

<표> '11년 1분기~'12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년	2011년					2012년	
	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	36,010.5 (28.3%)	9,631.9 (-0.8%)	10,633.6 (10.4%)	10,485.9 (-1.4%)	11,396.8 (8.7%)	42,148.2 (17.0%)	11,462.5 (0.6%)	19.0%
지식 정보	29,369.3 (43.0%)	7,945.2 (2.5%)	8,337.7 (4.9%)	8,598.6 (3.1%)	9,027.4 (5.0%)	33,908.9 (15.5%)	8,668.1 (-4.0%)	9.1%
출판	21,827.4 (-2.4%)	5,663.0 (9.2%)	5,637.1 (-0.5%)	5,857.4 (3.9%)	5,207.1 (-11.1%)	22,364.6 (2.5%)	5,747.8 (10.4%)	1.5%
방송	41,498.6 (67.4%)	11,850.1 (0.9%)	13,355.3 (12.7%)	13,025.0 (-2.5%)	14,842.5 (14.0%)	53,072.9 (27.9%)	13,695.2 (-7.7%)	15.6%
광고	18,240.3 (173.8%)	3,864.7 (-28.6%)	5,437.3 (40.7%)	5,733.0 (5.4%)	7,181.9 (25.3%)	22,216.9 (21.8%)	5,093.1 (-29.1%)	31.8%
영화	6,181.5 (13.0%)	1,681.8 (29.7%)	2,107.0 (25.3%)	2,786.0 (32.2%)	2,638.7 (-5.3%)	9,213.5 (49.0%)	2,641.7 (0.1%)	57.1%
음악	6,044.4 (21.6%)	1,493.7 (-10.2%)	1,508.8 (1.0%)	1,713.3 (13.6%)	2,596.6 (51.6%)	7,312.4 (21.0%)	1,888.6 (-27.3%)	26.4%
애니메이션/ 캐릭터	2,231.9 (14.4%)	492.2 (-25.4%)	546.5 (11.0%)	493.6 (-9.7%)	631.9 (28.0%)	2,164.2 (-3.0%)	397.3 (-37.1%)	-19.3%
합계	161,403.9 (40.5%)	42,622.6 (-1.9%)	47,563.3 (11.6%)	48,692.8 (2.3%)	53,522.9 (9.9%)	192,401.6 (19.2%)	49,594.3 (-7.3%)	16.4%

- 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 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '울리브나인'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 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용
- 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 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '바른손'은 '12년 5월 31일 현재 실적미발표로 분석에서 제외

## □ 2012년 1분기 매출 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 매출액은 약 4조 9,594억원으로 전년동기 대비 16.4% 성장, 전분기대비 7.3% 하락

- '12년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가

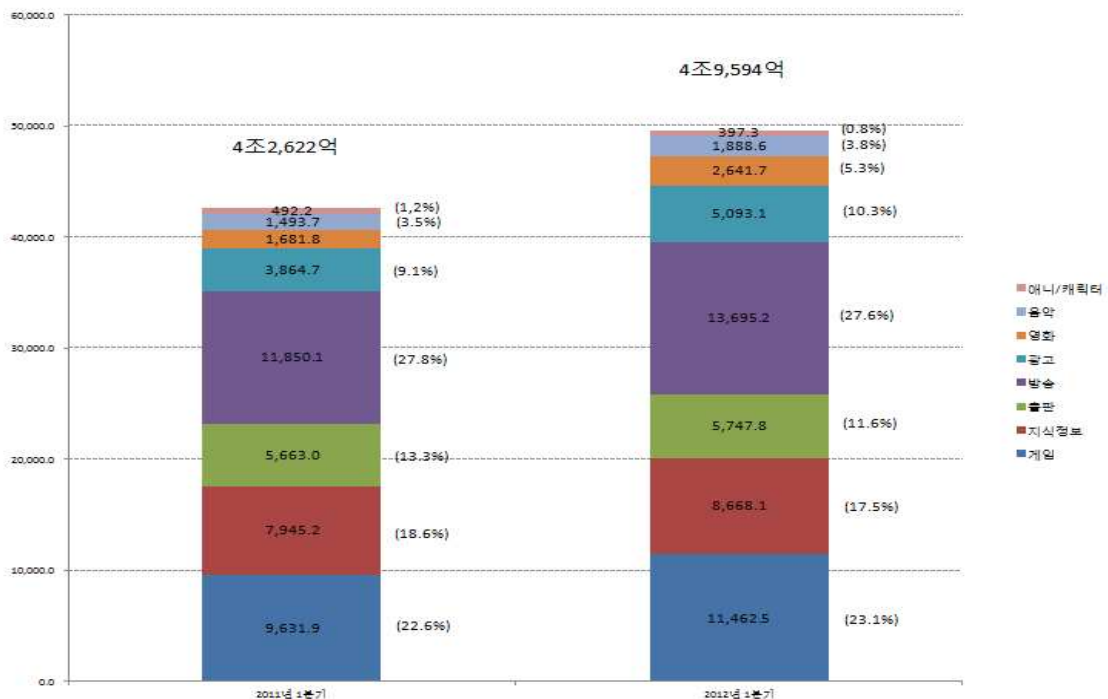
※ 게임(19.0%), 광고(31.8%), 영화(57.1%), 음악(26.4%) 등 4개 부문은 '12년 1분기 매출액의 경우 상대적으로 높은 전년동기대비 증가를 보임

※ 지식정보(9.1%), 출판(1.5%), 방송(15.6%) 등 3개 부문은 '12년 1분기 전체 매출액 성장률에 비해 낮은 전년동기대비 성장을 보임

- ※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.3% 감소
- ※ '12년 1분기 전체 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(23.1%), 출판(11.6%), 방송(27.6%), 지식정보(17.5%) 등 상위 4개 분야는 79.8%(75.6%)<sup>1)</sup>로 '11년 1분기 대비 약간 감소했으나 전분기대비 4.2%p 상승
- ※ 게임, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '11년 4분기에 이어 '12년 1분기에도 전년동기대비 비중 증대했으나, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전반적인 상승세를 유지하다가, '11년 1분기는 전분기대비 다소 하락했으나 이후 상승세 회복. '12년 1분기는 '11년 4분기까지의 상승기조가 하락으로 전환
- 게임, 출판, 영화의 '12년 1분기 매출액은 전분기대비 0.6%, 10.4%, 0.1% 상승
- ※ 지식정보, 방송, 광고, 음악, 애니메이션/캐릭터 '12년 1분기 매출액은 전분기대비 4.0% 하락, 7.7% 하락, 29.1% 하락, 27.3% 하락, 37.1% 하락

<그림> '11년 1분기 vs '12년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

1) 2011년 4분기 비중

- 게임 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.0% 증가했으며 전분기대비 0.6% 상승
  - '10년 1분기에서 2분기까지 전분기대비 하락하다가 3분기부터 매출액 등락을 보이고 있으며 '11년 4분기는 전분기대비 8.7% 다소 큰 폭으로 상승했으며, '12년 1분기 들어 상승세 지속
    - \* '11년 경기는 '10년에 이어 상승세가 지속되는 양상이나, '12년 들어 유럽금융위기 등 해외 위험요소 및 이에 연계된 국내경기 불확실성 확대에 향후 국내 매출액 상승의 저해요인으로 작용할 것으로 예상. 이러한 대내외적 거시적 불확실성 증대에도 불구하고 미시적으로 1) 경쟁력 보유한 국내게임의 중국 등 해외수출 등의 호조여부 2) 산업패러다임 변화에 부응하는 스마트게임 선전여부 등이 매출액 증가의 긍정적 요인으로 작용할 전망
    - \* 온라인게임은 상대적으로 투입비용이 적고 연령층을 불문하고 다양한 소비층이 형성되어 높은 대중성을 보유해, 전반적으로 경기 하강에 따른 매출감소 등 산업 충격이 다른 분야에 비해 낮음. 이 중 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기
  - 대형업체<sup>2)</sup>들은 '11년 4분기 이후 일부업체의 매출액 감소 및 등락에도 불구하고 주도적으로 전체 매출증가세를 견인. 이 중 네오위즈게임즈는 수출의 경우 기존 중국 등 아시아권에서 퍼블리싱한 FPS 게임 등의 선전이 이어지면서 유럽지역 등 시장 다변화와 함께 국내 시장은 다양한 장르 게임의 론칭으로 매출액 증가. '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 33.0% 증가. NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세를 이어가고 있으나 '10년 성장세 보다 다소 낮으며 '12년 1분기 매출액<sup>3)</sup>은 전년동기대비 14.1% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기의 감소세에서 '11년 1분기부터 회복세를 보이고 있으며 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 9.3% 증가
    - \* 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '10년부터 '12년 1분기까지 이어지고 있는데, 이는 해외 수출액 비중 확대 및 증가에 기인. '12년 1분기 수출액은 전년동기대비 35.4% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 이어 '12년 1분기 최고 동시접속자

2) 대형업체 : 각 분기별 매출액이 200억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈 게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

3) 2012년 1분기 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 28.5%이며 규모는 약 1천 641억원 수준으로 2011년 매출액 중 온라인게임 비중(29.8%)에 비해 다소 하락

350만명을 기록하는 등 중국 시장에서의 선전이 지속되고 있으며 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 40여 개국 해외시장 진출이 매출확대를 주도. '12년 1분기 매출액 수출비중이 약 58.6%

- 엔씨소프트는 '10년 4분기에서 '11년 1분기까지 매출성장이 정체되다가 '11년 2분기부터 증가세를 보였으나 이후 약간 정체. '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 8.7% 감소했으나 전분기대비 6.3% 상승. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 이어지다가 '11년 3분기부터 증가세로 반전되었으며 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 6.5% 증가

※ 엔씨소프트의 온라인게임인 아이온은 '12년 1분기 말 현재 점유율이 10.69%, '11년 4분기 13.95%에 비해 큰 폭으로 하락. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 약 15.7%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락이 '11년 1분기 이후 지속되는 양상. '12년 1분기 이후 예정된 신작게임 론칭이 이뤄질 경우 점유율 상승 및 확대가 예상되나 '디아블로3' 등 경쟁작 출현에 따른 적절한 시장 대응 여부가 매출액 증대에 영향을 미칠 것으로 전망

- 중소 게임업체들의 매출액은 흥행작 출현여부에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 이러한 현상은 '11년 1분기 이후 지속되는 양상. 특히, 스마트 게임 및 대형개발사에 피인수된 업체들은 흥행작 출현으로 매출액 증가세가 '11년 3분기 이후 두드러짐. 향후 1) 유럽금융위기 해소 2) 중국 등 게임 주요 수출국들의 경기회복 등 국내외 리스크가 저감될 경우 성장의 정체를 보이고 있는 내수시장에 집중된 업체들 보다는 해외수요에 부응하는 게임개발 업체들의 매출액 호조세가 이어질 것으로 전망

※ 게임하이(58.4%), 웹젠(21.7%), 한빛소프트(73.2%), 컴투스(53.6%), 와이엔케이코리아(25.9%), 제이씨엔터테인먼트(97.0%), 게임빌(159.8%) 등 7개 업체는 '12년 1분기 전체 매출액 성장률에 비해 높은 전년동기대비 증가

- 지식정보 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 9.1% 성장했으나 전분기대비 4.0% 하락

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기부터 지속적인 전분기대비 상승세를 나타내고 있으며 '11년 들어 상승폭이 확대되다가 '12년 1분기 들어 전분기대비 다소 하락

- NHN은 지식정보에서 전체 매출액 중 가장 높은 비중을 갖고 있는 가운데 '12년 1분기 전년동기대비 14.1% 증가했으나 전분기대비 2.3% 하락으로 '11년 4분기까지 전분기대비 상승세가 멈춤
- 다음커뮤니케이션 및 SK커뮤니케이션즈 매출액은 '12년 1분기 전년동기대비 13.3% 증가, 11.8% 감소했으며 전분기대비 6.0%, 19.4% 하락. KTH 매출액은 '12년 1분기 전년동기대비 1.8% 감소했으며 전분기대비 34.7% 하락. '11년 1분기 이후 전반적으로 매출액 감소세
  - ※ 다음커뮤니케이션은 '12년 1분기 매출액의 경우 검색광고 43.1%(50.6%)<sup>4)</sup>, 디스플레이광고 47.0%(44.9%), 게임 8.1%(1.6%), 거래형서비스 1.8%(2.5%)로 구성. 전 세계적으로 스마트폰 등 스마트기기 보급증대로 유무선인터넷 분야의 통합형 커뮤니티, 이메일, 뉴스와 신규사업으로 N스크린, 게임, 로컬광고 등 차별화된 서비스 모델 추진, 향후 대내외 리스크 저감에 따른 시장여건 호전이 나타날 경우, 검색광고 등을 중심으로 매출액 증대가 예상됨
  - ※ SK커뮤니케이션즈는 커뮤니티 서비스인 싸이월드의 '12년 1분기 말 누적가입자수 2,611만 명 및 순이용자수 1,624만명으로 시장 주도권 유지. 네이트온은 로그인 순이용자가 1,019만명으로 70.9% 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세. 12년 1분기 전체 매출액은 광고(디스플레이, 검색) 71.3%, 콘텐츠 외 기타 28.7% 등으로 구성되어 있으며 '11년 4분기대비 광고 비중 확대. 향후 싸이월드 등 기존 성공모델의 활성화 및 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등 다양한 수익모델 창출 및 선점 추진
  - ※ KTH는 아임IN 등 모바일인터넷 서비스 및 N-Screen인 Playy 등 유무선 융합 서비스 등 스마트기기 및 모바일인터넷시장 확대에 부합한 콘텐츠 서비스 제공 및 B2B, B2C 등 영역 확대 등 사업다각화 추진
- 크레듀, YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 각각 26.2% 증가, 4.7% 감소, 9.6% 감소했으며, 전분기대비 13.5% 하락, 16.6% 상승, 23.0% 상승
  - ※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성을 고려할 경우 경기변화에 따른 변동이 적음. 중고교생을 대상으로 한 온라인 강의, 온라인 도서 등 자체 보유 경쟁력 및 오프라인 학원 등 보유 네트워크 인프라 등을 통한 시너지 극대화. 향후 신규 수요계층인 초등 및 전문대 등 온라인 교육시장으로 확대. 참고서 출판시장에 있어 베트남 등 해외시장 등 사업 분야 다각화 추진. '12년 1분기 전체 매출구조 중 온라인강의 50.1%, 학원강의 35.9% 이 중 고등부문이 65.9%를 차지

4) 괄호는 2011년 1분기 매출액 비중

- 출판 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 1.5% 성장했으며, 전분기대비 10.4% 상승
  - '10년 1분기부터 4분기까지 하락세를 보이다가 '11년 1분기부터 매출액 등락을 보이고 있으며 '12년 1분기 들어 상승기조를 나타냄
  - 대교는 학습지 및 교육서비스 출판업체로서 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 3.8% 증가했으며, 웅진씽크빅은 전년동기대비 2.4% 증가했으며 '11년 3분기 이후 감소를 보이다 '12년 1분기 들어 성장
    - ※ 대교는 '12년 1분기 전체 매출에서 학습지 비중이 86.3%이며 온라인도서유통 등 기타부문이 13.7%, 국내매출 비중이 약 99%에 이르고 있음. 향후 스마트기기 보급 확대에 따른 '스마트러닝' 등 신규 사업모델 개발과 함께 온라인 서적, 미디어사업, 교육컨설팅 등 다양한 교육수요에 부응한 사업다각화 추진
  - 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 1분기 매출액이 전년동기대비 6.5% 감소, 유통업체인 예스24는 전년동기대비 0.3% 감소
    - ※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 기존보유 유통채널을 통한 유아동시장, 여성취미실용시장 등의 가시적 성과가 일부 발생하고 있으나, 전반적인 교육도서출판 시장침체로 매출 정체화 나타남. 향후 태블릿PC 등 스마트기기 보급확대로 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 안정적 진입 여부가 매출 성장지속의 관건일 것으로 예상. 12년 1분기 전체 매출액에서 단행본류 및 교재류 출판비중이 각각 64.3%, 14.7%이며 휴게소 상품 비중은 약 4.6%
    - ※ 예스24는 시장점유율 40%에 이르는 도서 유통분야 선두를 유지하고 있으며 스마트폰 보급 확대에 따른 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발·판매 및 티켓예매 등의 투자확대로 신성장동력 개발 및 추진. '12년 1분기 전체 매출 구조는 상품매출 97.2%(96.7%)<sup>5)</sup>, 수수료매출 0.7%(0.8%), 광고매출 1.7%(1.9%), 기타매출 0.4%(0.6%)
  - 대교(36.3%), 인터파크(105.2%), 예스24(13.6%), 능률교육(11.0%), 삼성출판사(3.3%), 예림당(14.6%), 이퓨처(217.1%) 등은 '12년 1분기 전분기대비 매출액 상승. 웅진씽크빅(-4.8%), 비상교육(-33.0%) 등은 전분기대비 하락
    - ※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 '12년 1분기 매출 전체에서 전년동기대비 제품매출 -10.5% 감소, 상품매출 635.0% 증가, 저작권매출 -17.9% 감소 인

5) 괄호는 2011년 전체 매출액 비중

터넷매출 및 기타매출은 각각 16.6%, 22.4% 증가. 주요제품 서비스 비중은 출판사업 75.8%, 이러닝사업 10.1%, 기타 14.1%

- 방송 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 15.6% 성장했으나, 전분기대비 7.7% 하락
  - SBS는 민영지상파 방송사로서 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.6% 감소했으며 전분기대비 35.5% 하락. 종합유선방송사업자인 티브로드한빛방송의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 4.7% 증가했으며 전분기대비 4.5% 상승. CJ E&M 방송부문은 '12년 4분기 전년동기대비 80.4% 증가했으나 전분기대비 19.0% 하락
    - ※ SBS콘텐츠허브는 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 7.9% 감소했으나 전분기대비 11.8% 상승
    - ※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절적 요인 및 경기 변화에 민감한 기업광고가 주요 수입원임. '10년도 1분기 이후 이어졌던 경기상승이 이어졌으나 '12년 1분기는 대외 불확실성에 따른 국내경기 위축 우려 증대 및 전통적 비수기로 매출액 성장이 다소 주춤함. 종합유선방송사업은 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입으로 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, '11년 4분기에 종편 개국 등 시장참여자 증가로 기존 및 신규 업체 간 경쟁 격화
  - 방송영상물독립제작사 중 초록뱀미디어의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 429.3% 성장했으나 전분기대비 2.0% 하락. 팬엔터테인먼트는 전년동기대비 59.4% 증가했으며 전분기대비 182.6% 상승. 삼화네트웍스는 '12년 1분기 전년동기대비 33.9% 감소했으며 전분기대비 6.7% 하락
    - ※ 독립제작사 초록뱀미디어는 '11년 2분기 이후 KBS '오작교 형제들', MBC '하이킥! 짧은 다리의 역습', SBS 'K-POP 스타', MBN '전국 퀴즈 선수권대회', tvN '인현왕후의 왕자' 등 드라마 및 교양물 등 다양한 장르의 콘텐츠를 제작 및 공급과 함께 향후 자체 역량 확대를 통한 수익성 제고. 종편채널 개국 등 다매체, 다채널에 따른 방송콘텐츠 공급증가 요인이 확대되고 있어 완성도 높은 고품질 방송콘텐츠의 국내외 수요 확대에 매출액 증대 예상
  - 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.1% 증가했으나 전분기대비 10.6% 하락, GS 홈쇼핑은 '12년 1분기 전년동기대비 매출액이 23.1% 성장했으며 전분기대비 0.3% 상승
    - ※ '09년 1분기에서 '11년 4분기의 시계열을 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보이고 있으며 이는 전통적 성·비수기로 볼 수 있으나 '12년 1분기에는 전분기대비 약간 상승

● 광고 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 31.8% 성장했으나 전분기대비 29.1% 하락

- 광고산업은 방송 매출액과의 연계성이 높고 탄력적으로 '11년 2분기부터 유럽금융위기 등 대외적인 불안요소에도 불구하고 종합편성채널 개국 등 광고수요 증가 요인과 일정부분 국내 내수증대가 반영돼('10년 4분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.9%, '11년 1분기 4.2%, 2분기 3.5%, 3분기 3.6%, 4분기 3.3%, '12년 1분기 2.8%) '11년 1분기 이후 매출 성장세 지속

- 제일기획은 '12년 1분기 매출액이 전년동기대비 36.3%. G2R은 전년동기대비 21.8% 성장. 오리콤은 전년동기대비 3.2% 증가. 휘닉스컴은 매출액이 전년동기대비 19.4% 감소

※ 제일기획은 '12년 1분기 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 41.2%(매체 9.0%, 광고물제작 32.2%) 및 58.8%로 해외 비중이 상대적으로 높으며 이는 해외 진출 국내 대기업의 실적호조에 기인

- '10년에 이어 '11년에도 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.3%, 4분기 0.8%, 12년 1분기 0.9%) 일정부분 이어지고 있으나, 해외수출 상승세의 정체 및 전통적 비수기로 '12년 1분기 전분기대비 29.1% 하락

※ '12년 1분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 각각 26.3%, 44.0%, 3.1%, 29.4% 하락

※ 광고시장의 경우 국내외 경기상황과 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등에 따라 전통적 비·성수기를 구분할 수 있으며, 이 중 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 성수기

● 영화 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 57.1% 증가했으며, 전분기대비 0.1% 상승

- CJ CGV는 '12년 1분기의 경우 물가상승 등 소비부진 우려가 있음에도 전통적 성수기와 함께 해외 블록버스터 및 국내 흥행작 증가로 전년동기대비 19.4% 증가했으며 전분기대비 3.1% 상승

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 1분기 43.0%로 '09년 이후 시장지배력 확대('09년 점유율 37.7%). '12년 1분기 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 64.8%로 '11년 4분기(65.5%)



에 비해 약간 상승

※ CJ E&M 영화사업부문은 '12년 1분기 총 17편을 배급해 시장점유율 30.4%로 업계 선두를 유지하고 있으며 2위와는 약 15.4%p 높은 수준

- 키이스트 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 37.2% 증가했으나, 전분기대비 34.8% 하락

※ 키이스트의 '12년 1분기 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 77.7%, 22.3%로 '11년 4분기에 비해 내수비중 상승

● 음악 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 26.4% 증가했으나 전분기대비 27.3% 하락

- 매출액 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 상승세를 보이다가 '11년 1분기에 다소 하락한 이후 '11년 4분기까지 상승세 유지했으나 '12년 1분기 들어 다시 하락

※ '10년 2분기에서 '11년 4분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -10.2%, 1.0%, 13.6%, 51.6% 상승세 유지

- SM엔터테인먼트 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 98.9% 증가했으나 전분기대비 2.2% 하락. 네오위즈인터넷 매출액은 전년동기대비 16.1% 증가했으며 전분기대비 2.8% 상승

※ SM엔터테인먼트는 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년 층 등 높은 인지도 및 경쟁력을 통한 일본, 대만 등 아시아권의 기존 한류 시장을 확보했으며 '11년 이후 프랑스 등 유럽지역으로 시장을 확대하는 등 신한류 창조 추진. '12년 1분기 매출구조는 음반사업 28.7%(음반/음원 13.16%, 로열티매출 15.54%)와 매니지먼트사업 71.3%로 '10년 4분기 이후 음반사업 비중 감소 추세

※ 네오위즈인터넷은 '12년 1분기 시장점유율 3위이며 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등 사업으로 구성. 향후 신규 수익모델을 통한 베트남 등 해외시장 개척 추진

- 로엔엔터테인먼트는 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 27.2% 증가했으나 전분기대비 6.0% 하락

※ 로엔엔터테인먼트는 멜론서비스 등 음원유통을 기반으로 스마트폰 보급 증가 및 모바일 환경으로의 변화 등 다양화된 음원수요자들에게 부응하는 서비스 시스템 구축 및 제공. '12년 1분기 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 수익다각화 추진. '12년 1분기 현재 브랜드인지도 및 시장점유율 1위로 업계를 선도. '12년 3월 말 현재 매출비중은 음원제공 및 온라인 음원서비스인 콘텐츠 매출이 89.3%(87.8%)<sup>6)</sup>이고 제품매출 4.9%(7.0%), 상품매출

1.5%(1.0%), 기타매출 4.2%(4.2%). '11년 4분기 이후 음원매출 비중 하락세가 '12년 1분기 들어 상승세로 반전

※ 예당컴퍼니의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 50.0% 증가했으나, 전분기대비 47.0% 하락

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 19.3% 감소했으며, 전분기대비 37.1% 하락

- '10년 4분기까지는 전반적으로 상승세를 유지하다가 '11년 1분기 이후 등락을 보였으며 '12년 1분기는 전분기대비 다소 큰 폭의 하락세를 보임

- 손오공은 매출액 100억이 넘는 대형 캐릭터업체로서 '12년 1분기 전년동기대비 19.4% 감소했으며, 전분기대비 50.1% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 22.3% 감소했으며 전분기대비 36.0% 하락

※ 손오공의 '12년 1분기 전체 매출구조에서 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문은 96.9%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 3.1%로 구성되어 있음. 매출의 약 98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체이며 캐릭터 등 일부 해외수출이 발생하고 있고, '12년 1분기 매출액은 99% 이상 내수에 집중

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 업체로서 자체디자인연구소 구축과 글로벌 네트워크를 활용해 라이선싱과 머천다이징 연계를 통한 국내외 시장개척 및 확대를 모색. '12년 1분기 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 97.4%(96.3%)<sup>7)</sup> 기타 2.6%이며 이 중 수출은 84.8% 등으로 구성

- 애니메이션 업체 중 대원미디어의 '12년 1분기 매출액은 전년동기대비 25.0% 감소했으며 전분기대비 18.6% 하락

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업이며 자체 보유 및 수입 캐릭터로 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 영위하고 있고, 매출액 대비 수출비중이 2%대로 낮은 수준. '12년 1분기 매출액 비율의 경우 제품매출 및 상품매출 비율이 약 67:33(68:32)<sup>8)</sup> 수준으로 제품매출 비중이 '11년 4분기 이후 확대 추세임

6) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중

7) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중

8) 괄호는 '11년 4분기 매출액 비중