

2010년  
4분기 및 연간 콘텐츠산업  
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# Contents >>

## 요 약

iii

### I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석

1. 산업생산 변화 추이	3
1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이	3
1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이	8
1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이	17
2. 투자변화 추이	20
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향	20
2.2. 모태펀드 투자 동향	23
3. 소비변화 추이	25
3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향	25
3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망	30
4. 수출변화 추이	31
4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이	31
5. 고용변화 추이	36
5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이	36
5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이	39
6. 상장사 재무분석	42
6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이	42
6.1.1 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이	44
6.1.2 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이	46
6.1.3 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이	47

### II. 2010년 4분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요	49
1.1. 조사목적	49
1.2. 조사대상 및 방법	49
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항	50
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과	51
2.1 2010년 4분기 콘텐츠산업 규모	51
2.2 2010년 4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모	55
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교	61
3.1 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교	61
3.2 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교	62
3.3 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	63
3.4 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	64

### III. 2010년 4분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈	67
2. 출판/만화산업 주요 이슈	74
3. 음악(공연)산업 주요 이슈	79
4. 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈	81
5. 영화산업 주요 이슈	85
6. 광고산업 주요 이슈	88

7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈	91
8. 지식정보산업 주요 이슈	95

부록 : 2. 2009년 콘텐츠산업통계 대비 2010년 분기별 산업규모 비교	131
---	-----

#### IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적	99
2. 조사대상 및 방법	99
3. 2010년 1~4분기, 2011년 1분기 CBI분석	100
3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1분기 CBI 종합분석	100
3.2. 2010년 1~4분기, 2011년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석	101

#### V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2010년 4분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망	107
2. 2010년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망	110
2.1. 게임산업 분석 및 전망	110
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망	112
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망	115
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망	117
2.5. 영화산업 분석 및 전망	118
2.6. 광고산업 분석 및 전망	120
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망	121
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망	124

#### 부록

부록 : 1. 콘텐츠관련 상장사 현황	127
----------------------	-----

# Contents >>

## Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 표 차 례

<표 I-1> '09년 1분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동	4	<표 I-16> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원	37
<표 I-2> '10년 2분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)	6	<표 I-17> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)	8
<표 I-3> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	9	<표 I-18> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	9
<표 I-4> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	18	<표 I-19> '09년 4분기 vs '10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교	42
<표 I-5> 서비스업 외국인직접투자건수 동향	22	<표 I-20> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율	43
<표 I-6> 서비스업 외국인직접투자액수 동향	22	<표 I-21> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율	43
<표 I-7> 문화·오락 외국인직접투자 세부동향	23	<표 I-22> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이	44
<표 I-8> '10년 3분기 및 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황	24	<표 I-23> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이	46
<표 I-9> '10년 4분기 모태펀드 자펀드 투자현황	24	<표 I-24> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠 업체(상장사) 유동비율 추이	47
<표 I-10> 전국가구 가구당 월평균 가계수지	26	<표 II-1> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 규모	53
<표 I-11> 전국가구 가구당 월평균 소비지출	28	<표 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	56
<표 I-12> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)	9	<표 II-3> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	59
<표 I-13> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이	30	<표 II-4> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교	61
<표 I-14> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	3	<표 II-5> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교	62
<표 I-15> '09년 10월~'10년 12월 실업률 추이	36	<표 II-6> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	63

<표 II-7> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	65
<표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI	101
<표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI	102
<표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI	102
<표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI	102
<표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI	103
<표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI	103
<표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI	104
<표 IV-8> 광고산업 부문별 CBI	104
<표 IV-9> 캐릭터산업 부문별 CBI	104
<표 IV-10> 지식정보산업 부문별 CBI	105
<표 V-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	108
<표 V-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	108
<표 V-3> '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	109
<표 V-4> '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	109
<표 V-5> '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	110

# Contents >>

## Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 그림 차례

<그림 I-1> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	9	<그림 I-14> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	41
<그림 I-2> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	10	<그림 I-15> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적	41
<그림 I-3> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	10	<그림 II-1> '10년 4분기 콘텐츠산업 규모	45
<그림 I-4> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	18	<그림 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	57
<그림 I-5> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	19	<그림 II-3> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	60
<그림 I-6> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	19	<그림 IV-1> '10년 1~4분기, 2011년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	100
<그림 I-7> '09년 4분기 및 '10년 4분기 투자 및 연간 건수	21	<그림 IV-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업별 CBI	101
<그림 I-8> '09년 4분기 및 '10년 4분기 투자 및 연간 액수	21		
<그림 I-9> 소비지출 증감률 변동 추이	62		
<그림 I-10> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이	27		
<그림 I-11> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	34		
<그림 I-12> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적	34		
<그림 I-13> '09년 vs '10년 콘텐츠업체 (상장사) 수출 누적	35		

요약





## - 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2010년 1분기에서 4분기까지 각 분기별로 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) CBI (Contents Business Index) 조사를 함.
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2010년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 11개 분야 (출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)를 기준으로 삼았음.
3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사함.
  - . 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계한 것임.
  - . 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계한 것임.
  - . 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계함. 또한 통계청 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계함.
  - . 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구인, 구직 및 취업동향 데이터 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 분야를 중심으로 월별 및 분기별로 취합 및 재집계함.
4. 미시데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적에 관련된 것을 분석하며, 아울러 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함.
  - . 콘텐츠산업 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 81 개를 선별함 (게임(20개), 인터넷포털(4개), 출판(9개), 방송(20개), 광고(4개), 영화(9개), 음악(9개), 애니메이션/캐릭터(6개))

5. 이슈분석은 11개 콘텐츠산업에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석함.
6. 실태조사는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 420 개를 표본으로 선정하여 조사함. 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모를 추정함.
7. CBI조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보 등)을 대상으로 7점 척도로 조사함. 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 요소임.
8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2010년 ○분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의 사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 주무관(☎02-3704-9614), 한국콘텐츠진흥원 전략정책본부 산업분석팀(☎02-3153-3021)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

## 요약

- 2010년 콘텐츠산업 경기회복 및 콘텐츠 수요확대로 완만한 성장세 지속 -
  - o 콘텐츠산업           생산 전년대비 4.1% 증가, 4분기 전년동기대비 0.6% 증가
  - o 콘텐츠업체(실태조사) 전년대비 매출액 5.1%, 수출액 18.1%, 종사자 2.0% 증가
  - o 콘텐츠업체(상장사)   매출액 전년대비 11.0%, 전년동기대비 7.1% 증가  
수출액 전년대비 24.6%, 전년동기대비 7.1% 증가  
종사자수 전년대비 5.7%, 전분기대비 3.0% 증가
  - o 콘텐츠업체(CBI조사) '11년 1분기 게임·음악·만화가 전분기대비 큰폭 상승 기대

### □ 2010년 4분기 콘텐츠산업 동향

#### ● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 **0.6% 증가**, 전분기대비 **7.0% 감소**  
(콘텐츠산업생산지수 '10년 4분기 122.4, '09년 4분기 121.7)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전  
년동기대비 **3.2% 증가**, 전분기대비 **10.2% 상승**

※ 미국발 금융위기가 발생한 2008년 3분기 이후 4분기에 콘텐츠산업 생산은 경기침체와 더불어 하락세를 보였으나, 경기회복과 함께 2009년 한 해 동안 전년대비 3.9% 증가했으며 2010년 1분기에는 전년동기대비 8.7%, 2분기에는 1.5%, 3분기에는 5.9%, 4분기에는 0.6% 증가하는 등 지속적인 상승세를 보임

#### ● 소비 동향

- 4분기 월평균 오락·문화지출(12만 4천원)은 전년동기대비 **15.9% 증가**, 전분기대비 **5.4% 하락**
  - ※ 전체 소비지출 전년동기대비 4.0%, 전분기대비 0.2% 감소, 전체 소비지출 중 오락·문화 소비지출 비중 5.4%
- 교양오락·문화비 지출 관련 소비지출전망은 '09년 3월(73) 이후 '10.12월 97 기록

### ● 고용 동향

- 경기 상승에 따른 전반적인 고용시장은 '10년 2분기이후 점진적으로 개선되고, 있으나, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재
  - ※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0%까지 치솟았다가 10월 3.3%, 11월 3.0%로 감소되다가 12월 3.5%로 상승세로 반전 실업자수는 11월 약 73만 수준에서 12월 85만 천명으로 증가세로 반전
- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '10년 10월에서 12월까지 전년동월대비 낮은 신규 구인 동향을 보임
  - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 10월 36.0% 성장하다가 11월 -72.3%, 12월 -71.9%로 감소했고, '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 전년동월대비 10월 41.3% 성장하다가, 11월 -45.0%, 12월 -66.4% 감소

**2010년 콘텐츠산업(잠정치) 매출액(72.5조) 및 종사자수(53.2만명), 수출액(30억7천만불) 2009년 대비 약 5.1%, 2.0%, 18.1% 증가**

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 11개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 420개 표본을 선정하여 조사한 결과임

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 잠정치 결과, 2010년 기준 전체 콘텐츠산업 총 매출액은 72조 5,376억원으로 전년대비 약 3조 5,371억원 (5.1%) 증가, 종사자수 53만 2,445명으로 전년대비 약 10,569명(2.0%) 증가, 수출액 30억 7,434만 달러로 전년대비 4억 7,010만 달러(18.1%) 증가
  - 매출액에서 전년대비 높은 성장세를 보인 산업은 <지식정보산업>으로 6조 9,836억원으로 전년대비 약 32.9%로 증가, <게임산업>은 7조 8,534억원으로 전년대비 약 19.3%로 증가, <음악(공연포함)산업>은 3조 289억원으로 전년대비 약 12.7%로 성장하여 두 자릿수 성장을 한 것으로 나타남
  - 수출액에서 전년대비 높은 성장세를 보인 산업은 <음악(공연포함)>(158.9% 증가), <방송영상독립제작사>(84.6% 증가), <만화>(84.2% 증가), <게임>(28.8% 증가) 순으로 나타남

<표 1> 콘텐츠산업 매출액 비교(2009년~2010년)

(단위 : 백만원, 명, 천달러, %)

산업명	매출액(백만원)			종사자(명)			수출액(천달러)		
	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	2009년	2010년	전년대비증감률(%)
출판	20,609,123	20,148,965	-2.4%	206,926	204,432	-1.2%	250,764	258,498	3.1%
만화	739,094	709,991	-3.9%	10,748	11,068	3.0%	4,209	7,754	84.2%
음악 (공연포함)	2,740,753	3,028,905	12.7%	76,539	77,756	1.6%	31,269	80,971	158.9%
게임	6,580,600	7,853,473	19.3%	43,365	48,834	12.6%	1,240,856	1,598,228	28.8%
영화	3,306,672	3,335,080	0.9%	28,041	29,118	3.8%	14,122	15,478	9.6%
애니메이션	418,570	488,377	16.7%	4,170	4,262	2.2%	89,651	92,719	3.4%
방송	11,972,788	11,972,788	0.0%	29,560	29,560	0.0%	170,228	170,228	0.0%
방송영상독립 제작사	796,175	713,113	-10.4%	4,748	4,632	-2.4%	14,349	26,482	84.6%
광고	9,186,878	9,318,189	1.4%	33,509	33,205	-0.9%	93,151	93,151	0.0%
캐릭터	5,358,272	5,779,389	7.9%	23,406	23,080	-1.4%	236,521	251,610	6.4%
지식정보	5,255,185	6,983,631	32.9%	44,897	47,626	6.1%	345,693	356,087	3.0%
콘텐츠솔루션	2,036,362	2,205,761	8.3%	15,967	18,872	18.2%	113,418	123,134	8.6%
합계	69,000,472	72,537,662	5.1%	521,876	532,445	2.0%	2,604,231	3,074,340	18.1%

※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업의 통계값을 2009년 통계값으로 적용한 후 비교

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

**콘텐츠산업 관련 상장사 2010년 매출액(13.1조) 및 영업이익(2.6조), 수출액(8천억), 종사자수(3만1천명) 2009년 대비 약 11.0%, 16.8%, 24.6%, 5.7% 증가**

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별(게임 20개, 인터넷포털 4개, 출판 9개, 방송 20개, 광고 4개, 영화 9개, 음악 9개, 애니메이션 캐릭터 6개)

- 2010년 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 13조 1,839억원으로 전년대비 1조 3,016억원(11.0%) 증가, 영업이익은 2조 6,197억원으로 전년대비 3,760억원(16.8%) 증가, 수출액은 7,986억원으로 전년대비 1,574억원(24.6%) 증가, 종사자수는 3만 1,787명으로 전년대비 1,711명(5.7%) 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사들이 전체적으로 증가한 가운데, <방송산업(방송영상독립제작사포함)>이 3조 324억원으로 전년대비 18.5%로 증가하였으며, <음악(공연포함)>이 5,658억원으로 전년대비 14.0%로 증가, <광고>가 9,958억원으로 전년대비 13.7%로 증가, <영화>가 7,060억원으로 13.2%로 증가, <인터넷포털>이 2조 501억원으로 전년대비 12.9%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 2,555억원으로 전년대비 11.0%로 증가, <게임>이 3조 811억

원으로 전년대비 9.8%로 증가, <출판>이 2조 4,969억원으로 전년대비 0.9%로 증가한 것으로 나타남

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 NHN(1조 3,125억원), 대교(8,600억원), 웅진씽크빅(7,914억원), 엔씨소프트(5,146억원) 등

<표 2> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2009년		2010년						4분기전년동기	전년대비
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년			
게임	7,737.2 (8.8%)	28,068.5	7,719.8 (-0.2%)	7,570.8 (-1.9%)	7,652.7 (1.1%)	7,868.2 (2.8%)	30,811.5	1.7%	9.8%	
인터넷 포털	4,923.8 (14.0%)	18,156.0	4,838.5 (-1.7%)	5,143.5 (6.3%)	5,083.8 (-1.2%)	5,436.1 (6.9%)	20,501.9	10.4%	12.9%	
출판	6,286.0 (-1.6%)	24,753.2	6,442.5 (2.5%)	5,975.5 (-7.2%)	6,163.9 (3.2%)	6,387.7 (3.6%)	24,969.6	1.6%	0.9%	
방송(방송 영상독립제 작사포함)	7,637.2 (18.3%)	25,583.6	6,604.7 (-13.5%)	7,975.6 (20.8%)	7,173.0 (-10.1%)	8,570.5 (19.5%)	30,324.5	12.2%	18.5%	
광고	2,869.0 (21.5%)	8,758.8	1,968.8 (-31.4%)	2,583.3 (31.2%)	2,411.2 (-6.7%)	2,994.7 (24.2%)	9,958.0	4.4%	13.7%	
영화	1,572.4 (-9.1%)	6,238.1	1,942.6 (23.5%)	1,458.2 (-24.9%)	1,931.3 (32.4%)	1,727.9 (-10.5%)	7,060.0	9.9%	13.2%	
음악 (공연포함)	1,271.8 (-6.7%)	4,962.4	1,342.4 (5.6%)	1,415.9 (5.5%)	1,376.2 (-2.8%)	1,524.0 (10.7%)	5,658.5	19.8%	14.0%	
애니/ 캐릭터	655.9 (28.8%)	2,302.0	563.9 (-14.0%)	576.5 (2.2%)	633.0 (9.8%)	781.8 (23.5%)	2,555.2	19.2%	11.0%	
합계	32,953.3 (9.0%)	118,822.6	31,423.2 (-4.6%)	32,699.3 (4.1%)	32,425.8 (-0.8%)	35,291.0 (8.8%)	131,839.3	7.1%	11.0%	

- 1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
- 2) 출판 중 '에딤당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외

### ● 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 2조 6,197억원 전년대비 16.8% 증가

- <음악(공연포함)>이 583억원으로 전년대비 131.5%로 가장 높은 증가율을 보였으며, <애니메이션/캐릭터>는 -59억원 적자를 보였으나, 전년대비 51.1%로 증가, <광고>가 712억원으로 47.1%로 증가, <인터넷포털>이 7,155억원으로 전년대비 25.7% 증가, <방송(독립제작사포함)>이 3,608억원으로 전년대비 15.4% 증가, <게임>이 1조 1,236억원으로 전년대비 14.6% 증가, <영화>가 492억원으로 전년대비 4.8% 증가, <출판>이 2,467억원으로 전년대비 9.4%로 감소한 것으로 나타남

- 영업이익이 가장 높은 산업은 <게임>(1조 1,236억원 영업이익)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 2조 6,197억원에 약 43%를 차지하는 것으로 분석되었다.

※ 콘텐츠관련 상장사 중 영업이익이 높은 사업체는 NHN(6,071억원), 엔씨소프트(2,507억원) 등

<표 3> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 변동

(단위:억원)

구분	2009년		2010년						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	전년대비
게임	2,842.4	9,809.1	2,990.4	2,724.4	2,887.9	2,634.5	11,236.6	-7.3%	14.6%
	(15.6%)		(5.2%)	-8.9%	(6.0%)	(-8.8%)			
인터넷포털	1,664.6	5,693.6	1,743.5	1,795.3	1,802.0	1,814.5	7,155.3	9.0%	25.7%
	(20.0%)		(4.7%)	(3.0%)	(0.4%)	(0.7%)			
출판	624.0	2,723.1	667.0	579.3	673.6	548.0	2,467.9	-12.2%	-9.4%
	(-19.1%)		(6.9%)	(-13.1%)	(16.3%)	(-18.7%)			
방송(방송 영상독립제 작사포함)	1,029.0	3,125.6	666.9	945.5	768.0	1,227.7	3,608.0	19.3%	15.4%
	(4.6%)		(-35.2%)	(41.8%)	(-18.8%)	(59.9%)			
광고	252.7	484.6	73.8	232.6	135.4	271.0	712.8	7.2%	47.1%
	(85.7%)		(-70.8%)	(215.2%)	(-41.8%)	(100.1%)			
영화	40.8	469.9	213.3	64.7	282.3	-67.8	492.5	-266.2%	4.8%
	(-83.0%)		(422.8%)	(-69.7%)	(336.4%)	(-124.0%)			
음악 (공연포함)	59.9	252.1	163.0	195.2	169.9	55.6	583.7	-7.3%	131.5%
	(-27.6%)		(172.1%)	(19.8%)	(-13.0%)	(-67.3%)			
애니/ 캐릭터	5.0	-121.2	-8.5	-19.2	-4.8	-26.8	-59.3	-636.9%	51.1%
	(112.9%)		(-270.0%)	(-125.6%)	(75.0%)	(459.3%)			
합계	6,518.4	22,436.8	6,509.4	6,517.8	6,713.7	6,456.5	26,197.5	-0.9%	16.8%
	(8.3%)		(-0.1%)	(0.1%)	(-3.0%)	(-3.8%)			

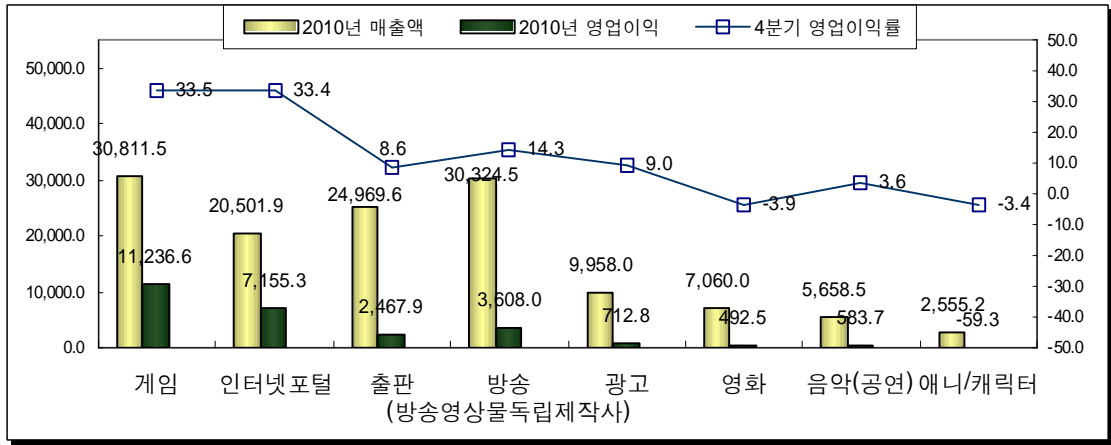
1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)

2) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용

3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 상장폐지로 분석에서 제외

주) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

<그림 1> 콘텐츠산업 관련 상장사 2010년 매출액, 2010년 영업이익, 2010년 4분기 영업이익률



<표 4> '09년 4분기~'10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교

(단위: 억원, %, %p)

구분		2009년 4분기	2009년	2010년 4분기	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
매출액	콘텐츠업체	32,953.30	118,822.60	35,291.00	131,839.30	7.10%	11.00%
	전체상장사 <sup>1)</sup>	1,838,233.00	6,587,020.00	2,167,094.00	7,704,332.00	17.89%	16.96%
	비중	1.79%	1.80%	1.63%	1.71%	△0.16%p	△0.09%p
영업이익	콘텐츠업체	6,518.40	22,436.80	6,456.50	26,197.50	-0.90%	16.80%
	전체상장사	93,926.00	374,114.00	113,855.00	536,511.00	21.22%	43.41%
	비중	6.94%	6.00%	5.67%	4.88%	△1.27%p	△1.11%p
영업이익률	콘텐츠업체	19.80%	18.90%	18.30%	19.90%	△1.50%p	1.00%p
	전체상장사	5.11%	5.68%	5.25%	6.96%	0.14%p	1.28%p

1) 전체 상장사 데이터는 '10, 12 결산 상장법인 653사 중 비교 가능한 573사 중 금융업 12사를 제외한 업체를 대상 총 561사)으로 추계됨(출처: '11. 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)



● 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 7,986억원으로 전년대비 24.6% 증가

- <방송(방송영상독립제작사포함)>이 1,165억원으로 전년대비 249.1%로 가장 높은 증가율을 보였으며, <음악(공연포함)>이 452억원으로 전년대비 83.1%로 증가, <출판>이 43억원으로 전년대비 36.0%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 703억원으로 전년대비 35.1%로 증가, <게임>이 5,496억원으로 전년대비 6.7%로 증가, <영화>는 124억원으로 전년대비 2.7%로 감소한 것으로 나타남
- 수출액이 가장 높은 산업은 <게임>(5,496억원 수출액)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 7,986억원에 약 69%를 차지하는 것으로 분석됨

<표 5> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 수출 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2009년		2010년						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	전년대비
게임	1,455.2 (4.6%)	5,150.0	1,261.2 (-13.3%)	1,325.8 (5.1%)	1,391.2 (4.9%)	1,518.1 (9.1%)	5,496.3	4.3%	6.7%
인터넷포털	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	9.2 (14.0%)	32.1	10.7 (15.9%)	22.1 (106.5%)	7.1 (-67.9%)	3.7 (-47.9%)	43.6	-59.9%	36.0%
방송(방송영상독립제작사포함)	185.2 (216.2%)	333.9	166.9 (-9.9%)	198.2 (18.8%)	563.3 (184.2%)	237.1 (-57.9%)	1,165.5	28.0%	249.1%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	36.7 (-13.0%)	127.8	49.5 (34.9%)	20.4 (-58.8%)	22.4 (9.9%)	32.1 (43.3%)	124.4	-12.5%	-2.7%
음악(공연포함)	61.9 (-18.8%)	247.3	154.1 (148.8%)	139.1 (-9.7%)	126.9 (-16.2%)	32.5 (-74.4%)	452.6	-47.5%	83.1%
애니/캐릭터	129.8 (2.2%)	520.9	121.9 (-6.1%)	180.1 (47.7%)	213.7 (18.7%)	188.0 (-12.0%)	703.7	44.8%	35.1%
합계	1,878.1 (10.2%)	6,411.8	1,764.4 (-6.1%)	1,885.7 (6.9%)	2,324.6 (23.3%)	2,011.5 (-13.5%)	7,986.2	7.1%	24.6%

- 1) 게임 중 '위메이드엔터테인먼트'는 '09년 4분기 자료 확보 및 적용함. 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기 수출데이터 부재로 전체 분석에서 제외
- 2) 인터넷포털 산업은 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이루어지므로 수출이 발생하지 않아 분석 제외
- 3) 출판 중 대교와 능률교육 사업보고서에서만 수출 발생
- 4) 방송, 영화 중 약 30% 업체만이 사업보고서 상에 수출액 명시
- 5) 광고 산업 중 대부분의 업체들의 수출 데이터 수집에 한계가 있어 분석에서 제외함.
- 6) 음악 중 '엠넷미디어'는 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기 수출데이터 부재로 전체 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈' 및 '바른손'은 수출데이터 부재 분석에서 제외함

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 1,787명 전년대비 5.7% 증가

- <음악(공연포함)>이 1,106명으로 전년대비 20.0%로 가장 높은 증가율을 보였으며, <영화>가 1,299명으로 전년대비 13.4%로 증가, <애니메이션/캐릭터>가 605명으로 전년대비 10.2%로 증가, <게임>이 1만 517명으로 전년대비 7.3%로 증가, <광고>가 1,267명으로 전년대비 6.6%로 증가, <인터넷포털>이 5,336명으로 전년대비 6.6%로 증가, <방송(방송영상독립제작사포함)>이 4,492명으로 전년대비 2.2%로 증가, <출판>이 7,165명으로 전년대비 1.4%로 증가한 것으로 나타남
- 종사자수가 가장 높은 산업은 <게임>(10,517명 종사자수)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 1,787에 약 33%를 차지하는 것으로 분석됨

<표 6> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2009년	2010년				전년대비 (4분기누적)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	9,802 (6.1%)	9,814 (0.1%)	9,875 (0.6%)	10,031 (1.6%)	10,517 (4.8%)	7.3%
인터넷포털	5,007 (0.4%)	5,093 (1.7%)	4,966 (-2.5%)	5,166 (4.0%)	5,336 (3.3%)	6.6%
출판	7,067 (-1.2%)	7,156 (1.3%)	6,999 (-2.2%)	7,153 (2.2%)	7,165 (0.2%)	1.4%
방송(방송영상독립 제작사포함)	4,395 (-0.9%)	4,460 (1.5%)	4,444 (-0.4%)	4,436 (-0.2%)	4,492 (1.3%)	2.2%
광고	1,188 (5.4%)	1,236 (4.0%)	1,244 (0.6%)	1,252 (0.6%)	1,267 (1.2%)	6.6%
영화	1,146 (10.4%)	1,133 (-1.1%)	1,055 (-6.9%)	1,118 (6.0%)	1,299 (16.2%)	13.4%
음악(공연포함)	922 (-1.3%)	947 (2.7%)	1,031 (8.9%)	1,096 (6.3%)	1,106 (0.9%)	20.0%
애니/캐릭터	549 (-6.3%)	554 (0.9%)	576 (4.0%)	596 (3.5%)	605 (1.5%)	10.2%
합계	30,076 (1.9%)	30,393 (1.1%)	30,190 (-0.7%)	30,848 (2.2%)	31,787 (3.0%)	5.7%

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산업 및 분석적용
- 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 4) 방송 중 '울리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태에서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산업 및 분석적용
- 5) 음악 중 '엠넷미디어'는 CJ E&M 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산업 및 분석적용

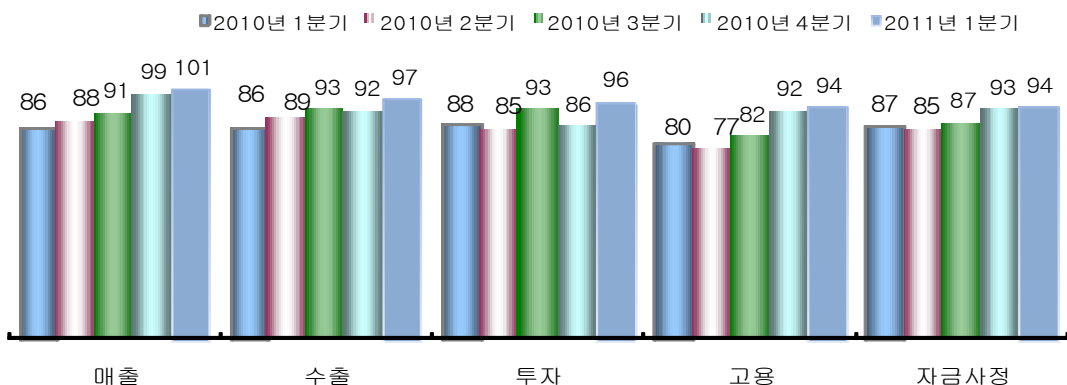
6) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 10년 12월 9일 외식업체 '베니건스'의 합병에 따른 증가 인원 중 랜시.영화부분만 적용  
 \* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

**2011년 1분기 CBI 매출 101, 수출 97, 투자 96, 고용 94, 자금사정 94**  
**2010년 4분기 대비 소폭 개선될 전망**

※ CBI(Contents Business Index)

- '11년 1분기 콘텐츠산업 CBI는 전반적으로 '10년 4분기에 비해 소폭 개선될 것으로 예상되며, 특히 투자(86→96)부문은 상대적으로 가장 개선될 전망
- '10년 1분기 이후부터 전반적 상승세를 보이고 있으며, 특히 수출 및 투자 부문은 개선될 것으로 전망됨

<그림 2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '11년 1분기 콘텐츠산업 CBI는 전반적으로 개선되며, 특히 게임, 음악, 만화는 '10년 4분기 대비 큰 폭으로 상승 할 것으로 전망
- '10년 1분기 이후부터 전반적 상승세를 보이고, 특히 수출 및 투자 부문은 개선될 것으로 전망됨
- 4분기 대비 개선될 것으로 전망되는 산업은 게임(109→113), 출판(86→87), 만화(74→83), 음악(93→101), 방송영상독립제작사(93→96) 순임
- 4분기 대비 다소 하락하는 산업은 캐릭터(113→106), 영화(75→73), 애니메이션(99→97), 광고(104→102), 지식정보(105→102) 순임



# 2010년 4분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2010년 4분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

III. 2010년 4분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록



## I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석

### ① 산업생산 변화 추이

#### 1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이<sup>2)</sup>

- 2010년 4분기 콘텐츠산업 생산은 전년 동기대비 0.6% 증가하였고, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 3.2%, 4.7%로 증가
- '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 전년 동기 대비 6.5%, 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.6% 증가
  - 전체 서비스업 생산 '10년 4분기 전년 동기대비 5.2% 증가
    - ※ '05년 100을 기준으로 '09년 및 '10년 연간 콘텐츠산업생산지수 120.0(3.9%), 124.9(4.1%), 서비스업생산지수 129.5(3.5%), 136.9(5.7%) 기록. '10년 4분기 콘텐츠산업생산지수는 전년동기 대비 0.6% 증가하여 122.4, 전체 서비스업생산지수는 전년동기대비 5.2% 증가하여 141.5 기록. 3분기는 콘텐츠산업이 견실한 성장을 보이다가 4분기에 이르러 다소 정체적 증가
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '09년 4분기에서 '10년 4분기 까지 전년동기대비 2.6%, 1.9%, 0.9%, 2.2%, 3.2%로 성장세를 유지
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '09년 4분기에서 '10년 1분기까지 전년동기대비 -1.4%, -1.1%로 감소되다가 2분기부터 회복되면서 4분기에 이르러 4.7% 성장

#### 2) <용어설명> 서비스업생산지수

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

<표 I -1> '09년 1분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2009년					2010년				
	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2009 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2010 (전년대비)
콘텐츠산업	114.5 (0.2%) (0.2%)	119.4 (4.3%) (4.5%)	124.2 (4.0%) (4.2%)	121.7 (-2.0%) (6.5%)	120.0 (3.9%)	124.5 (2.3%) (8.7%)	121.2 (-2.6%) (1.5%)	131.6 (8.5%) (5.9%)	122.4 (-7.0%) (0.6%)	124.9 (4.1%)
콘텐츠 제작업	111.6 (-2.9%) (-0.1%)	114.8 (2.9%) (4.8%)	132.3 (15.3%) (5.3%)	129.6 (-2.1%) (12.8%)	121.9 (5.6%)	129.1 (-0.4%) (15.7%)	115.6 (-10.4%) (0.8%)	144.4 (24.9%) (9.1%)	120.4 (-16.6%) (-7.1%)	127.4 (4.5%)
콘텐츠 도매업	113.0 (4.7%) (2.3%)	119.8 (6.0%) (6.9%)	113.0 (-5.6%) (4.6%)	118.3 (4.7%) (9.5%)	116.0 (5.8%)	123.1 (4.1%) (8.9%)	124.9 (1.4%) (4.2%)	122.0 (-2.3%) (7.9%)	124.7 (2.2%) (5.4%)	123.7 (6.6%)
콘텐츠 소매업	112.4 (1.5%) (4.3%)	121.5 (8.1%) (4.3%)	119.2 (-1.9%) (3.7%)	113.7 (-4.6%) (2.7%)	116.7 (3.7%)	118.6 (4.3%) (5.5%)	125.2 (5.5%) (3.0%)	124.1 (-0.9%) (4.1%)	117.8 (-5.0%) (3.6%)	121.4 (4.1%)
콘텐츠 임대업	108.9 (-3.5%) (-4.7%)	112.6 (3.4%) (2.6%)	113.3 (0.6%) (4.0%)	115.9 (2.3%) (2.7%)	112.7 (1.1%)	114.2 (-1.5%) (4.9%)	115.1 (0.8%) (2.2%)	116.3 (1.0%) (2.6%)	116.3 (0.0%) (0.3%)	115.5 (2.4%)
콘텐츠 서비스업	126.8 (1.5%) (-0.3%)	128.4 (1.3%) (4.1%)	143.2 (11.6%) (3.3%)	130.9 (-8.6%) (4.8%)	132.7 (3.2%)	137.4 (5.0%) (8.4%)	125.2 (-8.9%) (-2.4%)	151.1 (20.6%) (5.5%)	132.6 (-12.2%) (1.3%)	136.6 (3.0%)
오프라인 서비스업	109.4 (7.5%) (1.7%)	108.6 (-0.7%) (4.4%)	131.9 (21.5%) (4.6%)	118.8 (-10.0%) (16.7%)	117.2 (6.7%)	125.2 (5.4%) (14.4%)	107.3 (-14.3%) (-1.2%)	144.1 (34.3%) (9.3%)	107.1 (-25.7%) (-9.8%)	120.9 (3.2%)
온라인 서비스업	144.1 (-2.6%) (-1.8%)	148.1 (2.8%) (3.8%)	154.5 (4.3%) (2.3%)	143 (-7.4%) (-3.3%)	148.1 (0.6%)	149.6 (4.6%) (3.8%)	143.2 (-4.3%) (-3.3%)	158.1 (10.4%) (2.3%)	158.1 (0.0%) (10.5%)	152.2 (2.8%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업**	110.3 (-10.4%) (-0.7%)	117.5 (6.5%) (2.1%)	115.8 (-1.4%) (2.1%)	126.3 (9.1%) (2.6%)	117.4 (1.3%)	112.4 (-11.0%) (1.9%)	118.5 (5.4%) (0.9%)	118.3 (-0.2%) (2.2%)	130.4 (10.2%) (3.2%)	119.9 (2.1%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업***	104.9 (-10.4%) (3.6%)	121.8 (16.1%) (1.8%)	122.3 (0.4%) (1.2%)	115.5 (-5.6%) (-1.4%)	116.1 (1.2%)	103.7 (-10.2%) (-1.1%)	124.3 (19.9%) (2.1%)	124.3 (0.0%) (1.7%)	121.0 (-2.7%) (4.7%)	118.3 (1.9%)
서비스업생산자수	124.0 (-3.7%) (3.3%)	129.7 (4.6%) (4.2%)	130.1 (0.3%) (2.3%)	134.5 (3.4%) (4.4%)	129.5 (3.5%)	133.1 (-1.0%) (7.3%)	137.6 (3.4%) (6.1%)	135.3 (-1.7%) (4.0%)	141.5 (4.5%) (5.2%)	136.9 (5.7%)

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

\*\* 통신업, 컴퓨터·시스템통합 및 관리업 포함됨

\*\*\* 공연산업 외 스포츠산업 및 기타 문화산업 포함됨

- 1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미
- 2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

□ 분기별: 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기부터 '09년 3분기까지 상승하다가 '09년 4분기 이후부터 등락을 거듭하며 '10년 4분기에는 하락세

- '09년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 각각 0.2%, 4.3%, 4.0% 상승세를 유지하다가 4분기에 -2.0% 하락. '10년 1분기에서 3분기까지 전분기대비 2.3%, -2.6%, 8.5% 등락하다가 4분기에 이르러 -7.0% 하락



- 전체 서비스업생산은 '09년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 상승하다가 '10년 1분기부터 3분기까지 등락을 보이다 4분기에 이르러 4.5% 상승
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '09년 1분기이후부터 1분기 및 3분기 하락, 2분기 및 4분기 상승의 등락추세를 보이고 있으며 '10년 4분기는 10.2% 급상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '09년 2분기 및 3분기는 상승하다가 4분기부터 등락을 거듭하다가 4분기에 이르러 -2.7%로 하락

□ 가치사슬 단계별: 콘텐츠산업생산에서 제작업을 제외한 '10년 4분기 전년 동기대비 증가

- 전년동기대비 가장 높은 증가세를 보인 것은 콘텐츠도매(5.4%), 그 다음은 콘텐츠소매업(3.6%)
  - 콘텐츠서비스업은 '10년 4분기 전년동기대비 1.3% 상승했으며, 이중 온라인 서비스업이 10.5%로 상승을 주도
  - '10년의 경우 거시지표의 호조 및 스마트폰, 태블릿PC 등 새로운 디바이스의 등장으로 콘텐츠산업 생산 및 수요가 지속적으로 상승할 것으로 예상되나 급격한 물가상승 등 불안요소가 산재
    - ※ '09년 3분기이후 지속적인 경기상승으로 임대 등의 소비패턴에서 직접 소비패턴과 다양한 콘텐츠 수요로 전환 및 급속한 증대가 예상됨.
  - 콘텐츠제작업은 '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 하락하다가 3분기에 24.9%로 급격히 상승이후 4분기에 -16.6% 급격히 하락
  - 콘텐츠도매업은 '09년 3분기 전분기대비 -5.6% 하락한 이후 '10년 2분기까지 상승하다가 3분기에 -2.3%로 잠시 주춤하다가 4분기에 이르러 2.2% 상승
  - 콘텐츠소매업은 '09년 4분기까지 다소 하락하다가 '10년 1분기 이후부터 등락을 보이며 4분기에 이르러 -5.0% 다소 급격한 하락
  - 콘텐츠임대업은 '10년 2분기부터 지속 상승하고 있으며 4분기에 이르러 전분기대비 동일한 상승세를 유지

- 콘텐츠서비스업은 '09년 2분기 이후 급등락을 거듭하다가, '10년 4분기 전분기대비 -12.2% 급하락

<표 I -2> '10년 2분기~'10년 4분기 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2010년 2분기 - 2010년 4분기								
	2010년 4월	2010년 5월	2010년 6월	2010년 7월	2010년 8월	2010년 9월	2010년10월	2010년11월	2010년12월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
<b>콘텐츠산업</b>	115.5 (-9.9%) (2.1%)	125.5 (8.7%) (0.7%)	122.6 (-2.3%) (1.8%)	132.8 (8.3%) (4.1%)	134.7 (1.5%) (2.9%)	127.2 (-5.6%) (10.7%)	116.5 (-8.4%) (3.0%)	114.4 (-1.8%) (1.5%)	136.2 (19.0%) (-2.2%)
콘텐츠 제작업	99.7 (-12.0%) (4.7%)	127.5 (27.9%) (-2.7%)	119.6 (-6.2%) (1.4%)	149.5 (25.0%) (8.5%)	162.6 (8.7%) (2.6%)	121.2 (-25.4%) (20.5%)	97.6 (-19.5%) (-6.4%)	105.8 (8.4%) (-6.4%)	157.9 (49.3%) (-7.9%)
콘텐츠 도매업	123.5 (-12.1%) (5.0%)	123.6 (0.0%) (4.0%)	127.5 (3.2%) (3.7%)	126.1 (-1.1%) (7.0%)	119.2 (-5.5%) (8.8%)	120.6 (1.1%) (8.1%)	117.9 (-2.2%) (9.9%)	117.4 (-0.5%) (6.5%)	138.8 (18.3%) (1.0%)
콘텐츠 소매업	127.2 (-13.4%) (2.3%)	125.5 (-1.4%) (2.4%)	122.9 (-2.0%) (4.6%)	124.2 (1.1%) (3.1%)	116.3 (-6.4%) (4.0%)	131.7 (13.3%) (5.1%)	128.9 (-2.1%) (6.6%)	109.1 (-15.4%) (1.5%)	115.4 (5.7%) (2.3%)
콘텐츠 임대업	113.7 (1.2%) (0.7%)	117.2 (3.1%) (4.1%)	114.4 (-2.4%) (2.0%)	115 (0.5%) (0.2%)	117.4 (2.1%) (3.5%)	116.4 (-0.9%) (4.1%)	115.0 (-1.2%) (-0.5%)	117.4 (2.1%) (2.4%)	116.4 (-0.9%) (-0.9%)
콘텐츠 서비스업	113.2 (-11.1%) (-1.9%)	133.8 (18.1%) (-3.3%)	128.7 (-3.8%) (-2.0%)	149.0 (15.8%) (1.5%)	158.1 (6.1%) (-2.0%)	146.2 (-7.5%) (16.5%)	123.0 (-15.9%) (4.7%)	122.4 (-0.5%) (3.6%)	152.4 (24.6%) (-2.9%)
오프라인 서비스업	88.9 (-8.6%) (2.8%)	124.7 (40.3%) (-2.9%)	108.4 (-13.0%) (-2.5%)	145.0 (33.7%) (5.0%)	166.9 (15.1%) (0.5%)	120.6 (-27.7%) (31.7%)	92.9 (-22.9%) (-6.4%)	95.5 (2.7%) (-10.2%)	133.0 (39.3%) (-11.8%)
온라인 서비스업	137.6 (-12.7%) (-4.7%)	142.9 (3.9%) (-3.6%)	149.0 (4.3%) (-1.7%)	153 (2.7%) (-1.6%)	149.3 (-2.4%) (-4.6%)	171.9 (15.1%) (7.8%)	153.0 (-11.0%) (12.8%)	149.3 (-2.4%) (14.8%)	171.9 (15.1%) (5.3%)
출판, 영상, 방송 통신 및 정보서 서비스업*	114.5 (-4.0%) (-1.3%)	118.3 (3.3%) (2.0%)	122.7 (3.7%) (1.8%)	119.1 (-2.9%) (2.8%)	117 (-1.8%) (4.2%)	118.8 (1.5%) (-0.4%)	118.0 (-0.7%) (2.2%)	123 (4.2%) (4.0%)	150.2 (22.1%) (3.6%)
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업**	120.2 (8.5%) (1.3%)	131.9 (9.7%) (3.5%)	120.8 (-8.4%) (1.3%)	126 (4.3%) (1.1%)	128.9 (2.3%) (3.1%)	118.1 (-8.4%) (0.8%)	132.7 (12.4%) (15.0%)	116.7 (-12.1%) (2.0%)	113.5 (-2.7%) (-2.7%)
서비스업 생산지수	138.5 (-0.4%) (5.6%)	137.2 (-0.9%) (6.3%)	137.2 (0.0%) (6.6%)	135.6 (-1.2%) (4.9%)	134.3 (-1.0%) (6.1%)	136.1 (1.3%) (1.3%)	136.6 (0.4%) (5.3%)	137.3 (0.5%) (6.0%)	150.5 (9.6%) (4.2%)

● 월별: '10년 2분기에서 '10년 4분기 콘텐츠산업생산은 '10년 6월까지 등락을 보이다가 8월(134.7) 고점 이후 11월까지 하락. '10년 12월에 이르러 전월대비 19.0% 급상승했으나 전년동월대비 -2.2% 감소

- 콘텐츠제작업은 '10년 4월 최저점 이후 등락을 보이고 있지만, 회복세 유지하고 있으며 '10년 12월은 157.9로 8월 수준에 근접

- 콘텐츠서비스업은 '10년 5월 이후 급등락을 보이고 있으며, 7월 이후는 전

월대비 하락추세를 보이다 12월에 이르러 24.6% 급격한 상승

- 콘텐츠도매업 및 소매업은 '10년 4월 이후 전월대비 하락추세를 보이다 12월에 이르러 전월대비 18.3%, 5.7% 상승. 전년동월대비 성장세 유지
- 콘텐츠임대업은 '10년 4월 이후 지속적 정체

#### □ 2010년 4분기 이후 생산변화 전망

● 4분기까지 경기상승이 이어졌으나, '11년 1분기 이후 물가상승 등 국내외 거시경제 불확실성에 따른 콘텐츠산업 지속적 성장의 저해 가능성 존재

- 콘텐츠산업 생산은 '08년 4분기 최저 수준을 넘어, '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 전년동기대비 6.5%, 8.7%, 1.5%, 5.9%, 0.6% 증가, 이러한 증가 추세는 국내외 불안요소가 저감될 경우 지속 성장 전망

※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지 전분기대비 -2.0%, 2.3%, -2.6%, 8.5%, -7.0% 등락을 나타냄.

- '09년 3분기부터 경기상승에 따라 콘텐츠산업 성장세가 확대되었으나, 물가상승 등 불안요소로 성장 확대에 다소 악영향을 미칠 수 있음

※ '09년 4분기에서 '10년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 각각 6.0%, 8.1%, 7.2%, 4.5%, 3.9%로 '09년 4분기 이후 지속적으로 성장하고 있으며 이러한 추세는 '11년 1분기에 도 지속될 것으로 예상되나, 불안요소는 상존

※ 경기 동행지수 '09년 3월부터 '10년 8월까지 지속적으로 상승하다가 3분기에 잠시 주춤한 뒤 12월에 이르러 133.1로 상승

※ 경기 선행지수 '09년 1월부터 '10년 1월까지 13개월 연속 상승함 '10년 5월까지 다소 정체를 보이다가 '10년 12월(129.3)은 9월(128.8)에 비해 상승

※ 소비자 심리지수 : 81(08.12) → 84(09.1) → 85(09.2) → 84(09.3) → 98(09.4) → 105(09.5) → 106(09.6) → 109(09.7) → 114(09.8) → 114(09.9) → 117(09.10) → 113(09.11) → 113(09.12) → 113(10.1) → 111(10.2) → 110(10.3) → 110(10.4) → 111(10.5) → 112(10.6) → 112(10.7) → 110(10.8) → 109(10.9) → 108(10.10) → 110(10.11) → 109(10.12)

※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 73(08.12) → 76(09.1) → 75(09.2) → 73(09.3) → 83(09.4) → 89(09.5) → 90(09.6) → 91(09.7) → 94(09.8) → 94(09.9) → 96(09.10) → 94(09.11) → 95(09.12) → 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 98(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 97(10.9) → 97(10.10) → 97(10.11) → 97(10.12)

## 1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이<sup>3)</sup>

### □ 2010년 4분기 및 연간 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 매출액은 3조5,291억원으로 전년 동기대비 7.1% 성장, 전분기대비 8.8% 상승, '10년 연간 매출액은 약 13조 1,839억원으로 전년대비 11.0% 성장,
  - 전분야 4분기 및 연간 매출액은 전년대비 성장
    - ※ 음악(19.8%), 애니캐릭터(19.2%), 방송(12.2%), 인터넷포털(10.4%) 등이 두 자리수의 성장세를 나타냄.
    - ※ 게임, 출판, 광고 매출액은 '10년 4분기 전년동기대비 1.7%, 1.6%, 4.4%,로 상대적으로 낮은 성장을 보임
    - ※ '10년 4분기 및 연간 비중 측면에서 게임(22.3%, 23.4%), 출판(18.1%, 18.9%), 방송(24.3%, 23.0%), 인터넷포털(15.4%, 15.6%) 등 상위 4개 분야는 전체 매출액 중 각각 80.1% 및 80.9% 차지. 4분기 인터넷포털, 방송, 음악, 애니캐릭터 전년동기대비 비중이 증대 게임, 출판, 광고는 비중 약간 감소
  - 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '09년 4분기는 전분기대비 9.0% 상승 후 등락을 거듭하다가, '10년 4분기에 이르러 8.8% 상승
  - 방송, 광고, 애니/캐릭터 '10년 4분기 매출액은 전분기대비 19.5%, 24.2%, 23.5%로 다른 분야에 비해 높은 증가세
    - ※ 영화는 '10년 4분기 전분기대비 -10.5% 하락

3) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별(게임(20), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(20), 광고(4), 영화(9), 음악(9), 애니메이션/캐릭터(6))

자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

<표 I-3> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

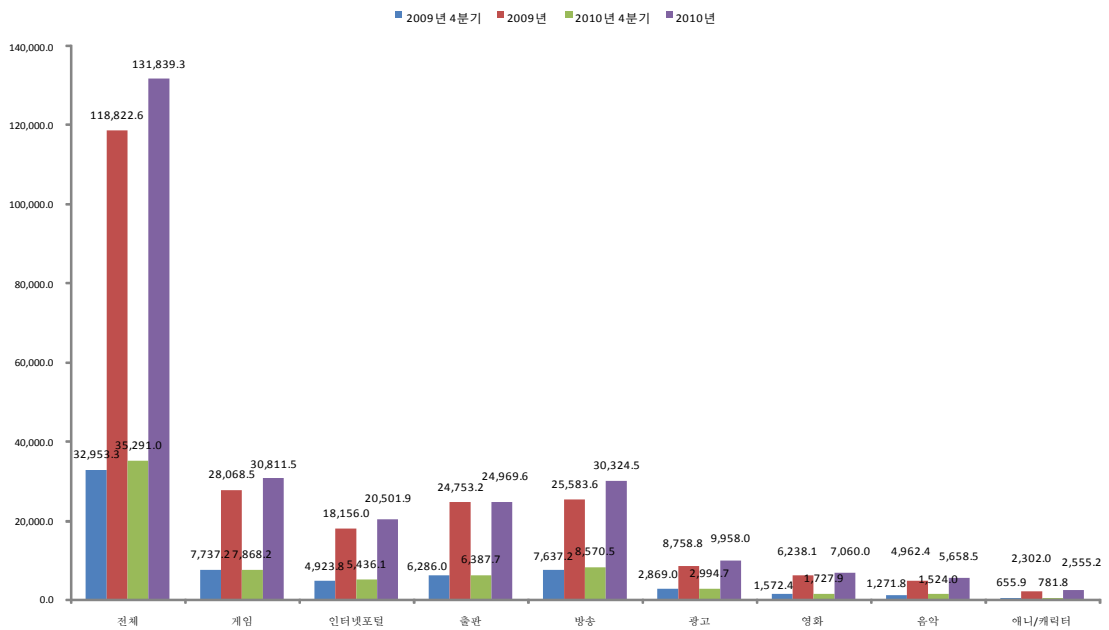
(단위 : 억원)

구분	2009		2010						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	2010년 전년대비
게임	7,737.2 (8.8%)	28,068.5	7,719.8 (-0.2%)	7,570.8 (-1.9%)	7,652.7 (1.1%)	7,868.2 (2.8%)	30,811.5	1.7%	9.8%
인터넷 포털	4,923.8 (14.0%)	18,156.0	4,838.5 (-1.7%)	5,143.5 (6.3%)	5,083.8 (-1.2%)	5,436.1 (6.9%)	20,501.9	10.4%	12.9%
출판	6,286.0 (-1.6%)	24,753.2	6,442.5 (2.5%)	5,975.5 (-7.2%)	6,163.9 (3.2%)	6,387.7 (3.6%)	24,969.6	1.6%	0.9%
방송	7,637.2 (18.3%)	25,583.6	6,604.7 (-13.5%)	7,975.6 (20.8%)	7,173.0 (-10.1%)	8,570.5 (19.5%)	30,324.5	12.2%	18.5%
광고	2,869.0 (21.5%)	8,758.8	1,968.8 (-31.4%)	2,583.3 (31.2%)	2,411.2 (-6.7%)	2,994.7 (24.2%)	9,958.0	4.4%	13.7%
영화	1,572.4 (-9.1%)	6,238.1	1,942.6 (23.5%)	1,458.2 (-24.9%)	1,931.3 (32.4%)	1,727.9 (-10.5%)	7,060.0	9.9%	13.2%
음악	1,271.8 (-6.7%)	4,962.4	1,342.4 (5.6%)	1,415.9 (5.5%)	1,376.2 (-2.8%)	1,524.0 (10.7%)	5,658.5	19.8%	14.0%
애니/ 캐릭터	655.9 (28.8%)	2,302.0	563.9 (-14.0%)	576.5 (2.2%)	633.0 (9.8%)	781.8 (23.5%)	2,555.2	19.2%	11.0%
합계	32,953.3 (9.0%)	118,822.6	31,423.2 (-4.6%)	32,699.3 (4.1%)	32,425.8 (-0.8%)	35,291.0 (8.8%)	131,839.3	7.1%	11.0%

- 1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
- 2) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외

<그림 I-1> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

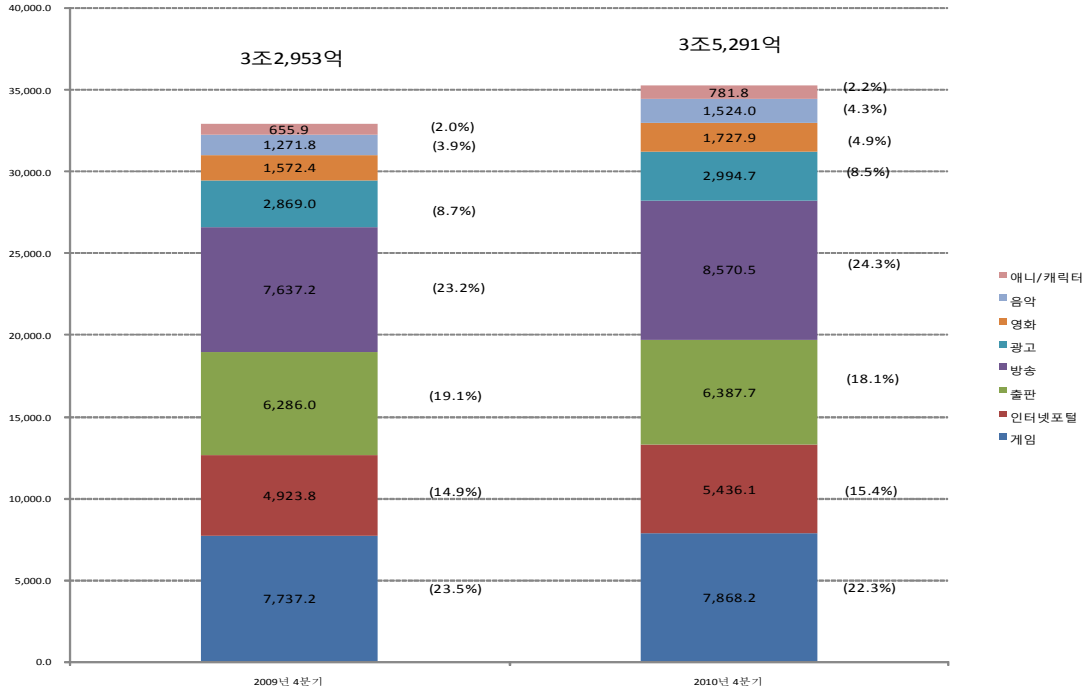
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 I-2> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

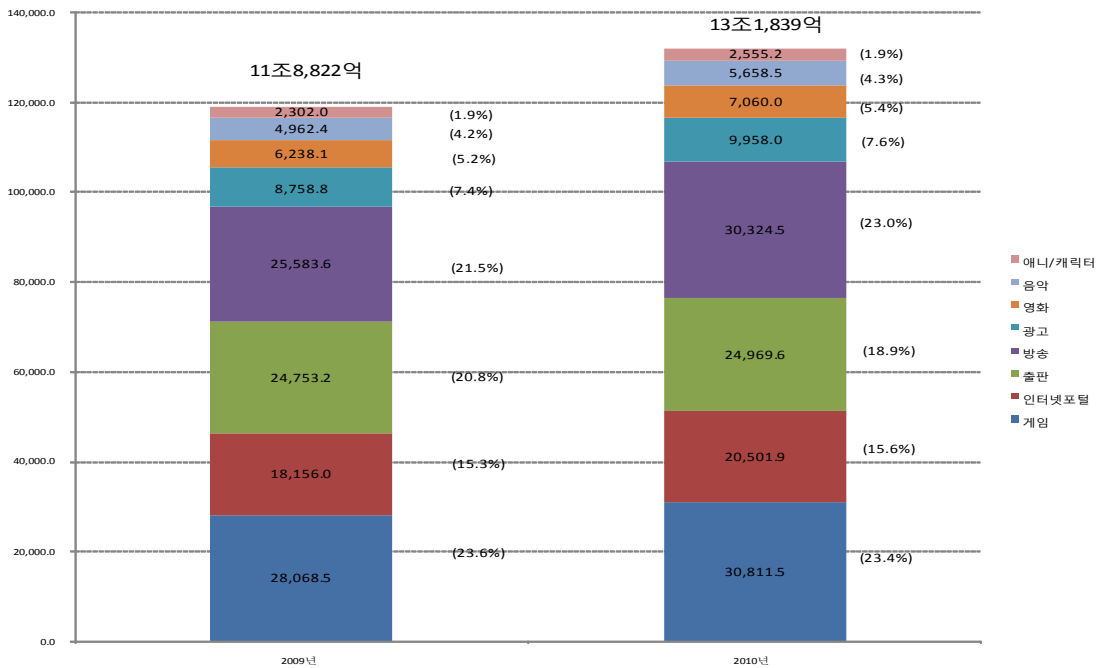
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 I-3> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

- 게임 '10년 4분기 매출액은 전년동기대비 1.7% 다소 정체했고, '10년 4분기 전분기대비 2.8% 상승, '10년 연간매출액은 전년대비 9.8% 성장
  - '09년 4분기 매출액 상승이후 '10년도 2분기 까지 전분기대비 -0.2%, -1.9% 하락하다가 3분기 이후 상승세 반전 및 4분기는 전분기대비 2.8% 상승
    - ※ 온라인게임은 저렴한 여가 수단으로서 다양한 소비층이 형성되어 있으며, 경기 침체기에는 다른 문화생활의 대체재가 될 수 있는 경기방어적 성격이 높음. 온라인 게임은 학생들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임
  - 대형업체<sup>4)</sup>들의 매출증가세가 정체를 나타냈으나, 네오위즈게임즈는 지속적인 해외수출의 호조세에 따라 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 50.4% 및 54.0% 매출액 성장. 엔씨소프트는 '10년 4분기 전년동기대비 -8.2% 감소했으나, '10년 연간 매출액은 전년대비 13.7% 성장. 액토즈소프트는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 -28.5%, -25.0% 감소했으며 '10년 1분기 이후 매출액이 지속적으로 감소
    - ※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '10년 4분기말 현재 점유율이 16.61%로 3분기 16.90%에 비해 약간 하락. MMORPG 게임인 리니지 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 23.18%로 3분기 25.42%에 비해 하락 및 '10년 1분기 이후 점유율 약간 하락세
    - ※ 네오위즈게임즈는 해외수출이 매출성장세를 주도하고 있으며 '10년 4분기 및 연간 전년동기대비 169.9% 및 159.7% 성장. 특히 중국 텐센트를 통해 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2010년 9월 기준 최고 동시접속자 200 만명을 기록 등을 필두로 해외사업이 전반적으로 선전. 이는 중국 등 한정된 지역이 아니라 동남아시아, 북미, 유럽 등지에 서비스를 확대 2010년 4분기 전체 해외매출이 1,607억 수준
  - 중소 게임업체들은 일부업체를 제외하고 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 매출액 다소 정체 및 감소. 향후 물가상승 등 경기하락이 나타날 경우 수출주도형의 대형업체에 비해 더 큰 타격이 예상
    - ※ 웹젠(66.4%, 33.7%), 이스트소프트(57.8%, 20.1%), 제이씨엔터테인먼트(13.6%, 15.8%) 등은 성장.

4) 대형업체: 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, CJ 인터넷, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트)임.

- 인터넷포털 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 10.4%, 12.9% 성장. '10년 4분기 전분기대비 6.9% 상승
  - 인터넷포털 매출액은 '09년 4분기 전분기대비 14.0% 상승이후 '10년 1분기에 -1.7%로 하락하고 2분기에 6.3% 상승, 3분기 -1.2% 하락하는 등 등락을 보임
  - 매출액 비중이 가장 높은 NHN은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년 대비 각각 3.1% 및 6.1% 성장했고, '10년 4분기 전분기대비 3.3% 상승
  - '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 업체별 매출액은 전년대비 다음커뮤니케이션이 36.3%, 41.3%, SK커뮤니케이션즈는 20.4%, 21.1%, KTH 7.9%, 12.0% 성장 및 전분기대비 각각 17.2%, 4.1%, 18.8% 상승
    - ※ 다음커뮤니케이션은 '10년 4분기 매출액의 경우 검색광고 52.0%, 디스플레이광고 43.3%, 거래형서비스 4.7%로 구성돼 있는데 경기상승 및 스마트폰 보급확대에 따른 커뮤니티 이메일, 뉴스 등 특화된 서비스 제공으로 매출증가세를 견인
    - ※ SK컴즈는 커뮤니티 매출액 1위, 메신저 시장 1위 국내 검색시장분야 3위를 차지 매출액은 디스플레이 39.4%, 검색광고 15.7%, 콘텐츠 외 기타 44.9% 등으로 구성돼 있음
    - ※ KTH의 포털사이트인 파란닷컴은 2010년 12월 말 기준으로 Unique Visitor 11,423,164 명을 기록하고 있으며, 유무선 컨버전스 서비스를 중심으로 스마트폰 콘텐츠유통플랫폼 등의 분야로의 성장 모색
    - ※ 인터넷포털 업체들은 대부분 내수영업으로 외환거래의 비중이 낮아 환율 등의 가격변수 자체가 영업에 직접적으로 미치는 영향은 낮는데 반해, 국내 경기에는 다소 민감하게 반응하여 경기하락 본격적으로 발생할 경우 기업광고비 지출 감소 등에 따른 매출하락 압박 상승
- 출판 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 1.6% 및 0.9% 성장. '10년 4분기 전분기대비 3.6% 상승
  - '10년 2분기까지 등락을 보이다가 '10년 3분기 및 '10년 4분기는 전분기대비 각각 3.2%, 3.6% 매출액 상승
  - 출판물 제작업체인 삼성출판사는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년 대비 매출액이 -11.2% 및 -10.5% 감소, 유통업체인 예스24는 8.7% 및 9.0% 성장, 학습지 및 교육서비스 출판업체인 대교와 웅진싱크빅은 각각 3.1%, 1.7% 성장 및 -5.7%, -4.4% 감소



※ 삼성출판사는 서점, 할인점, 홈쇼핑, 인터넷서점, 학원 유치원 자사쇼핑몰 등 다양한 유통 채널을 통해 안정적인 매출을 도모하고 있으나 전반적인 종이도서출판 시장의 침체 및 e-book시장 활성화 지연 등에 영향을 받음. 매출구조는 단행본 출판65.2%, 교재출판 11.9%, 휴게소 상품 18.4%, 임대매출 4.6%

※ 예스24의 '10년 4분기 매출 구조는 상품매출 89.7%, 수수료매출 2.9%, 광고매출 5.7%, 기타 매출 1.7%. 40%에 가까운 인터넷서점 시장점유율을 기반으로 도서 분야외에 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 분야와 함께 티켓예매 등 신규 사업으로 매출 상승을 모색

– '10년 4분기 전분기대비 능률교육(49.6%), 비상교육(95.7%), 예림당(51.4%) 등이 매출 상승, 메가스터디(-33.2%) 등은 하락

※ 메가스터디는 온라인 교육서비스 위주의 수익모델을 통해 경기하락에 크게 영향을 받지 않고 이중 온라인 강의, 온라인 도서 및 오프라인 학원 등의 시너지 효과를 극대화 시키고 있음. '10년 4분기 매출구조 중 온라인강의 및 오프라인 학원 비중은 각각 63.6%(61.6%<sup>5)</sup>), 25.2%(27.2%)로 온라인 비중이 '10년 3분기에 비해 상승

※ 능률교육은 영어교육전문 출판사로서 '10년 연간 매출이 전년동기대비 전화영화 등 기타매출이 77.4%. 영어신문 등 상품매출이 18.6% 성장했으나 교재 등 제품매출이 -0.5% 콘텐츠 등 저작권 매출이 -34.7% 감소

● 방송 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 12.2% 및 18.5% 성장. '10년 4분기 전분기대비 19.5% 상승

– 민영지상과 방송사인 SBS 매출은 '10년 4분기 전년동기대비 18.2% 성장 및 전분기대비 16.2% 상승, 종합유선방송사업자인 티브로한빛방송은 '10년 4분기 및 연간 매출액이 전년동기대비 1.3%, 44.8% 성장, 전분기대비 -0.7% 하락, 방송영상물독립제작사 팬엔터테인먼트는 '10년 4분기 전년동기대비 199.0%, 13.5% 성장, 전분기대비 130.7% 상승한 반면 초록뱀은 '10년 4분기 전년동기대비 -25.1% 감소, 전분기대비 -68.4% 하락

※ SBS 계열사인 SBS콘텐츠허브는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 20.0% 및 103.2% 성장. '10년 4분기 전분기대비 15.2% 상승

※ 광고수입을 위주로 하는 SBS 등 민영지상과 방송사는 광고시장의 계절적 및 경기에 따라 매출액 변동이 심하게 발생할 수 있음. '10년 4분기는 1분기 이후 경기상승세가 다소 낮아지고 있으나 계절적 기업 성수기에 따라 광고수입 상승에 따른 매출 상승. 종합유선방송사업은 지상파방송사와 달리 월정액 시청료 등 광고수익 외 고정적 수입이 있어 경기변동에 상

5) '10년 3분기 매출비중

- 대적으로 덜 민감하나, 향후 종편 개국에 따른 시장재편이 전망됨
- ※ 독립제작사 팬엔터테인먼트는 SBS 일일드라마 ‘당돌한 여자’, MBC 미니시리즈 ‘호박꽃 순정’ 등 자체 제작 드라마의 성공과 ‘찬란한 유산’, ‘태양의 여자’ 등 기 제작된 드라마들의 해외수출 호조로 높은 매출증가율을 기록
- 방송채널사용사업자 CJ오쇼핑은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 12.5% 및 10.4% 성장, 전분기대비 20.3% 상승, GS홈쇼핑은 전년동기대비와 전년대비 각각 9.6% 및 15.2% 성장, 전분기대비 19.4% 상승
- ※ '09년 1분기에서 '10년 4분기 중 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승하는 추세를 보임
- 광고 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 4.4% 및 13.7% 성장, 전분기대비 24.2% 상승
- 광고산업은 방송 매출액에 매우 탄력적으로 영향을 미치고 또한 경기상승세가 이어짐에 따라('10년 3분기 기준 전년동기대비 GDP 성장률 4.5%, 4분기 4.8%) 매출액 성장 및 상승
- 제일기획은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액이 전년대비 각각 -0.1% 약간 감소 및 13.8% 성장, 휘닉스컴은 전년동기대비 및 전년대비 각각 -53.7%, -25.4% 감소, 오리콤은 전년동기대비 및 전년대비 7.1%, 12.8% 성장
- ※ 제일기획은 전파(TV, 라디오), 인쇄(신문, 잡지) 등 미디어서비스 및 뉴미디어 온라인 케이블 TV, DMB 등) 등 매체 비중이 28.5%이고 광고 제작은 71.5%
- 전체 경기 상황은('10년 3분기 및 4분기 GDP 성장률 전기대비 0.6%, 0.5%) 상승세가 이어지고, 연말 기업특수 등의 영향으로 '10년 4분기 전분기대비 24.2% 상승
- ※ '10년 4분기 전분기대비 제일기획 27.0%, G2R 25.9%, 오리콤 21.3%, 상승한 반면, 휘닉스컴은 -45.7% 하락
  - ※ 광고시장의 계절적 성수기는 여름상품출시 및 연말시즌 신상품 출시가 집중되는 2분기와 4분기로 기업 마케팅활동이 활발해지는 때임
- 영화 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 9.9%, 13.2% 성장한 반면, 전분기대비 -10.5% 하락

- CJ CGV는 '10년 4분기 흥행작 감소로 전년동기대비 -5.7% 감소했으나, 극장입장료 인상 및 3D 영화 상영편수 증가에 따라 '10년 연간 매출액은 19.3% 성장
  - ※ CJCGV는 멀티플렉스 시장점유율을 '10년 4분기 40.6%('10년 3분기 40.4%)로 지속적으로 높이면서('09년 37.7%) 매출을 확대, 특히 '10년 4분기 티켓매출 비중이 67.8%로 '09년 67.3%에 비해 상승
- 음악 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 19.8%, 14.0% 성장, 전분기대비 10.7% 상승
  - 전분기대비 기준 '10년 3분기에 다소 하락한 것을 제외하고 꾸준히 매출액 상승
    - ※ '10년 1분기에서 '10년 4분기까지 전분기대비 증가율은 각각 5.6%, 5.5%, -2.8%, 10.7%
  - 엠넷미디어는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 13.6% 및 14.1% 성장, 전분기대비 13.6% 상승, 에스엠은 전년동기대비 및 전년대비 17.5%, 39.8% 성장한데 반해, 전분기대비 -12.2% 하락
    - ※ 엠넷미디어의 사업구조 중 음악은 자체,외주 제작확대 및 온오프라인 판매 증대 디지털미디어는 맞춤형음악 등 신규서비스를 통한 신규비즈니스모델 개발, 방송은 다양한 협찬매출 강화와 함께 다양화된 시청자의 Needs 변화에 대응한 프로그램 개발을 강화하기 위해 CJ E&M으로 합병
    - ※ 에스엠은 경기변동에 민감한 국내 음반시장에서 청소년층을 중심으로 소녀시대 등 소속가수들의 안정적인 팬 확보 및 기획력으로 32.13% 시장점유율로 엠넷미디어에 이어 2위 이를 통한 일본, 대만 등 해외 시장 진출에 박차 흥행에 성공. 4분기 매출구조는 음반사업 69.7% (제품매출 18.6%, 로열티매출 51.1%)과 매니지먼트사업 30.3%
  - 로엔은 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액이 전년대비 각각 28.3%, 37.0% 성장
    - ※ 예당은 '10년 4분기 전년동기대비 -88.0%, -77.1% 감소
- 애니메이션 및 캐릭터 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 매출액은 전년대비 각각 19.2% 및 11.0% 성장, 전분기대비 23.5% 상승
  - '10년 1분기 전분기대비 하락한 이후 지속 상승세를 유지. '10년 4분기에 이르러 전분기대비 23.5% 상승

- 매출액 100억이 넘는 업체 중 손오공은 전년동기대비 및 전년대비 11.1%, 22.0% 성장 및 전분기대비 89.3% 상승, 대원미디어는 전년동기대비 및 전년대비 -22.1 -19.8% 감소 및 전분기대비 -19.2% 하락, 오로라월드는 전년동기대비 및 전년대비 40.4%, 40.9% 성장했으나 전분기대비 -8.0% 하락
- ※ 손오공의 '10년 4분기 매출구조<sup>6)</sup>는 캐릭터완구 64.6%(60%), 게임 28.6%(32%), 캐릭터머천다이징 4.2%(6%), 온라인게임 2.6%(2%)으로 구성되어 있으며 매출의 약98% 이상이 국내에서 발생하는 내수업체
- ※ 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 국내 내수 위주로 추진하고 수출비중이 1% 대로 낮은 수준. 판매경로는 창작애니메이션 등 창작매출과 게임기 등 대리매출 비율이 45:55 수준
- ※ 오로라월드는 캐릭터완구 국내 내수시장에서 1위를 차지하고 있으며 해외시장에서 미국시장 점유율은 3.5~4.0% 정도로 추정하고 있음. 매출구조는 제품 등 상품매출98.5%, 라이선스 수수료 0.3%, 기타매출 1.2%로 구성되어 있으며 수출이 90% 이상을 차지함 상품매출중에서는 캐릭터 완구 비중이 90% 이상.

6) 괄호는 ' 10년 3분기 매출비중

### 1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 영업이익 전년 대비는 각각 약 6,456억원 및 2조6,197억원으로 전년동기대비 -0.9% 감소 및 전년대비 16.8% 성장. '10년 4분기 전분기대비 -3.8% 하락
  - '10년 4분기는 인터넷포털(9.0%), 방송(19.3%), 광고(7.2%)를 제외한 모든 업종이 전년동기대비 영업이익 감소, 특히 영화는 흑자기조를 유지하다 '10년 4분기에 적자로 전환
    - ※ 광고 및 방송의 영업이익은 '10년 4분기 전분기대비 100.1%, 59.9% 상승하여 큰 폭으로 개선
    - ※ 애니/캐릭터는 '10년 3분기까지 적자폭이 줄어들다 '10년 4분기에 적자폭 확대
  - '10년 연간 영업이익은 출판(-9.4%) 및 애니/캐릭터를 제외한 모든 업종이 전년대비 영업이익 증대. 특히 음악(131.5%), 광고(47.1%), 인터넷포털(25.7%) 등이 큰 폭으로 증대
  - 게임 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 영업이익은 전년대비 각각 -7.3% 감소 및 14.6% 성장했으나 전체 콘텐츠상장사 평균 성장률(-0.9%, 16.8%)과 비교하여 3분기에 이어 다소 정체, 인터넷포털은 전년동기대비 및 전년대비 각각 9.0%, 25.7%로 다소 높은 수준
    - ※ 게임과 인터넷포털은 '10년 4분기 및 연간 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 68.9% 70.2%로 3분기(70.5%, 71.1%)<sup>7)</sup>에 비해 약간 하락. 게임은 '10년 4분기 및 연간 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 40.8%(43.5%) 및 42.9%(43.9%)의 비중을 보이고 2분기 이후 비중 하락을 보이고 있음
  - 애니메이션/캐릭터 '10년 4분기 및 연간 영업이익은 '10년 3분기까지 적자를 줄이다가 4분기에 이르러 적자폭 확대
  - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 4분기에는 8.3%로 비교적 높은 수준을 유지하였으나, '10년 1분기부터 하락세를 보이고 '10년 4분기에 이르러 전분기대비 -3.8% 하락

7) 괄호는 ' 10년 3분기 및 3분기누적 게임산업 영업이익 비중

<표 I-4> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

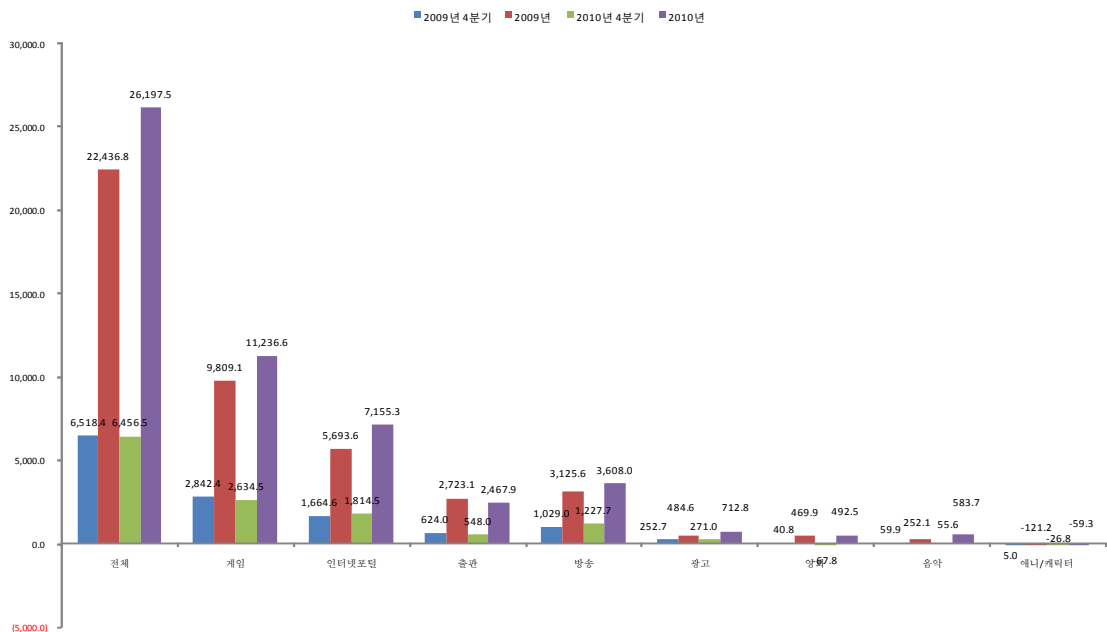
(단위: 억원)

구분	2009년		2010년						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
게임	2,842.4 (15.6%)	9,809.1	2,990.4 (5.2%)	2,724.4 (-8.9%)	2,887.9 (6.0%)	2,634.5 (-8.8%)	11,236.6	-7.3%	14.6%
인터넷 포털	1,664.6 (20.0%)	5,693.6	1,743.5 (4.7%)	1,795.3 (3.0%)	1,802.0 (0.4%)	1,814.5 (0.7%)	7,155.3	9.0%	25.7%
출판	624.0 (-19.1%)	2,723.1	667.0 (6.9%)	579.3 (-13.1%)	673.6 (16.3%)	548.0 (-18.7%)	2,467.9	-12.2%	-9.4%
방송	1,029.0 (4.6%)	3,125.6	666.9 (-35.2%)	945.5 (41.8%)	768.0 (-18.8%)	1,227.7 (59.9%)	3,608.0	19.3%	15.4%
광고	252.7 (85.7%)	484.6	73.8 (-70.8%)	232.6 (215.2%)	135.4 (-41.8%)	271.0 (100.1%)	712.8	7.2%	47.1%
영화	40.8 (-83.0%)	469.9	213.3 (422.8%)	64.7 (-69.7%)	282.3 (336.4%)	-67.8 (-124.0%)	492.5	-266.2%	4.8%
음악	59.9 (-27.6%)	252.1	163.0 (172.1%)	195.2 (19.8%)	169.9 (-13.0%)	55.6 (-67.3%)	583.7	-7.3%	131.5%
애니/ 캐릭터	5.0 (112.9%)	-121.2	-8.5 (-270.0%)	-19.2 (-125.6%)	-4.8 (75.0%)	-26.8 (459.3%)	-59.3	-636.9%	51.1%
합계	6,518.4 (8.3%)	22,436.8	6,509.4 (-0.1%)	6,517.8 (0.1%)	6,713.7 (-3.0%)	6,456.5 (-3.8%)	26,197.5	-0.9%	16.8%

- 1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
  - 2) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
  - 3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 상장폐지로 분석에서 제외
- 주) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음.  
본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

<그림 I-4> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

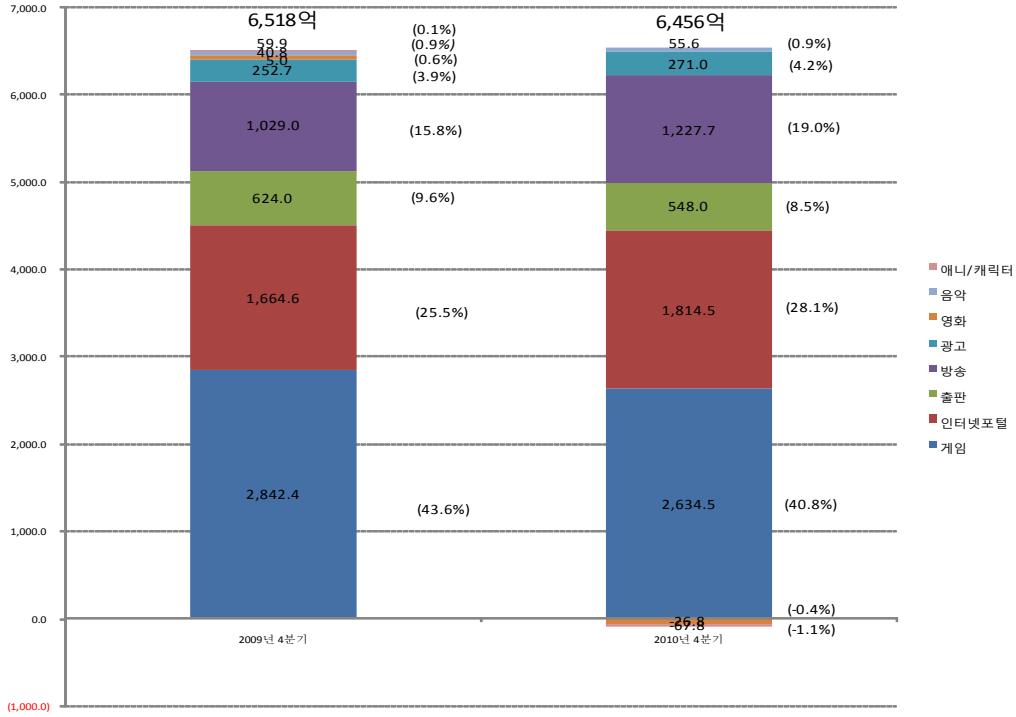
(단위: 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

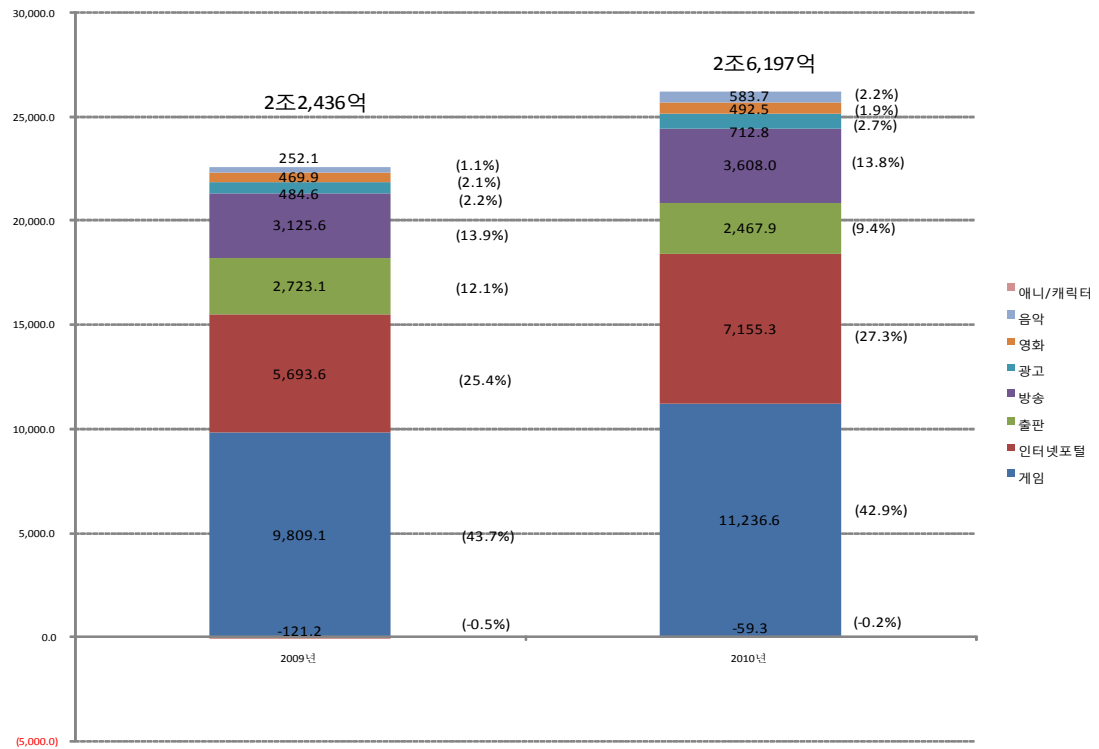
<그림 I-5> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위: 억원)



<그림 I-6> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위: 억원)



## ② 투자변화 추이

### 2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

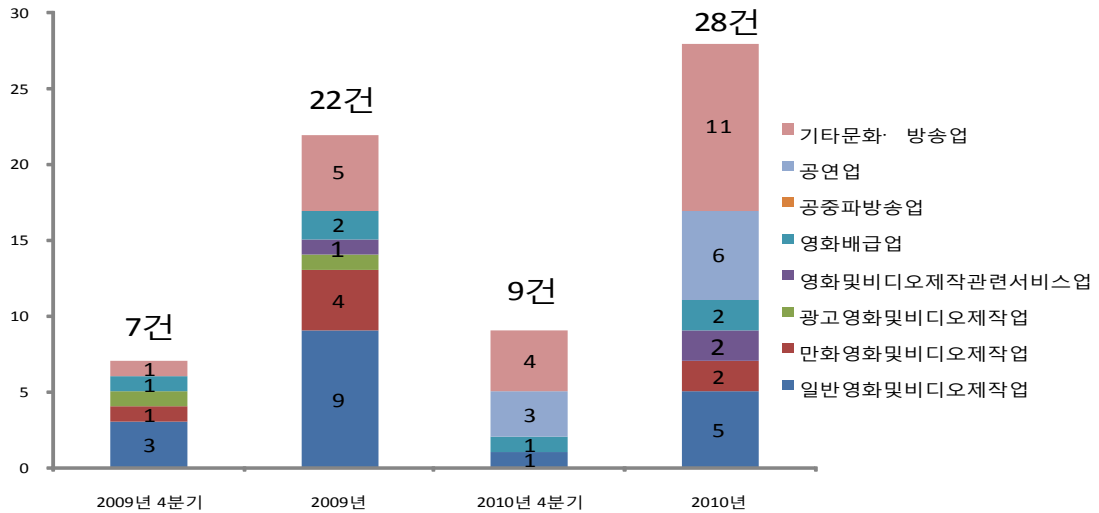
#### □ 2010년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 문화오락 외국인직접투자는 전년대비 각각 105,882천불 및 110,115천불로 전년동기대비 222.5%, 전년대비 100.9% 증가한 반면, 레포트를 제외한 문화방송업은 25,729천불 및 28,363천불로 전년동기대비 -18.1% 및 전년대비 -41.1% 감소
  - 건수를 기준으로 '10년 4분기 및 연간 문화오락은 각각 14건 및 44건으로 전년동기대비 2건 및 전년대비 9건 증가
- '10년 4분기 및 연간 레포트를 제외한 문화방송업의 세부 투자업종을 보면 전년동기대비 전체 투자액은 감소했으나 투자분야의 다양성은 2분기부터 유지. 이는 해외경제 등의 긴축기조 등 및 투자에 따른 수익 리스크 증대 등으로 투자는 소액위주로 하는 것으로 판단
  - '09년 4분기 외국인직접투자 총 7건 중 일반영화 및 비디오 제작업 3건(1,119천불), 만화영화 및 비디오제작업 1건(30,000천불), 광고영화 및 비디오제작업 1건(85천불), 영화배급업 1건(172천불), 기타문화방송업 1건(44천불)
  - '10년 4분기 외국인직접투자 총 9건 중 일반영화 및 비디오 제작업 1건(44천불), 영화배급업 1건(177천불), 공연업 3건(23,533천불), 기타문화방송업 4건(1,974천불)



<그림 I -7> '09년 4분기 및 '10년 4분기 투자 및 연간 건수

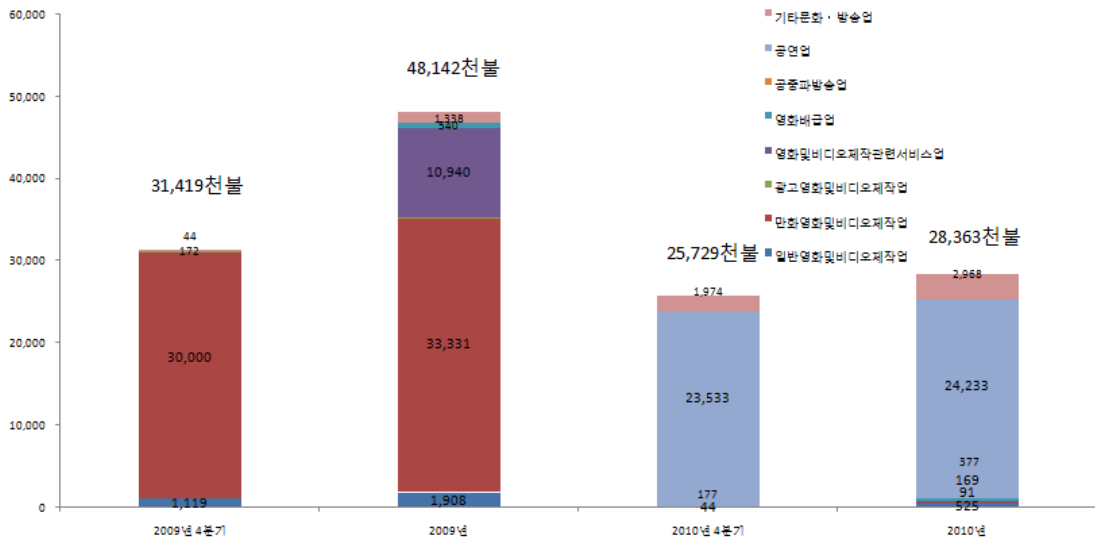
(단위 : 건)



출처 : 지식경제부(2010), 외국인투자동향 및 통계

<그림 I -8> '09년 4분기 및 '10년 4분기 투자 및 연간 액수

(단위 : 천불)



출처 : 지식경제부(2010), 외국인투자동향 및 통계

- '10년 4분기 및 연간의 콘텐츠산업과 관련된 문화오락 분야에 대한 외국인직접투자는 전체 서비스업 투자(2,766,252천불 및 6,302,253천불) 중 105,882천불 및 110,115천불로 낮은 1.8%, 0.8%로 3분기에 비해 약간 상승

※ '10년 4분기 및 연간 전체 외국인직접투자(5,806,177 천불 및 13,070,168 천불) 중 서비스업 외 국인직접투자 비중은 각각 47.6% 및 48.2%로 전년동기대비 각각 54.2% 상승 -17.0% 감소

- '10년 연간 전체 서비스업 중 문화오락이 차지하는 비중은 0.8%로 '10년 3분기누적(0.1%)에 비해 0.7p% 상승

※ '09년 3분기 이후 금액기준 외국인 투자패턴은 서비스업의 비중이 낮아지고 있는 반면 투자건수는 서비스업에 편향된 외국인투자패턴이 유지되고 있으며 '10년 4분기 및 연간 외국인 투자건수 비중은 서비스업 73.0%, 78.2%이며, 문화오락분야는 1.8%, 1.4%로 전년동기 대비 비중이 다소 상승

- '10년 4분기 및 연간 문화오락 분야 투자건수 및 액수 성장세는 지속되고 있으며, 특히 투자금액은 급격히 증가

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '10년 4분기 전년동기대비 45.3%, 94.1% 증가, 서비스업은 건수는 -7.2% 감소했으나, 금액은 54.2%로 증가

<표 I -5> 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위 : 건수, 비중%)

	2009년			2010년					
	3분기	4분기	2009년	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년	4분기 전년동기
제조업	143 (18.1)	128 (17.4)	544 (17.4)	131 (18.4)	160 (20.1)	136 (16.2)	186 (24.5)	613 (19.7)	45.3
서비스업	639 (80.7)	597 (80.9)	2,529 (80.7)	572 (80.2)	618 (77.8)	687 (81.6)	553 (73.0)	2,430 (78.2)	-7.2
문화·오락 (서비스업 중 비중)	9 (1.1)	12 (1.5)	35 (1.1)	6 (0.8)	15 (2.0)	9 (1.1)	14 (1.8)	44 (1.4)	16.7
전 체	792	738	3,132	713	794	842	758	3,107	2.7

출처 : 지식경제부(2010), 외국인투자동향 및 통계

<표 I -6> 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천불, 비중%)

	2009년			2010년					
	3분기	4분기	2009년	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년	4분기 전년동기
제조업	510,162 (15.1)	1,546,807 (44.6)	3,724,864 (32.4)	653,549 (42.4)	1,341,222 (48.1)	1,660,804 (56.6)	3,001,653 (51.7)	6,657,227 (50.9)	94.1
서비스업	2,848,344 (84.4)	1,794,062 (51.8)	7,594,548 (66.1)	823,021 (53.4)	1,448,795 (51.9)	1,264,186 (43.1)	2,766,252 (47.6)	6,302,253 (48.2)	54.2
문화·오락 (서비스업 중 비중)	8,840 (0.3)	32,829 (0.9)	54,804 (0.5)	1,221 (0.1)	1,309 (0.0)	1,702 (0.1)	105,882 (1.8)	110,115 (0.8)	222.5
전 체	3,374,425	3,465,436	11,484,178	1,540,759	2,791,435	2,931,797	5,806,177	13,070,168	67.5

출처 : 지식경제부(2010), 외국인투자동향 및 통계

&lt;표 I -7&gt; 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위: 건, 천불)

연도	2009년 연간		2010년 1분기		2010년 2분기		2010년 3분기		2010년 4분기		2010년 연간	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	35	54,804	6	1,221	15	1,309	9	1,702	14	105,882	44	110,115
문화·방송업	22	48,142	1	39	9	893	9	1,702	9	25,729	28	28,363
일반영화및 비디오제작업	9	1,908	1	39	1	41	2	401	1	44	5	525
만화영화및 비디오제작업	4	33,331			2	91					2	91
광고영화및 비디오제작업	1	85										
영화및비디오제작 관련서비스업	1	10,940					2	169			2	169
영화배급업	2	540					1	200	1	177	2	377
공중파배급업												
공연업					2	490	1	210	3	23,533	6	24,233
기타문화·방송업	5	1,338			4	271	3	723	4	1,974	11	2,968
레포즈업	13	6,663	5	1,182	6	416			5	80,153	16	81,751
레포즈업	13	6,663	5	1,182	6	416			5	80,153	16	81,751

출처: 지식경제부(2010), 외국인투자동향 및 통계

## 2.2. 모태펀드 투자 동향

### □ 2010년 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황

- '10년 4분기 모태펀드 총 결성액은 5천963억원으로 '10년 3분기와 동일
  - '10년 4분기 일반분야 결성액 2천874억원 및 중점분야 3천89억
    - ※ 자펀드수는 '10년 2분기대비 일반 및 중점분야 각각1개 2개 증가 및 총3개 증가하여 총2개 자펀드 운용중
  - '10년 4분기 중점분야 평균결성액은 약 193억원으로 전체 평균결성액 약 186억원에 비해 약 7억원 높음
    - ※ '10년 4분기 일반분야 평균결성액은 약 180억원
    - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니/캐릭터 약 197억원, 게임 약 249억원, 드라마 약 315억원으로 평균결성액을 상회함.
    - ※ 결성액 비중은 중점분야(51.8%)가 다소 높으며, 모태출자액은 중점분야(61.7%)에 집중되어 있음.

<표 I-8> '10년 3분기 및 4분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위: 억원, %)

	3분기(2010년 9월 30일 현재)				4분기(2010년 12월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
영상	0	0	0	0	0	0	0	0
문화산업	2,754	742	15	184	2,754	742	15	184
음원	120	36	1	120	120	36	1	120
<b>일반(소계)</b>	<b>2,874</b> <b>(48.2)</b>	<b>778</b> <b>(38.3)</b>	<b>16</b>	<b>180</b>	<b>2,874</b> <b>(48.2)</b>	<b>778</b> <b>(38.3)</b>	<b>16</b>	<b>180</b>
공연예술	575	230	5	115	575	230	5	115
애니/캐릭터	590	236	3	197	590	236	3	197
게임	995	398	4	249	995	398	4	249
드라마	629	237	2	315	629	237	2	315
CG/3D	300	150	2	150	300	150	2	150
<b>중점(소계)</b>	<b>3,089</b> <b>(51.8)</b>	<b>1,251</b> <b>(61.7)</b>	<b>16</b>	<b>193</b>	<b>3,089</b> <b>(51.8)</b>	<b>1,251</b> <b>(61.7)</b>	<b>16</b>	<b>193</b>
<b>계</b>	<b>5,963</b> <b>(100)</b>	<b>2,029</b> <b>(100)</b>	<b>32</b>	<b>186</b>	<b>5,963</b> <b>(100)</b>	<b>2,029</b> <b>(100)</b>	<b>32</b>	<b>186</b>

□ 2010년 4분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '10년 4분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 4천379억원 및 710건
  - '10년 4분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 영화부문이 압도적으로 많음
    - ※ 영화부문은 건수(335건) 및 투자 금액(2천34억7천만원 비중 48.7%)으로 전분기대비35건 및 약 261억원 증가
  - 건당 평균 투자금액은 약 6억원으로 '10년 3분기와 동일
    - ※ 게임(10억6천만원), 애니/캐릭터(8억원), 드라마(9억4천만원), 인터넷 모바일7억3천만원, 애니/캐릭터(8억원) 등이 높은 건당 투자금액을 나타냄

<표 I-9> '10년 4분기 모태펀드 자펀드 투자현황

(단위: 억원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니/캐릭터	드라마	인터넷/모바일	기타	합계
건수	335	126	65	80	17	39	22	12	14	710
금액	2,134.7	588.1	691.4	163.3	117.7	310.1	207.2	87.5	79.2	4,379.1
평균	6.4	4.7	10.6	2.0	6.9	8.0	9.4	7.3	5.7	6.2
비율	48.7%	13.4%	15.8%	3.7%	2.7%	7.1%	4.7%	2.0%	1.8%	100.0%

### 3 소비변화 추이

#### 3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

- 2010년 4분기 가구당 소득은 전년동기대비 2.3% 증가, 가계지출은 3.4% 증가하여 3분기에 이어 소비지출은 확대되었으나, 상승세 주춤
  - '10년 4분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(65만7천9백77원)은 전년 동기대비(67만4천8백64원) -2.5% 감소
    - 가구당 월평균 가계수지는 '09년 1분기 이후 소득감소와 소비지출의 증가로 전년동기대비 6.9%, 12.4%, 4.0% 감소세를 나타내다. '10년 1분기에 이르러 '09년 1분기 수준으로 회복되다가 '10년 2분기이후 가계수지 하락세
    - 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기에 전년동기대비 7.3% 증가 이후 '10년 3분기 및 4분기 전년동기대비 6.1% 및 2.3%로 증가세 유지.
      - ※ '10년 4분기 가계지출 증가율(3.4%) 중 소비지출의 증가율(4.0%)이 비소비지출(1.2%)에 비해 상대적으로 높음
      - ※ '10년 4분기 가구당 월평균 가계지출(296만2천원)은 전년동기대비 3.4% 증가 전분기대비 -1.5% 하락, 소비지출은 전분기대비 -0.2% 하락
  - 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출), 흑자액은 '09년 2분기 이후 전분기대비 지속적으로 상승하다가 '10년 2분기부터 등락세
    - 소비지출 흑자액은 '10년 2분기부터 하락세로 전환. '10년 2분기 및 3분기 전분기대비 -1.7%, -3.3% 하락 및 4분기 전분기대비 0.0% 정체
      - ※ '09년 3분기부터 '10년 1분기까지 소비지출 흑자액은 전분기대비 각각 0.4%, 5.8%, 2.5% 상승

<표 I-10> 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

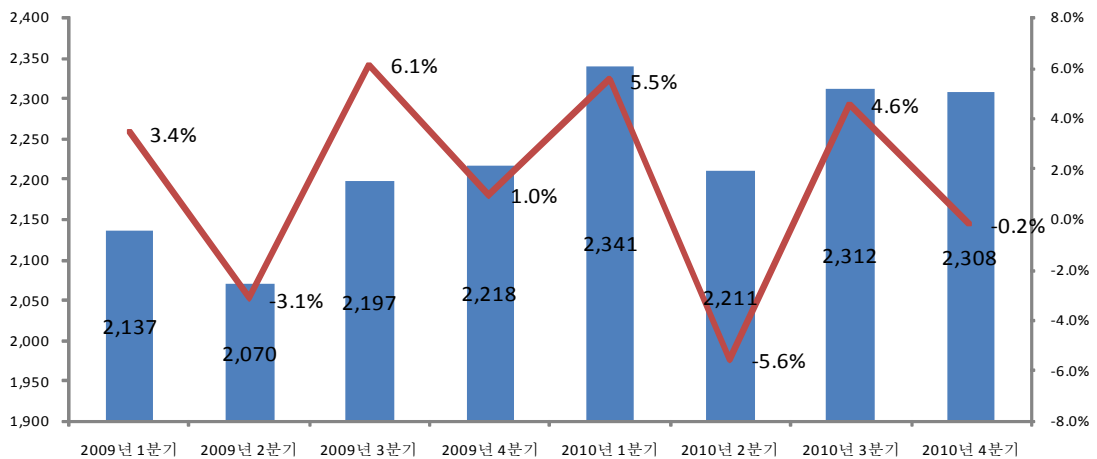
	2009년	2010년				2010년 2분기 (전년동기대비)	2010년 3분기 (전년동기대비)	2010년 4분기 (전년동기대비)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)			
소득	3,539.7 (2.4)	3,728.5 (5.3)	3,551.7 (-4.7)	3,666.0 (3.2)	3,620.4 (-1.2)	7.7	6.1	2.3
가계지출	2,864.8 (1.6)	3,037.1 (6.0)	2,871.8 (-5.4)	3,008.2 (4.8)	2,962.4 (-1.5)	7.8	6.7	3.4
소비지출 <sup>8)</sup>	2,218.6 (1.0)	2,341.8 (5.5)	2,211.2 (-5.6)	2,312.9 (4.6)	2,308.4 (-0.2)	6.8	5.3	4.0
비소비지출 <sup>9)</sup>	646.1 (4.0)	695.3 (7.6)	660.5 (-5.0)	695.3 (5.3)	654.0 (-5.9)	11.5	11.9	1.2
흑자액	674.8 (5.8)	691.4 (2.5)	679.9 (-1.7)	657.7 (-3.3)	658.0 (0.0)	7.0	3.1	-2.5

출처 : 통계청(2010), '09년 4분기~'10년 4분기 가계동향

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

<그림 I-9> 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)

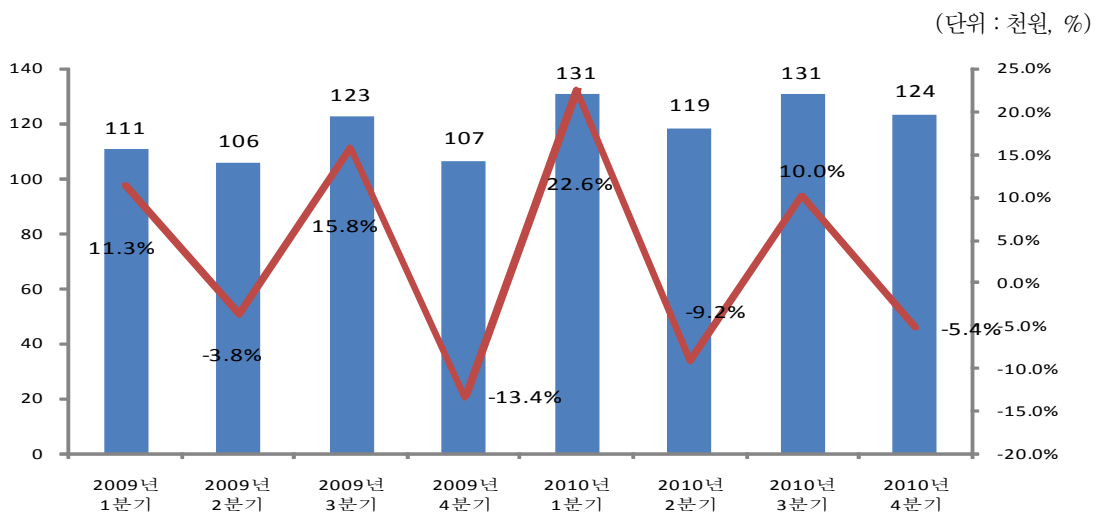


8) 소비재의 구입을 위한 소비자의 지출을 말함. 통계청은 1)식료품, 비주류음료 2)주류,담배 3)의류, 신발 4)주거 수도 광 열 5)가정용품,가사서비스 6)보건 7)교통 8)통신 9)오락, 문화 10)교육 11)음식 숙박 12)기타 상품서비스로 나눔

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

- '10년 4분기 월평균 오락문화지출은 124,275원으로 전년동기대비 15.9%, 전분기대비 -5.4% 하락
  - '10년 4분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠 영역인 오락문화 지출은 전년동기대비 1만7천여원 증가
    - ※ '10년 3분기 1만2천여원에 이어 상승세 유지
  - 오락문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만7천원으로 저점을 확인 '10년 2분기 까지 상승세를 유지하다 이후 등락추세
    - ※ '09년 4분기 ~ '10년 4분기까지 전분기대비 오락문화 소비지출 증감률은 각각 -13.4%, 22.6%, -9.2%, 10.0%, -5.4%로 변동폭이 크게 나타남. 이에 비해 전체 소비지출 증감률은 '09년 3분기 6.1% 증가했으나 '10년 2분기 이후부터 하락세를 보이며 4분기에 이르러 -0.2% 약간 하락
    - ※ '10년 4분기 오락·문화 소비지출 전년동기대비 증가율(15.9%)외 식료품·비주류음료 지출은 농산물상승으로 7.7% 증가. 계절적 요인에 따라 의류 및 신발, 가정용품·가사서비스 지출은 각각 12.9%, 8.2% 증가.
  - 오락·문화 소비지출은 '09년 4분기 이후 경기상승이 유지될 경우 지속적으로 증가할 것으로 예상되나, 농산물 및 유가 등 물가상승 등 대내외 요인에 따른 급격한 경기변동에 대비한 모니터링 필요

<그림 I-10> 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이



<표 I-11> 전국가구 가구당 월평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구분	2009년	2010년				2009년	2010년 구성비				10년3분기	10년4분기
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비	(전분기 대비)	(전분기 대비)
소비 지출	2,218.6 (1.0)	2,341.7 (5.5)	2,211.2 (-5.6)	2,312.9 (4.6)	2,308.4 (-0.2)	100	100	100	100	100	5.3	4.0
실질	1,954.7 (0.8)	2,043.4 (4.5)	1,912.8 (-6.4)	1,983.6 (3.7)	1,963.3 (-1.0)	-	-	-	-	-	2.3	0.4
식료품 및 비주류음료	310.2 (-0.8)	298.5 (-3.8)	295.0 (-1.2)	343.7 (16.5)	334.0 (-2.8)	14.0	12.7	13.3	14.9	14.5	10.0	7.7
주류 및 담배	26.8 (-3.5)	26.3 (-1.9)	27.4 (4.4)	30.1 (9.6)	26.5 (-12.0)	1.2	1.1	1.2	1.3	1.1	8.2	-1.3
의류 및 신발	161.2 (50.3)	136.4 (-15.4)	148.3 (8.8)	118.1 (-20.4)	182.0 (54.2)	7.3	5.8	6.7	5.1	7.9	10.1	12.9
주거 및 수도광열	209.3 (17.1)	284.6 (36.0)	224.6 (-21.1)	189.3 (-15.8)	222.4 (17.5)	9.4	12.2	10.2	8.2	9.6	5.8	6.2
가정용품 및 가사서비스	91.9 (16.3)	76.4 (-16.9)	80.7 (5.6)	91.2 (12.9)	99.6 (9.1)	4.1	3.3	3.7	3.9	4.3	15.3	8.2
보건	146.4 (1.2)	144.3 (-1.5)	158.5 (9.9)	151.6 (-4.4)	156.6 (3.3)	6.6	6.2	7.2	6.6	6.8	4.7	6.9
교통	316.0 (14.0)	250.3 (-20.8)	271.6 (8.5)	274.1 (0.9)	291.2 (6.2)	14.2	10.7	12.3	11.9	12.6	-1.1	-7.8
통신	134.7 (1.4)	137.2 (1.9)	139.2 (1.5)	138.8 (-0.3)	140.9 (1.5)	6.1	5.9	6.3	6.0	6.1	4.5	4.6
오락·문화	<b>107.2</b> <b>(-13.4)</b>	<b>131.5</b> <b>(22.6)</b>	<b>119.3</b> <b>(-9.2)</b>	<b>131.4</b> <b>(10.0)</b>	<b>124.3</b> <b>(-5.4)</b>	<b>4.8</b>	<b>5.6</b>	<b>5.4</b>	<b>5.7</b>	<b>5.4</b>	<b>6.1</b>	<b>15.9</b>
교육	228.6 (-32.7)	377.9 (65.3)	238.3 (-36.9)	349.2 (46.5)	227.1 (-35.0)	10.3	16.1	10.8	15.1	9.8	2.8	-0.7
음식·숙박	287.0 (-0.8)	276.9 (-3.5)	304.1 (9.8)	297.9 (-2.0)	288.3 (-3.3)	12.9	11.8	13.8	12.9	12.5	3.0	0.4
기타 상품 및 서비스	198.9 (-0.8)	201.1 (1.1)	203.5 (1.2)	197.5 (-3.0)	215.6 (9.2)	9.0	8.6	9.2	8.5	9.3	7.2	8.4

출처 : 통계청(2010), '09년 4분기~'10년 4분기 가계동향

- '10년 4분기 오락문화 소비지출 세부내역 구성비는 문화서비스(19.7%), 단체여행비(16.4%), 서적(15.3%), 운동오락서비스(11.0%), 정보처리장치(8.4%)순으로 나타남
- '10년 4분기 전체 오락문화 소비지출 증가율을 뛰어넘는 부문은 기록매체(35.5%), 영상음향 및 정보기기수리(31.3%), 악기기구(73.1%), 화훼 및 애완 동물 서비스(15.8%), 복권(22.3%), 단체여행비(96.0%) 등 6개 부문
  - ※ '10년 3분기 10개 부문에 비해 4개 부문 감소
- 영상음향기기(-3.8%), 오락문화내구재(-59.1%), 오락문화내구재 유지 및 수리(-74.8%), 기타인쇄물(-2.5%) 등 4개 부문은 하락
  - ※ '10년 3분기 7개 부문에 비해 3개 부문 감소



- '10년 4분기 오락·문화 소비지출 중 핵심 콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 56.3%로 전년동기대비 0.1%p 상승. 2분기이후 정체

※문화서비스(19.7%) + 서적(15.3%) + 운동 및 오락서비스(11.0%) + 장난감 및 취미용품(5.0%) + 문구(2.9%) + 기타인쇄물(2.2%) + 오락문화내구재(0.1%) + 오락문화 내구재 유지 및 수리(0.1%)

<표 I-12> 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위: 천원, %)

구분	2009년	2010년				2009년	2010년 구성비					'10년3분기 (전동기대비)	'10년4분기 (전동기대비)
	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비	4분기 구성비			
<b>오락·문화</b>	107.2 (-13.4)	131.5 (22.6)	119.3 (-9.2)	131.4 (10.0)	124.3 (-5.4)	<b>4.8</b>	<b>5.6</b>	<b>5.4</b>	<b>5.7</b>	<b>5.4</b>	6.1	15.9	
영상음향기기	8.9 (-20.5)	9.8 (10.3)	9.3 (-4.8)	9.3 (0.2)	8.5 (-8.6)	8.3	7.4	7.8	7.1	6.9	-16.3	-3.8	
사건광학장비	2.3 (48.8)	1.9 (-17.4)	1.4 (-24.4)	2.4 (68.2)	2.6 (10.2)	2.1	1.4	1.2	1.8	2.1	56.2	15.7	
정보처리장치	9.4 (4.6)	12.8 (36.2)	8.1 (-36.6)	8.0 (-0.6)	10.5 (30.1)	8.7	9.7	6.8	6.1	8.4	-10.3	11.7	
기록매체	0.3 (8.7)	0.4 (42.2)	0.2 (-32.2)	0.3 (29.8)	0.3 (8.3)	0.2	0.3	0.2	0.2	0.3	35.9	35.5	
영상음향 및 정보기기수리	1.0 (-14.8)	1.1 (7.6)	1.0 (-7.2)	1.4 (41.3)	1.3 (-6.9)	1.0	0.8	0.9	1.1	1.1	20.1	31.3	
<b>오락문화 내구재</b>	0.3 (32.5)	0.2 (-31.8)	0.3 (24.0)	0.2 (-39.8)	0.1 (-19.6)	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	-32.5	-59.1	
약기기구	0.7 (-36.6)	1.2 (80.6)	1.0 (-18.2)	1.3 (28.7)	1.2 (-8.9)	0.6	0.9	0.8	1.0	0.9	20.5	73.1	
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.2 (143.2)	0.2 (-9.8)	0.1 (-57.0)	0.1 (57.8)	0.1 (-58.8)	0.2	0.1	0.1	0.1	0.0	48.9	-74.8	
<b>장난감 및 취미용품</b>	5.9 (54.8)	3.8 (-35.1)	5.1 (33.5)	4.1 (-19.5)	6.2 (51.6)	5.5	2.9	4.3	3.1	5.0	8.0	5.8	
캠핑 및 운동 관련용품	4.4 (-25.2)	4.6 (3.9)	4.7 (1.9)	6.2 (32.9)	4.9 (-21.9)	4.1	3.5	3.9	4.7	3.9	5.2	9.7	
화해관련용품	1.5 (-28.2)	2.6 (80.2)	4.7 (80.7)	1.9 (-60.8)	1.6 (-12.9)	1.4	2.0	4.0	1.4	1.3	-8.5	11.1	
애완동물 관련용품	1.5 (4.9)	1.5 (-0.8)	1.7 (13.7)	1.8 (3.7)	1.8 (1.3)	1.4	1.1	1.4	1.3	1.4	22.6	18.4	
화해 및 애완동물 서비스	0.8 (-30.7)	1.0 (15.4)	1.2 (22.5)	1.4 (19.7)	1.0 (-31.6)	0.8	0.7	1.0	1.1	0.8	17.3	15.8	
<b>운동 및 오락서비스</b>	12.6 (-21.9)	14.2 (12.9)	13.6 (-4.4)	16.7 (22.7)	13.6 (-18.0)	11.7	10.8	11.4	12.7	11.0	3.4	8.5	
<b>문화서비스</b>	22.12 (-7.4)	23.7 (7.6)	25.2 (6.0)	24.2 (-3.9)	24.5 (1.4)	20.6	18.1	21.1	18.4	19.7	1.4	11.0	
복권	0.3 (-8.5)	0.3 (-1.5)	0.3 (5.3)	0.2 (-9.0)	0.3 (29.5)	0.3	0.2	0.2	0.2	0.3	-13.6	22.3	
<b>서적</b>	18.9 (-18.3)	28.1 (48.7)	18.1 (-35.6)	22.9 (26.6)	19.0 (-17.2)	17.6	21.3	15.1	17.4	15.3	-0.9	0.5	
<b>기타인쇄물</b>	2.8 (-3.9)	2.7 (-3.0)	2.7 (-2.8)	2.6 (-2.1)	2.8 (5.6)	2.6	2.1	2.2	2.0	2.2	-11.3	-2.5	
<b>문구</b>	3.2 (-34.5)	4.8 (51.4)	3.5 (-27.1)	3.2 (-7.7)	3.6 (13.2)	2.9	3.6	2.9	2.4	2.9	11.5	15.2	
단체여행비	10.4 (-34.5)	16.7 (61.1)	17.3 (3.4)	23.1 (33.8)	20.3 (-12.1)	9.7	12.7	14.5	17.6	16.4	46.1	96.0	

출처: 통계청(2010), '09년 4분기~'10년 4분기 가계동향

### 3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)<sup>10)</sup>는 '09년 10월 연고점 117을 기록한 후 '10년 12월 109으로 호조세
  - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 106을 고점이후 '10년 12월 102으로 호조세 유지. 소비지출전망 CSI도 같은 흐름을 전개, '09년 10월 113을 최고점이후 '10년 12월 112로 호조세
  - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 9월 97을 기록이후 약간 등락을 보인다 '10년 12월 97을 유지하나, 여전히 기준지수 100 하회
    - ※ '10년 1월에서 6월까지 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 94, 96, 95, 95, 97, 98이후 12월까지 97수준 유지
  - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 6월까지 상승하다가 이후 94수준을 유지하나, 여전히 기준지수 100 하회
  - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월 이후 '10년 5월까지 상승하다가, 이후 하락세 반전. 12월 90수준으로 다소 저조

<표 I-13> 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

	2009년			2010년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
소비자심리지수	117	113	113	113	111	110	110	111	112	112	110	109	108	110	109
가계수입전망CSI	106	103	103	103	102	101	101	101	103	102	101	102	101	102	102
소비지출전망CSI	113	111	112	112	111	111	111	111	112	112	112	112	112	113	112
내 구 재	95	96	95	95	95	95	96	95	97	96	96	97	97	97	96
의 류 비	105	103	103	102	102	103	103	104	104	103	103	103	105	106	105
외 식 비	92	90	92	90	91	92	92	94	95	94	94	94	94	94	94
여 행 비	86	85	86	87	89	89	89	90	92	92	91	91	91	91	90
교 육 비	109	107	109	110	110	110	109	108	108	109	109	110	109	109	110
의 료·보 건 비	120	121	121	119	119	120	120	120	121	121	121	121	121	122	122
교양·오락·문화비	96	94	95	94	96	95	95	97	98	96	97	97	97	97	97
교 통·통 신 비	113	114	114	114	115	114	114	114	113	114	118	116	115	118	118

출처 : 통계청(2010), '09년 10월~'10년 12월 소비자동향조사

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

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

## 4 수출변화 추이

### 4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이<sup>11)</sup>

#### □ 2010년 4분기 및 연간 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 및 연간 수출액 각각 약 2천11억원 및 7천986억으로 전년동기대비 7.1%, 전년대비 24.6% 성장
  - '10년 3분기까지 상승세를 유지하다가 4분기에 이르러 전분기대비 -13.5%로 하락세로 반전
- 게임 '10년 4분기 및 연간 수출액은 각각 약 1천518억원 및 5천496억원으로 전년동기대비 4.3%, 전년대비 6.7% 성장
  - '10년 4분기 및 연간 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 75.5%, 68.8%로 3분기 및 3분기누적에 비해 다소 상승
  - '10년 4분기 및 연간 수출에서 네오위즈게임즈는 전년동기대비 169.9%, 전년대비 159.7% 성장하는 등 자금력 및 신작개발력이 높은 대형업체가 수출을 주도. 액토즈소프트는 3분기에 이어 4분기에도 전년동기대비 -28.6%, 전년대비 -26.0% 감소하여 대형업체중 하락세가 두드러짐
    - ※ 네오위즈게임즈 등을 제외하고 전반적인 수출액 감소 및 하락세를 보임. 엔씨소프트는 '10년 4분기 전년동기대비 -18.3% 감소 연간 수출액은 2.4% 성장하여 4분기도 3분기에 이어 다소 부진
    - ※ NHN은 '10년 4분기 및 연간 수출액은 각각 -97.5% 및 -31.8% 감소
  - 중소형 업체 중에서는 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 드래곤플라이, 조이맥스, 게임빌 등을 제외하고 대부분의 업체들은 '10년 4분기 전년동기대비 수출부진을 면치 못하고 있음
    - ※ 모바일 게임업체인 컴투스는 국내외 스마트폰 등의 보급확대에 따른 스마트폰용 게임수출

11) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별 (게임(20), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(20), 광고(4), 영화(9), 음악(9), 애니메이션/캐릭터(6))  
 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

등의 호조에 따라 '10년 4분기 및 연간 수출액은 전년동기대비 각각 46.8%(189.3%)<sup>12)</sup> 및 103.8%(146.8%)로 수출 상승세가 지속되고 있음

※ '10년 4분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 전년동기대비 2.0%p 약간 하락했으나, '10년 연간 수출비중은 68.8%로 전년동기대비 -11.5%p 하락

- 방송, 애니/캐릭터 '10년 4분기 수출액은 각각 약 237억1천만원, 약 188억원으로 전년동기대비 28.0%, 44.8% 고성장
  - 방송, 음악, 애니/캐릭터 '10년 연간 수출액은 각각 약 1천165억원, 452억원, 703억원으로 전년대비 각각 249.1%, 83.1%, 35.1% 성장
    - ※ '10년 4분기 및 연간 방송 수출액 비중은 각각 11.8%, 14.6% 이고 전년동기대비 1.9%p, 전년대비 9.4%p 상승함.
  - 영화는 '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 각각 -12.5% 및 -2.7% 감소했으며 전체 수출에서 차지하는 비중은 각각 1.6%, 1.6%로 낮은 수준
  - 출판은 '10년 4분기 및 연간 수출액은 약 3억7천만원 및 43억6천만원이며 전년동기대비 -59.9% 감소 및 전년대비 36.0% 성장
- 전분기대비 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 수출증가율은 '10년 3분기까지 상승세를 나타내다 '10년 4분기에 하락세로 반전
  - 게임은 '09년 4분기 상승이후 '10년 1분기에 계절적 비수기에 잠시 주춤하다가 '10년 2분기, 3분기, 4분기 전분기대비 5.1%, 4.9%, 9.1% 상승
  - 출판 및 방송은 '10년 2분기 정점이후 지속하락을 보이고 있으며, 출판 및 방송은 '10년 4분기 전분기대비 -47.9%, -57.9% 하락
  - 영화는 '10년 2분기 가장 낮은 수준을 보이다 이후 상승세를 보이고 있으며 '10년 4분기는 전분기대비 43.3% 상승
  - 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 상승세를 보이다 '10년 4분기에 이르러 전분기대비 -12.0%로 하락세로 반전
  - 음악은 '09년 이후 지속적인 등락을 보이다가 '10년 2분기 이후 하락세를 보이고 있으며 4분기는 전분기대비 -74.4% 하락

12) '10년 3분기 전년동기대비 성장률

&lt;표 I-14&gt; '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

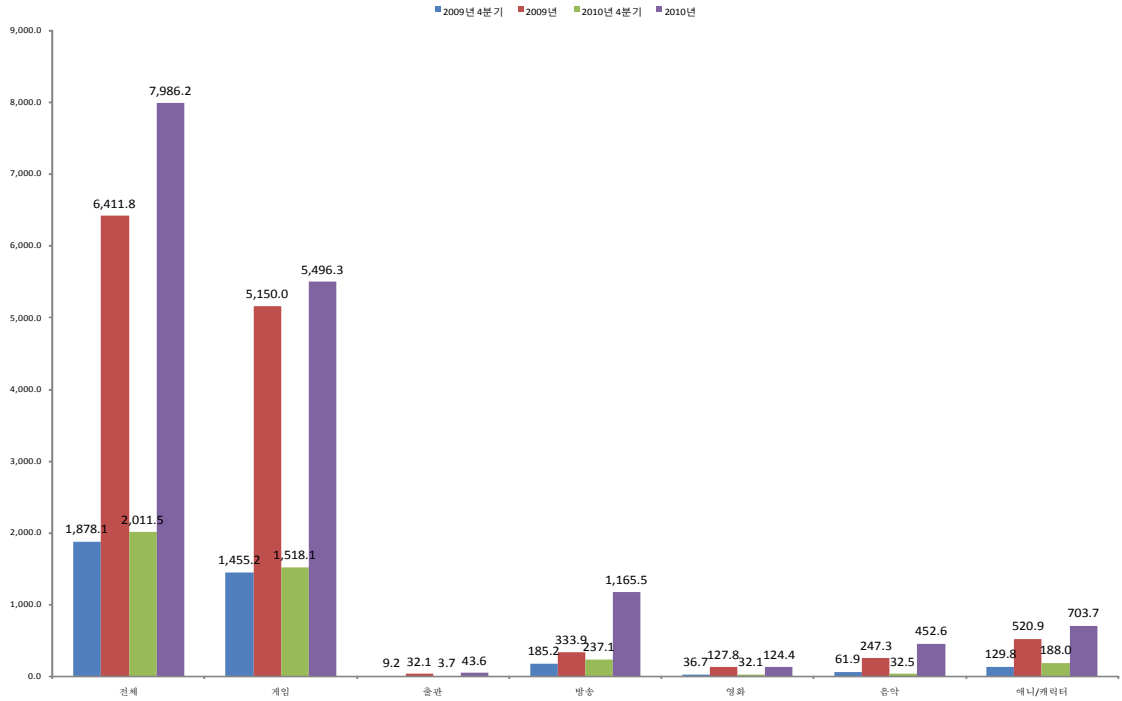
(단위 : 억원, %)

구분	2009년		2010년						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
게임	1,455.2 (4.6%)	5,150.0	1,261.2 (-13.3%)	1,325.8 (5.1%)	1,391.2 (4.9%)	1,518.1 (9.1%)	5,496.3	4.3%	6.7%
인터넷포털	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	9.2 (14.0%)	32.1	10.7 (15.9%)	22.1 (106.5%)	7.1 (-67.9%)	3.7 (-47.9%)	43.6	-59.9%	36.0%
방송	185.2 (216.2%)	333.9	166.9 (-9.9%)	198.2 (18.8%)	563.3 (184.2%)	237.1 (-57.9%)	1,165.5	28.0%	249.1%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	36.7 (-13.0%)	127.8	49.5 (34.9%)	20.4 (-58.8%)	22.4 (9.9%)	32.1 (43.3%)	124.4	-12.5%	-2.7%
음악	61.9 (-18.8%)	247.3	154.1 (148.8%)	139.1 (-9.7%)	126.9 (-16.2%)	32.5 (-74.4%)	452.6	-47.5%	83.1%
애니/캐릭터	129.8 (2.2%)	520.9	121.9 (-6.1%)	180.1 (47.7%)	213.7 (18.7%)	188.0 (-12.0%)	703.7	44.8%	35.1%
합계	1,878.1 (10.2%)	6,411.8	1,764.4 (-6.1%)	1,885.7 (6.9%)	2,324.6 (23.3%)	2,011.5 (-13.5%)	7,986.2	7.1%	24.6%

- 1) 게임 중 '위메이드엔터테인먼트'는 '09년 4분기 자료 확보 및 적용함. 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기 수출데이터 부재로 전체 분석에서 제외
- 2) 인터넷포털 산업은 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이루어지므로 수출이 발생하지 않아 분석 제외
- 3) 출판 중 대교와 능률교육 사업보고서에서만 수출 발생
- 4) 방송, 영화 중 약 30% 업체만이 사업보고서 상에 수출액 명시
- 5) 광고 산업 중 대부분의 업체들의 수출 데이터 수집에 한계가 있어 분석에서 제외함.
- 6) 음악 중 '엠넷미디어'는 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기 수출데이터 부재로 전체 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈' 및 '바른손'은 수출데이터 부재 분석에서 제외함

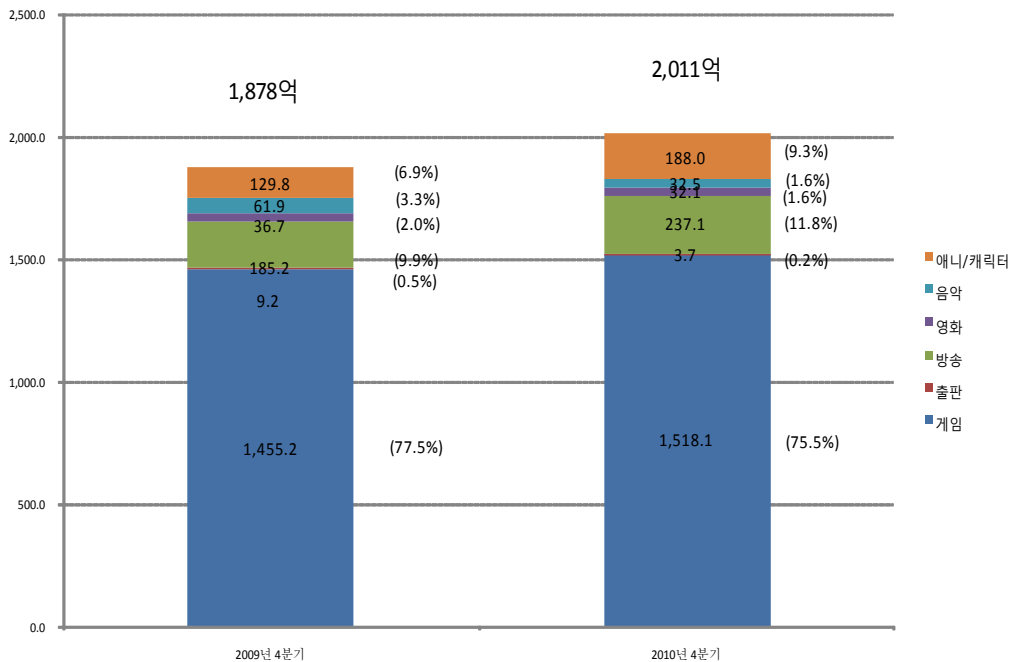
<그림 I-11> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위: 억원)



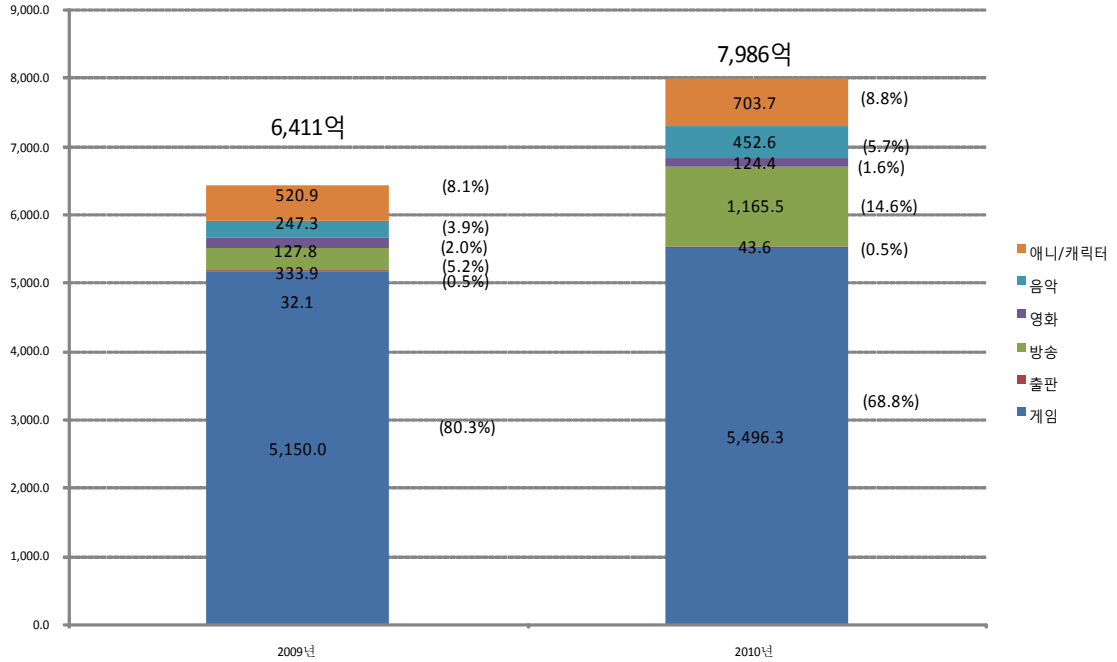
<그림 I-12> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위: 억원)



<그림 I-13> '09년 vs '10년 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

(단위: 억원)



## 5 고용변화 추이

### 5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 내수 및 수출 증대 등 경기상승에 따른 고용시장 개선폭 확대

- 경기 상승에 따른 전반적인 고용시장은 '10년 2분기이후 점진적으로 개선되고 있으나, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재
  - '10년 12월 경제활동인구는 23,684천명으로 전년동월대비 455천명(0.4%) 증가하였고, 경제활동참가율은 60.1%로 전년동월대비 0.4%p 상승
  - '10년 12월 실업률은 3.5%로 전년동월대비 변화없으나, 고용률(취업인구비율)은 58.0%로 전년동월대비 0.4%p 상승, 특히 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.4%p 감소한 8.0% 기록하였으며 11월까지 주춤하다가 12월에 이르러 상승. 향후 경기불확실성에 따른 상승 가능성 다소 존재
  - 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0%까지 치솟았다가 10월 3.3%, 11월 3.0%로 감소되다가 12월 3.5%로 상승세로 반전. 실업자수는 11월 약 73만 수준에서 12월 85만3천명으로 증가세로 반전

<표 I-15> '09년 10월~'10년 12월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2009년			2010년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
실업률	3.2	3.3	3.5	5.0	4.9	4.1	3.8	3.2	3.5	3.7	3.3	3.4	3.3	3.0	3.5

출처 : 통계청(2010), '09년 10월~'10년 12월 실업률

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '10년 10월에서 12월까지 전년동월대비 낮은 신규 구인 동향을 보임
  - '10년 12월 전체 구인현황을 살펴보면, 68,478명으로 전년동월대비 -43.5% 감소. '10년 4분기 전년동기대비 -17.8%로 낮은 신규 구인동향을 보임
  - 전년대비 낮은 구인 증가세 속에서 문화산업분야 또한 신규 구인이 감소했



으며 상대적으로 높음

※ ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’은 전년동월대비 10월 36.0% 성장하다가 11월 -72.3%, 12월 -71.9%로 감소했고, ‘예술스포츠 및 여가관련 서비스업’은 전년동월대비 10월 41.3% 성장하다가, 11월 -45.0%, 12월 -66.4% 감소

● 직종별로 살펴보면, '10년 10월에서 12월까지 전년동월대비 월별 급격한 증감이 나타남

- 전체적인 구인감소세 가운데, ‘문화, 예술, 디자인, 방송 관련직’은 전년동월대비 '10년 10월 21.5% 성장하다가, 11월 -71.8%, 12월 -75.7% 감소

- ‘미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직’은 전년동월대비 '10년 10월 26.4% 성장이후 11월 -63.4%, 12월 -61.3%로 감소

<표 I-16> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

구분	2009년				2010년				'10년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	10년 10월	10년 11월	10년 12월	10년 4분기	
전체	143,249	136,307	121,182	400,738	187,075	73,877	68,478	329,430	43,826 (30.6)	-62,430 (-45.8)	-52,704 (-43.5)	-71,308 (-17.8)	
문화산업별	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	4,154	4,180	3,633	11,967	5,651	1,156	1,020	7,827	1,497 (36.0)	-3,024 (-72.3)	-2,613 (-71.9)	-4,140 (-34.6)
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	721	511	844	2,076	1,019	281	284	1,584	298 (41.3)	-230 (-45.0)	-560 (-66.4)	-492 (-23.7)
직종별	문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	3,782	3,634	3,615	11,031	4,596	1,026	878	6,500	814 (21.5)	-2,608 (-71.8)	-2,737 (-75.7)	-45,31 (-41.1)
	미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	1,250	1,253	986	3,489	1,580	459	382	2,421	330 (26.4)	-794 (-63.4)	-604 (-61.3)	-1,068 (-30.6)

※ 출처 : 한국고용정보원(2010), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

● 문화산업분야 직종별 '10년 12월 취업률은 약 19.0%<sup>13)</sup>로 전년동월대비 3.7%p 상승

- '10년 12월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 275,266 명으로 전년동월대비 -12.5% 하락했으며 11월까지 상승하다가 12월 감소추세로 반전

- '10년 4분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 28.7%인 반면 문화, 예술, 디자

13) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '10년 12월 취업률 합산하여 평균

인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규 구직 대비 취업률은 각각 24.6%, 15.7% (평균 20.2%)로 낮게 나타남

- 문화산업분야 '10년 12월 신규 구직 대비 구인 현황<sup>14)</sup> 8.3%(27.4%)<sup>15)</sup>는 전체 현황<sup>16)</sup> 24.9%(69.3%)보다 약 17%p 정도 취약한 고용시장 상태를 보이거나 구인 대비 실제 취업률은 높음
  - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 8~35%(17~36%)<sup>17)</sup> 수준으로 고용시장의 공급과 수요의 괴리가 존재
    - ※ 구인 대비 실제 취업률은 약 '10년 3분기 60~65% 보다 높은 수준을 보임
  - 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직을 살펴보면, '10년 4분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 20.2% 수준으로 전체 비율(약 40.5%)보다도 약 20%p정도 낮음
    - ※ 문화산업분야 고용시장의 공급 수준이 '10년 1분기 이후 지속적으로 높은 것으로 나타남
    - ※ '10년 4분기 전체 신규 구직 대비 구인 비율은 '10년 3분기에 비해 -28.8%p 격차 확대

<표 I-17> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구분	2009년				2010년				'10년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	'10년 10월	'10년 11월	'10년 12월	'10년 4분기	
전체	신규 구직	239,063	217,685	314,641	771,389	280,706	258,368	275,266	814,340	17.4	18.7	-12.5	5.6
	취업	64,140	69,834	57,078	191,052	85,848	87,183	60,932	233,963	33.8	24.8	6.8	22.5
	취업률	26.8	32.1	18.1	24.8	30.6	33.7	22.1	28.7	3.8	1.7	4.0	4.0
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규 구직	10,089	9,456	10,814	30,359	11,319	10,813	10,001	32,133	12.2	14.4	-7.5	5.8
	취업	2,058	2,607	2,183	6,848	2,666	2,982	2,270	7,918	29.5	14.4	4.0	15.6
	취업률	20.4	27.6	20.2	22.6	23.6	27.6	22.7	24.6	3.2	0.0	2.5	2.1
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	신규 구직	5,610	4,710	5,797	16,117	6,525	6,124	5,149	17,798	16.3	30.0	-11.2	10.4
	취업	677	786	584	2,047	916	1,098	787	2,801	35.3	39.7	34.8	36.8
	취업률	12.1	16.7	10.1	12.7	14.0	17.9	15.3	15.7	2.0	1.2	5.2	3.0

※ 출처 : 한국고용정보원(2010), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

14) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '10년 12월 신규구인/신규구직 합산

15) '10년 9월 신규구인/신규구직 합산

16) 2010년 12월 전체 신규구인/신규구직

17) 2010년 3분기 3개월간 신규구인/신규구직 범위

## 5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이<sup>18)</sup>

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 종사자수는 3만1,787명으로 전년동기대비 5.7% 증가했고, 전분기대비 3.0% 상승
  - 영화, 음악, 애니/캐릭터 등은 전년동기대비 13.4%, 20.0%, 10.2%로 다른 분야에 비해 높은 성장
  - '10년 4분기 종사자 비중을 보면 게임 (33.1%), 출판 (22.5%), 인터넷포털 (16.8%), 방송 (14.1%) 순으로 전체 종사자의 86.5%로 3분기에 비해 -0.5%p 하락
    - 게임, 인터넷포털 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 0.5%p, 0.2%p 상승했고, 출판 및 방송은 -1.0%p, -0.5%p 하락
  - 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 나타내다가 '10년 2분기에 들어 -0.7%하락하였으나, 3분기 이후 상승세이며 '10년 4분기는 전분기대비 3.0% 상승
    - '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.9%, 1.1%, -0.7%
    - 취업은 경기의 후행지표로서 향후 물가 및 유가 등의 영향에 따라 종사자 증감이 나타날 것으로 전망

18) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별 (게임(20), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(20), 광고(4), 영화(9), 음악(9), 애니메이션/캐릭터(6))  
 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

&lt;표 I-18&gt; '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

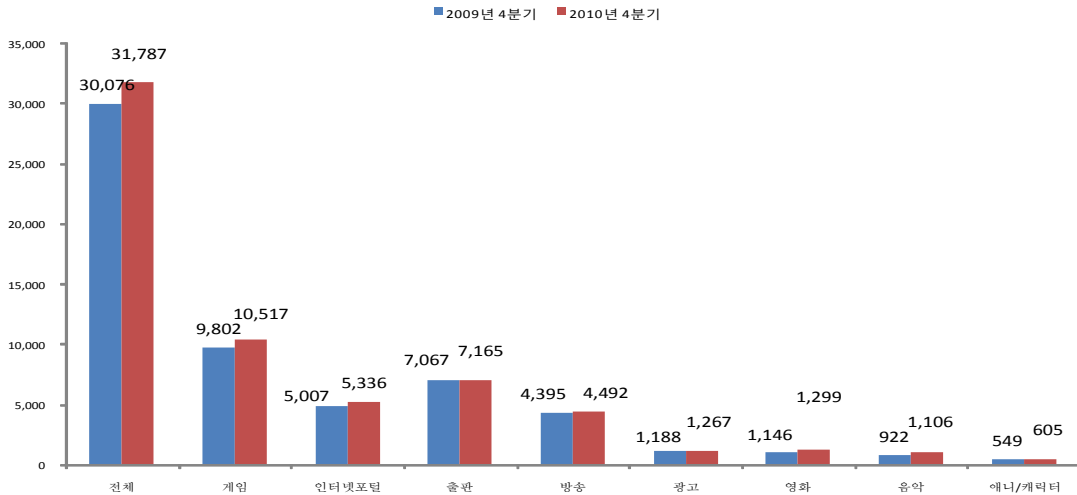
(단위: 명, %)

구분	2009년	2010년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	9,802 (6.1%)	9,814 (0.1%)	9,875 (0.6%)	10,031 (1.6%)	10,517 (4.8%)	7.3%
인터넷포털	5,007 (0.4%)	5,093 (1.7%)	4,966 (-2.5%)	5,166 (4.0%)	5,336 (3.3%)	6.6%
출판	7,067 (-1.2%)	7,156 (1.3%)	6,999 (-2.2%)	7,153 (2.2%)	7,165 (0.2%)	1.4%
방송	4,395 (-0.9%)	4,460 (1.5%)	4,444 (-0.4%)	4,436 (-0.2%)	4,492 (1.3%)	2.2%
광고	1,188 (5.4%)	1,236 (4.0%)	1,244 (0.6%)	1,252 (0.6%)	1,267 (1.2%)	6.6%
영화	1,146 (10.4%)	1,133 (-1.1%)	1,055 (-6.9%)	1,118 (6.0%)	1,299 (16.2%)	13.4%
음악	922 (-1.3%)	947 (2.7%)	1,031 (8.9%)	1,096 (6.3%)	1,106 (0.9%)	20.0%
애니/캐릭터	549 (-6.3%)	554 (0.9%)	576 (4.0%)	596 (3.5%)	605 (1.5%)	10.2%
합계	30,076 (1.9%)	30,393 (1.1%)	30,190 (-0.7%)	30,848 (2.2%)	31,787 (3.0%)	5.7%

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
  - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
  - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 5) 음악 중 '웹넷미디어'는 CJ E&M 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 6) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 10년 12월 9일 외식업체 '베니건스'의 합병에 따른 증가 인원 중 편시. 영화부분만 적용
- \* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

<그림 I-14> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

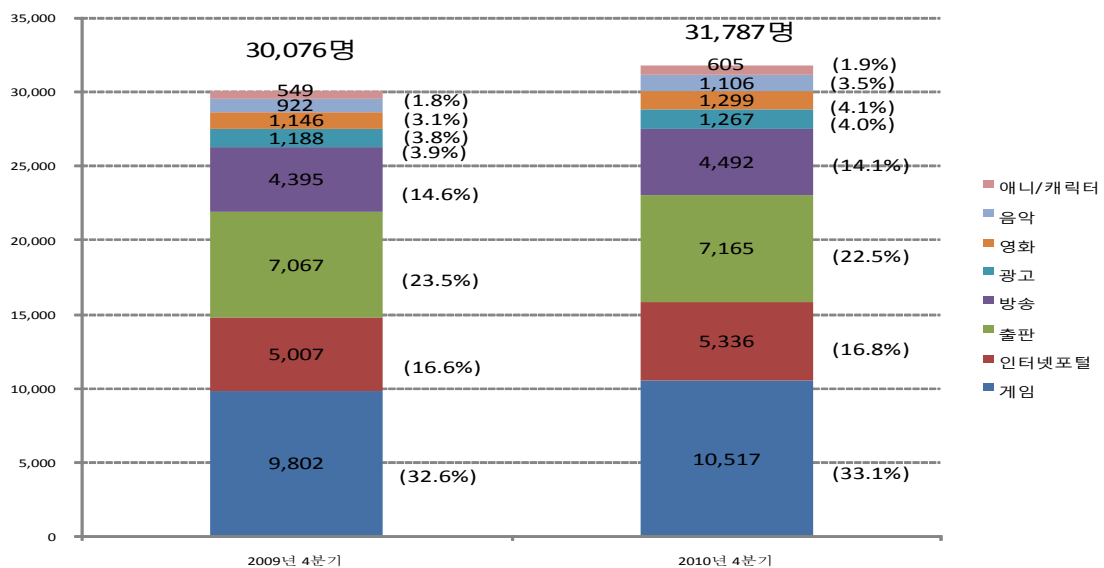
(단위: 명)



- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
  - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
  - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 5) 음악 중 '엠넷미디어'는 CJ E&M 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
  - 6) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 10년 12월 9일 외식업체 '베니진스'의 합병에 따른 증가 인원 중 팬시.영화부분만 적용
- \* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

<그림 I-15> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위: 명)



## 6 상장사 재무분석

### 6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

#### □ 전체산업 대비 콘텐츠산업

<표 I-19> '09년 4분기 vs '10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2009년 4분기	2009년	2010년 4분기	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
매출액	콘텐츠업체	32,953.30	118,822.60	35,291.00	131,839.30	7.10%	11.00%
	전체상장사 <sup>19)</sup>	1,838,233.00	6,587,020.00	2,167,094.00	7,704,332.00	17.89%	16.96%
	비중	1.79%	1.80%	1.63%	1.71%	△0.16%p	△0.09%p
영업이익	콘텐츠업체	6,518.40	22,436.80	6,456.50	26,197.50	-0.90%	16.80%
	전체상장사	93,926.00	374,114.00	113,855.00	536,511.00	21.22%	43.41%
	비중	6.94%	6.00%	5.67%	4.88%	△1.27%p	△1.11%p
영업이익률	콘텐츠업체	19.80%	18.90%	18.30%	19.90%	△1.50%p	1.00%p
	전체상장사	5.11%	5.68%	5.25%	6.96%	0.14%p	1.28%p

- 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 2%미만으로 작은 편이고, '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 매출액은 전체상장사 보다 낮은 성장(7.10%, 11.00% vs 17.89%, 16.96%)을 하였고, 영업이익 역시 전체 상장사에 비해 상대적으로 낮은 상승(-0.90%, 16.80% vs 21.22%, 43.41%)을 보임
  - '10년 4분기 및 연간 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 약 1.7%로 낮은 수준이고 전년동기대비 0.16%p 및 전년대비 0.09%p 하락
    - ※ '10년 4분기 및 연간의 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 17.89%, 전년대비 16.96% 성장했으며 이는 3분기에 이어 환율효과 및 경기상승에 따른 해외수출대기업 중심의 실적호조에 기인
  - '10년 4분기 및 연간 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 5.67%, 4.88%로 매출액 비중에 비해 높게 나타남

19) 전체 상장사 데이터는 '10. 12 결산 상장법인 653사 중 비교 가능한 573사 중 금융업 12사를 제외한 업체를 대상 (총561사)으로 추계됨(출처: '11. 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

※ 전체 상장사의 영업이익은 '10년 4분기 전년동기대비 21.22%(17.97%)<sup>20)</sup>, 연간 전년대비 43.31%(50.85%) 증가한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 -0.90%(10.55% 증가) 감소 및 16.80%(23.01%) 증가하는데 그쳐 전년동기대비 비중은 1.27%p, 전년대비 1.11%p 감소했으며, '10년 3분기에 비해 비중이 약간 상승함

- 기업 활동의 영업 활동 성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '10년 4분기 및 연간 전체 상장사에 비해 약 2.5배 정도 높은 18.3%, 19.9% 기록
- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '10년 4분기 전년동기대비 1.50%p 감소 및 연간 전년대비 1.00%p 상승

※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 0.14%p 및 전년대비 1.28%p 상승

<표 I-20> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체			전체상장사 <sup>21)</sup>		
	2010년 3분기	2010년 4분기	증감	2010년 3분기	2010년 4분기	증감률
자산총계	172,967.8	183,922.0	6.30%	8,618,604.0	8,936,724.0	3.70%
부채총계	50,874.1	57,883.0	13.80%	4,268,458.0	4,435,561.0	3.90%
자본총계	122,103.7	126,039.0	3.20%	4,350,146.0	4,501,162.0	3.50%
부채비율	41.70%	45.90%	4.2%p	98.10%	98.54%	0.44%p

- '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율<sup>22)</sup>은 절반정도인 41.7% 및 45.9%로 낮은 수준
- '10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 4.2%p 상승했고, 전체 상장사 자기자본 부채비율은 0.44%p로 더 큰 폭으로 상승

<표 I-21> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체		전체상장사 <sup>23)</sup>	
	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 3분기	2010년 4분기
유동자산	77,548.1	83,697.5	2,890,467.0	2,983,268.0
유동부채	36,430.2	44,823.4	2,525,563.0	2,688,102.0
유동비율	212.9%	186.7%	114.5%	110.9%

20) 괄호는 '10년 3분기 및 3분기누적 전체상장사 전년동기대비 영업이익 증가율

21) 유가증권시장 12월 결산법인 653사 중 561사, 금융업 12개 및 결산기 변경사 등 비교가 불가능한 80개사 제외

22) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

- '10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율<sup>24)</sup>은 75.8%p 높은 186.7%, '10년 3분기 대비 격차가 22.6%p 하락
  - 전체 상장사 유동비율은 전분기대비 3.6%p 하락한데 반해 콘텐츠산업 관련 상장사는 26.2%p 하락

### 6.1.1 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 I - 22> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	19.8%	20.7%	19.9%	20.7%	18.3%	△1.5%p
게임	36.7%	38.7%	36.0%	37.7%	33.5%	△3.2%p
인터넷포털	33.8%	36.0%	34.9%	35.4%	33.4%	△0.4%p
출판	9.9%	10.4%	9.7%	10.9%	8.6%	△1.3%p
방송	13.5%	10.1%	11.9%	10.7%	14.3%	0.8%p
광고	8.8%	3.7%	9.0%	5.6%	9.0%	0.2%p
영화	2.6%	11.0%	4.4%	14.6%	-3.9%	△6.5%p
음악	4.7%	12.1%	13.8%	12.3%	3.6%	△1.1%p
애니/캐릭터	0.8%	-1.5%	-3.3%	-0.8%	-3.4%	△4.2%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '10년 4분기 18.3%로 전년동기 대비 -1.5%p 하락, 전분기대비 -2.4%p 하락
  - '09년 4분기 영업이익률은 19.8%, '10년 1분기에는 20.7%로 상승하다가 이후 등락을 보이면서 '10년 4분기는 하락세
  - 게임 및 인터넷 포털의 '10년 4분기 영업이익률은 각각 33.5%, 33.4%(전년동기대비 -3.2%p, -0.4%p 하락)로 높은 수준. 전분기대비 -4.2%p, -2.0%p 하락
    - ※ 영업이익률의 상승을 결정하는 요인은 매출액 증대 및 비용절감 측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내 매출외에 해외수출 및 인터넷포털은 온라인광고와 검색광고 외에 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 다양한 콘텐츠가 매출액 증대와 영업이익률 제고의 원천

23) 유가증권시장 12월 결산법인 653사 중 561사

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



- 출판, 광고는 '10년 4분기 10% 이내 영업이익률 나타냈으나, 전년동기대비 영업이익률이 감소
  - ※ 전년동기대비 출판은 8.6%, 광고는 9.0%이며 전분기대비 각각 -2.3%p 하락 3.4%p 상승
- 음악은 전반적인 영업 흑자구조를 유지하고 있으나, '10년 4분기에 이르러 3.6%로 전분기대비 -8.7%p 급격히 하락
- 영화, 애니/캐릭터는 '10년 4분기에 이르러 각각 -3.9%, -3.4%로 영업손실을 보임
  - ※ 애니/캐릭터는 '10년 1분기 이후 내내 영업적자를 면치 못하고 있는 실정
  - ※ 영화는 '10년 3분기까지 흑자구조를 보이다 '10년 4분기에 이르러 적자로 전환

## 6.1.2 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이

<표 I-23> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	44.8%	43.9%	43.8%	41.7%	45.9%	1.1%p
게임	28.5%	26.1%	25.9%	26.2%	31.1%	2.6%p
인터넷포털	33.0%	27.4%	27.9%	26.0%	27.1%	△5.9%p
출판	36.1%	38.3%	34.3%	32.3%	35.3%	△0.8%p
방송	50.7%	49.3%	51.8%	49.7%	52.4%	1.8%p
광고	79.0%	91.5%	94.7%	83.2%	91.4%	12.4%p
영화	99.2%	98.5%	97.2%	99.0%	132.9%	33.7%p
음악	78.8%	94.1%	84.7%	81.4%	83.6%	4.8%p
애니/캐릭터	63.9%	56.3%	54.2%	53.8%	62.0%	△1.9%p

- 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '10년 4분기 45.9%로 전년동기대비 1.1%p 상승
  - '09년 4분기 자기자본대비 부채비율은 44.8% 이후 '10년 3분기 41.7%로 하락하다가 '10년 4분기 상승세로 반전
  - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '10년 4분기 31.1%로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 낮은 수준이나 전분기대비 4.9%p 상승. 인터넷포털은 '10년 4분기 부채비율이 27.1%로 전분기대비 1.1%p 상승
  - 영화, 음악, 광고 등은 '10년 1분기 이후 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 자기자본대비 부채비율 보임
    - ※ 영화는 '09년 4분기이후 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 3분기부터 상승세로 반전했으며 '10년 4분기는 부채비율이 132.9%로 전분기대비 33.9%p 급격히 상승 광고 및 음악은 '10년 4분기 전년동기대비 각각 12.4%p, 4.8%p 상승
    - ※ 애니/캐릭터는 전반적으로 낮은 부채비율을 보이고 있으나 '10년 4분기에 이르러 부채비율이 62.0%로 전분기대비 8.2%p 상승

### 6.1.3 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 I-24> '09년 4분기~'10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	190.3%	194.9%	193.9%	212.9%	186.7%	△3.6%p
게임	301.6%	320.1%	321.4%	377.1%	317.7%	16.1%p
인터넷포털	226.5%	267.9%	253.5%	340.3%	304.0%	77.5%p
출판	221.8%	217.7%	246.4%	251.2%	229.6%	7.8%p
방송	131.2%	129.4%	106.8%	112.8%	103.5%	△27.7%p
광고	174.9%	167.1%	167.2%	175.2%	172.5%	△2.4%p
영화	74.3%	76.6%	94.3%	95.3%	68.2%	△6.1%p
음악	163.8%	162.4%	173.8%	187.1%	140.2%	△23.6%p
애니/캐릭터	152.1%	152.5%	154.0%	157.1%	132.9%	△19.2%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '10년 4분기 186.7% 전년동기 대비 -3.6%p 하락
  - '09년 4분기 유동비율은 190.3% 이후 상승세를 유지 및 '10년 3분기에 212.9%로 급상승하다가 '10년 4분기에 급격히 하락하여 전분기대비 유동성 리스크 상승
    - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력을 평가하는 지표로서 업종별 차이가 있지만 200%이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음
  - 게임 및 인터넷 포털의 유동비율은 각각 317.7%, 304.0%로 현금흐름이 양호하며 '10년 4분기 전년동기대비 16.1%p, 77.5%p 상승. 전분기대비는 -59.4%p, -36.3%p 하락
  - 출판은 '10년 4분기 유동비율이 229.6%로 전년동기대비 7.8%p 상승
    - ※ 방송, 광고, 음악, 애니/캐릭터 '10년 4분기 유동비율은 각각 103.5%, 172.5%, 140.2%, 132.9%로 전년동기대비 -27.7%p, -2.4%p, -23.6%p, -19.2%p 하락하여 전체 콘텐츠산업 유동리스크 확대를 주도
    - ※ 영화는 전분기대비 -27.1%p 하락하여 '10년 4분기 유동비율이 68.2%로 가장 낮은 수준을 보임



## Ⅱ. 2010년 4분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

### 1) 콘텐츠업체 실태조사 개요

#### 1.1. 조사목적

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

#### 1.2. 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 총 11개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업을 영위하는 사업체 중 420개를 표본으로 선정하여 조사 실시
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 11개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치사슬별 매출규모의 약 65%~70%이상 차지할 수 있도록 표본 구성

- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업규모를 산출하였으며 수출과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계하였음
  - ※ 콘텐츠산업에서 소규모 사업체는 수출을 하는 경우가 적어, 집계된 수출액이 전체와 차이가 없을 것으로 판단됨
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2011년 02월 8일부터 ~ 02월 23일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

### 1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용시 유의사항

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

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

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

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

## 2 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

### 2.1 2010년 4분기 콘텐츠산업 규모

- '10년 4분기 콘텐츠산업 매출액은 14조 8,127억 원, 종사자는 47만 4,667명, 수출액은 8,074억 원, 투자액은 3,674억 원으로 나타나며, 3분기 대비 매출액은 약 2.3% 증가, 종사자는 약 0.0%로 동일한 수준, 수출액은 6.3%로 증가함
- '10년 4분기 산업별 매출액을 보면 총 11개의 산업분야 중에서 출판산업이 5조 1,149억 원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 3분기 대비 약 1.8% 증가한 것으로 추정됨
- 그 다음은 게임산업이 2조 398억 원으로 3분기 대비 약 4.2%로 증가, 캐릭터 산업 1조 6,200억 원으로 3분기 대비 약 5.4%로 증가, 지식정보산업 1조 8,750억 원으로 3분기 대비 약 0.5%로 증가, 광고산업 1조 4,058억 원으로 3분기 대비 약 2.7%로 증가, 음악산업 8,510억 원으로 3분기 대비 약 8.1%로 증가, 영화산업 8,012억 원으로 3분기 대비 약 7.2%로 감소, 방송영상독립제작사 1,963억 원으로 3분기 대비 약 13.2%로 증가, 만화산업 1,869억 원으로 3분기 대비 약 4.8%로 증가, 애니메이션산업 1,341억 원으로 3분기 대비 약 6.1% 감소한 것으로 추정됨
- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 47만 4,667명 중 출판산업은 20만 4,432명으로 3분기 대비 약 0.3%로 감소, 음악산업은 7만 7,756명으로 3분기 대비 약 0.2%로 증가, 게임산업은 4만 8,834명으로 3분기 대비 약 0.3%로 증가, 지식정보산업은 4만 7,626명으로 3분기 대비 약 0.6%로 증

가, 캐릭터산업은 2만 3,080명으로 3분기 대비 약 2.7%로 증가, 영화산업은 2만 9,118명으로 3분기 대비 약 0.6%로 감소, 콘텐츠솔루션 1만 8,872명으로 3분기 대비 약 1.9%로 증가, 만화산업은 1만 1,068명으로 3분기 대비 약 0.3%로 감소, 광고산업은 4,987명으로 3분기 대비 약 0.9%로 감소, 방송영상독립제작사는 4,632명으로 3분기 대비 약 1.2%로 감소, 애니메이션산업은 4,262명으로 3분기 대비 약 0.6%로 증가한 것으로 추정됨

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 8,502억 원으로 3분기 대비 약 6.3%로 증가하였으며, 게임산업은 4,965억 원으로 3분기 대비 약 7.2%로 증가, 출판산업 529억 원으로 3분기 대비 약 1.6%로 증가, 캐릭터산업 796억 원으로 3분기 대비 약 4.1%로 증가, 음악산업 285억 원으로 3분기 대비 약 40.0%로 증가, 애니메이션산업 325억 원으로 3분기 대비 약 13.7%로 증가, 방송영상독립제작사는 116억 원으로 3분기 대비 약 2.9%로 증가, 영화산업은 45억 원으로 3분기 대비 약 10.6%로 증가, 지식정보산업은 1,094억 원으로 3분기 대비 약 1.7%로 감소한 것으로 나타남
- 산업별 투자액은 3,674억 원으로 3분기 대비 약 0.7%로 증가하였으며, 게임산업은 1,270억 원으로 3분기 대비 4.3%로 증가한 것으로 나타나 2분기와 마찬가지로 가장 많은 투자를 하는 산업임
- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 923억 원으로 3분기 대비 약 3.4%로 증가한 것으로 나타남. 자체투자액이 가장 큰 폭으로 감소한 산업은 영화산업으로 3분기 대비 약 21.7%로 감소한 것으로 나타남



<표 II-1> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 규모

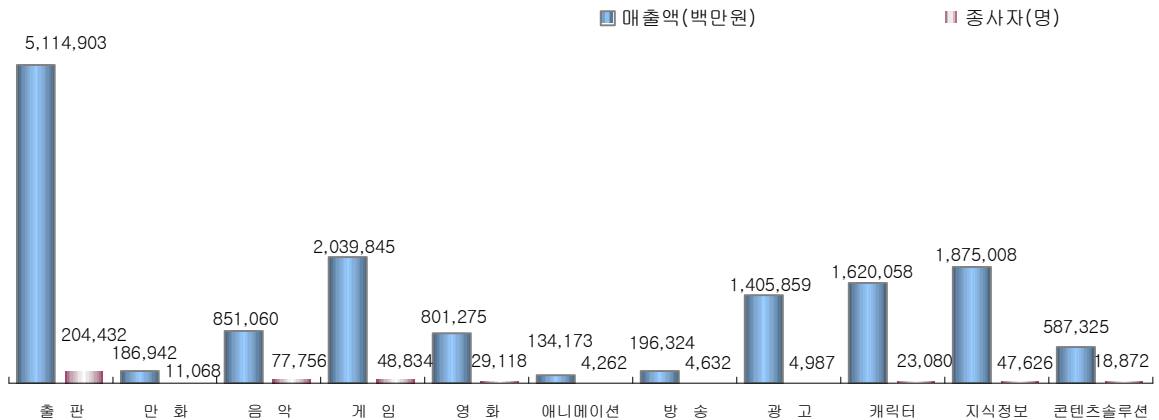
산업명	매출액(백만원)						총사자(명)				
	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년합계	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출 판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	20,148,965	1.8%	205,999	205,038	205,112	204,432	-0.3%
만 화	176,338	168,260	178,451	186,942	709,991	4.8%	11,036	11,084	11,106	11,068	-0.3%
음 악	658,698	732,215	786,932	851,060	3,028,905	8.1%	77,027	77,602	77,628	77,756	0.2%
게 임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	7,853,473	4.2%	46,958	48,368	48,685	48,834	0.3%
영 화	861,452	808,661	863,692	801,275	3,335,080	-7.2%	29,415	29,212	29,308	29,118	-0.6%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	488,377	-6.1%	4,006	4,128	4,236	4,262	0.6%
방송 (독립제작사)	168,392	175,035	173,362	196,324	713,113	13.2%	4,641	4,725	4,689	4,632	-1.2%
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	5,546,163	2.7%	4,963	5,061	5,032	4,987	-0.9%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5,779,389	5.4%	21,997	22,308	22,467	23,080	2.7%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	6,983,631	0.5%	47,397	47,886	47,913	47,626	0.6%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	2,205,761	1.9%	18,312	18,432	18,523	18,872	1.9%
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	56,792,848	2.3%	471,751	473,844	474,699	474,667	0.0%

산업명	수출액(백만원)						자체투자액					
	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년 합계	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년합 계	전분기대비 증감률(%)
출 판	92,091	101,683	52,112	52,938	298,824	1.6%	89,267	87,657	86,331	87,392	350,647	1.2%
만 화	-	-	3,637	5,326	8,963	46.4%	5,231	5,121	5,325	5,436	21,113	2.1%
음 악	21,133	23,581	20,368	28,521	93,603	40.0%	13,707	15,796	14,398	15,697	59,598	9.0%
게 임	436,125	451,536	463,367	496,523	1,847,551	7.2%	78,969	83,561	89,332	92,335	344,197	3.4%
영 화	5,238	3,968	4,125	4,562	17,893	10.6%	26,639	21,255	27,412	21,463	96,769	-21.7%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	107,183	13.7%	7,892	8,152	8,036	8,267	32,347	2.9%
방송 (독립제작사)	2,259	5,293	11,368	11,693	30,613	2.9%	13,698	16,987	17,638	18,957	67,280	7.5%
광 고	-	-	-	-	-	-	4,536	5,638	5,835	5,936	21,945	1.7%
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	290,861	4.1%	16,981	19,663	20,118	21,367	78,129	6.2%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	411,637	-1.7%	3,685	3,811	4,369	4,387	16,252	0.4%
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	142,343	2.6%	1,368	1,637	1,897	1,962	6,864	3.4%
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	3,249,471	6.3%	261,973	269,278	280,691	283,199	1,095,141	0.9%

산업명	외부						투자액 합계					
	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년 합계	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	2010년 합계	전분기대비 증감률(%)
출판	9,843	8,635	8,521	8,382	35,381	-1.6%	99,110	96,292	94,852	95,774	386,028	1.0%
만화	965	891	911	935	3,702	2.6%	6,196	6,012	6,236	6,371	24,815	2.2%
음악	630	596	663	712	2,601	7.4%	14,337	16,392	15,061	16,409	62,199	9.0%
게임	26,581	29,681	32,468	34,689	123,419	6.8%	105,550	113,242	121,800	127,024	467,616	4.3%
영화	16,369	14,563	15,369	13,667	59,968	-11.1%	43,008	35,818	42,781	35,130	156,737	-17.9%
애니메이션	6,321	6,825	7,535	6,958	27,639	-7.7%	14,213	14,977	15,571	15,225	59,986	-2.2%
방송 (독립제작사)	8,982	7,962	8,132	7,966	33,042	-2.0%	22,680	24,949	25,770	26,923	100,322	4.5%
광고	1,211	1,358	1,452	1,327	5,348	-8.6%	5,747	6,996	7,287	7,263	27,293	-0.3%
캐릭터	4,963	5,315	5,536	5,961	21,775	7.7%	21,944	24,978	25,654	27,328	99,904	6.5%
지식정보	2,301	2,237	2,133	2,235	8,906	4.8%	5,986	6,048	6,502	6,622	25,158	1.8%
콘텐츠솔루션	1,137	1,269	1,338	1,425	5,169	6.5%	2,505	2,906	3,235	3,387	12,033	4.7%
합계	79,303	79,332	84,058	84,257	326,950	0.2%	341,276	348,610	364,749	367,456	1,422,091	0.7%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함, 이에 1분기 산업규모를 보완하였으므로
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-1> '10년 4분기 콘텐츠산업 규모



## 2.2 2010년 4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '10년 4분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 8조 8,500억 원으로 3분기 대비 약 2.9%로 증가하였으며, 소매업이 1조 7,622억 원으로 3분기 대비 약 2.4%로 증가, 도매업은 1조 1,909억 원으로 3분기 대비 약 5.0%로 증가, 오프라인 서비스업은 1조 3,033억 원으로 3분기 대비 약 1.1%로 증가, 온라인 서비스업은 1조 6,962억 원으로 3분기 대비 약 1.9%로 감소한 것으로 추정됨

### ※ 오프라인 서비스업 정의

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

### ※ 온라인 서비스업 정의

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

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조1,036억 원으로 3분기 대비 약 0.9%로 증가, 소매업이 1조 2,463억 원으로 3분기 대비 약 2.7%로 증가한 것으로 조사됨
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 865억 원으로 3분기 대비 약 3.2%로 증가, 소매업이 546억 원으로 3분기 대비 약 8.6%로 증가한 것으로 추정됨
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 오프라인 서비스업이 3,625억 원으로 3분기 대비 약 12.9%로 증가, 기획 및 제작이 3,123억 원으로 3분기 대비 약 6.0%로 증가한 것으로 나타남
- 게임산업은 기획 및 제작이 1조 5,259억 원으로 3분기 대비 약 4.9%로 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,126억 원으로 3분기 대비 약 11.5%로 감소, 방송산업은 기획 및 제작이 1,963억 원으로 3분기 대비 약 13.2%로 증가,

광고산업은 기획 및 제작이 1조 2,558억 원으로 3분기 대비 약 3.1%로 증가, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 8,912억 원으로 3분기 대비 약 5.0%로 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 2,893억 원으로 3분기 대비 약 19.0%로 증가, 콘텐츠솔루션 기획 및 제작이 5,873억 원으로 3분기 대비 1.9%로 증가한 것으로 추정됨

<표 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작					도매업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출 판	3,092,857	2,999,295	3,075,375	3,103,663	0.9%	735,496	703,134	711,366	739,325	3.9%
만 화	79,015	74,938	83,888	86,592	3.2%	19,171	18,369	18,225	19,358	6.2%
음 악	206,829	263,394	294,589	312,367	6.0%	16,196	16,455	16,332	17,116	4.8%
게 임	1,463,237	1,384,182	1,454,501	1,525,986	4.9%	-	-	-	-	-
영 화	365,565	417,373	353,280	312,691	-11.5%	163,265	129,975	123,697	114,533	-7.4%
애니메이션	84,059	77,624	81,012	88,623	9.4%	3,016	2,971	2,966	3,029	2.1%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	13.2%	-	-	-	-	-
광 고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	2.7%	-	-	-	-	-
캐릭터	688,664	700,784	848,435	891,252	5.0%	255,277	261,302	262,118	297,553	13.5%
지식정보	239,525	304,373	293,225	339,321	15.7%	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	1.9%	-	-	-	-	-
합계	8,167,551	8,431,484	8,602,513	8,850,003	2.9%	1,192,421	1,132,206	1,134,704	1,190,914	5.0%

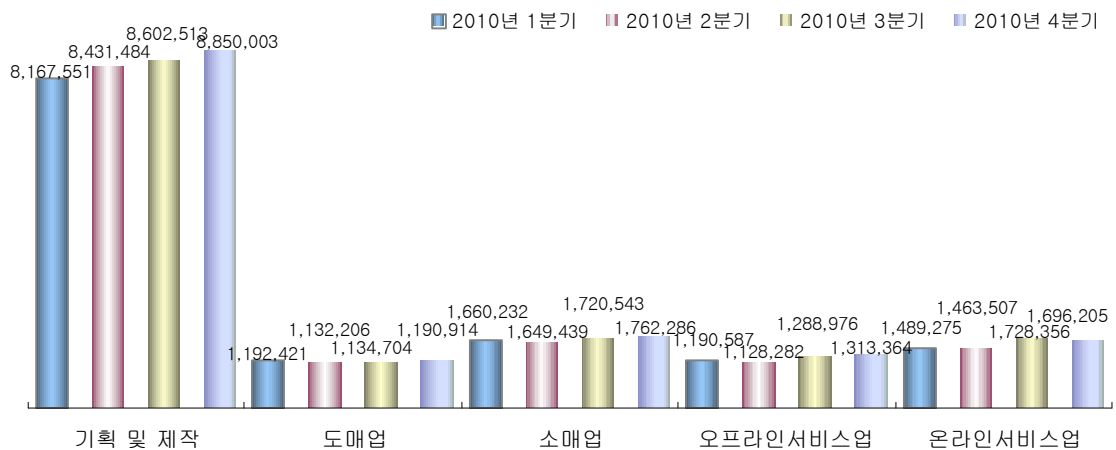
산업명	소매업					오프라인 서비스업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출 판	1,221,442	1,205,930	1,213,685	1,246,321	2.7%	11,863	11,012	11,038	10,897	-1.3%
만 화	51,812	49,920	50,368	54,692	8.6%	17,215	15,942	16,831	17,032	1.2%
음 악	22,536	22,563	22,137	22,427	1.3%	315,184	319,740	321,176	362,597	12.9%
게 임	-	-	-	-	-	509,115	500,256	502,337	513,859	2.3%
영 화	10,821	8,281	7,968	7,593	-4.7%	321,801	253,032	378,747	366,458	-3.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	15,409	28,300	58,847	42,521	-27.7%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	353,621	362,745	426,385	431,253	1.1%	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	1,660,232	1,649,439	1,720,543	1,762,286	2.4%	1,190,587	1,128,282	1,288,976	1,313,364	1.1%

산업명	온라인 서비스업					합계				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	13,357	13,850	14,362	14,697	2.3%	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	1.8%
만화	9,125	9,091	9,139	9,268	1.4%	176,338	168,260	178,451	186,942	4.8%
음악	97,953	110,063	132,698	136,553	2.9%	658,698	732,215	786,932	851,060	8.1%
게임	-	-	-	-	-	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	4.2%
영화	-	-	-	-	-	861,452	808,661	863,692	801,275	-7.2%
애니메이션	-	-	-	-	-	102,484	108,895	142,825	134,173	-6.1%
방송영상 독립제작사	-	-	-	-	-	168,392	175,035	173,362	196,324	13.2%
광고	-	-	-	-	-	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	2.7%
캐릭터	-	-	-	-	-	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	5.4%
지식정보	1,368,840	1,330,503	1,572,157	1,535,687	-2.3%	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	0.5%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	503,875	538,236	576,325	587,325	1.9%
합계	1,489,275	1,463,507	1,728,356	1,696,205	-1.9%	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	2.3%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함,
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-2> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원)



- '10년 4분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면 기획 및 제작이 27만 6,232명으로 3분기 대비 약 0.3%로 증가, 오프라인 서비스업이 10만 8,236명으로 3분기 대비 약 0.0%로 정체, 소매업이 3만 4,055명으로 3분기 대비 약 0.6%로 감소, 도매업이 1만 6,616명으로 3분기 대비 약 1.3%로 감소, 온라인 서비스업

이 3만 9,528명으로 3분기 대비 약 0.7%로 증가한 것으로 추정됨

- 출판산업은 기획 및 제작이 16만 7,532명으로 3분기 대비 57명 감소, 소매업이 2만 4,351명으로 3분기 대비 약 1.5%로 감소, 도매업이 9,867명으로 3분기 대비 약 2.6%로 감소한 것으로 나타남
- 만화산업은 오프라인 서비스업이 4,249명으로 3분기 대비 2명 감소, 소매업이 2,966명으로 3분기 대비 약 0.2%로 감소, 기획 및 제작이 2,816명으로 3분기 대비 약 1.1%로 감소한 것으로 파악됨
- 음악산업은 기획 및 제작이 7,523명으로 3분기 대비 약 0.5%로 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 3만 8,416명으로 3분기 대비 약 0.4% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,658명으로 3분기 대비 약 2.8%로 감소한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,193명으로 3분기 대비 약 0.6%로 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 4,632명으로 3분기 대비 약 1.2%로 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 4,987명으로 3분기 대비 약 0.9%로 감소한 것으로 추정됨
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,005명으로 3분기 대비 약 2.9%로 증가하였으며, 지식정보산업은 기획 및 제작이 10,598명으로 3분기 대비 약 1.1%로 증가한 것으로 파악됨
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 1만 8,872명으로 3분기 대비 약 1.9% 증가한 것으로 추정됨

&lt;표 II-3&gt; '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작					도매업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출 판	168,502	167,633	167,589	167,532	0.0%	10,125	10,053	10,128	9,867	-2.6%
만 화	2,695	2,855	2,847	2,816	-1.1%	745	712	733	726	-1.0%
음 악	7,359	7,461	7,485	7,523	0.5%	341	352	353	349	-1.1%
게 임	36,642	38,026	38,253	38,416	0.4%	-	-	-	-	-
영 화	3,551	3,689	3,765	3,658	-2.8%	1,693	1,656	1,659	1,638	-1.3%
애니메이션	3,935	4,059	4,167	4,193	0.6%	71	69	69	69	0.0%
방송 (독립제작사)	4,641	4,725	4,689	4,632	-1.2%	-	-	-	-	-
광 고	4,963	5,061	5,032	4,987	-0.9%	-	-	-	-	-
캐릭터	12,543	12,526	12,638	13,005	2.9%	3,765	3,886	3,893	3,967	1.9%
지식정보	10,185	10,517	10,482	10,598	1.1%	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	1.9%	-	-	-	-	-
합계	273,328	274,984	275,470	276,232	0.3%	16,740	16,728	16,835	16,616	-1.3%

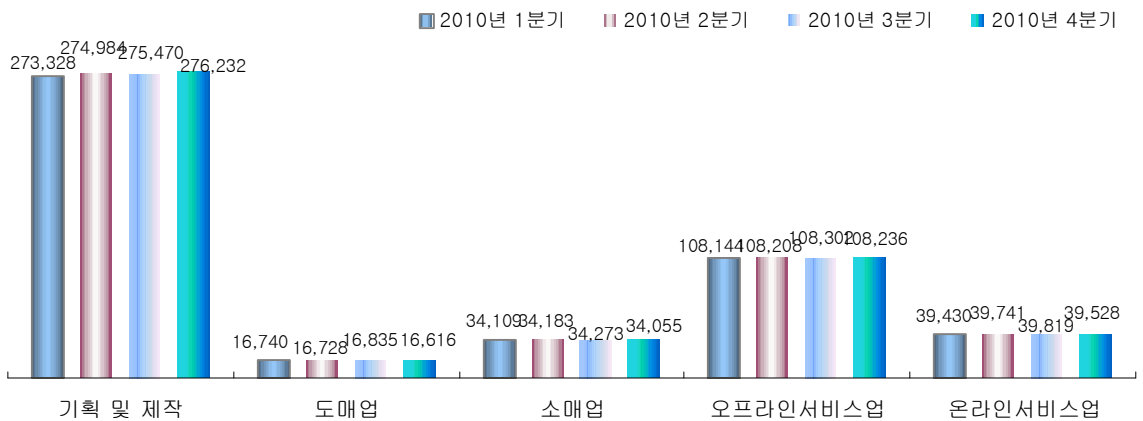
산업명	소매업					오프라인 서비스업				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출 판	24,796	24,697	24,732	24,351	-1.5%	2,231	2,287	2,291	2,286	-0.2%
만 화	2,985	2,961	2,971	2,966	-0.2%	4,306	4,253	4,251	4,249	0.0%
음 악	453	457	462	459	-0.6%	67,306	67,631	67,616	67,632	0.0%
게 임	-	-	-	-	-	10,316	10,342	10,432	10,418	-0.1%
영 화	186	172	172	171	-0.6%	23,985	23,695	23,712	23,651	-0.3%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송 (독립제작사)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	5,689	5,896	5,936	6,108	2.9%	-	-	-	-	-
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	34,109	34,183	34,273	34,055	-0.6%	108,144	108,208	108,302	108,236	0.0%

산업명	온라인 서비스업					합계				
	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)	1분기	2분기	3분기	4분기	전분기대비 증감률(%)
출판	345	368	372	396	6.5%	205,999	205,038	205,112	204,432	-0.3%
만화	305	303	304	311	2.3%	11,036	11,084	11,106	11,068	-0.3%
음악	1,568	1,701	1,712	1,793	4.7%	77,027	77,602	77,628	77,756	0.2%
게임	-	-	-	-	-	46,958	48,368	48,685	48,834	-0.3%
영화	-	-	-	-	-	29,415	29,212	29,308	29,118	-0.6%
애니메이션	-	-	-	-	-	4,006	4,128	4,236	4,262	0.6%
방송 (독립제작사)	-	-	-	-	-	4,641	4,725	4,689	4,632	-1.2%
광고	-	-	-	-	-	4,963	5,061	5,032	4,987	-0.9%
캐릭터	-	-	-	-	-	21,997	22,308	22,467	23,080	2.7%
지식정보	37,212	37,369	37,431	37,028	1.1%	47,397	47,886	47,913	47,626	0.6%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	18,312	18,432	18,523	18,872	1.9%
합계	39,430	39,741	39,819	39,528	0.7%	471,751	473,844	474,699	474,667	0.0%

- ※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함.
- ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기, 4분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약배달직업
- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

<그림 II-3> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명)





### 3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

#### 3.1 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '10년 4분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액 대비 약 18.3%를 차지하며, 3분기 비중 17.8%로 보다 약 0.5%p로 증가
  - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 게임(38.6%), 지식정보(29.0%)
  - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(3.9%), 출판(12.5%), 애니메이션(11.2%)

<표 II-4> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 매출액(백만원)				상장사 매출액(백만원)				콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	5,075,015	4,933,221	5,025,826	5,114,903	644,250	597,550	616,390	638,770	12.7%	12.1%	12.3%	12.5%
만화	176,338	168,260	178,451	186,942	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	658,698	732,215	786,932	851,060	134,240	141,590	137,620	152,400	20.4%	19.3%	17.5%	17.9%
게임	1,972,352	1,884,438	1,956,838	2,039,845	771,980	757,080	765,270	786,820	39.1%	40.2%	39.1%	38.6%
영화	861,452	808,661	863,692	801,275	194,260	145,820	193,130	172,790	22.6%	18.0%	22.4%	21.6%
애니메이션	102,484	108,895	142,825	134,173	15,310	12,890	17,630	15,040	14.9%	11.8%	12.3%	11.2%
방송영상 독립제작사	168,392	175,035	173,362	196,324	43,420	43,560	45,900	42,690	25.8%	24.9%	26.5%	21.7%
광고	1,275,533	1,496,250	1,368,521	1,405,859	196,880	258,330	241,120	299,470	15.4%	17.3%	17.6%	21.3%
캐릭터	1,297,562	1,324,831	1,536,938	1,620,058	41,080	44,760	45,670	63,140	3.2%	3.4%	3.0%	3.9%
지식정보	1,608,365	1,634,876	1,865,382	1,875,008	483,850	514,350	508,380	543,610	30.1%	31.5%	27.3%	29.0%
콘텐츠솔루션	503,875	538,236	576,325	587,325	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	13,700,066	13,804,918	14,475,092	14,812,772	2,525,270	2,515,930	2,571,110	2,714,730	18.4%	18.2%	17.8%	18.3%

※ 출판산업 중 2010년 1분기 콘텐츠산업 실태조사에서 조사하지 않은 신문발행업, 잡지 및 정기 간행물발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타인쇄물발행업은 2분기 실태조사에서 추가보완 조사함,  
 ※ 출판산업에서 1분기, 2분기, 3분기 외부인용자료 동일하게 포함한 부분 : 인쇄업, 신문계약매달직업  
 ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차,2차,3차,4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업  
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

### 3.2 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '10년 4분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 21.0%를 차지하며, 3분기 비중 23.0% 보다 약 2.0%로 감소
  - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 영화(70.4%), 게임(30.6%)
  - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 애니메이션(0.6%), 출판(0.7%)

<표 II-5> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업전체 수출액 (백만원)				상장사 수출액 (백만원)				콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	92,091	101,683	52,112	52,938	1,070	2,210	710	370	1.2%	2.2%	1.4%	0.7%
만화	-	-	3,637	5,326	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	21,133	23,581	20,368	28,521	15,410	13,910	12,690	3,250	72.9%	59.0%	62.3%	11.4%
게임	436,125	451,536	463,367	496,523	126,120	132,580	139,120	151,810	28.9%	29.4%	30.0%	30.6%
영화	5,238	3,968	4,125	4,562	4,950	2,040	2,240	3,210	94.5%	51.4%	54.3%	70.4%
애니메이션	21,173	24,752	28,661	32,597	90	70	30	190	0.4%	0.3%	0.1%	0.6%
방송영상 독립제작사	2,259	5,293	11,368	11,693	1,100	4,490	10,080	2,720	48.7%	84.8%	88.7%	23.3%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	66,325	68,367	76,533	79,636	12,110	17,940	21,070	18,610	18.3%	26.2%	27.5%	23.4%
지식정보	93,263	97,531	111,362	109,481	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	36,879	33,865	35,332	36,267	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	774,486	810,576	806,865	857,544	160,850	173,240	185,940	180,160	20.8%	21.4%	23.0%	21.0%

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

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

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

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

### 3.3 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '10년 4분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 5.8%를 차지하며, 3분기 비중 5.6% 보다 약 0.2% 증가함
  - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(25.4%), 게임(21.5%), 지식정보(11.2%)
  - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(1.4%), 캐릭터(2.1%), 애니메이션(2.8%)

<표 II-6> '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업전체 종사자수(명)				상장사 종사자수 (명)				콘텐츠산업전체 대비 상장사 비중(%)			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	205,999	205,038	205,112	204,432	7,156	6,999	7,153	7,165	3.5%	3.4%	3.5%	3.5%
만화	11,036	11,084	11,106	11,068	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	77,027	77,602	77,628	77,756	947	1,031	1,096	1,106	1.2%	1.3%	1.4%	1.4%
게임	46,958	48,368	48,685	48,834	9,814	9,875	10,031	10,517	20.9%	20.4%	20.6%	21.5%
영화	29,415	29,212	29,308	29,118	1,133	1,055	1,118	1,299	3.9%	3.6%	3.8%	4.5%
애니메이션	4,006	4,128	4,236	4,262	98	117	117	120	2.4%	2.8%	2.8%	2.8%
방송영상 독립제작사	4,641	4,725	4,689	4,632	412	406	402	435	8.9%	8.6%	8.6%	9.4%
광고	4,963	5,061	5,032	4,987	1,236	1,244	1,252	1,267	24.9%	24.6%	24.9%	25.4%
캐릭터	21,997	22,308	22,467	23,080	456	459	479	485	2.1%	2.1%	2.1%	2.1%
지식정보	47,397	47,886	47,913	47,626	5,093	4,966	5,166	5,336	10.7%	10.4%	10.8%	11.2%
콘텐츠솔루션	18,312	18,432	18,523	18,872	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	471,751	473,844	474,699	474,667	26,345	26,152	26,814	27,730	5.6%	5.5%	5.6%	5.8%

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

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

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

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

### 3.4 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '10년 4분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액 31.2백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액 97.9백만원으로 약 3배 이상 높게 나타났으며, 3분기 대비 약 2백만원 증가함
  - 3분기 대비 1인당 평균 매출액은 전체적으로 높아진 것으로 나타났으나, 3분기 보다 적은 산업은 영화, 애니메이션, 콘텐츠솔루션으로 나타남
  - 3분기 대비 1인당 평균 매출액이 가장 높아진 산업은 광고산업이며, 이는 광고산업이 부익부 빈익빈 현상이 점점 심해지고 있기 때문임
  - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야 광고(236.4백만원), 음악(137.8백만원), 영화(133.0백만원), 캐릭터(130.2백만원), 애니메이션(125.3백만원)
- '10년 4분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 1.8백만원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 6.5백만원으로 약 3.3배 더 높게 나타남
  - 상장사는 1인당 평균 수출액이 3분기 대비 약 0.4백만원 감소하였으며, 이는 음악과 방송영상독립제작사의 상장사 수출액이 감소한 것이 원인임
  - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야 캐릭터(39.1백만원)으로 가장 높으며, 다음으로 게임(14.4백만원), 방송영상독립제작사(6.3백만원) 순으로 나타남

&lt;표 II-7&gt; '10년 1~4분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)							
	콘텐츠산업전체				상장사			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	24.6	24.1	24.5	25.0	90.0	85.4	86.2	89.2
만화	16.0	15.2	16.1	16.9	-	-	-	-
음악	8.6	9.4	10.1	10.9	141.8	137.3	125.6	137.8
게임	42.0	39.0	40.2	41.8	78.7	76.7	76.3	74.8
영화	29.3	27.7	29.5	27.5	171.5	138.2	172.7	133.0
애니메이션	25.6	26.4	33.7	31.5	156.2	110.2	150.7	125.3
방송영상독립제작사	36.3	37.0	37.0	42.4	105.4	107.3	114.2	98.1
광고	226.8	266.0	242.2	251.8	159.3	207.7	192.6	236.4
캐릭터	59.0	59.4	68.4	70.2	90.1	97.5	95.3	130.2
지식정보	33.9	34.1	38.9	39.4	95.0	103.6	98.4	101.9
콘텐츠솔루션	35.7	37.3	39.2	39.1	-	-	-	-
합계	29.0	29.1	30.5	31.2	95.9	96.2	95.9	97.9

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액 (백만원)							
	콘텐츠산업전체				상장사			
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기
출판	0.4	0.5	0.3	0.3	0.1	0.3	0.1	0.1
만화	-	-	0.3	0.5	-	-	-	-
음악	0.3	0.3	0.3	0.4	16.3	13.5	11.6	2.9
게임	9.3	9.3	9.5	10.2	12.9	13.4	13.9	14.4
영화	0.2	0.1	0.1	0.2	4.4	1.9	2.0	2.5
애니메이션	5.3	6.0	6.8	7.6	0.9	0.6	0.3	1.6
방송영상독립제작사	0.5	1.1	2.4	2.5	2.7	11.1	25.1	6.3
광고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	3.0	3.1	3.4	3.5	26.6	39.1	44.0	38.4
지식정보	2.0	2.0	2.3	2.3	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	2.0	1.8	1.9	1.9	-	-	-	-
합계	1.6	1.7	1.7	1.8	6.1	6.6	6.9	6.5

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

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

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

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



### Ⅲ. 2010년 4분기 콘텐츠산업 주요 이슈

#### ① 게임산업 주요 이슈

##### □ 국내동향

- 국내 게임업체의 국제경쟁력이 높아지고 브랜드가 글로벌화됨에 따라 컴퓨터 그래픽카드를 개발, 생산하는 주요 업체와 협력이 늘어나고 있음. 글로벌 PC 패키지 게임시장의 정체와 축소가 지속됨에 따라 국내 온라인게임 업체에 대한 그래픽카드 업체의 관심이 증가함
  - “게이밍 이벌브드”(Gaming Evolved)는 AMD의 “라데온”이 게임에 최적화된 그래픽카드란 점을 내세워 자사 제품을 홍보하고 판매를 촉진하기 위해 만든 브랜드로 “테라”, “블레이드앤드소울” 등 국내 주요 업체의 대작 게임 개발에도 협력하는 형태를 보임
  - 게임 개발업체에 대한 긴밀한 하드웨어 및 기술지원을 통해 AMD 그래픽카드(라데온)를 적용하는 게임의 최적화와 그래픽 품질을 높여 최종적으로 “라데온” 사용자 증가를 목적으로 함
  - “테라”는 “게이밍 이벌브드” 프로그램에 참여한 대표적인 국내 게임으로 그 만큼 국내 업체의 세계적 위상과 브랜드 가치가 올라갔다는 사실을 보여주고 있음
- 지난 2010년 11월 18일 개최된 지스타2010이 성황리에 끝났으며 현재 지스타2011 개최 유치를 둘러싸고 치열한 경쟁이 벌어지고 있음
  - 2011년 2월 16일 한국콘텐츠진흥원은 지스타 개최지 선정 공모가 완료되었다고 밝힘. 공모는 비공개로 진행하기로 결정해 어떤 지역이 참여했는지 발표하지 않았으나 게임업계에 따르면 부산과 대구, 경기도, 인천 등 4곳이 신

### 청한 것으로 판단됨

- 각 지역별로 장점이 있고 지자체간 경쟁이 치열해 향후 어느 지역이 개최지가 될지 전망하기 어려운 상황임
- 2010년 11월 18일 부산에서 개막한 지스타(G-Star)2010은 국내 게임사의 활발한 참가와 신작 소개는 물론 마이크로소프트, 소니, 블리자드, 징가, 플레이피시 등 콘솔과 PC, 소셜게임을 망라하는 외국 주요 게임업체가 적극적으로 참여해 성황을 이루었음
  - 약 28만명에 이르는 역대 최대의 관람객, 역대 최대의 참가업체(193개), 역대 최대 수출계약 실적(1억9천8백만 달러) 등 뚜렷한 양적, 질적 성장을 모두 보여줌으로써 한국 게임산업의 세계적 위상을 높이는데 크게 기여함
  - 엔씨소프트, 넥슨, 한게임, 위메이드 등 국내 게임업체가 대거 참가한 가운데 “블레이드앤소울”, “마비노기영웅전”, “테라”, “킹덤언더파이어2”, “창천2” 등 다양한 국내 작품이 일반에 공개되었으며 적잖은 작품이 국내는 물론 외국 게임산업 관계자와 게이머들의 주목을 받음
  - 또한 콘솔 게임시장의 3대 플랫폼 중 닌텐도를 제외한 마이크로소프트와 소니가 지스타에 다시 참가하고 블리자드가 아시아 최초로 “디아블로3”를 시연하는 등 지스타는 PC, 콘솔, 스마트폰, 소셜 등 주요 플랫폼과 장르 모두를 망라해 명실상부한 세계 최고의 게임쇼 중 하나임을 과시함
  - 한국콘텐츠진흥원 이재웅 원장은 “지스타는 게임산업의 현재를 보여줄 뿐 아니라 미래의 핵심 트렌드를 읽고 그 흐름에 발맞추어 국내 게임산업의 발전을 도모하는 행사로 발전할 것”이라고 평가함
- 마이크로소프트의 키넥트와 소니의 무브가 지스타2010에서 체감게임 부문의 최고 자리를 놓고 뜨거운 경쟁을 벌여 화제가 됨
  - 닌텐도 Wii 출시 이후 수 년 간 닌텐도가 독점하던 체감게임 시장이 마이크로소프트의 키넥트와 소니 무브의 등장으로 본격적인 경쟁에 돌입
  - 마이크로소프트의 키넥트는 동작을 센서로 인식하므로 사용자가 어떠한 콘



트롤러도 필요 없이 맨 몸으로 게임 조작이 가능한 시스템이며 11월 18일 키넥트 애니멀스 등 8종의 게임과 함께 동시 출시

- 2010년 9월 15일 국내에 정식출시된 소니의 무브는 전용컨트롤러를 이용한 체감게임 시스템으로 미세한 조정과 빠른 인식이 가능함. 현재 더파이트 등 14종의 관련게임이 국내시장에 출시된 상황
- 체감게임과 캐주얼 게임에서 강점을 보이는 닌텐도 위를 선보이며 국내 콘솔시장에 새로운 붐을 일으킨 닌텐도에 이어 마이크로소프트와 소니의 체감 및 캐주얼게임 시장 진입은 향후 국내 콘솔시장 확대와 콘솔 게임에 대한 비게이며 인구의 관심 증대 등 긍정적 영향을 줄 것으로 전망됨
- 블리자드와 곰TV(그래텍)는 MBC게임과 온게임넷을 대상으로 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대해 소송을 제기했으며 2011년 2월 현재까지 법정 공방이 계속 진행되고 있음
  - 블리자드와 곰TV는 10월 28일 MBC게임에 대해 스타크래프트 저작권 침해 및 무단 사용에 대한 소송을 제기한데 이어 11월 3일 같은 소송을 온게임넷에 제기함. 이러한 갈등은 2007년 한국e스포츠협회가 중계권 사업을 하면서 시작됨
  - 방송권을 포함하고 있는 저작권과 실연권을 포함하고 있는 저작인접권이 충돌함. 한국e스포츠협회는 저작인접권에 대한 권리가 있다는 주장을 하고 있으며 블리자드는 이에 반발함
  - 이에 대해 협회는 “e스포츠는 안정적인 수익구조가 없고, 부가수익 창출이 어려운 것이 현실인데 한 해 7억원 가량을 지불한다면 고사 수준까지 이를 수 있다”고 주장
  - 블리자드와 곰TV, 한국e스포츠협회와 게임방송사 사이 분쟁이 어떤 식으로 해결될진 불투명한 상황임
- 최근 국내 게임의 장르 다양화와 해외 시장 다변화는 전략시뮬레이션에 편중된 한국 e스포츠에 새로운 도전 가능성을 열어주고 있음

- 장르 다양화로 세계적으로 가장 인기 있는 FPS 장르에서 국내 게임업체의 경쟁력 확보/강화와 국내 FPS 게임의 성공적인 중국/동남아 시장 진출은 기로에 선 한국 e스포츠에 새로운 가능성을 제시
- 다만, 동남아 등지에서 꾸준한 인기를 얻고 있는 스페셜포스는 이미 e스포츠로써 활성화되어있으며 중국 시장에서 동시접속자 200만 이상을 기록한 크로스파이어, 인도네시아에서 상당한 인기를 끌고 있는 포인트블랭크 등 국산 FPS 게임의 시장확대와 국내의 유저증가는 향후 한국 e스포츠 시장의 확대로 이어질 가능성이 있음
- 셋다운제를 포함한 청소년보호법과 게임산업진흥법 개정안 처리가 계속 지연되고 있으며 여성가족부와 문화관광부, 업계 간 논의가 진행되고 있으나 합의를 얻기까지 상당한 시간이 걸릴 전망
  - 최근 청소년을 게임 중독에서 보호하기 위한 목적의 게임 규제강화에 대한 많은 논의가 있음. 특히 심야시간대 청소년 게임 접속 제한인 “셋다운제”의 도입이 주된 이슈
  - 최근 여성가족부가 모바일·콘솔 게임까지 셋다운제 적용 대상이 될 수 있다는 의견을 밝힌 데 대해 문화부는 청소년보호법 개정안에 반영된 셋다운제의 적용 대상을 PC 온라인게임으로 한정하도록 하지는 입장을 보임
  - 송병준 게임빌 대표, 박성호 NHN 이사, 안인숙 넥슨 이사 등 게임업계 관계자들은 지난 2월 10일 문화관광부 정병국 장관 업무보고에 참석해 셋다운제 적용 대상의 지나친 확대에 반대하는 등 업계의 의견을 전달함
  - 정병국 장관은 “게임을 사행성 산업이라고 규정하는 것은 시대에 뒤떨어진 사고”라며 “산업에 족쇄를 채우지 않되 사회적 분위기를 수렴해서 해결하겠다”고 말함. 또한 “실국별 규제개선 테스크포스(TF)팀을 만들어 업계 요구를 반영 하겠다”고 말해 규제개선 노력을 지속하겠다고 밝힘
  - 게임산업진흥법 개정안 처리 지연에 따라 스마트폰 게임에 대한 규제 개선이 늦춰지고 있음. 이에 스마트폰 게임 시장에서 국제경쟁력을 갖춘 국내 게

임 업체가 개발한 제품의 국내 출시가 지연되고 있는 상황

- 애플, 구글 등이 운영하는 앱스토어, 안드로이드마켓 등 오픈마켓 게임에 대한 자율심의를 핵심으로 한 게임산업진흥법 개정안이 통과되면 국제경쟁력을 갖춘 국내 게임업체들에게 큰 도움이 될 것이나 향후 조속한 처리가 힘든 상황

● 장르 다양화와 시장 다변화를 통한 수출 증대, 스마트폰 시장의 확대는 국내 시장의 포화상태에 직면한 국내 게임업계에 커다란 기회가 되고 있음

- 빠르게 성장하는 중국 시장에서 FPS 게임 “크로스파이어”를 성공적으로 런칭한 네오위즈게임즈의 사례는 장르 다양화와 시장 다변화를 통한 수출 전략의 유효성을 잘 보여줌. 콘솔게임기 시장에서도 국내 업체가 경쟁력을 갖고 있는 온라인/멀티 플레이어의 비중이 계속 확대되고 있고 엔씨소프트의 “블레이드앤소울”, 대표적 콘솔 성공작인 판타그램의 “킹덤언더파이어” 후속편 등 국내 게임의 진출 움직임이 점차 늘어나고 있음
- 국내외 모두 스마트폰의 보급이 빠르게 늘어남에 따라 스마트폰 게임시장도 급격하게 확대되고 있음. 기존 모바일게임 전문 업체뿐만 아니라 타부문 게임업체도 시장 진출을 적극적으로 모색하며 투자를 확대 중

● 스마트폰의 대량 보급, 소셜네트워크 가입자 증가, 소셜게임에 대한 관심 증대, 경쟁력 높은 국내개발사 증가, 신흥시장의 빠른 성장 등 다양한 요인에 힘입어 국내외 업체의 투자 및 인수합병이 활발해지고 있음

- 중국 최고의 게임 업체인 텐센트(Tencent)가 최근 국내 7개 개발사에 약 200억 원을 투자하고 2위 업체인 산다가 아이덴티티게임즈를 인수함. 또한 텐센트 등 적잖은 기업이 중국시장에서 대히트한 “크로스파이어” 개발사 스마일게이트를 인수하기 위해 물밑 협상을 벌이는 등 중국 업체의 국내 투자 및 인수합병이 활발해지고 있음
- 이에 따라 일각에선 중국 기업의 투자 및 인수합병 증가에 대한 우려의 목소리가 나오기도 함. 국회 문화체육관광방송통신위원회 소속 진성호 의원은

“쌍용차에 대한 상하이차의 투자 선택을 봤을 때 중국 자본의 국내 게임산업에 대한 급격한 자본 유입은 향후 게임 산업에 어떤 영향을 미칠지 유동적인 상황”이며 “이에 대한 준비와 대책이 마련돼야 할 것”이라고 말함

- 이 같은 지적에 대해 게임 업계 일각에서는 원활한 중국 시장 진출을 위해 중국업체와 협력이 매우 중요하며 풍부한 가능성과 잠재력을 지녔지만 자본이 부족한 일부 국내 개발사에 대한 투자 또한 유의할 것이란 점을 들며 긍정적인 측면을 부각시킴
- PC뿐만 아니라 콘솔의 온라인 비중이 빠르게 증가하면서 게임 개발에서 온라인 부문에 대한 수요 증대, 아시아 등 급성장하고 있는 신흥시장에 대한 지리적 접근성과 문화적 이해도에 대한 요구 증대. 한국의 입지와 개발인력의 문화적 유연성, 높은 경쟁력은 신흥시장의 중요성을 인식하고 있는 외국 주요 개발사에게 좋은 대안이 될 수 있음
- 향후 중국 뿐 아니라 미국, 일본, 유럽 등 선진국의 한국 게임 산업 투자를 더욱 많이 유치함으로써 한국 게임업체의 글로벌 브랜드 가치와 마케팅 역량을 강화하고 동아시아의 게임산업 R&D허브로 자리매김할 수 있는 가능성을 높여갈 전망

## □ 해외동향

- 소니는 자사 게임 콘텐츠를 안드로이드 환경에서도 자유로이 활용할 수 있도록 개방하기로 결정함. 또한 자사 게임콘솔인 “플레이스테이션” 콘텐츠를 이용 가능하며 게임에 특화된 “엑스페리아 플레이”를 출시함으로써 스마트시장에서 게임콘텐츠를 주요 경쟁요소로 내세움
- 소니에릭슨은 EA와 게임로프트 등 주요 퍼블리셔들과 함께 안드로이드 마켓 내에 다양한 게임 타이틀을 공급할 예정이라고 밝힘. 엑스페리아 플레이는 2011년 3월 미국 버라이즌을 통해 출시될 예정이며 향후 다양한 시장에 공급할 계획

- 2010년 11월 4일에 출시한 마이크로소프트 “키넥트”는 연말 쇼핑시즌에 큰 성공을 거두어 전세계 500만대 이상 팔리는 호조를 보임. 소니 “무브” 또한 순조롭게 판매되고 있음. 체감형 게임시장의 경쟁이 치열해지고 시장규모 또한 확대되고 있음
  - 마이크로소프트의 “키넥트”는 애플 “아이패드”의 기록을 제치고 역사상 가장 빨리 팔려나간 전자기기로 기록됨. 2010년 한 해 글로벌 콘솔 시장이 09년도에 비해 축소되었음. 2011년 콘솔시장이 다시 상승세로 전환되는데 있어 “키넥트”와 “무브” 등 차세대제품이 상당한 역할을 할 것으로 전망됨.
  - 체감형 게임시장에서 닌텐도 위 독주체제가 끝나고 소니와 마이크로소프트, 닌텐도가 본격적인 경쟁을 시작함. 이에 따라 체감형 게임시장의 규모가 더욱 확대되고 경쟁이 심화됨에 따라 양질의 체감게임과 캐주얼 게임이 더욱 늘어나고 평소 게임을 하지 않던 신규 소비자의 게임 시장 유입흐름이 다시 탄력을 받을 전망
- 2010년 2월 1일 중국 문화부 등 게임 관련 부처는 게임업체에 대한 부모의 요청으로 자녀의 게임사용을 통제할 수 있도록 한 규제안을 3월 1일부터 실시하기로 했다고 밝힘
  - 새로운 지침에 따르면 부모는 자신이 미성년 자녀의 법적 보호자라는 사실을 입증하는 서류를 게임업체에 보내는 방식으로 자녀의 게임 사용을 통제할 수 있음
  - 2010년 8월 중국 정부는 온라인 게임 이용자의 실명등록을 의무화하는 등 청소년 게임이용에 대한 규제를 강화해오고 있음
  - 중국은 물론 한국 게임업체 또한 해당 규제의 영향을 받을 전망이며 향후 중국 시장에 대한 수출확대에 제약요인으로 작용할 가능성도 있음

## 2 출판/만화산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2010년 11월 3일 국회의원회관에서 “뉴미디어시대 만화콘텐츠산업 발전전략 세미나”와 “제10회 만화의 날” 기념식을 개최함
  - 한국만화영상진흥원 이현세 이사장, 만화가 박재동, 박기준, 조관제, 이희재, 김동화, 허영만, 대한민국창작만화공모전 수상자와 유인촌 문화관광부장관, 박희태 국회의장, 홍재형 국회부의장, 손학규 민주당 대표, 박지원 민주당 원내대표, 김무성 한나라당 원내 대표 등 각계 인사 500여명이 참석
  - 유인촌 문화부 장관은 "기존에는 만화하면 청소년 유해매체라는 이미지와 인식을 많이 가지고 있었는데, 이제는 훌륭한 문화콘텐츠 산업으로 자리 잡게 됐다"며 "여러 콘텐츠가 결합해 시너지를 효과를 내고 있다. 새로운 미디어의 변화에 만화가 적극 이바지하기를 바란다"고 말함
  - 김만수 부천시장은 공로패를 수상하고 "제가 부천시를 대표해서 상을 받기 보다는 만화인들에게 공로패를 드려야할 입장인데 오히려 상을 받게 되어 영광"이라며 "만화가 이희재(부천만화영상진흥원 운영위원장) 선생이 제안한 부천의 보행자 신호등을 고바우 영감 캐릭터로 바꿔 부천시가 만화도시임을 널리 알리겠다"고 말함
  - 만화계는 물론 각계의 “만화발전진흥법” 제정을 위한 노력이 지속되고 있으며 이번 행사로 더욱 탄력을 받을 전망
- 2011년 2월 문화체육관광부는 출판진흥기구 설립, 전자출판산업 활성화, 지역서점 지원 강화, 한국문화 및 도서의 해외진출 강화 등 출판문화산업 진흥을 위한 4대 정책을 발표하고 총 212억원의 예산을 투입할 예정
  - 문화체육관광부는 전자출판의 대중화를 위해 “소비자가 원하는 전자책 콘텐츠의 공급 확대”를 핵심으로 함. 김갑수 문화관광부 미디어정책국장은 “외국보다 국내 전자책 산업의 성장이 더딘 이유는 독자가 흥미를 가질 만큼 인기

있는 콘텐츠가 부족하기 때문”이라고 말함

- 전자책 제작, 변환 솔루션을 제작해 출판사 및 전자책 업체에 무료로 배포하고 관련 교육을 실시할 예정이며 전자책용 공용서체를 개발해 전자책 제작 업체 및 단말기 업체의 비용 부담을 줄일 계획임
  - 소규모 출판사를 위해 전자책 제작 장비 및 프로그램 등을 갖춘 공동 제작센터를 운영해 제작을 손쉽게 할 수 있도록 지원할 계획임. 또한 전자책에서 출판권을 설정할 수 있도록 저작권법을 개정하는 등 제도적 지원도 펼칠 예정
  - 또한 지역 서점 활성화를 위해 50여개 지역서점을 선정하고 3천만원까지 지역서점 관련 행사비를 지원할 예정
- 국내 만화 시장에서 웹툰의 영향력이 증가함에 따라 기존 출판, 신문, 잡지 등 타 시장을 무대로 활동하던 기존 만화가도 웹툰으로 작품을 활발하게 내놓고 있음
- 대표적인 만화가인 허영만 화백은 최근 자신의 작품 가운데 최초로 컬러 만화로 작업한 “말에서 내리지 않는 무사”를 인터넷 포털 다음과 디지털조선에 동시 연재함
  - 그러나 네이버, 다음 등 대형포털에서 여러 인기 웹툰이 꾸준히 배출되고 누적 조회수가 억 단위를 넘는 상황임에도 웹툰 활동을 통한 일반적인 작가들의 수익은 높지 않은 편
  - 이에 만화가협회와 작가들을 중심으로 꾸준히 수익배분 제도 개선의 필요성이 제기되고 있음. 국내 웹툰의 경쟁력과 품질이 높아지고 있지만 웹툰 유통의 핵심인 포털과 만화계 사이 수익배분에 대한 적절한 합의가 요망됨
  - 향후 웹툰 시장에서도 무료 콘텐츠를 광고와 유기적으로 결합시켜 수익성을 높이는 등 다양한 수익성 증진 방안이 개발될 필요가 있고 작가들도 성과에 따라 적절한 수익을 배분받을 수 있는 시스템의 뒷받침이 요구됨
  - 곰TV 등 동영상 사이트는 광고 동영상을 반드시 본 콘텐츠 시청에 앞서 내보내고 있으며 안드로이드 앱스토어의 무료 앱 상당수가 광고를 통한 수익을 올리고 있음. 이는 웹툰에도 적용될 가능성이 있음

- 2011년 2월 17일 “만화진흥법” 제정 공청회가 국회의원회관에서 열림. 한나라당 조운선 의원, 문화관광부 정병국 장관과 만화계, 학계 등 각계 인사들이 모여 향후 한국 만화 진흥방안에 대해 논의함
  - 조운선 국회의원이 발의하는 “만화진흥법안”은 “만화진흥위원회”를 설립하고 관련기금을 조성하는 방안을 포함함
  - 조운선 의원은 만화진흥법의 당위성에 대해 “만화가 문화콘텐츠시대의 첨병으로서 역할을 할 수 있도록 창작자의 권리를 보호하고, 관련 산업의 확대를 통해 미래 문화콘텐츠로서의 역할을 할 수 있도록 장려하기 위해서다”고 말함
  - 이희재 작가는 “만화는 출판의 범주를 넘어 온라인, 모바일, 아이패드, e-북 등 차세대 미디어와 결합해 이동 중”이며 또한 “타 분야로 이동하고 있는 만화 인력들이 활동할 수 있도록 국가 차원의 정책이 필요하다”고 말함
- 2010년 11월 17일 국내 예약판매에 들어간 아이패드는 하루 만에 약 7만대가 팔리며 호조를 보이고 있으며 향후 국내 전자출판시장에 적잖은 영향을 미칠 것으로 전망됨
  - 2007년 아마존의 킨들 출시 이후 전자책 시장이 점차 성숙해지고 있는 외국과 달리 2010년은 한국 전자책(e-book) 시대의 실질적인 원년이라고 할 수 있다. 그동안 e-book시장은 일반적인 한국 소비자의 관심 밖에 머물러 있었으나 이번 아이패드 국내 정식도입은 아이폰이 국내 스마트폰 시장의 폭발을 불러온 것과 마찬가지로 전자책 시장에 대한 대중의 관심을 이끌어내는 기폭제가 될 가능성이 높음
  - 국내 전자책 시장 규모는 지난 2009년 1200억원 정도였으며 업계는 매년 20~30% 이상 성장할 것으로 추정하고 있음. ‘종이책의 디지털화’라는 시장의 변화에 대응하기 위해 국내 중대형 출판사들이 지분을 출자해 한국출판콘텐츠(KPC)를 설립했으며 알라딘, 예스24, 영풍문고, 리브로 등 국내 온오프라인 도서유통업체들도 e-book 시장 진입을 준비 중에 있음
  - 아이리버는 지난 2009년 출시한 전자책 “스토리”와 “커버스토리”에 이어 올해 “스토리 HD”를 출시할 예정임



- XGA 고해상도 디스플레이를 탑재한 “스토리 HD”는 높은 해상도를 장점으로 미국, 유럽 등 글로벌시장을 공략할 계획
- SK텔레콤은 중국 1위 포털 업체인 텐센트와 제휴해 2011년 2월부터 국내 만화를 중국 최고의 포털 사이트 QQ에 유료로 공급기로 결정함
  - SK텔레콤은 T스토어의 CLB(Comic License Bank)에 등록된 수만여 만화 가운데 인기 있고 중국 시장에 적합한 만화 약 3천여개를 공급할 계획
  - SK텔레콤은 “향후 텐센트와의 협력을 점진적으로 강화해 만화뿐 아니라 게임, 뮤직, 애플리케이션 등 다양한 T스토어 콘텐츠를 제공할 것”이라고 말함
  - 한국 만화의 경쟁력이 꾸준히 높아지고 국내 만화콘텐츠에 대한 포털과 이동통신사의 투자가 꾸준히 확대되고 있음. 이를 바탕으로 빠르게 성장하는 중국 시장에 대한 만화콘텐츠 수출을 확대하고 나아가 글로벌 시장에서 한국 만화의 인지도를 높이고 신규 수요를 창출할 전망

#### □ 해외동향

- 2010년 4분기 아마존은 전자책 판매가 기존 종이책 판매를 앞질렀다고 밝힘
  - 미국 등 선진국 시장에서 전자책 수요가 빠르게 확대되고 있음을 확인시킴
  - 세계 최대 인터넷 서점을 운영하는 아마존은 전자책(e북) 판매가 종이책을 앞질렀다고 지난 27일 발표함
  - 아마존은 2010년 4분기 킨들용 전자책 판매가 저렴한 종이책인 페이퍼백을 앞서기 시작했다고 밝힘
  - 2010년 한해 동안 아마존의 킨들 판매량은 약 800만대로 추정되고 있음. 2010년 8월에 출시한 “킨들3”는 139달러로 선진국 소비자에게 큰 부담이 되지 않는 가격임
  - 미국출판협회에 따르면 2010년 1월부터 11월까지 14개 대형 출판사의 전자책 판매액이 총 3억9240만 달러로 전년 동기에 비해 약 3배 증가한 것으로

추산됨. 2010년 하반기 대형 출판사 매출에서 전자책 비중은 10%에 이르며 앞으로는 빠르게 늘어날 전망

- 2011년 2월 16일 미국 2위의 서점체인인 보더스가 전자책 중심으로 재편되고 있는 출판시장 변화에 적응하지 못하는 등 제반문제로 인해 파산보호를 신청함
  - 미국 전역에 약 6백개 서점을 보유하고 있는 보더스는 지난 16일 채권단과의 채무조정에 실패하고 법원에 파산보호를 신청했다고 밝힘. 보더스의 부채는 약 13억 달러에 이룸
  - 빠르게 변화하는 출판시장의 흐름에 대처하지 못해 매출이 감소했으며 유동성 부족 등 자금난도 발생함. 약 200개 매장을 폐쇄할 계획임
- 구글은 2011년 들어 약 300만 권에 달하는 전자책을 제공하는 “구글북스” 서비스를 시작할 예정이며 향후 유럽 등 세계 각지로 서비스를 확대할 계획
  - 아마존, 애플 등 기존 전자책 시장에 검색 시장을 장악한 구글이 참여함으로써 향후 경쟁이 더욱 치열해질 전망

### 3 음악(공연)산업 주요 이슈

#### □ 국내동향

- 2011년 1월 여성아이돌그룹 “카라”의 멤버 3인이 변호인을 통해 내용증명을 발송하면서 소속사 DSP미디어와 분쟁이 시작되었으며 지난 2월 14일 한승연, 정니콜, 강지영 3인이 전속계약 무효소송을 제기함
  - 지난 2월 14일 한승연, 정니콜, 강지영 등 3인은 서울중앙지방법원에 전속 계약부존재확인의 소를 제기함
  - 1월 27일 소속사 DSP미디어와 한승연 등 3인은 기존 스케줄을 소화하는데 합의했으나 이번 소송 제기로 향후 상황은 불투명해짐
  - 분쟁이 시작된 이후 일본에서 카라의 인기와 인지도는 오히려 더욱 상승하는 현상을 보이고 있음. 일본 언론에서 집중적으로 카라와 소속사 분쟁을 다루었는데 부정적이기보단 긍정적인 효과를 나타낸 것으로 분석됨
  - 카라의 일본 1집 앨범 “걸스토크”가 2월 11,12일 일본 오리콘차트 앨범 데일리에서 1위를 차지함. 소녀시대 “지”에 이어 한국 걸그룹 두 번째로 데일리 차트 1위를 기록함
  - “걸스토크”의 누적 판매량은 30만장을 넘어 일본 진출 해외그룹 가운데 2005년 미국 그룹 “데스티니스 차일드”에 이어 약 5년 만의 대기록을 세움
- 2011년 2월 2일 월드 투어를 목표로 국내에서 초연된 뮤지컬 “미션”에 대해 제작사 상상뮤지컬컴퍼니가 리콜을 결정함. 배우들의 가창력 등 일부 단점에 대한 관객들의 항의가 있었고 예매 사이트 등을 통해 환불을 요구함.
  - 2월 9일 상상뮤지컬컴퍼니는 2일 첫 공연부터 6일 8번째 공연 예매자에 한해 리콜을 실시함
  - 영화 음악의 거장 엔니오 모리꼬네가 참여하는 뮤지컬 “미션”은 원작 영화가 세계적으로 매우 유명한 걸작이며 “넬라 판타지아” 등 명곡이 여럿 포함되어

### 관객의 주목을 받은 작품임

- 국내 뮤지컬 시장은 지난 몇 년 동안 침체가 지속되고 있어 제작비 120억 원이 투입된 “미션”의 리콜과 향후 행보는 뮤지컬 관계자, 관객의 주요한 관심사가 되고 있음
- 2010년 상반기부터 시작한 걸그룹의 일본 시장 진출은 하반기부터 더욱 확대 되었으며 소녀시대, 카라, 포미닛 등 주요 그룹 모두 뚜렷한 성과를 거두며 일본 시장에서 인기를 지속하고 있으며 2PM 등 남성 그룹도 최근 이러한 흐름에 동참하고 있음
  - 일본 내에서 K-POP에 대한 관심과 인기가 지속적으로 증가하고 있으며 장르 다양화 등 양적, 질적 측면 모두 성장세를 보이고 있음. 또한 공식적인 진출이 아직 이루어지지 않은 뮤지션들에 대한 관심이 유튜브 등 인터넷을 기반으로 빠르게 늘어나고 있어 최근 일본의 K-POP에 대한 관심 증대가 일시적인 현상이 아닐 것으로 전망됨
  - 특정 뮤지션에 국한된 현상이 아니라 일본 내 K-POP에 대한 인식과 인지도가 개선되고 발전한 결과로 팬층의 다양화, 저변의 확대가 지속되고 있음. 또한 일본 시장에서 성공을 발판으로 아시아 등 글로벌 시장 진출에 더욱 탄력이 붙을 전망
- '09년부터 침체되기 시작한 뮤지컬 시장은 '10년 하반기까지도 부진을 면하지 못하고 있는 양상. 이에 검증된 작품을 주로 공연하고 향후 해외진출을 적극적으로 모색하고 있음
  - 뮤지컬 시장 침체가 지속된 결과 창작, 신작 뮤지컬보단 이미 검증된 작품 위주로 공연이 이루어지고 있으며 당분간 이러한 추세는 계속될 전망
  - 뮤지컬 시장의 지속성을 확보하기 위해 뮤지컬 장기공연이 가능한 대형 공연장의 필요성이 꾸준히 제기되고 있음. 일반에게 잘 알려진 국립극장, 세종문화회관, 충무아트홀 등 기존 대형공연장들의 경우 특정 작품만 공연하기 어려운 실정

- 일부 대형 뮤지컬 제작사는 침체에 빠진 국내 시장을 넘어 해외시장에 대한 도전을 준비 중. 최근 CJ엔터테인먼트는 중국 문화부 산하 중국대외문화집단공사 등과 “아주연창문화발전유한공사” 설립에 대한 계약을 체결해 2011년 6월 뮤지컬 “맘마미야”를 선보일 예정이며 창작뮤지컬 “영웅”, “명성황후”로 유명한 에이콤은 2011년 5월 미국에서 “영웅”을 첫 공연할 예정

#### □ 해외동향

- 2010년 10월 프랑스 정부는 10대 초반부터 20대 중반까지 젊은이들에게 음악 구입비로 연간 1인당 25유로를 지원하는 정책을 실시하기로 함
  - 지난 2010년 10월 프랑스 정부는 12~25세의 국민을 대상으로 1인당 연간 25유로(약 3만9000원)에 이르는 합법 음악 파일 구입비를 지원키로 결정함
  - 젊은이들에게 음악을 구매하는 습관을 길러주기 위한 정책이라고 함
  - 50유로(약 7만8000원) 어치의 음악을 구입할 수 있는 선불카드를 구매할 때 25유로만 내도록 하는 것으로 정부는 음악 다운로드사이트에서 카드가 사용될 때 나머지 비용 반절을 지불해줌. 소비자들은 1년에 카드 1개만 구입할 수 있음

### 4 방송산업(독립 제작사) 주요 이슈

#### □ 국내동향

- 2011년 1월 21일 문화체육관광부는 “2011년 미디어정책 대국민보고대회”를 개최하고 미디어산업 진흥을 위한 미디어 관련 정책 전반에 대해 발표함
  - 문화부는 뉴스미디어 산업 경쟁력 강화, 방송콘텐츠 선진화 기반 구축, 출판산업 활성화 및 성장기반 구축 등 “미디어산업 진흥을 위한 2011년 3대 역점 추진 방향”을 설정함

- 또한 총 11개의 “미디어 분야 제도개선 과제”를 발표함. 뉴스저작권 보호 및 유료화 확산, 인터넷 신문 신뢰성 제고, 방송사와 제작사간 외주제작 제도개선(외주제작 표준계약서 확립 등), 간접광고 제도개선(제작사의 간접광고 허용 등) 등이 포함됨
  - 문화관광부는 “미디어환경 변화의 어려움에 처해있는 미디어산업 현장의 의견을 지속 수렴해 나가며 국민이 정책성과를 피부로 느낄 수 있도록 할 계획”이라고 밝힘
- 2011년 1월 16일 폐막한 서울 국제 3D 페어는 세계 최초의 3D관련 박람회로 다양한 관련 상품이 전시되었으며 나흘간 약 3만 명 이상의 관람객이 입장함
    - 2AM, 소녀시대, 샤이니 등의 3D콘서트 영상물, “디워3D” 홍보 영상, “디노 어드벤처”, 헐리웃 영화 “300”과 “타이타닉”의 3D변환영상 등 다양한 관련 콘텐츠가 선을 보임
  - 2011년 2월 18일 방송통신위원회는 KBS의 수신료 인상안을 의결했다. 이로써 수신료는 기존 2천5백원에서 3천5백원으로 상향될 전망이다
    - 이번 인상안은 곧 국회로 보내져 2월 임시국회 문화체육관광방송통신위원회 전체회의에 상정되고 이후 국회 본회의에서 표결절차를 거치게 될 예정임
    - 방송통신위원회는 “수신료 금액을 KBS 이사회가 의결한 내용과 같이 월 1000원 올리되 인상분은 타당성이 인정된 공적채무 확대 방안의 성실한 이행과 프로그램 제작비 확대 및 상업 재원의 축소 등에 반영되는 것이 바람직하다”고 말함
  - 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 올 하반기 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망이다
    - 2010년 12월 31일 방송통신위원회는 채널에이(동아일보), 제이티비씨(중앙미디어네트워크), 씨에스티브이(조선일보), 매일경제티브이(매일경제신문) 등 4개사를 중편채널 사업자로 선정함. 보도채널은 연합뉴스가 선정됨

- 종편채널 등장에 따라 방송시장의 경쟁이 격화될 전망이며 특히 드라마, 다큐, 애니메이션 등 영상물 제작업체와 기획사 등 방송관련 콘텐츠 업체에 대한 수요가 크게 늘어날 전망
- 케이블채널 엠넷(Mnet)의 오디션 프로그램 슈퍼스타K가 선풍적인 인기를 끈 이후 MBC의 “위대한 탄생” 등 오디션장르 프로그램의 제작 및 방송이 지상파에도 확대되고 있음
  - 미국 등 선진국에선 이미 “아메리칸 아이돌”이나 “유캔댄스”와 같은 오디션 프로그램이 큰 인기를 누리고 있음. 케이블TV 엠넷이 09년부터 제작한 한국형 오디션 프로그램 슈퍼스타K가 시즌2를 성공적으로 마치는데 성공함으로써 한국에서 오디션 프로그램 제작 및 방송이 활발해지고 있음
  - 오디션 프로그램은 일반인의 공감을 얻는데 강점을 지녀 선진국은 물론 각국에서 점차 관련 프로그램이 늘어나고 있는 추세로 인터넷, UCC, 소셜네트워크서비스 등을 통해 자신을 대중에게 드러내는데 익숙하고 같이 공감하길 즐기는 젊은 세대에게 잘 어필하고 있음
  - 오디션 프로그램을 통해 데뷔한 신인들이 이후 꾸준히 인기를 유지하고 활동을 펼쳐 지속성을 이어갈 수 있는 시스템이 요구되고 있음
- '10년 11월 25일 한국콘텐츠진흥원은 문화체육관광부와 함께 “2010년 하반기 디지털콘텐츠(DC)대상” 시상식을 개최함
  - 3D/CG 콘텐츠 분야에선 3D엔터테인먼트의 “3D입체영상 호랑나비의 일생”, 모바일/IPTV 콘텐츠 분야에선 오피스하라의 “피그말리온의 사랑”, 교육/정보 콘텐츠 분야에선 금성출판사의 “English Buddy”가 각각 대상 수상작으로 선정됨
- 민영 미디어랩(광고판매 대행회사)이 도입될 경우 방송산업에 커다란 변화가 일어날 전망. 2011년 2월 현재 정기국회 문화체육관광방송통신위원회 법안심사소위원회에서 미디어랩 도입 법률안이 논의 중

- 미디어랩 도입은 지상파 방송사들의 수익에 큰 영향을 미치지만 종합편성채널 등엔 별다른 영향이 없을 것이란 주장이 있음. 종합편성채널과 보도 채널의 광고 의무위탁 대상 편입 여부도 쟁점 가운데 하나
- 한편 한국방송광고공사(코바코)는 미디어랩 도입에 대비해 조직 개편을 단행하고 마케팅 역량과 경쟁력을 강화하기로 결정
- 2010년 10월 14일 한국방송광고공사가 발표한 바에 의하면 지난 8월까지 MBC, KBS, SBS 등 지상파 3사의 간접·가상광고 관련 매출액은 총 45억2천만원에 달함. 가상광고 매출은 38억5천만원, 간접광고는 6억6천만원 기록
  - 반면 케이블TV업계 매출은 지상파의 11분의 1인 3억8천만원으로 저조함. 케이블TV 가상광고와 간접광고 매출은 각각 1억5천만원, 2억3천만원 기록
  - 일각에선 향후 중간광고가 본격적으로 도입된다면 케이블TV의 소외현상이 더욱 심해지고 경영난이 가중될 것이란 우려가 있음

#### □ 해외동향

- 디스플레이 서치의 조사결과에 따르면 2010년 3D TV 전세계 수요가 320만대 수준. 이는 종전 예측치 340만대보다 감소한 것으로 특히 세계 최대 3DTV 시장인 북미 지역 판매량이 160만대로 저조한 것에서 기인
  - 디스플레이 서치는 3D 콘텐츠 부족과 북미 지역의 전반적인 수요 감소를 원인으로 꼽음. 그러나 2011년엔 1740만대 판매를 예측하는 등 낙관적인 전망을 유지
  - 제임스 카메론 감독의 “아바타”가 3D붐을 이끌어냈던 것처럼 향후 양질의 킬러 콘텐츠가 꾸준히 시장에 공급될 때 지속적인 성장세 유지가 가능할 것임
  - 올해 3D TV의 세계시장 출시는 방송산업뿐만 아니라 영화산업, 게임산업 등 주요 콘텐츠 업계의 지대한 관심과 호응을 불러일으키고 있으며, 3D TV의 보급 증가와 더불어 3D 방송과 콘텐츠에 대한 수요도 증가하고 있으며



컴퓨터, 모바일 기기 등 다양한 도전에 직면한 방송산업에 새로운 도약의 계기가 되고 있음

- 중국은 방송과 인터넷, 통신을 통합한 ‘3망융합’을 시범적으로 실시할 예정으로 특히 IPTV 사업이 혜택을 볼 전망
  - ‘3망융합’이 이루어지면 네트워크의 공동 구축과 이용이 가능해져 비용이 절감되고 중복투자를 방지해 효율을 높일 수 있을 것으로 전망됨
  - IPTV를 운영하는 통신사들에 대해선 방송 프로그램의 제작, 시사 프로그램의 중계방송(제작은 금지), 휴대전화 방송 서비스 등이 허용될 예정

## 5 ⑤ 영화산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 영화진흥위원회가 발표한 ‘2010년 한국영화산업결산’에 따르면 2010년 극장 총 관객수는 1억4680만 명으로 2009년 1억5491만 명에 비해 9.6% 감소함
  - 2006년 이후 처음으로 관객이 1억 5천만 명 이하로 감소했으나 매출액은 1조 1501억 원을 기록해 2009년에 비해 6.5% 증가함
  - 3D 영화 붐 등 고부가가치화로 인해 관객 감소에도 불구하고 매출액이 증가함. 2010년 한국영화 수익률은 약간 개선되어 총 123편 중 손익분기점을 넘긴 영화는 21편으로 집계됨
  - 2010년 박스오피스 탑10에는 618만 명의 관객을 동원한 “아저씨”가 2위를 “의형제”가 4위를 기록하는 등 7편의 한국영화가 포함됨
  - 영화진흥위원회는 “2010년에 꽃을 피운 3D영화의 개봉 편수는 2011년에 극적으로 늘어날 것으로 보이며 이에 따라 극장의 3D영화 시설도 증가하면서 극장가 매출 증대 폭은 더 커질 전망”이라고 말함
  - 3D 영화는 새로운 시장을 형성하고 부가가치가 높아 수익 창출원으로 기대

되나 3D 영화 제작의 비용 상승 요인이 다양하게 존재해 한국 영화업계에 커다란 부담으로 작용하고 있음. 따라서 통합된 3D 콘텐츠 제작센터 설립 등 다방면의 구체적인 지원이 요구되고 있으며 문화관광부가 이에 지원방안을 수립, 시행 중

- 2011년 2월 16일 서울시는 “DMC 2단계 사업계획”을 발표함. 서울시는 DMC를 '한류 문화 콘텐츠 허브'로 개발하기로 하고 총 1천7백억 원을 투자할 계획
  - 오세훈 시장은 "DMC를 미국의 할리우드, 영국의 셰필드처럼 명실상부한 동북아 최고의 한류 문화콘텐츠 허브로 조성하겠다"며 "서울의 100년 먹거리를 창출하고 '글로벌 톱 5' 도시라는 서울의 비전을 실현하는 데 크게 기여할 수 있을 것"이라고 말함
  - 2013년까지 세계 최대 규모의 컴퓨터그래픽 제작기지과 세트장, 한류체험관 등 영상문화 콤플렉스를 건설할 예정임
  - 2012년까지 게임 및 애니메이션 테마파크를 건설할 예정으로 서부면허시험장에 도심형 테마파크를 조성할 계획
  - 서울시는 2015년에는 6만8천여개의 고급 일자리가 창출되고 단지내 연간 매출액이 35조원에 달할 것으로 전망함
- 2010년 10월 7일부터 15일까지 제15회 부산국제영화제가 성황리에 개최됨. 이번 행사엔 67개국 306편의 작품이 상영되었으며 총관객 18만 2046명이 참여함
  - 2009년에 비해 관객이 약 1만명 증가한 18만 2046명이 관람했으며 유료좌석 23만 2851석 가운데 좌석 점유율은 78%에 이르며 호응을 얻음
  - 장이모우 감독의 “산사나무 아래”를 개막작으로 시작해 위시트 사사나티엔, 유키사다 이사오, 장준환 감독의 “카멜리아”로 폐막한 행사는 뉴커런츠상에 박정범 감독의 “무산일기”와 윤성현 감독의 “파수꾼”, 플래쉬포워드 상에 스웨덴 리자 랑세트 감독의 “순수소녀”, 선재상에 양효주 감독의 “부서진 밤”과 일본 에드문드 여 감독의 “숨 들이쉬기”가 각각 수상함

- 또한 부산국제영화제 아시안필름마켓(AFM)이 10월 10일부터 13일까지 개최됨. 26개국이 참여해 '09년 45개였던 세일즈 오피스는 51개로 전년대비 13%늘어났고 참가 업체는 75개에서 108개로 44% 증가함
- 미국 배급사 라이온스게이트가 세일즈 오피스를 개설했으며 오리엔탈 아이즈와 GMM 타이 허브 등 태국 영화사 8곳이 참여함. 일본 영화사 도호, 도에이, TBS도 참여함
- 마켓 스크리닝은 10개국 39편의 영화가 47회 상영됐으며 올해 처음 실시한 온라인 스크리닝은 총 186편의 영화가 등록됨. 영화제 선정작 73편을 포함해 장편극영화 126편이 온라인 스크리닝에 등록함. 마켓 기간 4일 동안 총 240명이 1652회 관람함

#### □ 해외동향

- 2010년 6월 15일 미국 상품선물거래위원회(CFTC)가 영화 선물 거래를 승인함으로써 영화투자 환경에 획기적인 발전이 기대
  - 그러나 영화 선물 거래 도입에 대한 긍정적 여론만 있는 것은 아님. 일부 영화제작사와 극장 관계자들은 상품선물거래위원회에 반대 서한을 보내 영화 파생상품이 흥행순위 조작을 유발할 가능성이 있다고 주장함
  - 반면 투자자들은 영화 선물 거래가 투자 유치를 원활하게 하는데 크게 기여할 것이라고 주장함. 헷지를 통한 위험 감소로 더욱 많은 투자 자금이 영화 산업에 진입할 수 있도록 촉진할 것이란 전망
  - 향후 미국의 영화 선물 거래가 성공적으로 정착할 수 있을지 여부에 대해 꾸준한 관심을 기울일 필요가 있음. 성공적으로 운영 가능하다는 사실이 입증되면 장래 국내 도입을 검토할 수도 있을 것으로 전망됨

## 6 ⑥ 광고산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2010년 말 종합편성채널과 보도채널 선정이 마무리됨에 따라 올 하반기 방송 산업에 커다란 변화가 일어날 전망이다. 이는 광고산업 전반에도 적지 않은 영향을 끼칠 전망이다.
  - 종편채널 확대에 따른 긍정적인 효과와 함께 민영 미디어랩 도입, 지상파 중간광고 시행, 간접 및 가상광고 확대 등 다양한 제도 도입이 뒤따를 것으로 전망됨
  - 대형 광고기획사에 유리한 반면 중소형 업체엔 불리한 환경이 조성될 것이라는 우려도 일부 있음
- 2010년 광고시장은 09년에 비해 16.5% 성장한 8조4501억원을 기록했다고 제일기획이 밝힘. 2011년 광고 시장은 1.5~3.5% 성장할 것이라고 전망함.
  - 매체별 광고 성장률은 인터넷 24.5%, 케이블TV 23.8%, 옥외광고 19.9%로 인터넷 광고의 성장세가 두드러짐
  - 제일기획은 올해 경제성장률이 부진하고 대형 스포츠 이벤트가 없고 중국 경제 또한 둔화될 우려가 있으며, 국제유가 상승 등으로 광고시장 성장률이 둔화될 것으로 전망함
- 민영 미디어랩(광고판매 대행회사) 도입으로 광고시장에 경쟁이 심해지고 이에 따라 광고산업의 재편이 이루어질 전망이다.
  - 2010년 11월 현재 정기국회 문화체육관광방송통신위원회 법안심사소위원회에서 미디어랩 도입 법률안이 논의 중
  - 그러나 민영미디어랩 제도 시행시 경쟁 심화와 더불어 대형 광고업체와 중소형 광고업체 간 격차가 커져 부익부 빈익빈, 양극화 현상이 심해질 가능성에 대한 우려가 있음

- 그러나 헌법재판소가 밝힌 민영 미디어랩 도입 마련 시한이 지나 향후 차질이 생길 가능성도 있음
- 2010년 9월 6일부터 다음과 네이버가 모바일 포털에서 키워드 광고를 시작함 그동안 구글 애드센스, 다음 프리미어 링크, NHN의 파워링크 등 키워드 광고가 있었지만 이번에 국내업체가 모바일로 확장시킴
  - 스마트폰, 태블릿PC 등 모바일 기기의 급속한 보급 증가와 더불어 모바일 광고시장이 확장되고 있음. 그러나 기존 인터넷 광고방식을 단순하게 적용하는 것은 모바일 광고의 장점을 살리지 못할 가능성이 높음
  - 이에 모바일의 특징인 즉시성을 활용하는 위치정보 기반 광고가 늘어나고 있으며 새로운 광고방식에 대한 다양한 모색이 이루어지고 있음
  - 지난 2009년 온라인 광고시장은 1조 5619억 원으로 2008년에 비해 14.7% 성장하며 두각을 나타냈고, 2010년 들어 안드로이드폰, 아이폰 등 스마트폰의 등장으로 모바일 광고시장이 급팽창하면서 광고업계에 새로운 트렌드 형성
  - 스마트폰을 기반으로 증강현실을 구현한 위치기반광고, 개인맞춤형 광고, 애플리케이션 기반 광고 등 모바일 특유의 광고방식이 속속 개발
    - ※ 국내에서는 KT가 구글 애드몹과 손을 잡고 모바일 광고시장에 진입 정부는 2010년 3월 “모바일광고 정책 포럼”을 개최하고 구체적, 다각적 지원을 위한 논의 진행
- 국내에서도 소셜네트워크서비스 이용자가 빠르게 증가함에 따라 향후 광고 시장에도 변화가 있을 전망
  - 페이스북이 2010년 1분기 배너 광고 매출에서 야후와 마이크로소프트를 앞질러 광고에서도 소셜네트워크의 영향력이 커지고 있음을 확인시킴
  - 2010년 1분기 배너 광고 건수는 페이스북 1763억 건, 야후 1361억 건, 마이크로소프트 602억 건
  - 국내 소셜네트워크 이용자가 빠르게 늘어남에 따라 이러한 양상은 국내에서도 점차 확대될 전망
- 3D 영화관, TV, 방송 등 3D 인프라 조성과 여건 성숙에 따라 광고산업 또한

### 3D 입체광고 제작이 화두로 떠오르고 있음

- 3D 광고는 기존 광고에 익숙한 소비자들에게 새로운 자극이 될 것이며 광고 크리에이터 또한 기존 광고로 구현이 불가능했던 방식의 접근이 가능해짐으로 인해 이를 활용한 창조적인 형태의 광고 제작이 활성화될 전망
- ※ 삼성전자는 2010년 2월 세계 최초로 출시한 3D LED TV에 대한 광고를 3D 영화관에서 시연

## □ 해외동향

- 2010년 11월 18일 인터넷광고업단체 IAB가 '10년 3분기 미국의 온라인 광고 매출이 사상 최대를 기록했다고 밝힘
  - IAB에 의하면 '10년 3분기 미국의 인터넷 광고 매출은 전년동기대비 17% 늘어난 64억 달러를 기록함. '10년 1분기 59억 달러를 뛰어넘은 최고 기록임
  - IAB는 올해 온라인 광고 매출이 사상 최대를 기록할 것이라고 전망
- 중국, 인도, 남미 등 기존 신흥시장에 이어 아프리카가 새로운 광고시장으로 주목받기 시작함
  - 월스트리트 저널은 아프리카의 경제 호조를 바탕으로 글로벌 광고업체의 아프리카 진출이 활발해지고 있다고 보도함
  - 경기침체로 유럽의 광고 매출이 줄면서 퍼블리시스, WPP, 옴니콤 등 글로벌 광고업체들이 아프리카 광고시장에 적극적으로 진출함
  - 물론 정치적, 경제적 불안 등 아프리카 시장의 한계가 완전히 극복되진 못했지만 성장성 등 주목할 만한 점이 많음
- 2010년 4월초 애플이 발표한 새로운 운영체제 iOS 4.0에 모바일 광고 기능인 iAD가 추가되었음
  - 애플은 2010년 초 온라인 광고 업체 '퀴트로 와이어리스'를 인수해 모바일 광고 시장에 대한 진출 의지를 나타냄
  - 발표 행사에서 스티브 잡스는 토이스토리3에 적용한 iAD 광고기능을 시연

하기도 했으며 “구글의 검색 기반 광고는 모바일 환경에 부적합하다”고 주장했으며 또한 “모바일 유저들은 검색 엔진보다는 앱을 통해 인터넷에 접속, 필요한 콘텐츠를 선택하므로 광고 역시 예전과 달라야한다”고 말함

- 구글 애드몹에 이어 애플의 도전으로 모바일 광고 시장에서 경쟁이 격화될 전망

## 7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2011년 2월 17일 콘텐츠진흥원은 상암동에 위치한 문화콘텐츠센터에서 콘텐츠 산업 종사자 등 관계자들을 대상으로 “2011콘텐츠지원사업설명회”를 개최함
  - 여건이 열악한 콘텐츠 기업들도 참신한 아이디어 등 경쟁력이 있다면 지원 받을 수 있도록 사업신청서를 간소화하며 재무제표를 제출하지 않아도 되도록 하는 등 지원절차를 개선함
  - 이재웅 원장은 "모든 예정 사업의 지원 내역과 절차 등을 투명하게 공개하고 산업계 의견을 폭넓게 수렴하여 보다 효과적이고 적절한 지원 시스템을 마련하겠다"며 “업체 규모에 상관없이 아이디어가 있는 기업(개인)들이 지원 혜택을 받을 수 있도록 지속적으로 제도를 정비해 나갈 계획”이라고 말함
  - 총 지원예산 규모는 2천억원이며 콘텐츠 제작 및 기술개발, 콘텐츠의 해외 진출, 스토리 등 창작 기반 활성화 등 다양한 지원사업을 전개할 예정
- 2011년 2월 20일 중소기업청은 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화 등 문화콘텐츠 분야를 지원하는 “아이디어 상업화 지원사업”의 대상업종을 기존 9개에서 12개로 확대함
  - 중소기업청은 지난해부터 문화콘텐츠 분야 창업 활성화를 위해 창업 아이디어에 대한 심사를 거쳐 최대 4천만 원까지 창업자금을 지원하고 있음

- 기존에 지원하던 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화, 방송, 게임, 이러닝, 정보 서비스, 융복합콘텐츠 등 9가지 부문 이외 출판, 디자인, 음악 등 3개 부문을 추가로 지원하기로 함
- 2011년 2월 한국캐릭터문화산업협회는 캐릭터 산업의 발전에 따라 전문인력을 양성하고 신뢰성을 마련하기 위해 “캐릭터 콘텐츠 매니저 자격증”을 신설함
  - 은희국 캐릭터문화산업협회장은 “정부가 캐릭터산업을 선진경제로 도약하기 위한 10대 차세대성장동력사업을 지정하고 지원이 두드러지게 늘어나고 있고, 해외 진출도 활발하게 진행되고 있다”며 “유망산업인 캐릭터산업을 이끌어갈 인재들이 필요한 시점에서 이를 활성화하기 위해 자격제도와 교육 과정을 도입하게 됐다”고 말함
- 2011년 우정사업본부는 국내는 물론 세계적인 인기와 인지도를 보이고 있는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매하기로 함
  - 2011년 2월 22일부터 전국 우체국에서 “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 판매됨. 한국의 캐릭터 우표 시리즈가 매년 한 차례씩 총 4회에 걸쳐 발행될 예정이다. “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 첫 번째로 발매된 것으로 발행량은 총 400만 장에 이를 것이라고 함
  - 서울중앙우체국 우표누리에선 2월 22일부터 뽀로로와 자신의 이미지가 함께 포함된 우표를 즉석에서 만들 수 있으며 뽀로로 관련 엽서 등을 구매할 수 있음
- 스카이라이프는 2010년 11월 22일부터 교육만화 부문 베스트셀러인 “마법천자문-과학원정대”를 3D 애니메이션으로 방영할 예정이라고 밝힘
  - “마법천자문-과학원정대” 시리즈는 교육용 만화 베스트셀러 “마법천자문”의 속편으로 2010년 초 한국인터넷진흥원으로부터 제작지원을 받아 3D입체 애니메이션으로 제작됨
  - 스카이라이프는 실시간 방송 중에 리모콘을 사용해 양방향서비스에 참여할



수 있는 3D 양방향서비스 시범서비스도 제공함. 이를 이용하면 공룡 및 공룡시대에 대한 정보, 주요한자공부, 한자 대전게임 등을 3D 입체영상으로 체험함

- 정부가 애니메이션과 캐릭터, 만화 산업 육성을 위한 종합전략을 수립, 발표하고 시행에 들어가며 이 부문에 총 2592억 원을 투자해 수출 증대와 일자리 창출을 지원할 예정
  - 문화관광부는 ‘CAN 혁신 전략’을 수립하고 차세대 뉴미디어의 디지털화 지원, 디지털 오픈마켓 활성화, 미국과 중국 시장에 대한 진출 확대, 투자 제도 개선 및 일자리 창출 등 4대 혁신과제를 제안
  - 디지털 오픈마켓 활성화를 위해 외국어 번역과 디지털 변환 등 관련 서비스를 제공할 것이며 콘텐츠 사업자, 오픈마켓 운영자, 이동통신사 등이 참여하는 ‘오픈마켓 콘텐츠 진흥포럼’도 운영할 예정
  - 모태펀드 투자 성과에 따른 차등 출자제도 도입, 3D 콘텐츠 개발 지원 등 다양한 사업을 전개

## □ 해외동향

- 중국 영상산업을 총괄하는 광전총국에 따르면 2010년 중국의 TV 애니메이션 제작량이 크게 증가했다고 함
  - 2010년 중국에선 총 385편, 22만 530분 분량의 TV애니메이션이 제작되었으며 분량 기준으로 2009년에 비해 28% 증가한 흐름
  - 중국 정부는 애니메이션 산업 육성과 문화 보호를 위해 자국 시장에서 외국 애니메이션에 대한 규제를 강화하고 있음
- 싱가포르, 중국 등 아시아 각국의 애니메이션 산업에 대한 투자와 정부 지원이 더욱 확대되고 있으며 때로 자국 애니메이션에 대한 보호조치도 취해지고 있음
  - 최근 싱가포르 미디어발전청은 티니아일랜드와 드림디펜더스 제작비 520 만

달러를 공동으로 부담했으며 글로벌미디어 콘텐츠 시장 배급과 라이선싱 사업에도 참여함

- 2005년 루카스 필름이 디지털 애니메이션과 게임 제작 스튜디오를 싱가포르에 설립했으며 해외투자 유치와 더불어 싱가포르 정부의 체계적인 육성과 지원이 지속되고 있음
- 2004년부터 중국은 베이징, 상하이, 항저우 등 19곳에 애니메이션 산업기지를 건설함. 또한 “국산 애니메이션 의무방영제”를 도입해 오후 5시부터 9시까지 외국 애니메이션 방영을 금지했으며 '08년부터 애니메이션 관련 업체에 대한 세제혜택을 부여하는 “인정관리법”을 도입
- 이는 아시아 각국이 애니메이션이 지닌 문화과급력을 이해하고 자국 문화 전통의 개발과 발전을 도모하는 취지에서 비롯된 것으로 한국 애니메이션 산업에 대한 육성과 지원 필요성은 더욱 커지고 있음

## 8 지식정보산업 주요 이슈

### □ 국내동향

- 삼성, LG 등 국내 주요 전자업체가 콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 다양한 정책을 펼치고 있음. 스마트폰과 스마트패드 시장에서 콘텐츠우위가 하드웨어 경쟁우위까지 연결되는 경향이 강하므로 콘텐츠 공급을 체계화할 필요성이 대두함
  - 삼성은 리더스, 소셜, 게임, 뮤직 등 4대 허브를 발표했으며 기업용 모바일 솔루션 지원을 확대할 계획임
  - LG전자는 유튜브와 게임로프트 등 관련 기업들과 3D콘텐츠 분야에 대한 협력에 나서고 있음
- 2011년 2월 16일 서울고법 행정3부(재판장 이대경 부장판사)는 인터넷 게시물을 규제하는 근거가 돼 온 ‘방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 21조 4호’에 대해 위헌법률 심판을 제청함
  - 재판부는 “건전한 통신윤리’라는 개념이 매우 추상적이고 무엇이 해당되는지는 가치관·윤리관에 따라 크게 달라진다”며 “법 집행자의 통상적 해석으로 내용을 객관적으로 확정하기도 어려워 표현의 자유를 규제할 때 요구되는 명확성의 원칙에 어긋난다”고 밝힘
  - 최병성 목사는 “다음”에 있는 자신의 블로그에 산업쓰레기로 제조한 시멘트의 유해성에 대한 글을 게재했음. 방송통신위원회는 해당 글을 심의한 뒤 삭제하라고 다음 측에 요청함. 2009년 최병성 목사는 행정소송을 냈고 1심은 삭제 요구를 취소하라며 원고 승소 판결했으나 방송통신위원회가 항소함
  - 이에 최병성 목사는 심의의 근거가 되는 ‘방송통신위원회의 설치 및 운영에 관한 법률 21조 4호’가 표현의 자유를 제한한다고 주장하며 위헌법률심판 제청을 신청했음
- 매일경제신문이 주관한 가운데 2010년 10월 12일부터 14일까지 서울에서 제

- 11회 세계지식포럼이 개최됨. 크리스 휴스 페이스북 공동창업자, 이석채 KT 회장, 버진그룹 창업자 리처드 브랜슨 등 각계 리더가 참여함
- 페이스북 공동 창업자 크리스 휴스는 "소비자들이 제품의 어떤 부분을 좋아하는지, 싫어하는지 모두 소셜네트워크 사이트에서 공유되는 세상이다. 이런 변화를 읽지 못한다면 기업은 고객을 잃게 될 것이다"고 말함
  - 노키아중국 부회장 데이빗 탕은 "중국 농촌 인구는 수억 명에 이른다"며 "이들에게 저가 스마트폰을 보급한다면 큰 수요를 만들 수 있을 것이다"고 말함
  - 윌리엄 다빌라 IE비즈니스스쿨 교수는 "트위터와 페이스북이 마케팅에만 필요한 것이 아니다. 기업들이 마케팅뿐 아니라 기업평판 관리, 광고와 판촉은 물론 기업 내부 커뮤니케이션에도 트위터와 페이스북을 적극 활용해야 한다. 이를 위해 기존 조직체계도 바뀌어야 한다"고 말함
  - 이처럼 소셜네트워크, 스마트폰의 확산은 인터넷과 IT 산업은 물론 전산업과 사회 전반에 영향을 미치고 기업의 마케팅 역량 등 총체적인 성장전략, 부가가치 창출 극대화와 직결될 것으로 전망되고 있음

#### □ 해외동향

- 2011년 2월 개최된 “모바일월드콩그레스”(MWC)에서 노키아와 마이크로소프트는 윈도폰7을 바탕으로 긴밀한 협력관계를 취하기로 발표함
  - 마이크로소프트는 세계적인 점유율과 브랜드를 지닌 하드웨어 제조사를, 노키아는 윈도폰7 OS 등 탄탄한 소프트웨어 기반을 확보하게 됨
  - 향후 애플과 구글 등 스마트폰 시장에서 점유율이 높은 주요 업체에 대한 강력한 도전이 될지 귀추가 주목됨
- 2010년 2월 16일 구글 CEO 에릭 슈미트는 온라인 구독 서비스인 “원패스”를 공개함. 구글은 서비스 수수료를 10%로 책정해 애플이 제시한 30%보다 현저하게 낮음
  - 구글 CEO 에릭 슈미트는 원패스는 콘텐츠 공급업자들을 배려하는 서비스로

콘텐츠 생산자들이 이익을 얻을 수 있도록 한다는 취지를 밝힘

- 애플이 책정한 30%에 비해 유리한 조건으로 미국 등 관련 업계에서 애플의 정책에 비교해 호의적인 평가를 받고 있음
- USA투데이는 구글의 발표로 안드로이드폰과 안드로이드 태블릿PC의 매출이 증가할 것이라고 주장함
- '10년 10월 14일 마이크로소프트와 페이스북이 검색 부문에서 협력을 발표함 또한 페이스북은 이메일, 단문메시지, 인스턴트 메시징 통합 서비스에 마이크로소프트의 “오피스 웹 앱” 기능을 추가시킴
  - '09년 마이크로소프트는 검색엔진 “빙”을 출범시켜 최근엔 10% 초반의 점유율을 기록함. 페이스북의 사용자 데이터를 활용해 “빙”은 검색을 더욱 효과적으로 수행할 수 있음
  - “오피스 웹 앱” 기능은 페이스북 사용자로 하여금 페이스북 메시지에 첨부된 워드, 엑셀 등 MS오피스 프로그램을 곧바로 사용할 수 있게 함
  - 구글은 이미 “구글 독스”란 웹 오피스 시스템을 구축했는데 마이크로소프트와 페이스북의 오피스 관련 프로그램 협력은 이에 대응하는 것
- 구글 스트리트뷰 사업과 관련해 개인정보 수집 문제가 불거져 나오며 사생활 침해 등 논란이 계속되고 있음
  - '10년 11월 19일 구글 부회장 앨런 유스타스는 스트리트뷰를 위한 데이터 수집 과정에서 개인정보를 수집했던 사실을 인정하고 향후 정보 수집 관련 방식을 개선키로 함
  - 영국 정보감독원장은 구글이 스트리트뷰 데이터 수집 과정에서 영국의 데이터보호법을 위반한 사실을 알리고 시정을 요청함
  - 독일, 프랑스, 스페인, 이탈리아 등에서도 구글에 대한 문제제기가 있으며 한국에서도 통신비밀보호법 위반 혐의 등으로 구글 코리아에 대한 수사를 진행 중



## IV. CBI(Content Business Index) 분석

### 1) 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI<sup>25)</sup> 기초 자료를 확보하고 이를 통해 콘텐츠산업 분야별 경기 전망 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별 시의 적절한 정책 수립 기초 자료로 활용

### 2) 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 11개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업을 영위하는 사업체 중 420개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였으나, CBI 분석에서는 콘텐츠솔루션은 제외하였음. 이는 1분기와 2분기에 CBI 조사를 실시하지 않았기 때문에 전체 시계열 유지를 위하여 제외함.
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2011년 02월 08일부터 ~ 02월 23일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점(’10년 4분기, ’11년 1분기), 설문항목(매

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

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

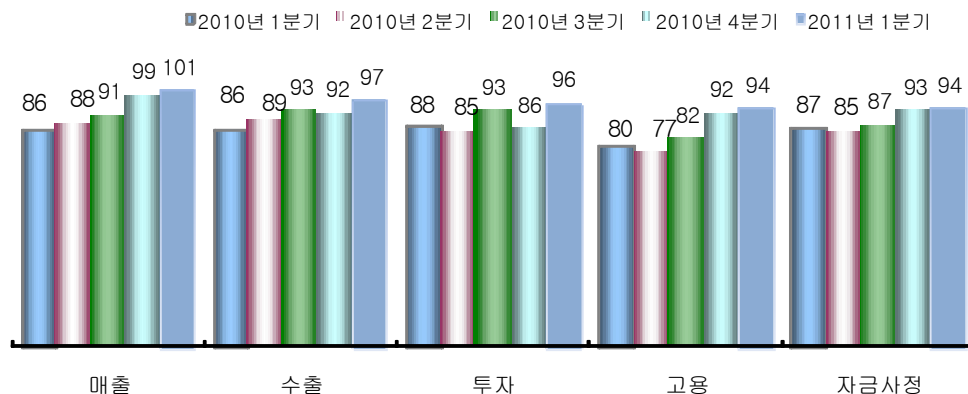
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함 (0-200)

### 3 2010년 1~4분기, 2011년 1분기 CBI 분석

#### 3.1. 2010년 1~4분기, 2011년 1분기 CBI 종합분석<sup>26)</sup>

- '11년 1분기 콘텐츠산업은 전반적으로 CBI는 4분기에 비해 소폭 개선될 것으로 전망되며, 특히 투자(86 → 96)부문은 상대적으로 가장 개선될 것으로 나타남
- 1분기 이후부터 전반적 상승세를 보이고, 특히 매출 및 고용 부문은 개선될 것으로 전망됨

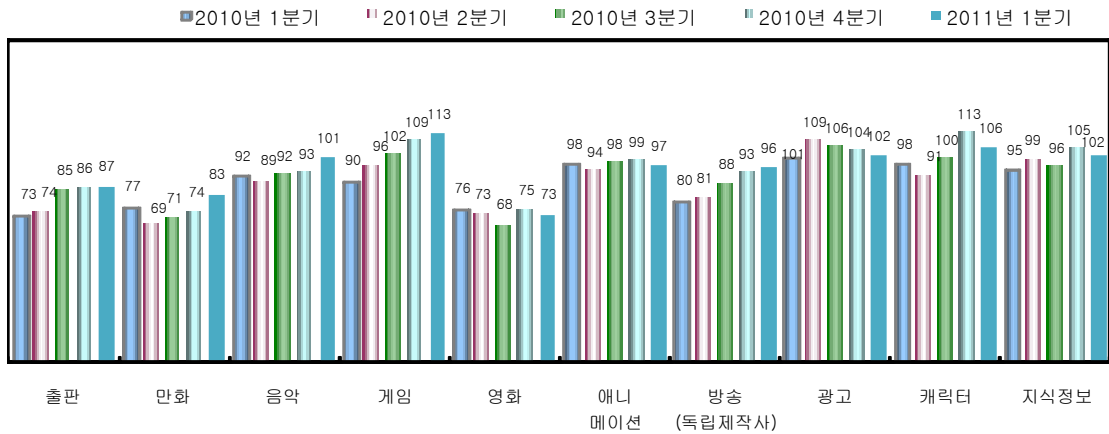
<그림 IV-1> '10년 1~4분기, 2011년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



26) 100을 기준으로 84 이하: 매우부진, 85~94: 부진, 95~104: 호조, 105이상: 매우 호조



<그림 IV-2> '10년 1~4분기, '11년 1분기 콘텐츠산업별 CBI



- '11년 1분기 콘텐츠 산업별 CBI는 전반적으로 개선되며, 특히 게임과 음악, 만화는 4분기 대비 큰 폭으로 상승 할 것으로 전망됨
  - 4분기 대비 개선될 것으로 전망되는 산업은 게임(109→113), 출판(86→87), 만화(74→83), 음악(93→101), 방송영상독립제작사(93→96),
  - 4분기 대비 다소 하락하는 산업은 캐릭터(113→106), 영화(75→73), 애니메이션(99→97), 광고(104→102), 지식정보(105→102)

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

#### ● 출판산업 CBI

<표 IV-1> 출판산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 출판은 전체적으로 부진하며 특히 투자(80)가 매우 부진
- '11년 1분기는 4분기 대비 수출을 제외하고 상승할 것으로 전망됨

● 만화산업 CBI

<표 IV-2> 만화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	60	83	81	87	75	77
2010년 2분기	69	67	69	75	67	69
2010년 3분기	72	67	69	72	73	71
2010년 4분기	74	68	75	78	74	74
2011년 1분기	85	82	81	85	83	83

- '10년 4분기 만화는 전 분야에서 매우 부진한 것으로 나타남
- '11년 1분기 또한 매우 부진하나 4분기 대비 상승할 것으로 전망됨

● 음악산업 CBI

<표 IV-3> 음악산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 음악은 3분기 대비 매출이 상승할 것으로 전망됨. 이중 투자부분만 부진함
- '11년 1분기에는 매출, 수출, 투자 및 고용, 자금사정이 다소 상승될 것으로 예상되며 특히 수출이 매우 상승할 것으로 전망됨

● 게임산업 CBI

<표 IV-4> 게임산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 게임은 전반적으로 상승세에 있으나, 투자만 다소 감소된 것으로 나타남
- '11년 1분기는 4분기에 비해 전 부문이 상승세를 보이고 있으며, 특히 매출과 투자가 크게 개선될 것으로 예상됨

● 영화산업 CBI

<표 IV-5> 영화산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 영화는 전반적으로 부진하며, 특히 수출이 매우 부진함
- '11년 1분기는 4분기와 마찬가지로 부진을 지속할 것으로 전망되며, 수출만 다소 증가 될 것으로 전망됨

● 애니메이션산업 CBI

<표 IV-6> 애니메이션산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 애니메이션은 수출(104) 및 매출(109)이 호조를 보이거나 고용 및 투자, 자금사정이 다소 부진함
- '11년 1분기는 매출과 수출 호조세가 지속될 전망이나, 고용은 4분기 대비 다소 부진할 것으로 예상됨

● 방송영상독립제작사 CBI

<표 IV-7> 방송영상독립제작사 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 방송영상독립제작사는 수출이 다소 부진함
- '11년 1분기는 전반적으로 상승할 것으로 전망되며, 특히 매출과 투자, 자금사정이 상승할 것으로 전망됨

● 광고산업 CBI

<표 IV-8> 광고산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 광고는 전반적으로 호조를 보이고 있음
- '11년 1분기는 4분기 대비 매출과 투자, 자금사정에서 다소 주춤할 것으로 전망되나, 여전히 호조를 보일 것으로 전망됨

● 캐릭터산업 CBI

<표 IV-9> 캐릭터산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 캐릭터 산업은 3분기 대비 수출이 크게 개선된 것으로 나타났으며, 전반적으로 호조를 보일 것임
- '11년 1분기는 매출과 수출, 투자 등 전반적으로 호조를 보일 것으로 전망되며 향후에도 이러한 상승세는 지속될 것으로 전망됨

● 지식정보산업 CBI

<표 IV-10> 지식정보산업 부문별 CBI

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

- '10년 4분기 지식정보는 3분기대비 소폭 증가한 것으로 나타남
- '11년 1분기는 4분기 대비 매출과 투자가 비슷할 것으로 전망되나, 수출과 고용, 자금사정이 소폭 감소 할 것으로 예상됨



## V. 콘텐츠산업 INSIGHT

### 1 2010년 4분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '10년 4분기 전년동기대비 GDP 성장률은 4.7%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 122.4로 전년동기대비 0.6%, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 3.2%, 4.7%로 다소 성장하였으며 전분기대비 각각 10.2%, -2.7%로 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 성장하였으나 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 다소 부진한 것으로 보임
- '10년 12월 전체 소비자 심리지수 또한 '10년 9월과 동일한 109로 나타났으며, 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 1월 이후 지속적으로 상승하고 있으나, 여전히 '10년 12월 97로 100이하인 것으로 나타남. 여전히 콘텐츠산업 소비지출 심리지수가 회복되기 위해서는 다소 시간이 필요할 것으로 전망됨
- '10년 4분기 CBI를 살펴보면, 전반적으로 3분기에 비해 다소 개선된 편이며, 가장 안 좋은 부분은 투자(86)며, 매출(91→99) 및 고용(82→92), 자금사정(87→93) 다소 개선됨. '11년 1분기 CBI전망은 전반적으로 상승세를 이어가고 있으며, 특히 매출(91→99→101), 수출(93→92→97) 및 투자(93→86→96)가 다소 개선될 것으로 전망됨
- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 3분기 대비 GDP, 콘텐츠산업 상장사 고용인원수, '10년 12월 교양오락문화비 소비자 심리지수, 콘텐츠산업 상장사 매출액, 전체 소비자 심리지수는 증가하였으나, 콘텐츠산업 생산지수는 '10년 3분기 대비 하락하였음. 또한 '10년 4분기 콘텐츠산업 CBI는 '10년 3분기 대비 매출과 수출, 고용, 자금사정, 투자 등이 다소 개선됨
  - 이는 '10년 2분기 이후 전체적으로 국내 경기상승세가 이어지고 있으나, 3분기 이후 성장세는 다소 둔화되고 있는 경향임. 2011년 1분기는 물가상승

에 따른 실질소득 감소로 콘텐츠산업의 내수시장이 다소 둔화 될 것으로 전망되나 수출은 게임 등 주요 콘텐츠산업 경쟁력 강화와 음악을 중심으로 한 한류붐으로 성장세가 지속될 것으로 예상됨

<표 V-1> '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

<표 V-2> '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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



&lt;표 V-3&gt; '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

&lt;표 V-4&gt; '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

&lt;표 V-5&gt; '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

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

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

## 2 2010년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

### 2.1. 게임산업 분석 및 전망

#### □ 매출부문

- 게임산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 2조 398억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 38.6%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 1.7% 성장하였고 전분기대비 2.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 116으로 양호함

#### □ 수출부문

- 게임산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 4,965억원이며 상장사 수출액 비중은 30.6%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 4.3% 성장하였고 전분기대비 9.1% 증가하였으며 CBI 분석 결과 107로 양호함

#### □ 고용부문

- 게임산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 48,834명이며 상장사 고용 비중은 22.5%를 차지하는 것으로 나타남
- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 7.3% 증가하였고 전분기대비 4.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 112로 양호함

#### □ 게임산업 2011년 1분기 전망

- 게임산업 '11년 1분기 매출CBI는 121으로 증가할 것으로 예상됨
  - 국내 개발사의 대형 신작(테라, 다크블러드 온라인 등) 출시 또는 출시가 임박함에 따라 매출이 증가할 것으로 전망됨
  - 게임산업진흥법이 '11년 3월에 통과됨으로 인해 국내 주요 개발사들의 스마트폰 게임 시장에 활발하게 진출할 것으로 예상되며, 이로 인해 스마트폰 게임시장 규모는 점점 증가할 것으로 전망됨
  - 중국 시장에서의 국내 FPS(1인칭슈터) 게임들이 기존 게임(크로스파이어 등)들과 중국 현지화 작업 중인 게임(스페셜포스2) 등의 진출이 예정되고 있어 향후 매출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨
    - ※ 여성가족부에서 진행하고 있는 섯다운제로 인해 매출 증가에 부정적인 영향을 미칠 가능성에 대해 우려가 있음
- 게임산업 '11년 4분기 수출CBI는 108로 상승세를 지속할 것으로 전망됨
  - 소셜게임과 스마트폰 게임 진출이 본격화 됨에 따라 온라인게임과 더불어 라인업이 다양화 됨에 따라 수출액은 지속적으로 증가할 것으로 전망됨
    - ※ 넥슨의 '카트라이더 러쉬' 등은 출시 1주일 만에 100만 이상이 다운로드를 받는 등 판매 호조를 보이고 있으며, '지오헌터스'는 미국 앱스토어 등록 3일만에 스마트폰 RPG 장르 1위를 기록하고 있음

- 게임산업 '11년 1분기 고용CBI는 114로 상승할 것으로 예상됨
  - 전세계적인 스마트폰 보급의 확대와 게임산업진흥법 통과로 국내외의 게임에 대한 시장 수요가 증대됨에 따라 게임 개발 및 마케팅 인력 수요가 지속적으로 증가 될 것으로 전망됨
    - ※ 스마트폰 게임의 경우 1인 및 소형기업들의 창업 활성화에 따라 인력 수요가 증대되고 대형 개발사들은 기존 온라인게임과 함께 스마트폰 게임 진출로 신규 인원 고용이 확대 될 것으로 전망됨

## 2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 출판 및 만화산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 출판은 약 5조750억원이며 만화는 약 1,763억원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 12.1%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 1.6% 증가하였고 전분기대비 3.6% 상승하였으며 CBI 분석 결과 출판과 만화 모두 4분기 89, 72로 부진한 상황임

### □ 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 529억원이며, 상장사 수출액 비중은 0.7%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 -59.9% 감소하였으며 전분기대비 -47.9% 하락하였으며 CBI 분석 결과 출판과 만화는 4분기 각각 88, 82로 부진이 지속됨.

### □ 고용부문

- 출판/만화산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 215,500명이며 상장사 고용 비중은 3.3%를 차지하는 것으로 나타남

- 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 1.4%로 증가하였으며, 전분기대비 0.2% 상승하였으며 CBI 분석 결과 출판 84이며 만화 78로 부진함

#### □ 출판/만화산업 2011년 1분기 전망

- 출판/만화산업 '11년 1분기 매출CBI는 각각 92, 85로 부진할 것으로 예상됨
  - 출판산업은 '11년 1분기의 경우 신학기 등의 교육관련 수요 증대가 예상되며, 또한 인터넷 서점의 매출액은 소비자들의 구매행태의 변화로 인해 지속적으로 증가하고 있으며 이러한 현상은 향후에도 계속될 것으로 전망됨.
  - '11년 1분기는 '10년 하반기에 이어 스마트패드 출시 등 전자출판 시장확대를 위한 기반이 구축되고 있으며, 일부 전자책 전용 앱(구름빵, M바로북 등) 및 콘텐츠수의 증가로 국내 전자출판 시장은 성장할 가능성이 높음. 그러나 소비자 요구에 부응하는 콘텐츠들의 부족 및 전용 단말기 보급 정도가 낮아 당분간 전자출판이 성장하기에는 다소 어려울 것으로 전망됨
    - ※ 스마트패드(테블릿 PC 등)용 서적출판물을 이용한 멀티미디어 콘텐츠제작이 시작단계에 있으며, 교원애니메이션은 '꼬임꼬임 이솝극장'과 예림당의 'Why?' 시리즈가 대표적인 사례임
  - 국내 만화 시장에서 웹툰의 영향력이 증가함에 따라 과거에는 신인 작가들의 전용으로 생각되었으나, '10년 하반기부터 기존 만화가도 웹툰 작품을 내놓고 있는 상황임. 국내 만화시장에서의 웹툰의 영향력은 지속적으로 증가할 것으로 전망되는바 이에 대한 적합한 수익 배분이 이루어져야 함
    - ※ 허영만 화백의 '말에서 내리지 않는 무사'를 다음과 디지털조선에 동시 연재하고 있으며, 무료 웹툰에도 광고 수익이 발생할 가능성이 높음
  - 소비자들의 여가시간은 제한되어 있는데 반해 다양한 매체 및 디지털콘텐츠(게임, 동영상(영화, 드라마 등)) 등 경쟁콘텐츠의 수요증가로 인해 출판물 구매가 감소되고 있음. 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상됨
- 출판/만화산업 '11년 1분기 수출CBI는 각각 80, 82로 부진할 것으로 전망됨
  - '11년 1분기 출판/만화 수출은 전반적으로 정체 및 소폭 증가할 것으로 전망

되며, 출판물의 경우 일부 교육 흥행작품(Why?, 마법천지문 등)은 꾸준히 수출되고 있음. 또한 출판 저작권의 경우 중국 등 아시아 시장을 중심으로 수출이 확대되고 있는 상황임

※ 출판 저작권의 경우 2008년 1천54건에서 2010년 1천 477건으로 연평균 약17.2%로 증가  
중국, 태국, 인도네시아, 대만 등 아시아 지역이 전체의 94%

● 출판/만화산업 '11년 1분기 고용CBI는 각각 88, 85로 부진할 것으로 예상됨

- 출판/만화산업의 인력은 정체 또는 감소할 것으로 예상되며, 이는 오프라인 도소매 시장 침체에 따른 인력 이탈을 대체할 구조적인 요소가 부재

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

## 2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 음악산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 851,060억원이며 음악 상장사 매출액 비중은 17.9%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 19.8% 성장하였고 전분기대비 10.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 96으로 다소 호전된 상황임

### □ 수출부문

- 음악산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 285억원이며 상장사 수출액 비중은 11.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 -47.5% 하락하였으며 전분기대비 -74.4% 하락했으나, CBI 분석 결과 4분기 96으로 호조를 보임

### □ 고용부문

- 음악산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 77,756명이며 상장사 고용 비중은 1.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 3분기 전년동기대비 20.0% 증가하였으며 전분기대비 0.9% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기도 92로 호조임

### □ 음악산업 2011년 1분기 전망

- 음악산업 '11년 1분기 매출CBI는 103으로 호조될 것으로 예상됨.
  - 음악산업은 2010년 이후 걸그룹의 활발한 아시아 진출과 함께 남성 아이돌(빅뱅, 2PM) 그룹의 해외진출이 지속적으로 이루어지고 있으며, 또한 일본

내에서 K-POP에 대한 관심과 인기가 지속되고 있음. 2010년에는 특정 뮤지션에서 국한되었다면, 2011년부터는 다양한 장르의 뮤지션들도 활발하게 진출할 수 있을 것으로 전망됨

- ‘드림하이’와 ‘시크릿 가든’ 등의 OST의 음원판매의 호조를 보이고 있으며, 이로 인해 음악산업의 OSMU가 확대되고 있음. 이러한 제작형태가 증가될 것으로 전망됨
- 뮤지컬 시장은 2010년 하반기까지 부진을 면하지 못하였으나, 2011년 부터는 국내 대형 창작 및 라이선스 제작이 확대되어 매출의 개선이 이루어 질 것으로 전망됨. 한류스타들이 참여한 뮤지컬(지킬앤 하이드 등) 작품들이 늘어남에 따라 외국인 관객의 수요가 증가할 것으로 전망됨

● 음악산업 '11년 1분기 수출CBI는 115로 양호할 것으로 전망됨

- 일본시장에 성공적으로 진출한 뮤지션과 아이돌 그룹이 태국, 베트남 등 아시아시장으로 확대 되고 있으며, 태국은 동남아 한류의 중심으로 성장하고 있음.

※ 2011년 3월에 출범된 CJ E&M은 한류음악 활성화를 위해 Mnet 을 동남아시아지역에 추가 설립할 예정임

- 국내에서 성공한 일부 대작 뮤지컬(맘마미야, 영웅 등)을 중국, 미국 등 해외 지역 진출이 예정되어 있어 수출 증대에 기여할 것으로 전망됨

※ CJ E&M는 중국 문화부 산하 중국대외문화집단공사 등과 “이주연창문화발전유한공사”설립에 대한 계약을 체결해 2011년 6월 뮤지컬 “맘마미야”를 선보일 예정임

● 음악산업 '11년 1분기 고용CBI는 93로 호조될 것으로 예상됨

- 2010년 하반기부터 성장하기 시작한 음악산업은 과거 음반제작 중심의 인력이 아닌 고용창출 효과가 높은 공연(콘서트, 뮤지컬 등) 등과 OSMU 확대 로 종사자수가 증가 될 것으로 예상됨



## 2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 방송(독립제작사)산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 1,963억원이며 방송(독립제작사) 상장사 매출액 비중은 21.7%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 12.2% 성장하였으며 전분기대비 19.5% 증가하였으며 CBI 분석 결과 4분기 98로 호조임

### □ 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 116억원이며 상장사 수출액 비중은 23.3%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 28.0% 성장하였으며 전분기대비 -57.9% 하락하였으며, CBI 분석 결과 89로 다소 부진함

### □ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 4,632명, 비중은 9.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 2.2%로 증가하였으며 전분기대비 1.3% 증가하였으며 CBI 분석 결과 4분기 94로 호조임

### □ 방송영상독립제작사 2011년 1분기 전망

- 방송영상독립제작사 '11년 1분기 매출CBI는 105로 다소 상승세를 나타낼 것으로 예상됨
  - 종합편성채널과 보도채널 선정이 '10년 12월에 선정됨에 따라 다큐, 애니메이션, 드라마 등 제작업체와 기획사 등 방송관련 콘텐츠 업체에 대한 수요가 늘어남에 따라 제작 물량 및 단가 상승으로 매출액이 증대할 것으로 전망됨

- 그동안 불공정한 관행이었던 방송사와 제작사간 외주제작 제도개선(외주제작 표준계약서 확립 등)이 이루어 질 경우 제작사들의 매출 증대가 이루어질 것으로 전망됨
- 방송영상독립제작사 '11년 1분기 수출CBI는 88로 부진 할 것으로 전망됨
  - 독립제작사의 수출은 중국 등 일부 국가에서의 자국 드라마 보호를 위하여 국내 드라마 수입을 제도적으로 제한하고 있어 수출 정체가 당분간 지속될 것으로 전망됨.
    - ※ 이에 반해 신규 시장인 중남미(멕시코(아카씨를 부탁해), 유럽(프랑스(아이리스), 불가리아(파스타), 이탈리아(한반도의 매머드)) 등은 국내 드라마 다큐멘터리 등에 대한 관심이 높 아지고 있어 기존 아시아권 중심에서 탈피된 지역으로 확대될 것으로 전망됨으로 이에 대한 독립제작사의 역량(인력 및 마케팅 강화 등) 제고가 요구됨
  - '11년 1월에 폐막한 서울 국제 3D페어와 스카이라이프 실시간 3D채널 시범 운영 등 국내외적으로 3D 방송콘텐츠에 대한 수요 증대가 예상됨으로, 국 내 독립제작사들도 해외 시장 선점을 위한 인프라 구축과 함께 자체제작 역 량 강화가 필요함
    - ※ 스카이라이프 자회사인 스카이HD는 자체 3D 드라마 '김치왕'을 '10년 4분기에 방영함
- 방송영상독립제작사 '11년 1분기 고용CBI는 93로 호전될 것으로 예상됨
  - '11년 하반기부터 본격적인 종합편성채널(보도채널 등)이 시행될 예정이므 로 이로 인해 인력에 대한 수요가 증가할 것으로 전망됨

## 2.5. 영화산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 영화산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 801,275억원이며 영화 상장 사 매출액 비중은 21.6%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 9.9% 성장하였으며 전분기대비 -10.5% 하락하였으며 CBI 분석 결과 4분기 83로 부진한 상황임

## □ 수출부문

- 영화산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 45억원이며 상장사 수출액 비중은 70.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 -12.5% 감소하였으며 전분기대비 43.3% 상승하였으나, CBI 분석 결과 63으로 매우 부진함

## □ 고용부문

- 영화산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 29,118명이며 상장사 고용 비중은 4.5%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 13.4% 증가하였으며 전분기대비 16.2% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 77로 매우 부진함

## □ 영화산업 2011년 1분기 전망

- 영화산업 '11년 1분기 매출CBI는 81로 부진할 것으로 예상됨.
  - '11년 1분기 한국영화산업 통계에 따르면 한국영화관객 수는 '10년 1분기 보다 234만명 증가한 1,927만 명(56.3%)로 나타났으나, 이는 상대적으로 외화의 흥행 저조에 기인한 것임
    - ※ 일부 대형 멀티플렉스의 매출액은 점점 증가하고 있는 추세에 있으나, 이는 관람요금 인상에 의한 것이며 관객수의 증가에 따른 것은 아님. 또한 일부 흥행작(조선명탐정)을 제외하고는 국내 블록버스터급 작품의 예상외 흥행저조로 영화제작 투자 위축이 예상되는바 영화제작사들의 매출감소가 우려됨.
  - '10년 4분기에는 방학 및 추석연휴 등 특수 요소가 없어 신작 상영을 '11년 1분기에 집중함으로 인해 매출액은 증가한 것임.
- 영화산업 '11년 1분기 수출CBI는 78로 매우 부진할 것으로 전망됨
  - 영화산업 수출은 2005년을 기점으로 고전을 면치 못하고 있는 가운데, 일부 제작사들의 해외진출이 점진적 확대로 수출 증대는 제한적일 것으로 전망됨.

※ '10년 한국무역보험공사에서는 영화관련 문화수출보험 지원 약89억 원 등을 통해 완성도 높은 영화제작(황해 (72만달러 수출계약), 악마를 보았다(60만달러 수출 성사))이 이루어져 이로 인한 해외 수출 성과가 나타나고 있음.

- 영화산업 '11년 1분기 고용CBI는 70로 부진할 것으로 예상됨
  - 국내영화 점유율은 상승하였으나, 투자 등 제작환경의 구조적인 변화가 이루어 지지 않을 경우 신규 고용이 이루어질 가능성은 매우 낮을 것으로 전망

## 2.6. 광고산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 광고산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 1조 4,058억원이며 광고 상장사 매출액 비중은 21.3%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 4.4% 증가하였으며 전분기대비 24.2% 증가하였으며 CBI 분석 결과 4분기 102로 호조세를 나타냄

### □ 고용부문

- 광고산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 4,987명이며 상장사 고용 비중은 25.4%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 6.6% 증가하였으며 전분기대비 1.2% 상승하였으나 CBI 분석 결과 4분기 103으로 호조를 나타냄

### □ 광고산업 2011년 1분기 전망

- 광고산업 '11년 1분기 매출CBI는 100으로 호조를 보일 것으로 예상됨
  - '10년은 대형스포츠 이벤트(동계올림픽, 남아공월드컵, 아시안게임 등)와 국내 글로벌 기업들의 호조로 인해 매출액이 증가하였으나, '11년부터는 대형스포츠 이벤트가 없어 매출액의 급격한 증가요인은 적을 것으로 전망됨

- 또한 일부 대기업 계열 광고기획사들의 매출액은 증가추세에 있으나 중소형 광고기획사들의 매출액은 정체 또는 하락하고 있는 양극화 현상이 지속될 것으로 전망됨
- 광고산업 '11년 1분기 수출CBI는 105로 호조를 보일 것으로 전망됨
  - 수출 대기업의 실적 호조에 따른 3D 광고 등 고부가가치 광고 콘텐츠 제작이 늘어남으로 인해 수출액은 늘어날 것으로 전망됨
- 광고산업 '11년 1분기 고용CBI는 108로 호조를 보일 것으로 예상됨
  - SNS 등 통신의 패러다임 변화로 소규모 광고 매체가 다양해짐에 따라 효율적인 광고 제작으로 소형 및 1인 기업 광고 기획사들의 시장 참여가 점차 증대돼 제한적인 고용 창출이 예상됨

## 2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 애니메이션 산업은 약 1,341억원이며 캐릭터 산업은 1조 6,200억원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 11.2%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 3.9%를 차지하는 것으로 나타남
  - 애니메이션/캐릭터 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 19.2% 성장하였으며 전분기대비 23.5% 상승하였으며 애니메이션 CBI 분석 결과 4분기 109로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 4분기 112로 양호한 편임

### □ 수출부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 애니메이션은 약 325억원이며 캐릭터는 약 796억원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 0.6%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 23.4%를 차지하는 것으로 나타남

- 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 44.8% 성장하였으며 전분기대비 -12.0% 감소하였으나 CBI 분석 결과 애니메이션은 104, 캐릭터는 126으로 나타남

#### □ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 애니메이션은 4,262명이며 캐릭터는 23,080명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.8%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 2.1%를 차지하는 것으로 나타남
- 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 10.2% 증가하였으며 전분기대비 1.5% 성장하였으나 CBI 분석 결과 4분기 애니메이션 94이며 캐릭터 105로 다소 호조임

#### □ 애니메이션/캐릭터산업 2011년 1분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 1분기 매출CBI는 각각 103, 110으로 호조를 보일 것으로 예상됨
- 기존에는 캐릭터들이 인형, 완구, 문구 위주의 상품에 활용되었으나, 뽀빠 뽀로로 등은 기존의 상품 외에 다양한 상품으로 확대 활용되고 있어 매출 증대 효과가 매우 높음
  - ※ '11년 우정사업본부는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매(약 400만장 이상)하였으며, 부즈클럽(뽀빠)는 교육용 악기 제조회사인 ‘엔젤 악기’와 결합한 캐릭터 악기를 출시할 예정임.
- 국내에서 개발한 부즈클럽의 앱스토어 아이템 ‘토크 오즈’와 ‘토크 미미’가 '11년 2월에 미국 앱 계정 다운로드 1위와 상위 자리에 오르는 등 국내 신규 캐릭터의 마케팅에 일원으로 떠오르고 있으며, 이러한 전략은 향후 캐릭터의 매출 증대에 지대한 영향을 미칠 것으로 전망됨
  - ※ 문화체육관광부는 디지털 오픈마켓의 활성화를 위해 ‘CAN 혁신 전략’을 수립하기로 하였으며, ‘오픈마켓 콘텐츠 진흥포럼’도 운영할 예정임

- 애니메이션 산업은 '10년도에 이어 '11년 1분기에도 과학 등 교육콘텐츠를 기반으로 한 3D 애니메이션이 지속적으로 제작되어 매출 증대에 도움이 될 것으로 전망됨.
  - ※ 'Why?', '마법천자문-과학원정대' 등의 3D 입체 애니메이션 제작 및 방영
- '10년도에 이어 '11년 1분기에도 캐릭터 산업과 애니메이션산업에 IT와의 융합(3D 등)을 통한 수익 모델이 다변화되고 있는 추세이며 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 전망됨
  - ※ 스마트패드(태블릿 PC 등) 보급 증대와 함께 애니메이션 등을 기반으로 한 멀티미디어 전자책 콘텐츠 제작 등이 이루어지고 있는 상황이며, 애니메이션의 활용도 점차 늘어날 것으로 전망됨
- 애니메이션/캐릭터 '11년 1분기 수출CBI는 각각 104, 126으로 호조가 예상됨
  - 국내외 비즈니스 매칭프로그램 가시적인 성과('10년 3분기 '똑딱하우스' 수출 등)가 있으며, 또한 국내 창작 애니메이션의 인지도 확대가 이루어지고 있는 상황에서 해외 앱 스토어 시장 규모 확대로 국내 창작 애니메이션의 인지도 향상에 온오프라인으로 기여할 수 있어 향후 수출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상됨
  - '10년부터 미국 및 유럽 등 기존 수출지역과 중국, 중남미 등 신흥시장으로 진출이 확대되고 있음.
    - ※ '10년 4분기에 두바이에서 개최한 '마이콘텐츠페어'에 '캐니멀'이 중동지역 에이전시와 계약을 체결하여 수출하기로 함
- 애니메이션/캐릭터산업 '11년 1분기 고용CBI는 각각 87, 101로 부진 및 호조로 나타남
  - 캐릭터산업은 매출과 수출의 증가세에 힘입어 신규 고용창출은 활발하게 전개 될 것으로 전망되나, 애니메이션산업은 인건비 상승에 따른 일부 저부가 가치 단계 제작은 중국 등 해외이전으로 고용창출의 저해요인으로 작용할 가능성이 있음

## 2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

### □ 매출부문

- 지식정보산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 1조 8,750억원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 29.0%를 차지하는 것으로 나타남
  - 인터넷포털 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 10.4% 성장하였으며 전분기대비 6.9% 상승하였으며 지식정보산업의 CBI 분석 결과 4분기 111로 양호함

### □ 수출부문

- 지식정보산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 1,094억원이며 상장사 수출은 없는 것으로 나타남
  - CBI 분석 결과 101로 호조임

### □ 고용부문

- 지식정보산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 47,626명이며 상장사 고용 비중은 11.2%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 6.6% 증가하였고 전분기대비 3.3% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 105로 양호함

### □ 지식정보산업 2011년 1분기 전망

- 지식정보산업 '11년 1분기 매출CBI는 112로 호조를 보일 것으로 예상됨
  - '10년 하반기부터 경기 상승세에 따른 기업 마케팅 비용의 증가로 온라인 광고 증가에도 영향을 미칠 것이며, 이로 인한 매출액은 지속적으로 증가할 것으로 전망되며, 또한 일부 대형 포털업체들은 스마트폰 및 스마트 TV 등을 기반으로 한 신규 수익모델의 매출액 증대는 지속 될 것으로 전망됨



- ※ 제일기획 발표에 따르면 인터넷 광고가 '09년 대비 '10년에 24.5%로 증가한 것으로 발표  
스마트폰 및 스마트패드의 보편화로 인해 생활밀착형 서비스(지도, 소셜 검색 등)에 기반한  
수익모델을 창출할 것으로 예상
- 스마트폰 및 스마트 TV의 보급 증가로 인해, e-learning과 에듀테인먼트  
전문업체들의 차별화된 교육콘텐츠 개발 등 수익 다각화 모색이 예상됨
- ※ 기존 PMP, MP3P/MP4P 등의 디바이스에 맞춰져 있던 이러닝 콘텐츠를 자동 인코딩 및  
DRM 주변기기 호환성을 통해 스마트폰과 스마트패드에서 서비스할 수 있도록 지원
- 지식정보산업 '11년 1분기 수출CBI는 98로 호조가 예상됨
  - '10년부터 국내 일부 e-learning 및 에듀테인먼트산업 업체들의 수출지역  
확대를 모색하고 있으며, 스마트폰, 스마트패드, 스마트TV에 적합한 솔루션을  
개발을 통해, 동남아 등 아시아권의 진출하고 있으며, 이를 기반으로  
수출지역 다변화 추진
  - ※ 국내 업체 중 터키 지역 중학생들이 사용할 수 있는 이러닝 솔루션을 수출하기로 함.  
또한 오픈소스 학습관리시스템인 '지니'를 베트남 하노이 대학에 공급하기로 함
- 지식정보산업 '11년 1분기 고용CBI는 98로 호조를 보일 것으로 예상됨
  - 인터넷 포털 고용창출은 한정된 내수시장에 따라 신규 고용창출이 제한적이  
지만, 스마트폰 및 스마트패드(태블릿 PC) 보급 급증으로 콘텐츠 관련 인력  
수요가 증대될 것으로 전망됨
  - e-learning 및 에듀테인먼트산업 등은 매출 및 수출 증가에 따른 시장진입  
기회의 확대로 콘텐츠 기획 및 개발 인력의 수요가 증대될 것으로 전망됨



## 부록 : 1. 콘텐츠관련 상장사 현황

## □ 게임

&lt;표 부록 I -1&gt; 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35420	NHN	109,249.9	온라인게임 포털 한게임 운영
36570	엔씨소프트	45,466.3	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
95660	네오위즈게임즈	9,695.4	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
37150	CJ인터넷	3,693.8	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 넷마블
52790	액토즈소프트	970.9	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
30350	드래곤플라이	1,698.2	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
41140	게임하이	2,561.4	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	1,010.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
69080	웹젠	2,436.4	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
58630	엠펜	718.3	온라인게임 포털 엠펜 운영, 개발 및 유통
78340	컴투스	1,341.5	국내최대 모바일 게임업체, 대표작 타이쿤시리즈
52770	와이디온라인	447.9	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
47080	한빛소프트	776.2	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
47560	이스트소프트	561.8	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
67000	제이씨엔터테인먼트	2,279.6	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
35620	바른손게임즈	537.9	온라인게임 게임 및 문화 콘텐츠 사업
52190	소프트맥스	529.2	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
23770	와이엔케이코리아	240.7	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	1,509.5	모바일 게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	2,864.4	온라인 게임 개발, 대표작 창천온라인

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

## □ 인터넷 포털

&lt;표 부록 I -2&gt; 인터넷 포털 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
035420	NHN	109,249.9	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	10,295.7	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK컴즈	7,435.5	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	2,815.2	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

## □ 출판

&lt;표 부록 I-3&gt; 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
72870	메가스터디	11,172.3	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
95720	웅진씽크빅	5,516.8	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
19680	대교	5,082.2	교육 출판 및 학원사업, 잔집 및 도서 출판
35080	인터파크	2,816.1	온라인 출판 유통
100220	비상교육	948.8	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
53280	에스24	1,011.4	온라인 출판 유통
53290	능률교육	347.1	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
68290	삼성출판사	399.0	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,393.9	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업

자료: KRX, 각사

주: 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

## □ 방송

&lt;표 부록 I-4&gt; 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
35760	CJ오쇼핑	14,023.0	TV 및 온라인 홈쇼핑
34120	SBS (유)	5,192.9	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	3,742.2	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
28150	GS홈쇼핑	7,172.8	TV 및 온라인 홈쇼핑
45710	온미디어 (유)	4,718.0	케이블방송, 위성방송, 음악케이블 방송
43890	한빛방송(관)	2,912.1	방송수입, 광고수입, 초고속인터넷
40300	YTN	1,545.6	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
46140	SBS콘텐츠허브	2,895.9	콘텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웹에이전시
33130	디지털조선	1,094.9	인터넷, SI사업, 교육프로그램, 전광판 광고
39340	한국경제TV	670.5	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
36420	ISPLUS	690.3	스포츠 신문 발행, 미디어 사업
35210	큐릭스	656.4	케이블TV(강북구 및 도봉구), 광고수익, 인터넷서비스
52220	IMBC	875.2	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
39670	에이엔씨바이오홀딩스	395.5	출판매체복제
67130	클루넷	253.1	드라마제작 JS픽처스 보유, CDN 및 콘텐츠 유통
68050	팬엔터테인먼트	213.6	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
47820	초록뱀	365.8	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
54120	더체인지	283.5	방송 프로그램 제작 및 국내외 판매
046390	삼화네트웍스	408.5	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장 (관 : 관리종목 (불 : 불성실공시법인

## □ 광고

## &lt;표 부록 I-5&gt; 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
30000	제일기획 (유)	15,933.2	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
35000	G2R (유)	1,731.2	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
37270	휘닉스컴 (유)	149.6	(주)보광과 일본 텐쯔가 합작한 광고대행사
10470	오리콤	205.1	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

## □ 영화

## &lt;표 부록 I-6&gt; 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억원)	주요 사업
79160	CJ CGV (유)	5,772.9	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
40740	아인스M&M	682.8	일반영화및 비디오 제작, DVD 및 CD 제조 판매
86980	미디어플렉스	522.1	영화 투자 및 배급사로 메가박스등 자회사 보유
3560	IHQ	726.0	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
43680	디초플릿	27.3	영화, 드라마 제작 및 배급, 커피프랜차이즈
54780	키이스트	347.7	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
36260	웰메이드	294.3	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
60230	SC팅크그린	443.4	음반, 영상물 (비디오 DVD) 유통사업
17170	프라임엔터	88.6	영화제작사 엘제이필름 및 코리아엔터 흡수합병

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장 (관 : 관리종목 (블 : 불성실공시법인)

## □ 음악

## &lt;표 부록 I-7&gt; 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
64260	다날	2,264.9	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
16170	로엔엔터테인먼트	2,162.4	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
56200	엠펙미디어	1,712.3	음반 기획 및 제작, 음원 유통, 온라인 음악사이트 운영
104200	네오위즈인터넷	1,174.7	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
41510	에스엠	2,760.5	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
53110	소리바다	495.4	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
49000	예당엔터테인먼트	615.0	음반 제작 및 유통, 음원 대여 및 판매 사업
43610	KT뮤직	806.7	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
30420	소리바다미디어	38.5	디지털음원 서비스, 음악 DB 시스템 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장 (관 : 관리종목

## □ 애니메이션 / 캐릭터

## &lt;표 부록 I -8&gt; 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액	주요 사업
39530	코코엔터프라이즈	4,675.7	애니메이션 기획 및 제작, 배급, 캐릭터 라이선싱 사업
66910	손오공	730.5	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
56080	유진로봇	442.2	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
48910	대원미디어	568.9	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
39830	오로라월드	274.5	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
18700	바른손	248.6	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '10년 12월 30일 기준

주: 2. (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

## 부록 : 2. 2009년 콘텐츠산업통계 대비 2010년 분기별 산업규모 비교

## ○ 분기별 조사 제외부문 2009년 통계값 적용후 비교

산업명	매출액(백만원)			종사자(명)			수출액(천달러)		
	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)
출판	20,609,123	20,148,965	-2.4%	206,926	204,432	-1.2%	250,764	258,498	3.1%
만화	739,094	709,991	-3.9%	10,748	11,068	3.0%	4,209	7,754	84.2%
음악	2,740,753	3,028,905	12.7%	76,539	77,756	1.6%	31,269	80,971	158.9%
게임	6,580,600	7,853,473	19.3%	43,365	48,834	12.6%	1,240,856	1,598,228	28.8%
영화	3,306,672	3,335,080	0.9%	28,041	29,118	3.8%	14,122	15,478	9.6%
애니메이션	418,570	488,377	16.7%	4,170	4,262	2.2%	89,651	92,719	3.4%
방송	11,972,788	11,972,788	0.0%	29,560	29,560	0.0%	170,228	170,228	0.0%
독립제작사	796,175	713,113	-10.4%	4,748	4,632	-2.4%	14,349	26,482	84.6%
광고	9,186,878	9,318,189	1.4%	33,509	33,205	-0.9%	93,151	93,151	0.0%
캐릭터	5,358,272	5,779,389	7.9%	23,406	23,080	-1.4%	236,521	251,610	6.4%
지식정보	5,255,185	6,983,631	32.9%	44,897	47,626	6.1%	345,693	356,087	3.0%
콘텐츠솔루션	2,036,362	2,205,761	8.3%	15,967	18,872	18.2%	113,418	123,134	8.6%
합계	69,000,472	72,537,662	5.1%	521,876	532,445	2.0%	2,604,231	3,074,340	18.1%

※ 분기별 동향조사에서 일부 제외된 방송과 광고산업의 통계값을 2009년 통계값으로 적용한 후 비교

※ 분기별 동향조사 제외 부분

– 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업 기타업

– 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업

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

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

※ 영화 매출액 중 애니메이션 극장 매출액 제외





---

## 2010년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서

---

집필진

한국콘텐츠진흥원

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

외부집필

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

발 행 인 이 재 응

발 행 일 2011년 04월 30일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

---

ISBN :

가격: 비매품

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

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

산업분석팀 유은영 (02-3153-3022/eyyoo@kocca.kr)