

<표 1> '11년 2분기~'12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원, %)

| 구분            | 2011년              |                   |                    |                     | 2012년               |                    |                    |               |
|---------------|--------------------|-------------------|--------------------|---------------------|---------------------|--------------------|--------------------|---------------|
|               | 2분기<br>(전기대비)      | 3분기<br>(전기대비)     | 4분기<br>(전기대비)      | 2011년<br>(전년대비)     | 1분기<br>(전기대비)       | 2분기<br>(전기대비)      | 상반기<br>(전년동기)      | 2분기<br>(전년동기) |
| 게임            | 1,741.8<br>(5.3%)  | 1,792.8<br>(2.9%) | 2,790.8<br>(55.7%) | 7,980.3<br>(42.2%)  | 2,237.9<br>(-19.8%) | 2,034.8<br>(-9.1%) | 4,272.7<br>(25.8%) | 16.8%         |
| 지식<br>정보      | n/a                | n/a               | n/a                | n/a                 | n/a                 | n/a                | n/a                | n/a           |
| 출판            | 15.6<br>(102.6%)   | 15.0<br>(-3.8%)   | 85.8<br>(472.0%)   | 124.1<br>(173.3%)   | 15.7<br>(-81.7%)    | 16.3<br>(3.8%)     | 32.0<br>(37.3%)    | 4.5%          |
| 방송            | 443.8<br>(75.4%)   | 439.3<br>(-1.0%)  | 341.4<br>(-22.3%)  | 1,477.5<br>(91.9%)  | 442.0<br>(29.5%)    | 553.1<br>(25.1%)   | 995.1<br>(42.8%)   | 24.6%         |
| 광고            | n/a                | n/a               | n/a                | n/a                 | n/a                 | n/a                | n/a                | n/a           |
| 영화            | 47.4<br>(251.1%)   | 50.7<br>(7.0%)    | 88.4<br>(74.4%)    | 200.0<br>(72.7%)    | 139.3<br>(57.6%)    | 70.7<br>(-49.2%)   | 210.0<br>(244.8%)  | 49.2%         |
| 음악            | 127.8<br>(112.6%)  | 175.5<br>(37.3%)  | 510.9<br>(191.1%)  | 874.3<br>(93.1%)    | 324.1<br>(-36.6%)   | 371.8<br>(14.7%)   | 695.9<br>(270.4%)  | 190.9%        |
| 애니메이션/<br>캐릭터 | 206.4<br>(12.9%)   | 189.8<br>(-8.0%)  | 218.2<br>(15.0%)   | 797.2<br>(12.6%)    | 132.8<br>(-39.1%)   | 201.3<br>(51.6%)   | 334.1<br>(-14.2%)  | -2.5%         |
| 합계            | 2,582.8<br>(18.9%) | 2,663.1<br>(3.1%) | 4,035.5<br>(51.5%) | 11,453.4<br>(48.7%) | 3,291.8<br>(-18.4%) | 3,248.0<br>(-1.3%) | 6,539.8<br>(37.5%) | 25.8%         |

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '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 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뱀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐트리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

## □ 2012년 2분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 2분기 수출액은 약 3,248억원으로 전년동기대비 25.8% 증가했으나 전분기대비 1.3% 하락
  - '10년 1분기 전분기대비 3.4% 하락 이후 상승세로 이어지면서 '11년 1분기부터는 비교적 높은 상승세를 보이다가 '12년 1분기부터 하락 전환
- 게임 '12년 2분기 수출액은 약 2,034억원으로 전년동기대비 16.8% 증가했으나 전분기대비 9.1% 하락. '11년 1분기 이후 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 견인하고 있으나 '12년 1분기부터 하락세

- '12년 2분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.6%로 '11년 2분기 (67.4%)에 비해 4.8%p 낮은 수준
- '12년 2분기 수출액 중 대형업체인 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트는 전년동기대비 19.5%, 624.1% 증가. 이는 개발력 및 자금력 보유 등으로 스마트게임 및 대형게임 경쟁력에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터의 전년동기대비 감소세가 '11년 3분기 이후 증가하다가 '12년 2분기는 감소로 전환되었으며 전년동기대비 21.9% 감소
  - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기에 전년동기대비 7.1% 증가했으나 '11년 2분기부터 감소를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 전년동기대비 13.5% 감소
- 중소형 업체 중에서 게임하이, 컴투스, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 5개 업체는 '11년 4분기부터 연속으로 스마트게임 등 신작게임들의 국내외 수요증가로 '12년 2분기 수출액이 전년동기대비 높은 증가율 기록
  - ※ 컴투스 및 게임빌은 모바일 전문게임업체로 스마트폰 등 스마트기기의 보급확대 등 스마트게임수요 인프라 증대가 수출 증가에 긍정적으로 영향을 미쳐 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 248.5%(154.9%)<sup>1)</sup>, 73.4%(436.4%) 증가
  - ※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 '12년 2분기 전년동기대비 66.8%(123.4%)<sup>2)</sup>, 31.7%(60.6%) 증가
- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터의 상승세가 '11년 4분기까지 이어지다가 '12년 1분기 이후 하락세. 향후 콘텐츠 소비에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등 게임시장 수요 인프라 성장에 따라 개발사들의 경쟁력을 보유 작품 출시 등으로 실적 상승은 긍정적
  - ※ '10년 3분기에서 '12년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%, 55.7% 상승, 19.8% 하락
- 출판 '12년 2분기 수출액은 약 16억원으로 전년동기대비 4.5% 증가했으며, 전분기대비 3.8% 상승
- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 0.5% 전년동기대비

1) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

2) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

0.1%p 하락

※ 능률교육 및 예림당의 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 250.0%, 150.0% 증가

- 출판은 '10년 2분기 이후 등락세를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 전분기 대비 상승

● 방송 '12년 2분기 수출액은 약 553억원으로 전년동기대비 24.6% 증가했으며 전분기대비 25.1% 상승

- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 17.0%로 전년동기대비 0.1%p 감소

※ iMBC는 지상파방송사로서 '12년 2분기 수출은 전년동기대비 157.5% 증가. SBS콘텐츠허브는 전년동기대비 3.3% 증가. CJ E&M 방송부분은 전년동기대비 60.0% 증가. 팬엔터테인먼트는 독립제작사로서 전년동기대비 26.8% 증가

- 방송은 '10년 4분기까지의 전분기대비 등락이 '11년 4분기까지 큰 폭의 하락을 보이다가 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승으로 전환

● 영화 '12년 2분기 수출액은 약 70억원으로 전년동기대비 49.2% 증가했으나 전분기대비 49.2% 하락

- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 2.2%로 전년동기대비 0.4%p 상승

※ 미디어플렉스는 영화투자배급사로서 수출액의 경우 '12년 1분기 전년동기대비 500.0% 증가했으며, CJ E&M 영화부분은 전년동기대비 100.9% 증가

- 영화는 '11년 1분기 전분기대비 하락세를 보였으나 2분기부터 상승세로 전환되면서 '12년 1분기에는 큰 폭으로 상승. '12년 2분기 들어 전분기대비 큰 폭 하락

● 음악 '12년 2분기 수출액은 약 371억원으로 전년동기대비 190.9% 증가했으며 전분기대비 14.7% 상승

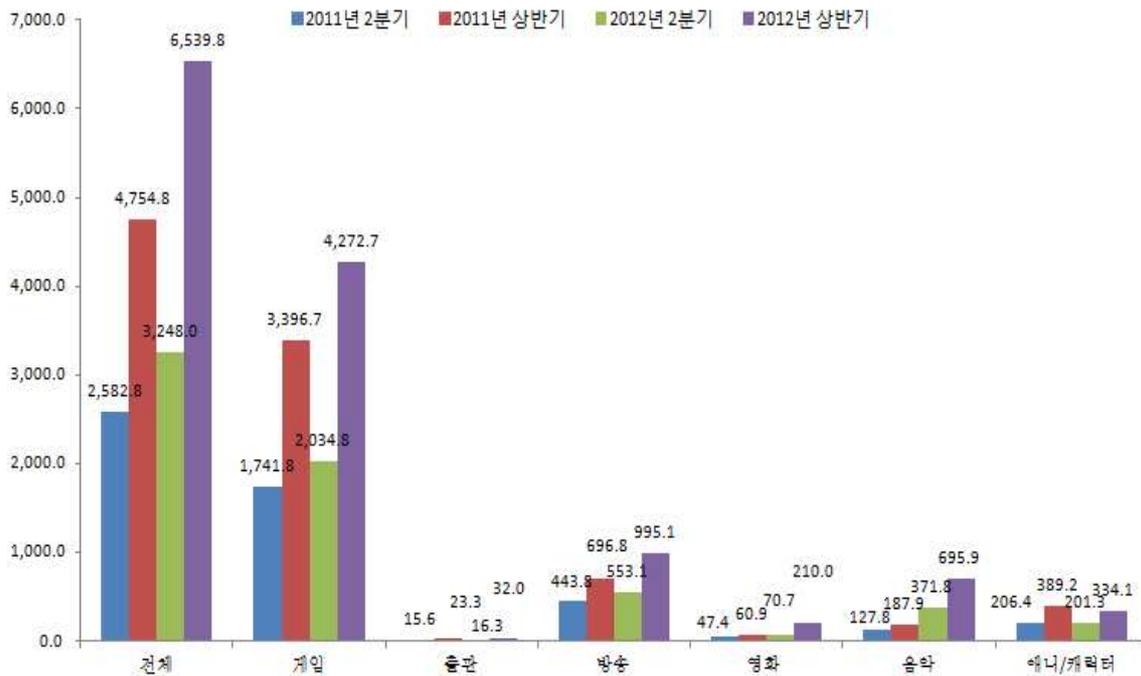
- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 11.4%로 전년동기대비 6.5%p 증가

※ CJ E&M 음악부분, SM엔터테인먼트, 소리바다 등 3개 업체의 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 118.5%, 129.7%, 366.7% 성장했으며, 규모면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 음악 수출액 증가 주도

- 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세였지만 '12년 1분기의 하락을 제외하고, '11년 1분기부터 전분기대비 높은 상승세가 '12년 2분기까지 지속
- 애니메이션/캐릭터 '12년 2분기 수출액은 약 201억원으로 전년동기대비 2.5% 감소했으나 전분기대비 51.6% 상승
- '12년 2분기 전체 콘텐츠 산업 수출액에서 수출액 비중은 6.2%로 전년동기 대비 1.8%p 감소
- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 등락세를 보이면서 '12년 2분기는 상승세

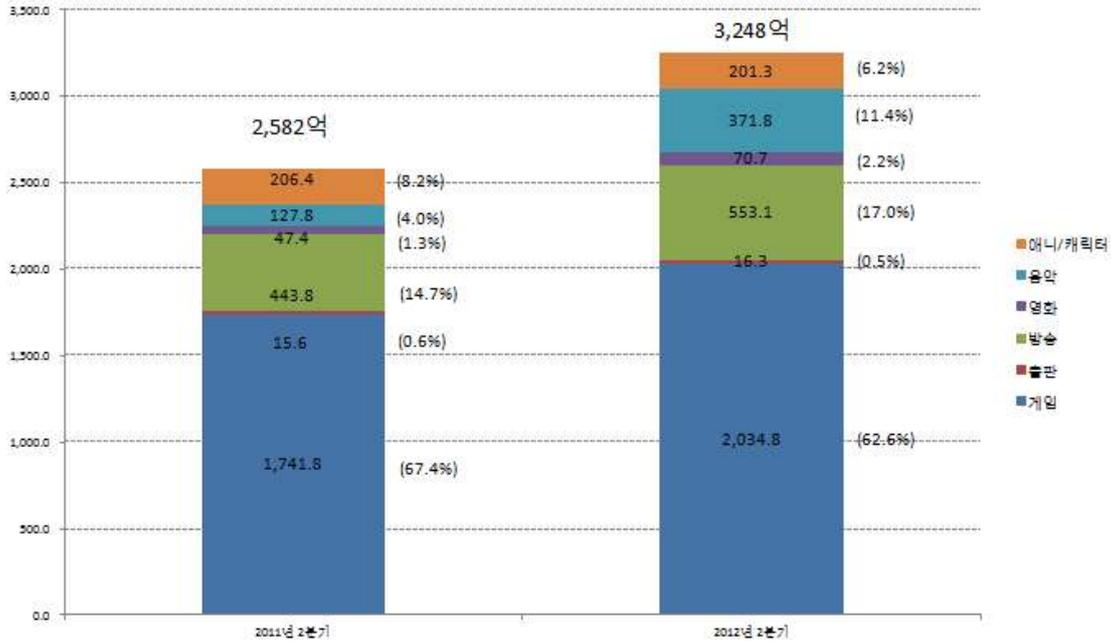
<그림 1> '11년 2분기 vs '12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



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

(단위 : 억원)



<표 2> '10년 상반기~'12년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원)

| 구분            | 2010년                      |                            | 2011년                      |                            | 2012년                      |                            |
|---------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
|               | 2분기<br>(전년동기)              | 상반기<br>(전년동기)              | 2분기<br>(전년동기)              | 상반기<br>(전년동기)              | 2분기<br>(전년동기)              | 상반기<br>(전년동기)              |
| 게임            | 1,365.3<br>(4.7%)          | 2,648.8<br>(15.0%)         | 1,741.8<br>(27.6%)         | 3,396.7<br>(28.2%)         | 2,034.8<br>(16.8%)         | 4,272.7<br>(25.8%)         |
| 지식<br>정보      | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        |
| 출판            | 11.4<br>(54.5%)            | 22.6<br>(37.6%)            | 15.6<br>(36.8%)            | 23.3<br>(3.1%)             | 16.3<br>(4.5%)             | 32.0<br>(37.3%)            |
| 방송            | 178.0<br>(345.7%)          | 355.7<br>(356.7%)          | 443.8<br>(149.3%)          | 696.8<br>(95.9%)           | 553.1<br>(24.6%)           | 995.1<br>(42.8%)           |
| 광고            | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        | n/a                        |
| 영화            | 20.7<br>(99.8%)            | 69.9<br>(46.7%)            | 47.4<br>(129.0%)           | 60.9<br>(-12.9%)           | 70.7<br>(49.2%)            | 210.0<br>(244.8%)          |
| 음악            | 151.4<br>(128.0%)          | 305.3<br>(187.1%)          | 127.8<br>(-15.6%)          | 187.9<br>(-38.5%)          | 371.8<br>(190.9%)          | 695.9<br>(270.4%)          |
| 애니메이션/<br>캐릭터 | 180.1<br>(41.9%)           | 306.0<br>(16.7%)           | 206.4<br>(14.6%)           | 389.2<br>(27.2%)           | 201.3<br>(-2.5%)           | 334.1<br>(-14.2%)          |
| <b>합계</b>     | <b>1,906.8<br/>(22.6%)</b> | <b>3,708.4<br/>(31.8%)</b> | <b>2,582.8<br/>(35.4%)</b> | <b>4,754.8<br/>(28.2%)</b> | <b>3,248.0<br/>(25.8%)</b> | <b>6,539.8<br/>(37.5%)</b> |

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', '농림교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼팡', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록팡', '팡엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우팡' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', '키이스트', 'CJ E&M', '제이콘텐츠리'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출 발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텡싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드' '11년 4분기 수출액데이터 부재로 3분기 수출액 비중 적용

## □ 2012년 상반기 콘텐츠 업체 수출 동향

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 상반기 수출액은 약 6,539억원으로 전년동기대비 37.5% 증가

- '12년 상반기 콘텐츠산업 상장사 수출액 중 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전 부문 전년동기대비 증가

※ 게임, 출판, 방송, 영화, 음악 수출액은 '12년 상반기 전년동기대비 25.8%, 37.3%, 42.8%, 244.8%, 270.4% 증가

- 게임의 '12년 상반기 수출액 '10년 상반기 이후 증가세가 지속. 음악은 전반적인 다른 분야에 비해 큰 폭의 성장을 기록

※ 게임의 '12년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 대비 비중은 65.3%로 '11년 상반기(71.4%)에 비해 6.1%p 하락. 음악의 '12년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 수출액 비중은 10.6%로 '11년 상반기 대비 6.6%p 큰 폭 상승

<그림 3> '11년 상반기 vs '12년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 (단위 : 억원)

