

□ 2013년 2분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 2분기 수출액은 약 3,570억원으로 전년동기대비 9.9% 증가했으며 전분기대비 3.4% 상승
 - '10년 2분기부터 '12년 1분기 및 2분기를 제외하고 비교적 큰 폭의 상승세가 이어지는 추세. '13년 1분기는 전분기대비 약간 하락했으나 '13년 2분기 들어 상승으로 전환
- 게임 '13년 2분기 수출액은 약 2,228억원으로 전년동기대비 9.5% 증가했으며 전분기대비 1.9% 상승. '12년 1분기 및 2분기는 전분기대비 다소 큰 폭으로 하락했으나 이후 상승세 지속
 - '13년 2분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.4%로 '12년 2분기(62.6%) 대비 0.2%p 하락
 - 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 3.2% 증가했으며, CJ E&M 게임부문의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 4.5% 증가. 이는 다수의 스마트게임, 대형 신작 온라인게임 등이 내수시장의 선전에 비해 해외 시장에서의 성과도출이 다소 더딘 것. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 지속되고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 6.2% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세가 이어지고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 9.8% 감소
 - 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 신작 스마트게임들의 다수 출시에 따른 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 비교적 높은 성장을 기록
 - ※ 컴투스 및 게임빌은 콘텐츠 소비의 스마트화에 따른 자체 개발 스마트게임의 지속 출시 및 흥행작 출현으로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출액 증가 기록. 컴투스 및 게임빌의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 20.0%(219.8%)¹⁾, 169.0%(97.2%) 증가
 - ※ 한빛소프트의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 36.1% 증가했으며, 웹젠은 '13년 2분기

1) 2013년 1분기 수출액 전년동기대비 성장률

수출액의 경우 전년동기대비 55.0% 증가

- 게임의 수출액은 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 전분기대비 상승세가 이어지다가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락. '12년 3분기 이후 상승기조로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 이용 패턴에 스마트화가 강화되고 이에 따라 단말기 등 고성능 하드웨어 출시가 이어질 경우 게임 수요 측면에서 국내외 이용자 확대에 긍정적인 전망. 이에 경쟁력 및 개발력을 보유한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 증대 예상

※ '10년 3분기에서 '13년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승, 5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승, 4.0% 상승, 0.8% 상승

- 출판 '13년 2분기 수출액은 약 51억원으로 전년동기대비 215.3% 증가했으며, 전분기대비 18.2% 상승

- '13년 2분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 1.4%로 전년동기대비 0.9%p 상승

※ 대교, 능률교육, 예림당, 이퓨처의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 335.0% 증가, 0.0% 증가, 40.0% 감소, 366.7% 증가

- 출판의 수출액은 '10년 2분기 이후 전분기대비 등락세에서 '12년 2분기부터 '13년 1분기의 하락을 제외하고 전반적으로 상승 추세

- 방송 '13년 2분기 수출액은 약 602억원으로 전년동기대비 5.0% 증가했으며 전분기대비 6.5% 하락

- '13년 2분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 16.9%로 전년동기대비 0.8%p 하락

※ CJ오쇼핑의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 255.1% 증가했으며 전분기대비 48.0% 상승

※ CJ E&M 방송부문의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 17.7% 감소했으며 전분기대비 13.2% 상승

※ 초록뱀미디어는 독립제작사이며 '13년 2분기 수출액의 경우 전년동기대비 50.0% 감소했으며 전분기대비 89.5% 하락. 팬엔터테인먼트의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 8.7% 감소했으며 전분기대비 1,483.3% 큰 폭 상승

- 방송의 수출액은 '11년 1분기에서 '11년 4분기까지 전분기대비 하락세. '12년 1분기부터 큰 폭의 상승세를 보이다가 '12년 3분기 이후 등락기조를 나타내

고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 하락

- 영화 '13년 2분기 수출액은 약 99억원으로 전년동기대비 97.2% 큰 폭으로 증가했으며 전분기대비 187.8% 큰 폭 상승
 - '13년 2분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 2.8%로 전년동기대비 1.3%p 상승
 - ※ CJ E&M 영화부문의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 92.3% 증가했으며 전분기대비 165.9% 상승
 - ※ 미디어플렉스는 영화투자배급사이며 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 161.1% 증가했으며 전분기대비 1,242.9% 상승
 - 영화는 '11년 2분기부터 전분기대비 상승세였으나 '12년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락세이며, '13년 2분기는 전분기대비 큰 폭의 상승 기록
- 음악 '13년 2분기 수출액은 약 398억원으로 전년동기대비 7.3% 증가했으며 전분기대비 1.9% 상승
 - '13년 2분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 11.2%로 전년동기대비 0.2%p 하락
 - ※ YG엔터테인먼트 및 로엔엔터테인먼트의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 68.2%, 101.6% 증가했으며 이외 업체는 전년동기대비 다소 큰 폭 감소, 수출액 규모 측면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 '13년 1분기에 이어 음악 수출액 규모를 주도
 - 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 하락세. '11년 1분기 이후 '12년 1분기 및 '13년 1분기 큰 폭의 하락을 제외하고, 전반적인 상승세 지속

● 애니메이션/캐릭터 '13년 2분기 수출액은 약 190억원으로 전년동기대비 5.3% 감소했으며 전분기대비 23.3% 큰 폭 상승

- '13년 1분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 5.3%로 전년동기대비 0.9%p 하락

- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기부터 전분기대비 등락세를 나타내고 있으며 '13년 2분기는 큰 폭 상승 기록

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

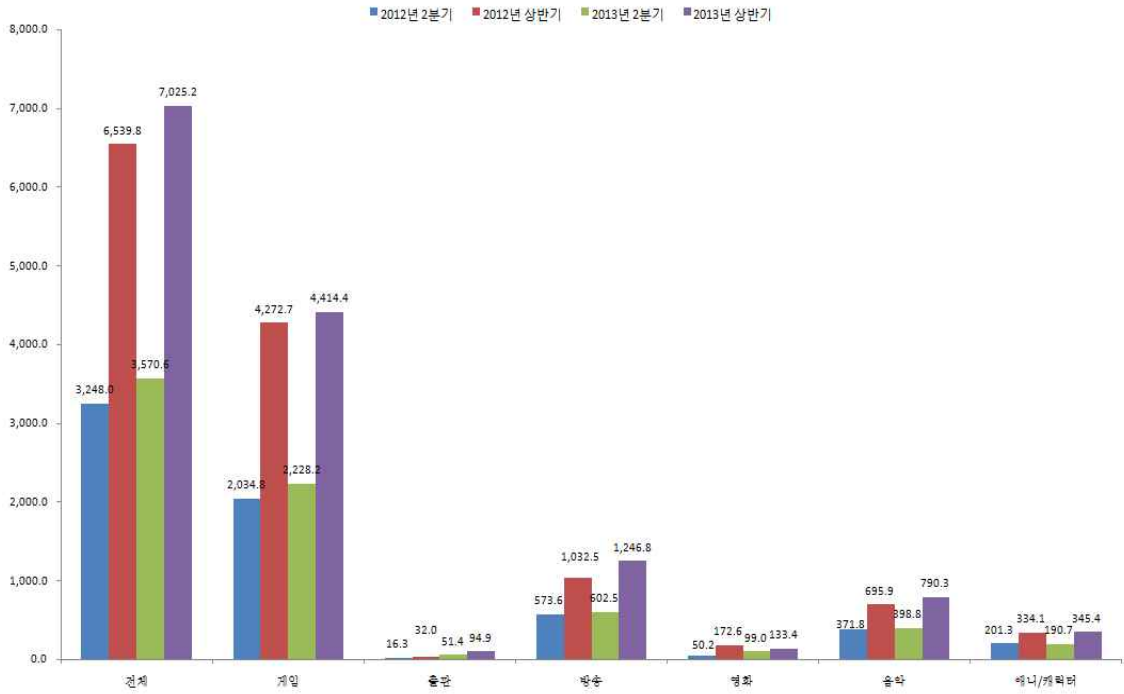
(단위: 억원, %)

구분	2012년				2013년			
	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
게임	2,034.8 (-9.1%)	2,086.6 (2.5%)	2,169.1 (4.0%)	8,528.4 (6.9%)	2,186.2 (0.8%)	2,228.1 (1.9%)	4,414.4 (3.3%)	9.5%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	16.3 (3.8%)	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	43.5 (-62.9%)	51.4 (18.2%)	94.9 (196.6%)	215.3%
방송	573.6 (25.0%)	516.6 (-9.9%)	450.2 (-12.9%)	1,999.3 (27.2%)	644.3 (43.1%)	602.5 (-6.5%)	1,246.8 (20.8%)	5.0%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	50.2 (-59.0%)	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	34.4 (-54.4%)	99.0 (187.8%)	133.4 (-22.7%)	97.2%
음악	371.8 (14.7%)	550.6 (48.1%)	571.4 (3.8%)	1,817.9 (107.9%)	391.5 (-31.5%)	398.8 (1.9%)	790.3 (13.6%)	7.3%
애니메이션/ 캐릭터	201.3 (51.6%)	199.2 (-1.0%)	208.6 (4.7%)	741.9 (-6.9%)	154.7 (-25.8%)	190.7 (23.3%)	345.4 (3.4%)	-5.3%
합계	3,248.0 (-1.3%)	3,498.9 (7.7%)	3,592.0 (2.7%)	13,630.7 (19.0%)	3,454.6 (-3.8%)	3,570.5 (3.4%)	7,025.2 (7.4%)	9.9%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'GS홈쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', '한국경제TV', 'iMBC', '초록밤', '팬엔터테인먼트', '키이스트' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '네오위즈인터넷', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스팀싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드'는 '13년 1분기 및 2분기 및 수출액데이터 부재로 '13년 해당분기 전체 매출액 대비 해외 비중 적용

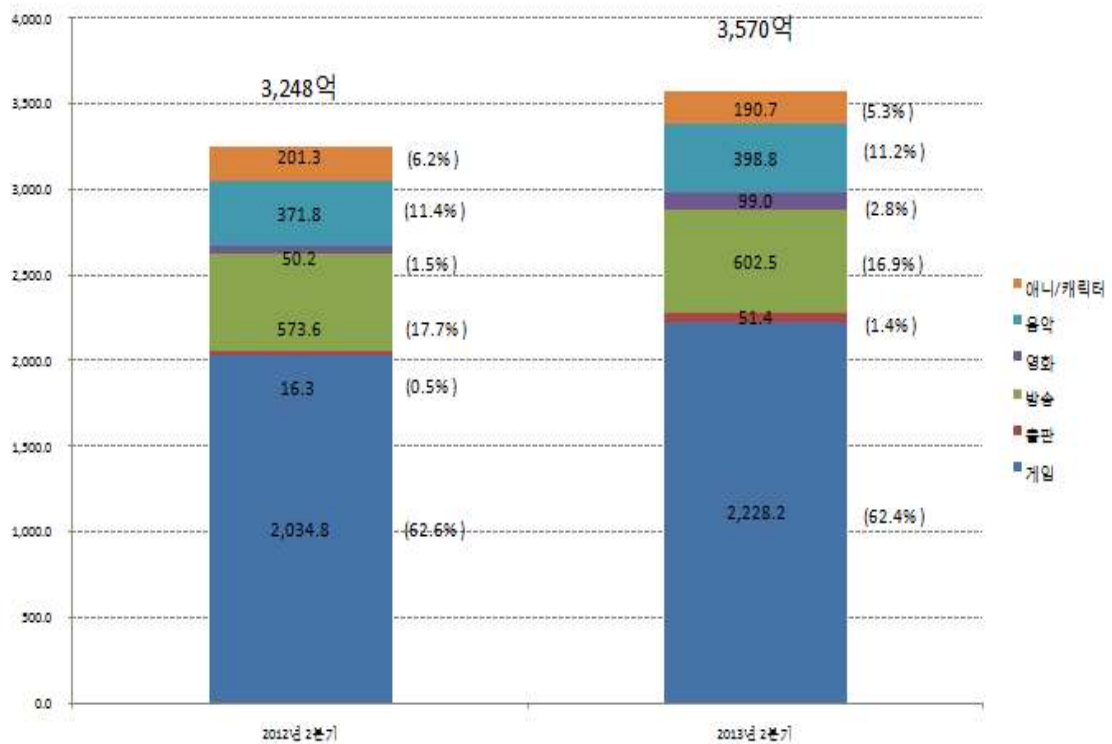
<그림 1> '12년 2분기 vs '13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)



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

(단위 : 억원)



□ 2013년 상반기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 상반기 수출액은 약 7,025억원으로 전년동기대비 7.4% 증가
 - '13년 상반기 콘텐츠산업 상장사 수출액 중 영화를 제외하고 전 부문 전년동기대비 증가
 - ※ 게임, 출판, 방송, 음악, 애니메이션/캐릭터 수출액은 '13년 상반기 전년동기대비 3.3% 증가, 196.6% 증가, 20.8% 증가, 13.6% 증가, 3.4% 증가
 - ※ 영화의 '13년 상반기 수출액은 전년동기대비 22.7% 감소
 - 게임 및 방송의 '13년 상반기 수출액은 '10년 상반기 이후 지속 증가 추세
 - ※ 게임의 '13년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 대비 비중은 62.8%로 '12년 상반기(65.3%) 대비 2.5%p 하락
 - 음악의 수출액은 '12년의 큰 폭의 증가에서 '13년 상반기 들어 다소 정체적 성장
 - ※ 음악의 '13년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 수출액 비중은 11.2%로 '12년 상반기 대비 0.6%p 상승

<표 2> '11년 상반기~'13년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년		2012년		2013년	
	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	1,741.8 (27.6%)	3,396.7 (28.2%)	2,034.8 (16.8%)	4,272.7 (25.8%)	2,228.1 (9.5%)	4,414.4 3.3%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.6 (36.8%)	23.3 (3.1%)	16.3 (4.5%)	32.0 (37.3%)	51.4 (215.3%)	94.9 (196.6%)
방송	467.4 (139.6%)	729.6 (72.9%)	573.6 (22.7%)	1,032.5 (41.5%)	602.5 (5.0%)	1,246.8 (20.8%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	23.8 (561.1%)	28.1 (680.6%)	50.2 (110.9%)	172.6 (514.2%)	99.0 (97.2%)	133.4 (-22.7%)
음악	127.8 (-15.6%)	187.9 (-38.5%)	371.8 (190.9%)	695.9 (270.4%)	398.8 (7.3%)	790.3 (13.6%)
애니메이션/ 캐릭터	206.4 (14.6%)	389.2 (27.2%)	201.3 (-2.5%)	334.1 (-14.2%)	190.7 (-5.3%)	345.4 (3.4%)
합계	2,582.8 (35.4%)	4,754.8 (28.2%)	3,248.0 (25.8%)	6,539.8 (37.5%)	3,570.5 (9.9%)	7,025.2 7.4%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용. 'NHN'은 실적보고서상 '11년 1분기부터 수출액 대신 해외사업장 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 산업의 특성상 내수를 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 수출이 발생하지 않아 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'GS홈쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', '한국경제TV', 'iMBC', '초록밤', '팬엔터테인먼트', '키이스트' 사업보고서에서 수출 발생
- 5) 영화 중 '미디어플렉스', 'CJ E&M'에서 수출 발생
- 6) 음악 중 'CJ E&M', 'SM엔터테인먼트', '네오위즈인터넷', '소리바다', 'JYP엔터테인먼트', 'YG엔터테인먼트'에서 수출발생
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스팀싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '오로라월드'는 '13년 1분기 및 2분기 및 수출액데이터 부재로 '13년 해당분기 전체 매출액 대비 해외 비중 적용

<그림 3> '12년 상반기 vs '13년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적

