

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2011. 09

Contents >>

요 약

i

I. 2011년 2분기 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이	3
1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이	3
1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이	9
1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이	20
2. 투자변화 추이	24
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향	24
2.2. 모태펀드 투자 동향	28
3. 소비변화 추이	31
3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향	31
3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망	36
4. 수출변화 추이	37
4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이	37
4.2. 서비스 국제수지 변화 추이	42
5. 고용변화 추이	44
5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이	44
5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이	48
6. 상장사 재무분석	51
6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이	51
6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이	53
6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이	54
6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이	55

II. 2011년 2분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요	57
1.1. 조사목적	57
1.2. 조사대상 및 방법	57
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항	58
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과	59
2.1. 2011년 2분기 콘텐츠산업 규모	59
2.2. 2011년 2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모	64
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교	71
3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교	71
3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교	72
3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	73
3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	74

III. 2011년 2분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈	77
2. 출판/만화산업 주요 이슈	84
3. 음악(공연)산업 주요 이슈	90
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈	96
5. 영화산업 주요 이슈	103
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈	108
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈	114

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적	119
2. 조사대상 및 방법	119
3. 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기	
CBI 분석	120
3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기	
CBI 종합분석	120
3.2. 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기	
CBI 산업별·부문별 분석	122

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2011년 2분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망	127
2. 2011년 2분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망	132
2.1. 게임산업 분석 및 전망	132
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망	134
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망	136
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망	138
2.5. 영화산업 분석 및 전망	139
2.6. 광고산업 분석 및 전망	141
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망	142
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망	144

부록

1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황	147
2. 콘텐츠산업 연간 비교	151

Contents >>

표 차례

<표 I-1> '09년 3분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 생산변동	4	<표 I-16> '10년 4월~'11년 6월 실업률 추이	44
<표 I-2> '10년 4분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)	6	<표 I-17> 문화산업별 및 직종별 신규구인 인원	45
<표 I-3> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	10	<표 I-18> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)	47
<표 I-4> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	21	<표 I-19> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	49
<표 I-5> 서비스업 외국인직접투자건수 동향	26	<표 I-20> '10년 상반기 vs '11년 상반기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교	51
<표 I-6> 서비스업 외국인직접투자액수 동향	27	<표 I-21> '11년 1분기 및 '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율	52
<표 I-7> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향	27	<표 I-22> '11년 1분기 및 '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율	53
<표 I-8> '11년 1분기 및 '11년 2분기 모태펀드 자펀드 운영현황	28	<표 I-23> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이	53
<표 I-9> '11년 2분기 모태펀드 자펀드 투자현황	29	<표 I-24> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이	54
<표 I-10> '10년 상반기 및 '11년 상반기 모태펀드 창투자 조합 손익현황	30	<표 I-25> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이	55
<표 I-11> 전국가구 가구당 월평균 가계수지	32	<표 II-1> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 매출액 규모	59
<표 I-12> 전국가구 가구당 월평균 소비지출	34	<표 II-2> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 종사자 규모	60
<표 I-13> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)	35	<표 II-3> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 수출액 규모	61
<표 I-14> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이	36	<표 II-4> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 투자액 규모	61
<표 I-15> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	39	<표 II-5> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	65

〈표 II-6〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	68	〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	130
〈표 II-7〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교	71	〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	131
〈표 II-8〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교	72	〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	131
〈표 II-9〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	73		
〈표 II-10〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	75		
〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI	122		
〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI	122		
〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI	123		
〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI	123		
〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI	124		
〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI	124		
〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI	125		
〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI	125		
〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI	126		
〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI	126		
〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	128		
〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	128		
〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	129		
〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	129		
〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	130		

Contents >>

Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 그림 차례

<그림 I-1> '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 11	<그림 I-16> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 50
<그림 I-2> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 11	<그림 I-17> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적 50
<그림 I-3> '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 12	<그림 II-1> '11년 2분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모 63
<그림 I-4> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 22	<그림 II-2> '11년 2분기 콘텐츠산업 수출액 규모 63
<그림 I-5> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 22	<그림 II-3> '11년 2분기 콘텐츠산업 투자액 규모 63
<그림 I-6> '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 23	<그림 II-4> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 67
<그림 I-7> '10년 2분기 및 '11년 2분기 투자 및 누적 건수 25	<그림 II-5> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 70
<그림 I-8> '10년 2분기 및 '11년 2분기 투자 및 누적 액수 25	<그림 IV-1> '10년 1~4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 120
<그림 I-9> 소비지출 증감률 변동 추이 32	<그림 IV-2> '10년 1~4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업별 CBI 121
<그림 I-10> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이 33	
<그림 I-11> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 40	
<그림 I-12> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 40	
<그림 I-13> '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 41	
<그림 I-14> 개인·문화·오락 서비스수지 추이 42	
<그림 I-15> 음향영상 서비스수지 추이 43	

연
유

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2011년 2분기 및 2011년 상반기 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)를 조사 함.
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2010년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)를 기준으로 삼았음.
3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사함.
 - 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계한 것임.
 - 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계한 것임.
 - 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계함. 또한 통계청 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계함.
 - 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구안구직 및 취업동향 데이터 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 분야를 중심으로 월별 및 분기별로 취합 및 재집계함.

〈콘텐츠산업 분기별 보고서 인용 자료〉

구 분	인용자료	수집시기
생산동향	통계청 월별 및 분기별 서비스생산지수	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
소비동향	통계청 분기별 가계동향조사(소득 및 지출) 한국은행 월별 소비자 동향조사(소비자심리지수)	4월, 8월, 12월, 익년 2월
투자동향	지식경제부 외국인투자동향조사 문화체육관광부 모태펀드 문화계정 자펀드 총괄표 문화체육관광부 모태펀드 투자현황 보고 중소기업창업투자회사 모태펀드 창투자 조합	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
고용동향	한국고용정보원 워크넷 구안구직 및 취업동향 통계청 고용동향	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
상장사동향	금융감독원 전자공시시스템 한국증권거래소 결산법인 분기별 실적 한국증권거래소 결산법인 유동비율(유가증권시장) 한국증권거래소 결산법인 분기별 수출 및 내수현황 한국은행 서비스 국제수지	매월, 5월 말, 8월 말, 12월 말, 익년 3월 말
국내경기동향	한국은행, KDI, 민간경제연구소 등	매월 말일

4. 미시데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적에 관련된 것을 분석하며, 아울러 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함.
콘텐츠산업 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 87개를 선별함(게임(20개), 지식정보(7개), 출판(9개), 방송(22개), 광고(4개), 영화(9개), 음악(10개), 애니메이션/캐릭터(6개))
5. 이슈분석은 11개 콘텐츠산업에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석함.
6. 실태조사는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사함. 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모를 추정함.
7. 콘텐츠기업경영체감도(CBI)조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보 등)을 대상으로 7점 척도로 조사함. 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 요소임.
8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함.
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관 (☎ 02-3704-9618), 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀(☎ 02-3153-3021)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음.

요약

- 2011년 2분기 콘텐츠산업, 콘텐츠 수요확대로 성장세 지속 -

- 콘텐츠산업 생산 전년동기대비 5.3% 증가
- 콘텐츠업체(실태조사) 전년동기대비 매출액 17.5%, 수출액 31.9%, 종사자 1.1% 증가
(연간 추정기준 매출액 20.9%, 수출액 29.7%, 종사자 2.7% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사) 매출액 전분기대비 10.6%, 전년동기대비 38.2% 증가
수출액 전분기대비 18.2%, 전년동기대비 34.3% 증가
종사자수 전분기대비 2.2%, 전년동기대비 11.4% 증가
- 콘텐츠업체(CBI조사) '11년 3분기 애나게암 지식정보가 전분기대비 상승 기대

□ 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 5.3% 증가, 전분기대비 2.8% 증가
(콘텐츠산업생산지수 '11년 2분기 127.5, '10년 2분기 121.1)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 3.1% 증가, 전분기대비 4.9% 증가
 - ※ '11년 2분기의 경우 122.5로 '11년 1분기 대비 4.9%로 다소 상승하였으며, 이는 전반적인 경기 상승과 더불어 꾸준한 수출증가에 기인한 것임
('09년 2분기 117.5→'10년 2분기 118.5→'11년 2분기 122.5)

● 소비 동향

- 2분기 월평균 오락문화지출(12만 6천원)은 전년동기대비 5.3% 증가, 전분기대비 -3.9% 하락
 - ※ 전체 소비지출 전년동기대비 4.3% 증가, 전분기대비 -5.6% 하락, 전체 소비지출 중 오락문화 소비지출 비중 5.5%
 - ※ '11년 2분기는 2010년 2분기부터 2011년 상반기까지 경기가 회복세를 보임에 따라 전년동기 대비는 증가하였으나, '10년 하반기부터 이어진 물가상승과 실질소득 감소(2011년 1분기 2,037.9천원→2011년 2분기 1,911.8천원)하여 전분기대비는 하락

- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '11년 1월(96) 이후 '11년 06월 (94) 기록

※ '11년 1월 96, '11년 2월 96, '11년 3월 91, '11년 4월 93, '11년 5월 95로 등락 추세

● 고용 동향

- 수출신장세의 둔화에도 불구하고 내수 확대 등으로 '11년도 2분기 고용시장은 전분기대비 및 전년동기대비 개선되는 양상을 보이고 있으며, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차를 나타냄

※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 감소되다가 '11년 3월에 다소 상승했으나 이후 하락세로 반전. '11년 6월 실업률은 3.3%. 실업자수는 '11년 4월 약 94만 수준에서 6월 약 84만명으로 약 10만여명 감소

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 2분기의 경우 '10년 4분기 이후 개선되고 있으며, 전년동월대비 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

※ ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’은 전년동월대비 '11년 4월 1.4% 증가, 5월 12.6% 증가, 6월 -11.7%로 감소했고, ‘예술스포츠 및 여가관련 서비스업’은 '11년 4월 99.6% 증가, 5월 5.5% 증가, 6월 -3.6% 감소

- 청년실업률(만15세 ~ 29세)은 7.6%로 전년동기대비 0.7%p 하락하였으며, 이는 '11년 6월 전체실업률과 비교할 경우 약 2.3배 이상의 높은 수준을 나타냄

〈표 1〉 '10년 4월~'11년 6월 청년실업률

(단위 : %)

구분	2010년									2011년					
	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월
청년실업률	8.6	6.4	8.3	8.5	7.0	7.2	7.0	6.4	8.0	8.5	8.5	9.5	8.7	7.3	7.6

2011년 2분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(16.1조) 및 종사자수(52만명), 수출액(1조 725억원) 2010년 2분기 대비 약 17.5%, 1.1%, 31.9% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 11개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 500개 표본을 선정하여 조사한 결과임

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2011년 2분기 콘텐츠 산업 총 매출액은 16조 1,039억원으로 전년동기대비 약 2조 4,003억원

(17.5%) 증가, 종사자수 52만 5,572명으로 전년동기대비 약 5,954명(1.1%) 증가, 수출액 1조 725억원으로 전년동기대비 2,596억원(31.9%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <지식정보산업>으로 2조 2,422억원으로 전년동기대비 약 37.2%로 증가, <캐릭터산업>은 1조 7,994억원으로 전년동기대비 약 35.8%로 증가, <음악(공연포함)산업>은 9,884억원으로 전년동기대비 약 35.0%로 증가, <애니메이션산업>은 1,452억원으로 전년동기대비 약 33.4%로 증가, <게임산업>은 2조 3,251억원으로 전년동기대비 약 30.4%로 증가, <콘텐츠솔루션산업>은 6,969억원으로 전년동기대비 약 29.5%로 증가, <광고산업(광고종합대행업만)>은 1조 7,923억원으로 전년동기대비 약 19.8%로 증가, <방송영상독립제작사>은 1,925억원으로 전년동기대비 약 10.0%로 증가하여 큰 폭으로 성장을 한 것으로 나타남
- ※ 콘텐츠산업은 2010년 2분기 대비 출판산업과 영화산업을 제외한 전 산업이 큰 폭으로 성장하였으며, 이는 2011년 경기회복 및 경쟁력 제고에 따른 내수 확대와 게임 등 일부 산업분야의 수출 호조에 기인함
- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 <게임산업>으로 2010년 2분기 대비 약 1,520억원 증가한 6,058억원으로 전체 수출액의 56.5%를 차지함

<표 2> 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2011년 2분기 및 상반기)

(단위 : 백만원, 명 %)

산업명	매출액(백만원)						전년동기대비 증감률(%)	전년상반기대비 증감률(%)
	2010년 2분기	2010년 상반기	2010년	2011년 2분기	2011년 상반기			
출 판	4,933,221	10,008,236	20,148,965	4,920,710	10,032,876	-0.3%	0.2%	
만 화	168,260	344,598	709,991	176,577	360,268	4.9%	4.5%	
음악(공연포함)	732,215	1,390,913	3,028,905	988,412	1,868,987	35.0%	34.4%	
게 임	1,783,094	3,649,374	7,431,118	2,325,115	4,483,769	30.5%	22.9%	
영 화	808,661	1,670,113	3,335,080	824,189	1,634,064	1.9%	-2.2%	
애니메이션	108,895	211,379	488,377	145,299	275,186	33.4%	30.2%	
방송영상 독립제작사	175,035	343,427	713,113	192,585	406,263	10.0%	18.3%	
광 고	1,496,250	2,771,783	5,546,163	1,792,363	3,361,156	19.8%	21.3%	
캐릭터	1,324,831	2,622,393	5,779,389	1,799,425	3,430,578	35.8%	30.8%	
지식정보	1,634,876	3,243,241	6,983,631	2,242,293	4,375,978	37.2%	34.9%	
콘텐츠솔루션	538,236	1,042,111	2,205,761	696,978	1,329,549	29.5%	27.6%	
합계	13,703,574	27,297,568	56,370,493	16,103,946	31,558,674	17.5%	15.6%	

산업명	종사자(명)					
	2010년 2분기		2010년	2011년 2분기		전년동기대비 증감률(%)
출판	205,038		204,432	204,657		-0.2%
만화	11,084		11,068	10,760		-2.9%
음악공연포함	77,602		77,756	78,528		1.2%
게임	94,142		94,973	95,608		1.6%
영화	29,212		29,118	29,160		-0.2%
애니메이션	4,128		4,262	4,421		7.1%
방송영상 독립제작사	4,725		4,632	4,623		-2.2%
광고	5,061		4,987	5,245		3.6%
캐릭터	22,308		23,080	23,467		5.2%
지식정보	47,886		47,626	49,450		3.3%
콘텐츠솔루션	18,432		18,872	19,653		6.6%
합계	519,618		520,806	525,572		1.1%

산업명	수출액(백만원)						
	2010년 2분기	2010년 상반기	2010년	2011년 2분기	2011년 상반기	전년동기대비 증감률(%)	전년상반기대비 증감률(%)
출판	101,683	193,774	298,824	112,705	158,403	10.8%	-18.3%
만화	-	-	8,963	4,765	9,127	-	-
음악공연포함	23,581	44,714	93,603	42,225	73,382	79.1%	64.1%
게임	453,863	892,235	1,857,072	605,886	1,192,407	33.5%	33.6%
영화	3,968	9,206	17,893	8,699	13,338	119.2%	44.9%
애니메이션	24,752	45,925	107,183	36,837	69,575	48.8%	51.5%
방송영상 독립제작사	5,293	7,552	30,613	10,887	21,254	105.7%	181.4%
광고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	68,367	134,692	290,861	93,557	175,908	36.8%	30.6%
지식정보	97,531	190,794	411,637	113,768	226,354	16.6%	18.6%
콘텐츠솔루션	33,865	70,744	142,343	43,255	82,814	27.7%	17.1%
합계	812,903	1,589,636	3,258,992	1,072,584	2,022,562	31.9%	27.2%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

참고 : 방송, 광고 일부 포함(분기별 실태조사에서 제외된 부분 포함)

〈참고표〉 콘텐츠산업 연간 비교(2011년 2분기 및 상반기)

(단위 : 백만원, 명, %)

산업명	매출액(백만원)						전년동기대비 증감률(%)	전년상반기 대비증감률(%)
	2010년 2분기	2010년 상반기	2010년	2011년 2분기	2011년 상반기	2011년		
출 판	4,933,221	10,008,236	20,148,965	4,920,710	10,032,876	-0.3%	0.2%	
만 화	168,260	344,598	709,991	176,577	360,268	4.9%	4.5%	
음악(공연포함)	732,215	1,390,913	3,028,905	988,412	1,868,987	35.0%	34.4%	
계 입	1,783,094	3,649,374	7,431,118	2,325,115	4,483,769	30.4%	22.9%	
영 화	808,661	1,670,113	3,335,080	824,189	1,634,064	1.9%	-2.2%	
애니메이션	108,895	211,379	488,377	145,299	275,186	33.4%	30.2%	
방 송	2,993,197	5,986,394	11,972,788	3,932,682	7,374,859	31.4%	23.2%	
방송영상 독립제작사	175,035	343,427	713,113	192,585	406,263	10.0%	18.3%	
광 고	2,329,547	4,659,094	9,318,189	2,953,831	5,516,398	26.8%	18.4%	
캐릭터	1,324,831	2,622,393	5,779,389	1,799,425	3,430,578	35.8%	30.8%	
지식정보	1,634,876	3,243,241	6,983,631	2,242,293	4,375,978	37.2%	34.9%	
콘텐츠솔루션	538,236	1,042,111	2,205,761	696,978	1,329,549	29.5%	27.6%	
합계	17,530,068	35,171,273	72,115,307	21,198,096	41,088,775	20.9%	16.8%	

산업명	종사자(명)				전년동기대비 증감률(%)	
	2010년 2분기		2010년	2011년 2분기		
출 판	205,038		204,432	204,657	-0.2%	
만 화	11,084		11,068	10,760	-2.9%	
음악(공연포함)	77,602		77,756	78,528	1.2%	
계 입	94,142		94,973	95,608	1.6%	
영 화	29,212		29,118	29,160	-0.2%	
애니메이션	4,128		4,262	4,421	7.1%	
방 송	29,560		29,560	34,851	17.9%	
방송영상 독립제작사	4,725		4,632	4,623	-2.2%	
광 고	32,271		33,205	36,745	13.9%	
캐릭터	22,308		23,080	23,467	5.2%	
지식정보	47,886		47,626	49,450	3.3%	
콘텐츠솔루션	18,432		18,872	19,653	6.6%	
합계	576,388		578,584	591,923	2.7%	

산업명	수출액(백만원)						전년동기대비 증감률(%)	전년상반기 대비 증감률(%)
	2010년 2분기	2010년 상반기	2010년	2011년 2분기	2011년 상반기	2011년		
출 판	101,683	193,774	298,824	112,705	158,403	10.8%	-18.3%	
만 화	-	-	8,963	4,765	9,127	-	-	
음악(공연포함)	23,581	44,714	93,603	42,225	73,382	79.1%	64.1%	
계 입	453,863	892,235	1,857,072	605,886	1,192,407	33.5%	33.6%	
영 화	3,968	9,206	17,893	8,699	13,338	119.2%	44.9%	
애니메이션	24,752	45,925	107,183	36,837	69,575	48.8%	51.5%	
방 송	49,196	98,392	196,784	50,534	100,710	2.7%	2.4%	
방송영상 독립제작사	5,293	7,552	30,613	10,887	21,254	105.7%	181.4%	
광 고	26,921	53,842	107,684	30,319	58,745	12.6%	9.1%	
캐릭터	68,367	134,692	290,861	93,557	175,908	36.8%	30.6%	
지식정보	97,531	190,794	411,637	113,768	226,354	16.6%	18.6%	
콘텐츠솔루션	33,865	70,744	142,343	43,255	82,814	22.7%	17.1%	
합계	889,020	1,741,870	3,563,460	1,153,437	2,182,017	29.7%	25.3%	

- ※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용함
- ※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함('10년 평균환율 1,156원, '10년 6월 31일 기준 1,163.46원)
- ※ 2011년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함('11년 6월 31일 기준 1,083.89원)

콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 2분기 매출액(4.7조원) 및 영업이익(0.8조원), 수출액(2천 5백억원), 종사자수(3만 5천명) 2010년 2분기 대비 약 38.2%, 23.3%, 34.3%, 11.4% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임 20개, 지식정보 7개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 9개, 음악 10개, 애니메이션/캐릭터 6개)

- 2011년 2분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 4조 7,527억원으로 전년동기대비 1조 3,148억원(38.2%) 증가, 영업이익은 8,350억원으로 전년동기대비 1,579억원(23.3%) 증가, 수출액은 2,560억원으로 전년동기대비 654억원(34.3%) 증가, 종사자수는 3만 5,610명으로 전년동기대비 3,634명(11.4%) 증가

- 콘텐츠산업 관련 상장사들이 전체적으로 증가한 가운데, <광고>는 5,437억원으로 전년동기대비 110.5%로 증가, <영화>는 2,158억원으로 전년동기대비 51.4%로 증가, <방송산업(방송영상독립제작사포함)>은 1조 3,355억원으로 전년동기대비 44.2%로 증가하였으며, <게임>은 1조 607억원으로 전년동기대비 40.1%로 증가, <지식정보>는 8,278억원으로 전년동기대비 36.5%로 증가, <애니메이션/캐릭터>는 721억원으로 전년동기대비 26.7%로 증가, <음악>은 1,506억원으로 전년동기대비 1.9%로 증가, <출판>은 5,462억원으로 전년동기대비 0.7%로 증가한 것으로 나타남

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(5,245억원), 대교(2,181억원), 웅진씽크빅(1,956억원), 엔씨소프트(1,401억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 2분기 전년동기대비 2.1%p 하락에도 불구하고 17.6%로 전체상장사에 비해 약 3배 높은 수준

〈표 5〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2010년	2010년	2011년	2011년	2분기	상반기
		2분기	상반기	2분기	상반기	전년동기	전년동기
매출액*	콘텐츠업체	34,379.4	67,351.0	47,527.1	90,504.2	38.20%	34.40%
	전체상장사	465,421.0	897,326.0	509,098.0	1,003,855.0	9.40%	11.90%
	비중	7.39%	7.51%	9.34%	9.02%	1.95%p	1.51%p
영업이익**	콘텐츠업체	6,771.8	13,505.6	8,350.6	15,965.1	23.31%	18.21%
	전체상장사	31,695.0	59,386.0	29,249.0	58,060.0	-7.70%	-2.20%
	비중	21.37%	22.74%	28.55%	27.50%	7.18%p	4.76%p
영업이익률***	콘텐츠업체	19.70%	20.05%	17.57%	17.64%	△2.13%p	△2.41%p
	전체상장사	6.81%	6.62%	5.75%	5.78%	△1.06%p	△0.84%p

- * 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함
- ** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))
- *** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동 등의 수익성을 나타냄
- ※ 전체 상장사 데이터는 '11년 반기보고서 제출대상 12월 결산법인 660사 중 '11년 8월 29일 제출예정인 연결재무제표 제출법인(164사) 등을 제외한 469사를 대상으로 추계됨(출처 : '11년 8월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

〈표 6〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010					2011			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	7,570.8	15,290.6	7,652.7	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	40.1%	20,265.5
	(-1.9%)	(15.7%)	(1.1%)	(2.8%)	(9.8%)	(22.8%)	(9.8%)		(32.5%)
지식 정보	6,063.7	11,936.8	6,276.3	6,328.1	23,768.7	8,008.2	8,278.0	36.5%	16,286.2
	(3.2%)	(18.8%)	(3.5%)	(0.8%)	(15.7%)	(26.5%)	(3.4%)		(36.4%)
출판	5,425.4	11,234.4	5,400.6	5,877.0	22,512.0	5,837.6	5,462.4	0.7%	11,300.0
	(-6.6%)	(2.7%)	(-0.5%)	(8.8%)	(0.6%)	(-0.7%)	(-6.4%)		(0.6%)
방송	9,263.1	17,022.3	9,736.2	11,950.0	40,765.7	11,849.7	13,355.6	44.2%	25,205.3
	(19.4%)	(53.9%)	(5.1%)	(22.7%)	(64.5%)	(-0.8%)	(12.7%)		(48.1%)
광고	2,583.3	4,552.1	2,411.2	2,994.7	9,958.0	3,864.7	5,437.3	110.5%	9,302.0
	(31.2%)	(69.8%)	(-6.7%)	(24.2%)	(49.5%)	(29.0%)	(40.7%)		(104.3%)
영화	1,425.7	3,313.3	1,929.2	1,416.9	6,659.4	1,768.5	2,158.3	51.4%	3,926.8
	(-24.5%)	(14.1%)	(35.3%)	(-26.6%)	(10.2%)	(24.8%)	(22.0%)		(18.5%)
음악	1,478.0	2,876.7	1,455.9	1,593.9	5,926.5	1,274.8	1,506.8	1.9%	2,781.6
	(5.7%)	(22.3%)	(-1.5%)	(9.5%)	(19.2%)	(-20.0%)	(18.2%)		(-3.3%)
애니/ 캐릭터	569.5	1,124.9	616.6	760.7	2,502.2	715.1	721.7	26.7%	1,436.8
	(2.5%)	(5.3%)	(8.3%)	(23.4%)	(12.9%)	(-6.0%)	(0.9%)		(27.7%)
합계	34,379.4	67,351.0	35,478.7	38,789.6	141,619.4	42,977.1	47,527.1	38.2%	90,504.2
	(4.3%)	(24.3%)	(3.2%)	(9.3%)	(22.5%)	(10.8%)	(10.6%)		(34.4%)

- 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). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변

- 경으로 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 제이콘텐츠리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 매출액을 적용. '세기상사', '제이콘텐츠리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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. '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외.
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스텝사이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 8,350억원 전년동기대비 23.3% 증가

- <방송(독립제작사포함)>은 2,217억원으로 전년동기대비 91.0% 증가, <광고>는 401억원으로 전년동기대비 72.6% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(2,781억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠 산업 관련 상장사 영업이익인 8,350억원에 약 33.3%를 차지하는 것으로 분석되었음
- ※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(1,515억원), 엔씨소프트(638억원) 등

<표 7> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년					2011년			
	2분기 (전년대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전년대비)	4분기 (전년대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전년대비)	2분기 (전년대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	2,724.4 (-8.9%)	5,715.6 (26.8%)	2,711.5 (-0.5%)	2,634.0 (-2.9%)	11,060.5 (12.8%)	2,695.0 (2.3%)	2,781.9 (3.2%)	2.1%	5,476.9 (-4.2%)
지식 정보	2,021.6 (1.3%)	4,016.4 (32.0%)	2,136.7 (5.7%)	1,940.7 (-9.2%)	8,093.8 (23.7%)	2,220.1 (14.4%)	2,220.6 (0.0%)	9.8%	4,440.7 (10.6%)
출판	384.9 (-13.4%)	829.3 (-10.5%)	376.6 (-2.2%)	448.4 (19.1%)	1,654.3 (-11.8%)	364.7 (-18.7%)	413.3 (13.3%)	7.4%	778.0 (-6.2%)
방송	1,160.7 (37.1%)	2,007.3 (80.7%)	1,219.6 (5.1%)	1,800.8 (47.7%)	5,706.8 (80.9%)	1,900.4 (5.5%)	2,217.4 (16.7%)	91.0%	4,117.8 (105.1%)
광고	232.6 (199.6%)	310.3 (223.5%)	131.6 (-43.4%)	271.2 (106.1%)	712.9 (55.3%)	107.4 (-60.4%)	401.5 (273.8%)	72.6%	508.9 (64.0%)
영화	77.0 (-65.2%)	297.9 (-49.8%)	305.2 (296.5%)	-23.4 (-107.7%)	579.8 (-37.2%)	159.9 (784.4%)	69.0 (-56.8%)	-10.3%	228.9 (-23.2%)
음악	183.8 (14.2%)	344.8 (175.0%)	179.8 (-2.2%)	45.0 (-75.0%)	569.6 (99.8%)	139.0 (208.9%)	255.4 (83.7%)	39.0%	394.4 (14.4%)
애니/ 캐릭터	-13.2 (-374.1%)	-15.9 (73.3%)	-4.3 (67.3%)	-128.0 (-2,875.7%)	-148.2 (93.0%)	28.0 (121.9%)	-8.5 (-130.4%)	35.4%	19.5 (222.3%)
합계	6,771.8 (0.6%)	13,505.6 (35.1%)	7,056.7 (-4.2%)	6,988.7 (-1.0%)	27,551.0 (21.8%)	7,614.5 (9.0%)	8,350.6 (9.7%)	23.3%	15,965.1 (18.2%)

- 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 영업이익을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용, '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용, '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용, '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'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 영업이익을 적용, '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외, '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용, '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용, '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용, '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용, '케이엠에이치는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 영업이익을 적용, '세기상사', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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 영업이익을 적용, '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용, 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '스템사이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

- 콘텐츠산업 영업이익률 중 게임산업의 감소폭이 가장 크며, 이는 대작 개발 및 해외 시장 현지화작업에 따른 투자 증가에 기인

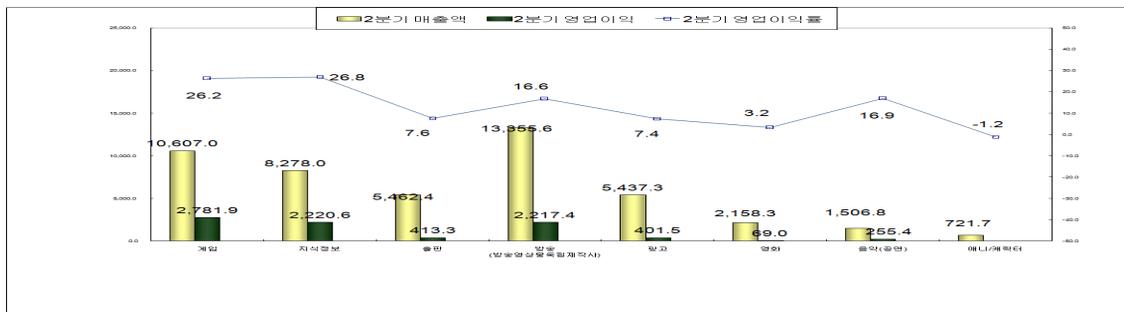
※ 북미 시장 진출을 위해 테라(NHN), 블레이드앤소울(엔씨소프트) 등 현지화 작업 진행

〈표 8〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변동

(단위 : %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
전체	19.7%	19.9%	18.0%	17.7%	17.6%	△2.1%p
게임	36.0%	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	△9.8%p
지식정보	33.3%	34.0%	30.7%	27.7%	26.8%	△6.5%p
출판	7.1%	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	0.5%p
방송	12.5%	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	4.1%p
광고	9.0%	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	△1.6%p
영화	5.4%	15.8%	-1.6%	9.0%	3.2%	△2.2%p
음악	12.4%	12.3%	2.8%	10.9%	16.9%	4.5%p
애니/캐릭터	-2.3%	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	1.1%p

〈그림 1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 2분기 매출액, 영업이익, 영업이익률



● 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 2,560억원으로 전년동기대비 34.3% 증가

- <게임>은 1,741억원으로 전년동기대비 27.6%로 증가하였으며, 수출 증가액은 약 376억원이며, <방송(방송영상독립제작사포함)>은 443억원으로 전년동기대비 149.3%로 증가하였으며, 수출 증가액은 약 265억원이며, <애니메이션/캐릭터>는 204억원으로 전년동기대비 13.5%로 증가한 것으로 나타남

※ SBS콘텐츠허브의 드라마 등 방송콘텐츠 수출액이 큰 폭으로 증가(대물, 자이언트, 시크릿가든 등)

- 수출액이 가장 높은 산업은 <게임>(1,741억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 2,560억원에 약 68.0%를 차지하는 것으로 분석됨

<표 9> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년					2011년			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	1,365.3 (6.4%)	2,648.8 (15.0%)	1,397.1 (2.3%)	1,565.6 (12.1%)	5,611.5 (10.4%)	1,654.9 (5.7%)	1,741.8 (5.3%)	27.6%	3,396.7 (28.2%)
지식정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	11.4 (1.8%)	22.6 (37.6%)	7.1 (-37.7%)	15.7 (121.1%)	45.4 (28.8%)	7.7 (-51.0%)	15.6 (102.6%)	36.8%	23.3 (3.1%)
방송	178.0 (0.2%)	355.7 (356.7%)	169.3 (-4.9%)	244.9 (44.7%)	769.9 (139.4%)	253.0 (3.3%)	443.8 (75.4%)	149.3%	696.8 (95.9%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	20.7 (-58.0%)	69.9 (46.7%)	22.4 (8.4%)	23.5 (4.9%)	115.8 (-7.0%)	13.5 (-42.6%)	47.4 (251.1%)	129.4%	60.9 (-12.9%)
음악	151.4 (-1.7%)	305.3 (187.1%)	114.9 (-24.1%)	32.5 (-71.7%)	451.7 (84.8%)	56.8 (74.8%)	108.0 (90.1%)	-28.7%	164.8 (-46.0%)
애니/캐릭터	180.1 (47.7%)	302.0 (15.2%)	213.3 (18.5%)	188.4 (-11.7%)	703.7 (35.7%)	180.3 (-4.3%)	204.3 (13.3%)	13.5%	384.6 (27.4%)
합계	1,906.8 (6.0%)	3,704.4 (31.7%)	1,924.1 (0.9%)	2,070.6 (7.6%)	7,698.0 (20.4%)	2,166.2 (4.6%)	2,560.9 (18.2%)	34.3%	4,727.1 (27.6%)

- 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 영업이익을 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' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'IMBC', '초록뎀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플러스', '키이스트', 'CJ E&M'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', '에스엠', '소비바다', '네오위즈인터넷'에서 수출 발생. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보

고 미발표로 분석에서 제외

- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '바른손'은 실적보고서상에서 '11년 2분기에 수출액을 발표했으나, 과거데이터 부재로 분석에서 제외, '시스템사이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '11년 2분기 매출액 대비 수출액 비중은 5.4%이며, 전분기대비 약 0.4%p 상승하였으며, 이중 음악(1분기 4.5%→2분기 7.2%), 애니/캐릭터(1분기 25.2%→2분기 28.3%) 등의 수출액 비중이 증가하였음

〈표 10〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2010년				2011년	
	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기
게임	18.0%	18.3%	19.9%	18.2%	17.1%	16.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-
출판	0.2%	0.1%	0.3%	0.2%	0.1%	0.3%
방송	1.9%	1.7%	2.0%	1.9%	2.1%	3.3%
광고	-	-	-	-	-	-
영화	1.5%	1.2%	1.7%	1.7%	0.8%	2.2%
음악	10.2%	7.9%	2.0%	7.6%	4.5%	7.2%
애니/캐릭터	31.6%	34.6%	24.8%	28.1%	25.2%	28.3%
합계	5.5%	5.4%	5.3%	5.4%	5.0%	5.4%

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 5,610명 전년동기대비 11.4% 증가

- 〈영화〉는 1,350명으로 전년동기대비 22.8%로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉은 5,884명으로 전년동기대비 19.0%로 증가, 〈지식정보〉는 7,501명으로 전년동기대비 12.4%로 증가, 〈광고〉가 1,397명으로 전년동기대비 12.3%로 증가, 〈출판〉이 7,181명으로 전년동기대비 9.8%로 증가, 〈게임〉이 1만 723명으로 전년동기대비 8.6%로 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉가 569명으로 전년동기대비 0.7%로 증가한 것으로 나타남
- 종사자수가 가장 높은 산업은 〈게임〉(10,723명 종사자수)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 5,610명에 약 30.1%를 차지하는 것으로 분석됨
 - ※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJ CGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('10년 2분기 746명→'11년 2분기 840명)에 가장 큰 영향을 미침

〈표 11〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년			2011년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	9,875 (0,6%)	10,031 (1,6%)	10,517 (4,8%)	10,654 (1,3%)	10,723 (0,6%)	8,6%
지식정보	6,673 (-1,7%)	6,889 (3,2%)	7,092 (2,9%)	7,299 (2,9%)	7,501 (2,8%)	12,4%
출판	6,543 (-0,9%)	6,692 (2,3%)	6,679 (-0,2%)	7,041 (5,4%)	7,181 (2,0%)	9,8%
방송	4,943 (0,5%)	5,296 (7,1%)	5,450 (2,9%)	5,600 (2,8%)	5,884 (5,1%)	19,0%
광고	1,244 (0,6%)	1,252 (0,6%)	1,267 (1,2%)	1,325 (4,6%)	1,397 (5,4%)	12,3%
영화	1,099 (-2,0%)	1,179 (7,3%)	1,211 (2,7%)	1,344 (11,0%)	1,350 (0,4%)	22,8%
음악	1,034 (8,4%)	1,113 (7,6%)	1,146 (3,0%)	976 (-14,8%)	1,005 (3,0%)	-2,8%
애니/캐릭터	565 (4,2%)	585 (3,5%)	595 (1,7%)	591 (-0,7%)	569 (-3,7%)	0,7%
합계	31,976 (0,0%)	33,037 (3,3%)	33,957 (2,8%)	34,830 (2,6%)	35,610 (2,2%)	11,4%

- 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 종사자수를 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'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 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자를 적용. '세기상사', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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 영업이익을 적용. '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스튜디오앤유'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

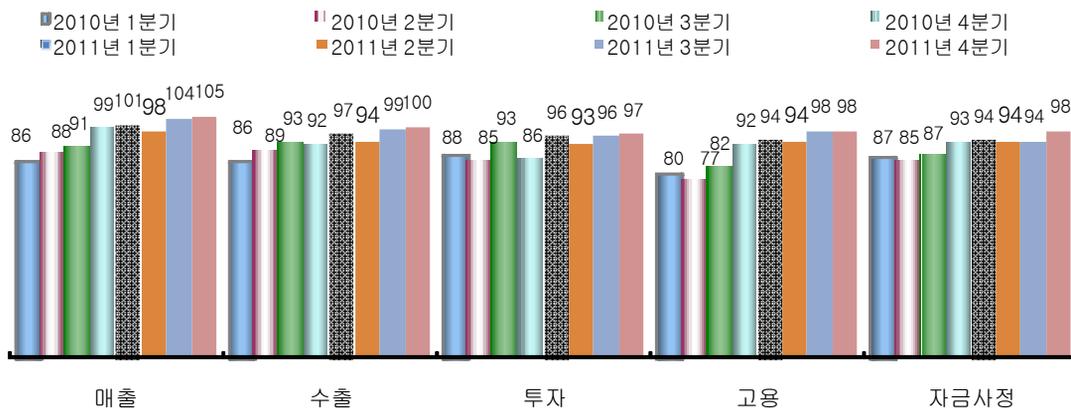
* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

2011년 3분기 CBI 매출 104, 수출 99, 투자 96, 고용 98, 자금사정 94
 2011년 4분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 97, 고용 98, 자금사정 98

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '11년 3분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 2분기에 비해 매출, 수출, 투자가 소폭 증가될 것으로 전망되며, 4분기는 매출, 수출 등 전반적으로 상승할 것으로 예상됨

〈그림 2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '11년 3분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 게임, 지식정보, 애니메이션 등이 상승할 것으로 예상되며, 4분기는 3분기 대비 상승할 것으로 전망됨
 - 2분기 대비 전반적인 개선이 예상되는 산업은 애니메이션(99→103), 게임(106→117), 지식정보(103→104)

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2011년 2분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2011년 2분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

III. 2011년 2분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

I. 2011년 2분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이¹⁾

- 2011년 2분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 5.3% 증가하였고, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 3.1%, 5.3%로 증가
 - '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 전년 동기 대비 8.7%, 1.4%, 5.9%, 0.7% 증가했으며 '11년 1분기 -0.4%로 잠시 감소하다가 2분기에 이르러 증가세
 - 전체 서비스업 생산 '11년 1분기 전년 동기대비 5.6% 증가
 - ※ '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.9(4.1%), 서비스업생산지수 129.5(3.6%), 137.2(5.9%) 기록. '11년 2분기 콘텐츠산업생산지수는 전년 동기대비 5.3% 증가하여 127.5, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 5.6% 증가하여 144.6 기록. '10년 1분기부터 '11년 1분기까지 등락세를 나타내다 '11년 2분기에 이르러 증가세를 보임
 - 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 1분기에서 '11년 2분기 까지 전년동기대비 1.9%, 1.2%, 2.6%, 4.0%, 3.9%, 3.1%로 성장세를 유지
 - 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '09년 4분기 전년동기대비 감소 이후 '10년 1분기에는 -1.1% 감소되다가 2분기부터 지속적인 증가세를 유지 '11년 2분기는 전년동기대비 5.3% 성장

1) <용어설명> 서비스업생산지수

- 서비스업 전체 및 개별 업종의 생산활동을 종합적으로 파악하기 위한 것으로 개별 업종의 상대적 중요도인 부가가치 기준 가중치를 적용하여 지수화
- 기준년도(2005년)를 100.0으로 하여 월별로 산정
- 지수작성을 위한 기초자료는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업동향조사 및 외부기관 자료 등을 종합
- 서비스업동향조사는 한국표준산업분류 상의 서비스업과 관련된 13개 대분류 항목을 대상으로 실시되며, 조사항목은 사업체명, 월간 영업일수, 종사자수, 사업의 종류, 매출액으로 구성되어 있음
- 콘텐츠산업생산지수는 서비스업생산지수의 세부항목 중 콘텐츠산업 관련 업종만을 재집계

〈표 1-1〉 '09년 3분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년			2010년				2011년		
	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2009 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업	124.2 (4.0%) (4.2%)	121.7 (-2.0%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.1 (-2.7%) (1.4%)	131.6 (8.7%) (5.9%)	122.5 (-6.9%) (0.7%)	124.9 (4.1%)	124.0 (1.2%) (-0.4%)	127.5 (2.8%) (5.3%)
콘텐츠제작업	132.3 (15.3%) (5.3%)	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	114.6 (-11.2%) (-0.2%)	144.4 (26.1%) (9.2%)	121.8 (-15.7%) (-6.0%)	127.5 (4.6%)	122.0 (0.2%) (-5.4%)	120.1 (-1.6%) (4.8%)
콘텐츠도매업	113.0 (-5.6%) (4.6%)	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.8 (1.4%) (4.2%)	122.1 (-2.2%) (8.1%)	125.2 (2.5%) (5.9%)	123.8 (6.7%)	127.6 (1.9%) (3.6%)	131.6 (3.1%) (5.4%)
콘텐츠소매업	119.2 (-1.9%) (3.7%)	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.1 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.8%) (4.1%)	118.2 (-4.7%) (4.0%)	121.5 (4.1%)	118.9 (0.6%) (0.2%)	130.7 (9.9%) (4.5%)
콘텐츠임대업	113.3 (0.6%) (4.0%)	115.9 (2.3%) (2.7%)	112.7 (1.1%)	114.2 (-1.5%) (4.9%)	115.1 (0.8%) (2.2%)	116.3 (1.0%) (2.6%)	119.4 (2.7%) (3.0%)	116.3 (3.1%)	116.9 (-2.1%) (2.3%)	118.3 (1.2%) (2.8%)
콘텐츠서비스업	143.2 (11.6%) (3.3%)	130.9 (-8.6%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.8 (-8.4%) (-2.0%)	151.0 (20.0%) (5.4%)	127.7 (-15.4%) (-2.4%)	135.5 (2.1%)	134.4 (5.2%) (-2.2%)	136.8 (1.8%) (8.7%)
오프라인 서비스업	131.9 (21.5%) (4.6%)	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	108.3 (-13.5%) (-0.3%)	143.7 (32.7%) (8.9%)	106.9 (-25.6%) (-10.0%)	121.0 (3.3%)	116.1 (8.6%) (-7.3%)	113.1 (-2.6%) (4.5%)
온라인 서비스업	154.5 (4.3%) (2.3%)	143.0 (-7.4%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.3 (-4.2%) (-3.2%)	158.2 (10.4%) (2.4%)	148.6 (-6.1%) (3.9%)	149.9 (1.2%)	152.6 (2.7%) (2.0%)	160.4 (5.1%) (11.9%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	115.8 (-1.4%) (2.1%)	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.9 (5.8%) (1.2%)	118.9 (0.0%) (2.6%)	131.4 (10.5%) (4.0%)	120.4 (2.5%)	116.8 (-11.1%) (3.9%)	122.5 (4.9%) (3.1%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	122.3 (0.4%) (1.2%)	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.5 (20.0%) (2.2%)	123.8 (-0.5%) (1.3%)	120.8 (-2.4%) (4.6%)	118.2 (1.8%)	108.3 (-10.3%) (4.5%)	131.1 (21.0%) (5.3%)
서비스업생산지수	130.1 (0.3%) (2.3%)	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.6%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	136.9 (2.9%) (5.6%)	135.8 (-0.8%) (4.4%)	142.8 (5.2%) (6.2%)	137.2 (5.9%)	139.5 (-2.4%) (4.8%)	144.6 (3.7%) (5.6%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려

** 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨

*** 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

□ 분기별 : 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기에서 '09년 3분기까지 상승세를 보이고 '09년 4분기 이후부터 등락을 거듭하다가 '11년 1분기 이후 상승세 유지

● '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.0% 하락. '10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 2.3%, -2.7%, 8.7%, -6.9% 등

락을 보이다가 '11년 2분기에 이르러 2.8% 상승

- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 2분기까지 등락을 보이고 있으며 '11년 2분기는 전분기대비 3.7% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기 이후부터 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 등락추세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 전분기대비 4.9% 상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 3분기 이후부터 하락하다가 '11년 2분기에는 전분기대비 21.0% 급상승

□ 가치사슬 단계별 : 콘텐츠산업생산의 전 분야가 '11년 2분기 전년동기대비 증가

- 콘텐츠서비스업이 '11년 2분기 전년동기대비 8.7%로 가장 높은 증가세를 보였으며, 콘텐츠도매업은 그다음으로 5.4% 증가
 - 콘텐츠서비스업에서 온라인서비스업은 전년동기대비 11.9% 증가했으며, 성장세를 주도
 - '10년 이후 거시지표의 호조와 함께 스마트폰, 태블릿PC 등 디바이스의 등장 및 보급 확산에 따라 콘텐츠산업 수요 및 공급의 지속 상승기조가 유지될 것으로 예상되나, 물가상승, 미국 등 해외경제 불확실성 확대 등 대내외 리스크 요소 증대
 - ※ '09년 3분기 이후 '10년까지 지속적인 경기상승으로 콘텐츠 수요에 있어 임대 및 직접구매 등 다양한 소비패턴은 '11년에도 유지 및 확대돼 콘텐츠 수요 증가가 예상되며 특히 온라인 분야의 수요 확대가 전망됨
 - 콘텐츠제작업은 '10년 2분기 이후부터 전반적으로 등락세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 전분기대비 -1.6% 하락
 - 콘텐츠도매업은 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락한 이후 '10년 2분기까지 상승하다가 3분기에 -2.2%로 잠시 주춤하다가 4분기 이후 상승세. '11년 2분기는 전분기대비 3.1% 상승

- 콘텐츠소매업은 '09년 4분기까지 하락한 이후 '10년 1분기 이후부터 등락을 보이다가 '11년 1분기 이후 상승세를 나타냄. '11년 2분기는 전분기대비 9.9% 급상승
- 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 상승세를 나타내고 있으며 '11년 1분기 약간 하락하다가 '11년 2분에는 전분기대비 1.2% 상승
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 등락을 거듭하다가, '11년 1분기 이후 상승세 유지 '11년 2분기는 전분기대비 1.8% 상승

〈표 1-2〉 '10년 4분기~'11년 2분기 콘텐츠산업 생산변동(일별)

업종별	2010년 3분기 - 2011년 1분기								
	2010년 10월	2010년 11월	2010년 12월	2011년 1월	2011년 2월	2011년 3월	2011년 4월	2011년 5월	2011년 6월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업	116.2 (-8.6%) (2.7%)	113.0 (-2.7%) (0.2%)	138.3 (22.4%) (-0.7%)	119.6 (-13.5%) (-3.9%)	123.0 (2.8%) (4.0%)	129.3 (5.2%) (1.3%)	118.8 (-8.1%) (2.9%)	131.2 (10.4%) (5.0%)	132.4 (0.9%) (7.8%)
콘텐츠제작업	97.8 (-19.2%) (-6.3%)	106.4 (8.9%) (-6.0%)	161.2 (51.5%) (-5.9%)	124.1 (-23.1%) (-13.5%)	132.7 (6.9%) (3.7%)	109.4 (-17.5%) (-4.6%)	96.7 (-11.6%) (-2.7%)	131.9 (36.4%) (4.5%)	131.5 (-0.3%) (11.4%)
콘텐츠도매업	118.0 (-2.2%) (10.0%)	117.3 (-0.6%) (6.5%)	140.3 (19.6%) (2.1%)	121.1 (-13.7%) (5.9%)	116.5 (-3.9%) (1.1%)	145.2 (24.7%) (3.5%)	127.9 (-12.0%) (3.1%)	129.5 (1.3%) (5.6%)	137.5 (6.2%) (7.5%)
콘텐츠소매업	128.9 (-2.1%) (6.6%)	109.1 (-15.4%) (1.5%)	116.7 (6.9%) (3.5%)	103.1 (-11.6%) (-2.6%)	105.0 (1.8%) (1.7%)	148.6 (41.5%) (1.5%)	133.7 (-10.0%) (5.1%)	131.1 (-2.0%) (4.3%)	127.4 (-2.8%) (4.0%)
콘텐츠임대업	117.8 (1.2%) (1.9%)	116.8 (-0.8%) (1.8%)	123.7 (5.9%) (5.4%)	115.9 (-6.3%) (-1.1%)	119.7 (3.3%) (6.0%)	115 (-3.9%) (2.3%)	116.7 (1.5%) (2.6%)	122.1 (4.6%) (4.2%)	116 (-5.0%) (1.4%)
콘텐츠서비스업	118.3 (-18.9%) (0.7%)	115.4 (-2.4%) (-2.3%)	149.5 (29.6%) (-4.8%)	134.0 (-10.4%) (-5.3%)	140.9 (5.1%) (6.9%)	128.2 (-9.0%) (2.8%)	119.2 (-7.0%) (5.5%)	141.7 (18.9%) (6.3%)	149.4 (5.4%) (13.9%)
오프라인 서비스업	92.6 (-23.2%) (-6.8%)	95.3 (3.0%) (-10.3%)	132.8 (39.3%) (-11.9%)	124.2 (-6.5%) (-17.5%)	129.2 (4.1%) (2.4%)	95.0 (-26.5%) (-3.0%)	88.5 (-6.8%) (-1.2%)	130.2 (47.1%) (3.7%)	120.8 (-7.2%) (10.1%)
온라인 서비스업	144.0 (-15.9%) (6.2%)	135.5 (-5.9%) (4.2%)	166.3 (22.7%) (1.8%)	143.9 (-13.5%) (8.7%)	152.6 (6.0%) (11.1%)	161.4 (5.8%) (6.6%)	149.9 (-7.1%) (9.9%)	153.2 (2.2%) (8.6%)	178 (16.2%) (16.7%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업*	118.0 (-1.4%) (2.0%)	122.8 (4.1%) (3.6%)	153.3 (24.8%) (5.6%)	114.9 (-25.0%) (7.9%)	111.1 (-3.3%) (0.9%)	124.3 (11.9%) (3.0%)	116.5 (-6.3%) (1.6%)	120.3 (3.3%) (1.6%)	130.7 (8.6%) (5.8%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	132.5 (12.7%) (14.8%)	116.7 (-11.9%) (1.9%)	113.3 (-2.9%) (-2.9%)	105.6 (-6.8%) (3.3%)	99.6 (-5.7%) (2.9%)	119.8 (20.3%) (8.6%)	129.1 (7.8%) (7.5%)	136.7 (5.9%) (3.4%)	127.5 (-6.7%) (5.3%)
서비스업 생산자수	138.0 (1.3%) (5.5%)	138.7 (0.5%) (6.0%)	151.8 (9.4%) (4.6%)	140.3 (-7.6%) (7.0%)	132.5 (-5.6%) (2.4%)	145.6 (9.9%) (5.6%)	142.6 (-2.1%) (5.5%)	145 (1.7%) (5.5%)	146.3 (0.9%) (5.9%)

- 월별: '10년 4분기에서 '11년 2분기 콘텐츠산업생산은 12월(138.3) 고점이후 '11년 4월까지 하락세를 보이다가 '11년 5월 이후 상승세로 반전 및 '11년 6월 전월 대비 0.9% 상승
 - 콘텐츠제작업은 '10년 12월 고점(161.2)에서 하락하다가 '11년 4월 96.7로 저점을 보이면서 '11년 5월 이후 상승세로 반전. '11년 6월은 131.5로 전월 대비 -0.3% 하락
 - 콘텐츠서비스업은 '10년 12월 이후 전반적으로 등락을 보이고 있으며 '11년 6월은 전월대비 5.4% 상승한 149.4로 '10년 12월 수준 근접 및 온라인 서비스가 상승세를 주도
 - 콘텐츠도매업 및 소매업은 '11년 3월 145.2, 148.6 수준을 보인 후 하락세를 나타냄. '11년 6월 전월대비 각각 6.2% 상승 -2.8% 하락한 137.5, 127.4
 - 콘텐츠임대업은 '10년 4월 이후 12월에 잠시 상승세를 보이다가 '11년 1월 이후 등락을 보임. '11년 6월은 전월대비 -5.0% 하락

□ 2011년 2분기 이후 생산변화 전망

- '10년 1분기 이후 약간의 하락이 있었지만 전반적인 상승세를 이어오고 있으며, '11년 2분기 생산은 산업 패러다임의 급격한 변화로 콘텐츠산업 일부 분야의 폭발적인 수요 증대에 따른 생산증가가 예상되나 물가상승, 유럽금융위기 등 대외요인 악재 등으로 소비적인 측면에서 실질소비 감소가 이어질 경우 중장기적으로 콘텐츠산업 생산에 영향을 미칠 것으로 전망됨
 - 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '10년 1분기에서 4분기 까지 전년동기대비 8.7%, 1.4%, 5.9%, 0.7% 증가했으나, '11년 1분기는 -0.4% 약간 주춤하다가 2분기에 5.3% 성장
 - ※ '10년 2분기에서 '11년 2분기까지 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -2.7%, 8.7%, -6.9%, 1.2%, 2.8% 등락을 보임
 - '09년 3분기부터 이어진 경기호조로 콘텐츠산업은 전반적인 성장세가 대내

외 리스크에도 불구하고 확대될 것으로 전망되나, 산업패러다임 변화에 따른 업종별 성장 편차가 나타날 것으로 전망

- ※ '10년 1분기에서 '11년 2분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 8.5%, 7.5%, 4.4%, 4.7%, 4.2%, 3.4%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있으며, '11년 3분기에도 지속될 것으로 예상
- ※ 경기 동행지수는 '09년 3월부터 '10년 8월까지 지속적으로 상승하다가 '10년 3분기에 잠시 주춤했으나 이후 지속 상승하고 있으며 '11년 6월은 137.7
- ※ 경기 선행지수는 '09년 1월부터 '10년 1월까지 연속 상승하다가 '10년 5월에 약간 정체를 보였으나, 이후 상승세를 보이고 있으며, '11년 1월 이후 등락을 보이고 있음. '11년 6월은 130.2
- ※ 소비자 심리지수 : 81(08.12) → 84(09.1) → 85(09.2) → 84(09.3) → 98(09.4) → 105(09.5) → 106(09.6) → 109(09.7) → 114(09.8) → 114(09.9) → 117(09.10) → 113(09.11) → 113(09.12) → 113(10.1) → 111(10.2) → 110(10.3) → 110(10.4) → 111(10.5) → 112(10.6) → 112(10.7) → 110(10.8) → 109(10.9) → 108(10.10) → 110(10.11) → 109(10.12) → 108(11.1) → 105(11.2) → 98(11.3) → 100(11.4) → 104(11.5) → 102(11.6)
- ※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 73(08.12) → 76(09.1) → 75(09.2) → 73(09.3) → 83(09.4) → 89(09.5) → 90(09.6) → 91(09.7) → 94(09.8) → 94(09.9) → 96(09.10) → 94(09.11) → 95(09.12) → 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 98(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 97(10.9) → 97(10.10) → 97(10.11) → 97(10.12) → 96(11.1) → 96(11.2) → 91(11.3) → 93(11.4) → 95(11.5) → 94(11.6)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이²⁾

□ 2011년 2분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 약 4조 7,527억 원 및 9조 504억으로 전년동기대비 38.2% 및 34.4% 성장, '11년 2분기 전분기 대비 10.6% 상승
 - '11년 2분기 매출액의 경우 게임 등 전 분야 전년동기대비 성장
 - ※ 게임(40.1%), 지식정보(36.5%), 방송(44.2%), 광고(110.5%), 영화(51.4%) 등은 '11년 2분기 전년동기대비 전체 성장률(38.2%)에 비해 높은 성장을 보임
 - ※ 출판(0.7%), 음악(1.9%), 애니/캐릭터(26.7%)는 전체 성장률에 비해 상대적으로 낮은 전년동기대비 성장을 보이고 있음
 - ※ '11년 2분기 및 상반기 비중 측면을 보면 게임(22.3%, 22.4%), 출판(11.5%, 12.5%), 방송(28.1%, 27.8%), 지식정보(17.4%, 18.0%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 대비 비중이 각각 79.3%, 80.7%로 '11년 1분기 비중 81.5%에 비해 약간 하락
 - ※ 게임, 방송, 광고, 영화 등 4개 분야는 '11년 2분기 전년동기대비 비중 증대. 지식정보, 출판, 음악, 애니/캐릭터는 비중 감소
 - 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 전분기대비 3.1% 상승 이후 지속적으로 증가세를 보이고 있으며 '11년 1분기 및 2분기는 전분기대비 10.8%, 10.6% 상승
 - 게임, 방송, 광고, 영화, 음악 부분의 '11년 2분기 매출액은 전분기대비 9.8%, 12.7%, 40.7%, 22.0%, 18.2%로 다른 분야에 비해 높은 상승세를 보임
 - ※ 출판 '11년 2분기 매출액은 1분기에 이어 전분기대비 -6.4% 하락

2) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 애니메이션/캐릭터(6)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

〈표 I -3〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

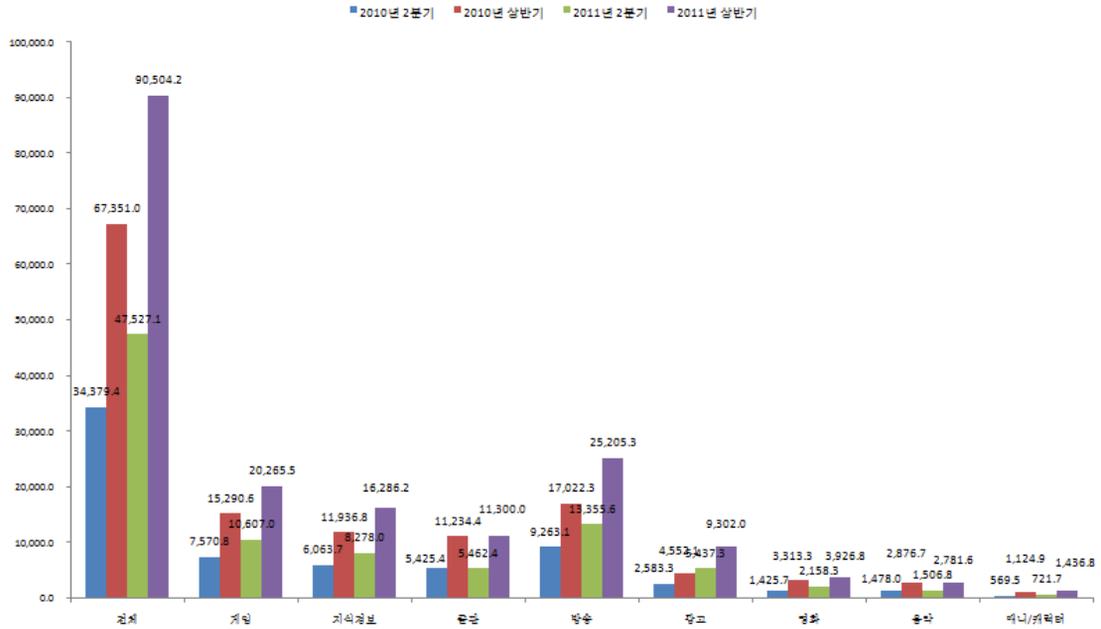
(단위 : 억원)

구분	2010					2011			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	7,570.8 (-1.9%)	15,290.6 (15.7%)	7,652.7 (1.1%)	7,868.2 (2.8%)	30,811.5 (9.8%)	9,658.5 (22.8%)	10,607.0 (9.8%)	40.1%	20,265.5 (32.5%)
지식 정보	6,063.7 (3.2%)	11,936.8 (18.8%)	6,276.3 (3.5%)	6,328.1 (0.8%)	23,768.7 (15.7%)	8,008.2 (26.5%)	8,278.0 (3.4%)	36.5%	16,286.2 (36.4%)
출판	5,425.4 (-6.6%)	11,234.4 (2.7%)	5,400.6 (-0.5%)	5,877.0 (8.8%)	22,512.0 (0.6%)	5,837.6 (-0.7%)	5,462.4 (-6.4%)	0.7%	11,300.0 (0.6%)
방송	9,263.1 (19.4%)	17,022.3 (53.9%)	9,736.2 (5.1%)	11,950.0 (22.7%)	40,765.7 (64.5%)	11,849.7 (-0.8%)	13,355.6 (12.7%)	44.2%	25,205.3 (48.1%)
광고	2,583.3 (31.2%)	4,552.1 (69.8%)	2,411.2 (-6.7%)	2,994.7 (24.2%)	9,958.0 (49.5%)	3,864.7 (29.0%)	5,437.3 (40.7%)	110.5%	9,302.0 (104.3%)
영화	1,425.7 (-24.5%)	3,313.3 (14.1%)	1,929.2 (35.3%)	1,416.9 (-26.6%)	6,659.4 (10.2%)	1,768.5 (24.8%)	2,158.3 (22.0%)	51.4%	3,926.8 (18.5%)
음악	1,478.0 (5.7%)	2,876.7 (22.3%)	1,455.9 (-1.5%)	1,593.9 (9.5%)	5,926.5 (19.2%)	1,274.8 (-20.0%)	1,506.8 (18.2%)	1.9%	2,781.6 (-3.3%)
애니/ 캐릭터	569.5 (2.5%)	1,124.9 (5.3%)	616.6 (8.3%)	760.7 (23.4%)	2,502.2 (12.9%)	715.1 (-6.0%)	721.7 (0.9%)	26.7%	1,436.8 (27.7%)
합계	34,379.4 (4.3%)	67,351.0 (24.3%)	35,478.7 (3.2%)	38,789.6 (9.3%)	141,619.4 (22.5%)	42,977.1 (10.8%)	47,527.1 (10.6%)	38.2%	90,504.2 (34.4%)

- 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). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'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 제이콘텐츠리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 매출액을 적용. '세기상사', '제이콘텐츠리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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. '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외.
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스팀싸이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

〈그림 I -1〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

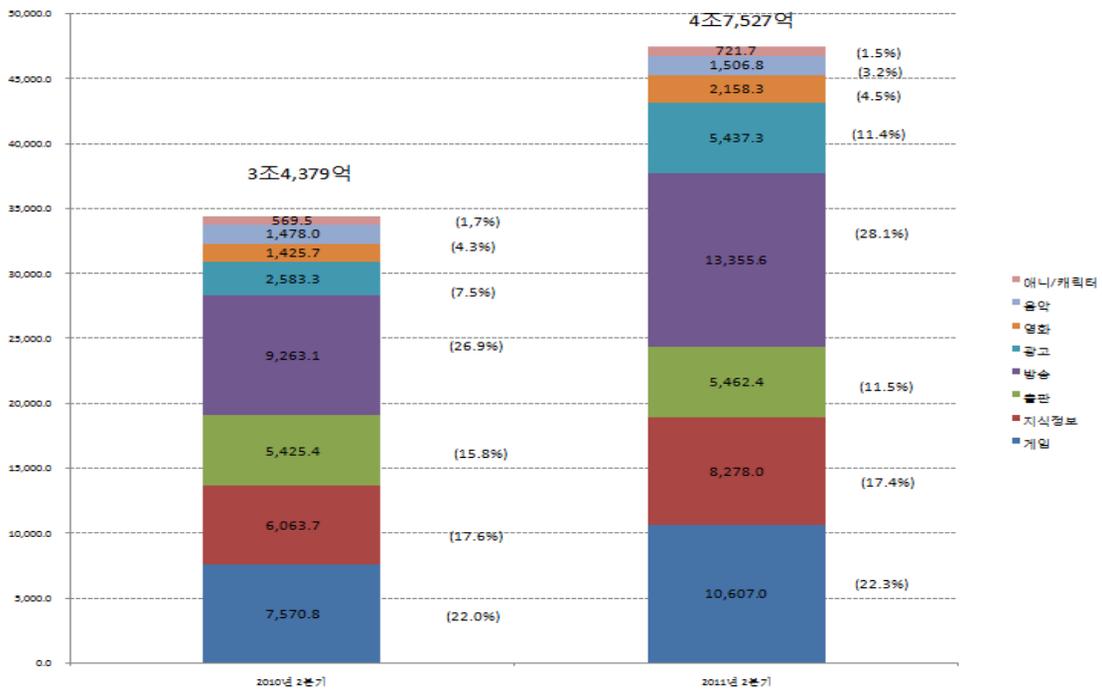
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

〈그림 I -2〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

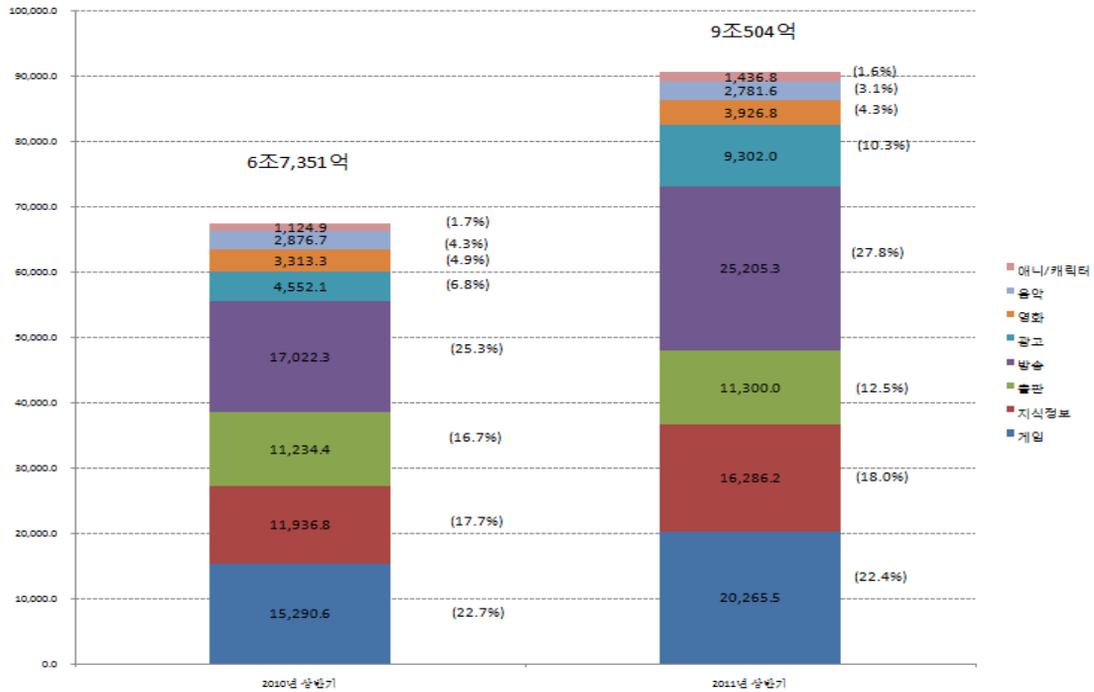
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

〈그림 I -3〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



● 게임 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 40.1% 및 32.5%의 성장률을 기록했고, '11년 2분기 전분기대비 9.8% 상승

- '10년 1분기 및 2분기까지 전분기대비 -0.2%, -1.9% 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 1분기 매출액은 전분기대비 22.8% 급상승

※ '11년에도 경기상승이 이어지고 있으나, 향후 유럽금융위기, 물가상승 등 대내외 악재들의 흐름 및 이에 따른 국내게임의 해외수출 확대 등의 요인에 따라 매출액 증가세 여부가 결정될 것으로 전망

※ 온라인게임은 상대적으로 저렴한 여가 수단으로서 다양한 소비층이 형성돼 높은 대중성을 보유하고 있어, 경기 침체기에는 다른 문화생활의 대체재가 될 수 있는 경기방어적 성격이 높음. 온라인 게임은 학생들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임

- 대형업체³⁾들이 '11년 1분기에 이어 전체적인 매출증가세를 주도하고 있음

3) 대형업체 : 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

나, 업체별 실적은 비교적 큰 편차가 나타남. 네오위즈게임즈는 FPS 게임 등 퍼블리싱한 게임들이 중국 등 해외수출이 지속적으로 증가와 함께 안정적인 국내매출 등으로 '11년 2분기 및 상반기 매출액이 전년동기대비 79.2%, 71.5% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기에 다소 부진했으나 '11년 1분기부터 회복세를 나타내 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 26.7%, 24.7% 성장. NHN은 '11년 1분기 이후 '10년에 비해 높은 성장세를 보이고 있으며, '11년 2분기 및 상반기 매출액⁴⁾은 전년동기대비 58.9%, 55.6% 성장

※ 네오위즈게임즈의 '11년 매출 급증세는 '10년에 이어 해외수출이 주도하고 있으며 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 전년동기대비 95.6%, 113.9% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 최고 동시접속자 270만명을 기록하는 등 중국 게임유저들의 수요가 줄지 않고 있으며, 또한 중국 외 동남아시아, 북미, 유럽 등지에 다양한 장르의 게임서비스를 확대해 매출확대 추진

- 엔씨소프트는 '10년 4분기 이후 매출성장이 하락추세를 보이다 '11년 2분기에 상승세로 반전해 전년동기대비 및 전분기대비 5.4% 증가, 10.4% 상승. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이고 있으며, '11년 2분기 매출액은 전년동기대비 -5.6% 감소

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '11년 2분기 말 현재 점유율이 14.55%로 '11년 1분기 17.65%에 비해 약간 하락. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 21.39%로 '11년 1분기 26.77%에 비해 하락. '11년 1분기 들어 점유율 상승이후 2분기에 다소 하락한 것으로 나타났으나, 3분기 신작게임 론칭이 순조로울 경우 점유율 상승 전망

- 중소 게임업체들의 '11년 2분기 매출액은 업체별 편차가 1분기에 이어 존재. 향후 대내외 악재에 따른 국내경기 하강세가 보다 구체화될 경우 수출위주의 업체들에 비해 한정된 내수시장에 집중된 중소기업체들의 매출액 감소가 보다 심화될 수 있음

※ 게임하이(6.7%), 웹젠(109.8%), 이스트소프트(25.0%), 컴투스(28.1%), 드래곤플라이(26.5%), 제이씨엔터테인먼트(26.5%), 소프트맥스(27.4%), 등 7개 업체는 '11년 2분기 전년동기대비 매출액 성장

4) '11년 상반기 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 31.1%, 약 3천 201억원 수준

- 지식정보 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 36.5% 및 36.4% 성장했으며 전분기대비 3.4% 상승
 - 지식정보 매출액은 '10년 1분기 상승세를 보이면서 '11년 1분기에 전분기 대비 26.5% 상승하다가 2분기 들어 상승세가 약간 주춤
 - 지식정보 전체 매출액 중 비중이 가장 높은 NHN은 '11년 2분기 전년동기 대비 58.9% 성장 및 전분기대비 4.1% 상승하여 1분기의 상승세를 유지
 - 다음커뮤니케이션 및 SK커뮤니케이션 매출액은 '11년 2분기 전년동기대비 18.7%, 11.5% 성장 및 전분기대비 6.4, 13.6% 상승. KTH 매출액은 '11년 2분기 전년동기대비 21.9% 감소 및 전분기대비 0.9% 상승했으나, '11년 1분기 이후 매출액 하락세가 나타남
 - ※ 다음커뮤니케이션은 '11년 2분기 매출액의 경우 검색광고 47.4%(50.6%)⁵⁾, 디스플레이광고 48.9%(44.9%), 거래형서비스 3.6%(4.1%) 구성돼 있는데, 스마트폰 보급확대에 따른 모바일 분야의 커뮤니티, 이메일, 뉴스 등의 특화된 서비스 요구 증대 등 수요적 견인요소가 증대돼, 경기호조가 유지될 경우 검색광고를 중심으로 매출액 증대가 예상되며, '11년 2분기 이후에도 매출증가세 지속 전망
 - ※ SK컴즈는 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '11년 2분기말 누적가입자수 2천 587만명 및 순이용자수 2천 127만명으로 시장점유율에서 선두를 나타내고 있으며, 네이트온은 로그인 순이용자가 1천 410만명으로 시장점유율이 75.7%로 국내 메신저서비스 시장 1위, 국내 검색시장 분야는 시장점유율 4.1%로 3위권을 유지, 매출액은 디스플레이 44.1%(42.8%)⁶⁾, 검색광고 15.2%(14.9%), 콘텐츠 외 기타 40.7%(41.2%) 등으로 구성돼 있음. 내부적으로 싸이월드의 활성화 등 기존 성공모델의 활성화와 함께 스마트폰 보급확대에 따른 SNS 등 모바일 서비스 등 다양한 수익모델 창출을 모색하고 있는 상황
 - ※ KTH는 아임N 등 모바일인터넷 서비스 및 N-Screen인 Play 등 유무선 컨버전스 서비스를 중심으로 스마트폰 대중화에 따른 콘텐츠유통플랫폼 등 분야로의 성장을 모색하고 있으나 향후 업계의 후발주자로서 다양한 위험요소 상존. '11년 2분기 매출액은 인터넷서비스 8.6%(8.3%)⁷⁾, 콘텐츠 41.3%(45.5%), 플랫폼 구축/운영 50.2%(46.2%) 등으로 구성
- 메가스터디, 크레듀, YBM시사닷컴 '11년 2분기 매출액은 전년동기대비 각각 10.1%, 3.0%, 17.5% 성장했으며, 전분기대비 25.2% 상승 -16.0%,

5) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

6) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

7) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

-9.5% 하락

※ 메가스터디의 주요 수익모델은 온라인 교육서비스이며 국내 교육시장의 특성상 일반적으로 경기변화 큰 영향을 받지 않는데 특히 경기상승이 이뤄질 경우 상대적으로 온라인 교육서비스의 매출상승이 높게 나타남. 또한 메가스터디는 온라인 강의, 온라인 도서 자체 역량 및 오프라인 학원 등의 보유 네트워크 등을 활용해 시너지 효과 극대화를 시키고 있음. '11년 1분기 매출구조 중 온라인강의 및 오프라인 학원 비중은 각각 63.2%(67.8%)⁸⁾, 36.7%(28.1%)로 온라인 매출비중이 높음

● 출판 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 0.7% 및 0.6% 성장했으며 전분기대비 -6.4% 하락

- '10년 4분기에 약간의 상승세를 제외하고 전반적으로 매출액 하락세를 보인다 '11년 2분기에 이르러 하락폭 확대

- 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교의 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 각각 1.6%, 1.8% 증가했으나, 웅진씽크빅은 각각 -2.5%, -4.4% 감소

※ 대교는 '11년 상반기 학습지 매출비중이 83.8%로 다소 편향된 매출구조를 가지고 있으며 향후 스마트기기 보급 확대에 따른 '스마트러닝' 활성화에 대비한 산업변화에 대처 능력 확대를 모색

- 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액이 -0.6%, -3.3% 감소, 유통업체인 예스24는 7.9%, 4.5% 성장

※ 삼성출판사는 기존 수익모델인 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 다양한 유통채널을 통해 유아동시장, 여성취미실용시장 등 분야를 중심으로 매출을 도모하고 있으나 전반적인 종이도서출판 시장의 침체 및 e-book시장 활성화 지연 등에 영향을 받고 있음. 또한 태블릿 PC 등의 보급확대에 따른 디지털 콘텐츠 수요증가에 부응하는 신성장전략 수립을 모색, 매출액은 단행본 출판 62.7%(66.4%), 교재출판 14.6%(13.9%)⁹⁾, 휴게소 상품 18.1%(15.4%), 임대매출 4.6%(4.3%) 등으로 구성

※ 예스24는 40%에 가까운 인터넷서점 시장점유율을 기반으로 도서 분야 외에 스마트폰용 앱 출시 등을 통한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매와 함께 티켓예매 등 신규 사업 투자확대로 매출 상승을 모색. '11년 2분기 매출 구조는 상품매출 96.9%(97.2%)¹⁰⁾, 수수료매출 3.9%(0.8%), 광고매출 8.0%(1.5%), 기타매출 2.7%(0.5%)

8) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

9) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

10) 괄호는 ' 11년 1분기 매출액 비중

- '11년 2분기 웅진씽크빅(4.5%), 대교(0.2%) 등은 전분기대비 매출액 상승인터파크(-3.0%), 비상교육(-30.2%), 예스24(-22.8%), 능률교육(-46.4%), 삼성출판사(-12.6%), 예림당(-19.1%), 이퓨처(-19.1%) 등은 전분기대비 등은 매출하락

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 '11년 상반기 매출이 전년동기 대비 전화영화 등 기타매출이 49.7%. 저작권매출, 인터넷매출 등이 각각 23.8%, 9.1% 증가했으나, 주력 매출분야인 제품 및 상품매출이 각각 -0.3%, -35.7% 감소

● 방송 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 44.2% 및 48.1% 성장했으며 전분기대비 12.7% 상승

- 민영지상파 방송사인 SBS 매출액은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -15.6%, -1.1% 감소했으나 전분기대비 22.1% 상승. 종합유선방송사업자인 티브로드한빛방송의 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 -2.9% 감소, 0.4% 증가했으며 전분기대비 0.0% 하락. CJ E&M 방송부문은 '11년 2분기 전분기대비 94.7% 상승

※ SBS 계열사인 SBS콘텐츠허브는 '11년 2분기 및 상반기 매출액이 전년동기대비 53.2%, 56.0% 성장했으며 전분기대비 12.5% 상승

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 주요 수입원은 광고이며, 광고시장의 계절적 요인 및 경기에 따른 기업광고수요의 변화요인으로 매출액 변동 편차가 크게 발생할 수 있음. '11년 2분기는 상대적으로 높은 기업수요와 함께 '10년도 1분기 이후 이어지고 있는 경기호조세가 대기업을 중심으로 광고지출 확대에 따른 매출액 상승세가 나타남. 종합유선방송사업은 지상파방송사와 달리 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입이 있어 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, '11년말 종편 개국으로 시장참여자 증가에 따른 업체간 경쟁격화에 따른 시장재편이 전망됨

- 방송영상물독립제작사 팬엔터테인먼트 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 140.3%, 131.1% 성장했으며 전분기대비 52.6% 상승. 삼화네트웍스는 전년동기대비 -3.9% 감소, 77.7% 성장했으나 전분기대비 -18.8% 하락. 초록뱀은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -85.1%, -76.6% 감소했으며 전분기대비 -92.2% 하락

※ 독립제작사 팬엔터테인먼트는 '11년도 MBC 일일드라마 '불굴의 며느리' SBS 미니시리즈 '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적인 드라마제작과 SBS 일일드라마 '당돌한 여자', '찬란한 유

산, '태양의 여자', MBC 미니시리즈 '호박꽃 순정', '사랑해 울지마', KBS '돌아온 뚝배기' 등 기 제작된 드라마들의 해외수출 호조로 '10년 3분기 이후 높은 매출액 증가를 보임. 향후 종편채널 개국 등 다매체, 다채널에 따른 방송콘텐츠 수요증가에 따른 매출액 증대 전망

- 방송채널사용사업자 CJ 오쇼핑은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 26.0%, 23.9% 성장했으며 전분기대비 8.5% 상승, GS 홈쇼핑은 전년동기대비 각각 12.4%, 13.9% 성장했으며 전분기대비 2.2% 상승

※ '09년 1분기에서 '11년 2분기 중 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보임

- 광고 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 110.5%, 104.3% 성장했으며 전분기대비 40.7% 상승

- 광고산업은 방송 매출액이 탄력적이며 또한 대외적인 불안요소가 있음에도 대기업을 중심으로 수출호조 등 전반적인 경기상승이 이어져('10년 4분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.7%, '11년 1분기 4.2%, 2분기 3.4%) 매출액 급증 및 '11년 1분기 이후 상승세 유지

- 제일기획은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액이 161.1%, 151.6% 성장. G2R은 전년동기대비 각각 32.5%, 26.0% 성장. 오리콤은 전년동기대비 20.2%, 17.9% 성장. 휘닉스컴은 전년동기대비 -32.2%, -18.6% 감소

※ 제일기획은 '11년 상반기 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 42.5%(매체 10.7%, 광고물제작 31.8%) 및 57.5%로 해외 비중이 상대적으로 높음

- '10년에 이어 '11년에도 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.4%, 2분기 0.8%) 이어지면서 대기업을 중심으로 광고수요 증대로 '11년 2분기 전분기대비 40.7% 상승

※ '11년 2분기 전분기대비 제일기획 37.9%, G2R 60.0%, 오리콤 56.0% 상승한 반면 휘닉스컴은 -21.3% 하락

※ 광고시장의 계절적 성수기는 기업 마케팅비용 지출과 상관성이 높으면 일반적으로 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시가 집중되는 2분기와 4분기로 기업 마케팅활동이 활발해지는 때임

- 영화 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 51.4%, 18.5% 증가했으며, 전분기대비 22.0% 상승

- CJ CGV는 '11년 2분기의 경우 해외 블록버스터 및 국내 흥행작 증가로 전년 동기대비 19.0% 증가했으며, 3D 상연증가에 따른 극장입장료 증대 등으로 '11년 2분기 전분기대비 10.4% 상승
 - ※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율을 '11년 2분기 42.4%('11년 1분기 41.4%, '10년 4분기 40.6%)로 지속적으로 높이면서('09년 점유율 37.7%) 매출액을 증대. '11년 2분기 티켓매출 비중이 66.3%로 '11년 1분기(65.3%)에 비해 약간 상승
 - ※ CJ E&M 영화사업부문은 '11년 상반기 총 27편을 배급해 34.1%의 점유율을 나타내고 있음
- 키이스트 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 38.3% 증가, -22.4% 감소했으나, 전분기대비 44.7% 상승
- 음악 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 1.9% 증가, -3.3% 감소했으나 전분기대비 18.2% 상승
 - 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 등락세를 보이면서 '11년 2분기에 이르러 상승세로 반전
 - ※ '10년 2분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 상승률은 각각 5.7%, -1.5%, 9.5%, -20.0%
 - 에스엠은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 -14.5%, -14.6% 감소했으며 전분기대비 9.8% 상승. 네오위즈인터넷은 전년동기대비 5.4%, 20.3% 성장했으며, 전분기대비 0.5% 상승
 - ※ 에스엠은 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 소속가수들의 청소년층 등의 안정적인 팬 확보 및 기획력으로 32.13% 시장점유율로 2위(2010년 기준) 수준을 유지. 이러한 국내외 경쟁력을 바탕으로 일본, 대만 등 아시아권 해외 시장 진출해 성공사례를 만들고 있으며, 최근에는 프랑스 등 유럽 지역으로의 진출 확대. '11년 2분기 매출구조는 음반사업 39.2%(음반, 음원 21.6%, 로열티매출 17.6%)와 매니지먼트사업 60.8%로 '10년 4분기 이후 음반사업 비중이 지속 하락을 보임
 - ※ 네오위즈인터넷은 디지털음원유통이 주력사업으로 영위하고 있으며 '11년 상반기 B2C 및 B2B의 매출비중이 각각 79.9%(72.9%)¹¹⁾, 20.1%(27.1%)
 - 로엔은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 21.1%, 12.8% 성장했으며 전분기대비 23.7% 상승
 - ※ 로엔은 멜론서비스 등 음원유통을 바탕으로 스마트폰 보급 확대에 따른 음원수요자들의 다

11) 괄호는 '11년 매출액 비중

양한 수요에 부응하는 매출증대전략 수립 모색 중. '11년 현재 브랜드인지도 1위 및 시장점유율 1위를 차지하고 있으며, '11년 2분기 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 89.8%(92.9%)¹²⁾이고 제품매출 5.6%(3.8%), 상품매출 0.8%(0.8%), 기타매출 3.8%(2.5%)

※ 예당은 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 84.0%, 11.7% 증가했으며, 전분기대비 31.4% 상승

● 애니메이션 및 캐릭터 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 매출액은 26.7%, 27.7% 성장했으며, 전분기대비 0.9% 상승

- '10년 2분기 이후 전반적인 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 전분기대비 -6.0% 하락했으나, 2분기에 이르러 상승세로 반전. 전체적인 매출규모는 '10년 4분기의 약간 낮은 수준

- 매출액 100억이 넘는 캐릭터업체 중 손오공은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -9.9%, -6.0% 감소했으며, 전분기대비 8.4% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 -0.8% 감소, 16.3% 증가했으며 전분기대비 1.3% 상승

※ 손오공의 '11년 상반기 매출구조는 캐릭터완구 및 게임 95.9%, 애니메이션 2.9%, 온라인매출 1.26%로 구성되어 있으며 캐릭터완구 등에서 일부 해외 수출이 발생하고 있으나, 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체

※ 오로라월드는 국내 내수시장 1위 수성을 위해 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 활용하고 있음. '11년 상반기 매출구조는 제품 등 상품매출 97.5%(96.7%)¹³⁾, 라이선스 수수료 1.3%(2.1%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지하고 있으며 '11년 1분기에 비해 상품매출이 약산 상승

- 애니메이션 업체 중 대원미디어는 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 15.4% 증가, -6.1% 감소했으나 전분기대비 28.4% 상승

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출비중이 1% 대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 약 65 : 35(60 : 40)¹⁴⁾ 수준으로 '10년 4분기 이후 제품매출의 비중이 확대

12) 괄호는 ' 11년 1분기 매출비중

13) 괄호는 ' 11년 1분기 매출비중

14) 괄호는 ' 11년 1분기 매출비중

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 약 8,350억원 및 1조 5,965억원으로 전년동기대비 23.3%, 18.2% 성장했으며 전분기대비 9.7% 상승
 - '11년 2분기는 영화(-10.3%)를 제외한 모든 업종이 전년동기대비 영업이익 증가, 특히 방송 및 광고는 '11년 2분기 전년동기대비 91.0%, 72.6% 증가
 - ※ 광고, 음악 등 분야의 영업이익은 '11년 2분기 전분기대비 273.8%, 83.7% 큰 폭으로 상승을 보이고 있으나 영화는 전분기대비 -56.8% 하락
 - ※ 애니/캐릭터는 '10년도에는 영업적자에서 '11년 1분기에 잠시 흑자를 보이다가 2분기에 이르러 흑자로 반전되었으며 전분기대비 -130.4% 하락
 - 게임 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 2.1% 증가, -4.2% 감소했으며 '10년 4분기까지 전반적인 감소세를 보이다 상승세를 보이고 있으며 전분기대비 3.2% 상승. 전체 콘텐츠상장사 전년동기대비 성장률(23.3%)과 비교하여 낮은 수준이며 '10년 4분기 이후 감소세 지속. 지식정보는 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 9.8%, 10.6% 성장하였으며 전분기대비 약간 상승
 - ※ 게임과 인터넷포털은 '11년 2분기 및 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 60.0%, 62.1% '11년 1분기(68.1%)에 비해 다소 높은 비중 하락을 보였으며, '10년 3분기 이후 비중 하락세 지속. 게임은 '11년 2분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 33.4%(39.6%)¹⁵⁾의 비중을 보이고 있으며 '10년 1분기 이후 비중이 지속적으로 하락하고 있는 상황
 - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 4분기까지 적자폭이 확대되다가 '11년 1분기에 흑자를 기록한 이후 '11년 2분기에 이르러 적자로 반전
 - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 4분기까지 비교적 높은 상승률을 높은 수준을 유지하다가, '10년 1분기부터 정체 또는 하락세를 보이고 '11년 1분기부터 다소 높은 상승을 기조를 보임

15) 괄호는 ' 11년 1분기 영업이익비중

〈표 I -4〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

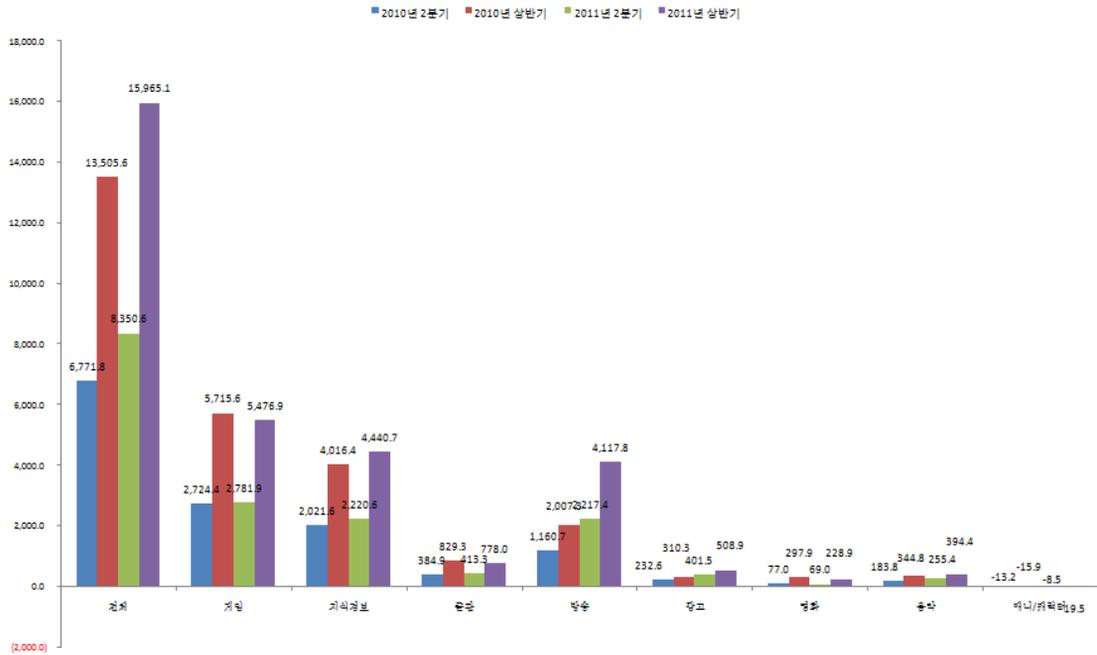
(단위 : 억원)

구분	2010년					2011년			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	2,724.4	5,715.6	2,711.5	2,634.0	11,060.5	2,695.0	2,781.9	2.1%	5,476.9
	(-8.9%)	(26.8%)	(-0.5%)	(-2.9%)	(12.8%)	(2.3%)	(3.2%)		(-4.2%)
지식 정보	2,021.6	4,016.4	2,136.7	1,940.7	8,093.8	2,220.1	2,220.6	9.8%	4,440.7
	(1.3%)	(32.0%)	(5.7%)	(-9.2%)	(23.7%)	(14.4%)	(0.0%)		(10.6%)
출판	384.9	829.3	376.6	448.4	1,654.3	364.7	413.3	7.4%	778.0
	(-13.4%)	(-10.5%)	(-2.2%)	(19.1%)	(-11.8%)	(-18.7%)	(13.3%)		(-6.2%)
방송	1,160.7	2,007.3	1,219.6	1,800.8	5,706.8	1,900.4	2,217.4	91.0%	4,117.8
	(37.1%)	(80.7%)	(5.1%)	(47.7%)	(80.9%)	(5.5%)	(16.7%)		(105.1%)
광고	232.6	310.3	131.6	271.2	712.9	107.4	401.5	72.6%	508.9
	(199.6%)	(223.5%)	(-43.4%)	(106.1%)	(55.3%)	(-60.4%)	(273.8%)		(64.0%)
영화	77.0	297.9	305.2	-23.4	579.8	159.9	69.0	-10.3%	228.9
	(-65.2%)	(-49.8%)	(296.5%)	(-107.7%)	(-37.2%)	(784.4%)	(-56.8%)		(-23.2%)
음악	183.8	344.8	179.8	45.0	569.6	139.0	255.4	39.0%	394.4
	(14.2%)	(175.0%)	(-2.2%)	(-75.0%)	(99.8%)	(208.9%)	(83.7%)		(14.4%)
애니/ 캐릭터	-13.2	-15.9	-4.3	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	35.4%	19.5
	(-374.1%)	(73.3%)	(67.3%)	(-2,875.7%)	(93.0%)	(121.9%)	(-130.4%)		(222.3%)
합계	6,771.8	13,505.6	7,056.7	6,988.7	27,551.0	7,614.5	8,350.6	23.3%	15,965.1
	(0.6%)	(35.1%)	(-4.2%)	(-1.0%)	(21.8%)	(9.0%)	(9.7%)		(18.2%)

- 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 영업이익을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'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 영업이익을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 영업이익을 적용. '세기상사', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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 영업이익을 적용. '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스텝싸이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -4〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

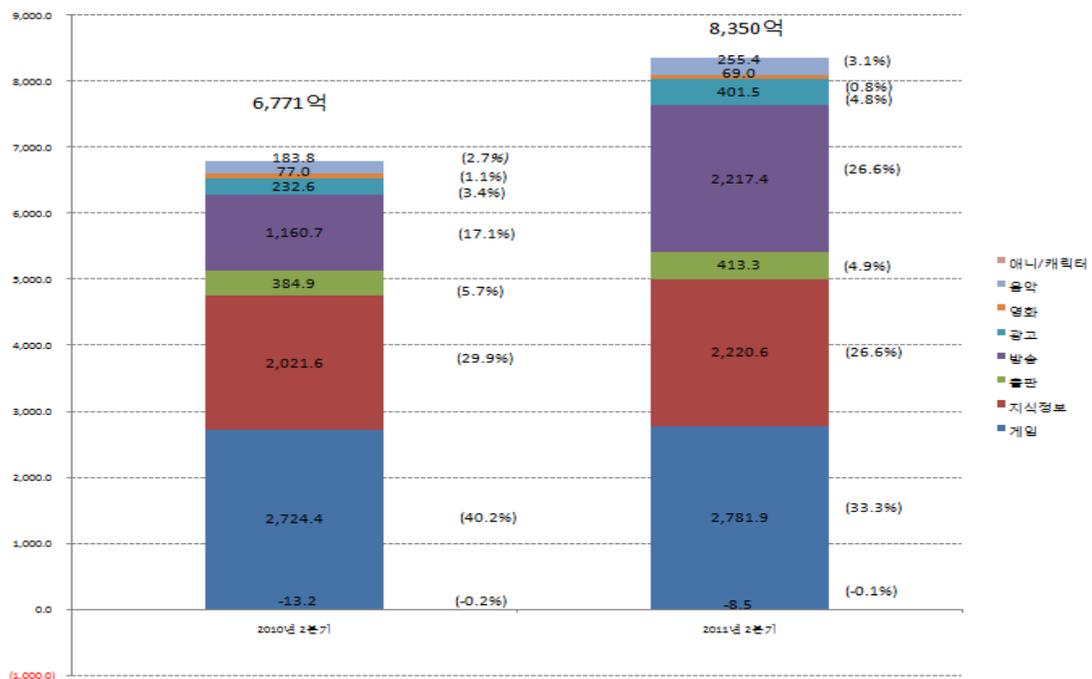
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

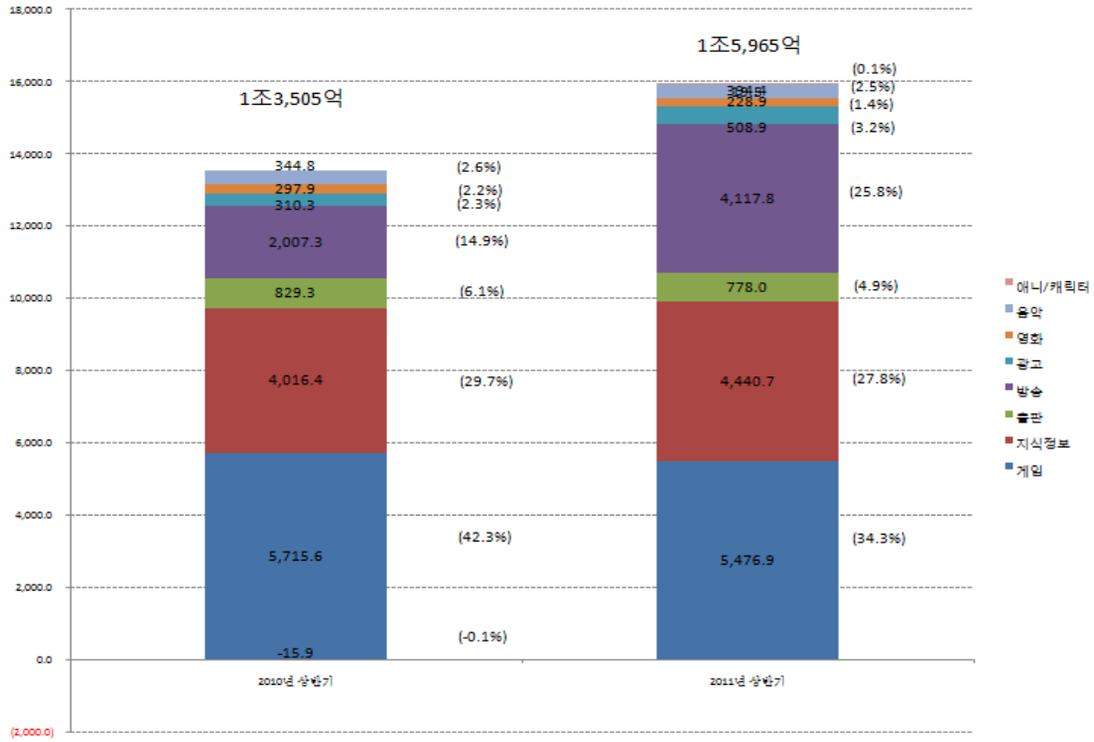
〈그림 I -5〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



〈그림 I -6〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



2 투자변화 추이

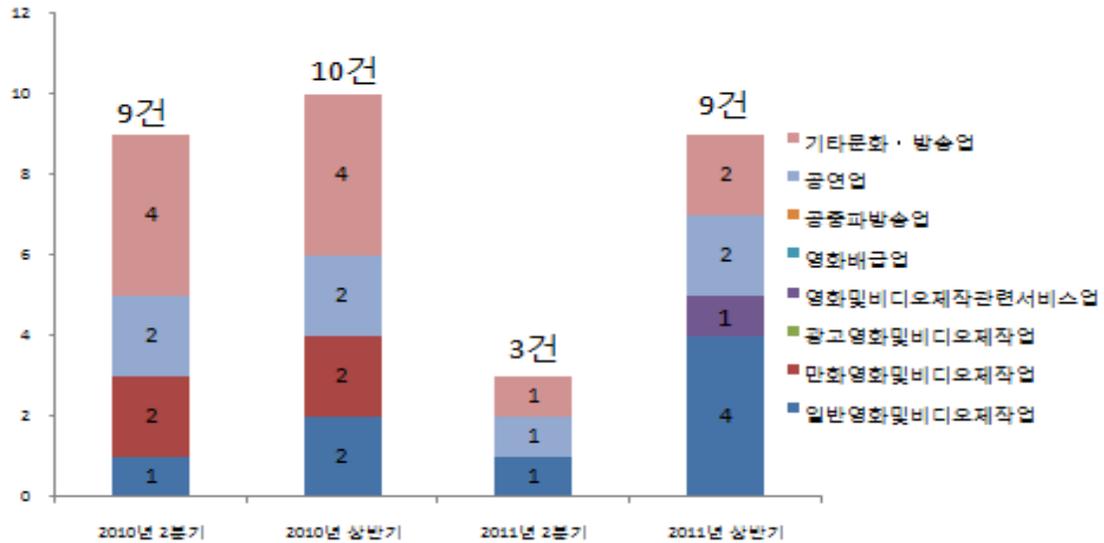
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2011년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 문화오락 외국인직접투자는 각각 6,393천불, 206,062천불로 전년동기대비 388.4%, 8,045.2% 증가했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 1,592천불, 99,043천불로 전년동기대비 78.3%, 10,526.9% 증가
 - 문화오락 외국인직접투자 건수를 기준으로 '11년 2분기는 6건으로 전년동기대비 9건 감소
- '11년 2분기 레포트를 제외한 문화방송업의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 전체 투자건수는 감소했음에도 투자액은 78.3% 증가했으나, 투자분야의 다양성은 '11년도 1분기 이후 감소추세를 보임. 이는 해외경제 등의 불확실성에 따른 투자 수익 리스크 확대에 따라 영화, 공연 등 일부 국내외 경쟁력을 보유한 제작아이템 등에 집중 투자된 것으로 판단
 - '10년 2분기 외국인직접투자 총 9건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 1건(41천불), 만화영화 및 비디오제작업 2건(91천불), 공연업 2건(490천불), 기타문화방송업 4건(271천불)
 - '11년 2분기 외국인직접투자 총 3건 중 일반영화 및 비디오 제작업 1건(93천불), 공연업 1건(1,400천불), 기타문화방송업 1건(99천불)

〈그림 I -7〉 '10년 2분기 및 '11년 2분기 투자 및 누적 건수

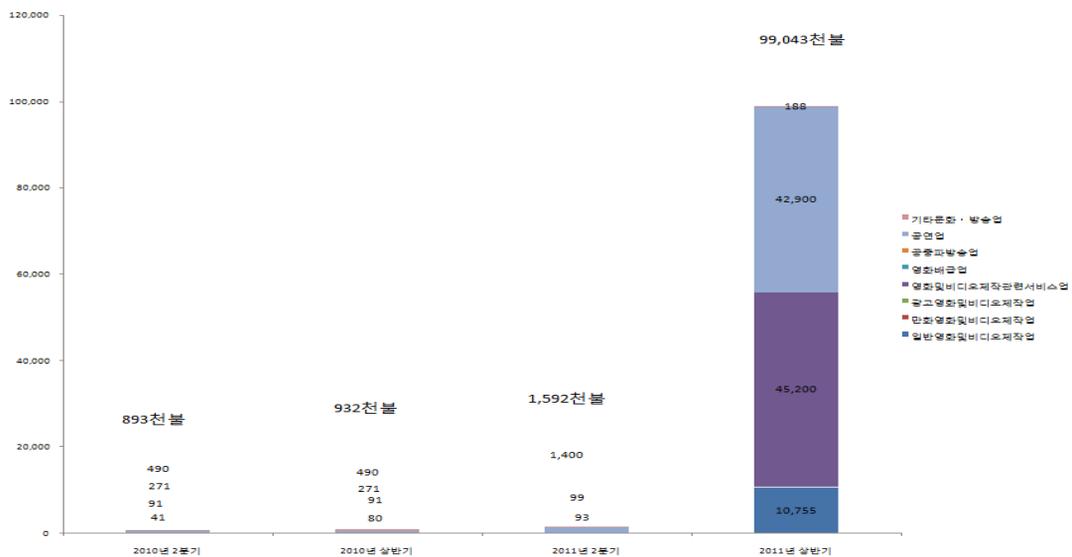
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -8〉 '10년 2분기 및 '11년 2분기 투자 및 누적 액수

(단위 : 천불)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

- '11년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업과 관련된 문화오락 분야에 대한 외국인직접투자는 전체 서비스업 투자(1,453,698천불, 2,653,121천불) 중 6,393천불, 206,062천불이고 비중은 0.2%, 3.8%로 '10년 2분기 및 상반기 비중에 비해

높은 수준을 보임

※ '11년 2분기 및 상반기 전체 외국인직접투자(3,359,797천불, 5,364,983천불) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 각각 43.3% 49.5%로 전년동기대비 -8.6%p, -2.9%p 감소

※ '10년 1분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업의 비중이 낮아지는 추세를 보이고 있으며 투자건수는 서비스업에 다소 집중된 외국인투자패턴을 나타내고 있으나 비중은 하락하는 추세를 보임

- '11년 2분기 문화오락 분야 투자액수는 성장세를 보이고 있고 확대되는 양상으로 보이고 있으나, 투자건수는 '10년 2분기 이후 감소세를 나타내고 있음

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '11년 2분기 전년동기대비 -0.6% 감소, 7.6% 증가, 서비스업 투자건수 및 투자액수는 -20.2% 감소, 0.3% 증가

〈표 1-5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, 비중%)

구분	2010년					2011년			
	2분기	상반기	3분기	4분기	2010년	1분기	2분기	상반기	2분기 (전년동기)
제조업	160 (20.2)	292 (19.4)	136 (16.2)	186 (24.5)	614 (19.8)	144 (25.0)	159 (24.0)	303 (24.5)	-0.6
서비스업	618 (77.8)	1,190 (78.9)	687 (81.6)	553 (73.0)	2,430 (78.2)	416 (72.1)	493 (74.5)	909 (73.4)	-20.2
문화·오락 (서비스업 중 비중)	15 (1.9)	21 (1.4)	9 (1.1)	14 (1.8)	44 (1.4)	10 (1.7)	6 (0.9)	16 (1.3)	-60.0
전 체	794	1,508	842	758	3,108	577	662	1,239	-16.6

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천불, 비중%)

구분	2010년				2011년				
	2분기	상반기	3분기	4분기	2010년	1분기	2분기	상반기	2분기 (전년동기)
제조업	1,341,222 (48.0)	1,995,843 (46.1)	1,660,804 (56.6)	3,001,653 (51.7)	6,658,300 (50.9)	787,065 (39.3)	1,444,065 (43.0)	2,231,130 (41.6)	7.6
서비스업	1,448,795 (51.9)	2,271,816 (52.4)	1,264,539 (43.1)	2,766,279 (47.6)	6,302,633 (48.2)	1,199,423 (59.8)	1,453,698 (43.3)	2,653,121 (49.5)	0.3
문화·오락 (서비스업 중 비중)	1,309 (0.0)	2,530 (0.1)	1,702 (0.1)	105,882 (1.8)	110,115 (0.8)	199,669 (10.0)	6,393 (0.2)	206,062 (3.8)	388.4
전 체	2,792,335	4,333,267	2,932,151	5,806,204	13,071,621	2,005,187	3,359,797	5,364,983	20.3

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위 : 건, 천불)

연도	2010년 2분기		2010년 3분기		2010년 4분기		2010년 연간		2011년 1분기		2011년 2분기	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	15	1,309	9	1,702	14	105,882	44	110,115	10	199,669	6	6,393
문화·방송업	9	893	9	1,702	9	25,729	28	28,363	6	97,451	3	1,592
일반영화및 비디오제작업	1	41	2	401	1	44	5	525	3	10,662	1	93
만화영화및 비디오제작업	2	91					2	91				
광고영화및 비디오제작업												
영화및비디오제작 관련서비스업			2	169			2	169	1	45,200		
영화배급업			1	200	1	177	2	377				
공중파배급업												
공연업	2	490	1	210	3	23,533	6	24,233	1	41,500	1	1,400
기타문화· 방송업	4	271	3	723	4	1,974	11	2,968	1	89	1	99
레포트업	6	416			5	80,153	16	81,751	4	102,218	3	4,801
레포트업	6	416			5	80,153	16	81,751	4	102,218	3	4,801

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

2.2. 모태펀드 투자 동향

□ 2011년 2분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '11년 2분기 모태펀드 총 결성액은 6천 268억원으로 '11년 1분기에 비해 405억 원 증가
 - '11년 2분기 일반분야 2천 874억원 및 중점분야 3천 394억
 - ※ 자펀드수는 '11년 1분기대비 중점분야 2개 증가하여 총 33개 자펀드 운용 중
 - '11년 2분기 중점분야 평균결성액은 약 200억원으로 전체 평균결성액 약 190억원에 비해 약 10억원 높음
 - ※ '11년 2분기 일반분야 평균결성액은 약 180억원으로 '11년 1분기와 같은 수준
 - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니/캐릭터 약 245억원, 게임 약 249억원, 드라마 약 311억원으로 평균결성액을 상회
 - ※ '11년 2분기 결성액 비중은 중점분야(54.1%)가 다소 높으며, 모태출자액은 중점분야(64.8%)에 집중되어 있으며 '11년 1분기에 비해 약간 상승함

〈표 I -8〉 '11년 1분기 및 '11년 2분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위: 억원, %)

구분	'11년 1분기(2011년 3월 30일 현재)				'11년 2분기(2011년 6월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
영상	0	0	0	0	0	0	0	0
문화산업	2,754	742	15	184	2,754	742	15	184
음원	120	36	1	120	120	36	1	120
일반(소계)	2,874 (49.0)	778 (39.1)	16	180	2,874 (45.9)	778 (35.2)	16	180
공연예술	575	230	5	115	575	230	5	115
애니/캐릭터	490	196	2	197	490	196	2	245
게임	995	398	4	249	995	398	4	249
드라마	629	237	2	315	934	387	3	311
CG/3D	300	150	2	150	300	150	2	150
초기제작					100	70	1	100
중점(소계)	2,989 (51.0)	1,211 (60.9)	15	199	3,394 (54.1)	1,431 (64.8)	17	200
계	5,863 (100)	1,989 (100)	31	189	6,268	2,209	33	190

□ 2011년 2분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '11년 2분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 5천 536억원 및 874건
 - '11년 2분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '11년 1분기에 이어 영화부문이 압도적으로 많음
 - ※ 영화부문의 '11년도 2분기 건수는 426건 및 투자 금액은 약 2천 771억 5천만원으로 전분기 대비 43건 및 약 230억원 증가하여 '10년 3분기 이후 지속적으로 증가세를 보임. 투자금액 대비 비중은 50.1%로 전분기대비 약간 하락
 - ※ 공연, 애니/캐릭터, 드라마, 인터넷/모바일 등 투자금액 비중은 '11년 1분기에 비해 각각 0.2%p, 0.5%p, 0.2%p, 0.3%p 상승했으며, 기타 부문은 비중 약간 하락.
 - '11년 2분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 3천만원으로 '11년 1분기에 비해 약 1천만원 하락
 - ※ 게임(10억 6천만원), 애니/캐릭터(7억 9천만원), 드라마(10억원) 등이 높은 건당 투자금액을 나타냄

〈표 I -9〉 '11년 2분기 모태펀드 자펀드 투자현황¹⁶⁾

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	426 (383)	152 (135)	88 (80)	82 (80)	18 (18)	48 (42)	25 (24)	21 (15)	14 (14)	874 (791)
금액	2,771.5 (2,542.3)	696.8 (626.1)	934.5 (876.9)	167.3 (165.3)	123.7 (123.7)	378.3 (321.3)	250.2 (220.1)	134.5 (107.5)	79.2 (79.2)	5,536.1 (5,062.7)
평균	6.5 (6.6)	4.6 (4.6)	10.6 (11.0)	2.0 (2.1)	6.9 (6.9)	7.9 (7.6)	10.0 (9.2)	6.4 (7.2)	5.7 (5.7)	6.3 (6.4)
비율	50.1% (50.2%)	12.6% (12.4%)	16.9% (17.3%)	3.0% (3.3%)	2.2% (2.4%)	6.8% (6.3%)	4.5% (4.3%)	2.4% (2.1%)	1.4% (1.6%)	100% (100.0%)

□ 2011년 상반기 창투자 조합 손익 현황

- '11년 상반기 콘텐츠 조합 영업수익은 약 175억원으로 전년동기대비 -1.0% 감소. 영업이익은 약 61억 3천 7백만원으로 전년동기대비 494.4% 증가
 - '11년 상반기 전체조합 영업수익은 약 2천 690억원으로 전년동기대비

16) 괄호는 2011년 1분기 현황

40.4% 증가. '11년 상반기 전체조합대비 콘텐츠 관련 조합 영업수익 비중은 약 6.5%로 전년동기대비 -2.7%p 하락

- 콘텐츠조합 '11년 상반기 영업이익률은 35%로 전체 창투사 조합 영업이익률에 비해 낮은 수준을 보이고 있음

※ '11년 상반기 콘텐츠 관련조합 영업이익은 '10년 상반기 영업손실에서 흑자로 전환되었으며 전년동기대비 494.4% 증가

※ 전체조합 영업이익률은 64.5%로 전년동기대비 10.1%p 상승

- 콘텐츠조합의 '11년 상반기 평균 영업수익은 약 2억 9천여만원으로 전년동기대비 약간 감소

※ '10년 상반기 콘텐츠 조합 평균 영업수익은 약 3억 5백만원 수준

※ '11년 상반기 전체조합 평균 영업수익은 약 7억 5천여만원으로 '10년 상반기 전체 조합 평균 영업수익에 비해 약 1억 5천여만원 증가

〈표 1-10〉 '10년 상반기 및 '11년 상반기 모태펀드 창투사 조합 손익현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2010년 상반기			2011년 상반기			전년동기	
	금액	조합수	평균	금액	조합수	평균		
영업수익*	콘텐츠조합	17,695.1	58	305.1	17,520.1	60	292.0	-1.0%
	전체조합	191,630.1	321	597.0	269,055.1	360	747.4	40.4%
	비중	9.2%	18.1%		6.5%	16.7%		
영업이익**	콘텐츠조합	-1,556.2	58	-26.8	6,137.6	60	102.3	494.4%
	전체조합	104,409.3	321	325.3	173,800.6	360	482.8	66.5%
	비중	-1.5%	18.1%		3.5%	16.7%		
영업이익률***	콘텐츠조합	-8.8%			35.0%			43.8%
	전체조합	54.5%			64.6%			10.1%

* 영업수익은 기업의 영업활동에 의해 발생한 수익을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2011년 2분기 가구당 소득은 전년동기대비 4.7% 증가, 가계지출은 4.8% 증가하여 '11년 1분기에 이어 상승세 유지

● '11년 2분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 70만 8천 9백원)은 전년 동기대비(약 67만 7천 4백원) 4.6% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '09년 1분기 이후 금융위기에 따른 소득감소와 소비지출의 증가가 보임. '10년 1분기 이후 감소세를 보이다가 '11년 1분기 부터 상승세 반전 및 2분기에 이르러 '09년 1분기 수준을 상회

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 성장세를 유지하면서 '11년 1분기 및 '11년 2분기 전년동기대비 3.5%, 4.7% 증가했으나, 전분기대비 -3.7% 하락

※ '11년 2분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 4.8% 증가했는데, 이 중 건강보험 등 비소비 지출의 증가율(6.3%)이 소비지출(4.3%)에 비해 상대적으로 높음. 향후 물가상승에 따른 실질소득의 감소 압력이 높아지고 있는 가운데 비소비지출 증가세가 확대될 것으로 예상

※ '11년 2분기 가구당 월평균 가계지출(300만 4천원)은 전분기대비 -5.4% 하락, 소비지출은 전분기대비 -5.6% 하락

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출), '09년 2분기 이후 전분기대비 지속적으로 상승하다가 '10년 2분기부터 등락세 및 흑자액은 '10년 4분기부터 상승세를 보임

- 소비지출 흑자액은 '10년 3분기에 전분기대비 -3.0% 하락했으나, 이후 상승세로 반전 '10년 4분기 및 '11년 1분기는 전분기대비 0.2%, 3.6% 상승하면서 '11년 2분기에는 4.0% 상승

※ '09년 3분기부터 '10년 2분기까지 소비지출 흑자액은 전분기대비 각각 0.4%, 5.8%, 3.0% 상승, -2.5% 하락

〈표 I -기〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

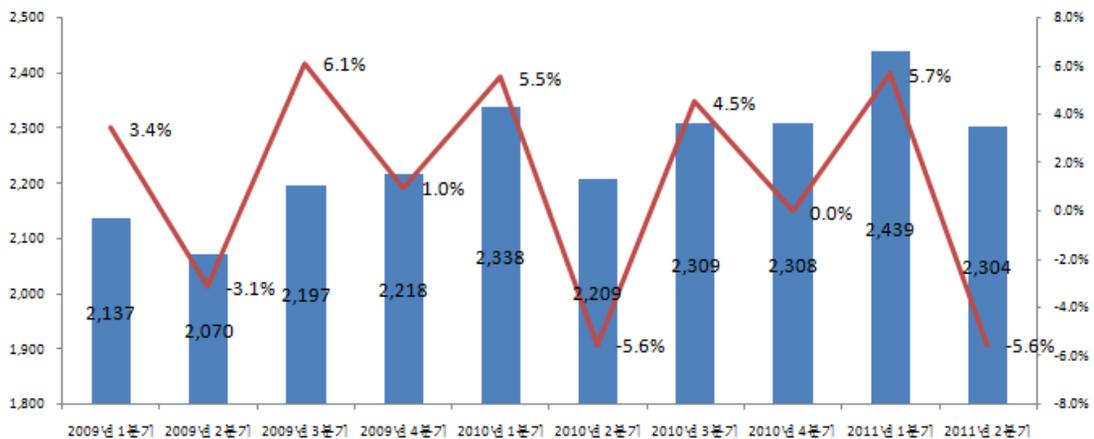
구분	2010년			2011년		2010년 4분기 (전년동기대비)	2011년 1분기 (전년동기대비)	2011년 2분기 (전년동기대비)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)			
소득	3,545.2 (-4.9)	3,660.2 (3.2)	3,620.4 (-1.1)	3,857.6 (6.6)	3,713.5 (-3.7)	2.3	3.5	4.7
가계지출	2,867.7 (-5.4)	3,003.5 (4.7)	2,962.4 (-1.4)	3,176.0 (7.2)	3,004.6 (-5.4)	3.4	4.7	4.8
소비 지출 ¹⁷⁾	2,208.6 (-5.6)	2,308.8 (4.5)	2,308.4 (0.0)	2,439.4 (5.7)	2,303.7 (-5.6)	4.0	4.3	4.3
비소비 지출 ¹⁸⁾	659.1 (-5.1)	694.6 (5.4)	654.0 (-5.9)	736.6 (12.6)	700.8 (-4.9)	1.2	6.1	6.3
흑자액	677.4 (-2.5)	656.8 (-3.0)	658.0 (0.2)	681.7 (3.6)	708.9 (4.0)	-2.5	-1.9	4.6

출처 : 통계청(2011), '10년 2분기~'11년 2분기 가계동향

* 흑자액 = 소득 - 가계지출, 가계지출 = 소비지출 + 비소비지출

〈그림 I -9〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



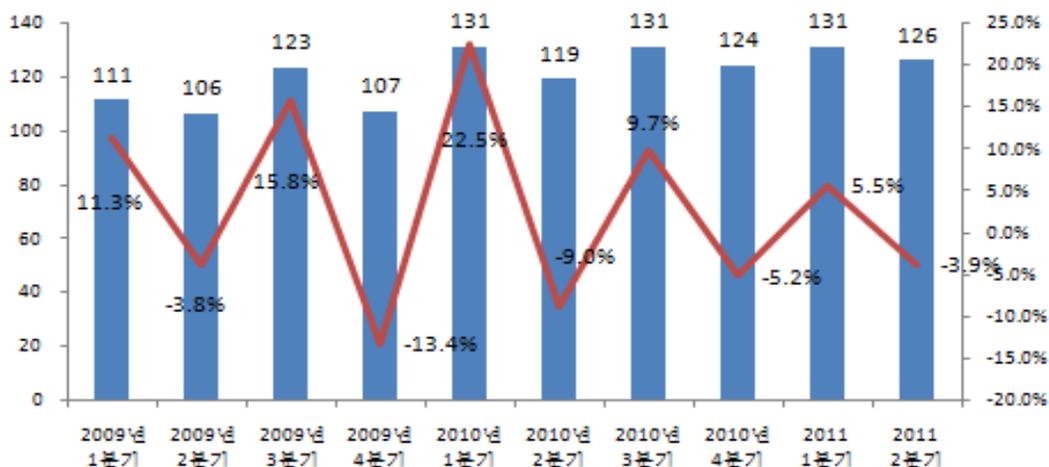
17) 소비재의 구입을 위한 소비자의 지출을 말함. 통계청은 1)식료품, 비주류음료 2)주류, 담배 3)의류, 신발 4)주거, 수도, 광열 5)가정용품, 가사서비스 6)보건 7)교통 8)통신 9)오락, 문화 10)교육 11)음식, 숙박 12)기타, 상품서비스로 나눔

18) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1)경상조세 2)비경상조세 3)연금 4)사회보장 5)이자비용 6)가구 간 이전지출 7)비영리단체로 이전 등으로 나눔

- '11년 2분기 월평균 오락문화지출은 약 12만 6천원으로 전년동기대비 5.3% 증가했으며 전분기대비 -3.9% 하락했으나, 성장세 유지
 - '11년 2분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락문화 지출은 전년동기대비 약 6천 4백원정도 증가
 - ※'10년 1분기 이후 지속적으로 증가하다가 '11년 1분기 약간 감소했으나, '11년 2분기부터 증가세 유지
 - 오락문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원의 최저점 수준에서 상승하다가 '10년 1분기 고점이후 약간의 하락추세를 보임
 - ※'10년 1분기~'11년 2분기까지 전분기대비 오락문화 소비지출 증감률은 각각 22.5%, -9.0%, 9.7%, -5.2%, 5.5%, -3.9%로 등락을 보임. 이에 비해 전체 소비지출 증감률은 오락문화 소비지출과 유사한 경향을 보이고 있으나 변동폭이 상대적으로 적으며 '11년 2분기 전분기대비 -5.6% 하락
 - ※ '11년 2분기 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가한 것 외, 식료품·비주류음료 소비지출은 농산물상승으로 8.9% 증가. 유류상승으로 인한 교통 소비지출은 10.8% 대폭 증가. 이에 반해 교육 및 음식·숙박 소비지출은 각각 -2.7%, -0.7% 감소
 - 오락·문화 소비지출은 '10년의 경기상승세가 유지되면서 '11년 1분기 약간 감소에도 불구하고 2분기에 성장세를 유지하고 있으나, 이후 물가상승에 따른 실질소득 감소 압력 등이 직·간접적으로 영향을 미칠 것으로 전망됨

〈그림 I-10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 I -12〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년			2011년		2010년			2011년		11년1분기 (전분기 대비)	11년2분기 (전분기 대비)
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비		
소비 지출	2,208.6 (-5.6)	2,308.8 (4.5)	2,308.4 (0.0)	2,439.4 (5.7)	2,303.7 (-5.6)	100	100	100	100	100	4.3	4.3
실질	1,910.6 (-6.4)	1,980.1 (3.6)	1,963.0 (-0.9)	2,037.9 (3.8)	1,911.8 (-6.2)	-	-	-	-	-	-0.1	-0.1
식품 및 비주류음료	294.5 (-1.2)	343.4 (16.6)	334.0 (-2.8)	322.9 (-3.3)	320.7 (-0.7)	13.3	14.9	14.5	13.2	13.9	8.4	8.9
주류및담배	27.4 (4.1)	30.1 (9.7)	26.5 (-11.8)	26.4 (-0.4)	26.6 (0.6)	1.2	1.3	1.1	1.1	1.2	0.3	-3.1
의류및신발	148.0 (8.5)	118.0 (-20.3)	182.0 (54.3)	149.2 (-18.1)	155.9 (4.5)	6.7	5.1	7.9	6.1	6.8	9.3	5.3
주거 및 수도광열	224.7 (-21.1)	189.3 (-15.8)	222.4 (17.5)	295.8 (33.0)	241.1 (-18.5)	10.2	8.2	9.6	12.1	10.5	3.9	7.3
가정용품 및 가사서비스	80.5 (5.3)	91.1 (13.1)	99.6 (9.3)	82.9 (-16.7)	90.0 (8.6)	3.6	3.9	4.3	3.4	3.9	8.5	11.9
보 건	158.2 (9.9)	151.4 (-4.3)	156.6 (3.4)	159.7 (2.0)	148.3 (-7.1)	7.2	6.6	6.8	6.5	6.4	10.9	-6.2
교 통	271.3 (8.5)	273.7 (0.9)	291.2 (6.4)	278.7 (-4.3)	300.6 (7.8)	12.3	11.9	12.6	11.4	13.0	11.5	10.8
통 신	139.0 (1.4)	138.6 (-0.2)	140.9 (1.7)	138.6 (-1.7)	141.2 (1.9)	6.3	6.0	6.1	5.7	6.1	1.1	1.6
오락·문화	119.6 (-9.0)	131.2 (9.7)	124.3 (-5.2)	131.1 (5.5)	126.0 (-3.9)	5.4	5.7	5.4	5.4	5.5	-0.3	5.3
교 육	238.0 (-36.8)	347.9 (46.2)	227.1 (-34.7)	365.0 (60.8)	231.4 (-36.6)	10.8	15.1	9.8	15.0	10.0	-3.0	-2.7
음식·숙박	303.8 (9.9)	297.5 (-2.1)	288.3 (-3.1)	274.7 (-4.7)	301.6 (9.8)	13.8	12.9	12.5	11.3	13.1	-0.6	-0.7
기타 상품 및 서비스	203.6 (1.2)	196.7 (-3.4)	215.6 (9.6)	214.4 (-0.5)	220.3 (2.7)	9.2	8.5	9.3	8.8	9.6	6.5	8.2

출처 : 통계청(2011), '10년 2분기~'11년 2분기 가계동향

- '11년 2분기 오락문화 소비지출 세부내역 구성비는 문화서비스(21.4%), 단체 여행비(13.7%), 서적(13.7%), 운동오락서비스(11.3%), 정보처리장치(6.7%) 순
- '11년 2분기 전체 오락문화 소비지출 증가에도 기타인쇄물(-11.7%), 오락 문화내구재 유지 및 수리(-10.8%), 화훼관련용품(-7.4%), 오락문화내구재 (-5.2%), 사진광학장비(-5.2%), 서적(-4.6%), 단체여행비(-2.9%), 문구 (-1.8%) 등 8개 부문은 전년동기대비 감소
- 구성비가 상대적으로 높은 문화서비스, 운동 및 오락서비스, 정보처리장치, 캠핑 및 운동관련용품은 '11년 2분기 전년동기대비 각각 7.5%, 5.0%,

4.4%, 60.8% 증가하여 성장세를 주도

- '11년 2분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 56.1%로 전년동기대비 -1.2%p 감소, 전분기대비 3.9%p 하락
- ※ 문화서비스(21.4%) + 서적(13.7%) + 운동 및 오락서비스(11.3%) + 장난감 및 취미용품(4.8%) + 문구(2.7%) + 기타인쇄물(1.9%) + 오락문화내구재(0.2%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.1%)

<표 1-13> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년			2011년		2010년			2011년		'11년 1분기 (전분기대비)	'11년 2분기 (전분기대비)
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비		
오락·문화	119.6 (-9.0)	131.2 (9.7)	124.3 (-5.2)	131.1 (5.5)	126.0 (-3.9)	5.4	5.7	5.4	5.4	5.5	-0.3	5.3
영상음향기기	9.3 (-4.7)	9.3 (-0.2)	8.5 (-8.1)	8.9 (4.0)	10.2 (14.6)	7.8	7.1	6.9	6.8	8.1	-9.0	9.4
사진평화장비	1.4 (-24.4)	2.4 (68.3)	2.6 (10.2)	2.5 (-5.8)	1.3 (-45.7)	1.2	1.8	2.1	1.9	1.1	32.2	-5.2
정보처리장치	8.0 (-37.4)	8.0 (-0.3)	10.5 (30.8)	11.4 (8.6)	8.4 (-26.2)	6.7	6.1	8.4	8.7	6.7	-11.3	4.4
기록매체	0.2 (-32.6)	0.3 (30.4)	0.3 (8.6)	0.3 (-1.2)	0.3 (-24.7)	0.2	0.2	0.3	0.3	0.2	-5.6	5.4
영상음향 및 정보기기수리	1.0 (-9.2)	1.4 (41.4)	1.3 (-6.7)	0.9 (-32.3)	1.1 (18.0)	0.9	1.1	1.1	0.7	0.9	-18.8	5.4
오락문화 내구재	0.3 (20.1)	0.2 (-37.5)	0.1 (-19.6)	0.3 (89.6)	0.3 (-0.4)	0.2	0.1	0.1	0.2	0.2	14.3	-5.2
악기가구	1.0 (-18.3)	1.3 (29.0)	1.2 (-8.9)	1.9 (60.3)	1.1 (-40.0)	0.8	1.0	0.9	1.4	0.9	53.8	13.0
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.1 (-57.0)	0.1 (56.6)	0.1 (-58.5)	0.1 (116.7)	0.1 (-36.8)	0.1	0.1	0.0	0.1	0.1	-39.4	-10.8
장난감 및 취미용품	5.1 (33.4)	4.1 (-19.5)	6.2 (52.0)	4.7 (-23.9)	6.1 (28.1)	4.3	3.1	5.0	3.6	4.8	24.3	19.4
캠핑 및 운동 관련용품	4.7 (1.8)	6.2 (33.0)	4.9 (-21.8)	4.4 (-10.3)	7.5 (72.5)	3.9	4.7	3.9	3.3	6.0	-5.1	60.8
화해관련용품	4.7 (81.0)	1.8 (-61.0)	1.6 (-12.4)	2.8 (71.3)	4.4 (58.2)	4.0	1.4	1.3	2.1	3.5	6.0	-7.4
애완동물 관련용품	1.7 (12.4)	1.8 (4.5)	1.8 (1.1)	1.7 (-4.5)	2.2 (28.2)	1.4	1.3	1.4	1.3	1.7	13.5	29.4
화해 및 애완동물 서비스	1.2 (21.2)	1.4 (21.4)	1.0 (-31.6)	1.1 (16.7)	1.3 (20.0)	1.0	1.1	0.8	0.9	1.1	17.5	16.3
운동 및 오락서비스	13.6 (-4.8)	16.6 (22.7)	13.6 (-17.9)	13.5 (-0.8)	14.2 (5.1)	11.3	12.7	11.0	10.3	11.3	-4.9	5.0
문화서비스	25.1 (5.8)	24.1 (-3.8)	24.5 (1.6)	25.3 (3.2)	27.0 (6.6)	21.0	18.4	19.7	19.3	21.4	6.6	7.5
복권	0.3 (4.9)	0.3 (-9.0)	0.3 (30.0)	0.3 (5.8)	0.3 (-12.4)	0.2	0.2	0.3	0.3	0.2	31.3	9.7
서적	18.0 (-35.6)	22.9 (26.8)	19.0 (-17.1)	26.7 (40.9)	17.2 (-35.6)	15.1	17.4	15.3	20.4	13.7	-4.6	-4.6
기타인쇄물	2.7 (-3.2)	2.6 (-2.0)	2.8 (5.9)	2.6 (-5.9)	2.3 (-9.6)	2.2	2.0	2.2	2.0	1.9	-5.4	-11.7
문구	3.5 (-27.1)	3.2 (-7.7)	3.6 (13.4)	5.3 (46.6)	3.4 (-36.0)	2.9	2.4	2.9	4.1	2.7	11.8	-1.8
단체여행비	17.8 (7.0)	23.1 (29.9)	20.3 (-12.2)	16.3 (-19.6)	17.3 (5.9)	14.9	17.6	16.4	12.5	13.7	-1.9	-2.9

출처 : 통계청(2011), '10년 2분기~'11년 2분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)¹⁹⁾는 '09년 10월 연고점 117을 기록한 후 '11년 3월 98로 다소 악화되다가 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 6월은 102 수준
 - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 106을 고점 이후 '10년 12월까지 호조세를 유지하다가 '11년 1월 이후 하락세 및 '11년 6월 96 수준. 소비지출전망 CSI도 같은 흐름을 전개, '11년 1월 114 최고점 이후 '11년 6월 109로 약간 하락
 - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 9월 97을 기록 이후 '11년 1월 이후 하락세를 보이다 '11년 3월 91로 급락. '11년 6월 94로 약간 회복했으나, 기준지수 100 하회 지속
 - ※ '10년 6월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 98 이후 정체 기조를 보임
 - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지하다가 '11년 3월 87로 급락 이후 '11년 6월 90으로 약간 회복
 - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 5월까지 상승하다가, 이후 하락세 반전. '11년 3월 84에서 '11년 6월 89로 약간 회복

〈표 1-14〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2010년										2011년					
	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	
소비자심리지수	110	111	112	112	110	109	108	110	109	108	105	98	100	104	102	
가계수입전망CSI	101	101	103	102	101	102	101	102	102	103	100	95	97	97	96	
소비지출전망CSI	111	111	112	112	112	112	112	113	112	114	112	109	110	110	109	
내구재	96	95	97	96	96	97	97	97	96	96	97	91	93	95	95	
의류비	103	104	104	103	103	103	105	106	105	103	102	98	100	102	101	
외식비	92	94	95	94	94	94	94	94	94	93	92	87	89	92	90	
여행비	89	90	92	92	91	91	91	91	90	90	91	84	87	89	89	
교육비	109	108	108	109	109	110	109	109	110	111	111	110	107	109	108	
의료·보건비	120	120	121	121	121	121	121	122	122	122	122	121	121	121	120	
교양·오락·문화비	95	97	98	96	97	97	97	97	97	96	96	91	93	95	94	
교통·통신비	114	114	113	114	118	116	115	118	118	121	120	120	119	118	117	

출처 : 통계청(2011), '10년 4월~'11년 6월 소비자동향조사

※ 소비자심리지수는 100을 넘으면 앞으로 생활형편이나 경기, 수입 등이 좋아질 것으로 보는 사람이 많다는 뜻이며 100 미만이면 그 반대임

19) 소비자심리지수(Consumer Sentiment Index) : 민간소비 및 경기동행지수와 높은 상관관계를 보여 미래 소비 및 경기 등의 전망에 유용. 현재생활형편 등 6개의 주요 개별지수를 표준화하여 합성한 지수로서 전반적인 소비자심리의 종합적 판단에 유용한 종합지수

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이²⁰⁾

□ 2011년 2분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 2천 560억 원, 4천 727억 원으로 전년동기대비 34.3%, 27.6% 성장했으며 전분기대비 18.2% 상승
 - '10년 1분기 전분기대비 -4.4% 하락 이후 '10년 3분기에 상승세로 반전 및 유지하면서 '11년 2분기에 이르러 큰 폭의 상승을 보임
- 게임 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 1천 741억 원, 3천 396억 원으로 전년 동기대비 27.6%, 28.2% 성장했으며 전분기대비 5.3% 상승하여 전체 콘텐츠 산업 수출액 증가를 주도
 - '11년 2분기 및 상반기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 68.0%, 71.9%로 '11년 1분기(81.0%)에 비해 다소 높은 하락을 보였으며, 전년동기대비 비중도 약간 하락
 - '11년 2분기 및 상반기 수출액 중 네오위즈게임즈(95.6%, 113.9%), 위메이드엔터테인먼트(235.7%, 211.1%) 등 자금력, 기술개발력 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 높은 수출증가율을 보임. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 하락세를 보이면서 '11년 2분기에 이르러 전년동기대비 -10.3% 감소
 - ※ 엔씨소프트는 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장하는 등 증가세를 보이다가 '11년 2분기에 이르러 전년동기대비 -9.7% 감소
 - 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 드래곤플라이, 바

20) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 애니메이션/캐릭터(6)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

른손게임즈 등을 제외하고 대부분의 업체들의 경우 '11년 1분기에 이어 2분기에서도 전년동기대비 수출부진상태를 보이고 있음

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 '10년 이후 국내외 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대로 스마트폰용 게임수요 증대에 따른 대응으로 큰 폭의 수출증대를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 213.2%(150.5%)²¹⁾, 235.7%(152.6%) 성장하여 '10년도에 이어 '11년 1분기 이후에도 수출 상승세가 지속되고 있음

※ '11년 2분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 68.0%로 전년동기대비 -3.6%p 하락

- 게임은 '10년 2분기 이후 상승세를 유지

※ '10년 2분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 증가는 각각 6.4%, 2.3%, 12.1%, 5.7%

● 방송 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 443억원, 696억원으로 전년동기대비 149.3%, 95.9% 성장하였으며 전분기대비 75.4% 상승

- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 17.3%, 14.7%

- 방송은 '10년 4분기까지 등락을 보이다가 '11년 1분기 이후 큰 폭의 상승을 보임

● 애니/캐릭터 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 204억원, 384억원으로 전년동기대비 13.5%, 27.4% 성장했으며 전분기대비 13.3% 상승

- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 8.0%, 8.1%

- 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 등락을 보이면서 '11년 1분기는 상승세로 반전

● 출판 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 15억 6천만원, 23억 3천만원으로 전년동기대비 36.8%, 3.1% 증가했으며 전분기대비 102.6% 상승

- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 0.6%, 0.5%

- 출판은 '10년 2분기 이후 등락을 보이다가 '11년 2분기에는 다소 높은 상승을 보임

● 영화 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 47억 4천만원, 60억 9천만원으로 전

21) '11년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

- 년동기대비 129.4% 성장, -12.9% 감소했으나, 전분기대비 251.1% 상승
- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 1.9%, 1.3%
- 영화는 '10년 4분기까지 상승하다가 '11년 1분기 큰 폭의 하락을 보였으며 2분기에 상승세로 반전
- 음악 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 108억원, 164억 8천만원으로 전년동기대비 -28.7%, -46.0% 감소했으나 전분기대비 90.1% 상승
- '11년 2분기 및 상반기 수출액 비중은 4.2%, 3.5%
- 음악은 '10년 2분기 이후 수출하락세를 보이다가 '11년 2분기에는 다소 높은 상승을 보임

〈표 1-15〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위: 억원, %)

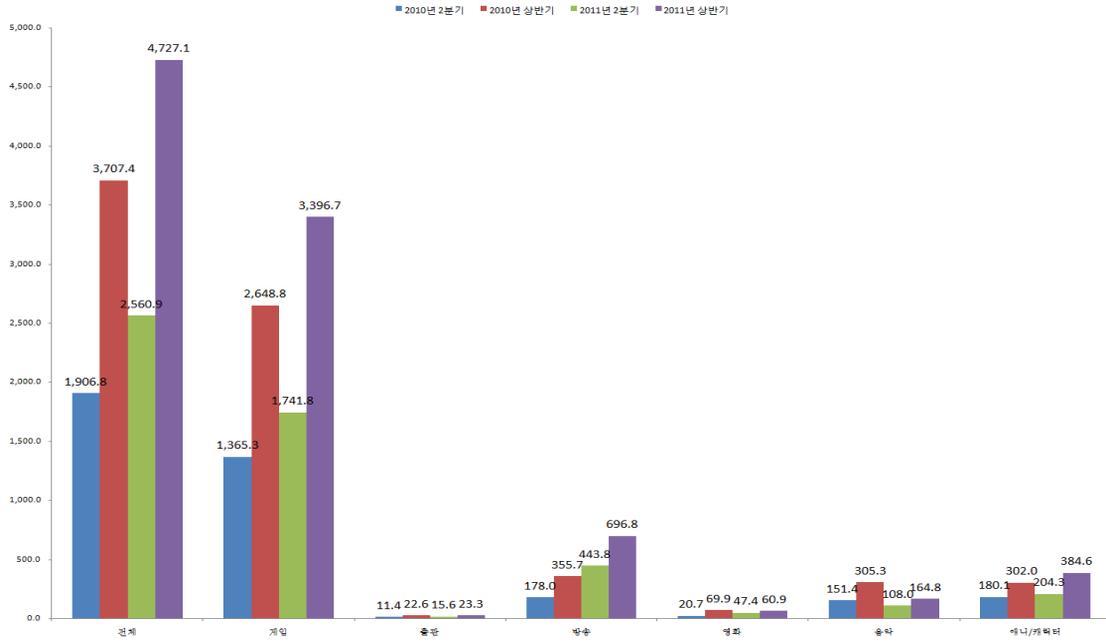
구분	2010년					2011년			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	1,365.3 (6.4%)	2,648.8 (15.0%)	1,397.1 (2.3%)	1,565.6 (12.1%)	5,611.5 (10.4%)	1,654.9 (5.7%)	1,741.8 (5.3%)	27.6%	3,396.7 (28.2%)
지식정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	11.4 (1.8%)	22.6 (37.6%)	7.1 (-37.7%)	15.7 (121.1%)	45.4 (28.8%)	7.7 (-51.0%)	15.6 (102.6%)	36.8%	23.3 (3.1%)
방송	178.0 (0.2%)	355.7 (356.7%)	169.3 (-4.9%)	244.9 (44.7%)	769.9 (139.4%)	253.0 (3.3%)	443.8 (75.4%)	149.3%	696.8 (95.9%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	20.7 (-58.0%)	69.9 (46.7%)	22.4 (8.4%)	23.5 (4.9%)	115.8 (-7.0%)	13.5 (-42.6%)	47.4 (251.1%)	129.4%	60.9 (-12.9%)
음악	151.4 (-1.7%)	305.3 (187.1%)	114.9 (-24.1%)	32.5 (-71.7%)	451.7 (84.8%)	56.8 (74.8%)	108.0 (90.1%)	-28.7%	164.8 (-46.0%)
애니/캐릭터	180.1 (47.7%)	302.0 (15.2%)	213.3 (18.5%)	188.4 (-11.7%)	703.7 (35.7%)	180.3 (-4.3%)	204.3 (13.3%)	13.5%	384.6 (27.4%)
합계	1,906.8 (6.0%)	3,704.4 (31.7%)	1,924.1 (0.9%)	2,070.6 (7.6%)	7,698.0 (20.4%)	2,166.2 (4.6%)	2,560.9 (18.2%)	34.3%	4,727.1 (27.6%)

- 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 영업이익을 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' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', 'iMBC', '초록뎀', '팬엔터테인먼트', '삼화네트웍스', '나우콤' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플러스', '키이스트', 'CJ E&M'에서 수출 발생

- 6) 음악 중 'CJ E&M', '에스엠', '소리바다', '네오위즈인터넷'에서 수출 발생, 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '바른손'은 실적보고서상에서 '11년 2분기에 수출액을 발표했으나, 과거데이터 부재로 분석에서 제외, '스템싸이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

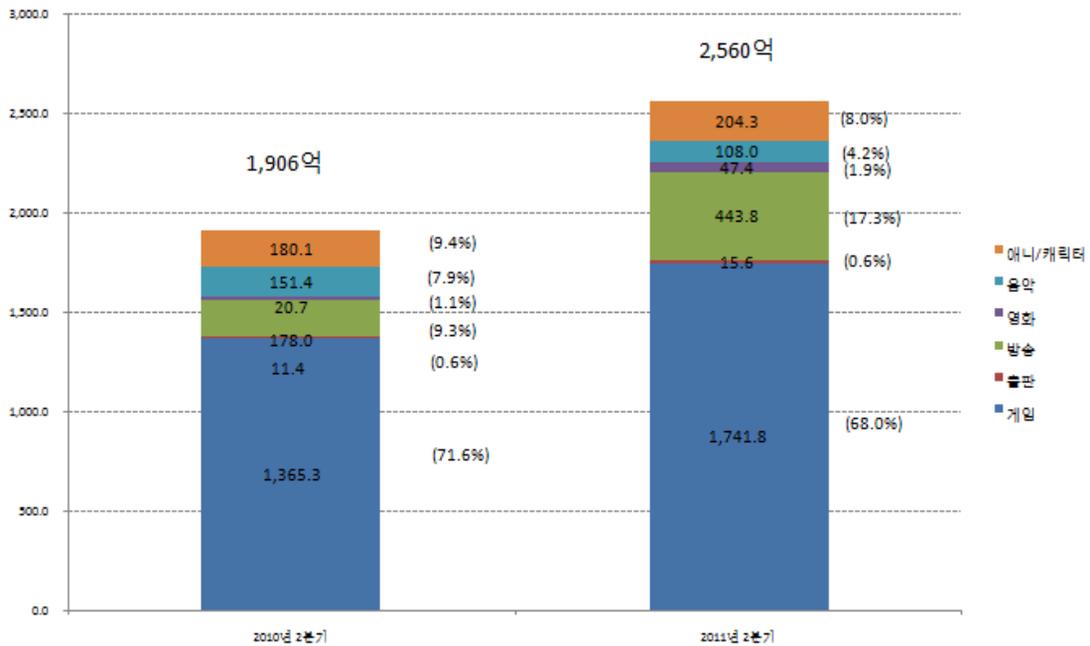
〈그림 I-11〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



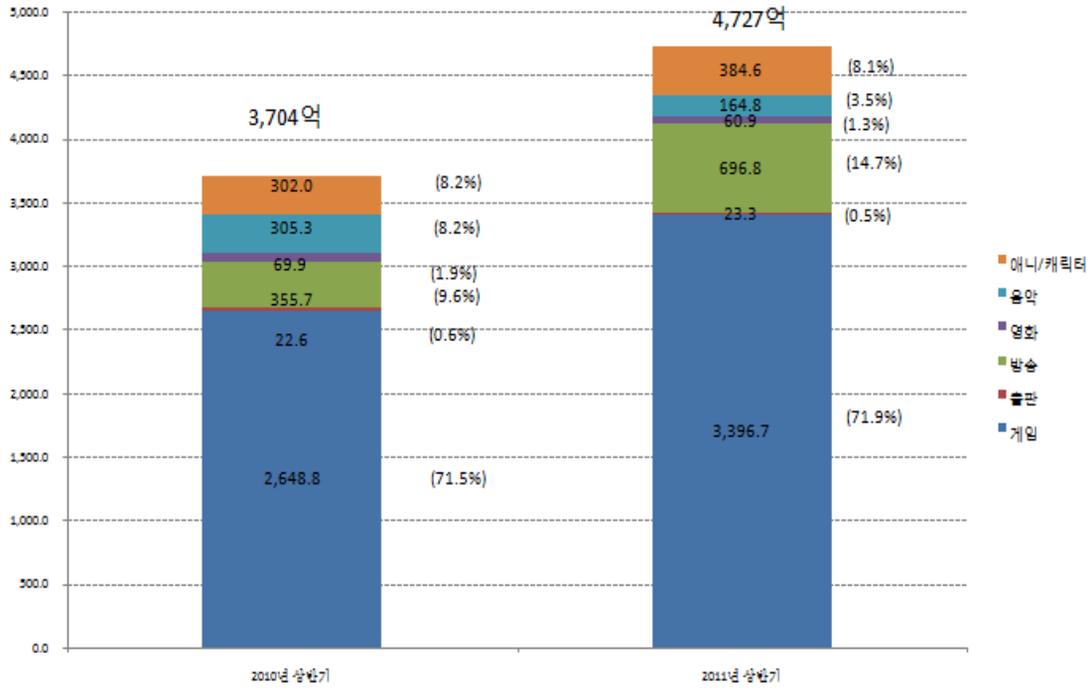
〈그림 I-12〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



〈그림 I-13〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위 : 억원)



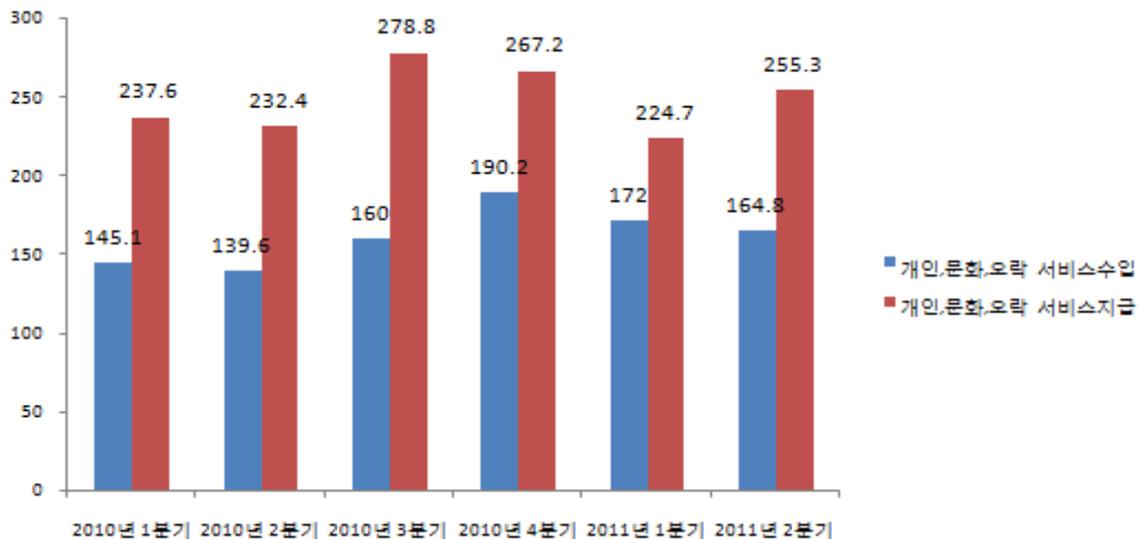
4.2. 서비스 국제수지 변화 추이

□ 개인·문화·오락 서비스수지 추이

- '11년 2분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 9,000만달러의 적자를 나타내고 있으며 전년동기대비 2.4% 개선되었으나, 유사한 수준을 보임
- '11년 2분기 개인·문화·오락 서비스 수입은 약 1억 6,400만달러로 전년동기대비 18.0% 증가
- '11년 2분기 개인·문화·오락 서비스 지급은 약 2억 5,500만달러로 전년동기대비 약 9.9% 증가
- 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,800만달러의 적자에서 감소세를 나타내다 '11년 2분기 들어 적자폭이 확대됨. 이러한 적자폭 확대는 개인·문화·오락 서비스 수입증가 정체에 기인

〈그림 1-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만달러)

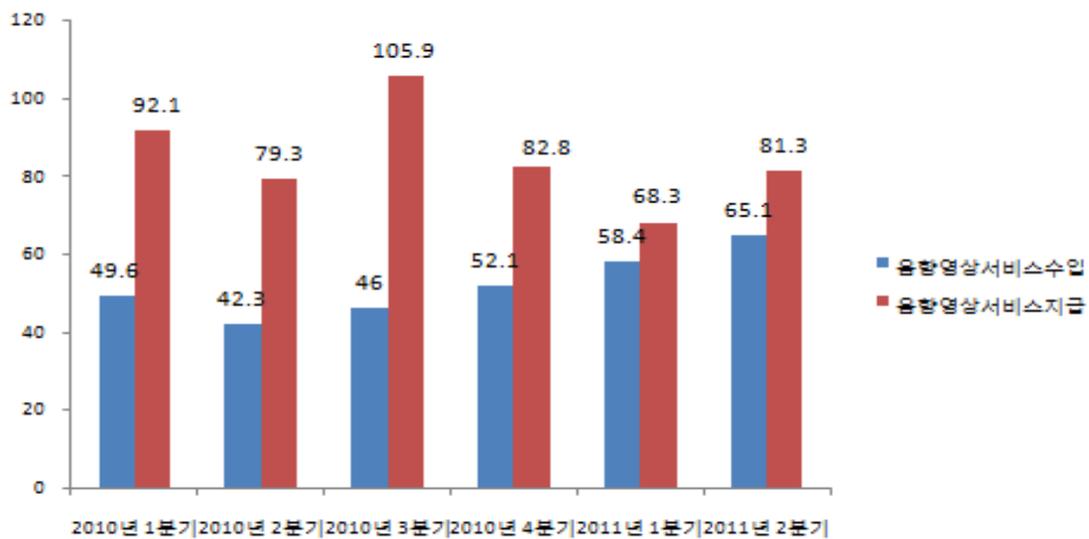


□ 음향영상 서비스수지 추이

- '11년 2분기 음향영상 서비스수지는 약 1,600만달러 적자를 보이고 있으며 전년동기대비 56.2% 적자 개선됨
 - '11년 2분기 음향영상 서비스 수입은 약 6,500만달러로 전년동기대비 53.9% 증가
 - '11년 2분기 음향영상 서비스 지급은 약 8,100만달러로 전년동기대비 약 2.5% 증가
 - 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,000만달러의 적자에서 감소세를 나타내고 있으며 '11년 2분기 들어 적자폭이 약간 증가. 이러한 적자폭 감소는 음향영상 서비스 수입증가에 기인

〈그림 I -15〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만달러)



5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 경기상승에 따른 민간소비 등 내수 확대로 전반적 고용시장 개선

- 수출신장세의 둔화에도 불구하고 내수 확대 등으로 '11년도 2분기 고용시장은 전분기대비 및 전년동기대비 개선되는 양상을 보이고 있으며, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차를 나타냄
 - '11년 6월 경제활동인구는 25,592천명으로 전년동월대비 434천명(1.7%) 증가하였고, 경제활동참가율은 62.4%로 전년동월대비 0.4%p 상승
 - '11년 6월 실업률은 3.3%로 전년동월대비 0.2%p 하락 및 고용률(취업인구 비율)은 60.3%로 전년동월대비 0.5%p 상승했으나, 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.3%p 하락한 7.6% 기록해 '11년 1월 이후 하락세를 보임. 향후 대내외 불확실성이 증폭우려 등을 고려할 때 청년실업률 상승에 대한 다각적인 모니터링 필요
 - 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 감소되다가 '11년 3월에 다소 상승했으나 이후 하락세로 반전. '11년 6월 실업률은 3.3%. 실업자수는 '11년 4월 약 94만 수준에서 6월 약 84만명으로 약 10만여명 감소

〈표 1-16〉 '10년 4월~'11년 6월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2010년									2011년					
	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월
실업률	3.8	3.2	3.5	3.7	3.3	3.4	3.3	3.0	3.5	3.8	4.5	4.3	3.7	3.2	3.3

출처 : 통계청(2011), '10년 4월~'11년 6월 실업률

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 2분기의 경우 '10년 4분기 이후 개선되고 있으며, 전년동월대비 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

- '11년 6월 전체 구인현황을 살펴보면, 201,269명으로 전년동월대비 -1.0% 감소 및 '11년 2분기 전년동기대비 2.7% 증가
- 전년동기대비 전체 구인 증가에 따라 문화산업분야도 신규 구인이 전반적으로 증가추세를 보이고 있음
 - * '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '11년 4월 1.4% 증가, 5월 12.6% 증가, 6월 -11.7%로 감소했고, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '11년 4월 99.6% 증가, 5월 5.5% 증가, 6월 -3.6% 감소
- 직종별로 살펴보면, '11년 4월에서 6월까지 전년동월대비 증가세가 나타나고 있으며 '10년 4분기 이후 지속적인 구인 증가를 보임
 - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 전년동월대비 '11년 4월 17.0%, 5월 5.3%, 6월 7.2% 증가
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 전년동월대비 '11년 4월 5.9% 증가, 5월 -6.7% 감소, 6월 4.2% 증가

〈표 I -17〉 문화산업별 및 직종별 신규구인 인원

(단위 : 명, %)

구분	2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 2분기 전년동기대비 증감률				
	4월	5월	6월	2분기	4월	5월	6월	2분기	'11년 4월	'11년 5월	'11년 6월	'11년 2분기	
전체	187,436	170,840	203,397	561,673	188,499	186,994	201,269	576,762	1,063 (0.6)	16,154 (9.5)	-2,128 (-1.0)	15,089 (2.7)	
문화·영상·방송통신 및 정보서비스업	출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	5,909	5,076	6,151	17,136	5,989	5,717	5,433	17,139	80 (1.4)	641 (12.6)	-718 (-11.7)	3 (0.0)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	789	1,014	1,111	2,914	1,575	1,070	1,071	3,716	786 (99.6)	56 (5.5)	-40 (-3.6)	802 (27.5)
직종별	문화·예술·디자인·방송 관련직	4,555	4,662	4,689	13,906	5,328	4,907	5,026	15,261	773 (17.0)	245 (5.3)	337 (7.2)	1,355 (9.7)
	미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직	1,277	1,397	1,609	4,283	1,352	1,303	1,677	4,332	75 (5.9)	-94 (-6.7)	68 (4.2)	49 (1.1)

※ 출처 : 한국고용정보원(2011), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

- 문화산업분야 직종별 '11년 6월 취업률은 약 17.1%²²⁾로 '11년 3월에 비해 약

- 3.6%p 및 전년동월대비 -0.6%p 하락
- '11년 6월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 291,690명으로 전년동월대비 -7.2% 감소했으며 '10년 11월 이후 감소세가 이어지고 있음
- '11년 4월에서 6월까지 취업률 상승세를 보이고 있는 가운데, 2분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 30.8% 수준이고 전분기대비 4.0%p 상승
- 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 2분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 23.9%, 12.8%(평균 18.3%). 평균취업률과 비교하여 전분기대비 1.3%p 상승했으나, 전년동기대비 -0.1%p 하락

● 문화산업분야 '11년 6월 신규 구직 대비 구인 현황²³⁾ 36.1%(39.3%)²⁴⁾는 전체 현황²⁵⁾ 69.0%(68.9%)²⁶⁾ 보다 약 30%p 정도 취약한 고용시장 상태를 보이나 구인 대비 실제 취업률은 높음

- 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 21~48%(18~50%)²⁷⁾ 수준으로 '10년 1분기 이후 고용시장의 공급과 수요의 괴리가 지속

※ 구인 대비 실제 취업률은 '11년 4월에서 6월까지 51%~66%(37.5%~89.4%)²⁸⁾이며 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직이 상대적으로 높은 취업률을 나타냄

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '11년 2분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 46.0%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 6.9%p, 1.1%p 상승하여 상대적으로 높은 구인 현황을 보임

※ '11년 2분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 71.2%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 6.1%p, 4.2%p 상승

※ 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 2분기 신규 구직 대비 구인비율은 21.9%로 전년 동기대비 및 전분기대비 각각 3.0%p, 3.2%p 상승했으나, 상대적으로 저조함

22) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 6월 취업률 합산하여 평균

23) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 6월 신규구인/신규구직 합산

24) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 3월 신규구인/신규구직 합산

25) 2011년 6월 전체 신규구인/신규구직

26) '11년 3월 전체 신규구직대비 구인

27) '11년 1월-3월 및 1분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

28) '11년 1월-3월 문화산업 구인대비 실제 취업률

〈표 I-18〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p)

구분	2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 2분기 전년동기대비 증감률				
	4월	5월	6월	2분기	4월	5월	6월	2분기	'11년 4월	'11년 5월	'11년 6월	'11년 2분기	
전체	신규구직	301,565	246,965	314,180	862,710	270,989	246,831	291,690	809,510	-10.1	-0.1	-7.2	-6.2
	취업	97,718	74,922	79,085	251,725	92,739	77,929	78,454	249,122	-5.1	4.0	-0.8	-1.0
	취업률	32.4	30.3	25.2	29.2	34.2	31.6	26.9	30.8	1.8	1.2	1.7	1.6
문화·예술, 디자인·방송 관련직	신규구직	11,924	11,049	12,547	35,520	11,118	10,635	11,430	33,183	-6.8	-3.7	-8.9	-6.6
	취업	3,183	2,646	2,808	8,637	2,821	2,590	2,523	7,934	-11.4	-2.1	-10.1	-8.1
	취업률	26.7	23.9	22.4	24.3	25.4	24.4	22.1	23.9	△1.3	0.4	△0.3	△0.4
미용·숙박·여행 오락·스포츠 관련직	신규구직	7,737	7,068	7,886	22,691	6,456	6,216	7,140	19,812	-16.6	-12.1	-9.5	-12.7
	취업	941	737	1,021	2,699	886	793	863	2,542	-5.8	7.6	-15.5	-5.8
	취업률	12.2	10.4	12.9	11.9	13.7	12.8	12.1	12.8	1.6	2.3	△0.9	0.9

※ 출처 : 한국고용정보원(2011), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이²⁹⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 2분기 종사자수는 3만 5,610명으로 전년동기대비 11.4% 증가했고, 전분기대비 2.2% 상승

- 지식정보, 방송, 광고, 영화 등 4개 분야는 전년동기대비 12.4%, 19.0%, 12.3%, 22.8%로 다른 분야에 비해 높은 성장을 보임
- '11년 2분기 종사자 비중을 보면 게임(30.1%), 지식정보(21.1%), 출판(20.2%), 방송(16.5%) 순으로 전체 종사자의 87.9%(87.7%)³⁰⁾로 '11년 1분기에 비해 0.2%p 상승 및 '10년 4분기 이후 증가세
 - 게임, 출판, 음악, 애니/캐릭터 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 -0.8%p, -0.3%p, -0.4%p, -0.2%p 하락했으며, 지식정보, 방송, 영화 등 각각 0.2%p, 1.0%p, 0.4%p 상승
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 보이면서 '10년 2분기에 약간 정체를 보이다가 3분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 전분기대비 2.2% 상승
 - '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.8%, 7.7%, 0.0% 수준
 - 취업은 경기의 후행지표로서 향후 한국의 주요 수출대상국인 미국, 중국 등지의 경기상황, 유럽금융위기 등 대외요인 및 물가 등 국내경기 변동 등 콘텐츠산업 수요 변화에 따라 종사자 증감이 예상되며, 산업별 패러다임 변화에 따른 콘텐츠산업 분야별 편차의 폭이 확대될 것으로 전망됨

29) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 87개 선별(게임(20), 지식정보(7), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(9), 음악(10), 애니메이션/캐릭터(6)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

30) '11년 1분기 비중

〈표 1-19〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

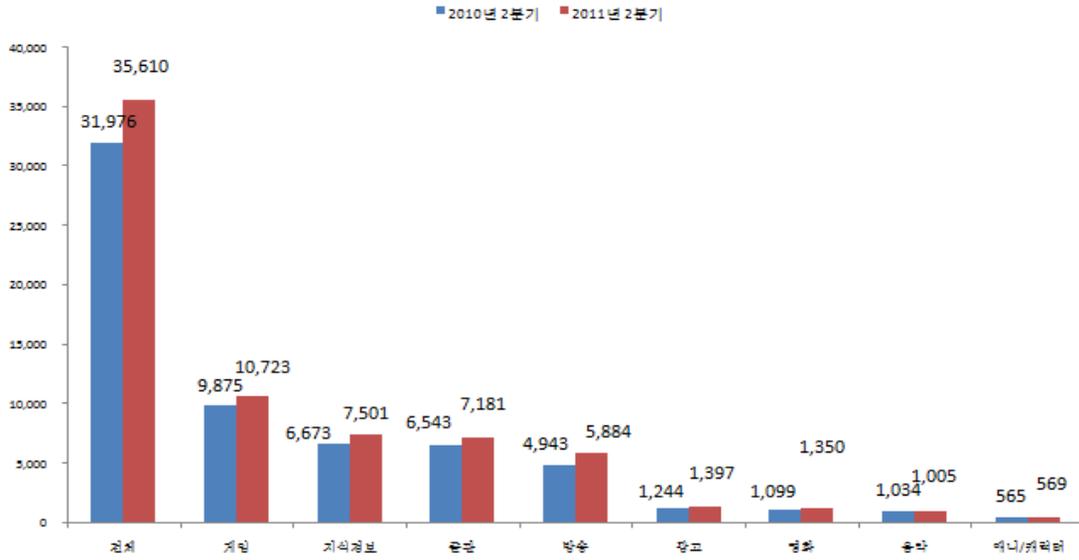
구분	2010년			2011년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	9,875 (0,6%)	10,031 (1,6%)	10,517 (4,8%)	10,654 (1,3%)	10,723 (0,6%)	8,6%
지식정보	6,673 (-1,7%)	6,889 (3,2%)	7,092 (2,9%)	7,299 (2,9%)	7,501 (2,8%)	12,4%
출판	6,543 (-0,9%)	6,692 (2,3%)	6,679 (-0,2%)	7,041 (5,4%)	7,181 (2,0%)	9,8%
방송	4,943 (0,5%)	5,296 (7,1%)	5,450 (2,9%)	5,600 (2,8%)	5,884 (5,1%)	19,0%
광고	1,244 (0,6%)	1,252 (0,6%)	1,267 (1,2%)	1,325 (4,6%)	1,397 (5,4%)	12,3%
영화	1,099 (-2,0%)	1,179 (7,3%)	1,211 (2,7%)	1,344 (11,0%)	1,350 (0,4%)	22,8%
음악	1,034 (8,4%)	1,113 (7,6%)	1,146 (3,0%)	976 (-14,8%)	1,005 (3,0%)	-2,8%
애니/캐릭터	565 (4,2%)	585 (3,5%)	595 (1,7%)	591 (-0,7%)	569 (-3,7%)	0,7%
합계	31,976 (0,0%)	33,037 (3,3%)	33,957 (2,8%)	34,830 (2,6%)	35,610 (2,2%)	11,4%

- 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 종사자수를 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상), '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용, '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용, '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용, '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외, '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종 변경으로 분석에서 제외, '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 종사자수를 적용, '아이에스플러스'는 제이콘텐츠리와 합병으로 분석에서 제외, '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용, '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용, '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용, '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용, '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외, 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 종사자를 적용, '세기상사', '제이콘텐츠리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 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 영업이익을 적용, '캔들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용, 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '스튜디오앤스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

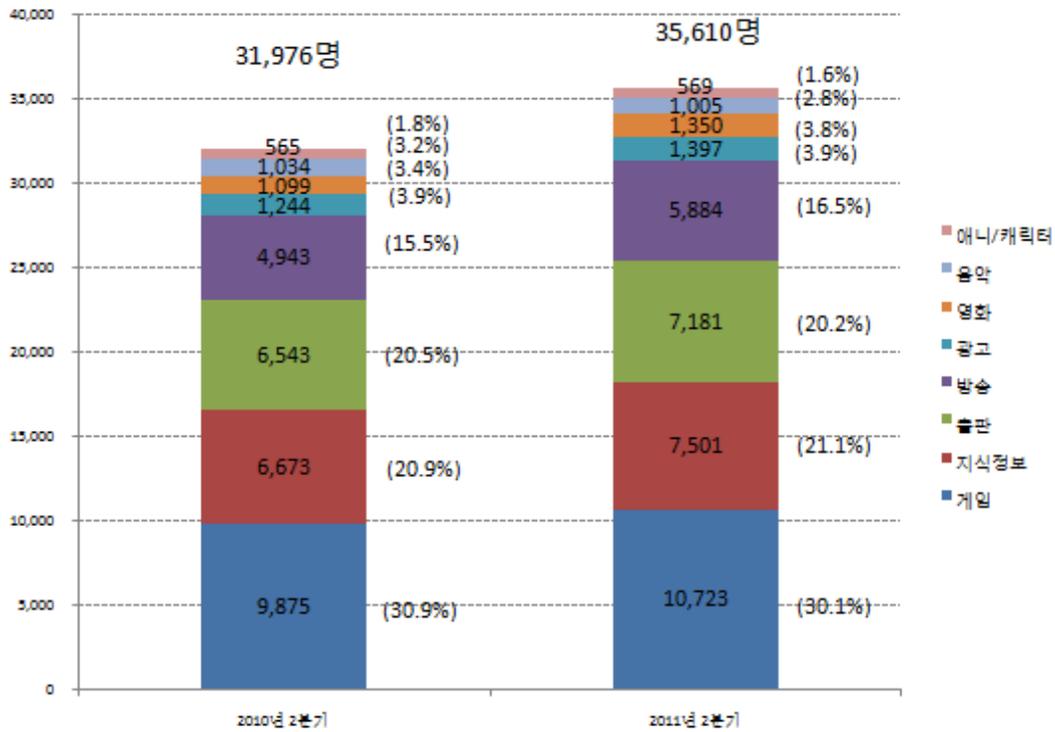
〈그림 I-16〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 I-17〉 '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 I -20〉 '10년 상반기 vs '11년 상반기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2010년 2분기	2010년 상반기	2011년 2분기	2011년 상반기	2분기 전년동기	상반기 전년동기
매출액*	콘텐츠업체	34,379.4	67,351.0	47,527.1	90,504.2	38.20%	34.40%
	전체상장사 ³¹⁾	465,421.0	897,326.0	509,098.0	1,003,855.0	9.40%	11.90%
	비중	7.39%	7.51%	9.34%	9.02%	1.95%p	1.51%p
영업이익**	콘텐츠업체	6,771.8	13,505.6	8,350.6	15,965.1	23.31%	18.21%
	전체상장사	31,695.0	59,386.0	29,249.0	58,060.0	-7.70%	-2.20%
	비중	21.37%	22.74%	28.55%	27.50%	7.18%p	4.76%p
영업이익률***	콘텐츠업체	19.70%	20.05%	17.57%	17.64%	△2.13%p	△2.41%p
	전체상장사	6.81%	6.62%	5.75%	5.78%	△1.06%p	△0.84%p

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

- '11년 2분기 및 상반기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 9%로 전년동기대비 약간 증가했으며, 매출액 증가율은 전체 상장사 보다 높은 성장(38.2%, 34.4% vs 9.4%, 11.9%)을 보임. 영업이익은 전체 상장사의 경우 감소한데 반해 콘텐츠산업 관련 상장사는 증가(23.3%, 18.2% vs -7.7%, -2.2%)를 보임

- '11년 2분기 및 상반기 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 각각 9.34%, 9.02%로 전년동기대비 1.95%p, 1.51%p 상승

※ '11년 2분기 및 상반기 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 9.4%, 11.9% 성장했으며 이는

31) 전체 상장사 데이터는 '11년 반기보고서 제출대상 12월 결산법인 660사 중 '11년 8월 29일 제출예정인 연결재무제표 제출법인(164사) 등을 제외한 469사를 대상으로 추계됨(출처 : '11년 8월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

'10년부터 이어지고 있는 경기상승세가 자동차, 반도체 등 수출주력상품 생산, 판매하는 대기업들의 실적증대가 주요요인이나, 일본대지진, 유럽경제위기 등 대외악재로 인해 영업이익은 약간 감소

- '11년 2분기 및 상반기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 28.6%, 27.5%로 매출액 비중에 비해 높은 수준

※ 전체 상장사의 영업이익은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -7.7%, -2.2% 감소한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 23.3%, 18.2% 증가했으며, 전년동기대비 비중은 약 7.2%p, 4.8%p 증가

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 2분기 및 상반기 전체 상장사에 비해 약 3.0배 정도 높은 약 17.6%, 17.6% 기록
- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 -2.1%p, -2.4%p 하락

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 각각 -1.06%p, -0.84%p 하락

〈표 1-2〉 '11년 1분기 및 '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체			전체상장사		
	2011년 1분기	2011년 2분기	증감률	2011년 1분기 ³²⁾	2011년 2분기 ³³⁾	증감률
자산총계	229,707.8	237,636.3	3.45%	2,100,231.0	2,043,049	-2.72%
부채총계	80,224.6	82,880.8	3.31%	973,217.0	940,357	-3.38%
자본총계	149,483.4	152,293.6	1.88%	1,127,014.0	1,102,692	-2.16%
부채비율	53.70%	54.40%	0.70%p	86.35%	85.28%	△1.07%p

- '11년 1분기 및 '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율³⁴⁾은 약 2/3수준인 53.7% 및 54.4%

- '11년 2분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 0.7%p 상승했고, 전체 상장사 자기자본 부채비율은 -1.07%p 감소

32) 전체 상장사 데이터는 ' 11년 12월 결산 상장법인 650사 중 비교 불가능한 185사를 제외한 총 465업체를 대상으로 추계됨

33) 전체 상장사 데이터는 ' 11년 반기보고서 제출대상 12월 결산법인 660사 중 ' 11년 8월 29일 제출예정인 연결재무제표 제출법인(164사) 등을 제외한 469사를 대상으로 추계됨

34) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

〈표 1-22〉 '11년 1분기 및 '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율

(단위: 억원, %)

구분	콘텐츠업체		전체상장사	
	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 1분기 ³⁵⁾	2011년 2분기 ³⁶⁾
유동자산	119,632.4	117,749.1	90,945.0	105,152.0
유동부채	59,364.6	64,215.0	66,686.0	43,909.0
유동비율	201.5%	183.4%	136.4%	239.5%

- '11년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율³⁷⁾은 56.1%p 낮은 183.4%

– 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 -18.1%p 하락

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

〈표 1-23〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
전체	19.7%	19.9%	18.0%	17.7%	17.6%	△2.1%p
게임	36.0%	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	△9.8%p
지식정보	33.3%	34.0%	30.7%	27.7%	26.8%	△6.5%p
출판	7.1%	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	0.5%p
방송	12.5%	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	4.1%p
광고	9.0%	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	△1.6%p
영화	5.4%	15.8%	-1.6%	9.0%	3.2%	△2.2%p
음악	12.4%	12.3%	2.8%	10.9%	16.9%	4.5%p
애니/캐릭터	-2.3%	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	1.1%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 2분기 17.6%로 전년동기 대비 -2.1%p 하락, 전분기대비 -0.1%p 하락

– '10년 2분기 영업이익률 19.7%에서 '10년 3분기에 19.9%로 상승하다가 이

35) 유가증권시장 12월 결산법인 650사 중 465사

36) 유가증권시장 12월 결산법인 660사 중 469사

37) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

후 하락세를 나타냄

- 게임 및 지식정보의 '11년 2분기 영업이익률은 각각 26.2%, 26.8%(전년동기 대비 -9.8%p, -6.5%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준. 전분기대비 -1.7%p, -0.9%p 하락

※ 영업이익률 증감에 영향을 미치는 요인은 매출액 증대 양적측면과 비용절감 및 사업다각화 등 질적측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내외 경쟁력 확보를 통한 내수시장뿐 아니라 해외수출 등이 주요 요인이고, 지식정보는 주요 매출원천인 온라인광고와 검색광고 외에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액 증대와 영업이익률 증대에 기여

- 출판, 광고, 영화, 음악의 영업이익률은 '11년 2분기에 7.6%, 7.4%, 3.2%, 16.9%이며 전년동기대비 0.5%, -1.6%p, -2.2%p, 4.5%p 상승 또는 하락

※ 전분기대비 1.4%p, 4.6%p, -6.2%p, 6.0%p 상승 또는 하락

- 방송은 전반적인 10%대의 영업이익률을 나타내고 있으며, '11년 2분기에 이르러 16.6%로 전년동기대비 4.1%p 상승 전분기대비 0.6%p 상승

- 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업적자상태에서 '11년 1분기에 흑자를 보이다 2분기에 이르러 -1.2%의 영업적자를 나타냄.

※ 애니/캐릭터는 '11년 2분기 전년동기대비 1.1%p 상승 및 전분기대비 -5.1%p 하락

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이

〈표 1-24〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
전체	45.4%	42.5%	45.2%	53.7%	54.4%	9.0%p
게임	25.9%	26.2%	31.1%	44.3%	46.5%	20.6%p
지식정보	26.6%	24.8%	26.4%	41.4%	38.5%	11.9%p
출판	36.5%	34.9%	37.2%	39.2%	39.5%	3.0%p
방송	56.3%	49.5%	50.4%	52.7%	49.2%	△7.1%p
광고	94.7%	83.2%	91.4%	117.0%	139.4%	44.7%p
영화	110.9%	112.9%	122.5%	122.0%	118.0%	7.1%p
음악	85.5%	82.1%	82.7%	63.1%	64.5%	△21.0%p
애니/캐릭터	55.7%	55.9%	53.4%	54.3%	68.7%	13.0%p

- 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '11년 2분기 54.4%로 전년동기대비 9.0%p 상승
 - '10년 2분기 자기자본대비 부채비율은 45.4%에서 '10년 3분기까지 42.5%로 하락하다가 '10년 4분기 이후 상승세로 반전
 - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '11년 2분기 46.5%로 '10년 2분기 이후 상승세를 보이고 있으며 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 낮은 수준이나 전년동기대비 20.6%p 다소 높은 상승을 보임. 지식정보는 '11년 2분기 부채비율이 38.5%로 전년동기대비 11.9%p 상승
 - 영화, 광고 등은 '10년 2분기 이후 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 자기자본대비 부채비율 보임
 - ※ 영화 및 광고는 '09년 4분기 이후 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 3분기부터 상승세로 반전했으며, 영화는 '11년 2분기는 전년동기대비 7.1%p 상승, 광고는 44.7%p 상승
 - ※ 출판 및 방송은 전반적으로 낮은 부채비율과 함께 '11년 2분기는 전년동기대비 각각 3.0%p 상승, -7.1%p 하락

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

〈표 1-25〉 '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
전체	194.2%	219.3%	199.5%	201.5%	183.4%	△10.8%p
게임	321.4%	377.1%	317.7%	299.9%	275.8%	△45.6%p
지식정보	268.7%	345.6%	303.3%	269.9%	288.3%	19.6%p
출판	234.1%	235.1%	223.1%	202.8%	202.4%	△31.7%p
방송	120.9%	161.5%	155.1%	171.3%	133.8%	12.9%p
광고	167.2%	175.2%	172.5%	161.0%	152.3%	△14.9%p
영화	82.4%	84.2%	70.7%	85.4%	75.8%	△6.6%p
음악	167.1%	174.7%	138.3%	186.2%	167.0%	△0.1%p
애니/캐릭터	155.4%	156.4%	130.0%	140.1%	120.3%	△35.1%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '11년 2분기 183.4%로 전년동기대비 -10.8%p 하락

- '10년 2분기 유동비율은 194.2% 이후 '10년 3분기의 219.3% 급상승에서 이후 급등락을 보이다가 '11년 2분기에 이르러 전분기대비 -18.1%p 하락. '11년 1분기에 비해 낮은 수준이며 유동성리스크 약간 상승
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력을 평가하는 지표로서 업종별 차이가 있지만 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음
- 게임 및 지식정보의 유동비율은 각각 275.8%, 288.3%로 현금흐름이 양호하나, 게임은 '11년 2분기 전년동기대비 -45.6%p 및 전분기대비 -24.1%p 하락. 지식정보는 전년동기대비 19.6%p 상승
- 방송은 '11년 2분기 유동비율이 133.8%로 전년동기대비 12.9%p 상승했으나 전분기대비 -37.5%p 급락
 - ※ 출판, 광고, 음악, 애니/캐릭터 '11년 2분기 유동비율은 각각 202.4%, 152.3%, 167.0%, 120.3%로 전년동기대비 -31.7%p, -14.9%p, -0.1%p, -35.1%p 하락해 전체 콘텐츠산업 유동리스크 확대에 다소 영향
 - ※ 영화 '11년 2분기 유동비율은 75.8%로 전년동기대비 -6.6%p 및 전분기대비 -9.6%p 하락했으며, 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준을 보임

Ⅱ. 2011년 2분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1 콘텐츠업체 실태조사 개요

1.1. 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - ※ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망을 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(약 80개) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공

1.2. 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 총 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사 실시
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 12개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치사슬별 매출규모의 약 65%~70% 이상 차지할 수 있도록 표본 구성

- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업규모를 산출하였으며 수출과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계하였음
 - ※ 콘텐츠산업에서 소규모 사업체는 수출을 하는 경우가 적어, 집계된 수출액이 전체와 차이가 없을 것으로 판단됨
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2011년 08월 08일부터 ~ 08월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문 발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정시 출판산업 전 분야(인쇄업, 계약배달직 제외)가 포함되었으며, 1분기와 시계열 유지를 위하여 1분기에 미조사된 분야도 2분기 실태 조사 시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음
- 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1~2분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음
 - ※ 2010년 1~4분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 2분기 콘텐츠산업 동향보고서에 수록된 규모를 활용하여야 함
- 방송산업은 방송영상독립제작사만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 방송산업 규모와 차이가 있음
 - ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방

송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

- 광고산업은 광고매체집행 사업체만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 광고산업 규모와 차이가 있음

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

2 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

2.1. 2011년 2분기 콘텐츠산업 규모

- '11년 2분기 콘텐츠산업 매출액은 16조 1,039억원, 종사자는 52만 5,572명, 수출액은 1조 725억원, 투자액은 3,967억원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 약 4.2% 증가, 종사자는 약 0.6%로 전분기와 비슷하며, 수출액은 12.9%로 증가하였으며, 전년동기대비 매출액은 약 17.5%로 증가, 종사자는 약 1.1%로 증가, 수출액은 약 31.9%로 증가한 것으로 나타남

〈표 II-1〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	4,920,710	10,032,876	-3.7%	-0.3%
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	176,577	360,268	-3.9%	4.9%
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	988,412	1,868,987	12.2%	35.0%
게임	1,866,280	1,783,094	1,851,600	1,930,144	7,431,118	2,158,654	2,325,115	4,483,769	7.7%	30.5%
영화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	1,634,064	1.8%	1.9%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	145,299	275,186	11.9%	33.4%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	192,585	406,263	-9.9%	10.0%
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	3,361,156	14.3%	19.8%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	1,799,425	3,430,578	10.3%	35.8%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	2,242,293	4,375,978	5.1%	37.2%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	696,978	1,329,549	10.2%	29.5%
합계	13,593,994	13,703,574	14,369,854	14,703,071	56,370,493	15,454,728	16,103,946	31,558,674	4.2%	17.5%

- '11년 2분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 4조 9,207억원으로 가장 높

- 은 비중을 차지하고 있으며, 전분기대비 약 3.7% 감소한 것으로 추정됨
- 그다음은 게임산업이 2조 3,251억원으로 전분기대비 약 7.7%로 증가, 캐릭터 산업 1조 7,994억원으로 전분기대비 약 10.3%로 증가, 지식정보산업 2조 2,422억원으로 전분기대비 약 5.1%로 증가, 광고산업 1조 7,923억원으로 전분기대비 약 14.3%로 증가, 음악산업은 9,884억원으로 전분기대비 약 12.2%로 증가, 영화산업 8,241억원으로 전분기대비 약 1.8%로 증가, 애니메이션산업 1,452억원으로 전분기대비 약 11.9% 증가, 방송영상독립제작사 1,925억원으로 전분기대비 약 9.9%로 감소, 만화산업 1,765억원으로 전분기대비 약 3.9%로 감소한 것으로 추정됨

〈표 II-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자(명)							
	2010년				2011년		전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	204,657	0.5%	-0.2%
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	10,760	-1.6%	-2.9%
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	78,528	0.1%	1.2%
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	0.2%	1.6%
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	-0.6%	-0.2%
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	4,421	2.1%	7.1%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	4,623	-0.3%	-2.2%
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	2.3%	3.6%
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	23,467	1.4%	5.2%
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	49,450	2.3%	3.3%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	19,653	2.8%	6.6%
합계	517,068	519,618	520,844	520,806	522,397	525,572	0.6%	1.1%

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 52만 5,572명 중 출판산업은 20만 4,657명으로 전분기대비 약 0.5%로 증가, 음악산업은 7만 8,528명으로 전분기대비 약 0.1%로 증가, 게임산업은 9만 5,608명으로 전분기대비 약 0.2%로 증가, 지식정보산업은 4만 9,450명으로 전분기대비 약 2.3%로 증가, 캐릭터산업은 2만 3,467명으로 전분기대비 약 1.4%로 증가, 콘텐츠솔루션 1만 9,653명으로 전분기대비 약 2.8%로 증가, 애니메이션산업은 4,421명으로 전분기대비 약 2.1%로 증가, 광고산업은 5,245명으로 전분기대비 약 2.3%로 증가, 영화산업은 2만 9,160명으로 전분기대비 약 0.6%로 감소,

만화산업은 1만 760명으로 전분기대비 약 1.6%로 감소, 방송영상독립제작사는 4,623명으로 전분기대비 약 0.3%로 감소한 것으로 추정됨

〈표 II-3〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	112,705	158,403	146.6%	10.8%
만화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	4,765	9,127	9.2%	-
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	42,225	73,382	35.5%	79.1%
게임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	1,192,407	3.3%	33.5%
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	13,338	87.5%	119.2%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	36,837	69,575	12.5%	48.8%
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	10,887	21,254	5.0%	105.7%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	93,557	175,908	13.6%	36.8%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	113,768	226,354	1.0%	16.6%
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	43,255	82,814	9.3%	27.7%
합계	776,733	812,903	809,253	860,103	3,258,992	949,978	1,072,584	2,022,562	12.9%	31.9%

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 725억원으로 전분기대비 약 12.9%로 증가하였으며, 게임산업은 6,058억원으로 전분기대비 약 3.3%로 증가, 출판산업 1,127억원으로 전분기대비 약 146.6%로 증가, 캐릭터산업 935억원으로 전분기대비 약 13.6%로 증가, 음악산업 422억원으로 전분기대비 약 35.5%로 증가, 애니메이션산업 368억원으로 전분기대비 약 12.5%로 증가, 방송영상독립제작사는 108억원으로 전분기대비 약 5.0%로 증가, 영화산업은 86억원으로 전분기대비 약 87.5%로 증가, 지식정보산업은 1,137억원으로 전분기대비 약 1.0%로 증가한 것으로 나타남

〈표 II-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액 합계(백만원)									
	2011년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출판	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	94,980	91,971	186,951	-3.2%	-4.5%
만화	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	6,499	6,282	12,781	-3.3%	4.5%
음악	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	17,171	19,469	36,640	13.4%	18.8%
게임	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	137,225	141,007	278,232	2.8%	24.5%
영화	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	37,813	39,897	77,710	5.5%	11.4%
애니메이션	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	15,758	17,500	33,258	11.1%	16.8%
방송영상 독립제작사	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	29,966	28,281	58,247	-5.6%	13.4%
광고	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	7,694	7,937	15,631	3.2%	13.5%
캐릭터	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	30,109	33,385	63,494	10.9%	33.7%
지식정보	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	7,079	7,322	14,401	3.4%	21.1%
콘텐츠솔루션	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	3,455	3,670	7,125	6.2%	26.3%
합계	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	387,749	396,721	784,470	2.3%	13.8%

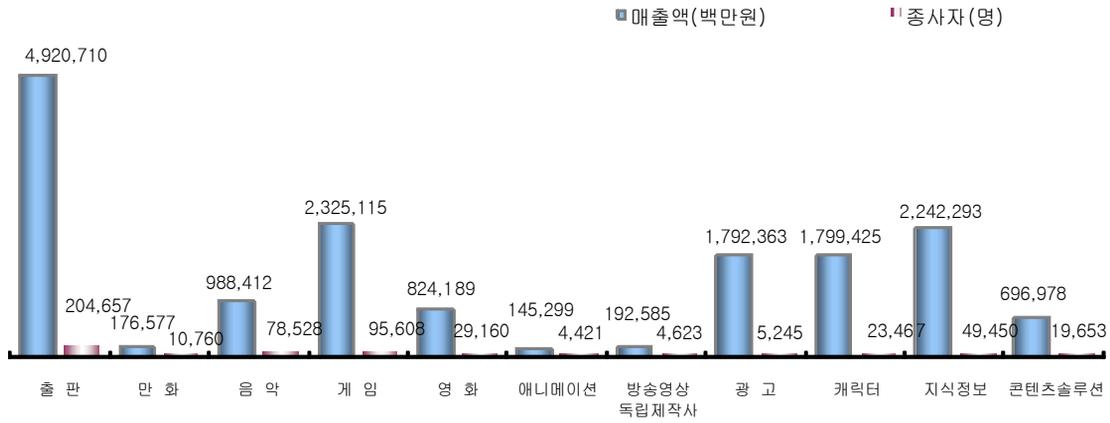
산업명	자체투자액(백만원)									전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	2010년				2010년 합계	2011년					
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기			
출판	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	86,523	83,138	169,661	-3.9%	-5.2%	
만화	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	5,527	5,331	10,858	-3.5%	4.1%	
음악	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	16,339	18,457	34,796	13.0%	16.8%	
게임	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	99,648	101,322	200,970	1.7%	21.3%	
영화	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	23,421	24,566	47,987	4.9%	15.6%	
애니메이션	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	8,625	8,823	17,448	2.3%	8.2%	
방송영상 독립제작사	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	21,337	19,322	40,659	-9.4%	13.7%	
광고	4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	6,327	6,482	12,809	2.4%	15.0%	
캐릭터	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	23,871	26,596	50,467	11.4%	35.3%	
지식정보	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	4,762	4,869	9,631	2.2%	27.8%	
콘텐츠솔루션	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	1,996	2,113	4,109	5.9%	29.1%	
합계	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	298,376	301,019	599,395	0.9%	11.8%	

산업명	외부투자액(백만원)									전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	2010년				2010년 합계	2011년					
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기			
출판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	8,457	8,833	17,290	4.4%	2.3%	
만화	965	891	911	935	3,702	972	951	1,923	-2.2%	6.7%	
음악	630	596	663	712	2,601	832	1,012	1,844	21.6%	69.8%	
게임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	37,577	39,685	77,262	5.6%	33.7%	
영화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	14,392	15,331	29,723	6.5%	5.3%	
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	7,133	8,677	15,810	21.6%	27.1%	
방송영상 독립제작사	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	8,629	8,959	17,588	3.8%	12.5%	
광고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	1,367	1,455	2,822	6.4%	7.1%	
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	6,238	6,789	13,027	8.8%	27.7%	
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	2,317	2,453	4,770	5.9%	9.7%	
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	1,459	1,557	3,016	6.7%	22.7%	
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	89,373	95,702	185,075	7.1%	20.6%	

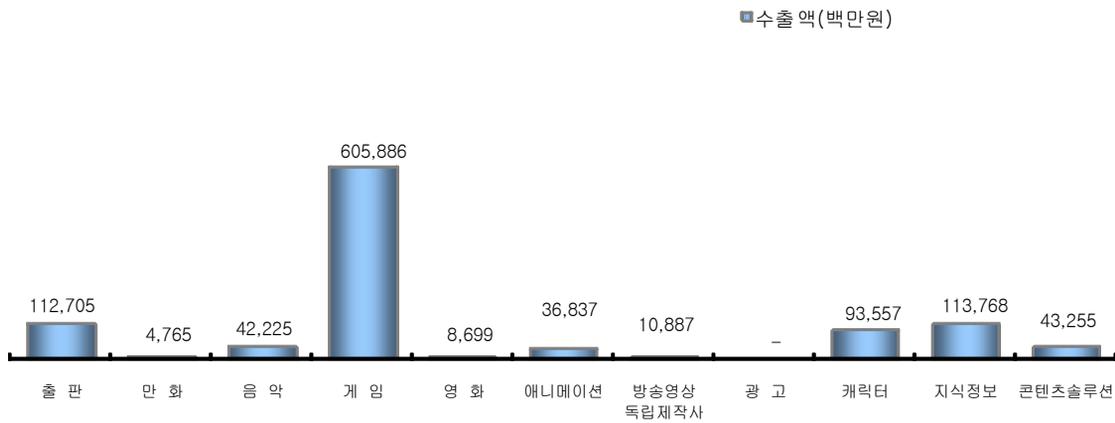
※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

- 산업별 투자액은 3,967억원으로 전분기대비 약 2.3%로 증가하였으며, 게임 산업은 1,410억원으로 전분기대비 2.8%로 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,013억원으로 전분기대비 약 1.7%로 증가한 것으로 나타남. 출판, 만화, 방송영상독립제작사를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비하여 모두 증가하였음

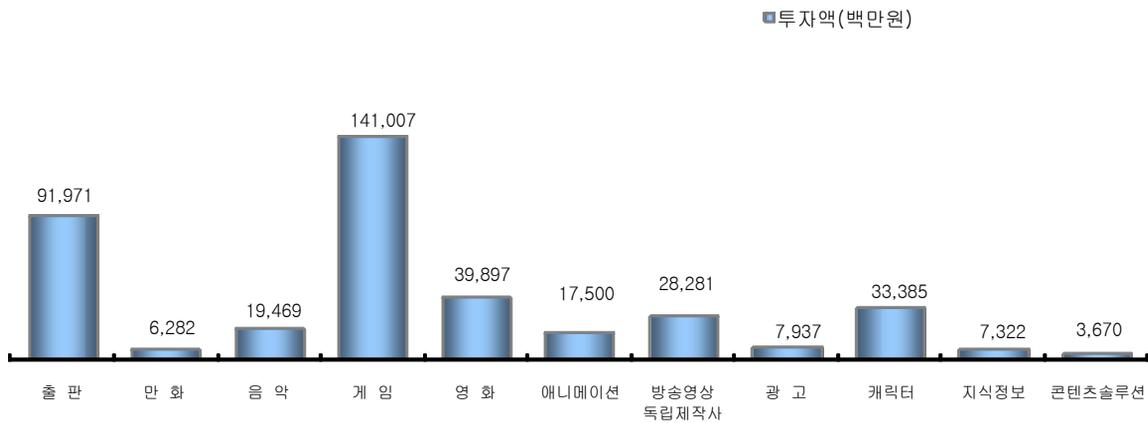
〈그림 II-1〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2011년 2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '11년 2분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 9조 7,717억원으로 전분기대비 약 5.6%로 증가하였으며, 도매업이 1조 1,988억원으로 전분기대비 약 1.1%로 증가, 소매업은 1조 7,448억원으로 전분기대비 약 1.0%로 감소, 오프라인 서비스업은 1조 3,489억원으로 전분기대비 약 0.6%로 증가, 온라인 서비스업은 2조 395억원으로 전분기대비 약 6.8%로 증가한 것으로 추정됨

※ 오프라인 서비스업 정의

- 출판산업(서적임대), 만화산업(만화임대(대본소), 서적임대(만화부분)), 게임산업(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 영화산업(극장상영, DVD/VHS 상영, DVD/VHS 대여), 애니메이션산업(극장상영)

※ 온라인 서비스업 정의

- 출판산업(인터넷전자출판서비스업), 만화산업(모바일만화서비스업, 인터넷만화서비스업), 음악산업(인터넷음악서비스업, 모바일음악서비스업), 지식정보산업(포털 및 매개정보서비스업)

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 16억원으로 전분기대비 약 3.3%로 감소하였으며, 온라인 서비스업이 264억원으로 전분기대비 약 23.9%로 증가한 것으로 추정됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 826억원으로 전분기대비 약 3.3%로 감소, 온라인 서비스업이 98억원으로 전분기대비 약 2.3%로 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3,867억원으로 전분기대비 약 20.0%로 증가, 온라인 서비스업이 1,876억원으로 전분기대비 약 32.6%로 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 8,325억원으로 전분기대비 약 11.5%로 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,093억원으로 전분기대비 약 0.1%로 증가, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 1,925억원으로 전분기대비 약 9.9%

로 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 1조 7,923억원으로 전분기대비 약 14.3%로 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 9,565억원으로 전분기대비 약 7.0%로 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 4,267억원으로 전분기대비 약 7.8%로 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 6,969억원으로 전분기대비 10.2%로 증가한 것으로 추정됨

〈표 II-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출 판	3,092,857	2,999,295	3,075,375	3,103,663	12,271,190	3,102,537	3,001,678	6,104,215	-3.3%	0.1%
만 화	79,015	74,938	83,888	86,592	324,433	85,431	82,632	168,063	-3.3%	10.3%
음 악	206,829	263,394	294,589	312,367	1,077,179	322,393	386,731	709,124	20.0%	46.8%
게 임	1,404,551	1,328,666	1,396,165	1,464,783	5,594,165	1,643,021	1,832,527	3,475,548	11.5%	37.9%
영 화	365,565	417,373	353,280	312,691	1,448,909	308,931	309,356	618,287	0.1%	-25.9%
애니메이션	84,059	77,624	81,012	88,623	331,318	88,921	93,685	182,606	5.4%	20.7%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	192,585	406,263	-9.9%	10.0%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	3,361,156	14.3%	19.8%
캐릭터	688,664	700,784	848,435	891,252	3,129,135	893,657	956,527	1,850,184	7.0%	36.5%
지식정보	239,525	304,373	293,225	339,321	1,176,444	395,696	426,714	822,410	7.8%	40.2%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	696,978	1,329,549	10.2%	29.5%
합계	8,108,865	8,375,968	8,544,177	8,788,800	33,817,810	9,255,629	9,771,776	19,027,405	5.6%	16.7%

산업명	도매업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출 판	735,496	703,134	711,366	739,325	2,889,321	731,962	721,583	1,453,545	-1.4%	2.6%
만 화	19,171	18,369	18,225	19,358	75,123	17,960	16,856	34,816	-6.1%	-8.2%
음 악	16,196	16,455	16,332	17,116	66,099	17,432	17,127	34,559	-1.7%	4.1%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	163,265	129,975	123,697	114,533	531,470	111,178	102,669	213,847	-7.7%	-21.0%
애니메이션	3,016	2,971	2,966	3,029	11,982	3,001	3,022	6,023	0.7%	1.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	255,277	261,302	262,118	297,553	1,076,250	303,731	337,625	641,356	11.2%	29.2%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,192,421	1,132,206	1,134,704	1,190,914	4,650,245	1,185,264	1,198,882	2,384,146	1.1%	5.9%

산업명	소매업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출 판	1,221,442	1,205,930	1,213,685	1,246,321	4,887,378	1,245,217	1,159,568	2,404,785	-6.9%	-3.8%
만 화	51,812	49,920	50,368	54,692	206,792	53,453	49,367	102,820	-7.6%	-1.1%
음 악	22,536	22,563	22,137	22,427	89,663	22,798	23,652	46,450	3.7%	4.8%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	10,821	8,281	7,968	7,593	34,663	7,145	6,947	14,092	-2.8%	-16.1%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	353,621	362,745	426,385	431,253	1,574,004	433,765	505,273	939,038	16.5%	39.3%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,660,232	1,649,439	1,720,543	1,762,286	6,792,500	1,762,378	1,744,807	3,507,185	-1.0%	5.8%

산업명	오프라인 서비스업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출 판	11,863	11,012	11,038	10,897	44,810	11,072	11,398	22,470	2.9%	3.5%
만 화	17,215	15,942	16,831	17,032	67,020	17,215	17,871	35,086	3.8%	12.1%
음 악	315,184	319,740	321,176	362,597	1,318,697	376,425	373,246	749,671	-0.8%	16.7%
게 임	461,708	453,674	455,561	466,010	1,836,953	515,633	492,588	1,008,221	-4.5%	8.6%
영 화	321,801	253,032	378,747	366,458	1,320,038	382,621	405,217	787,838	5.9%	60.1%
애니메이션	15,409	28,300	58,847	42,521	145,077	37,965	48,592	86,557	28.0%	71.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,143,180	1,081,700	1,242,200	1,265,515	4,732,595	1,340,931	1,348,912	2,689,843	0.6%	24.7%

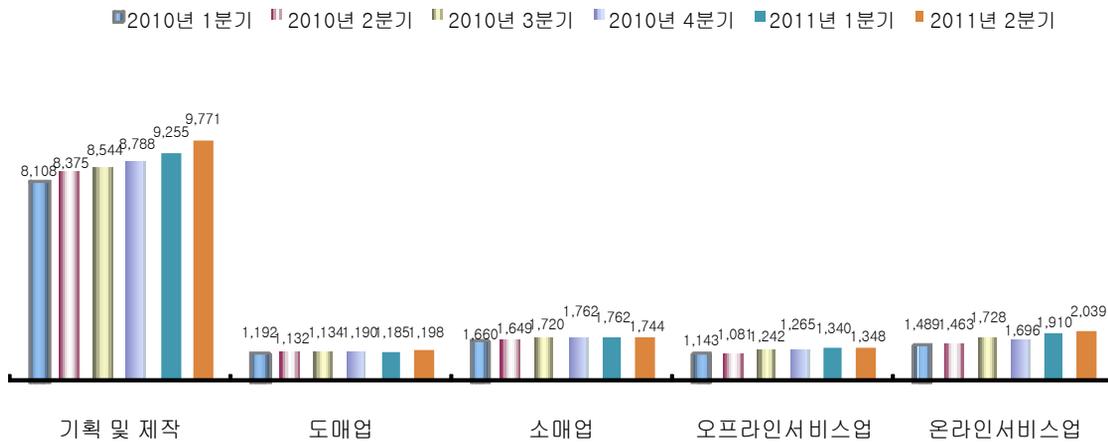
산업명	온라인 서비스업									
	2010년				2010년 합계	2011년			전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기		
출 판	13,357	13,850	14,362	14,697	56,266	21,378	26,483	47,861	23.9%	91.2%
만 화	9,125	9,091	9,139	9,268	36,623	9,632	9,851	19,483	2.3%	8.4%
음 악	97,953	110,063	132,698	136,553	477,267	141,527	187,656	329,183	32.6%	70.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	1,368,840	1,330,503	1,572,157	1,535,687	5,807,187	1,737,989	1,815,579	3,553,568	4.5%	36.5%
콘텐츠 솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,489,275	1,463,507	1,728,356	1,696,205	6,377,343	1,910,526	2,039,569	3,950,095	6.8%	39.4%

산업명	합계									전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	2010년				2010년 합계	2011년					
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	상반기			
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	4,920,710	10,032,876	-3.7%	-0.3%	
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	176,577	360,268	-3.9%	4.9%	
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	988,412	1,868,987	12.2%	35.0%	
게임	1,866,259	1,782,340	1,851,726	1,930,793	7,431,118	2,158,654	2,325,115	4,483,769	7.7%	30.5%	
영화	861,452	808,661	863,632	801,275	3,335,080	809,875	824,189	1,634,064	1.8%	1.9%	
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	145,299	275,186	11.9%	33.4%	
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	192,585	406,263	-9.9%	10.0%	
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	3,361,156	14.3%	19.8%	
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	1,799,425	3,430,578	10.3%	35.8%	
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	2,242,293	4,375,978	5.1%	37.2%	
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	696,978	1,329,549	10.2%	29.5%	
합계	13,593,973	13,702,820	14,369,980	14,703,720	56,370,493	15,454,728	16,103,946	31,558,674	4.2%	17.5%	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

〈그림 II-4〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



- '11년 2분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 29만 689명으로 전분기대비 약 1.1%로 증가, 오프라인 서비스업이 14만 4,182명으로 전분기 대비 약 0.5%로 감소, 소매업이 3만 3,364명으로 전분기대비 약 0.2%로 감소, 도매업이 1만 6,395명으로 전분기대비 약 0.3%로 감소, 온라인 서비스업이 4만 942명으로 전분기대비 약 1.8%로 증가한 것으로 추정됨
- 출판산업은 기획 및 제작이 16만 8,652명으로 전분기대비 0.8% 증가, 소매업이 2만 3,571명으로 전분기대비 약 0.9%로 감소, 도매업이 9,711명으로

전분기대비 약 0.5%로 감소한 것으로 나타남

- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,132명으로 전분기대비 1.9% 감소, 소매업이 2,867명으로 전분기대비 약 0.9%로 감소, 기획 및 제작이 2,758명으로 전분기대비 약 1.7%로 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 7,967명으로 전분기대비 약 4.3%로 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 4만 9,283명으로 전분기대비 약 0.6% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,711명으로 전분기대비 약 0.2%로 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,352명으로 전분기대비 약 2.2%로 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,623명으로 전분기대비 약 0.3%로 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 5,245명으로 전분기대비 약 2.3%로 증가한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,117명으로 전분기대비 약 0.6%로 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 1,328명으로 전분기대비 약 5.0%로 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,653명으로 전분기대비 약 2.8% 증가한 것으로 추정됨

〈표 II-6〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)							
	2010년				2011년		전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출판	168,502	167,633	167,589	167,532	167,373	168,652	0.8%	0.6%
만화	2,695	2,855	2,847	2,816	2,805	2,758	-1.7%	-3.4%
음악	7,359	7,461	7,485	7,523	7,638	7,967	4.3%	6.8%
게임	46,341	48,092	48,379	48,585	48,967	49,283	0.6%	2.5%
영화	3,551	3,689	3,765	3,658	3,702	3,711	0.2%	0.6%
애니메이션	3,935	4,059	4,167	4,193	4,260	4,352	2.2%	7.2%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	4,623	-0.3%	-2.2%
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	2.3%	3.6%
캐릭터	12,543	12,526	12,638	13,005	13,036	13,117	0.6%	4.7%
지식정보	10,185	10,517	10,482	10,598	10,793	11,328	5.0%	7.7%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	19,653	2.8%	6.6%
합계	283,027	285,050	285,596	286,401	287,463	290,689	1.1%	2.0%

산업명	도매업 종사자수(명)							
	2010년				2011년		전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출 판	10,125	10,053	10,128	9,867	9,762	9,711	-0.5%	-3.4%
만 화	745	712	733	726	708	692	-2.3%	-2.8%
음 악	341	352	353	349	341	339	-0.6%	-3.7%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	1,693	1,656	1,659	1,638	1,579	1,562	-1.1%	-5.7%
애니메이션	71	69	69	69	69	69	0.0%	0.0%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	3,765	3,886	3,893	3,967	3,982	4,022	1.0%	3.5%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	16,740	16,728	16,835	16,616	16,441	16,395	-0.3%	-2.0%

산업명	소매업 종사자수(명)							
	2010년				2011년		전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출 판	24,796	24,697	24,732	24,351	23,793	23,571	-0.9%	-4.6%
만 화	2,985	2,961	2,971	2,966	2,894	2,867	-0.9%	-3.2%
음 악	453	457	462	459	441	432	-2.0%	-5.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	186	172	172	171	169	166	-1.8%	-3.5%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	5,689	5,896	5,936	6,108	6,119	6,328	3.4%	7.3%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	34,109	34,183	34,273	34,055	33,416	33,364	-0.2%	-2.4%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)							
	2010년				2011년		전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출 판	2,231	2,287	2,291	2,286	2,255	2,241	-0.6%	-2.0%
만 화	4,306	4,253	4,251	4,249	4,211	4,132	-1.9%	-2.8%
음 악	67,306	67,631	67,616	67,632	68,102	67,763	-0.5%	0.2%
게 임	45,934	46,050	46,451	46,388	46,412	46,325	-0.2%	0.6%
영 화	23,985	23,695	23,712	23,651	23,873	23,721	-0.6%	0.1%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	143,762	143,916	144,321	144,206	144,853	144,182	-0.5%	0.2%

산업명	온라인 서비스업						전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	2010년				2011년			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출판	345	368	372	396	438	482	10.0%	31.0%
만화	305	303	304	311	317	311	-1.9%	2.6%
음악	1,568	1,701	1,712	1,793	1,931	2,027	5.0%	19.2%
게임	-	-	-	-	-	-	-	-
영화	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	37,212	37,369	37,431	37,028	37,538	38,122	1.6%	2.0%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	39,430	39,741	39,819	39,528	40,224	40,942	1.8%	3.0%

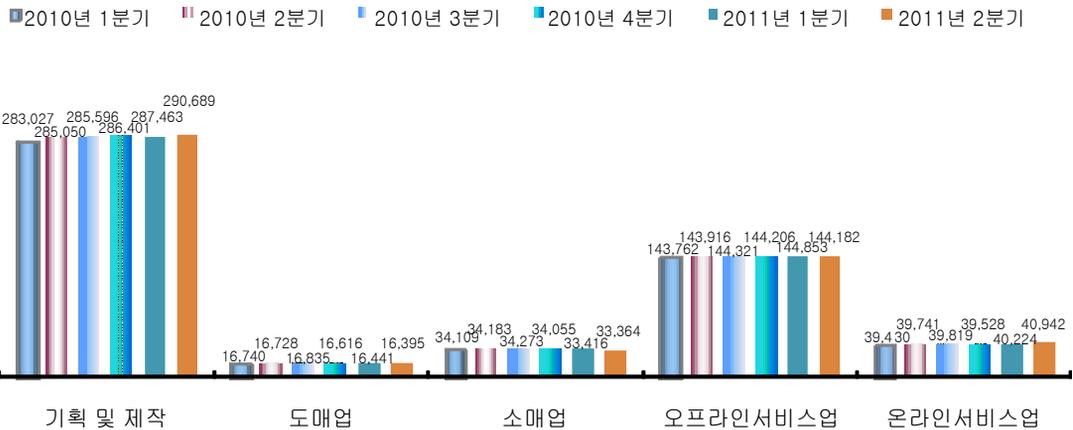
산업명	합계						전분기대비 증감률(%)	전년동기대비 증감률(%)
	2010년				2011년			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	204,657	0.5%	-0.2%
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	10,760	-1.6%	-2.9%
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	78,528	0.1%	1.2%
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	0.2%	1.6%
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	-0.6%	-0.2%
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	4,421	2.1%	7.1%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	4,623	-0.3%	-2.2%
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245	2.3%	3.6%
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	23,467	1.4%	5.2%
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	49,450	2.3%	3.3%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	19,653	2.8%	6.6%
합계	517,068	519,618	520,844	520,806	522,397	525,572	0.6%	1.1%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

〈그림 II-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 가치사슬별 중사자수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '11년 2분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 21.3%를 차지하며, '11년 1분기 비중 20.2%로 보다 약 1.1%p로 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(45.6%), 지식정보(36.9%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.8%), 방송영상독립제작사(9.4%), 애니메이션(9.7%)

〈표 II-7〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 매출액(백만원)							
	2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	4,920,710	
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	176,577	
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	988,412	
게임	1,866,280	1,783,094	1,851,600	1,930,144	7,431,118	2,158,654	2,325,115	
영화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	145,299	
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	192,585	
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	1,792,363	
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	1,799,425	
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	2,242,293	
콘텐츠 솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	696,978	
합계	13,593,994	13,703,574	14,369,854	14,703,071	56,370,493	15,454,728	16,103,946	

산업명	상장사 매출액(백만원)					콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)									
	2010년				2010년 합계	2011년		2010년				2010년 합계	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	
출판	580,900	542,540	540,060	587,700	2,251,200	583,760	546,240	11.4%	11.0%	10.7%	11.5%	11.2%	11.4%	11.1%	
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
음악	139,870	147,800	145,590	159,390	592,650	127,480	150,680	21.2%	20.2%	18.5%	18.7%	19.6%	14.5%	15.2%	
게임	771,980	757,080	765,270	786,820	3,081,150	965,800	1,060,700	41.4%	42.5%	41.3%	40.8%	41.5%	44.7%	45.6%	
영화	188,760	142,570	192,920	141,690	665,940	176,850	215,830	21.9%	17.6%	22.3%	17.7%	20.0%	21.8%	26.2%	
애니메이션	14,460	12,190	15,990	12,920	55,560	10,960	14,070	14.1%	11.2%	11.2%	9.6%	11.4%	8.4%	9.7%	
방송영상 독립제작사	13,240	12,420	16,070	12,680	54,410	17,410	18,170	7.9%	7.1%	9.3%	6.5%	7.6%	8.1%	9.4%	
광고	196,880	258,330	241,120	299,470	995,800	386,470	543,730	15.4%	17.3%	17.6%	21.3%	18.0%	24.6%	30.3%	
캐릭터	37,240	38,920	40,420	56,640	173,220	56,230	50,340	2.9%	2.9%	2.6%	3.5%	3.0%	3.4%	2.8%	
지식정보	587,310	606,370	627,630	632,810	2,376,870	800,820	827,800	36.5%	37.1%	33.6%	33.7%	34.0%	37.5%	36.9%	
콘텐츠 솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합계	2,530,640	2,518,220	2,585,070	2,690,120	10,246,800	3,125,780	3,427,560	18.6%	18.4%	18.0%	18.3%	18.2%	20.2%	21.3%	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '11년 2분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 19.9%를 차지하며, '11년 1분기 비중 20.3% 보다 약 0.4%로 감소
- 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 영화(54.5%), 게임(28.7%), 음악(25.6%), 캐릭터(20.4%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(1.4%), 애니메이션(3.7%)

〈표 II-8〉 '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액(백만원)							
	2010년				2010년	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	112,705	
만화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	4,765	
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	42,225	
게임	438,372	453,863	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	36,837	
방송영상독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	10,887	
광고	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	93,557	
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	113,768	
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	43,255	
합계	776,733	812,903	809,253	860,103	3,258,992	949,978	1,072,584	

산업명	상장사 수출액(백만원)					콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)								
	2010년				2010년	2011년				2010년	2011년			
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기		
출판	1,120	1,140	710	1,570	4,540	770	1,560	1.2%	1.1%	1.4%	3.0%	1.5%	1.7%	1.4%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	15,390	15,140	11,490	3,250	45,170	5,680	10,800	72.8%	64.2%	56.4%	11.4%	48.3%	18.2%	25.6%
게임	128,350	136,530	139,710	156,560	561,150	165,490	174,180	29.3%	30.1%	30.0%	31.4%	30.2%	28.2%	28.7%
영화	4,920	2,070	2,240	2,350	11,580	1,350	4,740	93.9%	52.2%	54.3%	51.5%	64.7%	29.1%	54.5%
애니메이션	90	70	30	190	640	470	1,370	0.4%	0.3%	0.1%	0.6%	0.6%	1.4%	3.7%
방송영상 독립제작사	1,100	1,610	300	2,720	5,730	1,690	1,960	48.7%	30.4%	2.6%	23.3%	18.7%	16.3%	18.0%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	12,110	17,940	21,030	18,650	69,730	17,560	19,060	18.3%	26.2%	27.5%	23.4%	24.0%	21.3%	20.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	163,080	174,500	175,510	185,290	698,540	193,010	213,670	21.0%	21.5%	21.7%	21.5%	21.4%	20.3%	19.9%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '11년 2분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.7%를 차지하며, '11년 1분기 비중 5.6%보다 약 0.1%로 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(26.6%), 지식정보(15.2%), 게임(11.2%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(1.3%), 캐릭터(1.9%), 애니메이션(2.8%)

(표 II-9) '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)					
	2010년				2011년	
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	204,657
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	10,760
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	78,528
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	4,421
방송영상독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	4,623
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	5,245
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	23,467
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	49,450
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	19,653
합계	517,068	519,618	520,844	520,806	522,397	525,572

산업명	상장사 종사자수 (명)						콘텐츠산업전체 대비상장사 비중(%)					
	2010년				2011년		2010년				2011년	
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기
출판	6,604	6,543	6,692	6,679	7,041	7,181	3.2%	3.2%	3.3%	3.3%	3.5%	3.5%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	954	1,034	1,113	1,146	976	1,005	1.2%	1.3%	1.4%	1.5%	1.2%	1.3%
게임	9,814	9,875	10,031	10,517	10,654	10,723	10.6%	10.5%	10.6%	11.1%	11.2%	11.2%
영화	1,121	1,099	1,179	1,211	1,344	1,350	3.8%	3.8%	4.0%	4.2%	4.6%	4.6%
애니메이션	86	106	106	110	133	123	2.1%	2.6%	2.5%	2.6%	3.1%	2.8%
방송영상독립제작사	70	76	67	67	70	69	1.5%	1.6%	1.4%	1.4%	1.5%	1.5%
광고	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	1,397	24.9%	24.6%	24.9%	25.4%	25.9%	26.6%
캐릭터	456	459	479	485	458	446	2.1%	2.1%	2.1%	2.1%	2.0%	1.9%
지식정보	6,790	6,673	6,889	7,092	7,299	7,501	14.3%	13.9%	14.4%	14.9%	15.1%	15.2%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	27,131	27,109	27,808	28,574	29,300	29,795	5.2%	5.2%	5.3%	5.5%	5.6%	5.7%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '11년 2분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 30.6백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 115.0백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 8.3백만원 증가함
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 높아진 것으로 나타났으나, 출판, 만화, 방송영상독립제작사는 감소한 산업으로 나타남
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 높아진 산업은 광고산업임
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야 광고(389.2백만원), 방송영상독립제작사(263.3백만원), 영화(159.9백만원), 음악(149.9백만원), 캐릭터(112.9백만원)

- '11년 2분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.0백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 7.2백만원으로 약 3.6배 더 높게 나타남
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 0.6백만원 증가하였음
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(42.7백만원)가 가장 높으며, 다음으로 방송영상독립제작사(28.4백만원), 게임(16.2백만원) 순으로 나타남

〈표 II-10〉 10년 1~4분기, 11년 1~2분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)														
	콘텐츠산업전체										상장사				
	2010년				2010년	2011년		2010년				2010년	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	
출 판	24.6	24.1	24.5	25.0	98.6	25.1	24.0	88.0	82.9	80.7	88.0	337.1	82.9	76.1	
만 화	16.0	15.2	16.1	16.9	64.1	16.8	16.4	-	-	-	-	-	-	-	
음 악	8.6	9.4	10.1	10.9	39.0	11.2	12.6	146.6	142.9	130.8	139.1	517.1	130.6	149.9	
게 임	20.2	18.9	19.5	20.3	78.2	22.6	24.3	78.7	76.7	76.3	74.8	293.0	90.7	98.9	
영 화	29.3	27.7	29.5	27.5	114.5	27.6	28.3	168.4	129.7	163.6	117.0	549.9	131.6	159.9	
애니메이션	25.6	26.4	33.7	31.5	114.6	30.0	32.9	168.1	115.0	150.8	117.5	505.1	82.4	114.4	
방송영상 독립제작사	36.3	37.0	37.0	42.4	154.0	46.1	41.7	189.1	163.4	239.9	189.3	812.1	248.7	263.3	
광 고	257.0	295.6	272.0	281.9	1112.1	306.1	341.7	159.3	207.7	192.6	236.4	786.0	291.7	389.2	
캐릭터	59.0	59.4	68.4	70.2	250.4	70.5	76.7	81.7	84.8	84.4	116.8	357.2	122.8	112.9	
지식정보	33.9	34.1	38.9	39.4	146.6	44.1	45.3	86.5	90.9	91.1	89.2	335.1	109.7	110.4	
콘텐츠솔루션	27.5	29.2	31.1	31.1	116.9	33.1	35.5	-	-	-	-	-	-	-	
합계	26.3	26.4	27.6	28.2	108.2	29.6	30.6	93.3	92.9	93.0	94.1	358.6	106.7	115.0	

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원)														
	콘텐츠산업전체										상장사				
	2010년				2010년	2011년		2010년				2010년	2011년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	
출 판	0.4	0.5	0.3	0.3	1.5	0.2	0.6	0.2	0.2	0.1	0.2	0.7	0.1	0.2	
만 화	-	-	0.3	0.5	0.8	0.4	0.4	-	-	-	-	-	-	-	
음 악	0.3	0.3	0.3	0.4	1.2	0.4	0.5	16.1	14.6	10.3	2.8	39.4	5.8	10.7	
게 임	4.8	4.8	4.9	5.3	19.6	6.1	6.3	13.1	13.8	13.9	14.9	53.4	15.5	16.2	
영 화	0.2	0.1	0.1	0.2	0.6	0.2	0.3	4.4	1.9	1.9	1.9	9.6	1.0	3.5	
애니메이션	5.3	6.0	6.8	7.6	25.1	7.4	8.3	1.0	0.7	0.3	1.7	5.8	3.5	11.1	
방송영상 독립제작사	0.5	1.1	2.4	2.5	6.6	2.2	2.4	15.7	21.2	4.5	40.6	85.5	24.1	28.4	
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
캐릭터	3.0	3.1	3.4	3.5	12.6	3.5	4.0	26.6	39.1	43.9	38.5	143.8	38.3	42.7	
지식정보	2.0	2.0	2.3	2.3	8.6	2.3	2.3	-	-	-	-	-	-	-	
콘텐츠솔루션	2.0	1.8	1.9	1.9	7.5	2.0	2.2	-	-	-	-	-	-	-	
합계	1.5	1.6	1.6	1.7	6.3	1.8	2.0	6.0	6.4	6.3	6.5	24.4	6.6	7.2	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

Ⅲ. 2011년 2분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2011년 6월 29일 임시국회에서 청소년이 게임 사이트에 가입하기 위해선 부모의 동의를 거쳐야하며 본인인증 절차를 밟아야하는 게임산업진흥에 관한 법률 일부 개정안이 가결됨
 - 이에 따라 만 18세 미만 청소년은 게임 사이트에 가입하기 위해 반드시 부모 등 법정대리인의 동의를 얻어야하며 휴대폰, 신용카드, 공인인증서 등을 통한 본인인증 절차를 거쳐야 함
 - 해당 개정안은 셋다운제와 달리 모바일게임도 포함되어있어 향후 스마트폰 등 오픈마켓 부문에도 영향을 미칠 가능성도 있음. 구체적인 시행방법 등은 향후 대통령령에서 규정하게 될 예정임
 - 지난 2011년 4월 20일 국회에서 셋다운제가 통과되었음. 이에 따라 16세 미만 청소년은 밤 12시부터 오전 6시까지 PC온라인게임을 이용할 수 없으나 또한 모바일게임에 대해선 셋다운제 적용을 2년 동안 유예하기로 함
- 2011년 6월 22일 <서든어택>의 기존 퍼블리셔인 넷마블과 게임하이를 인수한 넥슨 사이 협상이 마무리되었으며 향후 중국 서비스 재개를 앞두고 있음
 - FPS 게임 중 국내 최대 동접자를 기록하고 있는 <서든어택>의 개발사 게임하이가 넥슨에 인수된 뒤 기존 퍼블리셔인 넷마블과 넥슨 사이 퍼블리싱 계약 갱신을 둘러싼 논의가 진행되었으며 지난 6월 22일 협상이 타결됨
 - 협상 결과 2011년 7월 11일부터 2013년 7월 10일까지 넷마블과 넥슨이 공

동 퍼블리싱하기로 합의를 함. 향후 넥슨으로 이전을 원하는 사용자는 게임 정보를 넷마블에서 넥슨으로 옮길 수 있음

- 국내 개발사인 스마일 게이트의 FPS 게임 <크로스 파이어>가 중국 시장 동점 300만 명 이상을 기록하는 등 국산 FPS게임의 약진이 두드러지는 가운데 <서든어택> 또한 지난해 4월 중국 “산다게임즈”와 퍼블리싱 계약을 체결했으며 올해 6월말 중국 정부의 서비스 허가를 얻었으며 현지화 작업을 마치고 오는 8월 공개시범 테스트를 실시할 예정임
- 약 1년에 걸친 치밀한 현지화와 국내 시장에서 검증된 경쟁력을 바탕으로 중국 2위의 퍼블리셔인 “산다게임즈”의 지원을 받고 있어 향후 중국 시장에서 긍정적인 성과를 거둘 것으로 기대되고 있으며 국내 FPS개발에 대한 국내외 투자도 확대되는 경향을 보임
- 스마일게이트의 <크로스파이어>가 2010년도에 중국시장에서 매출 약 1조원을 달성한 것으로 알려진 가운데 <서든어택>, <스페셜포스2>, <배터리> 등 품질과 경쟁력을 갖춘 국내 FPS게임의 중국 진출이 확대되고 있음
- 2011년 7월 6일부터 스마트폰과 스마트패드, 일반 휴대전화 등 오픈마켓을 통해 공급되는 게임들을 게임등급위원회의 사전등급심사 대상에서 제외함
 - 국내 모바일 게임시장은 사전 심의제도로 인해 앱스토어 등을 통해 자유롭게 판매가 가능한 외국 시장과 달리 국내외 게임업체의 접근이 제한되고 있었음. 지난 4월 5일 공포된 “게임산업진흥에 관한 법률”이 시행되면서 글로벌 오픈마켓의 게임 카테고리가 개설될 가능성이 높아졌고, 이에 따라 글로벌 모바일게임시장에서 꾸준한 성장세를 보이고 있는 국내 게임업체들의 국내 시장에 대한 접근성이 높아짐
 - 2011년 5월 한 달 동안 국내 게임개발사 엔필이 제작한 퍼즐 게임 <버즐>이 아시아지역 아이폰 게임부문에서 1위를 차지하고 총 2백만 다운로드를 넘어섰으며 최근 넥슨의 <카트라이더 러시> 또한 총 2백만 다운로드를 돌파하고 게임빌의 <에어 팽귄>이 1백만 달러 이상의 매출을 올렸으며 컴투스의 <슬라이스 잇>은 국내 최초로 1천만 다운로드를 돌파했고 컴투스의 <퀸스크

라운> 등이 6월 한 달 동안 일본시장 1위를 차지하는 등 국내 게임업체의 성장세가 두드러지고 있음

- 이번 개정안 시행으로 경쟁력 있는 국내 게임업체의 국내 모바일게임시장 진출이 더욱 용이해지고 향후 매출, 이익 등 실적 개선에 도움이 될 것으로 전망되며 스마트게임 시장의 경우 외국 계정을 이용한 게임 다운로드가 줄어드는 등 소비자 편의가 증진되어 국내수요 또한 촉진될 전망임
 - 7월 말 현재 삼성의 “앱스”와 LG유플러스의 “OZ스토어”가 오픈마켓 게임물 자율심의를 도입했으며 KT 등 국내 이통사도 오픈마켓 자율심의를 준비하고 있음
 - 7월 말 현재 국내 애플 앱스토어와 안드로이드 앱스토어의 “게임” 카테고리가 폐쇄되어 있는 상태임. 애플과 구글 양사는 지난 6월 27일 개최된 “오픈마켓 게임물 제공 중개사업자 신청 안내 설명회”에 참가했음. 오픈마켓 개설과 관련해 애플과 구글 한국지사는 미국 본사와 협의를 거칠 필요가 있기 때문에 최종적으로 확정되기까지 시간이 더 걸릴 것으로 전망됨
 - 게임등급위원회는 향후 오픈마켓 게임 가운데 등급분류 문제가 있을 경우 해당 사업자에 대해 시정요청, 직권재분류 등 후속 조치를 취할 계획임. 또한 문화관광부는 사행성 게임에 대한 시정을 명할 수 있으며 위반자에 대해선 1년 이하 징역 또는 1천만원 이하 벌금을 부과할 수 있는 등 법적 안전판이 마련됨
- 2011년 5월 17일 블리자드엔터테인먼트와 온게임넷, MBC플러스미디어, 한국e스포츠협회가 <스타크래프트 : 브루드워>에 기반한 국내 e스포츠 대회 개최 및 방송에 대한 라이선스 계약을 체결했다고 발표함
- 이번 계약 체결로 지난해부터 <스타크래프트>와 <스타크래프트2>를 둘러싸고 지속된 블리자드와 국내 게임방송사, 한국e스포츠협회 사이에 지속된 법정분쟁이 마무리됨. 이에 따라 하반기 들어 <스타크래프트>와 <스타크래프트2> 리그가 정상화될 것으로 전망됨

- 한국e스포츠협회에 따르면 프로리그 운영에 따른 수익이 적어 채산성 확보 등에 어려움이 있음. 이번 협상 타결로 고액의 라이선스 비용을 요구했던 블리자드의 입장이 철회되었음에도 불구하고 향후 한국e스포츠의 수익성 제고 등 개선이 쉽지는 않을 것으로 전망됨
- 4세대 통신망 LTE(Long Term Evolution)가 본격적으로 도입되면서 향후 스마트폰, 스마트패드 게임시장에서 MMORPG, 웹게임 등 PC온라인 게임시장에 국한되던 장르가 발전할 것으로 전망됨
 - LTE는 초고속 데이터 서비스가 가능해 스마트폰, 스마트패드 등 무선 인터넷을 이용하는 모바일기기에서도 방대한 정보량을 처리할 수 있는 환경을 조성함
 - 기존 무선 통신망에선 MMORPG, 웹게임 등 신속한 인터넷 정보전송이 필요한 장르의 이용에 한계가 많았으나 LTE 하에선 웹게임, MMORPG 등 장르 확대가 기대되고 있음. 올해 하반기부터 LTE를 활용해 PC와 모바일(스마트폰, 스마트패드 등)에서 동시에 이용 가능한 크로스플랫폼 게임이 점차 출시될 전망임
 - 미국 등 해외 시장에서도 점차 LTE가 도입되고 있어 향후 MMORPG, 웹게임 등에서 경쟁력을 갖춘 국내 게임업체의 해외진출에도 긍정적으로 작용할 것으로 전망됨. 예를 들어 미국 주요 통신사인 AT&T와 버라이즌 등이 주요 도시를 중심으로 LTE 서비스를 빠르게 확대해나갈 계획을 밝힘
- 2011년 6월 미국에서 개최된 “E32011”에 “넥슨”과 “블루홀스튜디오”가 단독 부스를 설치하고 <마비노기 영웅전>, <테라> 등을 선보임
 - 넥슨은 북미지역에서 <메이플스토리>로 동시접속자 13만 명 이상을 기록하는 등 북미시장에서 꾸준한 성과를 내고 있음. 2010년 북미 지역 매출이 639억원에 이르렀으며 이번 E3에선 <마비노기 영웅전>과 <드래곤 네스트> 등을 출품함
 - 블루홀스튜디오는 대작 MMORPG인 <테라>를 출품함. 지난 3월 21일 블루

홀스튜디오의 북미법인 앤매스 엔터테인먼트가 아타리와 패키지 유통계약을 체결했으며 <테라>의 현지화 작업을 위해 “던전앤드래곤” 작가 데이비드 누난(David Noonan)을 포함한 게임 시나리오 작가 10여명과 계약하는 등 품질 향상과 현지화에 노력하고 있음

- 또한 2011년 6월 14일 세계적인 게임전문잡지 가운데 하나인 “게임인포머”가 <테라>를 이번 E3 “최고의 PC게임”(Best of PC)과 “최고의 MMO”(Best MMO)로 선정함

□ 해외동향

- 2011년 6월 10일 세계 최대의 게임전시회인 “E3 2011”이 폐막함. 참가업체는 총 200개이며 관람객은 4만 6천 800명을 기록함
 - 소니는 신제품 휴대용 게임기 “PS 비타”를 공개함. 닌텐도는 위(Wii)인 “위 U”를 공개했음. “PS 비타”는 고성능에 250달러의 저렴한 가격으로 경쟁력을 갖추고 있으나 다양한 게임 콘텐츠를 보유한 스마트기기 보급이 급팽창하는 여건 하에서 게임전용 휴대용 콘솔시장의 부진을 벗어날 수 있을지 불투명한 상황임
 - 닌텐도는 위(Wii)의 뒤를 잇는 차세대 가정용콘솔 “위 U”를 공개함. 과거 닌텐도는 가정용콘솔시장을 주도했으나 다양한 소프트웨어와 신개념 유저 인터페이스인 “키넥트”를 내세운 마이크로소프트, 대용량매체인 블루레이를 강점으로 내세운 소니와 경쟁에 밀려 지난해부터 매출과 이익이 감소하고 있음. 지난 5월까지 북미 시장에서 마이크로소프트의 XBOX360이 11개월에 걸쳐 닌텐도 위와 소니 PS3를 제치고 최다 판매량을 기록함
 - “위 U”는 컨트롤러에 6.2인치 터치스크린화면을 탑재해 이를 이용한 새로운 방식의 게임이 가능하며 그래픽 등 성능을 향상시켰음. 2012년 출시 예정으로 향후 새로운 기능이 추가되는 등 개선이 이루어질 가능성이 있음
- 2011년 5월 9일 액티비전블리자드(Activision Blizzard)는 중국 시장을 목표

로 자사의 대표적 프랜차이즈인 <콜 오브 듀티>의 온라인 FPS 게임을 중국 현지에서 개발하고 있다고 밝힘

- 액티비전 블리자드의 대표적인 FPS 게임 프랜차이즈인 <콜 오브 듀티> 시리즈는 세계 FPS 게임 시장을 주도하고 있으며 <콜 오브 듀티 : 모던워페어>, <콜 오브 듀티 : 월드 앳 워>, <콜 오브 듀티 : 모던워페어2>, <콜 오브 듀티 : 블랙 오프스> 등 총 4편의 시리즈를 각각 글로벌 1천만장 이상의 판매량을 연이어 달성한 대작임
 - 90년대 후반 세계 FPS 시장을 주도했던 밸브의 <카운터 스트라이크> 이래로 중국 시장에서 FPS 장르의 인기는 MMORPG 장르에 크게 뒤지지 않으며 최근 <크로스파이어>의 성공에서 확인할 수 있듯이 온라인 FPS의 시장성과 수익성이 높음
 - <콜 오브 듀티> 시리즈는 지금까지 콘솔과 PC용 패키지 게임으로만 출시되었고 중국 등 신흥시장에서 콘솔 등 패키지 시장의 성장이 미흡해 신흥시장에서의 판매는 미미한 수준이었음
 - 액티비전블리자드가 대표적인 프랜차이즈 가운데 하나인 <콜 오브 듀티> 시리즈를 온라인게임화한다는 것은 그만큼 중국 등 신흥시장은 물론 온라인게임 시장의 성장과 미래를 긍정적으로 평가한다는 것을 의미함
 - 중국 FPS게임 시장에서 좋은 성과를 거두고 있는 국내 개발사에겐 높은 국제경쟁력을 지닌 해외 게임개발사의 진입이 점차 늘어남에 따라 더욱 높은 경쟁압력에 직면할 것으로 전망됨
- 2011년 2월 닌텐도는 닌텐도 DS의 최신 기종인 3DS를 일본에서 출시했고 일본시장에서 상반기 동안 1백만대 이상을 판매한 것으로 알려짐
- 2011년 2월 26일 닌텐도는 3DS를 일본에서 출시함. 발매 첫 날 준비된 40만대가 모두 판매됨. 또한 3DS를 유럽과 북미에 각각 3월 25일과 27일에 정식 발매함. 특별한 안경 없이 3D 입체영상을 통한 게임을 즐길 수 있다는 점이 장점임

- 당초 닌텐도는 상반기 중으로 일본 내에서 150만대, 전 세계 400만대 판매를 전망했으나 상반기 일본 판매도 기대보다 부진했으며 북미 시장에서도 3월 말 발매 이후 5월까지 약 70만대를 판매한 것으로 나타남. 북미 시장이 세계 제 1위의 콘솔시장임을 감안한다면 상반기 글로벌 판매량도 당초 예상만큼 달성하기 어려울 것으로 추정됨
 - 북미 지역에선 높은 가격(249달러)과 함께 스마트기기에 의한 휴대용 콘솔 시장 잠식에 의해 부정적 영향을 받은 것으로 추정되며 일본 대지진 여파 등으로 일본 내 판매량이 기대보다 저조함
 - 지난 8월 닌텐도는 3DS의 가격을 인하해 일본 내 판매량이 단기적으로 증가하고 있으나 중장기적으로 북미 등 주요 콘솔시장에서 지속적으로 판매량이 늘어날지 여부는 불투명한 상황임
- Shanda, 完美世界 등 중국 게임개발사들은 자체역량 확보 등을 위해 해외시장 개발 및 진출을 적극적으로 추진하고 있음
- Shanda의 '11년 1분기 경영실적에 따르면 해외 부문 매출액이 1천 20만달러로 전년동기대비 46% 성장했으며 전분기대비 35% 상승했음
 - 完美世界의 '10년 연간 및 '11년 1분기 경영실적에 따르면, '10년 연간 매출액에서 해외비중이 약 25%인 1억달러에 육박하고 있으며 이는 중국내 온라인게임 전체 해외 수출액 중 40%를 차지. 또한 '11년 1분기는 전체 매출액 1억 1천만달러 중 약 30%인 3,000만달러가 해외부분에서 발생
 - 이러한 중국 내 게임개발사들의 해외실적 호조 및 막대한 자금력을 바탕으로 해외 게임개발사(스튜디오)들의 인수에 적극적임. 특히 完美世界는 지난 5월 31일 공시를 통해 Atari 산하 스튜디오인 Cryptic Studios Inc를 3,500만달러에 지분 100%를 인수함
 - Shanda는 한국 게임개발사인 Eyedentity Games를 9,500만달러에 인수했으며 지난 2010년 기업인수에 2억달러를 사용하는 등 잠재력 있는 해외 게임개발사에 대한 관심이 높음. Shanda는 해외시장비중을 현재 5.4% 수준

에서 향후 3년 내에 20% 수준으로 확대 목표

- 향후 상기 중국 게임개발사 뿐 아니라 Tencent 등은 중국 자국 내 내수시장과 막대한 자본력을 바탕으로 해외시장 개발 및 기업인수에 적극적일 것으로 예상되며, 국내 게임개발사는 게임개발 및 해외시장 개척에 보다 선제적일 필요가 있음
- 2011년 4월 19일 해킹으로 인해 PSN 서비스가 중단되었으며 지난 7월 6일 소니 PSN(플레이스테이션 네트워크) 서비스가 복구됨
 - 이번 사건으로 인해 피해당사자인 소니는 PS3 등 자사 게임기 매출 감소, 브랜드 이미지 훼손 등 유무형의 손실을 입었으며 일부 이용자로부터 소송도 발생하고 있는 상황임
 - 이러한 유형의 사건은 콘솔게임 뿐만 아니라 PC온라인 등 네트워크를 활용하는 모든 게임에서도 발생할 수 있는 것으로 향후 국내외적으로 게임 관련 보안에 대한 관심이 증가할 것으로 전망됨

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2011년 8월 17일부터 21일까지 경기도 부천시 한국만화영상진흥원에서 “제14회 부천국제만화축제”가 개최됨
 - 이현세 한국만화영상진흥원 이사장, 조관제 한국만화가협회장, 허영만 화백, 이두호 화백 등 만화계 주요 인사가 참석한 가운데 개막식이 열림
 - 한국만화의 1세대이며 “엄마 찾아 삼만리”로 유명한 베스트셀러 작가인 고 김종래 화백에 대한 특별전이 개최되고 “어린이만화전”, 50년대부터 80년대 까지 만화책을 전시하는 “만화사랑방”, 허영만 화백의 육필원고를 직접 감상할 수 있는 “허영만 화백 원고전” 등 다양한 행사가 있음

- 8월 18일엔 한국만화박물관 1층에서 “n-스크린 만화콘텐츠 유통전략 컨퍼런스”가 열림. 미국 만화유통에 새로운 장을 연 기업 “코믹솔로지”의 CEO 데이비드 스타인버거, 미국 만화산업계 연구기관인 “ICv2”의 대표인 밀턴 그랩, 브라질의 유명 만화가인 비라 단타스, 프랑스 국립이미지센터 디렉터인 카트린느 페레이롤 등 해외 만화계 인사들이 참석
 - 이외에도 “해외기업 초청설명회”, “비즈니스 네트워킹 리셉션” 등 국내외 만화계를 아우르는 심도 깊은 행사가 열림
 - 또한 “세계 어린이 만화가 대회”, “전국학생만화 공모전 본선대회”, “코스프레 최강자 열전”, 디지털 만화를 주제로 한 “SMARTOON” 등 다양한 행사가 개최됨
- 국내 유명 소설가 등을 중심으로 한국 문학의 이스라엘, 일본 등 해외 출판시장 진출 확대 추세를 보이고 있음
- 소설가 신경숙의 경우 ‘엄마를 부탁해’가 최근 이스라엘에서 출간했으며, 지난 7월초 이스라엘 현지에서 베스트셀러 순위 3위에 오르는 등 선전을 보이고 있음
 - 이는 과거 조정란의 ‘혀’가 이스라엘에서 출간된 바가 있었지만, ‘엄마를 부탁해’처럼 한국작가의 책이 베스트셀러가 되고 사인회가 개최되는 것은 상당히 이례적으로 받아들임
 - 젊은 작가들은 일본문학계 진출을 시도하고 있는데, 과거 윤동주, 이상 등 국내 유명작가들의 작품 소개에서 젊은 작가들의 작품 진출이 확대되는 추세를 보이고 있음
 - 이중 한국문학번역원의 ‘저작권수출활성화사업’의 일환으로 한강의 연작소설인 ‘채식주의자’가 일본에서 비교적 높은 반응을 보이고 있음. 이러한 성공에 힘입어 향후 김중혁의 ‘악기들의 도서관’, 하성란의 ‘A’ 등을 출간 예정
 - 현재는 은희경의 ‘아름다움이 나를 멸시한다’, 김연수의 ‘세계의 끝 여자친구’, 김애란의 ‘침이 고인다’, 박민규의 ‘카스테라’ 등이 해외진출을 위한 번

역이 진행 중임

- 스마트폰과 태블릿 PC 등의 보급이 늘어남에 따라 '11년 상반기 국내 전자책 시장이 확대되고 있음
 - 최근 교보문고, 예스24, 인터파크 등 대형서점들을 중심으로 전자책의 판매가 6~7배 증가했으며 교보문고는 상반기 전자책 판매가 100만권을 돌파해 전년대비 7.3%의 성장세를 기록함. 지난 2006년부터 최근까지 교보문고의 전자책 누적 판매는 265만권임
 - 전자책 시장의 선두주자인 미국의 경우 이러한 현상은 심화될 것으로 예상되는 가운데, 미국출판업계는 2011년도에 종이책 판매가 전년대비 11.4% 감소할 것으로 예상함
 - 국내에서도 이러한 현상이 나타나고 있으며 지난 '89년 4조원에 이르던 종이책 시장이 지난 2009년에는 2조 5천억원 규모로 급감하고 있는 상황임
 - 따라서 향후 전자책 시장확대가 확실한 만큼 기존 출판시장 가치사슬 단계에서 역할을 담당하던 인쇄, 제지업계는 단말기, 솔루션 업체들로 대체될 가능성이 높아 출판시장의 시장참여자들의 변화가 예상되고 있는 상황임. 특히 서적유통업의 경우 포털업체, 이동통신사, 단말기업체 등 플랫폼업자들 간의 경쟁이 심화될 것으로 전망됨
- 극장용 애니메이션으로 제작되어 국내 애니메이션 사상 최대 흥행을 기록한 '마당을 나온 암탉'의 원작 동화가 중국, 독일 등지로 수출되는 등 국내 출판의 해외진출이 확대됨
 - 출판사 사계절은 '마당을 나온 암탉'이 지난 7월 중국 수출과 함께 독일에서도 출간될 예정이라고 밝힘. 이미 지난해 9월 중국의 유력 출판사와 출간계약을 맺고 지난 7월에 중국 전역에 책을 유통하고 있는 상황임
 - 2000년 5월 출간된 '마당을 나온 암탉'은 현재까지 국내에서 110만부가 판매된 한국의 대표적인 아동문학작품으로서 지난 2003년 일본에 처음 출간된 이후 현재까지 약 3만부가 판매되는 등 꾸준한 인기를 누리고 있음

- 또한 애니메이션으로 제작되어 흥행에 성공하는 등 완성도 높은 작품에 대한 주요 OSMU 성공사례로 자리매김함
- 2011년 5월 26일 국내 전자책업체인 “한국이퍼브”가 애플이 자사가 개발한 전자책 애플리케이션의 등록을 거부한데 대해 공정거래위원회에 제소함
 - 한국이퍼브는 지난 1월 전자책 앱을 아이패드 앱스토어에 등록하고자 했으나 애플코리아가 승인을 거부함. 애플코리아는 결제방식의 문제를 들어 승인을 거부했다고 밝힘
 - 한국이퍼브 김남철 팀장은 애플의 자사앱 승인거부가 일반 소비자의 선택권에 제약을 주는 등 문제가 있어 공정거래위원회에 제소했다고 밝힘
- 2011년 4월 NHN이 교보문고와 바로북 등 2개 업체와 제휴하고 전자책 콘텐츠 사업을 본격화할 예정이며 한글과컴퓨터는 예스24와 제휴를 맺는 등 국내 전자책 시장이 활성화되고 있음
 - 지난해부터 e북과 스마트패드의 보급이 빠르게 증가하는 등 국내 출판시장이 점차 디지털화되고 있으며 이에 발맞추어 국내 업체의 전자책 서비스가 확대되는 양상을 보이고 있음
 - 북큐브네트웍스의 “북큐브”, 인터파크의 “비스킷”, 아이리버의 “스토리”, 넥스트파피루스의 “페이지원” 등 국내 전자책리더기가 지속적으로 출시되고 관련 콘텐츠 또한 증가하며 국내 소비자 요구에 부응해가고 있는 상황임
 - 교보문고에 따르면 당사의 2011년 1분기 전자책 판매가 전년동기에 비해 6배 이상 증가했다고 밝힘. 북큐브네트웍스는 아이폰과 아이패드, 안드로이드에서 북큐브가 유통하는 전자책을 이용 가능한 앱을 출시함. 이처럼 수요와 공급 모두 꾸준히 성장하는 양상을 보이고 있음
- 형민우 작가의 “프리스트”가 한국 만화 사상 최초로 헐리우드 영화로 제작되어 지난 5월 전 세계에서 개봉함
 - “프리스트”는 국내, 미국, 유럽 등 전 세계 33개국에서 총 100만부 이상이 판매되었으며 1999년 단행본 1권을 시작으로 현재 16권까지 출간된 상태임
 - 형민우 작가는 개봉을 앞두고 열린 기자간담회에서 “하지만 그들에게는 오

히려 만화 속에 내재된 한국적인 드라마 정서와 다양한 장르의 혼합이 독특하고 긍정적인 면으로 받아들여진 것 같다”고 말함

- 원작 “프리스트”는 미국 서부개척시대를 배경으로 기독교적 세계관을 바탕으로 역동적이면서 성인 취향에 맞는 과격하고 잔인한 표현이 중심을 이루고 있음
- 소설 “다빈치코드”, 게임 “어쌔신 크리드” 등도 기독교적 세계관을 바탕으로 전 세계적 히트를 기록한 문화상품으로 유럽과 미국 콘텐츠시장의 한 흐름이라고 볼 수 있음
- “프리스트”의 영화화 과정에서 미국출판사 “도쿄팝”이 중요한 역할을 한 것으로 알려짐

□ 해외동향

- 미국의 2위 서점 운영회사인 보더스 그룹의 회사 매각 실패에 따라 청산절차를 진행하는 등 미국의 오프라인 서점 시장의 규모가 축소되고 있음
 - 미국 전역에 약 6백개 서점을 보유하고 있는 보더스는 지난 2월 16일 채권단과의 채무조정에 실패하고 법원에 파산보호를 신청했다고 밝힘. 보더스의 부채는 약 13억달러에 이르렀음
 - 보더스는 최근 7월 18일 인수 의향이 없어 파산법원에서 19일로 예정된 경매를 취소되었으며 이에 9월 말까지 회사 청산절차를 마무리할 것으로 전망됨
 - 미국 내 출판업계 전문가들은 보더스의 파산이 종이책 수요 감소에 기인한 것으로 판단하고 있으며 결과적으로 향후 오프라인 출판 유통채널의 감소로 종이책 수요 감소가 확대될 것으로 전망함
 - 또한 종이책 출판 유통체계와 유사한 흐름이 향후 종이신문 시장에서도 나타날 것으로 전망되고 있음
- 페이스북이 e북 업체를 인수하고 전자책 시장으로 사업영역을 확대해나가면

서 관련 업계의 관심이 높아짐

- 페이스북은 최근 전자책 업체 ‘푸시 팝 프레스’를 인수했으며, 이를 통해 디지털 콘텐츠의 온라인 소셜 네트워크를 구축할 계획을 발표함. ‘푸시 팝 드레스’는 2011년 초 아이패드 및 아이폰 애플리케이션 ‘아워초이스북’을 출시하면서 업계의 주목을 받은 기업임
 - 페이스북은 이번 인수를 통해 전자책 시장에 진입하는 것은 아니라고 밝히고 있음. 무엇보다 인수한 전자책 업체의 아이디어를 페이스북 홈페이지에 이용함으로써 생산된 콘텐츠를 페이스북 이용자가 보다 편리하게 콘텐츠를 접할 수 있도록 할 계획이라고 말함
 - 이러한 페이스북의 공식적인 입장과는 상관없이 전반적인 전자책 시장의 규모가 확대되고 플랫폼 업계의 경쟁이 격화되는 상황에서 페이스북이 중장기적으로도 전자책 시장을 간과하기는 어려울 것으로 전망함
- 미국의 범죄소설 작가 존로크가 전자책만으로 100만부의 판매고를 올리는 등 특정 출판사의 지원 없이 베스트셀러 작품을 일구어내는데 성공함
- 로크는 작가가 되기 전에 록밴드 싱어로 글쓰기를 부업으로 시작했지만, 궁극적으로 인터넷을 통한 입소문과 박리다매 전략이 맞아 떨어져 전자책 밀리언셀러가 됐다고 영국일간 텔레그래프가 보도함
 - 이러한 존로크의 성공의 배경에는 미국 아마존이 개발한 ‘킨들 직접출판 (Kindle Direct Publishing)’이 있었기에 가능했다고 분석함. 특히 ‘종이 없는 책’을 출판 하면서 통상 35%에 달하는 로열티를 인터넷 출판업체에 지불해야 하는 불합리성을 과감하게 줄이고, 또한 전자책의 판매 가격의 경우 유명작가 작품의 10%에 불과한 99센트로 책정해 판매 증대를 이뤄냄

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 2011년 6월 프랑스 파리에서 “SM타운 라이브”가 성공적으로 개최되었으며 오는 9월 2일부터 4일까지 일본 도쿄에서 공연을 열 예정이며 향후 뉴욕 공연을 검토 중인 것으로 알려짐
 - 지난 6월 10일부터 11일까지 파리에서 개최된 “SM타운 라이브 월드투어”가 성공리에 마무리됨. 동방신기, 소녀시대, 샤이니, 에프엑스 등 SM의 주요 아이돌 그룹이 참여했으며 10일 공연에 7,000여명의 팬이 참석함
 - 프랑스의 “르 피가로”와 “르 몽드” 등 주요 언론이 이번 SM공연과 한류에 대해 보도하는 등 SM엔터테인먼트 소속 아이돌 그룹뿐만 아니라 한류 전반에 대해서도 긍정적인 영향을 미침
 - JYP엔터테인먼트와 큐브엔터테인먼트도 각각 “JYP네이션”과 “유나이티드 큐브” 공연을 해외로 확대해나갈 예정이며 지난 8월 17일부터 18일까지 “JYP네이션 인 재팬” 공연이 일본 사이타마에서 개최되어 2만 4천명에 이르는 관객을 동원함. 8월 25일엔 도쿄에서 “유나이티드 큐브” 공연이 개최됨
- 2011년 8월 23일 창작 뮤지컬 “영웅”이 브로드웨이 링컨센터에서 공연됨. 뮤지컬 “영웅”은 안중근 의사의 일대기를 그린 작품으로 “명성황후”로 유명한 에이콤에서 제작함
 - 지난 6월엔 그룹에이트가 제작한 뮤지컬 “궁”이 SS501의 김규종을 주연으로 내세워 일본 공연에서 흥행에 성공하는 등 한국 뮤지컬의 해외진출이 본격화되고 있음. 일본 측 주최사인 “쇼치쿠”는 이후에도 “미녀는 괴로워”를 공연하기로 예정하는 등 한국 뮤지컬에 긍정적인 태도를 보임
 - CJ E&M은 중국 문화부 산하 중국대외문화집단공사, 상하이동방미디어유한공사와 “아주연창문화발전유한공사” 설립에 대한 계약을 체결해 뮤지컬“맘

“맘미아”를 중국에서 선보였으며 7월 8일부터 8월 5일까지 상하이에서 32회 공연을 해 약 1,600만 위안(약 27억원)의 매출을 올렸다고 밝혔으며 이후 베이징, 광저우 등에서도 공연을 개최할 예정임. 이번 “맘미아”는 중국, 대만에서 배우를 발굴하고 중국 전통춤과 무술을 접목시키는 등 현지화에 많은 노력을 기울인 것으로 알려짐

- “궁”, “맘미아” 등의 성공은 한국 뮤지컬산업의 해외진출에 중요한 벤치마킹 사례가 될 전망이다

● KPOP의 일본 음악시장 진출이 확대되고 팬층이 점차 늘어나면서 일본 내 음반 시장에서 매출이 꾸준히 증가하고 있음

- 지난 7월 15일 일본의 음악 정보 제공 회사 오리콘은 2011년 상반기 음반 및 DVD의 판매액을 시장 리포트에 대한 분석 기사에 따르면 일본의 음반 및 DVD의 총 판매액은 1,520.4억엔으로 전년 대비 3.0% 감소했으나, AKB48, 동방신기·카라 등의 KPOP 그룹이 중심이 된 싱글 앨범 시장은 265.6억엔으로 전년 대비 12.9% 성장. 이는 2005년 이후 6년 만에 처음으로 전년 대비 매상이 증가한 것임

- 또한 싱글, 앨범, 음악DVD의 각 부문에서 한국 출신 가수들의 약진이 두드러지고 있는데, 동방신기와 함께 상반기 앨범 10위에는 소녀시대(음악DVD 부문 2위), 싱글 12위의 카라, 싱글 15위의 장근석 등이 랭킹 상위를 점유하고 있음

● 2011년 6월 14일 정보통신정책연구원(KISDI)에 따르면 우리나라 스마트폰 이용자의 음악 및 동영상 사용시간이 5.35%를 점유하는 것으로 나타남

- 이용자 스마트폰 사용 시간 분석을 실시한 결과 방송 점유율이 3.65%, 동영상 및 음악 점유율이 5.35%로 게임 점유율 1.65%보다 방송, 동영상 및 동영상이 더 높은 것으로 나타남. 통화, 문자 등 기본적인 소통 기능에 80.28%를 사용했고 인터넷검색, 소셜네트워킹서비스, 온라인 상거래에서 5.91%의 점유율을 기록함

- KISDI는 사용시간에 대한 직접적인 조사를 실시한 기간이 3일로 짧아 평상시와 점유율이 다를 가능성이 있으며 또한 이용자 스스로 판단한 스마트폰 활용도와 실제 활용도에 차이가 있을 수 있다고 설명함
- KISDI가 2010년 10월과 11월 서울, 수도권을 포함한 6대 광역시의 3천 85가구, 구성원 6천 737명을 대상으로 한 “한국 미디어 패널조사”를 통해 도출된 결과 가운데 일부임. 해당 조사는 국내 최초로 실시되었음
- 2011년 7월 24일 철원에서 “도민을 찾아가는 특별연주회”를 시작으로 “제8회 대관령국제음악제”가 개최됨
 - 이번 행사에선 모차르트, 멘델스존, 쇼팽, 슈베르트 등 클래식 거장의 음악을 중심으로 진행함. 정명화, 정경화 자매 등 국내외 유명 연주가 “저명 연주가 시리즈”에 나오며 “떠오르는 연주가 시리즈”, “마스터 클래스”, “음악가의 대화” 등 다양한 프로그램이 선보임
 - 또한 정명화, 정경화 자매는 공동예술감독으로 활동했으며 “저명 연주가 시리즈”엔 랜들 울프강, 홍웨이황, 박상민, 성민제, 오주희 등 국내외 연주가가 참여함
- 2011년 8월 8일부터 15일까지 “제23회 춘천인형극제”가 개최됨. 일본, 프랑스, 홍콩, 이탈리아 등 4개국의 5개 극단과 국내 45개 전문극단 등 총 75개 극단이 참여함
 - 이탈리아 극단 라 카프라 발레리나의 “아낌없이 주는 나무”, 홍콩 푸젠성 진지양 인형극단의 “피노키오”, 국내 극단 로.기.나라의 “무대에서 꽃피는 우리신화-오늘, 오늘이의 노래”, 오기의 “놀자! 호랑야”, 극단 산의 “夢”(몽) 등 다양한 프로그램이 준비됨
 - 이번 행사엔 총 8만 6천명의 관객이 참여했는데 이는 전년대비 15% 감소한 것으로 나타남
- 2011년 8월 22일부터 28일까지 광주에서 “제1회 아시아문화주간”이 개최될 예정임

- 이번 행사는 문화체육관광부의 “아시아문화중심도시추진단”이 주체가 되어 추진하는 것으로 이병훈 단장은 “한류에 이어 아시아류를 만들어내겠다”고 말함
- 22일 개막식 이후 27개국이 참가한 가운데 “아시아 청소년 문화축전”, “아시아 어린이 합창단”, “아시아 창작공간 네트워크”, “광주월드뮤직 페스티벌”, “아시아 문화포럼” 등 6개 행사와 18개 프로그램이 선보일 예정임
- “제6회 아시아 문화포럼”은 “하나의 아시아, 다양성 그리고 축제”를 주제로 김대중컨벤션센터에서 개최될 계획이며 “광주월드뮤직 페스티벌”엔 황병기, 프랑스의 누엔레, 알제리의 아마지그 카텝 등 21개국 41개팀이 참가함
- 2011년 6월 18일부터 7월 11일까지 “대구국제뮤지컬페스티벌”이 개최됨
 - 이번 행사에서 개막작인 “투란도트”와 폐막작 “사랑해, 테레사”를 포함해 공식초청작 7편, 창작지원작 3편, 자유참가작 1편, 대학생 뮤지컬 작품 8편 등 총 19편이 공연되었음
 - 행사 마지막 날인 7월 11일에는 “대구뮤지컬어워즈”가 개최되어 대상과 올해의 뮤지컬상 등 9개 부문에 걸쳐 시상했으며 대상엔 “침밀밀” 등으로 유명한 중국의 대표적인 가수인 등려군을 소재로 한 “사랑해, 테레사”가, 올해의 뮤지컬상엔 “오페라의 유령”이 각각 선정되었음. 대학생뮤지컬페스티벌 대상엔 동서대학교의 “미스 사이공”이 선정되었음
- 2011년 8월 12일 경주시가 주최하고 경주 세계문화엑스포 조직위원회가 주관하는 “2011 경주 세계문화엑스포”가 개최됨
 - 이번 행사는 10월 9일까지 지속되며 “세계뮤직 페스티벌” 등 다양한 행사가 있음. 8월 12일 미국의 유명 락그룹 “스틸하트”의 공연을 시작으로 매 주말마다 경주타워 앞에서 신해철과 넥스트, 난타, 독일의 코텐하임 브라스밴드, 윤도현밴드, 미국의 “LA건즈” 등 국내외 유명 뮤지션이 공연을 가질 예정임
 - 또한 “토요일 밤의 열기”, “지킬 앤 하이드” 등 뮤지컬 공연도 개최될 예정임. “세계 춤 페스티벌”에선 각국의 전통 및 현대 무용이 꾸준히 공연될 계획이

며 “B-Boy 페스티벌”에선 각국의 B-Boy들이 참가할 예정임

- 네오위즈 인터넷, 다날, 소리바다 등 주요 업체가 앱 스토어에 음원다운로드 및 음악방송 앱을 출시하면서 국내 음원다운로드 시장에 변화가 일어나고 있음
 - 2010년 하반기부터 스마트폰과 스마트패드(태블릿 PC)가 본격적으로 보급되고 올해 3월 스마트폰 보급이 1천만대를 넘어섬에 따라 인터넷 음원다운로드 시장에도 변화가 일어남. 이에 대응해 주요 업체가 스마트폰용 앱을 출시하고 있음
 - 네오위즈 인터넷은 온라인 음악방송 앱 “세이캐스트”를 출시함. 소리바다는 아이폰4에 최적화된 “소리바다 아이폰 앱”을 재출시함. 이스트소프트는 아이폰용 “알송 모바일”을 출시함. 다날은 지난 2010년 7월에 애플 앱스토어에 “오디오”를 출시했음
 - 스마트폰과 스마트패드 등 새로운 플랫폼으로 음원다운로드 시장이 확대되어 향후 관련 업체의 매출과 수익 등이 증가할 전망이 있음. 또한 전체 시장에서 불법다운로드 비율이 줄고 합법적인 구매가 늘어날 가능성이 있음

□ 해외동향

- 영국의 음반전문회사 HMV는 경영상 어려움 끝에 2011년 동안 총 60개의 영국내 점포를 폐쇄하기로 결정함
 - 영국의 음반판매가 6년 동안 지속적으로 감소하는 가운데 온라인 음원판매의 성장세는 높지 않아 이를 완전히 보완하지 못하는 상황임. HMV는 오프라인 매점을 축소하고 지난 2009년에 온라인 음원판매업체인 7digital을 인수하는 등 시장변화에 꾸준히 대응하고 있음
 - 영국에서 HMV의 브랜드 인지도 등 경쟁력을 감안할 때 향후 애플 아이튠스 등 외국 음원판매업체의 도전과 시장환경 변화에 맞추어 사업을 지속할 수 있을 것으로 전망됨

- 그러나 영국의 디지털음원판매 성장세가 예상보다 저조하며 소비자층에 확산된 불법다운로드의 악영향이 적절히 해결되지 못하는 등 전반적인 어려움이 상존하고 있음
- 예를 들어 지난 2010년 영국 음반회사인 Chrysalis가 독일에 본사를 둔 BMG에 인수되어 급변하는 시장여건에 적응하지 못한 음반 및 음원 업체의 통폐합이 세계적인 추세임을 입증함
- 미국 빌보드가 K-POP차트를 신설에 따른 K-POP의 해외진출 가속화 전망
 - (주)빌보드 코리아는 최근 ‘케이팝의 성장 가능성을 높이 산 미국 빌보드 지 케이팝 차트를 만들었다’고 밝힘
 - 아시아 국가의 음악에 대해 빌보드에서 별도 차트가 만들어진 것은 일본에 이어 두 번째임. 향후 빌보드 케이팝 차트는 매주 한국과 미국에서 동시에 발표하며, 일본, 러시아, 브라질 등에도 공급될 예정임
 - 지난 8월 25일 방한한 빌보드 발행인 겸 프로메테우스 글로벌 미디어 사장인 하워드 에펠바움은 “케이팝의 잠재력이 하나 둘 펼쳐지고 있다. 한국은 매우 중요한 음악시장”이라며 “빌보드 케이팝 차트가 세계 음악시장에 활력소가 되기를 희망한다”고 말함
- 2011년 6월 14일 “스파이더맨”이 미국 브로드웨이에서 뮤지컬로 선보임
 - “스파이더맨”은 헐리웃 블록버스터로 세계에 널리 알려졌으며 미국 코믹의 대표적인 프랜차이즈 중 하나로 최근 6천 5백만 달러에 이르는 뮤지컬 사상 최대제작비를 투입함
 - 비평계의 일부 부정적인 반응에도 불구하고 최근까지 티켓 판매는 순조로운 것으로 알려짐
 - 사상 최대의 제작비가 투입되고 미국 코믹과 영화의 인기 캐릭터 가운데 하나인 “스파이더맨”이 주역이란 점에서 성패를 떠나 향후 미국은 물론 세계 뮤지컬계에도 적지 않은 영향을 끼칠 전망

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

- 애플, 구글, 소니 등 해외 업체의 스마트TV 뿐만 아니라 삼성, LG 등 국내 업체의 스마트TV가 본격적으로 등장하면서 국내외적으로 관련 제품의 보급과 콘텐츠가 늘어나고 있음
 - 삼성전자가 지난 1월 새로운 모델의 스마트TV를 공개했으며 드림웍스, 컴캐스트, 훌루 등 주요 콘텐츠 업체와 협력을 강화하고 있음. 과거 TV는 단순한 제조품이었지만 스마트TV는 관련 콘텐츠에 따른 차별성이 부각되고 있음. 이에 따라 애플, 구글, 삼성, LG 등 스마트TV업체 간 콘텐츠 확보 경쟁이 격화되고 있음
 - 삼성전자와 LG전자 각각 삼성TV앱스와 LG앱스를 선보이고 사용자가 다양한 콘텐츠를 사용할 수 있도록 노력을 기울이고 있음. 양 사의 콘텐츠는 트위터, 페이스북 등 소셜네트워크서비스, 유튜브 등 주요 인터넷 콘텐츠를 포함해 3D 콘텐츠의 VOD 기능 등이 제공되고 있으며 게임도 점차 늘어나고 있음
 - 향후 N-스크린 시장의 확대에 따라 스마트TV와 스마트폰, 스마트패드 등에서 동시에 사용가능한 콘텐츠도 늘어나고 있으며 TV제조업체뿐만 아니라 KT, SKT 등 주요 통신사와 네이버, 다음 등 포털업체까지 N-스크린 콘텐츠 유통에 참여하는 상황으로 스마트 기기 전체의 성장과 시너지 효과가 있을 것으로 전망됨
- 2011년 7월 28일 경기디지털콘텐츠진흥원은 LG전자와 도내 콘텐츠기업 10곳을 선정해 스마트TV용 콘텐츠 제작 지원을 위한 협약을 체결함
 - 지난 4월 19일 경기디지털콘텐츠진흥원과 LG전자는 “2011 대중소기업 협력 기반 구축사업”에 대한 사업설명회를 개최했으며 이번에 최종적으로 지원 업체를 선정함

- 경기디지털콘텐츠진흥원은 사업에 대한 총괄운영을 맡고 LG전자는 사업에 참여하는 경기도 내 기업을 대상으로 LG전자가 보유한 기술지원을 통해 N-스크린 기반 콘텐츠 제작기술, 인터랙티브 콘텐츠 제작기술 등을 육성할 계획
- 이번에 선정, 개발된 콘텐츠는 LG전자의 스마트TV를 통해 70여 개국에 서비스될 예정으로 “뽀로로”, “디보” 등 인기 캐릭터를 활용한 교육용 콘텐츠 등이 포함되어 있음. 각 프로젝트에 대해선 5천만원에서 최대 1억원까지 제작비가 지원될 계획
- 2011년 문화체육관광부, 방송통신위원회, 지식경제부 등 정부 3개 부처는 스마트TV 활성화를 위한 협력을 강화하고 올해 543억원의 예산을 투입할 예정임
 - 이는 세계 TV시장 35% 점유로 시장주도를 하고 있는 국내 기업들의 경쟁력을 스마트TV 시장으로 이어가겠다는 강력한 의지를 내포
 - 정부 3개 부처들은 스마트TV 산업 육성을 위해 우선 국내기업들이 이미 보유하고 있는 하드웨어 경쟁력을 바탕으로 콘텐츠 및 다양한 부가서비스 플랫폼 등의 개발 지원
 - 이에 대해 업계는 스마트TV 발전을 위한 범정부 차원의 대책 마련에 대해 긍정적인 평가를 보이고 있으나, 실질적인 효과를 얻기 위한 보다 세밀한 정책수립을 요구함
 - 미국 등 세계적으로 스트리밍 동영상의 수요가 폭발하고 있는 가운데, 국내에서도 이러한 수요 증가에 대응하기 위한 통신망 대가 규정 등 선결을 통해 산업발전 모색이 필요함
 - 스마트TV 활성화에 따른 동영상 콘텐츠의 불법 유통 가능성 제고에 따른 저작권 보호하에서의 콘텐츠 소비를 활성화 시킬 수 있는 제도적 장치 마련이 요구됨
- 2011년 5월 30일 방송통신위원회는 서울 목동 방송회관 회의실에서 “방송콘텐츠 유통포럼”의 출범식과 1차 포럼을 함께 개최함

- 이날 포럼에는 국내 지상파 4사와 17개 방송채널사용사업자, 방송프로그램 제작사, 이동통신 3사 등 관련 업계와 한국방송협회, 한국케이블TV방송협회, 한국독립PD협회, 한국방송통신전파진흥원, 한국인터넷진흥원, 한국전파진흥협회 등 관련 기관이 참여함
- 이 포럼은 향후 두 달에 한 번씩 개최될 예정으로 방송콘텐츠의 유통구조와 현황을 공유하고 사업자 간 협력방안과 방송콘텐츠 유통의 발전 전략에 대해 모색해 나갈 것임
- 이번 1차 포럼에선 3D플랜 김태형 대표가 칸 방송영상콘텐츠마켓과 부산콘텐츠마켓 등 국내외 전본시장에서 거둔 3D 콘텐츠 수출 성과를 소개했고 임정수 서울여대 교수는 “방송콘텐츠 생산과 유통구조와 호혜적 미디어 생태계”를 주제로 발표함
- 미국, 영국, 일본 등 주요국이 아날로그 방송을 종료하면서 700MHz 주파수를 LTE 등 통신용으로 전환하고 있음
 - 국내 또한 아날로그 방송 종료가 가까워짐에 따라 주파수 관련 정책결정자인 방송통신위원회가 향후 700MHz 주파수의 용도에 대해 논의하고 있음. 미국의 경우 버라이즌과 AT&T가 해당 주파수를 차세대 통신망인 LTE용으로 할당함
 - 현재 방송통신위원회가 방송과 통신 등 관련 업계의 의견 수렴을 거치고 있으나 빠른 시일 내에 확정되기는 어려울 것으로 전망됨
- CJ E&M은 분야별 시너지 확대를 기본 목표로 신규사업인 콘텐츠허브 구축 추진
 - CJ E&M은 국내 최초로 방송, 영화, 공연, 음악, 게임 등의 콘텐츠를 아우르는 통합법인을 3월 1일에 출범
 - 이러한 사업추진을 통해 오는 2015년 해외 매출액을 약 1조원 달성 등 구체적인 목표를 제시

- 2015년 CJ E&M의 목표매출액은 3조 1,070억원으로 해외 매출부문은 약 9,300억 수준을 목표함
 - 기존 방송의존도가 높은 사업포트폴리오에서 게임, 음악, 영화 등 다양한 분야로의 비중확대를 추진
 - 현재 방송매출비 중 52%에서 오는 2015년에는 방송 36%, 게임 29%, 음악 공연 18%, 영화 17%로 균형 있는 사업포트폴리오 구성
 - 영화사업부문의 역량제고와 함께 신규로 애니메이션사업을 추가, 방송사업 부문은 대규모 자체 드라마 제작 및 역량강화를 통해 유통채널의 다양화를 모색, 음악은 동남아시아 7개국에 기 진출한 tvN아시아의 역량을 강화하고 동남아시아 한류음악 활성화를 위한 Mnet을 추가 설립해 해외진출을 가속
 - 이러한 CJ E&M의 출범은 국내외 미디어 산업환경의 급격한 변화 및 국내 종편허가에 따른 국내시장 경쟁격화 등 다양한 요인이 영향을 미친 것으로 판단
- 최근 삼성·LG간 스마트TV 기술표준에 대한 설전이 오가는 등 다소 소모전 양상을 보이다가, 다양한 콘텐츠 제공 등을 통한 양사 간의 본격적인 경쟁이 시작됨
- 이는 삼성·LG 등 자체적인 보유 기술에 대한 폼파 등의 네거티브 방식이 국내 소비자들에게 혼란을 야기할 뿐 아니라 일각에서는 향후 해외시장에도 악영향을 미칠 수 있다는 비판도 있음
 - LG전자는 3월 중순부터 스마트TV의 대대적인 업그레이드를 통해 영화, 드라마 등 다양한 콘텐츠 제공함. LG전자는 CJ그룹과의 협력을 통해 엠넷미디어뮤직, CJ미디어, 온미디어, CJ엔터테인먼트 보유 콘텐츠를 공급받음
 - 삼성전자는 스마트TV를 통해 2011년 내 50여개까지 3D콘텐츠를 무료 제공함. 우선 3월 중순 초에 2~3편의 교육 및 다큐멘터리 3D콘텐츠를 제공하며 기존 주문형비디오 방식에서 인터넷을 통해 3D콘텐츠 다운로드 가능
 - 삼성전자는 미국 주요 케이블TV 업체인 컴캐스트와 타임워너케이블을 비롯

해 콘텐츠업계의 강자인 훌루, 넷플릭스, 아마존, 부두 뿐 아니라 영국 BBC I Player, 프랑스 TF1, 독일 맥스돔, 중남미 텔레비사, 호주 텔스트라 등 50 곳과 제휴하고 2011년까지 150여 개사와 콘텐츠 제휴 추진예정

- SK텔레콤은 지난 2월 TV셋톱박스 기능을 스마트폰에 탑재해 별도의 셋톱박스 없이도 TV 서비스가 가능한 스마트폰 기반의 N스크린 서비스 '갤럭시S호핀' 출시

- SK텔레콤은 KT 및 LG유플러스가 서비스 중인 개인용 유클라우드 서비스는 검토 중이며 다른 통신사에 비해 늦게 출시된 만큼 다양한 서비스로 대응 전망

- KT는 N스크린 서비스인 '올레TV 유클라우드'에 이어 2011년 3월 중 스마트 TV에서도 자사 IPTV를 시청할 수 있도록 '올레TV 애플리케이션' 출시예정

- KT는 N스크린 서비스를 위해 2011년 초 올레TV본부, 홈고객부, 개인고객부, KT종합기술원 등의 전문인력으로 구성되는 N스크린 전담부서인 'N스크린CFT' 신설

- N스크린 전담부서 설치하는 N스크린 서비스가 여러 사업부문과 관련이 있는 데다, 2011년 들어 통신사업자 뿐 아니라 제조사와 포털까지 뛰어드는 등 경쟁이 치열해 지기 때문

- 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 2011년 하반기 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망이다

- 2010년 12월 31일 방송통신위원회는 채널에이(동아일보), 제이티비씨(중앙미디어네트워크), 씨에스티브이(조선일보), 매일경제티브이(매일경제신문) 등 4개사를 종편채널 사업자로 선정함. 보도채널은 연합뉴스가 선정됨

- 종편채널 등장에 따라 방송시장의 경쟁이 격화될 전망이며 특히 드라마, 다큐, 애니메이션 등 영상물 제작업체와 기획사 등 방송관련 콘텐츠 업체에 대한 수요가 크게 늘어날 전망

□ 해외동향

- 2011년 6월 6일 애플은 자사의 개발자 컨퍼런스인 “WWDC 2011”에서 아이클라우드 서비스를 발표해 향후 N-스크린 서비스 등 스마트TV, 스마트패드 등과 연계된 동영상 서비스에도 적지 않은 영향을 미칠 전망이다
 - 향후 Apple TV, Google TV, Roku, Boxee 등 스마트TV와 Connected TV의 보급이 확대되고 성장속도가 점차 빨라질 전망이다. 또한 마이크로소프트가 북미에서 우위를 점하고 있는 자사의 가정용게임기 XBOX360을 기반으로 한 클라우드서비스를 예정하고 있으며 이미 XBOX360을 통한 다양한 동영상 서비스를 제공하며 관련 시장에서 성장세를 보이고 있음
 - 또한 애플, 구글 등 북미 업체뿐만 아니라 삼성전자, LG, 소니 등 해외 제조업체가 북미 스마트TV 시장에서 경쟁에 본격적으로 뛰어들기 시작함. 지난 6월 16일 삼성전자가 미국 주요 케이블 업체들이 참가하는 “케이블쇼 2011”에서 타임워너 케이블과 함께 자사 스마트TV에서 VOD서비스 등을 시연하는 등 북미 방송업체와 협력을 통한 시장전략을 보임
 - 또한 “케이블쇼 2011”에서 미국 최대 케이블TV 업체인 컴캐스트는 애플 아이패드를 기반으로 한 방송서비스를 선보여 스마트TV, 스마트패드 등 N-스크린 시장을 둘러싼 경쟁이 격화되고 있음
 - 스마트 기기를 중심으로 한 방송 서비스 및 N-스크린 시장 경쟁은 애플, 구글, 마이크로소프트 등 글로벌 IT업체뿐 아니라 삼성전자, 소니 등 대형 제조업체 및 ABC, 컴캐스트, 버진 미디어 등 거대 방송업체 등 특정한 단일 산업의 범위를 넘어 관련된 전 산업에 영향을 미치기 시작함
- 중국에서 삼망융합의 변혁이 나타나고 있는 가운데, 국가 광파전시총국은 방송산업의 활성화를 위한 정책의 일환으로 방송콘텐츠 제작 및 송출의 분리를 정책적으로 적극 추진함
 - 중국 광전총국은 전국적 추진에 앞서 상하이, 후난성 등 일부지역을 중심으로 정책추진을 모색하고 있음. 특히 중국 내 위성TV 시청률 2위이며, 광고

매출에 26억위안인 후난위성TV는 지난 '10년 6월 제작과 송출을 분리한 상황임

- 상하이, 후난성 등의 방송콘텐츠 제작 및 송출 분리에 따라 장쑤광전TV, 텐진광전TV, 허베이광전TV, 헤이룽광전TV, 산시광전TV 등의 성급지역으로의 확대가 추진되고 있는 상황임
 - 중국 내 관영 중앙TV(CC-TV)를 중심으로 방송콘텐츠 방영에 있어 전문채널화를 적극적으로 추진함
 - 중앙TV는 지난 '10년도부터 방송콘텐츠 방영에 있어 기존 '센터제'에서 '전문채널화'로의 개혁을 추진하고 있음. 즉, 기존의 '뉴스센터', '예능센터', '해외센터' 등으로 방송콘텐츠를 제작하여 각각의 방송채널을 통해 방영하던 것을, CCTV-1 종합채널, CCTV-8 드라마채널, CCTV-12 사회채널 등으로의 전문화를 모색
 - 특히 상하이광전TV는 상하이미디어그룹(SMG)그룹 설립이후, 애니메이션, 뉴미디어, TV홈쇼핑, 비즈니스 및 예능 등 5개 분야 방송콘텐츠 제작 및 방영을 중점 발전분야로 선정 및 추진 중임
- 중국의 외국 드라마 관련 규제가 강화되면서 한국 드라마의 직접 수출이 아닌 중국 내 리메이크 드라마 제작 및 방영이 늘어나고 있음
- SBS드라마 “아내의 유혹”을 리메이크한 “귀가의 유혹”이 커다란 인기를 끌었으며 “이브의 모든 것”을 리메이크한 “애상여주파”, “가을동화”를 리메이크한 “일부소심애상니” 등 다양한 국내 드라마 리메이크작이 중국에서 꾸준히 제작, 방영되고 있음
 - 한국 드라마는 스토리 등 완성도 높은 콘텐츠 경쟁력을 지니고 있으나 최근 중국의 외국 드라마 방영규제가 강화되면서 리메이크를 통한 중국 시장 진입을 모색함. 국내 인기 드라마의 판권 판매가 꾸준히 지속되고 있으며 리메이크판에 한류스타 등 국내 연기자가 출연하는 경우도 적지 않음

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 외국영화 부진 등에 따라 2011년 1분기 한국영화 점유율은 57%로 확대됨
 - 영화진흥위원회가 최근 발표한 영화산업통계에 따르면 2011년 1분기 한국영화 관객수는 1천 927만명(56.3%)으로 외화의 1천 496만명(43.7%) 보다 높은 수준을 보임
 - 이는 전년동기에 비해 점유율 측면에서 13.8% 증가한 것이며 매출측면에서도 전년동기대비 15.1%(약 1천 426억원) 늘어남. 또한 흥행 상위 10위에서도 한국영화가 7편으로 우위를 점함
- 영화시장 질서 왜곡에 대한 우려에 따라 영화제작사들이 CJ CGV 등 대형 멀티플렉스를 대상으로 민사소송을 제기함
 - 영화업계에 따르면 영화사 “봄”을 비롯한 23개 영화제작사는 무단으로 무료 초대권을 발급해 막대한 손해를 입었다며 CJ CGV, 롯데쇼핑 주식회사 등 4대 멀티플렉스를 대상으로 소송을 제기함
 - 이들은 소장에서 ‘CGV 등은 제작자 및 투자자들과 상의 없이 개점 초대권, 마일리지 초대권, 영화 상품권 등의 명목으로 부금이 정산되지 않는 무료 초대권을 남발해 손해를 입혔다’며 피해보상을 주장함
 - 또한 지난 2008년 공정거래위원회에서 CJ CGV 등 대기업이 부당행위를 했으며 시정명령을 내렸지만 멀티플렉스가 “지속적으로 위법적인 발급행위를 했다”고 주장함
 - 이와 함께 국내 배급사는 원고들과 같은 영화제작자와 투자자들의 이익을 보호할 의무가 있음에도 피고(멀티플렉스)와 같이 대기업 계열사로서 수직 계열화 되어 있는 영화계의 현실에 따라 피고들의 공모 또는 방임을 못 막고 있는 실정이라고 영화제작사들은 주장함

- 특히 4개의 대형멀티플렉스사는 스크린수 좌석수의 70%, 관객수 및 매출액의 90%를 차지하고 있는 등 극장과 배급을 동시에 장악하고 있는 독점적 구조가 영화제작자들의 피해를 증폭했다고 강조함
- 중국 영화시장의 급성장이 예상되는 가운데 영화진흥위원회는 대중국 영화 교류 협력을 강화하고 있음
 - 영화진흥위원회는 최근 ‘중국 영화시장 현황 및 사업설명회’를 개최해 한중 영화 교류협력을 확대하고 양국 간 네트워크 확대를 강조함
 - 중국 영화가협회 산업연구센터 자료에 따르면 향후 5년 후 중국영화 흥행 수입이 400억위안에 이르러 미국과 함께 세계 2대 영화시장으로 성장할 것으로 전망됨
 - 중국 영화시장의 변화에 능동적으로 대처하기 위해서는 1) 공동제작 활성화를 통한 한국영화 인력 진출 및 한국영화 저변 확대 2) 현지 영화 산업 및 정책에 대한 데이터 구축 3) 한중영화 교류협력 및 네트워크 강화 4) 한국영화 상영확대 및 한국영화 수출지원 등을 영화진흥위원회 차원에서 기획 중 이라고 밝힘
- 봉준호 감독의 “설국열차”가 한국, 미국, 일본, 프랑스의 배우와 자본 참여 등 다국적 협력을 통해 2012년 3월부터 촬영에 들어갈 것으로 알려짐
 - “설국열차”에선 송강호가 주연으로 결정되었으며 총제작비 약 400억원이 투입될 것으로 알려짐
 - 프랑스의 장마르크 로세트의 SF그래픽 노블 “설국열차”가 원작으로 “아저씨”의 제작사 오퍼스픽처스가 이번 영화제작을 위한 특수목적회사에 참여하며 9월에 미국, 일본의 투자 및 배급사가 결정될 것으로 알려짐
 - 원작 “설국열차”는 1986년 프랑스 앙굴렘 국제만화제에서 그랑프리를 수상하며 호평을 받음
- 2011년 4월 4일 “중국 영화시장 현황 및 사업설명회”가 영화진흥위원회 주최

로 광화문 영상미디어센터에서 개최됨

- 영화진흥위원회는 올해를 중화권 시장공략 기반 구축의 해로 정하고 한국 영화와 인력 진출 강화를 목표로 세움
 - 2012년에는 중국 등과 공동제작을 통해 한국 영화의 중국시장 쿼터를 확대할 계획임. 중국 영화시장이 빠르게 성장하고 있지만 국내 영화의 시장 진입은 미흡한 편임. 공동제작을 통해 쿼터 문제를 해결해 중국시장 점유를 늘려가는 등 다양한 접근이 요구되고 있음
 - 영화진흥위원회에 따르면 중국은 2010년 총 526편의 영화를 제작해 미국에 이어 세계 2위 시장으로 떠오름. 상영관은 2009년 대비 31%(6,200개)가 증가하고, 흥행수입은 101억 7천만 위안으로 64%나 증가했음
 - 나비픽처스 조민환 대표는 중국 국가광파전영전시총국의 심의 문제 등을 극복하기위해 영화진흥위원회가 중국 영화계와 긴밀한 관계를 갖고 베이징사무소의 활동을 강화하는 등 다양한 노력을 전개해야한다고 주장함
 - 3월 취임한 김의석 영화진흥위원회 위원장은 세계 진출의 중요성을 강조하고 중국 시장에 대한 지속적인 관심을 촉구하고 있음
- 2011년 들어 박찬욱 감독의 “스토커”, 김지운 감독의 “The Last Stand” 등 한국 감독의 헐리우드 진출이 본격화되고 있음
- “스토커”는 폭스 서치라이트가 제작을 주도하며 박찬욱 감독이 연출을 맡게 됨. 올해 촬영을 시작해 2012년에 개봉할 예정임. 김지운 감독 또한 “라스트 스탠드”의 연출을 맡게 되었으며 최근 아놀드 슈워츠제네거가 주연으로 확정된 것으로 알려짐
 - 미국의 “인디와이어” 보도에 따르면 박찬욱 감독의 “스토커”에 니콜 키드먼, 콜린 퍼스 등이 출연할 것으로 알려짐
 - 올해 상반기 심형래 감독의 “라스트 갓파더”가 미국 흥행에서 실패하고 장동건이 주연한 “워리어스 웨이” 또한 부진한 성적을 보이는 등 국내영화계의 헐리우드 진출이 침체되는 양상을 보였음

- 향후 감독 위주의 헐리우드 진출이 성과를 보인다면 배우의 해외진출 등 국내 영화계의 행보에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망되나 가시화되기까지 상당한 시일이 걸릴 것으로 전망됨
- “지아이 조”에서 인상 깊은 연기를 보인 이병헌 또한 속편에 출연하는 등 배우의 헐리우드 진출도 꾸준히 지속되고 있음

□ 해외동향

- 미국의 경기 침체가 지속되고 있음에도 불구하고 올해 미국 영화시장은 꾸준히 성장하고 있는 것으로 나타남
 - 최근 로이터통신에 의하면 2011년 북미지역의 영화티켓 판매율이 ‘해리포터’ 등 대작의 흥행에 힘입어 전년대비 5%이상 증가할 것으로 전망함
 - 미국 헐리우드닷컴에 따르면 ‘11년 8월 둘째 주 북미지역의 여름시즌 박스오피스 수입은 38억달러로 집계되었으며, 관객수는 2.8% 증가하는 등 견조한 흐름을 보임
 - 최근 미국을 중심으로 고용시장 악화 및 주가폭락 등에 따른 소비자심리지수 하락으로 인플레이션 압력이 높아지고 있는 상황에서 나온 결과로서 주목을 받고 있음
 - 이에 따라 2011년 전반적인 박스오피스 상황은 경기침체가 지속되고 있음에도 불구하고 지난 2010년에 비해 개선될 것으로 전망됨
- 시장조사기관 아이서플라이에 따르면 지난 2010년 3D영화의 극장수입은 61억달러로 2009년 25억달러에 비해 100% 이상 급증함
 - 특히 미국의 3D 영화상영 수입은 약 19억 7천만달러로 32.8%를 차지해 세계 3D 영화시장을 주도하고 있는 상황임
 - 다음으로 일본(약 4억 7천만달러), 영국(약 4억 2천만달러), 프랑스(약 3억 6천만달러), 러시아(약 3억 3천만달러), 중국(약 2억 8천만달러), 독일(약 2

억 8천만달러), 호주(약 2억 3천만달러), 이태리(약 2억 1천만달러), 캐나다(약 1억 9천만달러) 등 순위임

- 전반적으로 3D 시장은 미국작품의 지배력이 높은 상황에서 일본은 3D 전용 상영관이 가장 많았으며 유럽국가들 중에서는 영국이 가장 큰 시장을 형성하고 있음
 - 신흥시장 중에서 중남미의 브라질, 멕시코, 콜롬비아가 상대적인 강세를 보이고 있는 상황임
- **유비소프트 등 해외 유력 게임개발사의 영화사 설립 등으로 업종 간 융합 극대화를 추진함**
- 유비소프트는 지난 5월 3일 ‘유비소프트 모션픽처스(Ubisoft Motion Pictures)’를 설립하고 킵베송의 유로파코프 스튜디오의 대표이사였던 장 줄리앙 바로네를 대표로, 디즈니 프랑스 지부 총괄이었던 장 드 리비에르스를 마케팅 및 홍보책임자로 임명함
 - 지난 2010년 유비소프트의 동명 게임을 영화로 만든 제리 브룩하이머의 ‘페르시아왕자 : 시간의 모래’가 개봉돼 3억 3천 500만 달러의 흥행을 기록하는 등 자사 게임의 영화화가 성공적이었음
 - 지난 2009년에는 ‘어쌔신 크리드2’를 홍보하기 위해 3편의 단편영상 ‘어쌔신 크리드 : 리니지’를 제작하기도 하는 등 또 다른 자사 인기 게임인 “어쌔신 크리드”의 영화화에 관심을 보임
 - 유비소프트는 지난 2007년 컴퓨터 애니메이션 스튜디오 ‘유비소프트 디지털 아트’를 설립했고, 2008년 영화 ‘300’과 ‘신시티’의 특수효과를 담당했던 스튜디오 ‘하이브리드 테크놀로지’를 인수하는 등 단계별 영화시장 접근을 추진하고 있음
- **월마트가 애플 아이튠즈와 경쟁하면서 온라인 영화시장 3위로 부상하는 등 영화 유통채널로 발돋움하고 있음**
- 미디어부문 리서치회사 IHS스크린 다이제스트에 따르면 월마트는 지난

2010년 인수한 부두(Vudu)를 통해 이미 소니와 아마존을 제쳤다고 보도함.
이미 올 상반기까지 부두의 미국 내 온라인 영화시장 점유율은 5.3%로
2009년에는 1% 수준에 불과함

- 월마트는 지난 2010년 미국에 헐리우드영화 DVD를 35억달러 가량 판매하며 최대 DVD 판매자 역할을 하고 있지만 스마트폰 보급으로 DVD 판매실적이 가파르게 위축되는 등 변화하는 산업패러다임에 대응하고 신규 수익모델 창출이라는 측면에서 주목을 받고 있는 상황임

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 국내외적으로 4세대 통신망 LTE(Long Term Evolution)가 본격적으로 도입되는 가운데 주파수 확보를 둘러싸고 국내 이동통신사 간 경쟁이 있음
 - 1.8GHz 주파수를 놓고 9일 동안 SKT와 KT의 경쟁이 지속되었으나 지난 8월 29일 마침내 KT가 입찰을 포기하면서 경매가 종료되었으며 SKT는 입찰가 9천 950억원으로 1.8GHz 대역을 확보하는데 성공함
 - 또한 지난 6월 22일 LG유플러스는 2.1GHz 주파수를 사실상 확보해 LTE 서비스에서 타사에 비해 전송속도가 2배 이상 빨라 향후 4세대 통신망 경쟁에서 유리한 위치를 점함
 - 국내외적으로 3세대에 비해 전송속도가 크게 빨라진 4세대 통신망 LTE(Long Term Evolution)가 본격적으로 도입되면서 향후 스마트폰 및 스마트패드 시장에 변화가 일어날 전망이다
- 2011년 7월 26일 SK커뮤니케이션즈가 해커의 공격을 받아 “네이트”, “싸이월드”의 약 3,500만명에 이르는 회원 개인정보가 유출됨
 - 이번 SK커뮤니케이션즈 해킹 사건 이외에도 지난 4월 일본 소니의 PSN 서

- 비스가 해킹으로 인해 중단되는 등 국내외적으로 대규모 해킹 피해 사례가 늘어나고 있음. 특히 우리나라의 경우 주민등록번호 등 개인정보가 더 많이 노출되는 경향이 있기 때문에 정보유출 피해자에 미치는 악영향이 더욱 큼
- 온라인 게임의 경우 향후 청소년이 게임 사이트에 가입할 때 게임산업 진흥에 관한 법률 개정안 등으로 인해 가족정보 등 핵심정보가 요구되기 때문에 보안사고 발생 시 피해가 더 커질 수 있다는 우려가 제기되고 있음
 - 네이트 및 싸이월드 해킹 피해자 가운데 일부가 집단소송을 제기할 예정으로 알려졌으며 9월에 소장을 제출할 것으로 전망됨
 - 국내외적으로 대형 해킹 사건이 잇따르면서 향후 보안에 대한 관심과 투자가 증가할 것으로 전망됨
- 2011년 8월 4일 애플 아이폰 위치정보 불법 수집과 관련해 집단소송이 제기될 것으로 알려졌으며 총 2만 6,691명이 참여함
 - 8월 18일 법무법인 “미래로”는 미국 애플 본사와 애플 코리아를 상대로 1인당 위자료 100만원씩 총 266억 9,100만원을 청구했다고 밝힘
 - 2011년 8월 17일 방송통신위원회는 “한국온라인광고협회”가 출범했다고 밝힘
 - 한국인터넷마케팅협회, 한국인터넷광고심의기구, 인터넷매체협의회, 인터렉티브광고협의회 등 4개 단체가 통합해 설립되었으며 네이버, 다음, SK커뮤니케이션즈, 제일기획 등 90여개 회원사로 구성됨
 - 향후 온라인광고 산업 발전을 위해 자율규제와 진흥을 담당하고 정부와 협력해 다양한 사업을 추진할 계획이며 온라인광고 산업 통계조사, 표준화 논의 등을 진행할 예정임
 - 2011년 1분기 다음의 검색광고 매출이 전년동기대비 24.1% 증가했고 디스플레이광고도 56.3% 증가했으며 NHN 또한 1분기 검색광고매출이 전년동기 대비 23.7% 늘어났으며 전체 매출 가운데 49%의 비중을 차지하는 등 온라인 광고시장의 성장이 지속되고 있음

- 2011년 2분기 들어 다음의 검색광고 매출이 감소하고 네이버의 검색광고 관련 영업이익률이 감소하는 등 성장이 일부 둔화되는 양상을 보임. 그러나 다음의 경우 2분기 디스플레이 광고 매출이 505억원으로 전년동기대비 31.0% 증가하는 등 매출 다변화가 성공적으로 나타나고 있으며 네이버의 소셜네트워크서비스인 미투데이가 지난 3월 가입자 500만 명을 돌파하는 등 기존 포털의 소셜네트워크서비스로 확장이 이루어지고 있음
- 페이스북 등 소셜네트워크서비스의 경쟁압력 증대와 스마트기기 보급 확대에 따라 구글 등 해외 포털의 이용이 증가하는 경향을 보이고 있어 국내 포털 업체의 SNS 및 모바일 경쟁력 강화에 대한 요구가 증대되고 있음
- 2011년 4월 다음과 SK커뮤니케이션즈가 검색광고와 관련한 제휴를 맺음
 - 8월 12일 발표된 2011년 2분기 잠정실적에 따르면 다음은 검색광고 매출액이 490억원으로 소폭 감소한 반면 SK커뮤니케이션즈는 103억원으로 소폭 증가한 것으로 나타남
 - 2011년 2분기 네이버 검색광고 매출은 2,687억원으로 증가해 이번 양사의 제휴에 따른 효과는 2분기 현재 시점에서 미미한 것으로 나타남
- 삼성, LG 등 국내 주요 전자업체가 콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 다양한 정책을 펼치고 있음. 스마트폰과 스마트패드 시장에서 콘텐츠우위가 하드웨어 경쟁우위까지 연결되는 경향이 강하므로 콘텐츠 공급을 체계화할 필요성이 대두함
 - 삼성은 리더스, 소셜, 게임, 뮤직 등 4대 허브를 발표했으며 기업용 모바일 솔루션 지원을 확대할 계획임
 - LG전자는 유튜브와 게임로프트 등 관련 기업들과 3D콘텐츠 분야에 대한 협력에 나서고 있음
- 2011년 6월 9일 헌법재판소는 “방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 제 21조 제 4호 위헌확인 사건”에 대한 공개변론을 함
 - 지난 2월 16일 서울고법 행정3부(재판장 이대경 부장판사)는 인터넷 게시물

을 규제하는 근거가 돼 온 ‘방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 21조 4호’에 대해 위헌법률 심판을 제청함

- 재판부는 “‘건전한 통신윤리’라는 개념이 매우 추상적이고 무엇이 해당되는지는 가치관·윤리관에 따라 크게 달라진다”며 “법 집행자의 통상적 해석으로 내용을 객관적으로 확정하기도 어려워 표현의 자유를 규제할 때 요구되는 명확성의 원칙에 어긋난다”고 밝힘
- 최병성 목사는 “다음”에 있는 자신의 블로그에 산업쓰레기로 제조한 시멘트의 유해성에 대한 글을 게재했음. 방송통신위원회는 해당 글을 심의한 뒤 삭제하라고 다음 측에 요청함. 2009년 최병성 목사는 행정소송을 냈고 1심은 삭제 요구를 취소하라며 원고 승소 판결했으나 방송통신위원회가 항소함
- 이에 최병성 목사는 심의의 근거가 되는 ‘방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 21조 4호’가 표현의 자유를 제한한다고 주장하며 위헌법률심판 제청을 신청했음

● 2011년 8월 현재 미디어랩 법의 국회통과는 여전히 불투명한 상황임

- 향후 민영 미디어랩(광고판매 대행회사) 도입으로 광고시장에 경쟁이 심해지고 이에 따라 광고산업의 재편이 이루어질 전망이나 법률안의 국회통과는 8월 현재 지연되고 있는 상황임
- 미디어랩 입법이 지연되면서 종합편성채널이 직접 광고영업을 할 가능성이 제기되고 있음
- 민영미디어랩 제도 시행 시 경쟁 심화와 더불어 대형 광고업체와 중소형 광고업체 간 격차가 커져 부익부 빈익빈, 양극화 현상이 심해질 가능성에 대한 우려가 있음

● 종합편성채널과 보도채널이 올 하반기 방송산업에 커다란 변화를 일으킬 전망이다. 이는 광고산업 전반에도 적지 않은 영향을 끼칠 전망이다

- 종편채널 확대에 의한 긍정적인 효과와 함께 민영 미디어랩 도입, 지상파 중간광고 시행, 간접 및 가상광고 확대 등 다양한 제도 도입이 뒤따를 것으로

로 전망됨

- 대형 광고기획사에 유리한 반면 중소형 업체엔 불리한 환경이 조성될 것이란 우려도 일부 있음
- 국내에서도 소셜네트워크서비스 이용자가 빠르게 증가함에 따라 향후 광고 시장에도 변화가 있을 전망
 - 페이스북이 2010년 1분기 배너 광고 매출에서 야후와 마이크로소프트를 앞질러 광고에서도 소셜네트워크의 영향력이 커지고 있음을 확인시킴
 - 2010년 1분기 배너 광고 건수는 페이스북 1,763억 건, 야후 1,361억 건, 마이크로소프트 602억 건
 - 국내 소셜네트워크 이용자가 빠르게 늘어남에 따라 이러한 양상은 국내에서도 점차 확대될 전망

□ 해외동향

- 2011년 8월 15일 구글은 모토로라를 125억 달러에 인수한다고 발표함
 - 세계 1위의 포털 업체인 구글이 휴대폰 제조업체를 인수합병함으로써 향후 스마트기기 시장과 포털, 소셜네트워크 시장 등이 주요 IT산업 전반에 걸쳐 영향을 끼칠 것으로 전망됨
 - 전 세계적으로 아이폰, 안드로이드폰, 아이패드 등 스마트기기의 약진이 단순히 하드웨어 차원에 그치지 않고 소셜네트워크서비스, 포털 등 인터넷 산업과 IT 부문 전반에 영향을 미치고 있어 구글이 이에 대응하는 양상을 보임
 - 최근 구글은 신개념의 소셜네트워크서비스인 “구글 플러스”를 선보이며 페이스북, 트위터 등의 경쟁압력에 대처하고 있음
 - 또한 모토로라가 통신 관련 특허 등 다수의 지적재산권을 보유해 최근 글로벌 IT업체 간에 가열되고 있는 특허분쟁에서도 구글에 도움이 될 전망이다
 - 향후 새로운 버전의 안드로이드 OS가 모토로라에 먼저 독점적으로 공급될

가능성 등이 제기되고 있으며 삼성전자, HTC, LG전자 등 기존 안드로이드 업체에 부담으로 작용할 가능성이 있음

- 이에 삼성전자 등 기존 안드로이드 업체는 독자 OS를 개발보급하고 윈도우 폰7에 일부 자원을 할당하는 등 대응이 점차 가시화되고 있음
- 지난 8월 25일 김동수 공정거래위원장은 이번 인수합병에 대해 “경쟁제한성에 대한 심사대상으로 판단된다”고 밝힘

● 온라인 광고시장이 빠르게 성장하는 가운데 2011년 한해 페이스북이 온라인 광고 매출 1위를 차지할 것으로 전망되고 있음

- 2011년 5월 10일 영국의 시장조사기관인 “엔더스어널리시스”가 발표한 보고서에 따르면 올해 페이스북의 광고매출이 35억 달러에 이르러 지난해에 비해 95% 가량 증가할 것으로 전망함. 반면 구글에 대해선 총 26억 달러로 페이스북에 뒤질 것으로 예측함
- 지난해 페이스북의 광고게시 횟수가 1조 198억회를 넘어 전체 1위를 차지함. 전 세계적으로 소셜네트워크서비스 시장의 높은 성장세가 지속되고 있으므로 당분간 현 추세에 큰 변화는 없을 것으로 전망되고 있음

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

- 지난 2007년 경기디지털콘텐츠진흥원과 경기도가 유망 콘텐츠 육성 지원사업의 일환으로 극장 애니메이션 “마당을 나온 암탉” 제작을 지원했으며 2011년 8월 현재 “마당을 나온 암탉”이 관객의 호평을 받으며 국내 상영 중
 - '07년 당시 “마당을 나온 암탉” 프로젝트에 대해 5억 6천만원의 초기투자를 지원했으며 국내 애니메이션 최초로 100만 관객을 돌파했으며 이후에도 누적관객이 꾸준히 늘어나 최근엔 180만 명을 넘은 것으로 알려짐
 - 향후 중국 진출이 예정되어 있어 중국 내 극장 상영이 계획대로 진행된다면 수출 부문에서도 상당한 성과를 거둘 수 있을 것으로 전망됨
- 2011년 4월 23일 “뽀로로 테마파크”가 경기도 동탄 메타폴리스몰에 개점함
 - 애니메이션 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 배경이 되는 “얼음나라”를 컨셉으로 해 “뽀로로의 집”, “루피의 놀이방”, “해리의 노래방” 등 다양한 시설을 갖추
 - 8월엔 신도림에 위치한 디큐브시티에 2호점을 낼 예정이며 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 다양한 에피소드를 바탕으로 전국에 15개 지점을 확장할 계획으로 알려짐
- 2011년 6월 21일 하이원엔터테인먼트는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 공동 기획제작사인 (주)오콘과 극장판 애니메이션 “뽀로로와 신나는 아이스 레이싱”에 대한 투자 계약을 체결함
 - 이번 프로젝트에는 한국콘텐츠진흥원과 롯데엔터테인먼트, EBS, KT 등이 공동투자자로 참여했으며 2012년 개봉을 목표로 하고 있음
 - 극장용 애니메이션 “마당을 나온 암탉”이 성공을 거두는 등 국내 애니메이션의 극장 상영이 점차 성과를 보이고 있는 가운데 세계적인 인지도를 지닌 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 극장판 애니메이션이 향후 애니메이션/캐릭터 등 관련

업계의 발전에 견인차가 될 전망이다

- “토이스토리”, “쿵푸팬더”, “명탐정 코난” 등 미국, 일본 등 외국의 극장용 애니메이션에만 의존하던 시장에서 벗어나 국내 시장은 물론 해외진출도 조망하는 단계로 점차 발전하고 있는 상황임

● 2011년 7월 20일 한국콘텐츠진흥원과 코엑스가 공동주최하는 “서울캐릭터라이선싱 페어 2011”이 서울 코엑스에서 개최됨

- 660여개 국내외 업체가 참가했으며 국내외 바이어들이 참석하는 “비즈니스 미팅”과 해외 바이어를 초청해 국내 업체와 1대1 수출 상담을 진행하는 “TOP 비즈매칭 프로그램”을 운영함
- 전시장 투어에서는 지난 10년 동안 한국을 빛낸 뽀로로, 뿌까, 쥬블스, 유후와 친구들 등 주요 캐릭터가 나옴
- “캐릭터페어 원정대”, “캐릭터 퍼레이드”, “10주년 오감오색 색칠하기” 등 다양한 부대행사가 마련됨

● 2011년 7월 20일 “제15회 서울국제만화애니메이션 페스티벌”이 코엑스에서 개최됨

- 지난 5월 11일 김산호 화백과 이춘만 (주)프러스원 대표를 각각 코믹어워드와 애니메이션 어워드 수상자로 선정하여 이번 SICAF2011 어워드 시상식에서 시상함
- 김산호 화백은 1959년 SF만화 “라이파이”로 한국 만화역사에 한 획을 그었다고 평가받으며 현재도 다양한 작품 활동을 하고 있음. (주)프러스원 이춘만 대표는 30년 이상 애니메이션과 만화계에 몸을 담았으며 “고스트 버스터”, “헤라클래스” 등 1천편 이상의 작품에 참여한 것으로 알려짐
- “국제 애니메이션 영화제”에선 “초속 5cm” 등으로 유명한 신카이 마코토 감독의 “별을 쫓는 아이”가 개막작으로 상영되었으며 “일루셔니스트”, “또또와 유령 친구들”, “하늘의 노래”, “소중한 날의 꿈” 등 다양한 애니메이션이 선을 보임

- 해외 8개국 유명 작가의 작품을 전시한 “글로벌 만화전”, “국제 디지털만화전” 등 부대행사가 있었으며 SPP(Seoul Promotion Plan)를 통해 1대1 비즈니스 매칭, 비즈니스 포럼 등을 진행함
- 실뱅 쇼메 감독의 “일루셔니스트”가 “애니메이션 영화제” 경쟁장편 부문 그랑프리에 선정되었고, 경쟁단편에선 요하네스 베일란트, 우베 하이트쇠터 감독의 “소년과 야수”가 대상을 받았으며 안재훈, 한혜진 감독의 “소중한 날의 꿈”이 심사위원 특별상을 수상함. 또한 “국제디지털만화공모전”에선 김나영의 “파리의 골목길 여행”이 대상을 수상함
- “경기도 만화애니메이션 산업 육성 사업”의 일환으로 경기도와 부천시가 지원하고 한국만화영상진흥원과 경기디지털콘텐츠진흥원, 네이버, 투니버스가 협력해 진행한 “투모로우 애니스타”의 최종 선정작 2편이 애니메이션으로 방영됨
 - 지난 2010년 김규삼의 “쌈니다. 천리마 마트”, 허혜진의 “미호이야기”, 김선권의 “심부름센터 K”, 한성의 “동경소녀”, “견우와 직녀” 등 5개 작품이 선정되어 네이버와 투니버스 온라인에서 웹툰 연재를 함
 - 이 가운데 조희수, 평점, 인기도, 독자 인기투표 등을 거쳐 “미호이야기”와 “쌈니다. 천리마 마트”가 최종적으로 애니메이션으로 제작되어 방영됨
 - 국내 웹툰 등 온라인 및 오프라인 만화의 수준이 꾸준히 높아져 영화, 애니메이션, 드라마 등 영상물로 OSMU 사례가 늘어나고 있음. 지난 5월 형민우 작가의 “프리스트”가 한국 만화 사상 최초로 할리우드 영화로 제작되어 전세계에 개봉되었으며 네이버에서 연재 중인 웹툰 “신과 함께”와 강풀 작가의 “당신의 모든 순간”도 영화화될 예정임
 - 애니메이션 산업이 발달한 일본에서도 상당수 애니메이션이 인기 만화 원작을 바탕으로 제작되고 있으며 인기 만화의 애니메이션화는 탄탄한 원작 팬층, 검증된 시장성을 바탕으로 안정적인 수요를 보장함
 - 국산 만화시장의 침체가 국산 애니메이션 시장의 침체를 부르고 국산 애니메이션 시장의 침체가 다시 만화시장의 침체를 야기하는 등 만화와 애니메

이전의 상호보완적인 역할이 일본, 미국 등 선진 애니메이션 시장에 비해 상당히 미흡했음

- 잡지 연재, 단행본 등 기존 오프라인 만화에 비해 웹툰 등 온라인 만화는 컷분할 등 여러 면에서 애니메이션화에 유리한 조건을 갖추고 있으며 여성, 외국인 등 다양한 독자 확보에도 유리해 향후 국산 애니메이션 시장 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨

□ 해외동향

- 2011년 4월 미국 영화사인 “20세기 폭스”는 “블루 스카이 스튜디오”가 제작한 3D 애니메이션 “리오”를 배급, 개봉했으며 동 영화에 대한 마케팅의 일환으로 게임개발사 “로비오”와 제휴하고 양사의 캐릭터를 크로스오버시킨 게임 <앵그리버드 리오>를 지난 3월에 출시함
 - “블루 스카이 스튜디오”는 대표작 “아이스 에이지” 등으로 널리 알려진 3D 애니메이션 업체임. “20세기폭스”사는 로비오와 제휴를 통해 세계적 인기를 누리고 있는 게임 <앵그리버드>에 애니메이션 “리오”의 캐릭터를 포함시켜 마케팅 효과를 거둠
 - 이외에도 “앵그리버드”의 제작사인 로비오는 단순한 제휴를 넘어 “앵그리버드”의 영화화를 추진하고 있는 것으로 알려짐
- 중국 영상산업을 총괄하는 광전총국에 따르면 2010년 중국의 TV 애니메이션 제작량이 크게 증가했다고 함
 - 2010년 중국에선 총 385편, 22만 530분 분량의 TV애니메이션이 제작되었으며 분량 기준으로 2009년에 비해 28% 증가하였음
 - 중국 정부는 애니메이션 산업 육성과 문화 보호를 위해 자국 시장에서 외국 애니메이션에 대한 규제를 강화하고 있음

IV. CBI(Content Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI³⁸⁾ 기초 자료를 확보하고 이를 통해 콘텐츠산업 분야별 경기 전망 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별 시의 적절한 정책 수립 기초 자료로 활용

2 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였으나, CBI 분석에서는 콘텐츠솔루션은 제외하였음. 이는 '10년 1분기와 2분기에 CBI 조사를 실시하지 않았기 때문에 전체 시계열 유지를 위하여 제외함
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2011년 08월 08일부터 ~ 08월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('11년 3분기, '11년 4분기), 설문항목(매

38) CBI(Content Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임

출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀 증대 안됨, 증대 안됨, 약간 증대 안됨, 보통, 약간 증대됨, 증대됨, 매우 증대됨)

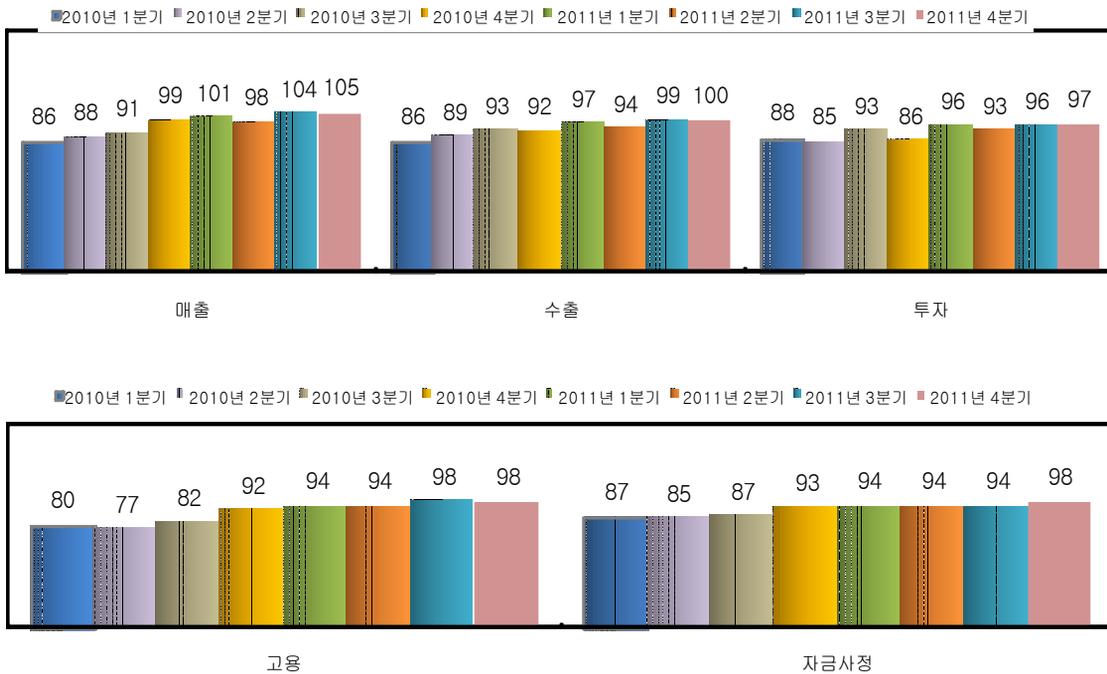
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기 CBI 종합분석³⁹⁾

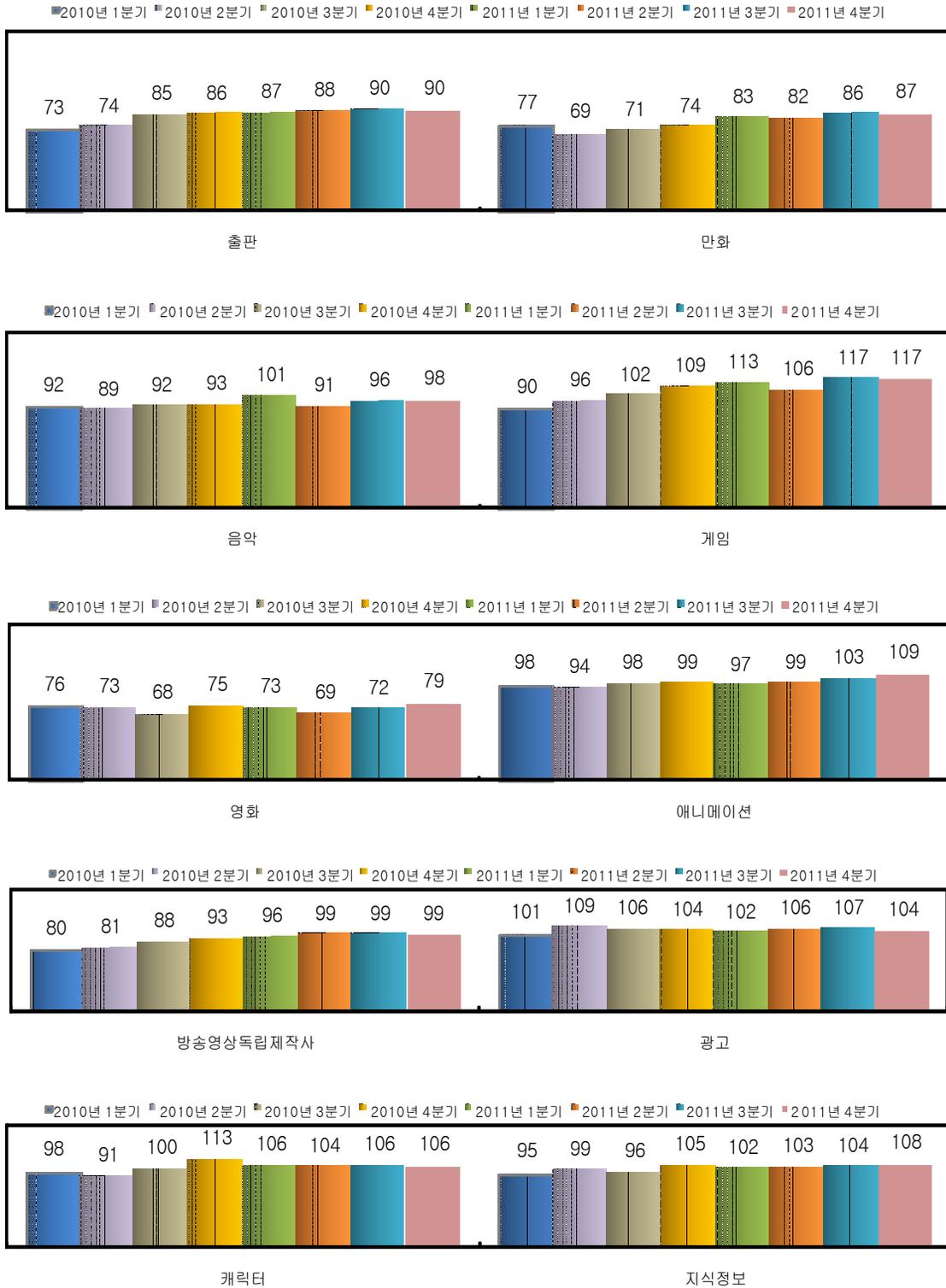
- '11년 2분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 1분기에 비해 매출, 수출, 투자가 소폭 감소될 것으로 전망되나, 3분기부터는 매출, 수출, 투자 등 전 분야가 상승할 것으로 예상됨

<그림 IV-1> '10년 1~4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



39) 100을 기준으로 84 이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우 호조

〈그림 IV-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~4분기 콘텐츠산업별 CBI



- '11년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 광고, 지식정보, 애니메이션 등이 상승할 것으로 예상되며, 3분기는 2분기 대비 콘텐츠산업은 상승할 것으로 전망됨
- 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 애니메이션(103→105), 광고(100→115), 지식정보(112→116)

3.2. 2010년 1~4분기, 2011년 1~4분기 CBI 산업별·부문별 분석

● 출판산업 CBI

〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	77	69	75	71	75	73
2010년 2분기	78	74	75	68	77	74
2010년 3분기	91	95	81	75	85	85
2010년 4분기	89	88	80	84	87	86
2011년 1분기	92	80	89	88	88	87
2011년 2분기	88	90	87	90	84	88
2011년 3분기	93	92	89	91	87	90
2011년 4분기	93	91	82	93	92	90

- '11년 3분기 출판은 2분기에 이어 전체적으로 정체 또는 상승하고 있으며, 특히 자금사정이 소폭 개선될 것으로 예상됨
- '11년 4분기는 3분기와 유사한 추세를 보일 것으로 전망됨

● 만화산업 CBI

〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	60	83	81	87	75	77
2010년 2분기	69	67	69	75	67	69
2010년 3분기	72	67	69	72	73	71
2010년 4분기	74	68	75	78	74	74
2011년 1분기	85	82	81	85	83	83
2011년 2분기	81	80	82	83	83	82
2011년 3분기	88	85	85	87	86	86
2011년 4분기	91	81	82	89	91	87

- '11년 3분기는 2분기 대비 다소 호전될 것으로 나타남
- '11년 4분기는 3분기 대비 수출을 제외한 전 부분이 상승세를 보일 것으로 전망됨

● 음악산업 CBI

〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	90	104	101	81	83	92
2010년 2분기	90	97	99	76	83	89
2010년 3분기	89	98	102	84	87	92
2010년 4분기	96	96	91	92	91	93
2011년 1분기	103	115	103	93	93	101
2011년 2분기	99	83	83	99	90	91
2011년 3분기	104	93	88	104	93	96
2011년 4분기	104	98	88	104	95	98

- '11년 3분기 음악은 2분기 대비 매출과 수출, 고용 등 전부분이 호전될 것으로 전망됨
- '11년 4분기에는 3분기 대비 수출, 자금사정이 다소 상승될 것으로 예상됨

● 게임산업 CBI

〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117

- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출 및 수출이 다소 호전될 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기에 비해 투자부분이 상승세를 보일 것으로 예상됨

● 영화산업 CBI

〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	79	58	87	78	81	77
2010년 2분기	72	63	71	77	81	73
2010년 3분기	76	61	72	69	64	68
2010년 4분기	83	63	73	77	77	75
2011년 1분기	81	78	65	70	75	73
2011년 2분기	70	62	62	72	77	69
2011년 3분기	82	67	69	71	73	72
2011년 4분기	86	73	82	77	79	79

- '11년 3분기 영화는 2분기에 비해 다소 호전된 것으로 보이나, 전반적인 침체는 지속될 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 전반적인 침체는 지속되나, 3분기에 비해 투자 등이 호전될 것으로 전망됨

● 애니메이션산업 CBI

〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	100	99	95	91	103	98
2010년 2분기	105	100	88	87	92	94
2010년 3분기	102	107	99	88	92	98
2010년 4분기	109	104	94	94	93	99
2011년 1분기	103	103	102	87	93	97
2011년 2분기	105	96	102	93	101	99
2011년 3분기	107	101	106	98	101	103
2011년 4분기	113	114	105	104	108	109

- '11년 3분기 애니메이션은 2분기에 비해 매출, 수출 등 전반적으로 호조를 보일 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기의 호조세를 이어가며 특히 수출과 자금사정이 호전될 것으로 예상됨

● 방송영상독립제작사 CBI

〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	91	62	71	83	92	80
2010년 2분기	101	71	61	78	94	81
2010년 3분기	92	82	87	89	92	88
2010년 4분기	98	89	90	94	94	93
2011년 1분기	105	88	97	93	99	96
2011년 2분기	96	100	102	100	96	99
2011년 3분기	99	100	102	102	94	99
2011년 4분기	101	96	96	102	98	99

- '11년 3분기는 2분기에 이어 정체될 것으로 예상되나 매출은 다소 호전될 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 매출이 다소 상승할 것으로 예상됨

● 광고산업 CBI

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	89	108	112	98	100	101
2010년 2분기	96	133	118	92	103	108
2010년 3분기	107	107	116	103	97	106
2010년 4분기	102	100	112	103	103	104
2011년 1분기	100	105	100	108	100	102
2011년 2분기	115	103	106	104	104	106
2011년 3분기	112	103	106	110	106	107
2011년 4분기	109	102	108	100	101	104

- '11년 3분기는 2분기에 이어 전반적인 호조세를 보이고 있으며, 특히 고용이 상승할 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기 대비 전반적으로 정체될 것으로 전망됨

● 캐릭터산업 CBI

〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106

- '11년 3분기 캐릭터 산업은 2분기 대비 매출, 수출을 중심으로 상승할 것으로 전망됨
- '11년 4분기는 3분기의 호조세를 이어가며 특히 수출의 호조세는 지속될 것으로 전망됨

● 지식정보산업 CBI

〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	106	74	102	98	98	96
2010년 2분기	109	92	99	98	99	99
2010년 3분기	106	91	98	99	86	96
2010년 4분기	111	101	104	105	102	105
2011년 1분기	112	98	105	98	99	102
2011년 2분기	116	100	106	100	95	103
2011년 3분기	116	100	103	105	98	104
2011년 4분기	118	100	104	107	111	108

- '11년 3분기 지식정보는 2분기대비 소폭 증가한 것으로 나타남
- '11년 4분기는 3분기 대비 수출을 제외한 전 분야가 소폭 증가할 것으로 예상됨

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2011년 2분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '11년 2분기 전년동기대비 GDP 성장률은 3.4%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 127.5로 전년동기대비 5.3% 증가, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 3.1%, 5.3%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 4.9%, 21.0%로 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 및 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 모두 상승세를 보임
- '11년 6월 전체 소비자 심리지수는 102로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 1월 이후 등락을 보이고 있으며, '11년 6월 94로 나타남. 물가상승에 따른 실질소득 감소에도 불구하고 산업 패러다임 변화에 따른 콘텐츠산업 수요 증가로 소비지출이 다소 상승될 것으로 전망됨
- '11년 2분기 CBI를 살펴보면, 전반적으로 '11년 1분기에 비해 정체된 편이며, 매출(101→98) 및 투자(96→93), 고용(94→94), 수출(97→94) 약간 하락함. '11년 3분기 CBI전망은 전반적으로 다소 정체 또는 하락세를 보이고 있으며, 특히 매출(101→98→104), 수출(97→94→99) 및 투자(96→93→96)가 다소 상승할 것으로 예상됨. '11년 4분기 CBI전망은 전반적으로 다소 상승할 것으로 보이며, 특히 매출(101→98→104→105), 수출(97→94→99→100) 및 투자(96→93→96→97)가 상승할 것으로 전망됨
- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '11년 2분기 대비 GDP, 콘텐츠산업 상장사 고용인원수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수, 소비적인 측면인 소비자심리지수도 '11년 1분기에 비해 개선되었음. 또한 '11년 3분기 콘텐츠산업 CBI는 '11년 2분기 대비 매출과 수출, 고용, 자금사정, 투자 등 전반적인 상승세를 보일 것으로 예상됨
 - 이는 '10년 이후 전체적으로 국내 경기상승세와 해외 수요에 부응하는 콘텐

츠 수출 증가로 인해 전년동기 대비 매출과 수출 모두 큰 폭의 증가를 보였음. 향후 대내외적인 리스크(미국 신용등급 하락 등)로 인해 경기하락에 대한 우려가 있음에도 국제 경쟁력을 확보한 게임 등의 성장세는 확대될 것으로 전망됨

〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	86	86	88	80	87
출판	77	69	75	71	75
만화	60	83	81	87	75
음악(공연)	90	104	101	81	83
게임	97	92	86	90	86
영화	79	58	87	78	81
애니메이션	100	99	95	91	103
방송영상독립제작사	91	62	71	83	92
광고	89	108	112	98	100
캐릭터	97	104	107	93	91
지식정보	106	74	102	98	98

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	88	89	85	77	85
출판	78	74	75	68	77
만화	69	67	69	75	67
음악(공연)	90	97	99	76	83
게임	103	107	98	85	88
영화	72	63	71	77	81
애니메이션	105	100	88	87	92
방송영상독립제작사	101	71	61	78	94
광고	96	133	118	92	103
캐릭터	100	83	81	94	94
지식정보	109	92	99	98	99

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	91	93	93	82	87
출판	91	95	81	75	85
만화	72	67	69	72	73
음악(공연)	89	98	102	84	87
게임	106	100	105	103	95
영화	76	61	72	69	64
애니메이션	102	107	99	88	92
방송영상독립제작사	92	82	87	89	92
광고	107	107	116	103	97
캐릭터	102	108	102	94	94
지식정보	106	91	98	99	86

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	99	92	86	92	93
출판	89	88	80	84	87
만화	74	68	75	78	74
음악(공연)	96	96	91	92	91
게임	116	107	97	112	112
영화	83	63	73	77	77
애니메이션	109	104	94	94	93
방송영상독립제작사	98	89	90	94	94
광고	102	100	112	103	103
캐릭터	112	126	117	105	107
지식정보	111	101	104	105	102

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	101	97	96	94	94
출판	92	80	89	88	88
만화	85	82	81	85	83
음악(공연)	103	115	103	93	93
게임	121	108	112	114	111
영화	81	78	65	70	75
애니메이션	103	103	102	87	93
방송영상독립제작사	105	88	97	93	99
광고	100	105	100	108	100
캐릭터	110	115	108	101	95
지식정보	112	98	105	98	99

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	98	94	93	94	94
출판	88	90	87	90	84
만화	81	80	82	83	83
음악(공연)	99	83	83	99	90
게임	106	106	105	100	115
영화	70	62	62	72	77
애니메이션	105	96	102	93	101
방송영상독립제작사	96	100	102	100	96
광고	115	103	106	104	104
캐릭터	107	115	99	94	98
지식정보	116	100	106	100	95

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	104	99	96	98	94
출판	93	92	89	91	87
만화	88	85	85	87	86
음악(공연)	104	93	88	104	93
게임	123	122	117	112	111
영화	82	67	69	71	73
애니메이션	107	101	106	98	101
방송영상독립제작사	99	100	102	102	94
광고	112	103	106	110	106
캐릭터	115	123	99	99	93
지식정보	116	100	103	105	98

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	97	98	98
출판	93	91	82	93	92
만화	91	81	82	89	91
음악(공연)	104	98	88	104	95
게임	123	115	131	105	110
영화	86	73	82	77	79
애니메이션	113	114	105	104	108
방송영상독립제작사	101	96	96	102	98
광고	109	102	108	100	101
캐릭터	111	129	96	99	97
지식정보	118	100	104	107	111

* 84이하 : 매우부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105이상 : 매우호조

2 2011년 2분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,251억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 45.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 40.1% 성장하였고 전분기대비 9.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 106으로 양호함
- 게임산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 6,058억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 28.7%를 차지함
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 27.6% 성장하였고 전분기대비 5.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 106으로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 95,608명이며 상장사 고용 비중은 11.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 8.6% 증가하였고 전분기대비 0.6% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 100으로 양호함

□ 게임산업 2011년 3분기 전망

- 게임산업 '11년 3분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(122)는 2분기에 비해 큰 폭으로 상승할 것으로 예상됨
 - '11년 3분기에도 2분기이후 국내 개발사들의 온라인 게임 대형 신작(블레이드 앤 소울, 아키에이지 등)들이 꾸준히 제작되고 출시를 준비 중이며, 이

- 러한 대형신작들로 인해 매출액 및 수출액은 지속적으로 증가할 것으로 전망됨
- “스페셜포스2”, “서든어택”, “배터리” 등 온라인 FPS 게임 신작들이 아시아권을 중심으로 수출의 지속적인 증대가 예상되며, 스마트게임은 해외시장 수요 증대에 따라 국제 경쟁력을 보유한 국내 게임 개발사들의 진출이 활발해 질 것으로 전망됨
 - ※ 게임빌은 오픈마켓에서 '11년 2분기까지 누적 5,000만 다운로드를 기록 중이며, 컴투스도 국내외 스마트게임 수요 증대에 부응하기 위해 '11년 하반기에 스마트게임 플랫폼 “컴투스 허브”를 출시할 예정임
 - 전 세계적인 SNS 시장의 확대에 따른 소셜네트워크 게임 수요 증가가 예상되는 가운데 이와 관련된 국내 대형 주요 개발사들의 개발 및 투자가 활발하게 전개될 전망임
 - ※ 게임빌의 “그림으로 말해요”, 넥슨의 “메이플스토리 어드벤처” 등 소셜게임의 제작이 지속적으로 증가 추세임
 - 오픈마켓의 게임법이 '11년 7월초에 시행됨에 따라 향후 매출 성장에 긍정적인 영향을 줄 것으로 전망됨
 - ※ '11년 8월 현재 LG OZ스토어 등 오픈마켓이 개설되고 있음
 - XBOX, 플레이스테이션 등 글로벌 콘솔시장에서 부분 유료화 온라인게임에 대한 수요가 점점 증대되고 있으며, 이런 흐름을 겨냥한 국내 개발사(넥슨 “던전앤파이터” 등)들의 진입이 늘어날 것으로 전망됨
 - 기존 MMORPG 등大作 중심으로 편중된 게임 시장에서 스마트게임, 소셜게임, FPS 등 장르가 다양해짐에 따라 중소형게임 개발사들의 시장진입기회 확대로 매출액 증가가 전망됨
- 게임산업 '11년 3분기 고용CBI는 112로 다소 호전될 것으로 예상됨
- '11년 2분기에 이어 3분기에도大作 및 스마트게임, 소셜게임 제작에 필요한 개발 인력 충원이 이루어짐에 따라 3분기는 신규 인력 수요가 다소 개선될 것으로 전망됨

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 4조 9,207억 원이며 만화는 약 1,765억원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 10.7%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 0.7% 증가하였으나 전분기대비 -6.4% 하락하였음. '11년 2분기 매출CBI 결과 출판과 만화는 각각 88, 81로 다소 부진한 상황임. 수출CBI는 출판 90, 만화 80으로 다소 부진함
- 출판 및 만화산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 1,127억원, 만화가 47억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 1.3%임
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 36.8% 증가하였고 전분기대비 102.6% 상승하였으며, 수출CBI는 출판 90, 만화 80으로 다소 부진함

□ 고용부문

- 출판/만화산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 215,417명이며 상장사 고용 비중은 3.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 9.8%로 증가하였고 전분기대비 2.0% 상승하였으며, CBI 분석 결과 출판 90이며 만화 83으로 부진함

□ 출판/만화산업 2011년 3분기 전망

- 출판/만화산업 '11년 3분기 매출CBI는 각각 93, 88이며, 수출CBI는 각각 92, 85로 부진할 것으로 예상됨
 - 출판산업은 유통구조의 경우 오프라인 서점에서 온라인 서점으로 변화하고

있으며, 이러한 유통구조 변화는 지속될 것으로 전망됨

※ 미국의 2위 오프라인 서점체인인 “보더스”가 ’11년 7월에 파산하였으며, 이는 미국 내 출판 전문가들의 견해에 따르면, 종이책 수요 감소에 기인한 것으로 분석됨

- e-book시장의 확대가 이루어지고 있으며, 대형 온라인 서점 위주의 e-book 유통구조였으나, 기존 온라인 플랫폼을 보유한 포털, 통신사 등 대기업들의 진출이 활발히 이루어지고 있는 상황이어서 e-book 시장은 폭발적으로 성장할 것으로 전망됨

※ NHN “네이버북스”, KT “올레북” 등 e-book 플랫폼 서비스 및 구축 중임

- e-book시장의 확대는 제작비용 및 유통비용 효율화를 통해 기존 출판사들에게도 매출증대가 기대됨

※ 삼성출판사 “보들북-인기동동요” 한국 앱스토어 최고 매출 1위 기록(50여종 이상의 교육용 앱을 출시하여 누적 건수 100만건 돌파)

- 국내 대형 포털사들이 온라인 만화 및 웹툰 유통을 주도하였으나, 스마트기기 보급확대에 따라 통신사에서도 온라인 만화와 웹툰 공급을 위한 플랫폼을 준비 중임. 향후 국내 만화(웹툰작가 포함)작가들의 시장 진입 기회가 확대될 것으로 전망됨

※ KT는 대원미디어와 업무협약을 체결하는 등 온라인 만화 플랫폼인 “올레만화” 서비스 구축 중

※ 스마트기기 보급확대로 온라인 만화 웹툰의 접근성이 높아짐에 따라 여성 등 신규 수요가 창출되고 있음

- 국내 만화(웹툰 포함)의 국제 경쟁력이 높아짐에 따라 아시아권을 넘어 유럽(프랑스 등) 등 글로벌 시장으로 진출이 활발하게 이루어지고 있으며, 이에 따른 국내 작가들의 인지도 제고로 작품에 대한 기대 수요가 확대되어 투자가 증가하고 있음

※ 프랑스 국립이미지센터와 한국만화가협회가 2013년 개최되는 앙굴렘 국제만화 페스티벌에서 한국만화 특별전 개최를 위한 업무협약을 체결하는 등 유럽지역의 한국만화에 관심이 점점 증대되고 있는 상황임

※ 부천 국제만화축제에서 주호민 작가의 “신과 함께”, 박희정 작가의 “두 번의 결혼식 한 번의 장례식” 등 국내 작품에 대해 총 34억원 투자가 성사됨

- 출판/만화산업 '11년 3분기 고용CBI는 각각 91, 87로 부진할 것으로 예상됨
 - 출판/만화산업의 인력은 국내 수요 정체로 감소할 것으로 전망되나, 국내 작가들의 해외 인지도 제고에 따라 창작인력을 중심으로 해외 진출 확대가 전망되며, 향후 전자책 등에서 인력 수요의 지속적인 증가가 예상됨
 - ※ 한국만화영상진흥원과 코트라가 “토종만화 세계로 나간다” 출범식을 갖고 해외진출이 유망한 작가 5명과 기업 5개사를 선정하여 해외진출을 지원하기로 함

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 9,884억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 15.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 1.9% 증가하였고 전분기대비 18.2% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 99로 나타남
- 음악산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 약 422억원이며 상장사 수출액 비중은 25.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 -28.7% 감소하였으나 전분기대비 90.1% 증가하였고, CBI 분석 결과 2분기 83으로 다소부진을 보임

□ 고용부문

- 음악산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 78,528명이며 상장사 고용 비중은 1.3%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 -2.8% 감소하였으나 전분기대비 3.0% 상승하였고, CBI 분석 결과 2분기 99로 나타남

□ 음악산업 2011년 3분기 전망

- 음악산업 '11년 3분기 매출CBI는 104로 호조, 수출CBI 93으로 호조될 것으로 예상됨
 - 기존에는 특정 아이돌 위주로 해외에 진출하였으나, SM타운 라이브 등이 성공적으로 개최됨으로써, 특정 아이돌 위주가 아닌 기획사 소속 가수가 동시에 공연하는 추세가 나타나고 있음
 - ※ 이러한 추세는 팬층의 다양화, 홍보확대 등으로 매출 증대 및 인지도 제고가 이루어짐
 - 스마트기기 확대 및 앱 음악 서비스 기능 개선에 따라 음원수요의 다양성으로 기존 온라인 음원 제공 업체들의 매출액 증가와 함께, 타 산업의 온라인 유통 역량을 갖춘 대형 사업체들의 진출이 예상됨
 - ※ 넥슨은 캔들미디어와 제휴를 맺고 음악방송 서비스 사업 계획, 엔씨소프트는 음악사이트를 2011년 2분기 현재 운영 중, CJ E&M 음악사업 부문인 엠넷의 “스마트프리”의 6월 판매가 전월 대비 46% 증가했고, 7월에는 6월보다 22% 증가
 - '11년 1분기에 발생한 일본 대지진 및 원전사고로 인해 일본 내의 주요 공연들이 취소되었으나, '11년 3분기부터는 이러한 공연들이 재개될 것으로 전망됨
 - 대형 업체가 아시아권을 중심으로 체계적인 현지화 등 국제 경쟁력을 바탕으로 뮤지컬 시장을 선도하고 있으며, 한류 스타를 기반으로 한 뮤지컬 진출이 일본 등을 중심으로 증가하고 있음
 - ※ CJ E&M은 중국 상하이 동방미디어 유한공사등과 협력해 뮤지컬 “맘마미아”를 상하이, 광저우 등 중국 주요 도시에서 공연을 지속할 예정임
 - ※ SS501의 김규종이 주연으로 출연한 뮤지컬 “궁”이 일본공연에서 크게 성공하는 등 한국 뮤지컬에 대한 관심이 높아지고 있음
 - 음악관련 축제가 활발하게 이루어져, 음악공연에 대한 수요 증가에 기여함
 - ※ 경기도 “지산 록 페스티벌”, 전남 “광주 월드 뮤직 페스티벌”, “대구 국제 뮤지컬페스티벌”
- 음악산업 '11년 3분기 고용CBI는 104로 호조될 것으로 예상됨
 - 음악산업은 온라인 음악과 공연산업의 매출 증대에 따라 고용창출은 지속적으로 증가할 것으로 예상됨

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 1,925억원이며 방송영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 9.4%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 44.2% 성장하였고 전분기대비 12.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 1분기 96으로 호조임
- 방송영상독립제작사의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 약 108억원이며 상장사 수출액 비중은 18.0%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 149.3% 성장하였고 전분기대비 75.4% 증가하였으며, CBI 분석 결과 100으로 호조임

□ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 4,623명이며 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 19.0% 성장하였고 전분기대비 5.1% 증가하였으며, CBI 분석 결과 2분기 100으로 나타남

□ 방송영상독립제작사 2011년 3분기 전망

- 방송영상독립제작사 '11년 3분기 매출CBI는 99, 수출CBI 100으로 호조를 나타낼 것으로 예상됨
 - '11년 하반기에 종합편성채널과 보도채널 개국이 예정되어 있어 2분기에 이어 방송 콘텐츠 수요 증대에 따라 사전제작(다큐, 애니메이션, 드라마 등)이 되고 있으며, 매출액 증대에 기여할 것으로 전망됨
 - 아시아권을 중심으로 완성도 높은 국내 드라마의 수출이 증가할 것으로 전망되며, 국내 대형 전자제조 업체를 중심으로 스마트 TV 전용 방송콘텐츠

제작지원이 활발하게 이루어지고 있음

※ SBS콘텐츠허브 “대물”, “자이언트”, “시크릿가든” 등을 중심으로 방송콘텐츠 수출액이 큰 폭으로 증가하였음

※ 삼성전자의 “삼성 TV 앱스”, LG전자의 “LG 앱스” 등에서 N스크린용 방송콘텐츠 수요 증가

- 방송영상독립제작사 '11년 3분기 고용CBI는 102로 호전될 것으로 예상됨
 - 스마트 TV 전용 방송콘텐츠 제작지원과 종합편성채널(보도채널 등)이 개국됨에 따라 드라마, 다큐멘터리 등 제작인력에 대한 수요가 증가될 것으로 예상됨

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 영화산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 8,241억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 26.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 51.4% 증가하였고 전분기대비 22.0% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 70으로 매우 부진한 상황임
- 영화산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 약 86억원이며 상장사 수출액 비중은 54.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 129.4% 증가하였고 전분기대비 251.1% 상승하였으나, CBI 분석 결과 62로 매우 부진함

□ 고용부문

- 영화산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 29,160명이며 상장사 고용 비중은 4.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 22.8% 증가하였고

전분기대비 0.4% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 72로 매우 부진

□ 영화산업 2011년 3분기 전망

- 영화산업 '11년 3분기 매출CBI는 82, 수출CBI는 67로 매우 부진할 것으로 예상됨
 - 일부 국내 영화의 선전에도 불구하고 영화제작에 따른 수익 불확실성이 해소되지 않아 투자는 전반적으로 부진할 것으로 전망됨
 - ※ “최종병기 활”, “씨니”, “블라인드” 등 일부 국내 영화만 흥행에 성공
 - 외국 블록버스터의 흥행과 방학, 추석 등 성수기에 따라 대형 극장 등 유통 업체들은 매출 증대가 예상됨
 - ※ “트랜스포머3”, “해리포터와 죽음의 성물2”, “쿵푸팬더 2” 등의 흥행이 극장매출 확대에 기여
 - '11년 1분기 이후 일부 대형 영화사들의 수출이 발생했으나, 전반적으로 저조한 실적이 발생하였으며, '11년 3분기에 부산국제영화제 등 필름 마켓이 형성되어 해외 수출이 다소 확대될 것으로 전망됨
 - ※ CJ E&M에서 배급한 “아저씨”는 일본과 중국에 수출되어 '11년 9월 개봉 예정
 - 영화산업의 전체적인 수출은 2005년을 기점으로 고전을 면치 못하고 있는 상황이며, 일부 영화 연출자 위주의 해외진출은 이루어지고 있으나, 당분간 수출은 뚜렷한 개선이 어려울 것으로 전망됨
 - ※ 박찬욱 “스토커”, 김지운 “The Last Stand” 등의 할리우드 진출 확정
- 영화산업 '11년 3분기 고용CBI는 71로 부진할 것으로 예상됨
 - 일부 흥행영화를 제외한 수익 불확실성에 따른 투자 환경이 개선되지 않을 경우 제작부분을 중심으로 신규 고용은 저조할 것으로 전망되며, 일부 멀티플렉스를 중심으로 고용창출이 제한적으로 증가할 것으로 예상됨

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 7,923억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 30.3%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 110.5% 증가하였고 전분기대비 40.7% 증가하였으며, CBI 분석 결과 2분기 115로 호조세를 나타냄

□ 고용부문

- 광고산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 5,245명이며 상장사 고용 비중은 26.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 12.3% 증가하였고 전분기대비 5.4% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 104로 호조를 나타냄

□ 광고산업 2011년 3분기 전망

- 광고산업 '11년 3분기 매출CBI는 112, 수출CBI 103으로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - '10년부터 이어진 경기 상승세와 국제스포츠 이벤트 개최, 추석 등 광고산업에 긍정적인 요소가 많아 매출 호조세는 이어질 것으로 전망됨
 - '11년 하반기에 종합편성채널 및 보도채널의 개국으로 기업의 광고비 집행이 증가해 일부 대기업 계열 광고대행사들을 중심으로 매출 증가가 전망됨
- 광고산업 '11년 3분기 고용CBI는 110으로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - 광고산업의 매출액 증가에 따라 일부 대기업 계열 광고대행사를 중심으로 인력 수요가 증가될 것으로 전망됨

- SNS 등 인터넷 및 모바일 등 소비자들의 광고 접점의 다양화로 인해 소형 광고물의 증가로 소형 및 1인 기업 광고 기획사들의 시장 참여가 점차 증대돼 제한적인 고용 창출이 예상됨

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 약 1,452억원이며 캐릭터 산업은 1조 7,994억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 9.7%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 26.7% 성장하였고 전분기대비 0.9% 상승하였으며, 애니메이션 CBI 분석 결과 2분기 105로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 2분기 107로 양호함
- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 약 368억원이고 캐릭터는 약 935억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 3.7%이며, 캐릭터 상장사 수출액 비중은 20.4%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기 대비 13.5% 성장하였고 전분기대비 13.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 애니메이션은 96, 캐릭터는 115로 나타남

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,421명, 캐릭터는 23,467명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.9%를 차지하는 것으로 나타남
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대

비 0.7% 증가하였고 전분기대비 -3.7% 하락하였으나 CBI 분석 결과 2분기 애니메이션 93이며 캐릭터 94로 약간 정체됨

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 3분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 3분기 매출CBI는 각각 107, 115, 수출CBI 101, 123으로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - “뿌까”, “뽀로로”, “유후와 친구들” 등 캐릭터상품의 매출과 더불어 캐릭터를 활용한 테마파크 등 부가사업이 점차 활성화 되어 전반적으로 매출 상승이 기대됨
 - ※ '11년 4월 경기도 동탄 “뽀로로 테마파크” 1호점이 개점되는 등 향후 총 15개의 지점을 전국으로 확대할 예정임
 - 일부 아이돌을 활용한 캐릭터 상품이 출시되어 기존 캐릭터와 차별화된 시장이 창출되어 향후 캐릭터 시장 확대 및 수출 증대가 전망됨
 - '11년 상반기에 이어 국제 경쟁력을 보유한 국내 애니메이션들이 국내 성공했을 뿐 아니라 아시아권을 중심으로 해외 수출이 이루어질 것으로 전망되며, 이는 국내 애니메이션의 스토리와 기획력이 국내외 어린이 등 수요자들에게 인정을 받은 것으로 판단됨
 - ※ 국내 애니메이션인 “마당을 나온 암탉”은 누적관객수 200만명을 상회하였으며, “소중한 날의 꿈”은 작품성을 인정받는 등 국내 애니메이션 제작역량에 대한 기대감이 확대되고 있음
 - 애니메이션 및 캐릭터는 '11년 상반기에 이어 전 세계적으로 주목을 받고 있어 수출액 증가가 기대됨
 - ※ 뽀로로의 극장용 애니메이션인 “뽀로로와 신나는 아이스레이싱”의 제작이 진행되고 있음
 - ※ “마당을 나온 암탉”은 중국 지역에 3,000개 스크린을 확보하여 개봉될 예정임
 - 일부 웹툰 인기작이 애니메이션으로 방영되는 등 웹툰의 애니메이션 제작이 활성화될 것으로 전망됨
 - ※ “쌈니다 천리마 마트”, “미호 이야기” 등의 웹툰이 애니메이션으로 제작됨
 - '11년 상반기에 이어 스마트폰을 활용한 애니메이션 및 캐릭터 홍보가 효과

적으로 이루어지고 있는 상황임

- 애니메이션/캐릭터산업 '11년 3분기 고용CBI는 각각 98, 99로 호조
 - 애니메이션산업은 해외진출의 확대와 종합편성에 개국에 따른 국내 애니메이션의 작품들의 양적 증가가 예상됨에 따라 제작부분을 중심으로 고용증가가 전망됨. 캐릭터산업은 기획 및 제작 인력의 수요는 증가는 지속될 것으로 전망되나, 산업의 특성상 창의력 및 기획력이 풍부한 인력 위주로 고용 증대가 이루어질 것으로 예상됨
 - ※ 방송통신위원회에서는 종합편성채널에서 국내 애니메이션 쿼터제를 검토하고 있음

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 2,422억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 36.9%를 차지하는 것으로 나타남
 - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 36.5% 성장하였고 전분기대비 3.4% 상승하였으며, 지식정보산업의 CBI 분석 결과 2분기 116으로 양호함
- 지식정보산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 약 1,137억원이며 상장사 수출은 없는 것으로 나타남
 - CBI 분석 결과 100으로 호조임

□ 고용부문

- 지식정보산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 49,450명이며 상장사 고용 비중은 15.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 12.4% 증가하였고 전분기대비 2.8% 상승하였으며, CBI 분석 결과 2분기 100으로 양호함

□ 지식정보산업 2011년 3분기 전망

- 지식정보산업 '11년 3분기 매출CBI는 116, 수출CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - 온라인광고의 지속적인 성장세는 이어지고 있으며, 특히 다음 등 포털업체는 디스플레이 및 검색광고와 함께 N스크린 및 클라우드 서비스 등 신규 사업모델 개발을 통해 향후 매출액 증대는 지속될 것으로 전망됨
 - '11년 상반기에 이어 스마트기기의 보급 확대로 e-learning과 에듀테인먼트 업체들이 어학과 더불어 기업 내 특화된 교육 등 전문 콘텐츠 개발을 통한 수익 증대가 지속적으로 예상됨
 - '11년 9월 중에 e-learning 국제박람회가 개최될 예정이며, 이로 인해 매출 및 수출 증대가 전망됨
 - '11년 3분기의 경우 방학 특수 및 스마트기기 보급확대에 따른 교육관련 콘텐츠 수요증대 등으로 e-learning업체의 매출액이 증가하고 있는 추세임
 - ※ 비상교육의 이러닝 사업부분의 매출액은 2010년 상반기 대비 약 242.5% 성장했으며, 기존 주 사업인 출판부분을 대체가 진행 중임
 - 이러닝 산업의 규모 확대에 따라 기존 온라인 플랫폼 위주의 사업자뿐 아니라 통신사 등 모바일 플랫폼 사업자들의 이러닝 시장 진출이 예상됨
- 지식정보산업 '11년 3분기 고용CBI는 105로 호조를 보일 것으로 예상됨
 - 기업 마케팅 효율성이 높은 온라인 광고 및 검색의 매출액 증가세는 당분간 이어질 것으로 전망되며 이에 따라 콘텐츠 관련 인력수요가 증대될 것으로 전망됨
 - e-learning 및 에듀테인먼트관련 콘텐츠의 수요 증가에 따라 관련 업체들의 매출 및 수출 증가로 콘텐츠 기획 및 개발 인력의 고용 확대가 예상됨

부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록 I -1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2010년				2011년	
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기
게임	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	7	7	7	7	7
출판	8	8	8	8	9	9
방송	19	19	20	21	22	22
광고	4	4	4	4	4	4
영화	8	8	8	8	9	9
음악	10	10	10	10	10	10
애니/캐릭터	6	6	6	6	6	6
합계	82	82	83	84	87	87

□ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	90,961.4	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	63,514.4	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	11,571.1	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	1,194.3	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	2,516.3	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	3,737.6	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	795.5	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	2,502.6	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	401.5	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	1,185.2	국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	377.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	513.9	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	673.2	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	1,756.9	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	524.6	온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	378.8	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	와이앤케이코리아	256	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	1,794.5	모바일 게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	2,646	온라인 게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	16,954.5	온라인 게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료 : KRX, 각사

주 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	90,961.4	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	14,966.1	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK컴즈	5,961.4	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,380.5	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	1,922.1	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	1,120.7	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
72870	메가스터디	9,092.5	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판

자료 : KRX, 각사

주 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
95720	웅진씽크빅	4,137.6	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	4,836.5	교육 출판 및 학원사업, 전집 및 도서 출판
35080	인터파크	2,999.5	온라인 출판 유통
100220	비상교육	1,108.4	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	에스24	1,059.5	온라인 출판 유통
53290	능률교육	664.1	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	312.5	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,080.9	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨처	253.1	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료 : KRX, 각사

주 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	14,310.5	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS(유)	5,384.5	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	3,679.3	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	8,938.1	TV 및 온라인 홈쇼핑
43890	한빛방송	3,129.6	방송수입, 광고수입, 초고속인터넷
40300	YTN	1,050	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	2,992.9	콘텐츠제공, 프로젝트수익(OST제작 등), 웨이대전시
33130	디지털조선	794.3	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	583.1	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
35210	티브로드도봉강북방송	575.2	케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스
52220	IMBC	611.8	콘텐츠매출(드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
68050	팬엔터테인먼트	311	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
47820	초록뱀	391.9	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	389.7	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	케이티스카이라이프	10,486.7	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	758.6	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	720	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	709.8	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	15,300	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	266.9	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	나우콤	579.8	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	16,954.5	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작

자료 : KRX, 각사

주1 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

주2 : (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

□ 광고

〈표 부록 I -6〉 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
30000	제일기획(유)	18,234	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R(유)	1,640.2	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴(유)	176.3	㈜보광과 일본 덴쓰가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	256.1	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료 : KRX, 각사

주1 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

주2 : (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 I -7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
79160	CJ CGV(유)	6,113.1	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
40740	아인스M&M	155.5	일반영화 및 비디오 제작, DVD 및 CD 제조 판매
86980	미디어플렉스	507.1	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
3560	IHQ	564.7	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
54780	키이스트	359.7	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	214.6	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	133.1	영화관 운영
036420	제이콘텐츠리	1,850.4	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	16,954.5	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료 : KRX, 각사

주1 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

주2 : (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

□ 음악

〈표 부록 I -8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
64260	다날	1,423.9	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	2,056.2	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	1,200.2	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	에스엠	3,903.7	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	355.1	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	668.1	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	455.4	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	398.1	음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스
130960	CJ E&M	16,954.5	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업
35900	JYP엔터테인먼트	606.4	엔터테인먼트, 음반의 제작 및 판매

자료 : KRX, 각사

주1 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

주2 : (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목

□ 애니메이션 / 캐릭터

〈표 부록 I -9〉 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
66910	손오공	684.6	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	323.5	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	315.6	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
39830	오로라월드	345.5	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	234.5	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발
66430	스튜디오아이온	231.3	애니메이션 제작 및 유통배급, 의료바이오사업

자료 : KRX, 각사

주1 : 시가총액은 '11년 6월 30일 기준

주2 : (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록 II -1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)									
	2010년					2010년 합계	2011년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 전년동기	상반기 (전년동기)
출판	5,075,015	4,933,221	10,008,236	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	4,920,710	-0.3%	10,032,876
	-	(-2.8%)	-	(1.9%)	(1.8%)	-	(-0.1%)	(-3.7%)		(0.2%)
만화	176,338	168,260	344,598	178,451	186,942	709,991	183,691	176,577	4.9%	360,268
	-	(-4.6%)	-	(6.1%)	(4.8%)	-	(-1.7%)	(-3.9%)		(4.5%)
음악	658,698	732,215	1,390,913	786,932	851,060	3,028,905	880,575	988,412	35.0%	1,868,987
	-	(11.2%)	-	(7.5%)	(8.1%)	-	(3.5%)	(12.2%)		(34.4%)
게임	1,866,280	1,783,094	3,649,374	1,851,600	1,930,144	7,431,118	2,158,654	2,325,115	30.5%	4,483,769
	-	(-4.5%)	-	(3.8%)	(4.2%)	-	(11.8%)	(7.7%)		(22.9%)
영화	861,452	808,661	1,670,113	863,692	801,275	3,335,080	809,875	824,189	1.9%	1,634,064
	-	(-6.1%)	-	(6.8%)	(-7.2%)	-	(1.1%)	(1.8%)		(-2.2%)
애니메이션	102,484	108,895	211,379	142,825	134,173	488,377	129,887	145,299	33.4%	275,186
	-	(6.3%)	-	(31.2%)	(-6.1%)	-	(-3.2%)	(11.9%)		(30.2%)
방송	2,993,197	2,993,197	5,986,394	2,993,197	2,993,197	11,972,788	3,442,177	3,932,682	31.4%	7,374,859
	-	(0.0%)	-	(0.0%)	(0.0%)	-	(15.0%)	(14.2%)		(23.2%)
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	343,427	173,362	196,324	713,113	213,678	192,585	10.0%	406,263
	-	(3.9%)	-	(-1.0%)	(13.2%)	-	(8.8%)	(-9.9%)		(18.3%)
광고	2,329,547	2,329,547	4,659,094	2,329,547	2,329,547	9,318,188	2,562,567	2,953,831	26.8%	5,516,398
	-	(0.0%)	-	(0.0%)	(0.0%)	-	(10.0%)	(15.3%)		(18.4%)
캐릭터	1,297,562	1,324,831	2,622,393	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	1,799,425	35.8%	3,430,578
	-	(2.1%)	-	(16.0%)	(5.4%)	-	(0.7%)	(10.3%)		(30.8%)
지식정보	1,608,365	1,634,876	3,243,241	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	2,242,293	37.2%	4,375,978
	-	(1.6%)	-	(14.1%)	(0.5%)	-	(13.8%)	(5.1%)		(34.9%)
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	1,042,111	576,325	587,325	2,205,761	632,571	696,978	29.5%	1,329,549
	-	(6.8%)	-	(7.1%)	(1.9%)	-	(7.7%)	(10.2%)		(27.6%)
합계	17,641,205	17,530,068	35,171,273	18,324,077	18,619,956	72,115,306	19,890,679	21,198,096	20.9%	41,088,775
	-	(-0.6%)	-	(4.5%)	(1.6%)	-	(6.8%)	(6.6%)		(16.8%)

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 종사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)						
	2010년				2011년		전년동기대비 (2분기)
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	204,657	-0.2%
	-	(-0.5%)	(0.0%)	(-0.3%)	(-0.4%)	(0.5%)	
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	10,760	-2.9%
	-	(0.4%)	(0.2%)	(-0.3%)	(-1.2%)	(-1.6%)	
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	78,528	1.2%
	-	(0.7%)	(0.0%)	(0.2%)	(0.9%)	(0.1%)	
게임	92,275	94,142	94,830	94,973	95,379	95,608	1.6%
	-	(2.0%)	(0.7%)	(0.2%)	(0.4%)	(0.2%)	
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	29,160	-0.2%
	-	(-0.7%)	(0.3%)	(-0.6%)	(0.7%)	(-0.6%)	
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	4,421	7.1%
	-	(3.0%)	(2.6%)	(0.6%)	(1.6%)	(2.1%)	
방송	29,560	29,560	29,560	29,560	32,797	34,851	17.9%
	-	(0.0%)	(0.0%)	(0.0%)	(11.0%)	(6.3%)	
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	4,623	-2.2%
	-	(1.8%)	(-0.8%)	(-1.2%)	(0.1%)	(-0.3%)	
광고	32,168	32,271	32,242	33,205	35,426	36,745	13.9%
	-	(0.3%)	(-0.1%)	(3.0%)	(6.7%)	(3.7%)	
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	23,467	5.2%
	-	(1.4%)	(0.7%)	(2.7%)	(0.2%)	(1.4%)	
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	49,450	3.3%
	-	(1.0%)	(0.1%)	(-0.6%)	(1.5%)	(2.3%)	
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	19,653	6.6%
	-	(0.7%)	(0.5%)	(1.9%)	(1.4%)	(2.8%)	
합계	573,833	576,388	577,614	578,584	585,495	591,923	2.7%
	-	(0.4%)	(0.2%)	(0.2%)	(1.2%)	(1.1%)	

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액 (백만원)									
	2010년					2010년 합계	2011년			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	전년동기대비 (2분기)	상반기 (전기대비)
출 판	92,091	101,683	193,774	52,112	52,938	298,824	45,698	112,705	10.8%	158,403
	-	(10.4%)	-	(-48.8%)	(1.6%)	-	(-13.7%)	(146.6%)		(-18.3%)
만 화	-	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	4,765	-	9,127
	-	-	-	-	(46.4%)	-	(-18.1%)	(9.2%)		-
음 악	21,133	23,581	44,714	20,368	28,521	93,603	31,157	42,225	79.1%	73,382
	-	(11.6%)	-	(-13.6%)	(40.0%)	-	(9.2%)	(35.5%)		(64.1%)
게 임	438,372	453,863	892,235	465,755	499,082	1,857,072	586,521	605,886	33.5%	1,192,407
	-	(3.5%)	-	(2.6%)	(7.2%)	-	(17.5%)	(3.3%)		(33.6%)
영 화	5,238	3,968	9,206	4,125	4,562	17,893	4,639	8,699	119.2%	13,338
	-	(-24.2%)	-	(4.0%)	(10.6%)	-	(1.7%)	(87.5%)		(44.9%)
애니메이션	21,173	24,752	45,925	28,661	32,597	107,183	32,738	36,837	48.8%	69,575
	-	(16.9%)	-	(15.8%)	(13.7%)	-	(0.4%)	(12.5%)		(51.5%)
방 송	49,196	49,196	98,392	49,196	49,196	196,784	50,176	50,534	2.7%	100,710
	-	(0.0%)	-	(0.0%)	(0.0%)	-	(2.0%)	(0.7%)		(2.4%)
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	7,552	11,368	11,693	30,613	10,367	10,887	105.7%	21,254
	-	(134.3%)	-	(114.8%)	(2.9%)	-	(-11.3%)	(5.0%)		(181.4%)
광 고	26,921	26,921	53,842	26,921	26,921	107,684	28,426	30,319	12.6%	58,745
	-	(0.0%)	-	(0.0%)	(0.0%)	-	(5.6%)	(6.7%)		(9.1%)
캐릭터	66,325	68,367	134,692	76,533	79,636	290,861	82,351	93,557	36.8%	175,908
	-	(3.1%)	-	(11.9%)	(4.1%)	-	(3.4%)	(13.6%)		(30.6%)
지식정보	93,263	97,531	190,794	111,362	109,481	411,637	112,586	113,768	16.6%	226,354
	-	(4.6%)	-	(14.2%)	(-1.7%)	-	(2.8%)	(1.0%)		(18.6%)
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	70,744	35,332	36,267	142,343	39,559	43,255	27.7%	82,814
	-	(-8.2%)	-	(4.3%)	(2.6%)	-	(9.1%)	(9.3%)		(17.1%)
합계	852,850	889,020	1,741,870	885,370	936,220	3,563,460	1,028,580	1,153,437	29.7%	2,182,017
	-	(4.2%)	-	(-0.4%)	(5.7%)	-	(9.9%)	(12.1%)		(25.3%)

※ 분기별 실태조사 제외 부분(광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업, 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업)을 연간통계와 비교하기 위하여 2010년 1분기~4분기까지는 2009년 통계값을 1/4로 나누어서 비교하였으며, 2011년 1분기부터는 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이동욱 (전략정책 본부장), 노준석 (산업분석팀 팀장)
책임집필 김은정 (산업분석팀 선임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 팀장 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 이 재 응

발 행 일 2011년 09월 08일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-093-1 93600

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/산업동향/콘텐츠산업통계정보>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 산업분석팀 김은정 (02-3153-3021/ejkim@kocca.kr)