

2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2011. 06

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2010년 1분기에서 4분기, 2011년 1분기 까지 각 분기별로 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) CBI(Contents Business Index) 조사를 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 직접투자건수 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 구인.구직 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 | 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 | 5월말, 8월말, 12월말, 익년 3월말 |
| 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 74개를 선별함 (게임(19개), 인터넷포털(4개), 출판(9개), 방송(18개), 광고(4개), 영화(7개), 음악(7개), 애니메이션/캐릭터(6개))
5. 이슈분석은 12개 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 12개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사함
조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모를 추정함
7. CBI조사는 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 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관(☎02-3704-9614), 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀 (☎02-3153-3021)에 문의바람조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

요 약

- 2011년 1분기 콘텐츠산업, 콘텐츠 수요확대로 성장세 지속 -

- 콘텐츠산업 생산 전분기대비 1.2% 증가
- 콘텐츠업체(실태조사) 전년동기대비 매출액 12.7%, 수출액 26.3%, 종사자 2.3% 증가
- 콘텐츠업체(상장사) 매출액 전분기대비 15.3%, 전년동기대비 23.9% 증가
 수출액 전분기대비 39.5%, 전년동기대비 59.0% 증가
 종사자수 전분기대비 4.4%, 전년동기대비 9.5% 증가
- 콘텐츠업체(CBI조사) '11년 2분기 애니·광고·지식정보가 전분기대비 소폭 상승 기대

□ 2011년 1분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 0.8% 감소, 전분기대비 1.2% 증가

(콘텐츠산업생산지수 '11년 1분기 123.5, '10년 1분기 124.5)

※ '11년 1분기는 '10년 1분기 대비 '영화비디오물 및 방송프로그램제작 및 배급'('10년 1분기 148.8→'11년 1분기 132.7)이 큰 폭으로 하락하여 전년동기대비 감소를 주도하나 전반적으로 전년동기대비 상승추세를 보이고 있음

- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년 동기대비 4.0% 증가, 전분기대비 -10.3% 감소

※ '10년 4분기의 경우 130.4로 '10년 3분기 대비 10.2%로 큰 폭으로 상승하였으나, 이는 산업의 특성상 성수기를 대비한 사전적 생산으로 기인 한 것임 ('09년 4분기 126.3→'10년 1분기 112.4)

● 소비 동향

- 1분기 월평균 오락·문화지출(13만 1천원)은 전년동기대비 0.3% 감소, 전분기 대비 5.5% 상승

※ 전체 소비지출 전년동기대비 4.2%, 전분기대비 5.7% 증가, 전체 소비지출 중 오락문화 소비지출 비중 5.4%

※ '11년 1분기는 '10년 하반기부터 이어진 물가상승과 실질소득 감소, 가계부채 급증에 따른 소비위축에 기인함

- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '09년 3월(73) 이후 '11년 3월 (91) 기록

※ '10년 12월 97, '11년 1월 96, '11년 2월 96, '11년 3월 91로 하락 추세

● 고용 동향

- 경기 상승이 이어지는 가운데 '11년도 1분기 고용시장은 전분기 대비 다소 악화되는 양상을 보이나 전년동기대비 개선됨. 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재

※ 전체 실업률 추이는 '11년 1월 3.8%에서 2월 4.5%로 상승하다가, 3월 4.3%로 다소 감소
실업자수는 '11년 1월 약 92만 수준에서 3월 약 107만으로 증가

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 1월에서 3월까지 '10년 4분기에 비해 다소 호전되었으며, 전년동월대비 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 1월 -5.3% 감소하다가 2월 25.2% 성장, 3월 -10.5%로 감소했고, '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 1월에서 3월 까지 전년동월대비 각각 1.1%, 17.9%, 23.0% 성장

- 청년실업률(만15세 ~ 29세)은 9.5%로 전년동기대비 0.5%p 상승하였으며, 이는 '11년 3월 전체실업률과 비교할 경우 약 2배 이상의 높은 수준을 나타냄

<표 1> '10년 1월~'11년 3월 청년실업률

(단위: %)

| 구분 | 2010년 | | | | | | | | | | | | 2011년 | | |
|-------|-------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|
| | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 | 1월 | 2월 | 3월 |
| 청년실업률 | 9.3 | 10.0 | 9.0 | 8.6 | 6.4 | 8.3 | 8.5 | 7.0 | 7.2 | 7.0 | 6.4 | 8.0 | 8.5 | 8.5 | 9.5 |

2011년 1분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(20.0조) 및 종사자수(53.9만명), 수출액(9억 3천만 달러) 2010년 1분기 대비 약 12.7%, 2.3%, 26.3% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 12개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 500개 표본을 선정하여 조사한 결과임

● 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2011년 1분기 콘텐츠

산업 총 매출액은 20조 53억원으로 전년동기대비 약 2조 2,580억원(12.7%) 증가, 종사자수 53만 9,411명으로 전년동기대비 약 11,963명(2.3%) 증가, 수출액 9억 2,915만 달러로 전년동기대비 1억 9,334만 달러(26.3%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <음악(공연포함)산업>으로 8,805억원으로 전년동기대비 약 33.7%로 증가, <지식정보산업>은 2조 1,336억원으로 전년동기대비 약 32.7%로 증가, <방송영상독립제작사>는 2,136억원으로 전년동기대비 약 26.9%로 증가, <애니메이션산업>은 1,298억원으로 전년동기대비 약 26.7%로 증가, <콘텐츠솔루션산업>은 6,325억원으로 전년동기대비 약 25.5%로 증가, <게임산업>은 2조 2,732억원으로 전년동기대비 약 15.3%로 증가하여 큰 폭으로 성장을 한 것으로 나타남

※ 콘텐츠산업은 2010년 1분기 대비 영화산업을 제외한 전산업이 큰 폭으로 성장하였으며, 이는 2010년 경기회복 및 경쟁력 제고에 따른 내수 확대와 게임 등 일부 산업분야의 수출 호조에 기인함

- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 <게임산업>으로 2010년 1분기 대비 약 1억 5,255만 달러가 증가한 5억 2,982만 달러로 전체 수출액의 57.0%를 차지함

<표 2> 콘텐츠산업 매출액 비교(2010년 1분기, 2010년, 2011년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, 천달러, %)

| 산업명 | 매출액(백만원) | | | | 종사자(명) | | | | 수출액(천달러) | | | |
|------------|------------|------------|------------|----------------|-----------|---------|-----------|----------------|-----------|-----------|-----------|----------------|
| | 2010년 1분기 | 2010년 | 2011년 1분기 | 전년동기 대비 증감률(%) | 2010년 1분기 | 2010년 | 2011년 1분기 | 전년동기 대비 증감률(%) | 2010년 1분기 | 2010년 | 2011년 1분기 | 전년동기 대비 증감률(%) |
| 출판 | 5,075,015 | 20,148,965 | 5,112,166 | 0.7% | 205,999 | 204,432 | 203,621 | -1.2% | 79,663 | 258,498 | 41,281 | -48.2% |
| 만화 | 176,338 | 709,991 | 183,691 | 4.2% | 11,036 | 11,068 | 10,935 | -0.9% | - | 7,754 | 3,940 | |
| 음악(공연포함) | 658,698 | 3,028,905 | 880,575 | 33.7% | 77,027 | 77,756 | 78,453 | 1.9% | 18,281 | 80,971 | 28,145 | 54.0% |
| 게임 | 1,972,352 | 7,853,473 | 2,273,281 | 15.3% | 46,958 | 48,834 | 49,295 | 5.0% | 377,271 | 1,598,228 | 529,829 | 40.4% |
| 영화 | 861,452 | 3,335,080 | 809,875 | -6.0% | 29,415 | 29,118 | 29,323 | -0.3% | 4,531 | 15,478 | 4,191 | -7.5% |
| 애니메이션 | 102,484 | 488,377 | 129,887 | 26.7% | 4,006 | 4,262 | 4,329 | 8.1% | 18,316 | 92,719 | 29,574 | 61.5% |
| 방송 | 2,993,197 | 11,972,788 | 3,442,177 | 15.0% | 28,492 | 29,560 | 32,797 | 15.1% | 42,557 | 170,228 | 45,326 | 6.5% |
| 방송영상 독립제작사 | 168,392 | 713,113 | 213,678 | 26.9% | 4,641 | 4,632 | 4,637 | -0.1% | 1,954 | 26,482 | 9,365 | 379.3% |
| 광고 | 2,329,547 | 9,318,189 | 2,562,567 | 10.0% | 32,168 | 33,205 | 35,426 | 10.1% | 23,288 | 93,151 | 25,678 | 10.3% |
| 캐릭터 | 1,297,562 | 5,779,389 | 1,631,153 | 25.7% | 21,997 | 23,080 | 23,137 | 5.2% | 57,375 | 251,610 | 74,391 | 29.7% |
| 지식정보 | 1,608,365 | 6,983,631 | 2,133,685 | 32.7% | 47,397 | 47,626 | 48,331 | 2.0% | 80,677 | 356,087 | 101,704 | 26.1% |
| 콘텐츠솔루션 | 503,875 | 2,205,761 | 632,571 | 25.5% | 18,312 | 18,872 | 19,127 | 4.5% | 31,902 | 123,134 | 35,735 | 12.0% |
| 합계 | 17,747,277 | 72,537,662 | 20,005,306 | 12.7% | 527,448 | 532,445 | 539,411 | 2.3% | 735,815 | 3,074,340 | 929,159 | 26.3% |

※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업은 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

※ 2009년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함(10년 평균환율 1,156원)

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함(11년 3월 31일 기준 1,107원)

**콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 1분기 매출액(3.9조원)
 및 영업이익(0.7조원), 수출액(3천억원),
 종사자수(3만 2천명) 2010년 1분기 대비 약 23.9%, 8.5%, 59.0%, 9.5%
 증가**

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별(게임 19개, 인터넷포털 4개, 출판 9개, 방송 18개, 광고 4개, 영화 7개, 음악 7개, 애니메이션/캐릭터 6개)

- 2011년 1분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 3조 9,138억원으로 전년동기대비 7,558억원(23.9%) 증가, 영업이익은 6,959억원으로 전년동기 대비 543억원(8.5%) 증가, 수출액은 2,804억원으로 전년동기대비 1,040억원 (59.0%) 증가, 종사자수는 3만 1,960명으로 전년동기대비 2,774명(9.5%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사들이 전체적으로 증가한 가운데, <인터넷포털>이 6,902억원으로 전년동기대비 42.7%로 증가, <방송산업(방송영상독립제작사포함)>이 9,126억원으로 전년동기대비 41.5%로 증가하였으며, <게임>이 9,372억원으로 전년동기대비 31.9%로 증가, <광고>가 3,864억원으로 전년동기대비 14.4%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 536억원으로 전년동기대비 11.2%로 증가, <출판>이 6,524억원으로 전년동기대비 1.3%로 증가한 것으로 나타남

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(5,048억원), 대교(2,176억원), 웅진씽크빅(1,873억원), 엔씨소프트(1,269억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 1분기 전년동기대비 2.5% 하락에도 불구하고 17.8%로 전체상장사에 비해 약 2.7배 높은 수준

<표 3> '10년 1분기~'11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교

(단위: 억원, %, %p)

| 구분 | | 2010년 1분기 | 2011년 1분기 | 1분기 전년동기 |
|-------|-------|------------|------------|----------|
| 매출액 | 콘텐츠업체 | 31,580.20 | 39,138.20 | 23.90% |
| | 전체상장사 | 439,458.00 | 503,915.00 | 14.67% |
| | 비중 | 7.19% | 7.77% | 0.58%p |
| 영업이익 | 콘텐츠업체 | 6,416.30 | 6,959.10 | 8.50% |
| | 전체상장사 | 28,644.00 | 33,486.00 | 16.90% |
| | 비중 | 22.40% | 20.78% | △1.62%p |
| 영업이익률 | 콘텐츠업체 | 20.30% | 17.80% | △2.50%p |
| | 전체상장사 | 6.52% | 6.65% | 0.13%p |

※ 전체 상장사 데이터는 '11. 12 결산 상장법인 650사 중 비교 불가능한 185사를 제외한 총 465개 업체를 대상으로 추계됨
(출처: '11년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

<표 4> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2010 | | | | 2011 | | |
|------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------|---------------|-------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2010년 | 1분기 (전기대비) | 전년동기 |
| 게임 | 7,104.4 | 7,042.0 | 7,090.6 | 7,300.0 | 28,537.0 | 9,372.6 | 31.9% |
| | (-0.7%) | (-0.9%) | (0.7%) | (3.0%) | | (28.4%) | |
| 인터넷 포털 | 4,838.5 | 5,143.5 | 5,083.8 | 5,436.1 | 20,501.9 | 6,902.7 | 42.7% |
| | (-1.7%) | (6.3%) | (-1.2%) | (6.9%) | | (27.0%) | |
| 출판 | 6,442.5 | 5,975.5 | 6,163.9 | 6,387.7 | 24,969.6 | 6,524.5 | 1.3% |
| | (2.5%) | (-7.2%) | (3.2%) | (3.6%) | | (2.1%) | |
| 방송 | 6,449.3 | 7,798.0 | 6,968.3 | 8,361.6 | 29,577.2 | 9,126.6 | 41.5% |
| | (-13.7%) | (20.9%) | (-10.6%) | (20.0%) | | (9.1%) | |
| 광고 | 3,379.7 | 2,583.3 | 2,411.2 | 2,994.7 | 11,368.9 | 3,864.7 | 14.4% |
| | (17.8%) | (-23.6%) | (-6.7%) | (24.2%) | | (29.0%) | |
| 영화 | 1,853.5 | 1,371.7 | 1,870.8 | 1,699.5 | 6,795.5 | 1,789.4 | -3.5% |
| | (26.9%) | (-26.0%) | (36.4%) | (-9.2%) | | (5.3%) | |
| 음악 | 1,029.6 | 1,082.1 | 976.6 | 1,070.8 | 4,159.1 | 1,021.0 | -0.8% |
| | (17.9%) | (5.1%) | (-9.7%) | (9.6%) | | (-4.6%) | |
| 애니/ 캐릭터 | 482.7 | 533.1 | 589.1 | 681.2 | 2,286.1 | 536.7 | 11.2% |
| | (-18.1%) | (10.4%) | (10.5%) | (15.6%) | | (-21.2%) | |
| 합계 | 31,580.2 | 31,529.2 | 31,154.3 | 33,931.6 | 128,195.2 | 39,138.2 | 23.9% |
| | (-0.1%) | (-0.2%) | (-1.2%) | (8.9%) | | (15.3%) | |

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
- 2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 매출액은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개분야의 매출액이 포함됨
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
- 6) 음악중 '엠펙미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 6,959억원 전년동기대비 8.5% 증가

- <애니메이션/캐릭터>는 29억원으로 656.6% 증가 하였으며, <방송(독립 제작사포함)>이 1,220억원으로 전년동기대비 86.6% 증가, <인터넷포털>이 1,984억원으로 전년동기대비 13.8% 증가

- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(2,756억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 6,959억원에 약 39.6%를 차지하는 것으로 분석되었음

※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(1,680억원), 엔씨소프트(526억원) 등

<표 5> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 변동

(단위: 억원, %)

| 구분 | 2010년 | | | | 2010년 | 2011년 | |
|------------|-------------------|--------------------|--------------------|---------------------|----------|-------------------|--------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | | 1분기 (전기대비) | 전년동기 |
| 게임 | 2,854.1 (5.1%) | 2,654.0 (-7.0%) | 2,795.9 (5.3%) | 2,566.2 (-8.2%) | 10,870.2 | 2,756.1 (7.4%) | -3.4% |
| 인터넷 포털 | 1,743.5 (4.7%) | 1,795.3 (3.0%) | 1,802.0 (0.4%) | 1,814.5 (0.7%) | 7,155.3 | 1,984.8 (9.4%) | 13.8% |
| 출판 | 667.0 (6.9%) | 579.3 (-13.1%) | 673.6 (16.3%) | 548.0 (-18.7%) | 2,467.9 | 593.0 (8.2%) | -11.1% |
| 방송 | 654.2 (-33.9%) | 947.7 (44.9%) | 684.8 (-27.7%) | 1,164.3 (70.0%) | 3,451.0 | 1,220.9 (4.9%) | 86.6% |
| 광고 | 117.6 (-53.5%) | 232.6 (97.8%) | 135.4 (-41.8%) | 271.0 (100.1%) | 756.6 | 107.3 (-60.4%) | -8.8% |
| 영화 | 224.7 (279.6%) | 77.6 (-65.5%) | 288.4 (271.9%) | -53.4 (-118.5%) | 537.3 | 136.0 (354.9%) | -39.5% |
| 음악 | 160.5 (115.1%) | 189.9 (18.3%) | 155.9 (-17.9%) | 78.2 (-49.8%) | 584.5 | 131.5 (68.2%) | -18.1% |
| 애니/ 캐릭터 | -5.3 (170.7%) | -11.4 (-114.4%) | 3.1 (127.3%) | -44.5 (-1534.1%) | -58.0 | 29.5 (166.4%) | 656.6% |
| 합계 | 6,416.3 (0.5%) | 6,465.0 (0.8%) | 6,539.1 (-1.1%) | 6,344.3 (-3.0%) | 25,764.7 | 6,959.1 (9.7%) | 8.5% |

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
 - 2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
 - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 영업이익은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개분야의 영업이익이 포함됨
 - 5) 영화 중 '디즈폴릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
 - 6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
 - 7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 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

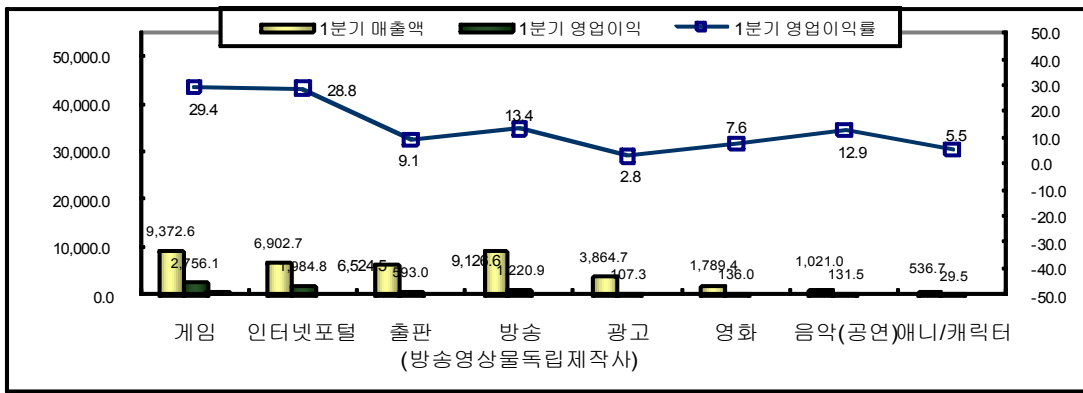
- 콘텐츠산업 영업이익률 감소는 스마트기기 보급확대로 다양한 서비스 수요 증대에 따른 R&D 확대 및 해외 시장 개척증가, 인건비 상승 등에 기인
 - * 엔씨소프트는 '09년 약 1,110억원의 연구개발비용이 '10년에는 약 1,258억원으로 전년대비 약 13.3% 증가

<표 6> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변동

(단위: %, %p)

| 구분 | 2010년 | | | | | 2011년 | 2011년 1분기 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 전체 | 1분기 | 전년동기증감 |
| 전체 | 20.3% | 20.5% | 21.0% | 18.7% | 20.1% | 17.8% | △2.5%p |
| 게임 | 40.2% | 37.7% | 39.4% | 35.2% | 38.1% | 29.4% | △10.8%p |
| 인터넷포털 | 36.0% | 34.9% | 35.4% | 33.4% | 34.9% | 28.8% | △7.2%p |
| 출판 | 10.4% | 9.7% | 10.9% | 8.6% | 9.9% | 9.1% | △1.3%p |
| 방송 | 10.1% | 12.2% | 9.8% | 13.9% | 11.7% | 13.4% | 3.3%p |
| 광고 | 3.5% | 9.0% | 5.6% | 9.0% | 6.7% | 2.8% | △0.7%p |
| 영화 | 12.1% | 5.7% | 15.4% | -3.1% | 7.9% | 7.6% | △4.5%p |
| 음악 | 15.6% | 17.5% | 16.0% | 7.3% | 14.1% | 12.9% | △2.7%p |
| 애니/캐릭터 | -1.1% | -2.1% | 0.5% | -6.5% | -2.5% | 5.5% | 6.6%p |

<그림 1> 콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 1분기 매출액, 영업이익, 영업이익률



- 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 2,804억원으로 전년동기대비 59.0% 증가
 - <게임>이 2,272억원으로 전년동기대비 80.2%로 증가로 가장 높은 증가율을 보였으며, <방송(방송영상독립제작사포함)>이 282억원으로 전년동기 대비 69.3%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 180억원으로 전년동기대비 47.9%로 증가한 것으로 나타남
 - 수출액이 가장 높은 산업은 <게임>(2,272억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 2,804억원의 약 81.0%를 차지하는 것으로 분석됨

<표 7> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 수출 변동

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2010년 | | | | | 2011년 | |
|--------|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|---------|--------------------|-------------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2010년 | 1분기 (전기대비) | 1분기 전년동기 |
| 게임 | 1,261.2 (-13.3%) | 1,325.8 (5.1%) | 1,391.2 (4.9%) | 1,518.1 (9.1%) | 5,496.3 | 2,272.9 (49.7%) | 80.2% |
| 인터넷포털 | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| 출판 | 10.7 (15.9%) | 22.1 (106.5%) | 7.1 (-67.9%) | 3.7 (-47.9%) | 43.6 | 7.7 (108.1%) | -28.0% |
| 방송 | 166.9 (-9.9%) | 198.2 (18.8%) | 563.3 (184.2%) | 237.1 (-57.9%) | 1,165.5 | 282.5 (19.1%) | 69.3% |
| 광고 | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a | n/a |
| 영화 | 49.2 (37.8%) | 20.7 (-58.0%) | 22.4 (8.4%) | 31.2 (39.3%) | 123.5 | 9.6 (-69.2%) | -80.5% |
| 음악 | 154.1 (148.8%) | 139.0 (-9.8%) | 126.9 (-8.7%) | 32.5 (-74.4%) | 452.6 | 51.7 (59.1%) | -66.5% |
| 애니/캐릭터 | 121.9 (-6.1%) | 180.1 (47.7%) | 213.7 (18.7%) | 188.0 (-12.0%) | 703.7 | 180.3 (-4.1%) | 47.9% |
| 합계 | 1,764.1 (-6.0%) | 1,885.8 (6.9%) | 2,324.6 (23.3%) | 2,010.6 (-13.5%) | 7,985.1 | 2,804.7 (39.5%) | 59.0% |

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
- 2) 인터넷포털 산업은 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이루어지므로 수출이 발생하지 않아 분석 제외
- 3) 출판 중 대교와 능률교육 사업보고서에서만 수출 발생
- 4) 방송, 영화 중 약 30% 업체만이 사업보고서 상에 수출액 명시
- 5) 광고 산업 중 대부분의 업체들의 수출 데이터 수집에 한계가 있어 분석에서 제외함
- 6) 음악중 '애플미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈' 수출데이터 부재 및 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 매출액 대비 수출액 비중 추이는 '11년 1분기 대비 7.2%로 '10년 1분기 5.6%에 비해 약 1.6%p 상승하였으며, 특히, 게임('10년 1분기 17.8% → '11년 1분기 24.3%)과 애니/캐릭터('10년 1분기 25.3% → '11년 1분기 33.6%)가 다른 산업분야에 비해 비중이 높음

<표 8> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

| 구분 | 2010년 | | | | | 2011년 |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 |
| 게임 | 17.8% | 18.8% | 19.6% | 20.8% | 19.3% | 24.3% |
| 인터넷포털 | - | - | - | - | - | - |
| 출판 | 0.2% | 0.4% | 0.1% | 0.1% | 0.2% | 0.1% |
| 방송 | 2.6% | 2.5% | 8.1% | 2.8% | 3.9% | 3.1% |
| 광고 | - | - | - | - | - | - |
| 영화 | 2.7% | 1.5% | 1.2% | 1.8% | 1.8% | 0.5% |
| 음악 | 15.0% | 12.8% | 13.0% | 3.0% | 10.9% | 5.1% |
| 애니/캐릭터 | 25.3% | 33.8% | 36.3% | 27.6% | 30.8% | 33.6% |
| 합계 | 5.6% | 6.0% | 7.5% | 5.9% | 6.2% | 7.2% |

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 1,960명 전년동기대비 9.5% 증가

- <영화>가 1,321명으로 전년동기대비 28.3%로 가장 높은 증가율을 보였으며, <음악(공연포함)>이 771명으로 전년동기대비 18.1%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 487명으로 전년동기대비 12.7%로 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>이 4,711명으로 전년동기대비 10.8%로 증가, <게임>이 1만 239명으로 전년동기대비 9.7%로 증가, <인터넷포털>이 5,548명으로 전년동기대비 8.9%로 증가, <광고>가 1,325명으로 전년동기대비 7.2%로 증가, <출판>이 7,558명으로 전년동기대비 5.6%로 증가한 것으로 나타남

- 종사자수가 가장 높은 산업은 <게임>(10,239명 종사자수)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 1,960에 약 32.0%를 차지하는 것으로 분석됨

※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJCGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('10년 1분기 752명 → '11년 1분기 857명)에 가장 큰 영향을 미침

<표 9> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

| 구분 | 2010년 | | | | 2011년 | 전년동기대비 (1분기) |
|--------|------------------|-------------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | |
| 게임 | 9,333 (0.1%) | 9,427 (1.0%) | 9,575 (1.6%) | 10,061 (5.1%) | 10,239 (1.8%) | 9.7% |
| 인터넷포털 | 5,093 (1.7%) | 4,966 (-2.5%) | 5,166 (4.0%) | 5,336 (3.3%) | 5,548 (4.0%) | 8.9% |
| 출판 | 7,156 (1.3%) | 6,999 (-2.2%) | 7,153 (2.2%) | 7,165 (0.2%) | 7,558 (5.5%) | 5.6% |
| 방송 | 4,253 (1.0%) | 4,241 (-0.3%) | 4,227 (-0.3%) | 4,283 (1.3%) | 4,711 (10.0%) | 10.8% |
| 광고 | 1,236 (4.0%) | 1,244 (0.6%) | 1,252 (0.6%) | 1,267 (1.2%) | 1,325 (4.6%) | 7.2% |
| 영화 | 1,030 (-0.4%) | 1,002 (-2.7%) | 1,081 (7.9%) | 1,275 (17.9%) | 1,321 (3.6%) | 28.3% |
| 음악 | 653 (2.4%) | 705 (8.0%) | 726 (3.0%) | 758 (4.4%) | 771 (1.7%) | 18.1% |
| 애니/캐릭터 | 432 (-2.0%) | 456 (5.6%) | 459 (0.7%) | 459 (0.0%) | 487 (6.1%) | 12.7% |
| 합계 | 29,186 (1.0%) | 29,040 (-0.5%) | 29,639 (2.1%) | 30,604 (3.3%) | 31,960 (4.4%) | 9.5% |

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
 - 2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
 - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 종사자수는 방송부문 종사자수를 포함
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
 - 6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
 - 7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

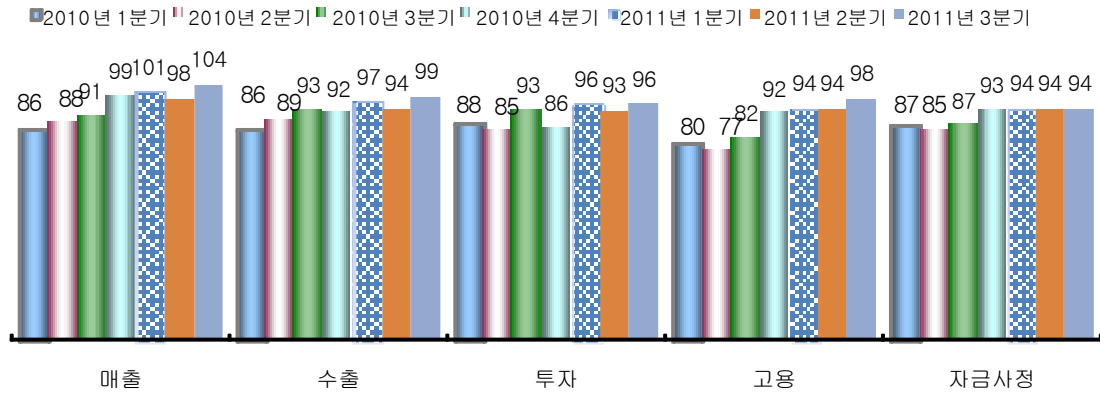
2011년 2분기 CBI 매출 98, 수출 94, 투자 93, 고용 94, 자금사정 94

2011년 3분기는 전반적인 상승세 전망

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '11년 2분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 1분기에 비해 매출, 수출, 투자가 소폭 감소 될 것으로 전망되나, 3분기부터는 매출, 수출, 투자 등 전분야가 상승할 것으로 예상됨

<그림 2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '11년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 광고, 지식정보, 애니메이션 등이 상승할 것으로 예상되며, 2분기 대비 3분기 콘텐츠산업은 상승 할 것으로 전망됨
 - 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 애니메이션(103→105), 광고(100→115), 지식정보(112→116)