

■ 2011년 기준 국내 콘텐츠산업 시장집중도 분석 ■

박성원(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

2011년 12월 공정거래위원회의 발표에 따르면 2009년 광업·제조업 분야의 매출액 기준 최상위 사업체 3개의 시장집중도는 45.0%, 2009년 서비스업 분야의 매출액 기준 최상위 사업체 3개의 시장집중도는 17.5%로 나타나, 광업·제조업 분야의 시장집중도가 서비스업의 시장집중도 보다 훨씬 더 높았다.

국내 콘텐츠산업의 시장집중도 분석은 CJ CGV, 넥슨, NHN과 같은 대형 기업이 등장에 따라 2012년에 처음 시도되었는데 2012년 분석에서는 2010년도 기준 데이터를 사용하여 분석되었다. 본 지에서는 2011년도 기준 콘텐츠산업 시장집중도를 11개(방송, 광고, 영화, 출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 게임, 지식정보, 콘텐츠솔루션) 콘텐츠산업으로 나누어 분석하였으며, 2010년도 기준 시장집중도 분석 결과와 2011년도 기준 시장집중도 분석 결과를 비교하여 보여준다. 콘텐츠산업 시장집중도 분석을 위하여 사용된 지표는 CR(Concentration Ratio)¹⁾이며, 구체적으로는 콘텐츠 산업 분야별 매출액 상위 3개, 5개, 그리고 10개 사업체의 시장집중도(CR₃, CR₅, CR₁₀)를 분석하였다.

[그림 1]에 따르면, 국내 콘텐츠 산업 중 상위 3개사의 매출액 비중이 가장 큰 산업은 영화 산업(27.5%)으로 나타났고, 두 번째로 상위 3개사의 매출액 비중이 큰 산업은 방송산업(26.5%), 그리고 세 번째는 게임산업(24.8%)으로 나타났다. 다음은 광고산업 22.6%, 지식정보산업 19.9%, 애니메이션 산업 12.1%, 콘텐츠솔루션산업 9.8%, 음악산업 8.5%, 만화산업 7.9%, 출판산업 5.5%, 캐릭터산업 3.9% 순으로 나타났다. 분석 결과, 국내 콘텐츠 산업에서 1개 사업체의 시장점유율이 50% 이상인 산업이 존재하지 않으며, 3개 사업체의 시장점유율 합계가 75% 이상인 산업이 존재하지 않으므로, 콘텐츠산업을 11개로 분류하여 분석했을 때, 독점 또는 과점 현상이 나타나지 않고 있는 것으로 나타났다.

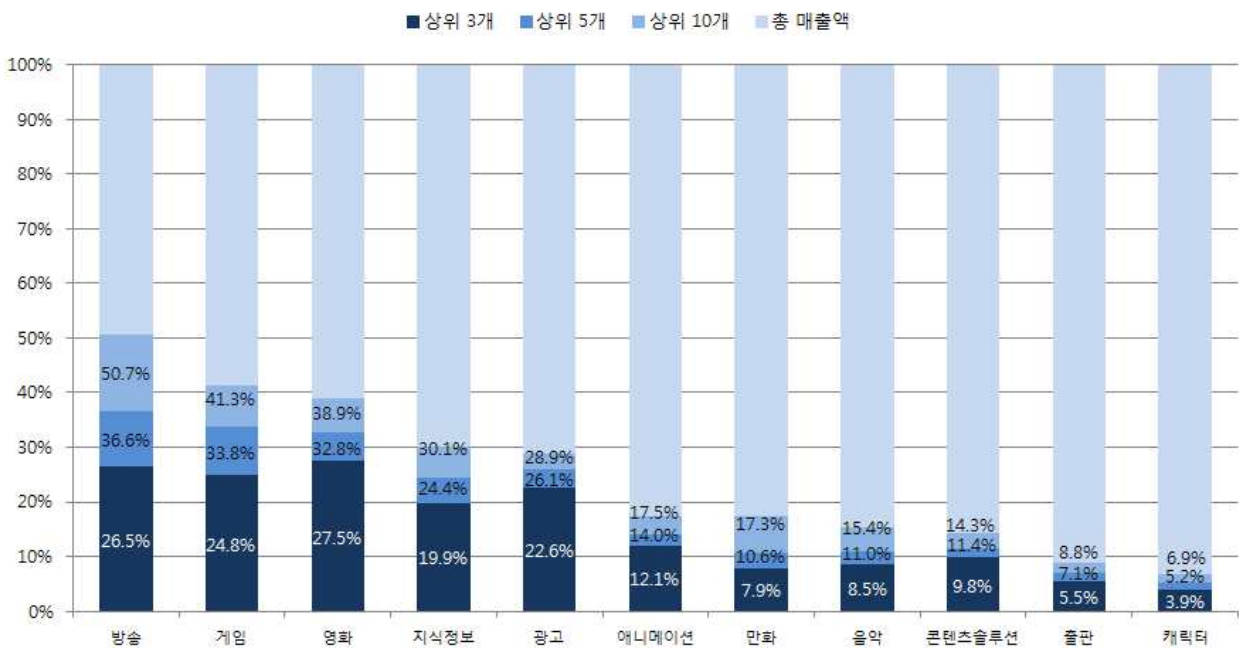
그러나 콘텐츠 산업에서 독점 또는 과점 현상이 나타나고 있지는 않다고 할지라도, 소수의 매출액 상위 기업들이 특정 산업의 매출을 독식하여 경쟁이 유효하게 작동되는 것을 막을 수도 있다. 이러한 이유로 상위 5개사 매출이 특정 산업 전체의 매출액 중 얼마나 큰 비중을

1) 공정거래위원회에서 시장지배적 사업자를 판별하는 지표로 사용하는 CR₁은 매출액 기준 상위 1개사의 시장점유율의 합계를 의미하고 CR₃은 매출액 기준 상위 3개사의 시장점유율의 합계를 의미한다. 공정거래위원회는 1개사의 시장점유율이 50% 이상이거나, 2개 또는 3개 사업자의 시장점유율의 합계가 75% 이상인 경우 시장지배적 사업자로 추정하고 있다. 다만 연간 매출액 또는 구매액이 40억 원 미만인 사업자는 제외한다.

차지하고 있는지 CR₅와 상위 10개사 매출이 특정 산업 전체의 매출액 중 얼마나 큰 비중을 차지하고 있는지 CR₁₀을 살펴보았다.

[그림 1]에 따르면 상위 5개사 매출액 비중이 가장 높은 산업은 방송 산업(36.6%)으로 나타났으며, 두 번째로 상위 5개사 매출액 비중이 높은 산업은 게임 산업(33.8%) 그 다음은 영화 산업(32.8%), 광고산업(26.1%), 지식정보산업(24.4%) 순으로 나타났다. 마지막으로 상위 10개사 매출액 비중이 가장 높은 산업을 살펴본 결과에서도 CR₅ 에서와 동일하게 상위 기업의 매출액 비중이 가장 높은 산업은 방송산업(50.7%), 게임산업(41.3%), 영화산업(38.9%)으로 순으로 나타났으며, 다음은 지식정보산업 30.1%, 광고산업 28.9% 순으로 나타났다.

[그림 1] 2011년 콘텐츠산업 시장집중도



<표 1> 2011년 콘텐츠산업 시장집중도 순위

구분	산업 (비중)										
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	9위	10위	11위
CR ₃	영화 (27.5%)	방송 (26.5%)	게임 (24.8%)	광고 (22.6%)	지식정보 (19.9%)	애니메이션 (12.1%)	콘텐츠솔루션 (9.8%)	음악 (8.5%)	만화 (7.9%)	출판 (5.5%)	캐릭터 (3.9%)
CR ₅	방송 (36.6%)	게임 (33.8%)	영화 (32.8%)	광고 (26.1%)	지식정보 (24.4%)	애니메이션 (14.0%)	콘텐츠솔루션 (11.4%)	음악 (11.0%)	만화 (10.6%)	출판 (7.1%)	캐릭터 (5.2%)
CR ₁₀	방송 (50.7%)	게임 (41.3%)	영화 (38.9%)	지식정보 (30.1%)	광고 (28.9%)	애니메이션 (17.5%)	만화 (17.3%)	음악 (15.4%)	콘텐츠솔루션 (14.3%)	출판 (8.8%)	캐릭터 (6.9%)

※ 출처: 문화체육관광부(2013), “2012 콘텐츠산업 통계조사” 재구성

2010년과 2011년 콘텐츠산업 시장집중도를 비교 분석한 결과 2010년 콘텐츠산업 시장집중도 CR3는 13.3%였으나 2011년에는 15.4%로 2.1% 증가하였고, CR5는 2010년 17.4%에서 2011년 19.4%로 2.0% 증가하였으며, CR10은 2010년 21.8%에서 2011년 24.6%로 2.7% 증가하였다.

구체적으로는 2010년 보다 2011년에 CR3가 증가한 산업은 9개(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션) 였으며, 감소한 산업은 2개(애니메이션, 방송)로 나타났다. 가장 많이 증가한 산업은 음악산업으로 5.3% 증가하였으며, 다음은 게임산업 5.2% 증가, 콘텐츠솔루션산업 4.4% 증가 순으로 나타났다. CR5가 2010년 보다 2011년에 증가한 산업은 8개(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)로 나타났으며, 감소한 산업은 3개(애니메이션, 방송, 광고)로 나타났다. 가장 많이 증가한 산업은 CR3에서와 마찬가지로 음악산업으로 나타났으며 6.4% 증가하였다. 다음은 게임산업 5.5% 증가, 만화산업 4.2% 증가 순으로 나타났다. CR10이 2010년 보다 2011년에 증가한 산업은 8개(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 방송, 캐릭터, 지식정보)로 나타났으며, 감소한 산업은 3개(애니메이션, 광고, 콘텐츠솔루션)로 나타났다.

즉, 콘텐츠산업 시장집중도 상위 5개 산업은 2010년과 2011년의 CR3, CR5, CR10 모두에서 동일하게 방송, 게임, 영화, 광고, 지식정보 산업으로 나타나, 5개 산업의 시장집중도가 다른 6개 산업보다 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 서비스산업의 평균 CR3(2009년도 기준 17.5%)보다 높은 산업 또한 방송, 게임, 영화, 광고, 지식정보 산업 5개 산업으로 나타났다.

<표 2> 2010년 및 2011년 콘텐츠산업 시장집중도 비교

(단위: %)

	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션
CR3 (2011년)	5.5%	7.9%	8.5%	24.8%	27.5%	12.1%	26.5%	22.6%	3.9%	19.9%	9.8%
CR3 (2010년)	4.3%	4.1%	3.3%	19.6%	25.8%	13.4%	28.1%	20.5%	2.7%	19.7%	5.4%
CR3 (‘10년~‘11년 차이)	1.2%	3.8%	5.3%	5.2%	1.7%	-1.3%	-1.6%	2.1%	1.2%	0.2%	4.4%
CR5 (2011년)	7.1%	10.6%	11.0%	33.8%	32.8%	14.0%	36.6%	26.1%	5.2%	24.4%	11.4%
CR5 (2010년)	5.3%	6.4%	4.6%	28.3%	29.2%	16.5%	37.9%	28.0%	3.7%	22.2%	9.0%
CR5 (‘10년~‘11년 차이)	1.8%	4.2%	6.4%	5.5%	3.6%	-2.5%	-1.3%	-1.9%	1.5%	2.3%	2.4%
CR10 (2011년)	8.8%	17.3%	15.4%	41.3%	38.9%	17.5%	50.7%	28.9%	6.9%	30.1%	14.3%
CR10 (2010년)	6.4%	9.1%	5.8%	34.9%	34.3%	21.9%	49.4%	31.1%	5.1%	25.2%	16.7%
CR10 (‘10년~‘11년 차이)	2.4%	8.2%	9.6%	6.3%	4.5%	-4.3%	1.3%	-2.2%	1.7%	4.9%	-2.4%

※ 출처: 문화체육관광부(2013), “2012 콘텐츠산업 통계조사” 재구성

그러나 시장집중도 분석은 생멸 사업체 수가 많은 콘텐츠산업과 같은 산업에서는 제약점이 많다. 그러므로 상위 사업체의 구성을 살펴볼 필요가 있다. <표 3>은 콘텐츠산업의 매출액 기준 상위 사업체를 1) 2010년과 비교했을 때, 상위 3개 사업체가 동일하며 순위도 동일한 경우 2) 2010년과 비교했을 때, 상위 3개 사업체가 동일하나 순위가 변동된 경우 3) 2010년과 비교했을 때, 상위 3개 사업체와 순위가 모두 변동된 경우로 나눈 후, 이를 다시 산업별로 분류하여 보여준다. 분석 결과 영화산업, 방송산업, 광고산업 총 3개 산업은 상위 3개 사업체와 순위가 모두 동일하여 특정 산업 내에서 비교적 견고하게 자리 잡은 사업체가 있는 것으로 판단할 수 있다. 그리고 애니메이션 산업은 상위 3개 사업체는 동일하게 유지되었으나 순위 변동이 있는 것으로 나타나, 상위 사업체들 간 매출액 규모에 큰 차이 없이 경쟁하는 구도인 것으로 판단되었다. 나머지 7개(출판, 만화, 음악, 게임, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션) 산업에서는 매출액 상위 3개 사업체에 변동이 있었으며, 순위 또한 변경이 있었다. 이 결과는 해당 산업 내에 우월적인 지위를 가지고 산업을 좌우할 수 있는 사업체가 존재하지 않으며 향후에 산업을 선점할 사업체가 어떤 사업체인지 가늠할 수 없다는 것을 유추하게 해준다.

<표 3> 2011년 콘텐츠산업 상위 3개 사업체 구성 및 순위 변동 여부

구분	산업										
	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
상위 3개 사업체 동일, 순위 동일					○		○	○			
상위 3개 사업체 동일, 순위 변동						○					
상위 3개 사업체 변동, 순위 변동	○	○	○	○					○	○	○

※ 출처: 문화체육관광부(2013), “2012 콘텐츠산업 통계조사” 재구성

2011년 기준 콘텐츠 산업의 시장집중도 분석 및 2010년 기준 콘텐츠산업 시장집중도 분석과의 비교 결과, 소수의 사업체가 특정 산업을 독식하는 구조가 아니며, 사업체의 시장의 진입 및 퇴출이 자유로운 상황인 것으로 나타났다. 독점 및 과점현상이 나타나지 않아, 거래 거절(부당하게 거래를 거절하는 행위), 끼워팔기, 경쟁사업자 배제 등의 불공정거래행위가 일어날 가능성이 적으며, 자유롭고 건전한 경쟁을 통하여 창의적인 상품 개발이 보다 더 용이한 환경인 것으로 나타났다.