

2013년 1분기
콘텐츠산업 동향분석보고서

2013. 6

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2013년 1분기 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	23
2. 투자변화 추이	27
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향	27
2.2. 콘텐츠산업 해외투자 동향	31
2.3. 모태펀드 투자 동향	32
3. 소비변화 추이	34
3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향	34
3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망	40
4. 수출변화 추이	41
4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이	41
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이	46
5. 고용변화 추이	48
5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이	48
5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이	52
6. 상장사 재무분석	55
6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이	55
6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이	57
6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이	60
6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이	65
6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이	68

Contents >>

II. 2013년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요	71
1.1. 조사목적	71
1.2. 조사대상 및 방법	71
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항	72
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과	73
2.1. 2013년 1분기 콘텐츠산업 규모	73
2.2. 2013년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모	78
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교	85
3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교	85
3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교	87
3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	89
3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	90

III. 2013년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈	92
2. 출판/만화산업 주요 이슈	98
3. 음악(공연)산업 주요 이슈	104
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈	109
5. 영화산업 주요 이슈	113
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈	118
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈	124

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적	130
2. 조사대상 및 방법	130
3. 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 분석	131
3.1. 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 종합분석	131
3.2. 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 산업별·부문별 분석	134

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2013년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망	140
2. 2013년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망	149
2.1. 게임산업 분석 및 전망	149
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망	151
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망	153
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망	154
2.5. 영화산업 분석 및 전망	156
2.6. 광고산업 분석 및 전망	157
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망	158
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망	160

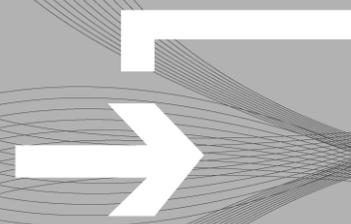
부록

1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황	162
2. 콘텐츠산업 연간 비교	166

Contents >>

ㅣ ㅣ ㅣ ㅣ 표 차 례

<표 1-1> '11년 2분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 생산변동	4
<표 1-2> '12년 3분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)	7
<표 1-3> '12년 1월~'13년 3월 생산자물가지수 추이	9
<표 1-4> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	12
<표 1-5> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	25
<표 1-6> 서비스업 외국인직접투자건수 동향	29
<표 1-7> 서비스업 외국인직접투자액수 동향	30
<표 1-8> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향	30
<표 1-9> 콘텐츠산업 해외투자건수 동향	31
<표 1-10> 콘텐츠산업 해외투자금액 동향	31
<표 1-11> '12년 1분기 및 '13년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황	32
<표 1-12> '13년 1분기 모태펀드 자펀드 투자현황	33
<표 1-13> 전국가구 가구당 월평균 가계수지	35
<표 1-14> 전국가구 가구당 월평균 소비지출	37
<표 1-15> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)	39
<표 1-16> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이	40
<표 1-17> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	44
<표 1-18> '12년 1월~'13년 3월 고용률 추이	48
<표 1-19> '12년 1월~'13년 3월 실업률 추이	49
<표 1-20> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원	50
<표 1-21> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)	51
<표 1-22> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	53
<표 1-23> '12년 1분기 vs '13년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교	55
<표 1-24> '12년 4분기 및 '13년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율	56
<표 1-25> '12년 4분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이	57



<표 I -26> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이	58
<표 I -27> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 추이	59
<표 I -28> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이	60
<표 I -29> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이	62
<표 I -30> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이	63
<표 I -31> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이	65
<표 I -32> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이	66
<표 I -33> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이	67
<표 I -34> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이	68
<표 I -35> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이	69
<표 II-1> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 매출액 규모	73
<표 II-2> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 종사자 규모	74
<표 II-3> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모	75
<표 II-4> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모	76
<표 II-5> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	79
<표 II-6> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	83
<표 II-7> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교	86
<표 II-8> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교	87
<표 II-9> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	89
<표 II-10> '11년 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	91
<표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI	134
<표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI	135
<표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI	135
<표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI	136
<표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI	136
<표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI	137
<표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI	138
<표 IV-8> 광고산업 부문별 CBI	138

Contents >>

<표 IV-9> 캐릭터산업 부문별 CBI	139
<표 IV-10> 지식정보산업 부문별 CBI	139
<표 V-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	141
<표 V-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	142
<표 V-3> '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	142
<표 V-4> '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	143
<표 V-5> '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	143
<표 V-6> '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	144
<표 V-7> '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	144
<표 V-8> '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	145
<표 V-9> '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	145
<표 V-10> '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	146
<표 V-11> '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	146
<표 V-12> '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	147
<표 V-13> '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	147
<표 V-14> '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	148
<표 V-15> '13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	148

Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 그림 차례

<그림 Ⅰ-1> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	13
<그림 Ⅰ-2> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	13
<그림 Ⅰ-3> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	26
<그림 Ⅰ-4> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	26
<그림 Ⅰ-5> '12년 1분기 및 '13년 1분기 투자 건수	28
<그림 Ⅰ-6> '12년 1분기 및 '13년 1분기 투자 액수	28
<그림 Ⅰ-7> 소비지출 증감률 변동 추이	35
<그림 Ⅰ-8> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이	37
<그림 Ⅰ-9> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	45
<그림 Ⅰ-10> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적	45
<그림 Ⅰ-11> 개인·문화·오락 서비스수지 추이	46
<그림 Ⅰ-12> 음향영상 서비스수지 추이	47
<그림 Ⅰ-13> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	54
<그림 Ⅰ-14> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적	54
<그림 Ⅱ-1> '13년p 1분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모	77
<그림 Ⅱ-2> '13년p 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모	77
<그림 Ⅱ-3> '13년p 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모	77
<그림 Ⅱ-4> '12년p 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	81
<그림 Ⅱ-5> '12년p 1분기~'13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	85
<그림 Ⅳ-1> '10년 1분기~'13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	131
<그림 Ⅳ-2> '10년 1분기~'13년 3분기 콘텐츠산업별 CBI	132

후
요

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2013년 1분기 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index) 조사
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2011년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 11개 분야(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)를 기준으로 하였음
3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사
 - 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계
 - 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계
 - 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계했고 한국은행 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계
 - 국제수지변화는 한국은행에서 매월 집계하는 외환 수입지급 분류 중 개인·문화·오락 서비스 국제수지를 중심으로 매월 재집계
 - 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구인구직 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 구인구직 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 『2013년 1분기 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

요 약

- 2013년 1분기 콘텐츠산업, 창조콘텐츠 지속 성장 -

- 콘텐츠산업 생산 1분기 전년동기대비 3.0% 증가
- 콘텐츠업체 (실태조사) 1분기 전년동기대비 매출액 4.1%, 종사자 0.1%, 수출액 11.3% 증가
(연간 추정기준 전년동기대비 매출액 5.6%, 종사자 0.1%, 수출액 10.7% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사) 1분기 매출액 5조 4,228억 원, 전년동기대비 9.6% 증가
1분기 수출액 3,423억 원, 전년동기대비 4.0% 증가
1분기 종사자수 3만 4,938명, 전년동기대비 6.2% 감소
- 콘텐츠업체(CBI조사) '13년 2분기 음악, 영화, 캐릭터가 전분기대비 상승 기대

□ 2013년 1분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 3.0% 증가, 전분기대비 2.4% 하락
(콘텐츠산업생산지수 '13년 1분기 108.0, '12년 1분기 104.8)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년 동기대비 2.2% 증가, 전분기대비 11.7% 하락
※ '13년 1분기의 경우 103.9로 '12년 4분기 대비 11.7% 하락하였으며, 이는 경기회복 지연에 따른 전반적인 콘텐츠 생산 감소에 기인

● 소비 동향

- 1분기 월평균 오락문화지출(14만 3천원)은 전년동기대비 3.3% 증가, 전분기 대비 15.0% 상승
※ 전체 소비지출 전년동기대비 1.0% 감소, 전분기대비 5.4% 상승, 전체 소비지출 중 오락문화 소비지출 비중 5.6%
- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '12년 3월(94), '12년 6월(93), '12년 9월(90), '12년 12월(91), '13년 3월(87) 기록
※ '09년 금융위기 이후 경기가 회복되면서 '12년 1분기까지 소비지출 증가세. 이후 유럽재정위 기 등 대외 불안요인에 따른 미국, 중국 등 국내 주요 국가들의 더딘 경기회복 등이 국내 경기 상승 저해요인으로 작용해 국내 수요 확대 기대심리 위축 전망

● 고용 동향

- 유럽재정위기 등 대외 불안요인에 따른 경기하락 및 내수 위축 우려 확대 등에도 일부 서비스업 중심의 취업자수 증가 등 '13년 1분기 고용시장은 전분기 및 전년동기대비 양적 증가세. 청년층 실업률의 경우 상대적으로 높은 수준이 이어지고 있는 가운데 연령별, 학력별 등 고용의 양적 질적 편차는 '11년 4분기 이래 지속 및 이에 대한 중장기적 안정화 필요
 - ※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 1월에 이르러 3.5%로 하락했으며 '13년 3월 실업률은 3.5%로 전년동월대비 0.2%p 하락. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락세. '13년 3월 약 88만으로 전년동월대비 약 6만 2,000명 감소
- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 증대되고 있으나, 문화산업분야 산업별 '13년 1분기 신규구인 규모는 전년동기대비 다소 큰 폭 감소
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '13년 1월에서 3월까지 19.5% 증가, 29.3% 감소, 35.5% 감소했으며, '13년 1분기는 전년동기대비 19.7% 감소. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '13년 1월에서 3월까지 48.0% 증가, 24.9% 감소, 6.9% 감소했으며, '13년 1분기는 전년동기대비 2.7% 감소
- 청년 실업률은 '12년 1월 8.0%까지 등락을 보이다가 '13년 2월 이후 상승세
- '13년 3월 8.6%를 기록한 청년 실업률(15세~29세)은 전년동월대비 0.3%p 증가

〈표 1〉 '12년 1월~'13년 3월 청년실업률 추이

(단위 : %)

구분	2012년												2013년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
청년실업률	8.0	8.3	8.3	8.5	8.0	7.7	7.3	6.4	6.7	6.9	6.7	7.5	7.5	9.1	8.6

2013년 1분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(18조) 및 수출액(1조 2,749억원), 종사자수(54만 5천명), 2012년 1분기 대비 약 4.1% 증가, 11.3% 증가, 0.1% 증가

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

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 '13년 1분기 잠정치 결과, 2013년 1분기 콘텐츠산업 총 매출액은 17조 9,934억원으로 전년동기대비 약 7,090억원(4.1%) 증가, 수출액 1조 2,749억원으로 전년동기대비 1,293억원(11.3%) 증가, 종사자수 54만 5,301명으로 전년동기대비 약 654명(0.1%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <광고산업>이며 1조 9,225억원으로 전년동기대비 약 19.1% 증가, <음악(공연포함)산업>은 1조 1,464억원으로 전년동기대비 약 16.7% 증가, <캐릭터산업>은 2조 1,607억원으로 전년동기대비 약 14.8% 증가, <콘텐츠솔루션산업>은 8,559억원으로 전년동기대비 약 14.4% 증가, <영화산업>은 1조 1,045억원으로 전년동기대비 약 10.6% 증가, <지식정보산업>은 2조 5,490억원으로 전년동기대비 약 6.6% 증가, <애니메이션산업>은 1,326억원으로 전년동기대비 약 1.4% 증가, <게임산업>은 2조 7,331억원으로 전년동기대비 약 0.6% 증가

※ 콘텐츠산업은 2012년 1분기 대비 출판산업과 만화산업, 방송영상독립제작사를 제외한 전 산업이 성장을 하였으며, 스마트콘텐츠 및 OSMU를 중심으로 한 수요확대가 공급을 견인하면서 실적 호조

- 콘텐츠산업 중 수출액 증가율이 가장 높은 산업은 <음악산업>으로 2012년 1분기 대비 약 539억원 증가한 1,056억원으로 전체 수출액의 8.3%를 차지
- ※ 콘텐츠산업 중 수출액 비중이 높은 산업은 <게임산업>으로 2013년 1분기 수출 비중의 약 58.6%

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2013년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)								1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	2011년		2012년p				2013년p			
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	5,452,968	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	4,979,097	0.4%	-7.8%
만화	190,691	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	1.7%	-0.1%
음악	841,727	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	1,146,420	-0.6%	16.7%
게임	2,062,599	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	2,733,108	12.3%	0.6%
영화	923,032	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	1,104,525	5.2%	10.6%
애니메이션	131,091	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	-0.4%	1.4%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광고	1,545,817	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	1,922,536	-11.4%	19.1%
캐릭터	1,658,621	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	1.1%	14.8%
지식정보	2,139,160	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	4.6%	6.6%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합계	15,870,458	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	17,993,490	1.6%	4.1%

산업명	종사자(명)						1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	2011년	2012년p				2013년p		
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	199,367	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	-0.2%	-0.9%
만화	10,668	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	-0.6%	-2.5%
음악	77,060	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	-0.1%	0.0%
게임	95,379	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	-1.0%	-0.9%
영화	29,596	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	0.6%	2.6%
애니메이션	4,390	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	-0.4%	0.8%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	0.1%	1.2%
광고	7,473	8,297	8,349	8,418	8,429	8,499	0.8%	2.4%
캐릭터	24,987	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	0.6%	2.5%
지식정보	66,404	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	0.0%	1.6%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	0.8%	3.5%
합계	540,147	544,647	542,756	542,242	546,215	545,301	-0.2%	0.1%

산업명	수출액(백만원)								1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	2011년		2012년p				2013년p			
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	40,171	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	59,086	-25.3%	-9.1%
만화	4,830	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	4,537	-4.6%	-10.1%
음악	34,121	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	105,632	-24.7%	104.4%
게임	604,982	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	746,825	4.7%	3.8%
영화	2,526	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	11,325	-36.9%	32.5%
애니메이션	29,185	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	25,079	-0.2%	-16.6%
방송영상독립제작사	5,550	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	4,739	-2.0%	103.2%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	123,521	-0.4%	8.1%
지식정보	117,919	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	154,379	0.7%	42.8%
콘텐츠솔루션	36,955	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	39,838	-1.3%	-3.1%
합계	968,839	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	1,274,961	-2.2%	11.3%

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

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

* 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

* 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함 '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, '13년 1분기 1,084.08원

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

〈참고표〉 콘텐츠산업 연간 비교(2013년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전년대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	5,452,968	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	4,979,097	0.4%	-7.8%
만 화	190,691	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	1.7%	-0.1%
음 악	841,727	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	1,146,420	-0.6%	16.7%
게 임	2,062,599	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	2,733,108	12.3%	0.6%
영 화	923,032	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	1,104,525	5.2%	10.6%
애니메이션	131,091	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	-0.4%	1.4%
방송*	2,539,870	11,856,715	2,725,333	3,108,671	3,221,702	3,419,094	12,474,800	3,419,094	0.0%	25.5%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광 고**	2,662,637	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	3,496,577	13,379,454	3,328,396	-4.8%	3.8%
캐릭터	1,658,621	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	1.1%	14.8%
지식정보	2,139,160	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	4.6%	6.6%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합 계	19,527,148	82,967,886	21,601,352	21,975,729	21,844,577	22,459,589	87,881,247	22,818,444	1.6%	5.6%

산업명	종사자(명)								
	2011년		2012년p				2013년p	1분기 전년대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출 판	199,367	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	196,056	-0.2%	-0.9%
만 화	10,668	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	10,016	-0.6%	-2.5%
음 악	77,060	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	78,368	-0.1%	0.0%
게 임	95,379	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	93,809	-1.0%	-0.9%
영 화	29,596	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	30,349	0.6%	2.6%
애니메이션	4,390	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	4,634	-0.4%	0.8%
방송*	31,621	32,541	32,556	32,559	32,453	32,453	32,453	0.0%	-0.3%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	5,993	0.1%	1.2%
광 고**	32,548	34,733	34,786	34,792	34,886	35,087	35,087	0.6%	1.0%
캐릭터	24,987	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	27,051	0.6%	2.5%
지식정보	66,404	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	69,933	0.0%	1.6%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	20,593	0.8%	3.5%
합 계	596,843	603,624	601,749	601,175	605,125	604,342	604,342	-0.1%	0.1%

산업명	수출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전년대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	40,171	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	59,086	-25.3%	-9.1%
만 화	4,830	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	4,537	-4.6%	-10.1%
음 악	34,121	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	105,632	-24.7%	104.4%
게 임	604,982	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	746,825	4.7%	3.8%
영 화	2,526	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	11,325	-36.9%	32.5%
애니메이션	29,185	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	25,079	-0.2%	-16.6%
방송*	56,483	225,339	66,367	68,223	67,338	68,257	270,185	68,257	0.0%	2.8%
방송영상독립제작사	5,550	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	4,739	-2.0%	103.2%
광 고**	26,763	113,275	29,386	31,088	33,257	31,155	124,886	30,876	-0.9%	5.1%
캐릭터	92,600	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	123,521	-0.4%	8.1%
지식정보	117,919	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	154,379	0.7%	42.8%
콘텐츠솔루션	36,955	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	39,838	-1.3%	-3.1%
합 계	1,052,085	4,767,102	1,241,339	1,266,793	1,301,593	1,402,663	5,212,388	1,374,094	-2.0%	10.7%

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으나, 2013년 1분기 자료가 발표되지 않아 2012년 4분기 자료를 동일하게 사용하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 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('11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

콘텐츠산업 관련 상장사 2013년 1분기 매출액(5.4조원) 및
영업이익(0.8조원), 수출액(3천4백억원), 종사자수(3만 5천명)
2012년 1분기 대비 약 9.6% 증가, 6.7% 증가, 4.0% 증가, 6.2% 감소

※ 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)

- 2013년 1분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 5조 4,228억원으로 전년동기대비 4,756억원(9.6%) 증가, 영업이익은 7,632억원으로 전년동기대비 481억원(6.7%) 증가, 수출액은 3,423억원으로 전년동기대비 133억원(4.0%) 증가, 종사자수는 3만 4,938명으로 전년동기대비 2,320명(-6.2%) 감소

- 콘텐츠산업 관련 상장사들은 출판을 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, <광고>는 6,503억원으로 전년동기대비 27.7% 증가, <음악>은 2,219억원으로 전년동기대비 17.5% 증가, <게임>은 1조 2,768억원으로 전년동기대비 11.8% 증가, <지식정보>는 1조 317억원으로 전년동기대비 11.7% 증가, <영화>는 2,882억원으로 전년동기대비 11.3% 증가, <방송(방송영상독립제작사 포함)>은 1조 3,849억원으로 전년동기대비 4.7% 증가, <애니메이션/캐릭터>는 405억원으로 전년동기대비 2.0% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(6,735억원), 제일기획(5,639억원), 대교(1,903억원), CJ CGV(1,876억원), 웅진씽크빅(1,656억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '13년 1분기 전년동기대비 0.4%p 감소한 14.1%

〈표 3〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원, %)

구분		2012년 1분기	2013년 1분기	1분기 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,472.50	54,228.30	9.61%
	전체상장사)	2,903,422.00	2,864,214.00	△1.35%
	비중	1.70%	1.89%	0.19%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,150.80	7,632.10	6.73%
	전체상장사	148,117.00	154,866.00	4.56%
	비중	4.83%	4.93%	0.10%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	14.50%	14.10%	△0.40%p
	전체상장사	5.10%	5.41%	0.31%p

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함
 ** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것, 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))
 *** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

〈표 4〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	41,770.0	11,425.6	10,978.6	10,982.4	11,499.0	44,885.6	12,768.2	11.8%
	(16.0%)	(3.5%)	(-3.9%)	(0.0%)	(4.7%)	(7.5%)	(11.0%)	
지식 정보	35,730.1	9,237.5	9,584.1	9,644.8	9,988.0	38,454.4	10,317.9	11.7%
	(21.7%)	(-1.1%)	(3.8%)	(0.6%)	(3.6%)	(7.6%)	(3.3%)	
출판	21,878.4	5,615.3	5,219.1	5,266.4	5,090.4	21,191.2	5,282.3	-5.9%
	(0.2%)	(6.9%)	(-7.1%)	(0.9%)	(-3.3%)	(-3.1%)	(3.8%)	
방송	51,303.7	13,227.0	14,684.7	14,130.2	15,487.5	57,528.4	13,849.7	4.7%
	(29.0%)	(-8.1%)	(11.0%)	(-3.8%)	(9.6%)	(12.1%)	(-10.6%)	
광고	22,022.6	5,093.1	7,417.0	7,068.9	8,727.1	28,306.1	6,503.7	27.7%
	(20.7%)	(-28.3%)	(45.6%)	(-4.7%)	(23.5%)	(28.5%)	(-25.5%)	
영화	8,994.6	2,588.6	2,203.4	3,241.0	3,072.5	11,105.5	2,882.0	11.3%
	(50.7%)	(1.2%)	(-14.9%)	(47.1%)	(-5.2%)	(23.5%)	(-6.2%)	
음악	7,273.2	1,888.1	1,945.8	2,388.5	2,583.1	8,805.5	2,219.4	17.5%
	(20.3%)	(-11.5%)	(3.1%)	(22.8%)	(8.1%)	(21.1%)	(-14.1%)	
애니메이션/ 캐릭터	2,164.2	397.3	642.2	476.1	542.4	2,058.0	405.1	2.0%
	(-3.0%)	(-37.1%)	(61.6%)	(-25.9%)	(13.9%)	(-4.9%)	(-25.3%)	
합계	191,136.8	49,472.5	52,674.9	53,198.3	56,990.0	212,334.7	54,228.3	9.6%
	(19.9%)	(-5.7%)	(6.5%)	(1.0%)	(7.1%)	(11.1%)	(-4.8%)	

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용

1) 전체 상장사 데이터는 2013년 1분기보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 663사 중 비교 가능한 625개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계(출처 : 2013년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- 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 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 영업이익 7,632억원 전년동기대비 6.7% 증가

- <영화>는 279억원으로 전년동기대비 63.7% 증가, <출판>은 305억원으로 전년 동기대비 7.6% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(3,020억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 영업이익인 7,632억원에 약 39.6%를 차지

<표 5> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	11,157.0 (25.5%)	2,838.9 (-5.5%)	2,063.9 (-27.3%)	2,387.4 (15.7%)	2,818.1 (18.0%)	10,108.3 (-9.4%)	3,020.7 (7.2%)	6.4%
지식 정보	9,123.6 (15.9%)	2,184.0 (-5.7%)	1,994.5 (-8.7%)	2,036.4 (2.1%)	2,606.7 (28.0%)	8,821.6 (-3.3%)	2,280.7 (-12.5%)	4.4%
출판	1,371.0 (-27.7%)	284.2 (57.8%)	244.9 (-13.8%)	257.8 (5.3%)	128.0 (-50.3%)	914.9 (-33.3%)	305.8 (138.9%)	7.6%
방송	6,771.0 (25.4%)	1,408.5 (3.7%)	1,895.4 (34.6%)	1,481.5 (-21.8%)	1,962.5 (32.5%)	6,747.9 (-0.3%)	1,510.1 (-23.1%)	7.2%
광고	1,278.7 (-17.6%)	94.3 (-81.8%)	447.7 (374.8%)	292.1 (-34.8%)	631.4 (116.2%)	1,465.5 (14.6%)	96.0 (-84.8%)	1.8%
영화	749.6 (381.7%)	170.6 (1,275.8%)	286.9 (68.2%)	646.5 (125.3%)	-132.1 (-120.4%)	971.9 (29.7%)	279.3 (311.4%)	63.7%
음악	760.5 (125.3%)	192.1 (192.8%)	168.6 (-12.2%)	260.7 (54.6%)	229.2 (-12.1%)	850.6 (11.8%)	166.5 (-27.4%)	-13.3%
애니메이션/ 캐릭터	91.4 (158.5%)	-21.8 (-226.7%)	46.6 (313.8%)	2.7 (-94.2%)	-46.4 (-1,818.5%)	-18.9 (120.7%)	-27.0 (41.8%)	-23.9%
합계	31,302.8 (20.7%)	7,150.8 (-4.3%)	7,148.5 (0.0%)	7,365.1 (3.0%)	8,197.4 (11.3%)	29,861.8 (-4.6%)	7,632.1 (-6.9%)	6.7%

- 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 '스튜디오엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

– 콘텐츠산업 영업이익률 중 출판, 방송, 영화를 제외한 전 산업이 전년동기대비 감소

〈표 6〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 변동

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p
게임	24.8%	18.8%	21.7%	24.5%	23.7%	△1.1%p
지식정보	23.6%	20.8%	21.1%	26.1%	22.1%	△1.5%p
출판	5.1%	4.7%	4.9%	2.5%	5.8%	0.7%p
방송	10.6%	12.9%	10.5%	12.7%	10.9%	0.3%p
광고	1.9%	6.0%	4.1%	7.2%	1.5%	△0.4%p
영화	6.6%	13.0%	19.9%	△4.3%	9.7%	3.1%p
음악	10.2%	8.7%	10.9%	8.9%	7.5%	△2.7%p
애니메이션/캐릭터	△5.5%	7.3%	0.6%	△8.6%	△6.7%	△1.2%p

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 수출액 3,423억원으로 전년동기대비 4.0% 증가

- 〈출판〉은 43억원으로 전년동기대비 177.1% 증가, 〈음악〉은 391억원으로 전년동기대비 20.8% 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉는 154억원으로 전년동기대비 16.7% 증가, 〈게임〉은 2,335억원으로 전년동기대비 4.4% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사)〉은 464억원으로 전년동기대비 1.3% 증가
- 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임〉(2,335억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 3,423억원에 약 68.2%를 차지

〈표 7〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	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%)	2,335.7 (7.7%)	4.4%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	43.5 (-62.9%)	177.1%
방송	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%)	464.8 (3.2%)	1.3%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	105.5 (653.6%)	122.4 (169.6%)	50.2 (-59.0%)	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	34.4 (-54.4%)	-71.9%
음악	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%)	391.5 (-31.5%)	20.8%
애니메이션/ 캐릭터	790.0 (12.3%)	132.0 (-39.5%)	200.9 (52.2%)	199.2 (-0.8%)	208.6 (4.7%)	740.7 (-6.2%)	154.0 (-26.2%)	16.7%
합계	11,446.2 (48.7%)	3,291.0 (-18.4%)	3,247.6 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	3,592.0 (2.7%)	13,629.5 (19.1%)	3,423.9 (-4.7%)	4.0%

- 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', '능력교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '키이스트' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '네오위즈인터넷', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오앤시스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드'는 '13년 1분기 수출액데이터 부재로 '12년 수출액 비중 적용. 바론손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석 제외

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '13년 1분기 매출액 대비 수출액 비중은 6.3%이며('12년 1분기 6.7% → '12년 2분기 6.2% → '12년 3분기 6.6% → '12년 4분기 6.3% → '13년 1분기 6.3%), 이 중 음악('12년 1분기 17.2% → '12년 2분기 19.1% → '12년 3분기 23.1% → '12년 4분기 22.1% → '13년 1분기 17.6%)은 수출액 비중이 감소추세이며, 게임 또한('12년 1분기 19.6% → '12년 2분기 18.5% → '12년 3분기 19.0% → '12년 4분기 18.9% → '13년 1분기 18.3%)의 수출액 비중은 등락세

〈표 8〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2012년					2013년
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
게임	19.6	18.5	19.0	18.9	19.0	18.3
지식정보	-	-	-	-	-	-
출판	0.3	0.3	0.4	2.3	0.8	0.8
방송	3.5	3.9	3.7	2.9	3.5	3.4
광고	-	-	-	-	-	-
영화	4.7	2.3	3.8	2.5	3.3	1.2
음악	17.2	19.1	23.1	22.1	20.6	17.6
애니메이션/캐릭터	33.2	31.3	41.8	38.5	36.0	38.0
합계	6.7	6.2	6.6	6.3	6.4	6.3

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 4,938명 전년동기대비 6.2% 감소

- <광고>가 1,706명으로 전년동기대비 15.0% 증가, <영화>는 1,543명으로 전년 동기대비 13.4% 증가, <음악(공연포함)>이 1,637명으로 전년동기대비 11.5%로 높은 증가율을 보였으며, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 6,315명으로 전년동기대비 0.1% 증가
- 종사자수가 가장 높은 산업은 <게임>(1만 38명 종사자수)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 종사자수인 3만 4,938명에 약 28.7%를 차지
 - ※ 게임산업 상장사 중 위메이드엔터테인먼트는 '12년 4분기 대비 162명 증가하였으며, 이는 스마트게임 수요증가에 기인

(표 9) '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	11,114	10,979	10,384	10,645	10,038	-9.7%
	(-0.4%)	(-1.2%)	(-5.4%)	(2.5%)	(-5.7%)	
지식정보	8,073	7,941	7,801	7,474	7,024	-13.0%
	(0.1%)	(-1.6%)	(-1.8%)	(-4.2%)	(-6.0%)	
출판	6,958	6,840	6,746	6,314	6,195	-11.0%
	(-3.2%)	(-1.7%)	(-1.4%)	(-6.4%)	(-1.9%)	
방송	6,308	6,390	6,416	6,341	6,315	0.1%
	(1.3%)	(1.3%)	(0.4%)	(-1.2%)	(-0.4%)	
광고	1,483	1,585	1,669	1,670	1,706	15.0%
	(5.8%)	(6.9%)	(5.3%)	(0.1%)	(2.2%)	
영화	1,361	1,364	1,473	1,438	1,543	13.4%
	(1.5%)	(0.2%)	(8.0%)	(-2.4%)	(7.3%)	
음악	1,468	1,444	1,488	1,564	1,637	11.5%
	(8.1%)	(-1.6%)	(3.0%)	(5.1%)	(4.7%)	
애니메이션/ 캐릭터	493	478	472	469	480	-2.6%
	(-9.9%)	(-3.0%)	(-1.3%)	(-0.6%)	(2.3%)	
합계	37,258	37,021	36,449	35,915	34,938	-6.2%
	(-0.1%)	(-0.6%)	(-1.5%)	(-1.5%)	(-2.7%)	

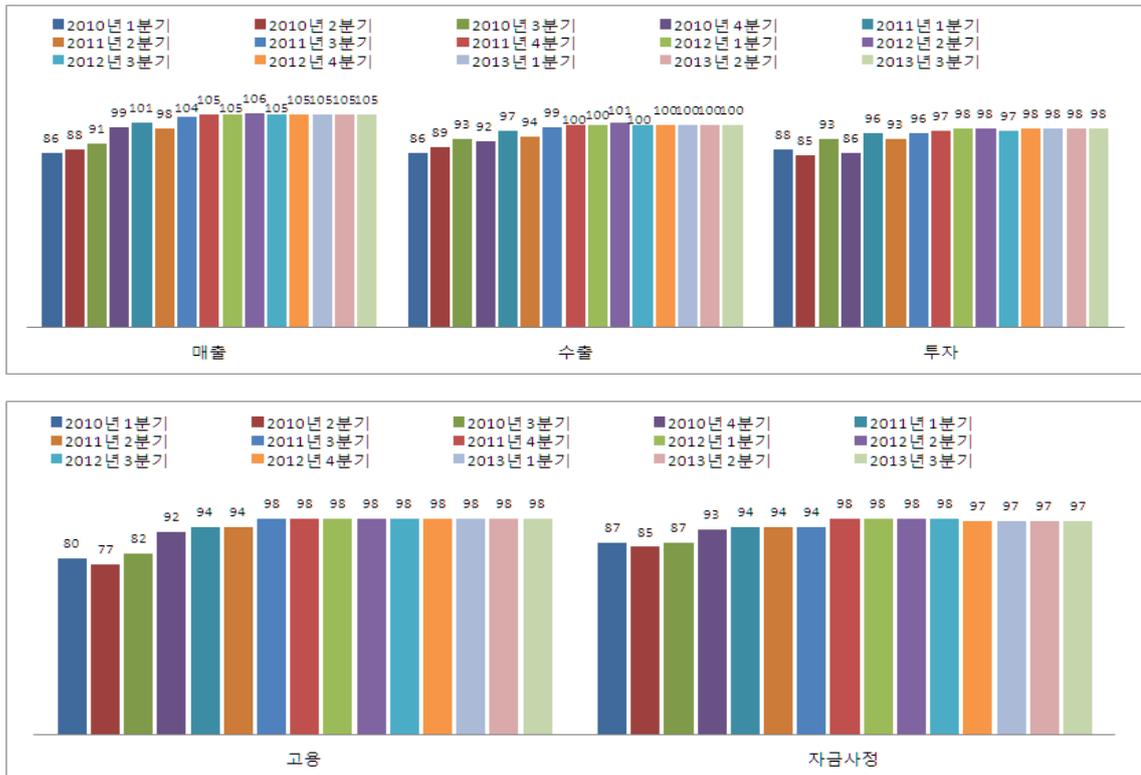
- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
 - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용, '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이류처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용, '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 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 '스튜디오엔'은 업종변경에 따라 분석에서 제외, 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

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

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '13년 2분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 '13년 1분기와 유사하며, 전반적으로 매출, 수출은 지속적인 성장 전망

〈그림 1〉 '10년 1분기~'13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '13년 2분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 음악, 영화, 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상
- '13년 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 음악(106→107), 영화(91→92), 캐릭터(113→114), 지식정보(118→119)

2013년 1분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2013년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2013년 1분기 콘텐츠업체 실태조사분석

III. 2013년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

I. 2013년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

1) 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이²⁾

- 2013년 1분기 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 3.0% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년 동기대비 2.2% 증가, 0.7% 감소
 - 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 증가를 보이고 있으며 전년동기대비 증가폭의 경우 '11년 4분기까지 확대되다가 '12년 1분기부터 등락세
 - 전체 서비스업 생산은 '13년 1분기 전년동기대비 1.3% 증가
 - ※ '10년 100을 기준으로 '11년 및 '12년 연간 콘텐츠산업생산지수는 104.9(5.0%)³⁾, 105.6(0.7%)이고 서비스업생산지수 106.2(6.2%), 109.5(3.1%) 기록. '13년 1분기 콘텐츠산업 생산지수는 108.0으로 전년동기대비 3.0% 증가. 전체 서비스업생산지수는 107.9로 전년동기대비 1.3% 증가. 콘텐츠산업 생산의 전분기대비를 보면 '12년 1분기를 제외하고 '11년 2분기부터 상승세가 이어졌으나 '13년 1분기에 하락으로 반전
 - 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '11년 2분기에서 '13년 1분기까지 전년동기대비 3.7%, 6.4%, 5.6%, 4.3%, 4.2%, 2.5%, 0.9%, 2.2% 증가
 - 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '11년 2분기부터 전년동기대비 증가를 보이다가 '12년 4분기 이후 전년동기대비 감소세

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 1-1〉 '10년 2분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2011년				2012년				2013년	
	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2011 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2012 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업*	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%)	108.0 (-2.4%) (3.0%)
콘텐츠 제작업	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%)	115.1 (-2.0%) (9.8%)
콘텐츠 도매업	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%)	104.2 (-1.4%) (-7.5%)
콘텐츠 소매업	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%)	98.3 (-2.8%) (2.5%)
콘텐츠 임대업	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%)	103.2 (-0.4%) (-0.8%)
콘텐츠 서비스업	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%)	119.1 (-4.8%) (11.7%)
오프라인 서비스업	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%)	119.0 (1.5%) (15.4%)
온라인 서비스업	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%)	119.2 (-10.4%) (8.3%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	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%)	103.9 (-11.7%) (2.2%)
예술·스포츠 및 여가관련***	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%)	95.4 (-13.0%) (-0.7%)
서비스업생산지수	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%)	107.9 (-4.0%) (1.3%)

* 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 2분기 이후 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세를 보이다 '13년 1분기 들어 하락 전환

● '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세였으나, '11년 1분기부터 2분기 및 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승했으나 '13년 1분기 들어 전분기대

비 2.4% 하락

- 전체 서비스업생산은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 등락세. '11년 2분기부터의 상승세가 '12년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 4.0% 다소 큰 폭 하락
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 2분기 및 4분기 상승, 1분기 및 3분기 하락의 패턴. '11년 2분기 이후 '12년 1분기를 전분기대비 상승세였으나 '13년 1분기에 이르러 다소 큰 폭 하락
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '10년 1분기부터 '11년 4분기까지 전분기대비 하락기조이며, '12년 1분기부터 다소 큰 폭의 등락과 함께 하락세. '13년 1분기는 전분기대비 13.0% 큰 폭 하락

□ 가치사슬 단계별 : 제작업, 소매업, 서비스업 등 3개 부문이 콘텐츠산업 생산에 있어 '13년 1분기 전년동기대비 증가. 가치사슬별 각 부문의 성장은 '11년 1분기 이후 편차 상존

- 콘텐츠서비스업은 '13년 1분기 전년동기대비 11.7% 증가했으며 '11년 4분기 이래 다른 부문 대비 가장 높은 성장기조이며, 콘텐츠제작업은 그 다음으로 '13년 1분기 전년동기대비 9.8% 증가
 - 콘텐츠서비스업에서 오프라인서비스업은 '13년 1분기 전년동기대비 15.4% 증가 및 온라인서비스업은 전년동기대비 8.3% 증가했으며 '12년 1분기 이후 온라인서비스 대비 높은 성장
 - ※ 온라인서비스업은 '12년 1분기부터 전분기대비 등락기조이나 전반적인 생산은 오프라인서비스업 대비 높은 수준
 - 콘텐츠소매업은 '13년 1분기 전년동기대비 2.5% 증가
 - '13년 1분기는 거시적 측면에서 엔저 등 대외요인의 불확실성 돌출 등으로 국내 경기는 수출하락 및 기업수익성 악화에 직접적 영향이 예상되는 가운데도 미시적 측면에서 특히 산업의 스마트패러다임이 지속되면서 이와 연

계성이 높은 인터넷 기반의 온라인 및 모바일 기술과 융합된 스마트게임, 영상 등 콘텐츠 제작 및 공급 증대 전망. 향후 대외적으로 1) 유럽재정위기 해소 등 경기 회복기조 진전 2) 미국, 중국 등 주요 국가들의 경기회복 기대감 확대 등이 국내 거미시 경제 등 경기의 완만한 회복이 가시화될 경우 경쟁력을 보유한 스마트콘텐츠 분야를 중심의 소비 증가 견인에 따른 생산 지속 확대예상

※ '09년 하반기부터 '11년 말까지 이어진 경기 상승세에 따라 산업 전반에 정보통신기술 등을 접목한 스마트 인프라 환경은 콘텐츠 분야에서도 온라인 및 모바일을 중심으로 공급 확대를 견인. 이에 따른 수요측면에서 콘텐츠 소비경향도 전통적인 직접구매와 더불어 임대 등 다양한 형태로 발전. 향후 스마트환경 인프라 구축확대에 따라 국내외 경기가 완만한 회복이 구체화될 경우 경쟁력을 보유한 콘텐츠 중심의 높은 수요 확대 예상

- 콘텐츠제작업은 '11년 2분기 이후 전년동기대비 성장세를 보이다가 '12년 4분기 들어 감소했으나 '13년 1분기는 증가
- 콘텐츠도매업은 '11년 1분기에서 4분기까지는 전년동기대비 성장기조였으며, '12년 1분기부터 등락세. '13년 1분기는 전년동기대비 7.5% 다소 큰 폭으로 감소했으며 전분기대비 1.4% 하락
- 콘텐츠소매업은 '11년 1분기부터 성장기조를 보이다가 '12년 2분기 이후 전년동기대비 등락세. '13년 1분기는 전년동기대비 2.5% 증가했으나 전분기대비 2.8% 하락
- 콘텐츠임대업은 '11년 1분기부터 전년동기대비 성장세를 보이다가 '12년 2분기 이후 감소세이며 '13년 1분기는 전년동기대비 0.8% 감소했으며 전분기대비 0.4% 하락
- 콘텐츠서비스업은 '11년 1분기 이후 다른 부문 대비 비교적 높은 전년동기대비 성장세를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 11.7% 큰 폭 증가. '13년 1분기 오프라인서비스업은 전년동기대비 15.4% 증가했으며 전분기대비 1.5% 상승. 온라인서비스업은 전년동기대비 8.3% 증가했으나 전분기대비 10.4% 하락

〈표 I -2〉 '12년 3분기~'13년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2012년 3분기 ~ 2013년 1분기								
	2012년 7월 (전월대비)	2012년 8월 (전월대비)	2012년 9월 (전월대비)	2012년 10월 (전월대비)	2012년 11월 (전월대비)	2012년 12월 (전월대비)	2013년 1월 (전월대비)	2013년 2월 (전월대비)	2013년 3월 (전월대비)
	(전동월대비)	(전동월대비)	(전동월대비)						
콘텐츠산업*	111.6 (1.6%) (2.2%)	107.5 (-3.6%) (0.2%)	107.0 (-0.5%) (1.8%)	104.9 (-2.0%) (0.6%)	104.0 (-0.8%) (1.2%)	122.8 (18.1%) (2.9%)	107.1 (-12.8%) (3.6%)	106.2 (-0.8%) (6.1%)	110.6 (4.1%) (-0.2%)
콘텐츠 제작업	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%)	116.5 (-23.5%) (6.0%)	122.7 (5.3%) (25.8%)	106.1 (-13.5%) (-0.8%)
콘텐츠 도매업	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%)	97.5 (-19.2%) (-7.1%)	98.3 (0.8%) (-7.9%)	116.8 (18.8%) (-7.5%)
콘텐츠 소매업	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%)	88.8 (-8.3%) (7.3%)	86.8 (-2.3%) (-0.3%)	119.3 (37.4%) (1.2%)
콘텐츠 임대업	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%)	106.1 (1.7%) (-3.3%)	103.7 (-2.3%) (-2.4%)	99.8 (-3.8%) (4.0%)
콘텐츠 서비스업	125.2 (8.3%) (4.7%)	128.2 (2.4%) (5.0%)	110.4 (-13.9%) (0.9%)	116.8 (5.9%) (13.0%)	118.5 (1.4%) (18.4%)	140.1 (18.3%) (8.4%)	126.4 (-9.8%) (15.3%)	119.8 (-5.2%) (16.1%)	111.1 (-7.2%) (3.8%)
오프라인 서비스업	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%)	129.5 (-3.4%) (9.2%)	129.9 (0.3%) (30.9%)	97.7 (-24.8%) (6.7%)
온라인 서비스업	121.4 (-5.6%) (8.2%)	116.7 (-3.9%) (0.1%)	115.3 (-1.2%) (-2.6%)	124.8 (8.2%) (12.1%)	128.4 (2.9%) (12.5%)	146.2 (13.8%) (4.9%)	123.4 (-15.6%) (22.5%)	109.7 (-11.1%) (2.5%)	124.5 (13.5%) (1.7%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	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%)	101.8 (-27.1%) (2.9%)	102.7 (0.9%) (3.8%)	107.3 (4.5%) (0.0%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	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%)	86.9 (-14.9%) (4.6%)	86 (-1.0%) (-5.9%)	113.4 (31.9%) (-0.3%)
서비스업 생산지수	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%)	106.7 (-9.6%) (2.0%)	105.1 (-1.5%) (0.9%)	112.0 (6.6%) (1.2%)

* 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 7월에서 '13년 3월 중 '12년 12월의 전월대비 큰 폭 상승을 제외하고 하락기조를 보이다가 '13년 3월 들어 전월대비 4.1% 상승

- 콘텐츠제작업은 '12년 7월 이후 전반적으로 등락기조를 나타내고 있으며 '13년 3월은 전월대비 13.5% 하락했으며 전년동월대비 0.8% 감소한 106.1
- 콘텐츠도매업은 '12년 7월 이후 '12년 12월을 제외하고 전월대비 하락세를 보이다가 '13년 3월은 전월대비 18.8% 큰 폭으로 상승했으며 전년동월대비 7.5% 감소한 116.8
- 콘텐츠소매업은 '12년 7월 이후 전월대비 하락하면서 다소 저조한 양상을 보이다가 '13년 3월은 전월대비 37.4% 큰 폭으로 상승했으며 전년동월대비 1.2% 증가한 119.3
- 콘텐츠임대업은 '12년 7월 이후 전월대비 하락세에서 '12년 11월 부터 상승기조로 전환되었으나 '13년 2월 들어 하락 전환. '13년 3월 전월대비 3.8% 하락했으며 전년동월대비 4.0% 증가한 99.8
- 콘텐츠서비스업은 '12년 7월 이후 전월대비 비교적 높은 상승기조를 보이다가 '13년 1월부터 하락으로 전환. '13년 3월은 전월대비 다소 큰 폭으로 하락했으나 전년동월대비 3.8% 증가한 111.1. 오프라인서비스업은 '13년 3월 전월대비 24.8% 큰 폭으로 하락했으며 온라인서비스업은 13.5% 큰 폭 상승

□ 2013년 2분기 이후 생산변화 전망

- '10년 서비스산업 생산은 전분기대비 등락기조이며, '11년 1분기부터의 상승세가 이어지다가 '12년 1분기 이후 등락세, '10년 1분기 이후 전년동기대비 증가 지속. 즉, '13년 1분기는 지난 '12년 1분기부터 이어진 유럽재정위기와 함께 엔저 등이 수출경쟁력 하락 우려 증대 등 국내 경기 완만한 상승에 다소 부정적으로 작용예상. 이에 따른 규모화 및 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 중소기업 및 내수 지향 기업들의 성장 악영향. 이러한 불확실성이 증대되는 가운데도 콘텐츠산업은 스마트 수요환경 소비패턴의 변화에 따른 관련 콘텐츠 수요를 견인하면서 경쟁력을 보유한 스마트콘텐츠 중심의 공급 증대 및 생산 확대
- 2013년 2분기 이후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들의 완만한 경기회복 기

대감이 증대되면서, 국내의 완성도와 경쟁력을 보유한 스마트 콘텐츠의 공급 확대 전망. 이에 따라 1) 유럽재정위기 2) 엔저 등 대외부문과 이에 따른 환율, 물가 등 다양한 거시적 요인들을 고려하면서 창조경제에 기반을 둔 콘텐츠산업 수요·공급 관련 미시적 요인을 적용한 정책 및 방안 구축 필요

- 생산자물가지수는 전반적으로 하락기조를 나타내고 있으며 이러한 상황은 공급자들인 기업들의 경쟁력 확보에 긍정적 영향
 - ※ '12년 1월 이후 생산자물가지수는 일부 등락을 보이고 있으나 하락기조이며 '13년 3월 생산자물가지수는 106.3으로 전월대비 0.4p 하락했으며 전년동월대비 2.6p 하락

〈표 1-3〉 '12년 1월~'13년 3월 생산자물가지수 추이

구분	2012년												2013년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
실업률	107.7	108.4	108.9	109.0	108.4	107.1	106.6	107.2	107.6	106.8	106.1	105.8	106.0	106.7	106.3

출처 : 통계청(2013), '12년 1월~'13년 3월 생산자물가지수

- 콘텐츠산업 생산에서 '10년은 각 분기별로 전년동기대비 증가세와 함께, '11년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 2.6%, 3.8%, 4.9%, 8.5% 증가. '12년 1분기 이후 증가폭은 다소 줄어들었으나 성장세 유지 및 '13년 1분기는 전년동기대비 3.0% 증가
 - ※ '11년 2분기는 전분기대비 0.3% 하락했으며 '11년 3분기부터 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세는 이어지다가 '13년 1분기는 전분기대비 2.4% 하락한 108.0
- '09년 미국발 금융위기 이후 경기상승기조가 '11년 상반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외충격으로 국내 경기에 부정적으로 작용했으나, 콘텐츠산업은 스마트 산업패러다임 등으로 산업 전반에 양적 성장 지속 견인에 상대적으로 긍정적 영향. 향후 대내외 악재의 상존에도 미국, 중국 등 세계 주요국가의 경기가 완만한 회복 기대 제고에 따라 한국 국내경기 역시 동조가 예상되는 만큼 이에 따른 산업생산의 완만한 증가 및 콘텐츠산업 생산 확대 전망. 특히 수요적 측면에서 소비경향의 스마트화 등 패러다임 변화와 함께 관련 인프라의 구축 확대는 대내외 경쟁력을 확보한 콘텐츠 중심의 고성장 지속

- ※ '11년 1분기에서 '11년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 4.3%, 3.5%, 3.6%, 3.4%로 '09년 4분기 이후 성장세가 이어지고 있으나 감소세. '12년에서도 각 분기별로 같은 경향을 보이고 '12년 1분기 전년동기대비 경제성장률은 2.8%이며, '12년 2분기는 2.4%이며, '12년 3분기는 1.6%, '12년 4분기는 1.5%로, '13년 1분기는 1.5%로 하락 또는 정체. 이는 대외 불안 요인 미해소 및 내수 회복 지연에 기인
- ※ 경기 동행지수는 '10년 1월 이후 상승기조를 보이고 있으며 '13년 3월은 112.3으로 전월대비 1.0p 상승했으며 전년동월대비 4.0p 증가
- ※ 경기 선행지수는 '10년 1월부터의 상승세이며 '13년 3월은 110.7로 전월대비 0.3p 상승했으며 전년동월대비 5.0p 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) → 102(13.01) → 102(13.02) → 104(13.03)
- ※ 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) → 89(13.01) → 86(13.02) → 87(13.03)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이⁴⁾

□ 2013년 1분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 매출액은 약 5조 4,228억원으로 전년동기대비 9.6% 증가, 전분기대비 4.8% 하락
- '13년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액은 출판을 제외한 전분야가 전년동기대비 증가
 - ※ 광고(27.7%), 음악(17.5%), 게임(11.8%), 지식정보(11.7%), 영화(11.3%) 등 5개 분야의 '13년 1분기 매출액은 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 전년동기대비 높은 증가
 - ※ 방송(4.7%), 애니메이션/캐릭터(2.0%) 등 2개 부문은 '13년 1분기 매출액의 경우 전체 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 다소 낮은 전년동기대비 증가율 기록
 - ※ 출판의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 5.9% 감소
 - ※ '13년 1분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(23.5%), 지식정보(19.0%), 방송(25.5%), 광고(12.0%) 등 상위 4개 분야⁵⁾는 80.0%(78.8)⁶⁾로 전년동기대비 1.2%p 증가했으며 전분기대비 동일 수준
 - ※ 게임, 지식정보, 광고, 영화, 음악 등 5개 분야의 '13년 1분기 매출액 비중은 전년동기대비 증가했으나, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터 등 3개 분야의 '13년 1분기 매출액 비중은 전년동기대비 감소
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전분기대비 상승기조가 '11년 1분기에 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 전반적으로 상승세를 보였으나 '13년 1분기 들어 전분기대비 약간 하락
- 게임, 지식정보, 출판 등 3개 분야는 '13년 1분기 매출액의 경우 전분기대비 11.0%, 3.3%, 3.8% 상승
 - ※ 방송, 광고, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 매출액은 전분기대비 10.6%, 25.5%, 6.2%, 14.1%, 25.3% 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) 2012년 1분기 비중

〈표 1-4〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

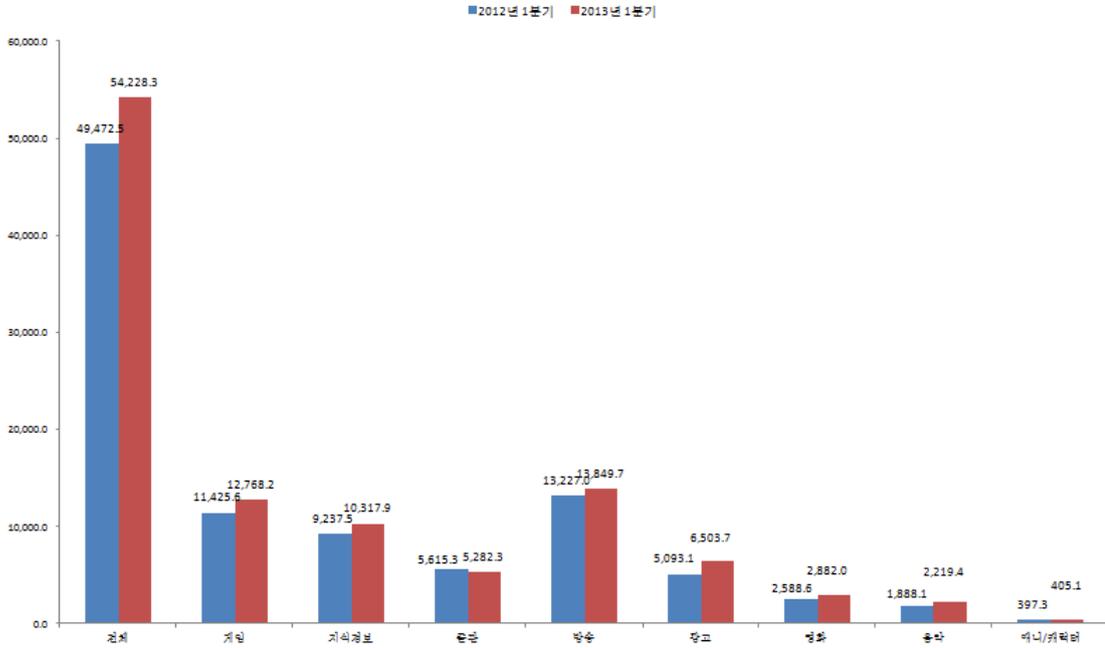
(단위 : 억원)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	41,770.0 (16.0%)	11,425.6 (3.5%)	10,978.6 (-3.9%)	10,982.4 (0.0%)	11,499.0 (4.7%)	44,885.6 (7.5%)	12,768.2 (11.0%)	11.8%
지식 정보	35,730.1 (21.7%)	9,237.5 (-1.1%)	9,584.1 (3.8%)	9,644.8 (0.6%)	9,988.0 (3.6%)	38,454.4 (7.6%)	10,317.9 (3.3%)	11.7%
출판	21,878.4 (0.2%)	5,615.3 (6.9%)	5,219.1 (-7.1%)	5,266.4 (0.9%)	5,090.4 (-3.3%)	21,191.2 (-3.1%)	5,282.3 (3.8%)	-5.9%
방송	51,303.7 (29.0%)	13,227.0 (-8.1%)	14,684.7 (11.0%)	14,130.2 (-3.8%)	15,487.5 (9.6%)	57,528.4 (12.1%)	13,849.7 (-10.6%)	4.7%
광고	22,022.6 (20.7%)	5,093.1 (-28.3%)	7,417.0 (45.6%)	7,068.9 (-4.7%)	8,727.1 (23.5%)	28,306.1 (28.5%)	6,503.7 (-25.5%)	27.7%
영화	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%)	2,882.0 (-6.2%)	11.3%
음악	7,273.2 (20.3%)	1,888.1 (-11.5%)	1,945.8 (3.1%)	2,388.5 (22.8%)	2,583.1 (8.1%)	8,805.5 (21.1%)	2,219.4 (-14.1%)	17.5%
애니메이션/ 캐릭터	2,164.2 (-3.0%)	397.3 (-37.1%)	642.2 (61.6%)	476.1 (-25.9%)	542.4 (13.9%)	2,058.0 (-4.9%)	405.1 (-25.3%)	2.0%
합계	191,136.8 (19.9%)	49,472.5 (-5.7%)	52,674.9 (6.5%)	53,198.3 (1.0%)	56,990.0 (7.1%)	212,334.7 (11.1%)	54,228.3 (-4.8%)	9.6%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이류처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에 스플러스'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 '시스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석에서 제외

<그림 I -1> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

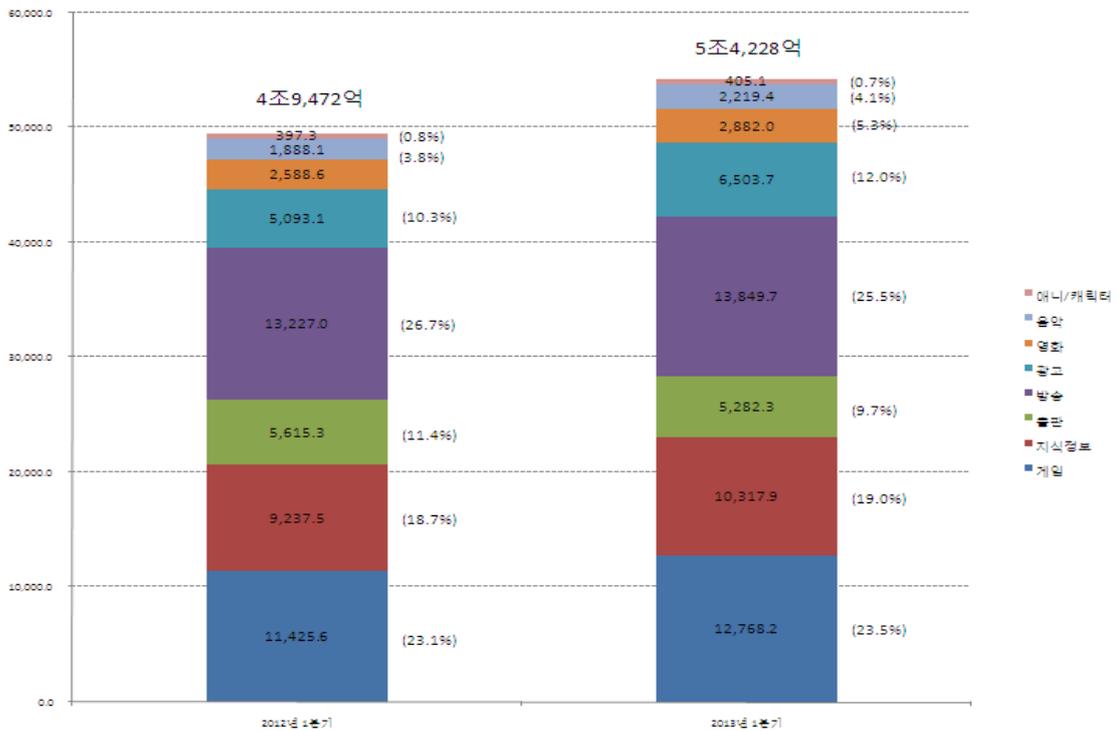
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 I -2> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

- 게임 '13년 1분기 매출액은 약 1조 2,768억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며 전분기대비 11.0% 상승
 - '10년은 분기별 등락을 보였으나 '11년 1분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전분기대비 상승세
 - ※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기상승이 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 불안요인이 국내 경기에 악영향. 이러한 대내외 리스크는 '12년 1분기 이후에 들어서도 국내외 경기회복 지연으로 거시적 측면과 함께 해외 온라인게임의 내수시장 선전 등은 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 부정적일 전망. 다만, 1) 경쟁력을 보유한 국내大作게임 지속 개발·출시를 통한 해외수출 확대와 시장 다변화 실현 2) 스마트 패러다임 도래에 따른 게임산업의 수요 및 공급 변화 등은 게임산업 매출액 등 증가에 긍정적일 전망
 - ※ 온라인게임은 이용에 있어 투입비용 대비 효율적이고 접근성이 높아 경기 하락에 의한 매출 감소 우려는 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 스마트기기 보급확대에 따라 이용 편의성 및 접근성이 높아 기존 수요층 뿐 아니라 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대
 - 대형업체⁷⁾들은 '11년 1분기 이후 업체별 성장 편차가 있음에도 매출액 증가세를 주도. '13년 1분기는 업체별 매출액 증가 또는 감소를 보이고 있으며 이는 업체별 수출 및 스마트게임 실적 호조 여부에 기인
 - 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 매출액 증가세가 '11년 4분기 이후 전년동기대비 감소를 보였으나 '12년 4분기부터 전년동기대비 증가세로 전환. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 7.7% 증가
 - ※ 엔씨소프트는 온라인게임인 블레이드앤소울의 '12년 2분기 론칭 이후 '13년 1분기말 현재 아이온의 점유율은 5.23%. '13년 1분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 14.6%로 '12년 4분기말 점유율 18.57%, '12년 3분기 점유율 22.83% 대비 내수시장 하락세. '13년 1분기 이후 매출액은 1) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁 확보 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등의 요인이 지속 상승 여부를 결정할 것으로 예상

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

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화로 실적 증가를 이어갔으나 '13년 1분기 들어 수출액 회복에도 불구하고 '12년 4분기 이후 전년동기대비 매출액 감소. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 25.5% 감소했으며 이는 내수 부진에 기인
 - ※ 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환. '10년부터 실적호조세는 내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 감소했으나 '13년 1분기는 다소 회복해 전년동기대비 11.6% 증가. 이중 중국에서 서비싱되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'는 '12년 9월 현재 동시 접속자수가 400만명을 기록하는 등 '13년 들어서도 중국 온라인게임 시장내 1위를 유지. 'S4리그' 등 기존 게임과 자체 개발 슈팅게임인 '디젤' 등을 통해 일본, 인도네시아 등 해외시장 개척 및 매출액 확대 모색
- NHN은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 두 자릿수 성장세를 이어가고 있으며 '13년 1분기 매출액⁸⁾은 전년동기대비 17.6% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 4분기부터 증가세로 반전되었으며 '13년 1분기는 전년동기대비 93.1% 큰 폭 증가
 - ※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일 등 스마트게임 론칭 확대와 지역 다각화를 통한 내수 및 해외시장 확대
- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액의 경우 '11년 3분기 등 일부 분기를 제외하고 감소세가 이어졌으나 '13년 1분기 들어 전년동기대비 45.9% 큰 폭의 매출액 증가로 전환
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 수단중의 하나로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색하고 있으며, 향후 게임산업의 일부 대형업체 중심의 시장구조 심화 및 이에 따른 게임산업 생태계 활성화를 위한 다각적 대안 및 방안 구축 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기 이후 국내외 게이머이용자 등의

8) 2012년 전체 매출액 중 온라인게임 비중은 25.5%이며 2013년 1분 비중은 23.2%로 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락세

다양한 수요에 부응한 흥행작 출현여부에 따라 업체별 실적 및 성장 편차가 두드러지며 특히 산업패러다임의 스마트화로 온라인 분야 뿐 아니라 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 증대를 견인

- 향후 대외리스크가 상존함에도 중국 등 해외 주요 국가 및 지역들의 완만한 경기회복이 가시화될 경우 국내 게임 내수시장과 함께 해외 수출실적 확대에 따른 큰 폭 성장 지속. 특히 경쟁력 및 완성도가 확보된 국내 스마트게임은 해외시장을 중심으로 실적 호조 예상

※ 컴투스 등 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 국내외 흥행호조에 따라 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 121.2% 큰 폭 증가

- 지식정보 '12년 4분기 매출액은 약 1조 317억원으로 전년동기대비 11.7% 성장했으며 전분기대비 3.3% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 이후 전년동기대비 성장세를 지속하고 있으며, '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세 유지
- NHN은 지식정보 상장사 중 전체 매출액 대비 가장 높은 비중을 차지하고 있는 가운데 '13년 1분기 전년동기대비 17.6% 증가했으며 전분기대비 4.8% 상승

※ NHN은 유선인터넷 분야에서 검색광고 등 강점과 역량을 기반으로 내수 시장의 높은 점유율을 유지하고 있으며 향후 모바일 등 신규 영역 개발과 함께 일본 등 해외시장 개발 및 대내외 경쟁력 확보를 통한 내수시장 한계성 극복 추진

- 다음커뮤니케이션의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 13.3% 증가했으며 전분기대비 6.6% 상승. SK커뮤니케이션즈의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 36.3% 감소했으며 전분기대비 15.8% 하락. KTH는 전년동기대비 7.9% 감소했으며 전분기대비 39.5% 큰 폭 하락

※ 다음커뮤니케이션의 '13년 1분기 매출액 비중은 검색광고 51.2%(40.0%)⁹⁾, 디스플레이광고 40.9%(50.6%), 게임 6.6%(7.5%), 거래형서비스 1.2%(1.8%) 등으로 구성. '12년 1분기 이후 검색광고 매출 비중 감소세가 '13년 1분기에 증가세로 전환. 스마트기기 이용확대 등 콘텐츠 이용 및 수요패턴의 변화로 유무선인터넷 통합에 따른 이를 적용한 커뮤니티, 이메일, 뉴스

9) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 매출액 비중

및 N스크린, 게임, 로컬광고 분야 등 서비스 강화. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 완만한 경기회복이 다양한 콘텐츠 수요 견인 등으로 매출액 증가 예상

※ SK커뮤니케이션즈에서 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '13년 1분기 말 현재 누적가입자수 2,600만명으로 '12년 4분기대비 정체이며 순이용자수는 1,300만명으로 '12년 2분기말 이후 순이용자수 감소세. 네이트온의 시장점유율은 73.6%(74.4%)¹⁰⁾로 국내 메신저서비스 1위를 유지하고 있으나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세. 13년 1분기 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 79.6%(73.6%)¹¹⁾, 콘텐츠 외 기타 20.4%(26.4%)로 '12년 4분기누적 대비 광고매출 비중 상승. 향후 싸이월드 등 기존 수익모델의 활성화와 함께 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등의 선전 여부가 매출액 등 실적에 영향 전망

※ KTH는 1) N-Screen 서비스 2) T-커머스 3) B2B 전자상거래를 기반으로 매출증대 모색. 향후 모바일 인터넷 시장에서의 역량제고와 함께 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠기반의 다양한 사업다각화 추진. '13년 1분기 매출액 비중은 인터넷 및 모바일서비스 2.6%, 콘텐츠 42.8%, 플랫폼 구축 및 운영 54.6%

- 크레듀의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 31.4% 증가했으며 전분기대비 10.0% 하락. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 14.1% 감소, 10.0% 감소

※ 메가스터디는 초중고교생 및 일반성인을 대상으로 한 온라인 교육서비스가 주요 수익모델이며 국내 교육시장의 특성에 따라 경기변동의 충격이 낮은 상황. '13년 1분기 매출액 비중은 초중고교생 대상 매출액이 약 65.7%이며, 초중고교생 대상 온라인 강의(29.6%) 및 오프라인 강의(27.7%) 등. 향후 스마트기기 활용 극화를 통한 성인 등 신규 수요계층을 고려한 온라인 및 스마트 교육시장 진출 확대와 함께 해외시장 개척 예상

- 골프존의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 30.4% 증가했으며 전분기대비 11.3% 상승

● 출판 '13년 1분기 매출액은 약 5,282억원으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며, 전분기대비 3.8% 상승

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세를 보이다가 '11년 1분기 이후 매출액 등락기조며 '13년 1분기는 전분기대비 상승

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체로서 '13년 1분기 매출액은

10) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 시장점유율

11) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 매출액 비중

전년동기대비 4.0% 감소했으나 전분기대비 18.3% 큰 폭 상승. 웅진씽크빅의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 11.8% 감소했으며 '12년 1분기를 제외하고 '11년 3분기 이후 전년동기대비 감소세

※ 대교는 학습지 판매가 주요 매출원이며 '13년 1분기 매출액에서 국내 교육서비스 및 출판사업의 비중은 89.8%로 '12년 연간 매출액 대비 0.3%p 증가, 해외 교육사업 매출 비중은 1.7%로 '12년 연간 매출액 대비 동일 수준. 향후 스마트기기에 기반한 '스마트러닝' 및 '자기주도 학습' 등을 중심으로 시장 트렌드 및 수요 변화에 부응하는 온라인서적 등 콘텐츠 개발과 미디어사업, 교육컨설팅, 해외교육사업 등 사업 영역 다각화 추진

- 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 1.9% 증가했으며 전분기대비 1.9% 하락

※ 삼성출판사의 자체 역량은 전속대리점을 통한 오프라인 유통이며, 홈쇼핑, 인터넷서점, 자사 쇼핑몰 등 온라인 유통채널을 통해 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량 확대 및 집중. 향후 태블릿PC 등 스마트기기에 기반한 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입의 안착이 성장잠재력 지속 여부 작용 전망. 13년 1분기 매출액에서 출판물 비중은 32.9%이며 온라인 교육 비중은 1.2%

- 예스24는 도서유통업체로서 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 4.5% 감소했으나 전분기대비 18.7% 상승

※ 예스24는 '12년 1분기 이후 온라인 도서 유통분야 시장점유율 40% 이상 유지. 신성장 분야로 스마트기기를 활용한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매 역량 제고와 함께 디지털판매플랫폼 강화를 통한 티켓예매 등 신규 투자확대. '13년 1분기 매출액 비중은 상품매출 96.7%(96.5%)¹²⁾, 수수료매출 1.1%(0.8%), 광고매출 1.6%(1.9%), 기타매출 0.6%(0.8%)

- 출판 분야 상장사의 '13년 1분기 매출액은 전분기대비 3.8% 상승했으며, 능률교육, 예림당, 이퓨처 등 3개 업체는 전분기대비 17.4%, 36.2%, 10.3% 큰 폭 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인 등 전 연령층 대상 영어교육전문 출판사로서 향후 스마트러닝, 법인교육 등 사업영역 확대 추진. '13년 1분기 매출액에서 영어학습교재 등 제품 매출은 전년동기대비 38.3% 증가했으며 서비스 매출은 전년동기대비 0.8% 증가. 주요 제품 및 서비스 매출액 비중은 출판사업 79.4%(73.0%)¹³⁾, 이러닝 등 서비스사업 20.6%(18.6%)

12) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 매출액 비중

13) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 매출액 비중

- 방송 '13년 1분기 매출액은 약 1조 3,849억원으로 전년동기대비 4.7% 증가했으며, 전분기대비 10.6% 하락
 - SBS는 민영지상파 방송사로서 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 12.8% 증가했으나 전분기대비 29.3% 하락. SBS콘텐츠허브의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 0.7% 증가했으며 전분기대비 2.4% 상승. CJ E&M 방송부문의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 6.2% 증가했으나 전분기대비 16.2% 하락
 - ※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절 및 경기 등의 요인과 연관성이 높은 기업광고가 주요 수익원. '10년부터의 경기상승이 '12년 1분기에 시작된 유럽재정위기 등 대외불안요인으로 국내경기 하락 우려 증대에 따른 방송사별 매출액 성장 편차 발생. 종합유선방송사업은 광고수익과 함께 월정액 시청료 등 고정수익원이 확보되어 있어 상대적으로 경기하락 대비 민감도가 낮은 상황. 특히 일부 종합편성채널의 선전에도 불구하고 전반적으로 당초 예상보다 시장 충격이 적으며 향후 종합유선방송의 디지털화 진전으로 매출액 성장 전망
 - 방송영상물독립제작사 중 삼화네트웍스의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 104.0% 증가했으며 전분기대비 25.6% 상승. 팬엔터테인먼트의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 23.1% 감소했으며 전분기대비 53.5% 상승. 초록뱀미디어의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 22.2% 감소했으며 전분기대비 88.8% 상승
 - ※ 팬엔터테인먼트는 '11년에 SBS '짜파', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적으로 콘텐츠를 제작하면서 '12년에 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달', SBS '내사랑 나비부인' 등을 제작했으며 '13년 들어 MBC '백년의 유산' 제작하는 등 콘텐츠 제작역량 강화. 향후 종합편성채널 등 매체의 다양화에 따른 드라마 뿐 아니라 교양 등 방송 콘텐츠 기획의 다양성 확보와 함께 매니지먼트, 음반 등 사업다각화 및 해외시장 개척 추진
 - ※ 삼화네트웍스는 '12년에 TV조선 '아버지가 미안하다', JTBC '무자식 상팔자' 등 종합편성채널에 드라마를 제작 및 공급했으며, '13년 들어 MBC '구가의 서' 등을 제작. 향후 드라마 콘텐츠를 기반으로 한 OSMU 사업 추진
 - 키이스트의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 28.5% 증가했으며, 전분기대비 15.8% 상승
 - ※ 키이스트의 '13년 1분기 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 21.5%¹⁴⁾, 78.5%로 '12년 4분

기누적(연간) 대비 수출 비중 큰 폭 상승

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 17.1% 증가했으며 전분기대비 10.6% 하락. GS 홈쇼핑의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 6.4% 감소했으며 전분기대비 8.2% 하락

※ CJ 오쇼핑의 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 매출액의 시계열 측면을 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승 경향. '12년 2분기부터 전분기대비 상승세가 나타났으나 '13년 1분기 들어 하락으로 전환

- 광고 '13년 1분기 매출액은 약 6,503억원으로 전년동기대비 27.7% 증가했으며 전분기대비 25.5% 하락

- 광고는 '11년에 발생한 유럽재정위기 등 대외리스크에도 불구하고 1) 일부 대기업 중심의 수출확대 2) 종합편성채널 개국 등 매체 다변화에 따른 광고수요 증대 등으로 매출실적 상승세가 이어지는 상황이나 대기업 계열 대형 광고대행사를 중심의 다소 편중된 매출액 증가세

- 제일기획의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 34.0% 증가했으며, 오리콤은 전년동기대비 11.3% 증가, G2R의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 1.3% 감소, 휘닉스컴은 전년동기대비 58.7% 큰 폭 감소

※ 제일기획은 '13년 1분기 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 32.1%(매체 7.6%, 광고물제작 등 24.5%) 및 67.9%로 해외 비중이 높으며 이는 일부 국내 대기업의 경쟁력을 보유한 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%) 일부 대기업의 해외수출 증가로 광고 매출액 호조를 견인했으나, '12년 들어 국내 경기 하락세가 이어지고('12년 1분기 0.8%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.0%, '12년 4분기 0.3%) '13년 들어서도 국내 거시경제의 불확실성 확대로 1분기 전분기대비 25.5% 하락

※ '13년 1분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 21.9%, 44.1%, 46.6%, 37.0% 하락

※ 광고시장은 거시적 측면에서 국내외 경기 흐름과 함께 미시적 측면에서 기업 국내외 마케팅 비용 지출 및 계절 등의 요인으로 전통적 비·성수기 구분을 할 수 있으며, 이 중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 국내외 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기

● 영화 '13년 1분기 매출액은 약 2,882억원으로 전년동기대비 11.3% 증가했으며, 전분기대비 6.2% 하락

- CJ CGV는 '12년 1분기 이후 대내외 거시경제 불안요인에 따른 경기회복 지연에도 불구하고 한국영화 중심의 흥행작 지속 출현 및 해외 블록버스터 영화 개봉으로 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 35.4% 증가했으며 전분기대비 8.9% 상승

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '13년 1분기의 경우 44.4%로 '12년 점유율 43.3%, '11년 점유율 42.5% 대비 상승. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 확대('09년 점유율 37.7%), '13년 1분기 매출액 중 티켓매출 비중이 65.5%로 '12년 4분기누적(연간) 대비 약간 하락했으나 '12년 1분기 비중(64.8%) 대비 상승

- CJ E&M 영화부문의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 8.0% 감소했으며 전분기대비 32.0% 다소 큰 폭 하락

※ CJ E&M 영화부문의 '13년 1분기 시장점유율은 27.9%로 '12년 4분기누적(연간) 시장점유율 (28.6%) 대비 약간 하락. '12년 2분기 이후 시장점유율 상승세가 '13년 1분기 들어 하락세로 반전되었으며 이는 중소경쟁사의 시장점유율 확대에 기인

● 음악 '13년 1분기 매출액은 약 2,219억원으로 전년동기대비 17.5% 증가했으며, 전분기대비 14.1% 하락

- 매출액의 경우 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 '11년 3분기 및 '12년 1분기 등 일부 등락을 제외하고 상승세가 지속되었으나 '13년 1분기 들어 다소 하락. 이는 K팝 등의 해외인지도 제고와 현지화가 꾸준히 이어지고 있음에도 해외 수출 하락에 기인

※ '10년 2분기에서 '12년 4분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -11.3%, 21.5%, 4.3%, 14.1%, -11.5%, 3.1%, 22.8%, 8.1%로 일부 등락에도 불구하고 상승세

- SM엔터테인먼트의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 13.6% 감소했으며 전분기대비 28.0% 하락. YG엔터테인먼트는 전년동기대비 66.8% 증가했으나 전분기대비 17.0% 하락

※ SM엔터테인먼트는 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년층 중심의 내수시장과 한류에 기반한 일본, 대만 등 아시아권 시장 강세 지속. '11년 및 '12년은 영국, 프랑스 등 유럽지역 및 미국 등 북미지역으로 진출하는 등 K팝의 시장 다양성 및 저변 확대. 향후 SNS 등 뉴미디어 활용 극대화를 통한 가상국가 'SM타운' 등 글로벌화 추진. '13년 1분기 매출액 비중은 음반사업 32.69%(음반 28.19%, 음원 4.50%)와 매니지먼트사업 67.31%(출연료 28.03%, 로열티 29.28%)로 '12년 상반기 이후 음반사업 비중 감소세

※ YG엔터테인먼트는 '12년 사이의 '강남스타일'의 흥행 및 '13년 들어 '젠틀맨' 출시 등과 함께 다양한 경로를 통한 신인 발굴로 해외진출 확대와 함께 음반제작, 공연, 매니지먼트 등 수익 모델 다변화 추진. '13년 1분기 매출액 비중은 음반/음원 17.1%, 광고모델 9.4%, 공연 17.5%, 로열티 38.5%

- 네오위즈인터넷의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 13.9% 증가했으며 전분기대비 20.2% 상승

※ 네오위즈인터넷의 사업구조는 1) 디지털음원유통 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크서비스 등이며 스마트디바이스 대응 서비스 지속 출시. '13년 1분기 매출액 비중은 디지털음원유통 B2C 85.9%로 12년 4분기누적(연간) 대비 약간 상승. 수출비중은 1.4%로 낮은 수준이나 향후 일본, 베트남 등 해외시장 진출 추진

- 로엔엔터테인먼트의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 14.7% 증가했으며 전분기대비 5.3% 상승

※ 로엔엔터테인먼트는 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 음원유통 사업자중 브랜드인지도 및 시장점유율 1위 지속. 멜론 등 기존 음원유통서비스를 기반으로 스마트폰 이용 증대 및 모바일 이용환경 변화에 따른 음원 수요 다양화에 부합하는 서비스 구축 및 제공. 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 창작 역량 강화 및 수익 다양성 추진. '13년 1분기 매출액 비중은 음원 제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 88.4%(86.3%)¹⁵⁾이고 제품매출 6.1%(6.6%), 상품매출 3.6%(1.8%), 기타매출 1.8%(5.2%)

※ 예당컴퍼니의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 127.6% 증가했으며, 전분기대비 0.4% 상승

● 애니메이션 및 캐릭터 '13년 1분기 매출액은 약 405억원으로 전년동기대비 2.0% 증가했으나, 전분기대비 25.3% 큰 폭 하락

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승세가 이어졌으나 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 하락

15) 괄호는 2012년 4분기누적(연간) 매출액 비중

- 손오공의 '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 4.5% 증가했으나, 전분기대비 25.8% 큰 폭 하락. 오로라월드는 전년동기대비 14.3% 증가했으며, 전분기대비 24.8% 하락
 - ※ 손오공의 '13년 1분기 매출구조¹⁶⁾는 캐릭터 제작업에서 완구 및 게임 등 제품 84.9%, 용역부문 15.1%(애니메이션 1.2%, PC방 수수료 13.88%)로 구성. 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등에 일부 발생하고 있으나 '13년 1분기 매출액 대비 낮은 수준
 - ※ 오로라월드는 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위 및 미주시장 3위이며 자체디자인연구소 운영과 함께 미주지역 등 글로벌 네트워크를 통한 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진 '13년 1분기 매출액 비중은 제품 및 상품매출 98.1%
- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 30.4% 감소했으며 전분기대비 35.7% 큰 폭 하락
 - ※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나이며 기존 내수 위주에서 1) 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작(자체, 공동) 2) 보유 콘텐츠의 테마파크 도입 3) 디지털콘텐츠 시장 진출 등을 통한 수익 다각화 및 매출액 확대 모색. '13년 1분기 매출액 대비 수출액 비중은 5.7%이며 '12년 4분기누적(연간, 5.1%) 대비 약간 상승

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

□ 2013년 1분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 영업이익은 약 7,632억원으로 전년동기대비 6.7% 증가, 전분기대비 6.9% 하락
- '13년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 음악, 애니메이션/캐릭터를 제외한 전분야의 전년동기대비 증가. 특히 영화는 '13년 1분기 전년동기대비 63.7% 큰 폭 증가
 - ※ 게임, 출판, 방송 등 3개 부문은 '13년 1분기 영업이익의 경우 전체 콘텐츠산업 상장사 영업이익 대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 6.4%, 7.6%, 7.2% 증가
 - ※ 음악, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '13년 1분기 전년동기대비 13.3%, 23.9% 감소
- 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 상승기조를 이어가고 있으며 '13년 1분기 영업이익은 전분기대비 7.2% 상승

16) 2013년 1분기 연결재무제표 매출액 비중

- 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 1분기부터의 하락세가 '12년 3분기 들어 다소 회복되었으나 '13년 1분기에 하락 반전. '13년 1분기는 전분기대비 12.5% 다소 큰 폭 하락
 - ※ 게임과 지식정보의 '13년 1분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 69.5%로 '12년 1분기(70.2%) 대비 0.7%p 감소. 게임의 '13년 1분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 39.6%이며 '12년 1분기 대비 0.1%p 감소
- 영화의 영업이익은 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승세를 보이다가 '12년 3분기부터 큰 폭의 등락 기조이며 '13년 1분기는 전분기대비 311.4% 상승한 약 279억 수준
- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기 및 3분기를 제외하고 적자 추세를 보이고 있으며 '13년 1분기는 약 27억 원 영업적자
- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '10년 1분기부터의 등락추세가 '12년 1분기 이후 상승세를 회복했으나 '13년 1분기 들어 전분기대비 하락세 전환

〈표 I-5〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

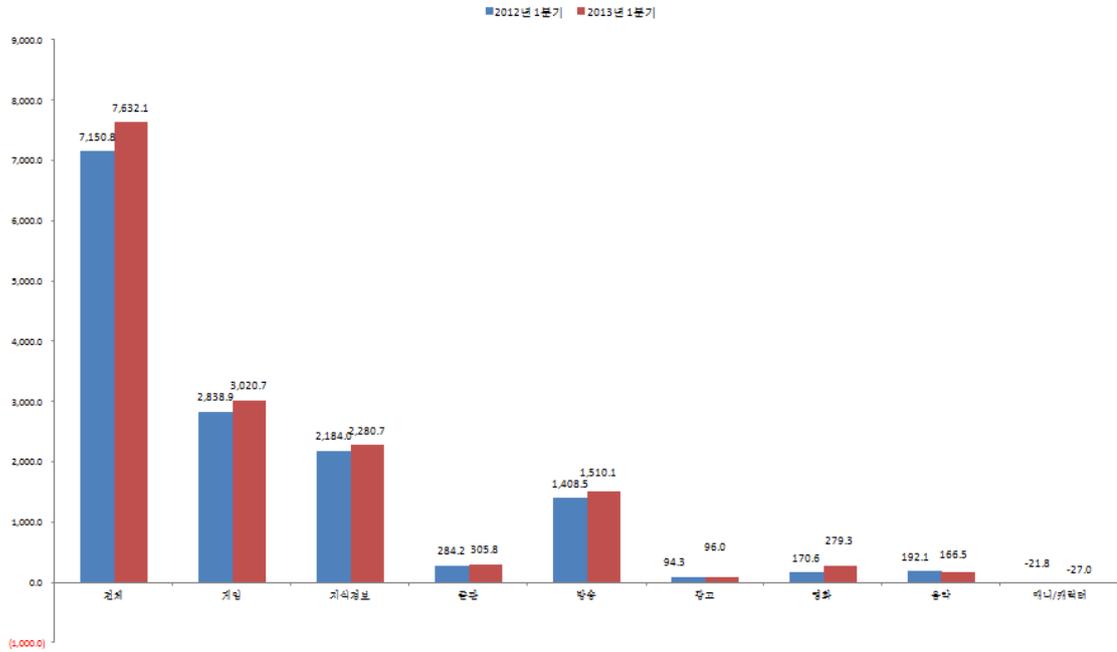
(단위 : 억원)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	11,157.0	2,838.9	2,063.9	2,387.4	2,818.1	10,108.3	3,020.7	6.4%
	(25.5%)	(-5.5%)	(-27.3%)	(15.7%)	(18.0%)	(-9.4%)	(7.2%)	
지식 정보	9,123.6	2,184.0	1,994.5	2,036.4	2,606.7	8,821.6	2,280.7	4.4%
	(15.9%)	(-5.7%)	(-8.7%)	(2.1%)	(28.0%)	(-3.3%)	(-12.5%)	
출판	1,371.0	284.2	244.9	257.8	128.0	914.9	305.8	7.6%
	(-27.7%)	(57.8%)	(-13.8%)	(5.3%)	(-50.3%)	(-33.3%)	(138.9%)	
방송	6,771.0	1,408.5	1,895.4	1,481.5	1,962.5	6,747.9	1,510.1	7.2%
	(25.4%)	(3.7%)	(34.6%)	(-21.8%)	(32.5%)	(-0.3%)	(-23.1%)	
광고	1,278.7	94.3	447.7	292.1	631.4	1,465.5	96.0	1.8%
	(-17.6%)	(-81.8%)	(374.8%)	(-34.8%)	(116.2%)	(14.6%)	(-84.8%)	
영화	749.6	170.6	286.9	646.5	-132.1	971.9	279.3	63.7%
	(381.7%)	(1,275.8%)	(68.2%)	(125.3%)	(-120.4%)	(29.7%)	(311.4%)	
음악	760.5	192.1	168.6	260.7	229.2	850.6	166.5	-13.3%
	(125.3%)	(192.8%)	(-12.2%)	(54.6%)	(-12.1%)	(11.8%)	(-27.4%)	
애니메이션/ 캐릭터	91.4	-21.8	46.6	2.7	-46.4	-18.9	-27.0	-23.9%
	(158.5%)	(-226.7%)	(313.8%)	(-94.2%)	(-1,818.5%)	(120.7%)	(41.8%)	
합계	31,302.8	7,150.8	7,148.5	7,365.1	8,197.4	29,861.8	7,632.1	6.7%
	(20.7%)	(-4.3%)	(0.0%)	(3.0%)	(11.3%)	(-4.6%)	(-6.9%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '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 '스텝사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -3〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

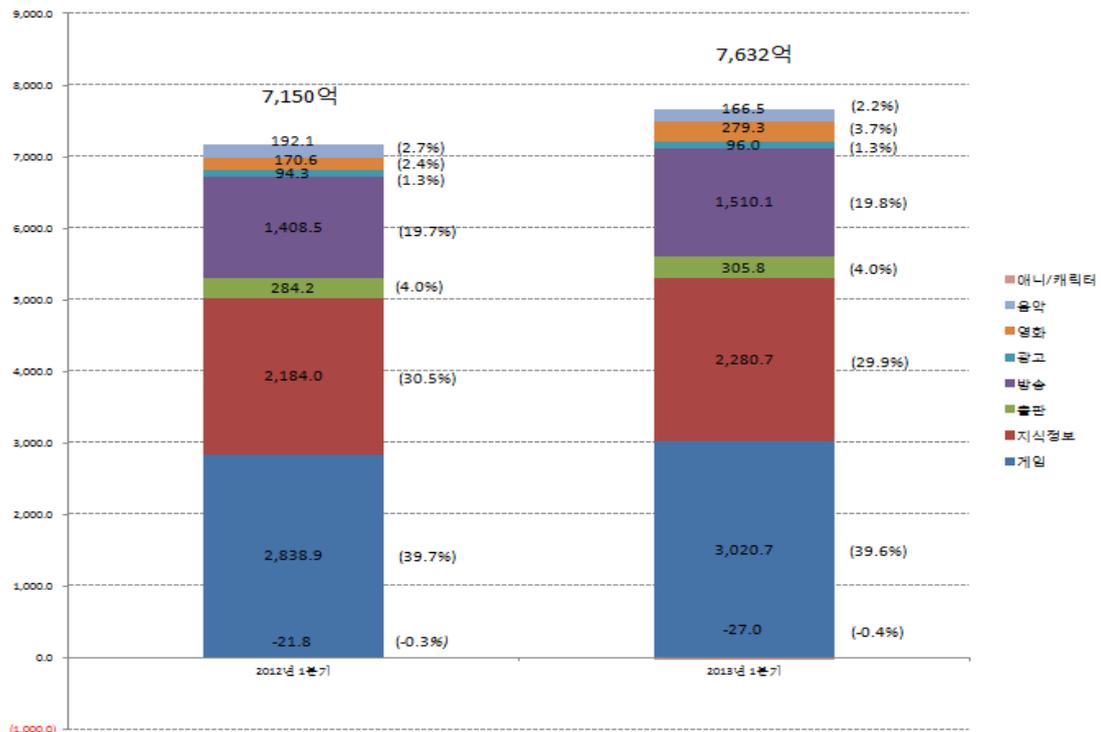
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -4〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



2 투자변화 추이

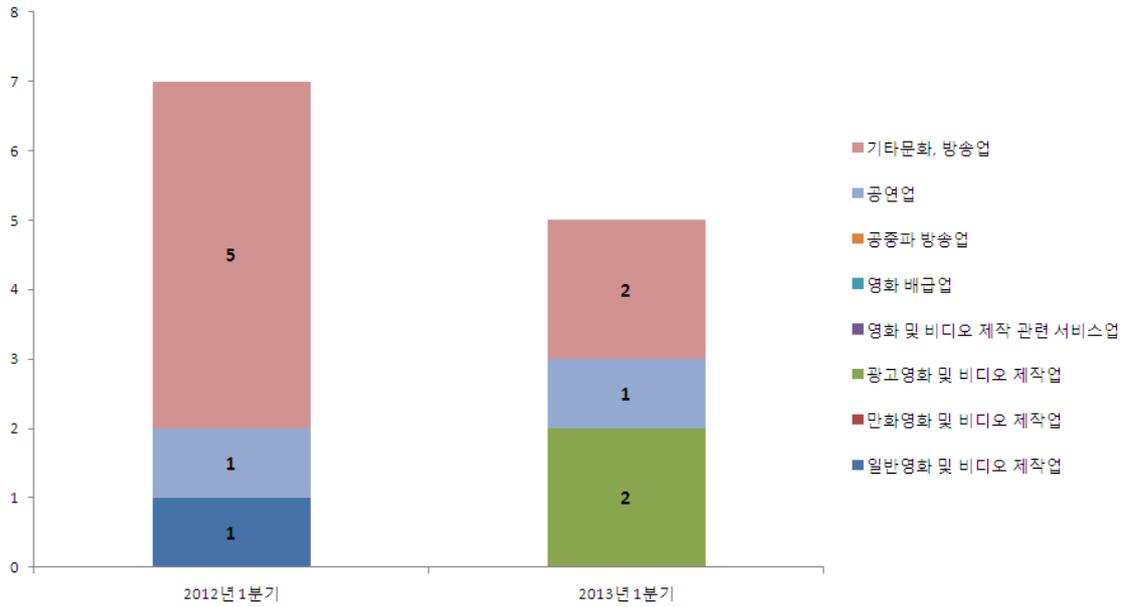
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2013년 1분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '13년 1분기 문화오락 외국인직접투자는 약 320만 5천 달러로 전년동기대비 61.5% 감소했으며, 레포츠티를 제외한 문화방송업은 약 298만 9천 달러로 전년 동기대비 27.3% 감소
 - 문화·오락 외국인직접투자 건수는 '13년 1분기 6건으로 전년동기대비 9건 감소
- '13년 1분기 문화방송업(레포츠티 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 투자건수 소폭 감소했으나 투자액은 27.3% 감소. 이는 대외리스크와 국내 경기하락 우려가 이어지면서 외국인 직접투자 다소 위축된 상황. 건수 측면에서 다소 감소했음에도 대내외 경쟁력을 보유한 영화 및 공연 분야 등을 중심으로 외국인 직접투자 지속
 - '12년 1분기 외국인직접투자 총 7건은 일반영화 및 비디오제작업 1건(16만 9천 달러), 공연업 1건(110만 달러), 기타문화방송업 5건(284만 2천 달러)
 - '13년 1분기 외국인직접투자 총 5건 중 광고영화 및 비디오제작업 2건(18만 5천 달러), 공연업 1건(64만 달러), 기타문화방송업 2건(216만 4천 달러)

〈그림 I -5〉 '12년 1분기 및 '13년 1분기 투자 건수

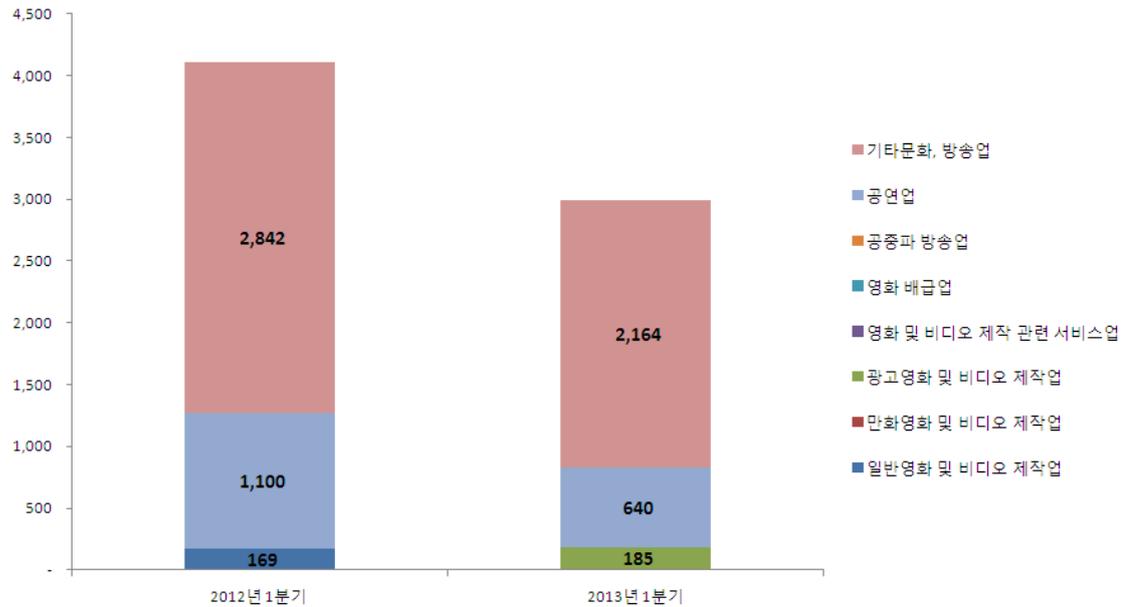
(단위 : 건)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -6〉 '12년 1분기 및 '13년 1분기 투자 액수

(단위 : 천 달러)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

- '13년 1분기 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자액(22억 5,023만 달러) 중 320만 5천달러이고 전체 외국인직접투자액 중에서 비중은 0.1%로 '12년 1분기 대비 0.3%p 감소
 - ※ '13년 1분기 전체 외국인직접투자(33억 9,403만 8천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 66.3%로 전년동기대비 30.7%p 상승
 - ※ '11년 3분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업 비중의 경우 '12년 1분기를 제외하고 전반적인 상승기조이며 '13년 1분기는 전분기대비 다소 큰 폭의 비중 상승. 투자건수는 서비스업에 집중된 외국인 투자패턴이 '11년 3분기 이후 이어지면서 분기별 비중은 전반적으로 상승세이며 '13년 1분기 비중은 가장 높은 수준
- 문화오락 분야 투자액수는 '11년 4분기의 증가세가 '12년 1분기부터 등락기조. 투자건수는 '11년 4분기 이후의 감소세가 '12년 4분기에 다소 증가했으나 '13년 1분기 들어 감소
 - ※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '13년 1분기 전년동기대비 각각 36.4% 감소, 23.0% 감소했으며 서비스업 투자건수 및 투자액수는 2.9% 감소, 169.5% 큰 폭 증가

〈표 1-6〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위: 건수, %)

구분	2011년		2012년				2013년		1분기 (전년동기)
	4분기	2011년	1분기	2분기	3분기	4분기	2012년	1분기	
제조업	162 (20.6)	609 (22.5)	154 (21.6)	151 (20.3)	118 (18.3)	133 (17.4)	556 (19.4)	98 (15.2)	-36.4
서비스업	603 (76.7)	2,040 (75.3)	551 (77.2)	582 (78.3)	516 (80.0)	617 (80.9)	2,266 (79.1)	535 (83.2)	-2.9
문화·오락 (서비스업 중 비중)	16 (2.0)	44 (1.6)	15 (2.1)	9 (1.2)	4 (0.6)	13 (1.7)	41 (1.4)	6 (0.9)	-60.0
전 체	786	2,708	714	743	645	763	2,865	643	-9.9

출처: 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 1-7〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위: 천 달러, %)

구분	2011년		2012년				2013년		1분기 (전년동기)
	4분기	2011	1분기	2분기	3분기	4분기	2012	1분기	
제조업	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)	1,139,133 (33.6)	-23.0
서비스업	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)	2,250,230 (66.3)	169.5
문화·오락 (서비스업 중 비중)	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)	3,205 (0.1)	-61.5
전 체	6,088,905	13,673,060	2,346,303	4,760,209	4,092,566	5,086,926	16,286,005	3,394,038	44.7

출처: 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 1-8〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위: 건, 천 달러)

연도	2012년 1분기		2012년 2분기		2012년 3분기		2012년 4분기		2012년		2013년 1분기	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	15	8,328	9	55,700	4	10,101	13	22,932	41	97,062	6	3,205
문화·방송업	7	4,111	6	5,604	2	1,311	7	3,073	22	14,099	5	2,989
일반영화 및 비디오제작업	1	169	3	3,654	1	871			5	4,694		
만화영화 및 비디오제작업												
광고영화 및 비디오제작업											2	185
영화 및 비디오제작 관련서비스업												
영화배급업							1	100	1	100		
공중파배급업												
공연업	1	1,100	1	1,350	1	440	1	460	4	3,350	1	640
기타문화· 방송업	5	2,842	2	600			5	2,513	12	5,955	2	2,164
레포트업	8	4,217	3	50,096	2	8,790	6	19,860	19	82,963	1	216
레포트업	8	4,217	3	50,096	2	8,790	6	19,860	19	82,963	1	216

출처: 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

2.2. 콘텐츠산업 해외투자 동향

□ 2013년 1분기 콘텐츠산업 해외투자 동향

- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 '13년 1분기 해외투자 건수는 99건으로 전년동기대비 13.9% 감소
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 '13년 1분기 해외투자 건수는 13건으로 전년동기대비 51.9% 감소

〈표 1-9〉 콘텐츠산업 해외투자건수 동향

(단위: 건수, %)

구분	2012년				2013년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	2012년	1분기	1분기 (전년동기)
제조업	881	948	893	910	3632	864	-1.9
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스	115	106	123	102	446	99	-13.9
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	27	34	19	13	93	13	-51.9
전 체	2114	2290	2187	2129	8,720	2028	-4.1

출처: 한국수출입은행(2013), 해외투자동향 및 통계

- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 '13년 1분기 해외투자 금액은 6,900만달러 전년동기대비 43.8% 증가
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 '13년 1분기 해외투자 금액은 100만달러로 전년동기대비 90.0% 감소

〈표 1-10〉 콘텐츠산업 해외투자금액 동향

(단위: 백만달러, %)

구분	2012년				2013년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	2012년	1분기	1분기 (전년동기)
제조업	2,656	1,379	1,871	1,566	7,472	1,906	-28.2
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스	48	81	82	46	258	69	43.8
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	10	19	3	15	47	1	-90.0
전 체	6172	5727	5878	5580	23,536	5411	-12.3

출처: 한국수출입은행(2013), 해외투자동향 및 통계

2.3. 모태펀드 투자 동향

□ 2013년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '13년 1분기 모태펀드 총 결성액은 8,669억원으로 전분기대비 800억원 증가했으며 '12년 1분기 대비 900억원 증가
 - '12년 4분기 일반분야¹⁷⁾ 3,786억원 및 중점분야 4,883억원으로 '12년 1분기 대비 612억원 증가, 288억원 증가
 - ※ 자펀드수는 '12년 1분기대비 중점분야 1개 증가, 일반분야 5개 증가해 총 42개 자펀드 운용 중
 - '13년 1분기 중점분야 평균결성액은 약 244억원으로 '12년 1분기 대비 약 2억원 높은 수준
 - ※ '13년 1분기 일반분야 평균결성액은 약 172억원으로 '12년 1분기 대비 약 15억원 낮은 수준
 - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니메이션/캐릭터 약 245억원, 게임 약 215억원, 드라마 약 302억원으로 '12년 1분기 이후 다른 분야 대비 높은 평균결성액을 보이고 있으며 글로벌콘텐츠 펀드는 약 1,236억원 결성
 - ※ '13년 1분기 결성액에서 중점분야 비중은 56.3%로 '12년 1분기대비 2.8%p 낮으며, 모태출자액의 중점분야 비중은 62.8%로 '12년 1분기대비 4.2%p 낮은 수준

〈표 1-11〉 '12년 1분기 및 '13년 1분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위 : 억원, %)

구분	'13년 1분기(2013년 3월 30일 현재)				'12년 1분기(2012년 3월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
문화산업	3,244	980	17	191	3,054	872	16	191
음원	72	22	1	72	120	36	1	120
영화	470	220	4	118	-	-	-	-
일반(소계)	3,786 (43.7)	1,222 (37.2)	22	172	3,174 (40.9)	908 (33.0)	17	187
공연예술	667	310	5	133	575	230	5	115
애니메이션 /캐릭터	490	196	2	245	490	196	2	245
게임	860	358	4	215	860	358	4	215
드라마	905	387	3	302	934	387	3	311
CG/3D	400	200	3	133	400	200	3	133
초기제작	325	210	2	163	100	70	1	100
글로벌콘텐츠	1,236	400	1	1,236	1,236	400	1	1,236
중점(소계)	4,883 (56.3)	2,061 (62.8)	20	244	4,595 (59.1)	1,841 (67.0)	19	242
계	8,669 (100)	3,283 (100)	42	206	7,769 (100)	2,749 (100)	36	216

17) 2013년 1분기 영화계정 모태펀드 금액을 일반분야에 포함

□ 2013년 1분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '13년 1분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 9,652억원 및 1,476건
 - '13년 1분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '12년 1분기 대비 약 2,312억원 증가, 336건 증가
 - ※ 영화부문의 '13년도 1분기 투자 건수는 814건 및 투자 금액은 약 4,997억원으로 전년동기대비 204건 및 약 1,223억원 증가
 - ※ 영화, 드라마, 기타 등 3개 부문의 투자금액 비중은 '12년 4분기에 이어 전년동기대비 증가세를 이어가고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 각각 0.4%p, 0.5%p, 1.4%p 상승했으며, 이외 부문은 비중 하락
 - '13년 1분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 5천만원으로 전년동기대비 1천만원 높은 수준
 - ※ 게임(10억 4천 만원), 애니메이션/캐릭터(8억 5천 만원), 드라마(12억 7천 만원), 기타(8억 1천 만원) 등이 다른 분야 대비 높은 건당 투자금액과 함께 '12년 1분기에서 '13년 1분기 까지 이어지는 양상

〈표 I -12〉 '13년 1분기 모태펀드 자펀드 투자현황¹⁸⁾

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니메이션/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	814 (610)	213 (175)	121 (98)	95 (81)	27 (22)	79 (64)	53 (39)	30 (26)	44 (25)	1,476 (1,140)
금액	4,997.8 (3,774.8)	1,118.7 (861.5)	1,258.3 (1,055.6)	238.5 (173.0)	161.2 (140.1)	674.6 (528.1)	671.9 (476.1)	176.7 (163.2)	354.5 (167.1)	9,652.2 (7,339.4)
평균	6.1 (6.2)	5.3 (4.9)	10.4 (10.8)	2.5 (2.1)	6.0 (6.4)	8.5 (8.3)	12.7 (12.2)	5.9 (6.3)	8.1 (6.7)	6.5 (6.4)
비율	51.8% (51.4%)	11.6% (11.7%)	13.0% (14.4%)	2.5% (2.4%)	1.7% (1.9%)	7.0% (7.2%)	7.0% (6.5%)	1.8% (2.2%)	3.7% (2.3%)	100.0% (100.0%)

18) 괄호는 2012년 1분기 현황

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2013년 1분기 가구당 소득은 전년동기대비 1.7% 증가했으며, 가계지출은 전년동기대비 0.4% 감소했으나 전분기대비 6.4% 상승

● '13년 1분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 84만 8천원)은 전년동기대비(약 76만 5천원) 10.8% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '12년 1분기까지 가계지출 증가에도 불구하고 흑자액이 감소하다가 '12년 2분기 이후 증가세이며 '13년 1분기의 경우 가계지출은 전분기대비 비교적 높은 수준이나 흑자액은 전분기대비 10.6% 하락

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.2% 증가 이후 증가세를 이어가고 있으며 '12년 1분기에서 '13년 1분기까지 전년동기대비 6.9%, 6.2%, 6.3%, 5.4%, 1.7% 증가했으나, '13년 1분기 전분기대비 2.4% 상승

※ '13년 1분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 0.4% 감소했으며 '11년 4분기 이후 증가세가 감소로 전환. 이는 대외 불안요인 등이 국내 경기회복 저해요인으로 작용해 소비지출 감소 및 위축에 기인

※ '13년 1분기 가구당 월평균 가계지출(334만원 4천원)은 전년동기대비 0.4% 감소, 소비지출(254만 2천원)은 전년동기대비 1.0% 감소했으며, 비소비지출(80만 2천원)은 '13년 1분기 전년동기대비 1.5% 증가

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출)은 전반적으로 증가세가 이어지는 가운데 '13년 1분기 들어 증가폭 다소 둔화. '09년 2분기 이후 전분기대비 상승세가 '10년 2분기부터 등락기조를 보이고 있으며, 흑자액은 '12년 2분기부터 전년동기대비 증가세 지속

- 가계지출 흑자액은 '11년 3분기에서 '12년 1분기까지 전분기대비 등락세였으나 '12년 2분기 이후 상승기조 유지. '13년 1분기는 전분기대비 10.6% 하락

※ 비소비지출은 '11년 1분기부터 전분기대비 등락기조를 이어가고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 9.6% 상승

〈표 1-13〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

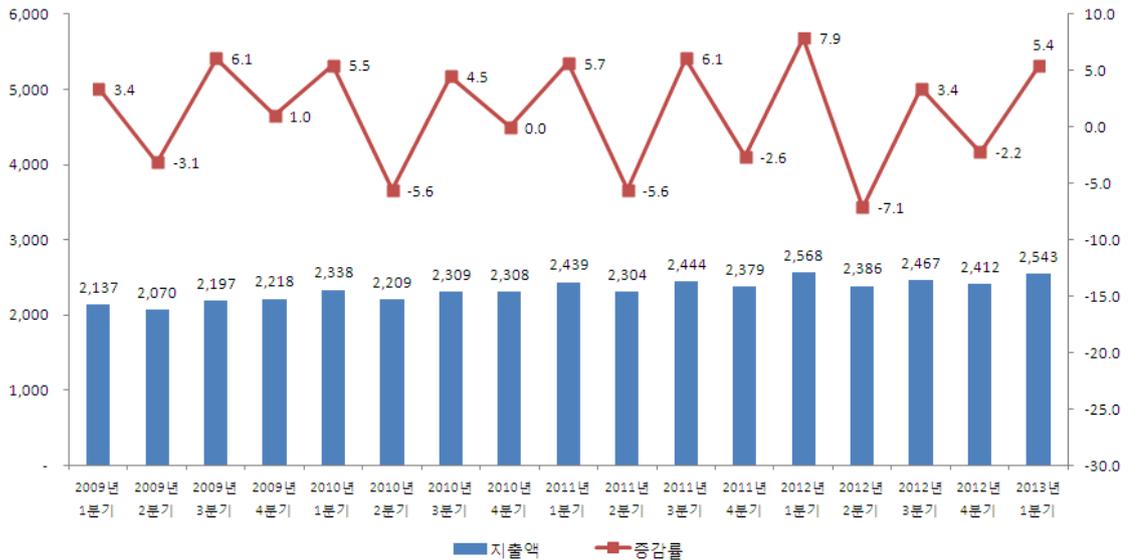
구분	2012년				2013년	2012년 3분기 (전년동기대비)	2012년 4분기 (전년동기대비)	2013년 1분기 (전년동기대비)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)			
소득	4,123.5 (6.2)	3,942.2 (-4.4)	4,141.8 (5.1)	4,092.6 (-1.2)	4,192.6 (2.4)	6.3	5.4	1.7
가계지출	3,358.5 (8.9)	3,109.6 (-7.4)	3,258.9 (4.8)	3,144.2 (-3.5)	3,344.6 (6.4)	2.2	2.0	-0.4
소비 지출 19)	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	2,542.6 (5.4)	1.0	1.4	-1.0
비소비 지출 20)	790.3 (12.4)	723.5 (-8.5)	791.8 (9.4)	731.9 (-7.6)	802.0 (9.6)	6.1	4.1	1.5
흑자액	765.0 (-4.4)	832.7 (8.9)	882.9 (6.0)	948.3 (7.4)	848.0 (-10.6)	24.8	18.5	10.8

출처 : 통계청(2013), '12년 1분기~'13년 1분기 가계동향

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

〈그림 1-7〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



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

- '13년 1분기 월평균 오락·문화지출은 약 14만 3천원으로 전년동기대비 3.3% 증가. '11년 1분기 이후 등락기조를 보이고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 15.0% 큰 폭 상승
 - '13년 1분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 4천 5백원 증가
 - 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원 기록 이후 전년동기대비 증가 추세를 보이고 있으며 전분기대비는 '10년 1분기 이후 등락 기조
 - ※'10년 1분기부터 '12년 4분기까지 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%, -13.4%로 등락 기조, 오락·문화 소비지출 증감률은 전체 소비지출 등락세와 유사하게 나타나고 있으며 오락·문화 소비지출의 변동폭은 '11년 3분기 이래 전체소비지출 대비 높은 수준 지속
 - ※'13년 1분기 오락·문화 소비지출과 함께 의류 및 신발, 주거 및 수도광열, 보건, 교통, 통신 등 5개 분야의 소비 지출은 전년동기대비 증가. 특히 의류 및 신발은 오락·문화 소비지출 대비 높은 증가율을 보이고 있으며 '13년 1분기 전년동기대비 4.8% 증가
 - 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 경기가 회복되면서 '12년 1분기 까지 소비지출 증가세. 이후 유럽재정위기 등 대외 불안요인에 따른 미국, 중국 등 세계 주요 국가들의 더딘 경기회복 등이 국내 경기 상승 저해요인으로 작용해 국내 수요 확대 기대심리 일부 위축
 - '13년 2분기 이후 북한리스크, 엔저 등 대외 정치경제 불안요인이 상존하고 있음에도 미국 등 해외 주요 국가들의 경기회복이 완만한 가시화 및 이에 따른 신흥국 상대적으로 높은 성장세가 이어질 전망이며, 이러한 일부 긍정요인이 국내 재정지출 확대와 함께 거시경제에 긍정적 효과를 견인할 경우 향후 실질소득 증가 및 소비지출 확대 예상. 이에 오락·문화 소비지출은 콘텐츠 수요확대로 지속적인 증가가 전망되며, 특히 창조경제 등 정책적 지원 및 산업 패러다임 변화에 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠 분야는 수요 확대와 큰 폭의 소비지출 증대 예상

〈그림 I -8〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이



〈표 I -14〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구 분	2012년				2013년	2012년				2013년	12년4분기	13년1분기
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	(전분기 대비)	(전분기 대비)
소비 지출	2,568.3 (7.9)	2,386.1 (-7.1)	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	2,542.6 (5.4)	100	100	100	100	100	1.4	-1.0
실질	2,425.2 (6.9)	2,248.9 (-7.3)	2,318.7 (3.1)	2,260.8 (-2.5)	2,367.4 (4.7)	-	-	-	-	-	-	-
식품 및 비주류음료	342.1 (-1.3)	326.4 (-4.6)	382.8 (17.3)	346.7 (-9.4)	336.6 (-2.9)	13.3	13.7	15.5	14.4	13.2	0.0	-1.6
주류 및 담배	27.5 (-2.2)	28.0 (1.9)	29.9 (6.8)	27.3 (-8.6)	26.7 (-2.2)	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	-2.7	-2.7
의류 및 신발	157.7 (-18.3)	170.4 (8.0)	131.8 (-22.7)	203.0 (54.1)	165.3 (-18.6)	6.1	7.1	5.3	8.4	6.5	5.2	4.8
주거 및 수도광열	316.1 (36.3)	244.9 (-22.5)	211.9 (-13.5)	253.7 (19.8)	325.7 (28.4)	12.3	10.3	8.6	10.5	12.8	9.4	3.0
가정용품 및 가사서비스	89.6 (-5.6)	90.2 (0.7)	98.0 (8.5)	94.1 (-4.0)	89.3 (-5.1)	3.5	3.8	4.0	3.9	3.5	-0.9	-0.3
보 건	166.6 (4.9)	158.7 (-4.7)	153.4 (-3.4)	157.2 (2.5)	171.5 (9.1)	6.5	6.7	6.2	6.5	6.7	-1.1	2.9
교 통	288.7 (-0.2)	308.5 (6.9)	297.9 (-3.4)	311.8 (4.7)	294.3 (-5.6)	11.2	12.9	12.1	12.9	11.6	7.8	1.9
통 신	148.5 (0.7)	154.4 (4.0)	155.3 (0.6)	151.6 (-2.3)	151.1 (-0.3)	5.8	6.5	6.3	6.3	5.9	2.8	1.8
오락·문화	138.8 (14.5)	134.6 (-3.0)	144.0 (7.0)	124.7 (-13.4)	143.3 (15.0)	5.4	5.6	5.8	5.2	5.6	2.9	3.3
교 육	364.4 (57.6)	232.0 (-36.4)	329.9 (42.2)	228.1 (-30.9)	339.5 (48.8)	14.2	9.7	13.4	9.5	13.4	-1.4	-6.9
음식·숙박	296.3 (-3.4)	320.3 (8.1)	322.5 (0.7)	307.9 (-4.5)	295.9 (-3.9)	11.5	13.4	13.1	12.8	11.6	0.4	-0.1
기타 상품 및 서비스	231.8 (0.6)	217.7 (-6.1)	209.8 (-3.6)	206.2 (-1.7)	203.3 (-1.4)	9.0	9.1	8.5	8.5	8.0	-10.5	-12.3

출처 : 통계청(2013), '12년 1분기~'13년 1분기 가계동향

- '13년 1분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 1) 문화서비스(20.1%), 2) 서적(17.8%), 3) 단체여행비(16.0%), 4) 운동 및 오락서비스(10.6%), 5) 정보처리장치(7.8%) 순. '13년 1분기 전분기대비 서적, 정보처리장치 부문 비중 증가
 - '13년 1분기 전체 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가와 함께 정보처리장치 (2.2%), 오락문화내구재(60.7%), 악기기구(11.4%), 오락문화내구재 유지 및 수리(433.6%), 장난감 및 취미용품(25.2%), 캠핑 및 운동관련용품(2.1%), 화훼관련용품(13.0%), 애완동물 관련용품(1.4%), 화훼 및 애완동물 서비스(11.6%), 운동 및 오락서비스(6.4%), 문화서비스(8.8%), 서적(0.9%), 문구(11.7%), 단체여행비(3.7%) 등 14개 부문은 전년동기대비 증가
 - ※ 서적은 '11년 2분기 이후 감소세가 이어지다가 '13년 1분기는 전년동기대비 0.9% 소폭 증가
 - 구성비 상위 5개 항목 중 문화서비스, 서적, 단체여행비, 운동 및 오락서비스, 정보처리장치는 '13년 1분기 전년동기대비 8.8%, 0.9%, 3.7%, 6.4%, 2.2% 증가
 - '13년 1분기 오락·문화 소비지출 중 핵심콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 59.9%로 전년동기대비 2.3%p 증가했으며 전분기대비 0.7%p 하락
 - ※ '13년 1분기 핵심콘텐츠의 경우 문화서비스(20.1%) + 서적(17.8%) + 운동 및 오락서비스(10.6%) + 장난감 및 취미용품(3.9%) + 문구(5.1%) + 기타인쇄물(1.6%) + 오락문화내구재(0.4%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.4%) 등으로 구성

〈표 I -15〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구 분	2012년				2013년	2012년				2013년	12년 4분기 (전동기대비)	'13년 1분기 (전동기대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비		
오락·문화	138.8 (14.5)	134.6 (-3.0)	144.0 (7.0)	124.7 (-13.4)	143.3 (15.0)	5.4	5.6	5.8	5.2	5.6	2.9	3.3
영상음향기기	9.5 (19.4)	8.2 (-13.6)	7.5 (-7.9)	8.6 (13.9)	7.3 (-14.8)	6.8	6.1	5.2	6.9	5.1	8.1	-22.8
사진영화장비	1.6 (25.0)	1.1 (-34.3)	2.0 (83.1)	0.8 (-61.4)	0.9 (22.0)	1.2	0.8	1.4	0.6	0.6	-41.9	-43.3
정보처리장치	11.0 (29.6)	7.7 (-29.7)	8.1 (4.1)	6.3 (-21.6)	11.2 (78.1)	7.9	5.7	5.6	5.1	7.8	-25.7	2.2
기록매체	0.4 (30.2)	0.3 (-33.0)	0.3 (-10.4)	0.3 (8.4)	0.3 (12.9)	0.3	0.2	0.2	0.2	0.2	-15.3	-26.6
영상음향 및 정보기기수리	1.1 (0.4)	1.1 (1.3)	1.2 (9.6)	1.1 (-7.4)	0.9 (-21.6)	0.8	0.8	0.8	0.9	0.6	3.2	-19.3
오락문화 내구재	0.4 (128.4)	0.6 (74.6)	0.2 (-73.1)	0.2 (-1.2)	0.6 (247.0)	0.3	0.5	0.1	0.1	0.4	5.8	60.7
악기기구	1.2 (-15.4)	1.5 (24.0)	1.1 (-28.4)	1.4 (26.4)	1.4 (-0.7)	0.9	1.1	0.8	1.1	1.0	-5.0	11.4
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.1 (55.1)	0.2 (83.2)	0.3 (32.7)	0.3 (4.2)	0.6 (110.7)	0.1	0.1	0.2	0.2	0.4	292.8	433.6
장난감 및 취미용품	4.4 (-39.7)	6.7 (51.1)	5.3 (-20.9)	8.0 (51.5)	5.5 (-30.9)	3.2	5.0	3.7	6.4	3.9	9.2	25.2
캠핑 및 운동 관련용품	5.4 (3.8)	6.1 (12.7)	7.6 (24.4)	5.3 (-30.9)	5.6 (5.4)	3.9	4.6	5.3	4.2	3.9	0.5	2.1
화훼관련용품	2.8 (18.8)	4.8 (74.2)	2.4 (-49.8)	1.9 (-22.0)	3.1 (65.6)	2.0	3.6	1.7	1.5	2.2	-18.9	13.0
애완동물 관련용품	2.3 (2.1)	2.3 (0.5)	2.3 (-2.0)	2.5 (11.0)	2.3 (-7.3)	1.7	1.7	1.6	2.0	1.6	11.6	1.4
화훼 및 애완동물 서비스	1.2 (19.8)	1.4 (10.5)	1.5 (5.7)	1.3 (-13.5)	1.4 (10.4)	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	21.2	11.6
운동 및 오락서비스	14.3 (2.7)	15.8 (10.7)	18.8 (19.0)	14.3 (-24.0)	15.2 (6.3)	10.3	11.7	13.0	11.5	10.6	2.8	6.4
문화서비스	26.5 (3.4)	29.9 (13.0)	28.5 (-4.9)	27.8 (-2.5)	28.8 (3.8)	19.1	22.2	19.8	22.3	20.1	8.4	8.8
복권	0.4 (-13.1)	0.3 (-16.4)	0.3 (4.7)	0.3 (-5.7)	0.3 (6.7)	0.3	0.2	0.2	0.3	0.2	-28.2	-11.9
서적	25.2 (43.4)	16.1 (-36.0)	18.3 (13.4)	16.5 (-9.7)	25.4 (54.1)	18.2	12.0	12.7	13.3	17.8	-6.1	0.9
가타인쇄물	2.4 (-1.4)	2.2 (-8.6)	2.3 (5.2)	2.4 (3.4)	2.3 (-3.6)	1.7	1.6	1.6	1.9	1.6	-2.0	-4.1
문구	6.5 (33.2)	4.4 (-31.8)	4.5 (2.0)	4.9 (8.7)	7.2 (47.6)	4.7	3.3	3.1	3.9	5.1	0.7	11.7
단체여행비	22.1 (27.4)	23.8 (7.7)	31.7 (33.6)	20.7 (-34.8)	22.9 (10.6)	15.9	17.7	22.0	16.6	16.0	19.6	3.7

출처 : 통계청(2013), '12년 1분기~'13년 1분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)²¹⁾는 연고점인 '09년 10월의 117 수준에서 하락하다가 '12년 1월 이후 등락기조, '13년 1월부터 상승세이며 '13년 3월은 104
- 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 고점인 106 이후 전반적인 호조세가 '12년 4월 이후 하락기조, '13년 1월 이후 상승세로 반전되었으며 '13년 3월은 100. 소비지출전망 CSI는 가계수입전망 CSI와 유사한 경향이며, '12년 5월 113 기록 이후 하락세이며 '13년 3월은 109 수준
- 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 12월 97 기록 이후 '12년 1월 90으로 하락하는 등 부진하며 '13년 1월 들어 하락기조와 함께 '13년 3월은 87로 저조
 - ※ '13년 1월 및 2월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 89, 86
- 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준 유지, '12년 1월 87 기록이후 등락세이며 '13년 3월은 87로 부진
- 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '12년 1월 이후 상승하다가 '12년 6월 이후 하락세, '13년 3월은 84로 다른 분야 대비 가장 낮은 수준

〈표 1-16〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2012년												2013년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
소비자심리지수	98	102	102	106	106	101	100	101	99	100	100	99	102	102	104
가계수입전망CSI	98	100	100	103	101	98	98	97	97	99	98	97	101	99	100
소비지출전망CSI	110	112	112	113	113	109	110	111	108	107	108	108	107	106	109
내 구 재	92	92	92	93	93	92	89	88	88	87	88	88	89	88	89
의 류 비	101	101	103	104	106	103	100	98	97	100	100	100	97	95	98
외 식 비	87	89	92	94	93	90	90	88	87	86	89	87	87	84	87
여 행 비	85	88	90	91	91	91	88	85	84	85	86	85	82	81	84
교 육 비	115	116	117	114	112	110	111	109	108	110	110	111	106	106	105
의 료·보 건 비	118	119	118	118	118	117	115	116	114	116	115	115	110	108	111
교양·오락·문화비	90	94	94	95	94	93	92	92	90	91	91	91	89	86	87
교 통·통 신 비	119	120	121	120	118	116	115	115	114	114	114	114	113	110	112

출처 : 통계청(2013), '12년 1월~'13년 3월 소비자동향조사

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

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

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이²²⁾

□ 2013년 1분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 수출액은 약 3,423억원으로 전년동기대비 4.0% 증가했으며 전분기대비 4.7% 하락
 - '10년 2분기부터 전분기대비 상승기조이며 '11년 1분기 이후 '12년 1분기 및 2분기를 제외하고 큰 폭의 상승이 이어지다가 '13년 1분기 들어 하락세로 반전
- 게임 '13년 1분기 수출액은 약 2,335억원으로 전년동기대비 4.4% 증가했으며 전분기대비 7.7% 상승. '12년 1분기 전분기대비 큰 폭으로 하락했으나 전반적으로 상승세 유지
 - '13년 1분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 68.2%로 '12년 1분기(68.0%) 대비 0.2%p 상승
 - 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 11.6% 증가했으며 기타 대형업체들은 전년동기대비 감소. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 등의 해외 시장에서의 가시적인 성과가 다소 미흡한 것. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소를 보이고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 27.4% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 37.1% 감소
 - 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 다양한 신작 스마트게임들의 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 1분기 수출액은 전

22) 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

년동기대비 고성장 기록

※ 컴투스 및 게임빌은 스마트기기의 이용 증대 등 스마트게임 콘텐츠 수요 인프라 확대에 따른 게임콘텐츠 이용 패턴러다임 변화로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가세 지속. 컴투스 및 게임빌의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 각각 219.8%(164.3%)²³⁾, 97.2%(574.5%) 증가

※ 한빛소프트의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 25.8% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락을 나타냈으나 '12년 3분기부터 상승세로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 소비 패러다임의 모바일화 및 이에 부응하는 고성능 스마트기기의 출시 등이 지속되면서 게임 수요 측면에서 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망. 이에 완성도를 확보한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 확대 예상

※ '10년 3분기에서 '12년 4분기까지 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, 4.0% 상승

● 출판 '13년 1분기 수출액은 약 43억원으로 전년동기대비 177.1% 증가했으며, 전분기대비 62.9% 하락

- '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 1.3%로 전년동기대비 0.8%p 상승

※ 대교, 능률교육, 예림당, 이퓨처의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 330.0% 증가, 22.7% 감소, 47.4% 감소, 19.2% 감소

- 출판은 '10년 2분기 이후 전분기대비 등락세를 보이다가 '12년 2분기 이후 상승세로 이어졌으나 '13년 1분기 들어 큰 폭의 하락 기록

● 방송 '13년 1분기 수출액은 약 464억원으로 전년동기대비 1.3% 증가했으며 전분기대비 3.2% 상승

- '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 13.6%로 전년동기대비 0.3%p 하락

※ CJ오쇼핑의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 148.9% 증가

※ CJ E&M 방송부문의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 3.8% 감소

23) 2012년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

- ※ 초록뱀미디어는 독립제작사로서 '13년 1분기 수출액의 경우 전년동기대비 850.0% 증가했으며 팬엔터테인먼트는 전년동기대비 91.7% 큰 폭 감소
- 방송은 '11년 1분기부터 '11년 4분기까지 전분기대비 하락을 보이다가 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승으로 전환되었으며 '12년 3분기부터 전분기대비 하락세를 나타냈으나 '13년 1분기 들어 약간 상승
- 영화 '13년 1분기 수출액은 약 34억원으로 전년동기대비 71.9% 감소했으며 전분기대비 54.4% 큰 폭 하락
 - '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 1.0%로 전년동기대비 2.7%p 하락
 - ※ CJ E&M 영화부문의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 72.2% 감소, 미디어플렉스는 영화 투자배급사로서 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 36.4% 감소
 - 영화는 '11년 2분기부터 전분기대비 상승세였으나 '12년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락세이며 '12년 4분기부터 하락세
- 음악 '13년 1분기 수출액은 약 391억원으로 전년동기대비 20.8% 증가했으며 전분기대비 31.5% 하락
 - '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 11.4%로 전년동기대비 1.6%p 상승
 - ※ CJ E&M 음악부문, 소리바다, YG엔터테인먼트의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 187.1%, 73.8%, 322.8% 증가했으며, 수출액 규모 측면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 음악 수출액 증가를 견인
 - 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세. '11년 1분기 이후 '12년 1분기를 제외하고, 전분기대비 상승세가 '12년 4분기까지 지속되었으나 '13년 1분기 들어 큰 폭 하락
- 애니메이션/캐릭터 '13년 1분기 수출액은 약 154억원으로 전년동기대비 16.7% 증가했으며 전분기대비 26.2% 큰 폭 하락
 - '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 4.5%로 전년동기대비 0.5%p 상승
 - 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락 기조를 보이고 있으

며 '13년 1분기는 큰 폭 하락

〈표 1-17〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

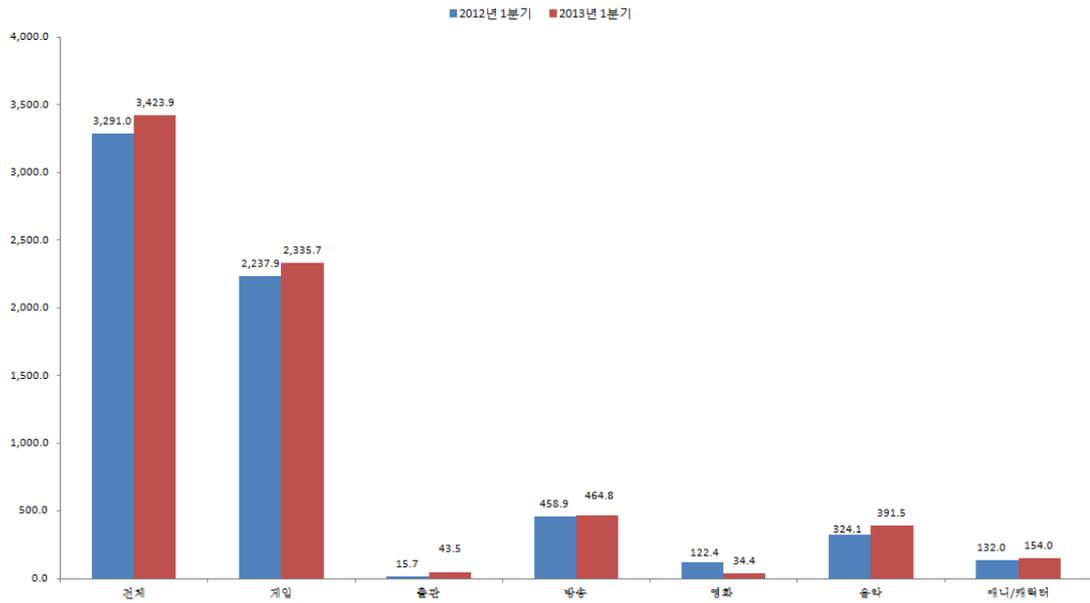
(단위 : 억원, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	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%)	2,335.7 (7.7%)	4.4%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	124.1 (173.3%)	15.7 (-81.7%)	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	43.5 (-62.9%)	177.1%
방송	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%)	464.8 (3.2%)	1.3%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	105.5 (653.6%)	122.4 (169.6%)	50.2 (-59.0%)	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	34.4 (-54.4%)	-71.9%
음악	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%)	391.5 (-31.5%)	20.8%
애니메이션/ 캐릭터	790.0 (12.3%)	132.0 (-39.5%)	200.9 (52.2%)	199.2 (-0.8%)	208.6 (4.7%)	740.7 (-6.2%)	154.0 (-26.2%)	16.7%
합계	11,446.2 (48.7%)	3,291.0 (-18.4%)	3,247.6 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	3,592.0 (2.7%)	13,629.5 (19.1%)	3,423.9 (-4.7%)	4.0%

- 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' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '네오위즈인터넷', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '오로라월드'는 '13년 1분기 수출액데이터 부재로 '12년 수출액 비중 적용, 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석 제외

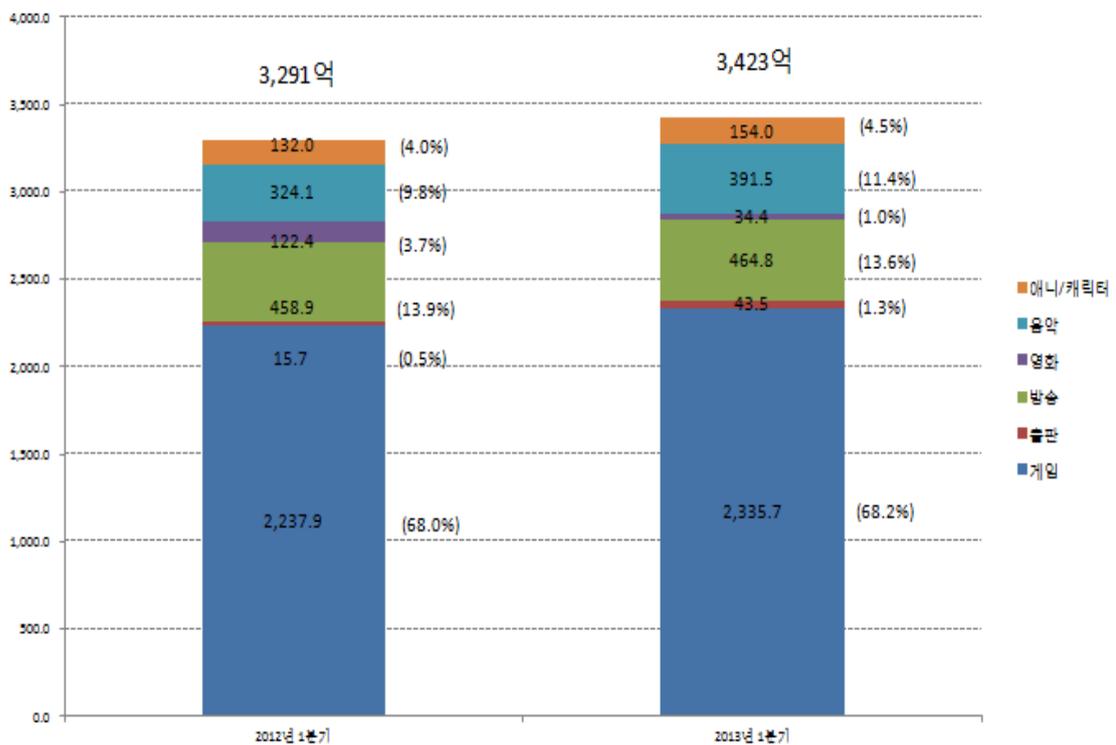
〈그림 I -9〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



〈그림 I -10〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



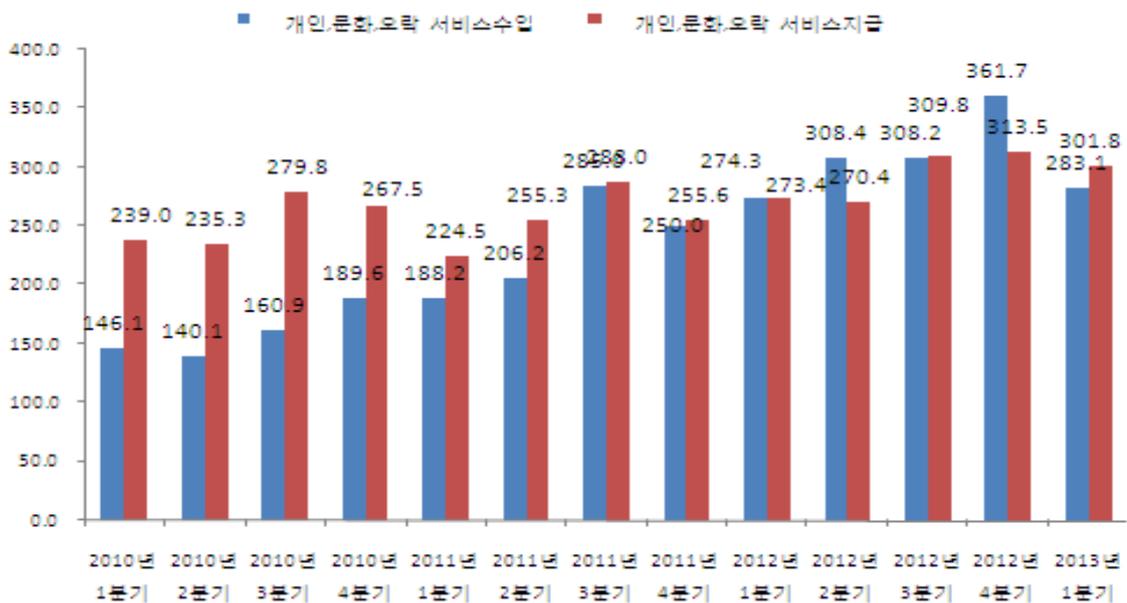
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이

□ '13년 1분기 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이²⁴⁾

- '13년 1분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 1,870만 달러의 적자 상태이며 전년동기대비 약 2,177.8% 감소
- '13년 1분기 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 2억 8,310만 달러로 전년동기대비 약 3.2% 증가
- '13년 1분기 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 3억 180만 달러로 전년동기대비 약 10.4% 증가
- 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,890만 달러의 최대 적자를 기록한 이후 흑자와 적자를 반복하고 있으며 '13년 1분기는 전분기의 흑자에서 적자로 전환. 이는 개인·문화·오락 서비스 지급이 상대적으로 높은 증가율에 기인

〈그림 1-11〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



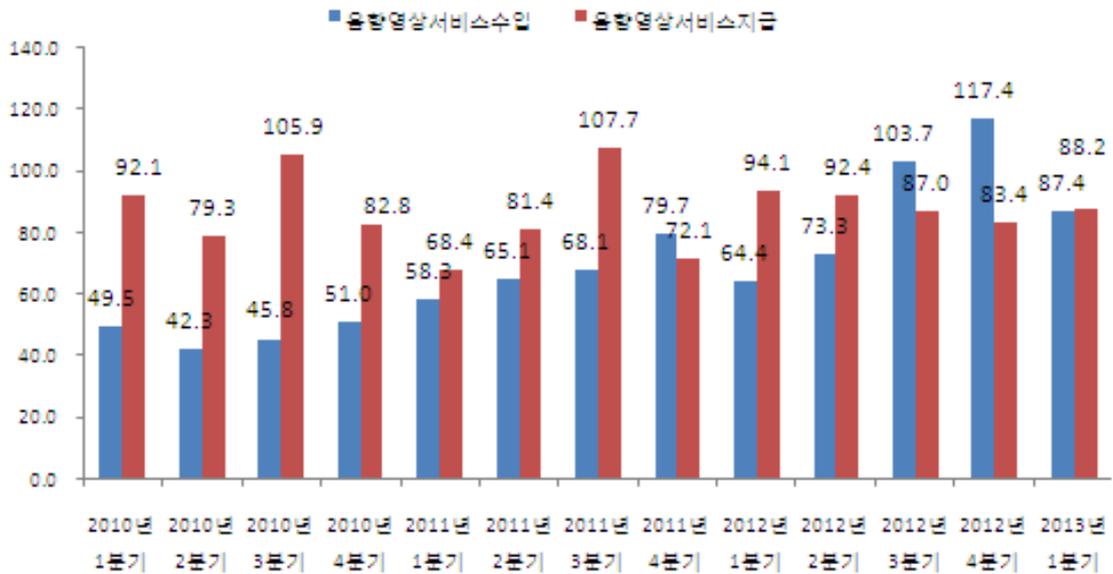
24) 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 나뉨

□ '13년 1분기 음향영상 서비스수지 추이

- '13년 1분기 음향영상 서비스수지는 약 80만 달러 적자 상태이며 전년동기대비 약 97.3% 개선
- '13년 1분기 음향영상 서비스 수입은 약 8,740만 달러로 전년동기대비 약 35.7% 증가
- '13년 1분기 음향영상 서비스 지급은 약 8,820만 달러로 전년동기대비 약 6.3% 감소
- 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,010만 달러의 적자 수준에서 '11년 4분기에 흑자를 기록. '12년 1분기 및 2분기는 적자를 보였으나 '12년 3분기 이후 흑자 전환. '13년 1분기는 적자로 상태이나 전년동기대비 개선정도가 높으며 이는 음향영상 서비스 수입의 높은 증가율에 기인

〈그림 1-12〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 경기의 완만한 회복 기대 확대 및 일부 서비스업 중심의 취업자수 증가

- 유럽재정위기 등 대외 불안요인에 따른 경기하락 및 내수 위축 우려 확대 등에도 일부 서비스업 중심의 취업자수 증가 등 '13년 1분기 고용시장은 전분기 및 전년동기대비 양적 증가세. 청년층 실업률의 경우 상대적으로 높은 수준이 이어지고 있는 가운데 연령별, 학력별 등 고용의 양적 및 질적 편차는 '11년 4분기 이래 지속 및 이에 대한 중장기적 안정화 필요
- '13년 3월 경제활동인구는 2,539만 7천명으로 전년동월대비 18만 7천명(0.7%) 증가했으며, 경제활동참가율은 60.5%로 전년동월대비 0.4%p 감소
- '13년 3월 고용율은 58.4%로 전년동월대비 0.2% 하락했으며 이중 남자는 69.9%인데 반해, 여자는 47.4%로 성별 편차 상존

〈표 1-18〉 '12년 1월~'13년 3월 고용율 추이

(단위 : %)

구분	2012년												2013년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
실업률	57.4	57.5	58.6	59.7	60.5	60.4	60.3	59.7	60.0	60.1	59.7	58.3	57.4	57.2	58.4

출처 : 통계청(2013), '12년 1월~'13년 3월 고용율

- '13년 3월 실업률은 3.5%로 전년동월대비 0.2%p 감소. 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.5%p 감소한 8.6%를 기록했으며 전년동월대비 0.3%p 상승. 향후 엔저 등 대외리스크에도 불구하고 미국 등 국가들의 완만한 경기회복이 예상되기에 국내 수출 증가기조 및 국내 거시경제의 점진적인 회복이 실업률 증감에 영향 전망. 이에 산업패러다임 변화의 능동적 대처를 위한 다양한 거시요인의 모니터링과 함께 산업별, 연령별, 학력별 등에 부응하는 최적화 방안 필요
- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 1월에 이르러 3.5%로 하락했으며 '13년 3월 실업률은 3.5%로 전년동월대비 0.2%p 하락. 실업자

수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락세. '13년 3월 약 88만으로 전년동월 대비 약 6만 2,000명 감소

〈표 1-19〉 '12년 1월~'13년 3월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2012년												2013년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
실업률	3.5	4.2	3.7	3.5	3.1	3.2	3.1	3.0	2.9	2.8	2.8	2.9	3.4	4.0	3.5

출처 : 통계청(2013), '12년 1월~'13년 3월 실업률

- 서비스업 분야의 신규구인 규모가 증대되고 있으나, 문화산업분야 산업별 '13년 1분기 신규구인 규모는 전년동기대비 다소 큰 폭 감소
 - '13년 3월 전체 구인현황은 22만 1,216명으로 전년동월대비 6.4% 증가했으며, '13년 1분기는 전년동기대비 6.3% 증가
 - 전체 구인의 전년동기대비 증가율에 비해 문화산업분야 신규구인은 일부 부문별 큰 폭의 감소
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '13년 1월에서 3월까지 19.5% 증가, 29.3% 감소, 35.5% 감소했으며, '13년 1분기는 전년동기대비 19.7% 감소. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '13년 1월에서 3월까지 48.0% 증가, 24.9% 감소, 6.9% 감소했으며, '13년 1분기는 전년동기대비 2.7% 감소
- 직종별로 보면, 일부 직종의 신규구인 증가에도 불구하고 전반적으로 '12년 1월 이후 및 '13년 1분기 전년동기대비 신규구인 큰 폭 감소
 - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 '13년 1월에서 3월까지 전년동월대비 12.1% 증가, 20.6% 감소, 18.2% 감소했으며 '13년 1분기는 전년동기대비 10.8% 감소
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 '13년 1월에서 3월까지 전년동월대비 44.4% 증가, 4.3% 감소, 1.7% 감소했으며 '13년 1분기는 전년동기대비 10.8% 증가

〈표 I -20〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위: 명, %)

구 분	2012년				2013년				'13년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률				
	1월	2월	3월	1분기	1월	2월	3월	1분기	'13년 1월	'13년 2월	'13년 3월	'13년 1분기	
전 체	157,874	198,198	207,868	563,940	208,270	170,078	221,216	599,564	50,396 (31.9)	-28,120 (△14.2)	13,348 (6.4)	35,624 (6.3)	
문화 산업 별	출판·영상· 방송통신 및 정보서비스업	3,742	5,174	6,065	14,981	4,471	3,656	3,910	12,037	729 (19.5)	-1,518 (△29.3)	-2,155 (△35.5)	-2,944 (△19.7)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	596	1,128	1,264	2,988	882	847	1,177	2,906	286 (48.0)	-281 (△24.9)	-87 (△6.9)	-82 (△2.7)
직종 별	문화·예술·디자인·방 송 관련직	3,280	4,240	4,607	12,127	3,678	3,367	3,769	10,814	398 (12.1)	-873 (△20.6)	-838 (△18.2)	-1,313 (△10.8)
	미용·숙박·여행· 오락·스포츠 관련직	883	1,255	1,188	3,326	1,275	1,201	1,208	3,684	392 (44.4)	-54 (△4.3)	20 (1.7)	358 (10.8)

* 출처: 한국고용정보원(2013), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

- 문화산업분야 직종별 '13년 3월 취업률은 약 27.3%로²⁵⁾ '12년 12월 대비 약 4.7%p 상승 및 전년동월대비 약 2.7%p 상승
 - '13년 3월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 33만 7,195명으로 전년동월대비 6.6% 증가했으며 '13년 1월 대비 감소
 - '13년 1월에서 3월까지 전체 신규 구직 취업률은 증가세이며 '13년 1분기 전 체 신규 구직 대비 취업률은 33.9%로 전년동기대비 3.0%p 증가
 - 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '13년 1분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 24.4%, 21.2%(평균 22.8%). 평 균취업률과 비교해 전년동기대비 2.6%p 증가 및 전분기대비 1.7%p 하락
- 문화산업분야 '13년 3월 신규 구직 대비 구인 현황²⁶⁾ 21.8%(22.1%)²⁷⁾는 전체 현황²⁸⁾ 65.6%(58.0%)²⁹⁾ 보다 고용시장에 있어 약 43.8%p 정도 취약하며, 구인 대비 실제 취업률은 '11년 3월 이후 전체 구직대비 높은 실제 취업률 지 속
 - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 13%~29%(15%~35%)³⁰⁾ 수준.

25) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2013년 3월 취업률 합산하여 평균

26) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2013년 3월 신규구인/신규구직 합산

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

28) 2013년 3월 전체 신규구인/신규구직

29) 2012년 12월 전체 신규구인/신규구직

'10년에서 '12년 까지 모든 분기 및 '13년 1분기 문화산업 고용시장은 전체 고용시장 대비 불균형적 수요·공급 상태가 지속되고 있으며 이에 대한 시장 친화적 방안 구축 필요

※ 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인 대비 실제 취업률은 '13년 1분기 약 90.4%(87.5%)³¹⁾이며 전년동기대비 23.4%p 증가했으며, 전분기대비 2.9%p 상승

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '13년 1분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 27.0%로 전년동기대비 약 9.4%p 감소했으며 전분기대비 약 4.8%p 하락

※ '13년 1분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 61.9%로 전년동기대비 2.0%p 감소했으며 전분기대비 7.0%p 하락

- 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '13년 1분기 신규 구직 대비 구인비율은 14.2%로 전년동기대비 2.7%p 감소했으며 전분기대비 6.2%p 하락. '11년에 이어 '12년 의 모든 분기 및 '13년 1분기에서 전체 직종 대비 낮은 신규 구직 대비 구인 비율 지속

〈표 I -2〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구분	2012년				2013년				'13년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률				
	1월	2월	3월	1분기	1월	2월	3월	1분기	'13년 1월	'13년 2월	'13년 3월	'13년 1분기	
전체	신규 구직	289,038	276,611	316,287	881,936	362,746	268,312	337,195	968,253	25.5	△3.0	6.6	9.8
	취업	72,038	83,053	117,403	272,494	101,497	92,530	134,118	328,145	40.9	11.4	14.2	20.4
	취업률	24.9	30.0	37.1	30.9	28.0	34.5	39.8	33.9	3.1	4.5	2.7	3.0
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규 구직	10,363	11,035	11,937	33,335	14,475	11,763	13,846	40,084	39.7	6.6	16.0	20.2
	취업	2,257	2,481	3,392	8,130	3,080	2,807	3,890	9,777	36.5	13.1	14.7	20.3
	취업률	21.8	22.5	28.4	24.4	21.3	23.9	28.1	24.4	△0.5	1.4	△0.3	0.0
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	신규 구직	6,299	6,241	7,151	19,691	9,804	7,134	9,024	25,962	55.6	14.3	26.2	31.8
	취업	786	884	1,489	3,159	1,713	1,406	2,389	5,508	117.9	59.0	60.4	74.4
	취업률	12.5	14.2	20.8	16.0	17.5	19.7	26.5	21.2	5.0	5.5	5.7	5.2

※ 출처 : 한국고용정보원(2013), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

30) 2012년 10월~12월 및 4분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

31) 2012년 4분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인대비 실제 취업률

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이³²⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 종사자수는 3만 4,938명으로 전년동기대비 6.2% 감소했으며, 전분기대비 2.7% 하락

● 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '13년 1분기 전년동기대비 0.1%, 15.0%, 13.4%, 11.5% 증가

- 음악의 '13년 1분기 종사자수는 1,637명으로 전분기대비 4.7% 상승했으며 '11년 2분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전분기대비 상승세

- 광고의 '13년 1분기 종사자수는 1,706명으로 전분기대비 2.2% 상승했으며 '12년 1분기 이후 상승기조 유지

- 영화 종사자수는 '13년 1분기의 경우 1,543명으로 전분기대비 7.3% 다소 큰 폭으로 상승했으며 '12년 4분기를 제외하고 상승세

※ 게임, 지식정보, 출판의 '13년 1분기 종사자수는 10,038명, 7,024명, 6,195명으로 전년동기대비 9.7% 감소, 13.0% 감소, 11.0% 감소했으며 전분기대비 5.7% 하락, 6.0% 하락, 1.9% 하락

● '13년 1분기 종사자 비중을 보면 게임(28.7%), 지식정보(20.1%), 방송(18.1%), 출판(17.7%) 순이며 전체 종사자의 84.6%로(85.5%)³³⁾로 '12년 4분기 대비 0.9%p 하락했으며 '12년 1분기 대비 2.2%p 감소

- 게임, 지식정보, 출판 등 3개 부문의 종사자수 비중은 '13년 1분기 전년동기대비 1.1%p, 1.6%p, 1.0%p 감소

- 방송, 광고, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터 5개 부문의 '13년 1분기 종사자수 비중은 전년동기대비 1.2%p, 0.9%p, 0.4%p, 0.8%p, 0.1%p 증가

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승기조가 지속되다가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락 추세

- '12년 1분기에서 4분기까지 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 0.1%, 0.6%, 1.5%, 1.5% 하락

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 4분기 비중

- 취업은 '13년 1분기 이후 대외적 불안요인 산적하고 있음에도 하반기 이후 미국 등 국내 주요 통상국가들의 완만한 경기회복이 기대되는 가운데, 1) 재정지출 확대 등 국내 거시경제의 완만한 호전 2) 산업패러다임 변화에 따른 스마트 콘텐츠 수요 증가 등 자미시적요인 긍정 효과가 지속될 경우, 후행적으로 경쟁력을 확보한 고부가가치 콘텐츠산업 중심의 신규 고용창출 확대 전망

〈표 I -22〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

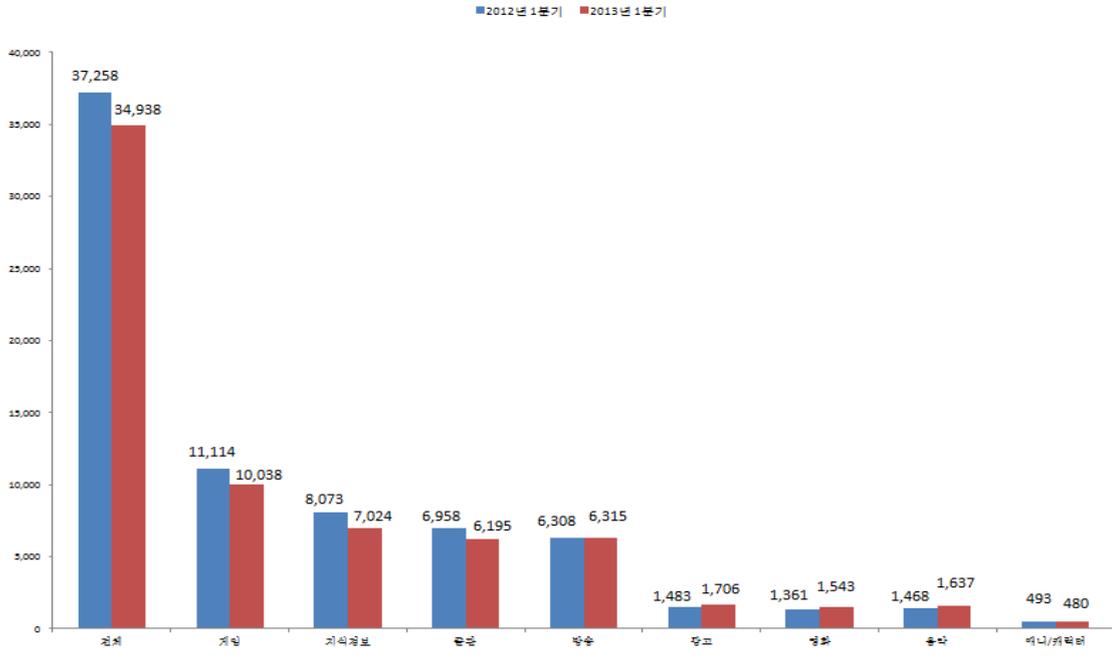
(단위 : 명, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	11,114	10,979	10,384	10,645	10,038	-9.7%
	(-0.4%)	(-1.2%)	(-5.4%)	(2.5%)	(-5.7%)	
지식정보	8,073	7,941	7,801	7,474	7,024	-13.0%
	(0.1%)	(-1.6%)	(-1.8%)	(-4.2%)	(-6.0%)	
출판	6,958	6,840	6,746	6,314	6,195	-11.0%
	(-3.2%)	(-1.7%)	(-1.4%)	(-6.4%)	(-1.9%)	
방송	6,308	6,390	6,416	6,341	6,315	0.1%
	(1.3%)	(1.3%)	(0.4%)	(-1.2%)	(-0.4%)	
광고	1,483	1,585	1,669	1,670	1,706	15.0%
	(5.8%)	(6.9%)	(5.3%)	(0.1%)	(2.2%)	
영화	1,361	1,364	1,473	1,438	1,543	13.4%
	(1.5%)	(0.2%)	(8.0%)	(-2.4%)	(7.3%)	
음악	1,468	1,444	1,488	1,564	1,637	11.5%
	(8.1%)	(-1.6%)	(3.0%)	(5.1%)	(4.7%)	
애니메이션/ 캐릭터	493	478	472	469	480	-2.6%
	(-9.9%)	(-3.0%)	(-1.3%)	(-0.6%)	(2.3%)	
합계	37,258	37,021	36,449	35,915	34,938	-6.2%
	(-0.1%)	(-0.6%)	(-1.5%)	(-1.5%)	(-2.7%)	

- 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 '코코엔터테인먼트'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

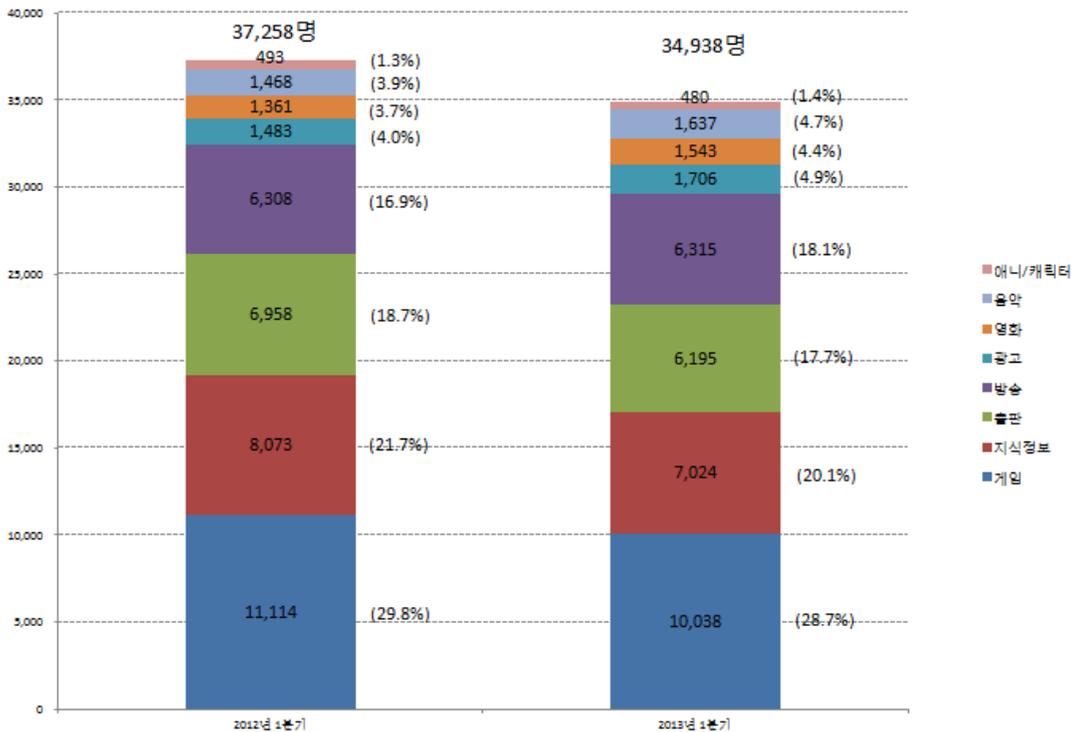
〈그림 I -13〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 I -14〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 1-23〉 '12년 1분기 vs '13년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억원)

구분		2012년 1분기	2013년 1분기	1분기 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,472.50	54,228.30	9.61%
	전체상장사 ³⁴⁾	2,903,422.00	2,864,214.00	△1.35%
	비중	1.70%	1.89%	0.19%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	7,150.80	7,632.10	6.73%
	전체상장사	148,117.00	154,866.00	4.56%
	비중	4.83%	4.93%	0.10%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	14.50%	14.10%	△0.40%p
	전체상장사	5.10%	5.41%	0.31%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

- '13년 1분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.89%로 전년동기대비 약간 증가했으며, 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 성장기조가 지속되고 있으며 전체 상장사 대비 높은 증가율 기록(콘텐츠산업 9.61% 증가 vs 전체상장사 1.35% 감소). 영업이익은 콘텐츠산업 관련 상장사의 경우 전체 상장사 대비 전년동기 대비 높은 증가율 (콘텐츠산업 6.73% 증가 vs 전체상장사 4.56% 증가)
- '13년 1분기 전체 상장사 매출액에서 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 전년동기 대비 0.19%p 증가

34) 전체 상장사 데이터는 2013년 1분기보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 663사 중 비교 가능한 625개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계 (출처 : 2013년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- ※ '13년 1분기 전체 상장사의 매출액은 전년동기대비 1.35% 감소했으며 이는 '09년 금융위기 이후 '10년부터 국내외 경기상승과 반도체, 자동차 등 국내 주요 대기업 수출주력상품의 실적상승으로 매출액 성장세. '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 및 엔저 등 대외불안요인이 경기 회복에 부정적으로 영향을 미쳐 매출액 성장 정체. 향후 대외리스크가 산재해 있으나 미국, 중국 등 해외 주요 국가들의 완만한 경기호전과 함께 대내외 경기 상승이 나타날 경우 전체상장사 매출액 및 영업이익 등 실적 회복 전망
- '13년 1분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 4.93%
 - ※ 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '13년 1분기 비중은 전년동기대비 약 0.10%p 증가
- 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 영업이익률은 14.1%로 전체 상장사에 비해 약 2.6배 높은 수준
- 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 '13년 1분기 전년동기대비 0.40%p 감소
 - ※ 전체 상장사의 영업이익률은 5.41%로 전년동기대비 0.31%p 증가

〈표 1-24〉 '12년 4분기 및 '13년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율

(단위: 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)			전체상장사		
	2012년 4분기	2013년 1분기	증감률	2012년 4분기 ³⁵⁾	2013년 1분기 ³⁶⁾	증감률
자산총계	281,364.1	287,004.4	2.00%	13,121,402.0	13,617,482.0	3.78%
부채총계	100,974.6	102,294.5	1.31%	6,280,883.0	6,551,833.0	4.31%
자본총계	180,646.2	183,109.5	1.36%	6,840,519.0	7,065,649.0	3.29%
부채비율	55.90%	55.90%	0.00%p	91.82%	92.73%	0.91%p

- '12년 4분기 및 '13년 1분기 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율³⁷⁾은 55.9% 및 55.9%로 전체상장사 자기자본 부채비율 대비 절반 수준 유지
- '13년 1분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 동일수준
 - ※ '13년 1분기 전체 상장사 자기자본 부채비율은 92.7%로 전분기대비 0.91% 상승

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

36) 전체 상장사 데이터는 2013년 1분기보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 663사 중 비교 가능한 625개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계

37) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

□ 자산증가율³⁸⁾ 변화 추이

〈표 I -25〉 '12년 4분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	2.3%	3.6%	2.1%	1.7%	1.7%	△0.6%p
게임	4.2%	5.7%	2.6%	0.2%	5.2%	1.0%p
지식정보	4.8%	6.6%	3.8%	0.3%	6.1%	1.3%p
출판	0.9%	△5.1%	0.3%	1.4%	△0.5%	△1.4%p
방송	5.0%	1.5%	△1.4%	4.3%	3.2%	△1.8%p
광고	△10.7%	10.0%	5.9%	4.5%	△13.9%	△3.2%p
영화	△2.9%	6.8%	9.7%	△3.7%	1.4%	4.3%p
음악	10.7%	4.4%	3.6%	7.3%	1.3%	△9.4%p
애니메이션/캐릭터	△6.2%	0.2%	2.8%	△2.1%	△21.2%	△15.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자산증가율은 1.7%로 전년동기대비 0.6%p 감소
 - '12년 2분기 3.6% 기록 이후 하락기조를 나타내고 있으며, 전분기대비 동일 수준
 - 게임, 지식정보, 방송의 '13년 1분기 자산증가율은 각각 5.2%, 6.1%, 3.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사 자산증가율 대비 높은 수준
 - 영화, 음악 '13년 1분기 자산증가율은 1.4%, 1.3% 수준으로 전체 콘텐츠산업 대비 다소 낮은 수준
 - ※ 출판 및 광고의 '13년 1분기 자산증가율은 각각 -0.5%, -13.9%로 전년동기대비 1.4%p, 3.2% 감소
 - 애니메이션/캐릭터 자산증가율은 '12년 1분기에 -6.2% 기록 이후 상승하다가 '12년 4분기부터 하락세이며 '13년 1분기 들어 -21.2% 기록하여 전년동기대비 15.0%p 큰 폭 감소
 - ※ 애니메이션/캐릭터 '13년 1분기 자산증가율은 전분기대비 19.1%p 하락

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

□ 투자증가율³⁹⁾ 변화 추이

〈표 I-26〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	3.1%	4.1%	1.3%	2.1%	2.2%	△0.9%p
게임	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	2.6%	1.2%p
지식정보	1.7%	10.0%	4.0%	1.6%	1.8%	0.1%p
출판	1.1%	△1.3%	1.3%	1.4%	△0.6%	△1.7%p
방송	6.5%	1.7%	△0.6%	1.5%	3.3%	△3.2%p
광고	△0.1%	△1.8%	0.9%	△1.9%	△2.4%	△2.3%p
영화	1.5%	3.2%	△8.1%	4.6%	1.8%	0.3%p
음악	3.4%	5.0%	3.4%	4.6%	3.0%	△0.4%p
애니메이션/ 캐릭터	△0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	0.7%	0.8%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 투자증가율은 2.2%로 전년동기대비 0.9%p 감소
 - '12년 1분기 투자증가율은 3.1% 기록 이후 등락을 나타내고 있으며 '13년 1분기 들어 전분기대비 0.1%p 약간 상승
 - 지식정보, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 투자증가율은 1.8%, 1.8%, 0.7%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 약간 낮은 수준이며 전년동기대비 0.1%p, 0.3%p, 0.8%p 증가
 - ※ 지식정보 투자증가율은 '12년 1분기 이후 등락 기조를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전분기 대비 0.2%p 상승
 - ※ 애니메이션/캐릭터의 투자증가율은 '12년 1분기 -0.1% 기록이후 등락과 함께 상승세이며 '13년 1분기 전분기대비 0.5%p 하락
 - 게임, 방송, 음악의 '13년 1분기 투자증가율은 2.6%, 3.3%, 3.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 1.2%p 증가, 3.2%p 감소, 0.4%p 감소

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

※ 게임 투자증가율은 '12년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락세를 나타내고 있으며 '13년 1분기 전분기대비 1.5%p 하락

- 출판 및 광고의 '13년 1분기 투자증가율은 -0.6%, -2.4%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준으로 전년동기대비 1.7%p, 2.3%p 감소

※ 광고 투자증가율은 '12년 1분기 이후 가장 저조하며 '13년 1분기 전분기대비 0.5%p 하락

□ 사내유보율⁴⁰⁾ 변화 추이

〈표 I -27〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	221.8%	227.4%	235.4%	236.5%	247.4%	25.6%p
게임	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	392.3%	38.3%p
지식정보	341.9%	354.1%	368.5%	384.7%	384.1%	42.2%p
출판	260.5%	256.4%	262.2%	253.3%	254.1%	△6.4%p
방송	177.9%	187.3%	195.5%	195.9%	203.8%	25.9%p
광고	343.3%	354.2%	363.5%	379.5%	380.3%	37.0%p
영화	144.3%	148.9%	162.1%	156.3%	161.4%	17.1%p
음악	79.1%	81.0%	84.7%	83.8%	103.4%	24.3%p
애니메이션/ 캐릭터	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	108.3%	19.9%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 사내유보율은 247.4%로 전년동기대비 25.6%p 증가

- '12년 1분기 사내유보율은 221.8%에서 완만한 상승기조를 보이고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 10.9%p 상승

- 게임, 지식정보, 출판, 광고의 '13년 1분기 사내유보율은 392.3%, 384.1%, 254.1%, 380.35%로 '11년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이 지속되고 있으며 전년동기대비 38.3%p 증가, 42.2%p 증가,

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

6.4%p 감소, 37.0%p 증가

※ 게임의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승세를 나타내고 있으며 '13년 1분기 전분기대비 22.7%p 상승

- 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 사내유보율은 203.8%, 161.4%, 103.4%, 108.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮은 수준이며 전년동기대비 25.9%p 증가, 17.1%p 증가, 24.3%p 증가, 19.9%p 증가

※ 영화, 음악의 사내유보율은 '12년 4분기를 제외하고 상승기조를 나타내고 있으며 전분기대비 5.1%p, 19.6%p 상승

※ 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 '12년 2분기 이후 하락기조를 보이다가 '13년 1분기 들어 상승세로 전환되었으며 전분기대비 26.2%p 큰 폭 상승

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

□ 영업이익률 변화 추이

〈표 I -28〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p
게임	24.8%	18.8%	21.7%	24.5%	23.7%	△1.1%p
지식정보	23.6%	20.8%	21.1%	26.1%	22.1%	△1.5%p
출판	5.1%	4.7%	4.9%	2.5%	5.8%	0.7%p
방송	10.6%	12.9%	10.5%	12.7%	10.9%	0.3%p
광고	1.9%	6.0%	4.1%	7.2%	1.5%	△0.4%p
영화	6.6%	13.0%	19.9%	△4.3%	9.7%	3.1%p
음악	10.2%	8.7%	10.9%	8.9%	7.5%	△2.7%p
애니메이션/ 캐릭터	△5.5%	7.3%	0.6%	△8.6%	△6.7%	△1.2%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 영업이익률은 14.1%로 전년동기대비 0.4%p 감소했으며, 전분기대비 0.3%p 하락

- '12년 1분기 영업이익률 14.5% 기록 이후 등락을 나타내면서 '13년 1분기는

전분기대비 약간 하락

- 게임, 지식정보의 '13년 1분기 영업이익률은 23.7%, 22.1%로 '12년 1분기 이후 가장 높은 수준이 지속되고 있으나 전분기대비 0.8%p, 4.0%p 하락
 - ※ 게임은 개발을 중심으로 국내외 경쟁력을 확보하고 있는 가운데 대내외 위협요인이 산재함에도 불구하고 해외시장에서 선전. 지식정보는 스마트 패러다임 변화에 따른 온라인광고와 검색광고 등과 함께 게임, 만화 등 신규사업의 가시적 성과가 높은 영업이익률 유지
- 방송의 '13년 1분기 영업이익률은 10.9%로 '12년 1분기 이후 등락세를 보이고 있으며 전년동기대비 0.3%p 증가
- 영화 영업이익률은 '12년 1분기부터 상승하다가 '12년 4분기 들어 영업적자를 나타냈으나 '13년 1분기 들어 전년동기대비 3.1%p 증가했으며 전분기대비 14.0%p 큰 폭 상승
- 음악 영업이익률은 '12년 3분기 이후 하락세이며 '13년 1분기는 7.5%로 전년동기대비 2.7%p 감소했으며 전분기대비 1.4%p 하락
- 광고 영업이익률은 '13년 1분기에 1.5%로 전년동기대비 0.4%p 감소했으며 전분기대비 5.7%p 다소 큰 폭 하락
 - ※ 출판의 '13년 1분기 영업이익률은 5.8%로 '12년 1분기 이후 전분기대비 하락세를 보였으나 '13년 1분기 들어 상승세로 전환되었으며 전년동기대비 0.7%p 증가
- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '12년 4분기부터 영업적자 상태이며 '13년 1분기는 전년동기대비 1.2%p 감소 및 악화
 - ※ 애니메이션/캐릭터 '13년 1분기 영업이익률은 전분기대비 1.9%p 상승

□ 자산영업이익률⁴¹⁾ 변화 추이

〈표 1-29〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	2.7%	0.0%p
게임	4.7%	3.3%	3.7%	4.3%	4.4%	△0.3%p
지식정보	4.7%	4.1%	4.0%	5.1%	4.2%	△0.5%p
출판	1.1%	1.0%	1.1%	0.5%	1.3%	0.2%p
방송	2.2%	2.9%	2.3%	2.9%	2.2%	0.0%p
광고	0.5%	2.0%	1.2%	2.5%	0.4%	△0.1%p
영화	1.3%	2.0%	4.2%	△0.9%	1.8%	0.5%p
음악	2.3%	1.9%	2.9%	2.4%	1.7%	△0.6%p
애니메이션/ 캐릭터	△1.0%	0.9%	△0.3%	△1.8%	△0.9%	0.1%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자산영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 동일수준이며 전분기대비 0.2%p 하락
 - '12년 1분기 자산영업이익률은 2.7%이며 이후 등락세
 - 게임, 지식정보의 '13년 1분기 자산영업이익률은 4.4%, 4.2%로 전체 콘텐츠 상장사 대비 가장 높은 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 0.3%p 감소, 0.5%p 감소
 - ※ 게임, 지식정보의 '13년 1분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.1%p 상승, 0.9%p 하락
 - 출판, 방송, 영화, 음악의 '13년 1분기 자산영업이익률은 1.3%, 2.2%, 1.8%, 1.7%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮은 수준이며 전년동기대비 0.2%p 증가, 0.0%p 증가, 0.5%p 증가, 0.6%p 감소
 - ※ 출판 및 영화 '13년 1분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.8%p, 2.7%p 상승했으나, 방송, 음악은 전분기대비 0.7%p, 0.7%p 하락
 - 광고의 '13년 4분기 자산영업이익률은 0.4%로 가장 낮은 수준이며 전년동기 대비 0.1%p 감소했으며 전분기대비 2.1%p 하락
 - 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '12년 1분기 이후 '12년 2분기를 제외

41) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

하고 전반적으로 적자가 지속되고 있으며 '13년 1분기는 -0.9%로 전년동기 대비 0.1%p 증가

※ 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '13년 1분기 전분기대비 0.9%p 상승

□ 자본영업이익률 변화 추이

〈표 I -30〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	4.2%	△0.1%p
게임	6.7%	4.7%	5.2%	6.3%	6.7%	0.0%p
지식정보	7.0%	5.6%	5.5%	7.1%	6.0%	△1.0%p
출판	1.8%	1.5%	1.6%	0.8%	1.9%	0.1%p
방송	3.5%	4.5%	3.3%	4.3%	3.2%	△0.3%p
광고	1.1%	4.9%	3.1%	7.1%	1.2%	0.1%p
영화	2.9%	4.6%	9.8%	△2.0%	4.2%	1.3%p
음악	3.2%	2.7%	3.9%	3.3%	2.3%	△0.9%p
애니메이션/ 캐릭터	△1.2%	2.6%	0.1%	△2.6%	△1.5%	△0.3%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자본영업이익률은 4.2%로 전년동기대비 0.1%p 감소했으며 전분기대비 0.3%p 하락

- '12년 1분기의 자본영업이익률은 4.3%이며 이후 등락기조

- 게임, 지식정보, 영화의 '13년 1분기 자본영업이익률은 6.7%, 6.0%, 4.2%로 전체 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 0.0%p 증가, 1.0%p 감소, 1.3%p 증가

※ 게임의 자본영업이익률은 '12년 2분기 이후 상승기조이며, 지식정보는 '12년 2분기 이후 등락세를 나타내고 있으며 '13년 1분기 전분기대비 각각 0.4%p 상승, 1.1%p 하락

※ 영화는 '12년 1분기 이후 상승세에서, '12년 4분기 들어 큰 폭의 하락을 보였으나 '13년 1분기 들어 다소 회복되었으며 전분기대비 6.2%p 상승

- 출판, 방송, 광고, 음악의 '13년 1분기 자본영업이익률은 1.9%, 3.2%, 1.2%, 2.3%로 전체 상장사 대비 다소 낮은 수준이며 출판 및 광고는 전년동기대비 0.1%p, 0.1%p 증가했으나, 방송 및 음악은 전년동기대비 0.3%p 감소,

0.9%p 감소

※ 출판, 방송, 광고, 음악의 '13년 1분기 자본영업이익률은 전분기대비 1.1%p 상승, 1.1%p 하락, 5.9%p 하락, 1.0%p 하락

- 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 자본영업이익률은 -1.5%로 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 0.3%p 감소,

※ 애니메이션/캐릭터는 '12년 3분기 이후 전반적으로 적자상태를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전분기대비 1.1%p 상승

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

□ 부채비율 변화 추이

〈표 1-31〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	56.6%	55.1%	52.8%	55.9%	55.9%	△0.7%p
게임	41.9%	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	6.0%p
지식정보	39.9%	38.6%	37.1%	38.5%	41.6%	1.7%p
출판	52.6%	46.6%	47.6%	45.3%	44.0%	△8.6%p
방송	59.0%	54.4%	46.0%	48.8%	49.2%	△9.8%p
광고	136.3%	150.7%	159.5%	182.8%	167.0%	30.7%p
영화	121.9%	128.7%	133.7%	128.3%	125.7%	3.8%p
음악	37.3%	37.8%	35.3%	39.2%	37.0%	△0.3%p
애니메이션/ 캐릭터	74.0%	74.0%	74.5%	74.7%	72.3%	△1.7%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율은 55.9%로 전년동기대비 0.7%p 감소
 - '12년 1분기 자기자본대비 부채비율은 56.6%로 이후 하락 추세를 나타내다 '12년 4분기 들어 상승기조로 전환되었으며 '13년 1분기는 전분기대비 동일 수준
 - 음악은 '12년 1분기의 자기자본부채비율이 37.3%를 기록한 이후 등락과 함께 하락세이며 '13년 1분기 들어 37.0%로 전년동기대비 0.3%p 감소 및 전체 콘텐츠산업 대비 가장 낮은 수준
 - 지식정보의 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율은 41.6%로 전년동기대비 1.7%p 증가했으며 전분기대비 3.1%p 상승
 - 게임의 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율은 47.9%로 '12년 1분기 이후 등락과 함께 상승세이며 전년동기대비 6.0%p 다소 큰 폭 증가
 - 출판, 방송의 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율은 44.0%, 49.2%로 전년동기대비 8.6%p 감소, 9.8%p 감소
- ※ 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 부채비율은 72.3%로 전체 상장사대비 다소 높은 수준을

나타내고 있으며 전년동기대비 1.7%p 감소했으며 전분기대비 2.4%p 하락

- 광고 및 영화는 '12년 1분기 이후 자기자본 부채비율이 다른 분야 대비 가장 높은 수준 지속

※ 광고, 영화의 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율은 167.0%, 125.7%로 전년동기대비 30.7%p 증가, 3.8%p 증가

□ 유동비율 변화 추이

〈표 I -32〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p
게임	254.2%	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	△19.9%p
지식정보	284.1%	314.9%	294.6%	279.1%	265.5%	△18.6%p
출판	128.4%	126.5%	138.9%	155.4%	161.3%	32.9%p
방송	137.7%	143.0%	163.8%	156.0%	154.4%	16.7%p
광고	152.7%	147.7%	143.1%	135.6%	136.9%	△15.8%p
영화	76.0%	72.0%	103.7%	93.7%	82.8%	6.8%p
음악	261.1%	231.9%	232.4%	246.0%	260.8%	△0.3%p
애니메이션/ 캐릭터	113.8%	117.5%	121.5%	102.5%	105.5%	△8.3%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 유동비율은 183.6%로 전년동기대비 4.7%p 증가
 - '12년 1분기 유동비율은 178.9% 기록한 후 상승세를 보이다가 '12년 3분기 이후 하락기조로 전환. '13년 1분기는 전분기대비 0.4%p 하락과 함께 유동성리스크 상승
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있는 가운데, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능
 - 게임 및 지식정보의 '13년 1분기 유동비율은 234.3%, 265.5%로 높은 수준을 유지하고 있으나 전년동기대비 19.9%p 감소, 18.6%p 감소했으며 전분기대비 10.6%p 하락, 13.6%p 하락
 - 음악의 '13년 1분기 유동비율은 260.8%로 전년동기대비 0.3%p 감소했으며 전분기대비 14.8%p 상승. '12년 2분기 이후 상승세 지속

- ※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 유동비율은 161.3%, 154.4%, 136.9%, 105.5%로 전년동기대비 32.9%p 증가, 16.7%p 증가, 15.8%p 감소, 8.3%p 감소. '12년 1분기 이후 전체 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준 지속
- ※ 영화의 '13년 1분기 유동비율은 82.8%로 전년동기대비 6.8%p 증가. '12년 1분기 이후 유동비율 상승세가 '12년 4분기 들어 하락 추세로 전환되었으며 '13년 1분기 전분기대비 10.9%p 다소 큰 폭 하락. '12년 1분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

□ 자기자본비율⁴²⁾ 변화 추이

〈표 1-33〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	63.3%	64.5%	65.5%	64.2%	63.9%	0.6%p
게임	70.5%	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	△4.5%p
지식정보	67.7%	72.1%	72.9%	72.2%	70.6%	2.9%p
출판	65.5%	68.2%	67.8%	68.8%	69.5%	4.0%p
방송	62.9%	64.8%	68.5%	67.2%	67.0%	4.1%p
광고	42.3%	39.9%	38.5%	35.4%	37.5%	△4.8%p
영화	45.1%	43.7%	42.8%	43.8%	44.3%	△0.8%p
음악	72.8%	72.6%	73.9%	71.9%	73.0%	0.2%p
애니메이션/ 캐릭터	57.5%	57.5%	57.3%	57.2%	58.0%	0.5%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자기자본비율은 63.9%로 전년동기대비 0.6%p 증가
 - '12년 1분기 자기자본비율은 63.3%로 이후 상승기조를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락으로 반전되었으며 '13년 1분기는 전분기대비 0.3%p 하락
 - 지식정보, 음악의 '13년 1분기 자기자본비율은 70.6%, 73.0%로 '12년 2분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며, '13년 1분기 전년동기대비 2.9%p 증가, 0.2%p 증가
 - ※ 지식정보, 음악의 '13년 1분기 전분기대비 자기자본비율은 1.6%p 하락, 1.1%p 상승
 - 게임의 '13년 1분기 자기자본비율은 66.0%로 전체 상장사 대비 양호한 수준이나 전년동기대비 4.5%p 감소했으며 '12년 1분기 이후 하락 추세

42) 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

- ※ 게임의 '13년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 3.2%p 하락
- 출판, 방송의 '13년 1분기 자기자본비율은 69.5%, 67.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 높은 수준이며, 전년동기대비 4.0%p 증가, 4.1%p 증가
 - ※ 출판, 방송의 '13년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 0.7%p 상승, 0.2%p 하락
- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 자기자본비율은 37.5%, 44.3%, 58.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮으며, 전년동기대비 4.8%p 감소, 0.8%p 감소, 0.5%p 증가
 - ※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 자기자본비율은 전분기대비 2.1%p 상승, 0.5%p 상승, 0.8%p 상승

6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

□ 1인평균매출액 변화 추이

〈표 I-34〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위: 억원, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	1.03 (4.0%)	1.00 (-2.7%)	1.06 (5.8%)	1.08 (2.1%)	1.27 (17.8%)	23.7%
지식정보	1.14 (-1.2%)	1.21 (5.5%)	1.24 (2.4%)	1.34 (8.1%)	1.47 (9.9%)	28.4%
출판	0.81 (10.4%)	0.76 (-5.5%)	0.78 (2.3%)	0.81 (3.3%)	0.85 (5.8%)	5.7%
방송	2.10 (-9.3%)	2.30 (9.6%)	2.20 (-4.2%)	2.44 (10.9%)	2.19 (-10.2%)	4.6%
광고	3.43 (-32.2%)	4.68 (36.3%)	4.24 (-9.5%)	5.23 (23.4%)	3.81 (-27.0%)	11.0%
영화	1.90 (-0.3%)	1.62 (-15.1%)	2.20 (36.2%)	2.14 (-2.9%)	1.87 (-12.6%)	-1.8%
음악	1.29 (-18.1%)	1.35 (4.8%)	1.61 (19.1%)	1.65 (2.9%)	1.36 (-17.9%)	5.4%
애니메이션/ 캐릭터	0.81 (-30.2%)	1.34 (66.7%)	1.01 (-24.9%)	1.16 (14.7%)	0.84 (-27.0%)	4.7%
합계	1.33 (-5.6%)	1.42 (7.2%)	1.46 (2.6%)	1.59 (8.7%)	1.55 (-2.2%)	16.9%

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 5,500만원으로 전년동기대비 16.9% 증가했으며, 전분기대비 2.2% 하락
- '12년 1분기 1인평균매출액은 약 1억 3,300만원에서 이후 전분기대비 상승

기조를 나타내다 '13년 1분기 들어 약간 하락

- 방송, 광고, 영화의 '13년 1분기 1인평균매출액은 약 2억 1,900만원, 3억 8,100만원, 1억 8,700만원으로 전체 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 4.6% 증가, 11.0% 증가, 1.8% 감소

※ 방송, 광고, 영화의 '13년 1분기 1인평균매출액은 전분기대비 10.2% 하락, 27.0% 하락, 12.6% 하락

- 게임, 지식정보, 음악의 '13년 1분기 1인평균매출액은 약 1억 2,700만원, 1억 4,700만원, 1억 3,600만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사하거나 약간 낮은 수준이며, 전년동기대비 23.7% 증가, 28.4% 증가, 5.4% 증가

※ 게임, 지식정보, 음악의 '13년 1분기 1인평균매출액은 전분기대비 17.8% 상승, 9.9% 상승, 17.9% 하락

- 출판, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 1인평균매출액은 약 8,500만원, 8,400만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮으며 전년동기대비 5.7% 증가, 4.7% 증가

□ 자본집약도⁴³⁾ 변화 추이

〈표 I -35〉 '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위 : %, p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	7.0	7.3	7.6	7.8	8.2	1.2p
게임	5.4	5.8	6.3	6.1	6.8	1.4p
지식정보	5.7	6.2	6.5	6.8	7.7	2.0p
출판	3.6	3.4	3.5	3.8	3.8	0.2p
방송	10.2	10.3	10.1	10.6	11.0	0.8p
광고	13.9	14.4	14.4	15.1	12.7	△1.2p
영화	9.7	10.3	10.5	10.4	9.8	0.1p
음악	5.7	6.0	6.1	6.2	6.0	0.3p
애니메이션/캐릭터	6.3	6.6	6.7	6.6	6.3	0.0p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 자본집약도는 8.2로 전년동기대비 약 1.2p 증가했으며 전분기대비 0.4p 상승

43) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100

- '12년 1분기 전체 콘텐츠산업 상장사의 자본집약도는 7.0이며 이후 상승세
- 방송, 광고, 영화의 '13년 1분기 자본집약도는 11.0, 12.7, 9.8로 다른 콘텐츠산업 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.8p 증가, 1.2p 감소, 0.1p 증가
 - ※ 방송의 '13년 1분기 자본집약도는 전분기대비 0.4p 상승
- 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 자본집약도는 6.8, 7.7, 6.0, 6.3로 전년동기대비 1.4p 증가, 2.0p 증가, 0.3p 증가, 0.0p 증가
 - ※ 게임, 지식정보의 '13년 1분기 자본집약도는 전분기대비 0.7p 상승, 0.9p 상승했으나, 음악 및 애니메이션/캐릭터는 전분기대비 0.2p 하락, 0.3p 하락
 - ※ 출판의 '13년 1분기 자본집약도는 3.8로 전년동기대비 0.2p 증가했으며 전분기대비 동일수준이나 '12년 1분기 이후 전체 상장사 대비 가장 낮은 수준 지속

II. 2013년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1 콘텐츠업체 실태조사 개요

1.1. 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - ※ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망을 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(약 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 05월 8일부터 ~ 05월 31일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문 발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 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. 2013년 1분기 콘텐츠산업 규모

● '13년 1분기 콘텐츠산업 매출액은 17조 9,934억원, 종사자는 54만 5,301명, 수출액은 1조 2,749억원, 투자액은 4,868억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 1.6% 증가, 종사자는 약 0.2% 감소하였으며, 수출액은 2.2% 감소하였고, 전년동기대비는 약 매출액은 4.1% 증가, 종사자는 약 0.1% 증가, 수출액은 약 11.3% 증가

〈표 II-1〉 ' 11년 1분기 ~ ' 13년p 1분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	5,452,968	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	4,979,097	0.4%	-7.8%
만화	190,691	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	1.7%	-0.1%
음악	841,727	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	1,146,420	-0.6%	16.7%
게임	2,062,599	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	2,733,108	12.3%	0.6%
영화	923,032	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	1,104,525	5.2%	10.6%
애니메이션	131,091	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	-0.4%	1.4%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광고	1,545,817	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	1,922,536	-11.4%	19.1%
캐릭터	1,658,621	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	1.1%	14.8%
지식정보	2,139,160	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	4.6%	6.6%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합계	15,870,458	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	17,993,490	1.6%	4.1%

※ 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

- '13년 1분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 4조 9,790억원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 0.4% 증가
- 게임산업은 2조 7,331억원으로 전분기대비 약 12.3% 증가, 지식정보산업 2조 5,490억원으로 전분기대비 약 4.6% 증가, 캐릭터산업 2조 1,607억원으로 전분기대비 약 1.1% 증가, 광고산업 1조 9,225억원으로 전분기대비 약 11.4%감소, 음악산업 1조 1,464억원으로 전분기대비 약 0.6% 감소, 영화산업 1조 1,045억원으로 전분기대비 약 5.2% 증가, 방송영상독립제작사 2,289억원으로 전분기대비 약 3.3% 증가, 만화산업 1,804억원으로 전분기대비 약 1.7% 증가, 애니메이션산업 1,326억원으로 전분기대비 약 0.4% 감소한 것으로 추정

〈표 II-2〉 '11년 1분기~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	199,367	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	-0.2%	-0.9%
만화	10,668	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	-0.6%	-2.5%
음악	77,060	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	-0.1%	0.0%
게임	95,379	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	-1.0%	-0.9%
영화	29,596	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	0.6%	2.6%
애니메이션	4,390	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	-0.4%	0.8%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	0.1%	1.2%
광고	7,473	8,297	8,349	8,418	8,429	8,499	0.8%	2.4%
캐릭터	24,987	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	0.6%	2.5%
지식정보	66,404	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	0.0%	1.6%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	0.8%	3.5%
합계	540,147	544,647	542,756	542,242	546,215	545,301	-0.2%	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 5,301명 중 음악산업은 7만 8,368명으로 전분기대비 약 0.1% 감소, 게임산업은 9만 3,809명으로 전분기대비

약 1.0% 감소, 지식정보산업은 6만 9,933명으로 전분기대비 변화없음, 캐릭터산업은 2만 7,051명으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 콘텐츠솔루션 2만 593명으로 전분기대비 약 0.8% 증가, 애니메이션산업은 4,634명으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 광고산업은 8,499명으로 전분기대비 약 0.8% 증가, 방송영상독립제작사는 5,993명으로 전분기대비 약 0.1%로 증가, 영화산업은 3만 349명으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 출판산업은 19만 6,056명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 만화산업은 1만 16명으로 전분기대비 약 0.6% 감소한 것으로 추정

〈표 II-3〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	40,171	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	59,086	-25.3%	-9.1%
만화	4,830	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	4,537	-4.6%	-10.1%
음악	34,121	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	105,632	-24.7%	104.4%
게임	604,982	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	746,825	4.7%	3.8%
영화	2,526	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	11,325	-36.9%	32.5%
애니메이션	29,185	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	25,079	-0.2%	-16.6%
방송영상독립제작사	5,550	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	4,739	-2.0%	103.2%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	123,521	-0.4%	8.1%
지식정보	117,919	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	154,379	0.7%	42.8%
콘텐츠솔루션	36,955	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	39,838	-1.3%	-3.1%
합계	968,839	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	1,274,961	-2.2%	11.3%

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

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 2,749억원으로 전분기대비 약 2.2% 감소하였으며, 게임산업은 7,468억원으로 전분기대비 약 4.7% 증가, 출판산업 590억원으로 전분기대비 약 25.3% 감소, 캐릭터산업 1,235억원으로 전분기대비 약 0.4% 감소, 음악산업 1,056억원으로 전분기대비 약 24.7%로 감소, 애니메이션산업 250억원으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 영화산업은 113억원으로 전분기대비 약 36.9% 감소, 지식정보산업은 1,543억원으로 전분기대비 약 0.7% 증가한 것으로 추정

〈표 II-4〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	94,980	363,897	81,469	76,987	75,590	77,593	311,639	76,154	-1.9%	-6.5%
만화	6,499	25,019	6,029	5,432	5,236	5,046	21,743	5,071	0.5%	-15.9%
음악	17,171	83,402	25,903	26,984	28,990	34,163	116,040	34,931	2.2%	34.9%
게임	137,225	602,993	186,356	182,735	181,698	187,442	738,231	192,992	3.0%	3.6%
영화	37,813	156,014	39,751	41,914	45,032	49,658	176,355	52,659	6.0%	32.5%
애니메이션	15,758	74,343	23,164	22,616	21,379	22,509	89,668	22,584	0.3%	-2.5%
방송영상독립제작사	29,966	115,465	29,320	28,782	28,442	28,745	115,289	29,023	1.0%	-1.0%
광고	7,694	31,813	8,244	8,778	8,719	8,835	34,576	8,820	-0.2%	7.0%
캐릭터	30,109	138,944	41,129	43,035	45,404	47,771	177,339	50,850	6.4%	23.6%
지식정보	7,079	29,776	7,910	8,265	8,350	8,583	33,108	8,754	2.0%	10.7%
콘텐츠솔루션	3,455	15,044	4,254	4,566	4,665	4,766	18,251	5,044	5.8%	18.6%
합계	387,749	1,636,710	453,529	450,094	453,505	475,111	1,832,239	486,882	2.5%	7.4%

산업명	자체투자액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	86,523	329,528	73,252	68,329	67,225	69,582	278,388	68,322	-1.8%	-6.7%
만화	5,527	21,245	5,113	4,521	4,327	4,219	18,180	4,225	0.1%	-17.4%
음악	16,339	79,112	24,578	25,557	27,322	32,531	109,988	33,196	2.0%	35.1%
게임	99,648	431,191	132,658	126,982	125,362	129,325	514,327	132,771	2.7%	0.1%
영화	23,421	95,903	23,529	24,387	26,398	28,399	102,713	30,117	6.0%	28.0%
애니메이션	8,625	35,771	9,625	9,248	9,027	8,953	36,853	8,867	-1.0%	-7.9%
방송영상독립제작사	21,337	79,389	19,662	19,257	19,115	19,226	77,260	19,345	0.6%	-1.6%
광고	6,327	25,832	6,533	7,152	7,108	7,112	27,905	7,104	-0.1%	8.7%
캐릭터	23,871	110,423	32,566	34,597	36,935	38,585	142,683	41,496	7.5%	27.4%
지식정보	4,762	19,596	5,015	5,338	5,439	5,561	21,353	5,637	1.4%	12.4%
콘텐츠솔루션	1,996	8,852	2,627	2,855	2,896	2,927	11,305	3,115	6.4%	18.6%
합계	298,376	1,236,842	335,158	328,223	331,154	346,420	1,340,955	354,195	2.2%	5.7%

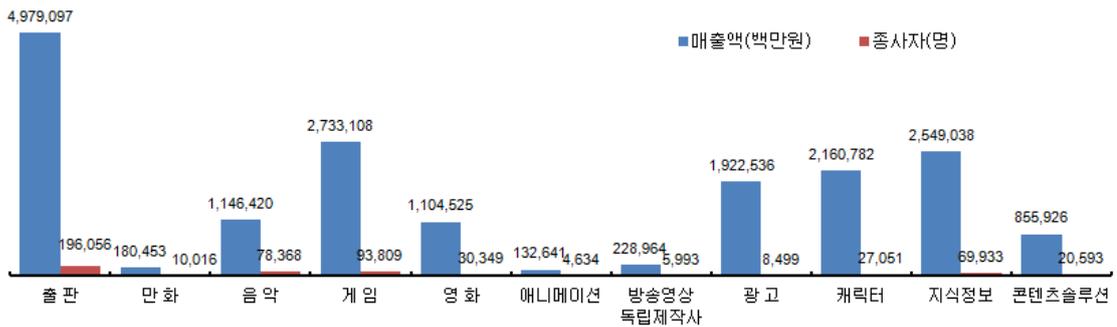
산업명	외부투자액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	8,457	34,369	8,217	8,658	8,365	8,011	33,251	7,832	-2.2%	-4.7%
만화	972	3,774	916	911	909	827	3,563	846	2.3%	-7.6%
음악	832	4,290	1,325	1,427	1,668	1,632	6,052	1,735	6.3%	30.9%
게임	37,577	171,802	53,698	55,753	56,336	58,117	223,904	60,221	3.6%	12.1%
영화	14,392	60,111	16,222	17,527	18,634	21,259	73,642	22,542	6.0%	39.0%
애니메이션	7,133	38,572	13,539	13,368	12,352	13,556	52,815	13,717	1.2%	1.3%
방송영상독립제작사	8,629	36,076	9,658	9,525	9,327	9,519	38,029	9,678	1.7%	0.2%
광고	1,367	5,981	1,711	1,626	1,611	1,723	6,671	1,716	-0.4%	0.3%
캐릭터	6,238	28,521	8,563	8,438	8,469	9,186	34,656	9,354	1.8%	9.2%
지식정보	2,317	10,180	2,895	2,927	2,911	3,022	11,755	3,117	3.1%	7.7%
콘텐츠솔루션	1,459	6,192	1,627	1,711	1,769	1,839	6,946	1,929	4.9%	18.6%
합계	89,373	399,868	118,371	121,871	122,351	128,691	491,284	132,687	3.1%	12.1%

- ※ 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

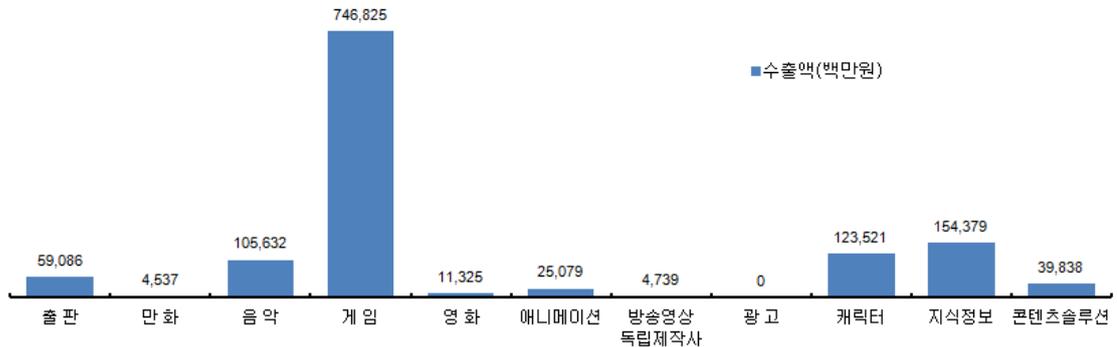
- 산업별 투자액은 4,868억원으로 전분기대비 약 2.5% 증가하였으며, 게임산업은 1,929억원으로 전분기대비 3.0% 증가한 것으로 나타나 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보임

- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,327억원, 전분기대비 약 2.7% 증가한 것으로 나타남. 출판, 애니메이션, 광고를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가

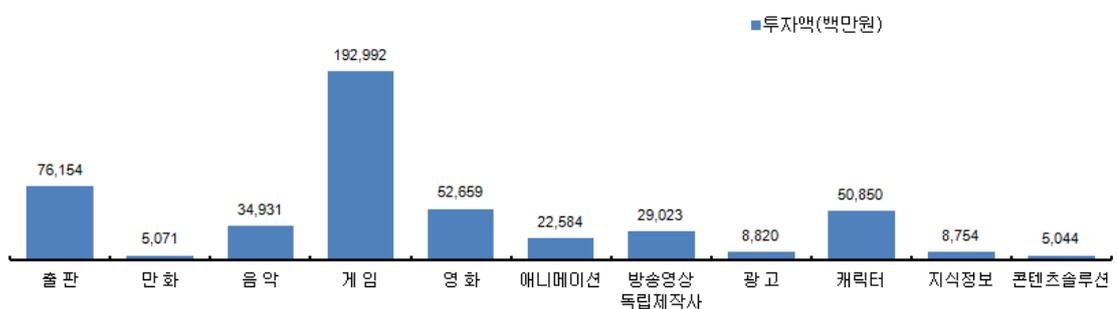
〈그림 II-1〉 '13년p 1분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '13년p 1분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '13년p 1분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2013년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '13년 1분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 10조 6,119억원으로 전분기대비 약 0.7% 증가하였으며, 도매업이 1조 2,456억원으로 전분기대비 1.7% 증가, 소매업은 2조 1,255억원으로 전분기대비 약 1.3% 증가, 오프라인 서비스업은 1조 8,358억원으로 전분기대비 3.4% 증가, 온라인 서비스업은 2조 1,744억원으로 전분기대비 약 4.4%로 증가한 것으로 추정

- ※ 오프라인 서비스업 정의

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

- ※ 온라인 서비스업 정의

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

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 269억원으로 전분기대비 약 0.8% 증가하였으며, 온라인 서비스업이 401억원으로 전분기대비 약 3.9% 증가한 것으로 추정
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 841억원으로 전분기대비 약 0.5% 증가, 온라인 서비스업이 125억원으로 전분기대비 약 6.3% 증가한 것으로 추정
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 4,087억원으로 전분기대비 약 3.8% 감소, 온라인 서비스업이 2,469억원으로 전분기대비 약 4.8% 증가한 것으로 추정
- 게임산업은 기획 및 제작이 2조 2,612억원으로 전분기대비 약 14.9% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,192억원으로 전분기대비 약 0.9% 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 2,289억원으로 전분기대비 약 3.3% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 9,225억원으로 전분기대비 약 11.4% 감

소, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1조 561억원으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,526억원으로 전분기대비 약 0.8% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 8,559억원으로 전분기대비 1.6% 증가한 것으로 추정

〈표 II-5〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작 매출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	3,249,725	12,754,100	3,306,588	3,163,616	3,170,382	3,003,634	12,644,220	3,026,987	0.8%	-8.5%
만 화	89,217	354,408	85,762	84,137	88,339	83,736	341,974	84,115	0.5%	-1.9%
음 악	242,030	1,244,845	330,746	348,957	362,522	424,950	1,467,175	408,769	-3.8%	23.6%
계 입	1,587,840	7,012,103	2,250,069	2,014,506	1,909,934	1,967,724	8,142,233	2,261,276	14.9%	0.5%
영 화	252,499	1,026,615	277,270	279,700	296,557	316,295	1,169,822	319,231	0.9%	15.1%
애니메이션	86,631	357,155	87,597	90,696	88,362	97,843	364,498	95,323	-2.6%	8.8%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광 고	1,545,817	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	1,922,536	-11.4%	19.1%
캐릭터	841,977	3,567,940	926,024	979,561	982,345	1,055,174	3,943,104	1,056,198	0.1%	14.1%
지식정보	278,637	1,246,493	326,718	344,511	332,291	349,974	1,353,494	352,627	0.8%	7.9%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합 계	9,099,125	38,298,702	10,201,246	10,211,617	10,052,144	10,533,027	40,928,553	10,611,952	0.7%	4.0%

산업명	도매업 매출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	733,861	2,883,625	689,449	680,945	665,322	585,882	2,621,598	576,529	-1.6%	-16.4%
만 화	15,508	60,126	14,117	13,134	12,157	12,546	51,954	12,488	-0.5%	-11.5%
음 악	26,195	105,695	26,554	25,790	25,832	26,492	104,668	25,377	-4.2%	-4.4%
계 입	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	254,009	910,258	236,925	232,599	245,667	206,855	922,046	237,559	14.8%	0.3%
애니메이션	4,344	18,230	4,832	4,922	4,829	5,049	19,632	4,983	-1.3%	3.1%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	291,691	1,267,809	329,803	338,142	341,253	387,489	1,396,687	388,698	0.3%	17.9%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,325,608	5,245,743	1,300,815	1,294,819	1,294,398	1,224,313	5,114,345	1,245,634	1.7%	-4.2%

산업명	소매업 매출액(백만원)										
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)	
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
출 판	1,433,769	5,439,749	1,356,287	1,352,336	1,322,978	1,313,710	5,345,311	1,319,328	0.4%	-2.7%	
만 화	57,782	219,054	51,322	49,895	48,366	49,357	198,940	51,219	3.8%	-0.2%	
음 악	34,071	144,679	36,261	36,713	36,339	37,756	147,069	36,581	-3.1%	0.9%	
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
영 화	3,930	14,703	3,205	3,074	3,022	2,682	11,983	2,581	-3.8%	-19.5%	
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	524,953	2,373,834	625,984	651,338	653,778	694,471	2,625,571	715,886	3.1%	14.4%	
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	2,054,505	8,192,019	2,003,914	2,007,500	1,987,449	2,097,976	8,328,874	2,125,595	1.3%	6.1%	

산업명	오프라인 서비스업 매출액(백만원)										
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)	
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
출 판	15,103	62,325	15,146	17,003	17,328	15,852	65,329	16,128	1.7%	6.5%	
만 화	17,538	72,287	17,093	18,145	18,569	19,886	73,693	20,035	0.7%	17.2%	
음 악	382,830	1,520,734	373,508	365,722	376,253	428,168	1,543,651	428,775	0.1%	14.8%	
게 임	474,759	1,792,637	466,927	472,176	462,325	466,291	1,867,719	471,832	1.2%	1.1%	
영 화	368,464	1,639,826	432,522	453,696	511,396	473,903	1,871,517	491,927	3.8%	13.7%	
애니메이션	38,561	146,913	36,813	17,176	37,460	28,539	119,988	30,516	6.9%	-17.1%	
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
지식정보	281,687	1,126,746	363,211	311,558	308,571	342,249	1,325,589	376,658	10.1%	3.7%	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	1,578,942	6,361,468	1,610,051	1,602,788	1,656,592	1,774,888	6,867,486	1,835,871	3.4%	14.0%	

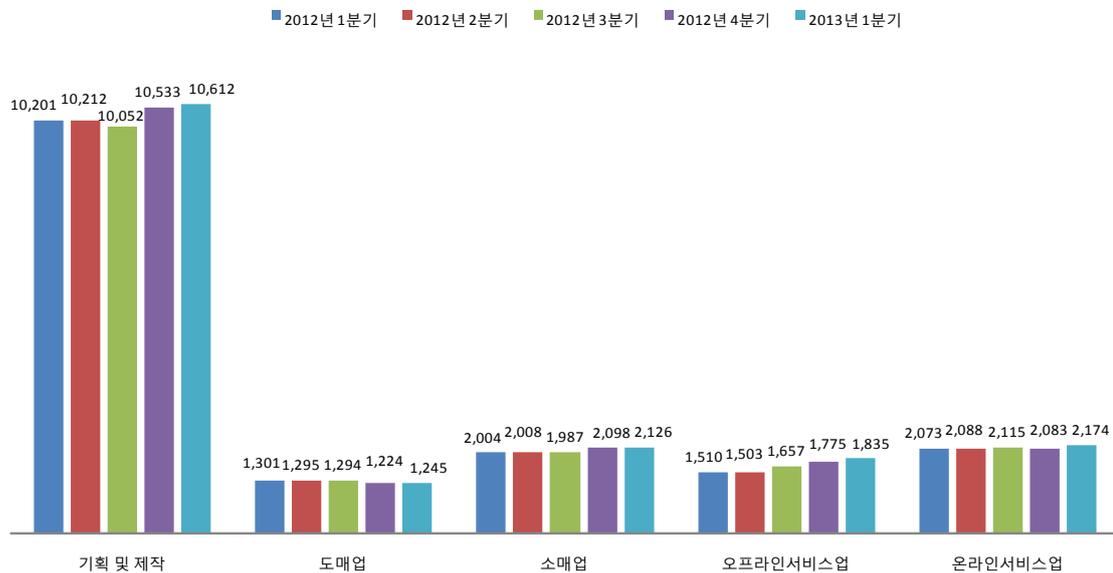
산업명	온라인 서비스업 매출액(백만원)										
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)	
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
출 판	20,510	104,782	31,993	33,685	38,023	38,635	142,336	40,125	3.9%	25.4%	
만 화	10,646	45,816	12,338	12,332	12,081	11,845	48,596	12,596	6.3%	2.1%	
음 악	156,601	801,507	215,592	222,504	236,255	235,690	910,041	246,918	4.8%	14.5%	
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
영 화	44,130	181,834	48,811	49,410	51,333	49,771	199,325	53,227	6.9%	9.0%	
애니메이션	1,555	6,253	1,564	1,567	1,688	1,716	6,535	1,819	6.0%	16.3%	
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
지식정보	1,578,836	6,672,469	1,702,358	1,737,229	1,743,511	1,745,308	6,928,406	1,819,753	4.3%	6.9%	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합 계	1,812,278	7,812,661	2,072,549	2,088,235	2,115,394	2,082,965	8,235,239	2,174,438	4.4%	4.9%	

산업명	매출액 합계(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	5,452,968	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	4,979,097	0.4%	-7.8%
만화	190,691	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	1.7%	-0.1%
음악	841,727	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	1,146,420	-0.6%	16.7%
게임	2,062,599	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	2,733,108	12.3%	0.6%
영화	923,032	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	1,104,525	5.2%	10.6%
애니메이션	131,091	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	-0.4%	1.4%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광고	1,545,817	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	1,922,536	-11.4%	19.1%
캐릭터	1,658,621	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	1.1%	14.8%
지식정보	2,139,160	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	4.6%	6.6%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합계	15,870,458	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	17,993,490	1.6%	4.1%

- ※ 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

〈그림 II-4〉 '12년p 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



- '13년 1분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 24만 452명으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 오프라인 서비스업이 15만 5,628명으로 전분기대비 약 0.0% 감소, 소매업이 8만 8,858명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 도매업이 1만 6,281명으로 전분기대비 약 0.3% 감소, 온라인 서비스업이 4만

4,082명으로 전분기대비 약 0.3% 감소한 것으로 추정

- 출판산업은 기획 및 제작이 10만 8,819명으로 전분기대비 0.0% 감소, 소매업이 7만 4,385명으로 전분기대비 약 0.5% 감소, 도매업이 1만 432명으로 전분기대비 약 0.4% 감소한 것으로 추정
- 만화산업은 오프라인 서비스업이 3,948명으로 전분기대비 0.5% 감소, 소매업이 2,671명으로 전분기대비 약 1.0% 감소, 기획 및 제작이 2,316명으로 전분기대비 약 0.2% 감소한 것으로 파악
- 음악산업은 기획 및 제작이 6,896명으로 전분기대비 약 0.2% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 5만 1,733명으로 전분기대비 약 1.0% 감소, 영화산업은 기획 및 제작이 6,085명으로 전분기대비 약 0.0% 증가한 것으로 추정
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,408명으로 전분기대비 약 0.4% 감소하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 5,993명으로 전분기대비 약 0.1% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 8,499명으로 전분기대비 약 0.8% 증가한 것으로 추정
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,887명으로 전분기대비 0.3% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 1,228명으로 전분기대비 0.8% 감소한 것으로 추정
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 2만 593명으로 전분기대비 약 0.8% 증가한 것으로 추정

〈표 II-6〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출 판	109,314	109,310	109,252	109,113	108,832	108,819	0.0%	-0.4%
만 화	2,456	2,350	2,344	2,339	2,316	2,311	-0.2%	-1.7%
음 악	5,313	6,558	6,598	6,732	6,879	6,896	0.2%	5.2%
게 임	48,967	51,656	51,572	51,125	52,267	51,733	-1.0%	0.1%
영 화	5,884	5,881	5,885	5,889	6,083	6,085	0.0%	3.5%
애니메이션	4,169	4,373	4,372	4,349	4,424	4,408	-0.4%	0.8%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	0.1%	1.2%
광 고	7,473	8,297	8,349	8,418	8,429	8,499	0.8%	2.4%
캐릭터	12,852	13,509	13,473	13,471	13,850	13,887	0.3%	2.8%
지식정보	10,483	11,464	11,246	11,247	11,321	11,228	-0.8%	-2.1%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	0.8%	3.5%
합 계	231,734	239,223	238,925	238,505	240,826	240,452	-0.2%	0.5%

산업명	도매업 종사자수(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출 판	10,952	10,724	10,670	10,653	10,477	10,432	-0.4%	-2.7%
만 화	797	750	738	731	722	713	-1.2%	-4.9%
음 악	293	288	282	279	273	268	-1.8%	-6.9%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	2,473	2,444	2,410	2,411	2,317	2,313	-0.2%	-5.4%
애니메이션	126	125	123	126	128	123	-3.9%	-1.6%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	2,343	2,385	2,384	2,392	2,418	2,432	0.6%	2.0%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	16,984	16,716	16,607	16,592	16,335	16,281	-0.3%	-2.6%

산업명	소매업 종사자수(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출 판	76,652	75,362	75,108	74,963	74,733	74,385	-0.5%	-1.3%
만 화	2,893	2,798	2,733	2,711	2,699	2,671	-1.0%	-4.5%
음 악	817	763	740	732	721	718	-0.4%	-5.9%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	427	385	373	369	358	352	-1.7%	-8.6%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	9,792	10,487	10,503	10,582	10,618	10,732	1.1%	2.3%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	90,581	89,795	89,457	89,357	89,129	88,858	-0.3%	-1.0%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	2,104	2,060	2,044	2,043	2,009	1,998	-0.5%	-3.0%
만화	4,212	4,039	3,994	3,987	3,966	3,948	-0.5%	-2.3%
음악	69,040	68,738	68,240	68,223	68,541	68,432	-0.2%	-0.4%
게임	46,412	43,049	42,658	42,532	42,496	42,076	-1.0%	-2.3%
영화	20,206	20,245	20,237	20,338	20,715	20,906	0.9%	3.3%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	16,963	16,919	16,796	16,768	17,963	18,268	1.7%	8.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	158,937	155,050	153,969	153,891	155,690	155,628	0.0%	0.4%

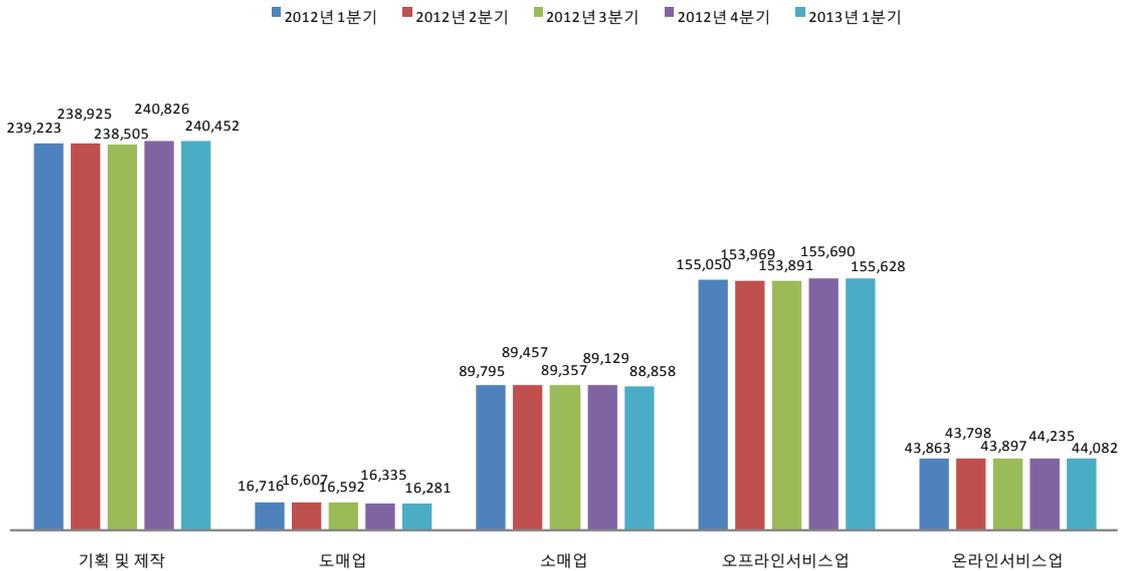
산업명	온라인 서비스업 종사자수(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	345	367	379	392	413	422	2.2%	15%
만화	309	331	339	345	369	373	1.1%	12.7%
음악	1,597	1,991	2,001	2,086	2,008	2,054	2.3%	3.2%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	606	637	632	633	688	693	0.7%	8.8%
애니메이션	95	100	99	102	101	103	2.0%	3.0%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	38,959	40,437	40,348	40,339	40,656	40,437	-0.5%	0.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	41,911	43,863	43,798	43,897	44,235	44,082	-0.3%	0.5%

산업명	종사자수 합계(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	199,367	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	-0.2%	-0.9%
만화	10,668	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	-0.6%	-2.5%
음악	77,060	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	-0.1%	0.0%
게임	95,379	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	-1.0%	-0.9%
영화	29,596	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	0.6%	2.6%
애니메이션	4,390	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	-0.4%	0.8%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	0.1%	1.2%
광고	7,473	8,297	8,349	8,418	8,429	8,499	0.8%	2.4%
캐릭터	24,987	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	0.6%	2.5%
지식정보	66,404	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	0.0%	1.6%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	0.8%	3.5%
합계	540,147	544,647	542,756	542,242	546,215	545,301	-0.2%	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〉 '12년p 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '13년 1분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 22.6%를 차지하며, 12년 1분기 비중 21.1% 보다 약 1.5%p 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(46.7%), 지식정보(40.0%), 광고(38.0%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.2%), 애니메이션(6.7%), 방송영상 독립제작사(8.7%)

〈표 II-7〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액 합계(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	5,452,968	21,244,581	5,399,463	5,247,585	5,214,033	4,957,713	20,818,794	4,979,097	0.4%	-7.8%
만 화	190,691	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	1.7%	-0.1%
음 악	841,727	3,817,460	982,661	999,686	1,037,201	1,153,056	4,172,604	1,146,420	-0.6%	16.7%
게 임	2,062,599	8,804,740	2,716,996	2,486,682	2,372,259	2,434,015	10,009,952	2,733,108	12.3%	0.6%
영 화	923,032	3,773,236	998,733	1,018,479	1,107,975	1,049,506	4,174,693	1,104,525	5.2%	10.6%
애니메이션	131,091	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	-0.4%	1.4%
방송영상독립제작사	247,062	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	3.3%	-4.2%
광 고	1,545,817	6,972,103	1,613,599	1,897,643	1,769,251	2,169,251	7,449,744	1,922,536	-11.4%	19.1%
캐릭터	1,658,621	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	1.1%	14.8%
지식정보	2,139,160	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	4.6%	6.6%
콘텐츠솔루션	677,690	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	1.6%	14.4%
합 계	15,870,458	65,910,593	17,284,475	17,306,304	17,172,789	17,713,169	69,476,737	17,993,490	1.6%	4.1%

산업명	상장사 매출액 합계(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출 판	566,470	2,187,840	561,530	521,910	526,640	509,040	2,119,120	528,230	3.8%	-5.9%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	147,580	727,320	188,810	194,580	238,850	258,310	880,550	221,940	-14.1%	17.5%
게 임	962,140	4,177,000	1,142,560	1,097,860	1,098,240	1,149,900	4,488,560	1,276,820	11.0%	11.8%
영 화	164,330	899,460	258,860	220,340	324,100	307,250	1,110,550	288,200	-6.2%	11.3%
애니메이션	10,960	44,510	8,220	10,860	6,180	8,900	34,160	5,720	-35.7%	-30.4%
방송영상독립제작사	17,410	71,120	28,230	22,690	11,590	18,830	81,340	28,200	49.8%	-0.1%
광 고	383,180	2,202,260	509,310	741,700	706,890	872,710	2,830,610	650,370	-25.5%	27.7%
캐릭터	38,260	171,910	31,510	53,360	41,430	45,340	171,640	34,790	-23.3%	10.4%
지식정보	843,370	3,573,010	923,750	958,410	964,480	998,800	3,845,440	1,031,790	3.3%	11.7%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	3,133,700	14,054,430	3,652,780	3,821,710	3,918,400	4,169,080	15,561,970	4,066,060	-2.5%	11.3%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)							
	2011년		2012년p					2013년
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출 판	10.4%	10.3%	10.4%	9.9%	10.1%	10.3%	10.2%	10.6%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	17.5%	19.1%	19.2%	19.5%	23.0%	22.4%	21.1%	19.4%
게 임	46.6%	47.4%	42.1%	44.1%	46.3%	47.2%	44.8%	46.7%
영 화	17.8%	23.8%	25.9%	21.6%	29.3%	29.3%	26.6%	26.1%
애니메이션	8.4%	8.4%	6.3%	9.5%	4.7%	6.7%	6.7%	4.3%
방송영상독립제작사	7.0%	7.9%	11.8%	9.3%	5.0%	8.5%	8.7%	12.3%
광 고	24.8%	31.6%	31.6%	39.1%	40.0%	40.2%	38.0%	33.8%
캐릭터	2.3%	2.4%	1.7%	2.7%	2.1%	2.1%	2.2%	1.6%
지식정보	39.4%	39.5%	38.6%	40.0%	40.5%	41.0%	40.0%	40.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	19.7%	21.3%	21.1%	22.1%	22.8%	23.5%	22.4%	22.6%

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

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

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '13년 1분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 23.0%를 차지하며, '12년 1분기 비중 23.7% 보다 약 0.7%p 감소
- 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 음악(37.1%), 게임(31.3%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(7.4%), 애니메이션(1.3%)

〈표 II-8〉 '12년 1분기 ~ '13년 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	40,171	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	59,086	-25.3%	-9.1%
만화	4,830	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	4,537	-4.6%	-10.1%
음악	34,121	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	105,632	-24.7%	104.4%
게임	604,982	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	746,825	4.7%	3.8%
영화	2,526	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	11,325	-36.9%	32.5%
애니메이션	29,185	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	25,079	-0.2%	-16.6%
방송영상독립제작사	5,550	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	4,739	-2.0%	103.2%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	92,600	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	123,521	-0.4%	8.1%
지식정보	117,919	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	154,379	0.7%	42.8%
콘텐츠솔루션	36,955	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	39,838	-1.3%	-3.1%
합계	968,839	4,428,488	1,145,586	1,167,482	1,200,998	1,303,252	4,817,318	1,274,961	-2.2%	11.3%

산업명	상장사 수출액(백만원)									
	2011년		2012년p					2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기		
출판	770	12,410	1,570	1,630	2,310	11,720	17,230	4,350	-62.9%	177.1%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	6,010	87,430	32,410	37,180	55,060	57,140	181,790	39,150	-31.5%	20.8%
게임	165,490	798,030	223,790	203,480	208,660	216,910	852,840	233,570	7.7%	4.4%
영화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	470	3,000	150	560	310	720	1,740	320	-55.6%	113.3%
방송영상독립제작사	1,690	7,330	780	1,160	4,140	680	6,760	630	-7.4%	-19.2%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	17,560	76,000	13,050	19,530	19,610	20,140	72,330	15,080	-25.1%	15.6%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	191,990	984,200	271,750	263,540	290,090	307,310	1,132,690	293,100	-4.6%	7.9%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비 상장사 비중(%)							
	2011년		2012년p					2013년p
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출판	1.9%	4.0%	2.4%	2.1%	3.0%	14.8%	5.7%	7.4%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	17.6%	40.2%	62.7%	63.0%	73.1%	40.7%	55.7%	37.1%
게임	27.4%	30.3%	31.1%	28.9%	29.1%	30.4%	29.9%	31.3%
영화	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	1.6%	2.3%	0.5%	1.9%	1.1%	2.9%	1.5%	1.3%
방송영상독립제작사	30.5%	34.8%	33.4%	48.2%	69.8%	14.1%	43.6%	13.3%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	19.0%	17.5%	11.4%	14.5%	14.5%	16.2%	14.2%	12.2%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	19.8%	22.2%	23.7%	22.6%	24.2%	23.6%	23.5%	23.0%

※ 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

- '13년 1분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.3%를 차지하며, '12년 1분기 비중 5.7%보다 0.4%p 낮음
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(20.1%), 게임(10.7%), 지식정보(10.0%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 방송영상독립제작사(1.2%), 음악(2.1%), 캐릭터(1.2%)

〈표 II-9〉 '11년 1분기 ~ '13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)							
	2011년	2012년p				2013년p	1분기 전기대비 증감률(%)	1분기 전년동기대비 증감률(%)
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
출판	199,367	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	-0.2%	-0.9%
만화	10,668	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	-0.6%	-2.5%
음악	77,060	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	-0.1%	0.0%
게임	95,379	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	-1%	-0.9%
영화	29,596	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	0.6%	2.6%
애니메이션	4,390	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	-0.4%	0.8%
방송영상독립제작사	5,920	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	0.1%	1.2%
광고	7,473	8,297	8,349	8,418	8,429	8,499	0.8%	2.4%
캐릭터	24,987	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	0.6%	2.5%
지식정보	66,404	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	0%	1.6%
콘텐츠솔루션	18,903	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	0.8%	3.5%
합계	540,147	544,647	542,756	542,242	546,215	545,301	-0.2%	0.1%

산업명	상장사 종사자수(명)						콘텐츠산업 전체 대비상장사 비중(%)					
	2011년	2012년p				2013년p	2011년	2012년p				2013년p
	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
출판	7,041	6,958	6,840	6,746	6,314	6,195	3.5%	3.5%	3.5%	3.4%	3.2%	3.2%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	981	1,468	1,444	1,488	1,564	1,637	1.3%	1.9%	1.9%	1.9%	2.0%	2.1%
게임	10,654	11,114	10,979	10,384	10,645	10,038	11.2%	11.7%	11.7%	11.1%	11.2%	10.7%
영화	1,185	1,361	1,364	1,473	1,438	1,543	4.0%	4.6%	4.6%	5.0%	4.8%	5.1%
애니메이션	133	157	156	150	149	149	3.0%	3.4%	3.4%	3.3%	3.2%	3.2%
방송영상독립제작사	70	77	74	74	77	72	1.2%	1.3%	1.3%	1.3%	1.3%	1.2%
광고	1,325	1,483	1,585	1,669	1,670	1,706	17.7%	17.9%	19.0%	19.8%	19.8%	20.1%
캐릭터	344	336	322	322	320	331	1.4%	1.3%	1.2%	1.2%	1.2%	1.2%
지식정보	7,299	8,073	7,941	7,801	7,474	7,024	11.0%	11.7%	11.6%	11.4%	10.7%	10.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	29,032	31,027	30,705	30,107	29,651	28,695	5.4%	5.7%	5.7%	5.6%	5.4%	5.3%

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

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

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '13년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 33.0백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 141.7백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 1.1백만원 증가함
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 음악, 광고를 제외한 모든 산업에서 증가한 것으로 나타남
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 많이 증가한 산업은 게임업
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(381.2백만원), 방송영상독립제작사(391.7백만원)

- '13년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.3백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 10.2백만원으로 약 4.4배 더 높음
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 0.2백만원 감소
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(45.6백만원)가 가장 높으며, 다음으로 음악(23.9백만원), 게임(23.3백만원)순

〈표 II-10〉 ' 11년 1분기 ~ ' 13년p 1분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2011년		2012년p				2013년p		2011년		2012년p				2013년p	
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출 판	27,4	106,9	27,3	26,6	26,4	25,2	106,0	25,4	80,5	304,3	80,7	76,3	78,1	80,6	335,6	85,3
만 화	17,9	72,6	17,6	17,5	17,8	17,6	71,0	18,0	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	10,9	48,8	12,5	12,8	13,3	14,7	53,2	14,6	150,4	535,6	128,6	134,8	160,5	165,2	563,0	135,6
계 임	21,6	92,7	28,7	26,4	25,3	25,7	105,6	29,1	90,3	374,2	102,8	100,0	105,8	108,0	421,7	127,2
영 화	31,2	127,6	33,8	34,5	37,4	34,8	138,4	36,4	138,7	670,7	190,2	161,5	220,0	213,7	772,3	186,8
애니메이션	29,9	113,8	28,4	24,9	28,9	28,6	109,7	28,6	82,4	217,1	52,4	69,6	41,2	59,7	229,3	38,4
방송영상 독립제작사	41,7	151,2	40,3	41,2	39,4	37,0	156,4	38,2	248,7	961,1	366,6	306,6	156,6	244,5	1,056,4	391,7
광 고	206,9	852,9	194,5	227,3	210,2	257,4	883,8	226,2	289,2	1,570,8	343,4	467,9	423,5	522,6	1,695,0	381,2
캐릭터	66,4	272,9	71,3	74,7	74,8	79,5	296,3	79,9	111,2	502,7	93,8	165,7	128,7	141,7	536,4	105,1
지식정보	32,2	131,0	34,8	35,0	34,9	34,9	137,4	36,4	115,5	443,2	114,4	120,7	123,6	133,6	514,5	146,9
콘텐츠 솔루션	35,9	144,7	37,6	38,1	38,5	41,2	152,5	41,6	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	29,4	120,8	31,7	31,9	31,7	32,4	127,2	33,0	107,9	451,4	117,7	124,5	130,1	140,6	524,8	141,7

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2011년		2012년p				2013년p		2011년		2012년p				2013년p	
	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출 판	0,2	1,6	0,3	0,4	0,4	0,4	1,5	0,3	0,1	1,7	0,2	0,2	0,3	1,9	2,7	0,7
만 화	0,5	1,8	0,5	0,5	0,5	0,5	2,0	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	0,4	2,8	0,7	0,8	1,0	1,8	4,2	1,3	6,1	64,4	22,1	25,7	37,0	36,5	116,2	23,9
계 임	6,3	27,7	7,6	7,5	7,6	7,5	30,1	8,0	15,5	71,5	20,1	18,5	20,1	20,4	80,1	23,3
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	6,6	27,7	6,5	6,4	6,2	5,4	24,3	5,4	3,5	14,6	1,0	3,6	2,1	4,8	11,7	2,1
방송영상 독립제작사	0,9	3,6	0,4	0,4	1,0	0,8	2,6	0,8	24,1	99,1	10,1	15,7	55,9	8,8	87,8	8,8
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	3,7	16,5	4,3	5,1	5,1	4,6	18,9	4,6	51,0	222,2	38,8	60,7	60,9	62,9	226,0	45,6
지식정보	1,8	6,9	1,6	1,5	1,5	2,2	6,7	2,2	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠 솔루션	2,0	8,2	2,1	2,1	2,2	2,0	8,2	1,9	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,8	8,1	2,1	2,2	2,2	2,4	8,8	2,3	6,6	31,6	8,8	8,6	9,6	10,4	38,2	10,2

※ 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. 2013년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 2013년 1분기는 모바일 게임의 약진

- 2013년도 1분기 주가등락률을 통한 분석에 따르면 22곳 게임산업 관련 상장사 평균 주가는 6.44% 증가
- NHN 및 엔씨소프트를 제외한 20개 코스닥 상장사 평균주가 상승률은 5.76% 수준
- 이러한 게임주식의 상승을 주도한 것은 모바일 게임 상장사로서 최근 카톡 등 SNS를 기반으로 한 ‘윈드러너’, ‘밀리언아서’ 등의 흥행지속에 기인
- 조이맥스는 지난 1분기 가장 높은 상승세와 함께 68.99% 증가했으며 이러한 상승세는 ‘윈드러너’의 인기에 기인. 현재 모바일게임 매출 1~2위를 다투는 ‘윈드러너’는 조이맥스의 자회사 링크투모로우가 개발했으며 월매출이 최소 100~150억원 이상으로 예상
- 액토즈소프트는 지난 1분기 55.91% 상승했으며 이는 카카오톡 플랫폼 없이 흥행몰이를 하고 있는 ‘밀리언아서’에 기인. ‘밀리언아서’는 일매출이 5억원 선으로 예상되며 국내 모바일게임 시장에서 다양한 카드배틀게임이 출시되면서 경쟁격화
- 소프트맥스는 2013년 1분기 38.01% 상승했으며 NHN과 계약을 통해 카드배틀게임 등 다양한 소셜게임을 개발 중으로 향후 성장잠재력 확대 예상

- CJ E&M은 2013년 1분기에 31.51% 상승했으며 이중 '다함께차차차' 등 모바일게임 신작들의 흥행 성공에 기인

● **모바일게임 및 스마트게임 시장 증대에 따른 다양한 시장참여자 및 투자 확대**

- KT는 통신사로서 지난 3월 19일 나우콤, 엠게임 등 7개 업체와 컨소시엄 구성 협정 체결을 통한 본격적인 모바일게임 시장 진입
- 우선 오는 5월 11일까지 카드배틀, 액션 등 다양한 장르의 게임 7~10종 출시 예정
- KT는 지식재산권 투자, 나우콤은 운영총괄, 7개 업체는 게임개발 등 업무분담 및 이에 따른 수익배분
- 에스엠엔터테인먼트는 자회사인 SM C&C를 통해 모바일게임 시장에 진출 예정
- SM C&C는 오는 6월 공개를 목표로 연예인 캐릭터를 활용한 모바일 미니 캐주얼 게임을 개발 중이며 SM C&C 소속 연예인 김병만, 이수근, 전현무, 류담 등이 캐릭터로 등장 예정
- 강원랜드는 자회사인 하이원엔터테인먼트를 통해 모바일게임 시장에 진입 예정
- 하이원엔터테인먼트는 지난 3월 14일 이동통신 3사 마켓을 통해 '출조냥시광2'를 출시했으며 2013년 내 50여 종의 모바일 게임 출시 예정. 특히 PC와 스마트폰 등 다양한 플랫폼 환경에서 연계 가능한 MORPG(다중사용자역할 수행게임) '블루문'도 출시 예정

● **국산 온라인게임의 국내 시장 및 중국 등 해외 시장에서 외국산 게임에 다소 고전하는 상황**

- 게임순위 사이트 '게임트릭스'에 따르면, '리그오브레전드(이하 LoL)'은

2013년 4월 2일 현재 온라인 게임 사용시간 점유율 30.5%(1일 기준)로 36주 연속 1위를 차지했으며 점유율 8.8%로 2위를 차지한 ‘서든어택’과는 세배 이상 격차

- ‘아이온’ 등 3위 이하 게임들은 한자리수 점유율로 고전하고 있으며 실제로 지난 2012년 3월의 경우 아이온, LoL, 서든어택이 각각 점유율 13.2%, 12.9%, 11.8%로 대등
- ‘LoL’의 지속적인 인기는 지난 2012년 국내 기대작인 엔씨소프트의 ‘블레이드&소울’과 엑스엘게임즈의 ‘아키에이지’에도 영향. 두 게임 모두 출시 초기에는 게임순위 1위를 차지하며 포털사이트 검색순위 상위에 오르는 등 주목을 받았지만 현재(2013년 4월 현재) 점유율은 각각 5.4%(블레이드&소울)와 2.3%(아키에이지)로 저조한 상황
- 국산 온라인게임들의 중국 등 해외시장에서도 다소 고전하는 양상인 가운데, 중국 포털사이트 ‘바이두’에 따르면 현재 LoL은 중국 게임순위 1위를 차지
- 중국에서 1, 2위를 다투던 국산 온라인게임 ‘던전앤파이터’와 ‘크로스파이어’는 2, 3위로 내려간 상태이며 이는 최근에 LoL 인기에 이용자들이 감소하면서 매출 다소 하락에 영향
- 이러한 상황에서 중소 온라인게임 개발사들의 실적 저조는 전반적인 시장상황을 대변
- 엔트리브소프트는 2012년 매출 413억원과 영업손실 12억5천만원을 기록해 전년대비 24.5% 감소
- ‘테라’를 개발한 블루홀스튜디오는 2012년 매출액이 406억원으로 전년대비 큰 폭으로 성장했으나, 21억6천만원의 적자를 기록

◆ 유통(배급)

● 한국, 세계 구글 플레이스토어 매출 순위에서 2위 달성

- 18일 시장조사기업 앱애니인텍스가 집계한 1분기 세계시장 조사에 따르면 우리나라는 미국을 제치고 구글 플레이스토어 매출 순위 2위를 기록
- 구글 플레이스토어에서 일본, 우리나라, 미국 등 세 나라는 세계 매출에서 약 70%의 비중을 차지한 것으로 집계
- 영화, 교육 등 타 부문 애플리케이션보다 게임 애플리케이션이 강력한 매출 성장을 견인
- 특히 우리나라는 구글 플레이스토어에서 게임 애플리케이션 매출 비중이 95%를 돌파해 90% 수준인 일본을 초과
- 반면, 애플 iOS 시장에서는 중국의 성장이 두드러지는 가운데 중국은 지난 2012년 4분기에 6위에 머물렀으나, 2013년 1분기에 이르러 두 계단 상승한 4위
- iOS에서도 게임 애플리케이션 매출 비중이 90%에 달하는 등 모바일 게임이 전체 애플리케이션 시장 활성화에 견인
- 중국은 세계 iOS 국가 매출 중 게임 비중이 가장 높은 수준

● 모바일게임 및 스마트게임 주요 수요층으로 여성의 중요성 확대

- 여성의 지위가 급상승함에 따라 소비주체로의 변화가 나타나는 상황에서 게임도 이러한 경향과 유사
- 온라인게임의 경우 여성 이용자 비율이 높았던 '오디션'은 대표적인 여성 마케팅을 통한 성공사례
- 모바일게임 및 스마트게임도 역시 이러한 여성들의 심리에 부합하는 게임이 성공 확률 제고

- 여성의 경우 남자와의 성향적 차이로 SNS 보급확대에 따른 카카오톡 및 페이스북과 연동되는 SNG(소셜네트워크게임)의 선호도 상승
- 이러한 요인에 따라 여성 계층을 공략해 흥행에 성공한 모바일 및 스마트게임 다수 출현
- 이들의 공통점은 1) 조작의 용이성 2) 여성들의 공감대를 자극하는 소재 사용 3) 게임의 섬세성 4) 그래픽 등
- 향후 상기 요인들의 지속적으로 개선할 경우 기존 게임수요 계층인 남성 뿐 아니라 여성들로의 시장 확장 가능

□ 해외동향

● 텐센트 2012년 매출 약 7조 9,000억원으로 중국 뿐 아니라 글로벌 게임업체로 자리매김

- 텐센트는 지난 3월 21일 2012년 매출액의 경우 439억위안(약 7조 9,000억원)으로 발표했으며 전년대비 54% 증가
- 순이익의 경우도 123억위안(약 2조 2,000억원)으로 전년대비 25% 증가
- 세부적으로 보면 게임을 비롯한 서비스 부문이 319억 위안으로 38.9% 성장했으며 특히 온라인 게임 부문 매출만 229억 위안 수준
- 텐센트는 성장동력으로 기존 온라인게임 뿐 아니라 스마트 패러다임 변화에 능동적 대처를 위한 선제적 투자 확대
- 실제로 텐센트는 언리얼 엔진의 개발사 에픽게임스의 지분율을 40% 보유한 최대주주이며 이러한 텐센트의 투자 규모는 3억 3,000만 달러(약 3,685억원)로 에픽게임스 주식의 40% 수준
- 포니 마 텐센트 최고경영자(CEO)는 '2012년 스마트폰이 중국 인터넷 업계에 위기이자 새로운 기회였다'며 '모바일 인터넷과 관련한 투자를 조기에 시작했다'고 미래 전략에 대해 피력

● **중국 온라인게임 2012년 시장규모는 약 602억 8,000만위안(약 10조 5,000억원)로 성장세**

- 중국 출판협회 게임위원회의 '2012년 중국 게임산업 보고서'에 따르면 2012년 중국 온라인게임 시장규모는 영화산업(170억위안)에 비해 3.5배 수준
- 2011년 446억 위안 대비 35% 증가했으며 중국 GDP 성장률인 7.8% 수준인 것을 고려할 때 급성장
- 중국 온라인 게임 이용자수는 2012년 4억 1,100만명을 기록
- 중국내 유력 연구기관 등에 따르면 중국은 최소 향후 3년간은 고성장이 예상되면 오는 2015년에 이르러서는 총 시장규모가 948억위안 수준으로 확대 전망
- 이러한 온라인게임 시장성장의 원동력은 베이징, 상하이, 광저우, 선전 등 대도시들이며, 이는 이들 도시에 유명기업들이 몰려 있을 뿐 아니라 게임개발 등 인재 확보의 용이성도 큰 장점으로 작용
- 특히 상하이 온라인 게임시장이 성장세가 높은 가운데, 상하이신문출판국 최신 통계에 따르면 지난 2012년 상하이 온라인 게임시장 매출규모는 190억 위안으로 전년대비 35.8% 증가했으며 이는 중국 전체 온라인 게임시장 매출의 31.6% 점유

● **EA, 스트리밍 및 다운로드 등 디지털매출 급증에 따른 수익구조 다변화**

- 미국내 시장조사업체 수퍼데이리서치 보고서에 따르면 EA의 디지털 매출 부분이 오프라인 상점 판매용인 패키지 상품 매출을 뛰어 넘을 것으로 예상
- 이중 EA의 주력 게임인 '데드스페이스'나 '매스이펙트'와 같은 게임 판매가 2013년 말에 절정에 이를 것으로 예상되기에 스트리밍 서비스나 온라인 다운로드용 콘텐츠 사업에 EA가 집중

- 특히 EA는 2013년 말 출시 예정인 '배틀필드4'가 약 5억3천900만 달러의 매출이 발생해 디지털 판매 비중이 오프라인용 판매보다 더욱 높아질 것으로 전망
- 이러한 수익구조의 변화 경향은 비단 EA 뿐 아니라 산업 전반에 영향을 미치고 있다고 보고서는 분석

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 펄프 등 출판 및 인쇄 원자재가격 상승에 따른 시장 정체 우려 확대

- 국내 제지업계에 따르면 올 초부터 국제펄프(Hard Pulp)가격과 유류비 인상 등 원료비 상승 압박이 지속되면서 지난 2012년 1분기 톤 당 평균 605달러 수준이던 국제펄프가격은 2013년 1분기 665달러로 급등
- 이에 따라 전반적인 내수부진으로 운영난에 직면하고 있는 출판·인쇄업계에 부정적 영향 확대
- 이중 경기도의 경우 2011년 기준 전체 출판·인쇄시장 매출의 24.3%(4조8천756억원)를 차지하고 있을 뿐 아니라 전국 출판업체 중 15.5%(4천325곳)가 파주나 고양 등지에 집중되어 있어 타 시·도에 비해 우려 확대
- 일각에서는 종이 등 원자재 가격 인상은 향후 도서 가격 상승 요인으로 작용해 출판의 판매 부진이 이어지는 상황에서 출판 소비력 감소 예상
- 인쇄업은 원자재 가격 상승의 직격탄으로 침체 우려 확대
- 특히 전자책과 디지털 출판 등 산업패러다임 변화에 따른 인쇄·출판 설비 유지비 증가와 업체 간 저가경쟁으로 인쇄업계의 운영난은 가중될 전망

● **한국출판문화산업진흥원, 2013년도 '우수출판기획안 지원' 사업 시행**

- 한국출판문화산업진흥원 출범 이후 처음으로 진행되는 사업으로 우수하고 참신한 출판기획안임에도 불구하고 예산 규모 등으로 인해 쉽게 사장되는 출판기획안을 선별, 출판지원금을 지원
- 인문교양과 사회과학, 과학, 문학, 아동 등 일반 교양서 전 분야를 대상으로 출판기획안 공모를 통해 총 33편 선정
- 특히 선정기준의 핵심은 OSMU 원천 콘텐츠 육성 초점으로 1) 출판기획안의 타당성 2) 콘텐츠의 우수성 3) 멀티미디어 애플 및 저작권 해외 수출 등 다방면을 고려

● **일부 포털 업체 중심으로 웹툰의 안정적 창작기반 구축을 위한 수익모델 다변화 시도**

- 네이버는 지난 3월 20일 웹툰 작가 대상 콘텐츠 비즈니스모델 간담회에서 문화 콘텐츠 창작자가 다양한 수익 모델을 시도하는 PPS (Page Profit Share) 프로그램(가칭)을 공개
- PPS는 웹툰 등 서비스 페이지 내에 적용하는 1) 콘텐츠 유료 판매 2) 광고 모델 3) 파생 상품 노출 등으로 구성
- 작가는 콘텐츠 특성에 따라 원하는 비즈니스 모델을 선택할 수 있으며 이를 통해 콘텐츠 유료 판매 모델 다각화
- 예를 들어 웹툰에 적용된 기존 미리보기 와 완결보기 외에, 1) 화제가 됐던 회차 작품을 모아보기 2) 작가가 재편집하는 베스트 컬렉션 3) 연재 때 다루지 못한 이야기를 담은 외전 등 다양한 콘텐츠 판매 방식 제공
- 이밖에 웹툰 소재나 해당 회 내용에 맞는 상품이 보이는 텍스트형 광고나 작품 캐릭터가 출연하는 이미지형 광고, 작품 내용 중 상품이 노출되는 PPL 등이 가능한 창작자와 수익을 배분하는 광고 모델 제시

◆ 유통(배급)

● 홈쇼핑을 통한 도서 판매에 따른 시장참여자간 논란 확대

- 서울경제신문 자료에 따르면 CJ오쇼핑, GS홈쇼핑, 현대홈쇼핑, 롯데 등 4개 홈쇼핑에서 지난 2011년 판매된 도서 매출 실적은 총 1,380억원 수준
- 농수산홈쇼핑과 홈&쇼핑에서 판매된 도서까지 고려할 경우 전체 홈쇼핑 도서 매출은 최소한 1,600억원 이상으로 추산
- 이는 같은 기간 인터넷교보문고를 통해 판매된 도서(B2B 제외) 매출 1,620억원에 맞먹는 수준
- 홈쇼핑 도서 매출은 할인율을 적용한 수치이기에 정가를 고려한 홈쇼핑 도서 매출은 연간 2,000억원 초과 예상
- 이러한 홈쇼핑 도서 매출의 판매 급증은 1) 세계문학전집, 중고등 논술 픽션 등 전집세트 구성에 따른 높은 할인율 2) 도서 구입 시 무이자 카드 결제 가능 등에 기인
- 이에 소비자 등 수요측면에서 구매 채널이 다양화 및 저렴한 가격에 도서를 구입할 수 있다는 이점에도 불구하고 공급측면인 출판사와 중소서점업체에는 시장교란 등 도서정가제 도입 목소리가 커지는 상황으로 홈쇼핑 도서 판매에 대한 문제 제기

● 2013년 1분기 들어 콘텐츠의 다양화, 단말기 보급 확대 등으로 전자책 시장 증대

- 국내 온오프라인 유통업체를 중심으로 전자책 활성화를 위한 단말기시장 확대에 전력
- 국내 전자책 활성화의 걸림돌 중 하나인 콘텐츠 부족을 극복하기 위해 각 업체별로 콘텐츠 다양성 확보에 주력

- 예스24는 2012년 말 전자책 단말기 ‘크레마 터치’ 출시 이후 지속적인 소프트웨어 업그레이드를 통해 단말기와 전자책을 패키지로 결합한 상품 출시
- 대표적으로 지난 2월 내놓은 ‘크레마 터치 박경리 조정래 에디션’은 전자책 단말기 ‘크레마 터치’에 소설가 박경리의 ‘토지’, 소설가 조정래의 ‘태백산맥’, ‘한강’을 수록한 상품
- 오프라인 서점인 교보문고는 최근 ‘샘’이라는 단말기와 서비스를 신규 제공하고 있으며 국내 최초로 회원제 전자책 서비스 개시
- 이러한 서비스는 기존 전자책 콘텐츠 단권 구입 방식과 달리 연간 회원제를 통해 콘텐츠와 관련 서비스를 함께 제공
- 결국 공급적 측면에서 다양한 서비스 제공이 전반적인 독서시간 감소가 예상되는 소비자들에게 어떻게 효율적이며 직접적으로 접근해 소구하는 것이 전자책 활성화의 열쇠

● 한국 출판사들의 해외 도서전 참여 확대에 따른 해외 시장 개척

- 대한출판문화협회는 지난 4월 15~17일 열리는 영국 런던도서전에서 한국관을 마련을 통한 해외시장 개척
- 런던 엘스코트에서 열리는 제42회 런던도서전에는 사회평론, 공앤박 주식회사, 한국문학번역원 등 5곳이 참가해 54m² 규모의 한국관 운영
- 또한 대한출판문화협회는 지난 1월 30일부터 2월 4일까지 대만 타이베이 세계무역센터에서 열리는 '제21회 타이베이국제도서전'에 참가
- 한국관에는 한국관 참가사 도서와 문학동네와 범우사 등 12개 위탁사 도서 등 총 1500여 종의 도서 전시
- 대한출판문화협회는 지난 3월 25일부터 28일까지 이탈리아 볼로냐에서 개최된 '볼로냐 아동도서전'에 한국관 설치 및 참가
- '볼로냐 아동도서전'은 매년 봄에 개최되는 세계 최대 규모의 아동도서 저작

권 거래 전문 도서전으로 세계 70여 개국에서 5000여 명의 출판인, 삽화가, 아동 및 교육 관련 단체 관계자들이 참가

● **출판시장 불황 극복을 위한 유통사, 중소출판사 등 공급주체별 해외시장 개척 확대**

- 인터파크는 지난 2011년 10월 미국 법인을 설립하고 교민을 대상 위주의 서비스 제공으로 실적이 가시화되자 회사 측은 LA에 대규모 물류센터 구축을 통한 미국 시장 공략
- 반디앤루니스는 지난 1월 ‘반디북US’를 열고 미국과 캐나다를 대상으로 서비스 시작했으며 매일 운영되는 항공편을 통해 2~3일안에 배송하는 시스템 가동
- 일부 국내 중소형 출판사중심으로 스마트기기에 특화된 ‘앱북(App-Book)’을 통한 해외시장 개척 집중

□ **해외동향**

● **타임워너 소속 잡지출판사 ‘타임’ 분사**

- 미국의 종합 미디어그룹 타임워너는 잡지 출판 부문인 ‘타임사’를 2013년 내 그룹에서 완전히 분리 선언
- 제프 뷰크스 타임워너 최고경영자는 ‘이번 분리작업을 통해 타임워너와 타임사의 포지션은 더 분명해졌다’면서 ‘타임사 역시 독립회사가 되면서 경영에 유연성을 확보하게 될 것’이라고 언급
- 이러한 타임워너 최고경영자의 언급과는 달리 시장에서는 타임워너가 수익 악화가 가중되는 잡지부문의 정리의 일환으로 해석

● **애플사와 미국내 대형 출판사간 전자책 담합**

- 미 법무부는 오는 6월3일 재판을 앞두고 뉴욕 맨해튼 연방법원에 고(故) 스

티브 잡스 전 애플 최고경영자(CEO)와 에디 큐 부대표를 포함해 경영진의 이메일 자료 제출

- 제임스 머독 뉴스코프 최고경영자(CEO)는 지난 2011년 10월 잡스로부터 ‘애플의 아이튠스와 앱스토어는 1억2,000만명의 고객을 보유하고 있으며 120억개의 상품을 다운로드했다’는 이메일을 받았으며 또한 잡스의 이메일에는 ‘이는 출판사들이 전자책 사업을 성공시키기 위한 인터넷 자산’이라는 내용 포함
- 애플 측은 이에 대해 ‘애플은 전자책 가격을 조작하지 않았다’라고 주장하고 있으며 미국 법무부는 지난 2012년 애플과 사이먼앤슈스터 해치트북그룹 하퍼콜린스 맥밀란 펭귄그룹 등이 가격 경쟁 없이 전자책 가격을 대폭 인상했다는 혐의로 제소

● 세계 유력 출판사들이 중국시장 실패에도 불구하고 적극적 재시도

- 중국 경제전문지 21세기경제보도(世紀經濟報道)가 지난 4월 14일 보도에 따르면 베텔스만은 잡지부문 산하 기업인 그루너+야르(Gruner+Jahr)그룹을 통해 최근 중국 소셜네트워크서비스(SNS) 업체와 제휴 협상 진행중
- 베텔스만은 중국 4대 SNS 업체중 하나인 카이신왕(開心網)의 플랫폼을 활용해 부모·영아를 대상으로 한 사업 협력을 논의중
- 베텔스만은 지난 1995년 중국시장에 처음으로 진출해 2000년 북클럽 회원 150만명을 확보했고, 2002년 매출 1억5000만 위안(270억원)으로 성장세
- 다만, 분기별 최소 한 권 이상 서적 구매를 의무화한 유료 회원제에 따른 부정적 이미지 확산 및 고정비용 증가, 판매도서 다양성 부재 등에 의한 수익성 악화로 지난 2008년 중국내 18개 도시의 36개 점포를 폐쇄 및 철수
- 향후 중국 정부가 신도시화 정책을 추진하면서 오는 2020년까지 1인당 국민소득을 2010년 대비 두 배로 증가시킬 계획에 따라 내수 성장 잠재력 증대

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 싸이의 ‘젠틀맨’은 ‘강남스타일’에 비해 흥행에서 다소 떨어지는 양상

- 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 대중음악사에 한 획
- 이에 비해 ‘젠틀맨’은 뮤직비디오가 지난 5월 9일 3억 뷰를 돌파해 역대 최대 조회 순위 26위를 기록했으나 미국 빌보드 메인차트에는 전반적인 하락세
- 실제로 지난 5월 2일 ‘젠틀맨’은 빌보드 차트 5위에 진입했지만, 한주만에 21계단 하락한 26위 기록
- 또한 5월 17일 현재 빌보드 순위는 39위로 하락세이며 이는 다소 부진한 스트리밍과 음원 다운로드에 기인
- 이에 대해 싸이는 지난 달 25일 미국으로 출국, NBC '투데이쇼'와 ABC '라이브 위드 켈리 앤드 마이클' 등 주요 방송과 라디오 방송, 대학 연설 등 본격적인 프로모션에 돌입해 향후 행보 주목

● 음악페스티벌 수요 확대에 따른 공연업체간 법정 분쟁

- CJ E&M과 지산 포레스트 리조트(이하 지산)에게 저작권(지적재산권)을 침해했다며 법원에 가처분 신청 최근 제소
- 이는 지속적인 흥행이 이어지고 있는 ‘지산 록페스티벌’의 저작권에 대한 분쟁에 기인

- CJ E&M은 ‘지산은 부지제공 외 행사에 실질적으로 참여한 바 없으며 그럼에도 새로운 페스티벌을 만들면서 과거 ‘지산 밸리 록 페스티벌’ 사진 저작물 등을 (뮤지션 섭외를 위해) 해외 프로모터에게 소개하는 것은 저작권 침해 및 부정 경쟁 행위’라고 주장
- 또한 ‘명칭도 원래 사용하던 ‘지산 밸리 록 페스티벌’과 매우 유사하게 지어 혼동을 일으켰다’며 비판
- 지산 측은 황당하다는 입장이며 오히려 CJ E&M이 자금력을 동원해 개최권과 서비스표를 인수한 뒤 불공정 거래를 일삼고 있다는 주장

● JYP엔터테인먼트 미국 법인 1년만에 철수

- 지난 3월 21일 금융감독원 전자공시에 따르면 2011년 11월 설립한 미국 현지 법인 JYP Creative, Inc.는 지난해 11월 이사회 결의를 통해 최종 해산
- 이는 경영악화에 따른 확대된 적자 폭에 기인
- 실제로 JYP Creative, Inc.는 지난해는 매출 2억 2,500만 원에 당기순손실 17억 1800만원 기록
- 다만, 2007년에 설립된 JYP USA는 건재하고 있는 상황이며 2PM, 미쓰에이 등 소속가수들의 일본, 중국 등 해외 활동에는 지장이 없는 상황

◆ 유통(배급)

● 삼성전자의 음원시장 진출

- 삼성전자는 하드웨어 경쟁력을 바탕으로 콘텐츠 분야로의 진출을 본격화
- 우선 온라인 음원시장에 진출을 선언하면서 자사 콘텐츠 서비스인 ‘삼성 허브’의 5대 축을 완성
- 또한 삼성 미디어솔루션센터에서 주도하고 있는 ‘삼성 링크’ 역시 버전을 업그레이드하면서 다양한 기기와 콘텐츠 융합에 박차

- ‘삼성 허브’는 비디오 및 북스, 게임, 러닝, 뮤직 등 5개 콘텐츠 영역으로서 삼성 뮤직은 오는 6월 1일부터 갤럭시S4를 통해 서비스 개시
- 주요 서비스는 음원을 다운로드 하거나 스트리밍을 할 수 있는 기존 음원서비스 업체의 서비스와 유사
- 이러한 서비스 제공 강화를 위해 삼성전자는 지난 2012년 음악, 비디오 스트리밍업체인 엠스팟을 인수

● 국내 최대 흥행기록 뮤지컬 ‘잭더리퍼’ 대장정 돌입

- 지난 2012년 한국뮤지컬 사상 최고 흥행기록을 수립한 ‘잭더리퍼’가 2013년 5월 29일에서 오는 7월 16일까지 공연 예정
- 실제 영구 미해결 살인 사건을 모티브로 ‘잭더리퍼’는 예술성과 대중성을 절묘하게 혼합시켜 2009년 초연 이후 통상 200회 공연
- 2012년 일본 공연 당시 유료객석점유율 81.5%, 유례없는 ‘입석’티켓 판매, 30회 전회 전석 기립 등 대한민국 최고의 뮤지컬임을 입증하며 위상 제고
- 특히 지난 2012년 일본 공연 진출은 원조국인 ‘체코’를 제치고 라이선스 작품을 수출해 국내 제작진의 창작 능력을 과시했으며 새로운 해외 진출 모델을 제시
- ‘잭더리퍼’ 프로듀서인 김선미 대표는 ‘잭더리퍼’가 대표적인 한류 뮤지컬로 자리매김 할 수 있었던 것은, 유럽 뮤지컬 특유의 품미 있는 음악과 함께 두 시간 동안 관객을 몰입 시키는 스토리와 작품을 재창조 해낸 국내 최고 제작진의 힘이라고 강조

□ 해외동향

● 파나소닉 음악 스트리밍 업체 인수를 통해 자사 역량 강화

- 주요 외신들은 파나소닉이 독일의 오디오 스트리밍 서비스 업체인 오페오를

인수했다고 보도

- 파나소닉이 오는 2015년까지 자사 중기 계획 중 하나인 자동차 사업 강화의 방편으로 음악스트리밍 서비스 업체 인수
- 오펜오는 모바일 애플리케이션 업체로서 오디오 스트리밍 서비스 및 기술 플랫폼 역량 확보 및 현재 40개국 이상 인터넷을 통한 음악 및 인터넷 라디오 채널 운영
- 파나소닉은 이번 인수로 차량용 오디오 프로그램을 제공해 기기 판매를 확대하고 서비스 제공

● 전 세계적인 음악산업 1999년 이후 매출 증가세

- 뉴욕타임즈는 국제음반산업협회(IFPI)를 인용해 지난 2012년 국제 음악 산업 매출이 전년보다 0.3% 증가한 총 165억달러를 기록했다고 보도
- 프랜시스 무어 IFPI 총재는 ‘지난해 글로벌 음악 산업은 확실히 회복기로 접어들었다’며 ‘오랫동안 느껴보지 못했던 활기가 느껴졌다’고 피력
- 이러한 세계적인 음반 시장의 증가세는 무엇보다 디지털 음원 판매 증가에 기인
- 실제로 디지털 음원 판매는 전체 매출의 35%이며 전년대비 9% 증가
- 이러한 증가세는 매출경로의 다양성으로 나타나고 있으며 즉, 애플의 아이튠스를 통한 다운로드와 스포티파이, 랩소디, 뮤브뮤직과 같은 구독 기반의 스트리밍 서비스가 매출 증대에 기여
- 국가별로 성장세는 편차가 나타나는 가운데, 미국, 영국 등 거대시장 20개국 가운데 8개국^Y만이 성장세라고 뉴욕타임즈는 보도
- 이중 영국은 빅마켓 중 가장 침체 등 우려가 높은 가운데, 미국의 음악 매출도 소폭 감소했으며, 오는 2013년에는 증가한 53억달러 예상
- 러시아, 중국 등 신흥국들은 불법다운로드 등 시장 성장 저해요소가 산재해

있는 상황

● **세계 거대 IT기업들의 음악 스트리밍 시장 진입의 성공적인 안착은 수익모델 창출이 관건**

- 로이터는 애플과 구글, 아마존닷컴 등 거대 IT 기업이 음악 스트리밍 시장에 본격 진출한 소식을 전하면서, 이 분야의 선도자인 미국 인터넷라디오방송 판도라 사례 분석을 통해 수익화의 어려움 평가
- 애플의 아이팟 출시 이후 구글, 아마존, 페이스북, 트위터 등 거대 IT 기업들이 음악업계 인재들의 영입을 통한 음악 스트리밍 시장 진입 시도
- 무엇보다 전반적인 콘텐츠소비의 스마트화가 이들 기업들이 새로운 수익모델로서 음악 스트리밍 서비스 시장 진입을 견인
- 실제로 컴스코어가 지난 2월 발표한 자료에 따르면 스마트폰 유저 중 약 48%가 스마트폰으로 음악을 듣고 있다고 응답했으며, SNS, 게임, 뉴스에 이어 가장 많이 이용하는 서비스
- 다만, 이러한 시장진입이 선두업체인 판도라가 수백만명의 회원을 보유하고 있음에도 가시적인 수익창출로 이어지는 데는 일정부문 한계에 봉착해 거대 IT 기업들도 당초 예상과는 달리 고전할 수밖에 없다는 분석

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

- 한류 콘텐츠의 인지도 제고에 따른 방송 콘텐츠 포맷 수출 확대
 - 기존 완성된 드라마 및 예능 프로그램의 수출과 함께 최근에 이르러 방송 프로그램에 대한 아이디어 등을 포함한 포맷 수출 증가
 - 이미 KBS '도전 골든벨'은 베트남으로 수출됐으며, MBC '나는 가수다'는 중국 후난 위성TV에서 '我是歌手'로 방영 중
 - 국내 방송사도 해외 방송 포맷 수입을 통해 다양한 방송 콘텐츠 제작에 활용하고 있으며 이는 무엇보다 수출 또는 수입되는 방송 포맷이 해당 국가의 문화적 정서에 부합하게 적용할 수 있다는 장점을 보유
 - 또한 방송 포맷이 거래가 향후에도 증가할 가능성이 높는데 이는 해당 방송 포맷은 검증을 받았기 때문
 - 향후 국내 방송포맷의 수출 형태는 과거 한류 스타에 치중된 예능 프로그램 뿐 아니라 창의적인 아이디어가 적용된 포맷 수출로 진화될 전망
- 국내 홈쇼핑 시장의 정체를 해외 진출을 통한 성장동력 모색
 - 국내 주요 홈쇼핑 사업자들은 지속적인 성장동력 확보를 위해 기존 내수시장과 함께 적극적인 해외시장 개척
 - CJ오쇼핑은 지난 2012년 터키 진출을 비롯해 이전 중국, 태국, 일본, 베트남, 인도 등 6개국 8개 지역에 사업을 추진하고 있으며 향후 2015년 전체 취급액에서 해외 비중을 50%까지 확대
 - GS홈쇼핑은 2009년 인도, 2011년 태국, 2012년 베트남, 중국, 인도네시아 등 5개국 진출했으며 지난 4월 28일에는 터키 진출 확정

- 롯데홈쇼핑은 대만, 중국, 베트남 지역에 기진출 해 자체적인 홈쇼핑 노하우를 바탕으로 취급액 확대
 - 다만, 홈쇼핑의 해외진출에 따른 실적의 편차가 나타나는 상황이며 실제로 CJ오쇼핑은 중국시장에서는 선전하고 있지만, 인도, 베트남 등지는 다소 부진한 상황
 - 향후 진출 국가들의 방송 및 결제 등 인프라와 함께 정책 및 제도에 대한 면밀한 접근이 이뤄질 경우 실적 호조지속 기대
- 케이블TV의 산업간 융복합 촉진을 위한 창조경제 모델 제시
- 한국케이블TV방송협회는 지난 23일 ‘2013 디지털케이블TV쇼’에서 창조경제 활성화를 위한 ‘스마트케이블을 통한 산업의 융합 시너지’라고 발표
 - 한국케이블TV방송협회는 2013년 하반기 이후 케이블TV에 스마트셋톱박스를 도입해 다양한 어플리케이션의 활용 가능하게 진화될 것으로 전망
 - 이에 따라 케이블TV의 경쟁력 제고를 위한 케이블 플랫폼의 게임, 의료, 교육 등 다양한 분야와의 융합을 통한 시너지 극대화
 - 한국케이블TV방송협회는 구체적인 스마트케이블서비스 도입을 위해 케이블업계 공동으로 HTML5 기반 앱스토어 구축 추진

● 유통(배급)

- 지상파 VOD 음악전송권의 방송사 및 음원 저작권접권간 ‘전송권’ 분쟁
- 국내에서 해외 음반제작사의 저작권을 행사할 수 있는 ‘모두컴’은 지난해 6월과 11월 지상파콘텐츠를 유통하는 iMBC, SBS콘텐츠허브, KBS미디어를 전송권과 복제권 등 ‘저작권법 위반’으로 형사고소
 - ‘모두컴’은 ‘지상파에 음반 제작자 권리 중 VOD 등을 통한 전송권을 허락한 적이 없다며’ 소송을 제기
 - 이에 반해 지상파는 한국음악저작권협회에 이미 지급했다고 반박

- 이러한 추세에 따라 ‘모두컴’은 지상파에 이어 향후 IPTV 사업자에도 저작권 집권자 복제권 및 전송권 소송 제기 예정
 - 일각에서는 각 시장참여자들이 자체적인 이익 극대화를 위한 행위에 대해 기본적으로 인식의 궤가 같으나, 이러한 소모적인 소송에 따른 방송콘텐츠 유통 선순환적 성장의 걸림돌이 될 것에 대한 우려 확대
 - 특히 방송콘텐츠는 작사, 작곡, 음반제작사, 성우, 배우 등 다양한 저작권이 포함되어 있어 각각의 저작권자가 권리를 요구할 경우 유통에 차질
 - 향후 원활한 방송콘텐츠 유통 체계 구축을 위해서는 저작권에 대한 분배 등 합리적인 기준설정 필요
- ‘부산콘텐츠마켓 2013’ 개최로 가시적인 성과 도출
 - ‘부산콘텐츠마켓 2013’은 지난 5월 9일 부산 해운대 벅스코에서 개최되었으며 행사기간은 3일
 - 대내외 불안정한 요인에도 불구하고 프로그램 거래실적은 2012년 보다 90만달러 많은 2,779만달러 수준
 - 즉, 전 세계 방송관련 비즈니스 네트워크와 연결해 드라마, 다큐멘터리, 애니메이션, 캐릭터, 뉴미디어 등 콘텐츠 거래
 - 이러한 다양성을 반영하듯 국내 참가자들은 기존 다소의 종편채널사업자는 물론 YG엔터테인먼트가 신규로 참여했으며, 연합뉴스, 태원엔터테인먼트 등 채널사업자 및 제작자들이 참여
 - 해외 참가자는 미국이 소니픽처스 텔레비전, 영국의 BBC 월드와이드 등 해외 방송사 뿐 아니라, 독일의 베타 필름, 일본의 후지 크리에티브 코퍼레이션, 미국의 월트디즈니 등 제작사들도 다수 참가
 - 스마트기기 보급 확대에 따른 모바일 방송시장 확대로 콘텐츠 공급자간 경쟁 확대
 - 스마트폰, 태블릿PC 등 이동성이 강화된 디바이스 보급확대는 콘텐츠 이용

의 모바일화를 강화

- 이에 따른 지상파, 케이블, 이동통신 등 기존 방송관련 콘텐츠 공급자 및 신규 참여자간의 모바일 시청자 확보경쟁 증대
- 각각의 콘텐츠 공급자들의 이용자 확보를 위한 접근방법 차별화가 나타나는 가운데, 케이블방송사는 N스크린 서비스 확대
- 복수종합유선방송사업자(MSO)인 씨앤엠은 지난 4월부터 지상파 합작사인 콘텐츠연합플랫폼과 제휴해 지상파 특화 N스크린서비스 ‘푹(Pooq)’ 상품 출시
- 이밖에 CJ헬로비전, 현대HCN, 티브로드 등도 N스크린서비스를 제공하면서 시장 경쟁 치열
- 통신사들은 자체적인 결합상품 및 축적된 콘텐츠를 통해 지상파, TV 디바이스 제조사와 협력 도출 및 모바일 시청자 확보
- KT는 앱 형태의 모바일동영상서비스인 올레TV 나우를 통해 4만여편 콘텐츠에 대한 VOD 제공하고 있으며 SK브로드밴드는 BTV모바일을 통해 지상파 다시보기 등 서비스 차별화 시도

□ 해외동향

- 광고기반의 온라인비디오 웹사이트 중 ‘유튜브’의 강세 지속
 - 미국의 컴스코어의 자료에 의하면 지난 2월 1개월간 온라인 비디오 서비스 웹사이트 방문자중 유튜브가 1위를 차지
 - 2013년 2월 1개월간 총방문자수 약 1억 8,000만명 중 1억 5,000만명이 유튜브를 방문
 - 두 번째로 높은 방문빈도를 나타내는 페이스북에 비해 월등히 높은 수준

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

- 2013년 1분기 한국 영화산업 흥행작 증대에 따른 분기 최고기록 달성
 - 2013년 1분기 한국영화 관객은 3,845만명으로 전년동기대비 53.9% 증가했으며 관객수 순증가수는 1,346만명
 - 2013년 1분기 한국영화 관객 점유율은 69.4%로 지난 2012년 8월 이후 한국영화 강세 지속
 - 무엇보다 이러한 강세 지속의 요인은 완성도 높은 한국영화의 흥행에 기인하고 있으며, 실제로 1분기 흥행 상위 10개 영화중 한국영화가 7편 포함
 - 이중 지난 1월 23일에 개봉한 '7번 방의 선물'의 관객은 1,274만명으로 1분기 1위를 차지했으며 2위는 717만명을 동원한 '베를린'이며 3위는 451만명이 관람한 '신세계'
 - 향후 한국영화 강세의 지속성을 유지하기 위해서는, 미시적으로 상기 언급한 완성도 높은 영화 제작 및 개봉이 선행되어야 하며, 거시적으로 다양한 계층이 영화관람을 향유할 수 있는 문화 및 여건 조성이 필요
- '독도'를 주제로 한 '놈이 온다' 대중영화 제작
 - 독도국민통합회영화사는 지난 5월 11일 국회에서 제작발표회를 갖고 오는 6월 말부터 본격적인 제작에 들어가며 2014년 2월 다케시마의 날에 맞춰 개봉 예정
 - '놈이 온다'는 상영시간 120분이며 김단우 감독이 연출을 맡고 원기준, 이원종, 최윤슬, 임현식 등이 출연
 - 대략의 줄거리는 일본 극우파들이 독도의 무단점거에 따른 국가정보원 여간

부 등 민간 합동으로 독도를 되찾는 것

- 다양한 제작 및 투자 형태 진화에 따른 한국영화 글로벌화 진행
 - 국내 유명감독이 전반적인 영화 연출을 담당하면서 배우 및 제작진 등은 해외인력으로 제작이 이뤄지면서 한국 영화의 범위 및 개념 확대
 - 대표적으로 지난 2월에 개봉된 김지운 감독 연출의 ‘라스트 스탠드’는 연출, 촬영, 음악은 한국 감독이 맡았으나, 아놀드 슈워제네거 등 할리우드 배우가 영화 주연
 - 또한 지난 2월에 개봉된 박찬욱 감독의 ‘스토커’도 같은 유형
 - 유니버설픽처스와 이십세기폭스 등 할리우드 자본 등을 중심으로 이전에 국내 영화에 대해 일부 투자형식 형태에서 주요 투자자로 참여 증가세
 - 대표적으로 신하균, 이민호 주연의 ‘러닝맨’으로 영화진흥위원회가 한국영화 해외진출 활성화를 위한 프로젝트에 이십세기폭스사가 가장 높은 투자지분 보유와 함께 배급을 담당
 - 이러한 해외 자본 투자유치를 통한 영화제작의 글로벌화는 무엇보다 해외진출의 상대적으로 용이
 - 실제로 봉준호 감독의 ‘설국열차’는 개봉전 북미, 영국, 뉴질랜드, 프랑스 등 세계 주요 국가를 대상으로 200억원 이상 판권 수익 획득
 - 비단 할리우드 뿐 아니라 최근 급속한 영화시장 증가를 보이고 있는 중국 자본의 유입 및 공동제작으로 글로벌화 진행
 - ‘미스터고 3D’는 중국 최대 민영 투자배급사인 화이브라더스가 연출을 맡은 김용화 감독의 흥행력을 믿고 500만달러 직접투자했으며, 한국 개봉과 동시에 중화권에 개봉 예정

● 유통(배급)

- 중견 영화배급사인 ‘NEW’의 선전으로 영화배급의 독점현상 일부 변화가 나타

나고 있으나 향후 추이 주목 필요

- 2013년 1분기 한국영화산업 결산에 따르면 NEW((주)넥스트엔터테인먼트 월드)가 배급사별 점유율 1위를 차지
 - 지난 2012년 4분기까지 영화배급 1위는 CJ E&M이 차지했으나, 2013년 2월 부터 NEW가 역전
 - 이는 무엇보다 NEW가 배급한 한국영화 '7번 방의 선물'과 '신세계' 등의 흥행에 따른 1,700만명이 넘는 관객을 동원
 - NEW는 '7번방'(909억)과 '신세계'(336억) 두 편 만으로도 1,245억의 매출액을 기록했으며 특히 '7번 방의 선물'은 1,000만 관객 돌파 작품 중 최저 제작비로 사상 최고의 수익률을 올렸다는 점에서 의미
 - 향후 NEW 선전 지속은 궁극적으로 지속적인 배급 영화의 흥행여부가 중요하나 기존 영화배급의 독점적 구조에서 다양성이 확보되었다는 측면에서 영화산업 발전의 긍정요소 작용 전망
- IPTV 및 디지털케이블 등 확산에 따른 소비형태 변화로 영화 디지털 온라인시장 성장
- 영화진흥위원회는 '2012년 한국 영화산업 결산' 보고서에서 2012년 온라인 영화시장의 성장은 IPTV 및 디지털케이블TV 플랫폼이 주도해 시장 성장
 - 이는 무엇보다 IPTV 및 디지털케이블 가입자의 증가세에 기인하고 있으며 실제로 2012년 말 IPTV 가입자는 640만명 디지털케이블TV 가입자는 500만명을 초과
 - 이에 따라 온라인영화 시장규모는 2012년 2,158억원을 기록했으며 2009년 888억원 이후 20% 이상 고성장 지속
 - 이러한 경향은 영화 소비에 있어 편의성이 담보되어 있어 향후에도 성장세는 이어질 전망
 - 특히 웹서비스를 중심의 인터넷주문형비디오(VOD)의 시장 확대가 예상되

는 가운데 실제로 2011년 501억원 규모로 전년대비 87.6% 성장했으며 2012년에도 전년대비 23.3% 성장한 618억원 수준

● 일부 멀티플렉스의 영화관람료 다변화로 요금 인상 논란 확대

- 지난 2월 CGV는 목동, 상암, 강남, 센텀시티 등 10개 점포에 대한 주말 관람료를 9,000원에서 1만원으로, 주중 오후 4시 이후에는 8,000원에서 9,000원으로 인상
- 이에 대해 한국소비자단체협의회는 CGV가 상영시간대별 요금다변화로 관람료가 7.1% 인상된다는 결과를 내놓으며 CGV가 요금 다변화를 철회하고 요금 인하에 나서야 한다고 촉구
- 소비자단체협의회는 이에 대한 근거는 하루 상영 횟수를 8회로 간주하고 요일별, 점유율, 요금 등을 고려해 비교한 결과
- 특히 소비자단체협의회는 멀티플렉스 선진국인 미국과 비교해도 높다고 주장하는 상황
- 실제로 현재 절대적인 영화관람료 수준을 비교할 때 한국 영화의 관람료 수준은 미국에 비해 낮으나 1인GDP 등 소득수준을 고려할 경우 한국의 영화 관람료는 미국에 대비 1.83배 높은 수준 주장
- 이에 대해 CGV 측은 해당 멀티플렉스의 가격인상은 자율적 판단에 의한 결정이고 또한 여성 등 특정 계층을 대상으로 가격 차별화 시도라고 주장

□ 해외동향

- 중국 영화시장 지속 성장에 따른 세계 2위 규모 수준이며 할리우드 등 중국 영화시장 진출에 적극적
- 중국의 유력일간지 차이나데일리에 따르면 2012년 영화시장 규모는 168억 위안(약 2조 8,704억원)으로 전년대비 30% 이상 증가
- 또한 중국 광전총국 통계에서는 2012년 영화시장규모를 170억위안으로 발

표했으며 2005년 20억위안 규모에 불과했던 것이 7년만에 8배 성장

- 발표기관별로 일부 차이는 있으나 규모로만 고려할 때 미국에 이어 세계 2위의 영화시장으로 성장
 - 이러한 중국 영화시장 성장의 반증은 영화 스크린수에서 판단할 수 있으며 실제로 지난 2002년 스크린수는 1,845개에 불과했으나 2012년에 이르러서는 1만 3,118개로 급증
 - 이에 따라 미국 등은 중국영화시장 진출을 위해 다양한 노력을 보이고 있는 가운데 들어 트랜스포머 등 할리우드 블록버스터 제작 시 중국 배우를 캐스팅 및 일부 장면의 중국 현지 촬영 실시
 - 중장기적 측면에서 중국의 경제성장 및 소득증대에 따른 문화소비 증가가 예상되기에 중국 영화시장 성장에 따른 진출전략 구축 필요
- 인도영화산업 100주년에 따른 '볼리우드(Bollywood)' 극복과 투자 유치가 제 66회 프랑스 칸 영화제 화두로 제기
- 볼리우드는 인도 영화산업의 중심지인 뭄바이(옛 봄베이)와 할리우드를 합성한 말로 인도의 영화산업을 의미
 - 인도 영화산업은 지난 1913년 뭄바이에서 인도 최초의 무성영화 '라자 하리 쉬찬드라'가 개봉이 시초
 - 무엇보다 '볼리우드'의 특징은 영화제작 편수에 있으며 실제로 미국 할리우드는 최근 몇 년간 연평균 600여편의 영화가 제작되고 있는 반면 볼리우드는 연간 1,000편 이상을 제작
 - 다만, 볼리우드 영화는 양적인 측면에서는 강점을 보이고 있으나, 국제경쟁력 측면에서는 다소 논란의 여지가 있는 상황
 - 즉, 뭄바이에서 인도 영화사 제작 볼리우드 영화들은 뜬금없이 삽입되는 인도 노래와 군무, 개연성 없는 스토리 전개, 긴 상영시간 등 세계적인 영화 제작 트렌드와는 다소 거리감 존재

- 이럼에도 불구하고 향후 중장기적 측면에서 볼리우드 등 인도 영화시장의 전망은 낙관적 부분이 적지 않은 상황
 - 우선 인도 영화산업의 규모 확대가 예상되는데, 지난 2010년 32억달러 규모 수준에서 오는 2014년에는 50억달러로 확대될 전망
 - 또한 영화시장의 개방도 측면을 볼 때 미국을 제외한 거대 영화시장 중 규제가 거의 없는 것이 중요한 장점으로 대두되고 있으며, 이는 향후 인도가 해외자본 유치 등 긍정적 영향 예상
- 제66회 칸 국제영화제 개막 및 할리우드 영화 다수 경쟁작 진출
 - 지난 5월 15일 제66회 칸 국제영화제가 막을 올렸으며 오는 26일까지 다양한 영화제 행사 진행
 - 총 19개 작품이 공식 경쟁부문에 초청되었으며 황금종려상을 놓고 경합
 - 미국의 스티븐 스피버그 감독, 니콜 키드먼, 오스트리아 배우 크리스토프 발츠 등이 심사위원으로 참가
 - 이번 영화제의 특징 중의 하나는 할리우드 스타들이 출연한 미국 감독 영화가 경쟁부문에 다수 진출한 것
 - 프랑스 영화는 로만 폴란스키 감독의 '비너스 인 피' 등 5편이 경쟁부문에 진출
 - 아시아영화는 중국 지아장커 감독의 '어 터치 오브 신', 일본 고레에다 히로카즈 감독의 '라이크 파더, 라이크 신' 등이 경쟁부문 진출했으나, 한국 영화는 장편 부문에는 진출작 전무

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

- 모바일 시장 패러다임 변화에 따른 국내 주요 포털업체들의 수익원 변화기조
 - 무엇보다 수요적인 측면에서 스마트기기 보급 확대에 모바일 시장의 변화를 가속화
 - 공급적 측면에는 기존 인터넷시장 강자인 포털업체들 외 카카오톡 등 신규 시장참여자의 선전 등으로 포털 등을 중심으로 수익원 변화 압력 확대
 - 기존 포털업체들의 주요 수익원은 광고이며 PC 기반의 온라인을 통해 실적을 획득했으며 향후 이러한 기조도 일정부분 유지 전망
 - 그럼에도 모바일 시장의 급성장에 따른 수요 변화로 기존 포털의 온라인 광고 시장의 변화가 나타나는 상황
 - 실제로 2013년 모바일 광고시장 규모는 약 3,500억원으로 전망되며 이는 2011년 약 600억원 규모에 비해 약 5배 이상 성장
 - 이에 국내 주요 포털업체는 시장변화에 부응하기 위해 모바일 광고 등 모바일 사업에 역량 집중 예상
 - NHN은 모바일 메신저인 '라인'의 일본 등 해외시장에서의 성공을 바탕으로 국내 모바일 시장 영역 확대를 위한 기획 모색
- 에듀테인먼트 분야의 통신사 및 중소기업과 교육용 스마트 로봇으로 중동지역 등 동반 해외 진출
 - KT는 사우디아라비아 '모바일리(Mobily)'사로 수출한 '키봇2'의 현지 판매 개시
 - '키봇'은 어린이를 대상으로 하는 교육용 로봇으로 사우디아라비아 '모바일리'사에 하드웨어 뿐 아니라 플랫폼을 활용한 콘텐츠 등 다양한 서비스 제공 예정
 - 이를 위해 KT는 아이리버(단말생산), 디오텍(음성인식), 미리어드(아랍 S/W개발)등 6개의 중소기업들과 연합해 서비스 현지화 효율성 및 글로벌 시장에서의 동반성장을 모색

- G-Learning(Game Based Learning, 이하 G러닝)이 이러닝 시장에서의 신규 등장에 따른 향후 규모화 가능여부 관심 주목
 - G러닝업체에 따르면 2011년 G러닝의 세계시장규모는 51억달러 수준이며 지난 2012년에는 91억달러로 전년대비 75% 증가
 - G러닝은 기존 한자, 영어단어 등 단순 암기와 함께 원어민 대화, 수학, 사회 등 다방면으로 적용이 가능
 - 이러한 G러닝은 교육 분야의 적용 뿐 아니라 게임 과몰입 등 게임산업에 대한 부정적 인식을 바꾸는 기능이 있어 게임업체 중심으로 시장 적극적인 시장진출 검토
 - 또한 기존 게임업체와 함께 기존 교육업체들로 시장 잠재력에 대한 관심도가 높아지면서 시장진출 모색
 - 교육전문업체 정상JLS는 자체적인 G러닝 개발 및 서비스 제공을 통해 기존 온라인게임업체들과의 협력 검토를 하고 있으며 최근에는 모바일 분야 등 신규 시장 개척
 - 청담러닝은 엔씨소프트와 공공으로 3D 플랫폼 기반 가상영어세계에서 대화와 미션 수행 등 자기 주도적 학습을 향상시키는 ‘클루빌’을 개발 및 상용화해 G러닝 역량 강화

● 유통(배급)

- 모바일 콘텐츠 오픈마켓 ‘카카오페이지’ 출시되었으나 게임에 비해 다소 더딘 성장세
 - 지난 4월 9일 모바일 메신저업체인 카카오가 모바일 콘텐츠 오픈마켓 ‘카카오페이지’ 출시
 - ‘카카오페이지’는 이전 돌풍을 일으킨 ‘카카오톡 게임센터’에 비해 성과는 다소 미진하다는 평가

- 일각에서는 유무선인터넷 이용자들이 무료 콘텐츠에 익숙한 것에 대한 유료화를 통한 '카카오페이지'의 역할 기대
 - 이러한 기대에도 불구하고 서비스 출시 1개월 이상 경과된 상황에서 콘텐츠 사업자(CP)들을 중심으로 기대에 다소 미치지 못한 상황
 - 이러한 측면 카카오측은 중장기적 측면을 고려한 사업모델 및 모바일 생태계 구축이 목적이라고 피력
 - 물론 허영만 화백의 식객2 등 인지도와 경쟁력을 갖춘 콘텐츠의 성공사례가 없는 것은 아니나 수익성 측면에서는 기대에 미치지 못하는 상황
 - 다만, 카카오페이지가 향후 대중들에게 인지도가 제고되고 수익성을 담보로 한 성공사례가 다수 출현할 경우 콘텐츠 이용자들의 유료구매 증가예상
- 통신사들의 '탈 통신' 기조에 따른 콘텐츠산업으로의 진출 증대
- 국내 통신3사는 음성 등 기존 수익모델의 한계봉착 및 데이터 이용 증대에 따른 수요 변화로 다양한 분야와의 융합을 통한 신규 시장 개척에 박차
 - 특히 기존 통신과 함께 의료, 교육, 교통, 물류 등과의 접목된 비즈니스 모델 개발을 통해 수익 극대화 모색
 - 특히 국가 성장기조인 창조경제 실현을 위해 핵심 분야 중의 하나인 콘텐츠와의 접목을 통한 신성장동력 개발
 - SKT는 스마트기기를 활용해 교육할 수 있는 스마트러닝 플랫폼 'T스마트러닝'을 지난 2012년 출시하여 다양한 솔루션 개발 및 서비스를 제공
 - KT는 콘텐츠 사업을 전담하는 KT미디어를 통해 1) 이러닝 및 전자책 사업 2) IPTV 보급 확대에 따른 광고 및 디지털사이니지 사업을 추진
 - 향후 KT는 이러한 영역 개발 및 강화로 가상재화(Virtual Goods) 전략 추진

□ 해외동향

- 글로벌 포털 업체들의 검색광고 증가 증 견고한 성장세 유지

- 2012년 4분기 구글과 야후의 검색광고 매출은 모두 상승을 보이는 가운데 모바일 사용자의 증가로 인한 광고단가 하락의 상쇄에 기인
 - 구글의 2012년 4분기 연결 매출액은 전년대비 36.0% 증가한 144억2,000만 달러를 기록
 - 검색광고 매출이 증가하면서 구글 검색광고 매출의 주요 지표인 유료 클릭 수(Paid Clicks)는 모바일 검색(스마트 폰, 태블릿PC 등)의 증가로 전년대비 24% 증가했고, 전분기대비해서는 9% 증가
 - 야후는 2012년 4분기 매출액은 구글과 합병된 이후 전년대비 2% 증가한 13억 4,600만달러를 기록
 - 야후의 매출 중 가장 비중인 디스플레이 광고매출은 5억 9,100만달러로 전년대비 3% 감소한 반면 검색광고 매출액은 4억 8,200만달러로 전년대비 4% 증가
- ‘구글 글래스’의 출시에 앞뒤 미국을 중심으로 관심 확대
- ‘구글 글래스’는 구글이 자체적으로 개발하면서 심혈을 기울인 스마트 안경의 일종
 - 구글은 지난 2월 1,500달러에 ‘구글 글래스’를 구입해 사용할 수 있는 권리를 부여하는 ‘구글 익스플로러’ 프로그램 시작
 - 이러한 ‘구글 글래스’의 사용에 따른 극찬과 비판이 이어지고 있는 상황
 - 미국내 일부 유명 블로거는 ‘구글 글래스’를 사용한 후기에 대해 전반적으로 이용에 대한 만족도가 높으며 합리적인 가격대에 출시된다면 상당히 많은 판매가 이뤄질 것으로 전망
 - 무엇보다 사진 및 동영상을 촬영하는 것이 용이하고 음성 명령 역시 제대로 작동을 해 아이폰 이후 가장 흥분되는 제품이라고 극찬
 - 반면 프라이버시 침해에 대한 우려도 제기되고 있으며 실제로 시애틀의 한 주점에서는 ‘구글 글래스’ 착용자 출입금지를 발표

- 월스트리트저널은 '구글 글래스' 에티켓에 대한 가이드라인을 제시했으며 실제로 탈의실, 공중화장실, 비즈니스미팅, 극장 등 공공장소에서의 이용 자체를 언급
- 결국 배터리 지속시간 등 일부 문제가 있음에도 전반적인 디바이스 이용자들의 편의성과 기술발전의 진전정도를 고려할 때 상용화의 시기가 앞당겨질 가능성이 높은 상황
- 중국 모바일 메신저 '위챗(WeChat)'의 동남아 등 해외시장 약진 및 국내 업체들과의 시장경쟁 확대 예상
 - 지난 5월 22일 테크인아시아는 중국 텐센트사가 개발한 모바일 메신저 '위챗'의 외국 이용자가 5,000만명을 초과했다고 보도
 - 이는 지난 4월 외국인 4,000만명을 돌파한지 1개월만에 나타난 것으로 최근 4개월 동안 이용자수가 5배 증가해 급성장
 - 이러한 '위챗'의 성장은 2013년말에 이용자가 1억명 돌파가 예상되고 있는 가운데, 중국 및 해외사용자를 포함해 5억명에 이를 전망
 - 이에 비해 모바일메신저 선두업체인 한국 NHN의 라인은 5,400만명에서 1억 500만명으로 카카오톡은 4,300만명에서 6,000만명 증가해 상대적으로 저조
 - 특히 텐센트는 중국과 지리적 접근성 및 문화적 유대성이 높은 동남아지역의 '위챗' 마케팅 활동 강화를 추진하고 있어, 라인, 카카오톡 등 국내 메신저 업체와의 경쟁은 불가피
 - 결국 이러한 경쟁은 비단 동남아에 국한되지 않고 미국 등 기타 지역에서의 경쟁도 치열할 전망이며, 실제로 텐센트는 지난 3월 미국법인을 설립하고 북미 및 해외시장 공략 준비

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 한국-인도 애니메이션 공동제작 추진

- 한국콘텐츠진흥원(원장 홍상표)은 한국 애니메이션의 인도 시장 진출을 위해 인도 콘텐츠산업 진흥기관인 ABAI(회장 비렌구즈)와 양해각서(MOU)를 지난 5월 13일 교환
- 양기관은 협약에 따라 10분정도의 단편 애니메이션을 파일럿 형태 제작 예정이며 이를 활성화 시키면서 공동제작을 위한 애니메이션 아이디어 개발 및 트레일러 제작 공동 추진
- 구체적인 실현을 위해 양기관은 50만달러 규모의 예산을 투입하고 향후 세계 시장 상황을 고려해 협력 범위 확대 예정

● 대외 경쟁력을 확보한 국내 창작애니메이션의 북미 및 남미 시장 등 가시적인 해외진출 확대

- 레드로버(대표 하회진)가 제작한 극장용 3D 입체 애니메이션 ‘넛잡(The Nut Job)’이 헐리우드 메이저 배급사인 미국 유니버설 스튜디오(Universal Studio)의 유니버설 스튜디오 홈 엔터테인먼트를 통해 북미 전역에서 ‘넛잡’의 홈비디오와 DVD를 배급
- 또한 레드로버의 창작애니메이션인 ‘볼츠와 블립’을 지난 2010년 4월 프랑스를 시작으로 100여개 국가에 방영되고 있는 가운데, 지난 3월 22일 미국 보르텍스사와 영상 판권 계약 체결
- 보르텍스사는 미국 주요 엔터테인먼트 업체인 사반브랜즈의 계열사로서 사반브랜즈는 ‘파워 레인저’ ‘닌자거북이’ 시리즈를 전 세계에 방영한 업체

- 이와 함께 국내 애니메이션 '비트파티'가 남미시장에 진출
- 레드로버사는 월트디즈니의 계열회사인 '부에나비스타'와 애니메이션 '비트 파티(The Beet Party, 편당2분 X 104편)'를 남미 전역에 TV 방영권 및 VOD 판권 계약 체결
- 브라질을 포함한 남미시장은 세계 4대 권역으로서 콘텐츠 시장 성장이 그 어느 지역보다 빠른 잠재력이 높은 지역으로 향후 애니메이션 해외 시장 다변화에 기여 전망

● '뽀로로'의 중국시장 진출을 통한 OSMU 확대

- 2013년 1월 개봉한 “뽀로로 극장판 : 슈퍼썰매 대모험”은 90만 명 관객을 동원했으며 이를 발판으로 중국 영화시장 뿐 아니라 TV 시장에 진출 예정
- 지난 4월26일~5월1일 중국 항저우(杭州)에서 개최중인 제9회 중국 국제 애니메이션 페스티벌에는 뽀로로 제작사 아이코닉스를 비롯해 총 16개 한국 애니메이션 기업들이 한국관을 만들어 참가
- ‘뽀로로’의 OSMU 강화를 위해 롯데백화점 뽀로로카페, 파리바게트 뽀로로 케익, 팔도 뽀로로음료 등 중국에 진출한 한국 유통·식품기업과 공동마케팅을 계획중

● 애니메이션/캐릭터 산업 육성을 위한 지원 강화

- 서울시는 애니메이션을, 게임, 만화, 캐릭터 등 4대 차세대 창조산업 육성을 위해 2013년 118억 투입
- 로보카폴리는 서울시의 지원을 통한 인큐베이팅, 기획개발 및 국내외 마케팅으로 어린이들에게 인기를 얻고 있는 창작 애니메이션/캐릭터
- 서울시는 국내 애니메이션 창작 활성화를 위해 EBS, CJ E&M, MBC 등 민간부문과 유통망 확보 등 사업 매칭 추진

- 이에 2013년에는 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터 등 4개 산업에 대해 우수 작품 48편을 선정 제작비 중 최대 75% 지원 예정
- 또한 작품성과 독창성을 보유한 디지털 및 뉴 트렌드에 부응하는 작품을 중심으로 총 39억원 지원
- 애니메이션 전용극장인 서울애니시네마는 기획영화제 개최 등 국내 우수 애니메이션 상영 예정

◆ 유통(배급)

● 애니메이션 산업 확대에 따른 다양한 분야의 신규 시장 진입 증대

- 어학교육 콘텐츠 제작 및 어학포털사이트 ‘랭귀지타운’을 운영하는 (주)유비윈이 신규사업으로 VOD 서비스 사업에 진출
- 유비윈은 지난해 12월까지 영화와 애니메이션 등 총 4,000여 편의 콘텐츠 저작권을 확보해, IPTV, 모바일, 포털, 인터넷 동영상서비스 업체와의 콘텐츠 공급 일정 조율
- 유비윈에서 공개된 1차 VOD 콘텐츠 공급목록은 일본 TV애니메이션 및 극장용 애니메이션과 함께 고전명작영화 등의 추억의 VOD 콘텐츠, 성인 대상 등 다양한 연령층이 향유할 수 있는 콘텐츠들로 구성
- NHN 등 국내 포털업체는 ‘네이버TV’ 서비스를 시작했으며, 유튜브, 구글 등 인터넷서비스업체, 통신사, MSO(종합유선방송사업자)들의 참여 확대로 시장경쟁 격화
- 하이원엔터테인먼트는 자체 투자 및 제작한 ‘시계마을 토키톡’과 시즌 2를 제작, 역시 글로벌 채널에 진출 예정
- 하이원엔터테인먼트는 최근 미국 뉴욕에서 열린 북미 애니메이션 콘퍼런스 ‘키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit) 2013’에서 파운데이션(조디악의 영국 자회사)과 함께 유/아동용 TV 애니메이션 IP 및 디지털콘텐츠 공동 투자 및 개발 진행

- 이에 따라 하이원엔터테인먼트는 현재 방영되고 있는 '시계마을 티키톡' 시즌 1과 시즌 2를 제작하고, 2014년 1월에 전 세계 200개국에 방영 예정

● 3D 애니메이션 등 경쟁력을 확보한 콘텐츠의 해외 수요 증대

- 미래창조과학부(미래부)와 한국전파진흥협회는 지난 4월 8일부터 11일까지 프랑스 칸느에서 열린 'MIPTV 2013' 행사에서 한국 3D 콘텐츠 관련 33만 달러의 판매계약과 2,000만 달러 규모의 공동제작 프로젝트를 성사
- 미래부는 MIPTV 3D 쇼케이스 행사 개최를 통해 총 40개사 61편의 우수 3D 콘텐츠 소개
- 특히 EBS 방송사의 '위대한 바빌론 3D', 애니메이션 제작사 오콘의 '디보와 친구들 3D', 독립제작사 AVA 엔터테인먼트의 '매직 월드' 등은 이탈리아, 프랑스, 독일, 스웨덴, 브라질 방송사 및 배급사에 판매

● 국내외 캐릭터를 활용한 상품출시 확대 및 공공부문 수요 증대

- 홈플러스는 월트디즈니와 공식 라이선스 계약을 맺으면서 디즈니 인기 캐릭터 캠핑용품을 전국 134개 전 점포에서 판매 예정
- 출시될 상품은 '아이언맨', '카', 신데렐라, 백설공주, 인어공주가 함께 있는 '프린세스' 등 아이들로부터 꾸준한 인기를 얻고 있는 캐릭터를 활용한 텐트와 침낭 총 6종
- 대원미디어는 롯데칠성과 손잡고 창작 애니메이션 '곤(GON)'의 캐릭터를 활용한 어린이 음료 '텔몬트 곤(GON)'을 출시
- 경기지방경찰청은 어린이 국내 창작 애니메이션 캐릭터 '선물공룡 디보'를 활용한 학교폭력 예방 포스터를 제작해 지난 4월 8일부터 경기도내 초등학교 등에 배포

□ 해외동향

- 2013년 글로벌 히트 게임 앵그리버드의 TV용 애니메이션이 각국에서 방영 개시 및 오는 2016년 3D 애니메이션 제작 및 개봉
 - 2013년 3월 앵그리버드의 첫 TV 애니메이션인 ‘앵그리버드 튠즈’가 한국, 핀란드 등 12개국에서 동시 방영할 예정
 - 이처럼 앵그리버드의 콘텐츠 파워는 2000년대 후반 이후 여타 경쟁 제품 등이 범접하지 못할 정도로 세계 최고 수준이기 때문에 전세계 방영 가능
 - 앵그리버드 TV 애니메이션은 방영 다음날 바로 앵그리버드 관련 앱을 설치한 스마트기기를 통해 이용^V가능함에 따라 애니메이션 유통 및 배포 방식에도 새로운 시도를 도입
 - 따라서 이번 “앵그리버드 튠즈”는 공식적으로 최초의 ‘앵그리버드’ 기반 애니메이션 제작 및 방영이며 지난해 말 2016년 7월 1일 미국 개봉을 목표로 3D 극장판 제작을 공식 발표 및 관련 사업 진행 중
- 일본 유명 애니메이션 ‘도라에몽’ 누적 관객수 1억명 돌파
 - 일본 영화제작사인 도호(東寶)에 따르면 ‘도라에몽’ 시리즈 34번째 작품인 ‘영화 도라에몽-노비타의 비밀도구 박물관’이 지난 3월 9일 개봉 뒤 24일까지 보름 만에 181만명을 동원해 시리즈 누적 관객이 1억30만명 돌파
 - ‘도라에몽’은 한국은 물론 대만, 홍콩 등 동아시아와 유럽에까지 수출되면서 일본 대중문화를 대표하는 아이콘으로 자리 매김
 - ‘도라에몽’은 후지코 F 후지오의 원작을 애니메이션 영화화한 작품으로 공부도, 운동도 잘 못하는 초등학생 노비 노비타가 22세기에서 온 고양이를 닮은 로봇 도라에몽의 도움으로 과거와 미래, 우주 등을 자유로이 오가며 여러 가지 모험을 한다는 내용
 - 지난 1980년 1편 ‘노비타의 공룡’을 필두로 총 34편 제작 및 개봉
- 스머프 및 스누피는 유명 캐릭터의 3D 애니메이션 제작

- 20세기 폭스사는 지난 4월 18일 미국 라스베가스에서 열리는 세계 최대 규모의 영화산업박람회인 '시네마콘(CinemaCon) 2013'을 통해 찰스 슐츠(Charles Schulz)의 만화인 '피너츠(Peanuts)'의 3D 애니메이션 제작계획 발표
 - '피너츠'는 1950년부터 2000년까지 찰스 슐츠에 의해 연재된 4컷 만화가 원작으로, 강아지 '스누피(Snoopy)'와 그 주인 찰리 브라운(Charlie Brown)의 주변 아이들 이야기가 주된 내용
 - 국내에서도 1980년대 '골목대장 찰리 브라운'이라는 제목으로 방영되어 인기를 획득
 - '피너츠' 3D 극장판 애니메이션은 오는 2015년 11월 25일에 개봉할 예정이며 '피너츠'의 캐릭터를 관리하기 위해 설립된 '피너츠 월드와이드'가 대본 및 영화 제작에 함께 참여 예정
- 동남아 등 신흥시장 중심으로 캐릭터 등 테마파크 수요 확대
- 산케이비즈니스는 동남아시아 중산층이 급속도로 증가하면서 글로벌 기업들의 공략 가속 보도
 - 영국 리서치회사 유로모니터에 따르면 태국, 말레이시아, 인도네시아, 베트남 등 동남아 지역의 가구소득 연 5,000달러 이상 중산층이 오는 2015년에는 인구의 70%까지 확대될 전망
 - 최근 동남아 지역에 세계적인 테마파크가 잇따라 상륙하는 등 중산층을 타깃으로 하는 사업 호황
 - 실제로 태국 방콕에는 지난 3월말 동남아 최대 규모의 어린이 체험형 놀이 시설 테마파크 '키자니아'가 개장되어 중산층들이 애용
 - 또한 태국 관광지인 파타야에는 미국 타임워너그룹의 애니메이션 캐릭터를 사용하는 테마파크 '카툰네트워크 아마존'이 올 연말 개장 예정
 - 말레이시아는 블록 장난감을 테마로 한 유원지 동남아 최초의 '레고랜드'가 지난해 9월 개장되어 현지인들의 인기 획득

IV. CBI(Content Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI⁴⁴⁾ 기초 자료를 확보하고 이를 통해 콘텐츠산업 분야별 경기 전망 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별 시의 적절한 정책 수립 기초 자료로 활용

2 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였으나, CBI 분석에서는 콘텐츠솔루션은 제외하였음. 이는 '10년 1분기와 2분기에 CBI 조사를 실시하지 않았기 때문에 전체 시계열 유지를 위하여 제외함
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2013년 5월 8일부터 ~ 5월 31일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('12년 3분기, '12년 4분기), 설문항목(매

44) CBI(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)

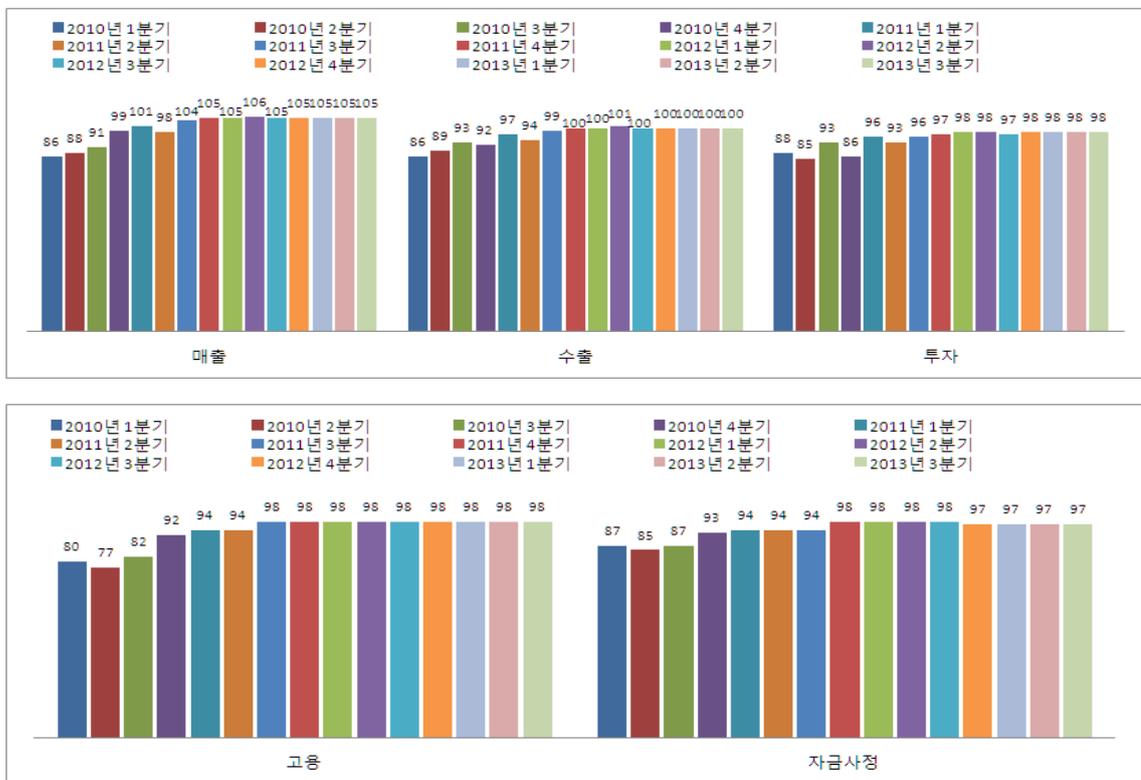
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 종합분석⁴⁵⁾

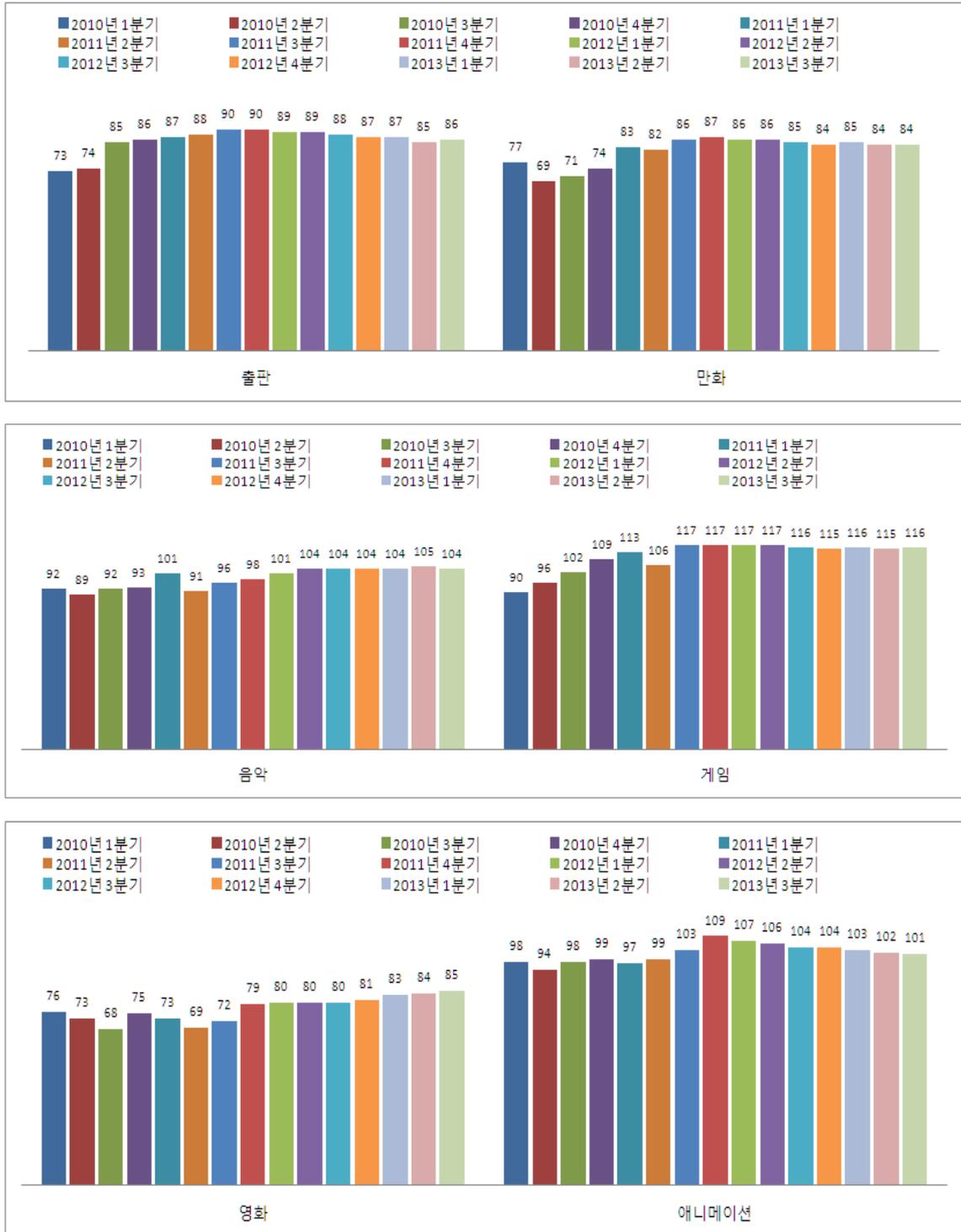
- '13년 2분기 콘텐츠산업의 CBI는 전반적으로 '13년 1분기와 유사하며, 전반적으로 매출, 수출은 지속적인 성장 전망

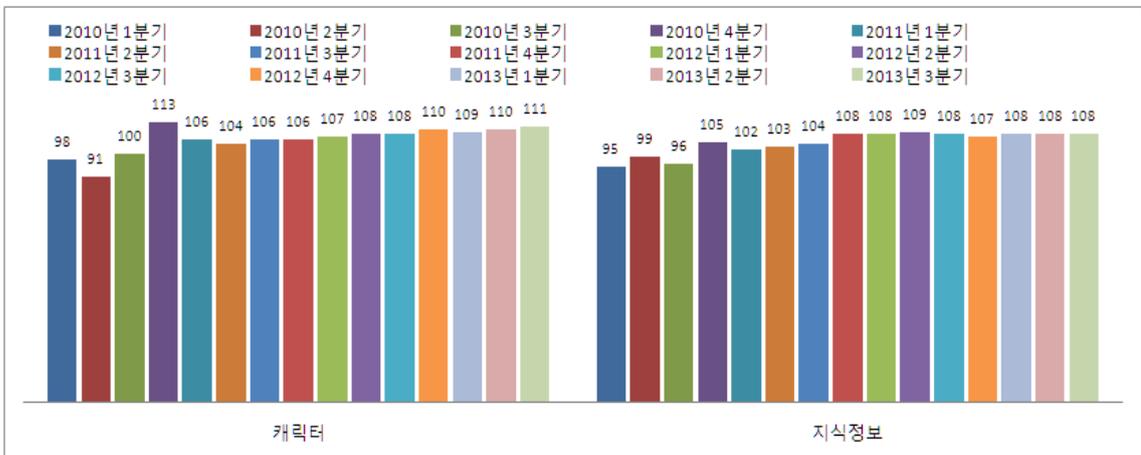
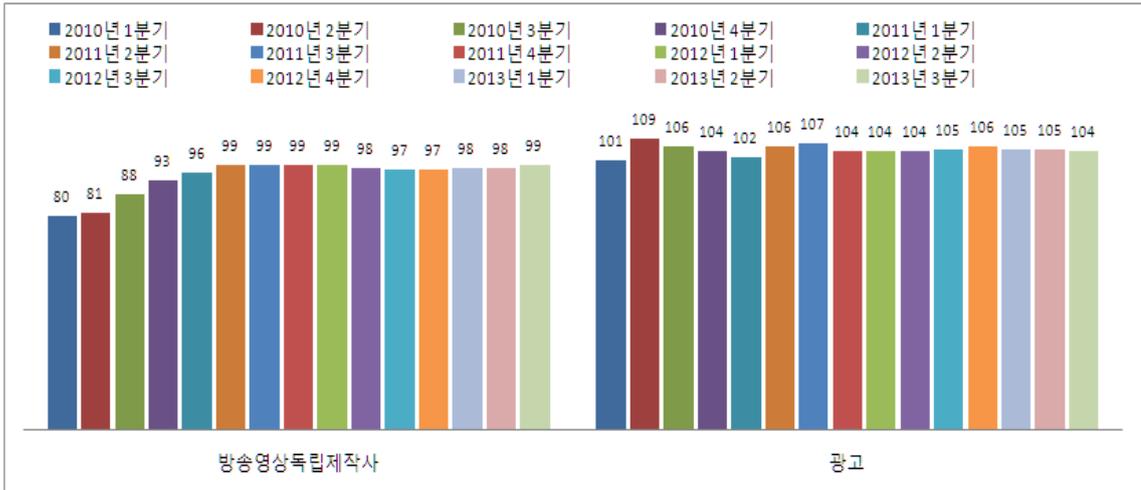
〈그림 IV -1〉 '10년 1분기~'13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



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

〈그림 IV-2〉 '10년 1분기~'13년 3분기 콘텐츠산업별 CBI





- '13년 2분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 음악, 영화, 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상
- '13년 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 음악(106→107), 영화(91→92), 캐릭터(113→114), 지식정보(118→119)

3.2. 2010년 1분기~2013년 3분기 CBI 산업별·부문별 분석

● 출판산업 CBI

〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI

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

- '13년 2분기 출판은 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락되고 있으며, 매출 또한 소폭 하락될 것으로 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 전반적으로 증가할 것으로 전망되며, 특히 매출과 수출, 투자가 소폭 증가할 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
2013년 3분기	90	79	80	87	85	84

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적인 감소 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 전반적인 정체 전망이나, 매출은 소폭 증가 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
2013년 3분기	106	106	98	108	101	104

- '13년 2분기에는 '13년 1분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상되며, 고용을 제외하고 소폭 증가할 것으로 예상
- '13년 3분기에는 '13년 2분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상되나, 증가폭은 다소 주춤할 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
2013년 3분기	123	112	129	105	110	116

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출을 제외하고 다소 감소될 것으로 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 전반적인 상승세 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
2013년 3분기	94	81	86	80	82	85

- '13년 2분기는 '12년 1분기부터 이어온 호조세가 지속될 것으로 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 전반적인 상승세가 지속될 전망

● 애니메이션산업 CBI

〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

구분	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
2013년 3분기	103	103	100	100	100	101

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 전반적으로 하락 추세 예상
- '13년 3분기는 '12년 3분기부터 이어온 하락세가 지속될 전망

● 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
2013년 3분기	102	97	98	100	97	99

- '13년 2분기는 '13년 1분기에 비해 전반적인 상승세 예상
- '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 전반적인 상승세가 지속될 전망

● 광고산업 CBI

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI

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

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 고용 등은 소폭 하락할 것으로 전망
- '13년 3분기는 '12년 4분기부터 지속적인 감소세를 보일 것으로 전망

● 캐릭터산업 CBI

〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109
2013년 2분기	114	132	99	103	101	110
2013년 3분기	115	133	100	103	102	111

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출과 수출, 투자 등 전반적인 증가 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 매출, 수출 등 전반적인 상승세가 지속될 것으로 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
2013년 3분기	119	101	102	106	110	108

- '13년 2분기는 '13년 1분기와 마찬가지로 호조세를 이어갈 것으로 예상
- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 투자, 고용, 자금사정 소폭 감소 전망

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2013년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '13년 1분기 전년동기대비 GDP 성장률은 1.5%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 108.0으로 전년동기대비 3.0% 증가, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 2.2% 증가, 0.7%로 감소했으며 전분기대비 각각 11.7%, 13.0% 하락
- '13년 3월 전체 소비자 심리지수는 104로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 11월 이후 하락세를 보이고 있으며, '13년 3월 87로 나타남. 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 경기가 회복되면서 '12년 1분기까지 소비지출 증가세. 이후 유럽재정위기 등 대외 불안요인에 따른 미국, 중국 등 국내 주요 국가들의 더딘 경기회복 등이 국내 경기 상승 저해요인으로 작용해 국내 수요 확대 기대심리 위축 전망. '13년 2분기 이후 북한리스크, 엔저 등 대외 정치경제 불안요인이 상존하고 있음에도 미국 등 해외 주요 국가들의 경기회복이 완만한 가시화 및 이에 따른 신흥국 상대적으로 높은 성장세가 이어질 전망이며, 이러한 일부 긍정요인이 국내 재정지출 확대와 함께 거시경제에 긍정적 효과를 견인할 경우 향후 실질소득 증가 및 소비지출 확대 예상. 이에 오락·문화 소비지출은 콘텐츠 수요확대로 지속적인 증가가 전망되며, 특히 창조경제 등 정책적 지원 및 산업 패러다임 변화에 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠 분야는 수요 확대와 큰 폭의 소비지출 증대 예상
- '13년 1분기 CBI를 살펴보면, '12년 1분기 이후 동일한 경향을 보이고 있음(매출(105→105→105) 및 투자(97→98→98), 고용(98→98→98), 수출(100→100→100). '13년 2분기 CBI전망은 전분기와 유사한 경향이 예상되며, '13년 3분기 CBI전망은 경기정체 우려에도 불구하고 매출(105→105→105), 수출(100→100→100)은 '13년 2분기와 유사한 경향 전망
- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '13년 1분기는 콘텐츠산업 상

장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수는 전년동기대비 증가하였으며 전분기대비 전반적으로 감소 추세. 또한 '13년 2분기 콘텐츠산업 CBI는 '13년 1분기 대비 동일 수준 예상

- '13년 1분기는 지난 '12년 1분기부터 이어진 유럽재정위기와 함께 엔저 등이 수출경쟁력 하락 우려 증대 등 국내 경기 완만한 상승에 다소 부정적으로 작용 예상. 이에 따른 규모화 및 대외경쟁력을 보유한 대기업을 제외하고 중소기업 및 내수 지향 기업들의 성장 악영향. 이러한 불확실성이 증대되는 가운데도 콘텐츠산업은 스마트 수요환경 소비패턴의 변화에 따른 관련 콘텐츠 수요를 견인하면서 경쟁력을 보유한 스마트콘텐츠 중심의 공급 증대 및 생산 확대. 2013년 2분기 이후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들의 완만한 경기회복 기대감이 증대되면서, 국내의 완성도와 경쟁력을 보유한 스마트 콘텐츠의 공급 확대 전망. 이에 따라 1) 유럽재정위기 2) 엔저 등 대외부문과 이에 따른 환율, 물가 등 다양한 거시적 요인들을 고려하면서 창조경제에 기반을 둔 콘텐츠산업 수요·공급 관련 미시적 요인을 적용한 정책 및 방안 구축 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

〈표 V-15〉 '13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	90	87	80	87	86
만화	90	79	80	87	85
음악(공연)	106	106	98	108	101
게임	123	112	129	105	110
영화	94	81	86	80	82
애니메이션	103	103	100	100	100
방송영상독립제작사	102	97	98	100	97
광고	111	101	108	101	99
캐릭터	115	133	100	103	102
지식정보	119	101	102	106	110

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

2 2013년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 7,331억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 46.7%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.8% 성장하였고 전분기대비 11.0% 증가하였으며 CBI 분석 결과 1분기 122로 양호
- 게임산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 7,468억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 31.3%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 4.4% 증가하였고 전분기대비 7.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 112로 양호

□ 고용부문

- 게임산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 9만 3,809명이며 상장사 고용 비중은 10.7%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 9.7% 감소하였고 전분기대비 5.7% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 105로 양호

□ 게임산업 2013년 2분기 전망

- 게임산업 '13년 2분기 매출CBI(122) 및 수출CBI(111)는 '13년 1분기 대비 수출 소폭 하락 예상
 - '13년 2분기는 '13년 1분기에 이어 해외 대작의 지속적인 내수 시장 점유율 강세로 중대형 국내 온라인게임 업체의 실적에 부정적 영향이 이어질 것으로

로 전망

- ※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임 점유율이 '12년 3분기에 22.8%에서 '13년 1분기에 14.6%로 약 8.2%p 하락
 - ※ 엠게임의 온라인게임인 “열혈강호2”는 매출과 영업이익 모두 감소하고 있는 상황이나, “열혈강호 온라인”은 영국, 독일, 스페인, 프랑스 등 유럽 31개국 서비스 예정
 - 모바일 플랫폼에 기반한 스마트게임의 고성장에 따른 국내 중대형 개발업체들의 스마트게임 실적 증가와 해외 모바일게임 개발업체의 국내 시장 진입 확대 및 경쟁 격화
 - ※ 넷마블, 위메이드엔터테인먼트, 컴투스 등 카카오톡 기반 스마트게임 매출 증대
 - 일본 등 아시아권을 중심으로 스마트폰 게임 시장 성장세이며, 국내 중대형 모바일게임 개발업체 시장 진입 확대
 - ※ 게임빌의 “펀치히어로”가 일본내 다운로드 수(약 1,000만 돌파)가 증가했으며 매출 호조
 - ※ 위메이드엔터테인먼트의 “윈드러너”는 일본내에서 약진 중이며, 일본내 오픈마켓에서 매출 순위 3위 기록 중
 - 국내 아케이드게임의 기술력과 제조역량을 바탕으로 해외진출 확대
 - ※ 댄스게임, 레이싱 게임 등 다양한 게임을 남미와 동남아시아를 중심으로 현지화 작업 및 성공적인 시장 진입
 - 기능성게임의 시장확대와 더불어 학습형 게임의 애플리케이션화로 국내 및 해외 수요 증대
 - ※ 마법천자문은 굿게임소코리아 2013에 출품해 한자 문화권을 중심으로 수출 증대 전망
- 게임산업 '13년 2분기 고용CBI는 104로 호조세 유지 예상
- 스마트게임 수요확대 지속과 함께 기능성게임, 아케이드 게임 등 다양한 장르의 개발 인력을 중심으로 수요 증대 전망. 대형 개발사들을 중심으로 인력 재배치를 통한 시장 리스크 능동적 대응 예상

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 4조 9,790억 원이며 만화는 약 1,804억 원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 10.2%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 5.9% 감소하였으나 전분기대비 3.8% 증가하였음. '13년 1분기 매출CBI 분석 결과 출판과 만화는 각각 91, 90으로 다소 부진
- 출판 및 만화산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 590억원, 만화가 45억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 6.8%
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 177.1% 증가하였으나 전분기대비 62.9% 하락하였으며, 수출CBI는 출판 87, 만화 79로 다소 부진

□ 고용부문

- 출판/만화산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 20만 6,072명이며 상장사 고용 비중은 3.2%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.0% 감소하였고 전분기대비 1.9% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 88이며 만화 88로 부진

□ 출판/만화산업 2013년 2분기 전망

- 출판/만화산업 '13년 2분기 매출CBI는 각각 89, 89이며, 수출CBI는 각각 86, 79로 부진 예상
 - 독서인구 및 독서시간 감소에 따른 출판산업의 정체 지속화로 출판사 및 유통사간의 매출확보 경쟁심화

- ※ 선인세 경쟁심화 및 베스트셀러 판매 위주의 매출구조로 인한 출판시간 사재기 및 할인경쟁 확대
 - 중소형 출판사의 도서전을 통한 경쟁력 확보와 도서정가제 안착을 위한 개선 노력 확대
 - ※ 인문사회과학출판인협회의 소속 34개사 중소형 출판사들을 중심으로 “2013 지식+공감 도서 문화제” 개최
 - 출판사 및 유통업체뿐 아니라 솔루션개발업체 또한 전자책 관련 시장 진입 가속화
 - ※ 나모인터랙티브는 전자책 국제표준 이펙3을 기반한 “전자책 통합 솔루션” 출시
 - ※ 퍼블스튜디오는 앵그리버드 캐릭터를 이용한 전자책 출시 예정. 모글루는 “모글루빌더”와 “모글로뷰어”로 해외 전자책 시장 진출
 - 웹툰 수요 증가에 따라 웹소설 등 다양한 분야 작가들이 포털을 중심으로 시장 진출입 확대
 - ※ 네이버 연재 소설 “광해의 연인”은 400만 뷰를 돌파하였으며, 네이버 웹 소설 공모전에 1만 6,000여 명의 작가 지원
 - 웹툰의 성장 및 인지도 제고에 따른 영화, 드라마 등 영상콘텐츠로의 제작 확대
 - ※ 웹툰 조회 수가 4,000만건, 4억건에 이른 “은밀하게 위대하게” 및 “미생” 영상화
 - 웹툰의 산업화가 지속됨에 따라 포털 등 유통사와의 이익배분을 위한 신규 비즈니스 모델 시도
 - ※ 네이버 웹툰 작가 중 신규 수익 창출을 위한 맞춤형 비즈니스 모델(텍스트형 광고, 이미지형 광고, 콘텐츠 유료판매 등) 개발 및 적용
 - 아시아권을 중심으로 학습만화의 저작권 등 해외 수출 지속
 - ※ 미래엔의 “마구마구 야구왕”은 대만 출판사에 저작권 수출, 국내 학습만화인 “판타지 수학대전”, “퀴즈 과학상식”, “빈대 가족의 세계문화 탐험” 등이 태국에서 인기 지속
- 출판/만화산업 '13년 2분기 고용CBI는 각각 87, 87로 부진 예상
- 웹소설, 앱북 및 전자책 등 수요 증가로 작가 등 제작 관련 인력 수요 증가 전망
 - 웹툰의 성장세가 지속되면서 작가 등 가치사슬별 인력 수요 증대 예상

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 1,464억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 19.4%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 17.5% 증가하였으나 전분기대비 14.1% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 106으로 호조
- 음악산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,056억원이며 상장사 수출액 비중은 37.1%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 20.8% 증가하였으나 전분기대비 31.5% 감소하였으며, CBI 분석 결과 1분기 107로 양호

□ 고용부문

- 음악산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 7만 8,368명이며 상장사 고용 비중은 2.1%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.5% 증가하였고 전분기대비 4.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 109로 호조

□ 음악산업 2013년 2분기 전망

- 음악산업 '13년 2분기 매출CBI는 107로 호조, 수출CBI 108로 호조 예상
 - 국내에서는 다양한 장르 가수들의 호조에 따른 아이돌 그룹의 입지 감소와 일본내에서의 수요 한계에 따른 성장 정체 전망
 - ※ 조용필, 싸이, 악동뮤지션 등 장르가 다양한 가수들의 음원판매 호조로 아이돌 그룹의 음원 판매 하락
 - 정액제 스트리밍 서비스에서 종량제화 됨에 따라 음원제작자의 합리적 수익 배분 증대가 예상되며, 해외 대형 플랫폼 사업자의 국내 스트리밍 음악 시장

진입 전망

- ※ 2013년 5월 1일부터 국내 음원 스트리밍서비스 종량제를 실시하였으며, 구글은 유튜브를 통한 유료 스트리밍 서비스 실시 예정
- 국내 음원시장에 대형 전자 제조업체의 진입 검토에 따른 시장 확대 예상
 - ※ 삼성전자는 “삼성뮤직”을 연내 서비스 제공 예정
- 매장음악 서비스 수요확대에 따른 다양한 형태의 공급자 출현 및 서비스 제공 전망
 - ※ 원트리즈뮤직은 저작권 보호기간이 만료된 음악과 개방형 음악 저작물(CCL : Creative Commons License) 등을 통한 매장음악 서비스 실시
- 구매력이 높은 중장년층을 중심으로 국내 유명대중음악콘서트와 뮤지컬의 수요 확대 지속
 - ※ 조용필의 신규 음반은 약 20만장 이상 판매되었으며, 공연 또한 40~50대 관객들의 호응 속에 전석 매진 기록
- 국내 유명 가수들의 콘서트 등 공연 실황을 3D 기술을 적용한 영상물로 제작하여 수익 창출 확대
 - ※ “빅뱅” 및 “신화”, “SMTOWN 라이브 인 도쿄 3D” 등의 공연물의 3D 영상물 제작
- 해외 진출을 위해 한류 스타를 활용한 국내 창작 뮤지컬의 제작이 이뤄지고 있으며, 또한 기존 뮤지컬의 저작권 등 해외 진출 확대 지속
 - ※ 은하수엔터테인먼트의 “쌘머 스노우”는 일본에서 초연을 마친 상태이며, “김종욱 찾기”는 중국 및 일본에 라이선스 수출 완료
- 음악산업 '13년 2분기 고용CBI는 109로 호조 예상
 - 음악산업의 성장세 지속에 따라 창작 뮤지컬 제작, 대중음악 공연 기획, 음원 기획 등 다양한 분야의 인력 수요 확대 예상

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 2,289억원이며 방송

영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 12.3%를 차지

- 방송영상독립제작사 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 0.1% 감소하였고 전분기대비 49.8% 증가하였으며, CBI 분석 결과 1분기 101로 호조

□ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 5,993명이며 상장사 고용 비중은 1.2%를 차지
 - 방송영상독립제작사 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 6.5% 감소하였고 전분기대비 6.5% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 100으로 호조

□ 방송영상독립제작사 2013년 2분기 전망

- 방송영상독립제작사 '13년 2분기 매출CBI는 101로 호조, 수출CBI는 96으로 소폭 상승 예상
 - N스크린서비스의 이용 보편화에 따라 관련 서비스 공급의 패러다임 변화
 - ※ CJ헬로비전의 “티빙”은 무료회원이 500만명이며, "pooq"은 18만명의 유료회원 보유. 현대 HCN의 에브리온TV는 “오픈 채널”서비스 도입
 - 국내 검증된 방송프로그램의 포맷 수출이 지상파뿐 아니라 다양한 채널사업자들에서도 활성화 되고 있는 추세
 - ※ JTBC는 “히든싱어”는 중국 한예문화와 포맷 수출 협약식 체결했으며, 하반기에 후난TV 방영 예정
 - 방송콘텐츠 아시아권과 함께 중남미 지역 수출 본격화
 - ※ “꽃보다 남자”, “드림하이 1,2”, “해를 품은 달”, “최고의 사랑”, “파스타” 등 멕시코와 파나마 지역 수출 성과 획득
- 방송영상독립제작사 '13년 2분기 고용CBI는 100으로 호조 예상
 - 방송융합에 따른 N스크린 등 디지털스트리밍 서비스 수요 증가에 따른 고용인력 창출 기회 확대 전망

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 영화산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 1,045억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 26.1%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.3% 증가하였으나 전분기대비 6.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 91로 부진

□ 고용부문

- 영화산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 3만 349명이며 상장사 고용 비중은 5.1%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 13.4% 증가하였고 전분기대비 7.3% 증가하였으며, CBI 분석 결과 1분기 78로 부진

□ 영화산업 2013년 2분기 전망

- 영화산업 '13년 2분기 매출CBI는 92, 수출CBI는 81로 지속적 상승세 전망
 - 해외 블록버스터 영화의 흥행으로 인해 국내 영화 점유율 다소 하락에도 불구하고 일부 완성도 높은 국내 영화 흥행 선전
 - ※ “스타트렉 다크니스” 및 “아이언맨3” 등 해외 블록버스터 예매 및 흥행 선전, 국내 영화 “몽타주”는 200만 돌파를 기록하였으며, “은밀하게 위대하게” 또한 높은 예매율 기록
 - 한국영화의 선전에 힘입어 국내 제작사들의 투자 확대로 선순환 전망
 - ※ 바른손은 “포인트블랭크”를 제작하여 CJ E&M과 공동 배급을 통해 수익배분 협약 체결
 - 예술성과 흥행된 국내 영화작품들을 중심으로 필름마켓을 통한 수출 성과 달성이 예상되며, 기존 아시아권 이외에 유럽 등 시장 다변화 모색
 - ※ “외비우스”, “신세계”, “7번방의 선물” 등은 칸 국제영화제 필름마켓에서 유럽 등에 수출
 - 한국영화의 다양한 제작형태로 인한 글로벌화 진행 가속화

※ 봉준호감독의 “설국열차”는 개봉전 북미, 영국 등 판권 선계약 체결, 김용화 감독의 “미스터 고 3D”는 중국 투자 배급사로부터 직접투자

- 영화산업 '13년 2분기 고용CBI는 79로 예상
 - 국내 영화 흥행에 따른 투자 선순환과 국내 영화감독의 경쟁력 제고에 따른 직접투자 증가로 제작 및 유통 관련 인력 제한적 수요 증가 전망

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 9,225억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 33.8%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 27.7% 증가하였으나 전분기대비 25.5% 하락하였으며 CBI 분석 결과 1분기 113으로 호조

□ 고용부문

- 광고산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 8,499명이며 상장사 고용 비중은 20.1%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 15.0% 증가하였고 전분기대비 2.2% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 103으로 호조

□ 광고산업 2013년 2분기 전망

- 광고산업 '13년 2분기 매출CBI는 112, 수출CBI 102로 호조 예상
 - 국내 경기 회복 지연에 따른 중소형 및 대기업 계열 광고대행사의 매출감소가 이뤄지고 있는 상황
 - 비용대비 효율성이 높은 모바일 및 온라인 광고 수요 증대에 따른 스마트광고 산업의 증대 전망
 - 스마트광고산업 증대에도 불구하고 제작기반(물적, 인적 등) 미흡에 따른 정

책적 투자 요구 증대

- 광고산업 '13년 2분기 고용CBI는 102로 호조 전망
 - 스마트광고 및 온라인/모바일 광고 공급 증대로 기획 및 제작 등 인력수요의 제한적 증대 전망

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,326억원이며 캐릭터 산업은 2조 1,607억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 4.3%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 1.6%를 차지
 - 애니메이션 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 30.4% 감소하였고 전분기대비 35.7% 하락하였으며, 캐릭터 상장사 매출액은 '13년 1분기 전년동기대비 10.4% 증가하였으나, 전분기대비 23.3% 감소하였고 애니메이션 CBI 분석 결과 1분기 106로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 1분기 113로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 250억원이며 캐릭터는 약 1,235억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.3%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 12.2%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기 대비 16.7% 증가하였고 전분기대비 26.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 애니메이션은 106, 캐릭터는 131로 양호

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은

4,634명, 캐릭터는 2만 7,051명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.2%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.2%를 차지

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 2.6% 감소하였으나 전분기대비 2.3% 증가하였으며, CBI 분석 결과 1분기 애니메이션 100이며 캐릭터 102로 호조

□ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 2분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 2분기 매출CBI는 각각 105, 114, 수출CBI 104, 132로 호조 예상
 - 모바일 플랫폼 사업자의 캐릭터 온오프라인 판매사업 본격화
 - ※ 카카오는 “무지”, “어피치”, “프로도” 등 캐릭터 인형을 시험 판매 개시 및 캐릭터화된 이모티콘의 유료판매 성장 전망
 - 기존 유명캐릭터 뿐 아니라 신규 캐릭터의 성공가능성이 증대되고 있으며, 이에 따른 OSMU로 매출 성장 기대
 - ※ 투바엔터테인먼트 “라비”는 애니메이션을 기반한 캐릭터로 라이선스머천다이징, CF광고, 게임, 완구 등 활발한 부가사업 진행
 - ※ 대원미디어 “곤”은 300여종이 넘는 라이선스 계약 체결로 매출 및 수출 증대 전망
 - 전통적 문구업체들을 중심으로 신성장 동력으로 캐릭터산업 진출 확대
 - ※ 모나미 및 동아연필 등 대표 문구업체들은 캐릭터상품 제작 및 유통 확대와 함께 게임, 영화 등 다양한 콘텐츠산업으로 영역 확대
 - 중소형 제작업체의 완성도 높은 애니메이션의 해외 인지도 확대 및 매출 증대와 OSMU로 영역 확대 전망
 - ※ 엠큐빅의 “부루와 숲속 친구들”은 덴마크 국영방송 채널에서 방영되었으며, 디피에스의 “두리몽실 뭉게공향”은 중국 방영 예정, “안녕 자두야”는 대만에서 방송 중
 - 지역자치단체의 지원으로 제작된 국내 창작 애니메이션 해외 진출 가시화
 - ※ “구름빵 시즌2”는 프랑스, 핀란드, 아일랜드, 노르웨이 등 유럽지역 배급망 확보 및 진출
 - 3D 기술력과 접목된 창작 애니메이션의 북미 지역 등 해외 주력시장 진출 가능성 확대

※ “뽀로로 슈퍼셀매 대모험”은 국내에서 전국 100만 관객이 넘었으며, 중국 등과 협작을 통해 중국진출 모색 및 미국 개봉 추진

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 2분기 고용CBI는 각각 100, 103으로 호조
 - 애니메이션산업은 해외진출을 위한 공동제작과 기술력이 집약된 3D 및 4D 등 역량 확대로 인력 수요 증가 전망
 - 국산 창작 캐릭터의 OSMU확대에 따른 온라인 및 해외 진출 관련 인력 수요 증대 전망

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 5,490억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 40.5%를 차지
 - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.7% 증가하였고 전분기대비 3.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 118으로 양호
- 지식정보산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,543억원이며, CBI 분석 결과 1분기 100으로 호조

□ 고용부문

- 지식정보산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 6만 9,933명이며 상장사 고용 비중은 10.0%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 13.0% 감소하였고 전분기대비 6.0% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 107로 양호

□ 지식정보산업 2013년 2분기 전망

- 지식정보산업 '13년 2분기 매출CBI는 119, 수출CBI는 101로 호조 전망
 - 기존 인터넷 수익 모델과 더불어 신규 영역인 모바일서비스를 중심으로 포

텔사업자들의 투자 확대 전망

- 모바일 플랫폼의 이용 확대에 따른 소셜커머스 증대가 쇼핑 패러다임 변화 견인
 - ※ 카카오 및 네이버, 다음 등 유무선 포털사업자와 함께 통신사의 오픈마켓 또한 치열한 시장 점유율 확보 경쟁 본격화
 - 이러닝과 더불어 기업 교육을 중심으로 모바일러닝의 수요 확대 및 매출 증대 전망
 - ※ 크레듀의 모바일러닝(금융 및 인사교육 등)은 기존 온라인 사업과 더불어 성장 확대
 - ※ 디지털대성은 이러닝 사업의 영역확대에 따라 안정적인 매출 확보 전망
 - 영·유아용 에듀테인먼트 애플리케이션 및 스마트에듀테인먼트 개발 확대
 - ※ 쌤에듀테인먼트는 랩을 통한 중등생 대상 영어암기 콘텐츠 개발 및 판매
- 지식정보산업 '13년 2분기 고용CBI는 107로 호조 예상
- 모바일 메신저 이용 증가 및 소셜커머스 확대에 따른 인력 수요 증대 예상
 - 스마트러닝과 스마트 에듀테인먼트 콘텐츠 수요 증가로 개발 인력 중심으로 수요 확대 전망

부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록 I -1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2011년				2012년				2013년
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
게 임	20	20	20	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	8	8	8	8	8	8	8	8
출 판	9	9	9	9	9	9	9	9	9
방 송	21	21	21	21	21	21	21	21	21
광 고	4	4	4	4	4	4	4	4	4
영 화	8	8	8	7	7	7	7	7	7
음 악	10	10	10	11	11	11	11	11	11
애니메이션/캐릭터	6	5	5	5	5	5	5	5	5
합 계	85	85	85	85	85	85	85	85	85

□ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	133,313.4	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	34,387.1	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	4,383.0	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	5,441.4	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	1,562.8	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	2,605.2	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	3,069.4	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	3,389.8	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	492.6	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	5,204.8	국내최대 모바일게임 업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	874.3	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	398.6	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	1,197.8	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	1,938.5	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	500.7	온라인게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	947.0	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	플레이워드	92.8	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	5,612.0	모바일게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	7,770.0	온라인게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	13,220.9	온라인게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	133,313.4	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	12,410.1	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK커뮤니케이션즈	3,643.6	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	3,760.5	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	2,293.6	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	848.3	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
72870	메가스터디	4,501.9	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
121440	골프존	7,738.3	스크린 골프 제품 판매 및 서비스, 소프트웨어 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
95720	웅진씽크빅	2,598.2	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,836.0	교육 출판 및 학원사업, 전집 및 도서 출판
35080	인터파크	4,897.8	온라인 출판 유통
100220	비상교육	2,023.3	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	예스24	1,255.6	온라인 출판 유통
53290	능률교육	396.7	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	431.5	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,287.6	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨처	159.5	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	18,542.7	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS(유)	8,560.5	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	8,169.9	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	12,568.9	TV 및 온라인 홈쇼핑
40300	YTN	1,591.8	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	3,326.9	콘텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웨이전시
33130	디지털조선	803.6	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	449.7	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
52220	IMBC	1,361.6	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
68050	팬엔터테인먼트	363.4	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
47820	초록뱀	473.8	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	357.1	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	케이티스카이라이프	16,200.2	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	1,249.3	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	604.0	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	1,146.8	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	16,620.0	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	418.8	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	나우콤	827.4	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	13,220.9	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작
54780	키이스트	1,036.8	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 기준

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

□ 광고

〈표 부록 I -6〉 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억원)	주요 사업
30000	제일기획(유)	27,667.4	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R(유)	1,308.8	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴(유)	304.0	(주)보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	316.1	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 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)	1,0298.4	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
86980	미디어플렉스	1,342.8	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
3560	IHQ	1,087.9	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	198.0	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	123.5	영화관 운영
036420	제이콘텐트리	3,157.2	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	13,220.9	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 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	2,523.9	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	3,857.0	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	1,379.8	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	SM엔터테인먼트	9,508.7	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	625.4	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	1,432.0	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	1,112.5	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	474.4	음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스
130960	CJ E&M	13,220.9	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업
35900	JYP엔터테인먼트	1,070.0	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
122870	YG엔터테인먼트	7,420.7	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 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	647.1	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	588.9	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	955.7	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
39830	오로라월드	725.4	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	415.7	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 3월 29일 기준

주2) (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록 II -1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)											
	2011년					2012년p					2013년p	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
출판	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	4,979,097	-7.8%
	1.1%	-3.9%	0.4%	0.4%	0.0%	2.1%	-2.8%	-0.6%	-4.9%	-2.0%	0.4%	
만화	190,691	183,322	189,013	188,665	751,691	180,632	177,643	179,512	177,370	715,157	180,453	-0.1%
	-2.4%	-3.9%	3.1%	-0.2%	1.3%	-4.3%	-1.7%	1.1%	-1.2%	-4.9%	1.7%	
음악	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	1,146,420	16.7%
	1.9%	11.5%	2.9%	10.8%	29.0%	-8.2%	1.7%	3.8%	11.2%	9.3%	-0.6%	
게임	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	2,733,108	0.6%
	6.8%	7.9%	-0.6%	4.4%	18.5%	17.8%	-8.5%	-4.6%	2.6%	13.7%	12.3%	
영화	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	1,104,525	10.6%
	9.8%	0.3%	7.1%	-6.1%	9.9%	7.2%	2.0%	8.8%	-5.3%	10.6%	5.2%	
애니메이션	131,091	146,709	136,022	114,729	528,551	130,806	114,361	132,339	133,147	510,653	132,641	1.4%
	-7.0%	11.9%	-7.3%	-15.7%	2.8%	14.0%	-12.6%	15.7%	0.6%	-3.4%	-0.4%	
방송*	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	3,419,094	25.5%
	-2.7%	14.4%	30.3%	-30.6%	13.6%	3.81%	14.07%	3.64%	6.13%	5.21%	0.0%	
방송영상 제작사	247,062	222,603	206,155	219,949	895,769	238,975	243,782	232,111	221,719	936,587	228,964	-4.2%
	21.7%	-9.9%	-7.4%	6.7%	21.5%	8.7%	2.0%	-4.8%	-4.5%	4.6%	3.3%	
광고**	2,662,637	3,069,181	3,155,117	3,285,746	12,172,681	3,205,143	3,458,397	3,219,337	3,496,577	13,379,454	3,328,396	3.8%
	3.2%	15.3%	2.8%	4.1%	17.9%	-2.45%	7.90%	-6.91%	8.61%	9.91%	-4.8%	
캐릭터	1,658,621	1,836,846	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,881,811	1,969,041	1,977,376	2,137,134	7,965,362	2,160,782	14.8%
	0.5%	10.7%	-3.4%	9.4%	22.3%	-3.0%	4.6%	0.4%	8.1%	10.5%	1.1%	
지식정보	2,139,160	2,231,940	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,392,287	2,393,298	2,384,373	2,437,531	9,607,489	2,549,038	6.6%
	10.4%	4.3%	1.7%	5.9%	24.9%	-0.5%	0.0%	-0.4%	2.2%	6.2%	4.6%	
콘텐츠 솔루션	677,690	713,538	718,096	757,847	2,867,171	748,512	758,104	766,359	842,727	3,115,702	855,926	14.4%
	7.9%	5.3%	0.6%	5.5%	21.5%	-1.2%	1.3%	1.1%	10.0%	8.7%	1.6%	
합계	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	22,818,444	5.6%
	3.1%	5.7%	5.0%	-2.5%	13.2%	2.2%	1.7%	-0.6%	2.8%	5.9%	1.6%	

* 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으나, 2013년 1분기 자료가 발표되지 않아 2012년 4분기 자료를 동일하게 사용하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 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 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원)

* 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 종사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)									
	2011년				2012년p				2013년p	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
출 판	199,367	199,487	198,975	198,691	197,823	197,453	197,164	196,464	196,056	-0.9%
	-1.9%	0.1%	-0.3%	-0.1%	-0.6%	-0.2%	-0.1%	-0.4%	-0.2%	
만 화	10,668	10,499	10,426	10,358	10,268	10,148	10,113	10,072	10,016	-2.5%
	-1.0%	-1.6%	-0.7%	-0.7%	-1.5%	-1.2%	-0.3%	-0.4%	-0.6%	
음 악	77,060	77,488	77,727	78,181	78,338	77,861	78,052	78,422	78,368	0.0%
	0.5%	0.6%	0.3%	0.6%	0.8%	-0.6%	0.2%	0.5%	-0.1%	
게 임	95,379	93,200	93,510	95,015	94,705	94,230	93,657	94,763	93,809	-0.9%
	0.4%	-2.3%	0.3%	1.6%	1.3%	-0.5%	-0.6%	1.2%	-1.0%	
영 화	29,596	29,238	29,655	29,569	29,592	29,537	29,640	30,161	30,349	2.6%
	-3.2%	-1.2%	1.4%	-0.3%	-0.2%	-0.2%	0.3%	1.8%	0.6%	
애니메이션	4,390	4,482	4,567	4,646	4,598	4,594	4,577	4,653	4,634	0.8%
	0.9%	2.1%	1.9%	1.7%	0.7%	-0.1%	-0.4%	1.7%	-0.4%	
방 송*	31,621	32,644	32,376	32,443	32,541	32,556	32,559	32,453	32,453	-0.3%
	5.8%	3.2%	-0.8%	0.2%	0.5%	0.0%	0.0%	-0.3%	0.0%	
방송영상 독립제작사	5,920	5,903	5,884	5,923	5,924	5,920	5,897	5,988	5,993	1.2%
	25.8%	-0.3%	-0.3%	0.7%	0.7%	-0.1%	-0.4%	1.5%	0.1%	
광 고**	32,548	33,759	34,593	34,647	34,733	34,786	34,792	34,886	35,087	1.0%
	-5.5%	3.7%	2.5%	0.2%	0.4%	0.2%	0.0%	0.3%	0.6%	
캐릭터	24,987	25,421	25,491	26,418	26,381	26,360	26,445	26,886	27,051	2.5%
	-0.5%	1.7%	0.3%	3.6%	3.5%	-0.1%	0.3%	1.7%	0.6%	
지식정보	66,404	67,550	67,642	69,026	68,820	68,390	68,354	69,940	69,933	1.6%
	7.5%	1.7%	0.1%	2.0%	1.7%	-0.6%	-0.1%	2.3%	0.0%	
콘텐츠솔루션	18,903	19,433	19,554	19,813	19,901	19,914	19,925	20,437	20,593	3.5%
	-3.3%	2.8%	0.6%	1.3%	1.8%	0.1%	0.1%	2.6%	0.8%	
합 계	596,843	599,104	600,400	604,730	603,624	601,749	601,175	605,125	604,342	0.1%
	0.1%	0.4%	0.2%	0.7%	0.5%	-0.3%	-0.1%	0.7%	-0.1%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으나, 2013년 1분기 자료가 발표되지 않아 2012년 4분기 자료를 동일하게 사용하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 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 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)											
	2011년					2012년p					2013년p	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
출판	40,171	99,074	73,510	101,327	314,082	65,035	77,691	78,245	79,097	300,068	59,086	-9.1%
	-45.2%	146.6%	-25.8%	37.8%	-24.1%	-35.8%	19.5%	0.7%	1.1%	-4.5%	-25.3%	
만화	4,830	5,274	3,440	5,530	19,074	5,049	4,974	4,982	4,756	19,761	4,537	-10.1%
	-13.8%	9.2%	-34.8%	60.8%	102.3%	-8.7%	-1.5%	0.2%	-4.5%	3.6%	-4.6%	
음악	34,121	46,234	63,189	73,771	217,315	51,685	58,989	75,325	140,346	326,345	105,632	104.4%
	16.3%	35.5%	36.7%	16.7%	125.7%	-29.9%	14.1%	27.7%	86.3%	50.2%	-24.7%	
게임	604,982	624,958	639,259	765,973	2,635,172	719,363	704,162	716,352	713,482	2,853,359	746,825	3.8%
	21.2%	3.3%	2.3%	19.8%	41.9%	-6.1%	-2.1%	1.7%	-0.4%	8.3%	4.7%	
영화	2,526	4,738	5,030	5,246	17,540	8,546	7,891	7,782	17,956	42,175	11,325	32.5%
	-36.9%	87.6%	6.2%	4.3%	11.7%	62.9%	-7.7%	-1.4%	130.7%	140.5%	-36.9%	
애니메이션	29,185	32,833	32,711	33,746	128,475	30,070	29,331	28,537	25,122	113,060	25,079	-16.6%
	-14.3%	12.5%	-0.4%	3.2%	14.8%	-10.9%	-2.5%	-2.7%	-12.0%	-12.0%	-0.2%	
방송*	56,483	56,879	56,373	55,604	225,339	66,367	68,223	67,338	68,257	270,185	68,257	2.8%
	14.3%	0.7%	-0.9%	-1.4%	14.0%	19.4%	2.8%	-1.3%	1.4%	19.9%	0.0%	
방송영상 제작사	5,550	5,827	5,729	3,968	21,074	2,332	2,409	5,932	4,837	15,510	4,739	103.2%
	-8.2%	5.0%	-1.7%	-30.7%	33.1%	-41.2%	3.3%	146.2%	-18.5%	-26.4%	-2.0%	
광고**	26,763	28,545	28,887	29,080	113,275	29,386	31,088	33,257	31,155	124,886	30,876	5.1%
	22.5%	6.7%	1.2%	0.7%	29.7%	1.1%	5.8%	7.0%	-6.3%	10.3%	-0.9%	
캐릭터	92,600	105,193	108,241	128,640	434,674	114,302	134,883	135,291	124,004	508,480	123,521	8.1%
	5.9%	13.6%	2.9%	18.8%	36.0%	-11.1%	18.0%	0.3%	-8.3%	17.0%	-0.4%	
지식정보	117,919	118,729	119,440	122,899	478,987	108,075	105,119	105,327	153,302	471,823	154,379	42.8%
	4.1%	0.7%	0.6%	2.9%	12.5%	-12.1%	-2.7%	0.2%	45.5%	-1.5%	0.7%	
콘텐츠 솔루션	36,955	40,392	41,781	42,967	162,095	41,129	42,033	43,225	40,349	166,736	39,838	-3.1%
	5.8%	9.3%	3.4%	2.8%	18.3%	-4.3%	2.2%	2.8%	-6.7%	2.9%	-1.3%	
합계	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	1,374,094	10.7%
	9.8%	11.1%	0.8%	16.2%	29.3%	-9.3%	2.1%	2.7%	7.8%	9.3%	-2.0%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으나, 2013년 1분기 자료가 발표되지 않아 2012년 4분기 자료를 동일하게 사용하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 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 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

2013년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 홍유진 (통계정보팀 팀장)

책임집필 김은정 (통계정보팀 책임연구원)

외부 집필

제갈근 (나이스신용평가정보 팀장), 박재원 (나이스신용평가정보 과장)

외부 자문

정우식 (재인용합경제연구소 박사), 이희승 (재인용합경제연구소 책임연구원),
박성만 (메이븐스퀘어 이사)

발행인 홍 상 표

발행일 2013년 6월 20일

발행처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

ISBN : 978-89-6514-276-8

가격 : 비매품

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

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