2011년 1분기
콘텐츠산업 동향분석보고서

2011. 06

한국콘텐츠진흥원
KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

Contents

요 약 i

Ⅰ. 2011년 1분기 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 19

2. 투자변화 추이 22
   2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향 22
   2.2. 모태펀드 투자 동향 26

3. 소비변화 추이 28
   3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향 28
   3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망 33

4. 수출변화 추이 34
   4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이 34

5. 고용변화 추이 38
   5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이 38
   5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이 42

6. 상장사 재무분석 45
   6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이 45
      6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이 47
      6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이 48
      6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이 49

Ⅱ. 2011년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요 51
   1.1. 조사목적 51
   1.2. 조사대상 및 방법 51
   1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항 52

2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과 53
   2.1. 2011년 1분기 콘텐츠산업 규모 53
   2.2. 2011년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모 57

3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교 63
   3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교 63
   3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교 64
   3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 65
   3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 66

Ⅲ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈 69
2. 출판/만화산업 주요 이슈 78
3. 음악(공연)산업 주요 이슈 83
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈 91
5. 영화산업 주요 이슈 100
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈 105
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈 110

Ⅳ. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적 115
2. 조사대상 및 방법 115
3. 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 CBI 분석 116
3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 CBI 종합분석 116
3.2. 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 CBI 산업별·부문별 분석 118

Ⅴ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2011년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망 123
2. 2011년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망 127
2.1. 게임산업 분석 및 전망 127
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망 129
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망 131
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망 133
2.5. 영화산업 분석 및 전망 134
2.6. 광고산업 분석 및 전망 136
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망 137
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망 140

부록

1. 콘텐츠관련 상장사 현황 143

Contents

표 차 례

<표 Ⅰ-1> '09년 2분기~ '11년 1분기 콘텐츠산업 생산변동 4
<표 Ⅰ-2> '10년 3분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별) 6
<표 Ⅰ-3> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 10
<표 Ⅰ-4> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 20
<표 Ⅰ-5> 서비스업 외국인직접투자건수 동향 24
<표 Ⅰ-6> 서비스업 외국인직접투자액수 동향 24
<표 Ⅰ-7> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향 25
<표 Ⅰ-8> '10년 4분기 및 '11년 1분기 모태펀드 자펀드 운영 현황 26
<표 Ⅰ-9> '11년 1분기 모태펀드 자펀드 투자 현황 27
<표 Ⅰ-10> 전국가구 가구당 월평균 가계수지 29
<표 Ⅰ-11> 전국가구 가구당 월평균 소비지출 31
<표 Ⅰ-12> 전국가구 가구당 월평균 오락 · 문화 소비지출(세부항목) 32
<표 Ⅰ-13> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이 33
<표 Ⅰ-14> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 36
<표 Ⅰ-15> '10년 1월~'11년 3월 실업률 추이 38
<표 Ⅰ-16> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원 39
<표 Ⅰ-17> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별) 41
<표 Ⅰ-18> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 43
<표 Ⅰ-19> '10년 1분기 vs '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교 45
<표 Ⅰ-20> '10년 4분기 및 '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율 46
<표 Ⅰ-21> '10년 4분기 및 '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율 46
<표 Ⅰ-22> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이 47
<표 Ⅰ-23> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이 48
<표 Ⅰ-24> '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이 49
<표 Ⅱ-1> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 규모 55
<표 Ⅱ-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 58
<표 Ⅱ-3> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 61
<표 Ⅱ-4> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교 63
<표 Ⅱ-5> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교 64
<표 Ⅱ-6> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교 65
<표 Ⅱ-7> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교 67
<표 Ⅳ-1> 출판산업 부문별 CBI 118
<표 Ⅳ-2> 만화산업 부문별 CBI 118
<표 Ⅳ-3> 음악산업 부문별 CBI 119
<표 Ⅳ-4> 게임산업 부문별 CBI 119
<표 Ⅳ-5> 영화산업 부문별 CBI 119
<표 Ⅳ-6> 애니메이션산업 부문별 CBI 120
<표 Ⅳ-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI 120
<표 Ⅳ-8> 광고산업 부문별 CBI 121
<표 Ⅳ-9> 캐릭터산업 부문별 CBI 121
<표 Ⅳ-10> 지식정보산업 부문별 CBI 121
<표 Ⅴ-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 124
<표 Ⅴ-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 124
<표 Ⅴ-3> '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 125

<표 Ⅴ-4> '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 125
<표 Ⅴ-5> '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 126
<표 Ⅴ-6> '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 126
<표 Ⅴ-7> '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 127

그림 차례

<그림 Ⅰ-1> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동 11
<그림 Ⅰ-2> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적 11
<그림 Ⅰ-3> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동 21
<그림 Ⅰ-4> '10년 1분기 vs ' 11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 21
<그림 Ⅰ-5> '10년 1분기 및 '11년 1분기 투자 건수 23
<그림 Ⅰ-6> '10년 1분기 및 '11년 1분기 투자 액수 23
<그림 Ⅰ-7> 소비지출 증감률 변동 추이 29
<그림 Ⅰ-8> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이 30
<그림 Ⅰ-9> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동 37
<그림 Ⅰ-10> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적 37
<그림 Ⅰ-11> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동 44
<그림 Ⅰ-12> '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적 44
<그림 Ⅱ-1> '11년 1분기 콘텐츠산업 규모 56
<그림 Ⅱ-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액 59
<그림 Ⅱ-3> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수 62
<그림 Ⅳ-1> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI 116
<그림 Ⅳ-2> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업별 CBI 117

요 약

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2010년 1분기에서 4분기, 2011년 1분기 까지 각 분기별로 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) CBI(Contents Business Index) 조사를 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 구인.구직 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	매월 말일, 4월, 8월, 12월 익년 2월
고용동향	한국고용정보원 워크넷 구인·구직 및 취업동향 통계청 고용동향	매월 말일, 4월, 8월, 12월 익년 2월
상장사동향	금융감독원 전자공시스템 한국증권거래소 결산법인 분기별 실적 한국증권거래소 결산법인 유동비율(유가증권시장) 한국증권거래소 결산법인 분기별 수출 및 내수현황	5월말, 8월말, 12월말, 익년 3월말
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 74개를 선별함 (게임(19개), 인터넷포털(4개), 출판(9개), 방송(18개), 광고(4개), 영화(7개), 음악(7개), 애니메이션/캐릭터(6개))

5. 이슈분석은 12개 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 12개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사함
   조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모를 추정함

7. CBI조사는 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 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함

9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관(☎ 02-3704-9614), 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀 (☎ 02-3153-3021)에 문의바람
   조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

요 약

- 2011년 1분기 콘텐츠산업, 콘텐츠 수요확대로 성장세 지속 -

o 콘텐츠산업	**생산 전분기대비 1.2% 증가**
o 콘텐츠업체(실태조사)	**전년동기대비 매출액 12.7%, 수출액 26.3%, 종사자 2.3% 증가**
o 콘텐츠업체(상장사)	**매출액 전분기대비 15.3%, 전년동기대비 23.9% 증가**
	수출액 전분기대비 39.5%, 전년동기대비 59.0% 증가
	종사자수 전분기대비 4.4%, 전년동기대비 9.5% 증가
o 콘텐츠업체(CBI조사)	**'11년 2분기 애니·광고·지식정보가 전분기대비 소폭 상승 기대**

□ 2011년 1분기 콘텐츠산업 동향

◉ 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 **0.8% 감소**, 전분기대비 **1.2% 증가**
  (콘텐츠산업생산지수 '11년 1분기 123.5, '10년 1분기 124.5)
  ※ '11년 1분기는 '10년 1분기 대비 '영화비디오물 및 방송프로그램제작 및 배급'('10년 1분기 148.8→'11년 1분기 132.7)이 큰 폭으로 하락하여 전년동기대비 감소를 주도하나 전반적으로 전년동기대비 상승추세를 보이고 있음

- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년동기대비 **4.0% 증가**, 전분기대비 **-10.3% 감소**
  ※ '10년 4분기의 경우 130.4로 '10년 3분기 대비 10.2%로 큰 폭으로 상승하였으나, 이는 산업의 특성상 성수기를 대비한 사전적 생산으로 기인 한 것임
  ('09년 4분기 126.3→'10년 1분기 112.4)

◉ 소비 동향

- 1분기 월평균 오락·문화지출(13만 1천원)은 전년동기대비 0.3% 감소, 전분기대비 **5.5% 상승**
  ※ 전체 소비지출 전년동기대비 4.2%, 전분기대비 5.7% 증가, 전체 소비지출 중 오락·문화 소비지출 비중 5.4%

※ '11년 1분기는 '10년 하반기부터 이어진 물가상승과 실질소득 감소, 가계부채 급증에 따른 소비위축에 기인함

- 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망은 '09년 3월(73) 이후 '11년 3월(91) 기록

※ '10년 12월 97, '11년 1월 96, '11년 2월 96, '11년 3월 91로 하락 추세

◉ 고용 동향

- 경기 상승이 이어지는 가운데 '11년도 1분기 고용시장은 전분기 대비 다소 악화되는 양상을 보이나 전년동기대비 개선됨. 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재

※ 전체 실업률 추이는 '11년 1월 3.8%에서 2월 4.5%로 상승하다가, 3월 4.3%로 다소 감소. 실업자수는 '11년 1월 약 92만 수준에서 3월 약 107만으로 증가

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 1월에서 3월까지 '10년 4분기에 비해 다소 호전되었으며, 전년동월대비 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 1월 -5.3% 감소하다가 2월 25.2% 성장, 3월 -10.5%로 감소했고, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'는 1월에서 3월까지 전년동월대비 각각 1.1%, 17.9%, 23.0% 성장

- 청년실업률(만15세 ~ 29세)은 9.5%로 전년동기대비 0.5%p 상승하였으며, 이는 '11년 3월 전체실업률과 비교할 경우 약 2배 이상의 높은 수준을 나타냄

〈표 1〉 '10년 1월~'11년 3월 청년실업률

(단위: %)

구분	2010년												2011년		
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
청년실업률	9.3	10.0	9.0	8.6	6.4	8.3	8.5	7.0	7.2	7.0	6.4	8.0	8.5	8.5	9.5

2011년 1분기 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(20.0조) 및 종사자수(53.9만명), 수출액(9억 3천만 달러) 2010년 1분기 대비 약 12.7%, 2.3%, 26.3% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 12개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 500개 표본을 선정하여 조사한 결과임

◉ 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2011년 1분기 콘텐츠

산업 총 매출액은 20조 53억원으로 전년동기대비 약 2조 2,580억원(12.7%) 증가, 종사자수 53만 9,411명으로 전년동기대비 약 11,963명(2.3%) 증가, 수출액 9억 2,915만 달러로 전년동기대비 1억 9,334만 달러(26.3%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 **〈음악(공연포함)산업〉**으로 8,805억원으로 전년동기대비 약 33.7%로 증가, 〈지식정보산업〉은 2조 1,336억원으로 전년동기대비 약 32.7%로 증가, 〈방송영상독립제작사〉는 2,136억원으로 전년동기대비 약 26.9%로 증가, 〈애니메이션산업〉은 1,298억원으로 전년동기대비 약 26.7%로 증가, 〈콘텐츠솔루션산업〉은 6,325억원으로 전년동기대비 약 25.5%로 증가, 〈게임산업〉은 2조 2,732억원으로 전년동기대비 약 15.3%로 증가하여 큰 폭으로 성장을 한 것으로 나타남

  ※ 콘텐츠산업은 2010년 1분기 대비 영화산업을 제외한 전산업이 큰 폭으로 성장하였으며, 이는 2010년 경기회복 및 경쟁력 제고에 따른 내수 확대와 게임 등 일부 산업분야의 수출 호조에 기인함

- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 〈게임산업〉으로 2010년 1분기 대비 약 1억 5,255만 달러가 증가한 5억 2,982만 달러로 전체 수출액의 57.0%를 차지함

〈표 2〉 콘텐츠산업 매출액 비교(2010년 1분기, 2010년, 2011년 1분기)

(단위 : 백만원, 명, 천달러, %)

산업명	매출액(백만원)				종사자(명)				수출액(천달러)			
	2010년 1분기	2010년	2011년 1분기	전년동기 대비 증감률(%)	2010년 1분기	2010년	2011년 1분기	전년동기 대비 증감률(%)	2010년 1분기	2010년	2011년 1분기	전년동기 대비 증감률(%)
출 판	5,075,015	20,148,965	5,112,166	0.7%	205,999	204,432	203,621	-1.2%	79,663	258,498	41,281	-48.2%
만 화	176,338	709,991	183,691	4.2%	11,036	11,068	10,935	-0.9%	-	7,754	3,940	
음악(공연포함)	658,698	3,028,905	880,575	33.7%	77,027	77,756	78,453	1.9%	18,281	80,971	28,145	54.0%
게 임	1,972,352	7,853,473	2,273,281	15.3%	46,958	48,834	49,295	5.0%	377,271	1,598,228	529,829	40.4%
영 화	861,452	3,335,080	809,875	-6.0%	29,415	29,118	29,323	-0.3%	4,531	15,478	4,191	-7.5%
애니메이션	102,484	488,377	129,887	26.7%	4,006	4,262	4,329	8.1%	18,316	92,719	29,574	61.5%
방송	2,993,197	11,972,788	3,442,177	15.0%	28,492	29,560	32,797	15.1%	42,557	170,228	45,326	6.5%
방송영상 독립제작사	168,392	713,113	213,678	26.9%	4,641	4,632	4,637	-0.1%	1,954	26,482	9,365	379.3%
광 고	2,329,547	9,318,189	2,562,567	10.0%	32,168	33,205	35,426	10.1%	23,288	93,151	25,678	10.3%
캐릭터	1,297,562	5,779,389	1,631,153	25.7%	21,997	23,080	23,137	5.2%	57,375	251,610	74,391	29.7%
지식정보	1,608,365	6,983,631	2,133,685	32.7%	47,397	47,626	48,331	2.0%	80,677	356,087	101,704	26.1%
콘텐츠솔루션	503,875	2,205,761	632,571	25.5%	18,312	18,872	19,127	4.5%	31,902	123,134	35,735	12.0%
합계	17,747,277	72,537,662	20,005,306	12.7%	527,448	532,445	539,411	2.3%	735,815	3,074,340	929,159	26.3%

※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업은 3개년 시계열을 이용하여 추정 후 적용함

※ 2009년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함(10년 평균환율 1,156원)

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 천달러로 수정함(11년 3월 31일 기준 1,107원)

콘텐츠산업 관련 상장사 2011년 1분기 매출액(3.9조원)
및 영업이익(0.7조원), 수출액(3천억원),
종사자수(3만 2천명) 2010년 1분기 대비 약 23.9%, 8.5%, 59.0%, 9.5% 증가

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별(게임 19개, 인터넷포털 4개, 출판 9개, 방송 18개, 광고 4개, 영화 7개, 음악 7개, 애니메이션/캐릭터 6개)

◉ **2011년 1분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 3조 9,138억원으로 전년동기대비 7,558억원(23.9%) 증가, 영업이익은 6,959억원으로 전년동기대비 543억원(8.5%) 증가, 수출액은 2,804억원으로 전년동기대비 1,040억원(59.0%) 증가, 종사자수는 3만 1,960명으로 전년동기대비 2,774명(9.5%) 증가**

- 콘텐츠산업 관련 상장사들이 전체적으로 증가한 가운데, 〈인터넷포털〉이 6,902억원으로 전년동기대비 42.7%로 증가, 〈방송산업(방송영상독립제작사포함)〉이 9,126억원으로 전년동기대비 41.5%로 증가하였으며, 〈게임〉이 9,372억원으로 전년동기대비 31.9%로 증가, 〈광고〉가 3,864억원으로 전년동기대비 14.4%로 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉가 536억원으로 전년동기대비 11.2%로 증가, 〈출판〉이 6,524억원으로 전년동기대비 1.3%로 증가한 것으로 나타남

  ※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(5,048억원), 대교(2,176억원), 웅진씽크빅(1,873억원), 엔씨소프트(1,269억원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 1분기 전년동기대비 2.5% 하락에도 불구하고 **17.8%**로 전체상장사에 비해 약 2.7배 높은 수준

〈표 3〉 '10년 1분기~'11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교

(단위: 억원, %, %p)

구분		2010년 1분기	2011년 1분기	1분기 전년동기
매출액	콘텐츠업체	31,580.20	39,138.20	23.90%
	전체상장사	439,458.00	503,915.00	14.67%
	비중	7.19%	7.77%	0.58%p
영업이익	콘텐츠업체	6,416.30	6,959.10	8.50%
	전체상장사	28,644.00	33,486.00	16.90%
	비중	22.40%	20.78%	△1.62%p
영업이익률	콘텐츠업체	20.30%	17.80%	△2.50%p
	전체상장사	6.52%	6.65%	0.13%p

※ 전체 상장사 데이터는 '11. 12 결산 상장법인 650사 중 비교 불가능한 185사를 제외한 총 465개 업체를 대상으로 추계됨
(출처: '11년 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

〈표 4〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010					2011	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
게임	7,104.4	7,042.0	7,090.6	7,300.0	28,537.0	9,372.6	31.9%
	(-0.7%)	(-0.9%)	(0.7%)	(3.0%)		(28.4%)	
인터넷 포털	4,838.5	5,143.5	5,083.8	5,436.1	20,501.9	6,902.7	42.7%
	(-1.7%)	(6.3%)	(-1.2%)	(6.9%)		(27.0%)	
출판	6,442.5	5,975.5	6,163.9	6,387.7	24,969.6	6,524.5	1.3%
	(2.5%)	(-7.2%)	(3.2%)	(3.6%)		(2.1%)	
방송	6,449.3	7,798.0	6,968.3	8,361.6	29,577.2	9,126.6	41.5%
	(-13.7%)	(20.9%)	(-10.6%)	(20.0%)		(9.1%)	
광고	3,379.7	2,583.3	2,411.2	2,994.7	11,368.9	3,864.7	14.4%
	(17.8%)	(-23.6%)	(-6.7%)	(24.2%)		(29.0%)	
영화	1,853.5	1,371.7	1,870.8	1,699.5	6,795.5	1,789.4	-3.5%
	(26.9%)	(-26.0%)	(36.4%)	(-9.2%)		(5.3%)	
음악	1,029.6	1,082.1	976.6	1,070.8	4,159.1	1,021.0	-0.8%
	(17.9%)	(5.1%)	(-9.7%)	(9.6%)		(-4.6%)	
애니/ 캐릭터	482.7	533.1	589.1	681.2	2,286.1	536.7	11.2%
	(-18.1%)	(10.4%)	(10.5%)	(15.6%)		(-21.2%)	
합계	31,580.2	31,529.2	31,154.3	33,931.6	128,195.2	39,138.2	23.9%
	(-0.1%)	(-0.2%)	(-1.2%)	(8.9%)		(15.3%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 매출액은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개분야의 매출액이 포함됨
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 6,959억원 전년동기대비 8.5% 증가

- 〈애니메이션/캐릭터〉는 29억원으로 656.6% 증가 하였으며, 〈방송(독립제작사포함)〉이 1,220억원으로 전년동기대비 86.6% 증가, 〈인터넷포털〉이 1,984억원으로 전년동기대비 13.8% 증가

- 영업이익이 가장 높은 산업은 **〈게임〉(2,756억원 영업이익)**으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 6,959억원에 약 39.6%를 차지하는 것으로 분석되었음

※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(1,680억원), 엔씨소프트(526억원) 등

〈표 5〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년					2011년	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
게임	2,854.1	2,654.0	2,795.9	2,566.2	10,870.2	2,756.1	-3.4%
	(5.1%)	(-7.0%)	(5.3%)	(-8.2%)		(7.4%)	
인터넷 포털	1,743.5	1,795.3	1,802.0	1,814.5	7,155.3	1,984.8	13.8%
	(4.7%)	(3.0%)	(0.4%)	(0.7%)		(9.4%)	
출판	667.0	579.3	673.6	548.0	2,467.9	593.0	-11.1%
	(6.9%)	(-13.1%)	(16.3%)	(-18.7%)		(8.2%)	
방송	654.2	947.7	684.8	1,164.3	3,451.0	1,220.9	86.6%
	(-33.9%)	(44.9%)	(-27.7%)	(70.0%)		(4.9%)	
광고	117.6	232.6	135.4	271.0	756.6	107.3	-8.8%
	(-53.5%)	(97.8%)	(-41.8%)	(100.1%)		(-60.4%)	
영화	224.7	77.6	288.4	-53.4	537.3	136.0	-39.5%
	(279.6%)	(-65.5%)	(271.9%)	(-118.5%)		(354.9%)	
음악	160.5	189.9	155.9	78.2	584.5	131.5	-18.1%
	(115.1%)	(18.3%)	(-17.9%)	(-49.8%)		(68.2%)	
애니/ 캐릭터	-5.3	-11.4	3.1	-44.5	-58.0	29.5	656.6%
	(170.7%)	(-114.4%)	(127.3%)	(-1534.1%)		(166.4%)	
합계	6,416.3	6,465.0	6,539.1	6,344.3	25,764.7	6,959.1	8.5%
	(0.5%)	(0.8%)	(-1.1%)	(-3.0%)		(9.7%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 영업이익은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개분야의 영업이익이 포함됨
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
주) 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 감소는 스마트기기 보급확대로 다양한 서비스 수요 증대에 따른 R&D 확대 및 해외 시장 개척증가, 인건비 상승 등에 기인

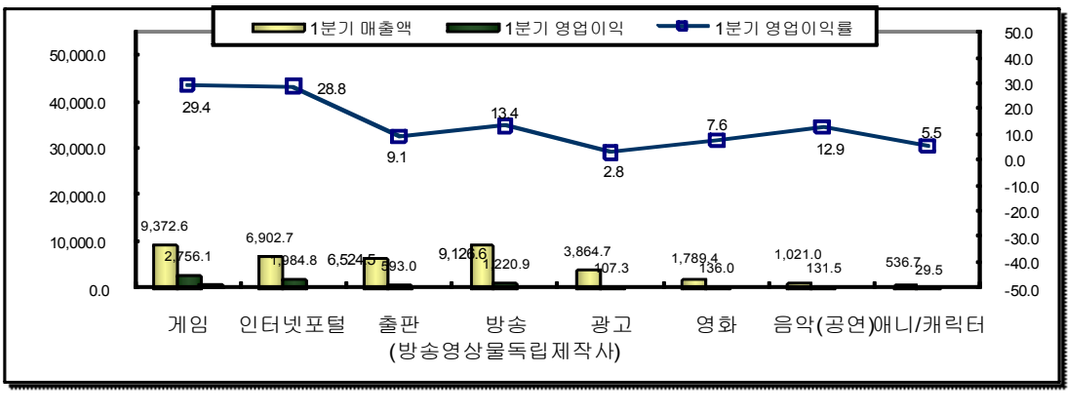
※ 엔씨소프트는 '09년 약 1,110억원의 연구개발비용이 '10년에는 약 1,258억원으로 전년대비 약 13.3% 증가

〈표 6〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변동

(단위: %, %p)

구분	2010년					2011년	2011년 1분기
	1분기	2분기	3분기	4분기	전체	1분기	전년동기증감
전체	20.3%	20.5%	21.0%	18.7%	20.1%	17.8%	△2.5%p
게임	40.2%	37.7%	39.4%	35.2%	38.1%	29.4%	△10.8%p
인터넷포털	36.0%	34.9%	35.4%	33.4%	34.9%	28.8%	△7.2%p
출판	10.4%	9.7%	10.9%	8.6%	9.9%	9.1%	△1.3%p
방송	10.1%	12.2%	9.8%	13.9%	11.7%	13.4%	3.3%p
광고	3.5%	9.0%	5.6%	9.0%	6.7%	2.8%	△0.7%p
영화	12.1%	5.7%	15.4%	-3.1%	7.9%	7.6%	△4.5%p
음악	15.6%	17.5%	16.0%	7.3%	14.1%	12.9%	△2.7%p
애니/캐릭터	-1.1%	-2.1%	0.5%	-6.5%	-2.5%	5.5%	6.6%p

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



◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 2,804억원으로 전년동기대비 59.0% 증가

– 〈게임〉이 2,272억원으로 전년동기대비 80.2%로 증가로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉이 282억원으로 전년동기대비 69.3%로 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉가 180억원으로 전년동기대비 47.9%로 증가한 것으로 나타남

– 수출액이 가장 높은 산업은 **〈게임〉(2,272억원 수출액)**으로 전체 콘텐츠산업

관련 상장사 수출액인 2,804억원의 약 81.0%를 차지하는 것으로 분석됨

〈표 7〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2010년					2011년	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	1분기 전년동기
게임	1,261.2	1,325.8	1,391.2	1,518.1	5,496.3	2,272.9	80.2%
	(-13.3%)	(5.1%)	(4.9%)	(9.1%)		(49.7%)	
인터넷포털	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	10.7	22.1	7.1	3.7	43.6	7.7	-28.0%
	(15.9%)	(106.5%)	(-67.9%)	(-47.9%)		(108.1%)	
방송	166.9	198.2	563.3	237.1	1,165.5	282.5	69.3%
	(-9.9%)	(18.8%)	(184.2%)	(-57.9%)		(19.1%)	
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	49.2	20.7	22.4	31.2	123.5	9.6	-80.5%
	(37.8%)	(-58.0%)	(8.4%)	(39.3%)		(-69.2%)	
음악	154.1	139.0	126.9	32.5	452.6	51.7	-66.5%
	(148.8%)	(-9.8%)	(-8.7%)	(-74.4%)		(59.1%)	
애니/캐릭터	121.9	180.1	213.7	188.0	703.7	180.3	47.9%
	(-6.1%)	(47.7%)	(18.7%)	(-12.0%)		(-4.1%)	
합계	1,764.1	1,885.8	2,324.6	2,010.6	7,985.1	2,804.7	59.0%
	(-6.0%)	(6.9%)	(23.3%)	(-13.5%)		(39.5%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 산업은 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이루어지므로 수출이 발생하지 않아 분석 제외
3) 출판 중 대교와 능률교육 사업보고서에서만 수출 발생
4) 방송, 영화 중 약 30% 업체만이 사업보고서 상에 수출액 명시
5) 광고 산업 중 대부분의 업체들의 수출 데이터 수집에 한계가 있어 분석에서 제외함
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어' 는 '11년 5월 7일 상장폐지되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈' 수출데이터 부재 및 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 매출액 대비 수출액 비중 추이는 '11년 1분기 대비 7.2%로 '10년 1분기 5.6%에 비해 약 1.6%p 상승하였으며, 특히, 게임('10년 1분기 17.8% → '11년 1분기 24.3%)과 애니/캐릭터('10년 1분기 25.3% → '11년 1분기 33.6%)가 다른 산업분야에 비해 비중이 높음

〈표 8〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 수출액 비중 추이

(단위 : %)

구분	2010년					2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
게임	17.8%	18.8%	19.6%	20.8%	19.3%	24.3%
인터넷포털	–	–	–	–	–	–
출판	0.2%	0.4%	0.1%	0.1%	0.2%	0.1%
방송	2.6%	2.5%	8.1%	2.8%	3.9%	3.1%
광고	–	–	–	–	–	–
영화	2.7%	1.5%	1.2%	1.8%	1.8%	0.5%
음악	15.0%	12.8%	13.0%	3.0%	10.9%	5.1%
애니/캐릭터	25.3%	33.8%	36.3%	27.6%	30.8%	33.6%
합계	5.6%	6.0%	7.5%	5.9%	6.2%	7.2%

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 1,960명 전년동기대비 9.5% 증가

– 〈영화〉가 1,321명으로 전년동기대비 28.3%로 가장 높은 증가율을 보였으며, 〈음악(공연포함)〉이 771명으로 전년동기대비 18.1%로 증가, 〈애니메이션/캐릭터〉가 487명으로 전년동기대비 12.7%로 증가, 〈방송(방송영상독립제작사포함)〉이 4,711명으로 전년동기대비 10.8%로 증가, 〈게임〉이 1만 239명으로 전년동기대비 9.7%로 증가, 〈인터넷포털〉이 5,548명으로 전년동기대비 8.9%로 증가, 〈광고〉가 1,325명으로 전년동기대비 7.2%로 증가, 〈출판〉이 7,558명으로 전년동기대비 5.6%로 증가한 것으로 나타남

– 종사자수가 가장 높은 산업은 **〈게임〉(10,239명 종사자수)**으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 1,960에 약 32.0%를 차지하는 것으로 분석됨

※ 영화산업 상장사 중 대형 극장 사업자인 CJCGV의 종사자수가 큰 폭으로 증가하여 영화산업 상장사 종사자수 변화('10년 1분기 752명 → '11년 1분기 857명)에 가장 큰 영향을 미침

〈표 9〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년				2011년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	9,333	9,427	9,575	10,061	10,239	9.7%
	(0.1%)	(1.0%)	(1.6%)	(5.1%)	(1.8%)	
인터넷포털	5,093	4,966	5,166	5,336	5,548	8.9%
	(1.7%)	(-2.5%)	(4.0%)	(3.3%)	(4.0%)	
출판	7,156	6,999	7,153	7,165	7,558	5.6%
	(1.3%)	(-2.2%)	(2.2%)	(0.2%)	(5.5%)	
방송	4,253	4,241	4,227	4,283	4,711	10.8%
	(1.0%)	(-0.3%)	(-0.3%)	(1.3%)	(10.0%)	
광고	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	7.2%
	(4.0%)	(0.6%)	(0.6%)	(1.2%)	(4.6%)	
영화	1,030	1,002	1,081	1,275	1,321	28.3%
	(-0.4%)	(-2.7%)	(7.9%)	(17.9%)	(3.6%)	
음악	653	705	726	758	771	18.1%
	(2.4%)	(8.0%)	(3.0%)	(4.4%)	(1.7%)	
애니/캐릭터	432	456	459	459	487	12.7%
	(-2.0%)	(5.6%)	(0.7%)	(0.0%)	(6.1%)	
합계	29,186	29,040	29,639	30,604	31,960	9.5%
	(1.0%)	(-0.5%)	(2.1%)	(3.3%)	(4.4%)	

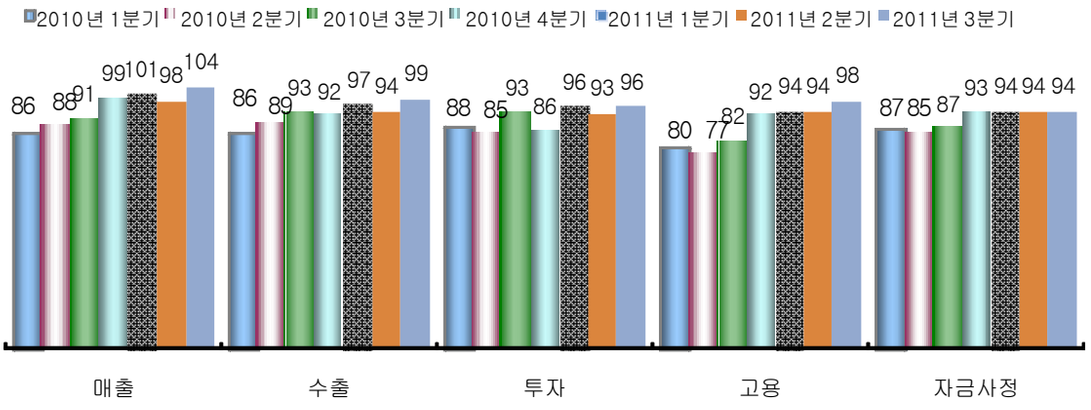
1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 종사자수는 방송부문 종사자수를 포함
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 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 2분기 CBI 매출 98, 수출 94, 투자 93, 고용 94, 자금사정 94
2011년 3분기는 전반적인 상승세 전망

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- **'11년 2분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 1분기에 비해 매출, 수출, 투자가 소폭 감소 될 것으로 전망되나, 3분기부터는 매출, 수출, 투자 등 전분야가 상승할 것으로 예상됨**

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



◉ '11년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 광고, 지식정보, 애니메이션 등이 상승할 것으로 예상되며, 2분기 대비 3분기 콘텐츠산업은 상승 할 것으로 전망됨

- 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 애니메이션(103→105), 광고(100→115), 지식정보(112→116)

2011년 1분기
콘텐츠산업 동향 분석

Ⅰ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

Ⅱ. 2011년 1분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

Ⅲ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

Ⅳ. CBI(Contents Business Index)분석

Ⅴ. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

Ⅰ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이[1)]

□ **2011년 1분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 −0.8% 감소하였고, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 4.0%, 4.5%로 증가**

◉ '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 전년 동기대비 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.3% 증가

– 전체 서비스업 생산 '11년 1분기 전년 동기대비 4.6% 증가

※ '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.8(4.0%), 서비스업생산지수 129.5(3.5%), 136.9(5.7%) 기록. '11년 1분기 콘텐츠산업생산지수는 전년동기대비 −0.8% 감소하여 123.5, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 4.6% 증가하여 139.3 기록. '10년 4분기까지 성장세를 나타내다 '11년 1분기에 이르러 감소세를 보임

◉ 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '10년 1분기에서 '11년 1분기 까지 전년동기대비 1.9%, 0.9%, 2.2%, 3.2%, 4.0%로 성장세를 유지

◉ 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '10년 1분기에는 전년동기 대비 −1.1%로 감소되다가 2분기부터 상승세를 유지하면서 '11년 1분기에 이르러 4.5% 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
- 콘텐스산업생산지수는 서비스업생산지수의 세부항목 중 콘텐츠산업 관련 업종만을 재집계

〈표 Ⅰ-1〉 '09년 2분기~ '11년 1분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년				2010년					2011년
	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	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)
콘텐츠산업	119.4 (4.3%) (4.5%)	124.2 (4.0%) (4.2%)	121.7 (-2.0%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.2 (-2.6%) (1.5%)	131.6 (8.5%) (5.9%)	122.0 (-7.2%) (0.3%)	124.8 (4.0%)	123.5 (1.2%) (-0.8%)
콘텐츠 제작업	114.8 (2.9%) (4.8%)	132.3 (15.3%) (5.3%)	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	115.6 (-10.4%) (0.8%)	144.4 (24.9%) (9.1%)	120.4 (-16.6%) (-7.1%)	127.4 (4.5%)	122.1 (1.4%) (-5.4%)
콘텐츠 도매업	119.8 (6.0%) (6.9%)	113.0 (-5.6%) (4.6%)	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.9 (1.4%) (4.2%)	122.0 (-2.3%) (7.9%)	124.7 (2.2%) (5.4%)	123.7 (6.6%)	126.9 (1.8%) (3.0%)
콘텐츠 소매업	121.5 (8.1%) (4.3%)	119.2 (-1.9%) (3.7%)	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.2 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.9%) (4.1%)	117.8 (-5.0%) (3.6%)	121.4 (4.1%)	117.9 (0.1%) (-0.6%)
콘텐츠 임대업	112.6 (3.4%) (2.6%)	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%)
콘텐츠 서비스업	128.4 (1.3%) (4.1%)	143.2 (11.6%) (3.3%)	130.9 (-8.6%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.2 (-8.9%) (-2.4%)	151.1 (20.6%) (5.5%)	127.8 (-15.4%) (-2.3%)	135.4 (2.1%)	133.7 (4.6%) (-2.7%)
오프라인 서비스업	108.6 (-0.7%) (4.4%)	131.9 (21.5%) (4.6%)	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	107.3 (-14.3%) (-1.2%)	144.1 (34.3%) (9.3%)	107.1 (-25.7%) (-9.8%)	120.9 (3.2%)	116.1 (8.4%) (-7.3%)
온라인 서비스업	148.1 (2.8%) (3.8%)	154.5 (4.3%) (2.3%)	143 (-7.4%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.2 (-4.3%) (-3.3%)	158.1 (10.4%) (2.3%)	148.5 (-6.0%) (3.9%)	149.8 (1.2%)	151.2 (1.8%) (1.1%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	117.5 (6.5%) (2.1%)	115.8 (-1.4%) (2.1%)	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.5 (5.4%) (0.9%)	118.3 (-0.2%) (2.2%)	130.4 (10.2%) (3.2%)	119.9 (2.1%)	116.9 (-10.3%) (4.0%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	121.8 (16.1%) (1.8%)	122.3 (0.4%) (1.2%)	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.3 (19.9%) (2.1%)	124.3 (0.0%) (1.7%)	121.0 (-2.7%) (4.7%)	118.3 (1.9%)	108.4 (-10.4%) (4.5%)
서비스업생산지수	129.7 (4.6%) (4.2%)	130.1 (0.3%) (2.3%)	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.5%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	137.6 (3.4%) (6.1%)	135.3 (-1.7%) (4.0%)	141.5 (4.5%) (5.2%)	136.9 (5.7%)	139.3 (-1.6%) (4.6%)

* 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 4분기부터 상승하다가 '09년 4분기 이후부터 등락을 거듭하며 '11년 1분기는 상승세

◉ '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 각각 0.2%, 4.3%, 4.0% 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.0% 하락. '10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 2.3%,

-2.6%, 8.5%, -7.2% 등락을 보이다가 '11년 1분기에 이르러 1.2% 상승

- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 4분기까지 등락을 보이다 '11년 1분기에 이르러 -1.6% 하락
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기 이후부터 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 등락추세를 보이고 있으며 '11년 1분기는 -10.3% 급하락
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 2분기 및 3분기는 상승하다가 4분기부터 등락을 거듭하다가 '10년 4분기이후 부터 하락세

□ 가치사슬 단계별: 콘텐츠산업생산에서 도매업 및 임대업이 '11년 1분기 전년동기대비 증가

◉ 콘텐츠도매업이 '11년 1분기 전년동기대비 3.0%로 가장 높은 증가세를 보였으며, 콘텐츠임대업은 그다음으로 2.3% 증가

- 콘텐츠서비스업은 '11년 1분기 전년동기대비 -2.7% 감소했으며, 이중 오프라인서비스업 -7.3%로 하락을 주도
- '10년의 경우 거시지표의 호조와 함께 스마트폰, 태블릿PC 등 디바이스의 등장 및 보급 확산으로 콘텐츠산업 수요 증대에 따른 생산에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상되나 급격한 물가상승 등 불안요소가 산재

※ '09년 3분기이후 '10년도 까지 지속적인 경기상승으로 소비패턴에 있어 임대 뿐 아니라 직접 소비패턴의 확대에 따른 다양한 콘텐츠 수요 증대가 예상됨

- 콘텐츠제작업은 '09년 4분기부터 '10년 4분기까지 하락세를 보이다가 '11년 1분기에 이르러 1.4% 상승
- 콘텐츠도매업은 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락한 이후 '10년 2분기까지 상승하다가 3분기에 -2.3%로 잠시 주춤하다가 4분기이후 상승세. '11년 1분기는 전분기대비 1.8% 상승

- 콘텐츠소매업은 '09년 4분기까지 다소 하락하다가 '10년 1분기 이후부터 등락을 보이며 '11년 1분기에 이르러 0.1% 상승
- 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 이르러 전분기대비 -2.1% 하락
- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 등락을 거듭하다가, '11년 1분기에는 전분기대비 4.6% 상승

〈표 Ⅰ-2〉 '10년 3분기~'11년 1분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2010년 3분기 - 2011년 1분기								
	2010년 7월 (전월대비) (전동월대비)	2010년 8월 (전월대비) (전동월대비)	2010년 9월 (전월대비) (전동월대비)	2010년10월 (전월대비) (전동월대비)	2010년11월 (전월대비) (전동월대비)	2010년12월 (전월대비) (전동월대비)	2011년 1월 (전월대비) (전동월대비	2011년 2월 (전월대비) (전동월대비	2011년 3월 (전월대비) (전동월대비
콘텐츠산업	132.8 (8.3%) (4.1%)	134.7 (1.5%) (2.9%)	127.2 (-5.6%) (10.7%)	116.1 (-8.7%) (2.6%)	112.9 (-2.7%) (0.2%)	137.1 (21.4%) (-1.5%)	119.6 (-12.7%) (-4.2%)	122.6 (2.5%) (2.5%)	128.2 (4.5%) (0.0%)
콘텐츠 제작업	149.5 (25.0%) (8.5%)	162.6 (8.7%) (2.6%)	121.2 (-25.4%) (20.5%)	97.6 (-19.5%) (-6.4%)	105.8 (8.4%) (-6.4%)	157.9 (49.3%) (-7.9%)	124.1 (-21.4%) (-14.7%)	132.6 (6.9%) (3.2%)	109.8 (-17.2%) (-3.1%)
콘텐츠 도매업	126.1 (-1.1%) (7.0%)	119.2 (-5.5%) (8.8%)	120.6 (1.1%) (8.1%)	117.9 (-2.2%) (9.9%)	117.4 (-0.5%) (6.5%)	138.8 (18.3%) (1.0%)	121.1 (-12.7%) (6.8%)	116.5 (-3.9%) (1.0%)	143.0 (22.8%) (1.7%)
콘텐츠 소매업	124.2 (1.1%) (3.1%)	116.3 (-6.4%) (4.0%)	131.7 (13.3%) (5.1%)	128.9 (-2.1%) (6.6%)	109.1 (-15.4%) (1.5%)	115.4 (5.7%) (2.3%)	103.1 (-10.6%) (-1.8%)	105.0 (1.8%) (1.0%)	145.5 (38.6% (-0.9%)
콘텐츠 임대업	115 (0.5%) (0.2%)	117.4 (2.1%) (3.5%)	116.4 (-0.9%) (4.1%)	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%)
콘텐츠 서비스업	149.0 (15.8%) (1.5%)	158.1 (6.1%) (-2.0%)	146.2 (-7.5%) (16.5%)	118.3 (-19.1%0 (0.7%)	115.4 (-2.4%) (-2.3%)	149.8 (29.8%) (-4.6%)	134.0 (-10.5%) (-6.7%)	139.5 (4.0%) (1.2%)	127.5 (-8.6%) (0.0%)
오프라인 서비스업	145.0 (33.7%) (5.0%)	166.9 (15.1%) (0.5%)	120.6 (-27.7%) (31.7%)	92.9 (-22.9%) (-6.4%)	95.5 (2.7%) (-10.2%)	133.0 (39.3%) (-11.8%)	124.2 (-6.6%) (-18.2%)	129.2 (4.1%) (2.1%)	95.0 (-26.5%) (-2.4%)
온라인 서비스업	153 (2.7%) (-1.6%)	149.3 (-2.4%) (-4.6%)	171.9 (15.1%) (7.8%)	143.6 (-16.5%) (5.9%)	135.4 (-5.7%) (4.2%)	166.6 (23.0%) (2.0%)	143.9 (-13.6%) (6.3%)	149.7 (4.0%) (0.5%)	160 (6.9%) (1.5%)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업*	119.1 (-2.9%) (2.8%)	117 (-1.8%) (4.2%)	118.8 (1.5%) (-0.4%)	118.0 (-0.7%) (2.2%)	123 (4.2%) (4.0%)	150.2 (22.1%) (3.6%)	114.9 (-23.5%) (6.4%)	110.9 (-3.5%) (0.9%)	125 (12.7%) (4.8%)
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업**	126 (4.3%) (1.1%)	128.9 (2.3%) (3.1%)	118.1 (-8.4%) (0.8%)	132.7 (12.4%) (15.0%)	116.7 (-12.1%) (2.0%)	113.5 (-2.7%) (-2.7%)	105.6 (-7.0%) (2.6%)	99.5 (-5.8%) (2.2%)	120.1 (20.7%) (8.4%)
서비스업 생산지수	135.6 (-1.2%) (4.9%)	134.3 (-1.0%) (6.1%)	136.1 (1.3%) (1.3%)	136.6 (0.4%) (5.3%)	137.3 (0.5%) (6.0%)	150.5 (9.6%) (4.2%)	140.3 (-6.8%) (8.1%)	132.4 (-5.6%) (1.6%)	145.1 (9.6%) (4.3%)

* 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨

** 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

◉ 월별: '10년 3분기에서 '11년 1분기 콘텐츠산업생산은 8월(134.7) 고점 이후 '11년 1월까지 등락을 보이다가 상승세이고 '11년 3월에 이르러 전월대비 4.5% 상승

- 콘텐츠제작업은 '10년 4월 최저점 이후 등락을 보이다 '10년 12월에 상승세 이후 다시 등락세를 나타냄. '11년 3월은 109.8로 전월대비 -17.2% 하락
- 콘텐츠서비스업은 '10년 7월 이후 전월대비 하락추세를 보이다가 12월 이후에 전반적으로 등락을 보이고 있으며 '11년 3월은 전월대비 -8.6% 하락
- 콘텐츠도매업 및 소매업은 '10년 4월 이후 전월대비 하락추세를 보이다 12월 이후 등락을 보임. '11년 3월 전월대비 각각 22.8%, 38.6% 급상승
- 콘텐츠임대업은 '10년 4월 이후 12월에 잠시 상승세를 보이다가 '11년 1월 이후 하락세를 보임

□ 2011년 1분기 이후 생산변화 전망

◉ '10년 1분기 이후 전반적인 상승세를 이어오다가 '11년 1분기에 이르러 하락세를 보이고 있는데, '11년 2분기 이후 물가 상승 등 악재는 상존하나 수출호조 등 경기상승에 따른 콘텐츠산업 성장세는 확대될 것으로 전망. 다만, 산업 및 업종에 따른 편차는 증대될 것으로 예상

- 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '10년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.3% 증가했으나, '11년 1분기는 -0.8% 약간 주춤. 이러한 추세는 물가 및 유럽사태 등 국내외 리스크가 저감될 경우 지속성장 전망

  ※ '10년 1분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 2.3%, -2.6%, 8.5%, -7.2%, 1.2% 등락을 보임

- '09년 3분기부터 이어진 경기상승에 따라 콘텐츠산업 성장세가 확대되고 있으며, 물가상승 등 불안요소로 성장 확대에 다소 악영향을 미칠 수 있으나 견실한 성장이 예상되며 업종별 편차가 나타날 것으로 전망

  ※ '10년 1분기에서 '11년 1분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 8.5%, 7.5%, 4.4%, 4.7%, 4.2%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있으며, 이러한 추세는 '11년 2분기에도 지속될 것으로 예상

※ 경기 동행지수 '09년 3월부터 '10년 8월까지 지속적으로 상승하다가 3분기에 잠시 주춤한 뒤 '11년 3월에 이르러 135.9로 상승

※ 경기 선행지수 '09년 1월부터 '10년 1월까지 13개월 연속 상승함. '10년 5월까지 다소 정체를 보이다가 '11년 1월에 130.1 수준으로 최고조를 보이다 '11년 3월에 이르러 129.4로 약간 하락

※ 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)

※ 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)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이[2)]

□ 2011년 1분기 매출 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 1분기 매출액은 3조 9,138억원으로 전년동기대비 23.9% 성장, 전분기대비 15.3% 상승

- 영화 및 음악을 제외한 전분야 '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 성장

※ 게임(31.9%), 인터넷포털(42.7%), 방송(41.5%) 등은 전년동기대비 높은 성장률을 보임

※ 출판(1.3%), 광고(14.4%), 애니/캐릭터(11.2%)는 상대적으로 낮은 전년동기대비 성장률을 나타냈으며, 영화 및 음악은 전년동기대비 각각 -3.5%, -0.8% 감소

※ '11년 1분기 비중 측면에서 게임(23.9%), 출판(16.7%), 방송(23.3%), 인터넷포털(17.6%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 중 각각 81.5%로 '10년 4분기 비중 80.1%에 비해 1.5%p 상승

※ '11년 1분기 게임, 인터넷포털, 방송 등 4개 분야는 전년동기대비 비중 증대. 출판, 광고, 영화, 음악, 애니/캐릭터는 비중 감소.

- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '09년 4분기 전분기대비 9.0% 상승 후 '10년 1분기부터 하락세를 보이다가, '10년 4분기 이후 연속 상승 및 '11년 1분기는 전분기대비 15.3% 상승

- 게임, 인터넷포털, 광고 '11년 1분기 매출액은 전분기대비 28.4%, 27.0%, 29.0%로 다른 분야에 비해 높은 상승세

※ 음악, 애니/캐릭터의 '11년 1분기 매출액은 전분기대비 -4.6%, -21.2% 하락

2) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별(게임(19), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(18), 광고(4), 영화(7), 음악(7), 애니메이션/캐릭터(6))
자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)에 등록된 기업보고서

〈표 Ⅰ-3〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

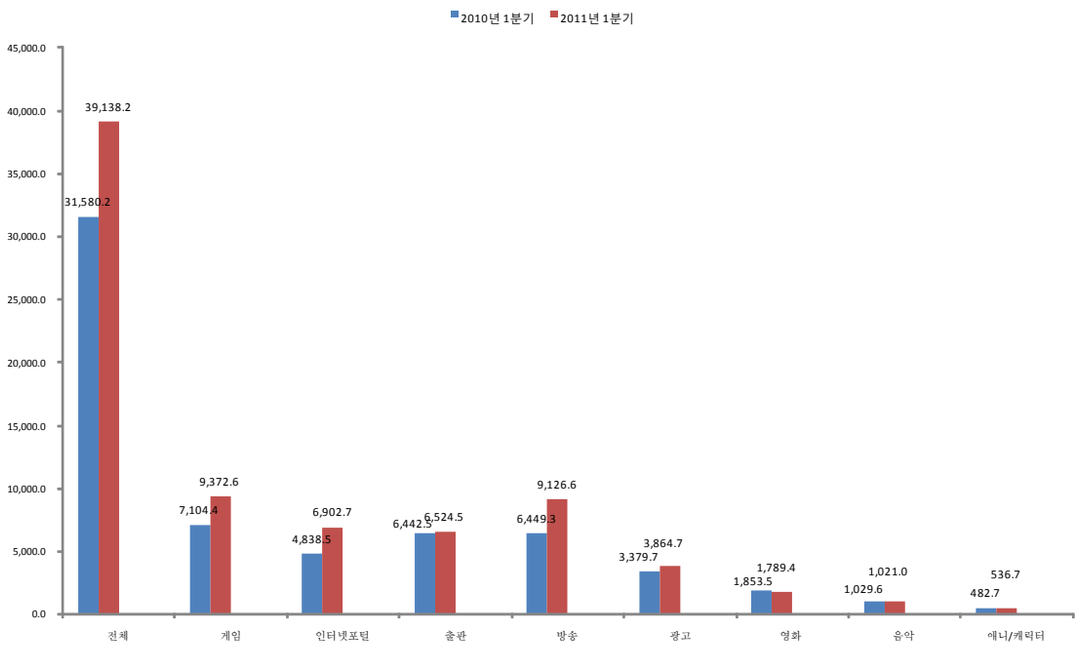
(단위 : 억원)

구분	2010					2011	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
게임	7,104.4	7,042.0	7,090.6	7,300.0	28,537.0	9,372.6	31.9%
	(-0.7%)	(-0.9%)	(0.7%)	(3.0%)		(28.4%)	
인터넷 포털	4,838.5	5,143.5	5,083.8	5,436.1	20,501.9	6,902.7	42.7%
	(-1.7%)	(6.3%)	(-1.2%)	(6.9%)		(27.0%)	
출판	6,442.5	5,975.5	6,163.9	6,387.7	24,969.6	6,524.5	1.3%
	(2.5%)	(-7.2%)	(3.2%)	(3.6%)		(2.1%)	
방송	6,449.3	7,798.0	6,968.3	8,361.6	29,577.2	9,126.6	41.5%
	(-13.7%)	(20.9%)	(-10.6%)	(20.0%)		(9.1%)	
광고	3,379.7	2,583.3	2,411.2	2,994.7	11,368.9	3,864.7	14.4%
	(17.8%)	(-23.6%)	(-6.7%)	(24.2%)		(29.0%)	
영화	1,853.5	1,371.7	1,870.8	1,699.5	6,795.5	1,789.4	-3.5%
	(26.9%)	(-26.0%)	(36.4%)	(-9.2%)		(5.3%)	
음악	1,029.6	1,082.1	976.6	1,070.8	4,159.1	1,021.0	-0.8%
	(17.9%)	(5.1%)	(-9.7%)	(9.6%)		(-4.6%)	
애니/ 캐릭터	482.7	533.1	589.1	681.2	2,286.1	536.7	11.2%
	(-18.1%)	(10.4%)	(10.5%)	(15.6%)		(-21.2%)	
합계	31,580.2	31,529.2	31,154.3	33,931.6	128,195.2	39,138.2	23.9%
	(-0.1%)	(-0.2%)	(-1.2%)	(8.9%)		(15.3%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 매출액은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개 분야의 매출액이 포함됨
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

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

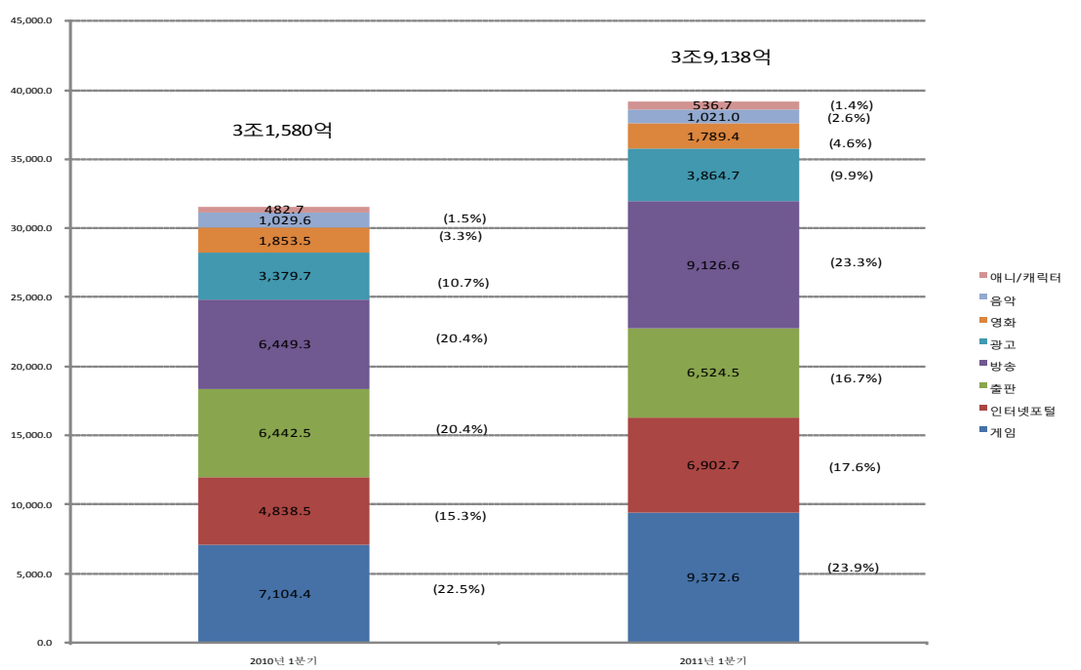
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

〈그림 Ⅰ-2〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

◉ 게임 '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 31.9% 높은 성장을 했고, '11년 1분기 전분기대비 28.4%로 상승

- '09년 4분기 매출액 상승세가 '10년도에 들어 2분기까지 전분기대비 -0.7%, -0.9% 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 1분기 매출액은 전분기대비 28.4%로 급상승

※ 향후 경기상승 지속, 물가상승에 따른 실질소득 증감여부 및 계절적 비수기 등의 요인에 따라 매출액 증가세 지속여부가 결정될 것으로 전망

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

- 대형업체[3]들의 매출증가세가 두드러지게 나타나고 있으나, 업체별 편차가 크게 나타남. 네오위즈게임즈는 다양한 장르의 게임서비스를 통한 국내매출 및 중국 등 해외수출이 급증세가 이어짐에 따라 '11년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 63.6%. 위메이드엔터테인먼트는 '10년도 4분기의 부진에 벗어나 '11년 1분기 전년동기대비 22.8% 성장. NHN은 '10년도까지 정체적 성장을 하다가 '11년 1분기 전년동기대비 52.6% 성장

※ 네오위즈게임즈는 '10년도에 이어 '11년도에도 해외수출이 매출성장세를 주도하고 있으며 '11년 1분기 전년동기대비 135.7% 성장. 특히 중국 텐센트를 통해 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년 3월 기준 최고 동시접속자 270만명을 기록 등을 필두로 해외사업이 전반적으로 선전. 또한 중국 등 한정된 지역이 아니라 동남아시아, 북미, 유럽 등지에 다양한 장르의 게임서비스를 확대

- 엔씨소프트는 '10년 4분기 이후 매출성장세가 약간 하락하고 있으며 '11년 1분기 전년동기대비 -4.0% 감소. 엑토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이고 있으며, '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 15.6% 감소

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '11년 1분기말 현재 점유율이 17.65%로 '10년 4분

3) 대형업체: 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 5개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트)임.

기 16.61%에 비해 약간 상승. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 26.77%로 '10년 4분기 23.18%에 비해 상승 및 '10년도의 전반적 점유율 하락세에서 '11년 1분기들어 점유율 상승세로 반전

- 중소 게임업체들은 '11년 1분기 매출액의 경우 업체별 성장 편차 존재. 향후 물가상승 등에 따른 실질소득 감소가 가시화 될 경우 수출주도형의 대형업체에 비해 내수위주의 중소업체들의 매출액 감소에 영향 예상

※ 웹젠(67.9%), 제이씨엔터테인먼트(73.8%), 소프트맥스(47.9%), 바른손게임즈(10.0%) 등은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액 성장. 한빛소프트(-53.5%), 엠게임(-19.7%), 와이앤케이코리아(-24.4%) 등은 매출액 감소

◉ 인터넷포털 '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 42.7% 성장 및 전분기대비 27.0% 상승

- 인터넷포털 매출액은 '09년 4분기 전분기대비 14.0% 상승 이후 '10년도 들어 등락을 거듭하다가 '10년 4분기 이후 상승세를 지속

- 인터넷포털 전체 매출액 중 비중이 가장 높은 NHN은 '11년 1분기 전년동기대비 52.6% 성장 및 전분기대비 52.5% 상승

- 다음커뮤니케이션 및 SK커뮤니케이션 매출액은 '11년 1분기 전년동기대비 36.6%, 15.4% 성장했으나, 전분기대비 -3.7%, -9.8% 하락. KTH 매출액은 '11년 1분기 전년동기대비 -5.0% 감소 및 전분기대비 -37.2% 하락

※ 다음커뮤니케이션은 '11년 1분기 매출액의 경우 검색광고 50.6%(52.0%)[4], 디스플레이광고 44.9%(43.3%), 거래형서비스 4.1%(4.7%)로 구성돼 있는데 공급적인 측면에서 경기상승에 따른 대기업 중심의 매출액 증대 및 수요적 측면에서 스마트폰 보급확대에 따른 커뮤니티, 이메일, 뉴스 등 다양하고 특화된 서비스 요구 증대로 '11년 1분기 이후에도 매출증가세 지속 예상

※ SK커뮤니케이션즈의 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '11년 1분기말 누적가입자수 2천 564만명 및 순이용자수 2천 151만명으로 시장점유율 1위이며, 메신저 서비스인 네이트온은 로그인 순이용자가 1천 521만명 및 시장점유율 76.9% 로 국내 메신저서비스 시장 1위, 국내 검색시장분야는 시장점유율 5.2%로 3위를 차지, 매출액은 디스플레이 42.8%(39.4%)[5], 검색광고 14.9%(15.7%), 콘텐츠 외 기타 41.2%(44.9%) 등으로 구성돼 있음. 향후 스마트폰 보급 확

4) 괄호는 '10년 4분기 매출액 비중

5) 괄호는 '10년 4분기 매출액 비중

대에 따른 SNS 등 서비스 제공을 통한 다양한 수익모델 창출 예상

※ KTH의 포털사이트인 파란닷컴은 2011년 3월 기준으로 Unique Visitor 8,797,053명을 기록하고 있으며, 아임IN 등 모바일인터넷 서비스 및 N-Screen인 Playy 등 유무선 컨버전스 서비스를 중심으로 스마트폰 대중화에 대비한 콘텐츠유통플랫폼 등 분야로의 성장을 모색함. '11년 1분기 매출액은 인터넷서비스(8.3%), 콘텐츠(45.5%), 플랫폼 구출/운영(46.2%) 등으로 구성

※ 인터넷포털 업체들은 대부분 내수영업으로 외환거래의 비중이 낮아 환율 등의 해외 가격변수가 직접적 미치는 영향은 낮은데 반해, 국내 경기에는 다소 민감하게 반응하여 경기상승세 등이 지속될 경우 대기업을 중심으로 한 기업광고비 지출 증대 등 매출 상승추세가 이어질 것으로 예상

◉ 출판 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 1.3% 성장 및 전분기대비 2.1% 상승

- '10년 2분기에 다소 하락하다가 '10년 3분기 이후 상승세를 유지 '10년 3분기 및 4분기 매출액은 전분기대비 각각 3.2%, 3.6% 상승
- 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '11년 1분기 전년동기대비 매출액이 -5.5% 감소, 유통업체인 예스24는 2.1% 성장, 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교와 웅진싱크빅는 각각 2.0% 성장 및 -6.4% 감소

※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원, 유치원, 자사쇼핑몰 등 다양한 유통채널을 통해 유아동시장, 여성취미실용시장 등의 분야를 중심으로 매출을 도모하고 있으나 전반적인 종이도서출판 시장의 침체 및 e-book시장 활성화 지연 등에 영향을 받고 있음. 또한 태블릿 PC 등의 보급 확대에 따른 디지털 콘텐츠 수요증가에 부응하는 신성장전략 수립을 모색, 매출구조는 단행본 출판 66.4%(65.2%), 교재출판 13.9%(11.9%)[6], 휴게소 상품 15.4%(18.4%), 임대매출 4.3%(4.6%)

※ 예스24의 '11년 1분기 매출 구조는 상품매출 97.2%(89.7%)[7], 수수료매출 0.8%(2.9%), 광고매출 1.5%(5.7%), 기타매출 0.5%(1.7%). '총알배송서비스' 등 유통 효율화를 통해 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

6) 괄호는 '10년 4분기 매출액 비중

7) 괄호는 '10년 4분기 매출액 비중

- ’11년 1분기 전분기대비 메가스터디(39.9%), 예스24(20.0%), 능률교육(11.8%), 삼성출판사(5.9%), 대교(3.1%) 등은 매출 상승. 비상교육(-23.2%), 예림당(-1.0%) 등은 매출하락

※ 메가스터디는 온라인 교육서비스 위주의 수익모델을 통해 경기변화 큰 영향을 받지 않으며 특히 경기상승이 이뤄질 경우 상대적으로 온라인 교육서비스의 매출상승이 높게 나타남. 또한 온라인 강의, 온라인 도서 및 오프라인 학원 등의 자체 보유한 경쟁력을 바탕으로 시너지 효과를 극대화시키고 있음. ’11년 1분기 매출구조 중 온라인강의 및 오프라인 학원 비중은 각각 67.8%(63.6%)[8], 28.1%(25.2%)로 온라인 매출비중 지속 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 영어학습교재전문 출판사로서 ’11년 1분기 매출이 전년동기대비 전화영화 등 기타매출이 42.1%. 영어신문 등 상품매출이 81.8%, 이러닝교육 등 인터넷매출이 10.9% 성장했으나, 교재 등 제품매출이 -3.1% 감소

◉ 방송 ’11년 1분기 전년동기대비 매출액은 41.5% 성장 및 전분기대비 9.1% 상승

- 민영지상파 방송사인 SBS 매출은 ’11년 1분기 전년동기대비 25.2% 성장 및 전분기대비 -20.5% 하락, 종합유선방송사업자인 티브로드한빛방송은 ’11년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 3.9% 성장 전분기대비 2.0% 상승, 방송영상물독립제작사 팬엔터테인먼트 및 삼화네트웍스는 ’11년 1분기 전년동기대비 각각 118.3%, 504.0% 성장, 전분기대비 16.2%, 86.1% 상승한 반면 초록뱀은 ’11년 1분기 전년동기대비 -75.5% 감소, 전분기대비 6.9% 상승

※ SBS 계열사인 SBS콘텐츠허브는 ’11년 1분기 전년동기대비 59.3% 성장 및 전분기대비 -1.9% 하락

※ 광고수입을 위주로 하는 SBS 등 민영지상파 방송사는 광고시장의 계절적 요인 및 경기에 따른 기업광고수요의 변화요인으로 매출액 변동 편차가 크게 발생할 수 있음. ’11년 1분기는 시기적인 측면에서 상대적으로 낮은 기업수요가 있음에도 ’10년도 1분기 이후 경기상승세가 유지되고 있어 광고수입 상승에 따른 매출 상승. 종합유선방송사업은 지상파방송사와 달리 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입이 있어 경기변동에 상대적으로 덜 민감하나, 향후 종편 개국으로 시장참여자 증가에 따른 업체 간 경쟁격화 및 시장재편이 전망됨

※ 독립제작사 팬엔터테인먼트는 ’11년도 MBC 특별기획드라마 ‘짝패’ 등 자체드라마 제작의 성공과 SBS 드라마 ‘당돌한 여자’, ‘찬란한 유산’, ‘호박꽃 순정’, KBS드라마 ‘태양의 여자’, MBC 미니시리즈 ‘사랑해 울지마’, KBS ‘돌아온 뚝배기’ 등 기 제작된 드라마들의 해외수출 호조로 ’10년도에 이어 높은 매출증가율을 기록

8) 괄호는 ’10년 4분기 매출액 비중

- 방송채널사용사업자 CJ오쇼핑은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 21.6% 성장 및 전분기대비 -2.4% 하락, GS홈쇼핑은 전년동기대비 15.5% 성장, 전분기대비 -5.7% 하락

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

◉ 광고 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 14.4% 성장, 전분기대비 29.0% 상승

- 광고산업은 방송 매출액에 매우 탄력적으로 영향을 미치고 또한 대외적인 악재가 있음에도 수출호조 등 경기상승세가 이어짐에 따라('10년 3분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.4%, 4분기 4.7%, '11년 1분기 4.2%) 매출액 성장 및 상승

- 제일기획은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액이 14.4% 성장, G2R은 전년동기대비 16.7% 성장, 오리콤은 전년동기대비 14.5% 성장. 휘닉스컴은 전년동기대비 -3.3% 감소

※ 제일기획은 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 43.8%(매체 11.1%, 광고물제작 32.7%) 및 56.2%로 해외 비중이 상대적으로 높음

- '10년도의 경기상승세가('10년 3분기 및 4분기 GDP 성장률 전기대비 0.6%, 0.5%, '11년 1분기 1.4%) '11년도에도 이어지고 이에 따른 대기업을 중심으로 기업수요 증대로 '11년 1분기 전분기대비 29.0% 상승

※ '11년 1분기 전분기대비 제일기획 70.9% 및 휘닉스컴은 99.4% 상승한 반면 G2R -41.0%, 오리콤 30.4% 하락

※ 광고시장의 계절적 성수기는 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시가 집중되는 2분기와 4분기로 기업 마케팅활동이 활발해지는 때임

◉ 영화 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 -3.5% 감소한 반면, 전분기대비 5.3% 상승

- CJ CGV는 '11년 1분기 해외 블록버스터의 흥행작 감소로 전년동기대비 -12.6% 감소했으나, 겨울방학 및 설날 등 일부 극장관람객 증가 특수, 극장 입장료 인상, 3D 영화 상영편수 증가 및 한국영화의 흥행작 등에 따라 '11년 1분기 전분기대비 9.8% 상승

※ CJCGV는 멀티플렉스 시장점유율을 '11년 1분기 41.4%('10년 4분기 40.6%)로 지속적으로 높이면서('09년 37.7%) 매출을 확대. '11년 1분기 티켓매출 비중이 65.3%로 '10년 4분기(67.8%)에 비해 비중이 약간 하락

◉ 음악 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 -0.8% 감소, 전분기대비 -4.6% 하락

- 전분기대비 기준 '10년 2분기까지 상승하다가 이후 등락세

※ '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 전분기대비 증가율은 각각 17.9%, 5.1%, -9.7%, 9.6%

- 에스엠은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 -14.7 감소했으며 전분기대비 6.5% 상승. 네오위즈인터넷은 전년동기대비 40.2% 성장했으며, 전분기대비 -11.1% 하락

※ 에스엠은 경기변동에 민감한 국내 음반시장에서 청소년층을 중심으로 소녀시대 , 샤이니, f(x) 등 소속가수들의 안정적인 팬 확보 및 기획력으로 32.13% 시장점유율로 엠넷미디어에 이어 2위(2010년 기준). 이러한 국내외 경쟁력을 바탕으로 일본, 대만 등 아시아권 해외 시장 진출 뿐 아니라 프랑스 등 유럽 지역으로의 진출 확대. '11년 1분기 매출구조는 음반사업 59.2%(제품매출 30.04%, 로열티매출 29.16%)과 매니지먼트사업 40.8%로 '10년 4분기에 비해 음반사업 비중이 다소 하락

※ 네오위즈인터넷은 디지털음원유통이 주력사업으로 영위하고 있으며 B2C 및 B2B의 매출비중이 각각 72.9%, 27.1%

- 로엔은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액이 3.9% 성장했으나, 전분기대비 -6.9% 하락

※ 로엔은 멜론서비스 등 음원유통을 중심으로 브랜드인지도 1위 및 시장점유율 1위를 차지하고 있으며, 스마트폰 보급 확대에 따른 음원수요자들의 다양한 수요에 부응하는 매출증대전략 수립 모색. '11년 1분기 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 92.9%이고 제품매출 3.8%, 상품매출 0.8%, 기타매출 2.5%

※ 예당은 '11년 1분기 매출액이 전년동기대비 -26.3% 감소

◉ 애니메이션 및 캐릭터 '11년 1분기 전년동기대비 매출액은 11.2% 성장했으나, 전분기대비 -21.2% 하락

- '10년 1분기 전분기대기 하락한 이후 지속 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에 이르러 하락세로 반전. 전체적인 매출규모는 '10년 1분기를 상회하고 '10년 2분기 수준

- 매출액 100억이 넘는 업체 중 손오공은 '11년 1분기 전년동기대비 -2.1% 감소했으며, 전분기대비 -38.5% 하락, 대원미디어는 전년동기대비 -24.2% 감소했으며 전분기대비 -15.1% 하락. 오로라월드는 전년동기대비 40.8% 성장했으나 전분기대비 -12.6% 하락

※ 손오공의 '11년 1분기 매출구조[9]는 캐릭터완구 55.13%(64.6%), CD게임 41.36%(28.6%), 캐릭터수입 2.35(4.2%), 온라인매출 1.16%(2.6%)로 구성되어 있으며 캐릭터완구 등을 중심으로 해외 수출이 발생하고 있으나, 매출의 약 98%이상이 국내에서 발생하는 내수업체

※ 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출 비중이 1%대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 60: 40(45:55)[10] 수준으로 '10년 4분기에 비해 제품매출의 비중이 증대

※ 오로라월드는 자체디자인연구소 구축 및 글로벌 네트워크를 바탕으로 캐릭터완구 국내 내수시장에서 1위를 차지하고 있으며, 해외시장에서 미국시장 점유율은 3.5 ~ 4.0% 정도로 추정되고 브랜드인지도는 3위임. 매출구조는 제품 등 상품매출 96.7%(98.5%), 라이선스 수수료 2.1%(0.3%), 기타매출 1.2%(1.2%)로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지하고 있으며 '10년 4분기에 비해 상품매출이 다소 하락

9) 괄호는 '10년 4분기 매출비중

10) 괄호는 '10년 4분기 매출비중

1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 1분기 전년동기대비 영업이익은 약 6,959억원으로 전년동기대비 8.5% 성장했으며 전분기대비 9.7% 상승

- '11년 1분기는 인터넷포털(13.8%), 방송(86.6%), 애니/캐릭터(656.6%)를 제외한 모든 업종이 전년동기대비 영업이익 감소, 특히 영화는 '10년 4분기 적자에서 흑자로 전환되었으나 전년동기대비 -39.5% 감소

  ※ 영화, 음악, 애니/캐릭터의 영업이익은 '11년 1분기 전분기대비 354.9%, 68.2%, 166.4% 큰 폭으로 상승

  ※ 애니/캐릭터는 '10년도에는 영업적자를 보이다가 '11년 1분기에 이르러 흑자로 전환

- 게임 '11년 1분기 전년동기대비 영업이익은 -3.4% 감소했으며 '10년 4분기에 이어 전반적인 감소세를 보이고 있으며 전분기대비 7.4% 상승. 전체 콘텐츠상장사 전년동기대비 성장률(8.5%)과 비교하여 4분기에 이어 감소세. 인터넷포털은 '11년 1분기 전년동기대비 13.8% 성장하여 다소 높은 수준을 보임

  ※ 게임과 인터넷포털은 '11년 1분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 68.1%로 '10년 4분기 68.9%에 비해 하락했으며 '10년 3분기 이후 하락세 지속. 게임은 '11년 1분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 39.6%(40.8%)[11]의 비중을 보이고 '10년 1분기이후 비중 하락세를 나타내고 있음.

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 3분기에 흑자에서 4분기에 이르러 적자폭 확대되다가 '11년 1분기에 이르러 다소 높은 흑자를 기록

- 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 4분기에는 8.3%로 비교적 높은 수준을 유지하다가, '10년 1분기부터 정체 또는 하락세를 보이고 '11년 1분기에 이르러 전분기대비 9.7%로 다소 높은 상승을 기록

11) 괄호는 '10년 4분기 영업이익 비중

〈표 Ⅰ-4〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

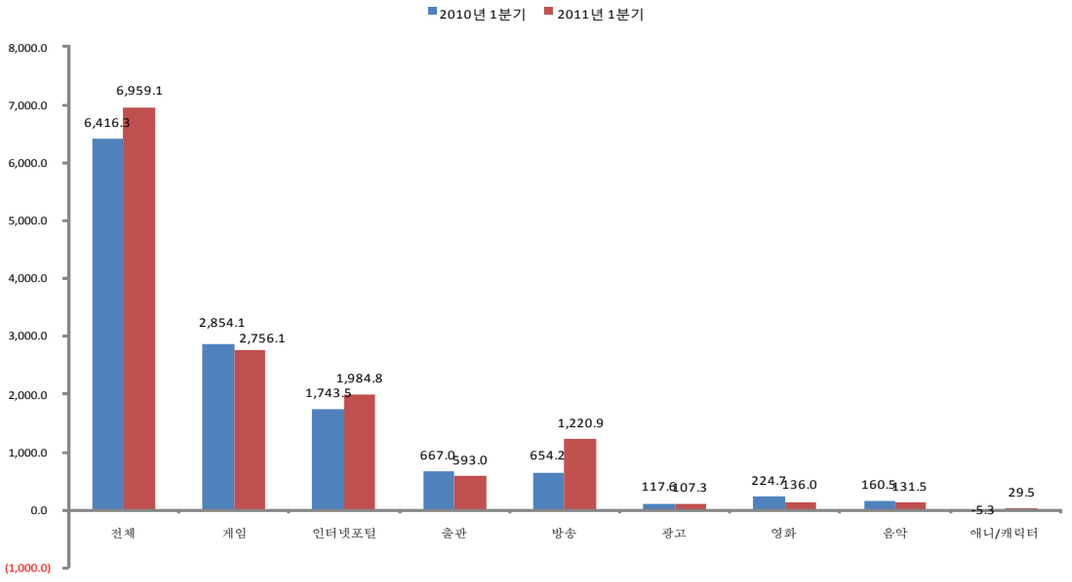
(단위 : 억원, %)

구분	2010년					2011년	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	전년동기
게임	2,854.1	2,654.0	2,795.9	2,566.2	10,870.2	2,756.1	-3.4%
	(5.1%)	(-7.0%)	(5.3%)	(-8.2%)		(7.4%)	
인터넷 포털	1,743.5	1,795.3	1,802.0	1,814.5	7,155.3	1,984.8	13.8%
	(4.7%)	(3.0%)	(0.4%)	(0.7%)		(9.4%)	
출판	667.0	579.3	673.6	548.0	2,467.9	593.0	-11.1%
	(6.9%)	(-13.1%)	(16.3%)	(-18.7%)		(8.2%)	
방송	654.2	947.7	684.8	1,164.3	3,451.0	1,220.9	86.6%
	(-33.9%)	(44.9%)	(-27.7%)	(70.0%)		(4.9%)	
광고	117.6	232.6	135.4	271.0	756.6	107.3	-8.8%
	(-53.5%)	(97.8%)	(-41.8%)	(100.1%)		(-60.4%)	
영화	224.7	77.6	288.4	-53.4	537.3	136.0	-39.5%
	(279.6%)	(-65.5%)	(271.9%)	(-118.5%)		(354.9%)	
음악	160.5	189.9	155.9	78.2	584.5	131.5	-18.1%
	(115.1%)	(18.3%)	(-17.9%)	(-49.8%)		(68.2%)	
애니/ 캐릭터	-5.3	-11.4	3.1	-44.5	-58.0	29.5	656.6%
	(170.7%)	(-114.4%)	(127.3%)	(-1534.1%)		(166.4%)	
합계	6,416.3	6,465.0	6,539.1	6,344.3	25,764.7	6,959.1	8.5%
	(0.5%)	(0.8%)	(-1.1%)	(-3.0%)		(9.7%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월 20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 영업이익은 방송, 영화, 음악, 게임 등 4개분야의 영업이익이 포함됨
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
주) 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-3〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

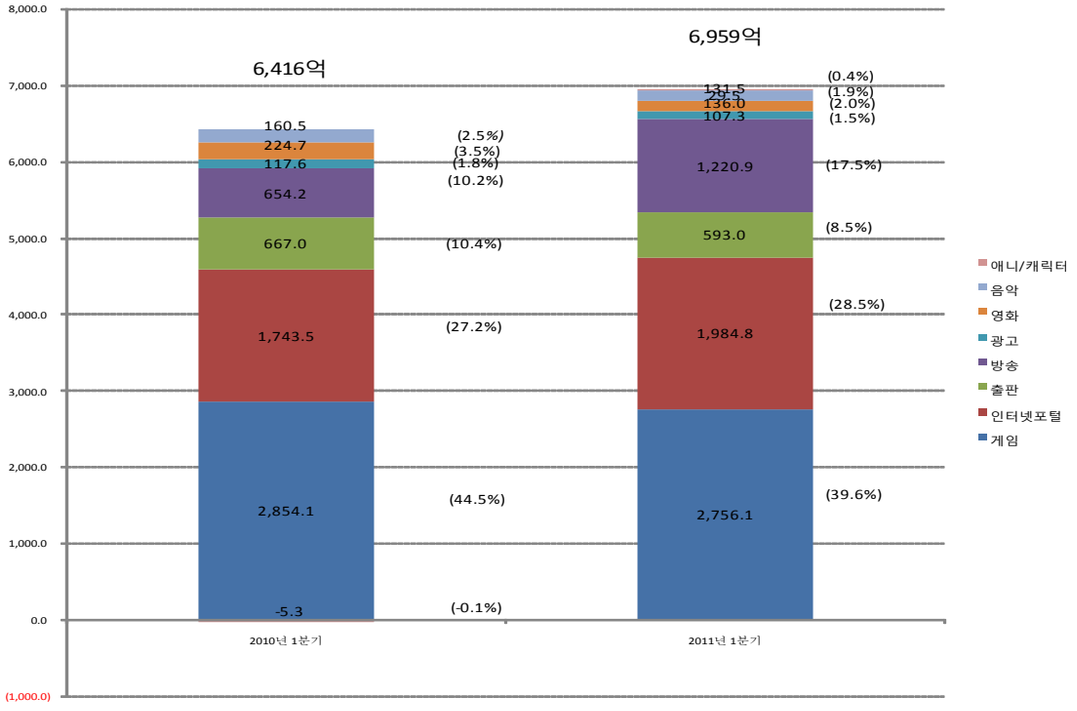
(단위: 억원)



* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

〈그림 Ⅰ-4〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위: 억원)



2 투자변화 추이

2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2011년 1분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

◉ '11년 1분기 전년동기대비 문화·오락 외국인직접투자는 199,669천불로 전년동기대비 16,252.9% 증가했으며, 레포츠를 제외한 문화·방송업은 97,451천불로 전년동기대비 2,497.7% 증가

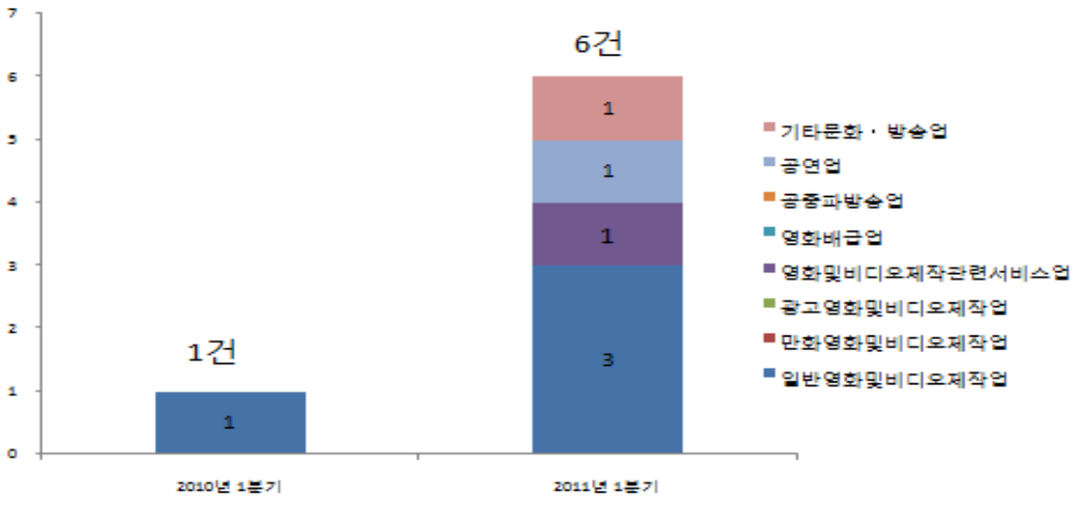
- 건수를 기준으로 '11년 1분기는 6건으로 전년동기대비 5건 증가

◉ '11년 1분기 레포츠를 제외한 문화·방송업의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 전체 투자액이 증가했을 뿐 아니라 투자분야의 다양성도 '10년도 2분기이후 지속. 이는 해외경제 등의 불확실성에 따른 투자 수익 리스크가 감소되지 않음에도 영화 공연 등 일부 국내외 경쟁력을 보유한 제작아이템 등에 투자된 것으로 판단

- '10년 1분기 외국인직접투자 총 1건은 일반영화 및 비디오 제작업으로 39천불
- '11년 1분기 외국인직접투자 총 6건 중 일반영화 및 비디오 제작업 3건(10,662천불), 영화 및 비디오제작 관련 서비스업 1건(45,200천불), 공연업 1건(41,500천불), 기타문화·방송업 1건(89천불)

〈그림 Ⅰ-5〉 '10년 1분기 및 '11년 1분기 투자 건수

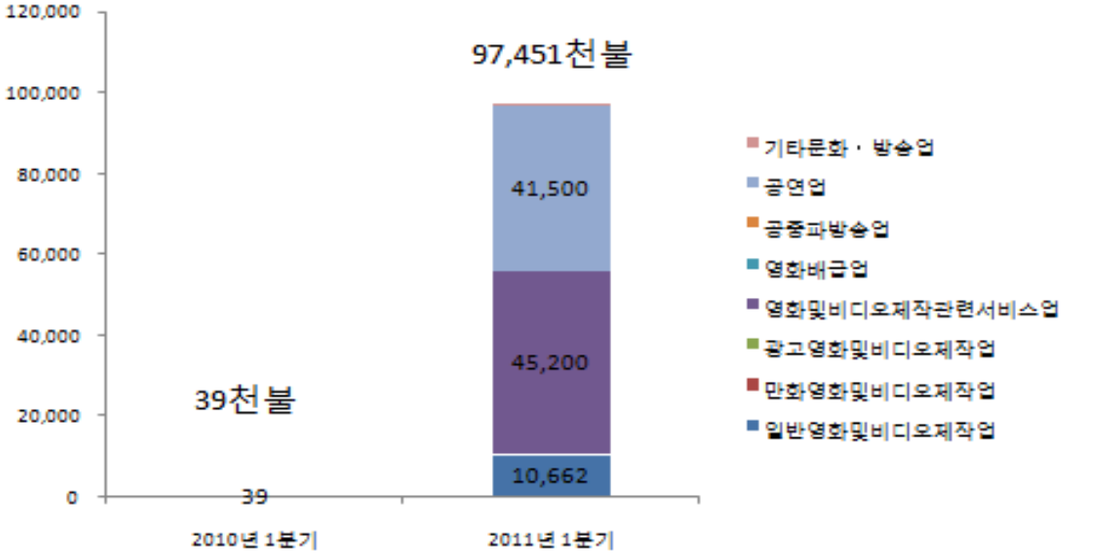
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 Ⅰ-6〉 '10년 1분기 및 '11년 1분기 투자 액수

(단위 : 천불)



출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

◉ '11년 1분기의 콘텐츠산업과 관련된 문화·오락 분야에 대한 외국인직접투자는 전체 서비스업 투자(1,199,423천불) 중 199,669천불이고 비중은 10.0%로 '10년 4분기 비중 1.8%에 비해 8.2%p대폭 상승

※ '11년 1분기 전체 외국인직접투자(2,005,187천불) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 59.8%로 전년동기대비 45.7% 증가

※ '09년 3분기에서 '10년 4분기 까지는 금액기준 외국인 투자패턴은 서비스업의 비중이 낮아지고 있고 투자건수는 서비스업에 편향된 외국인투자패턴이 유지되다가 '11년 1분기 서비스업 외국인 투자액수는 59.8%로 전년동기대비 6.4%p 상승한 반면, 투자건수 비중은 72.1%로 전년동기대비 -8.1%p 하락함. 문화오락분야는 10.0%로 전년동기대비 비중이 9.1%p 급상승

– '11년 1분기 문화·오락 분야 투자건수 및 액수 성장세는 지속되고 있으며, 특히 투자금액의 증가세가 두드러짐

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '11년 1분기 전년동기대비 9.9%, 20.4% 증가, 서비스업은 건수는 -27.3% 감소했으나, 금액은 45.7%로 증가

〈표 Ⅰ-5〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, 비중%)

	2009년		2010년					2011년	
	4분기	2009년	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년	1분기	1분기 전년동기
제조업	128 (17.4)	544 (17.4)	131 (18.4)	160 (20.1)	136 (16.2)	186 (24.5)	613 (19.7)	144 (25.0)	9.9
서비스업	596 (80.9)	2,529 (80.7)	572 (80.2)	618 (77.8)	687 (81.6)	553 (73.0)	2,430 (78.2)	416 (72.1)	-27.3
문화·오락	12 (1.5)	35 (1.1)	6 (0.8)	15 (2.0)	9 (1.1)	14 (1.8)	44 (1.4)	10 (1.7)	66.7
전 체	738	3,132	713	794	842	758	3,107	**577**	-19.1

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 Ⅰ-6〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천불, 비중%)

	2009년		2010년					2011년	
	4분기	2009년	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년	1분기	1분기 전년동기
제조업	1,546,807 (44.6)	3,724,864 (32.4)	653,549 (42.4)	1,341,222 (48.1)	1,660,804 (56.6)	3,001,653 (51.7)	6,657,227 (50.9)	787,065 (39.3)	20.4
서비스업	1,794,062 (51.8)	7,594,548 (66.1)	823,021 (53.4)	1,448,795 (51.9)	1,264,185 (43.1)	2,766,252 (47.6)	6,302,253 (48.2)	1,199,423 (59.8)	45.7
문화·오락	32,829 (0.9)	54,804 (0.5)	1,221 (0.1)	1,309 (0.0)	1,702 (0.1)	105,882 (1.8)	110,115 (0.8)	199,669 (10.0)	16,252.9
전 체	3,465,436	11,483,991	1,540,759	2,791,435	2,931,797	5,806,177	13,070,168	2,005,187	30.1

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

〈표 Ⅰ-7〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위 : 건, 천불)

연도	2010년 1분기		2010년 2분기		2010년 3분기		2010년 4분기		2010년 연간		2011년 1분기	
분류	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	6	1,221	15	1,309	9	1,702	14	105,882	44	110,115	10	199,669
문화·방송업	1	39	9	893	9	1,702	9	25,729	28	28,363	6	97,451
일반영화및 비디오제작업	1	39	1	41	2	401	1	44	5	525	3	10,662
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
기타문화· 방송업			4	271	3	723	4	1,974	11	2,968	1	89
레포츠업	5	1,182	6	416			5	80,153	16	81,751	4	102,218
레포츠업	5	1,182	6	416			5	80,153	16	81,751	4	102,218

출처 : 지식경제부(2011), 외국인투자동향 및 통계

2.2. 모태펀드 투자 동향

□ 2011년 1분기 모태펀드 자펀드 운영 현황

◉ '11년 1분기 모태펀드 총 결성액은 5천 863억원으로 '10년 4분기에 비해 100억원 감소

– '11년 1분기 일반분야 결성액 2천 874억원 및 중점분야 2천 989억

※ 자펀드수는 '10년 4분기대비 중점분야 1개 감소하여 총 31개 자펀드 운용중

– '11년 1분기 중점분야 평균결성액은 약 199억원으로 전체 평균결성액 약 189억원에 비해 약 10억원 높음

※ '11년 1분기 일반분야 평균결성액은 약 180억원으로 '10년 4분기와 동일

※ 중점분야 평균결성액 중 애니/캐릭터 약 197억원, 게임 약 249억원, 드라마 약 315억원으로 평균결성액을 상회

※ '11년 1분기 결성액 비중은 중점분야(51.0%)가 다소 높으며, 모태출자액은 중점분야(60.9%)에 집중되어 있으며 '10년 4분기에 비해 약간 하락함

〈표 Ⅰ-8〉 '10년 4분기 및 '11년 1분기 모태펀드 자펀드 운영 현황

(단위 : 억원, %)

	'10년 4분기(2010년 12월 30일 현재)				'11년 1분기(2011년 3월 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 (48.2)**	**778 (38.3)**	**16**	**180**	**2,874 (49.0)**	**778 (39.1)**	**16**	**180**
공연예술	575	230	5	115	575	230	5	115
애니/캐릭터	590	236	3	197	490	196	2	197
게임	995	398	4	249	995	398	4	249
드라마	629	237	2	315	629	237	2	315
CG/3D	300	150	2	150	300	150	2	150
중점(소계)	**3,089 (51.8)**	**1,251 (61.7)**	**16**	**193**	**2,989 (51.0)**	**1,211 (60.9)**	**15**	**199**
계	**5,963 (100)**	**2,029 (100)**	**32**	**186**	**5,863 (100)**	**1,989 (100)**	**31**	**189**

□ 2011년 1분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자 현황

◉ '11년 1분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 5천 62억원 및 791건

– '11년 1분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '10년 4분기에 이어 영화부문이 압도적으로 많음

※ 영화부문의 '11년도 1분기 건수는 383건 및 투자 금액은 2천 542억 3천만원으로 전분기대비 48건 및 약 407억원 증가하여 '10년 3분기 이후 지속적으로 증가세를 보임. 투자금액 대비 비중은 50.2%로 전분기대비 상승

※ 게임부문의 투자금액 비중은 '10년 4분기에 비해 1.5%p 상승한 17.3%임. 기타부분은 투자금액 비중 전분기대비 감소를 보임.

– '11년 1분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 4천만원으로 '10년 4분기에 비해 약 2천만원 증가

※ 게임(11억원), 애니/캐릭터(7억6천만원), 드라마(9억2천만원), 인터넷/모바일(7억2천만원) 등이 높은 건당 투자금액을 나타냄

〈표 Ⅰ-9〉 '11년 1분기 모태펀드 자펀드 투자 현황[12)]

(단위 : 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니/캐릭터	드라마	인터넷/모바일	기타	합계
건수	383 (335)	135 (126)	80 (65)	80 (80)	18 (17)	42 (39)	24 (22)	15 (12)	14 (14)	791 (710)
금액	2,542.3 (2,134.7)	626.1 (588.1)	876.9 (691.4)	165.3 (163.3)	123.7 (117.7)	321.3 (310.1)	220.1 (207.2)	107.5 (87.5)	79.2 (79.2)	5,062.7 (4,379.1)
평균	6.6 (6.4)	4.6 (4.7)	11.0 (10.6)	2.1 (2.0)	6.9 (6.9)	7.6 (8.0)	9.2 (9.4)	7.2 (7.3)	5.7 (5.7)	6.4 (6.2)
비율	50.2% (48.7%)	12.4% (13.4%)	17.3% (15.8%)	3.3% (3.7%)	2.4% (2.7%)	6.3% (7.1%)	4.3% (4.7%)	2.1% (2.0%)	1.6% (1.8%)	100.0% (100.0%)

12) 괄호는 2010년 4분기 현황

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2011년 1분기 가구당 소득은 전년동기대비 3.5% 증가, 가계지출은 4.6% 증가하여 '11년 1분기에 이어 상승세 확대

◉ '11년 1분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 68만1천6백원)은 '10년 4분기에 이어 전년 동기대비(67만4천8백64원) -1.4% 감소

- 가구당 월평균 가계수지는 '09년 1분기 이후 금융위기에 따른 소득감소와 소비지출의 증가로 전년동기대비 6.9%, 12.4%, 4.0% 감소세. '10년 1분기는 '09년 1분기 수준에서 하락하다가 '11년 1분기 가계수지 상승세로 반전
- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 5.3% 증가 이후 성장세를 유지하면서 '10년 4분기 및 '11년 1분기 전년동기대비 2.3% 및 3.5% 성장

※ '11년 1분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 4.6% 증가했는데, 이중 건강보험 등 비소비지출의 증가율(5.9%)이 소비지출(4.2%)에 비해 상대적으로 높음. 향후 물가상승에 따른 실질소득의 감소 압력이 높아지고 있는 가운데 비소비지출 증가세가 확대될 것으로 예상

※ '11년 1분기 가구당 월평균 가계지출(317만5천원)은 전분기대비 7.2% 상승, 소비지출은 전분기대비 5.7% 상승

◉ 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출), 흑자액은 '09년 2분기 이후 전분기대비 지속적으로 상승하다가 '10년 2분기부터 등락세

- 소비지출 흑자액은 '10년 2분기부터 하락세로 전환. '10년 2분기 및 3분기 전분기대비 -1.7%, -3.3% 하락하다가 '11년 1분기에는 전분기대비 3.6% 상승

※ '09년 3분기부터 '10년 1분기까지 소비지출 흑자액은 전분기대비 각각 0.4%, 5.8%, 2.5% 상승

〈표 Ⅰ-10〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

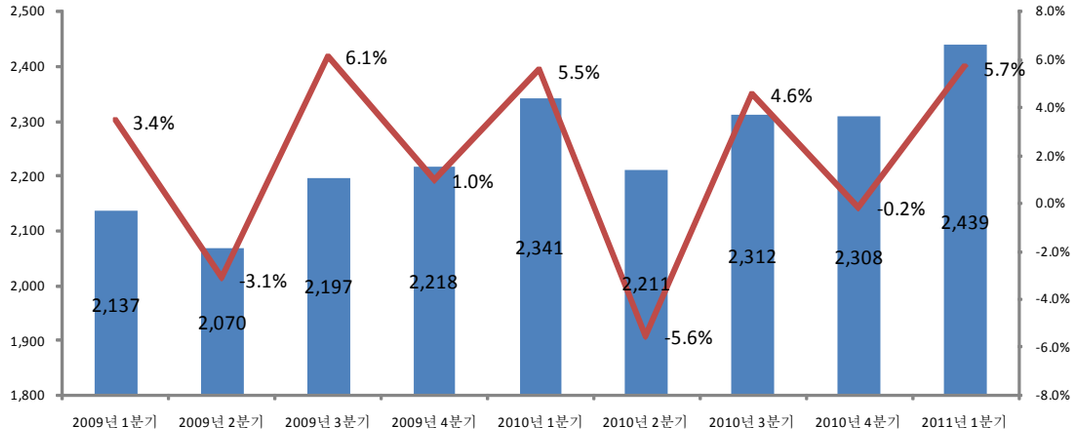
	2010년				2011년	2010년 3분기 (전년동기대비)	2010년 4분기 (전년동기대비)	**2011년 1분기 (전년동기대비)**
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	**1분기 (전분기대비)**			
소득	3,728.5 (5.3)	3,551.7 (−4.7)	3,666.0 (3.2)	3,620.4 (−1.2)	3,857.6 (6.6)	6.1	2.3	3.5
가계지출	3,037.1 (6.0)	2,871.8 (−5.4)	3,008.2 (4.8)	2,962.4 (−1.5)	3,175.9 (7.2)	6.7	3.4	4.6
소비지출 13)	2,341.8 (5.5)	2,211.2 (−5.6)	2,312.9 (4.6)	2,308.4 (−0.2)	2,439.3 (5.7)	5.3	4.0	4.2
비소비지출 14)	695.3 (7.6)	660.5 (−5.0)	695.3 (5.3)	654.0 (−5.9)	736.5 (12.6)	11.9	1.2	5.9
흑자액	691.4 (2.5)	679.9 (−1.7)	657.7 (−3.3)	658.0 (0.0)	681.6 (3.6)	3.1	−2.5	−1.4

출처 : 통계청(2011), '10년 1분기~ '11년 1분기 가계동향

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

〈그림 Ⅰ-7〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



13) 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.

14) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1)경상조세 2)비경상조세 3)연금 4)사회보장 5)이자비용 6)가구간이전지출 7)비영리단체로 이전 등으로 나눔.

◉ '11년 1분기 월평균 오락·문화지출은 약 13만 1천원으로 전년동기대비 -0.3% 감소했으며 전분기대비 5.5% 상승

- '11년 1분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 4백원정도 감소하여 성장 정체

※'10년 3분기 및 4분기 각각 1만 2천여원, 1만 7천여원 증가하다가 '11년 1분기는 감소

- 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 7천원으로 최저점 수준에서 '10년 2분기까지 상승세를 보이다가 이후 등락추세

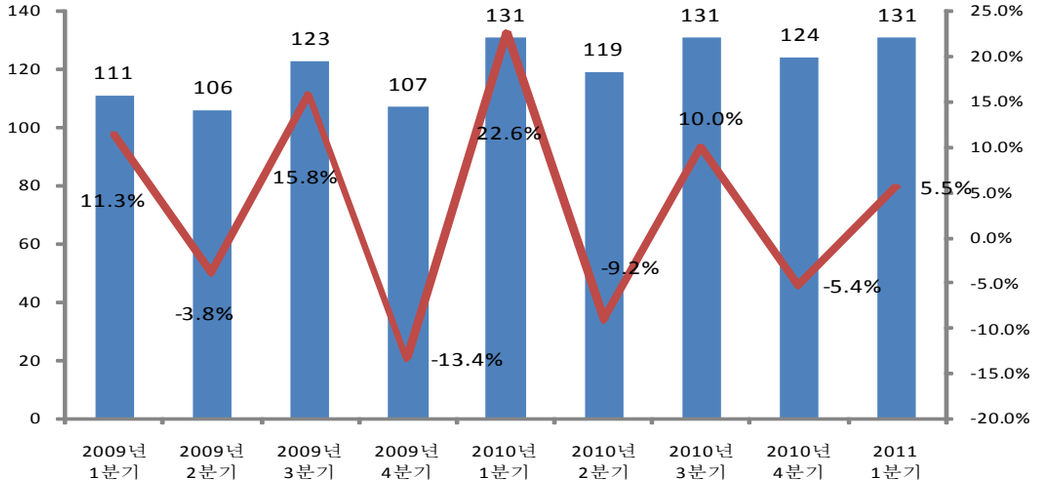
※'10년 1분기 ~ '11년 1분기까지 전분기대비 오락·문화 소비지출 증감률은 각각 22.6%, -9.2%, 10.0%, -5.4%, 5.5%로 변동폭이 크게 나타남. 이에 비해 전체 소비지출 증감률은 오락·문화 소비지출과 유사한 경향을 보이고 있으나 변동폭이 상대적으로 적으며 '11년 1분기 전분기대비 5.7% 상승

※'11년 1분기 오락·문화 소비지출 전년동기대비 감소한 것 외, 교육 및 음식·숙박 소비지출은 각각 3.4%, 0.8% 감소. 이에 반해 식료품·비주류음류 소비지출은 농산물상승으로 8.2% 증가. 의류 및 신발은 9.4% 증가, 유류상승으로 인한 교통 소비지출은 11.3% 대폭 증가

- 오락·문화 소비지출은 '10년 까지는 경기상승에 따른 증가세가 유지되었으나, '11년 1분기 이후 물가상승에 따른 실질소득 감소 압력이 증대돼 오락·문화 소비지출 상승세에 악영향이 우려됨

〈그림 Ⅰ-8〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 Ⅰ-11〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년				2011년	2010년				2011년	10년4분기 (전동기 대비)	11년1분기 (전동기 대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비		
소비 지출	2,341.7 (5.5)	2,211.2 (-5.6)	2,312.9 (4.6)	2,308.4 (-0.2)	2,439.3 (5.7)	100	100	100	100	100	4.0	4.2
실질	2,043.4 (4.5)	1,912.8 (-6.4)	1,983.6 (3.7)	1,963.3 (-1.0)	2,037.9 (3.8)	-	-	-	-		0.4	-0.3
식료품 및 비주류음료	298.5 (-3.8)	295.0 (-1.2)	343.7 (16.5)	334.0 (-2.8)	322.9 (-3.3)	12.7	13.3	14.9	14.5	13.2	7.7	8.2
주류 및 담배	26.3 (-1.9)	27.4 (4.4)	30.1 (9.6)	26.5 (-12.0)	26.4 (-0.4)	1.1	1.2	1.3	1.1	1.1	-1.3	0.2
의류 및 신발	136.4 (-15.4)	148.3 (8.8)	118.1 (-20.4)	182.0 (54.2)	149.1 (-18.1)	5.8	6.7	5.1	7.9	6.1	12.9	9.4
주거 및 수도광열	284.6 (36.0)	224.6 (-21.1)	189.3 (-15.8)	222.4 (17.5)	295.7 (33.0)	12.2	10.2	8.2	9.6	12.1	6.2	3.9
가정용품 및 가사서비스	76.4 (-16.9)	80.7 (5.6)	91.2 (12.9)	99.6 (9.1)	82.9 (-16.7)	3.3	3.7	3.9	4.3	3.4	8.2	8.4
보 건	144.3 (-1.5)	158.5 (9.9)	151.6 (-4.4)	156.6 (3.3)	159.6 (2.0)	6.2	7.2	6.6	6.8	6.5	6.9	10.6
교 통	250.3 (-20.8)	271.6 (8.5)	274.1 (0.9)	291.2 (6.2)	278.7 (-4.3)	10.7	12.3	11.9	12.6	11.4	-7.8	11.3
통 신	137.2 (1.9)	139.2 (1.5)	138.8 (-0.3)	140.9 (1.5)	138.6 (-1.7)	5.9	6.3	6.0	6.1	5.7	4.6	1.0
오락·문화	**131.5 (22.6)**	**119.3 (-9.2)**	**131.4 (10.0)**	**124.3 (-5.4)**	**131.1 (5.5)**	**5.6**	**5.4**	**5.7**	**5.4**	**5.4**	**15.9**	**-0.3**
교 육	377.9 (65.3)	238.3 (-36.9)	349.2 (46.5)	227.1 (-35.0)	365.0 (60.8)	16.1	10.8	15.1	9.8	15.0	-0.7	-3.4
음식·숙박	276.9 (-3.5)	304.1 (9.8)	297.9 (-2.0)	288.3 (-3.3)	274.7 (-4.7)	11.8	13.8	12.9	12.5	11.3	0.4	-0.8
기타 상품 및 서비스	201.1 (1.1)	203.5 (1.2)	197.5 (-3.0)	215.6 (9.2)	214.4 (-0.5)	8.6	9.2	8.5	9.3	8.8	8.4	6.6

출처 : 통계청(2011), '10년 1분기~'11년 1분기 가계동향

◉ '11년 1분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 서적(20.4%), 문화서비스(19.3%), 단체여행비(12.5%), 운동오락서비스(10.3%), 정보처리장치(8.7%)순

- '11년 1분기 전체 오락·문화 소비지출 감소에도 사진광학장비(31.9%), 오락문화내구재(13.8%), 악기기구(53.6%), 장난감 및 취미용품(24.1%), 화훼관련용품(5.6%), 애완동물관련용품(14.0%), 화훼 및 애완동물서비스(17.1%), 문화서비스(6.5%), 복권(31.3%), 문구(11.5%) 등 10개 부문은 전년동기 대비 증가
- 구성비가 상대적으로 높은, 서적 및 단체여행비는 '11년 1분기 전년동기대비 각각 -4.8%, -2.2% 감소하여 성장하락을 주도

– '11년 1분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 60.0%로 전년동기대비 0.9%p 증가. 전분기대비 3.7%p 상승

※ 문화서비스(19.3%) + 서적(20.4%) + 운동 및 오락서비스(10.3%) + 장남감 및 취미용품(3.6%) + 문구(4.1%) + 기타인쇄물(2.0%) + 오락문화내구재(0.2%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.1%)

〈표 Ⅰ-12〉 전국가구 가구당 월평균 오락 · 문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구 분	2010년				2011년	2010년				2011년	'10년4분기 (전동기대비)	'11년1분기 (전동기대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비		
오락·문화	131.5 (22.6)	119.3 (–9.2)	131.4 (10.0)	124.3 (–5.4)	131.1 (5.5)	**5.6**	**5.4**	**5.7**	**5.4**	**5.4**	**15.9**	**–0.3**
영상음향기기	9.8 (10.3)	9.3 (–4.8)	9.3 (0.2)	8.5 (–8.6)	8.9 (4.0)	7.4	7.8	7.1	6.9	6.8	–3.8	–9.3
사진광학장비	1.9 (–17.4)	1.4 (–24.4)	2.4 (68.2)	2.6 (10.2)	2.5 (–5.8)	1.4	1.2	1.8	2.1	1.9	15.7	31.9
정보처리장치	12.8 (36.2)	8.1 (–36.6)	8.0 (–0.6)	10.5 (30.1)	11.3 (8.6)	9.7	6.8	6.1	8.4	8.7	11.7	–10.9
기록매체	0.4 (42.2)	0.2 (–32.2)	0.3 (29.8)	0.3 (8.3)	0.3 (–1.2)	0.3	0.2	0.2	0.3	0.3	35.5	–5.9
영상음향 및 정보기기수리	1.1 (7.6)	1.0 (–7.2)	1.4 (41.3)	1.3 (–6.9)	0.9 (–32.3)	0.8	0.9	1.1	1.1	0.7	31.3	–17.4
오락문화 내구재	0.2 (–31.8)	0.3 (24.0)	0.2 (–39.8)	0.1 (–19.6)	0.3 (89.6)	0.2	0.2	0.1	0.1	0.2	–59.1	13.8
악기기구	1.2 (80.6)	1.0 (–18.2)	1.3 (28.7)	1.2 (–8.9)	1.9 (60.3)	0.9	0.8	1.0	0.9	1.4	73.1	53.6
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.2 (–9.8)	0.1 (–57.0)	0.1 (57.8)	0.1 (–58.8)	0.1 (116.7)	0.1	0.1	0.1	0.0	0.1	–74.8	–39.4
장난감 및 취미용품	3.8 (–35.1)	5.1 (33.5)	4.1 (–19.5)	6.2 (51.6)	4.7 (–23.9)	2.9	4.3	3.1	5.0	3.6	5.8	24.1
캠핑 및 운동 관련용품	4.6 (3.9)	4.7 (1.9)	6.2 (32.9)	4.9 (–21.9)	4.4 (–10.3)	3.5	3.9	4.7	3.9	3.3	9.7	–5.3
화훼관련용품	2.6 (80.2)	4.7 (80.7)	1.9 (–60.8)	1.6 (–12.9)	2.8 (71.3)	2.0	4.0	1.4	1.3	2.1	11.1	5.6
애완동물 관련물품	1.5 (–0.8)	1.7 (13.7)	1.8 (3.7)	1.8 (1.3)	1.7 (–4.5)	1.1	1.4	1.3	1.4	1.3	18.4	14.0
화훼 및 애완동물 서비스	1.0 (15.4)	1.2 (22.5)	1.4 (19.7)	1.0 (–31.6)	1.1 (16.7)	0.7	1.0	1.1	0.8	0.9	15.8	17.1
운동 및 오락서비스	14.2 (12.9)	13.6 (–4.4)	16.7 (22.7)	13.6 (–18.0)	13.5 (–0.8)	10.8	11.4	12.7	11.0	10.3	8.5	–4.7
문화서비스	23.7 (7.6)	25.2 (6.0)	24.2 (–3.9)	24.5 (1.4)	25.3 (3.2)	18.1	21.1	18.4	19.7	19.3	11.0	6.5
복권	0.3 (–1.5)	0.3 (5.3)	0.2 (–9.0)	0.3 (29.5)	0.3 (5.8)	0.2	0.2	0.2	0.3	0.3	22.3	31.3
서적	28.1 (48.7)	18.1 (–35.6)	22.9 (26.6)	19.0 (–17.2)	26.7 (40.9)	21.3	15.1	17.4	15.3	20.4	0.5	–4.8
기타인쇄물	2.7 (–3.0)	2.7 (–2.8)	2.6 (–2.1)	2.8 (5.6)	2.6 (–5.9)	2.1	2.2	2.0	2.2	2.0	–2.5	–5.4
문구	4.8 (51.4)	3.5 (–27.1)	3.2 (–7.7)	3.6 (13.2)	5.3 (46.6)	3.6	2.9	2.4	2.9	4.1	15.2	11.5
단체여행비	16.7 (61.1)	17.3 (3.4)	23.1 (33.8)	20.3 (–12.1)	16.3 (–19.6)	12.7	14.5	17.6	16.4	12.5	96.0	–2.2

출처 : 통계청(2011), '10년 1분기~'11년 1분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

◉ 소비자심리지수(CSI)[15]는 '09년 10월 연고점 117을 기록한 후 '11년 1월부터 하락세를 보이다 '11년 3월 98로 다소 악화

– 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 106을 고점 이후 '10년 12월 까지 호조세를 유지하다가 '11년 1월 이후 하락세 및 '11년 3월 95 수준. 소비지출전망 CSI도 같은 흐름을 전개, '11년 1월 114 최고점 이후 '11년 3월 109로 하락세

– 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 9월 97을 기록 이후 약간 등락을 보이다 '11년 1월 이후 하락세를 보이다 '11년 3월 91로 급락 및 기준지수 100 하회 지속

※ '10년 6월 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI 98이후 전반적 하락세

– 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 12월까지 94 수준을 유지하다가 '11년 3월에 이르러 87 수준으로 급락

– 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 5월까지 상승하다가, 이후 하락세 반전. '11년 3월 84로 매우 저조

〈표 Ⅰ-13〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

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

출처 : 통계청(2011), '10년 1월~'11년 3월 소비자동향조사

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

15) 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 추이[16)]

□ 2011년 1분기 콘텐츠 업체 수출 동향

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 1분기 수출액은 약 2천 804억원으로 전년동기대비 59.0% 성장했으며 전분기대비 39.5% 상승

– '10년 3분기까지 상승세에서 4분기에 이르러 전분기대비 -13.5%로 하락세를 보이다가 '11년 1분기에 이르러 큰 폭의 상승세로 반전

◉ 게임 '11년 1분기 수출액은 약 2천 272억원으로 전년동기대비 80.2% 성장했으며 전분기대 49.7% 상승하여 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 주도

– '11년 1분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 81.0%로 '10년 4분기 수출액 비중 75.5%에 비해 다소 상승했으며 '10년 3분기 이후 수출비중 상승

– '11년 1분기 수출에서 네오위즈게임즈는 전년동기대비 135.7%, 위메이드엔터테인먼트는 152.6%, NHN은 3,865.6% 성장하는 등 자금력 및 신작개발력이 높아 대내외경쟁력을 보유한 대형업체가 수출을 주도. 대형업체중 액토즈소프트는 3분기부터 하락하기 시작해 '11년 1분기에 이르러 전년동기대비 -15.2% 감소해 하락세가 두드러짐

※ 엔씨소프트는 '11년 1분기 전년동기대비 7.1% 성장하여 다른 대형업체에 비해 수출 증가율이 다소 낮은 수준

– 중소형 업체 중에서 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 드래곤플라이, 바른손게임즈 등을 제외하고 대부분의 업체들의 경우 '11년 1분기 전년동기대비 수출 부진상태를 보이고 있음

※ 모바일 게임업체인 컴투스는 국내외 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대로 스마트폰용 게임 수요 증대 및 이에 대한 유효적절한 대응으로 큰 폭의 수출증대가 나타남. '11년 1분기 수출

16) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별 (게임(19), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(18), 광고(4), 영화(7), 음악(7), 애니메이션/캐릭터(6))
자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)에 등록된 기업보고서

액은 전년동기대비 150.5%(46.8%)[17] 성장하여 '10년도에 이어 '11년에도 수출 상승세가 지속되고 있음

※ '11년 1분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 81.0%로 전년동기대비 9.5%p 다소 높은 상승을 보임

◉ 방송, 애니/캐릭터 '11년 1분기 수출액은 약 282억 5천만원, 약 180억 3천만원으로 전년동기대비 69.3%, 47.9% 성장하여 '10년 4분기에 이어 고성장세

- 출판 '11년 1분기 수출액은 약 7억 7천만원으로 전년동기대비 -28.0% 감소했으나 전분기대비 108.1% 상승

※ '11년 1분기 방송 및 애니/캐릭터 수출액 비중은 각각 10.1%, 6.4%이고, 전년동기대비 -0.6%p 및 -0.5%p 하락

※ 출판 '11년 1분기 수출액 비중은 0.3%로 낮은 수준이며 전년동기대비 -0.3%p 하락

- 영화 '11년 1분기 수출액은 약 9억 6천만원으로 전년동기대비 -80.5% 감소했으며 전분기대비 역시 -69.2%로 큰 폭으로 하락. 전체 수출에서 차지하는 비중은 0.3%로 전년동기대비 -2.5%p 하락

- 음악 '11년 1분기 수출액은 약 51억 7천만원으로 전년동기대비 -66.5% 감소했으나 전분기대비 59.1% 큰 폭을 상승

◉ 전분기대비 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 수출증가율은 '10년 3분기까지 상승세를 나타내다 '10년 4분기에 하락하다가 '11년 1분기에 이르러 상승세로 반전

- 게임은 '10년 1분기에 계절적 비수기에 잠시 주춤하다가 '10년 2분기, 3분기, 4분기 전분기대비 5.1%, 4.9%, 9.1% 상승세를 유지하다가 '11년 1분기에는 49.7% 높은 상승을 기록

- 출판 및 음악은 '10년 2분기 정점이후 지속하락세를 보이다 '11년 1분기에는 다소 높은 상승을 보임. 전분기대비 108.1%, 59.1% 상승

- 영화는 '10년 2분기 가장 낮은 수준을 보이다 '10년 4분기에 약 31억 2천만원 수준에서 '11년 1분기에는 전분기대비 -69.2% 하락한 9억 6천만원 수준

- 방송은 '10년 4분기 약 237억 1천만원 수준으로 하락하다가, '11년 1분기 전분기대비 19.1% 상승

17) '10년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

- 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 상승세를 보이다 '10년 4분기 이후부터 하락세를 보이고 있으며 '11년 1분기는 전분기대비 -4.1% 하락
- 음악은 '09년 이후 지속적인 등락을 보이다가 '10년 2분기에서 4분기까지 하락세를 보였으며 '11년 1분기에 이르러 전분기대비 59.1% 상승

〈표 Ⅰ-14〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

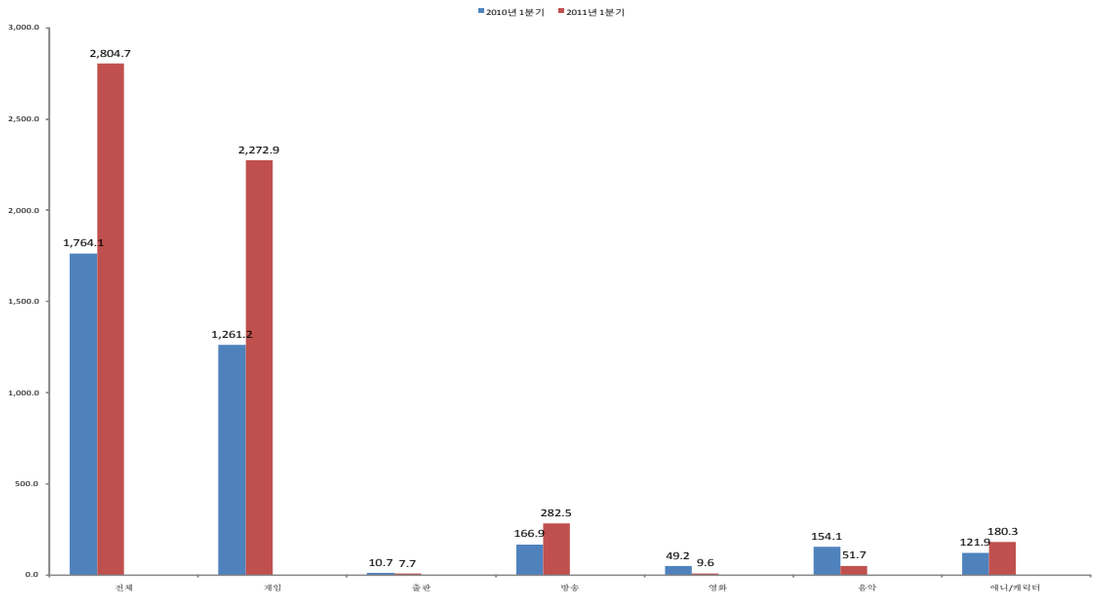
(단위 : 억원, %)

구분	2010년					2011년	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	1분기 전년동기
게임	1,261.2	1,325.8	1,391.2	1,518.1	5,496.3	2,272.9	80.2%
	(-13.3%)	(5.1%)	(4.9%)	(9.1%)		(49.7%)	
인터넷포털	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	10.7	22.1	7.1	3.7	43.6	7.7	-28.0%
	(15.9%)	(106.5%)	(-67.9%)	(-47.9%)		(108.1%)	
방송	166.9	198.2	563.3	237.1	1,165.5	282.5	69.3%
	(-9.9%)	(18.8%)	(184.2%)	(-57.9%)		(19.1%)	
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	49.2	20.7	22.4	31.2	123.5	9.6	-80.5%
	(37.8%)	(-58.0%)	(8.4%)	(39.3%)		(-69.2%)	
음악	154.1	139.0	126.9	32.5	452.6	51.7	-66.5%
	(148.8%)	(-9.8%)	(-8.7%)	(-74.4%)		(59.1%)	
애니/캐릭터	121.9	180.1	213.7	188.0	703.7	180.3	47.9%
	(-6.1%)	(47.7%)	(18.7%)	(-12.0%)		(-4.1%)	
합계	1,764.1	1,885.8	2,324.6	2,010.6	7,985.1	2,804.7	59.0%
	(-6.0%)	(6.9%)	(23.3%)	(-13.5%)		(39.5%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 산업은 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이루어지므로 수출이 발생하지 않아 분석 제외
3) 출판 중 대교와 능률교육 사업보고서에서만 수출 발생
4) 방송, 영화 중 약 30% 업체만이 사업보고서 상에 수출액 명시
5) 광고 산업 중 대부분의 업체들의 수출 데이터 수집에 한계가 있어 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈' 수출데이터 부재 및 '바른손'은 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

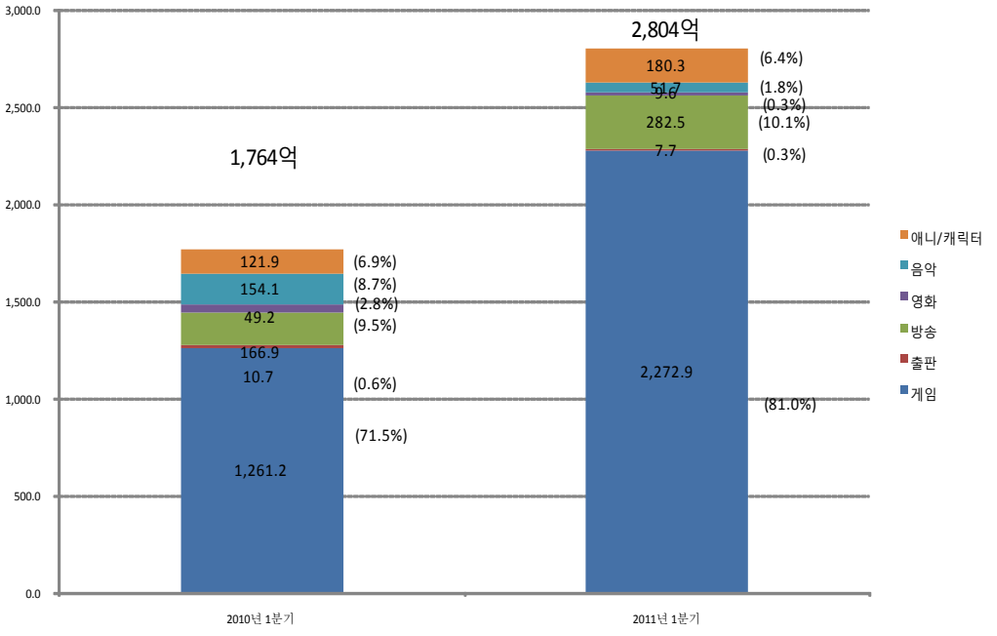
〈그림 Ⅰ-9〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위: 억원)



〈그림 Ⅰ-10〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위: 억원)



5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 민간소비 등 내수 및 수출 증대 등에 따른 경기호조 지속으로 전반적 고용시장 개선

◉ 경기 상승이 이어지는 가운데 '11년도 1분기 고용시장은 전분기대비 다소 악화되는 양상을 보이나, 전년동기대비 개선됨. 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재

- '11년 3월 경제활동인구는 24,918천명으로 전년동월대비 536천명(2.2%) 증가하였고, 경제활동참가율은 60.9%로 전년동월대비 0.6%p 상승
- '11년 3월 실업률은 4.3%로 전년동월대비 0.2%p 상승 및 고용률(취업인구비율)은 58.3%로 전년동월대비 0.5%p 상승했으나, 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 1.0%p 증가한 9.5% 기록하였으며 '10년 12월까지 다소 주춤하다가 '11년 1월부터 증가세로 반전. 향후 경기불확실성이 확대 및 이전의 추세를 고려할 때 청년실업률 상승 가능성 다소 존재
- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 12월에 3.5%로 감소되다가 '11년 3월에 4.3%로 상승. 실업자수는 '11년 1월 약 92만 수준에서 3월 약 107만명으로 증가

〈표 Ⅰ-15〉 '10년 1월~'11년 3월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2010년												2011년		
월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월
실업률	5.0	4.9	4.1	3.8	3.2	3.5	3.7	3.3	3.4	3.3	3.0	3.5	3.8	4.5	4.3

출처 : 통계청(2011), '10년 1월~'11년 3월 실업률

◉ 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '11년 1월에서 3월까지 '10년 4분기에 비해 다소 호전됐으며, 전년동월대비 다소 호전된 신규 구인 동향을 보임

- '11년 3월 전체 구인현황을 살펴보면, 228,375명으로 전년동월대비 3.9% 증가 및 '11년 1분기 전년동기대비 8.6% 증가
- 전년동기대비 높은 전체 구인 증가세에 따라 문화산업분야는 또한 전반적으로 신규 구인이 증가했음

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '11년 1월 -5.3% 감소, 2월 25.2% 성장, 3월 -10.5%로 감소했고, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업'는 '11년 1월에서 3월까지 전년동월대비 각각 1.1%, 17.9%, 23.0% 성장

◉ 직종별로 살펴보면, '11년 1월에서 3월까지 전년동월대비 증감추세가 뚜렷이 나타남

- 전체적인 구인증가세에 따라, '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 전년동월대비 '11년 1월 1.0%, 2월 13.1%, 3월 11.1% 성장
- '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 전년동월대비 '11년 1월 8.9% 성장하다가 2월 -4.3%, 3월 -15.8% 감소

〈표 Ⅰ-16〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

~구 분		2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률			
		1월	2월	3월	1분기	1월	2월	3월	1분기	11년 1월	11년 2월	11년 3월	11년 1분기
전 체		132,742	165,017	219,821	517,580	166,075	167,589	228,375	562,039	33,333 (25.1)	2,572 (1.6)	8,554 (3.9)	44,459 (8.6)
문화산업별	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	4,894	3,980	7,028	15,902	4,634	4,984	6,287	15,905	-260 (-5.3)	1,004 (25.2)	-741 (-10.5)	3 (0.0)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	562	795	954	2,311	568	937	1,173	2,678	6 (1.1)	142 (17.9)	219 (23.0)	367 (15.9)
직종별	문화,예술,디자인, 방송 관련직	3,811	3,798	5,727	13,336	3,851	4,297	6,364	14,512	40 (1.0)	499 (13.1)	637 (11.1)	1,176 (8.8)
	미용,숙박,여행, 오락,스포츠 관련직	1,043	1,037	1,556	3,636	1,136	992	1,310	3,438	93 (8.9)	-45 (-4.3)	-246 (-15.8)	-198 (-5.4)

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

◉ 문화산업분야 직종별 '11년 3월 취업률은 약 20.7%[18]로 '10년 12월에 비해 약 1.7%p 및 전년동월대비 3.2%p 상승

18) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 3월 취업률 합산하여 평균

- ’11년 3월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 331,596명으로 전년동월대비 -7.2% 감소했으며 ’10년 11월 이후 지속적으로 감소세를 보임
- ’11년 1월에서 3월까지 전반적인 취업률 상승세를 보이고 있는 가운데, 1분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 26.8% 수준
- 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 ’11년 1분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 20.4%, 12.9% (평균 16.7%). 평균취업률과 비교하여 전분기대비 3.5%p 하락했으나, 전년동기대비 2.0%p 성장

◉ 문화산업분야 ’11년 3월 신규 구직 대비 구인 현황[19] 39.3%는 전체 현황[20] 68.9% 보다 약 30%p 정도 취약한 고용시장 상태를 보이나 구인 대비 실제 취업률은 높음

- 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 18~50% 수준으로 고용시장의 공급과 수요의 괴리가 '10년도 이후 지속적으로 존재

  ※ 구인 대비 실제 취업률은 ’11년 1월에서 3월까지 37.5%~89.4%로 높은 수준을 보임

- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직을 살펴보면, ’11년 1분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 44.9% 전년동기대비 및 전분기대비 각각 9.9%p, 24.7%p 상승하여 상대적으로 높은 구인 현황을 보임

  ※ ’11년 1분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 67.0%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 8.6%p, 26.6%p 상승

  ※ 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 ’11년 1분기 신규 구직 대비 구인비율은 18.7%로 전년동기대비 및 전분기대비 각각 3.8%p, 5.1%p 상승했으나, 상대적으로 저조함

19) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '11년 3월 신규구인/신규구직 합산
20) 2011년 3월 전체 신규구인/신규구직

〈표 Ⅰ-17〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p)

구 분		2010년				2011년				'11년 전년동월대비 및 1분기 전년동기대비 증감률			
		1월	2월	3월	1분기	1월	2월	3월	1분기	'11년 1월	'11년 2월	'11년 3월	'11년 1분기
전 체	신규 구직	296,651	231,741	357,265	885,657	279,387	228,205	331,596	839,188	-5.8	-1.5	-7.2	-5.2
	취업	58,718	64,758	98,828	222,304	64,777	56,327	103,986	225,090	10.3	-13.0	5.2	1.3
	취업률	19.8	27.9	27.7	25.1	23.2	24.7	31.4	26.8	3.4	-3.3	3.7	1.7
문화,예술, 디자인,방송 관련직	신규 구직	10,817	11,591	14,772	37,180	10,047	9,620	12,635	32,302	-7.1	-17.0	-14.5	-13.1
	취업	1,805	2,141	3,178	7,124	1,930	1,613	3,055	6,598	6.9	-24.7	-3.9	-7.4
	취업률	16.7	18.5	21.5	19.2	19.2	16.8	24.2	20.4	2.5	-1.7	2.7	1.3
미용,숙박,여행 오락,스포츠 관련직	신규 구직	7,350	8,243	8,737	24,330	6,063	5,470	6,852	18,385	-17.5	-33.6	-21.6	-24.4
	취업	569	703	1183	2455	636	560	1172	2368	11.8	-20.3	-0.9	-3.5
	취업률	7.7	8.5	13.5	10.1	10.5	10.2	17.1	12.9	2.7	1.7	3.6	2.8

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

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이[21)]

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 1분기 종사자수는 3만 1,960명으로 전년동기대비 9.5% 증가했고, 전분기대비 4.4% 상승

◉ 방송, 영화, 음악, 애니/캐릭터 등은 전년동기대비 10.8%, 28.3%, 18.1%, 12.7%로 다른 분야에 비해 높은 성장을 보임

◉ '11년 1분기 종사자 비중을 보면 게임 (32.0%), 출판 (23.6%), 인터넷포털 (17.4%), 방송 (14.7%) 순으로 전체 종사자의 87.7%(86.5%)[22)]로 '10년 4분기에 비해 1.2%p 상승

- 인터넷포털, 광고, 출판 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 -0.1%p, -0.1%p, 0.9%p 하락했으며, 방송, 영화, 음악 각각 0.1%p, 0.6%p, 0.2%p 상승

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 나타내다가 '10년 2분기에 들어 -0.5%로 잠시 주춤한뒤 3분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '11년 1분기는 전분기대비 4.4% 상승

- '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.9%, 1.0%. -0.5% 수준
- 취업은 경기의 후행지표로서 향후 미국, 중국 등지의 경기상황, 유가 등 대외요인 및 물가 등 국내경기 변동 등의 영향으로 콘텐츠산업 수요 변화에 따라 종사자 증감이 나타날 것으로 전망

21) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 74개 선별 (게임(19), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(18), 광고(4), 영화(7), 음악(7), 애니메이션/캐릭터(6))
자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)에 등록된 기업보고서

22) '10년 4분기 비중

〈표 Ⅰ-18〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

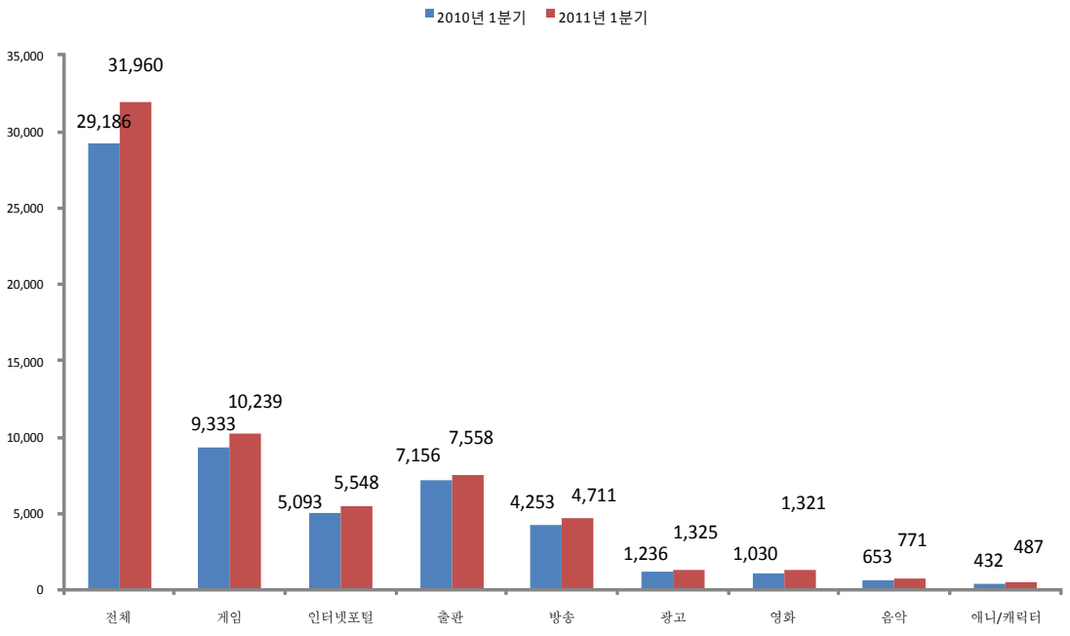
구분	2010년				2011년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	9,333	9,427	9,575	10,061	10,239	9.7%
	(0.1%)	(1.0%)	(1.6%)	(5.1%)	(1.8%)	
인터넷포털	5,093	4,966	5,166	5,336	5,548	8.9%
	(1.7%)	(−2.5%)	(4.0%)	(3.3%)	(4.0%)	
출판	7,156	6,999	7,153	7,165	7,558	5.6%
	(1.3%)	(−2.2%)	(2.2%)	(0.2%)	(5.5%)	
방송	4,253	4,241	4,227	4,283	4,711	10.8%
	(1.0%)	(−0.3%)	(−0.3%)	(1.3%)	(10.0%)	
광고	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	7.2%
	(4.0%)	(0.6%)	(0.6%)	(1.2%)	(4.6%)	
영화	1,030	1,002	1,081	1,275	1,321	28.3%
	(−0.4%)	(−2.7%)	(7.9%)	(17.9%)	(3.6%)	
음악	653	705	726	758	771	18.1%
	(2.4%)	(8.0%)	(3.0%)	(4.4%)	(1.7%)	
애니/캐릭터	432	456	459	459	487	12.7%
	(−2.0%)	(5.6%)	(0.7%)	(0.0%)	(6.1%)	
합계	29,186	29,040	29,639	30,604	31,960	9.5%
	(1.0%)	(−0.5%)	(2.1%)	(3.3%)	(4.4%)	

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외
2) 인터넷포털 중 'NHN'은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상)
3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
4) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 현재 상장폐지 및 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외, 'CJ E&M'의 종사자수는 방송부문 종사자수를 포함
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 5월 30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외
6) 음악중 '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병 및 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외
7) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 '11년 5월30일 현재 실적보고서 미발표로 분석에서 제외

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

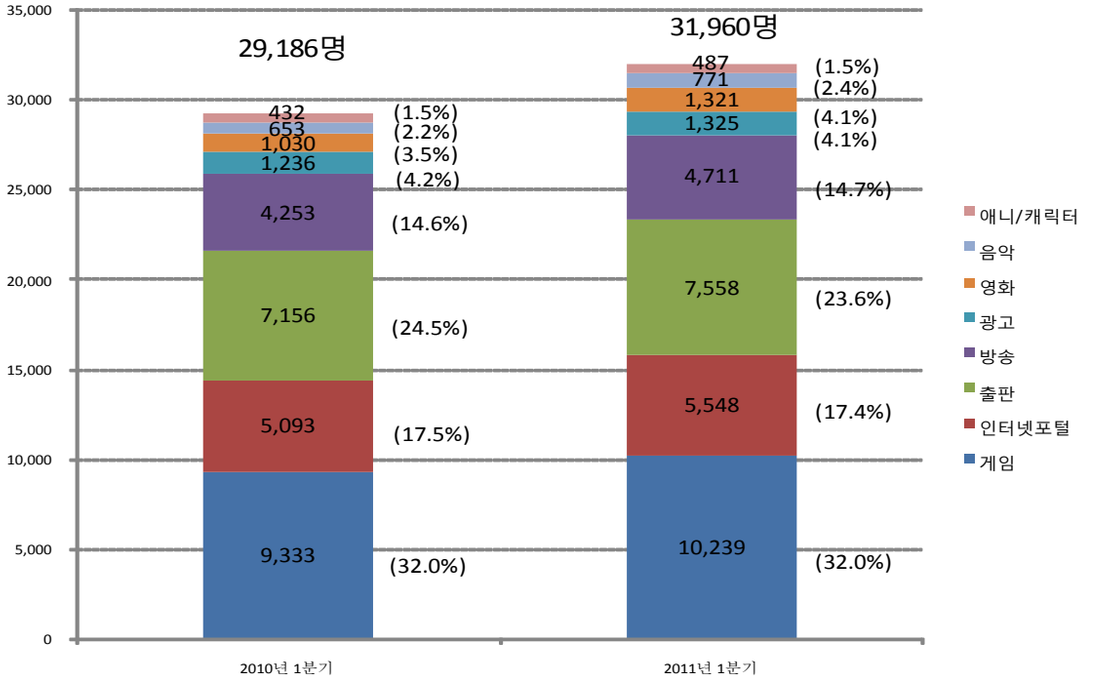
〈그림 Ⅰ-11〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 Ⅰ-12〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위: 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 Ⅰ-19〉 '10년 1분기 vs '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2010년 1분기	2011년 1분기	1분기 전년동기
매출액	콘텐츠업체	31,580.20	39,138.20	23.90%
	전체상장사[23]	439,458.00	503,915.00	14.67%
	비중	7.19%	7.77%	0.58%p
영업이익	콘텐츠업체	6,416.30	6,959.10	8.50%
	전체상장사	28,644.00	33,486.00	16.90%
	비중	22.40%	20.78%	△1.62%p
영업이익률	콘텐츠업체	20.30%	17.80%	△2.50%p
	전체상장사	6.52%	6.65%	0.13%p

◉ '11년 1분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 8%로 다소 낮은 비중을 나타내고 있으며, 전년동기대비 매출액은 전체 상장사 보다 높은 성장(23.90% vs 14.67%)을 하였으나, 영업이익은 전체 상장사에 비해 상대적으로 낮은 성장(8.50% vs 16.90%)을 보임

- '11년 1분기 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 약 7.77% 전년동기대비 0.58%p 상승

  ※ '11년 1분기 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 14.67% 성장했으며 이는 3분기부터 이어지고 있는 환율효과에 따른 자동차, 반도체 등 해외수출대기업 중심의 실적호조에 기인. 이러한 기업실적은 전반적인 경기 호조세를 유지

- '11년 1분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 20.78%로 매출액 비중에 비해 높은 수준

  ※ 전체 상장사의 영업이익은 '11년 1분기 전년동기대비 16.90% 증가한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 8.50% 증가하는데 그쳤으며 전년동기대비 비중은 -1.62%p 감소

23) 전체 상장사 데이터는 '11년 12 결산 상장법인 650사 중 비교 불가능한 185사를 제외한 총 465개 업체를 대상으로 추계됨(출처: '11. 5월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '11년 1분기전체 상장사에 비해 약 2.7배 정도 높은 17.8% 기록
- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '11년 1분기 전년동기대비 -2.5%p 감소

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 0.13%p 상승

〈표 Ⅰ-20〉 '10년 4분기 및 '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체			전체상장사[24]		
	2010년 4분기	2011년 1분기	증감률	2010년 4분기	2011년 1분기	증감률
자산총계	173,684.9	211,424.2	21.7%	2,018,060.0	2,100,231.0	4.07%
부채총계	55,516.8	74,810.9	34.8%	911,688.0	973,217.0	6.75%
자본총계	118,168.1	136,613.3	15.6%	1,106,372.0	1,127,014.0	1.87%
부채비율	47.00%	54.80%	7.8%p	82.40%	86.35%	3.95%p

◉ '10년 4분기 및 '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율[25]은 47.0% 및 54.8%로 낮은 수준

- '11년 1분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 7.8%p 상승했고, 전체 상장사 자기자본 부채비율은 3.95%p로 더 작은 폭으로 상승

〈표 Ⅰ-21〉 '10년 4분기 및 '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체		전체상장사[26]	
	2010년 4분기	2011년 1분기	2010년 4분기	2011년 1분기
유동자산	80,517.9	107,087.8	84,858.0	90,945.0
유동부채	43,115.5	55,053.4	61,717.0	66,686.0
유동비율	186.7%	194.5%	137.50%	136.38%

◉ '11년 1분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율[27]은 58.2%p 높은 194.5%, '10년 4분기 대비 격차가 9.0%p 상승

- 전체 상장사 유동비율은 전분기대비 -0.7%p 하락한데 반해 콘텐츠산업 관련 상장사는 7.8%p 상승

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

25) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

26) 유가증권시장 12월 결산법인 650사 중 465사

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

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

〈표 Ⅰ-22〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 1분기 전년동기증감
전체	20.3%	20.5%	21.0%	18.7%	17.8%	△2.5%p
게임	40.2%	37.7%	39.4%	35.2%	29.4%	△10.8%p
인터넷포털	36.0%	34.9%	35.4%	33.4%	28.8%	△7.2%p
출판	10.4%	9.7%	10.9%	8.6%	9.1%	△1.3%p
방송	10.1%	12.2%	9.8%	13.9%	13.4%	3.3%p
광고	3.5%	9.0%	5.6%	9.0%	2.8%	△0.7%p
영화	12.1%	5.7%	15.4%	-3.1%	7.6%	△4.5%p
음악	15.6%	17.5%	16.0%	7.3%	12.9%	△2.7%p
애니/캐릭터	-1.1%	-2.1%	0.5%	-6.5%	5.5%	6.6%p

◉ 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 1분기 17.8%로 전년동기 대비 -2.5%p 하락, 전분기대비 -0.9%p 하락

- '10년 1분기 영업이익률은 20.3%에서 '10년 3분기에는 21.0%로 상승하다가 이후 하락세를 나타냄
- 게임 및 인터넷 포털의 '11년 1분기 영업이익률은 각각 29.4%, 28.8%(전년동기대비 -10.8%p, -7.2%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준. 전분기대비 -5.8%p, -4.6%p 하락

※ 영업이익률 증가여부에 영향을 미치는 요인은 매출액 증대 등 성장측면 및 비용절감 등 효율측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내외 경쟁력 확보를 통한 국내 매출외에 해외수출 및 인터넷포털은 주요 매출원천인 온라인광고와 검색광고 외에 스마트폰, 테블릿PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 다양한 콘텐츠가 매출액 증대와 영업이익률 증대에 기여

- 출판, 광고, 영화, 음악은 '11년 1분기에 9.1%, 2.8%, 7.6%, 12.9%의 영업이익률을 나타냈으며 전년동기대비 -1.3%p, 0.7%p, 4.5%p, 2.7%p 하락

※ 전분기대비 0.5%p, -6.2%p, 10.7%p, 5.3%p 상승 또는 하락

- 방송은 전반적인 10%대의 영업이익률을 나타내고 있으며, '11년 1분기에 이르러 13.4%로 전년동기대비 3.3%p 상승 전분기대비 -0.5%p 하락
- 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업손실상태에 있었으나, '11년 1분기에 이르러 5.5%의 영업이익률을 나타냄

※ 애니/캐릭터는 '11년 1분기 전년동기대비 6.6%p 상승 및 전분기대비 12.0%p 상승

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이

〈표 Ⅰ-23〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2010년 1분기 전년동기증감
전체	44.5%	44.5%	42.4%	47.0%	54.8%	10.3%p
게임	26.0%	26.2%	26.7%	32.0%	44.3%	18.3%p
인터넷포털	27.4%	27.9%	26.0%	27.1%	43.4%	16.0%p
출판	38.3%	34.3%	32.3%	35.3%	37.7%	△0.6%p
방송	57.0%	59.7%	58.1%	61.1%	56.2%	△0.8%p
광고	91.5%	94.7%	83.2%	91.4%	117.0%	25.5%p
영화	95.0%	93.1%	95.3%	122.6%	124.8%	29.8%p
음악	63.2%	54.1%	54.1%	62.3%	62.6%	△0.6%p
애니/캐릭터	57.3%	55.9%	55.0%	64.3%	61.6%	4.3%p

◉ 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '11년 1분기 54.8%로 전년동기대비 10.3%p 상승

- '10년 1분기 자기자본대비 부채비율은 44.5%에서 '10년 3분기까지 42.4%로 하락하다가 '10년 4분기이후 다소 높은 상승세로 반전
- 게임은 자기자본대비 부채비율이 '11년 1분기 44.3%로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 낮은 수준이나 전분기대비 12.3%p 급상승. 인터넷포털은 '11년 1분기 부채비율이 43.4%로 전분기대비 16.3%p 급상승
- 영화, 광고 등은 '10년 1분기 이후 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 자기자본대비 부채비율 보임

※ 영화는 '09년 4분기이후 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 3분기부터 상승세로 반전했으며 '10년 4분기는 전분기대비 33.9%p 급격히 상승했으며 '11년 1분기는 전분기대비 2.2%p 상승. 영화 및 광고는 '11년 1분기 전년동기대비 각각 29.8%p, 25.5%p 상승

※ 출판 및 방송은 전반적으로 낮은 부채비율과 함께 '11년 1분기는 전년동기대비 각각 –0.6%p, –0.8%p 하락

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

〈표 Ⅰ-24〉 '10년 1분기~'11년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 1분기 전년동기증감
전체	194.9%	193.6%	212.3%	186.7%	194.5%	△0.4%p
게임	321.7%	321.4%	376.6%	315.1%	299.9%	△21.8%p
인터넷포털	267.9%	253.5%	340.3%	304.0%	273.0%	5.1%p
출판	217.7%	246.4%	251.2%	229.6%	207.7%	△10.0%p
방송	123.5%	100.9%	105.9%	98.3%	139.1%	15.6%p
광고	167.1%	167.2%	175.2%	172.5%	161.0%	△6.1%p
영화	75.1%	92.9%	93.7%	69.9%	84.4%	9.3%p
음악	203.4%	226.0%	238.2%	163.3%	192.3%	△11.1%p
애니/캐릭터	152.1%	148.7%	153.5%	129.3%	134.6%	△17.5%p

◉ 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '11년 1분기 194.5% 전년동기 대비 0.4%p 하락

- '10년 1분기 유동비율은 194.9% 이후 '10년 3분기에 212.3%로 급상승에서 '10년 4분기에 급하락하다가 '11년 1분기에 이르러 전분기대비 7.8%p 상승. '10년 4분기에 비해 다소 호전되었으나 유동성리스크 상존

※ 유동비율은 단기채무지불 능력을 평가하는 지표로서 업종별 차이가 있지만 200%이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음

- 게임 및 인터넷 포털의 유동비율은 각각 299.9%, 273.0%로 현금흐름이 양호하나, 게임은 '11년 1분기 전년동기대비 -21.8%p 및 전분기대비 15.2%p 하락 유동리스크 확대를 주도

- 방송은 '11년 1분기 유동비율이 139.1%로 전년동기대비 15.6%p 및 전분기대비 40.8%p 상승

※ 출판, 광고, 음악, 애니/캐릭터 '11년 1분기 유동비율은 각각 207.7%, 161.0%, 192.3%, 134.6%로 전년동기대비 -10.0%p, -6.1%p, -11.1%p, -17.5%p 하락하여 전체 콘텐츠산업 유동리스크 확대에 영향

※ 영화 '11년 1분기 유동비율은 84.4%로 전년동기대비 9.3%p 및 전분기대비 14.5%p 상승했으나 가장 낮은 수준을 보임

Ⅱ. 2011년 1분기 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, 공연산업을 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 05월 18일부터 ~ 06월 03일까지 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 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타 오디오기록 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 조사시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음

◉ 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음

※ 2010년 1 ~ 4분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 1분기 콘텐츠산업 동향보고서에 수록된 규모를 활용하여야 함

◉ 방송산업은 방송영상독립제작사만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 방송산업 규모와 차이가 있음

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 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 1분기 콘텐츠산업 규모

◉ '11년 1분기 콘텐츠산업 매출액은 15조 5,693억 원, 종사자는 47만 6,313명, 수출액은 9,499억 원, 투자액은 2,983억 원으로 나타나며, 작년 4분기 대비 매출액은 약 5.1% 증가, 종사자는 약 0.3%로 작년 4분기와 비슷하며, 수출액은 10.8%로 증가함

- '11년 1분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 1,121억 원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전년 4분기 대비 약 0.1% 감소한 것으로 추정됨
- 그 다음은 게임산업이 2조 2,732억 원으로 전년 4분기 대비 약 11.4%로 증가, 캐릭터산업 1조 6,311억 원으로 4분기 대비 약 0.7%로 증가, 지식정보산업 2조 1,336억 원으로 4분기 대비 약 13.8%로 증가, 광고산업 1조 5,687억 원으로 전분기 대비 약 11.6%로 증가, 음악산업은 8,805억 원으로 전분기 대비 약 3.5%로 증가, 영화산업 8,098억 원으로 전분기 대비 약 1.1%로 증가, 방송영상독립제작사 2,136억 원으로 전분기 대비 약 8.8%로 증가, 만화산업 1,836억 원으로 전분기 대비 약 1.7%로 감소, 애니메이션산업 1,298억 원으로 전분기 대비 약 3.2% 감소한 것으로 추정됨
- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 47만 6,313명 중 출판산업은 20만 3,621명으로 전분기 대비 약 0.4% 감소 , 음악산업은 7만 8,453명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 게임산업은 4만 9,295명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 지식정보산업은 4만 8,331명으로 전분기 대비 약 1.5% 증가, 캐릭터산업은 2만 3,137명으로 전분기 대비 약 0.2% 증가, 영화산업은 2만

9,323명으로 전분기 대비 약 0.7% 증가, 콘텐츠솔루션 1만9,127명으로 전분기 대비 약 1.4% 증가, 만화산업은 1만 935명으로 전분기 대비 약 1.2% 감소, 광고산업은 5,125명으로 전분기 대비 약 2.8% 증가, 방송영상독립제작사는 4,637명으로 전분기 대비 약 0.1% 증가, 애니메이션산업은 4,329명으로 전분기 대비 약 1.6% 증가한 것으로 추정됨

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 9,499억 원으로 전분기 대비 약 10.8%로 증가하였으며, 게임산업은 5,865억 원으로 전분기 대비 약 18.1% 증가, 출판산업 456억 원으로 전분기 대비 약 13.7% 감소, 캐릭터산업 823억 원으로 전분기 대비 약 3.4% 증가, 음악산업 311억 원으로 전분기 대비 약 9.2% 증가, 애니메이션산업 327억 원으로 전분기 대비 약 0.4% 증가, 방송영상독립제작사는 103억 원으로 전분기 대비 약 11.3% 감소, 영화산업은 46억 원으로 전분기 대비 약 1.7% 증가, 지식정보산업은 1,125억 원으로 전분기 대비 약 2.8% 증가한 것으로 나타남
- 산업별 투자액은 3,877억 원으로 전분기 대비 약 5.5% 증가하였으며, 게임산업은 1,372억 원으로 전분기 대비 8.0% 증가한 것으로 나타났으며 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보이고 있음
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 996억 원으로 전분기 대비 약 7.9% 증가한 것으로 나타남. 출판을 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기 대비하여 모두 증가하였음

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

(단위 : 백만원, 명, %)

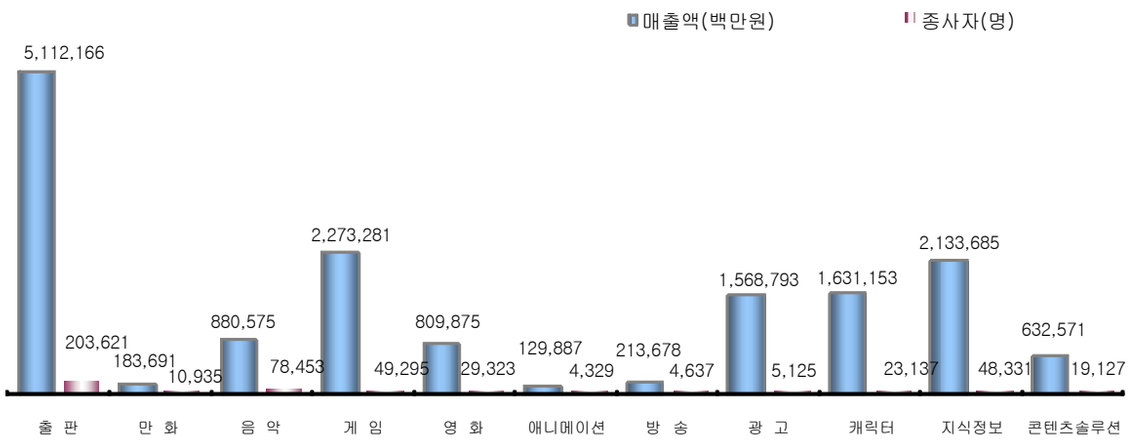
산업명	매출액(백만원)							종사자(명)					
	2010년				2010년합계	2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출 판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	-0.1%	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	-0.4%
만 화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	-1.7%	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	-1.2%
음 악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	3.5%	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	0.9%
게 임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	11.4%	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	0.9%
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	1.1%	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	0.7%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	-3.2%	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	1.6%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	0.7%	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	0.2%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	13.8%	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	1.5%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	5.1%	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	0.3%

산업명	수출액 (백만원)							자체투자액						
	2010년				2010년 합계	2011년	전분기대비증감률 (%)	2010년				2010년 합계	2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	
출 판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	-13.7%	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	86,523	-1.0%
만 화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	-18.1%	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	5,527	1.7%
음 악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	9.2%	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	16,339	4.1%
게 임	436,125	451,536	463,367	496,523	1,847,551	586,521	18.1%	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	99,648	7.9%
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	1.7%	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	23,421	9.1%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	0.4%	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	8,625	4.3%
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	-11.3%	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	21,337	12.6%
광 고	-	-	-	-	-	-		4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	6,327	6.6%
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	3.4%	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	23,871	11.7%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	2.8%	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	4762	8.5%
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	9.1%	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	1,996	1.7%
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	3,249,471	949,978	10.8%	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	298,376	5.4%

산업명	외부							투자액 합계						
	2010년				2010년 합계	2011년	전분기대 비증감률 (%)	2011년				2010년 합계	2011년	전분기대 비증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	
출 판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	8,457	0.9%	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	94,980	-0.8%
만 화	965	891	911	935	3,702	972	4.0%	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	6,499	2.0%
음 악	630	596	663	712	2,601	832	16.9%	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	17,171	4.6%
게 임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	37,577	8.3%	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	137,225	8.0%
영 화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	14,392	5.3%	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	37,813	7.6%
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	7,133	2.5%	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	15,758	3.5%
방송영상 독립제작사	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	8,629	8.3%	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	29,966	11.3%
광 고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	1,367	3.0%	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	7,694	5.9%
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	6,238	4.6%	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	30,109	10.2%
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	2,317	3.7%	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	7,079	6.9%
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	1,459	2.4%	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	3,455	2.0%
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	89,373	6.1%	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	387,749	5.5%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함. 이에 1분기 산업규모를 보완하였음
※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
※ 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-1〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 규모



2.2. 2011년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

◉ '11년 1분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 9조 3,178억 원으로 전분기 대비 약 5.3% 증가하였으며, 도매업이 1조 1,852억 원으로 전분기 대비 약 0.5% 감소, 소매업은 1조 7,623억 원으로 전분기 대비 약 0.0% 비슷, 오프라인 서비스업은 1조 3,933억 원으로 전분기 대비 약 6.1% 증가, 온라인 서비스업은 1조 9,105억 원으로 전분기 대비 약 12.6% 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 1,025억 원으로 전분기 대비 비슷한 수준이며, 온라인 서비스업이 213억 원으로 전분기 대비 약 45.5% 증가한 것으로 조사됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 854억 원으로 전분기 대비 약 1.3% 감소, 온라인 서비스업이 96억 원으로 전분기 대비 약 3.9% 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 오프라인 서비스업이 3,764억 원으로 전분기 대비 약 3.3% 증가, 기획 및 제작이 3,223억 원으로 전분기 대비 약 3.2% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 7,052억 원으로 전분기 대비 약 11.7% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,089억 원으로 전분기 대비 약 1.2% 감소, 방송산업은 기획 및 제작이 2,136억 원으로 전분기 대비 약 8.8% 증가, 광고

산업은 기획 및 제작이 1조 5,687억 원으로 전분기 대비 약 11.6% 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 8,936억 원으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,956억 원으로 전분기 대비 약 16.6% 증가, 콘텐츠솔루션 기획 및 제작이 6,325억 원으로 전분기 대비 7.7% 증가한 것으로 추정됨

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

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작							도매업						
	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률(%)	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	
출 판	3,092,857	2,999,295	3,075,375	3,103,663	12,271,190	3,102,537	0.0%	735,496	703,134	711,366	739,325	2,889,321	731,962	-1.0%
만 화	79,015	74,938	83,888	86,592	324,433	85,431	-1.3%	19,171	18,369	18,225	19,358	75,123	17,960	-7.2%
음 악	206,829	263,394	294,589	312,367	1,077,179	322,393	3.2%	16,196	16,455	16,332	17,116	66,099	17,432	1.8%
게 임	1,463,237	1,384,182	1,454,501	1,525,986	5,827,906	1,705,269	11.7%	-	-	-	-	-	-	-
영 화	365,565	417,373	353,280	312,691	1,448,909	308,931	-1.2%	163,265	129,975	123,697	114,533	531,470	111,178	-2.9%
애니메이션	84,059	77,624	81,012	88,623	331,318	88,921	0.3%	3,016	2,971	2,966	3,029	11,982	3,001	-0.9%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%	-	-	-	-	-	-	-
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	688,664	700,784	848,435	891,252	3,129,135	893,657	0.3%	255,277	261,302	262,118	297,553	1,076,250	303,731	2.1%
지식정보	239,525	304,373	293,225	339,321	1,176,444	395,696	16.6%	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%	-	-	-	-	-	-	-
합계	8,167,551	8,431,484	8,602,513	8,850,003	34,051,551	9,317,877	5.3%	1,192,421	1,132,206	1,134,704	1,190,914	4,650,245	1,185,264	-0.5%

산업명	소매업							오프라인 서비스업						
	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률(%)	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	
출 판	1,221,442	1,205,930	1,213,685	1,246,321	4,887,378	1,245,217	-0.1%	11,863	11,012	11,038	10,897	44,810	11,072	1.6%
만 화	51,812	49,920	50,368	54,692	206,792	53,453	-2.3%	17,215	15,942	16,831	17,032	67,020	17,215	1.1%
음 악	22,536	22,563	22,137	22,427	89,663	22,798	1.7%	315,184	319,740	321,176	362,597	1,318,697	376,425	3.8%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	509,115	500,256	502,337	513,859	2,025,567	568,012	10.5%
영 화	10,821	8,281	7,968	7,593	34,663	7,145	-5.9%	321,801	253,032	378,747	366,458	1,320,038	382,621	4.4%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	15,409	28,300	58,847	42,521	145,077	37,965	-10.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	353,621	362,745	426,385	431,253	1,574,004	433,765	0.6%	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,660,232	1,649,439	1,720,543	1,762,286	6,792,500	1,762,378	0.0%	1,190,587	1,128,282	1,288,976	1,313,364	4,921,209	1,393,310	6.1%

산업명	온라인 서비스업							합계						
	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률 (%)	2010년				2010년 합계	2011년	전분기 대비 증감률 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	
출 판	13,357	13,850	14,362	14,697	56,266	21,378	45.5%	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	-0.1%
만 화	9,125	9,091	9,139	9,268	36,623	9,632	3.9%	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	-1.7%
음 악	97,953	110,063	132,698	136,553	477,267	141,527	3.6%	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	3.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	11.4%
영 화	-	-	-	-	-	-	-	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	1.1%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	-3.2%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	8.8%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	11.6%
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	0.7%
지식정보	1,368,840	1,330,503	1,572,157	1,535,687	5,807,187	1,737,989	13.2%	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	13.8%
콘텐츠 솔루션	-	-	-	-	-	-	-	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	7.7%
합계	1,489,275	1,463,507	1,728,356	1,696,205	6,377,343	1,910,526	12.6%	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	5.1%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함

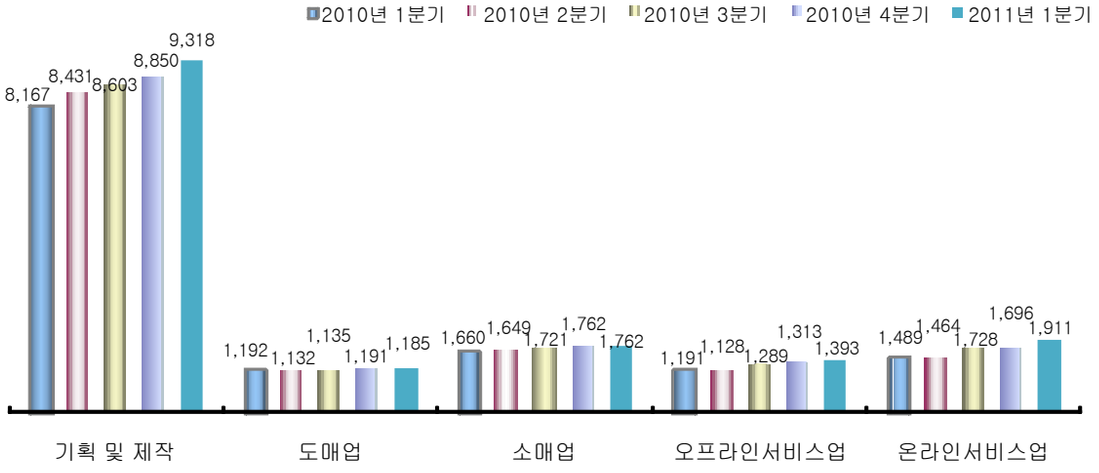
※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업

※ 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-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억원)



◉ '11년 1분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면 기획 및 제작이 27만 7,017명으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 오프라인 서비스업이 10만 9,215명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가, 소매업이 3만 4,055명으로 3분기 대비 약 0.6% 감소, 도매업이 3만 3,416명으로 전분기 대비 약 1.9% 감소, 온라인 서비스업이 4만 224명으로 전분기 대비 약 1.8% 증가한 것으로 추정됨

- 출판산업은 기획 및 제작이 16만 7,373명으로 전분기 대비 0.1% 감소 , 소매업이 2만 3,793명으로 전분기 대비 약 2.3% 감소, 도매업이 9,762명으로 전분기 대비 약 1.1% 감소한 것으로 나타남
- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,211명으로 전분기 대비 1.4% 감소, 소매업이 2,894명으로 전분기 대비 약 2.4% 감소, 기획 및 제작이 2,805명으로 전분기 대비 약 0.4% 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 7,638명으로 전분기 대비 약 1.5% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 3만 8,521명으로 전분기 대비 약 0.3% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,702명으로 전분기 대비 약 1.2% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,260명으로 전분기 대비 약 1.6% 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,637명으로 전분기 대비 약 0.1% 증가, 광고산업은 기획 및 제작이 5,125명으로 전분기 대비 약 2.8% 증가한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,036명으로 전분기 대비 약 0.2% 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만793명으로 전분기 대비 약 1.8% 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 9,127명으로 전분기 대비 약 1.4% 증가한 것으로 추정됨

〈표 Ⅱ-3〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작						도매업					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출 판	168,502	167,633	167,589	167,532	167,373	-0.1%	10,125	10,053	10,128	9,867	9,762	-1.1%
만 화	2,695	2,855	2,847	2,816	2,805	-0.4%	745	712	733	726	708	-2.5%
음 악	7,359	7,461	7,485	7,523	7,638	1.5%	341	352	353	349	341	-2.3%
게 임	36,642	38,026	38,253	38,416	38,521	0.3%	-	-	-	-	-	-
영 화	3,551	3,689	3,765	3,658	3,702	1.2%	1,693	1,656	1,659	1,638	1,579	-3.6%
애니메이션	3,935	4,059	4,167	4,193	4,260	1.6%	71	69	69	69	69	0.0%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%	-	-	-	-	-	-
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%	-	-	-	-	-	-
캐릭터	12,543	12,526	12,638	13,005	13,036	0.2%	3,765	3,886	3,893	3,967	3,982	0.4%
지식정보	10,185	10,517	10,482	10,598	10,793	1.8%	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%	-	-	-	-	-	-
합계	273,328	274,984	275,470	276,232	277,017	0.3%	16,740	16,728	16,835	16,616	16,441	-1.1%

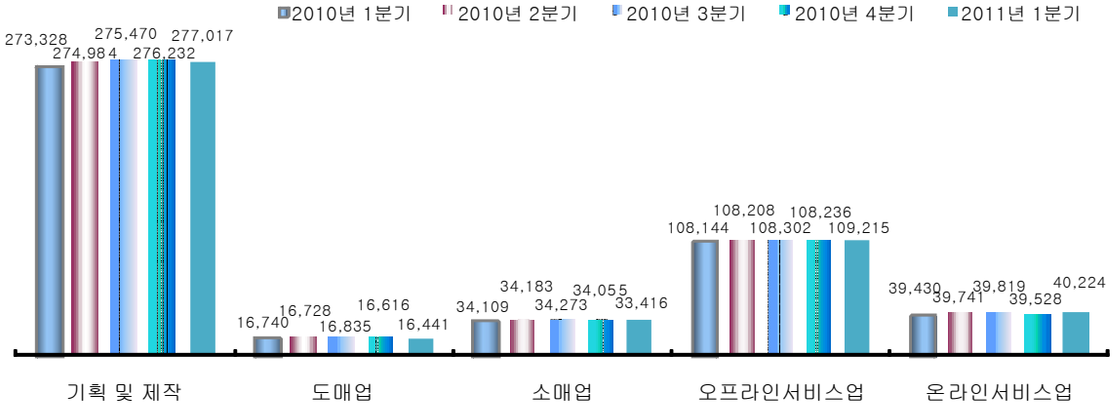
산업명	소매업						오프라인 서비스업					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출 판	24,796	24,697	24,732	24,351	23,793	-2.3%	2,231	2,287	2,291	2,286	2,255	-1.4%
만 화	2,985	2,961	2,971	2,966	2,894	-2.4%	4,306	4,253	4,251	4,249	4,211	-0.9%
음 악	453	457	462	459	441	-3.9%	67,306	67,631	67,616	67,632	68,102	0.7%
게 임	-	-	-	-	-	-	10,316	10,342	10,432	10,418	10,774	3.4%
영 화	186	172	172	171	169	-1.2%	23,985	23,695	23,712	23,651	23,873	0.9%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	5,689	5,896	5,936	6,108	6,119	0.2%	-	-		-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	34,109	34,183	34,273	34,055	33,416	-1.9%	108,144	108,208	108,302	108,236	109,215	0.9%

산업명	온라인 서비스업						합계					
	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)	2010년				2011년	전분기대비 증감률(%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
출 판	345	368	372	396	438	10.6%	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	-0.4%
만 화	305	303	304	311	317	1.9%	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	-1.2%
음 악	1,568	1,701	1,712	1,793	1,931	7.7%	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	0.9%
게 임	-	-	-	-	-	-	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	0.9%
영 화	-	-	-	-	-	-	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	0.7%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	1.6%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	0.1%
광 고	-	-	-	-	-	-	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	2.8%
캐릭터	-	-	-	-	-	-	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	0.2%
지식정보	37,212	37,369	37,431	37,028	37,538	1.4%	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	1.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	1.4%
합계	39,430	39,741	39,819	39,528	40,224	1.8%	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	0.3%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함
※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
※ 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-3〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

◉ '11년 1분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 19.6%를 차지하며, '10년 4분기 비중 17.6%로 보다 약 2.0%p로 증가

- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(41.2%), 지식정보(32.4%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.3%), 음악(11.6%), 애니메이션(11.9%)

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

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 매출액(백만원)						상장사 매출액(백만원)						콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)					
	2010년				2010년 합계	2011년	2010년				2010년 합계	2011년	2010년				2010년 합계	2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기
출 판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	5,112,166	644,250	597,550	616,390	638,770	2,496,960	652,450	12.7%	12.1%	12.3%	12.5%	12.4%	12.8%
만 화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	183,691	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	880,575	102,960	108,210	97,660	107,080	415,910	102,100	15.6%	14.8%	12.4%	12.6%	13.7%	11.6%
게 임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	2,273,281	710,440	704,200	709,060	730,000	2,853,700	937,260	36.0%	37.4%	36.2%	35.8%	36.3%	41.2%
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	809,875	185,350	137,170	187,080	169,950	679,550	178,940	21.5%	17.0%	21.7%	21.2%	20.4%	22.1%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	129,887	15,310	12,890	17,630	15,040	60,870	15,400	14.9%	11.8%	12.3%	11.2%	12.5%	11.9%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	213,678	43,420	43,560	45,900	42,690	175,570	51,990	25.8%	24.9%	26.5%	21.7%	24.6%	24.3%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	1,568,793	196,880	258,330	241,120	299,470	995,800	386,470	15.4%	17.3%	17.6%	21.3%	18.0%	24.6%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	1,631,153	41,080	44,760	45,670	63,140	194,650	38,270	3.2%	3.4%	3.0%	3.9%	3.4%	2.3%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	2,133,685	483,850	514,350	508,380	543,610	2,050,190	690,270	30.1%	31.5%	27.3%	29.0%	29.4%	32.4%
콘텐츠 솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	632,571	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	15,569,355	2,423,540	2,421,020	2,468,890	2,609,750	9,923,200	3,053,150	17.7%	17.5%	17.1%	17.6%	17.5%	19.6%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함

※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업

※ 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 1분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 26.7%를 차지하며, '10년 4분기 비중 21.0% 보다 약 5.7%로 증가

- 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 게임(38.8%), 캐릭터(21.3%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 애니메이션(1.4%), 출판(1.7%)

〈표 Ⅱ-5〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액 (백만원)						상장사 수출액 (백만원)						콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)					
	2010년				2010년합계	2011년	2010년				2010년 합계	2011년	2010년				2010년 합계	2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기
출 판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	45,698	1,070	2,210	710	370	4,360	770	1.2%	2.2%	1.4%	0.7%	1.5%	1.7%
만 화	-	-	3,637	5,326	8,963	4,362	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	31,157	15,410	13,900	12,690	3,250	45,260	5,170	72.9%	58.9%	62.3%	11.4%	48.4%	16.6%
게 임	436,125	451,536	463,367	496,523	1,847,551	586,521	126,120	132,580	139,120	151,810	549,630	227,290	28.9%	29.4%	30.0%	30.6%	29.7%	38.8%
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	4,639	4,920	2,070	2,240	3,120	12,350	960	93.9%	52.2%	54.3%	68.4%	69.0%	20.7%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	32,738	90	70	300	190	650	470	0.4%	0.3%	1.0%	0.6%	0.6%	1.4%
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	10,367	1,100	4,490	10,080	2,720	18,390	1,690	48.7%	84.8%	88.7%	23.3%	60.1%	16.3%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	82,351	12,110	17,940	21,070	18,610	69,730	17,560	18.3%	26.2%	27.5%	23.4%	24.0%	21.3%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	112,586	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	39,559	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	3,249,471	949,978	160,820	173,260	186,210	180,070	700,370	253,910	20.8%	21.4%	23.1%	21.0%	21.6%	26.7%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함

※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업

※ 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 1분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, '10년 4분기 비중 5.6%과 동일함

- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(25.9%), 게임(20.8%), 지식정보(11.5%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(1.0%), 캐릭터(1.5%), 애니메이션(3.3%)

〈표 Ⅱ-6〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)					상장사 종사자수 (명)					콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)				
	2010년				2011년	2010년				2011년	2010년				2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
출 판	205,999	205,038	205,112	204,432	203,621	7,156	6,999	7,153	7,165	7,558	3.5%	3.4%	3.5%	3.5%	3.7%
만 화	11,036	11,084	11,106	11,068	10,935	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
음 악	77,027	77,602	77,628	77,756	78,453	653	705	726	758	771	0.8%	0.9%	0.9%	1.0%	1.0%
게 임	46,958	48,368	48,685	48,834	49,295	9,333	9,427	9,575	10,061	10,239	19.9%	19.5%	19.7%	20.6%	20.8%
영 화	29,415	29,212	29,308	29,118	29,323	1,030	1,002	1,081	1,275	1,321	3.5%	3.4%	3.7%	4.4%	4.5%
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	4,329	98	117	117	120	143	2.4%	2.8%	2.8%	2.8%	3.3%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	4,637	412	406	402	435	371	8.9%	8.6%	8.6%	9.4%	8.0%
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	5,125	1,236	1,244	1,252	1,267	1,325	24.9%	24.6%	24.9%	25.4%	25.9%
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	23,137	346	350	353	349	354	1.6%	1.6%	1.6%	1.5%	1.5%
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	48,331	5,093	4,966	5,166	5,336	5,548	10.7%	10.4%	10.8%	11.2%	11.5%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	19,127	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
합계	471,751	473,844	474,699	474,667	476,313	25,357	25,216	25,825	26,766	27,630	5.4%	5.3%	5.4%	5.6%	5.8%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함

※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업

※ 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 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 32.7백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 110.5백만원으로 더 높게 나타났으며, 전분기 대비 약 12.6백만원 증가함

- 전분기 대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 높아진 것으로 나타났으나, 애니메이션산업은 유일하게 감소한 산업으로 나타남
- 전분기 대비 1인당 평균 매출액이 가장 높아진 산업은 광고산업이며 애니메이션산업은 감소하였고, 그 외 다른 산업들은 유지 혹은 증가함
- 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(291.7백만원), 방송(140.1백만원), 영화(135.5백만원), 음악(132.4백만원), 지식정보(124.4백만원)

◉ '11년 1분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 2.0백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 9.2백만원으로 약 4.6배 더 높게 나타남

- 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기 대비 약 2.3백만원 증가하였음
- 상장사 1인당 평균 수출액이 가장 높은 분야는 캐릭터(49.6백만원)이며, 다음으로 게임(22.2백만원), 방송영상독립제작사(4.6백만원) 순으로 나타남

〈표 Ⅱ-7〉 '10년 1~4분기, '11년 1분기 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	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출 판	24.6	24.1	24.5	25.0	98.6	25.1	90.0	85.4	86.2	89.2	348.5	86.3
만 화	16.0	15.2	16.1	16.9	64.1	16.8	–	–	–	–	–	–
음 악	8.6	9.4	10.1	10.9	39.0	11.2	141.8	137.3	125.6	137.8	548.7	132.4
게 임	42.0	39.0	40.2	41.8	160.8	46.1	78.7	76.7	76.3	74.8	283.6	91.5
영 화	29.3	27.7	29.5	27.5	114.5	27.6	171.5	138.2	172.7	133.0	533.0	135.5
애니메이션	25.6	26.4	33.7	31.5	114.6	30.0	156.2	110.2	150.7	125.3	507.3	107.7
방송영상 독립제작사	36.3	37.0	37.0	42.4	154.0	46.1	105.4	107.3	114.2	98.1	403.6	140.1
광 고	226.8	266.0	242.2	251.8	1112.1	306.1	159.3	207.7	192.6	236.4	786.0	291.7
캐릭터	59.0	59.4	68.4	70.2	250.4	70.5	90.1	97.5	95.3	130.2	557.7	108.1
지식정보	33.9	34.1	38.9	39.4	146.6	44.1	95.0	103.6	98.4	101.9	384.2	124.4
콘텐츠솔루션	35.7	37.3	39.2	39.1	116.9	33.1	–	–	–	–	–	–
합계	29.0	29.1	30.5	31.2	119.6	32.7	95.9	96.2	95.9	97.9	370.7	110.5

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원)											
	콘텐츠산업전체						상장사					
	2010년				2010년	2011년	2010년				2010년	2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기
출 판	0.4	0.5	0.3	0.3	1.5	0.2	0.1	0.3	0.1	0.1	0.6	0.1
만 화	–	–	0.3	0.5	0.8	0.4	–	–	–	–	–	–
음 악	0.3	0.3	0.3	0.4	1.2	0.4	16.3	13.5	11.6	2.9	59.7	6.7
게 임	9.3	9.3	9.5	10.2	37.5	11.9	12.9	13.4	13.9	14.4	54.6	22.2
영 화	0.2	0.1	0.1	0.2	0.6	0.2	4.4	1.9	2.0	2.5	9.7	0.7
애니메이션	5.3	6.0	6.8	7.6	24.8	7.6	0.9	0.6	0.3	1.6	5.4	3.3
방송영상 독립제작사	0.5	1.1	2.4	2.5	6.6	2.2	2.7	11.1	25.1	6.3	42.3	4.6
광 고	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
캐릭터	3.0	3.1	3.4	3.5	12.6	3.6	26.6	39.1	44.0	38.4	199.8	49.6
지식정보	2.0	2.0	2.3	2.3	8.5	2.3	–	–	–	–	–	–
콘텐츠솔루션	2.0	1.8	1.9	1.9	7.4	2.1	–	–	–	–	–	–
합계	1.6	1.7	1.7	1.8	6.8	2.0	6.1	6.6	6.9	6.5	26.2	9.2

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함

※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업

※ 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 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 국내 게임업체들이 일본 대지진 피해에 대해 적극적인 기부를 펼치고 있음. NC소프트, 넥슨 등 주요 업체가 고액의 기부를 실시하는 등 활발한 지원이 이루어짐

- NC소프트는 5억엔에 달하는 거액을 기부해 국내 대기업은 물론 닌텐도와 소니(각 3억엔)보다 더 많은 지원을 실시함. 넥슨 또한 1억엔을 기부했으며 NHN재팬 또한 1억엔을 기부하고 이재민 돕기에 나섬

◉ 2011년 1월 NHN은 MMORPG게임 "테라"를 선보임에 따라 기존 중국 등 아시아시장을 초월하는 미국 시장의 진출성공 교두보 구축

- "테라"는 블루홀 스튜디오가 제작하고 한게임이 퍼블리싱한 MMORPG게임으로 NC소프트의 아이온 등과 더불어 국내는 물론 해외 시장에서도 주목하는 대작 게임
- "테라"는 "게이밍 이벌브드"(Gaming Evolved) 프로그램에 참여함. "게이밍 이벌브드"는 게임 게발업체에 대한 긴밀한 기술 지원을 통해 AMD 그래픽카드(라데온)를 적용하는 게임의 최적화를 이루고 그래픽 품질을 높여 최종적으로 "라데온" 사용자 증가를 목적으로 함
- 불법 다운로드 등으로 인해 글로벌 PC패키지 시장이 부진해짐에 따라 고사양 PC게임에 대한 수요가 줄어들고 이로 인해 고성능 그래픽카드에 대한 수요가 줄어들고 있어 기존 그래픽카드 업체가 온라인게임 업계와 협력에 관

심을 가지게 됨

- "테라"는 NC소프트의 "블레이드앤소울"과 함께 "게이밍 이벌브드" 프로그램에 참여한 대표적인 국내 게임으로 그만큼 국내 업체의 세계적 위상과 브랜드 가치가 올라갔다는 사실을 보여주고 있음
- 리니지 이후 지금까지 국내 MMORPG는 일정 정도의 국제경쟁력을 갖추었으나 중국, 일본을 제외한 나머지 세계시장 진출은 미흡한 부분이 있었으며 특히 게임시장의 첨단을 달리는 미국에서 최근 들어 뚜렷한 성과를 거둔 것은 사실상 "아이온"뿐이었음. 미국의 최신 MMORPG 경쟁작들에 버금가는 뛰어난 기술력과 함께 다양한 콘텐츠를 보유한 "테라"의 등장은 한국 MMORPG의 미국 시장 진출에 있어 "아이온"의 뒤를 이어 한국 게임의 저변 확대를 이끄는 중요한 한걸음이 될 가능성이 있음
- "테라"의 미국 현지화 작업이 현재 진행 중이며 연내 미국 출시가 예정되어 있음. "테라"의 미국 진출 성공여부는 향후 국내 게임산업에도 적지 않은 영향을 미칠 것으로 전망됨

◉ 2011년 3월말 국내 1위의 FPS게임 "서든어택"의 중국 CBT(클로즈 베타테스트)가 예정됨에 따라 향후 텐텐트, 샨다 등 주요 게임퍼블리셔들간의 경쟁 가속

- 게임하이의 "서든어택"은 국내 1위를 고수하고 있는 FPS게임으로 이번 3월말에 중국 샨다 게임즈을 통해 중국 시장에서 CBT를 실시할 예정임. 상용화는 7월달에 이루어질 것으로 전망됨
- 스마일게이트의 "크로스파이어"가 2010년 중국 매출 약 1조원을 달성한 것으로 알려진 가운데 한국 FPS게임의 선두를 고수하고 있는 "서든어택"의 중국 진출에 대한 관심이 증대되고 있음
- 지난 2010년 넥슨은 게임하이를 인수했으며 이에 따라 기존 "서든어택" 퍼블리셔인 CJ인터넷과 게임하이 간 재계약이 불투명해지고 있는 상황임. 현재 국내 주요 퍼블리셔 간 FPS게임 확보 경쟁이 치열해지는 양상을 보임
- 중국 시장에서도 탠센트가 "크로스파이어"로 대히트(동접 200만명 이상, 매

출 약 1조원)를 친 결과 경쟁업체인 샨다 게임즈 등 중국 게임 퍼블리셔들의 FPS게임 경쟁력 확보에 대한 관심이 높아짐

◉ 2011년 들어 FPS(1인칭 슈터)장르 뿐만 아니라 TPS(3인칭 슈터)장르로 한국 게임업계의 진출이 활발해짐

- TPS(3인칭 슈터)장르는 FPS(1인칭 슈터)와 유사한 게임형식이나 3인칭으로 진행하는 점에서 차이를 보임. TPS는 게이머가 자신의 캐릭터를 플레이 내내 화면상에서 직접 볼 수 있음
- 기존 TPS장르의 대표작은 미국 게임개발사 에픽의 "기어스 오브 워" 시리즈로 게이머가 자신의 캐릭터를 볼 수 있다는 장점 때문에 FPS에 비해 액션성이 두드러지고 캐릭터성 또한 강조됨
- 액토즈소프트는 지난 1월 TPS게임 "와일드플래닛"을 선보였으며 상반기 중 부분유료화를 실시할 예정임. "와일드플래닛"은 TPS 게임 플레이를 기반으로 한 MMORPG 게임임
- 네오위즈게임즈 또한 TPS게임 "디젤"의 OBT에 들어갈 예정이며 지에스피가 개발한 "헤쎈" 또한 TPS 장르임

◉ 2011년 3월 12일 "지스타" 개최지가 부산으로 확정됨. 대구, 경기 등이 개최지 선정을 놓고 치열한 경합을 벌였으나 최종적으로 부산이 선정됨

- 지난 2010년에 개최된 "지스타 2010"은 28만명에 이르는 역대 최대의 관람객, 역대 최대의 참가업체(193개), 역대 최대 수출계약 실적(1억 9천 8백만 달러) 등 뚜렷한 양적, 질적 성장을 모두 보여줌으로써 한국 게임산업의 세계적 위상을 높이는데 크게 기여함
- "지스타"의 성공적인 개최가 지속됨에 따라 향후 지자체 간 개최지 선정을 둘러싼 경쟁이 더욱 치열해질 것으로 전망됨

◉ 2011년 들어 넥슨 등 주요 게임개발사들의 소셜네트워크 게임 개발이 활발히 추진되고 있음

- 넥슨 아메리카 등 산하 개발사들이 제작한 게임을 포함해 외부 제작사를 통해 총 10개 이상의 제품을 개발해 선보일 예정임. 넥슨은 최근 아이패드용 "카트라이더"를 제작해 출시할 계획을 밝히는 등 신시장 개척을 위해 다방면으로 활동 중

◉ 2011년 1월 3일 NHN은 스마트폰과 스마트패드용 게임개발사 오렌지크루를 설립함

- NHN은 스마트 시장에 진입하기로 결정하고 지난 1월 3일 오렌지크루를 설립함. 자회사 오렌지크루는 NHN이 지분을 100% 보유하고 자본금은 약 20억원으로 약 80명의 개발 인력을 모집하며 향후 지속적으로 규모를 확대할 예정임
- NHN은 스마트 시장의 중요성을 인식한 것으로 판단되고 포털시장 등 기존 성공사업모델과의 접목을 시너지 극대화를 모색할 것으로 전망됨

◉ 넥슨 등 기존 온라인 게임 업체도 속속 스마트 시장에 진입하기 시작함

- 2월 24일 대표적인 온라인 게임 업체 중 하나인 넥슨은 "2012 : 서울"을 출시해 스마트 시장에 첫 발을 디딤. 향후 "카트라이더 러쉬"와 "삼국지를 품다" 등을 추가로 스마트 시장에 선보일 예정
- 네오위즈는 네오위즈모바일을 통해 스마트 시장에 진출할 계획임. CJ인터넷도 스마트폰용 소셜게임을 준비하고 있음
- 컴투스와 게임빌 등 스마트 시장 선점 업체도 개발인력을 추가로 확충하는 등 경쟁력 강화와 개발 역량 증대를 위해 노력하고 있음
- 향후 대규모 제작사들이 스마트시장 형성을 주도할 것으로 전망됨에 따라 1인창조기업 등 소규모 창업자들의 시장진입 및 안착에는 부정적인 영향을 미칠 것으로 예상됨

◉ 블리자드와 곰TV(그래텍)는 MBC게임과 온게임넷을 대상으로 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대해 소송을 제기했으며 2011년 3월 현재까지

법정 공방이 계속 진행되고 있음

- 블리자드와 곰TV는 10월 28일 MBC게임에 대해 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대한 소송을 제기한데 이어 11월 3일 같은 소송을 온게임넷에 제기함. 이러한 갈등은 2007년 한국e스포츠협회가 중계권 사업을 하면서 시작됨
- 방송권을 포함하고 있는 저작재산권과 실연권을 포함하고 있는 저작인접권이 충돌함. 한국e스포츠협회는 저작인접권에 대한 권리가 있다는 주장을 하고 있으며 블리자드는 이에 반발함
- 블리자드와 곰TV, 한국e스포츠협회와 게임방송사 사이 분쟁이 어떤 식으로 해결될진 불투명한 상황임

◉ 2011년 2월16일 서울동부지방법원은 프로야구 은퇴 선수 모임인 '일구회'가 네오위즈게임즈를 대상으로 낸 소송에 대해 원고 일부 승소판결을 내림

- 이에 따라 네오위즈게임즈는 약 5억 3천만원을 배상해야함. 네오위즈게임즈는 이미 "KBOP"에 선수 라이센스 비용을 지불했으므로 문제가 되지 않는다는 뜻을 밝히며 항소할 예정임

◉ 2011년 2월 28일 용산에서 "제1회 포인트블랭크 인터내셔널 챔피언십"이 개최됨

- 포인트블랭크는 제페토가 개발한 FPS게임으로 인도네시아, 터키, 러시아 등지에서 인기를 얻고 있음. 특히 인도네시아에서는 동시 접속 30만명에 육박해 크로스파이어에 비견될만한 입지에 올라섬
- 이번 대회에 터키, 러시아, 인도네시아, 브라질, 태국, 한국 국가대표팀이 참가했으며 결승전에서 태국과 한국 대표팀이 접전을 벌인 결과 6:4로 태국 MITH가 한국 TRICK을 상대로 승리해 태국 대표팀이 우승함
- 포인트블랭크는 지난 2월달 개최된 태국게임쇼에서 "최고 캐쥬얼게임상"과 "최고 온라인게임상"을 수상했으며 미국과 브라질 등에서도 서비스 중이며 향후 중국, 필리핀, 대만, 일본, 독일 등으로 확대할 예정임. 크로스파이어, 서든어택과 더불어 MMORPG 위주로만 진출하던 한국 게임의 라인업이 점

차 다양해지고 있음

◉ 2011년 3월 셧다운제와 게임과몰입치유센터 기금을 둘러싼 논의가 지속되고 있음. 문화체육관광부와 여성가족부는 셧다운제 적용 범위에 대해 이견을 보이고 있으며 게임과몰입치유센터 기금 조성에 대한 의견도 다양함

- 최근 청소년을 게임 중독에서 보호하기 위한 목적의 게임 규제강화에 대한 많은 논의가 있음. 특히 심야시간대 청소년 게임 접속 제한인 "셧다운제"의 도입이 주된 이슈
- 문화관광부는 PC온라인 게임에 대해서만 셧다운제를 적용해야한다는 주장이며 여성가족부는 콘솔, 모바일 등 모든 게임에 대한 셧다운제 적용을 주장하고 있음. 셧다운제는 16세 미만 청소년이 0시부터 아침 6시까지 게임을 하지 못하도록 차단하는 방안임
- 여성가족부의 셧다운제 적용 범위 확대 주장에 대해 게임업계 등 관계자 일부가 반대의사를 나타내고 있음. 또한 지난 3월 4일 미국 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(ESA)가 셧다운제에 대한 의견서를 국회 법제사법위원회에 제출하면서 반대의사를 표명함. 이는 향후 콘솔 및 모바일(스마트폰 등)에 대한 셧다운제 확대 적용이 무역분쟁으로 대두할 가능성이 있음을 보여줌
- 또한 여성부가 지난 3월 16일 개최한 "인터넷 중독 예방 기금 마련을 위한 기업의 역할" 토론회 발제에서 게임중독 예방 및 치료 등에 필요한 기금 마련을 위해 게임업계가 이익의 10%를 부담해야한다는 주장이 나옴
- 셧다운제와 기금 부담 모두 미국, 일본 등 게임 선진국에선 찾아볼 수 없는 제도로 글로벌 게임시장에서 경쟁하고 있는 한국 게임업체만 피해를 보는 상황이 초래될 것이란 주장이 있음. 또한 문화체육관광방송통신위원회 일각에서 셧다운제가 해외에서 위헌여부 논란이 제기되는 등 법적 근거가 취약하다는 주장이 있음
- 최근 발간된 KT경제경영연구소의 "한국 게임 산업의 어제와 오늘" 보고서(18~19p)에 따르면 분당 서울대병원 김상은 연구팀의 의학적 연구결과 게

임중독자의 뇌 특성은 약물 및 도박 등 여타 중독자와 동일하며 이는 근본적으로 중독성 혹은 충동조절장애를 보이는 환자가 약물, 도박, 게임 등 다양한 대상에 중독되는 것을 의미한다고 밝힘. 다시 말해 게임이 원인이 아니라 충동조절장애 성향을 보이는 환자가 약물, 도박, 주류 등에 중독될 수 있으며 게임에도 중독될 수도 있다는 결과임

- 최근 여성가족부가 모바일·콘솔 게임까지 셧다운제 적용 대상이 될 수 있다는 의견을 밝힌데 대해 문화부는 청소년보호법 개정안에 반영된 셧다운제의 적용 대상을 PC 온라인게임으로 한정하도록 하자는 입장을 보임
- 애플, 구글 등이 운영하는 앱스토어, 안드로이드마켓 등 오픈마켓 게임에 대한 자율심의를 핵심으로 한 게임산업진흥법 개정안이 통과되면 국제경쟁력을 갖춘 국내 게임업체들에게 큰 도움이 될 것이나 향후 조속한 처리가 힘든 상황

□ 해외동향

◉ 2011년 WCG 개최국으로 8년만에 한국이 선정됨. 지난 3월 7일 WCG 주관사인 월드사이버게임즈는 올해 WCG 개최국으로 한국이 선정되었다고 발표함

- 2003년 이후 국내 개최 이후 8년 만으로 “리그 오브 레전드”, “스타크래프트2”, “스페셜포스”, “월드 오브 워크래프트 : 대격변”, “크로스파이어”가 신규 종목으로 편입되었음. 기존 “피파11”, “워크래프트3 : 프로즌 쓰론”, “카운터스트라이크”, “철권6”와 함께 총 9개 종목이 채택됨. 이 가운데 한국 게임은 “스페셜포스”, “크로스파이어”로 한국 FPS게임의 높아진 위상을 보여줌
- 최근 블리자드와 한국 e스포츠협회, 게임방송사 등이 법정분쟁 중인 “스타크래프트1”이 경기종목에서 제외됨. 월드사이버게임즈는 향후 모바일 게임과 시범종목, 예선전 개최도시 등을 발표할 예정임. 각국 예선전은 5월부터 실시할 예정임

◉ 2011년 2월 5일 블룸버그 통신에 따르면 중국의 텐센트가 미국의 개발사 라이엇게임즈를 인수함. 라이엇게임즈는 자사 홈페이지를 통해 텐센트의 인수 소

식을 공지함

- 라이엇게임즈의 대표작인 “리그 오브 레전드”는 온라인전략시뮬레이션 게임으로 이번 WCG 종목에도 채택되었음. 중국 시장에서 동종 게임인 “워크래프트3”의 인기가 높음
- 텐센트 등 중국 게임업체는 풍부한 자본력과 시장규모 등을 바탕으로 외국 개발사에 대한 공격적인 인수합병을 지속하고 있음. 텐센트의 이번 인수규모는 4억 달러 이상으로 추정되고 있음

◉ 닌텐도는 2011년 2월 닌텐도 DS의 최신 기종인 3DS를 일본에서 출시함

- 2011년 2월 26일 닌텐도는 3DS를 일본에서 출시함. 발매 첫 날 준비된 40만대가 모두 판매되는 호조를 보임. 또한 3DS를 유럽과 북미에 각각 3월 25일과 27일에 정식 발매할 예정임. 특별한 안경 없이 3D 입체영상을 통한 게임을 즐길 수 있다는 점이 장점임
- 닌텐도는 올해 상반기 중으로 일본 내에서 150만대, 전세계 400만대 판매를 전망했으나 스마트폰에 의한 휴대용 콘솔 시장 잠식, 일본 대지진 여파 등으로 인해 계획된 판매량이 달성될지 여부는 미지수임. 249달러에 이르는 가격 또한 기존 휴대용콘솔 가격에 비해 상당히 높아 부담으로 작용할 전망이며 사용자 시력에 대한 악영향을 둘러싼 논쟁도 있음

◉ 엑스박스360의 주변기기인 키넥트가 역사상 가장 빨리 팔린 전자기기로 기네스북에 등재됨

- 동작인식을 통해 게임 콘트롤이 가능한 주변기기 키넥트가 4개월만에 1천만대가 판매되는 호조를 보이며 역사상 가장 빨리 팔려나간 전자기기로 기네스북에 등재됨
- 이에 따라 최근 북미지역 엑스박스360 판매량이 닌텐도 위와 소니 플레이스테이션3를 제치고 1위를 기록하는 등 콘솔 시장판도에 커다란 변화를 부르고 있음

◉ 2011년 3월 11일 발생한 일본 대지진은 일본 게임산업 뿐만 아니라 국내 진출 업체를 중심으로 일본시장 진출에 적지 않은 영향을 끼침

- 3월달에 예정되어있던 일본내 게임행사 대부분이 취소됨. “몬스터헌터 페스타 후쿠오카 대회”, “건담 더 3D 배틀 체험행사”, “OGC 2011” 등이 취소되고 “서든어택 클랜 토너먼트 리그 2010-2011” 등 국내업체 행사도 취소됨
- 또한 도쿄 등 일본 전력수급에 문제가 발생함에 따라 일본내 주요 온라인 게임 서비스가 잠정 중단됨. “메탈기어 온라인”, “파이널판타지 11”, “파이널판타지 14” 등 일본 업체는 물론 “한게임 제팬”도 서비스시간 제한을 실시함. 또한 지진과 관련된 민감한 소재를 담은 일부 게임(절체절명 도시4, 모터스톰3 등)이 발매 취소되거나 연기됨

◉ 베이징지역 게임개발사들 2009년 2분기 이후 감소세 지속

- 17173.com 발표 ‘2010 중국 온라인게임 개발역량 조사보고’에 의하면 지난 2010년의 경우 게임개발사가 41개업체로 지난 2009년 47개 업체에 비해 감소
- 이는 무엇보다 게임개발사들에 대한 투자가 원활치 않는 것이 주요원인으로 분석됐으며 이밖에 거시경제상의 물가상승에 따른 주택임대료 급등, 교통혼잡 등 게임개발 환경이 악화되었음
- 이에 따라 게임개발자들이 상대적으로 게임개발환경 및 창업이 양호한 샤먼(厦门), 항조우(杭州), 시안(西安), 쑤조우(苏州) 등 2선도시로 이동한 것으로 분석됨
- 향후 중국시장 직접진출을 고려중인 개발사들은 이러한 중국 게임개발자들의 이동현황 및 물가상승, 부동산가격 등의 면밀한 검토가 필요한 상황임

◉ 소니는 자사 게임 콘텐츠를 안드로이드 환경에서도 자유로이 활용할 수 있도록 개방하기로 결정함. 또한 자사 게임콘솔인 “플레이스테이션” 콘텐츠를 이용가능하며 게임에 특화된 “엑스페리아 플레이”를 출시함으로써 스마트시장에서 게임콘텐츠를 주요 경쟁요소로 내세움

- 소니에릭슨은 EA와 게임로프트 등 주요 퍼블리셔들과 함께 안드로이드 마

켓 내에 다양한 게임 타이틀을 공급할 예정이라고 밝힘. 엑스페리아 플레이는 2011년 3월 미국 버라이존을 통해 출시될 예정이며 향후 다양한 시장에 공급할 계획

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 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 5월 26일 한국전자출판협회는 문화체육관광부 지원으로 개발한 스마트폰앱 "전자책 찾기"를 무료배포한다고 밝힘
- 현재까지 국내 출시된 약 250만 건 이상의 전자출판물을 검색할 수 있고 한국전자출판물인증센터에서 전자출판물 인증이 끝난 출판물에 대해 실시간 자료 업데이트를 실시하고 있음
- 이번 애플리케이션 출시를 통해 국내 시장에 출판된 전자책을 통합적으로 검색할 수 있어 향후 전자책 독서인구 확대에 기여할 것으로 전망됨

◉ 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 증가하여 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 이용가능한 앱을 출시함. 이처럼 수요와 공급 모두 꾸준히 성장하는 양상을 보이고 있음

◉ 2011년 4월 5일 뉴욕 한국총영사관에서 미국 출판계, 독자 등 수백명이 참석한 가운데 신경숙 작가의 소설 “엄마를 부탁해” 영문판 출판기념회가 열림

- 신경숙 작가의 소설 “엄마를 부탁해”가 미국에 번역, 출판되었고 뉴욕타임스 등 현지 언론과 비평계의 호평을 받고 있음. 미국의 주요 서점체인 중 하나인 “반스 앤 노블”은 “올해의 주요신간 15” 가운데 “엄마를 부탁해”를 선정하기도 함
- 세계 최고의 온라인 서점인 아마존에서도 호평을 받으며 인기를 끌고 있음. 이러한 성공에 있어선 원작 못지않게 미국 독자를 고려한 체계적이고 심도 깊은 번역이 큰 역할을 한 것으로 평가되고 있음
- 향후 한국 문학의 미국 등 해외 진출에 있어서 귀감이 될 사례이며 번역 전문가 육성의 중요성을 일깨우고 있음

◉ 형민우 작가의 “프리스트”가 한국 만화 사상 최초로 헐리우드 영화로 제작되어 5월달 전세계 개봉을 앞두고 있음

- “프리스트”는 국내, 미국, 유럽 등 전세계 33개국에서 총 100만 부 이상이 판매되었으며 1999년 단행본 1권을 시작으로 현재 16권까지 출간된 상태임
- 형민우 작가는 개봉을 앞두고 열린 기자간담회에서 “하지만 그들에게는 오히려 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 이루

고 있음

- 소설 "다빈치코드", 게임 "어쌔신 크리드" 등도 기독교적 세계관을 바탕으로 전세계적 히트를 기록한 문화상품으로 유럽과 미국 콘텐츠시장의 한 흐름이라고 볼 수 있음
- "프리스트"의 영화화 과정에서 미국출판사 "도쿄팝"이 중요한 역할을 한 것으로 알려짐

◉ 2011년 5월 네이버에서 인기리에 연재중인 웹툰 "신과 함께"가 영화 판권계약을 했고 유명 웹툰작가인 강풀의 "당신의 모든 순간"도 최근 영화화가 예정된 것으로 알려짐

- "미녀는 괴로워"를 제작한 리얼라이즈 픽쳐스가 판권을 확보함. 주호민 작가의 "신과 함께"는 우리나라의 전통적인 저승관을 바탕으로 한 작품으로 사후세계에 대한 한국적이며 현대적인 해석을 통해 웃음과 감동을 이끌어내는 등 독자의 호평을 받고 있음

◉ 2011년 2월 문화체육관광부는 출판진흥기구 설립, 전자출판산업 활성화, 지역서점 지원 강화, 한국문화 및 도서의 해외진출 강화 등 출판문화산업 진흥을 위한 4대 정책을 발표하고 총 212억원의 예산을 투입할 예정

- 문화체육관광부는 전자출판의 대중화를 위해 "소비자가 원하는 전자책 콘텐츠의 공급 확대"를 핵심으로 함. 김갑수 문화관광부 미디어정책국장은 "외국보다 국내 전자책 산업의 성장이 더딘 이유는 독자가 흥미를 가질 만큼 인기있는 콘텐츠가 부족하기 때문"이라고 말함
- 전자책 제작, 변환 솔루션을 제작해 출판사 및 전자책 업체에 무료로 배포하고 관련 교육을 실시할 예정이며 전자책용 공용서체를 개발해 전자책 제작업체 및 단말기 업체의 비용 부담을 줄일 계획임
- 소규모 출판사를 위해 전자책 제작 장비 및 프로그램 등을 갖춘 공동 제작센터를 운영해 제작을 손쉽게 할 수 있도록 지원할 계획임. 또한 전자책에서 출판권을 설정할 수 있도록 저작권법을 개정하는 등 제도적 지원도 펼칠 예정
- 또한 지역 서점 활성화를 위해 50여개 지역서점을 선정하고 3천만원까지 지역서점 관련 행사비를 지원할 예정

◉ 국내 만화 시장에서 웹툰의 영향력이 증가함에 따라 기존 출판, 신문, 잡지 등 타 시장을 무대로 활동하던 기존 만화가도 웹툰으로 작품을 활발하게 내놓고 있음

- 대표적인 만화가인 허영만 화백은 최근 자신의 작품 가운데 최초로 컬러 만화로 작업한 "말에서 내리지 않는 무사"를 인터넷 포털 다음과 디지털조선에 동시 연재함
- 그러나 네이버, 다음 등 대형포탈에서 여러 인기 웹툰이 꾸준히 배출되고 누적 조회수가 억 단위를 넘는 상황임에도 웹툰 활동을 통한 일반적인 작가들의 수익은 높지 않은 편
- 이에 만화가협회와 작가들을 중심으로 꾸준히 수익배분 제도 개선의 필요성이 제기되고 있음. 국내 웹툰의 경쟁력과 품질이 높아지고 있지만 웹툰 유통의 핵심인 포탈과 만화계 사이 수익배분에 대한 적절한 합의가 요망됨
- 향후 웹툰 시장에서도 무료 콘텐츠를 광고와 유기적으로 결합시켜 수익성을 높이는 등 다양한 수익성 증진 방안이 개발될 필요가 있고 작가들도 성과에 따라 적절한 수익을 배분받을 수 있는 시스템의 뒷받침이 요구됨
- 곰TV 등 동영상 사이트는 광고 동영상을 반드시 본 콘텐츠 시청에 앞서 내보내고 있으며 안드로이드 앱스토어의 무료 앱 상당수가 광고를 통한 수익을 올리고 있음. 이는 웹툰에도 적용될 가능성이 있음

◉ 2011년 2월 17일 "만화진흥법" 제정 공청회가 국회의원회관에서 열림. 한나라당 조윤선 의원, 문화관광부 정병국 장관과 만화계, 학계 등 각계 인사들이 모여 향후 한국 만화 진흥방안에 대해 논의함

- 조윤선 국회의원이 발의하는 "만화진흥법안"은 "만화진흥위원회"를 설립하고 관련기금을 조성하는 방안을 포함함
- 조윤선 의원은 만화진흥법의 당위성에 대해 "만화가 문화콘텐츠시대의 첨병으로서 역할을 할 수 있도록 창작자의 권리를 보호하고, 관련 산업의 확대를 통해 미래 문화콘텐츠로서의 역할을 할 수 있도록 장려하기 위해서다"고 말함
- 이희재 작가는 "만화는 출판의 범주를 넘어 온라인, 모바일, 아이패드, e-북 등 차세대 미디어와 결합해 이동 중"이며 또한 "타 분야로 이동하고 있는 만

화 인력들이 활동할 수 있도록 국가 차원의 정책이 필요하다"고 말함

□ 해외동향

◉ 2011년 5월 미국 서점체인 "반스 앤드 노블"이 전자책 "누크"의 새로운 모델을 발표함. 아마존의 "킨들"과 더불어 전자책의 대표적 브랜드인 "누크"의 새 모델이 출시되어 경쟁이 더욱 심화되는 양상을 보임

- 새로운 누크는 6인치 흑백 터치스크린을 탑재했으며 무게도 더욱 가벼워졌으며 무엇보다 가격이 139달러로 매우 낮아 전자책 시장을 둘러싼 경쟁에 변화를 일으킬 것으로 전망됨
- 아마존 또한 이에 대응해 킨들3G 모델을 한정판으로 내놓으며 가격을 164달러로 인하함. 4월엔 114달러로 인하한 일부 제품을 판매하기도 하는 등 가격 경쟁이 지속되고 있음
- 세계적인 전자책 가격경쟁의 결과 전자책 수요가 더욱 확대되고 시장이 빠르게 성장할 전망임. 한국의 출판업계에도 전자책 시장확대에 따른 적극적인 전략이 요구되고 있음

◉ 2011년 2월 16일 미국 2위의 서점체인인 보더스가 전자책 중심으로 재편되고 있는 출판시장 변화에 적응하지 못하는 등 제반문제로 인해 파산보호를 신청함

- 미국 전역에 약 6백개 서점을 보유하고 있는 보더스는 지난 16일 채권단과의 채무조정에 실패하고 법원에 파산보호를 신청했다고 밝힘. 보더스의 부채는 약 13억 달러에 이름
- 빠르게 변화하는 출판시장의 흐름에 대처하지 못해 매출이 감소했으며 유동성 부족 등 자금난도 발생함. 약 200개 매장을 폐쇄할 계획임

◉ 구글은 2011년 들어 약 300만 권에 달하는 전자책을 제공하는 "구글북스" 서비스를 시작할 예정이며 향후 유럽 등 세계 각지로 서비스를 확대할 계획

- 아마존, 애플 등 기존 전자책 시장에 검색 시장을 장악한 구글이 참여함으로써 향후 경쟁이 더욱 치열해질 전망

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 네오위즈 인터넷, 다날, 소리바다 등 주요 업체가 앱 스토어에 음원다운로드 및 음악방송 앱을 출시하면서 국내 음원다운로드 시장에 변화가 일어나고 있음

- 2010년 하반기부터 스마트폰과 스마트패드(태블릿PC)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

◉ 음악 드라마 "드림하이"가 한국은 물론 일본 등 해외시장에서 인기를 끌고 있음. 또한 "시크릿 가든"의 OST가 2011년 1분기 음원차트에서 수위를 차지하는 등 드라마 OST의 음반 및 음원 판매가 호조를 보임

- 배용준의 키이스트와 박진영의 JYP엔터테인먼트, CJ미디어가 공동 제작한 음악드라마 "드림하이"가 국내외적으로 인기를 끌며 음악과 방송의 융합을 통한 시장활성화의 선두주자로 자리매김함
- 2011년 1분기 음원판매에서도 "시크릿 가든" OST인 "그 남자"가 1위를 차지하는 등 드라마 OST의 음원판매 또한 호조를 보이고 있음
- 시즌1의 인기를 바탕으로 내년 상반기 방영을 목표로 "드림하이" 시즌2 제

작이 결정되었으며 “더 뮤지컬”, “왓츠업” 등 비슷한 장르의 드라마 제작도 활발해지고 있음

◉ 2010년 상반기부터 시작한 걸그룹의 일본 시장 진출은 하반기부터 더욱 확대되어 소녀시대, 카라, 포미닛 등 주요 그룹 모두 뚜렷한 성과를 거두며 일본 시장에서 인기를 지속하고 있으며 동방신기, 빅뱅, 2PM 등 남성 그룹도 최근 이러한 흐름에 동참하고 있음

- 일본 내에서 K-POP에 대한 관심과 인기가 지속적으로 증가하고 있으며 장르 다양화 등 양적, 질적 측면 모두 성장세를 보이고 있음. 특정 뮤지션에 국한된 현상이 아니라 일본 내 K-POP에 대한 인식과 인지도가 개선되고 발전한 결과로 팬층의 다양화, 저변의 확대가 지속되고 있음
- 특히 일본에서 가장 독보적인 인기를 끌고 있는 걸그룹 카라가 최근 발매 당일 오리콘 차트 1위를 기록함. K-POP의 일본 진출이 양적으로뿐만 아니라 질적으로도 커다란 발전을 이루었다는 사실을 반증함
- 2011년 1분기 들어 동방신기와 빅뱅, 비스트 등 남성그룹의 일본 진출 또한 활발하며 동방신기 또한 오리콘 차트에서 1위를 기록하는 등 지난해 걸그룹의 활약에 뒤이어 남성그룹도 일본 시장에서 인지도가 높아지고 있어 K-POP의 저변이 확대되고 있음을 보여줌
- 최근 일본 대지진과 후쿠시마 원전 사태로 콘서트 등 공연활동이 주춤해지고 있지만 향후 사고가 수습되면 다시 활동이 활발해질 것으로 전망됨. 또한 한류스타들의 활발한 기부와 봉사활동을 통해 한류에 대한 호감이 높아지고 있어 장기적인 전망이 밝다고 할 수 있음
- 현재 추모 분위기에 맞추어 일본 내에선 기부, 봉사 등 공적활동을 주로 하고 당분간 태국 등 타 아시아 국가에서 다양한 K-POP 행사를 진행하는 양상을 보임. 예를 들어 지난 3월 12일 태국 방콕 라자망갈라 국립경기장에서 동방신기, 소녀시대, 원더걸스, 2AM, 씨엔블루, 비스트, 포미닛 등이 참여한 MBC 한류 콘서트가 열리기도 함

◉ 2011년 4월 여성 아이돌그룹 “카라”의 멤버 3인과 소속사 DSP미디어와 분쟁이 일단락됨

- 지난 1월 여성 아이돌그룹 “카라”의 멤버 3인이 변호인을 통해 내용증명을 발송하면서 소속사 DSP미디어와 분쟁이 시작됨. 또한 지난 2월 14일 한승연, 정니콜, 강지영 등 3인은 서울중앙지방법원에 전속계약부존재확인의 소를 제기함
- 그러나 지난 4월 26일과 27일 한승연, 정니콜, 강지연 등 카라 멤버 3인이 각각 소 취하서를 제출함. 이어 소속사인 DSP미디어는 카라가 이전처럼 활동을 재개하기로 했다고 발표함. 이로써 지난 1월부터 불거진 카라 멤버 3인과 소속사의 분쟁이 일단락됨
- 카라와 소속사의 분쟁이 시작된 후 일본내 인기 저하 등 우려가 있었으나 일본에서 카라의 인기와 인지도는 오히려 더욱 상승하는 현상을 보였음. 일본 언론에서 집중적으로 카라와 소속사 분쟁을 다루었는데 이것이 부정적이기 보다 긍정적인 효과를 나타낸 것으로 분석됨
- 카라의 일본 1집 앨범 “걸스토크”가 2월 11, 12일 일본 오리콘차트 앨범 데일리에서 1위를 차지함. 소녀시대 “지”에 이어 한국 걸그룹 두 번째로 데일리 차트 1위를 기록함. “걸스토크”의 누적 판매량은 30만장을 넘어 일본 진출 해외그룹 가운데 2005년 미국 그룹 “데스티니스 차일드”에 이어 약 5년 만의 대기록을 세움
- 또한 세 번째 싱글 “제트코스터 러브”가 오리콘 주간 싱글차트 1위를 차지하는 등 높은 인기를 지속하고 있음

◉ MBC의 인기 음악프로그램 “나는 가수다”가 4월 한 달간 휴방에 들어갔지만 해당 프로그램에 출연한 가수가 부른 노래들이 판매 호조를 보이고 있음

- 최근 김범수가 부른 “제발”, “약속”, “유 아 마이 레이디”, “대쉬” 등 프로그램에 등장한 노래가 음원다운로드 및 스트리밍 사이트 등에서 인기를 끌고 있는 것으로 파악됨

- 인지도와 가창력을 갖춘 유명가수와 명곡이 함께 어우러지고 독특한 경쟁구도가 흥미를 끌며 대중의 관심을 불러일으키고 있으며 이는 다시 음원 판매 촉진으로 이어지고 있음
- MBC뉴미디어사업부에 따르면 1차와 2차 경연에 나온 14곡의 총 매출이 약 10억 원에 이를 것으로 예상되고 있다고 밝힘

◉ 2011년 2월 홍대 인디밴드들이 주축이 되어 결성된 "자립음악생산자조합"이 자체음원유통 사이트인 "송페어"를 운영하기 시작함

- "송페어"는 음원 판매 수익의 90%를 뮤지션에게 배분함. 유통되고 있는 음반은 아직 소수임
- "블레이어"와 마찬가지로 뮤지션에게 돌아가는 수익은 높지만 지속적인 수익창출이 가능할지 여부는 여전히 불투명함
- 2009년 설립된 사회적 기업 "사이러스"의 음원유통 시스템 "블레이어"는 뮤지션이 직접 음원을 올리고 소비자가 이를 구매시 수익의 70% 가량이 뮤지션에게 돌아가도록 함

◉ 지난 4월 20일 문화체육관광부는 "디지털 시대, 콘텐츠 부가 시장의 육성과 권리 보호"에 관한 토론회를 개최함

- 토론은 크게 "영상저작물 부가시장과 작가, 실연자의 권리" "매장 음악과 비영리 공연의 합리화 범위"라는 두 가지 주제로 나뉘어 진행함
- "영상저작물 부가시장과 작가, 실연자의 권리"에 대한 챕터에서 이해완 성균관대 교수는 SBS 드라마 "시크릿가든"을 예로 들어 콘텐츠 제작에 기여한 작가와 연기자들이 부가수익에 대해 정당한 몫을 배분받지 못하고 있다는 점을 지적함
- 또한 방송물의 복제, 전송 등 2차적 사용에서 발생한 수익이 1차 생산자인 창작자들에게 배분될 수 있도록 "영상저작물 특례조항"을 개선해야한다는 주장이 있었음

- "매장 음악과 비영리 공연의 합리화 범위" 챕터에서는 김병일 한양대 교수가 영리를 목적으로 하지 아니하는 저작물은 공연이나 방송을 할 수 있도록 하는 저작권법 29조의 문제점을 지적함
- 비영리 공연과 매장 배경음악에서 저작권자에게 보상금이 지급되도록 개선할 필요가 있다는 주장이 제기되었지만 현실적인 집행방안에 대해선 어려움이 있다는 점에 대해 공감대가 형성됨
- 서대문구립 이진아기념도서관 이정수 관장은 "공공도서관의 영상저작물 상영은 노인, 장애인, 청소년, 여성 등 사회적 소외계층이 이용층"이므로 이에 대해선 사회적 배려가 필요하다고 주장함
- 문화체육관광부는 이후 5월 말까지 "공유 저작물 이용 활성화", "공교육 활성화를 위한 저작권 제도 개선", "권리 신탁 제도 개선 방안", "클라우드 컴퓨팅과 저작권" 등을 주제로 꾸준히 토론회를 개최할 예정임

◉ 2010년부터 최근까지 스마트폰 보급이 급증하면서 소셜네트워크와 스마트폰의 결합이 공연 활동에 새로운 차원을 부가하고 있음

- 트위터, 미투데이, 페이스북 등 소셜네트워크와 스마트폰의 보급 확대가 콘서트, 연극 등 공연활동에 변화를 일으키기 시작함. 아직까진 단순한 홍보 및 소통수단에 그치고 있지만 향후 다양한 융합 시도가 이루어질 것으로 전망됨
- 가수, 연극인 등은 소셜네트워크를 통해 팬들과 더욱 긴밀한 접촉을 하고 있으며 신곡 발표, 콘서트 발표 등 홍보에 적극적으로 활용하기 시작함. 예를 들어 가수 윤종신은 트위터를 통해 매달 신곡을 발표하고 있으며 조PD 소속사 브랜뉴스타덤 또한 트위터로 "아이돌 3.0 오디션"을 홍보함
- 연극계도 트위터 등을 활용한 소셜네트워크 홍보에 적극적임. 예를 들어 연극 "늘근도둑 이야기"에 대한 트위터 시사회를 개최하기도 했으며 관객과 소통을 강화하고 다양화하고 있음
- 또한 거래, 유통, 홍보 등 각종 비용의 감소는 향후 더욱 세분화된 소비자

요구와 틈새시장에 대응한 맞춤형 문화상품의 제작, 판매 가능성을 엿보게 하고 있음

◉ 2011년 2월 2일 월드 투어를 목표로 국내에서 초연된 뮤지컬 “미션”에 대해 제작사 상상뮤지컬컴퍼니가 리콜을 결정함. 배우들의 가창력 등 일부 단점에 대한 관객들의 항의가 있었고 예매 사이트 등을 통해 환불을 요구함

- 영화 음악의 거장 엔니오 모리꼬네가 참여하는 뮤지컬 “미션”은 원작 영화가 세계적으로 매우 유명한 걸작이며 “넬라 판타지아” 등 명곡이 여럿 포함되어 관객의 주목을 받은 작품임
- 국내 뮤지컬 시장은 지난 몇 년 동안 침체가 지속되고 있어 제작비 120억 원이 투입된 “미션”의 리콜과 향후 행보는 뮤지컬 관계자, 관객의 주요한 관심사가 되고 있음

◉ 일부 대형 뮤지컬 제작사는 국내 시장을 넘어 해외시장에 대한 도전을 준비 중임

- CJ엔터테인먼트는 중국 문화부 산하 중국대외문화집단공사 등과 “아주연창문화발전유한공사” 설립에 대한 계약을 체결해 2011년 6월 뮤지컬 “맘마미야”를 선보일 예정임
- 창작뮤지컬 “영웅”, “명성황후”로 유명한 에이콤은 2011년 5월 미국에서 “영웅”을 첫 공연할 예정이며 또한 2011년 6월 창작뮤지컬 “궁”의 일본 공연이 준비되고 있음. 2010년 9월 초연된 “궁”은 이번에 한국과 일본에서 연속적인 공연을 통해 외연을 확대할 계획임
- 뮤지컬 “궁”은 현재 한국에 황실이 존재한다는 가상배경을 바탕으로 하는데 이는 일본 대중이 자국 황실에 대한 관심이 높음에도 불구하고 국민정서 등 여건상 문화상품으로 다루고 접하기 어려운 현실에 비추어볼 때 매우 흥미롭게 비쳐질 가능성이 있음
- 해외 진출이 성공하려면 치밀한 현지화와 시장 분석 등이 뒷받침되어야하는데 올해 미국, 일본 등 다양한 해외시장으로 한국 뮤지컬 진출이 어떤 행보를 보일지 주목되며 향후 한국 뮤지컬산업에 중요한 벤치마킹 사례가 될 전망임

◉ 한류 스타와 아이돌의 뮤지컬 진출이 늘어나면서 일본을 비롯한 외국인 관객이 증가하는 경향을 보이고 있음

- 지난 2010년 안재욱이 출연한 뮤지컬 "잭 더 리퍼"와 "락 오브 에이지" 등에 일본인 관객이 모이는 등 뮤지컬 한류가 대두하고 있음. 이외에도 "홍길동", "형제는 용감했다" 등에 외국인 관객의 수요가 있었음
- 2011년엔 외국 시장에 대한 한국 뮤지컬의 직접 진출이 두드러지고 있으며 이에 따라 한류 스타와 아이돌을 바탕으로 한 뮤지컬 한류에도 더욱 탄력이 붙을 전망

□ 해외동향

◉ 2011년 4월 22일 PC월드, 로이터 등 외신에 따르면 애플이 음원에 대한 클라우드 서비스 개발을 완료했으며 머지않아 상용화할 예정이라고 함

- 향후 개시될 애플의 서비스는 아이튠스 사용자가 자신의 음악을 애플 서버에 저장하고 언제 어디서든 이를 이용할 수 있도록 하는 형태임
- 그러나 아이튠스에서 구매한 음원에만 해당되는지 그 외 음원도 서비스를 사용가능한지 여부는 여전히 알려진 바가 없음
- 구글 또한 "구글 뮤직"이란 명칭의 클라우드 서비스를 준비 중으로 알려져 있음. 가장 먼저 음원 관련 클라우드 서비스를 실시한 것은 아마존임. 그러나 주요 음반 회사들과 아마존 사이 분쟁 가능성이 대두되고 있음
- 아마존은 주요 음반사와 접촉하며 관련 문제를 해결하기 위해 노력 중이나 향후 전망은 불투명한 상황임

◉ 2011년 3월 29일 아마존은 PC, 스마트폰 등 플랫폼에 관계없이 언제 어디서나 음악 청취가 가능한 "아마존 클라우드 플레이어" 서비스를 개시함

- 아마존은 5GB의 저장공간을 "아마존 클라우드 플레이어" 서비스에서 이용할 수 있도록 했으며 이용자는 자신의 음악 파일을 이곳에 올려놓고 자유롭

게 사용할 수 있음

- 그러나 음반 업계는 “아마존 클라우드 플레이어”가 자신들과 계약 위반이 될 수도 있다고 보고 있으며 일부 업체는 소송을 할 가능성도 있음. 예를 들어 소니뮤직은 해당 서비스에 대한 새로운 계약 없이 일방적으로 서비스를 만들었기 때문에 법적대응을 검토하고 있다고 밝힘
- 애플과 구글 또한 유사한 방식의 클라우드 기반 음악 서비스를 준비하고 있으며 향후 해당 사업 모델의 성장이 두드러질 것으로 예측되고 있는 상황임. 그러나 음반 업계와 주요 음원 스트리밍 서비스 업체 사이 쟁점이 해결되기까진 상당한 시간이 걸릴 전망임

◉ 2011년 6월 “스파이더맨”이 미국 브로드웨이에서 뮤지컬로 선보일 예정이며 “아메리칸 사이코” 또한 브로드웨이에서 공연될 예정으로 알려짐

- “스파이더맨”은 헐리웃 블록버스터로 세계에 널리 알려졌으며 미국 코믹의 대표적인 프랜차이즈 중 하나로 최근 6천 5백만 달러에 이르는 뮤지컬 사상 최대제작비를 투입했으며 브로드웨이 공연을 앞두고 있음
- 그러나 프리뷰에서 비평계의 혹평을 받으며 각본 수정을 둘러싼 감독 등 제작진 내 첨예한 논쟁이 일어났으며 이 결과 최근 줄리 테이머 감독이 물러남. 또한 배우가 무대에서 떨어져 부상을 당하는 등 악재가 겹쳐 6월로 공연 일정이 연기되었음
- 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
- “아메리칸 사이코”는 헐리웃 스릴러 영화로 상당한 인기를 누린 수작으로 올해 브로드웨이에서 뮤지컬 공연이 예정되어있음. 또한 레오나르도 디카프리오 주연의 “캐치 미, 이프 유 캔”도 뮤지컬 제작이 진행되고 있다고 함
- 한국에서도 영화를 원작으로 한 뮤지컬이 일부 제작되고 있으며 “금발이 너무해”, “미션”등이 대표적인 사례임. 영화 등을 기반으로 한 OSMU 뮤지컬로

소비자층의 다양화 및 저변 확대, 부가가치 창출의 증대가 이루어지고 있음

◉ 스페인의 불법 다운로드 비율은 약 50% 가량에 이르러 EU 평균을 크게 상회하여 거의 2배에 이름. 이러한 문제를 해결하기 위해 스페인은 지난 2월 15일 불법 다운로드 사이트를 강제로 폐쇄할 수 있는 법안을 통과시킴

- 스페인 내에선 찬반이 엇갈리고 있지만 영국과 프랑스의 경우 공급자 뿐만 아니라 불법 다운로드 소비자한테도 벌금을 물리고 있다는 사실에 비추어 볼 때 규제 강도가 약하다는 비판도 있음
- 지적재산권에 관한 정부위원회는 법원 결정이 내려지기 전에도 불법 다운로드 사이트를 폐쇄할 권한이 부여됨. 스페인 '인터넷 사용자 협회(Internet Users Association)'는 이 법안에 대해 위헌제청을 신청할 가능성이 있음

4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 무대, 조명, 음향, 영상, 구조물, 특수효과, 안전경호 등 영역에서 미디어형 콘텐츠와 라이브형 콘텐츠 창작을 지원하고 있는 약 420여개 업체, 1만 2,600여명으로 추정되는 문화산업 기술인이 협회(가칭 : 한국문화산업 기술인 협회) 설립을 준비 중

- 이 기술인들은 지난 광저우 올림픽 개막식에서 선보인 웅장하고 아름다운 공연의 주요 기술을 지원할 만큼 세계 최고 수준의 전문성을 갖추고 있음
- 협회를 설립하여 문화산업 기술 분야를 산업적으로 육성하고 문화콘텐츠 산업을 지원. 산업 발전 유동 및 종사자 기술, 안전 교육 등 후생을 지원할 계획
- 창작기술인이 지원하는 시장 규모는 대략 1조 1,685억원~1조 4,606억원으로 추정(공연산업, 전시산업, 이벤트 산업 매출의 약 12~15% 추정, 설립준비위)

- 협회 설립 준비위 쪽은 이들 기술인들이 작업의 특성상 위험에 노출되어 있으나 보호 장치가 취약하고 안정적 고용이 이루어지지 않고 있어 이에 대한 보완, 지원이 시급하다고 밝히고 있음
- 콘텐츠 진흥원은 법인 설립 이전에도 우선 안전교육, 신규 기술 교육 등 가능한 지원 사업을 추진한다는 입장
- 국회 발의된 『예술인 복지 지원 법안』('11. 2. 18 전병헌 의원 대표발의)에 문화산업 기술인은 제외

◉ 국회 발의된 『예술인 복지 지원 법안』('11. 2. 18 전병헌 의원 대표발의)에 문화산업 기술인은 제외

- 예술인의 건강보험과 고용보험의 특례 가입을 인정, 예술인 공제회 설립을 통한 예술인 권익보호, 예술인 문화예술 활동 권장·육성을 목적으로 법제정이 추진 중
- 영화감독이자 시나리오 작가 최고은 씨의 죽음을 계기로 문화예술인의 창작활동을 지원하기 위한 법안이 발의 됨
- 문화예술의 범위를 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판으로 제한

◉ 방송(드라마, 시사·교양, 다큐멘터리 등) 및 영화, 연극, 공연 등 하나의 매체를 통해 수익을 창출하고 창작 활동을 펼치고 있는 모든 작가들의 위상과 권리, 복지 제고를 위한 작가 매니지먼트사 "CNW1(Creative and Write 1)" 설립

- 작가들은 방송사와 외주제작사, 메인 작가와의 계약이 대부분 계약서 없이 '구두 계약'이 관행적으로 이루어지고 있는 상황에서 선배들과의 '관계'가 곧 '능력'이 되고 있으며, 일방적인 퇴사 통보를 받아도 어쩔 수 없는 상황임
- 계약서에 의한 고용관계가 아니기 때문에 저작권에 대한 보호 체계도 미흡한 상황이며, 법률상 프리랜서인 작가는 4대 보험 적용에서 제외되고 있음
- 통상적으로 8년차 코너작가가 주당 65만 원~70만 원 선을 받고 있으며, 방

송 3사 외 케이블 방송사 및 대형 외주제작사, 소규모 외주제작사 등의 경우는 시쳇말로 '쇼부'치기 나름으로 관행적으로 내려오는 '객관적이지 못한' 임금 기준은 여전히 개선되고 있지 않음

- CNW1측은 개인 창작활동 작가들을 비롯해서 현장에서 일하고 있는 모든 작가들이 차별 없는 기회와 노동의 대가를 보장받을 수 있는 새로운 시스템 도입 목표
- 가입과 탈퇴가 자유롭고 계약비가 필요 없으며, 장르와 경력 구분 없이 소정의 계약 절차를 거치면 CNW1의 소속 작가가 될 수 있는 최초의 작가계약제 시행
- 고문변호사를 통한 소속 작가들의 법률 자문 서비스 시스템을 도입하고 상주 작가들을 우선으로 4대 보험을 적용하여 모범 사례 제시(회사에 상주하지 않는 외주작가들에 대해서도 향후 확대 지원 예정)
- 미국이나 영국의 경우 작가들은 프로젝트 수행 기간 중 4대 보험 적용

◉ 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 균형있는 사업포트폴리오 구성

- 영화사업부문의 역량제고와 함께 신규로 애니메이션사업을 추가, 방송사업부문은 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

◉ 스카이 라이프는 '11. 3. 1 부터 기존 3D 시험방송을 본방송으로 전환하면서 매주 3시간 이상의 신규프로그램을 방영하고 자체제작 3D 콘텐츠 확대실시

- 스카이라이프는 지난 2010년 남아공월드컵 3D 생중계, 3D 드라마 '김치왕' 등 자체제작 3D 콘텐츠를 시험 방송

◉ 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원은 지난 3월 3일 서울 상암동 문화콘텐츠센터에서 'HD 드라마타운 조성'을 위한 1차 자문회의 실시

- 자문위원은 박창식(김종학프로덕션 대표), 김형준(다인필름 대표), 성준기(동아예술대학 학부장) 등 업계 및 학계 10명으로 구성
- HD 드라마타운은 문화부와 한콘진이 오는 2014년까지 885억의 국고를 투입해 대전엑스포 과학공원 부지에 조성
- 드라마·영화 촬영을 위해 장기 임대 가능한 최대 1,500평 규모의 스튜디오 4개동과 수술실 등 특수 시설 스튜디오, 미술센터 등으로 구축

◉ 최근 삼성·LG간 스마트TV 기술표준에 대한 설전이 오가는 등 다소 소모전 양상을 보이다가, 다양한 콘텐츠 제공 등을 통한 양사간의 본격적인 경쟁이 시작됨

- 이는 삼성·LG 등 자체적인 보유 기술에 대한 폄하 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, 드라

마 등 다양한 콘텐츠를 제공함. LG전자는 CJ그룹과의 협력을 통해 엠넷미디어뮤직, CJ미디어, 온미디어, CJ엔터테인먼트 보유 콘텐츠를 공급 받음

- 삼성전자는 스마트TV를 통해 2011년내 50여개 까지 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 비롯해 콘텐츠업계의 강자인 훌루, 넷플릭스, 아마존, 부두 뿐 아니라 영국 BBC I Player, 프랑스 TF1, 독일 맥스돔, 중남미 텔레비사, 호주 텔스트라 등 50곳과 제휴하고 2011년까지 150여개사와 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 검토중이며 다른 통신사에 비해 늦게 출시된 만큼 다양한 서비스로 대응 전망
- KT는 N스크린 서비스인 '올레TV 유클라우드'에 이어 2011년 3월중 스마트TV에서도 자사 IPTV를 시청할 수 있도록 '올레TV 애플리케이션' 출시예정
- KT는 N스크린 서비스를 위해 2011년 초 올레TV본부, 홈고객부문, 개인고객부문, KT종합기술원 등의 전문인력으로 구성되는 N스크린 전담부서인 'N스크린CFT' 신설
- N스크린 전담부서 설치는 N스크린 서비스가 여러 사업부문과 관련이 있는데다, 2011년 들어 통신사업자 뿐 아니라 제조사와 포털까지 뛰어드는 등 경쟁이 치열해 지기 때문

◉ 2010년 매체별 이용시간은 지상파 120분, 케이블 68.4분, 위성 71.1분으로 5년 전 조사에 비해 각각 지상파 15분, 케이블 19분, 위성방송 32.4분 감소(2009년과 비교해서는 지상파 0.7분 감소, 케이블 0.8분 증가, 위성 3.2분 감소 등 변화가 경미한 것으로 드러남)

- 2010년 조사에서 지상파 이용시간이 감소했다는 응답이 27%, 유료방송이용시간이 감소했다는 응답이 21.8%로 나타나 매체별 이용시간 감소를 보여줌
- 2010년 응답자의 82.4%가 아직도 실시간 시청을 주로 하고 있지만, DMB, 인터넷, PMP, 스마트폰 등을 통해 실시간 혹은 파일 다운로드를 이용하는 시청자가 17.6%에 달하는 것으로 조사되어 매체별 텔레비전 이용시간 감소가 스마트 미디어로 불리는 단말기의 보급 확대에 기인한 것으로 보임
- 가구당 TV보유 대수의 변화는 2001년 1.62대에서 2010년 1.34대로 소폭 하락, 이는 스마트 폰, DMB 보급, 인터넷 이용증가로 기존 TV를 이용한 방송 콘텐츠 이용이 감소하고 있는 트렌드를 보여주고 있음
- 2001년도에 비해 2010년도는 방송을 이용하는 디지털 매체의 종류가 현격히 증가
- 2001년도 TV시청행태에서는 TV와 VCR, 그리고 위성수신 안테나를 대상으로 조사, 그 중에서도 위성수신 안테나는 조사 대상 중 6.8%만이 보유하고 있는 것으로 나타남
- 2010년도의 매체보유율은 TV가 98%, 데스크탑 컴퓨터가 73.3%로 가장 보편적인 미디어로 나타남. 특징적인 것은 휴대폰(91.9%)과 DMB폰(43.7%)의 보급으로 미디어 이용은 '개인화', '이동화' 특징을 보임
- 응답자의 3.8%가 스마트폰을 보유하고 있으며, 남성과 2·30대, 사무직과 대졸자 이상의 보유율이 높은 것으로 나타남. 음악 재생(24.8%)과 게임(23.8%) 이외에 뉴스/방송 보기(19.6%), 동영상 재생(13.9%) 등을 위해 스마트폰을 사용하고 있어 향후 보급화에 따라 기존 매체 이용에 큰 영향을 미칠 것으로 예상됨

◉ 2011년 2월 18일 방송통신위원회는 KBS의 수신료 인상안을 의결했다. 이로써 수신료는 기존 2천 5백원에서 3천 5백원으로 상향될 전망임

- 이번 인상안은 곧 국회로 보내져 2월 임시국회 문화체육관광방송통신위원회 전체회의에 상정되고 이후 국회 본회의에서 표결절차를 거치게 될 예정임

- 방송통신위원회는 "수신료 금액을 KBS 이사회가 의결한 내용과 같이 월 1000원 올리되 인상분은 타당성이 인정된 공적책무 확대 방안의 성실한 이행과 프로그램 제작비 확대 및 상업 재원의 축소 등에 반영되는 것이 바람직하다"고 말함

◉ 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 2011년 하반기 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망임

- 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

◉ 구글은 소니, 베스트바이, 나그라비전 등 7개사와 '올비드 연합체'를 결성 미국 연방통신위원회(FCC)에 '올비드' 의무화 법안 채택을 촉구

- 올비드는 유료방송 셋톱박스를 이용해 실시간 방송과 스마트TV, 온라인동영상서비스(OTT)를 모두 시청할 수 있는 기능을 보유
- 구글과 소니는 '올비드'를 통해 스마트TV 확장을 모색할 뿐 아니라 소비자들은 셋톱박스와 관계없이 다화면(N스크린)서비스, 홈네트워크 등 이용가능
- 이러한 편리함으로 FCC는 2010년 4월 올비드의 유료방송 셋톱박스에 의무적으로 부착하는 법률안 제정을 시도했으나, 셋톱박스 업체 및 유료방송사업자 등의 반대로 무산

◉ 2011년 5월에 방영예정인 CCTV 창사 60주년 기념드라마 '공자'에서 중화지역 등 아시아권에서 지명도 및 인기도가 높은 이정현이 공자의 첫사랑 연인 위나

라 황후 '난쯔'역에 출연

- 약 100여억원의 제작비 및 1년간의 촬영기간인 드라마 '공자'는 한·중·일·타이완을 대표하는 배우들을 총동원하여 제작 및 방영예정
- 2011년 4월 한지혜 주연의 '천당수'가 국내 방영 예정이며, 장나라는 상반기에 방송예정인 30부작 '띠아오만 어의'에 출연 예정
- 중국이 이전에는 문화정책에 다소 폐쇄적이었으나 최근 3년 들어 산업의 해외진출이 활발해 짐에 따라 콘텐츠산업도 해외진출을 적극적으로 모색하고 있는 상황
- 이러한 적극적인 중국 자국 드라마 콘텐츠의 해외진출을 도모하기 위해 한류스타를 이용한 드라마 제작이 이뤄지고 있으며 중국정부는 KBS 등 국내외 방송사들과의 업무협력 등 MOU 체결에 적극적인 자세를 보이고 있음
- 국내 중국전문 케이블방송사 '중화TV'는 한류스타를 이용해 중화사상이 깃들여 있는 사극제작과 젊은이들에게 소구 가능한 청춘멜로 등 다양한 장르의 드라마 제작을 시도하고 있음
- 중국 드라마는 2006년도 이후 드라마 등 콘텐츠의 품질이 제고 되었는데, '사조영웅전', '서유기' 등 스케일이 크고 CG 등이 접목된 블록버스터급 드라마를 성공적으로 제작 및 방영한 사례가 있음

◉ 일본, 60년 만에 기존 4개의 방송관련 법률을 하나로 통합함. 기간방송은 무선국의 면허와 방송업무의 인정으로 절차를 구분하는 제도를 도입하고 무선국 설치·운용 등 하드웨어 및 방송업무 등 소프트웨어 융합을 희망하는 지상파방송업자를 위해 '면허'만으로 가능한 현행제도도 병존

- 기간방송에 대한 매스미디어 집중배제 원칙의 기본적인 부분을 법제화하고 복수 기간방송사업자로의 출자 상한을 현행 1/5에서 1/3로 완화하여 키스테이션 지방방송국 지원이 용이해짐
- 케이블TV, 유선라디오방송 및 전기통신역무이용방송 등 일반방송은 '허가'. '등록' 등에서 '등록'을 원칙으로 하는 제도로 통합

- 그밖에 1)방송의 안정·신뢰성 확보(설비유지, 중대사고시 보고규정 정비 등), 2)방송프로그램의 종류별 공표, 3)유료기간방송의 약관 인가신고제 전환 및 유료일반방송의 약관신고 철폐, 4)재방송동의 관련 분쟁처리시의 알선 중재제도의 정비 등
- '방송'의 정의를 기존 '공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하는 무선통신'에서 '전기통신'으로 개정
- 방송·통신의 경계를 허물어 하나의 방송법 체계에서 수용함. 무선국 면허를 가진 사업자가 통신과 방송업무 겸업이 가능하여 방송하지 않는 심야시간대를 이용한 낮 시간대 콘텐츠 송출 가능하며 외부제작사가 방송국 설비를 이용해 방송가능함. 경영난에 직면한 지방방송국이 방송설비를 통합적으로 운영 가능

◉ '10년도 미국내 판매된 TV의 21%가 인터넷이 가능한 Connected TV이며 향후 2년까지 성장세는 50%이상으로 전망

- '14년도까지 전세계 Connected TV보급대수는 약 1억 5천여만대로 전체 Flat panel TV시장의 54%로 전망
- NPD의 조사결과에 의하면 Connected TV 소유자의 50%이상이 인터넷을 사용하고 있으며 이중 57%이상이 사용 후 만족도를 표시함. Connected TV 소유자의 50%이상이 Netflix 사용, 이중 47%가 YouTube 이용
- Boxee, Rouku, Apple TV, Google TV 등이 주요 Connected TV 업체로 Google TV는 TV 사용기능 강화를 통한 광고수익 극대화에 박차, Apple TV는 자체 플랫폼인 Apple Store 사용성 확대를 통한 수익극대화에 전력, Rouku는 STB(셋톱박스)에 엠베디드 애플리케이션을 탑재하여 Netflix를 스트리밍, Boxee는 무료 온라인 비디오 TV에 전력

◉ 타이완의 여야 국회의원들이 한국드라마 등 외국프로그램의 대만 TV 방영을 통제하기 위한 '유선라디오TV법' 개정안을 추진

- 집권당인 국민당 소속 6명의 국회의원과 민진당 11명, 무소속 2명 등 19명이

서명했을 뿐 아니라 정부당국자들과도 공감대 형성

- 현행 타이완 유선라디오TV법에 의하면 유선·라디오·TV프로그램 중 본국자체프로그램 비율을 기존 20%이하에서 40%이하로 수정 변경을 추진 및 법안이 통과될 경우 대만 자체 프로그램 방영비율이 2배 증가 예상
- 이는 GTV, 둥썬, 웨이라이 등 타이완의 3대 유선 드라마 채널에서 한국드라마의 비중이 절대적으로 높을 뿐 아니라 이러한 법안이 실제로 통과될 경우 타이완 전체가구의 80%이상인 506만가구의 유선TV 가입자가 있는 것을 고려할 때 국내 드라마 수출에 적신호

5 영화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 2011년 4월 2일 "서울독립영화제 순회상영회 인디피크닉 2011"이 KT&G 상상마당시네마에서 개최될 예정임

- 지난 2004년부터 서울독립영화제는 다양한 관객과 접하기 위해 전국순회상영회를 실시함. 이번에도 서울을 시작으로 부산, 광주 등 전국 각 지역에서 순회상영회를 개최할 예정임
- 서울독립영화제 2010 대상을 수상한 "오월愛"와 "혜화,동", 베를린영화제 초청작 "자가당착 : 시대정신과 현실참여", "수학여행", "껍떼기" 등 총 15편이 상영될 예정임
- 영화 상영뿐만 아니라 감독들과 관객들이 함께 대화를 할 수 있는 자리 또한 마련할 계획임

◉ 2011년 4월 1일부터 7월 1일까지 제 3회 DMZ국제다큐멘터리영화제가 경쟁부문 작품을 공모할 계획임

- 공모 대상은 올해 완성된 다큐멘터리 영화로 평화, 생명, 소통에 대한 사회적 관심을 불러일으킬 수 있는 작품을 대상으로 함
- 제 3회 DMZ국제다큐멘터리영화제(www.dmzdocs.com)는 9월 22일부터 28일까지 경기도 파주시 일원에서 개최될 예정임

◉ 2011년 4월 4일 "중국 영화시장 현황 및 사업설명회"가 영화진흥위원회 주최로 광화문 영상미디어센터에서 개최됨

- 영화진흥위원회는 올해를 중화권 시장공략 기반 구축의 해로 정하고 한국영화와 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%(6200개)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 4월 영화진흥위원회는 독립영화전용관 "인디플러스"의 독립영화를 관람하는 영화스태프에게 40% 할인 혜택을 주기로 함

- 영화제작관리시스템 "씨네 ERP"의 영화인 카드를 소지해야 영화 스태프로서 혜택이 주어짐. 향후 원로 영화인들에게도 관람료 할인을 확대할 계획임

◉ 2011년 2월 19일 박찬욱, 박찬경 감독이 스마트폰만으로 제작한 영화 "파란만

장"이 제 61회 베를린국제영화제 단편 경쟁 부문에서 황금곰상(대상)을 수상함

- "파란만장"은 세계 최초로 극장에서 상영된 스마트폰 제작 영화에 이어 국제 영화제에서 수상한 최초의 스마트폰 제작 영화가 됨
- 박찬욱 감독은 "이번 수상이 앞으로 한계를 뛰어넘는 실험적인 발상을 통한 도전적인 작품들이 더욱 많이 만들어지는 계기가 되기를 희망한다"고 말함

◉ 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 됨
- 최근 심형래 감독의 "라스트 갓파더"가 미국 흥행에서 실패하고 장동건이 주연한 "워리어스 웨이" 또한 부진한 성적을 보이는 등 국내영화계의 헐리우드 진출이 침체되는 양상을 보였음
- 이번에 감독 위주의 헐리우드 진출이 성과를 보인다면 향후 배우 등 국내 영화계의 행보에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망되나 정착하기까진 상당한 시일이 걸릴 것으로 전망됨
- 전지현이 주연을 맡은 "설화와 비밀의 부채"도 여름 개봉을 앞두고 있으며 "지아이 조"에서 인상 깊은 연기를 보인 이병헌 또한 속편에 출연하는 등 배우의 헐리우드 진출도 꾸준히 지속되고 있음

◉ 2011년 3월 31일 세계 최대 규모의 영화산업박람회 "시네마콘 2011"에서 CJ CGV가 상영부문 글로벌업적상을 수상함

- 미국 라스베이거스에서 개최된 "시네마콘 2011"은 미국극장주협회(NATO)가 주관하는 영화산업박람회로 지난해까진 "쇼웨스트"로 불림
- 당 행사에서 드림웍스 CEO 제프리 카젠버그는 "영화관의 미래를 알고 싶다면 한국에 가서 CGV가 무엇을 하고 있는지 봐야만 할 것"이라고 말함

◉ 영화진흥위원회가 발표한 '2010년 한국영화산업결산'에 따르면 2010년 극장 총 관객수는 1억4680만 명으로 2009년 1억5491만 명에 비해 9.6% 감소함

- 2006년 이후 처음으로 관객이 1억 5천만 명 이하로 감소했으나 매출액은 1조 1501억 원을 기록해 2009년에 비해 6.5% 증가함
- 3D 영화 붐 등 고부가가치화로 인해 관객 감소에도 불구하고 매출액이 증가함. 2010년 한국영화 수익률은 약간 개선되어 총 123편 중 손익분기점을 넘긴 영화는 21편으로 집계됨
- 2010년 박스오피스 탑10에는 618만 명의 관객을 동원한 "아저씨"가 2위를 "의형제"가 4위를 기록하는 등 7편의 한국영화가 포함됨
- 영화진흥위원회는 "2010년에 꽃을 피운 3D영화의 개봉 편수는 2011년에 극적으로 늘어날 것으로 보이며 이에 따라 극장의 3D영화 시설도 증가하면서 극장가 매출 증대 폭은 더 커질 전망"이라고 말함
- 3D 영화는 새로운 시장을 형성하고 부가가치가 높아 수익 창출원으로 기대되나 3D 영화 제작의 비용 상승 요인이 다양하게 존재해 한국 영화업계에 커다란 부담으로 작용하고 있음. 따라서 통합된 3D 콘텐츠 제작센터 설립 등 다방면의 구체적인 지원이 요구되고 있으며 문화관광부가 이에 지원방안을 수립, 시행 중

◉ 2011년 2월 16일 서울시는 "DMC 2단계 사업계획"을 발표함. 서울시는 DMC를 '한류 문화 콘텐츠 허브'로 개발하기로 하고 총 1천7백억 원을 투자할 계획

- 오세훈 시장은 "DMC를 미국의 할리우드, 영국의 쉐필드처럼 명실상부한 동북아 최고의 한류 문화콘텐츠 허브로 조성하겠다"며 "서울의 100년 먹거리를 창출하고 '글로벌 톱 5' 도시라는 서울의 비전을 실현하는 데 크게 기여할 수 있을 것"이라고 말함
- 2013년까지 세계 최대 규모의 컴퓨터그래픽 제작기지와 세트장, 한류체험관 등 영상문화 콤플렉스를 건설할 예정임
- 2012년까지 게임 및 애니메이션 테마파크를 건설할 예정으로 서부면허시험

장에 도심형 테마파크를 조성할 계획

- 서울시는 2015년에는 6만8천여개의 고급 일자리가 창출되고 단지내 연간 매출액이 35조원에 달할 것으로 전망함

□ 해외동향

◉ 2011년 5월 미국의 샌드바인이 발표한 자료에 따르면 북미 인터넷 트래픽 가운데 약 25%가 넷플릭스로 인한 것임. 넷플릭스에 이어 불법다운로드 수단으로 쓰이는 비트토렌트의 트래픽 유발비율이 17% 가량임

- 넷플릭스와 비트토렌트에 이어 유튜브 등이 수위를 차지해 인터넷 동영상 이용의 비중이 크다는 점을 확인시킴. 최근 넷플릭스는 온라인 이용에 대해서 가격을 낮추는(월 8.55달러) 등 태블릿PC와 초고속 인터넷 성장 등에 따른 온라인 동영상 시장 공략에 더욱 신경을 쓰고 있음
- 넷플릭스 뿐만 아니라 아마존의 아마존 프라임, 홀후 등 다양한 동영상 서비스가 늘어나고 있으며 클라우드서비스 또한 온라인 동영상 시장확대에 기여할 전망임
- 4월 발표된 넷플릭스의 1분기 실적은 매출이 7억 1900만달러로 전년동기대비 46% 가량 증가했고 순이익 또한 전년동기에 비해 88% 증가한 6020만달러를 기록하는 등 온라인 동영상 서비스 확대에 따른 성장이 두드러짐

◉ 2011년 4월 미국 비디오대여업체인 “블록버스터”가 디시네트워크에 인수됨 당초 SK텔레콤 등이 인수경쟁을 벌였는데 최종적으로 디시네트워크가 인수함

- 블록버스터는 미국 최대 DVD대여업체로 지난 2010년 9월 온라인 시장 확대에 따른 매출 저하 등으로 법정파산보호신청을 냈음
- 디시네트워크는 위성방송 사업을 전개하고 있으며 인터넷 동영상 시장 성장 등 변화하는 시장 흐름에 대응하기 위해 블록버스터를 인수함

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ NHN과 다음 등 기존 포탈의 온라인 광고가 지속적으로 증가하는 가운데 태블릿PC의 보급이 빠르게 증가하면서 온라인 광고시장의 폭이 넓어지고 있음

- 다음과 NHN 등 포탈의 온라인광고 매출이 지속적으로 증가하고 있음. 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 차지함
- 포탈 등 기존 방식의 온라인 광고가 호조를 보이는 가운데 태블릿PC의 보급이 빠르게 늘어나면서 새로운 시장으로 부각되고 있음
- 2011년 1월 KT계열사인 나스미디어가 국내에서 처음으로 넓은 화면 등 태블릿PC의 장점을 살림 전용광고를 내놓았으며 3월 LG유플러스가 태블릿PC용 잡지를 제작하고 이를 통해 광고가 가능한 사업을 시작함

◉ KT는 미국과 독일에서 클라우드 서비스를 실시하기로 결정함

- KT의 글로벌 CDN은 “콘텐츠 다운로드”, “콘텐츠 캐시”, “미디어 스트리밍” 등 3가지 서비스로 구성됨
- 또한 2011년 4월 19일 IT서비스산업협회와 행정안전부 정부통합센터, 국방부 등과 KT, 삼성SDS, SK C&C 등이 “클라우드데이터센터포럼(Korea Cloud Datacenter Forum)”을 설립함
- 향후 클라우드데이터센터 구축을 위한 로드맵과 관련 서비스 모델 발굴, 데이터센터 구축 관련 표준 및 인증, 운영인력 양성을 위한 교육과정 발굴 등의 각종 사업을 진행할 예정임

◉ 2011년 5월 13일 애플과 구글은 위치정보 불법 수집 의혹과 관련해 방송통신위원회에 답변서를 제출한 것으로 알려짐

- 애플과 구글은 5월 10일 미국 상원청문회에서 밝힌 바와 같이 스마트폰의 이용자의 위치정보를 추적하지 않았으며 상업적 목적으로 이용하지 않았다는 기존의 입장을 되풀이한 것으로 알려짐
- 지난 5월 초 경찰이 구글코리아와 다음커뮤니케이션즈에 대한 압수수색을 펼치는 등 위치정보 관련 문제에 대한 수사가 진행 중임. 구글 자회사 "애드몹"의 스마트폰 애플리케이션과 다음커뮤니케이션즈의 앱인 "아담"이 이용자 위치정보를 불법수집했는지 여부에 대해 조사를 진행하고 있음

◉ 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 2월 16일 서울고법 행정3부(재판장 이대경 부장판사)는 인터넷 게시물을 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

◉ 2010년 말 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 올 하반기 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망이며 이는 광고산업 전반에도 적지 않은 영향을 끼칠 전망

- 종편채널 확대로 인한 긍정적인 효과와 함께 민영 미디어렙 도입, 지상파 중간광고 시행, 간접 및 가상광고 확대 등 다양한 제도 도입이 뒤따를 것으로 전망됨
- 대형 광고기획사에 유리한 반면 중소형 업체엔 불리한 환경이 조성될 것이란 우려도 일부 있음

◉ 2010년 광고시장은 09년에 비해 16.5% 성장한 8조4501억원을 기록했다고 제일기획이 밝힘. 2011년 광고 시장은 1.5~3.5% 성장할 것이라고 전망함

- 매체별 광고 성장률은 인터넷 24.5%, 케이블TV 23.8%, 옥외광고 19.9%로 인터넷 광고의 성장세가 두드러짐
- 제일기획은 올해 경제성장률이 부진하고 대형 스포츠 이벤트가 없고 중국 경제 또한 둔화될 우려가 있으며, 국제유가 상승 등으로 광고시장 성장률이 둔화될 것으로 전망함

◉ 민영 미디어렙(광고판매 대행회사) 도입으로 광고시장에 경쟁이 심해지고 이에 따라 광고산업의 재편이 이루어질 전망

- 2010년 11월 현재 정기국회 문화체육관광방송통신위원회 법안심사소위원회에서 미디어렙 도입 법률안이 논의 중
- 그러나 민영미디어렙 제도 시행시 경쟁 심화와 더불어 대형 광고업체와 중소형 광고업체 간 격차가 커져 부익부 빈익빈, 양극화 현상이 심해질 가능성에 대한 우려가 있음
- 그러나 헌법재판소가 밝힌 민영 미디어렙 도입 마련 시한이 지나 향후 차질

이 생길 가능성도 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 1763억 건, 야후 1361억 건, 마이크로소프트 602억 건
- 국내 소셜네트워크 이용자가 빠르게 늘어남에 따라 이러한 양상은 국내에서도 점차 확대될 전망

□ 해외동향

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

- 2011년 5월 10일 영국의 시장조사기관인 "엔더스어낼리시스"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. 전세계적으로 소셜네트워크서비스 시장의 높은 성장세가 지속되고 있으므로 당분간 현 추세에 큰 변화는 없을 것으로 전망되고 있음

◉ 2011년 3월 21일 프랑스 법원은 구글 "스트리트뷰" 서비스에 대해 사생활 침해 혐의로 벌금을 부과했으며 지난 5월 스위스 법원에서도 사생활 침해 판결을 받았으나 구글 측은 대법원에 항소한 것으로 알려짐

- 지난해 영국, 프랑스 등 각국에서 불거져 나온 구글 "스트리트뷰" 서비스의 사생활 침해를 둘러싼 법정 공방이 계속 진행되고 있으며 사생활 침해 판결

이 내려진 스위스 등 일부 국가에선 향후 “스트리트뷰” 서비스가 중단될 가능성이 있음

- 지난 2010년 11월 19일 구글 부회장 앨런 유스타스는 스트리트뷰를 위한 데이터 수집 과정에서 개인정보를 수집했던 사실을 인정하고 향후 정보 수집 관련 방식을 개선키로 했으나 법적 문제는 원만하게 해결되지 못하는 양상을 보이고 있음
- 독일, 프랑스, 스페인, 이탈리아 등에서도 구글에 대한 문제제기가 있으며 한국에서도 통신비밀보호법 위반 혐의 등으로 구글 코리아에 대한 수사를 진행 중
- 구글이 어려움에 처한 가운데 4월 마이크로소프트가 유사한 3D 지도 서비스 “스트리트사이드”를 유럽지역에서 선보일 것이라고 밝힘. 마이크로소프트는 구글과 같은 사생활 침해 논란을 피하기 위해 데이터 수집을 최소화하는 등 신중을 기할 계획임

◉ 2011년 2월 개최된 “모바일월드콩그레스”(MWC)에서 노키아와 마이크로소프트는 윈도폰7을 바탕으로 긴밀한 협력관계를 취하기로 발표함

- 마이크로소프트는 세계적인 점유율과 브랜드를 지닌 하드웨어 제조사를, 노키아는 윈도폰7 OS 등 탄탄한 소프트웨어 기반을 확보하게 됨
- 향후 애플과 구글 등 스마트폰 시장에서 점유율이 높은 주요 업체에 대한 강력한 도전이 될지 귀추가 주목됨

◉ 2011년 2월 16일 구글 CEO 에릭 슈미트는 온라인 구독 서비스인 “원패스”를 공개함. 구글은 서비스 수수료를 10%로 책정해 애플이 제시한 30%보다 현저하게 낮음

- 구글 CEO 에릭 슈미트는 원패스는 콘텐츠 공급업자들을 배려하는 서비스로 콘텐츠 생산자들이 이익을 얻을 수 있도록 한다는 취지를 밝힘
- 애플이 책정한 30%에 비해 유리한 조건으로 미국 등 관련 업계에서 애플의 정책과 비교해 호의적인 평가를 받고 있음

- USA투데이는 구글의 발표로 안드로이드폰과 안드로이드 태블릿PC의 매출이 증가할 것이라고 주장함

◉ 2010년 11월 18일 인터넷광고업단체 IAB가 '10년 3분기 미국의 온라인 광고 매출이 사상 최대를 기록했다고 밝힘

- IAB에 의하면 '10년 3분기 미국의 인터넷 광고 매출은 전년동기대비 17% 늘어난 64억 달러를 기록함. '10년 1분기 59억 달러를 뛰어넘은 최고 기록임
- IAB는 올해 온라인 광고 매출이 사상 최대를 기록할 것이라고 전망

◉ 중국, 인도, 남미 등 기존 신흥시장에 이어 아프리카는 새로운 광고시장으로 주목받기 시작함

- 월스트리트 저널은 아프리카의 경제 호조를 바탕으로 글로벌 광고업체의 아프리카 진출이 활발해지고 있다고 보도함
- 경기침체로 유럽의 광고 매출이 줄면서 퍼블리시스, WPP, 옴니콤 등 글로벌 광고업체들이 아프리카 광고시장에 적극적으로 진출함
- 물론 정치적, 경제적 불안 등 아프리카 시장의 한계가 완전히 극복되진 못했지만 성장성 등 주목할만한 점이 많음

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

◉ 2011년 5월 11일 제 15회 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 조직위원회가 김산호 화백과 이춘만 (주)프러스원 대표를 각각 코믹어워드와 애니메이션 어워드 수상자로 선정함

- 김산호 화백은 1959년 SF만화 "라이파이"로 한국 만화역사에 한 획을 그었다고 평가받으며 현재도 다양한 작품 활동을 하고 있음. 프러스원 이춘만 대

표는 30년 이상 애니메이션과 만화계에 몸을 담았으며 “고스트 버스터”, “헤라클래스” 등 1천편 이상의 작품에 참여한 것으로 알려짐

- 오는 7월 20일 SICAF 2011 개막식에서 시상식을 진행할 예정임

◉ “최강합체 믹스마스터”가 동유럽 30여개국, 아시아 22개 해외마켓에 방영을 앞두고 있으며 “뽀롱뽀롱 뽀로로”의 인기 또한 꾸준해 아동용 애니메이션 및 캐릭터 시장에서 국내산업의 성장세가 두드러지고 있음

- “최강합체 믹스마스터”의 완구 및 완구라이선싱 수출 또한 활발해 중국, 미국, 중동 등 주요지역으로 진출이 늘어나고 있음. 부즈클럽의 “캐니멀” 또한 국내에서 좋은 반응을 얻고 있으며 유럽과 중동 시장에 대한 수출 등 향후 전망 또한 긍정적으로 평가됨

- 5월 개최될 예정인 제 2회 “한-EU 카툰 커넥션” 에서도 국내 애니메이션과 캐릭터 수출에 긍정적인 성과가 기대되고 있음

- “최강합체 믹스마스터”는 증강현실기술을 적용한 게임 “3D 믹스마스터 TCG” 출시를 앞두고 있으며 오로라게임즈와 MOU를 체결하고 기존에 서비스되던 “믹스마스터 온라인”을 리뉴얼하는 등 원소스 멀티유스 면에서도 좋은 사례가 되고 있음

- “캐니멀”의 캐릭터를 활용한 스마트폰앱 “토킹 오즈”와 “토킹 미미” 등이 앱스토어에서 다운로드 상위에 오르는 등 스마트폰을 활용한 홍보도 도입되고 있음

- 국내 캐릭터 산업의 선구자로 평가받는 마시마로 또한 페이스북 퍼블리셔인 “6Wavers"와 계약을 체결하고 SNG 개발을 추진하는 등 소셜네트워크와 스마트폰 등 신시장 활용이 활발해지고 있음

◉ 2011년 3월 29일 한국캐릭터산업협동조합이 주관하는 “2011 한국캐릭터산업협동조합 비즈매칭 페어”가 서울패션센터에서 개최됨

- 중소기업중앙회가 후원하는 이번 행사는 국내 중소 캐릭터 업체들이 대형 유통업체와 해외 바이어를 만나 상담할 수 있는 기회를 제공함

◉ 2011년 2월 17일 콘텐츠진흥원은 상암동에 위치한 문화콘텐츠센터에서 콘텐츠 산업 종사자 등 관계자들을 대상으로 “2011콘텐츠지원사업설명회”를 개최함

- 여건이 열악한 콘텐츠 기업들도 참신한 아이디어 등 경쟁력이 있다면 지원받을 수 있도록 사업신청서를 간소화하며 재무제표를 제출하지 않아도 되도록 하는 등 지원절차를 개선함
- 이재웅 원장은 "모든 예정 사업의 지원 내역과 절차 등을 투명하게 공개하고 산업계 의견을 폭넓게 수렴하여 보다 효과적이고 적절한 지원 시스템을 마련하겠다"며 “업체 규모에 상관없이 아이디어가 있는 기업(개인)들이 지원 혜택을 받을 수 있도록 지속적으로 제도를 정비해 나갈 계획"이라고 말함
- 총 지원예산 규모는 2천억원이며 콘텐츠 제작 및 기술개발, 콘텐츠의 해외진출, 스토리 등 창작 기반 활성화 등 다양한 지원사업을 전개할 예정

◉ 2011년 2월 20일 중소기업청은 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화 등 문화콘텐츠 분야를 지원하는 “아이디어 상업화 지원사업”의 대상업종을 기존 9개에서 12개로 확대함

- 중소기업청은 지난해부터 문화콘텐츠 분야 창업 활성화를 위해 창업 아이디어에 대한 심사를 거쳐 최대 4천만 원까지 창업자금을 지원하고 있음
- 기존에 지원하던 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화, 방송, 게임, 이러닝, 정보서비스, 융복합콘텐츠 등 9가지 부문 이외 출판, 디자인, 음악 등 3개 부문을 추가로 지원하기로 함

◉ 2011년 2월 한국캐릭터문화산업협회는 캐릭터 산업의 발전에 따라 전문인력을 양성하고 신뢰성을 마련하기 위해 “캐릭터 콘텐츠 매니저 자격증”을 신설함

- 은희국 캐릭터문화산업협회장은 “정부가 캐릭터산업을 선진경제로 도약하기 위한 10대 차세대성장동력사업으로 지정하였으며, 캐릭터산업에 대한 지원이 두드러지게 늘어나고 있고, 해외 진출도 활발하게 진행되고 있다”며 “유망산업인 캐릭터산업을 이끌어갈 인재들이 필요한 시점에서 이를 활성화하기 위해 자격제도와 교육과정을 도입하게 됐다”고 말함

◉ 2011년 우정사업본부는 국내는 물론 세계적인 인기와 인지도를 보이고 있는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매하기로 함

- 2011년 2월 22일부터 전국 우체국에서 “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 판매됨. 한국의 캐릭터 우표 시리즈가 매년 한 차례씩 총 4회에 걸쳐 발행될 예정임. “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 첫 번째로 발매된 것으로 발행량은 총 400만 장에 이를 것이라고 함
- 서울중앙우체국 우표누리에선 2월 22일부터 뽀로로와 자신의 이미지가 함께 포함된 우표를 즉석에서 만들 수 있으며 뽀로로 관련 엽서 등을 구매할 수 있음

□ 해외동향

◉ 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% 증가한 흐름
- 중국 정부는 애니메이션 산업 육성과 문화 보호를 위해 자국 시장에서 외국 애니메이션에 대한 규제를 강화하고 있음

◉ 싱가폴, 중국 등 아시아 각국의 애니메이션 산업에 대한 투자와 정부 지원이 더욱 확대되고 있으며 때로 자국 애니메이션에 대한 보호조치도 취해지고 있음

- 최근 싱가폴 미디어발전청은 티니아일랜드와 드림디펜더스 제작비 520만 달러를 공동으로 부담했으며 글로벌미디어 콘텐츠 시장 배급과 라이센싱 사업에도 참여함
- 2005년 루카스 필름이 디지털 애니메이션과 게임 제작 스튜디오를 싱가폴에 설립했으며 해외투자 유치와 더불어 싱가폴 정부의 체계적인 육성과 지원이 지속되고 있음

- 2004년부터 중국은 베이징, 상하이, 항저우 등 19곳에 애니메이션 산업기지를 건설함. 또한 “국산 애니메이션 의무방영제”를 도입해 오후 5시부터 9시까지 외국 애니메이션 방영을 금지했으며 ’08년부터 애니메이션 관련 업체에 대한 세제혜택을 부여하는 “인정관리법”을 도입
- 이는 아시아 각국이 애니메이션이 지닌 문화파급력을 이해하고 자국 문화전통의 개발과 발전을 도모하는 취지에서 비롯된 것으로 한국 애니메이션 산업에 대한 육성과 지원 필요성은 더욱 커지고 있음

Ⅳ. CBI(Contents Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI[28] 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, 공연산업을 영위하는 사업체 중 500개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였나, ‘CBI 분석’에서는 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 05월 18일부터 ~ 06월 03일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점(’11년 2분기, ’11년 3분기), 설문항목(매

28) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화 하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임

출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀증대안됨, 증대안됨, 약간증대안됨, 보통, 약간증대됨, 증대됨, 매우증대됨)

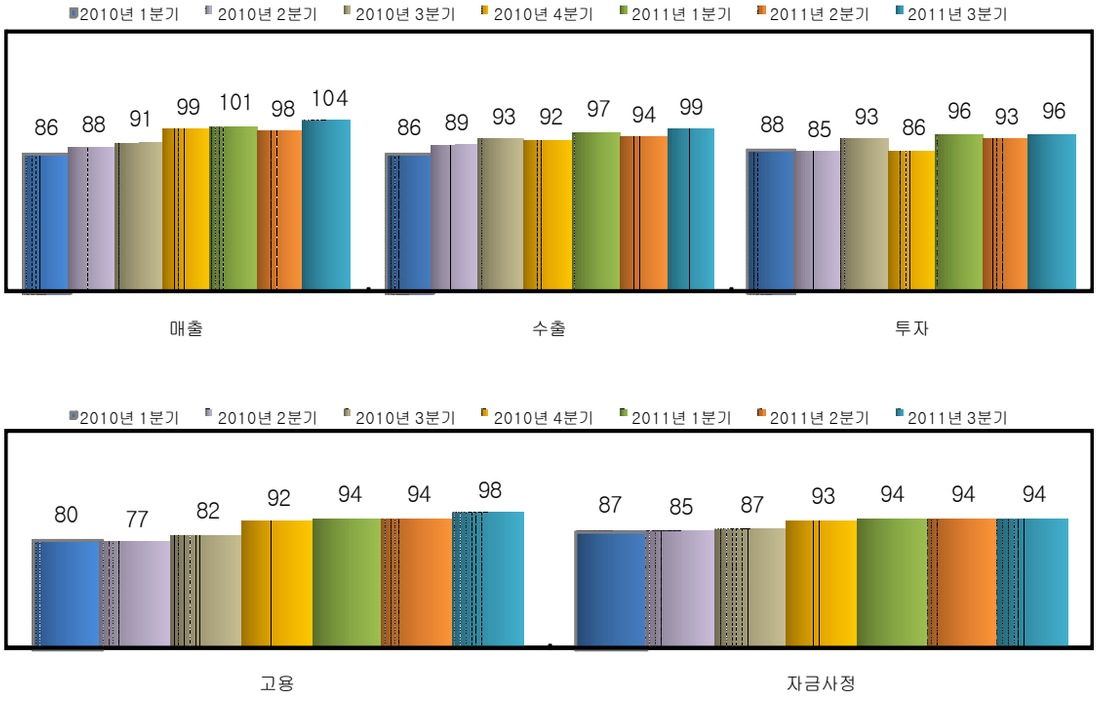
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함 (0-200)

3 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 CBI 종합분석[29)]

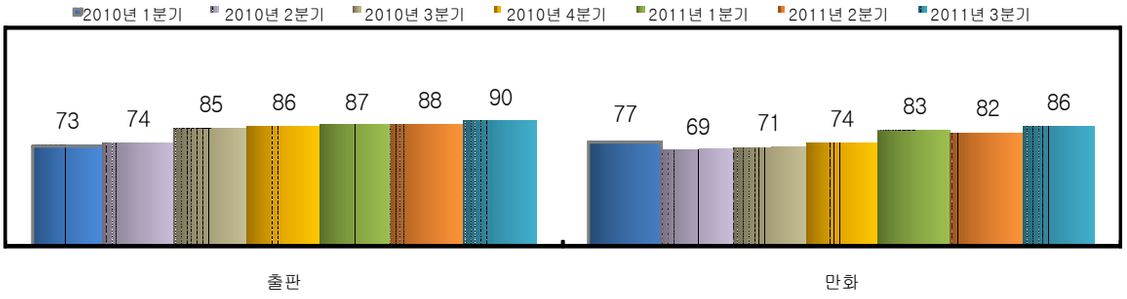
◉ '11년 2분기 콘텐츠산업 CBI는 전반적으로 1분기에 비해 매출, 수출, 투자가 소폭 감소 될 것으로 전망되나, 3분기부터는 매출, 수출, 투자 등 전분야가 상승할 것으로 예상됨

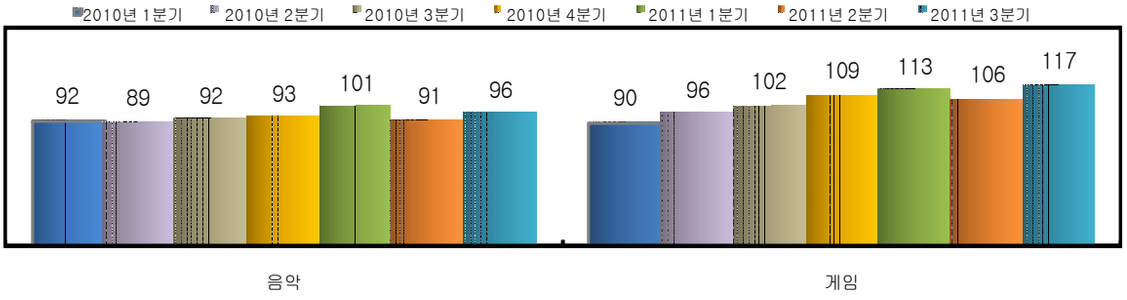
〈그림 Ⅳ-1〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

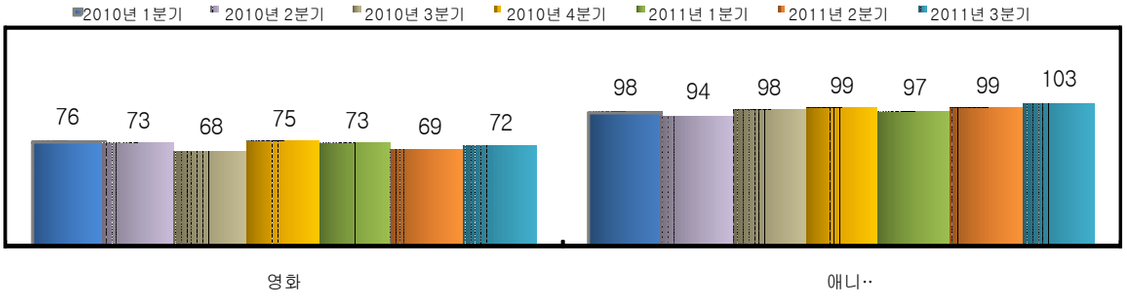


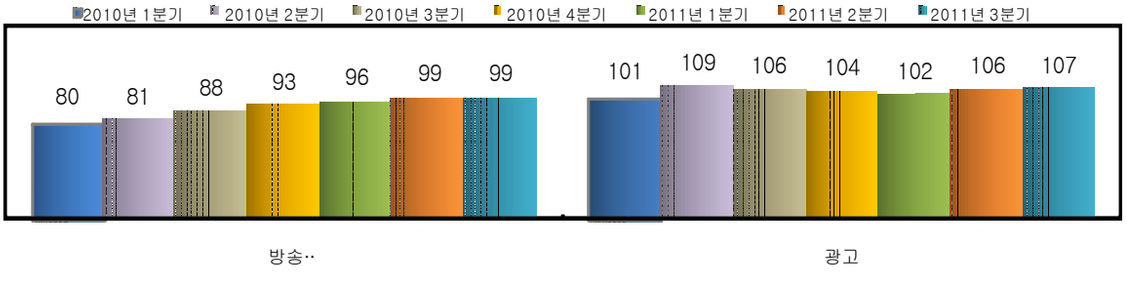
29) 100을 기준으로 84 이하: 매우부진, 85~94: 부진, 95~104: 호조, 105이상: 매우 호조

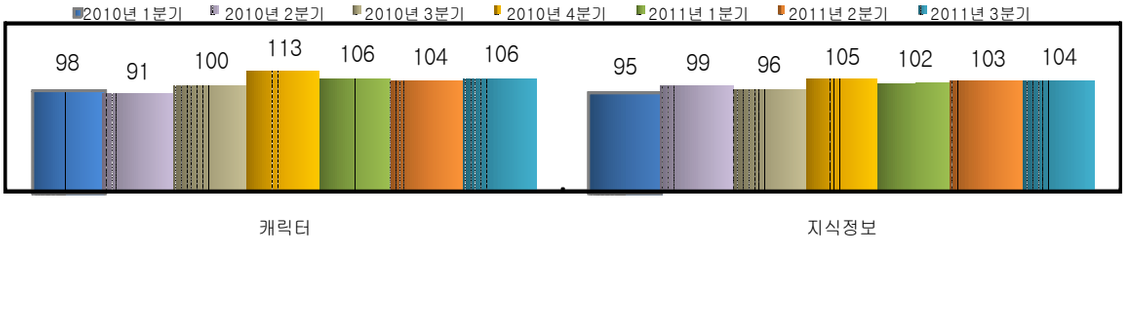
〈그림 Ⅳ-2〉 '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 콘텐츠산업별 CBI











◉ '11년 2분기 콘텐츠 산업별 CBI 중 매출에서는 광고, 지식정보, 애니메이션 등이 상승할 것으로 예상되며, 3분기는 2분기 대비 콘텐츠산업은 상승 할 것으로 전망됨

- 1분기 대비 매출액이 개선될 것으로 전망되는 산업은 애니메이션(103→105), 광고(100→115), 지식정보(112→116)

3.2. 2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기 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

- '11년 2분기 출판은 전체적으로 정체 또는 상승하고 있으나, 2분기는 전형적인 비수기로 매출(88)이 다소 부진
- '11년 3분기는 2분기 대비 전반적으로 상승할 것으로 전망됨

◉ 만화산업 CBI

〈표 Ⅳ-2〉 만화산업 부문별 CBI

구 분	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

- '11년 2분기는 1분기 대비 다소 부진한 것으로 나타남
- '11년 3분기는 2분기 대비 매출이 다소 호전될 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

- '11년 2분기 음악은 1분기 대비 매출과 수출이 다소 둔화 될 것으로 전망됨
- '11년 3분기에는 매출, 수출, 투자 및 고용, 자금사정이 다소 상승될 것으로 예상되며 특히 수출이 매우 상승할 것으로 전망됨

◉ 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

- '11년 2분기는 1분기에 비해 매출 및 수출이 다소 정체 될 것으로 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 전 부문이 상승세를 보이고 있으며, 특히 매출과 수출이 크게 개선될 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

- '11년 2분기 영화는 전반적으로 부진하며, 특히 수출과 투자가 매우 부진함
- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출 및 수출은 다소 호전 될 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

- '11년 2분기 애니메이션은 1분기에 비해 매출은 다소 호조를 보이나 수출은 다소 감소할 것으로 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출과 수출 등 모두 호조세가 전망됨

◉ 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

- '11년 2분기는 1분기에 비해 매출이 다소 부진하나, 수출은 다소 호조될 것으로 전망됨
- '11년 3분기는 2분기와 거의 유사할 것으로 전망되며, 매출은 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

- '11년 2분기는 1분기에 비해 전반적으로 호조를 보이고 있음
- '11년 3분기는 2분기 대비 정체 또는 상승할 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

- '11년 2분기 캐릭터 산업은 1분기 대비 전반적으로 정체가 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출과 수출 등 전반적으로 호조를 보일 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

- '11년 2분기 지식정보는 1분기대비 소폭 증가한 것으로 나타남
- '11년 3분기는 2분기 대비 매출과 투자가 비슷할 것으로 전망되며, 고용이 소폭 증가 할 것으로 예상됨

Ⅴ. 2011년 1분기 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2011년 1분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '11년 1분기 전년동기대비 GDP 성장률은 4.2%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 123.5로 전년동기대비 -0.8%, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 4.0%, 4.5%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 -10.3%, -10.4%로 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 및 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 모두 다소 부진한 것으로 보임

- '11년 3월 전체 소비자 심리지수는 98로 나타났으며, 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '11년 1월 이후 하락세로 반전한 것으로 나타남. 이후 '11년 3월 109로 나타남. 실질소득 감소로 인해 향후 콘텐츠산업 소비지출이 정체될 것으로 전망됨

- '11년 1분기 CBI를 살펴보면, 전반적으로 '10년 4분기에 비해 다소 개선된 편이며, 매출(99→101) 및 투자(86→96), 고용(92→94), 수출(92→97) 다소 개선됨. '11년 2분기 CBI전망은 전반적으로 다소 정체 또는 하락세를 보이고 있으며, 특히 매출(99→101→98), 수출(92→97→94) 및 투자(86→96→93)가 다소 하락할 것으로 예상됨. '11년 3분기 CBI전망은 전반적으로 다소 상승할 것으로 보이며, 특히 매출(99→101→98→104), 수출(92→97→94→99) 및 투자(86→96→93→96)가 다소 상승할 것으로 전망됨

- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '11년 1분기 대비 GDP, 콘텐츠산업 상장사 고용인원수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 콘텐츠산업 생산지수는 증가하였으나 소비적인 측면인 소비자심리지수는 하락하였음. 또한 '11년 2분기 콘텐츠산업 CBI는 '11년 1분기 대비 매출과 수출, 고용, 자금사정, 투자 등이 다소 정체될 것으로 예상됨

  - 이는 '10년 이후 전체적으로 국내 경기상승세가 이어지고 있으나 상승속도

는 다소 둔화되고 있는 경향임. '11년 1분기는 '10년 하반기부터 이어진 물가 상승과 실질소득 감소에 따른 소비 위축으로 콘텐츠산업 중 일부산업 성장에 부정적인 영향을 미치고 있으나 게임 등 수출 주도형 분야의 산업은 성장세가 유지 될 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

2 2011년 1분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

◉ 게임산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 2조 2,782억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 41.2%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 31.9% 성장하였고 전분기대비 3.0% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 121로 양호함

◉ 게임산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 5,865억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 38.8%를 차지함

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 80.2% 성장하였고 전분기대비 49.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 108로 양호함

□ 고용부문

◉ 게임산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 49,295명이며 상장사 고용 비중은 20.8%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 9.7% 증가하였고전분기대비 1.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 114로 양호함

□ 게임산업 2011년 2분기 전망

◉ 게임산업 '11년 2분기 매출CBI(106) 및 수출CBI(106)는 1분기에 비해 다소 정체할 것으로 예상 됨

- '11년 1분기에 출시한 국내 개발사의 대형 신작인 '테라' 및 '러스티하츠' 등의 국내 내수시장의 호조에도 불구하고 '블레이드 앤 소울', '아키에이지' 등 대형 신작이 하반기 이후에 출시 예정 및 게임산업진흥법의 통과에 따른 넥슨 등 온라인게임 개발사들이 신규로 스마트폰 게임시장에 참여함에 따라 하반기 이후 매출이 증가할 것으로 전망됨
- 셧다운제의 통과에 따라 일부 기존 온라인게임 매출에 부정적인 영향이 다소 있을 것으로 예상되나, 전체적인 매출 성장세에는 영향이 적을 것으로 전망됨
- 중국 시장에서의 국내 FPS(1인칭슈터) 게임들이 기존 게임(크로스파이어 등)들과 중국 현지화 작업 중인 게임(스페셜포스2) 등의 진출이 예정되고 있으며, '서든어택'의 중국 재진출 등 향후 매출 및 수출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨

※ 제페토의 '포인트블랭크' 등 FPS 게임이 인도네시아(포인트블랭크 동시접속 30만명 육박), 태국 등 아세안 시장에서 좋은 반응을 얻고 있는 등 시장 다변화가 본격화 되고 있음

- NHN과 넥슨 등 기존 대형 온라인게임 업체가 소셜게임과 스마트폰 게임 시장에 진출함에 하반기 수출은 온라인게임과 더불어 라인업이 다양화 됨에 따라 상승세가 유지될 것으로 전망됨

※ 넥슨의 '카트라이더 러쉬' 등은 출시 1주일 만에 100만 이상이 다운로드를 받는 등 판매 호조

를 보이고 있으며, '지오헌터스'는 미국 앱스토어 등록 3일만에 스마트폰 RPG 장르 1위를 기록하고 있음

◉ 게임산업 '11년 2분기 고용CBI는 100으로 다소 정체할 것으로 예상됨

- '11년 1분기에 대작 및 스마트폰 게임 제작에 필요한 개발 인력 충원이 이루어짐에 따라 2분기는 다소 정체될 것으로 전망되며, 3분기부터 마케팅 등을 중심으로 제한된 신규 인력 수요가 발생할 것으로 전망됨

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 출판 및 만화산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 출판은 약 5조1,121억원이며 만화는 약 1,836억원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 12.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 1.3% 증가하였고 전분기대비 2.1% 상승하였음. '11년 1분기 매출CBI 결과 출판과 만화는 각각 92, 85로 다소 부진한 상황임. 수출CBI는 출판 80, 만화 82로 다소 부진함

◉ 출판 및 만화산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 출판이 456억원, 만화가 43억원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 1.5%임

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 -28.0% 감소하였고 전분기대비 108.1% 상승하였으며, 수출CBI는 출판 80, 만화 82로 다소 부진함

□ 고용부문

◉ 출판/만화산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 214,556명이며 상장사 고용 비중은 3.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 5.6%로 증가하였으며, 전분기대비 5.5% 상승하였으며 CBI 분석 결과 출판 88이며 만화 85로 부진함

□ 출판/만화산업 2011년 2분기 전망

◉ 출판/만화산업 '11년 2분기 매출CBI는 각각 88, 81이며, 수출CBI는 각각 90, 80으로 부진할 것으로 예상됨

- 출판산업은 '11년 2분기의 경우 신학기 등의 효과가 소멸되는 비수기이며, 또한 성인 연평균 독서률이 2009년 71.7%에서 2010년 65.4%로 감소하는 등 독서 수요의 정체 또는 하락세가 2011년에도 이어질 것으로 예상돼 출판산업 전체의 성장세에 부정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨
- '11년 2분기는 '10년 이후 폭발적으로 증가한 스마트폰과 스마트패드 보급확대로 전자출판 시장이 확대되어, 소비자들이 전자책에 대한 인식이 제고됨에 따라 전문적인 국산 전자책 리더기(북큐브, 비스킷, 스토리 등)의 보급이 확대되고 있음

  ※ 교보문고 전자책 판매의 경우 '11년 1분기는 전년동기 대비 6배 이상 증가하였음

- 국내 웹툰 작가들의 완성도 높은 작품들이 다양하고, 꾸준히 증가함에 따라 소비자들의 만족도가 높아짐에 따라 웹툰 시장이 지속적으로 확대되고 있으며, 일부 웹툰작가의 경우 지속적인 히트작 게재 및 인기 상승으로 온라인뿐만 아니라 오프라인 출판 및 부가상품 등을 통해 과거에 비해 수익이 증가할 가능성이 높음

  ※ 조석 작가의 '마음의 소리'는 누적 조회수가 10억을 돌파하였으며, 임인스 작가의 '싸우자귀신아'는 누적 조회수가 1억을 넘었으며, 강풀 작가의 '당신의 모든 순간'은 영화제작 예정

- '11년 2분기 출판/만화 수출은 정체 또는 소폭 상승 될 것으로 전망되며, 기존 교육 흥행작품(Why?, 마법천자문 등)은 '10년 이후 꾸준히 수출되고 있음. 또한 살아남기 시리즈의 경우 일본에서 누적 판매가 50만부 이상 되는 등 기존 작품과 더불어 국내에서 성공한 작품들을 중심으로 해외에서도 어

린이 서적 중심으로 선전하고 있는 상황임

※ 국내 어린이 서적을 중심으로 중국뿐 아니라 태국, 인도네시아, 일본, 말레이시아 등 아시아 전역으로 수출이 확대 되고 있음

◉ 출판/만화산업 '11년 2분기 고용CBI는 각각 90, 83으로 부진할 것으로 예상됨

- 출판/만화산업의 인력은 정체 또는 감소할 것으로 예상되며, 이는 오프라인 도소매 시장 침체에 따른 인력 이탈을 대체할 구조적인 요소가 지속되나, 향후 전자책 등에서 인력 수요가 소폭 증가할 것으로 전망

※ 오프라인 도소매에 비해 인터넷 서점은 유통 효율화(판매 및 영업사원 불필요)에 따른 인력 수요가 적은 편임

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 음악산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 8,805억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 11.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 -0.8% 감소하였고 전분기대비 -4.6% 감소하였으며 CBI 분석 결과 1분기 103으로 나타남

◉ 음악산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 약 311억원이며 상장사 수출액 비중은 16.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 -66.5% 하락하였으나 전분기대비 59.1% 증가하였으며, CBI 분석 결과 1분기 115로 호조를 보임

□ 고용부문

◉ 음악산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 78,453명이며 상장사 고용 비중은 1.0%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 18.1% 증가하였으며 전분기대비 1.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 93으로 나타남

□ 음악산업 2011년 2분기 전망

◉ 음악산업 '11년 2분기 매출CBI는 99로 호조, 수출CBI 83으로 정체 될 것으로 예상됨

- 음악산업은 '슈퍼스타 K' 및 '위대한 탄생' 등 오디션 프로와 '나는 가수다' 등 음악관련 방송프로그램의 인기 상승으로 음악 전반에 대한 소비자들의 관심도가 증가 되어, 일부 특정 방송사의 음원 매출은 증가하였으나, 정액제등 일률적 과금 방식으로 아이돌 그룹 등 기존 음원 매출은 정체되어 전체 음악산업 성장은 소폭 증가에 그칠 것으로 전망됨
- '10년에 인기를 얻은 '드림하이'와 '시크릿 가든' 등의 OST의 음원판매 호조에 이어 '시티헌터', '49일' 등 인기 OST가 꾸준히 증가하고 있음. 이러한 드라마를 통한 음악산업의 OSMU 등 제작경향은 확대될 것으로 전망됨
- 뮤지컬 시장은 2010년 하반기까지 부진을 면하지 못하였으나, 2011년 1분기부터는 국내 뮤지컬(엄마를 부탁해, 지킬앤 하이드, 서편제, 젊음의 행진 등)의 선전으로 매출 개선이 이루어 질 것으로 전망됨
- 국내에서 성공한 일부 뮤지컬(맘마미야, 영웅, 궁 등)이 일본, 중국 등 해외 지역에 진출하고 있으며 수출이 증가하고 있으며, 이러한 현상은 당분간 지속 될 것으로 전망됨

  ※ 뮤지컬 '궁'은 일본에 5월 20일 '아카사카 빌보드 라이브 도쿄'에서 제작발표회를 가졌으며 티켓판매율은 50%이상으로 호조를 보이며, 또한 6월 11일부터 교토에서 공연할 예정임

- '11년 3월 11일 발생한 일본 대지진으로 인해 일본시장에 성공적으로 진출한 뮤지션과 아이돌 그룹의 공연 등 주요 활동이 취소 및 연기되었으나, '11년 2분기 부터는 정상화 되어 수출이 회복될 것으로 전망됨

  ※ 일본 등 아시아권을 넘어 '11년 2분기에는 프랑스 등 유럽지역에서 열린 일부 소속사 아이돌 그룹의 공연이 성황리에 진행되고 향후에도 후속 공연이 예정되어 있음

◉ 음악산업 '11년 2분기 고용CBI는 99로 호조될 것으로 예상됨

- 음악산업은 2010년 하반기에 이어 상대적으로 고용창출 효과가 높은 공연(콘서트, 뮤지컬 등) 등의 종사자수가 증가 될 것으로 예상됨

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 2,136억원이며 방송영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 24.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 41.5% 성장하였으며 전분기대비 9.1% 증가하였으며 CBI 분석 결과 1분기 105로 호조임

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 약 103억원이며 상장사 수출액 비중은 16.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 69.3% 성장하였으며 전분기대비 19.1% 증가하였으며, CBI 분석 결과 88로 다소 부진함

□ 고용부문

◉ 방송영상독립제작사의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 4,637명, 비중은 8.0%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 10.8%로 증가하였으며 전분기대비 10.0% 증가하였으며 CBI 분석 결과 1분기 93으로 나타남

□ 방송영상독립제작사 2011년 2분기 전망

◉ 방송영상독립제작사 '11년 2분기 매출CBI는 96, 수출CBI 100으로 호조를 나타낼 것으로 예상됨

- 종합편성채널과 보도채널 개국이 '11년 연말에 예정됨에 따라 다큐, 애니메

이션, 드라마 등 제작업체와 기획사 등 방송관련 콘텐츠 업체에 대한 사전제작 등 수요가 확대되어 매출액이 다소 증대할 것으로 전망됨

- '10년도에 이어 '11년도에도 완성도 높은 기획을 통해 미니시리즈 및 일일드라마들이 꾸준하게 시청자들의 주목을 받고 있으며, 또한 과거 국내에서 성공한 일부 드라마들과 최근에 제작된 드라마들의 지속적인 해외 수요 증대로 수출이 확대 될 것으로 전망됨

※ '당돌한 여자', '찬란한 유산', '태양의 여자', '호박꽃순정', '사랑해 울지마', '돌아온 뚝배기' 등 과거 흥행작의 수출 호조이며, 최근 방영중인 '시티헌터'는 미국, 태국, 홍콩, 베트남 등에 선수출이 이루어짐

※ 3D 다큐멘터리인 '신들의 땅 앙코르'는 한국 다큐멘터리 사상 최고가(약 30만 달러 이상으로 추정)로 미국 스미소니언 채널에 수출 되었으며, 또한 '매직 월드 인 3D', '원더플 버블즈' 등 러시아, 싱가포르, 중국 등으로 수출 됨

◉ 방송영상독립제작사 '11년 2분기 고용CBI는 100으로 호전될 것으로 예상됨

- '11년 연말부터 종합편성채널(보도채널 등)이 개국될 예정임에 따라 드라마, 다큐멘터리 등 제작인력에 대한 수요가 증가할 것으로 전망됨

2.5. 영화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 영화산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 8,098억원이며 영화 상장사 매출액 비중은 22.1%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 -3.5% 하락하였으며 전분기대비 5.3% 성장하였으며 CBI 분석 결과 1분기 81로 부진한 상황임

◉ 영화산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 약 46억원이며 상장사 수출액 비중은 20.7%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 -80.5% 감소하였

으며 전분기대비 -69.2% 하락하였으나, CBI 분석 결과 78로 부진함

□ 고용부문

◉ 영화산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 29,323명이며 상장사 고용 비중은 4.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 28.3% 증가, 전분기대비 3.6% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 70으로 매우 부진

□ 영화산업 2011년 2분기 전망

◉ 영화산업 '11년 2분기 매출CBI는 70, 수출CBI는 62로 매우 부진할 것으로 예상됨

- 영화산업은 '11년도의 경우 국내영화 다수 흥행작 및 3D 제작 개봉예정 등에 따른 국내 영화제작 환경 호전되었으나 이는 일부 제작사에 국한된 상황이며 전반적인 상황은 개선될 여지가 낮음
- 지난해 '아바타'와 '이상한 나라의 앨리스' 등 3D 해외 흥행 대작이 있었으나, '11년 1분기에는 상대적으로 해외 영화 국내 흥행 부재로 멀티플렉스 등 극장 매출 성장에는 악영향이 있었으나, '11년 2분기에는 해외 대작 영화가 개봉 예정됨에 따라 극장 매출액은 다소 증가할 것으로 전망됨
- '11년도에 개봉한 '조선명탐정'에 이어 2분기에는 '써니' 등 제작비 대비 수익성이 높은 작품들이 흥행을 주도하고 있어 이러한 추세는 하반기 이후에도 지속될 것으로 전망됨
- 일부 기대를 모았던 작품이 해외에서 흥행이 부진하였으며, 전반적으로 수출 작품이 적어 전체적인 수출은 2005년을 기점으로 고전을 면치 못하고 있는 상황이며, 당분간 수출은 뚜렷한 개선이 어려울 것으로 전망됨

※ '11년 2분기에 국내 3D 영화 중 '제7광구'는 중동 및 아프리카, 유럽 등 46개국에 선수출 되었으며, 국내에는 8월 중 개봉 예정임. 독립영화 중 '남매의 집', '짐승의 끝'은 독일로 수출 됨

◉ 영화산업 '11년 2분기 고용CBI는 72로 부진할 것으로 예상됨

- 투자 등 제작환경의 구조적인 변화가 이루어 지지 않을 경우 제작부분의 신규 고용은 매우 낮을 것으로 전망되며, 일부 멀티플렉스를 중심으로 고용창출이 제한적으로 증가할 것으로 예상됨

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 광고산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 1조 5,687억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 24.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 14.4% 증가, 전분기대비 29.0% 증가하였으며 CBI 분석 결과 1분기 100으로 호조세를 나타냄

□ 고용부문

◉ 광고산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 5,125명이며 상장사 고용 비중은 25.9%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 7.2% 증가하였으며 전분기대비 4.6% 상승하였으나 CBI 분석 결과 1분기 108로 호조를 나타냄

□ 광고산업 2011년 2분기 전망

◉ 광고산업 '11년 2분기 매출CBI는 115, 수출CBI는 103으로 호조를 보일 것으로 예상됨

- '10년부터 이어진 대기업의 매출 호조에 따른 마케팅 비용 및 광고비의 집행이 꾸준이 증가하고 있으며, 이에 따라 일부 대기업 계열 광고대행사들의 매출액 증대가 지속적으로 증가 할 것으로 전망됨

- 종합편성채널 및 보도채널의 개국에 따라 광고비 집행이 증가할 것으로 예

상됨으로 일부 대기업 계열 광고대행사들의 매출은 증가할 것으로 전망됨

◉ 광고산업 '11년 2분기 고용CBI는 104로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 종합편성채널 및 보도채널 개국, 대기업 매출 증대에 따른 광고비 집행 확대로 일부 대기업 계열 광고대행사를 중심으로 인력 수요가 제한적으로 증가할 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 1분기 매출규모를 살펴보면 애니메이션 산업은 약 1,298억원이며 캐릭터 산업은 1조 6,311억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 11.9%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 11.2% 성장하였으나 전분기대비 -21.2% 하락하였으며, 애니메이션 CBI 분석 결과 1분기 103으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 1분기 110으로 양호함

◉ 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 애니메이션은 약 327억원이며 캐릭터는 약 823억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.4%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 21.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 47.9% 성장하였으며 전분기대비 -4.1% 감소하였으나 CBI 분석 결과 애니메이션은 103, 캐릭터는 115로 나타남

□ 고용부문

◉ 애니메이션/캐릭터산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 애니메이션은 4,329명, 캐릭터는 23,137명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 3.3%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 12.7% 증가하였으며 전분기대비 6.1% 성장하였으나 CBI 분석 결과 1분기 애니메이션 87이며 캐릭터 101로 다소 호조임

□ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 2분기 전망

◉ 애니메이션/캐릭터산업 2분기 매출CBI는 각각 105, 107, 수출CBI는 96, 115로 호조를 보일 것으로 예상됨

- '뿌까', '뽀로로', '유후와 친구들' 등 기존 경쟁력을 보유한 캐릭터상품의 매출확대와 더불어 신규 캐릭터 '최강합체 믹스 마스터', '캐니멀', '로보카 폴리' 등은 다양한 상품으로 확대 활용되고 있어 매출 증대 효과가 매우 높음

※ '11년 우정사업본부는 "뽀롱뽀롱 뽀로로"에 대한 기념우표를 발매(약 400만장 이상)하였으며, 부즈클럽(뿌까)은 교육용 악기 제조회사인 '엔젤 악기'와 결합한 캐릭터 악기를 출시할 예정임

※ '최강합체 믹스 마스터' 및 '로보카 폴리'는 OSMU를 염두해 두고 기획 및 제작되었으며, 특히, '로보카 폴리'는 홍콩에 대규모 라이선싱 계약을 체결함

- 국내 애니메이션들은 국제 경쟁력을 바탕으로 국내 뿐만 아니라 해외에서도 인지도가 상승하고 있으며, 이는 국내 애니메이션의 제작 기술력을 바탕으로 스토리와 기획력의 완성도 높은 작품들이 국내외 어린이 시청자들의 흥미를 유도하고 있는 상황임

※ 애니메이션 산업은 '뽀롱 뽀롱 뽀로로' 등 기존 애니메이션 인기작에 이어 최근에는 '최강합체 믹스 마스터', '로보카 폴리', '캐니멀' 등의 매출과 수출(유럽과 중동 등)이 증가하고 있는 추세임

※ 'Why?', '마법천자문-과학원정대' 등의 3D 입체 애니메이션 제작 및 방영

- 애니메이션 및 캐릭터는 '10년에 이어 미국 및 유럽 등 기존 수출지역과 중

국, 중동, 중남미 등 신흥시장으로 진출이 확대되고 있음

※ '10년 4분기에 두바이에서 개최한 '마이콘텐츠페어'에 '캐니멀'이 중동지역 에이전시와 계약을 체결하여 수출하고 있는 상황임

※ 산학협력으로 기획된 캐릭터 '보마이'는 브라질 업체와 라이선싱 계약을 체결함

- 일부 국내 제작 애니메이션인 경우 마케팅 수단의 대안으로 스마트폰을 활용한 애니메이션 및 캐릭터 홍보가 효과적으로 이루어지고 있는 상황이며, 이러한 사례를 기반으로 향후에도 적극적으로 적용될 것으로 전망됨

※ '캐니멀'의 경우 스마트폰앱 제작 및 배포를 통해 누적 약 100만 다운로드 실적을 올림

- '10년도에 이어 캐릭터 산업과 애니메이션산업은 '11년 2분기 이후에도 OSMU를 통한 다양한 수익 모델이 나타나고 있으며 이러한 추세는 향후에도 확대될 것으로 전망됨

※ 스마트패드(테블릿 PC 등) 보급 증대와 함께 애니메이션 등을 기반으로 한 멀티미디어 전자책 콘텐츠 제작 등이 이루어지고 있는 상황이며, 애니메이션의 활용도 점차 늘어날 것으로 전망됨

※ 국내 캐릭터 산업에 선구자로 평가받는 '마시마로'가 페이스북 퍼블리셔인 6wavers와 계약을 체결하고 소셜 네트워크 게임 체결

◉ 애니메이션/캐릭터산업 '11년 2분기 고용CBI는 각각 93, 94로 정체

- 캐릭터산업은 기획 및 제작 인력의 수요는 증가하나, 창의력 및 경험이 풍부한 인력을 필요로 함으로 신규인력 창출은 제한적임. 애니메이션산업은 인건비 상승에 따른 일부 저부가가치 단계 제작은 중국 등 해외이전으로 고용창출의 저해요인으로 작용되며, 고부가가치 단계의 기획 및 제작에는 인력수요가 제한적으로 증가할 것으로 전망됨

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

◉ 지식정보산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 2조 1,336억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 32.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 인터넷포털 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 42.7%, 전분기대비 27.0% 상승하였으며 지식정보산업의 CBI 분석 결과 1분기 112로 양호함

◉ 지식정보산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 약 1,125억원이며 상장사 수출은 없는 것으로 나타남

- CBI 분석 결과 98로 호조임

□ 고용부문

◉ 지식정보산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 48,331명이며 상장사 고용비중은 11.5%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 8.9% 증가하였고 전분기대비 4.0% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 98로 양호함

□ 지식정보산업 2011년 2분기 전망

◉ 지식정보산업 '11년 2분기 매출CBI는 116, 수출CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 대기업을 중심으로 실적 호조에 따라 검색 광고 등 온라인 광고의 매출액이 증가함에 따라 일부 대형 포털업체들의 매출액은 지속적으로 확대 될 것으로 전망됨. N 스크린 및 클라우드 서비스 등 신규 사업모델 개발을 통해 향후 매출액 증대는 지속 될 것으로 전망됨

- 스마트폰 및 스마트 TV의 보급 증가로 인해, e-learning과 에듀테인먼트

업체들이 어학과 더불어 기업내 특화된 교육 등 전문 콘텐츠 개발을 통한 수익 증대가 예상됨

※ 기존 PMP, MP3P/MP4P 등의 디바이스에 맞춰져 있던 이러닝 콘텐츠들을 자동 인코딩 및 DRM 주변기기 호환성을 통해 스마트폰과 스마트패드에서 서비스할 수 있도록 지원

※ 일부 이러닝 업체는 아이패드를 이용한 디지털참고서를 출시하는 등 다양한 신규 서비스를 제공 하고 있음

- 통신사 및 대형 IT 기업의 스마트기기에 적합한 솔루션 개발을 통해, 일부 e-learning 및 에듀테인먼트산업 업체들의 수출지역이 확대되고 있음

※ 국내 업체 중 터키 지역 중학생들이 사용할 수 있는 이러닝 솔루션을 수출하고 있으며, 현지화를 통한 이러닝 운영 시스템을 베트남에 수출 하기로 함

◉ 지식정보산업 '11년 2분기 고용CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨

- 인터넷 포털 고용창출은 한정된 내수시장에 따라 신규 고용창출이 제한적이지만, 스마트폰 및 스마트패드(태블릿 PC) 보급 급증으로 콘텐츠 관련 인력 수요가 증대될 것으로 전망됨

- e-learning 및 에듀테인먼트산업 등은 매출 및 수출 증가에 따른 시장진입 기회의 확대로 콘텐츠 기획 및 개발 인력의 수요가 증대될 것으로 전망됨

부록 : 1. 콘텐츠관련 상장사 현황

〈표 부록Ⅰ-1〉 콘텐츠관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2010년				2011년
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기
게임	20	20	20	20	19
인터넷포털	3	4	4	4	4
출판	8	9	9	9	9
방송	19	20	20	20	18
광고	4	4	4	4	4
영화	10	9	9	9	7
음악	9	9	9	9	7
애니/캐릭터	6	6	6	6	6
합계	79	81	81	81	74

□ 게임

〈표 부록Ⅰ-2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	92,164.5	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	54,628.5	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	11,023.2	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
52790	액토즈소프트	1,240.3	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	1,787.5	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	4,465.0	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	777.9	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	2,648.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠게임	512.8	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	1,210.4	국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	462.0	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	740.0	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	613.7	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	2,543.8	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	494.4	온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	385.0	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	와이앤케이코리아	175.7	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	1,463.3	모바일 게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	2,704.8	온라인 게임 개발, 대표작 창천온라인

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준

□ 인터넷 포털

〈표 부록 Ⅰ-3〉 인터넷 포털 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	92,164.5	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	13,135.4	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK컴즈	5,419.4	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,521.9	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통

자료: KRX, 각사
주: 시가총액은 '11년 3월 31일 기준

□ 출판

〈표 부록 Ⅰ-4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
72870	메가스터디	10,709.3	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
95720	웅진씽크빅	4,251.4	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,065.2	교육 출판 및 학원사업, 잔집 및 도서 출판
35080	인터파크	2,907.2	온라인 출판 유통
100220	비상교육	883.1	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	예스24	992.4	온라인 출판 유통
53290	능률교육	485.0	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	341.5	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	974.4	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업

자료: KRX, 각사
주: 시가총액은 '11년 3월 31일 기준

□ 방송

〈표 부록 Ⅰ-5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	14,390.9	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS (유)	5,220.2	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	3,315.5	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	8,951.2	TV 및 온라인 홈쇼핑
43890	한빛방송(관)	3,073.5	방송수입, 광고수입, 초고속인터넷
40300	YTN	1,239.0	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	2,950.0	컨텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시
33130	디지틀조선	888.9	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	602.6	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
36420	ISPLUS	968.8	스포츠 신문 발행, 미디어 사업
35210	큐릭스	652.1	케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스
52220	IMBC	603.7	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
39670	에이엔씨바이오홀딩스	453.7	출판매체복제
67130	클루넷	158.1	드라마제작 JS픽쳐스 보유, CDN 및 콘텐츠 유통
68050	팬엔터테인먼트	197.4	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST및 음반 제작
47820	초록뱀	482.7	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
54120	더체인지	150.7	방송 프로그램 제작 및 국내외 판매
046390	삼화네트웍스	466.3	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준
주: 2. (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)	16,680.9	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R (유)	1,747.8	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴 (유)	142.5	㈜보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	229.7	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준
주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 Ⅰ-7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
79160	CJ CGV (유)	5,339.9	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
40740	아인스M&M	693.3	일반영화및 비디오 제작, DVD 및 CD 제조 판매
86980	미디어플렉스	545.8	영화 투자 및 배급사로 메가박스등 자회사 보유
3560	IHQ	665.5	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
54780	키이스트	312.9	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	275.9	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
60230	SC팅크그린	439.9	음반, 영상물 (비디오 DVD) 유통사업

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준
주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

□ 음악

〈표 부록 Ⅰ-8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
64260	다날	2,010.3	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	1,593.3	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	1,055.2	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	에스엠	2,882.9	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	434.8	온라인 음악서비스, 휴대폰 컨텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	572.0	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	537.2	음악 컨텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준
주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목

□ 애니메이션 / 캐릭터

〈표 부록 Ⅰ-9〉 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
39530	코코엔터프라이즈	4,924.2	애니메이션 기획 및 제작, 배급, 캐릭터 라이센싱 사업
66910	손오공	605.2	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	397.4	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	405.7	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이센싱
39830	오로라월드	243.7	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	277.0	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료: KRX, 각사
주: 1. 시가총액은 '11년 3월 31일 기준
주: 2. (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

2011년 1분기 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)
박지현 (서강대학교 경영전문대학원)

발 행 인 이 재 웅

발 행 일 2011년 6월 17일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원
서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-079-5 93600 **가격: 비매품**

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

(문의) 산업분석팀 김은정 (02-3153-3021/ejkim@kocca.kr)
산업분석팀 유은영 (02-3153-3022/eyyoo@kocca.kr)