

# 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서

2013. 4

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# Contents >>

## I. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이 .....	3
1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이 .....	3
1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이 .....	11
1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이 .....	25
2. 투자변화 추이 .....	30
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향 .....	30
2.2. 모태펀드 투자 동향 .....	35
3. 소비변화 추이 .....	37
3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향 .....	37
3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망 .....	43
4. 수출변화 추이 .....	44
4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이 .....	44
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이 .....	51
5. 고용변화 추이 .....	55
5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이 .....	55
5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이 .....	59
6. 상장사 재무분석 .....	62
6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이 .....	62
6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이 .....	65
6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이 .....	68
6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이 .....	73
6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이 .....	77

## II. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요 .....	79
1.1. 조사목적 .....	79
1.2. 조사대상 및 방법 .....	79
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항 .....	80
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과 .....	81
2.1. 2012년 4분기 콘텐츠산업 규모 .....	81
2.2. 2012년 4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모 .....	86
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교 .....	93
3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교 .....	93
3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교 .....	94
3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 .....	96
3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 .....	97

## III. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈 .....	99
2. 출판/만화산업 주요 이슈 .....	106
3. 음악(공연)산업 주요 이슈 .....	111
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈 .....	117
5. 영화산업 주요 이슈 .....	121
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈 .....	126
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈 .....	132

# Contents >>

## IV. CBI(Content Business Index) 분석

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

## V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2012년 4분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망 .....	146
2. 2012년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망 .....	155
2.1. 게임산업 분석 및 전망 .....	155
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망 .....	157
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망 .....	159
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망 .....	161
2.5. 영화산업 분석 및 전망 .....	162
2.6. 광고산업 분석 및 전망 .....	164
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망 .....	165
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망 .....	167

## 부록

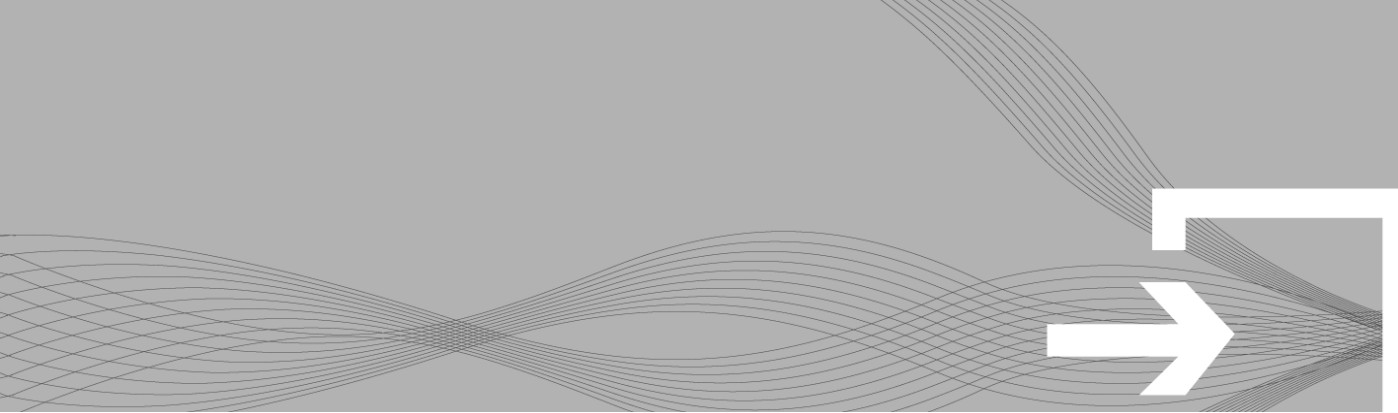
1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황 .....	169
2. 콘텐츠산업 연간 비교 .....	173

Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 표 차 례

<표 Ⅰ-1> '11년 1분기~'12년 4분기 콘텐츠산업 생산변동 .....	4
<표 Ⅰ-2> '12년 2분기~'12년 4분기 콘텐츠산업 생산변동(월별) .....	7
<표 Ⅰ-3> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 .....	12
<표 Ⅰ-4> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 .....	23
<표 Ⅰ-5> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 .....	26
<표 Ⅰ-6> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 .....	28
<표 Ⅰ-7> 서비스업 외국인직접투자건수 동향 .....	32
<표 Ⅰ-8> 서비스업 외국인직접투자액수 동향 .....	33
<표 Ⅰ-9> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향 .....	33
<표 Ⅰ-10> '11년 4분기 및 '12년 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황 .....	35
<표 Ⅰ-11> '12년 4분기 모태펀드 자펀드 투자현황 .....	36
<표 Ⅰ-12> 전국가구 가구당 월평균 가계수지 .....	38
<표 Ⅰ-13> 전국가구 가구당 월평균 소비지출 .....	40
<표 Ⅰ-14> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목) .....	42
<표 Ⅰ-15> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이 .....	43
<표 Ⅰ-16> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 .....	47
<표 Ⅰ-17> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 수출액 변동 .....	49
<표 Ⅰ-18> '10년 연간~'12년 연간 개인·문화·오락 서비스수지 변동 .....	52
<표 Ⅰ-19> '10년 연간~'12년 연간 음향영상 서비스수지 변동 .....	54
<표 Ⅰ-20> '11년 10월~'12년 12월 실업률 추이 .....	55
<표 Ⅰ-21> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원 .....	56
<표 Ⅰ-22> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별) .....	58
<표 Ⅰ-23> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 .....	60
<표 Ⅰ-24> '11년 4분기 vs '12년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교 .....	62
<표 Ⅰ-25> '12년 3분기 및 '12년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율 .....	63

# Contents >>

<표 I-26> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이 .....	65
<표 I-27> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이 .....	66
<표 I-28> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이 .....	67
<표 I-29> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이 .....	68
<표 I-30> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이 .....	70
<표 I-31> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이 .....	71
<표 I-32> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이 .....	73
<표 I-33> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이 .....	74
<표 I-34> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이 .....	75
<표 I-35> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이 .....	77
<표 I-36> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이 .....	78
<표 II-1> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 매출액 규모 .....	81
<표 II-2> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 종사자 규모 .....	82
<표 II-3> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 수출액 규모 .....	83
<표 II-4> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 투자액 규모 .....	84
<표 II-5> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 .....	87
<표 II-6> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 .....	91
<표 II-7> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교 .....	93
<표 II-8> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 .....	95
<표 II-9> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 .....	96
<표 II-10> '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 .....	98
<표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI .....	140
<표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI .....	141
<표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI .....	141
<표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI .....	142
<표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI .....	142
<표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI .....	143
<표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI .....	143
<표 IV-8> 광고산업 부문별 CBI .....	144



〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI .....	144
〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI .....	145
〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	147
〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	148
〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	148
〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	149
〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	149
〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	150
〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	150
〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	151
〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	151
〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	152
〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	152
〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	153
〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	153
〈표 V-14〉 '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	154

# Contents >>

## ㅣ ㅣ ㅣ ㅣ 그림 차례

<그림 I-1> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 .....	13
<그림 I-2> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 .....	13
<그림 I-3> '11년 연간 및 '12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 .....	24
<그림 I-4> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 .....	27
<그림 I-5> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 .....	27
<그림 I-6> '11년 연간 vs '12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 .....	29
<그림 I-7> '11년 4분기 및 '12년 4분기 투자 건수 .....	31
<그림 I-8> '11년 4분기 및 '12년 4분기 투자 액수 .....	31
<그림 I-9> 소비지출 증감률 변동 추이 .....	38
<그림 I-10> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이 .....	40
<그림 I-11> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 .....	48
<그림 I-12> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 .....	48
<그림 I-13> '11년 연간 vs '12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 .....	50
<그림 I-14> 개인·문화·오락 서비스수지 추이 .....	51
<그림 I-15> 음향영상 서비스수지 추이 .....	53
<그림 I-16> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 .....	61
<그림 I-17> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적 .....	61
<그림 II-1> '12년p 4분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모 .....	85
<그림 II-2> '12년p 4분기 콘텐츠산업 수출액 규모 .....	85
<그림 II-3> '12년p 4분기 콘텐츠산업 투자액 규모 .....	85
<그림 II-4> '11년 4분기, '12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 .....	89
<그림 II-5> '10년 ~ '12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 .....	93
<그림 IV-1> '10년 1분기 ~ '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI .....	138
<그림 IV-2> '10년 1분기 ~ '13년 2분기 콘텐츠산업별 CBI .....	139



연  
유



## - 이용자를 위하여 -

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

### 〈콘텐츠산업 분기별 보고서 인용 자료〉

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

4. 미시데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적에 관련된 것을 분석하며 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함. 실적데이터는 연결재무제표를 기준으로 하고 분석의 일관성을 유지하기 위해 개별(별도)재무제표도 병용  
콘텐츠산업 관련 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 85개를 선별함(게임(20개), 지식정보(8개), 출판(9개), 방송(21개), 광고(4개), 영화(7개), 음악(11개), 애니메이션/캐릭터(5개)) 연결재무제표 대상 상장사는 20개사임. 이 중 골프존은 지식정보산업에 가상현실 및 가상세계가 포함됨에 따라 상장사 분석에 추가
5. 이슈분석은 10개 콘텐츠산업(콘텐츠솔루션 제외)에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석
6. 실태조사는 출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사했고 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모의 추정임
7. 콘텐츠기업경영체감도(CBI)조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보)을 대상으로 7점 척도로 조사했고 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 사항임
8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관 (☎ 02-3704-9623), 한국콘텐츠진흥원 정책연구실 통계정보팀(☎ 02-3153-3017)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

## 요약

### - 2012년 4분기 콘텐츠산업, 창조콘텐츠 지속 성장 -

- 콘텐츠산업           생산 4분기 전년동기대비 1.6% 증가
- 콘텐츠업체           4분기 전년동기대비 매출액 3.6%, 종사자 0.1%, 수출액 1.5% 증가  
(실태조사)               (연간 추정기준 전년동기대비 매출액 6.3%, 종사자 0.1%, 수출액 2.5% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사)   4분기 매출액 5조 7,144억 원, 전년동기대비 8.5% 증가  
                                  4분기 수출액 3,592억 원, 전년동기대비 11.0% 감소  
                                  4분기 종사자수 3만 5,985명, 전년동기대비 3.8% 감소
- 콘텐츠업체(CBI조사)  '13년 1분기 게임, 영화, 방송이 전분기대비 상승 기대

## □ 2012년 4분기 콘텐츠산업 동향

### ● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 1.6% 증가, 전분기대비 1.7% 상승  
(콘텐츠산업생산지수 '12년 4분기 110.6, '11년 4분기 108.8)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 0.9% 증가, 전분기대비 10.1% 상승  
※ '12년 4분기의 경우 117.7로 '12년 3분기 대비 10.1% 상승하였으며, 이는 경기하락 우려에도 불구하고 전반적인 콘텐츠 생산 증가에 기인

### ● 소비 동향

- 4분기 월평균 오락·문화지출(12만 4천원)은 전년동기대비 2.9% 증가, 전분기대비 13.4% 하락  
※ 전체 소비지출 전년동기대비 1.4% 증가, 전분기대비 2.2% 하락, 전체 소비지출 중 오락·문화 소비지출 비중 5.2%
- 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망은 '11년 12월(92), '12년 3월(94), '12년 6월(93), '12년 9월(90), '12월(91) 기록  
※ '09년 금융위기에 따른 경기위축에서 회복되면서 '12년 1분기까지 소비지출 증가세를 보였으나, 유럽재정위기 등 리스크 상존과 함께 미국, 중국 등 국내 주요 통상 국가들의 가시적인 거시경제 회복 지연 등에 따른 국내 경기 상승의 부정적 영향 우려로 국내 수요의 전반적

확장기조에는 심리적 위축 증대 전망

● 고용 동향

- 유럽재정위기 등 대외리스크가 상존하는 가운데 경기하락 우려에 따른 내수 위축 등에도 서비스업 중심의 취업자수 증가 등 '12년 4분기 고용시장은 전 분기 및 전년동기대비 양적으로 비교적 안정적 유지. 청년층 실업률의 경우 상대적으로 높은 수준이나 다소 개선. 연령별, 학력별 등 고용 증감의 편차는 '11년 4분기 이래 지속되면서 질적 안정 구축 필요

※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 1월에 이르러 3.5%로 하락했으며 '12년 12월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 하락. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락기조이며 '12년 12월 약 73만명으로 전년동월대비 약 1만 8,000명 감소

- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 확대되는 가운데, 문화산업분야 산업별 '12년 4분기 신규구인 규모는 전년동기대비 약간 증가

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 10월에서 12월까지 36.7% 증가, 4.0% 감소, 13.7% 감소했으며, '12년 4분기는 전년동기대비 6.4% 증가. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 10월에서 12월까지 20.6% 증가, 19.7% 감소, 18.6% 증가했으며, '12년 4분기는 전년동기대비 동일 수준

- 청년 실업률은 '11년 12월 7.7%까지 등락을 보이다가 '11년 12월 이후 상승세

- '12년 12월 7.5%를 기록한 청년 실업률(15세~29세)은 전년동월대비 0.2%p 감소

〈표 1〉 '11년 10월~'12년 12월 청년실업률 추이

(단위 : %)

구분	2011년			2012년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
청년실업률	6.7	6.8	7.7	8.0	8.3	8.3	8.5	8.0	7.7	7.3	6.4	6.7	6.9	6.7	7.5

2012년 4분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(17.7조) 및 수출액(1조 3,032억원), 종사자수(54만 6천명), 2011년 4분기 대비 약 3.6% 증가, 1.5% 증가, 0.1% 증가

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

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 '12년 4분기 잠정치 결과, 2012년 4분기 콘텐츠산업 총 매출액은 17조 7,131억원으로 전년동기대비 약 6,216억원(3.6%) 증가, 수출액 1조 3,032억원으로 전년동기대비 19,185억원(1.5%) 증가, 종사자수 54만 6,215명으로 전년동기대비 약 400명(0.1%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <애니메이션산업>이며 1,331억원으로 전년동기대비 약 16.1% 증가, <광고산업>이며 2조 1,692억원으로 전년동기대비 약 16.0% 증가, <영화산업>은 1조 495억원으로 전년동기대비 약 12.6% 증가, <콘텐츠솔루션산업>은 8,427억원으로 전년동기대비 약 11.2% 증가, <캐릭터산업>은 2조 1,371억원으로 전년동기대비 약 10.1% 증가, <음악(공연포함)산업>은 1조 1,530억원으로 전년동기대비 약 7.7% 증가, <게임산업>은 2조 4,340억원으로 전년동기대비 약 5.5% 증가, <지식정보산업>은 2조 4,375억원으로 전년동기대비 약 1.4% 증가, <방송영상독립제작사>은 2,217억원으로 전년동기대비 약 0.8% 증가

※ 콘텐츠산업은 2011년 4분기 대비 출판산업과 만화산업을 제외한 전 산업이 성장을 하였으며, 이는 일부 스마트콘텐츠를 중심으로 수요확대가 공급을 견인하면서 실적 호조

- 콘텐츠산업 중 수출액 증가율이 가장 높은 산업은 <음악산업>으로 2011년 4분기 대비 약 665억원 증가한 1,403억원으로 전체 수출액의 10.8%를 차지
- ※ 콘텐츠산업 중 수출액 비중이 높은 산업은 <게임산업>으로 2012년 4분기 수출 비중의 약 54.8%

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2012년 4분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	21,243,798	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-2.0%	-4.9%	-6.2%
만화	741,947	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-4.9%	-1.2%	-6.0%
음악	2,959,143	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	9.3%	11.2%	7.7%
게임	7,431,118	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	13.7%	2.6%	5.5%
영화	3,432,871	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	10.6%	-5.3%	12.6%
애니메이션	514,399	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	-3.4%	0.6%	16.1%
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%
광고	5,546,163	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	6.9%	22.6%	16.0%
캐릭터	5,896,897	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.5%	8.1%	10.1%
지식정보	7,242,686	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	6.2%	2.2%	1.4%
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%
합계	58,105,967	17,091,567	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	5.4%	3.1%	3.6%

산업명	종사자(명)								2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년	2012년p								
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기					
출판	203,226	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-1.1%	-0.4%	-1.1%		
만화	10,779	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-2.8%	-0.4%	-2.8%		
음악	76,654	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.3%	0.5%	0.3%		
게임	94,973	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	-0.3%	1.2%	-0.3%		
영화	30,561	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	2.0%	1.8%	2.0%		
애니메이션	4,349	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	0.2%	1.7%	0.2%		
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%	1.5%	1.1%		
광고	7,721	8,175	8,297	8,349	8,418	8,429	3.1%	0.1%	3.1%		
캐릭터	25,102	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.8%	1.7%	1.8%		
지식정보	61,792	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	1.3%	2.3%	1.3%		
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%	2.6%	3.1%		
합계	539,403	545,815	544,647	542,756	542,242	546,215	0.1%	0.7%	0.1%		

산업명	수출액(백만원)									2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년		2012년p								
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
출판	413,803	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	-4.5%	1.1%	-21.9%	
만화	9,427	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	3.6%	-4.5%	-14.0%	
음악	96,273	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	50.2%	86.3%	90.2%	
게임	1,857,072	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	8.3%	-0.4%	-6.9%	
영화	15,705	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	140.5%	130.7%	242.3%	
애니메이션	111,957	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	-12.0%	-12.0%	-25.6%	
방송영상독립제작사	15,830	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	-26.4%	-18.5%	21.9%	
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	319,507	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	17.0%	-8.3%	-3.6%	
지식정보	425,705	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	-1.5%	45.5%	24.7%	
콘텐츠솔루션	137,028	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	2.9%	-6.7%	-6.1%	
합계	3,402,307	1,284,067	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	8.8%	8.5%	1.5%	

- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
- ※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외
- ※ 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('10년 평균환율 1,156원, '11년 평균환율 1,108,11원, '12년 1분기 1,131,47원, '12년 2분기 1,151,81원, '12년 3분기 1,133,54원, '12년 4분기 1,090,86원)



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

(참고표) 콘텐츠산업 연간 비교(2012년 4분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)									2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년		2012년p				합계				
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기					
출판	21,243,798	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-2.0%	-4.9%	-6.2%	
만화	741,947	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-4.9%	-1.2%	-6.0%	
음악	2,959,143	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	9.3%	11.2%	7.7%	
게임	7,431,118	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	13.7%	2.6%	5.5%	
영화	3,432,871	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	10.6%	-5.3%	12.6%	
애니메이션	514,399	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	-3.4%	0.6%	16.1%	
방송*	10,439,341	2,625,423	11,856,715	2,725,333	3,108,671	3,221,702	3,419,094	12,474,800	5.2%	6.1%	30.2%	
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%	
광고**	10,323,172	3,285,746	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	3,496,577	13,379,454	9.9%	8.6%	6.4%	
캐릭터	5,896,897	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.5%	8.1%	10.1%	
지식정보	7,242,686	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	6.2%	2.2%	1.4%	
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%	
합계	73,322,317	21,132,875	82,967,886	21,601,352	21,975,729	21,844,577	22,459,589	87,881,247	5.9%	2.8%	6.3%	

산업명	종사자(명)							2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년	2012년p							
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기				
출판	203,226	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-1.1%	-0.4%	-1.1%	
만화	10,779	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-2.8%	-0.4%	-2.8%	
음악	76,654	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.3%	0.5%	0.3%	
게임	94,973	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	-0.3%	1.2%	-0.3%	
영화	30,561	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	2.0%	1.8%	2.0%	
애니메이션	4,349	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	0.2%	1.7%	0.2%	
방송*	29,878	32,443	32,541	32,556	32,559	32,453	0.0%	-0.3%	0.0%	
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%	1.5%	1.1%	
광고**	34,438	34,647	34,733	34,786	34,792	34,886	0.7%	0.3%	0.7%	
캐릭터	25,102	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.8%	1.7%	1.8%	
지식정보	61,792	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	1.3%	2.3%	1.3%	
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%	2.6%	3.1%	
합계	595,998	604,730	603,624	601,749	601,175	605,125	0.1%	0.7%	0.1%	

산업명	수출액(백만원)									2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년		2012년p				합계				
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기					
출판	413,803	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	-4.5%	1.1%	-21.9%	
만화	9,427	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	3.6%	-4.5%	-14.0%	
음악	96,273	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	50.2%	86.3%	90.2%	
게임	1,857,072	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	8.3%	-0.4%	-6.9%	
영화	15,705	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	140.5%	130.7%	242.3%	
애니메이션	111,957	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	-12.0%	-12.0%	-25.6%	
방송*	197,731	55,604	225,339	66,367	68,223	67,338	68,257	270,185	19.9%	1.4%	22.8%	
방송영상독립제작사	15,830	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	-26.4%	-18.5%	21.9%	
광고**	87,360	29,080	113,275	29,386	31,088	33,257	31,155	124,886	10.3%	-6.3%	7.1%	
캐릭터	319,507	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	17.0%	-8.3%	-3.6%	
지식정보	425,705	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	-1.5%	45.5%	24.7%	
콘텐츠솔루션	137,028	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	2.9%	-6.7%	-6.1%	
합계	3,687,398	1,368,751	4,767,102	1,241,339	1,266,793	1,301,593	1,402,663	5,212,388	9.3%	7.8%	2.5%	

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

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

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

\* 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원, '12년 4분기 1,090.86원)

\* 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

콘텐츠산업 관련 상장사 2012년 4분기 매출액(5.7조원) 및  
영업이익(0.8조원), 수출액(3천6백억원), 종사자수(3만 6천명)  
2011년 4분기 대비 약 8.5% 증가, 8.7% 증가, 11.0% 감소, 3.8% 감소  
콘텐츠산업 관련 상장사 2012년 연간 매출액(21.3조원) 및  
영업이익(3조원), 수출액(1조3천억원)  
2011년 연간 대비 약 11.0% 증가, 4.8% 감소, 19.0% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임 20개, 지식정보 8개, 출판 9개, 방송 21개, 광고 4개, 영화 7개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 5개)

● 2012년 4분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 5조 7,144억원으로 전년동기대비 4,497억원(8.5%) 증가, 영업이익은 8,119억원으로 전년동기대비 652억원(8.7%) 증가, 수출액은 3,592억원으로 전년동기대비 443억원(-11.0%) 감소, 종사자수는 3만 5,985명으로 전년동기대비 1,415명(-3.8%) 감소

- 콘텐츠산업 관련 상장사들은 출판과 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <광고>는 8,727억원으로 전년동기대비 22.9% 증가, <음악>은 2,583억원으로 전년동기대비 21.1% 증가, <영화>는 3,072억원으로 전년동기대비 20.1% 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 1조 5,492억원으로 전년동기대비 7.6%로 증가, <지식정보>는 9,988억원으로 전년동기대비 7.0% 증가, <게임>은 1조 1,499억원으로 전년동기대비 4.2% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 제일기획(7,218억원), NHN(6,429억원), 웅진씽크빅(1,741억원), CJ CGV(1,723억원), 대교(1,609억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '12년 4분기 전년동기대비 동일 수준인 14.2%

- 2012년 연간기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 21조 3,010억원으로 전년동기대비 2조 1,093억원(11.0%) 증가, 영업이익은 2조 9,738억원으로 전년동기대비 1,508억원(-4.8%) 감소, 수출액은 1조 3,630억원으로 전년동기 대비 2,177억원(19.0%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 출판과 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <광고>는 2조 8,306억원으로 전년동기대비 28.5% 증가, <영화>는 1조 1,105억원으로 전년동기대비 23.5% 증가, <음악>은 8,805억원으로 전년동기대비 21.1% 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 5조 7,534억원으로 전년동기대비 12.1%로 증가, <지식정보>는 3조 8,454억원으로 전년동기대비 7.6% 증가, <게임>은 4조 4,885억원으로 전년동기대비 7.5% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(2조 3,893억원), 제일기획(2조 3,650억원), 대교(7,715억원), 웅진씽크빅(7,121억원), 네오위즈게임즈(6,745억원) 등

<표 3> '11년 4분기 vs '12년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원, %)

구분		2011년 4분기	2011년 연간	2012년 4분기	2012년 연간	4분기 전년동기	연간 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	52,647.40	191,917.10	57,144.60	213,010.40	8.54%	11.00%
	전체상장사 <sup>1)</sup>	2,943,794.00	11,026,641.00	2,912,066.00	11,529,571.00	△1.08%	4.56%
	비중	1.79%	1.74%	1.96%	1.85%	0.17%p	0.11%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,467.80	31,246.60	8,119.40	29,738.70	8.73%	△4.83%
	전체상장사	84,405	611,481	51,119	588,441	△39.44%	△3.77%
	비중	8.85%	5.11%	15.88%	5.05%	7.03%p	△0.06%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	14.20%	16.30%	14.20%	14.00%	0.00%p	△2.30%p
	전체상장사	2.87%	5.55%	1.76%	5.10%	△1.11%p	△0.44%p

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

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

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

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

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	11,038.1 (5.3%)	41,770.0 (16.0%)	11,446.8 (3.7%)	10,957.4 (-4.3%)	10,982.4 (0.2%)	11,499.0 (4.7%)	44,885.6 (7.5%)	4.2%
지식 정보	9,338.9 (3.2%)	35,730.1 (21.7%)	9,276.7 (-0.7%)	9,544.9 (2.9%)	9,644.8 (1.0%)	9,988.0 (3.6%)	38,454.4 (7.6%)	7.0%
출판	5,254.3 (-7.3%)	21,878.4 (0.2%)	5,748.0 (9.4%)	5,086.4 (-11.5%)	5,266.4 (3.5%)	5,090.4 (-3.3%)	21,191.2 (-3.1%)	-3.1%
방송	14,395.8 (14.4%)	51,303.7 (29.0%)	13,243.1 (-8.0%)	14,668.6 (10.8%)	14,130.2 (-3.7%)	15,492.8 (9.6%)	57,534.7 (12.1%)	7.6%
광고	7,103.0 (25.1%)	22,022.6 (20.7%)	5,093.0 (-28.3%)	7,417.1 (45.6%)	7,068.9 (-4.7%)	8,727.1 (23.5%)	28,306.1 (28.5%)	22.9%
영화	2,557.3 (-6.8%)	8,994.6 (50.7%)	2,588.6 (1.2%)	2,203.4 (-14.9%)	3,241.0 (47.1%)	3,072.5 (-5.2%)	11,105.5 (23.5%)	20.1%
음악	2,133.6 (14.1%)	7,273.2 (20.3%)	1,889.0 (-11.5%)	1,944.9 (3.0%)	2,388.5 (22.8%)	2,583.1 (8.1%)	8,805.5 (21.1%)	21.1%
애니메이션/ 캐릭터	826.4 (21.3%)	2,944.5 (17.8%)	600.7 (-27.3%)	793.6 (32.1%)	641.4 (-19.2%)	691.7 (7.8%)	2,727.4 (-7.4%)	-16.3%
합계	52,647.4 (8.0%)	191,917.1 (20.1%)	49,885.9 (-5.2%)	52,616.3 (5.5%)	53,363.6 (1.4%)	57,144.6 (7.1%)	213,010.4 (11.0%)	8.5%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송으로 분석 적용으로 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 영업이익 8,119억원 전년동기대비 8.7%

증가

- 〈음악〉은 229억원으로 전년동기대비 249.4% 증가, 〈방송〉은 1,961억원으로 전년동기대비 44.4% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 〈게임〉(2,773억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 영업이익인 8,119억원에 약 34.2%를 차지

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 연간 영업이익 2조 9,738억원 전년동기대비 4.8% 감소

- <영화>는 971억원으로 전년동기대비 29.7% 증가, <광고>은 1,461억원으로 전년동기대비 14.3% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(1조 64억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 2조 9,738억원에 약 33.8%를 차지

<표 5> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	3,002.8 (13.2%)	11,157.0 (25.5%)	2,742.8 (-8.7%)	2,160.0 (-21.2%)	2,387.4 (10.5%)	2,773.8 (16.2%)	10,064.0 (-9.8%)	-7.6%
지식 정보	2,316.8 (3.3%)	9,123.6 (15.9%)	2,101.4 (-9.3%)	2,077.1 (-1.2%)	2,036.4 (-2.0%)	2,600.7 (27.7%)	8,815.6 (-3.4%)	12.3%
출판	180.1 (-57.4%)	1,371.0 (-27.7%)	482.4 (167.9%)	46.7 (-90.3%)	257.8 (452.0%)	128.0 (-50.3%)	914.9 (-33.3%)	-28.9%
방송	1,358.0 (-15.3%)	6,771.0 (25.4%)	1,350.7 (-0.5%)	1,953.2 (44.6%)	1,481.5 (-24.2%)	1,961.5 (32.4%)	6,746.9 (-0.4%)	44.4%
광고	517.0 (104.6%)	1,278.7 (-17.6%)	71.5 (-86.2%)	470.5 (558.0%)	292.1 (-37.9%)	627.1 (114.7%)	1,461.2 (14.3%)	21.3%
영화	12.4 (-96.6%)	749.6 (381.7%)	226.3 (1,725.0%)	231.2 (2.2%)	646.5 (179.6%)	-132.1 (-120.4%)	971.9 (29.7%)	-1,165.3%
음악	65.6 (-67.2%)	760.5 (125.3%)	196.8 (200.0%)	163.9 (-16.7%)	260.7 (59.1%)	229.2 (-12.1%)	850.6 (11.8%)	249.4%
애니메이션/ 캐릭터	15.1 (42.5%)	35.2 (121.9%)	-34.8 (-330.5%)	28.7 (182.5%)	-11.5 (-140.1%)	-68.8 (-498.3%)	-86.4 (-345.5%)	-555.6%
합계	7,467.8 (-3.6%)	31,246.6 (20.5%)	7,137.1 (-4.4%)	7,131.3 (-0.1%)	7,350.9 (3.1%)	8,119.4 (10.5%)	29,738.7 (-4.8%)	8.7%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 적용으로 분석 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 후자 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 지식정보, 방송, 음악을 제외한 전 산업이 전년동기 대비 감소

〈표 6〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 변동

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	△0.0%p
게임	27.2%	24.0%	19.7%	21.7%	24.1%	△3.1%p
지식정보	24.8%	22.7%	21.8%	21.1%	26.0%	1.2%p
출판	3.4%	8.4%	0.9%	4.9%	2.5%	△0.9%p
방송	9.4%	10.2%	13.3%	10.5%	12.7%	3.3%p
광고	7.3%	1.4%	6.3%	4.1%	7.2%	△0.1%p
영화	0.5%	8.7%	10.5%	19.9%	△4.3%	△4.8%p
음악	3.1%	10.4%	8.4%	10.9%	8.9%	5.8%p
애니메이션/ 캐릭터	1.8%	△5.8%	3.6%	△1.8%	△9.9%	△11.7%p

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 수출액 3,592억원으로 전년동기대비 11.0% 감소

- 〈영화〉는 75억원으로 전년동기대비 66.3% 증가, 〈출판〉은 117억원으로 전년동기대비 36.6% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사)〉은 450억원으로 전년동기대비 17.1% 증가, 〈음악(공연포함)〉은 571억원으로 전년동기대비 11.8% 증가

- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(2,169억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 3,592억원에 약 60.4%를 차지

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 연간 수출액 1조 3,630억원으로 전년동기대비 19.0% 증가

- 〈영화〉는 370억원으로 전년동기대비 251.6% 증가, 〈음악(공연포함)〉은 1,817억원으로 전년동기대비 107.9% 증가하였으며, 〈출판〉은 172억원으로 전년동기대비 38.8% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사)〉는 1,999억원으로 전년동기대비 27.2% 증가

- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(8,528억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 1조 3,630억원에 약 62.6%를 차지

〈표 7〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	2,790.8 (55.7%)	7,980.3 (42.2%)	2,237.9 (-19.8%)	2,034.8 (-9.1%)	2,086.6 (2.5%)	2,169.1 (4.0%)	8,528.4 (6.9%)	-22.3%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	85.8 (472.0%)	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	36.6%
방송	384.4 (-16.1%)	1,572.0 (80.3%)	458.9 (19.4%)	573.6 (25.0%)	516.6 (-9.9%)	450.2 (-12.9%)	1,999.3 (27.2%)	17.1%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	45.4 (41.9%)	105.5 (653.6%)	122.4 (169.6%)	50.2 (-59.0%)	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	66.3%
음악	510.9 (191.1%)	874.3 (93.1%)	324.1 (-36.6%)	371.8 (14.7%)	550.6 (48.1%)	571.4 (3.8%)	1,817.9 (107.9%)	11.8%
애니메이션/ 캐릭터	218.2 (15.0%)	797.2 (12.6%)	132.8 (-39.1%)	201.3 (51.6%)	199.2 (-1.0%)	208.6 (4.7%)	741.9 (-6.9%)	-4.4%
합계	4,035.5 (51.5%)	11,453.4 (48.7%)	3,291.8 (-18.4%)	3,248.0 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	3,592.0 (2.7%)	13,630.7 (19.0%)	-11.0%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '키이스트', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M', '제이콘텐트리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 및 '12년 4분기 수출액데이터 부재로 해당년도 3분기 수출액 비중 적용

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '12년 4분기 매출액 대비 수출액 비중은('11년 4분기 7.7% → '12년 1분기 6.6% → '12년 2분기 6.2% → '12년 3분기 6.6% → '12년 4분기 6.3%), 이 중 음악('11년 4분기 23.9% → '12년 1분기 17.2% → '12년 2분기 19.1% → '12년 3분기 23.1% → '12년 4분기 22.1%)은 수출액 비중이 증가하였으며, 게임('11년 4분기 25.3% → '12년 1분기 19.6% → '12년 2분기 18.6% → '12년 3분기 19.0% → '12년 4분기 18.9%)은 수출액 비중은 등락세

〈표 8〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2011년		2012년				
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계
게임	25.3	19.1	19.6	18.6	19.0	18.9	19.0
지식정보	-	-	-	-	-	-	-
출판	1.6	0.6	0.3	0.3	0.4	2.3	0.8
방송	2.7	3.1	3.5	3.9	3.7	2.9	3.5
광고	-	-	-	-	-	-	-
영화	1.8	1.2	4.7	2.3	3.8	2.5	3.3
음악	23.9	12.0	17.2	19.1	23.1	22.1	20.6
애니메이션/캐릭터	26.4	27.1	22.1	25.4	31.1	30.2	27.2
합계	7.7	6.0	6.6	6.2	6.6	6.3	6.4

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 5,985명 전년동기대비 3.8% 감소

- <광고>가 1,670명으로 전년동기대비 19.1% 증가, <음악(공연포함)>이 1,564명으로 전년동기대비 15.2%로 가장 높은 증가율을 보였으며, <영화>는 1,438명으로 전년동기대비 7.2% 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 6,341명으로 전년동기대비 1.9% 증가

- 종사자수가 가장 높은 산업은 <게임>(1만 645명 종사자수)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 종사자수인 3만 5,985명에 약 29.6%를 차지

※ 게임산업 상장사 중 위메이드엔터테인먼트는 '12년 3분기 대비 9명 증가하였으며, 이는 스마트폰게임 수요증가에 기인



〈표 9〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	10,645 (2.5%)	-4.6%
지식정보	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	7,474 (-4.2%)	-7.3%
출판	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	6,314 (-6.4%)	-12.2%
방송	6,224 (3.6%)	6,308 (1.3%)	6,390 (1.3%)	6,416 (0.4%)	6,341 (-1.2%)	1.9%
광고	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	1,670 (0.1%)	19.1%
영화	1,341 (1.7%)	1,361 (1.5%)	1,364 (0.2%)	1,473 (8.0%)	1,438 (-2.4%)	7.2%
음악	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	1,564 (5.1%)	15.2%
애니메이션/ 캐릭터	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	539 (-1.5%)	-18.3%
합계	37,400 (2.4%)	37,368 (-0.1%)	37,100 (-0.7%)	36,524 (-1.6%)	35,985 (-1.5%)	-3.8%

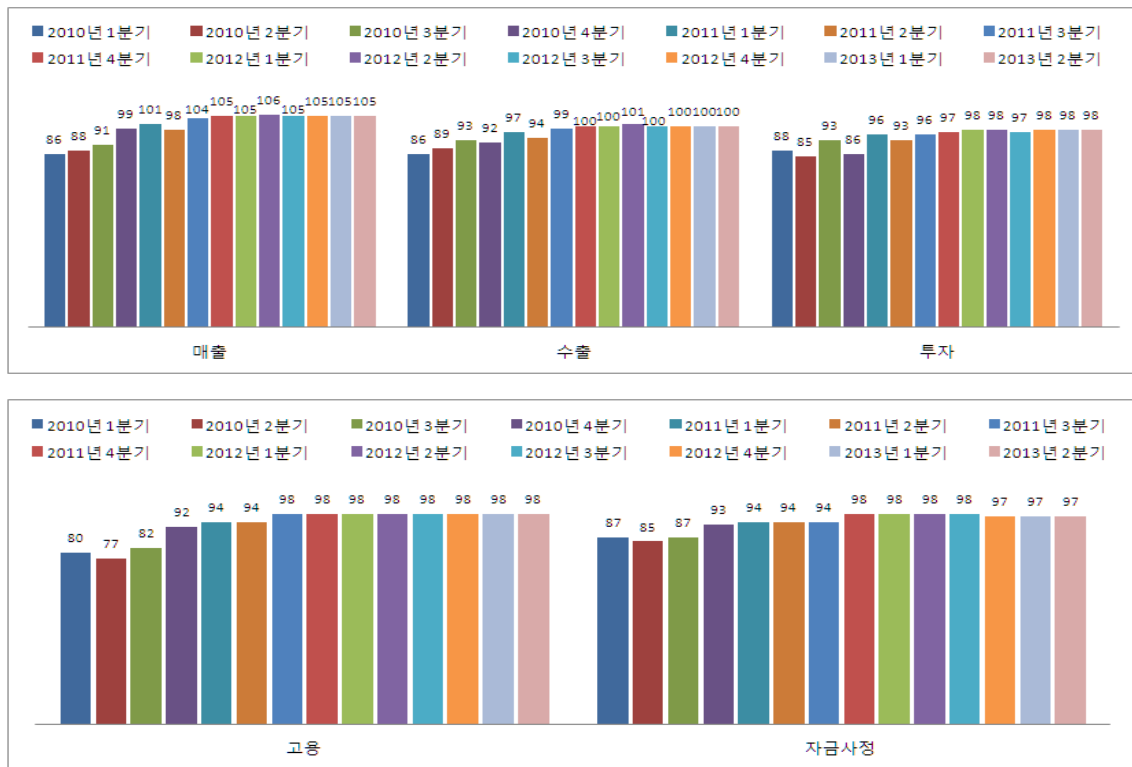
- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
  - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
  - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
  - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
  - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용. '키이스트'는 방송적용으로 분석 제외
  - 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

2012년 4분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97  
 2013년 1분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97  
 2013년 2분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '13년 1분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 '12년 4분기 대비 유사한 경향을 보이며, '13년 2분기는 '13년 1분기와 동일한 추세 전망

〈그림 1〉 '10년 1분기~'13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '13년 1분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 게임, 영화, 방송, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 2분기의 전체평균은 '13년 1분기와 유사경향 예상
- '13년 1분기 대비 '13년 2분기의 전체 평균이 개선될 것으로 예상되는 산업은 음악(104→105), 영화(83→84), 캐릭터(109→110)

# 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠업체 실태조사분석

III. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록



# I. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 추이 분석

## 1 산업생산 변화 추이

### 1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이<sup>2)</sup>

□ 2012년 4분기 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 1.6% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 0.9% 증가, 0.5% 감소

● 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 '10년 4분기 이후 전년동기대비 증가를 보이고 있으며 전년동기대비 증가폭의 경우 '11년 4분기까지 확대되었으나 '12년 1분기 소폭 감소했으나, 이후 다시 증가세

- 전체 서비스업 생산은 '12년 4분기 전년동기대비 1.9% 증가

※ '10년 100을 기준으로 '11년 및 '12년 연간 콘텐츠산업생산지수는 104.9(5.0%)<sup>3)</sup>, 105.6(0.7%)이고 서비스업생산지수 106.2(6.2%), 109.5(3.1%) 기록. '12년 4분기 콘텐츠산업생산지수는 110.6으로 전년동기대비 1.6% 증가했으며, 전체 서비스업생산지수는 112.4로 전년동기대비 1.9% 증가. 콘텐츠산업 생산의 전분기대비를 보면 '11년 1분기부터 상승세가 이어지다가 '12년 1분기에 하락했으나 '12년 2분기부터 상승기조 유지

● 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '11년 1분기에서 '12년 3분기까지 전년동기대비 5.2%, 3.7%, 6.4%, 5.6%, 4.3%, 4.2%, 2.5% 증가

● 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 증가세를 나타내다 '12년 4분기 들어 전년동기대비 감소 전환

#### 2) <용어설명> 서비스업생산지수

- 서비스업 전체 및 개별 업종의 생산활동을 종합적으로 파악하기 위한 것으로 개별 업종의 상대적 중요도인 부가가치 기준 가중치를 적용하여 지수화
- 기준년도(2010년)를 100.0으로 하여 월별로 산정
- 지수작성을 위한 기초자료는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업동향조사 및 외부기관 자료 등을 종합
- 서비스업동향조사는 한국표준산업분류 상의 서비스업과 관련된 13개 대분류 항목을 대상으로 실시되며, 조사항목은 사업체명, 월간 영업일수, 종사자수, 사업의 종류, 매출액으로 구성되어 있음
- 콘텐츠산업생산지수는 서비스업생산지수의 세부항목 중 콘텐츠산업 관련 업종만을 재집계

#### 3) 괄호는 전년대비 증가율

〈표 I - 1〉 '11년 1분기~'12년 4분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2011년				2011 (전년대비)	2012년				2012 (전년대비)
	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)		1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	
콘텐츠산업*	102.0 (1.7%) (2.6%)	101.7 (-0.3%) (3.8%)	107.2 (5.3%) (4.9%)	108.8 (1.5%) (8.5%)	104.9 (5.0%)	104.8 (-3.7%) (2.7%)	107.3 (2.4%) (5.5%)	108.7 (1.3%) (1.4%)	110.6 (1.7%) (1.6%)	105.6 (0.7%)
콘텐츠제작업	103.3 (3.3%) (3.0%)	91.6 (-11.4%) (-4.4%)	108.3 (18.3%) (4.2%)	118.5 (9.4%) (18.4%)	105.4 (5.4%)	104.8 (-11.6%) (1.4%)	105.9 (1.1%) (15.7%)	111.7 (5.5%) (3.2%)	117.4 (5.1%) (-0.9%)	110.0 (4.3%)
콘텐츠도매업	107.4 (5.3%) (3.4%)	105.1 (-2.2%) (8.1%)	101.2 (-3.7%) (4.4%)	108.2 (6.9%) (6.1%)	105.5 (5.5%)	112.7 (4.1%) (4.9%)	103.2 (-8.4%) (-1.8%)	104.9 (1.6%) (3.6%)	105.7 (0.8%) (-2.4%)	106.6 (1.0%)
콘텐츠소매업	97.2 (-0.5%) (1.4%)	108.8 (12.0%) (4.9%)	105.9 (-2.7%) (3.2%)	100.2 (-5.4%) (2.6%)	103.0 (3.0%)	95.9 (-4.3%) (-1.3%)	112.9 (17.8%) (3.8%)	102.7 (-9.1%) (-3.1%)	101.1 (-1.5%) (1.0%)	103.1 (0.1%)
콘텐츠임대업	100.9 (-1.8%) (2.7%)	101.4 (0.5%) (2.4%)	103.5 (2.1%) (3.5%)	106.3 (2.7%) (3.5%)	103.0 (3.0%)	104.0 (-2.2%) (3.1%)	103.2 (-0.8%) (1.8%)	103.0 (-0.2%) (-0.5%)	103.6 (0.6%) (-2.5%)	103.4 (0.4%)
콘텐츠서비스업	101.4 (2.2%) (2.3%)	101.9 (0.5%) (8.1%)	117.0 (14.8%) (8.9%)	110.9 (-5.3%) (11.8%)	107.8 (7.8%)	106.6 (-3.8%) (5.1%)	111.5 (4.6%) (9.4%)	121.3 (8.7%) (3.6%)	125.2 (3.2%) (12.9%)	116.1 (7.7%)
오프라인 서비스업	97.4 (7.1%) (-5.4%)	92.8 (-4.7%) (2.7%)	118.4 (27.5%) (2.2%)	100.2 (-15.4%) (10.2%)	102.2 (2.2%)	103.2 (3.0%) (6.0%)	101.5 (-1.6%) (9.3%)	124.7 (22.9%) (5.4%)	117.2 (-6.0%) (17.0%)	111.6 (9.2%)
온라인 서비스업	105.5 (-1.9%) (10.8%)	111.0 (5.3%) (13.1%)	115.7 (4.2%) (16.6%)	121.6 (5.1%) (13.1%)	113.4 (13.4%)	110.1 (-9.5%) (4.4%)	121.6 (10.5%) (9.5%)	117.8 (-3.1%) (1.8%)	133.1 (13.0%) (9.5%)	120.7 (6.4%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	97.5 (-11.7%) (5.2%)	102.6 (5.2%) (3.7%)	104.3 (1.7%) (6.4%)	116.6 (11.8%) (5.6%)	105.3 (5.3%)	101.7 (-12.8%) (4.3%)	106.9 (5.1%) (4.2%)	106.9 (0.0%) (2.5%)	117.7 (10.1%) (0.9%)	108.3 (2.8%)
예술·스포츠 및 여가관련*** 서비스업	90.4 (-11.5%) (6.1%)	113.8 (25.9%) (5.5%)	111.5 (-2.0%) (6.5%)	110.3 (-1.1%) (7.9%)	106.5 (6.5%)	96.1 (-12.9%) (6.3%)	120.5 (25.4%) (5.9%)	117.2 (-2.7%) (5.1%)	109.7 (-6.4%) (-0.5%)	110.8 (4.0%)
서비스업생산자수	101.6 (-2.8%) (5.8%)	106.3 (4.6%) (6.0%)	106.6 (0.3%) (7.5%)	110.3 (3.5%) (5.6%)	106.2 (6.2%)	106.5 (-3.4%) (4.8%)	109.7 (3.0%) (3.2%)	109.4 (-0.3%) (2.6%)	112.4 (2.7%) (1.9%)	109.5 (3.1%)

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

\*\* 통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템통합 및 관리업, 정보서비스업 포함

\*\*\* 창작, 예술 및 여가관련 서비스업과 스포츠 및 오락관련 서비스업으로 구성

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

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

□ 분기별 : 콘텐츠산업 생산은 '11년 1분기부터 '11년 2분기 및 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세 지속

● '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락을 보이다가, '11년 1분기부터 4분기까지는 2분기를 제외하고 상승추세. '12년 1분기 전분기대비 하락했으나 '12

년 2분기 이후 상승기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 1.7% 상승

- 전체 서비스업생산은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 등락세. '11년 2분기 부터 상승세를 이어가자 '12년 1분기 이후 등락과 함께 전반적인 상승기조를 유지하면서 '12년 4분기는 전분기대비 2.7% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 2분기 및 4분기 상승, 1분기 및 3분기 하락의 패턴에서 '11년 2분기 이후 '12년 1분기의 큰 폭 하락을 제외하고 전분기대비 상승세이며 '12년 4분기 들어 다소 큰 폭 상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '10년 1분기부터 '11년 4분기까지 하락하다가, '12년 1분기부터 큰 폭의 등락과 함께 하락세. '12년 4분기는 전분기 대비 6.4% 하락

□ 가치사슬 단계별 : 소매업 및 서비스업 등 2개 부문이 콘텐츠산업 생산의 '12년 4분기 전년동기대비 증가. 가치사슬별 각 부문의 성장은 '11년 1분기 이후 편차 지속

- 콘텐츠서비스업은 '12년 4분기 전년동기대비 12.9% 증가했으며 '11년 4분기 이래 가장 높은 성장세이며, 콘텐츠소매업은 그 다음으로 '12년 4분기 전년동기대비 1.0% 증가
  - 콘텐츠서비스업에서 오프라인서비스업은 전년동기대비 17.0% 증가했으며 '12년 1분기 이후 온라인서비스 대비 높은 성장
  - '12년 4분기는 거시적 측면에서 유럽재정위기 등 대외요인의 불확실성이 상존하는 상황에서 국내 경기는 수출둔화 및 기업수익성 악화에 따른 수요 감소 등 우려가 증대되는 가운데 미시적 측면에서 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트기기의 이용 증대 등 산업패러다임의 스마트화에 따른 콘텐츠 수요 인프라 구축이 확대되면서 스마트게임, 영상 등 온라인 및 모바일 기술과 융합 및 연계된 콘텐츠 제작을 중심으로 공급 증대 전망. 향후 대외적으로 1) 유럽재정위기 등 대외리스크 해소의 진전 여부 2) 미국, 중국 등 주요 국가

들의 완만한 경기회복이 가시화되면서 이와 더불어 국내 가미시 경제 등 경기 호조에 긍정적 영향을 미칠 경우 스마트콘텐츠 분야를 중심으로 큰 폭의 소비 증가 및 생산 확대 예상

※ '09년 하반기부터 '11년 말까지의 경기상승과 함께 정보통신기술 등을 접목한 스마트 인프라 환경은 온라인 및 모바일 분야 콘텐츠 공급 증대를 견인했으며 이에 따른 콘텐츠 소비경향도 직접구매와 함께 임대 등 다양한 형태로 발전. 이러한 스마트환경이 구축됨에 따라 향후 대내외 불확실성이 저감되어 국내외 경기회복이 가시화될 경우 완성도와 경쟁력을 보유한 콘텐츠 중심의 높은 수요 견인 전망

- 콘텐츠제작업은 '11년 2분기 이후 전년동기대비 성장기조를 나타내다 '12년 4분기 들어 감소세를 보였으나 전분기대비 5.1% 상승
- 콘텐츠도매업은 '11년 1분기에서 4분기까지는 성장기조가 이어졌으며, '12년 1분기부터는 등락세. '12년 4분기는 전년동기대비 2.4% 감소했으나, 전분기 대비 0.8% 상승
- 콘텐츠소매업은 '11년 1분기부터 성장세를 이어가다가 '12년 2분기 이후 전년 동기대비 등락을 보이고 있으며, '12년 4분기는 전년동기대비 1.0% 증가했으며 전분기대비 1.5% 하락
- 콘텐츠임대업은 '11년 1분기부터 전년동기대비 성장세를 보이다가 '12년 2분기 이후 감소세이며 '12년 4분기 전년동기대비 2.5% 감소했으며 전분기대비 0.6% 상승
- 콘텐츠서비스업은 '11년 1분기 이후 비교적 높은 전년동기대비 성장기조를 보이고 있으며 '12년 4분기는 전년동기대비 12.9% 비교적 큰 폭 증가. '12년 4분기 오프라인서비스업은 전년동기대비 17.0% 증가했으며 전분기대비 6.0% 하락. 온라인서비스업은 전년동기대비 9.5% 증가했으며 전분기대비 13.0% 상승



〈표 I -2〉 '12년 2분기~'12년 4분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2012년 2분기~2012년 4분기								
	2012년 4월	2012년 5월	2012년 6월	2012년 7월	2012년 8월	2012년 9월	2012년 10월	2012년 11월	2012년 12월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업*	104.0 (-6.2%) (6.7%)	108.3 (4.2%) (5.2%)	109.8 (1.4%) (4.7%)	111.6 (1.6%) (2.2%)	107.5 (-3.6%) (0.2%)	107.0 (-0.5%) (1.8%)	103.6 (-3.1%) (-0.6%)	102.4 (-1.2%) (-0.4%)	119.5 (16.6%) (0.1%)
콘텐츠 제작업	100.4 (-6.1%) (21.4%)	103.9 (3.4%) (11.2%)	113.6 (9.3%) (15.3%)	112.9 (-0.6%) (-1.1%)	112.9 (0.1%) (1.1%)	109.4 (-3.2%) (10.4%)	97.6 (-10.8%) (-3.8%)	102.5 (5.0%) (-8.8%)	152.2 (48.5%) (7.4%)
콘텐츠 도매업	103.3 (-18.1%) (1.0%)	100.1 (-3.1%) (-3.0%)	106.1 (6.0%) (-3.2%)	110.9 (4.5%) (4.2%)	100.7 (-9.2%) (1.1%)	103.0 (2.2%) (5.5%)	94.2 (-8.5%) (-4.6%)	102.1 (8.4%) (-1.3%)	120.7 (18.2%) (-1.4%)
콘텐츠 소매업	115.2 (-2.2%) (4.1%)	114.1 (-1.0%) (4.5%)	109.4 (-4.1%) (2.6%)	105.0 (-4.1%) (0.0%)	95.2 (-9.3%) (-5.6%)	107.9 (13.3%) (-3.6%)	112.1 (4.0%) (-0.5%)	94.4 (-15.8%) (0.7%)	96.8 (2.6%) (2.9%)
콘텐츠 임대업	97.6 (1.7%) (-2.8%)	107.5 (10.1%) (3.4%)	104.4 (-2.9%) (4.5%)	103.9 (-0.5%) (3.3%)	100.7 (-3.1%) (-1.8%)	104.4 (3.7%) (-2.9%)	103.7 (-0.7%) (-1.1%)	102.7 (-1.0%) (-1.9%)	104.3 (1.6%) (-4.5%)
콘텐츠 서비스업	103.2 (-3.5%) (13.5%)	115.8 (12.2%) (10.5%)	115.6 (-0.2%) (5.1%)	125.2 (8.3%) (4.7%)	128.2 (2.4%) (5.0%)	110.4 (-13.9%) (0.9%)	110.6 (0.2%) (7.0%)	110.5 (-0.1%) (10.5%)	123.4 (11.6%) (-4.5%)
오프라인 서비스업	92.6 (1.0%) (20.4%)	109.3 (18.0%) (4.7%)	102.6 (-6.1%) (5.6%)	129.1 (25.8%) (1.6%)	139.7 (8.2%) (9.4%)	105.5 (-24.5%) (5.0%)	108.9 (3.3%) (14.1%)	108.6 (-0.3%) (26.3%)	134.1 (23.5%) (12.6%)
온라인 서비스업	113.9 (-6.9%) (8.4%)	122.3 (7.4%) (16.3%)	128.6 (5.2%) (4.7%)	121.4 (-5.6%) (8.2%)	116.7 (-3.9%) (0.1%)	115.3 (-1.2%) (-2.6%)	112.2 (-2.6%) (0.9%)	112.5 (0.2%) (-1.5%)	112.7 (0.2%) (-19.1%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	101.4 (-5.5%) (4.6%)	104.9 (3.5%) (4.8%)	114.5 (9.2%) (3.2%)	105.3 (-8.0%) (2.4%)	104.6 (-0.7%) (1.4%)	110.9 (6.0%) (3.6%)	104.1 (-6.1%) (-1.6%)	109.4 (5.1%) (2.4%)	139.7 (27.7%) (1.9%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	115.3 (1.4%) (2.2%)	123.1 (6.8%) (4.6%)	123.0 (-0.1%) (11.0%)	120.1 (-2.4%) (6.9%)	119.4 (-0.6%) (2.5%)	112.0 (-6.2%) (6.2%)	116.3 (3.8%) (-2.5%)	110.6 (-4.9%) (-0.6%)	102.1 (-7.7%) (1.9%)
서비스업 생산지수	107.5 (-2.9%) (2.6%)	110.9 (3.2%) (4.2%)	110.6 (-0.3%) (2.8%)	109.2 (-1.3%) (2.6%)	108.5 (-0.6%) (1.8%)	110.5 (1.8%) (3.6%)	109.4 (-1.0%) (1.7%)	109.8 (0.4%) (2.5%)	118.0 (7.5%) (1.5%)

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

\*\* 통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템통합 및 관리업, 정보서비스업 포함  
\*\*\* 창작, 예술 및 여가관련 서비스업과 스포츠 및 오락관련 서비스업으로 구성

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

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

- 월별 : 콘텐츠산업 생산은 '12년 4월에서 '12년 12월 중 '12년 7월까지 전월대비 상승세에서 이후 하락기조로 전환되었으며 '12년 12월 들어 전월대비 16.6% 큰 폭 상승

- 콘텐츠제작업은 '12년 4월 이후 상승세를 나타내다가 '12년 7월 이후 전월대비 등락을 보이고 있으며 '12년 12월은 전월대비 48.5% 상승했으며 전년동월대비 7.4% 증가한 152.2
- 콘텐츠도매업 '12년 7월 이후 전월대비 다소 큰 폭의 등락세이며 '12년 12월은 전월대비 18.2% 상승했으며 전년동월대비 1.4% 감소한 120.7
- 콘텐츠소매업은 '12년 4월 이후 전월대비 하락하다가 '12년 9월부터 상승세이나 회복이 저조하며 '12년 12월은 전월대비 2.6% 상승했으며 전년동월대비 2.9% 증가한 96.8
- 콘텐츠임대업은 '12년 6월 이후 전월대비 하락세를 보이다가 '12년 12월 들어 상승으로 전환. '12년 12월 전월대비 1.6% 상승했으며 전년동월대비 4.5% 감소한 104.3
- 콘텐츠서비스업은 '12년 4월 이후 전월대비 비교적 높은 등락을 보이고 있으며 '12년 12월은 전월대비 큰 폭으로 상승했으며 전년동월대비 4.5% 감소한 123.4. 오프라인서비스업은 '12년 12월 전월대비 23.5% 큰 폭으로 상승했으며 온라인서비스업은 0.2% 상승

#### □ 2013년 1분기 이후 생산변화 전망

- '10년 서비스산업 생산은 전분기대비 등락세이며, '11년 1분기부터의 상승세가 이어지다가 '12년 1분기 이후 등락과 함께 상승세, '10년 1분기 이후 전년동기대비 증가는 지속되는 양상. 즉, '12년 4분기는 1분기부터 이어진 유럽재정위기 등 대외리스크의 영향이 이어지면서 국내 경기 회복에 다소 부정적으로 작용해 규모화와 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 내수 편중 기업들의 양적 및 질적 성장 저해. 다만, 콘텐츠산업은 상기 대내외 불안요인에도 불구하고 스마트패러다임에 따른 소비패턴의 변화가 스마트콘텐츠 수요확대를 견인하면서 스마트콘텐츠를 중심으로 공급확대 및 생산증가. 2013년 1분기 이후 미국, 중국 등 주력 수출교역국들의 완만한 경기회복 및 내수확대 기대가 증대되어, 국내 완성도와 경쟁력을 보유한 콘텐츠의 공급 확대 전망. 이에 따라 유럽재정위기 등 대외적 긍정요인에 따른 환율, 물가 등 거시적 측면을 고려하

면서 미시적 측면으로 창조경제에 입각한 콘텐츠산업 수요·공급 관련 구체적인 정책 수립 및 방안 추진 필요

- 콘텐츠산업 생산에서 '10년은 각 분기별로 전년동기대비 증가세를 이어가면서, '11년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 2.6%, 3.8%, 4.9%, 8.5% 증가. '12년 1분기 이후 증가폭은 다소 줄어들었으나 성장세는 유지하고 있으며 '12년 4분기는 전년동기대비 1.6% 증가

※ '11년 2분기는 전분기대비 0.3% 하락했으며 '11년 3분기부터 전분기대비 상승세는 '12년 1분기를 제외하고 이어지고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 1.7% 상승한 110.6 수준

- 미국발 금융위기 이후 '10년 1분기부터의 경기상승이 '11년 상반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외요인으로 전반적인 국내 경기에 부정적 영향을 미쳤으나, 콘텐츠산업은 스마트 중심의 산업패러다임 변화가 산업 전반에 양적 성장을 견인하는 등 긍정적 작용. 향후 대내외 불안요인이 있음에도 미국, 중국 등 세계 주요국가의 경기가 완만한 회복이 예상되기에 한국 국내 경기 저점 통과에 따른 산업생산 증가 및 콘텐츠산업 생산 확대 전망. 특히 수요적 측면에서 스마트기기 이용 증대 등 산업패러다임 변화 및 관련 인프라 구축이 이어지면서 대내외 경쟁력을 보유한 콘텐츠의 고성장 전망

※ '11년 1분기에서 '11년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 4.3%, 3.5%, 3.6%, 3.4%로 '09년 4분기 이후 성장세가 이어지고 있으나 감소세. 이러한 추세는 '12년 들어서도 각 분기별로 이어지고 있으며 '12년 1분기 전년동기대비 경제성장률은 2.8%이며, '12년 2분기는 2.4%이며, '12년 3분기는 1.6%, '12년 4분기는 1.5%로 하락기조. 이는 대외리스크 해소 지연에 따른 내수위축에 기인

※ 경기 동행지수는 '10년 1월 이후 상승세이며 '12년 12월은 111.3으로 전월대비 0.6p 상승했으며 전년동월대비 3.9p 증가

※ 경기 선행지수는 '10년 1월부터의 상승기조이며 '12년 12월은 109.9로 전월대비 0.8p 상승했으며 전년동월대비 6.2p 증가

※ 소비자 심리지수 : 115(10.1) → 113(10.2) → 112(10.3) → 112(10.4) → 112(10.5) → 114(10.6) → 114(10.7) → 112(10.8) → 111(10.9) → 110(10.10) → 113(10.11) → 112(10.12) → 111(11.1) → 109(11.2) → 100(11.3) → 102(11.4) → 105(11.5) → 103(11.6) → 103(11.7) → 99(11.8) → 99(11.9) → 101(11.10) → 105(11.11) → 100(11.12) → 98(12.01) → 102(12.02) → 102(12.03) → 106(12.04) → 106(12.05) → 101(12.06) → 100(12.07) → 101(12.08) → 99(12.09) → 100(12.10) → 100(12.11) → 99(12.12)

※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 97(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 98(10.9) → 97(10.10) → 98(10.11) → 96(10.12) → 98(11.1) → 96(11.2) → 93(11.3) → 94(11.4) → 95(11.5) → 94(11.6) → 94(11.7) → 94(11.8) → 94(11.9) → 92(11.10) → 95(11.11) → 92(11.12) → 90(12.01) → 94(12.02) → 94(12.03) → 95(12.04) → 94(12.05) → 93(12.06) → 92(12.07) → 92(12.08) → 90(12.09) → 91(12.10) → 91(12.11) → 91(12.12)

## 1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이<sup>4)</sup>

### □ 2012년 4분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 매출액은 약 5조 7,144억원으로 전년동기대비 8.5% 증가, 전분기대비 7.1% 상승
- '12년 4분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 '12년 3분기에 이어 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가
  - ※ 광고(22.9%), 영화(20.1%), 음악(21.1%) 등 3개 분야의 '12년 4분기 매출액은 '12년 3분기에 이어 다른 분야 대비 전년동기대비 높은 증가
  - ※ 게임(4.2%), 지식정보(7.0%), 방송(7.6%) 등 3개 부문의 '12년 4분기 매출액은 전체 매출액 대비 다소 저조한 전년동기대비 증가율 기록
  - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 3.1%, 16.3% 감소
  - ※ '12년 4분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(20.1%), 지식정보(17.5%), 방송(27.1%), 광고(15.3%) 등 상위 4개 분야는 80.0%(79.5%)<sup>6)</sup>로 전년동기대비 0.5%p 증가했으나 전분기 대비 1.6%p 상승
  - ※ 광고, 영화, 음악 등 3개분야의 '12년 4분기 비중은 전년동기대비 증가했으나, 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터 등 5개 분야의 '12년 4분기 비중은 전년동기대비 감소
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전분기대비 상승기조에서 '11년 1분기에 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 전반적으로 상승 추세
- 게임, 지식정보, 방송, 광고, 음악, 애니메이션/캐릭터 등 6개 분야의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 4.7%, 3.6%, 9.6%, 23.5%, 8.1%, 7.8% 상승
  - ※ 출판, 영화의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 각각 3.3%, 5.2% 하락

4) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(21), 광고(4), 영화(7), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

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

6) 2011년 4분기 비중

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

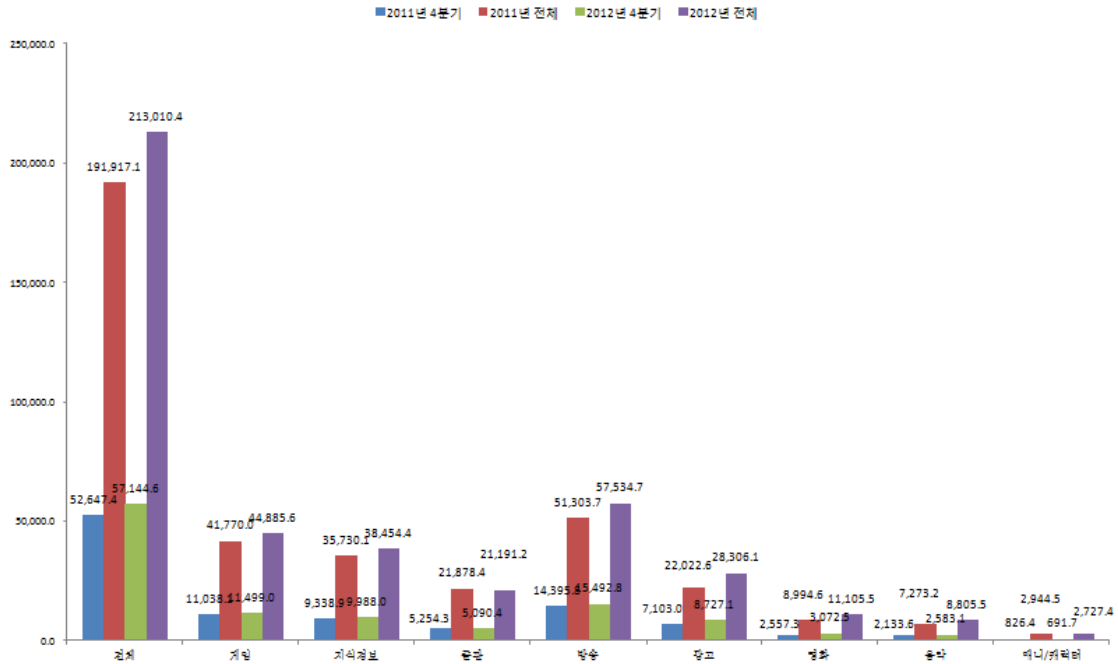
(단위 : 억원)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	11,038.1 (5.3%)	41,770.0 (16.0%)	11,446.8 (3.7%)	10,957.4 (-4.3%)	10,982.4 (0.2%)	11,499.0 (4.7%)	44,885.6 (7.5%)	4.2%
지식 정보	9,338.9 (3.2%)	35,730.1 (21.7%)	9,276.7 (-0.7%)	9,544.9 (2.9%)	9,644.8 (1.0%)	9,988.0 (3.6%)	38,454.4 (7.6%)	7.0%
출판	5,254.3 (-7.3%)	21,878.4 (0.2%)	5,748.0 (9.4%)	5,086.4 (-11.5%)	5,266.4 (3.5%)	5,090.4 (-3.3%)	21,191.2 (-3.1%)	-3.1%
방송	14,395.8 (14.4%)	51,303.7 (29.0%)	13,243.1 (-8.0%)	14,668.6 (10.8%)	14,130.2 (-3.7%)	15,492.8 (9.6%)	57,534.7 (12.1%)	7.6%
광고	7,103.0 (25.1%)	22,022.6 (20.7%)	5,093.0 (-28.3%)	7,417.1 (45.6%)	7,068.9 (-4.7%)	8,727.1 (23.5%)	28,306.1 (28.5%)	22.9%
영화	2,557.3 (-6.8%)	8,994.6 (50.7%)	2,588.6 (1.2%)	2,203.4 (-14.9%)	3,241.0 (47.1%)	3,072.5 (-5.2%)	11,105.5 (23.5%)	20.1%
음악	2,133.6 (14.1%)	7,273.2 (20.3%)	1,889.0 (-11.5%)	1,944.9 (3.0%)	2,388.5 (22.8%)	2,583.1 (8.1%)	8,805.5 (21.1%)	21.1%
애니메이션/ 캐릭터	826.4 (21.3%)	2,944.5 (17.8%)	600.7 (-27.3%)	793.6 (32.1%)	641.4 (-19.2%)	691.7 (7.8%)	2,727.4 (-7.4%)	-16.3%
합계	52,647.4 (8.0%)	191,917.1 (20.1%)	49,885.9 (-5.2%)	52,616.3 (5.5%)	53,363.6 (1.4%)	57,144.6 (7.1%)	213,010.4 (11.0%)	8.5%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송으로 분석 적용으로 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

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

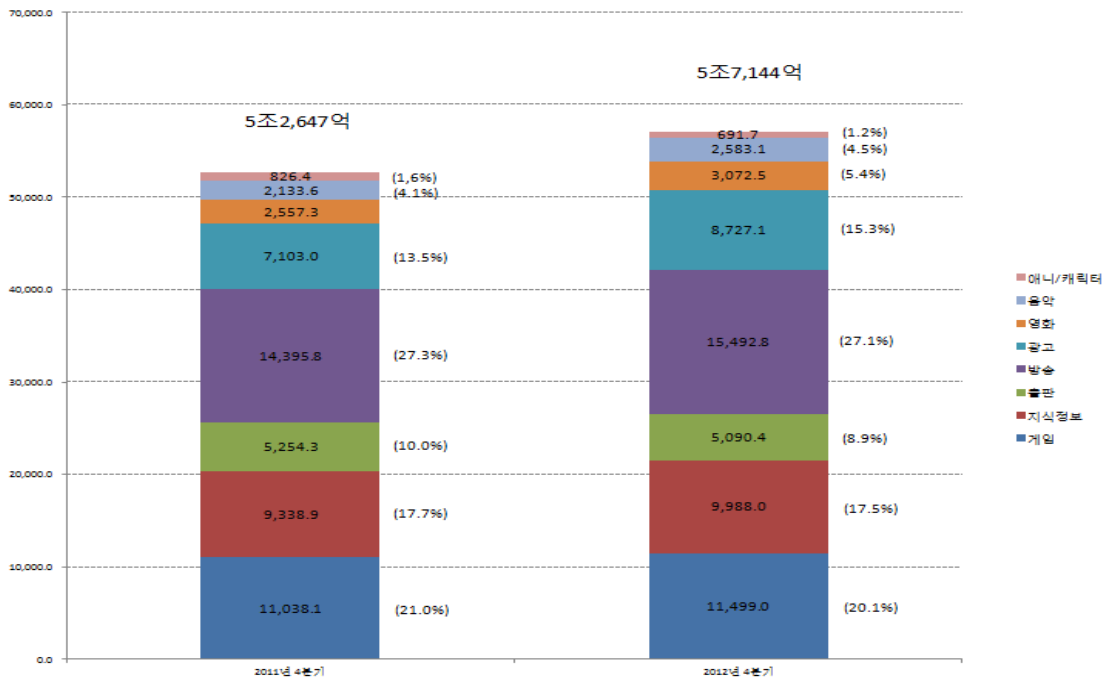
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -2〉 '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

- 게임 '12년 4분기 매출액은 약 1조 1,499억원으로 전년동기대비 4.2% 증가했으며 전분기대비 4.7% 상승
  - '10년은 분기별 등락세였으며 '11년 1분기 이후 상승기조는 '12년 2분기를 제외하고 이어지는 추세
    - ※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기 상승기조가 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승에 악영향. 이러한 대내외 리스크는 '12년에 들어서도 완전한 해소가 이뤄지지 않아 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 저해요인으로 작용할 전망이다. 다만, 1) 국내大作게임 지속 출시 및 경쟁력 확보를 통한 해외수출의 상승기조와 지역다변화 실현 2) 스마트기기 이용 등에 따른 게임산업의 수요 및 공급 패러다임 변화 등은 게임사업 매출액 등 실적 상승의 긍정 요인으로 작용할 전망이다
    - ※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이고 이용 접근성이 높아 소비층의 저변확대가 용이해 경기 하락에 의한 매출감소는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 이용 편의성이 높아 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대
  - 대형업체<sup>7)</sup>들은 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도하고 있으나 업체간 성장 편차 상존. '12년 4분기는 업체별 매출실적 증가 및 감소가 나타나고 있으며 이는 상대적으로 수출 저조에 기인
  - 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 증가에서 '11년 4분기 이후 전반적인 감소세를 나타내다가 '12년 4분기의 매출액은 전년동기대비 19.2% 다소 큰 폭 증가
    - ※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 4분기말 현재 점유율이 7.85%로 전분기 점유율 11.52% 대비 3.67%p 하락. '12년 4분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 18.57%로 '12년 3분기 점유율 22.83%에 비해 4.26%p 하락. '12년 4분기 이후 매출액 등 실적 상승 지속 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 가시적 효과 2) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁에서의 우위 확보 3) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 중요 요인으로 작용할 전망이다
  - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서

7) 대형업체 : 연간 매출액이 800억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 위메이드엔터 테인먼트, CJ E&M 게임부문, 액토즈소프트)임



기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화가 이뤄졌으나 '12년 4분기 들어 다소 높은 수출액 감소가 매출액 실적에 부정적 영향. '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 18.9% 감소

※ 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환. '10년부터의 전반적인 실적호조는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인했으나 '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 5.4% 감소. 이중 중국에서 서비스되고 있는 FPS 장르의 '크로스 파이어'는 '12년 9월 현재 동시 접속자수가 400만명을 기록하는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 'S4리그' 등 기존 게임과 자체 개발 슈팅게임인 '디젤' 등을 통해 일본, 인도네시아 등 해외시장 개척으로 매출액 증대 모색

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기를 제외하고 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기 매출액<sup>8)</sup>은 전년동기대비 14.1% 증가

- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락세이며 '12년 2분기 이후 감소세를 보이다가 '12년 4분기는 증가로 반전되었으며 전년동기 대비 9.2% 증가

※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일게임 론칭 확대 및 지역 다각화를 통한 해외시장에서의 역량 강화

- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가세가 나타났으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되면서 지속되는 양상이며 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 22.7% 다소 큰 폭 감소

- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 한 방편으로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대 모색이 예상되고 있으며, 게임산업 시장구조의 일부 대형업체 편중화 저감 및 시장 활성화를 위한 다각적 방안 필요

- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임이용자 등 수요자들에 부응하는 경쟁력을 보유한 흥행작에 따라 업체별 실적 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대에 따른 산업패러다임 변화로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 호조에 직접적 영향. 향후 유럽재정위기 등 대외불확실성이 점진적 해소와 함께 중국 등

8) 2012년 전체 매출액 중 온라인게임 비중은 25.5%이며 규모는 6,084억원으로 2012년 3분기누적 비중인 26.3%에 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락추세

국내 주력 해외 수출 국가들의 완만한 경기회복이 실현될 경우 국내 게임 내수시장 뿐 아니라 해외 수출 증가에 따른 큰 폭의 실적 성장 전망. 특히 경쟁력 및 완성도를 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 상대적인 큰 폭의 호조 예상

※ 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 국내외 흥행호조로 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 88.8%, 32.1% 증가

● 지식정보 '12년 4분기 매출액은 약 9,988억원으로 전년동기대비 7.0% 성장했으며 전분기대비 3.6% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 이후 '12년 1분기의 하락을 제외하고 전분기 대비 전반적으로 상승기조 유지

- NHN은 지식정보 상장사에서 전체 매출액 대비 가장 높은 비중을 보이고 있으며 '12년 4분기 전년동기대비 14.1% 증가했으며 전분기대비 8.0% 상승

※ NHN은 인터넷 검색 등 유선인터넷 분야의 강점 및 역량을 기반으로 내수 시장 한계성을 극복하기 위한 모바일 등 신규 영역 개발을 통해 일본 등 해외시장 개발 및 대내외 경쟁력 확보

- 다음커뮤니케이션의 '12년 매출액은 전년동기대비 0.3% 감소했으며 전분기 대비 7.0% 상승. SK커뮤니케이션즈의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 38.4% 감소했으며 전분기대비 23.4% 하락. KTH는 전년동기대비 0.6% 감소했으나, 전분기대비 50.8% 상승

※ 다음커뮤니케이션의 '12년 전체 매출액 비중은 검색광고 40.0%(41.1%)<sup>9)</sup>, 디스플레이광고 50.6%(49.6%), 게임 7.5%(7.4%), 거래형서비스 1.8%(1.8%) 등으로 구성. '12년 1분기 이후 검색광고 매출 비중 감소세이며 스마트기기 보급 등 콘텐츠 이용 등 수요패턴의 변화에 따라 유무선인터넷 융합 및 이를 활용한 커뮤니티, 이메일, 뉴스 및 N스크린, 게임, 로컬 광고 분야 등 서비스 강화. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 완만한 경기회복이 가시화될 경우, 검색광고 등 매출액 증대 예상

※ SK커뮤니케이션즈에서 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '12년 4분기 말 현재 누적가입자수 2,600만명 및 순이용자수 1,400만명이나 '12년 2분기말 이후 순이용자수 감소세. 네이트온의 시장점유율은 74.4%(75.2%)<sup>10)</sup>로 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하

9) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

10) 괄호는 2012년 3분기누적 시장점유율

락세, 12년 전체 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 73.6%, 콘텐츠 외 기타 26.4%로 '12년 3분기누적 대비 광고매출 비중 상승. 향후 싸이월드 등 기존 수익모델의 활성화와 함께 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등의 선전 등이 매출액 확대 영향 전망

※ KTH는 1) N-Screen 서비스 2) T-커머스 3) B2B 전자상거래를 기반으로 수익 확대를 모색. 향후 모바일 인터넷 시장에서의 시장지배력 확대 및 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠기반의 다양한 사업다각화 추진. '12년 전체 매출액 비중은 모바일서비스 7.2%, 콘텐츠 41.7%, 플랫폼 구축 및 운영 51.1%

- 크레듀의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 26.3% 증가했으며 전분기대비 1.9% 하락. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 7.8%, 20.3% 감소

※ 메가스터디는 초중고교생 및 일반성인을 대상으로 한 온라인 교육서비스가 주요 수익모델이며 국내 교육시장의 특성에 따라 경기변동의 충격이 낮은 상황. '12년 전체 매출구조에서 초중고교생 대상 매출액이 약 87.8%이며, 초중고교생 대상 온라인 강의(34.8%) 및 오프라인 강의(27.2%) 등의 매출비중은 약 62.0%. 향후 스마트기기 활용 극화를 통한 성인 등 신규 수요계층을 고려한 온라인 교육시장 진출 확대

- 골프존의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 35.1% 증가했으며 전분기대비 8.4% 하락

● 출판 '12년 4분기 매출액은 약 5,090억원으로 전년동기대비 3.1% 감소했으며, 전분기대비 3.3% 하락

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세가 '11년 1분기 이후 매출액 등락세이며 '12년 4분기는 전분기대비 하락

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체로서 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 11.1% 감소했으며 전분기대비 19.2% 다소 큰 폭 하락. 웅진씽크빅의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 1.6% 감소했으며 '12년 1분기를 제외하고 '11년 3분기 이후 감소세

※ 대교는 학습지를 판매가 주요 수익원으로 '12년 전체 매출액 중 국내 교육서비스 및 출판사업 비중은 89.5%로 전년대비 5.7%p 감소, 해외 교육사업 매출 비중은 1.7%로 전년대비 0.4%p 증가. 향후 스마트기기 보급 확대 등으로 이에 기반한 '스마트러닝' 및 '자기주도학습' 등을 중심으로 시장 트렌드 및 수요 변화에 대비한 온라인서적 등 콘텐츠 개발과 미디어사업, 교육컨설팅 등 사업 영역 다각화 추진

- 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 7.3% 증가
  - ※ 삼성출판사는 자체 강점인 전속대리점을 통한 서점유통 등 오프라인과 함께 홈쇼핑, 인터넷 서점, 자사쇼핑몰 등 온라인 유통채널을 통해 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량 집중에도 전반적인 출판시장패러다임 변화로 도서출판 성장 정체 및 감소 추세. 향후 태블릿PC 등의 스마트기기에 기반한 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입의 안착 여부가 성장잠재력 확보의 중요 요인으로 작용할 전망. 12년 전체 매출액 중 출판물 비중은 58.8%이며 온라인교육 비중은 2.4%
- 에스24는 도서유통업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 8.5% 감소했으며 전분기대비 9.7% 하락
  - ※ 에스24는 '12년 1분기 이후 도서 유통분야 40% 이상 시장점유율 유지. 신성장 분야로 스마트폰 등 스마트 디바이스 등을 활용한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매 등 디지털판매플랫폼 강화와 함께 티켓예매 등 투자확대 및 역량 집중. '12년 전체 매출 구조는 상품매출 96.5%(96.9%)<sup>11)</sup>, 수수료매출 0.8%(0.7%), 광고매출 1.9%(1.8%), 기타매출 0.8%(0.6%)
- 출판 분야 상장사의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 3.3% 하락했으나, 비상교육, 능률교육, 예림당, 이퓨처 등 4개 업체는 전분기대비 87.9%, 40.3%, 12.0%, 13.8% 상승
  - ※ 능률교육은 초중고 및 성인용 전 연령층 대상 영어학습교재전문 출판사로서 스마트러닝 등 사업영역 확대 모색. '12년 전체 매출액에서 영어참고서 등 상품 매출은 전년대비 69.3% 증가했으며 저작권 매출은 전년대비 44.7% 증가. 주요 제품 및 서비스 비중은 출판사업 73.0%(69.5%)<sup>12)</sup>, 이러닝사업 8.4%(10.0%), 기타 18.6%(20.5%)
- 방송 '12년 4분기 매출액은 약 1조 5,492억원으로 전년동기대비 7.6% 증가했으며, 전분기대비 9.6% 상승
  - SBS는 민영지상파 방송사로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 2.9% 증가했으나 전분기대비 7.7% 하락. SBS콘텐츠허브의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 10.4% 증가했으며 전분기대비 4.7% 하락. CJ E&M 방송부문의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.6% 증가했으며 전분기대비

11) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

12) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

### 9.8% 상승. '12년 1분기 이후 성장세

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절 및 경기 등 거시경제와 전통적인 요인의 연관성이 높은 기업광고가 주요 수익원. '10년부터 시작된 경기상승 효과가 '12년 1분기 들어 유럽재정위기 등 대외불안요인에 따른 국내경기 하락 압력 확대로 매출액 실적의 방송사별 편차 발생. 종합유선방송사업은 광고수익 뿐 아니라 월정액 시청료 등 고정수익원으로 경기하락 대비 민감도가 상대적으로 낮으며, 특히 종합편성채널의 출현에 따른 시장 충격이 당초 예상보다 적어 이에 따른 향후 매출액 실적의 급격한 하락은 발생하지 않을 전망

- 방송영상물독립제작사 중 팬엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기 대비 41.6% 증가했으며 전분기대비 27.2% 하락. 삼화네트웍스의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 51.6% 증가했으며 전분기대비 717.0% 큰 폭 상승. 초록뱀미디어의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 59.6% 감소했으며 전분기대비 113.9% 상승

※ 팬엔터테인먼트는 방송영상물독립제작사로서 '11년에 제작한 MBC '짜패', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적으로 콘텐츠를 제작하면서 '12년 들어 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달', SBS '내사랑 나비부인' 등 국내 흥행으로 매출액 증대. 향후 종합편성채널 등 다양한 방송 콘텐츠 기획과 함께 매니저먼트, 음반 등 사업다각화 및 해외 수출 증대 모색

- 키이스트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 30.3% 감소했으며, 전분기 대비 10.2% 하락

※ 키이스트의 '12년 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 73.1%(72.5%)<sup>13)</sup>, 26.9%(27.5%)로 '12년 3분기누적 대비 내수 비중 상승

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 17.1% 증가했으며 전분기대비 15.2% 상승. GS 홈쇼핑의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.2% 성장했으며 전분기대비 11.5% 상승

※ CJ 오쇼핑의 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 매출액의 시계열 측면을 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승 경향을 보이고 있으며, '12년 2분기부터 전분기대비 상승기조 유지

● 광고 '12년 4분기 매출액은 약 8,727억원으로 전년동기대비 22.9% 증가했으며 전분기대비 23.5% 상승

13) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

- 광고는 '11년 상반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외불안요소가 상존함에도 일부 대기업 중심의 수출확대로 매출실적 상승세가 지속되고 있으며, 종합편성채널 개국 등 광고수요 증대 등에 따라 대기업 계열 대형 광고대행사를 중심으로 매출실적 호조
- 제일기획의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 26.4% 증가했으며, G2R은 전년동기대비 6.3% 증가. 오리콤은 전년동기대비 24.9% 증가. 휘닉스컴의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 25.1% 다소 큰 폭 감소
  - ※ 제일기획은 '12년 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 44.1%(매체 21.6%, 4매체 광고물제작 및 기타 22.5%) 및 55.9%로 해외 비중이 높으며 이는 국내 대기업의 경쟁력이 확보된 제품들의 수출 및 판매 증대 등 해외실적 호조에 기인
- '10년에 이어 '11년에의 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.8%, 4분기 0.4%) 대기업 중심의 해외수출 증가가 광고 매출 등 실적호조를 견인했으며, '12년 들어 국내 경기 하락기조에서 완만한 상승이 이어지고('12년 1분기 0.8%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.0%, '12년 4분기 0.3%) 일부 대기업계열 광고대행사의 실적 증가로 '12년 4분기 전분기대비 23.5% 상승
  - ※ '12년 4분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 18.9%, 65.0%, 17.2%, 21.6% 하락
  - ※ 광고시장은 거시적 측면에서 국내외 경기상황과 함께 미시적 측면에서 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등의 요인에 따른 전통적 비·성수기 구분을 할 수 있으며, 이 중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 국내외 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기
- 영화 '12년 4분기 매출액은 약 3,072억원으로 전년동기대비 20.1% 증가했으며, 전분기대비 5.2% 하락
  - CJ CGV는 '12년 1분기 이후 대내외 거시경제 불안 요인에도 불구하고 한국 영화 중심의 흥행작 증가 및 해외영화 개봉에 따라 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 28.2% 증가했으며 전분기대비 13.6% 하락
    - ※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 전체의 경우 43.3%로 '11년 점유율 42.5% 대비 약간 상승. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 지속 및 증대('09년 점유율 37.7%). '12년 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 66.3%로 '12년 3분기누적 대비 약간 하락했으나 '12년 1분기 비중

64.8%에 비해 상승

- CJ E&M 영화부문의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 34.8% 증가했으며 전분기대비 73.5% 큰 폭 상승

※ CJ E&M 영화사업부문의 '12년 전체 시장점유율은 28.6%로 '12년 3분기 누적 22.6% 대비 6.0%p 증가했으며 '12년 2분기 이후 시장점유율 상승세

- 음악 '12년 4분기 매출액은 약 2,583억원으로 전년동기대비 21.1% 증가했으며, 전분기대비 8.1% 상승

- 매출액의 경우 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 '11년 3분기 및 '12년 1분기 등 일부 등락을 제외하고 전반적인 상승기조 유지. 이는 K팝 등의 해외인지도 지속 제고와 함께 해외 수요 증대에 기인

※ '10년 2분기에서 '12년 3분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -11.3%, 21.5%, 4.3%, 14.1%, -11.5%, 3.0%, 22.8%로 일부 등락에도 불구하고 상승기조

- SM엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 17.3% 증가했으며 전분기대비 10.4% 하락. YG엔터테인먼트는 전년동기대비 102.8% 증가했으며 전분기대비 19.7% 상승

※ SM엔터테인먼트는 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 자체 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년층 중심의 내수시장과 한류에 기반한 일본, 대만 등 아시아권 시장 강세 유지. '11년 이후 영국, 프랑스 등 유럽지역으로 진출하는 등 K팝의 시장 다양성 및 저변 확대. '12년 전체 매출구조는 음반사업 33.29%(음반/음원 27.09%, 로열티매출 6.20%)와 매니지먼트 사업 66.71%로 '12년 상반기 이후 음반사업 비중 감소세이며 이는 로열티 매출비중 감소에 기인

※ YG엔터테인먼트는 '12년 전체 싸이의 '강남스타일'의 흥행과 함께 다양한 신인 발굴을 통한 해외진출 확대 등 수익모델 다변화를 모색. '12년 전체 디지털 종합 시장점유율은 18%로 1위

- 네오위즈인터넷의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.0% 감소했으며 전분기대비 6.5% 하락

※ 네오위즈인터넷의 사업구조는 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등이며 '12년 전체 매출액에서 디지털음원 B2C 비중은 85.5%이고 수출비중은 3.1%로 낮은 수준이나 향후 일본, 베트남 등 해외시장 진출 확대

- 로엔엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.5% 증가했으며 전분기대비 1.6% 상승

※ 로엔엔터테인먼트는 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 음원유통 사업자중 브랜드인지도 및 시장점유율 1위이며, 멜론서비스 등 기존 음원유통 기반으로 스마트폰 이용 증대에 따른 모바일 환경과 음원 수요 다양화에 부합하는 서비스 시스템 구축 및 제공. 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 수익 다양성 확대. '12년 전체 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 86.3%(86.2%)<sup>14)</sup>이고 제품매출 6.6%(6.0%), 상품매출 1.8%(2.1%), 기타 매출 5.2%(5.7%)

※ 예당컴퍼니의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 20.2% 증가했으며, 전분기대비 240.0% 상승

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 4분기 매출액은 약 691억원으로 전년동기대비 16.3% 감소했으나, 전분기대비 7.8% 상승

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승세가 이어졌으나 '11년 1분기 이후 등락기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 상승

- 손오공의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 29.7% 감소했으나, 전분기대비 37.6% 큰 폭 상승. 오로라월드는 전년동기대비 2.8% 감소했으며, 전분기대비 1.6% 하락

※ 손오공의 '12년 전체 매출구조는 캐릭터 제작업에서 완구 및 게임 등 제품이 83.8%이고 애니메이션 및 PC방 수수료 등 용역부문은 13.4%로 구성. 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등에 제한적으로 나타나고 있으나 '12년 전체 매출액 대비 비중은 약 1.5%

※ 오로라월드는 국내 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위로 자체디자인연구소 및 미주지역을 중심으로 글로벌 네트워크를 통한 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진. '12년 전체 매출구조는 제품 및 상품매출 98.3%(98.9%)<sup>15)</sup>. 전체 매출액에서 자체 브랜드 수출액 비중은 85% 이상

- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 11.9% 감소했으나 전분기대비 44.0% 큰 폭 상승

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나이며 기존 내수 위주에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작을 통한 수익모델 다각화 추진. '12년 전체 매출액 대비 수출액 비중은 5.1%이며 '12년 3분기누적 대비 약간 상승. '12년 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 82:18(83:17)<sup>16)</sup> 수준

14) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

15) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

16) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중



□ 2012년 연간 매출액 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기누적 매출액은 약 21조 3,010억원으로 전년대비 11.0% 증가

- '12년 연간 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년대비 매출액 성장

※ 방송(12.1%), 광고(28.5%), 영화(23.5%), 음악(21.1%) 등 4개 부문은 '12년 상반기 이후 상대적으로 높은 전년대비 매출액 증가 추세

※ 게임(7.5%), 지식정보(7.6%) 등 2개 부문은 '12년 전체 매출액 증가율 대비 다소 낮은 전년 동기대비 성장세

※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 연간 매출액은 전년동기대비 각각 3.1%, 7.4% 감소

- '12년 연간 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(21.1%), 지식정보(18.1%), 방송(27.0%), 광고(13.3%) 등 상위 4개 분야 비중은 79.5%로 '11년 연간 매출액 대비 0.9%p 증가

※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 상반기 이후 '12년 연간 전년대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소

<표 1-4> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

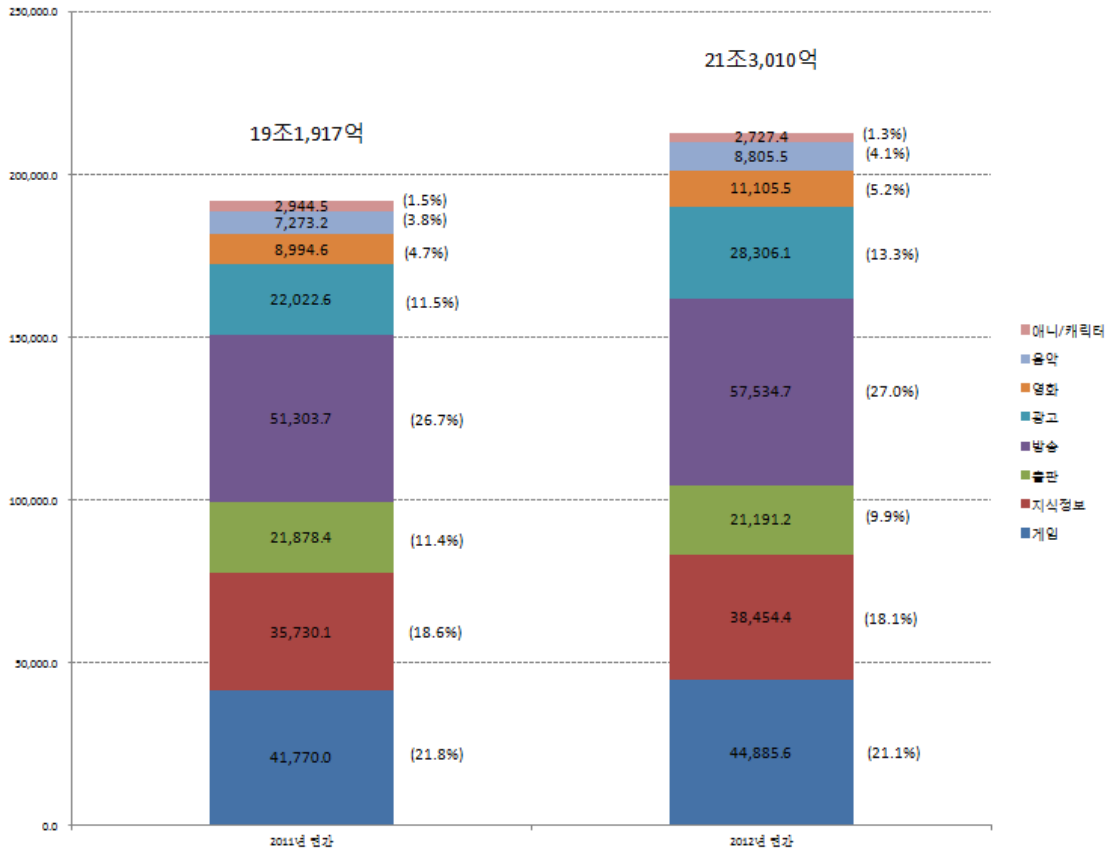
(단위 : 억원)

구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)
게임	9,707.9 (25.5%)	36,010.5 (28.3%)	11,038.1 (13.7%)	41,770.0 (16.0%)	11,499.0 (4.2%)	44,885.6 (7.5%)
지식 정보	7,750.3 (43.7%)	29,369.3 (43.0%)	9,338.9 (20.5%)	35,730.1 (21.7%)	9,988.0 (7.0%)	38,454.4 (7.6%)
출판	5,186.4 (-10.8%)	21,827.4 (-2.4%)	5,254.3 (1.3%)	21,878.4 (0.2%)	5,090.4 (-3.1%)	21,191.2 (-3.1%)
방송	11,319.3 (61.2%)	39,781.2 (70.0%)	51,303.7 (27.2%)	13,243.1 (-8.0%)	15,492.8 (7.6%)	57,534.7 (12.1%)
광고	5,415.1 (148.1%)	18,240.3 (173.8%)	7,103.0 (31.2%)	22,022.6 (20.7%)	8,727.1 (22.9%)	28,306.1 (28.5%)
영화	1,251.9 (-7.1%)	5,967.3 (11.6%)	2,557.3 (104.3%)	8,994.6 (50.7%)	3,072.5 (20.1%)	11,105.5 (23.5%)
음악	1,663.4 (31.5%)	6,044.4 (21.6%)	2,133.6 (28.3%)	7,273.2 (20.3%)	2,583.1 (21.1%)	8,805.5 (21.1%)
애니메이션/ 캐릭터	760.0 (17.0%)	2,500.2 (12.8%)	826.4 (8.7%)	2,944.5 (17.8%)	691.7 (-16.3%)	2,727.4 (-7.4%)
합계	43,054.3 (37.1%)	159,740.6 (40.7%)	52,647.4 (22.3%)	191,917.1 (20.1%)	57,144.6 (8.5%)	213,010.4 (11.0%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기 자료확보 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '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 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송'은 '12년 11월 상장폐지로 분석 제외. '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 방송부문으로 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송으로 변경 적용으로 분석 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

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

(단위 : 억원)



### 1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

#### □ 2012년 4분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 영업이익은 약 8,119억원으로 전년동기 대비 8.7% 증가했으며 전분기대비 10.5% 상승
  - '12년 4분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 지식정보, 방송, 광고, 음악 등 4개 부문이 전년동기대비 증가. 특히 음악은 '12년 4분기 전년동기대비 249.4% 큰 폭 증가
    - ※ 게임, 출판, 영화, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 4분기 전년동기대비 7.6%, 28.9%, 1,165.3%, 555.6% 감소
  - 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 상승세를 보이고 있으며 '12년 4분기 영업이익은 전분기대비 16.2% 상승. 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 1분기부터 하락기조를 보이다가 '12년 4분기 들어 전분기대비 27.7% 큰 폭 상승
    - ※ 게임과 지식정보의 '12년 4분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 66.2%로 '11년 4분기(71.2%)에 비해 5.0%p 감소. 게임의 '12년 4분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 34.2%이며 '11년 4분기 대비 6.0%p 감소
  - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기를 제외하고 적자기조이며 '12년 4분기는 약 68억원 영업적자
  - 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '09년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 상승세. '10년 1분기부터의 등락추세가 '11년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락이 '12년 3분기부터 전분기대비 상승세 전환

〈표 I -5〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

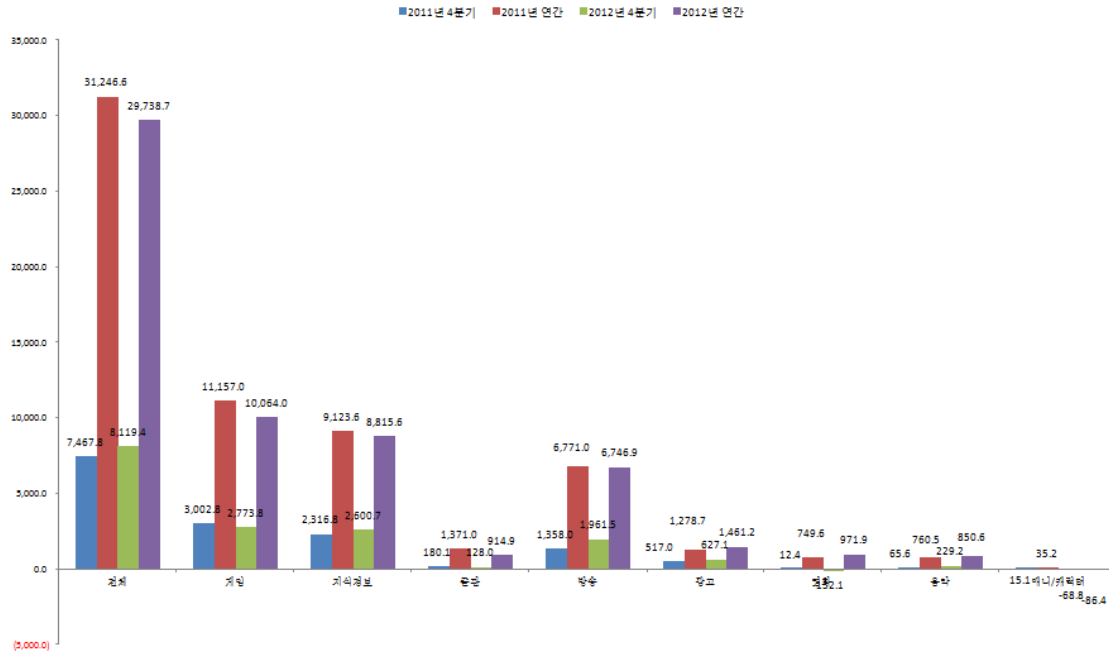
(단위 : 억원)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	3,002.8	11,157.0	2,742.8	2,160.0	2,387.4	2,773.8	10,064.0	-7.6%
	(13.2%)	(25.5%)	(-8.7%)	(-21.2%)	(10.5%)	(16.2%)	(-9.8%)	
지식 정보	2,316.8	9,123.6	2,101.4	2,077.1	2,036.4	2,600.7	8,815.6	12.3%
	(3.3%)	(15.9%)	(-9.3%)	(-1.2%)	(-2.0%)	(27.7%)	(-3.4%)	
출판	180.1	1,371.0	482.4	46.7	257.8	128.0	914.9	-28.9%
	(-57.4%)	(-27.7%)	(167.9%)	(-90.3%)	(452.0%)	(-50.3%)	(-33.3%)	
방송	1,358.0	6,771.0	1,350.7	1,953.2	1,481.5	1,961.5	6,746.9	44.4%
	(-15.3%)	(25.4%)	(-0.5%)	(44.6%)	(-24.2%)	(32.4%)	(-0.4%)	
광고	517.0	1,278.7	71.5	470.5	292.1	627.1	1,461.2	21.3%
	(104.6%)	(-17.6%)	(-86.2%)	(558.0%)	(-37.9%)	(114.7%)	(14.3%)	
영화	12.4	749.6	226.3	231.2	646.5	-132.1	971.9	-1,165.3%
	(-96.6%)	(381.7%)	(1,725.0%)	(2.2%)	(179.6%)	(-120.4%)	(29.7%)	
음악	65.6	760.5	196.8	163.9	260.7	229.2	850.6	249.4%
	(-67.2%)	(125.3%)	(200.0%)	(-16.7%)	(59.1%)	(-12.1%)	(11.8%)	
애니메이션/ 캐릭터	15.1	35.2	-34.8	28.7	-11.5	-68.8	-86.4	-555.6%
	(42.5%)	(121.9%)	(-330.5%)	(182.5%)	(-140.1%)	(-498.3%)	(-345.5%)	
합계	7,467.8	31,246.6	7,137.1	7,131.3	7,350.9	8,119.4	29,738.7	8.7%
	(-3.6%)	(20.5%)	(-4.4%)	(-0.1%)	(3.1%)	(10.5%)	(-4.8%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외, '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외, '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 적용으로 분석 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외, '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오엔'은 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

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

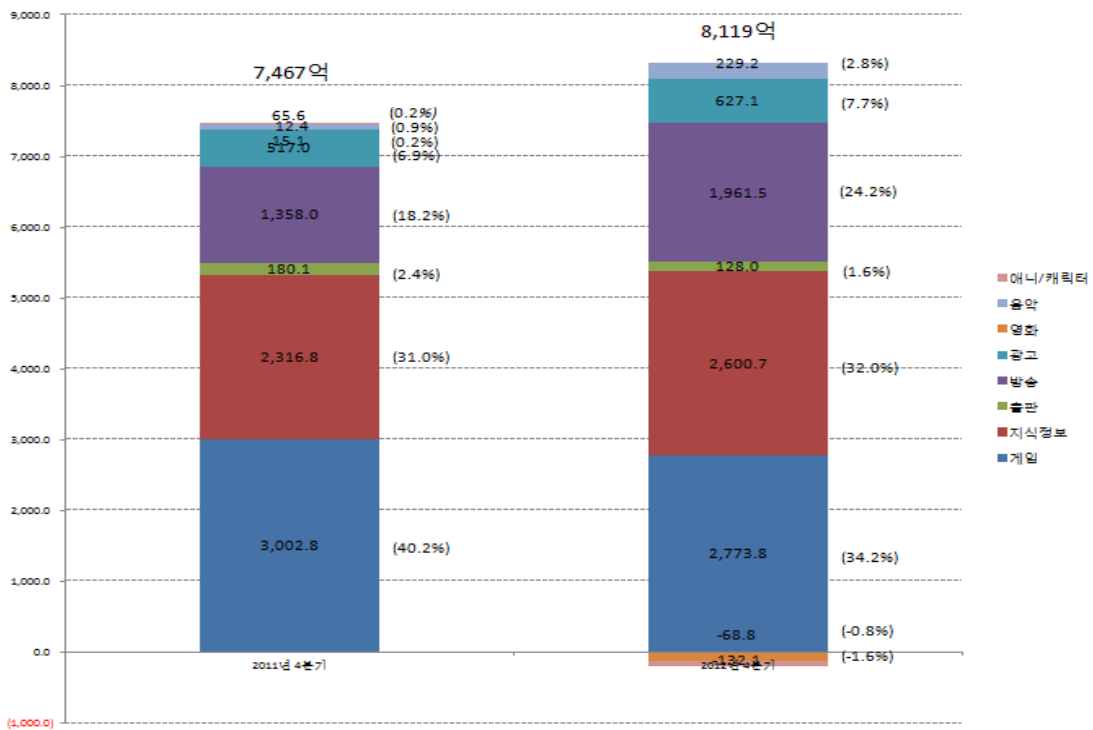
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -5〉 '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



□ 2012년 연간 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 연간 영업이익은 약 2조 9,738억원으로 전년동기 대비 4.8% 감소
- '12년 연간 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화, 음악 등 3개 부문이 전년대비 14.3%, 29.7%, 11.8% 증가
  - ※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 '12년 연간 영업이익은 전년대비 9.8%, 3.4%, 33.3%, 0.4%, 345.5% 감소
- 게임의 영업이익은 '10년에서 '11년까지 전년대비 증가했으나 '12년 들어 감소를 기록. 지식정보의 영업이익은 게임과 유사한 패턴이나, 감소폭은 다소 낮은 상황
  - ※ 게임과 지식정보의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 63.4%로 '11년 연간(64.9%) 대비 1.5%p 하락. 게임의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 33.8%이며 '11년 연간(35.7%) 대비 1.9%p 하락

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

(단위 : 억원)

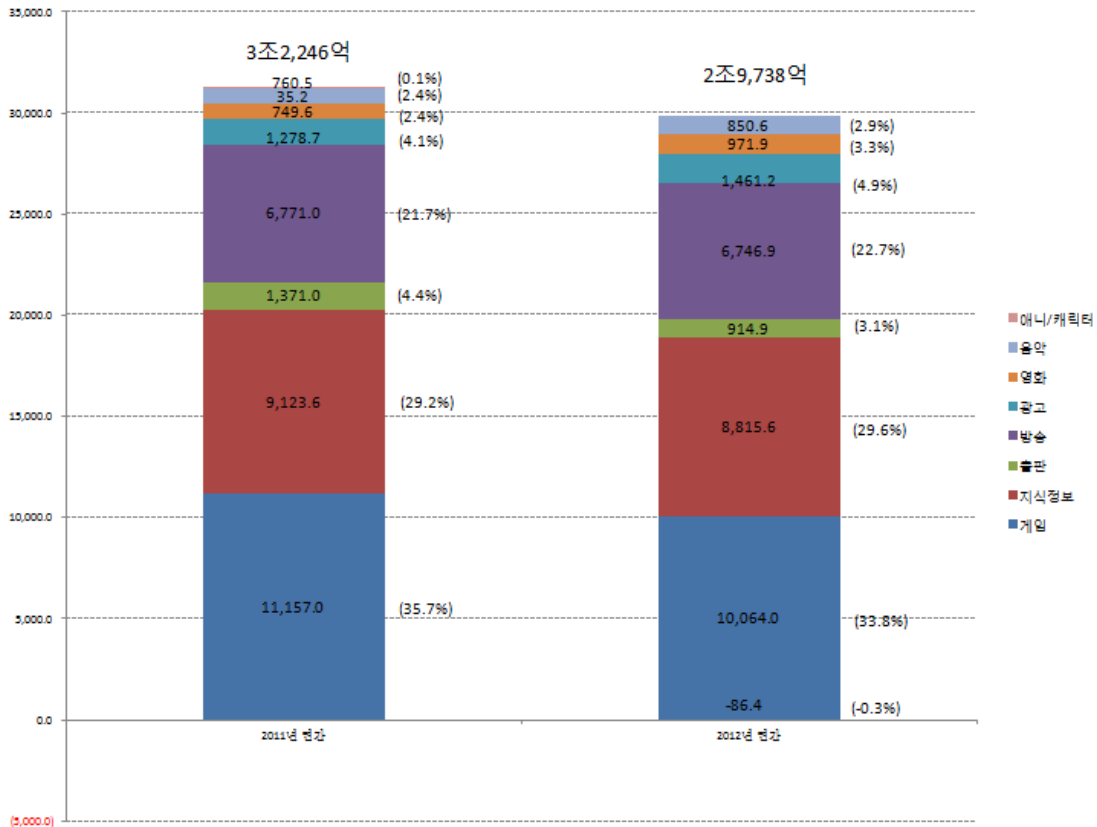
구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)
게임	1,261.2 (-55.6%)	8,890.4 (-9.4%)	3,002.8 (138.1%)	11,157.0 (25.5%)	2,773.8 (-7.6%)	10,064.0 (-9.8%)
지식 정보	1,669.1 (-6.4%)	7,869.4 (20.3%)	2,316.8 (38.8%)	9,123.6 (15.9%)	2,600.7 (12.3%)	8,815.6 (-3.4%)
출판	404.0 (-20.0%)	1,895.6 (1.1%)	180.1 (-55.4%)	1,371.0 (-27.7%)	128.0 (-28.9%)	914.9 (-33.3%)
방송	1,599.6 (71.2%)	5,400.2 (42.4%)	1,358.0 (-15.1%)	6,771.0 (25.4%)	1,961.5 (44.4%)	6,746.9 (-0.4%)
광고	770.5 (225.4%)	1,551.0 (237.8%)	517.0 (-32.9%)	1,278.7 (-17.6%)	627.1 (21.3%)	1,461.2 (14.3%)
영화	-311.3 (-577.5%)	155.6 (-79.9%)	12.4 (-104.0%)	749.6 (381.7%)	-132.1 (-1,165.3%)	971.9 (29.7%)
음악	-160.6 (-318.5%)	337.6 (18.4%)	65.6 (-140.8%)	760.5 (125.3%)	229.2 (249.4%)	850.6 (11.8%)
애니메이션/ 캐릭터	-148.5 (-994.6%)	-160.7 (-109.2%)	15.1 (110.2%)	35.2 (121.9%)	-68.8 (-555.6%)	-86.4 (-345.5%)
합계	5,084.0 (-21.3%)	25,939.1 (17.0%)	7,467.8 (46.9%)	31,246.6 (20.5%)	8,119.4 (8.7%)	29,738.7 (-4.8%)

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

- 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
  - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '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 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드 도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외. '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용
  - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 적용으로 분석 제외
  - 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 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
  - 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

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

(단위 : 억원)



## 2 투자변화 추이

### 2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

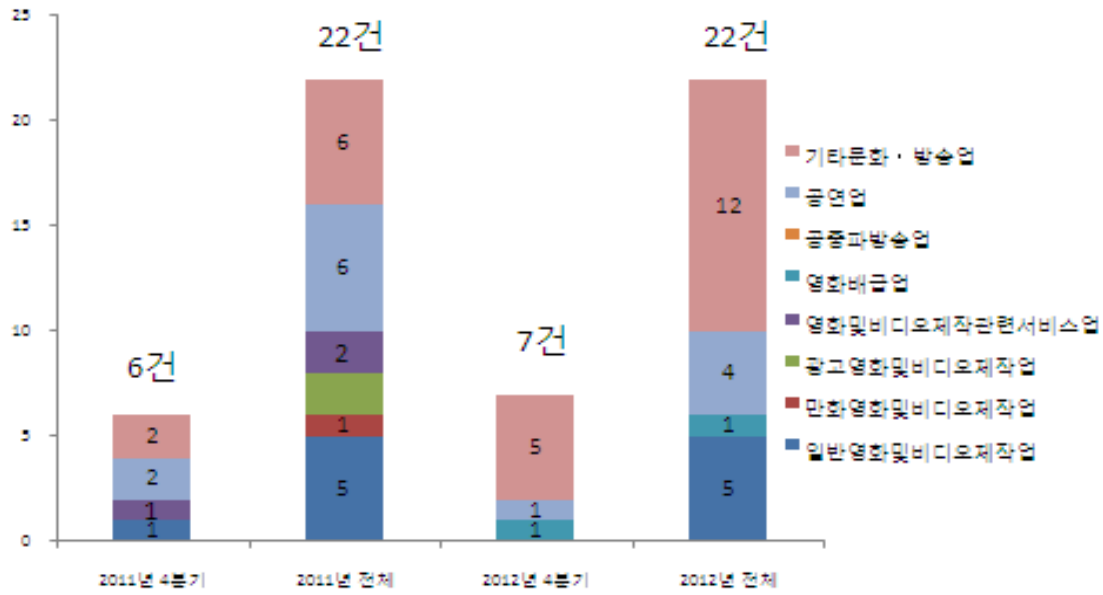
#### □ 2012년 4분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '12년 4분기 전년동기대비 문화오락 외국인직접투자는 약 2,293만 달러로 전년동기대비 90.5% 감소했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 307만 3천 달러로 전년동기대비 92.3% 감소
  - 문화 오락 외국인직접투자 건수는 '12년 4분기 13건으로 전년동기대비 3건 감소
- '12년 4분기 문화방송업(레포트 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수 소폭 증가했으나 투자액은 92.3% 감소. 이는 대외리스크와 국내 경기하락 우려가 이어지면서 금액 측면에서 과감한 외국인 직접투자 위축. 건수 측면에서 국내외적으로 성장잠재력 및 경쟁력을 확보한 영화 및 공연 분야 등을 중심으로 꾸준한 투자 증가
  - '11년 4분기 외국인직접투자 총 6건은 일반영화 및 비디오제작업 1건(3천만 달러), 영화 및 비디오제작관련 서비스업 1건(40만 달러), 공연업 2건(688만 달러), 기타문화방송업 2건(244만 7천 달러)
  - '12년 4분기 외국인직접투자 총 7건 중 영화배급업 1건(10만 달러), 공연업 1건(46만 달러), 기타문화방송업 5건(251만 3천 달러)



〈그림 I -7〉 '11년 4분기 및 '12년 4분기 투자 건수

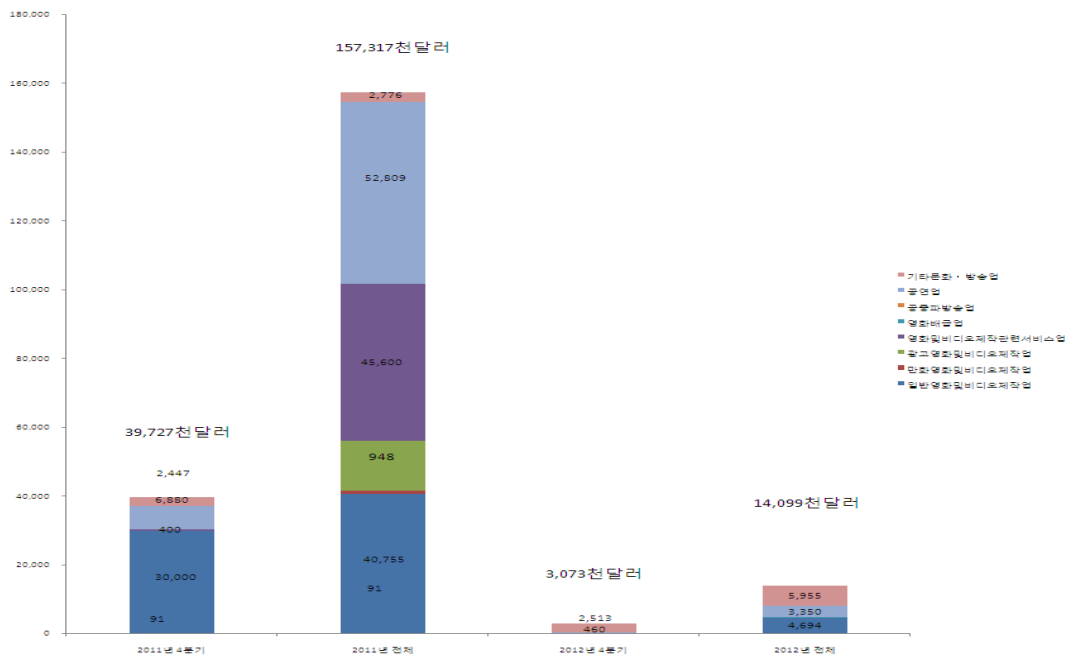
(단위 : 건)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -8〉 '11년 4분기 및 '12년 4분기 투자 액수

(단위 : 천 달러)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

● '12년 4분기 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자액(27억 6,434만 달러) 중 2,293만 달러이고 전체 외국인직접투자액 중에서 비중은 0.5%로 '12년 3분기에 비해 0.3%p 상승

※ '12년 4분기 전체 외국인직접투자(50억 8,692만 6천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 54.3%로 전년동기대비 2.6%p 하락

※ '11년 3분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업 비중의 경우 '12년 1분기를 제외하고 전반적으로 상승세를 보이다가 '12년 4분기는 전분기대비 큰 폭의 비중 하락. 투자건수는 서비스업에 집중된 외국인 투자패턴이 '11년 3분기 이후 이어지면서 분기별 비중은 전반적으로 상승세

- 문화오락 분야 투자액수는 '11년 4분기까지 증가추세를 보이다가 '12년 1분기 급락 이후 등락세. 투자건수는 '12년 1분기 이후 감소하다가 '12년 4분기 들어 증가

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '12년 4분기 전년동기대비 각각 17.9% 감소, 24.8% 감소했으며 서비스업 투자건수 및 투자액수는 2.3% 증가, 20.2% 감소

〈표 I -7〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, %)

구분	2011년			2012년					
	3분기	4분기	2011년	1분기	2분기	3분기	4분기	2012년	4분기 (전년동기)
제조업	143 (20.9)	162 (20.6)	609 (22.5)	154 (21.6)	151 (20.3)	118 (18.3)	133 (17.4)	556 (19.4)	-17.9
서비스업	529 (77.5)	603 (76.7)	2,040 (75.3)	551 (77.2)	582 (78.3)	516 (80.0)	617 (80.9)	2,266 (79.1)	2.3
문화·오락 (서비스업 중 비중)	12 (1.8)	16 (2.0)	44 (1.6)	15 (2.1)	9 (1.2)	4 (0.6)	13 (1.7)	41 (1.4)	-18.8
전 체	683	786	2,708	714	743	645	763	2,865	-2.9

출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -8〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위: 천 달러, %)

구분	2011년			2012년					
	3분기	4분기	2011	1분기	2분기	3분기	4분기	2012	4분기 (전년동기)
제조업	1,033,021 (46.5)	2,393,172 (39.3)	5,657,482 (41.4)	1,479,609 (63.1)	1,999,172 (42.0)	818,722 (20.0)	1,799,883 (35.4)	6,097,387 (37.4)	-24.8
서비스업	1,153,805 (52.0)	3,463,448 (56.9)	7,269,362 (53.2)	835,008 (35.6)	2,739,336 (57.5)	3,262,850 (79.7)	2,764,344 (54.3)	9,601,538 (59.0)	-20.2
문화·오락 (서비스업 중 비중)	21,287 (1.0)	241,965 (4.0)	469,315 (3.4)	8,328 (0.4)	55,700 (1.2)	10,101 (0.2)	22,932 (0.5)	97,062 (0.6)	-90.5
전 체	2,220,492	6,088,905	13,673,060	2,346,303	4,760,209	4,092,566	5,086,926	16,286,005	-16.5

출처: 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -9〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위: 건, 천 달러)

연도	2011년		2012년 1분기		2012년 2분기		2012년 3분기		2012년 4분기		2012년	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	44	469,315	15	8,328	9	55,700	4	10,101	13	22,932	41	97,062
문화·방송업	22	157,317	7	4,111	6	5,604	2	1,311	7	3,073	22	14,099
일반영화 및 비디오제작업	5	40,755	1	169	3	3,654	1	871			5	4,694
만화영화 및 비디오제작업	1	948										
광고영화 및 비디오제작업	2	14,429										
영화 및 비디오제작 관련서비스업	2	45,600										
영화배급업									1	100	1	100
공중파배급업												
공연업	6	52,809	1	1,100	1	1,350	1	440	1	460	4	3,350
기타문화· 방송업	6	2,776	5	2,842	2	600			5	2,513	12	5,955
레포츠업	22	311,998	8	4,217	3	50,096	2	8,790	6	19,860	19	82,963
레포츠업	22	311,998	8	4,217	3	50,096	2	8,790	6	19,860	19	82,963

출처: 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

## □ 2012년 연간 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '12년 연간 문화오락 외국인직접투자는 약 9,706만 달러로 전년동기대비 79.3% 감소했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 1,409만 9천 달러로 전년 동기대비 91.0% 감소
  - 문화 오락 외국인직접투자 건수는 '12년 연간 41건으로 전년동기대비 6.8% 감소
- '12년 연간 문화방송업(레포트 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수는 동일하나 투자액은 큰 폭 감소
  - '11년 연간 외국인직접투자 총 22건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 5건(4,075만 5천 달러), 만화영화 및 비디오 제작업 1건(94만 8천 달러), 광고영화 및 비디오 제작업 2건(1,442만 9천 달러), 영화 및 비디오제작 관련 서비스업 2건(4,560만 달러), 공연업 6건(5,280만 9천 달러), 기타문화방송업 6건(277만 6천 달러)
  - '12년 연간 외국인직접투자 총 22건 중 일반영화 및 비디오제작업 5건(469만 4천 달러), 영화배급업 1건(10만 달러), 공연업 4건(335만 달러), 기타문화방송업 12건(595만 5천 달러)
- '12년 연간 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자(96억 153만 달러) 중 9,706만 달러이고 전체 외국인직접투자 중에서 비중은 0.6%로 '11년 연간 대비 2.8%p 하락
  - ※ '12년 연간 전체 외국인직접투자(162억 8,600만 5천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 59.0%로 전년대비 5.8%p 상승

## 2.2. 모태펀드 투자 동향

### □ 2012년 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '12년 4분기 모태펀드 총 결성액은 7,869억원으로 전분기대비 동일하며 '11년 4분기 대비 275억원 감소
  - '12년 4분기 일반분야 3,174억원 및 중점분야 4,695억원으로 '11년 4분기에 비해 각각 100억원 감소, 175억원 감소
    - ※ 자펀드수는 '11년 4분기대비 중점분야 1개 감소, 일반분야 1개 감소해 총 36개 자펀드 운용 중
  - '12년 4분기 중점분야 평균결성액은 약 247억원으로 '11년 4분기 대비 약 3억원 높은 수준
    - ※ '12년 4분기 일반분야 평균결성액은 약 187억원으로 '11년 4분기에 비해 약 5억원 높은 수준
    - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니메이션/캐릭터 약 245억원, 게임 약 215억원, 드라마 약 311억원으로 '12년 1분기 이후 다른 분야 대비 높은 평균결성액을 나타내고 있으며 글로벌콘텐츠 펀드는 약 1,236억원 결성
    - ※ '12년 4분기 결성액에서 중점분야 비중은 59.7%로 '11년 4분기대비 0.1%p 낮으며, 모태출자액의 중점분야 비중은 67.9%로 '11년 4분기대비 0.4%p 높은 수준. 전반적으로 중점분야의 결성액 비중 상승이 이어지는 추세

〈표 1-10〉 '11년 4분기 및 '12년 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위: 억원, %)

구분	'11년 4분기(2011년 12월 30일 현재)				'12년 4분기(2012년 12월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
문화산업	3,154	902	17	186	3,054	872	16	191
음원	120	36	1	120	120	36	1	120
<b>일반(소계)</b>	<b>3,274</b> <b>(40.2)</b>	<b>938</b> <b>(32.5)</b>	18	182	<b>3,174</b> <b>(40.3)</b>	<b>908</b> <b>(32.1)</b>	17	<b>187</b>
공연예술	575	230	5	115	675	310	5	135
애니메이션 /캐릭터	490	196	2	245	490	196	2	245
게임	1,135	468	5	227	860	358	4	215
드라마	934	387	3	311	934	387	3	311
CG/3D	400	200	3	133	400	200	3	133
초기제작	100	70	1	100	100	70	1	100
글로벌콘텐츠	1,236	400	1	1,236	1,236	400	1	1,236
<b>중점(소계)</b>	<b>4,870</b> <b>(59.8)</b>	<b>1,951</b> <b>(67.5)</b>	20	244	<b>4,695</b> <b>(59.7)</b>	<b>1,921</b> <b>(67.9)</b>	19	<b>247</b>
<b>계</b>	<b>8,144</b> <b>(100)</b>	<b>2,889</b> <b>(100)</b>	38	214	<b>7,869</b> <b>(100)</b>	<b>2,829</b> <b>(100)</b>	36	<b>219</b>

□ 2012년 4분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '12년 4분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 9,189억원 및 1,400건
  - '12년 4분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '11년 4분기 대비 약 2,395억원, 344건 증가
    - ※ 영화부문의 '12년도 4분기 건수는 761건 및 투자 금액은 약 4,747억원으로 전년동기대비 210건 및 약 1,292억원 증가
    - ※ 영화, 드라마, 기타 등 3개 부문의 투자금액 비중은 '12년 4분기 전년동기대비 각각 0.8%p, 0.5%p, 0.6%p 상승했으며, 이외 부문은 비중 하락
  - '12년 4분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 6천만원으로 전년동기대비 2천만원 높은 수준
    - ※ 게임(10억 4천 만원), 애니메이션/캐릭터(8억 5천 만원), 드라마(12억 9천 만원), 기타(7억 9천 만원) 등이 다른 분야 대비 높은 건당 투자금액과 함께 '12년 1분기에서 4분기까지 지속되는 양상

〈표 1-기〉 '12년 4분기 모태펀드 자펀드 투자현황<sup>17)</sup>

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니메이션/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	761 (551)	208 (170)	118 (95)	91 (80)	27 (19)	78 (62)	47 (35)	30 (23)	40 (21)	1,400 (1,056)
금액	4,747.1 (3,456.1)	1,076.7 (824.3)	1,225.4 (1,039.6)	214.4 (167.0)	160.2 (124.7)	664.6 (489.1)	607.4 (411.1)	176.7 (138.5)	316.7 (143.1)	9,189.2 (6,793.4)
평균	6.2 (6.3)	5.2 (4.8)	10.4 (10.9)	2.4 (2.1)	5.9 (6.6)	8.5 (7.9)	12.9 (11.7)	5.9 (6.0)	7.9 (6.8)	6.6 (6.4)
비율	51.7% (50.9%)	11.7% (12.1%)	13.3% (15.3%)	2.3% (2.5%)	1.7% (1.8%)	7.2% (7.2%)	6.6% (6.1%)	1.9% (2.0%)	3.4% (2.1%)	100.0% (100.0%)

17) 괄호는 2011년 4분기 현황

### 3 소비변화 추이

#### 3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2012년 4분기 가구당 소득은 전년동기대비 5.4% 증가했으며, 가계지출은 전년동기대비 2.0% 증가했으며 전분기대비 3.5% 하락

● '12년 4분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 94만 8천원)은 전년동기대비(약 80만 5천원) 18.5% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '12년 1분기까지 가계지출 증가에도 불구하고 흑자액이 감소하다가 '12년 2분기 이후 증가세를 보이며 '12년 4분기 전분기대비 7.4% 상승

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 증가기조를 이어가면서 '11년 4분기에서 '12년 4분기까지 전년동기대비 7.3%, 6.9%, 6.2%, 6.3%, 5.4% 증가했으나, '12년 4분기 전분기대비 1.2% 하락

※ '12년 4분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 2.0%로 '11년 4분기 이후 증가세가 이어졌으나 전분기대비 3.5% 하락했으며 소득 증가율에 비해 낮은 수준, 이는 대외 불안요인 미해소에 따른 국내 경기 하락 압력 확대에 소비지출 및 비소비지출 위축에 기인

※ '12년 4분기 가구당 월평균 가계지출(314만원)은 전년동기대비 2.0% 증가, 소비지출(241만 2천원)은 전년동기대비 1.4% 증가했으나 전분기대비 2.2% 하락. 비소비지출(73만 1천원)은 '12년 4분기 전년동기대비 4.1% 증가했으나 전분기대비 7.6% 하락

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출)은 전반적으로 증가세 이어지고 있으며 '09년 2분기 이후 전분기대비 상승세가 '10년 2분기부터 등락을 나타내고 있으며, 흑자액은 '11년 3분기부터의 등락세를 보였으나 '12년 2분기부터 상승세

- 가계지출 흑자액은 '11년 3분기에서 '12년 1분기까지 등락이었으나 '12년 2분기 이후 상승기조를 보이고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 7.4% 상승

※ 비소비지출은 '11년 1분기부터 전분기대비 등락 추세이며 '12년 4분기는 전분기대비 7.6% 하락

〈표 I -12〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

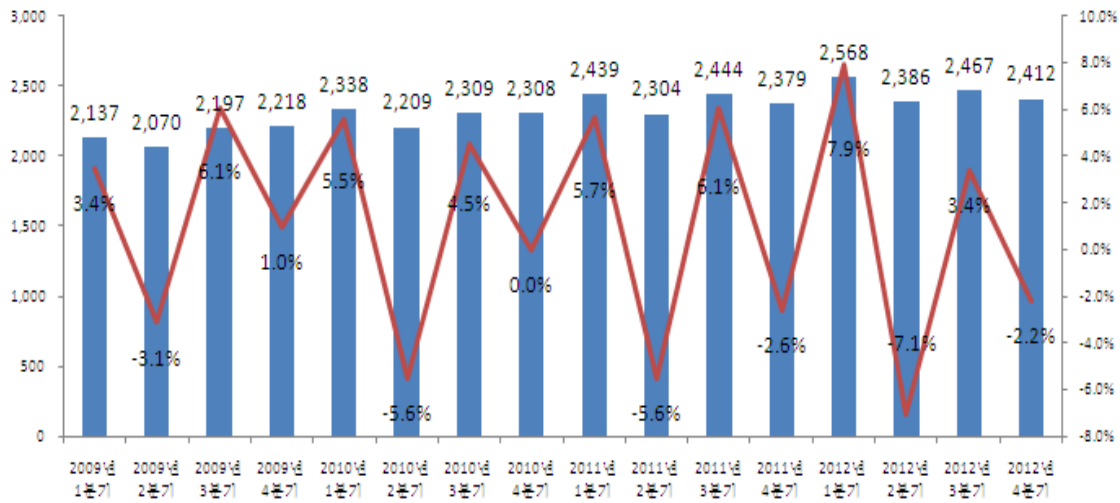
구분	2011년	2012년				2012년 2분기 (전년동기대비)	2012년 3분기 (전년동기대비)	2012년 4분기 (전년동기대비)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)			
소득	3,883.4 (-0.4)	4,123.5 (6.2)	3,942.2 (-4.4)	4,141.8 (5.1)	4,092.6 (-1.2)	6.2	6.3	5.4
가계지출	3,082.9 (-3.4)	3,358.5 (8.9)	3,109.6 (-7.4)	3,258.9 (4.8)	3,144.2 (-3.5)	3.5	2.2	2.0
소비 지출 18)	2,379.6 (-2.6)	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	3.6	1.0	1.4
비소비 지출 19)	703.3 (-5.8)	790.3 (12.4)	723.5 (-8.5)	791.8 (9.4)	731.9 (-7.6)	3.2	6.1	4.1
흑자액	800.5 (13.1)	765.0 (-4.4)	832.7 (8.9)	882.9 (6.0)	948.3 (7.4)	17.5	24.8	18.5

출처 : 통계청(2012), '11년 4분기~'12년 4분기 가계동향

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

〈그림 I -9〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



18) 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

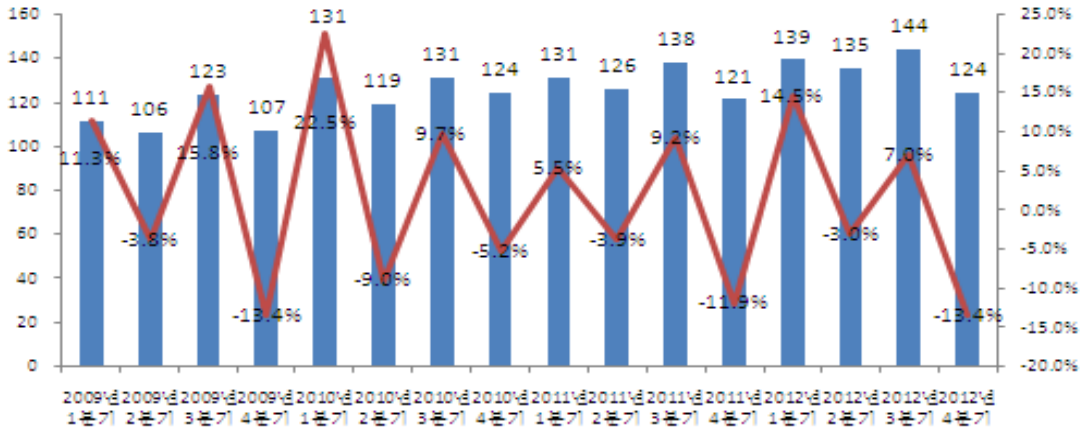
19) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1) 경상조세, 2) 비경상조세, 3) 연금, 4) 사회보장, 5) 이자비용, 6) 가구 간 이전지출, 7) 비영리단체로 이전 등으로 나눔



- '12년 4분기 월평균 오락·문화지출은 약 12만 4천원으로 전년동기대비 2.9% 증가. '11년 1분기 이후 등락 추세이며 '12년 4분기는 전분기대비 13.4% 큰 폭 하락
  - '12년 4분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 3천 6백원 증가
  - 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원 기록 이후 전년동기대비 증가세이며 전분기대비는 '10년 1분기 이후 등락 추세
    - ※ '10년 1분기부터 '12년 3분기까지 전분기대비 오락·문화 소비지출 증감률은 각각 22.5%, -9.0%, 9.7%, -5.2%, 5.5%, -3.9%, 9.2%, -11.9%, 14.5%, -3.0%, 7.0%로 등락 기조. 오락·문화 소비지출 증감률은 전체 소비지출 등락기조와 유사 경향이며, 전체 소비지출 대비 오락·문화 소비지출의 변동폭은 '11년 3분기 이래 상대적으로 높은 수준 지속
    - ※ '12년 4분기 오락·문화 소비지출과 함께 의류 및 신발, 주거 및 수도광열, 교통, 통신, 음식·숙박 등 5개 분야의 소비 지출은 전년동기대비 증가. 특히 의류 및 신발, 주거 및 수도광열, 교통 등 3개 부문은 오락·문화 소비지출 대비 높은 증가율을 보이고 있으며 '12년 4분기 전년동기대비 5.2%, 9.4%, 7.8% 증가
  - 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기에 따른 경기위축에서 회복되면서 '12년 1분기까지 소비지출 증가세를 보였으나, 유럽재정위기 등 리스크 상존과 함께 미국, 중국 등 국내 주요 통상 국가들의 가시적인 거시경제 회복 지연 등에 따른 국내 경기 상승의 부정적 영향에 대한 우려로 국내 수요의 전반적 확장기조에는 심리적 위축 증대 전망. '13년 1분기 이후 북한리스크, 유럽재정위기 등 대외 리스크가 상존하고 있음에도 중국 등 해외 주요 국가들의 거시경제 완만한 회복세가 예상되는 가운데, 신흥국 성장세가 증대될 전망이다. 이는 국내 경기의 완만한 회복에 긍정적으로 영향을 미쳐 실질소득 증가 및 소비지출 증가 전망. 이에 오락·문화 소비지출은 대외적인 회복기조에 따른 콘텐츠 수요확대로 상대적으로 높은 증가율이 전망되며, 특히 창조경제 등 산업 패러다임 변화에 부응하는 스마트콘텐츠 등 경쟁력 확보 분야는 수요 증대에 따른 큰 폭의 소비지출 확대 예상

〈그림 I -10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 I -13〉 전국가구 가구당 일평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구분	2011년					2012년					12년3분기 (전분기 대비)	12년4분기 (전분기 대비)
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비		
소비 지출	2,379.6 (-2.6)	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	100	100	100	100	100	1.0	1.4
실질	2,268.4 (-2.8)	2,425.2 (6.9)	2,248.9 (-7.3)	2,318.7 (3.1)	2,260.8 (-2.5)	-	-	-	-	-	-0.7	-0.3
식품 및 비주류음료	346.7 (-5.6)	342.1 (-1.3)	326.4 (-4.6)	382.8 (17.3)	346.7 (-9.4)	14.6	13.3	13.7	15.5	14.4	4.2	0.0
주류 및 담배	28.1 (-7.4)	27.5 (-2.2)	28.0 (1.9)	29.9 (6.8)	27.3 (-8.6)	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	-1.5	-2.7
의류 및 신발	193.0 (49.5)	157.7 (-18.3)	170.4 (8.0)	131.8 (-22.7)	203.0 (54.1)	8.1	6.1	7.1	5.3	8.4	2.1	5.2
주거 및 수도광열	231.9 (15.5)	316.1 (36.3)	244.9 (-22.5)	211.9 (-13.5)	253.7 (19.8)	9.7	12.3	10.3	8.6	10.5	5.6	9.4
가정용품 및 가사서비스	95.0 (3.1)	89.6 (-5.6)	90.2 (0.7)	98.0 (8.5)	94.1 (-4.0)	4.0	3.5	3.8	4.0	3.9	6.3	-0.9
보건	158.8 (0.0)	166.6 (4.9)	158.7 (-4.7)	153.4 (-3.4)	157.2 (2.5)	6.7	6.5	6.7	6.2	6.5	-3.5	-1.1
교통	289.2 (-6.2)	288.7 (-0.2)	308.5 (6.9)	297.9 (-3.4)	311.8 (4.7)	12.2	11.2	12.9	12.1	12.9	-3.4	7.8
통신	147.4 (2.2)	148.5 (0.7)	154.4 (4.0)	155.3 (0.6)	151.6 (-2.3)	6.2	5.8	6.5	6.3	6.3	7.7	2.8
<b>오락·문화</b>	<b>121.1 (-11.9)</b>	<b>138.8 (14.5)</b>	<b>134.6 (-3.0)</b>	<b>144.0 (7.0)</b>	<b>124.7 (-13.4)</b>	<b>5.1</b>	<b>5.4</b>	<b>5.6</b>	<b>5.8</b>	<b>5.2</b>	<b>4.8</b>	<b>2.9</b>
교육	231.2 (-34.2)	364.4 (57.6)	232.0 (-36.4)	329.9 (42.2)	228.1 (-30.9)	9.7	14.2	9.7	13.4	9.5	-6.1	-1.4
음식·숙박	306.7 (-2.0)	296.3 (-3.4)	320.3 (8.1)	322.5 (0.7)	307.9 (-4.5)	12.9	11.5	13.4	13.1	12.8	3.0	0.4
기타상품 및 서비스	230.5 (9.3)	231.8 (0.6)	217.7 (-6.1)	209.8 (-3.6)	206.2 (-1.7)	9.7	9.0	9.1	8.5	8.5	-0.5	-10.5

출처 : 통계청(2012), '11년 4분기~'12년 4분기 가계동향

- '12년 4분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 문화서비스(22.3%), 단체 여행비(16.6%), 서적(13.3%), 운동 및 오락서비스(11.5%), 영상음향기기(6.9%) 순. '12년 4분기 전분기대비 문화서비스, 서적, 영상음향기기 부문 비중 증가
  - '12년 4분기 전체 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가와 함께 영상음향기기(8.1%), 영상음향 및 정보기기수리(3.2%), 오락문화내구재(5.8%), 오락문화내구재 유지 및 수리(292.8%), 장난감 및 취미용품(9.2%), 캠핑 및 운동관련용품(0.5%), 애완동물 관련용품(11.6%), 화훼 및 애완동물 서비스(21.2%), 운동 및 오락서비스(2.8%), 문화서비스(8.4%), 문구(0.7%), 단체여행비(19.6%) 등 12개 부문은 전년동기대비 증가
    - ※ 서적은 '11년 2분기 이후 감소세가 이어지고 있는 가운데 '12년 4분기는 전년동기대비 6.1% 감소
  - 구성비 상위 5개 항목 중 문화서비스, 운동 및 오락서비스, 단체여행비, 영상음향기기는 '12년 4분기 전년동기대비 8.4%, 2.8%, 19.6%, 8.1% 증가했으나, 서적은 전년동기대비 감소
  - '12년 4분기 오락·문화 소비지출 중 핵심콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 60.6%로 전년동기대비 1.2%p 증가했으며 전분기대비 6.4%p 상승
    - ※ '12년 4분기 핵심콘텐츠의 경우 문화서비스(23.3%) + 서적(13.3%) + 운동 및 오락서비스(11.5%) + 장난감 및 취미용품(6.4%) + 문구(3.9%) + 기타인쇄물(1.9%) + 오락문화내구재(0.1%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.2%) 등으로 구성

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

(단위 : 천원, %)

구분	2011년	2012년				2011년	2012년				'12년 3분기 (전동기대비)	'12년 4분기 (전동기대비)
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비		
오락·문화	121.1 (-11.9)	138.8 (14.5)	134.6 (-3.0)	144.0 (7.0)	124.7 (-13.4)	5.1	5.4	5.6	5.8	5.2	4.8	2.9
영상음향기기	7.9 (-15.2)	9.5 (19.4)	8.2 (-13.6)	7.5 (-7.9)	8.6 (13.9)	6.5	6.8	6.1	5.2	6.9	-19.5	8.1
사진·영상장비	1.3 (-15.3)	1.6 (25.0)	1.1 (-34.3)	2.0 (83.1)	0.8 (-61.4)	1.1	1.2	0.8	1.4	0.6	27.3	-41.9
정보처리장치	8.5 (-3.2)	11.0 (29.6)	7.7 (-29.7)	8.1 (4.1)	6.3 (-21.6)	7.0	7.9	5.7	5.6	5.1	-8.2	-25.7
기록매체	0.3 (-2.1)	0.4 (30.2)	0.3 (-33.0)	0.3 (-10.4)	0.3 (8.4)	0.3	0.3	0.2	0.2	0.2	-23.5	-15.3
영상음향 및 정보기기수리	1.1 (-24.2)	1.1 (0.4)	1.1 (1.3)	1.2 (9.6)	1.1 (-7.4)	0.9	0.8	0.8	0.8	0.9	-15.6	3.2
오락문화 내구재	0.2 (-41.1)	0.4 (128.4)	0.6 (74.6)	0.2 (-73.1)	0.2 (-1.2)	0.1	0.3	0.5	0.1	0.1	-36.9	5.8
악기기구	1.4 (26.8)	1.2 (-15.4)	1.5 (24.0)	1.1 (-28.4)	1.4 (26.4)	1.2	0.9	1.1	0.8	1.1	-4.7	-5.0
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.1 (-20.7)	0.1 (55.1)	0.2 (83.2)	0.3 (32.7)	0.3 (4.2)	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	198.9	292.8
장난감 및 취미용품	7.3 (54.5)	4.4 (-39.7)	6.7 (51.1)	5.3 (-20.9)	8.0 (51.5)	6.1	3.2	5.0	3.7	6.4	11.3	9.2
캠핑 및 운동 관련용품	5.2 (-16.9)	5.4 (3.8)	6.1 (12.7)	7.6 (24.4)	5.3 (-30.9)	4.3	3.9	4.6	5.3	4.2	20.8	0.5
화훼관련용품	2.3 (14.4)	2.8 (18.8)	4.8 (74.2)	2.4 (-49.8)	1.9 (-22.0)	1.9	2.0	3.6	1.7	1.5	18.8	-18.9
애완동물 관련용품	2.3 (14.7)	2.3 (2.1)	2.3 (0.5)	2.3 (-2.0)	2.5 (11.0)	1.9	1.7	1.7	1.6	2.0	15.3	11.6
화훼 및 애완동물 서비스	1.0 (-22.2)	1.2 (19.8)	1.4 (10.5)	1.5 (5.7)	1.3 (-13.5)	0.9	0.9	1.0	1.0	1.0	9.0	21.2
운동 및 오락서비스	13.9 (-19.5)	14.3 (2.7)	15.8 (10.7)	18.8 (19.0)	14.3 (-24.0)	11.5	10.3	11.7	13.0	11.5	8.9	2.8
문화서비스	25.6 (-6.7)	26.5 (3.4)	29.9 (13.0)	28.5 (-4.9)	27.8 (-2.5)	21.1	19.1	22.2	19.8	22.3	3.8	8.4
복권	0.4 (27.9)	0.4 (-13.1)	0.3 (-16.4)	0.3 (4.7)	0.3 (-5.7)	0.4	0.3	0.2	0.2	0.3	-2.6	-28.2
서적	17.6 (-15.9)	25.2 (43.4)	16.1 (-36.0)	18.3 (13.4)	16.5 (-9.7)	14.5	18.2	12.0	12.7	13.3	-12.5	-6.1
기타인쇄물	2.4 (-1.9)	2.4 (-1.4)	2.2 (-8.6)	2.3 (5.2)	2.4 (3.4)	2.0	1.7	1.6	1.6	1.9	-7.0	-2.0
문구	4.9 (8.2)	6.5 (33.2)	4.4 (-31.8)	4.5 (2.0)	4.9 (8.7)	4.0	4.7	3.3	3.1	3.9	0.2	0.7
단체여행비	17.3 (-31.4)	22.1 (27.4)	23.8 (7.7)	31.7 (33.6)	20.7 (-34.8)	14.3	15.9	17.7	22.0	16.6	25.8	19.6

출처 : 통계청(2012), '11년 4분기~'12년 4분기 가계동향

### 3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)<sup>20)</sup>는 연고점인 '09년 10월의 117 수준에서 하락하다가 '11년 8월부터 등락세이며 '12년 12월은 99로 정체
  - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 고점인 106 이후 전반적인 호조세가 '11년 7월부터 '12년 4월까지 등락세를 보이다가 이후 하락기조이며 '12년 12월은 97 수준. 소비지출전망 CSI는 가계수입전망 CSI와 유사 추세를 보이고 있으며, '12년 5월 113 이후 하락세이며 '12년 12월은 108 수준
  - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 12월 97 기록 이후 '12년 1월 90으로 하락하는 등 부진하며, '12년 12월 91로 기준지수 100 하회 및 저조
    - ※ '12년 10월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 91
  - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지했으나 '11년 7월 91로 하락 이후 등락세이며 '12년 12월은 87로 부진
  - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 7월 이후 전반적으로 등락과 함께 하락기조를 보이고 있으며 '12년 12월은 85로 다른 분야에 비해 가장 낮은 수준

〈표 I-15〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2011년			2012년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
소비자심리지수	101	105	100	98	102	102	106	106	101	100	101	99	100	100	99
가계수입전망CSI	100	102	98	98	100	100	103	101	98	98	97	97	99	98	97
소비지출전망CSI	112	113	111	110	112	112	113	113	109	110	111	108	107	108	108
내구재	93	94	92	92	92	92	93	93	92	89	88	88	87	88	88
의류비	104	105	103	101	101	103	104	106	103	100	98	97	100	100	100
외식비	90	92	90	87	89	92	94	93	90	90	88	87	86	89	87
여행비	86	89	86	85	88	90	91	91	91	88	85	84	85	86	85
교육비	113	114	115	115	116	117	114	112	110	111	109	108	110	110	111
의료·보건비	119	118	119	118	119	118	118	118	117	115	116	114	116	115	115
교양·오락·문화비	92	95	92	90	94	94	95	94	93	92	92	90	91	91	91
교통·통신비	120	120	120	119	120	121	120	118	116	115	115	114	114	114	114

출처 : 통계청(2012), '11년 10월~'12년 12월 소비자동향조사

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

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

## 4 수출변화 추이

### 4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이<sup>21)</sup>

#### □ 2012년 4분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 수출액은 약 3,592억원으로 전년동기대비 11.0% 감소했으며 전분기대비 2.7% 상승
  - '10년 1분기 전분기대비 3.4% 하락 이후 상승기조이며 '11년 1분기부터 큰 폭의 상승이 '12년 1분기 및 2분기에 다소 큰 폭으로 하락했지만 '12년 3분기 이후 상승하면서 회복세
- 게임 '12년 4분기 수출액은 약 2,169억원으로 전년동기대비 22.3% 감소했으며 전분기대비 4.0% 상승. '12년 1분기 전분기대비 큰 폭의 하락에도 불구하고 회복세
  - '12년 4분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 60.4%로 '11년 4분기(69.2%)에 비해 8.8%p 하락
  - 대형업체 중 CJ E&M 게임부문의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 12.1% 증가했으며 기타 대형업체들은 전년동기대비 감소. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 등 대외 경쟁력을 보유하고 있음에도 중국 등 수출 주력시장에서의 성장 정체에 기인. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소를 나타내고 있으며 '12년 4분기는 전년동기대비 28.9% 감소
    - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소 추세이며 '12년 4분기는 전년동기대비 32.8% 감소
  - 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 신작 및 다양한 스마트게임들의 흥행에 따른 해외 수요증가로 '12년 4분기 수출액의

21) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(21), 광고(4), 영화(7), 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

### 경우 높은 전년동기대비 성장 기록

※ 컴투스 및 게임빌은 스마트폰 등 스마트기기의 보급 및 이용 확대 등 스마트게임 등 콘텐츠 수요 인프라 증대와 게임콘텐츠 이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 지속적인 큰 폭의 수출증가세. 컴투스 및 게임빌의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 각각 164.3%(192.5%)<sup>22)</sup>, 574.5%(133.5%) 증가

※ 한빛소프트의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 208.4% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기 들어 큰 폭의 하락을 보였으나 '12년 3분기부터 상승세로 전환되면서 회복세. 향후 게임 콘텐츠 소비 패러다임 변화 및 이에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등이 게임 수요 측면에서 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망되기에 완성도와 경쟁력을 보유한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외실적 호조 예상

※ '10년 3분기에서 '12년 3분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승, 5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승

● 출판 '12년 4분기 수출액은 약 117억원으로 전년동기대비 36.6% 증가했으며, 전분기대비 407.4% 상승

- '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 3.3%로 전년동기대비 1.2%p 상승

※ 대교, 능률교육, 예림당, 이퓨처의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 32.7%, 33.3%, 275.0%, 500.0% 증가

- 출판은 '10년 2분기 이후 등락세를 보이다가 '12년 2분기 이후 전분기대비 상승세이며 '12년 4분기는 큰 폭의 상승

● 방송 '12년 4분기 수출액은 약 450.2억원으로 전년동기대비 17.1% 증가했으나 전분기대비 12.9% 하락

- '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 12.5%로 전년동기대비 3.0%p 상승

※ CJ E&M 방송부분의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 33.6% 증가

※ 초록밤미디어와 팬엔터테인먼트는 독립제작사로서 '12년 4분기 수출액의 경우 전년동기대

22) 2012년 3분기 전년동기대비 수출액 성장률

비 79.7%, 52.7% 감소

- 방송은 '11년 1분기부터 '11년 4분기까지 전분기대비 큰 폭의 하락을 보이다가 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승으로 전환되었으며 '12년 3분기 이후 전분기대비 하락기조
- 영화 '12년 4분기 수출액은 약 75억원으로 전년동기대비 66.3% 증가했으며 전분기대비 38.5% 다소 큰 폭 하락
  - '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 2.1%로 전년동기대비 1.0%p 상승
    - ※ CJ E&M 영화부문의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 104.3% 증가, 미디어플러스는 영화투자배급사로서 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 28.7% 감소
  - 영화는 '11년 2분기부터 전분기대비 상승세를 보이다가 '12년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락세이며 '12년 4분기는 하락
- 음악 '12년 4분기 수출액은 약 571억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며 전분기대비 3.8% 상승
  - '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 15.9%로 전년동기대비 3.2%p 상승
    - ※ SM엔터테인먼트, 소리바다의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 34.8%, 192.9% 증가했으며, 수출액 규모 측면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 음악 수출액 전반적인 증가를 견인
  - 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세를 보였지만, '11년 1분기 이후 '12년 1분기를 제외하고, 전분기대비 상승세가 '12년 4분기까지 지속
- 애니메이션/캐릭터 '12년 4분기 수출액은 약 208억원으로 전년동기대비 4.4% 감소했으며 전분기대비 4.7% 상승
  - '12년 4분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.8%로 전년동기대비 0.4%p 상승
  - 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 기조를 보이고 있으며 '12년 4분기는 상승



〈표 I -16〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

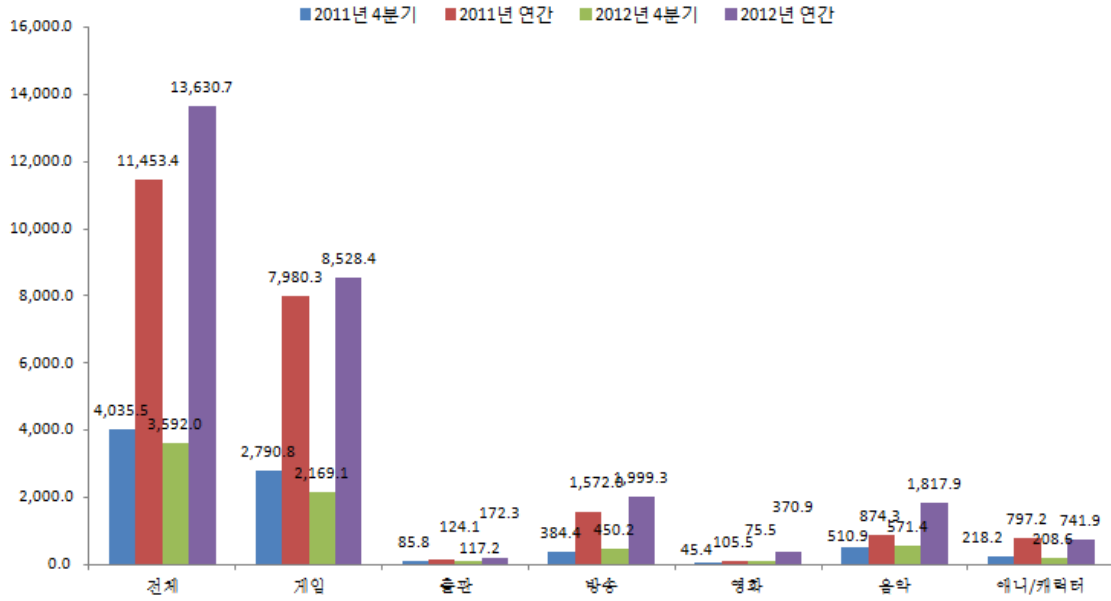
(단위 : 억원, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	2,790.8 (55.7%)	7,980.3 (42.2%)	2,237.9 (-19.8%)	2,034.8 (-9.1%)	2,086.6 (2.5%)	2,169.1 (4.0%)	8,528.4 (6.9%)	-22.3%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	85.8 (472.0%)	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	36.6%
방송	384.4 (-16.1%)	1,572.0 (80.3%)	458.9 (19.4%)	573.6 (25.0%)	516.6 (-9.9%)	450.2 (-12.9%)	1,999.3 (27.2%)	17.1%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	45.4 (41.9%)	105.5 (653.6%)	122.4 (169.6%)	50.2 (-59.0%)	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	66.3%
음악	510.9 (191.1%)	874.3 (93.1%)	324.1 (-36.6%)	371.8 (14.7%)	550.6 (48.1%)	571.4 (3.8%)	1,817.9 (107.9%)	11.8%
애니메이션/ 캐릭터	218.2 (15.0%)	797.2 (12.6%)	132.8 (-39.1%)	201.3 (51.6%)	199.2 (-1.0%)	208.6 (4.7%)	741.9 (-6.9%)	-4.4%
합계	4,035.5 (51.5%)	11,453.4 (48.7%)	3,291.8 (-18.4%)	3,248.0 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	3,592.0 (2.7%)	13,630.7 (19.0%)	-11.0%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '키이스트', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M', '제이콘텐츠리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 및 '12년 4분기 수출액데이터 부재로 해당년도 3분기 수출액 비중 적용

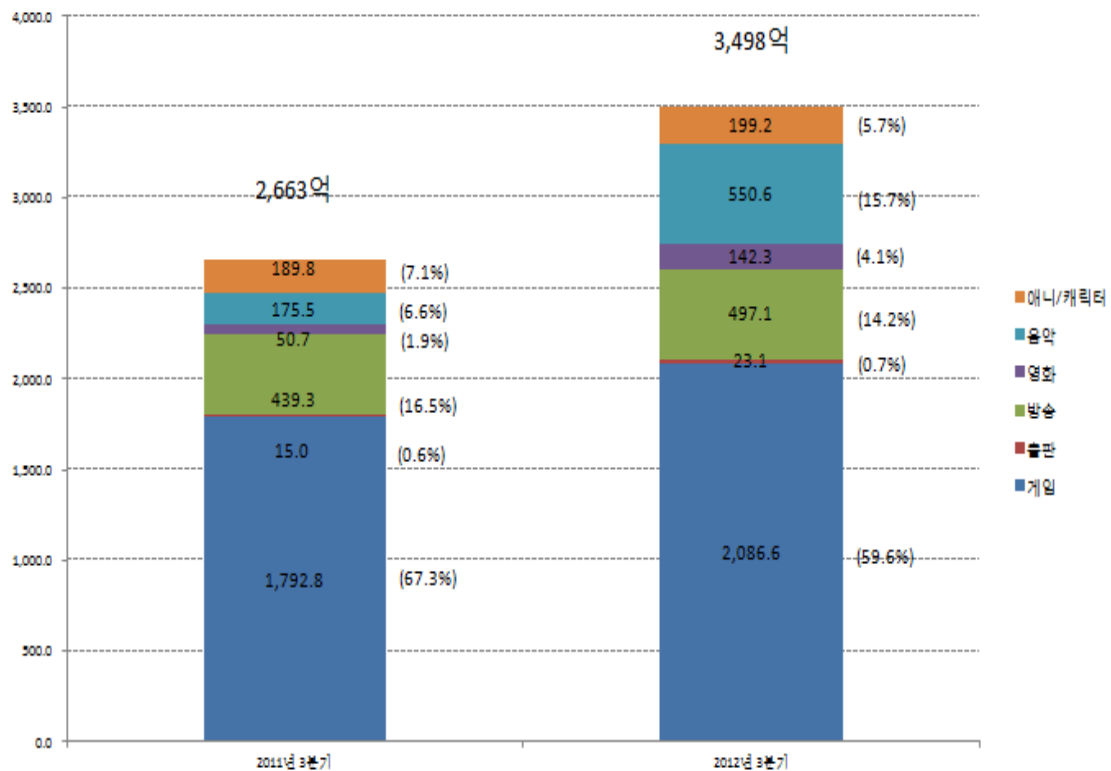
〈그림 I -11〉 '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



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

(단위 : 억원)



□ 2012년 연간 콘텐츠 업체 수출 동향

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 연간 수출액은 약 1조 3,630억원으로 전년동기 대비 19.0% 증가

- '12년 연간 콘텐츠산업 상장사 수출액 중 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전 부문 전년동기대비 증가

※ 게임, 출판, 방송, 영화, 음악 '12년 연간 수출액은 전년동기대비 6.9%, 38.8%, 27.2%, 251.6%, 107.9% 증가

- 게임의 '12년 연간 수출액은 '10년 연간 이후 증가세. 음악 및 출판의 수출액은 전반적으로 다른 분야에 비해 높은 증가율

※ 게임의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 상장사 전체 수출액 대비 비중은 62.6%로 '11년 연간 (69.7%)에 비해 7.1%p 하락. 음악의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 수출액 비중은 13.3%로 '11년 연간 수출액 대비 5.7%p 상승

〈표 1-17〉 '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)
게임	1,565.6 (8.8%)	5,611.5 (10.4%)	2,790.8 (78.3%)	7,980.3 (42.2%)	2,169.1 (-22.3%)	8,528.4 (6.9%)
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.7 (61.4%)	45.4 (28.8%)	85.8 (446.5%)	124.1 (173.3%)	117.2 (36.6%)	172.3 (38.8%)
방송	258.0 (23.3%)	871.7 (104.0%)	384.4 (49.0%)	1,572.0 (80.3%)	450.2 (17.1%)	1,999.3 (27.2%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	10.4 (-11.0%)	14.0 (-25.8%)	45.4 (336.5%)	105.5 (653.6%)	75.5 (66.3%)	370.9 (251.6%)
음악	32.5 (-47.4%)	452.7 (85.2%)	510.9 (1,472.0%)	874.3 (93.1%)	571.4 (11.8%)	1,817.9 (107.9%)
애니메이션/ 캐릭터	188.4 (41.3%)	707.7 (36.5%)	218.2 (15.8%)	797.2 (12.6%)	208.6 (-4.4%)	741.9 (-6.9%)
합계	2,070.6 (11.0%)	7,703.0 (21.8%)	4,035.5 (94.9%)	11,453.4 (48.7%)	3,592.0 (-11.0%)	13,630.7 (19.0%)

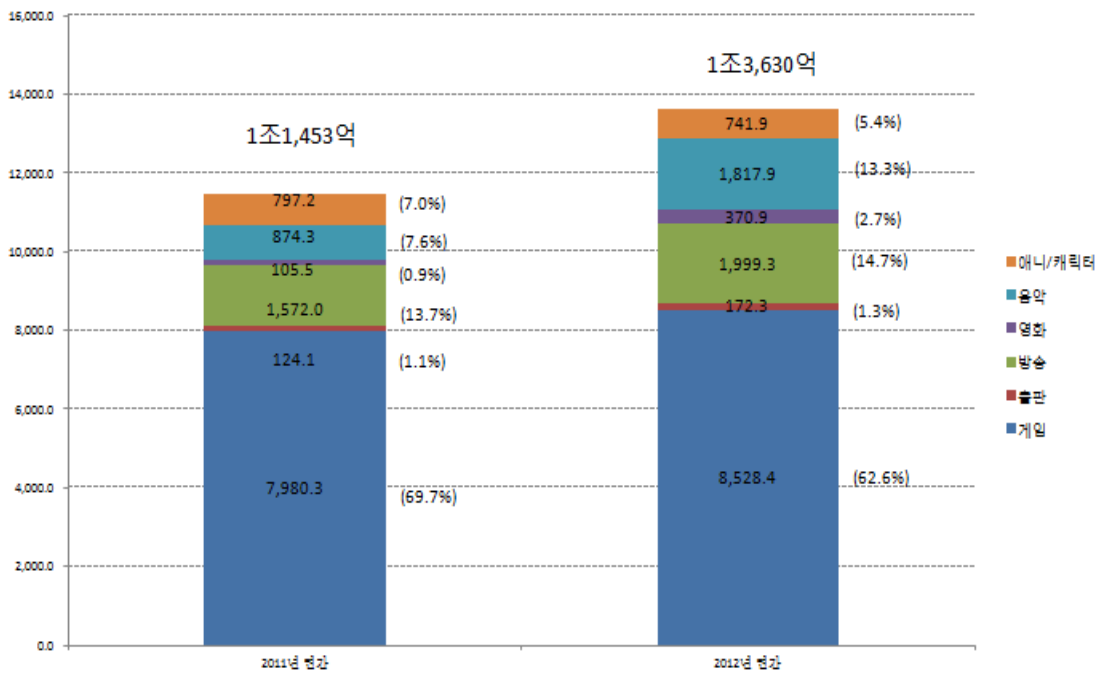
- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '키이스트', '나우콤'

사업보고서에서 수출 발생

- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '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 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '오로라월드' '11년 4분기 및 '12년 4분기 수출액데이터 부재로 해당년도 3분기 수출액 비중 적용

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

(단위 : 억원)



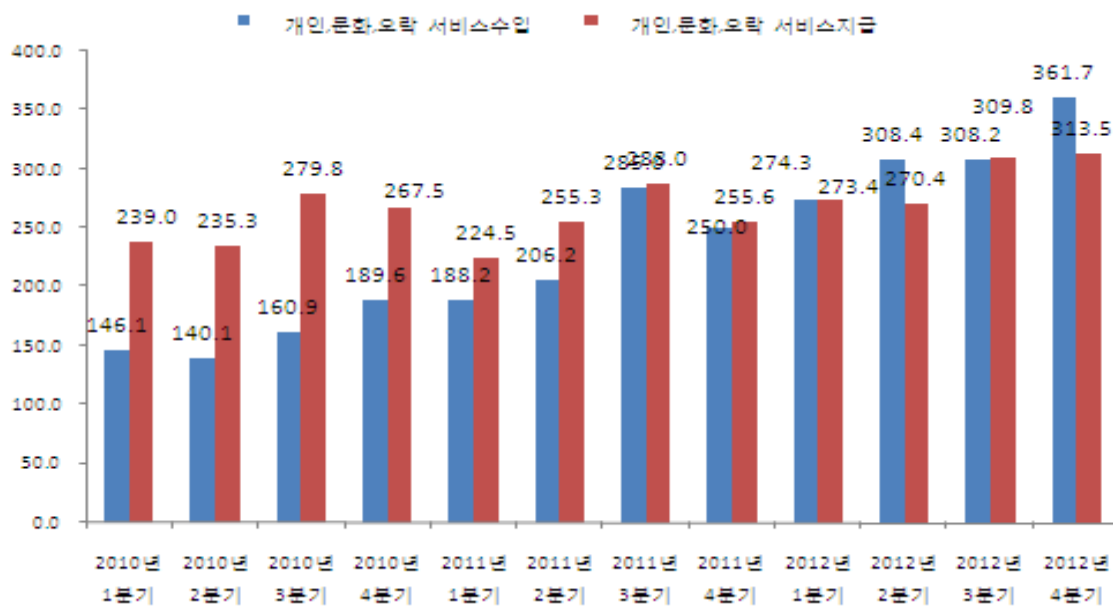
## 4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이

### □ '12년 4분기 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이<sup>23)</sup>

- '12년 4분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 4,820만 달러의 흑자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 960.7% 개선
  - '12년 4분기 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 3억 6,170만 달러로 전년동기대비 약 44.7% 증가
  - '12년 4분기 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 3억 1,350만 달러로 전년동기대비 약 22.7% 증가
  - 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,890만 달러의 최대 적자를 기록한 이후 흑자와 적자를 반복하는 추세이며 '12년 4분기는 다소 큰 폭의 흑자를 기록. 이는 개인·문화·오락 서비스 수입이 상대적으로 높은 증가율에 기인

<그림 1-14> 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



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

□ '12년 연간 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이<sup>24)</sup>

- '12년 연간 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 8,550만 달러의 흑자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 191.0% 증가
  - '12년 연간 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 12억 5,260만 달러로 전년동기대비 약 34.8% 증가
  - '12년 연간 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 11억 6,710만 달러로 전년동기대비 약 14.0% 증가

〈표 I -18〉 '10년 연간~'12년 연간 개인·문화·오락 서비스수지 변동

(단위 : 백만 달러)

구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)
개인,문화,오락 서비스수입	189.6	636.7	250.0	929.4	361.7	1,252.6
	-	(21.7%)	(31.9%)	(46.0%)	(44.7%)	(34.8%)
개인,문화,오락 서비스지급	267.5	1,021.6	255.6	1,023.4	313.5	1,167.1
	-	(20.7%)	(-4.4%)	(0.2%)	(22.7%)	(14.0%)
개인,문화,오락 서비스수지	-77.9	-384.9	-5.6	-94.0	48.2	85.5
	-	(19.1%)	(92.8%)	(75.6%)	(960.7%)	(191.0%)

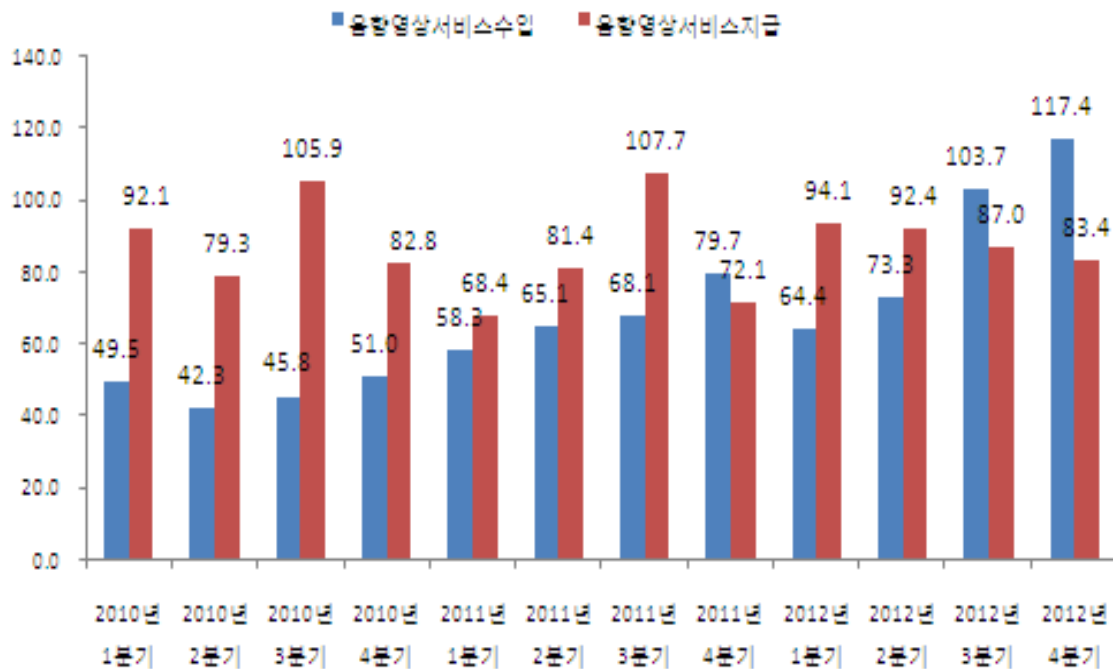
24) 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 나뉨

□ '12년 4분기 음향영상 서비스수지 추이

- '12년 4분기 음향영상 서비스수지는 약 3,400만 달러 흑자를 보이고 있으며 전년동기대비 약 347.4% 증가
  - '12년 4분기 음향영상 서비스 수입은 약 1억 1,174만 달러로 전년동기대비 약 47.3% 증가
  - '12년 4분기 음향영상 서비스 지급은 약 8,340만 달러로 전년동기대비 약 15.7% 증가
  - 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,010만 달러의 적자 수준에서 '11년 4분기에 흑자를 기록. '12년 1분기 및 2분기는 적자 상태였으나 '12년 3분기 이후 흑자 전환. 이는 음향영상 서비스 수입의 높은 증가율에 기인

〈그림 1-15〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



## □ '12년 연간 음향영상 서비스수지 추이

- '12년 연간 음향영상 서비스수지는 약 190만 달러 흑자를 보이고 있으며 전년 동기대비 약 103.3% 개선
  - '12년 연간 음향영상 서비스 수입은 약 3억 5,880만 달러로 전년동기대비 약 32.3% 증가
  - '12년 연간 음향영상 서비스 지급은 약 3억 5,690만 달러로 전년동기대비 약 8.3% 증가

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

(단위 : 백만 달러)

구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)
음향영상서비스 수입	51.0	188.6	79.7	271.2	117.4	358.8
	-	(-4.7%)	(56.3%)	(43.8%)	(47.3%)	(32.3%)
음향영상서비스 지급	82.8	360.1	72.1	329.6	83.4	356.9
	-	(12.2%)	(-12.9%)	(-8.5%)	(15.7%)	(8.3%)
음향영상서비스 수지	-31.8	-171.5	7.6	-58.4	34	1.9
	-	(-39.2%)	(123.9%)	(65.9%)	(347.4%)	(103.3%)



## 5 고용변화 추이

### 5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

#### □ 대외악재 상존 및 경기회복 지연에도 서비스업 중심의 고용공급 확대

- 유럽재정위기 등 대외리스크가 상존하는 가운데 경기하락 우려에 따른 내수 위축 등에도 서비스업 중심의 취업자수 증가 등 '12년 4분기 고용시장은 전분기 및 전년동기대비 양적으로 비교적 안정적 유지. 청년층 실업률의 경우 상대적으로 높은 수준이나 다소 개선되는 상황. 연령별, 학력별 등 고용 증감의 편차는 '11년 4분기 이래 지속되면서 질적 안정 구축 필요
- '12년 12월 경제활동인구는 2,513만 9천명으로 전년동월대비 25만 9천명 (1.0%) 증가했으며, 경제활동참가율은 60.1%로 전년동월대비 0.2%p 감소
- '12년 12월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 감소 및 고용률(취업인구 비율)은 58.3%로 전년동월대비 0.2%p 감소. 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.8%p 상승한 7.5%를 기록했으며 전년동월대비 0.2%p 하락. 향후 세계 주요 국가들의 경제회복 등이 예상되는 가운데 이에 따른 국내 수출 및 국내 경기의 완만한 회복세가 실업률 상승에 직접적인 영향을 미칠 전망이다. 이에 따라 전반적인 산업패러다임 변화의 능동적 대처를 위한 산업별, 연령별, 학력별 등을 고려한 구체적 추진방안 필요
- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 1월에 이르러 3.5%로 하락했으며 '12년 12월 실업률은 2.9%로 전년동월대비 0.1%p 하락. 실업자 수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락기조이며 '12년 12월 약 73만으로 전년동월대비 약 1만 8,000명 감소

〈표 1-20〉 '11년 10월~'12년 12월 실업률 추이

(단위: %)

구분	2011년			2012년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
실업률	2.9	2.9	3.0	3.5	4.2	3.7	3.5	3.1	3.2	3.1	3.0	2.9	2.8	2.8	2.9

출처: 통계청(2012), '11년 10월~'12년 12월 실업률

- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 확대되는 가운데, 문화산업분야 산업별 '12년 4분기 신규구인 규모는 전년동기대비 약간 증가
  - '12년 12월 전체 구인현황은 15만 818명으로 전년동월대비 9.0% 감소했으나, '12년 4분기는 전년동기대비 17.7% 증가
  - 전체 구인은 전년동기대비 증가율에 비해 문화산업분야 신규구인은 부문별 증가 폭이 다소 낮은 수준
    - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '12년 10월에서 12월까지 36.7% 증가, 4.0% 감소, 13.7% 감소했으며, '12년 4분기는 전년동기대비 6.4% 증가. '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '12년 10월에서 12월까지 20.6% 증가, 19.7% 감소, 18.6% 증가했으며, '12년 4분기는 전년동기대비 동일 수준
- 직종별로 보면, 일부 직종의 신규구인 증가를 보이고 있으나 전반적으로 '12년 10월 이후 감소세이며 '12년 4분기 전년동기대비 신규구인 약간 증가
  - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 '12년 10월에서 12월까지 전년동월대비 22.0% 증가, 17.2% 감소, 17.9% 감소했으며 '12년 4분기는 전년동기대비 5.1% 감소
  - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 '12년 10월에서 12월까지 전년동월대비 53.5% 증가, 79.6% 증가, 1.8% 감소, '12년 4분기는 전년동기대비 47.4% 증가

〈표 1-2〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

구분	2011년				2012년				'12년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	'12년 10월	'12년 11월	'12년 12월	'12년 4분기	
전체	164,276	167,028	165,644	496,948	236,424	197,471	150,818	584,713	72,148 (43.9)	30,443 (18.2)	-14,826 (△9.0)	87,765 (17.7)	
문화산업별	출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	4,102	4,978	3,574	12,654	5,607	4,779	3,083	13,469	1,505 (36.7)	-199 (△4.0)	-491 (△13.7)	815 (6.4)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	708	1,252	538	2,498	854	1,005	638	2,497	146 (20.6)	-247 (△19.7)	100 (18.6)	-1 (0.0)
직종별	문화·예술·디자인·방송 관련직	3,706	4,830	3,253	11,789	4,521	4,001	2,671	11,193	815 (22.0)	-829 (△17.2)	-582 (△17.9)	-596 (△5.1)
	미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직	1,037	1,352	1,017	3,406	1,592	2,428	999	5,019	555 (53.5)	1,076 (79.6)	-18 (△1.8)	1,613 (47.4)

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

- 문화산업분야 직종별 '12년 12월 취업률은 약 22.6%<sup>25)</sup>로 '12년 9월에 비해 약 0.3%p 상승 및 전년동월대비 약 4.2%p 상승
  - '12년 12월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 26만 132명으로 전년동월대비 4.6% 감소했으며 '12년 8월 이후 하락하다가 '12년 10월부터 감소
  - '12년 10월에서 12월까지 전체 신규 구직 취업률은 등락을 보이고 있으며 '12년 4분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 37.1%로 전년동기대비 7.5%p 상승
  - 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '12년 4분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 27.8%, 21.2%(평균 24.5%). 평균취업률과 비교해 전년동기대비 4.5%p 증가 및 전분기대비 2.0%p 상승
- 문화산업분야 '12년 12월 신규 구직 대비 구인 현황<sup>26)</sup> 22.1%(24.4%)<sup>27)</sup>는 전체 현황<sup>28)</sup> 58.0%(67.5%)<sup>29)</sup> 보다 고용시장에 있어 약 35.9%p 정도 취약하며, 구인 대비 실제 취업률은 '11년 3월 이후 전체 구직대비 실제 취업률 대비 2배 이상 높은 수준
  - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 15%~35%(16%~36%)<sup>30)</sup> 수준. '10년 및 '11년에 이어 '12년 1분기에서 4분기까지 문화산업 고용시장은 전체 고용시장 대비 수요·공급간 불균형이 이어지고 있으며 이에 대한 합리적 방안 검토 및 구축 필요
    - \* 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인 대비 실제 취업률은 '12년 4분기 약 87.5%(78.0%)<sup>31)</sup>이며 전년동기대비 17.9%p 증가했으며, 전분기대비 9.5%p 상승

25) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 12월 취업률 합산하여 평균

26) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2012년 12월 신규구인/신규구직 합산

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

28) 2012년 12월 전체 신규구인/신규구직

29) 2012년 9월 전체 신규구인/신규구직

30) 2012년 7월~9월 및 3분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

31) 2012년 3분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인대비 실제 취업률

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '12년 4분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 31.8%로 전년동기대비 약 3.3%p 감소했으며 전분기대비 약 1.4%p 하락
  - ※ '12년 4분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 68.9%로 전년동기대비 8.4%p 증가했으며 전분기대비 0.8%p 하락
- 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '12년 4분기 신규 구직 대비 구인비율은 20.4%로 전년동기대비 3.4%p 증가했으며 전분기대비 4.2%p 상승. '11년에 이어 '12년 1분기부터 4분기까지 모든 분기에서 전체 직종 대비 낮은 신규 구직 대비 구인 비율

〈표 I -22〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구분	2011년				2012년				'12년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	'12년 10월	'12년 11월	'12년 12월	'12년 4분기	
전체	신규 구직	273,446	275,246	272,687	821,379	307,670	281,360	260,132	849,162	12.5	2.2	△4.6	3.4
	취업	84,809	91,910	66,629	243,348	118,848	120,033	75,935	314,816	40.1	30.6	14.0	29.4
	취업률	31.0	33.4	24.4	29.6	38.6	42.7	29.2	37.1	7.6	9.3	4.8	7.4
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규 구직	11,485	11,434	10,683	33,602	13,070	12,241	9,932	35,243	13.8	7.1	△7.0	4.9
	취업	2,672	3,155	2,379	8,206	3,491	3,842	2,459	9,792	30.7	21.8	3.4	19.3
	취업률	23.3	27.6	22.3	24.4	26.7	31.4	24.8	27.8	3.4	3.8	2.5	3.4
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	신규 구직	6,919	7,055	6,104	20,078	8,874	9,072	6,684	24,630	28.3	28.6	9.5	22.7
	취업	1,011	1,230	876	3,117	1,739	2,121	1,354	5,214	72.0	72.4	54.6	67.3
	취업률	14.6	17.4	14.4	15.5	19.6	23.4	20.3	21.2	5.0	5.9	5.9	5.6

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

## 5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이<sup>32)</sup>

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 종사자수는 3만 5,985명으로 전년동기대비 3.8% 감소했으며, 전분기대비 1.5% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 4분기 전년동기대비 1.9%, 19.1%, 7.2%, 15.2%로 '12년 1분기에서 4분기까지 전체 평균 이상 증가를 기록
  - 음악의 '12년 4분기 종사자수는 1,564명으로 전분기대비 5.1% 상승했으며 '11년 2분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전분기대비 상승세
    - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 4분기 종사자수는 6,341명, 1,670명, 1,438명으로 전분기대비 1.2% 하락, 0.1% 상승, 2.4% 하락
- '12년 4분기 종사자 비중을 보면 게임(29.6%), 지식정보(20.8%), 출판(17.5%), 방송(17.6%) 순으로 전체 종사자의 85.5%(85.7%)<sup>33)</sup>로 '12년 3분기 대비 0.2%p 하락했으며 '11년 4분기 대비 1.7%p 감소
  - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 부문의 종사자 비중은 전년동기 대비 0.2%p, 0.8%p, 1.7%p, 0.3%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 부문은 1.0%p, 0.9%p, 0.4%p, 0.7%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승세가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락기조 지속
  - '12년 1분기에서 3분기까지 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 0.1%, 0.7%, 1.6% 하락
  - 취업은 경기후행지표로서 향후 대외적으로 유럽재정위기 리스크 저감 및 이에 따른 중국, 미국 등 국내 주요 통상국가들의 완만한 경기회복이 이뤄질 경우 1) 국내 경기회복 등 거시경제요인 2) 산업패러다임 변화와 함께 스마트기기 보급 확대에 따른 콘텐츠 수요 증가 등의 거미시적요인 등이 긍정적으로 작용될 경우 대내외 경쟁력을 보유한 고부가가치 콘텐츠산업

32) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(21), 광고(4), 영화(7), 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

33) 2012년 3분기 비중

## 중심의 신규 고용창출 확대 예상

〈표 1-23〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

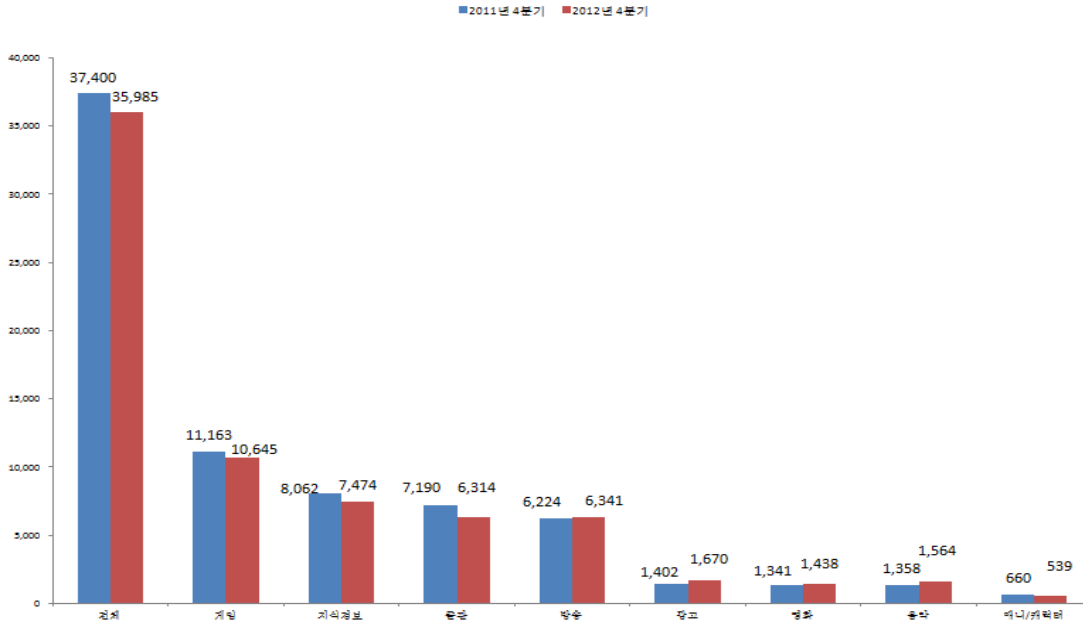
구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	10,645 (2.5%)	-4.6%
지식정보	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	7,474 (-4.2%)	-7.3%
출판	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	6,314 (-6.4%)	-12.2%
방송	6,224 (3.6%)	6,308 (1.3%)	6,390 (1.3%)	6,416 (0.4%)	6,341 (-1.2%)	1.9%
광고	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	1,670 (0.1%)	19.1%
영화	1,341 (1.7%)	1,361 (1.5%)	1,364 (0.2%)	1,473 (8.0%)	1,438 (-2.4%)	7.2%
음악	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	1,564 (5.1%)	15.2%
애니메이션/ 캐릭터	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	539 (-1.5%)	-18.3%
합계	37,400 (2.4%)	37,368 (-0.1%)	37,100 (-0.7%)	36,524 (-1.6%)	35,985 (-1.5%)	-3.8%

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용. '키이스트'는 방송적용으로 분석 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

\* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

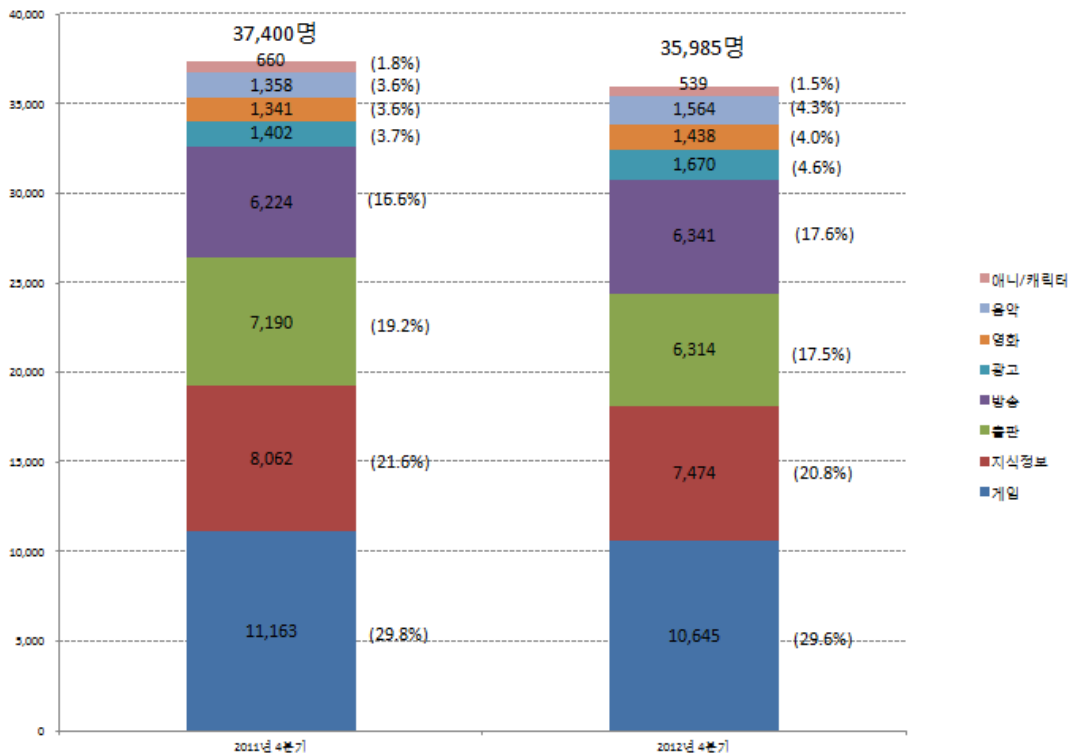
<그림 I-16> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



<그림 I-17> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



## 6 상장사 재무분석

### 6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

#### □ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 I-24〉 '11년 4분기 vs '12년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

구분		2011년 4분기	2011년 연간	2012년 4분기	2012년 연간	4분기 전년동기	연간 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	52,647.40	191,917.10	57,144.60	213,010.40	8.54%	11.00%
	전체상장사 <sup>34)</sup>	2,943,794.00	11,026,641.00	2,912,066.00 <sup>35)</sup>	11,529,571.00	△1.08%	4.56%
	비중	1.79%	1.74%	1.96%	1.85%	0.17%p	0.11%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,467.80	31,246.60	8,119.40	29,738.70	8.73%	△4.83%
	전체상장사	84,405	611,481	51,119	588,441	△39.44%	△3.77%
	비중	8.85%	5.11%	15.88%	5.05%	7.03%p	△0.06%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	14.20%	16.30%	14.20%	14.00%	0.00%p	△2.30%p
	전체상장사	2.87%	5.55%	1.76%	5.10%	△1.11%p	△0.44%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 4분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.96%로 전년동기대비 약간 증가했으며, 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 성장세를 이어가면서 전체 상장사 대비 높은 증가율을 기록(콘텐츠산업 8.54% 증가 vs 전체상장사 1.08% 감소). 영업이익은 '12년 4분기 전체 상장사의 경우 감소했으나 콘텐츠산업 관련 상장

34) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 699사 중 분석제외법인 75개사를 제외한 624개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계(출처 : 2013년 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

35) 2011년 4분기 및 2012년 4분기 전체 상장사 매출액, 영업이익액, 영업이익률은 2011년 연간 및 2012년 연간(2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 699사 중 분석제외법인 75개사를 제외한 624개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준) 데이터에서 2011년 3분기누적 및 2012년 3분기누적(2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 671사 중 분석제외법인 40개사를 제외한 631개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준) 데이터를 차감



사는 증가(콘텐츠산업 8.73% 증가 vs 전체상장사 39.44% 감소)

- '12년 4분기 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 전년동기 대비 0.17%p 증가

※ '12년 4분기 전체 상장사의 매출액은 전년동기대비 1.08% 감소했으며 이는 '09년 금융위기 이후 '10년부터 국내외 경기상승이 반도체, 자동차 등 국내 대기업 수출주력상품의 실적상승으로 매출액 성장에 긍정적. '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외요인에 따른 경기 하락기조로 매출액 감소세. 향후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들의 경기회복이 점진적 가시화 등으로 대내외 경기 호전이 이뤄질 경우 전체상장사 매출액 및 영업이익 등 실적 증가 전망

- '12년 4분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 15.88%로 '11년 4분기 이후 매출액 비중 대비 가장 높은 수준

※ 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '12년 4분기 비중은 전년동기대비 약 7.03%p 증가

- 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 영업이익률은 14.2%로 전체 상장사에 비해 약 8배 높은 수준

- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '12년 4분기 전년동기대비 동일 수준

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 1.11%p 감소

〈표 1-25〉 '12년 3분기 및 '12년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율

(단위 : 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)			전체상장사		
	2012년 3분기	2012년 4분기	증감률	2012년 3분기 <sup>36)</sup>	2012년 4분기 <sup>37)</sup>	증감률
자산총계	277,348.2	282,392.3	1.82%	13,130,086.0	13,121,402.0	△0.07%
부채총계	95,851.7	101,316.8	5.70%	6,306,648.0	6,280,883.0	△0.41%
자본총계	181,496.5	181,075.5	△0.23%	6,823,438.0	6,840,519.0	0.25%
부채비율	52.8%	56.0%	3.20%p	92.43%	91.82%	△0.61%p

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

37) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 699사 중 분석제외법인 75개사를 제외한 624개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨

- '12년 3분기 및 '12년 4분기 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율<sup>38)</sup>은 52.8% 및 56.0%로 전체상장사 자기자본 부채비율 대비 절반 수준
- '12년 4분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 3.2%p 상승

#### □ 2012년 연간 전체산업 대비 콘텐츠산업

- '12년 연간 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 매출액 비중은 약 1.85%로 전년동기대비 약간 증가했으며 매출액 성장세는 콘텐츠산업 관련 상장사가 높은 수준(콘텐츠산업 11.00% 증가 vs 전체상장사 4.56% 증가). 영업이익은 '12년 연간 전체 상장사 및 콘텐츠산업 관련 상장사 모두 소폭 감소
- '12년 연간 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 전년동기대비 0.11%p 증가
- '12년 연간 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 5.05%로 '12년 3분기누적(4.11%) 대비 약간 상승
  - ※ 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '12년 연간 비중은 전년동기대비 약 0.06%p 하락
- 콘텐츠산업 상장사의 '12년 연간 영업이익률은 14.0%로 전체 상장사 대비 약 3.0배 높은 수준
- 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 '12년 연간 전년동기대비 2.3%p 감소
  - ※ 전체 상장사의 '12년 연간 영업이익률은 전년동기대비 0.44%p 감소

38) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

## 6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

### □ 자산증가율<sup>39)</sup> 변화 추이

〈표 I -26〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p
게임	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.7%	△4.2%p
지식정보	3.7%	4.8%	6.6%	3.8%	0.3%	△3.4%p
출판	10.4%	0.9%	△5.1%	0.3%	1.4%	△9.0%p
방송	0.9%	5.0%	1.5%	△1.4%	4.3%	3.4%p
광고	16.7%	△10.7%	10.0%	5.9%	4.5%	△12.2%p
영화	4.6%	△2.9%	6.8%	9.7%	△3.7%	△8.3%p
음악	17.3%	10.7%	4.4%	3.6%	7.3%	△10.0%p
애니메이션/캐릭터	5.9%	△.2%	0.2%	2.8%	△2.1%	△8.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자산증가율은 1.8%로 전년동기대비 4.0%p 감소
  - '12년 3분기 2.1%부터 하락세를 보이고 있으며, 전분기대비 1.5%p 하락
  - 방송, 광고, 음악의 '12년 4분기 자산증가율은 각각 4.3%, 4.5%, 7.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준
  - 게임, 지식정보는 '11년 4분기 이후 비교적 높은 증가율에서 '12년 4분기 들어 다소 높은 하락세이며 전분기대비 1.9%p, 3.5%p 하락
    - ※ 영화 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자산증가율은 각각 -3.7%, -2.1%로 전년동기대비 8.3%p, 8.0% 감소
  - 출판 자산증가율은 '12년 1분기에 전분기대비 큰 폭의 하락 이후 정체적 회복세이나 전년동기대비 9.0%p 감소
    - ※ 출판 '12년 4분기 자산증가율은 전분기대비 1.1%p 상승

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

□ 투자증가율<sup>40)</sup> 변화 추이

〈표 I -27〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p
게임	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	△7.5%p
지식정보	12.1%	1.8%	10.0%	4.0%	1.6%	△10.5%p
출판	13.3%	1.1%	△1.3%	1.3%	1.4%	△11.9%p
방송	4.1%	6.7%	1.5%	△0.5%	1.5%	△2.6%p
광고	0.4%	△0.1%	△1.8%	0.9%	△1.9%	△2.3%p
영화	14.7%	1.5%	3.2%	△8.1%	4.6%	△10.1%p
음악	10.4%	3.4%	5.0%	3.4%	4.6%	△5.8%p
애니메이션/ 캐릭터	4.3%	△0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	△3.1%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 투자증가율은 2.1%로 전년동기대비 7.0%p 감소
  - '11년 4분기 투자증가율은 9.1%에서 하락세를 보이다가 '12년 4분기 들어 약간 회복했으며 '12년 4분기는 전분기대비 0.7%p 상승
  - 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 투자증가율은 1.6%, 1.4%, 1.5%, 1.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮으며 전년동기대비 10.5%p, 11.9%p, 2.6%p, 3.1%p 감소
    - ※ 지식정보 투자증가율은 '11년 4분기 큰 폭의 등락을 보이고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 2.4%p 하락
    - ※ 출판의 투자증가율은 '12년 1분기의 큰 폭의 하락 이후 '12년 4분기 들어 약간의 회복을 보이고 있으나 전반적으로 정체이며 전분기대비 0.1%p 상승
  - 게임, 영화, 음악의 '12년 4분기 투자증가율은 4.1%, 4.6%, 4.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준이나 전년동기대비 7.5%p, 10.1%p, 5.8%p 감소

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

※ 게임 투자증가율은 '11년 4분기 이후 다소 큰 폭의 등락과 함께 하락세를 보이고 있으며 '12년 4분기 전분기대비 1.7%p 상승

- 광고 투자증가율은 '12년 4분기에 -1.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준

※ 광고 투자증가율은 전반적으로 저조한 가운데, '12년 4분기 전분기대비 2.8%p 감소

### □ 사내유보율<sup>41)</sup> 변화 추이

〈표 1-28〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p
게임	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	29.6%p
지식정보	333.9%	341.9%	354.1%	368.5%	384.7%	50.8%p
출판	261.1%	260.5%	256.4%	262.2%	253.3%	△7.8%p
방송	176.3%	177.9%	187.3%	195.5%	195.9%	19.6%p
광고	349.1%	343.3%	354.2%	363.5%	379.5%	30.4%p
영화	138.4%	144.3%	148.9%	162.1%	156.3%	17.9%p
음악	71.3%	79.1%	81.0%	84.7%	83.8%	12.5%p
애니메이션/ 캐릭터	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	△10.3%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 사내유보율은 206.1%로 전년동기대비 11.6%p 감소

- '11년 4분기 사내유보율은 217.7%에서 완만한 상승세를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락했으며 '12년 4분기는 전분기대비 29.3%p 하락

- 게임, 지식정보, 출판, 광고의 '12년 4분기 사내유보율은 369.6%, 384.7%, 253.3%, 379.5%로 '11년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준을 유지하고 있으며 전년동기대비 29.6%p 증가, 50.8%p 증가,

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

7.8%p 감소, 30.4%p 증가

※ 게임, 지식정보의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 1.1%p, 16.2%p 상승

- 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 사내유보율은 195.9%, 156.3%, 83.8%, 82.1%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮으며 전년동기 대비 19.6%p 증가, 17.9%p 증가, 12.5%p 증가, 10.3%p 감소

※ 영화, 음악의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승세를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락세이며 전분기대비 5.8%p, 0.9%p 하락

※ 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 하락기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 3.5%p 하락

## 6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

### □ 영업이익률 변화 추이

〈표 I -29〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	△0.0%p
게임	27.2%	24.0%	19.7%	21.7%	24.1%	△3.1%p
지식정보	24.8%	22.7%	21.8%	21.1%	26.0%	1.2%p
출판	3.4%	8.4%	0.9%	4.9%	2.5%	△0.9%p
방송	9.4%	10.2%	13.3%	10.5%	12.7%	3.3%p
광고	7.3%	1.4%	6.3%	4.1%	7.2%	△0.1%p
영화	0.5%	8.7%	10.5%	19.9%	△4.3%	△4.8%p
음악	3.1%	10.4%	8.4%	10.9%	8.9%	5.8%p
애니메이션/ 캐릭터	1.8%	△5.8%	3.6%	△1.8%	△9.9%	△11.7%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 영업이익률은 14.2%로 전년동기대비 동일수준이며, 전분기대비 0.4%p 상승

- '11년 4분기 영업이익률 14.2%에서 등락을 보이면서 '12년 4분기는 전분기 대비 약간 상승
- 게임, 지식정보의 '12년 4분기 영업이익률은 24.1%, 26.0%로 '11년 4분기 이후 가장 높은 수준이며 전분기대비 2.4%p, 4.9%p 상승
  - ※ 게임은 국내외 경쟁력 지속에 따라 대내외 리스크에도 불구하고 해외시장에서의 선전과 함께 지식정보는 온라인광고와 검색광고 등과 함께 스마트폰, 태블릿PC 등의 보급 확대에 따른 게임, 만화 등 신규사업의 가시적 성과가 높은 영업이익률 유지
- 방송의 '12년 4분기 영업이익률은 12.7%로 '11년 4분기 이후 약간의 등락과 함께 상승세이며 전년동기대비 3.3%p 증가
- 광고 영업이익률은 '12년 4분기에 7.2%로 전년동기대비 0.1%p 감소했으며 전분기대비 3.1%p 상승
  - ※ 출판의 '12년 4분기 영업이익률은 2.5%로 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 0.9%p 감소했으며 전분기대비 2.4%p 하락
- 음악 영업이익률은 '11년 4분기 이후 등락과 함께 상승세이며 '12년 4분기는 8.9%로 전년동기대비 5.8%p 증가
- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '12년 3분기 이후 영업적자 상태이며 '12년 4분기는 전년동기대비 11.7%p 큰 폭 감소
  - ※ 애니메이션/캐릭터 '12년 4분기 영업이익률은 전분기대비 8.1%p 다소 큰 폭 하락
- 영화 영업이익률은 '12년 1분기부터 상승하다가 '12년 4분기 들어 영업적자를 보이고 있으며 전년동기대비 4.8%p 감소했으며 전분기대비 24.2%p 큰 폭 하락

□ 자산영업이익률<sup>42)</sup> 변화 추이

〈표 1-30〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	0.3%p
게임	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	4.2%	0.2%p
지식정보	4.4%	4.6%	4.2%	4.0%	5.1%	0.7%p
출판	1.2%	2.0%	0.2%	1.1%	0.5%	△0.7%p
방송	2.3%	2.1%	3.0%	2.3%	2.9%	0.6%p
광고	2.3%	0.3%	2.1%	1.2%	2.5%	0.2%p
영화	0.3%	1.7%	1.6%	4.2%	△0.9%	△1.2%p
음악	1.7%	2.4%	1.9%	2.9%	2.4%	0.7%p
애니메이션/ 캐릭터	△0.4%	△0.9%	0.8%	△0.3%	△1.8%	△1.4%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자산영업이익률은 2.9%로 전년동기대비 0.3%p 증가, 전분기대비 0.2%p 상승
  - '11년 4분기 자산영업이익률은 2.6%이며 이후 등락과 함께 상승기조
  - 게임, 지식정보, 방송의 '12년 4분기 자산영업이익률은 4.2%, 5.1%, 2.9%로 전체 콘텐츠상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.2%p, 0.7%p, 0.6%p 증가
    - ※ 게임, 지식정보, 방송의 '12년 4분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.5%p, 1.1%p, 0.6%p 상승
  - 출판, 광고, 음악의 '12년 4분기 자산영업이익률은 0.5%, 2.5%, 2.4%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 유사하거나 다소 낮은 수준이며 전년동기대비 0.7%p 감소, 0.2%p 증가, 0.7%p 증가
    - ※ 광고 '12년 4분기 자산영업이익률은 전분기대비 1.3%p 상승했으나, 출판, 음악은 전분기대비 0.6%p, 0.5%p 하락
  - 영화의 '12년 4분기 자산영업이익률은 -0.9%로 전년동기대비 1.2%p 감소했으며 전분기대비 5.1%p 다소 큰 폭 하락

42) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100



- 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '11년 4분기 이후 전반적인 적자기조를 보이고 있으며 '12년 4분기는 -1.8%로 전년동기대비 1.4%p 감소

※ 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '12년 4분기 전분기대비 1.5%p 하락

## □ 자본영업이익률 변화 추이

〈표 1-31〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	0.4%p
게임	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	6.2%	0.5%p
지식정보	6.4%	6.7%	5.9%	5.5%	7.0%	0.6%p
출판	1.9%	3.0%	0.3%	1.6%	0.8%	△1.1%p
방송	3.6%	3.3%	4.6%	3.3%	4.3%	0.7%p
광고	6.0%	0.8%	5.2%	3.1%	7.0%	1.0%p
영화	0.8%	3.8%	3.7%	9.8%	△2.0%	△2.8%p
음악	2.5%	3.2%	2.6%	3.9%	3.3%	0.8%p
애니메이션/ 캐릭터	△0.8%	△1.6%	1.3%	△0.5%	△3.1%	△2.3%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자본영업이익률은 4.5%로 전년동기대비 0.4%p 증가했으며 전분기대비 0.4%p 상승

- '11년 4분기의 자본영업이익률은 4.1%이며 이후 등락세

- 게임, 지식정보, 광고의 '12년 4분기 자본영업이익률은 6.2%, 7.0%, 7.0%로 전체 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 0.5%p 증가, 0.6%p 증가, 1.0%p 증가

※ 게임 및 지식정보의 자본영업이익률은 '11년 4분기 이후 하락기조를 보이다가 '12년 3분기 이후 상승세로 전환되었으며 '12년 4분기 전분기대비 1.0%p, 1.5%p 상승

- 출판, 방송, 음악의 '12년 4분기 자본영업이익률은 0.8%, 4.3%, 3.3%로 전체 상장사 대비 약간 낮은 수준이며 방송 및 음악은 전년동기대비 0.7%p, 0.8%p 증가했으나, 출판은 전년동기대비 1.1%p 감소

※ 출판, 방송, 음악의 '12년 4분기 자본영업이익률은 전분기대비 0.8%p 하락, 1.0%p 상승, 0.6%p 하락

- 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자본영업이익률은 -2.0%, -3.1%로 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 2.8%p 감소, 2.3%p 감소
  - ※ 영화는 '11년 4분기 이후 상승기조를 보이다가, '12년 4분기 들어 큰 폭의 하락을 나타냈으며 전분기대비 11.8%p 하락
  - ※ 애니메이션/캐릭터는 '12년 2분기를 제외하고 전반적인 적자상태를 보이고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 2.6%p 하락

### 6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

#### □ 부채비율 변화 추이

〈표 1-32〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p
게임	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	45.2%	1.4%p
지식정보	38.0%	39.9%	38.6%	37.1%	38.5%	0.5%p
출판	52.3%	52.6%	46.6%	47.6%	45.3%	△7.0%p
방송	53.7%	59.0%	54.4%	46.0%	48.8%	△4.9%p
광고	157.0%	136.3%	150.7%	159.5%	182.8%	25.8%p
영화	134.7%	121.9%	128.7%	133.7%	128.3%	△6.4%p
음악	45.5%	37.3%	37.8%	35.3%	39.2%	△6.3%p
애니메이션/ 캐릭터	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	74.6%	△4.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 56.0%로 전년동기대비 2.0%p 감소
  - '11년 4분기 자기자본대비 부채비율은 58.0%로 이후 하락세를 보이다가 '12년 4분기 들어 상승세로 전환되었으며 전분기대비 3.2%p 상승
  - 지식정보의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 38.5%로 전년동기대비 0.5%p 증가했으나 전체 상장사 대비 가장 낮은 수준
  - 음악은 '11년 4분기의 자기자본부채비율이 45.5%를 기록한 이후 하락기조를 나타내다 '12년 4분기 들어 39.2%로 전년동기대비 6.3%p 감소했으나 전분기대비 3.9%p 상승
  - 게임의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 45.2%로 '11년 4분기 이후 등락세이며 전년동기대비 1.4%p 증가
  - 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 45.3%, 48.8%로 전체 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 7.0%p 감소, 4.9%p 감소
  - ※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 부채비율은 74.6%로 전체 상장사대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 4.0%p 감소했으나 전분기대비 0.1%p 상승

- 광고, 영화는 '11년 4분기 이후 자기자본 부채비율 등락과 함께 전반적으로 상승세이며 다른 분야 대비 가장 높은 수준

※ 광고, 영화의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 182.8%, 128.3%로 전년동기대비 25.8%p 증가, 6.4%p 감소

## □ 유동비율 변화 추이

〈표 I -33〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p
게임	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	246.0%	△20.0%p
지식정보	303.6%	284.1%	314.9%	294.6%	279.1%	△24.5%p
출판	127.0%	128.4%	126.5%	138.9%	155.4%	28.4%p
방송	168.3%	137.7%	143.0%	163.8%	156.1%	△12.2%p
광고	146.7%	152.7%	147.7%	143.1%	135.6%	△11.1%p
영화	73.8%	76.0%	72.0%	103.7%	93.7%	19.9%p
음악	225.6%	261.1%	231.9%	232.4%	246.0%	13.6%p
애니메이션/ 캐릭터	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	118.8%	△2.9%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 유동비율은 184.4%로 전년동기대비 0.7%p 증가

- '11년 4분기 유동비율은 183.7%로 이후 등락세를 보이고 있으며, '12년 4분기는 전분기대비 10.8%p 하락. '12년 3분기 대비 유동비율 하락과 함께 유동성리스크 상승

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능

- 게임 및 지식정보의 '12년 4분기 유동비율은 246.0%, 279.1%로 가장 높은 수준을 보이고 있으나 전년동기대비 20.0%p 감소, 24.5%p 감소했으며 전분기대비 30.1%p 하락, 15.5%p 하락

- 음악의 '12년 4분기 유동비율은 246.0%로 전년동기대비 20.4%p 증가했으며 전분기대비 13.6%p 상승. '11년 4분기 이후 상승세

※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 유동비율은 155.4%, 156.1%, 135.6%,

118.8%로 전년동기대비 28.4%p 증가, 12.2%p 감소, 11.1%p 감소, 2.9%p 감소. 전체 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준

※ 영화의 '12년 4분기 유동비율은 93.7%로 전년동기대비 19.9%p 증가했으나 '11년 4분기 이후 유동비율 상승기조가 '12년 4분기 들어 하락했으며 전분기대비 10.0%p 다소 큰 폭 하락. '11년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

## □ 자기자본비율<sup>43)</sup> 변화 추이

〈표 I -34〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p
게임	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	68.9%	△0.6%p
지식정보	68.7%	67.7%	72.1%	72.9%	72.2%	3.5%p
출판	65.7%	65.5%	68.2%	67.8%	68.8%	3.1%p
방송	65.1%	62.9%	64.8%	68.5%	67.2%	2.1%p
광고	38.9%	42.3%	39.9%	38.5%	35.4%	△3.5%p
영화	42.6%	45.1%	43.7%	42.8%	43.8%	1.2%p
음악	68.7%	72.8%	72.6%	73.9%	71.9%	3.2%p
애니메이션/ 캐릭터	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	57.3%	1.3%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자기자본비율은 64.1%로 전년동기대비 1.4%p 증가

- '11년 4분기 자기자본비율은 62.7%로 이후 상승기조를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락했으며 전분기대비 1.3%p 하락

- 지식정보, 음악의 '12년 4분기 자기자본비율은 72.2%, 71.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 양호한 수준이며, '12년 4분기 전년동기대비 3.5%p 증가, 3.2%p 증가

※ 지식정보, 음악의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 0.7%p 하락, 2.0%p 하락

- 게임의 '12년 4분기 자기자본비율은 68.9%로 전체 상장사 대비 양호한 수준이나 전년동기대비 0.6%p 감소

※ 게임의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 2.1%p 하락

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

- 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본비율은 68.8%, 67.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사 비교 약간 높은 수준이며, 전년동기대비 3.1%p 증가, 2.1%p 증가
  - ※ 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 1.0%p 상승, 1.3%p 하락
- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자기자본비율은 35.4%, 43.8%, 57.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮으며, 전년동기대비 3.5%p 감소, 1.2%p 증가, 1.3%p 증가
  - ※ 광고, 영화의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 3.1%p 하락, 1.0%p 상승

## 6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

### □ 1인평균매출액 변화 추이

〈표 1-35〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	0.99 (2.8%)	1.03 (4.2%)	1.00 (-3.1%)	1.06 (6.0%)	1.08 (2.1%)	9.2%
지식정보	1.16 (2.3%)	1.15 (-0.8%)	1.20 (4.6%)	1.24 (2.9%)	1.34 (8.1%)	15.4%
출판	0.73 (-7.7%)	0.83 (13.0%)	0.74 (-10.0%)	0.78 (5.0%)	0.81 (3.3%)	10.3%
방송	2.31 (10.4%)	2.10 (-9.2%)	2.30 (9.3%)	2.20 (-4.1%)	2.44 (10.9%)	5.6%
광고	5.07 (27.1%)	3.43 (-32.2%)	4.68 (36.3%)	4.24 (-9.5%)	5.23 (23.4%)	3.1%
영화	1.91 (-8.3%)	1.90 (-0.3%)	1.62 (-15.1%)	2.20 (36.2%)	2.14 (-2.9%)	12.0%
음악	1.57 (-4.2%)	1.29 (-18.1%)	1.35 (4.7%)	1.61 (19.2%)	1.65 (2.9%)	5.1%
애니메이션/ 캐릭터	1.25 (7.5%)	1.00 (-20.4%)	1.42 (43.0%)	1.17 (-17.7%)	1.28 (9.4%)	2.5%
합계	1.41 (5.5%)	1.33 (-5.2%)	1.42 (6.2%)	1.46 (3.0%)	1.59 (8.7%)	12.8%

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 5,900만원으로 전년동기대비 12.8% 증가했으며, 전분기대비 8.7% 상승
  - '11년 4분기 1인평균매출액은 약 1억 4,100만원에서 '12년 1분기에 약간 하락했으나 '12년 2분기 이후 상승기조
  - 방송, 광고, 영화, 음악의 '12년 4분기 1인평균매출액은 약 2억 4,400만원, 5억 2,300만원, 2억 1,400만원, 1억 6,500만원으로 전체 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 5.6% 증가, 3.1% 증가, 12.0% 증가, 5.1% 증가
    - ※ 방송, 광고, 음악의 '12년 4분기 1인평균매출액은 전분기대비 10.9% 상승, 23.4% 상승, 2.9% 상승했으나, 영화는 전분기대비 2.9% 하락
  - 게임, 지식정보, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 1인평균매출액은 약 1억 800만원, 1억 3,400만원, 1억 2,800만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사하거나 약간 낮으며, 전년동기대비 9.2% 증가, 15.4% 증가, 2.5% 증가

※ 게임, 지식정보, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 1인평균매출액은 전분기대비 2.1% 상승, 8.1% 상승, 9.4% 상승

- 출판의 '12년 4분기 1인평균매출액은 약 8,100만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 10.3% 증가

#### □ 자본집약도<sup>44)</sup> 변화 추이

〈표 I -36〉 '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위: %, p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	6.9	7.0	7.3	7.6	7.8	0.9p
게임	5.1	5.4	5.8	6.3	6.1	1.0p
지식정보	5.5	5.7	6.2	6.5	6.8	1.3p
출판	3.4	3.6	3.4	3.5	3.8	0.4p
방송	9.9	10.2	10.3	10.1	10.6	0.7p
광고	16.5	13.9	14.4	14.4	15.1	△1.4p
영화	10.2	9.7	10.3	10.5	10.4	0.2p
음악	5.5	5.7	6.0	6.1	6.2	0.7p
애니메이션/캐릭터	6.2	6.3	6.8	7.2	7.1	0.9p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자본집약도는 7.8로 전년동기대비 약 0.9p 증가했으며 전분기대비 0.2p 상승

- '11년 4분기 자본집약도는 6.9이며 이후 상승기조

- 방송, 광고, 영화의 '12년 4분기 자본집약도는 10.6, 15.1, 10.4로 다른 분야 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.7p 증가, 1.4p 감소, 0.2p 증가

※ 방송, 광고의 '12년 4분기 자본집약도는 전분기대비 0.5p 상승, 0.7p 상승

- 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자본집약도는 6.1, 6.8, 6.2, 7.1로 전년동기대비 1.0p 증가, 1.3p 증가, 0.7p 증가, 0.9p 증가

※ 지식정보, 음악의 '12년 4분기 자본집약도는 전분기대비 0.3p 상승, 0.1p 상승했으나, 게임 및 애니메이션/캐릭터는 전분기대비, 0.2p 하락, 0.1p 하락

※ 출판의 '12년 4분기 자본집약도는 3.8로 전년동기대비 0.4p 증가했으나 전체 상장사 대비 가장 낮은 수준이며 '11년 4분기 이후 지속

44) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100



## Ⅱ. 2012년 4분기 및 연간 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 85개) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공

#### 1.2. 조사대상 및 방법

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

- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업 규모를 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 2013년 03월 8일부터~03월 25일까지 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 동향분석보고서에 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 4분기 콘텐츠산업 규모

● '12년 4분기 콘텐츠산업 매출액은 17조 7,131억원, 종사자는 54만 6,215명, 수출액은 1조 3,032억원, 투자액은 4,751억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 3.1% 증가, 종사자는 약 0.7% 증가하였으며, 수출액은 8.5% 증가하였고, 전년동기대비는 약 매출액은 3.6% 증가, 종사자는 약 0.1% 증가, 수출액은 약 1.5% 증가

〈표 II -1〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	21,243,798	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-2.0%	-4.9%	-6.2%
만화	741,947	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-4.9%	-1.2%	-6.0%
음악	2,959,143	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	9.3%	11.2%	7.7%
게임	7,431,118	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	13.7%	2.6%	5.5%
영화	3,432,871	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	10.6%	-5.3%	12.6%
애니메이션	514,399	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	-3.4%	0.6%	16.1%
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%
광고	5,546,163	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	6.9%	22.6%	16.0%
캐릭터	5,896,897	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.5%	8.1%	10.1%
지식정보	7,242,686	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	6.2%	2.2%	1.4%
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%
합계	58,105,967	17,091,567	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	5.4%	3.1%	3.6%

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

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

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- '12년 4분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 4조 9,577억원으로 가장 높

은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 4.9% 감소

- 지식정보산업은 2조 4,375억원으로 전분기대비 약 2.2% 증가, 광고산업 2조 1,692억원으로 전분기대비 약 22.6% 증가, 음악산업은 1조 1,530억원으로 전분기대비 약 11.2% 증가, 게임산업이 2조 4,340억원으로 전분기대비 약 2.6% 증가, 캐릭터산업 2조 1,371억원으로 전분기대비 약 8.1% 증가, 방송영상독립제작사 2,217억원으로 전분기대비 약 4.5% 감소, 애니메이션산업 1,331억원으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 만화산업 1,773억원으로 전분기대비 약 1.2% 감소, 영화산업 1조 495억원으로 전분기대비 약 5.3% 감소한 것으로 추정

〈표 II-2〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	203,226	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-1.1%	-0.4%	-1.1%
만화	10,779	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-2.8%	-0.4%	-2.8%
음악	76,654	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.3%	0.5%	0.3%
게임	94,973	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	-0.3%	1.2%	-0.3%
영화	30,561	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	2.0%	1.8%	2.0%
애니메이션	4,349	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	0.2%	1.7%	0.2%
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%	1.5%	1.1%
광고	7,721	8,175	8,297	8,349	8,418	8,429	3.1%	0.1%	3.1%
캐릭터	25,102	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.8%	1.7%	1.8%
지식정보	61,792	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	1.3%	2.3%	1.3%
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%	2.6%	3.1%
합계	539,403	545,815	544,647	542,756	542,242	546,215	0.1%	0.7%	0.1%

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

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

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 54만 6,215명 중 음악산업은 7만 8,422명으로 전분기대비 약 0.5% 증가, 게임산업은 9만 4,763명으로 전분기대비 약 1.2% 증가, 지식정보산업은 6만 9,940명으로 전분기대비 약 2.3% 증가, 캐릭터산업은 2만 6,886명으로 전분기대비 약 1.7% 증가, 콘텐츠솔루션 2

만 437명으로 전분기대비 약 2.6% 증가, 애니메이션산업은 4,653명으로 전분기대비 약 1.7% 증가, 광고산업은 8,429명으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 방송영상독립제작사는 5,988명으로 전분기대비 약 1.5%로 감소, 영화산업은 3만 161명으로 전분기대비 약 1.8% 증가, 출판산업은 19만 6,464명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 만화산업은 1만 72명으로 전분기대비 약 0.4% 감소한 것으로 추정

〈표 II-3〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p					2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계			
출판	413,803	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	-4.5%	1.1%	-21.9%
만화	9,427	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	3.6%	-4.5%	-14.0%
음악	96,273	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	50.2%	86.3%	90.2%
게임	1,857,072	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	8.3%	-0.4%	-6.9%
영화	15,705	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	140.5%	130.7%	242.3%
애니메이션	111,957	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	-12.0%	-12.0%	-25.6%
방송영상독립제작사	15,830	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	-26.4%	-18.5%	21.9%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	319,507	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	17.0%	-8.3%	-3.6%
지식정보	425,705	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	-1.5%	45.5%	24.7%
콘텐츠솔루션	137,028	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	2.9%	-6.7%	-6.1%
합계	3,402,307	1,284,067	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	8.8%	8.5%	1.5%

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

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 3,032억원으로 전분기대비 약 8.5% 증가하였으며, 게임산업은 7,134억원으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 출판산업 790억원으로 전분기대비 약 1.1% 증가, 캐릭터산업 1,240억원으로 전분기대비 약 8.3% 감소, 음악산업 1,403억원으로 전분기대비 약 86.3%로 증가, 애니메이션산업 251억원으로 전분기대비 약 12.0% 감소, 영화산업은 179억원으로 전분기대비 약 130.7% 증가, 지식정보산업은 1,533억원으로 전분기대비 약 45.5% 증가한 것으로 추정

〈표 II-4〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	386028	86,906	363,897	81,469	76,987	75,590	77,593	311,639	-14.4%	2.6%	-10.7%
만화	24815	6,057	25,019	6,029	5,432	5,236	5,046	21,743	-13.1%	-3.6%	-16.7%
음악	62199	25,246	83,402	25,903	26,984	28,990	34,163	116,040	39.1%	17.8%	35.3%
게임	467616	178,542	602,993	186,356	182,735	181,698	187,442	738,231	22.4%	3.2%	5.0%
영화	156737	37,250	156,014	39,751	41,914	45,032	49,658	176,355	13.0%	10.3%	33.3%
애니메이션	59986	21,745	74,343	23,164	22,616	21,379	22,509	89,668	20.6%	5.3%	3.5%
방송영상독립제작사	100322	28,804	115,465	29,320	28,782	28,442	28,745	115,289	-0.2%	1.1%	-0.2%
광고	27293	8,158	31,813	8,244	8,778	8,719	8,835	34,576	8.7%	1.3%	8.3%
캐릭터	99904	39,678	138,944	41,129	43,035	45,404	47,771	177,339	27.6%	5.2%	20.4%
지식정보	25158	7,737	29,776	7,910	8,265	8,350	8,583	33,108	11.2%	2.8%	10.9%
콘텐츠솔루션	12033	4,003	15,044	4,254	4,566	4,665	4,766	18,251	21.3%	2.2%	19.1%
합계	1,422,091	444,126	1,636,710	453,529	450,094	453,505	475,111	1,832,239	11.9%	4.8%	7.0%

산업명	자체투자액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	350,647	78,555	329,528	73,252	68,329	67,225	69,582	278,388	-15.5%	3.5%	-11.4%
만화	21,113	5,128	21,245	5,113	4,521	4,327	4,219	18,180	-14.4%	-2.5%	-17.7%
음악	59,598	23,989	79,112	24,578	25,557	27,322	32,531	109,988	39.0%	19.1%	35.6%
게임	344,197	126,653	431,191	132,658	126,982	125,362	129,325	514,327	19.3%	3.2%	2.1%
영화	96,769	22,125	95,903	23,529	24,387	26,398	28,399	102,713	7.1%	7.6%	28.4%
애니메이션	32,347	9,358	35,771	9,625	9,248	9,027	8,953	36,853	3.0%	-0.8%	-4.3%
방송영상독립제작사	67,280	19,452	79,389	19,662	19,257	19,115	19,226	77,260	-2.7%	0.6%	-1.2%
광고	21,945	6,527	25,832	6,533	7,152	7,108	7,112	27,905	8.0%	0.1%	9.0%
캐릭터	78,129	31,522	110,423	32,566	34,597	36,935	38,585	142,683	29.2%	4.5%	22.4%
지식정보	16,252	5,002	19,596	5,015	5,338	5,439	5,561	21,353	9.0%	2.2%	11.2%
콘텐츠솔루션	6,864	2,411	8,852	2,627	2,855	2,896	2,927	11,305	27.7%	1.1%	21.4%
합계	1,095,141	330,722	1,236,842	335,158	328,223	331,154	346,420	1,340,955	8.4%	4.6%	4.7%

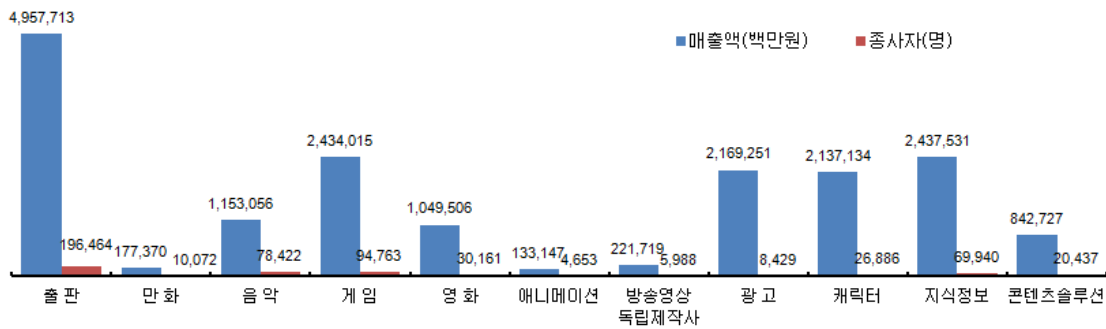
산업명	외부투자액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	35,381	8,351	34,369	8,217	8,658	8,365	8,011	33,251	-3.3%	-4.2%	-4.1%
만화	3,702	929	3,774	916	911	909	827	3,563	-5.6%	-9.0%	-11.0%
음악	2,601	1,257	4,290	1,325	1,427	1,668	1,632	6,052	41.1%	-2.2%	29.8%
게임	123,419	51,889	171,802	53,698	55,753	56,336	58,117	223,904	30.3%	3.2%	12.0%
영화	59,968	15,125	60,111	16,222	17,527	18,634	21,259	73,642	22.5%	14.1%	40.6%
애니메이션	27,639	12,387	38,572	13,539	13,368	12,352	13,556	52,815	36.9%	9.7%	9.4%
방송영상독립제작사	33,042	9,352	36,076	9,658	9,525	9,327	9,519	38,029	5.4%	2.1%	1.8%
광고	5,348	1,631	5,981	1,711	1,626	1,611	1,723	6,671	11.5%	7.0%	5.6%
캐릭터	21,775	8,156	28,521	8,563	8,438	8,469	9,186	34,656	21.5%	8.5%	12.6%
지식정보	8,906	2,735	10,180	2,895	2,927	2,911	3,022	11,755	15.5%	3.8%	10.5%
콘텐츠솔루션	5,169	1,592	6,192	1,627	1,711	1,769	1,839	6,946	12.2%	4.0%	15.5%
합계	326,950	113,404	399,868	118,371	121,871	122,351	128,691	491,284	22.9%	5.2%	13.5%

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

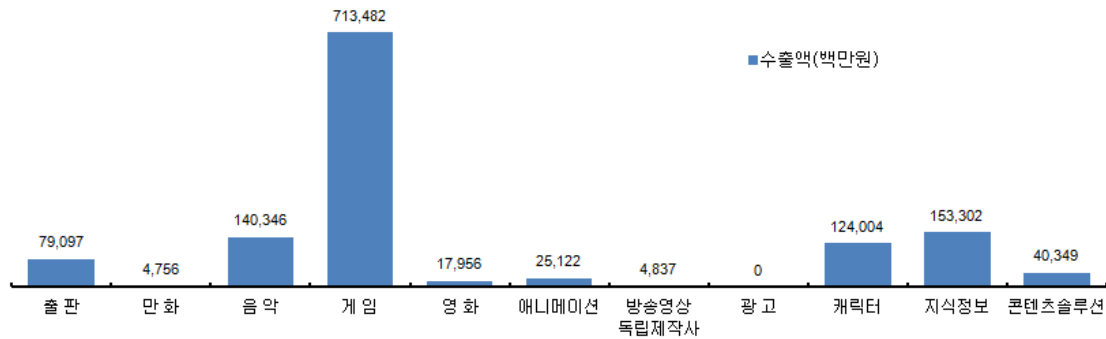
- 산업별 투자액은 4,751억원으로 전분기대비 약 4.8% 증가하였으며, 게임산업은 1,874억원으로 전분기대비 3.2% 증가한 것으로 나타나 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보임

- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,293억원, 전분기대비 약 3.2% 증가한 것으로 나타남. 만화, 애니메이션을 제외한 다른 산업은 자체 투자액이 전분기대비하여 모두 증가

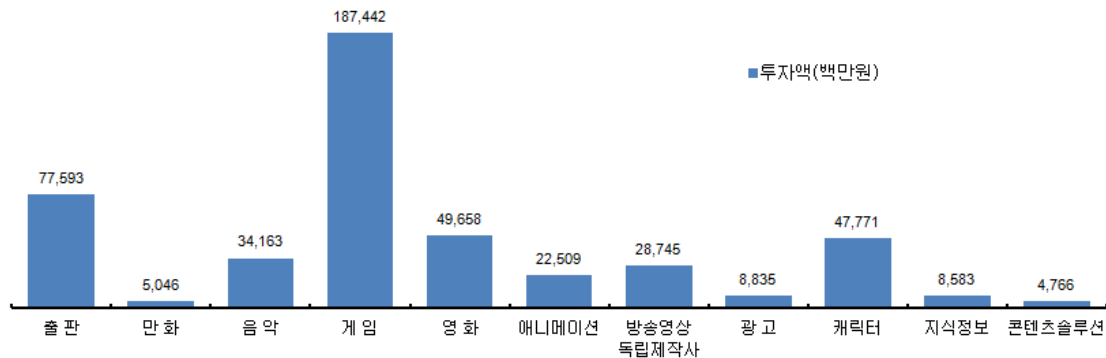
〈그림 II-1〉 '12년p 4분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '12년p 4분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '12년p 4분기 콘텐츠산업 투자액 규모



## 2.2. 2012년 4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '12년 4분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 10조 5,330억원으로 전분기대비 약 4.8% 증가하였으며, 도매업이 1조 2,243억원으로 전분기대비 5.4% 감소, 소매업은 2조 979억원으로 전분기대비 약 5.6% 증가, 오프라인 서비스업은 1조 7,748억원으로 전분기대비 7.1% 증가, 온라인 서비스업은 2조 829억원으로 전분기대비 약 1.5%로 감소한 것으로 추정

- ※ 오프라인 서비스업 정의

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

- ※ 온라인 서비스업 정의

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

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 36억원으로 전분기대비 약 5.3% 감소하였으며, 온라인 서비스업이 386억원으로 전분기대비 약 1.6% 증가한 것으로 추정
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 837억원으로 전분기대비 약 5.2% 감소, 온라인 서비스업이 118억원으로 전분기대비 약 2.0% 감소한 것으로 추정
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 4,249억원으로 전분기대비 약 17.2% 증가, 온라인 서비스업이 2,356억원으로 전분기대비 약 0.2% 감소한 것으로 추정
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 9,677억원으로 전분기대비 약 3.0% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,162억원으로 전분기대비 약 6.7% 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 2,217억원으로 전분기대비 약 4.5% 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 2조 1,692억원으로 전분기대비 약 22.6% 증가,



캐릭터산업은 기획 및 제작이 1조 551억원으로 전분기대비 약 7.4% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,499억원으로 전분기대비 약 5.3% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 8,427억원으로 전분기대비 10.0% 증가한 것으로 추정

〈표 II-5〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작 매출액(백만원)											
	2010년		2011년		2012년p					2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
출판	12,658,846	3,197,610	12,754,100	3,306,588	3,163,616	3,170,382	3,003,634	12,644,220	-0.9%	-5.3%	-6.1%	
만화	340,483	89,286	354,408	85,762	84,137	88,339	83,736	341,974	-3.5%	-5.2%	-6.2%	
음악	772,295	398,310	1,244,845	330,746	348,957	362,522	424,950	1,467,175	17.9%	17.2%	6.7%	
게임	5,594,165	1,888,071	7,012,103	2,250,069	2,014,506	1,909,934	1,967,724	8,142,233	16.1%	3.0%	4.2%	
영화	924,068	265,699	1,026,615	277,270	279,700	296,557	316,295	1,169,822	13.9%	6.7%	19.0%	
애니메이션	343,764	91,603	357,155	87,597	90,696	88,362	97,843	364,498	2.1%	10.7%	6.8%	
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%	
광고	5,546,163	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	6.9%	22.6%	16.0%	
캐릭터	3,031,808	970,910	3,567,940	926,024	979,561	982,345	1,055,174	3,943,104	10.5%	7.4%	8.7%	
지식정보	1,109,978	341,988	1,246,493	326,718	344,511	332,291	349,974	1,353,494	8.6%	5.3%	2.3%	
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%	
합계	33,418,515	10,091,134	38,298,702	10,201,246	10,211,617	10,052,144	10,533,027	40,928,553	6.9%	4.8%	4.4%	

산업명	도매업 매출액(백만원)											
	2010년		2011년		2012년p					2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
출판	2,963,227	710,331	2,883,625	689,449	680,945	665,322	585,882	2,621,598	-9.1%	-11.9%	-17.5%	
만화	76,218	15,003	60,126	14,117	13,134	12,157	12,546	51,954	-13.6%	3.2%	-16.4%	
음악	129,421	27,351	105,695	26,554	25,790	25,832	26,492	104,668	-1.0%	2.6%	-3.1%	
게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
영화	869,512	200,674	910,258	236,925	232,599	245,667	206,855	922,046	1.3%	-15.8%	3.1%	
애니메이션	17,948	4,661	18,230	4,832	4,922	4,829	5,049	19,632	7.7%	4.6%	8.3%	
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	998,762	332,349	1,267,809	329,803	338,142	341,253	387,489	1,396,687	10.2%	13.5%	16.6%	
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합계	5,055,088	1,290,369	5,245,743	1,300,815	1,294,819	1,294,398	1,224,313	5,114,345	-2.5%	-5.4%	-5.1%	

산업명	소매업 매출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출 판	5,486,147	1,330,068	5,439,749	1,356,287	1,352,336	1,322,978	1,313,710	5,345,311	-1.7%	-0.7%	-1.2%
만 화	216,251	53,079	219,054	51,322	49,895	48,366	49,357	198,940	-9.2%	2.0%	-7.0%
음 악	128,870	38,717	144,679	36,261	36,713	36,339	37,756	147,069	1.7%	3.9%	-2.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	17,887	3,303	14,703	3,205	3,074	3,022	2,682	11,983	-18.5%	-11.3%	-18.8%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	1,866,327	637,181	2,373,834	625,984	651,338	653,778	694,471	2,625,571	10.6%	6.2%	9.0%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	7,715,482	2,062,348	8,192,019	2,003,914	2,007,500	1,987,449	2,097,976	8,328,874	1.7%	5.6%	1.7%

산업명	오프라인 서비스업 매출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출 판	56,327	16,122	62,325	15,146	17,003	17,328	15,852	65,329	4.8%	-8.5%	-1.7%
만 화	69,729	18,323	72,287	17,093	18,145	18,569	19,886	73,693	1.9%	7.1%	8.5%
음 악	1,355,722	382,412	1,520,734	373,508	365,722	376,253	428,168	1,543,651	1.5%	13.8%	12.0%
게 임	1,836,953	419,196	1,792,637	466,927	472,176	462,325	466,291	1,867,719	4.2%	0.9%	11.2%
영 화	1,592,829	415,449	1,639,826	432,522	453,696	511,396	473,903	1,871,517	14.1%	-7.3%	14.1%
애니메이션	147,365	16,840	146,913	36,813	17,176	37,460	28,539	119,988	-18.3%	-23.8%	69.5%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	734,293	281,687	1,126,746	363,211	311,558	308,571	342,249	1,325,589	17.6%	10.9%	21.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	5,793,218	1,550,029	6,361,468	1,610,051	1,602,788	1,656,592	1,774,888	6,867,486	8.0%	7.1%	14.5%

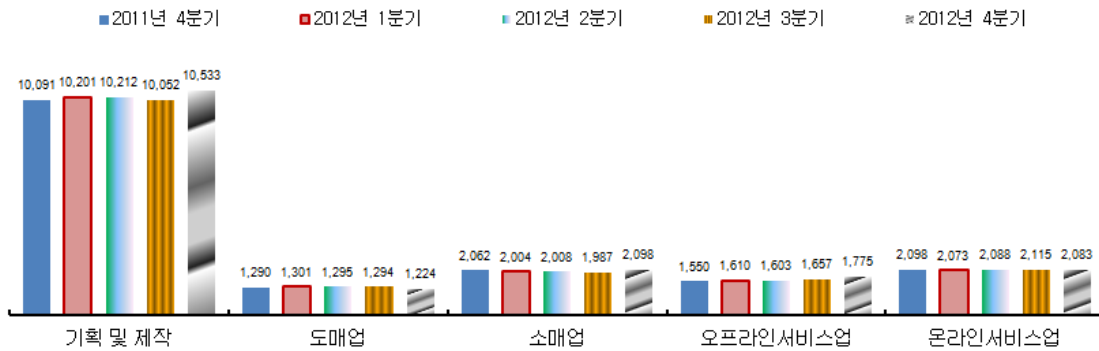
산업명	온라인 서비스업 매출액(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출 판	79,251	31,917	104,782	31,993	33,685	38,023	38,635	142,336	35.8%	1.6%	21.0%
만 화	39,266	12,974	45,816	12,338	12,332	12,081	11,845	48,596	6.1%	-2.0%	-8.7%
음 악	572,835	223,697	801,507	215,592	222,504	236,255	235,690	910,041	13.5%	-0.2%	5.4%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	28,575	46,880	181,834	48,811	49,410	51,333	49,771	199,325	9.6%	-3.0%	6.2%
애니메이션	5,322	1,625	6,253	1,564	1,567	1,688	1,716	6,535	4.5%	1.7%	5.6%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	5,398,415	1,780,594	6,672,469	1,702,358	1,737,229	1,743,511	1,745,308	6,928,406	3.8%	0.1%	-2.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	6,123,664	2,097,687	7,812,661	2,072,549	2,088,235	2,115,394	2,082,965	8,235,239	5.4%	-1.5%	-0.7%

산업명	매출액 합계(백만원)										
	2010년 합계	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	21,243,798	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-2.0%	-4.9%	-6.2%
만화	741,947	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-4.9%	-1.2%	-6.0%
음악	2,959,143	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	9.3%	11.2%	7.7%
게임	7,431,118	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	13.7%	2.6%	5.5%
영화	3,432,871	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	10.6%	-5.3%	12.6%
애니메이션	514,399	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	-3.4%	0.6%	16.1%
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%
광고	5,546,163	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	6.9%	22.6%	16.0%
캐릭터	5,896,897	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.5%	8.1%	10.1%
지식정보	7,242,686	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	6.2%	2.2%	1.4%
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%
합계	58,105,967	17,091,567	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	5.4%	3.1%	3.6%

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

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

(단위 : 십억원)



- '12년 4분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 24만 826명으로 전분기대비 약 1.0% 증가, 오프라인 서비스업이 15만 5,690명으로 전분기대비 약 1.2% 증가, 소매업이 8만 9,129명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 도매업이 1만 6,335명으로 전분기대비 약 1.5% 감소, 온라인 서비스업이 4만 4,235명으로 전분기대비 약 0.8% 증가한 것으로 추정
- 출판산업은 기획 및 제작이 10만 8,832명으로 전분기대비 0.3% 감소, 소매업이 7만 4,733명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 도매업이 1만 477명으로

전분기대비 약 1.7% 감소한 것으로 추정

- 만화산업은 오프라인 서비스업이 3,966명으로 전분기대비 0.5% 감소, 소매업이 2,699명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 기획 및 제작이 2,316명으로 전분기대비 약 1.0% 감소한 것으로 파악
- 음악산업은 기획 및 제작이 6,879명으로 전분기대비 약 2.2% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 5만 2,267명으로 전분기대비 약 2.2% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 6,083명으로 전분기대비 약 3.3% 증가한 것으로 추정
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,424명으로 전분기대비 약 1.7% 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 5,988명으로 전분기대비 약 1.5% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 8,429명으로 전분기대비 약 0.1% 증가한 것으로 추정
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,850명으로 전분기대비 2.8% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 1,321명으로 전분기대비 0.7% 증가한 것으로 추정
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 2만 437명으로 전분기대비 약 2.6% 증가한 것으로 추정

〈표 II-6〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	110,642	110,053	109,310	109,252	109,113	108,832	-1.1%	-0.3%	-1.1%
만화	2,328	2,364	2,350	2,344	2,339	2,316	-2.0%	-1.0%	-2.0%
음악	5,687	6,320	6,558	6,598	6,732	6,879	8.8%	2.2%	8.8%
게임	48,585	51,859	51,656	51,572	51,125	52,267	0.8%	2.2%	0.8%
영화	5,764	5,875	5,881	5,885	5,889	6,083	3.5%	3.3%	3.5%
애니메이션	4,135	4,418	4,373	4,372	4,349	4,424	0.1%	1.7%	0.1%
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%	1.5%	1.1%
광고	7,721	8,175	8,297	8,349	8,418	8,429	3.1%	0.1%	3.1%
캐릭터	12,986	13,593	13,509	13,473	13,471	13,850	1.9%	2.8%	1.9%
지식정보	10,977	11,521	11,464	11,246	11,247	11,321	-1.7%	0.7%	-1.7%
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%	2.6%	3.1%
합계	233,071	239,914	239,223	238,925	238,505	240,826	0.4%	1.0%	0.4%

산업명	도매업 종사자수(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	11,081	10,745	10,724	10,670	10,653	10,477	-2.5%	-1.7%	-2.5%
만화	773	754	750	738	731	722	-4.2%	-1.2%	-4.2%
음악	439	289	288	282	279	273	-5.5%	-2.2%	-5.5%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	2,387	2,439	2,444	2,410	2,411	2,317	-5.0%	-3.9%	-5.0%
애니메이션	121	127	125	123	126	128	0.8%	1.6%	0.8%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	2,321	2,382	2,385	2,384	2,392	2,418	1.5%	1.1%	1.5%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	17,122	16,736	16,716	16,607	16,592	16,335	-2.4%	-1.5%	-2.4%

산업명	소매업 종사자수(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	79,128	75,469	75,362	75,108	74,963	74,733	-1.0%	-0.3%	-1.0%
만화	3,099	2,838	2,798	2,733	2,711	2,699	-4.9%	-0.4%	-4.9%
음악	804	769	763	740	732	721	-6.2%	-1.5%	-6.2%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	468	389	385	373	369	358	-8.0%	-3.0%	-8.0%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	9,795	10,443	10,487	10,503	10,582	10,618	1.7%	0.3%	1.7%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	93,294	89,908	89,795	89,457	89,357	89,129	-0.9%	-0.3%	-0.9%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	2,037	2,068	2,060	2,044	2,043	2,009	-2.9%	-1.7%	-2.9%
만화	4,270	4,077	4,039	3,994	3,987	3,966	-2.7%	-0.5%	-2.7%
음악	67,938	68,917	68,738	68,240	68,223	68,541	-0.5%	0.5%	-0.5%
게임	46,388	43,156	43,049	42,658	42,532	42,496	-1.5%	-0.1%	-1.5%
영화	21,398	20,231	20,245	20,237	20,338	20,715	2.4%	1.9%	2.4%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	12,309	16,963	16,919	16,796	16,768	17,963	5.9%	7.1%	5.9%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	154,340	155,412	155,050	153,969	153,891	155,690	0.2%	1.2%	0.2%

산업명	온라인 서비스업 종사자수(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	338	356	367	379	392	413	16.0%	5.4%	16.0%
만화	309	325	331	339	345	369	13.5%	7.0%	13.5%
음악	1,786	1,886	1,991	2,001	2,086	2,008	6.5%	-3.7%	6.5%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	544	635	637	632	633	688	8.3%	8.7%	8.3%
애니메이션	93	101	100	99	102	101	0.0%	-1.0%	0.0%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	38,506	40,542	40,437	40,348	40,339	40,656	0.3%	0.8%	0.3%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	41,576	43,845	43,863	43,798	43,897	44,235	0.9%	0.8%	0.9%

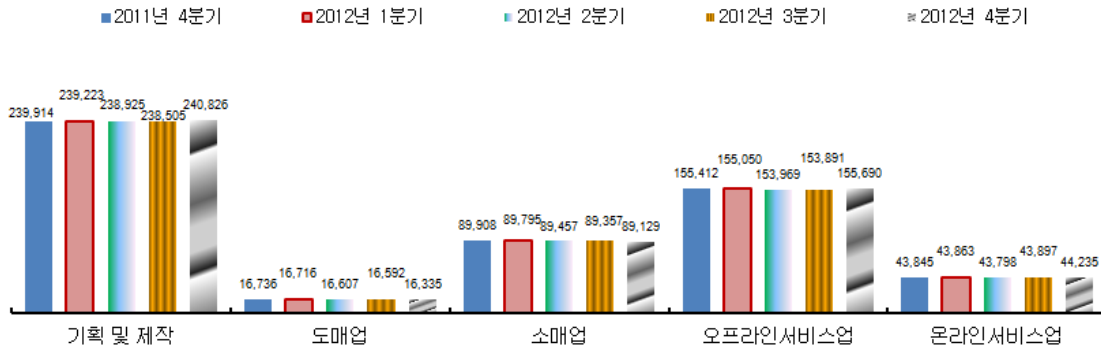
산업명	종사자수 합계(명)								
	2010년	2011년	2012년p				2011년대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	203,226	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-1.1%	-0.4%	-1.1%
만화	10,779	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-2.8%	-0.4%	-2.8%
음악	76,654	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.3%	0.5%	0.3%
게임	94,973	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	-0.3%	1.2%	-0.3%
영화	30,561	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	2.0%	1.8%	2.0%
애니메이션	4,349	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	0.2%	1.7%	0.2%
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%	1.5%	1.1%
광고	7,721	8,175	8,297	8,349	8,418	8,429	3.1%	0.1%	3.1%
캐릭터	25,102	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.8%	1.7%	1.8%
지식정보	61,792	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	1.3%	2.3%	1.3%
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%	2.6%	3.1%
합계	539,403	545,815	544,647	542,756	542,242	546,215	0.1%	0.7%	0.1%

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

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

〈그림 II -5〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 중사자수

(단위 : 명)



### 3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

#### 3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '12년 4분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 23.6%를 차지하며, 11년 4분기 비중 22.5% 보다 약 1.1%p 증가
  - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(47.2%), 지식정보(41.0%), 광고(40.2%)
  - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.8%), 애니메이션(6.7%), 방송영상 독립제작사(8.5%)

〈표 II-7〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업 전체 매출액 합계(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계			
출판	21,243,798	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-2.0%	-4.9%	-6.2%
만화	741,947	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-4.9%	-1.2%	-6.0%
음악	2,959,143	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	9.3%	11.2%	7.7%
게임	7,431,118	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	13.7%	2.6%	5.5%
영화	3,432,871	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	10.6%	-5.3%	12.6%
애니메이션	514,399	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	-3.4%	0.6%	16.1%
방송영상독립제작사	737,092	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	4.6%	-4.5%	0.8%
광고	5,546,163	1,869,861	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	6.9%	22.6%	16.0%
캐릭터	5,896,897	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.5%	8.1%	10.1%
지식정보	7,242,686	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	6.2%	2.2%	1.4%
콘텐츠솔루션	2,359,853	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	8.7%	10.0%	11.2%
합계	58,105,967	17,091,567	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	5.4%	3.1%	3.6%

산업명	상장사 매출액 합계(백만원)										
	2010년	2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)	
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기				합계
출판	2,182,740	525,430	2,187,840	574,800	508,640	526,640	509,040	2,119,120	-3.1%	-3.3%	-3.1%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	604,440	213,360	727,320	188,900	194,490	238,850	258,310	880,550	21.1%	8.1%	21.1%
게임	3,601,050	1,103,810	4,177,000	1,144,680	1,095,740	1,098,240	1,149,900	4,488,560	7.5%	4.7%	4.2%
영화	596,730	255,730	899,460	258,860	220,340	324,100	307,250	1,110,550	23.5%	-5.2%	20.1%
애니메이션	55,560	10,100	44,510	8,220	10,860	6,180	8,900	34,160	-23.3%	44.0%	-11.9%
방송영상독립제작사	54,410	20,830	71,120	28,240	22,680	11,590	18,830	81,340	14.4%	62.5%	-9.6%
광고	1,824,030	710,300	2,202,260	509,300	741,710	706,890	872,710	2,830,610	28.5%	23.5%	22.9%
캐릭터	194,460	72,540	249,940	51,850	68,500	57,960	60,270	238,580	-4.5%	4.0%	-16.9%
지식정보	2,936,930	933,890	3,573,010	927,670	954,490	964,480	998,800	3,845,440	7.6%	3.6%	7.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	12,050,350	3,845,990	14,132,460	3,692,520	3,817,450	3,934,930	4,184,010	15,628,910	10.6%	6.3%	8.8%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)							
	2010년	2011년		2012년p				합계
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	
출판	10.3%	9.9%	10.3%	10.6%	9.7%	10.1%	10.3%	10.2%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	20.4%	19.9%	19.1%	19.2%	19.5%	23.0%	22.4%	21.1%
게임	48.5%	47.8%	47.4%	42.1%	44.1%	46.3%	47.2%	44.8%
영화	17.4%	27.4%	23.8%	25.9%	21.6%	29.3%	29.3%	26.6%
애니메이션	10.8%	8.8%	8.4%	6.3%	9.5%	4.7%	6.7%	6.7%
방송영상독립제작사	7.4%	9.5%	7.9%	11.8%	9.3%	5.0%	8.5%	8.7%
광고	32.9%	38.0%	31.6%	31.6%	39.1%	40.0%	40.2%	38.0%
캐릭터	3.3%	3.7%	3.5%	2.8%	3.5%	2.9%	2.8%	3.0%
지식정보	40.6%	38.8%	39.5%	38.8%	39.9%	40.5%	41.0%	40.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	20.7%	22.5%	21.4%	21.4%	22.1%	22.9%	23.6%	22.5%

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

### 3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '12년 4분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 23.6%를 차지하며, '11년 4분기 비중 28.2% 보다 약 4.6%p 감소
  - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 음악(40.7%), 게임(30.4%)
  - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(14.1%), 애니메이션(2.9%)



〈표 II-8〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업 전체 수출액(백만원)										
	2010년		2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계			
출 판	413,803	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	-4.5%	1.1%	-21.9%
만 화	9,427	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	3.6%	-4.5%	-14.0%
음 악	96,273	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	50.2%	86.3%	90.2%
게 임	1,857,072	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	8.3%	-0.4%	-6.9%
영 화	15,705	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	140.5%	130.7%	242.3%
애니메이션	111,957	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	-12.0%	-12.0%	-25.6%
방송영상독립제작사	15,830	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	-26.4%	-18.5%	21.9%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	319,507	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	17.0%	-8.3%	-3.6%
지식정보	425,705	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	-1.5%	45.5%	24.7%
콘텐츠솔루션	137,028	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	2.9%	-6.7%	-6.1%
합 계	3,402,307	1,284,067	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	8.8%	8.5%	1.5%

산업명	상장사 수출액(백만원)										
	2010년		2011년		2012년p				2011년 대비 증감률(%)	4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계			
출 판	4,540	8,580	12,410	1,570	1,630	2,310	11,720	17,230	38.8%	407.4%	36.6%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	45,270	51,090	87,430	32,410	37,180	55,060	57,140	181,790	107.9%	3.8%	11.8%
게 임	561,150	279,080	798,030	223,790	203,480	208,660	216,910	852,840	6.9%	4.0%	-22.3%
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	640	440	3,000	150	560	310	720	1,740	-42.0%	132.3%	63.6%
방송영상독립제작사	5,730	2,140	7,330	780	1,160	4,140	680	6,760	-7.8%	-83.6%	-68.2%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	70,130	21,380	76,720	13,130	19,570	19,610	20,140	72,450	-5.6%	2.7%	-5.8%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	687,460	362,710	984,920	271,830	263,580	290,090	307,310	1,132,810	15.0%	5.9%	-15.3%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)									
	2010년		2011년		2012년p				4분기	합계
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기			
출 판	1.1%	8.5%	4.0%	2.4%	2.1%	3.0%	14.8%	5.7%		
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-		
음 악	47.0%	69.3%	40.2%	62.7%	63.0%	73.1%	40.7%	55.7%		
게 임	30.2%	36.4%	30.3%	31.1%	28.9%	29.1%	30.4%	29.9%		
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-		
애니메이션	0.6%	1.3%	2.3%	0.5%	1.9%	1.1%	2.9%	1.5%		
방송영상독립제작사	36.2%	53.9%	34.8%	33.4%	48.2%	69.8%	14.1%	43.6%		
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-		
캐릭터	21.9%	16.6%	17.7%	11.5%	14.5%	14.5%	16.2%	14.2%		
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-		
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-		
합 계	20.2%	28.2%	22.2%	23.7%	22.6%	24.2%	23.6%	23.5%		

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

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

### 3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '12년 4분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.4%를 차지하며, '11년 4분기 비중 5.7%보다 0.3%p 낮음
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(19.8%), 게임(11.2%), 지식정보(10.7%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(1.3%), 음악(2.0%), 캐릭터(1.5%)

〈표 II-9〉 '10년~'12년p 1~4분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	종사자수 합계(명)							4분기 전기대비 증감률(%)	4분기 전년동기대비 증감률(%)
	2010년	2011년	2012년p						
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기			
출판	203,226	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-0.4%	-1.1%	
만화	10,779	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-0.4%	-2.8%	
음악	76,654	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.5%	0.3%	
게임	94,973	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	1.2%	-0.3%	
영화	30,561	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	1.8%	2.0%	
애니메이션	4,349	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	1.7%	0.2%	
방송영상독립제작사	4,706	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.5%	1.1%	
광고	7,721	8,175	8,297	8,349	8,418	8,429	0.1%	3.1%	
캐릭터	25,102	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.7%	1.8%	
지식정보	61,792	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	2.3%	1.3%	
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	2.6%	3.1%	
합계	539,403	545,815	544,647	542,756	542,242	546,215	0.7%	0.1%	

산업명	상장사 종사자수(명)						콘텐츠산업 전체 대비상장사 비중(%)					
	2010년	2011년	2012년p				2010년	2011년	2012년p			
	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	6,679	7,190	6,958	6,840	6,746	6,314	3.3%	3.6%	3.5%	3.5%	3.4%	3.2%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	1,149	1,358	1,468	1,444	1,488	1,564	1.5%	1.7%	1.9%	1.9%	1.9%	2.0%
게임	10,517	11,163	11,114	10,979	10,384	10,645	11.1%	11.7%	11.7%	11.7%	11.1%	11.2%
영화	1,081	1,341	1,361	1,364	1,473	1,438	3.5%	4.5%	4.6%	4.6%	5.0%	4.8%
애니메이션	110	205	157	156	150	149	2.5%	4.4%	3.4%	3.4%	3.3%	3.2%
방송영상독립제작사	67	74	77	74	74	77	1.4%	1.2%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%
광고	1,267	1,402	1,483	1,585	1,669	1,670	16.4%	17.1%	17.9%	19.0%	19.8%	19.8%
캐릭터	485	455	446	401	397	390	1.9%	1.7%	1.7%	1.5%	1.5%	1.5%
지식정보	7,092	8,062	8,073	7,941	7,801	7,474	11.5%	11.7%	11.7%	11.6%	11.4%	10.7%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	28,447	31,250	31,137	30,784	30,182	29,721	5.3%	5.7%	5.7%	5.7%	5.6%	5.4%

\* 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

### 3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '12년 4분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 32.4백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 140.8백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 10.4백만원 증가함
  - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 영화를 제외한 모든 산업에서 증가한 것으로 나타남
  - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 많이 증가한 산업은 광고임
  - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(522.6백만원), 방송영상독립제작사(244.5백만원), 영화(213.7백만원)
- '12년 4분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.4백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 10.3백만원으로 약 4.3배 더 높음
  - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 0.7백만원 증가
  - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(51.6백만원)가 가장 높으며, 다음으로 음악(36.5백만원), 게임(20.4백만원)순

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

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2010년		2011년		2012년p				2010년		2011년		2012년p			
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계
출 판	104.5	26.6	106.9	27.3	26.6	26.4	25.2	106.0	326.8	73.1	304.3	82.6	74.4	78.1	80.6	335.6
만 화	68.8	18.2	72.6	17.6	17.5	17.8	17.6	71.0	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	38.6	13.7	48.8	12.5	12.8	13.3	14.7	53.2	526.1	157.1	535.6	128.7	134.7	160.5	165.2	563.0
게 임	78.2	24.3	92.7	28.7	26.4	25.3	25.7	105.6	342.4	98.9	374.2	103.0	99.8	105.8	108.0	421.7
영 화	112.3	31.5	127.6	33.8	34.5	37.4	34.8	138.4	552.0	190.7	670.7	190.2	161.5	220.0	213.7	772.3
애니메이션	118.3	24.7	113.8	28.4	24.9	28.9	28.6	109.7	505.1	49.3	217.1	52.4	69.6	41.2	59.7	229.3
방송영상 독립제작사	156.6	37.1	151.2	40.3	41.2	39.4	37.0	156.4	812.1	281.5	961.1	366.8	306.5	156.6	244.5	1,056.4
광 고	718.3	228.7	852.9	194.5	227.3	210.2	257.4	883.8	1,439.6	506.6	1,570.8	343.4	468.0	423.5	522.6	1,695.0
캐릭터	234.9	73.5	272.9	71.3	74.7	74.8	79.5	296.3	400.9	159.4	549.3	116.3	170.8	146.0	154.5	611.7
지식정보	117.2	34.8	131.0	34.8	35.0	34.9	34.9	137.4	414.1	115.8	443.2	114.9	120.2	123.6	133.6	514.5
콘텐츠 솔루션	120.8	38.2	144.7	37.6	38.1	38.5	41.2	152.5	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	107.7	31.3	120.8	31.7	31.9	31.7	32.4	127.2	423.6	123.1	452.2	118.6	124.0	130.4	140.8	525.9

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2010년		2011년		2012년p				2010년		2011년		2012년p			
	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	합계	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계
출 판	2.0	0.5	1.6	0.3	0.4	0.4	0.4	1.5	0.7	1.2	1.7	0.2	0.2	0.3	1.9	2.7
만 화	0.9	0.5	1.8	0.5	0.5	0.5	0.5	2.0	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	1.3	0.9	2.8	0.7	0.8	1.0	1.8	4.2	39.4	37.6	64.4	22.1	25.7	37.0	36.5	116.2
게 임	19.6	8.1	27.7	7.6	7.5	7.6	7.5	30.1	53.4	25.0	71.5	20.1	18.5	20.1	20.4	80.1
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	25.7	7.3	27.7	6.5	6.4	6.2	5.4	24.3	5.8	2.1	14.6	1.0	3.6	2.1	4.8	11.7
방송영상 독립제작사	3.4	0.7	3.6	0.4	0.4	1.0	0.8	2.6	85.5	28.9	99.1	10.1	15.7	55.9	8.8	87.8
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	12.7	4.9	16.5	4.3	5.1	5.1	4.6	18.9	144.6	47.0	168.6	29.4	48.8	49.4	51.6	185.8
지식정보	6.9	1.8	6.9	1.6	1.5	1.5	2.2	6.7	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠 솔루션	7.0	2.2	8.2	2.1	2.1	2.2	2.0	8.2	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	6.3	2.4	8.1	2.1	2.2	2.2	2.4	8.8	24.2	11.6	31.5	8.7	8.6	9.6	10.3	38.1

※ 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

### Ⅲ. 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 주요 이슈

#### 1 게임산업 주요 이슈

- 2012년 하반기부터 급격한 성장세를 보인 국내 스마트게임 시장이 2013년 상반기 들어 성숙 단계에 진입
  - CJ E&M의 “다함께 차차차 포 카카오”, NHN의 “윈드러너 포 카카오”, 위메이드엔터테인먼트의 “에브리타운 포 카카오” 등 대기업 제품뿐만 아니라 선데이토즈의 “애니팡 포 카카오”, 4:33의 “활 포 카카오”, 핀콘의 “헬로히어로 포 카카오”, 킴투스의 “히어로즈워 포 카카오” 등 신규, 중견기업 및 중소기업의 제품도 매출 상위권을 유지
  - 2013년 상반기 스마트게임 시장은 국내 스마트게임이 시장에 먼저 진입했던 기존 외국 제품(앵그리버드 등)을 대체하며 주류를 이루고 있는 가운데 대기업, 중견기업, 중소기업 제품이 다양한 소비자층에 대응하는데 성공해 시장 다양성을 구현하는 양상
  - 지난 90년대 후반부터 꾸준한 성장세를 시현한 국내 인터넷 및 온라인게임 시장을 기반으로 양성된 우수한 게임 개발 인력 및 중견 개발사가 풍부하기 때문에 가능
  - 예를 들어 “헬로히어로 포 카카오”의 제작사 대표 유충길은 2009년 온라인 게임 대작 “C9”의 개발자였으며 “다함께 차차차”의 개발 주축 멤버는 “소프트맥스” 등과 함께 90년대 한국 게임계의 선구적 개발사인 “손노리” 출신으로 알려짐(대표작 “어스토니시아 스토리”, “포가튼 사가” 등)
  - PC와 PC방을 기반으로 한 국내 온라인게임 시장은 기존 대기업 및 외국 대형작품이 독식하는 양극화 현상을 겪고 있는데 비해 2013년 상반기 국내 스마트게임 시장은 대기업 및 중소기업, 신규 및 기존 기업의 고른 점유율을 시현

- 2012년 하반기부터 모바일 메신저 서비스를 기반으로 소셜네트워크 요소를 다양한 게임 장르에 응용. 이에 따라 1천만 다운로드 이상, 일매출 10억원 대의 메가 히트작이 잇달아 등장. 1백만 다운로드 이상, 일매출 1억원 대의 제품도 골고루 증가했으며 이는 시장 다양성을 가능하게 한 토대로 작용
- 한국 스마트게임 시장이 급격하게 성장하고 한국 개발사의 우수성을 국내외에 알려나가면서 국산 스마트게임의 해외 진출이 활발해지는 것은 물론 외국 게임업체의 국내 진출 및 국내 개발인력에 대한 관심이 증가하고 직간접 투자가 촉진되는 양상
- 예를 들어 일본 스퀘어에닉스의 “밀리언 아서”와 경호의 “퍼즐앤드래곤”이 국내 시장에서도 카드수집 장르(CCG)의 틈새 시장을 개척하며 상당한 성과를 거두었으며 중국 쿤룬코리아의 “암드 히어로즈”에 대해서도 긍정적인 국내시장 반응
- 현 국내 스마트게임 시장을 크게 보면 1천만 명 단위의 광범위한 사용자를 대상으로 한 대중적 게임 시장(다함께 차차차, 윈드러너 등)과 전략, 카드수집 장르 등 1백만 명 미만의 수요층을 중심으로 한 게임 시장으로 구분 가능
- 국내 시장의 규모가 크고 다양성이 보장되어 있기 때문에 국내 게임 개발사의 제품 제작 및 서비스도 여러 층위의 소비자를 대상으로 함. 이는 다시 해외 시장의 다종다양한 수요에 대처할 수 있는 제품 개발 및 서비스 역량을 축적하게 함으로써 해외 진출에도 상당히 긍정적인 기반이 됨
- 최근 NHN, CJ E&M, 컴투스, 액토즈소프트, 선데이토즈 등 국내 스마트게임 업체가 구글플레이(앱스토어)의 월간매출 상위권에 오르고 있음. 한국 스마트게임 업체와 일본 스마트게임 업체가 구글 스토어 상위권을 점유
- 국내 업체의 스마트게임 개발 역량이 성숙되고 국내 포털 및 메신저 업체의 해외진출이 가속화되면서 시너지 효과를 통한 해외진출 성장 지속
- 국내 게임 시장 및 산업이 비약적으로 발전한데 비해 최근 수년 동안 국내의 게임관련 규제가 늘어나는 양상을 보이면서 게임 업계의 불만이 나타나고 있음. 대표적인 국내 게임업체 중 하나인 넥슨이 지난해 일본 주식시장에 상

### 장한 것은 대표적 사례

- 미국 등 게임 선진국에서는 업계를 중심으로 자발적으로 게임의 긍정적인 부분을 발전시키고(예 : 모션센서 개발 및 보급-키넥트 등) 부정적인 면을 줄이는 노력을 10년 이상 꾸준히 전개하고 있는데 이는 한국 게임업계에 대한 중요한 모범사례
- 2012년 하반기부터 2013년 상반기까지 국내 온라인게임 신작이 지속적으로 출시되어 점유율을 높임. 또한 외국 게임 대작이 PC방을 중심으로 시장 활성화
  - NHN의 “던전스트라이커”, 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 네오위즈 게임즈의 “블레스”, 위메이드엔터테인먼트의 “이카루스”, 넥슨의 “피파 온라인3”, 이스트소프트의 “카발2”, CJ E&M의 “모나크”, “하운즈” 등 대형 신작이 공개 및 서비스 개시
  - 이 가운데 2013년 1분기 들어 “피파온라인3”, “아키에이지 온라인” 등이 상위권에 진입하는데 성공
  - 대형 온라인게임의 해외시장 성장 또한 지속적으로 이루어져 “길드워2”, “테라”, “드래곤네스트”, “던전애파이터” 등이 북미, 중국, 일본 등 주요 해외시장에서 호조 지속. “블레이드앤소울” 등 2012년에 출시된 기존 대형 작품의 중국 등 해외진출도 구체화 단계
  - 스마트게임 시장이 빠르게 성장함에 따라 기존 온라인게임 산업 발전에도 긍정적 영향. 스마트게임을 통한 수익다변화가 기존 온라인게임 업계의 수익구조 개선에 긍정적인 영향
  - 2000년대 중반 이후 온라인게임 시장 양극화에 따라 대작이 아니면 시장 진입 자체가 어려운 상황. 더구나 대작을 개발해 시장에 진입해도 지속가능한 매출 실현이 낮아 큰 부담 요인
  - 이로 인해 온라인게임 시장에 크게 의존하던 국내 게임산업은 2010년대 들어 정체상태에 머무는 경향. 그러나 스마트게임을 통한 수익구조 다변화가 가능해졌고 실제로 기존 온라인게임 업체의 신제품이 스마트게임 시장에서

## 성과 시현

- 또한 기존 온라인게임 콘텐츠를 스마트게임에 직간접적으로 활용하는 원소스멀티유스 사례도 증가. 스마트게임으로 출시된 넥슨의 “마비노기 걸스”, 그라비티의 “라그라로크 : 발키리의 반란” 등이 대표적 사례
- 온라인게임 시장의 대작화 경향에 따른 제작비의 급격한 상승, 양극화 지속 등 리스크 증가로 인해 기존 인기 콘텐츠를 보유하고 있음에도 불구하고 신작 개발 및 서비스가 부진했던 온라인게임 업체도 스마트게임 시장을 통한 수익 구조 개선이 가능해졌으며 다시 이를 바탕으로 신작 온라인게임 개발의 선순환 경향 증대
- 또한 주요 개발사 및 퍼블리셔는 상호협력을 강화해 개발비 및 마케팅비 상승, 국내외 경쟁격화에 따른 리스크 증가 등 제반문제에 대처하고자 함. 예를 들어 넥슨과 엔씨소프트가 협력해 최근 “마비노기2 : 아레나”의 개발을 발표
- 중국 텐센트 산하 라이엇 게임즈는 “리그 오브 레전드”를 PC방에서 이용할 경우 게임내 전 캐릭터를 무료로 사용할 수 있게 서비스하는 등 PC방 중심의 마케팅 전략을 공격적으로 전개
- 이를 바탕으로 PC방 점유율 30%대로 압도적인 1위를 유지하는데 성공. 이는 국내 업체에 경쟁압력으로 작용해 최근 PC방 업계와 게임 업계간 제휴 및 협력이 증대하는 경향
- 2000년대 중반 이후 PC방 산업의 침체는 온라인게임 산업에도 부정적인 영향을 미침. 그러나 최근 몇 년 간 PC방 업계에서 온라인게임 업계에 대한 불만이 지속되었으며 협력은 지지부진
- 라이엇 게임즈의 적극적인 PC방 중심 마케팅은 온라인게임 산업과 PC방 산업의 상생 모범사례이며 실제로 높은 성과 시현
- 국내 규제 증대, 중국 및 미국 게임업체로 인한 경쟁압력 증대, 시장점유율 잠식 등으로 성장정체에 빠진 한국 온라인게임 산업이 스마트게임 시장 고



성장에 기반한 수익 개선 등 시너지효과를 바탕으로 해외 시장 점유율 증대 등 신성장동력을 발굴해 나가는 양상

- 세계적으로 경쟁이 심화되고 게임시장이 IT 플랫폼 경쟁의 한 축에 포함되는 양상. 정부 및 지자체 차원에서 게임산업 클러스터를 조성하고 국내외 게임개발사 및 퍼블리셔의 투자 유치는 물론 플랫폼 기업의 적극적인 협력을 이끌어내는 등 창조경제 육성을 위한 중장기적 시각의 지원 필요성 증대
- 2012년 하반기부터 2013년 상반기까지 국내 e스포츠 성장이 지속. 이는 주로 “리그 오브 레전드” 등 외국 게임이 중심 역할
  - 2012년 하반기 들어 “리그 오브 레전드”가 국내 e스포츠 시장에 안착함은 물론 시장성장을 이끄는 데 성공
  - 2013년 상반기 블리자드는 “스타크래프트2 : 군단의 심장”을 출시하며 “리그 오브 레전드”와 경쟁해 국내 e스포츠 시장에서 주도권을 되찾기 위한 노력을 전개 중. 그러나 블리자드와 게임방송 등 국내 e스포츠계 사이 협력에 불안 요소 상존
  - “리그 오브 레전드”와 동일한 장르인 밸브의 “DOTA2”에 대한 국내 e스포츠계의 관심 증대. 최근 프로게임단 FXOpen이 DOTA2 게임단 창단
  - “DOTA2” 또한 “리그 오브 레전드”, “스타크래프트2” 등과 더불어 국제대회가 활성화되어 있어 국내 프로게이머 활동을 위한 기반 조성에 기여
  - “DOTA2”의 국내 퍼블리싱은 넥슨이 맡을 것으로 알려졌으며 향후 넥슨은 국내에서 마케팅 전략의 일환으로 e스포츠 대회 개최 등 다양한 활동을 전개할 것으로 기대
  - 한국e스포츠협회에 따르면 오는 6월 인천에서 개최되는 “제4회 실내&무도 아시아경기대회”에 e스포츠가 정식종목으로 채택될 예정
  - “스페셜포스”, “스타크래프트2”, “리그 오브 레전드”, “피파13” 등 총 6개 종목이 포함될 전망

- 2013년 2월 남경필 국회의원이 한국게임산업협회 회장으로 취임했으며 지난 1월 전병헌 국회의원이 한국e스포츠협회장으로 취임
  - 최근 창조경제 육성을 위한 정부 정책이 점차 구체화되는 가운데 2013년 초 게임산업 관련 주요 협회 수장에 중견 정치인이 잇달아 취임
  - 학부모, 소비자, 게임업계, 정부, 정치권 사이 게임 시장에 대한 시각차가 있는 가운데 정부는 창조경제 육성을 중심 과제로 선정하고 정치권에서는 게임산업 지원을 위한 정책 방안을 촉구 중

## □ 해외동향

- 블룸버그 등 외신에 따르면 2013년 4월부터 페이스북과 징가는 기존의 동반자 관계를 끝내기로 합의
  - 징가는 페이스북 최대의 게임 공급자로 대표적인 소셜게임인 “팜빌”의 접속자가 약 8천만명 수준
  - 그러나 점차 게임 시장 경쟁이 심화되고 징가의 경쟁력이 떨어지면서 매출이 급락하는 등 어려움을 겪는 상황. 이에 따라 최근 인력을 감축하고 스튜디오 폐쇄 조치
  - 반면 페이스북 내 유료 게임 이용자들은 꾸준히 증가. 블룸버그 통신에 따르면 2012년 10월 2억 3천 5백만 명의 이용자가 최근 2억 5천만 명으로 증가
  - 2012년 한 해 동안 페이스북은 게임 개발자들에게 20억 달러를 투자
  - 페이스북 게임파트너십 책임자 션 라이언은 세계 최고의 게임개발자 행사인 GDC에서 “게임은 페이스북에게 중요한 카테고리”라는 요지 언급
- 2013년 3월 일본의 소프트뱅크는 스마트게임 제작사인 경호온라인의 주식을 전량 매수할 것을 공시
  - 경호온라인은 소프트뱅크 회장 손정의의 동생인 손태장이 1998년 창업한 회

사로 자사가 개발한 일본의 대표적 스마트게임인 “퍼즐앤드래곤”으로 널리 알려짐. 한국에서도 “퍼즐앤드래곤”은 호평을 받으며 국내시장에 안착한 소수의 일본 게임 중 하나

- 일본 모바일게임(스마트게임 포함) 시장의 규모는 한국보다 크며 일본의 “DNA”, “GREE” 등이 글로벌 모바일게임 업체로 부상
- 2013년 상반기 소니는 차세대 콘솔인 “플레이스테이션4”에 대한 정보를 공개하며 차기 콘솔 시장 진입을 준비 중
  - 2013년 상반기에 소니는 차세대 콘솔인 “플레이스테이션4”에 대한 정보를 공개하며 가정용 콘솔 시장에서 주도권을 되찾기 위한 노력을 전개 중
  - 소니는 최근 8분기 연속 적자를 내고 있으며 게임 등 주요 사업에서 부진한 양상. 2000년대 중반까지 세계 최고였던 가정용 콘솔 시장에서도 닌텐도와 마이크로소프트에 일본, 미국 시장을 빼앗기는 등 어려움을 겪는 상황
  - 그러나 스마트게임 시장 발전에 따라 가정용 콘솔 시장의 성장에 한계가 나타나고 있으며 경쟁자인 닌텐도와 마이크로소프트가 각각 일본, 미국 등 주요 시장에서 우위를 점해 소니가 발매할 예정인 “플레이스테이션4”에 대한 향후 전망은 불투명
  - 2012년 하반기에 출시된 닌텐도의 “위 유”는 발매 초기 40만대 이상 판매. 그러나 출시 초기 이후 판매가 기대에 비해 저조한 수준을 유지
  - 미국 시장조사업체 NPD에 따르면 지난 2월 “위 유”의 판매량은 약 8만 대에 그쳐 기존의 “위”, “플레이스테이션” 등 콘솔의 과거 초기 판매량에 현저하게 뒤지는 양상
  - 신형 가정용 콘솔이 출시될 시 기존 콘솔의 판매량이 일반적이지만 북미 시장의 선두 제품인 “엑스박스360”의 판매량은 2월에도 30만 2천대를 기록해 신형인 “위 유”보다 크게 앞서는 양상
  - 스마트게임 시장이 크게 성장하고 게임시장의 주류로 진입함에 따라 휴대용 콘솔 시장뿐만 아니라 가정용 콘솔 시장도 일부 부정적인 영향을 받는 경향

## 2 출판/만화산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 1월 교보문고는 국내 최초로 회원제 전자책 대여서비스인 “샘”(Sam)을 출시해 서비스
  - 교보문고는 아이리버와 협력해 전자책 리더기 “샘”(Sam)을 출시했으며 회원제 대여서비스와 약정해 연동 시 더욱 저렴한 가격에 리더기 구매 및 대여 이용이 가능
  - 최근 전 세계적으로 전자책 리더기의 신규 구매가 부진해지는 경향을 나타냄. 한국의 경우 전자책 리더기 보급률이 낮아 다양한 방식의 마케팅 및 판매 촉진이 요구되는 상황
  - 교보문고는 전자책 리더기 구매시 느낄 부담(가격 등)을 최소화하면서 전자책 구매자가 꾸준히 출판콘텐츠에 관심을 가질 수 있도록 하는 시스템을 도입하는 시도를 한 것
  - 최근 한국출판인회의 등 출판계 일각에서는 정액제 회원 서비스에 대해 우려를 표명하기도 함. 음반 시장에서 정액제 서비스의 문제가 전자책 시장에서 재현되는 등 출판 생태계 위협에 대한 우려를 표명
  - 지난해 아마존에 따르면 기존 고객이 자사의 리더기 킷들을 구매한 이후 이용자의 서적 구매가 이전보다 4배 이상 늘어남. 따라서 전자책 리더기의 구입 자체로 서적 구매 증대를 촉진할 가능성이 높다는 점을 시사. 최근 국내 전자책 업계도 리더기의 보급 촉진 자체를 중시하는 경향
  - 2012년엔 “스토리K HD”, “크레마 터치” 등 신제품 리더기가 시장에 진입했으며 2013년 상반기에는 “샘” 등이 출시 및 서비스
  - 출판사 “열린책”에서 애플 앱스토어에 세계문학전집 애플리케이션을 저렴한 가격(약 16만 원)에 내놓아 약 200권의 유명 문학작품을 선보였으며 출시

후 8만 건 이상의 다운로드를 기록한 것으로 알려짐

- 2013년 1월 인터파크는 책을 구매하기에 앞서 100페이지 분량을 미리 볼 수 있는 “Lite eBook” 서비스를 개시
  - 기존의 인터파크 전자책 미리보기 서비스는 전체 쪽수의 5%만 공개했으나 이번 서비스로 독자의 미리보기 가능 분량이 크게 확대
  - 최근 “Lite eBook” 서비스 중 김진명의 “고구려1”, 유시민의 “어떻게 살 것인가” 등을 제공하며 인터파크의 애플리케이션인 “비스킷”을 통해 이용 가능
  - “Lite eBook” 서비스는 출판사, 작가 등이 협의해 선정한 책들에 한해 제공되므로 전체 판매 도서 가운데 한정된 부분을 차지하지만 주로 인기 도서를 중심으로 제공할 전망
  - 인터파크는 해외 진출이 활발하게 진행. 인터파크에 따르면 2012년 한 해 동안 미국 및 캐나다 교포의 이용 구매를 분석한 결과 1인당 연간 3.05권을 구매해 평균 45.67 달러를 지출
  - 2012년 미주 지역 종이책 베스트셀러엔 국내 드라마, 영화와 관련된 “해를 품은 달”, “7년의 밤” 등이 올라 교포 독자의 한류에 대한 관심을 파악 가능
- 2012년 하반기부터 웹툰 시장 점유율 1위인 네이버는 스마트기기 환경에 최적화된 “스마트툰” 서비스 출시
  - 네이버는 기존 PC환경에 최적화된 웹툰과 달리 스마트폰 등에 적합하도록 한 새로운 서비스인 “스마트툰”을 선보이고 기존 인기 작가를 중심으로 신작을 연재 중
  - 스마트기기 보급 확대에 따라 웹툰 시장 이용자의 소비 방식도 스마트기기 중심으로 변화. 이에 대처하기 위해 PC에 비해 화면이 작고 배경음악, 효과음 등 부가서비스 작동 방식이 다른 스마트기기 전용 “스마트툰”을 서비스하는 추세
  - 웹툰 시장의 지속적인 성장에 따라 다음 등 주요 서비스 업체에서 웹툰 및

만화에 대한 유료 판매 서비스 또한 증가하고 있으며 웹툰내 간접 광고 유치를 통한 작가 수익 증대 노력도 지속

- 최근 네이버 웹툰 실방문자수는 월 1천7백만 명에 이르는 것으로 알려짐. 웹툰의 주구독자층인 10대부터 30대까지 인구 전반을 아우르는 놀라운 수치로 대중화하며 실질적인 측면에서 생활문화 정착을 의미
- 최근 다음 웹툰 최고의 인기작 중 하나인 “미생”(윤태호)이 오프라인으로 출판되어 10만 권 이상의 기록을 세움. 네이버 웹툰에서 장기연재중인 “마음의 소리”(조석)도 누적 40만 권 이상의 판매를 기록
- 최근 웹툰 작가들의 오프라인 출판이 성장을 지속하고 있는 양상으로 나타남. 웹툰 구독자, 팬층이 크게 늘고 다양한 작품, 장르에 걸쳐서 소수 작가에게만 편중되지 않는 경향
- 웹툰 등 만화는 이미 오래전부터 일본, 미국 등 선진국에서 창조경제의 기반 중 하나였으며 원소스멀티유스의 강력한 원천임. 또한 소설 등과 함께 신인이 가장 저렴한 수단으로 창조경제 산업에 진입 가능한 통로로 역할
- 또한 2013년 3월 허영만 화백의 대표작 “식객”의 후속작인 “식객2”를 카카오 톡 관련 서비스인 “카카오페이지”에서 연재할 것이라고 밝히는 등 기존 PC 포털 중심의 시장에도 새로운 흐름이 점차 대두

## □ 해외동향

- 2013년 2월 CNN에 따르면 세계 최대 서점 체인인 반즈앤노블의 전자책 리더기 “누크”의 3분기 매출(회계연도 12년 12월-13년 2월)이 26% 감소
  - 이에 대해 일부 시장전문가들은 태블릿PC 보급이 빠르게 증가하면서 전자책 읽기를 굳이 리더기를 사용하지 않고 태블릿PC를 통해 이용하는 경향이 늘어났다고 분석
  - 그러나 “누크” 자체가 아마존의 “킨들” 시리즈에 비해 경쟁 열위에 놓여있기

- 때문에 태블릿PC 보급 확대만이 “누크” 매출 감소의 유일한 주원인은 아님
- 아마존은 전자책 리더기뿐만 아니라 태블릿PC “킨들파이어” 시리즈를 출시하고 “킨들파이어 HD” 등 신제품을 꾸준히 공급하는 등 전자책 시장의 변화에 유연하게 대처
  - 2012년 4분기 미국시장 점유율에서 시장조사업체 컴스코어에 따르면 아마존의 “킨들파이어”는 애플(45%)에 이어 28%를 기록해 2위의 시장 점유율
  - 반면 IDC조사에서는 삼성에 이어 3위(11.5%)를 기록했으며 아마존은 자사의 태블릿PC 매출을 미공개
- 2013년 3월 아마존은 온라인 서적 커뮤니티 사이트인 “굿리즈”를 인수. 2007년 창립된 “굿리즈”는 현재 이용자 수가 1,600만 명에 이르는 수준
    - 최근 미국의 전자책 리더기 판매가 정체하는 경향을 보이고 있는 가운데 새로운 전자책 구매자의 추가 유입이 정체한다는 것을 의미
    - 이에 따라 리더기 자체 판매 못지않게 기존 리더기 보유자에 대한 전자책 콘텐츠 판매 촉진의 중요성이 더욱 부각
  - 2000년대 후반부터 국내 웹툰 등 만화의 품질과 경쟁력이 크게 높아지고 국내는 물론 세계시장에서 점차 독자를 확보해나가기 시작하면서 해외 불법복제 문제로 인한 피해도 증가 추세
    - 네이버 웹툰의 “마음의 소리”(조석), 다음 웹툰의 “다이어터”(네온비) 등 국내 인기 웹툰 수십 편이 중국 사이트에서 불법으로 연재되는 등 한국 만화 콘텐츠에 대한 해외 저작권 침해 사례 증가
    - 2012년 10월 문화부와 한국저작권위원회가 협력해 한국 영상, 음악 등 콘텐츠의 온라인 유통실태에 대한 조사 결과를 발표
    - 영화 불법 유통비율은 39%로 감소했으며 방송 3사 드라마 불법유통비율 또한 15%로 낮아짐. 그러나 음악은 88%로 나타나 개선 부진
    - 2012년 들어 중국의 이통사업자가 한국 음원을 정식으로 수입하기 시작하면

서 국내 웹툰 사업자 및 에이전시, 작가 또한 향후 중국내 포털, 이통사업자 등을 통한 합법적 공급을 확대하는 노력 요구

- 중국, 동남아 등지에서 한국 웹툰에 대한 불법복제 사례가 증가한다는 것은 본질적으로 잠재시장의 성장을 의미. 신흥시장에서도 상대적으로 유료 구매에 우호적인 스마트기기 이용자층에 대한 접근 노력(번역 및 현지업체를 통한 공급 등) 등이 필요
- 삼성, LG, 네이버, 다음, 카카오 등 한국의 주요 IT 사업자가 해외 진출을 활발히 전개함에 따라 만화콘텐츠의 해외 진출 및 판매에도 수익창출 기회가 점차 증대 추세이나 구체적 시도는 여전히 부족
- 2012년 10월 전병헌 국회의원은 국외 콘텐츠 지적재산권 보호를 위한 사업 추진 등을 담은 “콘텐츠 진흥법 개정안”을 발의



### 3 음악(공연)산업 주요 이슈

#### □ 국내동향

- 2013년 1월 빌보드닷컴에 따르면 싸이의 “강남스타일”은 2012년 한 해 동안 미국에서 359만 장 판매된 것으로 집계
  - 싸이 “강남스타일”의 2012년 연간 싱글 판매 순위는 9위로 총 359만 장을 판매
  - 미국 연간 싱글 판매 순위 1위는 벨기에 출신 뮤지션 고티에(Gotye)의 “Somebody That I Used to Know”로 집계됨. 이 곡은 총 680만 장의 판매량을 기록
  - 연간 음반 판매 차트에서는 영국 싱어송라이터 아델(Adele)의 정규 2집 “21”이 441만 장의 판매량을 기록하며 2년 연속 1위 차지
  - 2013년 3월말 기준 싸이의 “강남스타일” 뮤직비디오 동영상에 대한 유튜브 조회수는 15억 건을 돌파하기 직전으로 유튜브 사상 최고 기록. 또한 싸이의 “강남스타일”은 빌보드차트에서 7주 연속 2위를 달성하는 등 한국 음악사에 한 획
  - 빌보드는 온라인판 기사를 통해 싸이의 “강남스타일”이 의미 있는 2위를 차지했다고 논평하며 에미넴, 알켈리 등 여러 유명뮤지션의 인기곡도 2위에 머무른 경우가 있음을 상기
  - 2012년 하반기 싸이는 “MTV 유럽 뮤직비디오 어워드”에 참석해 베스트비디오 상을 수상. 이후 미국 “아메리칸 뮤직 어워드”에 참석해 뉴미디어상을 수상
  - 2012년 영국 싱글 판매 순위에서도 “강남스타일”이 6위에 올라 세계적인 뮤지션으로 입지 확보. 영국에서 총 87만 8천장 판매로 집계. 영국 싱글 판매 1위는 고티에의 “Somebody That I Used to Know”로 총 131만 8천장 판매
  - 최근 미국 시사주간지 타임이 “세계에서 가장 영향력 있는 인물 100인”에

대한 온라인 투표를 실시하고 있으며 싸이는 후보에 올라 순위권 차지. 투표는 4월 12일까지 진행되고 발표는 4월 18일로 예정

- 싸이는 2집을 준비 중이며 이에 대해 미국 연예기획자 스쿠터 브라운은 “싸이에게 영어 가사 말고 한국어 가사로 앨범을 내자고 했습니다. 본래 모습을 감추지 않고 그대로 보여주는 게 싸이의 매력입니다”라고 언급

● 2013년 1월 소녀시대는 정규 4집 앨범 “I got a boy”를 발표해 14개월만에 컴백했으며 빅뱅, 2NE1의 미국 공연이 “2012 최고의 공연”에 선정

- 타이틀곡 “I got a boy”는 발표 직후 국내 음원 차트 1위를 차지했으며 일본 아이튠스 앨범 차트 1위, 미국 아이튠스 앨범 차트에서 21위를 기록해 국내외 모두 약진
- 또한 “I got a boy” 뮤직비디오가 유튜브 조회 수 1천만 건을 빠르게 넘어섬. 공개 약 55시간 만에 1천만 조회수를 돌파해 한국 뮤직비디오 역사상 최단 기록
- “I got a boy”의 안무는 세계적 안무팀 내피탭스(NappyTabs)와 리노 나카소네, 질리언 메이어스 등이 공동으로 작업
- 2012년 12월 미국 뉴욕타임스는 인터넷판에 자사가 선정한 올해 최고의 팝, 재즈 공연을 소개하며 “2012 최고의 공연”(The Best Concerts of 2012)을 선정
- 이 가운데 지난 2012년 뉴저지주 뉴어크의 프루덴셜 센터에서 각각 다른 시기에 열린 2NE1, 빅뱅의 단독 공연에 대해 “강남스타일의 경우뿐만 아니라 공연장에서도 K팝의 상륙을 실감할 수 있는 한해였다”고 보도
- 빅뱅의 이번 뉴저지 공연에서 4만 8천명의 관객이 모였으며 이는 현재까지 국내 뮤지션의 미국 공연 중 최고 기록
- 빅뱅과 2NE1 등이 세계최대 공연업체 라이브네이션과 월드투어 계약을 맺은 것으로 알려졌으며 이는 빅뱅, 2NE1 공연의 질을 세계적 수준으로 끌어올림. 뉴욕타임스 선정에도 긍정적 요인으로 작용했으며 향후 K팝 공연활동

## 발전예 귀중한 사례

- 동방신기는 1월 “홍콩 아시아 월드 아레나”에서 “동방신기! 라이브 월드투어 ‘캐치미’ 인 홍콩” 콘서트를 개최하며 2013년 월드투어 장정을 시작함. 오는 4월부터는 일본 5대 돔 투어도 함께 펼칠 예정
  - 2013년 3월 일본 MTV가 주최하는 “비디오 뮤직 어워드2013”에 빅뱅, 2PM, 동방신기가 후보에 오름
  - 빅뱅은 “판타스틱 베이비”로 최우수 댄스 비디오상 부문 후보에 올랐고 2PM은 일본에서 2번째 정규앨범 “LEGEND OF 2PM”으로 최우수 앨범상 후보에 오름
  - 동방신기의 “캐치미-이프 유 워너”가 “최우수 그룹 비디오상” 후보에 오름
  - 빅뱅은 2012년 12월 일본 도쿄돔에서 5만 5천명 규모의 공연을 했고 2PM은 오는 4월 일본 도쿄돔에서 단독공연을 개최하며 동방신기는 한국 가수 사상 최초로 오는 4월 사이타마 슈퍼 아레나(스타디움 모드) 공연을 시작으로 5대 돔 투어 예정
  - K팝의 위상은 이제 세계적인 수준으로 높아져 과거와 달리 일본 등 아시아권 뿐만 아니라 미국, 유럽, 중남미 등 전 세계에 걸치고 있음
  - 미국 빌보드에 따르면 최근 유튜브에서 비스트, 포미닛 등 큐브엔터테인먼트 소속 가수들의 뮤직비디오가 일부 국가에서 재생이 안 되어 해외팬들이 “사이버 시위”를 하는 소동이 있었다고 보도
- 2012년부터 2013년 상반기까지 뮤지컬 시장 호조가 지속되는 가운데 일본을 중심으로 K뮤지컬의 해외진출이 더욱 활성화되는 경향
- 한국 창작뮤지컬 “광화문연가”의 일본 오사카 신가부키좌 공연(2012년 11월~12월)과 도쿄 메이지좌 공연(2013년 1월)의 일본인 유료 관객수가 7만6천명에 달한 것으로 잠정 집계
  - 이는 K팝 뮤지션의 일본 공연 관객 동원수 못지않으며 이번 공연의 관객 입장권 수입은 55억원에 이르는 수준

- 창작뮤지컬 “궁”도 일본 도쿄 유우포트홀에서 개최한 공연(2012년 8월~9월)에서 총 1만 8천여명을 동원한 것으로 집계. 23회에 걸쳐 공연했으며 입장권 수입은 총 25억원에 달성
- 최근 몇 년 간 K뮤지컬의 지속적인 성공에 따라 일본 및 중국을 중심으로 한국 창작뮤지컬에 대한 관심이 급격하게 증가하는 양상
- 과거 한류스타에 의존하던 단계에서 벗어나 한국 뮤지컬 자체의 역량도 높게 평가받기 시작해 향후 지속가능한 K뮤지컬 해외진출 증대
- 국내외 관심 증대에 따라 오는 8월 서울 충무아트홀에서 개최되는 “제2회 서울뮤지컬페스티벌” 기간 중에는 해외 공연기획사와 국내 뮤지컬계가 한자리에서 거래할 수 있는 “뮤지컬아트마켓”이 사상 최초로 진행될 예정
- 국내 뮤지컬계는 이와 함께 “뮤지컬아카데미”를 신설하는 방안도 검토 중으로 미국 브로드웨이, 영국 웨스트엔드를 벤치마킹 사례로 거론
- 2012년 하반기부터 “레미제라블”, “아르센 루팡”, “레베카”, “삼총사”, “엘리자벳”, “아이다”, “맨 오브 라만차”, “젊은 베르테르의 슬픔”, “영웅”, “캐치미 이프 유 캔”, “레미제라블”, “오페라의 유령”, “황태자 루돌프”, “두 도시 이야기”, “잭 더 리퍼” 등 대작 및 신작들이 좋은 반응을 얻으며 국내 뮤지컬 시장의 호조 지속
- “샤롯데시어터”, “강동아트센터”, “블루스퀘어”, “디큐브아트센터” 등 뮤지컬 전용 공연장이 대형 뮤지컬 장기공연에 적합한 무대를 제공했으며 기존 뮤지컬계 이외 대중음악 등 다양한 분야에서 인기 배우들이 진입해 관객층 확대 기여
- 과거 한국 뮤지컬에 최초로 일본어 자막서비스를 실시한 뮤지컬 “삼총사”의 제작사는 최근 공연장 로비에 통역사를 배치해 일본 등 해외 관람객에게 좌석 안내 등 향상된 서비스 및 편의를 제공
- 이에 일본 관람객 수가 꾸준히 증가하는 등 고객 서비스 강화에 따른 수요 확대의 벤치마킹 사례를 보여줌

## □ 해외동향

- 2012년 11월 애플은 아이튠스의 새로운 버전인 “아이튠스11”을 공개
  - 이번 업데이트를 통해 애플은 아이튠스의 디자인적인 요소와 사용 환경 개선을 이끌었으며 아이클라우드와 연동의 완성도를 더욱 높인 것으로 알려짐
  - 핵심이 되는 아이클라우드 관련 개선이 이루어져 아이클라우드의 사용자 콘텐츠를 보관함에서 확인할 수 있으며 이를 사용자 장비에 동기화 가능
  - 동영상과 TV의 재생 위치도 아이클라우드에 저장되어 이용에 편의성 제고
  - 2013년 3월 미국 언론 엔가젯이 시장조사업체 스트레티지 애널리틱스의 보고서를 인용해 애플 아이클라우드와 아이튠스 매치가 이용률 27%로 1위를 차지했다고 보도
  - 스트레티지 애널리틱스의 보고서는 애플이 iOS5 버전부터 아이클라우드 미디어 동기화 서비스를 강력하게 추진해 소비자 편의성 등이 경쟁우위며 스마트폰, 태블릿PC 시장 등에서 높은 점유율이 주요인이라고 분석
- 2013년 1월 영국 텔레그래프에 따르면 영국의 음반 전문 유통업체인 HMV가 적자 누적 등 경영난 끝에 파산 절차를 신청
  - HMV는 2008년 글로벌 금융위기 이후 음반 유통시장이 위축되면서 회사 경영에 난항을 겪는 상황
  - 2012년 한 해 동안 1,620만 파운드 적자를 내자 매장들을 매각하는 등 다각도의 방안을 강구했지만 기업 회생에 반드시 필요한 3억 파운드 자금을 추가로 조달하지 못해 파산
  - HMV의 영국 내 236개 매장은 모두 폐점하거나 매각되고 4천여명의 직원이 해고될 예정
  - 지난 1920년 설립된 HMV는 1990년대 후반 세계 8개국에 300여개의 매장을 설치하는 등 호황을 누렸으나 08년 글로벌 금융위기, 유럽 금융위기, 영국의 경기부진 등 거시적 악재로 어려움을 겪고 다시 온라인 음원 시장에 오프

라인 시장이 잠식되는 환경에서 결국 파산

- 2012년 12월 한국관광공사는 영국과 프랑스 현지에서 10대부터 40대까지 설문조사를 실시해(각각 150명) 한류에 대한 인식을 분석해 발표
  - 한국관광공사의 “영국·프랑스 신한류시장 보고서”에 따르면 조사대상자 중 77.0%가 “한류 문화를 접하고 한국에 대한 태도가 긍정적으로 바뀌었다”고 답변
  - “변화 없음”이라는 답변은 14.7%였으며 “부정적으로 바뀌었다”는 응답은 8.4%를 차지. 응답자의 80%는 뮤직비디오, 드라마 등 한류 콘텐츠를 일주일에 한 번 이상 접촉
  - 가장 관심을 갖는 한류 콘텐츠로는 50.7%가 K팝을 꼽았으며 다음으로는 영화(18.0%), 음식(10.0%), 드라마(6.7%), 게임(4.0%) 등
  - 제일 좋아하는 가수로는 26.3%가 빅뱅을 선택했으며 싸이가 21.3%로 2위를 기록했고 소녀시대도 20.7%가 선택
  - 한류 콘텐츠를 접하는 통로에 대해서는 56.7%가 “유튜브 등 인터넷 사이트를 이용한다”고 답했으며 한류를 즐기는 데 불편 요인으로는 “공연 등의 부족”, “DVD 등의 판매처 부족”, “다국어 서비스 부족”, “비싼 콘텐츠 가격” 등을 들

## 4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 1월 KT경제경영연구소에 따르면 디지털 유료방송 가입자 가운데 35.8%만이 유료로 주문형비디오(VOD)를 시청 경험
  - 복수응답 설문 조사에서 유료 VOD를 잘 이용하지 않는 까닭에 대해서는 다음과 같이 1. 요금 부담(49.5%) 2. 구매 필요 부족(47.9%) 3. 다양성, 재생 기간 등에 대한 불만족(38.7%) 4. 파일공유 사이트, 인터넷 동영상 등 대안 존재(37.7%) 등으로 집계
  - 유료 VOD 구매 경험은 연령별로는 30대에서 42.7%로 가장 높게 나타났으며 가족 구성에서는 기혼 무자녀가 41.0%, 소득 기준으로 월소득 500만원 이상 가구에서 42.8%가 각각 가장 높은 비율을 차지
  - 구매 콘텐츠는 영화가 27.5%로 가장 많았으며 한국드라마가 19.3%, 예능 및 버라이어티 프로그램이 13.6% 순으로 나타나 영화, 한국드라마에 대한 유료 구매 비율이 높다는 사실 확인
  - KT경제경영연구소는 IPTV 및 케이블TV 가입자 1,141명에 대해 설문조사한 결과를 바탕으로 발표
- 2013년 1월 지상파방송 N스크린 서비스 “폭”(Pooq)이 방송 프로그램 다운로드 서비스를 개시
  - 2013년 3월 “폭” 가입자가 150만 명을 넘어 출시 7개월 동안 순조로운 성장세를 시현. 최근 수도권 최대 케이블TV 업체인 씨앤엠이 “폭” 서비스 주관사인 콘텐츠 연합플랫폼과 제휴
  - 2월달부터 “씨앤엠 폭”을 정식 서비스. 씨앤엠을 통해 폭 월정액제에 가입하면 PC와 스마트폰 등을 통해 지상파 실시간채널과 VOD 이용 가능
  - 폭은 “무한도전 채널”, “김연아 채널”을 론칭하는 등 다종다양한 틈새 시장

### 개척

- 2012년 8월 CJ헬로비전의 N스크린 서비스 “티빙”의 가입자가 400만 명을 돌파했으며 유료 가입자는 약 15만 명, VOD 서비스 이용자는 10만 명 수준
  - SK플래닛의 “호핀” 또한 지난 1월 가입자수가 350만 명을 넘는 수준. “호핀” 서비스는 현재 2만 2천편 이상의 VOD 콘텐츠를 제공
  - 최근 정보통신정책연구원(KISDI)은 “N스크린이 방송통신 시장 및 규제에 미치는 함의에 관한 연구” 보고서를 출간
  - 만 19~49세 성인 남녀 1,000명을 대상으로 지난 2012년에 설문조사를 실시함. 대상자 중 51.9%가 실시간 방송을 시청하는 주요 수단으로 TV가 아닌 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿PC를 선택
  - 주문형비디오(VOD) 서비스의 경우 60.9%가 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿PC를 이용해 방송을 시청한다고 응답
  - 스마트기기 보급이 대중화됨에 따라 청년층 등을 중심으로 N스크린 서비스에 대한 수요가 꾸준히 성장하고 있으며 공급자 측에서도 이에 발 맞추어 새로운 서비스를 개발하는 등 다양성 증대
- 2013년 1월 방송통신위원회는 “2012년 방송매체이용행태조사”를 발표함
- TV시청량은 하루 평균 3시간 9분으로 타 매체에 비해 가장 많았으며 스마트폰 이용시간은 1시간 57분, PC/노트북은 1시간 50분, 태블릿 PC는 1시간 28분, 라디오 1시간 1분, 신문 30분 등
  - 응답자 중 53.4%가 TV를 일상생활에서 가장 필수적인 매체로 인식하고 있으며 25.0%는 스마트폰을 필수매체로 선택. 10대(45.9%)와 20대(50.7%)는 스마트폰을 가장 필수적인 매체로 응답
  - 50대(81.0%)와 60대 이상(92.9%)은 TV를 필수매체로 선택. 스마트폰의 보유율은 2012년 57.5%로 나타나 2011년 27.1%에 비해 크게 증가
  - 2012년에는 스마트폰 등 신규매체 이용으로 TV 이용시간이 감소했다는 응



- 답자가 29.3%로 나타나 2011년 21.0%에 비해 미디어 대체현상이 증가
- 스마트폰 이용자의 TV 이용 감소는 43.3%로 스마트폰 비이용자의 감소율 10.4%에 비해 4배 이상
  - TV를 시청하면서 동시에 컴퓨터 또는 스마트 기기를 이용해 인터넷을 이용한 경험이 있는 사람은 TV이용자의 28.9%
  - 시청 중인 TV프로그램 내용과 관련한 인터넷 정보검색이나 문자/메신저, SNS를 이용하는 비율도 TV이용자의 17.6%
  - 방송매체이용행태조사는 지상파방송과 유료방송을 포함한 다양한 방송매체에 대한 시청자의 인식과 이용행태의 변화에 관한 기초통계를 확보하기 위해 매년 실시

## □ 해외동향

- 2013년 1월 넷플릭스는 2012년 4분기 실적을 발표했으며 매출 호조 및 수익 증가로 온라인 영상 서비스 산업의 성장을 반영
  - 2013년 1월 발표된 넷플릭스의 12년 4분기 매출은 9억 4천5백만 달러를 기록했으며 주당 순익도 13센트를 기록해 당초 전문가들의 예상을 뛰어넘는 실적을 실현
  - 2012년 12월 31일 기준으로 넷플릭스의 미국 가입자는 2천 720만 명으로 나타났으며 4분기 동안 205만 명이 증가해 이용자수의 빠른 증가가 매출, 수익 증가에 긍정적으로 작용
  - 2012년 12월에는 넷플릭스가 월트디즈니와 계약해 최신작에 대한 독점권 획득. 계약 발효시점은 2016년이며 넷플릭스는 카툰 네트워크, 워너 브라더스 등과 잇따라 계약을 맺는 등 콘텐츠 확보를 위해 노력 중
  - 또한 지난 2월 페이스북과 제휴해 넷플릭스에 소셜 기능을 추가해 페이스북 계정을 통한 친구 간 동영상 시청목록 공유가 가능

- 과거 미국의 비디오 사생활 보호법(VPPA)때문에 이용자의 동영상 이용정보를 기업이 공개할 수 없었으나 지난 12월 미국이 관련 법을 개정함에 따라 소셜네트워크 기능 접목이 합법적으로 가능
  - 넷플릭스는 최근 케빈 스페이시가 주연을 맡은 드라마 “하우스 오브 카드”에 총 1억 달러를 투자했으며 1시즌 13화 전편을 동시에 공개하는 새로운 유통 방식을 도입
  - 이는 동영상 스트리밍 서비스 이용자들이 한꺼번에 드라마 등 콘텐츠를 보는 최근 소비경향에 적합한 것이며 넷플릭스가 광고에 의존하지 않고 월 정액제를 중심으로 하기 때문에 가능
- 2013년 1월 미국 2위의 통신업체인 AT&T가 독자적인 온라인 동영상 서비스를 개시해 넷플릭스, 아마존 등 기존 업체와 경쟁에 돌입
- AT&T는 지난 1월 “U-Verse 비디오 스트리밍 서비스”를 월 5달러에 제공할 예정
  - 제공하는 동영상 콘텐츠를 스마트기기, TV, PC 등에서 이용 가능한 N스크린 서비스로 기존 미국 시장의 동영상 서비스에 비해 저렴한 가격을 장점으로 부각. 예를 들어 경쟁사 넷플릭스의 월 정액제 요금은 7.99달러
  - AT&T는 소니픽처스, MGM 등과 협력해 약 1,500여 개의 영화 콘텐츠를 확보했으며 이후에도 콘텐츠 확대를 추진
  - 미국 1위의 통신업체인 버라이즌, 도서유통 및 IT업체인 아마존도 자체 온라인 동영상 서비스를 보유해 미국 시장을 중심으로 기존의 업종 구분이 별다른 의미가 없는 콘텐츠 시장경쟁이 점차 심화
  - 아마존은 워너, 폭스, 소니, 디즈니, MGM, 유니버설, 파라마운트 등과 제휴해 12만 개 이상의 동영상 콘텐츠를 확보해 서비스 중이며 지난해 3분기 미국 케이블TV 업체인 에픽스와 장기 라이선스 계약을 체결

## 5 영화산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 1월 영화진흥위원회는 2012년 한국 영화산업 결산을 통해 국내외 영화 통틀어 전체 관객 동원 1억 9,489만 명으로 역대 최대기록 갱신발표
  - 또한 2012년 한국영화 관람 관객도 1억 1461만 명에 이르러 최초로 1억 명을 돌파하여 양적인 성장뿐만 아니라 투자수익률 개선 등 질적인 발전도 지속
  - 2012년 한국영화 전체 개봉작 174편 가운데 제작비 10억 원 이상, 스크린 수 100개 이상 70편에 대한 평균 투자수익률은 13%로 잠정 집계. 또한 손익 분기점을 넘긴 영화는 70편 가운데 22편으로 약 30% 수준
  - 2012년 한국영화 시장 점유율은 58.8%를 기록해 08년 42.1%, 09년 48.7%, 2010년 46.5%, 2011년 51.9% 등 꾸준히 높아지는 추세
  - 연간 입장권 총매출은 1조 4,551억 원을 기록해 2011년 1조 2,362억 원에 비해 17.7% 증가하며 역대 최고
  - 1인당 영화관람 횟수는 2011년 3.15회 보다 크게 늘어난 3.83회에 이르렀으며 스크린 수도 2,081개로 증가
  - 한국영화의 해외 수출도 꾸준한 흐름을 보여 2011년 3,486만 달러에서 3,782만 달러로 8.4% 증가
  - 2012년 8월에는 월간 최대인 관객 1701만 명을 기록했으며 총 6개월에 걸쳐 1천만 명을 초과. 1천만 관객 동원에 성공한 영화는 “도둑들”, “광해, 왕이 된 남자” 등 2편이며 400만 명 이상은 9편, 100만 명 이상은 32편으로 고른 성적을 시현
  - 최근 한국 영화 시장의 양적, 질적인 동시 성장은 의미가 크나 2000년대 중반에 나타났던 과잉투자, 품질의 저하 등 과거의 교훈을 타산지석으로 삼아 향후 포화상태에 이른 국내시장을 넘어서 해외시장의 적극적 개척 등 보완

### 책 요구

- 2013년 상반기 문화부는 중국 정부와 협력해 한국 영화의 중국 시장 진출을 더욱 용이하게 할 방안을 모색하는 등 다양한 지원책 개발
  - 2013년 상반기 문화부는 한중 영화 공동제작 협정을 추진 중으로 이는 2012년 8월 중국 베이징에서 개최된 “2012 한중 영화교류 포럼” 이후로 본격화된 정책 목표
  - 문화부는 2013년 1월 기준으로 8천744억 원의 한국영화 관련 투자펀드를 조성했으며 한국콘텐츠진흥원은 “콘텐츠 창의워크숍” 강좌를 개설해 드라마, 영화, 애니메이션 등 다양한 분야의 전문가, 창작자를 대상으로 소재 발굴 및 상호 교류를 촉진해 콘텐츠 창작 기반 강화에 기여
  - 문화부는 2013년에도 중견 제작사 육성을 위한 한국영화 적립식 지원 사업(25억 원), 독립영화 및 중저예산 전문 투자조합 조성(100억 원) 등을 추진 중
- 2013년 3월 할리우드에 진출한 박찬욱 감독이 제작한 “스토커”의 미국 상영관이 증가 추세를 유지하며 흥행가능성 확대
  - 2013년 3월 25일 미국 박스오피스에 따르면 “스토커”의 개봉관이 275개로 늘어나 3월 초 개봉 당시 7개에서 빠르게 증가
  - “스토커”는 시장 반응에 따라 상영관을 점차 늘리는 “롤 아웃” 방식으로 개봉했으며 개봉 당일 7개에서 시작해 2주째 17개, 3주째 94개, 3월 하순 275개로 순조롭게 증가
  - 박찬욱 감독이 니콜 키드먼, 미아 바시코브스카를 주연으로 제작한 “스토커”는 스릴러 장르며 박찬욱 감독은 과거 “올드보이” 등으로 미국 평단의 호평을 받은 상황
  - 미국에서는 개봉관이 확대되고 관람객이 꾸준히 늘어나고 있으나 국내에서는 정체 상태 진입. 미국 시장과 한국 시장의 영화 소비자의 선호도 등 차이점이 적지 않기 때문에 두 시장에서 동시에 성공하는 것은 결코 쉽지 않은 과제

- 역시 할리우드에 진출한 김지운 감독도 아놀드 슈왈제네거 주연의 “라스트 스탠드”를 제작했으며 2013년 2월에 개봉
- 한미 합작을 중심으로 CJ E&M이 제작비(4천만 달러)를 조달한 봉준호 감독의 “설국열차” 제작도 진행 중. 또한 2013년 4월 개봉 예정인 “런닝맨” 또한 20세기폭스가 100% 투자해 한국 스태프, 배우를 중심으로 제작 중이며 실질적으로 한국영화 시장을 우선한 작품
- 20세기폭스의 배급 및 유통 능력이 뒷받침하기 때문에 “런닝맨”의 국내 개봉 이후 해외 진출 및 부가판권 시장 판매에서 유리
- 이병헌은 “지아이조2”에 출연해 미국에서 평가 및 인지도를 높였으며 최근 국내 흥행에서 “지아이조2”가 순조롭게 출발. 최동훈 감독의 “도둑들”이 중국 개봉 첫 주에 흥행순위 5위에 오르며 1,860만 위안의 매출을 올리는 등 감독 및 배우의 해외 시장 진출이 지속

## □ 해외동향

- 2013년 들어 중국의 시진핑 정권이 출범하면서 반부패, 작은 정부를 기치로 정부 조직 개편에 착수
  - 중국 양회의 정부 조직 개편안에 따라 신문, 출판, 온라인게임을 관장하는 신문출판총서와 TV, 라디오, 영화산업을 관할하는 국가 광전총국을 통폐합하고 새로이 “국가신문출판광전총국”을 설립
  - 당초 기구명은 “국가신문출판광과전영전시전총국”이었으나 지나치게 길어 “국가신문출판광전총국”으로 변경됨
  - 신문, 출판, 온라인게임, TV, 라디오, 영화를 망라하는 명실상부한 문화산업 전담 부서가 창설되어 국내외 문화 및 콘텐츠 시장의 변화와 발전에서 주익을 담당
  - 이처럼 중국 정부는 문화 관련 부서를 통폐합해 관련 업무 및 정책의 효과와

- 효율을 높이고자 하며 06년부터 최근까지 출판사 580개, 대형서점 3천개, 영화 제작 및 배급사 850개, 드라마 제작사 57개, 신문 및 잡지사 38개를 민간부문으로 전환시켰으며 3,271개 신문 및 잡지사에 대한 정부지원 중단
- 2010년부터 일본을 제치고 중국이 세계 2위의 경제대국으로 부상했으며 높아진 자국의 위상에 맞추어 문화 등 소프트파워 및 영향력 확대에 대한 관심 증대
  - 2012년 중국영화 시장은 고성장을 유지해 극장 매출이 2011년 대비 28% 증가한 168억 위안(2조9393억원)에 도달
  - 그러나 중국내 영상매체 검열과 인터넷 통제 등 관련 규제와 제한이 적지 않아 향후 민간주도 발전에 저해 요소 존재
  - 중국내 할리우드 영화의 우위가 지속되어 2012년 외화 점유율이 52.4%로 47.6%를 기록한 중국 영화에 비해 높은 수준. 이는 중국의 엄격한 외화 관련 통제 등 보호정책 아래서 나타난 점유율이기 때문에 중국 영화산업 경쟁력이 실제적으로 더욱 미흡하다고 분석 가능
  - 이는 앞서 지적했듯 관에 의한 창작 통제 등 부정적 영향, 국제 경쟁에 대한 과보호가 하나의 경쟁력 저하 요인일 가능성 제기. 중국 정부의 향후 문화 정책이 민간의 자율성 확대에 이어질지 여전히 미지수
  - 그러나 2000년대 한국 문화산업의 국내외 성장이 민간 자율성 확대에 기초했다는 시각은 중국 내에도 존재
  - 최근 중국 증시에 상장한 5대 영화사를 제외한 대다수 중국 영화사들이 파산하거나 경영난에 봉착한 것으로 알려짐. 업계 전반에 걸쳐 경쟁력 및 품질 강화에 대한 관심이 높아지는 추세
- 2013년 3월 상하이 문화재산권 거래소 등에 따르면 2008년부터 12년까지 중국 문화콘텐츠 산업의 연평균 성장률이 21%로 높은 수준
  - 이는 중국 서비스산업 성장률보다 2.6% 포인트 높은 수치로 2012년 중국 문화콘텐츠 시장 규모는 1조 6천억 위안(한화 약 281조원)으로 추정

- 2012년 3월 저작권법을 개정하고 불법 복제 단속 강화, 복제 상품시장에 대한 통제 등 문화재산권 정상화에 꾸준한 정책적 노력을 기울였으며 근본적으로 중국의 고성장에 따라 중산층 등 문화 향유 계층이 급격하게 늘어난 결과
- 또한 2009년 상하이에 문화재산권 거래소가 설립된 이후 베이징, 텐진, 광둥, 저장 등 18개 지역에 총 26개 거래소가 만들어져 문화산업 전반에 투자를 촉진
- 2012년 중국 문화재산권 거래 규모는 300억 위안(약 5조 4천억원) 수준
- 중국의 문화재산권 거래소는 거래소 심사위원회가 문화콘텐츠, 프로젝트를 평가하고 가격을 결정해 공시하며 금융기관 등이 타당성을 검토한 후 공개 낙찰을 받는 구조
- 검증 및 평가를 거쳐 등록된 콘텐츠는 거래소를 통해 안정적인 거래가 가능하기 때문에 투자가 촉진되며 관련 분야 창업 및 기업 성장에도 지속적으로 기여
- 2013년 3월 미국 영화협회 연례 보고서에 따르면 미국 영화의 총 관람 수입이 347억 달러며 해외 관람료 수입은 239억 달러 기록
  - 미국 및 캐나다의 미국영화 관람 수입은 108억 달러이며 총 관람 수입은 2011년에 비해 6% 증가해 낮은 수준. 더구나 증가의 주요인은 해외 시장 성장에 따른 것
  - 이에 따라 중국(27억 달러), 러시아(12억 달러) 등 신흥시장 성장에 대한 미국 영화산업의 관심 및 기대가 높아지는 추세
  - 제임스 카메론 감독의 “카메론 페이스 그룹”(CPG)이 중국 텐진에 현지 법인을 설립하는 등 미국 영화업체의 중국 진출 증가 지속
  - 한국은 독일과 함께 13억 달러를 기록해 미국 영화의 6번째 시장
  - 2013년 들어 유럽 금융 불안정 등 일부 불안 요인이 있으나 중국을 중심으로

신흥시장의 고성장 추세 회복, 소비를 중심으로 미국 경제의 회복세 강화 등으로 영화 등 콘텐츠 시장 수요 증대 가능성 확대

## 6 지식정보/광고산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 3월 카카오는 자사의 모바일 메신저 서비스인 “카카오톡”의 PC버전을 출시 준비 중으로 1만 명의 테스터를 모집
  - 최근 “카카오톡”의 전 세계 이용자수는 8천만 명에 이르는 것으로 알려짐. 카카오는 모바일 시장에서 “카카오톡”의 국내외 점유율을 꾸준히 유지하고 게임 등 신규서비스로 성장 및 수익창출 동력을 확보
  - 2013년 상반기부터 “카카오톡”의 PC버전이 서비스를 시작할 예정이며 최근 1만 명의 테스터 모집에 21만 명이 참여해 이용자 층에서도 높은 관심
  - 향후 테스트를 거친 뒤 5월에 정식으로 서비스를 개시할 예정. 최근 시장조사업체 두잇서베이의 조사에 따르면 카카오톡 PC버전에 대해 이용자가 필요하다고 여긴 기능은 1. 대량파일전송(55.7%) 2. 음악서비스(41.4%) 3. 카카오톡스토리의 PC 버전 4. 가상 드라이브(클라우드) 5. 웹게임 등
  - 기존 컴퓨터 메신저 서비스의 기능을 중심으로 음악, 클라우드 서비스, 게임 등 주요 콘텐츠 서비스를 요구
  - “카카오톡”은 메신저 서비스로 시작해 게임 등 각종 콘텐츠 유통 등으로 사업영역을 확장. “다함께 차차차”, “원드러너” 등 스마트게임을 꾸준히 히트시켜 모바일포털로 입지 확보 및 점유율 확대
- 2013년 3월 한국거래소에 따르면 NHN이 분할 재상장을 위한 주권상장예비심사청구서를 제출. 분할 기일은 2013년 8월 1일
  - 포털 사업을 중심으로 한 네이버와 게임 사업 부문인 한게임 등을 분할하는



것으로 최근 NHN은 “게임사업 경쟁력 강화를 위해 게임본부를 분할하고 모바일 서비스 경쟁력 확보를 위해 모바일 부문 신규 법인인 ‘캠프모바일’과 글로벌 라인 서비스를 위한 ‘라인플러스’를 설립할 예정”이라 발표

- NHN 내에서 특히 게임 사업 부문이 게임 사업의 독립적이고 원활한 경영을 위해 분할 추진
  - 분할과 함께 NHN은 모바일 사업 자회사인 캠프모바일 설립을 위해 400억 원을 출자하고 라인 서비스를 강화하기 위해 라인플러스를 설립하고 NHN 재팬이 60%, NHN 40% 지분으로 총 400억 원을 출자할 예정
  - 2012년 NHN의 연간 총매출은 2조 3893억 원이며 이 가운데 약 25%인 6,084억원이 한게임의 매출
- 2013년 2월 시장조사기관 ABI리서치의 보고서에 따르면 4G 서비스를 제공하는 국가 중 73%가 데이터 이용요금 인하
- LTE, 와이맥스 등 4G 서비스 제공 국가 중 73%가 2012년 4분기 요금을 동년 2분기에 비해 평균 30% 인하
  - ABI 리서치 조사 중 데이터 요금이 가장 저렴한 국가는 인도로 나타났으며 아랍에미리트가 5기가바이트에 67.8 달러로 가장 비싼 수준. 단, 이 조사에서 한국은 미포함
  - ABI리서치 부사장 제이크 선더스는 각국의 많은 이동통신사들이 4G 요금을 3G와 비슷하거나 더 낮은 수준으로 책정하는 흐름 추세
  - 4G 서비스의 보급이 확대되면서 데이터 총이용량, 평균 이용량 모두 증가하기 때문에 저렴한 요금을 책정해도 이동통신사의 매출 및 수익 향상에 부정적인 영향보다는 긍정적인 부분이 다수
  - 미국 업체는 요금제 유지 대신 제공 데이터를 증가시켰고 호주, 스웨덴, 일본 등 저렴한 요금제 출시
  - 미국의 최대 이동통신사인 버라이즌은 이용가능한 데이터량 증가를 통해 평균 이용요금 등을 저렴하게 책정한 “Share Everything Plans”으로 2012년

4분기 220만 가입자를 추가로 유치하고 8%대의 수익증대 효과 달성

- 2013년 3월 방송사 및 금융권에 대한 해킹 공격이 일어나는 등 대형 해킹 사건이 최근 몇 년에 걸쳐 꾸준히 발생
  - 2013년 3월 20일 KBS, YTN 등 주요 방송사 및 신한은행, 농협 등에 해킹 피해가 발생
  - 해킹그룹 “후이즈”가 자신들의 소행이라고 밝혔지만 관련자들에 대한 수사는 미진해 사건의 실체는 여전히 불투명
  - 민관군 합동대응팀의 조사 결과 총 4만 8,700여대의 컴퓨터 및 서버가 피해를 본 것으로 집계
  - 3월 20일 해킹 사건에서 해커들의 공격이 안랩과 하우리 보안 관련 제품의 틈새를 이용했다는 분석이 제기됨. 안랩은 지난 29일 농협에 대한 자체 조사에서 자사 제품의 취약점 발견
  - 한국은 물론 미국, 일본 등에서도 뱅크 오브 아메리카, 소니 등 주요 기업이 해킹 공격을 받아 개인정보 유출, 전산망 마비 등 피해 사례가 다수 발생
  - IBM이 130여개국 3,700여 고객사를 분석해 발표한 “사이버 보안 지수”에 따르면 연간 1억 3,700만여 건의 해킹 공격이 발생했고 이 가운데 약 30%가 악성코드를 통한 것으로 파악
  - 2011년에 발생한 네이트 해킹 사건에 대해서는 집단 소송이 제기되기도 했으며 최근 3월 한 관련 소송에서는 원고 일부승소 판결로 2,800여 명에 대해 각각 위자료 20만원, 총 5억 7,640만원을 지급할 예정
  - 지난 2011년 7월 발생한 네이트 및 싸이월드 해킹 사건으로 총 3,500만 회원의 개인정보가 유출되는 등 2000년대 후반 이후 최근까지 외국은 물론 국내에서도 대형 해킹 사건이 점차 빈발
- 2013년 3월 태블릿PC 등 윈도8 제품의 국내 판매 호조세
  - 국내 PC시장은 미국 등 해외시장에 비해 마이크로소프트, 인텔 진영의 점유

율이 매우 높은 경향을 보이고 있으며 이것이 MS 윈도우8 제품의 국내 판매 촉진에 영향을 주는 흐름

- 마이크로소프트가 삼성, LG, HP, 소니, 도시바, 에이서 등 국내외 주요 PC 업체와 협력해 글로벌 시장에서 다종다양한 신제품을 꾸준히 출시. 기존 PC 업체는 구글, 애플 등 스마트기기 업체의 고성장에 따라 PC 시장 성장이 부진해지는 등 부정적 영향
- 태블릿PC 시장에서 구글, 애플의 높은 점유율은 기존 PC업체로 하여금 윈도우8 제품에 대해 우호적인 대응(관련 제품 출시 증가 등)을 이끄는 한 원인으로 작용
- 시장조사기관 IDC에 따르면 2012년 3분기 글로벌 PC시장 규모가 전년동기 대비 8.6% 감소하는 등 부진 양상. 이에 기존 PC 업체는 태블릿PC와 노트북의 장점을 결합한 윈도우8 계열 신제품을 통해 대응하는 추세

## □ 해외동향

- 2013년 3월 미국 금융기관이 해킹을 당하는 등 국내외적으로 해킹 사건이 꾸준히 발생하는 추세
  - IBM이 130여개국 3,700여 고객사를 분석해 발표한 “사이버 보안 지수”에 따르면 연간 1억 3,700만여 건의 해킹 공격이 발생했고 이 가운데 약 30%가 악성코드를 통한 것
  - 공격의 동기 중 49%가 우발적이었으나 금융범죄, 산업스파이 등 의도적인 공격 시도도 23%에 이룸. 이번 해킹 공격과 같은 외부 공격은 전체의 44%를 차지
  - 지난 3월말 아메리칸 익스프레스와뱅크 오브 아메리카 등 미국 주요 금융기관이 해킹 공격을 받은 것으로 알려짐. 약 수 시간 동안 전산망 장애가 발생했으나 곧 복구

- 이에 앞서 해킹 공격으로 미국 웰스파고 은행의 웹사이트가 마비되었으며  
뱅크 오브 아메리카는 금융 당국에 자료를 제출해 지속적인 사이버 공격을  
받고 있다는 사실 피력
  - 최근 주중 미국 상공회의소는 중국에서 활동하는 미국 기업 325곳을 대상으  
로 조사한 결과를 발표. 이에 따르면 이들 가운데 26%가 현지 사업체에 대  
한 해킹으로 기업 기밀 유출 피해를 입은 경험이 있다고 발표
  - 현재는 물론 향후 한국 기업의 중국내 활동이 지속적으로 증가하고 있기 때  
문에 한국 기업들 또한 보안 문제에 대한 개선이 요구되는 양상
- 2012년부터 최근까지 구글이 자사 OS 플랫폼뿐만 아니라 애플 iOS 등 타사  
플랫폼 관련 애플리케이션 서비스를 증대시키고 꾸준히 개선
- 구글은 자사 OS인 안드로이드 시장에만 치중하지 않고 iOS 등 경쟁사 플랫  
폼 관련 서비스 및 애플리케이션도 지속적으로 개발 및 제공
  - 지난 2012년 하반기 애플은 아이폰5를 출시하면서 기존에 기본 지도 앱으로  
제공하던 구글맵 대신 자사의 지도 앱을 서비스
  - 그러나 애플의 지도 앱은 부정확한 위치 표시, 잘못된 지도, 방향 오류 등  
여러 문제를 야기했으며 애플 이용자는 물론 스마트기기 이용자층 전반에  
부정적인 이미지
  - 결국 애플은 CEO가 직접 소비자에게 사과하고 구글맵을 다시 아이폰 등 자  
사 기기에서 사용가능하도록 해 이용자의 불편을 해소할 밖에 없는 상황. 최  
근 애플은 실내 GPS 개발업체인 “와이파이슬램”을 인수하는 등 자사 지도앱  
의 개선을 위해 투자 및 노력 중
  - 구글은 자사 플랫폼 및 앱스토어(구글 플레이 등)에 안주하지 않고 구글맵  
등 우수한 품질을 지닌 앱을 다종다양하게 경쟁사 플랫폼에 제공하면서 콘  
텐츠 자체의 경쟁력으로 시장을 잠식하는 공격적 전략 시행
  - 구글은 한때 구글맵의 이용을 차단했던 마이크로소프트의 윈도우폰에 대해서  
도 구글맵을 제공하는 등 전반적으로 문호를 넓히는 경향

- 2013년 상반기부터 마이크로소프트는 윈도우8 제품의 가격을 인하하는 등 마케팅을 강화할 전망
  - 최근 한국 시장에서는 윈도우8 제품의 판매가 양호한 수준이나 글로벌 시장에서는 윈도우8 관련 제품에 대한 시장의 반응은 미흡한 추세
  - 이에 MS는 주요 PC 제조업체에 대해 기존보다 더욱 저가로 윈도우8을 제공해 궁극적으로 윈도우8 제품의 저변을 넓히는 전략을 선택. 예를 들어 10.8인치 미만 기기에 탑재하는 윈도우8, 오피스 패키지 제품의 납품 가격을 종전보다 30달러 인하
  - 최근 마이크로소프트는 기존의 독점력을 활용한 폐쇄적인 전략을 추구하면서 EU로부터 독점 및 소비자 선택권 침해 혐의 등으로 기소되어 벌금 총 22억 4천만 유로를 부과하는 등 난항을 겪고 있는 상황

## 7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2013년 1월 인기 아동 애니메이션인 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 극장판 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”이 국내에서 개봉
  - 2013년 1월 개봉한 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”은 90만 명 관객을 동원. 2011년 국내 극장 애니메이션 사상 최고 기록을 세운 “마당을 나온 암탉”은 220만 명
  - 이번 극장판 뽀로로는 대상 연령층이 어려 “마당을 나온 암탉”에 비해 국내 흥행에서는 뒤졌으나 세계시장 진출에서는 오히려 더 좋은 성과를 거둘 가능성이 높을 전망
  - 1월 하순에 “슈퍼썰매 대모험”(중국 현지 제목 : 波魯魯 冰雪大冒險)이 중국에서도 개봉했으며 개봉일인 21일부터 27일까지 한 주 동안 590만 위안의 매출을 기록해 주간 박스오피스에서 7위를 기록
  - 이는 지난 2011년 중국에서 최초로 공식 개봉한 “마당을 나온 암탉”의 개봉 첫 2주 매출인 393만 위안을 훨씬 상회했으며 박스오피스 탑 10 진입도 인지도 확대 등 중장기적 측면에서 높은 의미 전망
  - 이번 극장판은 한중합작을 통해 제작해 아직까지 폐쇄적인 중국 영화 및 애니메이션 시장 진출에서도 유리한 기회 획득. 제작사 오콘은 중국 지역 수입의 10%만 받고 나머지 90%는 중국측 파트너에 넘겨 중장기적으로 중국 시장에서 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 성장가능성에 높은 비중
  - 중국의 엔터테인먼트 기업인 ACG, 중국 애니메이션 그룹 등과 투자유치 및 합작을 통해 중국 영화 및 애니메이션과 동등한 자격을 얻을 수 있었으며 이는 유통 및 배급, 개봉 타이밍(개봉이 늦어질시 불법복제로 인한 피해 증대 경향)에서도 유리하게 작용

- 또한 유럽필름마켓(EFM)에서 미국 배급사 그라인드스톤엔터테인먼트와 북미 지역 배급 계약을 체결했으며 중동의 걸프 필름(Gulf Film), 브라질의 플레이아르테(Playarte) 등과 계약을 체결해 중동, 남미 지역 진출에도 성공
- 북미 지역에서는 상대적으로 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 인지도, 인기가 낮았으나 이번 극장판 개봉에 따라 향후 북미 시장에서도 추가 성장을 기대
- 과거 국내 극장 애니메이션 제작이 부진했던 가운데 “토이 스토리”, “드래곤 길들이기” 등 국내 극장 애니메이션 시장에서 미국 작품이 주도. 그러나 국내 제작 및 배급 역량이 점차 성숙하면서 가족용 애니메이션을 중심으로 시장점유율 확대 추세
- 2012년 12월 SKT는 교육용 로봇 알버트를 출시했으며 올해 3월 유럽의 로보폴리스(Robopolis) 그룹과 알버트 수출 관련 양해각서를 체결
  - 2012년 12월 SKT는 교육용 로봇 알버트를 출시했으며 11월에는 LG가 키즈 패드를 내놓는 등 KT의 키봇 출시 이후 시장 진입 업체가 늘어나면서 아동 교육용 스마트기기 개발 및 서비스가 성장
  - 2012년 12월 출시된 SKT의 알버트는 안드로이드 계열의 스마트폰과 결합해 동작하는 교육용 로봇으로 근접 인식센서, 광학인식센서, 스마트펜 등과 연동기능이 탑재
  - 지난 3월에는 로보폴리스 그룹과 유럽 지역 수출에 대한 양해각서를 체결. 브루노보넬 로보폴리스 회장은 학습용 로봇 알버트에 대해 경제성과 확장성을 겸비했다고 평가
  - KT의 키봇2도 사우디아라비아 수출을 진행 중. 최근 미국 등 선진시장에서 아동용 태블릿PC 등 아동용 스마트기기에 대한 수요가 점차 증가하고 있어 국내 3사 제품들의 향후 수출 확대 가능성도 점차 증가
  - 미국 시장에서 연말 어린이 선물로 태블릿PC가 강세를 보이며 완구업체의 매출이 부진한 양상
  - 아동 전용 스마트기기의 개발 및 서비스는 기존 완구시장의 한계를 극복하

기 위한 유효한 방안으로 대두. 국내 시장에서는 완구업체 대신 이동통신, 가전업체가 먼저 아동용 스마트기기 서비스에 나서는 양상

- 일반 태블릿PC와 비교해 아동용 스마트기기는 유아 이용자가 직면할 수 있는 부적합 콘텐츠 노출, 유료앱 오결제 등 위험요소를 제거해 경쟁력 및 장점을 확보
- 2013년 2월 국산 3D 애니메이션 “두리둥실 몽계공항”이 애니맥스 채널에서 방영 시작
  - KBS 애니메이션 “두리둥실 몽계공항”(DPS 제작)은 프랑스 칸에서 “MIP주니어 키즈 주리 프리스쿨 부문 그랑프리”를 수상
  - 키즈 주리(Kid's Jury : 어린이 심사위원) 부문은 아동 애니메이션 주시청자인 어린이들이 직접 작품을 선출함. 2010년에는 “로보카폴리”가 수상했으며 2011년에는 “캐니멀”이 수상해 3년 연속 한국 애니메이션이 석권
- 레드로버(한국)와 톤박스엔터테인먼트(캐나다)가 공동제작한 극장용 애니메이션 “넛잡”이 2013년 미국에서 개봉 예정
  - 레드로버는 지난 2월 넛잡의 캐릭터 성우로 리암 니슨, 브렌든 프레이저, 마야 루돌프 등 할리우드 배우가 캐스팅되었다고 밝혀 순조로운 제작 진행중
  - 레드로버와 톤박스엔터테인먼트는 “걸프 스트림 픽처스”를 설립해 워너브라더스와 함께 애니메이션 등을 공동제작할 예정이며 배급은 워너브라더스가 담당
  - 3D, 4D 등 차세대 영상전문기업인 레드로버(한국)는 글로벌 애니메이션 업체인 톤박스엔터테인먼트(캐나다)와 전략적 파트너십을 맺고 “볼츠앤블립”, “넛잡”, “스파크”, “비트파티” 등 3D, 4D 애니메이션을 공동제작
- 2012년 12월 기술표준원은 일부 중국산 장난감 승용차, 봉제 인형 등에서 내분비계 장애를 초래할 수 있는 물질을 검출
  - 기술표준원은 완구 등을 포함해 총 393개 제품에 대해 안전성 조사를 실시



했으며 이 가운데 중국산 완구 자동차, 봉제 허스키 인형 등 21개 제품에 대해 리콜조치

## □ 해외동향

- 2013년 상반기 들어 글로벌 히트 게임 앵그리버드(누적 다운로드 약 17억 건)의 TV용 애니메이션이 각국에서 방영 개시
  - 2013년 3월 앵그리버드의 첫 TV 애니메이션인 “앵그리버드 튠즈”가 한국, 핀란드 등 12개국에서 동시 방영할 예정이며 국내에서는 재능TV가 방영권을 획득
  - 이처럼 TV용 애니메이션(TVA)이 전 세계 동시 방영에 돌입하는 경우는 거의 없으나 앵그리버드의 콘텐츠 파워는 2000년대 후반 이후 여타 경쟁 제품 등이 범접하지 못할 정도로 세계 최고 수준이기 때문에 가능
  - 앵그리버드 TV 애니메이션은 방영 다음날 바로 앵그리버드 관련 앱을 설치한 스마트기기를 통해 이용가능함. 애니메이션 유통 및 배포 방식에도 새로운 시도를 도입
  - 2011년에 극장 애니메이션 “리오”의 캐릭터와 스토리를 “앵그리버드” 게임으로 전환한 “앵그리버드 리오”가 출시. 그러나 헐리우드 애니메이션 “리오”는 새가 주인공으로 나온다는 공통점이 있을 뿐 당초에 “앵그리버드” 원작과 무관
  - 따라서 이번 “앵그리버드 튠즈”는 공식적으로 최초의 “앵그리버드” 기반 애니메이션 제작 및 방영이며 지난해 말 2016년 개봉을 목표로 극장판 제작을 공식 발표하며 관련 사업 진행 중
  - “앵그리버드” 게임 시리즈의 국내 다운로드 건수는 미국과 중국에 이어 3위에 이르며 이 같은 높은 국내 인지도로 인해 앵그리버드의 국내 라이선스 업체의 주장에 따르면 한국내 캐릭터, 팬시 등 관련 상품 매출이 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 그다지 뒤지지 않는 수준

- 앵그리버드는 아이폰과 더불어 21세기 창조경제를 상징하는 대표 상품으로 자리매김했으며 세계적 인기와 우호적인 분위기를 바탕으로 “스타워즈” 등 기존의 유명 문화상품과 제휴도 지속
- 2012년 연말 시즌을 맞아 미국 등 선진국 시장에서 어린이 선물로 태블릿PC가 각광을 받고 있는 것으로 드러나 기존 완구업체에 도전을 제기
  - 2012년 12월 파이낸셜타임스에 따르면 바비 인형으로 유명한 세계 1위의 장난감 제조업체 마텔의 최고 판매 상품이 플라스틱 휴대전화 케이스로 드러나 완구시장에서 변화를 반영
  - 기존에 선두를 달리던 바비인형, 장난감 트럭(핫휠 등)이 휴대전화 케이스 판매보다 부진한 양상. 10세 이하 아이를 둔 미국 가정에서는 태블릿PC가 어린이도 사용하는 제품이 되는 추세
  - 이에 따라 마텔, 하스브로 등 주요 완구업체에 대한 매출 전망이 낮아졌으며 실제로 2013년 2월에 발표된 마텔의 매출은 22억 6천만 달러에 그쳐 월스트리트의 전망치 22억 9천만 달러보다도 낮아짐
  - 2012년 4분기 토이저러스는 아동용 태블릿PC “태비오”(Tabeo)를 토이저러스 매장에서만 독점 판매하는 등 시장 변화에 대응하기 위한 기존 업체의 대응이 가시화
  - 3월 발표된 미국의 4분기 경제성장률은 0.4%로 부진했으나 이는 정부지출 감소로 인한 것으로 반면 민간소비지출은 2% 이상의 높은 증가세를 시현. 따라서 완구업체의 미국 시장 매출 부진은 선물 용도에서 태블릿PC 등의 대체로 인한 영향이 크다는 분석이 유효

## IV. CBI(Content Business Index) 분석

### 1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI<sup>45)</sup> 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 2013년 3월 8일부터~3월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('12년 3분기, '12년 4분기), 설문항목(매

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

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

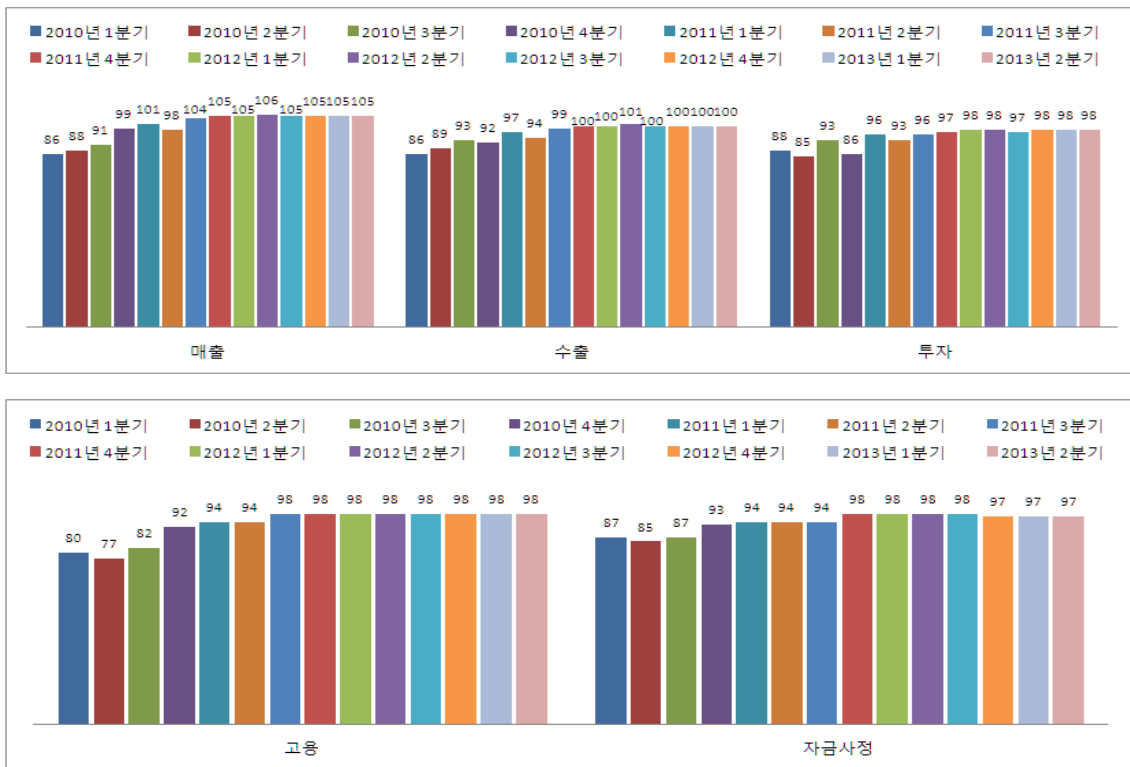
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

### 3 2010년 1분기~2013년 2분기 CBI 분석

#### 3.1. 2010년 1분기~2013년 2분기 CBI 종합분석<sup>46)</sup>

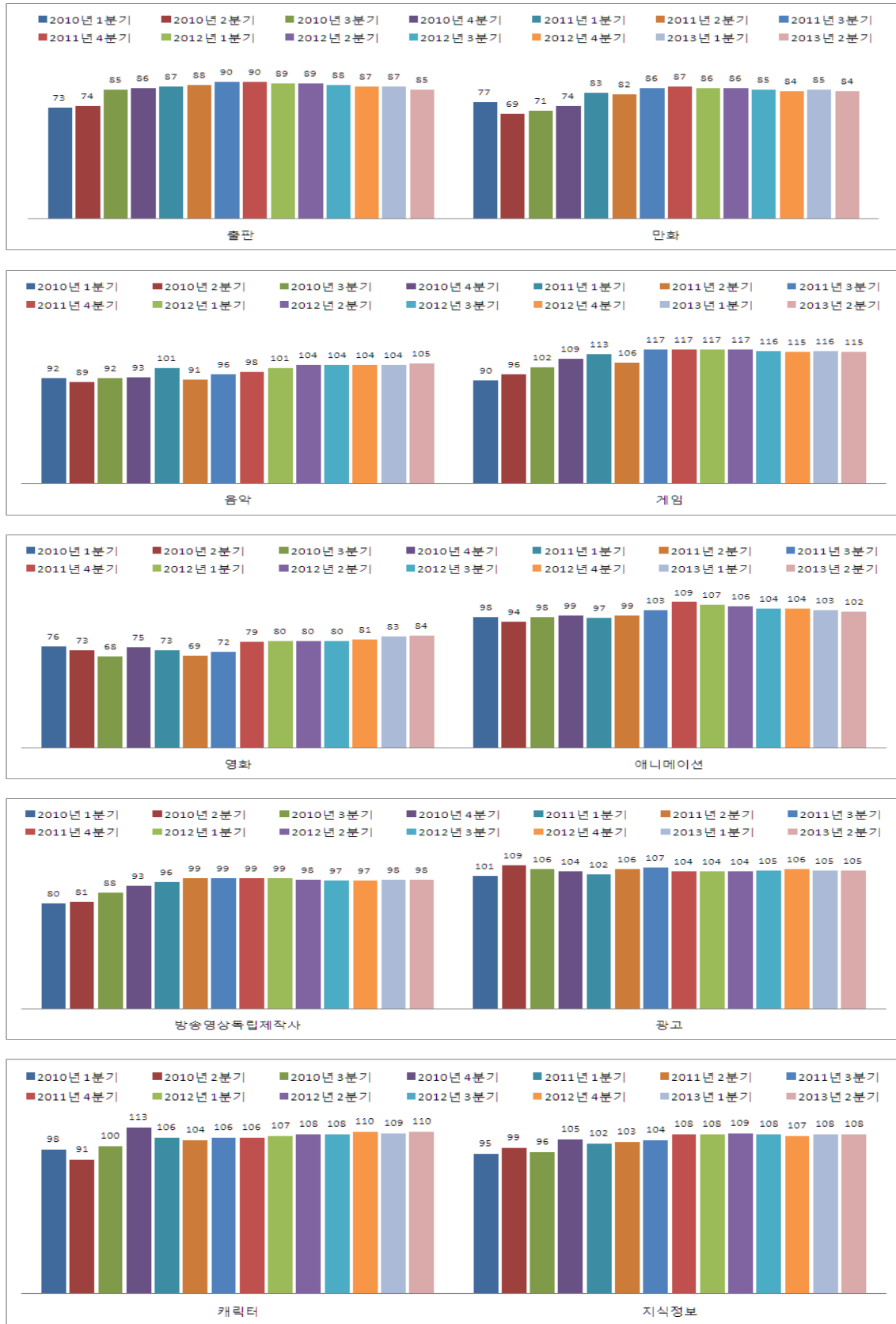
- '12년 4분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 3분기와 유사하나, 투자는 증가될 것으로 나타났으며, 자금사정이 다소 하락할 것으로 전망

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



46) 100을 기준으로 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

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



- '13년 1분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 게임, 영화, 방송영상독립제작사, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상
- '12년 4분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 영화(89→91), 게임(121→122), 지식정보(116→118)

### 3.2. 2010년 1분기~2013년 2분기 CBI 산업별·부문별 분석

#### ● 출판산업 CBI

〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	77	69	75	71	75	73
2010년 2분기	78	74	75	68	77	74
2010년 3분기	91	95	81	75	85	85
2010년 4분기	89	88	80	84	87	86
2011년 1분기	92	80	89	88	88	87
2011년 2분기	88	90	87	90	84	88
2011년 3분기	93	92	89	91	87	90
2011년 4분기	93	91	82	93	92	90
2012년 1분기	93	90	81	91	90	89
2012년 2분기	94	90	81	91	91	89
2012년 3분기	91	88	80	90	89	88
2012년 4분기	90	87	80	89	88	87
2013년 1분기	91	87	80	88	87	87
2013년 2분기	89	86	79	87	86	85

- '13년 1분기 출판은 '12년 4분기 대비 전반적으로 정체되고 있으나, 매출은 소폭 증가될 것으로 전망
- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락할 것으로 전망되며, 특히 매출이 소폭 감소할 것으로 예상

● 만화산업 CBI

〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI

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

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 소폭 증가 예상
- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적인 감소 전망

● 음악산업 CBI

〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI

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

- '13년 1분기에는 '12년 4분기 대비 매출과 투자를 제외하고 유사한 경향을 보일 것으로 전망

- '13년 2분기에는 '13년 1분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상되며, 고용을 제외하고 소폭 증가할 것으로 예상

● 게임산업 CBI

〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117
2012년 1분기	124	115	131	106	111	117
2012년 2분기	124	114	130	106	112	117
2012년 3분기	122	112	129	105	111	116
2012년 4분기	121	111	129	105	111	115
2013년 1분기	122	112	129	105	110	116
2013년 2분기	122	111	128	104	109	115

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 다소 증가할 것으로 전망되며, 상승기조는 이어갈 것으로 예상

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출을 제외하고 다소 감소될 것으로 전망

● 영화산업 CBI

〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	79	58	87	78	81	77
2010년 2분기	72	63	71	77	81	73
2010년 3분기	76	61	72	69	64	68
2010년 4분기	83	63	73	77	77	75
2011년 1분기	81	78	65	70	75	73
2011년 2분기	70	62	62	72	77	69
2011년 3분기	82	67	69	71	73	73
2011년 4분기	86	73	82	77	79	79
2012년 1분기	88	75	83	77	79	80
2012년 2분기	86	76	82	76	78	80
2012년 3분기	87	77	82	76	78	80
2012년 4분기	89	79	83	77	79	81
2013년 1분기	91	80	84	78	81	83
2013년 2분기	92	81	85	79	81	84

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 약간 호전될 것으로 전망



- '13년 2분기는 '12년 1분기부터 이어온 호조세가 지속될 것으로 전망

● 애니메이션산업 CBI

〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

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

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

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상

● 방송영상독립제작사 CBI

〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI

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

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적인 증가 전망

- '13년 2분기는 '13년 1분기에 비해 전반적인 상승세 예상

● 광고산업 CBI

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI

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

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 전반적으로 감소할 것으로 전망

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 고용 등은 소폭 하락할 것으로 전망

● 캐릭터산업 CBI

〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109
2013년 2분기	114	132	99	103	101	110

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 다소 감소할 것으로 전망되나 호조세는 이어갈 것으로 예상

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 증가 전망

● 지식정보산업 CBI

〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI

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

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 고용, 자금사정 등이 다소 증가할 것으로 전망

- '13년 2분기는 '13년 1분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상

## V. 콘텐츠산업 INSIGHT

### 1 2012년 4분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '12년 4분기 전년동기대비 GDP 성장률은 1.5%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 110.6으로 전년동기대비 1.6% 증가, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 0.9% 증가, 0.5%로 감소했으며 전분기대비 각각 10.1% 상승, 6.4% 하락
- '12년 12월 전체 소비자 심리지수는 99로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 11월 이후 하락세를 보이고 있으며, '12년 12월 91로 나타남. '09년 금융위기에 따른 경기위축에서 회복되면서 '12년 1분기 까지 소비지출 증가세를 보였으나, 유럽재정위기 등 리스크 상존과 함께 미국, 중국 등 국내 주요 통상 국가들의 가시적인 거시경제 회복 지연 등에 따른 국내 경기 상승의 부정적 영향 우려로 국내 수요의 전반적 확장기조에는 심리적 위축 증대 전망. '13년 1분기 이후 북한리스크, 유럽재정위기 등 대외 리스크가 상존하고 있음에도 중국 등 해외 주요 국가들의 거시경제 완만한 회복세가 예상되는 가운데, 신흥국 성장세가 증대될 전망이며, 이는 국내 경기의 완만한 회복에 긍정적으로 영향을 미쳐 실질소득 증가 및 소비지출 증가 전망. 이에 오락·문화 소비지출은 대외적인 회복기조에 따른 콘텐츠 수요확대로 상대적으로 높은 증가율이 전망되며, 특히 창조경제 등 산업 패러다임 변화에 부응하는 스마트콘텐츠 등 경쟁력 확보 분야는 수요 증대에 따른 큰 폭의 소비지출 확대 예상
- '12년 4분기 CBI를 살펴보면, '11년 4분기 이후 동일한 경향을 보이고 있음(매출(106→105→105) 및 투자(98→97→98), 고용(98→98→98), 수출(101→100→100). '13년 1분기 CBI전망은 전분기와 유사한 경향이 예상되며, '13년 2분기 CBI전망은 경기정체 우려에도 불구하고 매출(105→105→105→105), 수출(100→100→100→100)은 '13년 1분기와 유사한 경향 전망

- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '12년 4분기는 콘텐츠산업 성장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수는 전년동기대비 증가하였으며 전분기대비 전반적으로 증가 추세. 또한 '13년 1분기 콘텐츠산업 CBI는 '12년 4분기 대비 동일 수준 예상
- '12년 4분기는 1분기부터 이어진 유럽재정위기 등 대외리스크의 영향이 이어지면서 국내 경기 회복에 다소 부정적으로 작용해 규모화와 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 내수 편중 기업들의 양적 및 질적 성장 저해. 다만, 콘텐츠산업은 상기 대내외 불안요인에도 불구하고 스마트 패러다임에 따른 소비패턴의 변화가 스마트콘텐츠 수요확대를 견인하면서 스마트콘텐츠를 중심으로 공급확대 및 생산증가. 2013년 1분기 이후 미국, 중국 등 주력 수출교역국들의 완만한 경기회복 및 내수확대 기대가 증대되어, 국내 완성도와 경쟁력을 보유한 콘텐츠의 공급 확대 전망. 이에 따라 유럽재정위기 등 대외적 긍정요인에 따른 환율, 물가 등 거시적 측면을 고려하면서 미시적 측면으로 창조경제에 입각한 콘텐츠산업 수요·공급 관련 구체적인 정책 수립 및 방안 추진 필요

〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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



〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

〈표 V-14〉 '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	89	86	79	87	86
만화	89	79	80	87	85
음악(공연)	107	108	98	109	102
게임	122	111	128	104	109
영화	92	81	85	79	81
애니메이션	105	104	100	100	101
방송영상독립제작사	101	96	98	100	96
광고	112	102	109	102	100
캐릭터	114	132	99	103	101
지식정보	119	101	103	107	111

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

## 2 2012년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

### 2.1. 게임산업 분석 및 전망

#### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,340억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.2%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.2% 성장하였고 전분기대비 4.7% 증가하였으며 CBI 분석 결과 4분기 121로 양호
- 게임산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 7,134억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 30.4%를 차지
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 22.3% 감소하였고 전분기대비 4.0% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 111로 양호

#### □ 고용부문

- 게임산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 9만 4,763명이며 상장사 고용 비중은 11.2%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.6% 감소하였고 전분기대비 2.5% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 105로 양호

#### □ 게임산업 2013년 1분기 전망

- 게임산업 '13년 1분기 매출CBI(122) 및 수출CBI(112)는 '12년 4분기 대비 증가 예상
  - '13년 1분기에는 '12년 4분기에 이어 해외 대작의 국내 온라인게임 시장 점유율 높은 상황에서 대형 국내 온라인게임 업체뿐 아니라 중소형 업체들의

### 시장 진출로 실적이 호전 될 전망

※ KOG의 “아이마”, CJ E&M 넷마블의 “모나크”, 네오위즈의 “킹덤언더파이어온라인:에이지오브스툼” 등 대형 신작 공개 테스트 실시

※ 엔트리브소프트는 “MVP 베이스볼 온라인”의 신작 출시와 기존 온라인게임인 “팡야”와 “프로야구 매니저”의 실적 부진에 따른 적자, 블루홀스튜디오의 “테라”는 전년도보다 매출은 증가했으나, 북미와 유럽 등 해외 투자 증가로 적자

### - 대형 개발업체들의 스마트게임 성장에 따른 진입 확대와 함께 기존 국내 모바일게임 개발업체 및 해외 모바일게임 개발업체간의 경쟁 확대 전망

※ 넥슨 자회사인 네온스튜디오는 투자와 인력확대를 통해 모바일 게임분야에 역량 집중

※ 게임팟코리아는 “드래곤길드”를 포함하여 총 8종의 스마트게임 국내 진출 전망, 대형 모바일 게임 업체 중 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M 넷마블, 액토즈소프트 등은 카카오톡용 게임 개발 및 출시

### - '12년 하반기에 이어 이용자 접근도가 용이한 스마트게임 등의 선전은 지속 되면서 여성 및 중장년층 등 이용자 확대 전망

※ “애니팡”, “드래곤플라이트”, “다함께 차차차” 등 점수 경쟁 위주의 게임들이 인기를 모으면서 여성 및 40~50대 중장년층들에게도 이용 확대

### - 국내 스마트게임은 오픈마켓에서의 지속적인 성장을 통해 미국 등 주요 게임 시장뿐 아니라 동남아, 남미 등 신흥 시장에서 실적 호조 전망

※ 국내 스마트게임의 선전으로 “구글플레이어” 점유율이 3위에서 2위로 상승

### - 중국 등 게임 주요 수요국가들의 시장 규모 성장에 따라 기존 온라인게임 서비스와 함께 스마트게임 수출 증대 전망

※ 2012년 중국 온라인게임 시장규모는 602억 8,000만 위안(약 10조 5,000억원)으로 전년대비 35% 성장했으며, 게임 이용자수는 약 4억 1,100만명 수준

※ 스마일게이트는 “크로스피어”의 중국내 성장 지속과 함께 스파이더맨, 헐크 등 유명 캐릭터를 활용한 신작 온라인게임 개발 중

### ● 게임산업 '13년 1분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상

- '12년에 이어 '13년 1분기 이후 지속적인 스마트게임 수요확대 등으로 개발 인력을 중심으로 수요 증대 전망, 대형 개발사들은 스마트게임 자회사 설립 확대에 따라 경력을 보유한 개발자 위주 수요 확대 예상

## 2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 4조 9,577억 원이며 만화는 약 1,773억 원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 10.3%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 3.1% 감소하였으며 전분기대비 3.3% 하락하였음. '12년 4분기 매출CBI 분석 결과 출판과 만화는 각각 90, 89로 다소 부진
- 출판 및 만화산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 790억원, 만화가 47억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 14.8%
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 36.6% 증가하였고 전분기대비 407.4% 상승하였으며, 수출CBI는 출판 87, 만화 79로 다소 부진

### □ 고용부문

- 출판/만화산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 20만 6,536명이며 상장사 고용 비중은 3.2%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 12.2% 감소하였고 전분기대비 6.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 89이며 만화 87로 부진

### □ 출판/만화산업 2013년 1분기 전망

- 출판/만화산업 '13년 1분기 매출CBI는 각각 91, 90이며, 수출CBI는 각각 87, 79로 부진 예상
  - 독서인구 및 독서시간 감소에 따른 탈독서화가 지속되고 있으며, 이는 10년간 지속되고 있는 상황이며 이에 대한 대안 마련 필요

- ※ 2011년 국민독서실태조사 결과 일일 평균 모바일 인터넷 이용시간 1.6시간, SNS 이용 1.1시간, 독서시간 0.4시간
- 전자책 유료화의 안정적인 정착이 지체됨에도 불구하고 출판사 및 유통사들의 투자 확대에 공급 증대 전망
  - ※ 예스24의 “크레마 터치” 출시 후 2012년 기준 약 1만 여대 이상 판매 했으며, 교보문고의 “샘(sam)”은 회원제 e북 서비스로 단권 구입이 아닌 연간 회원제로 운영
- 출판 원자재의 지속적인 상승으로 출판 및 인쇄업체들의 제작비용 상승과 유통부문에 도서정가제, 홈쇼핑 판매 확대 등 시장 과도기 현상 지속
  - ※ 도서정가제는 출판사 및 온오프라인간의 참여한 대립이 이루어지고 있으며, 홈쇼핑에서는 세계문학전집을 중심으로 판매가 확대되고 있는 상황
- 아동도서, 학습서 등을 중심으로 아시아권 시장과 함께 유럽 등 시장 다변화 모색으로 수출 증가 전망
  - ※ 베텔스만은 중국 카이신왕(開心網)과 함께 합작을 진행하고 있으며, 대한출판문화협회는 해외 출판시장을 겨냥하여 런던 도서전과 이태리 볼로냐 아동도서전에 참가하였으며, 또한 내년에는 런던 도서전에서 마켓 포커스로 한국이 지정되는 등 해외 시장 다각화 추진
- 웹툰의 오픈마켓을 통한 유료화 및 웹툰내의 간접광고, 기업 마케팅에 웹툰 활용 등 수익 확대 전망
  - ※ 네이버는 “PPS 프로그램”을 통한 수익 배분과 웹툰 속에 간접광고(PPL) 실시, 모바일11번가와 천리마켓 제휴
- 애플의 수요 확대에 따른 전자책 제작 솔루션 성장으로 앱만화의 제작 증가 및 수요 확대 전망
  - ※ 대원미디어의 “열혈강호”는 애플 앱스토어 도서부문에서 매출 1위 달성, 북잼은 “블리치” 판권계약을 통한 앱만화 제작 예정
- 아시아권을 중심으로 학습만화는 지속적으로 확대되고 있으며, 오픈마켓을 중심으로 한 모바일만화의 일본 등 해외 진출 본격화
  - ※ 예림당의 “Why?”시리즈는 중국, 베트남 등 50여개국에 저작권 수출이 발생하고 있으며 이를 활용한 전자책 분야 등 영역 확대
  - ※ NHN의 “LINE Manga”서비스를 일본내에서 유료화 실시



- 출판/만화산업 '13년 1분기 고용CBI는 각각 88, 88로 부진 예상
  - 애플 및 전자책 투자 활성화에 따른 전자책 관련 인력을 중심으로 증가가 전망되나 전반적인 출판/만화의 제작 환경 변화에 따라 종이 출판 제작 분야를 중심으로 인력수요 정체 및 감소가 예상
  - 웹툰의 산업화가 이루어짐에 따라 기획, 제작 및 유통 등 가치사슬별 인력 수요 증대 예상

## 2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 1,530억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 22.4%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 21.1% 증가하였고 전분기대비 8.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 107로 호조
- 음악산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,403억원이며 상장사 수출액 비중은 40.7%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 11.8% 증가하였고 전분기대비 3.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 107로 양호

### □ 고용부문

- 음악산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 7만 8,422명이며 상장사 고용 비중은 2.0%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 15.2% 증가하였고 전분기대비 5.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 109로 호조

## □ 음악산업 2013년 1분기 전망

- 음악산업 '13년 1분기 매출CBI는 106으로 호조, 수출CBI 107로 호조 예상
  - 기존 정액제 스트리밍 서비스의 종량제화가 예정됨에 따라 음원제작자의 수익 확대 전망
  - 소셜미디어(유튜브 및 페이스북 등)를 활용해 K팝의 세계화가 지속될 것으로 전망되며, 국내 및 해외 매출 증가 기여. K팝의 해외 인지도 상승에 따라 국내 제품의 간접 수출 증대 확대 전망
  - 대중음악 수요 확대에 따른 투자 활성화로 매출 확대가 예상되며, 다수의 규모화된 공연장 건립 등으로 콘서트 시장 확대 전망
    - ※ 기획재정부는 1만 5,000명 수용 가능한 아레나형 K팝 전용 공연장을 2016년말 완공 예정
  - 국내 음원 수익은 국한된 내수시장을 탈피하였으며, 해외시장에서 음원 수익 발생이 확대 되는 추세
    - ※ 싸이의 “강남 스타일”은 국내에서 음원 매출 보다 아이튠즈를 통한 매출이 약 20배가 넘는 수준이며, “젠틀맨” 또한 “강남 스타일”과 유사한 흐름을 보임
  - 대중음악콘서트와 뮤지컬의 수요 확대는 공연관람 층이 다양해진 것에 기인한 것이며, 특히 구매력이 높은 중장년층을 중심으로 가족단위 관람증가에 따라 공연시장 증대 전망
  - 국내 창작 뮤지컬의 중심으로 제작 확대와 뮤지컬 전용 공연장 구축 등으로 가치사슬(기획, 제작, 유통 등)이 형성되어 산업화 진전
  - 한류스타가 참여한 뮤지컬과 함께 스토리와 연출 등 완성도 높은 창작 뮤지컬을 중심으로 아시아권 및 신흥시장 수출 확대 전망
    - ※ 재 창작된 “잭 더 리퍼”는 일본에서 81.5% 유료 객석 점유율을 보이는 등 높은 반응
- 음악산업 '13년 1분기 고용CBI는 109로 호조 예상
  - 공연과 음원의 국내외 수요 확대로, 창작 뮤지컬 제작, 대중음악 공연 기획, 음원 기획 등 전반적인 인력 수요 증가 전망

## 2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 2,217억원이며 방송 영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 8.5%를 차지
  - 방송영상독립제작사 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기 대비 9.6% 감소하였고 전분기대비 62.5% 증가하였으며, CBI 분석 결과 4분기 101로 호조

### □ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 5,988명이며 상장사 고용 비중은 1.3%를 차지
  - 방송영상독립제작사 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.1% 증가하였고 전분기대비 4.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 100으로 호조

### □ 방송영상독립제작사 2013년 1분기 전망

- 방송영상독립제작사 '13년 1분기 매출CBI는 101로 호조, 수출CBI는 95로 약간 정체 예상
  - IPTV 및 N스크린서비스, 스마트TV 등의 이용증대로 방송콘텐츠의 제작 및 수요 확대 전망
    - ※ 지상파 방송사들과 TV제조사와의 연합을 통한 스마트TV 시장 진출
  - 완성된 드라마를 중심으로 수출되는 것을 넘어 창의적인 아이디어 기반의 예능프로그램 포맷 수출 증대
    - ※ KBS의 “도전 골든벨”은 베트남에 수출 했으며, MBC의 “나는 가수다”, “우리 결혼했어요”, “아빠 어디가”는 중국에 수출
  - 드라마 뿐만 아니라 국내 방송 서비스의 해외 현지 협력을 통한 진입 다변화 추진

- 방송영상독립제작사 '13년 1분기 고용CBI는 100으로 호조 예상
  - 방송융합에 따른 IPTV, N스크린 등 디지털방송 수요 증가로 콘텐츠 제작 및 기술 관련 인력수요 증대 전망

## 2.5. 영화산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 영화산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 495억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 29.3%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 20.1% 증가하였으나 전분기대비 5.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 4분기 89로 부진

### □ 고용부문

- 영화산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 3만 161명이며 상장사 고용 비중은 4.8%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 7.2% 증가하였고 전분기대비 2.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 4분기 77로 부진

### □ 영화산업 2013년 1분기 전망

- 영화산업 '13년 1분기 매출CBI는 91, 수출CBI는 80으로 전망
  - '12년에 이어 '13년 1분기에도 한국 영화 흥행작을 중심으로 영화시장 확대 전망, 이는 한국영화 관객수가 '13년 1분기에 3,845만명으로 전년동기 대비 약 53.9% 증가. 이는 장년층을 포함한 전 연령층의 수요 확대에 기인
    - ※ "7번방의 선물", "베를린", "박수건달", "타워" 등이 국내 영화 실적 호조 기여
  - 한국영화 투자배급업계의 대형사업체 위주였으나, 중소형 투자배급업체의 약진에 따른 영화산업 활성화

※ 증권투자배급업체인 “넥스트엔터테인먼트월드(NEW)”는 '13년 1분기 배급사 점유율이 33.9%로 1위 기록

- 영화콘텐츠의 합법적인 소비 확대로 VOD 등을 중심으로 점진적인 부가 시장 활성화가 되고 있으며, IPTV 가입자수 증가에 따라 수요 확대 전망

※ 2012년 말 기준 IPTV 가입자 640만명, 디지털케이블TV 가입자 500만명으로 성장 견인

- 국내 대형 멀티플렉스업체 및 배급사들을 중심으로 중국 등 아시아권시장 진출 및 확대 전망

※ 미디어플렉스는 한중합작 영화인 “미스터 고”를 통해 중국시장 진출 예정이며, CJ CGV는 2012년 말 기준으로 12개에서 2013년 1분기에 3개 오픈 예정이며, 2013년 말까지 16개 신규 오픈 예정

● 영화산업 '13년 1분기 고용CBI는 78로 예상

- 중소형 투자배급업체들의 약진으로 유통부문 인력 수요 증가와 함께 대형 멀티플렉스 등의 해외 시장 진출로 인력 수요 증대 예상

- 제작부문은 한국 영화 점유율 증대에 따른 투자 조건 호전으로 인력 수요 증대 전망

## 2.6. 광고산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 1,692억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 40.2%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 22.9% 증가하였고 전분기대비 23.5% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 115로 호조

### □ 고용부문

- 광고산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 8,429명이며 상장사 고용 비중은 19.8%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 19.1% 증가하였고 전분기대비 0.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 103으로 호조

### □ 광고산업 2012년 1분기 전망

- 광고산업 '13년 1분기 매출CBI는 113, 수출CBI 102로 호조 예상
  - 중소형 광고대행사의 성장은 정체되고 있으나, 대기업 계열 광고대행사의 매출증가는 지속되고 있는 상황
  - 국내 경기의 정체에도 불구하고 패러다임 변화에 따른 온라인광고 수요 증대 전망
  - 북미 및 아시아권 광고 시장 확대와 함께 국내 대형 광고대행사의 경쟁력 제고에 따른 해외 진출 확대 전망
- 광고산업 '13년 1분기 고용CBI는 103으로 호조 전망
  - 대형 광고 대행사의 실적호조 및 온라인/모바일 광고 공급 증대로 관련 인력 수요 증대

## 2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,331억원이며 캐릭터 산업은 2조 1,371억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 6.7%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.8%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 16.3% 감소하였고 전분기대비 7.8% 상승하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 4분기 107로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 4분기 115로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 251억원이며 캐릭터는 약 1,240억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 2.9%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 16.2%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.4% 감소하였고 전분기대비 4.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 애니메이션은 107, 캐릭터는 132로 양호

### □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,653명, 캐릭터는 2만 6,886명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.2%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 18.3% 감소하였고 전분기대비 1.5% 하락하였으며, CBI 분석 결과 4분기 애니메이션 100이며 캐릭터 102로 호조

## □ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 1분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 1분기 매출CBI는 각각 106, 113, 수출CBI 106, 131로 호조 예상
  - 국내 캐릭터 수요확대는 지속되고 있으며, 국내 신규 창작캐릭터 중 공익용으로 활용도 제고로 국내 캐릭터 시장 증대 전망
    - ※ “디보”는 경기지방경찰청 학교폭력 예방 포스터에 활용
  - 어린이를 중심으로 한 제품군에 국내 창작 캐릭터 및 해외 캐릭터들을 활용한 OSMU 확대는 지속될 전망
    - ※ 대원미디어의 “곤”은 롯데칠성과 제휴하여 어린이 음료 “델몬트 곤(GON)”을 출시
    - ※ 홈플러스는 월트디즈니와의 라이선스 계약을 통해 단독으로 인기 캐릭터 캠핑용품 판매
  - 국내 캐릭터제작업체와 음악 등 타 산업과의 접목을 통한 시장 확대가 이루어지고 있으며, 소셜미디어를 활용한 캐릭터 상품 개발 확대
    - ※ YG엔터테인먼트는 YG패밀리에 대한 캐릭터 상품화 라이선싱 계약을 오로라월드와 체결, 굿토피는 영화 광해 주연배우인 이병헌의 액션 피규어 제작 예정
  - 중국 및 미국 등 유통망 개척을 통해 해외진출을 모색하고 있으며, 실질적인 성과 도출 전망
    - ※ 오로라월드의 “유후와 친구들”은 맥도날드와 캐릭터 완구 라이선싱 계약을 체결함으로써 유럽지역 6000여개 매장에서 제공할 예정
  - 지속적인 3D 및 4D 기술력 역량 확보로 국내 창작 극장 애니메이션의 가시적인 해외진출 성과 도출
    - ※ 공동제작한 레드로보의 “넛집”이 2013년 미국에서 개봉 예정이며, 홈비디오와 DVD 등 부가 시장 판권 북미 진출
  - 국내 창작 애니메이션 인지도 상승에 따른 캐릭터의 상업성 증가로 라이선스 계약 및 해외 진출 확대
    - ※ “라바”의 주인공 레드와 옐로우는 다양한 접점을 통해 인지도가 높아졌으며, 현재 60여개 라이선싱 파트너사와 500여개 상품 출시 준비 중
- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 1분기 고용CBI는 각각 100, 102로 호조
  - 애니메이션산업은 지속적인 3D 및 4D 등 기술 역량 개발을 위한 기술 및



기획력 중심 인력 수요 확대 전망

- 국산 창작 캐릭터 산업화 확대로 신규 캐릭터 개발 및 해외 시장 개척을 위한 마케팅 분야 중심의 인력 수요 증대 전망

## 2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,375억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 41.0%를 차지
  - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 7.0% 증가하였고 전분기대비 3.6% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 116으로 양호
- 지식정보산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,533억원이며, CBI 분석 결과 4분기 100으로 호조

### □ 고용부문

- 지식정보산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 6만 9,940명이며 상장사 고용 비중은 10.7%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 7.3% 감소하였고 전분기대비 4.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 4분기 106으로 양호

### □ 지식정보산업 2013년 1분기 전망

- 지식정보산업 '13년 1분기 매출CBI는 118, 수출CBI는 100으로 호조 전망
  - 모바일 시장 확대에 따라 포털사업자들의 경우 모바일서비스를 중심으로 실적 확대를 모색하고 있으며, 기존 수익 모델 역량 유지
    - ※ NHN의 "라인메신저"는 일본 4위, 인도네시아 3위, 태국 1위 등 서비스 영역 확대
  - 대형 국내 모바일 메신저 기업체는 모바일 콘텐츠 오픈마켓을 통한 신규 수

### 익모델 개발 및 서비스 제공

※ 카카오는 모바일 오픈마켓인 “카카오페이지”를 통한 다양한 콘텐츠 제공 서비스 실시

- 유아동학습과 게임을 접목한 G러닝(Game based Learning) 분야가 성장하고 있으며, 교육전문업체와 이러닝업체 등 관련 수요 창출 확대 전망

※ G러닝은 언어교육 및 수학, 사회 등 전 분야에 걸쳐 쉽게 이해할 수 있는 게임 기능 포함

- 국내 이동통신사 및 제조업체의 협업을 통한 영·유아용 에듀테인먼트 애플리케이션 등 국내 및 해외 서비스 제공

※ KT의 “키봇”은 약 3만여대 이상 판매되었으며, 사우디아라비아 이동통신사 “모바일리”와 수출계약을 통한 키봇의 해외시장 진출 예정

※ 에듀박스의 3D 캐릭터를 기반한 “싱싱투게더”시리즈는 홍콩텔레콤의 자회사인 PCCW사에 교육용 애플리케이션 수출 계약 체결

### ● 지식정보산업 '13년 1분기 고용CBI는 107로 호조 예상

- 모바일 시장 확대에 따른 모바일 광고의 수요 증가 및 모바일 메신저 이용 증가로 개발 인력 중심으로 수요 증대 예상

- 스마트기반 앱 수요 증가로 스마트러닝과 스마트 에듀테인먼트용 분야의 개발 인력 수요 확대 전망

## 부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록 I -1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2010년				2011년				2012년			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
게 임	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8
출 판	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9
방 송	18	18	19	20	21	21	21	21	21	21	21	21
광 고	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
영 화	7	7	7	7	8	8	8	7	7	7	7	7
음 악	10	10	10	10	10	10	10	11	11	11	11	11
애니메이션/캐릭터	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5
합 계	80	80	81	82	85	85	85	85	85	85	85	85

### □ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	109,248.9	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	32,955.9	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	5,478.8	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	3,488.0	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	1,928.8	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	2,421.1	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	1,816.3	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	2,655.4	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	611.5	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	4,892.1	국내최대 모바일게임 업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	988.7	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	341.5	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	1,009.7	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	1,903.9	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	497.0	온라인게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	686.2	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	플레이워드	165.6	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	5,595.4	모바일게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	7,711.2	온라인게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	10,053.2	온라인게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	109,248.9	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	12,302.5	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK커뮤니케이션즈	3,404.4	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,891.1	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	2,327.3	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	952.7	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
72870	메가스터디	4,983.8	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
121440	골프존	7,726.0	스크린 골프 제품 판매 및 서비스, 소프트웨어 개발

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
95720	웅진씽크빅	1,895.1	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,378/6	교육 출판 및 학원사업, 전집 및 도서 출판
35080	인터파크	4,248.8	온라인 출판 유통
100220	비상교육	1,815.8	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	에스24	738.7	온라인 출판 유통
53290	능률교육	419.3	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	383.0	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,211.6	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨처	162.4	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	17,184.1	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS(유)	7,739.1	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	12,031.1	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	10,007.8	TV 및 온라인 홈쇼핑
40300	YTN	1,482.6	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	2,801.0	콘텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시
33130	디지털조선	762.7	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	485.3	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
52220	IMBC	1,168.4	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
68050	팬엔터테인먼트	419.3	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
47820	초록뱀	499.4	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	308.9	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	케이티스카이라이프	15,982.7	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	1,066.7	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	612.0	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	980.0	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	14,520.0	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	351.7	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	나우콤	675.9	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	10,053.2	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작
54780	키이스트	746.5	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

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

□ 광고

〈표 부록 I -6〉 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
30000	제일기획(유)	24,791.4,3	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R(유)	1,096.8	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴(유)	212.0	(주)보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	290.1	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 I -7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
79160	CJ CGV(유)	6,628.5	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
86980	미디어플렉스	995.3	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
3560	IHQ	788.8	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	293.0	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	1,25.1	영화관 운영
036420	제이콘텐츠리	2,538.2	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	10,053.2	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

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

□ 음악

〈표 부록 I -8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
64260	다날	2,048.3	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	3,502.9	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	1,609.8	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	SM엔터테인먼트	9,304.4	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	728.1	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	1,826.7	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	1,240.1	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	453.8	음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스
130960	CJ E&M	10,053.2	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업
35900	JYP엔터테인먼트	1,331.4	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
122870	YG엔터테인먼트	6,347.3	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

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

□ 애니메이션 / 캐릭터

〈표 부록 I -9〉 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
66910	손오공	730.6	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	574.5	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	987.2	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
39830	오로라월드	933.1	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	409.3	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료 : KRX, 각사

주1) 시가총액은 '12년 12월 28일 기준

주2) (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

## 부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록 II-1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)															
	2010년					2011년					2012년p					
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 합계	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 합계 (전년대비)	4분기 (전년동기)
출판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,452,968	5,241,862	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	-6.2%
	-	-2.8%	1.9%	1.8%		1.1%	-3.9%	0.4%	0.4%	0.0%	2.1%	-2.8%	-0.6%	-4.9%	-2.0%	
만화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	-6.0%
	-	-4.6%	6.1%	4.7%		-2.4%	-3.9%	3.1%	-0.2%	1.3%	-4.3%	-1.7%	1.1%	-1.2%	-4.9%	
음악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	841,727	938,939	966,307	1,070,487	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	7.7%
	-	9.2%	7.0%	8.1%		1.9%	11.5%	2.9%	10.8%	29.0%	-8.2%	1.7%	3.8%	11.2%	9.3%	
게임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,062,599	2,224,522	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	5.5%
	-	-4.5%	3.9%	4.3%		6.8%	7.9%	-0.6%	4.4%	18.5%	17.8%	-8.5%	-4.6%	2.6%	13.7%	
영화	901,108	793,906	897,012	840,845	3,432,871	923,032	926,162	992,037	932,005	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	12.6%
	-	-11.9%	13.0%	-6.3%		9.8%	0.3%	7.1%	-6.1%	9.9%	7.2%	2.0%	8.8%	-5.3%	10.6%	
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	16.1%
	-	5.9%	30.0%	-5.7%		-7.0%	11.9%	-7.3%	-15.7%	2.8%	14.0%	-12.6%	15.7%	0.6%	-3.4%	
방송*	2,609,835	2,609,835	2,609,835	2,609,835	10,439,341	2,539,870	2,906,128	3,785,294	2,625,423	11,856,715	2,725,333	3,108,671	3,221,702	3,419,094	12,474,800	30.2%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		-2.7%	14.4%	30.3%	-30.6%	13.6%	3.81%	14.07%	3.64%	6.13%	5.21%	
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	0.80%
	-	3.9%	-1.0%	13.2%		21.7%	-9.9%	-7.4%	6.7%	21.5%	8.7%	2.0%	-4.8%	-4.5%	4.6%	
광고**	2,580,793	2,580,793	2,580,793	2,580,793	10,323,172	2,662,637	3,069,181	3,155,117	3,285,746	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	3,496,577	13,379,454	6.4%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		3.2%	15.3%	2.8%	4.1%	17.9%	-2.45%	7.90%	-6.91%	8.61%	9.91%	
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	10.1%
	-	2.1%	16.2%	5.1%		0.5%	10.7%	-3.4%	9.4%	22.3%	-3.0%	4.6%	0.4%	8.1%	10.5%	
지식정보	1,677,002	1,687,245	1,940,581	1,937,858	7,242,686	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,392,267	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	1.4%
	-	0.6%	15.0%	-0.1%		10.4%	4.3%	1.7%	5.9%	24.9%	-0.5%	0.0%	-0.4%	2.2%	6.2%	
콘텐츠 솔루션	539,075	575,837	616,586	628,355	2,359,853	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	11.2%
	-	6.8%	7.1%	1.9%		7.9%	5.3%	0.6%	5.5%	21.5%	-1.2%	1.3%	1.1%	10.0%	8.7%	
합계	17,968,192	17,769,867	18,645,741	18,938,516	73,322,317	19,527,148	20,641,752	21,666,111	21,132,875	82,967,886	21,601,352	21,975,729	21,844,577	22,459,589	87,881,247	6.3%
	-	-1.1%	4.9%	1.6%		3.1%	5.7%	5.0%	-2.5%	13.2%	2.2%	1.7%	-0.6%	2.8%	5.9%	

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

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

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

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원, '12년 4분기 1,090.86원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 중사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	중사자(명)												
	2010년				2011년				2012년p				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	4분기 (전년동기)
출판	205,510	204,603	204,779	203,226	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	-1.1%
	-	-0.4%	0.1%	-0.8%	-1.9%	0.1%	-0.3%	-0.1%	-0.6%	-0.2%	-0.1%	-0.4%	
만화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	-2.8%
	-	0.2%	0.2%	-0.3%	-1.0%	-1.6%	-0.7%	-0.7%	-1.5%	-1.2%	-0.3%	-0.4%	
음악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,060	77,488	77,727	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	0.3%
	-	0.7%	0.0%	0.2%	0.5%	0.6%	0.3%	0.6%	0.8%	-0.6%	0.2%	0.5%	
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	-0.3%
	-	2.0%	0.7%	0.2%	0.4%	-2.3%	0.3%	1.6%	1.3%	-0.5%	-0.6%	1.2%	
영화	30,810	30,622	30,739	30,561	29,596	29,238	29,655	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	2.0%
	-	-0.6%	0.4%	-0.6%	-3.2%	-1.2%	1.4%	-0.3%	-0.2%	-0.2%	0.3%	1.8%	
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	0.2%
	-	2.9%	2.5%	0.6%	0.9%	2.1%	1.9%	1.7%	0.7%	-0.1%	-0.4%	1.7%	
방송	29,878	29,878	29,878	29,878	31,621	32,644	32,376	32,443	32,541	32,556	32,559	32,453	0.0%
	-	0.0%	0.0%	0.0%	5.8%	3.2%	-0.8%	0.2%	0.5%	0.0%	0.0%	-0.3%	
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	1.1%
	-	1.8%	-0.8%	-1.2%	25.8%	-0.3%	-0.3%	0.7%	0.7%	-0.1%	-0.4%	1.5%	
광고	34,438	34,438	34,438	34,438	32,548	33,759	34,593	34,647	34,733	34,786	34,792	34,886	0.7%
	-	0.0%	0.0%	0.0%	-5.5%	3.7%	2.5%	0.2%	0.4%	0.2%	0.0%	0.3%	
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	1.8%
	-	1.6%	0.7%	2.8%	-0.5%	1.7%	0.3%	3.6%	3.5%	-0.1%	0.3%	1.7%	
지식정보	61,551	62,152	62,193	61,792	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	1.3%
	-	1.0%	0.1%	-0.6%	7.5%	1.7%	0.1%	2.0%	1.7%	-0.6%	-0.1%	2.3%	
콘텐츠솔루션	18,960	19,084	19,179	19,540	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	3.1%
	-	0.7%	0.5%	1.9%	-3.3%	2.8%	0.6%	1.3%	1.8%	0.1%	0.1%	2.6%	
합계	592,814	595,475	596,889	595,998	596,843	599,104	600,400	604,730	603,624	601,749	601,175	605,125	0.1%
	-	0.4%	0.2%	-0.1%	0.1%	0.4%	0.2%	0.7%	0.5%	-0.3%	-0.1%	0.7%	

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

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

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

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원, '12년 4분기 1,090.86원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외



〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)															
	2010년					2011년					2012년p					
	1분기 (전년대비)	2분기 (전년대비)	3분기 (전년대비)	4분기 (전년대비)	2010년 합계	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계	1분기 (전년대비)	2분기 (전년대비)	3분기 (전년대비)	4분기 (전년대비)	2012년 합계 (전년대비)	4분기 (전년동기)
출판	127,525	140,808	72,163	73,307	413,803	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	-21.9%
	-	10.4%	-48.8%	1.6%		-45.2%	146.6%	-25.8%	37.8%	-24.1%	-35.8%	19.5%	0.7%	1.1%	-4.5%	
만화	-	-	3,825	5,602	9,427	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	-14.0%
	-	-	-	46.5%		-13.8%	9.2%	-34.8%	60.8%	102.3%	-8.7%	-1.5%	0.2%	-4.5%	3.6%	
음악	21,736	24,254	20,949	29,334	96,273	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,665	58,989	75,325	140,346	326,345	90.2%
	-	11.6%	-13.6%	40.0%		16.3%	35.5%	36.7%	16.7%	125.7%	-29.9%	14.1%	27.7%	86.3%	50.2%	
게임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	-6.9%
	-	3.5%	2.6%	7.2%		21.2%	3.3%	2.3%	19.8%	41.9%	-6.1%	-2.1%	1.7%	-0.4%	8.3%	
영화	4,597	3,483	3,621	4,004	15,705	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	242.3%
	-	-24.2%	4.0%	10.6%		-36.9%	87.6%	6.2%	4.3%	11.7%	62.9%	-7.7%	-1.4%	130.7%	140.5%	
애니메이션	22,116	25,854	29,938	34,049	111,957	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	-25.6%
	-	16.9%	15.8%	13.7%		-14.3%	12.5%	-0.4%	3.2%	14.8%	-10.9%	-2.5%	-2.7%	-12.0%	-12.0%	
방송	49,432	49,433	49,433	49,433	197,731	56,483	56,879	56,373	55,604	225,339	66,367	68,223	67,338	68,257	270,185	22.8%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		14.3%	0.7%	-0.9%	-1.4%	14.0%	19.4%	2.8%	-1.3%	1.4%	19.9%	
방송영상 독립제작사	1,168	2,737	5,878	6,047	15,830	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	21.9%
	-	134.3%	114.8%	2.9%		-8.2%	5.0%	-1.7%	-30.7%	33.1%	-41.2%	3.3%	146.2%	-18.5%	-26.4%	
광고**	21,840	21,840	21,840	21,840	87,360	26,763	28,545	28,887	29,080	113,275	29,386	31,088	33,257	31,155	124,886	7.1%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		22.5%	6.7%	1.2%	0.7%	29.7%	1.1%	5.8%	7.0%	-6.3%	10.3%	
캐릭터	72,857	75,100	84,071	87,479	319,507	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	-3.6%
	-	3.1%	11.9%	4.1%		5.9%	13.6%	2.9%	18.8%	36.0%	-11.1%	18.0%	0.3%	-8.3%	17.0%	
지식정보	96,451	100,864	115,167	113,223	425,705	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	24.7%
	-	4.6%	14.2%	-1.7%		4.1%	0.7%	0.6%	2.9%	12.5%	-12.1%	-2.7%	0.2%	45.5%	-1.5%	
콘텐츠 솔루션	35,502	32,600	34,013	34,913	137,028	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	-6.1%
	-	-8.2%	4.3%	2.6%		5.8%	9.3%	3.4%	2.8%	18.3%	-4.3%	2.2%	2.8%	-6.7%	2.9%	
합계	891,596	930,836	906,653	958,313	3,687,398	1,052,085	1,168,676	1,177,590	1,368,751	4,767,102	1,241,339	1,266,793	1,301,593	1,402,663	5,212,388	2.5%
	-	4.4%	-2.6%	5.7%		9.8%	11.1%	0.8%	16.2%	29.3%	-9.3%	2.1%	2.7%	7.8%	9.3%	

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

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

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

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 1,133.54원, '12년 4분기 1,090.86원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외



---

## 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서

---

### 집필진

#### 한국콘텐츠진흥원

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

#### 외부집필

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

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2013년 4월 30일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

---

ISBN : 978-89-6514-270-6 93600

가격 : 비매품

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

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