

- 2011년 3분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 4.9% 증가했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 5.2%, 6.2%로 증가
- 콘텐츠산업의 '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 각 분기별 생산은 전년 동기 대비 8.7%, 1.4%, 5.9%, 0.7%로 증가세를 보이면서 '11년 1분기 -0.4% 약간 감소를 제외하고 2분기 이후 증가세를 나타냄
 - 전체 서비스업 생산 '11년 3분기 전년 동기대비 6.8% 증가
 - ※ '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.9(4.1%), 서비스업생산지수 129.5(3.6%), 137.2(5.9%) 기록. '11년 3분기 콘텐츠산업생산지수는 전년동기대비 4.9% 증가하여 138.0, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 6.8% 증가하여 145.1 기록. 전분기대비를 보면 '10년 1분기에서 4분기까지 등락세를 보이다가 '11년 1분기 이후는 상승세 나타냄
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 1분기에서 '11년 3분기까지 전년동기대비 1.9%, 1.2%, 2.6%, 4.0%, 3.9%, 3.5%, 5.2%로 성장세
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '10년 1분기에 전년동기대비 -1.1% 감소를 보이다가 2분기부터 증가세를 나타냄. '11년 3분기는 전년동기대비 6.2% 성장

<표> '09년 4분기~'11년 3분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년		2010년				2011년			
	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2009 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업	121.7 (-2.2%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.1 (-2.7%) (1.4%)	131.6 (8.7%) (5.9%)	122.5 (-6.9%) (0.7%)	124.9 (4.1%)	124.0 (1.2%) (-0.4%)	127.5 (2.8%) (5.3%)	138.0 (8.3%) (4.9%)
콘텐츠제작업	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	114.6 (-11.2%) (-0.2%)	144.4 (26.1%) (9.2%)	121.8 (-15.7%) (-6.0%)	127.5 (4.6%)	122.0 (0.2%) (-5.4%)	120.1 (-1.6%) (4.8%)	149.8 (24.8%) (3.7%)
콘텐츠도매업	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.8 (1.4%) (4.2%)	122.1 (-2.2%) (8.1%)	125.2 (2.5%) (5.9%)	123.8 (6.7%)	127.6 (1.9%) (3.6%)	131.6 (3.0%) (5.3%)	127.2 (-3.2%) (4.2%)
콘텐츠소매업	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.1 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.8%) (4.1%)	118.2 (-4.7%) (4.0%)	121.5 (4.1%)	118.9 (0.6%) (0.2%)	130.7 (9.9%) (4.5%)	126.7 (-3.1%) (2.1%)
콘텐츠임대업	가. 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%)	119.4 (2.7%) (3.0%)	116.3 (3.1%)	116.9 (-2.1%) (2.3%)	118.3 (1.2%) (2.8%)	120.2 (1.6%) (3.4%)
콘텐츠서비스업	130.9 (-9.4%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.8 (-8.4%) (-2.0%)	151.0 (20.0%) (4.5%)	127.7 (-15.4%) (-2.4%)	135.5 (2.1%)	134.4 (5.2%) (-2.2%)	136.7 (1.8%) (8.7%)	166.3 (21.7%) (10.2%)
오프라인 서비스업	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	108.3 (-13.5%) (-0.3%)	143.7 (32.7%) (8.9%)	106.9 (-25.6%) (-10.0%)	121.0 (3.3%)	116.1 (8.6%) (-7.3%)	113.1 (-2.6%) (4.5%)	150.5 (33.0%) (4.7%)
온라인 서비스업	나. 143.0 (-9.0%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.3 (-4.2%) (-3.2%)	158.2 (10.4%) (0.7%)	148.6 (-6.1%) (3.9%)	149.9 (1.2%)	152.6 (2.7%) (2.0%)	160.3 (5.0%) (11.9%)	182.2 (13.6%) (15.2%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업*	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.9 (5.8%) (1.2%)	118.9 (0.0%) (2.6%)	131.4 (10.5%) (4.0%)	120.4 (2.5%)	116.8 (-11.1%) (3.9%)	123.0 (5.3%) (3.5%)	125.0 (1.7%) (5.2%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.5 (20.0%) (2.2%)	123.8 (-0.5%) (1.3%)	120.8 (-2.4%) (4.6%)	118.2 (1.8%)	108.3 (-10.3%) (4.5%)	131.2 (21.1%) (5.4%)	131.5 (0.2%) (6.2%)
서비스업생산자수	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.6%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	136.9 (2.9%) (5.6%)	135.8 (-0.8%) (4.4%)	142.8 (5.2%) (6.2%)	137.2 (5.9%)	139.5 (-2.4%) (4.8%)	144.5 (3.6%) (5.6%)	145.1 (0.4%) (6.8%)

* 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 전분기대비 '08년 4분기에서 '09년 3분기까지 상승세를 보이고, '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 등락을 나타내다가 '11년 1분기 이후 상승세 지속

● '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.2% 하락. '10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 2.3%, -2.7%, 8.7%, -6.9% 등락을 보이다가 '11년 1분기부터 상승세 및 3분기는 전분기대비 8.3% 다소 높은 상승을 나타냄

- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 '11년 1분기까지 등락을 보이다가 '11년 2분기 이후 상승세를 나타냄. '11년 3분기 전분기대비 0.4% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기에서 '11년 1분기까지 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 추세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세를 나타냄. '11년 3분기는 전분기대비 1.7% 상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 3분기부터 '11년 1분기까지 하락세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세로 반전했으며, '11년 3분기는 전분기대비 0.2% 상승

□ 가치사슬 단계별 : 콘텐츠산업생산의 전 분야가 '11년 3분기 전년동기대비 증가했으며, 2분기에 이어 성장세를 보임

- 콘텐츠서비스업이 '11년 2분기에 이어 3분기 전년동기대비 10.2%로 가장 높은 성장세를 보였으며, 콘텐츠도매업은 그다음으로 4.2% 증가
 - 콘텐츠서비스업에서 온라인서비스업은 전년동기대비 15.2% 증가했으며, '11년 2분기 이후 성장세를 주도
 - '10년 이후 국내외 경기상승기조 유지 및 스마트폰, 태블릿PC 등 디바이스의 등장 및 보급 확산에 따라 게임 등 온라인분야를 중심으로 콘텐츠산업 수요 및 공급의 상승기조가 유지될 것으로 예상됨. 향후 국내 물가상승, 유럽 금융위기 등 해외경제 불확실성 확대 등이 대내외 악재가 상존하나 경쟁력을 보유한 분야들을 중심으로 지속적인 수요확대에 따른 생산증대가 전망됨
 - ※ '09년 3분기 이후 '10년까지 지속적인 경기상승으로 콘텐츠 수요에 있어 온라인 분야를 중심으로 임대 및 직접구매 등 소비패턴의 다양화가 '11년에도 지속돼, 이와 관련된 콘텐츠 수요는 국내외 불확실성 확대 우려에도 불구하고 증대가 예상됨
 - 콘텐츠제작업은 '10년 2분기 이후부터 전반적으로 등락세를 보이다가 '11년 2분기부터 상승세를 나타내고 있으며 '11년 3분기는 전분기대비 24.8% 다

소 높은 상승

- 콘텐츠도매업은 전반적인 상승기조에서 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락을 제외하고 이후 '11년 2분기까지 상승세를 유지하다가, '11년 3분기는 전분기대비 -3.2% 하락
- 콘텐츠소매업은 '09년 4분기 하락 이후 '10년 1분기부터 '11년 2분기까지 등락을 보이다가 '11년 3분기는 전분기대비 -3.1% 하락
- 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 상승세를 나타내고 있으며 '11년 1분기 약간 하락하다가 '11년 2분기부터 상승기조 유지하고 있으며 3분기는 전분기대비 1.6% 상승
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 등락을 거듭하다가, '11년 1분기 이후 온라인 및 오프라인 서비스업 호조로 상승세 유지 '11년 3분기는 전분기대비 21.7% 높은 상승을 나타냄