

콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이¹⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 2분기 종사자수는 3만 6,210명으로 전년동기대비 5.1% 감소했으며, 전분기대비 0.2% 상승

- 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '13년 1분기의 전년동기대비 증가와 함께 '13년 2분기 전년동기대비 1.3%, 6.7%, 24.2%, 15.5% 증가
 - 음악의 '13년 2분기 종사자수는 1,668명으로 전분기대비 1.9% 상승했으며 '11년 2분기 이후 '12년 2분기의 하락을 제외하고 상승기조
 - 방송은 '13년 2분기 종사자수의 경우 7,524명으로 전분기대비 1.2% 상승했으며 '11년 1분기부터 '12년 4분기를 제외하고 전반적인 상승세
 - 영화의 '13년 1분기 종사자수는 1,694명으로 전분기대비 9.8% 다소 큰 폭으로 상승했으며 '11년 1분기 이후 '12년 4분기를 제외하고 상승기조
 - * 게임, 지식정보, 출판의 '13년 2분기 종사자수는 9,905명, 6,988명, 6,224명으로 전년동기대비 9.8% 감소, 12.0% 감소, 9.0% 감소했으며 전분기대비 1.3% 하락, 0.5% 하락, 0.5% 상승
- '13년 2분기 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자 비중을 보면 게임(27.4%), 방송(20.8%), 지식정보(19.3%), 출판(17.2%) 순이며 전체 종사자 대비 비중은 84.7%(84.6%)²⁾로 '13년 1분기 대비 0.1%p 증가했으며 '12년 2분기 대비 2.3%p 감소
 - 게임, 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 4개 부문의 '13년 2분기 종사자수 비중은 전년동기대비 1.4%p, 1.5%p, 0.7%p, 0.1%p 감소
 - 방송, 광고, 영화, 음악 등 4개 부문의 '13년 2분기 종사자수 비중은 전년동기대비 1.3%p, 0.5%p, 1.1%p, 0.8%p 증가
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 '10년 2분기를 제외하고 상승기조가 지속되다가 '12년 1분기부터 전분기대비 하락세이며, '13년 2분기 들어 약간 상승
 - '12년 1분기에서 '13년 1분기까지 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비

1) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 86개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(7), 음악(11), 애니메이션/캐릭터(5)), 단 게임, 방송, 영화, 음악 등 4개 분야에 CI E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

2) 2013년 1분기 비중

0.0%, 0.2%, 1.5%, 1.4%, 2.5% 하락

- 취업은 대외 불안요인에도 불구하고, 하반기 이후 미국, 중국 등 해외 주요 국가들의 완만한 경기회복이 가시화되고 거시적으로 국내 재정지출 효과에 따른 국내 경기의 완만한 회복기조와 함께 미시적으로 스마트 환경 도래에 따른 관련 콘텐츠 수요 확대에 긍정적인 경우, 대내외 경쟁력을 보유한 고부가가치 콘텐츠 공급 기업들을 중심으로 후행적 신규 고용확대 전망

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

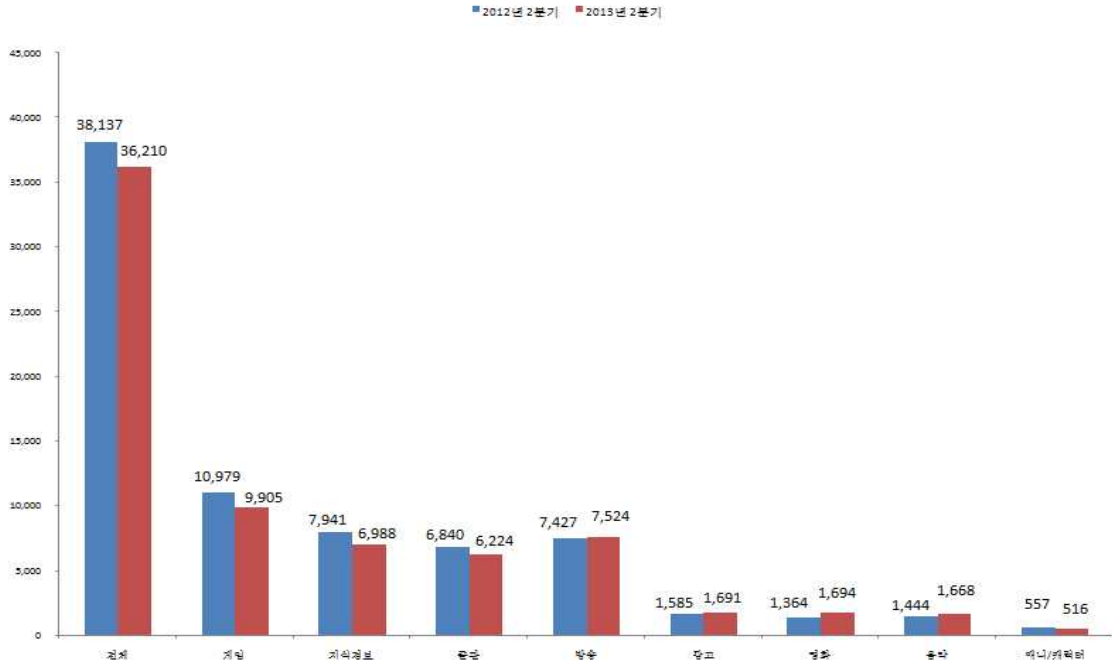
(단위: 명, %)

구분	2012년			2013년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	10,979 (-1.2%)	10,384 (-5.4%)	10,645 (2.5%)	10,038 (-5.7%)	9,905 (-1.3%)	-9.8%
지식정보	7,941 (-1.6%)	7,801 (-1.8%)	7,474 (-4.2%)	7,024 (-6.0%)	6,988 (-0.5%)	-12.0%
출판	6,840 (-1.7%)	6,746 (-1.4%)	6,314 (-6.4%)	6,195 (-1.9%)	6,224 (0.5%)	-9.0%
방송	7,427 (3.8%)	7,466 (0.5%)	7,411 (-0.7%)	7,438 (0.4%)	7,524 (1.2%)	1.3%
광고	1,585 (6.9%)	1,669 (5.3%)	1,670 (0.1%)	1,706 (2.2%)	1,691 (-0.9%)	6.7%
영화	1,364 (0.2%)	1,473 (8.0%)	1,438 (-2.4%)	1,543 (7.3%)	1,694 (9.8%)	24.2%
음악	1,444 (-1.6%)	1,488 (3.0%)	1,564 (5.1%)	1,637 (4.7%)	1,668 (1.9%)	15.5%
애니메이션/ 캐릭터	557 (-7.6%)	547 (-1.8%)	539 (-1.5%)	543 (0.7%)	516 (-5.0%)	-7.4%
합계	38,137 (-0.2%)	37,574 (-1.5%)	37,055 (-1.4%)	36,124 (-2.5%)	36,210 (0.2%)	-5.1%

- 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 '이퓨처'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 '제이콘텐트리'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. CJ헬로비전은 '12년 11월 신규상장했으며 '11년 1분기 자료 확보 및 분석 적용
 - 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 영화부문 종사자 수를 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 음악부 문 종사자수를 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 적용

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

(단위 : 명)



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

(단위 : 명)

