

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

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 81개를 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 420개를 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

요 약

- 2010년 콘텐츠산업 경기회복 및 콘텐츠 수요확대로 완만한 성장세 지속 -

- 콘텐츠산업 생산 전년대비 4.1% 증가, 4분기 전년동기대비 0.6% 증가
- 콘텐츠업체(실태조사) 전년대비 매출액 5.1%, 수출액 18.1%, 종사자 2.0% 증가
- 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
- 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 전년동기대비 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%

- 교양·오락·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 85만3천명으로 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, '예술·스포츠 및 여가관련 서비스업' 는 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 289억 원으로 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 1,839억 원으로 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 811억원으로 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						
	4분기 (전기대비)	2009년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	4분기전년동기	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(방송영 상독립제작 사포함)	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 '예림당' 은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
- 3) 방송 중 올리브나인은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외

o 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%)			

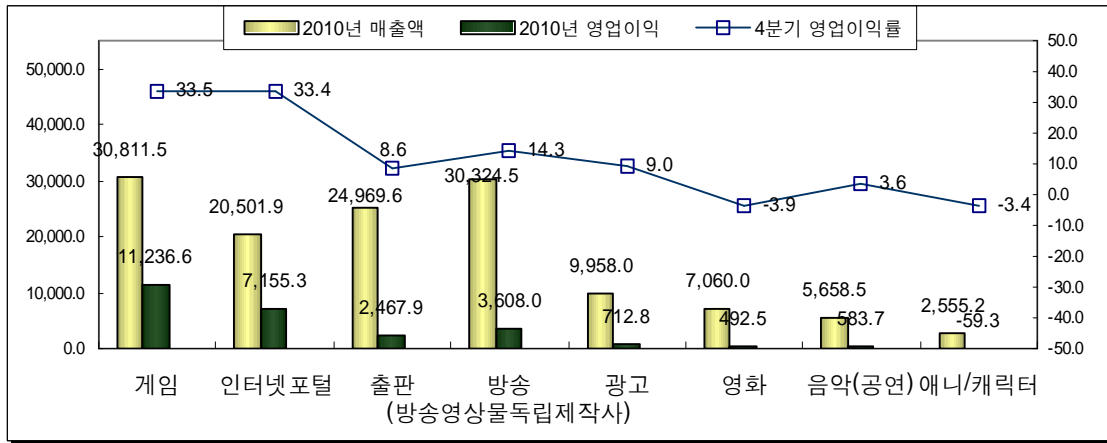
1) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)

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 ¹⁾	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(총561사)으로 추계됨(출처: '11. 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

0 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 4> '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(방송영상독립 제작사포함)	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

0 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 5> '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%

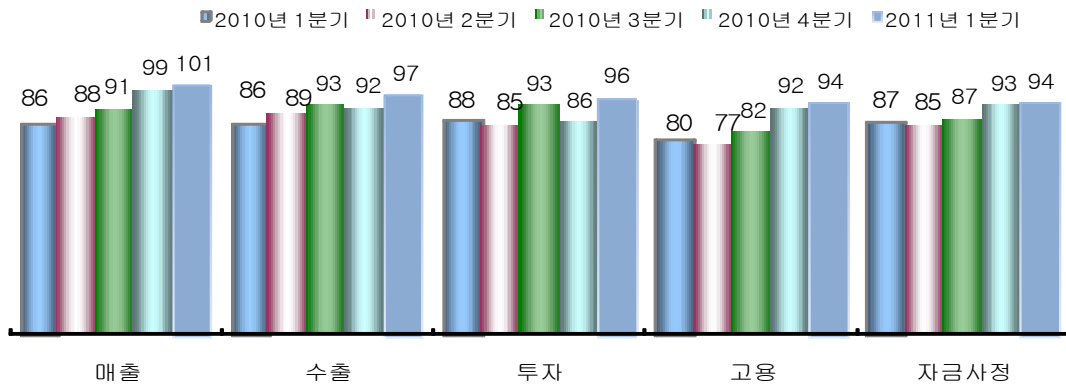
- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
 - 3) 출판 중 '에림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 '울리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수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

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 1> '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