

<표 1> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	10,900 (1.7%)	11,163 (2.4%)	11,114 (-0.4%)	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	-4.7%
지식정보	7,988 (1.0%)	8,062 (0.9%)	8,073 (0.1%)	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	-2.3%
출판	7,156 (-0.3%)	7,190 (0.5%)	6,958 (-3.2%)	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	-5.7%
방송	5,984 (1.7%)	6,204 (3.7%)	6,282 (1.3%)	6,403 (1.9%)	6,434 (0.5%)	7.5%
광고	1,424 (1.9%)	1,402 (-1.5%)	1,483 (5.8%)	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	17.2%
영화	1,368 (10.8%)	1,396 (2.0%)	1,425 (2.1%)	1,419 (-0.4%)	1,530 (7.8%)	11.8%
음악	1,141 (12.9%)	1,358 (19.0%)	1,468 (8.1%)	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	30.4%
애니메이션/ 캐릭터	585 (2.8%)	660 (12.8%)	603 (-8.6%)	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	-6.5%
합계	36,546 (1.8%)	37,435 (2.4%)	37,406 (-0.1%)	37,168 (-0.6%)	36,599 (-1.5%)	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. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이슈체'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 '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 3분기 종사자수는 3만 6,599명으로 전년동기대비 0.1% 증가했으며, 전분기대비 1.5% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 3분기 전년동기대비 7.5%, 17.2%, 11.8%, 30.4%로 '12년 1분기 이후 전체 평균 이상 증가를 기록
 - 음악의 '12년 3분기 종사자수는 1,488명으로 전분기대비 3.0% 상승했으며 '11년 2분기 이후 상승 기조 지속
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 3분기 종사자수는 6,434명, 1,669명, 1,530명으로 전분기대비

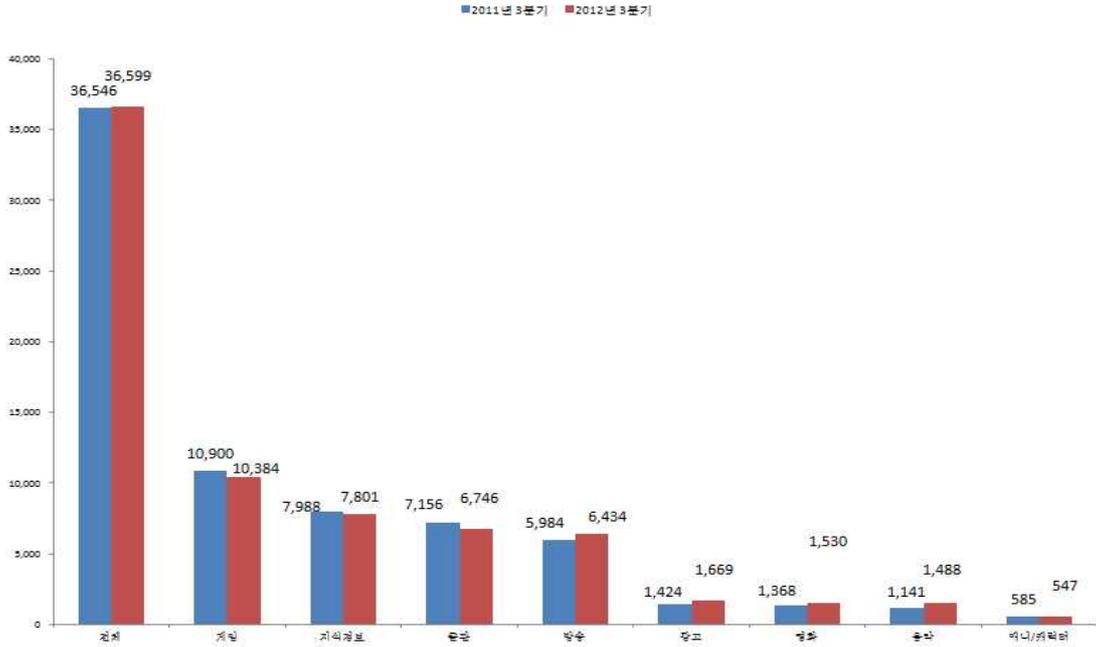
0.5%, 5.3%, 7.8% 상승

- '12년 3분기 종사자 비중을 보면 게임(28.4%), 지식정보(21.3%), 출판(18.4%), 방송(17.6%) 순으로 전체 종사자의 85.7%(86.5%)¹⁾로 '12년 2분기에 비해 0.8%p 하락했으며 '11년 3분기에 비해 2.0%p 감소
 - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 부문의 종사자 비중은 전년동기 대비 1.4%p, 0.6%p, 1.2%p, 0.1%p 감소했으며, 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 부문은 1.2%p, 0.7%p, 0.5%p, 1.0%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승 기조를 보이다가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락
 - '12년 1분기 및 2분기 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 0.1%, 0.6% 하락
 - 취업은 경기후행지표이며 향후 대외요인으로 1) 유럽재정위기 호전 2) 이에 따른 중국, 미국 등 국내 주요 수출대상국의 경기회복 등이 가시화될 경우 현재 거시적 측면에서 국내 경기상승 기조 회복과 함께 미시적 측면에서 스마트기기 보급 확대에 따른 콘텐츠 수요 증가 등이 대내외 경쟁력을 보유한 콘텐츠산업을 중심으로 신규 취업자 확대가 이어질 것으로 전망

1) 2012년 2분기 비중

<그림 1> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



<그림 2> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)

