

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

(단위 : 억원)

| 구분            | 2011년         |               |                 | 2012년         |               |               |                 |               |
|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|
|               | 3분기<br>(전기대비) | 4분기<br>(전기대비) | 2011년<br>(전년대비) | 1분기<br>(전기대비) | 2분기<br>(전기대비) | 3분기<br>(전기대비) | 3분기누적<br>(전년동기) | 3분기<br>(전년동기) |
| 게임            | 10,483.1      | 11,303.9      | 42,035.8        | 11,446.8      | 10,957.4      | 10,982.4      | 33,386.6        | 4.8%          |
|               | (-1.4%)       | (7.8%)        | (16.7%)         | (1.3%)        | (-4.3%)       | (0.2%)        | (8.6%)          |               |
| 지식<br>정보      | 9,046.7       | 9,615.6       | 36,006.8        | 9,276.7       | 9,544.9       | 9,644.8       | 28,466.4        | 6.6%          |
|               | (1.5%)        | (6.3%)        | (22.6%)         | (-3.5%)       | (2.9%)        | (1.0%)        | (7.9%)          |               |
| 출판            | 5,666.0       | 5,740.5       | 22,364.6        | 5,748.0       | 5,086.4       | 5,266.4       | 16,100.8        | -7.1%         |
|               | (7.0%)        | (1.3%)        | (2.5%)          | (0.1%)        | (-11.5%)      | (3.5%)        | (-3.1%)         |               |
| 방송            | 13,025.5      | 14,842.9      | 53,074.5        | 13,695.9      | 15,114.7      | 14,566.8      | 43,377.4        | 11.8%         |
|               | (-2.5%)       | (14.0%)       | (27.9%)         | (-7.7%)       | (10.4%)       | (-3.6%)       | (13.5%)         |               |
| 광고            | 5,677.9       | 7,103.0       | 22,022.6        | 5,093.0       | 7,417.1       | 7,068.9       | 19,579.0        | 24.5%         |
|               | (5.0%)        | (25.1%)       | (20.7%)         | (-28.3%)      | (45.6%)       | (-4.7%)       | (31.2%)         |               |
| 영화            | 2,786.0       | 2,638.7       | 9,213.5         | 2,641.8       | 2,263.1       | 3,307.4       | 8,212.3         | 18.7%         |
|               | (32.2%)       | (-5.3%)       | (49.0%)         | (0.1%)        | (-14.3%)      | (46.1%)       | (24.9%)         |               |
| 음악            | 1,870.7       | 2,137.3       | 7,276.9         | 1,889.0       | 1,944.9       | 2,388.5       | 6,222.4         | 27.7%         |
|               | (4.3%)        | (14.3%)       | (20.4%)         | (-11.6%)      | (3.0%)        | (22.8%)       | (21.1%)         |               |
| 애니메이션/<br>캐릭터 | 681.3         | 824.5         | 2,942.6         | 600.7         | 793.6         | 641.4         | 2,035.7         | -5.9%         |
|               | (-5.6%)       | (21.0%)       | (17.7%)         | (-27.1%)      | (32.1%)       | (-19.2%)      | (-3.9%)         |               |
| 합계            | 49,237.2      | 54,206.4      | 194,937.3       | 50,391.9      | 53,122.1      | 53,866.6      | 157,380.6       | 9.4%          |
|               | (2.1%)        | (10.1%)       | (20.6%)         | (-7.0%)       | (5.4%)        | (1.4%)        | (11.8%)         |               |

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이슈체'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'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. '앳넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

## □ 2012년 3분기 매출 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 매출액은 약 5조 3,866억원으로 전년동기 대비 9.4% 증가, 전분기대비 1.4% 상승

- '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가

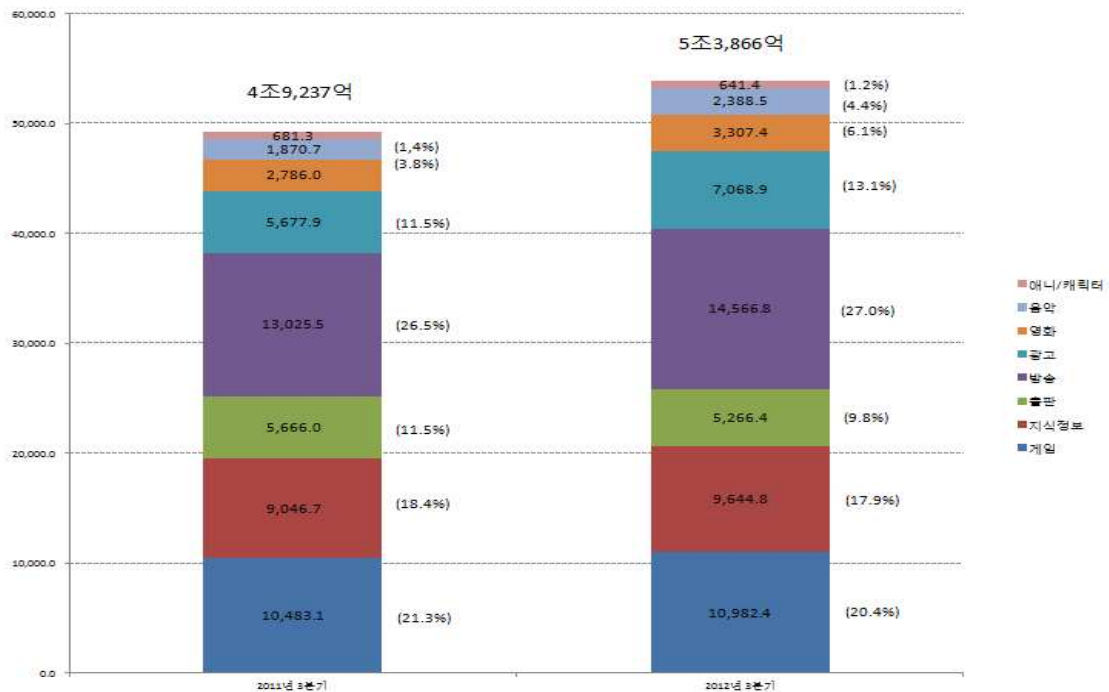
※ 방송(11.8%), 광고(24.5%), 영화(18.7%), 음악(27.7%) 등 4개 분야는 '12년 3분기 매출액의 경우 다른 분야 대비 전년동기대비 높은 증가

※ 게임(4.8%), 지식정보(6.6%) 등 2개 부문의 '12년 3분기 매출액은 전체 매출액 대비 낮은 전년동기대비 증가율

- ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 7.1%, 5.9% 감소
- ※ '12년 3분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(20.4%), 지식정보(17.9%), 방송(27.0%), 광고(13.1%) 등 상위 4개 분야)는 78.4%(77.7%)<sup>2)</sup>로 전년동기대비 0.7%p 증가했으나 전분기대비 2.7%p 감소
- ※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개분야는 '12년 3분기 전년동기대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 분야는 '12년 3분기 전년동기대비 비중 감소
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전분기대비 상승세가 '11년 1분기의 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 전반적으로 상승 기조
- 게임, 지식정보, 출판, 영화, 음악의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 각각 0.2%, 1.0%, 3.5%, 46.1%, 22.8% 상승
- ※ 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 각각 3.6%, 4.7%, 19.2% 하락

<그림 1> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

1) 2012년 1분기까지 매출액 비중 상위분야가 출판이었으나, 2012년 2분기부터 광고로 대체  
 2) 2011년 3분기 비중

- 게임 '12년 3분기 매출액은 약 1조 982억원으로 전년동기대비 4.8% 증가했으며 전분기대비 0.2% 상승
  - '10년은 분기별 상승 및 하락을 보였으며 '11년 1분기 이후 상승기조가 '12년 2분기에 다소 큰 폭의 하락세를 나타냈으나 '12년 3분기 상승으로 전환
    - ※ '09년의 미국발 금융위기에 따른 경기 저점에서 '10년부터 '11년 상반기까지 경기 상승이 이어졌으나, '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승기조에 악영향이 우려되는 상황. 이러한 대내외 거시경제 불확실성이 '12년에 들어서도 저감되지 않으면서 향후 게임산업의 국내 매출액 등 실적 증가에 있어 다소 부정적일 것으로 전망. 다만, 1) 대내외 경쟁력을 보유한 국내 대작게임 지속 출시 및 이를 통한 중국 등 해외수출의 상승기조 확보 2) 스마트기기 보급 확대 등 게임이용 패러다임 및 수요 인프라 변화에 따른 스마트게임 공급확대 등이 매출액 등 실적 상승의 주요 요인으로 작용할 것으로 예상
    - ※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이어서 다양한 소비층을 형성해 경기 정체 및 하락에 의한 매출감소의 우려는 다른 분야 대비 낮음. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기
  - 대형업체<sup>3)</sup>들의 경우 일부 업체가 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도 하였으나 '12년 2분기 들어 다소 주춤. '12년 3분기는 업체별 매출실적 편차와 함께 매출 정체 또는 감소를 보이고 있으나 수출은 상대적으로 호조세가 이어져 국내매출 부진을 상쇄
  - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용이 이어지고 있으며 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 3분기 매출감소를 수출 확대로 만회, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.3% 감소
    - ※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '12년 2분기까지 이어지다가 3분기 들어 감소. '10년부터 전반적으로 실적호조가 나타나고 있으며, 이는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 7.0% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'가 '12년 8월 현재 동시 접속자수가 400만명을 이르는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국, 일본 등 40여개국 해외시장 진출로 매출액 증가. '12년 3분기 매출액 대비 수출비중은 약 49.5%로 '12년 2분기 대비 1.5%p 증가

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

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기 들어 약간 감소했으나 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 3분기 매출액<sup>4)</sup>은 전년동기대비 12.5% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락을 나타내고 있으며 '12년 2분기 이후 감소세이며, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.5% 감소
- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 1분기까지 다소 낮은 매출액 증가세에서 '11년 2분기 이후 증가를 보였으나 '11년 4분기부터 감소세. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 8.9% 감소. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가기조를 보였으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되었으며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.9% 큰 폭 감소
  - ※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 3분기말 현재 점유율이 11.52%로 전분기 점유율 13.85%에 비해 약간 하락. '12년 3분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 22.83%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 '12년 2분기 이후 점유율 확대 추세. '12년 3분기 이후 매출액 등 실적호조 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 신규 게임의 지속 개발 및 론칭 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 영향을 미칠 것으로 예상
- 향후 국내 대형업체들을 중심으로 적극적인 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색할 것으로 예상되면서, 일부 업체에 편중된 시장구조 및 게임산업 활성화에 대한 다면적 검토 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 경쟁력을 확보한 흥행작의 유무에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 SNG게임 등 스마트게임이 매출 확대에 긍정적 영향. 향후 유럽재정 위기 등 대외불확실성이 점진적으로 해소되면서 중국 등 해외 게임수요 국가들의 경기회복이 가시화 될 경우 국내 게임 내수시장 성장에 긍정적 요인

4) 2012년 3분기누적 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 26.3%로 규모는 4,595억원으로 2012년 2분기의 비중 26.4%에 비해 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 비중 하락세

으로 작용할 것으로 예상되며 특히 경쟁력 및 완성도가 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 큰 폭의 호조 전망

※ 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 3개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 흥행호조로 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 145.9%, 67.0%, 65.9% 증가

● 지식정보 '12년 3분기 매출액은 약 9,644억원으로 전년동기대비 6.6% 성장했으며 전분기대비 1.0% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 이후 '12년 1분기의 하락을 제외하고 전분기대비 상승기조가 전반적으로 이어지는 상황

- NHN은 지식정보 상장사에서 전체 매출액 대비 가장 높은 비중을 보이고 있으며 '12년 3분기 전년동기대비 12.5% 증가했으며 전분기대비 3.6% 상승

※ NHN은 인터넷 검색 등 유선인터넷 분야의 강점 및 역량을 기반으로 기존 내수 시장 한계성을 모바일 등 신규 영역 및 일본 등 해외시장개발을 통해 대내외 경쟁력 확보 추진

- 다음커뮤니케이션의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 6.2% 증가했으며 전분기대비 6.1% 하락. SK커뮤니케이션즈 및 KTH '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 27.3%, 9.0% 감소했으며 전분기대비 5.2%, 1.1% 하락해 '12년 1분기 이후 매출액 감소가 이어지는 추세

※ 다음커뮤니케이션의 '12년 3분기누적 매출액 비중은 검색광고 41.1%(41.3%)<sup>5)</sup>, 디스플레이광고 49.6%(49.4%), 게임 7.4%(7.6%), 거래형서비스 1.8%(1.6%) 등으로 구성. '12년 1분기 이후 검색광고 매출 비중 감소세이나 스마트기기 보급 등 콘텐츠 이용 등 수요패턴의 변화에 따라 유무선인터넷 융합 및 이를 활용한 커뮤니티, 이메일, 뉴스 및 N스크린, 게임, 로컬광고 등 신규사업 추진. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 경기회복이 구체적인 경우, 검색광고 등 매출액 증대 전망

※ SK커뮤니케이션즈의 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '12년 3분기 말 현재 누적가입자수 2,600만명 및 순이용자수 1,400만명이나 '12년 2분기말에 비해 순이용자수 다소 감소. 네이트온의 시장점유율은 75.2%(72.4%)<sup>6)</sup>로 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세가 '12년 3분기 들어 확대. 12년 3분기누적 전체 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 63.1%, 콘텐츠 외 기타 36.9%로 '11년 4분기 이래 광고 매출 비중 증가세가 '12년 3분기 들어 비중 하락. 향후 싸이월드 등 인터넷 기반의 기존 수익모델의 활성화 여부와 함께 스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등의 선전여부가 매출액 확대 영향

5) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

6) 괄호는 2012년 상반기 시장점유율

## 전망

※ KTH는 아임N 등 모바일인터넷 서비스와 콘텐츠플랫폼 서비스인 Play 등 유무선 융합 서비스 등을 통해 스마트기기 보급 확대에 따른 모바일 인터넷 시장에서의 시장지배력 확대 및 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠기반의 다양한 사업다각화 추진

- 크레듀의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.3% 증가했으며 전분기대비 17.3% 상승. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 각각 9.5%, 13.6% 감소

※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성에 따라 경기 변동에 의한 충격은 낮은 상황. 전체 매출구조에서 중고교생 대상 매출액이 약 80%에 이르고 있으며 온라인 강의, 온라인 도서 등 자체 보유 온라인 분야 및 오프라인 학원 등의 인프라 등을 통한 시너지 극대화 추진. 향후 초등 및 전문대 등 신규 수요계층을 고려한 온라인 교육시장 진출 확대. 스마트기기 보급확대로 이를 활용한 교육시장 진출 등 사업다각화 추진. '12년 3분기누적 전체 매출구조는 온라인강의 47.8%, 학원강의 40.2%

- 골프존의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 37.2% 증가했으나 전분기대비 15.8% 하락

● 출판 '12년 3분기 매출액은 약 5,266억원으로 전년동기대비 7.1% 감소했으며, 전분기대비 3.5% 상승

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세가 '11년 1분기 이후 매출액 등락을 보이고 있으며 '12년 3분기 들어 상승

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체이며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.7% 감소했으며 전분기대비 2.3% 하락. 웅진씽크빅의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.7% 감소했으며 '12년 1분기를 제외하고 '11년 3분기 이후 감소 기조

※ 대교는 학습지를 판매가 주요 수익원이며 '12년 3분기누적 전체 매출액 중 학습지 비중이 87.5% 및 온라인도서유통 등 기타부문이 12.5%, 내수 비중은 99% 이상. 향후 스마트기기 보급 확대 등 '스마트러닝' 및 '자기주도학습' 등 시장 트렌드 및 수요 변화에 대비한 온라인 서적 등 콘텐츠 개발과 미디어사업, 교육컨설팅 등의 다양한 수익원 창출 모색

- 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 12.7% 증가. 유통업체인 예스24는 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기

#### 대비 4.1% 감소

※ 삼성출판사는 전속대리점을 통한 서점유통 등 오프라인과 함께 홈쇼핑, 인터넷서점, 자사쇼핑몰 등 온라인 유통채널을 통해 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량을 집중하고 있으나 전반적인 시장패러다임 변화로 도서출판 시장의 성장 정체 및 감소 추세. 향후 태블릿PC 등의 스마트기기에 기반한 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입을 통한 성장잠재력 확보가 중요 요인으로 작용할 전망. 12년 3분기누적 전체 매출액 중 단행본류 및 교재류 출판 비중은 각각 63.0%, 13.8%이며 휴게소 상품 비중은 약 18.6%

※ 예스24는 '12년 1분기 이후 도서 유통분야 시장점유율에서 40%를 차지하고 있으며, 신성장 분야로 스마트폰 등 스마트 디바이스 등을 활용한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매와 함께 티켓예매 등 투자확대. '12년 3분기누적 전체 매출 구조는 상품매출 96.9%(96.8%)<sup>7)</sup>, 수수료매출 0.7%(0.8%), 광고매출 1.8%(1.8%), 기타매출 0.6%(0.6%)

- 출판 분야 상장사의 '12년 3분기 매출액은 전분기대비 3.5% 상승했으며, 비상교육, 예스24, 능률교육, 삼성출판사, 예림당, 이퓨처 등 6개 업체는 각각 9.8%, 21.0%, 20.1%, 17.7%, 4.4%, 63.5% 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 전 연령층 대상 영어학습교재전문 출판사로서 '12년 3분기누적 매출액 중 전년동기대비 교재 및 저작권 1.2% 감소, 상품 751.0% 증가. 주요 제품 및 서비스 비중은 출판사업 69.5%(70.5%)<sup>8)</sup>, 이러닝사업 10.0%(10.2%), 기타 20.5%(19.3%)

● 방송 '12년 3분기 매출액은 약 1조 4,566억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며, 전분기대비 3.6% 하락

- SBS는 민영지상파 방송사이며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 21.8% 증가했으며 전분기대비 1.8% 정체적 상승. 티브로드한빛방송은 종합유선방송사업자로서 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 3.0% 증가했으며 전분기대비 0.3% 하락. CJ E&M 방송부문은 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 10.0% 증가했으며 '12년 1분기 이후 성장세

※ SBS콘텐츠허브의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.5% 감소했으며 전분기대비 24.8% 하락

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절 및 경기 등 거시경제 및 전통적인 요인의 관련성이 밀접한 기업광고가 주 수익원. '10년부터 시작된 경기상승이 '12년 1분기 들어 유럽재정위기 등 대외리스크 확대에 따라 국내경기 하락 기조 미해소 등으로 방송사별 매출 실적 편차

7) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

8) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

발생. 종합유선방송사업은 광고수익과 함께 월정액 시청료 등 고정수익을 확보해 상대적으로 경기하락에 민감도가 낮으며, 종합편성채널의 출현에 따른 시장 충격이 당초 예상보다 적어 매출 실적에 일부 긍정적 기여

- 방송영상물독립제작사 중 초록뱀미디어의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 40.8% 감소했으며 전분기대비 82.1% 하락. 팬엔터테인먼트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.8% 증가했으며 전분기대비 19.3% 하락. 삼화네트웍스는 전년동기대비 70.9% 감소했으며 전분기대비 100.0% 큰 폭 상승

※ 팬엔터테인먼트는 방송영상물독립제작사로서 '11년에 제작한 MBC '짜짜', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적으로 콘텐츠를 제작하면서 '12년 들어 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달' 등 국내 흥행으로 매출액 증대. 향후 매니지먼트, 음반 등 사업다각화와 함께 해외 수출 증대를 통한 시장 확대 모색 전망

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 27.4% 증가했으며 전분기대비 5.0% 상승, GS 홈쇼핑은 '12년 3분기 전년동기대비 매출액이 15.8% 성장했으나 전분기대비 1.2% 하락

※ CJ 오쇼핑의 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 매출액 시계열 측면에서 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승세를 보이고 있으며, '12년 2분기 이후 전분기대비 상승세

- 광고 '12년 3분기 매출액은 약 7,068억원으로 전년동기대비 24.5% 증가했으며 전분기대비 4.7% 하락

- 광고는 '11년 상반기에 나타난 유럽재정위기 등 대외리스크 우려가 해소되지 않았음에도 일부 대기업을 중심으로 수출확대에 따른 매출실적 상승세가 지속되고, 종합편성채널 개국 등 광고수요 증대 등으로 대기업 계열 대형 광고대행사들 중심으로 실적 호조에 긍정적 영향

- 제일기획의 '12년 3분기 매출액이 전년동기대비 34.2% 증가했으며, G2R은 전년동기대비 19.6% 감소. 오리콤은 전년동기대비 3.1% 증가. 휘닉스컴은 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 10.1% 증가

※ 제일기획은 '12년 3분기누적 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 37.7%(매체 8.9%, 광고물제작 28.8%) 및 62.3%로 해외 비중이 상대적으로 높으며 이는 국내 대기업의 경쟁력이 확보된 제품들의 수출 증대 등 해외실적 호조에 기인



- '10년에 이어 '11년에의 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.8%, 4분기 0.3%) 대기업 중심의 해외수출 증가로 이어지면서 광고 매출 등 실적호조에 일부 긍정적 요인을 작용했으나, '12년 들어 경기하락 기조 우려가 확대되면서(12년 1분기 0.9%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.1%) '12년 3분기 전분기대비 4.7% 하락
  - ※ '12년 3분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 각각 1.2%, 22.5%, 50.1%, 11.3% 하락
  - ※ 광고시장은 거시측면에서 국내외 경기상황과 함께 미시측면에서 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등의 요인에 따라 전통적 비·성수기 구분이 가능하며, 이 중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기
- 영화 '12년 3분기 매출액은 약 3,307억원으로 전년동기대비 18.7% 증가했으며, 전분기대비 46.1% 큰 폭 상승
  - CJ CGV는 '12년 1분기 이후 대내외 거시경제 불안 요인에도 불구하고 한국 영화 중심의 흥행작 증가에 따라 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 17.8% 증가했으며 전분기대비 29.2% 상승
    - ※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 3분기누적 43.0%로 상반기 42.5%에 비해 약간 상승했으며 '12년 1분기 점유율과 동일. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 지속 및 증대('09년 점유율 37.7%). '12년 3분기누적 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 66.7%로 '12년 2분기 대비 약간 하락했으나 '12년 1분기 비중 64.8%에 비해 상승
    - ※ CJ E&M 영화사업부문의 '12년 3분기 시장점유율은 22.6%로 '12년 2분기 시장점유율 21.5%에 비해 약간 상승. '12년 1분기 이후 2위와의 시장점유율 격차 축소. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 10.5% 감소했으나 전분기대비 88.9% 상승
  - 키이스트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 55.1% 증가했으며, 전분기 대비 11.2% 상승
    - ※ 키이스트의 '12년 3분기누적 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 72.5%(73.2%)<sup>9)</sup>, 27.5%(26.8%)로 '12년 1분기 이후 내수 비중 하락세
- 음악 '12년 3분기 매출액은 약 2,388억원으로 전년동기대비 27.7% 증가했으며, 전분기 대비 22.8% 큰 폭 상승

9) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

- 매출액의 경우 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 상승세가 '11년 3분기 및 '12년 1분기 등 일부 등락이 있었지만 상승 기조 유지. 이는 K팝 등의 해외 인지도 지속 증대에 따른 수요 확대에 기인
  - ※ '10년 2분기에서 '12년 2분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -11.3%, 21.5%, 4.3%, 14.3%, -11.6%, 3.0%로 일부 등락에도 불구하고 상승 기조
- SM엔터테인먼트의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 71.8% 증가했으며 전분기대비 59.1% 상승. 네오위즈인터넷 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 2.0% 증가했으며 전분기대비 5.3% 상승
  - ※ SM엔터테인먼트는 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 자체 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년층 등을 중심으로 한 내수시장과 함께 해외시장의 경우 한류에 기반한 일본, 대만 등 아시아권 지역 강세 유지. '11년 이후 영국, 프랑스 등 유럽지역으로 진출하는 등 K팝의 시장 다양성 및 저변 확대 추진 및 기여. '12년 3분기누적 매출구조는 음반사업 34.4%(음반/음원 19.1%, 로열티매출 15.3%)와 매니지먼트사업 65.6%. '12년 2분기 음반사업의 증가세가 감소로 반전되었으며 이는 음반/음원 매출비중은 증가했으나 로열티 매출 비율 감소에 기인
  - ※ 네오위즈인터넷은 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등의 사업 구조를 보이고 있으며 '12년 3분기누적 매출액에서 디지털음원 B2C 비중은 85.2%. 향후 일본, 베트남 등 해외시장 진출을 통한 매출 확대 추진
- 로엔엔터테인먼트는 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 9.3% 증가했으며 전분기대비 2.5% 상승
  - ※ 로엔엔터테인먼트는 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 음원유통 사업자중 브랜드인지도 및 시장점유율 1위이며, 멜론서비스 등 유통을 기반으로 스마트폰 보급 확대에 따른 모바일 환경과 다양화되고 있는 음원 수요에 적합한 서비스 시스템 구축 및 제공. 음반기획 및 창작 부문 투자확대를 통한 수익 다각화 강화. '12년 3분기누적 매출비중은 음원제공 및 온라인 음원서비스인 콘텐츠 매출이 86.2%(86.7%)<sup>10)</sup>이고 제품매출 6.0%(6.0%), 상품매출 2.1(2.0%), 기타매출 5.7%(5.3%). '12년 1분기 이후 콘텐츠 매출 비중 하락 추세
  - ※ 예당컴퍼니의 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 67.1% 감소했으나, 전분기대비 70.7% 상승
- 애니메이션 및 캐릭터 '12년 3분기 매출액은 약 641억원으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며, 전분기대비 19.2% 하락
  - '10년 1분기에서 4분기까지의 전분기대비 상승세가 '11년 1분기 이후 등락

10) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전분기대비 큰 폭 하락

- 손오공 매출액은 '12년 3분기 전년동기대비 11.7% 감소했으며, 전분기대비 47.4% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 20.3% 증가했으며, 전분기대비 1.0% 하락

※ 손오공의 '12년 3분기누적 전체 매출구조는 캐릭터 완구 및 게임 등 제품부문이 98.1%이고 애니메이션 캐릭터 로열티 등 용역부문은 1.9%로 구성되어 있으며 '12년 상반기와 동일. 해외수출은 캐릭터 등에 제한적으로 나타나고 있으나 '12년 1분기 이후 매출의 약 99% 이상이 내수에 집중

※ 오로라월드는 국내 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위로 자체디자인연구소 및 글로벌 네트워크를 통해 아시아, 미주 등 국외 라이선싱과 머천다이즈 시장 확대 추진. '12년 3분기누적 전체 매출구조는 제품 등 상품매출 98.9%(98.8%)<sup>11)</sup> 기타 0.9%로 '11년 4분기 이래 상품 매출 비중 증가세가 이어지고 있으며, 전체 매출액에서 수출액 비중은 86.0%(83.9%)<sup>12)</sup>

- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 34.1% 감소했으며 전분기대비 43.1% 하락

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나로서 기존 내수 위주의 사업모델에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작 사업 확대. '12년 3분기누적 매출액 대비 수출액 비중은 4%대 정도로 낮은 수준. '12년 3분기누적 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 83:17(81:19)<sup>13)</sup> 수준으로 '11년 4분기 이후 제품매출 비중 증가세

## □ 2012년 3분기누적 매출액 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 매출액은 약 15조 7,380억원으로 전년동기대비 11.8% 증가

- '12년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 매출액 성장

※ 방송(13.5%), 광고(31.2%), 영화(24.9%), 음악(21.1%) 등 4개 부문은 '12년 상반기에 이어 높은 전년동기대비 매출액 증가를 보임

※ 게임(8.6%), 지식정보(7.9%) 등 2개 부문은 '12년 3분기누적 전체 매출액 성장률 대비 낮은 전년동기대비 성장세

11) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

12) 괄호는 2012년 상반기 수출액 비중

13) 괄호는 2012년 상반기 매출액 비중

※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기누적 매출액은 전년동기대비 각각 3.1%, 3.9% 감소

- '12년 3분기누적 전체 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(21.2%), 지식정보(18.1%), 방송(27.6%), 광고(12.4%) 등 상위 4개 분야는 79.3%로 '11년 3분기누적 대비 0.9%p 증가

※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 상반기에 이어 3분기누적 전년동기대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소

<표 2> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

| 구분            | 2010년               |                      | 2011년               |                      | 2012년               |                      |
|---------------|---------------------|----------------------|---------------------|----------------------|---------------------|----------------------|
|               | 3분기<br>(전년동기)       | 3분기누적<br>(전년동기)      | 3분기<br>(전년동기)       | 3분기누적<br>(전년동기)      | 3분기<br>(전년동기)       | 3분기누적<br>(전년동기)      |
| 게임            | 8,942.5<br>(5.7%)   | 26,302.6<br>(29.4%)  | 10,483.1<br>(17.2%) | 30,731.9<br>(16.8%)  | 10,982.4<br>(4.8%)  | 33,386.6<br>(8.6%)   |
| 지식<br>정보      | 7,559.6<br>(48.3%)  | 21,619.0<br>(42.7%)  | 9,046.7<br>(19.7%)  | 26,391.2<br>(22.1%)  | 9,644.8<br>(6.6%)   | 28,466.4<br>(7.9%)   |
| 출판            | 5,407.5<br>(-3.6%)  | 16,641.0<br>(0.5%)   | 5,666.0<br>(4.8%)   | 16,624.1<br>(-0.1%)  | 5,266.4<br>(-7.1%)  | 16,100.8<br>(-3.1%)  |
| 방송            | 9,730.9<br>(55.3%)  | 29,751.1<br>(71.7%)  | 13,025.5<br>(33.9%) | 38,231.6<br>(28.5%)  | 14,566.8<br>(11.8%) | 43,377.4<br>(13.5%)  |
| 광고            | 4,847.2<br>(169.7%) | 12,825.2<br>(186.4%) | 5,677.9<br>(17.1%)  | 14,919.6<br>(16.3%)  | 7,068.9<br>(24.5%)  | 19,579.0<br>(31.2%)  |
| 영화            | 1,806.5<br>(16.5%)  | 4,885.1<br>(19.5%)   | 2,786.0<br>(54.2%)  | 6,574.8<br>(34.6%)   | 3,307.4<br>(18.7%)  | 8,212.3<br>(24.9%)   |
| 음악            | 1,547.3<br>(14.4%)  | 4,381.0<br>(18.2%)   | 1,870.7<br>(20.9%)  | 5,139.6<br>(17.3%)   | 2,388.5<br>(27.7%)  | 6,222.4<br>(21.1%)   |
| 애니메이션/<br>캐릭터 | 615.3<br>(23.5%)    | 1,740.2<br>(11.1%)   | 681.3<br>(10.7%)    | 2,118.1<br>(21.7%)   | 641.4<br>(-5.9%)    | 2,035.7<br>(-3.9%)   |
| 합계            | 40,456.8<br>(38.1%) | 118,145.2<br>(42.1%) | 49,237.2<br>(21.7%) | 140,730.9<br>(19.1%) | 53,866.6<br>(9.4%)  | 157,380.6<br>(11.8%) |

- 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). '골프존'은 '11년 2분기 자료확보 및 분석 적용
- 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 업종변경으로 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

<그림 2> '11년 3분기누적 및 '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)

