

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 4분기 종사자수는 3만 6,691명으로 전년동기대비 8.3% 증가했으며, 전분기대비 1.6% 상승

● 방송, 광고, 영화, 음악, 애니/캐릭터 등 5개 분야는 전년동기대비 13.8%, 10.7%, 23.5%, 18.2%, 10.9%로 전체 평균 이상 성장을 보임

● '11년 4분기 종사자 비중을 보면 게임(30.4%), 지식정보(20.8%), 출판(18.8%), 방송(16.9%) 순으로 전체 종사자의 86.9%(87.2%)¹⁾로 '11년 3분기에 비해 -0.3%p 하락했으며 '10년 4분기에 비해 -0.9%p 하락

- 게임, 지식정보, 출판 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 -0.6%p, -0.1%p, -0.9%p 하락했으며, 방송, 음악, 광고 등은 각각 0.8%p, 0.3%p, 0.1%p 상승

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 증가를 보이면서 '10년 2분기에 약간 정체를 넘어 3분기부터 상승세를 나타내면서 '11년 4분기는 전분기대비 1.6% 상승

- '09년 4분기부터 '10년 3분기까지 전분기대비 1.8%, 7.8%, 0.0%, 3.3% 상승

- 취업은 경기후행지표로서 대외요인으로 1) 유럽발 금융위기 리스크 해소여부 2) 중국, 미국, EU 등 한국 주요 수출대상국의 경기상황 등과 국내요인으로 1) 대외요인 영향에 따른 국내경기 변동 2) 소비자물가 상승 등 수요측면 변동 등이 복합적으로 작용할 것으로 예상되며, 이에 따른 미시적 측면에서 스마트기기 확산 등 산업 패러다임 변화로 콘텐츠산업 신규 취업자의 증대와 함께 분야별 취업편차가 확대될 것으로 전망됨

<표 1> '10년 4분기~'11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

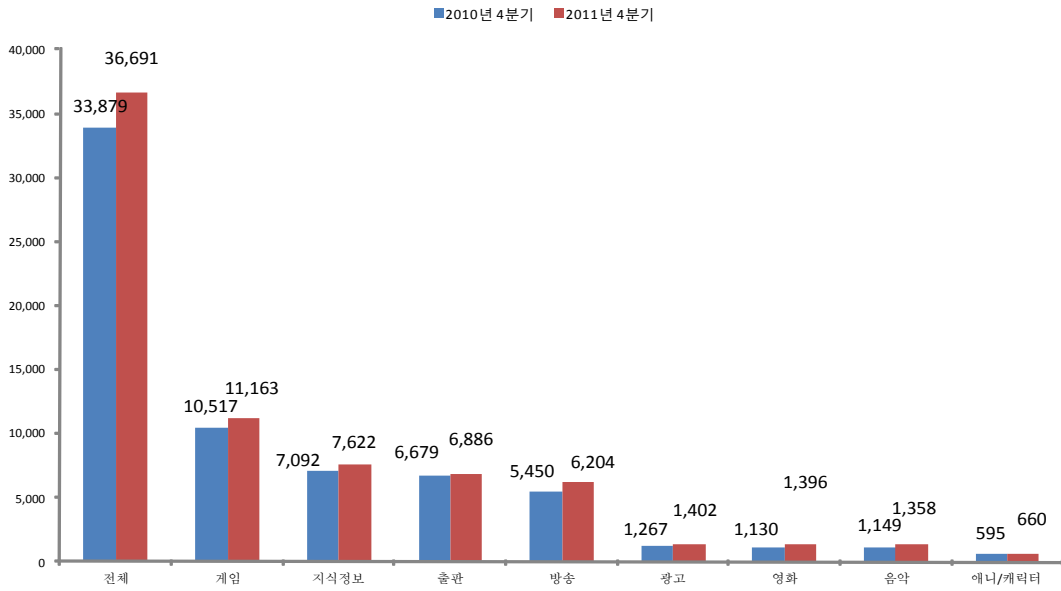
1) 2011년 3분기 비중

구분	2010년	2011년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	10,517 (4.8%)	10,654 (1.3%)	10,723 (0.6%)	10,900 (1.7%)	11,163 (2.4%)	6.1%
지식정보	7,092 (2.9%)	7,299 (2.9%)	7,501 (2.8%)	7,564 (0.8%)	7,622 (0.8%)	7.5%
출판	6,679 (-0.2%)	7,041 (5.4%)	7,181 (2.0%)	7,156 (-0.3%)	6,886 (-3.8%)	3.1%
방송	5,450 (2.9%)	5,600 (2.8%)	5,884 (5.1%)	5,984 (1.7%)	6,204 (3.7%)	13.8%
광고	1,267 (1.2%)	1,325 (4.6%)	1,397 (5.4%)	1,424 (1.9%)	1,402 (-1.5%)	10.7%
영화	1,130 (1.8%)	1,235 (9.3%)	1,235 (0.0%)	1,368 (10.8%)	1,396 (2.0%)	23.5%
음악	1,149 (3.0%)	981 (-14.6%)	1,011 (3.1%)	1,141 (12.9%)	1,358 (19.0%)	18.2%
애니/캐릭터	595 (1.7%)	591 (-0.7%)	569 (-3.7%)	585 (2.8%)	660 (12.8%)	10.9%
합계	33,879 (2.8%)	34,726 (2.5%)	35,501 (2.2%)	36,122 (1.7%)	36,691 (1.6%)	8.3%

- 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 '울리브라인'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 2분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트', '아인스M&M'은 '12년 3월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자수를 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 종사자수를 적용. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

<그림1> '10년 4분기 vs '11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



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

(단위 : 명)

