

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

(단위 : 명, %)

구분	2011년				2012년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	10,654	10,723	10,900	11,163	11,114	4.3%
	(1.3%)	(0.6%)	(1.7%)	(2.4%)	(-0.4%)	
지식정보	7,299	7,501	7,564	7,622	7,608	4.2%
	(2.9%)	(2.8%)	(0.8%)	(0.8%)	(-0.2%)	
출판	7,041	7,181	7,156	7,190	6,958	-1.2%
	(5.4%)	(2.0%)	(-0.3%)	(0.5%)	(-3.2%)	
방송	5,600	5,884	5,984	6,204	6,282	12.2%
	(2.8%)	(5.1%)	(1.7%)	(3.7%)	(1.3%)	
광고	1,325	1,397	1,424	1,402	1,483	11.9%
	(4.6%)	(5.4%)	(1.9%)	(-1.5%)	(5.8%)	
영화	1,235	1,235	1,368	1,396	1,425	15.4%
	(9.3%)	(0.0%)	(10.8%)	(2.0%)	(2.1%)	
음악	981	1,011	1,141	1,358	1,468	49.6%
	(-14.6%)	(3.1%)	(12.9%)	(19.0%)	(8.1%)	
애니메이션/ 캐릭터	477	455	467	547	493	3.4%
	(6.2%)	(-4.6%)	(2.6%)	(17.1%)	(-9.9%)	
합계	34,612	35,387	36,004	36,882	36,831	6.4%
	(2.6%)	(2.2%)	(1.7%)	(2.4%)	(-0.1%)	

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
 - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
 - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용
 - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/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 적용

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 1분기 종사자수는 3만 6,831명으로 전년동기대비 6.4% 증가했으며, 전분기대비 0.1% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 1분기 전년동기대비 12.2%, 11.9%, 15.4%, 49.6%로 전체 평균 이상 증가
 - 음악의 '12년 1분기 종사자수는 1,468명으로 전분기대비 8.1% 상승했으며 '11년 2분기 이후 지속적으로 큰 폭의 상승을 보임
- '12년 1분기 종사자 비중을 보면 게임(30.2%), 지식정보(20.7%), 출판(18.9%), 방송(17.1%) 순으로 전체 종사자의 86.9%(87.2%)¹⁾로 '11년 4분기에 비해 0.3%p 하락했으며 '11년 1분기에 비해 1.5%p 하락
 - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등의 종사자 비중은 전년동기대비 각각 0.6%p, 0.4%p, 1.4%p, 0.1%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등은 각각 0.9%p, 0.2%p, 0.3%p, 1.2%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 '10년 2분기를 제외하고 전반적인 상승 기조를 이어가다가 '12년 1분기는 전분기대비 0.1% 감소로 약간 정체
 - '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 전분기대비 1.8%, 7.7%, 0.0%, 3.3%, 2.7% 상승
 - 취업은 경기후행지표로서 1) 유럽발 금융위기 진정여부 2) 중국, 미국, EU 등 한국 주요 수출대상국의 경기상황 등 대외요인과 함께 1) 불확실한 대외요인에 따른 등 국내 경기 변동, 2) 소비자물가 상승 등 국내 수요 변동 등 거시적 요인이 스마트기기 확산 및 산업 패러다임 변화 등 미시적 요인과 복합적으로 작용해 전반적으로 콘텐츠산업 신규 취업자의 증대가 예상되나 분야별 취업편차가 확대될 것으로 전망

1) 2011년 4분기 비중

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

(단위 : 명)

