

## 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

### □ 1인평균매출액 변화 추이

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위: 억원, %)

구분	2012년			2013년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임	0.88 (-1.1%)	1.33 (51.6%)	1.08 (-19.0%)	1.12 (3.6%)	1.20 (6.7%)	35.9%
지식정보	1.04 (8.7%)	1.61 (55.2%)	1.34 (-16.9%)	1.25 (-6.4%)	1.39 (11.0%)	34.0%
출판	0.74 (-8.0%)	0.80 (8.1%)	0.81 (0.5%)	0.85 (5.8%)	0.76 (-11.0%)	2.3%
방송	2.28 (8.3%)	2.17 (-4.7%)	2.47 (13.7%)	2.23 (-9.6%)	2.39 (7.1%)	4.9%
광고	4.68 (36.3%)	4.24 (-9.5%)	5.23 (23.4%)	3.81 (-27.1%)	4.87 (27.8%)	4.1%
영화	1.62 (-15.1%)	2.20 (36.2%)	2.14 (-2.9%)	1.87 (-12.6%)	1.59 (-15.0%)	-1.7%
음악	1.35 (5.0%)	1.61 (19.5%)	1.65 (2.6%)	1.37 (-17.1%)	1.40 (2.0%)	3.7%
애니메이션/ 캐릭터	1.42 (43.0%)	1.17 (-17.7%)	1.28 (9.1%)	1.05 (-18.0%)	1.07 (1.7%)	-25.1%
합계	1.37 (8.2%)	1.63 (19.2%)	1.62 (-0.9%)	1.50 (-7.4%)	1.60 (7.1%)	17.0%

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 6,000만원으로 전년동기대비 17.0% 증가했으며, 전분기대비 7.1% 상승

- '12년 2분기 1인평균매출액은 약 1억 3,700만원을 기록한 후 전분기대비 상승세가 '12년 4분기부터 하락했으나 '13년 2분기 들어 상승으로 반전

- 방송, 광고의 '13년 2분기 1인평균매출액은 약 2억 3,900만원, 4억 8,700만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 4.9% 증가, 4.1% 증가

※ 방송, 광고의 '13년 2분기 1인평균매출액은 전분기대비 7.1% 상승, 27.8% 상승

- 게임, 지식정보, 영화, 음악의 '13년 2분기 1인평균매출액은 약 1억 2,000만원, 1억 3,900만원, 1억 5,900만원, 1억 4,000만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사하거나 다소 낮은 수준이며, 전년동기대비 35.9% 증가, 34.0% 증가, 1.7% 감소, 3.7% 증가

※ 게임, 지식정보, 영화, 음악의 '13년 2분기 1인평균매출액은 전분기대비 6.7% 상승, 11.0% 상승, 15.0% 하락, 2.0% 상승

- 출판, 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 1인평균매출액은 약 7,600만원, 1억 700만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준이며 전년동기 대비 2.3% 증가, 25.1% 감소

## □ 자본집약도<sup>1)</sup> 변화 추이

<표 2> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위 : %, p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	7.5	7.7	8.0	8.4	8.0	0.5p
게임	5.8	6.3	6.1	6.8	5.0	△0.8p
지식정보	6.2	6.5	6.8	7.7	8.0	1.8p
출판	3.4	3.5	3.8	3.8	3.7	0.3p
방송	10.6	10.5	11.2	11.5	11.5	0.9p
광고	14.4	14.4	15.1	12.7	14.3	△0.1p
영화	10.3	10.5	10.4	9.8	9.0	△1.3p
음악	6.0	6.1	6.2	6.0	6.0	0.0p
애니메이션/캐릭터	6.8	7.2	7.1	6.6	6.9	0.1p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 자본집약도는 8.0으로 전년동기대비 약 0.5p 증가했으며 전분기대비 0.4p 하락
  - 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 2분기 자본집약도는 7.0이며 이후 상승세를 보이다가 '13년 2분기 들어 약간 하락
  - 방송, 광고, 영화의 '13년 2분기 자본집약도는 11.5, 14.3, 9.0으로 다른 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높으며 전년동기대비 0.9p 증가, 0.1p 감소, 1.3p 감소
    - \* 광고의 '13년 2분기 자본집약도는 전분기대비 1.6p 상승
  - 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 자본집약도는 5.0, 8.0, 6.0, 6.9로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 유사 또는 낮은 수준이며 전년동기대비 0.8p 감소, 1.8p 증가, 동일수준, 0.1p 증가
    - \* 지식정보 및 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 자본집약도는 전분기대비 0.3p 상승, 0.3p 상승했으나, 게임은 전분기대비 1.8p 하락
    - \* 출판의 '13년 2분기 자본집약도는 3.7로 전년동기대비 0.3p 증가했고 전분기대비 0.1p 하락했으며 '12년 2분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준 지속

1) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100