2011년 3분기
콘텐츠산업 동향분석보고서

2011. 12

한국콘텐츠진흥원
KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Contents

요 약 i

Ⅰ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이 3
   1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이 3
   1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이 10
   1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이 21

2. 투자변화 추이 25
   2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향 25
   2.2. 모태펀드 투자 동향 29

3. 소비변화 추이 32
   3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향 32
   3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망 37

4. 수출변화 추이 38
   4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이 38
   4.2. 서비스 국제수지 변화 추이 43

5. 고용변화 추이 45
   5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이 45
   5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이 49

6. 상장사 재무분석 52
   6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이 52
   6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이 54
   6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이 56
   6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이 57

Ⅱ. 2011년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요 59
   1.1. 조사목적 59
   1.2. 조사대상 및 방법 59
   1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항 60

2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과 61
   2.1. 2011년 3분기 콘텐츠산업 규모 61
   2.2. 2011년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모 66

3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교 73
   3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교 73
   3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교 74
   3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 76
   3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 77

Ⅲ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈 79
2. 출판/만화산업 주요 이슈 90
3. 음악(공연)산업 주요 이슈 95
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈 102
5. 영화산업 주요 이슈 107
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈 110
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈 115

Ⅳ. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적 119
2. 조사대상 및 방법 119
3. 2010년 1분기~2012년 1분기 CBI 분석 120
3.1. 2010년 1분기~2012년 1분기 CBI 종합분석 120
3.2. 2010년 1분기~2012년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석 122

Ⅴ. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2011년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망 127
2. 2011년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망 133
2.1. 게임산업 분석 및 전망 133
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망 135
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망 137
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망 139
2.5. 영화산업 분석 및 전망 140
2.6. 광고산업 분석 및 전망 141
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망 143
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망 145

부록

1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황 147
2. 콘텐츠산업 연간 비교 151

Contents

표 차 례

〈표 Ⅰ-1〉 '09년 4분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 생산변동 4
〈표 Ⅰ-2〉 '11년 1분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 생산변동(월별) 7
〈표 Ⅰ-3〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 11
〈표 Ⅰ-4〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 22
〈표 Ⅰ-5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향 27
〈표 Ⅰ-6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향 28
〈표 Ⅰ-7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향 28
〈표 Ⅰ-8〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황 29
〈표 Ⅰ-9〉 '11년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황 30
〈표 Ⅰ-10〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 모태펀드 창투사 조합 손익현황 31
〈표 Ⅰ-11〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지 33
〈표 Ⅰ-12〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출 35
〈표 Ⅰ-13〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목) 36
〈표 Ⅰ-14〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이 37
〈표 Ⅰ-15〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 40
〈표 Ⅰ-16〉 '10년 7월~'11년 9월 실업률 추이 45
〈표 Ⅰ-17〉 문화산업별 및 직종별 신규구인 인원 46
〈표 Ⅰ-18〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별) 48
〈표 Ⅰ-19〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 50
〈표 Ⅰ-20〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교 52
〈표 Ⅰ-21〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율 53
〈표 Ⅰ-22〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율 54
〈표 Ⅰ-23〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이 54
〈표 Ⅰ-24〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이 56
〈표 Ⅰ-25〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이 57
〈표 Ⅱ-1〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 매출액 규모 61
〈표 Ⅱ-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 종사자 규모 62
〈표 Ⅱ-3〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 수출액 규모 63
〈표 Ⅱ-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 투자액 규모 63
〈표 Ⅱ-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 67

<표 Ⅱ-6> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 70
<표 Ⅱ-7> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교 73
<표 Ⅱ-8> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 74
<표 Ⅱ-9> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 76
<표 Ⅱ-10> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 78
<표 Ⅳ-1> 출판산업 부문별 CBI 122
<표 Ⅳ-2> 만화산업 부문별 CBI 122
<표 Ⅳ-3> 음악산업 부문별 CBI 123
<표 Ⅳ-4> 게임산업 부문별 CBI 123
<표 Ⅳ-5> 영화산업 부문별 CBI 124
<표 Ⅳ-6> 애니메이션산업 부문별 CBI 124
<표 Ⅳ-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI 125
<표 Ⅳ-8> 광고산업 부문별 CBI 125
<표 Ⅳ-9> 캐릭터산업 부문별 CBI 126
<표 Ⅳ-10> 지식정보산업 부문별 CBI 126
<표 Ⅴ-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 128
<표 Ⅴ-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 128
<표 Ⅴ-3> '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 129
<표 Ⅴ-4> '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 129
<표 Ⅴ-5> '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 130
<표 Ⅴ-6> '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 130
<표 Ⅴ-7> '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 131
<표 Ⅴ-8> '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 131
<표 Ⅴ-9> '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 132

Contents

그림 차례

〈그림 Ⅰ-1〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 12
〈그림 Ⅰ-2〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 12
〈그림 Ⅰ-3〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기 누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 13
〈그림 Ⅰ-4〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 23
〈그림 Ⅰ-5〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 23
〈그림 Ⅰ-6〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기 누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 24
〈그림 Ⅰ-7〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 투자 및 누적 건수 26
〈그림 Ⅰ-8〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 투자 및 누적 액수 26
〈그림 Ⅰ-9〉 소비지출 증감률 변동 추이 33
〈그림 Ⅰ-10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이 34
〈그림 Ⅰ-11〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 41
〈그림 Ⅰ-12〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 41
〈그림 Ⅰ-13〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 42
〈그림 Ⅰ-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이 43
〈그림 Ⅰ-15〉 음향영상 서비스수지 추이 44
〈그림 Ⅰ-16〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 51
〈그림 Ⅰ-17〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적 51
〈그림 Ⅱ-1〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모 65
〈그림 Ⅱ-2〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모 65
〈그림 Ⅱ-3〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모 65
〈그림 Ⅱ-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 69
〈그림 Ⅱ-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 72
〈그림 Ⅳ-1〉 '10년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 120
〈그림 Ⅳ-2〉 '10년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠산업별 CBI 121

요 약

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2011년 3분기 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)를 조사 함.

2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2010년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)를 기준으로 삼았음.

3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사함.
   . 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계한 것임.
   . 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계한 것임.
   . 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계함. 또한 통계청 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계함.
   . 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구인구직 및 취업동향 데이터 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 분야를 중심으로 월별 및 분기별로 취합 및 재집계함.

〈콘텐츠산업 분기별 보고서 인용 자료〉

구 분	인용자료	수집시기
생산동향	통계청 월별 및 분기별 서비스생산지수	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
소비동향	통계청 분기별 가계동향조사(소득 및 지출) 한국은행 월별 소비자 동향조사(소비자심리지수)	4월, 8월, 12월, 익년 2월
투자동향	지식경제부 외국인투자동향조사 문화체육관광부 모태펀드 문화계정 자펀드 총괄표 문화체육관광부 모태펀드 투자현황 보고 중소기업창업투자회사 모태펀드 창투사 조합	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
고용동향	한국고용정보원 워크넷 구인·구직 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 한국은행 서비스 국제수지	매월, 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, 아울러 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함.
   콘텐츠산업 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 86개를 선별함(게임(20개), 지식정보(7개), 출판(9개), 방송(22개), 광고(4개), 영화(9개), 음악(10개), 애니메이션/캐릭터(5개))

5. 이슈분석은 11개 콘텐츠산업에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석함.

6. 실태조사는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사함. 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모를 추정함.

7. 콘텐츠기업경영체감도(CBI)조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보 등)을 대상으로 7점 척도로 조사함. 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 요소임.

8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함.

9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관(☎ 02-3704-9618), 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀(☎ 02-3153-3021)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음.

요 약

- 2011년 3분기 콘텐츠산업, 콘텐츠 수요확대로 성장세 지속 -

o 콘텐츠산업	**생산 전년동기대비 4.9% 증가**
o 콘텐츠업체(실태조사)	**전년동기대비 매출액 12.3%, 수출액 29.9%, 종사자 0.8% 증가**
	(연간 추정기준 매출액 15.4%, 수출액 27.6%, 종사자 2.1% 증가)
o 콘텐츠업체(상장사)	**매출액 전분기대비 2.8%, 전년동기대비 37.7% 증가**
	수출액 전분기대비 3.7%, 전년동기대비 38.0% 증가
	종사자수 전분기대비 1.8%, 전년동기대비 9.7% 증가
o 콘텐츠업체(CBI조사)	**'11년 4분기 음악·게임·지식정보가 전분기대비 상승 기대**

□ 2011년 3분기 콘텐츠산업 동향

◉ 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 **4.9% 증가**, 전분기대비 **8.3% 증가**
  (콘텐츠산업생산지수 '11년 3분기 138.0, '10년 3분기 131.6)

- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 **5.2% 증가**, 전분기대비 **1.7% 증가**

※ '11년 3분기의 경우 125.0으로 '11년 2분기 대비 1.7%로 상승하였으며, 이는 경기 상승과 더불어 지속적인 수출증가에 기인한 것임
('09년 3분기 124.2→'10년 3분기 131.6→'11년 3분기 138.0)

◉ 소비 동향

- 3분기 월평균 오락·문화지출(13만 7천원)은 전년동기대비 **4.8% 증가**, 전분기대비 **9.2% 상승**

※ 전체 소비지출 전년동기대비 5.8% 증가, 전분기대비 6.1% 상승, 전체 소비지출 중 오락·문화 소비지출 비중 5.6%

※ '11년 3분기는 2010년 2분기부터 경기 상승세가 지속됨에 따라 전년동기대비는 증가하였음. '10년 하반기부터 이어진 물가상승은 지속되고 있으나, 실질소득은 전분기 대비 증가하였음(2011년 1분기 2,037.9천원→2011년 2분기 1,911.8천원→2011년 3분기 1,994.8천원)

- 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망은 '11년 6월(94) 이후 '11년 09월(92) 기록

※ '11년 3월 91, '11년 4월 93, '11년 5월 95, '11년 6월 94로 '11년 5월 이후 하락 추세

◉ 고용 동향

- 수출신장세의 회복과 함께 지속적 내수 확대 등으로 '11년도 3분기 고용시장은 전분기대비 및 전년동기대비 개선되고 있으며, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 편차가 여전한 가운데 청년층 실업률 등 일부 개선효과가 나타남

※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 감소되다가 '11년 3월에 4.3% 다소 상승했으나 이후 하락 기조를 보임. '11년 9월 실업률은 3.0%. 실업자수는 '11년 4월 약 94만 수준에서 9월 약 75만명으로 고점 대비 약 20만여명 감소 및 전년동월대비 약 10만여명 감소

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 3분기의 경우 전반적으로 '10년 4분기 이후 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '11년 7월 7.9% 증가, 8월 -11.9% 감소, 9월 -5.6% 감소했고, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '11년 7월 -20.8% 감소, 8월 -31.4% 감소, 9월 185.0% 증가

- 청년 실업률(15세~29세)은 전년동기대비 -0.9%p 하락한 6.3% 기록해 '11년 1월 이후 하락기조를 유지함

〈표 1〉 '10년 7월~'11년 9월 청년실업률

(단위 : %)

구분	2010년						2011년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
청년실업률	8.5	7.0	7.2	7.0	6.4	8.0	8.5	8.5	9.5	8.7	7.3	7.6	7.6	6.3	6.3

2011년 3분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(16.2조) 및 종사자수(52만명), 수출액(1조 834억원) 2010년 3분기 대비 약 12.3%, 0.8%, 29.9% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 11개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 500개 표본을 선정하여 조사한 결과임

◉ **콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2011년 3분기 콘텐츠산업 총 매출액은 16조 2,536억원으로 전년동기대비 약 1조 7,843억원(12.3%) 증가, 종사자수 52만 4,349명으로 전년동기대비 약 2,964명(0.8%) 증가, 수출액 1조 834억원으로 전년동기대비 2,496억원(29.9%) 증가**

– 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 **〈광고산업(광고종합대행업만)〉**으로 1조 8,169억원으로 전년동기대비 약 32.8%로 증가, 〈음악(공연포함)산업〉은 9,802억원으로 전년동기대비 약 28.2%로 증가, 〈콘텐츠솔루션산업〉은 7,283억원으로 전년동기대비 약 26.9%로 증가, 〈게임산업〉은 2조 3,100억원으로 전년동기대비 약 24.7%로 증가, 〈지식정보산업〉은 2조 188억원으로 전년동기대비 약 21.4%로 증가, 〈캐릭터산업〉은 1조 7,736억원으로 전년동기대비 약 12.9%로 증가하여 큰 폭으로 성장을 한 것으로 나타남

※ 콘텐츠산업은 2010년 3분기 대비 출판산업과 애니메이션산업을 제외한 전 산업이 큰 폭으로 성장하였으며, 이는 2011년 경기상승에 따른 내수 확대 및 게임 등 일부 콘텐츠산업분야의 수출 확대에 기인

– 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임산업〉으로 2010년 3분기 대비 약 1,539억원 증가한 6,197억원으로 전체 수출액의 57.2%를 차지함

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2011년 3분기)

(단위 : 백만원, 명 %)

산업명	매출액(백만원)						
	2010년 3분기	2010년	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
출 판	5,298,572	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813	0.4%	-1.7%
만 화	186,511	741,947	192,041	184,641	190,378	3.1%	2.1%
음악(공연포함)	764,468	2,959,143	854,312	953,338	980,201	2.8%	28.2%
게 임	1,851,726	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021	-0.6%	24.7%
영 화	863,692	3,335,080	809,875	824,189	899,630	9.2%	4.2%
애니메이션	149,601	514,399	136,602	152,525	141,607	-7.2%	-5.3%
방송영상 독립제작사	179,191	737,092	220,783	198,926	184,227	-7.4%	2.8%
광 고	1,368,521	5,546,163	1,568,793	1,792,363	1,816,922	1.4%	32.8%
캐릭터	1,570,865	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677	-3.5%	12.9%
지식정보	1,662,313	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875	1.9%	21.4%
콘텐츠솔루션	573,835	2,196,232	629,817	694,058	728,334	4.9%	26.9%
합계	14,469,295	56,805,996	15,511,688	16,131,692	16,253,685	0.8%	12.3%

산업명	종사자(명)						
	2010년 3분기	2010년	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
출 판	204,779	203,226	201,181	201,339	200,848	-0.2%	-1.8%
만 화	10,812	10,779	10,645	10,478	10,406	-0.7%	-3.5%
음악(공연포함)	76,538	76,654	77,312	77,775	78,073	0.4%	2.0%
게 임	94,830	94,973	95,379	95,608	95,908	0.3%	1.9%
영 화	29,308	29,118	29,323	29,160	29,436	0.9%	0.8%
애니메이션	4,322	4,349	4,414	4,507	4,593	1.9%	8.9%
방송영상 독립제작사	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682	-0.3%	-2.5%
광 고	5,032	4,987	5,125	5,245	5,309	1.2%	4.9%
캐릭터	24,417	25,102	25,157	25,592	25,663	0.3%	5.9%
지식정보	48,539	48,226	48,940	50,058	50,148	0.2%	3.4%
콘텐츠솔루션	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283	0.6%	7.4%
합계	521,385	520,504	520,828	523,622	524,349	0.1%	0.8%

산업명	수출액(백만원)						
	2010년 3분기	2010년	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
출 판	72,163	413,803	45,698	112,705	83,624	-25.8%	15.9%
만 화	3,825	9,427	4,588	5,010	3,268	-34.8%	-14.6%
음악(공연포함)	20,949	96,273	32,033	43,405	59,322	36.7%	183.2%
게 임	465,755	1,857,072	586,521	605,886	619,751	2.3%	33.1%
영 화	4,125	17,893	4,639	8,699	9,237	6.2%	123.9%
애니메이션	29,938	111,957	34,185	38,458	38,315	-0.4%	28.0%
방송영상 독립제작사	5,878	15,830	5,364	5,632	5,537	-1.7%	-5.8%
광 고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	84,071	319,507	90,453	102,755	105,732	2.9%	25.8%
지식정보	113,637	420,048	114,846	115,635	116,327	0.6%	2.4%
콘텐츠솔루션	33,432	134,689	37,439	40,921	42,328	3.4%	26.6%
합계	833,773	3,396,499	955,766	1,079,106	1,083,441	0.4%	29.9%

※ 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

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

〈참고표〉 콘텐츠산업 연간 비교(2011년 3분기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)						
	2010년 3분기	2010년	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	전분기대비 증감률(%)	전년동기 대비증감률(%)
출 판	5,298,572	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813	0.4%	-1.7%
만 화	186,511	741,947	192,041	184,641	190,378	3.1%	2.1%
음악(공연포함)	764,468	2,959,143	854,312	953,338	980,201	2.8%	28.2%
게 임	1,851,726	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021	-0.6%	24.7%
영 화	863,692	3,335,080	809,875	824,189	899,630	9.2%	4.2%
애니메이션	149,601	514,399	136,602	152,525	141,607	-7.2%	-5.3%
방 송	2,609,835	10,439,341	3,001,310	3,427,496	3,342,612	-2.5%	28.1%
방송영상 독립제작사	179,191	737,092	220,783	198,926	184,227	-7.4%	2.8%
광 고	2,329,547	9,318,188	2,562,567	2,953,831	3,036,538	2.8%	30.3%
캐릭터	1,570,865	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677	-3.5%	12.9%
지식정보	1,662,313	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875	1.9%	21.4%
콘텐츠솔루션	573,835	2,196,232	629,817	694,058	728,334	4.9%	26.9%
합계	18,040,156	71,017,362	19,506,772	20,720,656	20,815,913	0.5%	15.4%

산업명	종사자(명)						
	2010년 3분기		2010년	2011년 3분기		전년동기대비 증감률(%)	
출 판	204,779		203,226	200,848		-1.8%	
만 화	10,812		10,779	10,406		-3.5%	
음악(공연포함)	76,538		76,654	78,073		2.0%	
게 임	94,830		94,973	95,908		1.9%	
영 화	29,308		29,118	29,436		0.8%	
애니메이션	4,322		4,349	4,593		8.9%	
방 송	29,408		29,408	33,422		13.6%	
방송영상 독립제작사	4,764		4,706	4,682		-2.5%	
광 고	32,271		33,205	37,652		16.6%	
캐릭터	24,417		25,102	25,663		5.9%	
지식정보	48,539		48,226	50,148		3.4%	
콘텐츠솔루션	18,044		18,384	19,283		7.4%	
합계	578,032		578,130	590,114		2.1%	

산업명	수출액(백만원)						
	2010년 3분기	2010년	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	전분기대비 증감률(%)	전년동기 대비증감률(%)
출 판	72,163	413,803	45,698	112,705	83,624	-25.8%	15.9%
만 화	3,825	9,427	4,588	5,010	3,268	-34.8%	-14.6%
음악(공연포함)	20,949	96,273	32,033	43,405	59,322	36.7%	183.2%
게 임	465,755	1,857,072	586,521	605,886	619,751	2.3%	33.1%
영 화	4,125	17,893	4,639	8,699	9,237	6.2%	123.9%
애니메이션	29,938	111,957	34,185	38,458	38,315	-0.4%	28.0%
방 송	62,000	248,002	63,240	63,683	63,117	-0.9%	1.8%
방송영상 독립제작사	5,878	15,830	5,364	5,632	5,537	-1.7%	-5.8%
광 고	26,921	107,684	28,426	30,319	30,683	1.2%	14.0%
캐릭터	84,071	319,507	90,453	102,755	105,732	2.9%	25.8%
지식정보	113,637	420,048	114,846	115,635	116,327	0.6%	2.4%
콘텐츠솔루션	33,432	134,689	37,439	40,921	42,328	3.4%	26.6%
합계	922,694	3,752,185	1,047,432	1,173,108	1,177,241	0.4%	27.6%

※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함('10년 평균환율 1,156원, '10년 6월 31일 기준 1,163.46원)

※ 2011년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함('11년 6월 31일 기준 1,083.89원)

콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 3분기 매출액(4.8조원) 및 영업이익(0.8조원), 수출액(2천 6백억원), 종사자수(3만 6천명) 2010년 3분기 대비 약 37.7%, 7.9%, 38.0%, 9.7% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임 20개, 지식정보 7개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 9개, 음악 10개, 애니메이션/캐릭터 5개)

◉ **2011년 3분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 4조 8,902억원으로 전년동기대비 1조 3,387억원(37.7%) 증가, 영업이익은 7,616억원으로 전년동기대비 554억원(7.9%) 증가, 수출액은 2,655억원으로 전년동기대비 731억원(38.0%) 증가, 종사자수는 3만 6,240명으로 전년동기대비 3,200명(9.7%) 증가**

- 콘텐츠산업 관련 상장사들이 전체적으로 증가한 가운데, 〈광고〉는 5,733억원으로 전년동기대비 137.8%로 증가, 〈영화〉는 2,807억원으로 전년동기대비 45.5%로 증가, 〈게임〉은 1조 485억원으로 전년동기대비 37.0%로 증가, 〈지식정보〉는 8,598억원으로 전년동기대비 37.0%로 증가, 〈방송산업(방송영상독립제작사포함)〉은 1조 3,025억원으로 전년동기대비 33.8%로 증가하였으며, 〈음악〉은 1,713억원으로 전년동기대비 14.8%로 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉는 681억원으로 전년동기대비 10.5%로 증가, 〈출판〉은 5,857억원으로 전년동기대비 8.5%로 증가한 것으로 나타남

  ※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(5,293억원), 제일기획(4,525억원), 대교(2,302억원), 웅진씽크빅(1,915억원), 네오위즈(1,749억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 3분기 전년동기대비 4.3%p 하락에도 불구하고 15.6%로 전체상장사에 비해 약 2.8배 높은 수준

〈표 3〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2010년 3분기	2010년 3분기누적	2011년 3분기	2011년 3분기누적	3분기 전년동기	3분기누적 전년동기
매출액*	콘텐츠업체	35,515.0	102,925.2	48,902.4	139,441.0	37.70%	35.50%
	전체상장사[1]	2,582,471.0	7,525,375.0	2,718,386.0	8,079,070.0	5.26%	7.36%
	비중	1.38%	1.37%	1.80%	1.73%	0.42%p	0.36%p
영업이익**	콘텐츠업체	7,062.0	20,541.4	7,616.6	23,417.8	7.9%	14.0%
	전체상장사	207,356.0	638,016.0	152,708.0	532,589.0	-26.35%	-16.52%
	비중	3.41%	3.22%	4.99%	4.40%	1.58%p	1.18%p
영업이익률***	콘텐츠업체	19.9%	20.0%	15.6%	16.8%	△4.30%p	△3.20%p
	전체상장사	8.03%	8.48%	5.62%	6.59%	△2.41%p	△1.89%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〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010				2011				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	7,652.7	22,943.3	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	10,485.9	37.0%	30,751.4
	(1.1%)	(12.8%)	(2.8%)	(9.8%)	(22.8%)	(9.8%)	(-1.1%)		(34.0%)
지식 정보	6,276.3	18,213.1	6,328.1	23,768.7	8,008.2	8,278.0	8,598.6	37.0%	24,881.5
	(3.5%)	(20.2%)	(0.8%)	(15.7%)	(26.5%)	(3.4%)	(3.9%)		(36.6%)
출판	5,400.6	16,635.0	5,877.0	22,512.0	5,837.6	5,462.4	5,857.4	8.5%	17,157.5
	(-0.5%)	(0.5%)	(8.8%)	(0.6%)	(-0.7%)	(-6.4%)	(7.2%)		(3.1%)
방송	9,736.2	26,758.5	11,950.0	41,501.3	11,849.7	13,355.6	13,025.0	33.8%	38,230.4
	(5.1%)	(54.4%)	(22.7%)	(67.4%	(-0.8%)	(12.7%)	(-2.5%)		(42.9%)
광고	2,411.2	6,963.3	2,994.7	9,958.0	3,864.7	5,437.3	5,733.0	137.8%	15,035.0
	(-6.7%)	(55.5%)	(24.2%)	(49.5%)	(29.0%)	(40.7%)	(5.4%)		(115.9%)
영화	1,929.2	5,242.5	1,416.9	6,659.4	1,768.5	2,158.3	2,807.9	45.5%	6,734.7
	(35.3%)	(14.8%)	(-26.6%)	(10.2%)	(24.8%)	(22.0%)	(30.1%)		(28.5%)
음악	1,492.2	4,428.1	1,622.7	6,050.8	1,291.6	1,527.5	1,713.3	14.8%	4,532.4
	(-1.3%)	(19.5%)	(8.7%)	(21.7%)	(-20.4%)	(18.3%)	(12.2%)		(2.4%)
애니/ 캐릭터	616.6	1,741.5	760.7	2,502.2	715.1	721.7	681.3	10.5%	2,118.1
	(8.3%)	(11.2%)	(23.4%)	(12.9%)	(-6.0%)	(0.9%)	(-5.6%)		(21.6%)
합계	35,515.0	102,925.2	38,818.4	141,743.7	42,993.9	47,547.8	48,902.4	37.7%	139,441.0
	(3.2%)	(23.1%)	(9.3%)	(22.6%)	(10.8%)	(10.6%)	(2.8%)		(35.5%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용

2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용

3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외

1) 전체 상장사 데이터는 2011년 3분기보고서 제출대상 12월 결산법인 663사 중 비교가능한 612개사를 대상으로 추계됨(출처 : 2011년 12월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 매출액을 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 7,616억원 전년동기대비 7.9% 증가

– 〈광고〉는 252억원으로 전년동기대비 92.0% 증가, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉은 1,740억원으로 전년동기대비 42.7%, 〈출판〉은 435억원으로 전년동기대비 15.6% 증가

– 영업이익이 가장 높은 산업은 **〈게임〉(2,658억원 영업이익)**으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 7,616억원에 약 34.9%를 차지하는 것으로 분석되었음

※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(1,501억원), 엔씨소프트(521억원), 네오위즈게임즈(250억원) 등

〈표 5〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	2,711.5	8,426.5	2,634.0	11,060.5	2,694.9	2,781.9	2,658.7	-1.9%	8,135.5
	(-0.5%)	(21.0%)	(-2.9%)	(12.8%)	(2.3%)	(3.2%)	(-4.4%)		(-3.5%)
지식정보	2,136.7	6,153.1	1,940.7	8,093.8	2,060.6	2,220.6	2,116.0	-1.0%	6,397.2
	(5.7%)	(29.3%)	(-9.2%)	(23.7%)	(6.2%)	(7.8%)	(-4.7%)		(4.0%)
출판	376.6	1,205.9	448.4	1,654.3	364.7	413.3	435.2	15.6%	1,213.0
	(-2.2%)	(-12.0%)	(19.1%)	(-11.8%)	(-18.7%)	(13.3%)	(5.3%)		(0.6%)
방송	1,219.6	3,226.9	1,800.8	5,706.8	1,901.8	2,217.4	1,740.3	42.7%	5,859.5
	(5.1%)	(53.1%)	(47.7%)	(80.9%)	(5.6%)	(16.7%)	(-21.5%)		(81.6%)
광고	131.6	441.7	271.2	712.9	107.4	401.5	252.7	92.0%	761.7
	(-43.4%)	(98.7%)	(106.1%)	(55.3%)	(-60.4%)	(273.8%)	(-37.1%)		(72.5%)
영화	305.2	603.1	-23.4	579.8	158.1	69.0	247.2	-19.0%	474.3
	(296.5%)	(-30.2%)	(-107.7%)	(-37.2%)	(776.7%)	(-56.4%)	(258.3%)		(-21.4%)
음악	185.1	504.5	48.6	553.1	139.8	250.7	172.5	-6.8%	563.0
	(10.5%)	(138.4%)	(-73.7%)	(94.0%)	(187.6%)	(79.3%)	(-31.2%)		(11.6%)
애니/캐릭터	-4.3	-20.2	-128.0	-148.2	28.1	-8.5	-6.0	-39.5%	13.6
	(67.3%)	(78.3%)	(-2,875.7%)	(93.0%)	(122.0%)	(-130.2%)	(29.4%)		(167.2%)
합계	7,062.0	20,541.4	6,992.3	27,533.7	7,455.2	8,345.9	7,616.6	7.9%	23,417.8
	(-4.5%)	(27.9%)	(-1.0%)	(21.7%)	(6.6%)	(11.9%)	(-8.7%)		(14.0%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익을 적용
2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 영업이익을 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외.
8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

– 콘텐츠산업 영업이익률 중 게임산업의 감소폭이 가장 크며, 이는 대작 및 스마트게임 개발에 기인

※ 엔씨소프트(길드워2, 블레이드앤소울), 네오위즈게임즈(디젤), CJ E&M(리프트) 등

〈표 6〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변동

(단위 : %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	19.9%	18.0%	17.3%	17.6%	15.6%	△4.3%p
게임	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	25.4%	△10.0%p
지식정보	34.0%	30.7%	25.7%	26.8%	24.6%	△9.4%p
출판	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	7.4%	0.4%p
방송	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	13.4%	0.9%p
광고	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	4.4%	△1.1%p
영화	15.8%	–1.6%	8.9%	3.2%	8.8%	△7.0%p
음악	12.4%	3.0%	10.8%	16.4%	10.1%	△2.3%p
애니/캐릭터	–0.7%	–16.8%	3.9%	–1.2%	–0.9%	△0.2%p

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 2,655억원으로 전년동기대비 38.0% 증가

– 〈게임〉은 1,792억원으로 전년동기대비 28.3%로 증가하였으며, 수출 증가액은 약 395억원이며, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉은 439억원으로 전년동기대비 159.5%로 증가하였으며, 수출 증가액은 약 270억원이며, 〈음악(공연포함)〉은 170억원으로 전년동기대비 48.1%로 증가하였으며, 수출 증가액은 약 55억원으로 나타남

- 수출액이 가장 높은 산업은 **〈게임〉(1,792억원 수출액)**으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 2,655억원에 약 67.5%를 차지하는 것으로 분석됨

〈표 7〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	1,397.1	4,045.9	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	28.3%	5,189.5
	(2.3%)	(11.1%)	(12.1%)	(10.4%)	(5.7%)	(5.3%)	(2.9%)		(28.3%)
지식정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	7.1	29.7	15.7	45.4	7.7	15.6	15.0	111.3%	38.3
	(-37.7%)	(16.4%)	(121.1%)	(28.8%)	(-51.0%)	(102.6%)	(-3.8%)		(29.0%)
방송	169.3	525.0	244.9	769.9	253.0	443.8	439.3	159.5%	1,136.1
	(-4.9%)	(284.8%	(44.7%)	(139.4%)	(3.3%)	(75.4%)	(-1.0%)		(116.4%)
광고	n/a		n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	22.4	92.3	23.5	115.8	13.5	47.4	50.7	126.3%	111.6
	(8.4%)	(3.9%)	(4.9%)	(-7.0%)	(-42.6%)	(251.1%)	(7.0%)		(20.9%)
음악	114.9	419.2	32.5	451.7	56.8	108.0	170.2	48.1%	335.0
	(-24.1%)	(129.6%)	(-71.7%)	(84.8%)	(74.8%)	(90.1%)	(57.6%)		(-20.1%)
애니/캐릭터	213.3	515.3	188.4	703.7	180.3	204.3	187.2	-12.2%	571.8
	(18.5%)	(33.8%)	(-11.7%)	(35.7%)	(-4.3%)	(13.3%)	(-8.4%)		(11.0%)
합계	1,924.1	5,627.4	2,070.6	7,698.0	2,166.2	2,560.9	2,655.2	38.0%	7,382.3
	(0.9%)	(25.7%)	(7.6%)	(20.4%)	(4.6%)	(18.2%)	(3.7%)		(31.2%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익을 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' 사업보고서에서 수출 발생
4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
5) 영화 중 '미디어플레스', '키이스트', 'CJ E&M'에서 수출 발생
6) 음악 중 'CJ E&M', '에스엠', '소리바다', '네오위즈인터넷'에서 수출 발생.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 실적보고서상에서 '11년 2분기에 수출액을 발표했으나, 과거데이터 부재로 분석에서 제외.

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '11년 3분기 매출액 대비 수출액 비중은 5.4%이며, 전분기와 동일하며, 이중 음악(2분기 7.1%→3분기 9.9%), 게임(2분기 16.4%→3분기 17.1%) 등의 수출액 비중이 증가하였음

〈표 8〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2010년			2011년		
	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기
게임	18.3%	19.9%	18.2%	17.1%	16.4%	17.1%
지식정보	–	–	–	–	–	–
출판	0.1%	0.3%	0.2%	0.1%	0.3%	0.3%
방송	1.7%	2.0%	1.9%	2.1%	3.3%	3.4%
광고	–	–	–	–	–	–
영화	1.2%	1.7%	1.7%	0.8%	2.2%	1.8%
음악	7.7%	2.0%	7.5%	4.4%	7.1%	9.9%
애니/캐릭터	34.6%	24.8%	28.1%	25.2%	28.3%	27.5%
합계	5.4%	5.3%	5.4%	5.0%	5.4%	5.4%

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 6,240명 전년동기대비 9.7% 증가

- 〈영화〉는 1,486명으로 전년동기대비 26.0%로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈광고〉가 1,424명으로 전년동기대비 13.7%로 증가, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉은 5,984명으로 전년동기대비 13.0%로 증가, 〈지식정보〉는 7,564명으로 전년동기대비 9.8%로 증가, 〈게임〉이 1만 900명으로 전년동기대비 8.7%로 증가, 〈출판〉이 7,156명으로 전년동기대비 6.9%로 증가, 〈음악(공연포함)〉이 1,141명으로 전년동기대비 2.2%로 증가한 것으로 나타남

- 종사자수가 가장 높은 산업은 **〈게임〉(10,900명 종사자수)**으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 6,240명에 약 30.1%를 차지하는 것으로 분석됨

※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJ CGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('10년 3분기 831명→'11년 3분기 962명)에 가장 큰 영향을 미침

※ 게임산업 상장사 중 컴투스의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 게임산업 상장사 종사자수 변화('10년 3분기 247명→'11년 3분기 380명)에 가장 큰 영향을 미침

〈표 9〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년		2011년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	10,031	10,517	10,654	10,723	10,900	8.7%
	(1.6%)	(4.8%)	(1.3%)	(0.6%)	1.7%	
지식정보	6,889	7,092	7,299	7,501	7,564	9.8%
	(3.2%)	(2.9%)	(2.9%)	(2.8%)	0.8%	
출판	6,692	6,679	7,041	7,181	7,156	6.9%
	(2.3%)	(−0.2%)	(5.4%)	(2.0%)	−0.3%	
방송	5,296	5,450	5,600	5,884	5,984	13.0%
	(7.1%)	(2.9%)	(2.8%)	(5.1%)	1.7%	
광고	1,252	1,267	1,325	1,397	1,424	13.7%
	(0.6%)	(1.2%)	(4.6%)	(5.4%)	1.9%	
영화	1,179	1,211	1,344	1,350	1,486	26.0%
	(7.3%)	(2.7%)	(11.0%)	(0.4%)	10.1%	
음악	1,116	1,149	981	1,011	1,141	2.2%
	7.5%	3.0%	−14.6%	3.1%	12.9%	
애니/캐릭터	585	595	591	569	585	0.0%
	(3.5%)	(1.7%)	(−0.7%)	(−3.7%)	2.8%	
합계	33,040	33,960	34,835	35,616	36,240	9.7%
	3.3%	2.8%	2.6%	2.2%	1.8%	

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 종사자수를 적용
2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자를 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외.

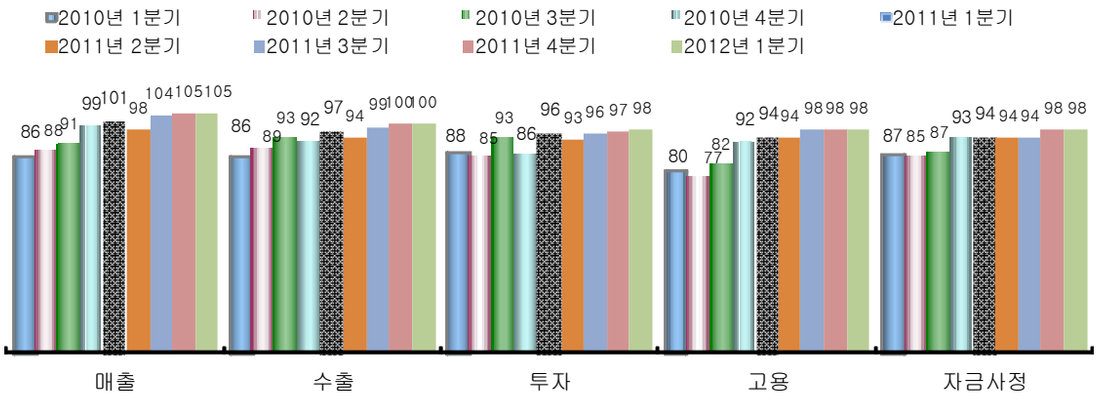
* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

2011년 4분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 97, 고용 98, 자금사정 98
2012년 1분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 98

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

◉ '11년 4분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 3분기에 비해 매출, 수출, 투자, 자금사정이 소폭 증가될 것으로 전망되며, '12년 1분기는 '11년 4분기와 유사할 것으로 예상됨

〈그림 1〉 '10년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



◉ '11년 4분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 게임, 지식정보, 음악 등이 상승할 것으로 예상되며, '12년 1분기는 '11년 4분기 대비 상승할 것으로 전망됨

- 3분기 대비 전반적인 개선이 예상되는 산업은 게임(117→117), 지식정보(104→108), 음악(96→98)

2011년 3분기
콘텐츠산업 동향 분석

Ⅰ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

Ⅱ. 2011년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

Ⅲ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

Ⅳ. CBI(Contents Business Index)분석

Ⅴ. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

Ⅰ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이[2)]

□ **2011년 3분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 4.9% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 5.2%, 6.2%로 증가**

◉ 콘텐츠산업의 '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 각 분기별 생산은 전년 동기대비 8.7%, 1.4%, 5.9%, 0.7%로 증가세를 보이면서 '11년 1분기 −0.4% 약간 감소를 제외하고 2분기 이후 증가세를 나타냄

– 전체 서비스업 생산 '11년 3분기 전년 동기대비 6.8% 증가

※ '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.9(4.1%), 서비스업생산지수 129.5(3.6%), 137.2(5.9%) 기록. '11년 3분기 콘텐츠산업생산지수는 전년동기대비 4.9% 증가하여 138.0, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 6.8% 증가하여 145.1 기록. 전분기대비를 보면 '10년 1분기에서 4분기까지 등락세를 보이다가 '11년 1분기 이후는 상승세 나타냄

◉ 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 1분기에서 '11년 3분기까지 전년동기대비 1.9%, 1.2%, 2.6%, 4.0%, 3.9%, 3.5%, 5.2%로 성장세

◉ 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '10년 1분기에 전년동기대비 −1.1% 감소를 보이다가 2분기부터 증가세를 나타냄. '11년 3분기는 전년동기대비 6.2% 성장

---

2) 〈용어설명〉 서비스업생산지수
- 서비스업 전체 및 개별 업종의 생산활동을 종합적으로 파악하기 위한 것으로 개별 업종의 상대적 중요도인 부가가치 기준 가중치를 적용하여 지수화
- 기준년도(2005년)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

〈표 Ⅰ-1〉 '09년 4분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년		2010년					2011년		
	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2009 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업	121.7 (-2.2%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.1 (-2.7%) (1.4%)	131.6 (8.7%) (5.9%)	122.5 (-6.9%) (0.7%)	124.9 (4.1%)	124.0 (1.2%) (-0.4%)	127.5 (2.8%) (5.3%)	138.0 (8.3%) (4.9%)
콘텐츠 제작업	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	114.6 (-11.2%) (-0.2%)	144.4 (26.1%) (9.2%)	121.8 (-15.7%) (-6.0%)	127.5 (4.6%)	122.0 (0.2%) (-5.4%)	120.1 (-1.6%) (4.8%)	149.8 (24.8%) (3.7%)
콘텐츠 도매업	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.8 (1.4%) (4.2%)	122.1 (-2.2%) (8.1%)	125.2 (2.5%) (5.9%)	123.8 (6.7%)	127.6 (1.9%) (3.6%)	131.6 (3.0%) (5.3%)	127.2 (-3.2%) (4.2%)
콘텐츠 소매업	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.1 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.8%) (4.1%)	118.2 (-4.7%) (4.0%)	121.5 (4.1%)	118.9 (0.6%) (0.2%)	130.7 (9.9%) (4.5%)	126.7 (-3.1%) (2.1%)
콘텐츠 임대업	115.9 (2.3%) (2.7%)	112.7 (1.1%)	114.2 (-1.5%) (4.9%)	115.1 (0.8%) (2.2%)	116.3 (1.0%) (2.6%)	119.4 (2.7%) (3.0%)	116.3 (3.1%)	116.9 (-2.1%) (2.3%)	118.3 (1.2%) (2.8%)	120.2 (1.6%) (3.4%)
콘텐츠 서비스업	130.9 (-9.4%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.8 (-8.4%) (-2.0%)	151.0 (20.0%) (4.5%)	127.7 (-15.4%) (-2.4%)	135.5 (2.1%)	134.4 (5.2%) (-2.2%)	136.7 (1.8%) (8.7%)	166.3 (21.7%) (10.2%)
오프라인 서비스업	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	108.3 (-13.5%) (-0.3%)	143.7 (32.7%) (8.9%)	106.9 (-25.6%) (-10.0%)	121.0 (3.3%)	116.1 (8.6%) (-7.3%)	113.1 (-2.6%) (4.5%)	150.5 (33.0%) (4.7%)
온라인 서비스업	143.0 (-9.0%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.3 (-4.2%) (-3.2%)	158.2 (10.4%) (0.7%)	148.6 (-6.1%) (3.9%)	149.9 (1.2%)	152.6 (2.7%) (2.0%)	160.3 (5.0%) (11.9%)	182.2 (13.6%) (15.2%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.9 (5.8%) (1.2%)	118.9 (0.0%) (2.6%)	131.4 (10.5%) (4.0%)	120.4 (2.5%)	116.8 (-11.1%) (3.9%)	123.0 (5.3%) (3.5%)	125.0 (1.7%) (5.2%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.5 (20.0%) (2.2%)	123.8 (-0.5%) (1.3%)	120.8 (-2.4%) (4.6%)	118.2 (1.8%)	108.3 (-10.3%) (4.5%)	131.2 (21.1%) (5.4%)	131.5 (0.2%) (6.2%)
서비스업생산지수	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.6%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	136.9 (2.9%) (5.6%)	135.8 (-0.8%) (4.4%)	142.8 (5.2%) (6.2%)	137.2 (5.9%)	139.5 (-2.4%) (4.8%)	144.5 (3.6%) (5.6%)	145.1 (0.4%) (6.8%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려
** 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨
*** 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미
2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

□ 분기별 : 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 '08년 4분기에서 '09년 3분기까지 상승세를 보이고, '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 등락을 나타내다가 '11년 1분기 이후 상승세 지속

◉ '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.2% 하락. '10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 2.3%, -2.7%, 8.7%, -6.9% 등

락을 보이다가 '11년 1분기부터 상승세 및 3분기는 전분기대비 8.3% 다소 높은 상승을 나타냄

- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 '11년 1분기까지 등락을 보이다가 '11년 2분기 이후 상승세를 나타냄. '11년 3분기 전분기대비 0.4% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기에서 '11년 1분기까지 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 추세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세를 나타냄. '11년 3분기는 전분기대비 1.7% 상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 3분기부터 '11년 1분기까지 하락세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세로 반전했으며, '11년 3분기는 전분기대비 0.2% 상승

□ 가치사슬 단계별 : 콘텐츠산업생산의 전 분야가 '11년 3분기 전년동기대비 증가했으며, 2분기에 이어 성장세를 보임

◉ 콘텐츠서비스업이 '11년 2분기에 이어 3분기 전년동기대비 10.2%로 가장 높은 성장세를 보였으며, 콘텐츠도매업은 그다음으로 4.2% 증가

- 콘텐츠서비스업에서 온라인서비스업은 전년동기대비 15.2% 증가했으며, '11년 2분기 이후 성장세를 주도
- '10년 이후 국내외 경기상승기조 유지 및 스마트폰, 태블릿PC 등 디바이스의 등장 및 보급 확산에 따라 게임 등 온라인분야를 중심으로 콘텐츠산업 수요 및 공급의 상승기조가 유지될 것으로 예상됨. 향후 국내 물가상승, 유럽 금융위기 등 해외경제 불확실성 확대 등이 대내외 악재가 상존하나 경쟁력을 보유한 분야들을 중심으로 지속적인 수요확대에 따른 생산증대가 전망됨

※ '09년 3분기 이후 '10년까지 지속적인 경기상승으로 콘텐츠 수요에 있어 온라인 분야를 중심으로 임대 및 직접구매 등 소비패턴의 다양화가 '11년에도 지속돼, 이와 관련된 콘텐츠 수요는 국내외 불확실성 확대 우려에도 불구하고 증대가 예상됨

- 콘텐츠제작업은 '10년 2분기 이후부터 전반적으로 등락세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세를 나타내고 있으며 '11년 3분기는 전분기대비 24.8% 다소 높은 상승
- 콘텐츠도매업은 전반적인 상승기조에서 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락을 제외하고 이후 '11년 2분기까지 상승세를 유지하다가, '11년 3분기는 전분기대비 -3.2% 하락
- 콘텐츠소매업은 '09년 4분기 하락 이후 '10년 1분기부터 '11년 2분기까지 등락을 보이다가 '11년 3분기는 전분기대비 -3.1% 하락
- 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 상승세를 나타내고 있으며 '11년 1분기 약간 하락하다가 '11년 2분기부터 상승기조 유지하고 있으며 3분기는 전분기대비 1.6% 상승
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 등락을 거듭하다가, '11년 1분기 이후 온라인 및 오프라인 서비스업 호조로 상승세 유지 '11년 3분기는 전분기대비 21.7% 높은 상승을 나타냄

〈표 Ⅰ-2〉 '11년 1분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2011년 1분기 – 2011년 3분기								
	2011년 1월 (전월대비) (전동월대비	2011년 2월 (전월대비) (전동월대비	2011년 3월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 4월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 5월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 6월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 7월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 8월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 9월 (전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업	119.6 (–13.5%) (–3.9%)	123.0 (2.8%) (4.0%)	129.3 (5.2%) (1.3%)	118.8 (–8.1%) (2.9%)	131.3 (10.5%) (5.0%)	132.2 (0.7%) (7.7%)	140.7 (6.4%) (5.9%)	139.9 (–0.6%) (3.8%)	133.5 (–4.6%) (5.0%
콘텐츠 제작업	124.1 (–23.1%) (–13.5%)	132.7 (6.9%) (3.7%)	109.4 (–17.5%) (–4.6%)	96.7 (–11.6%) (–2.7%)	132.1 (36.6%) (4.7%)	131.3 (–0.6%) (11.2%)	163.0 (24.1%) (9.1%)	159.8 (–1.9%) (–1.9%)	126.6 (–20.8%) (4.6%)
콘텐츠 도매업	121.1 (–13.7%) (5.9%)	116.5 (–3.9%) (1.1%)	145.2 (24.7%) (3.5%)	127.9 (–12.0%) (3.1%)	129.5 (1.3%) (5.6%)	137.1 (5.9%) (7.2%)	130.7 (–4.7%) (3.2%)	126.3 (–3.4%) (6.0%)	124.8 (–1.2%) (3.4%)
콘텐츠 소매업	103.1 (–11.6%) (–2.6%)	105.0 (1.8%) (1.7%)	148.6 (41.5%) (1.5%)	133.7 (–10.0%) (5.1%)	131.1 (–2.0%) (4.3%)	127.4 (–2.8%) (4.0%)	124.8 (–2.0%) (0.5%)	121.1 (–3.0%) (4.1%)	134.1 (10.8%) (1.8%)
콘텐츠 임대업	115.9 (–6.3%) (–1.1%)	119.7 (3.3%) (6.0%)	115 (–3.9%) (2.3%)	116.7 (1.5%) (2.6%)	122.1 (4.6%) (4.2%)	116.0 (–5.0%) (1.4%)	116.9 (0.8%) (1.7%)	118.8 (1.6%) (1.2%)	124.9 (5.1%) (7.3%)
콘텐츠 서비스업	134.0 (–10.4%) (–5.3%)	140.9 (5.1%) (6.9%)	128.2 (–9.0%) (2.8%)	119.2 (–7.0%) (5.5%)	141.7 (18.9%) (6.3%)	149.3 (5.4%) (13.9%)	168.3 (12.7%) (13.0%)	173.6 (3.1%) (9.8%)	157.2 (–9.4%) (7.7%)
오프라인 서비스업	124.2 (–6.5%) (–17.5%)	129.2 (4.1%) (2.4%)	95.0 (–26.5%) (–3.0%)	88.5 (–6.8%) (–1.2%)	130.2 (47.1%) (3.7%)	120.8 (–7.2%) (10.1%)	163.4 (35.3%) (12.8%)	163.2 (–0.1%) (–1.5%)	124.9 (–23.5%) (3.6%)
온라인 서비스업	143.9 (–13.5%) (8.7%)	152.6 (6.0%) (11.1%)	161.4 (5.8%) (6.6%)	149.9 (–7.1%) (9.9%)	153.2 (2.2%) (8.6%)	177.9 (16.1%) (16.7%)	173.3 (–2.6%) (13.3%)	183.9 (6.1%) (22.4%)	189.4 (3.0%) (10.6%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업*	114.9 (–25.0%) (7.9%)	111.1 (–3.3%) (0.9%)	124.3 (11.9%) (3.0%)	116.5 (–6.3%) (1.6%)	120.5 (3.4%) (1.8%)	132.0 (9.5%) (6.9%)	124.3 (–5.8%) (4.1%)	124.6 (0.2%) (6.0%)	126.2 (1.3%) (5.4%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	105.6 (–6.8%) (3.3%)	99.6 (–5.7%) (2.9%)	119.8 (20.3%) (8.6%)	129.1 (7.8%) (7.5%)	136.7 (5.9%) (3.4%)	127.9 (–6.4%) (5.6%)	134.3 (5.0%) (7.0%)	134.9 (0.4%) (5.1%)	125.2 (–7.2%) (6.5%)
서비스업 생산지수	140.3 (–7.6%) (7.0%)	132.5 (–5.6%) (2.4%)	145.6 (9.9%) (5.6%)	142.6 (–2.1%) (5.5%)	144.9 (1.6%) (5.4%)	146.1 (0.8%) (5.8%)	145.1 (–0.7%) (6.5%)	145.4 (0.2%) (7.8%)	144.8 (–0.4%) (6.3%)

◉ 월별: '11년 1월에서 '11년 9월까지 콘텐츠산업생산은 '11년 4월까지 하락세를 보이다가 '11년 5월 이후 상승세로 반전하여 '11년 7월 최고점(140.7)을 나타내다 이후 다소 하락세를 보임. '11년 9월은 전월대비 –4.6% 하락

– 콘텐츠제작업은 '10년 12월 고점(161.2)에서 '11년 4월 96.7로 하락하다가 '11년 5월 이후 상승세로 반전. '11년 7월 이후 하락 추세를 보이고 있으며 '11년 9월은 전월대비 –20.8% 급락

- 콘텐츠서비스업은 '11년 4월까지 전반적으로 하락추세에서 '11년 5월 이후 상승기조를 나타내다가 '11년 9월 전월대비 -9.4% 하락한 157.2. 오프라인 서비스 하락세가 전체 하락세를 주도
- 콘텐츠도매업 '11년 6월까지 등락을 보이다가 '11년 7월 이후 하락세를 나타냄. '11년 9월 전월대비 -1.2% 하락한 124.8
- 콘텐츠소매업은 '11년 3월 148.6 수준 이후 하락세를 나타내다, '11년 9월 전월대비 10.8% 상승한 134.1
- 콘텐츠임대업은 '11년 1월에서 6월까지 등락을 보이다가 '11년 7월 이후 상승 기조를 보임. '11년 9월은 전월대비 5.1% 상승한 124.9

□ 2011년 3분기 이후 생산변화 전망

◉ '10년 1분기 이후 약간의 하락이 있었지만 전반적인 상승세를 이어오고 있는 상황. 즉, 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성이 여전히 존재하고 있으며 내부적으로는 물가상승 심리가 저감되지 않고, 수출 주도 대기업 등 일부 업종에 다소 집중된 경기상승이 나타나고 있는 상황. '11년 3분기 이후 생산은 산업 전반의 패러다임의 변화에 따라 일부 콘텐츠산업 분야의 수요 증대 및 생산증가가 예상됨

- 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '10년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 8.7%, 1.4%. 5.9%, 0.7% 증가하다가, '11년 1분기 잠시 주춤하다가 2분기 이후 성장세를 보이고 있으며 '11년 3분기는 전년동기대비 4.9% 증가

  ※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -2.2%, 2.3%, -2.7%, 8.7%, -6.9% 등락을 보이다가, '11년 1분기 이후 상승세를 나타냄. '11년 3분기는 전분기대비 8.3% 다소 높은 상승

- '09년 3분기부터 이어진 경기상승과 산업패러다임의 변화는 콘텐츠산업의 전반적인 성장세에 긍정적으로 작용할 것으로 전망되나, 대내외 리스크 압력 역시 증대됨에 따라 업종별 성장 불균형이 야기될 가능성이 높음

※ '10년 1분기에서 '11년 3분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 8.5%, 7.5%. 4.4%, 4.7%, 4.2%, 3.4%, 3.4%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있으며, '11년 4분기에도 성장할 것으로 예상됨

※ 경기 동행지수는 '09년 3월부터 '10년 8월까지 지속적으로 상승하다가 '10년 3분기에 약간 하락했으나 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 9월은 138.7

※ 경기 선행지수는 '09년 1월부터 연속 상승하다가 '10년 5월에 잠시 하락한 이후 일부 등락을 보이고 있으나 전반적으로 상승하고 있음. '11년 9월은 130.6으로 전월대비 –0.3p 하락했으나 전년동월대비 1.8p 상승

※ 소비자 심리지수 : 81(08.12) → 84(09.1) → 85(09.2) → 84(09.3) → 98(09.4) → 105(09.5) → 106(09.6) → 109(09.7) → 114(09.8) → 114(09.9) → 117(09.10) → 113(09.11) → 113(09.12) → 113(10.1) → 111(10.2) → 110(10.3) → 110(10.4) → 111(10.5) → 112(10.6) → 112(10.7) → 110(10.8) → 109(10.9) → 108(10.10) → 110(10.11) → 109(10.12) → 108(11.1) → 105(11.2) → 98(11.3)→ 100(11.4) → 104(11.5) → 102(11.6) → 102(11.7) → 99(11.8) → 99(11.9)

※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 73(08.12) → 76(09.1) → 75(09.2) → 73(09.3) → 83(09.4) → 89(09.5) → 90(09.6) → 91(09.7) → 94(09.8) → 94(09.9) → 96(09.10) → 94(09.11) → 95(09.12) → 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 98(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 97(10.9) → 97(10.10) → 97(10.11) → 97(10.12) → 96(11.1) → 96(11.2) → 91(11.3) → 93(11.4) → 95(11.5) → 94(11.6) → 93(11.7) → 93(11.8) → 92(11.9)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이[3)]

□ 2011년 3분기 매출 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 약 4조 8,902억원 및 13조9,441억으로 전년동기대비 37.7% 및 35.5% 성장, '11년 3분기 전분기대비 2.8% 상승

– '11년 3분기 매출액의 경우 '11년 2분기에 이어 게임 등 전 분야 전년동기대비 성장하여 증가세를 보임

※ 게임(37.0%), 지식정보(37.0%), 방송(33.8%), 광고(137.8%), 영화(45.5%) 등은 '11년 2분기에 이어 상대적으로 높은 전년동기대비 높은 성장을 보임

※ 출판(8.5%), 음악(14.8%), 애니/캐릭터(10.5%)는 전체 성장률에 비해 낮은 전년동기대비 성장을 나타냄

※ '11년 3분기 및 3분기 누적 비중 측면을 보면 게임(21.4%, 22.1%), 출판(12.0%, 12.3%), 방송(26.6%, 27.4%), 지식정보(17.6%, 17.8%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 대비 비중이 각각 77.6%, 79.6%(79.3%, 80.7%)[4)]로 '11년 1분기 비중 81.5%에 이후 하락지속

※ 광고, 영화 등 4개 분야는 '11년 3분기 전년동기대비 비중 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 방송, 음악, 애니/캐릭터는 비중 감소

– 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 전분기대비 3.2% 상승 이후 전반적인 상승세를 유지하고 있으며, '11년 3분기는 전분기대비 2.8% 상승했으나 '11년 2분기에 비해 상승세가 약간 주춤

– 지식정보, 출판, 광고, 영화, 음악 부분의 '11년 3분기 매출액은 전분기대비 3.9%, 7.2%, 5.4%, 30.1%, 12.2%로 상승세를 보임

※ 게임, 방송, 애니/캐릭터 '11년 3분기 매출액은 전분기대비 –1.1%, –2.5%, –5.6%로 하락세로 반전됨

3) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 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

4) 2011년 2분기 및 상반기 비중

〈표 Ⅰ-3〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

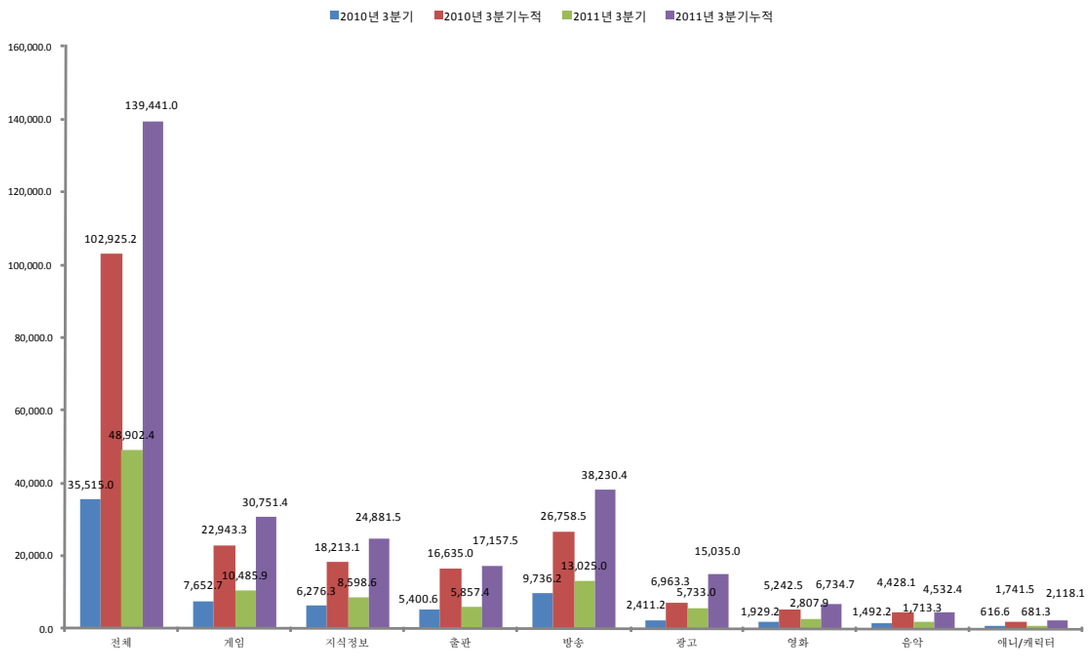
(단위 : 억원)

구분	2010				2011				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	7,652.7	22,943.3	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	10,485.9	37.0%	30,751.4
	(1.1%)	(12.8%)	(2.8%)	(9.8%)	(22.8%)	(9.8%)	(-1.1%)		(34.0%)
지식 정보	6,276.3	18,213.1	6,328.1	23,768.7	8,008.2	8,278.0	8,598.6	37.0%	24,881.5
	(3.5%)	(20.2%)	(0.8%)	(15.7%)	(26.5%)	(3.4%)	(3.9%)		(36.6%)
출판	5,400.6	16,635.0	5,877.0	22,512.0	5,837.6	5,462.4	5,857.4	8.5%	17,157.5
	(-0.5%)	(0.5%)	(8.8%)	(0.6%)	(-0.7%)	(-6.4%)	(7.2%)		(3.1%)
방송	9,736.2	26,758.5	11,950.0	41,501.3	11,849.7	13,355.6	13,025.0	33.8%	38,230.4
	(5.1%)	(54.4%)	(22.7%)	(67.4%	(-0.8%)	(12.7%)	(-2.5%)		(42.9%)
광고	2,411.2	6,963.3	2,994.7	9,958.0	3,864.7	5,437.3	5,733.0	137.8%	15,035.0
	(-6.7%)	(55.5%)	(24.2%)	(49.5%)	(29.0%)	(40.7%)	(5.4%)		(115.9%)
영화	1,929.2	5,242.5	1,416.9	6,659.4	1,768.5	2,158.3	2,807.9	45.5%	6,734.7
	(35.3%)	(14.8%)	(-26.6%)	(10.2%)	(24.8%)	(22.0%)	(30.1%)		(28.5%)
음악	1,492.2	4,428.1	1,622.7	6,050.8	1,291.6	1,527.5	1,713.3	14.8%	4,532.4
	(-1.3%)	(19.5%)	(8.7%)	(21.7%)	(-20.4%)	(18.3%)	(12.2%)		(2.4%)
애니/ 캐릭터	616.6	1,741.5	760.7	2,502.2	715.1	721.7	681.3	10.5%	2,118.1
	(8.3%)	(11.2%)	(23.4%)	(12.9%)	(-6.0%)	(0.9%)	(-5.6%)		(21.6%)
합계	35,515.0	102,925.2	38,818.4	141,743.7	42,993.9	47,547.8	48,902.4	37.7%	139,441.0
	(3.2%)	(23.1%)	(9.3%)	(22.6%)	(10.8%)	(10.6%)	(2.8%)		(35.5%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 매출액을 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

〈그림 Ⅰ-1〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

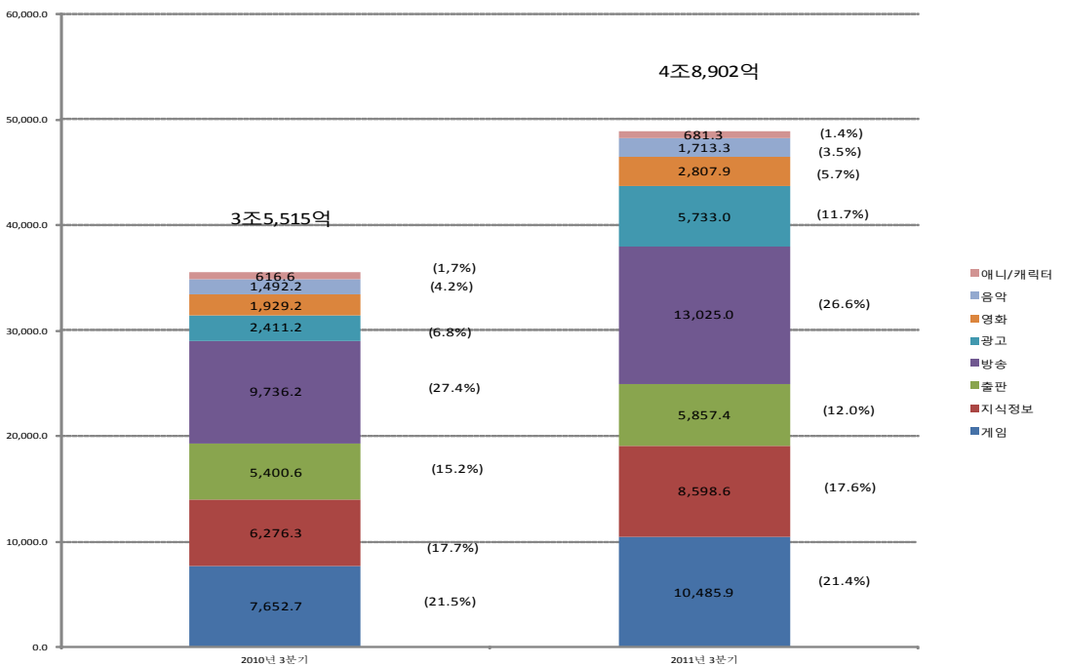
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 Ⅰ-2〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

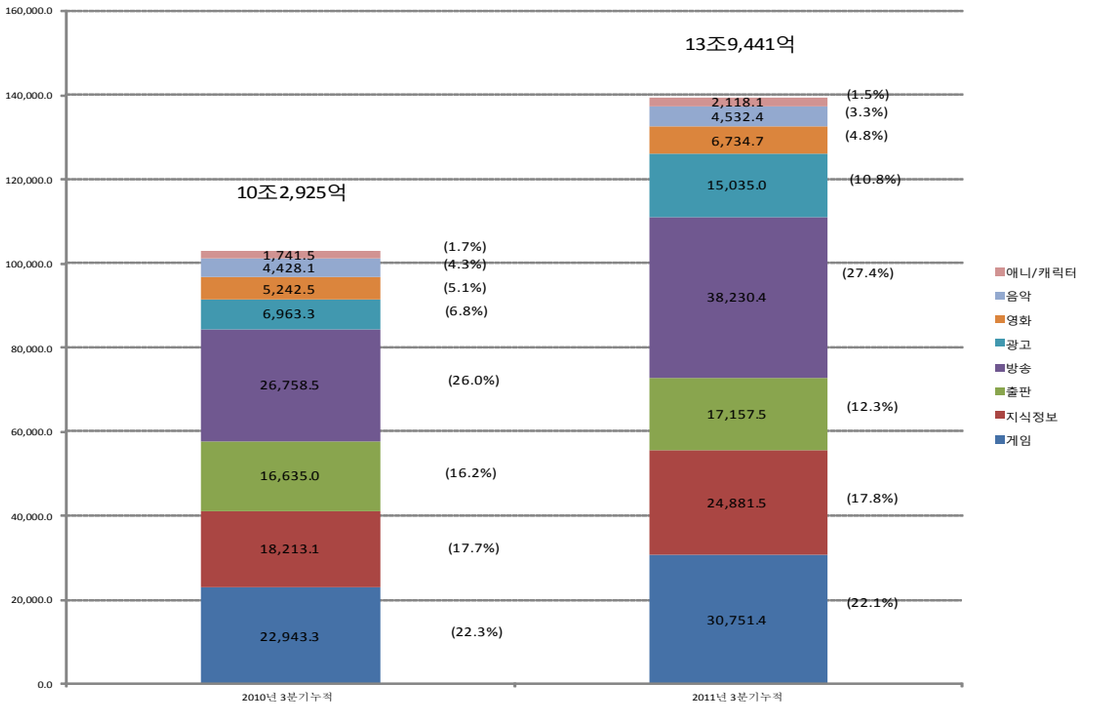
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

〈그림 Ⅰ-3〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



◉ 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 37.0% 및 34.0%의 성장률을 기록했으나, '11년 3분기 전분기대비 -1.1% 하락

– '10년 1분기에서 2분기까지 전분기대비 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 2분기에 전분기대비 9.8% 상승하다가 3분기에 이르러 약간 하락

※ '11년은 '10년에 이어 경기상승세가 이어지고 있으나, 유럽금융위기, 물가상승 등 국내외 악재들로 향후 상승추세에 악영향이 예상되는 등 전반적인 불확실성이 증폭됨에 따라 국내게임의 해외수출 등의 호조여부가 매출액 증가세에 직접적 영향을 미칠 것으로 전망

※ 온라인게임은 상대적으로 저렴한 여가 수단으로서 연령층을 불문하고 다양한 소비층이 형성돼 높은 대중성을 보유하고 있어, 향후 국내외적으로 경기 하강이 발생해도 다른 분야에 비해 충격이 높지 않음. 특히 온라인 게임은 학생 등 어린이 청소년들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임

– 대형업체[5]들은 일부업체를 제외하고 전반적인 매출증가세를 '11년 1분기

5) 대형업체 : 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

이후 주도하고 있는 상황. 네오위즈게임즈는 FPS 게임 등 퍼블리싱한 게임들이 중국 뿐 아니라 일본 등 지역적 다변화로 해외수출 증가세와 함께 다양한 게임의 론칭에 따른 안정적인 국내매출 등으로 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액이 전년동기대비 43.9%, 60.5% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기의 부진에서 벗어나 '11년 1분기부터 회복세를 보이고 있으며 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 33.0%, 27.4% 성장. NHN은 '10년 매출성장세의 정체에서 벗어나 '11년 1분기 이후 높은 성장세를 보이고 있으며, '11년 3분기 및 3분기누적 매출액[6]은 전년동기대비 65.2%, 58.7% 성장

※ 네오위즈게임즈의 '11년 1분기 이후 매출 급증세를 보이고 있는데, 이는 '10년에 이어 해외수출이 주도하고 있음. '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 전년동기대비 70.3%, 95.9% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 최고 동시접속자 300만명을 기록하는 등 중국 시장에서의 안정적 성장과 함께, 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 해외시장에서의 선전이 매출증가세를 주도

- 엔씨소프트는 '10년 4분기에서 '11년 1분기까지 매출성장이 하락추세에서 '11년 2분기부터 상승세로 반전했으나 약간 정체적 성장을 보이고 있으며 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 및 전분기대비 1.6%, 1.0% 증가. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이다가 '11년 3분기에 증가세로 반전했으나 성장률은 전년동기대비 1.2%로 다소 낮은 수준

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임중의 하나인 아이온은 '11년 3분기 말 현재 점유율이 14.6%로 '11년 2분기 14.55%에 비해 약간 상승. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 21.31%로 '11년 2분기 21.39%에 하락. '11년 1분기 이후 점유율 하락추세를 보이고 있으며, 향후 신작게임 론칭이 예정대로 이뤄질 경우 점유율 상승 전망

- 중소 게임업체들의 매출액은 '11년 1분기 이후 업체별 편차가 여전히 나타나고 있음. 이중 스마트게임 및 대형개발사에 피인수된 업체들의 성장세가 두드러짐. 향후 국내외 리스크 확대우려가 현실화되어 국내경기 하강세가 구체화될 경우 정체적 성장을 하고 있는 내수시장에 집중된 중소업체들에게 매출

6) 2011년 3분기누적 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 30.6%, 약 4천 764억원 수준

액 감소 압박이 증대될 것으로 전망됨

※ 게임하이(7.3%), 웹젠(55.0%), 이스트소프트(6.4%), 한빛소프트(29.1%), 컴투스(40.2%), 제이씨엔터테인먼트(61.1%), 소프트맥스(28.9%), 게임빌(51.5%) 등 8개 업체는 '11년 3분기 전년동기대비 매출액 성장

◉ 지식정보 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 37.0% 및 36.6% 성장했으며 전분기대비 3.9% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 상승세가 '11년 1분기까지 다소 높은 전분기대비 상승세를 나타내다가 '11년 2분기 이후 상승세가 약간 주춤
- 지식정보 전체 매출액 중 비중이 가장 높은 NHN은 '11년 3분기 전년동기대비 65.2% 성장 및 전분기대비 0.9% 상승으로 1분기이래 상승세 유지
- 다음커뮤니케이션 및 SK커뮤니케이션 매출액은 '11년 3분기 전년동기대비 19.9%, 10.5% 성장 및 전분기대비 -0.1% 하락, 4.5% 상승. KTH 매출액은 '11년 3분기 전년동기대비 -18.7% 감소 및 전분기대비 8.0% 상승했으나, '11년 1분기 이후 매출액 성장이 감소하고 있음

※ 다음커뮤니케이션은 '11년 3분기 매출액의 경우 검색광고 46.0%(47.4%)[7], 디스플레이광고 49.0%(48.9%), 거래형서비스 4.0%(3.6%) 구성돼 있는데, 전세계적으로 스마트폰 등 스마트기기 보급확대에 따른 모바일분야의 커뮤니티, 이메일, 뉴스 등의 특화된 서비스 요구 증대가 전망됨, 향후 경기하락의 리스크가 있으나, 다양 콘텐츠 수요에 소구하는 검색광고 등을 중심으로 매출액 증대가 예상됨

※ SK컴즈는 SNS확산에 따라 기존 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '11년 3분기말 누적가입자수 2천 591만명 및 순이용자수 1천 948만명으로 시장을 주도 있고 있는 상황, 네이트온은 로그인 순이용자가 1천 263만명으로 시장점유율이 73.3%로 국내 메신저서비스 시장 1위이나 전분기대비 점유율 약간 하락. 매출액은 디스플레이 44.2%(44.1%)[8], 검색광고 18.8%(15.2%), 콘텐츠 외 기타 37.1%(40.7%) 등으로 구성돼 있음. SNS 등 모바일 서비스 등 수요증대가 예상되는 가운데 싸이월드 등 기존 성공모델의 활성화와 함께 스마트기기에 특화된 다양한 수익모델 창출을 모색

※ KTH는 아임IN 등 모바일인터넷 서비스 및 N-Screen인 Playy 등 유무선 컨버전스 서비스안착을 통해 스마트기기에 적합한 콘텐츠 서비스 제공 등 후발주자의 한계성 극복을 모색중. '11년 3분기 매출액은 인터넷서비스 9.0%(8.6%)[9], 콘텐츠 45.5%(41.3%), 플랫폼 구축/운영

7) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중
8) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중

45.6%(50.2%) 등으로 구성

- 메가스터디, 크레듀, YBM시사닷컴 '11년 3분기 매출액은 전년동기대비 각각 4.7%, 19.0%, 0.2% 성장. 전분기대비 23.8%, 20.4%, 14.9% 상승

※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성상 일반적으로 경기변화 큰 영향을 받지 않음. 또한 메가스터디는 온라인 강의, 온라인 도서 자체 역량 및 오프라인 학원 등의 보유 네트워크 등을 활용해 시너지 효과 극대화를 시키고 있으며 향후 초등 및 전문대 온라인교육시장, 참고서 출판시장, 베트남 등 해외시장 사업다각화를 추진 예정. '11년 3분기 매출구조 중 온라인강의 및 오프라인 학원 비중은 각각 63.9%(63.2%)[10], 32.3%(36.7%)로 온라인 매출비중이 높음

◉ 출판 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 8.5% 및 3.1% 성장했으며 전분기대비 7.2% 상승

- '10년 4분기에 약간의 상승세를 제외하고 '11년 2분기까지 매출액 하락세를 보이다 '11년 3분기에 이르러 상승세로 반전

- 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교의 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 8.2%, 3.9% 증가했으며, 웅진씽크빅은 2.2% 성장 -2.3% 감소

※ 대교는 '11년 3분기누적 학습지 매출비중이 81.9%(83.8%)[11]로 매출구조를 가지고 있으며 향후 스마트기기 보급 확대에 따른 '스마트러닝' 활성화에 대비한 사업모델을 구축하고 있으며 이밖에 온라인 서적, 미디어사업 등을 추진예정

- 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액이 -3.6%, -3.4% 감소, 유통업체인 예스24는 8.2%, 5.8% 성장

※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 다양한 유통채널을 통해 유아동시장, 여성취미실용시장 등 분야의 시장확대를 모색하고 있으나 전반적인 교육도서출판 시장의 침체로 매출증대에 어려움이 나타나고 있음. 향후 태블릿 PC 등의 보급확대에 따른 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 확대의 대비 여부가 성장지속의 관건으로 작용할 것으로 전망. 매출액은 단행본 출판 61.2%(62.7%), 교재출판 14.3%(14.6%)[12], 휴게소 상품 19.9%(18.1%), 임대매출 4.6%(4.6%) 등으로 구성

9) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중
10) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중
11) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중
12) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중

※ 예스24는 40%에 육박한 인터넷서점 시장점유율을 바탕으로 도서 분야 외에 신규사업으로 스마트폰 보급확대에 따른 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매와 함께 티켓 예매 등으로 투자확대. '11년 3분기 매출 구조는 상품매출 96.9%(96.9%)[13], 수수료매출 0.8%(3.9%), 광고매출 1.7%(8.0%), 기타매출 0.6%(2.7%)

- '11년 3분기 대교(5.5%), 인터파크(10.3%), 비상교육(63.1%), 예스24(20.1%), 능률교육(29.2%), 삼성출판사(1.7%), 예림당(15.1%) 등은 전분기대비 매출액 상승. 웅진씽크빅(-2.1%), 이퓨처(-9.8%) 등은 전분기대비 매출하락

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 '11년 3분기누적 매출이 전년동기대비 제품매출, 저작권매출, 인터넷매출, 기타매출 등이 각각 3.4%, 18.3%, 11.5%, 41.5% 증가했으나, 상품매출이 각각 -41.3% 감소

◉ 방송 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 33.8% 및 42.9% 성장했으나, 전분기대비 -2.5% 하락

- 민영지상파 방송사인 SBS '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 32.7%, 8.3% 증가했으나 전분기대비 -6.5% 하락. 종합유선방송사업자인 티브로드한빛방송의 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 2.6%, 1.1% 증가했으며 전분기대비 1.4% 상승. CJ E&M 방송부문은 '11년 2분기 전분기대비 -2.8% 하락

※ SBS 계열사인 SBS콘텐츠허브는 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액이 전년동기대비 44.0%, 51.3% 성장했으며 전분기대비 13.3% 상승

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절적 요인 및 경기 변화에 민감한 기업광고가 주요 수입원임. '11년 3분기는 전통적으로 높은 기업수요와 함께 '10년도 1분기 이후 이어지고 있는 경기상승이 대기업 중심의 광고지출 확대가 지속돼 매출액 상승세가 나타남. 종합유선방송사업은 지상파방송사와 달리 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입이 있어 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, '11년말 종편 개국에 따른 시장참여자 증가로 업체간 경쟁이 확대될 것으로 전망됨

- 방송영상물독립제작사 팬엔터테인먼트 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 167.8%, 140.4% 성장했으나 전분기대비 -34.6% 하락. 초록뱀은 전년동기대비 1,117.2% 증가 및 -41.0% 감소했으나 전분기대비 2,106.3% 상승. 삼화네트웍스는 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 -73.3%,

13) 괄호는 2011년 2분기 매출액 비중

-16.6% 감소했으며 전분기대비 -44.3% 하락

※ 독립제작사 팬엔터테인먼트는 '11년도 MBC 일일드라마 '짝패', '불굴의 며느리' SBS 미니시리즈 '내게 거짓말을 해봐' 등 제작된 드라마의 국내시장 호평과 SBS 일일드라마 '당돌한 여자', '찬란한 유산', '태양의 여자', MBC 미니시리즈 '호박꽃 순정', '사랑해 울지마', KBS '돌아온 뚝배기' 등 기 제작된 드라마들 및 교양예능프로그램의 해외수출 호조로 높은 수출증가가 '10년 3분기 이후 지속되는 양상. 향후 종편채널 개국 등 다매체, 다채널에 따른 방송콘텐츠 공급증가 요인이 확대됨에 따라 매출액 증대 전망

- 방송채널사용사업자 CJ 오쇼핑은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 24.7%, 24.2% 성장했으나 전분기대비 -2.1% 하락, GS 홈쇼핑은 전년동기대비 각각 9.5%, 12.4% 성장했으나 전분기대비 -5.0% 하락

※ '09년 1분기에서 '11년 3분기 중 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보이고 있으며 이는 전통적 성·비수기의 존재를 유추할 수 있음

◉ 광고 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 137.8%, 115.9% 성장했으며 전분기대비 5.4% 상승

- 광고산업은 방송 매출액과의 연관도가 높을 뿐 아니라 탄력적이며 또한 '11년 2분기부터의 대외적인 불안요소가 있음에도 대기업을 중심으로 수출호조 등 경기상승이 지속돼('10년 4분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.7%, '11년 1분기 4.2%, 2분기 3.4%, 3분기 3.4%) '11년 1분기 이후 성장세

- 제일기획은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액이 218.2%, 173.5% 성장. G2R은 전년동기대비 각각 28.2%, 26.9% 성장. 오리콤은 전년동기대비 22.7%, 19.6% 성장. 휘닉스컴은 전년동기대비 -47.8%, -27.2% 감소

※ 제일기획은 '11년 3분기누적 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 40.1%(매체 10.9%, 광고물제작 29.2%) 및 59.9%로 해외 비중이 상대적으로 높음

- '10년에 이어 '11년에도 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.9%, 0.7%) 다소 주춤한 양상을 보이고 있지만, 대기업 등 광고수요 감소요인이 낮아 '11년 3분기 전분기대비 5.4% 상승

※ '11년 3분기 전분기대비 제일기획 6.3%, G2R 7.9% 상승한 반변, 오리콤 -6.7% 휘닉스컴은 -38.7% 하락

※ 광고시장의 계절 등 전통적 성수기는 국내외 경기상황과 함께 기업 마케팅비용 지출과 상관성이 높으며 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 판매가 집중되는 2분기와 4분기로 볼 수 있음

◉ 영화 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 45.5%, 28.5% 증가했으며, 전분기대비 30.1% 상승

- CJ CGV는 '11년 3분기의 경우 소비부진의 압박에도 불구하고 전통적 성수기 및 국내 흥행작 증가로 전년동기대비 7.8% 증가 및 전분기대비 32.1% 상승

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '11년 3분기 42.5%('11년 2분기 42.4%, '11년 1분기 41.4%, '10년 4분기 40.6%)로 시장지배력 확대('09년 점유율 37.7%). '11년 3분기 티켓매출 비중이 66.5%로 전분기(66.3%)에 비해 약간 상승했으며 '11년 1분기 이후 티켓비중 상승추세를 보임

※ CJ E&M 영화사업부문은 '11년 3분기 총 18편을 배급해 33.8%로 업계 선두를 유지하고 있으며 2위와는 약 14.0%p 높은 수준

- 키이스트 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 -10.1% 및 -19.0% 감소했으며, 전분기대비 -23.6%로 하락폭을 확대

◉ 음악 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 14.8%, 2.4% 증가했으며 전분기대비 12.2% 상승

- 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 상승세에서 '11년 1분기에 하락한 이후 상승세 유지

※ '10년 2분기에서 '11년 2분기까지 전분기대비 상승률은 각각 6.1%, -1.3%, 8.7%, -20.4%, 18.3%

- 에스엠은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 44.8%, 3.4% 증가했으며 전분기대비 41.1% 상승. 네오위즈인터넷은 전년동기대비 -5.1% 감소 및 9.6% 성장했으며, 전분기대비 14.9% 상승

※ 에스엠은 자체기획을 통해 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 소속가수들이 국내 청소년층 등에게 높은 인지도를 확보하고 있음. 이러한 국내외 축적된 경쟁력을 바탕으로 일본, 대만 등 아시아권과 함께 최근에는 프랑스 등 유럽지역으로 확대하는 등 다수의 해외 시장 진출 성공사례를 만들고 있음. '11년 3분기 매출구조는 음반사업 38.7%(음반/음원 21.0%, 로열티매출 17.7%)와 매니지먼트사업 61.3%로 '10년 4분기 이후 음반사업 비중 하락을 보임

※ 네오위즈인터넷은 디지털음원유통이 주력사업으로 영위하고 있으며 '11년 3분기 B2C 및 B2B의 매출액 비중이 각각 83.3(79.9%)[14], 16.7%(20.1%)로 B2C 비중이 확대되는 추세를 보임

- 로엔은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 29.1%, 18.1% 성장했으며 전분기대비 0.8% 상승

※ 로엔은 멜론서비스 등 음원유통을 기반으로 스마트폰 보급 확대에 따른 다변화된 음원수요자들에게 부응하는 시장확대를 모색. '11년 현재 브랜드인지도 및 시장점유율 1위로 업계를 선도하고 있는 가운데, '11년 3분기 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 89.2(89.8%)[15]이고 제품매출 6.0%(5.6%), 상품매출 1.0%(0.8%), 기타매출 3.8%(3.8%). '11년 1분기 이후 음원매출 비중 하락추세를 보임

※ 예당은 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 -24.2%, -12.0% 감소했으나, 전분기대비 131.5% 상승

◉ 애니메이션 및 캐릭터 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 매출액은 10.5%, 21.6% 성장했으나, 전분기대비 -5.6% 하락

- '10년 2분기 이후 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있음. 매출 전체규모는 '10년 4분기의 90% 수준으로 매출액 성장 정체

- 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 8.8% 증가, -1.6% 감소했으며, 전분기대비 2.0% 상승. 오로라월드는 전년동기대비 -19.8% 감소, 1.2% 증가했으며 전분기대비 -1.5% 하락

※ 손오공의 '11년 3분기누적 매출구조는 캐릭터완구 및 게임 96.0%, 애니메이션 2.8%, 온라인매출 1.2%로 구성되어 있으며 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체로서 캐릭터 등 일부 품보의 해외수출이 발생하고 있으나 비중은 낮은 수준

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용해 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '11년 3분기누적 매출구조는 제품 등 상품매출 97.8%(97.5%)[16], 라이선스 수수료 1.0%(1.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지. '11년 1분기 이후 상품매출 비중의 상승이 나타남

- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 -41.3, -19.3% 감소했으며 전분기대비 -33.3% 하락

14) 괄호는 '11년 2분기 매출액 비중
15) 괄호는 '11년 2분기 매출액 비중
16) 괄호는 '11년 2분기 매출액 비중

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업으로서 자체 보유 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 있으며, 수출비중이 1%대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 약 68:32(65:35)[17] 수준으로 '10년 4분기 이후 제품매출의 비중 확대추세

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 약 7,616억원 및 2조 3,417억원으로 전년동기대비 7.9%, 14.0% 성장했으나 전분기대비 -8.7% 하락

- '11년 3분기는 출판, 방송, 광고 등의 업종이 전년동기대비 영업이익 증가, 특히 방송 및 광고는 전년동기대비 42.7%, 92.0% 증가

  ※ 출판의 영업이익은 '11년 3분기 전년동기대비 15.6% 성장했으며, 전분기대비 5.3% 상승

- 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 -1.9%, -3.5% 감소했으며 '11년 2분기까지 상승세를 보이다가 3분기에 이르러 감소세로 전환. 지식정보의 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 -1.0% 감소, 4.0% 성장하였으며 전분기대비 -4.7% 하락

  ※ 게임과 지식정보의 '11년 3분기 및 3분기누적 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 62.7%, 62.0%(60.0%, 62.1%)[18] '11년 1분기(68.1%)에 비해 비중 하락을 보였으며, '10년 3분기 이후 비중 하락 추세. 게임의 '11년 3분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 34.9%(33.4%)[19]의 비중을 보이고 있으며 '10년 3분기 대비 비중이 하락

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 4분기까지 적자폭이 확대되다가 '11년 1분기에 흑자를 기록한 이후 '11년 2분기 이후 적자 지속

- 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 1분기부터 4분기까지 비교적 높은 상승률을 유지하다가, '10년 1분기부터 정체 또는 하락세를 보임. 이후 '11년 1분기, 2분기의 다소 높은 상승기조가 3분기에 이르러 하락세로 반전

17) 괄호는 2011년 2분기 매출비중
18) 괄호는 2011년 2분기 및 상반기 영업이익 비중
19) 괄호는 2011년 2분기 영업이익비중

〈표 Ⅰ-4〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

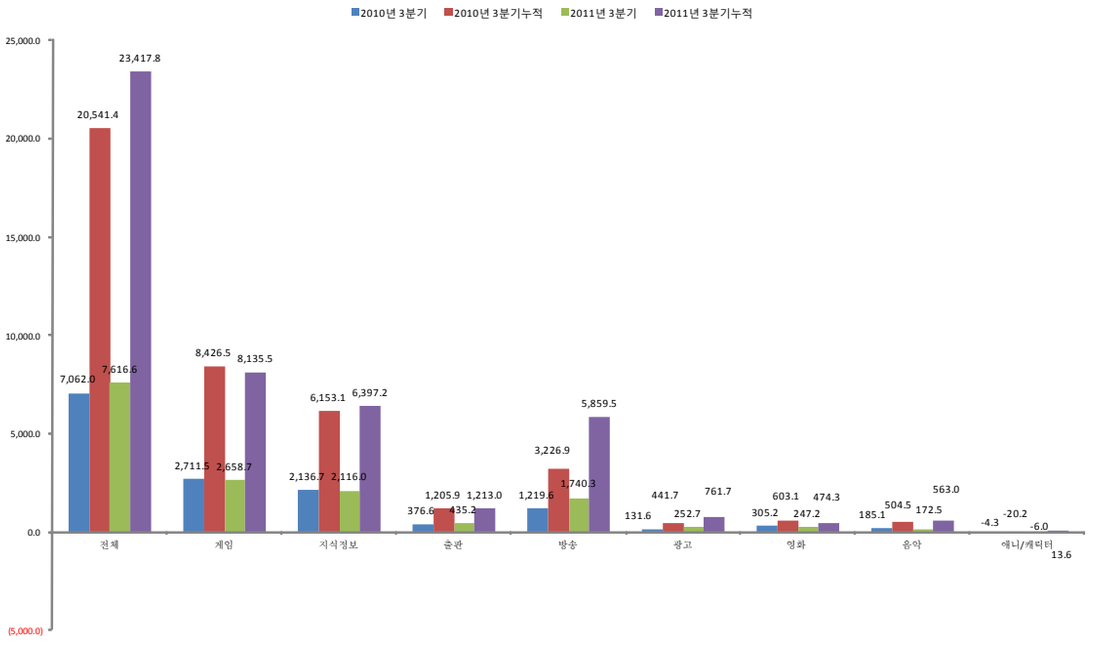
(단위 : 억원)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	2,711.5	8,426.5	2,634.0	11,060.5	2,694.9	2,781.9	2,658.7	-1.9%	8,135.5
	(-0.5%)	(21.0%)	(-2.9%)	(12.8%)	(2.3%)	(3.2%)	(-4.4%)		(-3.5%)
지식 정보	2,136.7	6,153.1	1,940.7	8,093.8	2,060.6	2,220.6	2,116.0	-1.0%	6,397.2
	(5.7%)	(29.3%)	(-9.2%)	(23.7%)	(6.2%)	(7.8%)	(-4.7%)		(4.0%)
출판	376.6	1,205.9	448.4	1,654.3	364.7	413.3	435.2	15.6%	1,213.0
	(-2.2%)	(-12.0%)	(19.1%)	(-11.8%)	(-18.7%)	(13.3%)	(5.3%)		(0.6%)
방송	1,219.6	3,226.9	1,800.8	5,706.8	1,901.8	2,217.4	1,740.3	42.7%	5,859.5
	(5.1%)	(53.1%)	(47.7%)	(80.9%)	(5.6%)	(16.7%)	(-21.5%)		(81.6%)
광고	131.6	441.7	271.2	712.9	107.4	401.5	252.7	92.0%	761.7
	(-43.4%)	(98.7%)	(106.1%)	(55.3%)	(-60.4%)	(273.8%)	(-37.1%)		(72.5%)
영화	305.2	603.1	-23.4	579.8	158.1	69.0	247.2	-19.0%	474.3
	(296.5%)	(-30.2%)	(-107.7%)	(-37.2%)	(776.7%)	(-56.4%)	(258.3%)		(-21.4%)
음악	185.1	504.5	48.6	553.1	139.8	250.7	172.5	-6.8%	563.0
	(10.5%)	(138.4%)	(-73.7%)	(94.0%)	(187.6%)	(79.3%)	(-31.2%)		(11.6%)
애니/ 캐릭터	-4.3	-20.2	-128.0	-148.2	28.1	-8.5	-6.0	-39.5%	13.6
	(67.3%)	(78.3%)	(-2,875.7%)	(93.0%)	(122.0%)	(-130.2%)	(29.4%)		(167.2%)
합계	7,062.0	20,541.4	6,992.3	27,533.7	7,455.2	8,345.9	7,616.6	7.9%	23,417.8
	(-4.5%)	(27.9%)	(-1.0%)	(21.7%)	(6.6%)	(11.9%)	(-8.7%)		(14.0%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익을 적용
2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 영업이익을 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외.
8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 Ⅰ-4〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

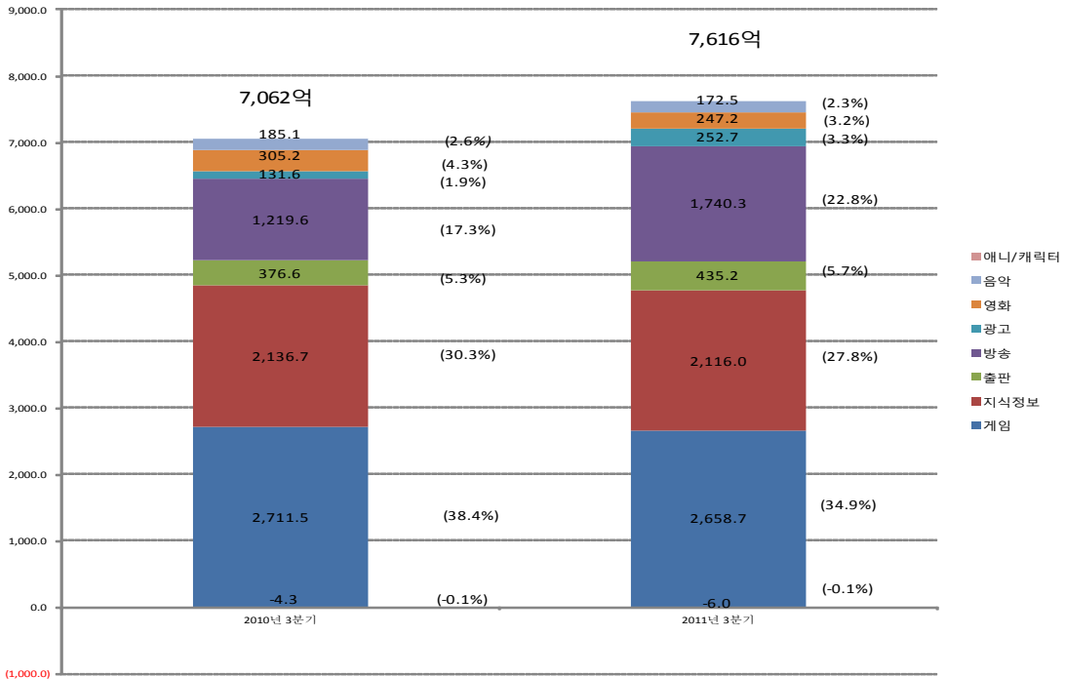
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

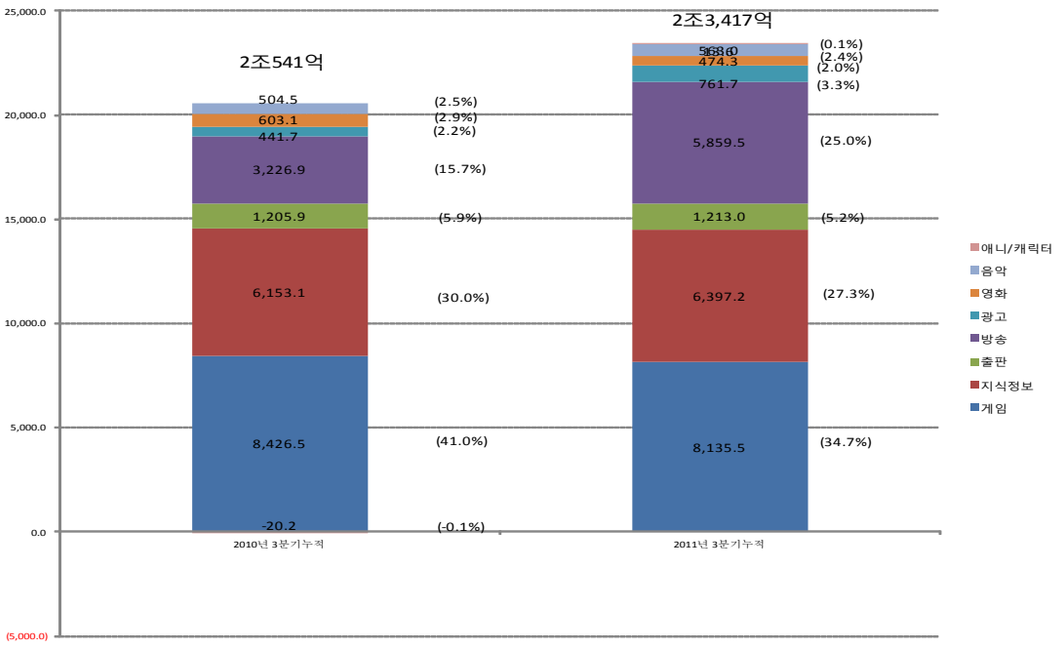
〈그림 Ⅰ-5〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



〈그림 Ⅰ-6〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



2 투자변화 추이

2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2011년 3분기 및 3분기누적 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

◉ '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 문화·오락 외국인직접투자는 각각 21,287천불, 227,349천불로 전년동기대비 1,150.5%, 5,272.1% 증가했으며, 레포츠를 제외한 문화·방송업은 18,546천불, 117,589천불로 전년동기대비 989.5%, 4,363.7% 증가

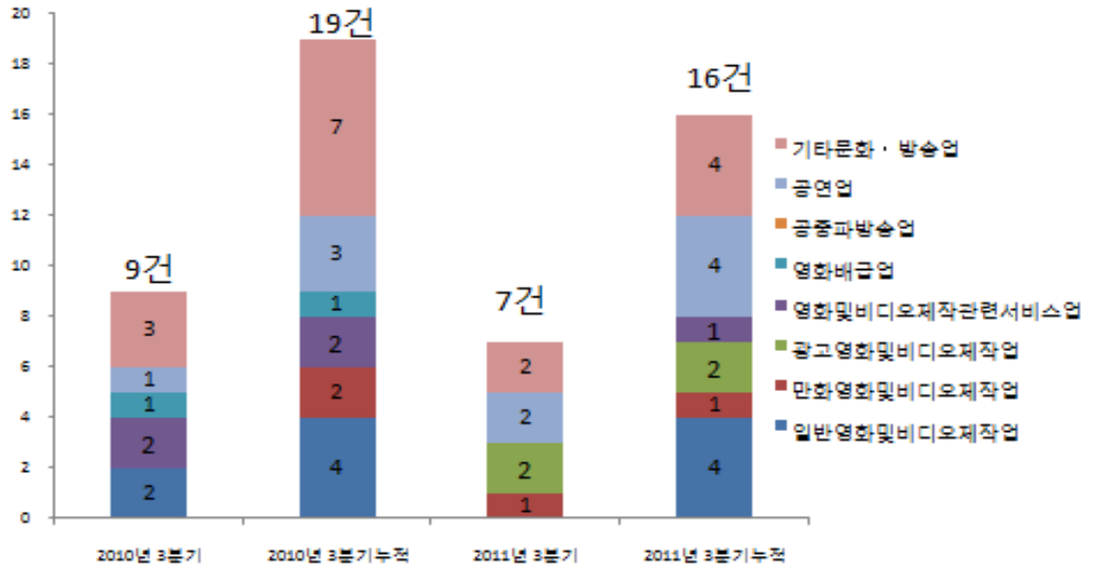
- 문화·오락·외국인직접투자 건수를 기준으로 '11년 3분기는 7건으로 전년동기대비 2건 감소

◉ '11년 3분기 레포츠를 제외한 문화·방송업의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 전체 투자건수는 감소했음에도 투자액은 989.5% 증가. 투자분야의 다양성은 감소추세를 보임. 이는 해외경제 등의 불확실성에 따른 투자 수익 리스크 확대에 따라 '11년 1분기 이후 영화, 공연 등 일부 작품 완성도 등 국내외 경쟁력 확보 가능성이 높은 분야에 투자가 집중됨

- '10년 3분기 외국인직접투자 총 9건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 2건(401천불), 영화 및 비디오 제작관련 서비스업 2건(169천불), 영화배급업 1건(200천불), 공연업 1건(210천불), 기타문화·방송업 3건(723천불)
- '11년 3분기 외국인직접투자 총 7건 중 만화영화 및 비디오제작업 1건(948천불), 광고영화 및 비디오제작업 2건(14,429천불), 공연업 2건(3,029천불), 기타문화·방송업 2건(140천불)

〈그림 Ⅰ-7〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 투자 및 누적 건수

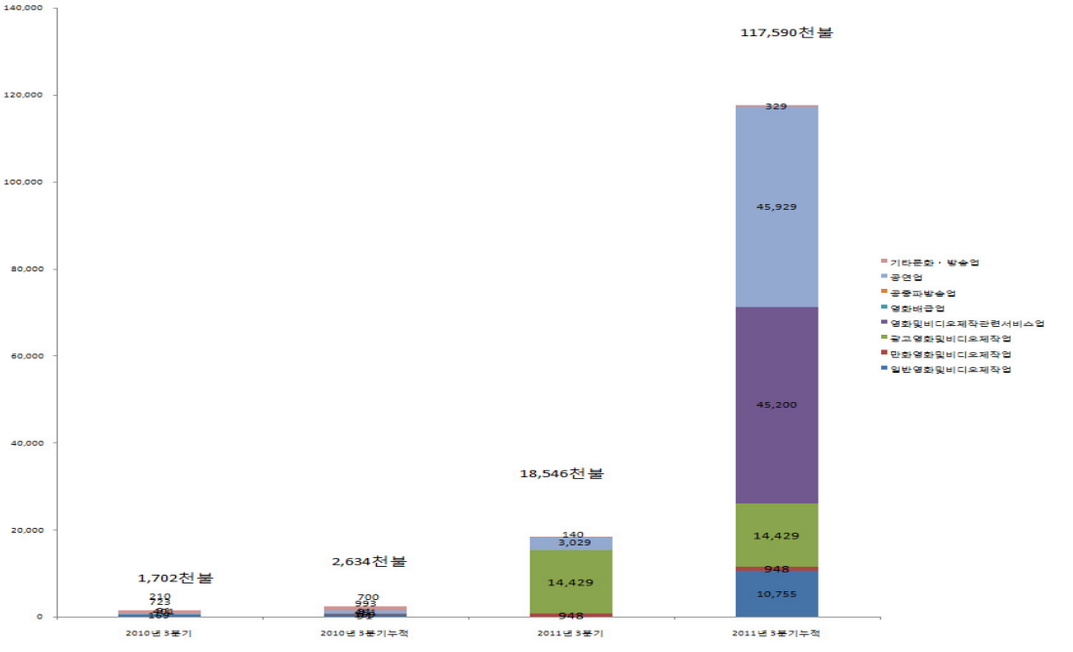
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 Ⅰ-8〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 투자 및 누적 액수

(단위 : 천불)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

◉ '11년 3분기 및 3분기누적 콘텐츠산업과 관련된 문화·오락 분야에 대한 외국인 직접투자는 전체 서비스업 투자(1,153,712천불, 3,806,833천불) 중 21,287천불, 227,349천불이고 비중은 1.0%, 3.0%로 '10년 2분기 및 상반기 비중에 이어 전년동기대비 높은 수준을 보임

※ '11년 3분기 및 3분기누적 전체 외국인직접투자(2,220,379천불, 7,585,362천불) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 각각 52.0% 50.2%로 전년동기대비 8.9%p, 1.5%p 증가

※ '10년 3분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업의 비중이 증가하다가 '11년 1분기 이후 약간 낮아지는 추세를 보이고 있으며, 투자건수는 서비스업에 집중된 외국인투자패턴을 보이고 있으며 비중 역시 상승하는 추세를 보임

– '11년 3분기 문화·오락 분야 투자액수는 성장세가 유지되고 있으나, 투자건수는 '10년 2분기 이후 감소 또는 정체를 나타내고 있음

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '11년 3분기 전년동기대비 5.1% 증가, –37.8% 감소, 서비스업 투자건수 및 투자액수는 –23.1%, –8.8% 감소

〈표 Ⅰ-5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2010년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년동기)
제조업	136 (16.2)	428 (18.2)	186 (24.5)	614 (19.8)	144 (25.0)	159 (24.0)	143 (21.0)	446 (23.2)	5.1
서비스업	687 (81.6)	1,877 (79.9)	553 (73.0)	2,430 (78.2)	416 (72.1)	493 (74.5)	528 (77.4)	1,437 (74.8)	–23.1
문화·오락 (서비스업 중 비중)	9 (1.1)	30 (1.3)	14 (1.8)	44 (1.4)	10 (1.7)	6 (0.9)	12 (1.8)	28 (1.5)	33.3
전 체	842	2,350	758	3,108	577	662	682	1,921	–19.0

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 Ⅰ-6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천불, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2010년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년동기)
제조업	1,660,804 (56.6)	3,656,647 (50.3)	3,001,653 (51.7)	6,658,300 (50.9)	787,065 (39.3)	1,444,065 (43.0)	1,033,001 (46.5)	3,264,131 (43.0)	-37.8
서비스업	1,264,539 (43.1)	3,535,757 (48.7)	2,766,279 (47.6)	6,302,633 (48.2)	1,199,423 (59.8)	1,453,698 (43.3)	1,153,712 (52.0)	3,806,833 (50.2)	-8.8
문화·오락 (서비스업 중 비중)	1,702 (0.1)	4,232 (0.1)	105,882 (1.8)	110,115 (0.8)	199,669 (10.0)	6,393 (0.2)	21,287 (1.0)	227,349 (3.0)	1,150.5
전 체	2,932,151	7,264,820	5,806,204	13,071,024	2,005,187	3,359,797	2,220,379	7,585,362	-24.3

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 Ⅰ-7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위 : 건, 천불)

연도	2010년 3분기		2010년 4분기		2010년 연간		2011년 1분기		2011년 2분기		2011년 3분기	
분류	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	9	1,702	14	105,882	44	110,115	10	199,669	6	6,393	12	21,287
문화·방송업	9	1,702	9	25,729	28	28,363	6	97,451	3	1,592	7	18,546
일반영화및 비디오제작업	2	401	1	44	5	525	3	10,662	1	93		
만화영화및 비디오제작업					2	91					1	948
광고영화및 비디오제작업											2	14,429
영화및비디오제작 관련서비스업	2	169			2	169	1	45,200				
영화배급업	1	200	1	177	2	377						
공중파배급업												
공연업	1	210	3	23,533	6	24,233	1	41,500	1	1,400	2	3,029
기타문화· 방송업	3	723	4	1,974	11	2,968	1	89	1	99	2	140
레포츠업			5	80,153	16	81,751	4	102,218	3	4,801	5	2,741
레포츠업			5	80,153	16	81,751	4	102,218	3	4,801	5	2,741

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

2.2. 모태펀드 투자 동향

□ 2011년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황

◉ '11년 3분기 모태펀드 총 결성액은 6천 468억원으로 '11년 2분기에 비해 200억원 증가했으며, '11년 1분기 이후 증가세를 보임

– '11년 3분기 일반분야 3천 74억원 및 중점분야 3천 394억

※ 자펀드수는 '11년 2분기대비 일반분야 1개 증가하여 총 34개 자펀드 운용 중

– '11년 3분기 중점분야 평균결성액은 약 200억원으로 전분기와 같은 수준을 보임

※ '11년 3분기 일반분야 평균결성액은 약 181억원으로 '11년 2분기에 비해 약 1억원 높은 수준을 나타냄

※ 중점분야 평균결성액 중 애니/캐릭터 약 245억원, 게임 약 249억원, 드라마 약 311억원으로 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 평균결성액을 보이고 있음

※ '11년 3분기 결성액 비중은 중점분야(52.5%)가 다소 높으며 '11년 2분기대비 –1.6%p 하락. 모태출자액은 중점분야(62.5%)에 집중되어 있으며 '11년 2분기에 비해 –2.3%p 하락

〈표 Ⅰ-8〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위 : 억원, %)

구분	'11년 2분기(2011년 6월 30일 현재)				'11년 3분기(2011년 9월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
영상	0	0	0	0	0	0	0	0
문화산업	2,754	742	15	184	2,954	822	16	185
음원	120	36	1	120	120	36	1	120
일반(소계)	**2,874 (45.9)**	**778 (35.2)**	**16**	**180**	**3,074 (47.5)**	**858 (37.5)**	**17**	**181**
공연예술	575	230	5	115	575	230	5	115
애니/캐릭터	490	196	2	245	490	196	2	245
게임	995	398	4	249	995	398	4	249
드라마	934	387	3	311	934	387	3	311
CG/3D	300	150	2	150	300	150	2	150
초기제작	100	70	1	100	100	70	1	100
중점(소계)	**3,394 (54.1)**	**1,431 (64.8)**	**17**	**200**	**3,394 (52.5)**	**1,431 (62.5)**	**17**	**200**
계	**6,268**	**2,209**	**33**	**190**	**6,468**	**2,289**	**34**	**190**

□ 2011년 3분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

◉ '11년 3분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 6천 126억원 및 963건

– '11년 3분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '11년 1분기 이래 영화부문이 다소 집중되고 있는 상황

※ 영화부문의 '11년도 3분기 건수는 489건 및 투자 금액은 약 3천 95억 8천만원으로 전분기 대비 63건 및 약 324억원 증가하여 '10년 3분기 이후 증가세를 나타냄. 투자금액 대비 비중은 약 50.5%로 전분기대비 0.4%p 상승

※ 공연, 드라마, 기타 등 투자금액 비중은 '11년 2분기에 비해 각각 0.2%p, 0.7%p, 0.4%p, 상승했으며, 그 이외 부문은 비중 약간 하락 또는 정체

– '11년 3분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 4천만원으로 '11년 2분기에 비해 약 1천만원 상승

※ 게임(10억 8천만원), 애니/캐릭터(7억 8천만원), 드라마(11억원) 등이 '11년 2분기에 이어 상대적으로 높은 건당 투자금액을 나타냄

〈표 Ⅰ-9〉 '11년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황[20]

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니/캐릭터	드라마	인터넷/모바일	기타	합계
건수	489 (426)	163 (152)	90 (88)	80 (82)	18 (18)	54 (48)	29 (25)	21 (21)	19 (14)	963 (874)
금액	3,095.8 (2,771.5)	780.0 (696.8)	975.7 (934.5)	167.0 (167.3)	123.7 (123.7)	419.6 (378.3)	317.9 (250.2)	132.5 (134.5)	112.0 (79.2)	6,126.1 (5,536.1)
평균	6.3 (6.5)	4.8 (4.6)	10.8 (10.6)	2.1 (2.0)	6.9 (6.9)	7.8 (7.9)	11.0 (10.0)	6.3 (6.4)	5.9 (5.7)	6.4 (6.3)
비율	50.5% (50.1%)	12.8% (12.6%)	15.9% (16.9%)	2.7% (3.0%)	2.0% (2.2%)	6.8% (6.8%)	5.2% (4.5%)	2.2% (2.4%)	1.8% (1.4%)	100.0% (100.0%)

□ 2011년 3분기 창투사 조합 손익 현황

◉ '11년 3분기 콘텐츠 조합 영업수익은 약 274억원으로 전년동기대비 1.4% 증가. 영업이익은 약 62억 9천만원으로 전년동기대비 -40.4% 감소

– '11년 3분기 전체조합 영업수익은 약 3천 700억원으로 전년동기대비

20) 괄호는 2011년 2분기 현황

34.9% 증가. '11년 3분기 전체조합대비 콘텐츠 관련 조합 영업수익 비중은 약 3.0%로 전년동기대비 -4.0%p 하락

- 콘텐츠조합 '11년 3분기 영업이익률은 23.0%로 전체 창투사 조합 영업이익률에 비해 절반정도 수준을 보이고 있음

※ '11년 3분기 콘텐츠 관련조합 영업이익은 '11년 2분기에 이어 흑자기조를 유지하고 있으나, '10년 3분기에 비해 -40.4% 감소

※ 전체조합 '11년 3분기 영업이익률은 56.1%로 전년동기대비 1.1%p 상승

- 콘텐츠조합의 '11년 3분기 평균 영업수익은 약 4억 3천여만원으로 전년동기대비 약간 감소

※ '10년 3분기 콘텐츠 조합 평균 영업수익은 약 4억 4천여만원 수준

※ '11년 3분기 전체조합 평균 영업수익은 약 10억 4천여만원으로 '10년 3분기 전체 조합 평균 영업수익에 비해 약 2억 5천여만원 증가

〈표 Ⅰ-10〉 '10년 3분기 및 '11년 3분기 모태펀드 창투사 조합 손익현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2010년 3분기			2011년 3분기			전년동기
		금액	조합수	평균	금액	조합수	평균	
영업수익*	콘텐츠조합	26,984.8	61	442.4	27,365.2	64	427.6	1.4%
	전체조합	274,355.7	347	790.7	370,050.0	357	1,036.6	34.9%
	비중	9.8%	17.6%		7.4%	17.9%		
영업이익**	콘텐츠조합	10,565.1	61	173.2	6,291.8	64	98.3	-40.4%
	전체조합	150,910.6	347	434.9	207,592.7	357	581.5	37.6%
	비중	7.0%	17.6%		3.0%	17.9%		
영업 이익률***	콘텐츠조합	39.1%			23.0%			-16.1%p
	전체조합	55.0%			56.1%			1.1%p

* 영업수익은 기업의 영업활동에 의해 발생된 수익을 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

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2011년 3분기 가구당 소득은 전년동기대비 6.5% 증가, 가계지출은 6.2% 증가하여 '11년 1분기 이래 상승세 유지

◉ '11년 3분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 70만 7천 7백원)은 전년동기대비(약 65만 6천 8백원) 7.8% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '09년 1분기 이후 금융위기에 따른 소득감소로 소비지출 증가 추세를 나타냄. '10년 1분기 이후 감소세를 보이다가 '11년 1분기부터 상승세 반전 및 3분기는 전분기대비 약간 하락한 수준
- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 성장세를 유지하면서 '11년 1분기에서 3분기 전년동기대비 3.5%, 4.7%, 6.5% 증가했으며, 전분기대비 5.0% 상승

※ '11년 3분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 6.2% 증가했는데, 향후 물가상승에 따른 실질소득의 감소 압력이 높아지고 있는 가운데 비소비지출 증가세가 확대될 것으로 예상

※ '11년 3분기 가구당 월평균 가계지출(319만원)은 전분기대비 6.2% 상승, 소비지출(244만 3천원)은 전분기대비 6.1% 상승

◉ 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출), '09년 2분기 이후 전분기대비 상승하다가 '10년 2분기부터 등락세를 보이고 있으며, 흑자액은 '10년 4분기부터 상승세를 보이다가 '11년 3분기에 약간 하락

- 소비지출 흑자액은 '10년 3분기에 전분기대비 -3.0% 하락했으나, 이후 상승세로 반전 '10년 4분기에서 '11년 2분기까지 전분기대비 0.2%, 3.6%, 4.0% 상승하다가 '11년 3분기에는 -0.2% 하락

※ '09년 3분기부터 '10년 2분기까지 소비지출 흑자액은 전분기대비 각각 0.4%, 5.8%, 3.0% 상승, -2.5% 하락

〈표 Ⅰ-11〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

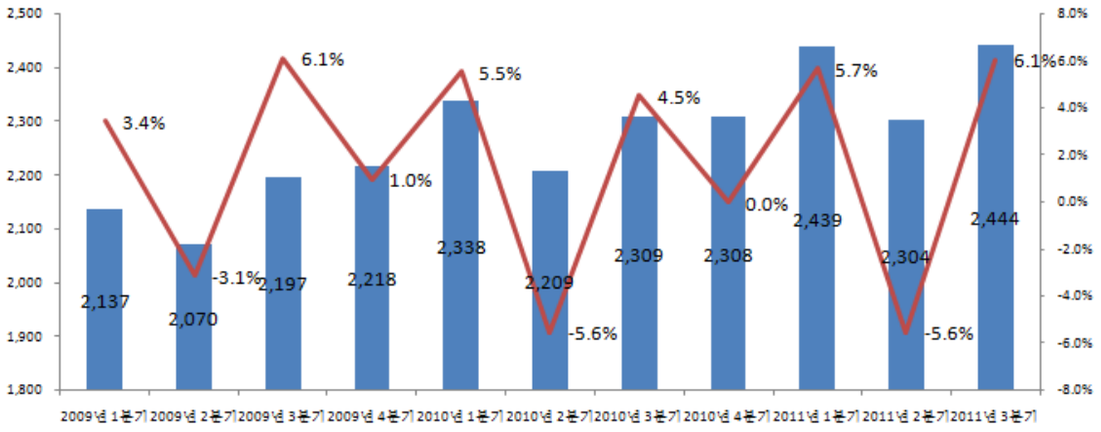
구분	2010년		2011년			2011년 1분기 (전년동기대비)	2011년 2분기 (전년동기대비)	2011년 3분기 (전년동기대비)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)			
소득	3,660.2 (3.2)	3,620.4 (−1.1)	3,857.6 (6.6)	3,713.5 (−3.7)	3,897.6 (5.0)	3.5	4.7	6.5
가계지출	3,003.5 (4.7)	2,962.4 (−1.4)	3,176.0 (7.2)	3,004.6 (−5.4)	3,190.0 (6.2)	4.7	4.8	6.2
소비지출[21]	2,308.8 (4.5)	2,308.4 (0.0)	2,439.4 (5.7)	2,303.7 (−5.6)	2,443.6 (6.1)	4.3	4.3	5.8
비소비지출[22]	694.6 (5.4)	654.0 (−5.9)	736.6 (12.6)	700.8 (−4.9)	746.3 (6.5)	6.1	6.3	7.4
흑자액	656.8 (−3.0)	658.0 (0.2)	681.7 (3.6)	708.9 (4.0)	707.7 (−0.2)	−1.9	4.6	7.8

출처 : 통계청(2011), '10년 3분기~'11년 3분기 가계동향

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

〈그림 Ⅰ-9〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



21) 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

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

◉ '11년 3분기 월평균 오락·문화지출은 약 13만 7천원으로 전년동기대비 4.8% 증가 및 전분기대비 9.2% 상승하였으며, '11년 1분기 이후 성장세 유지

– '11년 3분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 6천 3백원정도 증가

※ '10년 3분기 약간의 등락을 보이다가 '11년 2분기부터 증가 기조를 보임

– 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원의 최저점 수준에서 상승하다가 '10년 1분기 이후 전반적으로 전분기대비 등락세를 보임

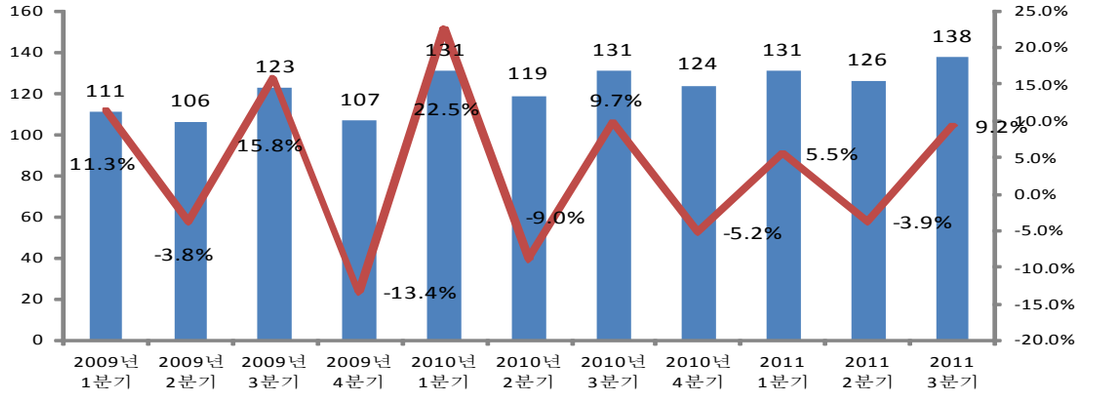
※'10년 1분기~'11년 3분기까지 전분기대비 오락문화 소비지출 증감률은 각각 22.5%, –9.0%, 9.7%, –5.2%, 5.5%, –3.9%, 9.2%로 등락을 보임. 이에 비해 전체 소비지출 증감률은 오락문화 소비지출과 유사한 경향과 함께 변동폭이 상대적으로 적으며 '11년 3분기 전분기대비 6.1% 상승

※ '11년 3분기 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가한 것과 함께, 기타 분야도 전반적으로 지출 증가를 나타내고 있으며, 특히 식료품·비주류음류 소비지출은 곡류, 육류 등 농산물 지출증가로 7.0% 증가. 자동차 구입 및 유류비 상승으로 인한 교통 소비지출은 12.6% 증가. 의류·신발 지출은 9.4% 증가, 이에반해 교육 소비지출은 1.0%로 약간 정체

– 오락·문화 소비지출은 '10년의 경기상승세가 유지되면서 '11년 2분기 전분기대비 약간 감소에도 3분기에는 성장세를 유지. 향후 '12년은 저성장 고물가에 따른 실질소득 감소 압력 등이 높아질 수 있으며, 이러한 직·간접적 영향이 소비지출의 경우 분야별 등락을 심화시킬 것으로 전망됨

〈그림 Ⅰ-10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 Ⅰ-12〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년		2011년			2010년			2011년		11년2분기 (전동기 대비)	11년3분기 (전동기 대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비		
소비 지출	2,308.8 (4.5)	2,308.4 (0.0)	2,439.4 (5.7)	2,303.7 (−5.6)	2,443.6 (6.1)	100	100	100	100	100	4.3	5.8
실질	1,980.1 (3.6)	1,963.0 (−0.9)	2,037.9 (3.8)	1,911.8 (−6.2)	1,994.8 (4.3)	–	–	–	–	–	–	–
식료품 및 비주류음료	343.4 (16.6)	334.0 (−2.8)	322.9 (−3.3)	320.7 (−0.7)	367.4 (14.6)	14.9	14.5	13.2	13.9	15.0	8.9	7.0
주류 및 담배	30.1 (9.7)	26.5 (−11.8)	26.4 (−0.4)	26.6 (0.6)	30.3 (14.2)	1.3	1.1	1.1	1.2	1.2	−3.1	0.9
의류 및 신발	118.0 (−20.3)	182.0 (54.3)	149.2 (−18.1)	155.9 (4.5)	129.1 (−17.2)	5.1	7.9	6.1	6.8	5.3	5.3	9.4
주거 및 수도광열	189.3 (−15.8)	222.4 (17.5)	295.8 (33.0)	241.1 (−18.5)	200.7 (−16.8)	8.2	9.6	12.1	10.5	8.2	7.3	6.1
가정용품 및 가사서비스	91.1 (13.1)	99.6 (9.3)	82.9 (−16.7)	90.0 (8.6)	92.1 (2.3)	3.9	4.3	3.4	3.9	3.8	11.9	1.2
보 건	151.4 (−4.3)	156.6 (3.4)	159.7 (2.0)	148.3 (−7.1)	158.8 (7.1)	6.6	6.8	6.5	6.4	6.5	−6.2	4.9
교 통	273.7 (0.9)	291.2 (6.4)	278.7 (−4.3)	300.6 (7.8)	308.3 (2.6)	11.9	12.6	11.4	13.0	12.6	10.8	12.6
통 신	138.6 (−0.2)	140.9 (1.7)	138.6 (−1.7)	141.2 (1.9)	144.2 (2.1)	6.0	6.1	5.7	6.1	5.9	1.6	4.0
오락·문화	**131.2 (9.7)**	**124.3 (−5.2)**	**131.1 (5.5)**	**126.0 (−3.9)**	**137.5 (9.2)**	**5.7**	**5.4**	**5.4**	**5.5**	**5.6**	**5.3**	**4.8**
교 육	347.9 (46.2)	227.1 (−34.7)	365.0 (60.8)	231.4 (−36.6)	351.3 (51.8)	15.1	9.8	15.0	10.0	14.4	−2.7	1.0
음식·숙박	297.5 (−2.1)	288.3 (−3.1)	274.7) (−4.7)	301.6 (9.8)	313.0 (3.8)	12.9	12.5	11.3	13.1	12.8	−0.7	5.2
기타 상품 및 서비스	196.7 (−3.4)	215.6 (9.6)	214.4 (−0.5)	220.3 (2.7)	210.8 (−4.3)	8.5	9.3	8.8	9.6	8.6	8.2	7.2

출처 : 통계청(2011), '10년 3분기~'11년 3분기 가계동향

◉ '11년 3분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 문화서비스(20.0%), 단체여행비(18.3%), 서적(15.2%), 운동오락서비스(12.6%), 영상음향기기(6.8%)순

– '11년 3분기 전체 오락·문화 소비지출 증가에도 사진광학장비(−34.9%), 악기기구(−11.4%), 오락문화 내구재유지 및 수리(−33.1%), 화훼 및 애완동물 서비스(−5.1%), 서적(−8.5%), 기타인쇄물(−5.3%) 등 6개 부문은 전년동기대비 감소

※ 서적은 '11년 2분기 전년동기 −4.6% 감소한데 이어 3분기에도 감소세를 나타냄

– 구성비가 상대적으로 높은 문화서비스, 정보처리장치, 장남감 및 취미용품, 단체여행비 등은 '11년 3분기 전년동기대비 각각 13.8%, 9.6%, 16.0%, 9.0% 증가하여 소비지출 성장세를 주도

– ’11년 3분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 56.7%로 전년동기대비 0.5%p 증가, 전분기대비 0.6%p 상승

※문화서비스(20.0%) + 서적(15.2%) + 운동 및 오락서비스(12.6%) + 장난감 및 취미용품(3.5%) + 문구(3.3%) + 기타인쇄물(1.8%) + 오락문화내구재(0.2%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.1%)

〈표 Ⅰ-13〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년		2011년			2010년		2011년			’11년 2분기 (전동기대비)	’11년 3분기 (전동기대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비		
오락·문화	131.2 (9.7)	124.3 (–5.2)	131.1 (5.5)	126.0 (–3.9)	137.5 (9.2)	5.7	5.4	5.4	5.5	5.6	5.3	4.8
영상음향기기	9.3 (–0.2)	8.5 (–8.1)	8.9 (4.0)	10.2 (14.6)	9.4 (–8.1)	7.1	6.9	6.8	8.1	6.8	9.4	0.7
사진광학장비	2.4 (68.3)	2.6 (10.2)	2.5 (–5.8)	1.3 (–45.7)	1.5 (15.5)	1.8	2.1	1.9	1.1	1.1	–5.2	–34.9
정보처리장치	8.0 (–0.3)	10.5 (30.8)	11.4 (8.6)	8.4 (–26.2)	8.8 (4.6)	6.1	8.4	8.7	6.7	6.4	4.4	9.6
기록매체	0.3 (30.4)	0.3 (8.6)	0.3 (–1.2)	0.3 (–24.7)	0.3 (29.6)	0.2	0.3	0.3	0.2	0.2	5.4	4.8
영상음향 및 정보기기수리	1.4 (41.4)	1.3 (–6.7)	0.9 (–32.3)	1.1 (18.0)	1.4 (34.4)	1.1	1.1	0.7	0.9	1.1	5.4	0.2
오락문화 내구재	0.2 (–37.5)	0.1 (–19.6)	0.3 (89.6)	0.3 (–0.4)	0.3 (3.1)	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	–5.2	56.5
악기기구	1.3 (29.0)	1.2 (–8.9)	1.9 (60.3)	1.1 (–40.0)	1.1 (1.1)	1.0	0.9	1.4	0.9	0.8	13.0	–11.4
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.1 (56.6)	0.1 (–58.5)	0.1 (116.7)	0.1 (–36.8)	0.1 (17.6)	0.1	0.0	0.1	0.1	0.1	–10.8	–33.1
장난감 및 취미용품	4.1 (–19.5)	6.2 (52.0)	4.7 (–23.9)	6.1 (28.1)	4.8 (–21.8)	3.1	5.0	3.6	4.8	3.5	19.4	16.0
캠핑 및 운동 관련용품	6.2 (33.0)	4.9 (–21.8)	4.4 (–10.3)	7.5 (72.5)	6.3 (–16.1)	4.7	3.9	3.3	6.0	4.6	60.8	1.5
화훼관련용품	1.8 (–61.0)	1.6 (–12.4)	2.8 (71.3)	4.4 (58.2)	2.0 (–53.8)	1.4	1.3	2.1	3.5	1.5	–7.4	9.5
애완동물 관련물품	1.8 (4.5)	1.8 (1.1)	1.7 (–4.5)	2.2 (28.2)	2.0 (–9.6)	1.3	1.4	1.3	1.7	1.4	29.4	11.9
화훼 및 애완동물 서비스	1.4 (21.4)	1.0 (–31.6)	1.1 (16.7)	1.3 (20.0)	1.3 (–1.0)	1.1	0.8	0.9	1.1	1.0	16.3	–5.1
운동 및 오락서비스	16.6 (22.7)	13.6 (–17.9)	13.5 (–0.8)	14.2 (5.1)	17.3 (21.3)	12.7	11.0	10.3	11.3	12.6	5.0	3.8
문화서비스	24.1 (–3.8)	24.5 (1.6)	25.3 (3.2)	27.0 (6.6)	27.4 (1.8)	18.4	19.7	19.3	21.4	20.0	7.5	13.8
복권	0.3 (–9.0)	0.3 (30.0)	0.3 (5.8)	0.3 (–12.4)	0.3 (11.8)	0.2	0.3	0.3	0.2	0.2	9.7	34.8
서적	22.9 (26.8)	19.0 (–17.1)	26.7 (40.9)	17.2 (–35.6)	20.9 (21.6)	17.4	15.3	20.4	13.7	15.2	–4.6	–8.5
기타인쇄물	2.6 (–2.0)	2.8 (5.9)	2.6 (–5.9)	2.3 (–9.6)	2.5 (5.1)	2.0	2.2	2.0	1.9	1.8	–11.7	–5.3
문구	3.2 (–7.7)	3.6 (13.4)	5.3 (46.6)	3.4 (–36.0)	4.5 (31.8)	2.4	2.9	4.1	2.7	3.3	–1.8	40.2
단체여행비	23.1 (29.9)	20.3 (–12.2)	16.3 (–19.6)	17.3 (5.9)	25.2 (45.7)	17.6	16.4	12.5	13.7	18.3	–2.9	9.0

출처 : 통계청(2011), ’10년 3분기~’11년 3분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

◉ 소비자심리지수(CSI)[23]는 '09년 10월 연고점 117을 기록한 후 '11년 3월 98로 다소 악화되다가 이후 6월까지 상승세를 보였으나, '11년 9월은 99 수준

- 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 106을 고점 이후 '10년 12월까지 호조세를 유지하다가 '11년 2월 이후 하락세를 보이고 있으며, '11년 9월 96 수준. 소비지출전망 CSI도 같은 흐름을 나타내고 있으나 상대적으로 높은 수준을 보이고 있으며, '11년 1월 114 최고점 이후 '11년 9월 108로 하락
- 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 9월 97을 기록 이후 '11년 1월 이후 하락세를 보이다 '11년 3월 91로 급락하면서 일부 호전되다가 '11년 9월 92로 하락, 기준지수 100 하회 지속

  ※ '10년 6월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 98 이후 일부 상승을 보였으나 전반적으로 하락 기조를 보임

- 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지하다가 '11년 3월 87로 급락 이후 약간 상승세를 보이다 하락으로 재하락 했으며 '11년 9월 89 수준
- 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 5월까지 상승하다가, 이후 하락세 반전. '11년 3월 84에서 '11년 9월 87로 약간 회복했으나, 다른 분야에 비해 가장 낮은 수준을 보임

〈표 Ⅰ-14〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2010년						2011년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
소비자심리지수	112	110	109	108	110	109	108	105	98	100	104	102	102	99	99
가계수입전망CSI	102	101	102	101	102	102	103	100	95	97	97	96	97	95	96
소비지출전망CSI	112	112	112	112	113	112	114	112	109	110	110	109	109	106	108
내구재	96	96	97	97	97	96	96	97	91	93	95	95	95	93	93
의류비	103	103	103	105	106	105	103	102	98	100	102	101	100	98	100
외식비	94	94	94	94	94	94	93	92	87	89	92	90	91	90	89
여행비	92	91	91	91	91	90	90	91	84	87	89	89	89	87	87
교육비	109	109	110	109	109	110	111	111	110	107	109	108	106	107	107
의료·보건비	121	121	121	121	122	122	122	122	121	121	121	120	121	120	120
교양·오락·문화비	96	97	97	97	97	97	96	96	91	93	95	94	93	93	92
교통·통신비	114	118	116	115	118	118	121	120	120	119	118	117	120	118	117

출처 : 통계청(2011), '10년 7월~'11년 9월 소비자동향조사

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

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

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이[24)]

□ 2011년 3분기 콘텐츠 업체 수출 동향

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 2천 665억원, 7천 382억원으로 전년동기대비 38.0%, 31.2% 성장했으며 전분기대비 3.7% 상승

- '10년 1분기 전분기대비 -4.4% 하락이후 '10년 3분기에 상승세로 전환되면서 '11년 1분기 이후 비교적 견실한 상승추세를 보임

◉ 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 1천 792억원, 5천 189억원으로 전년동기대비 28.3%, 28.3% 성장했으며 전분기대비 2.9% 상승. 전체 콘텐츠산업 수출액 증가에 주도적 역할

- '11년 3분기 및 3분기누적 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 67.5%, 70.3%(68.0%, 71.9%)[25)]로 '11년 1분기(76.4%) 이후 하락추세를 나타내고 있으며, 전년동기대비 비중도 하락

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 중 2분기에 이어 네오위즈게임즈(70.3%, 113.9%), CJ E&M 게임부문(73.8%, 49.2%) 등 자금력과 기술개발력 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 여전히 높은 수출증가율을 보임. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 감소세를 보이면서 '11년 3분기에 이르러 전년동기대비 1.0% 정체

  ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장세를 보이다가 '11년 2분기부터 감소세를 보이고 있으며 '11년 3분기 전년동기대비 -10.8% 감소

- 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 한빛소프트, 엠게

24) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 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

25) 2011년 2분기 수출액 비중

임, 제이씨엔터테인먼트 등을 제외한 업체들의 경우 '11년 3분기 전년동기대비 수출부진상태를 나타냄

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 '11년 1분기 이후 국내외 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대에 따른 관련 게임수요 증대로 큰 폭의 수출증대를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 3분기 수출액은 전년동기대비 각각 216.8%(213.2%)[26], 274.6%(235.7%) 성장하여 '10년도의 수출성장세가 '11년 1분기 이후에도 지속되는 상황

※ '11년 3분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 67.5%로 전년동기대비 -5.1%p 하락

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기 이후 상승세를 유지

※ '10년 3분기에서 '11년 2분기까지 전분기대비 증가율은 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%

◉ 방송 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 439억원, 1천 136억원으로 전년동기대비 159.5%, 116.4% 성장했으나 전분기대비 -1.0% 하락

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 16.5%, 15.4%
- 방송은 '10년 4분기까지 등락을 보이다가 '11년 1분기 이후 큰 폭의 상승세를 나타냄

◉ 애니/캐릭터 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 187억원, 571억원으로 전년동기대비 -12.2% 감소 및 11.0% 성장했으며 전분기대비 -8.4% 하락

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 7.1%, 7.7%
- 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 등락을 보이면서 '11년 3분기는 하락세

◉ 출판 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 15억원, 38억원으로 전년동기대비 111.3%, 29.0% 증가했으나 전분기대비 -3.8% 하락

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 0.6%, 0.5%
- 출판은 '10년 2분기 이후 등락을 보이다가 '11년 2분기에 다소 높은 상승이후 '11년 3분기에 하락세로 반전

◉ 영화 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 50억원, 111억원으로 전년동기대비 126.3%, 20.9% 성장했으며 전분기대비 7.0% 상승

26) 2011년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 1.9%, 1.5%
- 영화는 '10년 4분기까지 상승세에서 '11년 1분기 큰 폭의 하락을 보였으며 2분기부터 상승세로 반전

◉ 음악 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 170억원, 335억원으로 전년동기 대비 48.1% 증가, -20.1% 감소했으나 전분기대비 57.6% 상승

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 비중은 6.4%, 4.5%
- 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 수출하락세를 나타내다 '11년 1분기부터 높은 상승을 보임

〈표 Ⅰ-15〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

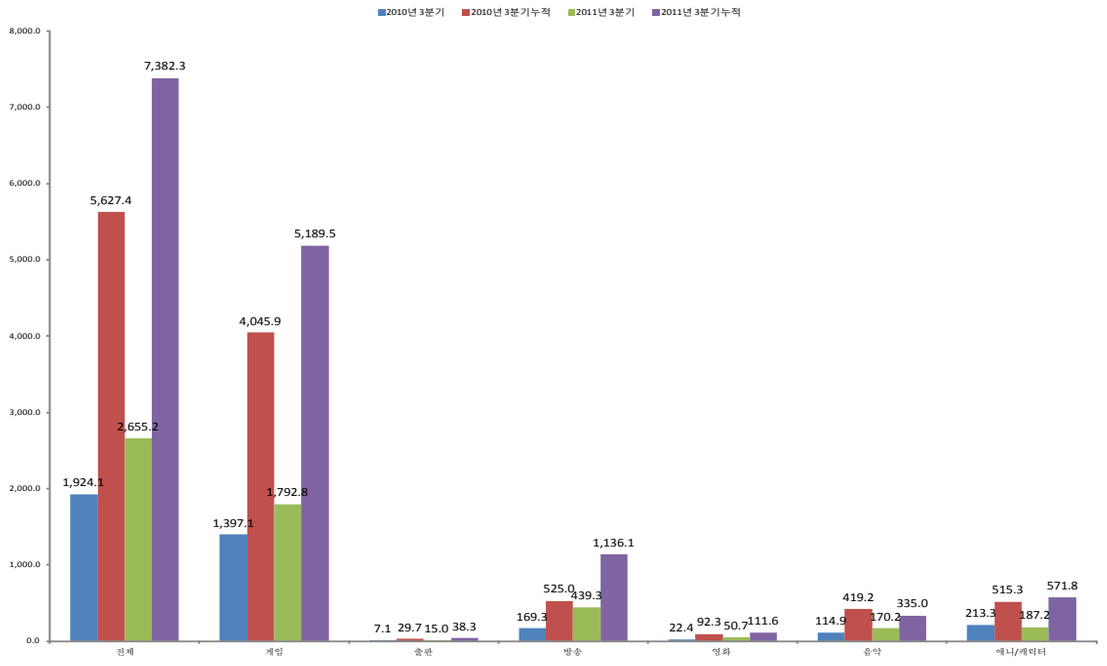
(단위 : 억원, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	1,397.1	4,045.9	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	28.3%	5,189.5
	(2.3%)	(11.1%)	(12.1%)	(10.4%)	(5.7%)	(5.3%)	(2.9%)		(28.3%)
지식정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	7.1	29.7	15.7	45.4	7.7	15.6	15.0	111.3%	38.3
	(-37.7%)	(16.4%)	(121.1%)	(28.8%)	(-51.0%)	(102.6%)	(-3.8%)		(29.0%)
방송	169.3	525.0	244.9	769.9	253.0	443.8	439.3	159.5%	1,136.1
	(-4.9%)	(284.8%	(44.7%)	(139.4%)	(3.3%)	(75.4%)	(-1.0%)		(116.4%)
광고	n/a		n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	22.4	92.3	23.5	115.8	13.5	47.4	50.7	126.3%	111.6
	(8.4%)	(3.9%)	(4.9%)	(-7.0%)	(-42.6%)	(251.1%)	(7.0%)		(20.9%)
음악	114.9	419.2	32.5	451.7	56.8	108.0	170.2	48.1%	335.0
	(-24.1%)	(129.6%)	(-71.7%)	(84.8%)	(74.8%)	(90.1%)	(57.6%)		(-20.1%)
애니/캐릭터	213.3	515.3	188.4	703.7	180.3	204.3	187.2	-12.2%	571.8
	(18.5%)	(33.8%)	(-11.7%)	(35.7%)	(-4.3%)	(13.3%)	(-8.4%)		(11.0%)
합계	1,924.1	5,627.4	2,070.6	7,698.0	2,166.2	2,560.9	2,655.2	38.0%	7,382.3
	(0.9%)	(25.7%)	(7.6%)	(20.4%)	(4.6%)	(18.2%)	(3.7%)		(31.2%)

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익을 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' 사업보고서에서 수출 발생
4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
5) 영화 중 '미디어플레스', '키이스트', 'CJ E&M'에서 수출 발생
6) 음악 중 'CJ E&M', '에스엠', '소리바다', '네오위즈인터넷'에서 수출 발생.
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 실적보고서상에서 '11년 2분기에 수출액을 발표했으나, 과거데이터 부재로 분석에서 제외.

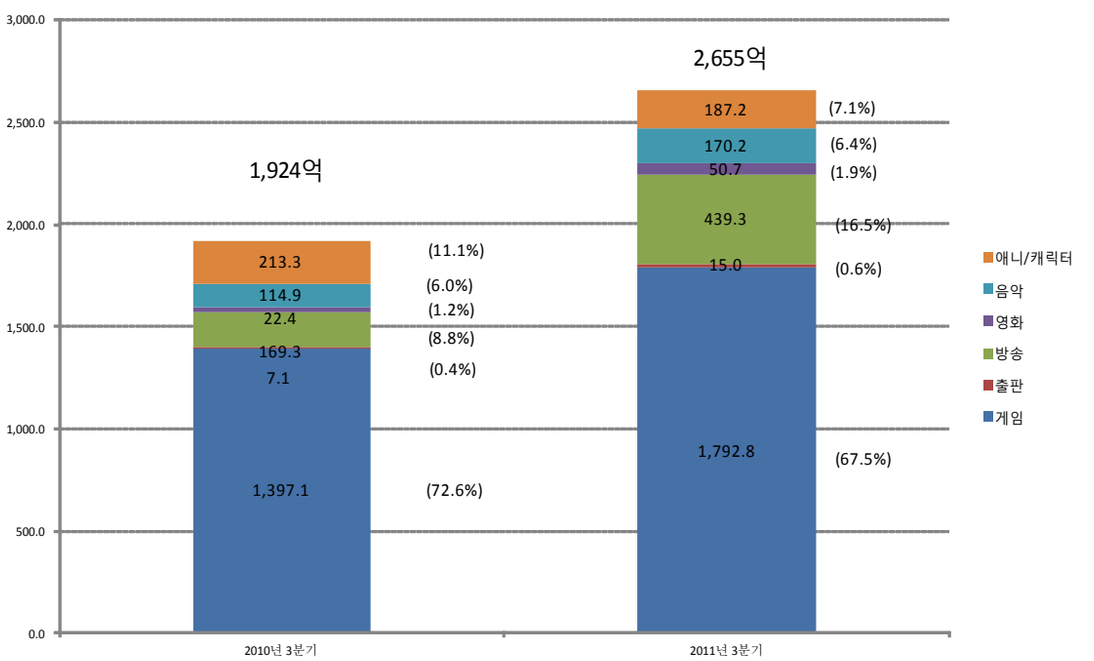
〈그림 Ⅰ-11〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



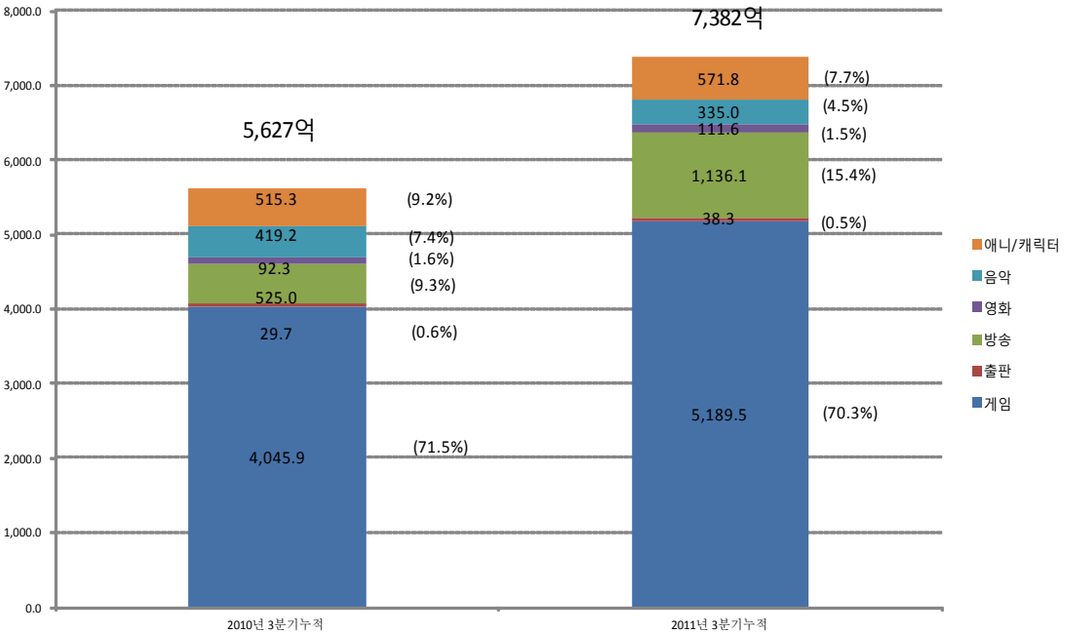
〈그림 Ⅰ-12〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



〈그림 Ⅰ-13〉 '10년 3분기누적 vs '11년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



4.2. 서비스 국제수지 변화 추이

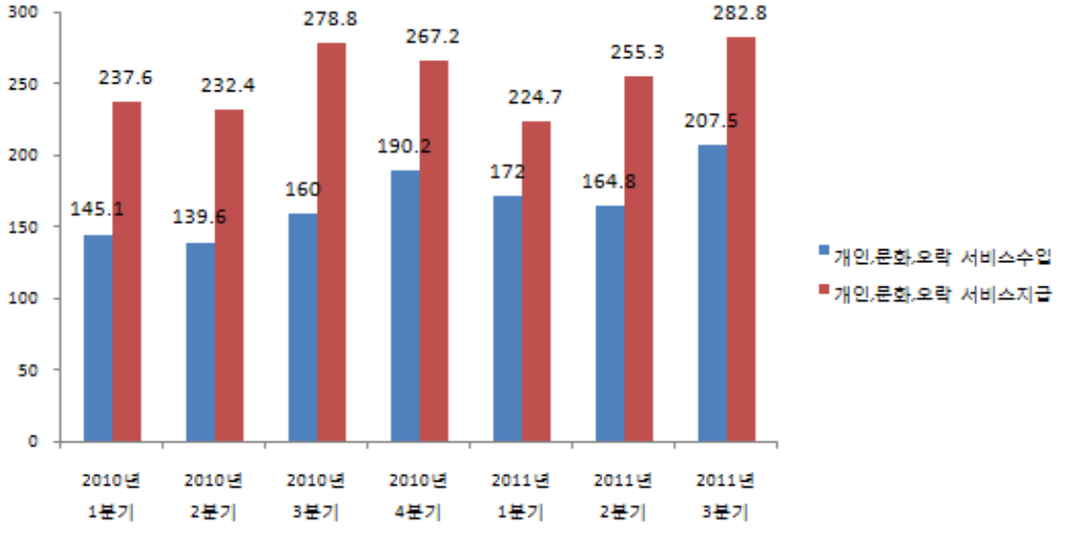
□ 개인·문화·오락 서비스수지 추이

◉ '11년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 7,500만달러의 적자를 보이고 있으며, 전년동기대비 약 36.6% 적자 개선

- '11년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수입은 약 2억 700만달러로 전년동기대비 약 29.7% 증가
- '11년 2분기 개인·문화·오락 서비스 지급은 약 2억 8,300만달러로 전년동기대비 약 1.4% 증가
- 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,800만달러의 적자에서 감소세를 보이다가 '11년 2분기 들어 적자폭이 확대되었으나, '11년 3분기에는 적자폭이 감소. 이러한 적자폭 감소는 상대적으로 개인·문화·오락 서비스 수입증가에 기인

〈그림 Ⅰ-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만달러)



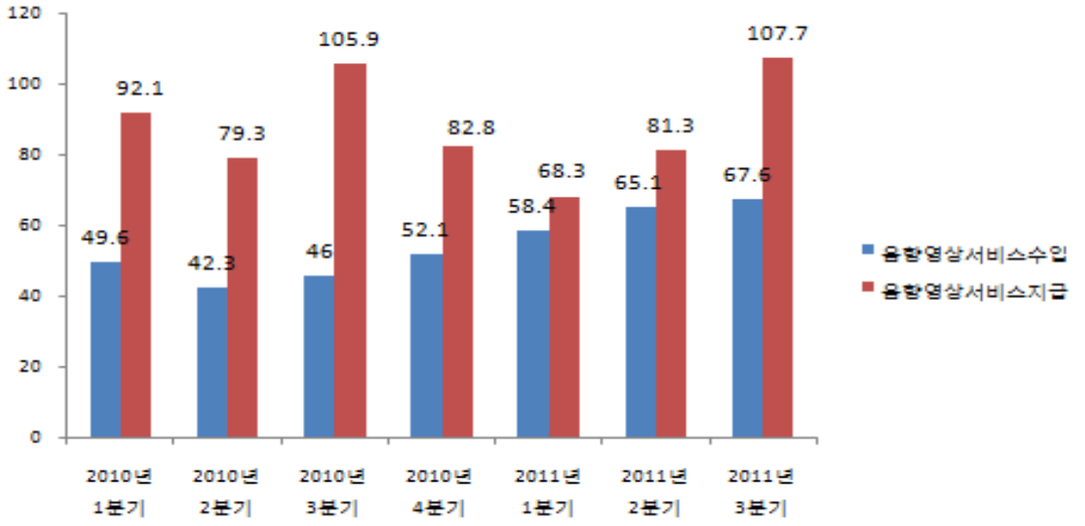
□ 음향영상 서비스수지 추이

◉ '11년 3분기 음향영상 서비스수지는 약 4,000만달러 적자를 보이고 있으며 전년동기대비 약 33.1% 적자 개선

- '11년 3분기 음향영상 서비스 수입은 약 6,800만달러로 전년동기대비 약 47.0% 증가
- '11년 3분기 음향영상 서비스 지급은 약 1억700만달러로 전년동기대비 약 1.7% 증가
- 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,000만달러의 적자에서 감소세를 나타내고 있으며 '11년 2분기 부터 적자폭 증가세로 전환. 이러한 적자폭 증가는 상대적으로 음향영상 서비스 지급증가에 기인

〈그림 Ⅰ-15〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만달러)



5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 경기상승기조에 따른 전반적 민간소비 확대로 전체 고용시장 호전

◉ 수출신장세의 회복과 함께 지속적 내수 확대 등으로 '11년도 3분기 고용시장은 전분기대비 및 전년동기대비 개선되고 있으며, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 편차가 여전한 가운데 청년층 실업률 등 일부 개선효과가 나타남

- '11년 9월 경제활동인구는 25,076천명으로 전년동월대비 165천명(0.7%) 증가하였고, 경제활동참가율은 61.0%로 전년동월대비 -0.2%p 하락
- '11년 9월 실업률은 3.0%로 전년동월대비 -0.4%p 하락 및 고용률(취업인구비율)은 59.1%로 전년동월대비 동일한 수준을 보였으며, 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 -0.9%p 하락한 6.3% 기록해 '11년 1월 이후 하락기조를 유지함. 향후 유럽발 금융위기, 국내 물가상승 등 대내외 악재 확대 등을 고려할 때 연령 및 학력별 실업률 상승에 대한 다각적인 모니터링 필요
- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 감소되다가 '11년 3월에 4.3% 다소 상승했으나 이후 하락 기조를 보임. '11년 9월 실업률은 3.0%. 실업자수는 '11년 4월 약 94만 수준에서 9월 약 75만명으로 고점 대비 약 20만여명 감소 및 전년동월대비 약 10만여명 감소

〈표 Ⅰ-16〉 '10년 7월~'11년 9월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2010년						2011년								
월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
실업률	3.7	3.3	3.4	3.3	3.0	3.5	3.8	4.5	4.3	3.7	3.2	3.3	3.3	3.0	3.0

출처 : 통계청(2011), '10년 7월~'11년 9월 실업률

◉ 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 3분기의 경우 전반적으로 '10년 4분기 이후 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

- '11년 9월 전체 구인현황을 살펴보면, 171,759명으로 전년동월대비 6.2% 증

가했으나, '11년 3분기 전년동기대비 -9.7% 감소

- 전년동기대비 전체 구인 감소에도 불구하고 문화산업분야는 일부 분야를 중심으로 신규 구인 증가와 함께 월별 등락을 보이고 있음

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '11년 7월 7.9% 증가, 8월 -11.9% 감소, 9월 5.6% 증가했고, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '11년 7월 -20.8% 감소, 8월 -31.4% 감소, 9월 185.0% 증가

◉ 직종별로 살펴보면, '11년 7월에서 9월까지 전년동월대비 감소를 보이고 있으며 '11년 3분기 들어 신규구인 증가세가 하락세로 반전

- '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 전년동월대비 '11년 7월 -7.1%, 8월 -7.5% 감소, 9월 0.6% 증가

- '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 전년동월대비 '11년 7월 -23.8%, 8월 -20.9%, 9월 -13.6% 감소

〈표 Ⅰ-17〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

구 분		2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률			
		7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'11년 7월	'11년 8월	'11년 9월	'11년 3분기
전 체		187,089	225,279	161,692	574,060	164,775	181,880	171,759	518,414	-22,314 (-11.9)	-43,399 (-19.3)	10,067 (6.2)	-55,646 (-9.7)
문화산업별	출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	4,872	6,333	4,562	15,767	5,255	5,577	4,816	15,648	383 (7.9)	-756 (-11.9)	254 (5.6)	-119 (-0.8)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	912	1037	712	2,661	722	711	2,029	3,462	-190 (-20.8)	-326 (-31.4)	1,317 (185.0)	801 (30.1)
직종별	문화,예술,디자인,방송 관련직	4,424	4,506	3,723	12,653	4,112	4,168	3,746	12,026	-312 (-7.1)	-338 (-7.5)	23 (0.6)	-627 (-5.0)
	미용,숙박,여행,오락,스포츠 관련직	1,282	1,666	1,112	4,060	977	1,318	961	3,256	-305 (-23.8)	-348 (-20.9)	-151 (-13.6)	-804 (-19.8)

※ 출처 : 한국고용정보원(2011), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

◉ 문화산업분야 직종별 '11년 9월 취업률은 약 17.5%[27]로 '11년 6월에 비해 약 0.4%p 및 전년동월대비 0.4%p 증가

27) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 ' 11년 9월 취업률 합산하여 평균

- '11년 9월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 273,153명으로 전년동월대비 1.9% 증가했으며 '10년 11월 이래 감소세를 보이다가 '11년 8월 이후 증가세로 반전

- '11년 7월에서 9월까지 취업률 약간의 등락을 보이는 가운데, 3분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 29.4%로 전분기대비 -1.4%p 하락

- 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 3분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 22.1%, 13.3%(평균 17.7%). 평균 취업률에 있어 전분기대비 -0.6%p 하락 및 전년동기대비 0.6%p 증가

◉ 문화산업분야 '11년 9월 신규 구직 대비 구인 현황[28] 25.7%(36.1%)[29]는 전체 현황[30] 62.9%(69.0%)[31] 보다 약 37%p 정도 취약한 고용시장 상태를 보이나 구인 대비 실제 취업률은 높음

- 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 14~38%(21~48%)[32] 수준으로 '10년 1분기 이후 고용시장내 수요와 공급 불균형이 지속되는 양상을 보임

  ※ 구인 대비 실제 취업률은 '11년 7월에서 9월까지 약 59%~97%(51%~66%)[33]이며 '11년 4월 이후 상대적으로 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직이 높은 취업률을 기록

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '11년 3분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 36%로 전년동기대비 같은 수준을 나타내고 있으며 전분기대비 -10%p 하락

  ※ '11년 3분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 63.6%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 -5.8%p, -7.6%p 하락

  ※ 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '11년 3분기 신규 구직 대비 구인비율은 16.0%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 -3.1%p, -5.9%p 하락했으며, 다른 직종에 비해 낮은 수준을 보임

---

28) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2011년 9월 신규구인/신규구직 합산

29) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2011년 6월 신규구인/신규구직 합산

30) 2011년 9월 전체 신규구인/신규구직

31) 2011년 6월 전체 신규구직대비 구인

32) 2011년 4월~6월 및 2분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

33) 2011년 4월~6월 문화산업 구인대비 실제 취업률

〈표 Ⅰ-18〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구 분		2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률			
		7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'11년 7월	'11년 8월	'11년 9월	'11년 3분기
전 체	신규구직	296,932	262,670	267,945	827,547	270,098	271,336	273,153	814,587	-9.0	3.3	1.9	-1.6
	취업	84,792	76,816	76,678	238,286	80,733	83,632	75,363	239,728	-4.8	8.9	-1.7	0.6
	취업률	28.6	29.2	28.6	28.8	29.9	30.8	27.6	29.4	1.3	1.6	△1.0	0.6
문화,예술, 디자인,방송 관련직	신규구직	12,393	11,457	11,276	35,126	10,946	11,089	11,410	33,445	-11.7	-3.2	1.2	-4.8
	취업	2,659	2,576	2,392	7,627	2,433	2,474	2,476	7,383	-8.5	-4.0	3.5	-3.2
	취업률	21.5	22.5	21.2	21.7	22.2	22.3	21.7	22.1	0.8	△0.2	0.5	0.4
미용,숙박,여행, 오락,스포츠 관련직	신규구직	7,781	7,048	6,383	21,212	6,714	6,756	6,883	20,353	-13.7	-4.1	7.8	-4.0
	취업	917	910	824	2,651	946	857	909	2,712	3.2	-5.8	10.3	2.3
	취업률	11.8	12.9	12.9	12.5	14.1	12.7	13.2	13.3	2.3	△0.2	0.3	0.8

※ 출처 : 한국고용정보원(2011), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이[34]

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 3분기 종사자수는 3만 6,240명으로 전년동기대비 9.7% 증가했고, 전분기대비 1.8% 상승

◉ 지식정보, 방송, 광고, 영화 등 4개 분야는 '11년 2분기에 이어 전년동기대비 9.8%, 13.0%, 13.7%, 26.0%로 다른 분야에 비해 높은 성장을 보임

◉ '11년 3분기 종사자 비중을 보면 게임(30.1%), 지식정보(20.9%), 출판(19.7%), 방송(16.5%) 순으로 전체 종사자의 87.2%(87.9%)[35]로 '11년 2분기에 비해 −0.7%p 하락 및 '10년 3분기에 비해 −0.4%p 하락

- 게임, 출판, 음악, 애니/캐릭터 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 −0.3%p, −0.6%p, −0.2%p, −0.2%p 하락했으며, 방송, 광고, 영화 등 각각 0.5%p, 0.1%p, 0.5%p 상승

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 보이면서 '10년 2분기에 약간 정체를 보이다가 3분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 3분기는 전분기대비 1.8% 상승

- '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.8%, 7.7%, 0.0% 수준
- 경기의 후행지표로서의 취업은 1) 유럽발 금융위기의 진전여부 2) 중국, 미국 등 한국 주요 수출대상국의 경기상황 등 대외요인과 국내경기 변동에 따른 수요측면 변동의 영향이 지대할 것으로 예상되며, 이에따른 산업별 패러다임 변화가 콘텐츠산업 분야별 취업편차를 확대할 것으로 전망됨

34) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 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

35) 2011년 2분기 비중

〈표 Ⅰ-19〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년		2011년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	10,031	10,517	10,654	10,723	10,900	8.7%
	(1.6%)	(4.8%)	(1.3%)	(0.6%)	(1.7%)	
지식정보	6,889	7,092	7,299	7,501	7,564	9.8%
	(3.2%)	(2.9%)	(2.9%)	(2.8%)	(0.8%)	
출판	6,692	6,679	7,041	7,181	7,156	6.9%
	(2.3%)	(-0.2%)	(5.4%)	(2.0%)	(-0.3%)	
방송	5,296	5,450	5,600	5,884	5,984	13.0%
	(7.1%)	(2.9%)	(2.8%)	(5.1%)	(1.7%)	
광고	1,252	1,267	1,325	1,397	1,424	13.7%
	(0.6%)	(1.2%)	(4.6%)	(5.4%)	(1.9%)	
영화	1,179	1,211	1,344	1,350	1,486	26.0%
	(7.3%)	(2.7%)	(11.0%)	(0.4%)	(10.1%)	
음악	1,116	1,149	981	1,011	1,141	2.2%
	(7.5%)	(3.0%)	(-14.6%)	(3.1%)	(12.9%)	
애니/캐릭터	585	595	591	569	585	0.0%
	(3.5%)	(1.7%)	(-0.7%)	(-3.7%)	(2.8%)	
합계	33,040	33,960	34,835	35,616	36,240	9.7%
	(3.3%)	(2.8%)	(2.6%)	(2.2%)	(1.8%)	

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 종사자수를 적용

2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용

3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외

4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용

5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자를 적용. '세기상사', '제이웨이', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용

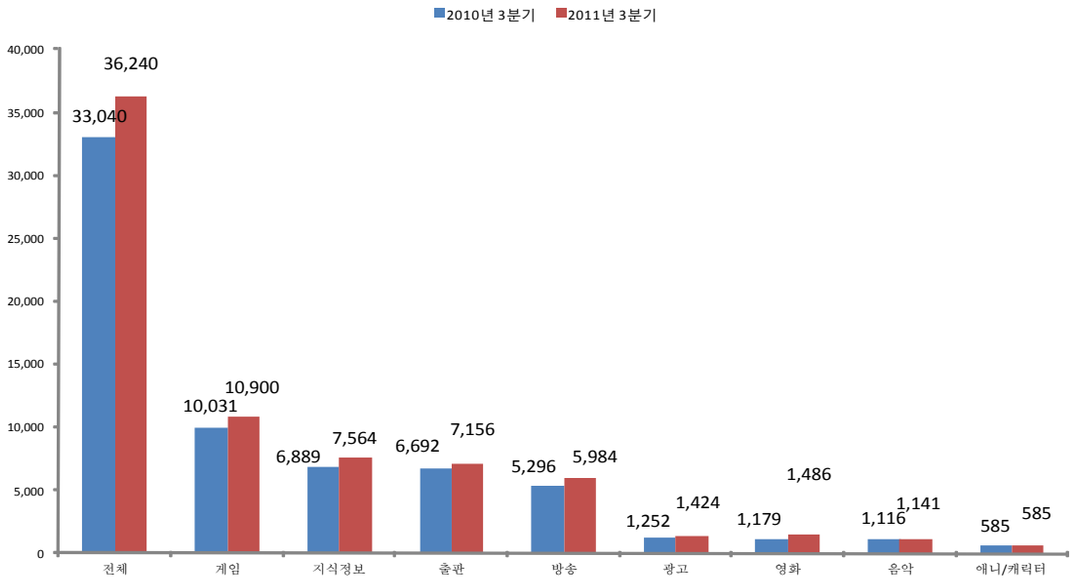
6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익을 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.

7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스템싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외.

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

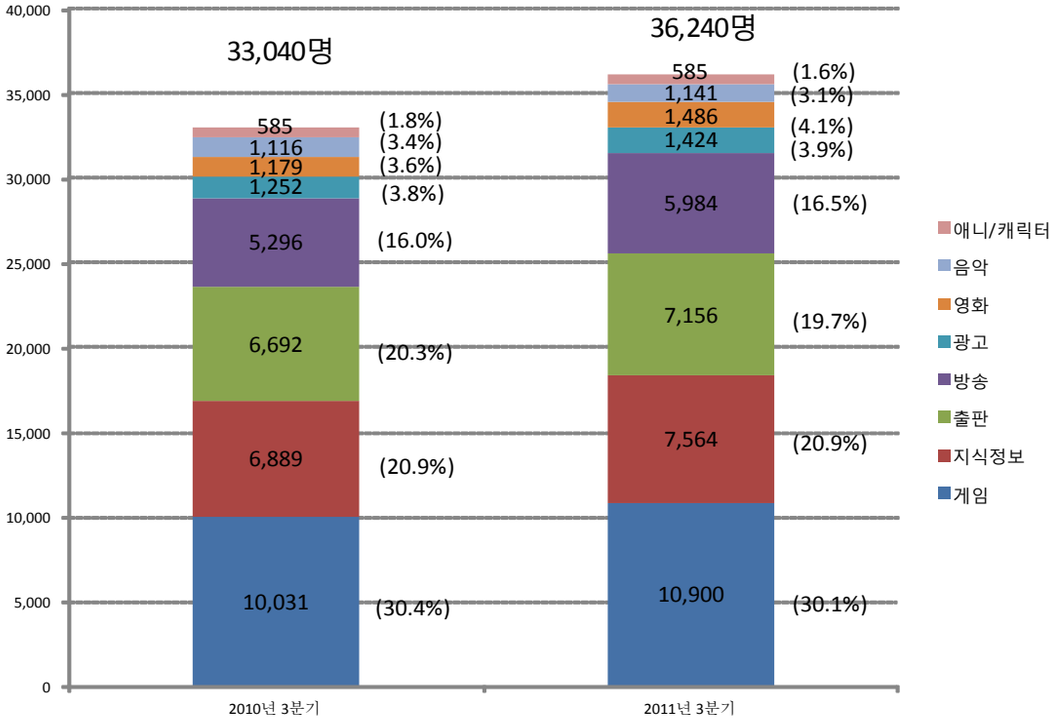
〈그림 Ⅰ-16〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 Ⅰ-17〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 Ⅰ-20〉 '10년 3분기 vs '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2010년 3분기	2010년 3분기누적	2011년 3분기	2011년 3분기누적	3분기 전년동기	3분기누적 전년동기
매출액*	콘텐츠업체	35,515.0	102,925.2	48,902.4	139,441.0	37.7%	35.5%
	전체상장사[36]	2,582,471.0	7,525,375.0	2,718,386.0	8,079,070.0	5.26%	7.36%
	비중	1.38%	1.37%	1.80%	1.73%	0.42%p	0.36%p
영업이익**	콘텐츠업체	7,062.0	20,541.4	7,616.6	23,417.8	7.9%	14.0%
	전체상장사	207,356.0	638,016.0	152,708.0	532,589.0	-26.35%	-16.52%
	비중	3.41%	3.22%	4.99%	4.40%	1.58%p	1.18%p
영업이익률***	콘텐츠업체	19.9%	20.0%	15.6%	16.8%	△4.30%p	△3.20%p
	전체상장사	8.03%	8.48%	5.62%	6.59%	△2.41%p	△1.89%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

◉ '11년 3분기 및 3분기누적 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.8%로 전년동기대비 약간 증가했으며, 매출액 증가율은 2분기에 이어 전체상장사 보다 높은 성장(37.7%, 35.5% vs 5.26%, 7.36%)을 보임. 영업이익은 전체 상장사의 경우 감소한데 반해 콘텐츠산업 관련 상장사는 증가(7.9%, 14.0% vs -26.35%, -16.52%)를 보임

- '11년 3분기 및 3분기누적 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 각각 1.80%, 1.73%로 전년동기대비 0.42%p, 0.36%p 상승

※ '11년 3분기 및 3분기누적 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 5.26%, 7.36% 증가했으며

36) 전체 상장사 데이터는 2011년 3분기보고서 제출대상 12월 결산법인 663사 중 비교가능한 612개사를 대상으로 추계됨(출처 : 2011년 12월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

이는 '10년부터 이어지고 있는 경기상승세가 자동차, 반도체 등 수출주력상품 생산, 판매하는 대기업들의 실적증대가 주요요인이나, 유럽금융위기 등 대외악재로 인해 영업이익에는 악영향을 미침

- '11년 3분기 및 3분기누적 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 4.99%, 4.40%로 매출액 비중에 비해 높은 수준

※ 전체 상장사의 영업이익은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -26.35%, -16.52% 감소한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 7.9%, 14.0% 증가했으며, 전년동기대비 비중은 약 1.58%p, 1.18%p 증가

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 3분기 및 3분기누적 전체 상장사에 비해 약 2.5배 정도 높은 약 15.6%, 16.8% 기록

- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 -4.3%p, -3.2%p 하락

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 각각 -2.41%p, -1.89%p 하락

〈표 Ⅰ-21〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체			전체상장사		
	2011년 2분기	2011년 3분기	증감률	2011년 2분기[37]	2011년 3분기[38]	증감률
자산총계	237,866.5	242,559.6	1.97%	2,043,049.0	12,620,228.0	-
부채총계	82,927.0	83,088.2	0.19%	940,357.0	6,085,204.0	-
자본총계	154,939.5	159,471.4	2.92%	1,102,692.0	6,535,024.0	-
부채비율	53.5%	52.1%	-1.40%p	85.28%	93.12%	-

◉ '11년 2분기 및 '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율[39]은 약 절반수준인 53.5% 및 52.1%

- '11년 3분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 -1.4%p 하락

37) 전체 상장사 데이터는 2011년 반기보고서 제출대상 12월 결산법인 660사 중 ' 11년 8월 29일 제출예정인 연결재무제표 제출법인(164사) 등을 제외한 469사를 대상으로 추계됨

38) 전체 상장사 데이터는 2011년 3분기보고서 제출대상 12월 결산법인 663사 중 비교가능한 612개사를 대상으로 추계됨

39) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

〈표 Ⅰ-22〉 '11년 2분기 및 '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체		전체상장사	
	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 2분기[40]	2011년 3분기[41]
유동자산	117,935.6	123,770.3	105,152.0	4,292,044.0
유동부채	64,261.2	63,640.6	43,909.0	3,727,971.0
유동비율	183.5%	194.5%	239.5%	115.1%

◉ '11년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율[42]은 79%p 높은 194.5%

- 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 11.0%p 증가

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

〈표 Ⅰ-23〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	19.9%	18.0%	17.3%	17.6%	15.6%	△4.3%p
게임	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	25.4%	△10.0%p
지식정보	34.0%	30.7%	25.7%	26.8%	24.6%	△9.4%p
출판	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	7.4%	0.4%p
방송	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	13.4%	0.9%p
광고	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	4.4%	△1.1%p
영화	15.8%	-1.6%	8.9%	3.2%	8.8%	△7.0%p
음악	12.4%	3.0%	10.8%	16.4%	10.1%	△2.3%p
애니/캐릭터	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	-0.9%	△0.2%p

◉ 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 3분기 15.6%로 전년동기 대비 -4.3%p 하락, 전분기대비 -2.0%p 하락

- '10년 3분기 영업이익률 19.9%에서 이후 하락세를 나타냄

40) 유가증권시장 12월 결산법인 660사 중 469사

41) 유가증권시장 12월 결산법인 663사 중 612사

42) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

- 게임 및 지식정보의 '11년 3분기 영업이익률은 각각 25.4%, 24.6%(전년동기대비 −10.0%p, −9.4%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준. 전분기대비 −0.8%p, −2.2%p 하락

※ 영업이익률 증감에 영향을 미치는 요인은 매출액 증대 등 1) 양적측면과 비용절감 및 사업다각화 등 2) 질적측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내외 경쟁력 등 질적측면 확보를 통한 내수 및 해외시장 확대가 주요 요인이며, 지식정보는 양적측면에서 매출원천인 온라인광고와 검색광고 외에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액 증대와 영업이익률 증대에 기여

- 출판, 방송의 영업이익률은 '11년 3분기에 7.4%, 13.4%로 전년동기대비 각각 0.4%p, 0.9% 증가

※ 광고, 영화, 음악의 '11년 3분기 영업이익률은 4.4%, 8.8%, 10.1%로 전년동기대비 −1.1%p, −7.0%p, −2.3%p 감소

- 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업적자상태에서 '11년 1분기에 흑자를 보이다 2분기부터 영업적자를 나타내고 있으며, '11년 3분기는 −0.9% 적자상태임

※ 애니/캐릭터는 '11년 3분기 전년동기대비 −0.2%p 하락 및 전분기대비 0.3%p 증가

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이

〈표 Ⅰ-24〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	42.5%	45.1%	53.7%	53.5%	52.1%	9.6%p
게임	26.2%	31.1%	44.3%	43.4%	40.3%	14.1%p
지식정보	24.8%	26.4%	41.4%	38.5%	36.2%	11.4%p
출판	34.9%	37.2%	39.2%	39.5%	37.2%	2.3%p
방송	49.5%	50.4%	52.7%	49.2%	51.0%	1.5%p
광고	83.2%	91.4%	117.0%	139.4%	129.3%	46.1%p
영화	112.9%	122.5%	122.0%	118.0%	129.2%	16.3%p
음악	81.9%	80.1%	62.2%	62.7%	54.0%	△27.9%p
애니/캐릭터	55.9%	53.4%	54.3%	68.7%	67.6%	11.7%p

◉ 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '11년 3분기 52.1%로 전년동기대비 9.6%p 증가

- '10년 3분기 자기자본대비 부채비율은 42.5%에서 '11년 2분기까지 상승세를 나타내다 '11년 3분기에 이르러 약간 하락
- 게임은 자기자본대비 부채비율이 '11년 3분기 40.3%로 '10년 3분기에서 '11년 1분기까지 상승세를 보이다가 이후 하락세를 나타냄. 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 부채비율이 낮은 수준이나 전년동기대비 14.1%p 다소 높은 상승을 보임. 지식정보는 '11년 3분기 부채비율이 36.2%로 전년동기대비 11.4%p 상승
- 광고, 영화 등은 '10년 3분기 이후 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 자기자본대비 부채비율 및 증가추세를 나타냄

※ 영화 및 광고는 '09년 4분기 이후 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 3분기부터 상승세로 반전했으며, 광고는 '11년 3분기는 전년동기대비 46.1%p 상승, 영화는 16.3%p 상승

※ 출판 및 방송의 '11년 3분기 부채비율은 37.2%, 51.0%로 비교적 낮은 수준을 나타내고 있으며, 전년동기대비 각각 2.3%p, 1.5%p 상승

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

〈표 Ⅰ-25〉 '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	219.4%	199.8%	201.7%	183.5%	194.5%	△24.9%p
게임	377.1%	317.7%	299.9%	275.8%	288.8%	△88.3%p
지식정보	345.6%	303.3%	269.9%	288.3%	310.9%	△34.7%p
출판	235.1%	223.1%	202.8%	202.4%	198.2%	△36.9%p
방송	161.5%	155.1%	171.3%	133.8%	161.6%	0.1%p
광고	175.2%	172.5%	161.0%	152.3%	157.7%	△17.5%p
영화	84.2%	70.7%	85.4%	75.8%	64.8%	△19.4%p
음악	177.3%	143.1%	191.4%	171.5%	197.2%	19.9%p
애니/캐릭터	156.4%	130.0%	140.1%	120.3%	135.3%	△21.1%p

◉ 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '11년 3분기 194.5%로 전년동기대비 -24.9%p 하락

- '10년 3분기 유동비율은 219.4% 이후 등락을 보이다가 '11년 3분기에 이르러 전분기대비 11.0%p 상승. '11년 2분기에 비해 높은 수준을 보이면서 유동성리스크 약간 하락

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음

- 게임 및 지식정보의 유동비율은 각각 288.8%, 310.9%로 현금흐름이 양호하나, 게임은 '11년 3분기 전년동기대비 -88.3%p 하락. 지식정보는 전년동기대비 34.7%p 하락

- 방송 및 음악은 '11년 3분기 유동비율이 161.6%, 197.2%로 전년동기대비 0.1%p, 19.9%p 상승

※ 출판, 광고, 애니/캐릭터 '11년 3분기 유동비율은 각각 198.2%, 157.7%, 135.3%로 전년동기대비 -36.9%p, -17.5%p, -21.1%p 하락

※ 영화 '11년 3분기 유동비율은 64.8%로 전년동기대비 -19.4%p 감소 및 전분기대비 -11.0%p 하락했으며, '10년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준을 나타냄

Ⅱ. 2011년 3분기 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 80개) 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, 공연산업을 영위하는 사업체 중 500개를 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 콘텐츠산업규모를 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 2011년 11월 08일부터 ~ 11월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정시 출판산업 전 분야(인쇄업, 계약배달직 제외)가 포함되었으며, 1분기와 시계열 유지를 위하여 1분기에 미조사된 분야도 2분기 실태 조사 시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음

- 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1~2분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음
  ※ 2010년 1~4분기 콘텐츠산업 규모는 2010년 콘텐츠산업통계 확정치 결과값으로 변경되었으며, 2011년 1~2분기는 2010년 확정치로 인해 재추정 되었음. 따라서 2010년 1분기~2011년 2분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 3분기 콘텐츠산업 동향보고서에 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. 2011년 3분기 콘텐츠산업 규모

◉ '11년 3분기 콘텐츠산업 매출액은 16조 2,536억원, 종사자는 52만 4,349명, 수출액은 1조 834억원, 투자액은 4,081억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 0.8% 증가, 종사자는 약 0.1%로 전분기와 비슷하며, 수출액은 0.4%로 증가하였으며, 전년동기대비 매출액은 약 12.3%로 증가, 종사자는 약 0.8%로 증가, 수출액은 약 29.9%로 증가한 것으로 나타남

〈표 Ⅱ-1〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813	0.4%	-1.7%
만 화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	192,041	184,641	190,378	3.1%	2.1%
음 악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	854,312	953,338	980,201	2.8%	28.2%
게 임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021	-0.6%	24.7%
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	899,630	9.2%	4.2%
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	136,602	152,525	141,607	-7.2%	-5.3%
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	220,783	198,926	184,227	-7.4%	2.8%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	1,816,922	1.4%	32.8%
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677	-3.5%	12.9%
지식정보	1,436,530	1,445,304	1,662,313	1,659,980	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875	1.9%	21.4%
콘텐츠솔루션	501,698	535,911	573,835	584,788	2,196,232	629,817	694,058	728,334	4.9%	26.9%
합계	13,735,592	13,808,377	14,469,295	14,792,732	56,805,996	15,511,688	16,131,692	16,253,685	0.8%	12.3%

- '11년 3분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 2,098억원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 0.4% 증가한 것으로 추정됨

- 지식정보산업 2조 188억원으로 전분기대비 약 1.9%로 증가, 광고산업 1조 8,169억원으로 전분기대비 약 1.4%로 증가, 음악산업은 9,802억원으로 전분기대비 약 2.8%로 증가, 영화산업 8,996억원으로 전분기대비 약 9.2%로 증가, 만화산업 1,903억원으로 전분기대비 약 3.1%로 증가, 게임산업이 2조 3,100억원으로 전분기대비 약 0.6%로 감소, 캐릭터산업 1조 7,736억원으로 전분기대비 약 3.5%로 감소, 애니메이션산업 1,416억원으로 전분기대비 약 7.2% 감소, 방송영상독립제작사 1,842억원으로 전분기대비 약 7.4%로 감소한 것으로 추정됨

〈표 Ⅱ-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	205,510	204,603	204,779	203,226	201,181	201,339	200,848	-0.2%	-1.8%
만 화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,645	10,478	10,406	-0.7%	-3.5%
음 악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,312	77,775	78,073	0.4%	2.0%
게 임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	95,908	0.3%	1.9%
영 화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	29,436	0.9%	0.8%
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,414	4,507	4,593	1.9%	8.9%
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682	-0.3%	-2.5%
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	5,309	1.2%	4.9%
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	25,157	25,592	25,663	0.3%	5.9%
지식정보	48,038	48,507	48,539	48,226	48,940	50,058	50,148	0.2%	3.4%
콘텐츠솔루션	17,838	17,955	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283	0.6%	7.4%
합계	517,431	520,036	521,385	520,504	520,828	523,622	524,349	0.1%	0.8%

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 52만 4,349명 중 음악산업은 7만 8,073명으로 전분기대비 약 0.4%로 증가, 게임산업은 9만 5,908명으로 전분기대비 약 0.3%로 증가, 지식정보산업은 5만 148명으로 전분기대비 약 0.2%로 증가, 캐릭터산업은 2만 5,663명으로 전분기대비 약 0.3%로 증가, 콘텐츠솔루션 1만 9,283명으로 전분기대비 약 0.6%로 증가, 애니메이션산업은 4,593명으로 전분기대비 약 1.9%로 증가, 광고산업은 5,309명으로 전분기대비 약 1.2%로 증가, 영화산업은 2만 9,436명으로 전분기대비 약 0.9%로

증가, 출판산업은 20만 848명으로 전분기대비 약 0.2%로 감소, 만화산업은 1만 406명으로 전분기대비 약 0.7%로 감소, 방송영상독립제작사는 4,682명으로 전분기대비 약 0.3%로 감소한 것으로 추정됨

〈표 Ⅱ-3〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	127,525	140,808	72,163	73,307	413,803	45,698	112,705	83,624	-25.8%	15.9%
만 화	-	-	3,825	5,602	9,427	4,588	5,010	3,268	-34.8%	-14.6%
음 악	21,736	24,254	20,949	29,334	96,273	32,033	43,405	59,322	36.7%	183.2%
게 임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	619,751	2.3%	33.1%
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	9,237	6.2%	123.9%
애니메이션	22,116	25,854	29,938	34,049	111,957	34,185	38,458	38,315	-0.4%	28.0%
방송영상 독립제작사	1,168	2,737	5,878	6,047	15,830	5,364	5,632	5,537	-1.7%	-5.8%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	72,857	75,100	84,071	87,479	319,507	90,453	102,755	105,732	2.9%	25.8%
지식정보	95,169	99,524	113,637	111,718	420,048	114,846	115,635	116,327	0.6%	2.4%
콘텐츠솔루션	34,896	32,044	33,432	34,317	134,689	37,439	40,921	42,328	3.4%	26.6%
합계	819,077	858,152	833,773	885,497	3,396,499	955,766	1,079,106	1,083,441	0.4%	29.9%

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 834억원으로 전분기대비 약 0.4%로 증가하였으며, 게임산업은 6,197억원으로 전분기대비 약 2.3%로 증가, 출판산업 836억원으로 전분기대비 약 25.8%로 감소, 캐릭터산업 1,057억원으로 전분기대비 약 2.9%로 증가, 음악산업 593억원으로 전분기대비 약 36.7%로 증가, 애니메이션산업 383억원으로 전분기대비 약 0.4%로 감소, 방송영상독립제작사는 55억원으로 전분기대비 약 1.7%로 감소, 영화산업은 92억원으로 전분기대비 약 6.2%로 증가, 지식정보산업은 1,163억원으로 전분기대비 약 0.6%로 증가한 것으로 나타남

〈표 Ⅱ-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액 합계(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	94,980	91,971	90,040	-2.1%	-5.1%
만 화	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	6,499	6,282	6,181	-1.6%	-0.9%
음 악	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	17,171	19,469	21,516	10.5%	42.9%
게 임	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	137,225	141,007	146,219	3.7%	20.0%
영 화	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	37,813	39,897	41,054	2.9%	-4.0%
애니메이션	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	15,758	17,500	19,340	10.5%	24.2%
방송영상 독립제작사	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	29,966	28,281	28,414	0.5%	10.3%
광 고	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	7,694	7,937	8,024	1.1%	10.1%
캐릭터	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	30,109	33,385	35,772	7.1%	39.4%
지식정보	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	7,079	7,322	7,638	4.3%	17.5%
콘텐츠솔루션	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	3,455	3,670	3,916	6.7%	21.1%
합계	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	387,749	396,721	408,114	2.9%	11.9%

산업명	자체투자액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	86,523	83,138	81,312	-2.2%	-5.8%
만 화	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	5,527	5,331	5,259	-1.4%	-1.2%
음 악	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	16,339	18,457	20,327	10.1%	41.2%
게 임	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	99,648	101,322	103,568	2.2%	15.9%
영 화	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	23,421	24,566	25,791	5.0%	-5.9%
애니메이션	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	8,625	8,823	8,965	1.6%	11.6%
방송영상 독립제작사	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	21,337	19,322	19,278	-0.2%	9.3%
광 고	4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	6,327	6,482	6,496	0.2%	11.3%
캐릭터	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	23,871	26,596	28,434	6.9%	41.3%
지식정보	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	4,762	4,869	4,963	1.9%	13.6%
콘텐츠솔루션	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	1,996	2,113	2,332	10.4%	22.9%
합계	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	298,376	301,019	306,725	1.9%	9.3%

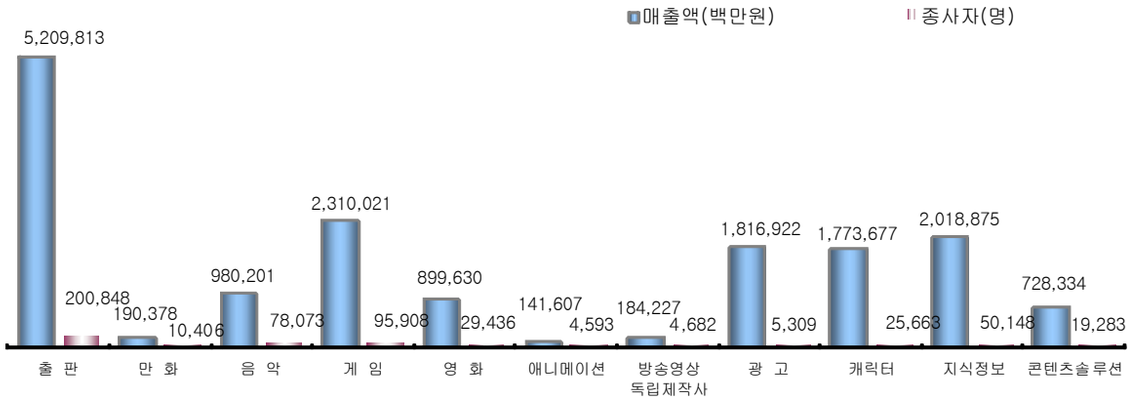
산업명	외부투자액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	8,457	8,833	8,728	-1.2%	2.4%
만 화	965	891	911	935	3,702	972	951	922	-3.0%	1.2%
음 악	630	596	663	712	2,601	832	1,012	1,189	17.5%	79.3%
게 임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	37,577	39,685	42,651	7.5%	31.4%
영 화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	14,392	15,331	15,263	-0.4%	-0.7%
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	7,133	8,677	10,375	19.6%	37.7%
방송영상 독립제작사	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	8,629	8,959	9,136	2.0%	12.3%
광 고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	1,367	1,455	1,528	5.0%	5.2%
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	6,238	6,789	7,338	8.1%	32.6%
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	2,317	2,453	2,675	9.1%	25.4%
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	1,459	1,557	1,584	1.7%	18.4%
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	89,373	95,702	101,389	5.9%	20.6%

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

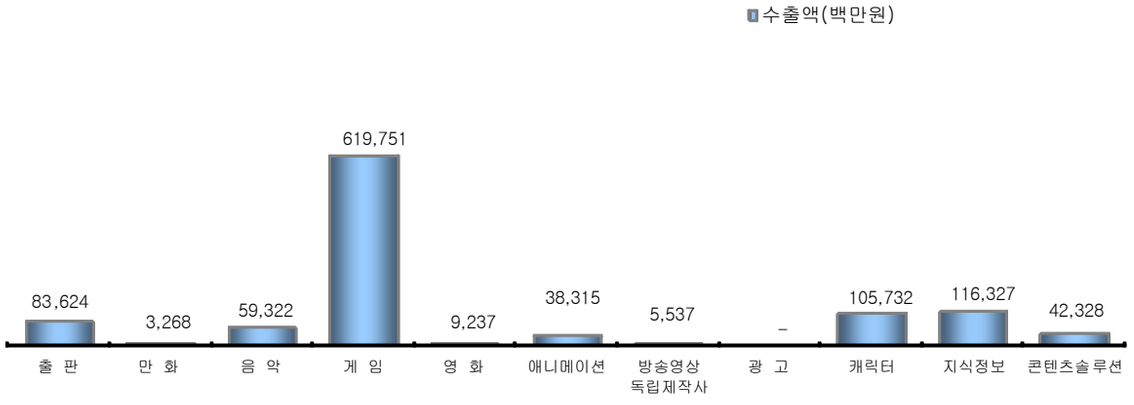
※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

- 산업별 투자액은 4,081억원으로 전분기대비 약 2.9%로 증가하였으며, 게임산업은 1,462억원으로 전분기대비 3.7%로 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,035억원으로 전분기대비 약 2.2%로 증가한 것으로 나타남. 출판, 만화, 방송영상독립제작사를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가하였음

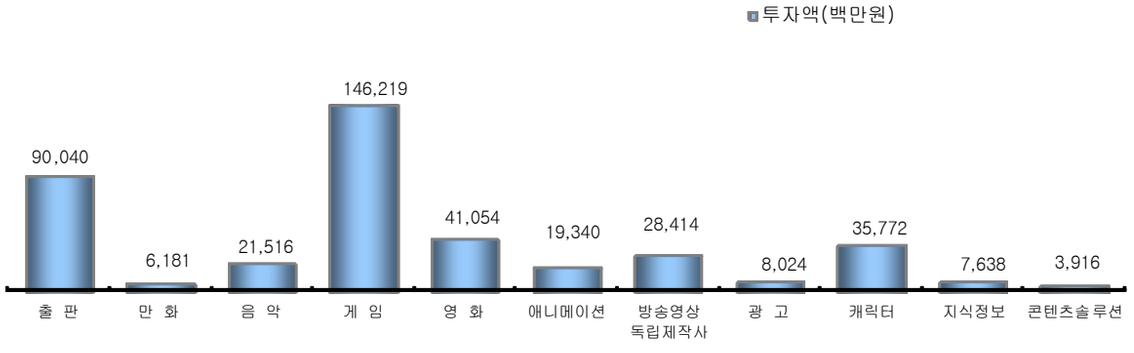
〈그림 Ⅱ-1〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 Ⅱ-2〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 Ⅱ-3〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2011년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

◉ '11년 3분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 9조 6,630억원으로 전분기대비 약 0.6%로 증가하였으며, 도매업이 1조 1,944억원으로 전분기대비 약 1.4%로 감소, 소매업은 1조 9,883억원으로 전분기대비 약 0.1%로 감소, 오프라인 서비스업은 1조 4,220억원으로 전분기대비 약 4.3%로 증가, 온라인 서비스업은 1조 9,857억원으로 전분기대비 약 1.2%로 증가한 것으로 추정됨

※ 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 1,164억원으로 전분기대비 약 0.7%로 증가하였으며, 온라인 서비스업이 395억원으로 전분기대비 약 6.0%로 증가한 것으로 추정됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 901억원으로 전분기대비 약 3.9%로 증가, 온라인 서비스업이 109억원으로 전분기대비 약 3.8%로 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 2,993억원으로 전분기대비 약 8.1%로 증가, 온라인 서비스업이 2,315억원으로 전분기대비 약 2.8%로 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 8,265억원으로 전분기대비 약 0.3%로 감소, 영화산업은 기획 및 제작이 3,126억원으로 전분기대비 약 1.1%로 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 1,842억원으로 전분기대비 약 7.4%로

감소, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 8,169억원으로 전분기대비 약 1.4%로 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 8,786억원으로 전분기대비 약 5.2%로 감소, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,165억원으로 전분기대비 약 8.4%로 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 7,283억원으로 전분기대비 4.9%로 증가한 것으로 추정됨

〈표 Ⅱ-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	3,190,563	3,094,045	3,172,528	3,201,710	12,658,846	3,200,579	3,094,959	3,116,428	0.7%	-1.8%
만 화	82,924	78,645	88,038	90,876	340,483	89,695	86,735	90,112	3.9%	2.4%
음 악	148,288	188,843	211,209	223,955	772,295	230,674	276,809	299,331	8.1%	41.7%
게 임	1,404,551	1,328,666	1,396,165	1,464,783	5,594,165	1,643,021	1,832,527	1,826,556	-0.3%	30.8%
영 화	365,565	417,373	353,280	312,691	1,448,909	308,931	309,356	312,685	1.1%	-11.5%
애니메이션	87,217	80,540	84,055	91,952	343,764	92,228	97,208	93,273	-4.0%	11.0%
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	220,783	198,926	184,227	-7.4%	2.8%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	1,816,922	1.4%	32.8%
캐릭터	667,244	678,987	822,046	863,531	3,031,808	866,122	926,751	878,631	-5.2%	6.9%
지식정보	164,044	208,456	200,821	232,391	805,712	270,968	292,104	316,539	8.4%	57.6%
콘텐츠솔루션	501,698	535,911	573,835	584,788	2,196,232	629,817	694,058	728,334	4.9%	26.9%
합계	8,061,681	8,288,637	8,449,689	8,675,462	33,475,469	9,121,611	9,601,796	9,663,038	0.6%	14.4%

산업명	도매업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	754,309	721,120	729,562	758,236	2,963,227	750,654	740,145	732,226	-1.1%	0.4%
만 화	19,450	18,637	18,491	19,640	76,218	18,226	17,114	17,692	3.4%	-4.3%
음 악	31,711	32,219	31,978	33,513	129,421	34,116	33,536	34,381	2.5%	7.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	163,265	129,975	123,697	114,533	531,470	111,178	102,669	96,732	-5.8%	-21.8%
애니메이션	4,518	4,450	4,443	4,537	17,948	4,496	4,811	4,738	-1.5%	6.6%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	236,897	242,489	243,246	276,130	998,762	281,929	313,505	308,719	-1.5%	26.9%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,210,150	1,148,890	1,151,417	1,206,589	4,717,046	1,200,599	1,211,780	1,194,488	-1.4%	3.7%

산업명	소매업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	1,371,085	1,353,672	1,362,378	1,399,012	5,486,147	1,397,613	1,301,178	1,307,255	0.5%	-4.0%
만 화	54,182	52,203	52,672	57,194	216,251	55,879	51,632	52,998	2.6%	0.6%
음 악	32,390	32,429	31,817	32,234	128,870	32,782	33,995	35,176	3.5%	10.6%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	10,821	8,281	7,968	7,593	34,663	7,145	6,947	6,632	-4.5%	-16.8%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	419,295	430,114	505,573	511,345	1,866,327	512,879	597,504	586,327	-1.9%	16.0%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,887,773	1,876,699	1,960,408	2,007,378	7,732,258	2,006,298	1,991,256	1,988,388	-0.1%	1.4%

산업명	오프라인 서비스업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	14,912	13,842	13,875	13,698	56,327	13,917	14,321	14,337	0.1%	3.3%
만 화	17,911	16,586	17,511	17,721	69,729	17,916	18,597	18,613	0.1%	6.3%
음 악	324,033	328,717	330,194	372,778	1,355,722	386,944	383,849	379,762	-1.1%	15.0%
게 임	461,708	453,674	455,561	466,010	1,836,953	515,633	492,588	483,465	-1.9%	6.1%
영 화	321,801	253,032	378,747	366,458	1,320,038	382,621	405,217	483,581	19.3%	27.7%
애니메이션	15,652	28,746	59,775	43,192	147,365	38,527	49,164	42,267	-14.0%	-29.3%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,156,017	1,094,597	1,255,663	1,279,857	4,786,134	1,355,558	1,363,736	1,422,025	4.3%	13.2%

산업명	온라인 서비스업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	18,813	19,508	20,229	20,701	79,251	30,120	37,319	39,567	6.0%	95.6%
만 화	9,783	9,747	9,799	9,937	39,266	10,325	10,563	10,963	3.8%	11.9%
음 악	117,567	132,102	159,270	163,896	572,835	169,796	225,149	231,551	2.8%	45.4%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	1,322	1,349	1,328	1,323	5,322	1,351	1,342	1,329	-1.0%	0.1%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	1,272,486	1,236,848	1,461,492	1,427,589	5,398,415	1,616,030	1,688,751	1,702,336	0.8%	16.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,419,971	1,399,554	1,652,118	1,623,446	6,095,089	1,827,622	1,963,124	1,985,746	1.2%	20.2%

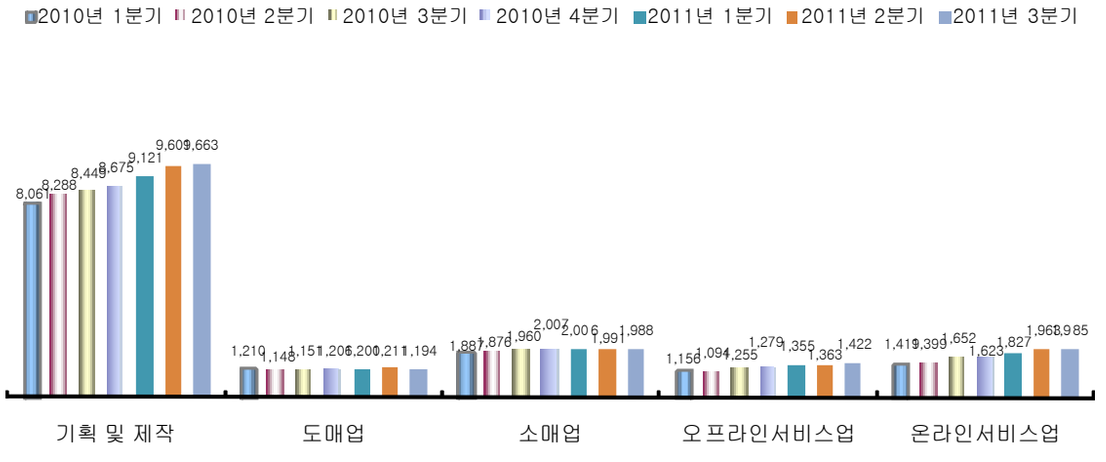
산업명	합계									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기		
출 판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813	0.4%	-1.7%
만 화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	192,041	184,641	190,378	3.1%	2.1%
음 악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	854,312	953,338	980,201	2.8%	28.2%
게 임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021	-0.6%	24.7%
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	899,630	9.2%	4.2%
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	136,602	152,525	141,607	-7.2%	-5.3%
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	220,783	198,926	184,227	-7.4%	2.8%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	1,816,922	1.4%	32.8%
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677	-3.5%	12.9%
지식정보	1,436,530	1,445,304	1,662,313	1,659,980	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875	1.9%	21.4%
콘텐츠솔루션	501,698	535,911	573,835	584,788	2,196,232	629,817	694,058	728,334	4.9%	26.9%
합계	13,735,592	13,808,377	14,469,295	14,792,732	56,805,996	15,511,688	16,131,692	16,253,685	0.8%	12.3%

※ 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

〈그림 Ⅱ-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



◉ '11년 2분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 23만 651명으로 전분기대비 약 0.5%로 증가, 오프라인 서비스업이 14만 4,659명으로 전분기대비 약 0.1%로 감소, 소매업이 9만 363명으로 전분기대비 약 0.4%로 감소, 도매업이 1만 5,935명으로 전분기대비 약 1.0%로 감소, 온라인 서비스업이 4만 2,741명으로 전분기대비 약 0.6%로 증가한 것으로 추정됨

- 출판산업은 기획 및 제작이 11만 1,326명으로 전분기대비 0.1% 감소, 소매업이 7만 6,328명으로 전분기대비 약 0.4%로 감소, 도매업이 10,763명으로

전분기대비 약 1.3%로 감소한 것으로 나타남

- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,128명으로 전분기대비 0.6% 감소, 소매업이 2,973명으로 전분기대비 약 0.8%로 감소, 기획 및 제작이 2,267명으로 전분기대비 약 0.7%로 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 6,435명으로 전분기대비 약 6.9%로 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 4만 9,671명으로 전분기대비 약 0.8% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,732명으로 전분기대비 약 0.6%로 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,378명으로 전분기대비 약 2.0%로 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,682명으로 전분기대비 약 0.3%로 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 5,309명으로 전분기대비 약 1.2%로 증가한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,147명으로 전분기대비 약 0.4%로 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 421명으로 전분기대비 약 0.3%로 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,283명으로 전분기대비 약 0.6% 증가한 것으로 추정됨

〈표 Ⅱ-6〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	111,283	110,709	110,680	110,642	110,531	111,415	111,326	-0.1%	0.6%
만 화	2,228	2,360	2,354	2,328	2,319	2,282	2,267	-0.7%	-3.9%
음 악	5,563	5,640	5,658	5,687	5,772	6,020	6,435	6.9%	14.1%
게 임	46,341	48,092	48,379	48,585	48,967	49,283	49,671	0.8%	3.3%
영 화	3,551	3,689	3,765	3,658	3,702	3,711	3,732	0.6%	1.2%
애니메이션	3,881	4,003	4,109	4,135	4,201	4,293	4,378	2.0%	9.4%
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682	-0.3%	-2.5%
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	5,309	1.2%	4.9%
캐릭터	12,525	12,508	12,620	12,986	13,012	13,090	13,147	0.4%	5.1%
지식정보	9,341	9,646	9,614	9,720	9,895	10,389	10,421	0.3%	8.0%
콘텐츠솔루션	17,838	17,955	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283	0.6%	7.4%
합계	222,229	224,463	225,019	225,818	226,876	229,588	230,651	0.5%	2.8%

산업명	도매업 종사자수(명)								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	11,371	11,290	11,374	11,081	10,959	10,904	10,763	-1.3%	-4.7%
만 화	793	758	780	773	754	737	721	-2.2%	-4.9%
음 악	429	443	444	439	429	426	421	-1.2%	-5.0%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	1,693	1,656	1,659	1,638	1,579	1,562	1,553	-0.6%	-6.2%
애니메이션	125	121	121	121	120	120	119	-0.8%	-1.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	2,203	2,274	2,278	2,321	2,330	2,353	2,358	0.2%	3.7%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	16,614	16,542	16,656	16,373	16,171	16,102	15,935	-1.0%	-3.7%

산업명	소매업 종사자수(명)								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	80,574	80,252	80,366	79,128	77,308	76,612	76,328	-0.4%	-4.9%
만 화	3,119	3,094	3,104	3,099	3,025	2,998	2,973	-0.8%	-3.9%
음 악	793	800	809	804	773	758	742	-2.1%	-7.3%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	186	172	172	171	169	166	162	-2.4%	-5.8%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	9,123	9,455	9,519	9,795	9,815	10,149	10,158	0.1%	7.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	93,795	93,773	93,970	92,997	91,090	90,683	90,363	-0.4%	-3.6%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	1,988	2,038	2,041	2,037	2,009	1,997	1,993	-0.2%	-2.2%
만 화	4,327	4,274	4,272	4,270	4,232	4,152	4,128	-0.6%	-3.4%
음 악	67,611	67,937	67,922	67,938	68,414	68,551	68,312	-0.3%	0.6%
게 임	45,934	46,050	46,451	46,388	46,412	46,325	46,237	-0.2%	0.4%
영 화	23,985	23,695	23,712	23,651	23,873	23,721	23,989	1.1%	1.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-		-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	143,845	143,994	144,398	144,284	144,940	144,746	144,659	-0.1%	0.5%

산업명	온라인 서비스업								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	294	314	318	338	374	411	438	6.6%	39.5%
만 화	303	301	302	309	315	309	317	2.6%	5.3%
음 악	1,562	1,694	1,705	1,786	1,924	2,020	2,163	7.1%	27.7%
게 임	–	–	–	–	–	–	–	–	–
영 화	–	–	–	–	–	–	–	–	–
애니메이션	92	94	92	93	93	94	96	2.1%	2.1%
방송영상 독립제작사	–	–	–	–	–	–	–	–	–
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	–	–	–	–	–	–	–	–	–
지식정보	38,697	38,861	38,925	38,506	39,045	39,669	39,727	0.1%	2.2%
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	40,948	41,264	41,342	41,032	41,751	42,503	42,741	0.6%	3.6%

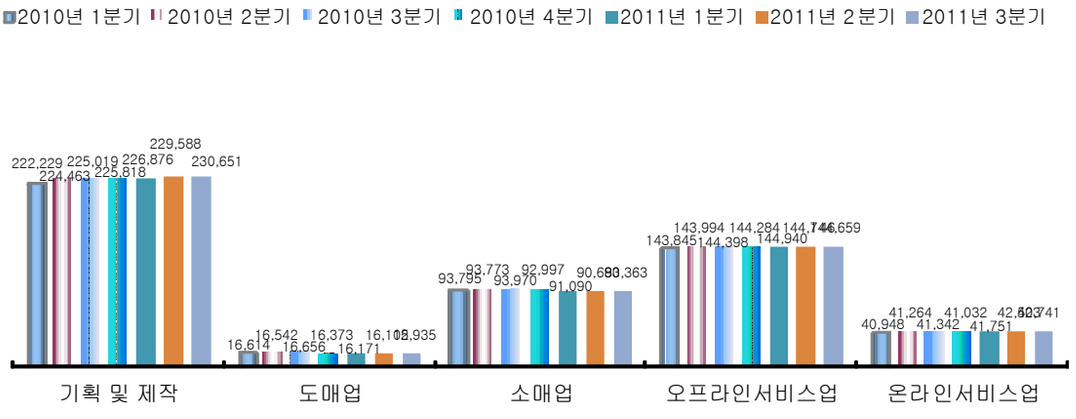
산업명	합계								
	2010년				2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출 판	205,510	204,603	204,779	203,226	201,181	201,339	200,848	-0.2%	-1.8%
만 화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,645	10,478	10,406	-0.7%	-3.5%
음 악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,312	77,775	78,073	0.4%	2.0%
게 임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	95,908	0.3%	1.9%
영 화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	29,436	0.9%	0.8%
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,414	4,507	4,593	1.9%	8.9%
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682	-0.3%	-2.5%
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	5,309	1.2%	4.9%
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	25,157	25,592	25,663	0.3%	5.9%
지식정보	48,038	48,507	48,539	48,226	48,940	50,058	50,148	0.2%	3.4%
콘텐츠솔루션	17,838	17,955	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283	0.6%	7.4%
합계	517,431	520,036	521,385	520,504	520,828	523,622	524,349	0.1%	0.8%

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

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

〈그림 Ⅱ-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

◉ '11년 3분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 22.2%를 차지하며, '11년 2분기 비중 21.3%로 보다 약 0.9%p로 증가

- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(45.4%), 지식정보(42.6%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(3.3%), 애니메이션(6.6%), 방송영상독립제작사(8.0%)

〈표 Ⅱ-7〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 매출액(백만원)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813
만 화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	192,041	184,641	190,378
음 악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	854,312	953,338	980,201
게 임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	899,630
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	136,602	152,525	141,607
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	220,783	198,926	184,227
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	1,816,922
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677
지식정보	1,436,530	1,445,304	1,662,313	1,659,980	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875
콘텐츠 솔루션	501,698	535,911	573,835	584,788	2,196,232	629,817	694,058	728,334
합계	13,735,592	13,808,377	14,469,295	14,792,732	56,805,996	15,511,688	16,131,692	16,253,685

산업명	상장사 매출액(백만원)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	580,900	542,540	540,060	587,700	2,251,200	583,760	546,240	585,740
만 화	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	142,480	151,110	149,220	162,270	605,080	129,160	152,750	171,330
게 임	771,980	757,080	765,270	786,820	3,081,150	965,800	1,060,700	1,048,590
영 화	188,760	142,570	192,920	141,690	665,940	176,850	215,830	280,790
애니메이션	14,460	12,190	15,990	12,920	55,560	10,960	14,070	9,380
방송영상 독립제작사	13,240	12,420	16,070	12,680	54,410	17,410	18,170	14,710
광 고	196,880	258,330	241,120	299,470	995,800	386,470	543,730	573,300
캐릭터	41,080	44,760	45,670	63,150	194,660	60,550	58,100	58,750
지식정보	587,310	606,370	627,630	632,810	2,376,870	800,820	827,800	859,860
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	2,537,090	2,527,370	2,593,950	2,699,510	10,280,670	3,131,780	3,437,390	3,602,450

산업명	콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	10.9%	10.4%	10.2%	10.9%	10.6%	10.8%	10.5%	11.2%
만 화	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	21.8%	21.2%	19.5%	19.6%	20.4%	15.1%	16.0%	17.5%
게 임	41.4%	42.5%	41.3%	40.8%	41.5%	44.7%	45.6%	45.4%
영 화	21.9%	17.6%	22.3%	17.7%	20.0%	21.8%	26.2%	31.2%
애니메이션	13.3%	10.6%	10.7%	9.2%	10.8%	8.0%	9.2%	6.6%
방송영상독립제작사	7.6%	6.9%	9.0%	6.2%	7.4%	7.9%	9.1%	8.0%
광 고	15.4%	17.3%	17.6%	21.3%	18.0%	24.6%	30.3%	31.6%
캐릭터	3.1%	3.3%	2.9%	3.8%	3.3%	3.6%	3.2%	3.3%
지식정보	40.9%	42.0%	37.8%	38.1%	38.3%	42.4%	41.8%	42.6%
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	18.5%	18.3%	17.9%	18.2%	18.1%	20.2%	21.3%	22.2%

※ 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

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

◉ '11년 3분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 20.6%를 차지하며, '11년 2분기 비중 19.8% 보다 약 0.8%로 증가

– 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 영화(54.9%), 게임(28.9%), 음악(28.7%), 방송영상독립제작사(27.8%), 캐릭터(17.0%)

– 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(1.8%), 애니메이션(1.9%)

〈표 Ⅱ-8〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액(백만원)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	127,525	140,808	72,163	73,307	413,803	45,698	112,705	83,624
만 화	–	–	3,825	5,602	9,427	4,588	5,010	3,268
음 악	21,736	24,254	20,949	29,334	96,273	32,033	43,405	59,322
게 임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	619,751
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	9,237
애니메이션	22,116	25,854	29,938	34,049	111,957	34,185	38,458	38,315
방송영상독립제작사	1,168	2,737	5,878	6,047	15,830	5,364	5,632	5,537
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	72,857	75,100	84,071	87,479	319,507	90,453	102,755	105,732
지식정보	95,169	99,524	113,637	111,718	420,048	114,846	115,635	116,327
콘텐츠솔루션	34,896	32,044	33,432	34,317	134,689	37,439	40,921	42,328
합계	819,077	858,152	833,773	885,497	3,396,499	955,766	1,079,106	1,083,441

산업명	상장사 수출액(백만원)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	1,120	1,140	710	1,570	4,540	770	1,560	1,500
만 화	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	15,390	15,140	11,490	3,250	45,170	5,680	10,800	17,020
게 임	128,350	136,530	139,710	156,560	561,150	165,490	174,180	179,280
영 화	4,920	2,070	2,240	2,350	11,580	1,350	4,740	5,070
애니메이션	90	70	30	190	640	470	1,370	720
방송영상독립 제작사	1,100	1,610	300	2,720	5,730	1,690	1,960	1,540
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	12,110	17,940	21,030	18,650	69,730	17,560	19,060	18,000
지식정보	–	–	–	–	–	–	–	–
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	163,080	174,500	175,510	185,290	698,540	193,010	213,670	223,130

산업명	콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	0.9%	0.8%	1.0%	2.1%	1.1%	1.7%	1.4%	1.8%
만 화	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	70.8%	62.4%	54.8%	11.1%	46.9%	17.7%	24.9%	28.7%
게 임	29.3%	30.1%	30.0%	31.4%	30.2%	28.2%	28.7%	28.9%
영 화	93.9%	52.2%	54.3%	51.5%	64.7%	29.1%	54.5%	54.9%
애니메이션	0.4%	0.3%	0.1%	0.6%	0.6%	1.4%	3.6%	1.9%
방송영상독립 제작사	94.2%	58.8%	5.1%	45.0%	36.2%	31.5%	34.8%	27.8%
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	16.6%	23.9%	25.0%	21.3%	21.8%	19.4%	18.5%	17.0%
지식정보	–	–	–	–	–	–	–	–
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	19.9%	20.3%	21.1%	20.9%	20.6%	20.2%	19.8%	20.6%

※ 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

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

◉ '11년 3분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, '11년 2분기 비중 5.7%보다 약 0.1%로 증가

– 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(26.8%), 지식정보(15.1%), 게임(11.4%)

– 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(1.5%), 캐릭터(1.8%), 애니메이션(2.8%)

〈표 Ⅱ-9〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)						
	2010년				2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
출 판	205,510	204,603	204,779	203,226	201,181	201,339	200,848
만 화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,645	10,478	10,406
음 악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,312	77,775	78,073
게 임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	95,908
영 화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	29,436
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,414	4,507	4,593
방송영상독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	5,309
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	25,157	25,592	25,663
지식정보	48,038	48,507	48,539	48,226	48,940	50,058	50,148
콘텐츠솔루션	17,838	17,955	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283
합계	517,431	520,036	521,385	520,504	520,828	523,622	524,349

산업명	상장사 종사자수(명)							콘텐츠산업전체 대비상장사 비중(%)						
	2010년				2011년			2010년				2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
출 판	6,604	6,543	6,692	6,679	7,041	7,181	7,156	3.2%	3.2%	3.3%	3.3%	3.5%	3.6%	3.6%
만 화	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	958	1,038	1,116	1,149	981	1,011	1,141	1.3%	1.4%	1.5%	1.5%	1.3%	1.3%	1.5%
게 임	9,814	9,875	10,031	10,517	10,654	10,723	10,900	10.6%	10.5%	10.6%	11.1%	11.2%	11.2%	11.4%
영 화	1,121	1,099	1,179	1,211	1,344	1,350	1,486	3.8%	3.8%	4.0%	4.2%	4.6%	4.6%	5.0%
애니메이션	86	106	106	110	133	123	128	2.1%	2.5%	2.5%	2.5%	3.0%	2.7%	2.8%
방송영상독립제작사	70	76	67	67	70	69	75	1.5%	1.6%	1.4%	1.4%	1.5%	1.5%	1.6%
광 고	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	1,397	1,424	24.9%	24.6%	24.9%	25.4%	25.9%	26.6%	26.8%
캐릭터	456	459	479	485	458	446	457	1.9%	1.9%	2.0%	1.9%	1.8%	1.7%	1.8%
지식정보	6,790	6,673	6,889	7,092	7,299	7,501	7,564	14.1%	13.8%	14.2%	14.7%	14.9%	15.0%	15.1%
콘텐츠솔루션	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	27,131	27,109	27,808	28,574	29,300	29,795	30,331	5.2%	5.2%	5.3%	5.5%	5.6%	5.7%	5.8%

※ 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

◉ '11년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 31.0백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 118.8백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 3.4백만원 증가함

- 전분기대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 높아진 것으로 나타났으나, 게임, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 캐릭터는 감소한 산업으로 나타남
- 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 높아진 산업은 영화산업임
- 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야 광고(402.6백만원), 방송영상독립제작사(196.1백만원), 영화(189.0백만원), 음악(150.2백만원), 캐릭터(128.6백만원)

◉ '11년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.1백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 7.4백만원으로 약 3.5배 더 높게 나타남

- 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 0.2백만원 증가하였음
- 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(39.4백만원)가 가장 높으며, 다음으로 방송영상독립제작사(20.5백만원), 게임(16.4백만원) 순으로 나타남

〈표 II-10〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)															
	콘텐츠산업전체								상장사							
	2010년				2010년 합계	2011년			2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	26.0	25.4	25.9	26.5	104.5	26.8	25.8	25.9	88.0	82.9	80.7	88.0	337.1	82.9	76.1	81.9
만 화	17.1	16.3	17.3	18.1	68.8	18.0	17.6	18.3	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	8.6	9.3	10.0	10.8	38.6	11.1	12.3	12.6	148.7	145.6	133.7	141.2	526.6	131.7	151.1	150.2
게 임	20.2	18.9	19.5	20.3	78.2	22.6	24.3	24.1	78.7	76.7	76.3	74.8	293.0	90.7	98.9	96.2
영 화	29.3	27.7	29.5	27.5	114.5	27.6	28.3	30.6	168.4	129.7	163.6	117.0	549.9	131.6	159.9	189.0
애니메이션	26.5	27.3	34.6	32.4	118.3	30.9	33.8	30.8	168.1	115.0	150.8	117.5	505.1	82.4	114.4	73.3
방송영상 독립제작사	36.9	37.7	37.6	43.1	156.6	46.9	42.4	39.3	189.1	163.4	239.9	189.3	812.1	248.7	263.3	196.1
광 고	257.0	295.6	272.0	281.9	1,112.1	306.1	341.7	342.2	159.3	207.7	192.6	236.4	786.0	291.7	389.2	402.6
캐릭터	55.5	55.8	64.3	65.8	234.9	66.0	71.8	69.1	90.1	97.5	95.3	130.2	401.4	132.2	130.3	128.6
지식정보	29.9	29.8	34.2	34.4	128.6	38.6	39.6	40.3	86.5	90.9	91.1	89.2	335.1	109.7	110.4	113.7
콘텐츠솔루션	28.1	29.8	31.8	31.8	119.5	33.8	36.2	37.8	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	26.5	26.6	27.8	28.4	109.1	29.8	30.8	31.0	93.5	93.2	93.3	94.5	359.8	106.9	115.4	118.8

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원)															
	콘텐츠산업전체								상장사							
	2010년				2010년 합계	2011년			2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기
출 판	0.6	0.7	0.4	0.4	2.0	0.2	0.6	0.4	0.2	0.2	0.1	0.2	0.7	0.1	0.2	0.2
만 화	–	–	0.4	0.5	0.9	0.4	0.5	0.3	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	0.3	0.3	0.3	0.4	1.3	0.4	0.6	0.8	16.1	14.6	10.3	2.8	39.3	5.8	10.7	14.9
게 임	4.8	4.8	4.9	5.3	19.6	6.1	6.3	6.5	13.1	13.8	13.9	14.9	53.4	15.5	16.2	16.4
영 화	0.2	0.1	0.1	0.2	0.6	0.2	0.3	0.3	4.4	1.9	1.9	1.9	9.6	1.0	3.5	3.4
애니메이션	5.4	6.1	6.9	7.8	25.7	7.7	8.5	8.3	1.0	0.7	0.3	1.7	5.8	3.5	11.1	5.6
방송영상 독립제작사	0.2	0.6	1.2	1.3	3.4	1.1	1.2	1.2	15.7	21.2	4.5	40.6	85.5	24.1	28.4	20.5
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	3.1	3.1	3.4	3.5	12.7	3.6	4.0	4.1	26.6	39.1	43.9	38.5	143.8	38.3	42.7	39.4
지식정보	2.0	2.1	2.3	2.3	8.7	2.3	2.3	2.3	–	–	–	–	–	–	–	–
콘텐츠솔루션	2.0	1.8	1.9	1.9	7.3	2.0	2.1	2.2	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	1.6	1.7	1.6	1.7	6.5	1.8	2.1	2.1	6.0	6.4	6.3	6.5	24.4	6.6	7.2	7.4

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

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

Ⅲ. 2011년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 오는 2011년 11월 10일부터 12일까지 문화체육관광부와 부산광역시가 주최하고 한국콘텐츠진흥원과 부산정보산업진흥원이 공동 주관하는 “지스타 2011”이 개최됨

- 이번 “지스타 2011”엔 28개국 384개 기업이 참가했으며 관람객이 29만여명에 이른 것으로 나타남. 지난해 관람객은 28만 3천명으로 꾸준한 증가세를 지속함
- 또한 지난해 22개국 100여개업체가 참여해 수출계약 166건, 1억 9천만달러를 기록했으며 올해는 28개국 141개 해외업체가 참여해 3천억 가량의 성과를 거둘 것으로 전망됨
- 최근 소니는 지난해와 달리 불참을 선언했으며 마이크로소프트도 참가를 확정하지 않은 것으로 알려짐. 최근 양사가 “나는 게이머다”(소니), “XBOX360 인비테이셔널”(MS)로 독자적인 홍보행사를 개최해 불참가능성이 더욱 높아졌으며 지난 06년 첫 행사부터 불참해온 닌텐도 또한 참가하지 않겠다는 공식 견해를 밝힘
- 컴투스 등 기존 스마트 게임 개발사는 물론 넥슨, 위메이드, NHN 등 올해 초부터 스마트 게임과 소셜 게임 개발사를 인수하고 사업부를 신설하는 등 투자 및 개발을 지속해온 기존 대형업체에서도 다양한 스마트 게임과 소셜 게임을 선보여 온라인게임 위주로만 진행되던 과거 행사와 확연히 달라진 트렌드를 확인시켜줌

- "지스타 2011 특별세미나"에선 소셜게임을 주제로 국내외 소셜네트워크 게임 트렌드, 전망 등에 대한 발제자 연설, 다양한 토론이 진행될 것으로 알려짐. 1부에서 "SNG Trend in 2012"란 주제로 KABAM, 6Waves 등 국외 소셜게임 기업이 참여하며 2부에선 "국내 SNG 시장현황과 전망"을 주제로 함
- 함께 열린 채용박람회에선 네오위즈, 넥슨, 엔씨소프트 등 국내 20개 업체가 참여해 1,200여명의 구직자가 방문하는 등 고용 면에서도 성과를 거둔 것으로 알려짐

◉ 2011년 11월 20일부터 청소년 게임중독을 예방할 목적으로 제정된 셧다운제를 실시했으며 국내외 업계와 소비자 등 각계에서 이에 대한 논란이 지속되고 있음

- 2011년 10월 21일 블리자드엔터테인먼트 부사장 랍 브라이덴 베커는 한국에서 "배틀넷" 시스템 이용을 셧다운제 적용시간인 심야 12시부터 오전 6시까지 완전히 차단할 것으로 밝힘. 블리자드의 온라인게임 시스템인 "배틀넷"에서 운영되는 게임 중 일부가 연령 등 셧다운제 적용에 필요한 정보를 확보할 수 없기 때문임. 단 〈스타크래프트2〉, 〈월드 오브 워크래프트〉 등 연령 확인이 가능한 일부 제품 이용은 셧다운제를 적용함
- 이에 여성가족부는 연령 확인 등 셧다운제 적용이 불가능한 〈스타크래프트1〉 등 일부 구작에 대해 셧다운제 적용을 면제시켜주기로 결정함. 이에 국내 게임산업 일각에선 역차별을 우려하는 등 불만을 표시함. 또한 "베틀넷" 뿐만 아니라 페이스북 등 글로벌 소셜네트워크서비스에서 운영되는 소셜게임도 셧다운제 적용 대상이 아님
- 문화연대가 오는 11월 중으로 학부모, 16세 미만 청소년 등과 함께 헌법소원을 청구할 계획으로 알려졌으며 "한국게임산업협회"도 11월 중으로 헌법소원을 제출할 계획으로 알려짐. 부모의 교육권 침해, 청소년 기본권 등 헌법적 권리를 둘러싼 우려와 함께 심야 게임이용을 원하는 일부 청소년의 개인정보 도용 등 부작용을 걱정하는 시각이 있음

- 일각에선 셧다운제 시행에 따라 향후 2년간 적용이 유예된 스마트폰 및 스마트패드 게임 등 모바일 게임과 사실상 적용이 어려운 페이스북 등 SNS를 기반으로 한 소셜게임 이용이 증가하는 등 소비자 측면에서 변화가 일어날 것으로 전망하기도 함

◉ 지난 2011년 7월 6일 "게임산업진흥에 관한 법률"(오픈마켓 법안)이 시행되면서 오픈마켓 시대가 열렸고 최근 구글과 애플이 국내 오픈마켓 재개설을 계획하고 있는 것으로 알려짐

- 지난 7월 오픈마켓 법안 시행으로 국내 스마트게임 관련업체의 기대감이 높았으나 애플, 구글 등 글로벌 기업의 의사결정이 일부 지연되기도 함
- 이후 문화관광부가 중심이 되어 구글, 애플과 적극적으로 협의를 지속했으며 결국 지난 11월에 애플 및 구글이 각각 오픈마켓을 재개설하게 됨
- 이에 따라 컴투스, 게임빌 등 국내의 기존 스마트게임 업체는 물론 대형 업체의 스마트게임 개발이 더욱 활발해지고 국내외 시장경쟁력도 강화되고 개인 개발자 및 소규모사업자의 시장 진입이 촉진되는 등 향후 긍정적인 효과가 있을 것으로 전망됨
- 최근 제이씨엔터테인먼트가 제작한 소셜게임인 "룰 더 스카이"와 NHN의 소셜게임 "에브리 팜"이 국내 앱스토어 매출 상위권을 유지하는 등 무료게임 부문에서 국내 게임이 두각을 나타내고 있으며 유료게임 부문에선 게임로프트, 로비오 등 외국게임사가 상위권을 주도하고 있음
- 애플 등 글로벌 오픈마켓 재개설 이후 유료게임부문에선 품질과 재미, 경쟁력을 고루 갖춘 대작 게임을 저렴한 가격으로 판매하는 외국게임업체의 강세가 지속되고 있으나 향후 국내 업체의 신작 출시가 증가하면서 시장의 변화가 일어날 가능성도 있음

◉ 오는 2011년 12월 "WCG"(월드 사이버 게임즈)가 부산에서 개최될 예정임. 8년만에 한국에서 개최하는 것으로 지난 3월 7일 WCG 주관사인 월드사이버게임즈가 2011년 WCG 개최국으로 한국이 선정되었다고 발표함

- 이번 대회에선 〈리그 오브 레전드〉, 〈스타크래프트2〉, 〈스페셜포스〉, 〈월드 오브 워크래프트 : 대격변〉, 〈크로스파이어〉가 신규종목으로 편입되었음. 기존 〈피파11〉, 〈워크래프트3 : 프로즌 쓰론〉, 〈카운터 스트라이크〉, 〈철권6〉와 함께 총 9개 종목이 채택됨. 이 가운데 한국 게임은 〈스페셜포스〉, 〈크로스파이어〉로 한국 FPS게임의 높아진 위상을 보여줌
- 최근 미국과 유럽, 중국 등 세계 주요 게임시장에서 사용자가 빠르게 증가하고 있는 AOS(혹은 MOBA-Multiplayer Online Battle Arena-라 칭함)장르 가운데 두각을 나타낸 게임인 〈리그 오브 레전드〉가 이번에 개최되는 WCG의 신규 종목으로 채택되었음. 미국과 유럽에서 〈리그 오브 레전드〉의 가입자수가 1,500만 명에 이르고 동시접속자수가 50만 명을 넘는 등 인기를 끌고 있음
- MOBA 장르는 스타크래프트와 같은 실시간 전략게임과 영웅캐릭터 육성 등 롤플레잉 게임의 요소를 접목시킨 게임으로 전략게임에서 자원채취 및 생산부분 등을 없애거나 단순화시키고 대신 롤플레잉 및 전투 요소를 강화한 형태임
- 최근 〈리그 오브 레전드〉의 게임 캐릭터로 한국의 구미호 전설을 모티브로 한 "아리"가 추가 도입될 예정으로 한국 시장에서 〈리그 오브 레전드〉의 공식런칭을 앞두고 활발한 마케팅을 전개하고 있음. 추가되는 한국형 신캐릭터명은 한국 게이머들 대상으로 한 인기투표를 거쳐 1위인 "아리"가 최종 선정되었음. 국내 시장에서도 〈사이퍼즈 온라인〉, 〈리그 오브 레전드〉 등 AOS 장르(MOBA 장르)에 대한 관심이 높아지고 있음
- 〈리그 오브 레전드〉뿐만 아니라 중국에서 인기를 끌고 있는 〈크로스파이어〉, 〈워크래프트3〉 등도 정식종목에 채택되어 중국 관람객 증가가 일정 부분 있을 것으로 전망됨
- 한국은 2011년 상반기 중국인 관광객 방문이 가장 많은 나라(홍콩, 마카오 제외)로 자리매김했음. 주중 한국대사관 영사부에 따르면 올해 1월부터 9월까지 154만 명이 한국을 방문했으며 연말까지 200만명을 넘을 것으로 전망됨

- 이번 WCG 개최와 함께 늘어날 중국 게임팬의 한국 방문을 향후 지속화시키기 위해 체계적이고 다양한 정책 및 행사 개발이 요구됨. 이미 국제화된 WCG의 개최를 한국만 유치할 수 없기 때문에 한국이 독자적으로 매해 주최하는 대규모 게임대회 등 다양한 형태의 방안에 대한 모색이 필요함
- WCG 주최 측에선 한국 게임팬들을 위한 다양한 행사가 준비되어 있어 〈스타크래프트1〉을 종목에서 제외한데 대한 일부의 불만 등을 해소하고 한국 관람객의 기대에 부흥할 것이라고 말함

◉ 2011년 하반기 들어 〈스타크래프트2〉, 〈스페셜포스2〉 등 신종목 리그가 활성화되면서 기존 〈스타크래프트1〉에만 치우쳐져 있던 e-스포츠 시장에 변화가 일어나고 있음

- 블리자드와 지적재산권 분쟁 등으로 인해 지난 1년 동안 곰TV 주최 리그만 지속되었으며 온게임넷, MBC게임 등 기존 게임전문 방송사의 리그 운영이 이루어지지 못함. 이로 인해 〈스타크래프트2〉 리그에 대한 관심이 줄어들고 본 게임 자체의 국내 시장점유율도 부진함
- 최근 블리자드와 지적재산권 분쟁이 마무리되었으며 한국e스포츠협회가 블리자드와 협상을 통해 〈스타크래프트2〉 리그를 주최할 가능성이 있다고 알려짐
- 또한 WCG에서 〈스타크래프트2〉 리그가 정식종목으로 채택되었으며 최근 온게임넷에서 WCG 한국 대표 선발전을 방영하며 〈스타2〉에 대한 게이머의 관심이 다시 증가하고 있음
- CJ E&M의 넷마블은 2011년 10월 28일 〈스페셜포스2〉의 슈퍼리그 본선을 개최함. 〈스페셜포스2〉는 드래곤플라이가 개발한 FPS 게임으로 〈서든어택〉이 독주하던 국내 FPS 시장에서도 신작 진입이 가능함을 보여주고 있음
- 넷마블의 슈퍼리그는 아마추어와 프로가 함께 참여하는 형태로 총 2560개 팀이 온라인 예선에 참가하는 등 상당한 성과를 거두고 있음. 슈퍼리그 본선이 끝난 뒤에도 프로리그를 꾸준히 운영할 계획으로 향후 〈스페셜포스2〉

의 시장점유율이 리그 활성화와 함께 어떤 식으로 변화할지 주목할 필요가 있음

- FPS 등 장르 다양화와 대형 신작의 e-스포츠 리그 개최, WCG의 개최 등을 기반으로 최근 〈스타크래프트1〉과 〈스타크래프트2〉 리그 사이 과도기와 법정 분쟁으로 침체되었던 국내 e-스포츠 시장이 다시 활기를 띨 것으로 전망됨

◉ 2011년 10월 10일 문화체육관광부와 콘텐츠진흥원은 지난 2010년 국내외 게임시장, 법제도 및 정책, 관련기술 등을 종합적으로 분석한 "2011 대한민국 게임백서"를 발간함

- 콘텐츠진흥원이 만9세부터 만49세까지 총 1,700명을 대상으로 한 설문조사를 실시함. 그 결과 "현재 게임을 이용하고 있다."는 응답이 58.6%, "과거에는 이용했으나 최근에는 전혀 이용하고 있지 않다."는 응답이 8.5%를 차지해 전체 응답자 중 게임 경험이 있는 응답자는 67.1%로 나타남
- 성별로 보면 남성은 "현재 이용하고 있다"는 응답이 73.2%로 높게 나타났고 여성은 44.9%로 상대적으로 적게 나타남. 연령별로는 만9세부터 만14세까지 "현재 이용하고 있다"는 응답이 91.3%로 가장 높았으며 만45세부터 만49세까지 응답자가 30.5%로 가장 낮았음
- 하루 평균 게임 이용시간 항목에선 게임 이용자의 경우 하루 평균 71.2분을 게임 이용에 썼고 전체 응답자는 41.8분을 게임에 투입함. 남성이 84.5분으로 여성(50.6분)보다 높게 나옴
- 게임 이용자의 플랫폼별 비율을 보면 응답자의 67.1%가 온라인 게임, 15.3%가 모바일 게임, 8.6%가 PC게임으로 나타남. 성별로는 남성과 여성 모두 온라인 게임 비율이 가장 높으나 여성은 모바일 게임 비율이 22.1%로 남성보다 모바일 게임 이용이 더 많아 스마트폰 등 모바일 플랫폼을 통해 게임을 접하는 경향이 더 큰 것으로 나타남

□ 해외동향

◉ 2011년 10월 25일 중국 온라인 게임업체인 “더나인”이 한국지사 “더나인 코리아”를 설립하고 본격적인 한국 진출을 선언하는 등 중국 업체의 한국 현지 진출이 늘어나고 있음

- 현지법인인 “더나인 코리아”는 오는 11월 웹게임 〈던전 크래프트〉의 클로즈 베타테스트(CBT)를 한국에서 실시하는 등 본격적인 진출을 개시함. “더나인”은 미국 나스닥에 상장된 중국 게임업체로 풍부한 자금력을 기반으로 공격적인 전략을 구사하는 전형적인 대형 중국업체임
- 중국 1위의 게임업체인 텐센트 또한 올해 “텐센트 코리아”를 법인으로 전환하고 직접적인 게임 서비스에 나섰음. 첫 진출작은 텐센트의 웹게임 〈춘추전국시대〉로 현재 중국에서 동시접속자수 80만 명을 돌파해 경쟁력을 입증한 제품임. 대형업체 샨다 또한 지난 2010년 아이덴티티 게임즈를 인수하는 등 국내 진출이 뚜렷한 추세가 됨
- 중국 게임업체가 이제 내수시장을 넘어 세계시장에 진출하는 단계에 이르렀고 여기서 한국 시장과 게임산업은 중국 게임산업에 반면교사 역할을 담당함. 한국 온라인게이머의 취향은 까다롭고 세계시장 흐름에 부합하면서도 선도적인 면도 있어 한국 시장에서 통하는 게임은 글로벌 시장 진출에 필요한 기본 조건을 충족했다고 볼 수 있음
- 이처럼 중국 게임업체가 한국 시장을 통해 자사의 국제경쟁력을 평가하는 한편 우수한 국내 인력을 바탕으로 게임 개발을 지속해 시너지 효과를 누릴 수 있음
- 중국 게임업체의 국내 진출과 투자가 활발해짐에 따라 개발 및 마케팅 인력 등 다양한 고용창출 효과와 경제적 효과가 있다는 사실을 인식하고 정부는 물론 지자체와 산업계 사이 긴밀한 협력을 통해 “아시아 게임허브”로 발돋움하는 방안을 적극적으로 검토할 필요가 있음
- 현재 다수 지자체가 정부와 협력해 콘텐츠산업 지역클러스터를 육성하고 있

는데 여기에 중국 등 해외 게임업체에 대한 관심과 협력이 체계적으로 연계될 필요성이 있음. 정부와 지자체, 산업계가 협력한다면 지속적인 성과를 기대할 수도 있는 여건이 조성될 것임

- 게임업계는 경쟁 강화와 인력 유출 등 부정적인 부분만 우려할게 아니라 정부와 지자체 등과 적극적으로 협력해 투자의 증대, 시장 전체의 성장, 한중 합작을 통한 글로벌 시장 개척 등 긍정적인 면을 극대화할 수 있도록 시야를 넓게 가질 필요가 있음
- 최근 한미FTA 체결을 둘러싸고 논란이 있었지만 결국 국회에서 비준됨. 중국은 최근 미국과 무역마찰을 빚는 등 미국시장 진출에 제약이 있음. FTA 체결 후 중국 게임업체의 한국 법인 등을 통해 글로벌 진출에 유리한 환경이 조성되고 있으므로 이를 연계해나갈 필요성이 있음

◉ 2011년 10월 19일 애플 CEO 팀 쿡은 중국 시장의 성장세를 높게 평가하면서 아이폰, 아이패드 등 애플 제품에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있다고 밝힘

- 2011년 3분기 중국내 애플 매출이 45억 달러로 총 매출의 16%를 차지했으며 전년 동기 대비 약 4배 성장한 것으로 평가됨. 이처럼 중국 시장에서 애플의 스마트기기가 빠르게 보급되면서 향후 게임 콘텐츠 등 다양한 관련 콘텐츠에 대한 수요가 점차 확대될 전망임
- 중국 게임 시장의 경우 불법 복제 등 제반 여건이 불리해 최근까지 온라인게임 위주로 성장이 이루어졌음. 향후 중국 중산층 등 주소비층을 중심으로 한 애플 제품 보급 확대에 따라 오픈마켓의 유료 게임 콘텐츠 이용에 대한 긍정적 인식이 더욱 확대되는 등 다양한 효과를 기대할 수 있음
- 애플과 구글 등 오픈마켓을 통한 한국 게임 콘텐츠의 중국 시장 진출을 강화하는 등 중국내 스마트기기 보급 확대를 활용할 필요가 있음. 점차 중국 정부의 규제와 현지 업체의 경쟁력이 강화됨에 따라 온라인게임 시장 이외로 플랫폼 및 장르 다변화가 요구되고 있음
- 세계적 인기를 얻고 있는 전략시뮬레이션 게임 〈문명〉 시리즈의 라인업 중

하나인 〈Civilization : Revolution〉의 스마트폰 버전이 중국어로 완전하게 현지화되어 판매되는 등 글로벌 퍼블리셔 및 개발사의 능동적 진출 사례가 늘어나고 있으며 한국 업체도 현지화를 통한 오픈마켓 시장 진출에 더욱 관심을 기울일 필요가 있음

◉ 2011년 10월 미국의 시장조사회사인 "GFK MRI"의 발표에 따르면 미국내 태블릿PC 이용자가 가장 많이 사용하는 콘텐츠가 게임인 것으로 밝혀짐

- "GFK MRI"의 태블릿 활용도 리포트(미국 성인 3천명 설문)에 따르면 응답자 가운데 69%가 스마트패드로 게임을 즐겼다고 응답했으며, 59%의 응답자가 스마트패드 사용으로 인해 게임콘솔의 이용이 감소했다고 답함
- 과거 미국의 다른 시장조사 리포트에서도 아이들이 NDS보다 애플 아이패드를 선물로 받기를 선호한다는 결과가 나왔음. 이번 조사 결과로 스마트기기로 인한 기존 콘솔(특히 휴대용 콘솔)에 대한 관심과 수요 약화 추세가 지속성을 띄고 있다는 점을 확인할 수 있음
- 미국 엔터테인먼트.소프트웨어협회(ESA)의 미국게임시장연구보고서에 의하면 미국사회의 게임에 대한 수용도가 높아서 다양한 연령계층에서 게임을 즐긴다고 밝힘
- 세부적으로 보면 미국가정은 2011년도의 경우 72%가 게임기를 보유하고 있으며 이는 2010년도 67%에 비해 5%p 상승한 수치임. 어린이의 경우 86%가 부모의 허락을 받고 게임기를 구매하고 있으며, 특히 미국 부모의 68%는 게임이 교육적 기능을 하고 있다고 믿고 있고, 또한 57%의 부모는 가족관계 증진에 게임이 일정부분 역할을 하고 있다고 조사됨
- 성인층에서 스마트기기에 대한 수요가 방대하고 앞선 조사에서 확인되듯이 부모가 주도권을 갖고 적극적으로 대응하는 미국 특유의 저연령층 게임환경을 감안할 때 추수감사절 특수 등 연말 시즌에 부모의 스마트기기 구입과 함께 관련 게임콘텐츠(특히 저연령을 위한 게임)의 구매가 동시적으로 이루어지는 경향이 나타날 것으로 전망됨

◉ 2011년 8월 17일부터 21일까지 “게임스컴 2011”이 독일 쾰른 메세에서 개최됨. 2002년 첫 행사를 연 “게임스컴”은 꾸준히 관람객과 참가기업이 증가하면서 최근엔 미국 “E3”와 일본 “도쿄게임쇼”와 함께 세계 3대 게임쇼로 자리잡음

- 주최 측에선 이번 행사에 총 27만 5천명의 관람객이 방문해 역대 최대를 기록했다고 밝힘. 지난 2010년에는 25만 4천명이 방문했으며 참가업체수도 2010년 505개에서 이번에는 557개로 늘어남
- 한국기업은 총 21개 업체가 참가했으며 엔씨소프트와 넥슨, NHN 등 주요 업체가 〈길드워2〉, 〈마비노기 영웅전〉, 〈아스타〉 등 다양한 제품을 유럽시장에 선보였으며 한국무역진흥공사와 콘텐츠진흥원의 지원으로 주요 3사 이외 나머지 업체가 공동부스를 차려 홍보에 나섬
- 콘텐츠진흥원에 따르면 이번 한국공동관 운영을 통해 총 4천 500만달러의 수출계약 실적을 올렸음. 이는 지난 2010년에 계약 규모인 1천 100만달러보다 크게 증가한 것으로 유럽시장에서 한국 게임에 대한 관심이 증가하고 있음을 확인할 수 있음. 중소업체 등이 이용가능한 공동관 개설 등의 지원 정책 또한 성공적이므로 향후에도 꾸준히 정책 지원이 이루어질 필요가 있음

◉ 중국 선전시는 2011년 최근 盛游, 淘乐 등 신규 개발사들의 증가세가 지난해에 이어 확대중임에 따라 연구개발 인력의 증가세가 평균 20% 이상 나타나고 있음. 이러한 게임개발사의 신규진입이 확대됨에 따라 2011년 선전시 자체 개발 중인 게임은 21개로 증가세를 유지하고 있음

- 게임장르에 있어서도 기존 정통 MMORPG 뿐 아니라 FPS 등 다양한 분야의 게임이 개발되고 있음. 또한 과거 비교적 시장리스크가 적은 2D 위주 개발에서 고부가가치의 3D 게임 개발이 이뤄지고 있음
- 연구개발에 있어 최근 온라인 게임 뿐 아니라 선전시의 대부분의 개발사들은 웹게임 개발을 진행하고 있으며 중대형 개발사들은 자체 게임운영플랫폼 구축에 전력을 다하고 있음

- 이밖에 Tencent 등 중대형 개발사들은 1) 중국내 모바일 플랫폼 기반 게임 시장의 불확실성, 2) 관련 인력구인난 등임에도 신규 수익모델로 모바일 플랫폼을 활용한 게임개발에 박차를 가하고 있음

◉ 2011년 10월 27일 닌텐도는 2011년 회계연도(2011년 4월-2011년 3월) 예상 매출액이 7,900억엔, 순이익은 200억엔 적자를 기록할 것으로 발표함

- 가정용 콘솔 부문에선 소니와 마이크로소프트의 캐쥬얼 게임 라인업 보강, 키넥트 등 차세대 체감게임 하드웨어의 등장 등으로 주력 제품인 닌텐도 위의 판매량이 크게 감소했으며 이러한 추세는 신제품인 "위 U"가 내년에 예정대로 출시되어도 얼마나 만회가 가능할지 불투명한 상황임

- 휴대용 콘솔 부문에선 기존 스마트기기의 확대에 따른 휴대용 콘솔 시장 잠식 추세를 역전시키기 위한 신작 "3DS"를 올해 상반기에 내놓았으나 일본 시장 이외에선 지속적인 판매가 보장되지 않고 있음. 최근 9월 NPD 조사에 따르면 전격적인 가격 인하 이후에도 북미 시장에서 3DS 판매량(9월 26만대)이 가정용 콘솔 판매량 1위인 XBOX360(9월 43만 8천대)에게도 현저하게 뒤쳐질 정도로 침체된 상태임

- 상대적으로 가정용 콘솔에 비해 저렴한 가격으로 판매량도 압도적인 우세를 보였던 과거 NDS 판매량 추이와 비교할 때 사실상 3DS를 통해 스마트기기에 대항해 시장 추세를 전환시킨다는 당초 계획이 달성불가능한 것으로 전망됨

- 닌텐도는 휴대용 콘솔 부문에서 독자적인 하드웨어 정책을 지속할지 아니면 스마트폰 제조사와 제휴해 소니 등 타사가 전개하고 있듯이 스마트폰과 휴대용 콘솔의 융합을 꾀할지 선택의 기로에 서 있다고 할 수 있음

- 가정용 콘솔 시장에서도 풍부한 자금력을 기반으로 세계 최대의 콘솔시장인 북미 시장을 지배하기 시작한 마이크로소프트(최근 9개월 연속 가정용 콘솔 판매 1위)의 공격적인 전략이 지속되고 있으며 소니 또한 블루레이를 기반으로 유럽권에서 미세한 차이로 선두를 달리고 있어 닌텐도 시장이 잠식되

고 있음

- 글로벌 콘솔 시장 최대 성수기인 연말이 다가오면서 닌텐도 사장 이와타 사토루는 판매량 신장에 자신감을 피력했으나 일각에선 지나치게 낙관적인 생각이며 향후 닌텐도 전략의 대폭적인 변화가 필요하다는 주장이 있음

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 네이버웹툰에서 인기를 끈 "신과 함께"가 리메이크되어 오는 2012년 12월부터 일본 잡지인 "영간간"에 약 3년간 연재될 예정으로 알려짐

- 그림체와 연출 등을 일본시장에 맞게 현지화하는 리메이크지만 등장인물의 이름과 지명, 한국의 신 명칭 등을 그대로 유지해 한국 만화임을 인지할 수 있도록 계약함
- 또한 지난 5월 네이버에서 인기리에 연재한 웹툰 "신과 함께"가 영화화 판권 계약을 했으며 2013년 개봉을 목표로 "리얼픽쳐스"에서 제작 중으로 알려짐
- "신과 함께"는 우리나라의 전통적인 저승관을 바탕으로 한 작품으로 사후세계에 대한 한국적이며 현대적인 해석을 통해 웃음과 감동을 이끌어내는 등 독자의 호평을 받음
- 최근 학습만화를 중심으로 일본시장에서 인지도를 높여가고 있었지만 학습만화는 만화 자체가 주가 아니라 교육 등이 타 목적이 주된 것이므로 완전한 만화시장 진출이라고 보긴 어려웠음
- 그러나 이번 사례는 한국 만화가 점차 주체적으로 일본시장에 진출하는 상황이라고 볼 수 있음

◉ 웹툰 시장이 지속적으로 발전하면서 작가 영입 등 유통망 사이 경쟁이 심화되고 있으며 스토리 작가와 만화 작가의 역할 분담 등 전문화 경향도 나타나고

있음

- 최근 디지털 데일리의 보도에 따르면 네이버 웹툰의 주간 페이지뷰가 2억 2천만 건에 이르렀으며 이는 네이버의 메인 서비스인 메일, 카페와 유사한 수치라고 알려짐
- 이처럼 웹툰의 포탈내 영향력이 지속적으로 확대되고 절대적인 규모도 커지면서 웹툰 시장을 둘러싼 점유율 경쟁도 치열해지고 있음
- 네이버 웹툰이 시장점유율 등에서 1위를 고수하는 가운데 다음 웹툰 등 경쟁사의 작가 영입 활동 등이 활발함. 예를 들어 최근 다음 웹툰에서 연재되며 인기를 끌고 있는 "B"모 작품의 경우 본래 네이버 웹툰의 "베스트 도전" 코너에서 장기간 콘티를 연재하며 독자의 관심을 끈 작품임
- 네이버 웹툰의 베스트 도전 코너는 누구나 작품을 올릴 수 있는 "도전만화"에서 선정된 작품이 선을 보이며 여기서 다시 네이버 웹툰 담당자들의 손을 거쳐 웹툰 본무대로 올라가는 작품이 적지 않음
- 그러나 다수의 작가가 "베스트 도전 코너"에서 호평을 받는 가운데 웹툰 본무대 진입이 치열해서 결국 다음 등 타 웹툰 사이트로 영입되는 경우도 앞선 사례처럼 존재함. 네이버 웹툰으로부터 인기 작가의 영입을 통해 다음 등 경쟁 사이트의 독자와 조회수가 증가하는 등 일부 영향이 나타날 전망임
- 또한 네이버의 경우 삼성전자, SK텔레콤, 할리스 커피 등과 협찬해 브랜드 웹툰을 선보이고 있어 웹툰 코너의 광고 시장으로써 역할도 확대되고 있으며 작가의 수입에도 긍정적인 영향을 미치고 있음
- 또한 웹툰에서 스토리 작가와 만화 작가 사이 역할 분담이 나타나는 등 전문화경향이 늘어남. 웹툰 시장 성장에 따른 작품간 경쟁 심화와 작가의 수입 증가 등이 이에 영향을 미치고 있음. 전문화는 향후 한국 웹툰의 경쟁력과 품질을 더욱 향상시켜 국내는 물론 세계시장에서도 유리한 입지를 제공할 것으로 전망됨

◉ 2011년 11월 22일 교보문고가 퀄컴과 협력해 "교보 e북리더"를 출시하는 등

국내 전자책 업체의 발전이 지속되고 있음

- 이번 제품은 퀄컴의 신개념 디스플레이 기술인 “미라솔 디스플레이” 기술이 적용되었음. 교보문고의 올해 상반기 전자책 매출이 전년동기대비 730% 가량 늘어나는 등 국내 전자책 시장의 성장세가 지속되는 가운데 양적 성장뿐만 아니라 신개념 제품개발, 통신사, IT, 포탈업체 등 관련업체의 진출을 통한 질적인 발전이 나타나고 있음
- 또한 국내 스마트패드 시장이 급성장하면서 전자책 이용에 친숙해진 소비자가 빠르게 늘어나고 있음. 국내에서 온라인 쇼핑을 통해 킨들3를 10만원대에 구매할 수 있는 등 전자책 리더기의 가격이 전반적으로 하향하면서 별다른 부담을 느끼지 않고 구매가 가능해지고 있는 것도 전자책 시장 성장에 긍정적인 영향을 미치고 있음
- 전자책은 리더기의 가격 하향과 아마존 등 글로벌 전자책 업체의 잇따른 태블릿PC 출시 등에 따라 콘텐츠산업의 한 축으로 인식되기 시작했으며 결국 기존 출판업체뿐만 아니라 SKT, KT 등 통신사, 삼성 등 IT업체, 네이버 등 포탈업체까지 전자책 시장에 참여하기 시작함
- 또한 글로벌 전자책 시장을 선도하는 미국 아마존이 저렴한 가격의 전자책인 킨들3를 내놓았으며 아마존 재팬이 출범하면서 일본은 물론 한국 등 동아시아 시장진출을 가시화하는 등 한국 전자책 시장을 두고 글로벌 경쟁이 강화될 가능성이 점차 나타나고 있음
- 아마존은 태블릿PC인 “킨들파이어”를 199달러란 저가에 출시했으며 아마존과 함께 전자책 시장의 대기업인 반스앤노블 또한 지난 11월 16일 “누크 태블릿”을 출시함
- 미국 블랙프라이데이(추수감사절 연휴 주말) 때 아마존의 주력제품인 “킨들”과 “킨들파이어” 등 관련제품 매출이 작년 동기간에 비해 4배 가량 증가하는 등 전자책 시장의 성장은 빠르고 더욱 가속화되는 경향까지 나타나고 있으며 스마트패드 시장과 연계되는 현상까지 보이기 시작함
- 전자책 업체의 스마트패드 시장 진출과 저가형 리더기의 출현 등 전자책 시

장 수요확대가 지속되고 있음. 그러나 글로벌 업체의 국내 진출이 점차 가시화되면서 국내 전자책 업체의 적절한 대응전략이 요구되고 있으며 정부의 정책적 지원에 대한 요구도 늘어나고 있음

- 예를 들어 최근 프랑스는 전자책에 매기던 19.6%라는 높은 부가가치세를 폐지하고 종이책과 같은 5.5%로 낮추며 대학생 정보화지원 프로그램을 통해 하루 1유로씩 2년간 730유로를 내면 아이패드2, 갤럭시탭 중 하나를 가질 수 있고 거의 무제한으로 인터넷을 사용할 수 있도록 하는 등 관련 정책을 개발해나가고 있음

□ 해외동향

◉ 지난 2011년 11월 25일 세계 3위의 윤전기 제조업체인 독일 "만로란트"가 파산을 신청함

- 1844년 설립된 만로란트는 6천여명의 직원을 고용하고 있었으며 현재 독일 일간지의 약 4분지 3이 이 회사를 이용하고 있음
- 디지털 출판, 신문 등이 일상화되면서 인쇄산업 자체가 축소되고 있으며 유럽 금융위기가 지속되어 자금난에 시달렸던 것이 이번 파산의 원인으로 분석되고 있음
- 이에 따라 독일의 "하이델베르거 드룩" 등 타 인쇄 관련 업체도 고용을 줄이고 생산시설을 중국으로 옮기는 등 변화가 일어나고 있음

◉ 2011년 한해 최고의 수입을 올린 중국 작가는 20대의 소설가인 궈징밍 씨로 알려짐

- 중국의 "화서도시보"(華西都市報)에 따르면 젊은 소설가인 궈징밍이 올해 2천 450만 위안(약 44억원)의 인세 수입을 올려 중국 작가 중 최고 수입을 올렸다고 함
- 28세의 젊은 소설가인 궈징밍은 지난 2003년 판타지 소설 "환청"(幻城)으로 인기 작가가 되었으며 이후에도 중국의 젊은 독자들에게서 지지를 받음

- 외국 작가로는 “백년 동안의 고독”을 중국어로 번역해 출판한 콜롬비아의 가브리엘 가르시아 마르케스가 1천 100만 위안을 벌어 외국 작가로선 가장 많은 수입을 올렸으며 2위엔 해리포터의 조앤 롤링이 올라감
- 한국도 우수한 작가가 적지 않으며 무협, 판타지 등 장르문학에서도 두각을 보이는 작가가 많아 향후 중국 출판시장 확대에 따른 수혜를 기대할 수 있으나 중국어판 번역의 완성도를 높이는 등 현지화 노력이 요구되고 있음
- 예를 들어 미국 시장에서 호평을 받으며 상업적으로도 성공한 소설가 신경숙의 “엄마를 부탁해”가 이스라엘에서 출간했으며, 지난 7월초 이스라엘 현지에서 베스트셀러 순위 3위에 오르는 등 선전을 보이는 등 해외시장에서 한국 문학에 대한 관심이 나타나고 있음

◉ 페이스북이 e북 업체를 인수하고 전자책 시장으로 사업영역을 확대해나가면서 관련 업계의 관심이 높아짐

- 페이스북은 최근 전자책 업체 ‘푸시 팝 프레스’를 인수했으며, 이를 통해 디지털 콘텐츠의 온라인 소셜 네트워크를 구축할 계획을 발표함. ‘푸쉬 팝 드레스’는 2011년 초 아이패드 및 아이폰 애플리케이션 ‘아워초이스북’을 출시하면서 업계의 주목을 받은 기업임
- 페이스북은 이번 인수를 통해 전자책 시장에 진입하는 것은 아니라고 밝히고 있음. 무엇보다 인수한 전자책 업체의 아이디어를 페이스북 홈페이지에 이용함으로써 생산된 콘텐츠를 페이스북 이용자가 보다 편리하게 콘텐츠를 접할 수 있도록 할 계획이라고 말함
- 이러한 페이스북의 공식적인 입장과는 상관없이 전반적인 전자책 시장의 규모가 확대되고 플랫폼 업계의 경쟁이 격화되는 상황에서 페이스북이 중장기적으로도 전자책 시장을 간과하기는 어려울 것으로 전망함

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 2011년 10월 CJ E&M이 중국과 합작해 공연한 중국어판 뮤지컬 맘마미야가 상하이는 물론 베이징 공연에서도 성공하며 뮤지컬 한류의 지속가능한 성장을 일본은 물론 중국으로 확장시킴

- 이번 맘마미야 공연에선 주요 스태프가 한국인이며 조명과 음향 장비 등 핵심 장비도 한국에서 조달함. 한국의 선진적인 공연문화 노하우와 높은 수준의 인력이 성공을 이끌어내는데 기여함
- CJ E&M은 중국 문화부 산하 중국대외문화집단공사, 상하이동방미디어유한공사과 "아주연창문화발전유한공사" 설립에 대한 계약을 체결해 뮤지컬 맘마미야를 중국에서 선보임
- 지난 7월 8일부터 8월 5일까지 상하이에서 32회 공연을 해 약 1,600만 위안(약 27억원)의 매출을 올렸다고 밝혔으며 이번 베이징 공연에서도 큰 인기를 누림
- 이번 맘마미야는 중국, 대만에서 배우를 발굴하고 중국 전통춤과 무술을 접목시키는 등 현지화에도 많은 노력을 기울인 것으로 알려짐. 중국 공연시장에 맞춘 치밀한 현지화와 수준 높은 한국 뮤지컬 산업의 인적, 산업적 역량이 합쳐져 시너지효과를 창출하고 있음
- 오는 2020년까지 중국 공연시장의 규모는 14조원에 이를 것으로 전망되고 있음

◉ 2011년 11월 4일 국내 최대 규모의 뮤지컬 및 콘서트 전용극장 블루스퀘어가 서울시 용산구 한남동에 개관함

- (주)인터파크씨어터가 건립한 블루스퀘어는 1,767석의 뮤지컬 공연장과 1,400석 규모의 콘서트 공연장 등 2개 건물로 구성된 전문 공연장으로 뮤지

컬과 콘서트 공연에 최적화된 설계, 무대 및 음향 시스템을 적용함

- 뮤지컬 관람객과 무대와 거리를 좁혀 1층에서 3층까지 객석 어느 장소에서든 관람이 불편하지 않도록 만들었으며 아이와 함께 편하게 관람이 가능한 모자동실을 따로 운영하는 등 관객의 편의를 최대한 고려함
- 또한 콘서트 전용공연장은 첨단공법을 도입해 관객의 만족도를 최대한 높일 수 있도록 설계함
- 그동안 전용 공연장 부족으로 곤란을 겪던 뮤지컬 산업에 적지 않은 도움이 될 전망이며 뮤지컬 조로가 11월 4일 초연했으며 이후 엘리자벳, 위키드 등 브로드웨이 화제작들이 국내에서 초연될 예정임

◉ 2011년 11월 2일 CJ E&M은 K팝의 시장 확대를 위해 국내 6개 음반기획사들과 협력해 콘서트 브랜드를 런칭함

- 이번에 출범하는 글로벌 콘서트 브랜드는 "M-Live"로 해외에서 K팝 가수들의 공연을 지속할 계획임. 협력하는 6개 기획사들은 큐브엔터테인먼트, FNC뮤직, 정글엔터테인먼트, 아메바컬처, 제이튠엔터테인먼트, 스타제국임
- 올해 SM엔터테인먼트가 유럽, 미국 등에서 잇달아 공연을 성공시키며 K팝의 세계화를 선도하고 있지만 여타 기획사는 해외 시장에 대한 정보 부재, 공연시 발생할 수 있는 법률 분쟁 소지 등 각종 리스크에 대한 대응력 부족 등 여건 미비로 진출이 활발하지 못한 측면이 있었음
- 이번 협력사업을 통해 일부 기획사뿐만 아니라 한국 기획사 전반이 K팝 세계화에 동참하고 선의의 경쟁을 확대해나갈 전망임

◉ 2011년 11월 14일 한국뮤지컬대상 시상식이 개최됨. 남우주연상엔 김우형, 여우주연상엔 조정은이 선정되었으며 "셜록 홈즈"가 최우수작품상과 작곡상, 극본상을 수상하는 영광을 누림

- 최우수작품상에 선정된 "셜록 홈즈"는 동명의 추리 소설을 바탕으로 창작한 뮤지컬로 여러 대형 작품들을 제치고 예매율 상위를 차지하는 등 인기를 누

렸음

- 또한 “셜록홈즈”는 국내 최초로 시도된 시즌제 추리 뮤지컬이며 첫 번째 시즌인 “앤더슨 가의 비밀”, 두 번째 시즌인 “홈즈와 잭더리퍼와의 대결”, 세 번째 시즌인 “홈즈와 괴도 루팡” 등 3편을 3년 연속으로 제작공연할 예정임
- 대형 작품들에 비해 상대적으로 규모가 작은 “셜록홈즈”의 성공은 지난 몇 년 동안 침체되었던 한국 뮤지컬 산업에 좋은 사례가 되고 있음
- 국내 영화산업과 마찬가지로 제작비를 많이 투입하는 대작만으론 지속적인 시장 창출과 꾸준한 산업발전이 어려움. 향후 대작과 함께 흥미로운 스토리, 참신한 기획이 뒷받침하는 중소형작이 병행하는 흐름이 지속될 것으로 전망됨
- 남우주연상을 수상한 김우형은 “아이다”에 라다메스 장군 역을 연기했으며 여우주연상을 받은 조정은은 “피맛골 연가”에서 주연을 맡았음
- 또한 뮤지컬대상 시상식에선 뮤지컬 스타들이 화려한 의상과 세련된 패션을 선보이며 국내외 팬들의 관심을 모음

◉ 2011년 11월 6일 영국 북아일랜드 벨파스트에 위치한 오디세이 아레나에서 개최된 “2011 MTV 유럽뮤직어워드”에서 빅뱅이 “월드 와이드 액트” 부문 수상자가 됨

- “월드 와이드 액트” 부문은 세계 각지의 음악과 다양성을 전세계에 전파하기 위해 올해 처음 제정한 것으로 빅뱅이 첫 번째 수상자로 선정됨
- 이 부문 최종후보엔 빅뱅을 비롯해 브리트니 스피어스(북미 대표), 레나(유럽), 압델파타 그리니(아프리카, 인도, 중동 대표), 리스타트(남미) 등 세계 각지의 스타가 올라 경쟁이 치열했음

◉ 2011년 6월 SM타운 파리 공연으로 프랑스 등 유럽 팬들에게 첫 선을 보인 소녀시대가 현지에서 정식앨범을 발매해 음반시장에서도 공식적인 활동을 시작하는 등 K팝과 한류의 유럽진출이 가속화되고 있음

- 또한 빅뱅이 “2011 유럽뮤직어워드”에서 수상하는 등 유럽 현지의 관심도

증가하고 있으며 YG엔터테인먼트 등의 유럽 공연을 요구하는 플래시몹이 있는 등 유럽 K팝 팬들의 자발적이고 자생적인 요구가 증대하고 있음

- 지난 10월말부터 JYJ는 유럽 투어에 나섰으며 스페인 바르셀로나와 독일 베를린에서 단독공연을 개최함. 스페인 공연과 독일 베를린 공연에선 각각 유럽 각지의 팬 3천여명이 참석해 인기를 끔
- 큐브엔터테인먼트는 "유나이티드 큐브" 콘서트를 오는 12월 13일 브라질 상파울루에 위치한 "에스파코 다스 아메리카스"에서 개최할 예정으로 비스트, 포미닛 등이 소속되어 있음
- 기존 일본, 아시아 시장에서도 K팝의 열기가 지속되고 있으며 인도 등으로 저변이 확대되고 있으며 유럽, 북미, 중남미 등지로 확산되고 있는 양상을 보임. 과거 일본 문화에만 머물던 유럽의 아시아대중문화 시장이 한국 등으로 확장되고 있으며 소셜네트워크 서비스 보급 등 인터넷 커뮤니티 발전이 유럽 팬들의 결집과 행동을 용이하게 만들고 있음

◉ SBS의 글로벌 오디션 프로그램인 "서바이벌 오디션 K팝 스타"가 미국 LA와 뉴욕, 아르헨티나, 중국에 이어 프랑스 파리 오디션을 거치며 마무리됨

- 각국 오디션에선 다양한 지원자가 참여했으며 프랑스 오디션에서는 56개국에서 온 외국인이 90%에 달해 K팝 오디션 프로에 대한 관심이 상당함을 확인시킴
- 오는 12월 방송을 시작할 예정이며 SM, JYP, YG엔터테인먼트 등 국내 주요 기획사가 참여해 향후 오디션을 통해 발굴된 신인이 국내는 물론 세계시장에서 활동해나가는데 탄력을 얻을 전망임
- 심사위원으로는 양현석, 박진영, 보아 등 국내 주요 뮤지션이 포함된 것으로 알려짐. 향후 K팝이 한국인만의 문화가 아닌 세계인의 문화로 자리매김하는데 있어 글로벌 오디션 프로그램이 한 축을 담당할 가능성이 있음

□ 해외동향

◉ 최근 스티브 잡스가 사망한 이후 iTunes에 대해 미국 등 글로벌 음악 관련 업계의 평가가 다양하게 나타나고 있음

- 빌보드 추정에 따르면, iTunes는 2010년도 미국 음악 시장 매출의 33%를 차지한 것으로 나타남. 2010년 2월에는 누적 음원 판매량 100억 개를 돌파하는 기록을 세우며 디지털 음원시장의 역사를 새로이 개척함
- 록그룹 U2의 리더 보노는 잡스에 대해 찬사를 던진 반면 지난 2010년 전세계 공연 수입 1위를 기록한 본조비는 iTunes 등에 대해 음악산업을 망치고 있다고 평하는 등 음악계 내부에서 평가가 엇갈리고 있음
- 한 곡당 0.99달러로 통일한 애플의 가격정책은 소비자를 확대하는데 성공했지만 음반사의 가격통제권을 축소시켰다는 평가를 받음. 현재는 음반업계 전반적으로 애플의 독주를 경계하며 대응책 마련을 위한 시도가 이루어지고 있으나 향후 전망은 불투명함
- 현재 미국 디지털음원시장은 점차 스트리밍 서비스로 옮겨가고 있는 것으로 분석되고 있으며 애플은 이에 iTunes와 iCloud를 연계해 스트리밍 음원서비스를 제공할 계획임

◉ 2011년 11월 16일 구글은 클라우드 서비스 등을 기반으로 소셜네트워크 기능과 함께 음원다운로드 서비스가 제공되는 신개념 서비스를 공개함. 서비스는 “구글 뮤직”으로 명명되었으며 1천 300만 곡의 음원을 제공하는 것으로 알려짐

- 구글은 EMI, 소니, 유니버셜 뮤직 등 메이저와 23개 독립 음반사와 계약을 맺은 것으로 알려짐. 구글 뮤직 이용자는 한 곡당 최대 1.29달러를 지불하게 되며 소셜네트워크 서비스인 “구글 플러스”를 통해 음악을 다른 사람과 공유할 수 있게 됨
- 구글은 또한 대형음반사에 소속되지 않은 뮤지션들이 25달러만 내고 자신들의 페이지를 개설해 음원을 판매할 수 있도록 했으며 구글은 수익의 30%

를 받도록 설계됨

- 최근 시장조사기관 가트너에 의하면 안드로이드폰이 2011년 3분기 시장점유율 53%를 기록하며 15%에 머문 애플 아이폰을 상당한 격차로 앞선 것으로 알려짐. 향후 안드로이드 기기의 강세를 바탕으로 음원시장에서도 "구글 뮤직"의 점유율 상승이 순조롭게 이루어질지 여부는 현재로선 예측하기 어려우나 스마트기기 시장에서 높은 점유율이 주요한 성장의 동력이 될 가능성이 있음
- 또한 소셜네트워크 시장에서 높은 점유율을 보이고 있는 페이스북은 지난 9월 22일 개발자회의에서 "오픈 그래프" 환경을 기반으로 한 음악공유가 6주만에 15억 건을 기록했다고 밝힘
- 지난 7월부터 미국에서 음원서비스를 시작한 "스포티파이"는 오픈 그래프 발표 이후 400만 가입자를 확보하는 등 페이스북 기반의 음원 서비스가 점차 성장하고 있음
- 페이스북 앱이 사용자의 페이스북 개인 정보들을 토대로 서비스를 제공해주는 기능이 "오픈 그래프"로 사용자 자신이 별도의 작업을 하지 않아도 자동으로 개인에게 맞추어진 정보 등을 제공해줄 수 있음
- 또한 이는 "티커" 기능을 통해 친구와 공유가 가능해짐. 이로써 자신이 즐기는 음악, 게임, 뉴스 등 각종 콘텐츠 등 여러 정보를 친구도 실시간으로 확인할 수 있으며 음악공유도 편리하게 뒷받침할 수 있음
- 현재까지 애플의 음원시장 독주는 이처럼 구글, 페이스북 등 글로벌 IT기업과 경쟁에 의해 점차 약화될 가능성이 엿보이고 있으나 결과가 드러나기까진 시일이 걸릴 것으로 전망됨

◉ 비틀스 음반을 탄생시키는 등 영국 음악의 글로벌 진출에 기여한 전통 있는 124년 역사의 영국 음반사 EMI가 경영난 끝에 분할 매각됨

- 지난 11월 13일 블룸버그 통신에 의하면 씨티그룹이 EMI를 프랑스 콘텐츠 미디어그룹인 비방디 산하 유니버설 뮤직과 소니에 분할 매각함

- 기존 음반사업 침체와 디지털 음원시장 성장에 대한 대응 미흡 등 경영상 한계로 어려움을 겪었음

◉ 2011년 10월 28일 첫 내한공연을 가진 일본 최고의 록그룹 X재팬은 특유의 무대 매너와 연주, 노래뿐만 아니라 한국 관객을 위한 팬서비스에도 노력하는 등 현지화에도 심혈을 기울임

- X재팬은 "아리랑"을 직접 연주하는 선물을 3만여 한국 팬들에게 선사했으며 리더 요시키가 한복을 입고 등장하는 등 기존 일본 대중음악의 소극적인 한국 진출과 차별화된 모습을 보임

- 1980년대 중반 결성되어 일본은 물론 아시아 등 세계시장에서 두각을 나타낸 X재팬은 97년 해체 후 기타리스트 히데가 사망하는 등 굴곡이 있었으나 2007년 재결성을 통해 활동을 다시 시작한 일본 유수의 록그룹임

- 일본 음악시장은 90년대 중반 이후 지금까지 일본 장기침체가 지속되면서 성장 부진 등을 겪고 있음. 또한 K팝의 두드러진 성장세에 비해 아시아 등 세계시장에서 일본 음악의 대중적 입지가 점차 축소되는 경향이 나타나고 있음

- 부분적으로 침체되는 경향을 보였던 일본 대중음악이 최근 한류 등의 자극을 받고 해외진출을 강화하는 방향을 보이고 있음. 현지팬들에게 친숙하게 다가서려고 노력한 이번 X재팬 공연은 향후 일본 대중음악의 해외진출 흐름에 대한 한 지표가 될 수 있음

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 방송통신위원회는 방송사 외에 독립제작사에게도 간접광고(PPL)를 허용하는 방안 추진

– 이러한 법 개정을 통해 지난 2010년 60억 원 규모였던 간접광고 시장이 오는 2014년에는 약 410억 원으로 확대될 전망

◉ 2011년 8월 12일 한국영화제작가협회, 한국드라마제작자협회, 한국영화프로듀서조합, 전국영화산업노동조합과 함께 사단법인 '한국영상위원회' 출범

– '한국영상위원회'는 '영상 크리에이티브 멀티 마켓' 등 영상 산업에 새로운 바람을 일으킬 사업을 구상해 나간다는 목표

◉ 2012년 말 디지털 전환을 앞두고 국내 유료방송 시장의 문제점 중 하나인 저가 출혈 경쟁이 KT의 단독형 IPTV 등장으로 격화 양상

– KT는 만 65세 이상 가입할 수 있는 '올레TV 효 요금제' 출시, 동종 업계의 과도한 가격 경쟁 초래

– LG U+ 및 SK 브로드밴드는 2009년 말 IPTV 서비스를 시작한 이래 분기마다 90억 원 가까운 적자 기록

– 케이블 TV 업계는 기존 월 8천 원대의 저가형 아날로그 상품에서 1만 5천 원대의 디지털 상품을 출시해 경쟁력 강화를 모색했으나, IPTV의 저가형 상품 출시에 따라 유료방송 시장의 과도한 가격 경쟁 격화 예상

◉ 2011년 8월 19일 기준 KT, SK 브로드밴드, LG U+ 등 IPTV 3사의 실시간 가입자수는 400만 2천 441명이며(한국디지털미디어산업협회), 2012년 상반기 중으로 500만 명을 넘어설 전망

– 향후 양방향 광고 시장 개척, 연동형 T-커머스 도입 등 스마트 미디어 서비

스 활성화 전략 추진 방침

◉ 2011년 상반기 기준 디지털 TV 보급률이 63%로 다소 저조한 상황이며, 90% 이상이 가입해 있는 유료 케이블 TV의 경우 70% 이상이 여전히 아날로그 상품을 사용하고 있는 상황

- 유료 서비스 사업자인 케이블 TV의 디지털 전환을 정부가 지원하는 것은 적절하지 못하다는 방송통신위원회와 지상파 방송사의 입장과 난시청 지역 해소 등 그간의 긍정적 역할을 근거로 정부의 지원 확대를 요구하고 있는 케이블 TV 사업자 간의 갈등이 고조되고 있음

◉ CJ E&M은 분야별 시너지 확대를 기본 목표로 신규사업인 콘텐츠허브 구축 추진

- CJ E&M은 국내 최초로 방송, 영화, 공연, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 아우르는 통합법인을 3월 1일에 출범
- 이러한 사업추진을 통해 오는 2015년 해외 매출액 약 1조원 달성 등 구체적인 목표를 제시
- 2015년 CJ E&M의 목표매출액은 3조 1,070억원으로 해외 매출부문은 약 9,300억 수준을 목표함
- 기존 방송의존도가 높은 사업포트폴리오에서 게임, 음악, 영화 등 다양한 분야로의 비중확대를 추진
- 현재 방송매출비중 52%에서 오는 2015년에는 방송 36%, 게임 29%, 음악·공연 18%, 영화 17%로 균형 있는 사업포트폴리오 구성.
- 영화사업부문의 역량제고와 함께 신규로 애니메이션사업을 추가, 방송사업부문은 대규모 자체 드라마 제작 및 역량강화를 통해 유통채널의 다양화를 모색, 음악은 동남아시아 7개국에 기 진출한 tvN아시아의 역량을 강화하고 동남아시아 한류음악 활성화를 위한 Mnet을 추가 설립해 해외진출을 가속
- 이러한 CJ E&M의 출범은 국내외 미디어 산업환경의 급격한 변화 및 국내

종편허가에 따른 국내시장 경쟁격화 등 다양한 요인이 영향을 미친 것으로 판단

◉ 최근 삼성·LG간 스마트TV 기술표준에 대한 설전이 오가는 등 다소 소모전 양상을 보이다가, 다양한 콘텐츠 제공 등을 통한 양사간의 본격적인 경쟁이 시작됨

- 이는 삼성·LG 등 자체적인 보유 기술에 대한 폄하 등의 네거티브 방식이 국내 소비자들에게 혼란을 야기할 뿐 아니라 일각에서는 향후 해외시장에도 악영향을 미칠 수 있다는 비판도 있음
- LG전자는 3월 중순부터 스마트TV의 대대적인 업그레이드를 통해 영화, 드라마 등 다양한 콘텐츠를 제공함. LG전자는 CJ그룹과의 협력을 통해 엠넷미디어뮤직, CJ미디어, 온미디어, CJ엔터테인먼트 보유 콘텐츠를 공급 받음
- 삼성전자는 스마트TV를 통해 2011년내 50여개 까지 3D콘텐츠를 무료 제공함. 우선 3월 중순 초에 2~3편의 교육 및 다큐멘터리 3D콘텐츠를 제공하며 기존 주문형비디오 방식에서 인터넷을 통해 3D콘텐츠 다운로드 가능
- 삼성전자는 미국 주요 케이블TV 업체인 컴캐스트와 타임워너케이블을 비롯해 콘텐츠업계의 강자인 훌루, 넷플릭스, 아마존, 부두 뿐 아니라 영국 BBC I Player, 프랑스 TF1, 독일 맥스돔, 중남미 텔레비사, 호주 텔스트라 등 50곳과 제휴하고 2011년까지 150여개사와 콘텐츠 제휴 추진 예정

◉ SK텔레콤은 지난 2월 TV셋톱박스 기능을 스마트폰에 탑재해 별도의 셋톱박스 없이도 TV 서비스가 가능한 스마트폰 기반의 N스크린 서비스 '갤럭시S호핀' 출시

- SK텔레콤은 KT 및 LG유플러스가 서비스 중인 개인용 유클라우드 서비스는 검토중이며 다른 통신사에 비해 늦게 출시된 만큼 다양한 서비스로 대응 전망
- KT는 N스크린 서비스인 '올레TV 유클라우드'에 이어 2011년 3월중 스마트TV에서도 자사 IPTV를 시청할 수 있도록 '올레TV 애플리케이션' 출시예정

- KT는 N스크린 서비스를 위해 2011년 초 올레TV본부, 홈고객부문, 개인고객부문, KT종합기술원 등의 전문인력으로 구성되는 N스크린 전담부서인 'N스크린CFT' 신설
- N스크린 전담부서 설치는 N스크린 서비스가 여러 사업부문과 관련이 있는데다, 2011년 들어 통신사업자 뿐 아니라 제조사와 포털까지 뛰어드는 등 경쟁이 치열해 지기 때문

◉ 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 2011년 하반기 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망임

- 2010년 12월 31일 방송통신위원회는 채널에이(동아일보), 제이티비씨(중앙미디어네트워크), 씨에스티브이(조선일보), 매일경제티브이(매일경제신문) 등 4개사를 종편채널 사업자로 선정함. 보도채널은 연합뉴스가 선정됨
- 종편채널 등장에 따라 방송시장의 경쟁이 격화될 전망이며 특히 드라마, 다큐, 애니메이션 등 영상물 제작업체와 기획사 등 방송관련 콘텐츠 업체에 대한 수요가 크게 늘어날 전망

□ 해외동향

◉ 2011년 10월 북미 최대의 온오프라인 동영상 서비스 업체 중 하나인 넷플릭스가 지난 9월 15일에 발표한 새로운 가격정책을 철회하기로 결정함

- 지난 9월 15일 넷플릭스는 기존 회원 서비스에 무료로 제공되던 온라인 스트리밍 서비스에 대해 7.99달러에 이르는 요금을 부과하고 온라인 스트리밍 서비스와 DVD대여 서비스를 분리하는 정책을 발표함
- 그러나 소비자 반발이 거세지고 회원탈퇴가 늘어나는 등 악영향이 발생하면서 마침내 넷플릭스는 지난 9월 15일에 발표했던 정책을 대폭 변경함. 특히 DVD대여 서비스와 온라인 스트리밍 서비스간 분리를 철회함
- 블룸버그통신에 의하면 넷플릭스는 DVD 대여를 '퀵스터'라 불리는 다른 사

업부문으로 이전하지만 여전히 기존 넷플릭스 닷컴에서 스트리밍과 이메일 주문 서비스를 모두 이용할 수 있다고 밝힘. 그러나 DVD대여와 스트리밍 각각에 대해 7.99달러씩 부과하는 요금정책을 그대로 유지함

- 넷플릭스는 다양한 콘텐츠 확보를 위해 공격적인 전략을 구사하고 있음. 예를 들어 지난 10월 14일 CBS와 워너브라더스의 콘텐츠를 제공하기로 함. 여기엔 "가십걸"과 같은 TV 콘텐츠가 포함됨. 새로운 콘텐츠를 꾸준히 확보해 나가면서 향후 가입자 증가에 기여할 것으로 전망됨
- 넷플릭스 뿐만 아니라 아마존의 아마존 프라임, 훌루 등 다양한 동영상 서비스가 늘어나고 있으며 애플, 구글 등 주요 업체의 클라우드서비스 확대 또한 북미에서 온라인 동영상 시장확대에 기여할 전망임
- 최근 "Strategy Analytics"의 조사에 따르면 미국 TV시청자 중 20%가 웹에 기반한 서비스를 이용한 반면 유럽은 10%에 그쳐 미국에서 온라인 동영상 서비스 수요가 더욱 큰 것으로 나타남

◉ 시장조사업체 "Strategy Analytics"의 최근 조사결과에 의하면 미국과 유럽 지역 3D TV 보유자의 66%가 주 1회 이상 3D 프로그램을 시청하고 있는 것으로 나타남

- 응답자의 41%가 매일 3D 방송 콘텐츠를 시청하는 것으로 나타남. 또한 응답자의 대다수가 3D 안경 착용에 대해 불편해하는 것으로 나타남. 향후 3D 안경이 필요 없는 방식의 제품이 점차 시장에서 호응을 얻을 것으로 전망됨
- 3D TV에 대한 매몰비용으로 인해 시청자의 3D TV 구매 이후 3D 방송 콘텐츠에 대한 수요가 지속적으로 발생하는 경향이 있음. 이는 한국 온라인 게임이 무료로 게임을 제공하지만 게임내 아이템과 관련 콘텐츠를 유료로 판매하는데 성공한 것과 유사한 현상임. 매몰비용에 따른 지속적인 시청과 추가 비용 지출이 3D TV 보유자에서도 나타난다고 추측할 수 있음
- 최근까지 세계적으로 3D 콘텐츠 공급이 수요에 비해 부진한 양상이 지속되고 있지만 점차 3D TV 등 관련 하드웨어 보급과 콘텐츠 공급이 증가하면서

수요 또한 자극받는 형태의 선순환을 형성하는 경향을 보이고 있음

◉ 2011년 10월 16일 영국언론 가디언이 EU 집행위원회가 2020년까지 유럽 전역의 수송망과 에너지 및 정보통신 기술 분야를 혁신시킬 "스마트 인프라" 사업을 곧 발표할 것으로 보도함

- 이 가운데 2020년까지 유럽 전지역에 초당 30메가바이트급의 초고속 인터넷망을 구축하고 절반은 100메가바이트급으로 충족할 계획임. 이번 초고속망 건설에 필요한 비용은 현재 총 2,700억 유로로 추정되고 있음
- 향후 "스마트 인프라" 사업 진행에 따라 유럽내 망이용자에 대한 서비스 품질이 향상되고 인터넷 방송, 스마트TV, 스마트폰 등 차세대 방송시장이 확대되어 유럽 방송 콘텐츠 시장도 더욱 활성화될 전망임
- 최근 "Strategy Analytics"의 조사에 따르면 미국 TV시청자 중 20%가 웹에 기반한 서비스를 이용한 반면 유럽은 10%에 그쳐 미국에서 온라인 동영상 서비스 수요가 더욱 큰 것으로 나타남. 초고속 인터넷망의 낙후가 이러한 서비스 수요 부진의 한 원인으로 추정됨
- EU의 "스마트 인프라" 사업은 미국은 물론 한국, 일본 등에도 뒤지는 유럽의 IT 인프라 혁신에 상당히 긍정적인 영향을 끼칠 것이나 사업의 규모가 방대해 실질적인 효과가 나타나기까진 상당한 시간이 걸릴 전망임

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 2011년 11월 24일 지난해 연말 개봉해 관객수 300만을 넘었던 한국 영화 "헬로우 고스트"가 대만, 싱가포르, 인도네시아, 베트남에 이어 중국에서 개봉함

- 이로써 "헬로우 고스트"는 "아저씨"와 "마당을 나온 암탉"에 이어 중국에서 개봉하는 세 번째 한국 영화가 됨

- 중국 배급사인 “메가 필름스”에 따르면 상하이, 베이징 등 대도시와 중소도시를 포함해 중국 전역 약 4천개 스크린에서 개봉할 예정이라고 함

◉ 2011년 11월 24일 호주 퀜즈랜드 컨벤션센터에서 개최된 “제5회 아시아태평양 영화상” 시상식에서 한국 영화 “파수꾼”이 각본상 부문 하이 코멘데이션상을 수상함

- 또한 윤성현 감독의 “파수꾼”은 부산국제영화제 뉴커런츠 부문 상을 수상했으며 스위스 제네바 블랙무비영화제 젊은심사위원상, 홍콩국제영화제 국제비평가협회상 등을 수상했음

- 또한 윤성현 감독은 지난 11월 25일 개최된 제32회 청룡영화상 시상식에서 “파수꾼”으로 신인감독상을 수상하는 등 국내외적으로 높이 평가받음

◉ 영화진흥위원회의 2011년 3분기 영화산업결산에 따르면 3분기 동안 관객 5천 133만명, 매출액이 4천억원을 넘어 역대 3분기 가운데 좋은 결과를 보임

- 과거 역대 최대관객을 기록했던 2007년 3분기의 5천 128만명보다 더 많은 관객이 극장을 방문했으며 지난해 3분기보다 359만명이 늘어남

- 추석 연휴는 3일로 짧아 여름철 블록버스터의 흥행이 관객 증가에 기여한 것으로 분석됨

- 3분기 극장가에서 가장 두각을 나타낸 영화는 “최종병기 활”이며 최근 740만 관객을 돌파했음. 또한 3분기 동안 흥행 10위권안에 한국영화가 7편에 이르러 세계최초의 3D영화 “아바타” 이후 나타났던 외국영화의 강세를 극복하는 양상이 나타나고 있음

- 이에 따라 1월부터 9월까지 한국영화 점유율이 51.9%(6천 205만명)로 높아져 외국영화 점유율 48.1%(5천 741만명)를 넘어섬

◉ 중국 영화시장의 급성장이 예상되는 가운데 영화진흥위원회는 대중국 영화 교류 협력을 강화하고 있음

- 영화진흥위원회는 최근 ‘중국 영화시장 현황 및 사업설명회’를 개최해 한중

영화 교류협력을 확대하고 양국간 네트워크 확대를 강조함

- 중국 영화가협회 산업연구센터 자료에 따르면 향후 5년 후 중국영화 흥행 수입이 400억 위안에 이르러 미국과 함께 세계 2대 영화시장으로 성장할 것으로 전망됨
- 중국 영화시장의 변화에 능동적으로 대처하기 위해서는 1) 공동제작 활성화를 통한 한국영화 인력 진출 및 한국영화 저변 확대 2) 현지 영화 산업 및 정책에 대한 데이터 구축 3) 한중영화 교류협력 및 네트워크 강화 4) 한국영화 상영확대 및 한국영화 수출지원 등을 영화진흥위원회 차원에서 기획 중이라고 밝힘

□ 해외동향

◉ 지난 2011년 11월 영국 런던에서 "제6회 런던한국영화제"가 개최되었고 개막식 공연에 "샤이니"가 출연하면서 많은 영국 팬들이 참가함

- "샤이니"의 공연티켓 예매에 영국 등 각지의 팬들이 몰려 영국 최대의 극장 체인인 "오데온"의 인터넷 예매 시스템이 약 5시간 동안 마비되기도 함
- 이번 "런던한국영화제"는 샤이니의 개막 공연을 시작으로 11월 3일부터 24일까지 3주에 걸쳐 런던 오데온 웨스트엔드 극장, 아폴로 시네마를 포함해 쉐필드, 케임브리지, 뉴캐슬 등 영국 4개 도시에서 진행됨
- 개막작으로는 740만 관객을 넘으며 올해 최다관객 동원기록을 세운 "최종병기 활", 폐막작으로는 류승완 감독의 "부당거래"가 상영되었으며 이외에도 "주먹이 운다", "마당을 나온 암탉" 등 30여편의 국내 영화와 애니메이션이 상영됨

◉ 월마트가 애플 아이튠즈와 경쟁하면서 온라인 영화시장 3위로 부상하는 등 영화 유통채널로 발돋움하고 있음

- 미디어부문 리서치회사 IHS스크린 다이제스트에 따르면, 월마트는 지난

2010년 인수한 부두(Vudu)를 통해 이미 소니와 아마존을 제쳤다고 보도함. 이미 올 상반기까지 부두의 미국내 온라인 영화시장 점유율은 5.3%로 2009년에는 1% 수준에 불과함

- 월마트는 지난 2010년 미국에 헐리우드영화 DVD를 35억달러 가량 판매하며 최대 DVD 판매자 역할을 하고 있지만 스마트폰 보급으로 DVD 판매실적이 가파르게 위축되는 등 변화하는 산업패러다임에 대응하고 신규 수익모델 창출이라는 측면에서 주목을 받고 있는 상황임

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 2011년 연말 미국 추수감사절 연휴의 소비가 크게 증가하고 미국 경제가 회복세를 보임에 따라 스마트기기 등 관련 시장 확대에 긍정적인 영향을 끼칠 전망임

- 미국소매협회(NRF)에 따르면 지난 미국 추수감사절 연휴(블랙프라이데이) 동안 소매매출액이 전년보다 16%나 증가한 524억 달러를 기록했다고 함
- 이는 사상 최대의 증가율로 기록되었으며 지난 2011년 3분기 미국경제가 2.0% 성장하고 4분기엔 경제성장률이 3%를 넘을 것으로 일각에서 전망하는 등 미국의 경기회복세가 지속될 것이란 예측이 현실화될 가능성이 높아지고 있음
- 1인당 평균지출액은 지난해 365.34달러에서 398.62달러에 이르렀으며 이 중 150.53달러가 온라인 쇼핑을 통한 매출로 기록됨
- 연말 미국 소비지출 증가와 경기회복세에 따라 스마트폰, 스마트패드 등 관련 제품 매출이 증가할 뿐만 아니라 캐릭터 등 타 콘텐츠상품 소비도 증가할

것으로 전망됨

- 또한 중국이 지준율을 0.5% 포인트 인하하는 등 미국 뿐만 아니라 2위의 경제대국인 중국이 긴축정책을 점차 철회하면서 향후 글로벌 경기가 개선되고 광고산업, IT 등 관련 산업에 대한 수요가 증가할 것으로 전망됨
- 유럽 금융시장의 불안이 여전히 상존하고 있으나 미국, 중국 등 주요국 경제가 회복되면서 유럽시장의 악영향을 어느 정도 감소시키는 효과가 있을 것으로 분석됨

◉ 2011년 10월 27일 소니는 영국 런던에서 소니에릭슨 지분을 100% 확보할 예정이라고 발표함

- 국내에선 SKT가 소니에릭슨 스마트폰을 독점공급하고 있으며 이번 인수가 성사된 이후 국내 진출이 더욱 적극적으로 전개될 전망임
- 이번 인수가 예정대로 진행되면 소니는 지난 3분기 950만 대의 휴대폰을 판매해 3천 800만 유로의 영업이익을 올린 소니에릭슨을 완전히 지배하게 됨. 내년부터 소니에릭슨은 스마트폰에 전력을 집중할 계획으로 알려짐
- 소니는 오랜 기간 축적한 다양한 콘텐츠와 TV 등 타부문 제품과 시너지효과를 바탕으로 부진했던 스마트폰 시장에서 면모를 일신할 계획이며, 소니가 보유한 영화, 게임 등 다양한 콘텐츠가 스마트폰 시장에서 적지 않은 역할을 담당할 것으로 전망됨

◉ 2011년 7월 국내에서 4세대 이동통신인 LTE(Long Term Evolution) 서비스가 개시되었으며 9월 관련 스마트폰이 출시되면서 실질적인 LTE시대가 열림

- 지난 9월 SKT는 삼성과 협력해 국내최초의 LTE폰인 “갤럭시S2 LTE”를 출시하면서 본격적인 LTE 시대가 열림
- 이후에도 HTC의 “레이더 4G”, LG의 “옵티머스 LTE”가 출시되는 등 관련 라인업이 늘어나고 있음. 현재까지 주 수요층은 고화질 영상 서비스 등을 많이 이용하는 20~30대 소비자로 나타나고 있음

- LTE폰 보급이 빠르게 진행되면서 일부 3G폰 가격이 급락하는 등 올해 스마트폰 대중화에 이어 내년 LTE폰 대중화 추세도 빨라질 전망이며 일부 3G폰 가격 급락에 따라 기존 피쳐폰 사용자의 기기 전환이 용이해져 스마트폰 이용자층이 더욱 확대될 것으로 분석됨
- 스마트폰 등 스마트기기 대중화, LTE폰 등 차세대 기기 보급 확대에 따라 광고산업 등 관련 산업에 대한 수요가 빠르게 증가할 것으로 전망됨

◉ 2011년 11월 넥슨의 "메이플 스토리" 이용자 정보가 해킹당해 1천 320만명의 개인정보가 유출되는 사건이 발생함

- 지난 7월 26일에도 SK커뮤니케이션즈가 해커의 공격을 받아 "네이트", "싸이월드"의 약 3,500만명에 이르는 회원 개인정보가 유출되는 등 대규모 개인정보 유출사건이 빈발하고 있음
- 개인정보의 암호화 등으로 실제적인 피해를 줄이고는 있지만 대다수 사용자의 불안감 조성, 집단소송 등 관련 문제가 나타나고 있음
- 페이스북, 구글 등 외국 인터넷 서비스에 비해 한국 서비스 업체는 주민등록번호 등 많은 개인정보를 요구하는 경향이 있으며 이는 다시 해커의 공격에 대한 유인으로 작용하는 측면이 있음
- 이번 넥슨 메이플 스토리 해킹 사건 이외에도 지난 4월 일본 소니의 PSN 서비스가 해킹으로 인해 중단되는 등 국내외적으로 대규모 해킹 피해 사례가 늘어나고 있음
- 온라인 게임의 경우 향후 청소년이 게임 사이트에 가입할 때 게임산업 진흥에 관한 법률 개정안 등으로 인해 가족정보 등 핵심정보가 요구되기 때문에 보안사고 발생시 피해가 더 커질 수 있다는 우려가 제기되고 있음
- 국내외적으로 대형 해킹 사건이 잇따르면서 향후 보안에 대한 관심과 투자가 증가할 것으로 전망됨

◉ 종합편성채널과 보도채널이 올 하반기 방송산업에 커다란 변화를 일으킬 전망

이며 이는 광고산업 전반에도 적지 않은 영향을 끼칠 전망

- 종편채널 확대로 인한 긍정적인 효과와 함께 민영 미디어렙 도입, 지상파 중간광고 시행, 간접 및 가상광고 확대 등 다양한 제도 도입이 뒤따를 것으로 전망됨
- 대형 광고기획사에 유리한 반면 중소형 업체엔 불리한 환경이 조성될 것이란 우려도 일부 있음

□ 해외동향

◉ 중국의 인터넷 동영상 사이트 Youku(优酷)가 브랜드 선호도 조사중 65.1%를 차지해 기타 인터넷 동영상 사이트에 비해 월등한 우위를 점하고 있음. 2위는 Tudou(土豆)으로 13.3%를 차지했으며 3위에서 5위까지는 쉰레이(迅雷), 소후(搜狐), 가오칭(高清) 순임

- 조사결과에 따르면 Youku는 1) 상장에 따른 자금력 2) 시장선도력 3) 다양하고 차별화된 콘텐츠 제공 등으로 업계를 주도 하고 있으며, 실제로 2011년 선호도 65.1%는 전년 동기 대비 10.0%p 이상 높은 수준임
- 향후 Youku의 시장선도력은 IPO 등을 통한 자금력 확보가 일정부분 기여해 Tudou(土豆) 등 후발 주자들 역시 선도업체의 과정을 통해 시장확대를 모색할 것으로 전망됨

◉ 2011년 10월 26일 미국 하원은 음악, 영화 등 콘텐츠에 대한 저작권을 침해하는 불량 웹사이트에 대한 규제를 강화하는 법안인 “온라인도용 방지법안”(SOPA)을 상정함

- 공화당 라마 스미스 하원 법사위원회 위원장은 미국 콘텐츠에 대한 지적재산권 침해를 비판하고 국제적 차원에서 이에 대처해야한다고 주장함. 전미제조자협회, 상공회의소, 비즈니스 소프트웨어 연합, 미국영화협회 등이 법안에 대해 지지를 표명함
- 그러나 구글, 야후, 페이스북, 트위터, AOL, 이베이, 징가 등 미국 주요 IT업

체들은 당 법안이 표현의 자유를 침해하고 혁신을 저해할 수 있다고 우려하며 반대를 표명함

- 미국내 IT업체들에 대한 감시 부분 등 법안의 모호성에 대한 우려가 있음. 또한 미국 시민사회 일각에선 검열 등 부정적 수단으로 악용될 수 있다면서 법안을 반대하는 움직임이 일부 나타남

- 지난 9월 19일 인터넷에서 불법 음원을 다운로드하고 P2P 사이트로 공유한 조엘 테넨바움 씨에 대한 손해배상액을 감액한 하급법원 결정이 부적절하다며 항소법원이 이를 재고하라는 판결을 내림

- 테넨바움 씨는 지난 09년 미국음반산업협회가 제기한 소송에서 67만 5천달러를 배상하라는 판결을 받았으나 당시 연방지방법원은 배상액이 헌법을 위반해 과도하게 책정됐다며 6만 7,500달러로 감액했음

- 그러나 항소법원은 여전히 하급법원에서 배상액을 줄일 수 있는 여지를 남긴 것으로 알려져 최종판결 결과는 불확정적임. 그러나 당초 판결에 따르더라도 배상액이 결코 작지는 않아 미국내 불법 다운로드 및 공유에 대한 법적 압력이 강해지고 있음을 확인할 수 있음

◉ 易观国际(Analysys International의 발표에 따르면 2011년 2분기 중국내 제3자 온라인 결제 시장규모는 약 4,609억위안으로 전년동기대비 95.3% 성장했으며, 전분기대비 16% 상승했음

- 이러한 성장은 무엇보다 1) 전자상거래 교역규모 증대 2) 온라인결제 관련 업체들의 시장진입장벽 완화 등이 주요 요인이며, 이는 향후 중국 온라인 게임산업 분야의 규모 확대에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상

- 중국내 온라인결제시장은 1) 支付宝 2) 财付通 3) 银联 업체 등이 전체시장의 77.8%를 점유하고 있는 등 상위업체들이 시장을 주도하는 양상을 보이고 있으며, 최근 중국 정부는 이들 업체들 외에 27개 신규업체들의 시장진입을 허용함으로써 경쟁유도 및 시장 활성화를 모색

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 한국의 레드로버와 캐나다 기업인 툰박스엔터테인먼트가 합작해 제작한 “볼츠 앤 블립” 시리즈가 소니와 디스커버리, 아이맥스가 합작해서 설립한 미국 3D 채널 “3net”의 어린이 전문 3D채널에서 방영될 계획임

– 지난 8월 미국 3D채널 “3net”은 어린이 대상 3D 콘텐츠를 집중 편성하는 “3net 3D 키즈(3net Three Dee Kids)” 계획을 발표함

– 이번에 새로 편성되는 프로그램엔 캐나다의 툰박스엔터테인먼트와 한국의 레드로버가 합작해 제작한 “볼츠 앤 블립” 시리즈, 싱가폴의 툰박스엔터테인먼트가 만든 “드림 디펜더스” 등 26부작 3D 애니메이션이 포함되며 소니의 3D 영화인 “하늘에서 음식이 내린다면”, “몬스터 하우스” 등이 방영될 예정임

– 향후 어린이용 3D 콘텐츠들이 양호한 시청률을 이끌어내는 등 미국 방송시장에서 3D 콘텐츠 점유율 확대 등에 기여하고 이러한 성공사례들이 다시 콘텐츠 공급자를 자극해 품질과 경쟁력을 갖춘 어린이용 3D 콘텐츠가 더욱 많이 제작되고 유통되는 선순환 구조가 차츰 성장할 전망임

– 세계시장에서 어린이용 3D 콘텐츠가 점차 각광을 받음에 따라 “뽀롱뽀롱 뽀로로”, “뿌까” 등 경쟁력 있고 인지도 높은 캐릭터/애니메이션을 보유한 기존 한국 회사들뿐만 아니라 신규 캐릭터/애니메이션을 통해 시장에 진입하려는 한국 기업에게도 기회가 점차 확대되고 있음

◉ 2011년 11월 29일부터 30일까지 한국콘텐츠진흥원이 서울 코엑스에서 “2011 아시아 애니메이션 포럼” 및 “2011 코리아콘텐츠 그랜드피칭 & 세미나”를 개최함

– 행사 첫날인 29일엔 “투자 피칭”과 “라이선싱 피칭”이 진행되었음. 투자피칭은 글로벌 애니메이션 관계자, 해외 주요 유통 및 배급사를 초청해 사전 선

정된 9개 애니메이션 프로젝트를 선보임

- "투자 피칭"에선 미국 키즈스크린의 마일스 홉스 부편집장, 애니메이션 컨설턴트 도미니크 푸시에("뽀롱뽀롱 뽀로로"를 유럽에 소개했던), 영국 조디악 미디어 그룹의 매트 포터 애니메이션 프로덕션 총괄 등 국외 전문가가 참여해 피칭 작품에 대한 조언과 컨설팅을 진행함
- "라이선싱 피칭"에선 국내 드라마 "미남이시네요"와 애니메이션 "LAVA" 두 작품이 선보였으며 일본 문화산업 관계자들이 참여해 위 작품에 대한 의견을 나눔
- 비즈매칭 프로그램에선 애니메이션, 캐릭터, 방송 등 10개국 37개 해외업체 바이어와 국내 업체가 참여해 라이선싱 사업 진출, 투자유치 등 관련 상담을 진행함
- 또한 국내 애니메이션 "똑딱하우스"와 EBS, CJ E&M이 방송 및 투자 업무 협약 체결식이 있었음. "똑딱하우스"는 한국 애니메이션 최초로 미국 케이블 TV 어린이 전문방송사인 "닉켈로디온"과 방영계약을 맺은 작품임

◉ 한국 극장애니메이션 최초로 220만 관객을 돌파한 "마당을 나온 암탉"이 2011년 11월 2일부터 9일까지 열린 "아메리칸 필름마켓"에서 이탈리아 등 유럽 각국과 브라질 등을 포함해 40여 국가에 판매되는 성과를 거둠

- 또한 11월 24일 호주 퀸즈랜드 컨벤션센터에서 개최된 "아시아태평양영화상" 시상식에서 "마당을 나온 암탉"이 최우수 애니메이션상을 수상함
- 또한 영어권 국가 판권을 구매한 "108 미디어 그룹"은 캐나다의 제작 및 배급사로 이번 계약으로 북미를 포함해 영국, 호주 등 영어권 국가의 배급원이 됨. 향후 "108 미디어 그룹"이 영어로 더빙해 북미 시장에서 직접 극장 배급을 진행할 계획으로 알려짐
- 또한 중국에서 개봉한 이후 최근까지 약 400만 위안(한화 약 8억원)을 수입으로 올린 것으로 집계됨. 당초 기대에는 못 미치지만 중국 관객과 평단은 호평한 것으로 알려짐

- 지난 2007년 경기디지털콘텐츠진흥원과 경기도가 유망 콘텐츠 육성 지원사업의 일환으로 극장 애니메이션 "마당을 나온 암탉"에 대해 5억 6천만원의 초기투자를 지원함

□ 해외동향

◉ 지난 2011년 9월 유니세프는 범유럽 차원에서 12세 미만 어린이에 대한 TV광고를 금지시킬 것을 요청함

- "Ipsos MORI"가 영국, 스페인, 스웨덴의 아동 250명을 대상으로 한 조사에서 영국 부모의 어린이용 신제품 소비에 대한 압박이 3국 중 가장 크다는 사실을 밝힘
- 이는 영국에서 12세 미만 어린이에 대한 TV광고가 가장 활발한 것이 주요한 원인으로 분석됨. 영국 어린이의 브랜드 제품에 대한 요구가 강해 부모로선 이를 외면하기 어려운 상황에 처하게 됨
- 유니세프는 12세 미만 어린이에 대한 TV광고를 규제해 부모의 경제적 부담을 줄이고 교육적 차원에서 질적 향상을 도모해야할 필요성에 대해 주장함
- 지난 2007년 영국 방송통신 당국인 Ofcom에서 당분과 염도가 높고 고지방인 식품에 대한 광고를 어린이 관련 프로그램에서 제외한 사례가 있음
- 그러나 영국 일각에선 영국 어린이를 주수요층으로 하는 "토마스와 친구들" 등 영국의 어린이 콘텐츠 제품과 산업에 대한 규제가 지속적으로 증가하는 경향에 대해서 반대하고 있음.
- 이러한 우려는 각국 차원에서도 논란의 소지가 될 가능성이 높아 유니세프의 제안에 대한 검토가 유럽권에서 본격화되는데도 상당한 시일이 걸릴 전망임

Ⅳ. CBI(Contents Business Index) 분석

1 분석목적

- '분기별 콘텐츠업체 실태조사'를 통해 CBI[43] 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, 공연산업을 영위하는 사업체 중 500개를 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 2011년 11월 08일부터 ~ 11월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('11년 3분기, '11년 4분기), 설문항목(매

43) CBI(Contents 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)

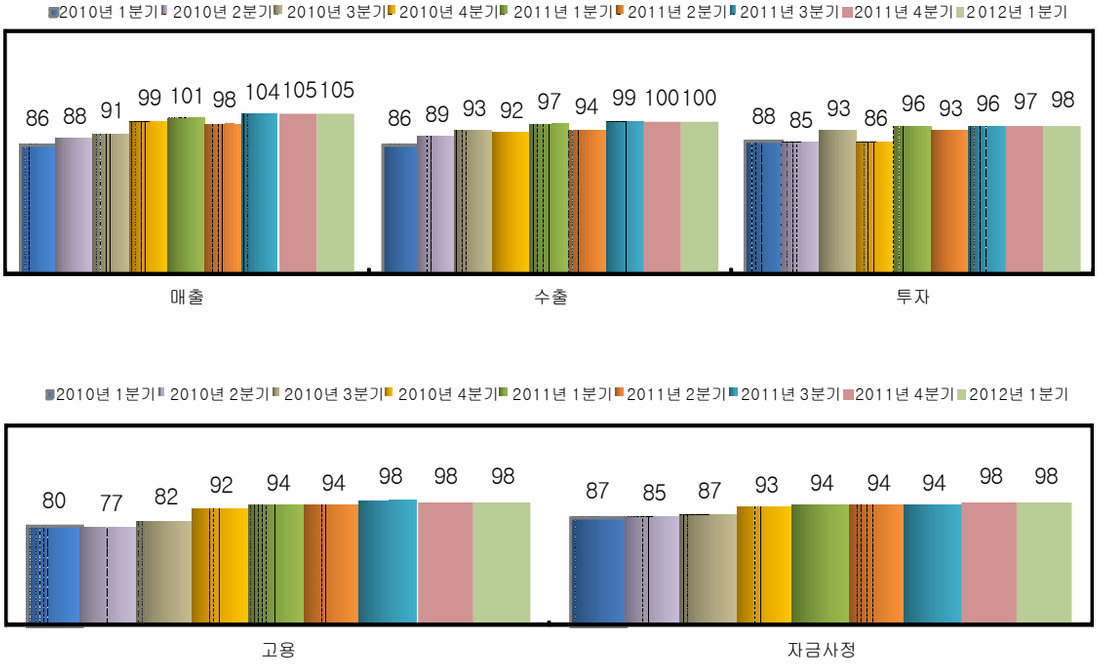
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1분기~2012년 1분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1분기~2012년 1분기 CBI 종합분석[44)]

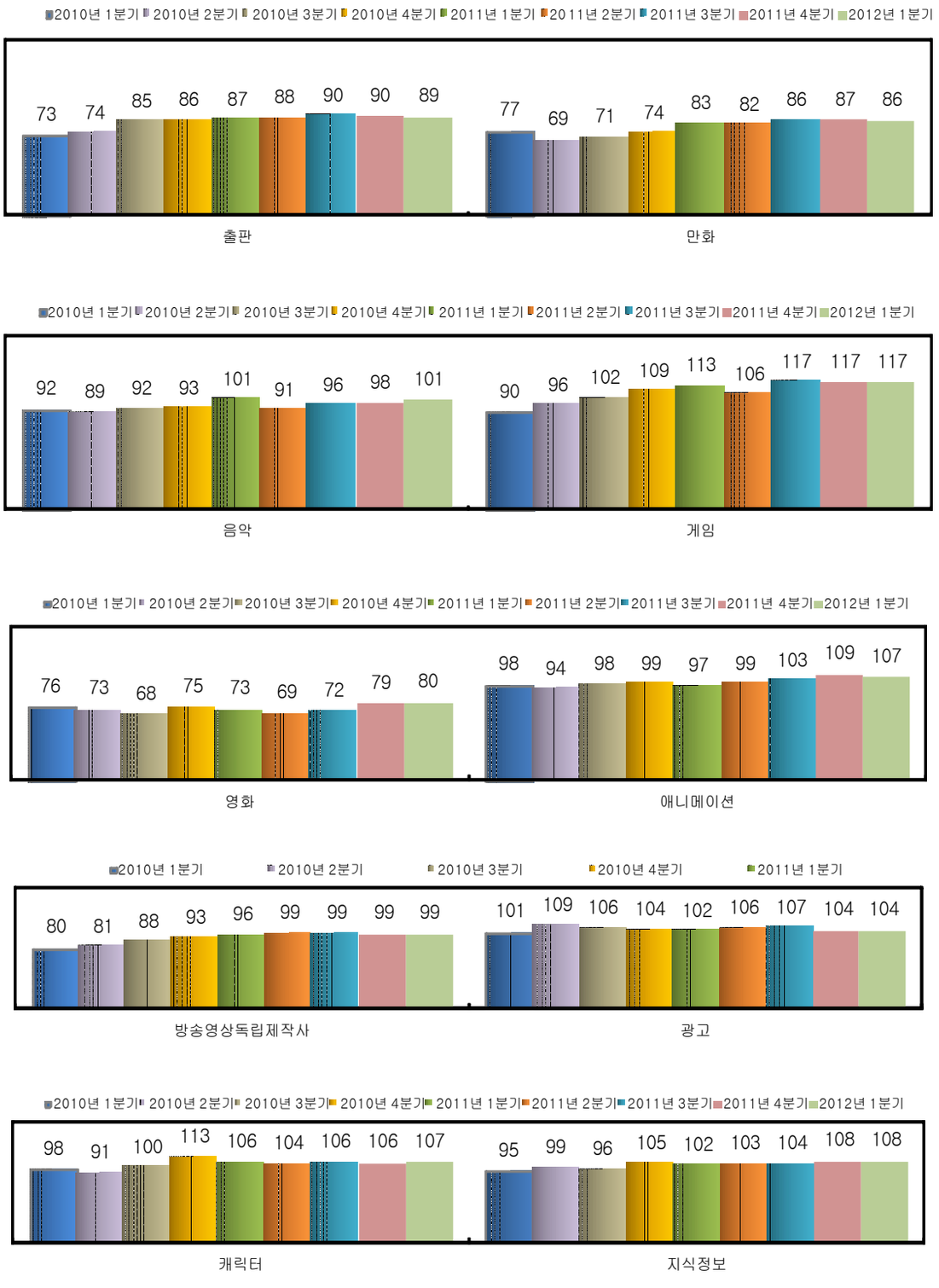
◉ '11년 3분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 2분기에 비해 전반적으로 상승하였으며, 특히 매출, 수출의 증가폭이 높은 것으로 나타났으며, 4분기는 매출과 수출을 중심으로 상승세가 지속될 것으로 전망됨

〈그림 Ⅳ-1〉 '10년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



44) 100을 기준으로 84 이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈그림 Ⅳ-2〉 '10년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠산업별 CBI



◉ '11년 3분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 게임, 출판, 음악(공연) 등이 상승할 것으로 예상되며, 4분기는 3분기 대비 콘텐츠산업은 상승기조가 유지될 것으로 전망됨

- 2분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 게임(106→123), 출판(88→93), 음악(공연)(99→104)

3.2. 2010년 1분기~2012년 1분기 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

- '11년 4분기 출판은 3분기에 이어 전체적으로 정체 또는 상승하고 있으며, 특히 고용이 소폭 개선될 것으로 예상됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기와 유사한 추세를 보이나, 고용과 자금사정이 소폭 감소될 것으로 전망됨

◉ 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

- '11년 4분기는 3분기 대비 다소 호전될 것으로 나타남
- '12년 1분기는 '11년 4분기 대비 매출을 제외한 전 부분이 하락세를 보일 것으로 전망됨

◉ 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

- '11년 4분기 음악은 3분기 대비 수출, 자금사정이 호전될 것으로 전망됨
- '12년 1분기에는 '11년 4분기 대비 매출, 수출 등 전부분이 다소 상승될 것으로 예상됨

◉ 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

- '11년 4분기는 3분기에 비해 수출과 고용이 다소 하락될 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기의 추세를 이어갈 것으로 예상됨

◉ 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

- '11년 4분기 영화는 3분기에 비해 다소 호전된 것으로 보이나, 전반적으로 회복세가 더딜 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 전반적인 침체는 지속되나, '11년 4분기에 비해 매출, 수출, 투자 등이 호전될 것으로 전망됨

◉ 애니메이션산업 CBI

〈표 Ⅳ-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

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

- '11년 4분기 애니메이션은 3분기에 비해 매출, 수출, 자금사정 등 전반적으로 상승세가 지속될 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기의 호조세를 이어가나 전반적으로 상승세는 약간 주춤 할 것으로 예상됨

◉ 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

- '11년 4분기는 3분기에 이어 정체될 것으로 예상되나 매출은 다소 호전될 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기에 비해 매출과 투자가 상승할 것으로 예상됨

◉ 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

- '11년 4분기는 3분기에 이어 전반적인 상승세가 주춤할 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기 대비 전반적으로 유사한 추세를 보일 것으로 전망됨

◉ 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

- '11년 4분기 캐릭터 산업은 3분기 대비 수출은 상승하나 매출은 다소 하락할 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기의 호조세를 이어가며 특히 수출의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

◉ 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

- '11년 4분기 지식정보는 3분기 대비 수출을 제외한 전분야가 소폭 증가할 것으로 전망됨
- '12년 1분기는 '11년 4분기와 유사한 추세를 보일 것으로 예상됨

Ⅴ. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2011년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '11년 3분기 전년동기대비 GDP 성장률은 3.4%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 138.0로 전년동기대비 4.9% 증가, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 5.2%, 6.2%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 1.7%, 0.02로 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 및 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 모두 상승세를 보임

- '11년 9월 전체 소비자 심리지수는 99로 나타났으며, 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 5월 이후 하락세을 보이고 있으며, '11년 9월 92로 나타남. 물가상승에 따른 실질소득 감소에도 불구하고 산업 패러다임 변화에 따른 콘텐츠산업 수요 증가로 소비지출이 다소 상승될 것으로 전망됨

- '11년 3분기 CBI를 살펴보면, 전반적으로 '11년 2분기에 비해 소폭 상승했으며, 매출(98→104) 및 투자(93→96), 고용(94→98), 수출(94→99) 약간 증가함. '11년 4분기 CBI전망은 전반적으로 상승기조를 보이고 있으며, 특히 매출(98→104→105), 수출(94→99→100) 및 투자(93→96→97)가 다소 상승할 것으로 예상됨. '12년 1분기 CBI전망은 전반적으로 동일한 추세를 보일 것으로 보이며, 매출(98→104→105→105), 수출(94→99→100→100)은 동일할 것으로 전망됨

- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '11년 3분기 대비 GDP, 콘텐츠산업 상장사 고용인원수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수, 소비적인 측면인 소비자심리지수도 '11년 2분기에 비해 개선되었음. 또한 '11년 4분기 콘텐츠산업 CBI는 '11년 3분기 대비 매출과 수출, 고용, 자금사정, 투자 등 전반적인 상승세를 보일 것으로 예상됨

  – 이는 '10년 이후 약간의 하락이 있었지만 전반적인 상승세를 이어오고 있는

상황. 즉, 유럽발 금융위기 등 대외 불확실성이 여전히 존재하고 있으며 내부적으로는 물가상승 심리가 저감되지 않고, 수출 주도 대기업 등 일부 업종에 다소 집중된 경기상승이 나타나고 있는 상황. '11년 3분기 이후 생산은 산업전반의 패러다임의 변화에 따라 일부 콘텐츠산업 분야의 수요 증대 및 생산증가가 예상됨

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

〈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 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우호조

2 2011년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

◉ 게임산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,100억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 45.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 37.0% 성장하였고 전분기대비 1.1% 하락하였으며 CBI 분석 결과 3분기 123으로 양호함

◉ 게임산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 6,197억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 28.9%를 차지함

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 28.3% 성장하였고 전분기대비 2.9% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 122로 양호함

□ 고용부문

◉ 게임산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 95,908명이며 상장사 고용 비중은 11.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 8.7% 증가하였고 전분기대비 1.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 112로 양호함

□ 게임산업 2011년 4분기 전망

◉ 게임산업 '11년 4분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(115)는 3분기와 유사할 것으로 예상됨

- "지스타 2011"에서 파악된 최근 게임산업 트렌드는 기존 온라인게임 뿐만 아니라 스마트 게임 등 다양한 플랫폼에 기반한 신작 게임 제작 및 출시가

뚜렷하게 나타남

※ 지스타에서 선보인 신작 스마트게임은 넥슨모바일(“아틀란티카S", "컴뱃암즈 좀비”), 위메이드엔터테인먼트(“히어로스퀘어”, “카우스&디펜스”), 컴투스(“홈런배틀2”), NHN(“런앤히트”) 등을 선보임

※ 높아진 지스타의 국제적 위상은 실질적인 해외 바이어의 참여 증가로 국내의 게임개발사들에게는 수출 확대에 큰 기회를 제공하고 있음

- 국내 오픈마켓 관련 법안 미비에 따른 문제점이 해소됨으로 구글과 애플 등 오픈마켓이 재개설되어 국내 게임 개발업체들의 시장진입 기회가 확대되어 매출증대가 전망됨

※ 제이씨엔터테인먼트 “룰 더 스카이”, 아이프리스튜디오 및 Njoius “엠로스워”, NHN "런앤히트“ 등은 국내 부분유료화 수익을 바탕으로 오픈마켓시장에서 선전하고 있음

- 11월 20일 셧다운제 시행에 따른 일부 인기 있는 온라인게임이 청소년들의 이용제한으로 매출 증가세에 저해할 가능성이 있으며, 이와 관련 서버 등 제반관리 비용 증가 우려가 있어 중소형 개발사들에게 경영 부담 확대가 예상됨

- 오픈마켓의 재개설은 중소형 업체를 중심으로 매출 증대기반의 확보가 가능하며, 이를 바탕으로 다양한 장르의 게임 제작이 이루어져 해외 시장 개척이 용이해짐

- 중국 등 해외 유력 게임 기업들의 국내 진출이 활발해 짐에 따라 투자 및 매출 증대에 기여할 것으로 전망됨

◉ 게임산업 ’11년 4분기 고용CBI는 105로 다소 호전될 것으로 예상됨

- ’11년 1분기에 이어 지속적으로 대작 온라인게임 뿐만아니라, 오픈마켓 재개설에 따른 스마트게임 제작 증대와 1인 개발자 및 중소형 개발사의 관련 인력 수요가 증가할 것으로 전망됨

※ 넥슨, 네오위즈게임즈, 엔씨소프트 등 국내 20여개 업체가 지스타내 채용박람회에 참여하는 등 관련 인력 확보를 강화하고 있음

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 출판 및 만화산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 5조 2,098억원이며 만화는 약 1,903억원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 10.8%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 8.5% 증가하였으나 전분기대비 7.2% 상승하였음. '11년 3분기 매출CBI 결과 출판과 만화는 각각 93, 88로 약간 부진한 상황임.

◉ 출판 및 만화산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 836억원, 만화가 32억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 1.7%임

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 111.3% 증가하였고 전분기대비 3.8% 하락하였으며, 수출CBI는 출판 92, 만화 85로 다소 부진함

□ 고용부문

◉ 출판/만화산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 211,254명이며 상장사 고용 비중은 3.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 6.9%로 증가하였고 전분기대비 0.3% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 91이며 만화 87로 부진함

□ 출판/만화산업 2011년 4분기 전망

◉ 출판/만화산업 '11년 4분기 매출CBI는 각각 93, 91이며, 수출CBI는 각각 91, 81로 부진할 것으로 예상됨

- 패러다임 변화에 따라 학습지시장의 디지털학습콘텐츠화는 가속화 되고 있으며, 이는 온오프라인 학습 프로그램의 선순환 역할을 하고 있어 학습지시

장의 침체를 보완하고 있음

※ 교원과 재능교육은 온오프라인 모델을 접목한 인터넷 강의 및 공부방 등 신규 시장에 진출하는 등 향후 이러닝 등 스마트 교육 트렌드에 부합한 사업을 준비중임

- 스마트패드 보급확대로 전자책 이용 경험 소비자들이 확대됨에 따라 향후 전자책 구매가능성도 증가할 것으로 전망됨

※ 교보문고가 퀄컴과 협력해 "교보 e북리더"를 출시하였으며, 교보문고의 2011년 상반기 전자책 매출이 전년동기대비 730% 가량 증가

- 전반적인 출판산업의 침체에도 불구하고 e-book시장의 확대는 제작비용 절감을 통해 유통효율화를 이루어 출판사와 유통사에게 매출증대 기회 요인으로 작용할 것으로 기대됨

※ 교보문고는 약 9만 3,000종의 전자책을 확보하고 있으며, 기존 종이 책 가격의 50%~60% 수준으로 판매하고 있음

※ 이러한 현상은 최근 베스트셀러 10위 중 4권은 전자책으로 출판되는 상황임

- 전자책의 수요 증가에 따라 종이 만화책 대체제로 전자책 형태로 출판이 증대되고 있는 추세임

※ 네이버인기 웹툰 중 하나인 "노블레스"가 드림북스를 통해 전자책으로 출판됨

- 광고와 결합한 신규 웹툰의 등장 등 관련시장의 성장이 지속적으로 이루어지고 있는데 이는 웹툰의 포털내 영향력을 반영한 것이며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상됨

※ 네이버웹툰의 주간 페이지뷰가 2억 2천만 건에 이르러 네이버의 메인 서비스인 메일, 카페와 유사한 수치까지 증가함

※ 광고와 결합한 웹툰(브랜드 웹툰)은 김규삼의 "attention please" 등이 있음

- 국내에서 검증받은 학습만화의 영문판이 제작되어 수출계약이 체결되는 등 국내 학습만화의 해외 시장 진출이 활성화 될 것으로 전망됨

※ 학습만화 "Why?" 시리즈는 다국적 출판그룹 맥그로힐사와 수출 계약을 체결함

◉ 출판/만화산업 '11년 4분기 고용CBI는 각각 93, 89로 부진할 것으로 예상됨

- 출판/만화산업의 종이 출판관련 인력수요는 정체될 것으로 전망되나, 전자책 제작 및 유통관련 인력 수요는 다소 증가할 것으로 전망됨

- 웹툰의 시장 증대는 스토리작가와 만화작가의 역할분담이 구별되고 다양한 콘텐츠(전자만화책 등)로 확대됨에 따라 관련 인력 증가 예상됨

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 음악산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 9,802억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 17.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면,'11년 3분기 전년동기대비 14.8% 증가하였고 전분기대비 12.2% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 104로 나타남

◉ 음악산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 593억원이며 상장사 수출액 비중은 28.7%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 48.1% 증가하였으나 전분기대비 57.6% 증가하였으며, CBI 분석 결과 3분기 93으로 다소 부진을 보임

□ 고용부문

◉ 음악산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 78,073명이며 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 2.2% 증가하였고 전분기대비 12.9% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 104로 나타남

□ 음악산업 2011년 4분기 전망

◉ 음악산업 '11년 4분기 매출CBI는 104로 호조, 수출CBI 98로 호조될 것으로 예상됨

- SM, JYP, YG엔터테인먼트 등 국내 주요 기획사를 중심으로 소속 가수가 동시 공연을 통한 해외 인지도 제고 및 매출 증대에 기여하고 있으며, 이러한 추세는 당분간 지속될 것으로 전망됨

  ※ 2011년 6월 SM타운 파리 공연으로 소녀시대는 현지에서 정식앨범을 발매하는 등 유럽진출이 가속화 되고 있음

- 스마트기기 확대 및 음악관련 다양한 앱의 출시에 따라 소비자들의 접근성 및 편리성 증대로 인해 음원관련 매출액 확대가 예상됨.

  ※ YG엔터텐인먼트는 '11년 11월에 상장하는 등 대형화 되고 있으며, 또한 SM, JYP, YG엔터테인먼트가 음원유통사(KT 뮤직)를 인수하는 등 음원사업에 역량 집중

- '11년 1분기에 발생한 일본 대지진 및 원전사고로 인해 일본 내의 주요 공연들이 취소되었으나, '11년 3분기부터는 이러한 공연들이 재개될 것으로 전망됨

- 국내에서 흥행에 성공한 대형 뮤지컬을 중심으로 아시아권(중국, 일본 등)의 현지화가 성공적으로 이루어지는 등 뮤지컬의 해외 진출 확대가 지속될 것으로 예상됨

  ※ 맘마미아는 지난 7월 8일부터 상하이 공연에서의 성공을 바탕으로 베이징 등 중국 공연시장에서 선전을 하고 있음

- 대형 뮤지컬 공연 뿐만 아니라 중소 규모의 뮤지컬 제작 및 공연이 가능한 뮤지컬 전용극장 개설로 다양한 장르의 완성도 높은 공연이 증가할 것으로 전망됨

  ※ 중소규모 뮤지컬 공연인 "셜록홈즈"는 한국뮤지컬대상 시상식에서 최우수작품상과 작곡상, 극복상을 수상함

◉ 음악산업 '11년 4분기 고용CBI는 104로 호조될 것으로 예상됨

- 음악산업은 음원수요 증가와 공연 제작 수 증가에 따라 관련 인력 수요가 증가할 것으로 전망됨

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 1,842억원이며 방송영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 8.0%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 33.8% 성장하였고 전분기대비 2.5% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 99로 호조임

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 55억원이며 상장사 수출액 비중은 27.8%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 159.5% 성장하였고 전분기대비 1.0% 감소하였으며, CBI 분석 결과 100으로 호조임

□ 고용부문

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 4,682명이며 상장사 고용 비중은 1.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 13.0%로 증가하였고 전분기대비 1.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 102로 나타남

□ 방송영상독립제작사 2011년 4분기 전망

◉ 방송영상독립제작사 '11년 4분기 매출CBI는 101, 수출CBI 96으로 호조를 나타낼 것으로 예상됨

- '11년 12월 1일 개국한 종합편성채널과 보도채널 및 지상파 방영시간 확대로 다큐, 애니메이션, 드라마 등 양질의 방송 콘텐츠 수요가 증대됨에 따라 방송영상독립제작사를 중심으로 매출액 증대가 전망됨

- 과거 방송사 중심의 영상 제작에서 벗어난 일부 방송영상독립제작사들은 기획 단계부터 방송사와의 판권배분 및 유통에 이르기 까지 갖는 수익모델을

통해 매출 증대가 예상됨

※ IHQ가 제작한 "뿌리깊은 나무"는 과거 1, 2차 저작권 대부분을 방송사가 소유했지만, 해외 수입의 경우 제작사 수입 비중이 기존 보다 상당히 개선됨

◉ 방송영상독립제작사 '11년 4분기 고용CBI는 102로 호전될 것으로 예상됨

– 종합편성채널(보도채널 등) 및 지상파 방영시간 확대로 방송콘텐츠 제작편수가 증대될 것으로 예상되며, 제작인력 중심으로 수요가 증가될 것으로 전망됨

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 영화산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 8,996억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 31.2%를 차지하는 것으로 나타남

– 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 45.5% 증가하였고 전분기대비 30.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 82로 매우 부진한 상황임

◉ 영화산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 92억원이며 상장사 수출액 비중은 54.9%를 차지하는 것으로 나타남

– 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 126.3% 증가하였고 전분기대비 7.0% 상승하였으나, CBI 분석 결과 67로 매우 부진함

□ 고용부문

◉ 영화산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 29,436명이며 상장사 고용 비중은 5.0%를 차지하는 것으로 나타남

– 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 26.0% 증가하였고 전분기대비 10.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 71로 매우 부진

□ 영화산업 2011년 4분기 전망

◉ 영화산업 '11년 4분기 매출CBI는 86, 수출CBI는 73으로 매우 부진할 것으로 예상됨

- 관객수의 증가세가 주춤한 가운데에서도 일부 한국영화의 흥행에 힘입어 국내 영화 점유율은 다소 상승해 일부 국내 영화 제작사 매출증대가 전망됨

※ "도가니", "의뢰인", "완득이", "오직 그대만" 등 일부 국내 영화 흥행에 성공

- 일부 외국 블록버스터의 흥행 및 개봉예정작들이 연말, 설연휴 등 성수기와 맞물려 관객수 증가해 대형 극장 등 유통업체들의 매출 증대가 예상됨

※ "삼총사 3D", "리얼스틸", "미션임파서블4" 등의 흥행 및 개보예정작이 극장매출 확대에 기여

- 국내 흥행작 중심으로 수출은 아시아 등 일부지역에 발생하고 있으나, 전반적으로 수출효과가 기대에 미치지 못하고 있는 실정임

※ CJ E&M에서 배급한 "아저씨"는 일본과 중국에 수출되어 '11년 9월 개봉 했으며, "헬로우고스트"는 12월에 개봉할 예정임. "최종병기 활"은 미주지역에 개봉함

- 일부 영화 연출자의 해외진출 시도는 이루어지고 있으나 영화콘텐츠의 수출은 부진한 상황이며, 국내에 제작된 영화 수출 한계성 극복이 어려울 것으로 전망됨

◉ 영화산업 '11년 4분기 고용CBI는 77로 부진할 것으로 예상됨

- 일부 멀티플렉스 등 극장 유통사를 중심으로 고용창출은 이루어지고 있으나, 제작의 경우 투자 리스크 확대로 신규 인력 수요는 정체될 것으로 전망됨

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 광고산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 8,169억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 31.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 137.8% 증가하였

으며 전분기대비 5.4% 증가하였으며 CBI 분석 결과 3분기 112로 호조세를 나타냄

□ 고용부문

◉ 광고산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 5,309명이며 상장사 고용 비중은 26.8%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 13.7% 증가하였고 전분기대비 1.9% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 110으로 호조임

□ 광고산업 2011년 4분기 전망

◉ 광고산업 '11년 4분기 매출CBI는 109, 수출CBI 102로 호조를 보일 것으로 예상됨

- '10년부터 이어진 국내 대기업 위주의 경기 상승세와 미국, 중국 등 주요 국가의 경기 회복에 따라 국내 및 국외의 마케팅비용 확대 등이 광고산업에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망되어 매출 호조세는 이어질 것임
- 기업의 마케팅 비용 증가는 오는 '11년 12월에 종합편성채널 및 보도채널 개국과 맞물려 대기업 계열 광고대행사들을 중심으로 매출 증가가 전망됨

◉ 광고산업 '11년 4분기 고용CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 광고산업의 매출액 증가에 따라 광고대행사 및 광고제작사를 중심으로 인력 수요가 증가될 것으로 전망됨
- 스마트기기 보급확대에 따른 다양한 광고매체의 수요 증가로 중소형 광고관련 사업 참여 기회가 확대돼 고용 증대가 예상됨

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,416억원이며 캐릭터 산업은 1조 7,736억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 6.6%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 3.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 10.5% 성장하였으며 전분기대비 5.6% 하락하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 3분기 107로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 3분기 115로 양호함

◉ 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 383억원이며 캐릭터는 약 1,057억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.9%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 17.0%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 12.2% 하락하였고 전분기대비 8.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 애니메이션은 101, 캐릭터는 123으로 나타남

□ 고용부문

◉ 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,593명, 캐릭터는 25,663명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.0%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 0.0% 이고 전분기대비 2.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션 98이며 캐릭터 99로 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 4분기 전망

◉ 애니메이션/캐릭터산업 4분기 매출CBI는 각각 113, 111, 수출CBI 114, 129로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 국내외적으로 경쟁력을 보유한 "뽀로로", "로보카폴리", "방귀대장 뿡뿡이", "캐니멀" 등 국산 캐릭터를 이용한 봉제인형, 로봇, 플라스틱 완구 등 어린이 수요에 부응한 다양한 상품 출시 및 판매로 매출 상승이 이루어지고 있음

  ※ 2011년 11월에 개최된 "2011 서울 토이앤 게임쇼"에서 새로운 신규 완구 캐릭터가 선보임 (손오공 "쥬블스", 오로라월드 "유후와 친구들" 등)

- 국내 캐릭터상품의 수출 증대가 활발히 이루어지고 있으며, 특히 미국, 유럽 등 주력시장 뿐만 아니라, 중국 및 인도 등 신흥시장으로 수요가 점진적으로 증대 될 것으로 전망됨

  ※ 국내 선도 완구업체인 오로라월드는 해외 대형 완구업체 인수를 추진하고 있으며, 이는 다양한 해외 수요 부응 및 브랜드 이미지 제고를 위해 해외 시장 개척을 진행 하고 있음

- 완성도 높은 국내 애니메이션의 해외 수출이 활발히 이루어지고 있으며, 특히 기획단계부터 저연령층을 목표로한 스토리와 캐릭터로 제작된 애니메이션의 선호도가 증대되고 있는 상황임

  ※ "캐니멀"은 지난 3월 첫 방송해 동시간대 시청률 1위를 달성했으며 11월 27일 싱가포르, 필리핀 등 아시아 14개국에서 일제히 방송함

- 국내 극장애니메이션 최초로 220만 관객을 돌파한 "마당을 나온 암탉"이 2011년 11월 2일부터 9일까지 열린 "아메리칸 필름마켓"에서 이탈리아 등 유럽 각국과 브라질 등을 포함해 40여 국가에 판매되는 성과를 거둠

  ※ 중국에서 개봉한 이후 약 400만 위안(한화 약 8억원)의 수입을 달성함

- 국내 TV 애니메이션 성공작 출현에 따른 국내 방송사들의 직접제작 투자로 해외 시장 진출 기회가 확대될 것으로 전망됨

  ※ "똑딱하우스"는 한국 애니메이션 최초로 미국 케이블 TV 어린이 전문방송사인 "닉켈로디온"과 방영계약을 맺음

- 전 세계적인 3D 애니메이션 수요 증가로 국내 애니메이션 제작업체들도 3D 기술에 기반한 작품 제작을 증대하고 있는 상황임

◉ 애니메이션/캐릭터산업 '11년 4분기 고용CBI는 각각 104, 99로 호조

- 애니메이션산업은 국내외 시장 환경이 개선됨에 따라 국내 애니메이션의 작품 수요가 증대되고 있으며, 이로 인한 기획 및 제작 부분의 인력 수요가 확대될 것으로 전망됨.
- 캐릭터산업은 해외 시장 확대에 따라 기존 기획 및 제작 인력의 수요뿐 아니라 산업이해도가 높은 해외 마케팅 인력의 필요성이 증대될 것으로 예상됨

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 지식정보산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 188억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 42.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 37.0% 성장하였고 전분기대비 3.9% 상승하였으며, 지식정보산업의 CBI 분석 결과 3분기 116으로 양호함

◉ 지식정보산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,163억원이며 상장사 수출은 없는 것으로 나타남

- CBI 분석 결과 100으로 호조임

□ 고용부문

◉ 지식정보산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 50,148명이며 상장사 고용 비중은 15.1%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 9.8% 증가하였고 전분기대비 0.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 105으로 양호함

□ 지식정보산업 2011년 4분기 전망

◉ 지식정보산업 '11년 4분기 매출CBI는 118, 수출CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 온라인광고의 지속적인 성장세와 더불어 국내 스마트폰 가입자(약 2,000만명)가 폭발적으로 증대되는 가운데 기존 포털업체들도 디스플레이 및 검색광고와 함께 N스크린 및 클라우드 서비스 등 모바일과 접목한 킬러콘텐츠 확보 및 개발이 가속화 되어 매출액 증대는 지속될 것으로 전망됨
- e-learning과 에듀테인먼트 업체들은 스마트기기 보급확대에 따라 기존 국내 시장과 더불어 해외(베트남 등) 진출이 확대되고 있으며, 특히 고무적인 것은 미주지역 시장 진출 가능성이 제고되어 향후 차별화된 콘텐츠 개발 및 확보가 될 경우 매출 증대가 큰 폭으로 증가할 것으로 예상됨
- 스마트기기 보급확대에 따라 어린이의 기존 교재시장과 더불어 멀티미디어에 기반한 교육용 교재 신규 시장의 창출이 가능하여 e-leaning업체들을 중심으로 다각적인 수익 증대가 전망됨

  ※ 웅진씽크빅은 온라인과 오프라인이 결합한 '씽크U'를 개발하여 '글로벌 스마트 에듀케이션' 비젼을 달성하기 위한 플랫폼 및 콘텐츠 개발 모색

- 통신사 등 모바일 플랫폼 사업자들의 이러닝 시장 진출이 본격적으로 이루어지고 있으며, 이에 따라 양질의 콘텐츠 확보 경쟁이 치열해질 것으로 전망됨

◉ 지식정보산업 '11년 4분기 고용CBI는 107로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 비용대비 효과가 높은 온라인 광고 및 검색의 수요 증가세는 지속적으로 확대될 것으로 전망되며, 이와 관련된 콘텐츠 개발 등 관련 인력수요가 증대될 것으로 예상됨
- e-learning 및 에듀테인먼트관련 양질의 콘텐츠 수요 증가에 따라 콘텐츠 제작인력을 중심으로 고용 창출 및 확대가 예상됨

부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록Ⅰ-1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2010년				2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
게임	20	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	7	7	7	7	7	7
출판	8	8	8	8	9	9	9
방송	19	19	20	21	22	22	22
광고	4	4	4	4	4	4	4
영화	8	8	8	8	9	9	9
음악	10	10	10	10	10	10	10
애니/캐릭터	6	6	6	6	6	5	5
합계	82	82	83	84	87	86	86

□ 게임

〈표 부록Ⅰ-2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	109,248.9	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	73,607.3	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	14,463.9	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	1,068.1	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	4170.0	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	3,458.5	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	1,013.8	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	2,737.7	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	674.2	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	2,789.0	국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	235.7	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	429.3	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	841.5	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	3,606.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	482.1	온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	732.8	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	와이앤케이코리아	233.8	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	3,893.7	모바일 게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	4,914.0	온라인 게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	15,304.6	온라인 게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 Ⅰ-3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	109,248.9	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	19,244.2	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK컴즈	7,981.8	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,373.6	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	2,313.3	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	1,091.3	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
72870	메가스터디	7,621.5	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판

자료: KRX, 각사
주: 시가총액은 '11년 9월 30일 기준

□ 출판

〈표 부록 Ⅰ-4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
95720	웅진씽크빅	4,196.8	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,133.0	교육 출판 및 학원사업, 잔집 및 도서 출판
35080	인터파크	2,810.9	온라인 출판 유통
100220	비상교육	1,108.4	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	예스24	584.8	온라인 출판 유통
53290	능률교육	495.5	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	474.5	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	898.3	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨쳐	158.4	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료: KRX, 각사
주: 시가총액은 '11년 9월 30일 기준

□ 방송

〈표 부록 Ⅰ-5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	16,345.1	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS (유)	6,744.3	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	6,169.4	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	7,021.9	TV 및 온라인 홈쇼핑
43890	한빛방송	2,834.9	방송수입, 광고수입, 초고속인터넷
40300	YTN	1,440.6	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	3,550.7	컨텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시
33130	디지틀조선	1076.3	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	516.4	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
35210	티브로드도봉강북방송	678.9	케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스
52220	IMBC	1173.0	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
68050	팬엔터테인먼트	184.9	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST및 음반 제작
47820	초록뱀	439.3	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	334.1	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	케이티스카이라이프	15,158.0	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	966.5	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	563.0	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	777.4	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	16,680.0	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	375.2	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	나우콤	468.0	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	15,304.6	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 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)	21,455.2	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R (유)	1,449.7	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴 (유)	229.2	㈜보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	244.5	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 기준
주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 Ⅰ-7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
79160	CJ CGV (유)	4,907.0	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
40740	아인스M&M	115.5	일반영화및 비디오 제작, DVD 및 CD 제조 판매
86980	미디어플렉스	499.6	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
3560	IHQ	1,431.9	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
54780	키이스트	442.6	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	222.0	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	121.1	영화관 운영
036420	제이콘텐트리	3,733.6	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	15,304.6	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 기준
주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

□ 음악

〈표 부록 Ⅰ-8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
64260	다날	1,037.7	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	3,566.1	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	2,029.1	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	에스엠	7,647.5	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	330.3	온라인 음악서비스, 휴대폰 컨텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	577.5	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	741.2	음악 컨텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	509.7	음반 유통, DVD 유통, 영상 컨텐츠 서비스
130960	CJ E&M	15,304.6	음악 컨텐츠 제작 및 유통, 공연사업
35900	JYP엔터테인먼트	1,176.1	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 기준
주: 2. (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	532.2	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	385.6	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	362.4	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이센싱
39830	오로라월드	367.0	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	249.6	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 9월 30일 기준
주: 2. (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록Ⅱ-1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)								
	2010년				2010년 합계	2011년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 전년동기
출 판	5,349,682	5,202,187	5,298,572	5,393,357	21,243,798	5,392,883	5,187,922	5,209,813	-1.7%
	-	-2.8%	1.9%	1.8%		0.0%	-3.8%	0.4%	
만 화	184,250	175,818	186,511	195,368	741,947	192,041	184,641	190,378	2.1%
	-	-4.6%	6.1%	4.7%		-1.7%	-3.9%	3.1%	
음 악	653,989	714,310	764,468	826,376	2,959,143	854,312	953,338	980,201	28.2%
	-	9.2%	7.0%	8.1%		3.4%	11.6%	2.8%	
게 임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,158,654	2,325,115	2,310,021	24.7%
	-	-4.5%	3.9%	4.3%		11.8%	7.7%	-0.6%	
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	899,630	4.2%
	-	-6.1%	6.8%	-7.2%		1.1%	1.8%	9.2%	
애니메이션	108,709	115,085	149,601	141,004	514,399	136,602	152,525	141,607	-5.3%
	-	5.9%	30.0%	-5.7%		-3.1%	11.7%	-7.2%	
방 송	2,609,835	2,609,835	2,609,835	2,609,835	10,439,341	3,001,310	3,427,496	3,342,612	28.1%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		15.0%	14.2%	-2.5%	
방송영상 독립제작사	174,054	180,921	179,191	202,926	737,092	220,783	198,926	184,227	2.8%
	-	3.9%	-1.0%	13.2%		8.8%	-9.9%	-7.4%	
광 고	2,329,547	2,329,547	2,329,547	2,329,547	9,318,188	2,562,567	2,953,831	3,036,538	30.3%
	-	0.0%	0.0%	0.0%		10.0%	15.3%	2.8%	
캐릭터	1,323,436	1,351,590	1,570,865	1,651,006	5,896,897	1,660,930	1,837,760	1,773,677	12.9%
	-	2.1%	16.2%	5.1%		0.6%	10.6%	-3.5%	
지식정보	1,436,530	1,445,304	1,662,313	1,659,980	6,204,127	1,886,998	1,980,855	2,018,875	21.4%
	-	0.6%	15.0%	-0.1%		13.7%	5.0%	1.9%	
콘텐츠솔루션	501,698	535,911	573,835	584,788	2,196,232	629,817	694,058	728,334	26.9%
	-	6.8%	7.1%	1.9%		7.7%	10.2%	4.9%	
합계	17,399,441	17,251,509	18,040,156	18,326,255	71,017,362	19,506,772	20,720,656	20,815,913	15.4%
	-	-0.9%	4.6%	1.6%		6.4%	6.2%	0.5%	

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 종사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)							
	2010년				2011년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기대비)
출 판	205,510	204,603	204,779	203,226	201,181	201,339	200,848	-1.9%
	-	-0.4%	0.1%	-0.8%	-1.0%	0.1%	-0.2%	
만 화	10,770	10,787	10,812	10,779	10,645	10,478	10,406	-3.8%
	-	0.2%	0.2%	-0.3%	-1.2%	-1.6%	-0.7%	
음 악	75,958	76,514	76,538	76,654	77,312	77,775	78,073	2.0%
	-	0.7%	0.0%	0.2%	0.9%	0.6%	0.4%	
게 임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	95,908	1.1%
	-	2.0%	0.7%	0.2%	0.4%	0.2%	0.3%	
영 화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	29,436	0.4%
	-	-0.7%	0.3%	-0.6%	0.7%	-0.6%	0.9%	
애니메이션	4,098	4,218	4,322	4,349	4,414	4,507	4,593	6.3%
	-	2.9%	2.5%	0.6%	1.5%	2.1%	1.9%	
방 송	29,408	29,408	29,408	29,408	32,642	33,698	33,422	13.6%
	-	0.0%	0.0%	0.0%	11.0%	3.2%	-0.8%	
방송영상 독립제작사	4,715	4,800	4,764	4,706	4,711	4,697	4,682	-1.7%
	-	1.8%	-0.8%	-1.2%	0.1%	-0.3%	-0.3%	
광 고	32,168	32,271	32,242	33,205	35,426	36,745	37,652	16.8%
	-	0.3%	-0.1%	3.0%	6.7%	3.7%	2.5%	
캐릭터	23,851	24,237	24,417	25,102	25,157	25,592	25,663	5.1%
	-	1.6%	0.7%	2.8%	0.2%	1.7%	0.3%	
지식정보	48,038	48,507	48,539	48,226	48,940	50,058	50,148	3.3%
	-	1.0%	0.1%	-0.6%	1.5%	2.3%	0.2%	
콘텐츠솔루션	17,838	17,955	18,044	18,384	18,641	19,163	19,283	6.9%
	-	0.7%	0.5%	1.9%	1.4%	2.8%	0.6%	
합계	574,044	576,654	578,003	578,130	583,771	588,820	590,114	2.1%
	-	0.5%	0.2%	0.0%	1.0%	0.9%	0.2%	

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

〈표 부록 II-3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액 (백만원)								
	2010년				2010년 합계	2011년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기대비)
출 판	127,525	140,808	72,163	73,307	413,803	45,698	112,705	83,624	15.9%
	–	10.4%	-48.8%	1.6%		-37.7%	146.6%	-25.8%	
만 화	–	–	3,825	5,602	9,427	4,588	5,010	3,268	-14.6%
	–	–	–	46.5%		-18.1%	9.2%	-34.8%	
음 악	21,736	24,254	20,949	29,334	96,273	32,033	43,405	59,322	183.2%
	–	11.6%	-13.6%	40.0%		9.2%	35.5%	36.7%	
게 임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	619,751	33.1%
	–	3.5%	2.6%	7.2%		17.5%	3.3%	2.3%	
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	9,237	123.9%
	–	-24.2%	4.0%	10.6%		1.7%	87.5%	6.2%	
애니메이션	22,116	25,854	29,938	34,049	111,957	34,185	38,458	38,315	28.0%
	–	16.9%	15.8%	13.7%		0.4%	12.5%	-0.4%	
방 송	62,000	62,000	62,000	62,000	248,002	63,240	63,683	63,117	1.8%
	–	0.0%	0.0%	0.0%		2.0%	0.7%	-0.9%	
방송영상 독립제작사	1,168	2,737	5,878	6,047	15,830	5,364	5,632	5,537	-5.8%
	–	134.3%	114.8%	2.9%		-11.3%	5.0%	-1.7%	
광 고	26,921	26,921	26,921	26,921	107,684	28,426	30,319	30,683	14.0%
	–	0.0%	0.0%	0.0%		5.6%	6.7%	1.2%	
캐릭터	72,857	75,100	84,071	87,479	319,507	90,453	102,755	105,732	25.8%
	–	3.1%	11.9%	4.1%		3.4%	13.6%	2.9%	
지식정보	95,169	99,524	113,637	111,718	420,048	114,846	115,635	116,327	2.4%
	–	4.6%	14.2%	-1.7%		2.8%	0.7%	0.6%	
콘텐츠솔루션	34,896	32,044	33,432	34,317	134,689	37,439	40,921	42,328	26.6%
	–	-8.2%	4.3%	2.6%		9.1%	9.3%	3.4%	
합계	907,998	947,073	922,694	974,418	3,752,185	1,047,432	1,173,108	1,177,241	27.6%
	–	4.3%	-2.6%	5.6%		7.5%	12.0%	0.4%	

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감　　수　이동욱 (전략정책 본부장), 노준석 (산업분석팀 팀장)

책임집필　김은정 (산업분석팀 선임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 팀장 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인　이 재 웅

발 행 일　2011년 12월 08일

발 행 처　한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-110-5　　가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(http://www.kocca.kr)의 〈콘텐츠지식/산업동향/콘텐츠산업통계정보〉에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시길 바랍니다.

(문의) 산업분석팀 김은정 (02-3153-3021/ejkim@kocca.kr)

산업분석팀 유은영 (02-3153-3022/eyyoo@kocca.kr)