

## 1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이(분기별, 가치사슬별)<sup>1)</sup>

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

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

- 전체 서비스업 생산은 '12년 4분기 전년동기대비 1.9% 증가

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

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

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

1) <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

2) 괄호는 전년대비 증가율

<표 I-1> '11년 1분기~'12년 4분기 콘텐츠산업 생산변동

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

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

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

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

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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