

2012. 7.

월간 콘텐츠 시장동향



Contents



Section 1

콘텐츠 시장통계

01	출판	11
02	만화	18
03	음악	26
04	공연	33
05	게임	37
06	영화	45
07	애니메이션	52
08	캐릭터	59
09	방송	61
10	광고	66
11	지식정보	69

Section 2

콘텐츠 통계 브리핑

■ 국내편 ■

국내 콘텐츠산업 유통구조 분석결과, 업체-종사자-매출의 급감 악순환	77
--	----

■ 해외편 ■

IIPA(2011), 미국 저작권산업의 경제적 기여도 발표, 전체 산업을 견인	80
--	----

01

콘텐츠 시장통계





<월간 콘텐츠 시장동향 7월호 - 6월의 시장동향 요약>

분야	6월 시장동향 요약
출판	<ul style="list-style-type: none"> ○ 힐링 에세이 열풍과 더불어 사회/정치 분야 서적에 대한 관심 고조
	<ul style="list-style-type: none"> » 멈추면 비로소 보이는 것들(3개월 연속 1위), 달팽이가 느려도 늦지 않다(2위), 내가 알고 있는걸 당신도 알게 된다면(5위), 나의 상처는 돌 너의 상처는 꽃(7위) 등
만화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰의 인기 지속과 단행본 출간 종수 하락 추세
	<ul style="list-style-type: none"> » 한국만화 단행본 베스트셀러 10위 중 인기 웹툰을 단행본으로 출간한 만화가 7개 달해 » PC 웹툰 서비스 월평균 순방문자 : 네이버 만화(692만 명), 다음 만화속 세상(308만 명)
음악	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국민아이돌 원더걸스와 빅뱅의 귀환
	<ul style="list-style-type: none"> » 원더걸스 'Like this' 종합차트 1위, 빅뱅 스페셜 에디션 <STILL ALIVE>의 차트 상단 대거 점유
공연	<ul style="list-style-type: none"> ○ 계속해서 시장을 주도한 뮤지컬과 풍성한 발레 공연의 향연
	<ul style="list-style-type: none"> » 공연종합순위 상위 20개 공연 중 14편이 뮤지컬(창작 뮤지컬 7편), 국내외 유명 발레단의 다양한 공연 펼쳐져
게임	<ul style="list-style-type: none"> ○ '블레이드 & 소울' 출시와 RPG 장르의 초강세
	<ul style="list-style-type: none"> » '디아블로3'와 '블레이드&소울' 출시로 RPG장르 시간점유율 급상승(50.95%), 7월에는 더 높아질 듯
영화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2011년 대비 박스오피스 매출액 · 관객수 · 한국영화 점유율 크게 상승
	<ul style="list-style-type: none"> » 6월까지 연간 누적 매출액 1,017억 원(18.9%) 상승한 6,390억 원, 전체 관객수 1,437만 명(21.0%) 증가한 8,279만 명 및 한국영화 점유율 5.4%p 상승한 53.4% 기록(외국영화 46.6%)
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> ○ 어린이/애니메이션 전문채널에서의 일본 애니메이션 강세 지속
	<ul style="list-style-type: none"> » 전문채널 시청률 TOP35 중 일본 애니메이션이 32개, 한국 프로그램은 3개 (EBS 제외)
캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> ○ EBS 방영 애니메이션에 등장하는 국산 캐릭터들의 인기
	<ul style="list-style-type: none"> » 토이저러스 판매순위 : '보로로', '로보카 폴리', '꼬마버스 타요'가 인기
방송	<ul style="list-style-type: none"> ○ 평균 가구시청률 5월과 비슷 (지상파 17.65%, 유료채널 11.55%, 종합편성 1.61%)
	<ul style="list-style-type: none"> » 채널별 평균 시청률 : KBS1(5.1%), KBS2(4.35%), SBS(4.11%) MBC(3.26%), EBS(0.68%), YTN(0.56%) 순 » 프로그램 시청률 TOP20 : 드라마 10편(50%), 예능오락 7편(35%), 시사교양 2편(10%), 보도 1편(5%)
광고	<ul style="list-style-type: none"> ○ '네이버', '다음', '네이트'가 인터넷 노출형 광고의 76.5% 점유
	<ul style="list-style-type: none"> » 3개 포털의 시장 점유율 3월 72.5%, 4월 73.6%, 5월 75.2%에 이어 6월 76.5%로 지속 상승 » 인터넷 노출형 광고에서 3개 포털이 6월 유지한 광고료 448억 원 기록
지식정보	<ul style="list-style-type: none"> ○ '네이버'와 '다음'의 시장 주도 / 뉴스 · 전자상거래 사이트 이용의 보편화
	<ul style="list-style-type: none"> » 상위 3개 포털이 주요 서비스(검색, 커뮤니티, 이메일) 이용시간의 85% 이상을 점유 » 전체 웹사이트 이용 순위에서 뉴스 · 미디어 및 전자상거래 사이트가 대거 상위권에 오름



출판시장 : 힐링 에세이 열풍과 더불어 사회/정치 분야 서적에 대한 관심 고조

- 6월 베스트셀러 순위는 상반기 도서시장의 코드인 ‘힐링’ 열풍의 정점이었다. ‘멈추면 비로소 보이는 것들’의 혜민 스님을 비롯한 정목, 법륜 등 종교인들의 에세이가 방송을 통해 이슈화되면서 판매가 급증했다. 셀프 힐링과 더불어 대중 정치서에 대한 관심이 고조된 가운데, 7월 예비 대선주자 안철수 씨의 자서전 출간을 필두로 하반기에는 사회/정치 분야 서적의 판매 증가가 기대된다.
- 6월 교보문고 베스트셀러 100위를 분야별로 구분한 결과, 종이책은 자기계발서와 소설, 시/에세이가 절반 이상을 차지했고, e북 시장에서는 장르소설과 자기계발이 70% 이상을 차지한 것으로 나타났다. 6월에는 토익교재 등 외국어 학습서가 급증하며 강세를 나타냈고, 최근 몇 달간 역사/문화 관련 서적과 종교서가 순위권에 오른 것이 특징적이다. e북 시장에서는 저가의 장르소설 편향성이 개선되면서 자기계발과 소설, 경제/경영, 인문 분야가 꾸준히 증가하는 경향이 나타나고 있다.
- 2012년 신간도서 발행 종수(출판유통진흥원 집계)는 2011년과 비교하여 소폭 증가하는 추세이지만, 가계수지 악화로 판매 기대치는 낮아져 상반기의 발행 부수(대한출판문화협회 기준)는 전년 대비 15% 이상 감소했다. 전자출판물 인증건수(한국전자출판협회 집계)는 6월에 5만 건 이상으로 늘어났다. 이것은 기술과학 논문이 급증하는 등, 시기별로 학술논문의 대량 등록(한국학술정보, 누리미디어) 및 신규 서비스 런칭 시 발생하는 인증건수의 영향으로 파악된다.
- 정기간행물 현황(문화체육관광부 집계)은 6월 30일 기준 13,774종이 등록되어 있으며, 이 중에 월간지가 4,330종, 인터넷신문이 3,599종, 주간지가 2,849종으로 집계되었다. 정기간행물 등록 건수는 꾸준히 늘어나고 있는데, 이는 인터넷신문의 증가에 따른 영향이 크다.

만화시장 : 웹툰의 인기 지속과 단행본 출간종수 하락 추세

- 6월 한국만화 베스트셀러 순위에서는 <다음 만화속세상>에서 인기리에 연재되었던 네온비 작가의 ‘다이어터’가 1위를 차지했다. 한국만화 상위 10위 중 웹툰이 7개(1, 2, 4, 5, 6, 7, 9위)를 차지하여 웹툰의 인기가 단행본 시장에서의 판매로 이어짐을 알 수 있다.
- 만화 출간 종수는 2002년 이후 급격히 감소하다가 2007년 이후 완화되어 최근 6년간 비슷한 수준을 유지하고 있긴 하나, 점진적으로 감소하는 추세이다. 2002년에는 1~6월 출간된 만화가 3,974종에 달했던 것에 비해, 2012년 1~6월에는 절반에 못 미치는 1,773종이 출간되어 만화 단행본 시장의 하락세를 반영했다.
- 국적별 만화 출간 현황에 따르면, 2012년 2분기에 출간된 871종의 만화 중 한국작가의 작품은 277종으로 31.8%를, 일본작가의 작품이 575종으로 66.0%를 기록했다. 기타 국가의 만화 단행본 출간은 19종에 그쳤다.
- 웹툰 서비스 이용통계에 따르면, <네이버 만화>는 6월 한 달간 약 692만 명의 순방문자수와 월평균 85분의 체류시간을, <다음 만화속세상>은 약 308만 명의 순방문자수와 52분의 월평균체류시간을 기록했다.



☐ 음악시장 : 국민아이돌 원더걸스와 빅뱅의 귀환

- 6월 디지털 음악 종합차트에서는 원더걸스의 미니앨범 〈Wonder Party〉의 수록곡 ‘Like this’가 1위를 차지했다. 빅뱅의 스페셜 에디션 〈STILL ALIVE〉에 수록된 신곡 ‘MONSTER’는 근소한 차이로 2위에 올랐으며, 같은 앨범의 다른 곡들도 폭넓은 사랑을 받으며 20위 내에 무려 5곡이 포진했다.
- 6월 오프라인 앨범 차트에서는 빅뱅의 〈STILL ALIVE〉가 약 11만 8천장의 판매량을 기록하며 1위에 올랐다. 빅뱅의 앨범은 6월 한 달간 유일하게 10만장 이상의 판매량을 기록했다. 음반유통에서는 로엔엔터테인먼트 인먼트가 상위 15위 중 5개 앨범에서 98,064장을 판매했고, KMP홀딩스는 3개 앨범에서 159,057장을 판매했다. CJ E&M과 KT뮤직은 각각 2개의 앨범이 15위 내에 들었지만 판매량은 4만장 이하에 그쳤다.
- 인디음반 판매 차트에서는 2010년의 1집 이후 2년 만에 발매된 에피톤 프로젝트의 두 번째 정규앨범 〈낮선 도시에서의 하루〉가 1위에 올랐다. KBS2 ‘Top밴드’ 출연으로 이름을 알린 게이트 플라워즈와 MBC ‘나는 가수다’ 출연 첫 주에 1위를 차지하며 화제를 모았던 국카스텐도 순위권에 진입했다.
- 6월 노래연습장 차트에서는 버스커버스커의 ‘벚꽃 엔딩’이 5월에 이어 1위를 차지했다. 소녀시대-태티서의 ‘Twinkle’, 울랄라세션의 ‘아름다운 밤’, 씨스타의 ‘나혼자’가 2, 3, 4위로 그 뒤를 이었다. 연초에 발매된 빅뱅의 ‘FANTASTIC BABY’, 김수현의 ‘그대 한 사람’, 에일리의 ‘Heaven’, 십센치(10cm)의 ‘애상’은 지난 수 개월간 꾸준한 인기를 얻고 있다.
- 6월 K-pop 유튜브 조회수 순위에서는 f(x)의 ‘Electric Shock’이 1,646만 회의 조회수를 기록하며 1위에 올랐다. 이는 국내 뿐 아니라 해외에서의 인기를 반영한 수치로, 하루 50만 회 이상의 카운트에 해당한다. 2, 3위는 소녀시대의 ‘PAPARAZZI’의 두 가지 버전으로, 총 1,080만 회의 조회수를 기록했다. 누적 조회수 기준으로는 소녀시대의 ‘Gee’가 7,881만 회로 1위를 유지했고, 원더걸스의 ‘Nobody’, 소녀시대의 ‘Oh!’, ‘THE BOYS’, 슈퍼주니어의 ‘Mr. Simple’이 그 뒤를 이었다.

☐ 공연시장 : 시장을 주도한 뮤지컬과 풍성한 발레 공연의 향연

- 6월에도 뮤지컬 티켓 판매가 공연시장을 이끌었다. 공연시장 종합 상위 20개 공연 중 14개가 뮤지컬, 6개가 연극이었다. 5월에 이어 뮤지컬 ‘위키드’의 오리지널 내한공연이 판매 점유율 7.0%로 1위를 차지했다. 뮤지컬 ‘시카고’가 6.2% 점유율로 2위에 올랐고, 연극 ‘옥탑방고양이’는 4.2%의 점유율로 3위를 기록했다. 20위권 내에 창작뮤지컬이 7편이나 오르며 한국 뮤지컬 산업의 창작 역량과 관객 동원력이 상당한 수준에 이르렀음을 보여줬다.
- 연극 분야에서는 2010년부터 장기공연 중인 ‘옥탑방고양이(대학로)’가 5월에 이어 1위를 유지했고, ‘라이어’가 티켓판매 2위에, ‘블링블링’이 3위에 올랐다. 연극 분야에서는 상위권에 오른 모든 작품이 코미디 장르로, 흥행에 있어 편중 현상을 보이고 있다.
- 콘서트 티켓판매 순위에서는 에미넴 내한공연이 20.2%의 점유율로 1위에 올랐다. 2위는 네덜란드에서 시작된 일렉트로닉 댄스 뮤직 파티 하이네켄 ‘SENSATION’이 차지했고, 싸이의 공연이 뒤를 이어 3위에 올랐다.



- 클래식/오페라 분야에서는 오르가니스트 듀오 페레티 & 로방의 'Bon Voyage' 콘서트가 1위를 차지했고, 9회째를 맞이한 '대관령국제음악제'가 티켓점유율 4.8%로 2위에 올랐다.
- 국악/무용 분야에서는 강수진과 슈투트가르트 발레단의 '까멜리아 레이디'가 1위에 올랐다. 강수진은 또한 발레 갈라쇼 <강수진과 친구들>을 각각 4, 7, 8위에 올리며 높은 인기를 증명했다. 유니버설발레단의 '로미오와 줄리엣'과 국립발레단의 '백조의 호수' 광주 공연이 2, 3위를 기록했고, 한국 발레리나 서희가 소속된 아메리칸발레시어터(ABT)의 '지젤' 내한공연이 5위에 오르는 등 수준 높은 발레 공연이 풍성하게 이뤄지며 관객들을 이끌었다.

☐ 게임시장 : '블레이드 & 소울' 출시와 RPG 장르의 초강세

- 6월 온라인게임 순위에서는 5월 '디아블로 3' 출시에 이어 6월에는 '블레이드 & 소울'이 출시되면서 많은 게이머를 끌어들이는 반면, 다른 게임들의 사용시간 및 순위는 전반적으로 하락하는 모습을 보였다. 5월 15일 출시된 '디아블로 3'가 5월에 이어 1위를 기록했고, 6월 21일 출시된 '블레이드 & 소울'은 빠른 속도로 상위권에 진입하며 5위에 올랐다. 7월 종합순위에서는 디아블로를 제치고 1위가 유력시된다. 5월에 이어 6월에도 TOP 20 중 국내 개발사의 게임이 14개(70%) 포함되며 국산 게임의 강세를 이어갔다.
- 6월 온라인게임 점유율 추이에서는 5월 15일 발매 직후 치솟던 '디아블로 3'의 점유율이 지속적으로 감소하는 모습을 보였다. '블레이드 & 소울'이 6월 21일 서비스를 시작(6월 30일 상용화)하며 '디아블로 3'의 점유율이 급격히 떨어졌고 결국 6월 마지막 주에는 '블레이드 & 소울'이 점유율 1위를 차지했다.
- 장르별 현황에서는 5월 '디아블로 3' 출시에 이어 6월 '블레이드 & 소울'이 서비스를 시작하면서 RPG 장르의 점유율이 더욱 높아지면서, RPG 장르가 온라인게임 시장에서 차지하는 점유율이 50%를 넘었다.
- 게임 제작사별 점유율에서는 블리자드가 36.31%의 압도적인 점유율로 1위에 올랐다. 6월 한 달간 26.6%의 사용시간 점유율을 기록한 '디아블로3'의 위력이 컸다. 이어 엔씨소프트와 넥슨이 각각 10.87%, 10.85%의 근소한 차이로 2, 3위를 기록했고, 네오위즈게임즈가 10.09%로 4위에 올랐다.
- 6월 게임 이용자 통계에 따르면, 온라인게임 이용자의 남녀 비율은 63 대 37으로 나타났다. 월간 이용일수에서는 남자(10.7일)가 여자(7.7일)보다 3일 많은 것으로 집계되었고, 월간 이용시간도 남자(1,843분)가 여자(982분)보다 861분 긴 것으로 나타났다.
- 연령별로는 13~18세의 순이용자수 및 도달률, 평균게임이용개수가 높은 것으로 나타났으며, 평균 이용시간에서는 35~39세가 2,456분으로 가장 높은 수치를 기록했다. 직업별 이용 행태에서는 학생이 순이용자수 및 도달률에서 가장 높은 것으로 나타났으나, 평균이용시간에서는 생산직(2,595분)과 무직/기타(2,495분)이 가장 많은 것으로 집계되었다. 반면 전업주부의 이용량은 819분을 기록, 상대적으로 낮은 수치를 기록했다.
- 가구소득별 특성은 300만원~500만원의 게임 순이용자수가 가장 많은 것으로 나타났으며, 평균이용시간에서는 100만원 미만의 이용자가 약 1,200분으로 다른 집단에 비해 평균 20% 이상 낮은 것으로 집계되었다. 평균게임이용개수는 1.8개 ~ 2개 사이로 소득수준별 차이가 미미했다.



영화시장 : 2011년 대비 매출액·관객수·한국영화 점유율 크게 상승

- 6월 박스오피스 순위에서는 '후궁: 제왕의 첩'이 관객 240만 명을 동원하며 1위를 차지했다. 로맨틱 코미디 '내 아내의 모든 것'이 204만 명(누적 435만 명)의 관객을 동원하며 2위를 기록했고, '맨 인 블랙 3'와 '마다가스카3 : 이번엔 서커스다!', '차형사가 각각 100만 명 이상을 기록하며 그 뒤를 이었다. 박스오피스 상위 15편 영화의 제작 국가는 한국 6편, 미국 8편, 일본 1편을 기록했다.
- 2011년 6월 한국영화 점유율이 32.8%였는데 반해 2012년 6월은 53.9%로 작년에 비하여 점유율이 크게 향상되었다. 전통적으로 블록버스터 시즌이 시작되는 5월 이후 7월까지의 외국영화가 강세였으나, 올해에는 '후궁 : 제왕의 첩', '내 아내의 모든 것' 등의 흥행에 힘입어 6월 한국영화 점유율이 외국영화 점유율을 앞섰다.
- 6월까지의 연간 누적 박스오피스 매출액은 작년 동기 대비 약 1,017억 원(18.9%) 증가한 6,390억 원으로 집계되었다. 관객 수도 약 1,437만 명(21.0%)이 증가한 8,279만 명을 기록했다. 관객 점유율에서는 한국 영화가 53.4%를 기록하며 외국영화 점유율(46.6%)을 앞섰는데, 작년 동기 한국영화(48.0%)의 점유율이 외국영화(52.0%)에 4% 뒤졌던 것과 비교하면 한국영화가 매우 선전하고 있다.

애니메이션시장 : 전문채널에서의 일본 애니메이션 강세 지속

- 어린이/애니메이션 전문채널의 6월 방영 프로그램 시청률 순위에서는 5월에 이어 <명탐정 코난 시리즈>가 1~3위를 기록했다. 일본 제작의 인기 애니메이션인 <아따맘마 시리즈>가 7, 10, 11, 15, 16, 21, 24위에 올랐고, <짱구 시리즈>도 순위권을 대거 점유했다.
- 상위 35개 프로그램 중에서 국산 프로그램은 투니버스 제작의 아동용 프로그램 '막이래쇼3', '와라 편의점 스페셜', '안녕 자두야' 이상 3개에 그쳤고, 나머지는 모두 일본 애니메이션이었다.
- 어린이/애니메이션 전문채널의 6월 평균 가구시청률에서는 'Tooniverse'가 0.24%를 기록하며 5월에 이어 1위에 올랐다. 2위는 'Champ'(0.10%)가 차지했고, '카툰네트워크'(0.08%)는 3위를 기록했다. 투니버스를 제외한 채널들이 평균 시청률 0.1% 이하, 점유율 1% 미만에 머물렀고, 도달률이 10%에 못 미치는 것으로 나타났으며, 시청시간은 0~3분을 기록했다.
- 애니메이션 채널의 연령/시간대별 평균 시청률에서는 모든 연령대에서 18~21시에 가장 높은 평균 시청률을 보이는 것으로 나타났다. 특히 4~9세의 18시~20시 시청률은 평균 3%가 넘었으며, 취침시간을 제외한 모든 시간대에 1%가 넘는 시청률을 보이는 것으로 나타났다.
- 2012년 1월부터 7월 중순까지 28편의 극장판 애니메이션이 개봉했고, 이중 1월에 개봉한 '장화신은 고양이'가 약 200만 명으로 가장 많은 관객 수를 동원했다. 국산 애니메이션 중에서는 EBS에서 제작해서 1월에 개봉했던 3D 애니메이션 '점박이 : 한반도의 공룡 3D'가 약 100만 관객을 동원하며 선전했다.



캐릭터시장 : EBS 방영 애니메이션에 등장하는 국산 캐릭터들의 인기

- 6월에도 국산 캐릭터 완구들이 강세를 보였다. 특히 ‘뽀로로’와 더불어 ‘로보카 폴리’ 관련 완구의 인기가 높았고, ‘꼬마버스 타요’도 인기의 한 축을 담당했다. 세 편 모두 EBS에서 높은 시청률을 보이는 애니메이션으로, 캐릭터의 친숙함이 판매로 이어지는 양상을 보이고 있다.
- 완구전문점 <토이저러스>에서 발표한 캐릭터 상품 순위에서는 남아완구에서 ‘또봇 시리즈’, 여아완구로는 ‘미미 시리즈’가 상위권에 올랐고, 유아완구는 ‘피서 러닝홈’, ‘피서 러닝테이블’을 비롯해 ‘피서 프라이스 클래식아기체육관’ 등이 상위권에 올랐다. 교육완구로는 ‘레고 시리즈’가 인기가 높았고, 야외완구 중에서는 5월에 이어 ‘2012년형 뉴 스포츠 쿠페2’가 잘 팔렸으며, 보드게임에서는 ‘할리갈리디럭스’가 1위를 차지했다.

방송시장 : 평균 가구시청률 5월과 비슷 (지상파 17.65%, 유료채널 11.55%, 종합편성 1.61%)

- 2012년 6월 채널유형별 평균 가구시청률에서는 지상파 채널이 17.65%(점유율 54.54%), 유료채널이 11.55%(점유율 35.70%), 종합편성채널은 1.61%(점유율 4.99%)를 기록했다.
- 채널별 가구시청률에서는 ‘KBS1’이 5.10%로 가장 높은 것으로 나타났고, 이어서 ‘KBS2’, ‘SBS’, ‘MBC’의 순으로 시청률이 높은 것으로 집계되었다. EBS를 비롯한 나머지 채널들은 시청률 1% 이하를 기록했으며, 종합편성채널(JTBC, MBN, 채널A, TV조선) 중에서는 JTBC가 0.48%로 가장 높은 시청률을, TV조선이 0.29%로 가장 낮은 시청률을 기록했다. 종편채널들의 시청률은 5월과 비교하여 0.01% ~ 0.04%의 미미한 변동을 보였다.
- 6월 전체 프로그램 가구시청률에서는 시청률 33.45%를 기록한 KBS2 주말연속극 ‘넝쿨째 굴러온 당신’이 1위에 올랐고, KBS1 일일연속극 ‘별도 달도 따줄게’가 2위를 기록했다. 3위에는 19.61%를 기록한 KBS2 ‘개그콘서트’가, 4위에는 19.37%(5월 21.51%)를 기록한 MBC ‘빛과 그림자’가 올랐다.
- 인기 프로그램을 장르별로 살펴보면, 10위권 내에서 ‘개그콘서트’, ‘KBS 9시뉴스’, ‘일요일이 좋다’, ‘순간포착’을 제외한 6개의 프로그램이 드라마였고, 상위 20개 프로그램 중에서도 드라마가 10편으로 50%를 점유했다. 이는 5월에 12편의 드라마가 20위권 내에 들었던 것과 비교하면 드라마의 강세가 다소 약화된 것이다.
- 유료채널(케이블, 위성) 프로그램 6월 시청률에서는 JTBC에서 방영한 ‘FIFA 브라질월드컵 아시아최종예선 한국:레바논’이 6.38%의 높은 시청률로 1위를 차지했고, 같은 채널의 한국과 카타르의 경기 중계가 2위에 올랐다. 고정 편성 프로그램 중에서는 JTBC 주말드라마 ‘인수대비’가 시청률 2.44%(5월 2.12%)로 3위에 올랐다. 뒤를 이어 채널A의 ‘이영돈PD의 먹거리 X파일’이 1.55%로 4위를 기록했고, JTBC의 예능프로그램 ‘닥터의 승부’가 5위에 올랐다.
- 유료채널 시청률 상위 20개 프로그램을 장르별로 구분하면, 드라마가 4편으로 40%의 점유율을 보였고, 보도 프로그램이 3편(20%), 시사교양 3편과 스포츠가 6편(15%), 그리고 예능오락이 4편(10%)을 기록했다.



광고시장 : ‘네이버’, ‘다음’, ‘네이트’가 인터넷 노출형 광고의 76.5%를 점유

- 6월 인터넷 노출형 광고는 상위 30개 매체가 550억 원의 매출을 기록했다. 이는 5월의 573억 원에 비해 소폭 감소한 것이다. 상위 3개 매체인 ‘네이버’, ‘다음’, ‘네이트’의 점유율은 76.5%를 기록했다. 이들의 점유율은 3월 72.5%, 4월 73.6%, 5월 75.2%에 이어 6월 76.5%를 기록하며 계속 상승하고 있다. 하지만 이들 3개 포털이 6월에 유치한 광고료 총액은 448억 원으로 5월의 460억 원에 비해 소폭 감소했다.
- 6월 광고주별 인터넷 노출형 광고에서는 ‘현대캐피탈’이 18억 원을 집행하며 점유율 3.0%로 1위에 올랐다. 옥션과 G마켓을 소유한 이베이코리아는 17억 원의 광고비를 집행하며 2위에 올랐으며, 5월에 21억 원으로 가장 많은 광고비를 집행했던 삼성은 15억 원으로 3위에 올랐다.
- 6월 검색광고 시장 광고주 수는 148,000개를 기록하며 142,500개를 기록했던 5월에 비해 3.9% 증가했다. 매체별 점유율에서는 네이버가 1.9%p 감소한 반면 오버추어는 3%p 상승했다. 네이버가 33.9%로 1위를, 오버추어-네이버 공동집행이 14%로 2위를 기록했고 네이트는 11.2%로 3위를 기록했다. 최근 6개월간 네이버의 점유율은 3.1% 높아지며 광고 시장에서의 주도권을 강화했고, 네이트의 점유율은 2.4% 하락했다.

지식정보시장 : ‘네이버’와 ‘다음’의 시장 주도 / 뉴스·쇼핑 사이트 이용의 일상화

- 6월 국내 인터넷 도메인별 웹사이트 순위는 네이버가 순방문자수 3,098만 명으로 1위에 올랐다. 그 뒤를 이어 다음과 티스토리가 각각 2위와 3위를 차지했지만, 티스토리의 경우 월평균체류시간이 11분으로 346분을 기록한 네이버와 250분을 기록한 다음에 크게 못 미쳤다. 포털 사이트 외에는 언론사 사이트에 대한 방문이 많았으며, 온라인 쇼핑몰도 전체 인터넷 이용자의 40% 이상이 월 1회 이상 접속하는 것으로 나타났다.
- 6월 주요 서비스별 웹사이트 순위에서는 상위 3개 서비스(네이버, 다음, 네이트)에 대한 집중적인 이용행태가 계속해서 나타났다. 시간점유율 기준으로 상위 3개 서비스에 대한 이용률은 전체 검색 서비스의 95.35%, 커뮤니티 서비스의 97.67%, 이메일 서비스의 85.94%에 이르는 것으로 집계되었다. 특히 네이버와 다음은 모든 서비스 영역에서 매우 높은 점유율을 나타내며, 대부분의 인터넷 이용자들에게 일상적인 매체로서 활용되고 있는 것으로 나타났다.
- 애플리케이션 순위에서는 <멀티미디어 분야>에서 재생 프로그램인 ‘곰플레이어’ 이용자가 순이용자수 1,369만 명으로 가장 많은 것으로 나타났다. <P2P 분야>에서는 영화, 음악, 유틸리티 등의 음성적 다운로드에 주로 이용되는 ‘uTorrent’의 이용자가 597만 명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, <게임 분야>에서는 ‘스타크래프트’ 이용자가 순이용자수 1158만 명으로 가장 많은 것으로 집계됐지만 월평균이용시간에서는 디아블로3가 1,906분으로 가장 높았다. <기타 애플리케이션 분야>에서는 알뜰스의 ‘알집’과 어도비의 ‘어크로벳리더’가 1,200만 명이 넘는 높은 이용자수로 30% 후반의 도달률을 보였다.



01 출판

삶의 방향을 묻는 독자들에게 멘토 저자의 책과 방송, 강연회는 ‘스크린셀러’와 함께 위안과 용기를 주고 있다. 6월의 도서시장은 상반기 도서시장의 코드인 ‘힐링’ 열풍의 정점이었다. 교보문고 월간 순위에서는 ‘멈추면 비로소 보이는 것들’의 헤민 스님을 비롯한 정목, 법륜 등 종교인들의 에세이가 방송을 통해 이슈화되면서 판매가 급증했다. 고정팬을 가진 고도원, 류시화의 에세이와 정이현, 알랭 드 보통의 소설이 주목받고 있으며, 멘토 교수 김난도와 마이클 샌델의 지난해 저작도 여전히 꾸준한 강세이다.

영상화된 원작소설과 인기 강의 도서는 올해 베스트셀러의 경향으로 자리를 잡았다. 스투어트 다이아몬드 교수의 ‘어떻게 원하는 것을 얻는가’와 ‘은교’는 연초에 베스트셀러에 올라 6월에도 상위권에 머물러 있다. 청춘과 자유를 생각하게 하는 ‘그리스인 조르바’의 인기와 고전에 대한 대중의 관심은 불확실한 시대에 삶의 안정을 추구하려는 상반기 출판 트렌드와 궤를 같이한다. 셀프 힐링과 대중정치서에 대한 관심이 고조된 가운데, 7월 예비 대선주자 안철수 씨의 자서전 출간을 필두로 하반기에는 사회/정치 분야 서적의 동반 증가가 기대된다.

▶▶ 교보문고 종합 베스트셀러 TOP 20 (6월)

순위	순위			도서명	저자	출판사	분야
	6월	5월	4월				
1	1	1	멈추면 비로소 보이는 것들	헤민 스님	쌤앤파커스	시/에세이	
2	4	18	달팽이가 느려도 늦지 않다	정목 스님	공감	시/에세이	
3	3	32	돈으로 살 수 없는 것들	마이클 샌델	와이즈베리	인문	
4	65	91	스님의 주례사	법륜	휴	종교	
5	28	-	내가 알고 있는걸 당신도 알게 된다면	칼 필레머	토네이도	자기계발	
6	-	-	꿈이 그대를 춤추게 하라	고도원	해냄출판사	시/에세이	
7	10	36	나의 상처는 돌 너의 상처는 꽃	류시화	문학의숲	시/에세이	
8	5	4	어떻게 원하는 것을 얻는가	스튜어트 다이아몬드	8.0	자기계발	
9	16	51	정의란 무엇인가	마이클 샌델	김영사	인문	
10	8	9	아프니까 청춘이다	김난도	쌤앤파커스	시/에세이	
11	23	14	빅 픽처	더글라스 케네디	밝은세상	소설	
12	93	82	방향해도 괜찮아	법륜	지식채널	시/에세이	
13	2	3	은교	박범신	문학동네	소설	
14	119	130	엄마 수업	법륜	휴	가정/생활	
15	29	29	해커스 토익 보카(인덱스포함)	David Cho	해커스어학연구소	외국어	
16	15	-	사랑의 기초: 연인들	정이현	틀	소설	
17	11	8	나는 까칠하게 살기로 했다	양창순	센추리원	자기계발	
18	12	-	사랑의 기초: 한 남자	알랭 드 보통	틀	소설	
19	-	-	무지개 꽃의 찾집	모리사와 아키오	샘터	소설	
20	7	31	그리스인 조르바(열린책들 세계문학 21)	니코스 카잔차키스	열린책들	소설	



01
출판

6월 교보문고 e북 순위에서는 복잡한 인생을 단순하게 정리하는 법을 요약한 ‘하루 15분 정리의 힘’이 종이책의 인기에도 이어 e북 1위에 오르는 등 종이책 베스트셀러가 다수 눈에 띄었다. 최근 e북은 종이책 출간과 동시 또는 1~2주 간격을 두고 출간되는 경향이 뚜렷하다. 한편 10위권 내에 자기계발서가 장르소설과 마찬가지로 4권 순위에 올라 e북 시장에서 장르소설의 독주를 견제하고 있다.

02
만화

6월의 앱북 동향을 살펴보면, 애플 앱스토어에서 아이폰으로는 연애 실용서와 종교서 외에 인문 고전이 인기를 끄는 것이 특징적이고, 아이패드에서는 유아동 앱이 두드러지게 많이 다운로드 되었으며, 구글 플레이에서는 성경과 사전류 앱의 판매 비중이 높았다.

03
음악

➤ 교보문고 e-Book 베스트셀러 TOP 10 (6월)

순위	도서명	저자	출판사	가격	분야
1	하루 15분 정리의 힘	윤선현	위즈덤하우스	9,660원	자기계발
2	누구나 한번쯤 화끈한 연애를 꿈꾼다	이혜선	디키스토리	3,500원	장르소설
3	은교	박범신	문학동네	7,200원	소설
4	그와 그녀	이주연	디키스토리	3,500원	장르소설
5	FBI 행동의 심리학	조 내버로	리더스북	7,000원	자기계발
6	내가 알고 있는걸 당신도 알게 된다면	칼 필레머	토네이도	9,800원	자기계발
7	나는 까칠하게 살기로 했다	양창순	센추리원	8,000원	자기계발
8	섹스의 재발견 벗겨봐	조명준	모아박스	6,900원	인문
9	신경 좀 꺼주실래요	이미연	가하	4,000원	장르소설
10	열망	이주연	디키스토리	3,500원	장르소설

04
공연

05
게임

06
영화

➤ 도서분야 유료 앱(APP) TOP 10 (6월)

순위	아이폰	아이패드	안드로이드
1	섹스할 때 남자가 하는 거짓말, 여자가 모르는 남자의 속마음 50	디럭스 성경찬송	DioDict 3 ENG-KOR Dictionary
2	갓피플성경	Tips for 아이패드달인 HD	홀리바이블(한영 오디오, 사전 성경, 새찬송가, NIV)
3	마흔 논어 1 : 물탄개과	만화과학 SCIENCE : 삼성출판사	DioDict 3 JPN-KOR Dictionary
4	세계 명작 소설 51편	시골의사 박경철의 자기혁명	디오딕 3 한자 사전
5	작업의 정석 -PAU가 추천하는 연애교과서	홀리바이블(한영 오디오, 사전 성경, 찬송가, NIV)	Lifove 개역개정
6	마법천자문 TV애니메이션 3	Cinderella : Hello Story	Moon-Reader Pro
7	두란노 성경&사전	The Sleeping Beauty : Hello Story	iKamasutra-Sex Position
8	저칼로리 도시락 60세트	Ali Baba and the Forty Thieves : Hello Story	디럭스성경찬송
9	마흔 논어 3 : 종오소호	만화로 읽는 경제학 1-정갑영 교수의 만화로 읽는 알콩달콩 경제학 1권	에셀한영성경 -Essel Bible(NIV)
10	호주기자 : 주진우의 정통시사활극	Comic Viewer HD NoAd	에셀성경-Essel Bible

* 아이폰/아이패드는 매출 기준, 안드로이드는 판매량 기준

* 출처: App Annie (www.appannie.com), 6월 30일 기준

07
애니메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식정보



6월 교보문고 베스트셀러 100위를 분야별로 구분한 결과, 종이책은 자기계발서와 소설, 시/에세이가 절반 이상을 차지했고, e북 시장에서는 장르소설과 자기계발이 70% 이상을 차지한 것으로 나타났다. 6월에는 토익교재 등 외국어 학습서가 급증하며 강세를 나타냈고, 최근 몇 달간 역사/문화 관련 서적과 종교서가 순위권에 오른 것이 특징적이다. e북 시장에서는 저가의 장르소설 편향성이 개선되면서 자기계발과 소설, 경제/경영, 인문 분야가 꾸준히 증가하는 경향이 나타나고 있다.

교보문고 상반기 e북 판매 동향을 보면, 전년 대비 매출이 56.8% 신장했고 문학 분야가 56.2%로 과반수를 점유한 것으로 나타났다. 여성들은 스마트폰으로 가벼운 장르소설을 주로 보고, 남성들은 태블릿으로 자기계발 분야를 많이 읽는 경향을 보였다. 30대 독자의 구매 비중이 높지만, 점차 종이책 구매자들과 비슷한 연령대 점유율을 보이고 있는 점은 e북의 대중화 현상으로 주목할 만하다.

▶ 교보문고 종합 베스트셀러 100위 분야별 분포 (2012. 4. ~ 2012. 6.)

순위	분야	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
1	자기계발	19	20	20
2	소설	20	20	18
3	시/에세이	16	19	18
4	외국어	7	5	14
5	인문	11	7	7
6	경제/경영	13	10	6
7	만화	2	4	4
8	가정/생활	3	4	3
9	종교	3	1	3
10	정치/사회	3	4	2
11	어린이	2	3	2
12	역사/문화	0	2	2
-	기타	1	1	1

* 기타(2012.6): 여행/기행(1)
* 출처: 교보문고, 콘텐츠진흥원 재구성

▶ 교보문고 e-Book 베스트셀러 100위 분야별 분포 (2012. 4. ~ 2012. 6.)

순위	분야	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
1	장르소설	67	65	54
2	자기계발	16	17	18
3	소설	9	7	13
4	경제경영	3	5	7
5	인문	2	3	5
-	기타	3	3	3

* 기타(2012.6): 시/에세이(1), 사회/정치(1), 예술/대중문화(1)
* 출처: 교보문고, 콘텐츠진흥원 재구성

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



01
출판

6월 서비스업체별 e북 판매 순위에서는 마켓별로 순위권 도서의 특성이 다르게 나타났다. T스토어에서는 10위 내 모든 책이 장르소설이었고, 리디북스와 올레e북 순위에서는 자기계발이 강세인 가운데, 정치/사회, 인문/사회/역사, 소설 등 다양한 장르의 책들이 분포되었다. 다만 리디북스의 1~2위는 교보문고 종합 베스트셀러와 올레e북에서도 동시에 상위권에 진입하였다. 이는 e북 업체들이 마켓별로 주력해서 노출하는 마케팅 전략이 다른 것에 기인한다. 모바일 마켓의 경우 메인페이지 노출 및 배치, 할인이벤트에 따른 판매량의 변동이 큰 편이기 때문에 마켓별 특성 역시 두드러지게 차별화하고 있다.

02
만화

03
음악

▶ 서비스업체별 e-Book 판매 TOP 10 (6월)

1. 리디북스

순위	변동	도서명	저자	출판사	분야	가격
1	△1	내가 알고 있는 걸 당신도 알게 된다면	칼 필레머	토네이도	자기계발	9,800
2	NEW	어떻게 원하는 것을 얻는가	스튜어트 다이아몬드	8.0	자기계발	7,500
3	△1	하루 15분 정리의 힘	윤선현	위즈덤하우스	자기계발	9,660
4	▽3	앞으로 10년 돈의 배반이 시작된다	로버트 기요사키	흐름출판	자기계발	12,000
5	2	은교	박범신	문학동네	소설	7,200
6	-	주기자 주진우의 정통시사할극	주진우	푸른숲	인문/사회/역사	9,500
7	▽2	스티브 잡스	윌터 아이작슨	민음사	CEO/리더십	18,000
8	▽5	3차 산업혁명	제레미 리프킨	민음사	인문/사회/역사	14,000
9	▽1	형거게임 세트 (전 3권)	수잔 콜린스	북폴리오	소설	21,000
10	NEW	합본 철학하라 - 동서양고전	황광우	생각정원	인문/사회/역사	15,000

* 출처: 리디북스(www.ridibooks.com), 2012. 7. 3. 기준

04
공연

05
게임

2. T스토어

순위	도서명	저자	출판사	분야	가격
1	신검신화전(전17권/완결)	김중완	마루	장르소설	46,080
2	찬란한 매혹	서향	가아	장르소설	3,500
3	조선춘화(전2권/완결)	이혜경	로맨스토리	장르소설	6,300
4	사랑은 변하는 거야(전2권/완결)	전유진	로맨스토리	장르소설	6,300
5	꽃처럼 니가 피어나(전2권/완결)	서향	가아	장르소설	6,300
6	단란표국(전10권/완결)	유진산	마야&마루	장르소설	25,920
7	바람의 딸	이금조	피우리	장르소설	3,500
8	추억을 안주 삼아 봄비를 마시다	김현정	로코코	장르소설	3,600
9	악마와 유리구두	박수정(방울마마)	로맨스토리	장르소설	3,500
10	인형의 시간	이세인	로맨스토리	장르소설	3,800

* 출처 : T스토어(www.tstore.co.kr), 2012.07.03. 일일 다운로드 기준

06
영화

07
애니메이션

08
캐릭터

3. 올레e북

순위	변동	도서명	저자	출판사	분야	가격
1	△3	스티브 잡스	윌터 아이작슨	민음사	자기계발	14,400
2	-	FBI 행동의 심리학	조 내버로, 마빈 칼린스	(주)웅진씽크빅	자기계발	6,300
3	△2	은교	박범신	문학동네	소설	4,000
4	NEW	어떻게 원하는 것을 얻는가	스튜어트 다이아몬드	세계사	자기계발	7,500
5	△1	방향해도 괜찮아	법륜	지식채널	문학	7,700
6	▽1	하루 15분 정리의 힘	윤선현	위즈덤하우스	자기계발	9,660
7	NEW	웃음 1,2권 세트	베르나르베르베르	열린책들	문학	12,600
8	NEW	내가 알고 있는 걸 당신도 알게 된다면	칼 필레머	토네이도	자기계발	7,500
9	▽6	주기자: 주진우의 정통시사할극	주진우	푸른숲	정치/사회	9,500
10	▽3	시골의사 박경철의 자기혁명	박경철	(주)웅진씽크빅	자기계발	8,000

* 출처: 올레e북(www.ebook.olleh.com), 2012. 6. 11. 기준 최근 1개월

09
방송

10
광고

11
지식정보



2012년 신간도서 발행 종수(출판유통진흥원 집계)는 2011년과 비교하여 소폭으로 증가하는 추세이다. 이는 출판사들이 불황기에 발행 종수를 급격하게 줄이기보다는 오히려 독자들의 선택지를 넓히려는 노력으로 분석된다. 하지만 가계 수지 악화로 판매 기대치는 낮아져 상반기의 발행 부수(대한출판문화협회 기준)는 전년 대비 15% 이상 감소했다.

분야별로 발행 종수는 큰 차이를 보이고 있다. 특히 EBS 판매시장과 사교육비 감소 영향으로 학습참고서는 가장 많은 감소폭을 보였고, 총류, 순수과학 등의 분야에서 신간 발행의 의욕 저하가 뚜렷한 편이다. 6월에 발행된 신간도서(종이책)는 아동, 문학, 만화, 사회과학, 기술과학 순으로 발행 종수가 많은 것으로 집계되었으며, 6월 신간도서 평균 가격은 전년 동월에 비해 12.2% 상승한 14,147원으로 나타났다.

▶ 신간도서 발행 현황

1. 신간도서(종이책) 발행 종수 (2009. 1. ~ 2012. 6.)

2009		2010		2011		2012		전년대비	
1월	7,044	1월	6,566	1월	5,789	1월	6,117	5.7%	
2월	5,879	2월	5,361	2월	4,683	2월	5,387	15.0%	
3월	5,827	3월	5,810	3월	5,217	3월	5,494	5.3%	
4월	4,779	4월	4,749	4월	4,004	4월	4,415	10.3%	
5월	4,130	5월	4,804	5월	4,016	5월	4,729	17.8%	
6월	4,681	6월	4,971	6월	4,025	6월	4,021	0.0%	
7월	4,838	7월	4,659	7월	4,059	-	-	-	
8월	5,162	8월	4,764	8월	4,829	-	-	-	
9월	5,139	9월	3,861	9월	3,917	-	-	-	
10월	4,248	10월	4,050	10월	4,195	-	-	-	
11월	4,872	11월	4,728	11월	4,688	-	-	-	
12월	5,893	12월	5,572	12월	5,024	-	-	-	
연간	62,492	연간	59,895	연간	54,446	-	-	-	

* 출처: 출판유통진흥원 (주요 도매상 및 중소형서점 입고도서 발행일 기준)

2. 신간도서(종이책) 분야별 발행 종수 (2010. 4. ~ 2012. 6.)

분야	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
총류	51	38	55	45	50	42	36	30	19
철학	83	93	86	92	78	96	105	80	67
종교	177	202	169	225	179	187	140	110	47
사회과학	459	473	414	502	429	439	350	319	209
순수과학	43	27	30	42	48	46	21	21	9
기술과학	250	197	176	302	275	214	184	195	94
예술	106	117	153	145	122	119	113	98	50
언어	119	117	146	93	105	108	88	46	48
문학	732	731	753	734	763	765	649	614	235
역사	91	92	86	71	100	87	78	55	46
학습참고	214	174	322	129	273	199	47	51	37
아동	789	544	823	912	806	942	656	519	259
만화	439	411	500	539	563	523	499	429	214
총계	3,553	3,216	3,713	3,831	3,791	3,767	2,966	2,567	1,334

* 출처: 대한출판문화협회(납본 기준 수치이므로 최근 발간 서적은 향후 집계량이 늘어날 수 있음)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



3. 신간도서(종이책) 분야별 가격 (2011. 6. ~ 2012. 6.)

분야	2011. 6.	2011. 7.	2011. 8.	2011. 9.	2011.10.	2011.11.	2011.12.	2012. 1.	2012. 2.	2012. 3.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
총류	22,376	17,108	19,128	19,259	22,140	19,742	19,082	17,033	20,726	20,333	23,267	26,237	18,358
철학	17,302	19,731	17,822	16,121	14,749	15,378	18,890	17,634	17,549	16,604	15,918	18,446	16,915
종교	12,364	13,737	14,563	13,899	13,360	12,080	12,761	13,755	13,265	14,127	12,954	14,525	16,762
사회과학	19,494	18,019	22,095	19,204	18,523	18,021	17,041	19,627	21,091	22,255	18,740	18,789	17,666
순수과학	20,413	20,038	24,047	20,175	21,683	18,672	19,960	18,073	19,575	25,322	21,705	21,038	35,000
기술과학	20,989	19,961	20,560	19,921	20,892	22,085	18,806	23,505	22,076	22,806	20,663	19,986	15,835
예술	17,829	17,338	18,875	17,401	20,079	21,605	22,721	20,597	16,458	19,440	17,046	19,631	21,366
언어	18,920	14,329	15,604	17,317	18,345	16,605	18,055	17,161	16,172	15,658	24,530	18,548	42,077
문학	11,431	10,920	10,840	10,774	11,909	11,056	12,660	10,872	11,533	11,173	11,226	11,452	12,561
역사	19,856	17,244	20,371	20,481	22,217	20,532	21,295	17,771	22,352	17,245	18,005	20,645	22,563
학습참고	10,078	11,113	9,672	9,321	11,393	10,384	11,955	10,414	10,810	10,268	11,549	11,241	10,595
아동	10,211	11,146	11,078	9,058	10,119	9,730	9,678	9,900	9,713	10,124	10,257	10,262	10,348
만화	4,480	4,616	4,586	4,621	4,563	4,595	4,596	4,512	4,722	4,667	4,878	4,666	4,469
총계	12,611	12,559	13,708	12,646	12,630	12,470	12,707	13,877	14,852	14,915	12,684	12,871	14,147

* 출처: 대한출판문화협회 (www.kpa21.or.kr)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보





전자출판물 인증건수(한국전자출판협회 집계)는 시기별 변동폭이 매우 크다. 2012년 1월부터 3월까지의 인증건수가 13만 건이었고 4월과 5월에는 2천 건 정도였다가 6월에는 5만 건 이상으로 늘어났다. 6월에는 기술과학 논문이 급증하는 등, 시기별로 학술논문의 대량 등록(한국학술정보, 누리미디어) 및 신규 서비스 런칭 시 발생하는 인증건수의 변동폭이 크다. 아직 우리의 전자책 시장이 초기 시장이라는 점을 시사하는 특징이기도 하다. 아울러 공신력 있는 발행일 위주 통계로 개선이 요구된다.

6월 정기간행물 현황(문화체육관광부 집계)은 13,774종이 등록되어 있으며, 이 중 월간지가 4,330종, 인터넷신문이 3,599종, 주간지가 2,849종으로 집계되었다. 정기간행물 등록 건수는 꾸준히 늘어나고 있는데, 이는 인터넷신문의 증가에 따른 영향이 크다.

▶▶ 전자출판물 / 정기간행물 현황

1. 전자출판물 분야별 인증건수 (2010. 4. ~ 2012. 6.)

분야	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
총류	7,343	5,165	462	403	277	558	303	324	1,106
철학	827	305	56	4	2	4	3	15	1,088
종교	313	3,497	5,970	11	0	2	15	26	1,494
사회과학	5,090	6266	4,134	57	7	32	13	68	12,771
순수과학	838	1,515	962	3	1	0	0	7	2,601
기술과학	6,310	8,778	2,916	1,631	2	305	1	402	23,066
예술	1,961	4,743	1,352	111	419	1,184	47	23	4,516
언어	154	538	110	209	1	269	43	72	2,034
문학	633	7,450	4,864	17	13	1,784	1475	1259	3,727
역사	266	1089	1,620	5	1	16	1	11	2,227
총계	23,735	39,346	22,446	2,451	723	4,154	1,901	2,207	54,630

* 출처: 한국전자출판협회 (www.kepa.or.kr)

2. 정기간행물 등록 현황 (2007 ~ 2012. 6.)

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
일간신문	281	275	237	673	615	608	612	613
통신	3	3	4	5	12	16	16	16
기타일간	360	331	419	4	73	81	82	82
주간	2,887	2,788	2,653	2,868	2,891	2,814	2,833	2,849
월간	3,257	3,243	5,257	3,936	4,209	4,253	4,305	4,330
격월간	453	435	670	542	584	595	603	605
계간	986	973	1,514	1,161	1,266	1,290	1,297	1,306
연2회	325	322	509	408	425	413	418	374
인터넷 신문	927	1,282	1,698	2,484	3,193	3,450	3,521	3,599
합계	9,479	9,652	12,961	12,081	13,268	13,520	13,687	13,774

* 출처: 문화체육관광부 (2012. 6. 30. 기준)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



02 만화

6월 한국만화 베스트셀러 순위에서는 <다음 만화속세상>에서 인기리에 연재되었던 네온비 작가의 '다이어터'가 1위를 차지했다. '다이어터'는 2011년 3월 연재를 시작해 2012년 7월 온라인에서 완결되었고 단행본으로 3권까지 발매되었다. 연재 중 해외 4개국 판권 수출과 함께 영화화가 확정되었고, 다이어리·OST·이모티콘·안드로이드용 앱 개발 등 다양한 형태로 OSMU가 이뤄지고 있다. 허영만의 '각시탈'은 드라마 방영과 함께 단행본이 새로 출간되면서 3위에 올랐다. 한국만화 상위 10위 중 웹툰이 7개를 차지하여, 웹툰에서의 인기가 단행본 시장에서의 판매로 이어짐을 알 수 있다.

외국만화 순위에서는 '6피스'와 '신의 물방울', '명탐정 코난', '심야식당', '나루토' 등 장기간 연재되고 있는 인기 시리즈가 높은 판매고를 보였다.

출판만화 베스트셀러 TOP 10

1. 한국만화 베스트셀러 (6월)

순위	도서명	작가	출판사	장르	출간일
1	다이어터	네온비 글, 캐러멜 그림	중앙북스	웹툰/카툰에세이	2012.07.13
2	이런 영웅은 싫어	삼촌 글/그림	길찾기	웹툰/카툰에세이	2012.06.15
3	각시탈	허영만 글/그림	거북이북스	액션/무협만화	2012.06.15
4	파페포포 기다려	심승현 글/그림	홍익출판사	웹툰/카툰에세이	2012.04.13
5	창백한 말	추혜연 글/그림	중앙위즈	웹툰/카툰에세이	2012.05.23
6	열혈강호	전극진 글, 양재현 그림	대원씨아이	액션/무협만화	2012.04.30
7	쿠베라	카레콤 글/그림	길찾기	웹툰/카툰에세이	2012.06.20
8	내 어린고양이와 늑은개	초 글/그림	북폴리오	웹툰/카툰에세이	2012.06.07
9	엄마, 힘들 땐 울어도 괜찮아	김상복 글, 장차현실 그림	21세기북스	가족만화	2012.03.30
10	피크	홍성수 글, 임강혁 그림	영상노트	웹툰/카툰에세이	2012.06.01

* 집계방식: 시리즈는 합산하였으며, 주요 6개 서점의 순위에 가중치 적용하여 순위산정 (교보문고:8, YES24:6, 인터파크:3, 리브로:2, 알라딘:3, 반디앤루니스:1)

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

2. 외국만화 베스트셀러 (6월)

순위	도서명	작가	출판사	장르	출간일
1	원피스	오다 에이치로	대원씨아이	SF/판타지	2012.06.30
2	신의 물방울	Tadashi Agi 글, Shu Okimoto 그림	학산문화사	직업만화	2012.05.25
3	명탐정 코난	Aoyama Gosho	서울문화사	탐정/추리	2012.07.25
4	심야식당	Abe Yaro	미우	요리만화	2012.05.15
5	나루토	Masashi Kishimoto 글, Masashi Kishimoto 그림	대원씨아이	액션/무협만화	2012.05.30
6	스킵 비트!	Yoshiki Nakamura 글, Yoshiki Nakamura 그림	시공사	순정만화	2012.05.15
7	너에게 닿기를	Karuho Shiina	대원씨아이	순정만화	2012.06.15
8	유리가면	Suzue Miuchi	대원씨아이	순정만화	2011.12.15
9	바쿠만	Tsugumi Ohba 글, Takeshi Obata 그림	대원씨아이	직업만화	2012.05.30
10	나츠메 우인장	Yuki Midorikawa	학산문화사	순정만화	2012.05.25

* 집계방식: 시리즈는 합산하였으며, 주요 6개 서점의 순위에 가중치 적용하여 순위산정 (교보문고:8, YES24:6, 인터파크:3, 리브로:2, 알라딘:3, 반디앤루니스:1)

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성



6월 만화소설(라이트노벨) 베스트셀러 순위는 5월과 마찬가지로 일본 작가들의 작품이 상위권을 점유한 가운데, 한국 작가의 작품으로는 유일하게 ‘기신전기 던브링어’가 10위에 올랐다. ‘기신전기 던브링어’는 월야환담 시리즈, 로그마스터 등으로 유명한 판타지 1세대 작가 홍정훈의 라이트노벨 진출작이다.

3. 만화소설(라이트노벨) 베스트셀러 (6월)

순위	도서명	작가	출판사	출간일
1	나는 친구가 적다	히라사카 요미 글, 브리키 그림	학산문화사	2012.06.07
2	액셀 월드	카와하라 레키 글, HIMA 그림	서울문화사	2012.06.11
3	마요치키	아사노 하지메 글, 키쿠치 세이지 그림	디앤씨미디어	2012.06.10
4	바보와 시험과 소환수	이노우에 켄지 글, 하가 유키 그림	대원씨아이	2012.06.15
5	마탄의 왕과 바나디스	카와구치 츠카사 글, 요시오 그림	학산문화사	2012.06.07
6	기어와라! 나루코 양	아이소라 만타 글, 코인 그림	L노벨	2010.08.10
7	오빠지만 사랑만 있으면 상관없잖아?	스즈키 다이스케 글, 우루우 겐카 그림	학산문화사	2012.04.07
8	소드 아트 온라인	카와하라 레키 글, abec 그림	J NOVEL	2012.07.10
9	기신전기 던브링어	홍정훈 글, KJUEM 그림	노블엔진	2012.06.01
10	널 오타쿠로 만들어줄 테니까, 날 리얼충으로 만들어줘!	무라카미 린 글, 아나퐁 그림	대원씨아이	2012.06.15

* 집계방식: 시리즈는 합산하였으며, 주요 6개 서점의 순위에 가중치 적용하여 순위산정 (교보문고:8, YES24:6, 인터파크:3, 리브로:2, 알라딘:3, 반디엔투스:1)

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보





01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

만화 단행본 출간 종수는 2002년 이후 급격히 감소하다가 2007년 이후 완화되어 최근 6년간 비슷한 수준을 유지하고 있긴 하나, 점진적으로 감소하는 추세이다. 2002년에는 1~6월 출간된 만화가 3,974종에 달했던 것에 비해, 2012년 1~6월에는 절반에 못 미치는 1,773종이 출간되어 만화 단행본 시장의 하락세를 반영했다.

2009년부터 2012년까지 최근 4년간 4~6월에 출간된 만화의 장르를 구분하면, 성인/성애 소설이 748종으로 가장 많았고, 순정 만화가 722종으로 그 뒤를 이었다. 드라마·판타지는 500종 이상 출간되었고, 에세이툰, 코믹, SF, 액션, 공포 등의 장르는 비교적 적은 종수가 출간되었다.

▶ 만화 출간 현황

1. 만화 출간종수 추이 (2012. 1. ~ 2012. 6.)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	합계
2002	689	622	696	729	698	540	3,974
2003	612	569	566	566	578	581	3,472
2004	522	531	520	462	466	464	2,965
2005	366	396	428	399	385	415	2,389
2006	393	382	351	329	351	318	2,124
2007	330	308	322	300	295	331	1,886
2008	308	294	330	319	334	323	1,908
2009	263	308	345	296	300	306	1,818
2010	305	282	317	337	345	339	1,925
2011	317	272	318	326	291	301	1,825
2012	285	316	301	311	280	280	1,773

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

2. 장르별 만화 출간 현황 (2009년 ~ 2012년)

장르	2009. 4.	2009. 5.	2009. 6.	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.	합계
성인/성애	62	71	74	68	54	63	54	51	50	67	65	69	748
순정	87	69	68	75	68	71	51	41	54	47	54	37	722
판타지	23	39	42	35	39	53	49	49	51	37	43	45	505
드라마	47	41	27	59	53	45	55	52	50	59	37	33	558
학원	9	6	14	9	10	19	8	7	11	8	17	19	137
코믹	13	14	14	12	10	27	22	3	8	13	15	7	158
에세이툰	11	4	10	8	25	12	16	14	15	20	13	12	160
공포		3	13		6	8		3	14		7	12	66
액션	5	6	13	6	8	9	5	10	11	8	6	7	94
SF	4	13	13	9	12	8	7	18	7	11	5	6	113
기타	35	34	18	56	60	24	59	43	30	41	18	33	451
합계	296	300	306	337	345	339	326	291	301	311	280	280	3,712

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성



국적별 만화 출간 현황에 따르면, 2012년 2분기에 출간된 871종의 만화 중 한국작가의 작품은 277종으로 31.8%를, 일본작가의 작품이 575종으로 66.0%를 기록했다. 기타 국가의 만화 단행본 출간은 19종에 그쳤다.

출판사별 만화 출간 종수에서는 2012년 누적 기준으로 3대 만화출판사인 대원씨아이가 452종, (주)학산문화사가 438종, 서울문화사가 161종을 출간하며 100종 미만을 기록한 다른 출판사에 비해 많은 종수의 만화를 출간했다. 하지만 서울문화사의 경우 올해 들어 전년 대비 30% 이상 감소한 단행본을 출간했으며, 7월부터는 장수 만화잡지인 아이큐점프와 링크를 아이패드용 앱으로 제공하고 있다(아이큐점프는 오프라인 발간 병행). 기존에도 네이버 만화에서 유료 서비스를 제공해 왔었지만, 엘지 유플러스와 제휴하여 광고플랫폼을 기반으로 무료 제공함으로써 새로운 수익모델을 찾고자 하는 시도로 보인다.

만화 단행본의 6월 평균정가는 6,516원으로, 2009년 6월의 5,262원과 비교하여 1,254원이 올랐다. 이는 23.8% 인상된 수치이지만, 올해 4월의 7,259원에 비해선 안정된 가격이다.

3. 국적별 만화 출간 현황 (4~6월)

구분	2009. 4.	2009. 5.	2009. 6.	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.	합계 (2102.2Q.)
한국작가	104	87	99	118	107	112	111	84	85	113	83	81	277 (31.8%)
일본작가	189	211	201	214	222	224	210	194	208	189	192	194	575 (66.0%)
기타	3	2	6	5	16	3	5	13	8	9	5	5	19 (2.20%)
합계	296	300	306	337	345	339	326	291	301	311	280	280	871 (100%)

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

4. 주요 출판사별 만화 출간 종수 (1~6월)

구분	2009 (1~6월)	2010 (1~6월)	2011 (1~6월)	2012 (1~6월)	합계
대원씨아이(주)	446	511	460	452	1,869
(주)학산문화사	416	448	418	438	1,720
(주)서울문화사	235	224	240	161	860
현대지능개발사	109	72	97	98	376
도서출판 우신	58	57	57	81	253
(주)삼양출판사	98	136	71	71	376
도서출판 자유구역	50	36	48	58	192
도서출판 우보	25	24	12	36	97

* 1~6월 30종 이상 출간 출판사 대상

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

5. 만화 단행본 평균정가 (4~6월)

구분	2009. 4.	2009. 5.	2009. 6.	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
평균정가 (원)	5,206	4,962	5,262	6,224	5,762	5,928	6,859	7,435	6,241	7,259	6,156	6,516

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



일일만화는 5월에 비해 다소 하락한 출간량을 보이고 있다. 6월에 출간된 일일만화는 295종으로, 2012년 누적 출간종수는 2,148종을 기록했다. 이는 전년 동기 대비 107건 많은 종수로, 경제위기 등의 여파로 출간종수가 급감했던 2010년(1,630종)과 비교했을 때 상당히 증가한 수치이고, 지난 10년간의 출간 평균치와는 큰 차이가 없는 수준이다.

▶▶ 일일만화 출간 현황 (2002년 ~ 2012년)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	합계
2002	347	344	391	398	357	333	2,170
2003	447	353	443	392	404	379	2,418
2004	439	428	435	394	409	426	2,531
2005	431	361	478	454	463	470	2,657
2006	426	385	403	392	422	374	2,402
2007	410	350	453	398	455	422	2,488
2008	354	334	429	405	375	341	2,238
2009	423	386	399	384	366	385	2,343
2010	299	296	350	283	158	244	1,630
2011	352	348	443	335	258	305	2,041
2012	271	388	415	392	387	295	2,148
합계	4,199	3,973	4,639	4,227	4,054	4,054	25,146

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보



2012년 6월 만화소설 및 장르소설은 전년 동월 대비 15.7% 증가한 420종이 출간되었다. 2012년에는 매월 300~400여종이 꾸준히 출간되어 6월까지 2,240종을 기록했다. 특히 이는 전년보다는 다소 줄어든 수치이긴 하지만 거의 차이가 없는 수준으로, 전반적으로 위축되고 있는 다른 출판 분야와는 달리 만화소설 및 장르소설의 출간종수는 일정 수준을 유지하고 있다.

6월 장르별 출간 현황에서는 판타지의 출간종수가 253종으로 가장 많았고, 무협, 로맨스가 각각 108종, 52종으로 그 뒤를 이었다. 이들 3개 장르가 차지하는 비율은 전체의 87%에 달했는데, 이는 장르소설의 대부분이 해당 장르임을 의미하며, 반대로 만화소설에서는 로맨스 장르가 절대 강세임을 뜻한다.

▶ 만화소설(라이트노벨) / 장르소설 현황

1. 만화소설 / 장르소설 출간종수 (1 ~ 6월)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	합계
2002	70	62	71	54	76	61	394
2003	109	132	122	125	121	118	727
2004	304	309	318	275	280	303	1,789
2005	338	302	325	317	285	316	1,883
2006	294	312	316	331	313	310	1,876
2007	324	316	355	350	371	355	2,071
2008	363	312	354	343	334	330	2,036
2009	373	352	373	380	386	362	2,226
2010	389	331	398	387	391	395	2,291
2011	391	338	412	412	371	363	2,287
2012	333	355	421	348	363	420	2,240
합계	3,288	3,121	3,465	3,322	3,291	3,291	19,778

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

2. 만화소설 / 장르소설 장르별 출간 현황 (4 ~ 6월)

구분	2009. 4.	2009. 5.	2009. 6.	2010. 4.	2010. 5.	2010. 6.	2011. 4.	2011. 5.	2011. 6.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.
판타지	199	205	197	220	223	228	240	220	224	212	252	253
무협	99	94	83	100	86	99	126	104	103	80	59	108
로맨스	65	71	53	56	52	54	40	36	31	47	49	52
일반	7	13	14	6	24	7	2	7	4	7	1	6
추리	-	-	2	1	-	1	4	2	1	1	2	1
N세대	4	3	9	2	2	-	-	2	-	-	-	-
기타	5	-	4	2	4	6	-	-	-	1	-	-
합계	379	386	362	387	391	395	412	371	363	348	363	420

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



01
출판

2012년 1~6월 만화소설 및 장르소설의 국적별 출간종수는 한국이 1,858종으로 82.9%를, 일본이 325종으로 14.5%를 점유했다. 이는 일본작가의 비율이 66%에 달하는 만화에 비해 한국작가의 점유율이 상당히 높은 것이긴 하지만, 만화소설(라이트노벨)의 경우 일본 작가의 강세가 상당하고, 장르소설에서 한국 작가의 비중이 높음으로 보아야 한다. 또한, 연간 추이로 보았을 때 87%를 기록했던 2009년에 비하면 12년의 한국작가 비중은 4.1%p 감소한 수치이다.

출판사별 출간 현황에서는 지난 6개월간 100종 이상을 출간한 출판사가 8개사에 달하고 나머지 출판사들도 대부분 수십 종의 책을 출간하여, 해당 시장이 상당히 빠른 소비의 유통구조를 지니고 있음을 반영했다.

02
만화

03
음악

3. 만화소설 / 장르소설 국적별 출간 현황 (1~6월)

구분	2009 (1~6월)		2010 (1~6월)		2011 (1~6월)		2012 (1~6월)		합계
한국작가	1,937	87.0%	1,944	84.9%	1,919	83.9%	1,858	82.9%	5,800
일본작가	222	10.0%	266	11.6%	305	13.3%	325	14.5%	793
기타 국가	67	3.0%	81	3.5%	63	2.8%	57	2.5%	211
합계	2,226	100.0%	2,291	100.0%	2,287	100.0%	2,240	100.0%	6,804

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

04
공연

05
게임

4. 만화소설 / 장르소설 출판사별 출간 현황 (1~6월)

구분	2009 (1~6월)	2010 (1~6월)	2011 (1~6월)	2012 (1~6월)	합계
디앤씨미디어	249	246	263	285	1,043
(주)로크미디어	208	228	244	239	919
도서출판 영상노트	145	136	210	233	724
도서출판 불미디어	142	167	280	210	799
(주)루트미디어	0	8	86	169	263
(주)마루·마야출판사	184	190	159	162	695
도서출판 청어람	194	157	127	154	632
어울림 출판사	47	105	148	121	421
(주)삼양출판사	80	97	92	73	342
대원씨아이(주)	105	121	105	73	404
(주)서울문화사	61	56	69	71	257
(주)신영미디어	86	78	74	79	317
(주)조은세상	64	41	38	40	183
(주)학산문화사	61	64	78	51	254
도서출판 동아	129	106	68	50	353
(주)에이케이커뮤니케이션즈	1	6	2	22	31
도서출판 우신	7	10	9	11	37

* 1~5월 10종 이상 출간 출판사 대상

* 출처: 한국만화영상진흥원 자료제공, 한국콘텐츠진흥원 재구성

06
영화

07
애니메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식정보



6월 <네이버 만화> 인기순위에서는 2008년부터 연재를 이어오며 누적 조회수 6억 회를 기록하고 있는 ‘노블레스’가 1위를 차지했다. 2011년 5월부터 연재되고 있는 ‘패션왕’은 조회수 2위를 기록했다. 기발한 스토리로 꾸준한 사랑을 받고 있는 조석의 ‘마음의 소리’는 5월과 같이 3위에 올랐다. <다음 만화속 세상>에서는 7월 중순 연재가 종료된 네온비, 캐러멜 작가의 ‘다이어터’가 1위를 차지했다. 2위에는 ‘다이어터’의 작가이기도 한 네온비 작가의 ‘결혼해도 똑같네’가 올랐는데, 최근 시즌 1이 끝나 향후 시즌 2 연재가 다시 시작될 예정이다.

웹툰 서비스 이용통계에 따르면, <네이버 만화>는 6월 한 달간 692만 명의 순방문자수와 월평균 85분의 체류시간을, <다음 만화속 세상>은 308만 명의 순방문자수와 52분간의 월평균체류시간을 기록했다. 이는 웹툰 이용자들이 1회 방문 시 평균 18.5분(네이버), 14.6분(다음)을 이용했음을 의미한다. 이는 전월 대비 모두 조금 하락한 것이긴 하지만, 해당 조사는 PC 이용자만을 대상으로 한 것이므로 모바일 이용량을 더했을 때에는 추이가 달라질 수 있다.

▶ 웹툰 서비스별 인기순위 (6월)

1. 네이버 만화 TOP 10

순위	변동	작품	작가명	연재기간	별점
1	+1	노블레스	손제호 / 이광수	2007.12.30. ~ 연재 중	9.8
2	-1	패션왕	기안84	2011.05.05. ~ 연재 중	7.8
3	-	마음의 소리	조석	2006.09.08. ~ 연재 중	9.6
4	-	갯 오브 하이스쿨	박용제	2011.04.08. ~ 연재 중	9.7
5	-	신의 탑	SIU	2010.06.30. ~ 연재 중	9.9
6	-	역전! 야매요리	정다정	2011.12.05. ~ 연재 중	9.9
7	-	고삼이 집나갔다	미티	2011.11.06. ~ 연재 중	9.9
8	new	ENT.	박미숙 / 강은영	2012.06.12. ~ 연재 중	5.6
9	-	신과 함께	주호민	2010.01.08. ~ 연재 중	9.9
10	-	농지마 정신줄	스튜디오 농정	2009.08.27. ~ 연재 중	9.9

2. 다음 만화속세상 TOP 7

순위	작품	작가명	연재기간	별점
1	다이어터	네온비, 캐러멜	2011.02.23. ~ 연재 종료(7월)	9.7
2	결혼해도 똑같네	네온비	2012.03.02. ~ 연재 종료(7월)	9.7
3	어쿠스틱 라이프	난다	2010.08.11. ~ 연재 중	9.7
4	미생	윤태호	2012.01.20. ~ 연재 중	9.8
5	창백한 말	추혜연	2011.09.15. ~ 연재 중	9.7
6	PEAK	홍성수, 임강혁	2011.04.20. ~ 연재 중	9.7
7	말에서 내리지 않는 무사	허영만	2010.10.01. ~ 연재 중	9.6

* 출처: 네이버 만화 (7월 3일 조회수 기준), 다음 만화속세상 (7월 3일 주간 인기 웹툰 기준)

▶ 웹툰 서비스 이용통계 (6월)

서비스명	순방문자 ¹⁾	도달률(% ²⁾	월평균체류시간(분) ³⁾	월평균재방문일수(일) ⁴⁾	평균페이지뷰(월) ⁵⁾
네이버 만화	6,919,548	21.51	85.06	4.56	114.00
다음 만화속 세상	3,077,176	9.57	52.67	3.63	59.54

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 사용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음

* 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

- 1) 순방문자: 해당 기간 동안 웹사이트를 적어도 1번 이상 방문한 이용자
- 2) 도달률: 전체 인터넷 이용자수 대비 순방문자수의 비율
- 3) 평균체류시간: 측정기간 중 순방문자 1인당 발생시킨 체류시간의 평균을 의미
- 4) 평균재방문일수: 측정기간 중 해당사이트에 방문한 순방문자 1인당 평균 재방문한 일의 수
- 5) 평균페이지뷰: 측정기간 중 해당사이트에 방문한 순방문자 1인당 조회한 평균 페이지 조회수



03 음악

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보

6월 디지털 음악 종합차트에서는 6월 3일 발매된 원더걸스의 미니앨범 <Wonder Party>의 수록곡 'Like this'가 1위를 차지했다. 같은 날 발매된 빅뱅의 스페셜 에디션 <STILL ALIVE>에 수록된 신곡 'MONSTER'는 근소한 차이로 2위에 올랐다. 빅뱅은 또한 같은 앨범의 'STILL ALIVE'(4위), 'EGO'(8위), 'FEELING'(11위), '빙글빙글'(13위)와 같은 곡들을 차트 상단에 올리며, 20위 내에 5곡을 진입시켰다. 한편 6월 10일 발매된 f(x)의 'electric shock'가 종합차트 3위에 올랐고, 올 초 돌풍을 일으켰던 버스커버스커의 <1집 마무리앨범> 수록곡 '정말로 사랑한다면'(6위)과 '그댈 마주하는건 힘들어'(12위)가 차트 상단에 올랐다.

한편 형돈이와 대준이의 '안좋은 때 들으면 더 안좋은 노래'가 5위에 오르면서 UV·용감한 녀석들·무한도전 시리즈와 같은 엔터테이너들의 음원 시장 진출 시도가 지속적으로 반응을 이끌어내고 있으며, 신사의 품격과 각시탈의 OST 수록곡이 각각 15, 20위를 기록하며 드라마의 인기를 반영했다.

6월 종합차트 상위 20곡 중 14곡이 신곡으로 회전이 빠른 디지털 음악 소비의 특성을 드러냈으며, 빅3 제작사(SM, YG, JYP)의 곡들 중 8곡이 20위권 내에 자리했다.

▶ 디지털 음악 종합 TOP 20 (6월)

순위	변동	곡명	앨범명	아티스트	제작사	가온지수
1	new	Like this	Wonder Party	원더걸스	JYP Entertainment	138,592,996
2	new	MONSTER	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	YG Entertainment	138,126,013
3	new	Electric Shock	'Electric Shock' The 2nd Mini Album	f(x)	SM Entertainment	103,210,897
4	new	STILL ALIVE	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	YG Entertainment	86,597,843
5	new	안좋은때 들으면 더 안좋은 노래	갯스타랩 볼륨1	형돈이와 대준이	디아이 엔터테인먼트	86,493,710
6	new	정말로 사랑한다면	버스커 버스커 1집 마무리	버스커 버스커	CJ E&M	72,503,584
7	new	굿모닝 (Feat. 권정열 of 10cm)	굿모닝	버벌진트	브랜뉴뮤직	62,713,800
8	new	EGO	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	YG Entertainment	61,854,128
9	△7	2HOT	BLOOM (EP)	G.NA	큐브엔터테인먼트	61,145,171
10	▽8	하루 끝	스무 살의 봄	아이유	로엔엔터테인먼트	55,391,504
11	new	FEELING	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	YG Entertainment	54,863,326
12	new	그댈 마주하는건 힘들어 (그마힘)	버스커 버스커 1집 마무리	버스커 버스커	CJ E&M	54,682,200
13	new	빙글빙글	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	YG Entertainment	54,642,576
14	▽4	Good Boy (Feat. 용준형 of 비스트)	GOOD BOY	백지영	더블유에스엔터테인먼트	50,421,648
15	new	가슴이 시린 게	신사의 품격 OST Part 3	이현(8Eight)	화앤담픽쳐스	49,492,468
16	△72	To You	aRtisT	틴 탑	티오피미디어	48,436,165
17	▽14	목소리 (Feat. 개리 of 리쌍)	목소리	백지영	더블유에스엔터테인먼트	47,958,242
18	new	Girlfriend	Wonder Party	원더걸스	JYP Entertainment	46,976,396
19	▽5	추격자	INFINITIZE	인피니트	올림 엔터테인먼트	46,472,560
20	new	굿바이데이	각시탈 OST Part.1	울랄라세션	더그루브엔터테인먼트&허브엔터테인먼트	46,096,733

* 출처: 가온차트 (www.gaonchart.co.kr), 순위 집계: 스트리밍+다운로드+BGM 판매량+모바일 판매량



서비스별 음원 차트에서는 원더걸스와 빅뱅의 신곡들이 상위권을 차지했다. 스트리밍과 다운로드 순위에서 원더걸스의 'Like this'가 1위에 올랐고, 다운로드 TOP 10에서는 빅뱅의 곡이 4개나 포함되며 높은 소장가치를 평가받았다. BGM 음원 차트에서는 버벌진트의 '굿모닝(Feat. 권정열)'이 1위에 올랐는데, 이는 해당 곡을 피쳐링한 십센치(10cm)의 권정열의 인기가 반영된 것으로 보인다. 벨소리 음원 차트에서는 김태우의 'High High'가 1위에, 씨스타의 '나혼자'가 2위에 올랐다.

▶ 서비스별 음원 차트

1. 스트리밍 음원 TOP 10 (6월)

순위	변동	곡명	아티스트
1	new	Like this	원더걸스
2	new	MONSTER	빅뱅
3	new	Electric Shock	f(x)
4	new	안중올때 들으면 더 안좋은 노래	형돈이와 대준이
5	new	STILL ALIVE	빅뱅
6	▽2	하루 끝	아이유(IU)
7	△26	2HOT	G.NA
8	▽5	목소리(Feat. 개리 of 리쌍)	백지영
9	▽7	나혼자(Alone)	씨스타
10	▽9	Twinkle	소녀시대-태티서

2. 다운로드 음원 TOP 10 (6월)

순위	변동	곡명	아티스트
1	new	Like this	원더걸스
2	new	MONSTER	빅뱅
3	new	Electric Shock	f(x)
4	new	안중올때 들으면 더 안좋은 노래	형돈이와 대준이
5	new	STILL ALIVE	빅뱅
6	new	정말로 사랑한다면	버스커버스커
7	new	굿모닝 (Feat.권정열 of 10cm)	버벌진트
8	new	EGO	빅뱅
9	new	FEELING	빅뱅
10	new	그댈 마주하는건 힘들어	버스커버스커

3. BGM 음원 TOP 10 (6월)

순위	변동	곡명	아티스트
1	new	굿모닝 (Feat.권정열)	버벌진트
2	new	MONSTER	빅뱅
3	△10	잘자요 굿나잇	비원에이포
4	new	Like this	원더걸스
5	new	정말로 사랑한다면	버스커버스커
6	new	illa illa	주니엘
7	△54	바보	주니엘
8	new	충분히 예뻐	버벌진트
9	new	EGO	빅뱅
10	new	Girlfriend	원더걸스

4. 벨소리 음원 TOP 10 (6월)

순위	변동	곡명	아티스트
1	new	High High	김태우
2	△42	나혼자(Alone)	씨스타
3	new	Like this	원더걸스
4	▽1	벚꽃 엔딩	버스커버스커
5	new	MONSTER	빅뱅
6	Hot	하루 끝	아이유(IU)
7	Hot	가슴이 시린 게	이현
8	▽7	굿바이데이	버스커버스커
9	new	한참 지나서	백지영
10	▽5	러브레시피 II	거미&바비킴

* 출처: 가온차트 (www.gaonchart.co.kr)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보

6월 오프라인 앨범 차트에서는 빅뱅의 <STILL ALIVE>가 약 11만 8천장의 판매량을 기록하며 1위에 올랐다. 2위는 틴 탑의 <aRtisT>로, 약 3만 7천장을 판매한 것으로 집계됐다. 6월에 10만장 이상 판매량을 기록한 앨범은 빅뱅의 앨범 1개로, 5월에 2개의 앨범(태티서의 <Twinkle>, XIA(준수)의 <시아-타란탈레그라>)이 10만장 이상의 판매고를 기록한 것과 비교하여 줄어든 수치를 기록했다. 상위 15개 앨범 판매량 합계도 340,059장으로 591,942장을 기록했던 5월에 비해 저조했다.

음반유통에서는 로엔엔터테인먼트가 상위 15위 중 5개 앨범에서 98,064장을 판매했고, KMP홀딩스(SM, YG, JYP, 미디어라인, 스타제국, 유니온캔, 뮤직팩토리로 구성)는 3개 앨범에서 159,057장을 판매했다. CJ E&M과 KT뮤직은 각각 2개의 앨범이 15위 내에 포함되었지만 판매량은 4만장 이하에 그쳤다.

▶ 오프라인 앨범 판매 TOP 15 (6월)

순위	변동	앨범명	아티스트	유통사	발매일	판매량	누적판매량
1	new	BIGBANG SPECIAL EDITION 'STILL ALIVE'	빅뱅	KMP 홀딩스	2012.06.03	117,929	117,929
2	new	aRtisT	틴 탑	로엔엔터테인먼트	2012.05.30	37,215	37,215
3	new	Wonder Party	원더걸스	KMP 홀딩스	2012.06.03	25,119	25,119
4	new	버스커버스커 1집 마무리	버스커 버스커	CJ E&M	2012.06.21	24,825	24,825
5	▽2	미니 3집 앨범 Inginitize	인피니트	로엔엔터테인먼트	2012.05.15	20,355	108,639
6	new	미니 1집 Love Style	보이프렌드	로엔엔터테인먼트	2012.06.14	20,065	20,065
7	new	I'm Da One	조권	KMP 홀딩스	2012.06.25	16,009	16,009
8	new	All Night(EP)	백청강	KT 뮤직	2012.06.25	15,000	15,000
9	new	맥시싱글 Flashback	애프터스쿨	로엔엔터테인먼트	2012.06.20	14,197	14,197
10	▽6	버스커버스커 정규 1집	버스커버스커	CJ E&M	2012.03.29	10,580	114,760
11	▽5	THE B1A4 I (IGNITION)	비원에이포	포니캐년코리아	2012.03.14	9,033	37,086
12	▽10	Tarantallegra	XIA(준수)	에이앤지모즈	2012.05.15	8,800	130,800
13	new	낮선 도시에서의 하루	에피톤 프로젝트	KT 뮤직	2012.06.07	8,760	8,760
14	△4	It's(EP)	틴 탑	로엔엔터테인먼트	2012.01.05	6,232	61,111
15	new	미니 1집 Timeless : Begins	크로스진	Universal Music	2012.06.08	5,940	5,940
합 계						340,059	737,455

* 앨범 순위집계 : 제작사 출고단위 도매 수량
* 출처: 가온차트 (www.gaonchart.co.kr)



인디음반 판매 차트에서는 에피톤 프로젝트의 음반이 강세를 보이고 있다. 6월 7일 발매된 에피톤 프로젝트의 2집 앨범 <낮선 도시에서의 하루>가 인기를 얻으며 1집 앨범 역시 함께 순위가 오르고 있다. 에피톤 프로젝트는 편안하면서도 세련된 감성으로 많은 팬을 확보하고 있으며, 멜론 등의 음악 사이트에서도 매우 높은 평점을 얻고 있다. KBS2 'Top밴드' 출연으로 이름을 알린 게이트 플라워즈와 MBC '나는 가수다' 출연 첫 주에 1위를 차지하며 화제를 모은 국카스텐도 순위권에 진입했다. 5월 차트에서 1위를 차지했던 페퍼톤스의 4집 앨범 'Beginner's Luck' 역시 꾸준한 인기를 얻고 있다.

▶ 인디음반 판매 TOP 10 (5. 26. ~ 6. 10.)

순위	변동	아티스트	앨범명	제작사	유통사
1	-	에피톤 프로젝트	(2집) 낮선 도시에서의 하루	파스텔뮤직	브라운엔터테인먼트
2	△5	게이트 플라워즈	(1집) Times	에코브리드	포니캐년코리아
3	△26	국카스텐	(1집) Guckkasten	루비살롱/루비레코드	미러볼뮤직
4	▽3	페퍼톤스	(4집) Beginner's Luck	안테나 뮤직	CJ E&M
5	-	국카스텐	(E P) Tagträume	루비살롱/루비레코드	5212뮤직
6	△14	에피톤 프로젝트	(1집) 유실물보관소	파스텔뮤직	브라운엔터테인먼트
7	▽4	제이레빗	(2집) Looking Around	Friendz.net	미러볼뮤직
8	▽6	데이브레이크	(3집) SPACeEenSUM	해피로봇레코드	해피로봇레코드
9	▽3	이한철	(E P) 작은 방	튜브엠프뮤직	미러볼뮤직
10	△1	어반자카파	(1집) 01	플렉서스뮤직	미러볼뮤직

* 2012년 5월 26일 ~ 6월 10일 기준

* 출처: 인디고차트50 (<http://music.daum.net/musicbar/>)

▶ 인디음반 판매 TOP 10 (6. 11. ~ 6. 25.)

순위	변동	아티스트	앨범명	제작사	유통사
1	-	에피톤 프로젝트	(2집) 낮선 도시에서의 하루	파스텔뮤직	KT뮤직
2	△4	에피톤 프로젝트	(1집) 유실물 보관소	파스텔뮤직	브라운엔터테인먼트
3	-	국카스텐	(1집) Guckkasten	루비살롱/루비레코드	미러볼뮤직
4	▽2	국카스텐	(E P) Tagträume	루비살롱/루비레코드	5212뮤직
5	▽1	페퍼톤스	(4집) Beginner's Luck	안테나 뮤직	CJ E&M
6	▽4	게이트 플라워즈	(1집) Times	에코브리드	포니캐년 코리아
7	△1	데이브레이크	(3집) SPACeEenSUM	해피로봇레코드	해피로봇레코드
8	▽1	제이레빗	(2집) Looking Around	Friendz.net	미러볼뮤직
9	△1	어반자카파	(1집) 01	플렉서스뮤직	미러볼뮤직
10	△5	옥상달빛	(1집) 28	매직스트로베리사운드	미러볼뮤직

* 2012년 6월 11일 ~ 6월 25일 기준

* 출처: 인디고차트50 (<http://music.daum.net/musicbar/>)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보

6월 노래연습장 차트에서는 버스커버스커의 '벚꽃 엔딩'이 5월에 이어 1위를 차지했다. 소녀시대-태티서의 'Twinkle', 울랄라세션의 '아름다운 밤', 씨스타의 '나혼자'가 2, 3, 4위로 그 뒤를 이었고, 허각의 '나를 사랑했던 사람아'가 4계단 상승한 6위에 올랐다. 또한, 개그콘서트의 인기코너 용감한 녀석들의 'I 돈 Care(Feat.서수민PD)'가 7위에 올라 눈길을 끌었다.

연초에 발매된 빅뱅의 'FANTASTIC BABY', 김수현의 '그대 한 사람', 에일리의 'Heaven', 십센치의 '애상'은 지난 수 개월간 꾸준한 인기를 얻고 있으며, 임재범의 '너를 위해', 이은미의 '애인...있어요', 박완규의 '천년의 사랑'은 애창곡으로 오랫동안 사랑받고 있다.

▶ 노래연습장 TOP 15 (6월)

순위	변동	곡명	앨범명	아티스트	발매일
1	-	벚꽃 엔딩	버스커 버스커	버스커 버스커	2012.03.29
2	△7	Twinkle	Twinkle	소녀시대-태티서	2012.04.30
3	△70	아름다운 밤	ULALA SENSATION	울랄라세션	2012.05.10
4	▽1	나혼자(Alone)	ALONE	씨스타(Sistar)	2012.04.12
5	▽1	너를 위해	Story Of Two Years	임재범	2000.05.16
6	△4	나를 사랑했던 사람아	LACRIMOSO	허각	2012.04.03
7	HOT	I 돈 Care(Feat.서수민PD)	용감한 녀석들	용감한 녀석들	2012.05.14
8	▽6	FANTASTIC BABY	ALIVE	빅뱅	2012.02.29
9	▽2	애인... 있어요	Ma Non Tanto	이은미	2005.10.24
10	▽4	애상	윤일상 작곡가 21주년 기념 앨범 I'm 21	십센치(10cm)	2012.01.05
11	△1	체념	Like The Bible	빅마마(Big Mama)	2003.02.06
12	△1	그대 한 사람	해를 품은 달 OST Part 6	김수현	2012.03.13
13	△2	천년의 사랑	천년지애	박완규	1999.09.08
14	▽9	Heaven	Heaven	에일리(Ailee)	2012.02.09
15	▽2	용급실	패걸춘향 OST	Izi	2005.01.20

* 출처: 가온차트 (www.gaonchart.co.kr)



6월 유튜브 조회수 순위에서는 f(x)의 'Electric Shock'이 1,646만 회의 조회수를 기록하며 1위에 올랐다. 이는 국내 뿐 아니라 해외에서의 인기를 반영한 수치로, 하루 50만 회 이상의 카운트에 해당한다. 2, 3위는 소녀시대의 'PAPARAZZI'의 두 가지 버전으로, 총 1,080만 회의 조회수를 기록했다. 뮤직비디오와 더불어 뮤직비디오 티저와 댄스 연습 비디오가 인기를 얻었으며, 순위권에 오른 동영상들은 대부분 기획사에서 마케팅 목적으로 업로드되었다.

K-pop 누적 조회수에서는 소녀시대의 'Gee'가 7,881만 명으로 1위를 유지했고, 원더걸스의 'Nobody', 소녀시대의 'Oh!', 'THE BOYS', 슈퍼주니어의 'Mr. Simple'이 그 뒤를 이었다.

▶▶ K-pop 유튜브 조회수 TOP 15 (6월)

순위	곡명	종류	아티스트	업로더	등록일자	조회수
1	Electric Shock	뮤직비디오	f(x)	SMTOWN	6. 11.	16,466,854
2	PAPARAZZI	뮤직비디오	소녀시대	SMTOWN	6. 14.	6,956,943
3	PAPARAZZI (Edit 2)	뮤직비디오	소녀시대	SMTOWN	6. 14.	3,848,896
4	Electric Shock	뮤직비디오 티저	f(x)	SMTOWN	6. 8.	3,654,395
5	Sexy, Free & Single	뮤직비디오 티저	슈퍼 주니어	SMTOWN	6. 28.	3,415,181
6	Like This	댄스 연습	원더걸스	wondergirls	6. 5.	2,931,000
7	Flashback	뮤직비디오	애프터스쿨	LOENENT	6. 19.	2,547,914
8	PAPARAZZI (Edit GOLD)	뮤직비디오	소녀시대	SMTOWN	6. 22.	2,540,735
9	Loving U	뮤직비디오	씨스타	StarshipTV	6. 27.	1,727,511
10	Electric Shock	Highlight Medley	f(x)	SMTOWN	6. 8.	1,374,768
11	Day By Day	티저	티아라	LOENENT	6. 28.	1,174,087
12	Sexy, Free & Single	Highlight Medley	슈퍼 주니어	SMTOWN	6. 29.	1,170,639
13	Love Style	뮤직비디오	보이프렌드	StarshipTV	6. 14.	1,133,142
14	정말로 사랑한다면	뮤직비디오	버스커 버스커	CJENMMUSIC	6. 22.	1,056,098
15	Believe	뮤직비디오	U-KISS	ukiss2008	6. 9.	912,292

* 출처: Youtube(www.youtube.com), 7월 6일 기준(6월 7일 ~ 7월 6일 등록 동영상)

▶▶ K-pop 유튜브 누적 조회수 TOP 15 (6월)

순위	곡명	종류	아티스트	업로더	등록일자	조회수
1	Gee	뮤직비디오	소녀시대	sment	2009.06.08	78,817,733
2	Nobody	뮤직비디오	원더걸스	Mnet	2008.11.18	57,579,415
3	Oh!	뮤직비디오	소녀시대	sment	2010.01.26	52,434,191
4	THE BOYS	뮤직비디오	소녀시대	SMTOWN	2011.10.18	50,701,689
5	Mr. Simple	뮤직비디오	슈퍼주니어	SMTOWN	2011.08.03	48,710,784
6	내가 제일 잘 나가	뮤직비디오	2NE1	2NE1	2011.06.27	46,520,699
7	BONAMANA(미인아)	뮤직비디오	슈퍼주니어	sment	2010.05.11	40,251,781
8	RunDevilRun(런데빌런)	뮤직비디오	소녀시대	sment	2010.03.16	39,402,673
9	SORRY, SORRY	뮤직비디오	슈퍼주니어	sment	2009.06.07	38,131,429
10	LOLLIPOP	뮤직비디오	BIGBANG & 2NE1	YGEntertainment	2009.05.15	36,760,375
11	LUCIFER	뮤직비디오	SHINee(샤이니)	sment	2010.07.19	34,421,141
12	RingDingDong(링딩동)	뮤직비디오	SHINee(샤이니)	sment	2009.10.16	33,777,316
13	STEP	뮤직비디오	KARA	DSPKara	2011.09.05	33,094,289
14	Ma Boy	Dance Practice	SISTAR19	mirrorHD	2011.05.12	30,152,710
15	Bobble Pop!	뮤직비디오	Hyuna(현아)	4minuteofficial	2011.07.04	30,017,787

* 출처: Youtube(www.youtube.com), 7월 6일 기준

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보

6월에 방송심의를 받은 앨범은 180개이고 곡 수로는 659곡에 달한다. 이는 4, 5월에 비해 다소 줄어든 수치이나 1분기와 비교하면 큰 차이가 없다. 2분기에 심의를 받은 곡들을 장르별로 구분하면 일반가요가 710곡으로 32%를, 트롯(트로트)이 373곡으로 17%를 차지했으며, 댄스, 발라드, 락, 힙합 등의 장르가 그 뒤를 이었다.

한편 2분기 발매된 2,222개의 곡 중 일반 앨범으로 발매된 곡이 1,223개로 55%를, 디지털 싱글로 발매된 곡이 956개로 43%를 차지했으며, 일반 싱글과 컴필레이션이 각각 1%의 비중을 차지했다.

▶ 음악 방송심의 통계 (2102. 2Q)

1. 월별 방송심의 건수 (2012. 1. ~ 2012. 6.)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	합계
앨범	157	196	194	195	245	180	1,167
곡	548	607	657	673	890	659	4,034

* 출처 : 한국음원제작자협회 (www.kapp.or.kr)

2. 장르별 방송심의 곡 현황 (2012. 4. ~ 2012. 6.)

장르	댄스	발라드	트롯	힙합	락	락발라드	모던락	일렉트로닉	재즈	포크	펑크	하우스	레게	크로스오버	팝페라	알앤비	소울	OST	클래식, 기타	미분류	일반가요	합계
2분기	294	191	373	133	205	12	47	27	61	71	1	-	4	-	2	28	-	61	-	2	710	2,222
비율 (%)	13	9	17	6	9	1	2	1	3	3	0	-	0	-	0	1	-	3	-	0	32	100

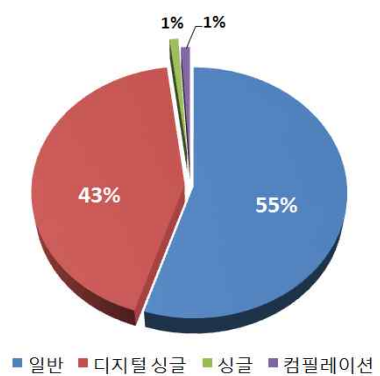
* 출처 : 한국음원제작자협회 (www.kapp.or.kr)

3. 발매형태별 곡 현황 (2012. 4. ~ 2012. 6.)

구분	2분기	비율
일반	1,223	55%
디지털 싱글	956	43%
싱글	22	1%
컴필레이션	21	1%
합계	2,222	100%

* 출처 : 한국음원제작자협회 (www.kapp.or.kr)

음반발매 형태(2012. 2Q)





04 공연

01 출판

02 만화

03 음악

04 **공연**

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보

6월 공연시장 종합 순위에서는 뮤지컬 '위키드'의 오리지널 내한공연이 판매 점유율 7.0%로 1위를 차지했다. '위키드'는 9년간의 브로드웨이 공연을 통해 흥행성이 검증된 뮤지컬로, 오리지널 무대의 높은 완성도와 배우들의 탄탄한 연기 덕분에 유료좌석 점유율 90%가 넘는 성공을 거두고 있다. 6월 9일 디큐브아트센터에서 첫 공연을 시작한 뮤지컬 '시카고'가 6.2% 점유율로 2위에 올랐고, 2010년부터 장기공연을 하고 있는 대학로 연극 '옥탑방고양이'가 4.2%의 점유율로 3위를 기록했다. 6월 19일과 7월 10일부터 공연이 시작된 뮤지컬 '넌 오브 라만차'와 '모차르트!'는 각각 4, 5위에 올랐다.

공연시장 종합 20위 내에 든 작품 가운데 뮤지컬이 14편(창작 뮤지컬 7편), 연극이 6편을 기록한 반면, 콘서트·클래식·오페라·무용 등의 공연은 순위권에 들지 못했다. 이는 통상적으로 뮤지컬과 연극이 장기공연으로 인해 티켓 점유율이 높기 때문이다. 한편 20위권 내에 창작 뮤지컬이 7편이나 되는 것은 국산 뮤지컬의 창작 역량과 관객 동원력이 궤도에 올랐음을 보여주는 것이다.

▶ 공연시장 종합 TOP 20 (6월)

순위	변동	공연명	공연장	점유율	장르	공연기간
1	△2	뮤지컬 <위키드> 오리지널 내한공연	블루스퀘어 삼성전자홀	7.0%	뮤지컬	2012.05.29. ~ 2012.08.31.
2	New	뮤지컬 <시카고>	디큐브아트센터	6.2%	뮤지컬	2012.06.09. ~ 2012.10.07.
3	▽1	옥탑방고양이 - 대학로	대학로 토티홀	4.2%	연극	2010.04.06. ~ 2012.12.31.
4	△32	뮤지컬 <넌 오브 라만차>	샤롯데씨어터	2.4%	뮤지컬	2012.06.19. ~ 2012.10.07.
5	▽1	뮤지컬 <모차르트!>	세종문화회관 대극장	2.3%	뮤지컬	2012.07.10. ~ 2012.08.04.
6	△3	라이어 1탄	해피씨어터	2.1%	연극	2012.03.12. ~ 2012.09.16.
7	New	EBS 모여라 덩동댕 <변개맨의 비밀>	어린이대공원 내 돔아트홀	2.0%	뮤지컬	2012.07.27. ~ 2012.08.26.
8	New	뮤지컬 <책더리퍼>	국립극장 해오름극장	1.7%	뮤지컬	2012.07.20. ~ 2012.08.25.
9	△8	뮤지컬 <풍월주>	컬처스페이스 엔유	1.5%	뮤지컬	2012.05.04. ~ 2012.07.29.
10	△25	블링블링	대학로 키득키득아트홀 신관	1.4%	연극	2011.06.01. ~ 2012.08.31.
11	△19	뮤지컬<라카지> - Musical Lacage	LG아트센터	1.4%	뮤지컬	2012.07.04. ~ 2012.09.04.
12	△8	연애지침서 연극 <옥탑방고양이> - 강남	강남 동아아트홀	1.3%	연극	2012.03.02. ~ 2012.12.31.
13	▽8	2012 뮤지컬 <친정엄마>	두산아트센터 연강홀	1.2%	뮤지컬	2012.05.05. ~ 2012.06.24.
14	-	뮤지컬 <블랙메리포핀스>	대학로 아트원씨어터 1관	1.2%	뮤지컬	2012.05.08. ~ 2012.07.29.
15	New	뮤지컬 <에어스프레이>	충무아트홀 대극장	1.2%	뮤지컬	2012.06.13. ~ 2012.08.05.
16	-	뉴보잉보잉 1탄	대학로 두레홀 3관	1.2%	연극	2009.01.01. ~ 2012.07.15.
17	▽5	뮤지컬 <형제는 용감했다>	코엑스아트옴 현대아트홀	1.2%	뮤지컬	2012.06.26. ~ 2012.10.01.
18	New	광화문연가-부산 센텀시티 뮤지컬 전용관 개관기념	센텀시티 소향아트센터	1.1%	뮤지컬	2012.07.20. ~ 2012.08.05.
19	△6	김종욱 찾기	대학로 예술마당 1관	1.1%	뮤지컬	2007.10.23. ~ 2012.07.31.
20	△2	라이어1탄<강남코엑스>	코엑스아트홀	1.1%	연극	2012.01.06. ~ 2012.09.02.

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)



01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보

뮤지컬 분야에서는 고전 ‘오즈의 마법사’에서 마녀들에 대한 이야기를 새롭게 풀어낸 뮤지컬 ‘위키드’의 오리지널 내한공연이 1위를 차지했다. 라이선스 뮤지컬인 ‘시카고’, ‘맨 오브 라만차’ ‘모차르트’가 각각 2, 3, 4위에 올랐고, 창작 뮤지컬은 ‘번개맨의 비밀’과 ‘풍월주’, ‘친정엄마’, ‘블랙 메리 포핀스’가 각각 5, 7, 9, 10위에 올랐다.

연극 분야에서는 2010년부터 장기공연 중인 ‘옥탑방고양이(대학로)’가 5월에 이어 1위를 유지했고, 동시에 강남 동양아트홀에서 공연되는 같은 작품이 4위에 올랐다. 마찬가지로 장기공연 중인 ‘라이어’가 연극 티켓판매 2위에 올랐으며, ‘블링블링’이 3위에 올랐다. 연극 분야에서는 상위권에 오른 모든 작품이 코미디 장르로, 흥행에 있어 편중 현상을 보이고 있다.

▶ 공연시장 분야별 TOP 10 (6월)

1. 뮤지컬

순위	변동	공연명	공연장	구분	점유율	공연기간
1	△1	뮤지컬 <위키드> 오리지널 내한공연	블루스퀘어 삼성전자홀	오리지널	11.6%	2012.05.29. ~ 2012.08.31.
2	△5	뮤지컬 <시카고>	디큐브아트센터	라이선스	10.2%	2012.06.10. ~ 2012.10.07.
3	New	뮤지컬 <맨 오브 라만차>	샤롯데씨어터	라이선스	3.9%	2012.06.19. ~ 2012.10.07.
4	▽1	뮤지컬 <모차르트>	세종문화회관 대극장	라이선스	3.8%	2012.07.10. ~ 2012.07.28.
5	New	EBS 모여라 덩동댕 <번개맨의 비밀>	어린이대공원 내 돔아트홀	창작	3.2%	2012.07.27. ~ 2012.08.26.
6	New	뮤지컬 <잭더리퍼>	국립극장 해오름극장	라이선스	2.8%	2012.07.20. ~ 2012.08.25.
7	△5	뮤지컬 <풍월주>	컬처스페이스 엔유	창작	2.5%	2012.05.04. ~ 2012.07.29.
8	△12	뮤지컬 <라카지> - Musical Lacage	LG아트센터	라이선스	2.2%	2012.07.04. ~ 2012.09.04.
9	▽5	2012 뮤지컬 <친정엄마>	두산아트센터 연강홀	창작	2.1%	2012.05.05. ~ 2012.06.24.
10	△1	뮤지컬 <블랙메리포핀스>	대학로 아트원씨어터 1관	창작	2.0%	2012.05.08. ~ 2012.07.29.

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)

2. 연극

순위	변동	공연명	공연장	점유율	공연기간
1	-	옥탑방고양이-대학로	대학로 토티홀	14.5%	2010.04.06. ~ 2012.12.31.
2	-	라이어 1탄	해피씨어터	7.3%	2012.03.12. ~ 2012.06.30.
3	△9	블링블링	대학로 키득키득아트홀 신관	4.8%	2011.06.01. ~ 2012.08.31.
4	△2	연애지침서 연극 옥탑방고양이-강남	강남 동양아트홀	4.4%	2012.03.02. ~ 2012.12.31.
5	-	뉴보잉보잉 1탄	대학로 두레홀 3관	4.1%	2009.01.01. ~ 2012.07.01.
6	△2	라이어 1탄 <강남코엑스>	코엑스아트홀	3.8%	2012.01.06. ~ 2012.09.02.
7	△6	머쉬멜로우	대학로 키득키득아트홀 신관	3.1%	2011.04.18. ~ 2012.08.31.
8	△1	리얼 버라이어티 코믹극 배꼽-강남역	강남역 강남아트홀 1관	2.8%	2010.08.08. ~ 2012.07.01.
9	△1	장진의 <서툰 사람들>	대학로 아트원씨어터 2관	2.6%	2012.06.05. ~ 2012.08.05.
10	▽6	웨딩 스캔들	학전블루 소극장	2.1%	2012.03.01. ~ 2012.07.01.

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)



콘서트 티켓판매 순위에서는 8월 19일에 잠실종합운동장 보조경기장에서 열리는 에미넴의 현대카드 슈퍼콘서트 가 20.2%의 점유율로 1위에 올랐다. 2위는 8.6% 점유율을 기록한 하이네켄 ‘SENSATION’이 차지했다. 7월 21일 열리는 ‘SENSATION’은 2000년 네덜란드에서 시작된 일렉트로닉 댄스 뮤직 파티로, 올해 아시아 최초로 한국에서 개최된다. 한편 에미넴 콘서트보다 8일 앞서 같은 공간에서 개최되는 싸이의 공연은 점유율 5.7%로 3위에 올랐다.

클래식/오페라 분야에서는 세종문화회관에서 기획한 <파이프오르간 콘서트 시리즈>의 다섯 번째 무대인 오르가 니스트 듀오 페레티 & 로방의 ‘Bon Voyage’ 콘서트가 1위를 차지했다. 9회째를 맞이한 ‘대관령국제음악제’는 티켓 점유율 4.8%로 2위에 올랐다. 여섯 번째 시즌을 맞은 디토 페스티벌의 연주 프로그램 중 하나인 <차이콥스키 레블 루션>이 2.8% 점유율로 3위를 기록했고, 크로아티아 출신의 피아니스트 막심 므라비차의 내한공연이 4~6위에 올랐다.

3. 콘서트

순위	변동	공연명	공연장	점유율	공연기간
1	-	현대카드 슈퍼콘서트 17 - EMINEM 내한공연	잠실종합운동장 보조경기장	20.2%	2012.08.19.
2	△4	Heineken Presents ‘SENSATION’	일산킨텍스(KINTEX)	8.6%	2012.07.21.
3	-	SAMUNGCARD SELECT 07 싸이의 뿔씬 THE 홈백쇼	잠실종합운동장 보조경기장	5.7%	2012.08.11.
4	-	자미로콰이 내한공연	잠실실내체육관	3.8%	2012.08.22.
5	△28	컬투쇼 홀.랑.적.SHOW!	성균관대학교 새천년홀	2.9%	2012.07.20. ~ 2012.08.19.
6	△10	지산밸리록페스티벌	지산 포레스트 리조트	2.4%	2012.07.27. ~ 2012.07.29.
7	△4	브로콜리너마저 콘서트 {이른 열대야}	KT&G 상상아트홀(삼성역)	2.3%	2012.07.04. ~ 2012.07.22.
8	-	나는가수다 라스트콘서트	올림픽공원 체조경기장	1.4%	2012.07.06. ~ 2012.07.07.
9	△3	아이유 단독 콘서트 [REAL FANTASY] - 부산	부산 KBS홀	1.4%	2012.07.07. ~ 2012.07.08.
10	△27	AGAIN 이은결의 블록버스터 매직 <THE ILLUSION>-성남	성남아트센터 오페라하우스	1.4%	2012.06.23. ~ 2012.06.24.

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)

4. 클래식/오페라

순위	변동	공연명	공연장	점유율	공연기간
1	△5	페레티 & 로방 파이프오르간 듀오 콘서트 “Bon Voyage”	세종문화회관 대극장	6.9%	2012.06.23.
2	-	제 9회 대관령국제음악제	알펜시아 콘서트홀	4.8%	2012.07.26. ~ 2012.08.05.
3	△16	2012 디토 페스티벌 <차이콥스키 레블루션>	세종문화회관 대극장	2.8%	2012.06.30.
4	-	막심 므라비차 내한공연 - 대전	대전문화예술의전당 아트홀	2.6%	2012.07.14.
5	-	막심 므라비차 내한공연	예술의전당 콘서트홀	2.6%	2012.07.06.
6	△13	막심 므라비차 내한공연 - 광주	광주 문화예술회관 대극장	2.2%	2012.07.08.
7	-	2012 청소년음악회 <변주곡> - 대전	대전문화예술의전당 아트홀	1.9%	2012.06.16.
8	-	양상블 디토 리사이틀 <백야> - 광주	광주 문화예술회관 대극장	1.7%	2012.07.03.
9	-	수원시립교향악단 창단30주년 기념 전국순회음악회-전주	한국소리문화의전당 모악당	1.5%	2012.06.27.
10	△5	이 무지치 60주년 월드투어 - 의정부	의정부예술의전당 대극장	1.4%	2012.06.16.

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보

국악/무용 차트에서는 6월 중순 10년 만의 내한공연을 한 강수진과 슈투트가르트 발레단의 ‘까멜리아 레이디’가 1위에 올랐다. 슈투트가르트 발레단은 강수진이 프리마돈나로 활동하고 있는 곳이다. 강수진은 또한 7월 17일 대전, 7월 21일 전주, 7월 26일 부천에서 열리는 발레 갈라 쇼 <강수진과 친구들>을 각각 4, 7, 8위에 올리며 높은 인기를 증명했다.

국내 양대 발레단으로 꼽히는 유니버설발레단의 ‘로미오와 줄리엣’과 국립발레단의 ‘백조의 호수’ 광주 공연이 높은 티켓판매율을 보이며 순위 2, 3위에 들었고, 최근 수석무용수로 전격 발탁되며 뉴스를 장식한 한국 발레리나 서희가 소속된 아메리칸발레시어터(ABT)의 ‘지젤’ 내한공연이 5위에 오르는 등 수준 높은 발레 공연이 풍성하게 이뤄지며 관객들을 이끌었다.

5. 국악/무용

순위	변동	공연명	공연장	점유율	공연기간
1	△2	강수진 & 슈투트가르트 발레단 <까멜리아 레이디>	세종문화회관 대극장	31.2%	2012.06.15 ~ 2012.06.17
2	△2	유니버설발레단 {로미오와 줄리엣}	예술의전당 오페라극장	9.7%	2012.07.07 ~ 2012.07.14
3	△8	국립발레단초청 백조의호수 광주공연	광주 문화예술회관 대극장	9.0%	2012.07.06 ~ 2012.07.07
4	△15	월드 발레스타 갈라<강수진과 친구들>-대전	대전문화예술의전당 아트홀	4.9%	2012.07.17 ~ 2012.07.18
5	△4	2012 ABT 지젤 in Korea	예술의전당 오페라극장	4.4%	2012.07.18 ~ 2012.07.22
6	-	호시탐탐(虎視眈眈)	LG아트센터	3.6%	2012.06.15 ~ 2012.06.17
7	-	월드발레스타 갈라<강수진과 친구들>-전주	한국소리문화의전당 모악당	3.0%	2012.07.21
8	-	2012월드스타 발레리나<강수진과 친구들 내한공연	부천 시민회관 대공연장	2.4%	2012.07.26
9	△13	2012 한국을 빛내는 해외무용스타 초청공연-인제	인제하늘내린센터 미소채	2.3%	2012.06.30
10	-	호두까기 인형 - 대전	대전문화예술의전당 아트홀	1.9%	2012.12.07. ~2012.12.09

* 출처 : 인터파크 (순위 집계: 6. 1. ~ 6. 30. 판매매수 기준)



05 게임

6월 온라인게임 순위에서는 5월 '디아블로 3'에 이어 6월에는 '블레이드 & 소울'이 출시되면서 많은 게이머를 끌어 들인 반면, 다른 게임들의 사용시간 및 순위는 전반적으로 하락하는 모습을 보였다. 5월 15일 출시되었던 '디아블로 3'가 5월에 이어 1위를 기록했고, 6월 21일에 출시된 '블레이드 & 소울'은 빠른 속도로 상위권에 진입하며 오픈베타 4일 후부터 1위를 차지하였다(6월 5위). 7월 종합순위에서는 디아블로를 제치고 1위가 유력시된다. '아이온'은 전월 대비 사용시간은 -17.5% 감소하였지만 순위는 1단계 상승하며 3위를 기록했고, 1주년 기념 이벤트를 진행한 '사이퍼즈'는 1단계 상승하며 10위를 차지하였다.

한편 5월에 이어 TOP 20 중 국내 개발사의 게임이 14개(70%) 포함되며 온라인게임에서 국산 게임의 강세를 이어갔다. 특히 최근 몇 년간 기대작으로 주목받던 '블레이드 & 소울'이 출시 직후 높은 점유율로 안착하면서 '리니지', '아이온'을 잇는 대작 게임으로 사랑받을 것으로 예상되며, 향후 중국 등 전략 시장에서의 성과도 기대되고 있다.

▶▶ 온라인게임 종합 TOP 20 (6월)

순위	변동	게임명	장르	사용시간 점유율(%)	사용시간 (시간)	전월대비 증감율(%)	평균체류 시간(분)	개발사	유통사
1	-	디아블로 3	RPG	26.60%	1,872,465	42.4%	121	블리자드	블리자드
2	-	리그 오브 레전드	RTS	14.68%	1,033,707	14.68%	114	라이엇 게임즈	라이엇게임즈
3	△1	아이온	RPG	6.64%	467,479	6.64%	149	엔씨소프트	엔씨소프트
4	▼1	서든어택	FPS	6.54%	460,165	6.54%	78	게임하이	CJ E&M/넥슨
5	NEW	블레이드 & 소울	RPG	6.14%	432,320	6.14%	112	엔씨소프트	엔씨소프트
6	▼1	피파온라인2	스포츠	6.09%	428,944	6.09%	47	EA/네오위즈게임즈	네오위즈게임즈
7	▼1	스타크래프트	RTS	3.44%	242,108	3.44%	67	블리자드	블리자드
8	▼1	워크래프트 3	RTS	2.82%	198,568	2.82%	74	블리자드	블리자드
9	▼1	리니지	RPG	2.04%	143,513	2.04%	113	엔씨소프트	엔씨소프트
10	△1	사이퍼즈	RPG	1.36%	95,510	1.36%	115	네오플	넥슨
11	▼1	리니지 2	RPG	1.35%	95,186	1.35%	165	엔씨소프트	엔씨소프트
12	▼3	메이플 스토리	RPG	1.29%	90,548	1.29%	58	넥슨	넥슨
13	-	던전앤파이터	RPG	1.27%	89,431	1.27%	79	네오플	넥슨
14	-	스페셜포스	FPS	0.95%	66,679	0.95%	87	드래곤플라이	네오위즈게임즈
15	△1	카트라이더	레이싱	0.88%	61,712	0.88%	42	넥슨	넥슨
16	▼4	테라	RPG	0.82%	57,442	0.82%	122	블루홀 스튜디오	NHN
17	-	한게임 로우바둑이	포커	0.74%	52,207	0.74%	35	NHN	NHN
18	▼3	월드 오브 워크래프트	RPG	0.62%	43,636	0.62%	95	블리자드	블리자드
19	▼1	스타크래프트2	RTS	0.59%	41,769	0.59%	69	블리자드	블리자드
20	▼1	프리스타일풋볼	스포츠	0.58%	40,660	0.58%	85	JCE	JCE

* 출처: 게임트릭스 (www.gametrics.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

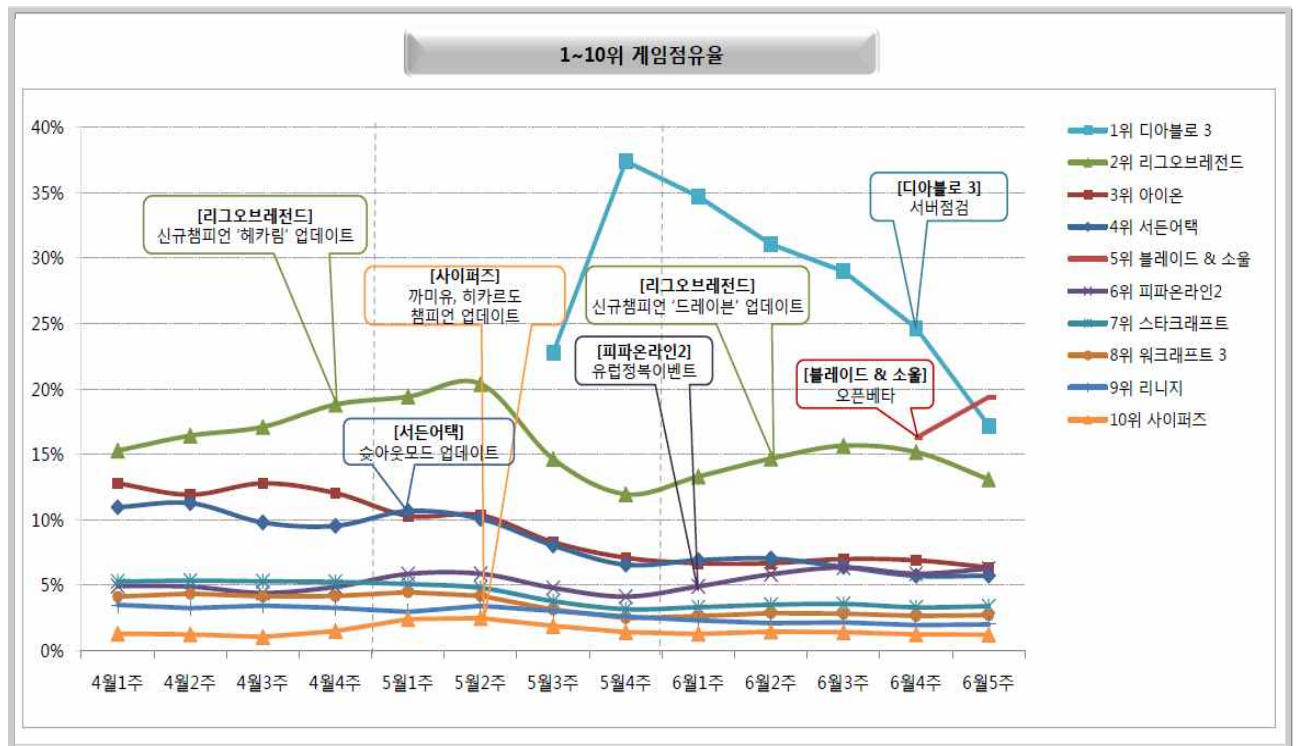
10 광고

11 지식정보



6월 온라인게임 점유율의 추이는 5월 15일 발매 직후 치솟던 '디아블로 3'의 점유율이 지속적으로 감소하는 모습을 보였다. 접속의 어려움 및 서버점검으로 인한 유저들의 이탈도 점유율 하락의 원인이 된 것으로 추정된다. 또한 기대작이었던 '블레이드 & 소울'이 6월 21일 서비스를 시작(6월 30일 상용화)하며 '디아블로 3'는 점유율이 큰 폭으로 하락했고, 6월 마지막 주에는 '블레이드 & 소울'이 점유율 1위를 차지했다. 2위 자리를 유지하며 점유율을 회복하는 모습을 보이던 '리그 오브 레전드' 또한 '블레이드 & 소울' 출시 이후 점유율이 하락하는 모습을 보였다. 반면, 전설의 선수를 100% 지급하는 '유럽정복이벤트'를 진행한 '피파온라인 2'는 점유율이 상승하며 6월 마지막 주에는 서든어택을 넘어서며 아이온과 비슷한 점유율을 보였다. '스타크래프트'와 '워크래프트3'는 5월 대비 큰 변동 없는 점유율을 유지했다.

▶ 온라인게임 점유율 추이 (2012. 4. ~ 2012. 6.)



* 출처: 게임트릭스 (www.gametrics.com)



6월 온라인게임 장르별 현황에서는 5월 중순 ‘디아블로 3’ 출시에 이어 6월 21일 ‘블레이드&소울’이 서비스를 시작하면서 RPG 장르의 점유율이 더욱 높아져, RPG 장르의 온라인게임 시장 점유율이 50%를 넘었다. ‘블레이드&소울’의 영향력이 확대되는 7월에는 RPG 장르의 점유율이 더욱 높아질 것으로 예상된다. RPG의 뒤를 이어 RTS(실시간전략게임)이 전월 대비 2.44%p 하락한 21.97%로 2위, FPS가 2.65%p 상승한 9.3%로 3위를 기록했다. 8.77%(0.46%p 상승)의 점유율을 차지한 스포츠가 4위를 기록했고, 아케이드·포커·보드·레이싱·고스톱 등의 장르는 모두 점유율이 소폭 하락 혹은 상승하며 3% 미만에 머물렀다. 전체적으로 보면 점유율 1위인 RPG의 점유율이 5.66%p 상승하는 동안 점유율 2, 3위인 RTS와 FPS가 5.09%p 하락하며 고스란히 점유율을 뺏긴 반면, 타 장르는 상대적으로 큰 영향을 받지 않은 것으로 풀이할 수 있다.

2011년 1분기와 2012년 6월의 장르별 점유율을 비교하면, RPG가 47.85%에서 50.95%로 소폭 상승했고, RTS가 13.09%에서 21.97%로 크게 상승한 반면, 다른 장르들은 모두 조금씩 하락한 모습을 보이고 있다. 2011년 1분기 60.94%였던 RPG와 RTS의 점유율이 2012년 6월에는 72.92%로 크게 상승하여 장르가 편중되는 추세를 보이고 있다.

▶ 온라인게임 장르별 현황

1. 장르별 이용 현황 (6월)

장르명	사용시간 (시간)	점유율(%)		기간대비 등락현황(개)				PC방당 사용시간(분)	평균체류 시간(분)	평균이용 횟수(회)	일간평균 접속자수	일간최대 접속자수
		점유율	증감률	전체	상승	하락	보합					
RPG	3,586,610	50.95%	5.66%	183	66	98	15	1,333	117	1,846,583	4,484,967	8,765,297
RTS	1,546,566	21.97%	-2.44%	7	0	0	7	1,418	95	971,724	1,932,048	3,850,528
보드	104,747	1.49%	0.03%	31	5	16	9	121	62	100,675	130,966	249,237
레이싱	79,028	1.12%	-0.19%	7	0	0	6	213	43	109,221	98,867	237,473
FPS	654,580	9.30%	-2.65%	25	10	2	12	578	76	515,530	818,601	1,829,458
아케이드	175,592	2.49%	-0.34%	38	9	6	22	170	56	189,189	219,571	550,760
스포츠	617,499	8.77%	0.46%	22	7	3	12	507	50	739,649	771,220	1,760,634
고스톱	103,969	1.48%	-0.13%	32	6	5	21	123	38	163,641	130,044	245,282
포커	171,005	2.43%	-0.40%	23	3	3	16	137	29	359,507	213,534	379,412

* 출처: 게임트릭스 (www.gametrics.com)

2. 장르별 점유율 추이 (2011. 1Q ~ 2012. 6)

장르명	2011. 1Q	2011. 2Q	2011. 3Q	2011. 4Q	2012. 1Q	2012. 2Q	2012. 4	2012. 5	2012. 6
RPG (Role Playing Game)	47.85%	43.40%	41.33%	40.14%	36.77%	44.20%	34.81%	44.95%	50.95%
RTS (Real Time Strategy Simulation)	13.09%	15.95%	16.60%	17.36%	22.49%	24.74%	28.41%	24.59%	21.97%
FPS (First Person Shooting)	15.56%	14.44%	16.46%	15.46%	16.87%	11.89%	15.00%	12.00%	9.30%
스포츠	9.37%	11.62%	11.87%	13.40%	10.83%	8.70%	9.05%	8.34%	8.77%
아케이드	3.73%	3.83%	3.97%	3.97%	3.56%	2.88%	3.42%	2.84%	2.49%
포커	4.04%	4.32%	3.75%	3.87%	3.80%	2.98%	3.79%	2.87%	2.43%
고스톱	2.52%	2.61%	2.29%	2.14%	2.02%	1.70%	2.07%	1.62%	1.48%
레이싱	2.03%	1.87%	1.93%	1.86%	1.84%	1.32%	1.58%	1.31%	1.12%
보드	1.81%	1.95%	1.81%	1.80%	1.82%	1.59%	1.86%	1.47%	1.49%

* 출처: 게임트릭스 (www.gametrics.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



6월 게임 제작사별 점유율에서는 블리자드가 36.31%의 압도적인 점유율로 1위에 올랐다. 6월 한 달간 26.6%의 사용시간 점유율을 기록한 '디아블로3'의 위력이 컸다. 이어 엔씨소프트와 넥슨이 각각 10.87%, 10.85%의 근소한 차이로 2, 3위를 기록했고, 네오위즈게임즈가 10.09%로 4위에 올랐다. 이미 보도된 바와 같이 6월 8일 넥슨이 엔씨소프트 경영권을 인수하면서, 6월 순위 2, 3위를 차지한 두 회사는 점유율 합산 시 21.72%로 온라인 게임 시장에서의 시장 지배력이 커졌다. 특히 '블레이드&소울'이 7월 현재 '디아블로3'의 점유율을 넘어서는 것으로 나타나면서, 넥슨의 영향력 확대에 따른 시장의 변동이 어떤 양상으로 나타날지 관심이 쏠리고 있다.

▶ 게임 제작사별 점유율 (6월)

순위	게임사명 (사용시간 기준 정렬)	사용시간 (시간)	점유율		전월 대비 보유게임 등락현황 (개)			
			점유율	증감률	전체	상승	하락	보합
1	블리자드	2,398,558	36.31%	6.80%	6	0	4	2
2	엔씨소프트	717,760	10.87%	-2.44%	8	6	2	0
3	넥슨	716,742	10.85%	-2.11%	27	10	15	2
4	네오위즈게임즈	666,156	10.09%	1.01%	37	23	10	4
5	CJ E&M	425,277	6.44%	-1.27%	44	24	18	2
6	NHN	279,689	4.23%	-0.76%	31	15	10	6
7	JCE	90,490	1.37%	-0.04%	6	3	2	1
8	예당온라인	31,689	0.48%	-0.01%	5	4	1	0
9	엠게임	27,265	0.41%	-0.03%	32	22	9	1
10	원디소프트	22,546	0.34%	-0.09%	4	2	2	0
11	웹젠	14,652	0.22%	-0.06%	3	1	2	0
12	한빛소프트	8,555	0.13%	-0.02%	10	2	6	2
13	YNK코리아	8,054	0.12%	-0.05%	1	0	1	0
14	게임하이	7,608	0.12%	-0.02%	2	1	1	0
15	위메이드엔터테인먼트	7,383	0.11%	-0.03%	8	2	6	0
16	라이브플렉스	7,341	0.11%	-0.04%	5	3	2	0
17	이스트소프트	5,993	0.09%	-0.04%	2	0	2	0
18	KTH	4,553	0.07%	-0.05%	5	2	3	0
19	그라비티	3,924	0.06%	-0.03%	6	1	5	0
20	액토즈소프트	2,224	0.03%	-0.01%	5	3	2	0
21	엔플루토	497	0.01%	0	1	0	1	0
22	바른손게임즈	229	0.00%	-0.01%	2	1	1	0

* 출처: 게임트릭스 (www.gametrics.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



5월과 마찬가지로 전략 디펜스 게임 ‘팔라독’이 모든 스토어에서 상위권을 차지했다. ‘팔라독’은 동물 왕국이라는 색다른 세계관을 토대로 다양한 전략을 구사할 수 있어 출시 후 1년이 지난 지금까지도 인기를 얻고 있다. <구글플레이>에서는 게임포프트의 ‘아스팔트6’, ‘노바3’, ‘리얼사커2012’가 각각 유, 무료 상위권에 올랐다. 게임포프트는 다수의 게임을 순위권에 진입시키며 세계적인 모바일 게임사의 자리를 굳건히 지키고 있다. 이보다는 적지만 컴투스, 넥슨, 게임빌과 같은 국내 게임업체들도 자사의 게임들이 스토어의 상위권을 유지하고 있다.

한편, 6월 앱스토어에서는 국내 신생 게임업체 APD가 출시한 매드아콘이 장기간 1위를 유지하고 있는 것이 돋보인다. 매드아콘은 횡스크롤 아케이드 방식에 자체 제작한 음악, 원터치 액션 요소를 가미한 신개념 리듬액션 게임으로, 유저들의 호평이 이어지고 있다.

➤ 모바일 게임 TOP 5 (6월)

1. 구글플레이

순위	유료 APP.			무료 APP.	
1	팔라독	아케이드 게임	₩ 3,000	타이니팜	캐주얼 게임
2	Where's My Water?	두뇌게임 및 퍼즐	₩ 1,122	메이플스토리 Live	아케이드 게임
3	아스팔트 6 : 아드레날린	자동차 경주	₩ 1,000	리얼사커 2012	스포츠 게임
4	Minecraft - Pocket Edition	아케이드 게임	₩ 6,420	사무라이 vs 좀비	아케이드 게임
5	노바3	아케이드 게임	₩ 7,000	만지기 탐정 나메코 재배킷트	캐주얼 게임

2. 앱스토어

순위	유료 APP.			무료 APP.	
1	매드아콘	액션	\$ 1.99	Bag it! Lite	퍼즐
2	컴투스프로야구2012 PLUS	시뮬레이션	\$ 0.99	번식전쟁 확장판	액션
3	원조뉴시광4 PLUS	스포츠	\$ 1.99	피터래빗의 정원	액션
4	Dungeon Village	시뮬레이션	\$ 3.99	크로이센2	롤플레이
5	팔라독	롤플레이	\$ 1.99	풍운삼국	롤플레이

3. 티스토어

순위	유료 APP.			무료 APP.	
1	던전앤파이터 여거너	RPG	₩ 3,000	헬로키티 카페	시뮬레이션
2	드래곤나이트4 PLUS	RPG	₩ 5,000	벽돌깨기	아케이드
3	팔라독	액션	₩ 3,000	치킨레볼루션	액션
4	삼국지무쌍전	액션	₩ 4,000	피망 포켓 프린세스 Plus	시뮬레이션
5	WinningEleven 2012	스포츠	₩ 5,000	번식전쟁	RPG

* 출처: <월간 앱스토리 7월호>, 6월 한 달간의 다운로드 수치 집계

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

6월 게임 이용자 통계에 따르면, 온라인게임 순이용자는 남자 640만 명과 여자 372만 명으로, 남녀 비율은 63 대 37으로 나타났다. 이 같은 비율은 5월 통계와 같은 수치이다. 월간 이용일수에서는 남자(10.7일)가 여자(7.7일)보다 3일 많은 것으로 집계되었고, 월간 이용시간도 남자(1,843분)가 여자(982분)보다 861분 긴 것으로 나타났다.

연령별로는 13~18세의 순이용자수 및 도달률, 평균게임이용개수가 높은 것으로 나타났으며, 평균 이용시간에서는 35~39세가 2,456분으로 가장 높은 수치를 기록했다. 2,326분을 기록한 30~34세가 그 뒤를 이었고, 연령대가 낮아질 수록 평균이용시간이 줄어드는 경향을 보였다. 또한 35~39세와 40~44세의 평균이용시간 차이가 970분에 달해, 인접 연령간 가장 큰 차이를 보였다.

▶ 온라인게임 이용자 통계

1. 성별 이용 행태 (6월)

분류	순이용자 ⁶⁾	도달률(% ⁷⁾	순이용자비중(% ⁸⁾	평균게임이용개수 ⁹⁾	평균재방문일수(일) ¹⁰⁾	평균이용시간(분) ¹¹⁾
남자	6,403,347	19.91	63.25	1.98	10.72	1,843.25
여자	3,719,817	11.56	36.75	1.72	7.69	982.06
합계	10,123,164	31.47	100	1.88	9.60	1,526.80

2. 연령별 이용 행태 (6월)

분류	순이용자	도달률(%)	순이용자비중(%)	평균게임이용개수	평균재방문일수(일)	평균이용시간(분)
7~12세	1,113,183	3.46	11.00	1.81	7.13	562.90
13~18세	1,629,884	5.07	16.10	2.13	10.18	1,152.68
19~24세	1,313,645	4.08	12.98	2.09	8.40	1,409.34
25~29세	960,647	2.99	9.49	2.09	11.33	2,088.52
30~34세	1,005,061	3.12	9.93	1.82	10.82	2,326.16
35~39세	934,808	2.91	9.23	1.70	9.46	2,456.94
40~44세	998,316	3.10	9.86	1.70	9.06	1,486.72
45~49세	887,232	2.76	8.76	1.71	9.15	1,164.66
50세~	1,280,388	3.98	12.65	1.73	10.86	1,515.77

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 사용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음
* 출처: 님스 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

- 6) 순이용자: 해당 기간 동안 게임 애플리케이션을 이용한 중복되지 않은 인터넷 이용자
- 7) 도달률: 전체 인터넷 사용자 중 측정 기간 동안 게임 애플리케이션을 이용한 순이용자수의 비중
- 8) 순이용자비중: 게임 애플리케이션 이용자 수를 100으로 가정할 때 특정 세그먼트가 게임 애플리케이션을 이용한 비중
- 9) 평균게임이용개수: 한 달간 이용자 1인당 평균 게임 애플리케이션을 이용한 개수
- 10) 평균재방문일수: 전체 인터넷 사용자 중 해당 App.을 쓰고 있는 이용자가 한 달 동안 App.을 이용하는 일수
- 11) 평균이용시간: 한 달간 App.을 이용한 평균 시간을 의미



직업별 이용 행태에서는 학생이 순이용자수 및 도달률에서 가장 높은 것으로 나타났으나, 평균이용시간에서는 생산직(2,595분)과 무직/기타(2,495분)이 가장 많은 것으로 집계되었다. 반면 전업주부의 이용량은 819분으로 상대적으로 낮은 수치를 기록했다.

가구소득별 특성은 300만원~500만원의 게임 순이용자수가 가장 많은 것으로 나타났으며, 평균이용시간에서는 100만원 미만의 이용자가 약 1,200분으로 다른 집단에 비해 평균 20% 이상 낮은 것으로 집계되었다. 평균게임이용개수는 1.8개 ~ 2개 사이로 소득수준별 차이가 미미했다.

3. 직업별 이용 행태 (6월)

분류	순이용자	도달률(%)	순이용자비중(%)	평균게임이용개수	평균재방문일수(일)	평균이용시간(분)
사무직	3,131,549	9.74	30.93	1.79	9.83	1,704.28
생산직	828,296	2.58	8.18	1.90	11.57	2,595.35
자영업	602,136	1.87	5.95	1.94	11.83	1,896.19
학생	4,122,937	12.82	40.73	2.01	9.00	1,181.36
전업주부	974,161	3.03	9.62	1.60	7.89	819.89
무직/기타	464,084	1.44	4.58	1.86	10.68	2,495.51

4. 가구소득별 이용 행태 (6월)

분류	순이용자	도달률(%)	순이용자비중(%)	평균게임이용개수	평균재방문일수(일)	평균이용시간(분)
100만원 미만	417,467	1.30	4.12	1.80	7.44	1,199.55
100만원~300만원	2,689,735	8.36	26.57	2.01	9.54	1,547.81
300만원~500만원	4,227,607	13.14	41.76	1.84	9.50	1,491.00
500만원 이상	2,788,354	8.67	27.54	1.84	10.16	1,609.81

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 사용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음
 * 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

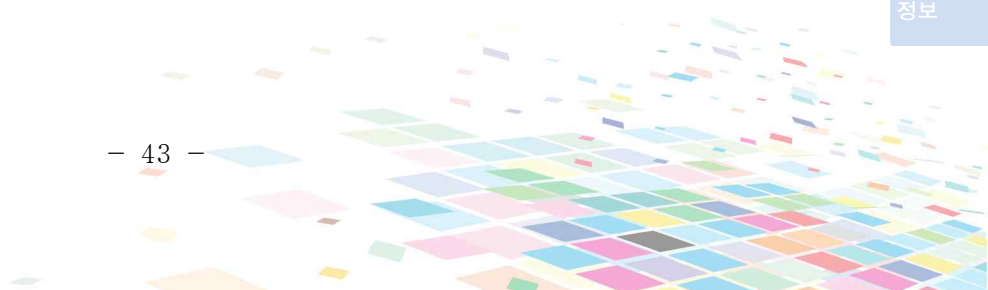
07
애니메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식정보





01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식정보

6월 게임물 등급분류 결정 현황(게임물등급위원회)에 따르면 223건의 게임에 대한 등급분류 심의가 이루어져 그 중 201건에 대한 등급이 확정되었다. 이중 전체 이용가가 86건(38.6%)으로 가장 많았고 청소년이용불가가 86건(38.6%), 12세 이용가가 19건(8.5%), 15세 이용가가 10건(4.5%)로 나타났다. 등급분류가 거부된 게임은 총 22건이었는데 모두가 아케이드 게임이었다.

장르별 분류에서는 보드게임(베테성)이 54건(26.8%)로 가장 높은 비중을 차지했고, 액션, 캐주얼, 시뮬레이션 등의 장르가 그 뒤를 이었다. 플랫폼별 분류로는 PC·온라인게임이 79건으로 가장 많았으나 모바일 게임도 72건으로 비슷한 수치를 기록했다.

▶ 게임물 등급분류 결정

1. 플랫폼별 등급분류 결정 현황 (6월)

구분	아케이드	PC·온라인	비디오콘솔	모바일(오픈마켓)	합계	비율(%)
전체이용가	15	40	8	23(16)	86	38.6
12세이용가	-	3	9	7(5)	19	8.5
15세이용가	-	2	5	3(3)	10	4.5
청소년이용불가	9[9]	34	4	39(34)	86	38.6
등급분류 소계	24	79	26	72(60)	201	90.1
등급분류 거부	22[16]	-	-	-	22	9.9
합계	46[25]	79	26	72(60)	223	100.0

2. 장르별 등급분류 결정 현황 (6월)

구분	아케이드	PC·온라인	비디오콘솔	모바일	합계	비율(%)
보드게임(베테성)	9[9]	26	-	19(16)	54	26.8
액션	-	5	17	6(3)	28	13.9
기타	2	5	2	13(13)	22	10.9
캐주얼	-	11	1	10(8)	22	10.9
시뮬레이션	-	7	-	7(7)	14	7.0
FPS[1인칭슈팅]	11	-	-	2(2)	13	6.5
롤플레이	1	1	4	5(2)	11	5.5
퍼즐	1	5	-	3(3)	9	4.5
MMORPG	-	6	-	2(2)	8	4.0
보드게임	-	5	-	2(1)	7	3.5
스포츠	-	3	-	-	3	1.5
어드벤처	-	2	1	-	3	1.5
전략시뮬레이션	-	1	-	2(2)	3	1.5
교육용	-	2	-	-	2	1.0
레이싱	-	-	-	1(1)	1	0.5
격투게임	-	-	1	-	1	0.5
합계	24[9]	79	26	72(60)	201	100.0

* []안의 숫자는 청소년이용불가 아케이드 게임물임

* 출처: 게임물등급위원회(<http://www.grb.or.kr>)



06 영화

6월 박스오피스 순위에서는 6월 6일 개봉한 '후궁: 제왕의 첩'이 매출액 177억 원, 관객수 240만 명을 동원하며 1위를 차지했다. 5월 17일 개봉한 임수정, 이선균 주연의 로맨틱 코미디 '내 아내의 모든 것'이 204만 명(누적 435만 명)의 관객을 동원하며 2위를 기록했고, '맨 인 블랙 3'와 '마다가스카3 : 이번엔 서커스다!', '차형사'가 각각 관객수 100만 명 이상을 기록하며 그 뒤를 이었다. 할리우드의 블록버스터 '어메이징 스파이더맨'은 6월 28일에 개봉하였음에도 불구하고 3일 간 119만 명을 기록했고, 5월 30일에 개봉한 2012년 첫 한국 공포 영화인 '미확인 동영상 : 절대클릭금지'는 81만 명이 관람하며 누적 관객수 86만 명을 넘었다.

한편 박스오피스 상위 15위 영화의 제작 국가는 한국 6편, 미국 8편, 일본 1편을 각각 기록했다.

▶ 박스오피스 순위 TOP 15 (6월)

순위	제목	배급사	제작	개봉일	스크린수	매출액 (백만 원)	관객수 (천 명)	누적관객수 (천 명)
1	후궁: 제왕의 첩	롯데쇼핑㈜롯데엔터테인먼트	한국	2012-06-06	623	17,691	2,402	2,417
2	내 아내의 모든 것	(주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)	한국	2012-05-17	474	15,159	2,039	4,350
3	맨 인 블랙 3	한국소니픽처스릴리징 브에나비스타영화㈜	미국	2012-05-24	540	11,063	1,450	3,372
4	마다가스카3 : 이번엔 서커스다!	씨제이이엔엠 주식회사	미국	2012-06-06	561	10,826	1,387	1,389
5	차형사	씨제이이엔엠 주식회사	한국	2012-05-30	431	8,704	1,199	1,318
6	어메이징 스파이더맨	한국소니픽처스릴리징 브에나비스타영화㈜	미국	2012-06-28	1,114	10,621	1,189	1,189
7	프로메테우스	이십세기폭스코리아(주)	미국	2012-06-06	519	8,527	962	963
8	미확인 동영상 : 절대클릭금지	쇼박스㈜미디어플렉스	한국	2012-05-30	360	5,520	806	863
9	미쓰GO	(주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)	한국	2012-06-21	439	3,822	523	523
10	락아웃: 익스트림미션	롯데쇼핑㈜롯데엔터테인먼트	미국	2012-06-14	373	3,320	454	454
11	스노우 화이트 앤 더 헌츠맨	유니버설픽처스 인터내셔널 코리아(유)	미국	2012-05-30	443	3,224	444	635
12	아부의 왕	롯데쇼핑㈜롯데엔터테인먼트	한국	2012-06-21	426	2,918	411	411
13	어벤져스	한국소니픽처스릴리징 브에나비스타영화㈜	미국	2012-04-26	281	1,240	160	7,060
14	사다코 3D : 죽음의 동영상	KT&G 상상마당 영화사업팀 컴퍼니에스에스(주)	일본	2012-06-14	261	1,127	122	122
15	캐빈 인 더 우즈	롯데쇼핑㈜롯데엔터테인먼트	미국	2012-06-28	287	737	98	98

* 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망

01
출판

02
만화

03
음악

04
공연

05
게임

06
영화

07
애니
메이션

08
캐릭터

09
방송

10
광고

11
지식
정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

6월까지의 연간 누적 박스오피스 매출액은 작년 같은 시기에 비해 약 1,017억 원(18.9%) 증가한 6,390억 원으로 집계되었다. 관객 수도 작년 동기 대비 약 1,437만 명(21.0%)이 증가한 8,279만 명을 기록했다. 개봉편수에서는 한국영화 개봉이 작년 동기에 비해 3편 감소한 66편이었으나, 관객수는 오히려 1,136만 명이 증가했다. 외국영화는 7편 증가한 150편이 개봉했고, 관객수는 301만 명이 늘었다. 관객 점유율에서는 한국영화가 53.4%를 기록하며 외국영화 점유율(46.6%)을 앞섰는데, 작년 동기 한국영화(48.0%)의 점유율이 외국영화(52.0%)에 4% 뒤졌던 것과 비교하면 한국영화가 매우 선전하고 있다.

작년 6월 한국영화 점유율이 32.8%였는데 반해 올해 6월은 53.9%로 작년에 비하여 점유율이 크게 향상되었다. 전통적으로 블록버스터 시즌이 시작되는 5월 이후 7월까지의 외국영화가 강세였으나, 올해에는 ‘후궁 : 제왕의 첩’, ‘내 아내의 모든 것’ 등의 흥행에 힘입어 6월 한국영화 점유율이 외국영화 점유율을 앞섰다.

▶▶ 연간 누적 박스오피스 현황

구분	2012. 1. ~ 2012. 6.					2011. 1. ~ 2011. 6.				
	개봉편수	상영편수	매출액 (백만 원)	관객수 (천 명)	점유율	개봉편수	상영편수	매출액 (백만 원)	관객수 (천 명)	점유율
한국	66	641	330,033	44,178	53.4%	69	510	241,662	32,816	48.0%
외국	150	1,200	308,981	38,613	46.6%	143	915	295,660	35,604	52.0%
전체	216	1,841	639,015	82,792	100.0%	212	1,425	537,322	68,420	100.0%

* 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망, 한국콘텐츠진흥원 재구성

▶▶ 월별 관객 동원 추이 (2011. 6. ~ 2012. 6.)

구분	개봉편수			상영편수			관객수 (천 명)			점유율 (%)	
	한국	외국	전체	한국	외국	전체	한국	외국	전체	한국	외국
2011. 06.	12	25	37	115	167	282	4,168	8,531	12,699	32.8	67.2
2011. 07.	9	24	33	91	222	313	5,944	12,389	18,334	32.4	67.6
2011. 08.	11	25	36	114	287	401	13,844	6,218	20,062	69.0	31.0
2011. 09.	17	20	37	144	221	365	9,821	3,596	13,417	73.2	26.8
2011. 10.	10	25	35	133	282	415	8,423	3,985	12,409	67.9	32.1
2011. 11.	20	25	45	124	208	332	5,757	4,564	10,321	55.8	44.2
2011. 12.	14	27	41	146	229	375	6,262	10,566	16,829	37.2	62.8
2012. 01.	8	22	30	56	191	247	8,143	8,306	16,449	49.5	50.5
2012. 02.	8	35	43	54	190	244	9,806	3,108	12,915	75.9	24.1
2012. 03.	18	19	37	127	217	344	6,794	4,534	11,329	60.0	40.0
2012. 04.	10	27	37	69	200	269	5,052	6,919	11,972	42.2	57.8
2012. 05.	15	29	44	107	234	341	6,736	9,198	15,935	42.3	57.7
2012. 06.	7	16	23	224	168	392	7,642	6,539	14,181	53.9	46.1

* 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망



6월까지 가장 높은 점유율을 기록한 배급사는 CJ E&M으로, 관객 1,756만 명을 동원하며 21.5%의 점유율을 기록했다. ‘건축학개론’, ‘은교’, ‘후궁 ; 제왕의 첩’ 등을 배급한 롯데쇼핑(주)롯데엔터테인먼트는 점유율 16.9%로 2위를 차지했다. 한국소니픽처스릴리징브에나비스타영화(주)는 ‘어벤져스’와 ‘맨 인 블랙 3’, ‘어메이징 스파이더맨’과 같은 할리우드 대작을 선보이며 관객수 1,358만 명(점유율 16.6%)으로 3위에 올랐다. ‘부러진 화살’, ‘내 아내의 모든 것’, ‘러브픽션’과 ‘미쓰GO’를 배급한 (주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)는 관객 1,180만 명, 883억 원의 매출로 4위를 기록했다. (주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)는 2012년 8.5편을 배급한 중소 배급사로서 최근 약진하고 있는 반면, CJ E&M은 2011년에 비해 훨씬 못 미치는 관객동원력을 보이며 점유율이 크게 하락했다,

▶▶ 배급사별 점유율 TOP 10 (2012. 1 ~ 2012. 6)

순위	배급사	상영편수	관객		매출	
			관객수(천 명)	점유율	매출액(백만 원)	점유율
1	씨제이이엔엠 주식회사	22.5	17,560	21.5%	134,965	21.5%
2	롯데쇼핑(주)롯데엔터테인먼트	21	13,773	16.9%	100,629	16.0%
3	한국소니픽처스릴리징브에나비스타영화(주)	10	13,579	16.6%	113,862	18.1%
4	(주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)	8.5	11,804	14.5%	88,321	14.1%
5	쇼박스(주)미디어플렉스	6	7,781	9.5%	58,831	9.4%
6	워너브러더스코리아(주)	5	3,731	4.6%	30,135	4.8%
7	유니버설픽처스인터내셔널 코리아(유)	7	3,434	4.2%	25,242	4.0%
8	이십세기폭스코리아(주)	7	2,769	3.4%	22,163	3.5%
9	필라멘트픽처스	4	2,639	3.2%	19,991	3.2%
10	(주)시너지하우스 (시너지)	3	861	1.1%	6,453	1.0%
-	기타	168	3,720	3.9%	27,528	4.0%
합 계		262	81,651	100.0%	628,120	100.0%

* 순위는 관객 수(점유율)로 집계
 * 두 개 배급사가 공동으로 배급한 작품은 각 편수, 관객수, 매출액 모두 각 배급사에 절반씩 나누어 집계
 * 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



1월에서 6월까지의 상영유형별 관객점유율에서는 2D영화(디지털)가 80.2%, 아날로그 필름이 11.3%, 3D가 6.9%를 기록했고, IMAX와 4D는 1% 미만으로 나타났다. 스크린의 디지털영사기 전환비율이 85% 이상으로 늘어나면서 2012년 6월말 기준으로 약 89%에 이르는 영화가 디지털 영사기를 통해 상영되고 있다.

상영유형별 점유율 (2012. 1 ~ 2012. 6)

순위	분류	개봉편수	상영편수	관객		매출	
				관객수(천 명)	점유율	매출액(백만 원)	점유율
1	2D	212	413	65,611	80.2%	485,991	77.0%
	디지털	185	371	62,317	76.1%	464,111	73.5%
	디지털더빙	17	26	3,281	4.0%	21,786	3.5%
	디지털 영문자막	6	10	9	0.0%	73	0.0%
	디지털 한글자막	3	4	3	0.0%	18	0.0%
	디지털 일본자막	1	2	0	0.0%	2	0.0%
2	필름	207	1,014	9,274	11.3%	65,237	10.3%
	일반	193	991	8,755	10.7%	61,941	9.8%
	더빙	10	17	518	0.6%	3,291	0.5%
	영문자막	4	6	0.5	0.0%	4	0.0%
3	3D	32	44	5,644	6.9%	62,606	9.9%
	3D디지털	21	28	3,929	4.8%	44,919	7.1%
	3D더빙	11	16	1,715	2.1%	17,687	2.8%
4	IMAX	12	14	702	0.9%	10,111	1.6%
	IMAX	9	10	545	0.7%	8,425	1.3%
	IMAX 3D	3	4	157	0.2%	1,685	0.3%
5	4D	14	18	619	0.8%	7,129	1.1%
	4D	12	16	562	0.7%	6,515	1.0%
	4D더빙	2	2	57	0.1%	613	0.1%
합계		477	1,503	81,853	100.0%	631,076	100.0%

* 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

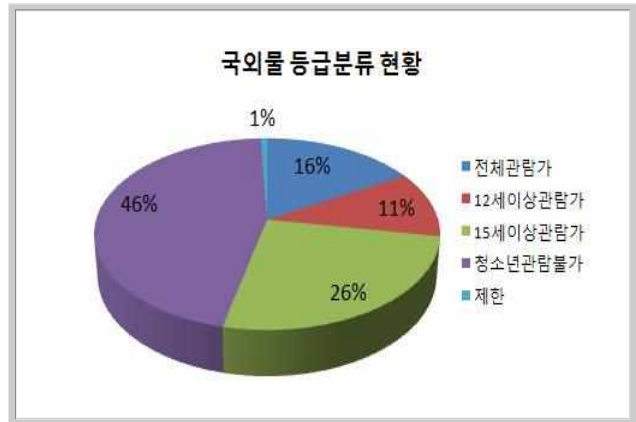
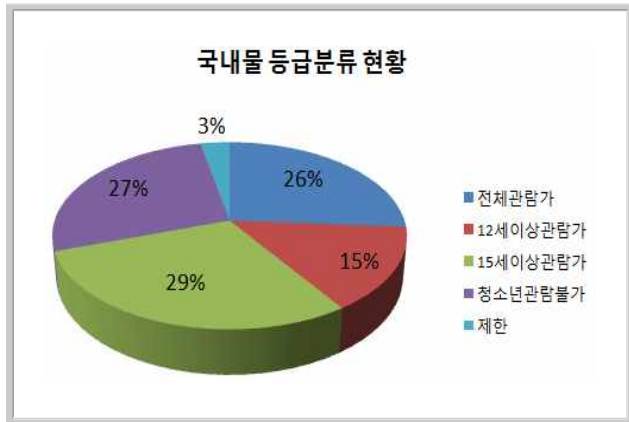
11 지식 정보



지난 6개월간 영상물등급위원회에서 등급분류를 진행한 영상물은 444개였고, 이중 국내물이 96개, 국외물이 348개로 집계되어 국외물이 국내물보다 3.6배 많았다. 등급별로는 국내물은 '15세 이상 관람가' 등급이 28개(29%), '청소년 관람불가' 등급이 26개(27%) 순으로 많았고 국외물은 '청소년 관람불가' 등급이 165개(46%), '15세 이상 관람가' 등급이 86개(16%) 순으로 많았다. 3번째로 많은 등급은 국내의 모두 '전체 관람가' 등급이었다.

▶▶ 등급분류 현황 (2012. 1 ~ 2012. 6)

구분	등급						불가	보류	속행	자료 제출	합계
	전체 관람가	12세이상 관람가	15세이상 관람가	청소년 관람불가	제한	합계					
국내물	25	14	28	26	3	96	0	0	0	0	96
국외물	56	38	86	165	3	348	0	0	1	1	350
합계	81	52	114	191	6	444	0	0	1	1	446



* 출처: 영상물등급위원회 (<http://www.kmrb.or.kr>)



영화 DVD, 블루레이 판매 순위에서는 판매처별로 차이를 보였다. YES24와 알라딘에서는 ‘노팅 힐’이 1위를 차지했고, 인터파크와 핫트랙스에서는 [블루레이] 휴고 스틸북 한정판(2D+3D)이 1위를 차지했다. ‘노팅 힐’은 인터파크에서 2위를 차지했고, 반면에 [블루레이] 휴고 스틸북 한정판(2D+3D)는 알라딘에서 3위를 기록하였다. ‘미션임파서블: 고스트 프로토콜 스틸북[2BD+DVD]’는 YES24, 인터파크, 핫트랙스에서 3위를 차지했다.

YES24와 알라딘의 경우 예년보다 많은 블루레이 타이틀이 차트 상위권에 등록되어 TV의 고화질·대형화 추세에 맞는 미디어를 소장용으로 구입하고자 하는 경향이 늘어나고 있는 것으로 추정된다.

▶ 영화 DVD / 블루레이 판매 TOP 10 (6월)

YES24				알라딘		
순위	제목	발매일	판매가	제목	발매일	판매가
1	노팅 힐	2008-03-20	9,900	노팅 힐	2012-4-19	9,900
2	세가지색 트릴로지 3Disc 초도한정 디지털 : 블루레이	2012-04-14	56,000	[블루레이] 파수꾼 : 초회 한정판	2012-6-14	29,700
3	미션 임파서블4 콤보팩 스틸북 : 블루레이 : 수량한정판	2012-05-10	37,600	[3D 블루레이]휴고 : 2D+3D 겸용	2012-5-17	20,400
4	8월의 크리스마스 : 블루레이	2012-06-15	33,000	댄싱퀸	2012-6-8	23,500
5	셀 위 댄스 [양장본+커피북 한정판] : 블루레이	2012-06-26	29,700	이티: 20주년 기념판 S.E(2Disc)	2012-4-19	11,000
6	미션 임파서블4 : 블루레이	2012-05-10	34,600	사운드 오브 뮤직 : 40주년 기념 한정 할인판(2Disc)	2012-1-26	14,400
7	토르: 천둥의 신: 블루레이	2011-11-18	29,700	아티스트	2012-6-21	23,500
8	물랑루즈 : 블루레이	2010-11-11	17,000	[블루레이] 남은 먼 곳에: 커피북	2012-6-20	31,900
9	미션 임파서블 4 : 고스트프로토콜	2012-05-10	20,400	범죄와의 전쟁: 나쁜놈들 전성시대	2012-7-11	21,400
10	퍼스트어벤져 2D+3D (일반판) : 블루레이	2011-11-24	34,600	[블루레이] 존 카터 : 바숨 전쟁의 서막	2012-6-13	27,500
인터파크				핫트랙스		
순위	제목	발매일	판매가	블루레이	DVD	
1	휴고 스틸북 한정판(2D+3D)-블루레이	2012-6-21	37,600	휴고 : 2D+3D 스틸북	노팅 힐	
2	노팅 힐	2012-4-18	9,900	8월의 크리스마스: 오마주 컬렉션 양장본 한정판	아바타	
3	미션임파서블: 고스트 프로토콜 -DVD	2012-5-10	20,400	미션 임파서블: 고스트 프로토콜 스틸북[2BD+DVD]	셜록 시즌 2	
4	댄싱퀸 -DVD	2012-6-8	23,500	아이언맨	죽은 시인의 사회	
5	미션임파서블: 고스트프로토콜 (스틸북한정판) DVD+블루레이	2012-5-10	37,600	스팅: 초회한정 디지털 패키지	우리는 동물원을 샀다	
6	퍼펙트 게임(2Disc) -DVD	2012-5-23	21,400	셜록 시즌 2	에이리언 S.E	
7	부러진 화상 -DVD	2012-6-13	20,400	배트맨비긴즈+다크나이트: 콤보스틸북 한정판	댄싱퀸	
8	우리는 동물원을 샀다 -DVD	2012-5-09	25,300	디센던트	500일의 썸머	
9	브레이킹 던 PART I -DVD	2012-3-28	21,400	범죄와의 전쟁:나쁜놈들 전성시대	미션 임파서블: 고스트 프로토콜	
10	세월간이 - DVD	2011-12-29	23,500	존 카터:바숨전쟁의 서막	사운드 오브 뮤직:40주년 특별 한정판	

* 출처: YES24, 인터파크, 핫트랙스(이상 6월 기준), 알라딘(6월 4주 기준)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



영화 VOD 판매 순위에서도 DVD/블루레이와 마찬가지로 판매처별로 많은 차이를 보였다. 네이버 영화에서는 '초한지-천하대전'이 1위에 올랐고, 다음 영화에서는 '돈의 맛'이 1위에 올랐다. 네이트 호핀에서는 '코리아'가 1위를 차지했으며, 티스토어에서는 '은교'가 1위를 기록했다. '은교'는 티스토어 이외에 네이버 영화와 다음 영화에서 3위에, 네이트 호핀에서는 2위에 올랐는데, 극장 종영 이전에 불법파일이 P2P 등에 유통됨에 따라 VOD서비스를 앞당겨 실행하여 VOD판매 실적이 좋았다. '건축학개론'도 극장 종영 이전에 불법파일이 유통되어 배급사 계획보다 이르게 VOD서비스를 실행한 바가 있다.

▶ 영화 VOD 판매 TOP 10 (6월)

네이버 영화				다음 영화		
순위	제목	상영시간	판매가	제목	상영시간	판매가
1	초한지 - 천하대전	137분	3,500	돈의 맛	115분	4,000
2	하늘이 보내준 딸	115분	3,500	건축학개론	118분	3,500
3	은교	129분	3,500	은교	129분	3,500
4	건축학개론	118분	3,500	코리아	127분	4,000
5	간기남	117분	4,000	언터처블:1%의 우정	112분	3,500
6	언터처블: 1%의 우정	112분	3,500	Q-섹스힐링	101분	3,500
7	돈의 맛	115분	4,000	세얼간이	141분	2,000
8	화차	117분	4,000	간기남	117분	4,000
9	방자전(본편 + 미공개 영상)	124분	2,000	천국의아이들	107분	3,500
10	범죄와의 전쟁:나쁜놈들 전성시대	133분	3,500	백설공주	108분	3,500
네이트 호핀				티스토어		
순위	제목	상영시간	판매가	제목	상영시간	판매가
1	코리아	127분	4,000	은교	129분	3,500
2	은교	129분	3,500	건축학개론	118분	3,500
3	건축학개론	117분	3,500	범죄와의전쟁: 나쁜놈들 전성시대	133분	3,500
4	마이웨이	137분	3,500	부러진 화살	120분	3,500
5	돈의 맛	115분	4,000	댄싱퀸	124분	3,500
6	브레이킹 던 Part1	117분	2,000	원더풀라디오	120분	3,500
7	다크 나이트	152분	1,000	언터처블:1%의 우정	112분	3,500
8	간기남	117분	4,000	간기남	117분	4,000
9	노천탕 오후의 정사	73분	2,000	하울링	114분	3,500
10	미션 임파서블:고스트 프로토콜	132분	2,000	완득이	107분	3,500

* 출처: 네이버 영화, 다음 영화, 네이트 호핀, 티스토어 (7월 6일 기준)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



07 애니메이션

어린이/애니메이션 전문채널의 6월 방영 프로그램 중에서는 <명탐정 코난 시리즈>가 5월에 이어 가장 높은 시청률을 기록했다. '명탐정 코난 극장판 침묵의 15분'이 평균시청률 0.717%로 1위에, '명탐정 코난 시즌 10'이 평균 시청률 0.662%로 2위에 올랐다. 그리고 '명탐정 코난 극장판 천공의 난파선'이 0.627%로 3위에 오르며 <명탐정 코난 시리즈>가 1~3위를 모두 차지했다. 4위에는 시청률 0.62%를 기록한 '극장판 포켓몬스터 비크티니아와 흑의 영웅 제크로무'가 올랐으며, 그밖에 <아따맘마 시리즈>와 <짱구 시리즈>도 순위권을 대거 점유했다.

5월과 마찬가지로 시청률 상위 35개 프로그램 중에서 국산 프로그램은 투니버스 제작의 '막이래쇼3', '와라 편의 점 스페셜', '안녕 자두야' 이상 3개에 그쳤고, 나머지는 모두 일본 애니메이션이었다.

▶ 어린이/애니메이션 전문채널 프로그램 평균 가구시청률 순위 (6월)

순위	프로그램	제작	방영회수	시청률 (%)
1	명탐정코난 극장판 침묵의 15분	일본	4	0.717
2	명탐정코난 시즌10	일본	9	0.662
3	명탐정코난 극장판 천공의 난파선	일본	2	0.627
4	극장판 포켓몬스터 비크티니아와 흑의 영웅 제크로무	일본	6	0.620
5	돌아온코난 VS 괴도키드	일본	10	0.605
6	짱구는못말려11 스페셜	일본	12	0.603
7	아따맘마 6기	일본	4	0.585
8	짱구는못말려 스페셜	일본	23	0.575
9	막이래쇼3	한국	32	0.573
10	아따맘마 극장판 엄마는 초능력자	일본	2	0.562
11	아따맘마 4기	일본	4	0.537
12	명탐정코난 극장판 천국으로의 카운트 다운	일본	2	0.531
13	후덜덜 투니괴담	일본	6	0.512
14	명탐정코난 극장판 칠흑의 추적자	일본	2	0.499
15	아따맘마 5기	일본	1	0.495
16	아따맘마 극장판	일본	2	0.477
17	극장판 도라에몽 친구와 철인군단 날아라 천사들<재>	일본	2	0.459
18	극장판 짱구는 못말려 태풍을 부르는 노래하는 엉덩이 폭탄<재>	일본	1	0.452
19	짱구는 못말려 11	일본	28	0.429
20	짱구는 못말려 폭발온천 부글부글 대작전<재>	일본	1	0.407
21	아따맘마 8기	일본	18	0.398
22	와라편의점 스페셜	한국	5	0.392
23	극장판 짱구는 못말려 포효하라 떡잎야생왕국<재>	일본	2	0.388
24	아따맘마 7기	일본	9	0.388
25	짱구는 못말려 태풍을 부르는 영광의 불고<재>	일본	1	0.385
26	안녕 자두야	한국	18	0.376
27	도라에몽 극장판 친구의 인어대해전<재>	일본	2	0.369
28	케로로 리턴즈	일본	11	0.363
29	닌자보이 란타로 극장판 시끌벅적 방학속제 대소동	일본	2	0.359
30	짱구는못말려 10	일본	61	0.352
31	짱구는못말려 7	일본	1	0.339
32	포켓몬스터 극장판 뮤츠의역습	일본	2	0.330
33	도라에몽 극장판 친구의 공룡대탐험<재>	일본	2	0.326
34	짱구는못말려 8	일본	7	0.319
35	썬더일레븐 극장판 최강군단 오우거의 습격	일본	4	0.316

* 해당 수치는 어린이/애니메이션 전문채널(투니버스, 챔프TV, 카툰네트워크, 애니원, 애니박스, 애니맥스, 재능TV, 니켈로디언, 디즈니주니어, 디즈니채널, 애니플러스)에서 방영되는 모든 애니메이션의 시청률을 합한 값임

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치



어린이/애니메이션 전문채널의 평균 가구시청률에서는 <짱구는 못말려>, <명탐정 코난>, <아파맘마> 등을 방영하는 'Tooniverse'가 0.24%로 5월에 이어 6월에도 1위에 올랐다. 2위는 <디지털>, <도라에몽>, <포켓몬스터> 등을 방영하는 'Champ'(0.1021%)가 차지했고, <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <꼬마버스 타요> 등을 방영하는 '카툰네트워크'는 3위에 올랐다. 투니버스를 제외한 어린이/애니메이션 전문채널의 평균 시청률은 0.1% 이하를 나타냈고, 점유율 1% 미만에 머물렀으며 도달률 또한 10%에 못 미치는 것으로 나타났다.

▶ 어린이 / 애니메이션 전문채널 평균 가구시청률 (6월)

순위	채널명	시청률	점유율	도달율	시청시간
1	Tooniverse	0.2396%	0.74%	8.94%	0:03:27
2	Champ	0.1021%	0.32%	4.81%	0:01:28
3	카툰네트워크	0.0822%	0.25%	3.61%	0:01:11
4	JTBC재능TV	0.0706%	0.22%	4.63%	0:01:01
5	Nickelodeon	0.0593%	0.18%	2.32%	0:00:51
6	Animax	0.0444%	0.14%	2.90%	0:00:38
7	어린이TV	0.0225%	0.07%	1.72%	0:00:19
8	애니원	0.0207%	0.06%	0.89%	0:00:18
9	Anibox	0.0175%	0.05%	1.46%	0:00:15
10	육아방송	0.0108%	0.03%	1.29%	0:00:09
11	디즈니주니어	0.0103%	0.03%	0.49%	0:00:09
12	디즈니채널	0.0095%	0.03%	0.67%	0:00:08
13	애니플러스	0.0086%	0.03%	0.76%	0:00:07
14	Kids Talk Talk Plus	0.0018%	0.01%	0.07%	0:00:02
15	KBS Kids	0.0016%	0.00%	0.21%	0:00:01
16	에듀키즈TV	0.0013%	0.00%	0.14%	0:00:01
17	키즈원	0.0011%	0.00%	0.09%	0:00:01
18	KidsCo	0.0002%	0.00%	0.05%	0:00:00
19	키즈TV	0.0000%	0.00%	0.03%	0:00:00

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



애니메이션 채널의 연령 / 시간대별 평균 시청률을 분석한 결과, 모든 연령대에서 18~21시에 가장 높은 평균 시청률을 나타냈다. 특히 4~9세의 18시~20시 시청률은 평균 3%가 넘었으며, 취침시간을 제외한 모든 시간대에서 1%가 넘는 시청률을 보였다. 4~9세에 이어 두 번째로 높은 평균 시청률을 보인 10대는 17시~21시에 0.7%~0.8%의 비교적 높은 시청률을 보였으며, 그 이상의 연령대에서는 애니메이션 시청률이 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

▶ 애니메이션 채널 연령 / 시간대별 평균 시청률 (6월)

(단위: %)

시간	가구	개인	개인 4-9	개인 10대	개인 20대	개인 30대	개인 40대	개인 50대	개인 60+
2	0.0874	0.0306	0.0239	0.0135	0.0358	0.0425	0.0475	0.0213	0.0196
3	0.0471	0.0165	0.0181	0.0027	0.0124	0.0203	0.0277	0.0210	0.0110
4	0.0388	0.0141	0.0074	0.0028	0.0098	0.0107	0.0195	0.0188	0.0252
5	0.0590	0.0188	0.0361	0.0096	0.0020	0.0080	0.0376	0.0143	0.0315
6	0.2174	0.0766	0.3567	0.0852	0.0082	0.0463	0.0767	0.0508	0.0805
7	0.7618	0.3088	1.9664	0.3263	0.0289	0.2316	0.2549	0.1055	0.2354
8	0.8891	0.3811	2.0727	0.3761	0.0637	0.4452	0.3130	0.1383	0.2438
9	0.8057	0.3452	1.8248	0.3742	0.0710	0.4044	0.2590	0.1197	0.2314
10	0.7410	0.3273	1.6798	0.3546	0.0883	0.4187	0.2327	0.1015	0.2058
11	0.6389	0.2832	1.3795	0.3039	0.0632	0.4177	0.2070	0.0747	0.1662
12	0.6501	0.2834	1.2169	0.3280	0.0926	0.3803	0.2360	0.1159	0.1500
13	0.7566	0.3127	1.3405	0.3756	0.1344	0.3393	0.2618	0.1337	0.2076
14	0.7328	0.2944	1.5479	0.3665	0.1032	0.2680	0.1927	0.1083	0.2298
15	0.9714	0.3913	2.0988	0.4992	0.1369	0.3946	0.2754	0.1319	0.2199
16	1.1134	0.4475	2.3934	0.5803	0.1499	0.4358	0.2991	0.1571	0.2836
17	1.2815	0.5334	2.9348	0.7568	0.1370	0.4854	0.3553	0.1628	0.3475
18	1.4329	0.6085	3.5875	0.7738	0.1662	0.6173	0.3998	0.2050	0.2868
19	1.5461	0.6557	3.9073	0.8482	0.1591	0.7009	0.4141	0.2095	0.2876
20	1.4234	0.6085	3.4480	0.8439	0.1695	0.6009	0.4181	0.2093	0.2658
21	1.1235	0.4796	2.3144	0.7399	0.1497	0.4515	0.3648	0.1765	0.2600
22	0.6808	0.2778	0.9938	0.4123	0.0847	0.2332	0.2614	0.1741	0.2144
23	0.4680	0.1955	0.3667	0.2361	0.0717	0.2302	0.2437	0.1431	0.1599
24	0.2871	0.1172	0.1174	0.1393	0.0884	0.1137	0.1690	0.1076	0.0743
25	0.1465	0.0556	0.0386	0.0483	0.0709	0.0564	0.0764	0.0409	0.0428

* 해당 수치는 어린이 / 애니메이션 전문채널(투니버스, 챔프TV, 카툰네트워크, 애니원, 애니박스, 애니맥스, 재능TV, 니켈로디언, 디즈니주니어, 디즈니채널, 애니플러스)에서 방영되는 모든 애니메이션의 시청률을 합한 값임

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



어린이/애니메이션 전문채널별 프로그램 시청률 순위에서는 <투니버스>에서 '포켓몬스터 극장판 뮤츠의 역습'이 1위를, <카툰네트워크>에서는 5월에 이어 '닥터슬럼프 TV스페셜'이 1위를 기록했다. <니켈로디언>, <챔프>, <대교 어린이TV>, <재능TV>에서는 '팬보이&침침', '극장판 YES! 프리큐어 5 - 거울나라의 미라클 대모험', '포켓몬스터 DP 극장판', '고스트팡팡'이 각각 가장 높은 시청률을 기록했다.

▶ 어린이 / 애니메이션 전문채널별 프로그램 시청률 순위 (6월)

투니버스		카툰네트워크	
1	포켓몬스터 극장판 뮤츠의역습	1	닥터슬럼프 TV스페셜
2	짱구는 못말려 8	2	몬스터 왕자 몽땅
3	썬더일레븐 극장판 최강군단 오우거의 습격	3	벤10
4	포켓몬스터 베스트 위시 PART2	4	남남차우더
5	용감한 그녀들 침푸이와 자두	5	파워퍼프걸
6	고녀석 만나겠다	6	틴타이탄
7	안녕자두야 스페셜	7	상상속 친구들의 모험
8	GO!GO! 다섯 쌍둥이	8	툼과 제리
9	개구리중사 케로로 스페셜 심해의 프린세스	9	골판지전사
10	바쿠간BG	10	레고프렌즈
니켈로디언		챔프	
1	팬보이&침침	1	극장판 YES프리큐어5 거울나라의 미라클대모험<재>
2	천재소년 지미뉴트론	2	짱구는 못말려 암흑마왕 대추적<재>
3	티미의 못말리는 무비	3	짱구는 못말려 엄청난 태풍을 부르는 금창의용사<재>
4	아기공룡둘리	4	도라에몽의 비밀도구3<재>
5	레고시티	5	도라에몽7<재>
6	수학특공대 우미주미	6	짱구는 못말려 돼지발굽 대작전<재>
7	빅토리어스	7	극장판 파워디지몬02 황금캡슐 진화<재>
8	아바타아양의 전설	8	도라에몽 스페셜<재>
9	빅타임 러쉬	9	도라에몽 극장판 친구와 날개의 용사들<재>
10	못말리는 3공주	10	신도라에몽3<재>
대교어린이TV		재능TV	
1	포켓몬스터DP 극장판	1	고스트팡팡
2	변신자동차 포봇 트라이탄 슈퍼콤보	2	포켓몬스터DP
3	치로와 친구들	3	울트라맨 메비우스
4	포켓몬스터 베스트위시	4	썬더일레븐 3기
5	미라클 체인지 퍼펙트 반장	5	레다카이
6	긴급출동 레스큐 파이어	6	라이브온 카드리버
7	변신자동차 포봇 최강합체 트라이탄	7	꼬마버스 타요
8	내친구 우비소년	8	으랏차차 짠돌이네 2기
9	신동을 찾아라	9	옛날 옛적에
10	보노보노	10	파워디지몬

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

2012년 1월부터 7월 중순까지 28편의 극장판 애니메이션이 개봉했고, 이중 1월에 개봉한 '장화신은 고양이'가 약 200만 명으로 가장 많은 관객 수를 동원했다. 국산 애니메이션 중에서는 1월에 EBS에서 제작·개봉했던 3D 애니메이션 '점박이 : 한반도의 공룡 3D'가 약 100만 관객을 동원하며 선전했다.

7월에는 일본 애니메이션 '모모와 다락방의 수상한 요괴들'과 '명탐정 코난: 11번째 스트라이커', 미국의 블루 스카이 스튜디오가 제작한 '아이스 에이지 4: 대륙 이동설'이 개봉했으며, 국산 애니메이션 중에서는 헛집 수족관에 잡혀왔지만 바다로 돌아갈 꿈을 버리지 않고 탈출을 시도하는 고등어의 모험을 그린 '파닥파닥'이 7월 26일 개봉하여 흥행여부에 관심이 모아지고 있다.

▶▶ 2012년 애니메이션 극장 개봉 현황

구분	제목	개봉일	스크린수	매출액 (백만 원)	관객수 (천 명)	유형	등급	제작
1	치코와 리타	1월 5일	17	114	14	2D	15세관람가	스페인, 영국
2	코알라 키드: 영웅의 탄생	1월 12일	234	1,416	202	3D	전체관람가	한국, 미국
3	장화신은 고양이	1월 12일	593	17,373	2,051	3D	전체관람가	미국
4	요나 요나 펭귄	1월 12일	104	30	5	2D	전체관람가	일본, 프랑스
5	점박이 : 한반도의 공룡3D	1월 26일	455	9,041	976	3D	전체관람가	한국
6	원피스3D: 밀짚모자 체이스	1월 26일	112	92	13	3D	전체관람가	일본
7	강철의 연금술사: 마로스의 성스러운 별	1월 26일	36	23	3	2D	12세관람가	일본
8	해피피트 2	2월 2일	314	1,418	179	3D	전체관람가	호주
9	토르: 마법망치의 전설	2월 9일	382	4,609	631	3D	전체관람가	아이슬란드
10	레전드 오브 래빗	2월 22일	224	513	75	3D	전체관람가	중국
11	볼츠와 블룸: 달나라 리그의 전투	2월 23일	60	140	13	3D	전체관람가	한국, 캐나다
12	나루토 질풍전 극장판: 블러드 프리즌	2월 23일	43	45	7	2D	전체관람가	일본
13	닌자보이 란타로 극장판: 시끌벅적 방학축제 대소동	2월 23일	64	51	8	2D	전체관람가	일본
14	밀림의 왕자 레오: 세상을 바꾸는 용기	2월 29일	45	14	2	2D	전체관람가	일본
15	온실이	3월 8일	1	1	0.1	2D	청소년관람불가	한국
16	스페이스 독	3월 22일	148	282	42	3D	전체관람가	러시아
17	짱구는 못말려 극장판: 태풍을 부르는 황금스피이 대작전	4월 26일	277	1,800	271	2D	전체관람가	일본
18	파리의 도둑 고양이	4월 26일	4	7	1	2D	12세관람가	프랑스
19	장화신은 고양이 디 오리지널	5월 3일	46	31	4	2D	전체관람가	프랑스
20	로렉스	5월 3일	462	2,146	297	3D	전체관람가	미국
21	컬러풀	5월 10일	13	24	3	2D	15세관람가	일본
22	극장판 썬더일레븐GO : 궁극의 우정 그리폰	5월 24일	242	489	70	3D	전체관람가	일본
23	마다가스카르3 : 이번엔 서커스다!	6월 6일	561	10,219	1,301	3D	전체관람가	미국
24	뉴타입 히어로 잇타맨	6월 21일	38	12	1.8	2D	전체관람가	일본
25	모모와 다락방의 수상한 요괴들	7월 5일	-	-	-	2D	전체관람가	일본
26	명탐정 코난: 11번째 스트라이커	7월 19일	-	-	-	2D	전체관람가	일본
27	아이스 에이지 4: 대륙 이동설	7월 26일	-	-	-	2D	전체관람가	미국
28	파닥파닥	7월 26일	-	-	-	2D	전체관람가	한국

* 출처: 영화진흥위원회 영화관입장권통합전산망, 7월 초 기준



2012년 6월 애니메이션 DVD / 블루레이 판매 순위에서는 <YES24>에서 '디즈니DVD:10편 풀세트'가 1위를 차지했고, <알라딘>에서는 '기동전사 건담 U.C(유니콘) Vol.4 초회판(블루레이)'가 1위를 차지했다.

6월 판매 순위에서는 5월 순위와 같이 영화와 달리 최신작 위주의 판매가 아니라 꾸준히 사랑받는 작품에 대한 수요가 많았다. 디즈니 명작 애니메이션을 재구성하여 판매하는 제품들이 대거 순위에 올랐고, 은하철도999, 에반게리온, 기동전사 건담 등 오래전에 나온 인기 애니메이션 시리즈들도 많은 판매량을 기록했다. 한국 애니메이션 중에서는 '마당을 나온 암탉'이 유일하게 순위에 올랐다.

▶ 애니메이션 DVD / 블루레이 판매 TOP 10 (6월)

순위	YES24			알라딘		
	제목	발매일	판매가	제목	발매일	판매가
1	3개국어(영,일,한) 디즈니DVD:10편 풀세트(10Disc)	2012-4-23	9,900	[블루레이] 기동전사 건담 U.C(유니콘) Vol.4 : 초회판	2012-5-30	26,100
2	별을 쫓는 아이: 아가르타의 전설 DVD (초회 한정 아웃케이스)	2012-3-16	16,500	장화신은 고양이	2012-4-12	20,400
3	드래곤 길들이기	2010-11-18	13,200	디즈니 고전명작 10종 세트 Vol.1 뉴패키지 (10disc)	2004-12-1	7,500
4	은하철도 999 TV시리즈 전편 풀세트	2011-10-28	49,800	프린스 앤 프린세스	2003-7-30	2,900
5	디즈니 베스트 애니메이션 12종 (Disney Animation 12 DVD SET)	2011-9-27	11,900	3개국어(영,일,한) 디즈니DVD : 10편 풀세트 (10disc)	2012-4-23	9,900
6	쿵푸팬더2	2011-12-15	20,400	2개국어(영,한) 디즈니DVD : 잡자는 숲속의 미녀	2012-4-23	990
7	라퐁젤	2011-4-19	20,400	시간을 달리는 소녀	2011-2-24	9,900
8	신세기 에반게리온 리뉴얼 일반판 Box Set(8Disc)	2007-12-28	38,800	안테르센 명작동화 애니메이션 세트(12Disc)	2008-03-7	19,800
9	앨빈과 슈퍼밴드 3	2012-04-17	20,400	은하철도999 TV시리즈 전편 풀세트(1화~113화,29disc)	2011-10-28	49,800
10	마법소녀 마도카 마기카LE VOL.4~6+특전CD 포함 한정판	2012-02-29	71,000	마당을 나온 암탉	2011-11-16	20,400

순위	인터파크			핫트랙스	
	제목	발매일	판매가	블루레이	DVD
1	디즈니 베스트 애니메이션 12종	2011-09-27	12,000	기동전사 건담 U.C:유니콘 OVA VOL.4	라이온 킹 D.E
2	마당을 나온 암탉	2011-11-16	20,400	바케모노가타리:괴물이야기 전편	장화신은 고양이
3	앨빈과 슈퍼밴드 3	2012-05-23	20,400	치코와 리타	센과 치히로의 행방불명
4	그리스 로마 신화 전설의 수호자들 종합세트 Vol.1+2+3+4	2008-03-21	29,800	마법소녀 마도카 마기카 VOL.4-6	신개념 영화감상&영어학습 매직무비 애니메이션 10종 패키지
5	마다가스카2	2011-03-24	9,900	나는 친구가 적다 VOL.3	마당을 나온 암탉
6	쿵푸팬더 2	2012-01-13	20,400	해피 피트 2	니모를 찾아서,
7	라퐁젤	2011-12-27	20,400	블랙	하울의 움직이는 성,
8	벤 10 얼티메이트 에일리언 10종세트	2012-01-16	89,700	마법소녀 마도카 마기카 VOL.1	쿵푸팬더
9	토이 스토리3	2010-10-19	14,800	공각기동대: 웃는 남자	이웃집 토토로,
10	니모를 찾아서	2011-03-04	14,800	마법소녀 마도카 마기카 VOL.2	해피피트 2

* 출처: YES24, 인터파크, 핫트랙스: 6월 기준 / 알라딘: 6월 4주 기준

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



애니메이션 VOD 다운로드 차트에서는 ‘마당을 나온 암탉’과 ‘돼지의 왕’이 인기를 얻었다. ‘마당을 나온 암탉’은 <네이버 영화>와 <다음 영화>에서 1위를 기록했고, ‘돼지의 왕’은 <네이버 영화>와 <네이트 호핀>에서 2위, <다음 영화>에서 4위를 기록했다. 올해 1월에 개봉해 200만 명 이상의 관객을 동원했던 ‘장화신은 고양이’도 <네이버 영화>와 <다음 영화>, <네이트 호핀>에서 순위권에 올랐다. <T스토어>는 다른 마켓과는 달리 500원 이하의 저렴한 애니메이션들이 누적 다운로드 순위에서 상위에 올랐다.

▶ 애니메이션 VOD 다운로드 TOP 10 (6월)

순위	네이버 영화			다음 영화		
	제목	상영시간	가격(원)	제목	상영시간	가격(원)
1	마당을 나온 암탉	93분	3,500	마당을 나온 암탉	93분	2,000
2	돼지의 왕	96	3,500	토르 : 마법망치의 전설	83분	3,500
3	카 2(더빙판 -소장)	113분	5,500	닌자보이 란타로 극장판 : 시끌벅적 방학속제 대소동!	79분	2,000
4	장화신은 고양이 디 오리지널(더빙판)	82분	3,500	돼지의 왕	96분	3,500
5	토르 : 마법망치의 전설(더빙판)	83분	3,500	장화신은 고양이 디 오리지널(더빙판)	82분	3,500
6	라퐁젤(더빙판-소장)	100분	5,500	재스퍼	86분	1,500
7	컬러풀(더빙판-소장)	126분	3,500	별을 쫓는 아이	116분	2,000
8	해피 피트 2(더빙판-대어)	100분	2,000	빨간모자의 진실 2	84분	1,500
9	파리의 도둑고양이(자막판)	70분	3,500	엄마 까투리	28분	1,500
10	가시나무 왕	109분	3,500	섬머워즈	113분	1,000
순위	T스토어			네이트 호핀		
	제목	다운로드	가격(원)	제목	상영시간	가격(원)
1	내 친구 호비	135,678	0	가시나무 왕	109분	3,500
2	청의 엑소시스트	11,139	500	돼지의 왕	96분	3,500
3	아기공룡 둘리	7,196	500	미녀와 야수 3D(2D, 우리말 더빙)	85분	3,500
4	안녕! 자두야(상)	7,034	500	컬러풀	126분	3,500
5	성흔의 퀘이사	6,677	500	아스트로보이 : 아툼의 귀환	93분	2,000
6	인피니티 스트라토스(S)	6,603	500	레이튼 교수와 영원의 기획(우리말 버전)	99분	2,000
7	고식(GOSICK)	5,428	500	장화신은 고양이 디 오리지널	82분	3,500
8	나루토 질풍전 3기	5,390	500	극장판 하늘의 유실물 : 시계 태엽의 엔젤로이드	97분	3,500
9	내 여동생이 이렇게 귀여울 리가 없어	4,746	500	미녀와 야수 3D(2D, 자막)	85분	3,500
10	학원묵시록	4,564	500	공주와 개구리(우리말 더빙, 영구소장)	96분	5,500

* 출처: 네이버 영화, 다음 영화, 네이트 호핀 (2012. 7. 6. 기준), T스토어 (2012. 7. 20. 기준)



08

캐릭터

6월에도 국산 캐릭터 완구들이 강세를 보였다. 특히 ‘뽀로로’와 더불어 ‘로보카 폴리’ 관련 완구의 인기가 높았고, ‘꼬마버스 타요’도 인기의 한 축을 담당했다. 세 편 모두 EBS에서 높은 시청률을 보이는 애니메이션으로, 캐릭터의 친숙함이 판매로 이어지는 양상을 보이고 있다. 7월 중순 개최된 ‘서울캐릭터·라이선싱페어 2012’가 사랑을 받으며 큰 폭의 성장세를 이어간 것처럼, 미국과 일본캐릭터 일색이던 완구시장에서 어느덧 자리 잡은 한국 캐릭터들의 인기는 앞으로도 이어질 것으로 보인다.

▶ G마켓 캐릭터 상품 TOP 10 (6월)

순위	작동완구		캐릭터완구	
1	변신자동차 에볼루션X 토봇	영실업	로보카폴리 만들기	아카데미과학
2	미라클킹	반다이	뽀로로 봉제인형	미미월드
3	로보카폴리 무선조종RC 4종	아카데미과학	로보카폴리 다이캐스팅	아카데미과학
4	슈팅바쿠간BC 브롤러게임팩	손오공	꼬마버스타요 중앙차고지 놀이	미미월드
5	어벤져스 히어로 작동 피규어	하스브로코리아	로보카폴리 스쿨비	아카데미과학
6	똑똑한 꼬마버스 타요	아이스쿨	뽀로로 범퍼카	아이스쿨
7	말하는 슈퍼소방차	대성토이즈	꼬마버스 타요 미니카 3종 세트	영진
8	블레이징틴스3 썬더S	오로라월드	뽀로로 EQIQ 놀이상자 2	지나월드
9	블레이징틴스3 론올프	오로라월드	뽀로로 범퍼카	아이스쿨
10	말하는 햄스터 햄토킹	손오공	노래하며 달리는 폴리	오로라월드
순위	승용완구		신생아/영아완구	
1	뽀로로 뉴베스트 자전거	지나월드	다기능 아기체육관	아이존
2	C600	조코	발차기 아기체육관	진영토이
3	BH100	조코	스위트 아일랜드	타이니러브
4	헬로키티 브레이크 쌍쌍	야야토이즈	뽕뽕이 발차기 아기체육관	아이존
5	꼬마붕붕카	햇살토이	아기신문지	피플
6	로보카폴리 브레이크 쌍쌍	야야토이즈	친환경 치발기 6종	베이비쥬
7	쓱쓱이자전거	금보토이	New 러닝테이블	WinFat
8	포크레인 붕붕카	야야토이즈	걸음마 놀이판	원앤원
9	어린이 전동차	라미야 키즈	타요 다기능 운전놀이	지나월드
10	2012 갤럭시 전동차	헤네스	에듀테이블	코니스
순위	캐릭터/패션인형		스포츠완구	
1	리틀미미 가방집	미미월드	스마일 트럼폴린	발레노스포츠
2	뷰티컬 바비인형	제이피컴퍼니	동물모양 편치백	아하토이
3	윙클베어 인형	드림C&C	블레이징틴스3 요요	오로라월드
4	뉴 뽀로로 병원놀이	미미월드	폴딩 트럼폴린	바투스스포츠
5	프린세스 베이비돌	디즈니	매버릭 스카이크궁	SBI
6	똥 드레스룸	탑프로모션	미니 탁구대	이레스포츠
7	바비시스터즈	마텔	타요 편치백	디코랜드
8	리락쿠마 캐릭터인형	C&H크리에이티브	팬텀요요	신우사
9	우리자기 씨씨	동화토이	로보카폴리 미니 농구대	드림토이즈
10	체리 공주핸드백	원앤원	토마스 야구놀이 세트	아이엠커뮤니케이션

* 출처: G마켓 (www.gmarket.co.kr)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



완구전문점 <토이저러스>에서 발표한 캐릭터 상품 순위에서는 남아완구에서 '또봇 시리즈'가, 여아완구는 '미미 시리즈'가 상위권에 올랐고, 유아완구에서는 '피셔 러닝홈', '피셔 러닝테이블'을 비롯해 '피셔 프라이어스 클래식야기 체육관' 등이 상위권에 올랐다. 피셔 프라이어스는 세계적인 완구회사 마텔의 자회사로, 놀이와 교육을 결합한 영·유아용 완구로 인기가 높다. 교육완구로는 '레고 시리즈'가 많이 판매되었고, 야외완구 중에서는 5월에 이어 '2012년형 뉴 스포츠 쿠페2'의 인기가 가장 좋았으며, 보드게임에서는 '할리갈리디럭스'가 1위를 차지했다.

▶ 토이저러스 캐릭터 상품 TOP 10 (6월)

순위	유아완구	여아완구
1	피셔 러닝홈(한글)	미미디카
2	클래식야기체육관(FP)	불들어오는이충집7종세트
3	말하는 중앙 차고지 놀이	장난꾸러기 메롱~밀크
4	브이텍) 3단계 변형 운전놀이 자전거	미미_나라랑 함께걷는공주말티
5	라마즈선물세트	엔젤이_노래하는 교복이
6	에듀볼	토이트론) 달님이 뉴 주방놀이 세트
7	브이텍)3단계 얼룩말 스쿠터	2807) 햄버거 레스토랑
8	피셔 러닝테이블(한글)	불 들어오는 이충집
9	스스로 굴러가는 깜짝볼 브라이트	영실업_쭈쭈요술매니큐어
10	브이텍) 첫 걸음마	영실업_쭈쭈리본아트매니큐어

순위	남아완구	교육완구
1	영실업) 또봇트라이탄	레고) 9450 에픽 드래곤 배틀
2	영실업) 또봇Z	레고) 9449 울트라 소닉 전차
3	또봇Y	레고) 9446 마스터우의 드래곤 전함
4	미라클) DX미라클그랜드	레고) 10224 타운홀
5	또봇X	레고) 9591 নিজ고 배틀팩
6	영실업) 에블루선또봇X	스핀짓주 배틀(9456)
7	프라이임 파워라이저	제이의 스톤 파이터(9442)
8	합체또봇타이탄	레고) 9448 사무라이X의 역습
9	영실업) 또봇폭풍스핀타이탄	레고) 9447라샤의 화이트사이클
10	미라클) DX얼티밋	카이의 블레이드 사이클(9441)

순위	야외완구	보드게임
1	2012년형 뉴스포츠 쿠페2	할리갈리 디럭스
2	스마트트라이크) 쭈 프로그램	할리갈리
3	스마트트라이크) 쭈 레이디	텀블링 뭉키(한글판)
4	직) AK500조코자전거(레드)	부루마블게임
5	스마트 트라이크) 쭈 카우 화이트	아카데미과학 한밤의 유령사냥
6	스마트트라이크) 범블비 옐로우	할리갈리 익스트림
7	직) AK500 조코자전거(블루)	아이스크림 쌓기 게임-더블콘
8	스마트트라이크) 돌핀 블루	두더지잡기 게임
9	스마트트라이크) 갈라 연핑크	루미큐브(클래식)
10	[STEP2] 돼지정리함	하스브로 모노폴리전자카드

* 출처: 토이저러스 (www.toysrus.co.kr)

- 01 출판
- 02 만화
- 03 음악
- 04 공연
- 05 게임
- 06 영화
- 07 애니메이션
- 08 캐릭터
- 09 방송
- 10 광고
- 11 지식 정보



09

방송

01

출판

02

만화

03

음악

04

공연

05

게임

06

영화

07

애니메이션

08

캐릭터

09

방송

10

광고

11

지식정보

2012년 6월 채널유형별 평균 가구시청률에서는 지상파 채널이 17.65%(점유율 54.54%), 유료채널이 11.55%(점유율 35.70%), 종합편성채널은 1.61%(점유율 4.99%)를 기록했다.

채널별 가구시청률은 'KBS1'이 5.10%로 가장 높은 것으로 나타났고, 이어서 'KBS2', 'SBS', 'MBC'의 순으로 시청률이 높은 것으로 집계되었다. MBC 노조가 170일간의 파업을 끝내고 7월 18일 업무에 복귀함에 따라, 향후 이전과 같은 시청률을 회복할 것인지가 주목된다. EBS를 비롯한 나머지 채널들은 시청률 1% 이하를 기록했으며, 4개의 종합편성채널(JTBC, MBN, 채널A, TV조선) 중에서는 JTBC가 0.48%로 가장 높은 시청률을, TV조선이 0.29%로 가장 낮은 시청률을 보였다. 종편채널들의 시청률은 5월과 비교해 큰 변화가 없었다.

▶▶ 채널유형별 평균 가구시청률 (6월)

구분	시청률		점유율	도달률	평균시청시간
	전월(5월)	6월			
지상파채널	17.40%	17.65%	54.54%	91.06%	4:14:09
종합편성채널(4개)	1.49%	1.61%	4.99%	43.26%	0:23:14
유료채널(110개)	11.50%	11.55%	35.70%	74.99%	2:46:20

- * 지상파채널: KBS1, KBS2, MBC, SBS, EBS / 종합편성채널: JTBC, MBN, 채널A, TV조선 / 유료채널: 케이블, 위성, IPTV에서 제공되는 채널
- * 채널유형별 시청률 수치는 해당 유형을 구성하는 각 채널별 전시간대 평균 가구시청률을 모두 합한 값이며, 시청률 산정 대상 플랫폼은 지상파, 케이블, 위성, IPTV에 한정됨
- * 출처: AGB닐슨 미디어리서치

▶▶ 채널별 평균 가구시청률 TOP24 (6월)

순위	채널	시청률		순위	채널	시청률	
		전월(5월)	6월			전월(5월)	6월
1	KBS1	5.14%	5.10%	13	SBS플러스	0.49%	0.44%
2	KBS2	4.08%	4.35%	14	채널A	0.35%	0.37%
3	SBS	3.96%	4.11%	15	MBC SPORTS+	0.39%	0.36%
4	MBC	3.36%	3.26%	16	OCN	0.34%	0.33%
5	EBS	0.73%	0.68%	17	SBS ESPN	0.30%	0.32%
6	YTN	0.59%	0.56%	18	TV조선	0.28%	0.29%
7	JTBC	0.44%	0.48%	19	채널CGV	0.31%	0.29%
8	KBS드라마	0.47%	0.48%	20	XTM	0.28%	0.28%
9	MBN	0.43%	0.47%	21	newsY	-	0.27%
10	MBC드라마넷	0.48%	0.46%	22	코미디TV	-	0.26%
11	KBSN스포츠	0.34%	0.45%	23	Dramax	0.33%	0.25%
12	tvN	0.39%	0.45%	24	Tooniverse	0.25%	0.24%

- * 출처: AGB닐슨 미디어리서치



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

전체 프로그램 가구시청률에서는 5월과 마찬가지로 지상파채널 프로그램들이 상위 20위를 독차지했다. 시청률 33.45%(5월 31.1%)를 기록한 KBS2 주말연속극 ‘넝쿨째 굴러온 당신’이 1위에 올랐고, KBS1 일일연속극 ‘별도 달도 따줄게’가 20.88%로 2위를 기록했다. 전월 19.97%를 기록했던 ‘개그콘서트’는 19.61%를, MBC ‘빛과 그림자’는 19.37%(5월 21.51%)를 기록하며 3, 4위에 올랐다.

인기 프로그램을 장르별로 살펴보면, 10위권 내에서 ‘개그콘서트’, ‘KBS 9시뉴스’, ‘일요일이 좋다’, ‘순간포착’을 제외한 6개의 프로그램이 드라마였고, 상위 20개 프로그램 중에서도 드라마가 10편으로 50%를 점유했다. 이는 5월에 12편의 드라마가 20위권 내에 들었던 것과 비교하면 드라마의 강세가 다소 약화된 것이다. 한편 20위권 내에서 드라마를 제외한 10편은 예능오락이 7편, 시사교양은 2편, 보도 프로그램이 1편이 각각 포함되었다.

▶ 전체 프로그램 가구시청률 TOP 20 (6월)

순위	채널명	프로그램명	장르	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	주말연속극(넝쿨째굴러온당신)	드라마	9	33.45
2	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	드라마	21	20.88
3	KBS2	개그콘서트	예능오락	4	19.61
4	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	드라마	8	19.37
5	KBS1	KBS9시뉴스	보도	30	17.78
6	SBS	특별기획(신사의품격)	드라마	9	17.46
7	SBS	일요일이좋다	예능오락	4	16.00
8	KBS2	특별기획드라마(각시탈)	드라마	8	14.87
9	MBC	주말특별기획드라마(닥터진)	드라마	9	13.68
10	SBS	순간포착	시사/교양	4	12.60
11	KBS1	러브인아시아	시사/교양	4	12.11
12	KBS1	전국노래자랑	예능오락	4	11.59
13	SBS	SBS일화드라마(추적자THECHASER)	드라마	8	11.38
14	SBS	드라마스페셜(유령)	드라마	8	11.27
15	MBC	대장경천년특별기획(무신)	드라마	9	11.24
16	KBS2	해피선데이	예능오락	4	11.09
17	MBC	MBC아침드라마(천사의선택)	드라마	21	10.97
18	KBS2	V특공대	예능오락	5	10.91
19	KBS2	불후의명곡	예능오락	5	10.79
20	KBS2	연예가중계	예능오락	5	10.73

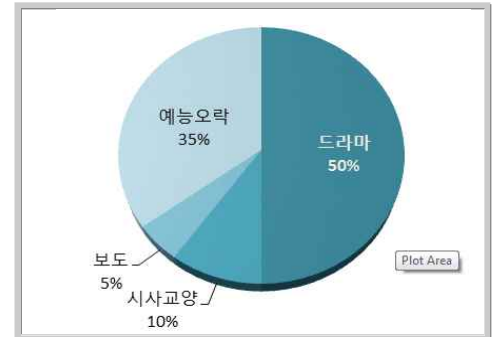
* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

▶ 시청률 TOP 20 프로그램 장르별 점유율

장르	2012.5	2012.6	점유율
드라마	12	10	50%
예능오락	3	7	35%
시사교양	3	2	10%
보도	2	1	5%

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치, 한국콘텐츠진흥원 재구성

● 시청률 TOP 20 장르별 점유율 (6월)





유료채널(케이블, 위성) 프로그램 6월 시청률에서는 JTBC에서 방영한 'FIFA브라질월드컵 아시아최종예선 한국:레바논'이 6.38%의 높은 시청률로 1위를 차지했고, 한국과 카타르의 경기가 2위에 올랐다. 고정 편성 프로그램 중 가장 높은 시청률(2.44%)을 보인 JTBC 주말드라마 '인수대비'는 3위에 올랐다. 뒤를 이어 채널A의 '이영돈PD의 먹거리 X파일'이 1.55%로 4위를 기록했고, JTBC의 예능프로그램 '닥터의 승부'가 5위에 올랐다.

유료채널 시청률 상위 20개 프로그램을 장르별로 구분하면, 드라마가 4편으로 40%의 점유율을 보였고, 보도 프로그램이 3편(20%), 시사교양 3편과 스포츠가 6편(15%), 그리고 예능오락이 4편(10%)을 기록했다.

▶ 유료채널 프로그램 가구시청률 TOP 20 (6월)

순위	채널명	프로그램명	장르	방영횟수	시청률 (%)
1	JTBC	FIFA브라질월드컵 아시아최종예선 한국:레바논	스포츠	1	6.38
2	JTBC	FIFA브라질월드컵 아시아최종예선 한국:카타르	스포츠	2	2.69
3	JTBC	JTBC개국특집 주말특별기획 (인수대비)	드라마	8	2.44
4	채널A	이영돈PD의 먹거리 X파일	시사/교양	5	1.55
5	JTBC	닥터의 승부	예능	4	1.50
6	KBSN스포츠	2012프로야구<생방송>	스포츠	25	1.34
7	YTN	뉴스출발 2부	보도	26	1.27
8	JTBC	월화미니시리즈(해피엔딩)	드라마	7	1.22
9	YTN	뉴스출발 3부	보도	24	1.15
10	SBS ESPN	2012프로야구<생방송>	스포츠	25	1.13
11	XTM	2012프로야구<생방송>	스포츠	25	1.11
12	SBS플러스	신사의 품격	드라마	8	1.11
13	MBN	끝장대결	예능	1	1.10
14	MBC SPORTS+	2012프로야구<생방송>	스포츠	25	1.10
15	JTBC	수목미니시리즈(러브어게인)	드라마	4	1.05
16	MBN	고수의 비법 황금알	예능	4	1.02
17	채널A	그여자 그남자	시사/교양	9	1.01
18	JTBC	신화방송	예능	5	1.01
19	JTBC	미각스캔들	시사/교양	4	0.99
20	YTN	YTN24(06:00)	보도	4	0.99

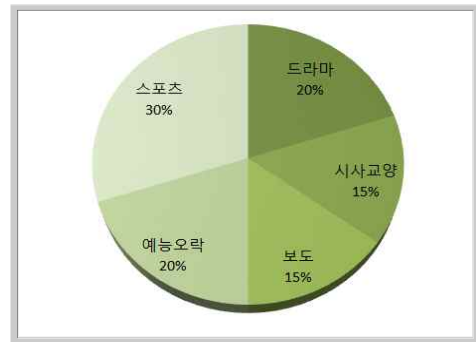
* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

▶ 유료채널 시청률 TOP 20 프로그램 장르별 점유율

장르	2012.5	2012.6	점유율
드라마	8	4	20%
시사교양	3	3	15%
보도	4	3	15%
예능오락	2	4	20%
스포츠	3	6	30%

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치, 한국콘텐츠진흥원 재구성

시청률 TOP 20 장르별 점유율 (6월)



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



6월 장르별 프로그램 시청률에서는 5월에 이어 KBS2의 '넙쿨째 굴러온 당신'이 드라마 부문에서 가장 높은 시청률을 보였고, 보도 부문에서는 시청률 17.78%(5월 18.85%)를 기록한 'KBS 9시 뉴스'가 1위를 기록했다. 오락 부문에선 KBS2의 '개그콘서트'가 19.61%(5월 19.97%)를, 시사교양 부문에서는 SBS의 '순간포착 세상에 이런일이'가 12.60%(5월 12.96%)를 기록하며 각각 1위를 차지했다.

장르별 프로그램 시청률 (6월)

1. 드라마

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	33.45
2	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	21	20.88
3	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	8	19.37
4	SBS	특별기획(신사의품격)	9	17.46
5	KBS2	특별기획드라마(각시탈)	8	14.87

2. 보도

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS1	KBS9시뉴스	30	17.78
2	KBS1	KBS뉴스7	22	9.19
3	KBS1	KBS뉴스(12:00)	10	7.73
4	KBS1	KBS뉴스라인	21	7.51
5	KBS1	KBS뉴스광장1부	26	6.13

3. 오락

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	개그콘서트	4	19.61
2	SBS	일요일이 좋다	4	16.00
3	KBS1	전국노래자랑	4	11.59
4	KBS2	해피선데이	4	11.09
5	KBS2	불후의명곡	5	10.79

4. 시사교양

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	SBS	순간포착	4	12.60
2	KBS1	러브인아시아	4	12.11
3	KBS2	V특공대	5	10.91
4	KBS1	인간극장	21	10.48
5	SBS	그것이알고싶다	5	10.25

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



성별 시청률 순위에서는 남녀 모두 '넙쿨째 굴러온 당신'이 1위에 올랐다. 연령별 시청률 순위는 13~18세에서 '일요일이 좋다'가 높은 시청률을 보였고, 19세 이상은 '넙쿨째 굴러온 당신'이, 60세 이상은 일일연속극 '별도 달도 따줄게'가 1위에 올랐다. 전반적으로 남자보다는 여자가, 다른 연령대에 비해 60세 이상의 시청률이 높은 것으로 나타났다.

» **성별/연령별 프로그램 시청률 (6월)**

1. 남자

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	12.51
2	SBS	일요일이좋다	4	7.06
3	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	8	6.90
4	KBS1	KBS9시뉴스	30	6.26
5	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	21	6.14

2. 여자

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	18.78
2	SBS	특별기획(신사의품격)	9	11.13
3	SBS	일요일이좋다	4	9.23
4	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	21	8.60
5	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	8	8.27

3. 13 - 18세

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	SBS	일요일이좋다	4	9.89
2	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	8.00
3	SBS	특별기획(신사의품격)	9	4.73
4	KBS2	월화드라마(빅)	8	3.38
5	MBC	주말특별기획드라마(닥터진)	9	3.32

4. 개인 19+

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	17.21
2	SBS	특별기획(신사의품격)	9	9.39
3	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	8	9.08
4	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	21	8.89
5	KBS1	KBS9시뉴스	30	7.62

5. 개인 60+

순위	채널명	프로그램명	방영횟수	시청률 (%)
1	KBS1	일일연속극(별도달도따줄게)	21	24.80
2	KBS2	주말연속극(넙쿨째굴러온당신)	9	24.14
3	KBS1	KBS9시뉴스	30	18.57
4	KBS1	전국노래자랑	4	14.50
5	MBC	창사특별기획(빛과그림자)	8	13.63

* 출처: AGB닐슨 미디어리서치

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



10 광고

6월 인터넷 노출형 광고는 상위 30개 업체가 550억 원의 매출을 기록했다. 이는 5월의 573억 원에 비해 소폭 감소한 것이다. 상위 3개 포털인 '네이버', '다음', '네이트'의 점유율은 76.5%를 기록했다. 상위 3개 매체의 점유율은 3월의 72.5%, 4월의 73.6%, 5월의 75.2%에 이어 6월 76.5%를 기록하며 지속적으로 상승하고 있다. 이들 3개 포털이 6월에 유치한 광고료는 448억 원으로 5월의 460억 원에 비해 소폭 감소했다.

한편 5월과 같이 상위 6개 매체를 제외하고는 모두 1% 미만의 점유율을 보였으며, 상위 30개 매체가 차지하는 매출 규모는 전체 시장의 93.7%로 4월의 92.9%에 비해 0.8%p 상승했고, 5월의 93.8%에 비해 0.1%p 감소했다.

▶ 인터넷 노출형 광고 현황

1. 매체별 인터넷 노출형 광고 TOP 30 (6월)

순위	매체	광고수	캠페인수	브랜드수	점유율	광고비(천원)
1	naver.com	1,004	591	331	32.4%	18,972,513
2	daum.net	1,026	583	331	28.0%	16,426,236
3	nate.com	833	352	178	16.1%	9,449,673
4	kr.yahoo.com	690	311	129	4.3%	2,539,719
5	joinsmsn.com	378	128	87	2.1%	1,258,561
6	chosun.com	382	195	139	1.2%	680,795
7	mk.co.kr	306	111	61	0.8%	485,575
8	donga.com	360	227	165	0.8%	446,813
9	sportsseoul.com	408	217	124	0.7%	414,298
10	zdnet.co.kr	162	68	46	0.6%	328,595
11	yonhapnews.co.kr	214	166	134	0.5%	308,478
12	maxmovie.com	342	105	71	0.5%	303,218
13	inven.co.kr	291	66	43	0.4%	249,132
14	pandora.tv	164	116	89	0.4%	242,050
15	dreamwiz.com	269	192	132	0.4%	221,287
16	khan.co.kr	367	212	155	0.4%	218,584
17	gomtv.com	43	40	30	0.4%	210,466
18	pressian.com	189	90	78	0.4%	206,903
19	etnews.com	114	72	49	0.3%	201,928
20	ytn.co.kr	141	68	47	0.3%	197,649
21	hankooki.com	111	53	29	0.3%	197,280
22	danawa.com	91	65	44	0.3%	196,405
23	pullbbang.com	512	255	177	0.3%	186,716
24	ezday.co.kr	226	66	60	0.3%	172,795
25	moneta	91	48	37	0.3%	160,764
26	edaily.co.kr	100	40	32	0.3%	159,048
27	ddaily.co.kr	59	30	24	0.3%	146,733
28	asiae.co.kr	212	144	108	0.2%	142,438
29	kbs.co.kr	72	29	25	0.2%	139,395
30	auction.co.kr	52	25	10	0.2%	136,853
합계		9,209	4,665	2,965	93.7%	55,000,900

* 해당 수치는 인터넷매체의 고정 광고지면에 게재된 노출형광고를 장치를 통해 수집, 분류 및 통계처리하여 광고비 산출모형을 통해 계산된 값으로, 실제 금액과 차이가 있을 수 있음

* 출처: 리서치애드(www.researchad.com)



6월 광고주별 인터넷 노출형 광고에서는 ‘현대캐피탈’이 약 18억 원을 집행하며 점유율 3.0%로 1위에 올랐다. 옥션과 G마켓을 소유한 이베이코리아는 약 17억 원의 광고비를 집행하며 2위에 올랐으며, 5월에 21억 원으로 가장 많은 광고비를 집행했던 삼성은 약 15억 원을 집행하며 3위에 올랐다.

한편 상위 30대 광고주의 인터넷 노출형 광고 점유율은 37.7%, 집행금액은 220억 원으로 나타나 5월의 40.3%, 247억 원에 비해 다소 감소했다.

2. 광고주별 인터넷 노출형 광고 TOP 30 (6월)

순위	광고주	광고수	캠페인수	점유율	광고비(천원)
1	현대캐피탈	157	22	3.0%	1,753,034
2	이베이코리아	284	121	2.8%	1,656,429
3	삼성전자	150	43	2.5%	1,460,420
4	롯데쇼핑롯데엔터테인먼트	103	24	1.8%	1,057,912
5	신세계	298	110	1.6%	938,659
6	에이블씨엔씨	28	3	1.4%	841,663
7	현대카드	86	26	1.4%	834,568
8	SK플래닛	146	77	1.4%	809,840
9	한국피앤지	47	7	1.4%	791,088
10	포워드벤처스엘엘씨	89	23	1.2%	698,493
11	한국지엠	63	6	1.2%	689,572
12	대한생명	17	2	1.1%	642,852
13	하나은행	106	4	1.1%	637,520
14	삼성화재	32	11	1.1%	634,522
15	이엘씨에이한국	52	11	1.1%	634,409
16	티켓몬스터	59	42	1.1%	633,506
17	호텔신라	18	2	1.0%	589,568
18	VISA	19	6	1.0%	569,500
19	CJE&M픽쳐스	66	15	1.0%	565,434
20	한국피자헛	11	3	1.0%	556,820
21	20세기폭스사	65	16	0.9%	542,114
22	아모레퍼시픽	76	13	0.9%	542,024
23	한국존슨앤드존슨	48	7	0.9%	534,786
24	넥슨	69	13	0.9%	513,327
25	밝은성모안과	42	4	0.9%	500,066
26	BMW코리아	17	8	0.8%	492,397
27	한국소니픽쳐스릴리징브레나비스타영화	61	13	0.8%	491,595
28	동아제약	13	2	0.8%	464,283
29	현대자동차	18	4	0.8%	445,852
30	삼성	57	5	0.8%	445,289
합 계		2,297	643	37.7%	21,967,542

* 해당 수치는 인터넷매체의 고정 광고지면에 게재된 노출형광고를 장치를 통해 수집, 분류 및 통계처리하여 광고비 산출모형을 통해 계산된 값으로, 실제 금액과 차이가 있을 수 있음

* 출처: 리서치애드(www.researchad.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



6월 검색광고 시장 광고주 수는 148,000개를 기록하며 142,500개를 기록했던 5월에 비해 3.9% 증가했다. 매체별 점유율에서는 네이버가 1.9%p 감소한 반면 오버추어는 3%p 상승했다. 오버추어의 점유율 상승은 5월 4.7%p 하락을 다소 만회하는 것이다. 네이버가 33.9%로 1위를, 오버추어-네이버 공동집행이 14%로 2위를 기록했고 네이트는 11.2%로 3위를 기록했다. 최근 6개월간 네이버는 점유율을 3.1% 높이며 광고 시장에서의 주도권을 강화했고, 네이트의 점유율은 2.4% 하락했다. 오버추어는 타 매체들에 비해 월별 변동이 심한 경향을 나타내고 있다.

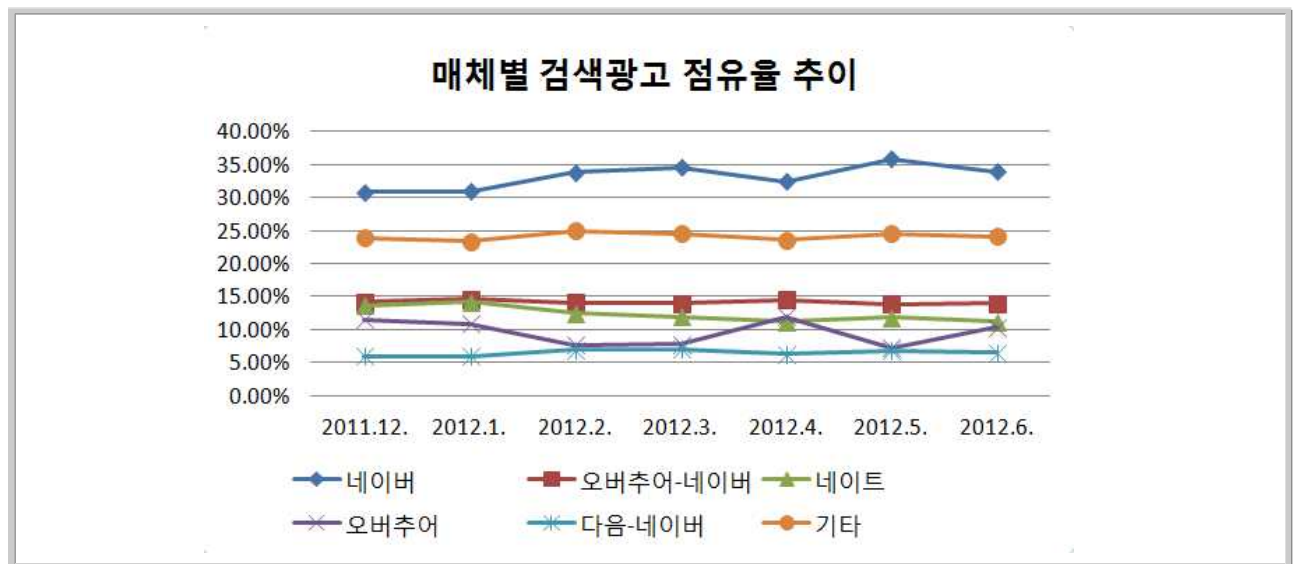
➤ **검색광고 현황**

1. 전체 광고주 수 (2011. 12. ~ 2012. 6.)

구분	2011. 12.	2012. 1.	2012. 2.	2012. 3.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.	전월대비 증감율
광고주 수	150,300	151,500	137,600	140,100	148,000	142,500	148,000	3.9%

2. 매체별 점유율 (2011. 12. ~ 2012. 6.)

구분	2011. 12.	2012. 1.	2012. 2.	2012. 3.	2012. 4.	2012. 5.	2012. 6.	전월대비 증감율
네이버	30.8%	30.9%	33.8%	34.6%	32.4%	35.8%	33.9%	-1.9%p
오버추어-네이버	14.2%	14.6%	14.1%	14.0%	14.5%	13.8%	14.0%	0.2%p
네이트	13.6%	14.2%	12.5%	12.0%	11.2%	11.8%	11.2%	-0.6%p
오버추어	11.5%	10.9%	7.7%	7.8%	12.0%	7.3%	10.3%	3.0%p
다음-네이버	6.0%	6.0%	6.9%	7.0%	6.3%	6.8%	6.5%	-0.3%p
기타	23.9%	23.4%	25%	24.6%	23.6%	24.5%	24.1%	-0.4%p
합계	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



11

지식정보

6월 국내 인터넷 도메인별 웹사이트 순위는 네이버가 순방문자수 3,098만 명으로 1위에 올랐다. 그 뒤를 이어 다음과 티스토리가 각각 2위와 3위를 차지했지만, 티스토리의 경우 월평균체류시간이 약 11분으로 346분을 기록한 네이버와 250분을 기록한 다음에 많이 못 미쳤다. 전반적으로 매일 실시간으로 다양한 분야의 사건과 이슈를 다루는 언론사 사이트(매일경제, 조선, 중앙, 한국경제 등)에 대한 방문이 많았으며, 지마켓(8위), 옥션(10위), 11번가(13위) 등 온라인 쇼핑몰도 전체 인터넷 이용자수의 40%가 넘는 이용자가 월 1회 이상 방문하는 것으로 기록되었다.

▶ 도메인별 웹사이트 순위 TOP 15 (6월)

순위		도메인	순방문자 ¹²⁾	도달률(%) ¹³⁾	월평균 체류시간(분) ¹⁴⁾	월평균 재방문일수 ¹⁵⁾	월평균 페이지뷰(회수) ¹⁶⁾	순방문자 증감률(%)
6월	5월							
1	1	naver.com	30,978,368	96.31	346.47	12.59	645.99	-0.19
2	2	daum.net	27,648,460	85.96	249.54	9.85	465.08	-1.86
3	3	tistory.com	19,067,635	59.28	10.92	3.34	10.73	-4.92
4	4	nate.com	18,931,424	58.86	105.56	7.08	165.95	-4.36
5	6	mk.co.kr	16,427,977	51.07	9.56	3.69	9.85	-0.94
6	5	cyworld.com	15,975,104	49.67	29.44	4.66	73.26	-8.07
7	7	chosun.com	15,438,383	48.00	16.62	3.93	17.80	-5.03
8	10	gmarket.co.kr	14,851,026	46.17	46.85	4.05	89.29	-2.75
9	8	joinsmsn.com	14,499,413	45.08	15.22	3.53	34.28	-6.28
10	9	auktion.co.kr	14,214,495	44.19	54.73	4.16	110.52	-6.95
11	11	hankyung.com	14,171,545	44.06	6.48	2.82	6.06	-1.68
12	15	donga.com	13,586,540	42.24	11.97	3.16	17.03	-1.84
13	12	11st.co.kr	13,579,519	42.22	28.77	3.38	45.55	-5.42
14	14	hankooki.com	13,366,995	41.56	9.37	3.26	11.17	-3.99
15	13	mt.co.kr	13,159,754	40.91	6.90	2.91	6.13	-7.10

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 사용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음 (조사 방법론 참조: http://www.koreanclick.com/methodology/audience_measurement.php)

* 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

12) 순방문자: 해당 기간 동안 웹사이트를 적어도 1번 이상 방문한 이용자

13) 도달률: 전체 인터넷 이용자수 대비 순방문자수의 비율

14) 평균체류시간: 측정기간 중 순방문자 1인당 발생시킨 체류시간의 평균을 의미

15) 평균재방문일수: 측정기간 중 해당사이트에 방문한 순방문자 1인당 평균 재방문한 일의 수

16) 평균페이지뷰: 측정기간 중 해당사이트에 방문한 순방문자 1인당 조회한 평균 페이지 조회수

01

출판

02

만화

03

음악

04

공연

05

게임

06

영화

07

애니메이션

08

캐릭터

09

방송

10

광고

11

지식정보



6월 주요 서비스별 웹사이트 순위는 이전과 같이 상위 3개 서비스(네이버, 다음, 네이트)에 대한 집중적인 이용 행태가 나타났다. 시간점유율 기준으로 상위 3개 서비스의 이용률은 전체 검색 서비스의 95.35%, 커뮤니티 서비스의 97.67%, 이메일 서비스의 85.94%에 이르는 것으로 집계되었다. 특히 네이버와 다음은 모든 서비스 영역에서 매우 높은 점유율을 나타내며, 대부분의 인터넷 이용자들에게 일상적인 매체로 활용되고 있는 것으로 나타났다.

▶ 주요 서비스별 웹사이트 순위 (6월)

1. 검색 서비스

순위	도메인	순방문자	도달률(%)	월평균체류시간(분)	월평균재방문일수(일)	시간점유율(%)	증감률(%)
1	naver.com	28,445,127	88.43	71.56	9.99	76.66	-1.34
2	daum.net	18,956,137	58.93	22.77	6.93	16.26	-1.63
3	nate.com	11,276,375	35.06	5.73	3.13	2.43	-5.98
4	google.co.kr	7,103,065	22.08	12.43	3.36	3.33	-6.68
5	yahoo.co.kr	3,972,703	12.35	3.12	2.29	0.47	-7.93
6	zum.com	3,032,240	9.43	3.01	2.61	0.34	5.52
7	google.com	1,668,740	5.19	6.35	2.76	0.40	-1.69
8	paran.com	693,474	2.16	2.31	2.50	0.06	-14.12
9	dreamwiz.com	312,510	0.97	1.50	1.13	0.02	-75.29
10	joinsmsn.com	215,007	0.67	0.87	1.38	0.01	22.94

2. 커뮤니티 서비스

순위	도메인	순방문자	도달률(%)	월평균체류시간(분)	월평균재방문일수(일)	시간점유율(%)	증감률(%)
1	naver.com	27,819,202	86.49	114.36	7.93	56.42	-1.00
2	daum.net	22,877,362	71.12	86.75	6.03	35.20	-2.21
3	cyworld.com	10,597,787	32.95	31.83	3.82	5.98	-8.68
4	google.com	2,500,822	7.77	3.43	1.95	0.15	-22.91
5	yahoo.co.kr	2,462,123	7.65	6.72	1.94	0.29	-8.11
6	paran.com	2,286,303	7.11	2.14	1.28	0.09	-21.36
7	joinsmsn.com	981,285	3.05	3.87	1.45	0.07	-20.72
8	chol.com	751,158	2.34	0.92	1.09	0.01	79.77
9	nate.com	715,182	2.22	112.43	4.79	1.43	-5.94
10	dreamwiz.com	425,198	1.32	6.38	1.96	0.05	-20.13

3. 이메일 서비스

순위	도메인	순방문자	도달률(%)	월평균체류시간(분)	월평균재방문일수(일)	시간점유율(%)	증감률(%)
1	naver.com	17,138,097	53.28	40.52	6.06	28.90	-3.96
2	daum.net	15,572,506	48.41	60.06	6.84	38.92	-5.56
3	nate.com	10,768,330	33.48	40.44	5.72	18.12	-9.04
4	paran.com	2,342,702	7.28	61.40	6.2	5.99	-8.20
5	google.com	1,921,062	5.97	31.43	3.46	2.51	-1.66
6	live.com	880,522	2.74	41.39	5.53	1.52	-11.99
7	korea.com	701,863	2.18	77.14	8.29	2.25	-8.67
8	dreamwiz.com	637,015	1.98	41.44	5.71	1.10	-0.93
9	yahoo.co.kr	613,198	1.91	22.54	4.36	0.58	-34.91
10	chol.com	155,504	0.48	4.83	5.92	0.03	-24.31

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 사용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음
* 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)



6월 주제별 웹사이트 순위에서는 <뉴스·미디어 분야>와 <전자상거래 분야>의 사이트들이 상대적으로 높은 순방문자수를 기록했다. 매일경제, 조선닷컴, 한국경제, 동아일보, 한국경제 등 뉴스 사이트들이 40% 이상의 도달률을 보였고, 전자상거래 사이트인 G마켓, 옥션, 11번가 역시 40% 이상의 도달률을 기록했다. <엔터테인먼트 분야>에서는 유튜브가 전체 인터넷이용자 중 26.96%의 도달률을 기록하여 타서비스를 앞섰고, <게임 분야>에서는 순방문자수 374만 명을 기록한 넥슨에 이어, 5월과 같이 위게임즈가 약 305만 명의 접속자수로 2위를 기록했다. 위게임즈는 맞고, 고스톱, 바둑, 포커 등의 온라인 게임을 제공하는 사이트로, 메이저 게임업체가 운영하는 사이트들 사이에서 중소기업로서는 상당히 높은 이용률을 보이고 있다. 하지만 평균 체류시간은 5.7분으로 30분 이상 되는 타 사이트에 비해 매우 짧은 편이다.

▶▶ 주제별 웹사이트 순위 TOP 5 (6월)

1. 뉴스·미디어

순위		도메인	순방문자 (천 명)	도달률 (%)
6월	5월			
1	1	mk.co.kr	16,427	51.07
2	2	chosun.com	15,438	48.00
3	3	hankyung.com	14,171	44.06
4	6	donga.com	13,586	42.24
5	5	hankooki.com	13,366	41.56

2. 전자상거래

순위		도메인	순방문자 (천 명)	도달률 (%)
6월	5월			
1	2	gmarket.co.kr	14,851	46.17
2	1	auction.co.kr	14,214	44.19
3	3	11st.co.kr	13,579	42.22
4	4	interpark.com	8,520	26.49
5	5	coupang.com	7,837	24.37

3. 엔터테인먼트

순위		도메인	순방문자 (천 명)	도달률 (%)
6월	5월			
1	1	youtube.com	8,672	26.96
2	2	pandora.tv	4,597	14.29
3	3	gomtv.com	4,198	13.05
4	4	cgv.co.kr	3,314	10.30
5	7	redfile.co.kr	2,294	7.13

4. 게임

순위		도메인	순방문자 (천 명)	도달률 (%)
6월	5월			
1	1	nexon.com	3,742	11.63
2	2	wegames.net	3,047	9.47
3	3	pmang.com	2,733	8.50
4	4	hangame.com	2,324	7.23
5	9	plaync.com	1,959	6.09

* 본 데이터는 패널로 선출된 국내 인터넷 이용자의 PC에 설치된 소프트웨어를 통해 집계되는 통계적 추정치로써 오차가 발생할 수 있음
* 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식정보



01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보

6월 전체 인터넷 평균 이용시간은 전월 대비 -8.1% 감소했다. 특히 13~18세 중고등학생층의 평균이용시간은 -19.0%로 가장 큰 감소폭을 보였다. 인터넷 이용시간이 가장 높은 집단은 30~34세로 5월 평균 2,358분(하루 평균 1시간 19분)을 이용한 것으로 나타났다.

6월 월간 평균 방문사이트 개수는 전월 대비 7.1% 감소한 65.9개로 조사되었다. 활동성 감소폭이 가장 큰 13~18세 중고등학생층은 웹사이트 방문 개수도 큰 폭(11.3%)으로 감소했고, 7~12세 저연령 학생층은 타연령층 대비 상대적으로 감소폭이 작게 나타났다. 인터넷 활동성이 가장 높은 20대 후반과 30대 연령층의 방문 사이트 개수도 5%~8% 내외의 감소율을 보였다.

▶ 연령별 인터넷 이용 현황 (6월)

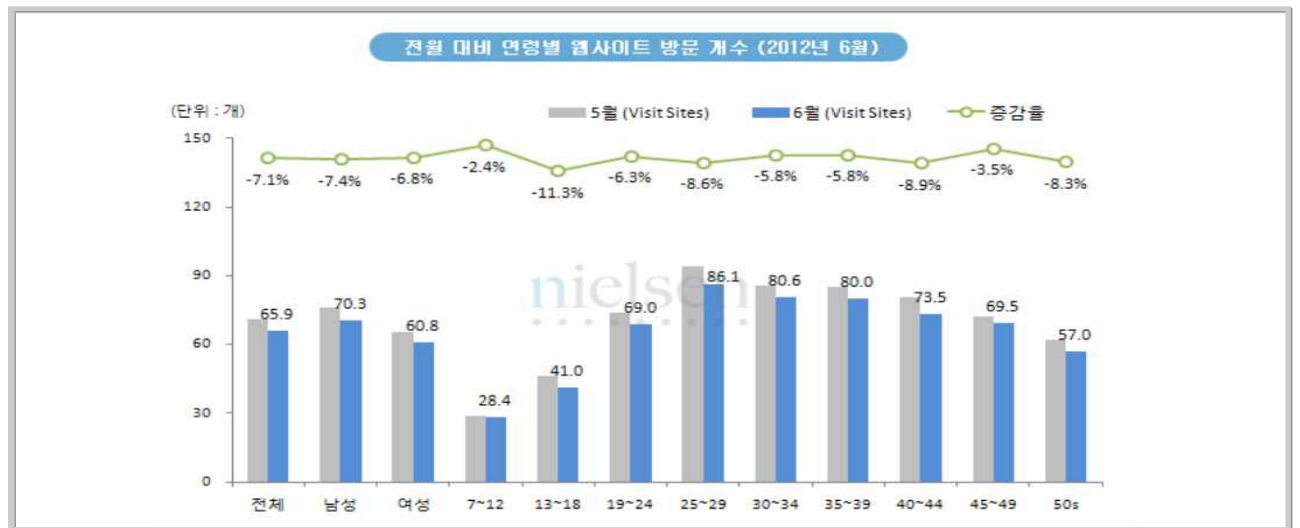
1. 연령별 인터넷 이용시간 (웹+애플리케이션)

(단위 : 분)

구분	전체	남성	여성	7~12	13~18	19~24	25~29	30~34	35~39	40~44	45~49	50세 이상
2012. 1.	1,957	2,108	1,782	801	1,379	1,747	2,643	2,392	2,393	2,354	1,933	1,814
2012. 2.	1,946	2,116	1,749	708	1,340	1,613	2,623	2,372	2,533	2,329	1,907	1,882
2012. 3.	1,910	2,085	1,708	679	923	1,531	2,707	2,408	2,539	2,382	1,915	1,908
2012. 4.	1,891	2,016	1,750	655	884	1,652	2,513	2,460	2,317	2,380	1,988	1,791
2012. 5.	1,959	2,105	1,793	588	997	1,736	2,567	2,463	2,442	2,478	2,170	1,808
2012. 6.	1,801	1,955	1,625	579	807	1,572	2,298	2,358	2,263	2,269	2,127	1,626

2. 연령별 웹사이트 방문개수 (2012. 6.)

연령	순방문자	순방문자비중(%)	방문사이트수	인터넷이용일수(일)	평균페이지뷰	평균체류시간(분)
7~12	2,446,792	7.60	28.41 (-2.4%)	11.02	1,186.34	579.47
13~18	3,534,088	10.98	40.96 (-11.3%)	11.58	1,747.48	807.41
19~24	3,660,886	11.37	68.96 (-6.3%)	14.50	3,266.64	1,572.45
25~29	3,185,470	9.90	86.05 (-8.6%)	16.84	4,541.56	2,298.44
30~34	3,760,671	11.68	80.61 (-5.8%)	17.59	4,548.33	2,358.08
35~39	3,707,231	11.52	79.95 (-5.8%)	17.94	4,364.80	2,263.97
40~44	3,821,216	11.87	73.52 (-8.9%)	17.71	4,187.82	2,269.41
45~49	3,125,160	9.71	69.46 (-3.5%)	17.14	3,876.17	2,127.25
50세 이상	4,944,006	15.36	56.96 (-8.3%)	15.34	2,895.45	1,626.78
전체	32,190,140	100.00	65.87 (-7.1%)	15.67	3,455.64	1,801.22



* 출처: 닐슨 코리아클릭, <6월의 인터넷 동향>



6월의 애플리케이션 순위에서는 <멀티미디어 분야>에서 재생 프로그램인 ‘곰플레이어’ 이용자가 순이용자수 1,369만 명으로 가장 많은 것으로 나타났다. <P2P 분야>에서는 영화, 음악, 유틸리티 등의 음성적 다운로드에 주로 이용되는 ‘uTorrent’의 이용자가 597만 명으로 가장 많은 것으로 나타났으며, <게임 분야>에서는 ‘스타크래프트’ 이용자가 순이용자수 1,158만 명으로 가장 많은 것으로 나타났지만, 월평균이용시간에서는 디아블로3가 1,906분으로 가장 앞섰다. <기타 애플리케이션 분야>에서는 알툴스의 ‘알집’과 어도비의 ‘어크로벳 리더’가 1,200만 명이 넘는 높은 이용자수로 30% 후반의 도달률을 보였다.

▶ 애플리케이션 종류별 TOP 5 (6월)

1. 멀티미디어

순위	공급자	애플리케이션	순이용자	도달률(%)	월평균이용시간(분)	평균재방문일수(일)	전월 대비 증감률(%)	일평균 이용자
1	Gomtv	Gomplayer	13,686,288	42.55	614.78	5.60	-1.40	2,540,343
2	Microsoft	Microsoft Windows mediaplayer	6,936,424	21.56	210.88	2.77	-6.63	647,183
3	Gomtv	Gomaudio	3,334,963	10.37	611.98	3.86	-5.63	421,179
4	Apple	iTunes	3,230,979	10.04	527.77	4.32	5.45	467,343
5	Daum	PotPlayer	2,905,866	9.03	546.62	4.62	7.07	452,524

2. P2P

순위	공급자	애플리케이션	순이용자	도달률(%)	월평균이용시간(분)	평균재방문일수(일)	전월 대비 증감률(%)	일평균 이용자
1	Utorrent	uTorrent	5,971,161	18.56	2,561.42	8.24	-4.51	1,637,276
2	Naver	N드라이브	1,196,296	3.72	4,842.99	10.39	0.98	414,356
3	Olleh	ucloud매니저	512,719	1.59	6,695.08	13.48	-7.64	234,267
4	Sharebox	ShareBox	478,457	1.49	323.16	3.11	-4.70	48,712
5	Daum	Daum 클라우드	368,279	1.14	7,806.76	14.81	-10.39	182,677

3. 게임

순위	공급자	애플리케이션	순이용자	도달률(%)	월평균이용시간(분)	평균재방문일수(일)	전월 대비 증감률(%)	일평균 이용자
1	블리자드 엔터테인먼트	Starcraft	1,157,552	3.60	441.00	4.48	-10.99	174,914
2	(주)넥슨	Maple Story	1,056,822	3.29	573.04	4.60	-11.00	159,137
3	블리자드 엔터테인먼트	Diablo3	1,027,622	3.19	1,906.25	9.00	51.52	306,034
4	라이엇 게임즈	League Of Legends	947,089	2.94	1,351.82	7.13	-14.32	216,849
5	네오위즈 게임즈(주)	FIFA Online2	763,577	2.37	648.40	5.26	-8.52	138,641

4. 기타

순위	공급자	애플리케이션	순이용자	도달률(%)	월평균이용시간(분)	평균재방문일수(일)	전월 대비 증감률(%)	일평균 이용자
1	Altools	Alzip	12,741,215	39.61	89.74	3.09	1.45	1,253,345
2	Adobe	Adobe Acrobat Reader	12,166,582	37.82	412.98	4.45	2.55	1,736,903
3	Altools	Alsee	6,918,400	21.51	269.76	4.66	2.35	1,018,931
4	Live	Sidebar Gadgets	2,300,929	7.15	4,611.07	13.08	-5.24	953,184
5	Daum	PotEncoder	1,790,317	5.57	416.65	3.15	22.29	178,245

* 출처: 닐슨 코리아클릭 (www.koreanclick.com)

01 출판

02 만화

03 음악

04 공연

05 게임

06 영화

07 애니메이션

08 캐릭터

09 방송

10 광고

11 지식 정보



스마트폰 및 태블릿용 애플리케이션 순위에서는 국내 개발사인 JCE의 모바일 소셜 게임인 ‘룰 더 스카이’가 5월에 이어 <앱스토어>와 <플레이스토어>에서 매출액 기준 1위를 기록했다(한국 이용자 기준). 유료앱 다운로드수 기준으로는 인기 레이싱 게임인 아스팔트 시리즈의 최신작인 ‘Asphalt 7: Heat’가 앱스토어 1위에 올랐다. 플레이스토어에서는 어드벤처 게임인 템플런이 유료앱 다운로드 1위에 올랐다.

5월과 마찬가지로 유료 애플리케이션 순위에서는 일반 애플리케이션보다 게임이 높은 비중을 차지하고 있으며, 예외적으로 <티스토어>에서는 영상 콘텐츠(VOD)가 애플리케이션보다 많은 다운로드수를 기록했다.

▶ 모바일 애플리케이션 TOP 10 (6월)

순위	아이폰			아이패드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 7:Heat	Chrome	Rule the Sky	Asphalt 7:Heat	Chrome	Rule the Sky for iPad
2	Kingdom Rush	[넥슨]스페이스탱크	Tiny Farm	스타일 잉글리시	CSR Racing	Tiny Farm®
3	STREET FIGHTER IV VOLT	Eye speed test	풍운삼국	AV Player HD	[넥슨]스페이스탱크	Hancom Office Hanword
4	MEGA MAN X	Podcasts	MelOn	Infinity Blade	Podcasts	Asphalt 7 : Heat
5	음성회화: 오늘부터영어친구	The Simpsons™ :Tapped Out	컴투스프로야구 2012	Brandnew Boy	Google Drive	The Amazing Spider-Man
6	Infinity Blade	Toy Defense	박스 -무제한 다운로드	Procreate-Sketch, Paint, Create.	대한민국 구석구석	Smurfs' Village
7	Where's My Perry?	CSR Racing	Ragnarok (Uprising:Valkyrie)	iPhoto	The Simpsons™: Tapped Out	Virtual City Playground HD
8	Angry Birds Space	여자교시기	컴투스프로야구 2012PLUS	The Amazing Spider-Man	MadCoaster	CSR Racing
9	DOOO - To do	MyCalendar Free	CSR Racing	Hancom Office Hanword	Angry Birds Space HD Free	풍운삼국 iPad
10	PushUp Club	MP3 Voice Recorder Secret+Black Screen	Smurfs'Village	Where's My Perry?	Jurassic Park:The Game 1 HD	Polaris Office
순위	Play 스토어			티스토어		
	유료	무료	매출	유료	무료	
1	Temple Run:Brave	YouTube	Rule the Sky	[예매권]어메이징 스파이더맨	[게임]짱구는못말려	
2	Paladog	KakaoTalk Free Calls& Text	Tiny Farm	[VOD]돈의맛	[게임]카트라이더 러쉬+	
3	던전앤파이터 여거너	KakaoStory	컴투스프로야구2012	[게임]메이플스토리 Live	T freemium	
4	Where's My Water?	Street View on Google Maps	Fishing Superstars	[VOD]빅	카카오톡	
5	Poweramp Full Version Unlocker	Gmail	블러드 & 글로리(NR)	[게임]짱구는못말려	터치팝	
6	Minecraft - Pocket Edition	Maps	Cartoon Wars 2	[VOD]마이웨이	스마트청구서	
7	Asphalt 6:Adrenaline	Adobe Flash Plater 11	Temple Run	[3000세라중정]던전앤파이터 여거너	모바일 T world	
8	FIFA 12 by EA SPORTS	Voice Search Kies air	Smurfs' Village	[VOD]은교	T map 3.2	
9	Super Speed [OptimizationPatch]	네이버 - Naver	War of Reproduction	[VOD]추적자	메이플스토리 Live	
10	Here She Comes - Sex&Foreplay	HD wallpapers Live background	Angry Birds Space	[게임]CS대용완료☆드래곤 나이트4 PLUS	★추천테니스★ 스매싱팡팡SE	

* 출처: 앱애니, 티스토어 (국내 순위 / 유료·무료는 다운로드 수, 매출은 금액 기준 / 2012. 7. 4. 기준)



2012년 7월 2일 기준으로 애플 앱스토어에는 약 68만 개의 애플리케이션이 등록되어 있다. 이 중 48.38%의 앱이 무료이고, 유료앱인 경우에도 3달러 미만(40.25%)이 3달러 이상(11.37%)에 비해 3배 이상 많다. 애플리케이션의 전체 평균 가격은 6월 7일보다 0.11달러 오른 1.98달러를 기록했고, 6월에는 하루 평균 116개의 게임과 679개의 비게임 애플리케이션이 제출(등록과 별개)되고 있다. 이는 5월에 비해 20% 이상 줄어든 수치이다.

등록된 앱을 카테고리별로 분류하면 게임(17.58%), 교육(9.96%), 엔터테인먼트(9.77%), 도서(9.59%), 라이프스타일(8.54%), 유틸리티(6.03%), 여행 관련 앱(5.09%)의 순서로 높은 비중을 차지하고 있다.

▶ 애플 앱스토어 현황 (2012. 7. 2.)

1. APP. 등록 현황

구분	개수	변동 (6.7. 대비)
총 활성 앱 (현재 다운로드 가능)	679,348	+21,773
총 비활성 앱 (더이상 다운로드 불가능)	186,452	+2,212
미국 앱스토어 누적 앱	865,800	+23,985
미국 앱스토어 활동 제작자수	170,537	+6,628

2. APP. 가격 분포

구분	개수	변동 (6.7. 대비)
무료	328,665 (48.38%)	+14,600
\$ 0.99	169,830 (25.00%)	+3,886
\$ 1.99	69,949 (10.30%)	+1,139
\$ 2.99	33,657 (4.95%)	+588
기타	77,246 (11.37%)	+1,560

3. APP. 평균 가격

구분	가격	변동 (6.7. 대비)
평균 앱 가격	\$ 2.15	+0.16
평균 게임 가격	\$ 1.06	+0.01
전체 평균 가격	\$ 1.98	+0.11

4. APP. 월별 제출 현황 (6월)

구분	개수	변동 (5월 대비)
게임	3,494 (116 / 1일)	- 680
비게임	20,374 (679 / 1일)	- 4,589
전체	23,868 (795 / 1일)	- 5,269

5. 카테고리별 등록 APP. 현황

구분	개수	구분	개수
게임	119,408 (17.58%)	뉴스	18,164 (2.67%)
교육	67,681 (9.96%)	생산성	18,049 (2.66%)
엔터테인먼트	66,361 (9.77%)	건강 & 운동	16,834 (2.48%)
도서	65,159 (9.59%)	사진	15,161 (2.23%)
라이프스타일	58,005 (8.54%)	금융	14,673 (2.16%)
유틸리티	40,940 (6.03%)	의료	13,368 (1.97%)
여행	34,588 (5.09%)	소셜 네트워킹	13,092 (1.93%)
비즈니스	34,429 (5.07%)	네비게이션	10,370 (1.53%)
음악	26,608 (3.92%)	날씨	2,850 (0.42%)
레퍼런스	22,956 (3.38%)	기타	1,271 (0.19%)
스포츠	19,381 (2.85%)	합계	679,348 (100%)

* 2012. 7. 2. 기준

* 출처: 148Apps.biz (http://148apps.biz)

02

콘텐츠 통계 브리핑





KOCCA 통계브리핑
제12-03호(국내편)



Statistics
Briefing

국내 콘텐츠산업 유통구조 분석결과, 업체-종사자-매출의 급감 악순환

노 준 석 (KOCCA 통계정보팀 수석연구원)

온라인 디지털 기술의 발전으로 전통적인 오프라인 콘텐츠 유통환경이 디지털 콘텐츠 유통(서비스)으로 빠르게 전환되고 있다. 특히 유무선 모바일 환경은 소비자들의 콘텐츠 소비방식을 혁신적으로 변화시키고 있다. 이러한 변화에 맞춰 기업들은 오프라인 매출을 유지하면서 새롭게 디지털 유통을 통해 수익다각화를 꾀하고 있다. 이에 따라 국내 콘텐츠산업의 유통구조 변화를 살펴봄으로써 콘텐츠 유통 활성화를 위한 정책지표로서 활용되고자 한다.

2010년 기준으로 국내 5개 콘텐츠산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화)에서 오프라인 콘텐츠 유통(서비스)을 하고 있는 사업체 수는 63,836개로 5개 콘텐츠산업 전체 사업체 수(99,456개)의 64.2%를 차지하는 높은 비중이다. 이는 2006년의 64.8%와 비교해도 비슷한 수치다. 또한 콘텐츠 기업의 매출에서 유통 및 배급분야가 차지하는 비중이 2008년 44.7%에서 2010년 46.4%로 증가하고 있다. 이처럼 유통 업체는 실제적으로 감소하는 데, 유통 및 배급분야의 매출액이 증가하는 것 등을 고려할 때 콘텐츠산업은 유통의존형 산업이라 할 수 있다.

즉, OECD(2008)에서 “콘텐츠는 미디어를 통해 전달되는 인간의 메시지”라고 정의한 것처럼, 미디어와 콘텐츠는 온/오프라인에 상관없이 불가분의 관계인 것이다.

〈표 1〉 국내 5개 콘텐츠산업의 오프라인 유통(서비스) 업체 추이

(단위: 개, %)

구분		2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감율	연평균 증감율
출판*	서점	5,451	5,432	5,323	5,221	5,013	-4.1%	-2.1%
	도서대여점	3,800	3,473	3,322	2,904	2,675	-7.9%	-8.4%
	소계	9,251	8,905	8,645	8,125	7,688	-5.4%	-4.5%
만화	만화대여점	1,000	950	943	936	902	-3.6%	-2.5%
음악	노래연습장	34,461	37,947	35,463	35,684	35,253	-1.2%	0.6%
게임	PC방	20,986	20,607	21,496	21,547	19,014	-11.8%	-2.4%
	전자게임장	15,747	10,182	3,224	950	550	-42.1%	-56.8%
	소계	36,733	30,789	24,720	22,497	19,564	-13.0%	-14.6%
영화	비디오감상실	1,000	700	987	485	429	-11.5%	-19.1%
합계		82,445	79,291	70,758	67,727	63,836	-5.7%	-6.2%

* 서점은 서적 및 잡지류 소매업(출판, 만화 포함)에 해당되고, 도서대여점은 서적임대업(출판, 만화 포함)에 해당됨
 ※ 출처 : 문화부·한국콘텐츠진흥원(2011), <콘텐츠산업 통계조사(2010년 기준)>



특히 콘텐츠 유통구조에서 산업별 편차가 존재한다는 점에 주목할 필요가 있다. 먼저 연도별 오프라인 콘텐츠 유통(서비스) 업체는 전체적으로 감소하고 있다. 그런데 게임(PC방, 전자게임장)과 영화(비디오감상실)는 전년대비 각각 -13%와 -11.5%로 급감하고 있으나, 음악(노래연습장)과 만화(만화대여점)는 전년대비 각각 -1.2%와 -3.6%로 완만한 감소세를 보이고 있다. 출판(서점, 도서대여점)도 -5.4%의 비교적 높은 감소세를 보이는 등 산업별 편차가 나타났다.

또한 2010년 기준 산업별로 오프라인 콘텐츠 유통(서비스) 업체의 비중이 게임산업(94.7%)과 음악산업(93.7%)은 높은 반면, 만화산업(9.4%)과 영화산업(11.5%)은 낮았다. 이러한 이유는 연령대별 이용행태에서 PC방은 청(소)년층에서, 노래연습장은 청(중)년층에서 대중여가로서 정착된 반면, 만화대여점과 비디오감상실은 오히려 온라인 디지털화와 사회적 규제 및 인식 저하로 급감하거나 대중화되지 못한 것으로 판단된다.

이처럼 오프라인 콘텐츠 유통(서비스) 업체가 산업간 큰 차이를 보이는 이유는 개별 콘텐츠산업의 특수성과 보편성, 온라인 디지털 미디어 환경과 사회적 인식 및 규제환경의 영향을 서로 다르게 받았기 때문으로 판단된다. 중요한 점은 업체 수의 감소는 종사자의 감소로 이어지고, 그 결과 매출 감소로 이어질 가능성이 크기 때문에 산업의 성장가능성을 어렵게 한다. 콘텐츠산업의 발전은 '제작-유통-소비'의 3단계가 선순환 구조로 이어져 기업과 시장의 성장에 따라 고용 창출을 촉진한다.

게임산업은 오프라인 유통(서비스) 업체가 산업내에서 큰 비중을 차지하고 있으나 업체 수가 급감하고 있으며, 영화산업은 오프라인 유통(서비스) 업체의 비중은 낮지만 업체 수가 급감하고 있다. 이는 2010년 기준으로 게임산업과 영화산업 모두에서 종사자 수가 각각 -5.7%와 -10.1%로 타 산업에 비해 급감하고 있는 것을 볼 때 우려할 수준인 것이다. 결국, 게임산업과 영화산업은 업체 수와 종사자 수의 감소로 인해 매출액도 전년대비 각각 -8.5%와 -6.5% 감소하였다.

〈표 2〉 국내 5개 콘텐츠산업의 오프라인 유통(서비스) 종사자 추이

(단위: 명, %)

구분		2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감율	연평균 증감율
출판*	서점	29,598	29,855	24,796	23,749	23,385	-1.5%	-5.7%
	도서대여점	8,632	6,150	5,934	5,655	5,404	-4.4%	-11.0%
	소계	38,230	36,005	30,730	29,404	28,789	-2.1%	-6.8%
만화	만화대여점	1,505	989	963	912	903	-1.0%	-12.0%
음악	노래연습장	56,756	66,784	57,611	67,891	67,938	0.1%	4.6%
게임	PC방	52,632	52,475	51,227	48,021	45,362	-5.5%	-3.6%
	전자게임장	20,427	3,269	1,335	1,147	1,026	-10.5%	-52.7%
	소계	73,059	55,744	52,562	49,168	46,388	-5.7%	-10.7%
영화	비디오감상실	2,000	1,562	2,270	1,985	1,784	-10.1%	-2.8%
합계		171,550	161,084	144,136	149,360	145,802	-2.4%	-4.0%

* 서점은 서적 및 잡지류 소매업(출판, 만화 포함)에 해당되고, 도서대여점은 서적임대업(출판, 만화 포함)에 해당됨

※ 출처 : 문화부·한국콘텐츠진흥원(2011), <콘텐츠산업 통계조사(2010년 기준)>



고무적인 것은 출판산업과 만화산업의 오프라인 유통(서비스) 매출액이 전년대비 각각 5.0%와 1.2% 증가하였다는 점이다. 이처럼 오프라인 유통(서비스) 업체 수는 감소하였는데, 매출액이 증가한 것은 콘텐츠 기업이 성장을 통해서 기업화, 대형화되는 것으로 평가할 수 있다. 하지만, 소형기업의 수가 감소하는 것은 장기적인 성장기반이 약화되고 있음을 의미한다.

〈표 3〉 국내 5개 콘텐츠산업의 오프라인 유통(서비스) 매출액 추이

(억원: %)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감율	연평균 증감율	
출판*	서점	44,319	46,290	45,110	43,187	45,332	5.0%	0.6%
	도서대여점	2,090	966	959	965	1,011	4.8%	-16.6%
	소계	46,409	47,256	46,069	44,152	46,343	5.0%	0.0%
만화	만화대여점	253	229	256	252	248	-1.6%	-0.5%
음악	노래연습장	12,320	11,611	12,864	13,399	13,557	1.2%	2.4%
게임	PC방	18,647	20,801	19,280	19,342	17,601	-9.0%	-1.4%
	전자게임장	27,046	811	883	744	768	3.2%	-58.9%
	소계	45,693	21,612	20,163	20,086	18,369	-8.5%	-20.4%
영화	비디오감상실	724	473	695	676	632	-6.5%	-3.3%
합계	105,399	81,181	80,047	78,565	79,149	0.7%	-6.9%	

* 서점은 서적 및 잡지류 소매업(출판, 만화 포함)에 해당되고, 도서대여점은 서적임대업(출판, 만화 포함)에 해당됨
 ※ 출처 : 문화부·한국콘텐츠진흥원(2011), <콘텐츠산업 통계조사(2010년 기준)>

국내 콘텐츠산업은 소규모의 다수 기업들이 제작환경에서 영위하고 있고, 대규모의 소수 기업들이 유통환경에서 경영활동을 하는 구조적 특징이 있다. 이는 통신사 및 방송사와 같이 네트워크를 기반으로 하는 것으로부터 영화처럼 전통적인 오프라인 유통(서비스)이나, 미디어기기를 제조하는 하드웨어 업체들까지도 해당된다.

하지만, 콘텐츠산업에서 오프라인 유통(서비스) 업체의 급감은 온라인 디지털 유통(서비스)시장에 긍정적으로만 작용하는 것은 아니다. MPAA(2012)에 따르면, 전 세계 영화시장의 약 40%를 차지하고 있는 북미 영화 시장규모는 2011년 338억 달러로 추정되는데, 홈비디오시장이 158억 달러(46.8%)로 박스오피스시장 111억 달러(33%)나 온라인 영화시장 61억 달러(18.2%)보다 훨씬 큰 비중을 차지한다. 즉 전체 영화산업에서 DVD 판매 및 대여시장의 비율이 세계에서 가장 높다. 이는 2차 시장(DVD/VHS제작·도소매·대영·상영, 온라인 영화)을 다 합쳐도 전체 영화시장에서 4.3% 비중밖에 안되는 국내 영화산업의 현실과 너무나 대조적이다.

결론적으로 서점, 도서대여점, 만화대여점, 노래연습장, PC방, 전자게임장, 비디오감상실 등의 오프라인 콘텐츠 유통(서비스) 공간은 국민들이 문화를 향유하는 문화 소비시설뿐만 아니라 예술적 상상력과 문화적 창의력을 개발할 수 있는 문화 생산의 공간이라 할 수 있다. 따라서 온라인 디지털 콘텐츠 유통 활성화 못지않게 중요한 성장기반으로 기능하기 위해서는 사회적 인식의 전환, 제도적 규제의 완화, 콘텐츠 공급의 제고, 온라인 디지털화에 대한 지원 등 콘텐츠산업의 창작기반으로서 바라보는 정책적 관점이 시급하다.



KOCCA 통계브리핑
제12-03호(해외편)



Statistics
Briefing

IIPA(2011), 미국 저작권산업의 경제적 기여도 발표, 전체 산업을 견인

김 영 수 (KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

2011년 11월 IIPA(2011)는 'Copyright Industries in the U.S. Economy'를 발표하면서 2010년도 미국 저작권산업 분석과 더불어 경제적 기여도를 평가했다. IIPA(International Intellectual Property Alliance, 국제지적재산권연맹)는 미국내 영화, 음반, 소프트웨어, 출판 등 지적재산권 관련 7개 협회의 연합단체로 미국필름제작자협회(AFMA), 미국출판협회(AAP), 미국영화제작자협회(MPAA), 미국음악출판협회(NMPA), 미국음반제작자협회(RIA) 등이 포함되어 있다.

IIPA(2011) 보고서에 따르면, 핵심 저작권산업(core copyright industries)¹⁷⁾이 미국 경제에 기여한 부가가치(명목가치 기준)는 2010년 기준, 9,318억 달러에 이르는 것으로 나타나 전체 GDP(14조 6,600억 달러)의 6.4% 비중을 차지했다.

한편, 제조업, 소매업, 도매업 등 부분적으로 저작권에 의존하는 산업을 포함한 전체 저작권산업¹⁸⁾의 부가가치 규모는 1조 6,270억 달러에 달해 전체 GDP의 11.1%를 차지했다. 특히 핵심 저작권산업은 항공, 자동차, 농업 등 주요 산업보다 수출 비중이 훨씬 높았다. 또한 미국 내에서 5백만이 넘는 일자리를 창출하여 전체 근로자의 약 3.93%를 차지했으며, 근로자 연평균 급여도 78,128 달러에 달해 미국 전체 근로자 평균인 61,404 달러 보다 27.2%를 상회하는 것으로 나타났다.

〈표 1〉 2007~2010년 부가가치 및 GDP 비중(명목가치 기준)

구분	2007	2008	2009	2010
핵심 저작권산업	904.3	913.9	901.0	931.8
미국의 전체 GDP	14,061.8	14,369.1	14,119.0	14,660.4
핵심 저작권산업의 GDP 점유율	6.43%	6.36%	6.38%	6.36%
구분	2007	2008	2009	2010
전체 저작권산업	1,583.6	1,593.0	1,562.7	1,626.9
미국의 전체 GDP	14,061.8	14,369.1	14,119.0	14,660.4
전체 저작권산업의 GDP 점유율	11.26%	11.09%	11.07%	11.10%

(단위: 십억 달러)

※ 출처: IIPA(2011), Copyright Industries in the U.S. Economy

17) 핵심 저작권산업(Core)은 저작물의 창작, 생산, 유통, 전시를 목적으로 하는 산업으로 신문, 정기 간행물, 영화, 음악, 라디오, TV방송, 컴퓨터 소프트웨어 등이 포함된다.

18) 전체 저작권산업(Total)은 핵심 저작권산업(Core), 부분 저작권산업(Partial), 비관련 지원산업(Non-dedicated support), 저작권 연관산업(Inter-dependent)을 포함하는 저작권산업을 의미한다.



2007~2010년 미국의 전체 GDP는 평균 0.05% 성장에 불과한 반면, 핵심 저작권산업은 1.10%, 전체 저작권산업은 1.47% 성장하여 미국 저작권산업이 미국 전체 경제성장률에 비해 매우 높은 성장률을 보였다. 핵심 및 전체 저작권산업의 2007~2008년 실질 성장률은 각각 3.05%, 2.39%, 2009~2010년에는 각각 3.44%, 4.20%를 각각 기록했으나, 글로벌 금융 위기로 인해 미국 전체 GDP가 -2.63%를 기록한 시점인 2008~2009년 동안 핵심 및 전체 저작권산업도 각각 -3.07%, -2.07% 하락했다.

〈표 2〉 2007~2010년 미국의 핵심전체 저작권산업의 실질 성장률

구분	2007~2008	2008~2009	2009~2010	'07~'10 CAGR
핵심 저작권산업	3.05%	-3.07%	3.44%	1.10%
전체 저작권산업	2.39%	-2.07%	4.20%	1.47%
GDP	0.00%	-2.63%	2.85%	0.05%

※출처: IIPA(2011), Copyright Industries in the U.S. Economy

2007~2010년간 핵심 및 전체 저작권산업의 고용규모는 전반적으로 감소했다. 2007년 기준 핵심 저작권산업의 종사자 수는 549만 6천여 명으로 집계되어 미국 전체 산업 고용의 3.99%를 차지했다. 그러나 2010년에는 핵심 저작권산업 종사자 수가 509만 7천여 명으로 2007년 대비 약 40만여 명(-7.25%) 감소했고, 같은 시기에 미국 전체 산업의 고용자 수도 778만여 명 감소했다. 민간 산업(Private Industry)의 경우, 전체 산업의 고용에 비해 감소폭이 훨씬 컸다. 미국의 민간 산업 부문 고용규모는 2007년 1억 1,538만 명에서 2010년 1억 733만 7천 명으로 8백만 명 이상이 감소한 가운데, 핵심 저작권산업의 고용은 2007년 4.76%, 2010년 4.75%의 비중을 차지했다. 전체 저작권산업 분야에서도 2007년 10.02%에서 2010년 9.91%로 소폭 감소한 것으로 나타났다.

〈표 3〉 2007~2010년 미국의 산업군별 고용추이

(단위: 천 명)

구분	2007	2008	2009	2010	
핵심 저작권산업	5,496.1	5,474.8	5,176.1	5,097.6	
전체산업	고용자수	137,598	136,790	130,807	129,818
	고용비중	3.99%	4.00%	3.96%	3.93%
민간산업	고용자수	115,380	114,281	108,252	107,337
	고용비중	4.76%	4.79%	4.78%	4.75%
구분	2007	2008	2009	2010	
전체 저작권산업	11,557.2	11,473.8	10,814.8	10,632.2	
전체산업	고용자수	137,598	136,790	130,807	129,818
	고용비중	8.40%	8.39%	8.27%	8.19%
민간산업	고용자수	115,380	114,281	108,252	107,337
	고용비중	10.02%	10.04%	9.99%	9.91%

※ 출처: IIPA(2011), Copyright Industries in the U.S. Economy 재구성



IIPA(2011)는 핵심 저작권산업 중 4개 분야인 음악(sound recording), 영상(motion picture & TV), 컴퓨터 소프트웨어(computer software), 신문, 서적 및 정기간행물 등의 비소프트웨어 출판(non-software publishing) 산업의 해외 수출액을 1,340억 달러로 발표했는데, 이는 전체 저작권산업 매출액의 14.4%를 차지하는 수치로써 국가 전체에 기여하는 경제적 가치가 매우 크다는 것을 알 수 있다.

〈표 4〉 2010년 미국의 주요 산업별 해외수출 실적

(단위: 십억 달러)

구분	2010	구분	2010
핵심 저작권산업 4개 분야	134.0	농산물	60.2
화학(의약품 제외)	143.1	식료품	51.9
항공, 항공기 엔진 및 부품	77.5	의약품	36.4
자동차	49.8		

※ 출처: IIPA(2011), Copyright Industries in the U.S. Economy

또한 핵심 저작권산업의 해외 수출 실적이 항공, 항공기 엔진 및 부품 분야 775억 달러, 농산물 602억 달러, 식료품 519억 달러, 자동차 498억 달러, 의약품 364억 달러 등 화학산업(1,431억 달러)을 제외하고 타 분야에 비해 가장 높은 수치를 보였다.

이처럼 미국 저작권산업은 저작자의 정당한 권리보호와 창작 유인을 활성화하는 사적 영역을 넘어 한 국가의 경쟁력과 미래의 경제성장을 담보할 수 있는 조건으로 받아들여지고 있기 때문에 정부차원의 지적재산권 보호강화에 대한 의지가 매우 확고하다. 예컨대, 미국은 연방의회에 소속된 저작권청(U.S. Copyright Office)과 행정부 내에서 상표, 특허, 저작권 등 모든 지적재산권을 총괄하는 특허청(USPTO)이 주도하며, 대외정책에 있어서는 미국무역대표부(USTR)가 맡고 있다. 우리나라가 지난 1989년 이래 20년간 지적재산권 감시대상국으로 분류되었다가 탈피하여 비로소 지적재산권 보호국가로 인정받은 것도 2009년 4월 미국 무역대표부(USTR)의 〈스페셜 301조 보고서〉에서 비롯된 것이다.

한편, 한국저작권단체연합회(2012)에 따르면, 2011년 전체 합법저작물 시장 침해규모가 2조 4,987억 원(11억 6,817만 건)으로 전년 대비 18.0% 증가하는 등 우리 국민들은 여전히 지적재산권 가치에 대한 인식이 부족한 것으로 나타났다. 이는 고스란히 우리 기업들의 피해로 연결된다. 또한 한국수출입은행(2012)에 따르면, 문화상품 100달러 수출시 소비재 수출은 412달러를 견인하는 것으로 나타나는 등 저작물의 정상적인 내수 소비와 해외 수출에서 기대할 수 있는 경제적 손실은 곧 국가적 손실이 된다.

서비스 경제의 대두로 최근 해외 각국과의 자유무역협정(FTA)에서 콘텐츠산업이 서비스 분야에 포함되어 범국가적인 교류가 활발해 질 것으로 예상되는 가운데, 콘텐츠산업은 사업서비스(B.컴퓨터관련서비스, F.기타 사업서비스), 커뮤니케이션서비스(D.시청각서비스), 레크리에이션·문화·스포츠서비스(A.엔터테인먼트서비스, B.뉴스제공업)로서 광의차원에서 13개 업종과 협의차원에서 시청각서비스 6개 업종을 포함한다.

이미 '미키마우스법'으로 알려진 지적재산권 보호 기간의 연장(사후 50년에서 70년으로 확대)으로 해외 저작물을 이용해서 사업을 영위하는 국내 콘텐츠 기업이 추가적인 로열티 부담이 예상되는데, 계속되는 외국기업의 직간접 투자 확대, 스크린쿼터 완화, 해외 메이저 저작물의 진입 용이 등 선진국의 적극적인 통상 공세에 효과적으로 대응하기 위한 정책 마련이 시급하다.



예컨대, 한-EU FTA 발효 이후, 유럽 국가와의 문화협력의정서 체결 등을 통해 해외 저작권보호에 대한 상호 공조활동을 강화한다면, 게임, 음악, 방송, 영화 등 수출경쟁력을 지닌 국산 콘텐츠산업의 대 EU 수출은 크게 증가할 것으로 기대된다. 또한 온라인 시장이 급성장하고 있는 중국과의 FTA를 대비해서 온라인 거래의 안전성 문제, 온라인 계약의 법률적 문제, 인터넷 신용 및 수수료 등 측면에서 법제도적인 장치를 면밀하게 수립해야 할 것이다.

끝으로 지적재산의 핵심인 콘텐츠산업이 안정적으로 발전할 수 있는 기반이 되고, 나아가 국가 경제 발전을 견인하기 위해서는 저작권 보호뿐만 아니라 산업 활성화를 위한 다양한 유인체계를 강화하는 방향으로 정책 수립이 이루어져야 할 것이다.



2012 월간 콘텐츠 시장동향

콘텐츠산업 자문단 (41명)

강덕원 (게임동아 대표)	윤 하 (영화진흥위원회 산업팀장)
강형석 (게임트릭스 팀장)	이광세 (한국이러닝산업협회 이사)
김도학 (M&E산업연구소 소장)	이민재 (한국문화콘텐츠라이선싱협회 사무국장)
김민규 (아주대 문화콘텐츠학과 교수)	이병우 (캐릭터&완구신문 대표)
김세훈 (세종대 만화애니메이션학과 교수)	이승엽 (한국예술종합학교 교수)
김영재 (한양대 문화콘텐츠학과 교수)	이용준 (대진대 신문방송학과 교수)
김원제 (유플러스연구소 소장)	이종규 (인터파크INT공연사업 본부장)
김태원 (푸른여름 대표)	이혜경 (한국애니메이션제작자협회 팀장)
나익진 (한국게임산업협회 과장)	이호준 (한국광고협회 팀장)
박관형 (이미지프레임 편집장)	임진욱 (예술경영지원센터 연구원)
박상호 (한국방송협회 연구위원)	전영문 (영상물등급위원회 위원)
박성만 (메이븐스퀘어 이사)	정용찬 (정보통신정책연구원 연구위원)
박인하 (청강문화산업대 만화창작과 교수)	정우식 (21세기경제학연구소 연구위원)
박정민 (EBS 외화애니부 PD)	송경희 (문화부 문화산업정책과 사무관)
박정수 (산업연구원 서비스산업연구센터 소장)	조한석 (문화부 정보통계담당관실 사무관)
박준흠 (가습네트워크 대표/대중음악 SOUND 발행인)	주은수 (미디어경영연구소 소장)
박호상 (한국출판연구소 선임연구원)	최광호 (한국음악콘텐츠산업협회 사무국장)
백수진 (한국만화영상진흥원 과장)	최영균 (아이러브캐릭터 편집장)
송철민 (한국음원제작자협회 음악정보센터 실장)	최원석 (닐슨컴퍼니코리아 국장)
오세성 (한국방송광고공사 연구위원)	황성연 (AGB닐슨 미디어리서치 차장)
오수정 (한국언론진흥재단 조사분석팀장)	

2012 월간 콘텐츠 시장동향

<2012 월간 콘텐츠 시장동향>은 '콘텐츠산업자문단'과 'KOCCA 통계정보팀'이 공동작업하여 온라인으로 발간하는 월간지입니다.

콘텐츠산업 자문단

- 단 장 정우식 (21세기경제학연구소 연구위원)
종합위원 박정수 (산업연구원 서비스산업연구센터 소장)
김원제 (유플러스연구소 소장)
박성만 (메이븐스퀘어 이사)
분 과 장 이용준 (대진대 신문방송학과 교수, 출판/만화/지식정보분과)
김도학 (M&E산업연구소 소장, 영화/애니메이션/캐릭터분과)
박준흠 (가슴네트워크 대표, 음악/공연분과)
강덕원 (게임동아 대표, 게임분과)
김태원 (푸른여름 대표, 방송/광고분과)

한국콘텐츠진흥원

- 총괄기획 및 감수 노준석 (통계정보팀 팀장)
공동기획 및 감수 김은정 (통계정보팀 선임연구원)
김영수 (통계정보팀 선임연구원)
박성원 (통계정보팀 선임연구원)
강중구 (통계정보팀 연구원)

발행인 홍상표

발행일 2012년 7월 31일

발행처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 월드컵북로 400 (12층)

한국콘텐츠진흥원 통계정보팀에서는 **콘텐츠산업정보포털(<http://www.kocca.kr>)**을 통해 각종 콘텐츠 기업정보, 시장현황, 산업통계 등 최신자료를 제공하고 있습니다. 본 보고서들의 내용에 대한 무단전재를 금하며, 가공 및 인용할 때는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

또한 콘텐츠 관련 단행본, 정기간행물, 영상자료, 게임자료, 음향자료 등을 서비스 받으실 수 있는 **콘텐츠도서관(<http://library.kocca.or.kr>)**을 평일(9:00~18:00)에 운영하고 있습니다.

많은 이용 바랍니다.

(콘텐츠도서관 문의) 통계정보팀 신란희 (02-3153-1376/rhshin@kocca.kr)

(월간 콘텐츠 시장동향 문의) 통계정보팀 강중구 (02-3153-3021/kjunggoo@kocca.kr)