

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이¹⁾

- 2010년 4분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 0.6% 증가하였고, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 3.2%, 4.7%로 증가
- '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 전년 동기 대비 6.5%, 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.6% 증가
 - 전체 서비스업 생산 '10년 4분기 전년 동기대비 5.2% 증가
 - * '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.9(4.1%), 서비스업생산지수 129.5(3.5%), 136.9(5.7%) 기록. '10년 4분기 콘텐츠산업생산지수는 전년동기대비 0.6% 증가하여 122.4, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 5.2% 증가하여 141.5 기록. 3분기는 콘텐츠산업이 견실한 성장을 보이다가 4분기에 이르러 다소 정체적 증가
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 전년동기대비 2.6%, 1.9%, 0.9%, 2.2%, 3.2%로 성장세를 유지
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '09년 4분기에서 '10년 1분기까지 전년동기대비 -1.4%, -1.1%로 감소되다가 2분기부터 회복되면서 4분기에 이르러 4.7% 성장

1) <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 1분기~ '10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년					2010년				
	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2009 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)
콘텐츠산업	114.5 (0.2%) (0.2%)	119.4 (4.3%) (4.5%)	124.2 (4.0%) (4.2%)	121.7 (-2.0%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.2 (-2.6%) (1.5%)	131.6 (8.5%) (5.9%)	122.4 (-7.0%) (0.6%)	124.9 (4.1%)
콘텐츠제작업	111.6 (-2.9%) (-0.1%)	114.8 (2.9%) (4.8%)	132.3 (15.3%) (5.3%)	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	115.6 (-10.4%) (0.8%)	144.4 (24.9%) (9.1%)	120.4 (-16.6%) (-7.1%)	127.4 (4.5%)
콘텐츠도매업	113.0 (4.7%) (2.3%)	119.8 (6.0%) (6.9%)	113.0 (-5.6%) (4.6%)	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.9 (1.4%) (4.2%)	122.0 (-2.3%) (7.9%)	124.7 (2.2%) (5.4%)	123.7 (6.6%)
콘텐츠소매업	112.4 (1.5%) (4.3%)	121.5 (8.1%) (4.3%)	119.2 (-1.9%) (3.7%)	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.2 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.9%) (4.1%)	117.8 (-5.0%) (3.6%)	121.4 (4.1%)
콘텐츠임대업	108.9 (-3.5%) (-4.7%)	112.6 (3.4%) (2.6%)	113.3 (0.6%) (4.0%)	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%)	116.3 (0.0%) (0.3%)	115.5 (2.4%)
콘텐츠서비스업	126.8 (1.5%) (-0.3%)	128.4 (1.3%) (4.1%)	143.2 (11.6%) (3.3%)	130.9 (-8.6%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.2 (-8.9%) (-2.4%)	151.1 (20.6%) (5.5%)	132.6 (-12.2%) (1.3%)	136.6 (3.0%)
오프라인 서비스업	109.4 (7.5%) (1.7%)	108.6 (-0.7%) (4.4%)	131.9 (21.5%) (4.6%)	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	107.3 (-14.3%) (-1.2%)	144.1 (34.3%) (9.3%)	107.1 (-25.7%) (-9.8%)	120.9 (3.2%)
온라인 서비스업	144.1 (-2.6%) (-1.8%)	148.1 (2.8%) (3.8%)	154.5 (4.3%) (2.3%)	143 (-7.4%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.2 (-4.3%) (-3.3%)	158.1 (10.4%) (2.3%)	158.1 (0.0%) (10.5%)	152.2 (2.8%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업*	110.3 (-10.4%) (-0.7%)	117.5 (6.5%) (2.1%)	115.8 (-1.4%) (2.1%)	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.5 (5.4%) (0.9%)	118.3 (-0.2%) (2.2%)	130.4 (10.2%) (3.2%)	119.9 (2.1%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	104.9 (-10.4%) (3.6%)	121.8 (16.1%) (1.8%)	122.3 (0.4%) (1.2%)	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.3 (19.9%) (2.1%)	124.3 (0.0%) (1.7%)	121.0 (-2.7%) (4.7%)	118.3 (1.9%)
서비스업생산지수	124.0 (-3.7%) (3.3%)	129.7 (4.6%) (4.2%)	130.1 (0.3%) (2.3%)	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.5%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	137.6 (3.4%) (6.1%)	135.3 (-1.7%) (4.0%)	141.5 (4.5%) (5.2%)	136.9 (5.7%)

* 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 '08년 4분기부터 '09년 3분기까지 상승하다가 '09년 4분기 이후부터 등락을 거듭하며 '10년 4분기에는 하락세

- '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 각각 0.2%, 4.3%, 4.0% 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.0% 하락. '10년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 2.3%, -2.6%, 8.5% 등락하다가 4분기에 이르러 -7.0% 하락

- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 3분기까지 등락을 보이다 4분기에 이르러 4.5% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기이후부터 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 등락추세를 보이고 있으며 '10년 4분기는 10.2% 급상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 2분기 및 3분기는 상승하다가 4분기부터 등락을 거듭하다가 4분기에 이르러 -2.7%로 하락

□ 가치사슬 단계별: 콘텐츠산업생산에서 제작업을 제외한 '10년 4분기 전년 동기대비 증가

- 전년동기대비 가장 높은 증가세를 보인 것은 콘텐츠도매(5.4%), 그 다음은 콘텐츠소매업(3.6%)
 - 콘텐츠서비스업은 '10년 4분기 전년동기대비 1.3% 상승했으며, 이중 온라인서비스업이 10.5%로 상승을 주도
 - '10년의 경우 거시지표의 호조 및 스마트폰, 태블릿PC 등 새로운 디바이스의 등장으로 콘텐츠산업 생산 및 수요가 지속적으로 상승할 것으로 예상되나 급격한 물가상승 등 불안요소가 산재
 - ※ '09년 3분기이후 지속적인 경기상승으로 임대 등의 소비패턴에서 직접 소비패턴과 다양한 콘텐츠 수요로 전환 및 급속한 증대가 예상됨.
 - 콘텐츠제작업은 '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 하락하다가 3분기에 24.9%로 급격히 상승이후 4분기에 -16.6% 급격히 하락
 - 콘텐츠도매업은 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락한 이후 '10년 2분기까지 상승하다가 3분기에 -2.3%로 잠시 주춤하다가 4분기에 이르러 2.2% 상승
 - 콘텐츠소매업은 '09년 4분기까지 다소 하락하다가 '10년 1분기 이후부터 등락을 보이며 4분기에 이르러 -5.0% 다소 급격한 하락

- 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 지속 상승하고 있으며 4분기에 이르러 전 분기대비 동일한 상승세를 유지
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 급등락을 거듭하다가, '10년 4분기 전 분기대비 -12.2% 급하락

<표 I-2> '10년 2분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2010년 2분기 - 2010년 4분기								
	2010년 4월	2010년 5월	2010년 6월	2010년 7월	2010년 8월	2010년 9월	2010년10월	2010년11월	2010년12월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업	115.5 (-9.9%) (2.1%)	125.5 (8.7%) (0.7%)	122.6 (-2.3%) (1.8%)	132.8 (8.3%) (4.1%)	134.7 (1.5%) (2.9%)	127.2 (-5.6%) (10.7%)	116.5 (-8.4%) (3.0%)	114.4 (-1.8%) (1.5%)	136.2 (19.0%) (-2.2%)
콘텐츠 제작업	99.7 (-12.0%) (4.7%)	127.5 (27.9%) (-2.7%)	119.6 (-6.2%) (1.4%)	149.5 (25.0%) (8.5%)	162.6 (8.7%) (2.6%)	121.2 (-25.4%) (20.5%)	97.6 (-19.5%) (-6.4%)	105.8 (8.4%) (-6.4%)	157.9 (49.3%) (-7.9%)
콘텐츠 도매업	123.5 (-12.1%) (5.0%)	123.6 (0.0%) (4.0%)	127.5 (3.2%) (3.7%)	126.1 (-1.1%) (7.0%)	119.2 (-5.5%) (8.8%)	120.6 (1.1%) (8.1%)	117.9 (-2.2%) (9.9%)	117.4 (-0.5%) (6.5%)	138.8 (18.3%) (1.0%)
콘텐츠 소매업	127.2 (-13.4%) (2.3%)	125.5 (-1.4%) (2.4%)	122.9 (-2.0%) (4.6%)	124.2 (1.1%) (3.1%)	116.3 (-6.4%) (4.0%)	131.7 (13.3%) (5.1%)	128.9 (-2.1%) (6.6%)	109.1 (-15.4%) (1.5%)	115.4 (5.7%) (2.3%)
콘텐츠 임대업	113.7 (1.2%) (0.7%)	117.2 (3.1%) (4.1%)	114.4 (-2.4%) (2.0%)	115 (0.5%) (0.2%)	117.4 (2.1%) (3.5%)	116.4 (-0.9%) (4.1%)	115.0 (-1.2%) (-0.5%)	117.4 (2.1%) (2.4%)	116.4 (-0.9%) (-0.9%)
콘텐츠 서비스업	113.2 (-11.1%) (-1.9%)	133.8 (18.1%) (-3.3%)	128.7 (-3.8%) (-2.0%)	149.0 (15.8%) (1.5%)	158.1 (6.1%) (-2.0%)	146.2 (-7.5%) (16.5%)	123.0 (-15.9%) (4.7%)	122.4 (-0.5%) (3.6%)	152.4 (24.6%) (-2.9%)
오프라인 서비스업	88.9 (-8.6%) (2.8%)	124.7 (40.3%) (-2.9%)	108.4 (-13.0%) (-2.5%)	145.0 (33.7%) (5.0%)	166.9 (15.1%) (0.5%)	120.6 (-27.7%) (31.7%)	92.9 (-22.9%) (-6.4%)	95.5 (2.7%) (-10.2%)	133.0 (39.3%) (-11.8%)
온라인 서비스업	137.6 (-12.7%) (-4.7%)	142.9 (3.9%) (-3.6%)	149.0 (4.3%) (-1.7%)	153 (2.7%) (-1.6%)	149.3 (-2.4%) (-4.6%)	171.9 (15.1%) (7.8%)	153.0 (-11.0%) (12.8%)	149.3 (-2.4%) (14.8%)	171.9 (15.1%) (5.3%)
출판, 영상, 방송 통신 및 정보서비스업*	114.5 (-4.0%) (-1.3%)	118.3 (3.3%) (2.0%)	122.7 (3.7%) (1.8%)	119.1 (-2.9%) (2.8%)	117 (-1.8%) (4.2%)	118.8 (1.5%) (-0.4%)	118.0 (-0.7%) (2.2%)	123 (4.2%) (4.0%)	150.2 (22.1%) (3.6%)
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업**	120.2 (8.5%) (1.3%)	131.9 (9.7%) (3.5%)	120.8 (-8.4%) (1.3%)	126 (4.3%) (1.1%)	128.9 (2.3%) (3.1%)	118.1 (-8.4%) (0.8%)	132.7 (12.4%) (15.0%)	116.7 (-12.1%) (2.0%)	113.5 (-2.7%) (-2.7%)
서비스업 생산지수	138.5 (-0.4%) (5.6%)	137.2 (-0.9%) (6.3%)	137.2 (0.0%) (6.6%)	135.6 (-1.2%) (4.9%)	134.3 (-1.0%) (6.1%)	136.1 (1.3%) (1.3%)	136.6 (0.4%) (5.3%)	137.3 (0.5%) (6.0%)	150.5 (9.6%) (4.2%)

- 월별: '10년 2분기에서 '10년 4분기 콘텐츠산업생산은 '10년 6월까지 등락을 보이다가 8월(134.7) 고점 이후 11월까지 하락. '10년 12월에 이르러 전월대비 19.0% 급상승했으나 전년동월대비 -2.2% 감소
 - 콘텐츠제작업은 '10년 4월 최저점 이후 등락을 보이고 있지만, 회복세 유지하고 있으며 '10년 12월은 157.9로 8월 수준에 근접
 - 콘텐츠서비스업은 '10년 5월 이후 급등락을 보이고 있으며, 7월 이후는 전월대비 하락추세를 보이다 12월에 이르러 24.6% 급격한 상승
 - 콘텐츠도매업 및 소매업은 '10년 4월 이후 전월대비 하락추세를 보이다 12월에 이르러 전월대비 18.3%, 5.7% 상승. 전년동월대비 성장세 유지
 - 콘텐츠임대업은 '10년 4월 이후 지속적 정체

□ 2010년 4분기 이후 생산변화 전망

- 4분기까지 경기상승이 이어졌으나, '11년 1분기 이후 물가상승 등 국내외 거시경제 불확실성에 따른 콘텐츠산업 지속적 성장의 저해 가능성 존재
 - 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 전년동기대비 6.5%, 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.6% 증가, 이러한 증가 추세는 국내외 불안요소가 저감될 경우 지속 성장 전망
 - ※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 전분기대비 -2.0%, 2.3%, -2.6%, 8.5%, -7.0% 등락을 나타냄.
 - '09년 3분기부터 경기상승에 따라 콘텐츠산업 성장세가 확대되었으나, 물가상승 등 불안요소로 성장 확대에 다소 악영향을 미칠 수 있음
 - ※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 6.0%, 8.1%, 7.2%, 4.5%, 3.9%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있으며 이러한 추세는 '11년 1분기에도 지속될 것으로 예상되나, 불안요소는 상존
 - ※ 경기 동행지수 '09년 3월부터 '10년 8월까지 지속적으로 상승하다가 3분기에 잠시 주춤한 뒤 12월에 이르러 133.1로 상승
 - ※ 경기 선행지수 '09년 1월부터 '10년 1월까지 13개월 연속 상승함. '10년 5월까지 다소 정체를 보이다가 '10년 12월(129.3)은 9월(128.8)에 비해 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)

※ 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)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이²⁾

□ 2010년 4분기 및 연간 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 매출액은 3조5,291억원으로 전년 동기대비 7.1% 성장, 전분기대비 8.8% 상승, '10년 연간 매출액은 약 13조 1,839억원으로 전년대비 11.0% 성장,

- 전분야 4분기 및 연간 매출액은 전년대비 성장

- ※ 음악(19.8%), 애니/캐릭터(19.2%), 방송(12.2%), 인터넷포털(10.4%) 등이 두 자리수의 성장세를 나타냄.
- ※ 게임, 출판, 광고 매출액은 '10년 4분기 전년동기대비 1.7%, 1.6%, 4.4%, 로 상대적으로 낮은 성장을 보임
- ※ '10년 4분기 및 연간 비중 측면에서 게임(22.3%, 23.4%), 출판(18.1%, 18.9%), 방송(24.3%, 23.0%), 인터넷포털(15.4%, 15.6%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 중 각각 80.1% 및 80.9% 차지. 4분기 인터넷포털, 방송, 음악, 애니/캐릭터 전년동기대비 비중이 증대. 게임, 출판, 광고는 비중 약간 감소

- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '09년 4분기는 전분기대비 9.0% 상승 후 등락을 거듭하다가, '10년 4분기에 이르러 8.8% 상승

- 방송, 광고, 애니/캐릭터 '10년 4분기 매출액은 전분기대비 19.5%, 24.2%, 23.5%로 다른 분야에 비해 높은 증가세
- ※ 영화는 '10년 4분기 전분기대비 -10.5% 하락

2) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별(게임(20), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(20), 광고(4), 영화(9), 음악(9), 애니메이션/캐릭터(6))

자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

<표 I-3> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

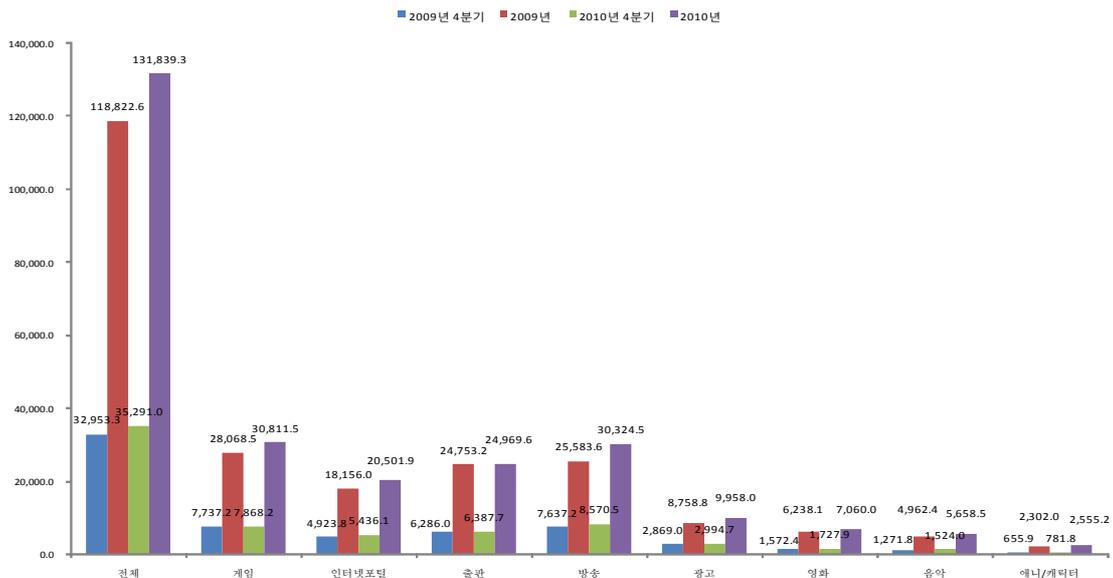
(단위 : 억원)

구분	2009		2010						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	2010년 전년대비
게임	7,737.2 (8.8%)	28,068.5	7,719.8 (-0.2%)	7,570.8 (-1.9%)	7,652.7 (1.1%)	7,868.2 (2.8%)	30,811.5	1.7%	9.8%
인터넷 포털	4,923.8 (14.0%)	18,156.0	4,838.5 (-1.7%)	5,143.5 (6.3%)	5,083.8 (-1.2%)	5,436.1 (6.9%)	20,501.9	10.4%	12.9%
출판	6,286.0 (-1.6%)	24,753.2	6,442.5 (2.5%)	5,975.5 (-7.2%)	6,163.9 (3.2%)	6,387.7 (3.6%)	24,969.6	1.6%	0.9%
방송	7,637.2 (18.3%)	25,583.6	6,604.7 (-13.5%)	7,975.6 (20.8%)	7,173.0 (-10.1%)	8,570.5 (19.5%)	30,324.5	12.2%	18.5%
광고	2,869.0 (21.5%)	8,758.8	1,968.8 (-31.4%)	2,583.3 (31.2%)	2,411.2 (-6.7%)	2,994.7 (24.2%)	9,958.0	4.4%	13.7%
영화	1,572.4 (-9.1%)	6,238.1	1,942.6 (23.5%)	1,458.2 (-24.9%)	1,931.3 (32.4%)	1,727.9 (-10.5%)	7,060.0	9.9%	13.2%
음악	1,271.8 (-6.7%)	4,962.4	1,342.4 (5.6%)	1,415.9 (5.5%)	1,376.2 (-2.8%)	1,524.0 (10.7%)	5,658.5	19.8%	14.0%
애니/ 캐릭터	655.9 (28.8%)	2,302.0	563.9 (-14.0%)	576.5 (2.2%)	633.0 (9.8%)	781.8 (23.5%)	2,555.2	19.2%	11.0%
합계	32,953.3 (9.0%)	118,822.6	31,423.2 (-4.6%)	32,699.3 (4.1%)	32,425.8 (-0.8%)	35,291.0 (8.8%)	131,839.3	7.1%	11.0%

- 1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
- 2) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외

<그림 I-1> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

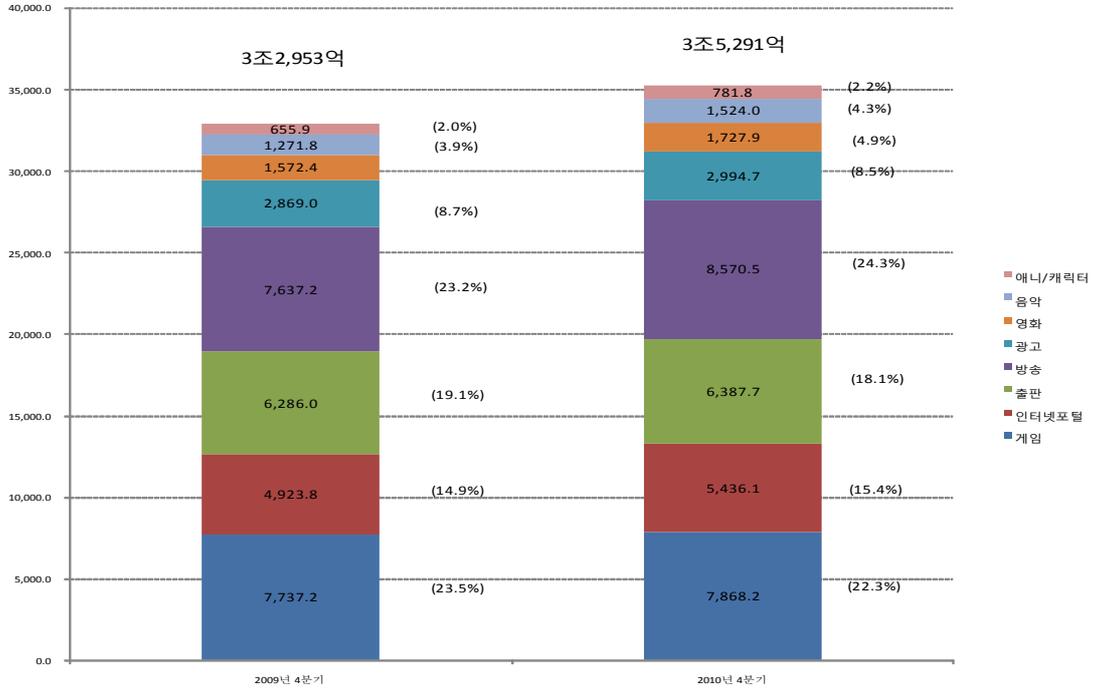
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 I-2> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

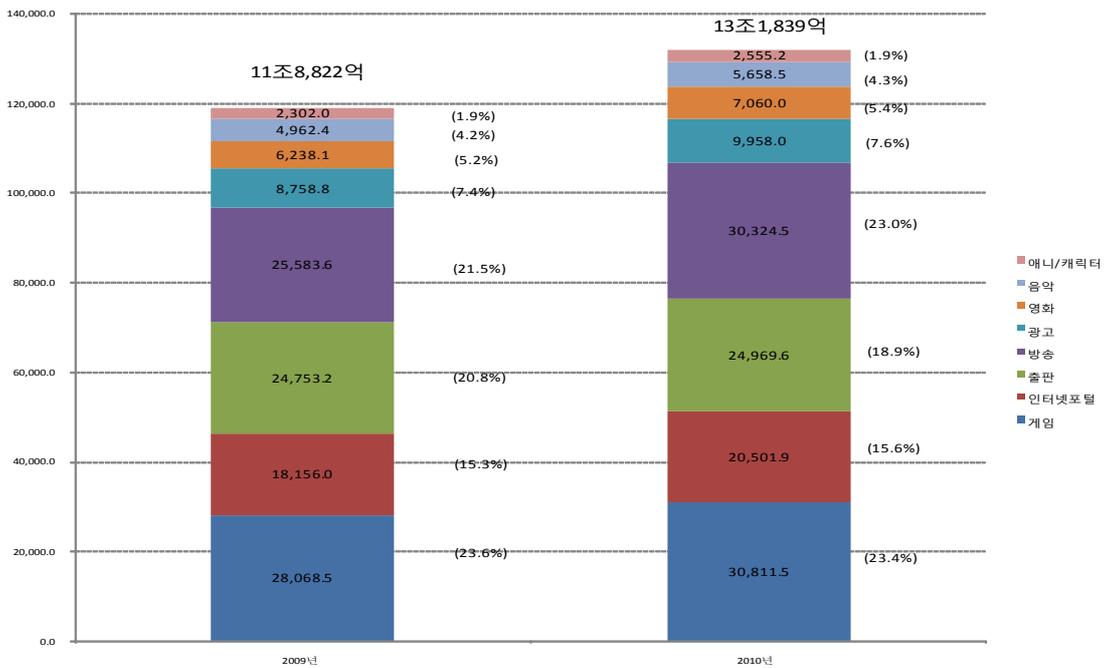
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 I-3> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

- 게임 '10년 4분기 매출액은 전년동기대비 1.7% 다소 정체했고, '10년 4분기 전분기대비 2.8% 상승, '10년 연간매출액은 전년대비 9.8% 성장
 - '09년 4분기 매출액 상승이후 '10년도 2분기 까지 전분기대비 -0.2%, -1.9% 하락하다가 3분기 이후 상승세 반전 및 4분기는 전분기대비 2.8% 상승
 - ※ 온라인게임은 저렴한 여가 수단으로서 다양한 소비층이 형성되어 있으며, 경기 침체기에는 다른 문화생활의 대체재가 될 수 있는 경기방어적 성격이 높음. 온라인 게임은 학생들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자수가 높아3 분기와4 분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는2 분기는 계절적 비수기임
 - 대형업체³⁾들의 매출증가세가 정체를 나타냈으나, 네오위즈게임즈는 지속적인 해외수출의 호조세에 따라 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 50.4% 및 54.0% 매출액 성장. 엔씨소프트는 '10년 4분기 전년동기대비 -8.2% 감소했으나, '10년 연간 매출액은 전년대비 13.7% 성장. 액토즈소프트는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 -28.5%, -25.0% 감소했으며 '10년 1분기 이후 매출액이 지속적으로 감소
 - ※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '10년 4분기말 현재 점유율이 16.61%로 3분기 16.90%에 비해 약간 하락. MMORPG 게임인 리니지 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 23.18%로 3분기 25.42%에 비해 하락 및 '10년 1분기 이후 점유율 약간 하락세
 - ※ 네오위즈게임즈는 해외수출이 매출성장세를 주도하고 있으며 '10년 4분기 및 연간 전년동기대비 169.9% 및 159.7% 성장. 특히 중국 텐센트를 통해 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2010년 9월 기준 최고 동시접속자 200 만명을 기록 등을 필두로 해외사업이 전반적으로 선전. 이는 중국 등 한정된 지역이 아니라 동남아시아 북미 유럽 등지에 서비스를 확대
 - 중소 게임업체들은 일부업체를 제외하고 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 매출액 다소 정체 및 감소. 향후 물가상승 등 경기하락이 나타날 경우 수출주도형의 대형업체에 비해 더 큰 타격이 예상
 - ※ 웹젠(66.4%, 33.7%), 이스트소프트(57.8%, 20.1%), 제이씨엔터테인먼트(13.6%, 15.8%) 등은 성장.

3) 대형업체: 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, CJ인터넷, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트)임.

- 인터넷포털 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 10.4%, 12.9% 성장. '10년 4분기 전분기대비 6.9% 상승
 - 인터넷포털 매출액은 '09년 4분기 전분기대비 14.0% 상승이후 '10년 1분기에 -1.7%로 하락하고 2분기에 6.3% 상승, 3분기 -1.2% 하락하는 등 등락을 보임
 - 매출액 비중이 가장 높은 NHN은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 각각 3.1% 및 6.1% 성장했고, '10년 4분기 전분기대비 3.3% 상승
 - '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 업체별 매출액은 전년대비 다음커뮤니케이션이 36.3%, 41.3%, SK커뮤니케이션즈는 20.4%, 21.1%, KTH 7.9%, 12.0% 성장 및 전분기대비 각각 17.2%, 4.1%, 18.8% 상승
 - ※ 다음커뮤니케이션은 '10년 4분기 매출액의 경우 검색광고 52.0%, 디스플레이광고 43.3%, 거래형서비스 4.7%로 구성돼 있는데 경기상승 및 스마트폰 보급확대에 따른 커뮤니티 이메일, 뉴스 등 특화된 서비스 제공으로 매출증가세를 견인
 - ※ SK컴즈는 커뮤니티 매출액 1위, 메신저 시장 1위 국내 검색시장분야 3위를 차지 매출액은 디스플레이 39.4%, 검색광고 15.7%, 콘텐츠 외 기타 44.9% 등으로 구성돼 있음
 - ※ KTH의 포털사이트인 파란닷컴은 2010년 12월 말 기준으로 Unique Visitor 11,423,164 명을 기록하고 있으며, 유무선 컨버전스 서비스를 중심으로 스마트폰 콘텐츠유통플랫폼 등의 분야로의 성장 모색
 - ※ 인터넷포털 업체들은 대부분 내수영업으로 외환거래의 비중이 낮아 환율 등의 가격변수 자체가 영업에 직접적으로 미치는 영향은 낮는데 반해, 국내 경기에는 다소 민감하게 반응하여 경기하락 본격적으로 발생할 경우 기업광고비 지출 감소 등에 따른 매출하락 압박 상승
- 출판 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 1.6% 및 0.9% 성장. '10년 4분기 전분기대비 3.6% 상승
 - '10년 2분기까지 등락을 보이다가 '10년 3분기 및 '10년 4분기는 전분기대비 각각 3.2%, 3.6% 매출액 상승

- 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년 대비 매출액이 -11.2% 및 -10.5% 감소, 유통업체인 예스24는 8.7% 및 9.0% 성장, 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교와 웅진싱크빅는 각각 3.1%, 1.7% 성장 및 -5.7%, -4.4% 감소

※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원 유치원 자사쇼핑몰 등 다양한 유통 채널을 통해 안정적인 매출을 도모하고 있으나 전반적인 종이도서출판 시장의 침체 및 e-book시장 활성화 지연 등에 영향을 받음. 매출구조는 단행본 출판 65.2%, 교재출판 11.9%, 휴게소 상품 18.4%, 임대매출 4.6%

※ 예스24의 '10년 4분기 매출 구조는 상품매출 89.7%, 수수료매출 2.9%, 광고매출 5.7%, 기타매출 1.7%. 40%에 가까운 인터넷서점 시장점유율을 기반으로 도서 분야외에 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 분야와 함께 티켓예매 등 신규 사업으로 매출 상승을 모색

- '10년 4분기 전분기대비 능률교육(49.6%), 비상교육(95.7%), 예림당 (51.4%) 등이 매출 상승, 메가스터디(-33.2%) 등은 하락

※ 메가스터디는 온라인 교육서비스 위주의 수익모델을 통해 경기하락에 크게 영향을 받지 않고 이중 온라인 강의, 온라인 도서 및 오프라인 학원 등의 시너지 효과를 극대화 시키고 있음. '10년 4분기 매출구조 중 온라인강의 및 오프라인 학원 비중은 각각 63.6%(61.6% 4), 25.2%(27.2%)로 온라인 비중이 '10년 3분기에 비해 상승

※ 능률교육은 영어교육전문 출판사로서 '10년 연간 매출이 전년동기대비 전화영화 등 기타매출이 77.4%. 영어신문 등 상품매출이 18.6% 성장했으나 교재 등 제품매출이 -0.5% 콘텐츠 등 저작권 매출이 -34.7% 감소

● 방송 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 12.2% 및 18.5% 성장. '10년 4분기 전분기대비 19.5% 상승

- 민영지상파 방송사인 SBS 매출은 '10년 4분기 전년동기대비 18.2% 성장 및 전분기대비 16.2% 상승, 종합유선방송사업자인 티브로한빛방송은 '10년 4분기 및 연간 매출액이 전년동기대비 1.3%, 44.8% 성장, 전분기대비 -0.7% 하락, 방송영상물독립제작사 판엔터테인먼트는 '10년 4분기 전년동기대비 199.0%, 13.5% 성장, 전분기대비 130.7% 상승한 반면 초록뱀은 '10년 4분기 전년동기대비 -25.1% 감소, 전분기대비 -68.4% 하락

4) '10년 3분기 매출비중

※ SBS 계열사인 SBS콘텐츠허브는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 20.0% 및 103.2% 성장. '10년 4분기 전분기대비 15.2% 상승

※ 광고수입을 위주로 하는 SBS 등 민영지상파 방송사는 광고시장의 계절적 및 경기에 따라 매출액 변동이 심하게 발생할 수 있음. '10년 4분기는 1분기 이후 경기상승세가 다소 낮아지고 있으나 계절적 기업 성수기에 따라 광고수입 상승에 따른 매출 상승. 종합유선방송사업은 지상파방송사와 달리 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입이 있어 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, 향후 종편 개국에 따른 시장재편이 전망됨

※ 독립제작사 판엔터테인먼트는 SBS 일일드라마 '당돌한 여자', MBC 미니시리즈 '호박꽃 순정' 등 자체 제작 드라마의 성공과 '찬란한 유산', '태양의 여자' 등 기 제작된 드라마들의 해외수출 호조로 높은 매출증가율을 기록

- 방송채널사용사업자 CJ오쇼핑은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 12.5% 및 10.4% 성장, 전분기대비 20.3% 상승, GS홈쇼핑은 전년동기대비와 전년대비 각각 9.6% 및 15.2% 성장, 전분기대비 19.4% 상승
- ※ '09년 1분기에서 '10년 4분기 중 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보임

● 광고 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 4.4% 및 13.7% 성장, 전분기대비 24.2% 상승

- 광고산업은 방송 매출액에 매우 탄력적으로 영향을 미치고 또한 경기상승세가 이어짐에 따라('10년 3분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.5%, 4분기 4.8%) 매출액 성장 및 상승

- 제일기획은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액이 전년대비 각각 -0.1% 약간 감소 및 13.8% 성장, 휘닉스컴은 전년동기대비 및 전년대비 각각 -53.7%, -25.4% 감소, 오리콤은 전년동기대비 및 전년대비 7.1%, 12.8% 성장

※ 제일기획은 전파(TV, 라디오), 인쇄(신문, 잡지) 등 미디어서비스 및 뉴미디어 온라인 케이블 TV, DMB 등) 등 매체 비중이 28.5%이고 광고 제작은 71.5%

- 전체 경기 상황은('10년 3분기 및 4분기 GDP 성장률 전기대비 0.6%, 0.5%) 상승세가 이어지고, 연말 기업특수 등의 영향으로 '10년 4분기 전분기대비 24.2% 상승

※ '10년 4분기 전분기대비 제일기획 27.0%, G2R 25.9%, 오리콤 21.3%, 상승한 반면, 휘닉스 컴은 -45.7% 하락

※ 광고시장의 계절적 성수기는 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시가 집중되는 2분기와 4분기로 기업 마케팅활동이 활발해지는 때임

● 영화 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 9.9%, 13.2% 성장한 반면, 전분기대비 -10.5% 하락

- CJ CGV는 '10년 4분기 흥행작 감소로 전년동기대비 -5.7% 감소했으나, 극장입장료 인상 및 3D 영화 상영편수 증가에 따라 '10년 연간 매출액은 19.3% 성장

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율을 '10년 4분기 40.6%('10년 3분기 40.4%)로 지속적으로 높이면서('09년 37.7%) 매출을 확대, 특히 '10년 4분기 티켓매출 비중이 67.8%로 '09년 67.3%에 비해 상승

● 음악 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 19.8%, 14.0% 성장, 전분기대비 10.7% 상승

- 전분기대비 기준 '10년 3분기에 다소 하락한 것을 제외하고 꾸준히 매출액 상승

※ '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 전분기대비 증가율은 각각 5.6%, 5.5%, -2.8%, 10.7%

- 엠넷미디어는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 13.6% 및 14.1% 성장, 전분기대비 13.6% 상승, 에스엠은 전년동기대비 및 전년대비 17.5%, 39.8% 성장한데 반해, 전분기대비 -12.2% 하락

※ 엠넷미디어의 사업구조 중 음악은 자체.외주 제작확대 및 온오프라인 판매 증대 디지털미디어는 맞춤형음악 등 신규서비스를 통한 신규비즈니스모델 개발, 방송은 다양한 협찬매출 강화와 함께 다양화된 시청자의 Needs 변화에 대응한 프로그램 개발을 강화하기 위해 CJ E&M으로 합병

※ 에스엠은 경기변동에 민감한 국내 음반시장에서 청소년층을 중심으로 소녀시대 등 소속가수들의 안정적인 팬 확보 및 기획력으로 32.13% 시장점유율로 엠넷미디어에 이어 2위 이룰 통한 일본, 대만 등 해외 시장 진출에 박차 흥행에 성공 4분기 매출구조는 음반사업 69.7%(제품매출 18.6%, 로열티매출 51.1%)과 매니지먼트사업 30.3%

- 로엔은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액이 전년대비 각각 28.3%, 37.0% 성장
 - ※ 예당은 '10년 4분기 전년동기대비 -88.0%, -77.1% 감소
- 애니메이션 및 캐릭터 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 19.2% 및 11.0% 성장, 전분기대비 23.5% 상승
 - '10년 1분기 전분기대비 하락한 이후 지속 상승세를 유지. '10년 4분기에 이르러 전분기대비 23.5% 상승
 - 매출액 100억이 넘는 업체 중 손오공은 전년동기대비 및 전년대비 11.1%, 22.0% 성장 및 전분기대비 89.3% 상승, 대원미디어는 전년동기대비 및 전년대비 -22.1 -19.8% 감소 및 전분기대비 -19.2% 하락, 오로라월드는 전년동기대비 및 전년대비 40.4%, 40.9% 성장했으나 전분기대비 -8.0% 하락
 - ※ 손오공의 '10년 4분기 매출구조⁵⁾는 캐릭터완구 64.6%(60%), 게임 28.6%(32%), 캐릭터 머천다이징 4.2%(6%), 온라인게임 2.6%(2%)으로 구성되어 있으며 매출의 약98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체
 - ※ 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출비중이 1% 대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 45:55 수준
 - ※ 오로라월드는 캐릭터완구 국내 내수시장에서 1위를 차지하고 있으며 해외시장에서 미국시장 점유율은 3.5~4.0% 정도로 추정하고 있음. 매출구조는 제품 등 상품매출98.5%, 라이선스 수수료 0.3%, 기타매출 1.2%로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지함 상품매출 중에서는 캐릭터 완구 비중이 90% 이상.

5) 괄호는 '10년 3분기 매출비중

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익의 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 영업이익 전년 대비는 각각 약 6,456억원 및 2조6,197억원으로 전년동기대비 -0.9% 감소 및 전년대비 16.8% 성장. '10년 4분기 전분기대비 -3.8% 하락
 - '10년 4분기는 인터넷포털(9.0%), 방송(19.3%), 광고(7.2%)를 제외한 모든 업종이 전년동기대비 영업이익 감소, 특히 영화는 흑자기조를 유지하다 '10년 4분기에 적자로 전환
 - ※ 광고 및 방송의 영업이익은 '10년 4분기 전분기대비 100.1%, 59.9% 상승하여 큰 폭으로 개선
 - ※ 애니캐릭터는 '10년 3분기까지 적자폭이 줄어들다 '10년 4분기에 적자폭 확대
 - '10년 연간 영업이익은 출판(-9.4%) 및 애니/캐릭터를 제외한 모든 업종이 전년대비 영업이익 증대. 특히 음악(131.5%), 광고(47.1%), 인터넷포털(25.7%) 등이 큰 폭으로 증대
 - 게임 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 영업이익은 전년대비 각각 -7.3% 감소 및 14.6% 성장했으나 전체 콘텐츠상장사 평균 성장률(-0.9%, 16.8%)과 비교하여 3분기에 이어 다소 정체, 인터넷포털은 전년동기대비 및 전년대비 각각 9.0%, 25.7%로 다소 높은 수준
 - ※ 게임과 인터넷포털은 '10년 4분기 및 연간 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 68.9% 70.2%로 3분기(70.5%, 71.1%)⁶⁾에 비해 약간 하락. 게임은 '10년 4분기 및 연간 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 40.8%(43.5%) 및 42.9%(43.9%)의 비중을 보이고 2분기 이후 비중 하락을 보이고 있음
 - 애니메이션/캐릭터 '10년 4분기 및 연간 영업이익은 '10년 3분기까지 적자를 줄이다가 4분기에 이르러 적자폭 확대
 - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 4분기에는 8.3%로 비교적 높은 수준을 유지하였으나, '10년 1분기부터 하락세를 보이고 '10년 4분기에 이르러 전분기대비 -3.8% 하락

6) 괄호는 '10년 3분기 및 3분기누적 게임산업 영업이익 비중

<표 I-4> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2009년		2010년						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
게임	2,842.4 (15.6%)	9,809.1	2,990.4 (5.2%)	2,724.4 (-8.9%)	2,887.9 (6.0%)	2,634.5 (-8.8%)	11,236.6	-7.3%	14.6%
인터넷 포털	1,664.6 (20.0%)	5,693.6	1,743.5 (4.7%)	1,795.3 (3.0%)	1,802.0 (0.4%)	1,814.5 (0.7%)	7,155.3	9.0%	25.7%
출판	624.0 (-19.1%)	2,723.1	667.0 (6.9%)	579.3 (-13.1%)	673.6 (16.3%)	548.0 (-18.7%)	2,467.9	-12.2%	-9.4%
방송	1,029.0 (4.6%)	3,125.6	666.9 (-35.2%)	945.5 (41.8%)	768.0 (-18.8%)	1,227.7 (59.9%)	3,608.0	19.3%	15.4%
광고	252.7 (85.7%)	484.6	73.8 (-70.8%)	232.6 (215.2%)	135.4 (-41.8%)	271.0 (100.1%)	712.8	7.2%	47.1%
영화	40.8 (-83.0%)	469.9	213.3 (422.8%)	64.7 (-69.7%)	282.3 (336.4%)	-67.8 (-124.0%)	492.5	-266.2%	4.8%
음악	59.9 (-27.6%)	252.1	163.0 (172.1%)	195.2 (19.8%)	169.9 (-13.0%)	55.6 (-67.3%)	583.7	-7.3%	131.5%
애니/ 캐릭터	5.0 (112.9%)	-121.2	-8.5 (-270.0%)	-19.2 (-125.6%)	-4.8 (75.0%)	-26.8 (459.3%)	-59.3	-636.9%	51.1%
합계	6,518.4 (8.3%)	22,436.8	6,509.4 (-0.1%)	6,517.8 (0.1%)	6,713.7 (-3.0%)	6,456.5 (-3.8%)	26,197.5	-0.9%	16.8%

1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)

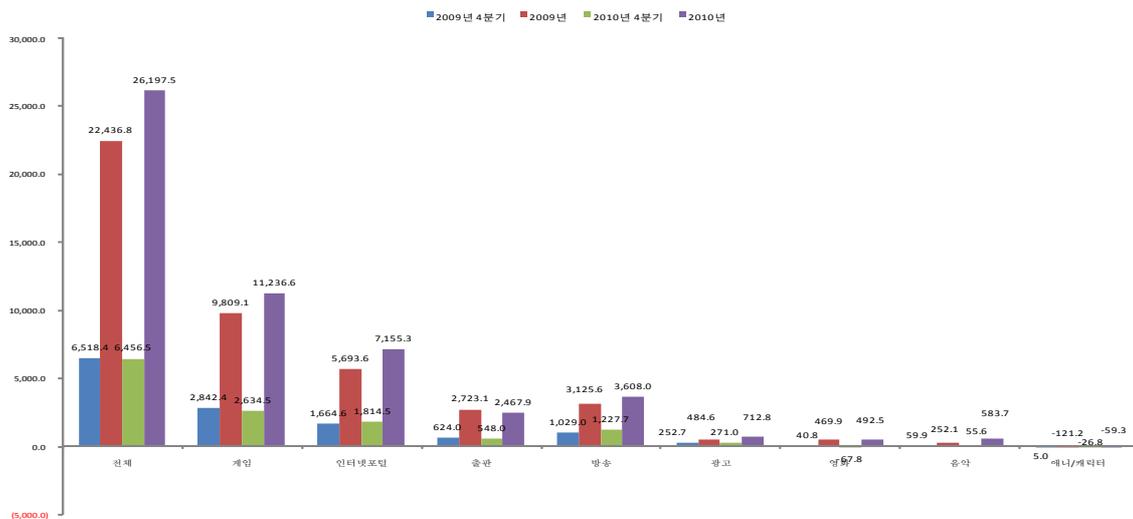
2) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용

3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 상장폐지로 분석에서 제외

주) 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> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

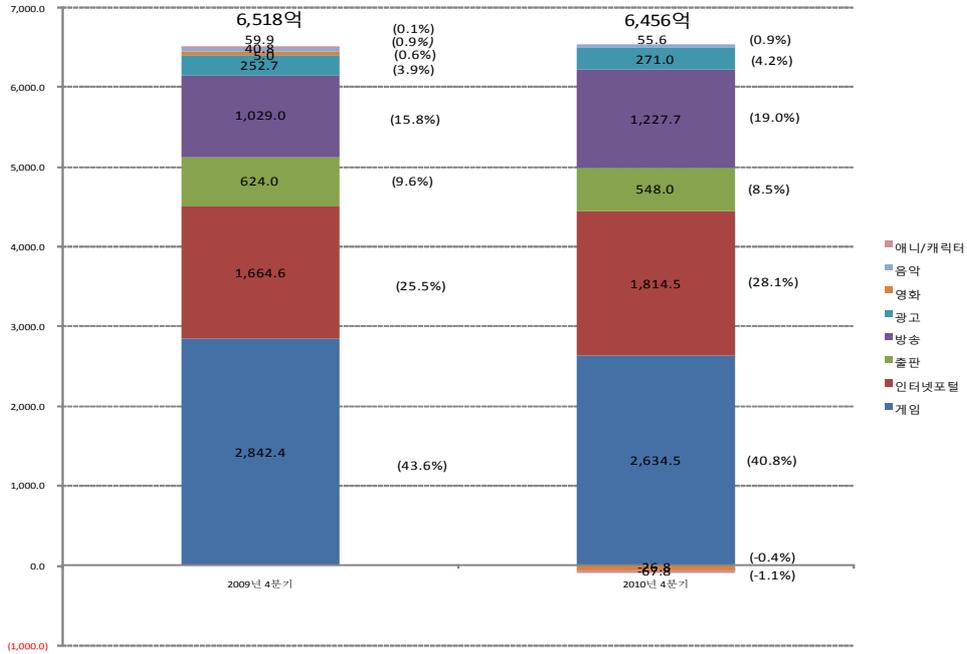
(단위: 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 I-5> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위: 억원)



<그림 I-6> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위: 억원)

