

<표> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
게임	11,114	10,979	10,384	10,645	10,038	-9.7%
	(-0.4%)	(-1.2%)	(-5.4%)	(2.5%)	(-5.7%)	
지식정보	8,073	7,941	7,801	7,474	7,024	-13.0%
	(0.1%)	(-1.6%)	(-1.8%)	(-4.2%)	(-6.0%)	
출판	6,958	6,840	6,746	6,314	6,195	-11.0%
	(-3.2%)	(-1.7%)	(-1.4%)	(-6.4%)	(-1.9%)	
방송	6,308	6,390	6,416	6,341	6,315	0.1%
	(1.3%)	(1.3%)	(0.4%)	(-1.2%)	(-0.4%)	
광고	1,483	1,585	1,669	1,670	1,706	15.0%
	(5.8%)	(6.9%)	(5.3%)	(0.1%)	(2.2%)	
영화	1,361	1,364	1,473	1,438	1,543	13.4%
	(1.5%)	(0.2%)	(8.0%)	(-2.4%)	(7.3%)	
음악	1,468	1,444	1,488	1,564	1,637	11.5%
	(8.1%)	(-1.6%)	(3.0%)	(5.1%)	(4.7%)	
애니메이션/ 캐릭터	493	478	472	469	480	-2.6%
	(-9.9%)	(-3.0%)	(-1.3%)	(-0.6%)	(2.3%)	
합계	37,258	37,021	36,449	35,915	34,938	-6.2%
	(-0.1%)	(-0.6%)	(-1.5%)	(-1.5%)	(-2.7%)	

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용
  - 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
  - 3) 출판 중 '이슈처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
  - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외. '키이스트'는 방송으로 분석 적용
  - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자수를 적용. '키이스트'는 방송적용으로 분석 제외
  - 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 음악부문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
  - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 분석 제외
- \* 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 종사자수는 3만 4,938명으로 전년동기 대비 6.2% 감소했으며, 전분기대비 2.7% 하락

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '13년 1분기 전년동기대비 0.1%, 15.0%, 13.4%, 11.5% 증가
- 음악의 '13년 1분기 종사자수는 1,637명으로 전분기대비 4.7% 상승했으며 '11년 2분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전분기대비 상승세

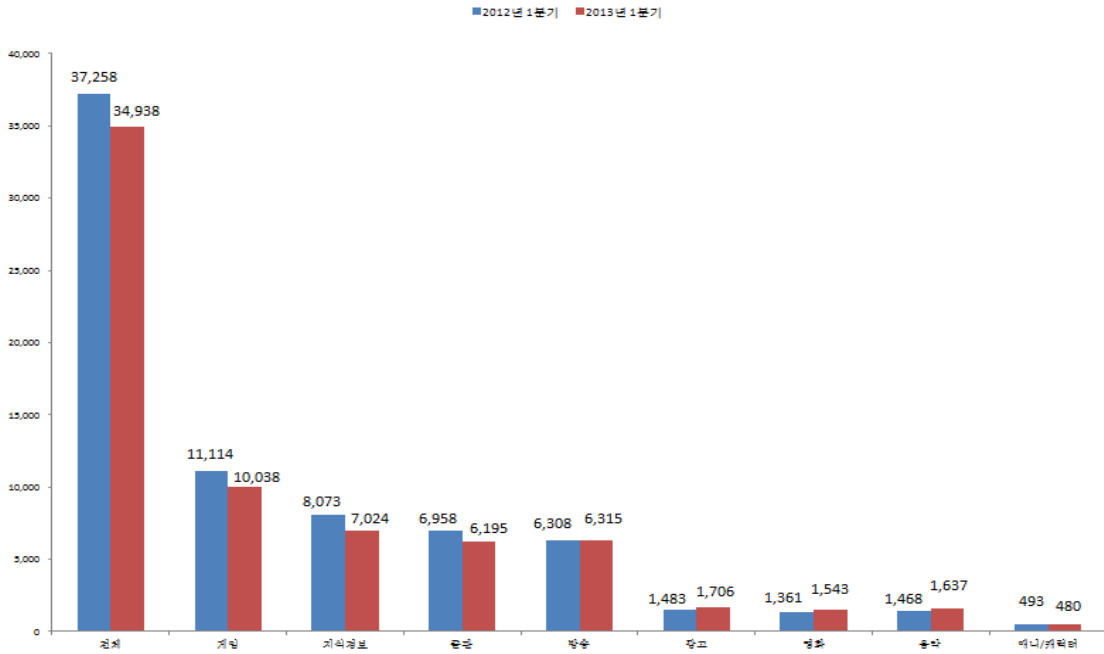
- 광고의 '13년 1분기 종사자수는 1,706명으로 전분기대비 2.2% 상승했으며 '12년 1분기 이후 상승기조 유지
- 영화 종사자수는 '13년 1분기의 경우 1,543명으로 전분기대비 7.3% 다소 큰 폭으로 상승했으며 '12년 4분기를 제외하고 상승세
  - ※ 게임, 지식정보, 출판의 '13년 1분기 종사자수는 10,038명, 7,024명, 6,195명으로 전년동기 대비 9.7% 감소, 13.0% 감소, 11.0% 감소했으며 전분기대비 5.7% 하락, 6.0% 하락, 1.9% 하락
- '13년 1분기 종사자 비중을 보면 게임(28.7%), 지식정보(20.1%), 방송(18.1%), 출판(17.7%) 순이며 전체 종사자의 84.6%로(85.5%)<sup>1)</sup>로 '12년 4분기 대비 0.9%p 하락했으며 '12년 1분기 대비 2.2%p 감소
  - 게임, 지식정보, 출판 등 3개 부문의 종사자수 비중은 '13년 1분기 전년동기대비 1.1%p, 1.6%p, 1.0%p 감소
  - 방송, 광고, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터 5개 부문의 '13년 1분기 종사자수 비중은 전년동기대비 1.2%p, 0.9%p, 0.4%p, 0.8%p, 0.1%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승기조가 지속되다가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락 추세
  - '12년 1분기에서 4분기까지 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 0.1%, 0.6%, 1.5%, 1.5% 하락
  - 취업은 '13년 1분기 이후 대외적 불안요인 산적하고 있음에도 하반기 이후 미국 등 국내 주요 통상국가들의 완만한 경기회복이 기대되는 가운데, 1) 재정지출 확대 등 국내 거시경제의 완만한 호전 2) 산업패러다임 변화에 따른 스마트 콘텐츠 수요 증가 등 거시적요인 긍정 효과가 지속될 경우, 후행적으로 경쟁력을 확보한 고부가가치 콘텐츠산업 중심의 신규 고용창출 확대 전망

---

1) 2012년 4분기 비중

<그림 1> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



<그림 2> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위 : 명)

