

□ 2011년 4분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 4분기 수출액은 약 4천 35억원으로 전년 동기대비 94.9% 성장했으며 전분기대비 51.5% 상승
 - '10년 1분기 전분기대비 -5.6% 하락 이후 상승세로 반전되면서 '11년 1분기부터는 비교적 견실한 상승추세를 나타내다가 '11년 4분기에 이르러 다소 높은 상승을 기록
- 게임 '11년 4분기 수출액은 약 2천 790억원으로 전년동기대비 78.3% 성장했으며 전분기대비 55.7% 상승. '11년 3분기에 이어 전체 콘텐츠 산업 수출액 증가에 주도적 역할
 - '11년 4분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 69.2%(67.5%)¹⁾로 전분기대비 약간 상승했으나 '11년 1분기(76.2%) 이후 하락추세를 보임
 - '11년 4분기 수출액 중 3분기에 이어 네오위즈게임즈(43.7%), CJ E&M 게임부문(82.8%) 등 대형게임 개발력과 이에 따른 자금력 보유 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 상대적으로 높은 수출증가율을 보임. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 감소세를 보이다가 '11년 3분기부터 상승세로 반전되었으며 '11년 4분기는 전년동기대비 0.5% 정체
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장세에서 '11년 2분기부터 감소세를 나타내다 '11년 4분기에 이르러 증가세로 반전되었으며 전년동기대비 5.5% 증가
 - 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 한빛소프트, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임하이 등은 스마트게임 등 국내외 흥행게임들의 호조에 따라 '11년 4분기 전년동기대비 높은 수출증가율을 보임
 - ※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 국내외 스마트폰 등 스마트기기들의 폭발적인 보급 확대에 따른 관련 게임수요 증대로 큰 폭의 수출증대를 '11년 1분기 이후 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 4분기 수출액은 전년동기대비 각각 207.7%(216.8%)²⁾, 274.1%(274.6%) 증가
 - ※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 흥행성공 게임들의 수출호조로 '11년 4분기 전년동기대

1) 2011년 3분기 수출액 비중

2) 2011년 3분기 전년동기대비 수출액 성장률

비 124.8%, 187.8% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기 이후 상승세를 유지하고 있으며 '11년 4분기에 다소 높은 상승을 기록했으며 향후 게임개발사들의 흥행작이 지속 출현될 경우 상승추세를 이어갈 것으로 전망

※ '10년 3분기에서 '11년 3분기까지 전분기대비 증가율은 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%

- 방송 '11년 4분기 수출액은 약 341억원으로 전년동기대비 39.4% 성장했으나 전분기대비 -22.3% 하락
 - '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 8.5%
 - 방송은 '10년 4분기까지 전분기대비 등락을 보이다가 '11년 2분기 큰 폭의 상승 이후 다소 하락을 보임
- 애니/캐릭터 '11년 4분기 수출액은 약 218억원으로 전년동기대비 15.8% 증가했으며 전분기대비 15.0% 상승
 - '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 5.4%
 - 애니/캐릭터는 '10년 1분기부터 등락을 나타내면서 '11년 4분기는 상승세
- 출판 '11년 4분기 수출액은 약 85억원으로 전년동기대비 446.5% 증가했으며 전분기대비 472.0% 상승
 - '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 2.1%
 - 출판은 '10년 2분기 이후 등락 추세를 보이고 있으며 '11년 4분기는 전분기 대비 다소 높은 상승을 보임
- 영화 '11년 4분기 수출액은 약 88억원으로 전년동기대비 276.2% 성장했으며 전분기대비 74.4% 상승
 - '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 2.2%
 - 영화는 '10년 4분기까지 상승세에서 '11년 1분기 큰 폭의 하락을 보였으며 2분기부터 상승세로 반전되면서 '11년 4분기에 이르러 큰 폭으로 상승
- 음악 '11년 4분기 수출액은 약 510억원으로 전년동기대비 1,472.0% 증가했

으며 전분기대비 191.1% 상승

- '11년 4분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 12.7%
- 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세를 나타내다 '11년 1분기부터 상승세로 반전되면서 '11년 4분기에 이르러 높은 상승을 나타냄

<표> '10년 4분기~'11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

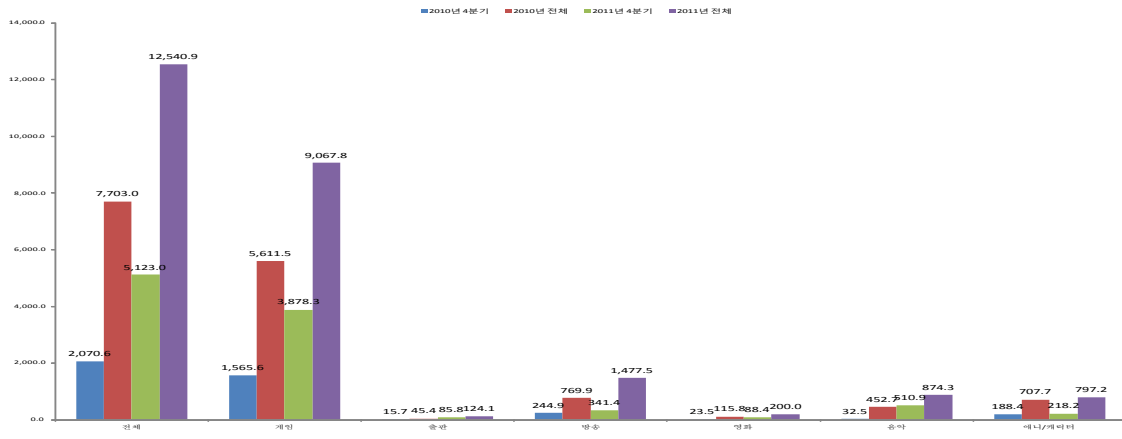
(단위 : 억원, %)

구분	2010		2011					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	1,565.6 (12.1%)	5,611.5 (10.4%)	1,654.9 (5.7%)	1,741.8 (5.3%)	1,792.8 (2.9%)	2,790.8 (55.7%)	7,980.3 (42.2%)	78.3%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.7 (121.1%)	45.4 (28.8%)	7.7 (-51.0%)	15.6 (102.6%)	15.0 (-3.8%)	85.8 (472.0%)	124.1 (173.3%)	446.5%
방송	244.9 (44.7%)	769.9 (139.4%)	253.0 (3.3%)	443.8 (75.4%)	439.3 (-1.0%)	341.4 (-22.3%)	1,477.5 (91.9%)	39.4%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	23.5 (4.9%)	115.8 (-7.0%)	13.5 (-42.6%)	47.4 (251.1%)	50.7 (7.0%)	88.4 (74.4%)	200.0 (72.7%)	276.2%
음악	32.5 (-71.7%)	452.7 (85.2%)	60.1 (84.9%)	127.8 (112.6%)	175.5 (37.3%)	510.9 (191.1%)	874.3 (93.1%)	1,472.0%
애니/ 캐릭터	188.4 (-11.7%)	707.7 (36.5%)	182.8 (-3.0%)	206.4 (12.9%)	189.8 (-8.0%)	218.2 (15.0%)	797.2 (12.6%)	15.8%
합계	2,070.6 (7.6%)	7,703.0 (20.5%)	2,172.0 (4.9%)	2,582.8 (18.9%)	2,663.1 (3.1%)	4,035.5 (51.5%)	11,453.4 (48.7%)	94.9%

- 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 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼팜', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뎀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플러스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐트리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', '에스엠', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '11년 2분기 수출액이 있으나 과거데이터 부재로 분석에서 제외. '오로라월드'는 '11년 4분기는 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

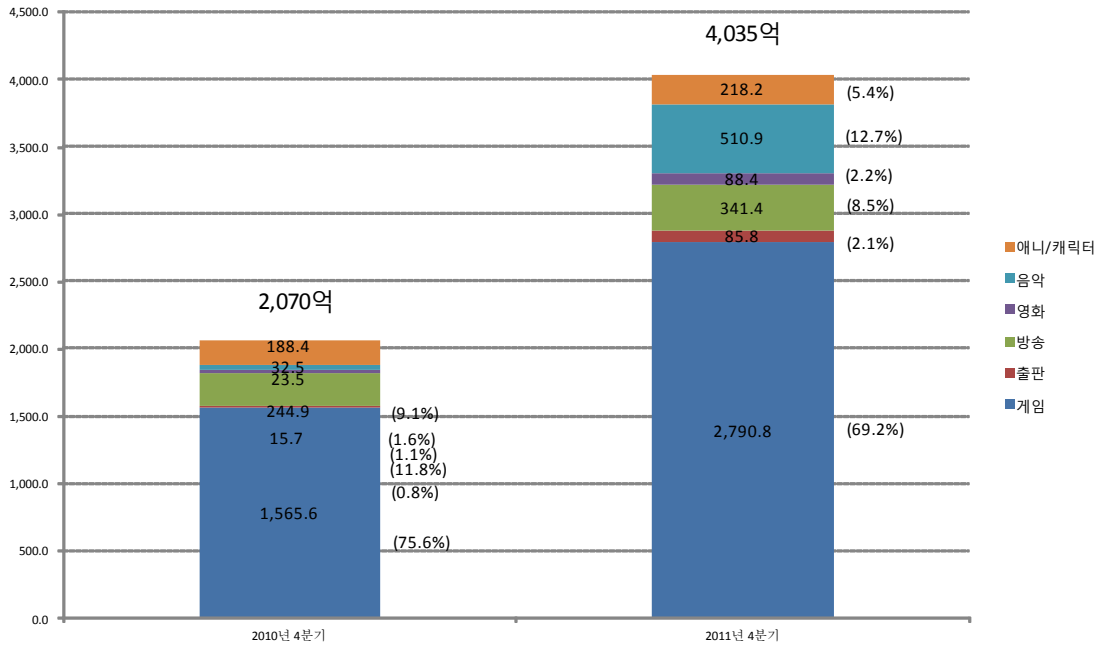
<그림 1> '10년 4분기 vs '11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



<그림 2> '10년 4분기 vs '11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



<그림 3> '10년 전체 vs '11년 전체 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)

