

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이¹⁾

□ 2012년 4분기 매출 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 매출액은 약 5조 7,144억원으로 전년동기대비 8.5% 증가, 전분기대비 7.1% 상승
 - '12년 4분기 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 '12년 3분기에 이어 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가
 - ※ 광고(22.9%), 영화(20.1%), 음악(21.1%) 등 3개 분야의 '12년 4분기 매출액은 '12년 3분기에 이어 다른 분야 대비 전년동기대비 높은 증가
 - ※ 게임(4.2%), 지식정보(7.0%), 방송(7.6%) 등 3개 부문의 '12년 4분기 매출액은 전체 매출액 대비 다소 저조한 전년동기대비 증가율 기록
 - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 3.1%, 16.3% 감소
 - ※ '12년 4분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(20.1%), 지식정보(17.5%), 방송(27.1%), 광고(15.3%) 등 상위 4개 분야²⁾는 80.0%(79.5%)³⁾로 전년동기대비 0.5%p 증가했으나 전분기 대비 1.6%p 상승
 - ※ 광고, 영화, 음악 등 3개분야의 '12년 4분기 비중은 전년동기대비 증가했으나, 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터 등 5개 분야의 '12년 4분기 비중은 전년동기대비 감소
 - 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 전분기대비 상승기조에서 '11년 1분기에 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 전반적으로 상승 추세
 - 게임, 지식정보, 방송, 광고, 음악, 애니메이션/캐릭터 등 6개 분야의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 4.7%, 3.6%, 9.6%, 23.5%, 8.1%, 7.8% 상승
 - ※ 출판, 영화의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 각각 3.3%, 5.2% 하락

1) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(21), 광고(4), 영화(7), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

2) 2012년 1분기까지 매출액 비중 상위분야가 출판이었으나, 2012년 2분기부터 광고로 대체

3) 2011년 4분기 비중

<표 I-3> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

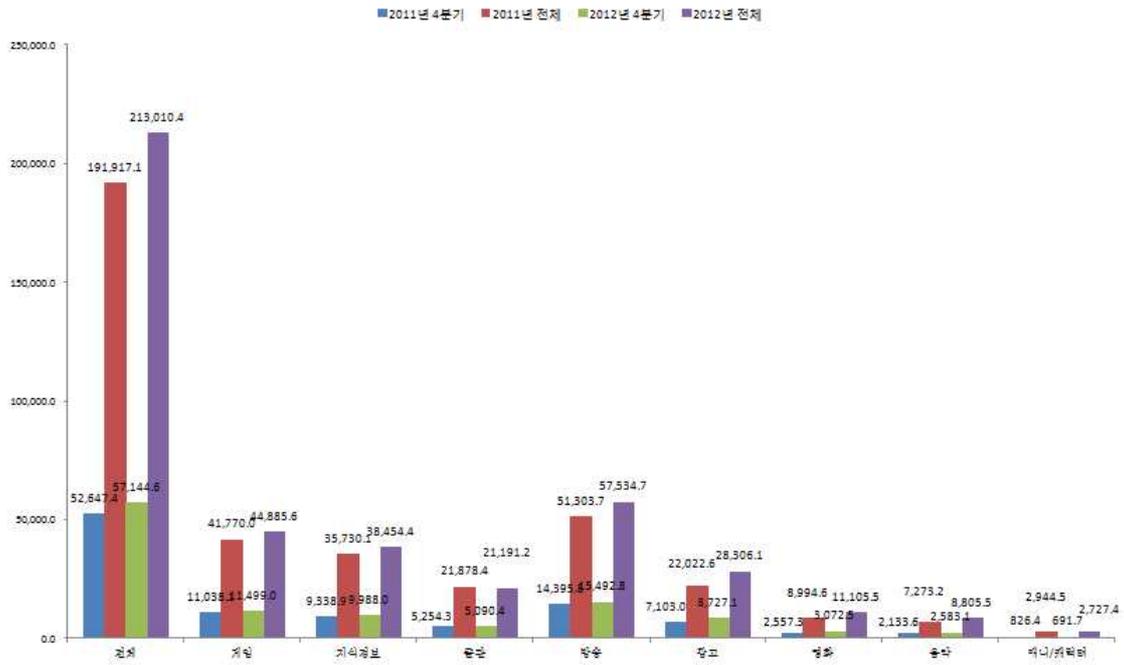
(단위 : 억원)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	11,038.1 (5.3%)	41,770.0 (16.0%)	11,446.8 (3.7%)	10,957.4 (-4.3%)	10,982.4 (0.2%)	11,499.0 (4.7%)	44,885.6 (7.5%)	4.2%
지식 정보	9,338.9 (3.2%)	35,730.1 (21.7%)	9,276.7 (-0.7%)	9,544.9 (2.9%)	9,644.8 (1.0%)	9,988.0 (3.6%)	38,454.4 (7.6%)	7.0%
출판	5,254.3 (-7.3%)	21,878.4 (0.2%)	5,748.0 (9.4%)	5,086.4 (-11.5%)	5,266.4 (3.5%)	5,090.4 (-3.3%)	21,191.2 (-3.1%)	-3.1%
방송	14,395.8 (14.4%)	51,303.7 (29.0%)	13,243.1 (-8.0%)	14,668.6 (10.8%)	14,130.2 (-3.7%)	15,492.8 (9.6%)	57,534.7 (12.1%)	7.6%
광고	7,103.0 (25.1%)	22,022.6 (20.7%)	5,093.0 (-28.3%)	7,417.1 (45.6%)	7,068.9 (-4.7%)	8,727.1 (23.5%)	28,306.1 (28.5%)	22.9%
영화	2,557.3 (-6.8%)	8,994.6 (50.7%)	2,588.6 (1.2%)	2,203.4 (-14.9%)	3,241.0 (47.1%)	3,072.5 (-5.2%)	11,105.5 (23.5%)	20.1%
음악	2,133.6 (14.1%)	7,273.2 (20.3%)	1,889.0 (-11.5%)	1,944.9 (3.0%)	2,388.5 (22.8%)	2,583.1 (8.1%)	8,805.5 (21.1%)	21.1%
애니메이션/ 캐릭터	826.4 (21.3%)	2,944.5 (17.8%)	600.7 (-27.3%)	793.6 (32.1%)	641.4 (-19.2%)	691.7 (7.8%)	2,727.4 (-7.4%)	-16.3%
합계	52,647.4 (8.0%)	191,917.1 (20.1%)	49,885.9 (-5.2%)	52,616.3 (5.5%)	53,363.6 (1.4%)	57,144.6 (7.1%)	213,010.4 (11.0%)	8.5%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에 스피러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송으로 분석 적용으로 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오엔'은 업종변경에 따라 분석에서 제외

<그림 I-1> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

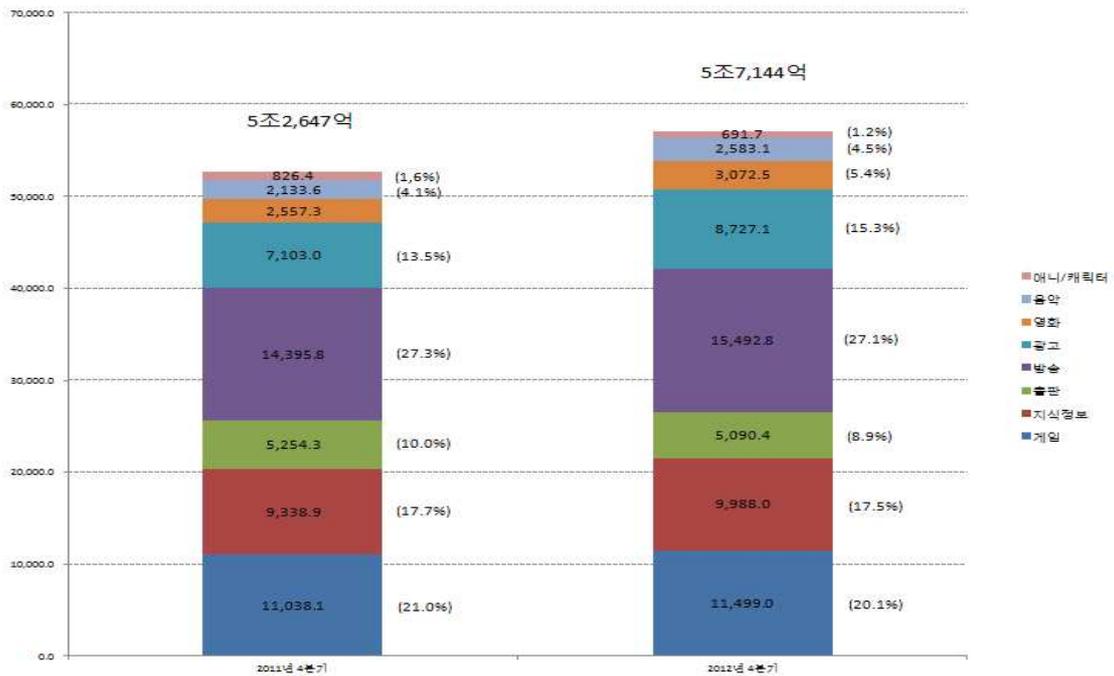
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 I-2> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

- 게임 '12년 4분기 매출액은 약 1조 1,499억원으로 전년동기대비 4.2% 증가했으며 전분기대비 4.7% 상승
 - '10년은 분기별 등락세였으며 '11년 1분기 이후 상승기조는 '12년 2분기를 제외하고 이어지는 추세
 - ※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기 상승기조가 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승에 악영향. 이러한 대외 리스크는 '12년에 들어서도 완전한 해소가 이뤄지지 않아 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 저해요인으로 작용할 전망이다. 다만, 1) 국내大作게임 지속 출시 및 경쟁력 확보를 통한 해외수출의 상승기조와 지역다변화 실현 2) 스마트기기 이용 등에 따른 게임산업의 수요 및 공급 패러다임 변화 등은 게임사업 매출액 등 실적 상승의 긍정 요인으로 작용할 전망이다
 - ※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이고 이용 접근성이 높아 소비층의 저변확대가 용이해 경기 하락에 의한 매출감소는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용지수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 이용 편의성이 높아 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대
 - 대형업체⁴⁾들은 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도하고 있으나 업체간 성장 편차 상존. '12년 4분기는 업체별 매출실적 증가 및 감소가 나타나고 있으며 이는 상대적으로 수출 저조에 기인
 - 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 증가에서 '11년 4분기 이후 전반적인 감소세를 나타내다가 '12년 4분기의 매출액은 전년동기대비 19.2% 다소 큰 폭 증가
 - ※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 4분기말 현재 점유율이 7.85%로 전분기 점유율 11.52% 대비 3.67%p 하락. '12년 4분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 18.57%로 '12년 3분기 점유율 22.83%에 비해 4.26%p 하락. '12년 4분기 이후 매출액 등 실적 상승 지속 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 가시적 효과 2) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁에서의 우위 확보 3) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 중요 요인으로 작용할 전망이다
 - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화가 이뤄

4) 대형업체 : 연간 매출액이 800억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M 게임부문, 액토즈소프트)임

졌으나 '12년 4분기 들어 다소 높은 수출액 감소가 매출액 실적에 부정적 영향. '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 18.9% 감소

※ 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환 '10년부터의 전반적인 실적호조는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인했으나 '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 5.4% 감소, 이중 중국에서 서비스되고 있는 FPS 장르의 '크로스 파이어'는 '12년 9월 현재 동시 접속자수가 400만명을 기록하는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 'S4리그' 등 기존 게임과 자체 개발 슈팅게임인 '디젤' 등을 통해 일본, 인도네시아 등 해외시장 개척으로 매출액 증대 모색

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기를 제외하고 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기 매출액⁵⁾은 전년동기대비 14.1% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락세이며 '12년 2분기 이후 감소세를 보이다가 '12년 4분기는 증가로 반전되었으며 전년동기 대비 9.2% 증가

※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일게임 론칭 확대 및 지역 다각화를 통한 해외시장에서의 역량 강화

- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가세가 나타났으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되면서 지속되는 양상이며 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 22.7% 다소 큰 폭 감소
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 한 방편으로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대 모색이 예상되고 있으며, 게임산업 시장구조의 일부 대형업체 편중화 저감 및 시장 활성화를 위한 다각적 방안 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게이머 등 수요자들에 부응하는 경쟁력을 보유한 흥행작에 따라 업체별 실적 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대에 따른 산업패러다임 변화로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 호조에 직접적 영향. 향후 유럽재정위기 등 대외불확실성이 점진적 해소와 함께 중국 등 국내 주력 해외 수출 국가들의 완만한 경기회복이 실현될 경우 국내 게임 내

5) 2012년 전체 매출액 중 온라인게임 비중은 25.5%이며 규모는 6,084억원으로 2012년 3분기누적 비중인 26.3%에 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락추세

수시장 뿐 아니라 해외 수출 증가에 따른 큰 폭의 실적 성장 전망. 특히 경쟁력 및 완성도를 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 상대적인 큰 폭의 호조 예상

※ 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 국내외 흥행호조로 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 88.8%, 32.1% 증가

● 지식정보 '12년 4분기 매출액은 약 9,988억원으로 전년동기대비 7.0% 성장했으며 전분기대비 3.6% 상승

- 지식정보 매출액은 '10년 1분기 이후 '12년 1분기의 하락을 제외하고 전분기 대비 전반적으로 상승기조 유지

- NHN은 지식정보 상장사에서 전체 매출액 대비 가장 높은 비중을 보이고 있으며 '12년 4분기 전년동기대비 14.1% 증가했으며 전분기대비 8.0% 상승

※ NHN은 인터넷 검색 등 유선인터넷 분야의 강점 및 역량을 기반으로 내수 시장 한계성을 극복하기 위한 모바일 등 신규 영역 개발을 통해 일본 등 해외시장 개발 및 대내외 경쟁력 확보

- 다음커뮤니케이션의 '12년 매출액은 전년동기대비 0.3% 감소했으며 전분기 대비 7.0% 상승. SK커뮤니케이션즈의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 38.4% 감소했으며 전분기대비 23.4% 하락. KTH는 전년동기대비 0.6% 감소했으나, 전분기대비 50.8% 상승

※ 다음커뮤니케이션의 '12년 전체 매출액 비중은 검색광고 40.0%(41.1%)⁶⁾, 디스플레이광고 50.6%(49.6%), 게임 7.5%(7.4%), 거래형서비스 1.8%(1.8%) 등으로 구성. '12년 1분기 이후 검색광고 매출 비중 감소세이며 스마트기기 보급 등 콘텐츠 이용 등 수요패턴의 변화에 따라 유무선인터넷 융합 및 이를 활용한 커뮤니티, 이메일, 뉴스 및 N스크린, 게임, 로컬광고 분야 등 서비스 강화. 향후 대내외 리스크 저감에 따른 완만한 경기회복이 가시화될 경우, 검색광고 등 매출액 증대 예상

※ SK커뮤니케이션즈에서 커뮤니티 서비스인 싸이월드는 '12년 4분기 말 현재 누적가입자수 2,600만명 및 순이용자수 1,400만명이나 '12년 2분기말 이후 순이용자수 감소세. 네이트온의 시장점유율은 74.4%(75.2%)⁷⁾로 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락세. 12년 전체 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 73.6%, 콘텐츠 외 기타 26.4%로 '12년 3분기누적 대비 광고매출 비중 상승. 향후 싸이월드 등 기존 수익모델의 활성화와 함께

6) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

7) 괄호는 2012년 3분기누적 시장점유율

스마트기기에 특화된 SNS 등 모바일 서비스 등의 선전 등이 매출액 확대 영향 전망

※ KTH는 1) N-Screen 서비스 2) T-커머스 3) B2B 전자상거래를 기반으로 수익 확대를 모색
향후 모바일 인터넷 시장에서의 시장지배력 확대 및 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠기
반의 다양한 사업다각화 추진 '12년 전체 매출액 비중은 모바일서비스 7.2%, 콘텐츠 41.7%,
플랫폼 구축 및 운영 51.1%

- 크레듀의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 26.3% 증가했으며 전분기대
비 1.9% 하락. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '12년 4분기 매출액은 전년동기
대비 7.8%, 20.3% 감소

※ 메가스터디는 초중고교생 및 일반성인을 대상으로 한 온라인 교육서비스가 주요 수익모델
이며 국내 교육시장의 특성에 따라 경기변동의 충격이 낮은 상황. '12년 전체 매출구조에서
 초중고교생 대상 매출액이 약 87.8%이며, 초중고교생 대상 온라인 강의(34.8%) 및 오프라인
 강의(27.2%) 등의 매출비중은 약 62.0%. 향후 스마트기기 활용 극화를 통한 성인 등 신규
 수요계층을 고려한 온라인 교육시장 진출 확대

- 골프존의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 35.1% 증가했으며 전분기대
비 8.4% 하락

● 출판 '12년 4분기 매출액은 약 5,090억원으로 전년동기대비 3.1% 감소했으며,
전분기대비 3.3% 하락

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세가 '11년 1분기 이후 매출액
등락세이며 '12년 4분기는 전분기대비 하락

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체로서 '12년 4분기 매출액은
전년동기대비 11.1% 감소했으며 전분기대비 19.2% 다소 큰 폭 하락. 웅진씽
크빅의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 1.6% 감소했으며 '12년 1분기를
제외하고 '11년 3분기 이후 감소세

※ 대교는 학습지를 판매가 주요 수익원으로 '12년 전체 매출액 중 국내 교육서비스 및 출판사
업 비중은 89.5%로 전년대비 5.7%p 감소, 해외 교육사업 매출 비중은 1.7%로 전년대비
0.4%p 증가. 향후 스마트기기 보급 확대 등으로 이에 기반한 '스마트러닝' 및 '자기주도학습'
등을 중심으로 시장 트렌드 및 수요 변화에 대비한 온라인서적 등 콘텐츠 개발과 미디어사
업, 교육컨설팅 등 사업 영역 다각화 추진

- 삼성출판사는 출판물 제작업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대

비 7.3% 증가

※ 삼성출판사는 자체 강점인 전속대리점을 통한 서점유통 등 오프라인과 함께 홈쇼핑, 인터넷 서점, 자사쇼핑몰 등 온라인 유통채널을 통해 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량 집중에도 전반적인 출판시장패러다임 변화로 도서출판 성장 정체 및 감소 추세, 향후 태블릿PC 등의 스마트기기에 기반한 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입의 안착 여부가 성장잠재력 확보의 중요 요인으로 작용할 전망. 12년 전체 매출액 중 출판물 비중은 58.8%이며 온라인교육 비중은 2.4%

- 에스24는 도서유통업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 8.5% 감소했으며 전분기대비 9.7% 하락

※ 에스24는 '12년 1분기 이후 도서 유통분야 40% 이상 시장점유율 유지. 신성장 분야로 스마트폰 등 스마트 디바이스 등을 활용한 e-book, e-learning 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매 등 디지털판매플랫폼 강화와 함께 티켓에매 등 투자확대 및 역량 집중. '12년 전체 매출 구조는 상품매출 96.5%(96.9%)⁸⁾, 수수료매출 0.8%(0.7%), 광고매출 1.9%(1.8%), 기타매출 0.8%(0.6%)

- 출판 분야 상장사의 '12년 4분기 매출액은 전분기대비 3.3% 하락했으나, 비상교육, 능률교육, 예림당, 이퓨처 등 4개 업체는 전분기대비 87.9%, 40.3%, 12.0%, 13.8% 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인용 전 연령층 대상 영어학습교재전문 출판사로서 스마트러닝 등 사업영역 확대 모색. '12년 전체 매출액에서 영어참고서 등 상품 매출은 전년대비 69.3% 증가했으며 저작권 매출은 전년대비 44.7% 증가. 주요 제품 및 서비스 비중은 출판사업 73.0%(69.5%)⁹⁾, 이러닝사업 8.4%(10.0%), 기타 18.6%(20.5%)

● 방송 '12년 4분기 매출액은 약 1조 5,492억원으로 전년동기대비 7.6% 증가했으며, 전분기대비 9.6% 상승

- SBS는 민영지상파 방송사로서 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 2.9% 증가했으나 전분기대비 7.7% 하락. SBS콘텐츠허브의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 10.4% 증가했으며 전분기대비 4.7% 하락. CJ E&M 방송부문의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.6% 증가했으며 전분기대비 9.8% 상승. '12년 1분기 이후 성장세

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 계절 및 경기 등 거시경제와 전통적인 요인의 연관성이 높은

8) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

9) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

기업광고가 주요 수익원 '10년부터 시작된 경기상승 효과가 '12년 1분기 들어 유럽재정위기 등 대외불안요인에 따른 국내경기 하락 압력 확대에 매출액 실적의 방송시별 편차 발생. 종합유선방송사업은 광고수익 뿐 아니라 월정액 시청료 등 고정수익원으로 경기하락 대비 민감도가 상대적으로 낮으며, 특히 종합편성채널의 출현에 따른 시장 충격이 당초 예상보다 적어 이에 따른 향후 매출액 실적의 급격한 하락은 발생하지 않을 전망

- 방송영상물독립제작사 중 팬엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기 대비 41.6% 증가했으며 전분기대비 27.2% 하락. 삼화네트웍스의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 51.6% 증가했으며 전분기대비 717.0% 큰 폭 상승. 초록뱀미디어의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 59.6% 감소했으며 전분기대비 113.9% 상승

※ 팬엔터테인먼트는 방송영상물독립제작사로서 '11년에 제작한 MBC '짜짜', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 지속적으로 콘텐츠를 제작하면서 '12년 들어 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달', SBS '내사랑 나비부인' 등 국내 흥행으로 매출액 증대. 향후 종합편성채널 등 다양한 방송 콘텐츠 기획과 함께 매니저먼트, 음반 등 사업다각화 및 해외 수출 증대 모색

- 키이스트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 30.3% 감소했으며, 전분기 대비 10.2% 하락

※ 키이스트의 '12년 전체 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 73.1%(72.5%)¹⁰⁾, 26.9%(27.5%)로 '12년 3분기누적 대비 내수 비중 상승

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 17.1% 증가했으며 전분기대비 15.2% 상승. GS 홈쇼핑의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.2% 성장했으며 전분기대비 11.5% 상승

※ CJ 오쇼핑의 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 매출액의 시계열 측면을 보면 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승 경향을 보이고 있으며, '12년 2분기부터 전분기대비 상승기조 유지

- 광고 '12년 4분기 매출액은 약 8,727억원으로 전년동기대비 22.9% 증가했으며 전분기대비 23.5% 상승

- 광고는 '11년 상반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외불안요소가 상존함에도 일부 대기업 중심의 수출확대로 매출실적 상승세가 지속되고 있으며, 중

10) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

합편성채널 개국 등 광고수요 증대 등에 따라 대기업 계열 대형 광고대행사를 중심으로 매출실적 호조

- 제일기획의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 26.4% 증가했으며, G2R은 전년동기대비 6.3% 증가. 오리콤은 전년동기대비 24.9% 증가. 휘닉스컴의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 25.1% 다소 큰 폭 감소

※ 제일기획은 '12년 전체 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 44.1%(매체 21.6%, 4매체 광고물제작 및 기타 22.5%) 및 55.9%로 해외 비중이 높으며 이는 국내 대기업의 경쟁력이 확보된 제품들의 수출 및 판매 증대 등 해외실적 호조에 기인

- '10년에 이어 '11년에의 경기상승세가(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.8%, 4분기 0.4%) 대기업 중심의 해외수출 증가가 광고 매출 등 실적호조를 견인했으며, '12년 들어 국내 경기 하락기조에서 완만한 상승이 이어지고(12년 1분기 0.8%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.0%, '12년 4분기 0.3%) 일부 대기업계열 광고대행사의 실적 증가로 '12년 4분기 전분기대비 23.5% 상승

※ '12년 4분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴, 오리콤의 매출액은 전분기대비 18.9%, 65.0%, 17.2%, 21.6% 하락

※ 광고시장은 거시적 측면에서 국내외 경기상황과 함께 미시적 측면에서 기업 마케팅비용 지출 및 계절 등의 요인에 따른 전통적 비·성수기 구분을 할 수 있으며, 이 중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 및 국내외 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기

- 영화 '12년 4분기 매출액은 약 3,072억원으로 전년동기대비 20.1% 증가했으며, 전분기대비 5.2% 하락

- CJ CGV는 '12년 1분기 이후 대내외 거시경제 불안 요인에도 불구하고 한국 영화 중심의 흥행작 증가 및 해외영화 개봉에 따라 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 28.2% 증가했으며 전분기대비 13.6% 하락

※ CJ CGV는 멀티플렉스 시장점유율이 '12년 전체의 경우 43.3%로 '11년 점유율 42.5% 대비 약간 상승. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 지속 및 증대('09년 점유율 37.7%). '12년 전체 매출액 중 티켓매출 비중이 66.3%로 '12년 3분기누적 대비 약간 하락했으나 '12년 1분기 비중 64.8%에 비해 상승

- CJ E&M 영화부문의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 34.8% 증가했으

며 전분기대비 73.5% 큰 폭 상승

※ CJ E&M 영화사업부문의 '12년 전체 시장점유율은 28.6%로 '12년 3분기 누적 22.6% 대비 6.0%p 증가했으며 '12년 2분기 이후 시장점유율 상승세

● 음악 '12년 4분기 매출액은 약 2,583억원으로 전년동기대비 21.1% 증가했으며, 전분기대비 8.1% 상승

- 매출액의 경우 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 '11년 3분기 및 '12년 1분기 등 일부 등락을 제외하고 전반적인 상승기조 유지. 이는 K팝 등의 해외인지도 지속 제고와 함께 해외 수요 증대에 기인

※ '10년 2분기에서 '12년 3분기까지 전분기대비 각각 14.3%, 2.4%, 7.5%, -11.3%, 21.5%, 4.3%, 14.1%, -11.5%, 3.0%, 22.8%로 일부 등락에도 불구하고 상승기조

- SM엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 17.3% 증가했으며 전분기대비 10.4% 하락. YG엔터테인먼트는 전년동기대비 102.8% 증가했으며 전분기대비 19.7% 상승

※ SM엔터테인먼트는 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등 자체 소속 아이돌 및 걸그룹 가수들의 국내 청소년층 중심의 내수시장과 한류에 기반한 일본, 대만 등 아시아권 시장 강세 유지. '11년 이후 영국, 프랑스 등 유럽지역으로 진출하는 등 K팝의 시장 다양성 및 저변 확대. '12년 전체 매출구조는 음반사업 33.29%(음반/음원 27.09%, 로열티매출 6.20%)와 매니지먼트사업 66.71%로 '12년 상반기 이후 음반사업 비중 감소세이며 이는 로열티 매출비중 감소에 기인

※ YG엔터테인먼트는 '12년 전체 사이의 '강남스타일'의 흥행과 함께 다양한 신인 발굴을 통한 해외진출 확대 등 수익모델 다변화를 모색. '12년 전체 디지털 종합 시장점유율은 18%로 1위

- 네오위즈인터넷의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.0% 감소했으며 전분기대비 6.5% 하락

※ 네오위즈인터넷의 사업구조는 1) 디지털음원 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크 등이며 '12년 전체 매출액에서 디지털음원 B2C 비중은 85.5%이고 수출비중은 3.1%로 낮은 수준이나 향후 일본, 베트남 등 해외시장 진출 확대

- 로엔엔터테인먼트의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 2.5% 증가했으며 전분기대비 1.6% 상승

※ 로엔엔터테인먼트는 '11년에 이어 '12년 1분기 이후 음원유통 사업자중 브랜드인지도 및 시장점유율 1위이며, 멜론서비스 등 기존 음원유통 기반으로 스마트폰 이용 증대에 따른 모바일 환경과 음원 수요 다양화에 부합하는 서비스 시스템 구축 및 제공. 음반기획 및 창작 부

문 투자확대를 통한 수익 다양성 확대. '12년 전체 매출비중은 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 86.3%(86.2%)¹¹⁾이고 제품매출 6.6%(6.0%), 상품매출 1.8%(2.1%), 기타 매출 5.2%(5.7%)

※ 에당컴퍼니의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 20.2% 증가했으며, 전분기대비 240.0% 상승

● 애니메이션 및 캐릭터 '12년 4분기 매출액은 약 691억원으로 전년동기대비 16.3% 감소했으나, 전분기대비 7.8% 상승

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승세가 이어졌으나 '11년 1분기 이후 등락기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 상승

- 손오공의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 29.7% 감소했으나, 전분기대비 37.6% 큰 폭 상승. 오로라월드는 전년동기대비 2.8% 감소했으며, 전분기대비 1.6% 하락

※ 손오공의 '12년 전체 매출구조는 캐릭터 제작업에서 완구 및 게임 등 제품이 83.8%이고 애니메이션 및 PC방 수수료 등 용역부문은 13.4%로 구성. 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등에 제한적으로 나타나고 있으나 '12년 전체 매출액 대비 비중은 약 1.5%

※ 오로라월드는 국내 캐릭터 내수시장 브랜드 파워 1위로 자체디자인연구소 및 미주지역을 중심으로 글로벌 네트워크를 통한 라이선싱과 머천다이징 시장 확대 추진 '12년 전체 매출 구조는 제품 및 상품매출 98.3%(98.9%)¹²⁾. 전체 매출액에서 자체 브랜드 수출액 비중은 85% 이상

- 대원미디어는 애니메이션 업체로서 '12년 4분기 매출액의 경우 전년동기대비 11.9% 감소했으나 전분기대비 44.0% 큰 폭 상승

※ 대원미디어는 국내 애니메이션 및 캐릭터산업의 선두기업 중 하나이며 기존 내수 위주에서 해외 진출에 초점을 맞춘 애니메이션 기획 및 제작을 통한 수익모델 다각화 추진 '12년 전체 매출액 대비 수출액 비중은 5.1%이며 '12년 3분기누적 대비 약간 상승. '12년 전체 매출액 중 제품매출 및 상품매출 비율이 약 82:18(83:17)¹³⁾ 수준

11) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

12) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

13) 괄호는 2012년 3분기누적 매출액 비중

□ 2012년 연간 매출액 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기누적 매출액은 약 21조 3,010억원으로 전년대비 11.0% 증가
 - '12년 연간 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년대비 매출액 성장
 - ※ 방송(12.1%), 광고(28.5%), 영화(23.5%), 음악(21.1%) 등 4개 부문은 '12년 상반기 이후 상대적으로 높은 전년대비 매출액 증가 추세
 - ※ 게임(7.5%), 지식정보(7.6%) 등 2개 부문은 '12년 전체 매출액 증가율 대비 다소 낮은 전년 동기대비 성장세
 - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 연간 매출액은 전년동기대비 각각 3.1%, 7.4% 감소
 - '12년 연간 매출액 대비 비중 측면을 보면 게임(21.1%), 지식정보(18.1%), 방송(27.0%), 광고(13.3%) 등 상위 4개 분야 비중은 79.5%로 '11년 연간 매출액 대비 0.9%p 증가
 - ※ 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 상반기 이후 '12년 연간 전년대비 비중이 증대했으나, 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소

<표 I-4> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)	4분기 (전년동기)	전체 (전년대비)
게임	9,707.9 (25.5%)	36,010.5 (28.3%)	11,038.1 (13.7%)	41,770.0 (16.0%)	11,499.0 (4.2%)	44,885.6 (7.5%)
지식 정보	7,750.3 (43.7%)	29,369.3 (43.0%)	9,338.9 (20.5%)	35,730.1 (21.7%)	9,988.0 (7.0%)	38,454.4 (7.6%)
출판	5,186.4 (-10.8%)	21,827.4 (-2.4%)	5,254.3 (1.3%)	21,878.4 (0.2%)	5,090.4 (-3.1%)	21,191.2 (-3.1%)
방송	11,319.3 (61.2%)	39,781.2 (70.0%)	51,303.7 (27.2%)	13,243.1 (-8.0%)	15,492.8 (7.6%)	57,534.7 (12.1%)
광고	5,415.1 (148.1%)	18,240.3 (173.8%)	7,103.0 (31.2%)	22,022.6 (20.7%)	8,727.1 (22.9%)	28,306.1 (28.5%)
영화	1,251.9 (-7.1%)	5,967.3 (11.6%)	2,557.3 (104.3%)	8,994.6 (50.7%)	3,072.5 (20.1%)	11,105.5 (23.5%)
음악	1,663.4 (31.5%)	6,044.4 (21.6%)	2,133.6 (28.3%)	7,273.2 (20.3%)	2,583.1 (21.1%)	8,805.5 (21.1%)
애니메이션/ 캐릭터	760.0 (17.0%)	2,500.2 (12.8%)	826.4 (8.7%)	2,944.5 (17.8%)	691.7 (-16.3%)	2,727.4 (-7.4%)
합계	43,054.3 (37.1%)	159,740.6 (40.7%)	52,647.4 (22.3%)	191,917.1 (20.1%)	57,144.6 (8.5%)	213,010.4 (11.0%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기 자료확보 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '에림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 매출액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송'은 '12년 11월 상장폐지로 분석 제외. '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 방송부문으로 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송으로 변경 적용으로 분석 제외
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스팀사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

<그림 I-3> '11년 연간 및 '12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억원)

