

<표> '11년 2분기~'12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위: 명, %)

구분	2011년			2012년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	10,723 (0.6%)	10,900 (1.7%)	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	2.4%
지식정보	7,905 (8.3%)	7,988 (1.0%)	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	0.5%
출판	7,181 (2.0%)	7,156 (-0.3%)	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	-4.7%
방송	5,884 (5.1%)	5,984 (1.7%)	6,204 (3.7%)	6,282 (1.3%)	6,403 (1.9%)	8.8%
광고	1,397 (5.4%)	1,424 (1.9%)	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	13.5%
영화	1,235 (0.0%)	1,368 (10.8%)	1,396 (2.0%)	1,425 (2.1%)	1,419 (-0.4%)	14.9%
음악	1,011 (3.1%)	1,141 (12.9%)	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	42.8%
애니메이션/ 캐릭터	569 (-3.7%)	585 (2.8%)	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	-2.1%
합계	35,905 (3.4%)	36,546 (1.8%)	37,435 (2.4%)	37,406 (-0.1%)	37,168 (-0.6%)	3.5%

- 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. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
  - 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 '디조콜릿'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 '스텝사이언스'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 2분기 종사자수는 3만 7,168명으로 전년동기대비 3.5% 증가했으며, 전분기대비 0.6% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 1분기에 이어 '12년 2분기 전년동기대비 8.8%, 13.5%, 14.9%, 42.8%로 전체 평균 이상 증가
  - 음악의 '12년 2분기 종사자수는 1,444명으로 전분기대비 1.6% 하락했으나, '11년 2분기 이후 상승 지속
    - ※ 광고의 '12년 2분기 종사자수는 1,585명으로 전분기대비 6.9% 상승
- '12년 2분기 종사자 비중을 보면 게임(29.5%), 지식정보(21.4%), 출판(18.4%), 방송(17.2%) 순으로 전체 종사자의 86.5%(86.9%)<sup>1)</sup>로 '12년 1분

기에 비해 0.4%p 하락했으며 '11년 2분기에 비해 1.8%p 하락

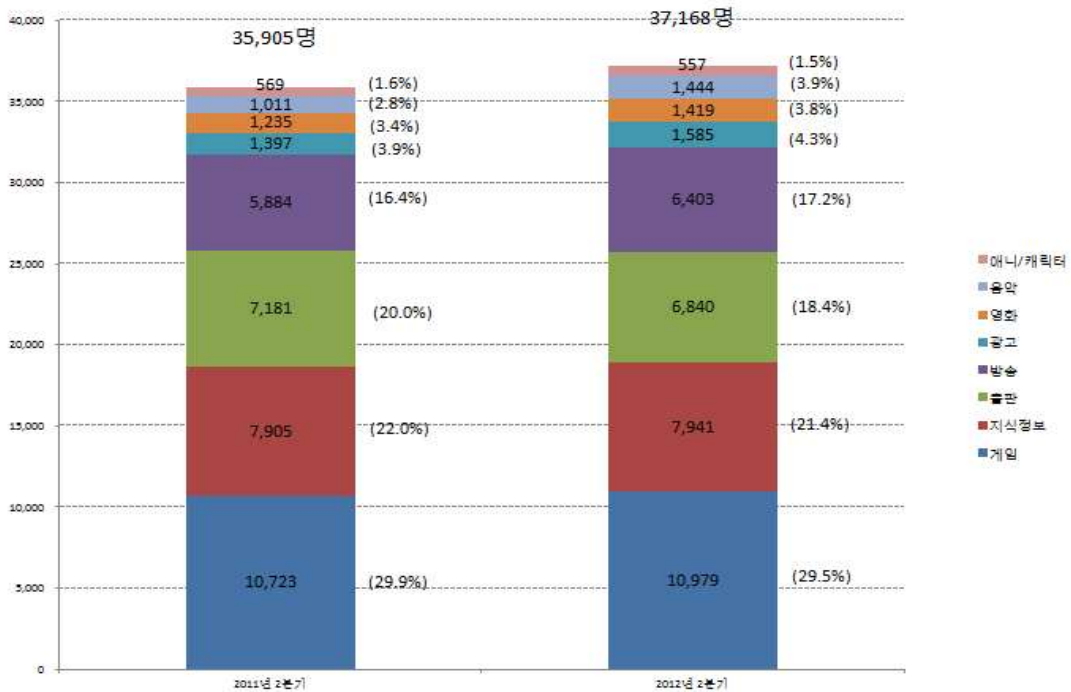
- 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등의 종사자 비중은 전년동기대비 각각 0.4%p, 0.6%p, 1.6%p, 0.1%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등은 각각 0.8%p, 0.4%p, 0.4%p, 1.1%p 증가

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 '10년 2분기를 제외하고 상승세를 보이다가 '12년 1분기부터 전분기대비 약간 정체

- '10년 1분기부터 '11년 1분기까지 전분기대비 7.7%, 0.0%, 3.3%, 2.7%, 2.5% 상승
- 취업은 경기후행지표 전형이며 대외요인으로 1) 유럽재정위기 진정여부 2) 중국, 미국 등 국내 주요 수출대상국의 경기회복 등과 내부요인으로 1) 국내 경기 불확실성 2) 물가 상승 등 국내 수요 변동 등 거시적 부분이 스마트폰 기기 확산에 따른 콘텐츠 수요 증가 등 미시적 요인에 부정적 영향을 미칠 수 있음에도 경쟁력을 보유한 콘텐츠산업을 중심으로 신규 취업자가 증대될 것으로 전망

<그림> '11년 2분기 vs '12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



1) 2012년 1분기 비중