

<표> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년			2011년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	9,875	10,031	10,517	10,654	10,723	8.6%
	(0.6%)	(1.6%)	(4.8%)	(1.3%)	(0.6%)	
지식정보	6,673	6,889	7,092	7,299	7,501	12.4%
	(-1.7%)	(3.2%)	(2.9%)	(2.9%)	(2.8%)	
출판	6,543	6,692	6,679	7,041	7,181	9.8%
	(-0.9%)	(2.3%)	(-0.2%)	(5.4%)	(2.0%)	
방송	4,943	5,296	5,450	5,600	5,884	19.0%
	(0.5%)	(7.1%)	(2.9%)	(2.8%)	(5.1%)	
광고	1,244	1,252	1,267	1,325	1,397	12.3%
	(0.6%)	(0.6%)	(1.2%)	(4.6%)	(5.4%)	
영화	1,099	1,179	1,211	1,344	1,350	22.8%
	(-2.0%)	(7.3%)	(2.7%)	(11.0%)	(0.4%)	
음악	1,034	1,113	1,146	976	1,005	-2.8%
	(8.4%)	(7.6%)	(3.0%)	(-14.8%)	(3.0%)	
애니/캐릭터	565	585	595	591	569	0.7%
	(4.2%)	(3.5%)	(1.7%)	(-0.7%)	(-3.7%)	
합계	31,976	33,037	33,957	34,830	35,610	11.4%
	(0.0%)	(3.3%)	(2.8%)	(2.6%)	(2.2%)	

- 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 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 업종 변경으로 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 제이콘텐츠리와 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', '제이콘텐츠리'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'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
  - 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스텝싸이언스'는 '11년 8월 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

□ 콘텐츠산업 관련 상장사<sup>1)</sup> 중심 '11년 2분기 종사자수는 3만 5,610명으로 전년동기대비 11.4% 증가했고, 전분기대비 2.2% 상승

- 지식정보, 방송, 광고, 영화 등 4개 분야는 전년동기대비 12.4%, 19.0%, 12.3%, 22.8%로 다른 분야에 비해 높은 성장을 보임
- '11년 2분기 종사자 비중을 보면 게임(30.1%), 지식정보(21.1%), 출판(20.2%), 방송(16.5%) 순으로 전체 종사자의 87.9%(87.7%)<sup>2)</sup>로 '11년 1분기에 비해 0.2%p 상승 및 '10년 4분기 이후 증가세
  - 게임, 출판 음악, 애니메이션 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 -0.8%p, -0.3%p, -0.4%p, -0.2%p 하락했으며, 지식정보, 방송, 영화 등 각각 0.2%p, 1.0%p, 0.4%p 상승
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 보이면서 '10년 2분기에 약간 정체를 보이다가 3분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 전분기대비 2.2% 상승
  - '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.8%, 7.7%, 0.0% 수준
  - 취업은 경기의 후행지표로서 향후 한국의 주요 수출대상국인 미국, 중국 등지의 경기상황, 유럽금융위기 등 대외요인 및 물가 등 국내경기 변동 등 콘텐츠산업 수요 변화에 따라 종사자 증감이 예상되며, 산업별 패러다임 변화에 따른 콘텐츠산업 분야별 편차의 폭이 확대될 것으로 전망됨

1) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 애니메이션/캐릭터(6)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

2) '11년 1분기 비중

<그림> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)

