

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이¹⁾

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

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

1) 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 CI E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

2) 2012년 3분기 비중

<표 I-23> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

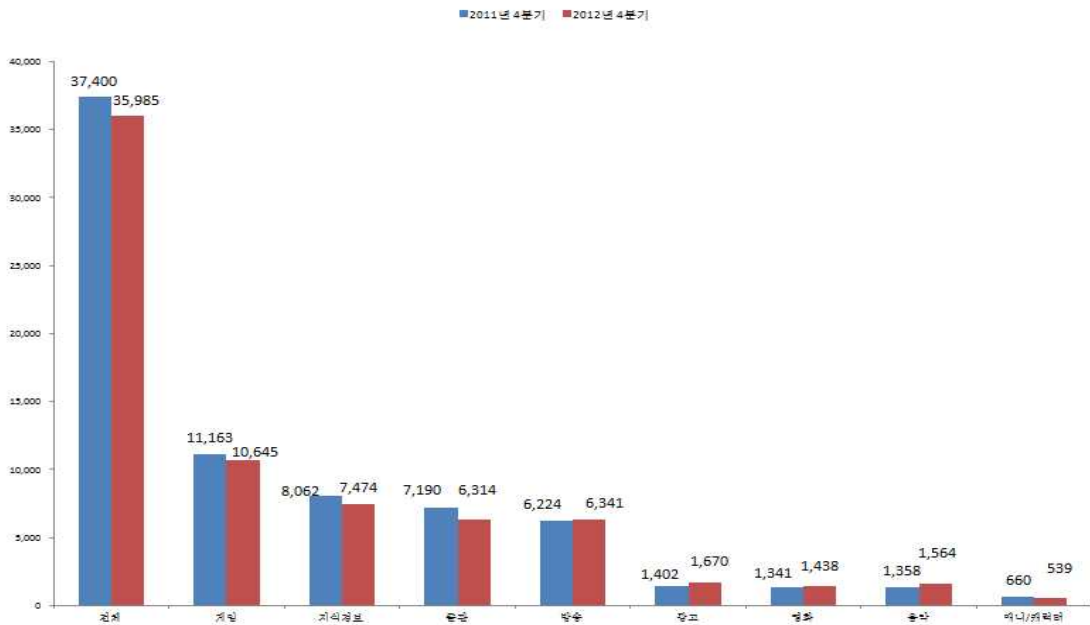
(단위: 명, %)

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

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
 - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용, '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용, '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용, '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외, '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용, '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외, '키이스트'는 방송으로 분석 적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용, '키이스트'는 방송적용으로 분석 제외
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용, 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

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

(단위 : 명)



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

(단위 : 명)

