

콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이¹⁾

□ 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%)²⁾로 '11년 2분기에 비해 -0.7%p 하락 및 '10년 3분기에 비해 -0.4%p 하락
 - 게임, 출판, 음악, 애니메이션 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

1) 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

2) 2011년 2분기 비중

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

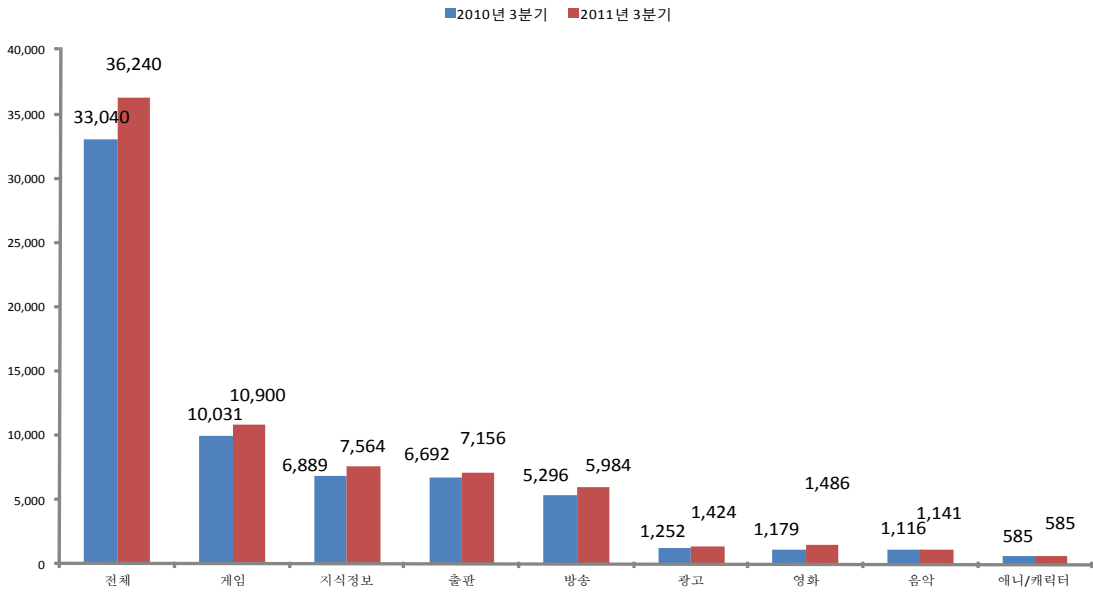
(단위 : 명, %)

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

- 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', 'YBM사사닷컴'은 '10년 1분기 부터 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 제이콘텐츠리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북 방송'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 부채로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자를 적용. '세기상사', '제이웨이', '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'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
 - 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'와 '스텝싸이언스'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 1> '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



<그림 2> '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)

