지도를 높여 나가고 있음

- 최근까지 “스타크래프트2”는 세계적으로 e스포츠 부문에서 가장 활성화된 게임으로 평가받고 있으며 국내보다 미국, 중국 등 외국에서 관심과 인기가 더 높음
 - 인터넷TV인 “곰TV”는 GSL 관련 영상을 182개국에서 서비스하고 있으며 최근 GSL을 시청 가능한 스마트기기용 앱을 출시하기도 함
 - “리그 오브 레전드(LOL)” 또한 e스포츠화에 일정 부분 성과를 거두었으며 꾸준히 경기를 개최하고 있으며 온게임넷 등을 통해 방영되고 있음
 - 향후 “블레이드앤소울”, “디아블로3” 등 일부 신작 또한 액션성, 고품질 그래픽을 기반으로 게임방송은 물론 e스포츠화 경향이 일부 나타날 것으로 전망됨
- 2012년 들어 스마트게임 시장을 중심으로 국내 게임업체들의 일본 진출이 더욱 활성화되고 있음
- 과거 일본 게임시장은 플레이스테이션, 위, NDS 등 자국산 콘솔 시장 위주로 형성되어 있어 온라인 등 PC 기반에 치중한 한국 업체에게는 시장 진입에 한계가 있었으며 실제로 실적 또한 크지 않았음. 그러나 2010년 이후 스마트기기 보급이 확대됨에 따라 한국 게임업체 또한 진입 기회가 늘어남
 - 이에 게임빌, 컴투스 등 기존의 스마트게임 선도업체뿐만 아니라 위메이드 엔터테인먼트, CJ E&M 등 기존 온라인게임 업체도 다양한 제품을 선보이며 일본에 진출해나가고 있음
 - 일본 게임시장은 철저한 현지화의 바탕 없이 진입하기 어려운 시장으로 이에 각 업체는 순수한 독자 진출보단 DeNA, GREE 등 일본의 주요한 스마트게임 업체나 NTT도모코 등 통신사와 협력을 맺는 방식을 주로 선호함
 - 예를 들어 2012년 3월 CJ E&M은 DeNA와 업무 제휴를 체결했으며 국내에서도 성과를 거둔 “카오스베인” 등을 일본에 출시할 계획

□ 해외동향

- 2012년 5월 마이크로소프트의 XBOX360(이하 엑스박스360)이 독일 법원으로 부터 유통 금지 판결을 받음
 - 모토로라가 마이크로소프트를 상대로 H.264 동영상 압축기술 등에 대한 특허 침해에 대한 소송을 제기했으며 지난 5월 독일 법원이 엑스박스360은 물론, 윈도우즈7, 윈도우미디어 플레이어 등 마이크로소프트의 주요 제품에 대한 유통 금지 판결을 내림
 - 미국 국제무역위원회의 데이빗 쇼 판사 또한 모토로라 측의 주장을 받아들여 엑스박스360의 미국 내 판매를 금지하고 미판매 엑스박스360의 잔여물량에 대해 총액의 7%를 모토로라에 지불할 것을 권고함
 - 이번 건에 대한 미국 국제무역위원회의 최종판결은 8월 안으로 이루어질 것으로 알려졌으며 마이크로소프트는 권고 이행을 거부하고 있음
 - 향후 엑스박스360의 미국 내 판매 금지가 현실화될지 여부는 여전히 불투명한 상황임
- 2012년 5월 스마트게임 시장의 주요 업체 중 하나인 Gameloft(이하 게임로프트)에 따르면 동사의 2012년 1분기 실적이 4,480만 유로에 이르는 것으로 알려짐
 - 게임로프트의 2012년 1분기 매출은 전년동기대비 14% 증가한 4,480만 유로로 이 가운데 아시아 및 태평양 지역과 라틴 아메리카 지역이 44%를 차지했으며 북미가 30%, 유럽 및 중동아프리카 지역이 25%를 차지
 - 전체 매출의 40%를 차지한 모바일 부문 매출이 전년동기 대비 59% 증가한 것으로 나타나 스마트기기 시장의 폭발적인 성장이 큰 영향을 나타낸 것으로 드러남
 - 게임로프트가 모바일 부문에서 창출한 수익 절반 이상이 앱 내 결제와 광고 등 부분유료화 모델에 기반한 것으로 알려짐

- 중국의 조사업체인 “Analysis International”에 따르면 중국 온라인 게임시장 가운데 텐센트의 점유율이 33.7%로 1위를 차지했으며 넷이즈, 산다게임즈 등이 뒤를 이음
 - 넷이즈와 산다게임즈의 점유율은 각각 17.3%, 16%로 나타나 텐센트의 독주가 뚜렷하게 나타남
 - 텐센트가 높은 시장점유율을 기록하는데 있어 “크로스파이어”와 “던전앤파이터” 등 한국산 게임이 큰 기여를 한 것으로 나타남. 중국 업체가 국내 개발사 및 개발인력에 대해 관심이 많은 까닭 중 하나가 됨
 - 2012년 1분기 동안 “크로스파이어”가 약 13억 2천만 위안(약 2억 달러)의 매출을 기록했으며 “던전앤파이터”는 약 7억 위안의 수익을 올린 것으로 예상됨

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 4월 인터파크에 따르면 자사의 전자책 구매 고객들을 대상으로 조사한 결과 2011년 4월 초부터 2012년 3월 말까지 조사대상자가 연평균 도서 구매권 수가 21.6권으로 증가
 - 이는 전자책 구매 이전에 비해 연평균 4.8권 증가한 것으로 전자책의 저렴한 가격 등이 긍정적인 영향을 미친 것일 가능성이 있음
 - 또한 인터파크는 지난 2월 자사의 전자책리더기인 “비스킷”을 소셜커머스를 통해 저렴한 가격으로 판매해 5일 동안 4천대를 판매하는 등 성과를 거둠
 - 인터파크는 2011년에는 전년대비 800% 이상의 전자책 판매 증가세를 기록
- 2012년 4월 교보문고와 아이리버가 협력해 고해상도 전자책리더기인 “스토리 K HD”를 출시함

- 고해상도(768x1024) 디스플레이를 탑재했으며 가격은 12만원대로 저렴해 국내 전자책 시장 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망
- 2012년 1월에 발매된 이전 버전 제품인 “스토리K”는 저렴한 가격, 적절한 품질 등을 바탕으로 9일만에 초기물량 4천대가 모두 소진되었음
- 2012년 5월 한국콘텐츠진흥원은 NHN과 만화매니지먼트 사업 공동주관 업무 협약을 체결
 - 2009년부터 진행된 기존 만화매니지먼트 사업을 통해 〈농지마 정신줄〉, 〈들어는 보았나! 질풍기획!〉, 〈흐드러지다〉, 〈천년구미호〉, 〈헬퍼〉 등 27개 작품을 지원했으며 다수의 작품이 네이버 웹툰 코너에서 대중적인 인기를 유지해 성과를 거둠
 - 이번 협약 체결과 함께 작가에 대한 지원 기간을 13개월 이상으로 늘려 작품 활동을 안정적으로 지원하고 총 지원금액 또한 약 3억 원으로 증가
 - 또한 신인 작가 발굴과 웹툰 창작 지원을 위한 사업을 대폭 확대할 예정
- 2012년 6월 한국간행물윤리위원회는 “2012년 1인 출판사 출판지원 사업” 지원 출판사로 파라북스, 미지북스 등 10개 출판사를 선정
 - 학술 및 교양 부문 원고를 대상으로 심사를 거쳐 10개 출판사를 선정했으며 각 500만원을 제작비로 지원할 예정
 - 〈대한민국 목민심서〉, 〈르네상스 천재들의 외침, 창조의 망치를 들어라〉, 〈과학으로 보는 삼국의 고분〉, 〈우리 동네 나무 이야기〉 등의 작품이 선정 됨
- 2012년 6월 교보문고는 광화문에 위치한 본사를 파주시에 자리한 파주북시티로 이전할 계획
 - 이번 본사 이전을 통해 파주북시티에 입주한 출판사들과 효과적인 협업을 전개할 수 있을 것으로 기대됨

- 2012년 7월에 웹툰 〈신과 함께〉가 일본에서 리메이크 출판될 예정이며 5월 29일 SM엔터테인먼트의 한류스타를 소재로 제작된 웹툰 〈ENT.〉가 일본 최대의 만화출판사인 소학관의 만화 사이트인 〈클럽 선데이〉에서 공개되는 등 웹툰의 해외시장 진출이 잇따름
 - SM엔터테인먼트를 배경으로 한 웹툰 〈ENT.〉는 7월부터 네이버를 통해 연재를 시작하며 관련 음원 등을 지원할 예정
 - 인터넷 환경 하에서 웹툰은 음향 효과, 음원 등을 도입할 수 있으며 최근 일부 웹툰이 연출의 극대화, 몰입감 심화 등을 위해 사용하는 사례가 있음
 - 웹툰에 대한 음향 지원 이외에도 성우 등을 기용해 따로 “보이스 웹툰”을 제작 및 서비스하는 경우도 있으며 대개 라디오 드라마와 비슷한 유형임
 - 상대적으로 저렴한 제작비 등 낮은 리스크로 시장에서 대중성과 인기를 검증할 수 있기 때문에 웹툰은 영화 등 영상물의 스토리 기반으로써도 주목받고 있으며 점차 원소스멀티유즈 사례가 늘어나고 있음
- 2012년 3월 최광식 문화체육관광부 장관은 웹툰 규제를 만화계의 자율에 맡겨야한다는 의견을 피력했으며 한국 만화가의 미국 진출 지원 등 지원방안을 밝힘
 - 2012년 2월 방송통신심의위원회가 23개 웹툰을 대상으로 청소년 유해물 심의에 나섰고 이 중에 2011년 대한민국 콘텐츠 어워드 문화체육관광부 장관상을 받은 웹툰 〈더 파이브〉가 포함되기도 함. 이에 만화계(웹툰 등) 전반에 걸쳐 자율심의 도입에 대한 요구가 지속
 - 부천 한국만화영상진흥원에서 최광식 문화체육관광부 장관 등 각계 인사가 간담회를 가지고 자율심의와 만화계 지원방안 등에 대해 논의
 - 향후 문화체육관광부에서는 일부 만화가를 선발해 미국의 메이저 만화출판사에서 작품을 발표할 수 있도록 지원할 예정

□ 해외동향

- 2012년 4월 미국 법무부가 애플과 함께 사이먼앤슈스터, 맥밀란, 펭귄그룹 등 대형 출판사 5곳에 대해 반독점 소송을 제기함
 - 법무부에 따르면 주요 출판사와 애플이 전자책 가격 인상을 담합했으며 애플이 전자책 판매에 대한 수수료 비율을 30%로 책정함
 - 법무부는 '08년 이후 주요 출판사가 주기적으로 비공식적인 모임을 가지며 가격 책정 등에 대해 협의를 해왔으며 지난해 사망한 전 애플 CEO 스티브 잡스가 출판사에게 30% 수수료를 제안함
 - 최근 해치트, 하퍼콜린스, 사이먼앤슈스터 등 3개 출판사가 법무부와 합의를 한 것으로 알려졌으나 나머지 2개 출판사는 여전히 이를 거부
- 2012년 4월 뉴욕타임즈에 따르면 1분기 매출이 총 5억 6,650만 달러를 기록해 전년동기 5억 8,790만 달러보다 감소
 - 1분기 순익 또한 전년 동기 1,280만 달러의 절반에도 미치지 못하는 542만 달러로 감소함. 광고수익이 줄어든 가운데 온라인 광고만 4.5% 증가
 - 오프라인 신문 판매가 감소하는 가운데 온라인 구독자가 증가하고 있지만 매출과 수익이 감소세를 멈출 전망은 여전히 불투명함
 - 미국의 최대 일간지인 USA투데이 등 80여개 신문을 소유한 가네트도 2011년 4분기 지면광고 수입이 전년동기대비 5.9% 감소하는 등 인쇄 매체 시장의 부진이 지속
 - 인쇄 매체 시장이 침체를 지속함에 따라 세계적으로 관련 업계의 인력감축, 공장폐쇄 등이 나타남
- 2012년 4월 미국 남캘리포니아 대학의 설문조사에 따르면 전자책 소유자 가운데 10%만이 종이책 읽기를 그만두었다고 응답함
 - 남캘리포니아 대학은 주민 1천 500명을 대상으로 설문조사를 실시했으며 킨들 등 전자책리더기를 소유한 사람은 21%로 나타남

- 응답자 가운데 40%는 전자책보다 종이책을 더 많이 읽었으며 14%가 종이책만 이용한다고 응답함. 종이책 이용 빈도보다 전자책 이용 빈도가 높다는 응답자도 32%로 나타남
- 50세 이상 연령층 가운데 전자책 보유자가 20%로 18세~49세 연령대 보유율인 22%와 큰 차이가 없었음

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 5월 걸그룹 카라와 슈퍼주니어가 일본 콘서트를 성공적으로 마무리하는 등 일본에서 케이팝의 인기가 지속
 - 5월 초에 열린 슈퍼주니어의 도쿄돔 콘서트에서 약 11만 명의 팬이 모였으며 걸그룹 카라는 요코하마, 오사카, 도쿄 등 주요 도시에서 단독 콘서트를 가져 총 15만 명의 관객을 동원
 - 소녀시대와 티아라의 음원 다운로드 또한 지속적인 인기를 끌어 일본 시장에 진출한 주요 그룹이 인기를 지속
 - 또한 한류스타 장근석이 정규앨범 “저스트 크레이지”를 일본에서 발매해 오리콘 차트 1위를 차지
 - 장근석의 “저스트 크레이지”는 발매 일주일 동안 약 8만 8천장이 팔려 주간 차트 1위를 기록함. 해외 남성 솔로 가수의 1집 앨범이 주간 차트 1위를 기록한 경우는 최초임
 - 한국의 대표적인 걸그룹 중 하나인 원더걸스가 오는 7월에 일본에 진출할 것으로 알려졌으며 일본에서 첫 발매 앨범은 “노바디 포 에브리바디”가 될 것으로 알려짐. 이에 일본 현지에서도 기대감을 나타냄
 - 일본 오리콘에 따르면 지난 2011년 한 해 일본 내 K팝 관련 매출이 약 244억

엔(약 3,490억 원)을 기록

- 2012년 5월 21일 미국 실리콘밸리에서 유튜브 창업 7주년 기념행사의 일환으로 K팝 공연이 개최되어 2만 명이 넘는 팬이 모이는 등 호응을 얻음
 - 이번 “코리안 뮤직웨이브 인 구글”은 MBC와 구글 산하 유튜브가 공동으로 기획제작한 행사로 캘리포니아의 구글 본사 부근에 위치한 야외공연장에서 개최
 - 소녀시대, 원더걸스, 비스트, 동방신기, 슈퍼주니어, 카라 등 주요 K팝 스타들이 출연했으며 구글 직원 및 가족 6천 명이 관람
 - 구글에 따르면 지난 2011년 한 해 동안 SM, JYP, YG 등 3개 엔터테인먼트 기업 산하 가수들에 대한 유튜브 내 영상 조회수가 23억 건에 이름
- 2012년 2월부터 4월까지 문화체육관광부와 한국문화산업교류재단이 한류에 대해 공동으로 “한류 및 한국이미지에 대한 실태조사”를 실시
 - 금번 조사는 국내 거주 유학생, 외국인 등 총 4,600명을 대상으로 했으며 아시아, 유럽, 미주지역 등으로 분류함. 이후에도 한류 실태를 파악하고 한류 추이 분석을 위해 반기별로 실시할 계획
 - 유학생을 대상으로 한 조사에서는 아시아 권역에서 온 유학생 가운데 51.7%가 유학 결정에 있어서 한류의 영향을 받았다고 응답했으며 이는 전체 평균 42.3%보다 높았음. 이 가운데 일본인 유학생이 61.5%로 가장 높은 것으로 나타남
 - 또한 중국, 일본, 대만, 태국, 미국, 브라질, 프랑스, 영국, 러시아 등 9개국 외국인 각 400명에 대해 조사(총 3,600명)를 실시함. 아시아권 응답자는 한국을 대표하는 이미지로 K팝과 드라마를, 미주지역은 K팝과 전자제품을, 유럽은 북한, 한국전쟁을 선택해 유럽지역에서 부정적인 이미지가 높은 편이었음
 - 한류 콘텐츠를 접하는 경로는 아시아권에서는 TV로 나타난 반면 미주 및 유럽 지역은 인터넷으로 나타남

- 한류의 지속가능성을 묻는 질문에 대해서는 외국인과 국내CEO의 경우 응답자의 60%가 4년 이내에 끝날 것이라고 답함. 콘텐츠의 획일성과 지나친 상업성 등을 한계로 지적
- 2012년 5월 10일 문화체육관광부와 한국저작권위원회가 필리핀 마닐라에서 “한국저작권위원회 마닐라저작권센터 개소식” 행사 개최
 - 마닐라저작권센터는 한국과 필리핀 간 저작권 법제 정보 교류, 정책 공동연구, 저작권 전문인력 양성, 현지 콘텐츠 유통실태 조사, 법률 컨설팅, 저작권 계약 지원 등을 수행할 예정
 - 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 지난 2006년 중국에 “북경저작권센터”를 처음 설립했으며 이후 2007년 태국에 “방콕저작권센터”를 개설
 - “마닐라저작권센터” 설립 이후에도 올해 안에 추가로 동남아권에 새로운 저작권센터를 설립할 예정
- 2012년 5월 문화체육관광부는 “연예매니지먼트산업 선진화 방안”을 발표하고 연예기획사를 전수조사하고 이 가운데 부적격업체를 퇴출하는 계획
 - 한국연예제작자협회와 한국연예매니지먼트협회가 금번 조사에 협력하기로 했으며 기획사에서 발생하는 연습생과 지망생을 대상으로 한 불법행위, 사기 등을 근절해나갈 계획
 - 음반기획제작 및 트레이닝, 매니지먼트 활동 등을 하는 사업체를 대상으로 기획사 기본정보, 주요사업내용, 인원현황, 소속 대중예술인 현황을 조사할 예정임. 또한 기획사별 매니저 현황 등 데이터베이스를 구축해 기획사 세부정보 및 매니저 확인시스템을 만들어나갈 계획
 - 향후 문화체육관광부는 “대중문화예술산업 발전지원법”을 추진해 “성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률”, “풍속영업의 규제에 관한 법률”, “청소년보호법”을 위반한 자는 기획업에 종사할 수 없도록 할 계획

□ 해외동향

- 2012년 5월 구글이 클라우드 음악 서비스인 “구글 뮤직”과 연동되는 음원 판매를 시작하면서 본격적으로 음원 사업 활동을 개시
 - 음원 스토어는 안드로이드 마켓 내에 있으며 “구글 뮤직”과 연동가능하며 이용자는 “구글 뮤직”에 최대 2만 곡의 음원을 저장하고 스마트기기 등 관련 제품을 통해 자유롭게 이용가능함. 또한 구글플러스 고유기능을 통해 친구와 함께 음원을 공유해 즐길 수 있음
 - 구글은 EMI, 소니, 유니버설 뮤직 등 메이저와 23개 독립 음반사와 계약을 맺은 것으로 알려졌으며 서비스되는 곡은 총 1,300만 개에 이름
 - 구글은 또한 대형음반사에 소속되지 않은 뮤지션들이 25달러만 내고 자신들의 페이지를 개설해 음원을 판매할 수 있도록 했으며 구글은 수익의 30%를 받도록 설계됨
- 2012년 6월 마이크로소프트가 독자적인 음원 서비스인 “엑스박스 뮤직”을 발표함
 - “엑스박스 뮤직” 서비스는 명칭대로 마이크로소프트의 게임콘솔인 “엑스박스 360”에서 이용가능 할 뿐만 아니라 윈도우폰7, 윈도우8 등 향후 주력 제품에도 호환될 것으로 알려짐
 - 3천만 곡 이상의 음원이 제공되며 기존에 서비스하던 “준”의 서비스를 대체함. 마이크로소프트는 최근 노키아와 합작해 윈도우폰7 스마트폰의 최신 버전인 “루미아 900”을 선보이는 등 관련 기기 라인업을 확충해 콘솔과 PC 중심에서 벗어나 스마트기기 전반에 걸친 서비스를 제공

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 5월 15일 문화체육관광부가 주최하는 “2012 서울 국제 3D 페어”가 서울 코엑스에서 개최
 - “3D 기업관”에는 국내외 30개 기업이 참가해 3D 관련 장비, 콘텐츠 등을 공개했으며 국내외 비즈니스 상담이 진행됨
 - 5월 16일에는 미국, 영국, 일본, 중국 등 4개국의 방송관계자들이 참가한 “3D 국제 심포지엄”이 개최
 - 전 세계적으로 3D TV의 보급이 확대되고 있으나 여전히 3D 콘텐츠 공급이 수요에 비해 부족한 양상을 보이고 있음. 제작비가 일반 콘텐츠에 비해 높음 (최대 80% 이상)에도 불구하고 영화 시장과 달리 수익성 확보가 쉽지 않은 등 장벽이 있음
 - 비치하우스 픽처스에 따르면 미국에서 현재까지 450만 가구에 3D TV가 보급되었으며 2015년에는 미국 가정의 47% 가량이 3D TV를 소유하게 될 것으로 예측
 - 시장조사기관인 디스플레이서치에 따르면 2012년부터 본격적으로 시장에 진입하는 OLED TV 시장규모는 약 5만대 수준으로 추정됨. 최근 삼성과 LG는 55인치 대형 OLED TV를 공개하며 오는 7월 개최되는 런던 올림픽 등을 중심으로 마케팅 및 홍보를 전개해나갈 것으로 전망
- 2012년 5월 삼성전자와 SBS콘텐츠허브는 3D 콘텐츠 협력에 관한 양해각서를 교환함
 - 이에 따라 향후 SBS의 드라마, 다큐멘터리, 예능 프로그램 등 총 100시간의 콘텐츠를 3D로 전환해 삼성 스마트TV에 독점 공급
 - 오는 6월부터 삼성 스마트TV의 “3D 익스플로어”를 통해 시청자들은 “뿌리

깊은 나무”, “SBS 인기가요” 등 방송콘텐츠를 3D로 즐길 수 있게 됨

- 삼성전자에서 제공하는 3D VOD 서비스인 “3D 익스플로어”는 한국을 포함해 현재 70여개 국가로 확대됐고 서비스 개시 1년 만에 2천만회가 넘는 콘텐츠 시청을 돌파함

● 2012년 상반기에 국내 흥행을 거둔 “옥탑방 왕세자”, “더킹 투하츠” 등 드라마가 순조로운 해외 판매실적을 올리며 한류드라마의 상승세 지속

- 김종학프로덕션에 따르면 “더킹 투하츠”가 홍콩과 일본에 판매되었으며 8월부터 현지에서 방송될 예정
- 높은 시청률을 기록하며 종영한 SBS드라마 “옥탑방 왕세자”도 일본에 판매된 것으로 알려짐. 주연인 박유천은 그룹 동방신기의 전 멤버이며 JYJ의 현 멤버로 일본 등 아시아권에서 인지도가 높음

● 2011년 12월 종합편성채널이 개국해 6개월이 지났지만 여전히 시청률이 저조

- 시청률 조사업체인 TNS에 따르면 5월달에 JTBC, MBN, 채널A, TV조선 모두 1% 미만의 평균 시청률을 나타냄
- 중장기적인 관점에서 지상파에 치우친 시청자를 끌어들이려면 각 채널 특유의 포지션을 잡고 특화를 해나가는 노력이 필요할 것이란 분석이 일각에서 제기됨
- 종편 시청률이 부진함에 따라 광고 매출도 기대에 훨씬 못 미치는 것으로 드러났으며 향후 전망도 불투명함
- 주요 시청자층은 뉴스, 드라마, 예능 등 주요 프로그램에서 높은 경쟁력과 신뢰성을 갖춘 기존 지상파에 머무르고 있으며 종편으로 유입은 제한적임

□ 해외동향

● 2012년 5월 영국의 공영방송으로 런던 올림픽 주관방송사이기도 한 BBC는 런던 올림픽 전 종목에 대한 HD 생방송을 실시할 예정

- BBC에 따르면 오는 7월에 개최되는 런던 올림픽을 24개 채널을 통해 전 종목을 HD방송으로 중계할 것이라고 밝힘
- 전 종목 HD방송은 올림픽 방송 사상 최초이며 영국 내에서는 BBC 인터넷 방송서비스를 통해 다시보기 등 관련서비스를 이용할 수 있을 예정이며 스마트폰과 스마트TV용 애플리케이션도 제공할 예정
- 2012년 2월 중국 국가광전총국은 오후 7시부터 오후 10시까지 3시간 동안 외국 드라마와 영화 방영을 금지하는 규제를 실시한다고 밝힘
 - 전국 지방자치단체와 방송사에 대해 공표되었으며 또한 하루 전체 방영 시간 중 25%를 넘지 말아야한다는 규제도 포함됨
 - 또한 폭력성이 짙거나 부적절한 소재를 포함하는 경우도 사전에 선별하도록 되어 있어 사실상 검열이 강화된 것으로 나타남
 - 중장기적으로 한국 드라마의 중국 시장 진출에 부정적인 영향을 끼칠 것으로 전망. 중국이 영상물에 대한 규제를 꾸준히 강화해옴에 따라 한중 합작 드라마 제작 등 우회사례가 늘고 있지만 대응에는 한계가 있음
- 2012년 5월 폭스, ABC, CBS, NBC 등 미국 주요 방송사들이 방송 프로그램 재전송과 관련해 미국 에어리오(Aereo)사를 저작권 침해 등으로 제소함
 - 에어리오사가 판매할 예정이었던 제품은 아이폰, 아이패드, 컴퓨터 등에서 TV 생방송을 시청가능토록 하는 부품으로 소형 안테나 등을 포함하고 있음
 - 향후 재판에서 에어리오가 승리한다면 CBS, 컴캐스트 등 방송사들이 TV 프로그램을 재송신할 수 있는 대가로 징수하는 저작권료를 통한 수익이 무효화되지만 현재로서는 어떤 결과가 나올지 불투명한 상황

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 영화진흥위원회가 발표한 “2012년 1분기 한국영화산업 결산”에 따르면 2012년 1분기 극장 관객수는 약 4,069만명으로 전년 동기 대비 18.5% 증가함
 - 한국 영화 시장 점유율도 60.8%를 기록해 전반적으로 부진했던 2011년과 달리 긍정적 흐름을 보임
 - 전체 극장 관객수 증가와 한국영화 점유율 상승에 따라 한국 영화를 관람한 관객 수는 약 2,474만 명으로 전년 동기보다 28.2% 증가함
 - 매출액은 약 3,138억 원으로 전년동기에 비해 17.3% 증가함. 이는 2008년 이후로 역대 1분기 중 최대 규모임
 - “댄싱퀸”, “부러진 화살”, “범죄와의 전쟁 : 나쁜 놈들 전성시대” 등이 관객 300만 명 이상을 동원하며 흥행했고 “리브픽션”, “화차”, “건축학개론” 등도 인기를 끄
- 아시아권에서 한국 영화시장의 비중이 커지고 한류 등으로 한국의 아시아에 대한 대중적 영향력이 커지면서 할리우드 영화계의 한국 내 홍보활동이 활발해지는 경향이 나타남
 - 검열 문제 등으로 중국 시장에 대한 할리우드 영화 진출에 한계가 있는 반면 규제가 적고 자유로운 한국 영화시장은 일본과 더불어 아시아 최대의 할리우드 영화 시장임
 - 최근에는 “맨 인 블랙3”의 홍보를 위해 주연인 윌 스미스와 베리 소넨필드 등이 서울에서 기자회견을 갖는 등 한국에서 글로벌 시장에 대한 홍보활동을 전개함
 - 한국 관객들은 인터넷과 소셜네트워크서비스를 활발하게 활용해 영화에 대한 의견을 나누는 경향이 강하고 이에 따라 아시아 시장에서 흥행여부를 가

름하는데 있어 구체적인 정보를 얻을 수 있음

- 또한 한국에서 불법 다운로드가 여전히 활발하기 때문에 한국에서 먼저 개봉해 수익 감소를 막으려는 목적도 있음
- 2012년 1분기에는 한국영화가 강세를 띄었으나 2분기 들어 “어벤저스” 등 할리우드 대작들이 상영되며 외국영화 점유율이 높아지고 있음. 한국 관객은 품질과 경쟁력을 만족할 경우 다양한 문화색을 띤 작품을 골고루 받아들이는 경향이 있음

□ 해외동향

- 2012년 5월 27일 칸국제영화제가 폐막함. 미하엘 하네케 감독의 “아무르”가 황금종려상을 수상함
 - 임상수 감독의 “돈의 맛”과 홍상수 감독의 “다른 나라에서” 등 한국 영화 2편이 경쟁 부문에 진출했으나 수상을 하지는 못함
 - 신수원 감독의 “씨클라인”이 프랑스 비평가협회의 “카날플러스 상”을 수상함. 유럽의 최대 케이블 방송사인 카날플러스가 후원하는 상으로 수상작은 카날플러스 채널을 통해 유럽 지역에 방영됨
 - 연상호 감독의 “돼지의 왕”은 한국 애니메이션 최초로 칸국제영화제에 진출
 - 칸국제영화제 필름마켓에는 CJ E&M, 롯데시네마, 쇼박스, 미로비전, 화인컷 등 총 8개 국내업체가 참여함. 국내에서 흥행한 “건축학 개론”과 “최종병기 활”, 한류스타가 주연한 “자칼이 온다”, “나는 왕이로소이다”, “조선의 왕” 등이 마켓에서 긍정적인 반응을 얻음
 - 또한 “도둑들”, “미확인 동영상” 등도 판매실적을 거둠
- 2012년 5월 21일 도쿄신문은 일본 영화시장에서 할리우드 영화의 점유율은 하락한 반면 일본 영화의 점유율이 높아지는 등 일본 대중문화의 “미국 문화 이탈 현상”에 대해 논함

- 2010년에는 일본 영화 점유율이 53.6%로 46.4%에 머문 외국 영화(주로 할리우드 영화)를 앞질렀고 2011년에도 일본 영화가 54.9%의 점유율을 기록해 2000년대 중반부터 지속된 자국산 영화 점유율 상승추세를 이어감
 - 이와 더불어 미국 대중음악, 문학 작품 등에 대한 선호도 줄어들었다고 설명함. 반면 일본 대중음악 등이 자국 시장에서 비중을 크게 높임
 - 일본 영화계 일각에서는 할리우드 영화가 화려한 특수효과와 액션 장면에만 치중하면서 일본 관객이 싫증을 내는 탓이라고 주장하기도 했지만 구체적인 분석이 뒷받침되어야할 것임
 - 1980년대까지만 해도 동아시아 각국 중 일본의 경제적인 독주가 두드러져 격차가 벌어졌지만 80년대 말 일본 버블경제 붕괴, 뒤따른 20년 장기침체, 한국과 중국 등 동아시아 주요국의 고성장 지속에 따른 국제적 위상 제고 등으로 일본과 여타 동아시아의 경제적, 문화적 격차가 빠르게 줄어들음
 - 음악, 드라마, 영화 등 다양한 분야에서 한류의 일본 진출 가속화 또한 한국 콘텐츠산업의 경쟁력 및 위상 강화에 힘입었을 뿐만 아니라 일본 사회 전반에 걸쳐 동아시아 경제, 문화 등에 대한 평가가 다시 높아지고 있는 데도 원인을 찾을 수 있음
- 2012년 5월 중국 최대의 극장 체인을 소유한 완다그룹이 미국에서 2번째로 큰 극장체인인 AMC를 인수합병하기 위한 협상을 진행 중이라고 보도됨
- AMC는 미국과 캐나다에 347개 극장, 5,048개 스크린을 운영 중인 것으로 알려졌으며 완다그룹은 부동산을 중심으로 성장해 백화점, 쇼핑몰 등 유통산업, 문화 산업 등을 망라하는 대기업임

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 5월 12일 여수엑스포가 “살아있는 바다, 숨쉬는 연안”을 주제로 개막했으며 삼성, LG, 현대차, SK 등 7개 대기업이 기업관을 설치함
 - 이번 행사에서는 SK C&C가 개발한 “엑스포 2012” 앱이 제공되어 관람객들이 스마트기기를 활용해 관련 정보를 얻고 입장권 구매 등을 할 수 있도록 지원함
 - 삼성, LG, SK 등 IT 관련 대기업들 또한 기업관을 설치해 전시 공간에 자사의 첨단기술을 접목하는 등 홍보활동을 지속함
- 2012년 5월 16일 구글코리아는 구글플러스에 “K팝 허브”를 개설해 전 세계 팬들이 K팝 관련 콘텐츠 및 정보를 손쉽게 접할 수 있도록 할 것이라 발표함
 - 이미 지난 몇 년 동안 구글이 인수합병한 유튜브는 K팝 등 한류가 글로벌 시장에 알려지는데 있어 중요한 역할을 담당했으며 이번 “K팝 허브” 개설로 더욱 향상되고 통합된 서비스를 구글이 제공할 예정
 - 최근에는 걸그룹 씨스타가 구글 플러스의 화상채팅서비스인 “행아웃”을 통해 팬미팅을 가졌으며 실시간으로 전 세계 이용자에게 중계되었음. “K팝 허브” 개설로 관련 활동이 더욱 증가할 전망
 - “K팝” 가수의 페이지를 한국어, 영어, 일본어로 지원하고 스타가 올리는 모든 글을 영어로 번역해 제공할 예정
 - 현재 씨스타, 비스트, 애프터스쿨, 인피니트 등 4개 그룹이 참여했으며 이를 더욱 확대해나갈 계획
 - 또한 구글플러스의 한국어 모바일 앱을 선보여 소셜네트워크 시장에서도 점유율을 높이기 위해 노력을 기울임
 - 페이스북도 최근 K팝 전용 페이지를 공개했으며 관련 콘텐츠와 뉴스를 한글

과 영문으로 제공할 예정임

- 2012년 1분기 들어 포털이 스마트기기 보급 확대에 대응해 모바일게임 등 관련 부문에 대한 사업을 강화
 - NHN의 1분기 매출은 5,767억 원으로 전년동기대비 14.2% 증가했으나 영업이익은 1,618억 원을 기록해 전년동기대비 3.7% 줄어듦. 검색광고가 전년동기 대비 20.3% 증가해 호조를 보임
 - 다음의 1분기 매출은 1,102억 원으로 전년동기대비 13.3% 증가했으나 영업이익은 전년동기대비 11.3% 감소함
 - NHN은 스마트게임 사업을 강화하고 있으며 “앱스토어”처럼 NHN의 “N스토어” 서비스를 내놓을 예정임. NHN에 따르면 최근 모바일 검색이 활성화되어 PC의 60%를 상회하는 수준에 이르렀다고 함
 - 다음의 디스플레이 광고 매출은 모바일 광고 플랫폼인 “아담”의 매출 증가 등으로 인해 전년동기대비 18.5% 성장함. 2011년 12월에 게임업체인 온네트를 인수해 게임 관련 사업을 강화함
- 2011년 12월 NHN재팬이 네이버 재팬을 흡수합병하고 네이버의 모바일 메신저 “라인”의 일본 내 가입자가 1,400만명을 넘어서는 등 일본 시장에 적극적으로 진출
 - 최근까지 네이버재팬의 월간 페이지뷰는 약 8천만 건으로 알려짐. 현재 일본 1위의 포털인 야후 재팬의 일간 페이지뷰는 약 23억 건으로 격차가 큰 편임
 - 향후 일본에서 광고 영업을 시작하고 트래픽이 점차 증가함에 따라 수익 구조가 개선될 가능성이 있지만 여전히 불투명한 상황임
- 2012년 7월 영국에서 런던올림픽이 개최되고 삼성, LG, 현대기아차 등 주요 대기업의 신제품 홍보활동 강화에 따라 광고시장이 활성화되는 경향을 보임
 - 런던 올림픽 주관방송사인 BBC는 런던 올림픽 전 종목에 대한 HD 생방송을

실시할 것이라고 밝힘

- 삼성전자는 최근 “갤럭시S3”를 영국 런던에서 공개했는데 이번 런던올림픽 무선통신 분야 공식 후원사로서 올림픽과 연계된 마케팅 활동을 확대시키고 있음
- 한국방송광고공사의 2012년 6월 광고경기예측지수는 100.5로 나타나 런던 올림픽 등 국제행사를 맞아 대기업 등의 마케팅 활동 증가를 반영하는 것으로 나타남

□ 해외동향

- 2012년 5월 18일 세계 최고의 소셜네트워크 업체인 페이스북이 나스닥에 상장함
 - 페이스북 상장은 미국 역사상 세 번째로 큰 규모로 184억 달러에 이름. 그러나 공모가 38달러였던 페이스북의 주가가 하향세를 지속하고 거래 시작 이후 오류가 발생했으며 이 과정에서 손실을 본 투자자들이 나스닥OMX에 소송을 하는 등 일부 문제가 나타남
 - 또한 일부 투자자들이 모건스탠리, 골드만삭스, 뱅크오브아메리카 등 상장에 참여한 5개 금융기관이 페이스북의 수익 전망 등 주요정보를 은폐했다는 의혹을 제기하며 뉴욕 법원에 소송을 제기함
 - 최근 유럽 금융불안정 등으로 인해 글로벌 금융시장이 전반적으로 불안한 움직임을 보인 것도 페이스북 상장 이후 악영향을 주었음
 - 페이스북 가입자는 최근 9억 명에 이르렀으며 2011년 매출액은 약 37억 달러(85%가 광고, 15% 게임)로 알려졌으며 모바일을 통한 접속 비중은 54%로 스마트기기 보급 확대에 따른 영향을 확인할 수 있음
- 2012년 상반기 들어 구글이 스마트 안경 개발을 공개했으며 애플 또한 착용형 컴퓨터 개발을 검토하는 것으로 알려지는 등 향후 스마트기기의 폭이 점차 확대될 전망

- 2012년 5월 세르게이 브린 구글 창업자 등 구글 임직원이 구글 안경을 시범 사용하는 사진이 공개되는 등 제품 개발이 지속되고 있으며 상용화를 위한 관련 특허 획득도 알려지고 있음
- 관련 특허에는 3개의 안경형 디스플레이 특허와 손에 휴대하는 컨트롤러 특허 등이 포함됨
- 스마트 안경의 자체 기능뿐만 아니라 스마트폰, 태블릿PC 등 관련 제품과 연동을 통한 활용 등을 통해 장래 스마트기기 시장에 상당한 영향을 불러올 것으로 전망되지만 상용화 단계까진 적지 않은 시간이 걸릴 것으로 보임
- 2012년 5월 월스트리트 저널에 따르면 중국의 최대 인터넷 검색 업체 바이두가 자체적으로 스마트폰 및 관련 OS를 출시할 예정이라고 함
 - 새로운 스마트폰에 출시될 운영체제는 바이두의 자체적인 OS로 가칭 “바이두 클라우드” 서비스를 지원할 것이라고 알려짐
 - 바이두는 중국 시장에서 점유율이 80%에 이르고 있으며 주요한 경쟁업체인 구글과 중국 정부 간 분쟁이 지속되고 있어 독점적인 지위에 당분간 흔들림이 없을 가능성이 높음
 - 파이낸셜타임즈에 따르면 2011년에 바이두가 출시한 스마트폰은 높은 가격 등으로 인해 실패했으며 이에 따라 새로이 출시되는 스마트폰은 1천 위안 미만의 저가형이 될 것으로 관측됨

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 3월 부산에서 “제3회 카툰커넥션코리아”를 개최
 - 코트라와 유럽 애니메이션필름협회가 협력해서 열리는 행사로 국내 콘텐츠 기업의 유럽 시장진출에 좋은 기회가 되고 있음
 - 한국에서는 아이코닉스(뽀롱뽀롱 뽀로로 제작), 로이비주얼(로보카 폴리 제작) 등 51개사가 참가했으며 유럽에서는 전 세계적으로 히트한 스마트게임 앵그리버드의 제작사 로비오 엔터테인먼트 등 애니메이션 관련 업체 33개사가 참가함
 - 이번 행사에는 태국, 싱가포르 등 아시아 각국의 애니메이션 관련 업체 5곳도 참가해 향후 아시아의 주요 애니메이션 관련 행사로 발전할 가능성을 보임
 - 한-EU FTA의 부속협정인 문화협력의정서에 따라 한국과 EU 양측이 공동 투자해 제작한 시청각물 관련 사업비의 10%~80%를 지원받을 수 있고 상영 및 유통 등에서 EU권역 내 제작과 동일한 대우를 받게 됨
- 2012년 5월 코트라 상하이무역관이 중국 상하이에서 “한국 애니메이션 로드쇼” 개최
 - 중국의 외국산 애니메이션에 대한 규제와 진입장벽이 높아 한국 애니메이션 신작은 물론 “뽀롱뽀롱 뽀로로” 등 이미 세계시장에서 검증된 작품도 시장 진출이 늦어지는 등 시장 진출이 여의치 않음
 - 정부의 심의와 허가를 받아야하고 전체 애니메이션 중 송출 비율이 30% 이내로 묶여있으며 수입 편수에도 제한이 있음. 또한 주요 시청시간인 오후 5시부터 9시까지 중국산 애니메이션만 방영할 수 있도록 강력하게 규제함
 - 이런 와중에 중국 애니메이션 상품시장 중 일본이 70% 이상이며 유럽-미국은 16%를 차지해 편중이 심함. 한국은 3%로 점유율이 낮음

- 이에 따라 적지 않은 한국 업체가 중국 업체와 합작을 통한 진출을 모색하고 있음. 이번 로드쇼에서는 10여개 국내 업체와 60여개 중국 업체가 참가해 개별 상담을 벌여 중국 업체 또한 경쟁력과 노하우, 콘텐츠를 갖춘 한국 업체에 대한 관심이 많음을 보임
- 그러나 합작 진출의 경우 계약을 둘러싼 분쟁 가능성 등 다양한 리스크가 있기 때문에 정부와 업계가 협력해 부작용을 줄여나가는 노력이 꾸준히 전개될 필요성이 있음
- 2012년 4월 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 공동제작사인 오콘이 중국의 애니메이션차이나 그룹과 합작 법인을 설립하고 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 극장용 및 TV용 애니메이션을 공동으로 제작하기로 함
- 합작법인은 홍콩에 설립되고 양사가 50대 50으로 지분을 출자할 예정으로 알려졌으며 오는 11월경에 중국 상하이 인근에 위치한 대형쇼핑몰 완다광장 내에 “뽀로로파크”를 모델로 한 테마파크를 설립할 계획
- 2012년 5월 방송통신위원회는 종합편성채널도 국산 애니메이션을 의무적으로 편성해야하는 안이 포함된 방송법 시행령 개정안을 의결함
- 이에 따라 향후 지상파는 물론 종합편성채널과 애니메이션을 전문(50% 이상 편성)으로 하는 방송채널사용사업자 모두 국산 애니메이션을 편성할 의무가 있게 됨

□ 해외동향

- 2012년 5월 중국 문화부는 “12차 5개년 계획기간 문화개혁발전계획”을 발표함
- 중국 문화부에 따르면 2010년 약 4천억 위안 수준인 문화산업 부가가치생산을 2015년까지 8천억 위안 수준으로 증가시킬 계획
- 이에 10개 가량의 문화산업 시범단지를 조성하고 문화기업 30개를 육성해 중국 주식시장에 상장할 수 있도록 지원할 예정임

- 디지털 문화산업과 애니메이션 산업 또한 지원하기로 했으며 인터넷과 휴대전화용 애니메이션 산업을 중점적으로 발전시킬 계획
- 향후 베이징과 톈진에 애니메이션 산업기지를 건설해 애니메이션 산업을 지원하고 인력 육성 및 관련 기술 발전을 도모할 것으로 알려짐
- 2012년 2월 월스트리트 저널 등에 따르면 미국 최고의 애니메이션 기업인 드림웍스가 중국 상하이미디어그룹과 합작해 상하이에 애니메이션 스튜디오를 건립할 계획
 - 상하이미디어그룹은 중국 국영기업으로 드림웍스와 상하이미디어그룹의 합작 발표 회동 때 시진핑 중국 부주석 또한 참여함
 - 중국의 영화, 애니메이션 등 영상물에 대한 규제가 더욱 강화되는 반면 중국 내 관련 시장의 성장은 매우 빠르고 규모 또한 커 합작을 통한 규제회피 사례가 늘고 있음
 - 2011년 한 해 동안 중국의 극장 수입은 약 20억 달러로 추정되며 성장속도는 세계 최고 수준임. 향후 양사의 합작회사는 극장용 애니메이션 뿐만 아니라 드라마 등 다양한 콘텐츠산업에 참여할 것으로 알려짐
- 2012년 4월 20일 애니메이션 “마당을 나온 암탉”이 로마 등 이탈리아 17개 도시에서 개봉했으며 5월에는 러시아, 10월에는 프랑스에서 개봉될 예정
 - “Mediterranea Productions”가 이탈리아 배급을 맡았으며 로마, 제노바, 피렌체, 밀라노 등 17개 도시 70개관에서 개봉
 - 유럽 지역에서 국산 극장용 애니메이션이 개봉한 사례는 2003년 “마리아야기”, 2004년 “원더풀 데이즈”, 2007년 “천년여우 여우비” 등이 있음
 - “마당을 나온 암탉”은 220만 명이 넘는 국내관객을 동원해 극장용 애니메이션 최고 기록을 갱신한 작품임

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI⁴⁴⁾ 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 05월 14일부터 ~ 05월 31일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('12년 3분기, '12년 4분기), 설문항목(매

44) 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)

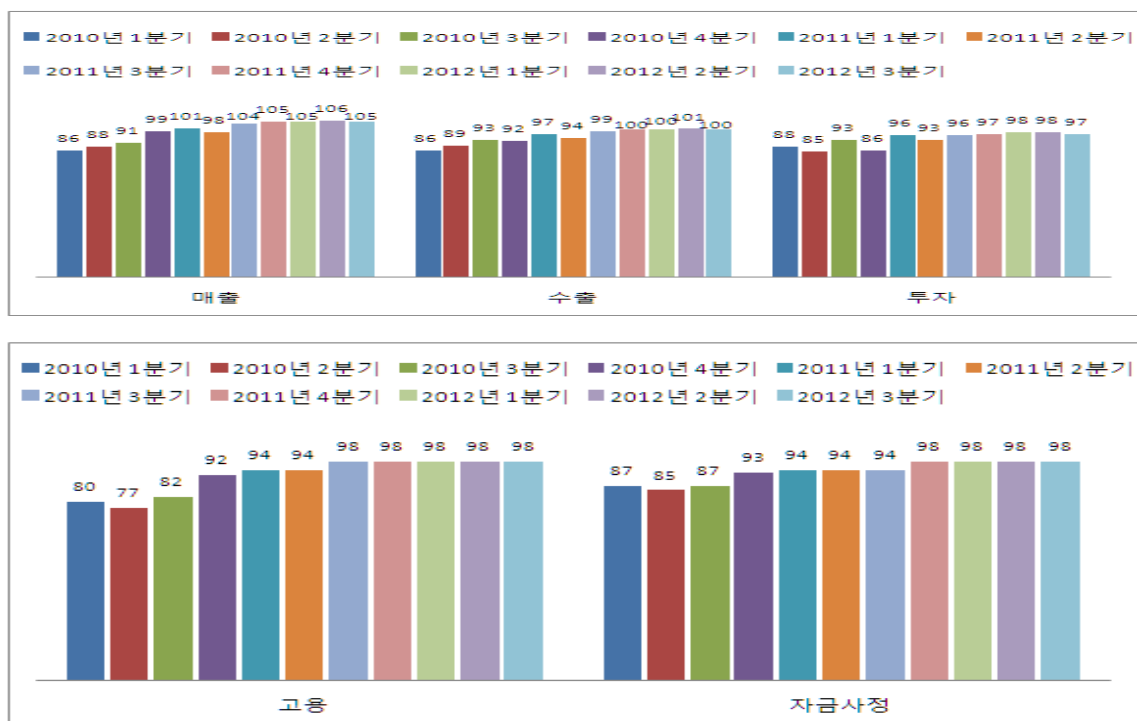
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1분기~2012년 3분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1분기~2012년 3분기 CBI 종합분석⁴⁵⁾

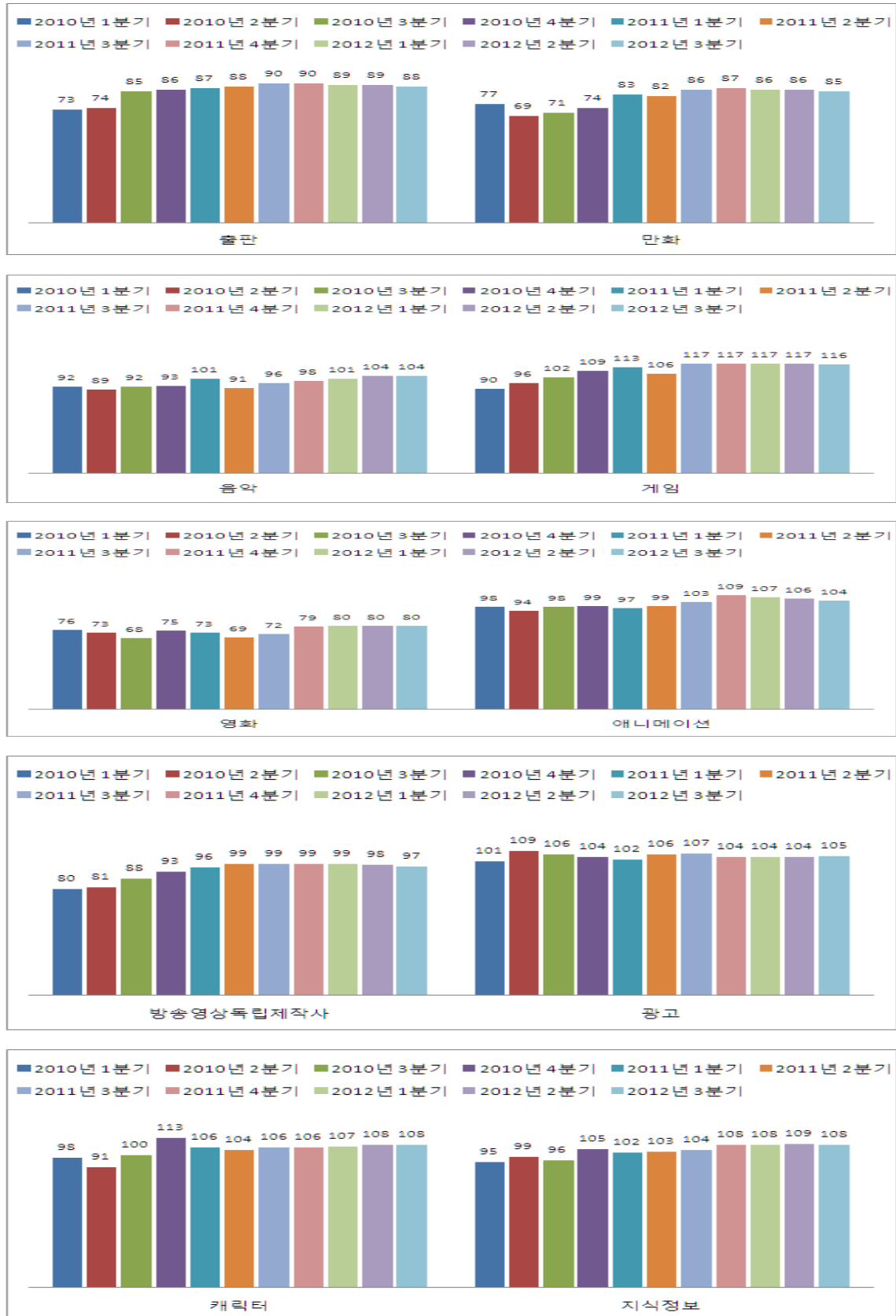
- '12년 1분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 4분기와 유사하며, 특히 투자를 제외하고 정체될 것으로 나타났으며, 2분기는 매출과 수출을 중심으로 상승할 것으로 전망됨

〈그림 IV-1〉 '10년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



45) 100을 기준으로 84 이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈그림 IV-2〉 '10년 1분기~'12년 3분기 콘텐츠산업별 CBI



- '12년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 음악, 광고, 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '12년 2분기는 '12년 1분기 대비 콘텐츠산업 증가세는 산업별로 차이가 발생할 것으로 전망됨
- '12년 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 출판(93→94), 만화(91→92), 음악(공연)(105→107), 광고(111→112), 캐릭터(111→113), 지식정보(118→119)

3.2. 2010년 1분기~2012년 3분기 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 |

- '12년 2분기 출판은 '12년 1분기에 이어 전체적으로 정체되고 있으며, 매출과 자금사정을 제외하고 전반적으로 감소될 것으로 전망됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기에 비해 전체적으로 감소될 것으로 전망되며, 특히 매출이 더 하락할 것으로 예상됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기 대비 매출과 수출은 증가할 것으로 전망됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 매출과 수출 등 전반적으로 감소할 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기에는 '12년 1분기 대비 수출과 투자 부분이 큰 폭으로 증가할 것으로 전망되며, 1분기 호조세를 이어갈 것으로 예상됨

- '12년 3분기에는 '12년 2분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상되나, 수출은 다소 하락할 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기의 추세를 지속할 것으로 예상됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 다소 주춤할 것으로 전망되나, 호조세는 이어갈 것으로 예상됨

● 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 |

- '12년 2분기는 전반적인 침체는 지속되나, '12년 1분기에 비해 수출은 약간

호전될 것으로 전망됨

- '12년 3분기는 전반적인 침체속에서도, '12년 2분기에 비해 매출과 수출은 약간 호전될 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기의 호조세를 이어가나 전반적으로 상승세는 약간 주춤할 것으로 예상됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기에 비해 다소 주춤할 것으로 보이며, 특히 매출과 수출에서 하락이 예상됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기에 이어 매출과 수출이 다소 주춤하나 전반적인 호조세를 이어갈 것으로 전망됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기에 비해 매출액과 수출액, 고용이 다소 하락할 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기 대비 전반적으로 유사한 추세를 보일 것으로 전망됨
- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 전반적으로 증가할 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기의 호조세를 이어가며 특히 매출과 고용, 자금사정의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 다소 하락할 것으로 전망되나 호조세는 지속될 것으로 전망됨

● 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 |

- '12년 2분기는 '12년 1분기 대비 전부분이 상승할 것으로 예상됨

- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 전부분이 다소 하락 할 것으로 전망되며, 특히 매출이 다른 부분보다 더 주춤할 것으로 예상됨

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2012년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '12년 1분기 전년동기대비 GDP 성장률은 2.8%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 130.2로 전년동기대비 4.9% 증가, 출판·영상·방송 통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 4.1%, 7.9%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 -11.8%, -6.9%로 전년동기대비에서는 증가하였으나, 전분기대비는 하락했음
- '12년 3월 전체 소비자 심리지수는 101로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 11월 이후 하락세를 보이고 있으며, '12년 3월 93으로 나타남. '12년 1분기에 들어서도 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성이 저감되지 않고 있으며, 대기업 중심의 양적확대는 일정부분 유지될 것으로 예상되나, 대내외 리스크 등의 완전해소가 여의치 않아 전반적인 질적성장에는 다소 부정적일 것으로 전망
- '12년 1분기 CBI를 살펴보면, 전반적으로 '11년 4분기의 수준을 유지하고 있음 (매출(104→105→105) 및 투자(96→97→98), 고용(98→98→98), 수출(99→100→100)). '12년 2분기 CBI전망은 전반적으로 상승이 예상되며, 이중 매출(105→105→106), 수출이(100→100→101) 약간 상승할 것으로 예상됨. '12년 3분기 CBI전망은 대외적 요인이 불안정할 경우 매출(105→105→106→105), 수출(100→100→101→100)은 다소 하락할 것으로 예상됨
- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '12년 1분기 대비 콘텐츠산업 상장사 종사자수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수는 전년동기대비 증가하였으나 전분기대비 전반적으로 하락하는 추세를 보임. 또한 '12년 2분기 콘텐츠산업 CBI는 '12년 1분기 대비 매출 및 수출 등의 증가가 예상됨 - 이는 '12년 1분기의 경우 거시적으로 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성 확대가 수요부분 등 국내 경기 불확실성이 확대됨에도 불구하고 미시적으로

지속적인 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트기기 보급 확대 등 안정적인 수요 인프라 구축 등으로 게임 등 온라인 및 모바일과 연계된 콘텐츠 수요가 공급 증대를 견인. 향후 1) 유럽금융위기 등 대외 리스크와 연계된 국내 경기 악 영향, 2) 미국, 중국 등 국내 주요 교역국가들의 경기 상승여부 등 거시적 측면의 긍·부정요인들이 있음에도 대내외적으로 경쟁력을 보유한 콘텐츠 분야들을 중심으로 수요 및 생산증대가 지속될 것으로 전망

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

2 2012년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,125억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 19.0% 성장하였고 전분기대비 0.6% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 124로 양호함
- 게임산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 6,625억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 33.8%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 35.2% 성장하였고 전분기대비 19.8% 하락하였으며 CBI 분석 결과 1분기 115로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 9만 7,072명이며 상장사 고용 비중은 11.4%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 4.3% 증가하였고 전분기대비 0.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 106으로 양호함

□ 게임산업 2012년 2분기 전망

- 게임산업 '12년 2분기 매출CBI(124) 및 수출CBI(114)는 '12년 1분기와 유사할 것으로 예상됨
 - 신형 태블릿PC의 출시 등 게임시장 확대(스마트게임 등)가 2011년 하반기 이후 이어지면서 중대형 국내업체를 중심으로 매출 증대가 전망됨

- ※ 기존 온라인게임 인기작을 중심으로 스마트게임으로 전환되는 추세를 보이고 있으며, 컴투스의 “리틀위자드”는 모바일 환경에 최적화된 스마트폰게임을 개발 및 론칭
- ※ 국내 중대형 게임 개발사들은 해외 유력 게임관련 업체들과 전략적 제휴를 통한 수출확대 등 글로벌 전략을 추진하고 있으며, 엠게임은 그리스 퍼블리셔와 협력을 통한 아시아지역 판권 확보 및 게임 공동 개발 추진
- 일부 해외大作 온라인게임의 국내 시장 점유율 증가에 따라 출시가 임박한 국내大作 온라인게임의 흥행에 부정적 영향을 미칠 것으로 전망
- ※ 기존 국내 상위 온라인게임(“서든어택” 등)뿐 아니라 ’12년 2분기에 론칭된 그라비티 “드래곤 사가”와 네오위즈게임즈 “명장 온라인” 등이 블리자드 “디아블로3”의 출시로 게임 유저들에게 상대적으로 주목을 받지 못하고 있는 상황
- ’12년 1분기 이후에도 ’11년 말에 이어 섣다운제 실시가 국내 중대형 게임사들의 실적 확대에 미치는 영향은 낮을 것으로 전망
- 국내 대형업체들의 해외 진출은 중국뿐 아니라 베트남, 인도네시아, 브라질 등 지역 및 수익 모델 다변화를 통해 수출 확대 및 매출 증대가 전망
- ※ 베트남, 인도네시아, 브라질 등 신흥 시장에 진출하기 위해서는 해당 지역 문화 및 특수성 이해 등 현지화 작업을 통한 전략적 진출이 요구됨
- 게임산업 ’12년 2분기 고용CBI는 106으로 호조세를 유지할 것으로 예상됨
- ’11년 이후 기존 대형 개발사들의 경우 온라인게임 및 스마트게임의 수요 증대로 개발인력의 제한적 수요 확대가 예상되며, 스마트게임의 대형화로 중소형 게임업체들의 경쟁력 하락에 따라 인력 보강이 다소 어려운 상황
- ※ 게임 개발사(위메이드엔터테인먼트, 제이씨엔터테인먼트)들의 종사자수 증가(’11년 4분기 대비 약 15.1%, 11.1% 상승)

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 5조 2,846억 원이며 만화는 약 1,832억 원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 10.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 1.5% 증가하였으나 전분기대비 10.4% 상승하였음. '12년 1분기 매출CBI 분석 결과 출판과 만화는 각각 93, 91로 다소 부진한 상황임
- 출판 및 만화산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 650억원, 만화가 47억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 2.2%임
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 103.9% 증가하였고 전분기대비 81.7% 하락하였으며, 수출CBI는 출판 90, 만화 79로 다소간 부진함

□ 고용부문

- 출판/만화산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 20만 9,964명이며 상장사 고용 비중은 3.3%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 1.2% 감소하였고 전분기대비 3.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 91이며 만화 88로 부진함

□ 출판/만화산업 2012년 2분기 전망

- 출판/만화산업 '12년 2분기 매출CBI는 각각 94, 92이며, 수출CBI는 각각 90, 81로 부진할 것으로 예상
 - 해외 유력 출판 유통사의 전자책 출판 확대가 나타나고 있으며, 국내 또한 해외 경향처럼 전자책 출판 증대가 가속화될 것으로 전망

- ※ 기존 교보문고 “교북 e북리더” 출시와 함께 아이리버의 “스토리K”는 저렴한 가격으로 출시하는 등 e북 리더기의 소비자 선택의 범위를 확대시킴
- ※ 미국 최대 서적유통 및 출판 기업인 “반스앤드노블”은 종이책 출판의 경우 '11년 3분기 660만 달러의 손실을 기록했으며, 매출은 전년동기대비 0.6% 감소
- 국내 전자출판의 시장확대가 예상되지만, 출판사 및 유통사 등 주요 시장 참여자들의 이해관계가 첨예해 전자책 시장확대에 저해 요인으로 작용할 것으로 전망
 - ※ 전자책 유통사와 제작업체의 시장 주도권 경쟁에 따른 전자책 저작권, 포맷, 판매, 정산, 관리 등 구조적인 문제해결이 시급한 상황
- 다양한 플랫폼 사업자 참여로 전자책 보급확대에 따라 전자책 위주의 신예 작가 등단기회가 확대 될 것으로 전망
 - ※ SK플래닛은 자체플랫폼인 T스토어 전자책 카테고리에 신예작가 발굴 프로젝트 실시
- 대통령선거 등 대형 정치이벤트가 진행됨에 따라 관련 경제, 정치, 사회 등 사회과학 관련 서적의 수요확대가 예상
- 침체된 국내 출판 시장의 활성화를 위해, 기존 북미지역과 유럽지역과 더불어 중남미 등 신흥 지역 도서 전시회 진출을 통한 도서 판권 수출기회 확대 전망
- 웹툰의 드라마, 영화 제작 등(OSMU)이 활성화 됨에 따라 잠재력 있는 웹툰 작가들의 왕성한 창작기회 확대로 독자들의 수요 만족도가 높아져 수요와 공급이 선순환 구조가 정착될 것으로 전망
 - ※ 작가 하일권의 네이버웹툰 “목욕의 신”은 영화제작사와 영화제작계약을 체결했으며, 향후 드라마제작도 논의 예정, 강풀의 웹툰 “26년”은 영화제작 예정
- 태블릿PC의 보급확대에 따른 디지털교과서의 수요증가가 예상되면서 관련 학습만화의 공급 증대가 전망
 - ※ 디지털교과서는 2015년까지 초중고 전 과정 사용예정
- 출판/만화산업 '12년 2분기 고용CBI는 각각 91, 88로 부진할 것으로 예상됨
 - 전자책 패러다임 변화에 따른 출판/만화의 종이 출판관련 인력은 감소할 것으로 전망되며, 전자책 제작 및 유통 분야의 인력수요를 중심으로 제한적인 증가 예상

- 웹툰은 OSMU 활성화로 신예작가들의 등단기회가 확대됨에 따라 창작인력을 중심으로 수요확대가 전망됨

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 9,973억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 18.9%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 26.4% 증가하였고 전분기대비 27.3% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 105로 나타남
- 음악산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 485억원이며 상장사 수출액 비중은 66.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 439.3% 증가하였고 전분기대비 36.6% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 106으로 다소 양호함

□ 고용부문

- 음악산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 7만 8,782명이며 상장사 고용 비중은 1.9%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 49.6% 증가하였고 전분기대비 8.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 106으로 나타남

□ 음악산업 2012년 2분기 전망

- 음악산업 '12년 2분기 매출CBI는 107로 호조, 수출CBI 109로 호조될 것으로 예상됨

- 국내 기획사들의 아이돌 스타들을 중심으로 국내 음원시장의 안정적 성장이 나타나고 있으며, 이를 기반으로 다양한 매체(페이스북, 유튜브 등)를 통한 해외 인지도 제고가 이루어져 매출 증대에 기여하고 있으며 이러한 추세는 당분간 지속될 것으로 전망
- 이용자 편의를 반영한 스마트기기 기반의 음원수요가 증대됨에 따라 스트리밍 및 음원 구매 등 수익 다변화가 이루어져 음원서비스 사업자를 중심으로 매출 증대가 지속될 것으로 전망
 - ※ 음원제작사와 음원유통사간의 정액제와 종량제에 대한 논의가 있으며, 네오위즈벅스는 음원 애플리케이션을 통한 매출액 증대가 이루어짐
- 아이돌그룹의 해외공연이 지속됨에 따라 직접적인 매출증대와 더불어 간접적으로 국내 아이돌 인지도를 활용한 국내 제품의 매출에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상
 - ※ 김현중은 1일 단위로 최고 판매를 기록하였으며, 카라(홍초) 및 장근석(막걸리)을 모델로 한 국내 제품들의 일본 매출 증대
- 국내 창작 대형 뮤지컬의 국내 흥행과 국내 흥행 드라마의 뮤지컬화 등 국제 경쟁력을 보유한 작품을 통해 일본 등 아시아권을 중심으로 적극적인 해외 진출을 모색
 - ※ 2011년 “궁”, “미녀는 괴로워”는 일본에 진출하였으며, 2012년 3월까지 “잭 더 리퍼”, “파리의 연인” 등이 진출함
- 완성도 높은 해외 대형 뮤지컬의 국내 공연이 예정됨에 따라 다양한 니즈를 소구하는 뮤지컬 관객들의 티켓 구매가 이루어져 전반적인 국내 뮤지컬 시장 확대가 전망
 - ※ 브로드웨이의 인기 뮤지컬 “위키드”의 오리지널 팀의 국내 첫 공연 예정
- 음악산업 '12년 2분기 고용CBI는 108로 호조될 것으로 예상
 - 기존 음악 수익모델(음원 등) 다양화와 뮤지컬, 음악페스티벌 등 공연관련 산업이 활성화 되면서 제작 및 마케팅 인력을 중심으로 수요확대가 전망

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 2,135억원이며 방송 영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 13.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 62.1% 성장하였고 전분기대비 35.5% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 103으로 호조임
- 방송영상독립제작사의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 22억원이며 상장사 수출액 비중은 34.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 53.8% 감소하였으며 전분기대비 63.6% 하락하였으며, CBI 분석 결과 95로 호조임

□ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 4,714명이며 상장사 고용 비중은 1.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 10.0% 증가하였고 전분기대비 4.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 101로 나타남

□ 방송영상독립제작사 2012년 2분기 전망

- 방송영상독립제작사 '12년 2분기 매출CBI는 102, 수출CBI 94로 호조를 나타낼 것으로 예상
 - 종합편성채널 등 방송제작시장에 신규 참여에도 불구하고 소비자들의 방송 콘텐츠 인지도가 낮아 매출부진이 발생하면서 이에 따른 방송영상 제작업체들의 매출액 상승에 부정적으로 작용할 것으로 전망
 - 기존 흥행된 지상파TV 드라마를 중심으로 일본 등 아시아권의 해외진출과 함께 완성도 높은 케이블TV 제작 드라마도 수출되는 등 다양한 채널을 통해

수출이 활발해질 것으로 전망

※ MBC “해를 품은 달”은 일본, 태국 등 아시아 7개국과 판권 계약 예정, CJ E&M(케이블 tvN)의 “닥치고 꽃미남밴드”, “로맨스가 필요해”, “꽃미남 라면가게”, “뱀파이어 검사” 등 일본을 중심으로 해외 진출이 이루어짐

- 방송영상독립제작사 '12년 2분기 고용CBI는 101로 호전될 것으로 예상됨
 - 지상파, 종합편성채널, 보도채널 등 채널 다변화와 이에 따른 방송콘텐츠 수요 증가로 드라마를 중심으로 제작관련 인력수요가 확대될 것으로 전망됨

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 영화산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 9,038억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 29.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 57.1% 증가하였으나 전분기대비 0.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 88로 부진한 상황임
- 영화산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 156억원이며 상장사 수출액 비중은 88.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 931.9% 증가하였고 전분기대비 57.6% 상승하였으며, CBI 분석 결과 75로 부진함

□ 고용부문

- 영화산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 3만 787명이며 상장사 고용 비중은 4.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 15.4% 증가하였고 전분기대비 2.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 77로 매우 부진

□ 영화산업 2012년 2분기 전망

● 영화산업 '12년 2분기 매출CBI는 86, 수출CBI는 76으로 다소 부진할 것으로 예상

- 최근 5년간 한국영화 시장점유율은 증가되고 있는 가운데 '12년 1분기 영화 관객수는 '11년 1분기에 비해 19.3% 증가하였으며, 이는 스토리가 탄탄한 합리적 제작비용을 투입 제작한 한국영화의 선전에 기인하고 있어, 향후 이러한 추세가 이어질 경우 국내 영화제작 시장 증대가 전망

※ 2012년 1분기에 개봉된 “범죄와의 전쟁”, “댄싱퀸”, “부러진화살” 등 국내 영화 매출 증대를 주도했으며, 3월 또한 “화차”, “러브픽션”, “건축학개론” 등이 선전하였음

- '12년 2분기는 전통적 비수기가 예상되는 가운데 대형 외국 블록버스터 및 3D영화의 선전여부가 대형 멀티플렉스 매출 성장에 직접적인 영향을 미칠 것으로 전망

- 국내 일부 작품의 중국 등 아시아권 시장 진출이 이루어지고 있으나 가시적인 성과는 다소 미흡. 향후 해외 관객에 부응하는 공동제작 형태를 통한 진출이 이루어질 경우 수출 증대가 예상

※ CJ E&M에서 배급한 “만추”는 중국에 수출되어 비교적 높은 매출 성과를 달성(개봉 3일 매출 45억원)

- 영화 콘텐츠 수요가 급증할 것으로 예상되는 중국 시장은 사전검열 등 규제 강화로 단기적 진출이 저해가 전망되나, 향후 한중 FTA체결을 대비한 수출 확대 전략이 요구됨

● 영화산업 '12년 2분기 고용CBI는 76으로 부진할 것으로 예상

- 제작부문은 일부 흥행작 출현과 기대수익 호조에도 불구하고 제작 투자 리스크가 여전히 높아 신규 인력 수요는 정체가 전망되며, 대형 멀티플렉스 등의 신규 개관정체에 따라 인력수요의 증가는 다소 둔화될 것으로 예상

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 6,375억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 31.1%를 차지하는 것으로 나타남
- 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 31.8% 증가하였고 전분기대비 29.1% 하락하였으며 CBI 분석 결과 1분기 111로 호조세를 나타냄

□ 고용부문

- 광고산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 5,412명이며 상장사 고용 비중은 27.4%를 차지하는 것으로 나타남
- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 11.9% 증가하였으나 전분기대비 5.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 100으로 호조임

□ 광고산업 2012년 2분기 전망

- 광고산업 '12년 2분기 매출CBI는 112, 수출CBI 101로 호조를 보일 것으로 예상
- '11년 2분기부터 이어진 경기상승세 및 종합편성채널 개국 등 광고수요 증가가 일정부분 광고 매출 증대에 반영되었으나, '12년 2분기 이후 유럽금융위기 등 대외적인 불안요소가 매출 직접적인 영향을 미칠 것으로 전망됨
- 국내 일부 대기업의 해외실적 여부 및 올림픽 등 대형 스포츠 이벤트가 예정됨에 따라 대기업 계열 광고대행사를 중심으로 매출 증대가 전망
- 광고산업 '12년 2분기 고용CBI는 101로 호조를 보일 것으로 예상
- 대외 불안정 요인이 상존하지만 올림픽 등 대형 스포츠 이벤트로 인한 대기업 중심의 광고 수요 증대가 예상됨에 따라 대기업 계열 광고대행사 및 광고 제작사들의 인력 수요의 제한적 증대가 전망

- 채널의 다양화(스마트기기 등)에 따른 일부 온라인 중소형 광고관련 사업체들의 참여 기회 확대로 고용 증대는 제한적일 것으로 예상

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,355억원이며 캐릭터 산업은 1조 8,829억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 6.1%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 1.7%를 차지하는 것으로 나타남
- 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 19.3% 감소하였고 전분기대비 37.1% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 1분기 110으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 1분기 111로 양호함
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 352억원이며 캐릭터는 약 1,116억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 0.4%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 11.7%를 차지하는 것으로 나타남
- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 26.8% 감소하였고 전분기대비 39.5% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 애니메이션은 112, 캐릭터는 131로 양호함

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,624명, 캐릭터는 2만 6,560명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.4%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.3%를 차지하는 것으로 나타남
- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 3.4% 증가하였고 전분기대비 9.9% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기

애니메이션 102이며 캐릭터 99로 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2012년 2분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 2분기 매출CBI는 각각 110, 113, 수출CBI 111, 131로 호조를 보일 것으로 예상
 - 국내 인지도가 높은 캐릭터를 중심으로 어린이용 상품 수요가 증대됨과 함께 캐릭터의 인지도를 활용한 라이선싱을 중소기업 제품으로 확대해 매출의 동반 증대가 전망
 - ※ 경기중기센터 광고홀에서 “뿌까”, “빼꼼”, “똥”, “프랭키와 친구들” 등을 보유한 캐릭터업체와 제조 및 유통기업 관계자 간 상담회 개최
 - 국내 유명 캐릭터를 사용한 테마마크와 함께 국산캐릭터 전문 유통매장인 멀티숍이 증대되어 국내 캐릭터상품 매출액 증대가 예상
 - ※ 부천에 국내 최대 규모의 국산캐릭터 전문 유통매장인 “mon+C”가 '12년 2분기에 개설
 - 국내 완성도 높은 애니메이션과 접목된 국내 캐릭터상품 개발이 다양해지면서 주요 수요지역인 미국, 유럽지역뿐만 아니라 신흥시장으로 수요 확대가 전망
 - ※ “우당탕탕 아이쿠”는 프랑스 등 해외 53개국에 수출되어 방영 예정이며, 다양한 캐릭터용품 개발 예정
 - 경쟁력을 보유한 창작 애니메이션 제작이 증대됨과 더불어 국산 애니메이션 총량제 확대 등 정책적 실시에 따라 제작사를 중심으로 매출 증대가 전망
 - ※ <방송법> 71조 개정에 따라 국산 애니메이션 신규편성 의무 시행
 - 국내 창작 애니메이션 중 완성도 높은 작품을 중심으로 해외에서 작품성과 시장성을 인정받아 3D 및 4D 등 고부가가치 작품 제작이 증대될 것으로 전망
 - ※ 레드로버 “넛집”은 '11년 하반기에 개최된 세계 유력 영화배급사로부터 북미지역을 제외한 전 세계 시장에 수출 수주(약 200억원 규모)
 - ※ 국내 기술의 최초 3D 애니메이션인 “볼츠와 블립”은 아시아지역과 유럽, 미국, 호주로 수출

- 애니메이션/캐릭터산업 '12년 2분기 고용CBI는 각각 101, 101로 호조
 - 애니메이션산업은 3D 및 4D 등 고부가가치 제작의 수요가 증대됨에 따라 이에 따른 기획 및 제작 관련 인력을 중심으로 수요확대가 전망
 - 국산 캐릭터 전문 유통매장의 활성화와 국내 캐릭터 인지도 제고 및 해외 수요 증대로 기획제작과 해외 시장 이해도가 높은 마케팅 인력 수요가 증대가 예상

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '12년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 1,231억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 40.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 9.1% 증가하였고 전분기대비 4.0% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 118로 양호함
- 지식정보산업의 '12년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,052억원이며 상장사 수출은 없는 것으로 나타남
 - CBI 분석 결과 100으로 호조임

□ 고용부문

- 지식정보산업의 '12년 1분기 고용규모를 살펴보면, 5만 1,348명이며 상장사 고용 비중은 14.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 1분기 전년동기대비 4.2% 증가하였고 전분기대비 0.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 106으로 양호함

□ 지식정보산업 2012년 2분기 전망

● 지식정보산업 '12년 2분기 매출CBI는 119, 수출CBI는 101으로 호조를 보일 것으로 예상

- 포털사업자들은 기존 수익모델(온라인광고, 검색광고, 통합형 커뮤니티, 이메일, 뉴스 등)과 모바일분야의 매출 확대를 도모하고 있으나, 대내외적인 리스크가 매출증대에 부정적인 영향을 미칠 것으로 전망

※ 대외적인 요소인 유럽발 금융위기와 이에 따른 국내 경기 둔화 예상

- 인터넷 기반 e-learning산업의 성장과 함께 다양한 플랫폼(태블릿PC, 스마트TV 등)등 이러닝 성장 인프라 확대가 관련 수요 증대 견인이 예상됨에 따라 기존 이러닝 업체뿐 아니라 경쟁력 있는 하드웨어를 보유한 업체들의 신규 진입이 증대될 것으로 전망

※ KT는 '12년 1분기 세계 최초로 상용화 예정인 유아용 에듀테인먼트 로봇인 “홈로봇”에 다양한 교육 콘텐츠를 제공해 국내 및 해외 시장 진출 예정

- 에듀테인먼트산업은 유아를 대상으로 한 콘텐츠와 더불어, 향후 플랫폼 다양화에 따른 콘텐츠 제작 및 서비스 제공 확대로 매출 증대가 전망

※ 다음 어린이 포털 “키즈짱”은 영유아를 대상으로 직업 체험 놀이 서비스 실시

※ 삼성전자는 스마트TV에 뽀로로 및 캐니멀 등 어린이에게 인지도가 높은 캐릭터를 활용한 교육 콘텐츠를 내장해 서비스 제공

● 지식정보산업 '12년 2분기 고용CBI는 108로 호조를 보일 것으로 예상

- 포털사업체들은 인터넷과 모바일이 접목된 검색 및 광고 수요가 확대되고 있으나, 대내외적인 불안정 요소로 제한적인 인력 수요 증대가 예상

- e-learning 및 에듀테인먼트는 다양한 계층을 대상으로 한 콘텐츠 증가가 예상됨에 따라 관련 제작 인력 수요가 증대될 것으로 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 |
| 게임 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 지식정보 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 출판 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 방송 | 19 | 19 | 20 | 21 | 22 | 22 | 22 | 22 | 22 |
| 광고 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 영화 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 |
| 음악 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 11 | 11 |
| 애니메이션/캐릭터 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 합계 | 82 | 82 | 83 | 84 | 87 | 86 | 86 | 86 | 86 |

□ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

| 종목코드 | 회사명 | 시가총액 (억원) | 주요 사업 |
|--------|------------|-----------|-----------------------------|
| 35420 | NHN | 125,132.0 | 온라인게임 포털 한게임 운영 |
| 36570 | 엔씨소프트 | 65,457.2 | 온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점 |
| 95660 | 네오위즈게임즈 | 7,692.2 | 온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망 |
| 52790 | 액토즈소프트 | 1,794.2 | 온라인게임 개발, 대표작 미르의전설 |
| 30350 | 드래곤플라이 | 3,400.3 | 온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장 |
| 41140 | 게임하이 | 2,717.7 | 온라인게임 개발, 대표작 서든어택 |
| 101730 | 조이맥스 | 1,105.3 | 온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인 |
| 69080 | 웹젠 | 4,551.8 | 온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인 |
| 58630 | 엠게임 | 589.5 | 온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통 |
| 78340 | 컴투스 | 1,931.6 | 국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈 |
| 52770 | 와이디온라인 | 431.4 | 온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션 |
| 47080 | 한빛소프트 | 457.9 | PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통 |
| 47560 | 이스트소프트 | 1,791.8 | 온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인 |
| 67000 | 제이씨엔터테인먼트 | 3,945.6 | 온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일 |
| 35620 | 바론손게임즈 | 673.2 | 온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업 |
| 52190 | 소프트맥스 | 645.8 | 게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화 |
| 23770 | 와이엔케이코리아 | 312.5 | 온라인게임 개발, 대표작 로한 |
| 063080 | 게임빌 | 4,039.7 | 모바일 게임 및 게임 퍼블리싱 |
| 112040 | 위메이드엔터테인먼트 | 7,576.8 | 온라인게임 개발, 대표작 창천온라인 |
| 130960 | CJ E&M | 10,772.0 | 온라인게임 개발, 게임 퍼블리싱 |

자료: KRX, 각사
주) 시가총액은 '12년 3월 30일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

| 종목코드 | 회사명 | 시가총액 (억원) | 주요 사업 |
|--------|-----------|-----------|--------------------------|
| 035420 | NHN | 125,132.0 | 인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통 |
| 035720 | 다음커뮤니케이션 | 16,036.5 | 인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통 |
| 066270 | SK커뮤니케이션즈 | 5,338.9 | 인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통 |
| 036030 | KTH | 2,139.0 | 인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통 |
| 067280 | 크레듀 | 2,296.4 | 온라인 교육 서비스, 외국어 평가 |
| 057030 | YBM시사닷컴 | 1,075.0 | 온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통 |
| 72870 | 메가스터디 | 7,405.9 | 온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판 |

자료: KRX, 각사
주) 시가총액은 '11년 3월 30일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

| 종목코드 | 회사명 | 시가총액 (억원) | 주요 사업 |
|--------|-------|-----------|----------------------------------|
| 95720 | 웅진씽크빅 | 3,292.9 | 온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판 |
| 19680 | 대교 | 5,217.7 | 교육 출판 및 학원사업, 잔집 및 도서 출판 |
| 35080 | 인터파크 | 3,449.8 | 온라인 출판 유통 |
| 100220 | 비상교육 | 1,185.0 | 중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육 |
| 53280 | 에스24 | 889.2 | 온라인 출판 유통 |
| 53290 | 능률교육 | 708.0 | 영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업 |
| 68290 | 삼성출판사 | 612.0 | 유아용 서적 출판 및 미술교재 출판 |
| 036000 | 예림당 | 1,364.7 | 도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업 |
| 134060 | 이퓨처 | 182.2 | 영어 교육, 영어 학습교재 출판 |

자료: KRX, 각사
주) 시가총액은 '12년 3월 30일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

| 종목코드 | 회사명 | 시가총액 (억원) | 주요 사업 |
|--------|--------------|--------------|---------------------------------|
| 35760 | CJ오쇼핑 | 16,128.5 | TV 및 온라인 홈쇼핑 |
| 34120 | SBS(유) | 5,786.1 | 지상파 방송 사업, 광고 수익 |
| 101060 | SBS미디어홀딩스(유) | 5,064.2 | 사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업 |
| 28150 | GS홈쇼핑 | 7,376.3 | TV 및 온라인 홈쇼핑 |
| 43890 | 한빛방송 | 3,382.3 | 방송수입, 광고수입, 초고속인터넷 |
| 40300 | YTN | 1,663.2 | 뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬 |
| 46140 | SBS콘텐츠허브 | 2,318.1 | 컨텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시 |
| 33130 | 디지털조선 | 794.3 | 인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고 |
| 39340 | 한국경제TV | 508.3 | 경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익 |
| 35210 | 티브로드도봉강북방송 | 653.2 | 케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스 |
| 52220 | IMBC | 1,177.6 | 콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠 |
| 68050 | 팬엔터테인먼트 | 342.1 | 방송 드라마 외주제작, 드라마 OST및 음반 제작 |
| 47820 | 초록뱀 | 741.5 | 방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급 |
| 046390 | 삼화네트웍스 | 383.8 | 드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리 |
| 053210 | 케이티스카이라이프 | 11,821.3 | 위성방송, 방송콘텐츠 제작 |
| 122450 | 케이엠에이치 | 923.1 | 방송송출 서비스, 채널사용 사업 |
| 033830 | 대구방송 | 605.0 | 텔레비전 방송, 지역방송 |
| 058400 | 케이엔엔 | 909.8 | 인터넷방송, 실시간중계 서비스 |
| 057050 | 현대홈쇼핑 | 16,080.0 | TV 및 온라인홈쇼핑 |
| 066790 | 씨씨에스충북방송 | 588.5 | 케이블 방송, 초고속인터넷 서비스 |
| 067160 | 나우콤 | 1,093.4 | 인터넷 방송, 클라우드 서비스 |
| 130960 | CJ E&M | 10,772.0 | 케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작 |

자료: KRX, 각사
주1) 시가총액은 '12년 3월 30일 기준
주2) (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) | 20,822.5 | 국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사 |
| 35000 | G2R(유) | 1,439.7 | 사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행 |
| 37270 | 휘닉스컴(유) | 312.9 | (주)보광과 일본 덴쓰가 합작한 광고대행사 |
| 10470 | 오리콤 | 306.7 | 종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션 |

자료: KRX, 각사
주1) 시가총액은 '12년 3월 30일 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) | 5,463.6 | 멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사 |
| 86980 | 미디어플렉스 | 867.0 | 영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유 |
| 3560 | IHQ | 946.5 | 영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업 |
| 54780 | 키이스트 | 498.8 | 문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업 |
| 36260 | 웰메이드 | 409.3 | 공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업 |
| 002420 | 세기상사 | 124.9 | 영화관 운영 |
| 036420 | 제이콘텐트리 | 2,207.4 | 영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송 |
| 130960 | CJ E&M | 10,772.0 | 영화 제작투자 및 배급, 영화제작 |

자료: KRX, 각사
주1) 시가총액은 '12년 3월 30일 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 | 1,436.2 | 휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업 |
| 16170 | 로엔엔터테인먼트 | 3,958.2 | SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스 |
| 104200 | 네오위즈인터넷 | 2,056.2 | B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스 |
| 41510 | SM엔터테인먼트 | 8713.0 | 음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작 |
| 53110 | 소리바다 | 1,928.1 | 온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스 |
| 49000 | 예당엔터테인먼트 | 1,135.3 | 음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업 |
| 43610 | KT뮤직 | 818.6 | 음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스 |
| 066410 | 캔들미디어 | 448.3 | 음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스 |
| 130960 | CJ E&M | 10,772.0 | 음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업 |
| 35900 | JYP엔터테인먼트 | 1,273.4 | 음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작 |
| 122870 | YG엔터테인먼트 | 4,462.6 | 음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작 |

자료: KRX, 각사
주1) 시가총액은 '12년 3월 30일 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 | 1,302.5 | 애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업 |
| 56080 | 유진로봇 | 795.1 | 로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업 |
| 48910 | 대원미디어 | 964.7 | 애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱 |
| 39830 | 오로라월드 | 501.6 | 봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이즈 |
| 18700 | 바른손 | 1,964.3 | 문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발 |

자료: KRX, 각사
주1) 시가총액은 '12년 3월 30일 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 | | | | | 2011년p | | | | | 2012년p | |
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2010년 합계 | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 합계 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 전년동기 |
| 출 판 | 5,349,682 | 5,202,187 | 5,298,572 | 5,393,357 | 21,243,798 | 5,392,883 | 5,187,922 | 5,209,813 | 5,234,092 | 21,024,710 | 5,284,694 | -2.0% |
| | - | -2.8% | 1.9% | 1.8% | | 0.0% | -3.8% | 0.4% | 0.5% | -1.0% | 1.0% | |
| 만 화 | 184,250 | 175,818 | 186,511 | 195,368 | 741,947 | 192,041 | 184,641 | 190,378 | 190,027 | 757,087 | 183,281 | -4.6% |
| | - | -4.6% | 6.1% | 4.7% | | -1.7% | -3.9% | 3.1% | -0.2% | 2.0% | -3.6% | |
| 음 악 | 653,989 | 714,310 | 764,468 | 826,376 | 2,959,143 | 854,312 | 953,338 | 980,201 | 1,081,563 | 3,869,414 | 997,347 | 16.7% |
| | - | 9.2% | 7.0% | 8.1% | | 3.4% | 11.6% | 2.8% | 10.3% | 30.8% | -7.8% | |
| 게 임 | 1,866,259 | 1,782,340 | 1,851,726 | 1,930,793 | 7,431,118 | 2,158,654 | 2,325,115 | 2,310,021 | 2,408,972 | 9,202,762 | 2,412,509 | 11.8% |
| | - | -4.5% | 3.9% | 4.3% | | 11.8% | 7.7% | -0.6% | 4.3% | 23.8% | 0.1% | |
| 영 화 | 901,108 | 793,906 | 897,012 | 840,845 | 3,432,871 | 831,150 | 843,053 | 924,861 | 858,182 | 3,457,246 | 903,827 | 8.7% |
| | - | -11.9% | 13.0% | -6.3% | | -1.2% | 1.4% | 9.7% | -7.2% | 0.7% | 5.3% | |
| 애니메이션 | 108,709 | 115,085 | 149,601 | 141,004 | 514,399 | 136,602 | 152,525 | 141,607 | 120,584 | 551,318 | 135,502 | -0.8% |
| | - | 5.9% | 30.0% | -5.7% | | -3.1% | 11.7% | -7.2% | -14.8% | 7.2% | 12.4% | |
| 방 송* | 2,609,835 | 2,609,835 | 2,609,835 | 2,609,835 | 10,439,341 | 2,461,100 | 2,816,000 | 3,667,900 | 2,544,000 | 11,489,000 | 2,642,600 | 7.4% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | | -5.7% | 14.4% | 30.3% | -30.6% | 10.1% | 3.9% | |
| 방송영상 독립제작사 | 174,054 | 180,921 | 179,191 | 202,926 | 737,092 | 220,783 | 198,926 | 184,227 | 196,554 | 800,490 | 213,556 | -3.3% |
| | - | 3.9% | -1.0% | 13.2% | | 8.8% | -9.9% | -7.4% | 6.7% | 8.6% | 8.7% | |
| 광 고** | 2,580,793 | 2,580,793 | 2,580,793 | 2,580,793 | 10,323,172 | 2,562,567 | 2,953,831 | 3,036,538 | 3,162,258 | 11,715,194 | 2,968,752 | 15.9% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | | -0.7% | 15.3% | 2.8% | 4.1% | 13.5% | -6.1% | |
| 캐릭터 | 1,323,436 | 1,351,590 | 1,570,865 | 1,651,006 | 5,896,897 | 1,660,930 | 1,837,760 | 1,773,677 | 1,942,506 | 7,214,873 | 1,882,931 | 13.4% |
| | - | 2.1% | 16.2% | 5.1% | | 0.6% | 10.6% | -3.5% | 9.5% | 22.4% | -3.1% | |
| 지식정보 | 1,436,530 | 1,445,304 | 1,662,313 | 1,659,980 | 6,204,127 | 1,886,998 | 1,980,855 | 2,018,875 | 2,155,117 | 8,041,845 | 2,123,105 | 12.5% |
| | - | 0.6% | 15.0% | -0.1% | | 13.7% | 5.0% | 1.9% | 6.7% | 29.6% | -1.5% | |
| 콘텐츠 솔루션 | 501,698 | 535,911 | 573,835 | 584,788 | 2,196,232 | 629,817 | 694,058 | 728,334 | 776,582 | 2,828,791 | 816,522 | 29.6% |
| | - | 6.8% | 7.1% | 1.9% | | 7.7% | 10.2% | 4.9% | 6.6% | 28.8% | 5.1% | |
| 합 계 | 17,690,343 | 17,488,000 | 18,324,722 | 18,617,071 | 72,120,137 | 18,987,837 | 20,128,024 | 21,166,432 | 20,670,437 | 80,952,730 | 20,564,626 | 8.3% |
| | | -1.1% | 4.8% | 1.6% | | 2.0% | 6.0% | 5.2% | -2.3% | 12.2% | -0.5% | |

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및
상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1
차, 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)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 종사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

| 산업명 | 종사자(명) | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 2010년 | | | | 2011년p | | | | 2012년p | |
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 출 판 | 205,510 | 204,603 | 204,779 | 203,226 | 201,181 | 201,339 | 200,848 | 200,588 | 199,715 | -0.7% |
| | - | -0.4% | 0.1% | -0.8% | -1.0% | 0.1% | -0.2% | -0.1% | -0.4% | |
| 만 화 | 10,770 | 10,787 | 10,812 | 10,779 | 10,645 | 10,478 | 10,406 | 10,340 | 10,249 | -3.7% |
| | - | 0.2% | 0.2% | -0.3% | -1.2% | -1.6% | -0.7% | -0.6% | -0.9% | |
| 음 악 | 75,958 | 76,514 | 76,538 | 76,654 | 77,312 | 77,775 | 78,073 | 78,581 | 78,782 | 1.9% |
| | - | 0.7% | 0.0% | 0.2% | 0.9% | 0.6% | 0.4% | 0.7% | 0.3% | |
| 게 임 | 92,275 | 94,142 | 94,830 | 94,973 | 95,379 | 95,608 | 95,908 | 97,387 | 97,072 | 1.8% |
| | - | 2.0% | 0.7% | 0.2% | 0.4% | 0.2% | 0.3% | 1.5% | -0.3% | |
| 영 화 | 30,810 | 30,622 | 30,739 | 30,561 | 30,791 | 30,409 | 30,853 | 30,763 | 30,787 | 0.0% |
| | - | -0.6% | 0.4% | -0.6% | 0.8% | -1.2% | 1.5% | -0.3% | 0.1% | |
| 애니메이션 | 4,098 | 4,218 | 4,322 | 4,349 | 4,414 | 4,507 | 4,593 | 4,672 | 4,624 | 4.8% |
| | - | 2.9% | 2.5% | 0.6% | 1.5% | 2.1% | 1.9% | 1.7% | -1.0% | |
| 방 송* | 29,878 | 29,878 | 29,878 | 29,878 | 32,642 | 33,698 | 33,422 | 33,491 | 33,592 | 2.9% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | 9.3% | 3.2% | -0.8% | 0.2% | 0.3% | |
| 방송영상 독립제작사 | 4,715 | 4,800 | 4,764 | 4,706 | 4,711 | 4,697 | 4,682 | 4,713 | 4,714 | 0.1% |
| | - | 1.8% | -0.8% | -1.2% | 0.1% | -0.3% | -0.3% | 0.7% | 0.0% | |
| 광 고** | 34,438 | 34,438 | 34,438 | 34,438 | 35,426 | 36,745 | 37,652 | 37,711 | 37,805 | 6.7% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | 2.9% | 3.7% | 2.5% | 0.2% | 0.2% | |
| 캐릭터 | 23,851 | 24,237 | 24,417 | 25,102 | 25,157 | 25,592 | 25,663 | 26,598 | 26,560 | 5.6% |
| | - | 1.6% | 0.7% | 2.8% | 0.2% | 1.7% | 0.3% | 3.6% | -0.1% | |
| 지식정보 | 48,038 | 48,507 | 48,539 | 48,226 | 48,940 | 50,058 | 50,148 | 51,507 | 51,348 | 4.9% |
| | - | 1.0% | 0.1% | -0.6% | 1.5% | 2.3% | 0.2% | 2.7% | -0.3% | |
| 콘텐츠솔루션 | 17,838 | 17,955 | 18,044 | 18,384 | 18,641 | 19,163 | 19,283 | 19,538 | 19,625 | 5.3% |
| | - | 0.7% | 0.5% | 1.9% | 1.4% | 2.8% | 0.6% | 1.3% | 0.4% | |
| 합 계 | 578,179 | 580,701 | 582,100 | 581,276 | 585,239 | 590,069 | 591,531 | 595,889 | 594,873 | 1.6% |
| | - | 0.4% | 0.2% | -0.1% | 0.7% | 0.8% | 0.2% | 0.7% | -0.2% | |

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*과 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)
※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

| 산업명 | 수출액(백만원) | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-------------|---------------|---------------|
| | 2010년 | | | | | 2011년p | | | | | 2012년p | |
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2010년 합계 | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 합계 | 1분기 (전기대비) | 1분기 (전년동기) |
| 출 판 | 127,525 | 140,808 | 72,163 | 73,307 | 413,803 | 45,698 | 112,705 | 83,624 | 115,269 | 357,296 | 65,035 | 42.3% |
| | - | 10.4% | -48.8% | 1.6% | | -37.7% | 146.6% | -25.8% | 37.8% | -13.7% | -43.6% | |
| 만 화 | - | - | 3,825 | 5,602 | 9,427 | 4,588 | 5,010 | 3,268 | 5,252 | 18,118 | 4,796 | 4.5% |
| | - | - | - | 46.5% | | -18.1% | 9.2% | -34.8% | 60.7% | 92.2% | -8.7% | |
| 음 악 | 21,736 | 24,254 | 20,949 | 29,334 | 96,273 | 32,033 | 43,405 | 59,322 | 69,257 | 204,017 | 48,522 | 51.5% |
| | - | 11.6% | -13.6% | 40.0% | | 9.2% | 35.5% | 36.7% | 16.7% | 111.9% | -29.9% | |
| 게 임 | 438,372 | 453,863 | 465,755 | 499,082 | 1,857,072 | 586,521 | 605,886 | 619,751 | 742,598 | 2,554,756 | 662,587 | 13.0% |
| | - | 3.5% | 2.6% | 7.2% | | 17.5% | 3.3% | 2.3% | 19.8% | 37.6% | -10.8% | |
| 영 화 | 4,597 | 3,483 | 3,621 | 4,004 | 15,705 | 4,639 | 8,699 | 9,237 | 9,632 | 32,207 | 15,692 | 238.3% |
| | | -24.2% | 4.0% | 10.6% | | 15.9% | 87.5% | 6.2% | 4.3% | 105.1% | 62.9% | |
| 애니메이션 | 22,116 | 25,854 | 29,938 | 34,049 | 111,957 | 34,185 | 38,458 | 38,315 | 39,526 | 150,484 | 35,221 | 3.0% |
| | - | 16.9% | 15.8% | 13.7% | | 0.4% | 12.5% | -0.4% | 3.2% | 34.4% | -10.9% | |
| 방 송* | 62,000 | 62,000 | 62,000 | 62,000 | 248,002 | 63,240 | 63,683 | 63,117 | 62,255 | 252,295 | 46,327 | -26.7% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | | 2.0% | 0.7% | -0.9% | -1.4% | 1.7% | -25.6% | |
| 방송영상 독립제작사 | 1,168 | 2,737 | 5,878 | 6,047 | 15,830 | 5,364 | 5,632 | 5,537 | 3,835 | 20,368 | 2,254 | -58.0% |
| | - | 134.3% | 114.8% | 2.9% | | -11.3% | 5.0% | -1.7% | -30.7% | 28.7% | -41.2% | |
| 광 고** | 21,840 | 21,840 | 21,840 | 21,840 | 87,360 | 28,426 | 30,319 | 30,683 | 30,887 | 120,315 | 28,587 | 0.6% |
| | - | 0.0% | 0.0% | 0.0% | | 30.2% | 6.7% | 1.2% | 0.7% | 37.7% | -7.4% | |
| 캐릭터 | 72,857 | 75,100 | 84,071 | 87,479 | 319,507 | 90,453 | 102,755 | 105,732 | 125,658 | 424,598 | 111,652 | 23.4% |
| | - | 3.1% | 11.9% | 4.1% | | 3.4% | 13.6% | 2.9% | 18.8% | 32.9% | -11.1% | |
| 지식정보 | 95,169 | 99,524 | 113,637 | 111,718 | 420,048 | 114,846 | 115,635 | 116,327 | 119,695 | 466,503 | 105,258 | -8.3% |
| | - | 4.6% | 14.2% | -1.7% | | 2.8% | 0.7% | 0.6% | 2.9% | 11.1% | -12.1% | |
| 콘텐츠솔루션 | 34,896 | 32,044 | 33,432 | 34,317 | 134,689 | 37,439 | 40,921 | 42,328 | 43,528 | 164,216 | 41,667 | 11.3% |
| | - | -8.2% | 4.3% | 2.6% | | 9.1% | 9.3% | 3.4% | 2.8% | 21.9% | -4.3% | |
| 합 계 | 902,276 | 941,507 | 917,109 | 968,779 | 3,729,673 | 1,047,432 | 1,173,108 | 1,177,241 | 1,367,392 | 4,765,173 | 1,167,598 | 11.5% |
| | - | 4.3% | -2.6% | 5.6% | | 8.1% | 12.0% | 0.4% | 16.2% | 27.7% | -14.6% | |

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*과 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)
※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

2012년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 노준석 (통계정보팀 팀장)

책임집필 김은정 (통계정보팀 선임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어),
최혜림 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2012년 6월 26일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-202-7 93600

가격 : 비매품

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

(문의) 통계정보팀 김은정 (02-3153-3017/ejkim@kocca.kr)

통계정보팀 원혜진 (02-3153-3022/2pro5656@kocca.kr)