

2011년 1분기 콘텐츠산업(상장사) 매출액

□ 2011년 1분기 콘텐츠산업(상장사) 매출 변동 추이¹⁾

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

(단위 : 억원)

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

- 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 울리브나인은 '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 4개 분야의 매출액이 포함됨
- 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

- 1) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별(게임(19), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(18), 광고(4), 영화(7), 음악(7), 애니메이션/캐릭터(6))
자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)에 등록된 기업보고서

● 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 1분기 매출액은 3조 9,138억원으로 전년 동기대비 23.9% 성장, 전분기대비 15.3% 상승

- 영화 및 음악을 제외한 전분야 '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 성장

※ 게임(31.9%), 인터넷포털(42.7%), 방송(41.5%) 등은 전년동기대비 높은 성장률을 보임

※ 출판(1.3%), 광고(14.4%), 애니/캐릭터(11.2%)는 상대적으로 낮은 전년동기대비 성장률을 나타냈으며, 영화 및 음악은 전년동기대비 각각 -3.5%, -0.8% 감소

※ '11년 1분기 비중 측면에서 게임(23.9%), 출판(16.7%), 방송(23.3%), 인터넷포털(17.6%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 중 각각 81.5%로 '10년 4분기 비중 80.1%에 비해 1.5%p 상승

※ '11년 1분기 게임, 인터넷포털, 방송 등 4개 분야는 전년동기대비 비중 증대. 출판, 광고, 영화, 음악, 애니/캐릭터는 비중 감소

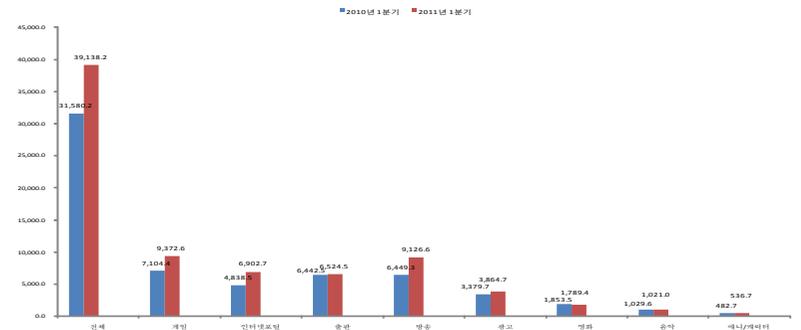
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '09년 4분기 전분기대비 9.0% 상승 후 '10년 1분기부터 하락세를 보이다가, '10년 4분기 이후 연속 상승 및 '11년 1분기는 전분기대비 15.3% 상승

- 게임, 인터넷포털, 광고 '11년 1분기 매출액은 전분기대비 28.4%, 27.0%, 29.0%로 다른 분야에 비해 높은 상승세

※ 음악, 애니/캐릭터의 '11년 1분기 매출액은 전분기대비 -4.6%, -21.2% 하락

<그림> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠산업(상장사) 매출액 변동

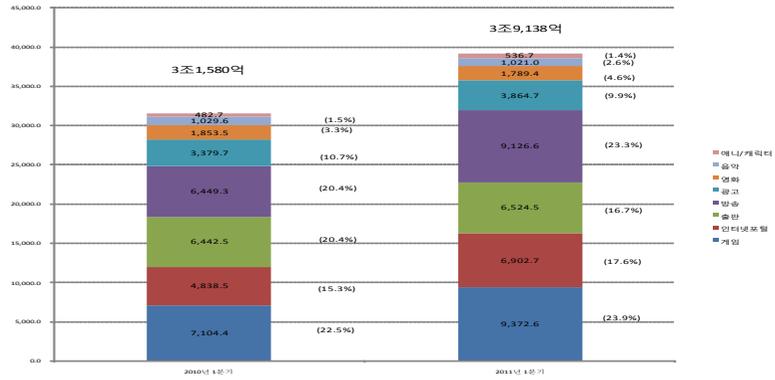
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠산업(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입